

YAMAHA

A7000

PROFESSIONAL SAMPLER

Version 2

追補マニュアル

この冊子では、A7000 Version 2で追加されたすべての機能を紹介します。

既存のマニュアルのバインダーの先頭にファイルして、大切に保管してください。

Version 2

A7000 Version 2 について

A7000 Version 2で、大きく変わった点は、次の2点です。

既存の機能の追加および変更

A7000をより使いやすくするために、機能の追加やユーザーインターフェースの改善を行いました。また、キューリスト機能の追加に伴って、一部の画面が変更されました。

キューリスト機能の追加

設定した時間軸にそって、さまざまなイベント(ボイスやサンプルの再生、MIDI情報の送信など)を発生させる機能です。別売のタイムコードボード(ATCB1)を装着すれば、外部機器から送信されるSMPTE信号やMTC信号に同期させたり、外部機器のマスターとしてSMPTE信号やMTC信号を送信することができます。

この冊子の第1章では「既存の機能への追加および変更」を、第2章以降では「キューリスト機能」について解説します。

A7000 Version 2 起動時のご注意

A7000のVersion 1とVersion 2では、内部バックアップメモリーの構造が異なります。このため、初めてVersion 2をご使用になる場合や、Version 2の使用後、何らかの理由でVersion 1に戻すような場合には、必ず、以下に説明するバックアップメモリーの初期化を行ってください。

初めてVersion 2を使うとき (Version 1 からVersion 2に変更するとき)

初めてVersion 2を起動する場合には、次の操作を行ってください。(なお、ROM交換によるVersion 2へのバージョンアップを行った場合は、ROM交換時にこの作業を済ませてあります)

次ページの手順2の操作後、本機内部でdの処理が行われる前(2回目の再起動の前:cの処理中)にフロントパネルの +1 と 3 JKL を同時に押し、最初の画面が表示されるまで、押し続けてください。



手 順

1. Version 2のフロッピーディスクをセットします。
2. 電源を入れます。
 - a. 本体ROM上のプログラムが起動し、OSファイルの一部がフロッピーディスクからロードされはじめます。(ディスクドライブのランプが点灯します)
 - b. ロードが終わると、自動的に再起動し、ロードされたOSが動きはじめます。
 - c. さらに、OSファイルの残りがロードされます。
 - d. もう一度、自動的に再起動します。
 - e. 起動処理が終了し、最初の画面が表示されます。



注 意

- ・フロッピーディスクで供給されたA7000のVersion 2 OS(オペレーティングシステム)プログラムを、本機のハードディスクやMOディスクにコピーして使用する場合には、必ずVersion 2のOSで起動した後、コピー作業を行ってください。OSプログラムのコピーは、ダイアグノシスユーティリティ/OSの F7 (FD) (リファレンス P. 9-43)で行います。ROMあるいはハードディスクやMOディスク上の、Version 1のOSプログラムで起動した後、OSプログラムのコピーを行った場合については、動作保証しておりません。もし、間違っ、この状態でコピーしてしまった場合には、コピー先のOSを削除(同じ画面の F6 (Del))してから、フロッピーディスクで起動し、新たにコピーを行ってください。
- ・フロッピーディスク、ハードディスク、MOディスク上のVersion 2 OSプログラムで起動する場合、OSプログラムの読み込みは2回に分けて行われます。2回目の読み込みが終了するまでは、電源を切ったり、ディスクを取り出したり、アンマウントしたりしないようにしてください。このような操作をしてしまった場合、動作保証はできません。一旦電源を切り、あらためて起動し直してください。

Version 1に戻るとき(Version 2 からVersion 1に変更するとき)

何らかの理由でVersion 1に戻す場合には、次の操作を行ってください。



手 順

1. ダイアグノシスユーティリティ/OSの画面で、使用するOS(Version 1)を選択する。
2. 一度、電源を切ります。
3. +1 と 3 JKL を同時に押したままの状態、再び電源を入れます。

目次(Version 2 追補マニュアル)

A7000 Version 2 について	追 - 2
A7000 Version 2 起動時のご注意	追 - 2

第1章 追加、変更された機能

全体に関する追加、変更	追 - 8
ディスクモードに関する追加、変更	追 - 9
リスト、ワンオブジェクトに関する追加、変更	追 - 12
ノーマルボイスエディットに関する追加、変更	追 - 15
ドラムボイスエディットに関する追加、変更	追 - 18
トリガーリストエディットに関する追加、変更	追 - 19
サンプルエディットに関する追加、変更	追 - 20
レコーディングモードに関する追加、変更	追 - 22
ユーティリティに関する追加、変更	追 - 24

第2章 Learn the キューリスト

キューリスト	追 - 30
キューリストとは	追 - 30
時間	追 - 31
トラック	追 - 31
キュー	追 - 32
同時発音数について	追 - 33
キューリストの再生	追 - 33
同期について	追 - 35
同期とは	追 - 35
2種類の同期の規格	追 - 35
マスターとスレーブ	追 - 36
本機ができる仕事	追 - 37
同期再生のための接続	追 - 38

