

YAMAHA

EX27S

取扱説明書

このたびは、ヤマハ学校用シンセサイザーSDX27Sをお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

SDX27Sは、ヤマハの先進技術を搭載したオールデジタルシンセサイザーです。

SDX27Sの優れた性能をフルに活用されると共に、未長くご愛用いただくため、ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みくださいますよう、お願いいたします。

本書を最初から順にお読みいただきますと、SDX27Sの機能を効率よく理解することができます。

目次

特長	1
ご使用上の注意点	2
音を出す前の準備	3
プレイモード	4
192音色ROM内の音色を聴こう	5
各部の名称と機能	7
SDX27Sのメモリー構成	11
FM音源のしくみ	13
エディットモード	14
ボイスパラメーターを設定するための補助機能	15
ボイスパラメーター	17
ファンクションモード	24
ファンクションモードでの機能	25
ファンクションパラメーター	32
ストアのしかた	35
カセットテープへのセーブ/ロード	36
仕様	38
ミディ・コントロール	39
ミディ接続	39
ミディ・コントロールにかかわるパラメーター	40
ミディ・データフォーマット	43
ミディ・トラブル&ノウハウ集	51
さくいん	52
データメモ	53
サービスについて	57

特長

◇FM音源方式採用

発音方式には、ヤマハが独自に開発したFM音源方式を採用しています。FM音源独特の美しいナチュラルなサウンドをお楽しみください。

◇8音ポリフォニックキーボード

最高で8音同時発音が可能です。

◇ワイドバリエーション192音色プリセット

本機内蔵の192音色ROMには、ヤマハがプログラムした192種類もの音色がプリセットされています。これらはピアノ系から効果音にいたる実に様々な音色で、どれも、そのまま使用できるクオリティを持ったベストセレクションです。

◇オリジナルプログラム対応の24音色メモリー

192音色ROM内の音色の設定を変更したものや、最初から自分でプログラムした音色は、24種類まで24音色インターナルRAMにストア(メモリー)することができます。ストアしたこれらの音色は、後で自由に呼び出して使用することができます。

◇もう一つの演奏モード、バンクプレイ

演奏モードには、24音色インターナルRAMの中から選択して演奏する従来のプレイモードに加え、96音色の中からの選択を可能にしたバンクプレイモードがあります。音色ナンバーの大量メモリーとスピーディな呼び出しが、ライブでのプレイアビリティを飛躍的に高めます。

◇アンプとスピーカーをビルトイン

5Wのアンプと10cmのスピーカーを、左右それぞれに内蔵しており、外部機器を接続することなく、即演奏が可能です。さらに、ステレオのコーラス回路も装備しており、拡がりのある心地よいサウンドが得られます。

◇カセットテープへの音色ストックが可能

カセットインターフェイスを内蔵していますから、プログラムした音色をカセットテープへ自由にセーブ(保存)できます。

◇ピッチベンドに3つのモードを用意

ピッチベンドホイールを操作して、音程を変化させるピッチベンド機能には、最高音や最低音のみに効果をかけることができるモードもあります。

◇ワンタッチ操作で自然なキー・シフト

キー・シフト機能により、ワンタッチで任意のキー(音程)への移調が可能です。

◇ホイールに極性アサイン機能

ピッチベンドホイール、モジュレーションホイールの極性を、好みに応じて逆にすることが可能です。

◇外部コントロール端子を装備

足元での音量コントロールを可能にするフットコントロール端子と、息の強さでモジュレーション効果などをコントロールできるプレス・コントロール端子を装備しています。

◇ミディ対応により幅広い応用が可能

ミディ・コントロールのほとんどの機能を内蔵しています。QX21やYRM-55などの音源モジュールとして使ったり、外部キーボードの演奏データを受信したり、本機で演奏した内容をQX1やQX21などにリアルタイムで録音するなど、サウンドクリエイターも思いのままです。さらに、外部キーボードにインシヤルタッチ機能付のものを用いると、本機の出力音もタッチの強弱に応じて音量や音色が変化します。

MIDIチャンネルは、受信・送信共に1ch-16ch内で任意に設定できます。

◇電源ON時にオリジナルのメッセージを表示

電源スイッチをONにした時のメッセージを、オリジナルのメッセージに変えることができます。

ご使用上の注意点

設置場所について

次のような場所でご使用になりますと、故障などの原因になりますのでご注意ください。

- 窓際など直射日光の当たる場所
- 暖房器具のそばなど極端に暑い場所
- 湿度の極端に高い場所
- 極端に乾燥した場所
- ホコリの多い場所
- 振動の多い場所

電源について

- 電源スイッチは、本機側のスイッチをONにした後、キーボードアンプなどのスイッチをONにしてください。
- ミディ接続をした場合には、送信側の機器の電源スイッチをONにした後、受信側の機器のスイッチをONにしてください。
- 長期間ご使用にならない時や落雷などの恐れがあるときは、電源コンセントから電源プラグを抜き取っておくことをおすすめします。

接続について

- 再生機器のスピーカー破損などのトラブル防止のため、接続作業は本機および接続機器の電源を切った状態で行ってください。

ミディ・ケーブルについて

- ケーブルはミディ規格のものをご使用ください。
- ケーブルの長さは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルをご使用になりますと、波形の劣化等によりトラブルの原因となりますのでご注意ください。

取り扱い・移動について

- キー、ツマミ、端子などに無理な力を加えることは避けてください。
- コード部分の断線やショートを防ぐため、コード類をはずす時は、必ずプラグ部分を持って引き抜いてください。
- 本機を移動する前には、コード類の断線やショートを防ぐため、電源コードや接続コードをすべて取りはずしてください。

バックアップバッテリーについて

- 24音色インターナルRAMにメモリー(ストア)した音色は、本機内部のバッテリーにより保護されていますが、このバッテリーには寿命(約5年)があり、寿命が来るとメモリー(ストア)したものは消えてしまいます。

電源スイッチをONにしたとき、LCD(液晶表示器)に“CNG RAM BATTERY /”が表示されたら、これはバッテリー交換を要求するメッセージですから、メモリーした音色をカセットテープなどにセーブ(保存)してください。(36ページの“カセットテープへのSAVE/LOAD”の項を参照)

なお、バッテリー交換の際にもメモリーした音色が消えてしまいますので、交換前にカセットテープなどにセーブしてください。

バッテリー交換は、お買い上げ店、もしくは最寄りの弊社電音サービスセンターにご相談ください。

外装のお手入れについて

- 汚れなどのお手入れは柔らかい布でからぶきしてください。
- ベンジンやシンナーなどの揮発油で外装をふいたり、近くでエアゾールスプレーを散布したりすることはお避けください。

他の電気機器への影響について

- 本機はデジタル回路を多用しているため、ごく近くでラジオやテレビなどを同時にご使用になりますと、ラジオやテレビ側で雑音などが生じることがあります。十分に離してご使用ください。

保証書の手続きと取扱説明書の保管について

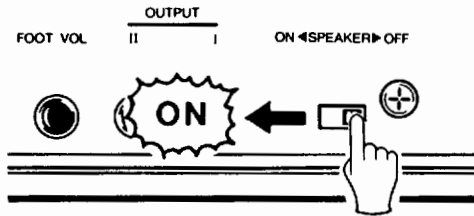
- お買い求めの際、購入店で必ず保証書の手続きを行なってください。保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でもサービスが有償となる場合があります。
- この取扱説明書は、保証書とともに大切に保管してください。

まず始めに
音を出してみよう
全体を見わたそう
パーフェクトに使いこなすために
音の保存
資料I
資料II
資料III

音を出す前の準備

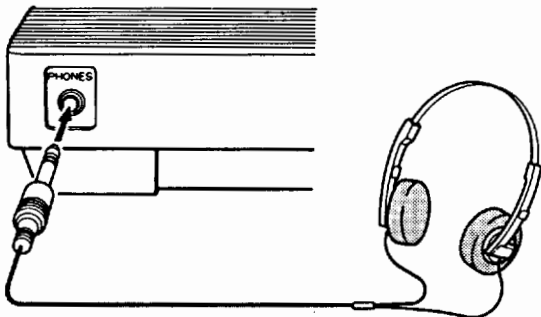
●内蔵スピーカーで鳴らす場合

- ①AC100V、50/60Hzのコンセントに電源プラグを接続します。
- ②リアパネルのスピーカー ON/OFFスイッチをONにします。



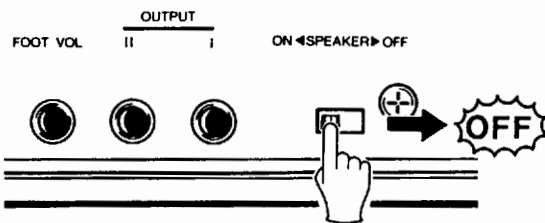
●ヘッドホンで鳴らす場合

- ①AC100V、50/60Hzのコンセントに電源プラグを接続します。
- ②PHONES端子にステレオヘッドホンを接続します。



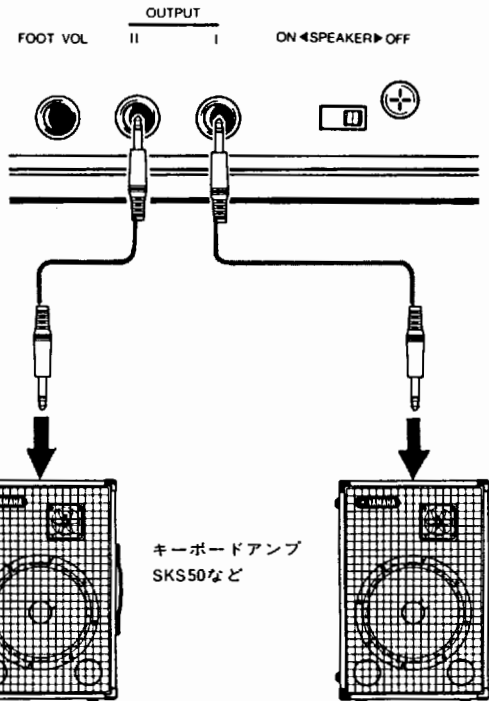
ステレオヘッドホン 8Ω～150Ω

- ③リアパネルのスピーカー ON/OFFスイッチをOFFにします。(ヘッドホンを接続しても、スイッチがONになっていれば、スピーカーから音が出ます。)

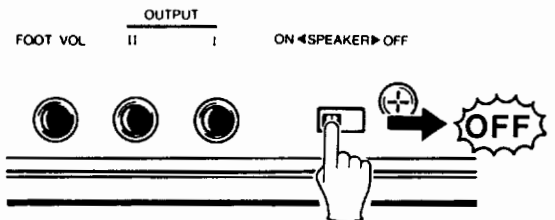


●外部スピーカーで鳴らす場合

- ①AC100V、50/60Hzのコンセントに電源プラグを接続します。
- ②アウトプットIおよびII端子にアンプ内蔵スピーカー等を接続します。



- ③リアパネルのスピーカー ON/OFFスイッチをOFFにします。(内蔵スピーカーも同時に鳴らす場合はスイッチをONにします。)

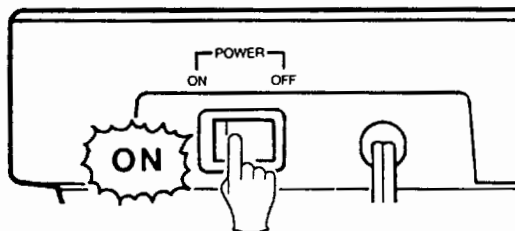


プレイモード

音を出す前の準備を終えたら、本機内にあらかじめセットされている音色を呼び出して、実際に音を出してみましょう。

電源の投入

本機リアパネル左側のPOWERスイッチをONにします。次に、アンプ内蔵スピーカー等を接続した場合には、それらの電源スイッチをONにします。(電源投入の順序を誤りますと、「ボン」という雑音が発生し、アンプ内蔵スピーカー等のスピーカーを傷めることがありますので、ご注意ください。)



POWERスイッチをONにすると、本機のLCDは次の状態になります。

このメッセージを数秒間表示

<Welcome to DX!>



LCDは次にこのような表示

▼表示の例

P 1 IvoryEbony

本機は電源を切っても、電源を切る前の状態を記憶しています。LCDに表示されるものは、電源を切る直前のものと同じです。

プレイモードにする

本機には、演奏するためのプレイモードの他に、後で説明するエディットモードやファンクションモードなどがあります。プレイモードになっていない場合は、**PLAY**を押してプレイモードにしてください。

▼表示の例

PLAY
VOICE NO. VOICE NAME
P 1 IvoryEbony

プレイモードであることを意味する。
音色ナンバー 音色名

音色を選ぶ

24音色インターナルRAMという音色メモリーの中には、出荷時から次の音色がプリセットされています。

●出荷時のプリセット音色

音色ナンバー	音色名	音色ナンバー	音色名
1	IvoryEbony	13	Mono Bass
2	Uprt piano	14	Elec Bass
3	Vibrabelle	15	Folk Guit
4	NewElectro	16	>> WOW <<
5	Full Ranks	17	S/H Synth
6	Heavysynth	18	Hamarimba
7	Harmosolo	19	Timpani
8	Fuzz Clav	20	<< Smash >>
9	Strings	21	Windbells
10	Horns	22	Voices
11	Power Brass	23	Storm Wind
12	Mono Sax	24	Ham<n>Eggs

これらの中から音色を選んでください。音色ナンバー1~24は、**[1]~[24]**のキーと対応しています。

▼表示の例

たとえば



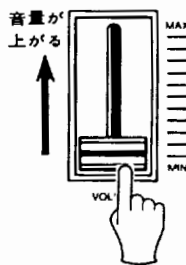
を押すと

P 9 Strings

となり、ストリングスの音色が呼び出されます。

音量の調節

ボリュームスライダを動かして、適当な音量にします。



※アンプ内蔵スピーカー等を接続した場合には、それらのボリュームも、必要に応じて調整してください。

[1]~[24]のキーを押して色々な音色を呼び出し、演奏してみましょう。

☆本機には、この他にもプレイモードにかかわる様々な機能がありますが、別項で順を追って説明していきます。

用語解説 ●LCD……Liquid Crystal Displayの略。文字や記号などを表示する液晶表示器を意味する。

●エディット……編集を意味する。本機ではボイスパラメーターの設定をするためのモードをエディットモードという。

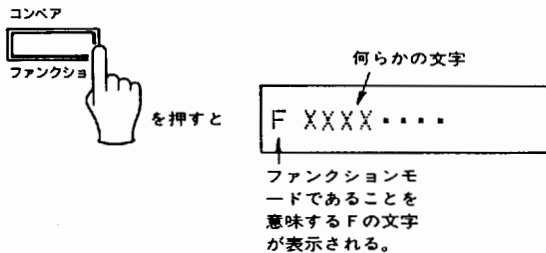
●ファンクション……機能を意味する。本機ではファンクションパラメーターの設定をしたり、付加的な機能を動かせるモードをファンクションモードという。

192音色ROM内の音色を聴こう

本機には、24音色インターナルRAMの他に、192音色ROMというメモリーの中にも音色がプリセットされています。このメモリーの中には、192種類の音色がプリセットされていますが、実際にこの192種類の中から色々な音色を呼び出してみましょ。

ノーマル音色(右ページ上の表の音色)を呼び出す場合

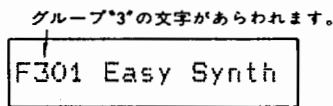
- ①プレイモードでは呼び出しはできません。ファンクションモードのプリセット・サーチという機械を使いますので、を押してファンクションモードにします。



- ②希望する音色のグループナンバー(グループ1~4)を、 ~ のキーで指定します。

▼表示の例

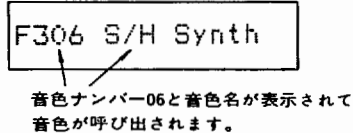
たとえば



- ③希望する音色の、グループ内の音色ナンバー(01~24)を、 ~ のキーで指定します。

▼表示の例

たとえば



シフト音色(右ページ下の表の音色)を呼び出す場合

- ① キーを押しながら、 キーを押します。すると、LCDの表示は変わりませんが、シフト音色を呼び出すことが可能になります。
- ②「ノーマル音色を呼び出す場合」と同様に①~③の操作をします。

☆シフト音色を呼び出すのをやめ、ノーマル音色を呼び出せる状態に戻すには、 キーを押しながら キーを押してください。

☆POWERスイッチをONにした時点では、必ずノーマル音色の状態になっています。シフト音色を呼び出す場合には、シフトの操作を行なってください。

☆プリセット・サーチを終えたら、、、 のいずれかのキーを押してください。プリセット・サーチの状態からぬけだすことができます。

〈ご注意〉

192音色ROMについて

192音色ROMにプリセットされている音色のうち、以下の音色は別売のプレスコントローラー(BC-1)を接続した際に効果の出る様にパラメーターを設定してあります。従ってプレスコントローラーを使用しないと、音が出ません(あるいは他の音色より音量が小さい)のでご注意ください。なお、プレスコントローラーを使用せずに音を出したい場合は、次の様にパラメーターを変更してください。

●対象となる音色

グループNo.	音色番号	音色名	症状
ノーマル音色 グループ2	10	BCI Trumpet	(音量小)
ノーマル音色 グループ3	18	<BCI> Sax	(音が出ない)
ノーマル音色 グループ3	19	BCI Hrmnca	(音が出ない)
シフト音色 グループ3	23	BCI Horns	(音量小)

●パラメーターの変更

操作手順	操作	参照ページ
1	対象となる音色を呼び出す。	5ページ
2	ファンクションモードにし、 プレス・レンジ・EGバイアスを押す。	24・34ページ
3	EGバイアスをデータ・エントリースライダーまたは、 で99から0に近づける。0に近づくほど音量が大きくなります。	
4	必要に応じて、インターナルRAMにストア、カセットテープにセーブします。	35~37ページ

以上の操作でこれらの音を出すことができます。但しこれらの音色を効果的に使用するには、別売のプレスコントローラー(BC-1, 3,000円)を使われることをおすすめします。

192音色ROM内の音色

ノーマル音色

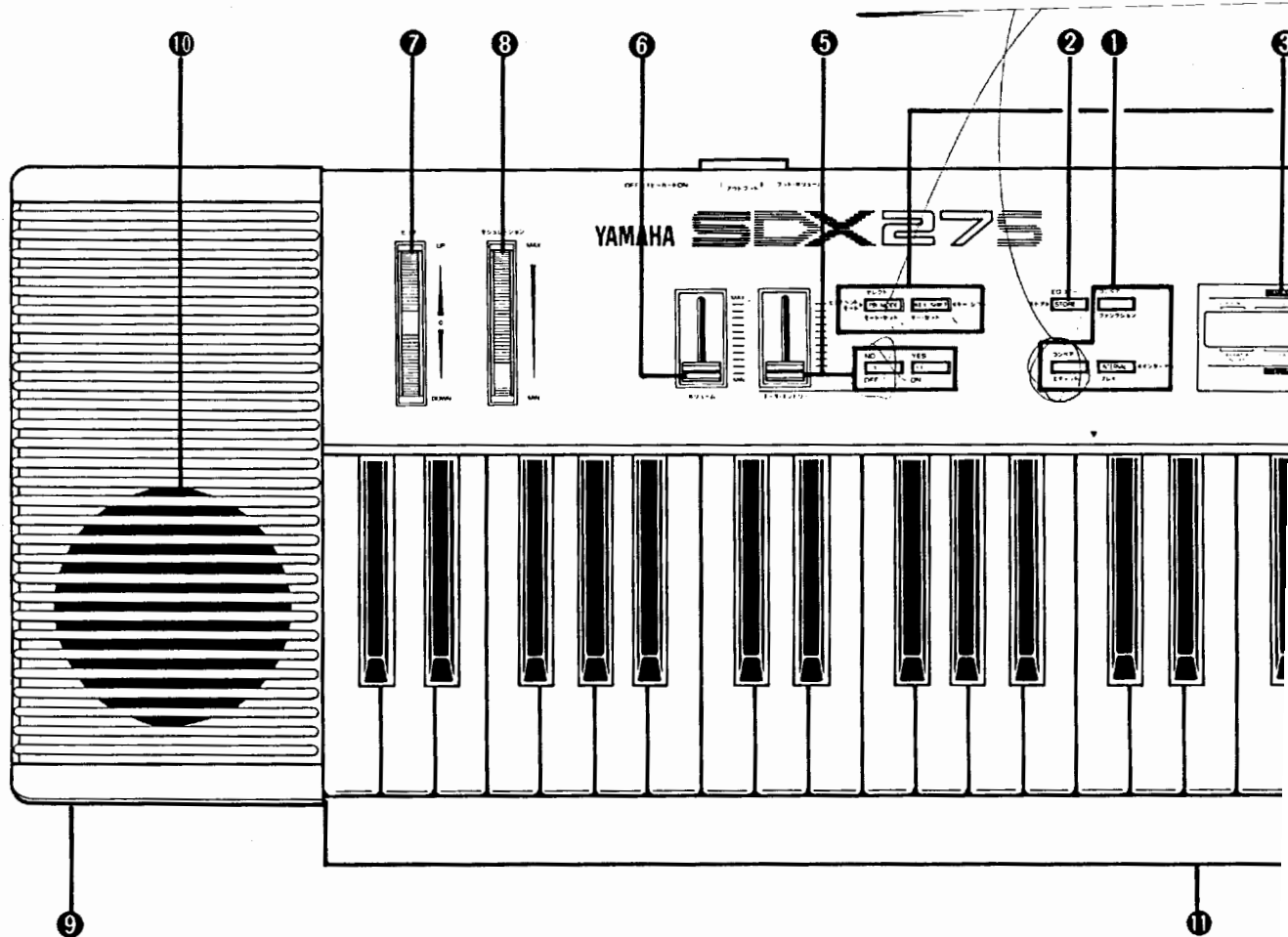
グループ1		グループ2		グループ3		グループ4	
01	IvoryEbony	01	Solid Bass	01	Easy Synth	01	Glocken
02	Uprt piano	02	SyntheBass	02	Easy Clav	02	Hamarimba
03	HonkeyTonk	03	Mono Bass	03	>>WOW<<	03	SteelDrums
04	Elec Grand	04	Elec Bass	04	Metal Keys	04	Tube Bells
05	Pianobells	05	Fretless	05	PickPluck	05	Templegong
06	Acous Elec	06	Horns	06	S/H Synth	06	Good Vibes
07	OldElectro	07	Flugelhorn	07	Heavysynth	07	Racing Car
08	NewElectro	08	Hard Brass	08	Harmosolo	08	Helicopter
09	High Tines	09	PowerBrass	09	Feed Lead	09	Alarm Call
10	Wood Piano	10	BC1Trumpet	10	Mono Lead	10	Dopplar FX
11	Vibrabelle	11	Strings	11	Lyrisynt	11	Storm Wind
12	Pianobrass	12	Silk Cello	12	Schmooh	12	Birds
13	Jazz Organ	13	Orchestra	13	Claranette	13	Hole in 1
14	Ham<n>Eggs	14	SoloViolin	14	Pan Floot	14	<<Smash>>
15	Club Organ	15	Box Cello	15	Lead Reed	15	FM SQUARE
16	<6 Tease>	16	Richstring	16	Mono Sax	16	FM PULSE
17	GentlePipe	17	5th String	17	Flutewood	17	FMSAWTOOTH
18	Full Ranks	18	Harpsi low	18	<BC1> Sax	18	LFO NOISE
19	Plukguitar	19	Harpsi Hi	19	BC1 Hrmnca	19	PINK NOISE
20	Soft Harp	20	Fuzz Clav	20	Timpani	20	Windbells
21	Jazz Guit	21	Clear Clav	21	Xylosnare	21	Synvox
22	Old Banjo	22	Squeezebox	22	Synballs	22	Whistling
23	Kotokoto	23	Celeste	23	Clockwerks	23	Voices
24	Folk Guit	24	Circustime	24	HeiferBell	24	Mars to ??

