YAMAHA

MUSIC SYNTHESIZER

MODX M6
MODX M7
MODX M8

オペレーションマニュアル

JA

オペレーションマニュアルについて

お知らせ

- このオペレーションマニュアルに掲載されているイラストや画面は、すべて説明のためのものです。
- このオペレーションマニュアルに掲載されているイラストや画面は、特に説明のない限りMODX M6を使用しています。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- Lightning、Macは米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- MIDIは一般社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- 「MIDI 2.0ロゴ」(MIDI)は一般社団法人音楽電子事業協会(AMEI)とTHE MANUFACTURERS ASSOCIATION INCORPORATED (MMA)の商標、または登録商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

オペレーションマニュアル内の表記

モデル名

MODX M6、MODX M7、MODX M8をまとめて「MODX M」と表記します。

その他表記

表記	意味
ご注意	故障、損傷や誤動作、データの損失の発生が想定される内容
NOTE	補足説明
[ ]	製品本体に印字されているボタン名や端子名

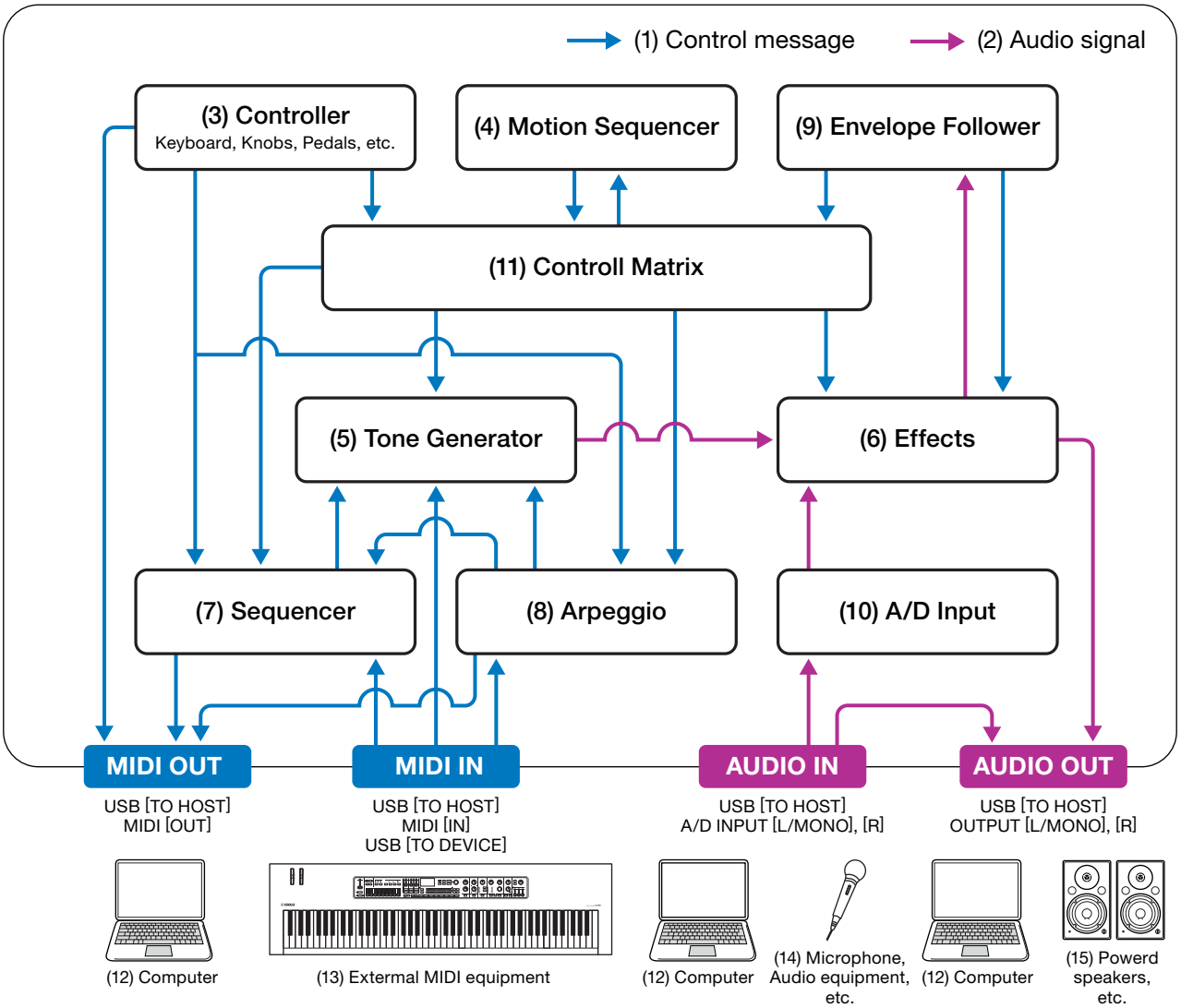
目次

1. MODX M のしくみ

MODX M とは

本機のブロック構成とデータの流れ

本機は、コントローラー部、モーションシーケンサー部、音源部、エフェクト部、シーケンサー部、アルペジオ部、エンベロープフォロワー部、A/D インプット部の 8 つのブロックから構成されています。



(1) 制御信号
(2) オーディオ信号
(3) コントローラー部
(4) モーションシーケンサー部
(5) 音源部
(6) エフェクト部
(7) シーケンサー部
(8) アルペジオ部
(9) エンベロープフォロワー部
(10) A/D インプット部
(11) コントロールマトリックス
(12) コンピューター
(13) 外部 MIDI 機器
(14) マイク、オーディオ機器など
(15) アンプ、スピーカーなど

音源部

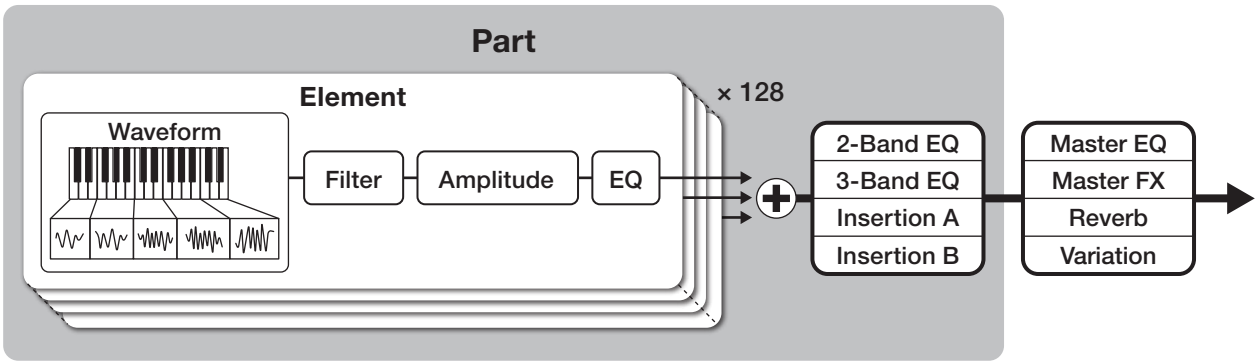
音源部には3つの異なる音源方式を組み合わせたハイブリッド音源が搭載されています。

AWM2音源

AWM2音源は、エレメントにアサインしたサンプリング波形で構成されたウェーブフォームを、フィルターやEG(エンベロープジェネレーター)などで加工する音源です。

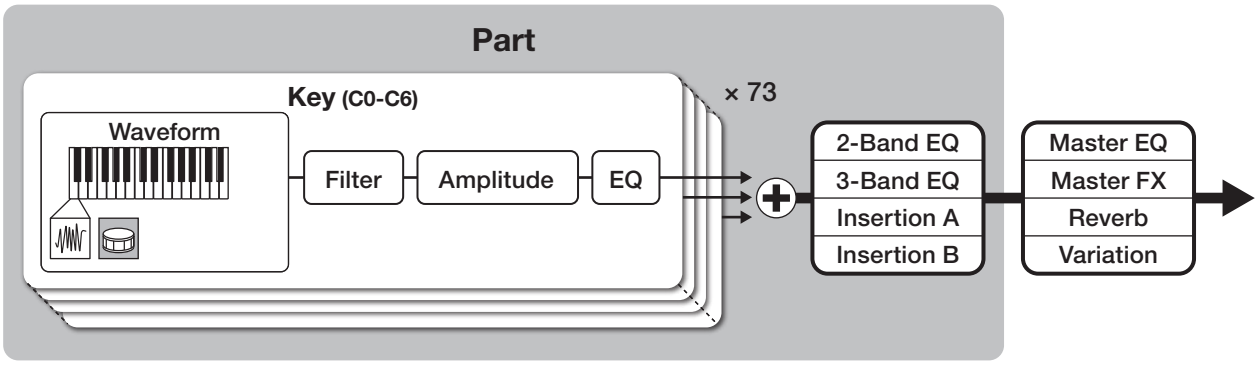
ノーマルパート

ノーマルパートでは、最大128個のエレメントを組み合わせて、表現力のあるサウンドを作り出せます。アコースティック楽器からサンプリングした“生”の波形を、さまざまな音楽に対応できるよう加工しているため、ピアノや管楽器などの楽器音をリアルに再現できます。また、フィルターやEGなどの機能を使って、新しい音づくりを試みることも可能です。

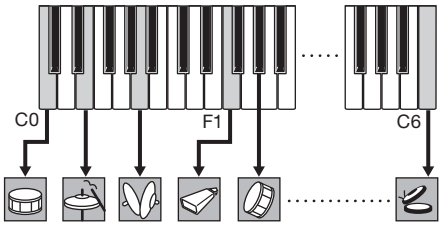


ドラムパート

ドラムパートでは、最大73の鍵盤(キー)に打楽器音などのウェーブフォームをアサインし、ドラム演奏に適したドラムキットを構成できます。

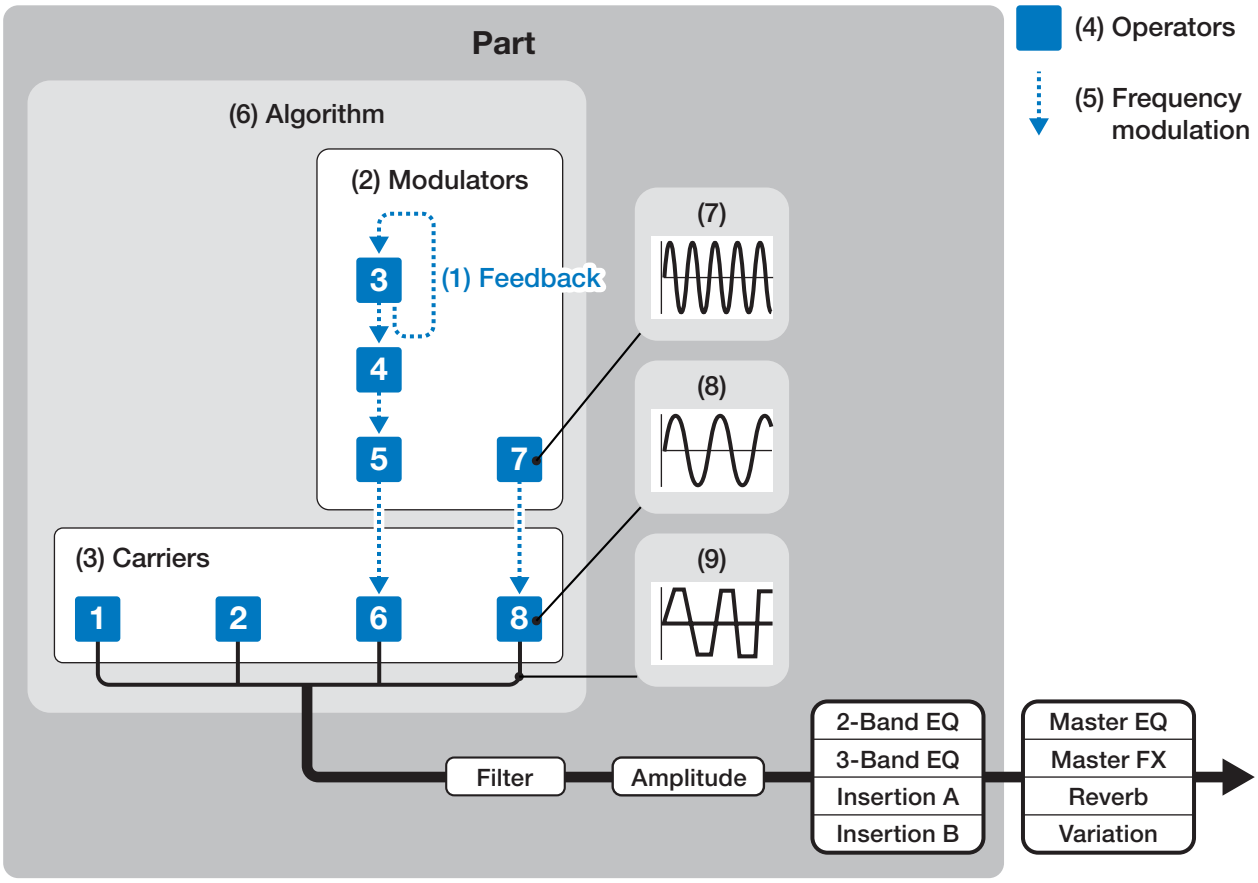


鍵盤ごとに異なる打楽器(C0~C6)



FM-X音源

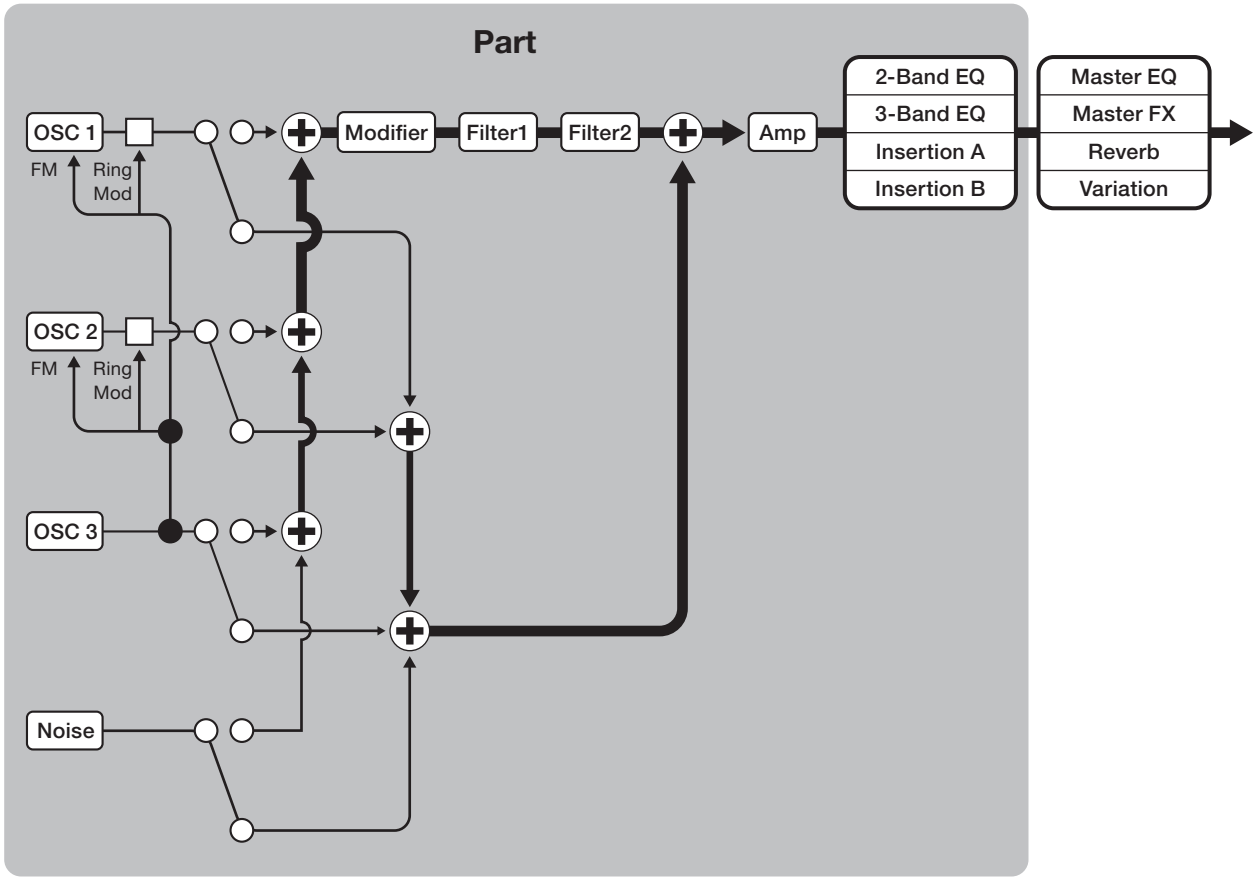
FM-X音源は、8つの「オペレーター」と呼ばれる波形発生器を周波数変調(FM)することで、複雑な倍音を持つ音を生み出す音源です。
8つのオペレーターの並べ方を「アルゴリズム」と呼び、88種類のパターンがあります。オペレーターには、「キャリア」と「モジュレーター」の2つの役割があり、モジュレーターが接続先のオペレーターを変調し、最終的にキャリアから音が出力されます。また、オペレーター自らを変調させる「フィードバック」機能も搭載されています。
さらに、オペレーターの波形の倍音構成をパラメーターでコントロールできるため、AWM2音源部と同じ高品位なフィルター、エフェクト、EQなどを適用することで、従来のFM音源では難しかった表現力豊かな音づくりができます。



(1) フィードバック
(2) モジュレーター
(3) キャリア
(4) オペレーター
(5) FM方式変調
(6) アルゴリズム
(7) モジュレーターの波形
(8) キャリアの波形
(9) 変調後の波形

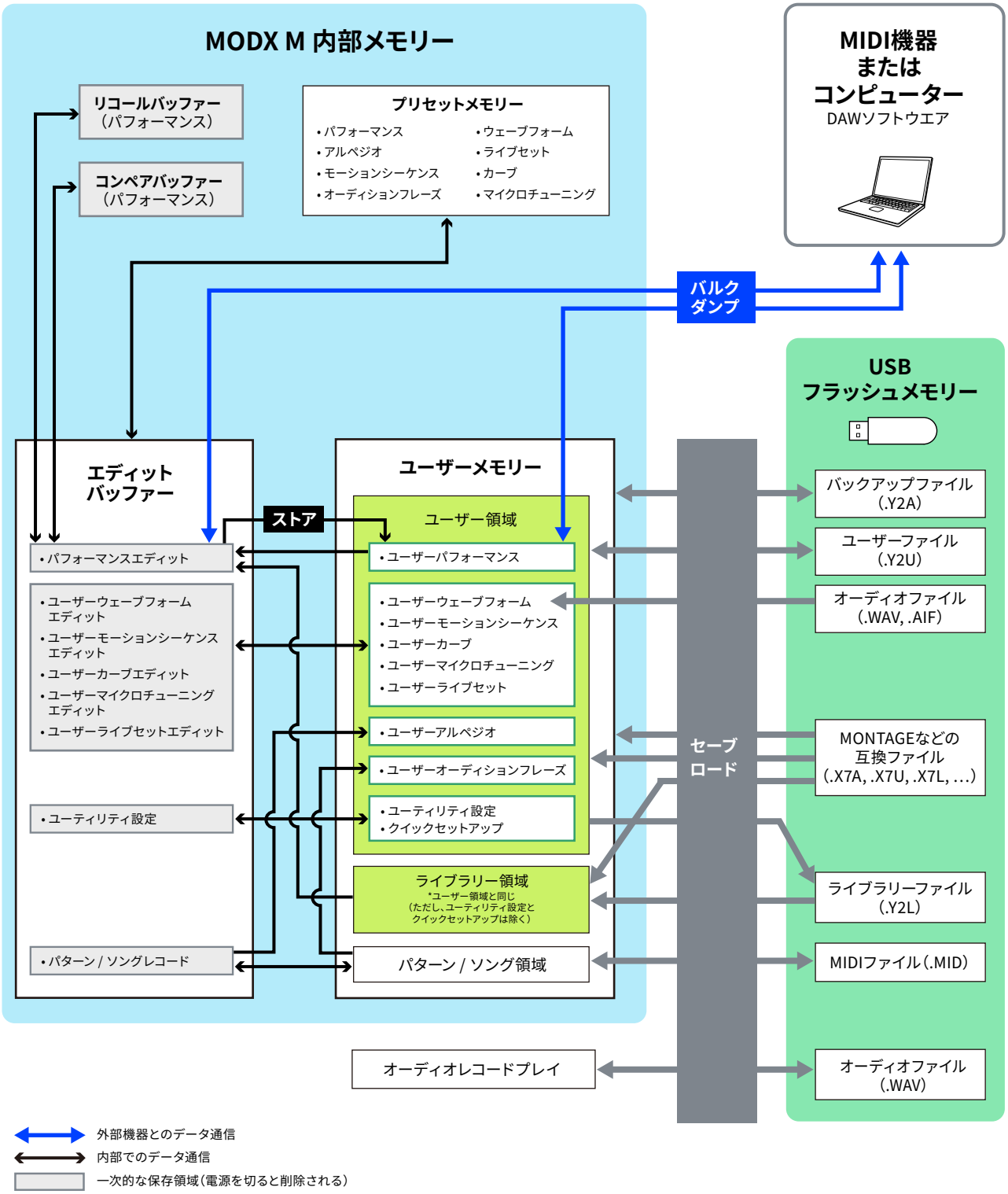
AN-X音源

AN-X音源は、アナログシンセサイザーの動作や特徴を、すべてデジタルで完全再現したバーチャルアナログ音源です。リアルなビンテージサウンドからエッジの効いた過激なサウンドまで、幅広い音の表現ができる、伝統と革新の要素を併せ持った新世代のAN音源です。
AN-X音源は、3つのオシレーターと1つのノイズジェネレーターで構成されています。各オシレーターにはPulse Width、OSC Self Sync、Wave Shaperといった波形コントロール機能が備わっており、自由度の高い音づくりが可能です。
さらに、オシレーター3（OSC 3）は、オシレーター1（OSC 1）とオシレーター2（OSC 2）をFM方式やリングモジュレーション方式で変調できるほか、各オシレーターの出力先をFilter1やFilter2の前後に設定することもできます。



内部メモリー

本機の内部メモリーには、パフォーマンス、ライブセット、ソングなどが保存されます。
ここでは、内部メモリーと外部機器とのデータの流れについて説明します。



プリセットメモリー

プリセットのパフォーマンスやアルペジオ、オーディションフレーズなどが保存されています。読み出し専用メモリーのため、データの書き換えはできません。

エディットバッファー

エディットバッファーとは、パフォーマンスやライブセット、ソングなどをエディット(編集)するための作業用メモリーエリアです。
データの読み出しと書き込みの両方ができるメモリーですが、電源を切るとメモリー内のデータは消去されます。
エディットしたデータは、パフォーマンスを切り替えたり電源を切ったりする前に、ユーザーメモリーに保存する必要があります(ただし、パフォーマンス、モーションシーケンス以外のデータは自動保存されます)。

ユーザーメモリー

ユーザーメモリーにはユーザー領域とライブラリー領域があります。

ユーザー領域

ユーザー領域には、ストア(保存)したパフォーマンスやモーションシーケンス、本機全体の設定となるユーティリティー設定などのエディットバッファーでエディットしたユーザーデータが保存されています。
ユーザーパフォーマンスをエディットした場合は、別パフォーマンスとして新規にストアするか、上書きストアするかを選択できます。

ライブラリー領域

ライブラリー領域には、USBフラッシュメモリーからライブラリーファイル(拡張子.Y2L)を24個までロードできます。ライブラリー領域を直接エディットすることはできませんが、ライブラリー領域のパフォーマンスを選択、あるいはモーションシーケンスをロードすることで、エディットバッファーに読み込むことができます。ただし、ストアする先はユーザー領域になります。

ユーザーメモリーはデータの読み出しと書き込みの両方ができ、電源を切ってもメモリー内のデータは保持されます。

リコールバッファーとコンペアバッファー

リコールバッファーとコンペアバッファーは、エディット中の設定が一時的に保存される領域です。

リコールバッファー

リコールバッファーは、エディットバッファーのバックアップ用メモリーとして使われます。
エディット中の設定をストアせずに、別のパフォーマンスを選んでしまったような場合にリコール機能を使うことで、リコールバッファー内に一時的に保存されていた設定をエディットバッファー内に呼び戻せます。

コンペアバッファー

コンペアバッファーは、エディット前の設定を保持しておくための領域です。コンペア機能を使うことで、コンペアバッファー内に一時的に保存されていた設定を呼び戻して、エディットによってどう音が変わったかを聞き比べることができます。

これらのバッファーでは、データの読み出しと書き込みの両方ができますが、電源を切るとデータが消去されます。

2. 演奏までの流れ

演奏までの流れは次のとおりです。

パフォーマンスを選ぶ

Live Set 画面または Performance 画面 (Category Search 画面) から選びます。

▼

設定をエディットする

▼

エディットした設定を保存する

▼

ライブセットを作る

▼

ライブセットを選ぶ

▼

演奏する

パフォーマンスを選ぶ

Live Set画面で選ぶ

1. **[LIVE SET]ボタンを押します。**

Live Set画面が開きます。

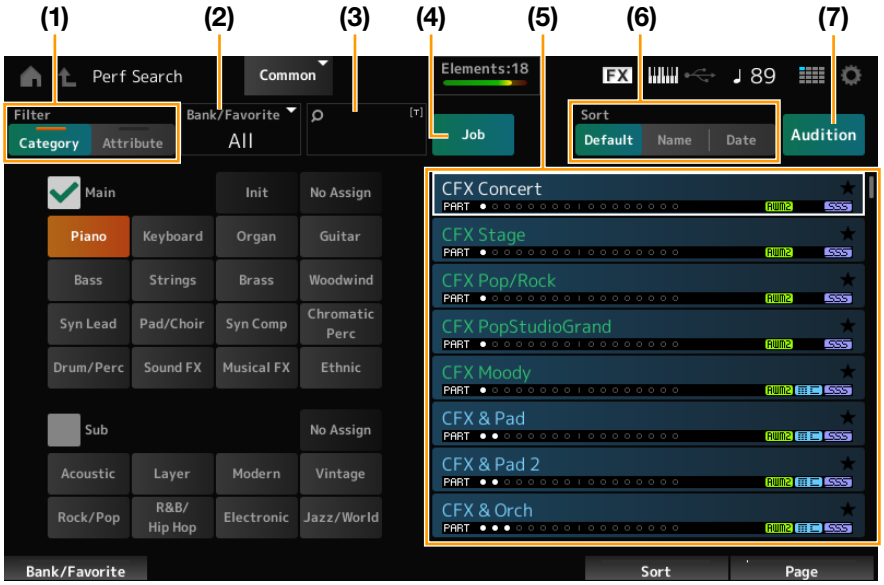
2. **表示された中から好きなパフォーマンスをタップして選びます。**

Category Search画面で選ぶ

Category Searchは、使いたいパフォーマンス、パート、リズムパターン、アルペジオ、ウェーブフォームを素早く探すことができる機能です。パフォーマンスを探すときは、Performance画面を開いた状態で[CATEGORY]ボタンを押し、Performance Category Search画面を開きます。
Category Search画面を表示中でも、トップパネルのボタン操作でパートセレクトやミュートの切り替えができます。

NOTE
Home画面でパフォーマンス名にカーソルを合わせ、データダイヤルや[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使って、パフォーマンスを選択することもできます。

画面説明



(1) フィルター
検索条件を指定して、多数のパフォーマンスから選択対象を絞り込むことができます。

- **Category**
  MainとSubから1つずつ選ぶことができます。
- **Attribute**
  1つ選ぶか、複数組み合わせて選ぶことができます。組み合わせによって、検索条件が異なります。
  検索条件:

完全一致	AWM2、FM-X、AN-X
and条件	MC、SSS、Smart Morph
or条件	Single、Multi MOTIF XF、MONTAGE、MODX M OS Vx.x (x.xはOSのバージョンの数字)

NOTE
“MONTAGE”には、MODX、MODX+も含まれます。

(2) バンク

(3) キーワード検索

(4) ジョブ

(5) パフォーマンスの一覧

選択されているカテゴリーやアトリビュートに該当するパフォーマンスが表示されます。

文字の色	説明
白	現在選択されているパフォーマンス
緑	シングルパートパフォーマンス
青	マルチパートパフォーマンス

(6) ソート順の切り替え

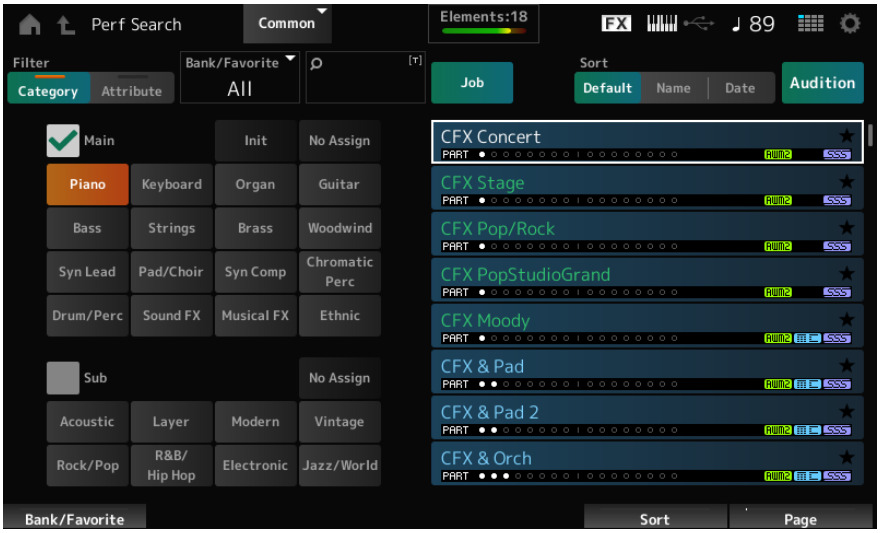
(7) オーディション

操作手順

1. [CATEGORY] ボタンを押します。

Performance Category Search 画面が表示されます。

この画面は、パフォーマンスネームのコンテキストメニューから Category Search を選んで開くこともできます。



2. 必要に応じて検索条件を指定します。

フィルター、バンク、ソート順を切り替えながら、パフォーマンスを探します。

3. 一覧から選びます。

画面右側に表示されたパフォーマンスの一覧から選択します。

データダイヤルや [INC/YES] ボタン、[DEC/NO] ボタン、上下ボタンを使って選択します。

また、ディスプレイノブを使うことで、選択中のパフォーマンスを変更せずに画面をスクロールできます。

4. 画面を閉じます。

トップパネルの [ENTER] ボタン、[EXIT] ボタン、[PERFORMANCE (HOME)] ボタンを押すか、画面上の [🏠](HOME) アイコンまたは [⬆](EXIT) アイコンをタップします。

NOTE

マルチパートパフォーマンス (複数パートで構成されたパフォーマンス) のうち、特定のパートのみを変更したい場合には、Part Category Search を使います。変更したいパートを選び、[SHIFT] ボタンを押しながら [CATEGORY] ボタンを押すと、Part Category Search 画面が表示されます。

イニシャライズパフォーマンスやシングルパートパフォーマンスを選ぶ

イニシャライズパフォーマンス

Bank/FavoriteをAllまたはPresetに設定します。
フィルターをCategoryにして、Initを選びます。

シングルパートパフォーマンス

フィルターをAttributeにして、Singleを選びます。

オーディションフレーズを再生する

オーディションフレーズを再生すると、パフォーマンスの音を確認できます。また、再生中にコントローラーを操作することで、パフォーマンスの音がどのように変化するかを確認できます。

1. トップパネルの[AUDITION]ボタンを押すか、Category Search画面のAuditionをタップします。

現在選択されているパフォーマンスでオーディションフレーズが再生されます。
再生中にパフォーマンスを切り替えると、新しいパフォーマンスのフレーズが再生されます。

NOTE
[AUDITION]ボタンが消灯している場合、ボタンを押してもオーディション機能はオフのままです。

2. オーディションフレーズの再生を停止するには、もう一度トップパネルの[AUDITION]ボタンを押すか、Category Search画面のAuditionをタップします。

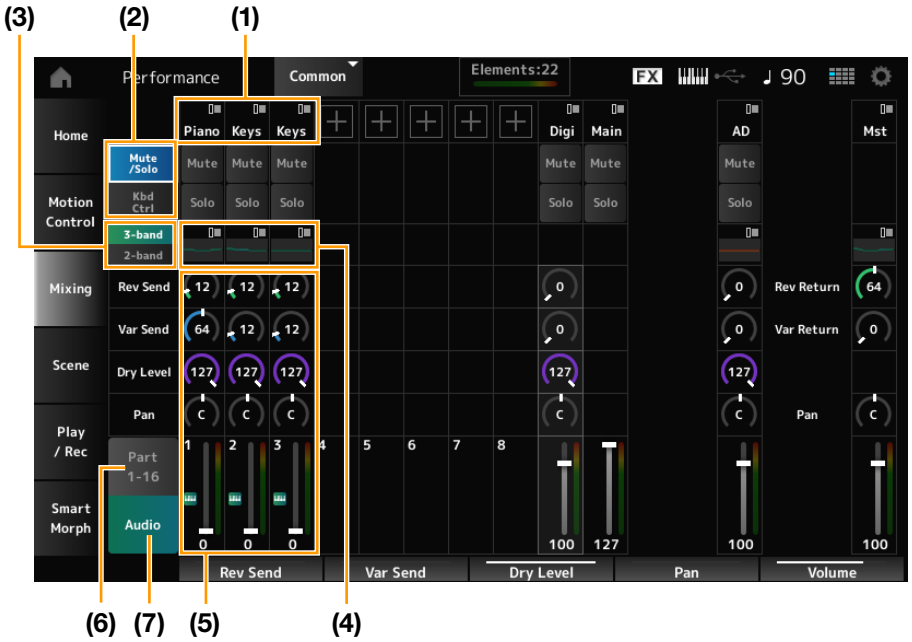
パフォーマンスの機能を使う

パフォーマンスには、パート間のバランスを整える機能や、少しずつ設定を変えてボタンに登録し、瞬時に切り替える機能が搭載されています。

ミキシング

ミキシングは、パート間のバランスを調整するための機能です。
各パートのPan、Volume、EQなどの設定を確認し、パラメーターを調節できます。

画面説明



(1) 各パートのメインカテゴリー

(2) Solo、Mute、Kbd Ctrlの表示切り替え

(3) 3-band EQと2-band EQの表示切り替え

(4) 各パートのEQ設定

(5) 各パートのパラメーター値

(6) 16パート表示に切り替え

(7) オーディオパート表示(パート9～16非表示)に切り替え

オーディオパートでは、以下の音声に関するパラメーターを設定できます。

- ADパート：A/D INPUT端子から入力される音声
- Digitalパート：USB [TO HOST]端子から入力される音声

  *オーディオチャンネルのうち、Digital L/Rに設定された音声が対象

操作手順

1. [PERFORMANCE (HOME)] ボタンを押し、Mixingをタップします。

Mixing画面が表示されます。

2. パラメーターを選びます。

PARTボタンやカーソルボタンを使ってカーソルを動かすか、画面の表示をタップします。

3. データダイヤルやディスプレイノブなどを使って値を変更します。

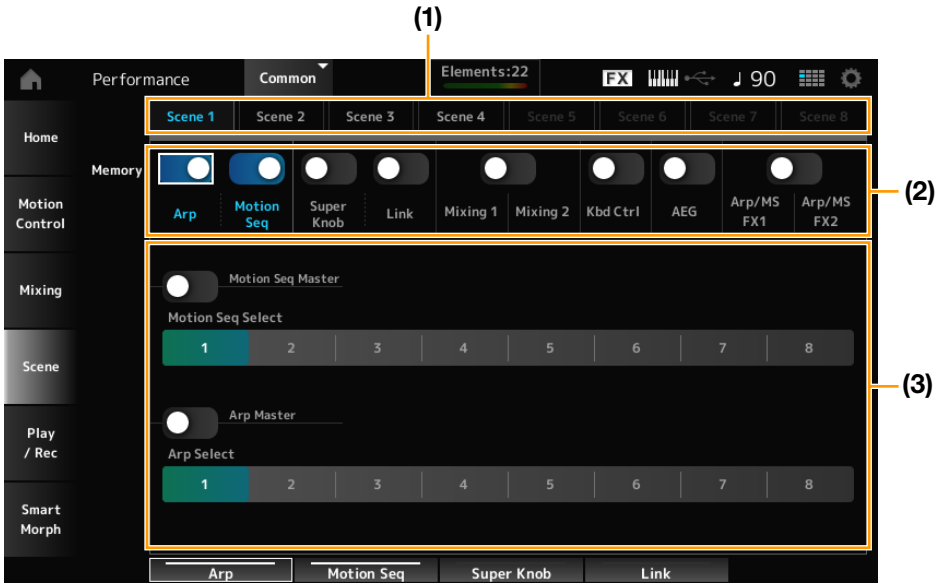
NOTE

さらに細かく値を変更する場合は、Mixing画面で [EDIT/⟲] ボタンを押し、エディット画面に入ります。

シーン

シーンは、8つのSCENEボタンそれぞれに、アルペジオタイプ、モーションシーケンスタイプ、パートのパラメーター値などの設定をスナップショットとして記録する機能です。
ひとつのパフォーマンスの中で、曲の展開に応じてアルペジオタイプやモーションシーケンスタイプなどを同時に切り替えたり、異なる音の表情に切り替えたりしたいときに便利です。

画面説明



(1) シーン切り替えタブ

(2) メモライズスイッチ

(3) 各設定の切り替え

メモライズスイッチをオンにすると、機能に応じたパラメーターが表示されます。

操作手順

1. [PERFORMANCE (HOME)] ボタンを押し、Sceneをタップします。

Scene画面が表示されます。

2. Scene 1 ～ 8の設定をします。

メモライズスイッチ(Memory)をオンにした機能が、選択したSCENEボタンに記録されます。
SCENE [1] ～ [8] ボタンを押すと、Scene 1 ～ 8が切り替わり、各ボタンに記録された設定が復元されます。

3. [STORE] ボタンを押して、パフォーマンスを保存します。

ご注意

ストアをせずに別のパフォーマンスに切り替えたり電源を切ったりすると、シーンの設定は消えてしまいます。

NOTE

SCENEボタンに記録できるパラメーターが、すでにノブやスライダーなどにアサインされている場合は、それらを操作します。次に、[SHIFT] ボタンを押しながらSCENEボタンのいずれかを押すことで、設定をボタンに記録できます。
その後、[STORE] ボタンを押してパフォーマンスを保存してください。

設定をエディットする

スプリットやレイヤーを使う

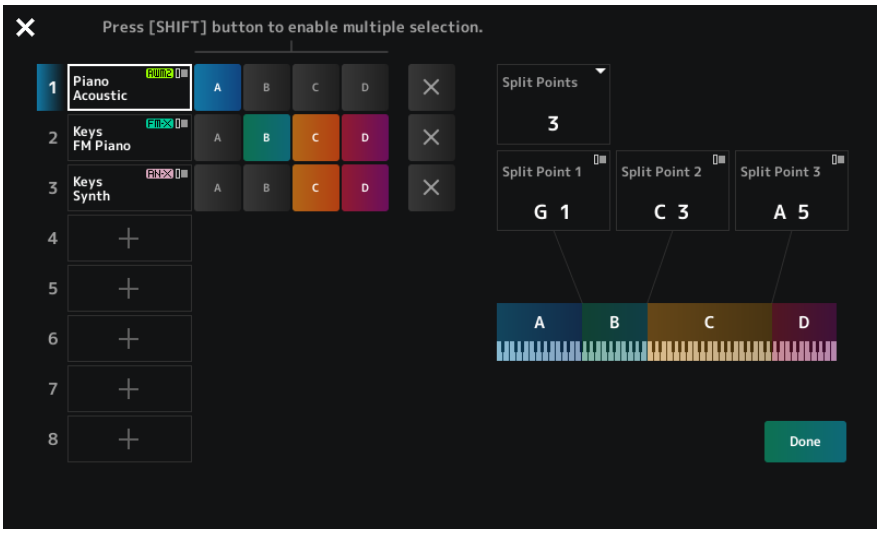
スプリットとは

鍵盤全体を複数のグループに分け、各グループにパートを割り当てる設定です。本機では、スプリットポイントを指定して、各グループの鍵域を設定します。

レイヤーとは

複数のパートを重ねて同時に鳴らす設定です。同じグループに2つ以上のパートを割り当てることで、複数の音色を組み合わせた演奏が可能になります。

Split Job画面



画面の各項目の説明は、Split Jobをご参照ください。

スプリットの設定手順

1. [SPLIT]ボタンを押します。

パフォーマンスのSplit Job画面が表示されます。

2. 画面をタップして、スプリットポイントの数や位置を指定し、各グループの鍵域を設定します。

[SHIFT]ボタンを押しながらグループのボタンをタップすると、1つのパートを複数のグループに指定できます。

3. [EXIT]ボタンを押すか、画面のDoneをタップして設定を確定します。

設定をキャンセルする場合は、画面左上の[×](閉じる)ボタンをタップします。

ノートレンジの設定手順

1. [SHIFT]ボタンを押しながら[SPLIT]ボタンを押します。

Performance画面のPart - Noteビューが表示されます。

2. キーボード入力やデータダイヤルなどを使って、各パートのノートレンジを変更します。

エディットの基本手順

1. パフォーマンスを選びます。

2. Performance画面で、パフォーマンス名またはエディットしたいパートにカーソルを合わせます。

3. [EDIT/⟲]ボタンを押すか、コンテキストメニューのEditをタップします。

パフォーマンス名にカーソルを合わせたときは、Common Edit画面が開きます。
パートにカーソルを合わせたときは、パートの音源方式に合わせたエディット画面が開きます。

NOTE

エディット画面は、Common Edit画面でナビゲーションバーからエディット対象を選ぶことでも開けます。

4. 1列目と2列目のタブを選んで画面を切り替えます。

上のタブから順番に設定を変えていくのがおすすめです。

例：ノーマルパート(AWM2)の場合

5. タブの右側に表示されたパラメーターを変更してエディットします。

6. 必要に応じてエディット対象を変え、さらにエディットします。

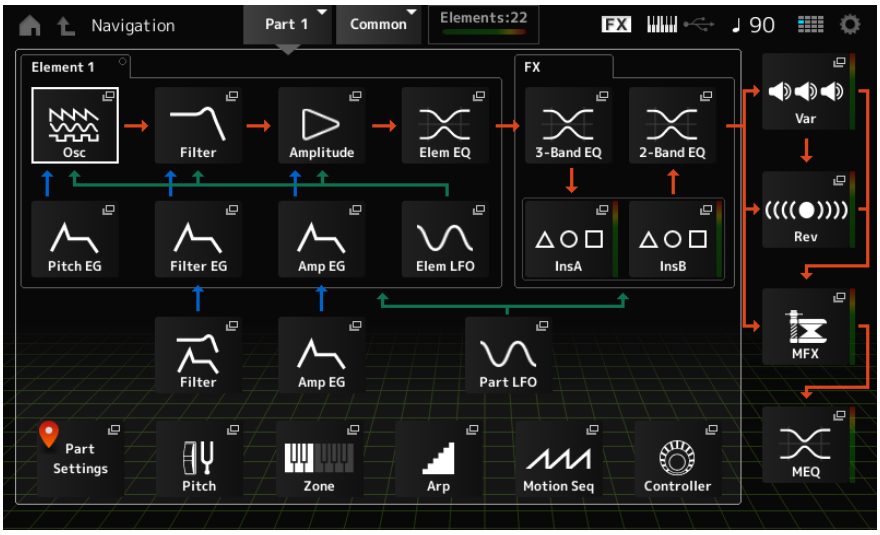
エディット対象はナビゲーションバーに表示されます。
パフォーマンス全体の設定をエディットするには、パフォーマンスのCommonを選びます。
パート全体の設定をエディットするには、パートのCommonを選びます。
さらに細かく設定するには、パートのElement1～128、Operator1～8、Oscillator1～3、Noise、C0～C6を選びます。

7. エディットが終わったら、[STORE]ボタンを押してパフォーマンスを保存します。

ナビゲーション画面を使う

1. [NAVIGATION] ボタンを押します。

NAVIGATION 画面が表示されます。



エディットの途中で [NAVIGATION] ボタンを押すと、どのエディット画面にいるかを示す現在地アイコン ( ) が表示されます。

2. エディット対象を選びます。

パート全体の設定をエディットするには、パートの Common を選びます。
さらに細かく設定するには、Element 1 ～ 128、Operator 1 ～ 8、Oscillator 1 ～ 3、Noise、C0 ～ C6 に切り替えてから設定を変更します。

3. エディットしたいパラメーターのアイコンを選びます。

カーソルボタンでカーソルを動かし、[ENTER] ボタンを押します。または、画面上のアイコンをタップします。

4. エディットしたい設定のアイコンを選びます。

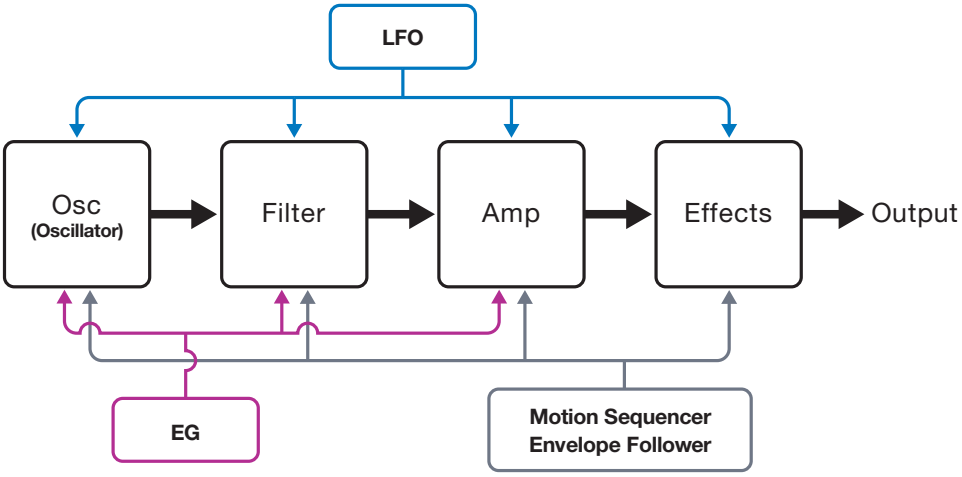
5. 表示された画面で設定を変更します。

6. パフォーマンスを保存します。

音の変化を作る

音の変化を作るには、オシレーター、フィルター、EG (エンベロープジェネレーター)、LFO (ローフリケンシーオシレーター)、エフェクトなどを使います。これらのパラメーターを変えることで、音の明るさや余韻などを調節できます。
細かな設定は音源方式によって異なりますが、共通のものは次のとおりです。

オシレーター (Osc)	波形を作る
ピッチ (Pitch)	音高を制御する
フィルター (Filter)	カットオフ周波数を制御する
EG	音の時間的変化を設定する
LFO	音の周期的変化を設定する
モーションシーケンサー	音の複雑な時間的変化を設定する
エフェクト (Effects)	音の加工処理をする



エフェクトの構成

システムエフェクト

パフォーマンスのすべてのパートにかかるエフェクトです。
システムエフェクトには、バリエーションとリバーブの2つのエフェクトを搭載しています。また、バリエーションの出力音にリバーブを加えることもできます (Variation to Reverb)。

インサーションエフェクト

各パートにかかるエフェクトです。

マスターエフェクト

音声の最終出力時にサウンド全体にかかるエフェクトです。

パート EQ

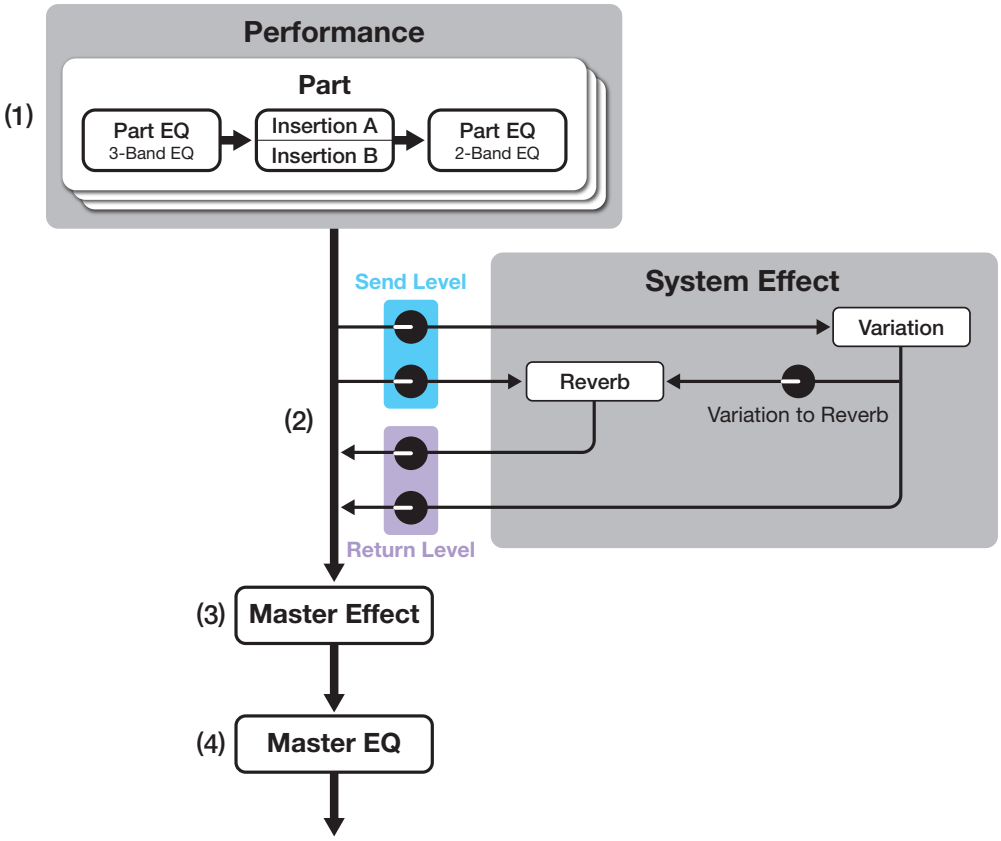
各パートにかかる3バンドと2バンドのイコライザーです。
パート EQ は、インサーションエフェクトの前後に設定できます。

マスター EQ

音声の最終出力時にサウンド全体にかかる5バンドのイコライザーです。

エフェクト接続と設定

以下の図のような流れで接続し、(1) ～ (4) の方法でそれぞれ設定できます。



(1) パート EQ とインサーションエフェクトの設定

[PERFORMANCE (HOME)] → パート選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing
[PERFORMANCE (HOME)] → パート選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Ins A
[PERFORMANCE (HOME)] → パート選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Ins B
[PERFORMANCE (HOME)] → パート選択 → [EDIT/⟲] → Effect → 3-band EQ
[PERFORMANCE (HOME)] → パート選択 → [EDIT/⟲] → Effect → 2-band EQ

(2) バリエーションとリバーブの設定

[PERFORMANCE (HOME)] → パート選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing
[PERFORMANCE (HOME)] → Common 選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Variation
[PERFORMANCE (HOME)] → Common 選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Reverb

(3) マスターエフェクトの設定

[PERFORMANCE (HOME)] → Common 選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Master FX

(4) マスター EQ の設定

[PERFORMANCE (HOME)] → Common 選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Master EQ

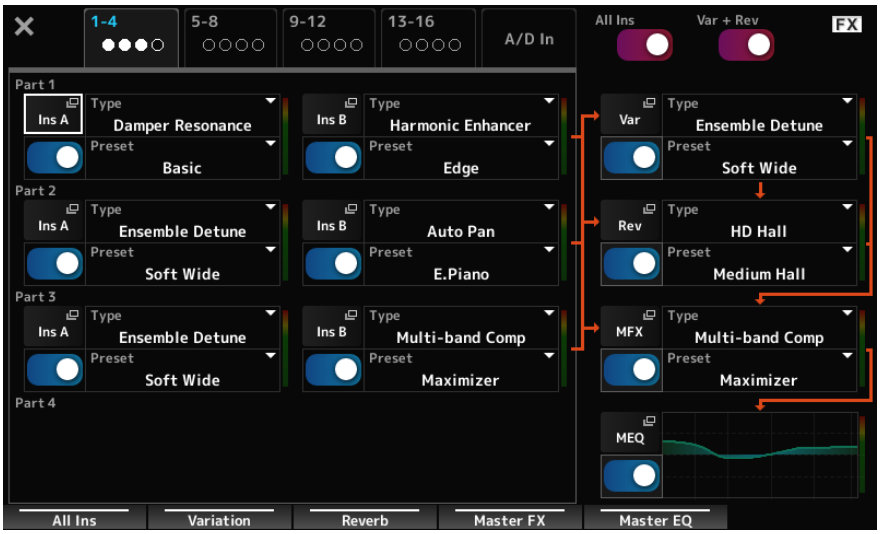
NOTE

A/D INPUT 端子からのオーディオ入力信号のエフェクトは、[PERFORMANCE (HOME)] → Common 選択 → [EDIT/⟲] → Audio In で設定します。

本機に搭載されているエフェクトのカテゴリーとエフェクトタイプについては、エフェクトタイプ一覧を、エフェクトパラメーターについては、エフェクトパラメーター一覧をご覧ください。
各エフェクトタイプのプリセットプログラムについては、データリストをご参照ください。

エフェクト設定を変える

[SHIFT]+[NAVIGATION] で FX Overview 画面が表示され、現在のパフォーマンスで使用されているエフェクト全体を確認できます。Ins A や Var など、各エフェクトの見出し部分をタップすると、エフェクトの詳細編集画面にジャンプできます。



アルペジオを使う

アルペジオとは鍵盤を押さえるだけで、リズムパターンやコードバッキングが自動的に演奏される機能です。
ライブパフォーマンスでの表現の幅を広げるツールとしてだけではなく、楽曲制作においても目的の楽器や音楽ジャンルにぴったり合ったバッキングフレーズを作成するツールとして活用できます。

本機のアルペジオ機能の特徴

本機では、最大8つのアルペジオタイプをパートごとに設定でき、同時に8パートのアルペジオを再生できます。
また、アルペジオ再生に使う鍵盤の範囲(Note Limit)や打鍵の強さの上下限(Velocity Limit)を設定できます。

アルペジオ機能を使うと、アクセントフレーズ(強いベロシティーで鍵盤が演奏されたときにだけ再生されるシーケンスフレーズ)を鳴らしたり、ランダムSFXを使った効果音(たとえば、ギターのフレットノイズなど)を再生できます。
これらの音を含むプリセットアルペジオは、Arp Category Search画面で探せます。AttributeにAccent(アクセントフレーズ)やRandom SFX(ランダムSFX)を指定すると、該当するアルペジオを絞り込めます。

アルペジオをオンオフする

アルペジオのオンオフを切り替えるには、トップパネルの[ARP]ボタンを押します。

アルペジオの鳴りかたをノブで変更する

[QUICK EDIT]ボタンでARP/MSEQを選ぶと、アルペジオの鳴りかたをノブ1～2で変更できます。
アルペジオを再生して、音の変化を確認しながらノブを操作し、鳴りかたを変更します。
ノブ1～2の効果については、Common Edit画面のArp/MS → Arp Commonをご覧ください。

アルペジオ再生のオンオフのしかたを切り替える

アルペジオの再生方法は、鍵盤を押している間だけ再生する設定から、指を離してもアルペジオが鳴り続ける設定など、自由に切り替えることができます。設定は以下の手順で行います。

Hold

[EDIT/]ボタン → パート選択 → Common → Arpeggio → Common

Trigger Mode

[EDIT/]ボタン→ パート選択 → Common → Arpeggio → Advanced

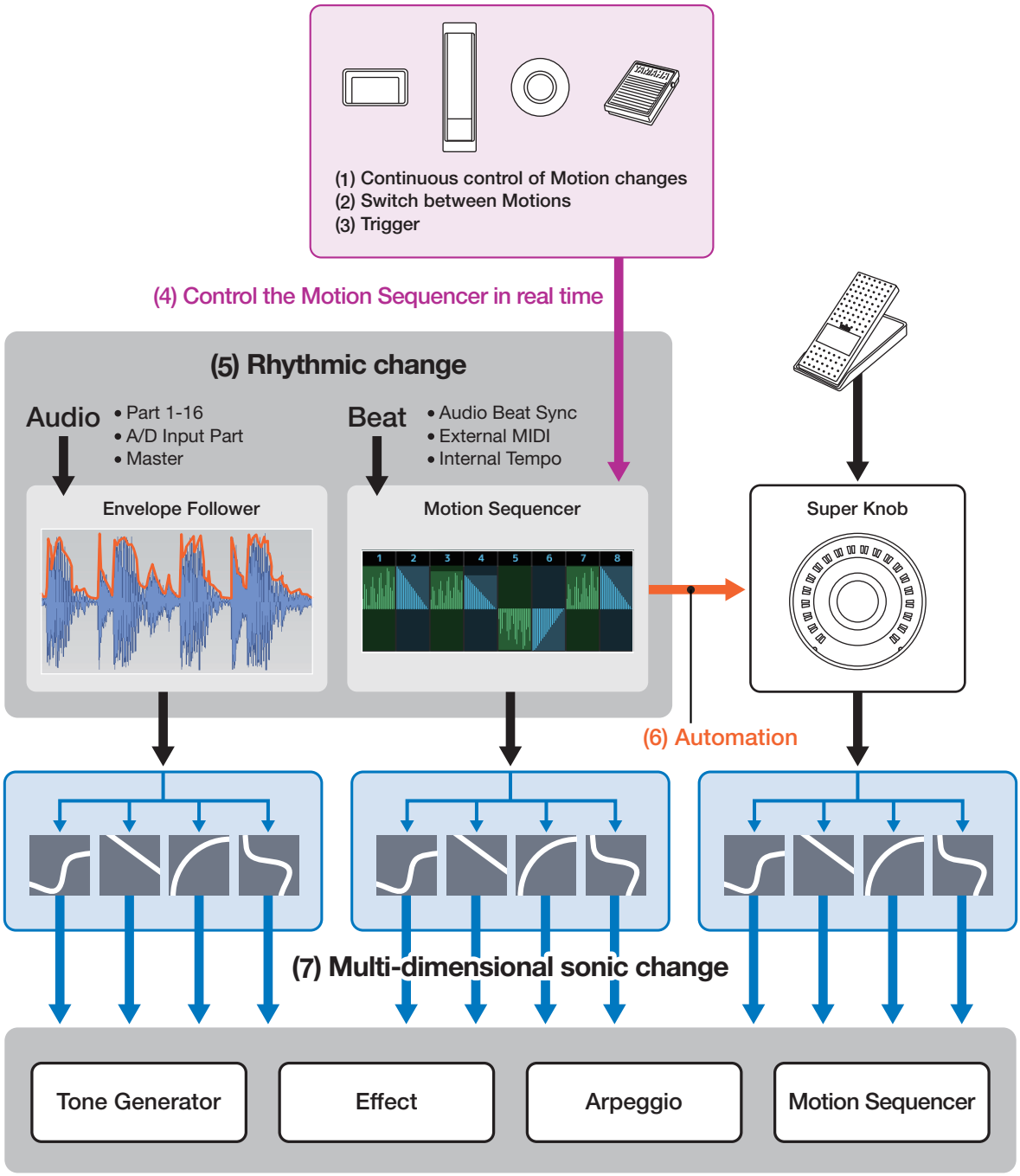
設定	Hold	Trigger Mode
鍵盤を押している間だけ再生される	Off	Gate
鍵盤から指を離してもアルペジオが鳴り続ける	On	Gate
鍵盤を弾くたびに、アルペジオ再生のオンオフが切り替わる	On/Off関係なし	Toggle

NOTE

Arp MasterとArp Partがオンの場合、トップパネルの[KEYBOARD HOLD]ボタンをオンにすると、HoldがOnの場合と同じ効果を得られます。

モーションコントロールを使う

モーションコントロールとは、モーション(リズミカルな音変化と多次元音変化)を生み、その変化をリアルタイムにコントロールする、まったく新しい音表現を実現した機能です。
ペダルやホイールなどを操作しなくても、あらかじめ設定しておいたとおりにパラメーターを動かせます。
演奏者のパッションに呼応するようにサウンドをドラスティックに変化させ、ビートに合わせて演奏を表情豊かに演出します。



(1) モーションの振る舞いを連続コントロール

(2) 別のモーションに切り替える

(3) トリガー

(4) モーションシーケンサーをリアルタイムコントロール

(5) リズミカルな音変化

(6) オートメーション

(7) 多次元音変化

モーションコントロールを設定する

モーションコントロールは、Control Assign 画面から、操作したいコントローラーのソース (Source) と、コントロール対象 (Destination や Parameter) を選ぶことで設定できます。

Control Assign 画面の開きかた

[PERFORMANCE (HOME)] → Common をタップ → [EDIT/⟲] → Control → Control Assign

[PERFORMANCE (HOME)] → パートを選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Control Assign

スーパーノブに設定する

Display Filter を SuperKnob にして、Source (AsgnKnob 1 ～ 8) や Destination などを選びます。

モーションシーケンスに設定する

Source にモーションシーケンスのレーン 1 ～ 4 を指定します。

エンベロープフォロワーに設定する

Source に EnvFollow を指定します。

スーパーノブの設定をカスタマイズする

スーパーノブを使うと、ノブ 1 ～ 8 に割り当てられた全パート共通の Assign 1 ～ 8 の値を同時にコントロールできます。
スーパーノブとモーションシーケンサーを組み合わせて使うことで、より複雑な音の変化を実現できます。

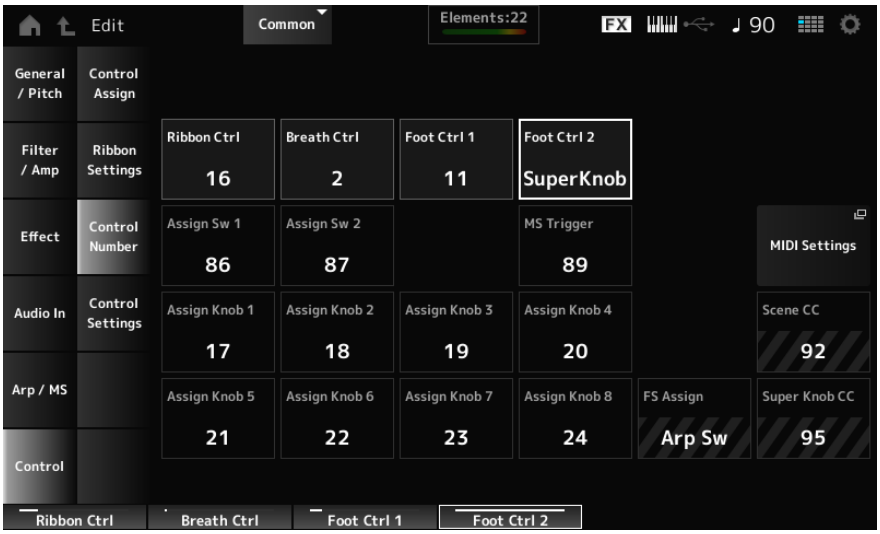
スーパーノブを足元でコントロールする

スーパーノブは、別売のフットコントローラー (FC7) を使ってコントロールすることもできます。

1. **フットコントローラー (FC7) を FOOT CONTROLLER 端子 ([1] または [2]) に接続します。**

2. **[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Control → Control Number で画面を開きます。**

3. **フットコントローラー (FC7) を接続した端子に応じて、Foot Ctrl1 または Foot Ctrl2 で SuperKnob を選びます。**



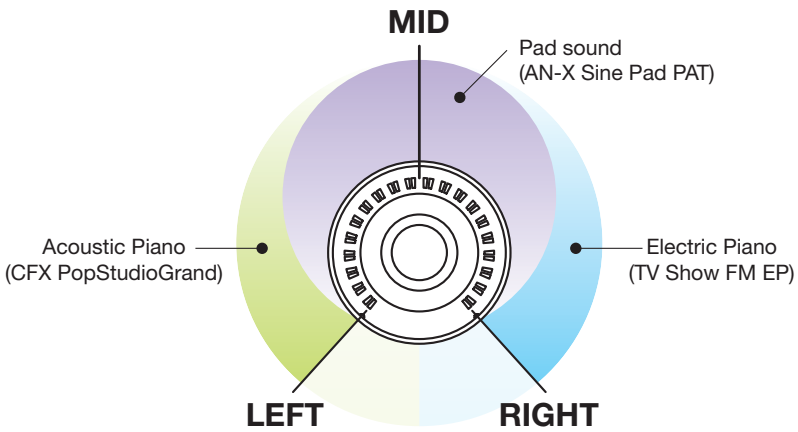
4. **画面を閉じて、設定を終了します。**

スーパーノブの設定例

スーパーノブの設定はカスタマイズできます。
スーパーノブでモーフィング効果をかける場合、2点モードと3点モードが使えます。3点モードでは中央値を設定できます。

3点モードを使ったモーフィングの例

ここでは、プリセットパフォーマンスから、アコースティックピアノとパッドサウンドとエレクトリックピアノを選択してレイヤーサウンドを作成します。さらに、それぞれのスーパーノブの効果を保持しつつ、モーフィング効果を付加する方法を説明します。



1. パート1～3の音を選びます。

1-1. [CATEGORY] ボタンを押して、CFX PopStudioGrand を選びます。

1-2. Home 画面でパート2の [+] をタップして Part Category Search 画面を開き、AN-X Sine Pad PAT を選びます。

1-3. Home 画面でパート3の [+] をタップして Part Category Search 画面を開き、TV Show FM EP を選びます。

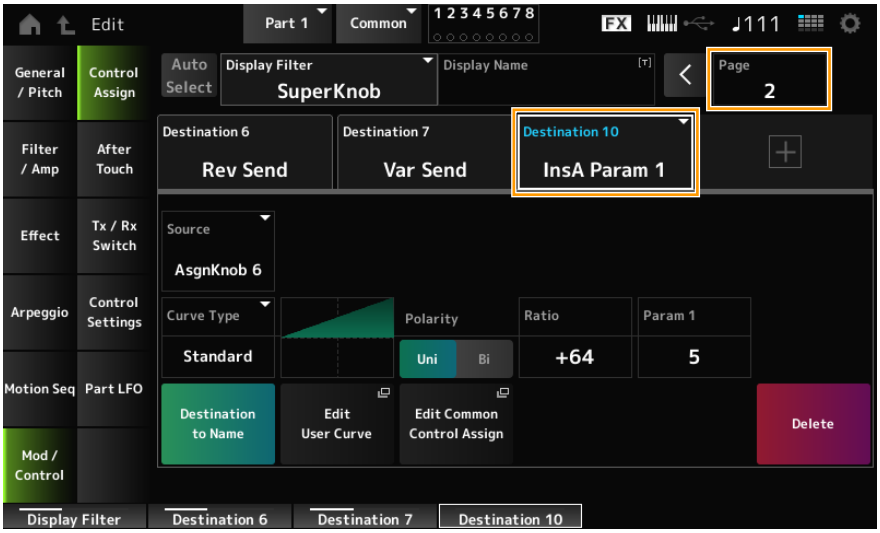
2. パート1のパラメーターを設定します。

2-1. パート1を選びます。

2-2. [SHIFT] ボタンを押しながら [CONTROL ASSIGN] ボタンを押して、Control View 画面を開きます。

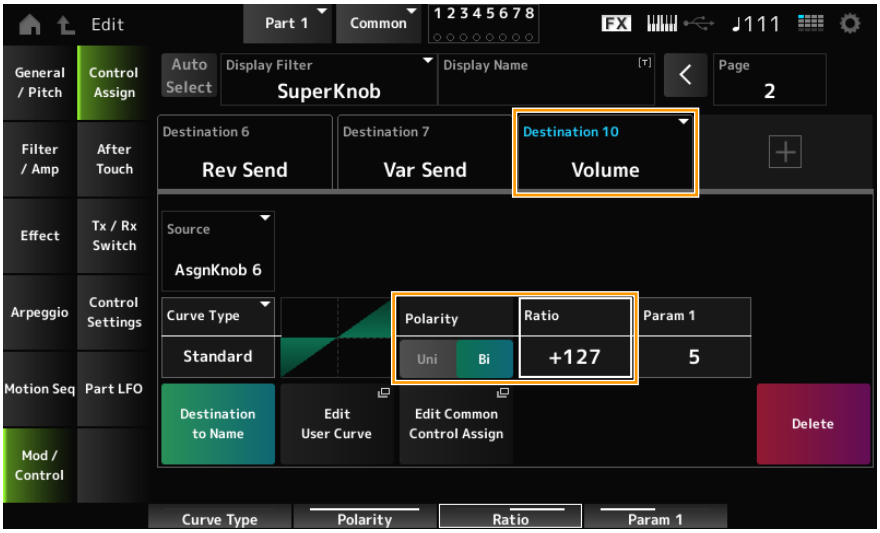
2-3. スーパーノブを動かすと、Control Assign 画面が開きます。

2-4. Page を2にして、[+] をタップすると Destination 10 が追加されます。



2-5. Destination 10のタブをタップして、Part ParamからVolumeを選びます。

2-6. Polarity (Curve Polarity)をBiに、Ratio (Curve Ratio)を+127にします。



3. パート2のパラメーターを設定します。

3-1. パート2を選びます。

3-2. [SHIFT]ボタンを押しながら[CONTROL ASSIGN]ボタンを押し、スーパーノブを動かします。パート2のControl Assign画面が開きます。

3-3. [+]をタップするとDestination 8が追加されます。

3-4. Destination 8のタブをタップして、Part ParamからVolumeを選びます。

3-5. Polarity (Curve Polarity)をBiに、Ratio (Curve Ratio)を+127にします。

4. パート3のパラメーターを設定します。

4-1. パート3を選びます。

4-2. [SHIFT]ボタンを押しながら[CONTROL ASSIGN]ボタンを押し、スーパーノブを動かします。パート3のControl Assign画面が開きます。

4-3. [+]をタップするとDestination 8が追加されます。

4-4. Destination 8のタブをタップして、Part ParamからVolumeを選びます。

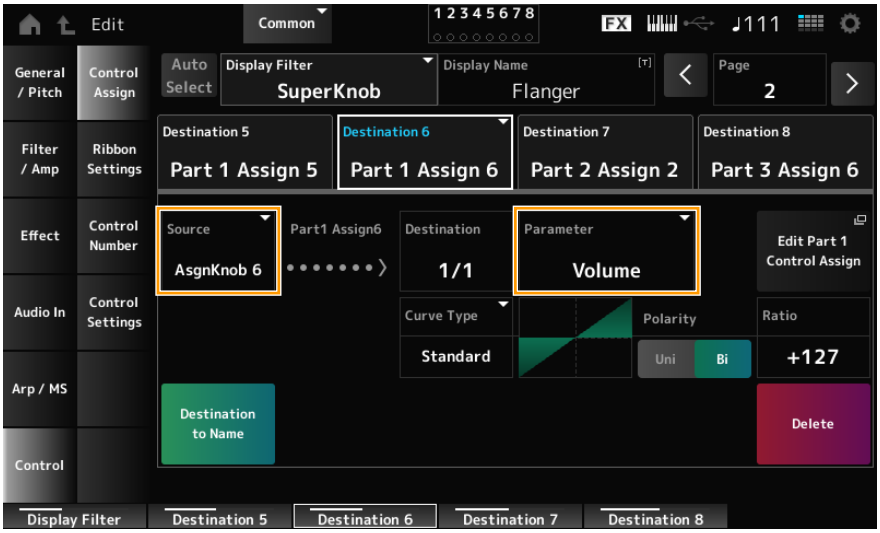
4-5. Polarity (Curve Polarity)をBiに、Ratio (Curve Ratio)を+127にします。

5. パート1～3のパラメーターがCommon Assignable Knobに設定されているのを確認します。

5-1. [COMMON] ボタンを押します。

5-2. [SHIFT] ボタンを押しながら [CONTROL ASSIGN] ボタンを押し、スーパーノブを動かします。Common の Control Assign 画面が開きます。

5-3. Destination 6 ～ 8 タブをタップし、Source がそれぞれ AsgnKnob 6 ～ 8、Destination Parameter が Part 1 ～ 3 Volume になっていることを確認します。



6. スーパーノブのLEFTポジションを設定します。

スーパーノブを一番左まで回したときの設定です。

6-1. KNOB POSITION [LEFT] ボタンを押します。

6-2. パートセレクトが COMMON になっていることを確認してから、[ASSIGN] ボタンを押します。このとき、ノブが5～8に設定されていることを確認します。

6-3. パート1の CFX PopStudioGrand だけが鳴るようにするため、ノブ6 (Assgin6) を一番右 (最大値) まで回し、ノブ7 (Assign7) とノブ8 (Assign8) を一番左 (最小値) まで回します。

6-4. [SHIFT]+KNOB POSITION [LEFT] で設定を保存します。

7. スーパーノブのRIGHTポジションを設定します。

スーパーノブを一番右まで回したときの設定です。

7-1. KNOB POSITION [RIGHT] ボタンを押します。

7-2. パート3の TV Show FM EP だけが鳴るようにするため、ノブ8 (Assgin8) を一番右 (最大値) まで回し、ノブ6 (Assign6) とノブ7 (Assign7) を一番左 (最小値) まで回します。

7-3. [SHIFT]+KNOB POSITION [RIGHT] で設定を保存します。

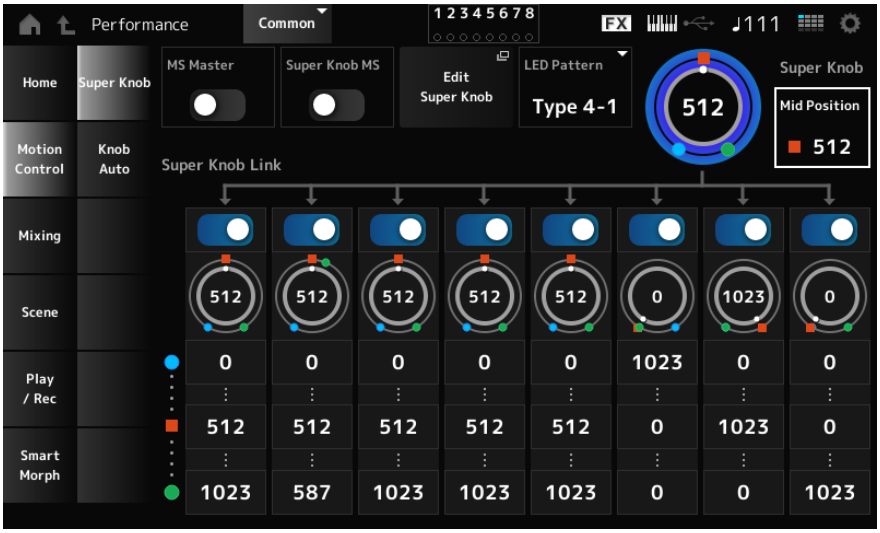
8. スーパーノブのMIDポジションを設定します。

MIDポジションを有効にする設定に切り替え、スーパーノブを中間地点まで回したときの設定を作ります。

8-1. [NAVIGATION]ボタンを押して、NAVIGATION画面を開きます。

8-2. Super Knobをタップして、スーパーノブの設定画面を開きます。

8-3. Mid Positionに中間点の512を設定します。



8-4. KNOB POSITION [MID]ボタンを押します。

8-5. パート2のAN-X Sine Pad PATだけが鳴るようにするため、ノブ7 (Assgin7)を一番右(最大値)まで回し、ノブ6 (Assign6)とノブ8 (Assign8)を一番左(最小値)まで回します。

8-6. [SHIFT]+KNOB POSITION [MID]で設定を保存します。

これで基本設定が完了しました。

9. 微調整します。

必要に応じて、各パートのCurve Type、Ratio、Paramや、KNOB POSITIONのLEFT、RIGHT、MIDの設定値などを微調節します。

モーションシーケンサーを使う

モーションシーケンサーとは、あらかじめ作成したシーケンスによってパラメーターを時間的にコントロールし、音の変化を作る機能です。パフォーマンスのテンポやアルペジオ、接続した機器のリズムに同期し、曲の展開に応じたリズミカルな音の変化をインタラクティブかつリアルタイムに作り出すことができます。

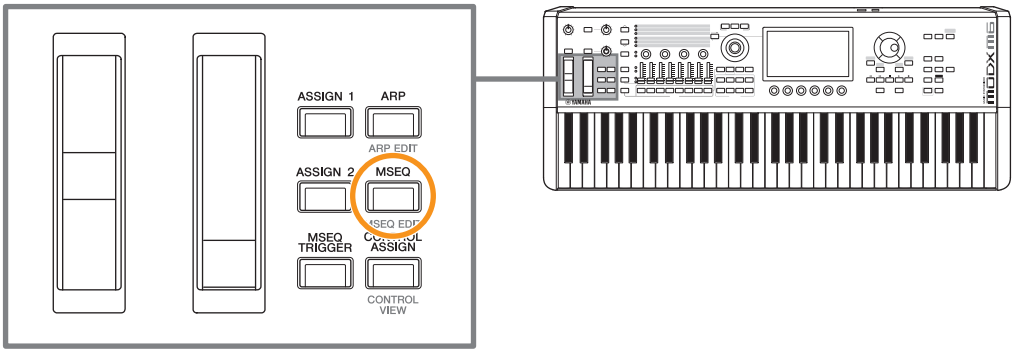
1パートにつき最大4レーン、パフォーマンス全体で同時に8レーンまで使用でき、各レーンには最大8つのシーケンスパターンを設定できます。またアルペジオと同様に、シーケンスを再生するVelocity Limitやシーケンスの再生方法、ステップ数などを設定できます。

レーンごとのパラメーターの設定手順：

[PERFORMANCE (HOME)] → パート選択 → [EDIT/⟲] → Motion Seq → Lane

モーションシーケンサーをオンオフする

モーションシーケンサーのオンオフを切り替えるには、トップパネルの[MSEQ]ボタンを押します。



モーションシーケンサーの鳴りかたをノブで変更する

[QUICK EDIT]ボタンでARP/MSEQを選ぶと、モーションシーケンサーの鳴りかたをノブ3～4で変更できます。
モーションシーケンサーを再生して、音の変化を確認しながらノブを操作し、鳴りかたを変更します。
ノブ3～4の効果については、Common Edit画面のArp/MS → MS Commonをご覧ください。

モーションシーケンサー再生のトリガー方法を切り替える

モーションシーケンサー再生のトリガー方法は、LaneSwやTriggerで切り替えられます。

LaneSw、Trigger

[PERFORMANCE (HOME)] → パート選択 → [EDIT/⟲] → Motion Seq → Lane

設定	Lane Sw	Trigger	Sync
鍵盤を押したときにモーションシーケンサーを再生する	On	Off	-
[MSEQ TRIGGER]ボタンを押したときにモーションシーケンサーを再生する	On	On	Arp以外

モーションシーケンサーをエディットする

モーションシーケンスは最大16ステップ(段階)で構成されます。
Edit Sequenceをタップして Motion Sequenceの設定画面 を開き、各ステップをエディットします。

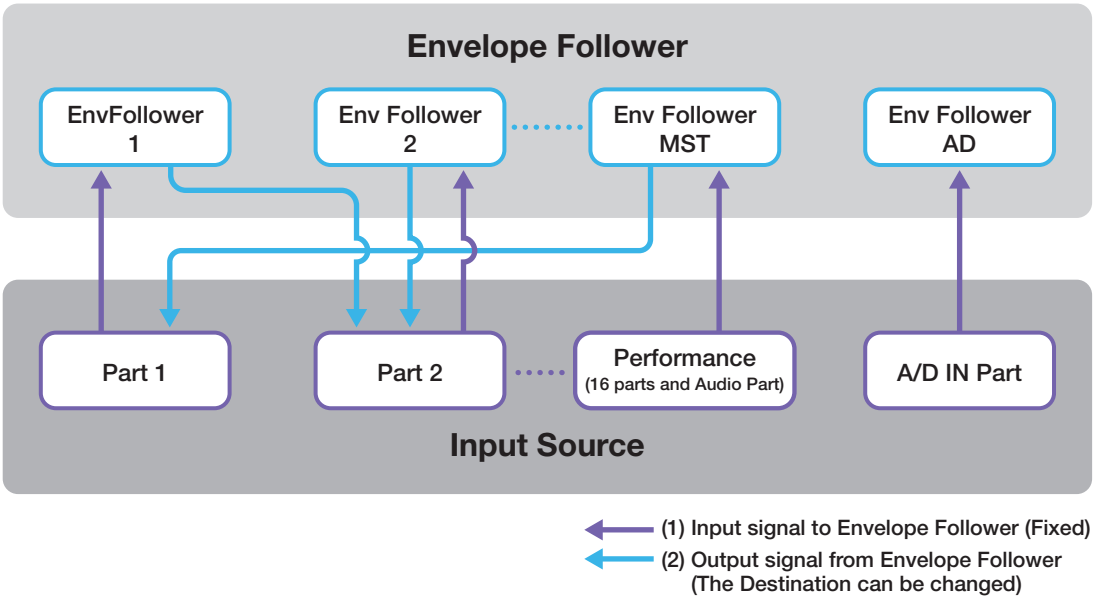
エンベロープフォロワーを使う

エンベロープフォロワーとは、入力信号の波形のエンベロープ(振幅包絡)を抽出する機能で、音の変化を作るコントローラーとして使います。パート出力だけでなく、A/D INPUT端子に接続した外部機器からの入力信号も扱えます。

たとえば、リズムパターンを割り当てたパートのエンベロープフォロワーをソースとして使い、別のパートに変化を加えられます。ダッキング(あるパートが鳴っている間に、別のパートの音量が下がる)を設定したい場合に便利です。

各エンベロープフォロワーはEnvFollow 1ならパート1、EnvFollow 2ならパート2、EnvFollow ADならオーディオパートといったように、固有の入力ソースを持っています。各エンベロープフォロワーからの出力信号はControl Assign画面でソースとして選択することで出力先を自由に設定できます。

たとえば、パート1のエンベロープフォロワー(EnvFollow 1)を使ってパート2の変化を作ることもできます。各エンベロープフォロワーの出力信号でどのように音の変化を作るかは、Control Assign画面で設定します。



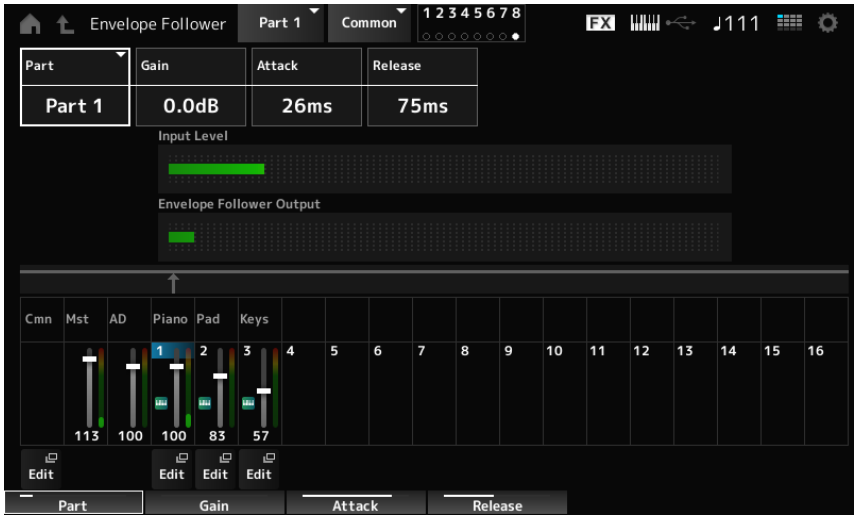
(1) エンベロープフォロワーへの入力信号　　(2) エンベロープフォロワーからの出力信号

エンベロープフォロワーの設定画面:

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow MST)

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Audio In → Routing → Envelope Follower (EnvFollow AD)

[PERFORMANCE (HOME)] → パート選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow 1 ～ 16)



Rhythm Pattern画面からエンベロープフォロワーを設定する

Rhythm Pattern画面でエンベロープフォロワーを設定できます。これにより、リズムパターンと組み合わせるときによく使う代表的なパラメーターに素早くアクセスできます。

1. [SHIFT]ボタンを押しながら[SONG/PATTERN]ボタンを押して、Rhythm Pattern画面を開きます。

2. 画面右側の一覧からドラム音色を選びます。

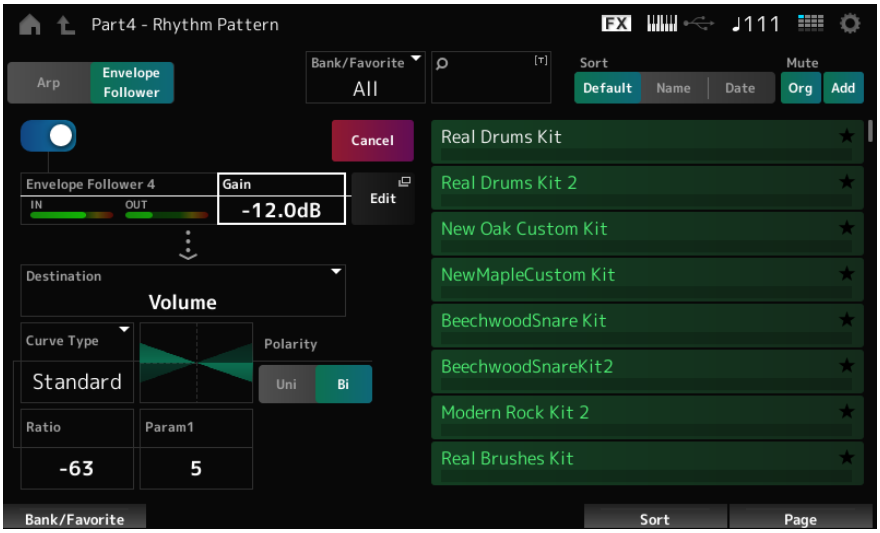
3. Envelope Followerをタップし、スイッチをオンにします。

この状態で鍵盤を弾くと、エンベロープフォロワーの効果を確認できます。

4. 設定を調節します。

設定例

・Polarity (Curve Polarity)：Bi
・Ratio (Curve Ratio)：−63
・Gain (Envelop Follower Gain)：−12.0 dB



5. より細かく調節したい場合には、画面のEditをタップします。

Envelope Follower Edit画面 が開きます。

NOTE

- リズムパターンのキットやアルペジオタイプを選び直すときは、[SHIFT]ボタンを押しながら[SONG/PATTERN]ボタンを押して、Rhythm Pattern画面に戻ります。
- リズムパターンのキットやアルペジオタイプを選び直しても、エンベロープフォロワーの設定は保持されます。

スマートモーフを使う

スマートモーフとは、機械学習でFM-Xパートや AN-Xパートをモーフィングする機能です。これにより、複数のFM-Xパートまたは AN-Xパートをベースに、新しい音を生成し、パート1として鍵盤で演奏できます。

スマートモーフの特徴

パート9 ～ 16に割り当てた2つ以上のパートが個別に分析され、マップ上に各パートが点としてプロットされます。マップ上の1グリッドは1音を表し、点どうしの距離は音の近さ(近似性)を示します。

新しいパートの生成（ラーン）

Learn機能を使うと、マップ上の点の間を埋める音が自動生成されます。マップ上の点をタップすると、その点がパート1の音になります。マップ上の気に入ったポイントを選んで保存することで、新しいパートを作れます。

鍵盤を弾きながらマップ上の点をドラッグしたり、スーパーノブに任意の2 ～ 8点間の動きをアサインし動かしたりすることで、これまでにない演奏表現を生み出せます。

エディットした設定を保存する

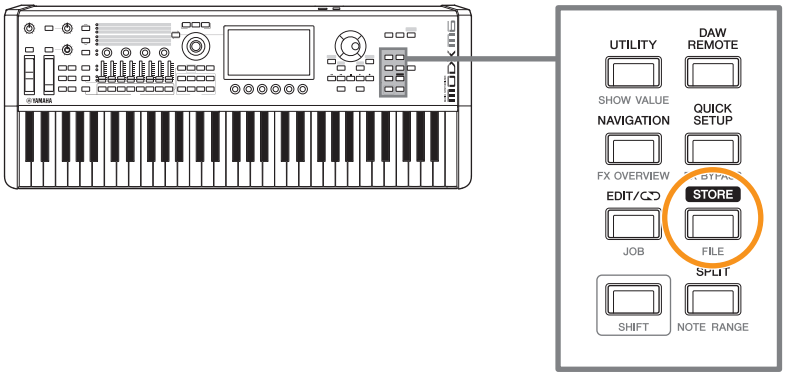
エディット作業が終わったら、作成したパフォーマンスを内部メモリーに保存します。内部メモリーに保存することを「ストア」といいます。

ご注意

- **保存(ストア)をせずに別のパフォーマンスを選んだり電源を切ったりすると、エディットした設定は消えてしまいます。**
- **ユーザーバンクにある既存のパフォーマンスは、上書きされると消えてしまいます。エディットしたパフォーマンスを保存するときは、既存のユーザーパフォーマンスに上書き保存しないようにご注意ください。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)しておくことをおすすめします。セーブの操作については、「作成したパフォーマンスなどをファイルにバックアップする」をご覧ください。**

パフォーマンスの保存手順

1. [STORE]ボタンを押します。



- 新しくパフォーマンスを保存する場合は、Store As New Performance(新規パフォーマンスとして保存)が表示されます。
- すでにパフォーマンスが保存されている場合は、Overwrite Current Perf.(現在のパフォーマンスを上書き)とStore As New Performance(新規パフォーマンスとして保存)が表示されます。

2. 新しくパフォーマンスを保存する場合は、Store As New Performanceをタップします。

すでに保存されているパフォーマンスに上書きする場合は、Overwrite Current Perf.をタップしてからStore (YES)をタップします。

3. 文字入力画面でパフォーマンス名を入力します。

メイン画面に表示されたキーボードを使って入力します。英数字20字以内で入力してください。

4. 文字入力画面のDoneをタップします。

ストアが完了すると、Performance画面に戻ります。

ライブセットを作る

ライブ中に、曲に合わせてパフォーマンスを瞬時に切り替えたいときは、ライブセット機能を使うと便利です。
本機では、お気に入りのパフォーマンスをスロットに登録して並べることで、ライブセットを簡単に作ることができます。

スロットにパフォーマンスを登録する

パフォーマンスは、以下の手順でライブセットに登録できます。

ご注意

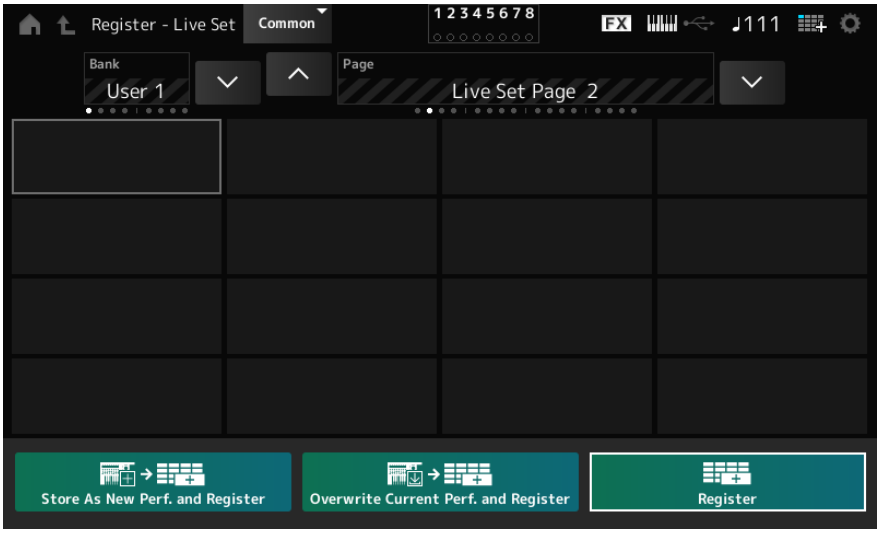
- **編集中のパフォーマンスをライブセットに登録する場合は、先にパフォーマンスを保存(ストア)してください。ただし、ライブセットを登録するときにStore As New Perf. and RegisterもしくはOverwrite Current Perf. and Registerを選んだ場合は、事前のパフォーマンスの保存(ストア)は不要です。**
- **保存(ストア)をせずに別のパフォーマンスを選んだり電源を切ったりすると、編集中の設定は消えてしまいます。**

1. Performance画面などで、登録したいパフォーマンスを選びます。

[LIVE SET]ボタンが点灯または半点灯していることを確認してください。

2. [SHIFT]ボタンを押しながら[LIVE SET]ボタンを押します。

Live Set Register画面が表示されます。



3. 登録したいスロットをタップして選びます。

4. 保存方法を選んで[ENTER]ボタンを押すか、画面をタップします。

保存方法	説明
Store As New Perf. and Register	新規パフォーマンスとして保存して登録
Overwrite Current Perf. and Register	現在のパフォーマンスを上書き保存して登録
Register	登録

必要に応じてパフォーマンス名を変更し、内容を確定させると、スロットにパフォーマンスが登録されます。

NOTE

すでに登録されているスロットの前に、新しいパフォーマンスを登録したい場合は、以下の手順で行います。
1. [SHIFT]ボタンを押しながら、スロットをタップします。スロットの前にカーソルが表示されます。
2. [SHIFT]ボタンを押しながら、保存方法を選んで[ENTER]ボタンを押すか、画面をタップします。
このとき、ライブセットページの最後(右下)に登録されていたスロットのパフォーマンスは削除されます。

スロットに登録したパフォーマンスを並べ替える

スロットの中身を入れ替えることができます。

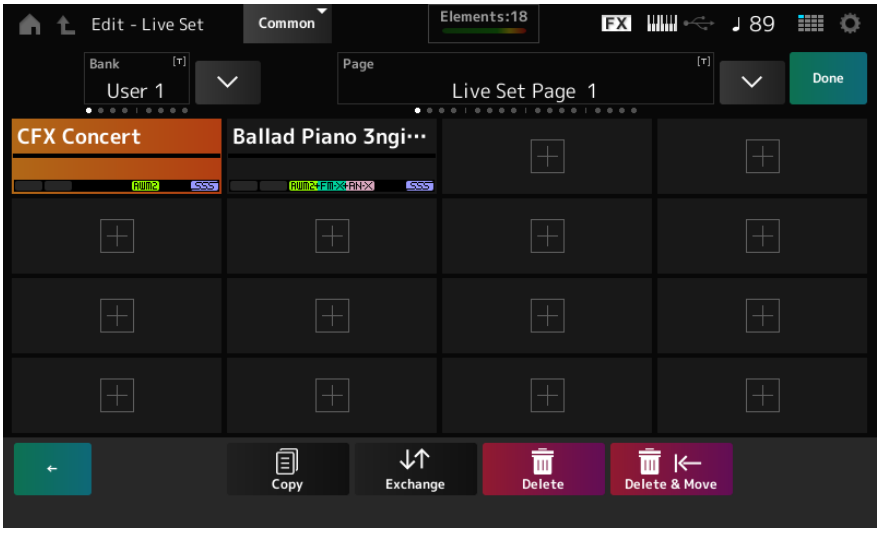
1. [LIVE SET](またはライブセットアイコンをタップ)→ユーザーバンクを選択→[EDIT/⟲]で画面を開きます。

Live Set Edit画面が表示されます。

プリセットバンクやライブラリーバンクのライブセットを開いているときは、Live Set Edit画面が表示されません。

2. 画面上のJobをタップします。

画面下部にJob画面が表示されます。



3. 移動元のスロットをタップし、Exchangeをタップします。

画面下部にJob画面が表示されます。

4. 移動先のスロットをタップします。

移動元と移動先のスロットの中身が入れ替わります。

5. 入れ替えが完了したら、Doneをタップします。

NOTE

Bank単位やPage単位でのコピーや入れ替えを行いたい場合は、Live Set画面を表示した状態で、[SHIFT]ボタンを押しながら[EDIT/⟲]ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。

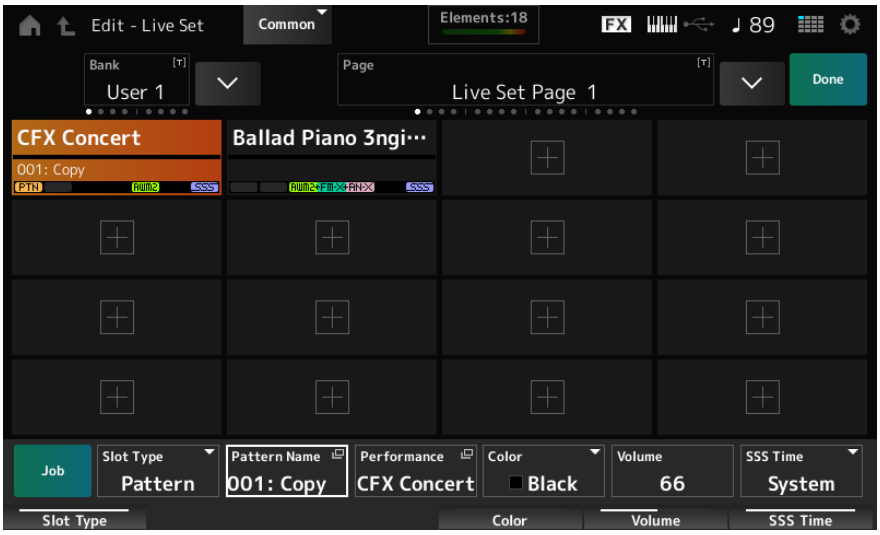
スロットにパターン、ソング、オーディオファイルを登録する

ライブセットのスロットにパターン、ソング、オーディオファイルを登録しておくと、パフォーマンスを鍵盤で演奏しながら、パターン、ソング、オーディオファイルの再生ができます。

1. [LIVE SET] (またはライブセットアイコンをタップ) → ユーザーバンクを選択 → [EDIT/⟲] で画面を開きます。

Live Set Edit画面が表示されます。

プリセットバンクやライブラリーバンクのライブセットを開いているときは、Live Set Edit画面が表示されません。



2. スロットを選ぶか、[+] をタップして追加します。

3. Slot Typeから登録したいものを選びます。

Slot Type	種類
Perform	パフォーマンス
Song	ソング
Audio	オーディオファイル
Pattern	パターン

4. Pattern NameやAudio Nameなどをタップして、Load画面を開きます。

5. スロットに登録したいパターンやファイルなどを選びます。

6. 設定が完了したら、Doneをタップします。

NOTE

Pattern画面やSong画面で録音済みの曲を選択した状態で、[SHIFT] ボタンを押しながら [LIVE SET] ボタンを押すと、パターンやソングをライブセットのスロットに登録できます。

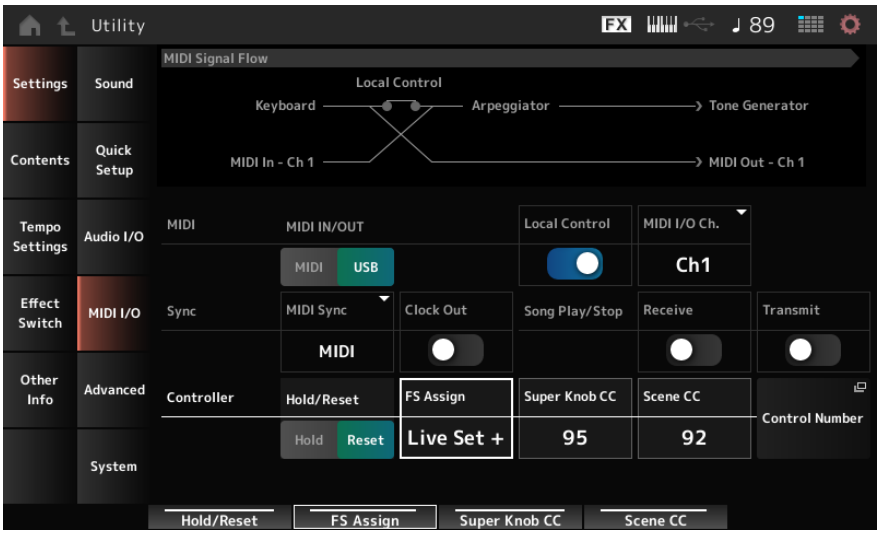
スロットをフットスイッチで切り替える

ライブセットのスロットは、別売のフットスイッチ(FC4A、FC5)を使って切り替えることもできます。
以下の手順で設定します。

1. フットスイッチ(FC4A、FC5)をFOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に接続します。

2. [UTILITY] → Settings → MIDI I/Oで画面を開きます。

MIDI I/O画面が表示されます。



3. FS AssignをLive Set+またはLive Set−に設定します。

Live Set+では、フットスイッチを踏むと順方向にライブセットのスロットが切り替わります。
Live Set−では、逆方向にライブセットのスロットが切り替わります。

ライブセットからパフォーマンスを選ぶ

ライブセットから演奏に使うパフォーマンスを選びます。

1. [LIVE SET] ボタンを押して、画面を開きます。

Live Set 画面が表示されます。

2. 必要に応じて、Bank や Page を切り替えます。

3. スロットをタップして選びます。

演奏に使うパフォーマンスが選択されます。

演奏する

ライブセットからパフォーマンスを選んでから、鍵盤で演奏します。
演奏に応じて、ライブセットに登録されたパターン、ソング、オーディオファイルを再生します。

ライブセットのスロットに登録されたパターン、ソング、オーディオファイルを再生する

あらかじめスロットに登録しておいたパターン、ソング、オーディオファイルを再生しながら鍵盤演奏できます。

NOTE
ソングやパターンの再生中は、パフォーマンスやスロットを変更できません。変更しようとすると、エラーメッセージが表示されます。

1. **Live Set 画面でスロットを選びます。**

2. **[▶](プレイ)ボタンを押します。**
スロットに登録しておいたパターン、ソング、オーディオが再生されます。

NOTE
パターン、ソング、オーディオ再生中に[▶](プレイ)ボタンを押すと、Pattern 画面、Song 画面、Audio 画面にジャンプします。

3. **[■](ストップ)ボタンを押して、再生を停止します。**

3. 録音・再生する

本機を使って、パターン、ソング、オーディオの録音再生ができます。
録音したパターンとソングは本機メモリーに、オーディオは本機に接続したUSBフラッシュメモリー内に保存されます。

用語説明

パターン

パターンとは、短いフレーズをMIDIイベントとして記録したMIDIシーケンスデータです。ループ再生したり、シーン機能と組み合わせたりして使うことができます。本機には最大128のパターンを保存できます。

ソング

ソングとは、鍵盤やコントローラーの操作情報をMIDIイベントとして記録したMIDIシーケンスデータです。本機には最大128のソングを保存できます。

トラック

トラックとは、演奏を録音するためのメモリーのことで、1トラックに1パート分の演奏が録音できます。
本機では16トラック用意されているため、16パートの録音・再生が可能です。

パターンを録音・再生する

トラックにメロディーを録音します。

パターンを録音する

1. 1トラック目に録音する音を選びます。

2. [SONG/PATTERN]ボタンを押して、Patternをタップします。

Pattern画面が表示されます。

NOTE

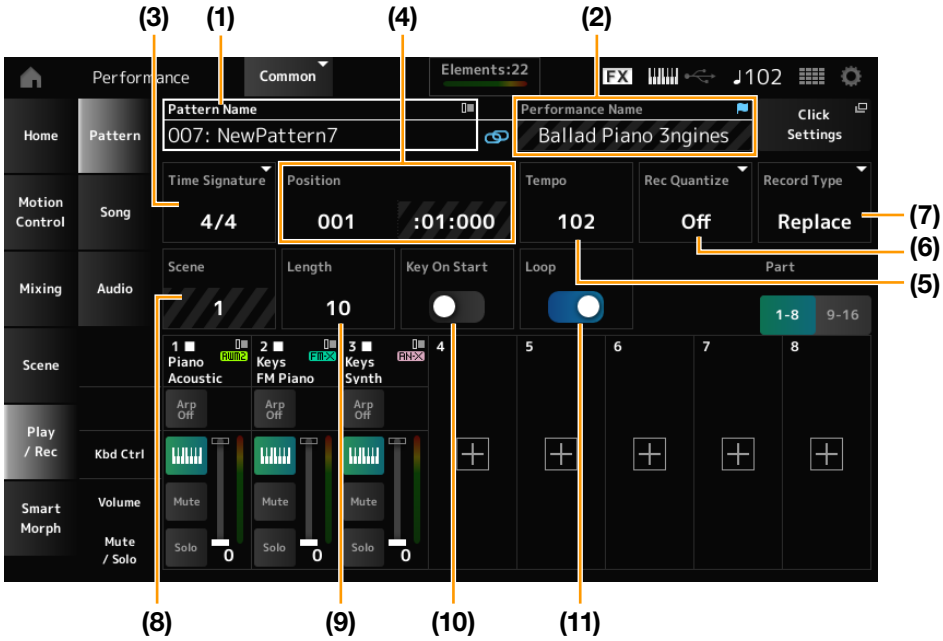
[PERFORMANCE (HOME)]ボタン → Play/Rec → Patternからも同じ画面を開けます。

3. 必要に応じて、シーンの長さ(Length)やテンポ(Tempo)などの設定を変更します。

4. [SCENE]ボタンを押して、録音するシーンを選びます。

5. [●](レコード)ボタンを押します。

録音待機状態になります。



(1) パターンネーム

(2) 選択中のパフォーマンスネーム

(3) 拍子

(4) 再生録音開始位置

(5) テンポ

(6) クオンタイズ

(7) 録音方式の切り替え(新規録音時は非表示)

(8) シーン

(9) パターンの長さ

(10) キーオンで録音開始する機能のオンオフ

(11) ループ設定のオンオフ

6. **[▶](プレイ)ボタンを押して録音を開始します。**

7. **鍵盤を弾きます。**

Loopがオンのときは、録音中に演奏したフレーズがそのままループ再生され、録音状態を維持したまま、別のトラックに重ねて録音できます。

NOTE

録音中に[●](レコード)ボタンを押すと、ランプが点滅し、リハーサルモードになります。このモードでは、再生を続けたまま一時的にトラックへの録音を解除できます。試し弾きをしたいときに便利です。
リハーサルモード中に再び[●](レコード)ボタンを押すと、録音モードに戻ります。

8. **2トラック目の音を選び、1トラック目のフレーズを聞きながら、鍵盤を弾いて録音します。**

9. **必要に応じて他のトラックも録音します。**

ソングとパターンは、録音すると自動的にストアされます。
録音後にソングやパターンのテンポや音色を変更してストアしたい場合は、Store Pattern&Perf Settings(ソングの場合はStore Song&Perf Settings)をタップして保存します。

NOTE

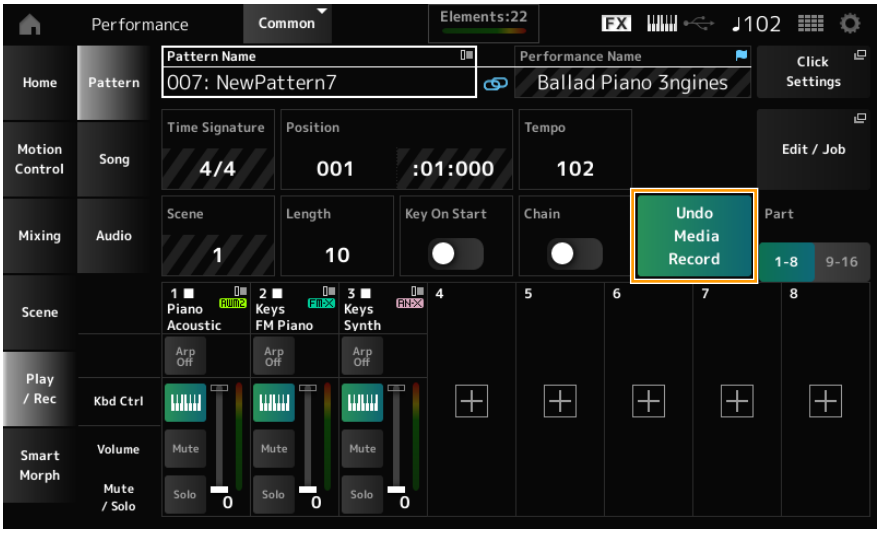
パフォーマンスのパラメーターを編集した場合は、パフォーマンスのストアが必要です。

直前の録音操作を取り消す(Undo、Redo)

Undoは、直前の録音操作を取り消して、操作前の状態に戻します。
Redoは、Undoで取り消した操作を再び行います。

Undo Media Record (何も録音していない状態では表示されません)

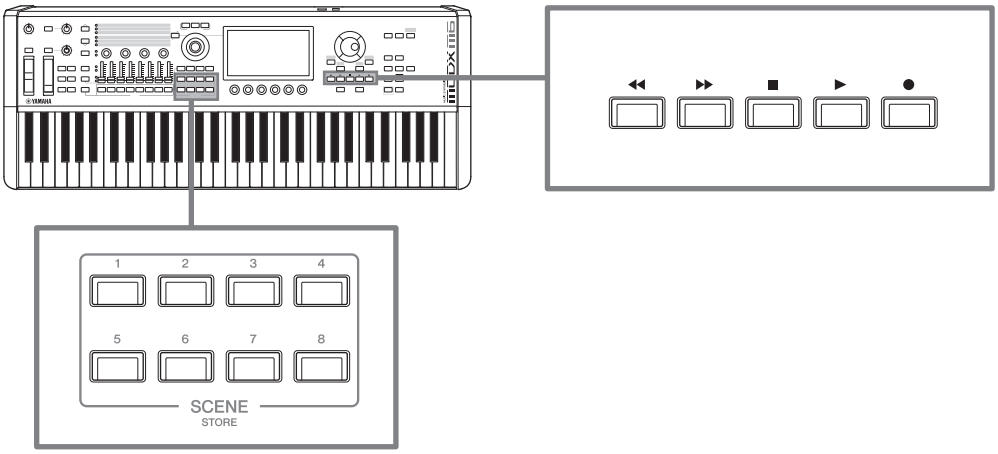
タップすると直前の録音操作が取り消され、操作前の状態に戻ります。



Redo Media Record (Undoしていない状態では表示されません)
タップするとUndo前の状態に戻ります。

パターンを再生する

録音したパターンを確認するには、シーケンサートランスポートボタンを使います。
SCENEボタンで再生するシーンを変更できます。



ソングを録音・再生する

ソングを録音する

鍵盤の演奏だけではなく、コントローラーや一部のノブの操作も、MIDIデータとしてトラックに記録できます。
鍵盤の演奏やコントローラーの操作では、Keyboard Control SwitchがOnのパートが録音されます。
ノブの操作では、コントロールチェンジとパラメーターチェンジも録音されます。コントロールチェンジとパラメーターチェンジについては、データリストをご参照ください。

NOTE

- Arp Recがオンの場合、アルペジオの再生結果が録音されます。
- Arp Recがオフの場合、演奏情報が録音され、録音後にアルペジオのパターンを変更して再生できます。

1. **パフォーマンスを選びます。**

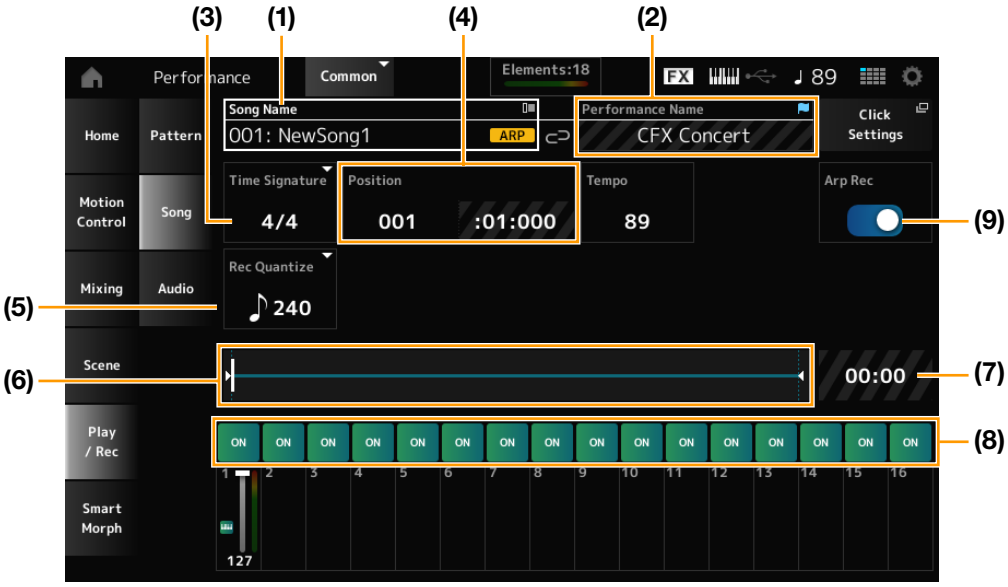
2. **[SONG/PATTERN]ボタンを押してPlay/Rec画面を開き、Songタブを選んでから[●](レコード)ボタンを押します。**