第3章 Try the キューリスト

この章で行うこと	追 - 40
準備	追 - 40
システムユーティリティの設定	追 - 42
キューリストの作成	追 - 43
新規キューリストの作成	追 - 43
作成したキューリストの基本的な設定の確認	追 - 44
トラックタイプ = Memoryのトラックの作成	追 - 45
キューリストの再生	追 - 47
配置したキューの設定変更	追 - 49
ジョブを使う	追 - 50
トラックタイプ = Diskのトラックの作成	追 - 51
トラックタイプ = MIDIのトラックの作成	追 - 54
同期を使った再生	追 - 57
本機をマスターにした同期再生 (SMPTE)	追 - 57
本機をマスターにした同期再生 (MTC)	追 - 58
本機をスレーブにした同期再生 (SMPTE)	追 - 59
本機をスレーブにした同期再生 (MTC)	追 - 60

第4章 キューリストリファレンス

ディスクモードとキューリスト	追 - 62
リスト、ワンオブジェクトとキューリスト	追 - 63
キューリストエディット	追 - 64
Trck / Mix : TRACK PARAMETERS / MIXING : トラックパラメーター / ミキシング	追 - 65
Trck / Mix / Loct : LOCATION LIST : ロケーションリスト	追 - 69
Trck / Mix / onoff : AUTO TRACK ON OFF : オートトラックオンオフ	追 - 70
Trck / Mix / Type : TRACK TYPE SELECT : トラックタイプセレクト	追 - 71
Trck / Mix / Name : SET TRACK LABEL : セットトラックラベル	追 - 72
Trck / Mix / PlyC : PLAYBACK CURRENT TIME : プレイバックカレントタイム	追 - 73
Trck / Mix / Play : PLAYBACK : プレイバック	追 - 75
Trck / Out : TRACK PARAMETERS / OUTPUT : トラックパラメーター / アウトプット	追 - 77
Trck / Mix / Poly : POLY CHECK FOR DISK TRACK : ポリチェックフォーディスクトラック	追 - 80
Trck / Grph : TRACK PARAMETERS / GRAPHIC : トラックパラメーター / グラフィック	追 - 81
Cue / List : CUE PARAMETERS / LIST : キューパラメーター / リスト	追 - 83
Cue / List / New : CREATE NEW CUE (Disk) : クリエイトニューキュー (ディスク)	追 - 88
Cue / List / New : CREATE NEW CUE (Memory) : クリエイトニューキュー (メモリー)	追 - 92
Cue / List / New : CREATE NEW CUE (MIDI) : クリエイトニューキュー (MIDI)	追 - 94
Cue / List / Mark : AUTO CUE MARKING (Disk) : オートキューマーキング (ディスク)	追 - 96
Cue / List / Mark : AUTO CUE MARKING (Memory) : オートキューマーキング (メモリー)	追 - 98
Cue / List / Mark : AUTO CUE MARKING (MIDI) : オートキューマーキング (MIDI)	追 - 101

Cue / List / Job : JOB : ジョブ	追 - 104
Cue / List / Slct : SELECT OBJECT / OBJECT : セレクトサンプル/オブジェクト	追 - 114
Cue / One : CUE PARAMETERS / ONE : キューパラメーター / ワン	追 - 115
Cue / One : CUE PARAMETERS / ONE (Disk) : キューパラメーター / ワン (ディスク)	追 - 116
Cue / One : CUE PARAMETERS / ONE (Memory) : キューパラメーター / ワン (メモリー)	追 - 120
Cue / One : CUE PARAMETERS / ONE (MIDI) : キューパラメーター / ワン (MIDI)	追 - 123
Com : COMMON PARAMETERS : コモンパラメーター	追 - 126
Com / Init : INITIALIZE PARAMETERS : イニシャライズパラメーター	追 - 129
Com / Copy : COPY PARAMETERS : コピーパラメーター	追 - 130
Com / Bulk : BULK DUMP : パルクダンプ	追 - 131
Com / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト	追 - 132
Com / Bulk : REVERT : リバート	追 - 134
TC : TIME CODE PARAMETERS : タイムコードパラメーター	追 - 135
TC / Cnvt : CONVERT TIME CODE TYPE : コンバートタイムコードタイプ	追 - 138
Cnfg / Disp : CONFIGURATION / DISPLAY : コンフィギュレーション / ディスプレイ	追 - 139
Cnfg / CRec : CONFIGURATION / CUE RECORDING : コンフィギュレーション / キューレコーディング	追 - 141
SyEF / A, B : SYSTEM EFFECT / A, B : システムエフェクト / A, B	追 - 144
システムエフェクトAのパラメーター	追 - 148
システムエフェクトBのパラメーター	追 - 150
Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター	追 - 152
Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター	追 - 154
Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター	追 - 157
Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート	追 - 159
Efct / Rgst : REGIST EFFECT TEMPLATE : レジストエフェクトテンプレート	追 - 160
システムユーティリティ	追 - 161
TC : TIME CODE : タイムコード	追 - 162

付録

故障かな? と思ったら	追 - 168
エラーメッセージ一覧	追 - 171
仕様	追 - 173
MIDIデータフォーマット	追 - 178
MIDIインプリメンテーションチャート	追 - 216