シフト音色

グループ1		グループ2		グループ3		グループ4	
01	Piano 1	01	Clickorgan	01	Rich Strg 1	01	Snare Bass
02	Piano 2	02	Drawbars	02	Rich Strg 2	02	SnareDrum 1
03	Piano 3	03	Guitar 2	03	Rich Strg 3	03	SnareDrum 2
04	Piano Vel	04	Fuzz Guit	04	Pizzicato	04	Tom Toms
05	Honkeyton2	05	Brt Guitar	05	Harpsicrd 1	05	SteelDrum 2
06	Deep Grand	06	Zither	06	Harpsicrd 2	06	Synth Perc
07	PhaseGrand	07	Harp 1	07	Clav 1	07	Xylophone 1
08	Left Hand	08	Lute	08	Clav 2	08	Xylophone 2
09	Elec Grnd 2	09	Sitar	09	Mute Clav 1	09	Marimba
10	E Grnd Vel	10	SynthBass 1	10	Mute Clav 2	10	Mamarimba
11	E Piano 1	11	SynthBass 2	11	LeadSynth 1	11	Glocken 2
12	E Piano 2	12	Pluck Bass	12	Cheeky	12	Vibe
13	E Piano 3	13	Flap Bass	13	RubberBand	13	TublarBell
14	E P String	14	Uprt Bass	14	Hollowlead	14	BellsBells
15	Hard Tines	15	Brass 1	15	Huff Talk	15	Wild War !!
16	PercoPiano	16	Brass 2	16	Harmonica 1	16	YS 11
17	Organ 1	17	Brass 3	17	Harmonica 2	17	Wave
18	Organ 2	18	Brass 4	18	Horn	18	Winds
19	Elec organ	19	Brass 5	19	Flute 1	19	Shogakko
20	16 8 4 2 F	20	Brass 6	20	Flute 2	20	Fantasy
21	Theater	21	Brass 7	21	Oboe	21	SpaceChime
22	Small Pipe	22	Strings 1	22	Trombone	22	Ghosties
23	Mid Pipe	23	Strings 2	23	BC1 Horns	23	Space Talk
24	Big Pipe	24	Strings 3	24	Bassoon	24	Zing Plop

各部の名称と機能


●コントロールパネル



①モード切替部

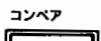
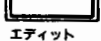
本機には、次の3つのモード(状態)がありますが、この部分でモードの選択などをします。

●プレイモード

 INTERNAL
プレイ


24種類の中から希望する音色を選んで、演奏できるモードです。このモードには、さらにバンクプレイという、96種類の中から音色を選んで演奏できるモードもあります。

●エディットモード

 コンペア
 エディット

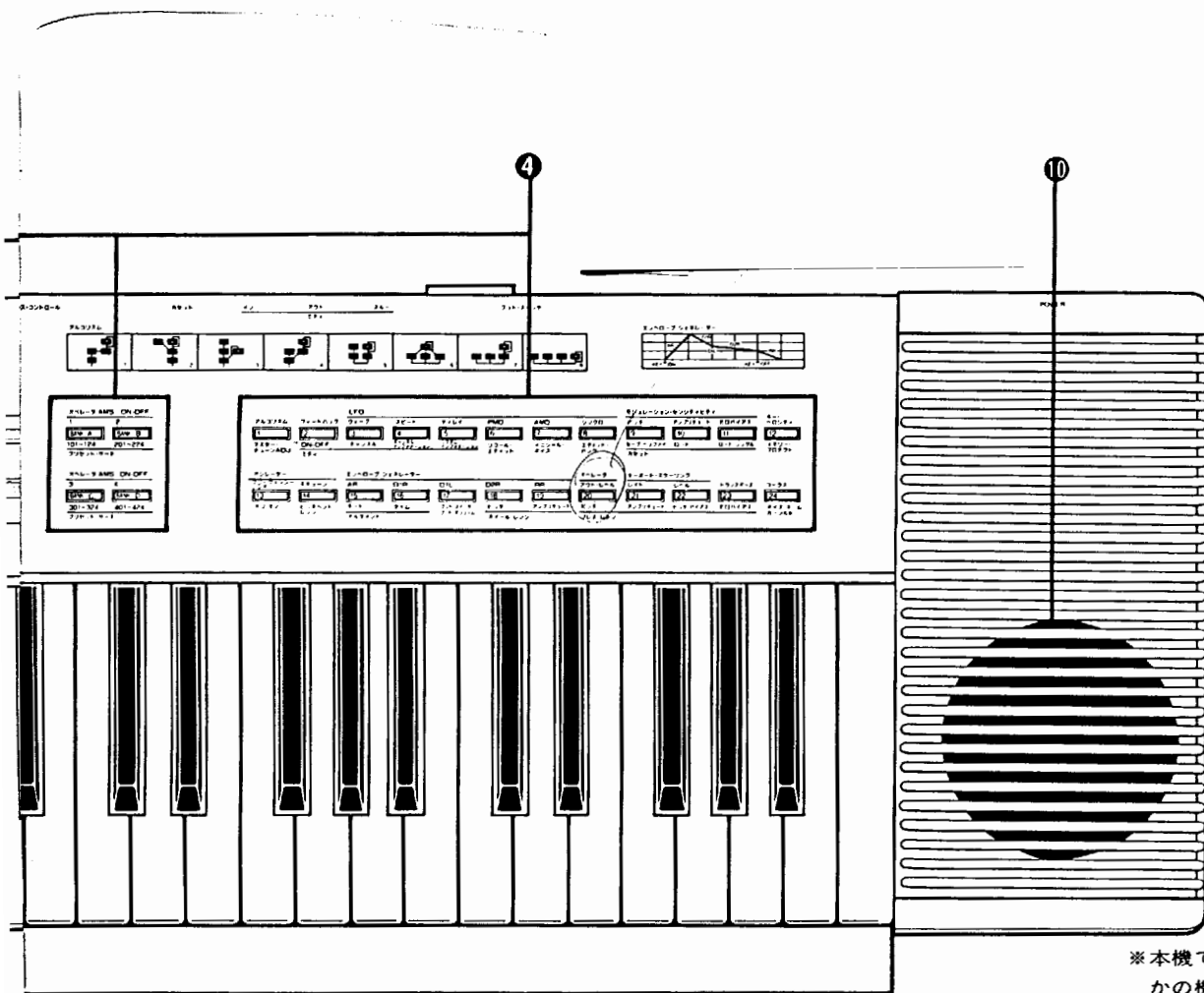
FM音源の基本となるボイスパラメーター(ボイスデータを形成している様々な要素)の全てを変更することができるモードです。また、このモードで最初から音創りをすることもできます。

●ファンクションモード

 ファンクション

エディットモードで作成した音色(ボイスデータ)に対してピッチベンド、ポルタメント、プレスコントロールなどのエフェクト効果を与える付加効果のパラメーターをセッティングするためのモードです。

また、他の楽器とのチューニングやミディコントロールのセッティング、音色データのカセットロード/セーブなども行ないます。



※本機では、1つのキーにいくつかの機能をもたせており、モードの選択によって各キーの役割が変わります。
 プレイモードでは白色の表示、エディットモードでは紫色の表示、ファンクションモードでは茶色の表示をご覧ください。

②ストア(EGコピー)キー

自分でプログラムした音色や、192音色ROMから呼び出した音色を、24音色インターナルRAMにストア(保存)するためのキーです。

なお、エディットモードでは、EGコピーという機能を働かせるためのキーになります。

③LCD(液晶表示器)

SDX27Sの状態をアルファベットや数字・記号などで表示します。キー操作に応じて表示が変わるため、SDX27Sのその時の状態をいつでも目で確認できます。

④セレクトキー

プレイモードの時は音色の選択(音色の呼び出し)などをするためのキー、エディットモードやファンクションモードの時は設定するパラメーターの選択などをするためのキーとなります。

⑤データ・エントリー部

エディットモードやファンクションモードの時に、パラメーターの値を設定するための部分です。

●データ・エントリースライダー

パラメーターの値を大きく変化させる時に使用します。上にスライドさせるほど値が大きくなり、下げるほど小さくなります。

●データ・エントリーキー

パラメーターの値を1カウントずつ変化させたり、効果のON/OFFの選択、SDX27Sの質疑に対するYES/NOの応答などをするためのキーです。

※パラメーターによっては、そのパラメーターのセレクトキー自体が□キーと同じ動きをするものがあります。つまり、□キーを押すかわりに、選択したパラメーターのセレクトキーでも反応する場合があります。

⑥ ボリュームスライダー


内蔵スピーカーの音量およびアウトプット端子、PHONES端子への出力レベルを調節するためのツマミです。MAX方向にスライドさせるほど、出力レベルが上がります。

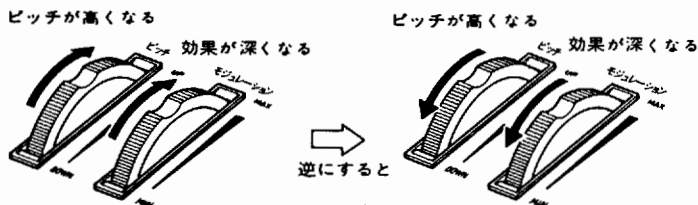
⑦ ピッチベンドホイール

このホイールを操作することにより、ギターのコッキングのような効果が得られます。UP側へ回すと音程(ピッチ)が上がり、DOWN側へ回すと音程が下がります。可変幅は、ファンクションモードの「ピッチベンド・レンジ」の設定により決まります。

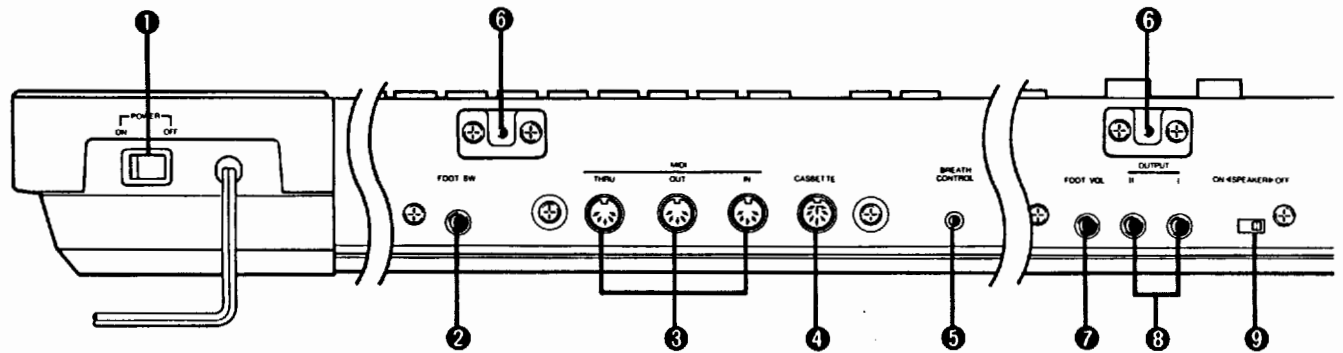
⑧ モジュレーションホイール

ワウやトレモロ、ビブラート効果の深さをコントロールすることができます。MIN側いっぱい状態では効果はなく、MAX側へ回すほど効果が深くなります。可変範囲は、ファンクションモードのホイール・レンジの設定により決まります。

※好みに応じ、ピッチベンドホイールおよび、モジュレーションホイールは、を押しながらPOWERスイッチをONにすれば、極性を逆にすることができます。



● リアパネル



① POWERスイッチ

電源スイッチです。ONにすると、前回使用していた時の音色が呼び出されます。本機を使用した後は、忘れずにOFFにしてください。なお、スイッチをONにした後の数秒間は、「Welcome to DX!」のメッセージがLCDに表示されますが、この表示を希望するメッセージに変更することができます。

⑨ PHONES端子

インピーダンス8Ω~150Ωのヘッドホンを接続する端子です。ヘッドホンはステレオヘッドホンを使用されますと、ステレオでモニターすることができます。ステレオヘッドホンの場合、右側からは右スピーカーと同じ音、左側からは左スピーカーと同じ音が聞こえます。

☆ヘッドホンを接続しても、リアパネル⑧のアウトプット端子や内蔵スピーカーの出力に影響しません。内蔵スピーカーの音を切りたいときは、リアパネルのスピーカーON/OFFスイッチをOFFにしてください。



⑩ 内蔵スピーカー

10cmのスピーカーを使用しており、最大で5W×2出力の能力があります。

⑪ 鍵盤

61鍵・8音後着優先のキーボードです。ポリフォニック(複音)モード/モノフォニック(単音)モードは、音色ごとにファンクションモードの「ポリ/モノ」の設定により決まります。

〈変更の方法〉

- (1)  キーを押しながら、POWERスイッチをONにする。すると、LCD上にメッセージとカーソルが表示される。表示されたら、 キーを離す。

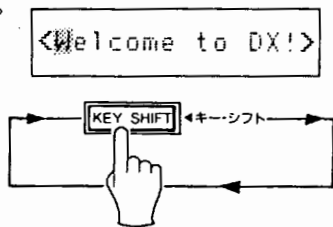
点滅状態のカーソル

◀Welcome to DX!▶

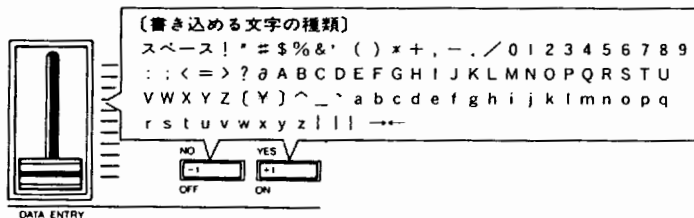
9 用語解説 ●カーソル……ディスプレイ上に表示される特殊なマーク記号。一般に、カーソルの位置にある文字をキー操作により、他の文字に置き換えることができる。

●コッキング……もともとは、ギター演奏のテクニックの一つで、音程を連続的に変化させる奏法、またはその効果。ギターでは、押さえた指を上や下にずらして、弦の長さを変えて音程を変化させる。

(2) **←** キーを押して、変更したい文字の位置までカーソルを移動する。

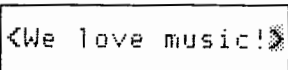


(3) データ・エントリースライダーおよび **ON**、**OFF** キーで文字を変更する。



(4) **←** キーでカーソルを移動したら文字を変更する、といった要領で16文字以内の文字を書き込んだら

▼表示の例



←、**→**、**ON**、**OFF**、**STORE**、**フット**以外のキーを押して、通常の状態に復帰させる。

これで、次のPOWERスイッチをONした時には、書き込んだメッセージが表示されるようになります。

☆名前や、使用する本番の日付などを書き込むのもアイデアです。

☆書き込んだメッセージをやめて、もとの '<Welcome to DX!>' のメッセージに戻したい場合には、(1)と(4)の操作を続けて行なってください。

② フット・スイッチ端子

別売のフットスイッチ・FC-4またはFC-5を接続すると、サスティン効果(音に余韻をもたせる効果)や、ポルタメント効果(押した鍵盤の音から次に押した鍵盤の音まで、連続的に音程が移行する効果)を足もとでON/OFFすることができます。

接続したフットスイッチが、サスティン効果のスイッチとして働くか、ポルタメント効果のスイッチとして働くかは、音色ごとにファンクションモードの「フット・スイッチ/フット・ボリューム」の設定により決まります。

③ ミディ端子

ミディ接続用の端子です。本機で他のミディ機器をコントロールしたり、逆に他のミディ機器で本機をコントロールすることが可能です。

● ミディ・アウト

本機の演奏内容をデジタル信号のままミディ・シーケンサーに記録したり、シンセサイザーやトーンジェネレーターなどのミディ機器を本機と同時に発音させる場合に使用する端子です。

● ミディ・イン

ミディ・シーケンサーに記録した演奏内容を本機で発音させたり、リモートキーボードやシンセサイザーなどのミディ機器の演奏に合わせて本機を発音させる場合に使用する端子です。

● ミディ・スルー

ミディ・イン端子で受けた他のミディ機器からの信号を、そのまま出力する端子です。

受信した信号をもう一台のミディ機器に送りたい場合には、この端子とその機器のミディ・イン端子を接続してください。

☆ミディ接続をする場合には、別売のミディ・ケーブルをご使用ください。

④ カセット端子

24音色インターナルRAMにメモリーした音色をカセットテープにセーブ(保存)する場合や、セーブした音色をロード(呼び込み)する場合には、この端子にデータレコーダー(カセットレコーダー)を接続してください。

⑤ ブレス・コントロール端子

別売のブレスコントローラー・BC-1を接続すると、吹く息の強さでモジュレーション効果(ワウ、トレモロ、ビブラートなど)をコントロールすることができます。

効果の具合は、音色ごとにファンクションモードの「ブレス・レンジ」の設定により決まります。

⑥ 譜面立て差し込み口

付属の譜面立ての差し込み口です。

⑦ フット・ボリューム端子

別売のフットコントローラー・FC-7またはFC-9を接続すると、音量を足もとでコントロールすることができます。(FC-3Aは使用不可)

可変範囲は、ファンクションモードのパラメーター「フット・スイッチ/フット・ボリューム」で設定できます。

⑧ アウトプット端子

より大きな音を出したい場合や演奏内容をテープ等に録音する場合にはこの端子を使います。パワーアンプ、アンプ内蔵スピーカー、ミキサー等と接続してください。

なお、この端子に直接スピーカーを接続しても、音は出ません。この端子の規定出力レベルおよびインピーダンスは、-20dB/600Ωです。

☆アウトプット Iからは右スピーカーと同じ信号、アウトプット IIからは左スピーカーと同じ信号が出力されます。

☆本機のコーラス効果は片方のアウトプット端子だけを使用しても得られますが、豊かな効果を得るためにステレオ接続することをおすすめします。その場合、アウトプット IおよびIIに別々のシステムを接続してください。

⑨ スピーカーON/OFFスイッチ

内蔵スピーカーの出力をON/OFFにするためのスイッチです。通常は「ON」にしておきますが、アウトプット端子に外部機器を接続した場合など、内蔵スピーカーの音が必要ない時は「OFF」にしてください。

用語解説

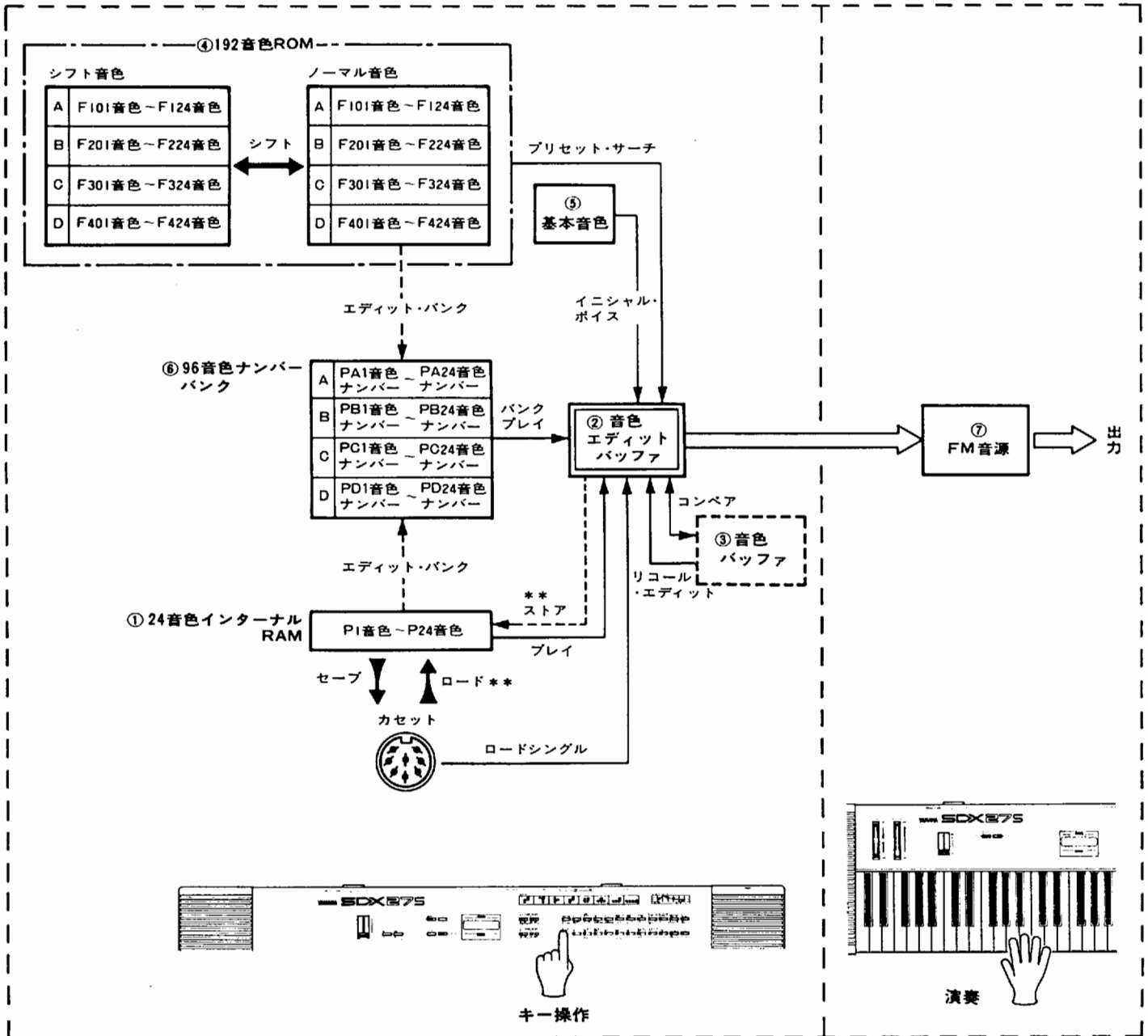
●セーブ……………本機では、音色データをカセットテープにメモリーさせることです。

●ロード……………本機では、カセットテープにメモリーさせた音色データを本機側に戻すことです。

●dB……………デシベルと読み、大きさの相対値を表わす単位。つまり、ある基準値に対して、ある値が何倍であるかを特殊な計算をして出したものと考えればよい。規定出力レベル-20dBは、基準値を0dBとしており、-20dBを電圧で表わすと77.5mVになる。

SDX27Sのメモリー構成

SDX 27Sには、音色(ボイスデータとファンクションデータのペア)を記憶できる何種類かのメモリーがあります。これらのメモリーには、それぞれ決まった役割と容量があり、ロードやセーブ、他の音色(音色ナンバー)への変更などすると、あるメモリーからあるメモリーに音色が移動したりします。ここに示した図は、SDX 27S内の全てのメモリーと、各操作に対してどのようにデータが移動するのかを表わしたものです。本機を確実に理解するために、ここに示す内容をしっかりとご理解ください。



- **印のついた操作は、メモリー・プロテクトの設定をOFFにした場合のみ実行できます。
- メモリー・プロテクトは、電源ON時には必ずONになっています。

①24音色インターナルRAM

この部分には、出荷時から24種類の音色が入っており、プレイモードにして□～□のセレクトキーを押すと、押したキーに対応した音色が②の音色エディットバッファ上に取り出され、その音色で演奏できるようになります。また、エディットモードにすれば取り出した音色のボイスパラメーター値を変更でき、ファンクションモードにすればファンクションパラメーターの値を変更できます。なお、この部分や④の192音色ROMから呼び出して変更した音色は、最終的にストアの操作をすることにより、この部分にメモリーすることができます。