[●](レコード)ボタンが点滅し、録音待機状態になります。

NOTE

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Songで画面を開いてから、[●](レコード)ボタンを押すことでも録音待機状態になります。

3. **必要に応じて、拍子(Time Signature)やクオンタイズ(Rec Quantize)などを設定します。**



(1) ソングネーム

(2) 選択中のパフォーマンスネーム

(3) 拍子

(4) 再生録音開始位置

(5) クオンタイズ

(6) シーケンス全体の長さと現在の再生位置

(7) シーケンス全体の時間

(8) トラックごとの再生オンオフ切り替え

(9) アルペジオ録音オンオフ切り替え
(新規録音のときのみ)

4. **録音の準備ができたら[▶](プレイ)ボタンを押して、録音をスタートします。**

Click Settingsでプリカウント(Precount)を設定している場合は、[▶](プレイ)ボタンを押すとプリカウントが鳴ります。その後演奏を開始してください。

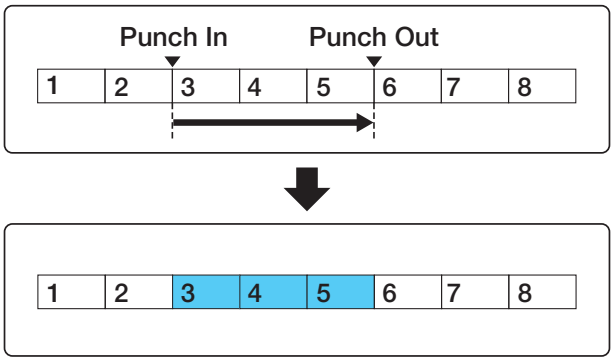
5. **演奏が終わったら[■](ストップ)ボタンを押して、録音をストップします。**

部分的に録音をやり直す(パンチイン/パンチアウト)

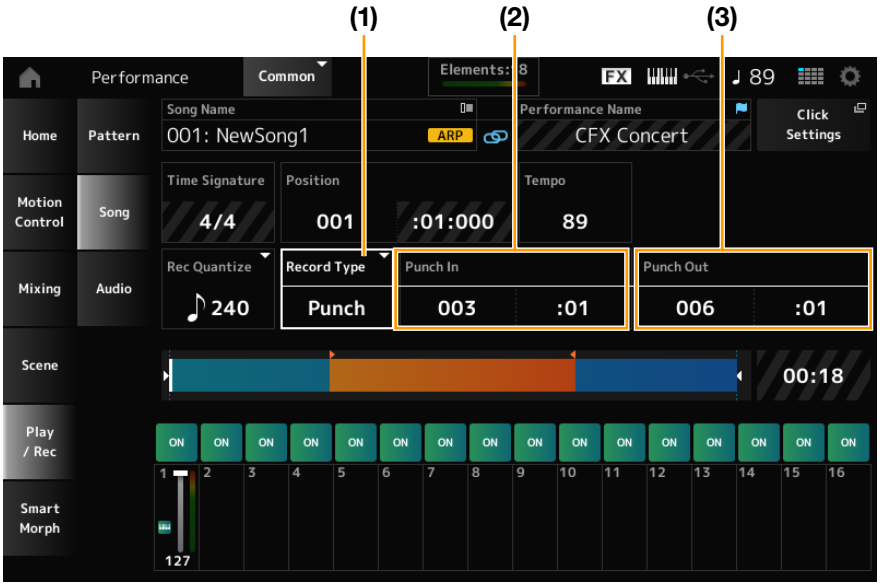
本機の録音方式(Record Type)には、Replace、Overdub、Punchの3つの方法があります。

- **Replace:** 元のデータを消して上書き録音する
- **Overdub:** 元のデータを残したまま重ね録音する
- **Punch:** 元のデータの指定した範囲を部分的に上書き録音する

一度録音したトラックを部分的に録音し直す方法として、Punch設定を使ったパンチイン/パンチアウトがあります。
録音をスタートすると再生が始まり、パンチインの小節で自動的に録音状態に入り、パンチアウトの小節で自動的に再生状態に戻ります。たとえば、8小節のソングの中で3小節〜5小節の間を録音し直したい場合は以下のようになります。



上記のパンチイン/パンチアウトをするには、レコードセットアップ画面であらかじめ以下のパラメーターを設定します。



(1) Record Type = Punch

(2) Punch In (再録音開始小節:拍) = 003:01

この小節:拍から該当トラックの再生音が消え、鍵盤演奏が録音されます。

(3) Punch Out (再録音終了小節:拍) = 006:01

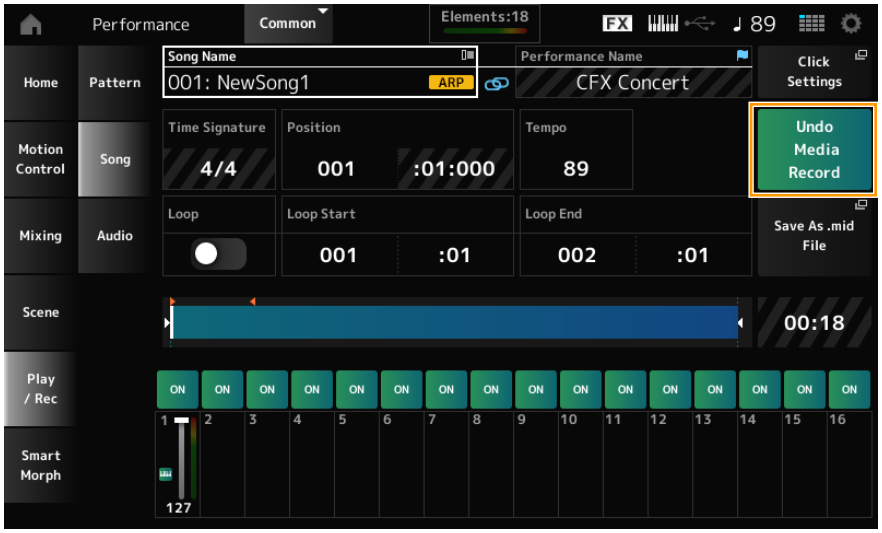
この小節:拍から通常再生に戻ります。

直前の録音操作を取り消す(Undo、Redo)

Undoは、直前の録音操作を取り消して、操作前の状態に戻します。
Redoは、Undoで取り消した操作を再び行います。

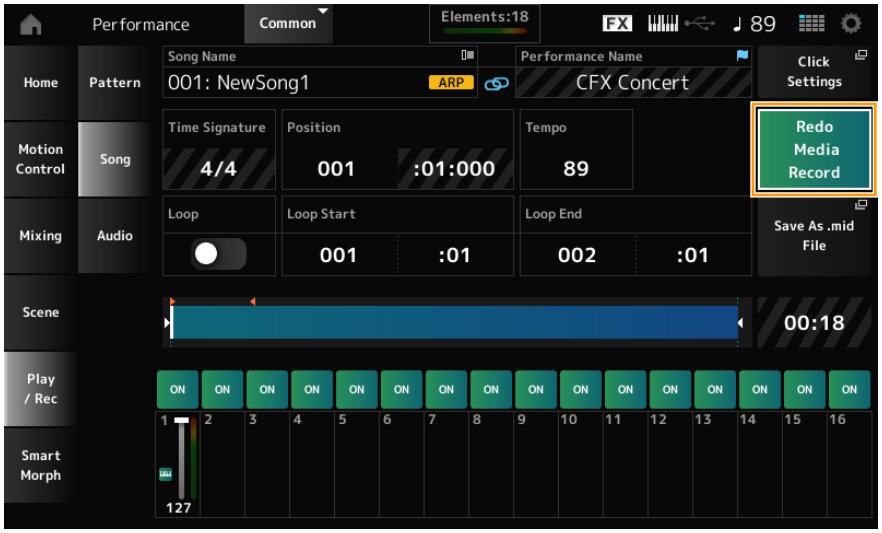
Undo Media Record (何も録音していない状態では表示されません)

タップすると確認画面が表示されます。Continue(YES)を選ぶと、直前の録音操作が取り消され、操作前の状態に戻ります。



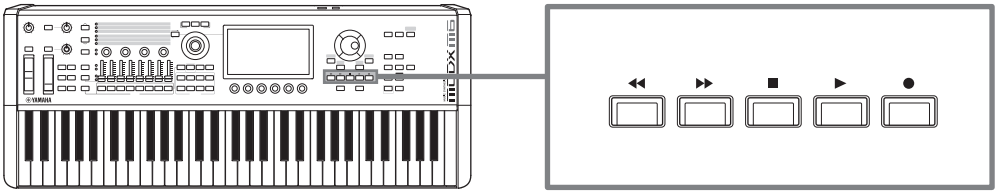
Redo Media Record (Undoしていない状態では表示されません)

タップすると確認画面が表示されます。Continue(YES)を選ぶと、Undo前の状態に戻ります。



ソングを再生する

録音したソングを確認するには、シーケンサートランスポートボタンを使います。



オーディオを録音する・オーディオファイルを再生する

オーディオを録音する

本機での演奏は、wav形式(44.1 kHz、24 bit、ステレオ)のオーディオファイルとしてUSBフラッシュメモリーに録音できます。録音時のレベルは固定されており、連続で最大74分、またはUSBフラッシュメモリーの容量の上限まで録音できます。

1. USBフラッシュメモリーを本機のUSB [TO DEVICE]端子に接続します。

2. [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audioで画面を開きます。

オーディオ録音画面が表示されます。

3. [●](レコード)ボタンを押します。

[●](レコード)ボタンが点滅し、録音待機状態になります。

(1) 録音位置

(2) オーディオ全体の長さと現在の録音位置

(3) 録音可能時間

(4) レベルメーター

(5) Trigger Levelの設定値

4. Trigger Levelを設定します。

Trigger Levelをmanualに設定した場合は、[▶](プレイ)ボタンを押すことで録音を開始できます。
Trigger Levelを1～127に設定した場合は、[▶](プレイ)ボタンを押した後、設定値を超える信号が入ってきたときに、録音が自動的に開始されます。
Trigger Levelの設定値は、レベルメーター(4)に青い線で表示されます。ノイズに影響されない範囲でできるだけ低く設定すると、アタック部分が切れずに録音できます。

5. [▶](プレイ)ボタンを押します。

Trigger Levelをmanualに設定した場合は、[▶](プレイ)ボタンを押すと[●](レコード)ボタンが赤色に、[▶](プレイ)ボタンが緑色にそれぞれ点灯し、録音が開始されます。
Trigger Levelを1～127に設定した場合は、設定値を超える信号が入るまで録音待機状態になります。

6. **演奏します。**

7. **演奏が終わったら、[■](ストップ)ボタンを押します。**
USBフラッシュメモリーにオーディオファイルが保存されます。

オーディオファイルを再生する

本機では、USBフラッシュメモリーに保存されているwav形式(44.1 kHz、24 bitまたは16 bit、ステレオ)のオーディオファイルを、次の手順で再生できます。
また、オーディオファイルを再生しながら、選択中のパフォーマンスで演奏できます。

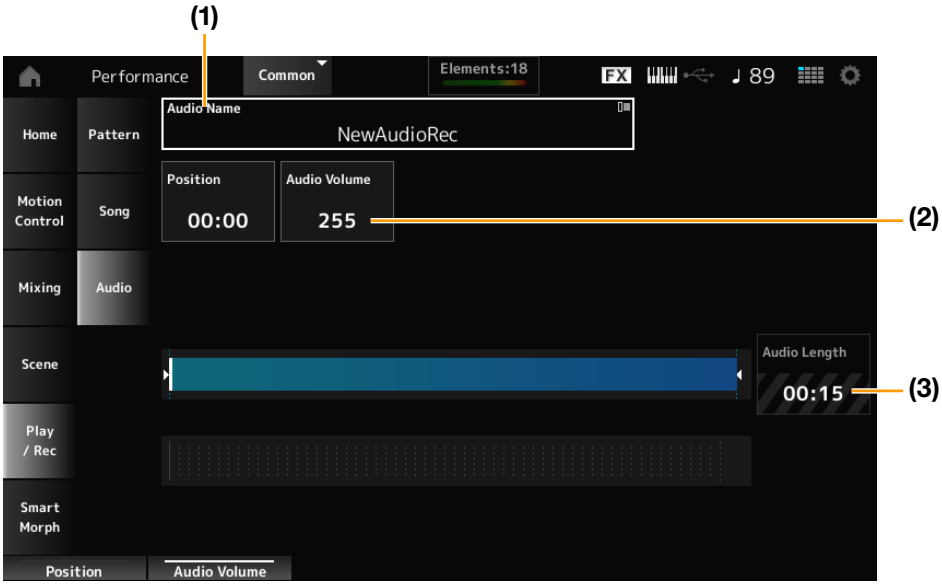
1. **USBフラッシュメモリーを本機のUSB [TO DEVICE]端子に接続します。**

2. **[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audioで画面を開きます。**

3. **Audio Name (1)をタップし、コンテキストメニューのLoadをタップします。**

4. **ロード元のUSBフラッシュメモリーとフォルダーを選択します。**

5. **USBフラッシュメモリー内のファイル(wav)を選択して、ロードします。**



(1) オーディオネーム

(2) 再生の音量

(3) オーディオの長さ

6. **[▶](プレイ)ボタンを押します。**
オーディオファイルの再生が始まります。

7. **Audio Volume (2)にカーソルを合わせ、データダイヤルで再生音量を調節します。**

8. **[■](ストップ)ボタンを押して再生を停止します。**

4. バックアップする

本機内に保存(ストア)されているパフォーマンス、ライブセット、またはユーティリティ設定などのバックアップデータをUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)したり、USBフラッシュメモリーから設定などを読み込んだり(ロード)できます。
ここでは、本機のユーザーメモリー内のすべての設定を保存(セーブ)する方法と、再度本機に読み込む(ロード)方法を説明します。
本機で作成したパフォーマンスの設定は、Soundmondo(音色管理とシェアリングのサービス)を使って、バックアップすることもできます。
Soundmondo: https://www.yamaha.com/2/soundmondo

取り扱いできるファイルの種類

USBフラッシュメモリーに保存(セーブ)

MONTAGE M MODX M 共通フォーマット

- バックアップファイル(.Y2A)
  ユーザーメモリー内(ユーザー領域、ライブラリー領域、ソング、パターン)のすべて
- ユーザーファイル(.Y2U)
  ユーザーメモリーのユーザー領域すべて(ユーティリティー設定やクイックセットアップも含む)
- ライブラリーファイル(.Y2L)
  ユーザーメモリーのユーザー領域(ユーティリティー設定とクイックセットアップを除く。ライブセットは1バンクのみ)

サイズが約2GBを超える場合はファイルが分割されます。分割されたファイルには別の拡張子が付きます。

- バックアップファイル(.Y2B)
- ユーザーファイル(.Y2W)
- ライブラリーファイル(.Y2M)

汎用フォーマット

- パターン、ソング(.MID)
  ユーザーメモリー内のパターン、ソング

USBフラッシュメモリーから読み込む(ロード)

MONTAGE M、またはMODX Mでセーブしたファイル (.Y2A、.Y2U、.Y2L、.MID)

汎用フォーマット

- オーディオファイル (.WAV、.AIF)
  ユーザーウェーブフォームとして使うファイル
- MIDIファイル (.MID)
  パターンやソングとして使うファイル

過去モデルのフォーマット

- MONTAGE (.X7A、.X7U、.X7L)
- MODX、MODX+ (.X8A、.X8U、.X8L)
- MOTIF XF (.X3A、.X3V、.X3G、.X3W)
- MOTIF XS (.X0A、.X0V、.X0G、.X0W)
- MOXF (.X6A、.X6V、.X6G、.X6W)

NOTE

MONTAGE Mでセーブしたバックアップファイルが、MODX Mのユーザー波形メモリーの容量を超えている場合、そのファイルを読み込むことができません。

USBフラッシュメモリーをフォーマットする

USBフラッシュメモリーは本機でフォーマットすることをおすすめします。他の機器でフォーマットしたUSBフラッシュメモリーは、本機で正しく動作しない場合があります。

ご注意

USBフラッシュメモリーをフォーマットすると、保存されているデータは消去されます。必要なデータが入っていないことを確認してからフォーマットしてください。

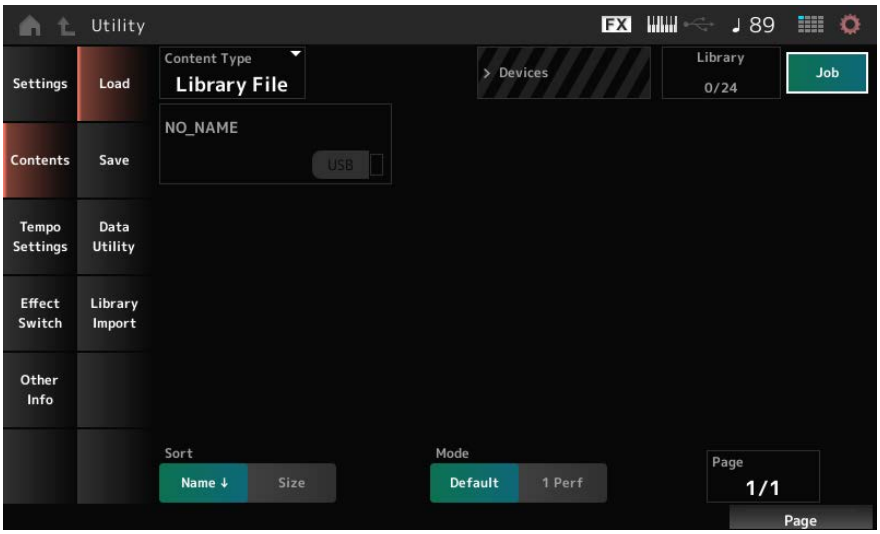
フォーマット手順

1. USBフラッシュメモリーを本機のUSB [TO DEVICE] 端子に接続します。

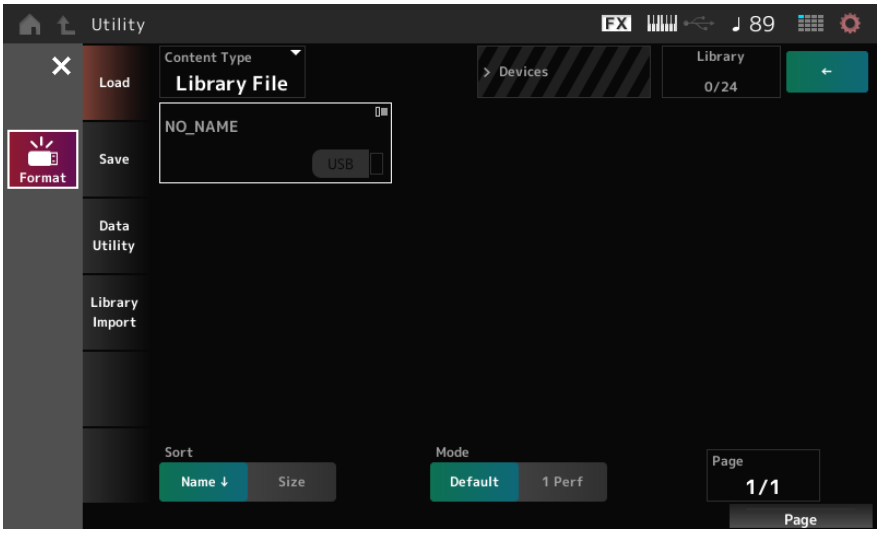
2. [UTILITY] → Contents → Loadで画面を開きます。

[SHIFT] ボタンを押しながら [STORE] ボタンを押すことでも同じ画面を開けます。

3. 画面右上のJobをタップし、接続中のUSBフラッシュメモリーをタップします。



4. コンテキストメニューのFormatをタップします。



5. Format(YES)をタップします。

フォーマットが完了します。

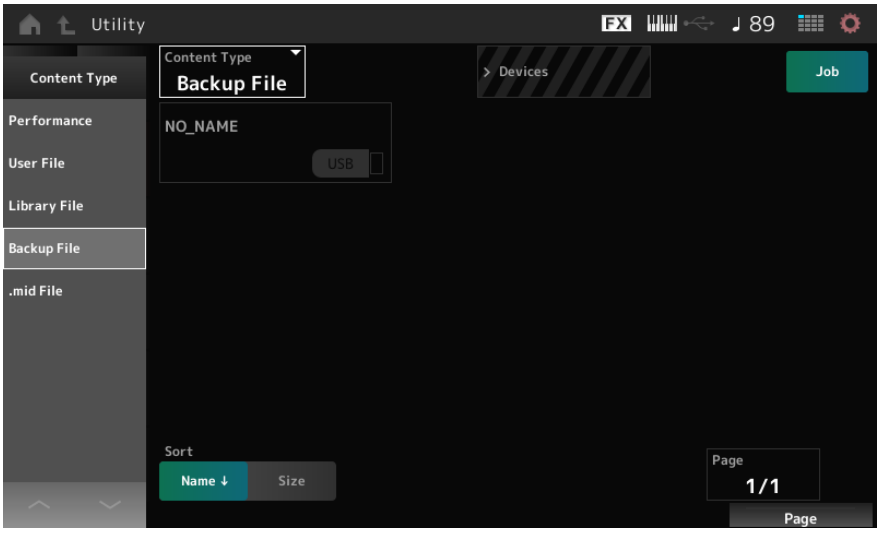
設定をUSBフラッシュメモリーに保存する(セーブ)

1. **USBフラッシュメモリーを本機のUSB [TO DEVICE]端子に接続します。**

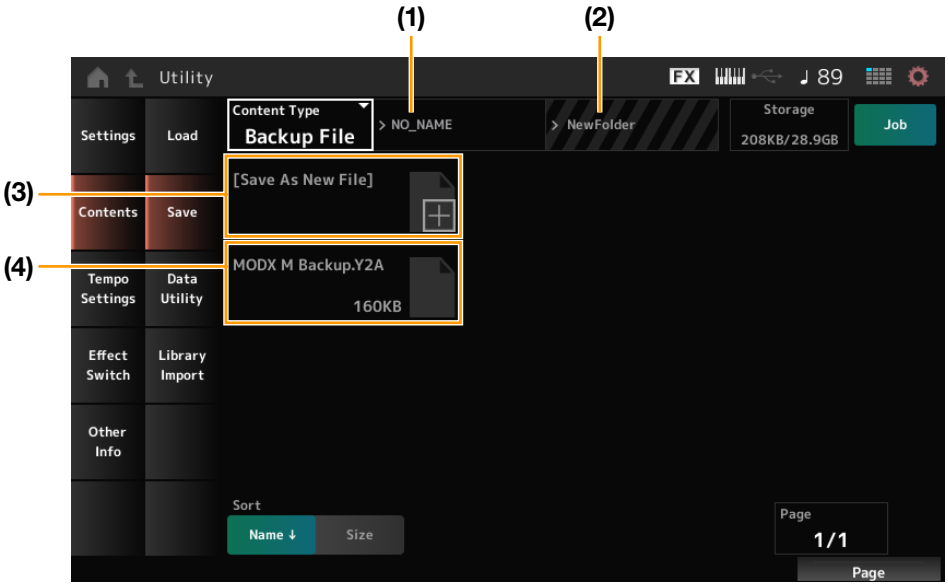
2. **[UTILITY] → Contents → Saveで画面を開きます。**

[SHIFT]ボタンを押しながら[STORE]ボタンを押し、Saveタブを選ぶことでも同じ画面を開けます。

3. **Content TypeでBackup Fileを選びます。**



4. **保存先のUSBフラッシュメモリーとフォルダーを選びます。**



(1) 親フォルダー名

(2) USBフラッシュメモリー内の保存先として設定されているフォルダー名

(3) 新規保存先

(4) すでに保存されているファイルの一覧

5. **Save As New File の [+] をタップします。**

文字入力画面が表示されます。

NOTE

すでに保存されているファイルを上書きする場合は、ファイル名をタップすると確認の画面が表示されます。Save(YES) をタップするとセーブされます。

6. **ファイル名を入力します。**

ファイル名の入力方法についてはクイックガイドをご参照ください。

7. **入力が終わったら、Done をタップします。**

USB フラッシュメモリーにバックアップファイルが保存 (セーブ) されます。

USBフラッシュメモリーから設定を読み込む(ロード)

ご注意

設定をロードすると、本機に保存されていた設定は上書きされて消えてしまいます。大切な設定は、あらかじめUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)しておくことをおすすめします。

1. USBフラッシュメモリーを本機のUSB [TO DEVICE]端子に接続します。

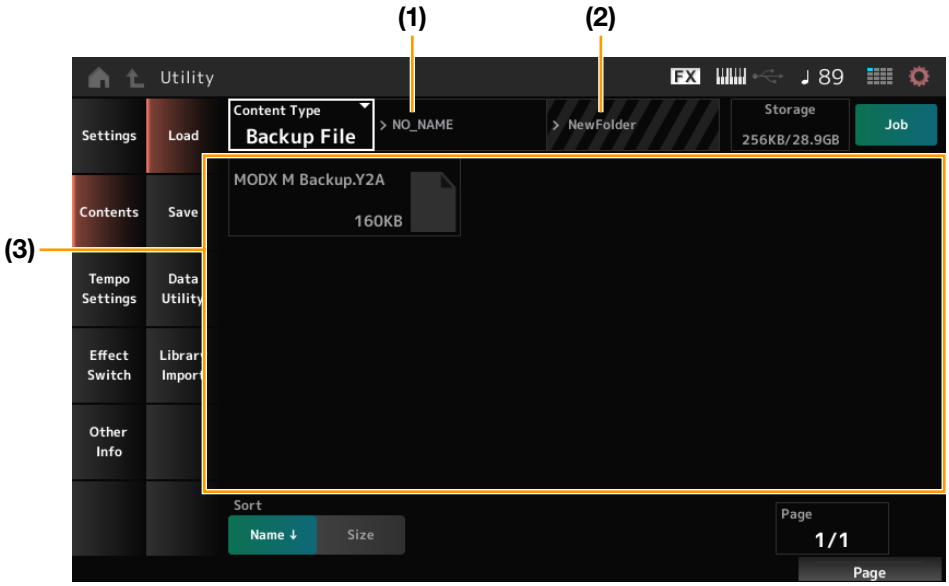
2. [UTILITY] → Contents → Loadで画面を開きます。

[SHIFT]ボタンを押しながら[STORE]ボタンを押すことでも同じ画面を開けます。

3. Content TypeでBackup Fileを選びます。

4. ロード元のUSBフラッシュメモリーとフォルダーを選択します。

5. USBフラッシュメモリー内のファイルを選択して、ロードします。



(1) 親フォルダー名

(2) USBフラッシュメモリー内のロード元として設定されているフォルダー名

(3) すでに保存されているファイルの一覧

5. 外部機器を接続して使う

マイクやオーディオ機器を接続して使う

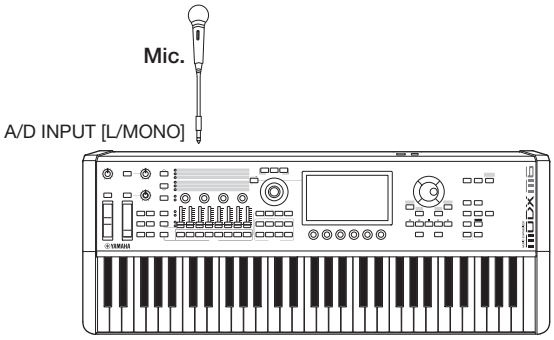
本機では、マイクやCDプレーヤーなどのオーディオ機器、シンセサイザーなどの電子楽器をA/D INPUT端子に接続し、入力音声をオーディオ入力パート(A/D INPUTパート)として鳴らすことができます。
他のパートと同様にVolume、Pan、エフェクトなどを設定できます。オーディオ入力パートは他のパートとミックスされ、本機のサウンドとして出力されます。

マイクやオーディオ機器を接続する

1. 本機の電源がオフになっていることと、A/D INPUT [GAIN]ノブが最小になっていることを確認します。

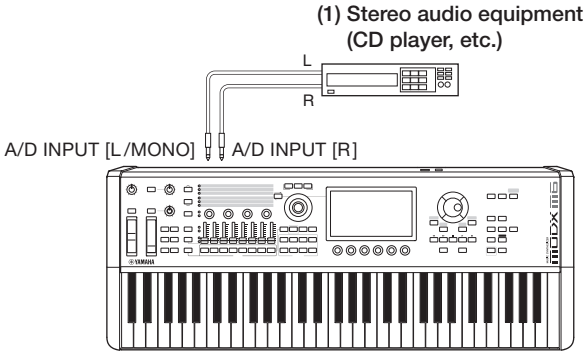
2. 本機リアパネルのA/D INPUT端子に外部機器の端子を差し込みます。

■ マイクを接続する場合



NOTE
ダイナミックマイクをご使用ください。コンデンサーマイクは使用できません。

■ オーディオ機器や電子楽器などを接続する場合



(1) ステレオオーディオ機器(CDプレーヤーなど)

3. 接続した機器の電源をオンにしたあと、本機の電源をオンにします。

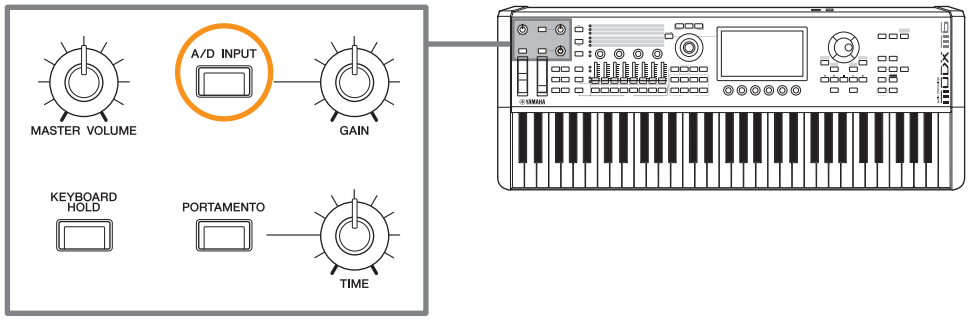
4. [UTILITY] → Settings → Audio I/Oで画面を開きます。

5. **A/D INPUT 端子に接続した機器に合わせて、A/D Inputを設定します。**

マイクなどの出力レベルの低い機器を接続した場合はMicに、オーディオ機器や電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合はLineに設定します。

6. **[A/D INPUT] ボタンを押します。**

ボタンが点灯し、接続されたオーディオ機器からの入力信号が有効になります。



7. **接続した外部機器の音を聞きながら、A/D INPUT [GAIN] ノブを回してゲインを調節します。**

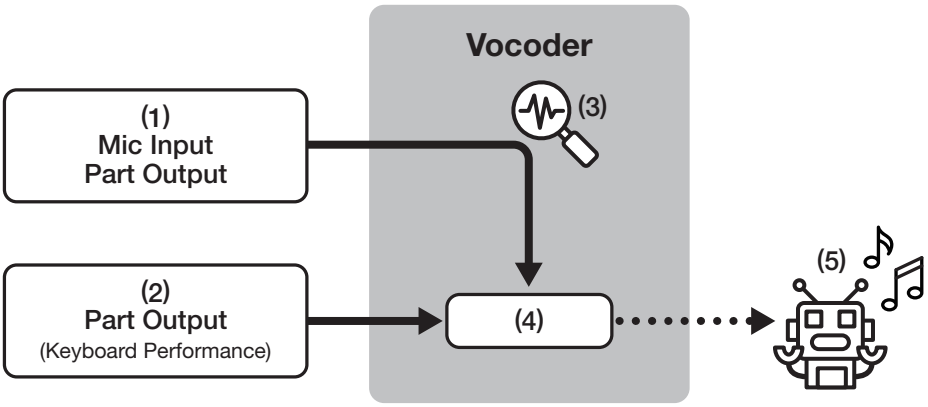
8. **[PERFORMANCE (HOME)] ボタンを押して、接続した外部機器と一緒に使うパフォーマンスを選びます。**

9. **マイクで歌ったり、オーディオ機器を再生したりしながら、鍵盤を演奏します。**

A/D INPUTのボリュームは、コントロールスライダーで調節できます。

ボコーダー機能を使う

本機にはボコーダーが搭載されています。ボコーダーは、マイクから入力された音声の特徴を使って、本機の内蔵音源の音を加工するエフェクターです。マイクで話しながら鍵盤を弾くと、楽器の音がロボットボイスのように変化します。
このしくみは、人が声を出す原理に基づいています。声帯で発生した音は、口や鼻で共振します。口や鼻は、特定の周波数を強めるフィルターのように働き、音にフォルマント(特定の周波数のピーク)を作り出します。
ボコーダーはこの原理を応用し、マイクから入力された音声のフィルター特性を抽出して、多数のバンドパスフィルターでフォルマントを再現します。そこに楽器の音を通すことで、ロボットボイスのような効果が生まれます。



(1) マイク入力またはパート出力

(2) パート出力(楽器音)

(3) 音声の特徴を抽出

(4) フィルターでフォルマントを再現

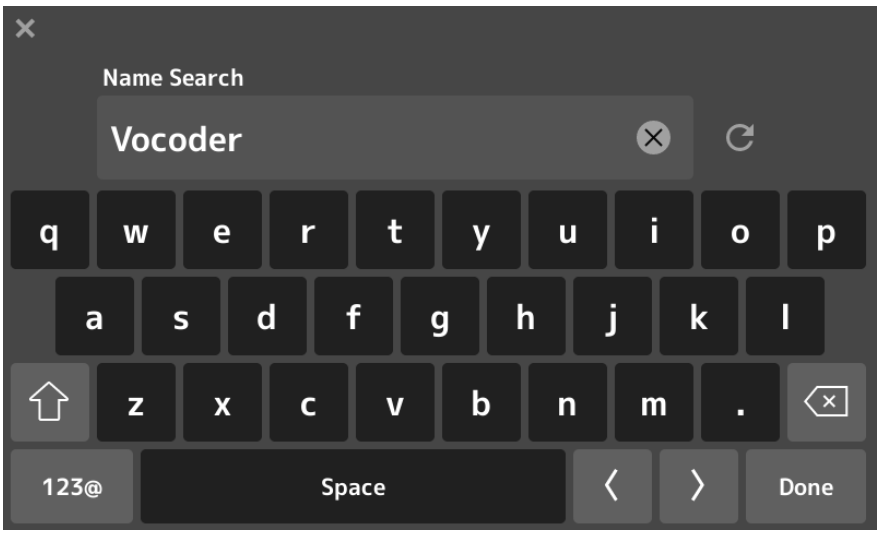
(5) ロボットボイス

ボコーダーを使うときには、マイクを接続し、Utility画面でA/D Input設定やゲイン調節(「マイクやオーディオ機器を接続する」を参照)をしたあと、以下の手順でボコーダーに対応したパフォーマンスを選びます。

1. Performance画面で[CATEGORY]ボタンを押します。

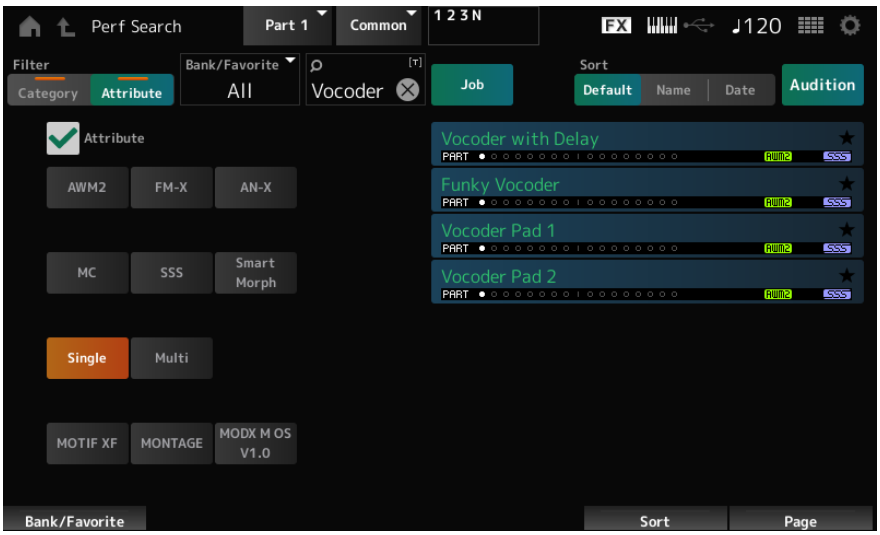
2. 画面上のボタンをタップしてPad/Choirカテゴリーを選びます。

3. **Category Search 画面内のキーワード検索をタップして、「Vocoder」と入力します。**



4. **FilterをAttributeに設定し、Singleを選びます。**

ボコーダーエフェクト用のパフォーマンスが表示されます。



5. **お好みのパフォーマンスを選び、[ENTER]ボタンを押して確定します。**

コンピューターや外部MIDI機器を接続して使う

本機のUSB端子やMIDI端子に、コンピューターや外部MIDI機器などを接続して使うことができます。パフォーマンスを切り替えると同時に、外部MIDI音源のプログラムなども変更できます。

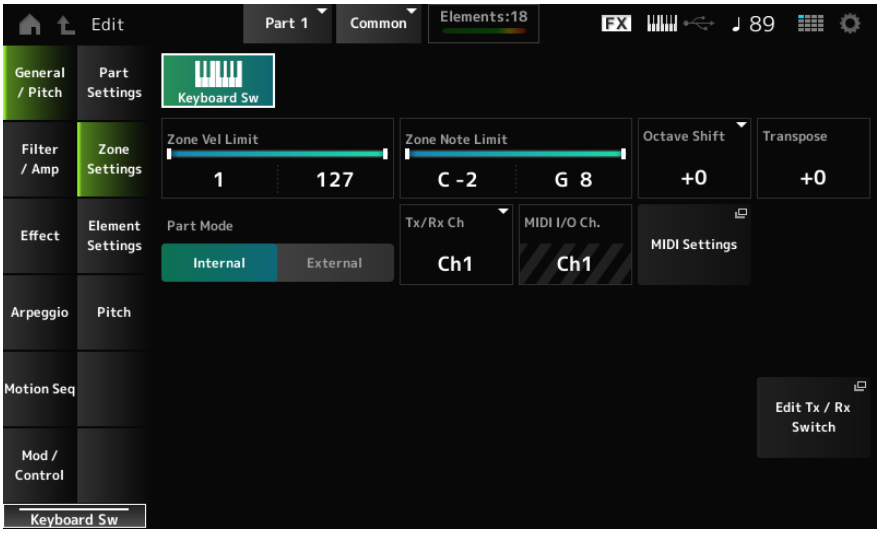
外部MIDI音源を使用するときは、ゾーン機能を使うと便利です。

ゾーン機能の設定をする

ゾーンとは、本機の鍵盤で、複数の音源を操作できるようにするための機能です。
1つのパフォーマンスに対して、最大8つのゾーンを設定できます。
たとえば、ベロシティーやノートレンジで、内蔵音源と外部音源とを切り替えるような設定ができます。

1. [PERFORMANCE (HOME)]ボタンを押してPerformance画面を開きます。

2. パートを選んでから、[EDIT/⊂⊃] → General/Pitch → Zone Settingsで画面を開きます。



3. Part Modeの設定を確認します。

内蔵音源を鳴らすときはInternal、外部音源を鳴らすときはExternalに設定します。

NOTE

Part ModeのInternalとExternalは、[PART SELECT]ボタンがオンのときに、PARTボタンを素早く2度押すことでも切り替えられます。

4. 必要に応じて、送受信チャンネルやノートリミットなどを設定します。

5. [STORE]ボタンを押してパフォーマンスを保存します。

コンピューターと接続して使う

本機とコンピューターを接続し、DAWやシーケンサーなどの音楽制作用アプリケーションと組み合わせることで、音楽制作の幅を大きく広げることができます。
DAWとは、デジタルオーディオワークステーション(Digital Audio Workstation)の略で、オーディオの録音や編集、ミキシングなど一連の作業ができるアプリケーションソフトを指します。代表的なDAWソフトウェアとして、Cubase、Logic、Pro Tools、Liveなどがあります。

コンピューターとの接続と設定

本機のUSB [TO HOST] 端子にコンピューターを接続すると、オーディオとMIDIの送受信ができます。
接続には、ABタイプのUSBケーブルと、オーディオとMIDIの送受信をするためのドライバーが必要です。
Windowsでは、Yamaha Steinberg USB Driverのインストールが必要です。Macでは、OSに含まれる汎用ドライバーのみで動作し、ドライバーのインストールは不要です。

Yamaha Steinberg USB Driverのインストール方法

1. 以下のURLから最新ドライバーをダウンロードします。

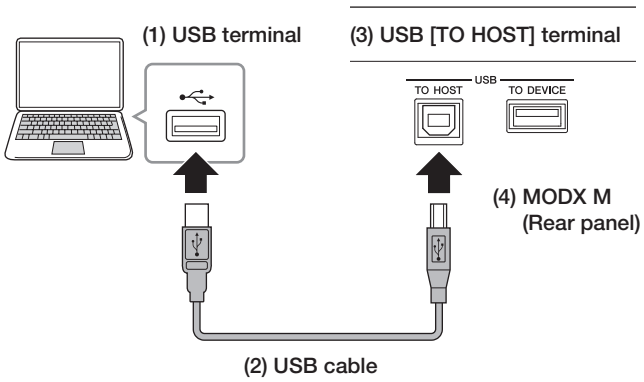
https://jp.yamaha.com/support/

NOTE

- 動作環境については、上記URLをご覧ください。
- Yamaha Steinberg USB Driverは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細や最新情報については、上記URLをご確認ください。

2. ダウンロードしたファイルを解凍し、Yamaha Steinberg USB Driverをコンピューターにインストールします。

インストール手順については、ダウンロードしたファイルに付属されているインストールガイドをご参照ください。
本機をコンピューターと接続するときは、USB [TO HOST] 端子とコンピューターのUSB端子を、下図のようにUSBケーブルで接続してください。



(1) USB端子

(2) USBケーブル

(3) USB [TO HOST] 端子

(4) 本機リアパネル

オーディオとMIDIの送受信を設定する

コンピューターとUSBケーブルで接続してから、オーディオとMIDIに関する設定をします。

- **オーディオ**
  USBケーブルを接続するだけで使えます。その後、必要に応じてサンプリング周波数やゲインなどを設定してください。

- **MIDI**
  ケーブル接続だけでなく、送受信の設定が必要です。以下の手順で設定してください。
  [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUTをUSBに設定します。
  本機を、USB [TO HOST] 端子を通してMIDIを送受信する状態に切り替えます。

オーディオチャンネルについて

本機のオーディオ信号の出力先は、USB [TO HOST] 端子とOUTPUT端子です。USB [TO HOST] 端子に出力するオーディオ信号は、サンプリング周波数44.1 kHz時、最大10チャンネル(ステレオ5チャンネル)です。
各チャンネルにどの信号を出力するかは、[PERFORMANCE (HOME)] → パート選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part SettingsのPart Outputで設定します。

本機のオーディオ信号の入力は、USB [TO HOST] 端子とA/D INPUT端子から行います。
USB [TO HOST] 端子からのオーディオ信号は最大4チャンネル(ステレオ2チャンネル)で、Digital In L/RとMain L/Rは、ミキシング画面またはパフォーマンスエディット画面で出力レベルを設定し、OUTPUT端子に出力されます。
また、A/D INPUT端子からのオーディオ信号も最大2チャンネル(ステレオ1チャンネル)で、本機のA/Dインプット部に送られます。

MIDIチャンネルとMIDIポート

MIDIには16チャンネルありますが、大規模なソングデータでは16チャンネルでは足りない場合があります。
そこで、16チャンネルを超えるデータを扱うための概念としてMIDIポートがあります。MIDIポートは、1ポートにつき16チャンネルを扱えるようになっています。

- MIDIケーブルは、同時に1ポート分(16チャンネル分)のデータを通信できます。
- USBケーブルは、最大8ポート分(16×8=128チャンネル分)のデータを扱えます。

本機では、USB端子を使って接続する場合に扱えるポートが、それぞれの用途ごとに固定されています。

ポート1：本機の音源部を扱うためのポート

外部MIDI機器やコンピューターから本機の音源部を鳴らしたい場合は、外部MIDI機器やコンピューター側をポート1に設定します。

ポート2：DAWのリモートコントロールに使うポート

ポート3：本機が受信したMIDIデータを、別の外部MIDI機器にそのまま転送(スルー)するためのポート

- USB [TO HOST] 端子で受信したMIDIポート3のデータは、MIDI [OUT] 端子からスルーされます。
- MIDI [IN] 端子で受信したMIDIデータは、MIDIポート3のデータとしてUSB [TO HOST] 端子からスルーされます。

本機とコンピューター間でUSBケーブルを使ってMIDI送受信をする場合、MIDIチャンネルだけでなく、MIDIポートも送信側と受信側で一致させる必要があります。用途に合わせて、外部機器側のポートを設定してください。

MIDI 2.0の機能を使う

本機はMIDI 2.0に対応しています。本機と、MIDI 2.0動作に必要なソフトウェア環境を満たしたコンピューターとを接続することで、従来のMIDIと比べて高分解能なデータをやり取りできます。
MIDI 2.0について詳しくは、MIDI 2.0サイト(https://jp.yamaha.com/products/contents/music_production/midi-2-0/index.html)をご参照ください。

対応しているMIDI 2.0メッセージについて詳しくは、データリストをご参照ください。
https://jp.yamaha.com/support/

MIDI 2.0の機能を使う場合は、本機側で[UTILITY] → Settings → Advance → USB Driver ModeのLegacy ModeをOffに設定し、MIDI 2.0動作に必要なソフトウェア環境を満たしたコンピューターと接続します。

コンピューターを活用した音楽制作

本機とコンピューターとを接続することで、DAWソフトウェアと連携して以下のような使い方ができます。
- 本機の演奏をコンピューター上のDAWソフトウェアにMIDI録音やオーディオ録音する
- DAWソフトウェアのソングを本機の音源で再生する

ここでは、すでに本機とコンピューターとの接続は済ませたものとして、DAWソフトウェアと本機を組み合わせた使い方の例を紹介します。

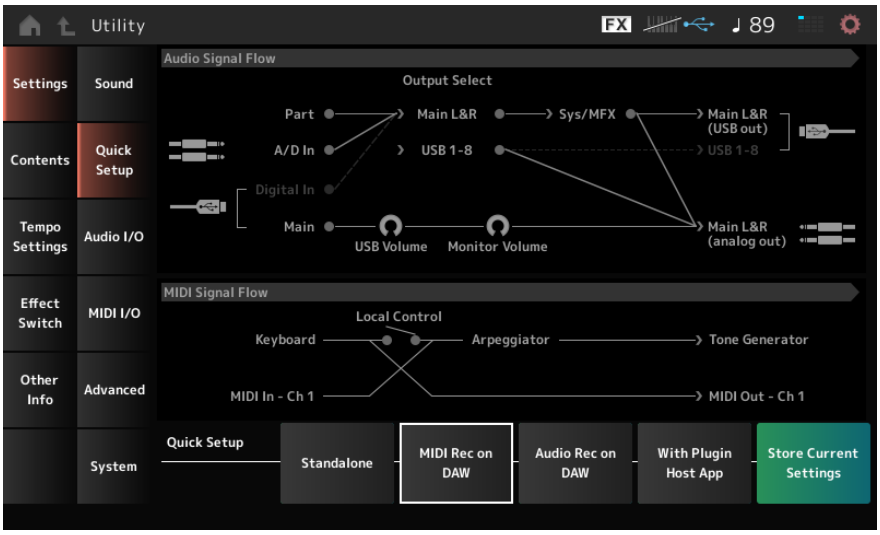
DAWに本機の演奏をMIDI録音する

本機の演奏をDAWにMIDI録音する方法です。

本機側の設定

1. **[UTILITY] → Settings → Quick Setupで画面を開きます。**

2. **MIDI Rec on DAWを選びます。**

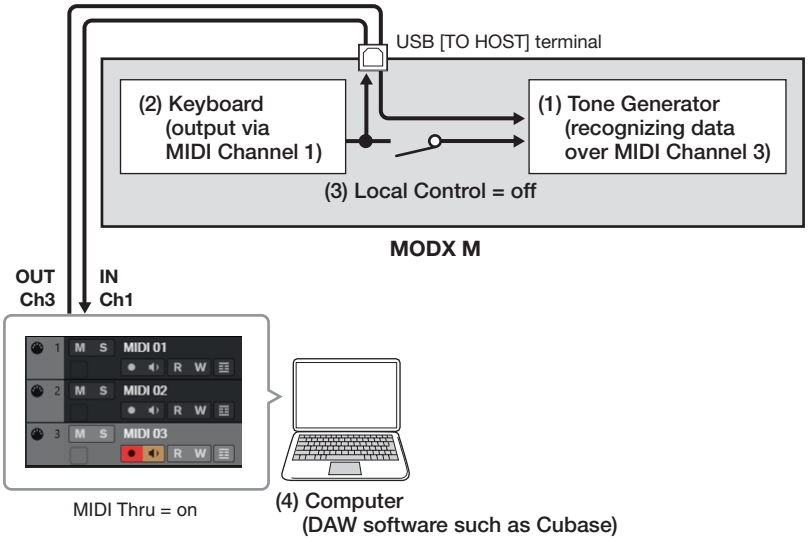


3. **[EXIT]ボタンを押してQuick Setup画面を閉じるか、[PERFORMANCE (HOME)]ボタンを押してPerformance画面を開き、録音するパフォーマンスを選びます。**

DAW ソフトウェア側の設定

1. MIDI スルーをオンにします。

MIDI スルーとは、鍵盤から入力された MIDI データが、レコーディング中のトラックの設定に従って再度楽器へ送信されることで、楽器の音源部を鳴らす設定のことです。
たとえば、図のように本機からの MIDI データが Ch1 で入力された場合でも、コンピューター側で MIDI スルーをオンにしていると、レコーディングトラックの設定に従って Ch3 でコンピューターから出力され、本機の音源部で Ch3 が鳴ります。この設定にすることで、再生時と同じ音を聴きながらレコーディングできます。



(1) 音源部 (Ch3 が鳴る)

(2) 鍵盤 (Ch1)

(3) ローカルコントロール = オフ

(4) コンピューター (Cubase などの DAW ソフトウェア)

2. DAW 側で本機の演奏を録音します。

DAW のソングを本機の音源部で鳴らす

本機を、DAW ソフトウェアの MIDI マルチ音源として利用する方法です。
コンピューターに負荷をかけずに、クオリティーの高い MIDI 音源として利用できます。

本機側の設定

1. パフォーマンスを選びます。

パフォーマンスを選んだあとに、[PERFORMANCE (HOME)] → Mixing で画面を開いておくと、パート 1 ～ 16 のミキシングがしやすくなります。
また、[UTILITY] → Effect Switch の Kbd Ctrl Lock をオンにして、各パートの Tx/Rx Ch. で受信するようにする必要があります。

DAW ソフトウェア側の設定

1. 本機の音を鳴らすトラックの MIDI 出力ポートを、本機のポート 1 に設定します。

2. 各トラックに MIDI データを入力します。

各トラックの MIDI チャンネルに対応した音源は、本機側の Mixing 画面で設定します。

Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX Mを使う

Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX Mは、ハードウェアのMONTAGE MおよびMODX Mと同じ音源システムを持つソフトシンセサイザーです。
ハードウェアと連携して使用できるため、ソフトウェア版が便利なDAW中心の制作環境と、ハードウェアを使用するライブ環境の両方で、同じサウンドをシームレスに活用できます。状況に応じた最適な環境でMONTAGE MおよびMODX Mをご利用いただけます。
ESPのインストールとアクティベーションについては、付属品のExpanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download InformationからMODX M Welcomeページにアクセスしてご確認ください。

ESPマニュアルは以下のウェブサイトよりダウンロードいただけます。
https://download.yamaha.com/jp/

DAWリモート機能を使う

DAWリモート機能を使うと、本機のトップパネルからコンピューター上のDAWソフトウェアをコントロールできます。
本機能は、本機とコンピューターをUSBケーブルで接続した場合のみ使用できます。MIDIケーブルを使用して接続した場合にはDAWリモート機能は使用できません。

本機側の設定

1. ABタイプのUSBケーブルで本機のUSB [TO HOST]端子にコンピューターを接続します。

2. [DAW REMOTE] → Settings → DAWで、お使いのDAWソフトウェアを選びます。

DAWソフトウェア側の設定

DAWソフトウェアごとに設定方法を説明します。
お使いのDAWソフトウェアのバージョンによっては、設定の手順が以下の説明と異なる場合や、設定自体ができない場合があります。詳しくは、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご参照ください。

NOTE

DAWソフトウェアをご使用の場合は、コンピューターと本機の接続が切れると、接続し直してもDAWソフトウェアが本機を認識しない場合があります。そのような場合は、接続し直してから、DAWを再起動してください。

- **Cubase**

1. デバイス/スタジオ → デバイス設定.../スタジオ設定...でダイアログを開きます。
2. MIDI → MIDIポートの設定を選択してMODX M-2またはMODX M Port 2のAll MIDI Inputのチェックを外します。
3. ダイアログ左上の+ボタンを押してリストからMackie Controlを選びます。
4. リモートデバイス → Mackie Controlを選びます。
5. MIDI入力とMIDI出力にMODX M-2またはMODX M Port2を設定します。
6. (任意)ユーザーコマンドのF1 ～ F8に好きな機能を割り当てます。

- **Logic Pro**

1. Logic Pro X → 環境設定 → 詳細 → 詳細ツールを表示にチェックします。
2. Logic Pro X → コントロールサーフェス → 設定...でダイアログを開きます。
3. 新規 → インストール...でMackie DesignsのMackie Controlを選びます。
4. Mackie Controlの出力ポートと入力ポートにMODX M Port2を設定します。
5. (任意)Logic Pro X → コントロールサーフェス → コントローラアサインメント...のゾーンをControl Surface: Mackie Controlにしてコントロール F1 ～ F8に機能を割り当てます。

- **Pro Tools**

1. 設定 (Setup) → ペリフェラル... (Peripherals…) でダイアログを開きます。
2. MIDI コントローラー (MIDI Controllers) タブを選びます。
3. タイプを HUI、受信元および送信先を事前に定義されたもの (Predefined) の MODX M-2 または MODX M, Port2 に設定します。

- **Live**

1. Live → 環境設定 ...でダイアログを開きます。
2. Link/MIDI タブを選びます。
3. コントロールサーフェスに MackieControl を選びます。
4. 入力と出力に MODX M-2 または MODX M Port2 を設定します。
5. (任意) オプション メニューの MIDI マップアサインモードで MIDI Note F♯2 〜 C♯3 に対する動作を設定することで、F1 〜 F8 に機能を割り当てます。

スマートデバイスと接続する

本機にスマートフォンやタブレット端末などのスマートデバイスを接続できます。

本機に対応したアプリケーションを使うことにより、楽器をもっと便利に楽しむことができます。
対応のスマートデバイスやアプリケーションについて詳しくは、下記のウェブサイトでご確認ください。
https://jp.yamaha.com/products/music_production/apps/index.html

接続方法の詳細については、ウェブサイト(https://jp.yamaha.com/support/)で「スマートデバイス接続マニュアル」を検索してご参照ください。
iOS機器でオーディオ通信をする場合は、端子の種類に応じて、以下のアダプタをご準備ください。
- Lighting端子：Lightning - USB 3カメラアダプタ
- USB Type-C端子：USB-C Digital AV Multiportアダプタ

スマートデバイスを接続する場合には、本機側で[UTILITY] → Settings → USB Driver ModeをGenericに設定します。

外部MIDI機器と接続して使う

市販のUSBケーブルやMIDIケーブルを使って、外部MIDI機器と接続できます。
本機から外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIキーボードやシーケンサーから本機の音源部を鳴らしたりできます。

NOTE
外部MIDI機器の接続にはUSB [TO DEVICE]端子とMIDI端子が使えます。

MIDI端子に外部MIDI機器を接続する

MIDI端子を使うには、MIDIケーブルで外部MIDI機器を接続してから、[UTILITY] → Settings → MIDI I/OをMIDIに設定します。

本機で外部MIDI音源をコントロールする

本機の鍵盤演奏やソング再生で、外部MIDI音源の音を鳴らすことができます。
本機音源部の音と外部MIDI音源の音とを分けて鳴らすには、ゾーン機能を使います。ただし、本機のMIDI送信チャンネルと外部MIDI機器の受信チャンネルとを一致させる必要があります。

本機のMIDI送信チャンネルの設定

本機のMIDI送信チャンネルは、Part ModeがExternalのパートが存在する場合としない場合で異なります。

- **Part ModeがExternalのパートが存在しない場合**
  CommonまたはKeyboard Control SwitchがOnのパート：MIDI I/O Ch.
  Keyboard Control SwitchがOffのパート：Tx/Rx Ch.
- **Part ModeがExternalのパートが存在する場合**
  CommonまたはKeyboard Control SwitchがOnのパート：Part ModeがExternalかつ、Keyboard Control SwitchがOnのパートのTx Ch.
  Keyboard Control SwitchがOffのパート：Part ModeがExternalかつ、そのパートのTx Ch.
  ※Part ModeがInternalのパートはMIDI送信しません。

外部MIDI音源の受信チャンネルの設定

外部MIDI音源の取説説明書をご確認ください。

外部音源の音だけを出したい場合は、本機の音量を下げるか、[UTILITY] → Settings → MIDI I/OでMIDI設定画面を開き、Local Controlをオフに設定します。

外部MIDIキーボードで本機の音を鳴らす

外部MIDIキーボードなどの鍵盤で、本機のパフォーマンスを鳴らしたり、パフォーマンスを変更したりできます。
外部MIDIキーボードで本機の音を鳴らすには、本機のMIDI受信チャンネルと外部MIDI機器の送信チャンネルとを一致させる必要があります。

本機のMIDI受信チャンネルの設定

Keyboard Control SwitchがOnのパート：MIDI I/O Ch.
Keyboard Control SwitchがOffのパート：Tx/Rx Ch.
※Part ModeがExternalのパートは、外部MIDIを受信しません。

外部MIDIキーボードの送信チャンネルの設定

外部MIDIキーボードの取扱説明書をご確認ください。

USB [TO DEVIDE] 端子にUSB MIDIキーボードなどを接続する

USB [TO DEVICE] 端子にUSB MIDIキーボードなどを接続すると、接続したUSB MIDIキーボードの機能に応じて、本機の鍵盤と同じように扱えます。

ご注意

- **USB [TO DEVICE] 端子の定格は、最大5V/500mAです。定格を超えるUSB機器は故障の原因になるため、接続しないでください。**
- **USBケーブルはABタイプで、3メートル未満のものをご使用ください。**

使用できるMIDI機器

- USBクラスコンプライアント対応のMIDI機器
  USB MIDIキーボードなど
- 動作確認済みのヤマハMIDI機器
  CP88、CP73、MODX、MODX+、MONTAGE、MOTIF XF、MOXF、MX、reface、YC、MONTAGE M、SEQTRAK

MIDI通信時の特別な動作

本機の鍵盤に近い扱いとするため、USB [TO DEVICE] 端子で接続した機器とのMIDI通信では、以下のような特別な動作をします。

- MIDI通信は一方向だけ(外部MIDI機器から送信し、本機で受信する)
- MIDI IN/OUT、MIDI I/O Ch.の設定に関係なく、すべてのMIDI情報が受信される
- Keyboard Control SwitchがOnのパート群については、対応するすべてのチャンネルの情報が共有される
  (たとえば、パート1～3のKeyboard Control SwitchがOnのときは、チャンネル1～3のどれで受信しても、パート1～3すべてに情報が届く)
- Keyboard Control SwitchがOffのパートは、各パートに対応するチャンネルの情報だけを受信する

6. 画面とパラメーター

ナビゲーションバー

ここでは、画面に常時表示されるナビゲーションバーについて説明します。

(1) HOME アイコン

トップパネル上の [PERFORMANCE (HOME)] ボタンと同じ機能です。タップすると、Performance 画面 (HOME) が表示されます。

(2) EXIT アイコン

トップパネル上の [EXIT] ボタンと同じ機能です。タップすると、1つ上の階層の画面に戻ります。

(3) INFORMATION エリア

選択中の画面名やパート、エレメント、オペレーター、オシレーター、ドラムキーなどの情報が表示されるエリアです。
▼をタップすると、パートやエレメント、オペレーター、オシレーター、ドラムキーを切り替えられます。

- **ノーマルパート**

  ノーマルパートが選択されているときは、このエリアの右側にエレメント、オペレーター、オシレーターの状態が表示されます。
  ミュートのときは、番号の下に M アイコンが表示されます。

1 2 3 4 5 6 7 8 M ●●●●●●○○	エレメント (AWM2) 発音中のエレメントは番号の下の●が○に点灯します。ベロシティーによって鳴らすエレメントを分けているときなどに、どのエレメントが鳴っているかを確認できます。
Elements: 18	設定されているエレメントの総数 鳴らしているエレメントの音量をインジケーターで表示
1 2 3 4 5 6 7 8 M	オペレーター (FM-X)
1 2 3 N M	オシレーター (AN-X)

- **ドラムパート**

  ドラムパートが選択されているときは、このエリアの右側にドラムキーの状態が表示されます。

Drum Keys: 73	設定されているドラムキーの総数 鳴らしているドラムパートの音量をインジケーターで表示

(4) VIEW アイコン

Performance画面のビューを選択できる機能です。タップすると、Performance画面のビューリストが表示されます。

(5) EFFECT アイコン

タップすると、Effect Switch画面が表示されます。インサーションエフェクト、システムエフェクト、マスターエフェクトのいずれかがOffになると、消灯します。

(6) QUICK SETUP アイコン

タップすると、MIDI I/O 画面が表示されます。

	ローカルコントロールのオンオフを表示 アイコンが点灯しているときはOn、消灯しているときはOffです。
	MIDI IN/OUTが、MIDIのときに表示
	MIDI IN/OUT が、USB のときに表示

(7) TEMPO SETTINGS アイコン

現在選択されているパフォーマンスのテンポが表示されます。タップすると、Tempo Settings画面が表示されます。

(8) LIVE SET アイコン

タップすると、Live Set画面が表示されます。
選択中のスロットは、青色で表示されます。

(9) UTILITY アイコン

タップすると、直前に開いたUtility画面が表示されます。

Performance画面

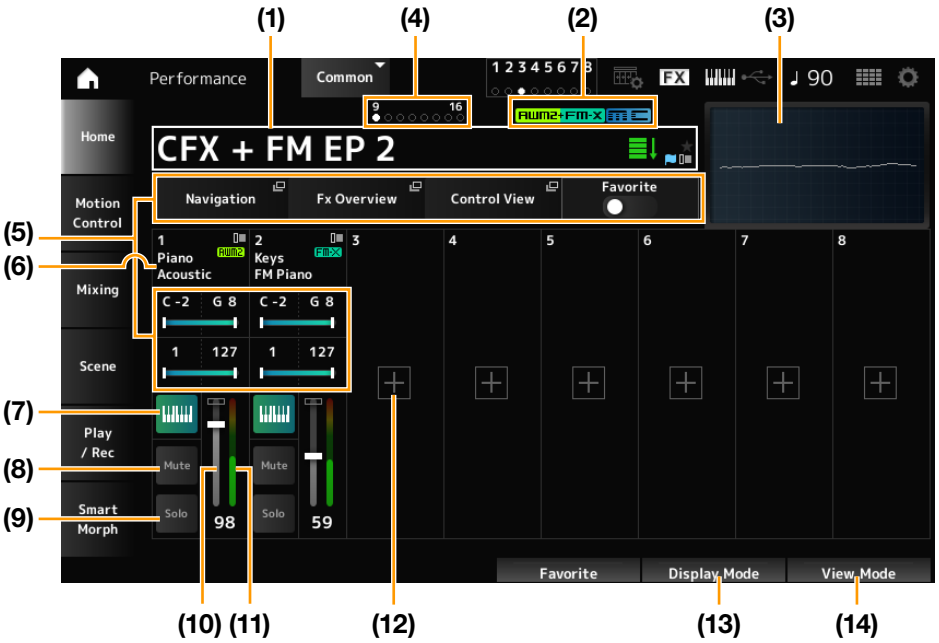
Performance画面では、パフォーマンスを選んで演奏したり、パフォーマンスの設定を一部作り変えたりできます。

HOME

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] ボタンを押す

HOME アイコン(🏠)をタップ



(1) Performance Name

選択中のパフォーマンスの名前が表示されます。タップすると、Category Search、Edit、Recallなどのコンテキストメニューが表示されます。

データダイヤル、[INC/YES] ボタン、[DEC/NO] ボタンでパフォーマンスを切り替えられます。切り替え方は、次の2種類があります。

- **Default ( )**
  Performance Category Search画面のパフォーマンスリスト順に切り替わります。
- **Live Set ( )**
  ライブセットのスロット順に切り替わります。

切り替え方は、[UTILITY] → Settings → System → Perf Inc/Decから設定できます。

パフォーマンスの状態はフラグで確認できます。

- **Favorite Flag (★)**
  Favoriteスイッチをオンにすると★印が表示されます。Performance Category Search画面でも表示されます。
- **Edit Flag ( )**
  パフォーマンス内のパラメーターを変更すると、青いフラグが表示されます。[STORE] ボタンを押して設定を保存すると表示がオフになります。

(2) Performance Flag

パフォーマンスのフラグが表示されます。

表記	意味
AWM2	AWM2 音源のパートだけで構成されるパフォーマンス
FM-X (1色)	FM-X 音源のパートだけで構成されるパフォーマンス
FM-X (2色)	FM-Xのパートとスマートモーフ情報を持つパフォーマンス
AN-X (1色)	AN-X音源を使ったパフォーマンス
AN-X (2色)	AN-Xのパートとスマートモーフ情報を持つパフォーマンス
MC	モーションコントロールをフィーチャーしたパフォーマンス
SSS	Seamless Sound Switchingに対応したパフォーマンス

※複数の音源を組み合わせたパフォーマンスは、+サインを使って表記しています。

(3) Oscilloscope

Main L&Rの出力が波形表示されます。

(4) Part Indicator

カーソルがPerformance Nameまたはパート1～8にあるときは、パート9～16の使用状況が表示されます。
カーソルがパート9～16にあるときは、パート1～8の使用状況が表示されます。
パート9～16が使用されていない場合は表示されません。

(5) 可変のパラメーター表示

Display Modeにより、表示されるパラメーターが変わります。

(6) Part Name

パートの種類とカテゴリーまたはパートネームが表示されます。
タップすると、Category Search、Edit、Copy、Propertyのコンテキストメニューが表示されます。
パート1以外で、すでに音色が割り当てられているパートでは、Category Search、Edit、Copy、Deleteのコンテキストメニューが表示されます。

(7) Keyboard Control Switch

各パートの Keyboard Control Switchをオンオフすることで、同時に演奏するパートを設定できます。
CommonまたはKeyboard Control SwitchがOnになっているパートを選んだ状態で鍵盤を弾くと、Keyboard Control SwitchがOnになっているパートが同時に鳴ります。
Keyboard Control SwitchがOffになっているパートは、そのパートを選んだ状態で鍵盤を弾くと、音が鳴ります。
設定値: Off、On

(8) Part Mute

パートのミュート オンオフを切り替えます。
設定値: Off、On

(9) Part Solo

パートのソロ オンオフを切り替えます。
設定値: Off、On

(10) Part Volume

パートの音量を設定します。
設定値: 0～127

(11) Part Level Meter

パートのオーディオ出力レベルが表示されます。

(12) [+] (Add)

タップするとPart Category Search画面またはPerformance Merge画面が表示され、パートを追加できます。

(13) Display Modeの切り替え

(14) View Modeの切り替え

Display Modeの切り替え

Display Modeを切り替えると、Home画面の可変のパラメーター表示部分が変わります。
Display Modeはディスプレイノブを操作することで切り替えられます。

■ Range

Navigation
Navigation画面が開きます。

Fx Overview
FX Overview画面が開きます。

Control View
Control View画面が開きます。

Favorite
Favoriteスイッチをオンオフします。
設定値：Off、On

Note Limit
パートを鳴らすノートの範囲（最低音と最高音）を設定します。
C5 ～ C4のように最低音が最高音より高い設定の場合は、C−2 ～ C4とC5 ～ C8の範囲で鳴ります。
設定値：C−2 ～ G8

Velocity Limit
パートを鳴らすベロシティーの範囲を設定します。
設定値：1 ～ 127

■ FX/Pan

Var Return

バリエーションエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

設定値:0 ～ 127

Rev Return

リバーブエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

設定値:0 ～ 127

Pan

選択中のパフォーマンスのPan(ステレオ定位)を調節します。

設定値:L63 ～ C (Center) ～ R63

Volume

選択中のパフォーマンスの音量を調節します。

設定値:0 ～ 127

Var (Part Variation Send)

パートのバリエーションエフェクトに送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値:0 ～ 127

Rev (Part Reverb Send)

パートのリバーブエフェクトに送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値:0 ～ 127

Dry (Part Dry Level)

パートのドライレベル(システムエフェクトを通さないレベル)を設定します。

設定値:0 ～ 127

Pan (Part Pan)

パートのPan(ステレオ定位)を調節します。

設定値:L63 ～ C (Center) ～ R63

■ Arp/MS/Porta

Arp Select
アルペジオセレクトを切り替えます。
設定値：1 ～ 8

MS Select
モーションシーケンスセレクトを切り替えます。
設定値：1 ～ 8

Portamento Switch
Portamento Part Sw がオンのパートにポルタメント効果をかけるか (On)、かけないか (Off) を設定します。
トップパネル上の [PORTAMENTO] ボタンと連動しています。
設定値：Off、On

Portamento Time
ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。
パートのポルタメントタイムに対するオフセット値（基準に対して相対的に調整する値）です。
設定値：−64 ～ +0 ～ +63

Arp On/Off (Arpeggio Part Switch)
パートのアルペジオのオンオフを設定します。
アルペジオとアルペジオホールドの両方がオンのときは、Arp Hold On と表示されます。
アルペジオがオンのとき、トップパネル上の [SHIFT] ボタンを押しながら画面上の Arp On/Off をタップすると、Arp Hold のオンオフを切り替えることができます。
設定値：Off、On

MS On/Off (Motion Sequencer Part Switch)
パートのモーションシーケンサーのオンオフを設定します。
設定値：Off、On

Prt On/Off (Portamento Part Switch)
パートにポルタメント効果をかけるかどうかを設定します。
設定値：Off、On

Time (Portamento Part Time)
パートのポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。
設定値：0 ～ 127

■ Mode/Transpose

MIDI I/O Ch.
Common および Keyboard Control Switch が On のパートの入出力に使用する MIDI のチャンネルを指定します。
設定値 : Ch1 ～ Ch16

Octave Shift (Keyboard Octave Shift)
鍵盤 (キー) の音高をオクターブ単位で上下します。
トップパネル上の OCTAVE ボタン操作と連動します。
設定値 : −3 ～ +0 ～ +3

Transpose (Keyboard Transpose)
鍵盤 (キー) のピッチを半音単位で上下します。
設定値 : −11semi ～ +0semi ～ +11semi

NOTE
本機の音源部が再生できるピッチの範囲 (C-2 ～ G8) を超えた場合は、1 オクターブ上 (または下) の音が鳴ります。

Int/Ext (Part Mode)
本機内蔵の音源を使用する (Int) か、外部の音源を鳴らす (Ext) かを設定します。
設定値 : Int、Ext

Ch (Tx/Rx Ch)
Part Mode が Internal で Keyboard Control Switch が Off のとき、ゾーンで MIDI メッセージを送受信するときのチャンネルを設定します。
設定値 : Ch1 ～ Ch16、Off

Ch (Transmit Ch)
Part Mode が External のとき、ゾーンで MIDI メッセージを送信するときのチャンネルを設定します。
設定値 : Ch1 ～ Ch16

Oct (Zone Octave)
ゾーンの音高をオクターブ単位でシフトします。
設定値 : −3 ～ +0 (標準) ～ +3

Trans (Zone Transpose)
ゾーンの音高を半音単位でシフトします。
設定値 : −11 ～ +0 (標準) ～ +11

■ Filter

Cutoff (Cutoff Frequency)

フィルターのカットオフ周波数を設定して、音を変化させます。
ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。
パートのフィルターカットオフ周波数に対するオフセット値です。
設定値：−64 ～ +0 ～ +63

Resonance

カットオフ周波数付近の信号の音量を増減することで、音色に独自のクセを加えます。
パートのフィルターレゾナンスに対するオフセット値です。
設定値：−64 ～ +0 ～ +63

FEG Depth

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。
パートのFEGデプスに対するオフセット値です。
設定値：−64 ～ +0 ～ +63

Cut (Part Cutoff Frequency)

パートのフィルターのカットオフ周波数を設定して、音を変化させます。
ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。
ここではFilter Type画面で設定されているフィルターカットオフ周波数に対するオフセット値を設定します。
設定値：−64 ～ +0 ～ +63

Res (Part Resonance)

パートのカットオフ周波数付近の信号の音量を増減することで、音色に独自のクセを加えます。
ここではFilter Type画面で設定されているフィルターレゾナンスに対するオフセット値を設定します。
設定値：−64 ～ +0 ～ +63

FEG (Part FEG Depth)

Filter Type画面で設定されているFEGによるカットオフ周波数の変化幅を調整します。
0の場合はFilter Type画面で設定されている変化がそのまま反映されます。
設定値：−64 ～ +0 ～ +63

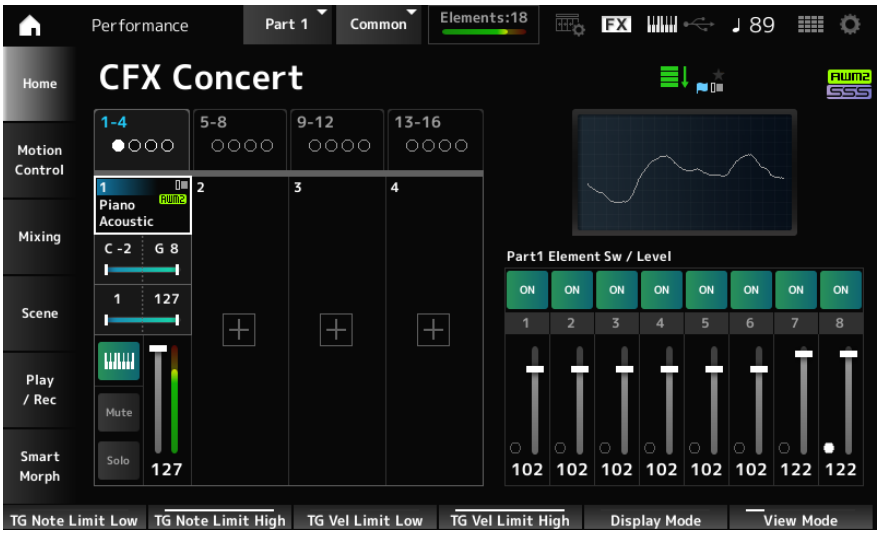
View Modeの切り替え

View Modeを使うと、Home画面から各種情報にアクセスできます。
View Modeはディスプレイノブを操作することで切り替えできます。
Performance Nameにカーソルがあるときは、[PERFORMANCE (HOME)] ボタンを押すことでも切り替えられます。

■ Part Info

• Element Sw/Level

選択中のパートがノーマルパート(AWM2)の場合に表示されます。



Element Sw (Element Switch)

エレメントのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Element Level

エレメントの出力レベルを設定します。

設定値: 0 ～ 127

• Drum Key

選択中のパートがドラムパートの場合に表示されます。

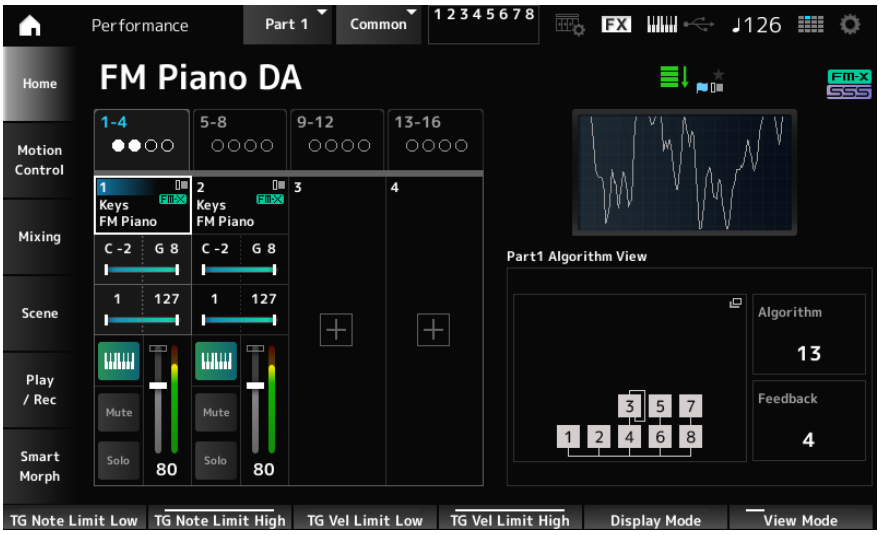
Drum Key Level

各ドラムキーの出力レベルを設定します。

設定値: 0 ～ 127

• **Algorithm**

選択中のパートがノーマルパート(FM-X)の場合に表示されます。



Algorithm (Algorithm Number)

アルゴリズムを切り替えます。

アルゴリズムの画像をタップするとアルゴリズムサーチ画面が表示されます。

設定値:データリスト参照

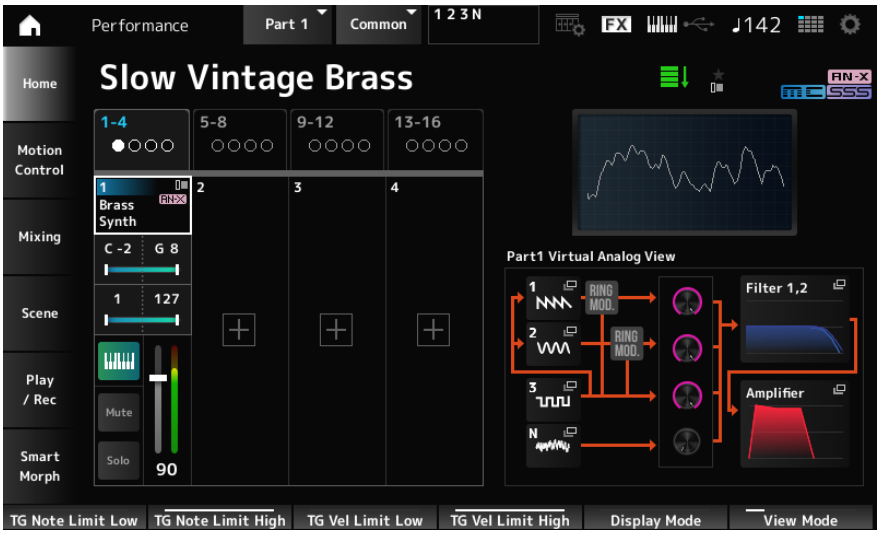
Feedback (Feedback Level)

フィードバック(モジュレーターで変調したキャリアの出力波形をつかってモジュレーター自身を変調させること)の度合い(レベル)を設定します。

設定値:0 ～ 7

• **Virtual Analog**

選択中のパートがノーマルパート(AN-X)の場合に表示されます。



1 ～ 3 (Oscillator 1 ～ 3)

Part Edit (AN-X)のOSC/Tune画面が表示されます。

N (Noise)

Part Edit (AN-X)のNoise画面が表示されます。

Oscillator Level

各オシレーターの出力レベルを設定します。

設定値:0 ～ 511

Noise Level

ノイズのレベルを設定します。

設定値：0 ～ 511

Filter 1, 2

Part Edit (AN-X) の Filter Type 画面が表示されます。

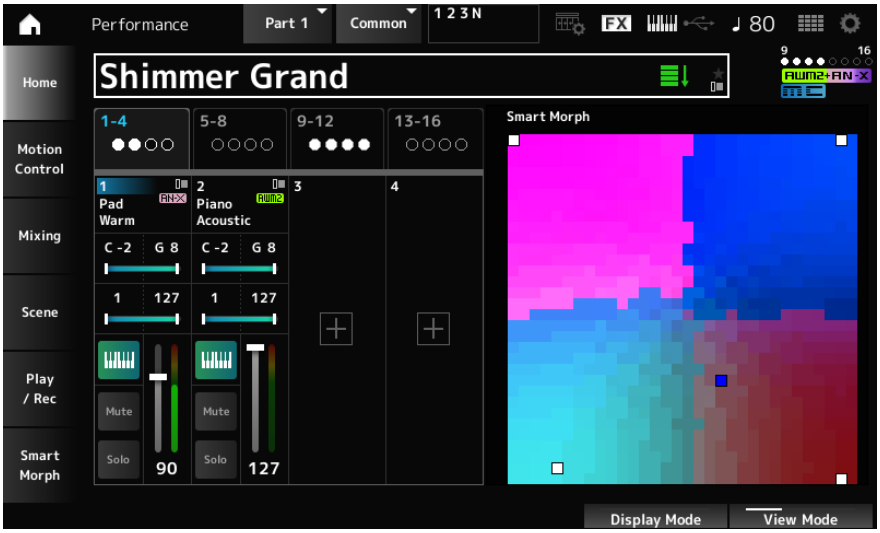
Amplifier

Part Edit (AN-X) の Amp EG 画面が表示されます。

■ Smart Morph

Smart Morph のマップが表示されます。

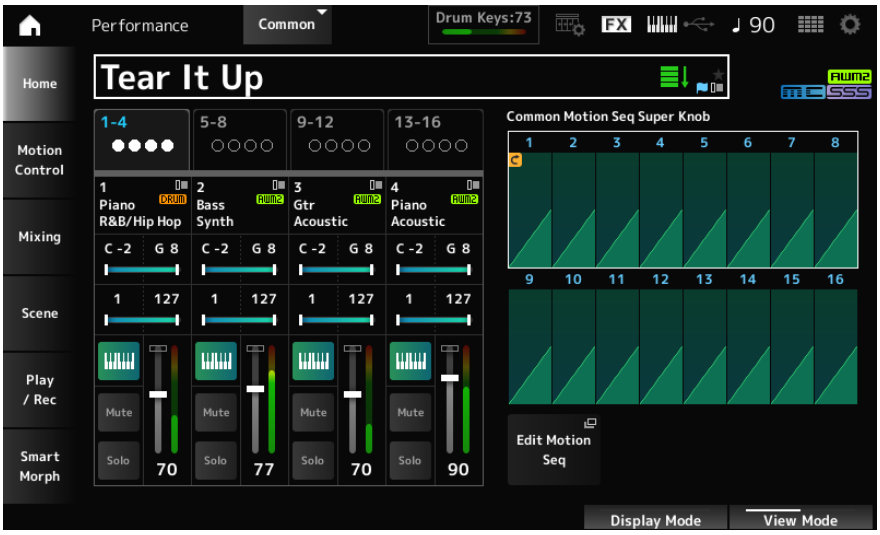
ただし、Smart Morph のデータがない場合は、マップ部分が表示されません。



■ Motion Seq

選択中のパートの View Lane で設定されたレーンが表示されます。

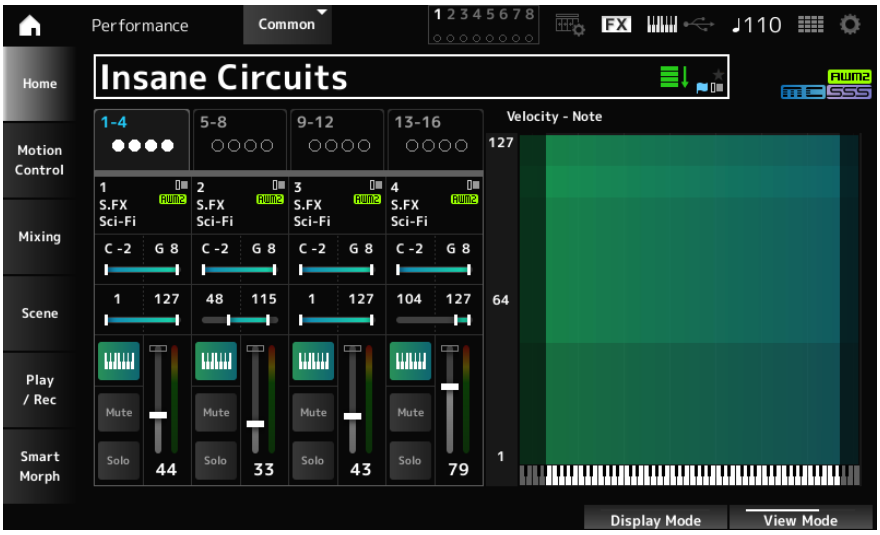
ただし、設定されたレーンがオフの場合は、表示されません。



■ Velocity - Note

Velocity - Noteビューが表示されます。

パート間でベロシティースプリットを設定したいときに便利です。



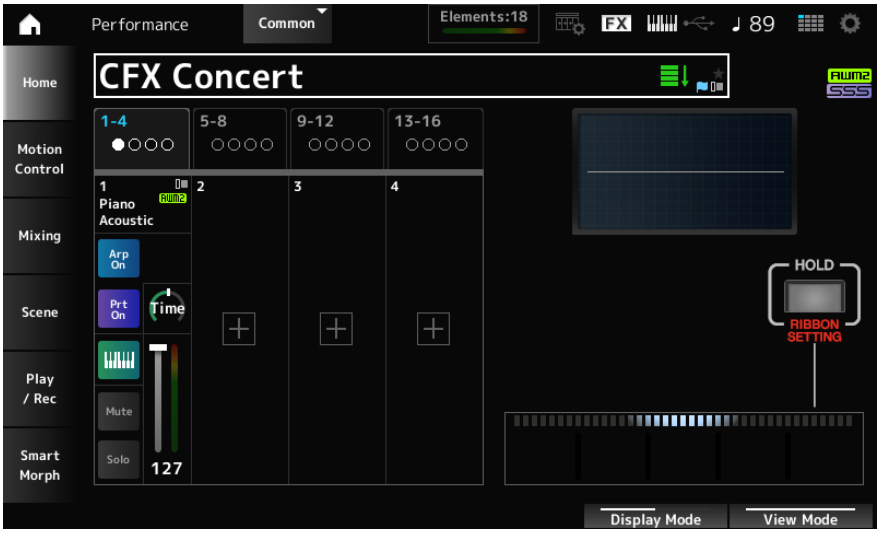
■ Part - Note

Part - Noteビューが表示されます。

View ModeがPart Infoに設定されていて、選択パートがCommonの場合に表示されます。

■ Ribbon

View Modeが Ribbonの場合に表示されます。



Motion Control

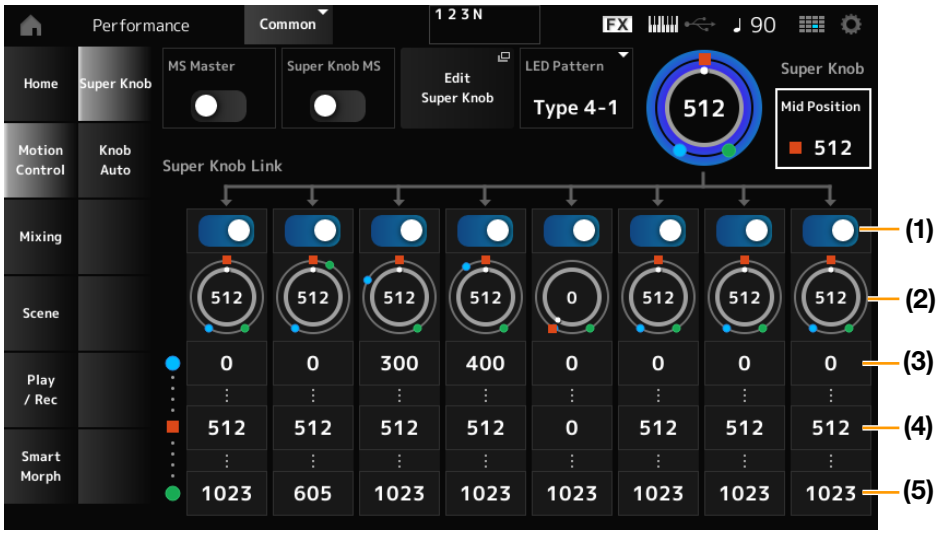
選択中のパフォーマンスの音など、モーションコントロール全般に関する設定ができます。

Super Knob

Super Knob画面では、スーパーノブでコントロールする値を設定できます。
スーパーノブと全パート共通のアサイナブルノブの連携を個別に設定できます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob



(1) Super Knob Link

(2) Assignable Knob 1–8 Value

(3) Assignable Knob 1–8 Value Left

(4) Assignable Knob 1–8 Value Mid

(5) Assignable Knob 1–8 Value Right

MS Master (Motion Sequencer Master Switch)
パフォーマンス全体のモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。
トップパネル上の[MSEQ]ボタンと連動します。
設定値：Off、On

Super Knob MS (Super Knob Motion Sequencer Switch)
スーパーノブに適用されるモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。
設定値：Off、On

Edit Super Knob
Common EditのControl Assign画面が開きます。スーパーノブ操作によってコントロールするパラメーターを設定できます。

LED Pattern

スーパーノブの点灯パターンを設定します。

設定値：Off、Type 1、Type 2-1、Type 2-2、Type 3-1、Type 3-2、Type 4-1、Type 4-2、Type 5-1、Type 5-2、Type 6、Type 7-1、Type 7-2、Type 8-1、Type 8-2、Type 9、Type 10、Type 11、Type 1B、Type 2-1B、Type 2-2B、Type 3-1B、Type 3-2B、Type 4-1B、Type 4-2B、Type 5-1B、Type 5-2B、Type 6B、Type 7-1B、Type 7-2B、Type 8-1B、Type 8-2B、Type 9B、Type 10B、Type 11B、Rotary 1、Rotary 2、Rotary 3、Rotary 4、Rotary 5、Rotary 6、Rotary 7、Rotary 8、Rotary 9、Rotary 10

Super Knob (Super Knob Value)

スーパーノブの値です。

設定値：0 ～ 1023

Mid Position (Super Knob Mid Position)

スーパーノブのMidの値です。

設定値：Off、1 ～ 1022

Super Knob Link

スーパーノブ操作の効果を受けるかどうかを設定します。

オフに設定したノブは、スーパーノブの値が変化しても効果を受けません。

設定値：Off、On

Assignable Knob 1 ～ 8 Value

現在のアサイナブルノブ1 ～ 8の値です。

設定値：0 ～ 1023

Assignable Knob 1 ～ 8 Value Left

Super Knob Valueが0（スーパーノブを一番左まで回した状態）のときのアサイナブルノブ1 ～ 8の値です。

設定値：0 ～ 1023

Assignable Knob 1 ～ 8 Value Mid

Super Knob ValueがMid Positionで設定された値になったときのアサイナブルノブ1 ～ 8の値です。

Mid PositionがOffのときは無効です。

設定値：0 ～ 1023

Assignable Knob 1 ～ 8 Value Right

Super Knob Valueが1023（スーパーノブを一番右まで回した状態）のときのアサイナブルノブ1 ～ 8の値です。

設定値：0 ～ 1023

NOTE

- Value LeftからValue Rightにかけて値が大きくなるように設定すると、ノブ1 ～ 8もスーパーノブと同じ方向に動きます。
- Value RightからValue Leftにかけて値が大きくなるように設定すると、ノブ1 ～ 8はスーパーノブと反対方向に動きます。

Knob Auto

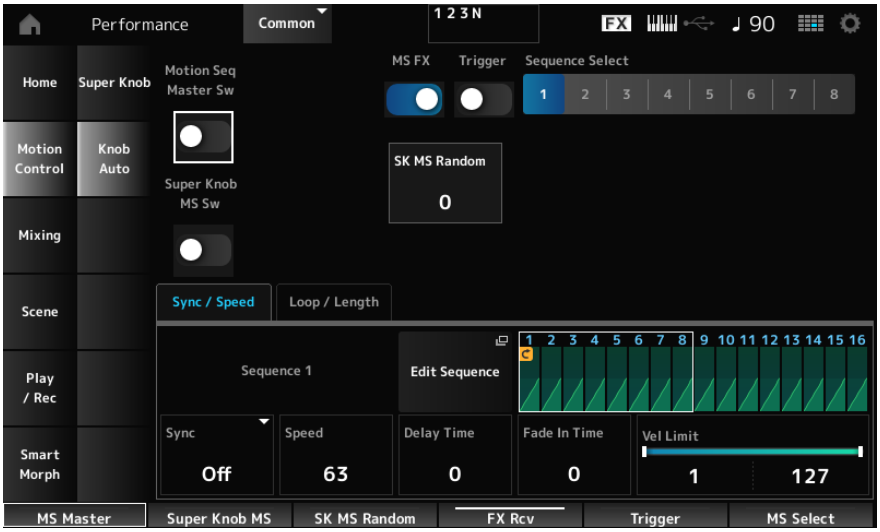
Knob Auto 画面では、スーパーノブに適用されるモーションシーケンサー (スーパーノブモーションシーケンサー) を設定できます。モーションシーケンサーにより、自動でスーパーノブの値をコントロールできます。
なお、スーパーノブで使用できるレーンは1つです。

NOTE

モーションシーケンサーで同時に使用できるレーンは、パフォーマンス全体で最大8レーンです。ただし、Knob Auto 画面で使用するレーンは、この制限に含まれません。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Knob Auto



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。
トップパネル上の [MSEQ] ボタンと連動します。
設定値: Off、On

Super Knob MS Sw (Super Knob Motion Sequencer Switch)

スーパーノブモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。
設定値: Off、On

MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

ノブ操作の効果を受けるか (On) 受けないか (Off) を設定します。
設定値: Off、On

Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

[MSEQ TRIGGER] ボタンの信号を受信するか (On) しないか (Off) を設定します。
On にすると、[MSEQ TRIGGER] ボタンを押すまでモーションシーケンスは再生されません。
設定値: Off、On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

モーションシーケンスタイプを切り替えます。
設定値: 1 ～ 8

SK MS Random (Super Knob Motion Sequencer Randomness)

シーケンスのステップバリューがランダムに変化する度合いを設定します。
設定値: 0 ～ 127

Edit Sequence

Super Knob Motion Sequence Edit 画面が開きます。

■ Sync/Speedタブ

Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)
スーパーノブモーションシーケンスを何と同期して再生するかを設定します。
設定値: Off、Tempo、Beat

Off: スーパーノブモーションシーケンサーのみで再生
Tempo: パフォーマンスのテンポに同期して再生
Beat: 拍に同期して再生

• Syncが Offのとき

Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)
モーションシーケンスの再生スピードを設定します。
設定値: 0 ～ 127

Delay Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Time Length)
モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Fade In Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Time Length)
モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

• Syncが Off以外のとき

Unit (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)
スーパーノブモーションシーケンサーの再生時間を伸縮させる度合いを変更します。
設定値: 50% ～ 6400%、Common

200%: 元の再生時間の2倍になり、テンポが半分になる
100%: 元の再生時間のまま(変更しない)
50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる
Common: 全パート共通のUnitで設定した値が適用される

Delay Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Step Length)
モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間をステップ単位で設定します。
設定値: 0 ～ 32

Fade In Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Step Length)
モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間をステップ単位で設定します。
設定値: 0 ～ 32

Vel Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)
モーションシーケンスが再生されるベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。
設定値: 1 ～ 127

■ Loop/Lengthタブ

Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)
鍵盤(キー)を押したときにモーションシーケンスの再生をリセットするかどうかを設定します。
TriggerがOnのときは無効です。
設定値: Off、Each-On、1st-On

Each-On: 鍵盤(キー)を弾くたびにシーケンスがリセットされ、シーケンスの最初から再生が始まる
1st-On: 鍵盤(キー)を弾いたときに1音めは必ずシーケンスがリセットされ、シーケンスの最初から再生が始まる。1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合は、2音めではリセットされない

Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)
モーションシーケンスをループ再生(繰り返し再生)するか、1回だけ再生するかを切り替えます。
設定値: Off、On

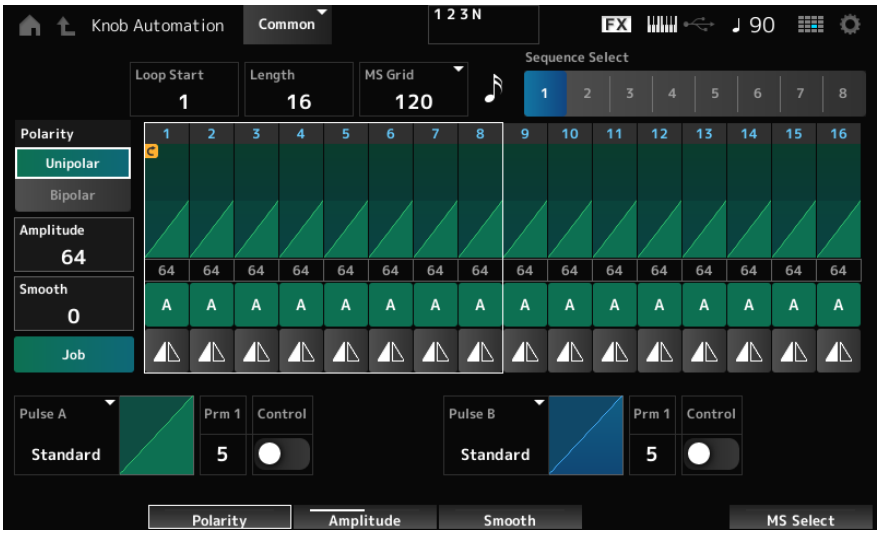
Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)
モーションシーケンスをループ再生する場合に、ループの開始地点を指定します。
設定値: 1～16(ただしLengthの設定値以下であること)

Length (Super Knob Motion Sequence Length)
モーションシーケンスの長さを設定します。
設定値: 1～16(ただしLoop Startの設定値以上であること)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)
モーションシーケンスを構成する1ステップの長さを設定します。
設定値: 60、80、120、160、240、320、480

■ Super Knob Motion Sequence Edit

スーパーノブモーションシーケンスの設定画面です。
最大16ステップ(段階)でシーケンスを作成します。



Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

モーションシーケンスをループ再生する場合に、ループの開始地点を指定します。
設定値:1～16(ただしLengthの設定値以下であること)

Length (Super Knob Motion Sequence Length)

モーションシーケンスの長さを設定します。
設定値:1～16(ただしLoop Startの設定値以上であること)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

モーションシーケンスを構成する1ステップの長さを設定します。
設定値:60、80、120、160、240、320、480

Sequence Select (Motion Sequence Select)

モーションシーケンスタイプを切り替えます。
設定値:1～8

Polarity (Super Knob Motion Sequence Polarity)

モーションシーケンスの極性を設定します。
設定値: Unipolar、Bipolar

Unipolar: 単極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスの範囲だけで変化
Bipolar: 双極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスとマイナス、両方の範囲で変化

Amplitude (Super Knob Motion Sequence Amplitude)

モーションシーケンス全体の変化の大きさを設定します。
設定値:0～127

Smooth (Super Knob Motion Sequence Smoothness)

モーションシーケンスの時間変化の滑らかさを設定します。
設定値:0～127

Job
ジョブが表示されます。

- **Store Sequence**
  エディットしたモーションシーケンスを保存(ストア)します。
- **Load Sequence**
  モーションシーケンスを読み込み(ロード)します。
- **Copy Sequence**
  モーションシーケンスをコピーします。

Super Knob Motion Sequence Step Value
モーションシーケンスの各ステップの値を設定します。
カーソルの位置に応じて、コントロールスライダー1～8でステップ1～8またはステップ9～16の値をコントロールできます。
設定値:0～127

Super Knob Motion Sequence Step Type
モーションシーケンスの各ステップのタイプとカーブの方向を設定します。
設定値:A、B、Reverse A、Reverse B

Pulse A (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type A)
Pulse B (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type B)
パラメーターの変化カーブをPulse A、Pulse Bでそれぞれ設定します。
ここで設定したカーブのうち、どちらを各ステップで使うかをSuper Knob Motion Sequence Step Typeで選択します。
横軸は時間、縦軸はステップの値を表します。
設定値:(プリセットバンク選択時)Standard、Sigmoid、Threshold、Bell、Dogleg、FM、AM、M、Discrete Saw、Smooth Saw、Triangle、Square、Trapezoid、Tilt Sine、Bounce、Resonance、Sequence、Hold、Harmonic、Steps
(ユーザーバンク選択時)Init Curve 1～32
(ライブラリーファイル読み込み時)Library 1～24内のCurve

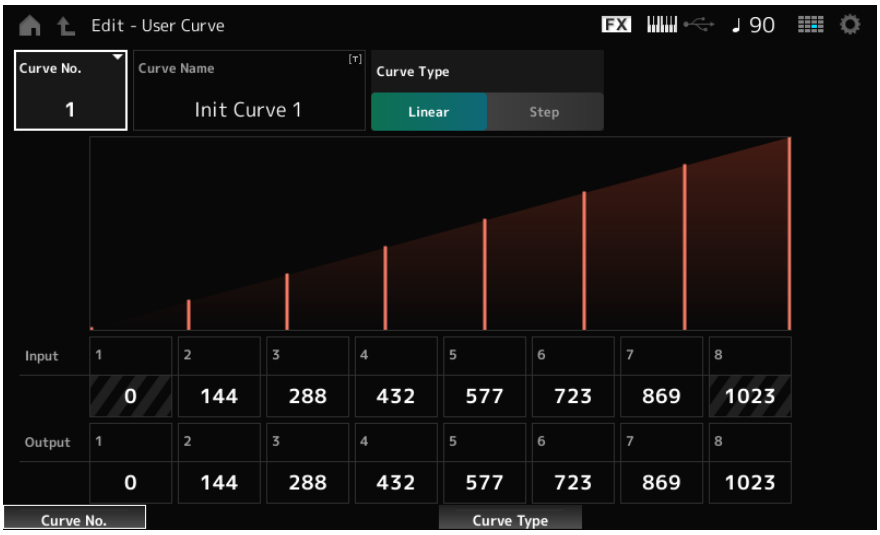
Edit User Curve
Pulse A、Pulse BでInit Curveを選んだときに表示されます。
User Curve Edit画面が開きます。

Prm 1 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 1)
Prm 2 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 2)
モーションシーケンスのステップカーブの形状を調節します。設定値の範囲はCurve Typeによって異なります。
Curve Typeによっては無効です。

Control (Super Knob Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)
モーションシーケンスのステップカーブの形状をノブでコントロールする(On)かしない(Off)かを切り替えます。
MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)がOnの場合だけ表示されます。
Curve Typeによっては無効です。
設定値:Off、On

■ User Curve Edit

ユーザーカーブの設定画面です。
8点の線形補間(Linear)か、ステップでカーブを作成します。



Curve No. (Curve Number)

選択中のカーブナンバーです。
設定値:1～32

Curve Name

選択中のカーブに名前を付けます。英数字20字以内で入力してください。

Curve Type

カーブのタイプを設定します。
設定値:Linear、Step

Input

カーブの入力レベルを設定します。
Input 1は0で固定されます。Input 8は、Curve TypeがLinearの場合1023で固定されます。
設定値:0～1023

Output

カーブの出力レベルを設定します。
設定値:0～1023

Mixing

Mixing画面では、各パートのボリュームを調整したり、エフェクトの設定をしたりしてミキシングを作り変えます。
Mixing画面の設定は、パフォーマンスの一部としてストア(保存)されます。

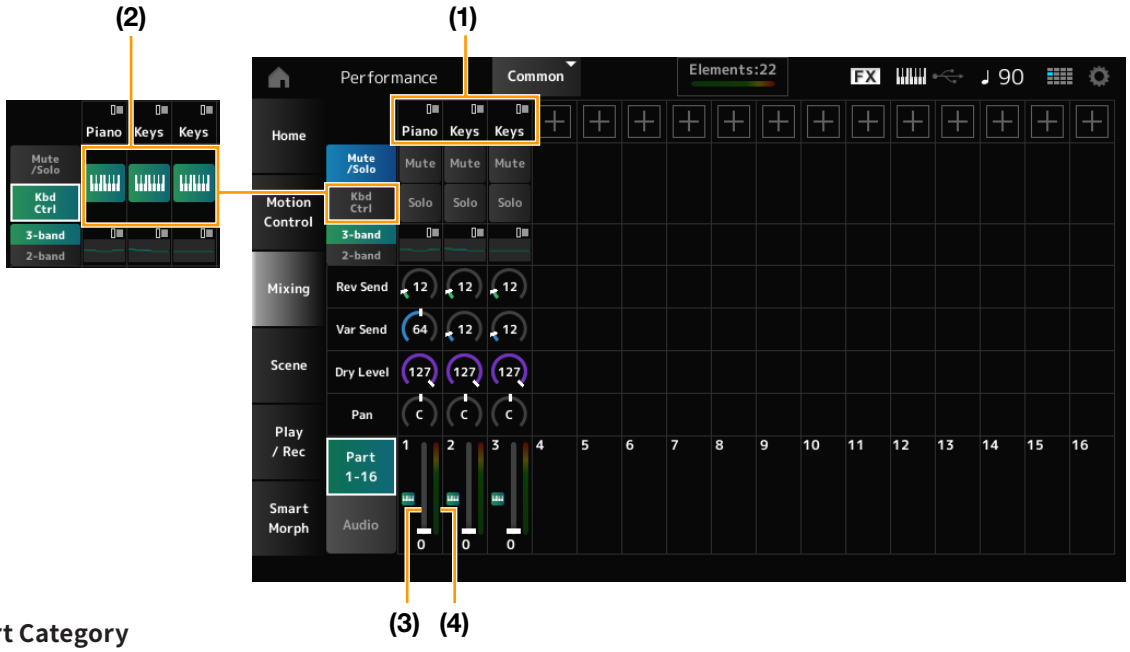
表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob

Part 1–16 (Part 1–16 Switch)
Audio (Audio Switch)
表示を切り替えます。
設定値: Part1–16、Audio (パート1～8、オーディオパート、マスター)

■ Part 1～16 表示のとき

パート1～16のミキシング設定をします。



(1) Part Category

(2) Keyboard Control

(3) Volume

(4) Part Level Meter

Part Category
パートが属するメインカテゴリーが表示されます。
タップすると、Category Search、Edit、Property などのコンテキストメニューが表示されます。
パート1以外で、すでに音色が割り当てられているパートでは、Category Search、Edit、Copy、Deleteのコンテキストメニューが表示されます。[+] をタップすると、パートを追加できます。
設定値: データリスト参照

Mute/Solo Switch
Kbd Ctrl Switch
MuteとSoloの表示とキーボードコントロールの表示を切り替えます。

Mute (Part Mute)
Solo (Part Solo)
ミュートまたはソロのオンオフを切り替えます。
設定値: Off、On

Keyboard Control
キーボードコントロールのオンオフを切り替えます。
パート9 ～ 16はOnにできないため、ボタンは表示されません。
設定値: Off、On

3-band (3-band EQ Switch)
2-band (2-band EQ Switch)
パート1 ～ 16の3バンドEQ表示と2バンドEQ表示を切り替えます。
設定値: 3-band、2-band

EQ (Equalizer)
3-bandまたは2-bandの設定に応じて、EQが表示されます。
枠内をタップすると、パートEQエディットへのコンテキストメニューが表示されます。

Rev Send (Reverb Send)
パート1 ～ 16のリバーブエフェクトに送る信号の量(センドレベル)を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Var Send (Variation Send)
パート1 ～ 16のバリエーションエフェクトに送る信号の量(センドレベル)を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Dry Level
パート1 ～ 16のドライレベル(システムエフェクトを通らない信号のレベル)を設定します。
設定値: 0 ～ 127

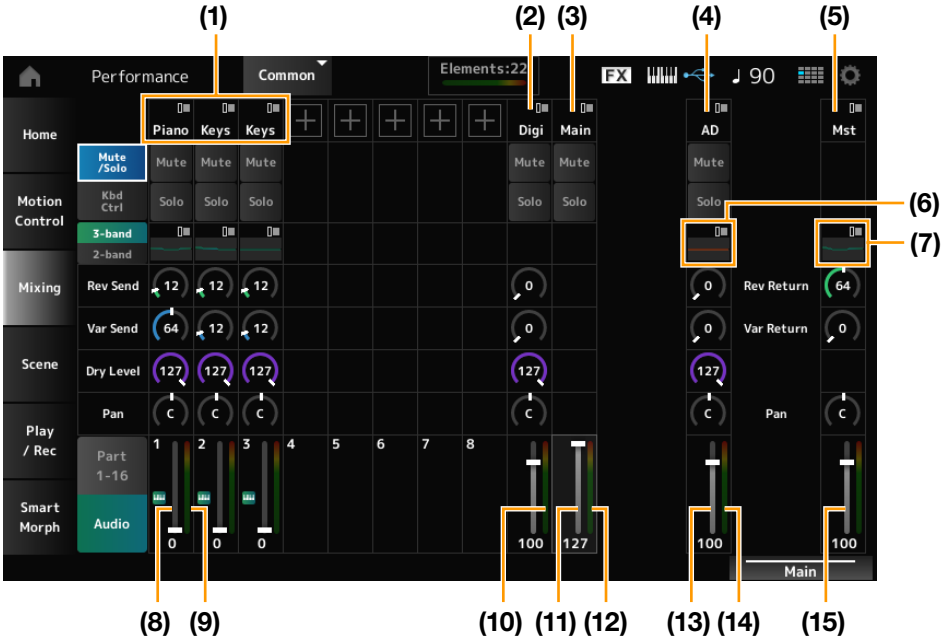
Pan
パート1 ～ 16のPan(ステレオ定位)を調節します。
設定値: L63 ～ C (Center) ～ R63

Volume
パート1 ～ 16のボリュームを設定します。
設定値: 0 ～ 127

Part Level Meter
パート1 ～ 16のレベルが表示されます。

■ Audio 表示のとき

オーディオパートのミキシング設定をします。



(1) Part Category

(2) Digi (Digital Part)

(3) Main (USB Main Part)

(4) AD (A/D Part)

(5) Mst (Master)

(6) A/D Part EQ

(7) Master EQ

(8) Digital Part Volume

(9) Part Level Meter

(10) Digi (Digital Part Level Meter)

(11) USB Main Monitor Volume

(12) Main (USB Main Monitor Level Meter)

(13) A/D Part Volume

(14) AD (A/D Part Level Meter)

(15) Performance Volume

Part Category

パートが属するメインカテゴリーが表示されます。

タップすると、Category Search、Edit、Property などのコンテキストメニューが表示されます。

パート1以外で、すでに音色が割り当てられているパートでは、Category Search、Edit、Copy、Delete のコンテキストメニューが表示されます。[+] をタップすると、パートを追加できます。

設定値: データリスト参照

Digi (Digital Part)
Main (USB Main Part)
AD (A/D Part)
Mst (Master)

タップすると、Edit などのコンテキストメニューが表示されます。

Mute/Solo Switch
Kbd Ctrl Switch

Mute と Solo の表示とキーボードコントロールの表示を切り替えます。

Mute (Part Mute)
Solo (Part Solo)
ミュートまたはソロのオンオフを切り替えます。
設定値 : Off、On

A/D Part EQ
枠内をタップすると、パート EQ エディットへのコンテキストメニューが表示されます。

Digital Part Reverb Send
A/D Part Reverb Send
デジタルパートまたは A/D パートのリバーブエフェクトに送る信号の量 (センドレベル) 設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Digital Part Variation Send
A/D Part Variation Send
デジタルパートまたは A/D パートのバリエーションエフェクトに送る信号の量 (センドレベル) 設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Digital Part Dry Level
A/D Part Dry Level
デジタルパートまたは A/D パートのドライレベルを設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Digital Part Pan
A/D Part Pan
デジタルパートまたは A/D パートの Pan(ステレオ定位) を調節します。
設定値 : L63 ～ C (Center) ～ R63