索引

アルファベット順索引	追 - 218
五十音順索引	追 - 220
ユーザーサポートサービスのご案内	追 - 巻末
デジタルインフォメーションセンターについて	追 - 巻末
保証とアフターサービス	追 - 巻末

追補マニュアル

1

追加、変更された機能

全体に関する追加、変更

カーソルボタンの加速機能

カーソルボタンを押し続けると、カーソルの移動が加速します。メモリーモードでのオブジェクトの選択などを素早く行うことが可能になりました。

関連参照ページ ベーシックガイド P. 1-16

CD-ROMからのオーディション機能

ハードディスクやMOなどと同様に、CD-ROMからも直接オーディションすることができるようになりました。

関連参照ページ ベーシックガイド P. 2-65

フロントパネルのMISCランプの機能

これまでは、最大同時発音数を超える発音情報を受信したときに点灯していたMISCランプを、タイムコード受信時に点灯するように切り換えることができるようになりました。この切り換え方法については、本書 P. 追-25をご覧ください。（ただし、別売のタイムコードボード（ATCB1）を装着していない場合は点灯しません）

関連参照ページ ベーシックガイド P. 1-8

ビューフィルター機能のキューリスト追加

ビューフィルター機能は、ディスクモードやメモリーモードで、

SIMUL VIEW INST 9-16	PERFORM 1 / 9	VOICE 2 / 10
-------------------------	------------------	-----------------

DRUM 3 / 11	TRIG LIST 4 / 12	SAMPLE 5 / 13	OTHERS 6 / 14	7 / 15	STEREO 8 / 16
----------------	---------------------	------------------	------------------	--------	------------------

を使って任意のオブジェクトだけを画面に表示する機能です。いままでは、特に

OTHERS 6 / 14

を使うことはありませんでしたが、今回からはキューリストの表示の有無を切り換えることができるようになりました。

関連参照ページ ベーシックガイド P. 2-66

リファレンス P. 1-5, 2-7, 2-37

ソステヌートペダルへの対応

コントロールチェンジナンバー066のソステヌートペダルに対応しました。ソステヌートペダルを踏むと、その時点で発音している音だけが鍵盤を離しても持続します。この後、ソステヌートペダルを踏んだまま、別の鍵盤を弾いても、それらの音は持続しません。

ディスクモードに関する追加、変更

ファイルセレクト画面のロードタイプにキューリストを追加

File : FILE SELECT : ファイルセレクト

機能 ディスク、ボリューム内のファイルを表示します。

操作 (File)



この画面で表示される「Load Type」の設定項目に、新たに「All CueLists」が追加になりました。これを指定すると、選択されているボリューム内のすべてのキューリストがメモリーにロードされます。

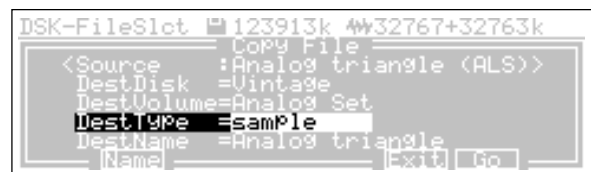
関連参照ページ リファレンス P. 1-6

サンプルファイルのコピー時にタイプを選択する機能

File / Copy : COPY FILE : コピーファイル

機能 ファイルをコピーします。

操作 (File) 任意のファイルを選択 + (Copy)



エイリアスサンプルを選択した後、この画面を表示させると「Dest Type」で「normal (そのままコピー)」または「sample (サンプルに戻す)」を選択できるようになりました。また、エイリアスコンプレッドサンプルを選択した後、この画面を表示させると、「Dest Type」で「normal (そのままコピー)」または「compress (コンプレッドサンプルに戻す)」を選択できるようになりました。

関連参照ページ リファレンス P. 1-22

クイックマッピングでキーバンクの音域を設定する機能

File / Map : QUICK MAPPING : クイックマッピング

機能 マークの付けられたファイル(オブジェクト)を、上位オブジェクトにマッピングします。

操作 DISK F1 (File) 任意のファイルにマークを設定 SHIFT + F7 (Map)



この画面で表示される「Type」で「To DrumKit」または「To TriggerList」を選択したときに限り、「Width」という項目が表示されるようになりました。

Width ・Width(ウイダンス)では、自動的に作成するキーバンクの音域を設定します。
full : 選択したオブジェクトに音域幅を持たせて割り当てます。

OneKey : 選択したオブジェクトを1鍵ずつに割り当てます。

関連参照ページ リファレンス P. 1-24

マウントする先頭パーティションを指定する機能

Disk : DISK SELECT : ディスクセレクト

機能 使用可能なディスクを表示します。

操作 DISK F3 (Disk)



この画面で SHIFT + F1 (TopP) を押すと、マウントしたい先頭のパーティション番号を指定する画面が表示されます。この画面で、任意のパーティション番号を設定すると、そのパーティションが一番先頭(画面では一番上に)に表示されるようになります。(他社製のCD-ROMなどからデータをロードする場合などにお使いください)