②音色エディットバッファ

プレイモードで音色の選択をしたり、ファンクションモードでプリセット・サーチの操作などをすると、①の24音色インターナルRAMまたは④の192音色ROMからの音色がこの部分に入り、その音色で演奏したり、エディットモードおよびファンクションモードでその音色のパラメーター値を変更できるようになります。つまりこの部分は、音出しをするために音色を取り込む場所であり、音色のパラメーター値を変更する場所でもあるわけです。

③音色バッファ

エディットモードやファンクションモードで音色のパラメーター値を変更すると、瞬間的に変更前の音色が、②の音色エディットバッファからこの部分に入ります。パラメーター値を変更している最中で変更前の音色と聴き比べたくなった時、エディットモードおよびファンクションモードのコンペアの操作をすれば、②の音色エディットバッファ内の音色とこのバッファ内の音色が入れ替わります。また、パラメーター値を変更している最中に誤ってプレイモードに移してしまった場合には、変更中であった音色がこの部分に取り込まれます。この時、ファンクションモードにしてリコール・エディットの操作をすれば、この部分に取り込まれた変更中の音色を呼び戻すことができます。

④192音色ROM(呼び出し専用)

この部分にはヤマハがプログラムした音色が、2つのメモリー領域に96種類ずつ、合計192種類入っています。これらの音色は、呼び出してそのまま演奏したり、パラメーター値を変更したりして演奏することができます。なお、この部分には変更した音色を書き込むことはできません。呼び出し専用メモリーです。

⑤基本音色(呼び出し専用)

白紙の状態から音削りをする場合に便利な基本的な音色です。この音色は、ファンクションモードのイニシャル・ボイスの操作により、呼び出すことができます。

⑥96音色ナンバーバンク

ファンクションモードのエディット・バンクの機能を使うと、この部分に、①の24音色インターナルRAMおよび④の192音色ROM内の音色のナンバーをメモリーすることができます。たとえばステージでの演奏などで、たくさんの音色を使用する場合には、この部分にそのステージで使う音色順にナンバーをメモリーしておけば、本番の時に□～□のキーを順番に押していくだけで、次々と音色を瞬時に呼び出すことができます。(29ページのエディット・バンクの項で説明)

⑦FM音源

同時発音数が8音の能力を持つFM音源です。鍵盤を押すと、②の音色エディットバッファ内の音色で発音します。

FM音源のしくみ

FM音源のしくみ

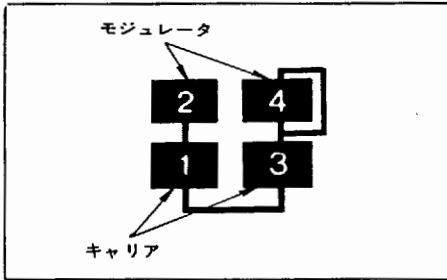
(1) FM音源の基本音源は

オペレータと言われる1コのサイン波発振器です。

(2)SDX27Sにはこのオペレータが4コ有り、1~4の番号が付いています。この4コのオペレータをどのように接続するか(どのように組み合わせるか)をアルゴリズムと呼んでおり8つの組み合わせがあります。

(3)1~4のオペレータはアルゴリズムの違いによりキャリアと呼ばれたりモジュレータと呼ばれたりします。

アルゴリズム 5



(4)キャリアとは

アルゴリズム表の1番下の段に位置するオペレータの事で、
*一般に聴感の音程を支配します。そして、そのアウト・レベルは音量を支配します。

(5)モジュレータとは

- アルゴリズム表の2段目以降の全てのオペレータの事で、一般に聴感の音色を支配します。
- 特に1段目のモジュレータはキャリアとの周波数比(エディットモードのフリークエンシー・レシオ)によりどのような倍音(整数、奇数等)が発生するかが決定されます。
- モジュレータのアウト・レベルは倍音の数をコントロールすることになり、アウト・レベルが大きい程、多くの倍音を含むことになり明るい音色になります。又、各倍音のレベルも上がります。
- 2段目以降のモジュレータは各倍音のレベルや数の変化に影響を与えますので、より微妙な音色変化を得る事ができます。

(6)FM音源のエンベロープとは……

1コのオペレータに1コのエンベロープ・ジェネレーターが付いていますが、

- キャリアに対してのエンベロープ・ジェネレーターは音量の時間的変化をコントロールします。
- モジュレータに対してのエンベロープ・ジェネレーターは音色の時間的変化をコントロールします。

(7)各オペレータの発振周波数について

各オペレータは押された鍵盤に対応する音程を同時に発振する訳ですが、その時の発振周波数を各オペレータ個別に設定する事が出来ます。

そして、その表現方法は周波数比(フリークエンシー・レシオ)によってなされています。

例えば、キャリアのオペレータ1を周波数比(フリークエンシー・レシオ)1.00として、それが440Hzを発振していたとします。

この条件で他のオペレータの周波数比が下記の場合の発振周波数を示します。

- オペレータ2 フリークエンシー・レシオ 1.00→
440Hz(オペレータ1と同じ)
- オペレータ3 フリークエンシー・レシオ 2.00→
880Hz(オペレータ1の2倍)
- オペレータ4 フリークエンシー・レシオ 0.50→
220Hz(オペレータ1の1/2)

上記のように、押された鍵盤に対する相対的な発振周波数を設定しているのです。

※これは音創りのノウハウにもつながる事なのですが、モジュレータ側のアウト・レベルが80以上ですと倍音の数が急激に増加し、その倍音のレベルが基本波(キャリアの発振周波数)と同じくらいになったり、基本波が完全に抜けてしまったりします。そうなるとう音程感と言うのはキャリアの発振周波数とはいえなくなってしまいますので注意が必要です。

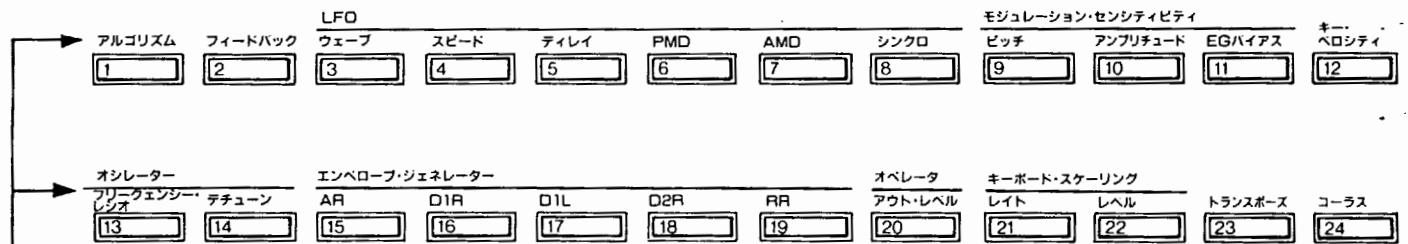
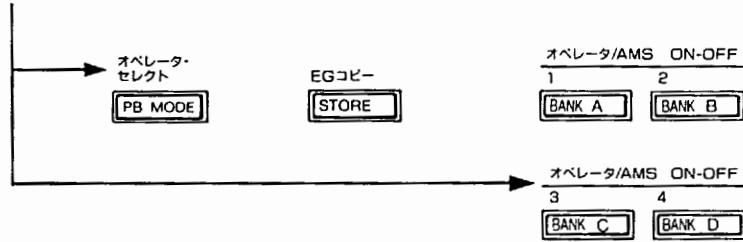
この事は、モジュレータのアウト・レベルが90以上だと極端です。

モジュレータのアウト・レベルは60以上では1づつ変化させるのがポイントです。

エディットモード

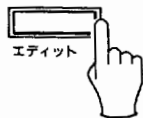
呼び出した音色を変化させたり、基本音色を使って最初から音色を創るためのモードです。このモードのパラメーター名(音色を形成している様々な要素)や機能名は、セレクトキーの上側に紫色で表記されています。

ボイスパラメーターを設定するための補助機能



ボイスパラメーター名(音色ごとに設定できる)

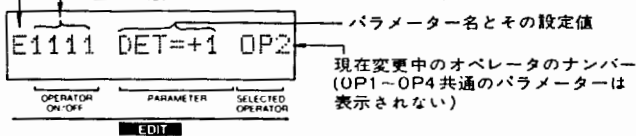
モード切替部の **EDIT** キーを押すと、エディットモードになり、セレクトキーでパラメーターや機能を選択できるようになります。このとき次のように表示されます。



を押すとエディットモードになる。

▼表示の例

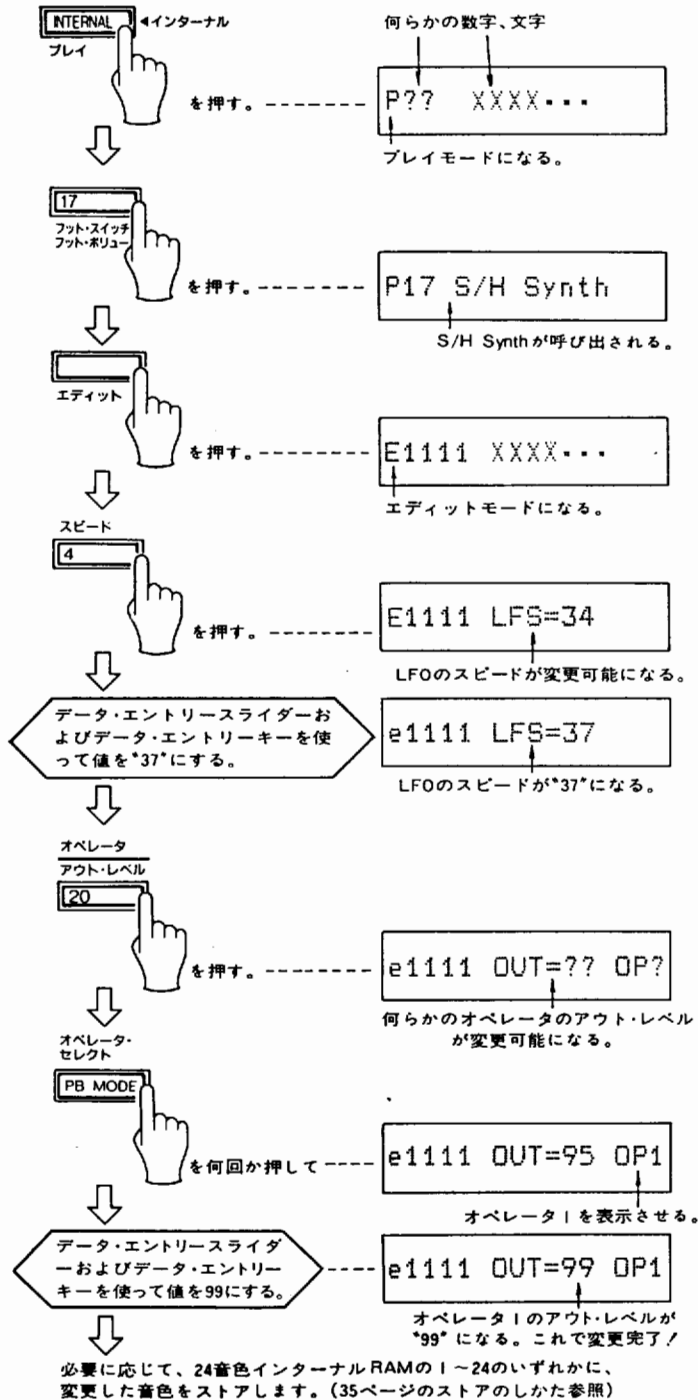
エディットモードに入ったことを意味する
(パラメーター値を1つでも変更すると、小文字に変わる)
左から順にOP1~OP4のON/OFFの状態(1はON, 0はOFF)



設定は、データ・エントリースライダーおよびデータ・エントリーキー(**EDIT**)で行ないます。さらに、そのパラメーター自身のセレクトキーが、 **EDIT** キーと同じ働きをするものもあります。(トランスポーズ以外のパラメーター)
なお、LCDに表示されるOPの文字は、オペレータの略称です。

操作の要領

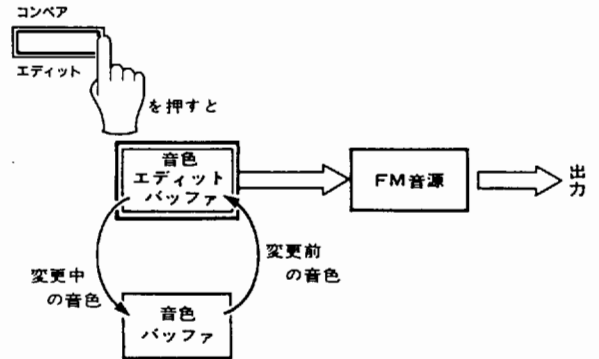
では、操作の要領を理解するため、24音色インターナルRAMの17にすでにプリセットされている音色を呼び出して、ボイスデータのパラメーターであるLFOのスピードを37、オペレータ1のアウト・レベルを99に変更する場合を例としてあげ、操作の手順を説明しましょう。



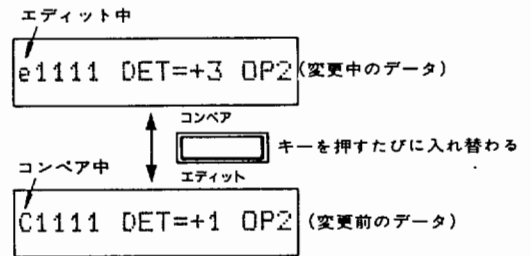
コンペア

コンペア エディット

ボイスパラメーターを変更している途中で変更前の音色と聴き比べたくなった時には、 キーを押してください。変更中の音色が音色バッファに入り、代わりに変更前の音色が音色エディットバッファに入って変更前の音色を聴くことができます。なお、コンペア中はパラメーターの変更はできません。



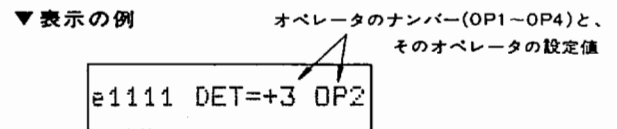
音創りを続行したくなったら、もう一度 キーを押してください。もとの状態(音創り続行の状態)に戻ります。



オペレータ・セレクト

オペレータ・セレクト (PB MODE)

ボイスパラメーターの中には、オペレータごとに値を設定できるものがありますが、その場合、このキーを押して設定するオペレータのナンバーを表示させてから、そのオペレータの値を設定してください。



EG コピー (Envelope Generator Copy)

EGコピー
STORE

あるオペレータのエンベロープ・ジェネレーターとキーボード・スケーリングの各パラメーター値を、他のオペレータに瞬時にコピーする機能です。

●EGコピーの方法例

オペレータ・
セレクト

PB MODE

を押して

コピー元のオペレータナンバーを
表示させる。

e1111 AR =14 OP1

EGコピー

STORE

を押しながら

EG Copy OP1→OP?

コピー元のオペレータのナンバー

オペレータ/AMS ON-OFF

1 2
BANK A BANK B

オペレータ/AMS ON-OFF

3 4
BANK C BANK D

コピー先のオペ
レータナンバー
キーを押すと

EG Copy OP1→OP3

コピー先のオペレータナンバーが
表示されて実行されます。

オペレータ/AMS ON-OFF

オペレータ/AMS ON-OFF

1 2
BANK A BANK B

オペレータ/AMS ON-OFF

3 4
BANK C BANK D

音創りを容易にするために、オペレータの1～4の動作をON/OFFさせる機能です。

▼表示の例

OP1 OP3
e1111 AR =25 OP1
OP2 OP4

動作させたくないオペレータがあるとき、そのオペレータナンバーのキーを押すと、そのオペレータの表示が"0"になり、動作がOFFになります。

もう一度押すと、"1"になり動作がONに戻ります。

たとえば、

3

BANK C

を押すと

OP3 を示すこの部分が0になる

e1101 DET=+3 OP2

なお、キャリアの働きをしているオペレータの動作をすべてOFFにすると、音が出なくなります。

また、この機能は音創りを容易にするための機能ですから、あくまでもエディットモードの時だけに有効です。つまり、ボイスデータの一部分ではないため、オペレータOFFの状態をボイスデータとしてメモリーすることはできません。従って最終的に不要なオペレータは、オペレータ・アウト・レベルの設定を"0"にしてください。(22ページのオペレータ・アウト・レベルの項を参照。)

また、これらのキーは前項のEGコピーや、19ページに示すアンプリチュード・モジュレーション・センシティブリティの設定をする時にも使います。

ボイスパラメーター

アルゴリズム

アルゴリズム

1

8種類のアルゴリズムの中から、音創りに適したものを選択することができます。(8種類のアルゴリズムのパターンは、コントロールパネル上部に印刷されています。)

▼表示の例

アルゴリズムのNo.(1~8)

e1111 ALG= 8

音創りの際には、まずアルゴリズムを選んでください。アルゴリズムの性質を説明すると、大よそ次のようになります。

▼アルゴリズム

- ① ●アルゴリズム1……4つのオペレータが直列に並んでいるため、弦を弾いた音やアコースティックピアノなどの倍音成分の多い音を創るのに適しています。たとえば、1.00:1.00:3.00:5.00というようにフリークエンシー・レシオをセットして、E. GuitarやBassの音を創ることができます。
- ② ●アルゴリズム2……このアルゴリズムでも、アルゴリズム1と同様に倍音成分の多い音を創ることができます。弦を弾く音やピアノにも通していますが、OP4のフィードバックを活かしてブラスの音を創っても、一味違ったブラスサウンドになります。基本的には、OP1とOP2を1.00:1.00として、OP3と4の要素を色々と変えてみましょう。
- ③ ●アルゴリズム3……このアルゴリズムで創ることができる音は、ブラスのわれる音や弦をこする感じを出したバイオリン。OP1と4で基本となるサウンドを創り、OP3で“管鳴り”や“弦をこする音”を表現します。OP2のアウト・レベルによって、OP3の出具合いを調節します。OP3を“2.82”、“3.14”くらいにして試してみましょう。
- ④ ●アルゴリズム4……アルゴリズム3と同様に、隠し味をつけたリアルな音創りに適していますが、OP2にフィードバックがかからないので、フルートなどの木管楽器がよいでしょう。OP4のアウト・レベルを99にしてノイズを作り、フルートを吹く際の息の感じを出すことができます。
- ⑤ ●アルゴリズム5……キャリアが2つあるため、デチューンをかけたストリングスやカラッとしたエレクトリックピアノの音を創れます。OP1と2でフルート、OP3と4でブラスといったように、違ったサウンドを2つ作ることも考えられます。8種類のアルゴリズムの中で、応用範囲の広いものといえるでしょう。
- ⑥ ●アルゴリズム6……OP4のフィードバックがOP1、2、3にかかるため、ブラスにもっとも適したものといえます。OP1、2、3のエンベロープ・ジェネレーターを同一にして、OP4のARを少し遅くすると途端にブラスらしくなります。パワフルなシンセリードの音を創ることもできます。

- ⑦ ●アルゴリズム7……3つのキャリアがあり、OP1と2はサイン波となります。このため、これを活かしたオルガンの音がいいでしょう。OP4でクリック音を創ったり、OP3と4でディストーションをかけたハードなエレクトリックオルガンの感じを出すことができます。
- ⑧ ●アルゴリズム8……全てのオペレータがサイン波となるため、オルガンなどに適しています。また、オルゴールのような減衰系のサウンドもいいでしょう。このアルゴリズムでは、フリークエンシー・レシオとデチューンを色々に変化させて、広がりのあるサウンドを創ってみましょう。

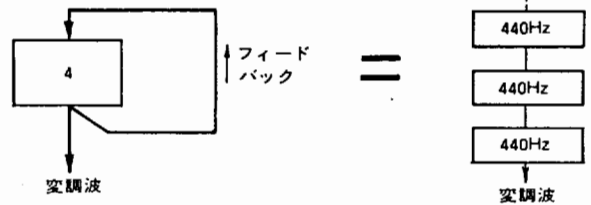
フィードバック(Feedback Level)

フィードバック

2

1~8のどのアルゴリズムにも、フィードバック(帰還)をかけることができるオペレータが1コだけ、“オペレータ4”がありますが、これはそのフィードバック量を設定するためのパラメーターです。

帰還とは、出力を入力にもどすことで、帰還の量を上げていくと、同じ周波数をもったオペレータが縦にどんどんつながっていくことと同じ状態になります。



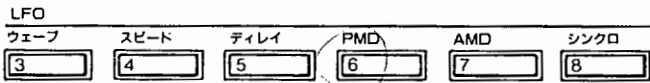
フィードバック量は0~7の範囲で設定でき、0で無帰還、7にするほど帰還の量が多くなり、鋸歯状の波形(1)に近くなります。倍音成分を増して、ブラスの“ブワッ”といった感じや、シンセベースやシンセリードでの“ビョン”といった感じを出したり、ノイズを作る場合などに設定してください。なお、フィードバックをかけなかった場合には、オペレータ4は他のオペレータと同様に、普通のオペレータになります。

▼表示の例

e1111 FBL= 7

0~7の範囲で設定

LFO(Low Frequency Oscillator)



LFOは、低い周波数の三角波や矩形波、鋸歯状波等を使ってボイスに作用させ、ビブラートやトレモロ、ワウなどの常にかかりっぱなしの効果を与えるブロックです。

なお、ここで設定するウェーブ、スピード、シンクロの各パラメーターの設定により、モジュレーションホイール、プレスコントローラーを操作したときの効果も決まります。

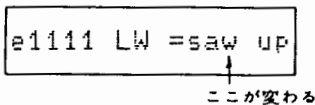
また、このLFOにより効果を加える場合には、この次のモジュレーション・センシティブィティのパラメーターも合わせて設定してください。

① LFOウェーブ

LFOの波形を選択することができます。波形には、次の4種類があります。

saw up (鋸歯状波)	
square (矩形波)	
triangl (三角波)	
S/Hold (サンプル&ホールド)	

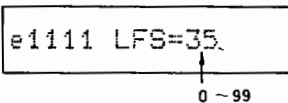
▼表示の例



② LFOスピード

LFOのスピードを0~99の範囲で設定することができます。0で変化のスピードが最も遅く、99で最も速くなります。(35で6.7Hz、99で55Hz)

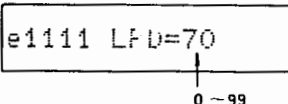
▼表示の例



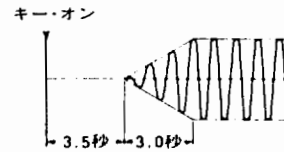
③ LFOディレイ

鍵盤を押してから、ビブラート効果がかかるまでの時間を0~99の範囲で設定することができます。0で鍵盤を押すとすぐにビブラート効果がかかり、99でビブラート効果がかかるまでの時間が最も長くなります。(99のときは、10.7秒の遅延の後、10.7秒のスロープによりLFO効果がかかる。)

▼表示の例



例として、70に設定した場合を図に示します。

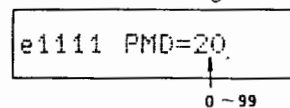


④ LFO PMD(Pitch Modulation Depth)

ピッチ(音程)に作用させるLFOの深さを0~99の範囲で設定することができます。

0で効果はなく、99で音程の上下幅が最も大きく(深く)なります。ピッチにLFOを作用させると、結果的にビブラート効果が得られます。

▼表示の例



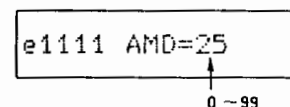
20ページの図のように、この値を1以上にすると、コントローラーを操作しなくてもビブラート効果を加えることができます。なお、ビブラート効果の深さは、19ページに示すピッチ・モジュレーション・センシティブィティの設定にも関係します。

⑤ LFO AMD(Amplitude Modulation Depth)