Digital Part Volume
A/D Part Volume
USB Main Monitor Volume
オーディオパートのボリュームを設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Master EQ
5 バンドのパラメトリック EQ が表示されます。
枠内をタップすると、マスター EQ エディットへのコンテキストメニューが表示されます。

Rev Return (Reverb Return)
Var Return (Variation Return)
リバーブまたはバリエーションエフェクトで処理された信号の出力レベル (リターンレベル) を設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Rev Send (Reverb Send)
リバーブエフェクトに送る信号の量 (センドレベル) を設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Var Send (Variation Send)
バリエーションエフェクトに送る信号の量 (センドレベル) を設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Pan (Performance Pan)
パフォーマンス全体のPan(ステレオ定位)を設定します。
各パートに設定されたPanに対して、相対的に効果がかかります。
設定値: L63 〜 C (Center) 〜 R63

Performance Volume
パフォーマンス全体のボリュームを設定します。
設定値: 0 〜 127

Part Level Meter
Digi (Digital Part Level Meter)
Main (USB Main Monitor Level Meter)
AD (A/D Part Level Meter)
パート1 〜 8、オーディオパートのレベルが表示されます。

Scene

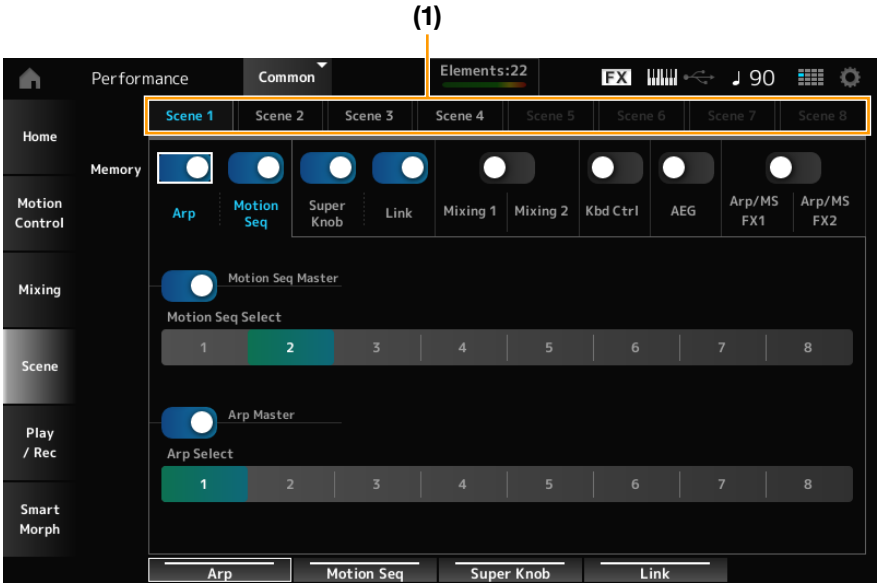
Scene画面では、SCENEの各ボタンにアルペジオタイプやモーションシーケンスタイプ、パートのパラメーター値などの設定を記録します。
この画面でMemory (Memory Switch)をOnにしてパラメーターを編集すると、選択したシーンに設定値が記録されます。

NOTE

シーン機能はScene画面以外でも設定できます。Scene画面で設定できるパラメーターが割り当てられているノブやスライダーなどでパラメーターを変更した後に、[SHIFT]ボタンを押しながらSCENEボタン1～8のいずれかを押すことで、該当するSCENEボタンにパラメーターを記録できます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Scene



(1) Scene Select

Scene Select

タブを切り替えて、設定を記録したいシーンを選びます。
Scene1～Scene8タブは、トップパネル上のSCENEボタンと連動します。
設定値：1～8

Memory (Memory Switch)

各パラメーター（アルペジオ、モーションシーケンサー、スーパーノブ、スーパーノブリンク、ミキシング、キーボードコントロール、アンプリチュードEG、Arp/MS FX）をそのシーンに記憶するかどうかを設定します。
これらのスイッチをオフにすると、該当するタブを選択してもパラメーターが表示されません。
設定値：Off、On

Part 1–16 / Common

Part1～16とCommonの表示を切り替えます。
Mixing 1、Mixing 2、Kbd Ctrl、AEG、Arp/MS FX1、Arp/MS FX2タブで表示されます。

Offset (Scene Mixing / AEG Value Mode Switch)

Offに設定すると、一部のScenepパラメーターをより細かく設定できます。
Mixing 1、Mixing 2、AEGタブで表示されます。
設定値：Off (Absolute)、On (Offset)

ArpとMotion Seqの各Memory SwitchがOnの場合

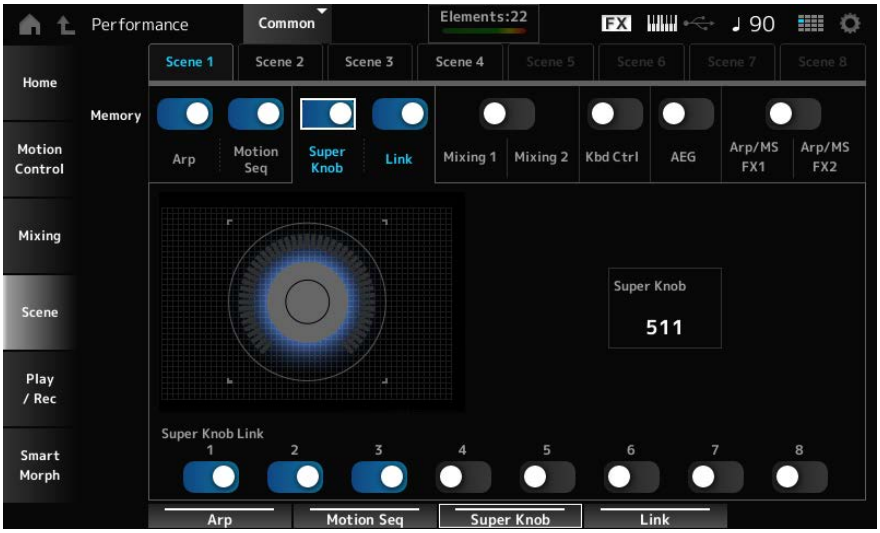
Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)
パフォーマンス全体のモーションシーケンサー オンオフを設定します。
設定値：Off、On

Motion Seq Select (Motion Sequence Select)
モーションシーケンスセレクトを設定します。
設定値：1～8

Arp Master (Arpeggio Master Switch)
パフォーマンス全体のアルペジオ オンオフを設定します。
設定値：Off、On

Arp Select (Arpeggio Select)
アルペジオセレクトを設定します。
設定値：1～8

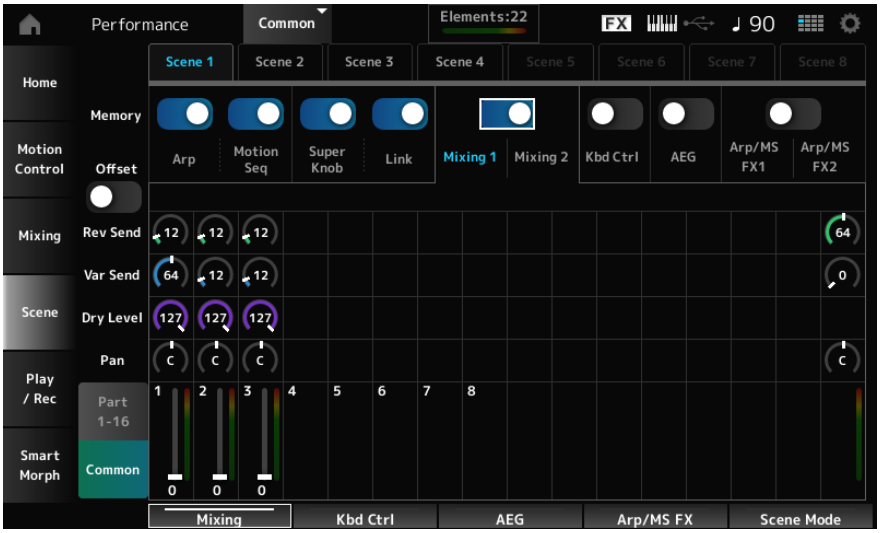
Super KnobとLinkの各Memory SwitchがOnの場合



Super Knob (Super Knob Value)
スーパーノブの値を設定します。
設定値：0～1023

Super Knob Link
スーパーノブとAssignable Knob 1～8のリンクのオンオフを設定します。
Offに設定すると、スーパーノブを操作してもAssignable Knobが変化しません。
設定値：Off、On

Mixing 1 とMixing 2のMemory SwitchがOnの場合



■ Mixing 1

Part 1–16 表示 : Part 1–16 のScene パラメーターが表示されます。
Common 表示 : Part 1–8 とCommon のScene パラメーターが表示されます。
Common のパラメーターの設定はパフォーマンス全体に影響します。

• Part 1–16 表示

Rev Send (Reverb Send)
各パートのリバーブセンドを設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Var Send (Variation Send)
各パートのバリエーションセンドを設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Dry Level
各パートのドライレベルを設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Pan
各パートのPan (ステレオ定位) を調節します。
設定値 : L63 ～ C (Center) ～ R63

Volume (Part Volume)
各パートのボリュームを設定します。
設定値 : 0 ～ 127

• Common 表示

Rev Return (Reverb Return)
リバーブリターンを設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Var Return (Variation Return)
バリエーションリターンを設定します。
設定値 : 0 ～ 127

Pan (Performance Pan)
パフォーマンス全体のPan (ステレオ定位) を調節します。
設定値 : L63 ～ C (Center) ～ R63

■ Mixing 2

• Part 1–16 表示

Offset が On の場合

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)
各パートのカットオフ周波数を設定します。
設定値: – 64 ～ +0 ～ +63

Res (Filter Resonance/Width)
各パートのフィルターレゾナンスまたはフィルターウィズを設定します。
設定値: – 64 ～ +0 ～ +63

FEG Depth
各パートの FEG デプスを設定します。
設定値: – 64 ～ +0 ～ +63

Offset が Off の場合

Offset を Off に設定すると、一部の Scene パラメーターをより細かく設定できます。

Cutoff
設定値: (AN-X、FM-X): 0 ～ 1023

Res
設定値: (AN-X): 0 ～ 255
設定値: (FM-X): 0 ～ 127

FEG Depth
設定値: (AN-X): – 9600 ～ +0 ～ +9600
設定値: (FM-X): – 64 ～ +0 ～ +63

NOTE
Smart Morph と Scene を併用する場合は、「Offset が On の場合」の設定がおすすめです。

Mute (Part Mute)
ミュートのオンオフを切り替えます。
設定値: Off、On

Volume (Part Volume)
パートのボリュームを設定します。
設定値: 0 ～ 127

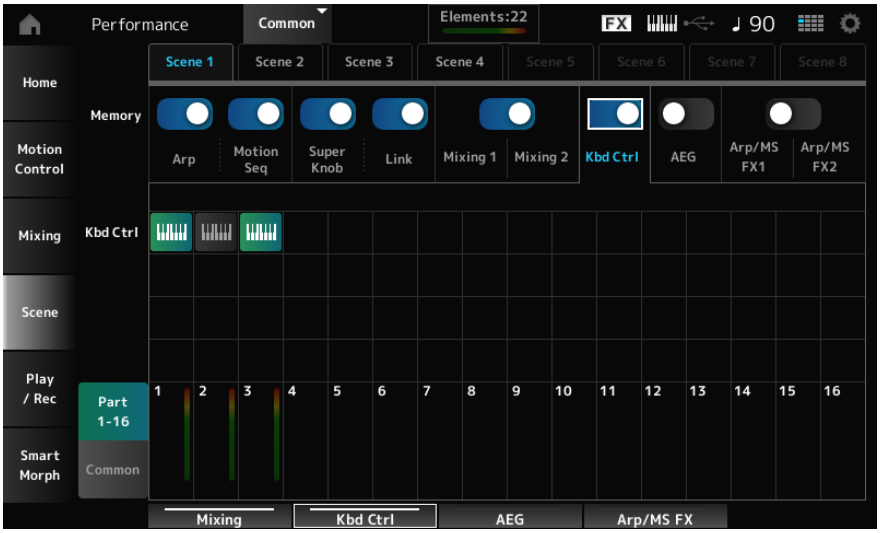
• Common 表示

Cutoff (Cutoff Frequency)
パートのカットオフ周波数に対するオフセット値を設定します。
設定値: – 64 ～ +0 ～ +63

Res (Filter Resonance/Width)
パートのフィルターレゾナンスまたはフィルターウィズに対するオフセット値を設定します。
設定値: – 64 ～ +0 ～ +63

FEG Depth
パートの FEG デプスに対するオフセット値を設定します。
設定値: – 64 ～ +0 ～ +63

Kbd CtrlのMemory SwitchがOnの場合



Kbd Ctrl (Part Keyboard Control Switch)

各パートのキーボードコントロールスイッチのオンオフを切り替えます。

Offに設定したパートは、鍵盤を弾いても鳴りません。

設定値：Off（グレー）、On（緑）

AEGのMemory SwitchがOnの場合

- **Part 1–16表示**

OffsetがOnの場合

Attack (AEG Attack Time)
各パートのAEGアタックタイムを設定します。
設定値: –64 ～ +0 ～ +63

Decay (AEG Decay Time)
各パートのAEGディケイタイムを設定します。
設定値: –64 ～ +0 ～ +63

Sustain (AEG Sustain Level)
各パートのAEGサステインレベルを設定します。
設定値: –64 ～ +0 ～ +63

Release (AEG Release Time)
各パートのAEGリリースタイムを設定します。
設定値: –64 ～ +0 ～ +63

OffsetがOffの場合

Offsetを Offに設定すると、一部のSceneパラメーターをより細かく設定できます。

Attack
設定値: (AN-X): 0 ～255

Decay
設定値: (AN-X): 0 ～255

Sustain
設定値: (AN-X): 0 ～ 511

Release
設定値: (AN-X): 0 ～255

- **Common表示**

Attack
パートのAttack (AEG Attack Time)に対するオフセット値を設定します。
設定値: –64 ～ +0 ～ +63

Decay
パートのDecay (AEG Decay Time)に対するオフセット値を設定します。
設定値: –64 ～ +0 ～ +63

Sustain
パートのSustain (AEG Sustain Level)に対するオフセット値を設定します。
設定値: –64 ～ +0 ～ +63

Release
パートのRelease (AEG Release Time)に対するオフセット値を設定します。
設定値: –64 ～ +0 ～ +63

Arp/MS FX 1とArp/MS FX 2のMemory Switchが Onの場合

■ Arp/MS FX 1

• Part 1–16表示

Swing

各パートのアルペジオまたはモーションシーケンサーのスイングを設定します。

設定値: −120 ～ +0 ～ +120

Unit (Part Unit Multiply)

各パートのアルペジオまたはモーションシーケンサーの再生時間を伸縮させる度合いを設定します。

設定値: 50% ～ 400%、Common

200%: 元の再生時間の2倍になり、テンポが半分になる
100%: 元の再生時間のまま変更しない
50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる
Common: 全パート共通のUnit (Common Unit Multiply)で設定した値が適用される

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

各パートのアルペジオ ゲートタイムレートを設定します。

設定値: 0% ～200%

Velocity (Arp Velocity Rate)

各パートのアルペジオ ベロシティーレートを設定します。

設定値: 0% ～200%

• Common表示

Swing

各パートのスイングに対するオフセット値を設定します。

設定値: −120 ～ +0 ～ +120

Unit (Common Unit Multiply)

全パート共通のユニットマルチプライを設定します。

設定値: 50% ～ 400%

200%: 元の再生時間の2倍になり、テンポが半分になる
100%: 元の再生時間のまま変更しない
50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

各パートのアルペジオ ゲートタイムレートに対するオフセット値を設定します。

設定値: −100 ～ +0 ～ +100

Velocity (Arp Velocity Rate)

各パートのアルペジオ ベロシティーレートに対するオフセット値を設定します。

設定値: −100 ～ +0 ～ +100

■ Arp/MS FX 2

• Part 1–16 表示

Amp (Motion Sequencer Amplitude Part Offset)
各パートの Motion Sequencer Amplitude に対するオフセット値を設定します。
設定値 : −127 ～ +0 ～ +127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Part Offset)
各パートの Motion Sequencer Pulse Shape に対するオフセット値を設定します。
設定値 : −100 ～ +0 ～ +100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness Part Offset)
各パートの Motion Sequencer Smoothness に対するオフセット値を設定します。
設定値 : −127 ～ +0 ～ +127

Random (Motion Sequencer Randomness)
各パートの Motion Sequencer Randomness に対するオフセット値を設定します。
設定値 : 0 ～ 127

• Common 表示

Amp (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)
全パートの Motion Sequencer Amplitude に対するオフセット値を設定します。
設定値 : −127 ～ +0 ～ +127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)
全パートの Motion Sequencer Pulse Shape に対するオフセット値を設定します。
設定値 : −100 ～ +0 ～ +100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)
全パートの Motion Sequencer Smoothness に対するオフセット値を設定します。
設定値 : −127 ～ +0 ～ +127

Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)
全パートの Motion Sequencer Randomness に対するオフセット値を設定します。
設定値 : −127 ～ +0 ～ +127

Play/Rec

Play/Rec画面では、本機内にパターンやソングを録音再生したり、本機の演奏をUSBフラッシュメモリーにオーディオを録音再生したりできます。

Pattern

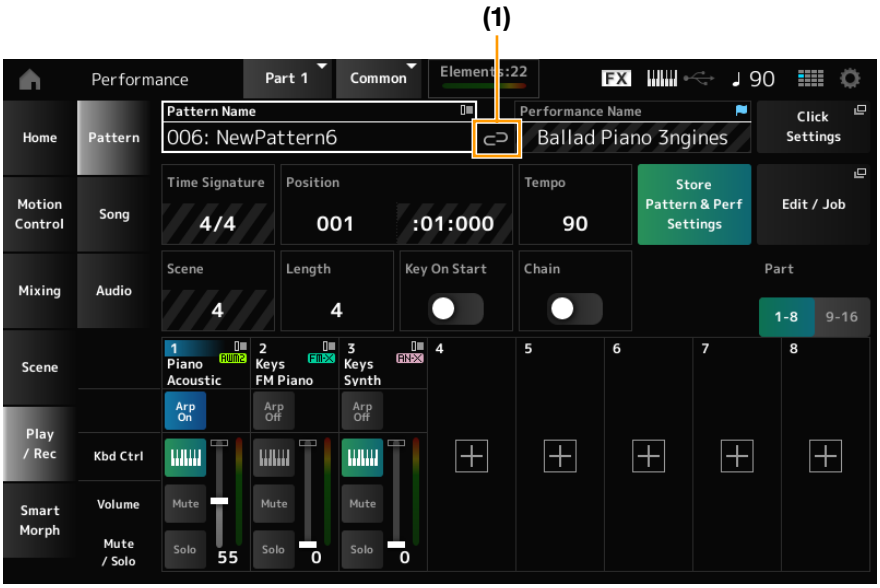
■ 再生状態、再生待機状態

表示方法

[SONG/PATTERN]ボタン → Pattern

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern

[▶](プレイ)ボタン → Pattern



(1) Link Icon

Pattern Name

選択中のパターンの名前が表示されます。

タップすると、Load、Rename、New Patternのコンテキストメニューが表示されます。

カーソルがPattern Nameにあるときは、[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタンでパターンを選べます。

Link Icon

選択中のパターンの録音時に使用したパフォーマンスが、選択中のパフォーマンスと同じときにLink Iconが表示されます。

同じでない場合は、壊れたLink Iconが表示されます。

Performance Name

選択中のパフォーマンスの名前が表示されます。

NOTE

パフォーマンスのパラメーターを変更すると、Performance Nameの右上に青色のフラグが表示されます。

Click Settings

Tempo Settings画面に移動します。

Time Signature
パターンの拍子が表示されます。

Position
パターンの録音再生開始位置を設定します。また、再生中の位置が表示されます。
左側の数字は小節(メジャー)、右側の数字は拍(ビート)とティックを表しています。

Tempo
パターンを再生するテンポを設定します。
設定値:5 ～ 300

Store Pattern & Perf Settings (Store Pattern and Performance Settings)
エディットしたパターンデータと、使用したパフォーマンスへのリンク情報を保存します。

NOTE
パフォーマンスのパラメーターを編集した場合は、パフォーマンスのストアが必要です。

Edit/Job
パターンのエディットやジョブの画面に移動します。パターン機能を使って、シーンごとにシーケンスを記録できます。

Scene
選択中のシーン番号が表示されます。
トップパネル上のSCENEボタンと連動します。

Length (Section Length)
選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。
設定値:1 ～ 256

Key On Start
鍵盤(キー)を押したときにパターンの録音と再生を開始するかどうかを設定します。
設定値:Off、On

Chain
チェーン再生をするかどうかを設定します。
設定値:Off、On

Undo *
直前の操作を取り消して、操作前の状態に戻します。
シーケンスが存在する状態で操作を行うと有効になります。

Redo *
Undoで取り消した操作を戻します。Undo *** を行うと有効になります。

Part 1–8
Part 9–16
パートの表示を切り替えます

■ 新規録音待機状態

表示方法

[SONG/PATTERN] ボタン → Pattern → [●] (レコード) ボタン

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → [●] (レコード) ボタン

Time Signature

現在選択中のシーンの拍子を設定します。

設定値: 1/16 ～ 16/16、1/8 ～ 16/8、1/4 ～ 8/4

Rec Quantize (Record Quantize)

演奏上のあいまいな音符のタイミングをジャストタイミングにそろえて録音する機能です。

設定値: Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

Loop

On にすると、パターンを終わりまで録音したあと、自動的にパターンの先頭に戻って録音を続けます。

設定値: Off、On

NOTE

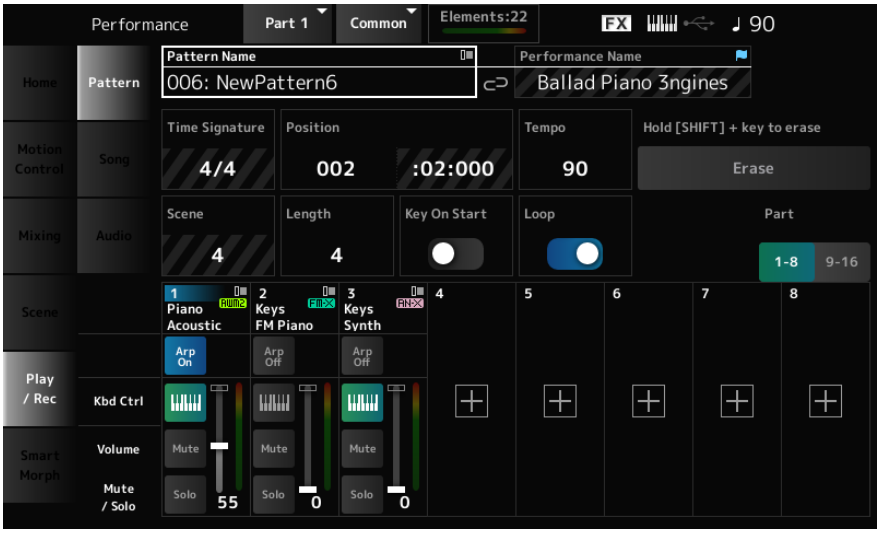
ソングの録音中に [●] (レコード) ボタンを押すと、[●] (レコード) ボタンのランプが点滅してリハーサルモードになります。
これは、再生を続けたままトラックへの録音を一時的に解除するモードで、試し弾きをする場合に便利です。
再度 [●] ボタンを押すことで録音モードに戻すことができます。

■ 録音状態

表示方法

[SONG/PATTERN] ボタン → Pattern → [●] (レコード) ボタン → [▶] (プレイ) ボタン

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → [●] (レコード) ボタン→ [▶] (プレイ) ボタン



Hold [SHIFT] + key to erase

Erase

[SHIFT] ボタンを押しながら任意の鍵盤 (キー) を押し続けることで、そのキーに相当するノートイベントだけを削除できます。画面の Erase ボタンをタップし、機能をオンにしてから任意のキーを押すことでも同様に削除できます。

■ 上書き録音待機状態

上書き録音時にコントローラーを操作すると、そのコントローラーイベントを削除しながら録音できます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → (すでに録音された状態から) → [●](レコード)ボタン → Record Type にタッチ → 表示されるメニューから Overdub を選択 → [▶](プレイ)ボタン

Record Type

録音時のデータの記録方法を、置き換え(Replace)にするか、上書き(Overdub)にするかを設定します。

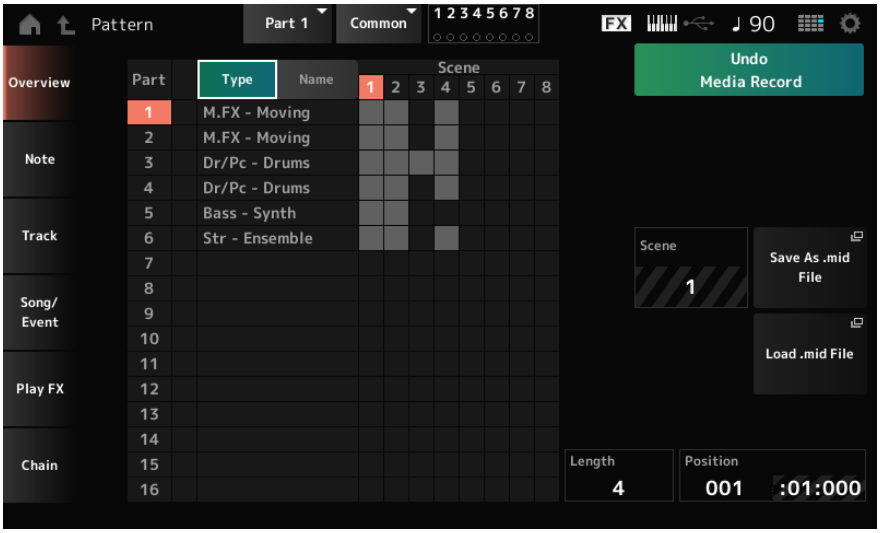
設定値: Replace、Overdub

Pattern Edit Overview

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Overview

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Overview



Type

タップすると、パートのメインカテゴリーとサブカテゴリーが表示されます。
連動して、Play/Rec画面の表示も切り替わります。

Name

タップすると、パートネームが表示されます。
連動して、Play/Rec画面の表示も切り替わります。

Part Mute Icon
Part Solo Icon

パートのミュート、ソロの状態が表示されます。

Undo ***

直前の操作を取り消して、操作前の状態に戻します。
シーケンスが存在する状態で操作を行うと有効になります。Pattern Edit画面の全タブで共通の操作です。

Redo ***

Undoで取り消した操作を戻します。Undo ***を行うと有効になります。Pattern Edit画面の全タブで共通の操作です。

Scene

選択中のシーン番号が表示されます。

Save As .mid File

Save画面に移動します。選択中のシーンのシーケンスをファイルとして保存できます。

Load .mid File

Load画面に移動し、MIDIファイルを読み込みます。
MIDIファイルを選択後、読み込み先のパターンとシーンを選択します。

Length

選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。

Position

シーン再生での現在位置が表示されます。再生位置を指定します。
設定値:001～256

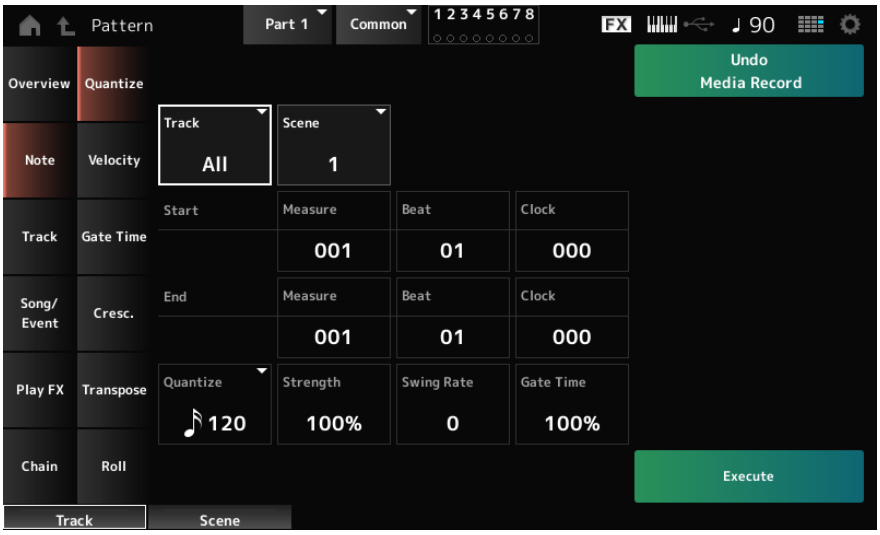
■ Quantize

リアルタイムレコーディングの結果、タイミングがずれて記録された情報を好みのタイミングにそろえる機能です。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Note → Quantize

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Quantize



Track

ジョブの対象トラックを指定します。

設定値：All、1 ～ 16

Scene

ジョブの対象シーンを指定します。

設定値：1 ～ 8

Start Measure

ジョブの対象小節の始まりを指定します。

設定値：001 ～ 257

Start Beat

ジョブの対象拍の始まりを指定します。

設定値：Time Signature の設定による

Start Clock

ジョブの対象クロックの始まりを指定します。

設定値：Time Signature の設定による

End Measure
ジョブの対象小節の終わりを指定します。
設定値：001 ～ 257

End Beat
ジョブの対象拍の終わりを指定します。
設定値：Time Signatureの設定による

End Clock
ジョブの対象クロックの終わりを指定します。
設定値：Time Signatureの設定による

Quantize
クオンタイズ分解能（クオンタイズの基準となる音符）を設定します。
設定値：32分音符、16分3連音符、16分音符、8分3連音符、8分音符、4分3連音符、4分音符、16分音符+16分3連音符、
8分音符+8分3連音符

Strength
クオンタイズをかける強さを設定します。
100%に設定すると、Quantizeで設定した位置にデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。
設定値：0% ～ 100%

Swing Rate
Quantizeで指定した音符で数えて、偶数拍（裏拍）にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動することで、リズムにスイング感を出します。
設定値：Quantize（クオンタイズ分解能）の設定による

Quantizeが4分音符、8分音符、16分音符、32分音符の場合：0 ～グリッドの半分
Quantizeが4分3連音符、8分3連音符、16分3連音符の場合：0 ～グリッドの半分
Quantizeが8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合：0 ～ 3連符のグリッドの半分

Gate Time
Quantizeで設定した音符の偶数拍（裏拍）にあたるノートイベントのゲートタイム（音符の実際の発音時間）を変更して、リズムにスイング感を出します。
設定値：0% ～200%

Execute
MIDIシーケンスデータにジョブを実行します。Pattern Edit画面の全タブで共通の操作です。

■ Velocity

指定した範囲の音符の発音の強さ(ベロシティー)を変更します。

NOTE

ベロシティーは以下の計算式で変更されます。

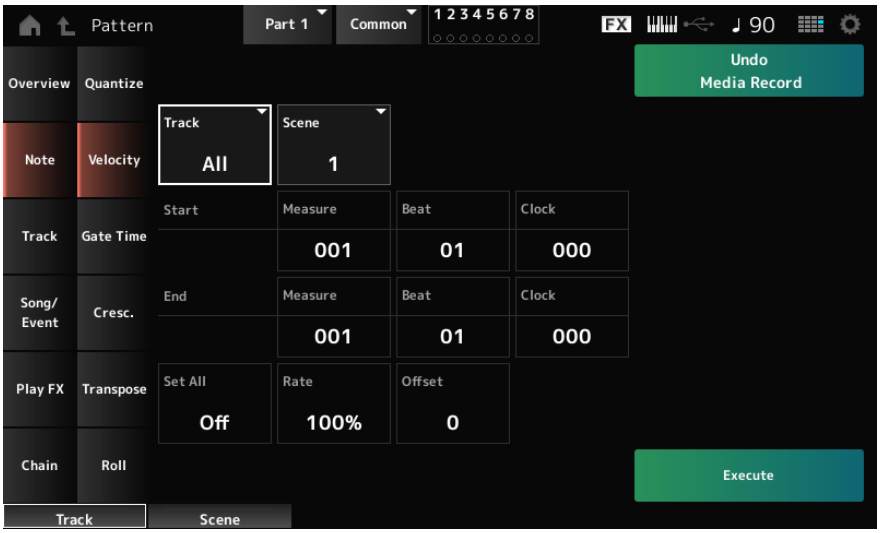
調整後のベロシティー = 元のベロシティー × レート + オフセット

ベロシティーが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Note → Velocity

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Velocity



Set All

指定した範囲のすべてのノートのベロシティーを同じ値にします。

Offに設定するとSet Allは働きません。

Off以外に設定すると、RateとOffsetは設定できません。

設定値:Off、001 ～ 127

Rate

元のベロシティーをどのくらい変更するかをパーセントで設定します。

99%以下でベロシティーは弱くなり、101%以上で強くなります。100%では元のベロシティーのままです。

Set AllがOff以外のときは、設定できなくなります。

設定値:0% ～ 200%

Offset

元のベロシティーにどれだけベロシティー値を加える(減らす)かを設定します。

−1以下でベロシティーは弱くなり、+1以上で強くなります。0では元のベロシティーのままです。

Set AllがOff以外のときは、設定できなくなります。

設定値:−127 ～ 0 ～ +127

■ Gate Time

指定した範囲の音符の発音の時間(ゲートタイム)を変更します。

NOTE

ゲートタイムは以下の計算式で変更されます。

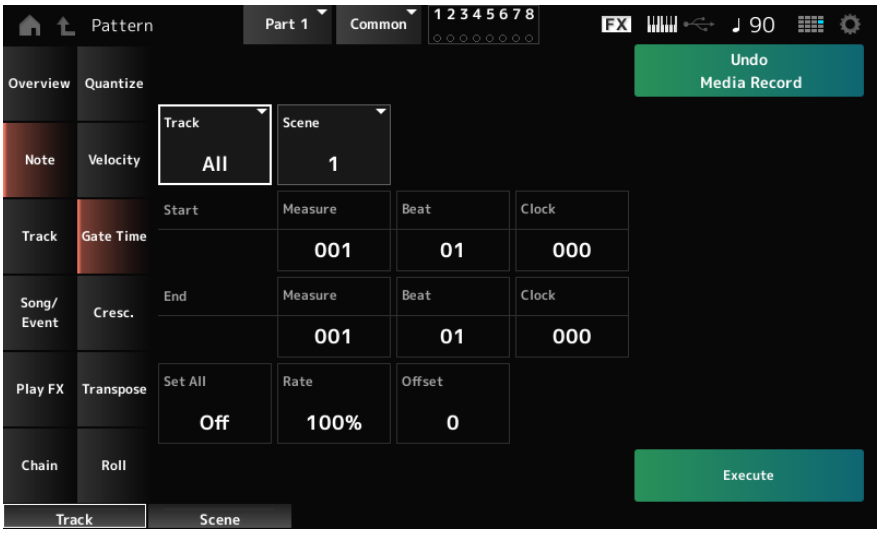
調整後のゲートタイム = 元のゲートタイム × レート + オフセット

ゲートタイムが0以下になる場合は、1に設定されます。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Note → Gate Time

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Gate Time



Set Allの設定値を除き、Pattern Edit Note → Velocityと同じです。

Set All

設定値:Off、001 ～ 9999

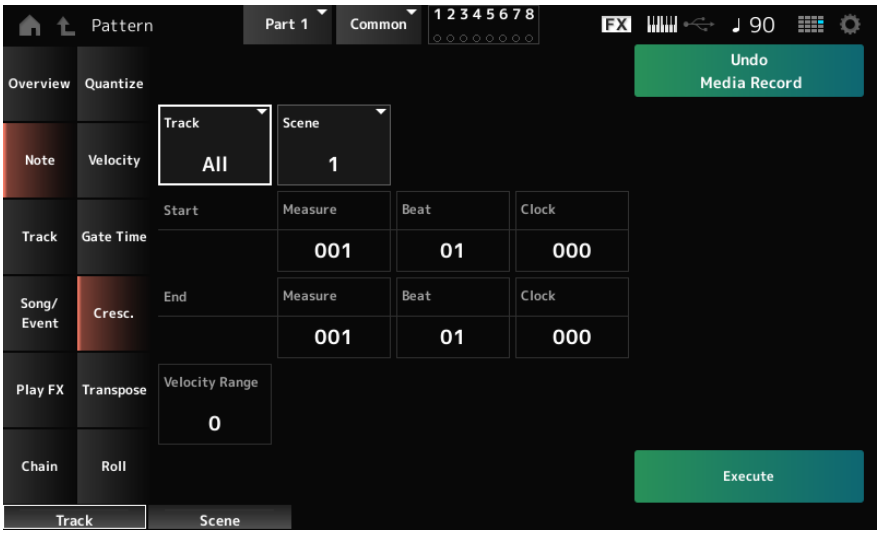
■ Cresc. (Crescendo)

指定した範囲のノートのベロシティーをだんだん大きく(クレッシェンド)または小さく(デクレッシェンド)します

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Note → Cresc.

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Cresc.



Velocity Range

クレッシェンドの強弱の幅を設定します。

指定した範囲の中で、最初のベロシティーを基準にして、最後のベロシティーが「最初のベロシティーの値 + Velocity Range の値」になるように、間のベロシティーが段階的に増減します。最後のベロシティーが 0 以下の値となる場合、最後のベロシティーは 1 に、128 以上の値の場合は 127 になります。

+ の値では、徐々に大きな音量(クレッシェンド)に、−の値では、徐々に小さな音量(デクレッシェンド)になります。

0 では、ベロシティーの変化はありません。

設定値: −127 ～ 0 ～ +127

■ Transpose

指定した範囲のすべてのノートイベントのピッチを半音単位で上下します。

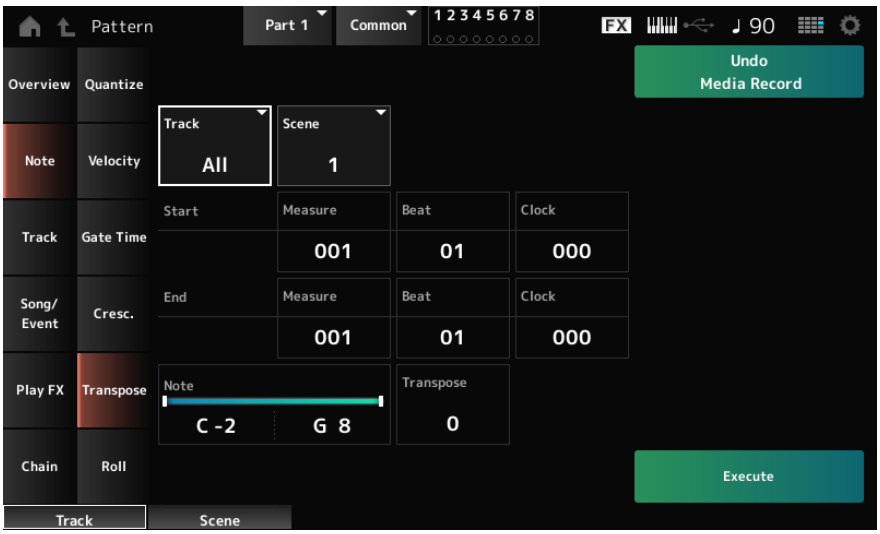
NOTE

トランスポーズしたとき、C−2 ～ G8を超えた範囲に設定されたノートは、C−2 ～ G8に収まるように自動的に移動します。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Note → Transpose

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Transpose



Note

トランスポーズを実行する鍵盤の範囲(ノート)を設定します。

タップして表示されるコンテキストメニューのKeyboardをOnにすることで、鍵盤(キー)を押して範囲を設定できます。

設定値:C−2 ～ G8

Transpose

ノートデータを変更する幅を半音単位で設定します。

+12で1オクターブ上がり、−12で1オクターブ下がります。0では変化しません。

設定値:−127 ～ 0 ～ +127

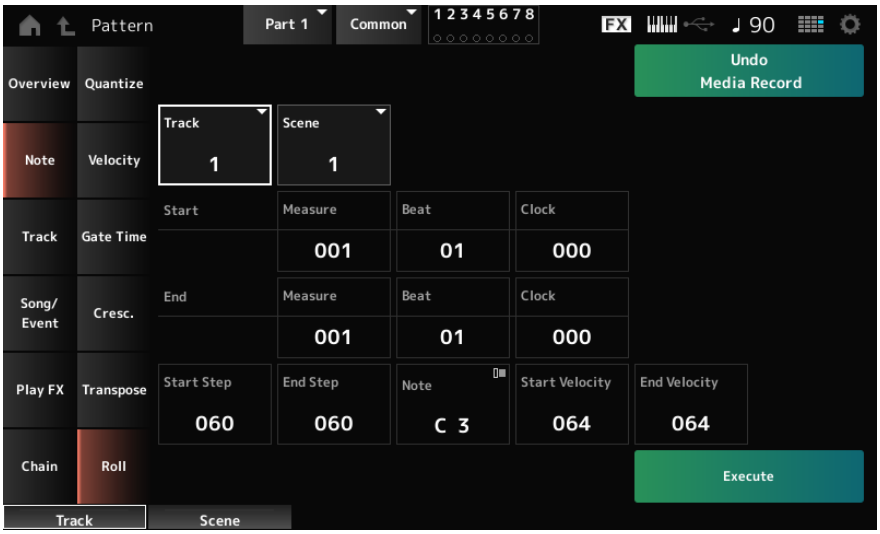
■ Roll

指定した範囲にノートイベントを挿入して、ロールを作ります。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Note → Roll

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Roll



Track

設定値:1 ～ 16

Start Step

連打したときの発音どうしの間隔(ロールの細かさ)をクロックで設定します。
設定値が小さいと、細かいロールになります。指定した範囲の最初の時点でのクロックです。
設定値:015 ～ 999

End Step

連打したときの発音どうしの間隔(ロールの細かさ)をクロックで設定します。
設定値が小さいと、細かいロールになります。指定した範囲の最後の時点でのクロックです。
設定値:015 ～ 999

Note

ロールさせるノートを設定します。
タップして表示されるコンテキストメニューの Keyboard を On にすることで、鍵盤(キー)を押してノートを設定できます。
設定値:C−2 ～ G8

Start Velocity

ベロシティーを設定して、ロールを叩く強さを設定します。指定した範囲の最初の時点でのベロシティーです。
設定値:001 ～ 127

End Velocity

ベロシティーを設定して、ロールを叩く強さを設定します。指定した範囲の最後の時点でのベロシティーです。
設定値:001 ～ 127

NOTE

Start Velocity と End Velocity を設定することで、ロールのクレッシェンドとデクレッシェンドを表現できます。

Pattern Edit Track

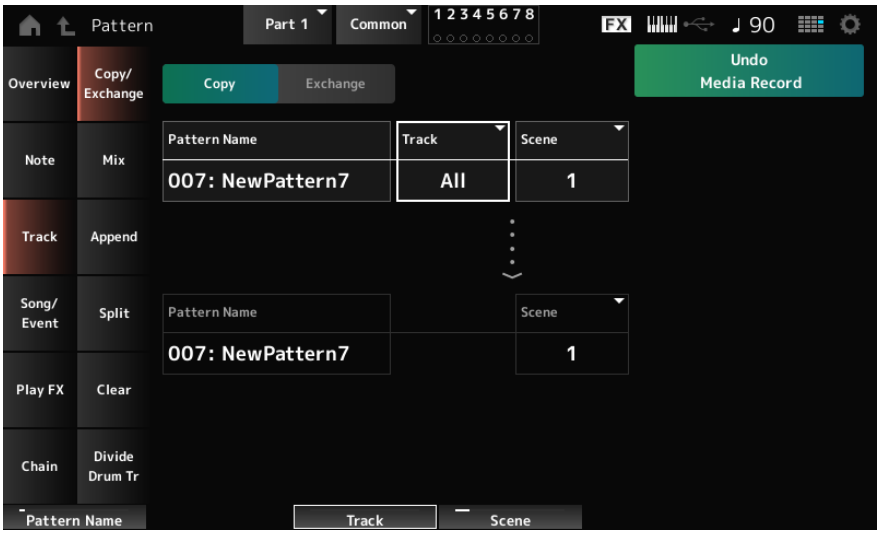
■ Copy/Exchange

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーまたは交換します。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Track → Copy/Exchange

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Copy/Exchange



Copy

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。

ご注意

Copy Trackを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいますので、ご注意ください。

Exchange

2つのトラックの間でデータの交換をします。

Pattern Name * 実行元

コピー元のパターンを指定します。

Track * 実行元

コピー元のトラックを指定します。

設定値：All、1～16

Scene * 実行元

コピー元のシーンを指定します。

設定値：All、1～8

Pattern Name * 実行先

コピー先のパターンを指定します。

Track * 実行先

コピー先のトラックを指定します。

実行元がAllのときは設定できません。

設定値：1～16

Scene * 実行先

コピー先のシーンを指定します。

実行元がAllのときは設定できません。

設定値：1～8

Copy Track

コピーを実行します。

NOTE

TrackとSceneをAllに設定してCopy Trackを実行すると、チェーンのデータもコピーします。

Exchange Track

交換を実行します。

NOTE

TrackとSceneをAllに設定してExchange Trackを実行すると、チェーンのデータもコピーします。

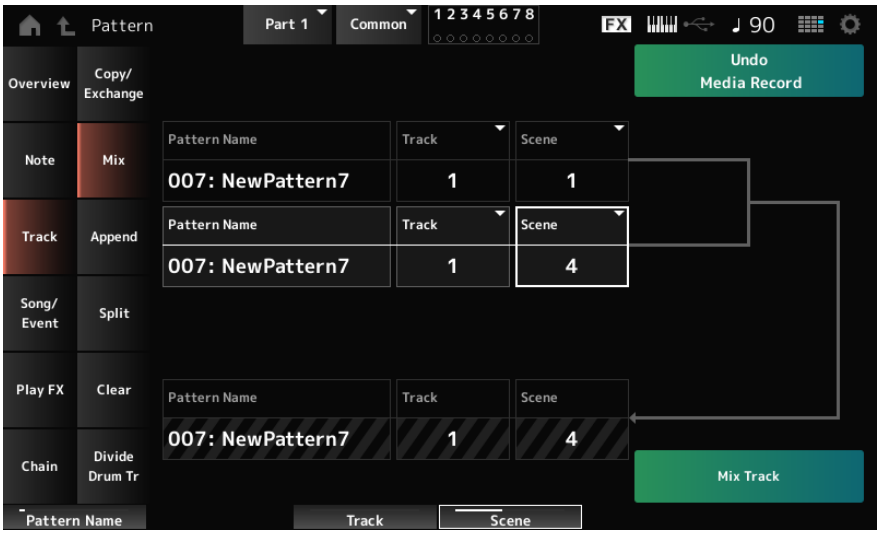
■ Mix

指定したトラックAと、別に指定したトラックBのデータをミックスして、トラックBに書き込みます。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Track → Mix

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Mix



Pattern Name * 実行元A
ミックス元のパターンを指定します。

Track * 実行元A
ジョブの対象トラックを指定します。
設定値：1～16

Scene * 実行元A
ジョブの対象シーンを指定します。
設定値：All、1～8

Pattern Name * 実行元B
ミックス元のパターンを指定します。

Track * 実行元B
ジョブの対象トラックを指定します。
設定値：1～16

Scene * 実行元B
ジョブの対象シーンを指定します。
実行元AがAllのときは設定できません。
設定値：1～8

Pattern Name * 実行先B
ミックス先のパターン名が表示されます。

Track * 実行先B
ジョブの対象トラック番号が表示されます。

Scene * 実行先B
ジョブの対象シーン番号が表示されます。
実行元AがAllのときは表示されません。

Mix Track
ミックスを実行します。

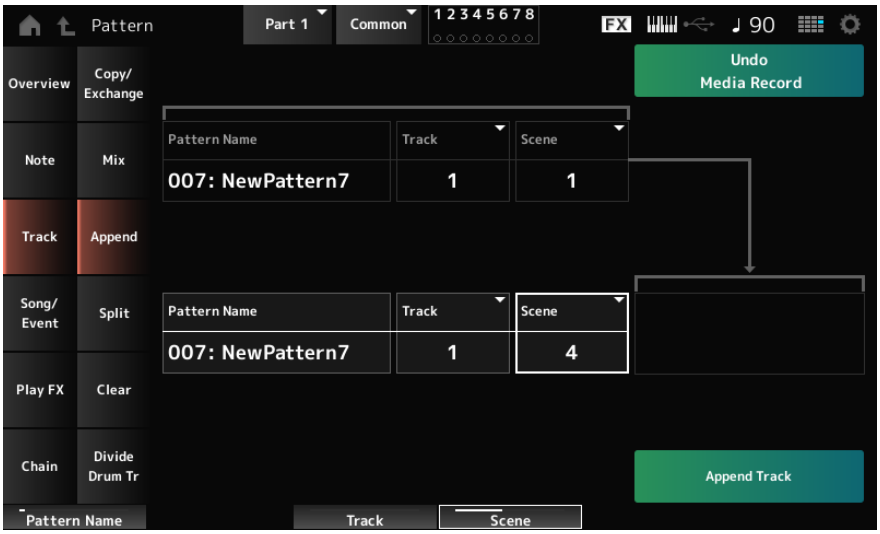
■ Append

指定したトラックのデータを、別トラックのデータ末尾に追加します。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



Pattern Name * 実行元

追加元のパターンを指定します。

Track * 実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値：All、1 ～ 16

Scene * 実行元

ジョブの対象シーンを指定します。

設定値：1 ～ 8

Pattern Name * 実行先

追加先のパターンを指定します。

Track * 実行先

ジョブの対象のトラックを指定します。

実行元がAllのときは設定できません。

設定値：1 ～ 16

Scene * 実行先

ジョブの対象シーンを指定します。

設定値：1 ～ 8

Append Track

追加を実行します。

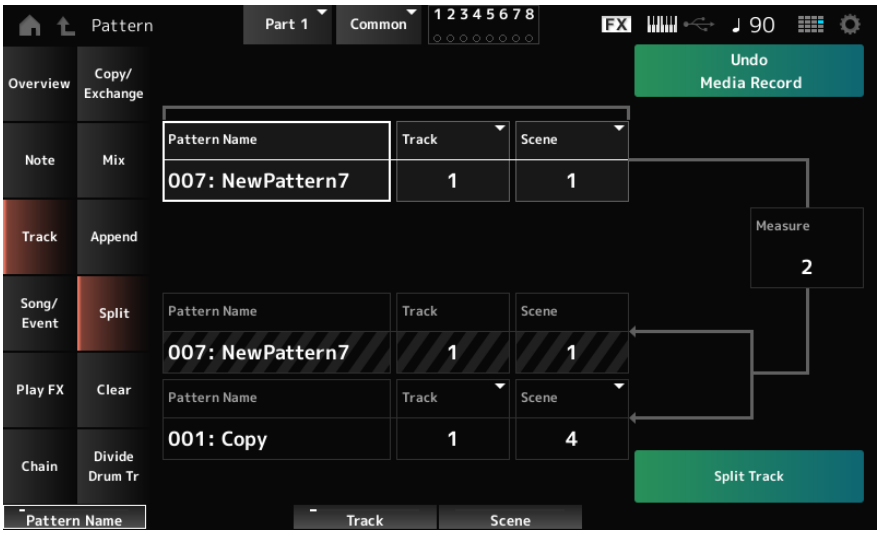
■ Split

指定した小節で指定のトラックデータを前後に分割し、後半部分を指定したトラックに移動します。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



Pattern Name * 実行元
分割元のパターンを指定します。

Track * 実行元
ジョブの対象のトラックを指定します。
設定値：All、1 ～ 16

Scene * 実行元
ジョブの対象のシーンを指定します。
設定値：1 ～ 8

Measure * 実行元
データを分割する基準の小節を指定します。
設定値：2 ～ 256

Pattern Name
分割先のパターンが表示されます。

Track
ジョブの対象トラックが表示されます。

Scene
ジョブの対象シーンが表示されます。

Pattern Name * 実行先
分割先のパターンを指定します。

Track * 実行先
ジョブの対象のトラックを指定します。
実行元がAllのときは設定できません。
設定値：1 ～ 16

Scene * 実行先
ジョブの対象のシーンを指定します。
設定値：1 ～ 8

Spilt Track
分割を実行します。

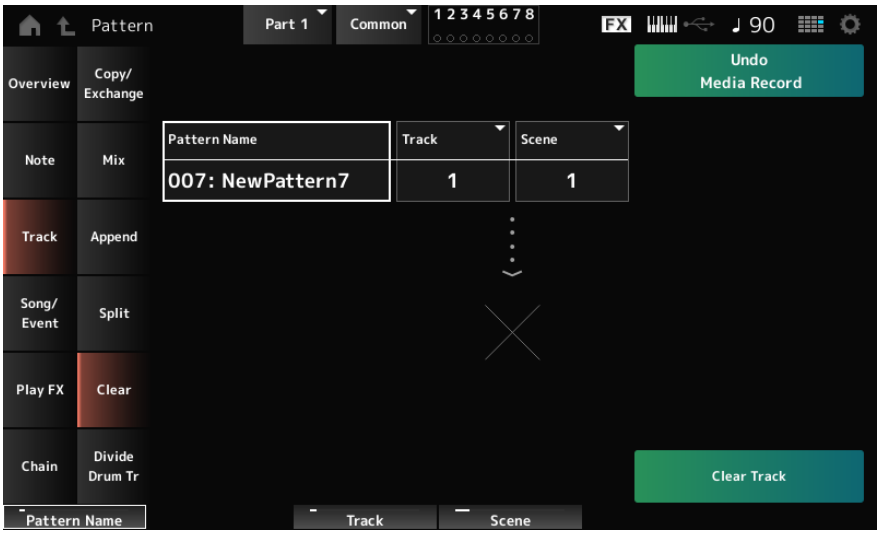
■ Clear

指定したトラックのデータを消去します。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Track → Clear

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Clear



Pattern Name

消去するパターンを指定します。

Track

ジョブの対象トラックを指定します。

設定値：All、1 ～ 16

Scene

ジョブの対象シーンを指定します。

設定値：All、1 ～ 8

Clear Track

消去を実行します。

NOTE

TrackとSceneをAllに設定してClear Trackを実行すると、チェーンのデータも削除されます。

■ Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、インスト(ドラム楽器)ごとの演奏データを取り出し、自動的にトラック9～16に割り当てます。

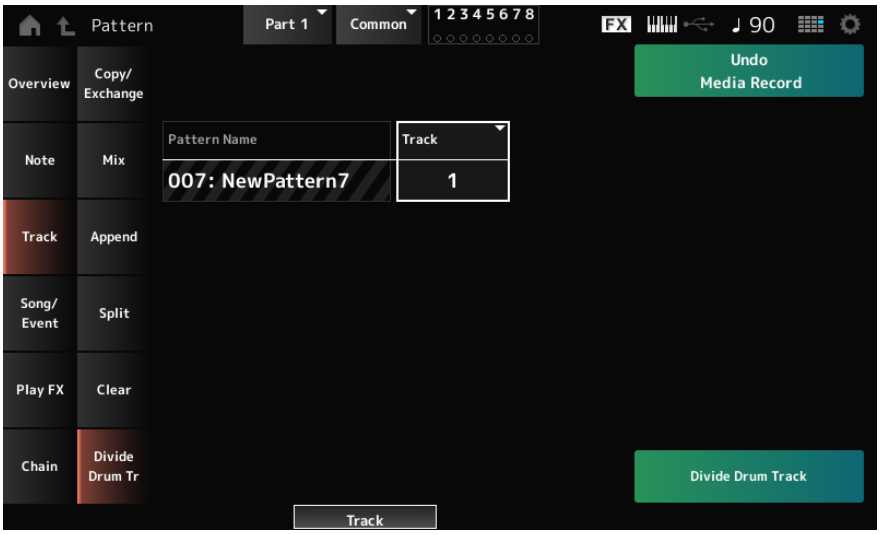
NOTE

Divide Drum Track実行時に、トラック9～16とパート9～16にデータがある場合は、上書きされます。この操作をUndoまたはRedoすることはできません。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Track → Divide Drum Tr

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Divide Drum Tr



Pattern Name

ジョブの対象のパターンを指定します。

Track

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値:1～16

Divide Drum Track

ドラムトラックの分割を実行します。

■ Get Phrase

指定したソングデータの一部を、指定したトラックにコピーします。

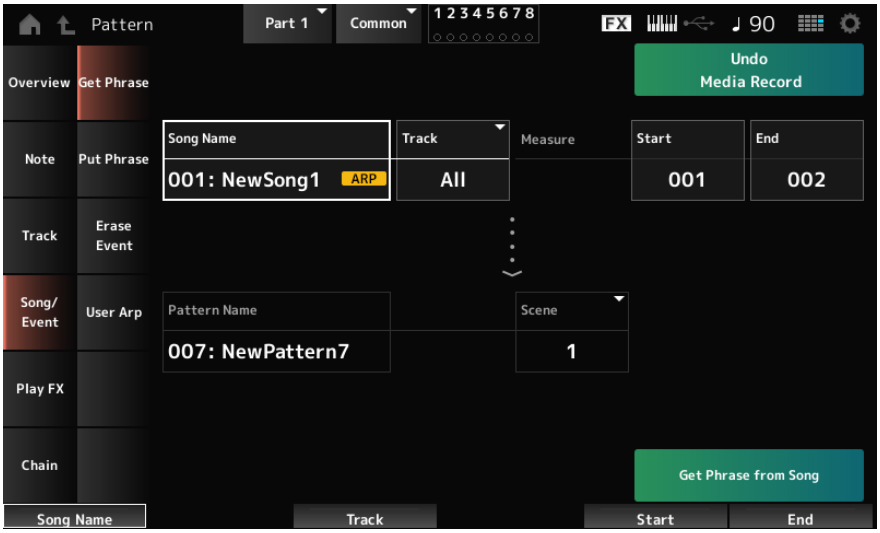
ご注意

コピー先のデータは、上書きされて消えます。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Song/Event → Get Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Get Phrase



Song Name
コピー元のソングを指定します。

Track * 実行元
ジョブの対象のトラックを指定します。
設定値：All、1 ～ 16

Start Measure
ジョブの対象の小節の始まりを指定します。
設定値：001 ～ 998

End Measure
ジョブの対象の小節の終わりを指定します。
設定値：002 ～ 999

Pattern Name
コピー先のパターンを指定します。

Track * 実行先
コピー先のトラックを指定します。
実行元が All のときは設定できません。
設定値：1 ～ 16

Scene
コピー先のシーンを指定します。
設定値：1 ～ 8

Get Phrase from Song
フレーズのコピーを実行します。

■ Put Phrase

指定したパターンのトラックを、指定したソングのトラックに小節を指定してコピーします。

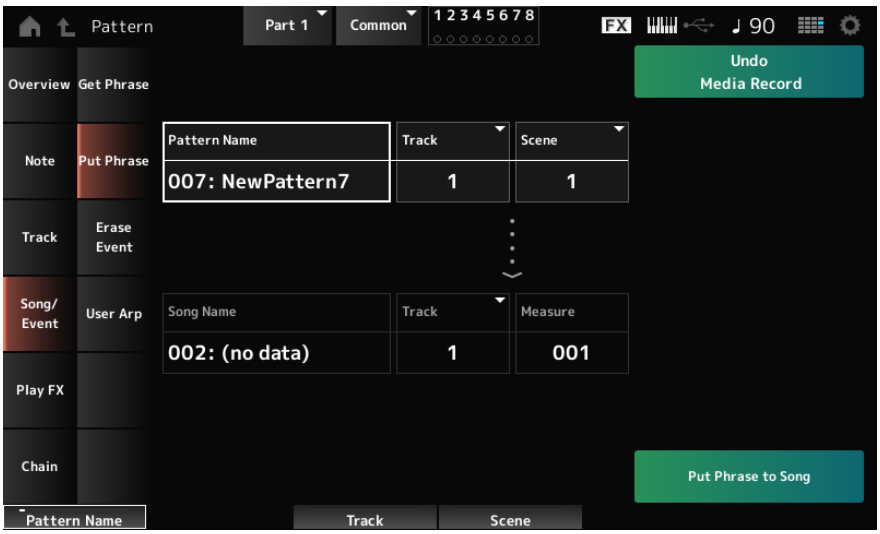
NOTE

コピーされたデータとコピー先にあったデータは、マージされます。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Song/Event → Put Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Put Phrase



Pattern Name

コピー元のパターンを指定します。

Track * 実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値：1 ～ 16

Scene

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値：1 ～ 8

Song Name

コピー先のソングを指定します。

Track * 実行先

ジョブの対象のトラックを指定します。

設定値：1 ～ 16

Measure

コピー先の小節を指定します。

設定値：001 ～ 999

Put Phrase to Song

フレーズのコピーを実行します。

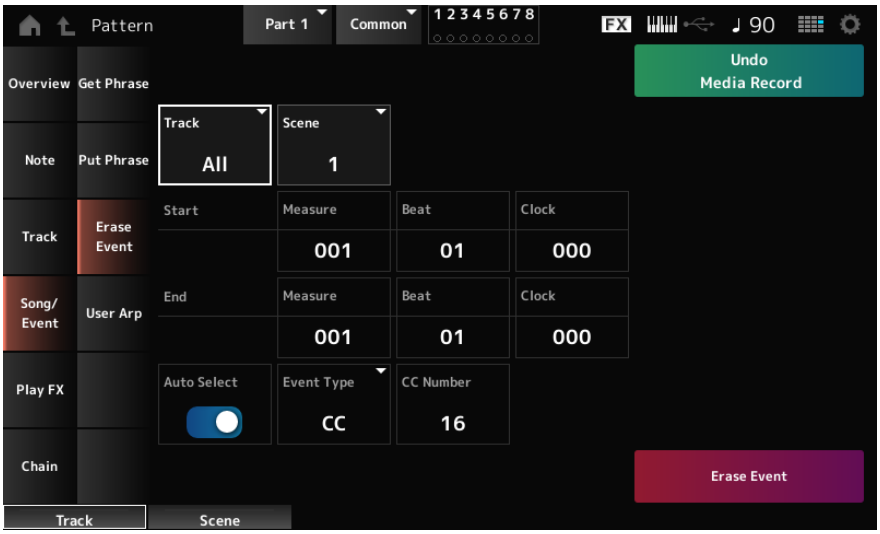
■ Erase Event

イベントを削除します。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Song/Event → Erase Event

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Erase Event



パラメーターの多くはPattern Edit Note → Quantizeと同じです。

Auto Select

Event Typeのオートセレクト設定のオンオフを切り替えます。

Onにした場合は、消去したいコントローラーを操作すると、自動的にEvent Typeに設定されます。

設定値:Off、On

Event Type

消去するイベントのタイプを指定します。

設定値:Note、Poly、CC、NRPN、RPN、PC、AfterTouch、PitchBend、Superknob、SysEx、All

CC Number

イベントタイプをCCに設定すると表示されます。消去するコントロールチェンジナンバーを指定します。

設定値:All、1～127

Erase Event

イベントの削除を実行します。

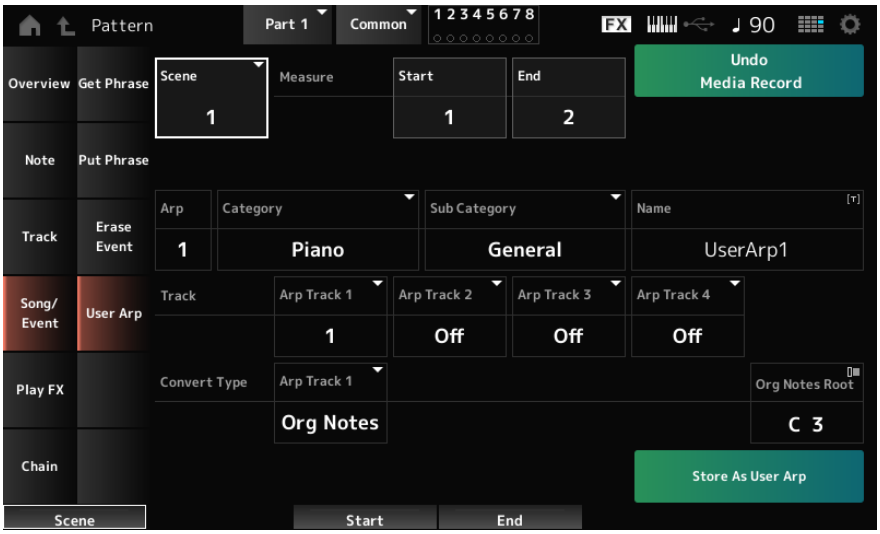
■ User Arp (User Arpeggio)

指定したシーンの小節間にあるデータを、ユーザーアルペジオとして登録します。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Song/Event → User Arp

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → User Arp



Scene

ジョブの対象シーンを指定します。

設定値:1～8

Start Measure

ジョブの対象小節の始まりを指定します。

設定値:1～256

End Measure

ジョブの対象小節の終わりを指定します。

設定値:2～257

Arp (Arp Number)

変換先のユーザーアルペジオのアルペジオナンバーを設定します。

初期設定では、まだ使用されていないナンバーが設定されています。

すでに使用されているナンバーを設定した場合は、変換すると元から入っていたアルペジオは消えます。

設定値:1～256

Category (Arpeggio Category)
Sub Category (Arpeggio Sub Category)

変換したアルペジオのカテゴリーを、メインカテゴリーとサブカテゴリーに分けて設定します。

設定値:データリスト参照

Name (Arpeggio Name)

ユーザーアルペジオに名前を付けます。英数字20字以内で入力してください。

Track

アルペジオのトラックごとに変換元のトラック番号を設定します。

設定値:Off、1～16

Convert Type

トラックに録音されたMIDIシーケンスデータをアルペジオに変換する方法を選びます。
アルペジオのトラックごとに設定できます。

設定値：Normal、Fixed、Org Notes

Normal: 鍵盤演奏のとき、弾いた音(オクターブ)だけを使ったMIDIシーケンスデータが鳴る
Fixed: 鍵盤をどのように弾いても、録音されたMIDIシーケンスデータがそのまま鳴る
Org Notes: Fixedと同じだが、鍵盤で弾いたコードに合わせてMIDIシーケンスデータの再生音が変換される

Org Notes Root

Convert TypeがOrg Notesに設定されているトラックがあるとき、元の演奏のルート音を設定します。
Org Notesに設定されているトラックがないときは無効です。

設定値：C−2 ～ G8

Store As User Arp (Store As User Arpeggio)

画面内の設定でパターンをユーザーアルペジオに変換します。
TrackがすべてOffのときは無効です。

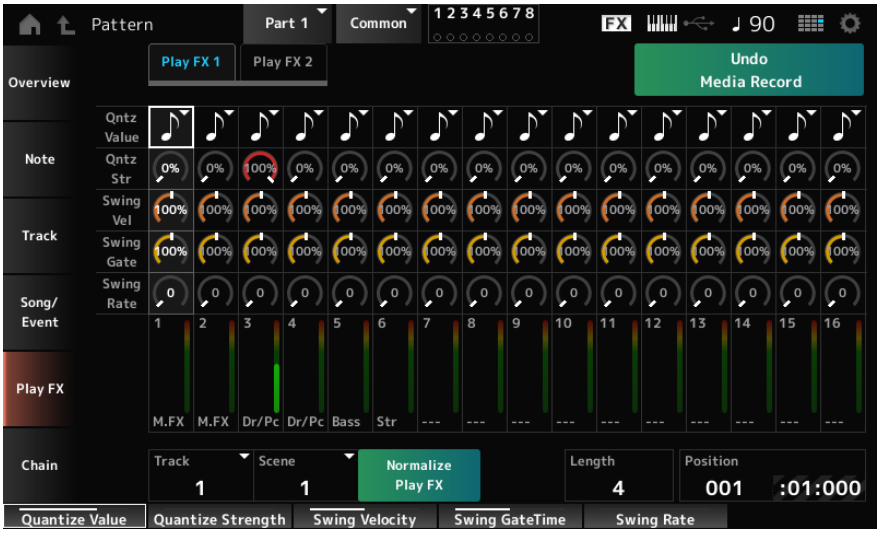
Pattern Edit Play FX (Play Effects)

パターン再生時に、MIDIシーケンスデータに効果を付加します。指定したトラックの各パラメーターに効果の範囲と強さを決めます。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Play FX

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Play FX



■ 共通

Track

ノーマライズの対象トラックを指定します。

設定値：All、1～16

Scene

ノーマライズの対象シーンを指定します。

設定値：All、1～8

Normalize Play FX

Play FXで設定した効果を、MIDIデータに固定します。

Length

選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。

Position

シーン再生での現在位置が表示されます。再生位置を指定します。

設定値：001～256

■ Play FX1

Qntz Value、Qntz Str、Swing Vel、Swing Gate、Swing Rate を操作します。

Qntz Value (Quantize Value)

クオンタイズ分解能 (クオンタイズの基準となる音符) を設定します。

設定値 : Off、60 (32 分音符)、80 (16 分 3 連音符)、120 (16 分音符)、160 (8 分 3 連音符)、240 (8 分音符)、320 (4 分 3 連音符)、480 (4 分音符)

Qntz Str (Quantize Strength)

クオンタイズをかける強さを設定します。

100% に設定すると、Qntz Value (Quantize Value) で設定した位置にデータが移動します。0% ではクオンタイズはかかりません。

設定値 : 0% ～ 100%

Swing Vel (Swing Velocity Rate)

Qntz Value (Quantize Value) で設定した音符の偶数拍 (裏拍) にあたるノートイベントのベロシティーを変更して、リズムにスイング感を出します。Qntz Value (Quantize Value) が Off のときは無効です。

設定値 : 0% ～ 200%

Swing Gate (Swing Gate Time Rate)

Qntz Value (Quantize Value) で設定した音符の偶数拍 (裏拍) にあたるノートイベントのゲートタイム (音符の実際の発音時間) を変更して、リズムにスイング感を出します。Qntz Value (Quantize Value) が Off のときは無効です。

設定値 : 0% ～ 200%

Swing Rate (Swing Offset)

Qntz Value (Quantize Value) で設定した音符で数えて、偶数拍 (裏拍) にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動することで、リズムにスイング感を出します。Qntz Value (Quantize Value) が Off のときは無効です。

設定値 : 0 ～ Qntz Value (Quantize Value) の半分

■ Play FX2

Note Shift、Clock Shift、Gate Time、Velocity Rate、Velocity Offsetを操作します。

Note Shift

ピッチを半音単位で調整します。

設定値：−99 ～ +0 ～ +99

Clock Shift

音符の発音タイミングをクロック単位で前後に移動します。

設定値：−120 ～ +0 ～ +120

Gate Time

ノートイベントのゲートタイム（音符の実際の発音時間）を変更します。

設定値：0% ～200%

Velocity Rate

ベロシティーに指定した割合をかけて変化させます。

設定値：0% ～200%

Velocity Offset

ベロシティーを指定した値で増減します。

設定値：−99 ～ +0 ～ +99

Pattern Edit Chain

複数のシーンをつなげて再生する機能です。

表示方法

[▶](プレイ)ボタン → Pattern → [EDIT/⟲] → Chain

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Chain

Chain

チェーン再生をするかどうかを設定します。

設定値：Off、On

Measure

シーンの再生を開始する小節を指定します。

設定値：001 ～ 999

Scene

指定したMeasureのタイミングで再生するシーンを設定します。

設定値：1 ～ 8、End

Page

MeasureとSceneの表示が8列を超えた場合は、上下のアイコンが表示されます。

Convert to Song

チェーンをソングとして保存します。

Length

シーケンス全体の長さが表示されます。

Position

チェーン再生での現在位置が表示されます。再生位置を指定します。

設定値：001 ～ 999

Song

Song画面では、選択中のパフォーマンスを使った演奏を、ソングとしてMIDI録音したり再生したりできます。
鍵盤の演奏だけではなく、コントローラーやノブの操作まで、すべてMIDIデータとしてトラックに記録されます。
アルペジオ再生を録音するかどうかは選択できます。

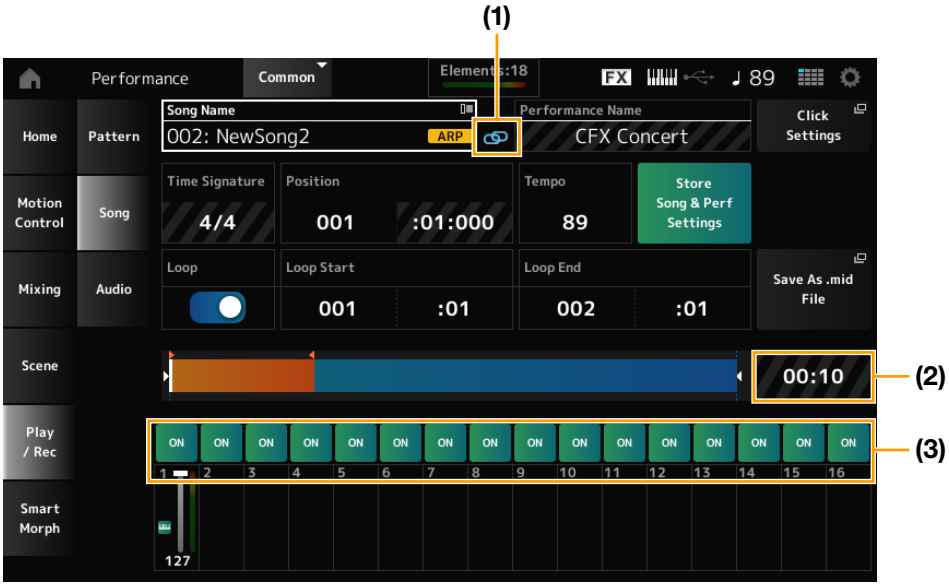
■ 再生状態、再生待機状態

表示方法

[SONG/PATTERN]ボタン → Song

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song

[▶](プレイ)ボタン → Song



(1) Link Icon

(2) Song Length

(3) Track Play Switch

Song Name
選択中のソングの名前が表示されます。
タップすると、Load、Rename、New Song、User Arpのコンテキストメニューが表示されます。
カーソルがSong Nameにあるときには[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタンでソングを選べます。

Performance Name
選択中のパフォーマンスの名前が表示されます。

NOTE
パフォーマンスのパラメーターを変更すると、Performance Nameの右上に青色のフラグが表示されます。

Link Icon
選択中のソングの録音時に使用したパフォーマンスが、選択中のパフォーマンスが同じときにLink Iconが表示されます。
同じでない場合は、壊れたLink Iconが表示されます。

Click Settings
テンポセッティング画面に移動します。

Time Signature
ソングの拍子が表示されます。

Position
ソングの録音再生開始位置を設定します。また、再生中の位置が表示されます。
左側の数字は小節(メジャー)、右側の数字は拍(ビート)とティックを表しています。

Tempo
ソングを再生するテンポを設定します。
設定値:5 ～ 300

Loop
繰り返し再生のオンオフを設定します。
Onにすると、Loop StartとLoop Endで設定された範囲が繰り返し再生されます。
設定値:Off、On

Loop Start
Loop End
繰り返し再生する場合の範囲を設定します。それぞれの左側の数字は小節(メジャー)、右側の数字は拍(ビート)を表しています。LoopがOffのときは無効です。

Store Song & Perf Settings (Store Song and Performance Settings)
エディットしたソングデータと、使用したパフォーマンスへのリンク情報を保存します。

NOTE
パフォーマンスのパラメーターを編集した場合は、パフォーマンスのストアが必要です。

Save As .mid File
ボタンを押すとSave画面に移行し、ソングをファイルとして保存できます。
以下の場合は表示されません。
- 新規録音状態(ソングデータがない)
- 再生中
- 録音待機中
- 録音中

Song Length
シーケンス全体の長さが表示されます。

Track Play Switch
各トラックの再生のオンオフを切り替えます。
設定値:Off、On

■ 録音状態、録音待機状態

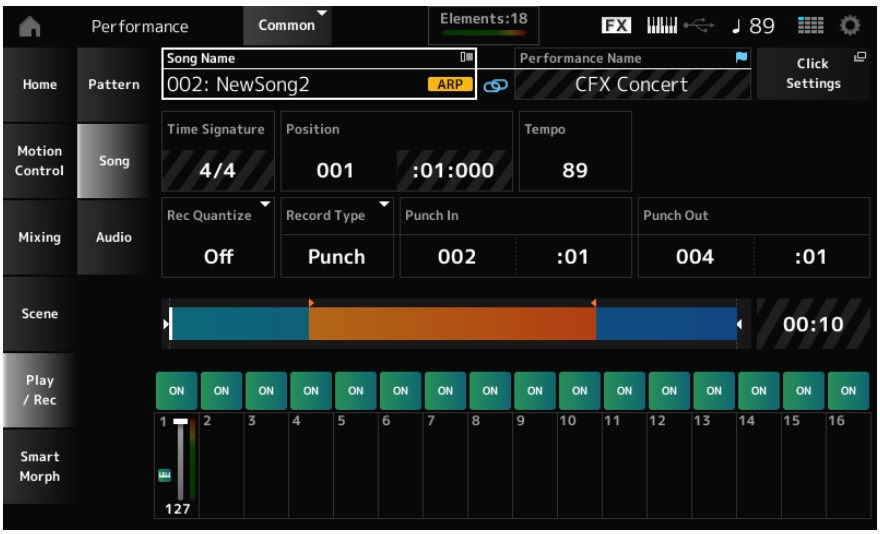
表示方法

[SONG/PATTERN] ボタン → Song → [●](レコード)ボタン

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song → [●](レコード)ボタン

新規の録音

2 回目以降の録音



Time Signature

ソングの拍子を設定します。

設定値: 1/16 ～ 16/16、1/8 ～ 16/8、1/4 ～ 8/4

Rec Quantize

演奏上のあいまいな音符のタイミングを、レコーディング時にジャストタイミングにそろえて録音する機能です。

設定値: Off、60 (32 分音符)、80 (16 分 3 連音符)、120 (16 分音符)、160 (8 分 3 連音符)、240 (8 分音符)、320 (4 分 3 連音符)、480 (4 分音符)

Record Type

すでにデータが入っているトラックに対して録音した場合の録音方式を選択します。
新規録音状態のときは無効です。
設定値：Replace、Overdub、Punch

Replace: 上書きでリアルタイム録音する方式。元のデータは消える
Overdub: 重ねてリアルタイム録音する方式。元のデータは消えない
Punch: 部分的にリアルタイム録音で録音し直す方式。あらかじめ設定した録音開始小節/拍と終了小節/拍の間を、上書き録音で書き換える

Punch In

パンチイン(録音開始)する小節と拍を設定します。
Record TypeでPunchを選択したときだけ有効です。

Punch Out

パンチアウト(録音終了)する小節と拍を設定します。
Record TypeでPunchを選択したときだけ有効です。

Arp Rec

Onにすると、アルペジエーターの出力が録音されます。Offにすると、鍵盤演奏のみを録音します。
新規ソングのときだけ設定できます。録音後に変更することはできません。
Arp RecがOffで録音されたソングに追加で録音する場合は、Record TypeがReplaceだけになります。
設定値：Off、On

NOTE

Arp RecがOffで録音されたソングは、パフォーマンスに設定されているアルペジオを変更することで、録音時とは違うアルペジオで再生できます。

Undo Media Record

直前の操作を取り消して、操作前の状態に戻します。
シーケンスが存在する状態で操作を行うと有効になります。

Redo Media Record

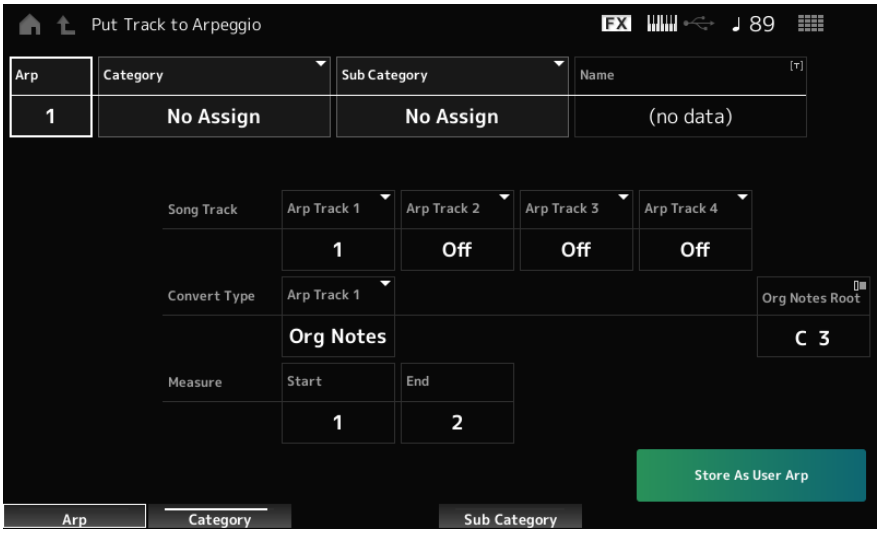
Undo Media Recordで取り消した操作を戻します。Undo Media Recordを行うと有効になります。

Put Track to Arpeggio

現在選択されているソングをユーザーアルペジオに変換します。
変換できるノートデータは最大16個です(同じノートナンバーは数に入りません)。
アルペジオ作成のためにソングを録音するとき、特に複数のトラックを使う場合などは、異なるノートデータが16個を超えないようご注意ください。

表示方法

[SONG/PATTERN]ボタン → Play/Rec → Song → Song Nameをタップしてコンテキストメニューを表示 → User Arp



Arp (Arpeggio Number)

変換先のユーザーアルペジオのアルペジオナンバーを設定します。
初期設定では、まだ使用されていないナンバーが設定されています。
すでに使用されているナンバーを設定した場合は、変換すると元から入っていたアルペジオは消えます。
設定値:1～256

Category (Arpeggio Category)
Sub Category (Arpeggio Sub Category)

変換したアルペジオのカテゴリーを、メインカテゴリーとサブカテゴリーに分けて設定します。
設定値:データリスト参照

Name (Arpeggio Name)

アルペジオ名を設定します。英数字20字以内で入力してください。

Song Track

アルペジオのトラックごとに、変換元のソングのトラック番号を設定します。
設定値:Off、1～16

Convert Type

ソングのトラックに録音されたMIDIシーケンスデータをアルペジオに変換する方法を、3種類の変換方式から選択します。
アルペジオのトラックごとに設定できます。

設定値: Normal、Fixed、Org Notes

Normal: 鍵盤演奏のときに、弾いた音(オクターブ)だけを使ったMIDIシーケンスデータが鳴る
Fixed: 鍵盤をどのように弾いても、録音されたMIDIシーケンスデータがそのまま鳴る
Org Notes: Fixedと同じだが、弾いた鍵盤音(コード)に合わせてMIDIシーケンスデータの再生音が変換される

Org Notes Root (Original Notes Root)

Convert TypeがOrg Notesに設定されているトラックがあるとき、元の演奏のルート音を設定します。
Org Notesに設定されているトラックがないときは無効です。

設定値: C−2 ～ G8

Start Measure

アルペジオに変換する小節の始まりを指定します。

設定値: 1 ～ 998

End Measure

アルペジオに変換する小節の終わりを指定します。

設定値: 2 ～ 999

Store As User Arp

画面内の設定でソングをユーザーアルペジオに変換します。
トラックがすべてOffのときは変換できないため、無効になります。

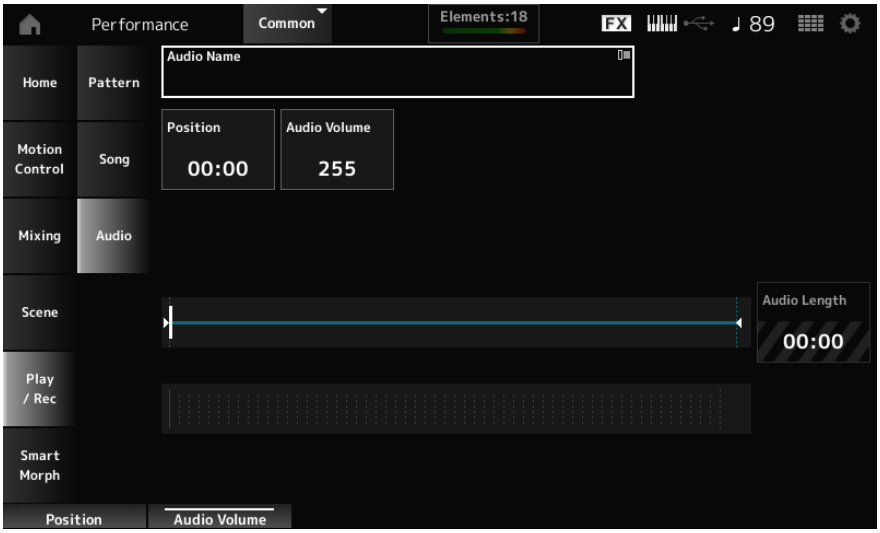
Audio

Audio 画面では、本機での演奏を USB フラッシュメモリーに、WAV 形式 (44.1 kHz、24 bit、ステレオ) のオーディオファイルとして録音できます。最大録音時間は連続で 74 分、または録音先デバイスの容量の上限まで録音できます。

■ 再生状態、再生待機状態

表示方法

[SONG/PATTERN] ボタン → Audio
[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio
[▶] (プレイ) ボタン → Audio



Audio Name
選択中のオーディオファイルの名前が表示されます。
タップすると、Load のコンテキストメニューが表示されます。

Position
オーディオの再生開始位置を設定します。また、再生中の位置が表示されます。

Audio Volume
オーディオ再生時の音量を設定します。録音中は無効です。
設定値 : 0 ～ 255

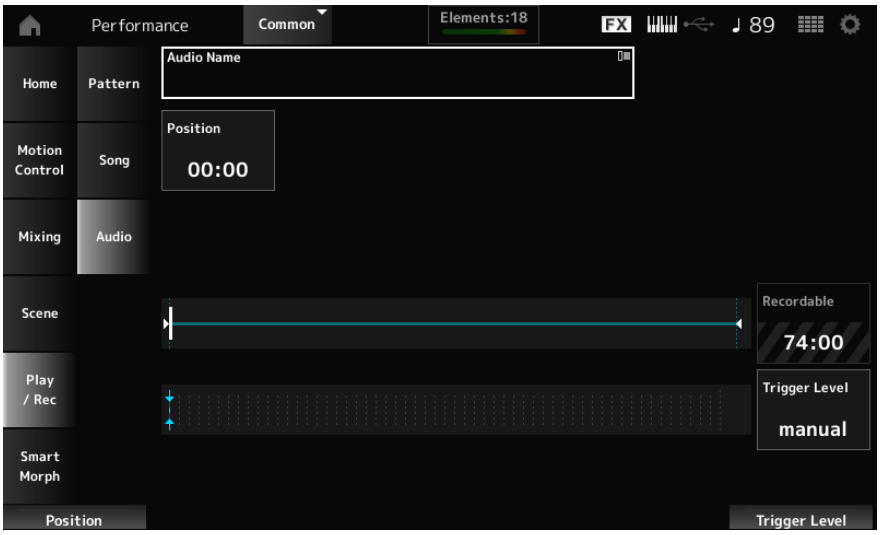
Audio Length
オーディオ全体の長さです。

レベルメーター
オーディオの入出力レベルが表示されます。

■ 録音状態、録音待機状態

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio → [●](レコード)ボタン



Recordable (Audio Recordable Time)

オーディオの録音可能時間が表示されます。録音待機状態時だけ表示されます。

Trigger Level

録音開始のしかたを選択します。録音待機状態時だけ表示されます。

設定値：manual、1～127

manual: [▶](プレイ)ボタンを押すと、録音が開始される

1～127: [▶](プレイ)ボタンを押してから、設定した値を超える信号が入力されたときに録音が開始される。設定したレベルは、レベルメーターに青い矢印で表示される

NOTE

Trigger Levelをノイズに影響されない範囲でできるだけ低く設定すると、アタック部分が切れずに録音できます。

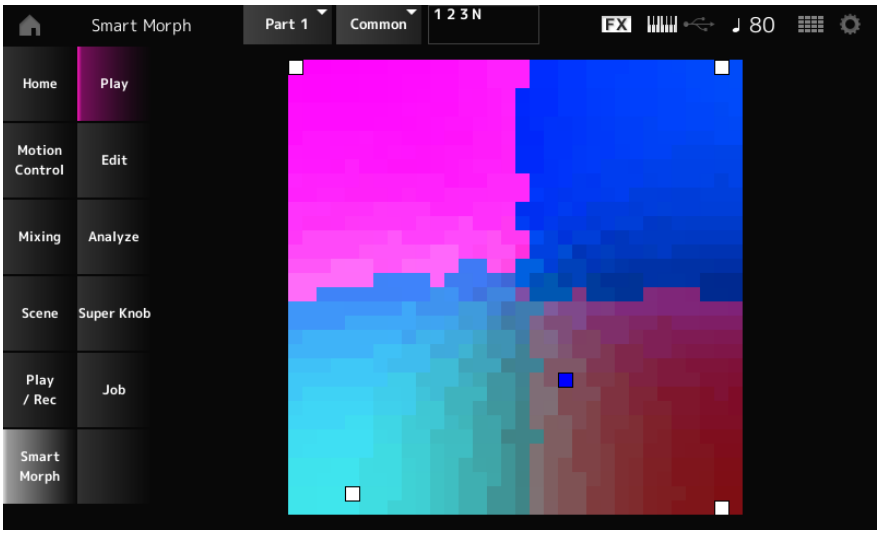
Smart Morph

Play

スマートモーフのマップをタップすることで、パート1のFM-X音色またはAN-X音色の変化を作ります。

表示方法

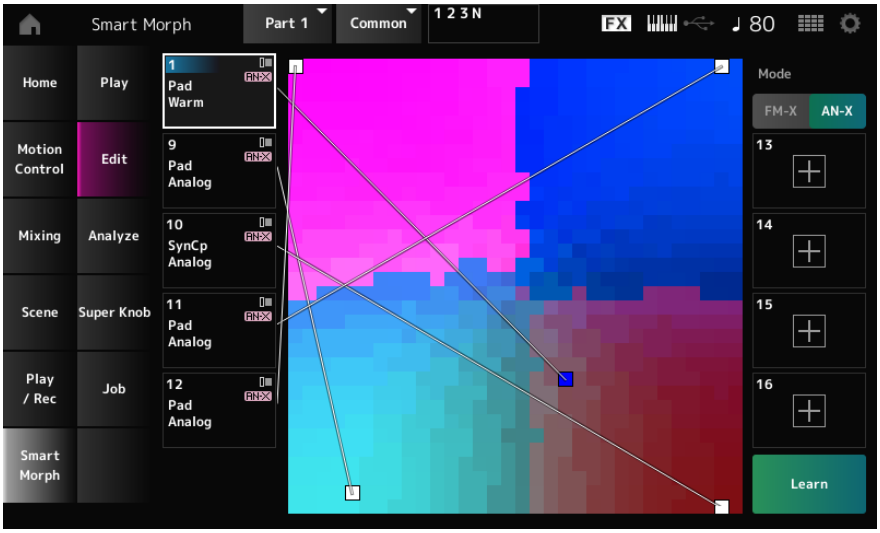
[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Play



Edit

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Edit



未使用パート

タップすると、FM-X音色またはAN-X音色を選ぶためのPart Category Search画面が表示されます。

使用中パート

タップすると、Category Search、Edit、Propertyなどのコンテキストメニューが表示されます。

Display

各パートの表示をパートメインカテゴリーにするかパートネームにするか選択します。

Mode

FM-XとAN-Xを切り替えます。

設定値：FM-X、AN-X

Learn

タップすると学習（マップ生成）を開始します。

パート9～16にFM-X音色またはAN-X音色がないときには表示されません。

Undo
Redo

Learnを行うと、右上にUndoボタンが表示されます。

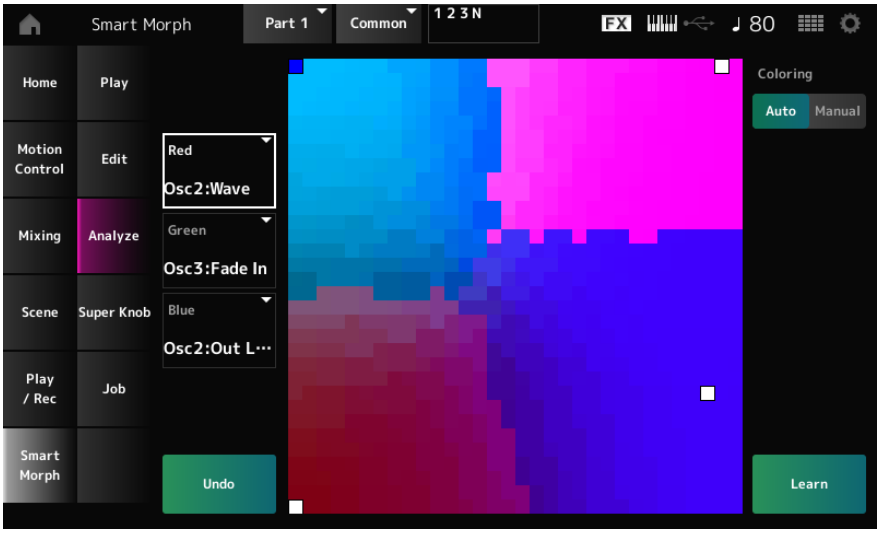
Undoすると、学習前のマップに戻すことができます。

Undoの後はRedoが表示され、Undo前のマップに戻すことができます。

Analyze

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Analyze



Red

選択したパラメーターの値の大きさを赤の濃淡でマップ上に表示します。

Green

選択したパラメーターの値の大きさを緑の濃淡でマップ上に表示します。

Blue

選択したパラメーターの値の大きさを青の濃淡でマップ上に表示します。

NOTE

Red、Green、Blueの設定項目は、「Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター」をご覧ください。

Coloring

Autoに設定すると、Learnを行うときにRed、Green、Blueが自動的に再設定されます。
Manualに設定すると、Learnを行うときにRed、Green、Blueは自動的に再設定されません。
設定値：Auto、Manual

Learn

タップすると学習（マップ生成）を開始します。

Undo
Redo

Learnを行うと、右上にUndoボタンが表示されます。
Undoすると、学習前のマップに戻すことができます。
Undoの後はRedoが表示され、Undo前のマップに戻すことができます。

■ Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター

• FM Common

Display Name	Parameter Name
Random Pan Depth	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan Depth	Scaling Pan Depth
KeyOnDly Time	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
KeyOnDly Note	Key On Delay Note Length
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Random Pitch Depth	Random Pitch Depth
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Key Center	Pitch Key Follow Sensitivity Center Note
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Decay 1 Lvl	PEG Decay 1 Level
PEG Decay 2 Lvl	PEG Decay 2 Level
PEG Release Lvl	PEG Release Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay 1 Tm	PEG Decay 1 Time
PEG Decay 2 Tm	PEG Decay 2 Time
PEG Release Tm	PEG Release Time
PEG Depth/Vel	PEG Depth Velocity Sensitivity
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time/Key	PEG Time Key Follow Sensitivity
2nd LFO Wave	2nd LFO Wave
LFO Speed	2nd LFO Speed
LFO Phase	2nd LFO Phase
LFO Delay	2nd LFO Delay Time
LFO Key On Reset	2nd LFO Key On Reset
LFO Pitch Mod	2nd LFO Pitch Modulation Depth
LFO Amp Mod	2nd LFO Amp Modulation Depth
LFO Filter Mod	2nd LFO Filter Modulation Depth
Algorithm Number	Algorithm Number
Feedback Level	Feedback Level
LFO Speed Range	LFO Speed Range
LFO Ex Speed	LFO Extended Speed
Filter Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff Frequency
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Resonance / Width	Filter Resonance/Width
Res/Vel	Resonance Velocity Sensitivity
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency

Display Name	Parameter Name
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Tm	FEG Hold Time
FEG Attack Tm	FEG Attack Time
FEG Decay 1 Tm	FEG Decay 1 Time
FEG Decay 2 Tm	FEG Decay 2 Time
FEG Release Tm	FEG Release Time
FEG Hold Lvl	FEG Hold Level
FEG Attack Lvl	FEG Attack Level
FEG Decay 1 Lvl	FEG Decay 1 Level
FEG Decay 2 Lvl	FEG Decay 2 Level
FEG Release Lvl	FEG Release Level
FEG Depth	FEG Depth
FEG Segment	FEG Time Velocity Sensitivity Segment
FEG Time/Vel	FEG Time Velocity Sensitivity
FEG Depth/Vel	FEG Depth Velocity Sensitivity
FEG Curve	FEG Depth Velocity Sensitivity Curve
FEG Time/Key	FEG Time Key Follow Sensitivity
FEG Center	FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note
Flt Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity
Flt Break Point 1	Filter Cutoff Scaling Break Point 1
Flt Break Point 2	Filter Cutoff Scaling Break Point 2
Flt Break Point 3	Filter Cutoff Scaling Break Point 3
Flt Break Point 4	Filter Cutoff Scaling Break Point 4
Flt Cutoff Offset 1	Filter Cutoff Scaling Offset 1
Flt Cutoff Offset 2	Filter Cutoff Scaling Offset 2
Flt Cutoff Offset 3	Filter Cutoff Scaling Offset 3
Flt Cutoff Offset 4	Filter Cutoff Scaling Offset 4
HPF Cutoff/Key	HPF Cutoff Key Follow Sensitivity

- **Operator**

Display Name	Parameter Name
Key On Reset	Oscillator Key On Reset
Freq Mode	Oscillator Frequency Mode
Coarse	Tune Coarse
Fine	Tune Fine
Detune	Detune
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Spectral	Spectral Form
Skirt	Spectral Skirt
Resonance	Spectral Resonance

Display Name	Parameter Name
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay Tm	PEG Decay Time
AEG Attack Lvl	AEG Attack Level
AEG Decay 1 Lvl	AEG Decay 1 Level
AEG Decay 2 Lvl	AEG Decay 2 Level
AEG Release Lvl	AEG Release (Hold) Level
AEG Attack Tm	AEG Attack Time
AEG Decay 1 Tm	AEG Decay 1 Time
AEG Decay 2 Tm	AEG Decay 2 Time
AEG Release Tm	AEG Release Time
AEG Hold Tm	AEG Hold Time
AEG Time/Key	AEG Time Key Follow Sensitivity
Level	Operator Level
Lvl Break Point	Level Scaling Break Point
Lvl/Key Lo	Level Scaling Low Depth
Lvl/Key Hi	Level Scaling High Depth
Curve Lo	Level Scaling Low Curve
Curve Hi	Level Scaling High Curve
Level/Vel	Level Velocity Sensitivity
LFO PM Depth	2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset
LFO AM Depth	2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset
Pitch/Ctrl	Pitch Controller Sensitivity
Level/Ctrl	Level Controller Sensitivity

- **AN-X Common**

Display Name	Parameter Name
Random Pan	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan	Scaling Pan Depth
Delay Length	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
Delay Length	Key On Delay Note Length
Unison	Unison
Unison Detune	Unison Detune
Unison Spread	Unison Spread
OSC Reset	OSC Reset
Voltage Drift	Voltage Drift
Ageing	Ageing
Attack	Pitch EG Attack Time
Decay	Pitch EG Decay Time

Display Name	Parameter Name
Sustain	Pitch EG Sustain Level
Release	Pitch EG Release Time
Time/Vel	Pitch EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Pitch LFO Wave
Speed	Pitch LFO Speed
Key On Reset	Pitch LFO Key On Reset
Phase	Pitch LFO Phase
Delay	Pitch LFO Delay Time
Fade In	Pitch LFO Fade In Time
Noise Tone	Noise Generator Tone
Connect	Noise Generator Out Select
Out Level	Noise Generator Out Level
Out Level/Vel	Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Filter Cutoff EG Attack Time
Decay	Filter Cutoff EG Decay Time
Sustain	Filter Cutoff EG Sustain Level
Release	Filter Cutoff EG Release Time
Time/Vel	Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Filter Cutoff LFO Wave
Speed	Filter Cutoff LFO Speed
Key On Reset	Filter Cutoff LFO Key On Reset
Phase	Filter Cutoff LFO Phase
Delay	Filter Cutoff LFO Delay Time
Fade In	Filter Cutoff LFO Fade In Time
Level	Amplitude Level
Level/Vel	Amplitude Level Velocity Sensitivity
LFO Depth	Amplitude Level LFO Depth
Level/Key	Amplitude Level Key Follow
Drive	Amplitude Saturator Drive
Attack	Amplitude EG Attack Time
Decay	Amplitude EG Decay Time
Sustain	Amplitude EG Sustain Level
Release	Amplitude EG Release Time
Time/Vel	Amplitude EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Amplitude LFO Wave
Speed	Amplitude LFO Speed
Key On Reset	Amplitude LFO Key On Reset
Phase	Amplitude LFO Phase
Delay	Amplitude LFO Delay Time
Fade In	Amplitude LFO Fade In Time

- **Oscillator**

Display Name	Parameter Name
Wave	Oscillator Wave
Octave	Oscillator Octave
Pitch	Oscillator Pitch
Pitch EG Depth	Oscillator Pitch EG Depth
Pitch EG Depth/Vel	Oscillator Pitch EG Depth Velocity Sensitivity
Pitch LFO Depth	Oscillator Pitch LFO Depth
Sync Pitch	Oscillator Self Sync Pitch
Sync Pitch/Vel	Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity
Sync	Oscillator Self Sync EG Depth
Sync	Oscillator Self Sync LFO Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width
PulseWidth/Vel	Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity
Pulse Width	Oscillator Pulse Width EG Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width LFO Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper
Shaper/Vel	Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity
Shaper	Oscillator Wave Shaper EG Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper LFO Depth
FM Level	Oscillator FM Level
FM Level/Vel	Oscillator FM Level Velocity Sensitivity
Ring Level	Oscillator Ring Level
Ring Level/Vel	Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity
Connect	Oscillator Out Select
Invert	Oscillator Out Invert Enable
Out Level	Oscillator Out Level
Out Level/Vel	Oscillator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Oscillator EG Attack Time
Decay	Oscillator EG Decay Time
Sustain	Oscillator EG Sustain Level
Release	Oscillator EG Release Time
Wave	Oscillator LFO Wave
Speed	Oscillator LFO Speed
Key On Reset	Oscillator LFO Key On Reset
Phase	Oscillator LFO Phase
Delay	Oscillator LFO Delay Time
Fade In	Oscillator LFO Fade In Time

- **Filter**

Display Name	Parameter Name
Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Filter EG Depth	Filter Cutoff EG Depth
Filter EG Depth/Vel	Filter Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity
Filter LFO Depth	Filter Cutoff LFO Depth
Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow
Resonance	Filter Resonance
Resonance/Vel	Filter Resonance Velocity Sensitivity
Saturator Drive	Filter Saturator Drive
Saturator Drive/...	Filter Saturator Drive Velocity Sensitivity
Out Level	Filter Out Level

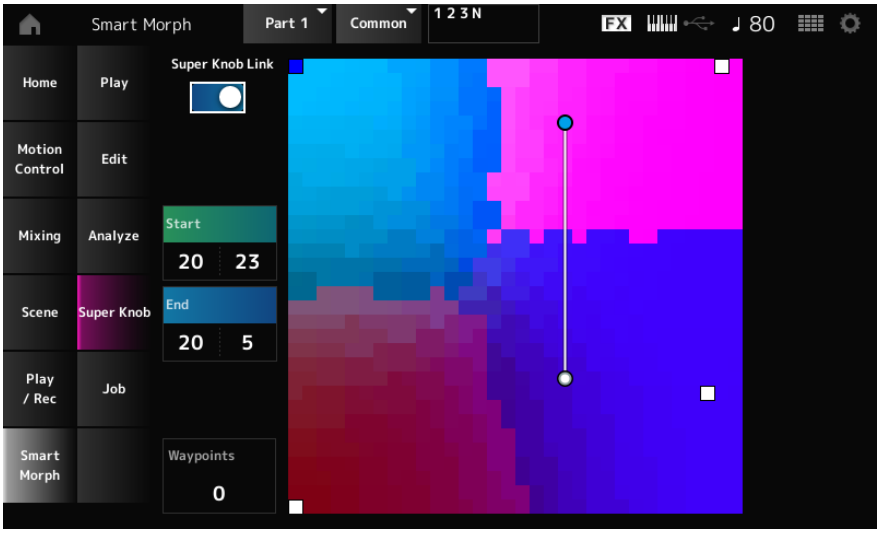
- **Modifier**

Display Name	Parameter Name
Wave Folder	Modifier Wave Folder
Folder/Vel	Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity
EG Depth	Modifier Wave Folder EG Depth
LFO Depth	Modifier Wave Folder LFO Depth
Texture	Modifier Wave Folder Texture
Type	Modifier Wave Folder Type
Attack	Modifier EG Attack Time
Decay	Modifier EG Decay Time
Sustain	Modifier EG Sustain Level
Release	Modifier EG Release Time
Time/Vel	Modifier EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Modifier LFO Wave
Speed	Modifier LFO Speed
Key On Reset	Modifier LFO Key On Reset
Phase	Modifier LFO Phase
Delay	Modifier LFO Delay Time
Fade In	Modifier LFO Fade In Time

Super Knob

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Super Knob



Super Knob Link

On にすると、スタート位置からエンド位置までをなぞる操作にスーパーノブを使えるようになります。

設定値 : Off、On

Start

スーパーノブの最小値に対応するマップ上の位置を設定します。

Start にカーソルがある状態でマップをタップすると、スタート位置を設定できます。

End

スーパーノブの最大値に対応するマップ上の位置を設定します。

End にカーソルがある状態でマップをタップすると、エンド位置を設定できます。

Waypoints

スタート位置からエンド位置までの途中で経由する点の数を設定します。

設定値 : 0 ～ 6

Waypoint 1 ～ Waypoint 6

経由するマップ上の位置を設定します。

Job

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Job

Load Smart Morph

ロード画面が開きます。

ロード画面で他のパフォーマンスを選ぶと、そのパフォーマンスが持つスマートモーフの情報を現在のパフォーマンスに読み込むことができます。

Delete Smart Morph

選択中のパフォーマンスが持つスマートモーフの情報を削除します。

Delete Part 9–16

パート9 ～パート16を一括で未使用状態にします。

パート9 ～パート16はスマートモーフのマップ作成のために使用します。

マップを再度調整しない場合は、パート9 ～パート16を消しても問題ありません。

Common Edit画面

Common Edit画面では、パフォーマンス全体やオーディオパートに影響するパラメーターをエディットします。

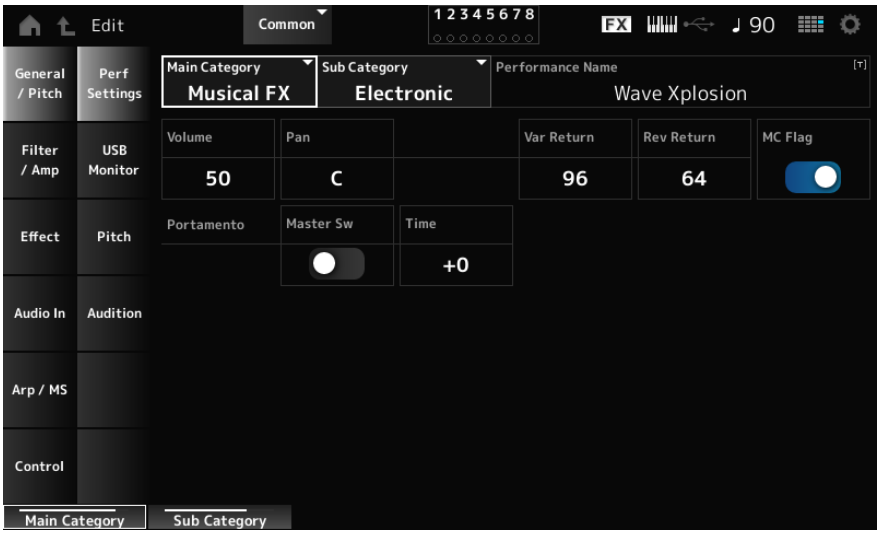
General/Pitch

Perf Settings

Perf Settings画面では、パフォーマンスの一般的な項目を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → General/Pitch → Perf Settings



Main Category
Sub Category

選択中のパフォーマンスのメインカテゴリーとサブカテゴリーを設定します。

設定値: データリスト参照

Performance Name

選択中のパフォーマンスに名前を付けます。英数字20字以内で入力してください。

Volume (Performance Volume)

選択中のパフォーマンスの音量を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Pan (Performance Pan)

選択中のパフォーマンスのPan (ステレオ定位)を調節します。

設定値: L63 ～ C (Center) ～ R63

Var Return (Variation Return)

バリエーションエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Rev Return (Reverb Return)

リバーブエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

設定値: 0 ～ 127

MC Flag (Motion Control Flag)

選択中のパフォーマンスにMC (モーションコントロール)フラグを設定します。
OnにするとPerformance 画面(HOME)にMCフラグが表示され、Performance Category Search画面では、MCアトリビュートによるフィルタリングの対象になります。

設定値: Off、On

Portamento Master Sw (Portamento Master Switch)

Portamento Part Swがオンのパートに、ポルタメント効果をかけるか(On)、かけないか(Off)を設定します。
トップパネル上の[PORTAMENTO]ボタンと連動しています。

設定値: Off、On

Portamento Time

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。
パートのポルタメントタイムに対するオフセット値です。

設定値: −64 ～ +0 ～ +63

USB Monitor

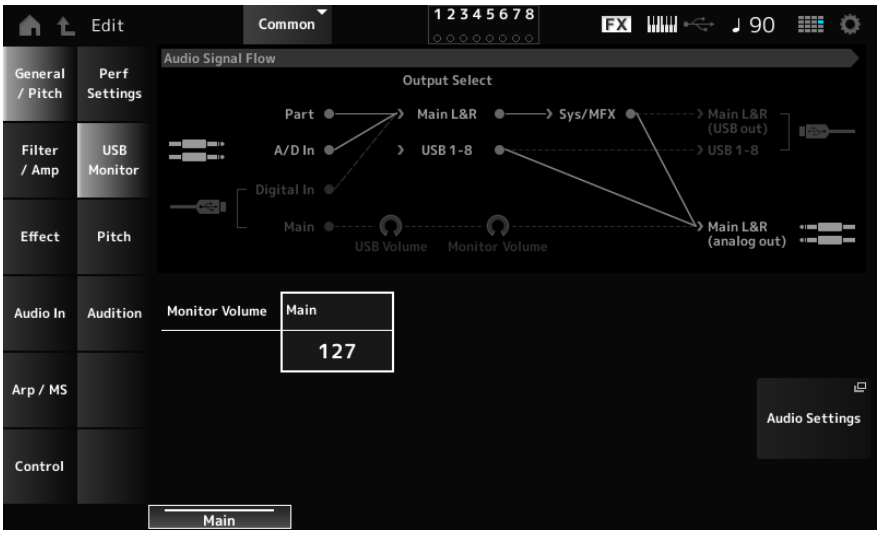
USB Monitor画面では、USB [TO HOST]端子から入力されるオーディオ信号の音量を調節します。
オーディオ結線図上のUSB Volume付近をタップすると、Audio I/O画面のUSB Volumeにカーソルが移動します。

NOTE

USB Main Monitor Volumeはパフォーマンスの一部として保存(ストア)されます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → USB Monitor