関連参照ページ リファレンス P. 1-46

フロッピーディスクタイプの自動認識

Disk / Frmt : FORMAT DISK : フォーマットディスク

機能 ディスクをフォーマットします。

操作 (Disk) + (Frmt)



フロッピーディスクをフォーマットするとき、これまでは「Type」の項目で「Floppy Disk 2DD」または「Floppy Disk 2HD」を選択していましたが、今回からセットされたフロッピーディスクを自動認識するようになりました。したがって、選択肢も「Floppy Disk」に統合されました。

関連参照ページ リファレンス P. 1-50

リスト、ワンオブジェクトに関する追加、変更

クリエートニューオブジェクトにキューリストを追加

List / New : CREATE NEW OBJECT : クリエートニューオブジェクト

機能 新しいオブジェクトを作成します。

操作 MEMORY F1 (List) F3 (New)



これまで、この画面で表示されるファンクションキーの F5 は「Trig(トリガーリスト)」でしたが、今回キューリストの追加により、「Othr」に変更されました。F5 (Othr)を押すと、F2 (Trig)、F3 (QLst)のファンクションキーに変わりますので、トリガーリストを作成する場合は F2 (Trig)を、キューリストを作成する場合は F3 (QLst)を押してください。

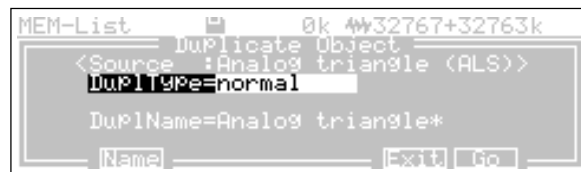
関連参照ページ リファレンス P. 2-10

サンプルファイルのデュプリケート時にタイプを選択する機能

List / Dupl : DUPLICATE OBJECT : デュプリケートオブジェクト

機能 選択されているオブジェクトの複製を作ります。

操作 MEMORY F1 (List) 任意のオブジェクトを選択 SHIFT + F5 (Dupl)



エイリアスサンプルを選択した後、この画面を表示させると「Dest Type」で「normal (そのままコピー)」または「sample (サンプルに戻す)」を選択できるようになりました。また、エイリアスコンプレッドサンプルを選択した後、この画面を表示させると、「Dest Type」で「normal (そのままコピー)」または「compress (コンプレッドサンプルに戻す)」を選択できるようになりました。

関連参照ページ リファレンス P. 2-24

クイックマッピングでキーバンクの音域を設定する機能

List / Map : QUICK MAPPING : クイックマッピング

機能 マークの付けられたファイル(オブジェクト)を、上位オブジェクトにマッピングします。

操作 MEMORY F1 (List) 任意のオブジェクトにマークを設定 SHIFT + F7 (Map)



この画面で表示される「Type」で「To DrumKit」または「To TriggerList」を選択したときに限り、「Width」という項目が表示されるようになりました。

Width

- ・Width(ウィドス)では、自動的に作成するキーバンクの音域を設定します。
- full : 選択したオブジェクトに音域幅を持たせて割り当てます。
- OneKey : 選択したオブジェクトを1鍵ずつに割り当てます。

関連参照ページ リファレンス P. 2-28

リスト、ワンオブジェクト画面でクリア&ロードする機能

List / Load : LOAD VOLUME : ロードボリューム

機能 メモリー上に、任意のディスクのボリューム内の全ファイルをロードします。

操作 MEMORY F1 (List) SHIFT + F8 (Load) SHIFT + F2 (CILD)



これまで、この機能を使う場合、追加ロード(メモリー上のオブジェクトをそのまま残してロードする)しかできませんでしたが、新たに F2 (CILD)を押すことで、クリア&ロード(メモリー上のオブジェクトをすべて消去してからロードする)を行うことができるようになりました。ワンオブジェクトのロード画面も同様に変更されました。

関連参照ページ リファレンス P. 2-33

ワンオブジェクト画面に作成日時を表示

One : ONE OBJECT : ワンオブジェクト

機 能 メモリー上の1オブジェクトを1画面で表示します。

操 作 (One)



画面右上に表示中のオブジェクトの作成日時が表示されるようになりました。

関連参照ページ リファレンス P. 2-37

ノーマルボイスエディットに関する追加、変更

アレンジキーバンクの処理選択機能

Map / KBP1 / Arng : ARRANGE KEY BANK : アレンジキーバンク

機能 各キーバンクのローリミット、ハイリミットが重複しないように自動的に補正します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F1 (KBP1) SHIFT + F5 (Arng)



これまで、この機能で行っていた一連の3つの処理(1:発音音域のチェック、2:並べ替え、3:発音音域の重複のチェック)を個別に(あるいは組み合わせて)行うことができるようになりました。F2 (1)、F3 (2)、F4 (1&2)、F5 (12&3)の中から処理を選択してください。

関連参照ページ リファレンス P. 4-21

コントローラー / マトリックスでファンクションを選択する機能

Ctrl / Mtrx : CONTROLLER / MATRIX : コントローラー / マトリックス

機能 コントローラーを使って、任意のパラメーターをコントロールする機能を設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F7 (Ctrl) SHIFT + F1 (Mtrx)