アンプリチュード(振幅)に作用させるLFOの深さを0~99の範囲で設定することができます。

0で効果はなく、99で音色や音量の変化幅が最も大きく(深く)なります。アンプリチュードにLFOを作用させると、トレモロ効果やワウ効果が得られます。

▼表示の例



20ページの図のように、この値を1以上にすると、コントローラーを操作しなくても効果を加えることができます。

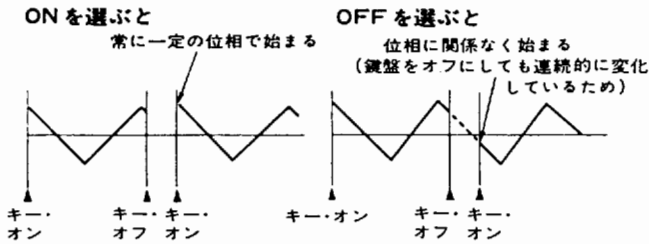
★ご注意

LFO AMDを0以外に設定しても、19ページで説明するアンプリチュード・モジュレーション・センシティブィティの設定が0になっていると、効果は得られません。

音色の保存 資料 I

⑥ LFOシンクロ (Synchronize)

鍵盤を押した時に、常に一定の位相からLFOの波形をスタートさせるかどうかを選択することができます。ONを選択すると常に一定の位相から、OFFを選択すると位相に関係なく効果がかかるようになります。



▼表示の例

e1111 L SYNC: on
off, on

モジュレーション・センシティビティ

モジュレーション・センシティビティ		
ピッチ	アンプリチュード	EGバイアス
9	10	11

LFOのマスターコントロールブロックです。前項で説明したLFOブロックによる常にかかりっぱなしのエフェクトと、コントローラーによるエフェクトの両方の感度をコントロールします。

① ピッチ・モジュレーション・センシティビティ

ピッチ・モジュレーションの感度を最終的に0～7の範囲で設定することができます。ビブラート効果のマスターです。

▼表示の例

e1111 PMS= 3
0～7

② アンプリチュード・モジュレーション・センシティビティ

アンプリチュード・モジュレーションの感度を最終的に0～3の範囲で設定したり、どのオペレータ(OP1～OP4)にアンプリチュード・モジュレーションをかけるのかを設定できます。

キャリアにかけるとトレモロ効果が得られ、モジュレータにかけるとワウ効果が得られます。

▼表示の例

アンプリチュード・モジュレーションをどのオペレータにかけると選択できる
(この場合はOP1だけにかかっている)

e1111 AMS=3 1000
0～3

なお、OP1～OP4のON/OFFは、オペレータ/AMS ON-OFFのキー(**OP A**)～(**OP D**)で行なってください。

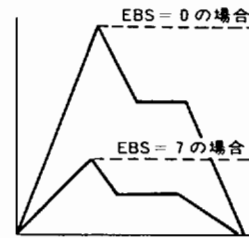
③ EGバイアス・センシティビティ

ブレスコントローラーを使用して音量、音色をコントロールする場合の感度を、オペレータごとに0～7の範囲で設定することができます。

▼表示の例

現在設定可能なオペレータのナンバー (OP1～OP4)

e1111 EBS= 7 OP1
オペレータごとに0～7の範囲で設定できる

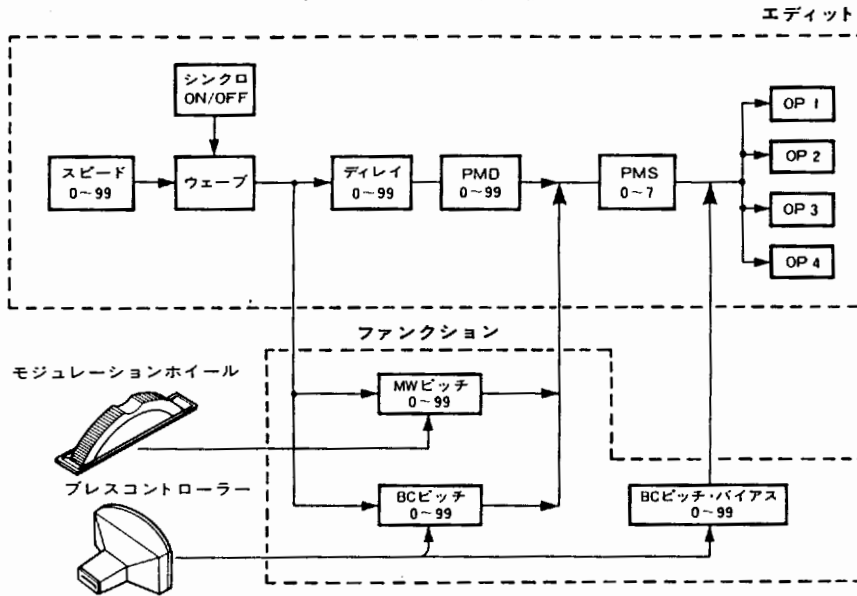


このパラメーターの値を大きくすると図のように、レベルが下がりますが、下がったレベルをブレスコントローラーによって上げることができます。キャリアにかけると音量、モジュレータにかけると音色をコントロールできます。なお、オペレータの選択は、 **OP A** のキーで行なってください。

★ご注意 この効果は、34ページのブレス・レンジ・EGバイアスと関係します。

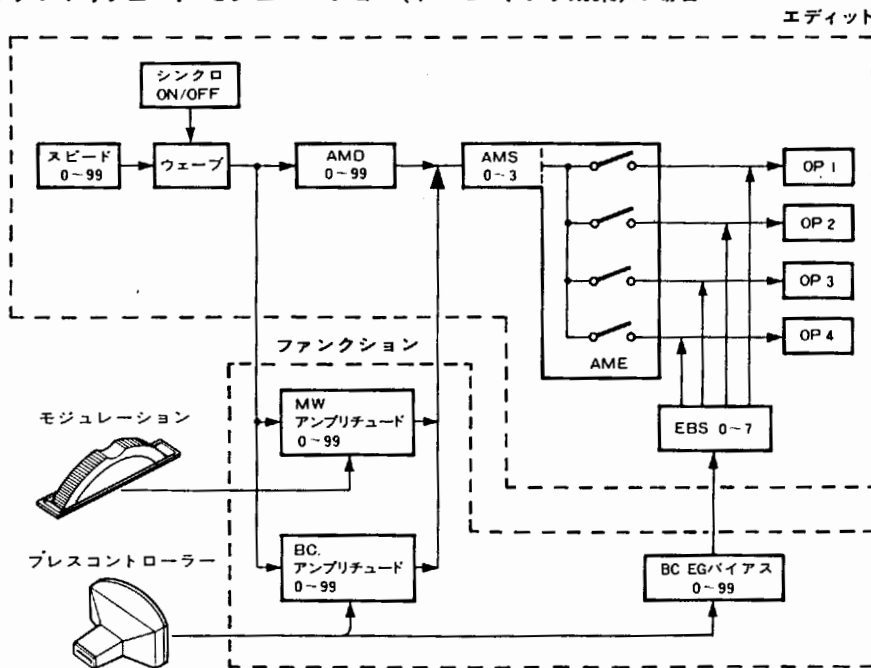
LFOとモジュレーション・センシティビティの関係

●ピッチ・モジュレーション(ビブラート効果)の場合



ピッチモジュレーションによる効果の感度は、最終的にPMS(ピッチ・モジュレーション・センシティビティ)の設定によって決まります。ディレイ、PMDはコントローラーとは関係なく常にピッチに直接作用し、モジュレーションホイール、プレスコントローラーを操作するとさらにその上に効果がかかります。

●アンプリチュード・モジュレーション(トレモロ、ワウ効果)の場合



アンプリチュードモジュレーションによる効果の感度は、最終的にAMS(アンプリチュード・モジュレーション・センシティビティ)の設定によって決まります。また、AME(アンプリチュード・モジュレーション・イネーブル)の設定によりアンプリチュード・モジュレーションをキャリアにかけるとトレモロ効果が、モジュレータにかけるとワウ効果が得られます。AMDは各コントローラーとは関係なく常にアンプリチュードに直接作用し、各コントローラーを操作するとさらにその上に効果がかかります。

プレスコントローラーのパラメーターであるBC EGバイアスによってモジュレーション効果をかける場合、EBS(EGバイアス・センシティビティ)で各オペレータごとに感度の設定をすることができます。この場合は、AMEの設定に関係なく、各オペレータごとに独自に効果をかけることができます。

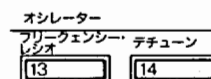
キー・ペロシティ



本機リアパネルのメディア・イン端子にキー・ペロシティ付のメディア・キーボード (DX7やKX5など) を接続する場合にのみ関係します。

メディア・コントロールを行わない場合には、このパラメーターの値は全オペレータ共に“0”のままにしておいてください。メディア・コントロールを行なう場合には、39ページの“メディア・コントロール”の項をご覧ください。このパラメーターの説明もします。

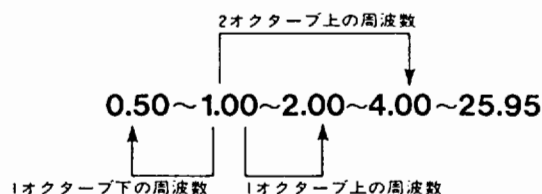
オシレーター



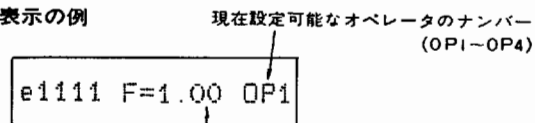
各オペレータの発振周波数を設定するためのパラメーターです。キャリアとモジュレータの周波数比によって倍音の種類が決まるため、FM音源を操作する場合の重要なポイントとなります。

① オシレーター・フリークエンシー・レシオ

各オペレータの発振周波数を1.00 (A₃ = 440Hz) を基準として、0.50～25.95の範囲で設定することができます。



▼表示の例

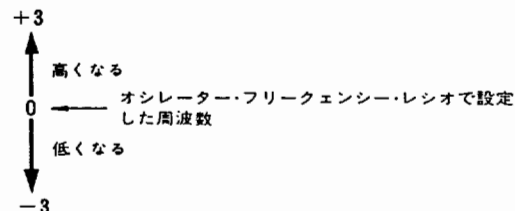


オペレータごとに0.50～25.95の範囲で設定できる。

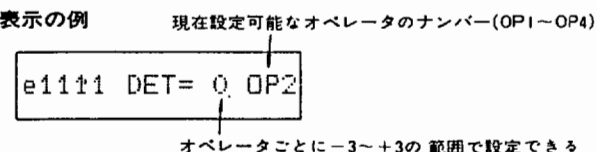
なお、オペレータの選択は のキーで行ないます。(以下省略)

② オシレーター・デチューン

オシレーター・フリークエンシー・レシオで設定した各オペレータの発振周波数を、0を基準としてさらにオペレータごとに-3～+3の範囲でずらす(デチューン)ことができます。



▼表示の例



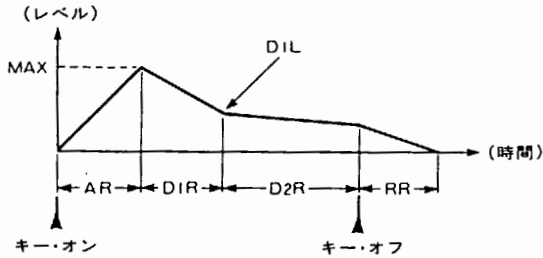
オペレータごとに-3～+3の範囲で設定できる

エンベロープ・ジェネレーター

エンベロープ・ジェネレーター

AR	D1R	D1L	D2R	RR
15	16	17	18	19

音が発生してから消滅するまでの音量および音色の時間的変化を、オペレータごとに設定することができます。キャリアにこの効果を加えると音量を時間的に変化させることができ、モジュレータにこの効果を加えると音色を時間的に変化させることができます。



▼表示の例 現在設定可能なオペレータのNo.(OP1~OP4)

e1111	AR = 5	OP1
-------	--------	-----

パラメーターの名称 設定値

①AR (アタック・レイト)

鍵盤を押した瞬間からアタックレベル(最大音量に立ち上がる(アタック)までの速さ)を0~31の範囲で設定できます。0で時間無限大(この効果はそのレベルから変化せず)、31で最もスピードが速くなります。

②D1R (ファースト・ディケイ・レイト)

アタックレベルからD1Lに減衰(ディケイ)するまでの速さを0~31の範囲で設定できます。この値を大きく(速く)すると、音の立ち上がり時にアタック感がつきます。またD1Lを上げすぎると、D1Rの効果はなくなります。

③D1L (ファースト・ディケイ・レベル)

上図のようにD1RとD2Rにより減衰する速さを途中で変えることができます。D1Lはその速が変わるポイントのレベルを0~15の範囲で設定できます。D2Rを0にすると持続音になりますが、その場合、この値がその持続レベルになります。

④D2R (セカンド・ディケイ・レイト)

D1Lから0レベルに達するまでの速さを0~31の範囲で設定できます。この値を0に設定すると持続音になります。

⑤RR (リリース・レイト)

鍵盤を離してから0レベルに達するまでの速さを0~15の範囲で設定できます。0で最も遅く、15で最も速くなります。

オペレータ・アウト・レベル

オペレータ アウト・レベル
20

各オペレータの出力レベルを0~99の範囲で設定することができます。0で最少レベル、99で最大のレベルとなります。このパラメータによって、キャリアの場合には音量を、モジュレータの場合には倍音の量をコントロールすることができます。

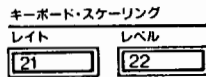
▼表示の例 現在設定可能なオペレータのナンバー

e1111	OUT=99	OP1
-------	--------	-----

オペレータごとに0~99の範囲で設定できる。

また、音色によっては、キャリアの出力レベルを90以上にし、ディストーションサウンド(歪んだぶ厚い音)を得ることもできます。

キーボード・スケーリング



鍵盤の高低によるエンベロープ・ジェネレーターのレイト(変化スピード)の違いや、音色や音量の違いを設定するためのパラメーターです。

① キーボード・スケーリング・レイト

各オペレータのエンベロープの時間を低音部では長く、高音部では短くすることができます。0～3の範囲で設定でき、0でこの効果がかからず、3で最も強くかかります。



▼表示の例

e1111 RS = 2 OP2

オペレータごとに0～3の範囲で設定できる。

高音部に行くにつれて減衰の速いピアノなどの、減衰音系の音創りには欠かせないパラメーターです。

② キーボード・スケーリング・レベル

高音部の鍵盤を弾いた時と低音部の鍵盤を弾いた時の音色や音量の違いを設定することができます。

0～99の範囲で設定でき、“0”で効果はなく、“99”で効果が最も強くなります。



▼表示の例

e1111 LS = 50 OP1

オペレータごとに0～99の範囲で設定できる。

なお、この効果はモジュレータ側にかけると高音部に行くにつれて音色が柔くなり、キャリア側にかけると高音部に行くにつれて音量が小さくなります。

トランスポーズ



押した鍵盤と実際に発音される音程をシフトさせる(ずらす)ためのパラメーターです。

▼表示の例

e1111 MID.C=C 3
01-05

通常は中央C(“▼”のマークが印刷されたところの鍵盤)はC₃ですが、必要に応じて±2オクターブ(C₁～C₅)の範囲でシフトさせることができます。

ただし、本機の発音音域はC₂[#]～C₇までの範囲ですから、トランスポーズの結果、発音音域以外の鍵盤を押してもその音程では発音されず、C₆[#]～C₇およびC₂[#]～C₀の範囲の音程で発音されます。

なお、このパラメーターは、データ・エントリースライダーおよびデータ・エントリーキーでの設定の他、のキーを押してからシフトさせたい高さの鍵盤(C₁～C₅)を押すことでも設定できます。

コーラス

ステレオコーラス効果をONにするか、OFFにするかを選択するためのパラメーターです。ONにすると、音に広がりのある効果が得られます。

この効果は、特にストリングス系の音色に効果的です。

▼表示の例

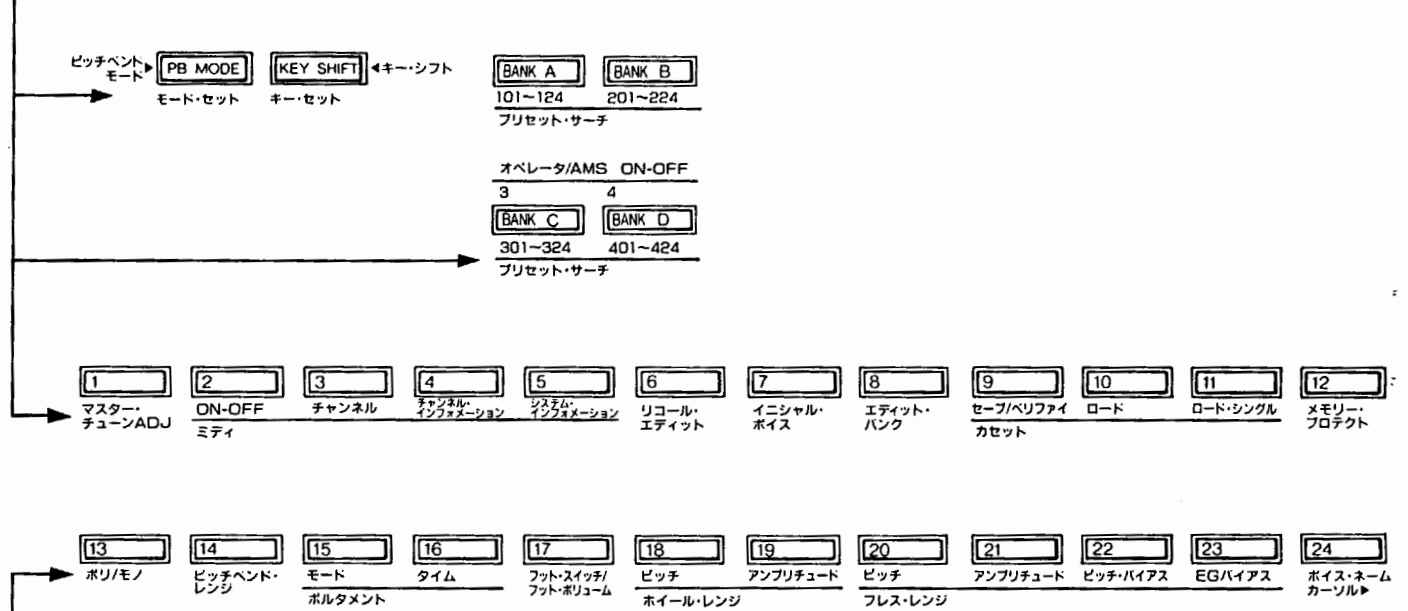
e1111 Chorus:On
On,Off

ファンクションモード

呼び出した音色のファンクションパラメーター(ポリフォニック/モノフォニックの切り替えやコントローラー関係のセッティングなど)の値を変更したり、他の楽器とのチューニング、ミディ・コントロールのセッティングなどの様々な機能を持ったモードです。

このモードのパラメーター名や機能名は、セレクトキーの下側に茶色で表記されています。

ファンクションモードの機能名



ファンクションパラメーター名(音色ごとに設定できる)

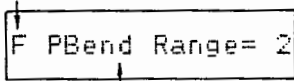
モード切替部の キーを押すと、ファンクションモードになり、セレクトキーでパラメーターや機能を選択できるようになります。このとき次のように表示されます。



を押すとファンクションモードになる。

▼表示の例

ファンクションモードに入ったことを意味する。
(ファンクションパラメーターの値を変えると小文字になる。
ただし、機能の設定値を変えても大文字のまま。)



パラメーター名とその設定値、または機能名

設定は、データ・エントリースライダおよびデータ・エントリーキー(), そのパラメーター自身のセレクトキー(全てのパラメーターではない)で行ないます。

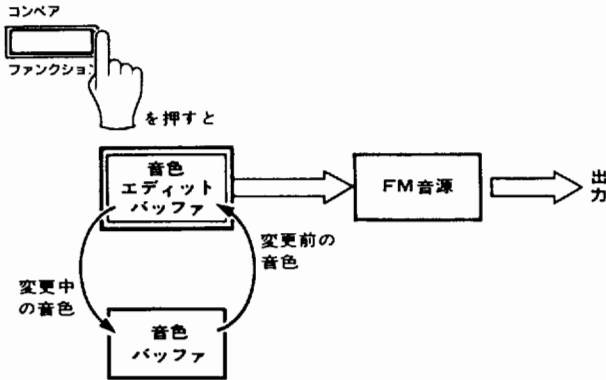
インジケータに使用しなすために
音色の保存 資料 I
ミディコントロールで 資料 II

ファンクションモードでの機能

コンペア

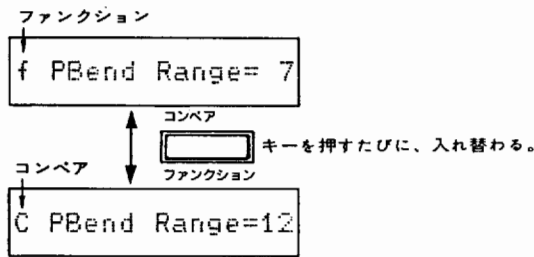


ファンクションパラメーターを変更している途中で、前の状態と比べたくなった時には、**コンペア** キーを押してください。変更中の音色が音色バッファに入り、代わりに変更前の音色が音色エディットバッファに入って、変更前の状態と比べることができます。なお、コンペア中はパラメーターの変更はできません。

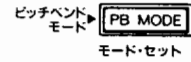


設定を続行したくなったら、もう一度 **コンペア** キーを押してください。もとの状態(設定可能な状態)に戻ります。

▼表示の例



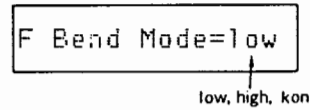
モード・セット (Pitch Bend Mode Set)



ピッチベンドのかけかたを設定することができます。次の3つの中からいずれかを選択してください。これは、全ての音色に共通の機能です。

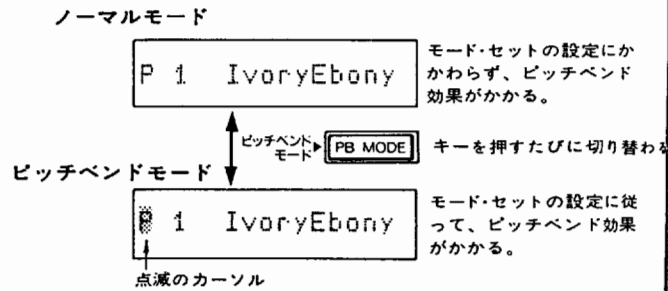
- low……押した鍵盤のうち、最低音にのみピッチベンド効果をかけることが可能になります。
- high……押した鍵盤のうち、最高音にのみピッチベンド効果をかけることが可能になります。
- kon……サスティン・スイッチ操作による持続音にはピッチベンド効果がかからず、押している鍵盤の音にのみピッチベンド効果をかけることが可能になります。

▼表示の例

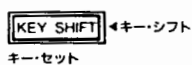


なお、ここで設定した効果は、プレイモードで演奏している時に、このキーを押さなければ効果は得られません。このキーを押さずにピッチベンドホイールを操作した場合には、この設定にかかわらず全ての音にピッチベンド効果がかかります。

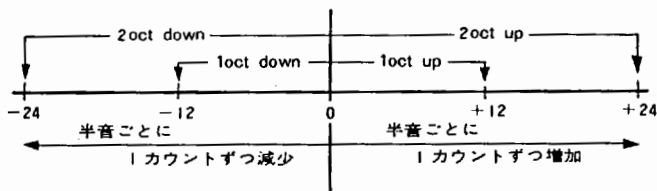
▼表示の例



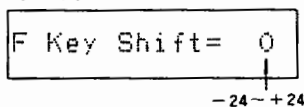
キー・セット (Key Shift Set)