Monitor Volume Main

USB [TO HOST]端子から入力され、OUTPUT端子から出力されるオーディオ信号の音量を調節します。
設定値: 0 ～ 127

Audio Settings

タップすると、ユーティリティーのAudio I/O画面が開きます。
[UTILITY] → Settings → Audio I/Oからも同じ画面が開けます。

Pitch

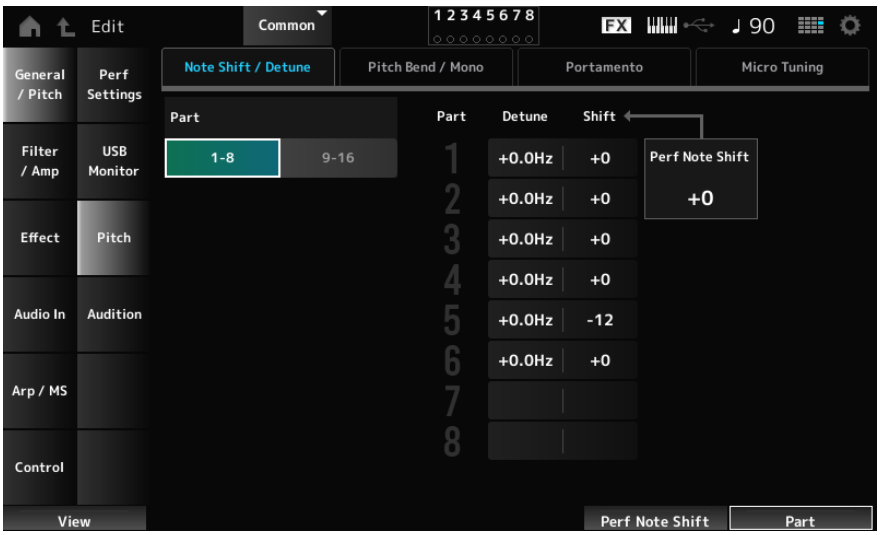
Pitch画面では、ピッチの設定をします。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch

[SHIFT] + [PORTAMENTO]

■ Note Shift / Detune



Part

パート1–8と9–16の表示を切り替えます。

Detune

パートのピッチを0.1ヘルツ単位で微調節します。

ピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果を得ることができます。

設定値: –12.8Hz ～ +0.0Hz ～ +12.7Hz

Shift (Note Shift)

パートのピッチを半音単位で調整します。

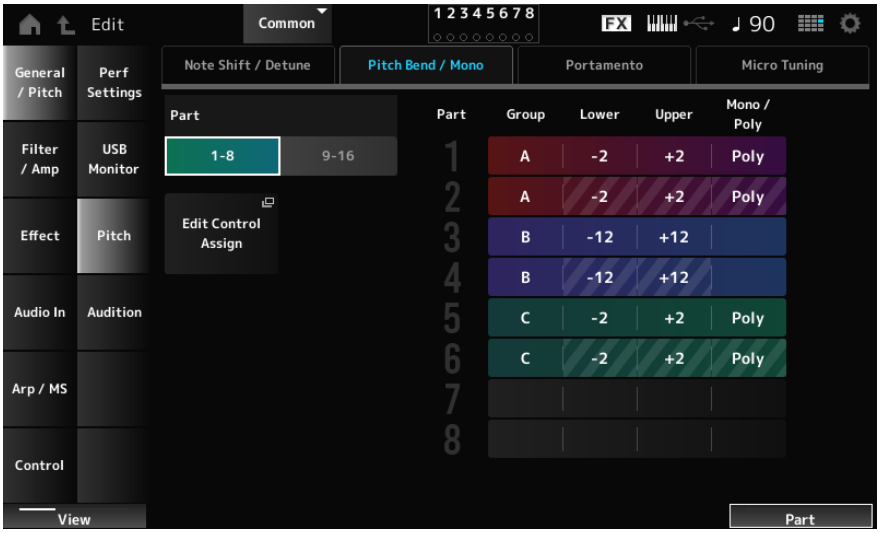
設定値: –24 ～ +0 ～ +24

Perf Note Shift (Performance Note Shift)

すべてのパートのピッチを半音単位で調整します。

設定値: –24 ～ +0 ～ +24

■ Pitch Bend / Mono



ドラムパートでは、Mono / Polyは表示されません。

Edit Control Assign

Common EditのControl Assign画面が開きます。

Group (Pitch Control Group)

同じグループに設定されたパートは、ピッチの設定が同じになります。
レイヤー音色でポルタメントのかかりかたをそろえたいときや、マイクロチューニングをまとめて設定したいときに便利です。

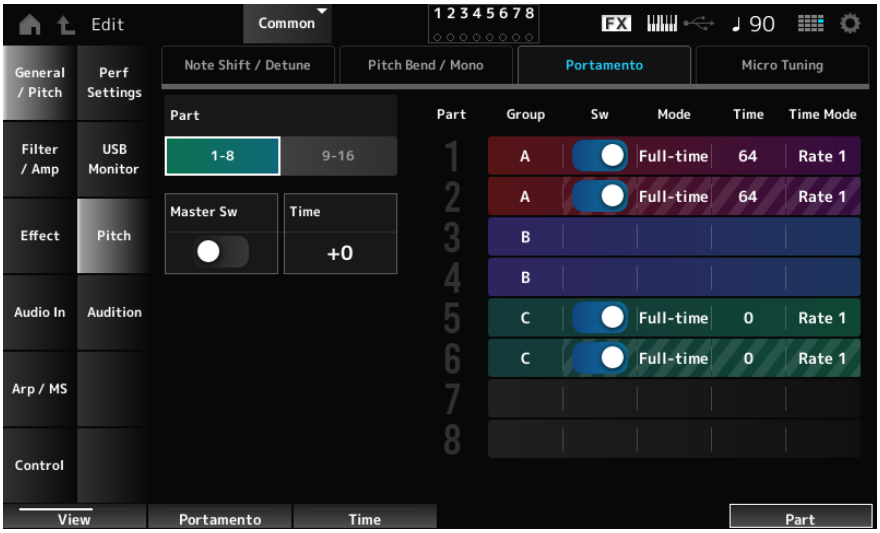
Lower (Pitch Bend Lower)
Upper (Pitch Bend Upper)

ピッチベンドホイールを上下方向に回したときに、ピッチがどれだけ変化するかをそれぞれ半音単位で設定します。
設定値: −48 ～ +0 ～ +24

Mono / Poly

発音モードを選択します。
Monoは単音演奏用、Polyは和音演奏用の発音方式です。
設定値: Mono、Poly

■ Portamento



ドラムパートでは、Sw、Mode、Time、Time Modeは表示されません。

Master Sw (Portamento Master Switch)

Sw (Portamento Part Switch)がOnのパートにポルタメント効果をかけるか(On)、かけないか(Off)を設定します。
トップパネル上の[PORTAMENTO]ボタンと連動しています。
設定値: Off、On

Time (Portamento Time)

ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。
パートのポルタメントタイムに対するオフセット値です。
設定値: −64 ～ +0 ～ +63

Sw (Portamento Part Switch)

選択中のパートにポルタメント効果をかけるかどうか設定します。
設定値: Off、On

Portamento Mode

鍵盤(キー)の弾きかたにより、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。
設定値: Fingered、Full-time

Fingered: レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメント効果がかかる
Full-time: 常にポルタメント効果がかかる

Time (Portamento Part Time)

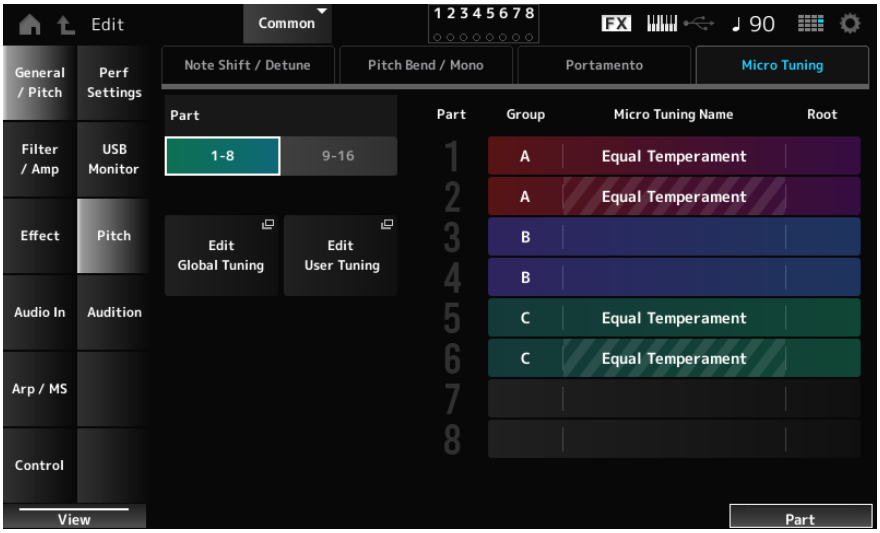
ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。
設定値: 0 ～ 127

Time Mode (Portamento Time Mode)

ピッチが変化する時間的基準を設定します。
設定値: Rate 1、Time 1、Rate 2、Time 2

Rate 1: 一定の速さでピッチが変化する
Time 1: 一定の時間でピッチが変化する
Rate 2: 一定の速さでピッチが変化するが、変化の広さが1オクターブ以内に限られる
Time 2: 一定の時間でピッチが変化するが、変化の広さが1オクターブ以内に限られる

■ Micro Tuning



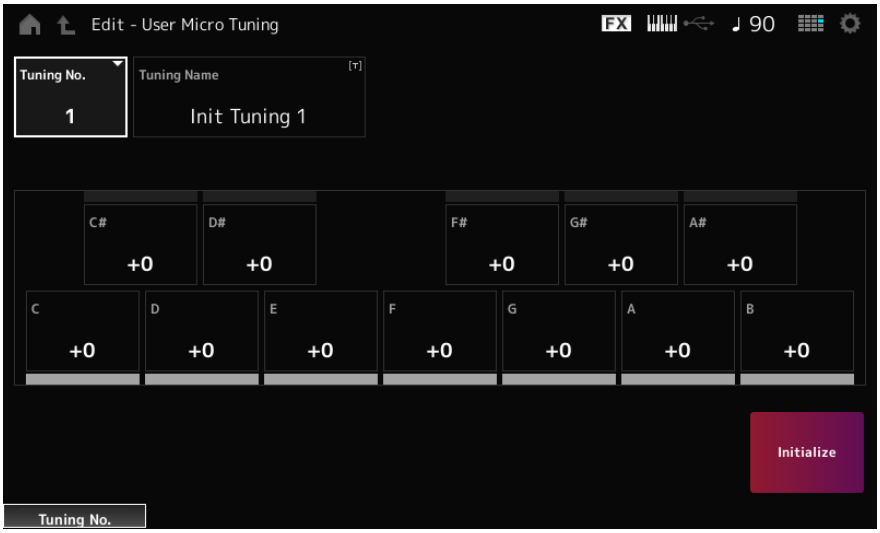
ドラムパートでは、Micro Tuning Name、Rootは表示されません。

Edit Global Tuning

Utility画面のSettings → Soundが開きます。

Edit User Tuning

ユーザーマイクロチューニングの設定画面が開きます。



- **Tuning No. (Micro Tuning Number)**
  選択中のユーザーマイクロチューニングナンバーです。
  設定値: 1 ～ 8
- **Tuning Name (Micro Tuning Name)**
  選択中のユーザーマイクロチューニングに名前を付けます。英数字20字以内で入力してください。
- **C、C♯、D、D♯、E、F、F♯、G、G♯、A、A♯、B**
  各音のピッチをcent単位で調節してマイクロチューニングを設定します。
  設定値: –99 ～ +0 ～ +99
- **Initialize**
  選択中のユーザーマイクロチューニングの設定を初期化します。

Micro Tuning Name

パートで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。各設定値の説明は、以下の表をご覧ください。

設定値: Equal Temperament、Pure Major、Pure Minor、Werckmeister、Kirnberger、Vallotti & Young、1/4 shift、1/4 tone、1/8 tone、Indian、Arabic 1、Arabic 2、Arabic 3
Init Tuning 1 ～ 8 (ユーザーバンク選択時)
Library 1-1 ～ 24-8 (ライブラリーファイル読み込み時)

Equal Temperament	1オクターブを12の間隔で等分した音律です。最もポピュラーな音律です。
Pure Major **Pure Minor**	自然倍音を基準とするため、主要三和音が美しく純粋に響くのが特徴です。 合唱のハーモニーなどで使われます。
Werckmeister **Kirnberger** **Vallotti & Young**	中全音律とピタゴラス音律を組み合わせた音律で、それぞれ組み合わせかたが異なります。転調により曲想が変化するのが特徴です。 バッハやベートーヴェンの時代に用いられ、ハープシコード（チェンバロ）などで当時の音楽を演奏する際に使用されます。
1/4 shift	全体を1/4音上げた平均律です。 通常の平均律の音階と混ぜて演奏することで、非常に緊張感のある音になります。
1/4 tone	鍵盤上の半音が、1/2半音となる音律です。 1オクターブが24個の鍵盤（キー）で構成されます。
1/8 tone	鍵盤上の半音が、1/4半音となる音律です。 1オクターブが48個の鍵盤（キー）で構成されます。
Indian	インド音楽で使用される音律です。 白鍵のC ～ Bだけを使用します。
Arabic	アラビア音楽で使用される音律です。

Root (Micro Tuning Root)

マイクロチューニングの基準音を設定します。
基準音の設定が必要ないものでは表示されません。

設定値: C ～ B

Audition

Audition画面では、オーディションフレーズの設定をします。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Audition

Audition Bank

オーディションフレーズのバンクを選びます。

Audition Phrase Number

オーディションフレーズを選びます。

プリセットのパフォーマンスには、あらかじめそのパフォーマンスに適したオーディションフレーズが割り当てられています。

オーディションフレーズを再生することで、選択中のパフォーマンスの音を簡単に確認できます。

設定値: データリスト参照

Note Shift (Audition Note Shift)

オーディションフレーズを構成するノートのピッチを半音単位で調節します。

設定値: –24 semi ～ +0 semi ～ +24 semi

Velocity Shift (Audition Velocity Shift)

オーディションフレーズを構成するノートのベロシティーを調節します。

設定値: –64 ～ +0 ～ +63

Update User Auditions

本機に記録されているソングをすべてユーザーオーディションに変換します。

すでにユーザーオーディションが保存されている場合は、すべて上書きされます。

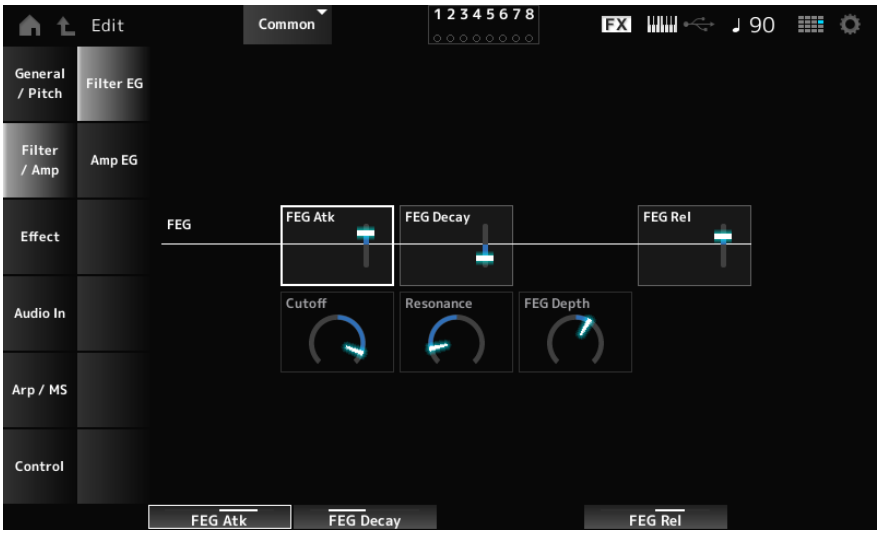
Filter/Amp

Filter EG

Filter EG画面では、フィルターエンベロープジェネレーター (FEG)を設定します。
FEGのタイムとレベル(カットオフ周波数の変化量)を設定することで、鍵盤(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音の時間的な変化を作ることができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Filter/Amp → Filter EG



FEG Atk (FEG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてから、カットオフ周波数がアタックレベルに達するまでの、音の変化にかかる時間を設定します。
パートのFEGに対するオフセット値です。
設定値: −64 ～ +0 ～ +63

FEG Decay (FEG Decay Time)

アタックレベル後のカットオフ周波数の変化にかかる時間を設定します。これにより、音の歯切れの良さや、減衰の速さをコントロールできます。
パートのFEGに対するオフセット値です。
設定値: −64 ～ +0 ～ +63

FEG Rel (FEG Release Time)

鍵盤(キー)を離してから、カットオフ周波数がリリースレベルに達するまでの時間を設定します。これにより、離鍵後の音の減衰を遅くしたり速くしたりできます。
パートのFEGに対するオフセット値です。
設定値: −64 ～ +0 ～ +63

Cutoff (Cutoff Frequency)

フィルターのカットオフ周波数を設定して、音を変更します。
ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。
パートのフィルターカットオフ周波数に対するオフセット値です。
設定値: −64 ～ +0 ～ +63

Resonance
カットオフ周波数付近の信号の音量を増減することで、独自のクセを調整します。
パートのフィルターレゾナンスに対するオフセット値です。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

FEG Depth
FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。
パートのFEGデプスに対するオフセット値です。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Amp EG

Amp EG画面では、アンプリチュードエンベロープジェネレーター (AEG)を設定します。鍵盤(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音量の時間的な変化を作ることができます。

表示方法
[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Filter/Amp → Amp EG

Amp EG画面での設定は、すべてパートのAEGに対するオフセット値です。

Attack (AEG Attack Time)
鍵盤(キー)を弾いてから、音量が最大になるまでの時間を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Decay (AEG Decay Time)
音量が最大になったあとの音量変化の時間を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Sustain (AEG Sustain Level)
鍵盤(キー)を押している間、持続する音量を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Release (AEG Release Time)
鍵盤(キー)を離してから、音が消えるまでの時間を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

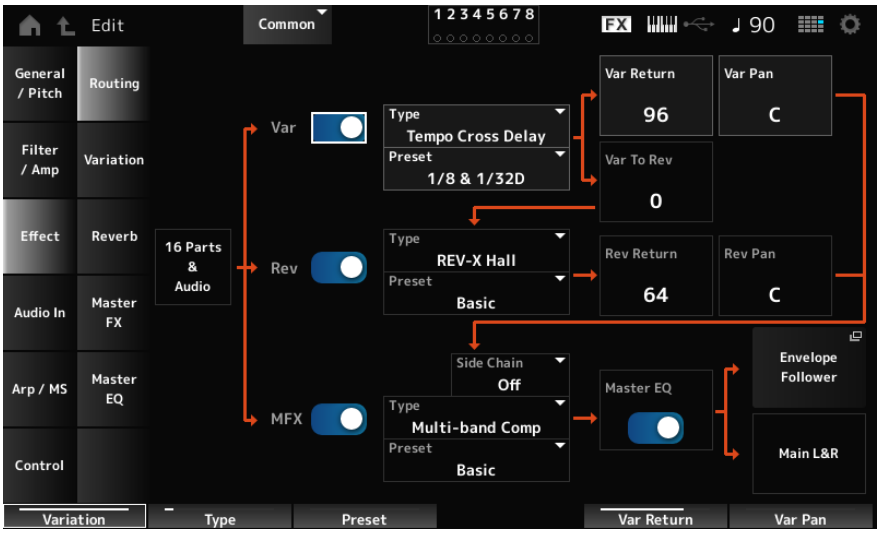
Effect

Routing

ここでは、すべてのパート共通でかかるシステムエフェクトとマスターエフェクトの結線を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Effect → Routing



Var (Variation Switch)
Rev (Reverb Switch)
MFX (Master Effect Switch)

バリエーションエフェクト、リバーブ、マスターエフェクトのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Var Type (Variation Type)
Rev Type (Reverb Type)
MFX Type (Master Effect Type)

バリエーションエフェクト、リバーブ、マスターエフェクトのタイプを設定します。

設定値: エフェクトタイプ一覧参照

Var Preset (Variation Preset Number)
Rev Preset (Reverb Preset Number)
MFX Preset (Master Effect Preset Number)

バリエーションエフェクト、リバーブ、マスターエフェクトパラメーターのプリセットを選びます。

設定値: データリスト参照

Side Chain (Variation Side Chain Part)
Side Chain (Master Effect Side Chain Part)
Modulator (Variation Modulator Part)
Modulator (Master Effect Modulator Part)

バリエーションエフェクトまたはマスターエフェクトのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。

モジュレーターパートにMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」とカッコ付きで表示されます。

設定値: Part 1 ～ 16、A/D、Master、Off

Var Return (Variation Return)
Rev Return (Reverb Return)

バリエーションエフェクトまたはリバーブエフェクトで処理された信号の出力レベル(リターンレベル)を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Var to Rev (Variation To Reverb)

バリエーションエフェクトで処理された信号をリバーブエフェクトへ送る量を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Master EQ (Master EQ Switch)

マスター EQのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

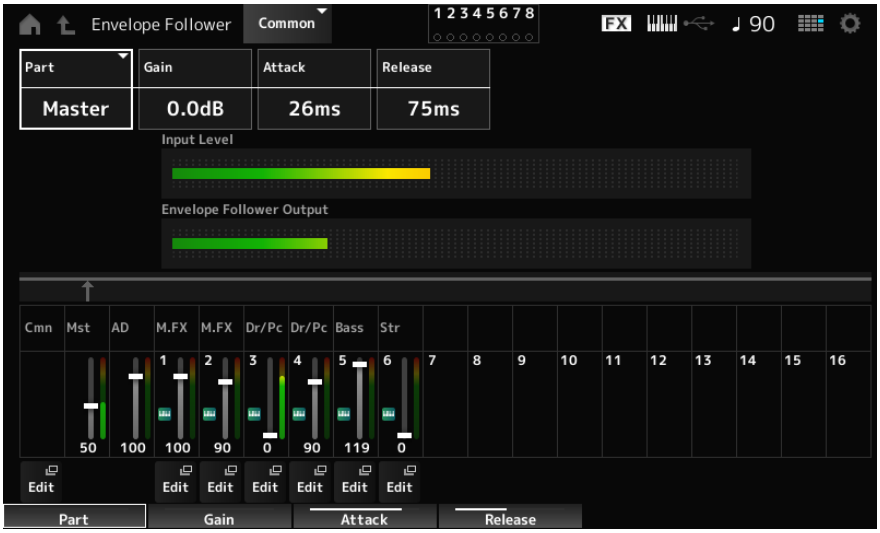
Var Pan (Variation Pan)
Rev Pan (Reverb Pan)

バリエーションエフェクトまたはリバーブエフェクトで処理された信号の左右の定位を設定します。

設定値: L63 ～ C (Center) ～ R63

Envelope Follower

エンベロープフォロワーの設定画面が開きます。



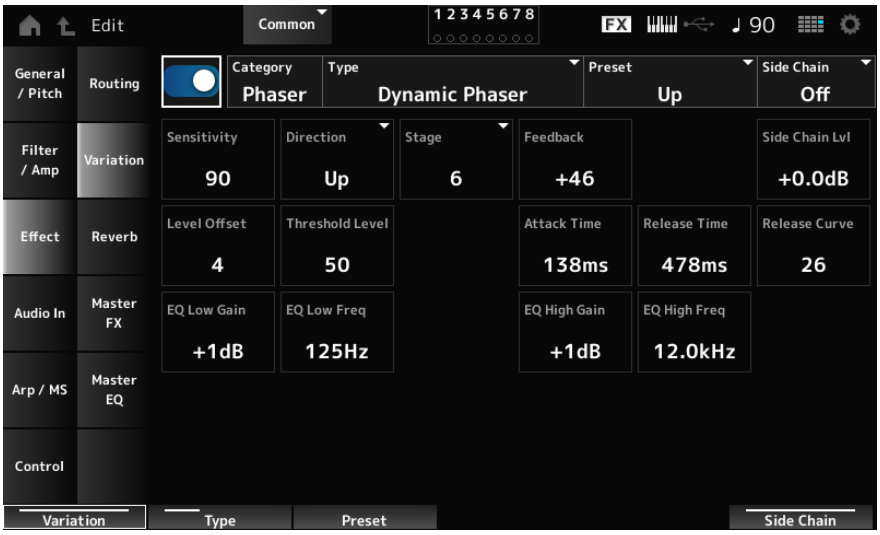
- **Part (Input Source)**
  現在選択中のエンベロープフォロワーの入力ソース(元)が表示されます。
  設定値: Master、AD、Part 1 ～ 16
- **Gain (Envelope Follower Gain)**
  Partで選択したインプットソースの入力ゲインを設定します。
  設定値: –24.0dB ～ 0.0dB ～ +24.0dB
- **Attack (Envelope Follower Attack)**
  エンベロープフォロワーのアタックタイム(立ち上がりの早さ)を設定します。
  設定値: 1ms ～ 40ms
- **Release (Envelope Follower Release)**
  エンベロープフォロワーのリリースタイム(減衰の早さ)を設定します。
  設定値: 10ms ～ 680ms
- **Input Level**
  Partで選択したインプットソースから入力される入力信号のレベルが表示されます。
- **Envelope Follower Output**
  エンベロープフォロワーの出力レベルが表示されます。
- **Edit**
  対象パートのControl Assign画面が開きます。

Variation

バリエーションエフェクトの詳細を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Variation



Variation Switch

バリエーションエフェクトのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Category (Variation Category)
Type (Variation Type)

バリエーションエフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: エフェクトタイプ一覧参照

Preset (Variation Preset Number)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択します。

設定値: データリスト参照

Side Chain (Variation Side Chain Part)
Modulator (Variation Modulator Part)

バリエーションエフェクトのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。

モジュレーターパートにMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」とカッコ付きで表示されます。

設定値: Part 1 ～ 16、A/D、Master、Off

Effect Parameter

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

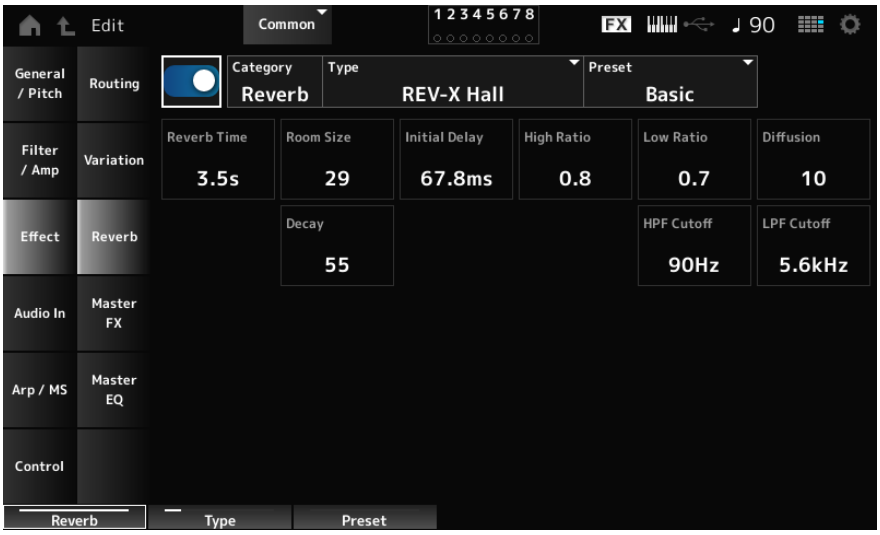
設定値: エフェクトパラメーター一覧参照

Reverb

リバーブエフェクトの詳細を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Reverb



Reverb Switch

リバーブエフェクトのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Category (Reverb Category)
Type (Reverb Type)

リバーブエフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: エフェクトタイプ一覧参照

Preset (Reverb Preset Number)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択します。

設定値: データリスト参照

Effect Parameter

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

設定値: エフェクトパラメーター一覧参照

Master FX

マスターエフェクトの詳細を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Master FX

Master Effect Switch

マスターエフェクトのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Category (Master Effect Category)
Type (Master Effect Type)

マスターエフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: エフェクトパラメーター一覧参照

Preset (Master Effect Preset Number)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。

設定値: データリスト参照

Side Chain (Master Effect Side Chain Part)
Modulator (Master Effect Modulator Part)

マスターエフェクトのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。

モジュレーターパートにMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」とカッコ付きで表示されます。

設定値: Part 1 ～ 16、A/D、Master、Off

Effect Parameter

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

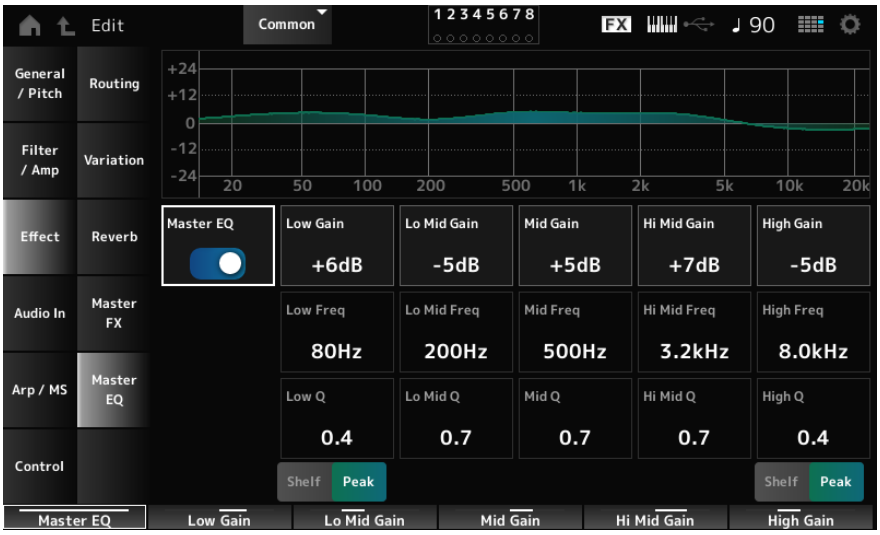
設定値: エフェクトパラメーター一覧参照

Master EQ

ここでは、マスター EQを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Master EQ



Master EQ (Master EQ Switch)

マスター EQのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Low Gain (Master EQ Low Gain)

Low帯域の信号レベルを設定します。

設定値: –12dB ～ +0dB ～ +12dB

Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)

Lo Mid帯域の信号レベルを設定します。

設定値: –12dB ～ +0dB ～ +12dB

Mid Gain (Master EQ Mid Gain)

Mid帯域の信号レベルを設定します。

設定値: –12dB ～ +0dB ～ +12dB

Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)

Hi Mid帯域の信号レベルを設定します。

設定値: –12dB ～ +0dB ～ +12dB

High Gain (Master EQ High Gain)

High帯域の信号レベルを設定します。

設定値: –12dB ～ +0dB ～ +12dB

Low Freq (Master EQ Low Frequency)

Low帯域の周波数を設定します。

設定値: 32Hz ～ 2.0kHz

Lo Mid Freq (Master EQ Low Mid Frequency)
Lo Mid帯域の周波数を設定します。
設定値: 100Hz ～ 10kHz

Mid Freq (Master EQ Mid Frequency)
Mid帯域の周波数を設定します。
設定値: 100Hz ～ 10kHz

Hi Mid Freq (Master EQ High Mid Frequency)
Hi Mid帯域の周波数を設定します。
設定値: 100Hz ～ 10kHz

High Freq (Master EQ High Frequency)
High帯域の周波数を設定します。
設定値: 500Hz ～ 16kHz

Low Q (Master EQ Low Q)
Low帯域の幅を設定します。
この設定は、Low Shape (Master EQ Low Shape)でPeakを選んだときだけ有効です。
設定値: 0.1 ～ 12.0

Lo Mid Q (Master EQ Low Mid Q)
Lo Mid帯域の幅を設定します。
設定値: 0.1 ～ 12.0

Mid Q (Master EQ Mid Q)
Mid帯域の幅を設定します。
設定値: 0.1 ～ 12.0

Hi Mid Q (Master EQ High Mid Q)
Hi Mid帯域の幅を設定します。
設定値: 0.1 ～ 12.0

High Q (Master EQ High Q)
High帯域の幅を設定します。
この設定は、High Shape (Master EQ High Shape)でPeakを選んだときだけ有効です。
設定値: 0.1 ～ 12.0

Low Shape (Master EQ Low Shape)
High Shape (Master EQ High Shape)
LowとHighを、シェルビングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を、盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を、盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。
設定値: Shelf、Peak

Audio In

Mixing

Mixing画面では、A/Dパート(A/D INPUT端子からの入力信号)とデジタルパート(USB [TO HOST]端子からの入力信号)をミキシングします。

※USB [TO HOST]端子からの入力信号は、デバイスポートでDigital L/Rに設定された音声です。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Audio In → Mixing

[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]

Input Mode (A/D Part Input Mode)
Input Mode (Digital Part Input Mode)

入力された左右2チャンネルの音声を、どのように使うかを設定します。

設定値: L Mono、R Mono、L+R Mono、Stereo

L Mono: 左チャンネルの音声だけを使う
R Mono: 右チャンネルの音声だけを使う
L+R Mono: 左チャンネルと右チャンネルをミックスして、モノラル音声として処理する
Stereo: 入力されたステレオ音声を、ステレオのまま処理する

NOTE

[L/MONO]端子にだけ接続して入力された音声は、モノラル音声として処理します。

Volume (A/D Part Volume)
Volume (Digital Part Volume)

A/Dパートまたはデジタルパートの音量を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Pan (A/D Part Pan)
Pan (Digital Part Pan)

A/DパートまたはデジタルパートのPan (ステレオ定位)を調節します。

設定値: L63 ～ C (Center) ～ R63

Dry Level (A/D Part Dry Level)
Dry Level (Digital Part Dry Level)

A/Dパートまたはデジタルパートのドライレベル(システムエフェクトを通らない信号のレベル)を設定します。
Output SelectにMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Var Send (A/D Part Variation Send)
Var Send (Digital Part Variation Send)

A/Dパートまたはデジタルパートのバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)設定します。
Output SelectにMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Rev Send (A/D Part Reverb Send)
Rev Send (Digital Part Reverb Send)

A/Dパートまたはデジタルパートのリバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)設定します。
Output SelectにMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Output Select (A/D Part Output Select)
Output Select (Digital Part Output Select)

A/Dパートまたはデジタルパートのオーディオ信号の出力先を設定します。
設定値: MainL&R、(AsgnL&R)、USB Stereo、(AsgnL)、(AsgnR)、USB mono、Off

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される
USB Stereo: USB [TO HOST]端子(1&2 ～ 7&8チャンネル)にステレオ出力される
USB mono: USB [TO HOST]端子(1 ～ 8チャンネル)にモノラル出力される
Off: パートのオーディオ信号を出力しない

NOTE

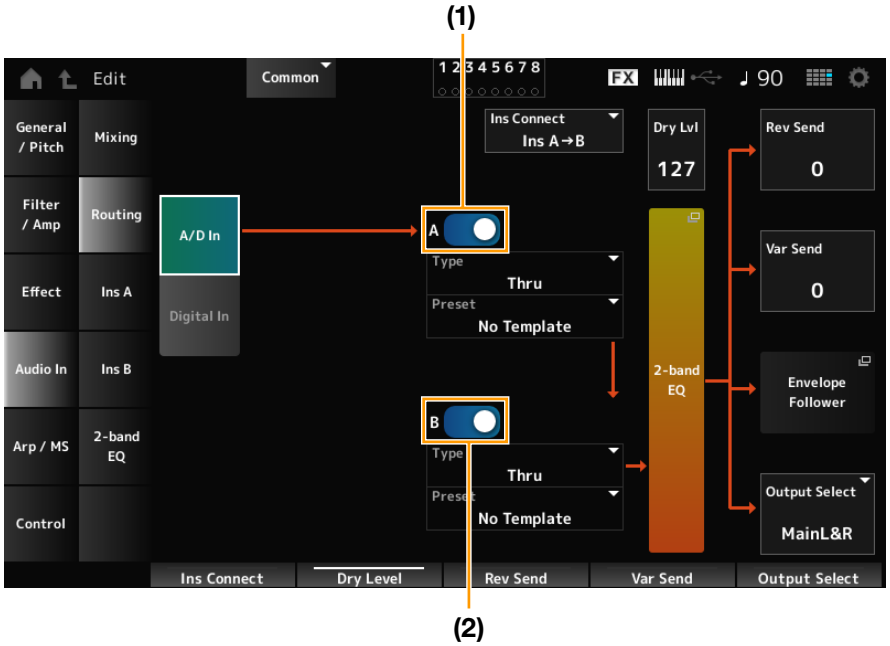
以下は、MONTAGE Mとのデータ互換のための設定です。設定した場合はOffとみなします。
- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 ～ USB29&30
- USB mono: USB9 ～ USB30
- AsgnL
- AsgnR

Routing

Routing画面では、A/Dパートのエフェクト結線を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Audio In → Routing



(1) A/D Part Insertion FX A Switch

(2) A/D Part Insertion FX B Switch

A/D In
Digital In

A/D InとDigital Inの表示を切り替えます。

Digital Inのときには、Digital Part Reverb Send、Digital Part Variation Send、Digital Part Output Selectだけが表示されます。

A/D Part Insertion FX A Switch
A/D Part Insertion FX B Switch

インサーションエフェクトA、Bそれぞれのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Type (A/D Part Insertion Effect A Type)
Type (A/D Part Insertion Effect B Type)

対象エフェクトタイプを設定します。

設定値: エフェクトタイプ一覧参照

Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset)
Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。

プリセットを変更することで、エフェクトのかかりかたを変えることができます。

設定値: データリスト参照

Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain)
Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain)
Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator)
Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator)

インサーションエフェクトAまたはBのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。
モジュレーターパートに自パートまたはMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」などとカッコ付きで表示されます。
設定値: Part 1 ～ 16、A/D、Master、Off

Ins Connect (A/D Part Insertion Effect Connect Type)

インサーションエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定値に合わせて結線図も変化します。
設定値: Ins A→B、Ins B→A

Dry Level (A/D Part Dry Level)

A/Dパートのドライレベル(システムエフェクトを通らない信号のレベル)を設定します。
Output SelectにMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0～ 127

2-band EQ

A/Dパートの2-band EQ画面が開きます。

Rev Send (A/D Part Reverb Send)
Rev Send (Digital Part Reverb Send)

インサーションエフェクトAまたはBで処理された信号(またはバイパス信号)の、リバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。
Output SelectにMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Var Send (A/D Part Variation Send)
Var Send (Digital Part Variation Send)

インサーションエフェクトAまたはBで処理された信号(またはバイパス信号)の、バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。
Output SelectにMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Envelope Follower

エンベロープフォロワーの設定画面を開きます。

Output Select (A/D Part Output Select)
Output Select (Digital Part Output Select)

オーディオ信号の出力先を設定します。
設定値: MainL&R、(AsgnL&R)、USB Stereo、(AsgnL)、(AsgnR)、USB mono、Off

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される
USB Stereo: USB [TO HOST]端子(1&2 ～ 7&8チャンネル)にステレオ出力される
USB mono: USB [TO HOST]端子(1 ～ 8チャンネル)にモノラル出力される
Off: パートのオーディオ信号を出力しない

NOTE

以下は、MONTAGE Mとのデータ互換のための設定です。設定した場合はOffとみなします。
- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 ～ USB29&30
- USB mono: USB9 ～ USB30
- AsgnL
- AsgnR

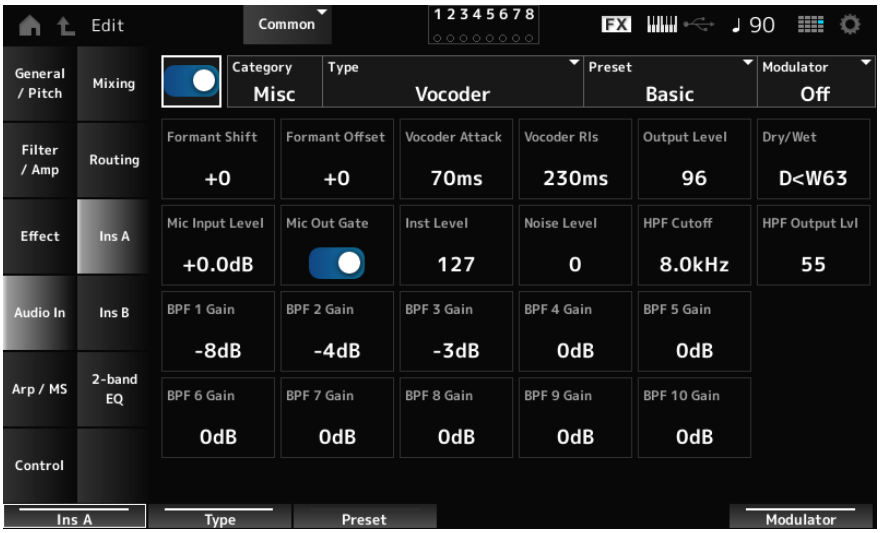
Ins A、Ins B

Ins A画面とIns B画面では、インサーションエフェクトの詳細設定をします。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Audio In → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Audio In → Ins B



Insertion FX Switch

対象インサーションエフェクトを有効にするかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Category (Insertion Effect A Category)
Category (Insertion Effect B Category)
Type (Insertion Effect A Type)
Type (Insertion Effect B Type)

対象インサーションエフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: エフェクトタイプ一覧参照

Preset (Insertion Effect A Preset)
Preset (Insertion Effect B Preset)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、エフェクトのかかりかたを変えることができます。

設定値: データリスト参照

Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part)
Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part)
Modulator (Insertion Effect A Modulator Part)
Modulator (Insertion Effect B Modulator Part)

インサーションエフェクトAまたはBのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。

モジュレーターパートに自パートまたはMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」などとカッコ付きで表示されます。

設定値: Part 1 ～ 16、A/D、Master、Off

Effect Parameter

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

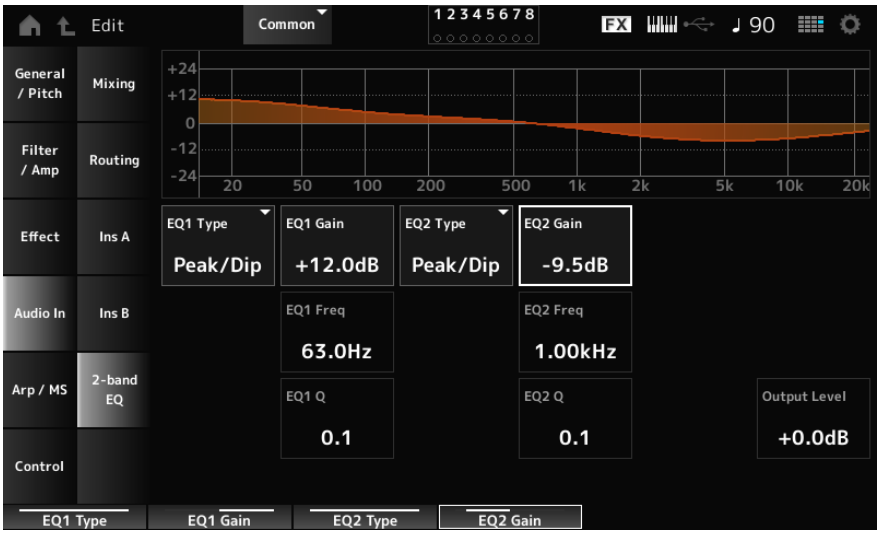
設定値: エフェクトパラメーター一覧参照

2-band EQ

2-band EQ画面では、パートEQを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Audio In → 2-band EQ



EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type)
EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type)

使用したいイコライザーのタイプを選びます。

設定値: Thru、LPF、HPF、Low Shelf、Hi Shelf、Peak/Dip

Thru: イコライザーを通さず信号をそのまま通過させる
LPF: 設定したカットオフ周波数よりも高い周波数の音をカットする
HPF: 設定したカットオフ周波数よりも低い周波数の音をカットする
Low Shelf: 特定の周波数以下の信号を盛り上げたり削ったりする
Hi Shelf: 特定の周波数以上の信号を盛り上げたり削ったりする
Peak/Dip: 特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりする

EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency)
EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency)

ブーストまたはカットしたい周波数を設定します。

EQ TypeがThruの場合は無効です。

設定値: 63.0Hz ～ 18.0kHz

EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain)
EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain)

EQ1 FreqまたはEQ2 Freqで設定された周波数帯域の信号レベルを設定します。

EQ TypeがThru、LPF、HPFの場合は無効です。

設定値: –12.0dB ～ +0.0dB ～ +12.0dB

EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q)
EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q)

EQ1 FreqまたはEQ2 Freqで設定した周波数付近の音量を増減する帯域の幅を設定します。

EQ TypeがPeak/Dipの場合だけ有効です。

設定値: 0.1 ～ 12.0

Output Level (A/D Part 2-band EQ Output Level)

2バンドEQの出力ゲインを設定します。

設定値: –12.0dB ～ +0.0dB ～ +12.0dB

Arp/MS

Arp Common

Arp Common画面では、パフォーマンス全体で共有されるアルペジオのパラメーターを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Arp/MS → Arp Common

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

パフォーマンス全体のアルペジオのオンオフを切り替えます。トップパネル上の[ARP]ボタンと連動します。

設定値: Off、On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

複数パートのアルペジオを再生するときに、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートするタイミングを調節します。Offに設定すると、各パートを鳴らすタイミングでアルペジオが再生されます。

設定値: Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符) ※数値はクロック数

Swing (Swing Offset)

パフォーマンス全体のアルペジオとモーションシーケンサーのスイングを設定します。
各パートのスイングのオフセット値です。

設定値: –120 ～+0 ～ +120

Unit (Common Unit Multiply)

パフォーマンス全体のアルペジオの再生時間を伸縮させる度合いを変更します。
Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)がCommonに設定されているパートに効果します。
再生時間を伸縮させることでアルペジオの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオとは異なったタイプのアルペジオになります。

設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%、266%、300%、400%

200%: 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする
100%: 元の再生時間のまま変更しない
50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength Offset)

パフォーマンス全体のクオンタイズをかける強さを設定します。
各パートのQntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)のオフセット値です。
設定値: –100 〜+0 〜 +100

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate Offset)

パフォーマンス全体のアルペジオゲートタイムレートを設定します。
各パートのGate Time (Arpeggio Gate Time Rate)のオフセット値です。
設定値: –100 〜+0 〜 +100

Velocity (Arpeggio Velocity Rate Offset)

パフォーマンス全体のアルペジオベロシティーレートを設定します。
各パートのVelocity (Arpeggio Velocity Rate)のオフセット値です。
設定値: –100 〜+0 〜 +100

Octave Shift (Arpeggio Octave Shift Offset)

パフォーマンス全体のアルペジオ演奏のピッチをオクターブ単位で上下に移動します。
各パートのOctave Shift (Arpeggio Octave Shift)のオフセット値です。
設定値: –20 〜+0 〜 +20

Octave Range (Arpeggio Octave Range Offset)

パフォーマンス全体のアルペジオ演奏の音域をオクターブ単位で変更します。
各パートのOctave Range (Arpeggio Octave Range)のオフセット値です。
設定値: –6 〜+0 〜 +6

Arp Select (Arpeggio Select)

アルペジオセレクトを切り替えます。
設定値: 1 〜 8

Arp Overview (Arpeggio Overview)

Arp Overview画面では、複数パートが一覧表示された状態でアルペジオタイプの設定ができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Arp/MS → Arp Overview

(選択パートがCommonの場合) [SHIFT] + [ARP]

Part 1–8
Part 9–16

一覧表示するパートを切り替えます。

設定値: Part 1–8、Part 9–16

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

パフォーマンス全体のアルペジオのオンオフを切り替えます。

トップパネル上の[ARP]ボタンと連動します。

設定値: Off、On

Group (Arpeggio Group)

複数パートで同じアルペジオ設定を使用したい場合には、Arpeggio Groupを設定します。同じGroupに設定されたパートは、アルペジオの設定が同じになります。

Arp Select (Arpeggio Select)

アルペジオセレクトを切り替えます。

設定値: 1 ～ 8

Sw (Part Arpeggio Switch)

各パートのアルペジオのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

■ View が Categoryの場合

Category (Arpeggio Category)
Sub (Arpeggio Sub Category)
Name (Arpeggio Name)
設定値: データリスト参照

■ View が Numberの場合

Bank (Arpeggio Bank)
Number (Arpeggio Number)
Name (Arpeggio Name)
設定値: データリスト参照

■ View が Range の場合

Name (Arpeggio Name)
設定値: データリスト参照

Velocity Limit (Arpeggio Velocity Limit)
アルペジオが鳴るベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。
たとえば、93 ～ 34のように最低値が最高値より大きくなるように設定した場合は、1 ～ 34と93 ～ 127の範囲でアルペジオが鳴ります。
設定値: 1 ～ 127

Note Limit (Arpeggio Note Limit)
アルペジオが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。
たとえば、C5 ～ C4のように最低音が最高音より高くなるように設定した場合は、C–2 ～ C4とC5 ～ G8の範囲でアルペジオが鳴ります。
設定値: C–2 ～ G8

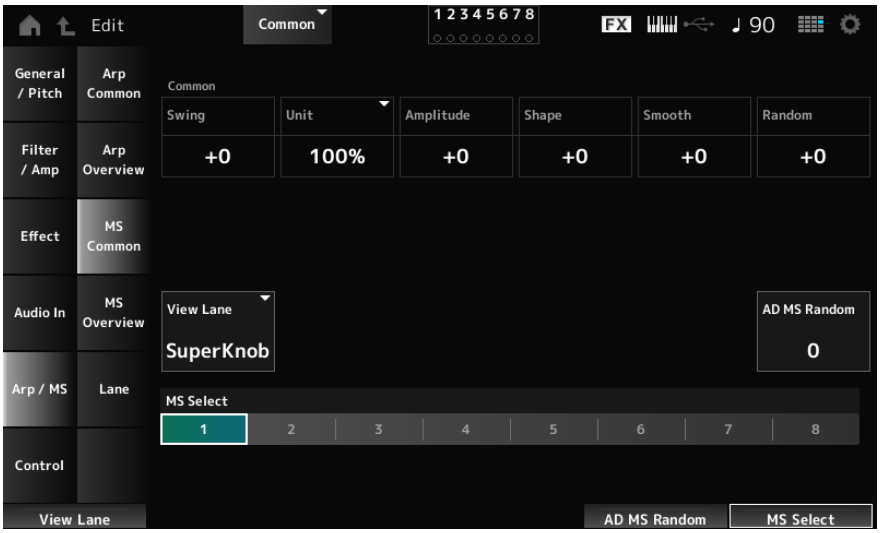
MS Common (Motion Sequencer Common)

MS Common画面では、パフォーマンス全体で共有されるモーションシーケンサーのパラメーターを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Arp/MS → MS Common

(選択パートがCommonの場合) [SHIFT] + [MSEQ]



Common Swing (Swing Offset)

パフォーマンス全体のアルペジオとモーションシーケンサーのスイングを設定します。

各パート設定のスイングのオフセット値です。

設定値: –120 ～ +0 ～ +120

Common Unit (Common Unit Multiply)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーの再生時間を伸縮させる度合いを変更します。

各レーンのUnitがCommonに設定されているレーンに効果します。

再生時間を伸縮させることでモーションシーケンサーの譜割やテンポが変化し、元のモーションシーケンサーとは異なったタイプのモーションシーケンサーとなります。

設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%、266%、300%、400%

200%: 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする
100%: 元の再生時間のまま変更しない
50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

Common Amplitude (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーアンプリチュード(シーケンス全体の変化の大きさ)を設定します。

パフォーマンス内のMS FX (Lane FX Receive)がOnになっているレーンのアンプリチュードが相対的に変化します。

各パートのPart Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)のオフセット値です。

設定値: –127 ～ +0 ～ +127

Common Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーパルスシェイプ(ステップカーブの形状)を設定します。

パフォーマンス内のMS FX (Lane FX Receive)がOnになっているレーンのうち、Controlがオンになっているパラメーターが相対的に変化します。

各パートのPart Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)のオフセット値です。

設定値: –100 ～ +0 ～ +100

Common Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサースムースネス(シーケンスの時間変化の滑らかさ)を設定します。
パフォーマンス内のMS FX (Lane FX Receive)がOnになっているレーンのスムースネスが相対的に変化します。
各パートのPart Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)のオフセット値です。
設定値: –127 〜 +0 〜 +127

Common Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーランダムネス(シーケンスのステップバリューがランダムに変化する度合い)を設定します。
パフォーマンス内のMS FX (Lane FX Receive)がOnになっているレーンのランダムネスが相対的に変化します。
各パートのPart Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness)のオフセット値です。
設定値: –127 〜 +0 〜 +127

View Lane (Motion Seq View Lane)

Home画面のView ModeをMotion Seqに設定したときに表示されるMotion SeqのLaneを設定します。
設定値: Super Knob、1 〜 4

AD MS Random (A/D Part Motion Sequencer Randomness)

A/Dパートのモーションシーケンサーステップバリューがランダムに変化する度合いを設定します。
設定値: 0 〜 127

MS Select (Motion Sequence Select)

モーションシーケンスセレクトを切り替えます。
設定値: 1 〜 8

MS Overview (Motion Sequencer Overview)

MS Overview画面では、複数パートが一覧表示された状態でモーションシーケンサーの設定ができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Arp/MS → MS Overview

MS Master (Motion Seq Master Switch)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。
トップパネル上の[MSEQ]ボタンと連動します。
設定値: Off、On

Active (Active Motion Sequencer)

レーンスイッチがオンになっている数が表示されます。
スラッシュ (/)の右側の数字は、同時にオンに設定できるレーン数の上限を表しています。

MS Select (Motion Sequence Select)

モーションシーケンスセレクトを切り替えます。
設定値: 1～8

PartSw (Motion Sequencer Part Switch)

各パートのモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。
設定値: Off、On

Lane Switch

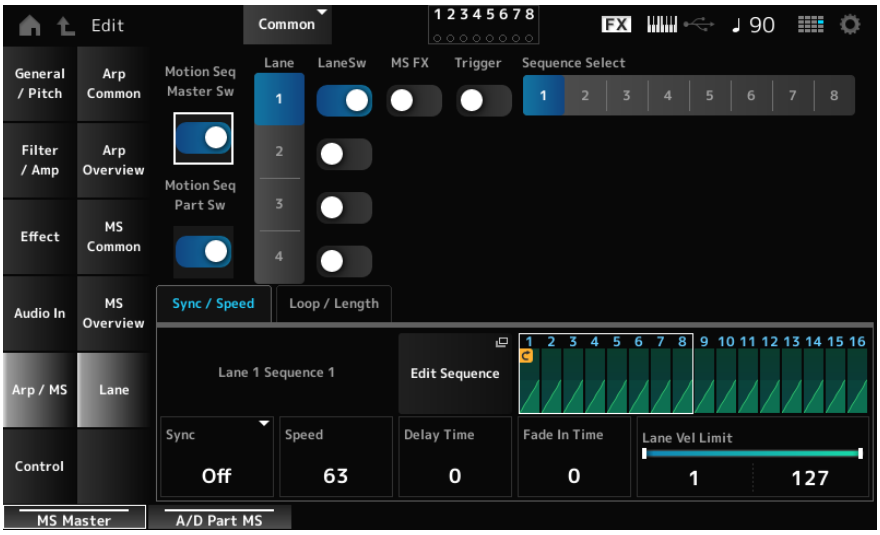
各レーンのオンオフを切り替えます。
1パートにつき最大4レーンのモーションシーケンサーが使用でき、パフォーマンス全体で同時に8レーンまで使用できます。
設定値: Off、On

Lane

Lane画面では、モーションシーケンサーのレーンごとのパラメーターを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Arp/MS → Lane



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

パートのモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Lane (Lane Select)

選択したレーンに関するパラメーターが表示されます。

設定値: 1～4

LaneSw (Lane Switch)

各レーンのオンオフを切り替えます。

モーションシーケンサーのレーンは、1パートにつき4レーンまで、パフォーマンス全体で8レーンまで同時に使用できます。

Offにすると、そのレーンに関するパラメーターが表示されなくなります。

設定値: Off、On

MS FX (Lane FX Receive)

選択中のレーンが、モーションシーケンサーに対するノブ操作の効果を受けるか(On)受けないか(Off)を設定します。

設定値: Off、On

Trigger (Lane Trigger Receive)

選択中のレーンが、[MSEQ TRIGGER]ボタンの信号を受信するか(On)しないか(Off)を設定します。

Onにすると、[MSEQ TRIGGER]ボタンを押さない限り、モーションシーケンスは再生されません。

設定値: Off、On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

モーションシーケンスセレクトを切り替えます。

設定値: 1～8

Target Sequence

選択されているレーンやシーケンスが表示されます。

■ Sync/Speedタブ

Sync (Lane Sync)

Control Assign画面で設定されるDestinationに適用されるモーションシーケンスの再生を、パフォーマンスのテンポ、ビート(拍)と同期させるかどうかを設定します。

設定値: Off、Tempo、Beat、Lane1 (Lane2 ～ 4選択時)

Off: レーンモーションシーケンサーのみ再生される
Tempo: パフォーマンスのテンポに同期してレーンモーションシーケンサーが再生される
Beat: ビート(拍)に同期してモーションシーケンサーが再生される
Lane1: レーン1と同期してレーンモーションシーケンサーが再生される

• SyncがOffのとき

Speed (Lane Speed)

モーションシーケンスを再生する速さを設定します。
SyncがOffのときに有効なパラメーターです。

設定値: 0 ～ 127

Delay Time (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)

モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Fade In Time (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Time Length)

モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 127

• SyncがOff以外のとき

Unit (A/D Part Motion Seq Lane Unit Multiply)

選択中レーンのモーションシーケンサーの再生時間を伸縮させる度合いを変更します。
SyncがTempo、Beatのときに有効なパラメーターです。

設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%、266%、300%、400%、600%、800%、1200%、1600%、2400%、3200%、6400%、Common

200%: 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする
100%: 元の再生時間のまま変更しない
50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる
Common: 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用される

Delay Steps (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)

SyncがTempo、Beatのとき、モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間をステップ単位で設定します。

設定値: 0 ～ 32

Fade In Steps (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Step Length)

SyncがTempo、Beat、Lane1のとき、モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間をステップ単位で設定します。

設定値: 0 ～ 32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

選択中のレーンのモーションシーケンスが再生されるベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。
SyncがOff、Tempo、Beatのときに有効なパラメーターです。
最低値が最高値より大きくなるように設定した場合は、モーションシーケンスが再生されるベロシティーの範囲を上下2つに分けて、その間の範囲ではモーションシーケンスが再生されないようにできます。

設定値: 1 ～ 127

Edit Sequence

Motion Sequence Edit画面が開きます。

Motion Seq Step n Value

選択されているシーケンスの各ステップのカーブが表示されます。

■ Loop/Lengthタブ

Key On Reset (Lane Key On Reset)

鍵盤(キー)を押したときにモーションシーケンスの再生をリセットするかどうかを設定します。
SyncがOff、Tempo、Beatのときに有効なパラメーターです。また、TriggerがOnのときは無効です。
設定値: Off、Each-On、1st-On

Each-On: キーを弾くたびにシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まる
1st-On: キーを弾いたときに1音めは必ずシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まる。1音めをノートオフせずに2音めを押した場合は、2音めではリセットされない

Loop (Lane Loop)

モーションシーケンスがループ再生(繰り返し再生)されるか、1回だけ再生されるかを切り替えます。
SyncがOff、Tempo、Beatのときに有効なパラメーターです。
設定値: Off、On

Loop Start (Lane Loop Start)

モーションシーケンスをループ再生する場合に、ループの開始地点を指定します。
設定値: 1～16 (ただしLengthの設定値以下であること)

Length (Motion Seq Length)

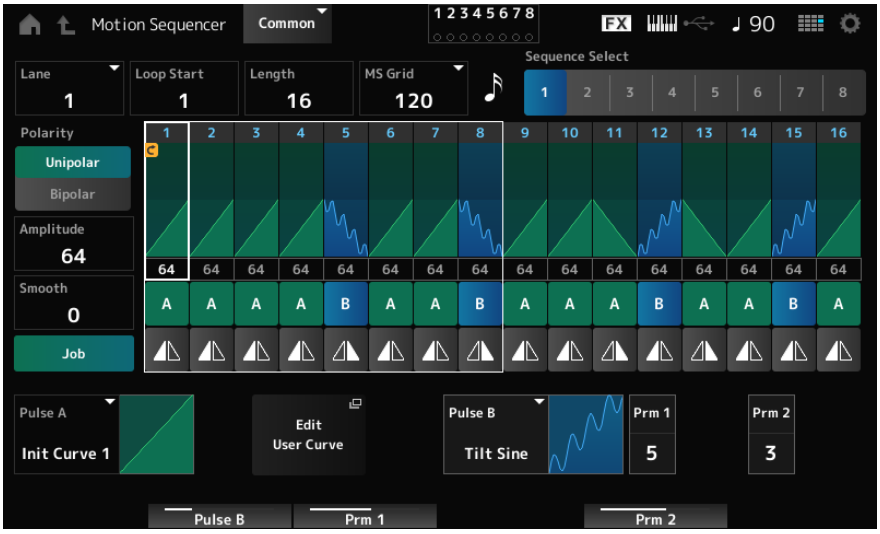
モーションシーケンスのステップ数を設定します。
設定値: 1～16 (ただしLoop Startの設定値以上であること)

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

モーションシーケンスを構成する1 Stepの長さを設定します。
設定値: 60、80、120、160、240、320、480

■ Motion Sequence Edit

モーションシーケンスの設定画面です。
最大16ステップ(段階)でシーケンスを作成します。



Loop Start (Lane Loop Start)

モーションシーケンスをループ再生する場合に、ループの開始地点を指定します。
設定値: 1～16 (ただしLengthの設定値以下であること)

Length (Motion Sequence Length)

モーションシーケンスの長さを設定します。
設定値: 1～16 (ただしLoop Startの設定値以上であること)

MS Grid (Motion Sequencer Grid)
モーションシーケンスを構成する1 Stepの長さを設定します。
設定値: 60、80、120、160、240、320、480

Sequence Select (Motion Sequence Select)
モーションシーケンスタイプを切り替えます。
設定値: 1 ～ 8

Lane Select
レーンセレクトを切り替えます。
設定値: 1 ～ 4

Polarity (Motion Sequence Polarity)
モーションシーケンスの極性を設定します。
設定値: Unipolar、Bipolar

Unipolar: 単極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスの範囲でだけ変化
Bipolar: 双極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスとマイナス、両方の範囲で変化

Amplitude (Motion Sequence Amplitude)
モーションシーケンス全体の変化の大きさを設定します。
設定値: 0 ～ 127

Smooth (Motion Sequence Smoothness)
モーションシーケンスの時間変化の滑らかさを設定します。
設定値: 0 ～ 127

Job
ジョブが表示されます。

- **Store Sequence**
  エディットしたモーションシーケンスを保存(ストア)します。
- **Load Sequence**
  モーションシーケンスを読み込み(ロード)します。
- **Copy Sequence**
  モーションシーケンスをコピーします。

Motion Sequence Step Value
モーションシーケンスの各ステップの値を設定します。
カーソルの位置に応じてコントロールスライダー 1 ～ 8でステップ1 ～ 8、ステップ9 ～ 16の値をそれぞれコントロールできます。
設定値: 0 ～ 127

Motion Sequence Step Type
モーションシーケンスの各ステップのタイプとカーブの方向を設定します。
設定値: A、B、Reverse A、Reverse B

Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A)
Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B)
パラメーターの変化カーブをPulse A、Pulse Bでそれぞれ設定します。
ここで設定したカーブのうち、どちらを各ステップで使うかをMotion Sequence Step Typeで選択します。
横軸は時間、縦軸はステップの値を表します。
設定値: Standard、Sigmoid、Threshold、Bell、Dogleg、FM、AM、M、Discrete Saw、Smooth Saw、Triangle、Square、Trapezoid、Tilt Sine、Bounce、Resonance、Sequence、Hold、Harmonic、Steps (プリセットバンク選択時)
Init Curve 1 ～ 32 (ユーザーバンク選択時)
Library 1 ～ 24内のCurve (ライブラリーファイル読み込み時)

Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1)
Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2)

モーションシーケンスのステップカーブの形状を調節します。設定値の範囲はCurve Typeによって異なります。
また、Curve Typeによっては無効です。

Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)

モーションシーケンスのステップカーブの形状をノブでコントロールする(On)かしない(Off)かを切り替えます。
MS FX (Lane FX Receive)がOnの場合だけ表示されます。Curve Typeによっては無効です。
設定値: Off、On

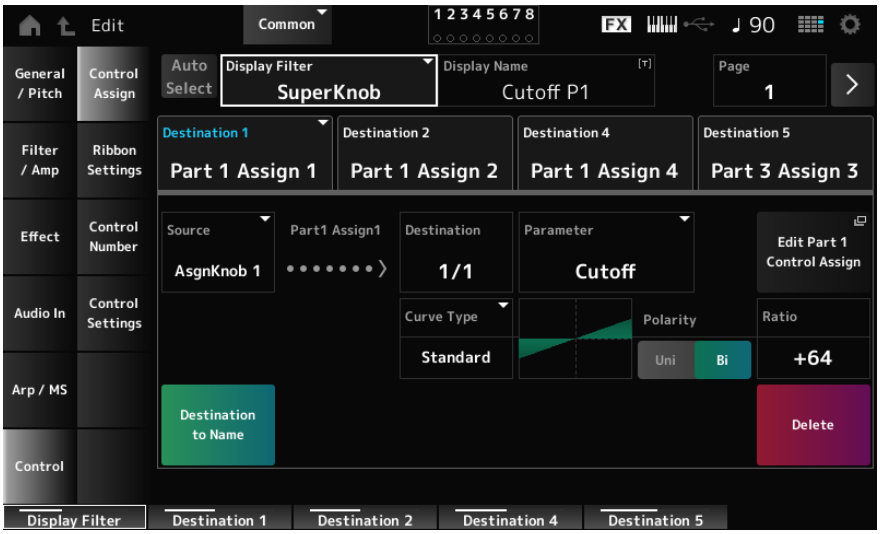
Control

Control Assign

Control Assign画面では、パートのコントローラーを設定します。
任意のコントローラー (Source)に任意のパラメーター (Destination)を割り当てることで、音色の自由なコントロールを可能にします。コントローラーにはピッチベンドホイールやノブなどの物理的な操作子だけでなく、モーションシーケンサーやエンベロープフォロワーも指定できます。
1つのパートに対して最大32種類の異なるコントローラーセットを同時に設定できます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Control → Control Assign
Motion Control → Super KnobでEdit Super Knobをタップ



Auto Select

Display Filterのオートセレクト設定のオンオフを切り替えます。
Onにした場合は、Sourceに指定したいコントローラーを操作すると自動的にDisplay Filterに設定されます。
設定値: Off、On

Display Filter

設定表示するコントローラーを指定します。
Super Knobを選択するとSuper Knob LinkがOnに設定されているノブ1 ～ 8の設定がすべて表示されます。
設定値: PitchBend、ModWheel、Ch. AT、FootCtrl 1、FootCtrl 2、FootSwitch、Ribbon、Breath、AsgnKnob 1 ～ 8、Super Knob、AsgnSw 1、AsgnSw 2、MS Lane 1 ～ 4、EnvFollow 1 ～ 16、EnvFollowAD、EnvFollowMst、All

Display Name (Assignable Knob Name)

ノブ1 ～ 8の名前を設定できます。SourceがAsgnKnob 1 ～ 8以外では表示されません。

Edit Pitch Bend

General/Pitch → Pitchが開きます。SourceがPitchBend以外では表示されません。

Edit Motion Sequencer

Arp/MS → Laneが開きます。SourceがMS Lane 1 ～ 4以外では表示されません。

Edit Envelope Follower

エンベロープフォロワーの設定画面を開きます。SourceがEnvFollow 1 ～ 16、EnvFollowAD、EnvFollowMst以外では表示されません。

Destination
コントロールの対象となるパラメーターを設定します。[+]をタップするとDestinationを追加できます。
SourceをAsgnKnob 1 〜 8に設定した場合は、Part1 〜 16 Assign1 〜 8が設定値に追加されます。その場合は、Curve TypeやCurve Ratioは設定できません。

Source
Destinationで選択したパラメーターを操作するコントローラーを設定します。
DestinationでPart1 〜 16 Assign1 〜 8を選択した場合、AsgnKnob 1 〜 8だけが設定でき、他のコントローラーは設定できなくなります。

設定値: PitchBend、ModWheel、AfterTouch、FootCtrl 1、FootCtrl 2、FootSwitch、Ribbon、Breath、AsgnKnob 1 〜 8、AsgnSw 1、AsgnSw 2、MS Lane 1 〜 4、EnvFollow 1 〜 16、EnvFollowAD、EnvFollowMst

Destination to Name
設定されているDestinationのパラメーターがDisplay Nameにコピーされます。
SourceがAsgnKnob 1 〜 8以外では表示されません。

Delete
選択中のDestinationを削除します。

Destination (Part Assignable Knob Destination)
コントロール対象としてPart1 〜 16 Assign1 〜 8を選択した場合に、PartのAssignに複数のDestinationが設定されていたとき、表示する設定を選択します。

Parameter (Part Assignable Knob Parameter)
コントロールの対象となるパートのパラメーターを設定します。

設定値: データリスト参照

以下のパラメーターはDestination 1 〜 32でPart1 〜 16 Assign1 〜 8を選択した場合にだけ表示されます。また、パートのノブ1 〜 8にDestinationがない場合は、画面ショートカットボタンだけが有効となります。

Edit (Part No.) Control Assign
現在選択中のパートのControl Assign画面を開きます。

Curve Type
Destinationで設定したパラメーターの変化カーブを設定します。
横軸はSourceで設定したコントローラーの値、縦軸が設定したパラメーターの値を表します。

設定値: Standard、Sigmoid、Threshold、Bell、Dogleg、FM、AM、M、Discrete Saw、Smooth Saw、Triangle、Square、Trapezoid、Tilt Sine、Bounce、Resonance、Sequence、Hold、Harmonic、Steps (プリセットバンク選択時)
Init Curve 1 〜 32 (ユーザーバンク選択時)
Library 1 〜 24内のCurve (ライブラリーファイル読み込み時)

Polarity (Curve Polarity)
Curve Typeで設定したカーブの極性を設定します。

設定値: Uni、Bi

Uni: 単極。カーブの形状に応じてパラメーターが基準値のプラスかマイナス、どちらか片方の範囲でだけ変化
Bi: 双極。カーブの形状に応じてパラメーターが基準値のプラスとマイナス、両方の範囲で変化

Ratio (Curve Ratio)
カーブによるパラメーター値の変化比を設定します。

設定値: −128 〜 +0 〜 +127

Param 1 (Curve Parameter 1)
Param 2 (Curve Parameter 2)
カーブの形状を調整します。Curve Typeによっては無効です。

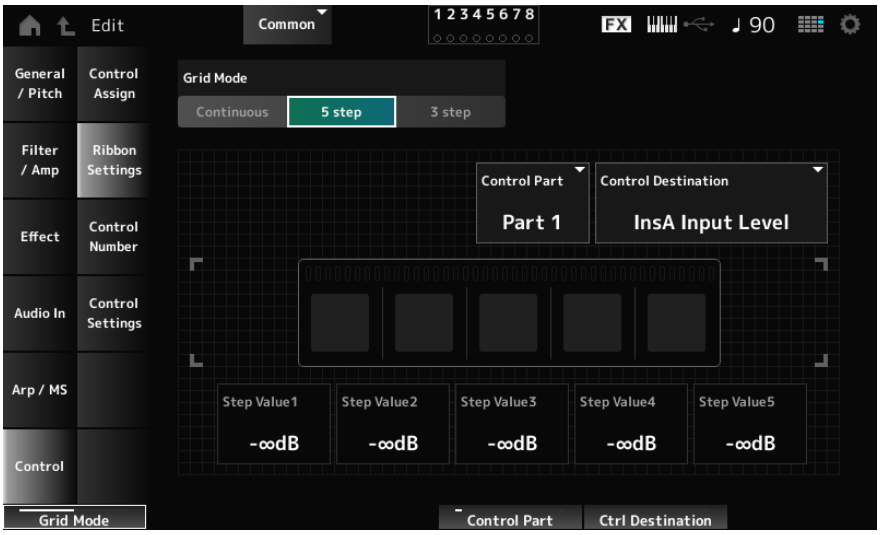
Edit User Curve
ユーザーカーブの設定画面が開きます。

Ribbon Settings

リボンコントローラーを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Control → Ribbon Settings



Ribbon Grid Mode

リボンコントローラーのグリッドモードを切り替えます。

設定値: Continuous (連続)、5 step (5段階)、3 step (3段階)

NOTE

Control Assign画面で設定したRibbon Controllerの設定を活用したい場合には、Continuousを設定します。

■ Continuousモード

Ribbon Mode (Ribbon Controller Mode)

リボンコントローラーの機能のしかたを設定します。

設定値: Hold、Reset

Hold: リボンコントローラーから指を離した位置の状態で値が維持される
Reset: リボンコントローラーから指を離したときに、値がリボンの中央位置に自動的に戻される

■ 5 stepモード、3 stepモード

Control Part

リボンコントローラーで操作する対象パートを選択します。

設定値: Common、Part 1 ～ 16

Control Destination

設定値: データリストのControl Box Destinationを参照

Step Value 1 ～ 5

設定値: Destinationによる

Control Number

パフォーマンス全体のコントロールチェンジナンバーの設定をします。
トップパネル上のノブや外部コントローラーなどには、MIDIのコントロールチェンジナンバーを割り当てて使用できます。

NOTE

本機に搭載されていないコントローラーについては、外部シーケンサーや外部MIDIコントローラーなどによりコントロールできます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Control → Control Number

Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)

リボンコントローラーを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。
ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はリボンコントローラーが操作されたものとみなします。
設定値: Off、1 ～ 95

Breath Ctrl (Breath Controller Control Number)

ブレスコントローラーとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。
ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はブレスコントローラーが操作されたものとみなします。
設定値: Off、1 ～ 95

Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)
Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)

FOOT CONTROLLER端子に接続したフットコントローラーを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。
ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はフットコントローラーが操作されたものとみなします。
設定値: Off、1 ～ 95、Super Knob

Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number)
Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number)

[ASSIGN 1]ボタンまたは[ASSIGN 2]ボタンを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。
ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機は[ASSIGN 1]ボタンまたは[ASSIGN 2]ボタンが操作されたものとみなします。
設定値: Off、1 ～ 95

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger Switch Control Number)

[MSEQ TRIGGER]ボタンを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。
ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機は[MSEQ TRIGGER]ボタンが操作されたものとみなします。

設定値: Off、1 ～ 95

MIDI Settings

MIDI設定の画面が表示されます。[UTILITY] → Settings → MIDI I/Oでも同じ画面が表示されます。

Assign Knob (Assignable Knob Control Number)

ノブ1 ～ 8を操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。
ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はノブ1 ～ 8が操作されたものとみなします。

設定値: Off、1 ～ 95

FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)

FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に取り付けたフットスイッチ操作で発生するコントロールチェンジナンバーが表示されます。このコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合も、本機はフットスイッチが操作されたものとみなします。

Scene CC (Scene Control Change Number)

[SCENE]ボタンを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーが表示されます。このコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合も本機は[SCENE]ボタンが操作されたものとみなします。

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

スーパーノブを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーが表示されます。このコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はスーパーノブが操作されたものとみなします。

NOTE

- Scene CC、Super Knob CCをオフに設定した場合は、システムエクスクルーシブ(SysEx)でMIDI情報を送受信します。
- FS Assign、Scene CC、Super Knob CCは楽器全体で一個の設定です。変更したい場合はUtilityのMIDI I/O画面で設定してください。

Control Settings

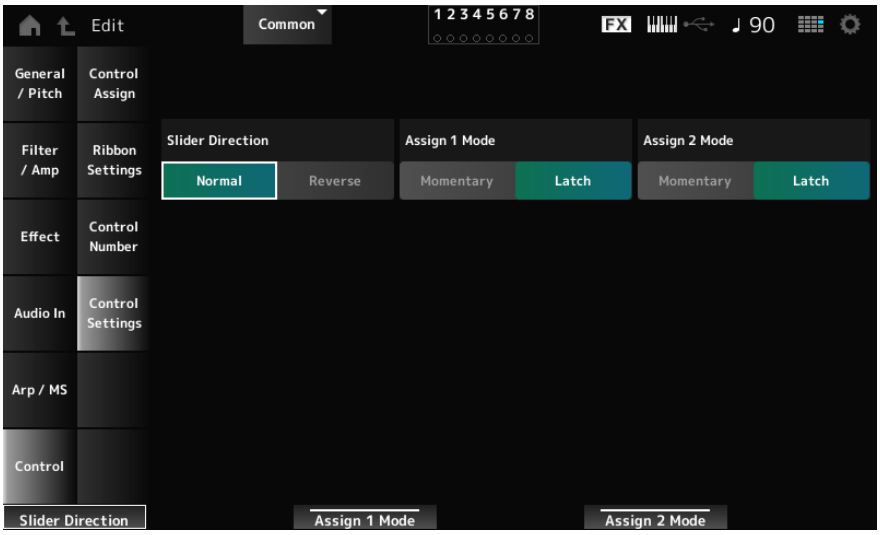
コントローラーのモードを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Control → Control Settings

[SHIFT] + [ASSIGN 1]

[SHIFT] + [ASSIGN 2]



Slider Direction Part 1–8

スライダーのModeがPARTになっている場合のコントロールスライダー 1 ～ 8の向きを設定します。

設定値: Normal (下から上)、Reverse (上から下)

Assignable Switch 1 Mode
Assignable Switch 2 Mode

[ASSIGN 1]ボタンと[ASSIGN 2]ボタンをLatchとMomentaryのどちらで使うかを設定します。

設定値: Latch、Momentary

Latch: ボタンを押すとオンになり、もう一度押すとオフになる

Momentary: ボタンを押している間だけオンになり、離すとオフになる

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面

ノーマルパート(AWM2)は最大128個のエレメントで構成されています。
Part Edit (AWM2)には、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editと、エレメントごとのパラメーターを設定するElement Editの2種類があります。

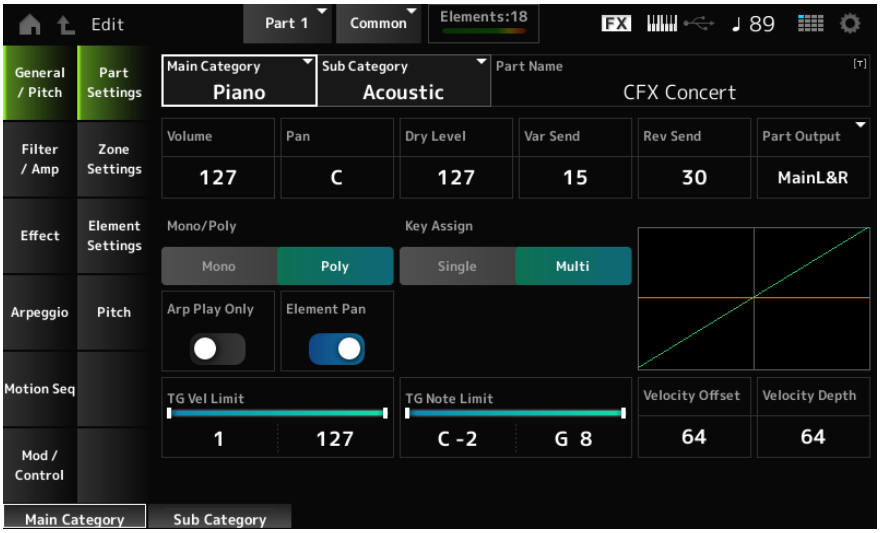
General/Pitch

Part Settings

Part Settings画面では、パートの名前や発音条件など、一般的なパラメーターを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → General/Pitch → Part Settings



Main Category (Part Main Category)
Sub Category (Part Sub Category)
選択中のパートが属するメインカテゴリーとそれに付属するサブカテゴリーを設定します。
設定値: データリスト参照

Part Name
選択中のパートに名前を付けます。英数字20字以内で入力してください。

Volume
選択中のパートの音量を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Pan
選択中のパートのPan (ステレオ定位)を調節します。
設定値: L63 ～ C (Center) ～ R63

Dry Level
選択中のパートのドライレベルを設定します。Part OutputにMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Var Send (Variation Send)
選択中のパートのバリエーションセンドを設定します。Part OutputにMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Rev Send (Reverb Send)
選択中のパートのリバーブセンドを設定します。Part OutputにMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Part Output (Part Output Select)
選択中のパートのオーディオ信号の出力先を設定します。
設定値: MainL&R、(AsgnL&R)、USB Stereo、(AsgnL)、(AsgnR)、USB mono、Off

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される
USB Stereo: USB [TO HOST]端子(1&2 ～ 7&8チャンネル)にステレオ出力される
USB mono: USB [TO HOST]端子(1 ～ 8チャンネル)にモノラル出力される
Off: パートのオーディオ信号を出力しない

NOTE
以下は、MONTAGE Mとのデータ互換のための設定です。設定した場合はOffとみなします。
- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 ～ USB29&30
- USB mono: USB9 ～ USB30
- AsgnL
- AsgnR

Mono/Poly
選択中のパートの発音モードを選択します。Monoは単音演奏用、Polyは和音演奏用です。
レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をするときにMonoにすると、なめらかな演奏を再現できます。
設定値: Mono、Poly

Key Assign (Key Assign Mode)
発音中の音に対して、同じノートオン情報を続けて受信したときの発音方法を設定します。
通常はMultiで問題ありません。ただし、Multiにすると同時発音数を多く消費するため、他のパートが音切れを起こすような場合にはSingleに設定します。
設定値: Single、Multi

Single: 先に発音された音をいったん止め、再び音を鳴らす。発音中の音に対して、同じ発音チャンネルで同じノートオン情報を続けて受信する場合に便利
Multi: 発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音する。クラッシュシンバルなど減衰の長い音を連打するような場合には、Multiに設定すると自然な発音になる

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)
アルペジエーターでだけ演奏するパートにするか(On)、しないか(Off)を設定します。
Onに設定したパートは、アルペジエーターによるノートオンでだけ鳴ります。
設定値: Off、On

Element Pan (Element Pan Switch)
Element Editで設定したPanを有効にする(On)かしないか(Off)を設定します。
Offに設定すると、Element EditでのPan設定をC(Center)とみなします。
設定値: Off、On

TG Note Limit (Note Limit)

パートが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

たとえば、C5 ～ C4のように最低音が最高音より高くなるように設定した場合は、C–2 ～ C4とC5 ～ G8の範囲で鳴ります。

設定値: C–2 ～ G8

TG Vel Limit (Velocity Limit)

パートのベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。

たとえば、93 ～ 34のように最低値が最高値より大きくなるように設定した場合は、1 ～ 34と93 ～ 127の範囲で鳴ります。

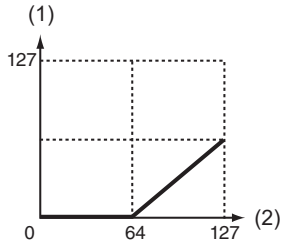
設定値: 1 ～ 127

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

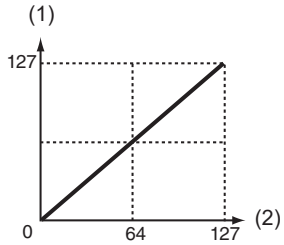
実際に音源に送るベロシティー値を一律に増減します。

設定値: 0 ～ 127

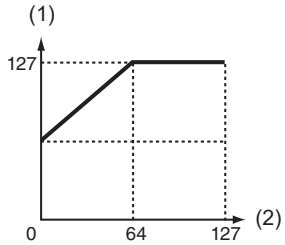
Velocity Depth = 64、
Velocity Offset = 32のとき



Velocity Depth = 64、
Velocity Offset = 64のとき



Velocity Depth = 64、
Velocity Offset = 96のとき



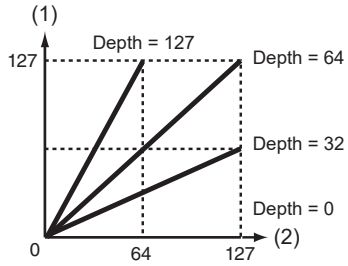
(1) 実際に音源に送るベロシティー
(2) 鍵盤を弾いたときのベロシティー

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

鍵盤(キー)を弾いたときのベロシティーに対する、実際に音源部に送るベロシティーの変化の度合いを設定します。

設定値: 0 ～ 127

Velocity Depth = 64のとき



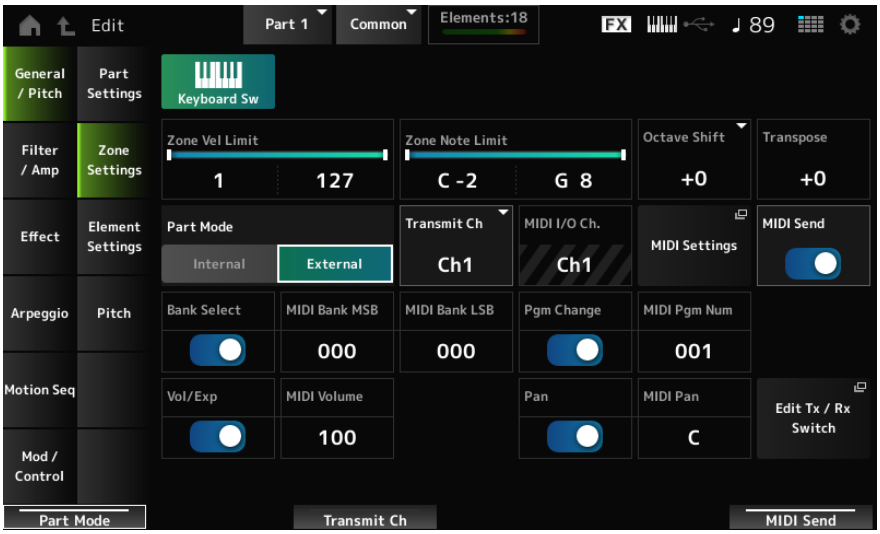
(1) 実際に音源に送るベロシティー
(2) 鍵盤を弾いたときのベロシティー

Zone Settings

Zone Settings画面ではゾーン機能を設定します。
本機では、鍵盤を最大8つの領域(ゾーン)に分け、それぞれの領域(ゾーン)に異なるMIDIチャンネルを割り当てられます。
これにより、1台の鍵盤でマルチ音源の複数パートを同時に鳴らしたり、内部音源と外部音源を鳴らし分けたりなど、キーボードが複数あるかのように使用できます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → General/Pitch → Zone Settings



Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

各パートのKeyboard Sw (Keyboard Control Switch)をオンオフすることで、同時に演奏するパートを設定できます。
CommonまたはKeyboard SwがOnになっているパートを選んだ状態で鍵盤を弾くと、Keyboard SwがOnになっているパートが同時に鳴ります。
Keyboard SwがOffになっているパートは、そのパートを選んだ状態で鍵盤を弾くと、音が鳴ります。
設定値: Off、On

Zone Vel Limit (Zone Velocity Limit)

ゾーンのベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。
たとえば、93 ～ 34のように最低値が最高値より大きくなるように設定した場合は、1 ～ 34と93 ～ 127の範囲で鳴ります。
設定値: 1 ～ 127

Zone Note Limit

ゾーンのノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。
たとえば、C5 ～ C4のように最低音が最高音より高くなるように設定した場合は、C–2 ～ C4とC5 ～ G8の範囲で鳴ります。
設定値: C–2 ～ G8

Octave Shift

ゾーンのピッチをオクターブ単位でシフトします。
設定値: –3 ～ +0 (標準) ～ +3

Transpose
ゾーンのピッチを半音単位でシフトします。
設定値: –11 〜 +0 (標準) 〜 +11

Part Mode
パートモードを切り替えます。
設定値: Internal、External

Internal: 本機の内蔵音源を使用するモード
External: 外部の音源を鳴らすためにゾーンを使用するモード。Externalに設定されたパートは外部からのMIDIメッセージを受信しない

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)
Part ModeがInternalの場合に、ゾーンでMIDIメッセージを送受信するときのチャンネルを設定します。
設定値: Ch1 〜 Ch16、Off

Transmit Ch
Part ModeがExternalの場合に、ゾーンでMIDIメッセージを送信するときのチャンネルを設定します。
設定値: Ch1 〜 Ch16

MIDI I/O Ch (MIDI Input/Output Channel)
Commonと、Keyboard SwがOnのパートを操作するためのチャンネルが表示されます。
本機全体で一個の設定で、設定はUtility MIDI Settings画面で変更します。
Tx/Rx ChやTransmit Chを使う場合は、MIDI I/O Chと重複しないように設定します。重複した場合はMIDI I/O Chが優先されます。
設定値: Ch1 〜 Ch16

MIDI Settings
Utility画面のSettings → MIDI I/Oが開きます。

MIDI Send
この値がOnのときは、MIDI Bank MSB/LSB、MIDI Pgm Num、MIDI Volume、MIDI Panを変更したときに外部へMIDI出力されます。ただし、それぞれ該当するトランスミットスイッチがOffの場合は出力しません。
この設定は全パフォーマンス共通で、パフォーマンスごとの個別設定はできません。
Part ModeがExternalのときだけ有効です。
設定値: Off、On

Bank Select (Transmit Bank Select)
MIDI Bank MSBやMIDI Bank LSBを外部に送るかどうかを設定するトランスミットスイッチです。
Part ModeがExternalのときだけ有効です。
設定値: Off、On

MIDI Bank MSB
MIDI Bank LSB
パフォーマンス選択時に外部機器に送信するバンクを選択します。Bank Select (Transmit Bank Select)がOffの場合は無効です。
Part ModeがExternalのときだけ有効です。
設定値: 000 〜 127

Pgm Change (Transmit Program Change)
プログラムチェンジを外部に送るかどうかを設定するトランスミットスイッチです。
Part ModeがExternalのときだけ有効です。
設定値: Off、On

MIDI Pgm Num (MIDI Program Number)

パフォーマンス選択時に外部機器に送信するプログラムチェンジナンバーを選択します。
Pgm Change (Transmit Program Change)がOffの場合は無効です。
Part ModeがExternalのときだけ有効です。
設定値: 001 ～ 128

Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)

ボリューム設定を外部にMIDI出力するかどうかを設定するトランスミットスイッチです。
Part ModeがExternalのときだけ有効です。
設定値: Off、On

MIDI Volume

パフォーマンス選択時に外部機器に送信するボリュームを設定します。
Part ModeがExternalのときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Pan (Transmit Pan)

Panの設定を外部にMIDI出力するかどうかを設定するトランスミットスイッチです。
Part ModeがExternalのときだけ有効です。
設定値: Off、On

MIDI Pan

パフォーマンス選択時に外部機器に送信するPanを設定します。
Pan (Transmit Pan)がOffの場合は無効です。
設定値: L64 ～ C (Center) ～ R63

Edit Tx/Rx Switch

Mod/Control → Tx/Rx Switchが表示されます。

Element Settings

使用するエレメントの最大数を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Element Settings

Ex Elem Sw (Extended Element Switch)

エレメントの拡張を有効にします。

Offに設定すると、使用できるエレメントは最大で8個になります。

設定値: Off、On

Element Count

使用するエレメントの最大数を設定します。

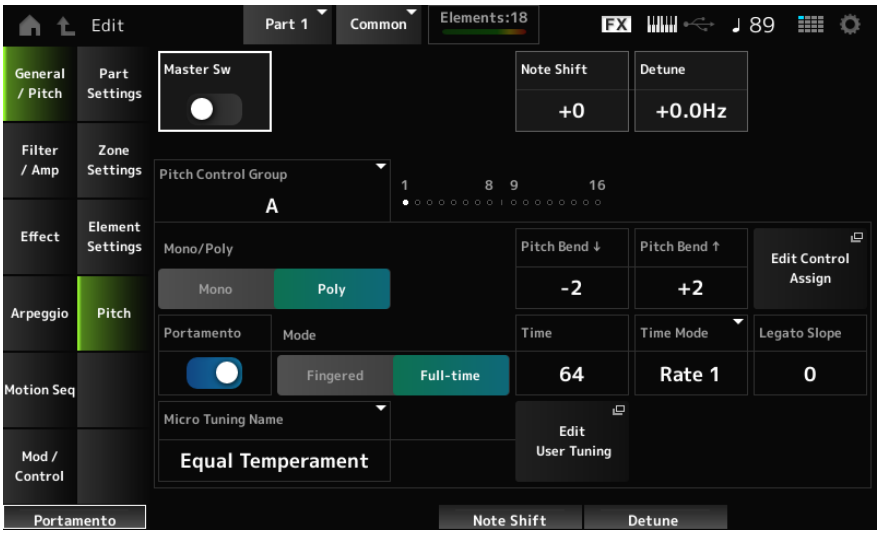
設定値: 8 ～ 128

Pitch

Pitch画面ではパートのピッチを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch



Master Sw (Portamento Master Switch)

ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤(キー)から次に弾いた鍵盤(キー)までの音を連続的に変化させる機能です。
Portamento Part SwitchがOnのパートにポルタメント効果をかけるか(On)、かけないか(Off)を設定します。
また、トップパネル上の[PORTAMENTO]ボタンと連動しています。
設定値: Off、On

Note Shift

ピッチを半音単位で調節します。
設定値: –48 ～ +0 ～ +48

Detune

選択中のパートのピッチを0.1Hz単位で調節します。
ピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果が得られます。
設定値: –12.8Hz ～ +0.0Hz ～ +12.7Hz

Pitch Control Group

同じグループに設定されたパートは、ピッチの設定が同じになります。

Mono/Poly

選択中のパートの発音モードを選択します。Monoは単音演奏用、Polyは和音演奏用です。
レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をするときにMonoにすると、なめらかな演奏を再現できます。
設定値: Mono、Poly

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)
Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

ピッチベンドホイールを上下方向に回したときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。
設定値: –48 ～ +0 ～ +24

Edit Control Assign
DisplayFilterにPitchBendが選択された状態のControl Assign画面が表示されます。

Portamento (Portamento Part Switch)
選択中のパートにポルタメント効果をかけるかどうかを設定します。
設定値: Off、On

Mode (Portamento Mode)
鍵盤(キー)の弾きかたにより、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。
設定値: Fingered、Full-time

Fingered: レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメント効果がかかる
Full-time: 常にポルタメント効果がかかる

Time (Portamento Time)
ポルタメントのピッチ変化にかかる時間またはピッチ変化の速さを設定します。
設定値: 0 ～ 127

Time Mode (Portamento Time Mode)
ピッチが変化する時間的基準を設定します。
設定値: Rate 1、Time 1、Rate 2、Time 2

Rate 1: 一定の速さでピッチが変化する
Time 1: 一定の時間でピッチが変化する
Rate 2: 一定の速さでピッチが変化するが、変化の広さが1オクターブ以内に限られる
Time 2: 一定の時間でピッチが変化するが、変化の広さが1オクターブ以内に限られる

Legato Slope (Portamento Legato Slope)
Mono/PolyをMonoに設定してレガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)するときの、音の立ち上がりを調整します。
Monoに設定してレガート演奏すると、ウェーブフォームのアタックの速さによっては、音の立ち上がりが不自然になることがあります。このパラメーターを、アタックの短い音には小さく、長い音には大きく設定することで、自然な音の立ち上がりに調整できます。
設定値: 0 ～ 7

Micro Tuning Name
現在選択されているパートで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。
各音律の説明は、Common Edit画面のGeneral/Pitch → Pitch をご参照ください。
設定値: Equal Temperament、Pure Major、Pure Minor、Werckmeister、Kirnberger、Vallotti & Young、1/4 shift、1/4 tone、1/8 tone、Indian、Arabic 1、Arabic 2、Arabic 3
Init Tuning 1 ～ 8 (ユーザーバンク選択時)
Library 1-1 ～ 24-8 (ライブラリーファイル読み込み時)

Root (Micro Tuning Root)
マイクロチューニングの基準音を設定します。
基準音の設定が必要なMicro Tuning Nameを選んだときだけ表示されます。
設定値: C ～ B

Edit User Tuning
ユーザーマイクロチューニングの設定画面が開きます。

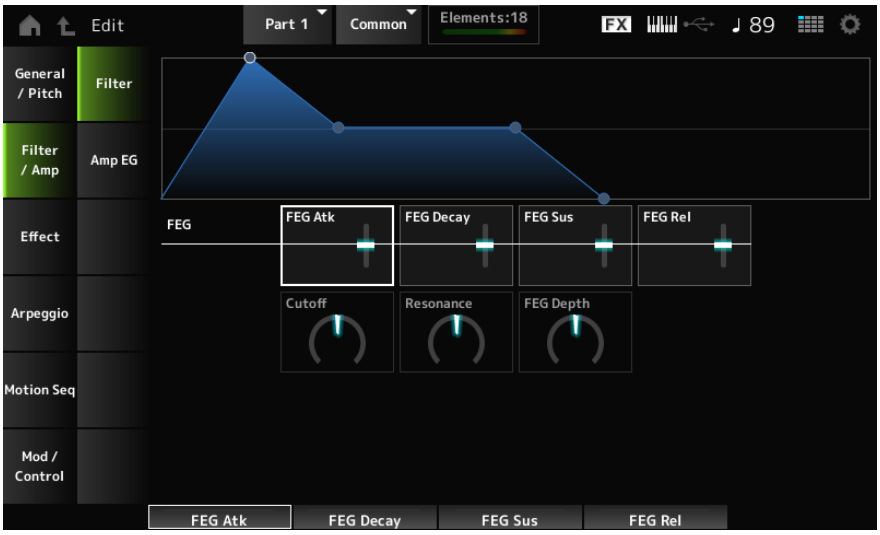
Filter/Amp

Filter

Filter画面では、パートのフィルターエンベロープジェネレーター (FEG)を設定します。
FEGのタイムとレベル(カットオフ周波数の変化量)を設定し、鍵盤(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音色の時間的な変化を作ることができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Filter



FEG Atk (FEG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてからカットオフ周波数がAttack Level (FEG Attack Level)で設定した値になるまでの、音の変化にかかる時間を設定します。
ここでは、エレメントのFEGに対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 ～ +0 ～ +63

FEG Decay (FEG Decay Time)

Attack Level (FEG Attack Level)後のカットオフ周波数の変化の時間を設定して、音の歯切れの良さや、減衰の速さをコントロールします。
ここでは、エレメントのFEGに対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 ～ +0 ～ +63

FEG Sus (FEG Sustain Level)

FEG Decay (FEG Decay Time)経過後のカットオフ周波数の値を設定します。
ここでは、エレメントのFEGに対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 ～ +0 ～ +63

FEG Rel (FEG Release Time)

鍵盤(キー)を離してからカットオフ周波数がRelease Level (FEG Release Level)で設定した値になるまでの時間を設定して、離鍵後の音の減衰を遅くしたり速くしたりします。
ここでは、エレメントのFEGに対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 ～ +0 ～ +63

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

フィルターのカットオフ周波数を設定して、音を変更します。ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。
ここでは、エレメントのフィルターカットオフ周波数に対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Resonance (Filter Resonance)

カットオフ周波数付近の信号の音量を増減することで、独自のクセを調整します。
ここでは、エレメントのResonance (Filter Resonance)またはWidth (Filter Width)に対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

FEG Depth

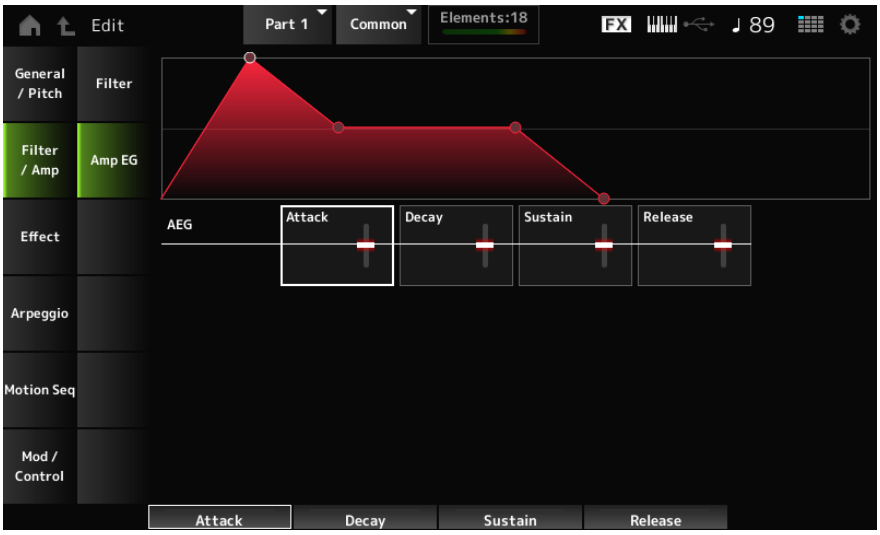
エレメントで設定されたFEGによるカットオフ周波数の変化幅を調整します。
0の場合は、エレメントの設定による変化がそのまま反映されます。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Amp EG

Amp EG画面では、パートのアンプリチュードエンベロープジェネレーター (AEG)のタイムを設定します。鍵盤(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音量の時間的な変化を作ることができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Amp EG



AEG Attack (AEG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてから音量が最大になるまでの時間を設定します。
ここでは、エレメントのAEGに対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

AEG Decay (AEG Decay Time)

音量が最大になったあとの音量変化の時間を設定します。
ここでは、エレメントのAEGに対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

AEG Sustain (AEG Sustain Level)

AEG Decay (AEG Decay Time)経過後の音量を調節します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

AEG Release (AEG Release Time)

鍵盤(キー)を離してから音が消えるまでの時間を設定します。
ここでは、エレメントのAEGに対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

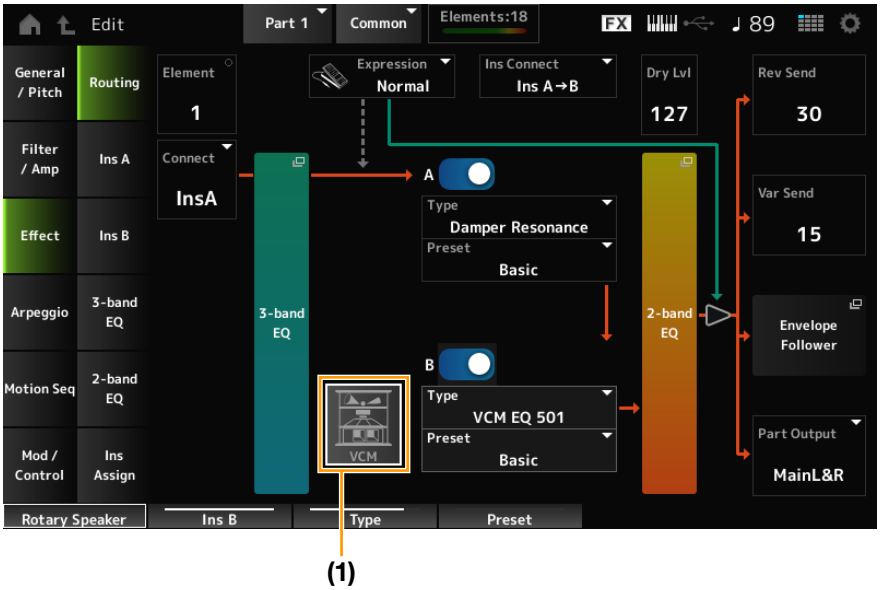
Effect

Routing

Routing画面では、パートのエフェクト結線を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing



(1) VCM Rotary Speaker Switch

Element (Element Select)

選択中のエレメントが表示されます。

Ex Elem Sw (General/Pitch → Element Settings)がOffになっているなど、エレメントが8個以下の場合は、1 ～ 8が表示されます。

設定値: 1 ～ 128(ただしElement Count以下)

Connect (Element Connection Switch)

各エレメントの出力先を、インサーションエフェクトAとBのどちらにするかを設定します。

インサーションエフェクトを通さない設定(Thru)にもできます。

設定値: Thru、InsA、InsB

3-band EQ

3-band EQ設定画面が開きます。

Expression (Expression Type)

Expressionペダルの効果位置を設定します。

設定値: Normal、Pre FX

Normal: 2-band EQの後ろ
Pre FX: インサーションの前。Distortionのような非線形(入力レベルで音が大きく変化する)エフェクトと組み合わせて使用すると効果的

Exp. Curve (Expression Curve)

Expression TypeがPre FXの場合は、エクスプレッションの効果のしかたをExp. Curveで設定できます。

設定値: Normal、Organ

Normal: 一般的な特性のボリュームカーブ
Organ: ビンテージオルガンの特性を模したボリュームカーブ

VCM Rotary Speaker Switch

VCM技術でロータリースピーカーの特性をシミュレートした、VCM Rotary Speakerエフェクトを使います。
VCM Rotary Speaker SwitchはPart 1だけ有効です。

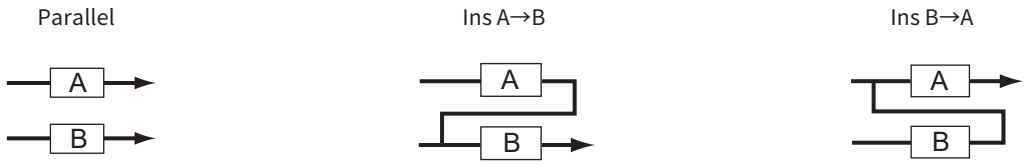
設定値: Off、On

Ins Connect (Insertion Connection Type)

インサーションエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定値を変更すると、画面上の信号経路をイメージした結線図も変化します。

設定値: Parallel、Ins A→B、Ins B→A

Parallel: インサーションエフェクトAとBの出力が、個別にマスターエフェクト、マスター EQ、リバーブ、バリエーション、エンベロープフォロワーに送られる(ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合)
Ins A→B: インサーションエフェクトAの出力がインサーションエフェクトBに送られ、インサーションエフェクトBの出力がマスターエフェクト、マスター EQ、リバーブ、バリエーション、エンベロープフォロワーに送られる
Ins B→A: インサーションエフェクトBの出力がインサーションエフェクトAに送られ、インサーションエフェクトAの出力がマスターエフェクト、マスター EQ、リバーブ、バリエーション、エンベロープフォロワーに送られる



A (Insertion Effect A Switch)
B (Insertion Effect B Switch)

インサーションエフェクトAまたはBのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Type (Insertion Effect Type)

対象エフェクトタイプを設定します。

設定値: エフェクトタイプ一覧参照

Preset (Insertion Effect Preset)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。
プリセットを変更することで、エフェクトのかかりかたを変えることができます。

設定値: データリスト参照

Side Chain (Insertion Side Chain Part)
Modulator (Insertion Modulator Part)

インサーションエフェクトAまたはBのサイドチェーン(エフェクトタイプによってはモジュレーター)となるパートを設定します。
モジュレーターパートに自パートまたはMasterを指定した場合は無効になり、値が「(Master)」などとカッコ付きで表示されます。
設定値: Part 1 ～ 16、A/D、Master、Off

Dry Level

選択中のパートのドライレベル(システムエフェクトを通さないレベル)を設定します。
Part Output (Part Output Select)にMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

2-band EQ

2-band EQ設定画面が開きます。

Rev Send (Reverb Send)

インサーションエフェクトAまたはBで処理された信号(またはバイパス信号)の、リバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。Part Output (Part Output Select)にMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Var Send (Variation Send)

インサーションエフェクトAまたはBで処理された信号(またはバイパス信号)の、バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。Part Output (Part Output Select)にMainL&Rを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Envelope Follower

エンベロープフォロワーの設定画面が開きます。

Part Output (Part Output Select)

オーディオ信号の出力先を設定します。
設定値: MainL&R、(AsgnL&R)、USB Stereo、(AsgnL)、(AsgnR)、USB mono、Off

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される
USB Stereo: USB [TO HOST]端子(1&2 ～ 7&8チャンネル)にステレオ出力される
USB mono: USB [TO HOST]端子(1 ～ 8チャンネル)にモノラル出力される
Off: パートのオーディオ信号を出力しない

NOTE

以下は、MONTAGE Mとのデータ互換のための設定です。設定した場合はOffとみなします。
- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 ～ USB29&30
- USB mono: USB9 ～ USB30
- AsgnL
- AsgnR

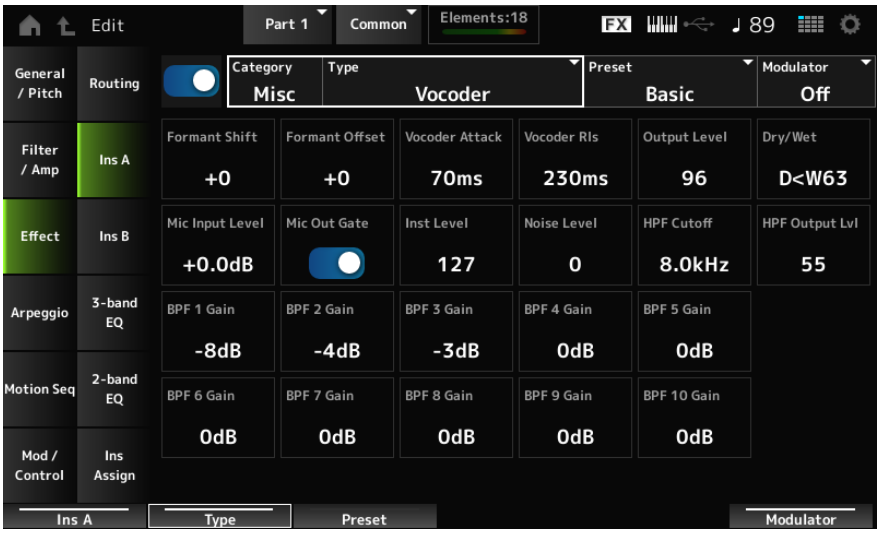
Ins A、Ins B

Ins A画面とIns B画面では、インサーションエフェクトの詳細設定をします。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Ins A

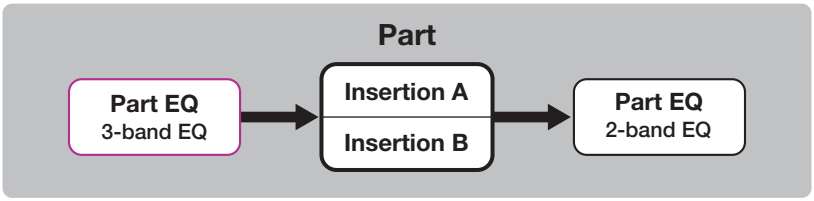
[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Ins B



Common Edit画面のAudio In → Ins A、Ins Bと同じです。

3-band EQ

3-band EQ画面ではパートEQを設定します。EQをインサーションエフェクトの前に設定できます。



表示方法

PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → 3-band EQ

EQ Low Gain (3band EQ Low Gain)

Low帯域の信号レベルを設定します。

設定値: –12.00dB ～ +0.00dB ～ +12.00dB

EQ Low Freq (3band EQ Low Frequency)

Low帯域の周波数を設定します。

設定値: 50.1Hz ～ 2.00kHz

EQ Mid Gain (3band EQ Mid Gain)

Mid帯域の信号レベルを設定します。

設定値: –12.00dB ～ +0.00dB ～ +12.00dB

EQ Mid Freq (3band EQ Mid Frequency)

Mid帯域の周波数を設定します。

設定値: 139.7Hz ～ 10.1kHz

EQ Mid Q (3band EQ Mid Q)

Mid帯域の幅を設定します。

設定値: 0.7 ～ 10.3

EQ Hi Gain (3band EQ High Gain)

High帯域の信号レベルを設定します。

設定値: –12.00dB ～ +0.00dB ～ +12.00dB

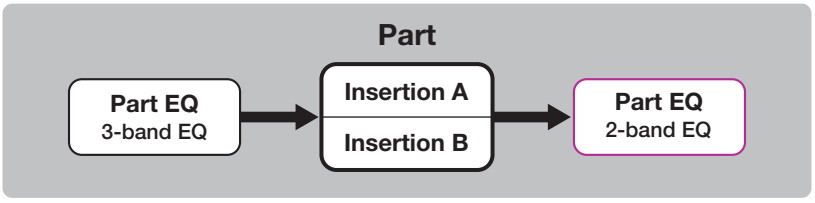
EQ Hi Freq (3band EQ High Frequency)