この画面で、F8 (FLst)を押すと、次のようなファンクションの一覧が表示されます。この画面を使えば、簡単に素早くファンクションを選択することができます。



関連参照ページ リファレンス P. 4-74

コントローラー / マトリックスに新たなファンクションを追加

Ctrl / Mtrx : CONTROLLER / MATRIX : コントローラー / マトリックス

機能 コントローラーを使って、任意のパラメーターをコントロールする機能を設定します。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F7 (Ctrl) SHIFT + F1 (Mtrx)



	Device	Ofst	Rng	Function
C1	001/ModWheel	0	+32	
C2	004/FootCtrl	0	+32	Latch Play
C3	013/-----	-64	+63	
C4	After Touch	0	+32	
C5	002/BreathCtrl	0	+32	
S	Easy Map	Filtr	Ptch	HmP LFO Ctrl Efc

これまで用意されていたファンクションに加え、新たに「Latch Play」と「Gate」が追加されました。

Latch Play : ファンクションに「Latch Play」を選択した場合、選択したデバイス(コントローラー)から64以上の数値が送られたとき、その時点で鳴っている音だけが鳴り続けます。ただし、それ以降に弾かれた音は鳴りません。また、「Latch Play」を選択した場合、Ofst(オフセット)とRng(レンジ)の設定は無効となります。

Gate : ファンクションに「Gate」を選択した場合、選択したデバイス(コントローラー)から64以上の数値が送られたときのみ発音するようになります。逆に63以下の状態のときには、すべてのノートオン情報が無視されます。また、「Gate」を選択した場合、Ofst(オフセット)とRng(レンジ)の設定は無効となります。

たとえば、パフォーマンス内の同一MIDIチャンネルで演奏できるストリングスとピアノを選択しておき、ストリングスを「Latch Play」に、ピアノを「Gate」に設定しておけば、コントローラーによって、ストリングス音を持続させたまま、ピアノの演奏が可能となります。

関連参照ページ リファレンス P. 4-74

ボイスエフェクトのビートチェンジにパラメーターを追加

Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター

機能 ノーマルボイスとして持つボイスエフェクトの細かい設定を行います。

操作 MEMORY ノーマルボイスを選択して EDIT F8 (Efct) SHIFT + F3 (Parm)



「Grp : misc Type : EQ + Beat Change」を選択した場合のパラメーター画面に、「17. Rhythm/Sound Accuracy」というパラメーターが追加されました。「S4 ~ 0 ~ R4」の範囲で音質優先 (S1 ~ 4) またはリズム優先 (R1 ~ 4) を選択することができます。

関連参照ページ リファレンス P. 4-90、P. 付-14

ドラムボイスエディットに関する追加、変更

セルフアンプリチュードモジュレーション機能の追加

Map / KBnk : MAP / KEY BANK PARAMETERS : マップ / キーバンクパラメーター

機能 各キーバンクの細かい設定を行います。

操作 MEMORY ドラムボイスを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F3 (KBnk)



キーバンクパラメーターに、新たに「SAM」(セルフアンプリチュードモジュレーションセンシティビティ)が加わり、0～8の範囲で設定することができます。

- SAM
- ・SAM(Self Amplitude Modulation Sensitivity : セルフアンプリチュードモジュレーションセンシティビティ)では、自分自身の波形を使った変調を設定します。
 - ・数値を上げるほど、倍音が多く発生し、小音量部分と大音量部分との変化が大きくなります。

関連参照ページ リファレンス P. 5-22

トリガーリストエディットに関する追加、変更

同一キーバンクで複数のノートオンを受信したときの処理の変更

これまでは、1つのキーバンクに複数のノートオン情報が送られたとき、1音のみ発音していましたが、今回から、複数の発音ができるようになりました。

関連参照ページ リファレンス P. 6-21

サンプルタイプを表示する機能の追加

Map / Asgn : MAP / ASSIGN : マップ / アサイン

機能 各キーバンクの発音音域や使用するサンプル、レベル、パンなどを設定します。

操作 MEMORY トリガーリストを選択して EDIT F2 (Map) SHIFT + F1 (Asgn)



「S/M = 」の表示の後ろに、現在選択されているサンプルのタイプを表示するようになりました。

SMP : サンプルファイルです。

ALS : エイリアスファイルです。

--- : アサインしていないか、存在しないファイルです。

関連参照ページ リファレンス P. 6-13

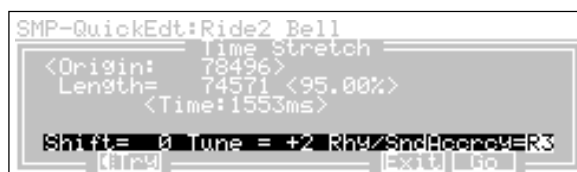
サンプルエディットに関する追加、変更

クイックエディットのタイムストレッチにピッチ変更と精度設定の追加

Quic / Time : TIME STRETCH : タイムストレッチ

機能 サンプルのピッチや長さを変更します。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F1 (Quic) F7 (Time)



この画面にピッチを変更するための項目「Shift」「Tune」と、精度を設定するための項目「Rhy / Snd Accrcy」が追加されました。

Shift ・半音単位でピッチを変更します。(-12 ~ +12)