プレイモード時にこの **KEY SHIFT** キーを押した場合のピッチのシフト(移調)量を、0を基準にして-24~+24の範囲で設定することができます。これは、全ての音色に共通の機能です。

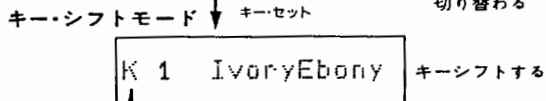
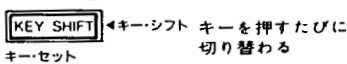
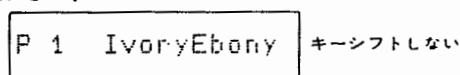


▼表示の例



なお、ここで設定した効果は、プレイモードで演奏している時に、この **KEY SHIFT** キーを押さなければ効果は得られません。

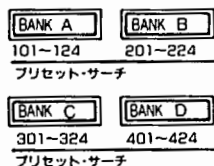
ノーマルモード



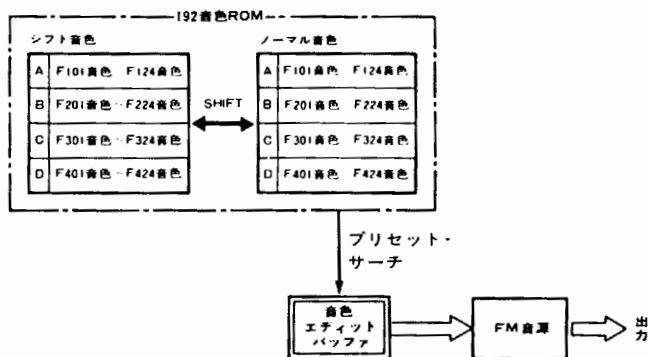
キー・シフトされた状態を意味する。

ただし、本機の発音音域はC[#]₁~C₇までの範囲ですから、キー・シフトの結果、発音音域以外の鍵盤を押してもその音程では発音されず、C₆~C₇およびC[#]₁~C₀の範囲の音程で発音されます。

プリセット・サーチ (Preset Voice Search)



92音色ROMから、希望する音色を音色エディットバッファに、取り込むことができます。



操作の方法は、5ページの“192音色ROM内の音色を聴こう”の項をご覧ください。

ノーマルモードに切り替えるために

音色の保存 資料 I

ミディについて

資料 II

マスター・チューンADJ (Adjustment)

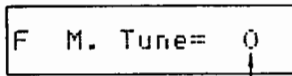


マスター・チューンADJ

本機を他の楽器とチューニングすることができます。0を中心にして半音下～半音上の範囲(-64～+63の範囲)でピッチ(音程)を設定できます。

本機と他の楽器の音を出しながら、音程を合わせてください。これは、全ての音色に共通の機能です。

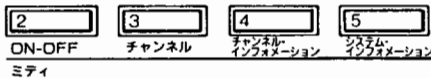
▼表示の例



-64～+63 (半音下～半音上)

	ピッチ
+63	+98.4セント
0	0セント
-64	-100セント

ミディ



ミディ

本機リアパネルのミディ端子(イン、アウト、スルー)と他のミディ機器を接続して、リモート演奏や同期演奏、自動演奏などを行なおうとする場合にのみ関係します。

ミディ・コントロールを行なわない場合には、これらの設定がどのようになっているても、何ら関係ありません。

ミディ・コントロールを行なう場合には、39ページのミディ・コントロールの項をご覧ください。これらの機能の説明もします。

リコール・エディット (Recall Edit Voice)

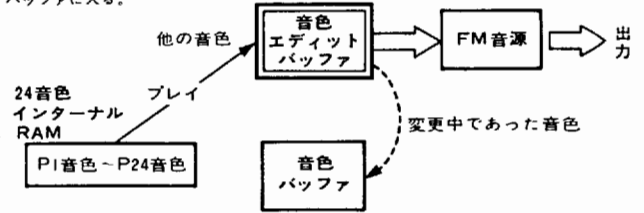


リコール・エディット

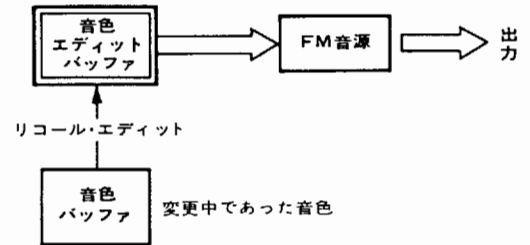
エディットモードでボイスデータのパラメーター値を変更している最中や、ファンクションモードでファンクションデータのパラメーター値を変更している最中に、誤まってプレイモードにしてしまった場合、このリコール・エディットの機能を使うと便利です。

本機では、エディットモードやファンクションモードからプレイモードに移った場合、他の音色が呼び出されると、変更中であった音色が自動的に音色バッファに入るしくみになっています。そこで、この機能を使えば、音色バッファに入った変更中の音色を、再び音色エディットバッファ上に呼び戻すことができます。

他の音色が呼び出されると、変更中であった音色が音色バッファに入る。



リコール・エディットの機能を使えば、変更中であった音色を呼び戻すことができる。



リコール・エディットを実行する場合には、次の操作をしてください。

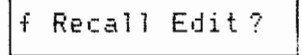
- (1)ファンクションモードに戻す。



- (2)リコール・エディットを実行する。

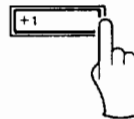


を押すと

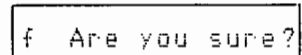


のように質問してくる。

そこで
YES

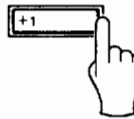


を押すと



ともう一度確認してくる。

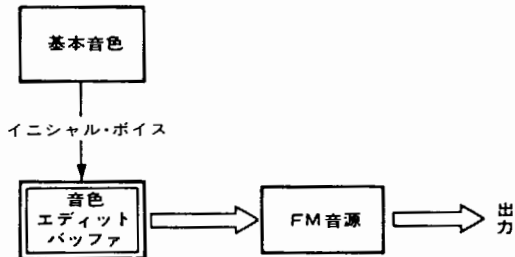
さらに
YES



を押すと、変更中であった音色が呼び戻され、自動的にエディットモードになります。ファンクションデータの更新を続行する場合には、ファンクションモードにしてください。

イニシャル・ボイス (Initial Voice Load)

基本音色を呼び出すための機能です。24音色インターナルRAMや192音色ROM内の音色を使わずに、白紙の状態から音創りをするときは、この機能を使って基本音色 (イニシャル・ボイスとイニシャル・ファンクションのペア) を読み込ませます。



イニシャル・ボイスを実行する場合には、次の操作をしてください。



なお、基本音色の内容は次のとおりです。

INIT VOICE

										AME		OP
1	0	triang	35	0	0	0	off	6	0	0	0	.4
										0	0	3
										0	0	2
										0	0	1
アルコリズム	フィードバック	ウェーブ	スピード	ディレイ	PMD	AMD	シンクロ	ピッチ	アンプリチュード	EGハイパス	キー・ベロシティ	
					LFO				モジュレーション・センシティブィティ			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

OP													
4	1.00	0	31	31	15	0	15	0	0	0			
3	1.00	0	31	31	15	0	15	0	0	0	C3	OFF	
2	1.00	0	31	31	15	0	15	0	0	0			
1	1.00	0	31	31	15	0	15	90	0	0			
アリアクション・レイ	チューン	AR	O1R	O1L	O2R	RR	アウト・レベル	レイト	レベル	トランスポーズ	コーラス		
	オシレーター		エンベロープ・ジェネレーター				オペレータ	キーボード・スケールリング					
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
ポリ/モノ	ピッチベンドレンジ	ホルタメント		フットスイッチ/フットボリューム	ホイールレンジ		ブレスレンジ						
		モード	タイム		ピッチ	アンプリチュード	ピッチ	アンプリチュード	ピッチ・ハイパス	EGハイパス			
Poly	4	Full T. Porta	0	Sus/40	50	0	0	0	50	0			

ノーマリットに何しるすたに音色の保存資料 I

ミッドランド

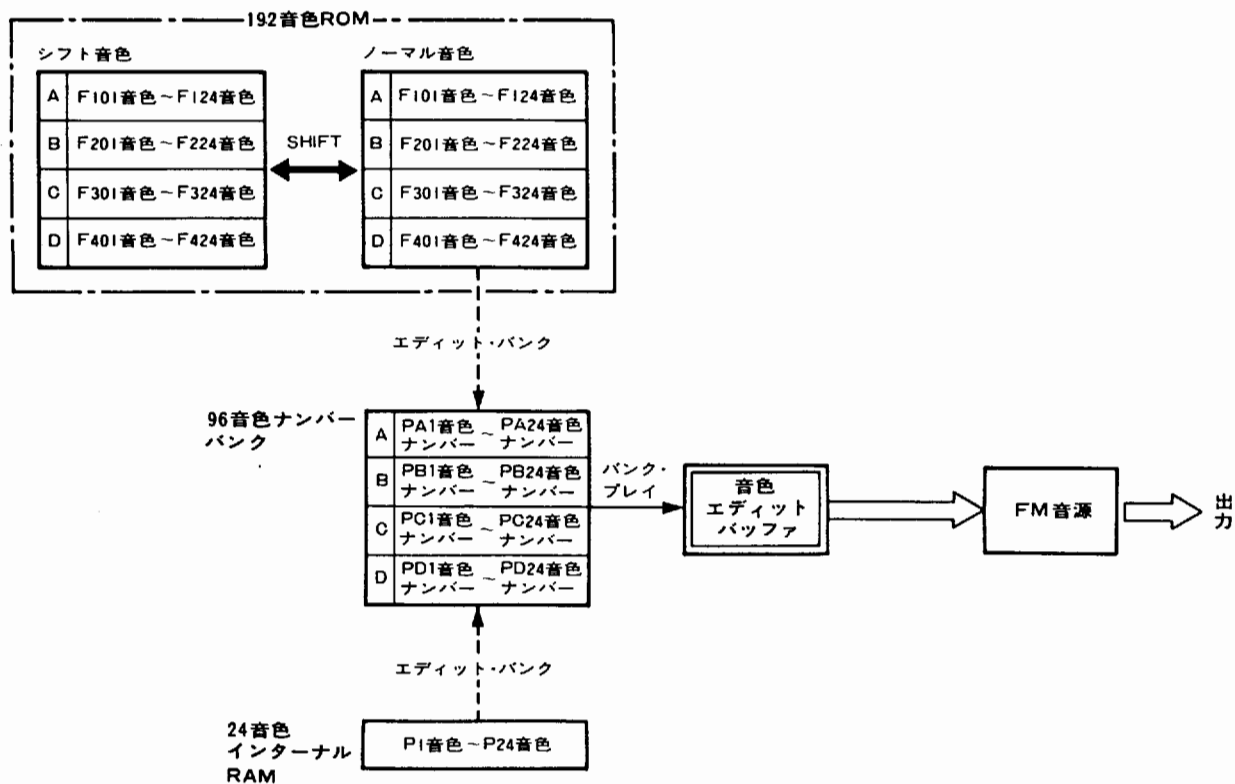
資料 II

エディット・バンク

8

エディット・バンク

96音色ナンバーバンク内に、希望する音色ナンバーを96種類までメモリーすることができます。メモリーできる音色ナンバーは、192音色ROM内の音色ナンバー、および24音色インターナルRAM内の音色ナンバーで、プレイモードのバンク・プレイという機能を使うと、メモリーした音色ナンバーの中から希望する音色ナンバーを選んで自由に演奏できます。なお、96音色ナンバーバンクには出荷時からすでに音色ナンバーがプリセットされています。

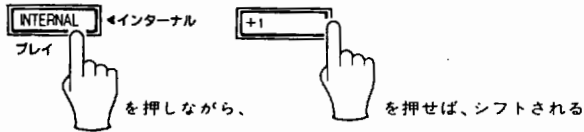


エディット・バンクを実行する場合には、次の操作をしてください。

(1)必要に応じシフトを行なう。

192音色ROMのシフト音色の音色ナンバーをメモリーする場合には、シフトの操作を行なう必要があります。

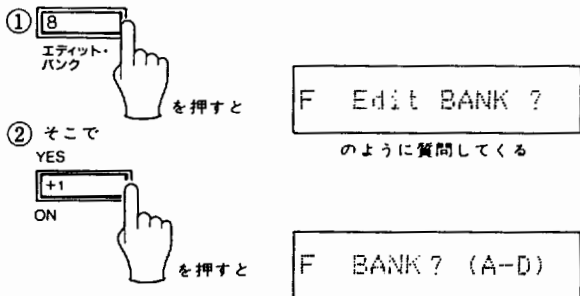
(ノーマル音色の音色ナンバーおよび24音色インターナルRAM内の音色ナンバーをメモリーする場合には、操作の必要はありません。)



(2)ファンクションモードにする。

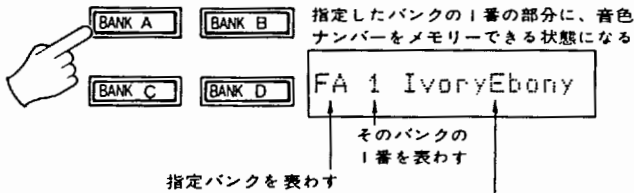


(3)エディット・バンクを実行する。

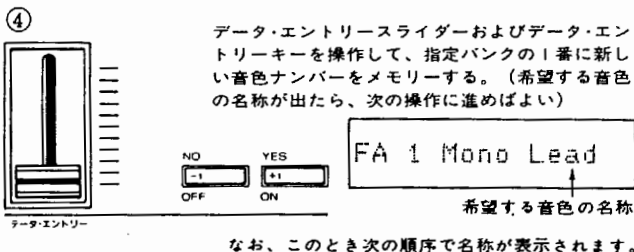


「A-Dのバンクのうち、どのバンクに音色ナンバーをメモリーするのか?」と聞いてくる。(96音色ナンバーバンクは4つのバンクに分かれており、それぞれに24種類までメモリーできる。)

③ 希望するバンクのキーを押すと

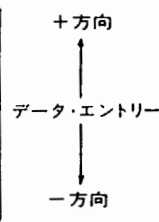
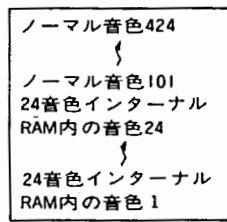


そのバンクの1番にすでにメモリーされている音色名(現実には、メモリーされているのは音色ナンバーだが、音色名が表示される)

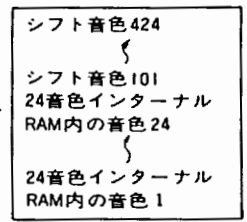


なお、このとき次の順序で名称が表示されます。

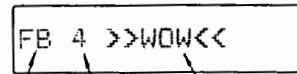
— シフトしていない時 —



— シフトした時 —



⑤ **[Bank]** ~ **[Data]** のキーでバンクを指定すると共に、**[Data]** ~ **[Bank]** のセレクトキーでメモリー先の番号を表示させた後、データ・エントリースライダーおよびデータ・エントリキー (**[Data]** **[Bank]**) で、希望する音色ナンバーの名称を表示させてメモリーしていきます。



バンク(A-D) 番号(1-24) 音色ナンバーの名称

☆ノーマル音色の音色ナンバーとシフト音色の音色ナンバーを、1つのバンクにいろいろ混ぜてメモリーすることはできません。必要な場合は、どちらかの音色グループを一旦24音色インターナルRAMにストアしてから、メモリーしてください。

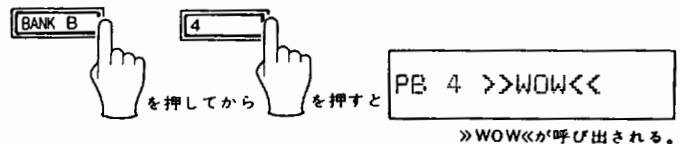
●バンク・プレイの方法

(1)プレイモードにする。



(2)使用する音色のナンバーを指定します。

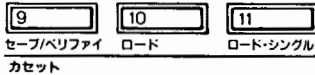
たとえば、バンクBの4にストアした>>WOW<<を呼び出す場合には、



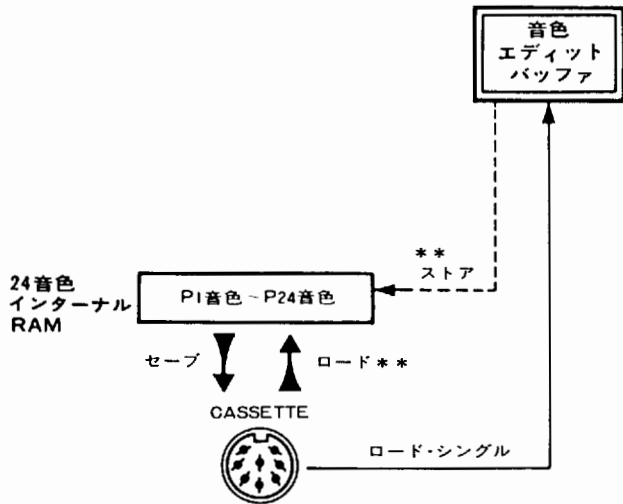
※96音色ナンバーバンクにメモリーできるのは音色自身でなく、音色ナンバーであるため、24音色インターナルRAM内の音色ナンバーをメモリーした場合には、24音色インターナルRAM側でその音色のセッティングを変えたとしても、バンク・プレイでそのナンバーを指定した場合にも、セッティング後の音色が呼び出されます。

※ポリフェーズ、コントローラー類、ピッチベンド、キーシフトなどは、通常のプレイモードと全く同じように使用できます。

カセット



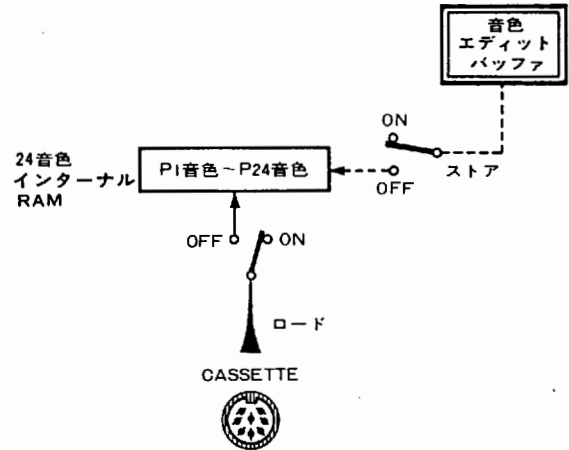
自分でプログラムしたり、192音色ROMから呼び出してストアした24音色インターナルRAM内の音色を、カセット端子に接続したデータレコーダーのカセットテープへ24音色全てセーブ(保存)したり、逆にカセットテープから24音色を一度にロード(読み込み)したり、あるいは一音色のみロードすることができます。詳しくは、36ページの「カセットテープへのセーブ/ロード」の項をご覧ください。



メモリー・プロテクト



24音色インターナルRAMの音色のメモリーを保護する機能で、ONの状態ではストアやロードを行なおうとしても「Memory Protected」が表示されて実行できず、OFFにするとメモリー保護が解除されて実行可能になります。



ストアおよびロードを行なう場合には、「M. Protect:off」の状態にしてください。また、ストアやロードを実行した後は、音色を保護するため必ず「M. Protect:on」の状態に戻してください。

メモリー・プロテクトは、POWERスイッチをONにするたびに自動的にONになります。

①カセット・セーブ/ベリファイ

24音色インターナルRAM内の24音色全てをカセットテープへセーブ(保存)したり、セーブの後、確実にセーブ出来たかベリファイ(確認)するための機能です。

②カセット・ロード

カセットテープにセーブしておいた24音色をロード(読み込み)する機能です。

③カセット・ロード・シングル

カセットテープにセーブしておいた24音色の内、1音色のみをロードする機能です。

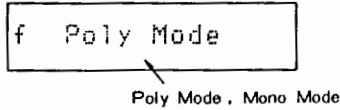
ファンクションパラメーター

ポリ/モノ(Poly Mode/Mono Mode)



本機をポリフォニック(複音)で演奏するか、モノフォニック(単音)で演奏するかを選ぶことができます。

▼表示の例

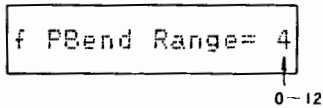


ピッチベンド・レンジ



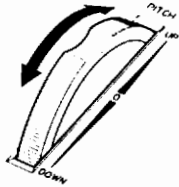
ピッチベンドホイールを回転させる際の変幅を決めることができます。0~12の範囲で設定でき、0ではオフの状態、値を1増やすごとに上下半音ずつ変幅が広がり、最大の12にすると±1オクターブの範囲内でピッチベンドが可能になります。

▼表示の例



上下に回しきった状態

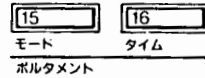
で、どのくらいピッチベンドがかかるようにするかを決めます。



ピッチベンド値

- 0: 変化なし
- 1: ±半音
- 2: ±1音
- ↓
- 12: ±1オクターブ

ポルタメント



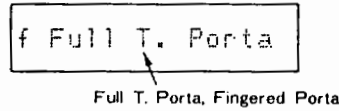
ポルタメント効果の設定をすることができます。ポルタメント効果とは、押した鍵盤の音から次に押した鍵盤の音まで連続的に音程が移行する効果です。

①ポルタメント・モード

ポルタメントのかかり方を決めます。

- Full Time Porta ……常にポルタメントがかかります。
- Fingered Porta ……レガート奏法(ある鍵盤を押したまま次の鍵盤を押す方法)のときのみポルタメントがかかります。

▼表示の例



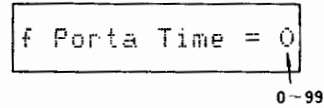
ただし、ポリ/モノの設定をPoly Modeにした場合は、Fingered Portaは設定できず、自動的にFull T. Portaになります。また、次に説明するポルタメント・タイムの設定が0になっていると、ポルタメントはかかりません。

②ポルタメント・タイム

ポルタメント効果のスピード(音程の移行の速さ)を設定することができます。

0~99の範囲で設定でき、0ではポルタメントはかかりず、1で最も速く移行、99にするほどゆっくりと移行します。

▼表示の例



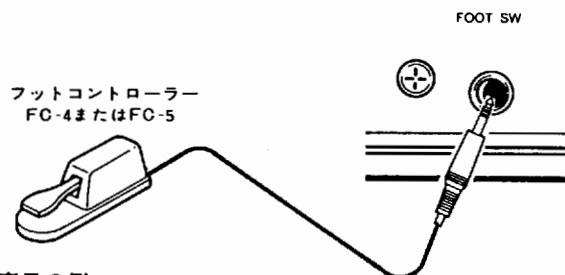
フット・スイッチ/フット・ボリューム



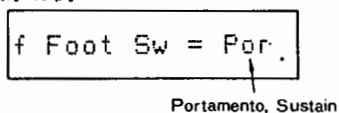
このキーには、2種類のパラメーターが割り合られています。キーを1度押すとフット・スイッチのパラメーターを設定できるようになり、もう1度押すとフット・ボリュームのパラメーターを設定できるようになります。

●フット・スイッチ

リアパネルのフット・スイッチ端子にフットスイッチ(別売)を接続する場合には、そのフットスイッチをサスティン効果のON-OFF用として使うか、ポルタメント効果のON-OFF用として使うかを、このパラメーターで指定してください。