High帯域の周波数を設定します。

設定値: 503.8Hz ～ 14.0kHz

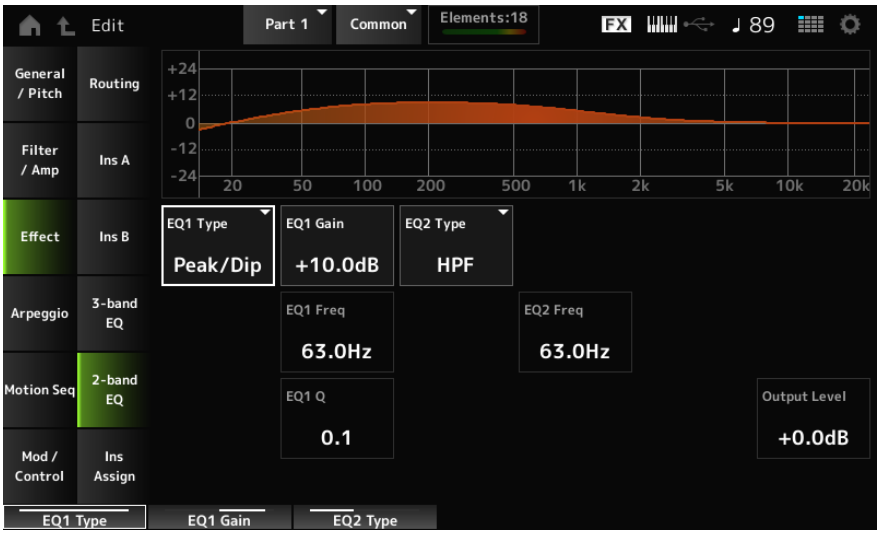
2-band EQ

2-band EQ画面ではパートEQを設定します。EQをインサーションエフェクトの後ろに設定できます。



表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → 2-band EQ



EQ1 Type (2band EQ 1 Type)
EQ2 Type (2band EQ 2 Type)

使用したいイコライザーのタイプを選びます。

設定値: Thru、LPF、HPF、Low Shelf、Hi Shelf、Peak/Dip

Thru: イコライザーを通さず信号をそのまま通過させる
LPF: 設定したカットオフ周波数よりも高い周波数の音をカットする
HPF: 設定したカットオフ周波数よりも低い周波数の音をカットする
Low Shelf: 特定の周波数以下の信号を盛り上げたり削ったりする
Hi Shelf: 特定の周波数以上の信号を盛り上げたり削ったりする
Peak/Dip: 特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりする

EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)
EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)

EQ1 Type (2band EQ 1 Type)またはEQ2 Type (2band EQ 2 Type)で設定された周波数帯域の信号レベルを設定します。EQ TypeがThru、LPF、HPFの場合は無効です。

設定値: –12.0dB ～ +0.0dB ～ +12.0dB

EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)
EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)

ブーストまたはカットしたい周波数を設定します。EQ TypeがThruの場合は無効です。

設定値: 63.0Hz ～ 18.0Hz

EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)
EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)

EQ1 Type (2band EQ 1 Type)またはEQ2 Type (2band EQ 2 Type)で設定した周波数付近の音量を増減する帯域の幅を設定します。EQ TypeがPeak/Dipの場合だけ有効です。

設定値: 0.1 ～ 12.0

Output Level (2band EQ Output Level)

2バンドEQの出力ゲインを設定します。

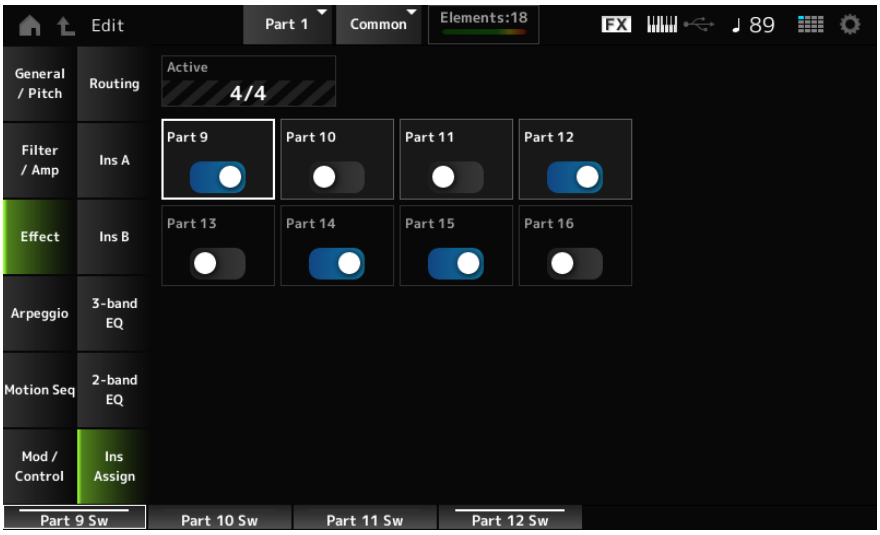
設定値: –12.0dB ～ +0.0dB ～ +12.0dB

Ins Assign

Ins Assign画面では、Part9 ～ 16のインサーションエフェクトを有効にするかを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Ins Assign



Active (Active Part)

インサーションエフェクトスイッチがOnになっているパート数が表示されます。スラッシュ (/)の右側の数値は同時にOnにできるインサーションエフェクト数の上限です。

Part 9 ～ 16

パート9 ～ 16のインサーションエフェクトを有効にするかを設定します。

設定値: Off、On

NOTE

パート1 ～ 8のインサーションエフェクトは常に有効です。

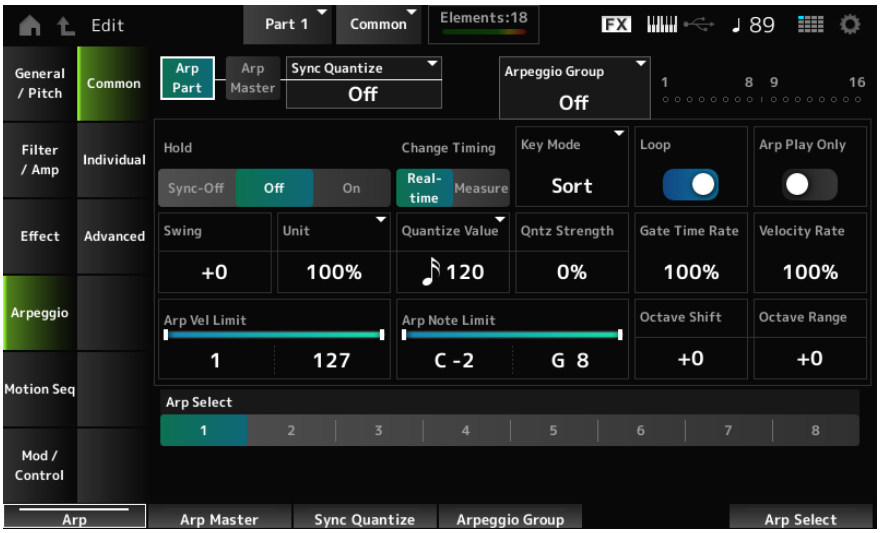
Arpeggio

Common

Common画面では、パート内で共有されるアルペジオを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Common



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

パートのアルペジオのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

パフォーマンス全体のアルペジオのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

複数パートのアルペジオを再生するときに、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートするタイミングを調整します。

Offに設定すると、パートを鳴らすタイミングと同時に、アルペジオが再生されます。

表示される数値はクロックを表しています。

設定値: Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

Arpeggio Group

複数パートで同じアルペジオ設定を使用したい場合は、Arpeggio Groupを設定します。

Indicator

現在表示しているパートと同じArpeggio Groupに設定されているパートのインジケーターが点灯します。

Hold (Arpeggio Hold)

鍵盤(キー)を押すと、指を離してもアルペジオが繰り返し鳴る機能をオンオフします。

設定値: Sync-Off、Off、On

Sync-Off: キーから指を離している間も内部的にはアルペジオ再生が続き、次にキーを押すと、そのタイミングで音が再開する
Off: キーを押している間だけアルペジオを再生する
On: キーを押すと、指を離してもアルペジオが繰り返し鳴る

Change Timing (Arpeggio Change Timing)

アルペジオ再生中にアルペジオタイプを変更したとき、すぐに切り替わるのか(Real-time)、次の小節の頭で切り替わるのか(Measure)を設定します。

設定値: Real-time、Measure

Key Mode (Arpeggio Key Mode)

鍵盤(キー)を弾いたときのアルペジオ再生のしかたを設定します。

設定値: Sort、Thru、Direct、Sort+Drct、Thru+Drct

Sort: 複数のキーを弾いたとき、弾いた順番に関係なく常に同じアルペジオが鳴る
Thru: 複数のキーを弾いたとき、弾いた順番によってアルペジオの再生のしかたが変わる
Direct: アルペジオによる演奏は再生されず、キーを弾いた音がそのまま鳴る。ただし、アルペジオデータにPanやブライトネスなどのコントロールチェンジ(CC)データが含まれている場合は、その効果が反映される。そのため、アルペジオタイプにコントロールチェンジデータを含むものや、Controlカテゴリーのアルペジオを選択している場合に有効
Sort+Drct: Sortの設定でアルペジオが鳴り、同時にキーを弾いた音も鳴る
Thru+Drct: Thruの設定でアルペジオが鳴り、同時にキーを弾いた音も鳴る

Loop (Arpeggio Loop)

鍵盤(キー)を押し続けるとアルペジオが繰り返し演奏される状態(On)と、キーを押すたびに1回だけ演奏される状態(Off)とを切り替えます。

設定値: Off、On

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

アルペジエーターでだけ演奏するパートにするか(On)、しないか(Off)を設定します。
Onに設定したパートは、アルペジエーターによるノートオンでだけ発音します。

設定値: Off、On

Swing

Quantize Valueで指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを前後に移動して、アルペジオ再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。スイングやシャッフル、バウンスなど、跳ねたリズムを作成する場合に便利です。

設定値: −120 〜 +0 〜 +120

+1以上: ジャストのタイミングより後ろに移動
−1以下: ジャストのタイミングより前に移動
0: アルペジオで設定した音符の発音タイミングを移動せず、スイング感を出さない

Unit (Arpeggio Unit Multiply)

アルペジオの再生時間を伸縮させる度合いを変更します。
再生時間を伸縮させることでアルペジオの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオとは異なったタイプのアルペジオになります。

設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%、266%、300%、400%、Common

200%: 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする
100%: 元の再生時間のまま変更しない
50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる
Common: 全パート共通のUnitで設定した値が適用される

Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)

クオンタイズやスイングをかける際の、基準の音符を設定します。表示される数値はクロックを表しています。

設定値: Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)

クオンタイズをかける強さ(Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)で設定した基準の音符に、どの程度近づけるか)を設定します。100%でQuantize Valueで設定したジャストなタイミングにデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。

設定値: 0% 〜 100%

Gate Time Rate (Arpeggio Gate Time Rate)

アルペジオ再生のゲートタイム(音符の発音時間)を増減する割合を設定します。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。

設定値: 0% 〜 200%

Velocity Rate (Arpeggio Velocity Rate)

アルペジオ再生のベロシティーを増減する割合を設定します。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: 0% 〜 200%

Arp Vel Limit (Arpeggio Velocity Limit)

アルペジオが鳴るベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。

たとえば、93 〜 34のように最低値が最高値より大きくなるように設定した場合は、1 〜 34と93 〜 127の範囲でアルペジオが鳴ります。

設定値: 1 〜 127

Arp Note Limit (Arpeggio Note Limit)

アルペジオが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

たとえば、C5 〜 C4のように最低音が最高音より高くなるように設定した場合は、C–2 〜 C4とC5 〜 G8の範囲でアルペジオが鳴ります。

設定値: C–2 〜 G8

Octave Shift (Arpeggio Output Octave Shift)

アルペジオ演奏のピッチをオクターブ単位で上下に移動します。

設定値: –10 〜 +0 〜 +10

Octave Range (Arpeggio Octave Range)

アルペジオ演奏の音域を1オクターブ単位で変更します。

設定値: –3 〜 +0 〜 +3

Arp Select (Arpeggio Select)

演奏するアルペジオを切り替えます。

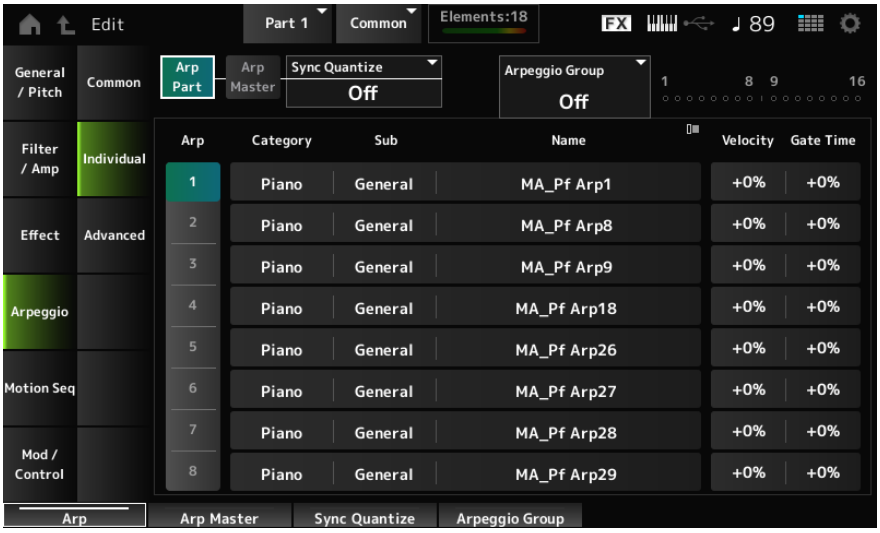
設定値: 1 〜 8

Individual

Individual画面では、Arp Select (Arpeggio Select) 1 ～ 8に対応するアルペジオタイプのパラメーターを設定します。
各アルペジオタイプの設定にタッチするとコンテキストメニューが表示されます。Category Searchを選択するとArpeggio Category Search画面が開きます。Numberを選択するとアルペジオナンバーでアルペジオタイプを選択できるようになります。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Individual
(選択パートが Common 以外のとき) [SHIFT] + [ARP]



Arp Part (Part Arpeggio Switch)
Arp Master (Arpeggio Master Switch)
Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)
Arpeggio Group
Indicator

Common画面と同じです。

Arp (Arpeggio Select)

Arpeggio Selectを切り替えます。

設定値: 1 ～ 8

Category (Arpeggio Category)

現在設定されているアルペジオのカテゴリーが表示されます。

設定値: データリスト参照

Sub (Arpeggio Sub Category)

現在設定されているアルペジオのサブカテゴリーが表示されます。

設定値: データリスト参照

Name (Arpeggio Name)

現在設定されているアルペジオの名前が表示されます。

設定値: データリスト参照

Velocity (Arpeggio Velocity Rate)

アルペジオ再生のベロシティーを増減する割合を設定します。
この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。
設定値: –100% ～ +0% ～ +100%

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)

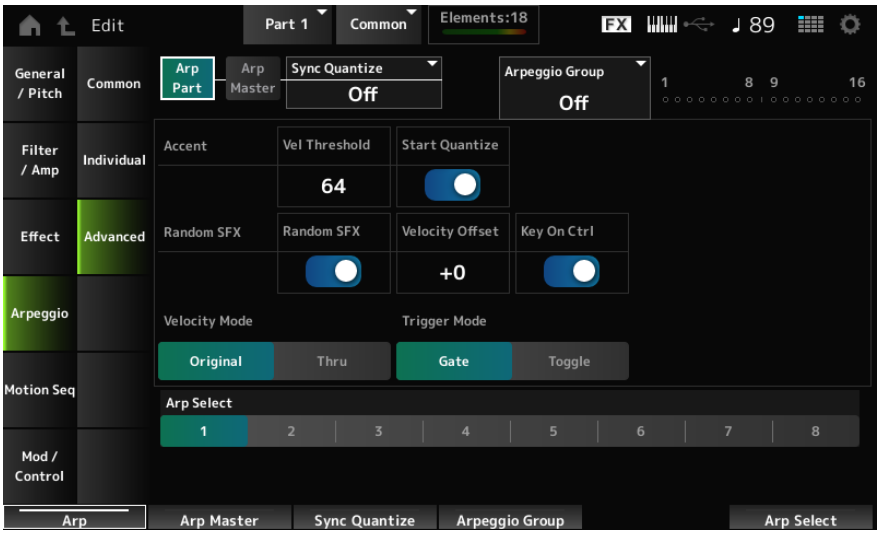
アルペジオ再生のゲートタイム(音符の発音時間)を増減する割合を設定します。
この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。
設定値: –100% ～ +0% ～ +100%

Advanced

Advanced画面では、アルペジオパラメーターの詳細設定をします。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Advanced



Arp Part (Part Arpeggio Switch)
Arp Master (Arpeggio Master Switch)
Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)
Arpeggio Group
Indicator

Common画面と同じです。

Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)

アクセントフレーズの再生を開始するベロシティーの強さを設定します。アクセントフレーズとは、一部のプリセットのアルペジオパターンにあらかじめ設定されている、強く鍵盤(キー)を弾いたときだけ再生されるシーケンスフレーズのことです。
設定値よりも強いベロシティーでキーを弾くと、アクセントフレーズが再生されます。キーを弾いても再生されない場合は、設定値を少し低めに設定して弾いてください。
設定値: Off、1～127

NOTE

アクセントフレーズが有効になるアルペジオタイプについては、データリストをご参照ください。

Accent Start Quantize (Arpeggio Accent Start Quantize)

Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)よりも強いベロシティーで鍵盤(キー)を弾いたと同時にアクセントフレーズを再生する(Off)か、アルペジオタイプごとに設定されている音符のタイミングに合わせてアクセントフレーズを再生する(On)かを設定します。

設定値: Off、On

Random SFX (Arpeggio Random SFX)

ランダムSFX機能を有効にするかどうかを設定します。

ランダムSFX機能とは、一部のアルペジオタイプに準備されている効果音を再生する機能のことです。Onにすると、鍵盤(キー)を離したときにギターのフレットノイズが鳴るなど、アルペジオタイプに応じたさまざまな効果音が再生されます。

設定値: Off、On

NOTE

この機能が有効になるアルペジオタイプについては、データリストをご参照ください。

Random SFX Velocity Offset (Arpeggio Random SFX Velocity Offset)

ランダムSFX機能で再生される効果音のベロシティーを増減する値を設定します。

設定値: −64 ～ +0 ～ +63

Random SFX Key On Ctrl (Arpeggio Random SFX Key On Control)

ランダムSFX機能で再生される効果音を、鍵盤(キー)を弾いたときのベロシティーで再生する(On)か、自動的に決められるベロシティーで再生するか(Off)を設定します。

設定値: Off、On

Velocity Mode (Arpeggio Velocity Mode)

鍵盤(キー)を弾いたときのアルペジオ再生のベロシティーについて設定します。

設定値: Original、Thru

Original: アルペジオタイプに設定されているベロシティーで再生される
Thru: 実際にキーを弾いたときのベロシティーで再生される

Trigger Mode (Arpeggio Trigger Mode)

アルペジオの再生方法を切り替えます。

設定値: Gate、Toggle

Gate: 鍵盤(キー)を押すとアルペジオの再生がスタートし、離すとストップする
Toggle: 鍵盤(キー)を押すたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わる

Arp Select (Arpeggio Select)

Arpeggio Selectを切り替えます。

設定値: 1 ～ 8

Motion Seq

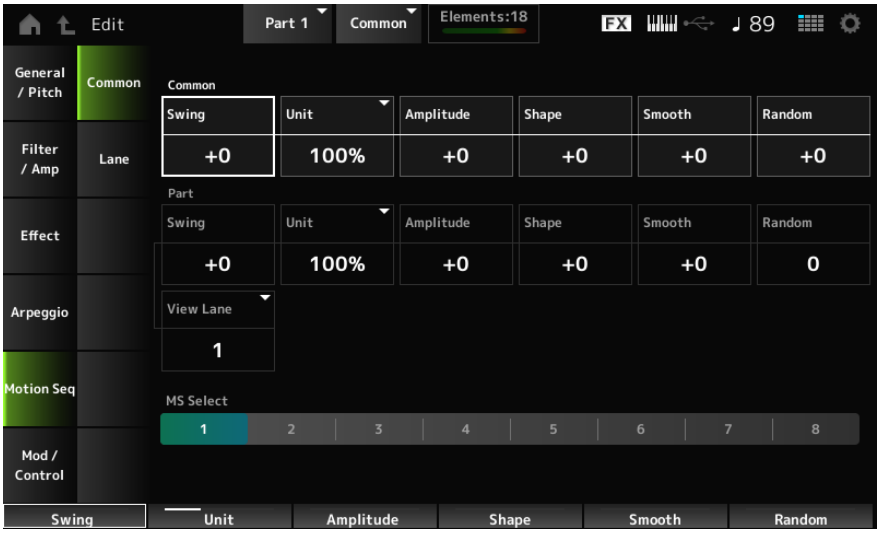
Common

Common画面では、パート内で共有されるモーションシーケンサーのパラメーターを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Motion Seq → Common

(選択パートがCommon以外のとき) [SHIFT] + [MSEQ]



Common Swing (Common Swing Offset)

パフォーマンス全体のアルペジオとモーションシーケンサーのスイングを設定します。

パート設定のスイングのオフセット値です。

設定値: –120 ～ +0 ～ +120

Common Unit (Common Unit Multiply)

パフォーマンス全体のアルペジオとモーションシーケンサーの再生時間を伸縮させる度合いを変更します。

Unit (Lane Unit Multiply)がCommonに設定されているレーンに効果します。

再生時間を伸縮させることでモーションシーケンサーの譜割やテンポが変化し、元のモーションシーケンサーとは異なったタイプのモーションシーケンサーになります。

設定値: 50% ～ 400%

200%: 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする
100%: 元の再生時間のまま変更しない
50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる

Common Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーアンプリチュード(シーケンス全体の変化の大きさ)を設定します。

パフォーマンス内のMS FX (Lane FX Receive)がOnになっているレーンのアンプリチュードが相対的に変化します。

各パートのPart Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)のオフセット値です。

設定値: –127 ～ +0 ～ +127

Common Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーパルスシェイプ(ステップカーブの形状)を設定します。
パフォーマンス内のMS FX (Lane FX Receive)がOnになっているレーンのうち、Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)がOnになっているパラメーターが相対的に変化します。
各パートのPart Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)のオフセット値です。
設定値: –100 〜 +0 〜 +100

Common Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサースムースネス(シーケンスの時間変化の滑らかさ)を設定します。
パフォーマンス内のMS FX (Lane FX Receive)がOnになっているレーンのスムースネスが相対的に変化します。
各パートのPart Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)のオフセット値です。
設定値: –127 〜 +0 〜 +127

Common Random (Common Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーランダムネス(シーケンスのステップバリューがランダムに変化する度合い)を設定します。
パフォーマンス内のMS FX (Lane FX Receive)がOnになっているレーンのランダムネスが相対的に変化します。
各パートのPart Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness)のオフセット値です。
設定値: –127 〜 +0 〜 +127

Part Swing (Part Swing)

MS Gridで指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるステップの再生タイミングを前後に移動して、モーションシーケンサー再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。スイングやシャッフル、バウンスなど、跳ねたリズムを作成する場合に便利です。
設定値: –120 〜 +0 〜 +120

+1以上: ジャストのタイミングより後ろへ移動
0: モーションシーケンスの各ステップの再生タイミングを移動せず、スイング感を出さない
–1以下: ジャストのタイミングより前へ移動

Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)

パートのアルペジオの再生時間を伸縮させる度合いを変更します。
各レーンのUnit (Lane Unit Multiply)の設定がArpのとき、この値が適用されます。
設定値: 50% 〜 400%、Common

200%: 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンする
100%: 元の再生時間のまま変更しない
50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる
Common: 全パート共通のUnitで設定した値が適用される

Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)

パートのモーションシーケンサーアンプリチュード(シーケンス全体の変化の大きさ)を設定します。パート内のMS FX (Lane FX Receive)がOnになっているレーンのアンプリチュードが相対的に変化します。
各レーンのAmplitude (Motion Sequence Amplitude)のオフセット値です。
設定値: –127 〜 +0 〜 +127

Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)

パートのモーションシーケンサーパルスシェイプ(ステップカーブの形状)を設定します。パート内のMS FX (Lane FX Receive)がOnになっているレーンのうち、Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)がOnになっているパラメーターが相対的に変化します。
各レーンのPrm (Motion Sequence Step Curve Parameter)のオフセット値です。
設定値: –100 〜 +0 〜 +100

Part Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)

パートのモーションシーケンサー スムースネスを設定します。パート内のMS FX (Lane FX Receive)がOnになっているレーンのスムースネスが相対的に変化します。
各レーンのSmooth (Motion Sequence Smoothness)のオフセット値です。
設定値: –127 ～ +0 ～ +127

Part Random (Part Motion Sequencer Randomness)

パートのモーションシーケンサー ランダムネスを設定します。
シーケンスのステップバリューがランダムに変化する度合いを設定します。
設定値: 0 ～ 127

View Lane

Home画面のMotion Seq Viewで表示するLaneを選択します。

MS Select (Motion Sequence Select)

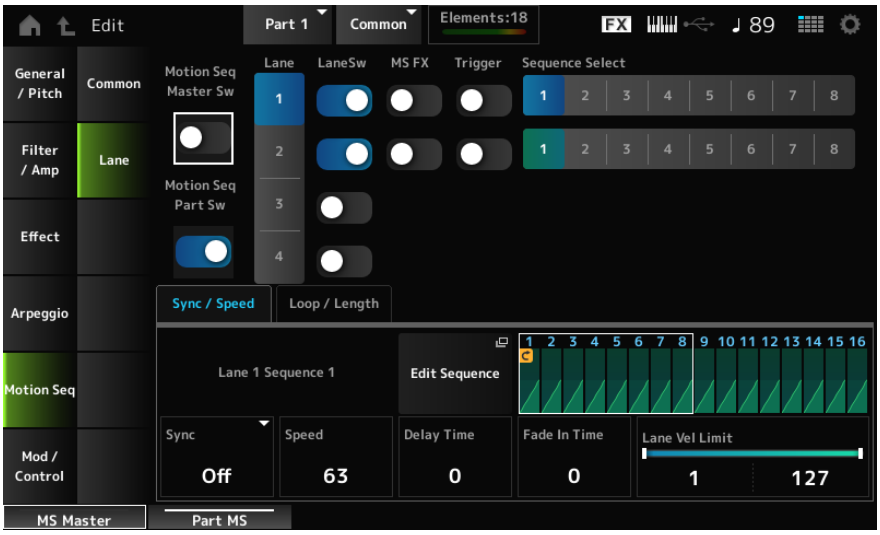
再生するモーションシーケンスを選びます。
設定値: 1 ～ 8

Lane

Lane画面では、モーションシーケンサーのレーンごとのパラメーターを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Motion Seq → Lane



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

パートのモーションシーケンサーのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Lane Select

レーンを選びます。

設定値: 1～4

LaneSw (Lane Switch)

各レーンのオンオフを切り替えます。

モーションシーケンサーのレーンは、1パートにつき4レーンまで、パフォーマンス全体で8レーンまで同時に使用できます。

Offにすると、そのレーンに関するパラメーターが表示されなくなります。

設定値: Off、On

MS FX (Lane FX Receive)

選択中のレーンが、モーションシーケンサーに対するノブ操作の効果を受けるか(On)受けないか(Off)を設定します。

設定値: Off、On

Trigger (Lane Trigger Receive)

選択中のレーンが、[MSEQ TRIGGER]ボタンの信号を受信するか(On)しないか(Off)を設定します。

Onにすると、[MSEQ TRIGGER]ボタンを押すまでモーションシーケンスが再生されなくなります。

設定値: Off、On

Sequence Select (Motion Sequence Select)
モーションシーケンスセレクトを切り替えます。
設定値: 1 ～ 8

Target Sequence
表示中のレーンとシーケンスです。

Edit Sequence
Motion Sequence Edit画面が開きます。
最大16ステップ(段階)で、シーケンスを作成します。

Motion Seq Step Value
モーションシーケンスの各ステップの値を設定します。
カーソルの位置に応じてコントロールスライダー 1 ～ 8でステップ1 ～ 8、ステップ9 ～ 16の値をそれぞれコントロールできます。
設定値: 0 ～ 127

■ Sync/Speedタブ

Sync (Lane Sync)
Control Assign画面で設定されるDestinationに適用されるモーションシーケンスの再生を、パフォーマンスのテンポ、ビート、アルペジオと同期させるかどうかを設定します。
設定値: Off、Tempo、Beat、Arp、Lane1 (Lane2 ～ 4選択時)

Off: レーンモーションシーケンサーが単独で再生される
Tempo: パフォーマンスのテンポに同期してレーンモーションシーケンサーが再生される
Beat: 拍に同期してモーションシーケンサーが再生される
Arp: 再生中のアルペジオの小節先頭と同期してレーンモーションシーケンサーが再生される
Lane1: レーン1と同期してレーンモーションシーケンサーが再生される

• SyncがOffのとき

Speed (Lane Speed)
モーションシーケンスを再生する速さを設定します。
Sync (Lane Sync)がOffのときに有効なパラメーターです。
設定値: 0 ～ 127

Delay Time (Lane Key On Delay Time Length)
モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Fade In Time (Lane Fade In Time Length)
モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

- **SyncがOff以外のとき**

Unit (Lane Unit Multiply)

選択中レーンのモーションシーケンサーの再生時間を伸縮させる度合いを変更します。
Sync (Lane Sync)がTempo、Beat、Arpのときに有効なパラメーターです。
設定値: 50% ～ 6400%、Common、Arp

200%: 元の再生時間の2倍となり、テンポが半分になる
100%: 元の再生時間のまま変更しない
50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になる
Common: 全パート共通のUnitで設定した値が適用される
Arp: パートのアルペジオのUnitで設定した値が適用される

Delay Steps (Lane Key On Delay Step)

Sync (Lane Sync)がTempo、Beat、Arpのとき、モーションシーケンスが再生されるまでの遅れ時間をステップ単位で設定します。
設定値: 0 ～ 32

Fade In Steps (Lane Fade In Step Length)

Sync (Lane Sync)がTempo、Beat、Arp、Lane1のとき、モーションシーケンスの振幅が最大になるまでの時間をステップ単位で設定します。
設定値: 0 ～ 32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

選択中のレーンのモーションシーケンスが再生されるベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。
Sync (Lane Sync)がOff、Tempo、Beat、Arpのときに有効なパラメーターです。
最低値が最高値より大きくなるように設定した場合は、モーションシーケンスが再生されるベロシティーの範囲を上下2つに分けて、その間の範囲ではモーションシーケンスが再生されないようにできます。
設定値: 1 ～ 127

■ Loop/Lengthタブ

Key On Reset (Lane Key On Reset)

鍵盤(キー)を押したときにモーションシーケンスの再生をリセットするかどうかを設定します。
Sync (Lane Sync)がOff、Tempo、Beatのときに有効なパラメーターです。また、TriggerがOnのときは無効です。
設定値: Off、Each-On、1st-On

Each-On: キーを弾くたびにシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まる
1st-On: キーを弾いたときに1音めは必ずシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まる。1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合は、2音めがリセットされない

Loop (Lane Loop)

モーションシーケンスがループ再生(繰り返し再生)されるか、1回だけ再生されるかを切り替えます。
Sync (Lane Sync)がOff、Tempo、Beat、Arpのときに有効なパラメーターです。
設定値: Off、On

Loop Start (Motion Sequence Loop Start)

モーションシーケンスがループ再生されるとき、2回目以降の開始ステップを設定します。
設定値: 1 ～ Length (Motion Sequence Length)

Length (Motion Sequence Length)

モーションシーケンスのステップ数を設定します。
設定値: Loop Start (Motion Sequence Loop Start) ～ 16

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

モーションシーケンスを構成する1 Stepの長さを設定します。
設定値: 60、80、120、160、240、320、480

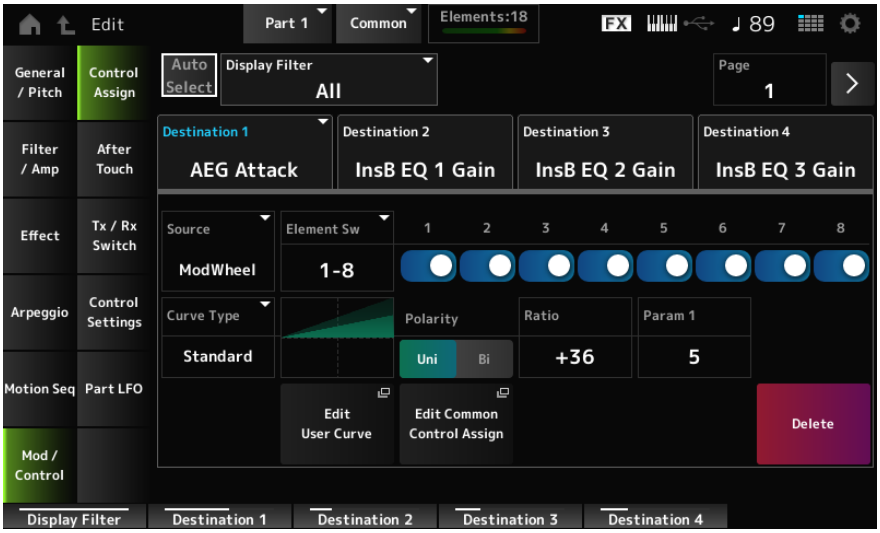
Mod/Control

Control Assign

Control Assign画面では、パートのコントローラーを設定します。
任意のコントローラー (Source)に任意のパラメーター (Destination)を割り当てることで音色の自由なコントロールを可能にします。コントローラーにはピッチベンドホイールやノブなどの物理的な操作子だけでなく、モーションシーケンサーやエンベロープフォロワーを指定することもできます。
1つのパートに対して最大32種類の異なるコントローラーセットを同時に設定できます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Control Assign



Display FilterにSuper Knobが設定されている場合に、[+]をタップすると、画面上部にメッセージが表示され、自動的にCommon EditのControl Assign設定が追加されます。

NOTE

未使用のアサイナブルノブがないときには[+]は表示されません。

Auto Select

Display Filterのオートセレクト設定のオンオフを切り替えます。
Onにした場合は、設定を表示したいSourceのコントローラーを操作すると、自動的にDisplay Filterに設定されます。
設定値: Off、On

Display Filter

設定表示するコントローラーを指定します。
Super Knobを選択すると、Super Knob Linkがオンになっている割り当て可能な設定がすべて表示されます。
設定値: PitchBend、ModWheel、Ch. AT、FootCtrl 1、FootCtrl 2、FootSwitch、Ribbon、Breath、AsgnKnob 1 ～ 8、Super Knob、AsgnSw 1、AsgnSw 2、MS Lane 1 ～ 4、EnvFollow 1 ～ 16、EnvFollowAD、EnvFollowMst、All

NOTE

Display Filterで指定されたコントローラーの設定が他のパートにも存在する場合は、そのパートと対応するPARTボタンが点滅します。

Edit Pitch Bend
ピッチの設定画面が表示されます。 General/Pitch → Pitchが開きます。
SourceがPitchBend以外では表示されません。

Display Name (Assignable Knob Name)
サブ画面で表示するノブ1 ～ 8の名前を設定できます。
SourceがAsgnKnob 1 ～ 8以外では表示されません。

Edit Motion Sequencer
選択中のパートのMotion Seq → Laneが開きます。
最大16ステップ(段階)で、シーケンスを作成します。
SourceがMS Lane 1 ～ 4以外では表示されません。

Edit Envelope Follower
エンベロープフォロワーの設定画面が開きます。
SourceがEnvFollow 1 ～ 16、EnvFollowAD、EnvFollowMst以外では表示されません。

Page
表示するDestinationを4個区切りで切り替えます。Destinationが4個以下のときは変更できません。
設定値: 1 ～ 8

Destination
コントロールの対象となるパラメーターを設定します。[+]をタップするとDestinationを追加できます。

Source
Destinationで選択したパラメーターを操作するコントローラーを設定します。
設定値: PitchBend、ModWheel、Ch. AT、FootCtrl 1、FootCtrl 2、FootSwitch、Ribbon、Breath、AsgnKnob 1 ～ 8、AsgnSw 1、AsgnSw 2、MS Lane 1 ～ 4、EnvFollow 1 ～ 16、EnvFollowAD、EnvFollowMst

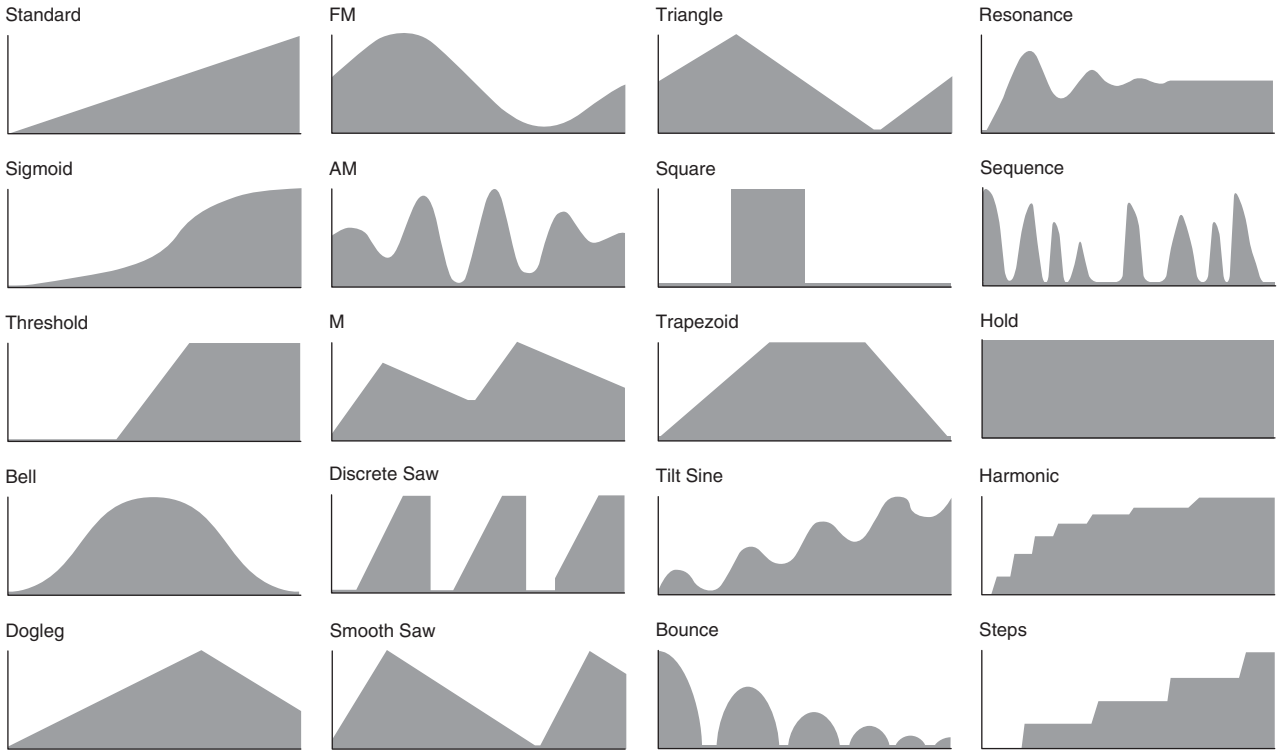
Element Sw (Element Switch) 1 ～ 128
Destinationのパラメーターが、エレメントに関する場合だけ表示されます。
各エレメントに対してコントローラーの働きを有効にする(On)か、無効にする(Off)かを選択します。
General/Pitch → Element SettingsのEx Elem SwがOnのときに、表示するスイッチ番号を8個区切りで変更できます。
ただし、表示できるスイッチの番号は、General/Pitch → Element SettingsのElement Countで設定した値までです
(例: Element Countが30に設定されていた場合、選択できるグループは25–32まで)。
設定値: (各スイッチ) Off、On、(表示するスイッチ番号の変更) 1–8、9–16、...、121–128

Curve Type

Destinationで設定したパラメーターの変化カーブを設定します。

横軸はSourceで設定したコントローラーの値、縦軸がDestinationで設定したパラメーターの値を表します。

設定値: Standard、Sigmoid、Threshold、Bell、Dogleg、FM、AM、M、Discrete Saw、Smooth Saw、Triangle、Square、Trapezoid、Tilt Sine、Bounce、Resonance、Sequence、Hold、Harmonic、Steps (プリセットバンク選択時)
Init Curve 1 ～ 32 (ユーザーバンク選択時)
Library 1 ～ 24内のCurve (ライブラリーファイル読み込み時)



Polarity (Curve Polarity)

Curve Typeで設定したカーブの極性を設定します。

設定値: Uni、Bi

Uni: 単極。カーブの形状に応じてパラメーターが基準値のプラスかマイナス、どちらか片方の範囲でだけ変化
Bi: 双極。カーブの形状に応じてパラメーターが基準値のプラスとマイナス、両方の範囲で変化

Ratio (Curve Ratio)

カーブによるパラメーター値の変化比を設定します。

設定値: −128 ～ +0 ～ +127

Param 1 (Curve Parameter 1)
Param 2 (Curve Parameter 2)

カーブの形状を調整します。

カーブタイプによっては無効です。

Destination to Name

設定されているDestinationのパラメーターがDisplay Nameにコピーされます。

SourceがAsgnKnob 1 ～ 8以外では表示されません。

Edit User Curve

User Curve Edit画面が開きます。

Edit Common Control Assign

Common Edit画面のControl → Control Assignが開きます。

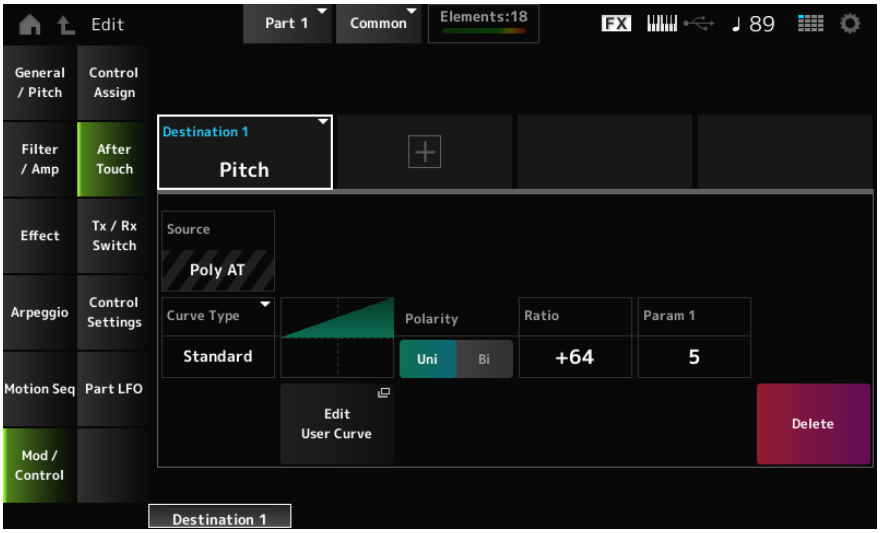
Delete

選択中のDestinationを削除します。

After Touch

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → After Touch



Destination

コントロールの対象となるパラメーターを設定します。[+]をタップするとDestinationを追加できます。

Source

この画面では選択できません。Poly AT固定です。

Element Sw (Element Switch) 1 ～ 128
Curve Type
Polarity (Curve Polarity)
Ratio (Curve Ratio)
Edit User Curve
Delete

Mod/Control → Control Assignと同じです。

Tx/Rx Switch

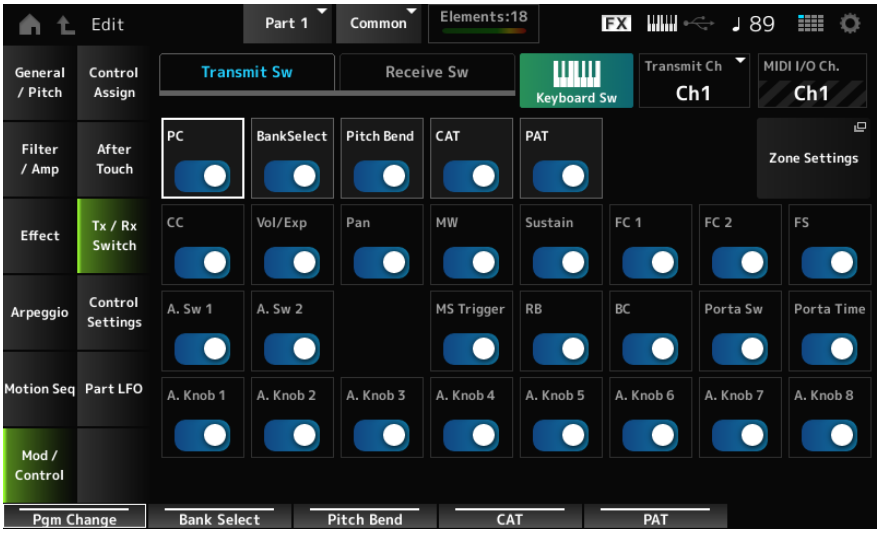
Tx/Rx Switch画面では、コントロールチェンジなどのMIDIメッセージ送受信のオンオフを設定します。

NOTE

CC (Control Change)がOffのときは、コントロールチェンジに関するパラメーターが設定できません。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Tx/Rx Switch



Transmit Sw (Transmit Switch)

送信スイッチが表示されます。

Part ModeがExternalまたはKeyboard SwをOffにしたときだけ表示されます。

Receive Sw (Receive Switch)

受信スイッチが表示されます。

Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

同時に演奏するパートを設定します。

CommonまたはKeyboard SwがOnになっているパートを選んだ状態で鍵盤(キー)を弾くと、Keyboard SwがOnになっているパートが同時に鳴ります。

Keyboard SwがOffになっているパートは、そのパートを選んだ状態でキーを弾くと、音が鳴ります。

設定値: Off、On

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Part ModeがInternalのときに、MIDIの送受信に使うチャンネルを設定します。

設定値: Ch1 ～ Ch16、Off

Transmit Ch.

Part ModeがExternalのときに、MIDIの送信に使うチャンネルを設定します。

設定値: Ch1 ～ Ch16

MIDI I/O Ch. (MIDI In-Out Channel)

MIDIの送受信に使うチャンネルが表示されます。

Zone Settings
ゾーンの設定画面が表示されます。
General/Pitch → Zone Settingsと同じです。

PC (Program Change)
プログラムチェンジの送信または受信をオンオフします。
設定値: Off、On

BankSelect (Bank Select)
バンクセレクトMSB/LSBの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

Pitch Bend
ピッチベンドホイール操作で発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。
設定値: Off、On

CAT (Channel After Touch)
チャンネルアフタータッチの送信または受信をオンオフします。
設定値: Off、On

PAT (Polyphonic After Touch)
ポリフォニックアフタータッチの送信または受信をオンオフします。
設定値: Off、On

CC (Control Change)
コントロールチェンジメッセージの送信または受信をオンオフします。
設定値: Off、On

Vol/Exp (Volume/Expression)
ボリューム設定の送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

Pan
Pan設定の送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

MW (Modulation Wheel)
モジュレーションホイール操作で発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

Sustain
サステイン、ソステヌートのMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

FC1 (Foot Controller 1)
FC2 (Foot Controller 2)
別売のフットコントローラーを取り付け、操作したときに発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

FS (Foot Switch)
別売のフットスイッチを取り付け、操作したときに発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)
A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)
[ASSIGN 1]ボタンまたは[ASSIGN 2]ボタンを押して発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger)
[MSEQ TRIGGER]ボタンを押して発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

RB (Ribbon Controller)
リボンコントローラー操作で発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

BC (Breath Controller)
ブレスコントローラーに対応するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

Porta Sw (Portamento Switch)
[PORTAMENTO]ボタンを押して発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

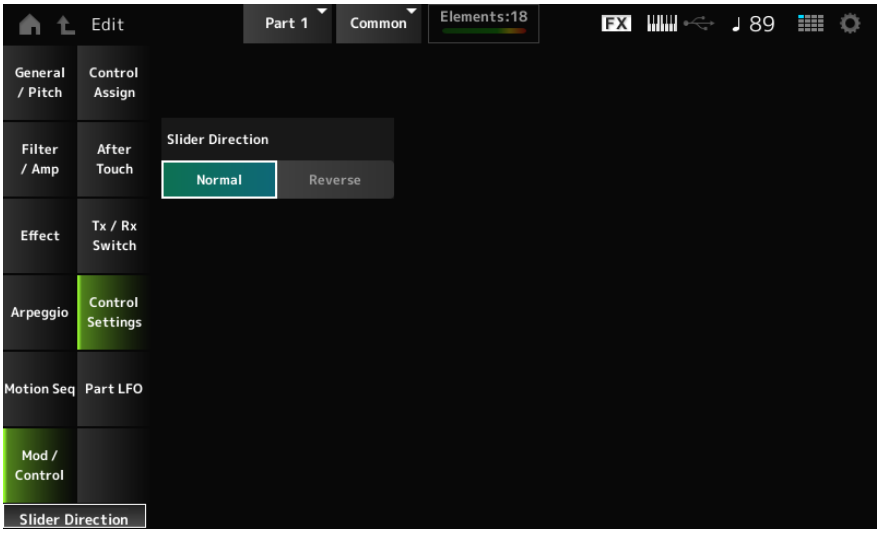
Porta Time (Portamento Time)
PORTAMENTO [TIME]ノブ操作で発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

A. Knob 1 〜 8 (Assignable Knob)
ノブ1 〜 8操作で発生するMIDIメッセージの送信または受信をオンオフします。CC (Control Change)がOffのときは無効です。
設定値: Off、On

Control Settings

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Control Settings



Slider Direction

スライダーのModeがELEM/OP/OSCになっている場合に、このパートが選択されているときのコントロールスライダー1～8の向きを設定します。

Reverseに設定すると、ボリューム表示がオルガンスライダーに変わります。オルガン表示は、パートを選んでから、View ModeをPart Infoにすると確認できます。

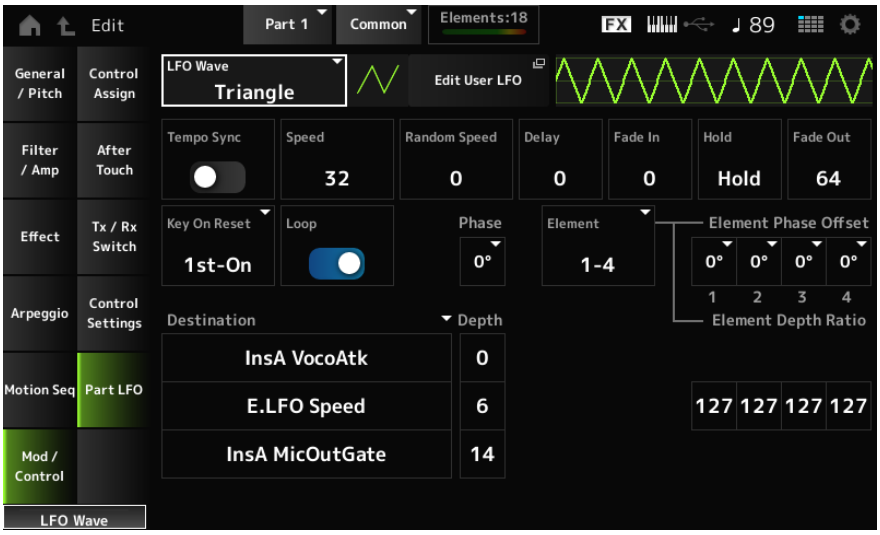
設定値: Normal (下から上)、Reverse (上から下)

Part LFO

Part LFO画面では、パートのLFOを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Part LFO



LFO Wave

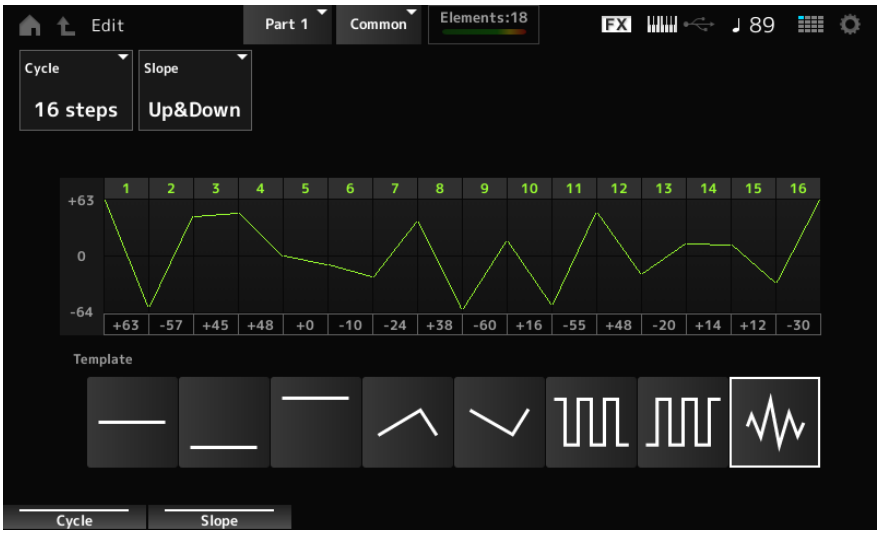
LFOのウェーブを選択して、LFOの揺らしかた(周期的な変化のしかた)を設定します。

設定値: Triangle、Triangle+、Saw Up、Saw Down、Squ1/4、Squ1/3、Square、Squ2/3、Squ3/4、Trapezoid、S/H1、S/H2、User

Edit User LFO

User LFO Edit画面が開きます。

最大16ステップ(段階)でLFO波形を作成します。



- **Cycle**
  LFOのステップ数を設定します。
  設定値: 2 steps、3 steps、4 steps、6 steps、8 steps、12 steps、16 steps
- **Slope**
  現在表示されている波形グラフの傾斜を変更設定します。
  設定値: Off (傾斜なし)、Up (上昇の傾斜)、Down (下降の傾斜)、Up&Down (上昇して下降する傾斜)

- **User LFO Step Value**
  各ステップの値を設定します。
  設定値: −64 〜＋0 〜 +63
- **Template**
  LFO波形のテンプレートを選択します。

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

LFO Waveの変化の速さを、アルペジオやソングの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。
設定値: Off (同期なし)、On (同期あり)

- **Offのとき**

Speed (LFO Speed)

LFO Waveの変化の速さを設定します。
Tempo Sync (LFO Tempo Sync)がOnのときは無効です。
設定値: 0 〜 63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

LFO Speedをランダムに変化させます。
Tempo Sync (LFO Tempo Sync)がOnのときは無効です。
設定値: 0 〜 127

- **Onのとき**

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

LFO Waveの変化の速さを音符で設定します。
設定値: 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 × 4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、1/4 × 5 (4分音符5拍)、1/4 × 6 (4分音符6拍)、1/4 × 7 (4分音符7拍)、1/4 × 8 (4分音符8拍)、1/4 × 16 (4分音符16拍)、1/4 × 32 (4分音符32拍)、1/4 × 64 (4分音符64拍)

Delay (LFO Delay Time)

鍵盤(キー)を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。
値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。
設定値: 0 〜 127

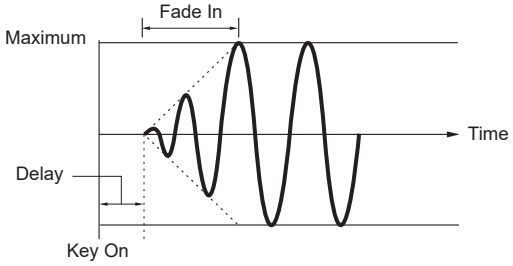
Fade In (LFO Fade In Time)

鍵盤(キー)を弾いてDelay(LFO Delay Time)で設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく(徐々に深くかかっていく)時間を設定します。値が大きいほど、LFOの効果が最大レベルに達するまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化していきます。

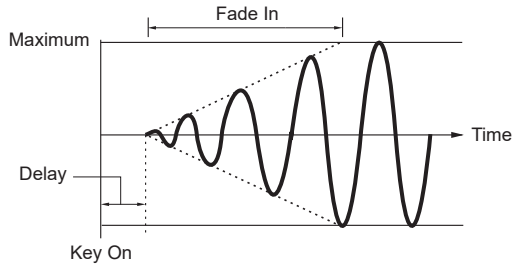
設定値: 0 ～ 127

0: LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる

小さい値のとき



大きい値のとき

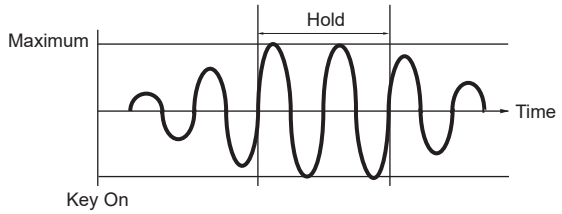


Hold (LFO Hold Time)

LFOの効果が始まってから最大レベルに達したあとの持続時間を設定します。

設定値: 0 ～ 126、Hold

Hold: フェードアウトに移行しない

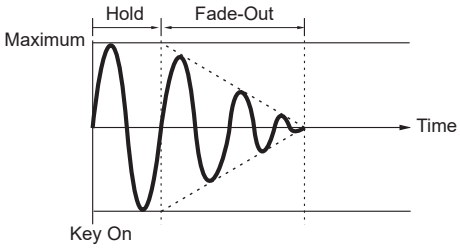


Fade Out (LFO Fade Out time)

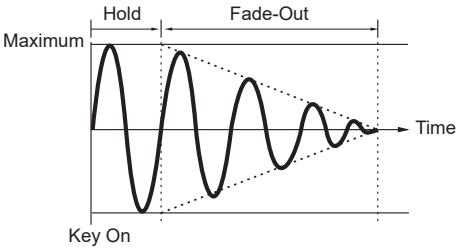
鍵盤(キー)を弾いてHold (LFO Hold Time)で設定された持続時間を経過したあと、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が減衰していく時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっていきます。

設定値: 0 ～ 127

小さい値のとき



大きい値のとき



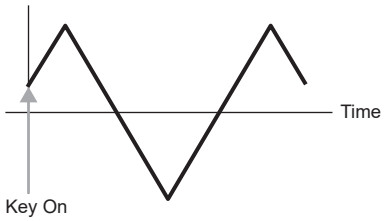
Key On Reset (LFO Key On Reset)

鍵盤(キー)を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

設定値: Off、Each-on、1st-on

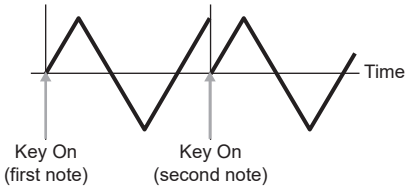
Offのとき

LFOの発振はリセットされません。キーを弾くと、その時点の位相の場所に関わらず、信号波形が始まります。



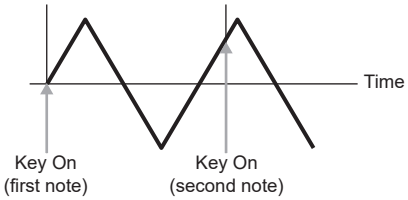
Each-onのとき

キーを弾くたびにLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。



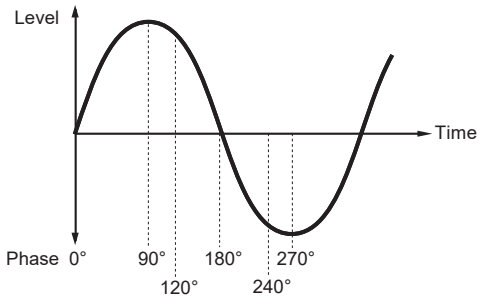
1st-onのとき

キーを弾いたときに1音めは必ずLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。
1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合は、2音めではリセットされません。



Loop (LFO Loop Switch)
LFO Waveが繰り返し再生されるか、1回だけ再生されるかを切り替えます。
設定値: Off、On

Phase (LFO Phase)
LFO Waveがリセットされたときの初期位相を設定します。
設定値: 0°、90°、120°、180°、240°、270°



Element Phase Offset (LFO Element Phrase Offset)
Phase (LFO Phase)で設定された値からのオフセット値をエレメントごとに設定します。
設定値: 0°、90°、120°、180°、240°、270°

Element (Display Element)
General/Pitch → Element SettingsのEx Elem SwがOnのときに、Element Phase Offset、Element Depth Ratioの対応するエレメント番号の表示を4個区切りで変更できます。ただし、表示できるエレメント番号は、General/Pitch → Element SettingsのElement Countで設定した値までです (例: Element Countが30に設定されていた場合、選択できるグループは29–32まで)。
設定値: 1–4、5–8、...、125–128

Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)
Phase(LFO Phase)で設定された値からのオフセット値をエレメント別に設定します。
LFO Waveがリセットされたときの初期位相をエレメントごとに設定します。
General/Pitch → Element SettingsのEx Elem SwがOnのときに、設定するオフセットのエレメント番号をElement (Display Element)で変更できます。General/Pitch → Element SettingsのElement Countで設定した値までが表示されます。

Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)
Depthをエレメントごとに調節します。LFOの効果を切るにはOffに設定します。
Destinationがエレメントに関する場合だけ表示されます。
General/Pitch → Element SettingsのEx Elem SwがOnのときに、調節するDepthのエレメント番号をElement (Display Element)で変更できます。
General/Pitch → Element SettingsのElement Countで設定した値までが表示されます。
設定値: Off、0 ～ 127

Destination (LFO Destination)
LFO Waveでコントロールする機能を選択します。
設定値: Insertion Effect A Parameter 1 ～ 24、Insertion Effect B Parameter 1 ～ 24、Level、Pitch、Cutoff、Resonance、Pan、E.LFO Speed

Depth (LFO Depth)
DestinationごとのLFO Waveによるコントロールの深さを設定します。
設定値: 0 ～ 127

Part Edit (AWM2) Element Edit画面

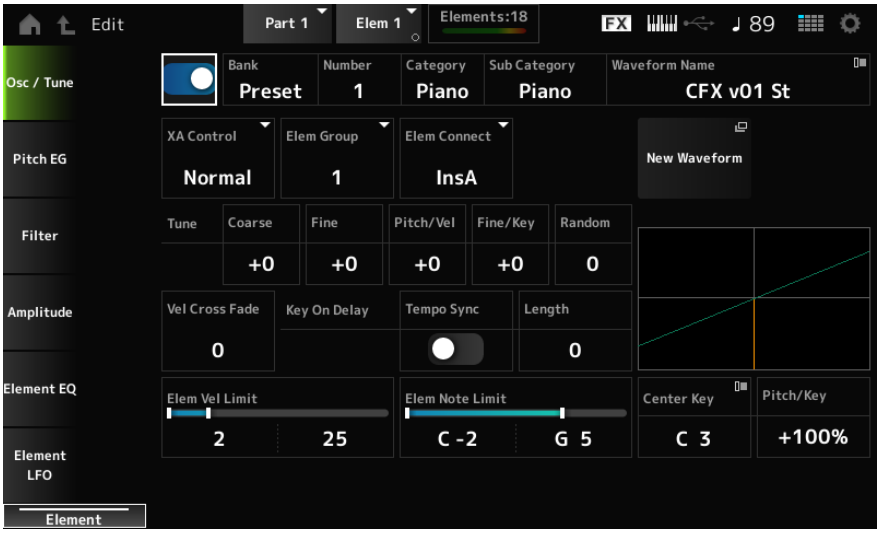
ノーマルパート(AWM2)は最大128個のエレメントで構成されています。
Part Edit (AWM2)には、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editと、エレメントごとのパラメーターを設定するElement Editの2種類があります。

Osc/Tune

Osc/Tune画面では、エレメントのオシレーターを設定します。
サウンドの元になるウェーブフォームを選んだり、発音する音域やベロシティーの範囲などを設定したりします。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⊂⊃] → Part選択 → Element選択 → Osc/Tune



Element Switch

現在選ばれているエレメントを使用するかどうかの設定をします。
設定値: Off、On

Bank (Waveform Bank)
Number (Waveform Number)
Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
Waveform Name

現在選ばれているエレメントのウェーブフォームです。
Bankでは、プリセットウェーブフォームとユーザーウェーブフォーム、ライブラリーウェーブフォームのどれがエレメントに割り当てられているかが表示されます。
設定値: データリスト参照

XA Control

生楽器に近い自然な音を出したり、シンセ系の音色での新たな演奏表現を作り出したりするためにXA (Expanded Articulation)機能が搭載されています。
XA Controlでエレメントの鳴らしかたを指定することで実現できます。

設定値: Normal、Legato、Key Off、Cycle、Random、A.Sw Off、A.Sw1 On、A.Sw2 On

Normal: 通常のエレメントとして鳴る
Legato: Mono/PolyがMonoに設定されている場合に、レガート演奏(ある鍵盤(キー)を押したまま次の鍵盤(キー)を押す演奏)をすると、Normalに設定されているエレメントの代わりに鳴る
Key Off: 鍵盤(キー)から指を離したときに鳴る
Cycle: Cycleに設定されているエレメントが複数ある場合に、それらのエレメントがエレメント番号順に鳴る
Random: Randomに設定されているエレメントが複数ある場合に、それらのエレメントがランダムに鳴る
A.Sw Off: [ASSIGN 1]ボタンと[ASSIGN 2]ボタンがともにオフになっている場合に鳴る
A.Sw1 On: [ASSIGN 1]ボタンがオンになっているときに鳴る
A.Sw2 On: [ASSIGN 2]ボタンがオンになっているときに鳴る

XA Controlの設定例

- 自然なレガートを再現する
  XA ControlをNormalに設定したエレメントと、XA ControlをLegatoに設定したエレメントを自動的に切り替わる設定にします。
- 鍵盤(キー)を離したときに発音する音を再現する
  XA ControlをKey Offに設定したエレメントを作成します。
- 同じ音を演奏しても発音が異なるばらつきを表現する
  XA ControlをCycleに設定したエレメントと、XA ControlをRandomに設定したエレメントを設定します。
- ギターのハーモニクスやミュート、フルートのフラッタータンギング、サックスのグロートーンなどの生楽器特有の奏法を再現する
  XA ControlをA.Sw Off、A.Sw1 On、A.Sw2 On、のいずれかに設定したエレメントを作り、トップパネル上の[ASSIGN 1]ボタンや[ASSIGN 2]ボタン使って操作します。

NOTE

[ASSIGN 1]ボタンと[ASSIGN 2]ボタンは、Common Edit画面のControl → Control Numberで設定されているコントロールチェンジナンバーを外部から送信することでも、オンオフできます。

Elem Group (Element Group Number)

XA機能を使うときに、同じタイプのXA Controlに設定されたエレメントをグループ分けするための設定です。
XA ControlがすべてNormalに設定されている場合には、この設定による影響はありません。

設定値: 1 ～ 8

Elem Connect (Element Connection Switch)

エレメントの出力先を、インサーションエフェクトA、Bのどちらにするかを設定します。
また、インサーションエフェクトを通さないThruにも設定できます。

設定値: Thru、InsA、InsB

New Waveform

USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオデータをウェーブフォームとしてロードします。
ウェーブフォームをロードすると、Edit Waveformが表示されます。

Edit Waveform

Waveform Edit画面が開きます。

Coarse (Coarse Tune)

エレメントのピッチを半音単位でシフトします。

設定値: −48 〜 +0 〜 +48

Fine (Fine Tune)

エレメントのピッチを微調節します。

設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)で、ピッチが変化する度合いを設定します。

設定値: −64 〜 +0 〜 63

プラスの値: キーを強く弾くほど音が高くなる
0: 元のピッチのまま変化しない
マイナスの値: キーを強く弾くほど音が低くなる

Fine/Key (Fine Tune Key Follow Sensitivity)

ファインチューニングによるピッチの変化を、鍵盤(キー)の高低によって増減させる度合いを設定します。

設定値: −64 〜 +0 〜 63

プラスの値: 低音部のキーを弾いたときはピッチが下がり、高音部のキーを弾いたときはピッチが上がる
マイナスの値: 低音部のキーを弾いたときはピッチが上がり、高音部のキーを弾いたときはピッチが下がる

Random (Random Pitch Depth)

鍵盤(キー)を弾くたびにエレメントのピッチをランダムに変化させます。
値を大きくするほど、ピッチ変化が大きくなります。0に設定すると、元のピッチのまま変化しません。

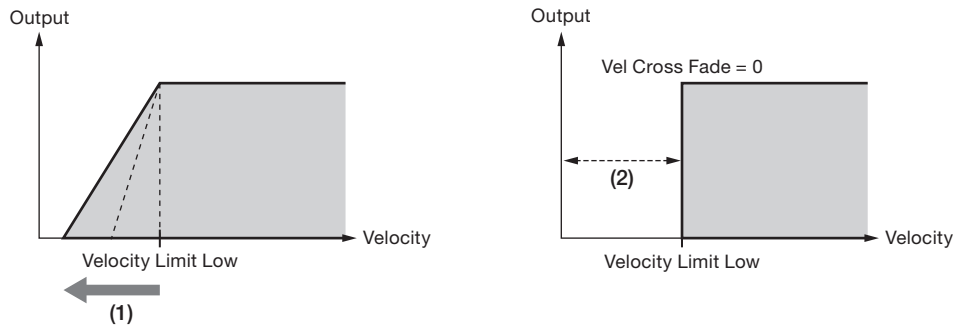
設定値: 0 〜 127

Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Velocity Limitの範囲外のベロシティーで鍵盤(キー)を弾いたときに、Velocity Limitから離れるにつれてオシレーターの出力レベルが徐々に下がっていくような状態にする設定です。
値を大きくするほど、オシレーターの出力レベルの下がりかたがゆるやかになります。0に設定すると、Velocity Limitの範囲外のベロシティーでは音が鳴りません。

設定値: 0 〜 127

Level/Vel = +0の場合



(1) 設定値が大きいほどオシレーターの出力レベルの下がりかたがゆるやかになる
(2) 0に設定すると、Velocity Limitの範囲外のベロシティーでは音が鳴らない

Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)

鍵盤(キー)を押したあと、実際に音が出るまでの遅れであるKey On Delayのタイミングを、テンポと同期させるかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Key On Delay Length (Key On Delay Time Length)

鍵盤(キー)を押したあと、実際に音が出るまでの遅れを設定します。

Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)がOnの場合は無効です。

設定値: 0 ～ 127

Length (Key On Delay Note Length)

Key On Delayのタイミングを音符で設定します。

Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)がOnの場合に有効です。

設定値: 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 × 4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、1/4 × 5 (4分音符5拍)、1/4 × 6 (4分音符6拍)、1/4 × 7 (4分音符7拍)、1/4 × 8 (4分音符8拍)

Velocity Limit

エレメントのウェーブを鳴らすベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。

93 ～ 34のように最低値が最高値より大きくなるように設定した場合は、1 ～ 34と93 ～ 127の範囲で発音します。

設定値: 1 ～ 127

Note Limit

エレメントを鳴らすノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。

C5 ～ C4のように最低音が最高音より高くなるように設定した場合は、C–2 ～ C4とC5 ～ G8の範囲で発音します。

設定値: C–2 ～ G8

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)の基準キー (ノート)を設定します。

ここで設定したノートナンバーの鍵盤(キー)では、Pitch/Keyの設定に関係なく、通常の音が鳴ります。

設定値: C–2 ～ G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

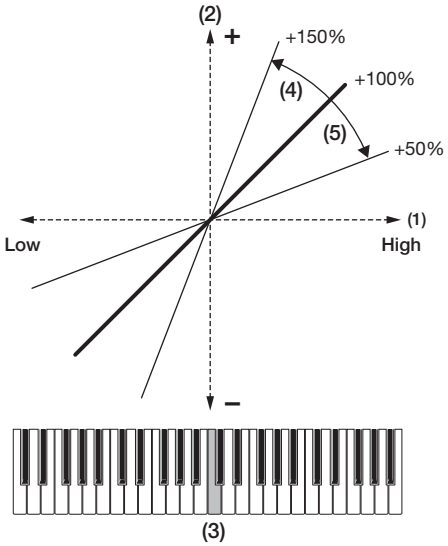
となりの鍵盤(キー)とのピッチ差を設定します。基準となるノートは、Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)で指定します。

このパラメーターは、音階演奏を必要としない効果音やノーマルパートとして打楽器を使うときなど、ピッチ差が半音でなくても良い場合に有効です。

設定値: −200% 〜 +0% 〜 +200%

+100% (通常の設定): となりのキーとのピッチ差が半音になる
0%: となりのキーとのピッチ差がなくなり、すべてのキーがCenter Keyで設定したピッチで鳴る
マイナスの値: ノートの高低と実際に鳴る音の高低が入れ替わる

Pitch/KeyとCenter Keyの関係



(1) Key
(2) ピッチ変化量
(3) Center Key
(4) となりのキーとのピッチ差が大きくなる
(5) となりのキーとのピッチ差が小さくなる

Waveform Edit

ウェーブフォームのエディット画面です。
ここでは、ウェーブフォームを構成するキーバンクを設定します。

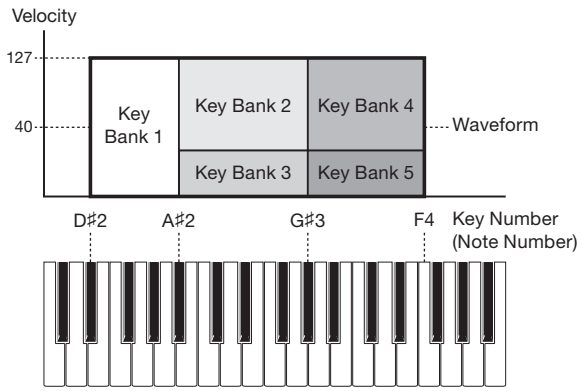
■ キーバンクについて

キーバンクとは、ボーカルの音声やオーディオ信号をデジタルデータとして本機内に取り込んだものです。一般的にウェーブと呼ばれるデータとまったく同じものですが、本機ではウェーブフォームとの混同を避けるためにキーバンクと呼んでいます。

■ キーバンクとウェーブフォーム

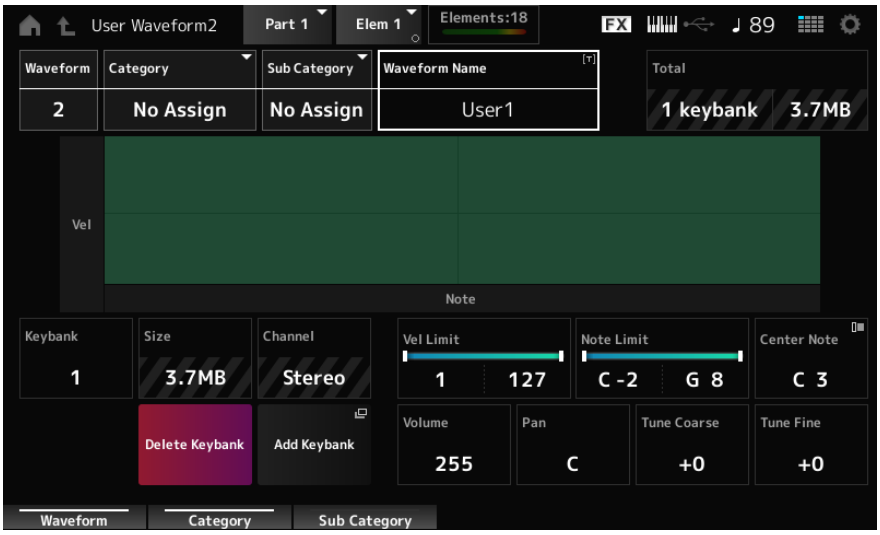
本機では、キーバンクは必ずいずれかのウェーブフォームに保存されています。
ウェーブフォームには、複数のキーバンクを格納でき、1つのウェーブフォームに数十個のキーバンクを保存できます。
ただし、すべてのキーバンクが同時に発音すると収拾がつかなくなるため、各キーバンクには、発音する鍵盤の範囲（Note Limit）やベロシティーの範囲（Velocity Limit）を設定できます。これにより、演奏する鍵盤の位置や弾く強さによって、異なるキーバンクが発音し、バリエーション豊かな音になります。

キーバンクとウェーブフォームの設定例



■ パートとウェーブフォーム

ウェーブフォームは、パートに組み込むことで鍵盤で演奏できるようになります。
パートには、Part Edit (AWM2)のElement Edit、Drum Part Edit (AWM2)のKey Editで、1エレメントにつき1つのウェーブフォームを割り当てることができます。



Waveform
現在選択中のウェーブフォームが表示されます。

Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
ウェーブフォームが属するメインカテゴリーとそれに付属するサブカテゴリーを設定します。
設定値: データリスト参照

Name (Waveform Name)
ウェーブフォームに名前を付けます。英数字20字以内で入力してください。

Total
ウェーブフォームが持つキーバンクの数と全データ容量が表示されます。

Keybank (Keybank Number)
キーバンクが表示されます。

Size (Keybank Size)
キーバンクのデータ容量が表示されます。

Channel (Keybank Channel)
キーバンクが、ステレオかモノラルかが表示されます。

Velocity Limit
キーバンクが鳴るベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。
設定値: 1 ～ 127

Note Limit
キーバンクが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。
設定値: 1 ～ 127

Center Note
元の波形データと同じ高さで再生されるキーを設定します。
設定値: C–2 ～ G8

Volume
キーバンクのボリュームを設定します。
設定値: 0 ～255

Pan
キーバンクの定位を調節します。
設定値: L63 ～ C (Center) ～ R63

Tune Coarse (Coarse Tune)
キーバンクのピッチを半音単位でシフトします。
設定値: −64 ～ +63

Tune Fine (Fine Tune)
キーバンクのピッチを微調節します。
設定値: −64 ～ +63

Delete Keybank
キーバンクを削除します。

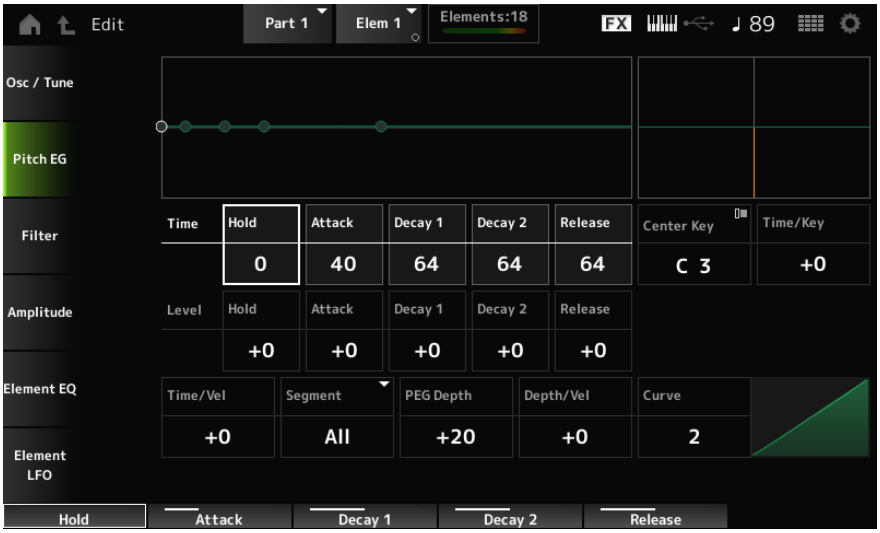
Add Keybank
ウェーブフォームにキーバンクを追加します。

Pitch EG

Pitch EG画面では、オシレーターのピッチエンベロープジェネレーターを設定します。
PEGのタイムとレベル(ピッチ変化の量)を設定し、鍵盤(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでのピッチの時間的な変化を作ります。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Element選択 → Pitch EG



Hold Time (PEG Hold Time)

鍵盤(キー)を弾いてからHold Level (PEG Hold Level)で設定したピッチを持続する時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Attack Time (PEG Attack Time)

Hold Time (PEG Hold Time)が終わり、ピッチ変化がスタートしてから、Attack Level (PEG Attack Level)で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Attack Level (PEG Attack Level)で設定したピッチに達してから、Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)で設定したピッチに達してから、Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Release Time (PEG Release Time)

鍵盤(キー)を離してからRelease Level (PEG Release Level)に至るまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Hold Level (PEG Hold Level)
鍵盤(キー)を弾いた瞬間のピッチを設定します。
設定値: –128 ～ +0 ～ +127

Attack Level (PEG Attack Level)
鍵盤(キー)を弾き、ホールドレベルから最初に変化したときに到達するピッチです。
設定値: –128 ～ +0 ～ +127

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)
Attack Level (PEG Attack Level)に達してから、次の変化の目標となるピッチです。
設定値: –128 ～ +0 ～ +127

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)
Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)に達してから、次の変化の目標となるピッチです。
設定値: –128 ～ +0 ～ +127

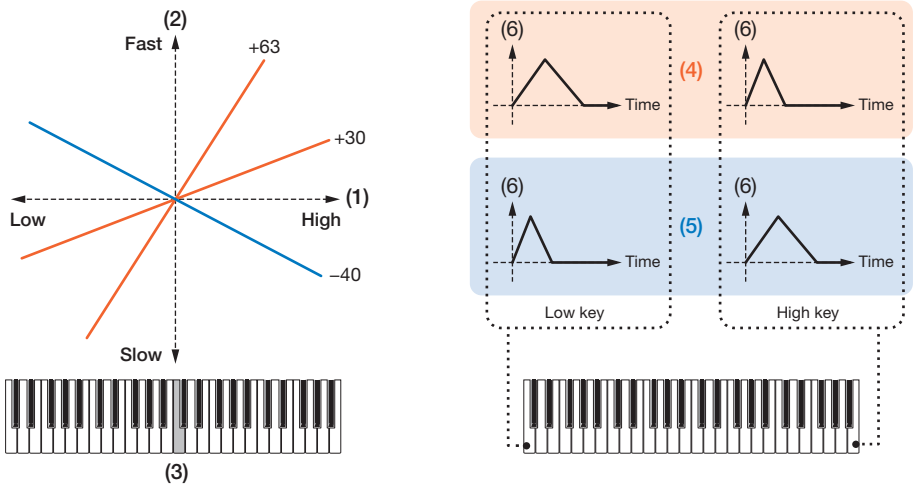
Release Level (PEG Release Level)
鍵盤(キー)を離してから、最終的に到達するピッチです。
設定値: –128 ～ +0 ～ +127

Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)
Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)の基準キー (ノート)を設定します。
ここで設定したキー (ノート)では、PEGで設定したピッチ変化の速さがそのまま再現されます。
設定値: C–2 ～ G8

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)
PEGのピッチ変化の速さを、鍵盤(キー)の高低によって増減させる度合いを設定します。
Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)で指定されたキーによって作られるPEGの変化の速さが基準です。
設定値: –64 ～ +0 ～ +63

プラスの値: PEGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなる
0: キーの高低によるPEGの変化はなくなる
マイナスの値: PEGの変化が低音部ほど速く、高音部ほど遅くなる

Center KeyとTime/keyの関係



(1) Key
(2) PEGのピッチ変化の速さ
(3) Center Key
(4) Time/Key がプラスの値のとき
(5) Time/Key がマイナスの値のとき
(6) Pitch

Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

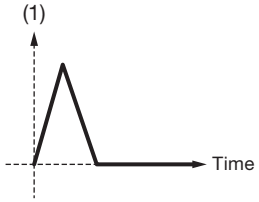
PEGによるピッチ変化の時間を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。
まずSegment (時間区分)を選び、次にTime/Velの値(ベロシティーの感度)を設定します。

設定値: Time/Vel: −64 〜 +0 〜 +63

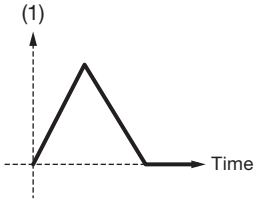
プラスの値: 強いベロシティーでPEGによるピッチの変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなる
0: ベロシティーによるPEGの変化はなくなる
マイナスの値: 強いベロシティーでPEGによるピッチの変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速くなる

プラスの値のときのイメージ

強いベロシティー（ピッチ変化が速い）



弱いベロシティー（ピッチ変化が遅い）



(1) Pitch

設定値: Segment: Attack、Atk+Dcy、Decay、Atk+Rls、All

Attack: Attack Timeに対してTime/Velの値が影響する
Atk+Dcy: Attack TimeとDecay1Timeに対してTime/Velの値が影響する
Decay: ディケイタイムに対してTime/Velの値が影響する
Atk+Rls: Attack TimeとRelease Timeに対してTime/Velの値が影響する
All: PEGのすべてのタイム設定に対してTime/Velの値が影響する

PEG Depth

PEGによるピッチの変化幅を設定します。値が0から離れるほどピッチ変化の幅が大きくなります。

設定値: −64 〜 +0 〜 +63

0: 元のピッチのまま変化しない
マイナスの値: ピッチ変化の高低が逆になる

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)
Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

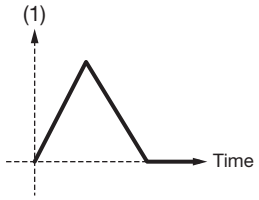
PEGによるピッチの変化幅を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。
また、Curveはベロシティーに応じたPEG Depthの変化のしかたを設定します。横軸はベロシティー、縦軸がピッチ変化幅を表します。

設定値: Depth/Vel: −64 〜 +0 〜 +63

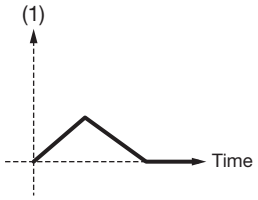
プラスの値: 強いベロシティーでPEGによるピッチの変化幅が広くなり、弱いベロシティーでは狭くなる
0: ベロシティーによるPEGの変化はなくなる
マイナスの値: 強いベロシティーでPEGによるピッチの変化幅が狭くなり、弱いベロシティーでは広くなる

プラスの値のときのイメージ

強いベロシティー（ピッチの変化幅が広い）

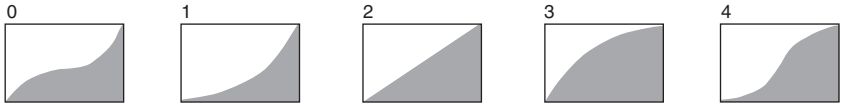


弱いベロシティー（ピッチの変化幅が狭い）



(1) Pitch Depth

設定値: Curve: 0 〜 4



Filter

Type

Type画面では、エレメントで使用するフィルターのタイプを選びます。選んだフィルターのタイプによって、設定できるパラメーターは異なります。

表示方法

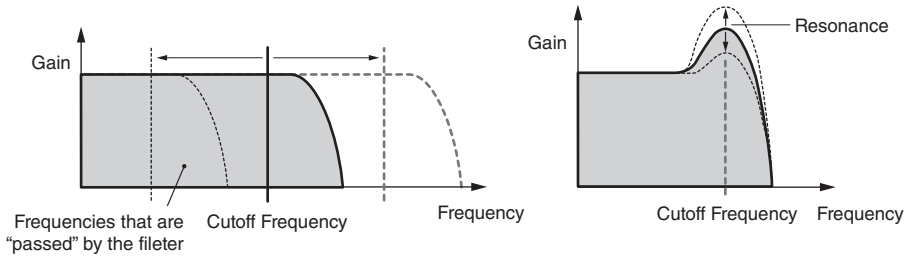
[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Element選択 → Filter → Type

Filter Type

エレメントで使用するフィルターを選びます。本機で使えるフィルターは、大きく分けるとLPF、HPF、BPF、BEFの4タイプです。

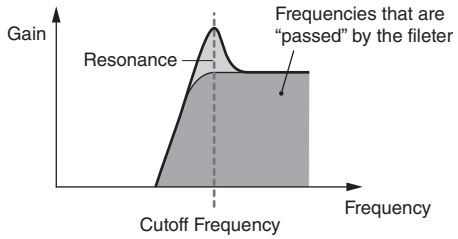
設定値: LPF24D、LPF24A、LPF18、LPF18s、LPF12+HPF12、LPF6+HPF12、HPF24D、HPF12、BPF12D、BPFw、BPF6、BEF12、BEF6、DualLPF、DualHPF、DualBPF、DualBEF、LPF12+BPF6、Thru

- **LPF (ローパスフィルター)**
  設定したカットオフ周波数よりも高い周波数の音をカットするフィルターです。最も使いやすく、シンセサイザーの音作りに適しています。カットオフ周波数を上げると、パスする信号が多くなり、明るい音になります。カットオフ周波数を下げると、多くの信号がカットされるため暗い音になります。
  レゾナンスを上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。



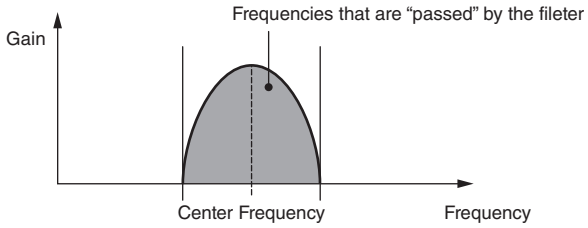
LPF24D: デジタルならではのクセを持つ4ポール(−24dB/oct)のLPF型ダイナミックフィルター。LPF24Aと比べてレゾナンス効果を強くつけられる
LPF24A: アナログシンセの4ポール(−24dB/oct)のLPFに近い特性を持つ、デジタルのLPF型ダイナミックフィルター
LPF18: 3ポール(−18dB/oct)のLPF
LPF18s: 3ポール(−18dB/oct)のLPF。LPF18に比べて周波数カーブがなだらか

- **HPF (ハイパスフィルター)**
  設定したカットオフ周波数より低い周波数の音をカットするフィルターです。
  レゾナンスを上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。



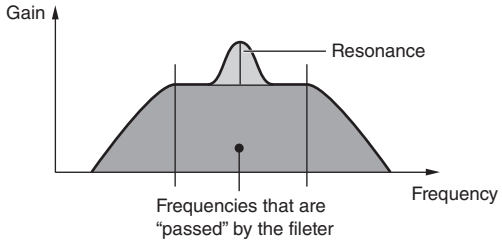
LPF12+HPF12: 2ポール(−12dB/oct)のLPFとHPFを2つシリアル(直列)に組み合わせたフィルター。HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)とHPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)を設定できる
LPF6+HPF12: −6dB/octのLPFと−12dB/octのHPFを2つシリアル(直列)に組み合わせたフィルター。H PF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)とHPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)を設定できる
HPF24D: デジタルならではのクセを持つ−24dB/octのHPF型ダイナミックフィルター。レゾナンス効果を強くつけられる。
HPF12: −12dB/octのHPF型ダイナミックフィルター

- **BPF (バンドパスフィルター)**
  設定したカットオフ周波数を中心とした特定の周波数帯域の信号をパスさせ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。

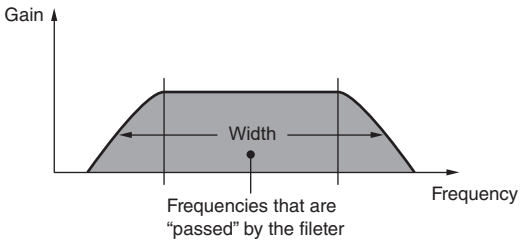


BPF12D: デジタルならではのクセを持つ−12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルター
BPFw: −12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルター。通過させるバンド幅をより広く設定できる
BPF6: −6dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルター

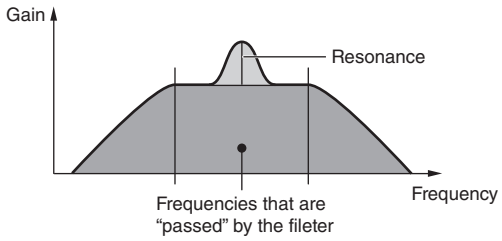
BPF12D



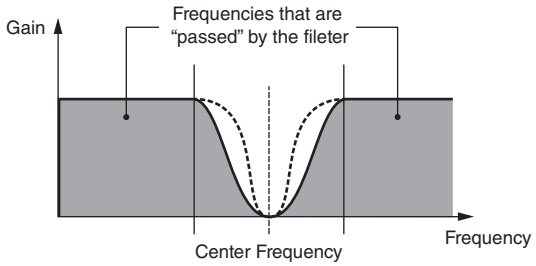
BPFw



BPF6

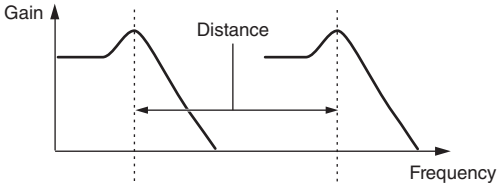


- **BEF (バンドエリミネートフィルター)**
  BPF(バンドパスフィルター)と逆の特性を持ったフィルターです。設定したカットオフ周波数付近の信号をカットし、それ以外の周波数帯域の信号をパスするフィルターです。

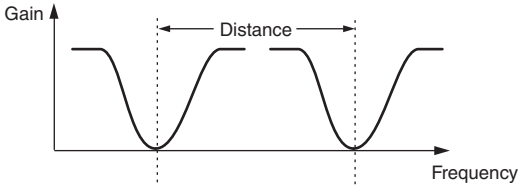


BEF12: −12dB/octのBEF
BEF6: −6dB/octのBEF
DualLPF: −12dB/octのLPFを2つパラレル(並列)に組み合わせたフィルター。2つのフィルター間のカットオフ周波数の距離はDistanceで設定する。画面上では下限側の周波数を設定し、上限側の周波数は自動的に連動して決まる
DualHPF: −12dB/octのHPFを2つパラレル(並列)に組み合わせたフィルター
DualBPF: −6dB/octのBPFを2つパラレル(並列)に組み合わせたフィルター
DualBEF: −6dB/octのBEFを2つシリアル(直列)に組み合わせたフィルター
LPF12+BPF6: −12dB/octのLPFと−6dB/octのBPFを2つパラレル(並列)に組み合わせたフィルター。2つのフィルター間のカットオフ周波数の距離はDistanceで設定する。画面上では下限側の周波数を設定し、上限側の周波数は自動的に連動して決まる

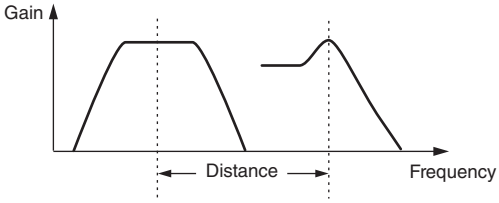
DualLPF



DualBEF



LPF12+BPF6



Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

カットオフ周波数を設定します。
ここで設定した周波数が、Typeで設定したフィルターを信号が通過するときの基準です。
設定値: 0 〜 1023

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

カットオフ周波数を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって変化させる度合いを設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

プラスの値: キーを強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動する
0: ベロシティーによるカットオフ周波数の変化はなくなる
マイナスの値: キーを弱く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動する

Resonance (Filter Resonance)
Width (Filter Width)

Filter Typeの種類によって表示が切り替わります。LPF、HPF、BPF (BPFwを除く)、BEFが選ばれている場合はResonance、BPFwが選ばれている場合はWidthが表示されます。

Resonanceのときは、レゾナンス効果の強さを設定します。Cutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセを付けることができます。

Widthのときは、BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)

レゾナンス効果を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。

Filter Typeの種類によっては表示されません。

設定値: −64 ～ +0 ～ +63

プラスの値: キーを強く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなる
0: レゾナンスの値は変化しない
マイナスの値: キーを弱く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなる

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)

フィルターのカットオフ周波数を、鍵盤(キー)の高低によって増減させる度合いを設定します。

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)に指定されたキー (ノート)でのカットオフ周波数が基準です。

設定値: −200% ～ 0% ～ +200%

プラスの値: 低音部のキーを弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部のキーを弾いたときほどカットオフ周波数が高くなる
マイナスの値: 低音部のキーを弾いたときほどカットオフ周波数が高く、高音部のキーを弾いたときほどカットオフ周波数が低くなる

Distance

デュアルタイプのフィルターとLPF12+BPF6の、2つのカットオフ周波数の距離を設定します。

Filter Typeの種類によっては表示されません。

設定値: −128 ～ +0 ～ +127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

HPFのキーフォロー (弾く鍵盤の高低によって、フィルターのカットオフやFEGの音色変化の速さをコントロールする機能)の中心周波数を設定します。

数値を上げるとカットオフ周波数は高くなり、低音成分がカットされて、音色は軽やかになります。数値を下げるとカットオフ周波数は低くなり、低音成分がより通るため、音色に厚みや深みがでます。

Filter TypeがLPF12+HPF12、LPF6+HPF12の場合にだけ有効です。

設定値: 0 ～ 1023

HPF Cutoff/Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)

HPFのカットオフ周波数が、鍵盤(キー)の高低によって増減させる度合いを設定します。

Filter TypeがLPF12+HPF12、LPF6+HPF12の場合にだけ有効です。

設定値: −200% ～ +0 ～ +200%

プラスの値: 低音部のキーを弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部のキーを弾いたときほどカットオフ周波数が高くなる
マイナスの値: 低音部のキーを弾いたときほどカットオフ周波数が高く、高音部のキーを弾いたときほどカットオフ周波数が低くなる

Gain (Filter Gain)

ゲイン(フィルターユニットへの信号の通過量)を設定します。

値を下げるとエレメントの音量が下がります。

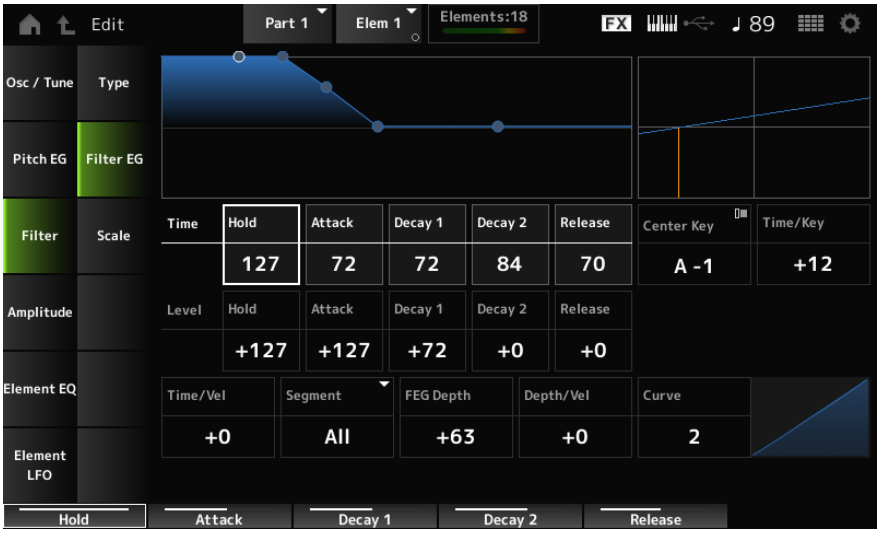
設定値: 0 ～ 255

Filter EG

Filter EG画面では、エレメントのフィルターエンベロープジェネレーター (FEG)を設定します。
FEGのタイムとレベル(カットオフ周波数の変化量)を設定し、鍵盤(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音色の時間的な変化を作ることができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Element選択 → Filter → Filter EG



Hold Time (FEG Hold Time)

鍵盤(キー)を弾いてからHold Level (FEG Hold Level)で設定したカットオフ周波数を持続する時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Attack Time (FEG Attack Time)

Hold Time (FEG Hold Time)が終わり、カットオフ周波数の変化がスタートしてから、Attack Level (FEG Attack Level)で設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Decay 1 Time (FEG Decay 1 Time)

Attack Level (FEG Attack Level)で設定したカットオフ周波数に達してから、Decay1 Level (FEG Decay 1 Level)で設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Decay 2 Time (FEG Decay 2 Time)

Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level)で設定したカットオフ周波数に達してから、Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level)で設定したカットオフ周波数に達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Release Time (FEG Release Time)

鍵盤(キー)を離してからRelease Level (FEG Release Level)で設定したカットオフ周波数に至るまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Hold Level (FEG Hold Level)
鍵盤(キー)を弾いた瞬間のカットオフ周波数を設定します。
設定値: –128 ～ +0 ～ +127

Attack Level (FEG Attack Level)
鍵盤(キー)を弾いてから最初に変化するカットオフ周波数です。
設定値: –128 ～ +0 ～ +127

Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level)
Attack Level (FEG Attack Level)に達してから、次の変化の目標となるカットオフ周波数です。
設定値: –128 ～ +0 ～ +127

Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level)
鍵盤(キー)を押している間、持続するカットオフ周波数です。
設定値: –128 ～ +0 ～ +127

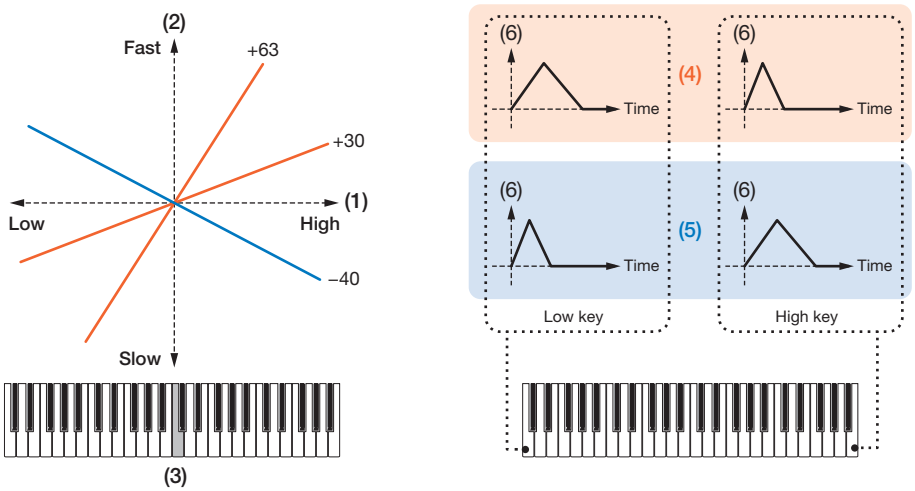
Release Level (FEG Release Level)
鍵盤(キー)を離してから、変化の目標となるカットオフ周波数です。
設定値: –128 ～ +0 ～ +127

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)
Time/Keyの基準キー (ノート)を設定します。
ここで設定したキー (ノート)では、FEGで設定したカットオフ周波数の変化の速さがそのまま再現されます。
設定値: C–2 ～ G8

Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)
FEGによるカットオフ周波数の変化の速さを、鍵盤(キー)の高低によって増減させる度合いを設定します。
Center Keyに指定されたキーによって作られるFEGの変化の速さが基準です。
設定値: –64 ～ +63

プラスの値: FEGによるカットオフ周波数の変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなる
0: キーによるFEGの変化はなくなる
マイナスの値: FEGによるカットオフ周波数の変化が低音部ほど速く、高音部ほど遅くなる

Center KeyとTime/keyの関係



(1) Key
(2) FEGによるカットオフ周波数の速さ
(3) Center Key
(4) Time/Keyがプラスの値のとき
(5) Time/Keyがマイナスの値のとき
(6) Cutoff Frequency

Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

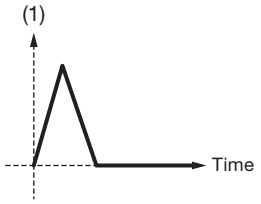
FEGによるカットオフ周波数の変化の時間を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。まずSegment(時間区分)を選び、次にTime/Velの値(ベロシティーの感度)を設定します。

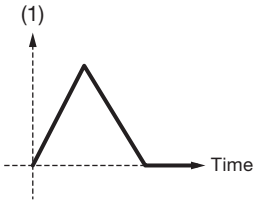
設定値: Time/Vel: −64 〜 +0 〜 +63

プラスの値: 強いベロシティーでFEGによるカットオフ周波数の変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなる
0: ベロシティーによる変化はなくなる
マイナスの値: 強いベロシティーでFEGによるカットオフ周波数の変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速くなる

プラスの値のときのイメージ

強いベロシティー (カットオフ周波数の変化が速い)　　弱いベロシティー (カットオフ周波数の音量変化が遅い)





(1) Cutoff Frequency

設定値: Segment: Attack、Atk+Dcy、Decay、Atk+Rls、All

Attack: Attack Timeに対してTime/Velの値が影響する
Atk+Dcy: Attack TimeとDecay1Timeに対してTime/Velの値が影響する
Decay: ディケイタイムに対してTime/Velの値が影響する
Atk+Rls: Attack TimeとRelease Timeに対してTime/Velの値が影響する
All: FEGのすべてのタイム設定に対してTime/Velの値が影響する

FEG Depth

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。値が0から離れるほどカットオフ周波数の変化の幅が大きくなります。

設定値: −64 〜 +0 〜 +63

0: FEGによるカットオフ周波数の変化がなくなる
マイナスの値: カットオフ周波数変化の高低が逆になる

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)
Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)は、FEGによるカットオフ周波数の変化幅を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。

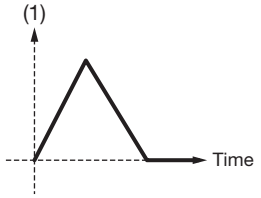
Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)は、ベロシティーに応じたFEG Depthの変化のしかたを設定します。横軸はベロシティー、縦軸がカットオフ周波数の変化幅を表します。

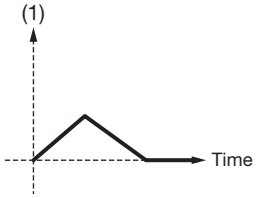
設定値: Depth/Vel: −64 〜 +0 〜 +63

プラスの値: 強いベロシティーでFEGによるカットオフ周波数の変化幅が広くなり、弱いベロシティーでは狭くなる
0: ベロシティーによるカットオフ周波数の変化はなくなる
マイナスの値: 強いベロシティーでFEGによるカットオフ周波数の変化幅が狭くなり、弱いベロシティーでは広くなる

プラスの値のときのイメージ

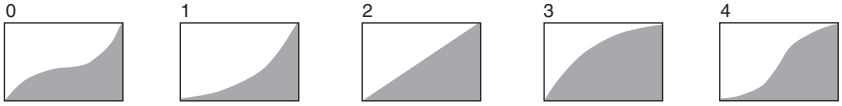
強いベロシティー (カットオフ周波数の変化幅が広い)　弱いベロシティー (カットオフ周波数の変化幅が狭い)





(1) Depth range in Cutoff Frequency change

設定値: Curve: 0 〜 4

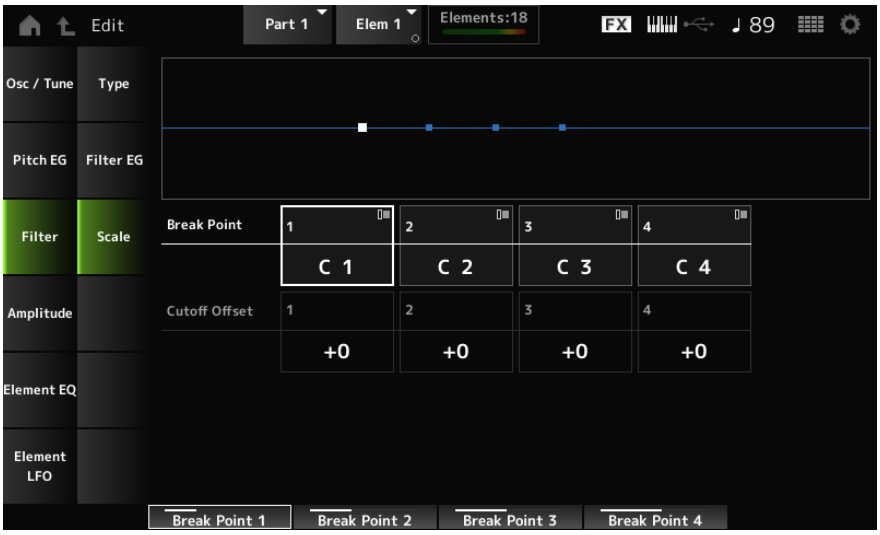


Scale

Scale画面では、エレメントのフィルタースケールを設定します。
フィルタースケールは、鍵盤(キー)の高低によってフィルターのカットオフ周波数を変化させる機能です。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Element選択 → Filter → Scale



Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1 ～ 4

Cutoff Offsetを設定する4か所のノートナンバーを設定します。

設定値: C–2 ～ G8

NOTE

Break Pointのノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

Cutoff Offset (Filter Cutoff Scaling Offset) 1 ～ 4

Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1 ～ 4にCutoffを増減する値を設定します。

設定値: –128 ～ +0 ～ +127

NOTE

- Cutoffの上限や下限を超えるようなオフセットレベルを設定しても、実際のカットオフ周波数は上限や下限を超えることはありません。
- Break Point 1より低い音は、1のカットオフ周波数になります。Break Point 4より高い音は、4のカットオフ周波数になります。

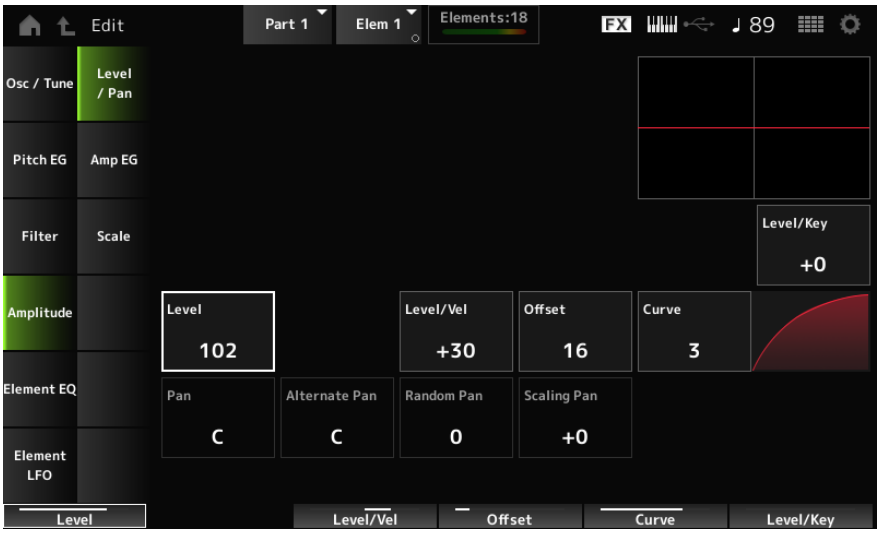
Amplitude

Level/Pan

Level/Pan画面では、各エレメントのLevelやPan(ステレオ出力定位)を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Element選択 → Amplitude → Level/Pan



Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)

各エレメントの音量を鍵盤(キー)の高低によって増減させる度合いを設定します。

Center Key (AEG Time Key Follow Center Key)の音量が基準です。

設定値: −64 ～ +0 ～ +63

プラスの値: 低音部のキーを弾いたときほど音量が小さく、高音部のキーを弾いたときほど音量が大きくなります。

マイナスの値: 低音部のキーを弾いたときほど音量が大きく、高音部のキーを弾いたときほど音量が小さくなります。

Level (Element Level)

各エレメントの出力レベル(音量)を設定します。

設定値: 0 ～ 127

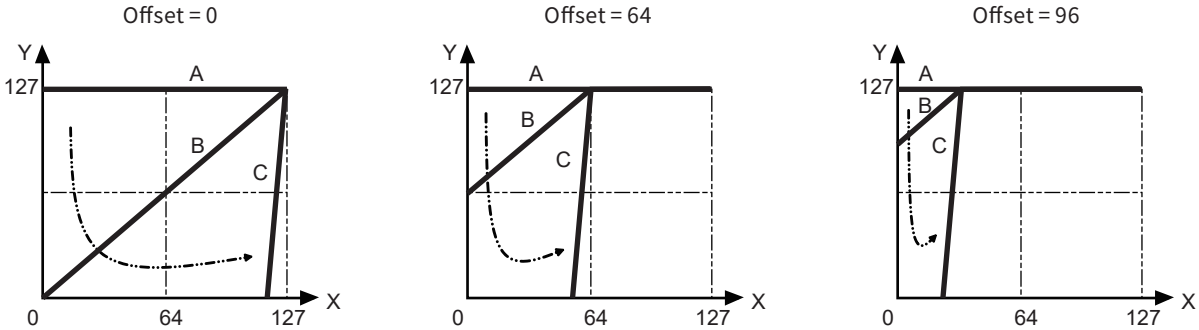
Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)
Offset (Level Velocity Offset)
Curve (Level Sensitivity Key Curve)

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)は、各エレメントの音量を鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)で変化させる度合いを設定します。
Offset (Level Velocity Offset)は、Level/Velで決定した音量を一律に増減します。プラスした結果、値が127よりも大きくなる場合は、ベロシティーが127の音量になります。
Curve (Level Sensitivity Key Curve)は、ベロシティーに応じた音量の変化のしかたを設定します。横軸はベロシティー、縦軸が音量の変化幅を表します。

設定値: Level/Vel: −64 〜 +0 〜 +63

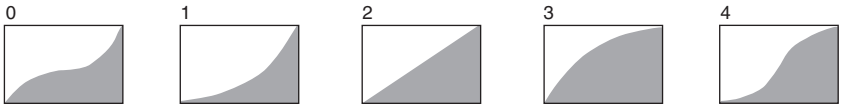
プラスの値: キーを強く弾いたときほど音が大きくなる
マイナスの値: キーを弱く弾いたときほど音が大きくなる
0: ベロシティーによる音量変化はなくなる

設定値: Offset: 0 〜 127



A: Level/Vel = 0
B: Level/Vel = 32
C: Level/Vel = 64
X: キーを弾いたときのベロシティー
Y: 実際に音源に送るベロシティー