Tune ・ピッチの微調整を行います。(-63 ~ +63)

Rhy / Snd Accrcy ・Rhy / Snd Accrcy (Rhythm / Sound Accuracy : リズム / サウンドアキュラシー) では、タイムストレッチの精度を設定します。

- ・タイムストレッチを行うとき、どうしても微妙な音質劣化は避けられません。この設定では、リズム(実行後のサンプルの長さ)の精度を優先させて、少々音質劣化に目をつぶるか、音質を優先させて、時間の少々誤差に目をつぶるかを決定します。リズムの精度を優先する場合は、R1 ~ R4(数字が大きくなるほど優先度が高くなります)を選択します。音質を優先する場合は、S1 ~ S4を選択します。

関連参照ページ リファレンス P. 7-13

グラフ描画精度設定とスクラブボリューム設定の追加

Parm : PARAMETERS : パラメーター

機能 サンプルのパラメーターやサンプルエディットに関する設定を行います。

操作 MEMORY サンプルを選択して EDIT F4 (Parm)



この画面にサンプルのグラフの描画精度を設定するための項目「Graph」と、スクラブ時のボリュームを設定するための項目「ScrbLvl」が追加されました。

- Graph
 - ・Graph(グラフ)では、サンプル波形のグラフ表示の精度を、「rough(ラフ)」「middle(ミドル)」「stdndr(スタンダード)」「severe(シビア)」「perfct(パーフェクト)」の中から選択します。後者になるほど描画精度が高くなりますが、表示に時間がかかります。
- ScrbLvl
 - ・ScrbLvl(Scrub Level : スクラブレベル)では、スクラブ時の音量を0 ~ 127の範囲で設定します。
 - ・スクラブレベルは、スクラブ再生時の超低音でスピーカーなどを破損しないように設けられた機能です。

関連参照ページ リファレンス P. 7-49

レコーディングモードに関する追加、変更

ポストレコードインフォメーション画面にキーワード設定の追加

Rec / Set1 / Info : POSTRECORD INFORMATION : ポストレコードインフォメーション

機能 直前にレコーディングしたサンプルの各種設定を変更します。

操作 RECORDING F1 (Rec) SHIFT + F1 (Set1) SHIFT + F4 (Info)



この画面で、名前(Name)に加えて、キーワードも設定できるようになりました。
キーワードの設定方法については、ベーシックガイドP.2-56をご覧ください。また、
サンプル名の右側にレコーディング先のデバイスも表示されるようになりました。

関連参照ページ リファレンス P. 8-15

ポストレコードマッピングでキーバンクの音域を設定する機能

Rec / Set1 / Map : POST RECORD MAPPING : ポストレコードマッピング

機能 直前にレコーディングしたサンプルを使った上位オブジェクトを作成します。

操作 RECORDING F1 (Rec) SHIFT + F1 (Set1) SHIFT + F6 (Map)



この画面で表示される「Type」で「To DrumKit」または「To TriggerList」を選択したときに限り、「Width」という項目が表示されるようになりました。

また、F7 (OK) が F7 (Go) に変更されました。

- Width
- ・Width (ウィドス) では、自動的に作成するキーバンクの音域を設定します。
 - full : 選択したオブジェクトに音域幅を持たせて割り当てます。
 - OneKey : 選択したオブジェクトを1鍵ずつに割り当てます。

関連参照ページ リファレンス P. 8-20

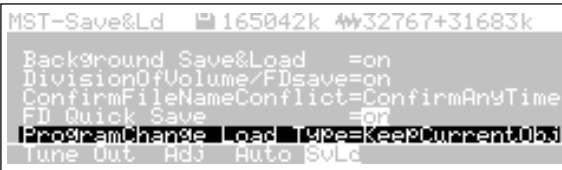
ユーティリティに関する追加、変更

プログラムチェンジによるオートロードのロードタイプ設定の追加

SvLd : SAVE & LOAD : セーブ&ロード

機 能 セーブ操作とロード操作に関する設定を行います。

操 作 MASTER F5 (SvLd)



プログラムチェンジによって、ボリュームをロードする際、メモリー上のオブジェクトをどう扱うかを設定する項目が追加されました。

- Program Change Load Type
- ・Program Change Load Type(プログラムチェンジロードタイプ)では、プログラムチェンジでボリュームをロードするとき、すでにメモリー上にあるオブジェクトをどうするかを設定します。
 - clear & load : メモリー上の全オブジェクトを消去した後、ボリュームロードを実行します。
 - load : メモリー上の全オブジェクトを残したまま、ボリュームロードを実行します。
 - KeepCurrentObj : 現在選択されているオブジェクトだけを残し、それ以外の全オブジェクトを消去した後、ボリュームロードを実行します。

システムユーティリティにタイムコード設定の追加

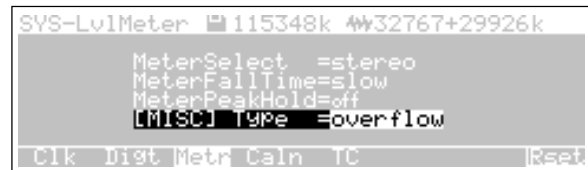
キューリストおよび別売のタイムコードボード(ATCB1)に対応するため、システムユーティリティに新たにタイムコード関連の設定を行う画面が追加されました。この設定画面については、本書 P. 追-135で解説します。