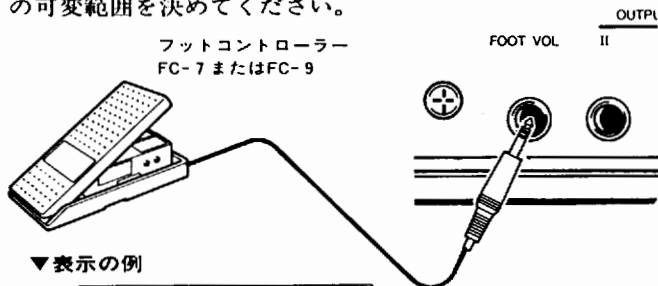
▼表示の例



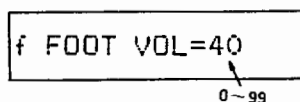
なお、Sustainを選ぶと、ポルタメント効果は常にONの状態に固定されます。また、フット・スイッチ端子にフットスイッチを接続しなければ、ポルタメント効果はON、サスティン効果はOFFの状態に固定されます。

●フット・ボリューム

リアパネルのフット・ボリューム端子に、フットコントローラーFC-7またはFC-9を接続して、音量のコントロールを行なう場合には、0~99の範囲内でフットコントローラーの可変範囲を決めてください。



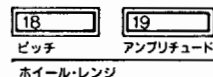
▼表示の例



0で効果はなく、99で最大の可変範囲となります。

★FC-3Aは使用できません。

ホイール・レンジ(Modulation Wheel Range)

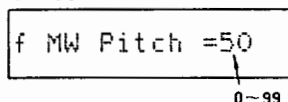


モジュレーションホイールを回転させる際のモジュレーション効果の可変範囲を決めることができます。

①ホイール・レンジ・ピッチ

モジュレーションホイールによるピッチモジュレーション効果(ピブラート効果)の可変範囲を設定するためのパラメーターです。

▼表示の例



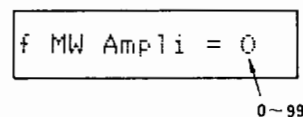
0~99の範囲で設定でき、0で効果はなく、99で最大のピッチモジュレーション効果を得ることが可能です。

なお、この効果の深さは、19ページのピッチ・モジュレーション・センシティブティの設定にもよります。

②ホイール・レンジ・アンプリチュード

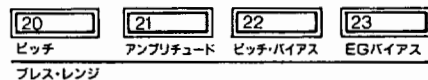
モジュレーションホイールによるアンプリチュードモジュレーション効果(ワウ効果やトレモロ効果)の可変範囲を設定するためのパラメーターです。

▼表示の例

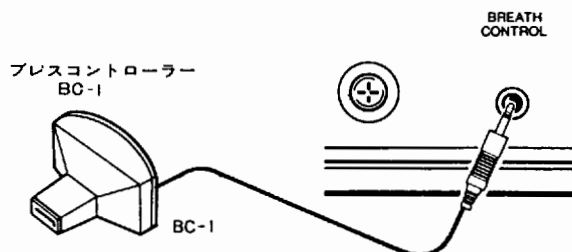


0~99の範囲で設定でき、0で効果はなく、99で最大のアンプリチュードモジュレーション効果を得ることが可能です。なお、19ページのピッチ・モジュレーション・センシティブティが0またはイネーブルが0のオペレータには、この効果はかかりません。

ブレス・レンジ(Breath Controller Range)



リアパネルのブレス・コントロール端子にブレスコントローラー(別売)を接続する場合にのみ関係のあるパラメーターです。

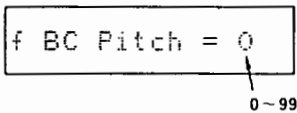


プレスコントローラーBC-1は、息の強さによりモジュレーション効果や音量、音色、ピッチをコントロールするものです。☆この効果は、エディットモードでのLFO、モジュレーション・センシティブリティの設定が関係しています。詳しくは、18ページの“LFO”および19ページの“モジュレーション・センシティブリティ”の項も合わせてご覧ください。

① プレス・レンジ・ピッチ

プレスコントローラーによるピッチモジュレーション効果(ビブラート効果)の可変範囲を設定するためのパラメーターです。

▼表示の例



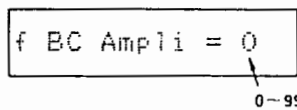
0~99の範囲で設定でき、0で効果はなく、99で最大のピッチモジュレーション効果を得ることが可能です。

なお、この効果は19ページのピッチ・モジュレーション・センシティブリティの設定にもよります。

② プレス・レンジ・アンプリチュード

プレスコントローラーによるアンプリチュードモジュレーション効果(ワウ効果やトレモロ効果)の可変範囲を設定するためのパラメーターです。

▼表示の例

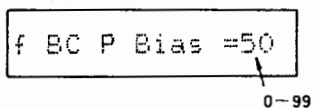


0~99の範囲で設定でき、0で効果はなく、99で最大のアンプリチュードモジュレーション効果を得ることが可能です。なお、19ページのアンプリチュード・モジュレーション・センシティブリティの設定が0になっていると効果はかかりません。

③ プレス・レンジ・ピッチ・バイアス

プレスコントローラーによるピッチベンド効果の可変範囲を設定するためのパラメーターです。

▼表示の例



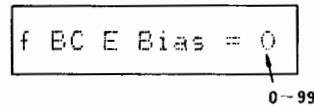
50を中心として、0~99の範囲で設定できます。50で効果はなく、50よりも大きくするほどピッチベンドアップの可変範囲が広がり、50よりも小さくするほどピッチベンドダウンの可変範囲が広がります。(99に設定した場合は息を最も強く吹いたとき、約4オクターブアップの効果を得られ、0に設定した場合は息を最も強く吹いたとき、約4オクターブダウンの効果を得られます。)

本機の発音音域はC[#]₁~C₇までの範囲です。ピッチベンドダウンまたはピッチベンドアップ効果によって発音音域を超える場合は、C[#]₆~C₇またはC[#]₁~C₀の範囲の音程で発音しますので、ピッチの変化が不連続になります。

④ プレス・レンジ・EGバイアス

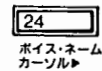
プレスコントローラーによる音色や音量コントロールの可変範囲を設定するためのパラメーターです。

▼表示の例



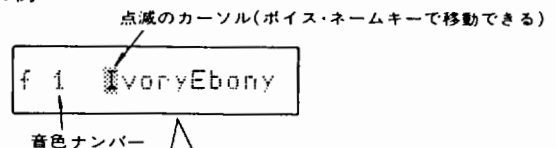
0~99の範囲で設定でき、0で効果はなく、99で最大の効果を得ることが可能です。この効果は、19ページのEGバイアス・センシティブリティの設定にもよります。

ボイス・ネーム



白紙の状態から割り上げた音色や、24音色インターナルRAMおよび192音色ROMから呼び出してパラメーター値を変更した音色に、新たな名前をつけるためのパラメーターです。このパラメーターにすると名前の書き込みができるようになります。書き込みは、データ・エントリースライダーおよびデータ・エントリーキー()で文字を選び、この のキーでカーソルの移動をしてください。10文字まで書き込み可能です。

▼表示の例



データ・エントリースライダーおよびデータ・エントリーキーで文字の選択ができる。

(書き込める文字の種類)

スペース ! * # \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
: ; < = > ? @ A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
V W X Y Z [\] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m n o p q
r s t u v w x y z | ! ! ! ←

ストアのしかた

白紙の状態から創り上げた音色や、24音色インターナルRAMおよび192音色ROMから呼び出した音色、そしてパラメーター値を変更した音色など、現在鍵盤を押すと出てくる音色を24音色インターナルRAM内にメモリーしておきたい場合には、ここに示すストア(保存)の操作をしてください。別の音色を呼び出した後でも、プレイモードにすれば、いつでもその音色を呼び出して演奏できるようになります。

つまり、エディットモードやファンクションモードでパラメーター値を変更してもストアしなければ、その音色は消えてしまいます。

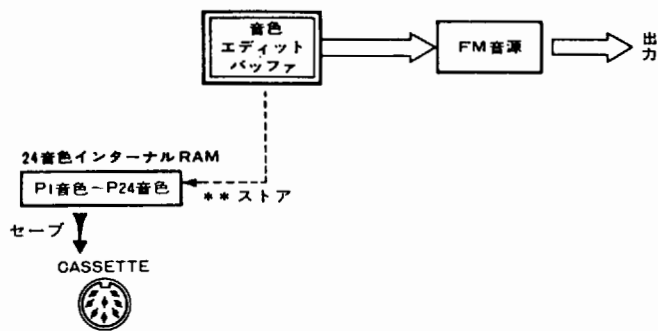
ストアできる音色は24種類までです。

データの動き

ストアとは、その時点で音色エディットバッファ上にある音色(ボイスデータとファンクションデータのペア)を24音色インターナルRAMにストアすることです。

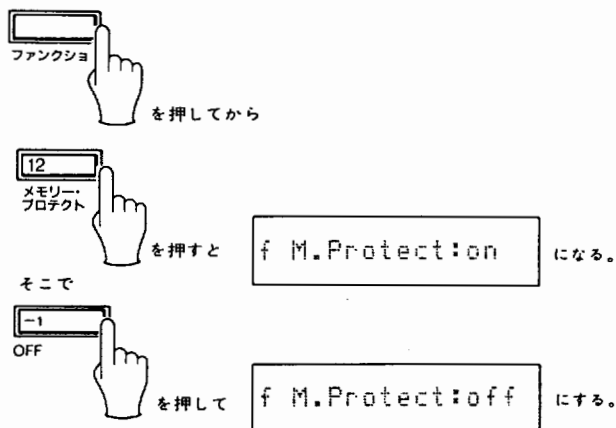
24音色インターナルRAMには24種の音色をストアすることができ、1~24のどこへメモリーさせるのかを自由に決めることができます。ただし、ストアを実行すると、その場所に以前入っていた音色が消えてしまいますので、消してしまってもさしつかえのないナンバーを選ぶことが大切です。

よって、メモリー済みの24音色を1つでも消したくない場合は、カセットテープへその24種類をセーブしてください。(セーブの方法は36ページをご覧ください。)

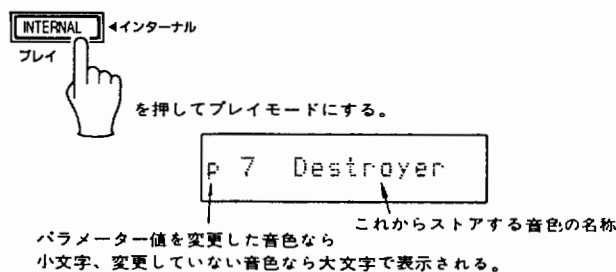


ストアの方法

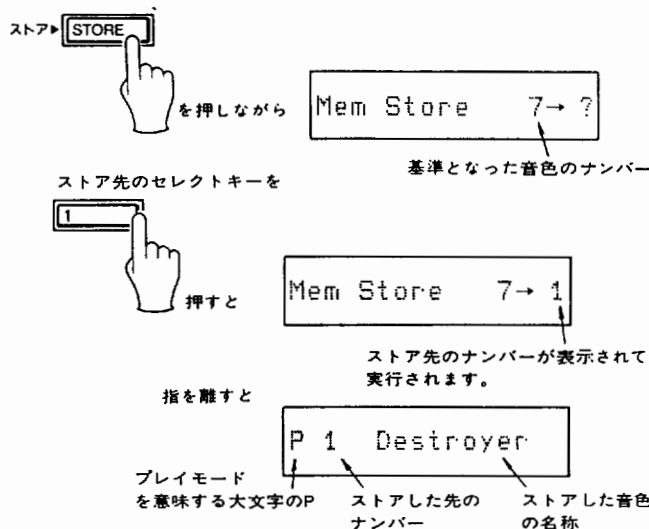
- (1)まず、ファンクションモードのメモリー・プロテクトをOFFにします。



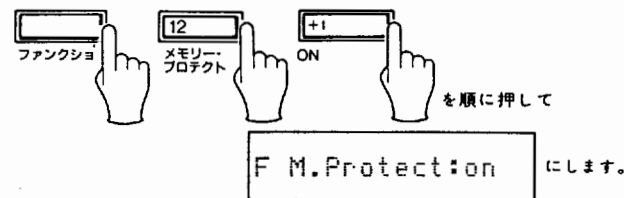
- (2)PLAYモードに戻します。



- (3)ストアを実行します。



- (4)メモリー・プロテクトを再びONにしておきます。

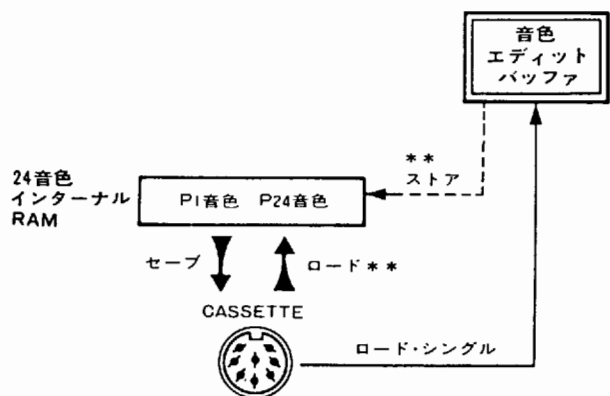


カセットテープへのセーブ/ロード

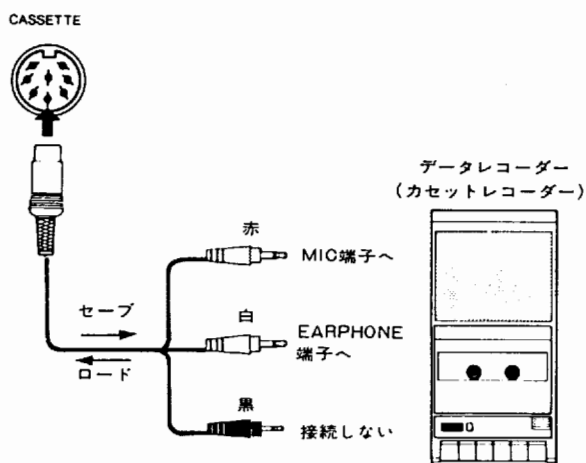
本機は、カセットインターフェイスを内蔵しているため、リアパネルのカセット端子にデータレコーダーやカセットレコーダーを接続すれば、本機内部の24音色インターナルRAMにストアした24音色(ボイスデータとファンクションデータのペア×24種類)をカセットテープにセーブ(保存)することができます。

本機の24音色インターナルRAMにメモリーできる音色は24種類までという限度がありますが、カセットテープに音色をセーブしていけば、限りない種類の音色をストックしておくことができます。また、カセットにセーブした音色は、ロード(読み込み)すれば、いつでも本機側に戻すことができます。☆DX100およびDX27(S)、DX21からカセットテープにセーブした音色を、ロードすることもできます。

データの動き



接続



★黒プラグは接続しません。

※ロードをする場合には、セーブした時と同じレコーダーを使用してください。異なったものを使用すると、うまくロードできないことがあります。

セーブおよびベリファイの方法

セーブおよびベリファイ(確認)は、ファンクションモードのセーブ/ベリファイの機能を使います。本機では、セーブが終了すると自動的にベリファイの状態に移るしくみとなっています。ベリファイは、セーブの後、確実に音色をセーブ出来たかどうか確認するためのものですから、必ず実行してください。

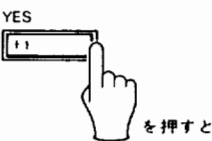
- (1)接続をして、テープの頭出しをしておきます。
- (2)ファンクションモードのセーブ/ベリファイの状態にします。



F Save to Tape?
*セーブするの?*と質問してきます。

Save ready?
今度は、*準備はいいか?*と質問してきます。

- (3)レコーダーを録音状態にすると共に、もう一度"YES"のキーを押してセーブを実行します。



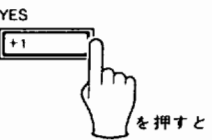
INT 1 to Tape
この部分が1~24までカウントされます。

※セーブを途中で中止したい場合には、のキーを押してください。

- (4)24までカウントされると、セーブが終了してベリファイの状態に移り、次の表示になります。

F Verify Tape?
これは、*ベリファイするの?*という質問です。

- (5)そこで、"YES"のキーを押します。



Verify ready?
*準備はいいか?*と質問してきます。

- (6)テープを巻き戻して、頭出しをします。
- (7)レコーダーを再生状態にすると共に、"YES"のキーを押してベリファイを実行します。





Verify Tape 1
この部分が1~24までカウントされます。

※ベリファイを途中で中止したい場合は、のキーを押してください。(4)の表示に戻すことができます。

(8)24までカウントされると、ベリファイが終了して次のように表示されます。

Verify Completed

もし、途中でエラーが起こり“Verify Tape ERR”と表示されたり、ベリファイの時にカウント表示が1～24に変化していかない場合には、キーを押して(4)の表示に戻し、レコーダーの再生レベルを調整したり、接続を確認して(5)から再び操作をやり直してください。
また、何度ベリファイを行っても同じような結果になる場合には、キーを押して、再びセーブから行なってください。

★ご参考

たくさんの音色を1本のテープにセーブする場合は、セーブを実行する前にそれぞれの頭の部分に、マイクロホンでナレーションを入れておくとう便利です。ロードの際の頭出しが容易になります。

ロードの方法

カセットテープにセーブ(保存)しておいた24音色を一度にロード(読み込み)する場合は、ファンクションモードのロードの機能を使います。ロードを実行すると、24音色インターナルRAM内にメモリーされていた24音色が消えて、カセットテープに保存しておいた24音色がロード(読み込み)されます。

- (1)メモリー・プロテクトをOFFにします。
- (2)接続をして、テープの頭出しをします。
- (3)ファンクションモードのLOADの状態にします。



そこを
YES



を押すと

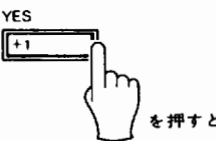
F Load Tape?

*ロードするの?*と質問してきます。

Load all ready?

今度は、*準備はいいか?*と質問してきます。


- (4)レコーダーを再生状態にすると共に、もう一度“YES”のキーを押してロードを実行します。



を押すと


Tape to INT 1

この部分が1～24までカウントされます。

※ロードを途中で中止したい場合には、のキーを押してください。

(5)24までカウントされると、ロードが終了して次のように表示されます。

Load Completed

もし、途中でエラーが起こり“Tape to INT ERR”と表示されたり、カウント表示が1～24に変化していかない場合には、キーを押して(3)の表示に戻し、レコーダーの再生レベルを調整したり、接続を確認してから、(3)から再び操作をやり直してください。

- (6)ロード終了後、メモリー・プロテクトをONに戻します。

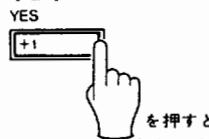
ロード・シングルの方法

カセットテープにセーブしておいた24音色のうちの1音色のみをロードする場合には、ファンクションモードのロード・シングルの機能を使います。ロード・シングルを実行すると、指定した音色が本機の音色エディットバッファに入ります。

- (1)接続をしてテープの頭出しをします。
- (2)ファンクションモードのロード・シングルの状態にします。



そこで
YES



を押すと
今度は、*どの音色をロードするの?*と質問してきます。

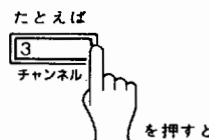
F Load Single?

*ロードするの?*と質問してきます。

Tape ?? to BUFF?

今度は、*どの音色をロードするの?*と質問してきます。

- (3)希望する音色をセレクトキーを押して指定します。

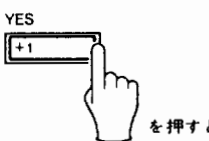


を押すと

Tape 3 to BUFF?

指定したナンバー
のように表示されます。


- (4)レコーダーを再生状態にすると共に、“YES”のキーを押してロードを実行します。



を押すと


Search Tape 3

指定したナンバー
のようになります。







※ロードを途中で中止したい場合には、のキーを押してください。(2)の表示に戻ります。

- (5)カセットテープが指定した音色のところまで進むと、ロードが終了して次のように表示されます。

Load Completed

もしロードを実行しても、“Load Completed”の文字がいつまでも表示されない場合には、キーを押して(2)の表示に戻して、レコーダーの再生レベルを調整したり、接続を確認してから再び操作をやり直してください。

- (6)ロードした音色は、24音色インターナルRAMにはメモリーされていません。メモリーしたい時は、ストアの操作をしてください。

☆DX21からセーブした1～32の音色のうち、25～32の音色をロードする場合には、ロード・シングル機能を使ってください。その場合、、、、、～の各キーが、音色ナンバー25～32を指定するためのキーになります。

仕様

鍵盤	61鍵
音源	FM音源(4オペレータ・8アルゴリズム)
同時発音数	8音後着優先
内部メモリー	24音色インターナルRAM(変更可能) 192音色ROM(読み出し専用) 96音色ナンバーバンク(変更可能)
エフェクト	ピッチベンド、モジュレーション、ホルタメント、サスティン、ステレオコーラス、キーベロシティ (キーベロシティはミディ受信のみ可)
スピーカー	10cm×2(4Ω)
内蔵アンプ出力	5W×2
コントローラー	ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、ボリューム
外部コントロール	ブレスコントロール、フットスイッチ、フットボリューム
接続端子	アウトプット I, II(規定出力レベル-20dB/出カインピーダンス10kΩ以下), PHONES(規定出力レベル-10dB/出カインピーダンス150Ω), フット・スイッチ(ホルタメントON-OFF/サスティンON-OFF), フット・ボリューム, ミディ・イン, ミディ・アウト, ミディ・スルー, カセット(伝送速度1,200ボー), ブレス・コントロール

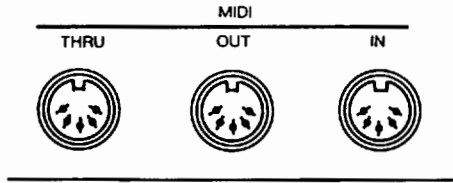
電源	AC100V 50/60Hz
消費電力	16W
寸法(W×H×D)	1,091mm×82mm×270mm
重量	10.5kg
付属品	譜面立て
別売品	フットスイッチ・FC-4/FC-5, ブレスコントローラー・BC-1, ミディケーブル・MIDI-01/03/15

- 0dB=0.775Vr.m.s.
- 仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

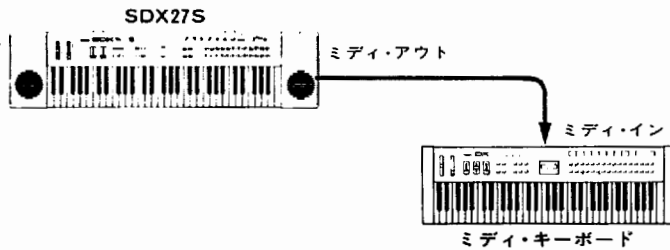
ミディ・コントロール

ミディ 接続

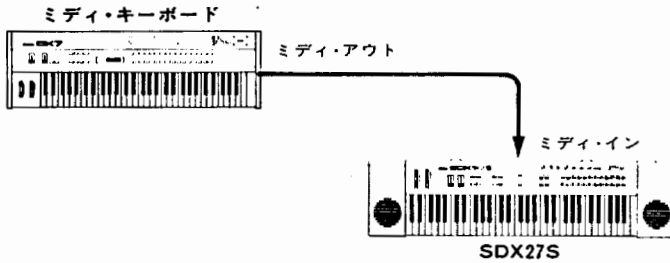
本機は、MIDI (Musical Instrument Digital Interface) 規格のシンセサイザーのため、他のミディ機器と接続して、相互にコントロールを行なうことが可能です。ミディ・コントロールを行なう場合には、ファンクションモードの「ミディ」のセッティングや、エディットモードの「キー・ペロシティ」のセッティングをしてください。