設定値: Curve: 0 〜 4



Pan (Element Pan)

各エレメントのステレオ定位を調節します。
パートを構成する複数のエレメントの定位が左右に分けて設定されている場合には、Panの効果がわかりにくいことがあります。
設定値: L63 〜 C (Center) 〜 R63

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

鍵盤(キー)を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合い(変化の幅)を設定します。

Pan (Element Pan)で設定した位置が左右への移動の基準位置です。

設定値: L64 ～ C (Center) ～ R63

Random Pan (Random Pan Depth)

鍵盤(キー)を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合いを設定します。

Pan (Element Pan)で設定した位置が定位の変化の中心です。

設定値: 0 ～ 127

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

弾く鍵盤(キー)の位置(ノート)によって左右の音の定位が移動する度合い(変化の幅)を設定します。

Pan (Element Pan)で設定した値がC3での定位です。

設定値: −64 ～ +0 ～ +63

プラスの値: 低音部のキーを弾いたときほど定位が左になり、高音部のキーを弾いたときほど右に移動します。

マイナスの値: 低音部のキーを弾いたときほど定位が右になり、高音部のキーを弾いたときほど左に移動します。

Amp EG

Amp EG画面では、エレメントのアンプリチュードエンベロープジェネレーター (AEG)を設定します。鍵盤(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音量の時間的な変化を作ることができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Element選択 → Amplitude → Amp EG

Attack Time (AEG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてからAttack Level (AEG Attack Level)で設定した音量に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Attack Level (AEG Attack Level)で設定した音量に達してから、Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)で設定した音量に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)で設定した音量に達してから、Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)で設定した音量に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Release Time (AEG Release Time)

鍵盤(キー)を離してから、音が消えるまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Initial Level (AEG Initial Level)

鍵盤(キー)を弾いた瞬間の音量を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Attack Level (AEG Attack Level)

鍵盤(キー)を弾いてから最初に変化する音量です。

設定値: 0 ～ 127

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Attack Level (AEG Attack Level)に達してから、次の変化の目標となる音量です。

設定値: 0 ～ 127

Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

鍵盤(キー)を押している間、持続する音量です。

設定値: 0 ～ 127

Center Key (AEG Time Key Follow Center Key)

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)の基準キー (ノート)を設定します。

ここで設定したキー (ノート)では、Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)で設定した音量変化の速さがそのまま再現されます。

設定値: C–2 ～ G8

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

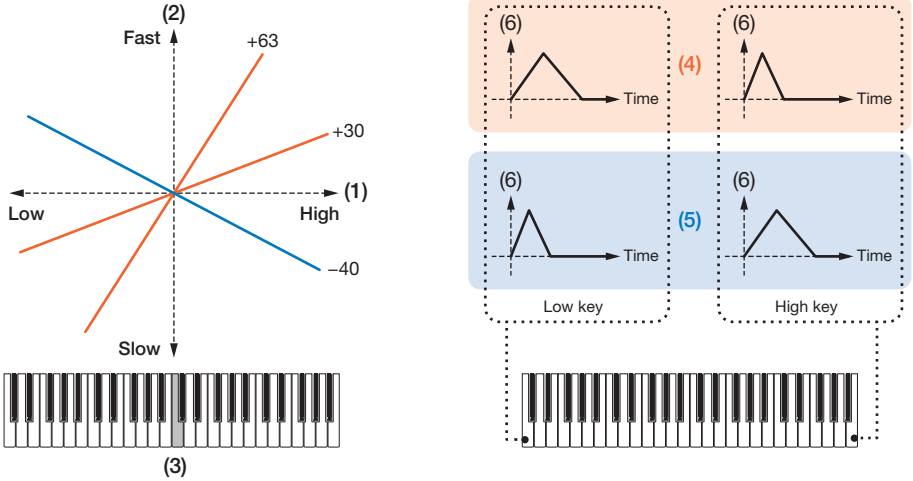
AEGの音量変化の速さを、鍵盤(キー)の高低によって増減させる度合いを設定します。

Center Key (AEG Time Key Follow Center Key)で指定されたキーによって作られるAEGの変化の速さが基準です。

設定値: –64 ～ +0 ～ +63

プラスの値: AEGの音量変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなる
0: キーによるAEGの音量変化はなくなる
マイナスの値: AEGの音量変化が低音部ほど速く、高音部ほど遅くなる

Center KeyとTime/keyの関係



(1) Key
(2) AEGの音量変化の速さ
(3) Center Key
(4) Time/Keyがプラスの値のとき
(5) Time/Keyがマイナスの値のとき
(6) AEG volume

Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)のAEGリリースに対する感度を調整します。

値を下げると感度が下がります。

設定値: 0 ～ 127

127: Decay 1、Decay 2と同じTime/Keyになる
0: AEGリリースに対するTime/Keyの効果がなくなる

Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (AEG Time Velocity Segment)

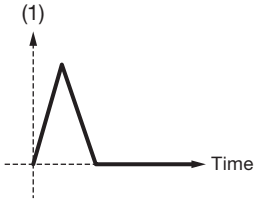
AEGによる音量変化の時間を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。
まずSegment(時間区分)を選び、次にTime/Velの値(ベロシティーの感度)を設定します。

設定値: Time/Vel: −64 〜 +0 〜 +63

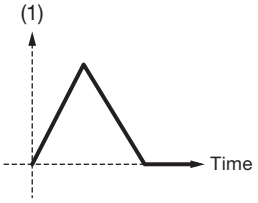
プラスの値: 強いベロシティーでAEGの音量変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなる
0: ベロシティーによる変化はなくなる
マイナスの値: 強いベロシティーでAEGの音量変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速くなる

プラスの値のときのイメージ

強いベロシティー（音量変化が速い）



弱いベロシティー（音量変化が遅い）



(1) Volume

設定値: Segment: Attack、Atk+Dcy、Decay、Atk+Rls、All

Attack: Attack Timeに対してTime/Velの値が影響する
Atk+Dcy: Attack TimeとDecay1Timeに対してTime/Velの値が影響する
Decay: ディケイタイムに対してTime/Velの値が影響する
Atk+Rls: Attack TimeとRelease Timeに対してTime/Velの値が影響する
All: AEGのすべてのタイム設定に対してTime/Velの値が影響する

Half Damper (Half Damper Switch)

Onにすると、別売のフットコントローラー FC3AをリアパネルのSUSTAIN端子に接続することで、ハーフダンパー機能を使った演奏ができます。
ハーフダンパー機能を使うと、ダンパーペダルのオンオフだけでなく、実際のピアノのようにペダルを踏み込む量によってサウンドの響きをコントロールできます。

設定値: Off、On

Time (Half Damper Time)

Half Damper (Half Damper Switch)をOnに設定しているとき、別売のフットコントローラー FC3Aを一番奥まで踏んだまま鍵盤(キー)を離してから音が消えるまでの時間を設定します。Offの場合は表示されません。
ペダルを踏む深さによって、Half Damper TimeからRelease Time (AEG Release Time)の間で減衰時間を調節できます。
ペダルを離すとRelease Time (AEG Release Time)で減衰する状態になります。Release Timeを小さな値に設定し、Half Damper Timeを大きめの値に設定すると、実際のピアノに近い効果になります。

設定値: 0 〜 127

Scale

Scale画面では、エレメントのアンプリチュードスケールを設定します。
アンプリチュードスケールは、鍵盤(キー)の高低によって音量を変化させる機能です。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Element選択 → Amplitude → Scale

Break Point (Level Scaling Break Point) 1 ～ 4

Level Offset (Level Scaling Offset) 1 ～ 4を設定するノートナンバーを設定します。

設定値: C–2 ～ G8

NOTE

Break Pointのノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

Level Offset (Level Scaling Offset) 1 ～ 4

Break Point (Level Scaling Break Point) 1 ～ 4にLevelを増減する値を設定します。

設定値: –128 ～ +0 ～ +127

Element EQ

Element EQ画面では、エレメントのイコライザーを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Element選択 → Element EQ

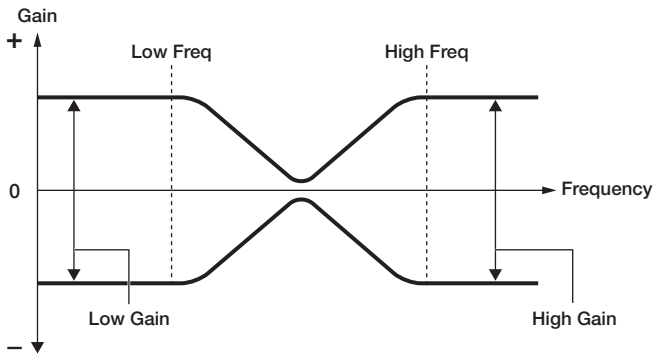
EQ Type (Element EQ Type)

使用したいイコライザーのタイプを選びます。

設定値: 2-band、P.EQ、Boost6、Boost12、Boost18、Thru

2-band: ある周波数(Low Freq、High Freq)を境に、それより高い周波数帯域や低い周波数帯域の信号レベルを増減させるタイプ(シェルビングタイプ)のイコライザー
P.EQ: 中心周波数(Freq)付近の信号レベル(Gain)を増減させるタイプのパラメトリックイコライザー
Boost6: 音量を6 dB上げる
Boost12: 音量を12 dB上げる
Boost18: 音量を18 dB上げる
Thru: イコライザーを通さず、信号をそのまま通過させる

■ EQ Typeが2-bandのとき



EQ Low Gain (Element EQ Low Gain)

Low帯域の信号レベルを設定します。

設定値: –12.00dB ～ +0.00dB ～ +12.00dB

EQ Low Freq (Element EQ Low Frequency)

Low帯域の周波数を設定します。

設定値: 50.1Hz ～ 2.00kHz

EQ Hi Gain (Element EQ High Gain)

High帯域の信号レベルを設定します。

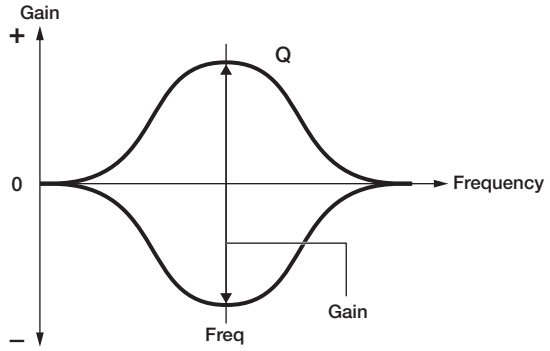
設定値: –12.00dB ～ +0.00dB ～ +12.00dB

EQ Hi Freq (Element EQ High Frequency)

High帯域の周波数を設定します。

設定値: 503.8Hz ～ 10.1kHz

■ EQ TypeがP.EQの場合



EQ Gain (Element EQ Gain)

EQ Freq (Element EQ Frequency)で設定された周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定値: –12.00dB ～ +0.00dB ～ +12.00dB

EQ Freq (Element EQ Frequency)

ブーストまたはカットしたい周波数を設定します。

設定値: 139.7Hz ～ 12.9kHz

EQ Q (Element EQ Q)

EQ Freq (Element EQ Frequency)で設定した周波数付近の信号レベルをブーストまたはカットして、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。

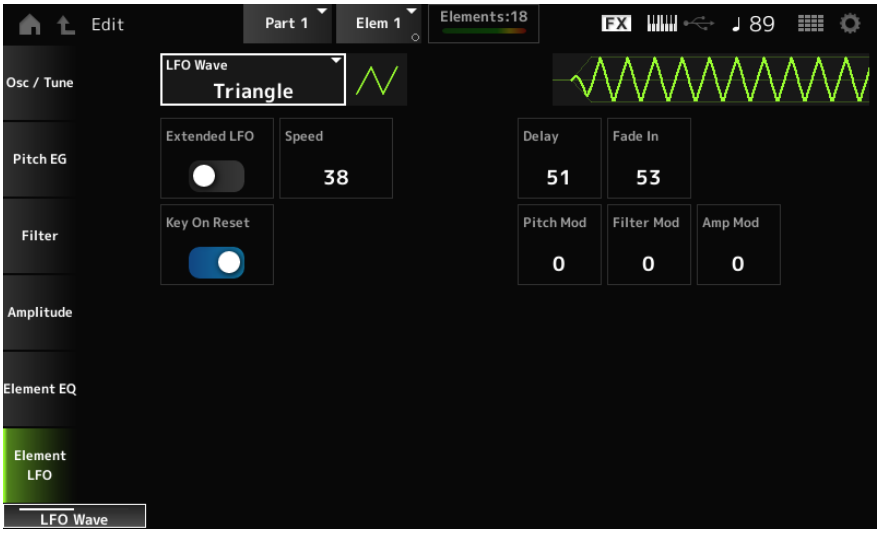
設定値: 0.7 ～ 10.3

Element LFO

Element LFO画面では、エレメントに効果するLFO (ローフリケンシーオシレーター)を設定します。
エレメントのLFO(ローフリケンシーオシレーター)は、低周波の信号を発振するユニットで、ピッチ、フィルター、アンプリチュードに対する変調(周期的な揺れを与えること)に使います。

表示方法

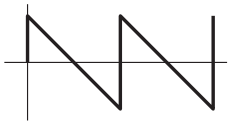
[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Element選択 → Element LFO



LFO Wave

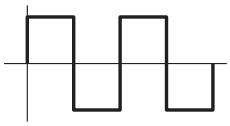
LFOのウェーブを選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れかたを作り出します。
設定値: Saw、Triangle、Square

Saw (鋸歯状波)



Triangle (三角波)

Square (矩形波)



Extended LFO

Speed (LFO Speed)の旧設定値(Off: 0 ～ 63)と新設定値(On: 0 ～ 415)を切り替えます。
旧設定値で作成されたデータと互換性を維持するためには、Offに設定します。
設定値: Off、On

Speed (LFO Speed)

LFO Waveの変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。
設定値: 0 ～ 63 (Extended LFOがOff)、0 ～ 415 (Extended LFOがOn)

Delay (LFO Delay Time)

鍵盤(キー)を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～ 127

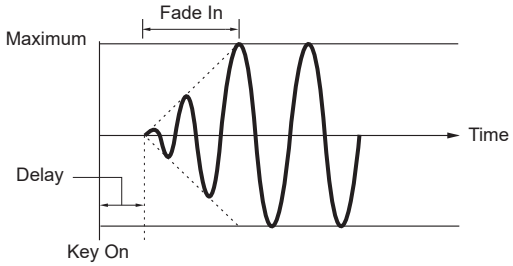
Fade In (LFO Fade In Time)

鍵盤(キー)を弾いてDelay (LFO Delay Time)で設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく(徐々に深くかかっていく)時間を設定します。値が大きいほど、LFOの効果が最大レベルに達するまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化していきます。

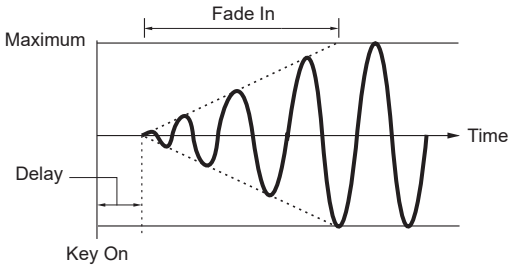
設定値: 0 ～ 127

0: LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる

小さい値のとき



大きい値のとき



Key On Reset (LFO Key On Reset)

鍵盤(キー)を押したときにLFOの発振をリセットするかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Pitch Mod (LFO Pitch Modulation Depth)

LFOのウェーブでピッチの周期的な変化を作る(ビブラートがかかる)設定です。
値が大きいほどピッチの変化幅が広くなります。

設定値: 0 ～ 127

Filter Mod (LFO Filter Modulation Depth)

LFOのウェーブでフィルターのカットオフ周波数の周期的な変化を作る(ワウがかかる)設定です。
値が大きいほどカットオフ周波数の変化幅が広くなります。

設定値: 0 ～ 127

Amp Mod (LFO Amplitude Modulation Depth)

LFOのウェーブで音量の周期的な変化を作る(トレモロがかかる)設定です。
値が大きいほど音量の変化幅が広くなります。

設定値: 0 ～ 127

Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面

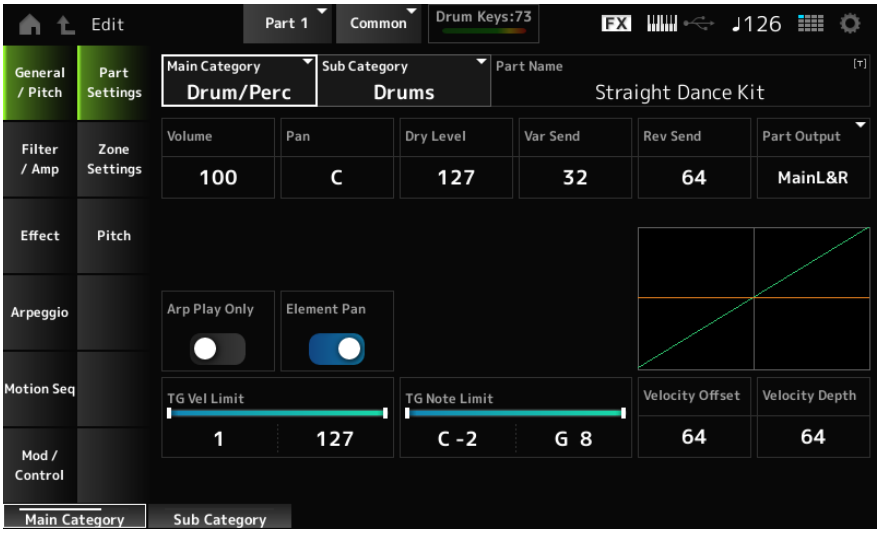
ドラムパート(AWM2)は73のドラムキーで構成されています。
Drum Part Edit (AWM2)には、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editと、ドラムキーごとのパラメーターを設定するKey Editの2種類があります。

General/Pitch

Part Settings

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings



Main Category (Part Main Category)
Sub Category (Part Sub Category)
選択中のパートが属するメインカテゴリーとそれに付属するサブカテゴリーを設定します。
設定値: データリスト参照

Part Name
選択中のパートに名前を付けます。英数字20字以内で入力してください。

Volume
選択中のパートの音量を設定します。
設定値: 0 ～ 127

Pan
選択中のパートのPan (ステレオ定位)を調節します。
設定値: L63 ～ C (Center) ～ R63

Dry Level
選択中のパートのドライレベルを設定します。
Part Output (Part Output Select)にMainL&RまたはDrumを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Var Send (Variation Send)
選択中のパートのバリエーションセンドを設定します。
Part Output (Part Output Select)にMainL&RまたはDrumを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Rev Send (Reverb Send)
選択中のパートのリバーブセンドを設定します。
Part Output (Part Output Select)にMainL&RまたはDrumを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

Part Output (Part Output Select)
選択中のパートのオーディオ信号の出力先を設定します。
設定値: MainL&R、(AsgnL&R)、USB Stereo、(AsgnL)、(AsgnR)、USB mono、Off、Drum

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される
USB Stereo: USB [TO HOST]端子(1&2 ～ 7&8チャンネル)にステレオ出力される
USB mono: USB [TO HOST]端子(1 ～ 8チャンネル)にモノラル出力される
Off: パートのオーディオ信号を出力しない
Drum: ドラムキーごとに出力先を設定できる

NOTE
以下は、MONTAGE Mとのデータ互換のための設定です。設定した場合はOffとみなします。
- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 ～ USB29&30
- USB mono: USB9 ～ USB30
- AsgnL
- AsgnR

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)
アルペジエーターでだけ演奏するパートにするか(On)、しないか(Off)を設定します。
Onに設定したパートは、アルペジエーターによるノートオンでだけ鳴ります。
設定値: Off、On

Element Pan (Element Pan Switch)
Key Editで設定したPanを有効にする(On)かしないか(Off)を設定します。
Offに設定すると、Key EditのPan設定をC (Center)とみなします。
設定値: Off、On

Velocity Limit
パートのベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。
設定値: 1 ～ 127

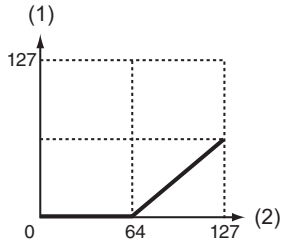
Note Limit
パートが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。
設定値: C–2 ～ G8

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

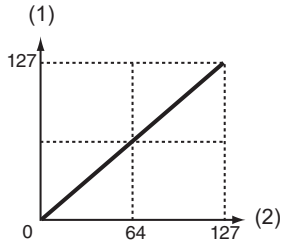
実際に音源に送るベロシティー値を一律に増減します。

設定値: 0 ～ 127

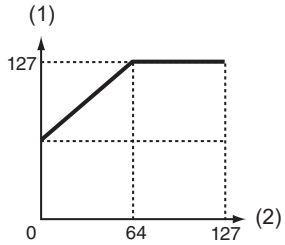
Velocity Depth = 64、
Velocity Offset = 32のとき



Velocity Depth = 64、
Velocity Offset = 64のとき



Velocity Depth = 64、
Velocity Offset = 96のとき



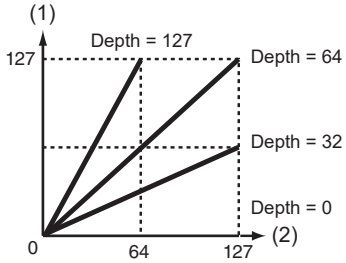
(1) 実際に音源に送るベロシティー
(2) 鍵盤を弾いたときのベロシティー

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

鍵盤(キー)を弾いたときのベロシティーに対する、実際に音源部に送るベロシティーの変化の度合いを設定します。

設定値: 0 ～ 127

Velocity Depth = 64のとき



(1) 実際に音源に送るベロシティー
(2) 鍵盤を弾いたときのベロシティー

Zone Settings

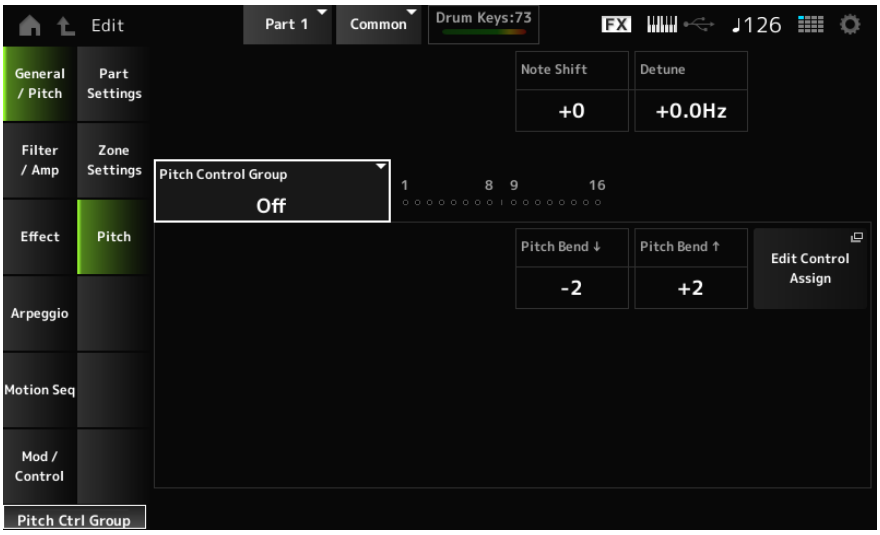
Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のGeneral/Pitch → Zone Settingsと同じです。

Pitch

Pitch画面ではパートのピッチを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch



Note Shift

ピッチを半音単位で調節します。

設定値: −48 ～ +0 ～ +48

Detune

選択中のパートのピッチを0.1Hz単位で調節します。

ピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果が得られます。

設定値: −12.8Hz ～ +0.0Hz ～ +12.7Hz

Pitch Control Group

同じグループに設定されたパートは、ピッチの設定が同じになります。

ただし、ドラムパートはPortamento、Mono/Poly、Micro Tuningは無効です。

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)
Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

ピッチベンドホイールを動かしたときの変化幅を半音単位で設定します。

設定値: −48 ～ +0 ～ +24

Filter/Amp

Filter

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のFilter/Amp → Filterと同じです。

Amp EG

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のFilter/Amp → Amp EGと同じです。

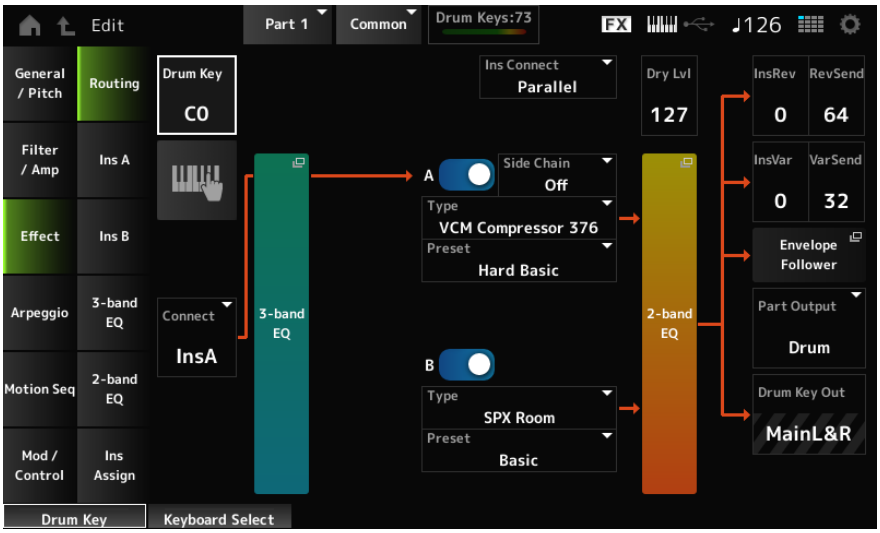
Effect

Routing

Routing画面では、パートのエフェクト結線を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing



基本的にはPart Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → Routingと同じですが、Drum Part Edit (AWM2)では以下のパラメーターが追加されます。

Drum Key (Drum Key Select)

選択中のドラムキーが表示されます。

設定値: C0 ～ C6

Keyboard Select

キーボードセレクト設定を有効にする(On)か、無効にする(Off)かを切り替えます。

Onにした場合は、エディットしたいドラムキーを、鍵盤(キー)を弾くことで選択できます。

設定値: Off、On

Connect (Drum Key Connection Switch)

ドラムキーから出る信号の出力先を、インサーションエフェクトA (InsA)、B (InsB)どちらにするか、インサーションエフェクトを通さない設定にするか(Thru)を選択します。

設定値: Thru、InsA、InsB

InsRev (Insertion to Reverb Send Level)
InsVar (Insertion to Variation Send Level)

インサーションエフェクトAまたはBを通ったドラムキーの、リバーブまたはバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。
ドラムパート全体(全ドラムキー共通)の設定です。
Connect (Drum Key Connection Switch)の設定がInsAまたはInsBで、Part Output (Part Output Select)にMainL&RまたはDrumを選んだときだけ有効です。
設定値: 0 ～ 127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)
KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

インサーションエフェクトAまたはBをバイパスしたドラムキーの、リバーブまたはバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。
ドラムキーごとの設定です。
Connect (Drum Key Connection Switch)の設定がThruで、Part Output (Part Output Select)にMainL&R、またはPart OutputにDrumかつDrum Key OutにMainL&Rを選んだときに有効です。
設定値: 0 ～ 127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

各ドラムキーの出力先を設定します。
Part Output (Part Output Select)がDrumの場合だけ表示されます。
設定値: MainL&R、(AsgnL&R)、USB Stereo、(AsgnL)、(AsgnR)、USB mono

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される
USB Stereo: USB [TO HOST]端子(1&2 ～ 7&8チャンネル)にステレオ出力される
USB mono: USB [TO HOST]端子(1 ～ 8チャンネル)にモノラル出力される

NOTE

- 以下は、MONTAGE Mとのデータ互換のための設定です。設定した場合はOffとみなします。
  - AsgnL&R
  - USB Stereo: USB9&10 ～ USB29&30
  - USB mono: USB9 ～ USB30
  - AsgnL
  - AsgnR
- Connect (Drum Key Connection Switch)がInsA/InsBの場合は、MainL&R固定です。

Ins A、Ins B

Ins A画面とIns B画面では、インサーションエフェクトの詳細設定をします。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Ins B

Common Edit画面のAudio In → Ins A、Ins Bと同じです。

3-band EQ

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → 3-band EQと同じです。

2-band EQ

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → 2-band EQと同じです。

Ins Assign

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → Ins Assignと同じです。

Arpeggio

Common

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のArpeggio → Commonと同じです。

Individual

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のArpeggio → Individualと同じです。

Advanced

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のArpeggio → Advancedとほぼ同じですが、以下のパラメーターが追加されます。

Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)

Onにすると、アルペジオ再生時にバスドラムはC1、スネアドラムはD1で鳴ります。
ドラムキットの多くは、C1にバスドラム、D1にスネアドラムの音が割り当てられていますが、ドラムキットによっては異なるノートに割り当てられている場合があります。そのため、選択しているドラムキットとアルペジオタイプの組み合わせによっては、不自然な鳴りかたになることがありますが、このパラメーターをOnにすることで、その不自然さを解消できることがあります。
設定値: Off、On

Motion Seq

Common

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMotion Seq → Commonと同じです。

Lane

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMotion Seq → Laneと同じです。

Mod/Control

Control Assign

Destinationの設定値以外は、Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → Control Assignと同じです。
Destinationの設定値は、データリストのControl Listをご参照ください。

Tx/Rx Switch

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → Tx/Rx Switchと同じです。

Control Settings

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → Control Settingsと同じです。

Drum Part Edit (AWM2) Key Edit 画面

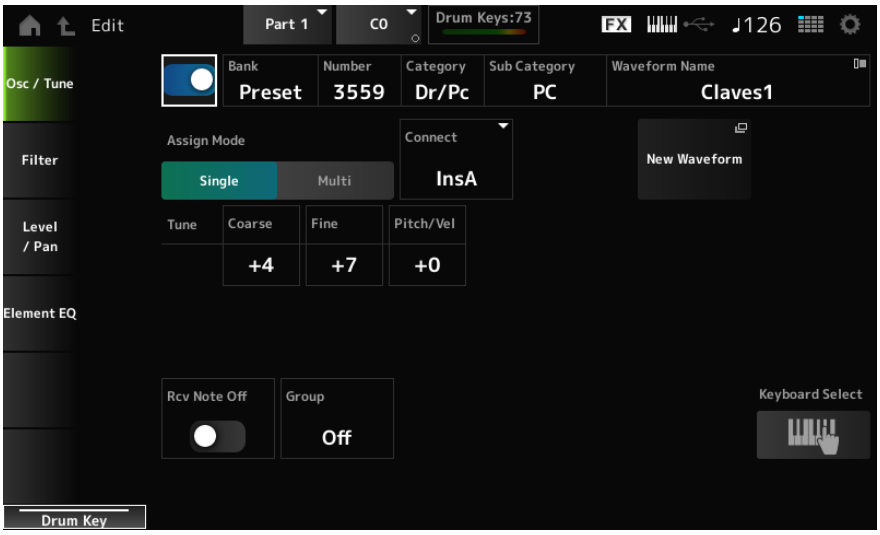
ドラムパート(AWM2)は73のドラムキーで構成されています。
Drum Part Edit (AWM2)には、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editと、ドラムキーごとのパラメーターを設定するKey Editの2種類があります。

Osc/Tune

Osc/Tune画面では、ドラムパートを構成する各キーのオシレーターを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Key選択 → Osc/Tune



Drum Key Switch

現在選ばれているドラムキーを使用するかどうかの設定をします。
設定値: Off、On

Bank (Waveform Bank)
Number (Waveform Number)
Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
Waveform Name

現在選ばれているドラムキーのウェーブフォームです。
Bankでは、プリセットウェーブフォームとユーザーウェーブフォーム、ライブラリーウェーブフォームのどれがキーに割り当てられているかが表示されます。
設定値: データリスト参照

Assign Mode (Key Assign Mode)

発音中の音に対して、同じノートオン情報を続けて受信したときの発音方法を設定します。クラッシュシンバルなど減衰の長い音を連打するような場合には、Multiに設定すると自然な発音になります。

設定値: Single、Multi

Single: 先に発音された音をいったん止めてから再び音を鳴らす
Multi: 発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音する

Connect (Drum Key Connection)

ドラムキーから出る信号の出力先を、インサーションエフェクトA (InsA)、B (InsB)のどちらにするか、インサーションエフェクトを通さない設定にするか(Thru)を選択します。

このパラメーターは、Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → RoutingにあるConnect (Drum Key Connection Switch)と同じ設定です。

設定値: Thru、InsA、InsB

New Waveform

USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオデータをウェーブフォームとしてロードします。

ウェーブフォームをロードすると、Edit Waveformが表示されます。

Edit Waveform

Waveform Edit画面が開きます。

Coarse (Coarse Tune)

ドラムキーに割り当てられているウェーブフォームのピッチを半音単位でシフトします。

設定値: −48 〜 +0 〜 +48

Fine (Fine Tune)

ドラムキーに割り当てられているウェーブフォームのピッチを微調節します。

設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)で、ピッチが変化する度合いを設定します。

設定値: −64 〜 +0 〜 63

プラスの値: キーを強く弾くほど音が高くなる
0: 元のピッチのまま変化しない
マイナスの値: キーを強く弾くほど音が低くなる

Rcv Note Off (Receive Note Off)

ドラムキーでMIDIノートオフを受けるか(On)、受けないか(Off)を設定します。減衰せずに鳴り続ける打楽器音を使用する場合は、Onに設定します。

設定値: Off、On

On: 鍵盤(キー)から指を離すと、発音が止まる
Off: 鍵盤(キー)から指を離すと、減衰しながら発音を続ける

Group (Alternate Group)

複数のドラムキーが不自然な組み合わせで同時に鳴るのを防ぐための設定です。

たとえば、ハイハットオープンとハイハットクローズなどを同じグループに登録しておくと、同時に鳴らないように設定できます。

他のドラムキーと同時に発音してもかまわないドラムキーはオフに設定します。

設定値: Off、1 〜 127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)
KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

インサーションエフェクトAまたはBをバイパスしたドラムキーの、リバーブまたはバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。ドラムキーごとの設定です。

Connect (Drum Key Connection Switch)、Part Output (Part Output Select)、Drum Key Out (Drum Key Output Select)の設定によっては無効です。

設定値: 0 ～ 127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

ドラムキーの出力先を設定します。

Connect (Drum Key Connection Switch)、Part Output (Part Output Select)、の設定によっては無効です。

設定値: MainL&R、(AsgnL&R)、USB Stereo、(AsgnL)、(AsgnR)、USB Mono

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される
USB Stereo: USB [TO HOST]端子(1&2 ～ 7&8チャンネル)にステレオ出力される
USB Mono: USB [TO HOST]端子(1 ～ 8チャンネル)にモノラル出力される

NOTE

以下は、MONTAGE Mとのデータ互換のための設定です。設定した場合はOffとみなします。

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 ～ USB29&30
- USB mono: USB9 ～ USB30
- AsgnL
- AsgnR

Keyboard Select

キーボードセレクト設定を有効にする(On)か、無効にする(Off)かを切り替えます。

Onにした場合は、エディットしたいドラムキーを、鍵盤(キー)を弾くことで選択できます。

設定値: Off、On

Filter

ドラムパートのフィルターを設定します。ドラムキーごとにローパスフィルターとハイパスフィルターを使って音質を変化させることができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Key選択 → Filter

Cutoff (LPF Cutoff Frequency)

ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

設定値: 0 ～ 1023

Cutoff/Vel (LPF Cutoff Velocity Sensitivity)

ローパスフィルターのカットオフ周波数に対するベロシティーの感度を設定します。

値をプラスに設定すると、鍵盤(キー)を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。

マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定値: −64 ～ +0 ～ +63

Resonance (LPF Resonance)

ローパスフィルターのレゾナンス効果の強さを設定します。

設定値: 0 ～ 127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

設定値: 0 ～ 1023

Level/Pan

各ドラムキーのレベルやPan(ステレオ定位)を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Key選択 → Level/Pan

Attack Time (AEG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてからLevel (Drum Key Level)で設定した音量に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Level (Drum Key Level)で設定した音量に達してから、Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)で設定した音量に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)で設定した音量に達してから、減衰するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 126、Hold

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Level (Drum Key Level)に達してから、次の変化の目標となる音量です。

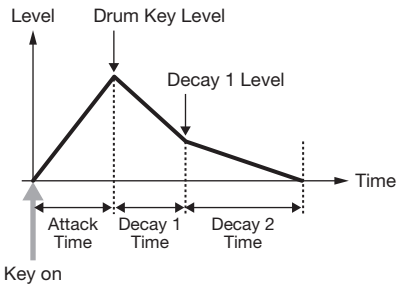
設定値: 0 ～ 127

Level (Drum Key Level)

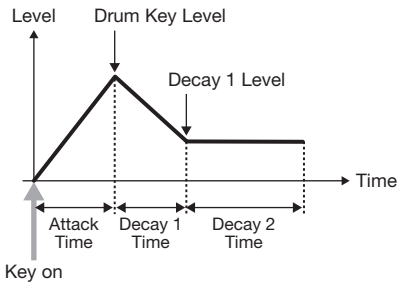
ドラムキーの出力レベルを設定します。ここでの設定により、ドラムキー間の出力バランスを調節します。

設定値: 0 ～ 127

Decay2 Time = 0 ～ 126のとき



Decay2 Time = holdのとき



Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

レベル(音量)を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)で変化させる度合いを設定します。

設定値: −64 〜 +0 〜 +63

プラスの値: キーを強く弾いたときほど音が大きくなる
0: ベロシティーによる音量変化はなくなる
マイナスの値: キーを弱く弾いたときほど音が大きくなる

Pan

ドラムキーのPan (ステレオ定位)を設定します。ここでの設定により、ドラムパート(ドラムキット)の各打楽器音のステレオ定位を調節できます。

設定値: L63 〜 C (Center) 〜 R63

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

鍵盤(キー)を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合い(変化の幅)を設定します。
Panで設定した位置が左右への移動の基準位置です。

設定値: L64 〜 C (Center) 〜 R63

Random Pan (Random Pan Depth)

鍵盤(キー)を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合いを設定します。
Panで設定した位置が定位の変化の中心です。

設定値: 0 〜 127

Element EQ

Part Edit (AWM2) Element Edit画面のElement EQと同じです。

Part Edit (FM-X) Part Common Edit画面

ノーマルパート(FM-X)は8個のオペレーターで構成されます。
Part Edit (FM-X)は、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editとオペレーターごとのパラメーターを設定するOperator Editの2種類があります。

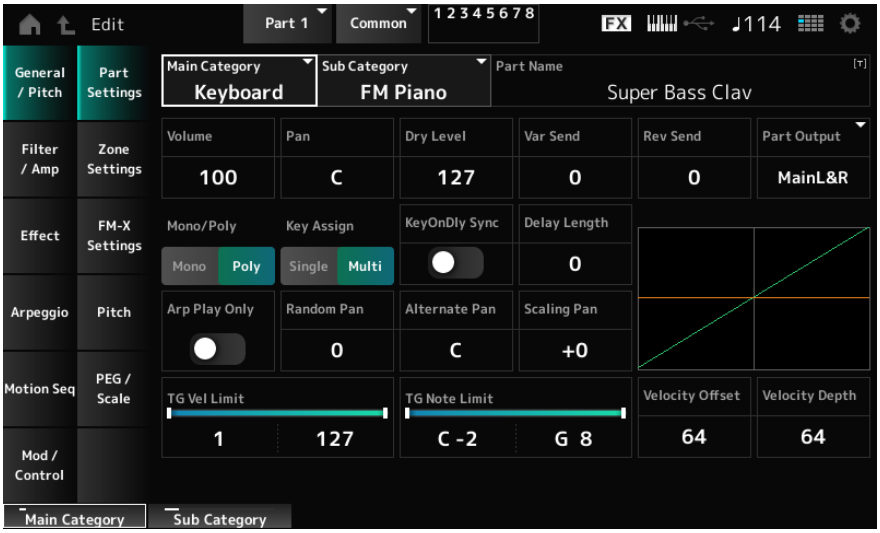
General/Pitch

Part Settings

Part Settings画面では、パートの名前や発音条件など、一般的なパラメーターを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings



Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のGeneral/Pitch → Part Settingsと同じですが、以下のパラメーターが追加されます。

Random Pan (Random Pan Depth)

鍵盤(キー)を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合いを設定します。
Panで設定した位置が定位の変化の中心となります。
設定値: 0 ～ 127

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

鍵盤(キー)を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合い(変化の幅)を設定します。
Panで設定した位置が左右への移動の基準位置となります。
設定値: L64 ～ C (Center) ～ R63

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

弾く鍵盤(キー)の位置(ノート)によって左右の音の定位が移動する度合い(変化の幅)を設定します。ノートナンバー C3が定位の基準点となり、このときの定位はPanで設定した値になります。
値をプラスに設定すると、低音部のキーを弾いたときほど定位が左になり、高音部のキーを弾いたときほど右に移動します。0に設定すると定位の変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で右に、高音部で左になります。
設定値: −64 ～ +0 ～ +63

KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)

鍵盤(キー)を弾いたあと、実際に音が出るまでの遅れであるキーオンディレイのタイミングを、テンポと同期させるかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Delay Length (Key On Delay Time Length)

鍵盤(キー)を弾いたあと、実際に音が出るまでの遅れを設定します。

KeyOnDly Syncがオンの場合は無効です。

設定値: 0 ～ 127

Delay Length (Key On Delay Note Length)

KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)がOnの場合に有効なパラメーターで、キーオンディレイのタイミングを音符で設定します。

設定値: 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 × 4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、1/4 × 5 (4分音符5拍)、1/4 × 6 (4分音符6拍)、1/4 × 7 (4分音符7拍)、1/4 × 8 (4分音符8拍)

Zone Settings

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のGeneral/Pitch → Zone Settingsと同じです。

FM-X Settings

FM-X Settings画面では、FM-X音色の簡易エディット機能であるFM Colorパラメーターと、オペレーターの並べ方であるアルゴリズムを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → FM-X Settings

FM Attack

FMによる変調の深さを時間変化させるEGのアタックタイムをコントロールします。

設定値: −99 ～ +0 ～ +99

FM Decay

FMによる変調の深さを時間変化させるEGのディケイタイムをコントロールします。

設定値: −99 ～ +0 ～ +99

FM Sustain

FMによる変調の深さを時間変化させるEGのサステインレベルをコントロールします。

設定値: −99 ～ +0 ～ +99

FM Release

FMによる変調の深さを時間変化させるEGのリリースタイムをコントロールします。

設定値: −99 ～ +0 ～ +99

Algorithm (Algorithm Number)

アルゴリズムを切り替えます。

設定値: データリスト参照

Feedback (Feedback Level)

フィードバックとは、モジュレーターで変調したキャリアの出力波形を使ってモジュレーター自身を変調することです。ここでは、その変調の度合い(レベル)を設定します。

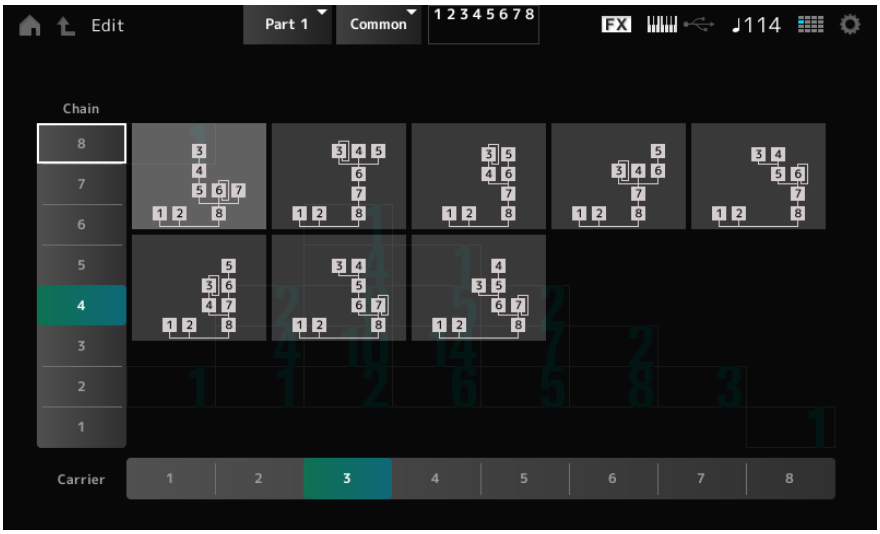
設定値: 0 ～ 7

FM Depth
FMによる変調の深さを変化させます。
設定値: −99 〜 +0 〜 +99

FM Harmonics
FMによるサウンドの倍音周波数を変化させます。
設定値: −99 〜 +0 〜 +99

FM Texture
FMによるサウンドの質感を変化させます。
設定値: −99 〜 +0 〜 +99

Algorithm Search
アルゴリズムサーチ画面が開きます。



- **Chain**
  オペレーターの直列に接続される最大の長さを基準に、選択可能なアルゴリズムをフィルタリングをします。
- **Carrier**
  キャリアの数を基準に、選択可能なアルゴリズムをフィルタリングをします。

Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)
フィルターのカットオフ周波数を設定して、音を変更します。ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。
ここではフィルターカットオフ周波数に対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)
カットオフ周波数付近の信号の音量を増減することで、独自のクセを調整します。
ここではフィルターレゾナンスに対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Filter Offset FEG Depth
FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Filter Type
Filter Type画面が開きます。

Filter EG
Filter EG画面が開きます。

Pitch

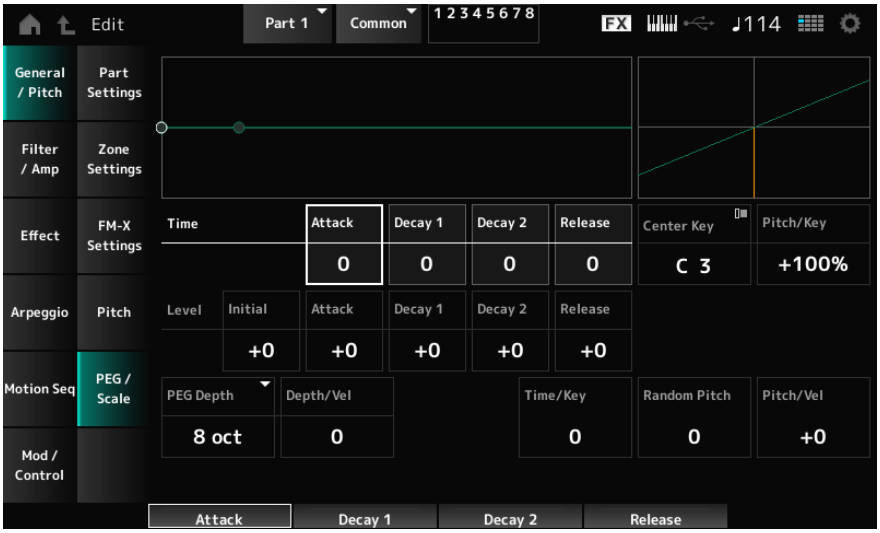
Legato Slope (Portamento Legato Slope)が無効であることを除き、Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のGeneral/Pitch → Pitchと同じです。

PEG/Scale

PEG/Scale画面では、パートのピッチエンベロープジェネレーターとスケールを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] →Part Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → PEG/Scale



Attack Time (PEG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてピッチ変化がスタートしてから、Attack Level (PEG Attack Level)で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Attack Level (PEG Attack Level)で設定したピッチに達してから、Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)で設定したピッチに達してから、Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Release Time (PEG Release Time)

鍵盤(キー)を離してからRelease Level (PEG Release Level)に至るまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)の基準キーを設定します。

設定値: C–2 ～ G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

となりの鍵盤(キー)とのピッチを設定します。Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)で設定されたノートが基準になります。

設定値: −200% 〜 +0% 〜 +200%

+100% (デフォルト): となりのキーとのピッチ差が半音になる
0%: となりのキーとのピッチ差がなくなり、すべてのキーでCenter Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)で指定したノートが鳴る
マイナスの値: ノートの高低と実際に鳴る音の高低が入れ替わる

Initial Level (PEG Initial Level)

鍵盤(キー)を弾いた瞬間のピッチを設定します。

設定値: −50 〜 +0 〜 +50

Attack Level (PEG Attack Level)

鍵盤(キー)を弾き、Initial Level (PEG Initial Level)から最初に変化したときに到達するピッチです。

設定値: −50 〜 +0 〜 +50

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Attack Level (PEG Attack Level)に達してから、次の変化の目標となるピッチです。

設定値: −50 〜 +0 〜 +50

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)に達してから、次の変化の目標となるピッチです。

設定値: −50 〜 +0 〜 +50

Release Level (PEG Release Level)

鍵盤(キー)を離してから、最終的に到達するピッチです。

設定値: −50 〜 +0 〜 +50

PEG Depth

PEGによるピッチの変化幅を設定します。

設定値: 8 oct、2 oct、1 oct、0.5 oct

NOTE

設定値を8 octとした場合には、ピッチEGのレベル値に最小値を指定すると音源部から入力されたピッチ(0)に対して−4オクターブの変化が得られ、最大値を指定すれば+4オクターブの変化が得られます。

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

PEGによるピッチ変化の時間を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。

設定値: 0 〜 7

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

PEGのピッチ変化の速さを、鍵盤(キー)の高低によって増減させる度合いを設定します。
Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key): C3固定で指定されたキーによって作られる、PEGの変化の速さが基準となります。

設定値: 0 〜 7

プラスの値: PEGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなる
0: キーの高低によるPEGの変化はなくなる

Random Pitch (Random Pitch Depth)

鍵盤(キー)を弾くたびに、ピッチをランダムに変化させます。

設定値: 0 〜 127

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)で、ピッチを変化させる度合いを設定します。

設定値: −64 〜 +0 〜 +63

プラスの値: キーを強く弾くほど音が高くなる
0: 元のピッチのまま変化しない
マイナスの値: キーを強く弾くほど音が低くなる

Filter/Amp

Filter Type

Part Edit (AWM2) Element Edit画面のFilter → Typeと同じです。

Filter EG

Part Edit (AWM2) Element Edit画面のFilter → Filter EGと同じです。

Filter Scale

Part Edit (AWM2) Element Edit画面のFilter → Scaleと同じです。

Amp EG

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のFilter/Amp → Amp EGと同じです。

Effect

Routing

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → Routingとほぼ同じですが、以下の点が異なります。

- Elementごとの出力先設定がない
- Ins ConnectでParallelが選択できない

Ins A、Ins B

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → InsA、InsBと同じです。

3-band EQ

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → 3-band EQと同じです。

2-band EQ

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → 2-band EQと同じです。

Ins Assign

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → Ins Assignと同じです。

Arpeggio

Common

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のArpeggio → Commonと同じです。

Individual

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のArpeggio → Individualと同じです。

Advanced

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のArpeggio → Advancedと同じです。

Motion Seq

Common

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMotion Seq → Commonと同じです。

Lane

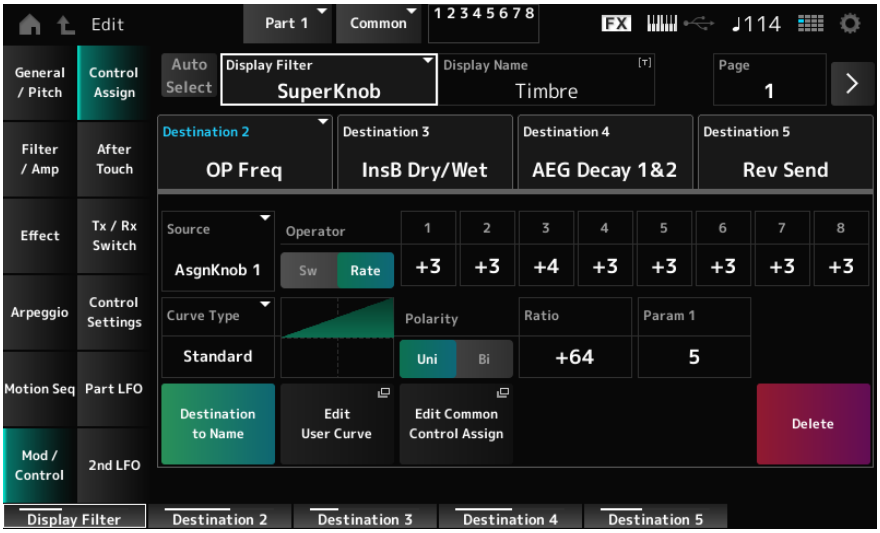
Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMotion Seq → Laneと同じです。

Mod/Control

Control Assign

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Control Assign



Destinationの設定値以外は、Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → Control Assignと同じです。
設定値についてはデータリストをご参照ください。
また、ElementSwなどの代わりに、以下のパラメーターを使います。

Operator Sw 1 ～ 8 (Operator Switch)

各オペレーターに対してコントローラーの働きを有効にする(On)か、無効にする(Off)かを選択します。Destinationでオペレーターに関するパラメーターを選んだときだけ表示されます。

設定値: Off、On

Sw/Rate

Operator SwとOperator Rateの表示を切り替えます。
DestinationがOP FreqまたはOP AEG Offsetのときだけ表示されます。

設定値: Off、On

Operator Rate 1 ～ 8

Destinationで選択したパラメーターに対するコントローラーの感度をオペレーターごとに設定します。
DestinationがOP FreqまたはOP AEG Offsetのときだけ表示されます。

設定値: –7 ～ +0 ～ +7

After Touch

Destinationの設定値以外は、Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → After Touchと同じです。

Tx/Rx Switch

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → Tx/Rx Switchと同じです。

Control Settings

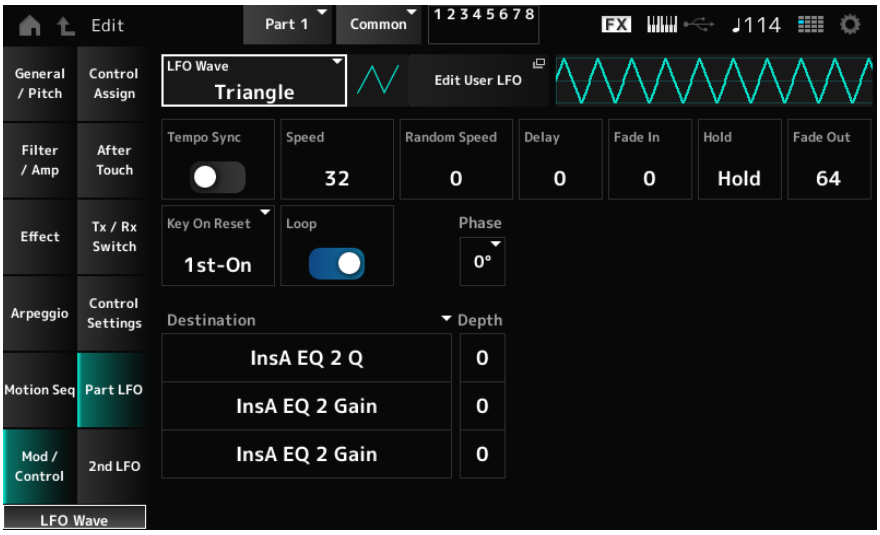
Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → Control Settingsと同じです。

Part LFO

Part LFO画面では、パートのLFOを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Part LFO



LFO Wave

LFOのウェーブを選択して、LFOの揺らしかた(周期的な変化のしかた)を設定します。

設定値: Triangle、Triangle+、Saw Up、Saw Down、Squ1/4、Squ1/3、Square、Squ2/3、Squ3/4、Trapezoid、S/H1、S/H2、User

Edit User LFO

User LFO Edit画面が開きます。

最大16ステップ(段階)でLFO波形を作成します。

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

LFO Waveの変化の速さを、アルペジオやソングの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。

設定値: Off (同期なし)、On (同期あり)

- **Offのとき**

Speed (LFO Speed)

LFO Waveの変化の速さを設定します。

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)がOnのときは無効です。

設定値: 0 ～ 63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

LFO Speedをランダムに変化させます。

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)がOnのときは無効です。

設定値: 0 ～ 127

- **Onのとき**

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

LFO Waveの変化の速さを音符で設定します。

設定値: 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 × 4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、1/4 × 5 (4分音符5拍)、1/4 × 6 (4分音符6拍)、1/4 × 7 (4分音符7拍)、1/4 × 8 (4分音符8拍)、1/4 × 16 (4分音符16拍)、1/4 × 32 (4分音符32拍)、1/4 × 64 (4分音符64拍)

Delay (LFO Delay Time)

鍵盤(キー)を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

設定値: 0 ～ 127

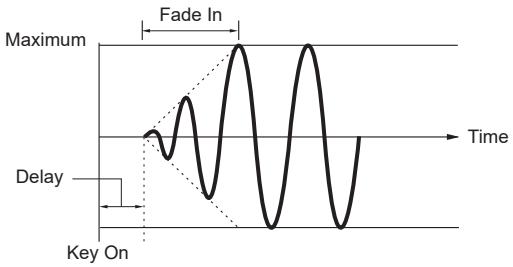
Fade In (LFO Fade In Time)

鍵盤(キー)を弾いてDelay (LFO Delay Time)で設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく(徐々に深くかかっていく)時間を設定します。値が大きいほど、LFOの効果が最大レベルに達するまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化していきます。

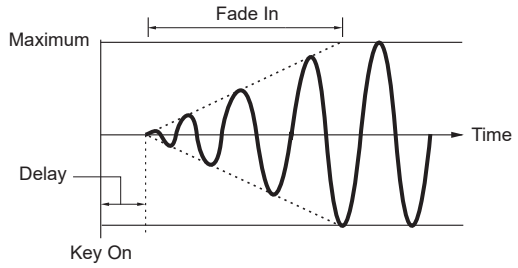
設定値: 0 ～ 127

0: LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる

小さい値のとき



大きい値のとき

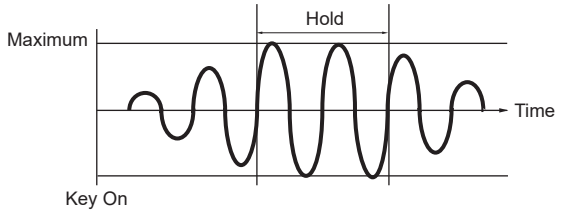


Hold (LFO Hold Time)

LFOの効果が始まってから最大レベルに達したあとの持続時間を設定します。

設定値: 0 ～ 126、Hold

Hold: フェードアウトに移行しない

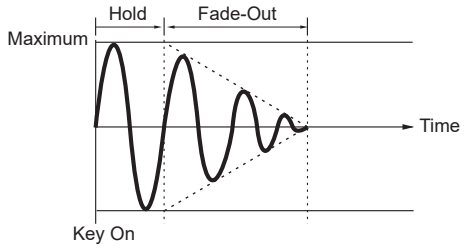


Fade Out (LFO Fade Out time)

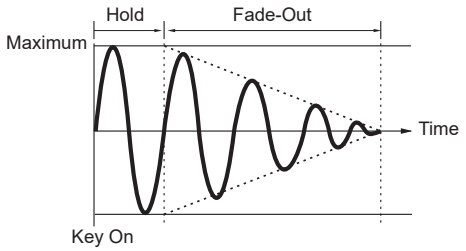
鍵盤(キー)を弾いてHold (LFO Hold Time)で設定された持続時間を経過したあと、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が減衰していく時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっていきます。

設定値: 0 ～ 127

小さい値のとき



大きい値のとき



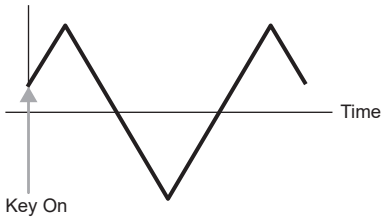
Key On Reset (LFO Key On Reset)

鍵盤(キー)を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

設定値: Off、Each-on、1st-on

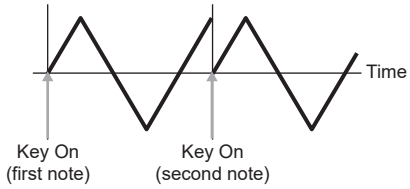
OFFのとき

LFOの発振はリセットされません。鍵盤(キー)を弾くと、その時点の位相の場所に関わらず、信号波形が始まります。



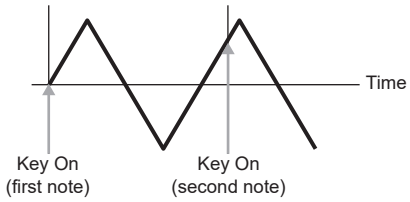
Each-onのとき

鍵盤(キー)を弾くたびにLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。



1st-onのとき

鍵盤(キー)を弾いたときに1音めは必ずLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。
1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合は、2音めではリセットされません。



Loop (LFO Loop Switch)

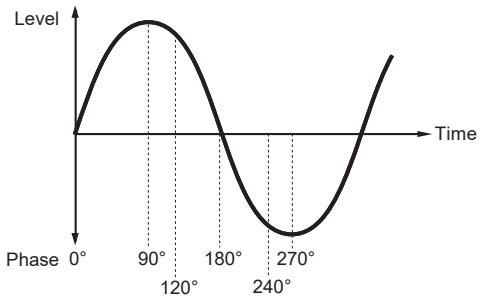
LFO Waveが繰り返し再生されるか、1回だけ再生されるかを切り替えます。

設定値: Off、On

Phase (LFO Phase)

LFO Waveがリセットされたときの初期位相を設定します。

設定値: 0°、90°、120°、180°、240°、270°



Destination (LFO Destination)

LFO Waveでコントロールする機能を選択します。

設定値: Insertion Effect A Parameter1 ～ 24、Insertion Effect B Parameter1 ～ 24 (インサーションエフェクトによる)

Depth (LFO Depth)

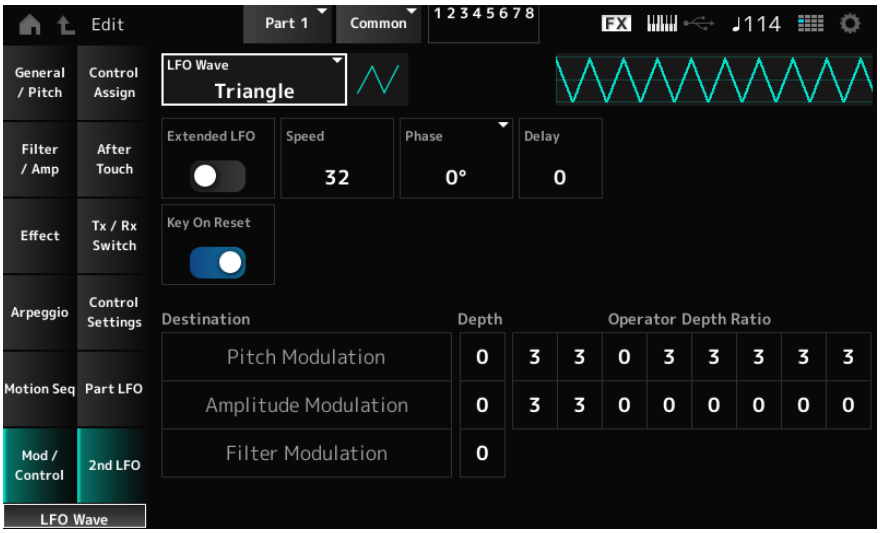
DestinationごとのLFO Waveによるコントロールの深さを設定します。

設定値: 0 ～ 127

2nd LFO

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → 2nd LFO



LFO Wave (2nd LFO Wave)

2nd LFOのウェーブを選択します。

設定値: Triangle、Saw Down、Saw Up、Square、Sine、S/H

NOTE

SineだけAmplitude Modulationの位相がずれます。

Extended LFO (2nd LFO Extended LFO)

Speed (2nd LFO Speed)の旧設定値(Off: 0 ～ 99)と新設定値(On: 0 ～ 415)を切り替えます。
旧設定値で作成されたデータとの互換性を保つためには、Offに設定します。

設定値: Off、On

Speed (2nd LFO Speed)

LFO Wave (2nd LFO Wave)の変化の速さを設定します。

設定値: 0 ～ 99 (Extended LFOがOffの場合)、0 ～ 415 (Extended LFOがOnの場合)

Phase (2nd LFO Phase)

LFO Wave (2nd LFO Wave)がリセットされたときの、初期位相を設定します。

設定値: 0°、90°、180°、270°

Delay (2nd LFO Delay Time)

鍵盤(キー)を弾いてから2nd LFOの効果がフェードインしながら始まっていく時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Key On Reset (2nd LFO Key On Reset)

鍵盤(キー)を押したときに2nd LFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)

LFO Wave (2nd LFO Wave)でピッチの周期的な変化を作ります。ここではLFO信号による変調の深さを設定します。

設定値: 0 〜 99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset)

Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)で設定したLFO信号による変調の深さを、オペレーターごとに増減する設定です。

設定値: 0 〜 7

Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)

LFO Wave (2nd LFO Wave)で音量の周期的な変化を作ります。ここではLFO信号による変調の深さを設定します。

設定値: 0 〜 99

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset)

Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)で設定したLFO信号による変調の深さを、オペレーターごとに増減する設定です。

設定値: 0 〜 7

Filter Modulation Depth (2nd LFO Filter Modulation Depth)

LFO Wave (2nd LFO Wave)でフィルターカットオフ周波数の周期的な変化を作ります。ここではLFO信号による変調の深さを設定します。

設定値: 0 〜 99

Part Edit (FM-X) Operator Edit画面

ノーマルパート(FM-X)は8個のオペレーターで構成されます。
Part Edit (FM-X)は、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editとオペレーターごとのパラメーターを設定するOperator Editの2種類があります。

Form/Freq

Form/Freq画面では、オペレーターの波形と周波数を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Operator選択 → Form/Freq

Attack Time (PEG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてピッチ変化がスタートしてから、Attack Level (PEG Attack Level)で設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Decay Time (PEG Decay Time)

Attack Level (PEG Attack Level)で設定したピッチに達してから、PEGの変化量が0になるまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Initial Level (PEG Initial Level)

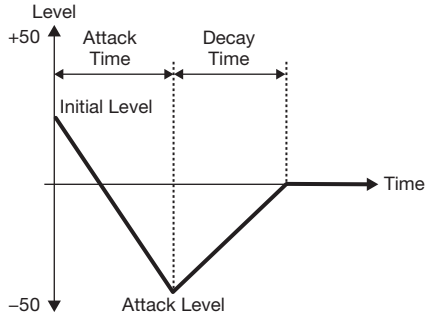
鍵盤(キー)を弾いた瞬間のピッチを設定します。

設定値: −50 ～ +0 ～ +50

Attack Level (PEG Attack Level)

鍵盤(キー)を弾き、Initial Level (PEG Initial Level)から最初に変化したときに到達するピッチです。

設定値: −50 〜 +0 〜 +50



Spectral (Spectral Form)

オペレーターの基本波形を設定します。

設定値: Sine、All 1、All 2、Odd 1、Odd 2、Res 1、Res 2

Sine: 倍音を一切含まない正弦波形
All 1: 広帯域に倍音を持つ波形
All 2: 狭帯域に倍音を持つ波形
Odd 1: 広帯域に奇数次倍音を持つ波形
Odd 2: 狭帯域に奇数次倍音を持つ波形
Res 1: 広帯域の特定の倍音にピークを持つ波形
Res 2: 狭帯域の特定の倍音にピークを持つ波形

Skirt (Spectral Skirt)

波形の倍音帯域の裾の広がりを設定します。この値を小さくするほど広がりが狭くなって特定の倍音が強調されます。

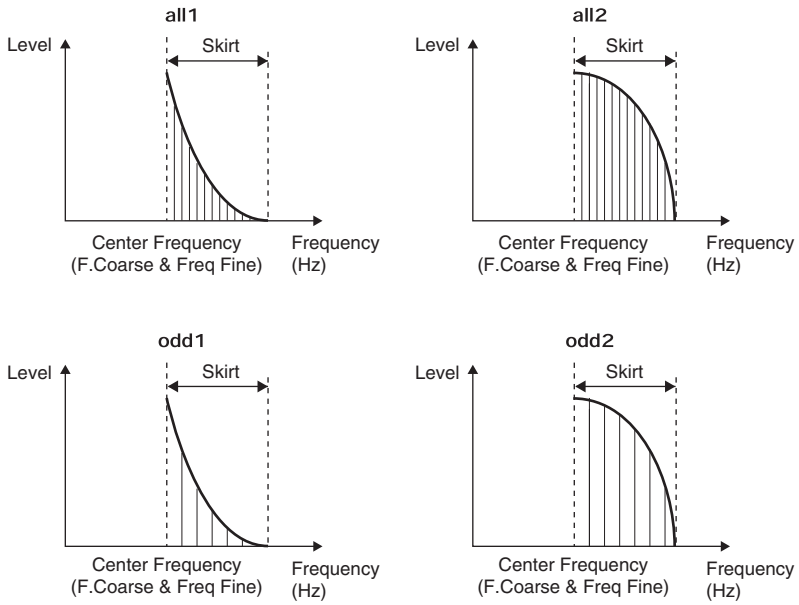
Spectral (Spectral Form)がSineの場合は無効です。

設定値: 0 〜 7

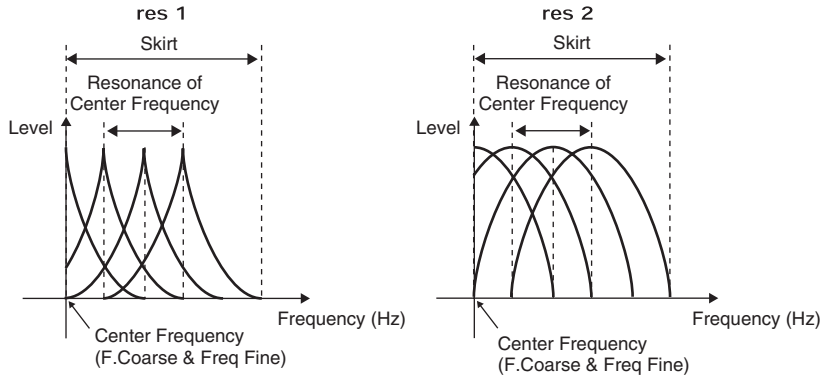
Resonance (Spectral Resonance)

スペクトルのレゾナンス効果の感度を設定します。
中心周波数が高次倍音の次数の大きいほうに移動し、音色にクセを付ける共振効果が得られます。
Spectral (Spectral Form)がRes 1またはRes 2の場合だけ有効です。
設定値: 0 ～ 99

オペレーターの基本波形に含まれるSineは倍音成分を持たない最も単純な波形ですが、その他の波形には倍音成分が含まれます。このため、Sine以外の波形を選んだ場合は、選んだ波形に応じて倍音や倍音中のピーク成分(フォルマント)を調節するパラメーターが使えるようになります。
ここではスペクトルで表現した基本波形を見ながら、それぞれを制御する特徴的なパラメーターをいくつか示します。



Skirtの値を大きくして倍音分布を広げると倍音が増える



Resonanceの値を大きくすると中心周波数が高次倍音次数の大きいほうに移動する
Resonanceが0: 第1次倍音に移動
Resonanceが99: 第100次倍音に移動

Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

鍵盤(キー)を押したときにオペレーターの発振をリセットするかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Off: オシレーターの発振をリセットせず、鍵盤(キー)を弾くと、その時点の位相の場所に関わらず信号波形が始まる

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)で、ピッチを変化させる度合いを設定します。

Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)がFixedのときだけ有効です。

設定値: –7 ～ +0 ～ +7

プラスの値: 鍵盤(キー)を強く弾くほど音が高くなる
0: 元のピッチのまま変化しない
マイナスの値: 鍵盤(キー)を強く弾くほど音が低くなる

Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)

オペレーターの出力ピッチの設定を切り替えます。

設定値: Ratio、Fixed

Ratio: 鍵盤(キー)ピッチに合わせて出力ピッチを設定する
Fixed: 鍵盤(キー)ピッチに関係なくCoarseとFineで一定のピッチを指定する

Coarse (Coarse Tune)

各オペレーターの出力ピッチを調節します。

設定値: Freq ModeがRatioの場合: 0 ～ 31、Freq ModeがFixedの場合: 0 ～ 21

Fine (Fine Tune)

各オペレーターの出力ピッチを微調節します。

設定値: Freq ModeがRatioの場合: 0 ～ 99、Freq ModeがFixedの場合: 0 ～ 127

Detune

各オペレーターの出力ピッチをわずかに高めまたは低めにします。

Coarse (Coarse Tune)やFine (Fine Tune)で同じ値を設定している場合でも、Detuneを設定したオペレーターでは微妙なピッチのずれが生じるため、結果的に音の広がりやうねりを作り出せます。

設定値: –15 ～ +0 ～ +15

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

となりの鍵盤(キー)とのピッチの差を設定します。Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)がFixedのときだけ有効です。

設定値: 0 ～ 99

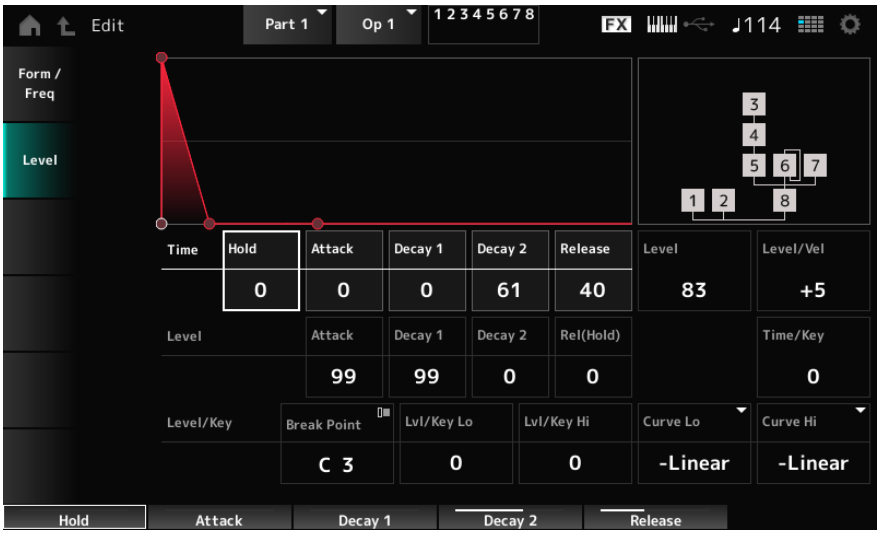
0: となりの鍵盤(キー)とのピッチの差がなくなり、すべてのキーでCoarseとFineで設定したピッチが鳴る
99: となりの鍵盤(キー)とのピッチの差が半音になる

Level

Level画面では、オペレーターのレベル全般の項目を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Operator選択 → Level



Hold Time (AEG Hold Time)

鍵盤(キー)を弾いてからRel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)で設定した値に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Attack Time (AEG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてからAttack Level (AEG Attack Level)で設定した値に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Attack Level (AEG Attack Level)で設定した値に達してから、Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)で設定した値に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)で設定した値に達してから、Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)で設定した値に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Release Time (AEG Release Time)

鍵盤(キー)を離してから、Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)で設定した値に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 99

Attack Level (AEG Attack Level)

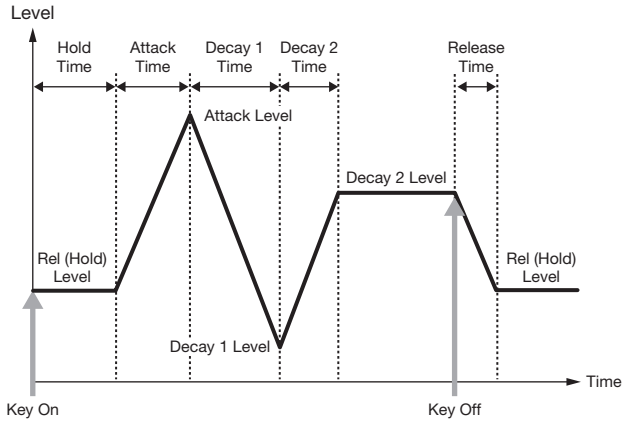
鍵盤(キー)を弾いてから最初に変化する値です。

設定値: 0 ～ 99

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)
Attack Level (AEG Attack Level)に達してから、次の変化の目標となる値です。
設定値: 0 〜 99

Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)
鍵盤(キー)を押している間、持続する値です。
設定値: 0 〜 99

Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)
鍵盤(キー)を離してから、最終的に到達する値です。
設定値: 0 〜 99



Level (Operator Level)
各オペレーターの出力レベルを設定します。
設定値: 0 〜 99

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)
レベルを、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)で変化させる度合いを設定します。
設定値: –7 〜 +0 〜 +7

プラスの値: キーを強く弾いたときほど音が大きくなる
0: ベロシティーによる音量変化はなくなる
マイナスの値: キーを弱く弾いたときほど音が大きくなる

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)
AEGのレベル変化の速さを、鍵盤(キー)の高低によって増減させる度合いを設定します。
設定値: 0 〜 7

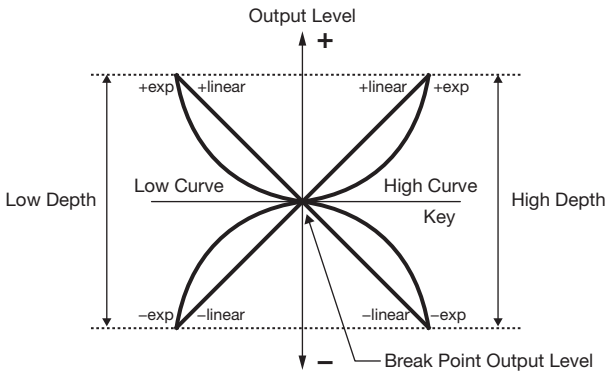
プラスの値: AEGの音量変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなる
0: キーの高低によるAEGの音量変化はなくなる

Break Point (Level Scaling Break Point)
アンプリチュードスケーリングのブレイクポイントとなるノートナンバーを設定します。
設定値: A–1 〜 C8

Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)
Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)
変化カーブの傾きの急さを設定します。
設定値: 0 〜 99

Curve Lo (Level Scaling Low Curve)
Curve Hi (Level Scaling High Curve)
アンプリチュードスケーリングの変化カーブを設定します。
設定値: −Linear、−Exp、+Exp、+Linear

Break Pointで設定したキーを境界として、Curve Loで左側のカーブを決め、Lvl/Key Loでそのカーブの傾きの急さを決めます。同様にCurve Hiで右側のカーブを決め、Lvl/Key Hiでそのカーブの傾きの急さを決めます。



Break Pointで設定したキーではLevel (Operator Level)で設定したままの出力レベルです。
Break Pointより左側のキーではCurve LoとLvl/Key Loで設定したカーブに合わせて、右側のキーではCurve HiとLvl/Key Hiで設定したカーブに合わせて、それぞれ出力レベルが補正されます。
Expタイプのカーブでは出力レベルは指数的な変化、Linearタイプでは直線的な変化が得られます。どちらの場合もBreak Pointから遠ざかるほど出力レベルが大きく変化します。

Part Edit (AN-X) Part Common Edit画面

ノーマルパート(AN-X)は3つのオシレーターとノイズで構成されています。
Part Edit (AN-X)には、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editと、オシレーターごとのパラメーターを設定するOscillator Edit、ノイズのパラメーターを設定するNoise Editの3種類があります。

General/Pitch

Part Settings

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のGeneral/Pitch → Part Settingsと同じです。

Zone Settings

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のGeneral/Pitch → Zone Settingsと同じです。

AN-X Settings

AN-X Settings画面では、AN-X音源固有のパラメーターを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → AN-X Settings

Unison
音色を複数重ねることで音の厚みを作ります。
設定値: Off、2、4

Unison Detune
重ねる音色のピッチのずれを設定します。
設定値: 0 ～ 15

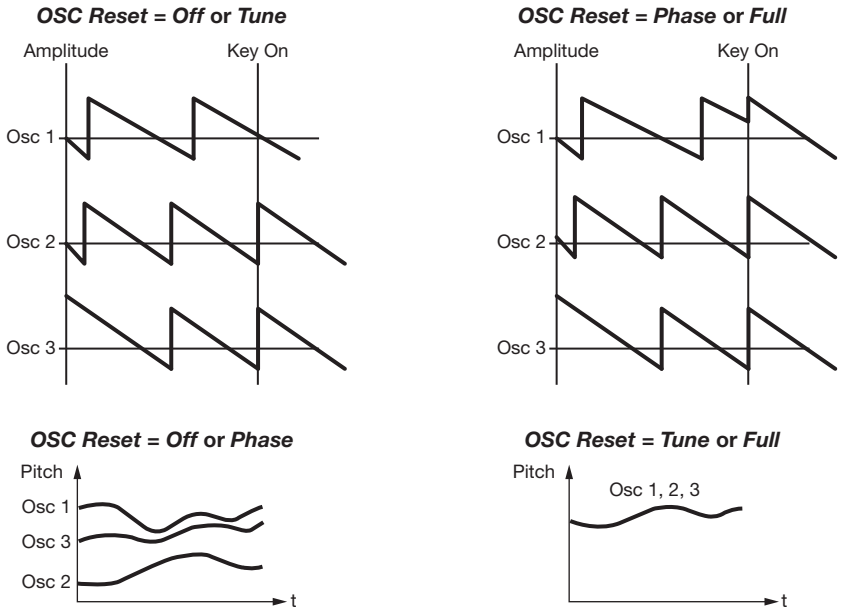
Unison Spread
重ねる音色のステレオの広がりを設定します。
設定値: 0 ～ 15

OSC Reset

オシレーターをリセットする方法を指定します。

設定値: Off、Phase、Tune、Full

Off: リセットしない
Phase: キーオンのときにOSC 1 ～ 3の位相をリセットする
Tune: OSC 1 ～ 3のピッチのばらつきをなくす
Full: PhaseとTuneが同時に有効になる



Voltage Drift

オシレーターのピッチやFilter Cutoffのばらつき具合を指定します。これらのばらつきは、Ageingの影響も受けます。

設定値: 0 ～ 127

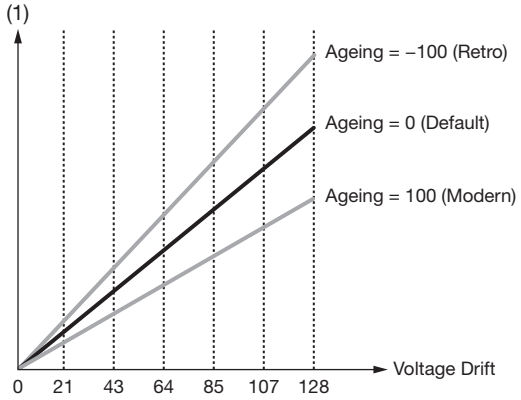
0: ばらつきなし
64: 基準
127: ばらつき最大

Ageing

機種の古さ/新しさに応じた周波数特性やOSC Pitch、Filter Cutoff、EG Timeのばらつき具合を調整します。

設定値: –100(機種が古い) ～ +0 ～ +100(機種が新しい)

■ Voltage DriftとAgeingの関係



(1) CutoffまたはPitchのばらつき具合

Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)
フィルターのカットオフ周波数を設定して、音を変更します。ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。
ここでは、フィルターカットオフ周波数に対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)
カットオフ周波数付近の信号の音量を増減させることで、独自のクセを調整します。
ここでは、フィルターレゾナンスに対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Filter Offset FEG Depth
FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Filter Type
Filter Type画面が開きます。

Filter EG
Filter EG画面が開きます。

AEG Offset Attack (AEG Attack Time)
鍵盤(キー)を弾いてから音量が最大になるまでの時間を設定します。
ここでは、Attack (Amplitude EG Attack Time)に対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

AEG Offset Decay (AEG Decay Time)
音量が最大になったあとの音量変化の時間を設定します。
ここでは、Decay (Amplitude EG Decay Time)に対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

AEG Offset Sustain (AEG Sustain Level)
ディケイタイム経過後の音量を調節します。
ここでは、Sustain (Amplitude EG Sustain Level)に対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

AEG Offset Release (AEG Release Time)
鍵盤(キー)を離してから音が消えるまでの時間を設定します。
ここでは、Release (Amplitude EG Release Time)に対するオフセット値を設定します。
設定値: −64 〜 +0 〜 +63

Amp EG
Amp EG画面が開きます。

Pitch

Legato Slope (Portamento Legato Slope)が無効であることを除き、Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のGeneral/Pitch → Pitchと同じです。

Pitch EG

Pitch EG画面では、ピッチエンベロープジェネレーターを設定します。
鍵盤(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでのピッチの時間的な変化を作ります。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch EG

Attack (Pitch EG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてからEGが最大に達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～255

Decay (Pitch EG Decay Time)

EGが最大に達してからSustain (Pitch EG Sustain Level)で設定したレベルに達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～255

Sustain (Pitch EG Sustain Level)

サステインレベルを設定します。
設定値: 0 ～ 511

Release (Pitch EG Release Time)

鍵盤(キー)を離してからEGが0になるまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～255

Time/Vel (Pitch EG Time Velocity Sensitivity)

ベロシティーによるEGの時間変化を設定します。
値を大きく設定するほど、強いベロシティーで演奏したときのEGの時間変化が速くなります。
設定値: –255 ～ +0 ～ +255

PEG Depth - Osc 1 〜 3 (Oscillator 1 〜 3 Pitch EG Depth)

EGが最大に達したときのピッチの変化をcent単位で設定します。値が0から離れるほどピッチ変化の幅が大きくなります。

設定値: −4800cent 〜 +0 〜 +4800cent

0: 元のピッチのまま変化しない
マイナスの値: ピッチ変化の高低が逆になる

PEG Depth/Vel - Osc 1 〜 3 (Oscillator 1 〜 3 Pitch EG Depth Velocity Sensitivity)

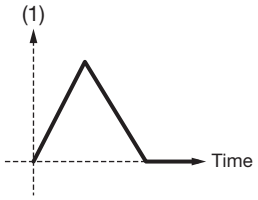
PEGによるピッチの変化幅を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。

設定値: −255 〜 +0 〜 +255

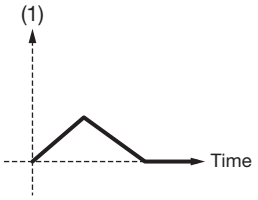
プラスの値: PEGによるピッチの変化幅が、強いベロシティーでは広くなり、弱いベロシティーでは狭くなる
0: ベロシティーによるPEGの変化はなくなる
マイナスの値: PEGによるピッチの変化幅が、強いベロシティーでは狭くなり、弱いベロシティーでは広くなる

プラスの値のときのイメージ

強いベロシティー（ピッチの変化幅が広い）



弱いベロシティー（ピッチの変化幅が狭い）



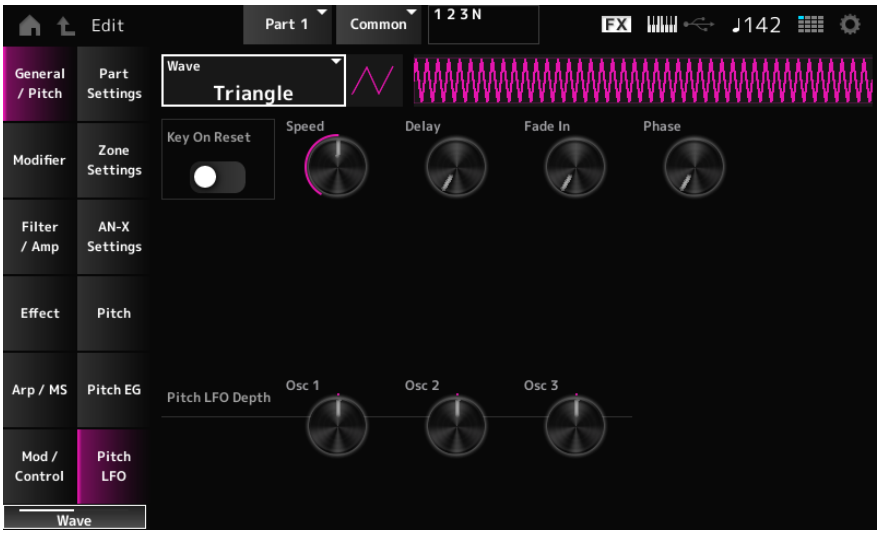
(1) Pitch Depth

Pitch LFO

Pitch LFO画面ではピッチのLFOを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch LFO



Wave (Pitch LFO Wave)

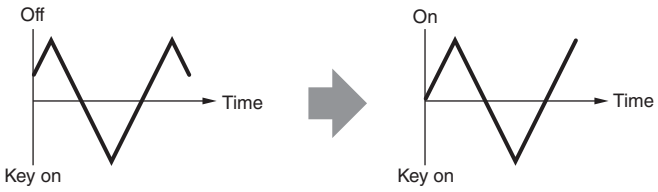
LFOの波形を選択して、LFOの揺れかた(周期的な変化)を設定します。

設定値: Saw、Square、Triangle、Sine、Random

Key On Reset (Pitch LFO Key On Reset)

鍵盤(キー)を弾いたときにLFOの位相をリセットするかどうかを設定します。

設定値: Off、On



Speed (Pitch LFO Speed)

LFOの波形の変化の速さを設定します。

設定値: 0 ～ 415

Delay (Pitch LFO Decay Time)

鍵盤(キー)を押してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 127

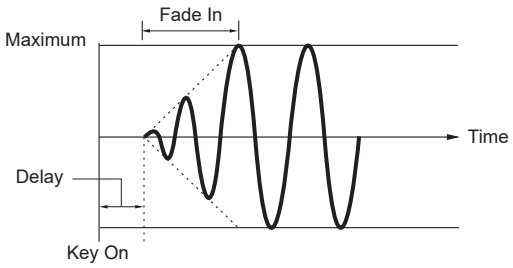
Fade In (Pitch LFO Fade In Time)

鍵盤(キー)を押してDelayで設定された時間が経過したあと、LFOの効果がフェードインする(徐々に深くかかる)時間を設定します。値が大きいほど、LFOの効果が最大レベルに達するまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化していきます。

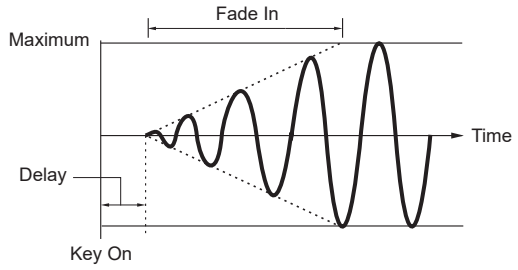
設定値: 0 ～ 214

0: LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる

小さい値のとき



大きい値のとき

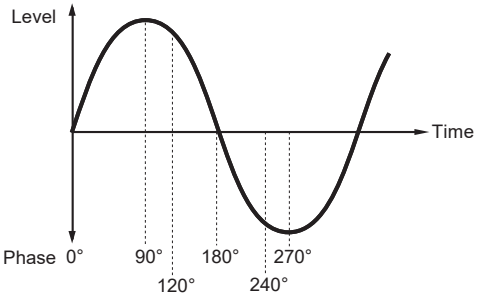


Phase (Pitch LFO Phase)

鍵盤(キー)を弾いたときに波形をリセットするときの位相を設定します。

設定値: 0、30、45、60、90、120、135、150、180、210、225、240、270、300、315、330(°)

波形の位相



Pitch LFO Depth - Osc 1 ～ 3 (Oscillator 1 ～ 3 Pitch LFO Depth)

LFOによるピッチの変化幅を設定します。値が0から離れるほどピッチ変化の幅が大きくなります。

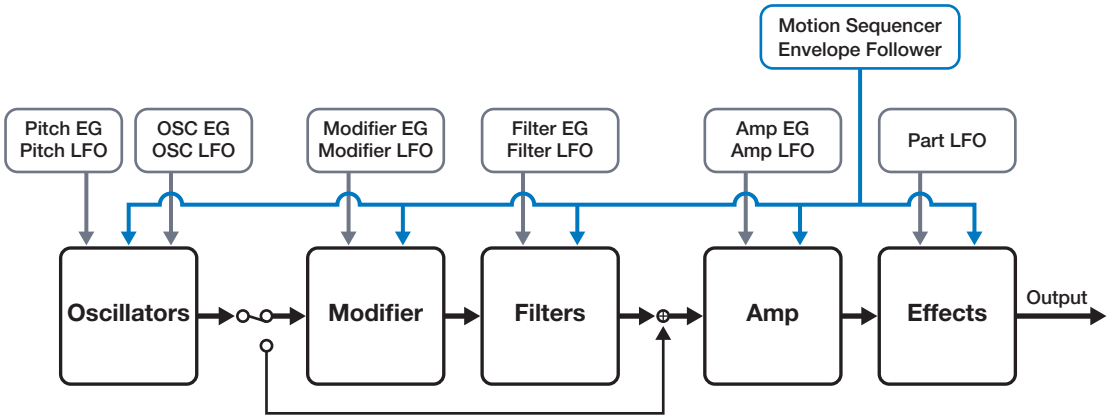
設定値: −4800cent ～ +0 ～ +4800cent

0: 元のピッチのまま変化しない

マイナスの値: ピッチ変化の高低が逆になる

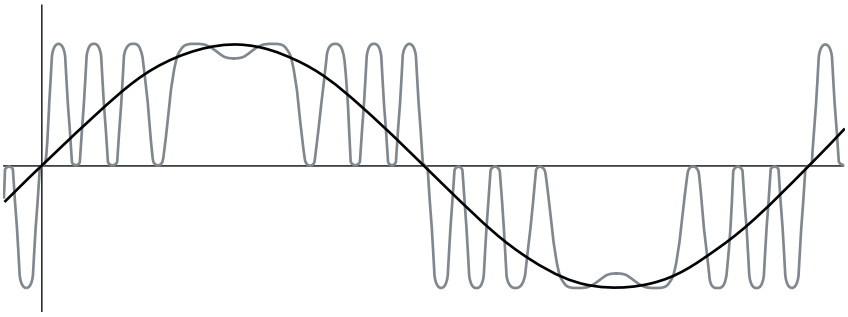
Modifier

Modifierとは、OSCブロックから出力される信号にひずみを加えたり、倍音を付加したりする機能ブロックです。



Wave Folder

Wave Folderとは、指定した値に応じて波形を折り返すエフェクトです。きめ細かなひずみ感を持つサウンドから破壊的なサウンドまでの連続変化を表現でき、AN-Xではノート別にコントロールできます。
EG、LFO、ベロシティー、ポリフォニックアフタータッチも含め、さまざまなコントローラーを使うことで、リアルタイムでコントロールできます。



表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] →Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Modifier → Wave Folder

Wave Folder (Modifier Wave Folder)
波形の折り返しの度合いを指定します。
設定値: 0 〜255

Folder/Vel (Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity)
Wave Folder の効果をベロシティーで操作する大きさを設定します。
設定値: –255 〜 +0 〜 +255

Texture (Modifier Wave Folder Texture)
Wave Folderによるサウンドの質感を変化させます。
設定値: 0 〜255

Folder Type (Modifier Wave Folder Type)
Wave Folderのタイプを切り替えます。
設定値: Soft、Hard

Modifier EG Settings
Modifier EG画面が開きます。

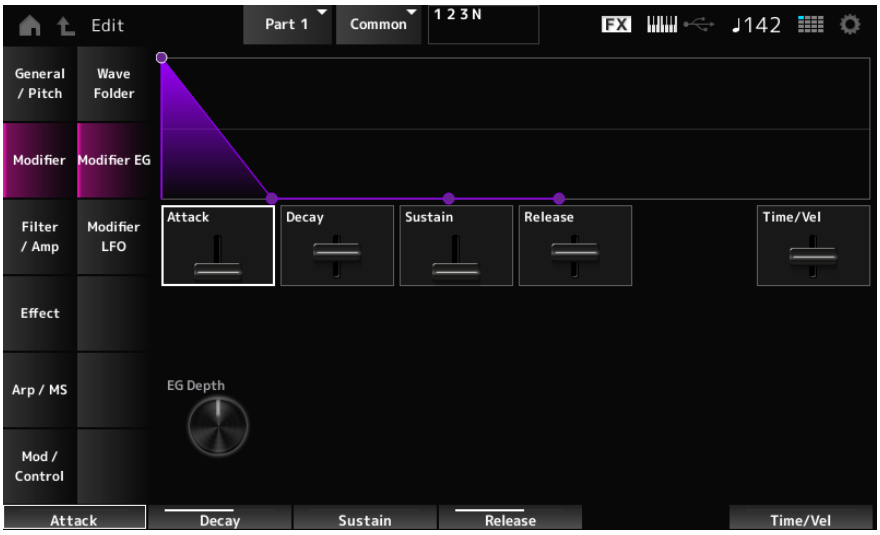
Modifier LFO Settings
Modifier LFO画面が開きます。

Modifier EG

Modifier EG画面では、Modifierのエンベロープジェネレーターを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Modifier → Modifier EG



Attack (Modifier EG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてからEGが最大に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～255

Decay (Modifier EG Decay Time)

EGが最大に達してからSustain (Modifier EG Sustain Level)で設定したレベルに達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～255

Sustain (Modifier EG Sustain Level)

サステインレベルを設定します。

設定値: 0 ～ 511

Release (Modifier EG Release Time)

鍵盤(キー)を離してからEGが0になるまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～255

Time/Vel (Modifier EG Velocity Sensitivity)

ベロシティーによるEGの時間変化を設定します。

値を大きく設定するほど、強いベロシティーで演奏したときのEGの時間変化が速くなります。

設定値: –255 ～ +0 ～ +255

EG Depth (Modifier Wave Folder EG Depth)

Wave Folder を Modifier EG で操作する大きさを指定します。

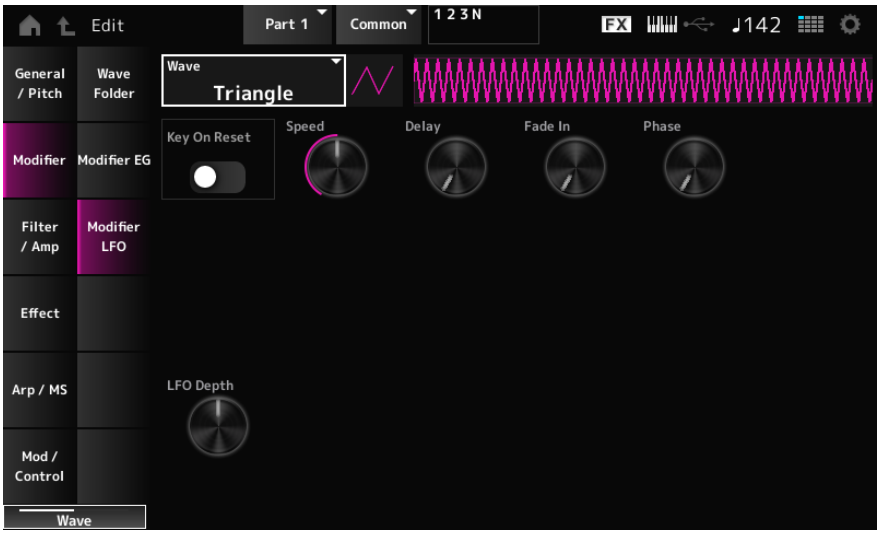
設定値: –127 ～ +0 ～ +127

Modifier LFO

Modifier LFO画面では、ModifierのLFOを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Modifier → Modifier LFO



Wave (Modifier LFO Wave)

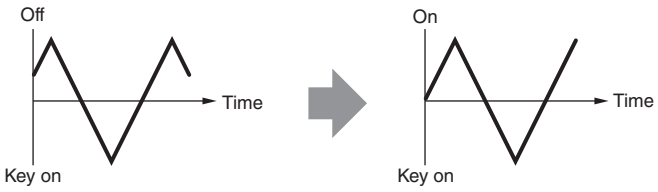
LFOの波形を選択して、LFOの揺れかた(周期的な変化)を設定します。

設定値: Saw、Square、Triangle、Sine、Random

Key On Reset (Modifier LFO Key On Reset)

鍵盤(キー)を弾いたときにLFOの位相をリセットするかどうかを設定します。

設定値: Off、On



Speed (Modifier LFO Speed)

LFOの波形の変化の速さを設定します。

設定値: 0 ～ 415

Delay (Modifier LFO Decay Time)

鍵盤(キー)を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 127

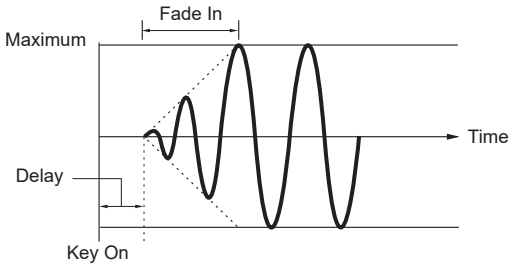
Fade In (Modifier LFO Fade In Time)

鍵盤(キー)を弾いてDelayで設定された時間が経過したあと、LFOの効果がフェードインする(徐々に深くかかる)時間を設定します。値が大きいほど、LFOの効果が最大レベルに達するまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化していきます。

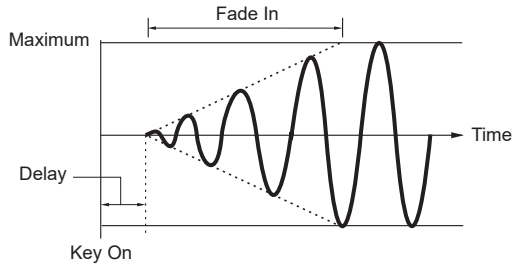
設定値: 0 ～ 214

0: LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる

小さい値のとき



大きい値のとき

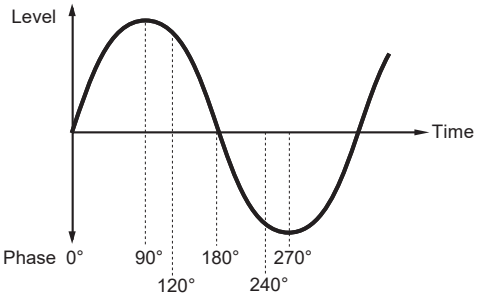


Phase (Modifier LFO Phase)

鍵盤(キー)を押したときに波形をリセットするときの位相を設定します。

設定値: 0、30、45、60、90、120、135、150、180、210、225、240、270、300、315、330(°)

波形の位相



LFO Depth (Modifier Wave Folder LFO Depth)

Wave Folder を Modifier LFO で操作する大きさを設定します。値が0から離れるほどピッチ変化の幅が大きくなります。

設定値: −127 ～ +0 ～ +127

0: 元のピッチのまま変化しない

マイナスの値: ピッチ変化の高低が逆になる

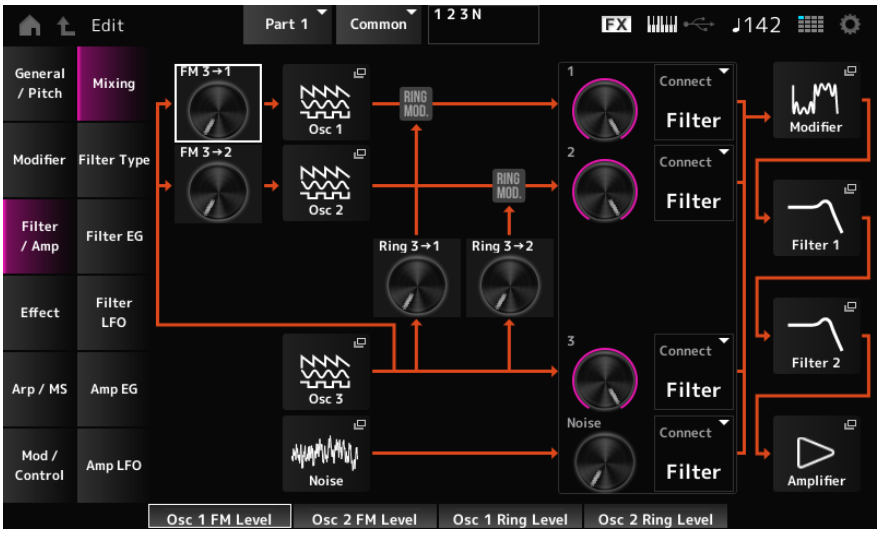
Filter/Amp

Mixing

Mixing画面ではAN-Xパートの結線を確認しながら各オシレーターの出力を設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Mixing



FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)
FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)
OSC1やOSC2に対して、OSC3で周波数変調(FM)をかける大きさを設定します。
設定値: 0 ～255

Osc 1 (Oscillator 1)
Osc 2 (Oscillator 2)
Osc 3 (Oscillator 3)
Oscillator EditのOSC/Tune画面が表示されます。

Noise
Noise画面が表示されます。
ノイズ信号に対していろいろなタイプのフィルター (VCFやHPF)をかけることにより、さまざまなSFXサウンドを作り出すことができます。

Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)
Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)
OSC1やOSC2に対して、OSC3でリングモジュレーションをかける大きさを設定します。
設定値: 0 ～255

1 (Oscillator 1 Out Level)
2 (Oscillator 2 Out Level)
3 (Oscillator 3 Out Level)
Noise (Noise Out Level)
1 ～ 3は、オシレーターの音量を設定します。
Noiseは、ノイズユニットから出力される信号レベルを調節します。他の信号(OSC 1やOSC 2、リングモジュレーターなどの信号)とのミックスバランスをコントロールできます。
設定値: 0 ～ 511

Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)
Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)
Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)
Noise Connect (Noise Out Select)
オシレーターやノイズの出力先を選びます。
設定値: Filter、Amp

Modifier
Modifier → Wave Folderが表示されます。

Filter 1
Filter 2
Filter/Amp → Filter Typeが表示されます。

Amplifier
Filter/Amp → Amp EGが表示されます。

Filter Type

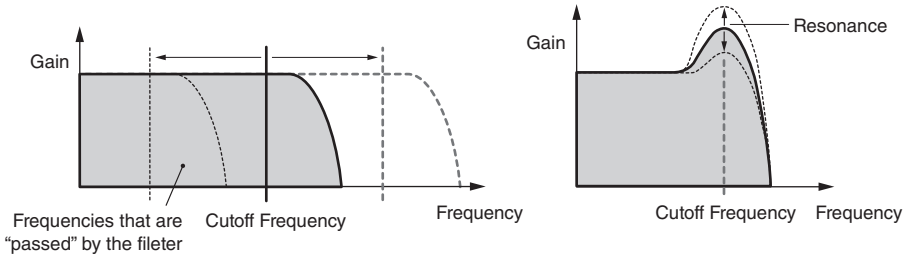
Filter Type画面ではフィルターのタイプを選びます。
選んだフィルターのタイプによって、設定できるパラメーターが異なります。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Filter Type

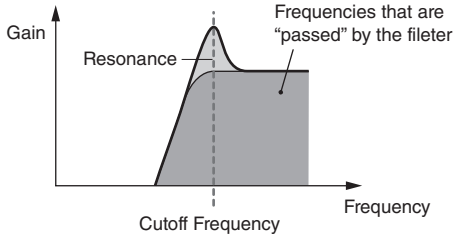
Filter 1 Type
Filter 2 Type
使用するフィルターを選びます。
AN-Xで使えるフィルターは、大きく分けるとLPF、HPF、BPFの3種類です。
設定値: Thru、LPF24、LPF18、LPF12、LPF6、HPF24、HPF18、HPF12、HPF6、BPF12、BPF6

- **LPF**
  設定したカットオフ周波数よりも高い周波数の音をカットするフィルターです。最も使いやすく、シンセサイザーの音作りに適しています。
  カットオフ周波数を上げると、パスする信号が多くなり音が明るくなります。
  カットオフ周波数を下げると、多くの信号がカットされるため音が暗くなります。
  レゾナンスを上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。



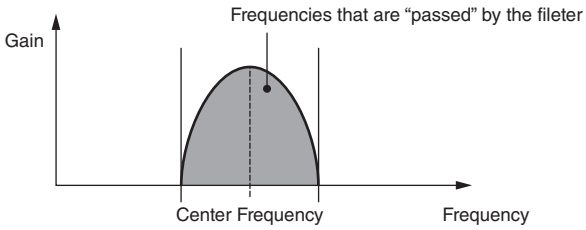
LPF24: –24 dB/oct
LPF18: –18 dB/oc
LPF12: –12 dB/oct
LPF6: –6 dB/oct

- **HPF**
  設定したカットオフ周波数より低い周波数の音をカットするフィルターです。
  レゾナンスを上げると、カットオフ周波数付近の信号が増幅(ブースト)されて特徴的な音になります。



HPF24: –24 dB/oct
HPF18: –18 dB/oct
HPF12: –12 dB/oct
HPF6: –6dB/oct

- **BPF**
  特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。



BPF12: –12dB/oct
BPF6: –6dB/oct

Cutoff (Filter Cutoff)
カットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数が、Filter Typeで設定したフィルターを信号が通過するときの基準となります。
設定値: 0 ～ 1023

Resonance (Filter Resonance)
レゾナンスの大きさを設定します。Filter Typeで選ばれているフィルターの種類によっては表示されません。
設定値: 0 ～255

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)
カットオフ周波数を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって変化させる度合いを設定します。
設定値: –255 ～ +0 ～ +255

プラスの値: 鍵盤(キー)を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動する
0: ベロシティーによるカットオフ周波数の変化はなくなる
マイナスの値: 鍵盤(キー)を弱く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動する

Resonance/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)
レゾナンス効果を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。Filter Typeで選ばれているフィルターの種類によっては表示されません。
設定値: –255 ～ +0 ～ +255

プラスの値: 鍵盤(キー)を強く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなる
マイナスの値: 鍵盤(キー)を弱く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなる
0: レゾナンスの値は変化しない

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow)
フィルターのカットオフ周波数を、鍵盤(キー)の高低によって増減させる度合いを設定します。設定値が1octのときは、キーに対応するピッチとカットオフ周波数の両方が、同じ割合で変化します。
設定値: Off、1/3oct、1/2oct、2/3oct、1oct、2oct

Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)
Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)
フィルター部のサチュレーターによって音をひずませる量の大きさを設定します。
設定値: 0.00dB ～ 60.00dB (0.75 dB単位)

Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)
Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)
Driveをベロシティーによって増減させる度合いを設定します。
設定値: –255 ～ +0 ～ +255

F1 Out Level (Filter 1 Out Level)
F2 Out Level (Filter 2 Out Level)
フィルターの出力レベルを設定します。
設定値: –12.000 ～ +0.000~+12.000 (dB) (0.375 dB単位)

Filter EG

Filter EG画面ではフィルターエンベロープジェネレーター (FEG)を設定します。
FEGのタイムとレベル(カットオフ周波数の変化量)を設定し、鍵盤(キー)を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音色の時間的な変化を作ることができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Filter EG

Attack (Filter Cutoff EG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてからEGが最大に達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～255

Decay (Filter Cutoff EG Decay Time)

EGが最大に達してからSustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)で設定したレベルに達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～255

Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)

サステインレベルを設定します。
設定値: 0 ～ 511

Release (Filter Cutoff EG Release Time)

鍵盤(キー)を離してからEGが0になるまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～255

Time/Vel (Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity)

FEGによるカットオフ周波数の変化の時間を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。
設定値: –255 ～ +0 ～ +255

プラスの値: 強いベロシティーでFEGの変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなる
0: ベロシティーによる変化はなくなる
マイナスの値: 強いベロシティーでFEGの変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速くなる

FEG Depth - Filter 1 ～ 2 (Filter 1 ～ 2 Cutoff EG Depth)

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を50 cent単位で設定します。値が0から離れるほどカットオフ周波数の変化の幅が大きくなります。

設定値: −9600 ～ +0 ～ +9600 (cent)

0: FEGによるカットオフ周波数の変化はなくなる
マイナスの値: カットオフ周波数変化の高低が逆になる

FEG Depth/Vel - Filter 1 ～ 2 (Filter 1 ～ 2 Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity)