MISCランプの機能設定

Metr : LEVEL METER : レベルメーター

機能 フロントパネルのレベルメーターを設定します。

操作 SYSTEM F3 (Metr)



これまでは、最大同時発音数を超える発音情報を受信したときに点灯していたMISCランプを、タイムコード受信時に点灯するように切り換えることができるようになりました。その切り換えを行うのがこの画面です。(ただし、別売のタイムコードボード(ATCB1)を装着していない場合は点灯しません)

[MISC]Type ・ [MISC]Type(ミスレイニアスランプタイプ)では、ミスレイニアスランプの機能を選択します。

overflow : 最大同時発音数を超える発音情報を受信したときに点灯するようになります。

TimeCode : タイムコードを受信しているときに点灯するようになります。

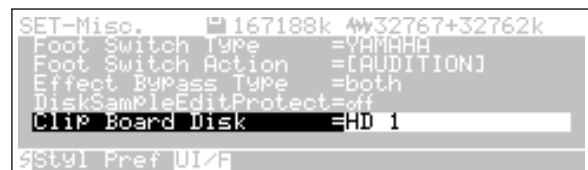
関連参照ページ リファレンス P. 9-18

クリップボードをディスク上に用意する機能

UI/F / Misc : USER INTERFACE / MISCELLANEOUS : ユーザーインターフェース / ミスレイニアス

機能 フットスイッチやエフェクトバイパスについて設定します。

操作 SETUP F3 (UI/F) SHIFT + F5 (Misc)



サンプルエディット中にクリップボードへのコピーなどを行ったとき、一時的にメモリーが足らなくなる場合があります。このような場合に、任意のディスクに一時的にデータを格納することができるようになりました。

- Clip Board Disk ・Clip Board Disk(クリップボードディスク)では、一時的なデータの格納に使用するディスクやパーティションを選択します。

関連参照ページ リファレンス P. 9-34



参 考

・選択できるディスク、パーティションはリムーバブルではないハードディスク(内蔵ハードディスクまたは外部ハードディスク)のみです。MOディスクやリムーバブルハードディスクを選択することはできません。

キューリストのバルクダンプ

Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ

機 能 メモリー上のデータを外部MIDI機器に送信します。

操 作 MIDI F3 (Bulk)



この画面で表示される「Bulk Type(バルクダンプの対象)」として、「All Memory」を選択した場合、他のオブジェクトと一緒にキューリストのデータも送信されます。

関連参照ページ リファレンス P. 9-40

ダイアグノシスユーティリティの変更、追加

Diag : DIAGNOSIS : ダイアグノシス

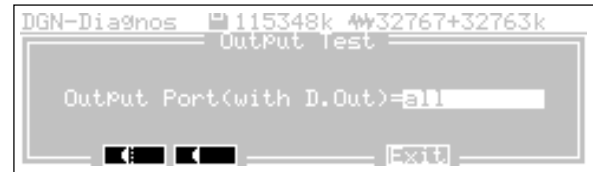
機 能 本機の自己診断を行います。

操 作 DIAGNOSIS F2 (Diag)

機器の診断を行うためのユーティリティダイアグノシスユーティリティに、機能変更、機能追加が行われました。

関連参照ページ リファレンス P. 9-45 ~

5 : Output Test



- ・ **F2** () で発音開始、 **F3** () で発音終了となりました。

10 : SCSI Disk Performance Test

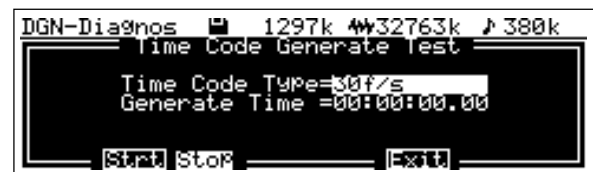
- ・ ディスクの動作性能を測定します。



- ・ 「Test SCSI ID」の項目で測定するディスクを選択し、 **F2** (Go) を押すと、測定が実行された後、転送レート(最低、平均、最高)が表示されます。
- ・ **F6** (Exit) を押すと、元の画面に戻ります。

11 : Time Code Generate Test

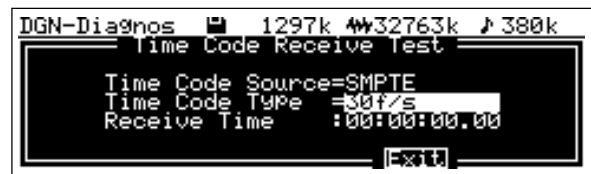
- ・ タイムコードの送信をテストします。
- ・ 別売のタイムコードボード(ATCB1)を装着していない場合、この機能を使うことはできません。
- ・ タイムコードは、タイムコードボードのSMPTEのアウト端子とMIDIのアウト端子から出力されます。