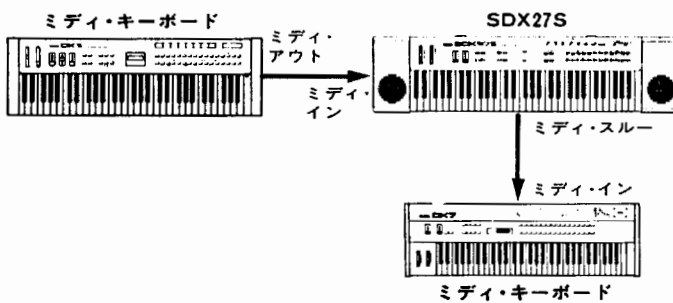
ミディ・キーボードとの接続



本機で他のミディ・キーボードをコントロールできます。両機のアウトプット端子にそれぞれアンプ類を接続して、異なった音色で同時に鳴らします。

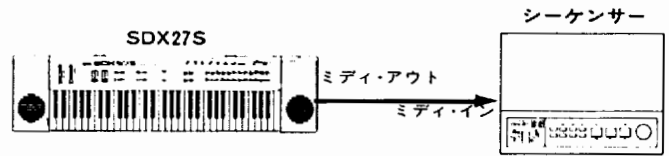


他のミディ・キーボードで本機をコントロールできます。キーペロシティ付のキーボードなら、本機側も鍵盤のタッチの強さが表現されて鳴ります。

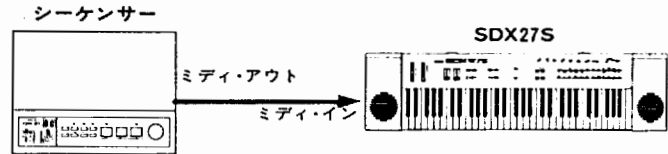


ミディ・スルー端子を使えば、同時に2台がコントロールされます。あるパートは1台だけ、次のパートは3台で、最後には2台、というようなコントロールも自由自在です。

シーケンサーとの接続

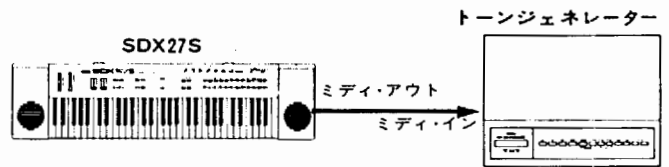


本機の演奏をシーケンサーに、デジタル信号のまま記録できます。演奏の際にミスをした場合には、その部分だけ修正することもできます。



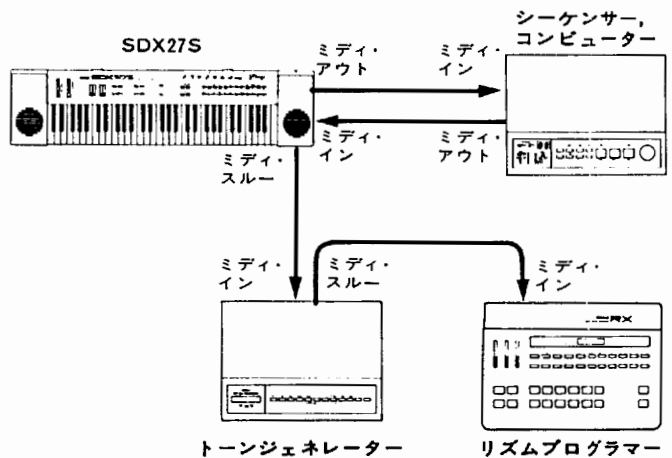
シーケンサーに記録したものを、本機を使って再生します。

トーンジェネレーターとの接続



本機のサウンドに厚みをつけることができます。(ミディ・キーボードと同じようにコントロールできます。)

ミディ・システム接続



リズムプログラマーのドラムの音に合わせて、複数で自動演奏させるなど、小規模なシステムから大規模なシステムまで、あらゆる接続が考えられます。

ミディ・コントロールにかかわるパラメーター

ミディコントロールを行なう場合には、エディットおよびファンクションで、次のパラメーターのセッティングをしてください。

エディットモードのパラメーター

キー
ペロシティ
12

本機自身には、本機の鍵盤を弾いても弾く強さによって音量や音色が決まるタッチレスポンス機能はありませんが、ミディイン端子に、キー・ペロシティ機能を持ったキーボード(DX7やKX5など)や、ペロシティ情報を送ることのできるシーケンサー(QX1やQX7、QX21など)を接続して、それらを演奏すると、ペロシティを受信して発音する機能があります。なお、このパラメーターはボイスデータの一部分のため、音色ごとに設定できます。

▼表示の例 現在設定可能なオペレータのナンバー(OP1~OP4)

e1111 KVS= 7 OP1

オペレータごとに0~7の範囲で設定できる

キー・ペロシティ0でタッチレスポンス機能がOFFとなり、数値を大きくするにつれ、キャリアの場合は音量、モジュレータの場合は音色のタッチによる変化幅が大きくなります。なお、オペレータの選択はオペレータ・セレクトキーで行ないます。なお、0以外の値を設定した場合、本機側の鍵盤で演奏すると、値を0にしていた時より音が小さかったり音色が多少異なったりします。

ファンクションモードの機能

2 ON-OFF ミディ
3 チャンネル
4 233チャンネルインフォメーション
5 233チャンネルインフォメーション

①ミディ ON/OFF

ミディ情報の送信および受信をするかしないかを定めることができます。ONにすると送信および受信が可能となり、OFFにすると送信および受信が不可能となります。ミディ・コントロールの設定を行なう時には、まずこの設定をONにしてください。

▼表示の例

F Midi:on
on, off

設定をOFFにした場合、他のミディの設定をしようとしても、次のような表示になり設定できません。

f Midi is off!!

②ミディ・チャンネル

ミディの送信チャンネル、受信チャンネルを設定することができ、このキーを押す度に、“Omni:xx”、“Midi R ch=xx”、“Midi T ch=xx”が順に表示されます。

●OMNI (OMNI ON-OFF)

オムニモードをONにするか、OFFにするかを選択することができ、ONにすると全てのミディ・チャンネル(1ch~16ch)の情報を受信可能となり、OFFにするとMIDI R CHで選択したチャンネルの情報のみ受信可能となります。

▼表示の例

f Omni:on
on, off

●MIDI R CH (MIDI Receive Channel)

1ch~16chの中からミディ受信チャンネルを選択することができます。送信側のミディ機器の情報を受ける場合には、送信機器側の送信チャンネルにこのナンバーを合わせてください。

▼表示の例

f Midi R Ch= 1
1~16

なお、チャンネルナンバーを選択する場合には、OMNIの設定をOFFにしてください。

●MIDI T CH (MIDI Transmit Channel)

1ch~16chの中からミディ送信チャンネルを選択することができます。他のミディ機器に本機の情報を送る場合には、このナンバーをミディ機器の受信チャンネルナンバーと合わせてください。

▼表示の例

f Midi T Ch= 1
1~16

③ミディ・チャンネル・インフォメーション

ミディのチャンネル・インフォメーションの送信および受信をON/OFFさせることができます。

▼表示の例

f Ch.Info:on
on, off

ON/OFFに関係なく送・受信が可能なもの

- 鍵盤のON/OFFデータ
- サステインフットスイッチのON/OFFデータ
- ピッチベンドホイールのデータ
- モノモード/ポリモードの切り替え

ON/OFFに関係なく受信が可能なもの

- オールノートオフ

OFFにすると送信できないもの

- モジュレーションホイールのデータ
- ブレスコントローラーのデータ
- データ・エントリースライダーのデータ
- ボリューム(フット・ボリューム及びプレイモード時のデータ・エントリースライダーのデータ)
- ボルタメントフットスイッチのON/OFFデータ
- コーラススイッチのON/OFFデータ
- プログラムチェンジ(音色ナンバー切替)データ

OFFにすると受信できないもの

- 上記の“OFFにすると送信できないもの”と同内容のデータ
- ボルタメント・タイムのデータ

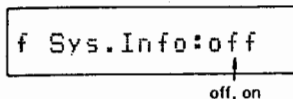
ただし、接続したミディ機器のフォーマットが異なる場合には、正しく送・受信できないことがあります。

④ミディ・システム・インフォメーション(MIDI System Information)

ミディ・システム・インフォメーション信号の送信および受信をON/OFFさせることができます。

ONを選択すると、本機の24音色インターナルRAM内の音色データをもう一台のSDX27SやDX100等に送ったり、逆にもう一台のSDX27SやDX100等から受けることができるようになります。

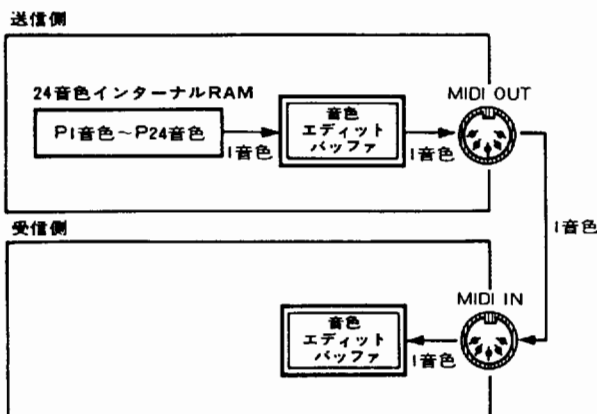
▼表示の例



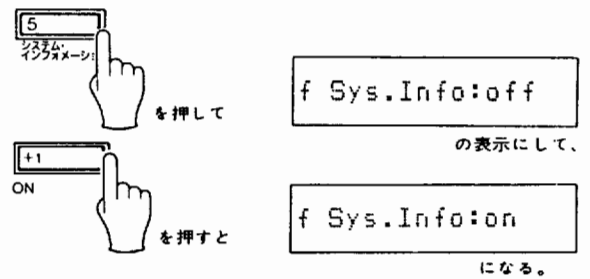
音色データの送受信には、1音色のみ送受信させる方法と24音色全てを送受信させる方法があります。

● 1音色のみの送受

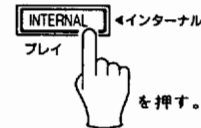
24音色インターナルRAM内の24種類の音色データの中から、任意の音色だけを、もう一台のSDX27SやDX100等に送る方法です。



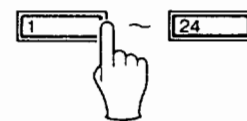
- (1)両機器間のミディ・チャンネルを一致させます。
- (2)両機器共に“Sys. Info:on”の状態にします。



- (3)送信側をPLAYモードにします。



- (4)送信側で、送信したい音色のキーを押します。



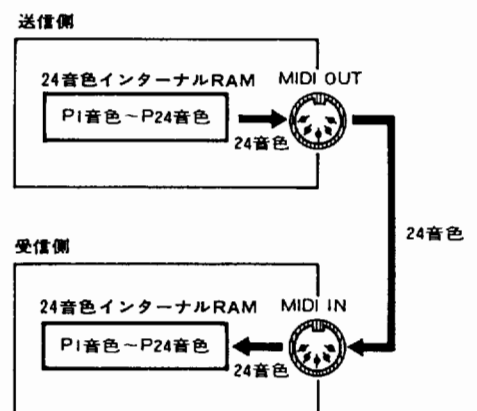
キーを押すと、指定した音色データが受信側の音色エディットバッファに入ります。

- (5)両機器共に、“Sys. Info:off”の状態に戻します。

なお、この操作は必ず行なってください。この操作を行なわないと、音色キー(□~□のキー)を押すたびにその音色データが出力されてしまい、プログラムチェンジ(受信側の音色ナンバーも合わせて変更するための信号)は出力されません。

● 24音色全ての送受

24音色インターナルRAM内の24種類の音色と同じものを、もう一台のSDX27SやDX100等の24音色インターナルRAMに送る方法です。



(1)受信側のメモリー・プロテクトをOFFにします。

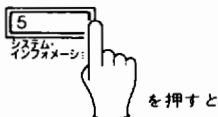
(31ページの“メモリー・プロテクト”の項参照)

(2)両機器間のミディ・チャンネルを一致させます。

(3)両機器共に“Sys.Info:on”の状態にします。

(4)送信を実行します。

もう一度



f Midi Transmit?

“送信するのか?”と質問してくる。

そこで を押すと実行されます。受信側の24音色インターナルRAMに24音色全てが入ると受信側には

Midi Received

が表示されます。

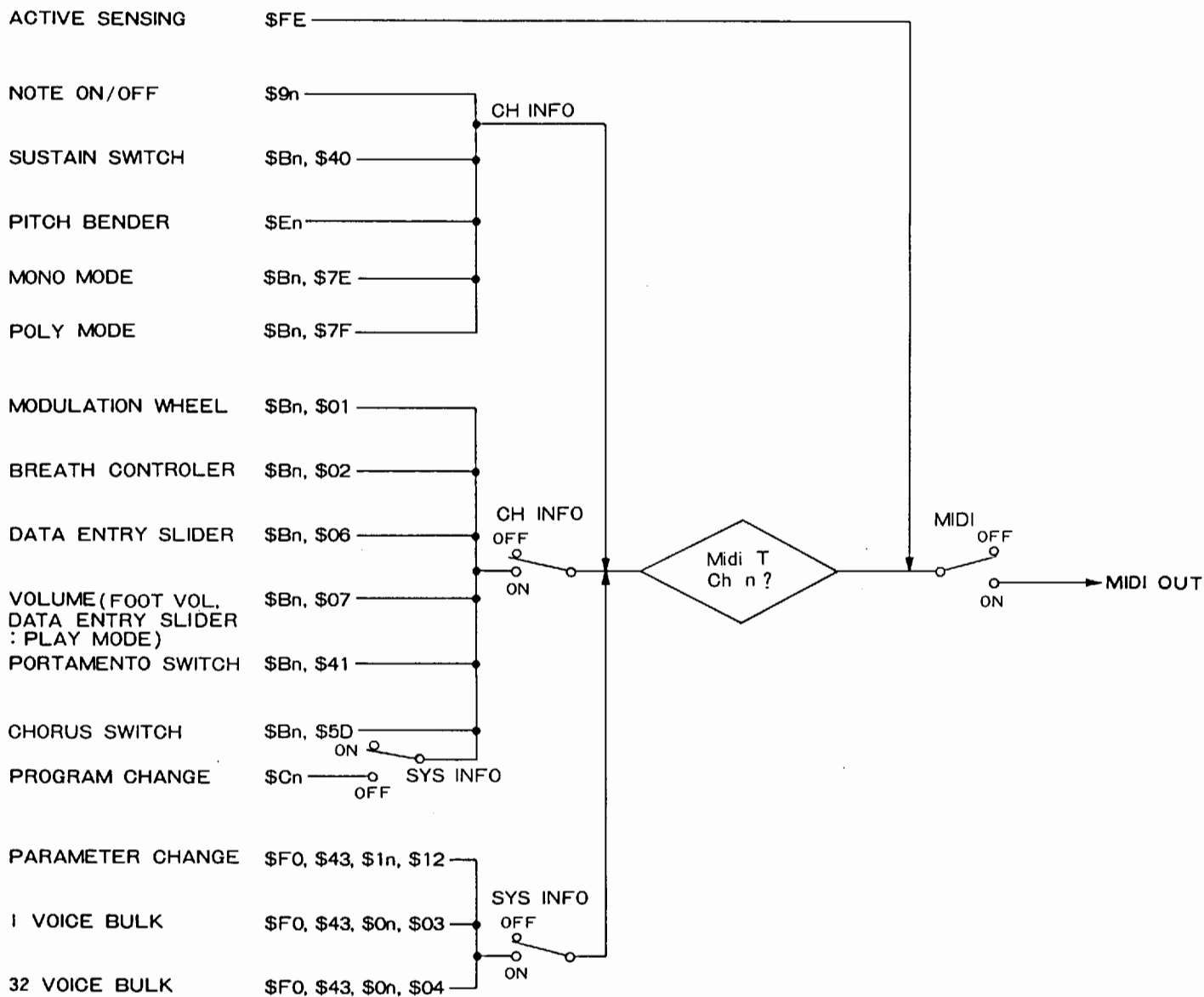
(5)受信側のメモリー・プロテクトをONに戻します。

(6)両機器共に“Sys.Info:off”の状態に戻します。なお、(5)、(6)の操作は必ず行なってください。

☆SDX27Sの音色をDX21に送ると、25～32音色めまでは“INIT VOICE”が送られます。また、逆にDX21からSDX27Sに音色を送ると、25～32音色めまでは無視されます。

ミディ・データフォーマット

1. 送信条件



2. 送信データ

全てのMIDIデータはMIDI ON/OFFがONされている時のみ送信します。

また、送信チャンネル番号は、MIDI T CHで設定した番号で送信します。

2-1 チャンネルインフォメーション

1) チャンネルボイスメッセージ

① キーオン/オフ

ステータス	1 0 0 1 n n n n (9n)	n = チャンネル番号
ノートNo.	0 k k k k k k k k	k = 36(C ₁) ~ 96(C ₆)
ベロシティ	0 1 0 0 0 0 0 0 (40)	キーオン
	0 0 0 0 0 0 0 0 (00)	キーオフ

② コントロールチェンジ

ステータス	1 0 1 1 n n n n (Bn)	n = チャンネル番号
コントロールNo.	0 c c c c c c c c	
コントロール値	0 v v v v v v v v	

a) MIDI CH INFOがON/OFFに関係なく送信

コントロールNo.	コントロール値	
C = 64	サステインSW	V = 0:OFF、127:ON
C = 126	MONOモード	V = 1
C = 127	POLYモード	V = 0

b) MIDI CH INFOがON時のみ送信

コントロールNo.	コントロール値
C = 1 モジューションホイール	V = 0~127
C = 2 プレスコントロール	V = 0~127
C = 6 データエントリースライダー	V = 0~127
C = 7 ポリューム	V = 0~127
C = 65 ポルタメント SW	V = 0:OFF、127:ON
C = 93 コーラス SW	V = 0:OFF、127:ON
C = 96 データエントリー+1	V = 127
C = 97 データエントリー-1	V = 127

③プログラムチェンジ

ステータス	1100nnnn(Cn) n=チャンネル番号
プログラムNo.	0pppppppp P=0~23:INTERNAL P=24~119:BANK

MIDI CH INFOがONでMIDI SYS INFO スイッチがOFFの状態ではプレイモード時、音色No.のキーを押した時送信します。

④ピッチベンド

ステータス	1110nnnn(En) n=チャンネル番号
値(LSB)	0uuuuuuuu
値(MSB)	0vvvvvvvv

送信データは次のようになる。

MSB LSB

00000000(00)00000000(00)	最低値
01000000(40)00000000(00)	中心値
01111111(7F)01111110(7E)	最大値

2-2 システムインフォメーション

1) システムリアルタイムメッセージ

アクティブ センシング

ステータス 11111110 (FE)

約200msecに1回送信する。

2) システム イクスクループ メッセージ

MIDI SYS INFOがONの時のみ送信します。

①パラメーター チェンジ

ステータス	11110000(F0)
ID No.	01000011(43)
サブステータス/chNo.	0001nnnn(In) n=チャンネル番号
パラメーターグループNo.	00010010(12)
パラメーターNo.	0pppppppp
データ	0ddddddd
EOX	11110111(F7)

EDIT又はFUNCTION モードの時

音色パラメーター、ファンクションパラメーターを変更すると送信します。

パラメーターNo.及びデータは、5-2 音色パラメーター、5-3 ファンクションパラメーターの項に示します。

②1音色バルクデータ

ステータス	11110000(F0)
ID No.	01000011(43)
サブステータス/chNo.	0000nnnn(0n) n=チャンネル番号
フォーマットNo.	00000111(03)
バイトカウント	00000000(00)
バイトカウント	01011101(5D)
データ	0ddddddd } 93バイト
チェックサム	0eeeeeee
EOX	11110111(F7)

PLAYモードにあって、音色No.変更をすれば、そのNo.に対応するボイスデータを送信します。又、フォーマットNo.f=3のダンプリクエストを受信した時、ボイスエディットバッファの中にあるボイスデータを送信します。

送信するデータは5-2 音色パラメーターの項で示す93バイトです。なお本機にない機能は、次のようにセットされます。

PEG PRI=99, PR2=99, PR3=99,
PL1=50, PL2=50, PL3=50,

チェックサムは、データバイトの加算値の2の補数の下位7ビットです。以下同様です。

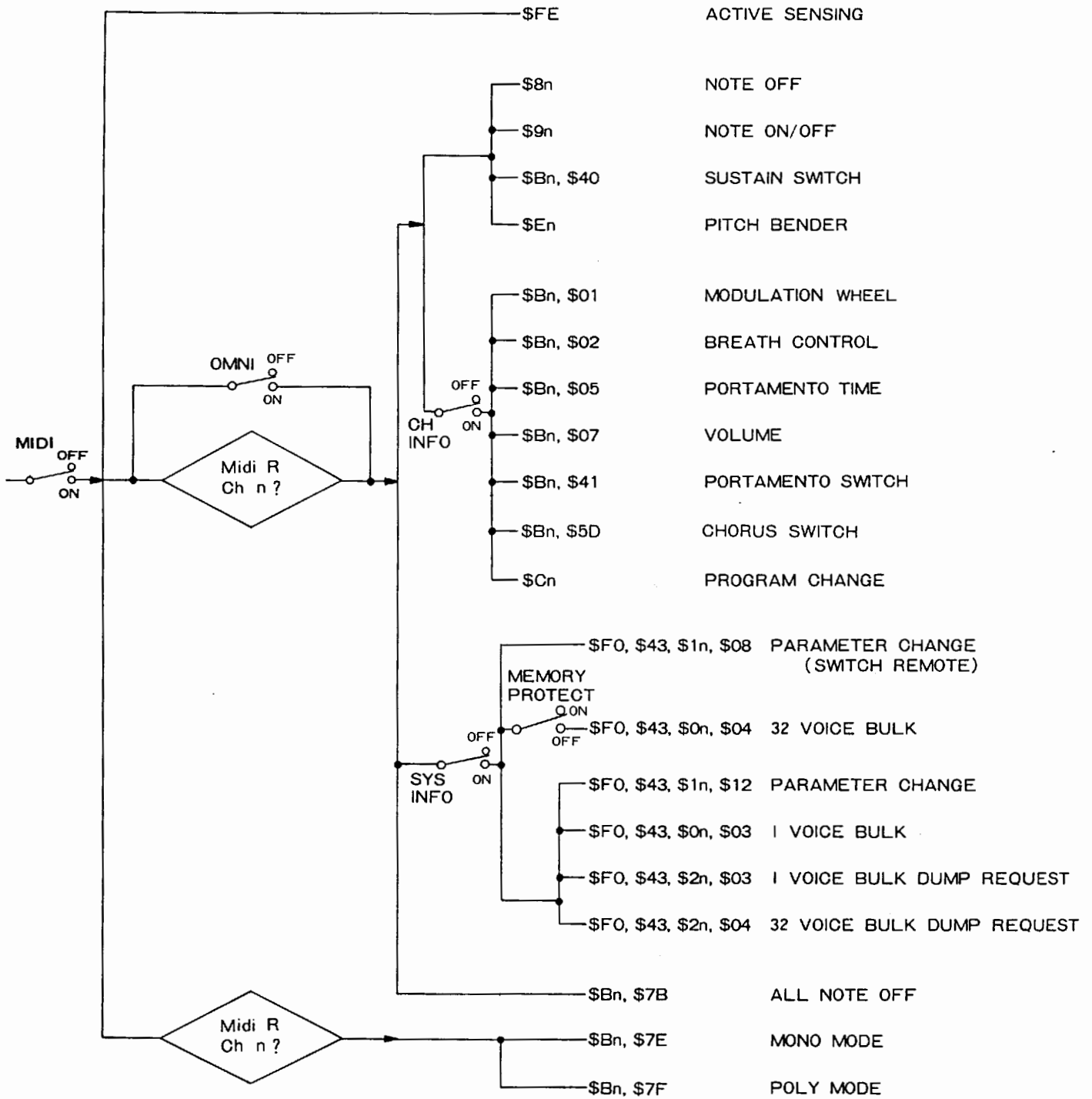
③32音色バルクデータ

ステータス	11110000(F0)
ID No.	01000011(43)
サブステータス/chNo.	0000nnnn(0n) n=チャンネル番号
フォーマットNo.	0000100(04)
バイトカウント	00100000(20)
バイトカウント	00000000(00)
データ	0ddddddd } 4096バイト
チェックサム	0eeeeeee
EOX	11110111(F7)