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。

設定値: −255 ～ +0 ～ +255

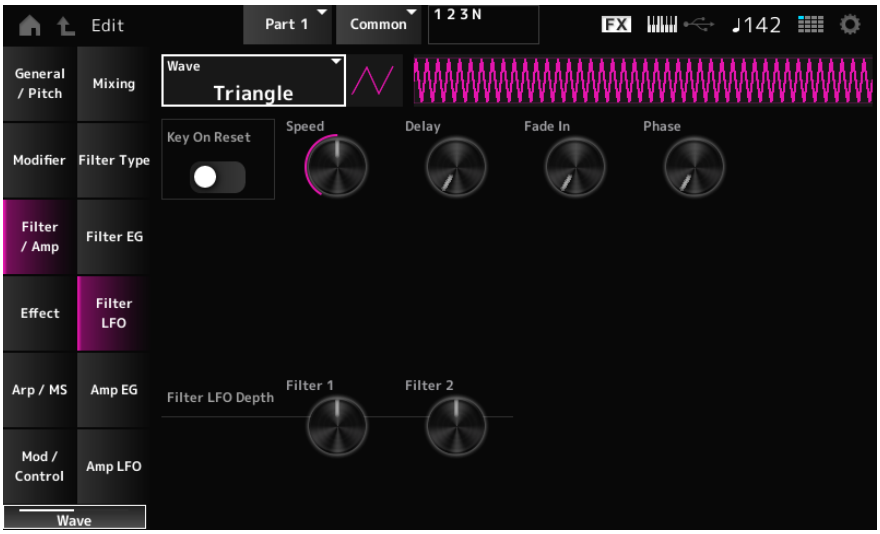
プラスの値: 強いベロシティーでFEGによるカットオフ周波数の変化幅が広くなり、弱いベロシティーでは狭くなる
0: ベロシティーによるカットオフ周波数の変化はなくなる
マイナスの値: 強いベロシティーでFEGによるカットオフ周波数の変化幅が狭くなり、弱いベロシティーでは広くなる

Filter LFO

Filter LFO画面ではフィルターのLFOを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Filter LFO



Wave (Filter Common Cutoff LFO Wave)

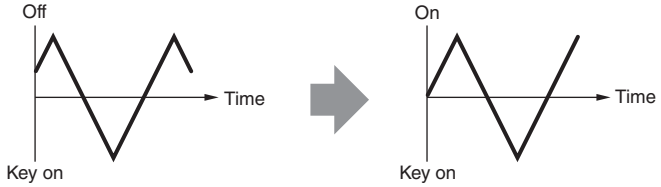
LFOの波形を選択します。ここで選んだ波形を使って、さまざまな音の揺れかたを作り出します。

設定値: Saw、Square、Triangle、Sine、Random

Key On Reset (Filter Common Cutoff LFO Key On Reset)

鍵盤(キー)を押したときにLFOの発振をリセットするかどうかを設定します。

設定値: Off、On



Speed (Filter Common Cutoff LFO Speed)

LFOの波形の変化の速さを設定します。

設定値: 0 ～ 415

Delay (Filter Common Cutoff LFO Decay Time)

鍵盤(キー)を押してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

設定値: 0 ～ 127

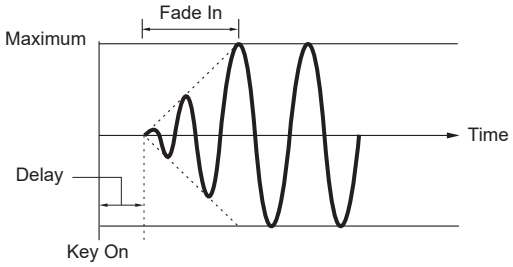
Fade In (Filter Common Cutoff LFO Fade In Time)

鍵盤(キー)を押してDelayで設定された時間が経過したあと、LFOの効果がフェードインする(徐々に深くかかる)時間を設定します。値が大きいほど、LFOの効果が最大レベルに達するまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化していきます。

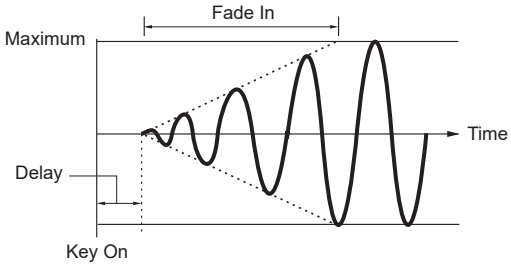
設定値: 0 ～ 214

0: LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる

小さい値のとき



大きい値のとき

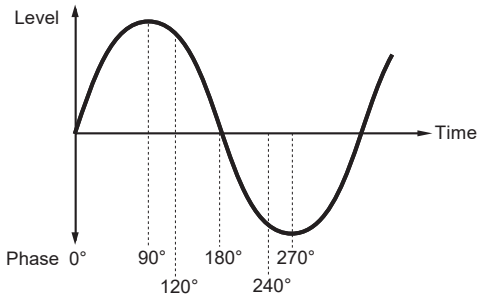


Phase (Modifier LFO Phase)

LFOの波形がリセットされたときの初期位相を設定します。

設定値: 0、30、45、60、90、120、135、150、180、210、225、240、270、300、315、330(°)

波形の位相



Filter LFO Depth - Filter 1 ～ 2 (Filter Cutoff LFO Depth)

Filter 1とFilter 2に対して、それぞれLFOのWaveのコントロールの深さを50 cent単位で設定します。

設定値: –9600 ～ +0 ～ +9600 (cent)

Amp EG

Amp EG画面ではアンプリチュードエンベロープジェネレーター (AEG)を設定します。

鍵盤(キー)を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音量の時間的な変化を作ることができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Amp EG

Attack (Amplitude EG Attack Time)

鍵盤(キー)を弾いてからLevel (Amplitude Level)に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～255

Decay (Amplitude EG Decay Time)

Level (Amplitude Level)に達してから、Sustain (Amplitude EG Sustain Level)で設定した音量に達するまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 255

Sustain (Amplitude EG Sustain Level)

鍵盤(キー)を押している間、持続する音量です。

設定値: 0 ～ 511

Release (Amplitude EG Release Time)

鍵盤(キー)を離してから音が消えるまでの時間です。

設定値: 0 ～ 255

Time/Vel (Amplitude EG Time Velocity Sensitivity)

AEGによる音量変化の時間を、鍵盤(キー)を弾く強さ(ベロシティー)によって増減させる度合いを設定します。

設定値: –255 ～ +0 ～ +255

プラスの値: 強いベロシティーでAEGの音量変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなる
0: ベロシティーによる変化はなくなる
マイナスの値: 強いベロシティーでAEGの音量変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速くなる

Level (Amplitude Level)

アンプリチュードの音量を設定します。

設定値: 0 ～ 511

Level/Vel (Amplitude Level Velocity Sensitivity)

アンプリチュードの音量をベロシティーによって増減させる度合いを設定します。

設定値: –255 ～ +0 ～ +255

Level/Key (Amplitude Level Key Follow)

ピッチに追随してAmp Levelが変化します。
Amplitude Level Keyを127にした場合、ピッチが1オクターブ上がるたびにAmp Levelが6dB下がります。

設定値: 0 ～ 127

Drive (Amplitude Saturator Drive)

アンプリチュード部のサチュレーターによって音をひずませる量を設定します。

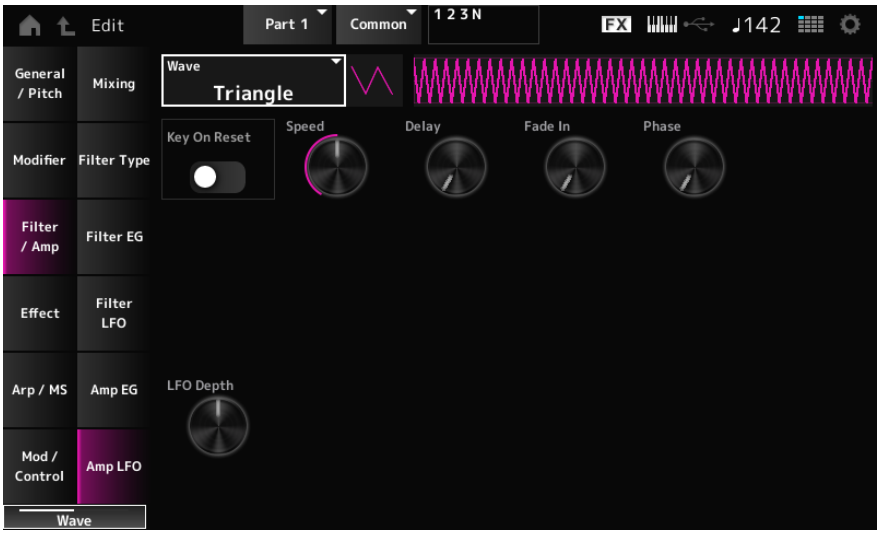
設定値: 0.00dB ～ 60.00dB (0.75 dB 単位)

Amp LFO

Amp LFO画面ではアンプリチュードのLFOを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Filter/Amp → Amp LFO



Wave (Amplitude LFO Wave)

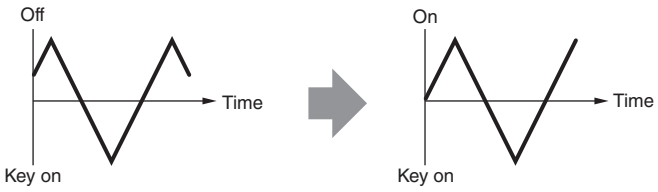
LFOの波形を選択します。ここで選んだ波形を使って、さまざまな音の揺れかたを作り出します。

設定値: Saw、Square、Triangle、Sine、Random

Key On Reset (Amplitude LFO Key On Reset)

鍵盤(キー)を押したときにLFOの発振をリセットするかどうかを設定します。

設定値: Off、On



Speed (Amplitude LFO Speed)

LFOの波形の変化の速さを設定します。

設定値: 0 ～ 415

Delay (Amplitude LFO Decay Time)

鍵盤(キー)を押してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。

設定値: 0 ～ 127

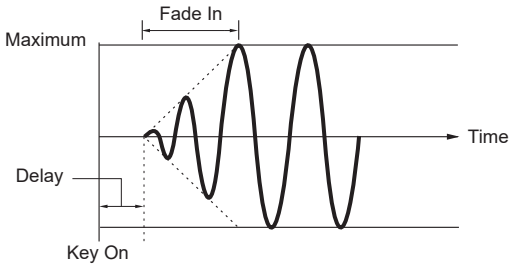
Fade In (Amplitude LFO Fade In Time)

鍵盤(キー)を押してDelayで設定された時間が経過したあと、LFOの効果がフェードインする(徐々に深くかかる)時間を設定します。値が大きいほど、LFOの効果が最大レベルに達するまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化していきます。

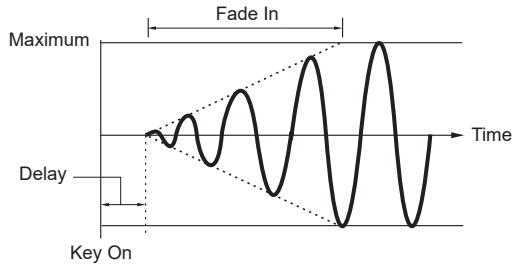
設定値: 0 ～ 214

0: LFOの効果はフェードインされず、すぐに最大値になる

小さい値のとき



大きい値のとき

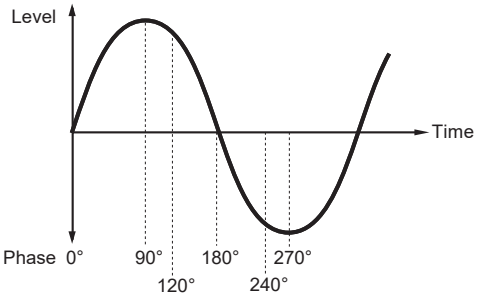


Phase (Amplitude LFO Phase)

LFOの波形がリセットされたときの初期位相を設定します。

設定値: 0、30、45、60、90、120、135、150、180、210、225、240、270、300、315、330(°)

波形の位相



Depth (Amplitude Level LFO Depth)

LFOによる音量変化の深さを設定します。

設定値: −127 ～ +0 ～ +127

Effect

Routing

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → Routingとほぼ同じですが、以下の点が異なります。

- Elementごとの出力先設定がない
- Ins ConnectでParallelが選択できない

Ins A、Ins B

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → Ins A、Ins Bと同じです。

3-band EQ

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → 3-band EQと同じです。

2-band EQ

2-band EQ画面ではパートEQを設定します。EQをインサーションエフェクトの後ろに設定できます。

Ins Assign

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のEffect → Ins Assignと同じです。

Arp/MS

Arp Common

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のArpeggio → Commonと同じです。

Individual

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のArpeggio → Individualと同じです。

Advanced

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のArpeggio → Advancedと同じです。

MS Common

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMotion Seq → Commonと同じです。

Lane

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMotion Seq → Laneと同じです。

Mod/Control

Control Assign

Destinationの設定値以外は、Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → Control Assignと同じです。
また、ElementSwなどの代わりに、以下のパラメーターを使います。

Oscillator Sw (Oscillator Switch)

各オシレーターに対してコントローラーの働きを有効にする(On)か、無効にする(Off)かを選択します。Destinationでオシレーターに関するパラメーターを選んだときだけ表示されます。
通常はスイッチが3つ表示されますが、DestinationがOSC FMかOSC Ringの場合は2つだけ表示されます。
設定値: Off、On

Filter Sw

各フィルターに対してコントローラーの働きを有効にする(On)か、無効にする(Off)かを選択します。
Destinationでフィルターに関するパラメーターを選んだときだけ表示されます。
設定値: Off、On

After Touch

Destinationの設定値以外は、Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → After Touchと同じです。

Tx/Rx Switch

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → Tx/Rx Switchと同じです。

Control Settings

Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → Control Settingsと同じです。

Part LFO

DestinationがInsだけということを除き、Part Edit (AWM2) Part Common Edit画面のMod/Control → Part LFOと同じです。

Part Edit (AN-X) Oscillator Edit画面

ノーマルパート(AN-X)は3つのオシレーターとノイズで構成されています。
Part Edit (AN-X) には、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editと、オシレーターごとのパラメーターを設定するOscillator Edit、ノイズのパラメーターを設定するNoise Editの3種類があります。

Osc/Tune

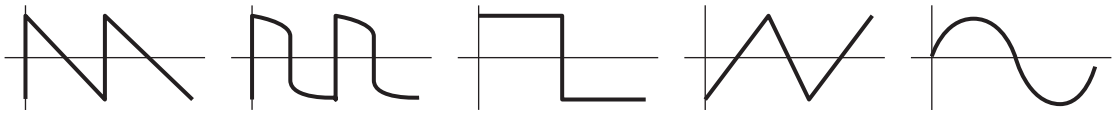
Osc/Tune画面ではオシレーターの全般的なパラメーターを設定します。
この画面で使用できる変調と波形変形機能には、FM (周波数変調)、リングモジュレーション、オシレーターシンク、Pulse Width、Wave Shaperがあります。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → Oscillator選択 → Osc/Tune

Wave (Oscillator Wave)

オシレーターの波形を設定します。
設定値: Saw1、Saw2 (Saw1の音を太くしたバリエーション)、Square、Triangle、Sine



Out Level (Oscillator Out Level)

オシレーターの音量を調節します。
設定値: 0 ～ 511

Out Level/Vel (Oscillator Out Level Velocity Sensitivity)

オシレーターの音量をベロシティーで操作する大きさを設定します。
設定値: –255 ～ +0 ～ +255

Invert (Oscillator Out Invert Enable)
オシレーター出力を正負反転します。
設定値: Off、On

Connect (Oscillator Out Select)
オシレーターの出力先を選びます。
設定値: Filter、Amp

Octave (Oscillator Octave)
オシレーターのピッチをオクターブ単位で設定します。
設定値: 64’、32’、16’、8’、4’、2’、1’

Pitch (Oscillator Pitch)
オシレーターのピッチを細かく設定します。
設定値: –1200 ～ +0 ～ +1200(cent)

■ FM (周波数変調)
オシレーターの周波数を別のオシレーターを使って変調します。

FM Level (Oscillator FM Level)
FMの効果の大きさを設定します。
設定値: 0 ～255

FM Level/Vel (Oscillator FM Level Velocity Sensitivity)
FMの効果をベロシティーで操作する大きさを設定します。
設定値: –255 ～ +0 ～ +255

■ リングモジュレーション
2つのオシレーターの信号をかけ合わせることで、金属的な非調和な音を作ります。

Ring Level (Oscillator Ring Level)
リングモジュレーションの大きさを設定します。
設定値: 0 ～255

Ring Level/Vel (Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity)
リングモジュレーションをベロシティーで操作する大きさを設定します。
設定値: –255 ～ +0 ～ +255

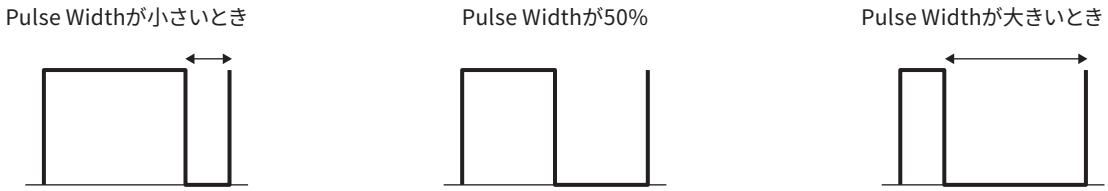
■ オシレーターシンク
2つのオシレーターを強制的に同期させることで複雑な波形を作り出すしくみです。
AN-X音源では、オシレーターごとの同期のタイミングを設定できるため、単体のオシレーターで複雑な波形を作ることができます。

Sync Pitch (Oscillator Self Sync Pitch)
オシレーターシンクの効果の大きさを25cent単位で設定します。
設定値: 0 ～ 4800 (cent)

Sync Pitch/Vel (Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity)
ベロシティーでSync Pitchを操作する大きさを設定します。
設定値: –255 ～ +0 ～ +255

■ Pulse Width (パルス幅)

Pulse Width (パルス幅)とは、Square波形のプラス部分とマイナス部分の長さの割合です。



AN-X音源では、Square波形以外にもPulse Widthを設定することができ、それぞれ特有の波形変化をします。

Pulse WidthをLFO等で変調することをPulse Width Modulation (パルス幅変調:PWM)と呼び、独特なうねり感を持ったサウンドを作ることができます。
AN-X音源ではOsc EGとOsc LFOを使ってPWMを行うことができます。PWMの大きさは、Osc EG画面、Osc LFO画面でそれぞれ設定します。

Pulse Width (Oscillator Pulse Width)

波形のPulse Widthを設定します。
設定値: 1.0% ～ 50.0% ～ 99.0%

PulseWidth/Vel (Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity)

Pulse Widthをベロシティーで操作する大きさを設定します。
設定値: –255 ～ +0 ～ +255

■ Wave Shaper

波形を変形して音に独特のひずみ感と倍音変化を与えます。

Shaper (Oscillator Wave Shaper)

Wave Shaperの効果の大きさを設定します。Wave Shaperを使うと波形がダイナミックに変形します。
設定値: 0 ～255

Shaper/Vel (Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity)

Wave Shaperをベロシティーで操作する大きさを設定します。
設定値: –255 ～ +0 ～ +255

Pitch EG Settings

Part Edit (AN-X) Part Common Edit画面のGeneral/Pitch → Pitch EGが表示されます。

Pitch LFO Settings

Part Edit (AN-X) Part Common Edit画面のGeneral/Pitch → Pitch LFOが表示されます。

Osc 1 ～ 3 EG Settings

Osc EG画面が表示されます。

Osc 1 ～ 3 LFO Settings

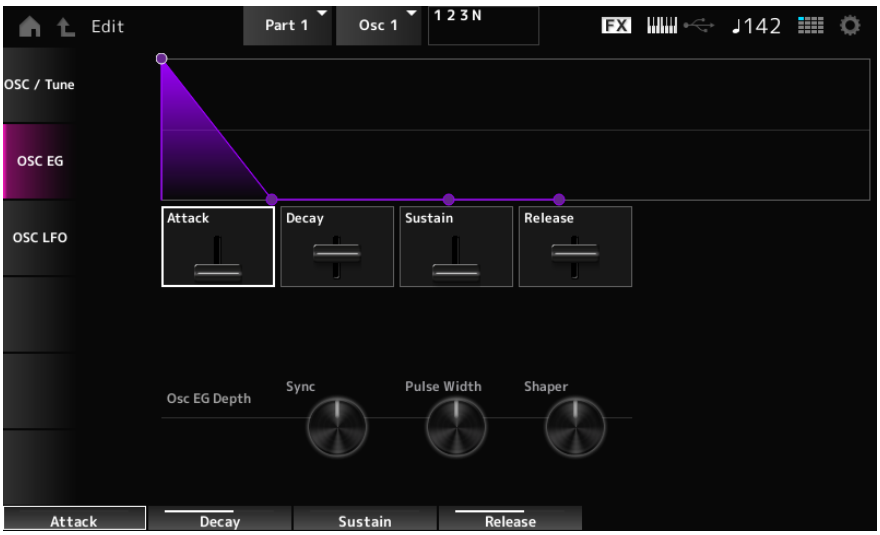
Osc LFO画面が表示されます。

Osc EG

Osc EG画面ではオシレーターのエンベロープジェネレーターを設定します。
鍵盤(キー)を弾いた瞬間から、音が消えるまでのSync、Pulse Width、Wave Shaperの時間的な変化を作ることができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → Oscillator選択 → Osc EG



Attack (Oscillator EG Attack Time)

キーオンからEGがアタックのレベルに達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～255

Decay (Oscillator EG Decay Time)

キーオンからEGがディケイのレベルに達するまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～255

Sustain (Oscillator EG Sustain Level)

サステインレベルを設定します。
設定値: 0 ～ 511

Release (Oscillator EG Release Time)

鍵盤(キー)を離してからEGが0になるまでの時間を設定します。
設定値: 0 ～255

Osc EG Depth Sync (Oscillator Self Sync EG Depth)

SyncをOsc EGで操作する大きさを設定します。
設定値: −4800 ～ +0 ～ +4800 (cent)

Osc EG Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width EG Depth)

Pulse WidthをOsc EGで操作する大きさを設定します。
設定値: −127 ～ +0 ～ +127

Osc EG Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper EG Depth)

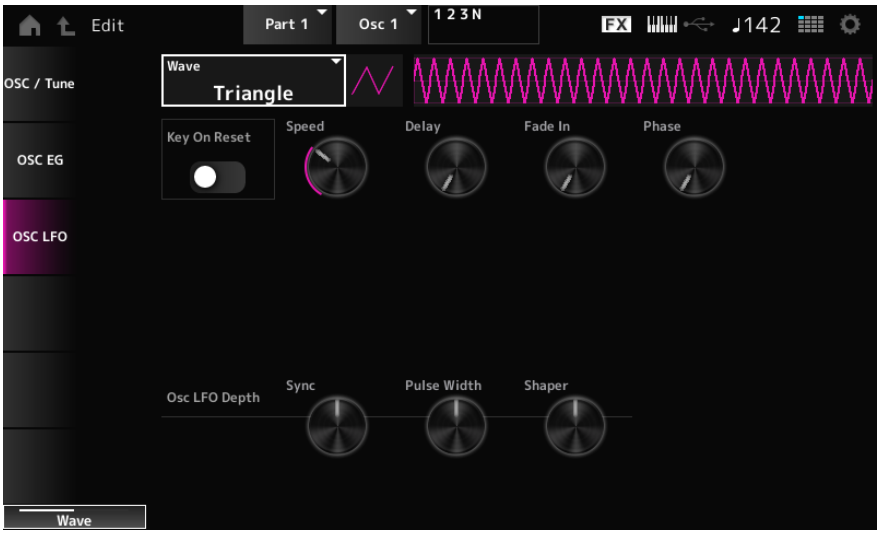
ShaperをOsc EGで操作する大きさを設定します。
設定値: −127 ～ +0 ～ +127

Osc LFO

Osc LFO画面ではオシレーターのLFOを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → Oscillator選択 → Osc LFO



LFO Wave (Oscillator LFO Wave)

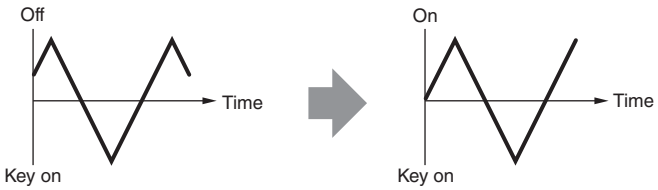
LFOの波形を選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れかたを作り出します。

設定値: Saw、Square、Triangle、Sine、Random

Key On Reset (Oscillator LFO Key On Reset)

鍵盤(キー)を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

設定値: Off、On



Speed (Oscillator LFO Speed)

LFOの波形の変化の速さを設定します。

設定値: 0 ～ 415

Delay (Oscillator LFO Delay Time)

鍵盤(キー)を押してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Fade In (Oscillator LFO Fade In Time)

鍵盤(キー)を押してDelayで設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。

設定値: 0 ～ 214

Oscillator LFO Phase

鍵盤(キー)を押したときにリセットするLFOの位相を設定します。

設定値: 0、30、45、60、90、120、135、150、180、210、225、240、270、300、315、330(°)

Osc LFO Depth Sync (Oscillator Self Sync LFO Depth)

SyncをOsc LFOで操作する大きさを設定します。

設定値: −4800 ～ +0 ～ +4800(cent)

Osc LFO Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width LFO Depth)

Pulse WidthをOsc LFOで操作する大きさを設定します。

設定値: −127 ～ +0 ～ +127

Osc LFO Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper LFO Depth)

ShaperをOsc LFOで操作する大きさを設定します。

設定値: −127 ～ +0 ～ +127

Part Edit (AN-X) Noise Edit画面

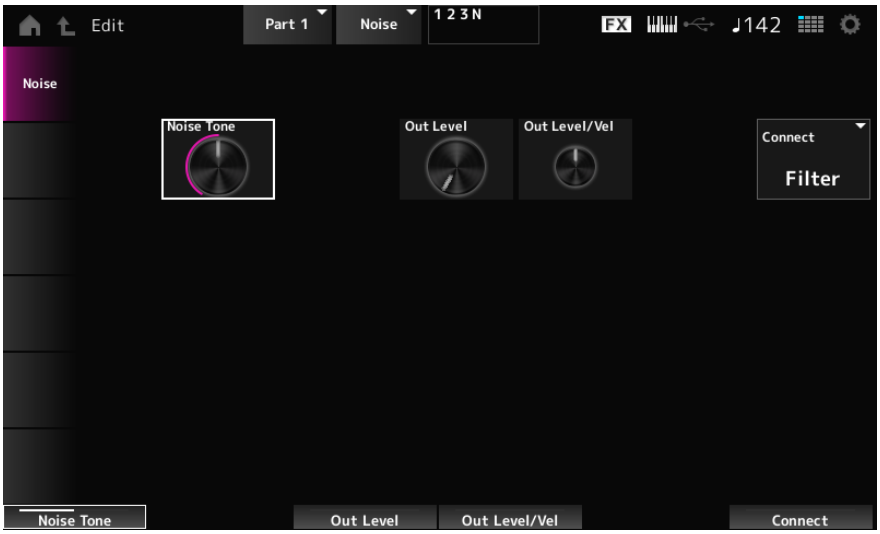
ノーマルパート(AN-X)は3つのオシレーターとノイズで構成されています。
Part Edit (AN-X) には、パート全体のパラメーターを設定するPart Common Editと、オシレーターごとのパラメーターを設定するOscillator Edit、ノイズのパラメーターを設定するNoise Editの3種類があります。

Noise

Noise画面ではNoise Generatorを設定します。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → Oscillator選択 → Noise



Noise Tone (Noise Generator Tone)

Noiseの周波数特性を設定します。

設定値: 0 ～ 64 ～ 127

0 ～ 63: 高域をカット
64: ホワイトノイズ
65 ～ 127: 低域をカット

Out Level (Noise Generator Out Level)

Noiseの音量を設定します。

設定値: 0 ～ 511

Out Level/Vel (Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity)

Noiseの音量をVelocityで操作する大きさを設定します。

設定値: –255 ～ +0 ～ +255

Connect (Noise Generator Out Select)

Noiseの出力先を選びます。

設定値: Filter、Amp

Category Search画面

カテゴリーサーチは、指定したカテゴリーの中から使いたいパフォーマンス、パート、アルペジオ、ウェーブフォームを素早く探すことができる便利な機能です。

Performance Category Search

Performance Category Search画面では、パフォーマンスの検索と選択ができます。
カテゴリーサーチ画面の表示中も、トップパネルのボタン操作で、パートセレクトやミュートの切り替えができます。

表示方法

[CATEGORY]ボタンを押す

パフォーマンスネームをタップし、コンテキストメニューからCategory Searchを選択

Filter

検索に使うフィルターを選びます。

設定値: Category、Attribute

Main (Main Category)
Sub (Sub Category)

カテゴリーによるフィルタリングをします。

MainまたはSubのチェックを外すと、カテゴリーによるフィルタリングが解除されます。

設定値: データリスト参照

Attribute

アトリビュート(属性)によるフィルタリングをします。

Attributeのチェックを外すと、アトリビュートによるフィルタリングが解除されます。

設定値: AWM2、FM-X、AN-X、MC、SSS、Smart Morph、Single、Multi、MOTIF XF、MONTAGE、MODX M OS V1.0

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

バンクまたはお気に入り登録によるフィルタリングをします。
Favoriteを選ぶと、Favorite Flagが設定されたパフォーマンスだけがリストに表示されます。
カテゴリーサーチ画面が表示されているときは、[CATEGORY]ボタンを押すたびに、All → Favorite → Preset → User → Library名(ライブラリーファイル読み込み時)の順でBankが切り替わります。
[CATEGORY]ボタンを長押しするとAllに戻ります。
設定値: All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイル読み込み時)

Name Search

名前に含まれる文字を入力して検索します。英数字20字以内で入力してください。

Job

ジョブが表示されます。

- **Delete**
  選択中のコンテンツを削除します。
  ユーザーバンクのパフォーマンスを選択しているときのみ有効です。
- **Rename**
  選択中のコンテンツの名前を変更します。
  ユーザーバンクのパフォーマンスを選択しているときのみ有効です。
- **Favorite All Clear**
  パフォーマンスのFavorite Flagをすべて解除します。
  Favorite Flagが設定されたパフォーマンスがひとつもない場合は表示されません。

Sort

パフォーマンスリストのソート順を設定します。
設定値: Default、Name、Date

Name: 名前順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順
Date: ストアされた順にソートする。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順

Audition

オーディションフレーズ再生のオンオフを設定します。
[UTILITY] → Settings → AdvancedでAudition Lockがオンの場合は無効です。
設定値: Off、On

パフォーマンスリスト

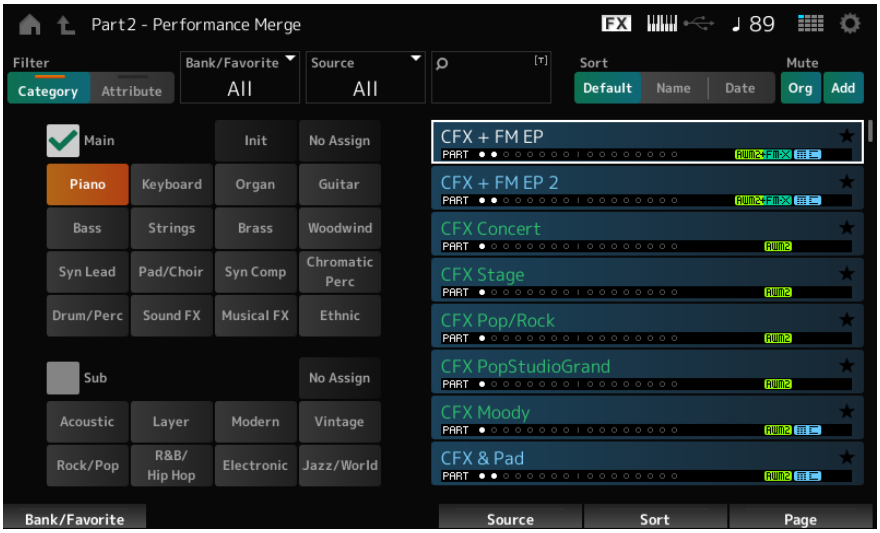
パフォーマンス名、有効パート、アトリビュート、Favorite Flagの状態が表示されます。

Performance Merge

Performance Merge画面では、選択したパフォーマンスを構成する複数パートを、別のパフォーマンスの空のパートにまとめて割り当てることができます。たとえば、4パート使用したピアノ音色と2パート使用したストリングス音色をレイヤーして、計6パートのリッチな音色を作る、といったことが可能です。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → パート選択 (選択したパートと、それ以降のパートがすべて空の場合) → [+]をタップ



Source

パフォーマンス選択時、ここで指定したパートの音色が選択中のパートに割り当てられます。

設定値: All、Part 1～16

All: 選択したパフォーマンスを構成するすべてのパートが、可能な範囲で空のパートに割り当てられる
Part 1～16: 指定したパートの音色だけが、選択中のパートに割り当てられる

Mute Org (Original Part Mute)

オフにすると、Performance Merge画面を開く前に表示されていたパートをミュートします。

設定値: Off、On

Mute Add (Additional Part Mute)

オフにすると、Performance Merge画面で追加したパートをミュートします。

設定値: Off、On

Part Category Search

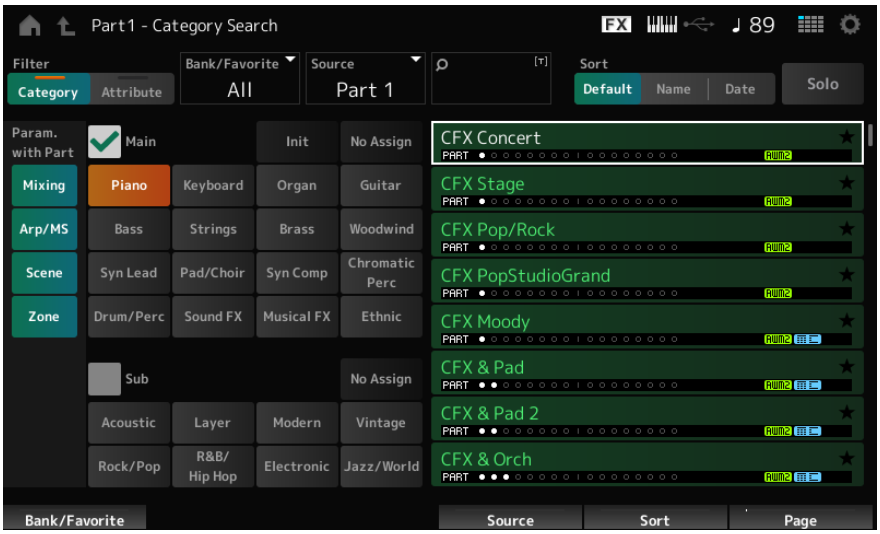
Part Category Search画面では、パートの検索と選択ができます。

表示方法

[SHIFT] + [CATEGORY]

(すでに音色が割り当てられているパートを選択した場合)パートネームをタップし、コンテキストメニューからCategory Searchを選択

(空のパートを選択したときに、パートに音色が割り当てられている場合) [+]をタップ



Source (Source Part)

パフォーマンス選択時、ここで指定したパートの音色が選択中のパートに割り当てられます。

初期設定はPart 1です。

設定値: Part 1 ～ 16

Solo

ソロ機能のオンオフを設定します。

Onにすると、選択中のパートがソロになります。

設定値: Off、On

Param. with Part (Parameter with Part)

パフォーマンス選択時に、そのパラメーター群の設定値を読み込む(On)か、読み込まない(Off)かを設定します。

Offに設定したパラメーター群は、新たなパフォーマンスを選択しても現在の設定値が維持されます。

設定項目: Mixing、Arp/MS、Scene、Zone

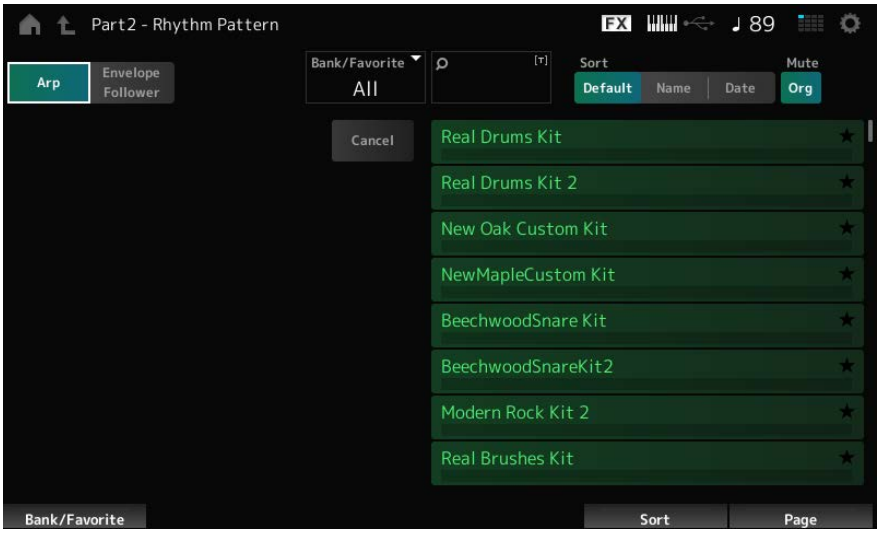
設定値: Off、On

Rhythm Pattern

Rhythm Pattern画面では、リズムパターンの検索と選択ができます。
リズムパターン機能を使うと、現在のパフォーマンスにリズムパートを簡単に追加できます。また、リズムパターンとエンベロープフォロワーを組み合わせることで、音色をさらに変化させることができます。

表示方法

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



Arp (Arpeggio)
Envelope Follower

アルペジオ表示またはエンベロープフォロワー表示を選びます。

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

バンクまたはお気に入り登録によるフィルタリングをします。
Favoriteを選ぶと、Favorite Flagが設定されたリズムパターンだけがリストに表示されます。
設定値: All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイル読み込み時)

Name Search

名前に含まれる文字を入力して検索します。英数字20字以内で入力してください。

Sort

リズムパターンリストのソート順を設定します。
設定値: Default、Name、Date

Name: 名前順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順
Date: ストアされた順にソートする。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順

Mute Org (Original Part Mute)

Offにすると、Rhythm Pattern画面が開く前に表示されていたパートをミュートします。
設定値: Off、On

Mute Add (Additional Part Mute)

Offにすると、Rhythm Pattern画面で追加したパートをミュートします。
設定値: Off、On

リズムパターンリスト

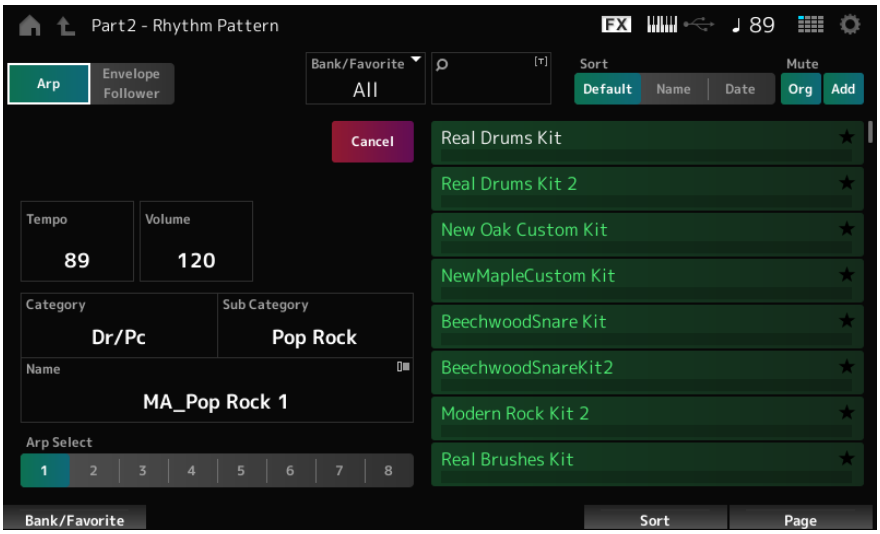
リズムパターンのリストが表示されます。

Cancel

操作をキャンセルします。

■ ArpがOnのとき

アルペジオ設定で、よく使うパラメーターが画面左側に表示されます。



Tempo

テンポを設定します。

設定値: 5 ～ 300

Volume

リズムパターンの音量を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Category (Arpeggio Main Category)
Sub Category (Arpeggio Sub Category)
Name

現在設定されているアルペジオのカテゴリー、サブカテゴリー、名前が表示されます。

タップすると、アルペジオのカテゴリーサーチと番号入力のコンテキストメニューが表示されます。

設定値: データリスト参照

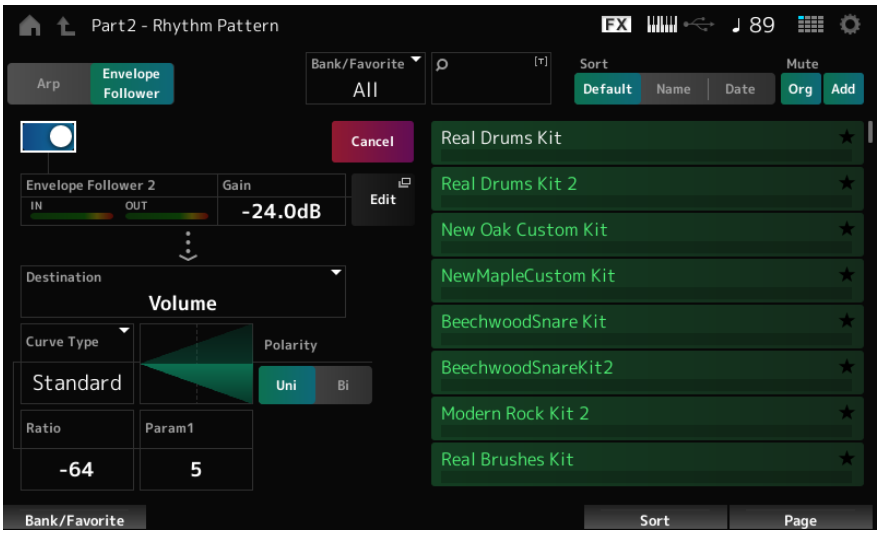
Arp Select (Arpeggio Select)

アルペジオセレクトを切り替えます。

設定値: 1 ～ 8

■ Envelope FollowerがOnのとき

エンベロープフォロワーの設定で、よく使うパラメーターが画面左側に表示されます。
リズムパターンでよく使うパラメーターを素早く編集できます。
その他のパラメーターを変えたい場合には、画面上のEditからEnvelope Follower Edit画面を開きます。



Quick Assign

エンベロープフォロワーを使うかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Gain (Envelop Follower Gain)

インプットソースの入力ゲインを設定します。

設定値: –24.0dB ～ 0.0dB ～24.0dB

Destination

エンベロープフォロワーの効果先を設定します。

設定値: Volume、Cutoff、Resonance、Pitch、Pan、Reverb Send、Variation Send、LFO Speed、LFO Depth 1、LFO Depth 2、LFO Depth 3

Curve Type
Polarity (Curve Polarity)
Ratio (Curve Ratio)
Param1 (Curve Parameter 1)
Param2 (Curve Parameter 2)

Control Assign画面と同じです。

Edit

Envelope Follower Edit画面が表示されます。

リズムパターン機能の使い方

Supertranceというパフォーマンスに8Z Trance Basics 1というリズムパターンを追加し、エンベロープフォロワーを使って音色を変化させる例を説明します。

初めにリズムパートを追加します。

1. リズムパートを追加したいパフォーマンスを選びます。

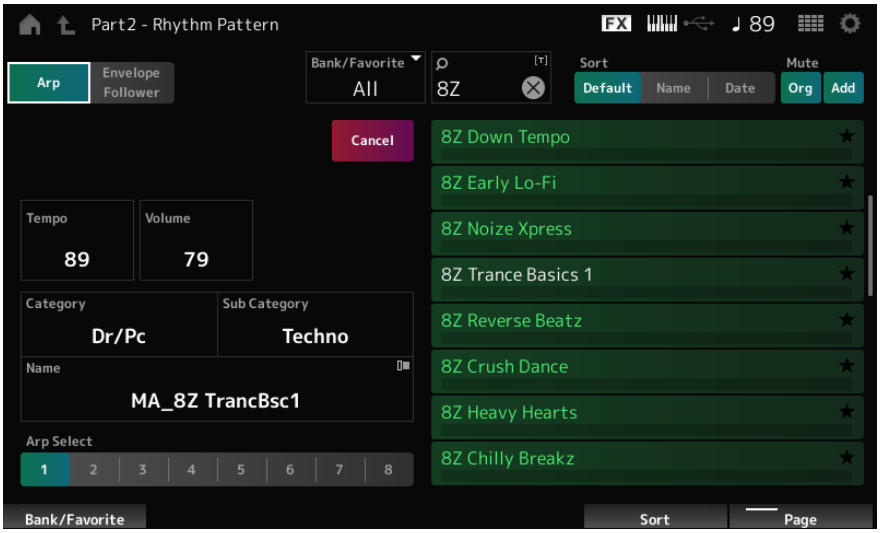
Supertranceを選びます。

2. [SHIFT]+[SONG/PATTERN]で、Rhythm Pattern画面を開きます。

パート1～8のすべてのパートが使用中の場合は、PartFullと表示され、リズムパターンは追加できません。

3. リズムパターンリストから使いたいリズムパターンのキットをタップします。

8Z Trance Basics 1をタップします。



これでリズムパートが追加されます。

4. 鍵盤を弾くとリズムが鳴ります。

5. [PERFORMANCE (HOME)]ボタンまたは[EXIT]ボタンを押して、リズムパターンを確定します。

Rhythm Pattern画面が閉じます。

NOTE

HOMEアイコン (🏠)のタップでも確定できます。

6. リズムパターンを止めるには、[ARP]ボタンまたは[■](ストップ)ボタンを押します。

次にエンベロープフォロワーを設定します。エンベロープフォロワーについての説明は、「エンベロープフォロワーを使う」をご覧ください。

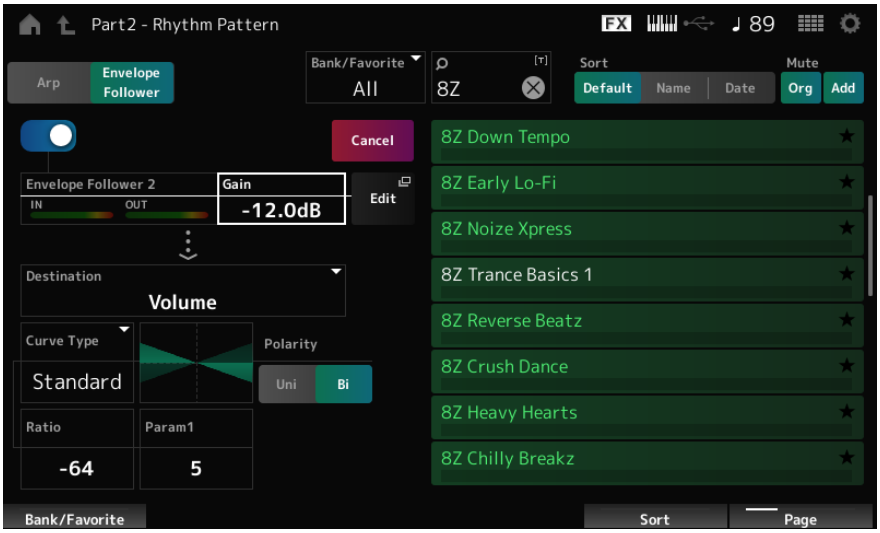
7. [SHIFT]+[SONG/PATTERN]で、Rhythm Pattern画面を開き、Envelope Followerをタップします。

8. Quick AssignをOnにします。

鍵盤を弾くとエンベロープフォロワーの効果を確認できます。

9. **必要に応じて、設定を調節します。**

ここでは、PolarityをBi、Ratioを−64、Gainを−12.0dBなどに設定します。



より細かく調節したい場合は、画面上のEditからEnvelope Follower Edit画面を開きます。

リズムパターンのキットやアルペジオタイプを選び直したいときは、[SHIFT]+[SONG/PATTERN]で、Rhythm Pattern画面に戻ります。キットやアルペジオタイプを選び直しても、エンベロープフォロワーの設定は保持されます。

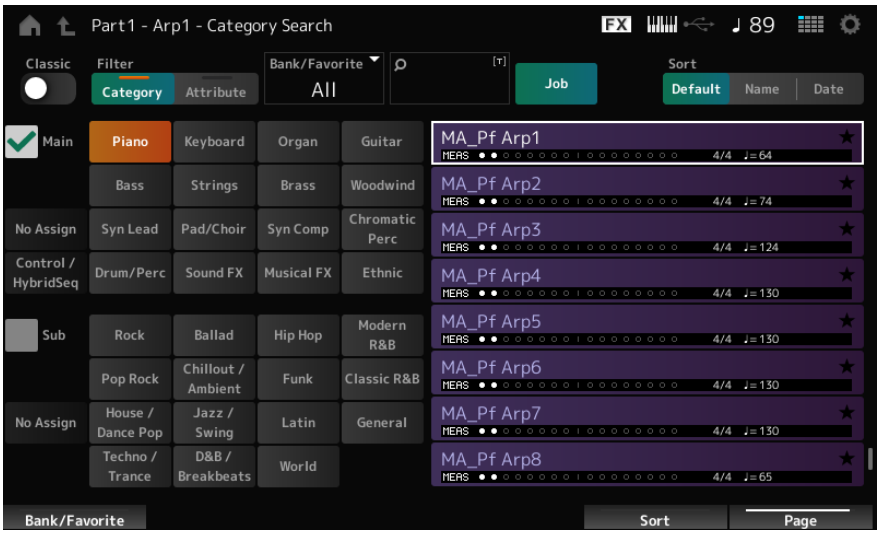
Arp Category Search (Arpeggio Category Search)

Arp Category Search画面では、アルペジオタイプの検索と選択ができます。

表示方法

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Arpeggio → Individual → [CATEGORY]

[PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⊂⊃] → Arp / MS → Arp Overview → パート選択 → [CATEGORY]



Classic (Classic Switch)

クラシック表示のオンオフを設定します。

クラシック表示では、一般的なアルペジオだけがリスト表示され、フィルターを使った検索はできません。

設定値: Off、On

Main (Main Category)
Sub (Sub Category)

カテゴリーによるフィルタリングをします。

MainまたはSubのチェックを外すと、カテゴリーによるフィルタリングが解除されます。

設定値: データリスト参照

Attribute

アトリビュート(属性)によるフィルタリングをします。

Attributeのチェックを外すと、アトリビュートによるフィルタリングが解除されます。

設定値: Note、Chord、Other、Intro、Main、Fill、Ending、AF、Accent、Random SFX、Mg、小節数、拍子、テンポ

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

バンクまたはお気に入り登録によるフィルタリングをします。

Favoriteを選ぶと、Favorite Flagが設定されたアルペジオタイプだけがリストに表示されます。

設定値: All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイル読み込み時)

Name Search
名前に含まれる文字を入力して検索します。英数字20字以内で入力してください。

Job
ジョブが表示されます。

- **Delete**
  選択中のコンテンツを削除します。
  ユーザーバンクのアルペジオを選択しているときのみ有効です。
- **Rename**
  選択中のコンテンツの名前を変更します。
  ユーザーバンクのアルペジオを選択しているときのみ有効です。
- **Favorite All Clear**
  アルペジオのFavorite Flagをすべて解除します。
  Favorite Flagが設定されたアルペジオタイプがひとつもない場合は表示されません。

Sort
アルペジオタイプリストのソート順を設定します。

設定値: Default、Name、Date

Name: 名前順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順
Date: ロードした順にソートする。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順

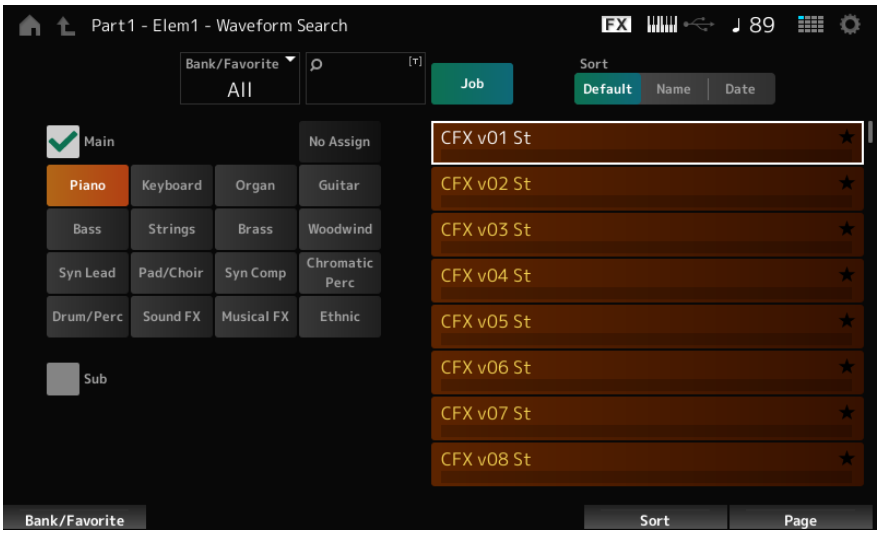
アルペジオリスト
アルペジオ名、小節数、拍子、推奨テンポ、アトリビュート、Favorite Flagの状態が表示されます。

Waveform Search (Waveform Category Search)

Waveform Search画面では、ウェーブフォームの検索と選択ができます。

表示方法

ウェーブフォーム関連画面 → パート選択 → ウェーブフォーム選択 → [CATEGORY]



Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

バンクまたはお気に入り登録によるフィルタリングをします。
Favoriteを選ぶと、Favorite Flagが設定されたウェーブフォームだけがリストに表示されます。
設定値: All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイル読み込み時)

Name Search

名前に含まれる文字を入力して検索します。英数字20字以内で入力してください。

Main (Main Category)
Sub (Sub Category)

カテゴリーによるフィルタリングをします。MainまたはSubのチェックを外すと、カテゴリーによるフィルタリングが解除されます。
設定値: データリスト参照

Job

ジョブが表示されます。

- **Delete**
  選択中のコンテンツを削除します。
  ユーザーバンクのウェーブフォームを選択しているときのみ有効です。
- **Rename**
  選択中のコンテンツの名前を変更します。
  ユーザーバンクのウェーブフォームを選択しているときのみ有効です。
- **Favorite All Clear**
  ウェーブフォームのFavorite Flagをすべて解除します。
  Favorite Flagが設定されたウェーブフォームがひとつもない場合は表示されません。

Sort

ウェーブフォームリストのソート順を設定します。

設定値: Default、Name、Date

Name: 名前順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順

Date: ストアされた順にソートする。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順

ウェーブフォームリスト

ウェーブフォームのリストが表示されます。

Live Set画面

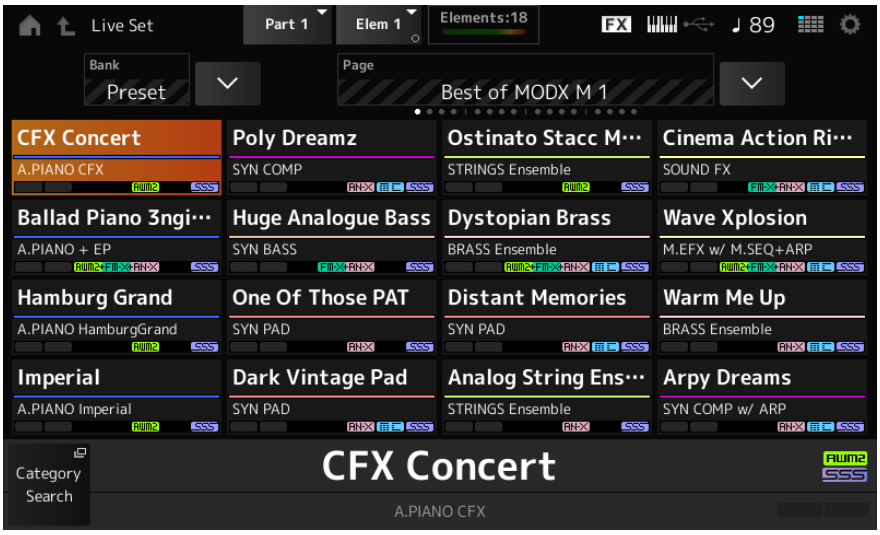
ライブ中に曲に合わせて瞬時にパフォーマンスを切り替えたいときは、ライブセットを使うと便利です。

Live Set

Live Set画面はパフォーマンスを呼び出すときに使います。
User Bank選択中に[SHIFT] + [EDIT/]を押すとダイアログが表示され、ページまたはバンク単位でのコピーや入れ替えができます。

表示方法

[LIVE SET]ボタンを押す
LIVE SETアイコン ()をタップ



Bank (Bank Name)

ライブセットのバンクを選択します。
設定値: Preset、User 1 ～ 8 (工場出荷時)、Library名(ライブラリーファイル読み込み時)

Page

ライブセットのページを選択します。

Edit

Live Set Edit画面が表示されます。
EditはUser Bankを選んでいるときだけ表示されます。

Live Set Slot 1 ～ 16

選択中のライブセットページに登録されているパフォーマンスの一覧が表示されます。

Category Search

Performance Category Search画面が開きます。

Current Performance Name
選択中のスロットに登録されているパフォーマンスの名前が表示されます。

Current Slot Name
選択中のスロットの名前が表示されます。
スロットにパターンやソング、オーディオが割り当てられているときは、パターンやソングの名前、あるいはオーディオのファイル名が表示されます。

Performance Attribute
選択中のスロットに登録されているパフォーマンスのアトリビュート(属性)が表示されます。

Live Set画面では、チェーンがOnのパターンがスロットに割り当てられている場合、PTNのアイコンがPTN CHAINになります。
PTN:パターンが割り当てられているスロットに表示されます。
PTN CHAIN:チェーンがオンのパターンが割り当てられているスロットに表示されます。
SONG:ソングが割り当てられているスロットに表示されます。
AUDIO:オーディオが割り当てられているスロットに表示されます。

Live Set Register

Live Set Register画面では、ユーザーライブセットのスロットにパフォーマンスを登録します。

表示方法

[SHIFT] + [LIVE SET]

[SHIFT]ボタンを押しながら、ナビゲーションバーのLIVE SETアイコンをタップ

Store as New Perf. and Register (Store as New Performance and Register)

現在のパフォーマンスを新規パフォーマンスとしてストアし、選択したスロットに登録します。

Jump to Data Utility

Data Utility 画面が表示されます。

Overwrite Current Perf. and Register (Overwrite Current Performance and Register)

既存のパフォーマンスを上書きストアし、選択したスロットに登録します。

Register

パフォーマンスを登録します。

[SHIFT]ボタンを押しながらRegiterを押すと、スロット間にパフォーマンスを挿入する形で登録できます。

Live Set Edit

Live Set Edit画面ではライブセットを編集します。
編集できるのはユーザーバンクのライブセットだけです。

表示方法
[LIVE SET] → [EDIT/⟲]

Bank (Bank Name)
選択中のライブセットバンクに名前を付けます。英数字20字以内で入力してください。

Page (Page Name)
選択中のライブセットページに名前を付けます。英数字20字以内で入力してください。

Done
タップするとLive Set Editが終了し、Live Set画面が表示されます。

Live Set Slot 1 ～ 16
選択中のライブセットに登録されているパフォーマンスの一覧が表示されます。

[+](Add)
タップすると選択中のパフォーマンスが、そのスロットに登録されます。

Job
ジョブが表示されます。

- **Copy**
  コピー機能をオンにします。
  コピー元のスロットを選んでからCopyをタップし、コピー先のスロットを選ぶことで、設定をコピーできます。
  設定値: Off、On
- **Exchange**
  エクスチェンジ機能をオンにします。
  1つめのスロットを選んでからExchangeをタップし、2つめのスロットを選ぶことで、設定を入れ替えできます。
  設定値: Off、On
- **Delete**
  スロットを選んでからDeleteをタップすると、登録されているパフォーマンスなどがスロットから削除されます。
- **Delete & Move**
  スロットを選んでからDelete & Moveをタップすると、登録されているパフォーマンスなどがスロットから削除され、以降のスロットが前に移動します。

Slot Type
スロットのタイプを選びます。
設定値: Perform、Song、Audio、Pattern

Perform: スロットにパフォーマンスだけを登録
Song: スロットにパフォーマンスとソングを登録
Audio: スロットにパフォーマンスとオーディオファイルを登録
Pattern: スロットにパフォーマンスとパターンを登録

Slot Name
Song Name
Audio Name
Pattern Name
Slot TypeがPerformのときはSlot Nameと表示されます。
タップすると入力画面が表示され、選択中のスロットに名前を付けることができます。英数字20字以内で入力してください。
Slot TypeがPatternのときはPattern Name、SongのときはSong Name、AudioのときはAudio Nameとなり、現在登録されているパターン、ソング、オーディオが表示されます。タップするとUtilityのLoad画面が表示され、登録するパターン、ソング、オーディオを選べます。

Performance (Performance Name)
選択中のスロットに登録されているパフォーマンスのパフォーマンスネームが表示されます。
タップするとPerformance Category Search画面が表示されます。

Color
選択中のスロットのカラーを設定します。
設定値: Black、Red、Yellow、Green、Blue、Azure、Pink、Orange、Purple、Sakura、Cream、Lime、Aqua、Beige、Mint、Lilac

Volume
選択中のスロットに登録されているパフォーマンスの音量を設定します。

SSS Time
選択中のスロットのSSS Timeを調節します。SSS Timeを設定すると、演奏中にパフォーマンスチェンジをしても、鳴っている音がノートオフされていた場合、設定した時間で音がフェードアウトします。
設定値: 0.0sec ～ 30sec、Hold、System

Live Set画面でパターン、ソング、オーディオファイルを再生する

表示方法
[LIVE SET] (またはトップパネル上のLIVE SETアイコンをタップ) → ユーザーバンク選択 → スロット選択 → [▶](プレイ)ボタン

NOTE
- パターンやソングの再生中は、パフォーマンスやスロットの変更ができません。変更すると、エラーメッセージが表示されます。
- パターン、ソング、オーディオファイルの再生中に[▶](プレイ)ボタンを押すと、パターン、ソング、オーディオファイルの再生画面にジャンプします。

Utility画面

Utility画面では本機全体の共通項目を設定します。

Settings

Sound

Sound画面では本機から出力される音について設定します。

表示方法

[UTILITY] → Settings → Sound

Tone Generator Volume

本機から出力されるサウンド全体の音量を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Tone Generator Note Shift

本機の音源部で鳴るサウンド全体のピッチを半音単位で調節します。

設定値: –24 ～ +0 ～ +24

Tone Generator Tune

本機の音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調節します。ピッチをcent単位で微調節します。

設定値: –102.4 ～ +0.0 ～ +102.3

SSS Time

本機の音源部で鳴るサウンド全体のSSS Timeを調節します。Live Set Slot選択時は、Live Set SlotのSSS Timeが適用されます。

設定値: 0.0sec ～ 30sec、Hold、System

Keyboard Octave Shift

鍵盤のピッチをオクターブ単位で上下します。トップパネル上の[OCTAVE]ボタン操作と連動します。

設定値: −3 〜 +0 〜 +3

NOTE

Keyboard Octave Shiftの設定は、次回起動時に0に設定されます。

Keyboard Transpose

鍵盤のピッチを半音単位でシフトします。

設定値: −11semi 〜 +0semi 〜 +11semi

NOTE

- 本機の音源部が再生できるピッチの範囲(C-2 〜 G8)を超えた場合は、1オクターブ上(または下)の音が鳴ります。
- Keyboard Transposeの設定は、次回起動時に+0semiに設定されます。

Keyboard Velocity Curve

鍵盤を弾く強さに対するベロシティーの出方を決める、ベロシティーカーブを設定します。

本機画面に表示されるグラフの横軸は鍵盤を弾く強さ、縦軸が鍵盤から出力されるベロシティーを示しています。

設定値: Normal、Soft 1、Soft 2、Hard 1、Hard 2、Wide、Fixed

Normal: 鍵盤を弾く強さとベロシティーが比例する、最も一般的なカーブ
Soft 1: 全体に大きなベロシティーが出やすいカーブ
Soft 2: Soft 1とNormalの中間のカーブ
Hard 1: 全体に大きなベロシティーが出にくいカーブ
Hard 2: Hard 1とNormalの中間のカーブ
Wide: 弱いタッチではベロシティーを抑えられ、強いタッチではベロシティーが出やすいカーブ。ダイナミックレンジが広く感じられる
Fixed: 鍵盤を弾く強さに関わらず、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用。Keyboard Fixed Velocityで設定した値が、ベロシティー値となる

Keyboard Fixed Velocity

鍵盤を弾く強さに関わらず、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。

Keyboard Velocity CurveのパラメーターでFixedを設定した場合に限り有効です。

設定値: 1 〜 127

Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)

リアパネルのFOOT SWITCH [SUSTAIN]端子に接続するフットスイッチの種類を選びます。

- **FC3、FC3A (ハーフダンパー対応)**
  FC3A (Half On)を選びます。ハーフダンパー演奏しない場合は、FC3A (Half Off)を選びます。
- **FC4、FC4A、FC5**
  FC4A/FC5を選びます。FC4やFC4A、FC5では、フットスイッチを使ったハーフダンパー演奏はできません。
- **逆特性のペダル**
  Reverse Polarityを選びます。ハーフダンパー演奏はできません。

設定値: FC3A (Half On)、FC3A (Half Off)、FC4A/FC5、Reverse Polarity

NOTE

外部MIDI機器からコントロールチェンジを使ってハーフダンパー演奏する場合は、Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)の設定は不要です。

Global Tuning (Global Micro Tuning Switch)

Onのときは、パフォーマンスがパートごとに持つマイクロチューニング設定よりも、グローバルセッティングのマイクロチューニング設定が優先されます。ドラム以外のすべてのパートに適用されます。

設定値: Off、On

NOTE

Global Tuning (Global Micro Tuning Switch)の設定は、次回起動時にOffに設定されます。

Micro Tuning Name (Global Micro Tuning Name)

現在選択中のマイクロチューニングの名前が表示されます。タップすると、マイクロチューニングを選択するメニューが表示されます。

設定値: **Preset:** Equal Temperament、Pure Major、Pure Minor、Weckmeister、Kirnberger、Vallotti & Young、1/4 shift、1/4 tone、1/8 tone、Indian、Arabic1、Arabic2、Arabic3
User: Init Tuning1~8
Library: Library名(ライブラリーファイル読み込み時)

Root (Global Micro Tuning Root)

マイクロチューニングの基準音を設定します。Micro Tuning Nameで基準音の設定が必要ないものを選んだ場合は表示されません。

設定値: C ～ B

Edit User Tuning

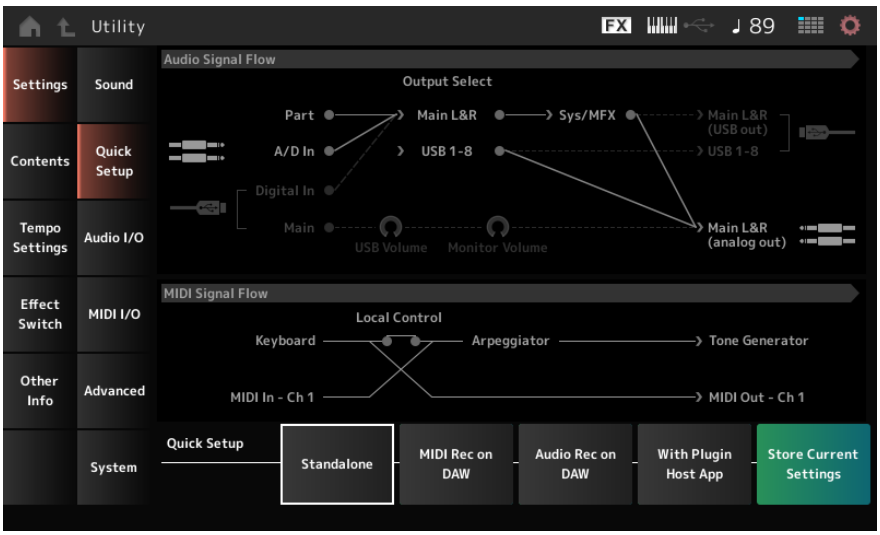
ユーザーマイクロチューニングの設定画面が開きます。

Quick Setup

外部接続に関するパラメーターの設定を選ぶだけで、最適な設定に変更できる機能です。
複数の設定画面にまたがるパラメーターを、目的に合わせて一度に設定できます。

表示方法

[QUICK SETUP]
[UTILITY] → Settings → Quick Setup



Audio Signal Flow

オーディオ信号の結線図が表示されます。
USB [TO HOST]端子の接続状態や本機の設定により結線図が変化します。

MIDI Signal Flow

MIDI信号の結線図が表示されます。
本機の設定により結線図が変化します。

Quick Setup (Quick Setup Select)

クイックセットアップを選択します。

設定値: Standalone、MIDI Rec on DAW (Setup No.1)、Audio Rec on DAW (Setup No.1)、With Plugin Host App (Setup No.3)

各クイックセットアップに記憶されるパラメーターは以下のとおりです。

オーディオ設定	Direct Monitor
MIDI設定	Local Control
パフォーマンス設定	Part 1–16 Output Select A/D In Output Select Digital In Output Select Part 1–8 Keyboard Control Switch Part 1–16 Part Mode Part 1–16 Transmit Channel

オーディオ設定のパラメーターについてはAudio I/O、MIDI設定のパラメーターについてはMIDI I/Oをご覧ください。

Quick Setupの初期設定

• Standalone

本機を単体で使う場合と本機から外部機器を操作する場合の設定

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	On	Main L&R	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• MIDI Rec on DAW

DAWソフトウェアに演奏をMIDIデータとして録音する場合の設定

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	Off	Main L&R	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• Audio Rec on DAW

本機の音源の各パートをそれぞれ個別のオーディオトラックとしてDAWソフトウェアに録音する場合の設定

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
Off	On	パートごとに異なる	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• With Plugin Host App

本機の音源とPC上のプラグイン音源を組み合わせて使う場合の設定

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	On	Main L&R	Part 1–5: On Part 6–8: Off	Part 1–4: Int Part 5–16: Ext	Part 1–4: Ch 1–4 Part 5–8: Ch 1–4 Part 9–16: Ch 9–16

Store Current Settings

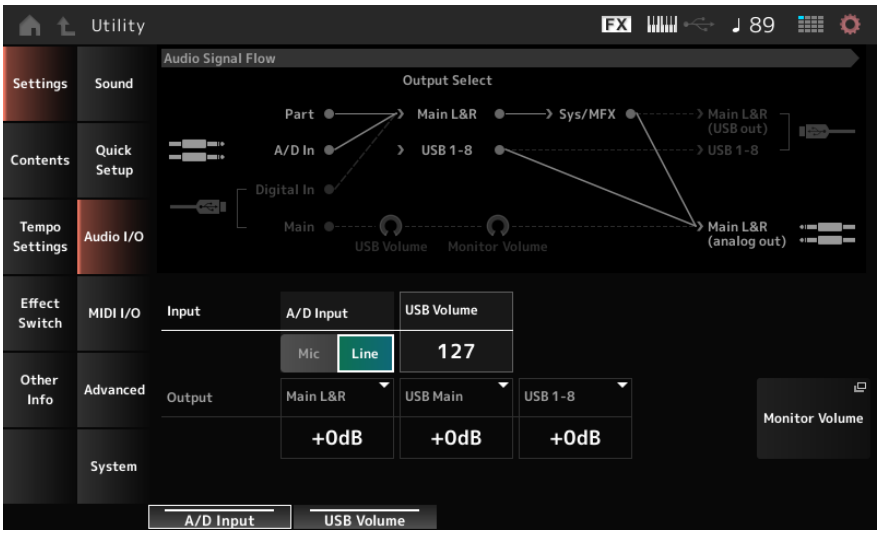
現在の設定をQuick SetupのSetup No.1 ～ 3のいずれかに保存できます。

Audio I/O

Audio I/O画面では、オーディオ信号の入出力を設定します。

表示方法

[UTILITY] → Settings → Audio I/O



Audio Signal Flow

オーディオ信号の結線図が表示されます。

USB [TO HOST]端子の接続状態や本機の設定により結線図が変化します。

A/D Input (A/D Input Gain)

A/D INPUT端子の入力ゲインを、マイクにするかラインにするかを設定します。

設定値: Mic、Line

Mic: マイクなど、出力レベルの低い機器を接続した場合に設定

Line: シンセサイザーやオーディオ機器など、出力レベルの高い機器を接続した場合に設定

NOTE

ギターやベースなどを接続する場合は、ピックアップがアクティブタイプのものなら直接接続できますが、パッシブタイプのものはエフェクターを介して接続してください。

USB Volume (USB Input Volume)

USB [TO HOST]端子から入力されるオーディオ信号の音量を調節します。

設定値: 0 ～ 127

NOTE

USBインプットボリュームはシステム全体の設定として記憶され、パフォーマンスごとには記憶されません。

Direct Monitor

Main L&R、USB Main、USB 1–8チャンネルからコンピューターなどの外部機器に出力するオーディオ信号を、本機からも再生する(ダイレクトモニタリング)かどうかを設定します。

Onにすると、Main L&R、USB Main、USB 1–8チャンネルに出力されるオーディオ信号が、本機のOUTPUT [L/MONO]、[R]端子と[PHONES]端子にも送られます。USB接続されていない場合は自動的にOnになります。

設定値: Off、On

Main L&R (Analog Output L&R Output Gain)

OUTPUT [L/MONO]、[R]端子からの出力ゲインを設定します。

設定値: −6dB、+0dB、+6dB、+12dB

USB Main (USB Main L&R Output Gain)

USB [TO HOST]端子のMain L&Rチャンネルからの出力ゲインを設定します。

設定値: −6dB、+0dB、+6dB、+12dB

USB 1-8 (USB Individual Output Gain)

USB [TO HOST]端子の1 〜 8チャンネルからの出力ゲインを設定します。

設定値: −6dB、+0dB、+6dB、+12dB

Monitor Volume

Monitor Volume画面が表示されます。

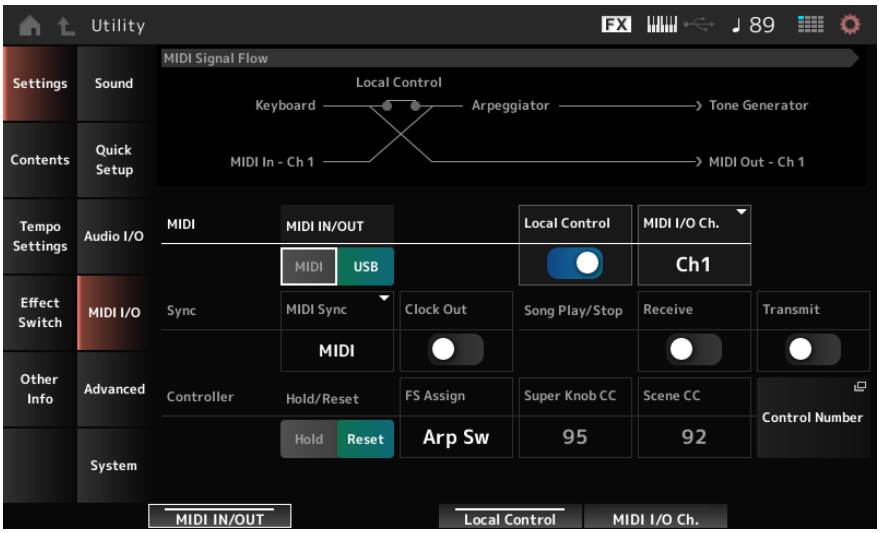
MIDI I/O

MIDI I/O画面では、MIDIの入出力を設定します。

表示方法

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O

Quick Setupアイコンをタップ



MIDI Signal Flow

MIDI信号の結線図が表示されます。本機の設定により、結線図が変化します。

結線図上のLocal Controlスイッチ付近をタップすることで、Local Controlのオンオフを切り替えできます。

MIDI IN/OUT

MIDIメッセージの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。

設定値: MIDI、USB

MIDI Thru

MIDI [OUT]端子をMIDIスルー端子として使用するかを設定します。

設定値: Off、On

Local Control

ローカルコントロールのオンオフを切り替えます。

Offにすると、本機のコントローラー部と音源部が内部的に切り離され、鍵盤を弾いても音が出なくなります。

ただし、ここでの設定には関係なく、本機の演奏情報はMIDI出力されます。また、MIDI入力されたメッセージは本機音源部で処理されます。

設定値: Off、On

MIDI I/O Channel

CommonとKeyboard Control SwitchがOnのパートの入出力に使用するMIDIのチャンネルを指定します。

設定値: Ch1 ～ Ch16

MIDI Sync

接続された外部機器との同期に関する項目を設定します。
アルペジオ、モーションシーケンサー、ソング、パターンを本機が持つ内部クロックで再生するか、本機と接続したコンピューター上のDAWソフトウェアやMIDI機器のクロック(外部クロック)で再生するか、またはA/D INPUT端子から入力されるオーディオ信号で再生するかを選択します。

設定値: Internal、MIDI、A/D In (ABS)

Internal: 内部クロックで動作する状態です。本機を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用したりする場合に使用します。
MIDI: MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態です。外部機器をマスターとする場合に使用します。
A/D In (ABS): A/D INPUT端子から入力されるオーディオ信号からAudio Beat Sync機能によってテンポを抽出して動作します。

Clock Out (MIDI Clock Out)

MIDIクロックのMIDI出力する(On)しない(Off)を設定します。

設定値: Off、On

Receive (Receive Sequencer Control)

ソングのスタート、ストップ信号を受信するかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Transmit (Transmit Sequencer Control)

ソングのスタート、ストップ信号を送信するかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Controller Hold/Reset

パフォーマンスを切り替えたときに、コントローラー (モジュレーションホイール、アフタータッチ、フットコントローラー、ブレスコントローラーなど)の値をそのまま使用する(Hold)か、初期値に戻す(Reset)かを設定します。

設定値: Hold、Reset

Resetにした場合のパフォーマンス切り替え時のコントローラーのリセット値は、以下のとおりです。

ピッチベンド	中央
モジュレーションホイール	最小
アフタータッチ	最小
フットコントローラー	最大
フットスイッチ	オフ
リボンコントローラー	中央
ブレスコントローラー	最大
エクスプレッション	最大
アサイナブルスイッチ1、2	オフ
[KEYBOARD HOLD]ボタン	オフ
モーションシーケンサーの各レーン	レーンのMotion Seq PolarityがUnipolarの場合: 0 (最小)にリセット レーンのMotion Seq Polarity がBipolarの場合: 64 (中央)にリセット

FS Assign (FootSwitch Assign Control Number)

FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に取り付けたフットスイッチ操作で発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合も、本機はフットスイッチが操作されたものとみなします。

設定値: Off、1 ～ 95、Arp Sw、MS Sw、Play/Stop、Live Set+、Live Set–、Oct Reset、Tap Tempo

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

スーパーノブを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。
ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本機はスーパーノブが操作されたものとみなします。
設定値: Off、1 ～ 95

NOTE

オフに設定した場合はシステムエクスクルーシブ(SysEx)でMIDI情報を送受信します。

Scene CC (Scene Control Change Number)

シーンを切り替えたときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。
ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、シーンが切り替わります。
設定値: Off、1 ～ 95

NOTE

- コントロールチェンジの値により、シーン1 ～ 8のどれかが選択されます。
  0 ～ 15:シーン1、16 ～ 31:シーン2、32 ～ 47:シーン3、48 ～ 63:シーン4、64 ～ 79:シーン5、80 ～ 95:シーン6、96 ～ 111:シーン7、112 ～ 127:シーン8
- Super Knob CCとScene CCが同じ値に設定された場合、数字の前に!マークが表示されます。このとき、シーンコントロールチェンジが優先され、スーパーノブコントロールチェンジは無効となります。

Control Number

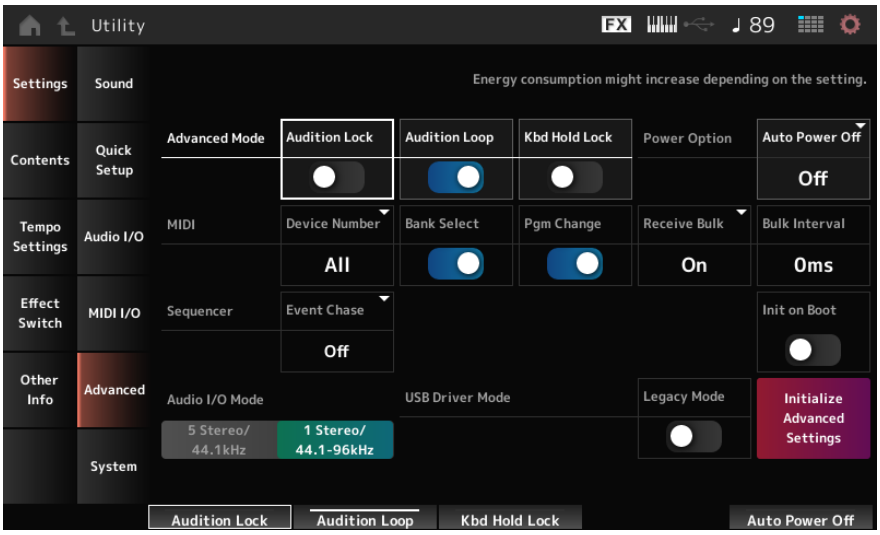
Common Edit画面のControl → Control Numberが開きます。

Advanced

Advanced画面では、本機の高度な項目を設定します。

表示方法

[UTILITY] → Settings → Advanced



Audition Lock

オーディションロックのオンオフを切り替えます。Onにすると、オーディション機能が無効になります。

設定値: Off、On

Audition Loop

Onにすると、オーディションフレーズを最後まで再生したら自動的に最初から繰り返し再生します。

Offにすると、オーディションフレーズを最後まで再生したら自動的に再生を停止します。

設定値: Off、On

Kbd Hold Lock (Keyboard Hold Lock)

キーボードホールド機能のオンオフを切り替えます。Onにすると、キーボードホールド機能が無効になります。

[KEYBOARD HOLD]ボタンと連動しています。

設定値: Off、On

Auto Power Off (Auto Power Off Time)

オートパワーオフとは、電源の切り忘れによる無駄な電力消費を防ぐため、本機が一定時間操作されないと自動的に電源が切れる機能です。

ここでは電源が自動的に切れるまでの時間を設定します。

設定値: Off (オートパワーオフしない)、5min、10min、15min、30min、60min、120min

Device Number

MIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器とのバルクダンプやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージを送受信する場合は、このナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。

設定値: 1～16、All、Off

Bank Select (Receive/Transmit Bank Select)

本機と外部MIDI機器とのバンクセレクトの送受信に関する設定をします。
Onに設定しておくと、外部MIDI機器から送られてくるバンクセレクトを本機で受信、または認識します。
設定値: Off、On

Pgm Change (Receive/Transmit Program Change)

本機と外部MIDI機器とのプログラムチェンジの送受信に関する設定をします。
Onに設定しておくと、外部MIDI機器から送られてくるプログラムチェンジを本機で受信、または認識します。
設定値: Off、On

Receive Bulk

バルクダンプを受信するかどうかを設定します。
設定値: Protect (受信しない)、On (受信する)

Bulk Interval

外部機器からバルクリクエストを受信した場合の送信インターバルタイムを設定します。
設定値: 0 ～ 900ms

Sequencer Event Chase (Song Event Chase)

ソングを途中から再生したり、フォワードやバックしたりする場合などに、特定のイベントが読み飛ばされないようにします。
Event Chaseを設定したイベントは、フォワードやバックしても、正しく再現されるようになります。
設定値: Off、PC (Program Change)、PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change)

Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)

電源起動時にユーザーデータを初期化する(On)か、しない(Off)かを設定します。
設定値: Off、On

Audio I/O Mode

USB [TO HOST]端子からのオーディオ信号の出力モードを切り替えます。
設定を有効にするには本機の再起動が必要です。
設定値: 5 Stereo/44.1kHz、1 Stereo/44.1–192kHz

5 Stereo/44.1kHz: サンプリング周波数 44.1 kHz時、最大10チャンネル(5ステレオチャンネル)
1 Stereo/44.1-192kHz: サンプリング周波数 44.1 ～ 192 kHz時、最大2チャンネル(1ステレオチャンネル)

NOTE

1 Stereo/44.1-192kHzを選択した場合、44.1/48/96/192kHzだけに対応します。

Legacy Mode

MIDI2.0ではなく、MIDI1.0で動作させる場合は、Onに設定します。
設定を有効にするには本機の再起動が必要です。
設定値: Off、On

Initialize Advanced Settings

Advanced画面の設定を初期化します。

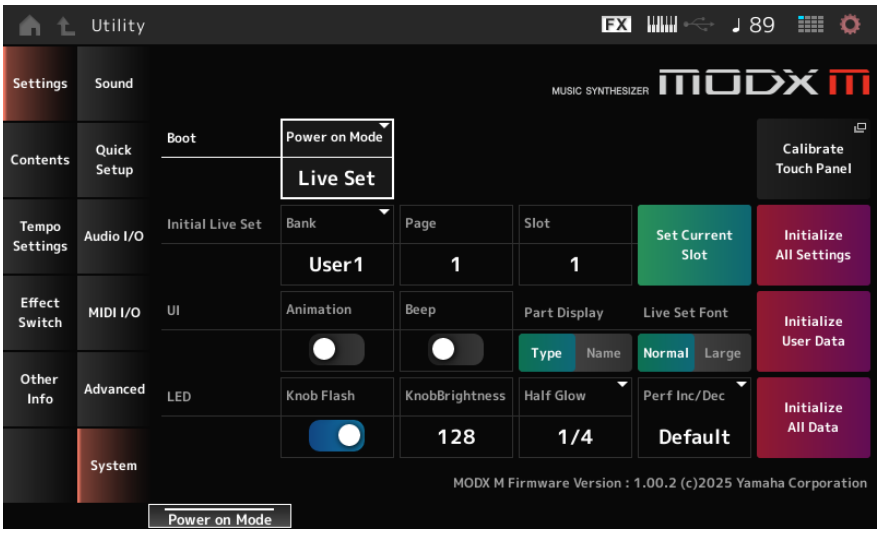
System

System画面では、本機全般に関する項目を設定します。

表示方法

[UTILITY] → Settings → System

[UTILITY] + [DAW REMOTE] (→ Calibrate Touch Panel設定)



Power on Mode

電源を入れたときに表示される画面を設定します。

設定値: Perform、Live Set

Calibrate Touch Panel

タッチパネルのキャリブレーション画面が開きます。タッチパネルのタッチ位置と本機動作のずれを補正します。

Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)
Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)
Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)

Power on ModeがLive Setの場合に、起動直後に選択されるライブセットスロットを設定します。

NOTE

Live Set画面で音色を選択後、本画面を開き、Set Current Slotボタンをタップすることでも設定可能です。

Set Current Slot (Set Current Slot to Initial Live Set)

現在選択されているパフォーマンスを起動直後に選択されるライブセットスロットに設定します。

Initialize All Settings

Utility画面でのすべての設定を初期化します。

Animation

画面が切り替わるときのアニメーションのオンオフを設定します。

設定値: Off、On

Beep
タッチパネル操作音のオンオフを設定します。
設定値: Off、On

Part Display
Part Name表示をカテゴリーとパートタイプにするか、パートネームにするかを設定します。
設定値: Type、Name

Live Set Font
ライブセット画面およびカテゴリーサーチ画面の文字サイズを設定します。
設定値: Normal、Large

Initialize User Data
ユーザーメモリー内のユーザー領域のデータ(パフォーマンス、モーションシーケンス、ライブセットなど)や、Utility画面でのすべての設定を初期化します。

Knob Flash (Super Knob LED Blink)
スーパーノブ点滅のオンオフを設定します。
設定値: Off、On

KnobBrightness
スーパーノブの点灯時の明るさを設定します。
設定値: 0 ～ 128

Half Glow (LED Half Glow Brightness)
半点灯に対応したボタンのオンオフの設定、または明るさを設定します。
設定値: Off、1/4、1/2

Perf Inc/Dec
Home 画面でのパフォーマンスの切り替え方を設定します。
設定値: Default、Live Set

Default: Performance Category Search画面のパフォーマンスリスト順に切り替える
Live Set: ライブセットのスロット順に切り替える

Initialize All Data
ユーザーメモリー内の全データや、Utility画面でのすべての設定を初期化します。

Product Info
本機のバージョン表示です。

ご注意

イニシャライズすると、対象のデータやシステム設定がすべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。
大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってUSBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。

Contents

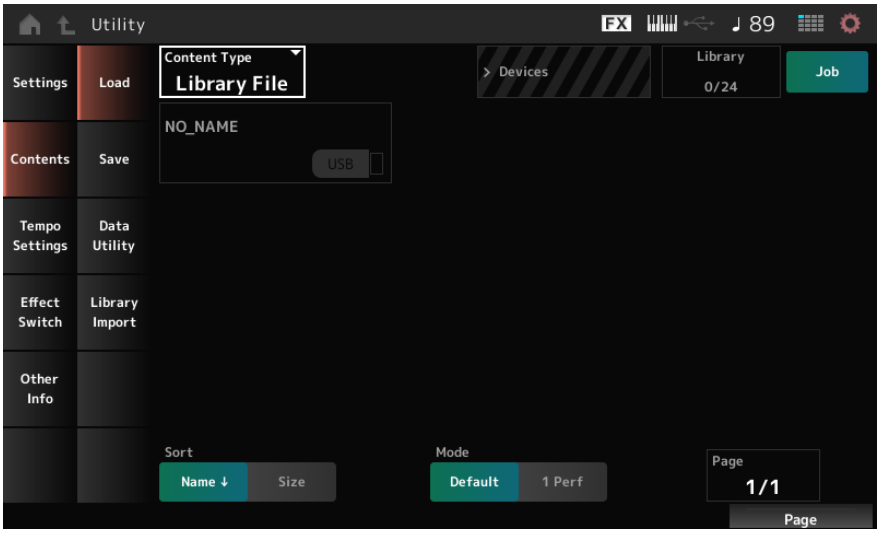
Load

Load画面では、ファイルや内部データを読み込みます。

表示方法

[UTILITY] → Contents → Load

[SHIFT] + [STORE]



Content Type

USBフラッシュメモリーや本機に保存されているファイルの中から、すべてのデータ、または指定した一部のデータを取り出して本機に読み込めます。ここでは、ファイル中のどのデータを読み込む(ロードする)かを設定します。

この画面を開く経路によって有効な設定値が異なります。

設定値: ロードできるコンテンツタイプは次の表のとおりです。

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
User File	ファイル	.Y2U (.Y2W) .X7U .X8U	• USBフラッシュメモリーに保存されているユーザーファイルが、ユーザーメモリーのユーザー領域にロードされます。 • ユーザーファイルが分割されている場合は、.Y2Uと.Y2Wの両方がUSBフラッシュメモリーに保存されている必要があります。 • ユーザーファイルに含まれる設定は以下です。 パフォーマンス、アルペジオ、モーションシーケンス、カーブ、ライブセット、マイクロチューニング、ウェーブフォーム、オーディション、ユーティリティー設定(.Y2Uだけ)クイックセットアップ(.Y2Uだけ)
Library File	ファイル	.Y2L (.Y2M) .X7L .X8L	• USBフラッシュメモリーに保存されているライブラリーファイルが、ユーザーメモリーのライブラリー領域にロードされます。 • ライブラリーファイルが分割されている場合は、.Y2Lと.Y2Mの両方がUSBフラッシュメモリーに保存されている必要があります。 • ライブラリーファイルに含まれる設定は以下です。 パフォーマンス、アルペジオ、モーションシーケンス、カーブ、ライブセット(1バンクだけ)、マイクロチューニング、ウェーブフォーム、オーディション

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
Backup File	ファイル	.Y2A (.Y2B) .X7A .X8A	• USBフラッシュメモリーに保存されているバックアップファイルが、ユーザーメモリーにロードさます。 • バックアップファイルには、ユーザー領域、ライブラリー領域、ソング、パターンのすべてが含まれます。 • バックアップファイルが分割されている場合は、.Y2Aと.Y2Bの両方がUSBフラッシュメモリーに保存されている必要があります。
Song&Perf (Song & Performance)	内部データ		• ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されているソングの中から、特定のソングだけがロードされます。 • MIDIシーケンスとパフォーマンスの両方をロードできます。
Song	内部データ		• ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されているソングの中から、特定のソングだけがロードされます。 • MIDIシーケンスだけをロードします。
.mid File	ファイル	.MID	USBフラッシュメモリーに保存されているスタンダードMIDIファイル(SMF)がロードされます(フォーマット0、フォーマット1とも可)。
.wav File	ファイル	.WAV	USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオファイルがロードされます。
Pattern&Perf (Pattern & Performance)	内部データ		• ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されたパターンの中から、特定のパターンだけがロードされます。 • MIDIシーケンスとパフォーマンスの両方をロードできます。
Pattern	内部データ		• ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されたパターンの中から、特定のパターンだけがロードされます。 • MIDIシーケンスだけをロードします。
Audio File*	ファイル	.WAV .AIF	USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオファイルがウェーブフォームとしてロードされます。 例: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part選択 → Element選択 → Osc/Tune
Motion Seq (Motion Sequence)*	内部データ		ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されたモーションシーケンスの中から、特定のシーケンスデータだけがロードされます。
Smart Morph*	内部データ		ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されたスマートモーフを使用したパフォーマンスの中から、スマートモーフの情報だけがロードされます。

NOTE

*が付いているコンテンツタイプは、Utility画面から本画面を開いた場合には表示されません。

Parent Folder Name
Current Folder Name

親フォルダー名、現在選択中のフォルダー名が表示されます。
親フォルダー名をタップすると、それが現在のフォルダーになります。

Job

ジョブ機能を有効にする(On)か、しない(Off)かを設定します。
Onにした状態で、選択中のファイル、フォルダー、コンテンツをタップすると、RenameもしくはDeleteのコンテキストメニューが表示されます。
接続中のUSBフラッシュメモリーをタップすると、Formatのコンテキストメニューが表示されます。
設定値: Off、On

Free Storage
現在選択中のストレージの使用容量と全容量が表示されます。
コンテンツタイプによって表示が変わります。

フォルダー ファイル セレクト
現在選択中のフォルダー内のフォルダーやファイルが表示されます。

Sort
ファイルセレクトに並んだファイルのソート順を設定します。
設定値: Name、Size、Date、Default (コンテンツタイプによる)

Name: 名前順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順
Size: データサイズ順にソートする。矢印が下向きの場合は昇順(小→大)、上向きの場合は降順。コンテンツタイプがMotion Seq、Song、Song&Perf、Pattern、Pattern&Perf、Performance、Smart Morphの場合は無効
Date: ストアされた順にソートする。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順。コンテンツタイプがMotion Seq、Song、Song&Perf、Pattern、Pattern&Perf、Performance、Smart Morph以外の場合は無効
Default: コンテンツ番号昇順にソートする。コンテンツタイプがSong、Song&Perf、Pattern、Pattern&Perf、Performance、Motion Seq、Smart Morph以外の場合は無効

Mode
ロードするときのモードを選びます。
User FileまたはLibrary Fileのときだけ表示されます。
設定値: Default、1 Perf

Default: すべてのパフォーマンスをロードする
1 Perf: パフォーマンスを1つだけ指定してロードする

Key (Center Key)
ロードした.WAVや.AIFを割り当てるキーを選択します。
オーディオファイルのときだけ表示されます。
設定値: Keyboard Select (C–2 ～ G8)、All

Keyboard Select
鍵盤操作でCenter Keyを更新するかどうかを設定します。
オーディオファイルのときだけ表示されます。

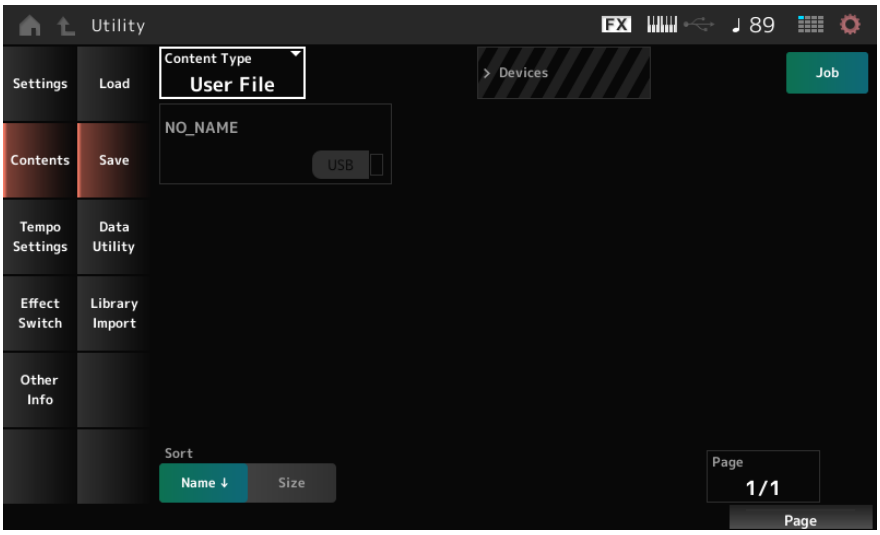
Page
ファイルセレクトに並んだファイルが1ページに収まらない場合に、スクロールボタンが表示され、ページを選択できるようになります。または、ディスプレイノブを使ってページを切り替えることもできます。

Save

Save画面では、ファイルや内部データの保存を行います。
基本的にはLoad画面と同じです。

表示方法

[UTILITY] → Contents → Save



Content Type

USBフラッシュメモリーや本機に保存されているファイルの中から、すべてのデータ、または指定した一部のデータを保存します。
ここでは、どのデータを保存する(ストアまたはセーブ)かを設定します。
この画面を開く経路によって有効な設定値が異なります。
設定値: ストアまたはセーブできるコンテンツタイプは次の表のとおりです。

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
Performance	内部データ		パフォーマンスをユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)します。
User File	ファイル	.Y2U (.Y2W)	• ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されている設定をユーザーファイルとして、USBフラッシュメモリーに保存(セーブ)します。 • ユーザーファイルに含まれる設定は以下です。 パフォーマンス、アルペジオ、モーションシーケンス、カーブ、ライブセット、マイクロチューニング、ウェーブフォーム、オーディション、ユーティリティー設定、クイックセットアップ • サイズが約2GBを超えてファイルが分割された場合は、.Y2Uと.Y2Wの両方をセットで取り扱う必要があります。
Library File	ファイル	.Y2L (.Y2M)	• ユーザーメモリーのライブラリー領域に保存(ストア)されている設定をライブラリーファイルとして、USBフラッシュメモリーに保存(セーブ)します。 • ライブラリーファイルに含まれる設定は以下です(ユーティリティー設定を除き、User Fileと同じです)。 パフォーマンス、アルペジオ、モーションシーケンス、カーブ、ライブセット(1バンクだけ)、マイクロチューニング、ウェーブフォーム、オーディション • サイズが約2GBを超えてファイルが分割された場合は、.Y2Lと.Y2Mの両方をセットで取り扱う必要があります。

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
Backup File	ファイル	.Y2A (.Y2B)	• ユーザーメモリーに保存(ストア)されている設定をバックアップファイルとして、USBフラッシュメモリーに保存(セーブ)します。 • バックアップファイルには、ユーザー領域、ライブラリー領域、ソング、パターンのすべてが含まれます。 • サイズが約2GBを超えてファイルが分割された場合は、.Y2Aと.Y2Bの両方をセットで取り扱う必要があります。
.mid File	ファイル	.MID	ユーザーメモリーのソング、パターン領域に保存(ストア)されているMIDIデータをスタンダードMIDIファイル(SMF)として、USBフラッシュメモリーに保存(セーブ)します(フォーマット1だけ可)。
Motion Seq (Motion Sequence)*	内部データ		エディット中のモーションシーケンスをユーザー領域に保存(ストア)します。

NOTE

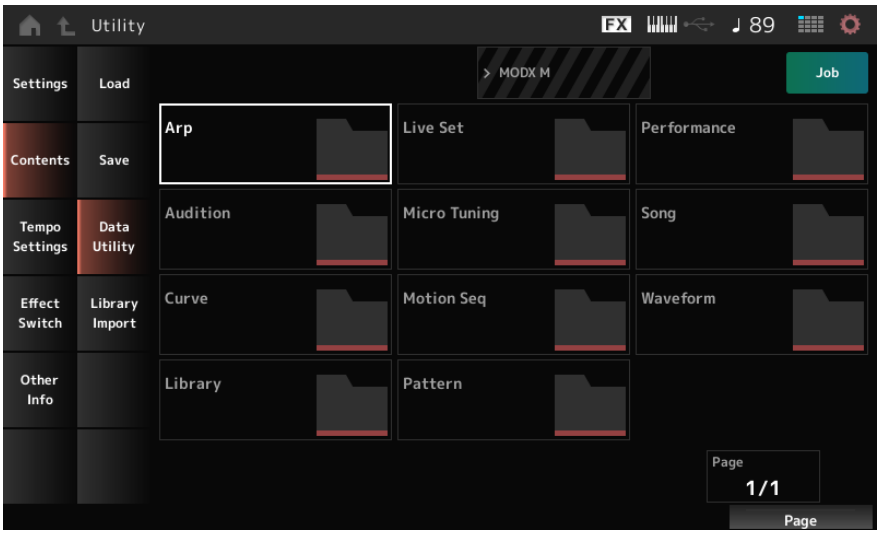
*が付いているコンテンツタイプは、Utility画面から本画面を開いた場合には表示されません。

Data Utility

Data Utility画面では、ユーザーメモリー内のファイルやデータを管理します。
基本的にはLoad画面と同じです。

表示方法

[UTILITY] → Contents → Data Utility



フォルダーセレクト

ユーザーメモリー内のコンテンツタイプがフォルダーとして表示されます。タップするとフォルダーが展開されます。

コンテンツタイプ: Arp、Audition、Curve、Library、Live Set、Micro Tuning、Motion Seq、Pattern、Performance、Song、Waveform

コンテンツセレクト

コンテンツをタップすると、Rename, Deleteのコンテキストメニューが表示されます。
JobをOnにすると、以下の3つが表示されます。

Select All

フォルダー内のコンテンツをすべて選択します。
何も選択されていない場合に表示されます。

Unselect All

フォルダー内のコンテンツをすべて選択解除します。
いずれかのコンテンツが選択されている場合に表示されます。

Delete

選択されているコンテンツをすべて削除します。
いずれかのコンテンツが選択されている場合に表示されます

Library Import

ライブラリーの中から特定のパフォーマンスを選択してユーザーバンクへコピーする機能です。
基本的にはLoad画面と同じです。

表示方法

[UTILITY] → Contents → Library Import

Select All

現在選択中のライブラリーフォルダー内のパフォーマンスをすべて選択します。
いずれのパフォーマンスも選択されていない場合だけ表示されます。

Unselect All

現在選択中のライブラリーフォルダー内のパフォーマンスをすべて選択解除します。
いずれかのパフォーマンスが選択されている場合だけ表示されます。

Import to User Bank

選択されているパフォーマンスをユーザーバンクにコピーします。
このとき、選択したパフォーマンスで使用されているユーザーウェーブフォーム、ユーザーアルペジオ、ユーザーカーブ、ユーザーマイクロチューニング、ユーザーオーディションもユーザーバンクにコピーされます。
いずれかのパフォーマンスが選択されている場合だけ表示されます。

Tempo Settings

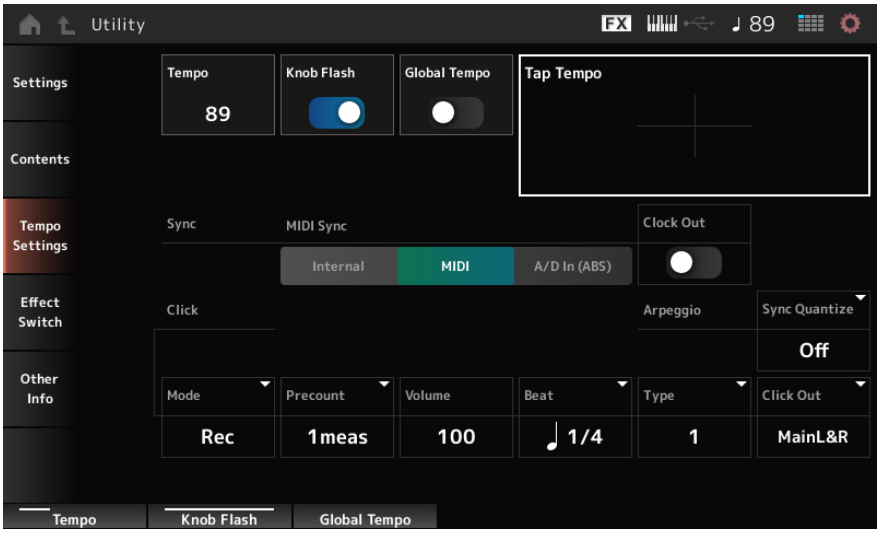
Tempo Settings画面では、テンポやテンポ同期に関するパラメーターを設定します。

表示方法

[TEMPO/TAP]

[UTILITY] + Tempo Settings

TEMPO SETTINGSアイコンをタップ



Tempo

パフォーマンスのテンポを設定します。

MIDI SyncがMIDIまたはA/D In (ABS)に設定され、外部機器と同期している場合は、設定値の代わりにEx.Tempoが表示されます。

設定値: 5 ～ 300

Knob Flash (Super Knob LED Blink)

スーパーノブの点滅のオンオフを設定します。

設定値: Off、On

Global Tempo

Offの場合、パフォーマンスを切り替えるとパフォーマンスごとのテンポ設定を反映します。

Onの場合、パフォーマンスを切り替えても現在のテンポをキープします。

設定値: Off、On

Tap Tempo

このエリアをタップするか、カーソルがある状態で[ENTER]ボタンを押すことで、その速さに応じたテンポを設定できます。

また、[TEMPO/TAP]ボタンを押すことでも、同様にテンポを設定できます。

ただし、MIDI SyncがMIDIに設定され、外部機器と同期している場合は表示されません。

NOTE

MIDI Syncが「A/D In (ABS)」に設定されている場合は、タップした瞬間を拍の頭としてテンポを変更します。

MIDI Sync

接続された外部機器との同期に関する項目を設定します。
アルペジオ、モーションシーケンサー、ソングを、本機の内部クロックで再生するか、本機と接続したコンピューター上のDAWソフトウェアやMIDI機器のクロック(外部クロック)で再生するか、A/D INPUT端子から入力されるオーディオ信号で再生するかを選択できます。

設定値: Internal、MIDI、A/D In (ABS)

Internal: 内部クロックで動作する状態。本機を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用したりする場合に使う
MIDI: MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態。外部機器をマスターとする場合に使う
A/D In (ABS): A/D INPUT端子から入力されるオーディオ信号から、Audio Beat Sync機能によってテンポを抽出して動作する

Clock Out (MIDI Clock Out)

MIDIクロックのMIDI出力する(On)しない(Off)を設定します。

設定値: Off、On

Sync Quantize (Arpeggio Synchro Quantize Value)

複数パートのアルペジオを再生する場合に、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオを開始するタイミングを調節します。Offに設定すると、各パートを鳴らしたタイミングで、アルペジオが再生されます。

設定値: Off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)

Mode (Click Mode)

クリック音(メトロノーム音)をどのタイミングで鳴らすかを設定します。

設定値: Off、Rec、Rec/Play、Always

Off: クリック音を鳴らさない
Rec: ソング、パターンの録音中にクリック音を鳴らす
Rec/Play: ソング、パターンの録音中または再生中にクリック音を鳴らす
Always: 常にクリック音を鳴らす

NOTE

クリック音は内部音源を使って再生されるため、同時発音数の一部が消費されます。

Precount (Click Precount)

ソングまたはパターンの録音時に、[▶](プレイ)ボタンを押してから実際に録音が開始されるまでの予備の小節数を設定します。

設定値: Off ([▶](プレイ)ボタンを押すと同時に録音が開始)、1meas ～ 8meas

Volume (Click Volume)

クリック音の音量を設定します。

設定値: 0 ～ 127

Beat (Click Beat)

クリック音を鳴らす間隔を設定します。

設定値: 1/16 (16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole (全音符)

Type (Click Type)

クリック音の種類を選びます。

設定値: 1 ～ 10

Click Out (Click Output Select)

クリック音の出力先を設定します。

設定値: MainL&R、(AsgnL&R)、USB Stereo、(AsgnL)、(AsgnR)、USB mono

MainL&R: OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力される
USB Stereo: USB [TO HOST]端子(1&2 ～ 7&8チャンネル)にステレオ出力される
USB mono: USB [TO HOST]端子(1 ～ 8チャンネル)にモノラル出力される

NOTE

以下は、MONTAGE Mとのデータ互換のための設定です。設定した場合はOffとみなします。

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 ～ USB29&30
- USB mono: USB9 ～ USB30
- AsgnL
- AsgnR

Effect Switch

Effect Switch画面では、エフェクトのバイパスに関するパラメーターを設定します。
この画面での設定は保存(ストア)されないため、電源を再起動すると初期値が設定されます。

表示方法

[UTILITY] → Effect Switch
EFFECTアイコン ([FX])をタップ
[SHIFT] + [QUICK SETUP]

Insertion FX (Insertion Effect)

インサーションエフェクトのオンオフを設定します。
設定値: Off、On

System FX (System Effect)

システムエフェクトのオンオフを設定します。
設定値: Off、On

Master FX (Master Effect)

マスターエフェクトのオンオフを設定します。
設定値: Off、On

Master EQ

マスター EQのオンオフを設定します。
設定値: Off、On

Arp Bypass (Arpeggio Bypass)

アルペジオバイパスのオンオフを設定します。Onにすると、すべてのアルペジエーターの動作が無効になります。
設定値: Off、On

NOTE

- Arp BypassがOnのとき、[ARP]ボタンは点滅します。
- Arp BypassがOnの状態で、各パートのアルペジオスイッチを変更すると、Arp BypassはOffになります。
- アルペジオ機能を使って録音されたソングデータは、アルペジオのシーケンスが含まれたデータになっています。これらのソングデータをDAWソフトウェアで編集する場合、Arp BypassをOnにすることで、アルペジエーターが二重に作用するのを防ぐことができます。

Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)

キーボードコントロールロックのオンオフを設定します。
Onにするとロックがかかり、全パートのKeyboard Controlが無効になります。Offにするとロックが解除されます。
DAWソフトウェアと組み合わせて、本機を16パートのマルチティンバー音源として使用する場合など、MIDIトラックを1トラックずつ作成または編集するときに便利です。
設定値: Off、On

NOTE

Kbd Ctrl LockがOnの状態で、各パートのKeyboard Control SWを変更すると、Kbd Ctrl LockはOffになります。

Global A/D

Onにすると、パフォーマンスを切り替えてもA/Dパートの音量は変化せず、A/Dパートに関連したその他のパラメーターも変更されません。Offにすると、パフォーマンスを切り替えたときにはパフォーマンスごとの音量に変わり、A/Dパートに関連したその他のパラメーターも変化します。
Master FXとMaster EQのオンオフが同時に切り替わります。
設定値: Off、On

Other Info

Other Info画面ではその他の情報が表示されます。

Shift Function

[SHIFT]ボタンと他のボタンを同時に押す操作などが一覧表示されます。

Legal Notices

著作権などの内容が表示されます。

ボタン操作時の画面

パネルロック

パネルロック機能を使うと、演奏中の誤操作を防止できます。

表示方法

Home画面またはLive Set画面が表示されている状態で、[SHIFT]+[TEMPO/TAP]

■ 有効な操作

鍵盤、ペダル、マスターボリューム、スーパーノブ、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、リボンコントローラー、パネルロックの解除

■ 無効な操作

タッチスクリーン操作を含む、上記以外のすべての操作

パネルロックの解除方法

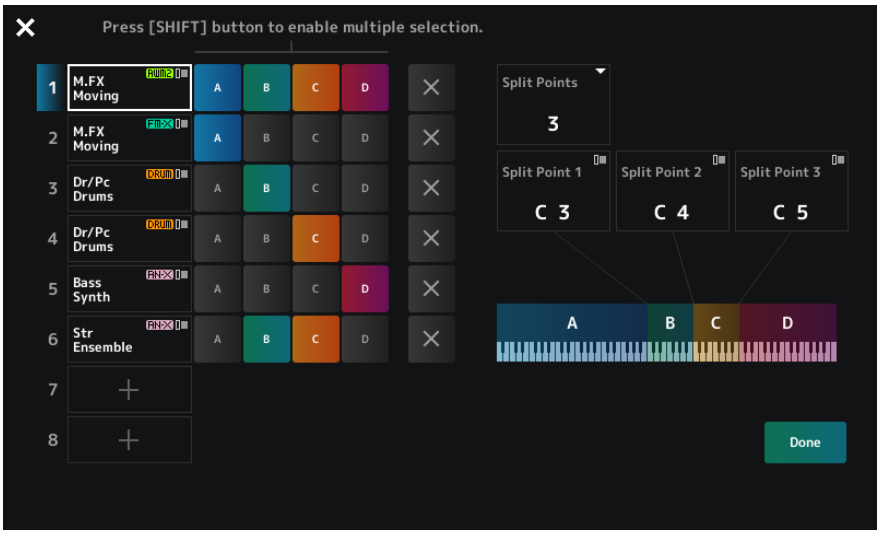
再度、[SHIFT]ボタンを押しながら[TEMPO/TAP]ボタンを押すと、パネルロックが解除されます。

Split Job

スプリットの設定をします。

表示方法

[SPLIT]ボタンを押す



Split Points

スプリットポイントの数を設定します。

設定値: Off、1～3

Split Point 1～3

スプリットポイントの位置を指定します。

Keyboardがオンのときは、鍵盤でもスプリットポイントの位置を指定できます。

設定値: C#-2～G8

Part Name

パート名をタップすると、Category SearchやDeleteのコンテキストメニューが表示されます。

[+](Add)

タップすると、Part Category Search画面またはPerformance Merge画面が表示され、パートを追加できます。

Group A～D

グループのボタンをタップすると、パートをグループに割り当てできます。

[SHIFT]ボタンを押しながらグループのボタンをタップすると、1つのパートを複数グループに割り当てできます。

×(Cancel)

グループの割り当てをキャンセルします。

Done

設定を確定して画面を閉じます。

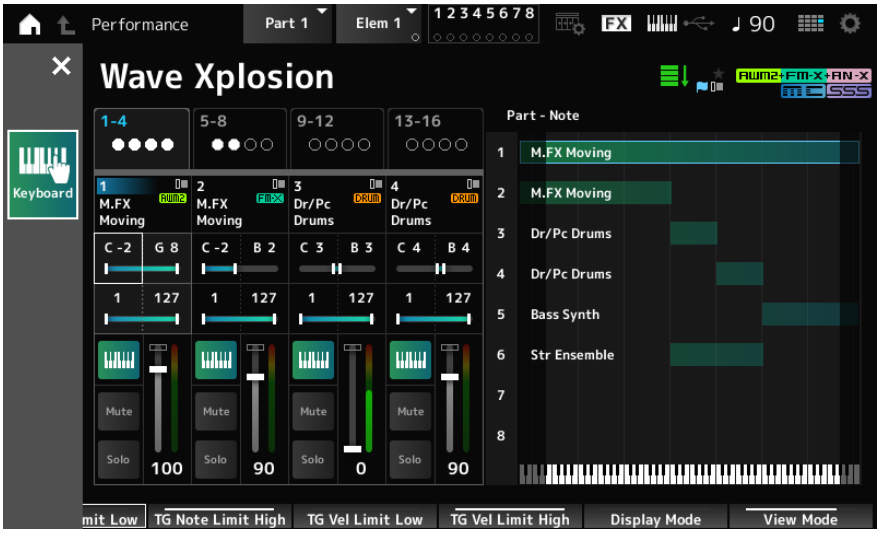
NOTE

画面左上の×(閉じる)ボタンをタップすると、パートの追加、削除、変更以外の設定を確定せずに画面を閉じます。

Note Range

表示方法

[SHIFT]+[SPLIT]



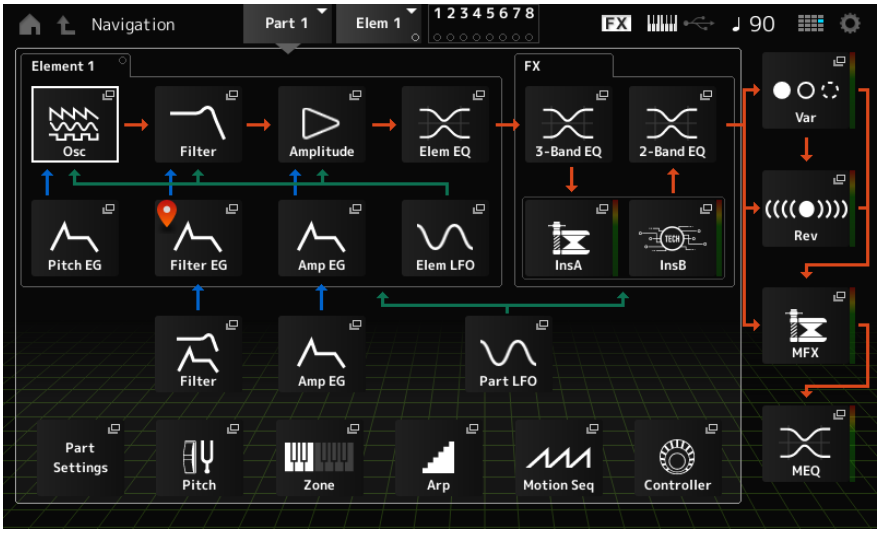
Home画面にPart - Noteビューが表示されます。
選択しているパートのTG Note Limit Lowにカーソルが移動し、ノート範囲の下限値を鍵盤で入力できます。

Navigation

表示方法

[NAVIGATION]ボタンを押す

(Home画面のView ModeがDefaultの状態で)画面に表示されているNavigationをタップ



アイコンをタップすると、該当する設定画面が開きます。
エディットの途中で[NAVIGATION]ボタンを押すと、どのエディット画面にいるかを示す現在地アイコン( )が表示されます。

Navigation画面からは、エレメントだけではなく、Part CommonのFilterやAmp EGにもジャンプできます。

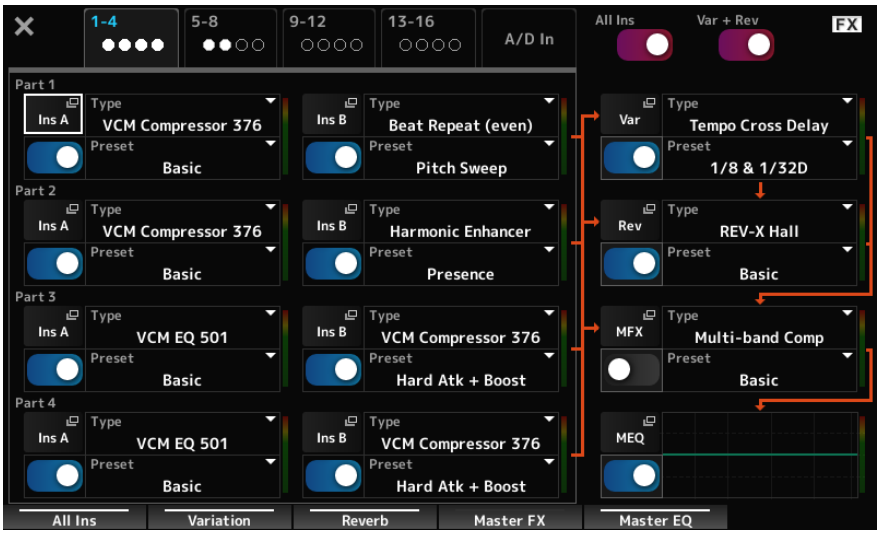
FX Overview

エフェクトの設定状況を確認し、詳細画面へ簡単にアクセスできる画面です。

表示方法

[SHIFT] + [NAVIGATION]

(Home画面のView ModeがDefaultの状態で)画面に表示されているFx Overviewをタップ



表示パート切り替え

表示パートを切り替えます。

設定値: 1～4、5～8、9～12、13～16、A/D In

All Ins

すべてのインサーションエフェクト(A、B)のオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Var + Rev

バリエーションとリバーブのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Ins A、Ins B、Var、Rev、MFX、MEQ

詳細設定画面が表示されます。

エフェクトスイッチ

各エフェクトのオンオフを切り替えます。

設定値: Off、On

Type

各エフェクトのタイプを設定します。

設定値: エフェクトタイプ一覧参照

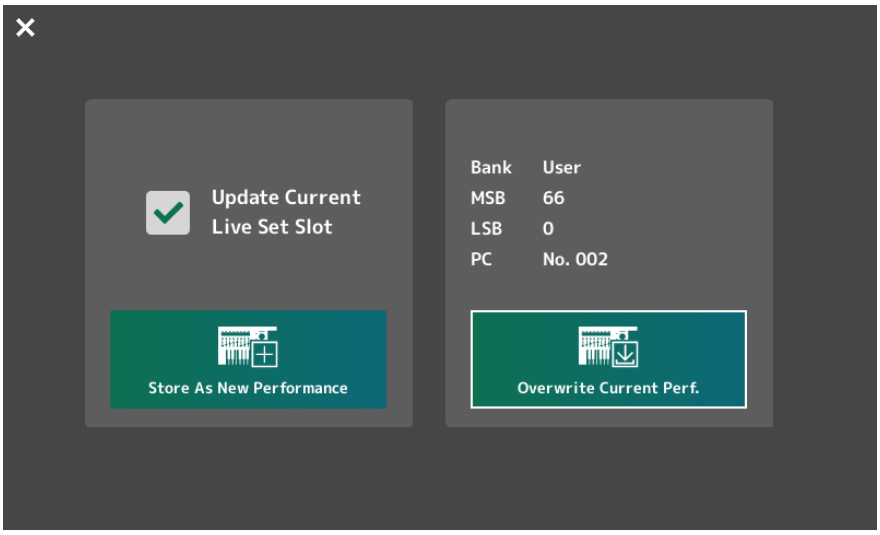
Preset

各エフェクトのプリセットを設定します。

設定値: データリスト参照

Store

選択中のパフォーマンスをユーザー領域に保存(ストア)するときの確認画面です。



Store As New Performance
新規パフォーマンスとして登録します。

Update Current Live Set Slot
ユーザーライブセットバンクのスロットが選ばれている場合には、ライブセットスロットのアップデートをするか確認のメッセージが表示されます。アップデートする場合はチェックを入れてから、Store As New Performanceを選びます。

Overwrite Current Perf.
エディット中のパフォーマンス(表示されているバンク、MSB、LSB、プログラムチェンジ番号)を上書きします。

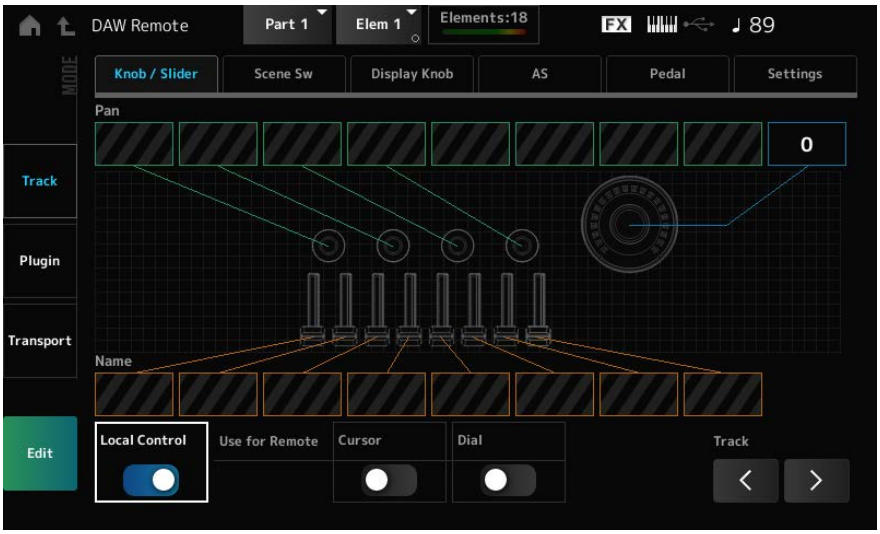
Jump to Data Utility
Performance fullなどエラーで保存できない場合に表示されます。
[UTILITY] → Contents → Data Utilityの画面が表示されます。

DAW Remote

[DAW REMOTE]ボタンを押すと、DAWリモート機能が有効になり、本機のコントローラーでDAWの操作ができます。

表示方法

[DAW REMOTE]



Mode (Remote Control Mode)

DAWリモート機能の動作を3つのモードから選択します。

設定値: Track、Plugin、Transport

Track: DAW上の複数トラックを同時に操作するモード。ノブやコントロールスライダーの操作は主にポート2からMackie Control互換のプロトコルで送信される

Plugin: DAW上の特定プラグインを集中的に操作するモード。ノブやコントロールスライダーの操作は主にポート1からRemote用に設定されたCC Numberで送信される

Transport: DAWを再生しながら本機を演奏したり、本機の演奏をDAWで録音したりするためのモード。シーケンサートランスポートボタンを使ってDAWの再生や停止などが操作できる。シーケンサートランスポートボタン以外のコントローラーは通常時と同じ動作となる

画面切り替え

各コントローラーやリモートに関する設定画面を開きます。

設定値: Knob/Slider、Scene Sw、Display Knob、AS、Pedal、Settings

Local Control

ローカルコントロールのオンオフを設定します。

[UTILITY] → Settings → MIDI I/Oで設定できるものと同じです。

Use for Remote Cursor / Dial

トップパネル上のカーソルボタンとデータダイヤルをDAW操作に使用するかどうかを設定します。

On: DAW操作に使用

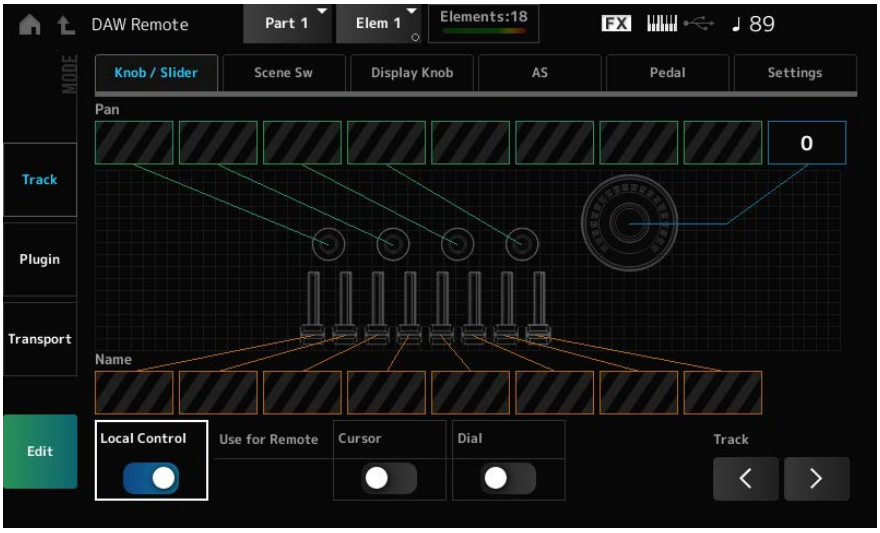
Off: 本機の画面操作に使用

Track (Track Select)

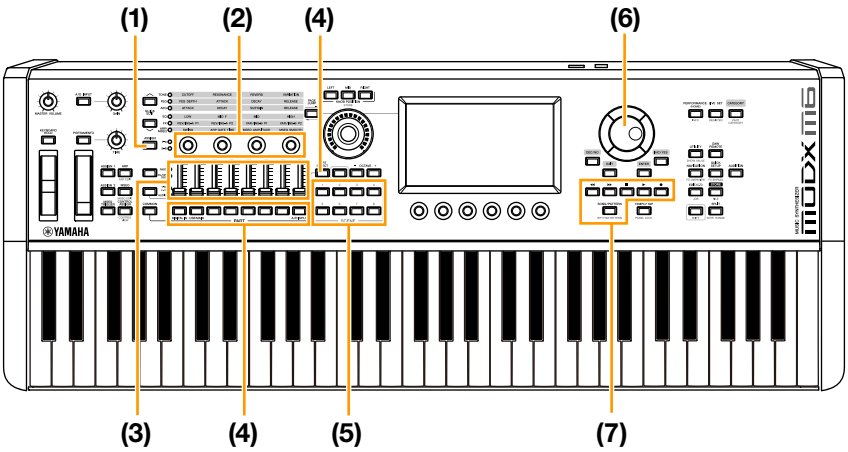
トラックグループセレクトが出力されます(8トラック単位)。

コントローラー操作時

■ Trackモード



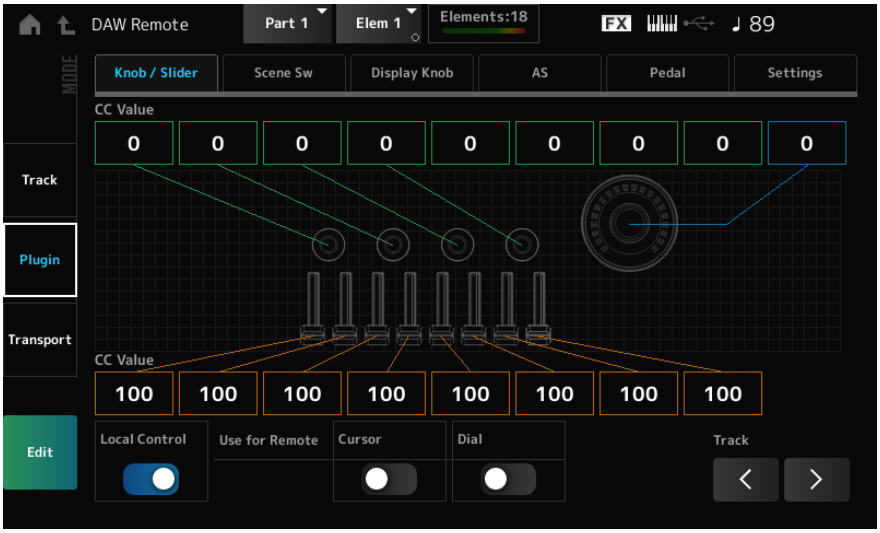
コントローラー



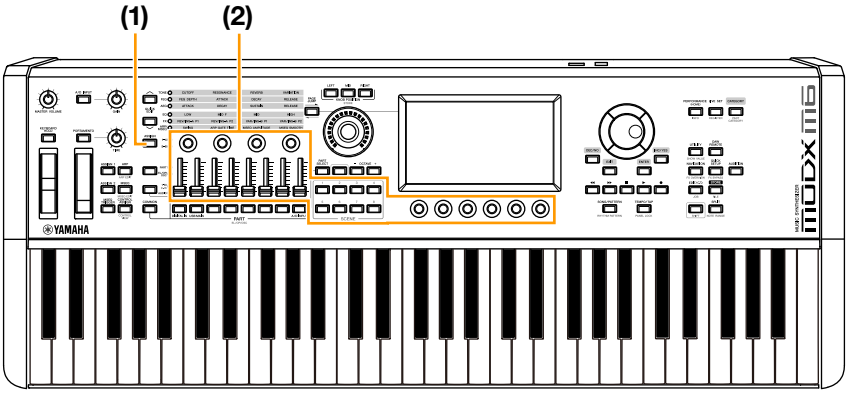
	コントローラー	DAW上の操作
(1)	[ASSIGN]ボタン	Panの選択(1 ～ 4 / 5 ～ 8)
(2)	ノブ1 ～ 4 (5 ～ 8)	Port2からトラックのPanが出力
(3)	コントロールスライダー 1 ～ 8	Port2からトラックのボリュームが出力
(4)	PARTボタン、[PART SELECT]ボタン	トラック選択、対象トラックのミュートやソロのオンオフ切り替え
(5)	SCENEボタン	Port2からファンクション1 ～ 8が出力
(6)	データダイヤル、カーソルボタン	カーソル位置やソングポジションの移動
(7)	シーケンサートランスポートボタン、[SONG/PATTERN]ボタン	トランスポート(録音再生)

その他のコントローラーではリモートモードで設定されたコントロールチェンジが送信されます。

■ Pluginモード



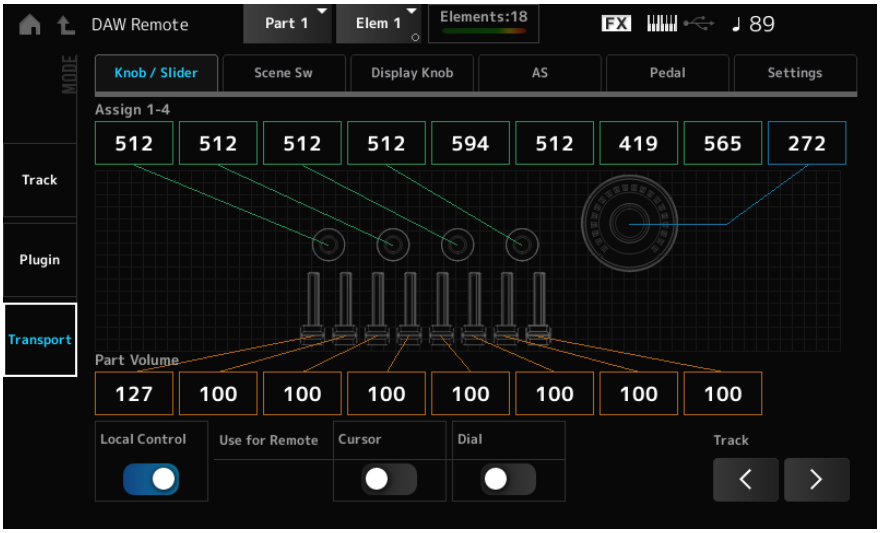
コントローラー



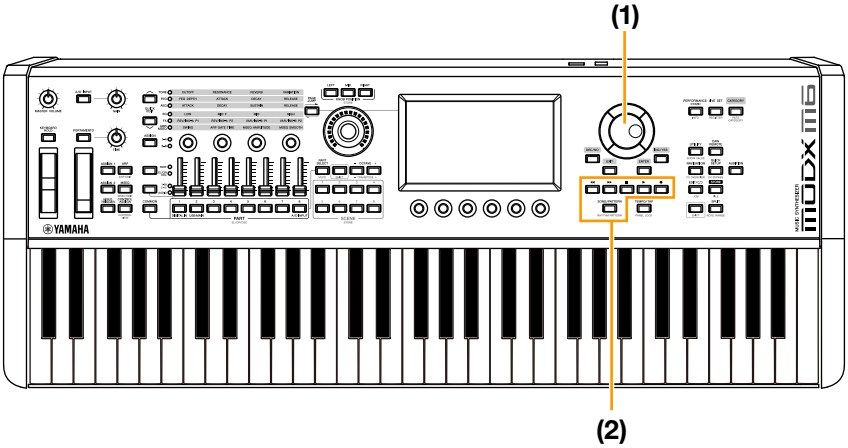
	コントローラー	DAW上の操作
(1)	[ASSIGN]ボタン	ノブの選択(1 ～ 4 / 5 ～ 8)
(2)	ノブ1 ～ 4 (5 ～ 8)、 コントロールスライダー 1 ～ 8、 SCENEボタン、ディスプレイノブ	任意のコントロールチェンジ (DAW Remote画面内のEditで設定したCC番号が出力される)

PARTボタン、[PART SELECT]ボタン、[KEYBOARD CONTROL]ボタン、データダイヤル、カーソルボタン、シーケンサートランスポートボタン、[SONG/PATTERN]ボタンは、Trackモードと同じです。

■ Transportモード



コントローラー



	コントローラー	DAW上の操作
(1)	データダイヤル、カーソルボタン	カーソル位置やソングポジションの移動
(2)	シーケンサートランスポートボタン、[SONG/PATTERN]ボタン	トランスポート(録音再生)

その他のコントローラーは通常動作です。

Edit時

Edit
ポート1から出力されるCCのコントロール番号やコントローラーの動作モードを設定します。
各画面での設定は次のとおりです。

■ 共通

Local (Local Control)
ローカルコントロールのオンオフを設定します。
[UTILITY] → Settings → MIDI I/Oで設定できるものと同じです。

Use for Remote Cursor / Dial
トップパネル上のカーソルボタンとデータダイヤルをDAW操作に使用するかどうかを設定します。
On: DAW操作に使用
Off: 本機の画面操作に使用

■ Knob / Slider

CC Num. (Control Change Number)
ノブやコントロールスライダーのコントロールナンバーを設定します。
設定値: 1 ～ 95

■ Scene SW

Scene1 ～ 8CC# (Scene 1 ～ 8 Control Number)
SCENEボタンのコントロールナンバーを設定します。
設定値: 1 ～ 95

Latch/Momentary (Scene 1 ～ 8 Switch Mode)
SCENEボタンのモードを切り替えます。
設定値: Momentary、Latch

■ Display Knob

DispKnob 1 ～ 6CC# (Display Knob 1 ～ 6 Control Number)
ディスプレイノブのコントロールナンバーを設定します。
設定値: 1 ～ 95

AS
Porta Sw CC# (Portamento Switch Control Number)
[PORTAMENTO]ボタンのコントロールナンバーを設定します。
設定値: 1 ～ 95

Latch/Momentary (Portamento Switch Mode)
[PORTAMENTO]ボタンのモードを切り替えます。
設定値: Momentary、Latch

Porta Knob CC# (Portamento Knob Control Number)
PORTAMENTO [TIME]ノブのコントロールナンバーを設定します。
設定値: 1 ～ 95

AssignSw 1 CC# (Assignable Switch 1 Control Number)
AssignSw 2 CC# (Assignable Switch 2 Control Number)
MS Trigger CC# (Motion Seq Trigger Switch Control Number)
[ASSIGN 1]ボタン、[ASSIGN 2]ボタン、[MSEQ TRIGGER]ボタンのコントロールナンバーを設定します。
設定値: 1 ～ 95

Assign SW 1 Latch/Momentary (Assignable Switch 1 Mode)
Assign SW 2 Latch/Momentary (Assignable Switch 2 Mode)
MS Trigger Latch/Momentary (Motion Seq Trigger Switch Mode)
[ASSIGN 1]ボタン、[ASSIGN 2]ボタン、[MSEQ TRIGGER]ボタンのモードを切り替えます。
設定値: Momentary、Latch

■ Pedal

FC 1 CC# (Foot Controller 1 Control Number)
FC 2 CC# (Foot Controller 2 Control Number)
フットコントローラー 1とフットコントローラー 2のコントロールナンバーを設定します。
設定値: 1 ～ 95

FS CC# (Foot Switch Control Number)
フットスイッチのコントロールナンバーが表示されます。
設定値: 1 ～ 95

Latch/Momentary (Foot Switch Mode)
フットスイッチのモードを切り替えます。
設定値: Momentary、Latch

■ Settings

DAW
本機と組み合わせて使用するDAWを選択します。
設定値: Cubase、Logic Pro、Pro Tools、Live

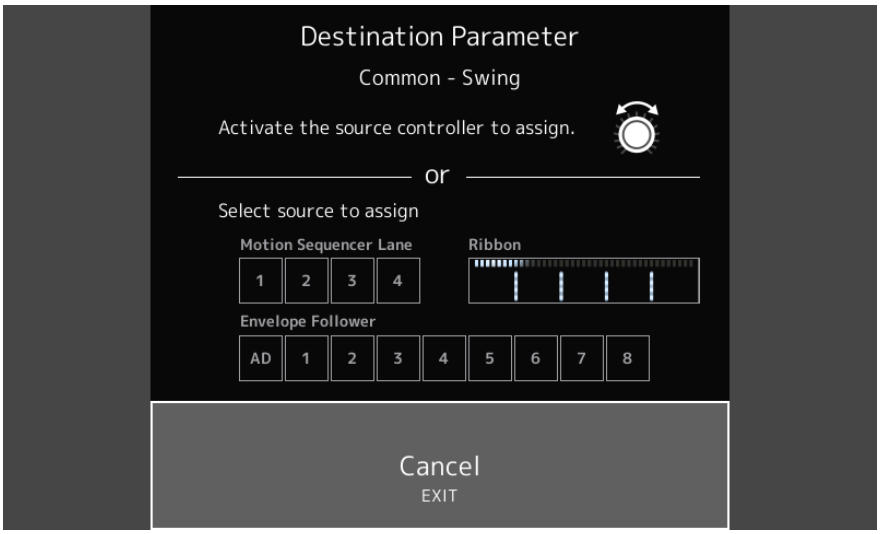
MIDI I/O Ch.
CommonとKeyboard Control SwitchがONのパートの入出力に使用するMIDIのチャンネルを指定します。
DAW Remoteでコントロールチェンジを送信する場合にも、ここで設定されたMIDIのチャンネルが使用されます。
[UTILITY] → Settings → MIDI I/Oで設定できるものと同じです。
設定値: Ch1 ～ Ch16

Control Assign

Controller SetにSourceとDestinationの組み合わせを登録します。

表示方法

コントローラーに割り当て可能なパラメーターを画面上で選択しているときに[CONTROL ASSIGN]ボタンを押す



対象のパラメーターの調整に使用するコントローラーを操作するか、画面上のMotion Sequencer Lane、Envelope Follower、Ribbonを選びます。

NOTE

- スーパーノブを操作したときに、設定に必要な未使用のアサイナブルノブが足りない場合、エラーメッセージが表示されます。
- Partのパラメーターが選択されたときは、[COMMON]ボタンを押しながらアサイナブルノブを操作することで、Commonのアサイナブルノブを選択できます。

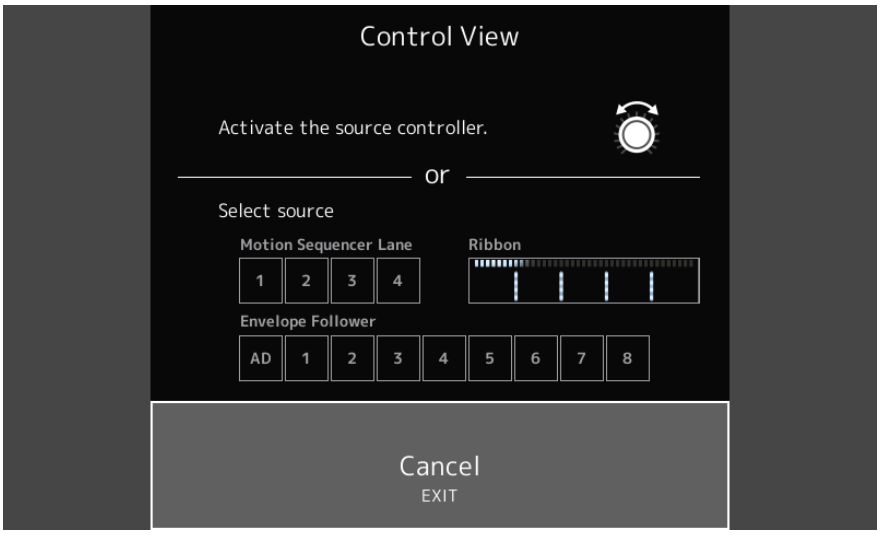
Control View

操作したコントローラーの設定を確認できます。

表示方法

[SHIFT]+[CONTROL ASSIGN]

(Home画面のView ModeがDefaultの状態で) 画面に表示されているControl Viewをタップ



確認したいコントローラーを操作するか、画面上のMotion Sequencer Lane、Envelope Follower、Ribbonを選びます。Control Assign画面が開き、設定情報を確認できます。

7. 資料

エフェクトタイプ一覧

No Effect	エフェクトをオフに設定します。入力音は出力されません。
Thru	エフェクトをスルーに設定します。入力音はそのまま出力されます。

Reverb

HD Hall	ホールの響きをリアルにシミュレートしたリバーブです。
REV-X Hall	リバーブアルゴリズムREV-Xを採用したホールリバーブです。
R3 Hall	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したホールリバーブです。
SPX Hall	往年の名機SPX1000直系のホールリバーブです。
HD Room	部屋の響きをリアルにシミュレートしたリバーブです。
REV-X Room	リバーブアルゴリズムREV-Xを採用したルームリバーブです。
R3 Room	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したルームリバーブです。
SPX Room	往年の名機SPX1000直系のルームリバーブです。
HD Plate	プレートリバーブの響きをリアルにシミュレートしたリバーブです。
R3 Plate	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のリバーブアルゴリズムを採用したプレートリバーブです。
SPX Stage	往年の名機SPX1000直系のステージリバーブです。
Space Simulator	空間を幅、高さ、奥行きを用いて設定できるリバーブです。
Gated Reverb	ゲートリバーブをシミュレートしたものです。
Reverse Reverb	ゲートリバーブの逆再生をシミュレートしたエフェクトです。
Shimmer Reverb	ピッチ変化させたリバーブ音を付加することで、神秘的できらびやかなサウンドを生み出すエフェクトです。

Delay

Cross Delay	2本のディレイのフィードバックがクロスするエフェクトです。左右交互にディレイ音が残ります。
Tempo Cross Delay	ディレイ長がテンポに同期するCross Delayです。
Tempo Delay Mono	ディレイ長がテンポに同期するモノラルタイプのディレイです。
Tempo Delay Stereo	ディレイ長がテンポに同期するステレオタイプのディレイです。
Control Delay	ディレイ長をリアルタイムに変えてスクラッチ音などを作り出すディレイです。
Delay LR	L、R 2本のディレイ音が発生するエフェクトです。2本のフィードバックディレイを持っています。
Delay LCR	L、C、R 3本のディレイ音が発生するエフェクトです。
Analog Delay Retro	BBD素子を使用したアナログディレイのシミュレーションエフェクトです。 BBD素子の設定がショートディレイ設定になっています。
Analog Delay Modern	BBD素子を使用したアナログディレイのシミュレーションエフェクトです。 BBD素子の設定がロングディレイ設定になっています。

Chorus

G Chorus	複雑なモジュレーションで深みのあるサウンドを得られるコーラスエフェクトです。
2 Modulator	ピッチモジュレーションとアンプモジュレーションが設定できるコーラスエフェクトです。音を自然に広げます。
SPX Chorus	3相のLFOにより、より複雑なうねりと広がりを与えるコーラスエフェクトです。
Symphonic	変調を多重化し、より広がり感を得られるようにしたエフェクトです。
Ensemble Detune	ピッチをわずかにずらした音を付加する、うねりのないコーラスエフェクトです。

Flanger

VCM Flanger	VCM技術を用いたフランジャーです。
Classic Flanger	クセがないうねりが得られるフランジャーです。
Tempo Flanger	LFO周期がテンポと同期するフランジャーです。
Dynamic Flanger	入力音のレベルによってディレイ変調をリアルタイムにコントロールするフランジャーです。
Control Flanger	LFOの代わりにマニュアル操作で効果を得るフランジャーです。

Phaser

VCM Phaser Mono	VCM技術を用いたモノラル入力フェーザーです。
VCM Phaser Stereo	VCM技術を用いたステレオ入力フェーザーです。
Tempo Phaser	LFO周期がテンポと同期するフェーザーです。
Dynamic Phaser	入力音のレベルによって位相をリアルタイムにコントロールするフェーザーです。
Control Phaser	LFOの代わりにマニュアル操作で効果を得るフェーザーです。

Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

Auto Pan	音像(Pan)が左右に周期的に移動するエフェクトです。
Tremolo	音量が周期的に変化するエフェクトです。
Rotary Speaker 1	ロータリースピーカーをシミュレートしたエフェクトです。
Rotary Speaker 2	アンプ部を含め、ロータリースピーカーをシミュレートしたエフェクトです。
VCM Rotary Speaker Classic	VCM技術を用いたオルガン用のスタンダードなロータリースピーカーです。
VCM Rotary Speaker Overdrive	VCM技術を用いたひずみが強いトランジスタープリアンプを接続したロータリースピーカーです。
VCM Rotary Speaker Studio	VCM技術を用いたロータリーの回転感が立体的で動きのあるロータリースピーカーです。

Dist (Distortion)

Amp Simulator 1	ギターアンプをシミュレートしたエフェクトタイプです。
Amp Simulator 2	ギターアンプをシミュレートしたエフェクトタイプです。
Comp Distortion	コンプレッサー +ディストーション エフェクトです。
Comp Distortion Delay	コンプレッサー +ディストーション+ディレイ エフェクトです。
U.S. Combo	American comboアンプシミュレーターです。
Jazz Combo	Jazz comboアンプシミュレーターです。
U.S. High Gain	American high gainアンプシミュレーターです。
British Lead	British stackアンプシミュレーターです。
Multi FX	ギター音色向けマルチエフェクターです。
Small Stereo	ギター音色向けステレオディストーションです。
British Combo	British comboアンプシミュレーターです。
British Legend	British stackアンプシミュレーターです。

Comp (Compressor)

VCM Compressor 376	VCM技術を用いたコンプレッサーです。
Classic Compressor	比較的、かかりが良いコンプレッサーです。ソロ楽器などに適しています。
Multi-band Comp	3バンドに帯域分割を行い、それぞれの帯域別にコンプレッサーをかけます。
Uni Comp Down	大きい音を抑えるダウンワードアルゴリズムのコンプレッサーです。
Uni Comp Up	小さい音を持ち上げるアップワードアルゴリズムのコンプレッサーです。
Parallel Comp	コンプレッサー音とDry音をミックスするパラレル処理を応用したコンプレッサーです。

Wah

VCM Auto Wah	VCM技術を用いたオートワウです。フィルターの中心周波数が周期的に変化します。
VCM Touch Wah	VCM技術を用いたタッチワウです。入力音のレベルによりフィルターの中心周波数が変化します。
VCM Pedal Wah	VCM技術を用いたペダルワウです。ペダルなどのコントローラーによりフィルターの中心周波数が変化します。

Lo-Fi

Lo-Fi	入力音の音質を粗くするエフェクトです。
Noisy	ノイズ成分が多い音を意図的に作成するエフェクトです。
Digital Turntable	ターンテーブル的なノイズを付加するエフェクトです。
Bit Crusher	ビット精度やサンプリング周波数を落とすことで粗い音を作成するエフェクトです。

Tech

Ring Modulator	入力音が金属的な音に変化するエフェクトです。
Dynamic Ring Modulator	入力音のレベルによって、Ring ModulatorのOSC Freqパラメーターをリアルタイムにコントロールするエフェクトです。
Dynamic Filter	入力音のレベルによって、フィルターのカットオフ周波数をリアルタイムにコントロールします。
Auto Synth	ディレイと変調の組み合わせで入力信号を再合成するエフェクトです。
Spiralizer P	フェーザーの原理を応用した、ピッチが無限に上昇または下降しているように感じさせる特殊なフィルターです。
Tempo Spiralizer P	LFOの周期がテンポに同期するSpiralizerです。
Spiralizer F	フランジャーの原理を応用した、ピッチが無限に上昇または下降しているように感じさせる特殊なフィルターです。
Tempo Spiralizer F	LFOの周期がテンポに同期するSpiralizerです。
Isolator	強力な効きのフィルターを使って帯域別に音量をコントロールするエフェクトです。
Slice	入力音をぶつ切りにするエフェクトです。
Tech Modulation	特殊なモジュレーションをかけるエフェクトです。
Control Filter	マニュアル操作でカットオフ周波数を変化させることができるフィルターです。
Vinyl Break	レコードを手で止めたときや電源を切ったときのようなピッチが下がる効果を出すエフェクトです。
Beat Repeat (even)	サンプリングしたサウンドを繰り返し再生することで、機械的なビートを作成するエフェクトです。1 Beatを2、4、8、16…のような数で等分割した基本的な音符の長さのRepeatをします。
Beat Repeat (triplet)	サンプリングしたサウンドを繰り返し再生することで、機械的なビートを作成するエフェクトです。1 Beatを3の倍数で等分割した連音符の長さのRepeatをします。
Beat Repeat (even+tri.)	サンプリングしたサウンドを繰り返し再生することで、機械的なビートを作成するエフェクトです。Evenの系列とTripletの系列が混在している設定です。
Beat Repeat (free)	サンプリングしたサウンドを繰り返し再生することで、機械的なビートを作成するエフェクトです。より細かく等分割された連音符の長さのRepeatをします。

Misc

VCM EQ 501	VCM技術を用いた5バンドEQです。
Presence	入力音の存在感を引き出すエフェクトです。
Harmonic Enhancer	入力音に新たな倍音を付加して音を際立たせるエフェクトです。
Stereophonic Optimizer	ステレオ感の調整など、音の定位を操作するエフェクトです。
Talking Modulator	入力音を母音のフォルマントを持つように再合成するエフェクトです。
Wave Folder	倍音をコントロールすることによって、時間変化を伴う豊かな音色変化が得られるエフェクトです。
VCM Mini Filter	音に太さと張りを与えるフィルターです。アナログシンセサイザーの回路をシミュレートしています。
VCM Mini Booster	独特の質感を持つブースターです。アナログシンセサイザーの回路をシミュレートしています。
Damper Resonance	アコースティックピアノの開放弦の響きをシミュレートしたエフェクトです。
Pitch Change	入力音のピッチを変えるエフェクトです。
Early Reflection	リバーブの初期反射音だけを取り出したエフェクトです。
Vocoder	Mic入力音の周波数成分比を分析し、それと同等比に入力音を再合成するエフェクトです。楽器音がロボットボイスのように変化します。
NoiseGate+Comp+Eq	Noise Gate、Compressor、3Band EQが含まれたエフェクトタイプです。 主に入力音声に対しての使用に適したエフェクトタイプです。

エフェクトパラメーター一覧

A

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
AEG Phase	AEG Phase	Slice	AEGの位相をずらす
AM Depth	AM Depth	2 Modulator、Tremolo、Noisy、Auto Synth、Shimmer Reverb	振幅変調の深さを設定する
AM Freq	AM Frequency	Shimmer Reverb	振幅変調の速さを設定する
AM Inverse R	AM Inverse R	Auto Synth	右チャンネルでの振幅変調の位相を設定する
AM LR Phase	AM LR Phase	Shimmer Reverb	振幅変調のLchとRch間の位相を設定する
AM Speed	AM Speed	Noisy、Auto Synth	振幅変調の速さを設定する
AM Wave	AM Wave	Auto Synth	振幅変調の波形を設定する
AM Waveform	AM Waveforms	Shimmer Reverb	振幅変調の波形を選択する
Amp Type	Amp Type	Amp Simulator 2	シミュレートするアンプタイプを選択する
Analog Feel	Analog Feel	Classic Flanger	アナログ回路のフランジャーの音質を加味する
Attack	Attack	Comp Distortion、VCM Compressor 376、Classic Compressor、Downward Compressor、Upward Compressor	コンプレッサーの効果が最大に達するまでの時間を設定する
Attack Offset	Attack Offset	VCM Touch Wah	ワウがかかり始めるまでの時間を設定する
Attack Time	Attack Time	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	エンベロープフォロワーの立ち上がり時間を設定する
		Beat Repeat	全体にかけるGateのAttack時間を設定する

B

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Balance	Balance	U.S. Combo	低域と高域のバランスを調整する
Bass	Bass	British Combo、British Lead、British Legend、Jazz Combo、U.S. High Gain	低域での音質を調整する
Bit	Bit	Bit Crusher	Bit精度を落とす
Bit Assign	Bit Assign	Lo-Fi	Word Lengthの効きかたを調節する
Bit Link	Bit Link	Bit Crusher	M/S有効時にSideの設定がMidに連動する強さを設定する
BPF 1 ～ 10 Gain	BPF1 ～ 10 Gain	Vocoder	Vocoder本体回路のBPF1 ～ 10のGainを設定する
Break	Break	Vinyl Break	BreakするときにOnに設定する
Brilliant	Brilliant	British Combo	低域がカットされた特性の音量調整

C

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Chorus	Chorus	Jazz Combo	コーラスタイプを設定する
Click Density	Click Density	Digital Turntable	クリックの発生頻度を設定する
Click Level	Click Level	Digital Turntable	クリックのレベルを設定する
Clipper	Clipper	Upward Compressor、 Downward Compressor	出力部にある波形の瞬間最大値を制限するクリッパーのひずみの度合いを設定する
Clipper Source	Clipper Source	Upward Compressor、 Downward Compressor	クリッパーを効果させる信号を選択する
Color	Color	Control Phaser、VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo	固定位相変調を設定する
Com Release	Common Release	Multi Band Comp	3バンドに共通で設定するリリースタイム(コンプレッサー効果から開放されるまでの時間)を設定する
Comp Attack	Comp Attack	NoiseGate+Comp+Eq	コンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Comp Level	Comp Level	Small Stereo	コンプレッサー出力レベルを調整する
Comp Out Lvl	Comp Output Level	NoiseGate+Comp+Eq	コンプレッサーの出力のレベルを設定する
Comp Ratio	Comp Ratio	NoiseGate+Comp+Eq	コンプレッサーの圧縮比を設定する
Comp Release	Comp Release	NoiseGate+Comp+Eq	コンプレッサー効果から開放されるまでの時間を設定する
Comp Sustain	Comp Sustain	Multi FX、Small Stereo	コンプレッサーによる音の伸び具合の時間を調整する
Comp Sw	Comp SW	Small Stereo	コンプレッサーのOn/Offスイッチ
Comp Threshold	Comp Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	効果が効き始める入力レベルを設定する
Compress	Compress	Comp Distortion Delay	コンプレッサーのスレッショルド(効果が効き始める入力レベル)値を設定する
Compression	Compression	Parallel Compressor	コンプレッサーの効果の程度を設定する
Control Type	Control Type	Control Delay	Normalに設定した場合は、常にディレイがかかり、Scratchに設定した場合はDelay Timeに割り当てられたコントローラー値が0のときはディレイがかからない。それ以外の場合はディレイがかかる
Cross-Feedback	Cross-Feedback	Shimmer Reverb	ピッチシフト音をフィードバックしたときに、ピッチシフト1系列目と2系列目でクロスフィードバックする割合を設定する
Crush Type	Crush Type	Bit Crusher	Bit精度の落としかたを選択する
Cut	Cut	British Combo	音が止まるまでの速度カーブを設定する
Cutoff	Cutoff Frequency	Beat Repeat	高域をカットする
		VCM Mini Filter	ウェット音にかけるフィルターのカットオフを設定する
	Cutoff Frequency Control	Control Filter	フィルターカットオフ周波数を設定する

D

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Damper Control	Damper Control	Damper Resonance	ピアノダンパー効果による響きの深さを設定する
Decay	Decay	REV-X Hall、REV-X Room	リバーブの減衰感を制御する
Delay Control	Delay Control	Multi FX	Delay Swで選択したタイプの深さ/量を調整する
Delay Input Lvl	Delay Input Level	Analog Delay Retro、Analog Delay Modern	ディレイへの入力レベルを設定する
Delay Level	Delay Level	Auto Synth	ディレイ音のレベルを設定する
Delay Level C	Delay Level C	Delay LCR	センターチャンネルのディレイ音量を設定する
Delay Mix	Delay Mix	Comp Distortion Delay	ディレイ音のミキシング量を設定する
Delay Offset	Delay Offset	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger	変調のためのディレイタイムのオフセット値を設定する
Delay Sw	Delay SW	Multi FX	ディレイやモジュレーションのタイプを設定する
Delay Time	Delay Time	Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo	ディレイの長さを音符で指定する
Comp Ratio	Comp Ratio	Control Delay、Auto Synth、Tech Modulation、Multi FX、Analog Delay Retro、Analog Delay Modern	ディレイの長さを設定する
Delay Time C	Delay Time C	Delay LCR	センターチャンネルディレイの長さを設定する
Delay Time L	Delay Time L	Delay LR、Delay LCR、Comp Distortion Delay	左側チャンネルのディレイの長さを設定する
Delay Time L>R	Delay Time L>R	Cross Delay、Tempo Cross Delay	左(入力)から右(出力)へのディレイタイムを設定する
Delay Time R	Delay Time R	Delay LR、Delay LCR、Comp Distortion Delay	右側チャンネルのディレイの長さを設定する
Delay Time R>L	Delay Time R>L	Cross Delay、Tempo Cross Delay	右(入力)から左(出力)へのディレイタイムを設定する
Delay Tm Ofs R	Delay Time Offset R	Auto Synth、Tech Modulation	右チャンネルでのディレイの長さのオフセットを設定する
Density	Density	R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator	リバーブの密度を設定する
		Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb	反射音の密度を設定する
Depth	Depth	Space Simulator	シミュレートする部屋の奥行きを設定する
		VCM Flanger	ディレイ変調の周期的変化を制御するLFO波形の振幅値を設定する
		VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo	位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の振幅値を設定する
		Jazz Combo	コーラス/ビブラートの深さを設定する
Device	Device	Amp Simulator 1、Comp Distortion Delay	音のひずみかたを変化させるデバイスを選ぶ

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Diffusion	Diffusion	REV-X Hall、REV-X Room、R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、Gated Reverb、Reverse Reverb、Shimmer Reverb	リバーブの広がりを設定する
		Tempo Phaser、Early Reflection	広がり感をコントロールする
Direction	Direction	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、VCM Touch Wah、VCN Pedal Wah、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	エンベロープフォロワーによる変調の向きを設定する
		Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチの変化の向きを設定する
Dist Drive	Dist Drive	Multi FX、Small Stereo	ディストーションのひずみ量を調整する
Dist EQ	Dist EQ	Multi FX、Small Stereo	ディストーションの音質を調整するEQのタイプを切り替える
Dist Presence	Dist Presence	Multi FX、Small Stereo	ディストーションのタイプごとの音質補正する
Dist Sw	Dist SW	Multi FX	ディストーションのタイプを設定する
Dist Tone	Dist Tone	Multi FX、Small Stereo	ディストーションの音質を調整する
Dist Type	Dist Type	Small Stereo	ディストーションタイプを設定する
Distortion	Distortion	Jazz Combo	ひずみかたの度合いを設定する
Divide Freq Hi	Divide Freq High	Multi Band Comp	3バンドに分割するためのMid/High側の周波数を設定する
Divide Freq Low	Divide Freq Low	Multi Band Comp	3バンドに分割するためのLow/Mid側の周波数を設定する
Divide Min Lvl	Divide Min Level	Slice	スライス(切り取る)する部分の最小レベルを決定する
Divide Type	Divide Type	Slice	スライス(切り取る)するタイミングを音符で指定する
Drive	Drive	Noisy、Slice、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ひずみかたの度合いを設定する
		Harmonic Enhancer、Talking Modulator	効果をかける度合いを設定する
Drive Horn	Drive Horn	Rotary Speaker 1	ホーン(高域側)の回転による変調の深さを設定する
Drive Rotor	Drive Rotor	Rotary Speaker 1	ローター (低域側)の回転による変調の深さを設定する
Dry Level	Dry Level	Digital Turntable	ドライ音のレベルを設定する
Dry LPF Cutoff	Dry LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	ドライ音にかけるローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
Dry Mix Level	Dry Mix Level	Auto Synth	ドライ音のレベルを設定する
Dry/Wet	Dry/Wet Balance	全般	ドライ音とウェット音(エフェクト音)のバランスを設定する

E

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Edge	Edge	Comp Distortion	ひずみかたのカーブを設定する
Emphasis	Emphasis	Lo-Fi	高域の特性の変化を設定する
EQ 1 Freq	EQ1(LSH) Frequency	VCM EQ 501	EQ1 (Low Shelving)のカットオフ周波数を設定する
EQ 1 Gain	EQ1(LSH) Gain	VCM EQ 501	EQ1 (Low Shelving)のゲインを設定する
EQ 2 Freq	EQ2 Frequency	VCM EQ 501	EQ2の中心周波数を設定する
EQ 2 Gain	EQ2 Gain	VCM EQ 501	EQ2のゲインを設定する
EQ 2 Q	EQ2 Q	VCM EQ 501	EQ2のQを設定する
EQ 3 Freq	EQ3 Frequency	VCM EQ 501	EQ3の中心周波数を設定する
EQ 3 Gain	EQ3 Gain	VCM EQ 501	EQ3のゲインを設定する
EQ 3 Q	EQ3 Q	VCM EQ 501	EQ3のQを設定する
EQ 4 Freq	EQ4 Frequency	VCM EQ 501	EQ4の中心周波数を設定する
EQ 4 Gain	EQ4 Gain	VCM EQ 501	EQ4のゲインを設定する
EQ 4 Q	EQ4 Q	VCM EQ 501	EQ4のQを設定する
EQ 5 Freq	EQ5(HSH) Frequency	VCM EQ 501	EQ5 (High Shelving)のカットオフ周波数を設定する
EQ 5 Gain	EQ5(HSH) Gain	VCM EQ 501	EQ5 (High Shelving)のゲインを設定する
EQ Frequency	EQ Frequency	Noisy	EQで増減する周波数を設定する
		VCM Mini Booster	Typeで設定されたEQの周波数を設定する
EQ Gain	EQ Gain	Noisy	EQで増減するゲインを設定する
EQ High Freq	EQ High Frequency	Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Ensemble Detune、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger、Tempo Phaser、Dynamic Phaser、Auto Pan、Tremolo、Rotary Speaker 1、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter、Slice、HD Hall、HD Room、HD Plate、NoiseGate+Comp+Eq	高域をEQで増減する周波数を設定する
EQ High Gain	EQ High Gain	Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、G Chorus、2 Modulator、SPX、Chorus、Symphonic、Ensemble Detune、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger、Tempo Phaser、Dynamic Phaser、Auto Pan、Tremolo、Rotary Speaker 1、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter、Slice、HD Hall、HD Room、HD Plate、NoiseGate+Comp+Eq	高域をEQで増減するゲイン量を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
EQ Low Freq	EQ Low Frequency	Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Ensemble Detune、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger、Tempo Phaser、Dynamic Phaser、Auto Pan、Tremolo、Rotary Speaker 1、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter、Slice、Comp Distortion、HD Hall、HD Room、HD Plate	低域をEQで増減する周波数を設定する
EQ Low Gain	EQ Low Gain	Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Ensemble Detune、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger、Tempo Phaser、Dynamic Phaser、Auto Pan、Tremolo、Rotary Speaker 1、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter、Slice、Comp Distortion、HD Hall、HD Room、HD Plate	低域をEQで増減するゲイン量を設定する
EQ Mid Freq	EQ Mid Frequency	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tempo Flanger、Auto Pan、Tremolo、Comp Distortion、NoiseGate+Comp+EQ	中域をEQで増減する周波数を設定する
EQ Mid Gain	EQ Mid Gain	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tempo Flanger、Auto Pan、Tremolo、Comp Distortion、NoiseGate+Comp+EQ	中域をEQで増減するゲインを設定する
EQ Mid Width	EQ Mid Width	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tempo Flanger、Auto Pan、Tremolo、Comp Distortion、NoiseGate+Comp+EQ	中域をEQで増減する範囲の幅を設定する
EQ Width	EQ Width	Noisy	EQで増減する範囲の幅を設定する
ER/Rev Balance	ER/Rev Balance	R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator	初期反射音とリバーブ音のレベルバランスを設定する

F

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
F/R Depth	F/R Depth	Auto Pan	前後のパンの深さを設定する(PAN DirectionがL Turn、R Turnのときに有効)
FB Hi Dmp Ofs R	FB Hi Damp Offset R	Tech Modulation	右チャンネルにおける高音の減衰量に対するオフセットを設定する
FB High Damp	Feedback High Damp	R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、Classic Flanger、Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb、Comp Distortion Delay、Tech Modulation	フィードバック音での高域の減衰を調整する。値が小さいほど、高域が速く減衰する
FB Level Ofs R	FB Level Offset R	Auto Synth、Tech Modulation	右チャンネルにおけるフィードバック量に対するオフセットを設定する
FB Time L	Feedback Time L	Delay LR	フィードバックディレイ左の長さを設定する
FB Time R	Feedback Time R	Delay LR	フィードバックディレイ右の長さを設定する
Feedback	Feedback	VCM Flanger、VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo、Control Flanger、Control Phaser Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	エフェクト出力を再び入力に戻すレベルを設定する
Feedback	Feedback Level	R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb	イニシャルディレイのフィードバック量を設定する
		Cross Delay、Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo、Control Delay、Delay LR、Delay LCR、G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Classic Flanger、Tempo Flanger、Dynamic Flanger、Comp Distortion Delay、Auto Synth、Teck Modulation	ディレイ出力を再び入力へ戻すレベルを設定する(マイナスは位相反転)
		Analog Delay Retro、Analog Delay Modern	ディレイのフィードバック量を設定する
		Tempo Phaser、Dynamic Phaser	フェーザー出力を再び入力へ戻すレベルを設定する(マイナスは位相反転)
Feedback Lvl 1	Feedback Level 1	Pitch Change	1系列目のディレイ音のフィードバック量を設定する
Feedback Lvl 2	Feedback Level 2	Pitch Change	2系列目のディレイ音のフィードバック量を設定する
Feedback Time	Feedback Time	Delay LCR、Comp Distortion Delay	フィードバックディレイの長さを設定する
Filter Type	Filter Type	Lo-Fi	音色効果のタイプ設定をする
		Dynamic Filter、Control Filter	フィルターのタイプ選択をする
		Beat Repeat	ウェット音にかけるフィルターの種類を設定する
Fine 1	Fine 1	Pitch Change、Shimmer Reverb	1系列目の細かいピッチを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Fine 2	Fine 2	Pitch Change、Shimmer Reverb	2系列目の細かいピッチを設定する
Flanger Control	Flanger Control	Control Flanger	ディレイ変調のディレイ値を変更する(Comb Filterのかかり具合を変更する)
Fold	Fold	Wave Folder	音をひずませる
Fold Type	Fold Type	Wave Folder	ひずみの程度を選択する
Formant Offset	Formant Offset	Vocoder	Inst入力側のBPFのカットオフ周波数にオフセットを加える
Formant Shift	Formant Shift	Vocoder	Inst入力側のBPFのカットオフ周波数をBPF単位でずらす
Freeze	Freeze	Beat Repeat	OnにするとOffになるまでリピートを続ける

G

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Gain	Gain	U.S. High Gain	プリアンプのゲインを調整する
		VCM Mini Booster	ShelfEQのGainを調節する
Gain Boost	Gain Boost	U.S. Combo	パワーアンプのゲイン切り替え
Gain Limit	Gain Limit	Upward Compressor	Gainを大きくするときの上限値を設定する
Gate Time	Gate Time	Slice	スライスのゲート時間を設定する
		Beat Repeat	全体にかけるGateの時間を設定する

H

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Height	Height	Space Simulator	シミュレートする部屋の高さを設定する
Hi Damp Freq	High Damp Frequency	HD Hall、HD Room、HD Plate	高域の減衰の調整をする
High Attack	High Attack	Multi Band Comp	高域側のコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
High Cut	High Cut	U.S. Combo	高域レベルをカットする
High Gain	High Gain	Multi Band Comp	高域側の出力のレベルを設定する
High Gain L	High Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたHigh帯域の合成ゲイン(Lch)
High Gain R	High Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたHigh帯域の合成ゲイン(Rch)
High Level	High Level	Isolator	高域のレベルを設定する
High Mute	High Mute	Isolator	高域のミュートスイッチ
High Ratio	High Ratio	REV-X Hall、REV-X Room、HD Hall、HD Room、HD Plate	高域成分の調整をする
		Multi Band Comp	高域側のコンプレッサーの圧縮比を設定する
High Threshold	High Threshold	Multi Band Comp	高域側の効果が効き始める入力レベルを設定する
High Treble	High Treble	Jazz Combo	Trebleよりも高域での音質を調整する
Horn Accel	Horn Acceleration	Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ホーン(高域側)のSlowからFastへの回転の加速度を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Horn Decel	Horn Deceleration	Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ホーン(高域側)のFastからSlowへの回転の減速度を設定する
Horn Fast	Horn Speed Fast	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ファスト回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する
Horn Level	Horn Level	VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ホーン(高域側)の音量を設定する
Horn Slow	Horn Speed Slow	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	スロー回転時のホーン(高域側)の回転するスピードを設定する
Horn Slow/Fast	Horn Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	ホーン(高域側)のSlowからFastへの移行時間の設定
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency	REV-X Hall、REV-X Room、R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Auto Synth、Harmonic Enhancer、Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb	HPFで低域をカットする周波数を設定する
		Vocoder	マイク入力音声にかけるHPFのカットオフ周波数を設定する
HPF Output Lvl	HPF Output Level	Vocoder	HPFの出力をVocoder出力とミックスする量を設定する

I

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Initial Delay	Initial Delay	REV-X Hall、REV-X Room、R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room 、SPX Stage、Space Simulator、Early Reflection、HD Hall、HD Room、HD Plate、Gated Reverb、Reverse Reverb	初期反射音までのディレイタイムを設定する
Initial Delay 1	Initial Delay 1	Pitch Change	1系列目のディレイの長さを設定する
Initial Delay 2	Initial Delay 2	Pitch Change	2系列目のディレイの長さを設定する
Initial Delay L	Initial Delay Lch	Ensemble Detune	左チャンネルディレイの長さを設定する
Initial Delay R	Initial Delay Rch	Ensemble Detune	右チャンネルディレイの長さを設定する
Input Level	Input Level	Bit Crusher、VCM Compressor 376、Rotary Speaker 2、Parallel Compressor、Wave Folder、VCM Mini Filter、VCM Mini Booster	入力レベルを設定する
Input Mode	Input Mode	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Auto Pan、Tremolo、Lo-Fi	入力のモノ/ステレオ切り替えを設定する
Input Select	Input Select	Cross Delay、Tempo Cross Delay	入力の選択をする
Inst Level	Inst Level	Vocoder	Inst.入力のレベルを設定する

K

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Knee	Knee	Upward Compressor、Downward Compressor	Threshold付近のカーブを設定する(値が増えるほどゆるやかになる)

L

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
L/R Depth	L/R Depth	Auto Pan	左右のパンの深さを設定する
L/R Diffusion	L/R Diffusion	Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo	広がり感を出すための左右のディレイ差を設定する
Lag	Lag	Tempo Cross Delay、Tempo Delay Mono、Tempo Delay Stereo	音符で指定したディレイ長に加算するディレイ長を設定する
Length	Length	Beat Repeat	リピートする長さを設定する
Level Offset	Dyna Level Offset	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	エンベロープフォロワー出力に足すオフセットを設定する
LFO Depth	LFO Depth	SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tempo Flanger、Ring Modulator	変調の深さを設定する
		Tempo Phaser	位相変調の深さを設定する
		Wave Folder	LFOの効果の深さを調節する
LFO Shape	LFO Shape	Wave Folder	LFOの形を調節する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
LFO Speed	LFO Speed	G Chorus、2 Modulator、SPX Chorus、Symphonic、Classic Flanger、Tremolo、Ring Modulator、Multi FX	変調の周波数を設定する
		Tempo Flanger、Tempo Phaser	変調スピードを音符で指定する
		Auto Pan	オートパンの周波数を設定する
		Wave Folder	LFOの速さを調節する
LFO Wave	LFO Wave	Classic Flanger、Ring Modulator	変調波形を選択する
		Auto Pan	パンニングカーブを変更する
		VCM Auto Wah	波形を選択する(サイン波か矩形波)
Liveness	Liveness	Gated Reverb、Reverse Reverb、Early Reflection	初期反射音の減衰を設定する
Ln Chg Quantz	Length Change Quantize	Beat Repeat	Lengthパラメーターを変化させるタイミングをクオンタイズする
Low Attack	Low Attack	Multi Band Comp	低域側のコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Low Cut	Low Cut	U.S. Combo	低域レベルをカットする
Low Gain	Low Gain	Multi Band Comp	低域側の出力のレベルを設定する
Low Gain L	Low Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたLow帯域の合成ゲイン(Lch)
Low Gain R	Low Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたLow帯域の合成ゲイン(Rch)
Low Level	Low Level	Isolator	低域のレベルを設定する
Low Mute	Low Mute	Isolator	低域のミュートスイッチ
Low Ratio	Low Ratio	REV-X Hall、REV-X Room	低域成分の調整を設定する
		Multi Band Comp	低域側のコンプレッサーの圧縮比を設定する
Low Threshold	Low Threshold	Multi Band Comp	低域側の効果が効き始める入力レベルを設定する
Lower Range	Lower Range	VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCM Pedal Wah	ワウフィルターの可変範囲の最高値を設定する
		Control Flanger	Flanger Controlでの変化幅の上限を設定する
		Control Phaser	Phase Controlでの変化幅の上限を設定する
LPF Cutoff	LPF Cutoff Frequency	REV-X Hall、REV-X Room、R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、Amp Simulator 2、Comp Distortion、Noisy、Ring Modulator、Dynamic Ring Modulator、Auto Synth、Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb、Auto Synth、Noisy	ローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
LPF Resonance	LPF Resonance	Noisy	入力のローパスフィルターにくせを付ける

M

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
M/S	M/S	Bit Crusher	Onにすると、中央と左右に定位する音が別々に音色変化する
Make Up Gain	Make Up Gain	Upward Compressor、Downward Compressor	コンプレッサーの直後の信号の音量を調節する
Manual	Manual	VCM Flanger	ディレイ変調のオフセット値を設定する
		VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo	位相変調のオフセット値を設定する
Master Volume	Master Volume	U.S. High Gain、British Lead、British Legend	パワーアンプのゲインを調整する
Mic Input Level	Mic Input Level	Vocoder	マイク入力のレベルを設定する
Mic L-R Angle	Mic L-R Angle	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	出力を取り出すマイクのL/Rの角度を設定する
Mic Out Gate	Mic Output Gate Switch	Vocoder	Off: HPF出力、Noise Generator出力を常に通過させる On: Instに音声入力があるときにHPF出力、Noise Generator出力を通過させる
Mic Position	Mic Position	U.S. Combo、Jazz Combo、U.S. High Gain、British Lead、British Combo、British Legend、Rotary Speaker 2	スピーカーに対するMicの位置を設定する
Mid	Middle	British Lead、British Legend、Jazz Combo、U.S. High Gain	中域での音質を調整する
Mid 1 Gain L	Mid1 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid1帯域の合成ゲイン(Lch)
Mid 1 Gain R	Mid1 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid1帯域の合成ゲイン(Rch)
Mid 2 Gain L	Mid2 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid2帯域の合成ゲイン(Lch)
Mid 2 Gain R	Mid2 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid2帯域の合成ゲイン(Rch)
Mid 3 Gain L	Mid3 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid3帯域の合成ゲイン(Lch)
Mid 3 Gain R	Mid3 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	ステレオ感調整されたMid3帯域の合成ゲイン(Rch)
Mid Attack	Mid Attack	Multi Band Comp	中域側のコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定する
Mid Cut	Mid Cut	U.S. Combo	中域レベルをカットする
Mid Gain	Mid Gain	Multi Band Comp	中域側の出力のレベルを設定する
Mid Level	Mid Level	Isolator	中域のレベルを設定する
Mid Mute	Mid Mute	Isolator	中域のミュートスイッチ
Mid Ratio	Mid Ratio	Multi Band Comp	中域側のコンプレッサーの圧縮比を設定する
Mid Sweep	Mid Sweep	U.S. Combo	中域をカットする周波数を調整する
Mid Threshold	Mid Threshold	Multi Band Comp	中域側の効果が効き始める入力レベルを設定する
Mid Width	Mid Width	U.S. Combo	中域レベルをカットする帯域幅を設定する
Mix	Mix	VCM Flanger、Control Flanger	エフェクト音の音量を調整する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Mix Level	Mix Level	Harmonic Enhancer	ドライ音にミックスするエフェクト音のレベルを設定する
Mod Depth	Mod Depth	Noisy、Auto Synth、Tech Modulation、Shimmer Reverb	変調の深さを設定する
	Modulation Depth	Rotary Speaker 2	音量の周期的変化の深さを設定する
Mod Dpt Ofs R	Mod Depth Offset R	Auto Synth	右チャンネルでの変調の深さのオフセットを設定する
Mod Feedback	Mod Feedback	Noisy	変調に対するフィードバック量を設定する
Mod Gain	Mod Gain	Tech Modulation	変調のゲイン量を設定する
Mod LPF Cutoff	Mod LPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	変調音の高域をローパスフィルターでカットする周波数を設定する
Mod LPF Res	Mod LPF Resonance	Tech Modulation	変調音にローパスフィルターでくせを付ける
Mod Mix	Mod Mix Balance	Noisy、Tech Modulation	変調した成分のミックスバランスを設定する
Mod Phase	Modulation Phase	Classic Flanger	変調波形のL/R位相差を設定する
Mod Speed	Mod Speed	Noisy、Auto Synth、Tech Modulation、Shimmer Reverb	変調の速さを設定する
Mod Wave Type	Mod Wave Type	Auto Synth	変調用波形を選択する
Mode	Mode	VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo、Control Phaser	フェーザータイプを切り替える1要素を設定する
		British Combo	プリアンプを切り替える
Modulator Lvl	Modulator Input Level	Ring Modulator	モジュレーターのレベルを設定する
Move Speed	Move Speed	Talking Modulator	Vowelで設定した音に移る時間を設定する

N

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Noise Level	Background Noise Level	VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	バックグラウンドノイズの強さを設定する
	Noise Level	Vocoder	Noise入力のレベルを設定する
		Digital Turntable	ノイズのレベルを設定する
Noise LPF Q	Noise LPF Q	Digital Turntable	ノイズにかけるローパスフィルターのレゾナンスを設定する
Noise Switch	Background Noise Off/On	VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	バックグラウンドノイズの有無を設定する
Noise Tone	Noise Tone	Digital Turntable	ノイズの音質を設定する
Normal	Normal	British Combo	フラットな特性の音量調整
Ns Gate Atk	Noise Gate Attack	NoiseGate+Comp+Eq	ノイズゲートの効果が効き始めるまでの時間を設定する
Ns Gate Rls	Noise Gate Release	NoiseGate+Comp+Eq	ノイズゲートの効果から開放されるまでの時間を設定する
Ns Gate Thrs	Noise Gate Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	ノイズゲートの効果が効き始める入力レベルを設定する
Ns LPF Cutoff	Noise LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	ノイズにかけるローパスフィルターで高域をカットする周波数を設定する
Ns Mod Depth	Noise Mod Depth	Digital Turntable	ノイズの変調の深さを設定する
Ns Mod Speed	Noise Mod Speed	Digital Turntable	ノイズの変調スピードを設定する

O

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Offset	Filter Offset	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチの初期値を半音単位で設定する
Ofs Transition	Offset Transition Rate	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	Offsetを変更したときの移行時間を設定する
On/Off Switch	On/Off Switch	Isolator	アイソレーターのOn/Off スイッチ
		Stereophonic Optimizer	効果のON/OFF制御
Osc Freq	OSC Frequency Coarse	Ring Modulator	入力波形を変調するための周波数を設定する
Osc Freq Fine	OSC Frequency Fine	Ring Modulator	入力波形を変調するための周波数をより細かく設定する
Output	Output	VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCM Pedal Wah	出力レベルを設定する
Output Level	Filter Output Level	Control Filter	フィルター出力レベルを設定する
	Output Level	Amp Simulator 1、Amp Simulator 2、Comp Distortion、Comp Distortion Delay、U.S. Combo、Jazz Combo、U.S. High Gain、British Combo、British Lead、British Legend、Multi FX、Small Stereo、VCM Compressor 376、Classic Compressor、VCM EQ 501、Talking Modulator、Lo-Fi、Bit Crusher、Vinyl Break、Beat Repeat、Rotary Speaker 2、Downward Compressor、Upward Compressor、Parallel Compressor、Presence、Wave Folder、VCM Mini Filter、VCM Mini Booster	出力レベルを設定する
		Vocoder	ボコーダー出力のレベルを設定する
Output Level 1	Output Level1	Pitch Change	1系列目の出力のレベルを設定する
Output Level 2	Output Level2	Pitch Change	2系列目の出力のレベルを設定する
Overdrive	Overdrive	Amp Simulator 1、Amp Simulator 2、Comp Distortion、Comp Distortion Delay、VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCN Pedal Wah	ひずみかたの度合いを設定する

P

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Pan 1	Pan 1	Pitch Change	1系列目のPANを設定する
Pan 2	Pan 2	Pitch Change	2系列目のPANを設定する
Pan AEG Min Lvl	Pan AEG Min Level	Slice	パンをAEGコントロールする際の最小レベルを設定する
Pan AEG Type	Pan AEG Type	Slice	パンをAEGコントロールするタイプを選択する
Pan Depth	Pan Depth	Slice	パンのかかる深さを設定する
Pan Direction	Pan Direction	Auto Pan	オートパンのタイプを設定する
Pan Type	Pan Type	Slice	パンのタイプを指定する
Panning	Panning	Jazz Combo	コーラス/ビブラートの広がりを調整する
Pedal Control	Pedal Control	VCM Pedal Wah	ワウフィルターのカットオフ周波数を制御する
Phase Control	Phase Control	Control Phaser	位相変調の深さを設定する
Phase Differ	LFO Phase Difference	Tempo Flanger、Tremolo	変調波形のL/R位相差(0deg(=64)で位相差なし)を設定する
Phase Reset	LFO Phase Reset	Tempo Flanger、Tempo Phaser、Slice	LFOの初期位相のリセット方法を設定する
Phase Shift Ofs	Phase Shift Offset	Tempo Phaser	位相変調のオフセット値を設定する
Phaser Sw	Phaser SW	Multi FX	フェーザーのタイプを設定する
Pitch 1	Pitch 1	Pitch Change、Shimmer Reverb	1系列目の半音単位のピッチを設定する
Pitch 2	Pitch 2	Pitch Change、Shimmer Reverb	2系列目の半音単位のピッチを設定する
P1/P2 Balance	Pitch 1/Pitch 2 Balance	Shimmer Reverb	ピッチシフト音の１系列目と２系列目の音量バランスを設定する
P1&P2 Dly Ofs	Pitch 1 & Pitch 2 Delay Offset	Shimmer Reverb	ピッチシフト１系列目と２系列目のディレイオフセット量を設定する
P1&P2 Panning	Pitch 1/Pitch 2 Panning	Shimmer Reverb	ピッチシフト音の１系列目と２系列目のパンを設定する
Pitch Sweep	Pitch Sweep	Beat Repeat	リピートのたびにピッチが少しずつ変化する設定をする
Plate Type	Plate Type	HD Plate	響き具合を設定する
Play Speed	Play Speed	Beat Repeat	再生スピードを設定する
PM Depth	PM Depth	G Chorus、2 Modulator、Tremolo	ピッチ変調の深さを設定する
Post-comp HPF	Post-comp HPF	Upward Compressor、Downward Compressor	コンプレッサーの直後にあるハイパスフィルターの周波数を設定する
Pre Mod HPF F	Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	変調変更前の低音域をカットするハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定する
Preamp	Preamp	British Lead	プリアンプのゲインを調整する
Pre-Delay	Pre-Delay	Shimmer Reverb	初期反射音までのディレイタイムを設定する
Pre-LPF Cutoff	Pre-LPF Cutoff Frequency	Lo-Fi	高域をカットするローパスフィルターのカットオフ周波数を設定する
Pre-LPF Res	Pre-LPF Resonance	Lo-Fi	入力のローパスフィルターにくせを付ける
Presence	Presence	Presence	効果の程度を設定する
		Amp Simulator 1、Comp Distortion Delay U.S. Combo、U.S. Hi Gain、British Lead、British Legend	高域を強調する

R

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
R/H Balance	Rotor/Horn Balance	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2	ホーン(高域側)とローター (低域側)の音量バランスを設定する
Random	Random	Beat Repeat	ランダムにリピートする
Ratio	Ratio	Comp Distortion、VCM Compressor 376、Classic Compressor、Downward Compressor、Upward Compressor	コンプレッサーの圧縮比を設定する
Release	Release	Comp Distortion、VCM Compressor 376、Classic Compressor、Downward Compressor、Upward Compressor	コンプレッサーの効果がなくなるまでの時間を設定する
Release Curve	Release Curve	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	エンベロープフォロワーのリリースカーブを設定する
Release Time	Release Time	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	エンベロープフォロワーのリリース時間を設定する
		Beat Repeat	全体にかけるGateのRelease時間を設定する
Repeat	Repeat	Beat Repeat	リピートを有効/無効にする
Resonance	Resonance	Dynamic Filter、Control Filter、VCM Mini Filter、VCM Mini Booster	フィルターにくせを付ける
		Beat Repeat	ウェット音にかけるフィルターのレゾナンスを設定する
Resonance Ofs	Resonance Offset	VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCN Pedal Wah	レゾナンスの値のオフセット値を設定する
Retrigger Cycle	Retrigger Cycle	Beat Repeat	Repeatをリトリガーする周期を設定する
Reverb Delay	Reverb Delay	R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイムを設定する
Reverb Time	Reverb Time	REV-X Hall、REV-X Room、R3 Hall、R3 Room、R3 Plate、SPX Hall、SPX Room、SPX Stage、Space Simulator、HD Hall、HD Room、HD Plate	リバーブの長さを設定する
Room Size	Room Size	REV-X Hall、REV-X Room、Early Reflection、HD Hall、HD Room、Gated Reverb、Reverse Reverb	部屋の大きさを設定する
Rotor Accel	Rotor Acceleration	Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ローター (低域側)のSlowからFastへの回転の加速度を設定する
Rotor Decel	Rotor Deceleration	Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ローター (低域側)のFastからSlowへの回転の減速度を設定する
Rotor Fast	Rotor Speed Fast	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ファスト回転時のローター (低域側)の回転するスピードを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Rotor Level	Rotor Level	VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	ローター (低域側)の音量を設定する
Rotor Slow	Rotor Speed Slow	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	スロー回転時のローター (低域側)の回転するスピードを設定する
Rotor Slow/Fast	Rotor Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	ローター (低域側)のSlowからFastへの移行時間の設定
Rtg Attack T	Retrigger Attack Time	Beat Repeat	全体にかけるGateのAttack時間を設定する
Rtg Gate Time	Retrigger Gate Time	Beat Repeat	全体にかけるGateの時間を設定する
Rtg Quantize	Retrigger Quantize	Beat Repeat	Onにすると、楽器内蔵シーケンサーの小節線に合わせたタイミングでRepeatする
Rtg Release T	Retrigger Release Time	Beat Repeat	全体にかけるGateのRelease時間を設定する

S

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Sample Rateを落とす
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	サンプリング周波数をコントロールする
SC EQ Freq	Side Chain EQ Frequency	Downward Compressor、Upward Compressor	コンプレッサーのレベル検出部分に効果するイコライザーの周波数を設定する
SC EQ Gain	Side Chain EQ Gain	Downward Compressor、Upward Compressor	コンプレッサーのレベル検出部分に効果するイコライザーのゲインを設定する
SC EQ Q	Side Chain EQ Q	Downward Compressor、Upward Compressor	コンプレッサーのレベル検出部分に効果するイコライザーのQを設定する
Scale Type	Spiral Step Scale Type	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	Step ModeをScaleに設定したときの変化のしかたを設定する
Semitones	Spiral Step Semitones	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	Step ModeをSemitoneに設定したときの変化幅を半音単位で設定する
Send to Noise	Dry Send to Noise	Digital Turntable	ノイズに混入するドライ信号の量を設定する
Sensitivity	Sensitivity	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	入力の変化に対する変調の感度を設定する
		VCM Touch Wah	入力の変化に対するワウフィルターの変化の感度を設定する
SEQ Clock	SEQ Clock	Wave Folder	内蔵するSequencerの速さを調節する
SEQ Depth	SEQ Depth	Wave Folder	内蔵するSequencerの効果の深さを調節する
SEQ Pattern	SEQ Pattern	Wave Folder	内蔵するSequencerのパターンを選択する
SEQ Ph Reset	SEQ Phase Reset	Wave Folder	内蔵するSequencerの進みをリセットするモードを設定する
SEQ Variation	SEQ Variation	Wave Folder	内蔵するSequencerの動きが変化する
Shimmer Fdbk	Shimmer Feedback	Shimmer Reverb	ピッチシフト音のフィードバックレベルを調整する
Shimmer Gain	Shimmer Gain	Shimmer Reverb	ピッチシフト音のレベルを調整する
Shimmer HPF	Shimmer HPF Frequency	Shimmer Reverb	ハイパスフィルターでピッチシフト音の低域をカットする周波数を設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在するエフェクトタイプ	パラメーターの意味
Shimmer LPF	Shimmer LPF Frequency	Shimmer Reverb	ローパスフィルターでピッチシフト音の高域をカットする周波数を設定する
Side Bit	Side Bit	Bit Crusher	Bit精度を落とす(Side成分用)
Side Chain EQ	Side Chain EQ Switch	Downward Compressor、Upward Compressor	コンプレッサーのレベル検出部分に効果するイコライザーの有効無効を切り替える
Side Chain Lvl	Side Chain Input Level	VCM Compressor 376、Classic Compressor、Dyna Flanger、Dyna Phaser、Dyna Ring Mod、Dyna Filter、Multi Band Comp	Side Chain用のコントロール回路入力へのレベルを設定する
Side Smpl Rate	Side Sample Rate	Bit Crusher	Sample Rateを落とす(Side成分用)
Size	Size	Shimmer Reverb	リバーブ空間のサイズを設定する
Smpl Rate Link	Sample Rate Link	Bit Crusher	M/S有効時にSideの設定がMidに連動する強さを設定する
Space Type	Space Type	Space Simulator	空間シミュレーションのタイプを選択する
Speaker Air	Speaker Air	U.S. Combo、Jazz Combo、U.S. High Gain、British Lead、British Combo、British Legend	スピーカーキャビネットの特性を強調する
Speaker Type	Speaker Type	Amp Simulator 1、Comp Distortion Delay	シミュレートスピーカーの種類を選択する
		U.S. Combo、Jazz Combo、U.S. High Gain、British Lead、Small Stereo、British Combo、British Legend、Multi FX	スピーカーのタイプを設定する
Speed	Speed	VCM Flanger	ディレイ変調の周期的変化を制御するLFO波形の周波数を設定する
		VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo	位相変調の周期的変化を制御するLFO波形の周波数を設定する
		VCM Auto Wah	LFOのスピードを設定する
		Vinyl Break	音が止まるまでの時間を設定
Speed Adjust	Speed Adjust	Vinyl Break	スピードを微調整する
Speed Control	Speed Control	Rotary Speaker 1、Rotary Speaker 2	回転速度(Slow/Fast)を切り替える
		VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	回転速度(Slow/Stop/Fast)を切り替える
Spiral	Spiral Switch	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	LFOのOn/Offスイッチ
Spiral Speed	Spiral Speed	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチの変化のスピードを設定する
Spiral Sync	Spiral Sync	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチがステップ状に変化するときの周期の基準を設定する
Spread	Spread	Ensemble Detune、VCM Flanger、VCM Phaser Stereo、Control Phaser	音の広がり感を設定する
Stage	Stage	VCM Phaser Mono、VCM Phaser Stereo、Tempo Phaser、Dynamic Phaser、Control Phaser	フェーズシフターの段数を設定する
Step Mode	Spiral Step Mode	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチが連続的に変化するか、ステップ状に変化するかを設定する

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Step Transition	Spiral Step Transition Rate	Spiralizer P、Spiralizer F、Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	ピッチがステップ状に変化するときの移行時間を設定する
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Sample Rateを落とす
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	サンプリング周波数をコントロールする

T

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Texture	Texture	Parallel Compressor、Presence、VCM Mini Filter、VCM Mini Booster	エフェクト効果の質感にさまざまな変化を付ける
Threshold	Threshold	Comp Distortion、Classic Compressor、Downward Compressor、Upward Compressor	効果が効き始める入力レベルを設定する
Threshold Level	Dyna Threshold Level	Dynamic Flanger、Dynamic Phaser、Dynamic Ring Modulator、Dynamic Filter	エンベロープフォロワーが動き出すレベルを設定する
Time Sweep	Time Sweep	Beat Repeat	リピートするたびに時間幅が少しずつ変化する設定をする
Tone	Tone	Rotary Speaker 2、VCM Rotary Speaker Classic、VCM Rotary Speaker Overdrive、VCM Rotary Speaker Studio	トーンコントロールを設定する
Tone Shift	Tone Shift	British Lead	トーンコントロールの特性を切り替える
Transition Rate	Delay Transition Rate	Control Delay	Delay Timeを変更したときの移行速度(現在のDelay Timeから指定されたDelay Timeへの移行速度)を設定する
Treble	Treble	British Combo、British Lead、British Legend、Jazz Combo、U.S. High Gain	高域での音質を調整する
Type	Type	VCM Flanger、Control Flanger	フランジャーのタイプを選択する
		VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCN Pedal Wah	ワウのタイプを選択する
		Early Reflection、Gated Reverb、Reverse Reverb	反射音のタイプを選択する
		US High Gain、British Lead	アンプのタイプを切り替える
		Analog Delay Retro、Analog Delay Modern	ディレイのキャラクターを設定する
		Parallel Compressor	コンプレッサーのタイプを設定する
		Mini Filter、Mini Boost	フィルターのタイプ選択をする

U

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Upper Range	Upper Range	VCM Auto Wah、VCM Touch Wah、VCN Pedal Wah	ワウフィルターの可変範囲の最高値を設定する
		Control Flanger	Flanger Controlでの変化幅の上限を設定する
		Control Phaser	Phase Controlでの変化幅の上限を設定する

V

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Vib Speed	Vib Speed	Jazz Combo	ビブラートの揺れる速度を設定する(ChorusがVibの際に有効)
Vocoder Attack	Vocoder Attack	Vocoder	Vocoder出力のアタック値を設定する
Vocoder Rls	Vocoder Release	Vocoder	Vocoder出力のリリース値を設定する
Volume	Volume	U.S. Combo、Jazz Combo	プリアンプのレベルを調整する
Vowel	Vowel	Talking Modulator	母音を選択する

W

画面表示	パラメーター名	パラメーターの存在する エフェクトタイプ	パラメーターの意味
Wah Pedal	Wah Pedal	Multi FX	ワウペダルの位置を設定する
Wah Sw	Wah SW	Multi FX	ワウのタイプを設定する
Wall Vary	Wall Vary	Space Simulator	シミュレートする部屋の壁の状態(値が大きいほど乱反射する)を設定する
Width	Width	Space Simulator	シミュレートする部屋の幅を設定する
Width High	Width High	Stereophonic Optimizer	High帯域のステレオ感を調整する
Width Low	Width Low	Stereophonic Optimizer	Low帯域のステレオ感を調整する
Width Mid 1	Width Mid1	Stereophonic Optimizer	Mid1帯域のステレオ感を調整する
Width Mid 2	Width Mid2	Stereophonic Optimizer	Mid2帯域のステレオ感を調整する
Width Mid 3	Width Mid3	Stereophonic Optimizer	Mid3帯域のステレオ感を調整する
Word Length	Word Length	Lo-Fi	音の粗さを設定する

ボタン操作 ショートカット・特殊操作一覧

[SHIFT]ボタンなどを使ったショートカット操作に加え、ボタンの2度押しや長押しによる特殊操作ができます。

ショートカット

操作	機能
[SHIFT] + ノブ1 ～ 4 (5 ～ 8)	ノブを高精度モード(値の変化が遅くなる)に切り替える 値を細かく変更したいときに役立つ
[SHIFT] + [EDIT/⟲]	コピー・入れ替え画面の呼び出し
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	ノブに割り当てられたAssign 1 ～ 8の値をKNOB POSITION [LEFT]ボタンに記録
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	ノブに割り当てられたAssign 1 ～ 8の値をKNOB POSITION [MID]ボタンに記録
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	ノブに割り当てられたAssign 1 ～ 8の値をKNOB POSITION [RIGHT]ボタンに記録
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	現在画面に表示されているパラメーターに合わせて、[QUICK EDIT]ボタンで切り替えられるパラメーターを変更する
[SHIFT] + [PART SELECT]	PARTボタンで、ミュートのオンオフを切り替え
[SHIFT] + パートグループ[1-8/9-16]	PARTボタンやスライダーで、パート9 ～ 16を切り替え
[SHIFT] + [COMMON]	エレメント、オペレーター、オシレーターのCommonを選ぶ
[SHIFT] + PART [1] ～ [8]	エレメント1 ～ 8、オペレーター 1 ～ 8、オシレーター 1 ～ 3、ノイズを選ぶ
[SHIFT] + OCTAVE [–]	トランスポーズ値を–1 (減らす)
[SHIFT] + OCTAVE [+]	トランスポーズ値を+1 (増やす)
[SHIFT] + OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	トランスポーズ値を0に戻す
[SHIFT] + SCENE [1] ～ [8]	作成したシーンをSCENE [1] ～ [8]ボタンのうちの1つに記録
[SHIFT] + [DEC/NO]	選択しているパラメーター値を–10 (減らす) Live Set画面では前のページに戻る
[SHIFT] + [INC/YES]	選択しているパラメーター値を+10 (増やす) Live Set画面では次のページに進む
[SHIFT] + [ARP]	Arp Edit画面の呼び出し
[SHIFT] + [MSEQ]	Motion Seq Edit画面の呼び出し
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	Control View画面の呼び出し
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]	info画面(property画面)の呼び出し(Home画面のみ)
[SHIFT] + [LIVE SET]	Live Set Register画面に移行
[SHIFT] + [CATEGORY]	選択中パートのPart Category Search画面を開く
[SHIFT] + [UTILITY]	パラメーター値を表示
[SHIFT] + [NAVIGATION]	FX Overview画面の呼び出し
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	Effect Switch画面の呼び出し
[SHIFT] + [STORE]	Load画面の呼び出し
[SHIFT] + [SPLIT]	Part-NoteビューでHome画面を呼び出し
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	Rhythm Pattern画面を呼び出し
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	パネルロック機能のオンオフ(Home画面またはLive Set画面のみ)
[SHIFT] + [A/D INPUT]	Audio In Mixing画面の呼び出し
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	Pitch Edit画面の呼び出し
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	Control Settings画面の呼び出し
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	Calibration Touch Panelを選択する
OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	オクターブシフトをリセットする

特殊操作

操作	機能
PARTボタンを素早く2回押す	InternalとExternalを切り替える Externalに切り替わると、パートネームが青色に表示
[CATEGORY]ボタンを長押し	Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)がAllに戻る

メッセージリスト

メッセージ	説明	必要な操作
** library will be overwritten.	ライブラリーロード時に同じ名前のライブラリーがすでにロードされています。ロードするとデータは上書きされます。 **にはロードしようとしているライブラリーファイル名が表示されます。	
** Control Assign full.	コントローラーセットに空きがないため、実行できませんでした。 **にはコントローラーセットを追加しようとしたパート名が表示されます。	不要なコントローラーセットを消去してから操作をやり直してください。
** will be deleted.	操作によりデータが削除されます。	
** will be loaded to Pattern.	.midファイルがパターンにロードされます。	
** will be loaded to Song.	.midファイルがソングにロードされます。	
** will be loaded.	ファイルがロードされます。	
** will be overwritten.	セーブ時に同じ名前のパフォーマンス、ファイル、フォルダー、クイックセットアップがすでに存在しています。セーブするとデータは上書きされます。 **にはセーブしようとしているパフォーマンス、ファイル、フォルダー、クイックセットアップの名前が表示されます。	
Activate the source controller to assign.	今から操作するコントローラーにパラメーターを割り当てできます。	割り当てを希望するコントローラーを操作してください。
Advanced settings will be initialized.	[UTILITY] → Settings → Advancedタブの設定を初期化します。	
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	工場出荷時の設定に戻します。	必要なデータは、前もってUSBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。
All data is initialized upon power-on.	電源を入れたとき、工場出荷状態に戻すように設定されました。	
All data will be overwritten by **	読み込みするとすべてのデータが上書きされます。 **にはロードしようとしている バックアップファイル名が表示されます。	
All Favorite Marks will be cleared.	すべてのFavoriteマークが解除されます。	
All settings will be initialized. User data is kept.	本機の設定を初期化します。ユーザーデータは削除されません。	
All sound will be stopped during optimization.	本機メモリーの修復を開始します。	
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	ユーザーメモリーのユーザー領域を初期化します。	必要なデータは、前もってUSBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。
Arpeggio bypass disabled.	Arpeggio Bypassが解除されます。	
Arpeggio full.	Arpeggioに空きがないため実行できませんでした。	[UTILITY] → Contents → Data Utility画面から不要なUser Arpeggioデータを削除してください。
Assignable knob full.	すべてのアサイナブルノブがコントローラーセットで使用されているため、実行できませんでした。	アサイナブルノブがソースとなっている不要なコントローラーセットを消去してから、操作をやり直してください。
Audio file is not found.	指定のオーディオファイルが見つかりません。	

メッセージ	説明	必要な操作
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	USBフラッシュメモリーの容量がいっぱいのため、オーディオ録音が自動停止しました。	新しいUSBフラッシュメモリーを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやり直してください。
Audition full.	User Auditionのデータがいっぱいのため、実行できませんでした。	[UTILITY] → Contents → Data Utility画面から不要なUser Auditionデータを削除してください。
Auto power off disabled.	オートパワーオフ機能が解除されます。	
Bulk data protected.	バルクデータ受信のプロテクトがかかっています。	
Can't process.	処理に失敗しました。	
Can't register unstored performance.	エディット中のバンクやプログラムナンバーが未確定のためライブセットにパフォーマンスを登録できません。	
Completed.	ロード、セーブ、フォーマット、ジョブなどが完了しました。	
Connecting to USB device...	USBフラッシュメモリーを接続中です。	
Converting Pattern to Song.	パターンをソングへコンバート中です。	
CPU Fan Error	本機内部の冷却ファンが停止しています。	そのまま使い続けると内部温度の上昇により製品の動作が停止するおそれがあります。直ちに必要なデータのバックアップを行って電源を切り、窓口までお問い合わせください。
Current user data will be overwritten by **.	ファイルの読み込み先にはユーザーデータがすでに存在しています。読み込みするとユーザーデータは上書きされます。 **にはロードしようとしているユーザーファイル名が表示されます。	
Curve full	User Curveのデータがいっぱいのため、実行できませんでした。	[UTILITY] → Contents → Data Utility画面から不要なUser Curveデータを削除してください。
Data memory full.	(ライブラリーファイル読み込み時)本機メモリーがいっぱいで、ライブラリー内のコンテンツデータが保存できません。	
Device number is off.	デバイスナンバーがオフなので、バルクデータを送受信できません。	
Device number mismatch.	デバイスナンバーが異なるので、バルクデータを受信できません。	
Dividing the drum track makes new performance data. Performance full.	Divide Drum Trackで作成するパフォーマンスの空きがないため実行できません。	
Dividing the drum track makes new performance data. You can't undo this operation.	Divide Drum Trackを行うと新規パフォーマンスが作成されます。実行後にアンドゥーできません。	
File is not found.	選択したタイプのファイルがありません。	
File or folder already exists.	同じ名前のファイルまたはフォルダーがすでに存在しています。	
File or folder path is too long.	開こうとするファイルやフォルダーのパス名が長すぎて開けません。	
Folder is not empty.	データの入っているフォルダーを消去しようとしています。	
Folder is too deep.	フォルダー階層が深すぎるため、フォルダーを開けません。	

メッセージ	説明	必要な操作
Illegal bulk data.	バルクデータ、バルクリクエスト受信中にエラーが生じました。	
Illegal file name.	ファイル名が無効です。	
Illegal file.	目的のファイルが本機では扱えないか、ロードできません。	
Illegal parameters.	不適切なパラメーターが指定されています。	
Illegal sample data.	指定したサンプルデータはサポートされていません。	
Illegal smart morph data.	指定されたSmart Morphデータはサポートされていません。	
Keybank full.	ロード時に、キーバンク数の合計が最大数を超えています。	
Keyboard control lock disabled.	Keyboard Lockが解除されます。	
Knob value stored.	Knob Valueがストア(保存)されます。	
Library full.	ライブラリー数の合計が最大数を超えています。	
Micro Tuning full.	User Micro Tuningのデータがいっぱいのため、実行できませんでした。	[UTILITY] → Contents → Data Utility画面から不要なUser Micro Tuningデータを削除してください。
MIDI buffer full.	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。	
MIDI checksum error.	受信したシステムエクスクルーシブのチェックサムが違います。	
No data.	選択したトラックや設定した範囲にデータがありません。 範囲を選び直してください。	
No read/write authority to the file.	ファイルの読み取り権限および書き込み権限がありません。	
Note ranges will be initialized.	ノートレンジが初期化されます。	
Now initializing all data...	工場出荷時の設定に書き換え中です。	
Now initializing...	一部のデータ初期化中です。	
Now loading...	ファイルロード中です。	
Now receiving MIDI bulk data...	MIDIバルクデータ受信中です。	
Now saving...	ファイルセーブ中です。	
Now transmitting MIDI bulk data...	MIDIバルクデータ送信中です。	
Panel unlocked.	パネルロックが解除されます。	
Part * will be overwritten.**	パートのコピー先にすでにパートが存在します。実行するとコピー先のパートは上書きされます。	
Part full.	空きパートがないため、Rhythm Pattern画面を表示できませんでした。	不要なパートを消去してから操作をやり直してください。
Pattern full.	パターンに空きがないので実行できませんでした。	
Pattern will be converted to Song.	パターンをソングにSong変換します。	
Performance data in * will be loaded.**	過去モデルのファイル内のPerformance Dataをロードします。	
Performance full.	Performanceに空きがないので実行できませんでした。	

メッセージ	説明	必要な操作
Please connect USB device.	USBフラッシュメモリーを接続してください。	
Please keep power on.	フラッシュ ROMへのデータの書き込み中です。	表示中は絶対に電源を切らないでください。 表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムが壊れて次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなったりするおそれがあります。
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	オーディオの入出力設定の変更を有効にするために、本機を再起動してください。	
Please reboot to enable the new USB Driver Mode.	USBドライバーモード設定の変更を有効にするために、本機を再起動してください。	
Please reboot to maintain internal memory.	本機メモリーを修復するので、本機を再起動してください。	
Please stop audio play/rec.	オーディオの録音または再生を停止してから操作してください。	
Please stop sequencer.	シーケンサー (パターン、ソング)を停止してから操作してください。	
Please store the pattern to change the chain play mode.	チェーンの再生モードを変える前にパターンを保存してください。	
Please wait...	処理中です。	しばらくお待ちください。
Press [SHIFT]+[TEMPO/TAP] to unlock panel.	パネルロック中です。 [SHIFT]+[TEMPO/TAP]でロック解除してください。	
Quick Setup ** is loaded.	Quick Setupがロードされました。	
Recall latest edits.	最後にエディットしていたパフォーマンスデータをエディットバッファーに呼び戻します。	
Redo **.	アンドゥーで一度取り消した操作をやり直します(リドゥー)。 **には操作名が表示されます。	
Sample is protected.	サンプルにプロテクトがかかっているので、書き換えができません。	
Sample is too long.	サンプルのサイズが大きすぎてロードできません。	
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	機能をシーンとして記録するには、該当機能のMemory (Memory Switch)をあらかじめオンにしておく必要があります。	[PERFORMANCE (HOME)] → Sceneから画面を開いてスイッチをオンにします。
Undo **.	直前の操作を取り消します(アンドゥー)。 **には操作名が表示されます。	
Unsupported USB device.	このUSBデバイスは本機に対応していません。	
USB connection terminated.	USBフラッシュメモリーに異常な電流が流れたので接続を遮断しました。	接続しているUSBフラッシュメモリーを外してから、トップパネル上のなんらかのボタンを押してください。
USB device is full.	USBフラッシュメモリーの容量がいっぱいでファイルがセーブできません。	新しいUSBフラッシュメモリーを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやり直してください。
USB device is write-protected.	書き込み禁止状態になっているUSBフラッシュメモリーに書き込みしようとしています。	

メッセージ	説明	必要な操作
USB device read/write error.	USBフラッシュメモリーへの読み込み/書き込み中にエラーが発生しました。	
USB device will be formatted.	USBフラッシュメモリーをフォーマットします。	
User auditions will be overwritten with stored songs.	現在保存されているソングでUser Auditionを上書きします。	
VCM Rotary is disabled except in Part 1.	VCM Rotaryはパート1だけで有効です。他のパートでは使えません。	
Voice data in * will be loaded.**	過去モデルのファイル内のVoice Dataをロードします。	
Waveform full.	ウェーブフォーム数の合計が最大数を超えています。	

困ったときは

「音が出ない」「音色がおかしい」などお困りの場合は、まず以下の項目をチェックしてください。
また、USBフラッシュメモリーにデータのバックアップをしてから、イニシャライズ オールデータを行うことで解決できることもあります。
それでも直らないときは、お買い上げの販売店または問い合わせ窓口にご連絡ください。

タッチパネルの反応が悪い

- **タッチパネルのタッチ位置と本機動作がずれていませんか？**
  タッチパネルのキャリブレーションを行ってください。
  [UTILITY] + [DAW REMOTE] → Calibrate Touch Panel
  [UTILITY] → Settings → System → Calibrate Touch Panel

音が鳴らない

- **コントロールスライダー 1 ～ 8がすべて最小になっていませんか？**
  コントロールスライダー 1~8を動かして、位置を変えてみてください。
- **本機に外部アンプやスピーカー、ヘッドホンが接続されていますか?**
  本機にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部アンプやスピーカー、ヘッドホンなどを接続してください。
- **本機と本機に接続した外部オーディオ機器の電源は、オンになっていますか？**
- **本機と本機に接続した外部オーディオ機器のマスターボリュームは、十分に上がっていますか？**
  FOOT CONTROLLER端子にフットコントローラーを接続している場合は、動かしてみてください。
- **ローカルコントロールがオフになっていませんか?**
  ローカルコントロールがオフの場合は、鍵盤を弾いても内部音源が鳴りません。
  [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → Local Control
- **未使用のパートが選択されていませんか？**
  新たにパートを割り当てるか、設定済みのパートを選択してください。
- **各パートのミュートスイッチがオンになっていませんか？**
  ミュートスイッチがオンの場合は、鍵盤を弾いても音が鳴りません。
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → Mute
- **各パートのKeyboard Control Switchがオフになっていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → Keyboard Control Switch
- **選択中のパートのArp Play Onlyがオンになっていませんか?**
  Arp Play Onlyをオンにすると、該当パートはアルペジエーターのノートオンでだけ発音する状態になります。
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General / Pitch → Part Settings → Arp Play Only
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Common → Arp Play Only

- **外部MIDIコントローラーによって、MIDIボリュームやエクスプレッションが下がっていませんか？**
- **エフェクトやフィルターの設定は適切ですか？**

  特にフィルターをかける場合、カットオフ周波数によっては音が出ない場合があります。

  [SHIFT] + [NAVIGATION]

  [PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect

  ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → ElementまたはDrum Keyを選択 → Filter

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Effect

  ノーマルパート(FM-X)、ノーマルパート(AN-X)の場合

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Filter / Amp

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Effect

- **パートのインサーションエフェクトがボコーダーに設定されていませんか？**

  ボコーダーに設定されている場合は、A/D INPUT端子の設定を適切な値に設定し、A/D INPUT端子に音声を入力しながら鍵盤を鳴らしてください。また、トップパネルのA/D INPUT [GAIN]ノブが最小になっていないか確認してください。

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing

  [PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Audio In

- **ボリュームやレベルが最小になっていませんか？**

  [UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings → Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Part Settings → Dry Level

  ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → ElementまたはDrum Key選択 → Amplitude → Level/Pan → Level

  ノーマルパート(FM-X)の場合

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Operator選択 → Level → Level

  ノーマルパート(AN-X)の場合

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Oscillator選択 → OSC/Tune → Out Level

- **エレメントスイッチ、ノートリミット、ベロシティーリミット、ベロシティーオフセットの設定は適切ですか？**

  ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → ElementまたはDrum Key選択 → Osc/Tune

  ノーマルパート(FM-X)、ノーマルパート(AN-X)の場合

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings

- **パートの各エレメント/オペレーターのミュートスイッチがオンになっていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part Common選択 → ナビゲーションバーのエレメント、オペレーター、オシレーターの状態表示
- **(ノーマルパート(FM-X)の場合)キャリアのレベルが0になっていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Operator選択 → Level → Level
- **パートの出力設定がオフになっていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings → Part Output
- **コントローラーの設定は適切ですか？**
  DestinationがVolumeやCutoffになっていると、設定とコントローラーの状態によっては発音しない場合があります。
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Control Assign

A/D INPUT端子からの音が出ない

- **接続しているマイクのスイッチはオンになっていますか？**
- **接続しているマイクはダイナミックマイクですか?**
- **マイクまたは外部オーディオ機器と本機を接続するケーブルは正しく接続されていますか？**
- **A/D INPUT [GAIN]ノブが最小になっていませんか？**
- **[A/D INPUT]ボタンがオン(点灯)になっていますか？**
- **A/D INPUT端子の接続状態とMono/Stereoの設定が合っていますか?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Audio In → Mixing → A/D In Input Mode
- **MicまたはLineの設定は適切ですか？**
  マイクなどの出力レベルの低い機器を接続した場合はMicに、オーディオ機器や電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合はLineに設定します。
  [UTILITY] → Settings → Audio I/O → A/D Input
- **A/D Inputパートのボリュームが最小になっていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Audio In → Mixing → A/D In Volume
- **A/D Inputパートのエフェクトの設定は適切ですか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Audio In → Routing
- **A/D Inputパートの出力設定は適切ですか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Audio In → Mixing → A/D In Output Select
- **ボコーダーエフェクトを使用する設定になっていませんか？**
  インサーションエフェクトにボコーダーを使用する設定になっている場合は、A/D INPUT端子からの入力音は鍵盤を弾かないと鳴らないことがあります。
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing

音が鳴り続けて止まらない

- **[KEYBOARD HOLD]ボタンがオンになっている場合は、オフにしてみてください。**
- **[ARP]ボタンがオンになっている場合は、オフにしてみてください。**
- **Pattern/Song/Audio画面の場合は、[■](ストップ)ボタンを押してください。**
- **ディレイなどのエフェクトで音が鳴り続けている場合は、エフェクトの設定を変えるか、パフォーマンスを選び直してください。**
- **クリック音が鳴り続けている場合は、以下の設定を確認してください。**

  Alwaysに設定されている場合は、常にクリック音が鳴ります。Always以外に設定してください。

  [UTILITY] → Tempo Settings → Click Mode

音がひずむ

- **ボリュームを上げすぎていませんか?**

  [UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

  [UTILITY] → Settings → Audio I/O

  [PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings → Volume

  ノーマルパート(AWM2)の場合

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Element選択 → Amplitude → Level/Pan → Level

  ドラムパートの場合

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Key選択 → Level/Pan → Level

  ノーマルパート(FM-X)の場合

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Operator選択 → Level → Level

  ノーマルパート(AN-X)の場合

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Oscillator選択 → OSC/Tune → Out Level

音が途切れる

- **全体の発音数が、最大同時発音数を超えていませんか?**
  - AWM2 (プリセット波形): 128音(ステレオ/モノ波形いずれも)
  - AWM2 (ユーザーまたはライブラリー波形): 128音(ステレオ/モノ波形いずれも)
  - FM-X: 128音
  - AN-X: 12音

同時に複数の音(和音)が発音できない

- **発音方式がMonoになっていませんか？**
  和音を鳴らしたい場合はPolyに設定してください。
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings → Mono/Poly

ピッチがずれている

- **チューンの設定が、0から大きく離れていませんか？**
  [UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Tune
- **各パートのノートシフトやデチューンが0以外に設定されていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch → Note Shift
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch → Detune
- **パートのピッチがずれている場合、マイクロチューニング設定で特殊な音律が選ばれていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch → Micro Tuning Name
- **Global Tuning で特殊な音律が設定されていませんか？**
  [UTILITY] → Settings → Sound → Global Settings
- **パートのピッチがずれている場合、LFOピッチモジュレーションデプスが強くかかりすぎていませんか?**

  ノーマルパート(AWM2)の場合
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Element選択 → Element LFO → Pitch Mod

  ノーマルパート(FM-X)の場合
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → 2nd LFO → Pitch Modulation Depth

  ノーマルパート(AN-X)の場合
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch LFO → Pitch LFO Depth
- **パートのピッチがずれている場合、コースチューンやファインチューンがずれていませんか?**

  ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → ElementまたはDrum Key選択 → Osc/Tune → Coarse
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → ElementまたはDrum Key選択 → Osc/Tune → Fine

  ノーマルパート(FM-X)の場合
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Operator選択 → Form/Freq → Coarse
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Operator選択 → Form/Freq → Fine
- **パートのピッチがずれている場合、コントローラーのデスティネーションがピッチに設定されていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Control Assign → Destination
- **AN-Xの場合、Voltage Driftが大きな値に設定されていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → General/Pitch → AN-X Settings → Voltage Drift

エフェクトがかからない

[SHIFT] + [NAVIGATION]でエフェクトの設定を確認してください。

- **エフェクトスイッチがオフになっていませんか？**
  [UTILITY] → Effect Switch
- **バリエーションセンド、リバーブセンドの値が最小になっていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing → Var Send
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing → Rev Send
- **バリエーションリターン、リバーブリターンの値が最小になっていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing → Var Return
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing → Rev Return
- **パートの全エレメントまたは全キーが、インサーションエフェクトをスルー (Thru)するように設定されていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Routing → ConnectまたはElement 1~8
- **(システムエフェクトの場合)各エフェクトで選択されているエフェクトタイプがNo Effectに設定されていませんか？**
- **(インサーションエフェクトの場合)各エフェクトで選択されているエフェクトタイプがThruに設定されていませんか？**
- **インサーションスイッチの設定は適切ですか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Effect → Ins AまたはIns B

アルペジオが鳴らない

- **[ARP]ボタンはオンになっていますか？**
  アルペジオスイッチがオンになっているパート数を確認してください。同時にアルペジオをかけられる最大パート数は8です。
- **アルペジオのノートリミットやベロシティーリミットは、適切に設定されていますか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Common
- **アルペジオタイプがオフ(Off)に設定されていませんか？**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Individual → Name
- **各パートのアルペジオスイッチの設定を確認してください。**
  アルペジオスイッチがオフに設定してあると、トップパネルの[ARP]ボタンをオンにしてもアルペジオは再生されません。
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Common、Individual、またはAdvanced → Arp Part

アルペジオが止まらない

- **鍵盤から指を離してもアルペジオ再生が止まらない場合は、アルペジオ ホールド スイッチの設定をオフ(Off)にしてください。**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part選択 → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Common → Hold
- **トップパネルの[KEYBOARD HOLD]ボタンをオフにしてください。**

[▶](プレイ)ボタンを押してもパターンやソングの再生がスタートしない

- **選んだパターンやソングにデータは入っていますか?**

パターンやソングを録音できない

- **パターンやソング用のメモリー容量が少なくなっていませんか?**
  パターンとソングのメモリー容量は、それぞれ128ソングです。そのため、128ソングを超えるとソングフル(Song full)となり、録音できません。

本機と接続したコンピューターとの通信がうまくできない

- **コンピューター側でのポート設定はできていますか?**
- **Utility画面で、使用する端子(MIDI、USB)を選んでいますか?**
  [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT

バルクダンプデータがうまく送信/受信できない

- **バルク受信(Receive Bulk)をプロテクトしていませんか?**
  MIDI Receive BulkをOnに設定してください。
  [UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Receive Bulk
- **本機のバルクダンプ機能を使って記録したデータを受信するときは、送信時と同じデバイスナンバーに設定する必要があります。**
  [UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number
- **デバイスナンバーの設定値が、接続しているMIDI機器のデバイスナンバーと一致していますか?**
  [UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

USBフラッシュメモリーにセーブできない

- **USBフラッシュメモリーにライトプロテクトがかかっていませんか？**
- **USBフラッシュメモリーの空き容量は足りていますか？**

  コンテンツ画面に入り、デバイスをUSBフラッシュメモリーに設定してください。画面の右上に表示されるストレージの空き容量が 0.0KBになっていないか確認してください。

  [UTILITY] → Contents → Save

- **USBフラッシュメモリーは、本機と動作確認済みのものを使用されていますか?**

  動作確認済みUSB機器については、以下のURLから確認してください。

  https://jp.yamaha.com/support/

ディスプレイ内に、点灯しない点や点灯したままの点がある

カラー LCDの特性です。故障ではありません。

工場出荷時の状態に戻す(イニシャライズ オールデータ)

ご注意

イニシャライズ オールデータを行うと、ユーザーメモリーに保存されているパフォーマンスやソングなどのデータ、Utility画面で設定された本機全体の設定が、すべて工場出荷時の状態に戻ります。大切なデータを失わないよう、事前にUSBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。

1. **[UTILITY] → Settings → Systemで設定画面を開きます。**

本機全体の設定画面が表示されます。

2. **Initialize All Data (イニシャライズ オールデータ)をタップします。**

確認の画面が表示されます。
中止する場合は、画面上のCancel(NO)をタップするか、トップパネル上の[DEC/NO]ボタンを押します。

3. **画面上のInitialize(YES)をタップするか、トップパネル上の[INC/YES]ボタンを押します。**

イニシャライズ オールデータが行われます。

2025年10月 発行 MWA0