ファンクションモードでSYS INFOキーを押し

Midi Transmit? 表示の時、YESキーを押せば、インターナルRAMの24音色を含む32音色データを送信します。又、フォーマットNo.f=4のダンプリクエストを受信した時、同様に32音色データを送信します。送信するデータは、5-1のボイスデータ73バイトに55バイトを0を加え、1音色当り128バイトとして、32音色分4096バイトをデータとして送信します。なお、25音色目以降はイニシャルボイスです。また本機にない機能は、1音色バルク同様にセットされます。

3. 受信条件



②パラメーターチェンジ

フォーマットは送信データのパラメーターチェンジと同じです。MIDI SYS INFOスイッチがONの時のみ受信します。また、PLAY EDIT等のモード変更も行なうことができます。パラメーターNo及びデータは、5-2音色パラメーター、5-3ファンクションパラメーターの項に示します。

③1音色バルクデータ

MIDI SYS INFOがONの時のみ受信します。フォーマットは、送信データの1音色バルクデータと同じです。音色データ93バイトは、ボイスエディットバッファに入り、現在発音中の音色が変更されます。受信するデータは5-2音色パラメーターの項で示す93バイトです。ただし、PEGのデータは無視されます。

④32音色バルクデータ

MIDI SYS INFOがONの時のみ受信します。フォーマットは、送信データの32音色バルクデータと同じです。メモリープロテクトをOFFしている時のみ受信し、インターナルRAMの24音色データが入れ替わります。また、25音色め以降は無視されます。受信が終了すると **Midi Received** が表示されます。

⑤ダンプリクエスト

ステータス 11110000(Fn)
 ID No. 01000011(43)
 サブステータス/ch No. 0010nnnn(2n) n=チャンネル番号
 フォーマットNo. 0fffffff f=3、4
 EOX 11110111(F7)
 MIDI SYS INFOがONの時のみ受信します。受信した際は、MIDI OUTより対応するバルクデータをダンプします。
 f=3 1音色バルクデータ
 f=4 32音色バルクデータ

5. システムイクスクルーシブデータ

5-1 ボイスデータ(VMEMフォーマット)

パラメーターNo	パラメーター	
0	ATTACK RATE	} OP 4
1	DECAY 1 RATE	
2	DECAY 2 RATE	
3	RELEASE RATE	
4	DECAY 1 LEVEL	
5	KEYBOARD SCALING LEVEL	
6	AMPLITUDE MODULATION ENABLE/EG BIAS SENSITIVITY/KEY VELOCITY	
7	OUTPUT LEVEL	
8	OSCILLATOR FREQUENCY	
9	KEYBOARD SCALING RATE/DETUNE	} OP 2
10	} 同OP 4	
19		} OP 3
20	} 同OP 4	
29		} OP 1
30	} 同OP 4	
39		
40	LFO SYNC/FEEDBACK LEVEL/ALGORITHM	
41	LFO SPEED	
42	LFO DELAY	
43	PITCH MODULATION DEPTH	
44	AMPLITUDE MODULATION DEPTH	
45	PITCH MODULATION SENSITIVITY/AMPLITUDE MODULATION SENSITIVITY/LFO WAVE	
46	TRANSPOSE	
47	PITCH BEND RANGE	
48	CHORUS SWITCH/PLAY MODE/SUSTAIN FOOT SWITCH/PORTAMENTO FOOT SWITCH/PORTAMENTO MODE	
49	PORTAMENTO TIME	
50	FOOT VOLUME RANGE	
51	MODULATION WHEEL PITCH MODULATION RANGE	
52	MODULATION WHEEL AMPLITUDE MODULATION RANGE	
53	BREATH CONTROL PITCH MODULATION RANGE	
54	BREATH CONTROL AMPLITUDE MODULATION RANGE	
55	BREATH CONTROL PITCH BIAS RANGE	
56	BREATH CONTROL EG BIAS RANGE	
57	VOICE NAME 1	
	} }	
66	VOICE NAME 10	
67	PITCH EG RATE 1 *	
68	2 *	
69	3 *	
70	LEVEL 1 *	
71	2 *	
72	3 *	

*はDX21だけのパラメーターです。

5-2 音色パラメーター(VCEDフォーマット)

パラメーター番号 P	パラメーター	LCD表示例	データ	備考	
0	ATTACK RATE	AR	0 ~ 31	}	
1	DECAY 1 RATE	DIR	0 ~ 31		
2	DECAY 2 RATE	D2R	0 ~ 31		
3	RELEASE RATE	RR	0 ~ 15		
4	DECAY 1 LEVEL	DIL	0 ~ 15		
5	KEYBOARD SCALING LEVEL	LS	0 ~ 99		
6	KEYBOARD SCALING RATE	RS	0 ~ 3		
7	EG BIAS SENSITIVITY	EBS	0 ~ 7		
8	AMPLITUDE MODULATION ENABLE		0, 1		
9	KEY VELOCITY	KVS	0 ~ 7		
10	OUTPUT LEVEL	OUT	0 ~ 99		
11	OSCILLATOR FREQUENCY	F	0 ~ 63		} Center = 3
12	DETUNE	DET	0 ~ 6		
13 14 25	同OP4	OP2		}	
26 27 38	同OP4	OP3			
39 40 51	同OP4	OP1			
52	ALGORITHM	ALG	0 ~ 7	}	
53	FEEDBACK LEVEL	FBL	0 ~ 7		
54	LFO SPEED	LFS	0 ~ 99		
55	LFO DELAY	LFD	0 ~ 99		
56	PITCH MODULATION DEPTH	PMD	0 ~ 99		
57	AMPLITUDE MODULATION DEPTH	AMD	0 ~ 99		
58	LFO SYNC	SYNC	0, 1		
59	LFO WAVE	LW	0 ~ 3		
60	PITCH MODULATION SENSITIVITY	PMS	0 ~ 7		
61	AMPLITUDE MODULATION SENSITIVITY	AMS	0 ~ 7		
62	TRANSPOSE	MID. C	0 ~ 48		
63	PLAY MODE POLY/MONO	Poly Mode	0, 1		
64	PITCH BEND RANGE	P Bend Range	0 ~ 12		
65	PORTAMENTO MODE	Full T. Porta	0, 1		
66	PORTAMENTO TIME	Porta Time	0 ~ 99		
67	FOOT VOLUME RANGE	Foot Vol			
68	SUSTAIN FOOT SWITCH	Foot Sw	0, 1		} Pair
69	PORTAMENTO FOOT SWITCH	Foot Sw	0, 1		
70	CHORUS SWITCH	Chorus			
71	MODULATION WHEEL PITCH MODULATION RANGE	MW Pitch	0 ~ 99		
72	MODULATION WHEEL AMPLITUDE MODULATION RANGE	MW Ampli	0 ~ 99		
73	BREATH CONTROL PITCH MODULATION RANGE	BC Pitch	0 ~ 99		
74	BREATH CONTROL AMPLITUDE MODULATION RANGE	BC Ampli	0 ~ 99		
75	BREATH CONTROL PITCH BIAS RANGE	BC P Bias	0 ~ 99		
76	BREATH CONTROL EG BIAS RANGE	BC E Bias	0 ~ 99		
77	VOICE NAME 1		J2 ~ 127 (ASCII)		
78					
86	VOICE NAME 10				
87	PITCH EG RATE 1				
88	2				
89	3				
90	LEVEL 1				
91	2				
92	3				

EDIT
FUNCTION

5-3 ファンクションパラメーター

パラメーター番号 P	パラメーター	LCD表示例	データ	備考
93	OPERATOR ENABLE/DISABLE		0 ~ 15	
94	OPETATOR SELECT		0 ~ 3	
95	EDIT MODE I=ON	E, e	0, 1	※
96	FUNCTION MODE I=ON	F, f	0, 1	※
97	STORE MODE I=ON	Mem Store	0, 1	※
98				※
99				※
100	PLAY MODE I=ON, 5=PLAY NORMAL, 7=PLAY SHIFT	P, p	0 ~ 7	※
101				
102				
103	MASTER TUNE 64=センター	M. Tune	0 ~ 127	※
104	MIDI SWITCH I=ON	Midi :	0, 1	※
105	MIDI CH INFO	Ch.Info :	0, 1	※
106	OMNI 0=OFF I=ON	Omni :	0, 1	※
107	MIDI TRANS CH	Midi T Ch	0 ~ 15	※
108	MIDI RECV CH	Midi R Ch	0 ~ 15	※
109	MIDI SYS INFO	Midi Sys.Info	0, 1	※
110	32 VOICE BULK DUMP	Midi Transmit ?	1	※
111	RECALL EDIT	Recall Edit ?	0, 1	※
112	INIT VOICE	Init Voice ?	0, 1	※
113	SAVE	Save to Tape ?	0, 1	※
114	VERIFY	Verify Tape ?	0, 1	※
115	LOAD	Load Tape ?	0, 1	※
116	LOAD SINGLE	Load Single ?	0 ~ 127	※
117				
118				
119	MEMORY PROTECT I=ON	M. Protect	0, 1	※
120	KEY SHIFT 24=センター	Key Shift	0 ~ 48	※
121	PITCH BEND MODE I=ON	Bend Mode	0, 1	※
122	KEY SHIFT	K	0, 1	※
123	COMPARE	C	0, 1	※
124	PITCH BEND MODE		0 ~ 2	※
125	PRESET SEARCH No.		0 ~ 95	※
126	BANK VOICE No.		0 ~ 95	※
127	BANK VOICE DATA		0 ~ 119	※

※は受信のみ

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Default	1 - 16	1 - 16	memorized	
Channel Changed	1 - 16	1 - 16		
Mode Default	3	1, 2, 3, 4	memorized	
Mode Messages	POLY, MONO(M=1)	POLY, MONO(M=1)		
Mode Altered	XXXXXXXXXXXXXXXX	x		
Note Number	36 - 96	0 - 127		
Note True voice	XXXXXXXXXXXXXXXX	13 - 108		
Velocity Note ON	x 9nH, v=64	o v=1-127		
Velocity Note OFF	x 9nH, v=0	x		
After Key's	x	x		
Touch Ch's	x	x		
Pitch Bender	o	o 0-12 semi	7 bit resolution	
Control Change	1 : o 2 : o 5 : x 6 : o 7 : o 7 : 64 : o 65 : o 93 : o 96 : o 97 : o	X1 : o X1 : o : o X1 : x X1 : : : X1 : o X1 : o X1 : o X1 : x X1 : x	X1 : o X1 : o X1 : o X1 : x : : X1 : o X1 : o X1 : o : X1 : x X1 : x	: Modulation wheel : Breath control : Portamento time : Data entry knob : Foot volume and : Data entry knob : in play mode : Volume : Sustain foot sw : Portamento f sw : Chorus sw : Data entry +1 : Data entry -1
Prog Change : True #	o 0 - 119 XXXXXXXXXXXXXXXX	X3 : o 0 - 127 0 - 119	X1 : :	
System Exclusive	o	X2 : o	X2 : Voice parameters	
System : Song Pos	x	x		
System : Song Sel	x	x		
Common : Tune	x	x		
System : Clock	x	x		
Real Time : Commands	x	x		
Aux : Local ON/OFF	x	x		
Aux : All Notes OFF	x	o (123, 126, 127)		
Mes- : Active Sense	o	o		
sages: Reset	x	x		
Notes: All MIDI communications are enabled if MIDI switch is on. X1 = transmit/receive if CH information switch is on. X2 = transmit/receive if system information switch is on. X3 = transmit if CH information switch is on and system information switch is off.				
Mode 1 : OMNI ON, POLY	Mode 2 : OMNI ON, MONO	o : Yes		
Mode 3 : OMNI OFF, POLY	Mode 4 : OMNI OFF, MONO	x : No		

ミディ・トラブル&ノウハウ集

ミディ接続をした場合に起こりやすい間違いや、トラブルの対策をまとめました。

① KX 5 や DX 7 などを送信機器として本機のミディ・イン端子に接続したが、本機側で音が出ない。

- ミディ・ケーブルは本機のミディ・イン端子に確実に接続されているか？
- 本機のファンクションパラメーターにミディ ON-OFF があるが、それが OFF になっていないか？
- 本機の MIDI R CH は、送信機器と合っているか？

(KX 1, DX 7 使用時は
……CH = 1 または OMMI ON に設定
KX 5 使用時は
……CH = 1 または 2, OMNI ON に設定)

② KX 5 や DX 7 などを送信機器として接続したが、本機側の出力音にはタッチによる表現がつかない。

- キー・ベロシティの設定が 0 になっている音色は、タッチが表現されない。従って、エディットモードでキー・ベロシティを設定する必要がある。

③ 送信側の KX 5 や DX 7 を演奏すると、本機側の音も出るし、ピッチベンダーも効くが、音色が切り替わらないし、モジュレーションホイールが効かない。

- 本機のファンクションパラメーターのチャンネル・インフォメーションが OFF になっていないか？
- 本機がプレイモードになっているか？

④ DX 7 や TX 7 などを受信機器として本機のミディ・アウト端子に接続したが、本機側の音しか出ない。

- ミディ・ケーブルは本機のミディ・アウト端子に確実に接続されているか？
- 本機のミディ ON-OFF が OFF になっていないか？
- 本機の MIDI T CH が受信機器と合っているか？
- 本機がプレイモードになっており、データ・エントリースライダーが MIN になっていないか？ (プレイモード時にデータ・エントリースライダーは、ボリュームの役目をする。)

⑤ DX 7 や TX 7 などを受信機器として接続し、本機を演奏すると、それらの音も出るが、音色が切り替わらない。

- 本機のチャンネル・インフォメーションが OFF になっていないか？
- システム・インフォメーションが ON になっていないか？

⑥ SDX 27S 同士、または DX 100 等を接続して音色データを転送しようとしたが、それができない。

- 両方のシステム・インフォメーションを ON にしなければ、音色データの転送はされない。
- 送信側をプレイモードにしなければ、音色データは出力しない。
- 24 音色全ての転送をするためには、受信側のメモリー・プロテクトを OFF にしなければならない。

⑦ 1 音色のデータは、どうしたら出力させることができるか？
ステップ 1: ファンクションのミディ ON-OFF を ON にすると共に、システム・インフォメーションを ON にする。さらに、MIDI T CH を 1 にする。



ステップ 2: プレイモードにして、出力させたい音色番号のキーを押す。

(受信側はミディ ON-OFF を ON、システム・インフォメーションを ON、MIDI R CH を 1 にする。)

⑧ ミディ関係のセッティングをしようとしたが、LCD に「Midi is off!!」の表示が出て変更できない。

- ミディ ON-OFF の設定が OFF になっている。

⑨ 24 音色のデータを送信しようとしたが、そのキーがない。あるいは、MIDI R CH、MIDI T CH を設定しようとしたが、そのキーがない。

- ファンクションモードで  のキーを 2 度押しすると「Midi Transmit?」が表示される。また、 のキーを 2 度押しすると「Midi R ch」、3 度押しすると「Midi T ch」が表示される。

⑩ DX 7 や DX 9 の音色データを本機に転送しようとしたが、それができない。あるいは本機から DX 7 や DX 9 に転送しようとしたが、それができない。

- DX 7 や DX 9 と本機は、音色データのフォーマットが異なるため、転送できない。

⑪ DX 21 の音色データを本機に転送したが、違う音色が転送された。

- SDX 27S にはピッチ・エンベロープ・ジェネレーターがないため、DX 21 でその機能を使った音色は、自動的に「ピッチ・エンベロープ・ジェネレーター：なし」に設定される。

⑫ KX 5、KX 1、KX 88 を接続したが、本機の音が出ない。

- KX 側のボリュームが MIN になっているため、KX 側のボリュームを MAX にする。

⑬ キーボードやシーケンサーを接続したら、音が鳴りっ放しになった。

- サステインスイッチが ON になったままだと、OFF にするまで音が鳴りっ放しになる。本機のフット・スイッチ・アサインの設定を SUS にして、フット・スイッチ端子にフットスイッチを接続すれば音が消える。

- キー・オンのミディ情報に対して、キー・オフのミディ情報が送られてこなければ、音は鳴りっ放しになる。プレイモードにして、音色を選び直せば音は消える。

さくいん

エディットモード

オペレータ・セレクト	15ページ
EGコピー	16
オペレータ/AMS ON-OFF	16
アルゴリズム	17
フィードバック	17
LFOウェーブ	18
LFOスピード	18
LFOディレイ	18
LFO PMD	18
LFO AMD	18
LFOシンクロ	19
ピッチ・モジュレーション・センシティブリティ	19
アンプリチュード・モジュレーション・センシティブリティ	19
EGバイアス・センシティブリティ	19
キー・ベロシティ	21, 40
オシレーター・フリークエンシー・レシオ	21
オシレーター・デチューン	21
エンベロープ・ジェネレーターAR	22
エンベロープ・ジェネレーターDIR	22
エンベロープ・ジェネレーターD1L	22
エンベロープ・ジェネレーターD2R	22
エンベロープ・ジェネレーターRR	22
オペレータ・アウト・レベル	22
キーボード・スケーリング・レイト	23
キーボード・スケーリング・レベル	23
トランスポーズ	23
コーラス	23

ファンクションモード

モード・セット	25ページ
キー・セット	26
プリセット・サーチ	26, 5
マスター・チューンADJ	27
ミディON-OFF	27, 40
ミディ・チャンネル	27, 41
ミディ・チャンネル・インフォメーション	27, 41
ミディ・システム・インフォメーション	27, 41
リコール・エディット	27
イニシャル・ボイス	28
エディット・バンク	29
カセット・セーブ/ベリファイ	31, 36
カセット・ロード	31, 37
カセット・ロード・シングル	31, 37
メモリー・プロテクト	31
ポリ/モノ	32
ピッチベンド・レンジ	32
ポルタメント・モード	32
ポルタメント・タイム	32
フット・スイッチ/フット・ボリューム	33
ホイール・レンジ・ピッチ	33
ホイール・レンジ・アンプリチュード	33
ブレス・レンジ・ピッチ	34
ブレス・レンジ・アンプリチュード	34
ブレス・レンジ・ピッチ・バイアス	34
ブレス・レンジ・EGバイアス	34
ボイス・ネーム	34
カーソル▶	34

データメモ

YAMAHA SDX275 ボイス/ファンクションデータ

データ名： _____

日付： _____

No.： _____

プログラマー： _____

											AME	OP
												4
												3
												2
												1
アルゴリズム	フィードバック	ウェーブ	スピード	ディレイ	PMD	AMD	シンクロ	ピッチ	アンプリチュード	EGバイアス	キー ペロシティ	
LFO					モジュレーション・センシティビティ							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

OP											
4											
3											
2											
1											
フリークエンシー レンジ	テチューン	AR	D1R	D1L	D2R	RR	アウト・レベル	レイト	レベル	トランスポーズ	コーラス
オシレーター		エンベロープ・ジェネレーター				オペレータ		キーボード・スケールリング			
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
ポリ/モノ	ピッチベンド・ レンジ	ホルタメント		フットスイッチ/ フットボリューム	ホイール・レンジ		ブレス・レンジ				
		モード	タイム		ピッチ	アンプリチュード	ピッチ	アンプリチュード	ピッチ・バイアス	EGバイアス	

SDX275 データ名

日付： _____

プログラマー： _____

No.	音 色 名	備 考
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		

SDX275 データ名

日付:

プログラマー:

A			B		
No.	音 色 名	備 考	No.	音 色 名	備 考
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
11			11		
12			12		
13			13		
14			14		
15			15		
16			16		
17			17		
18			18		
19			19		
20			20		
21			21		
22			22		
23			23		
24			24		

C			D		
No.	音 色 名	備 考	No.	音 色 名	備 考
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		
8			8		
9			9		
10			10		
11			11		
12			12		
13			13		
14			14		
15			15		
16			16		
17			17		
18			18		
19			19		
20			20		
21			21		
22			22		
23			23		
24			24		

サービスについて

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヶ年です。(現金、ローン、月賦などによる区別はございません。)また保証は日本国内にてのみ有効といたします。

●保証書

保証書をお受け取りのときは、お客さまのご住所、お名前、お買い上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。無記名の場合は無効になりますので、くれぐれもご注意ください。

●保証書は大切にしましょう!

保証書は弊社が、本機をご購入いただいたお客さまにご購入の日から向う1カ年間の無償サービスをお約束申しあげますが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただくこととなります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますように充分ご配慮のうえで保管してください。また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種判別や、サービス依頼店の確認など便利にご利用いただけます。

●保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。この際必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金を頂戴く場合もあります。又お買上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買上げ店あるいは電音サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引続き保証期間中のサービスを責任をもって行なうよう手続き致します。

満1カ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となりますが、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修性能部品の保有期間は最低8年となっています。そのほかご不明の点などございましたら、下記のヤマハサービス網までお問い合わせください。

■YAMAHA電気音響製品サービス拠点

(お客様ご相談窓口・お預り修理窓口)

東京電音サービスセンター	〒211 川崎市中原区本月1184 TEL (044) 434-3100
新潟電音サービスステーション	〒950 新潟市万代1-4-8 (シルバーホールビル2F) TEL (0252) 43-4321
大阪電音サービスセンター	〒505 吹田市新戸塚下1-16(千里丘センター内) TEL (06) 877-5262
四国電音サービスステーション	〒760 高松市丸の内8-7(日本楽器高松店内) TEL (0878) 51-7777, 22-3045
名古屋電音サービスセンター	〒454 名古屋市中川区玉川町2-1-2 (日本楽器名古屋流通センター) TEL (052) 652-2230
九州電音サービスセンター	〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL (092) 472-2134
北海道電音サービスセンター	〒065 札幌市東区本町1条9丁目3番地 TEL (011) 781-3621
仙台電音サービスセンター	〒983 仙台市卸町5丁目7(和商共同配送センター3F) TEL (0222) 36-0249
広島電音サービスセンター	〒731-01 広島市安佐南区祇園町西原2-27-39 TEL (082) 874-3787
浜松電音サービスセンター	〒435 浜松市上西町911 TEL (0534) 65-6711
本社 電音サービス部	〒435 浜松市上西町911 TEL (0534) 65-1158

*住所及び電話番号は変更になる場合があります。

日本楽器製造株式会社 管・教育楽器事業部

- 国内営業部 〒104 東京都中央区銀座7-11-3矢島ビル3階
TEL (03) 574-9410
- 東京営業所 〒104 東京都中央区銀座7-11-3矢島ビル5階
TEL (03) 574-9416
- 大阪営業所 〒542 大阪市南区南船場3-12-9心斎橋ブラザビル東館
TEL (06) 252-5341
- 名古屋営業所 〒460 名古屋市中区錦1-18-28
TEL (052) 201-5145
- 九州営業所 〒812 福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL (092) 472-2155
- 北海道営業所 〒064 札幌市中央区南十条西1-4ヤマハセンター
TEL (011) 512-6113
- 仙台営業所 〒980 仙台市大町2-2-10
TEL (0222) 22-6146
- 広島営業所 〒730 広島市中区紙屋町1-1-18
TEL (082) 244-3749