- ・ 「Time Code Type(タイムコードのタイプ)」と「Generate Time(開始する時間)」を指定した後、 **F2** (Strt) を押すと、タイムコードが外部機器に送信されます。
- ・ **F3** (Stop) を押すと、送信が中断されます。
- ・ **F6** (Exit) を押すと、元の画面に戻ります。

12 : Time Code Receive Test

- ・ タイムコードの受信をテストします。
- ・ 別売のタイムコードボード(ATCB1)を装着していない場合、この機能を使うことはできません。



- ・「Time Code Source(タイムコードソース)」と「Time Code Type(タイムコードのタイプ)」を指定した後、外部機器からタイムコードを送信すると、画面に受信した時間(Time)が表示されます。

- Time Code Source
- ・Time Code Source(タイムコードソース)では、受信する端子の選択を行います。
 - SMPTE : タイムコードボード上のSMPTE IN端子で受信します。
 - MTC : タイムコードボード上のMIDI TIME CODE IN端子で受信します。
- Time Code Type
- ・Time Code Type(タイムコードタイプ)では、受信するタイムコードの種類の選択を行います。(送信側の機器の出力する種類と合わせます)
 - 24f/s : 映画(フィルム)などの映像(1秒間に24フレーム再生される)で用いるタイムコードタイプです。
 - 25f/s : 欧州で多く採用されているカラー放送規格「PAL」および「SECAM」(1秒間に25フレーム再生される)に対応したタイムコードタイプです。
 - 30f/s(drop) : アメリカおよび日本など採用されている放送規格「NTSC」のカラー信号(約29.97フレーム / 秒)に対応したタイムコードタイプです。基本は30フレーム / 秒ですが、0, 10, 20, 30, 40, 50分を除く各分の先頭の2フレームだけを間引く(ドロップして)ことで誤差を吸収します。時間の誤差を生じさせることができない放送関係で多く使われる方式です。
 - 30f/s : アメリカおよび日本など採用されている放送規格「NTSC」の白黒信号(30フレーム / 秒)に対応したタイムコードタイプです。白黒の放送以外でも、レーザーディスクや音楽関係では、この方式が多く使われます。
 - ・  (Exit) を押すと、元の画面に戻ります。



注 意

- ・本機では、受信したタイムコードタイプを自動認識することはできません。同期作業を行う場合には、必ず送信側の機器のタイムコードタイプを確認し、同じタイムコードタイプを本機側で選択して作業を行ってください。

追補マニュアル

2

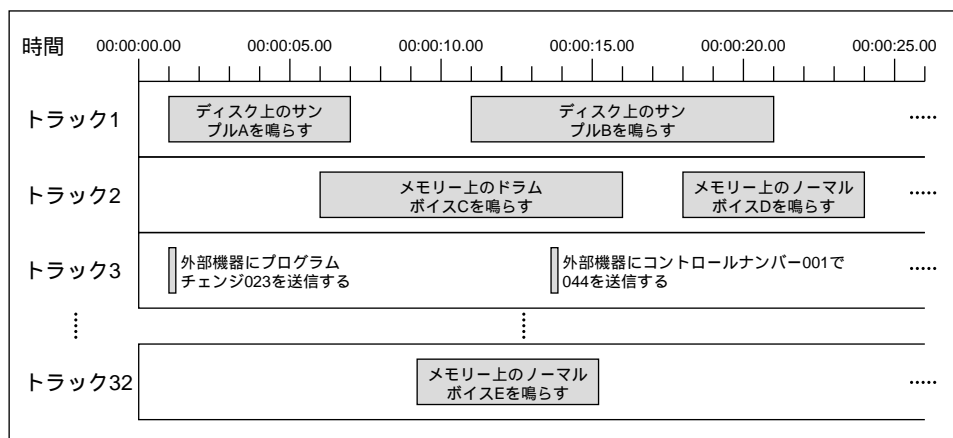
Learn the キューリスト

キューリスト

ここでは、キューリストの基本について説明します。

キューリストとは

キューリストは、最大32までのトラックの任意のタイミングに、オブジェクトの発音イベントやMIDIメッセージイベント(これらを「キュー」と呼びます)を貼りつけておき、時間通りにそれらのイベントを鳴らす(送信する)オブジェクトです。



キューリストは、特に映像などに合わせてSE(サウンドエフェクト)やBGM(バックグラウンドミュージック)、ナレーションを付けるといった用途に使います。(それぞれの素材はあらかじめ用意しておきます)



参 考

・キューリストの基本的な考え方はシーケンサーに似ています。しかし、「キューリストでは、1つのトラックで和音が鳴らせない」という点が大きな違いです。また、それぞれのトラックでは、あらかじめ「メモリー上のオブジェクトを再生するためのトラック」「ディスク上のサンプルを再生するためのトラック」「MIDIイベントを送信するためのトラック」のいずれかを選択(宣言)しておかなければなりません。(宣言した以外のイベントを実行することはできません)このあたりもシーケンサーと異なる部分です。

時間

キューリストを使う上で、大切なのが「時間」の考え方です。

通常、時間は「時間:分:秒:フレーム」という単位で管理します。1時間は60分、1分は60秒です。しかし、1秒が何フレームになるのかは、24, 25, 30(drop), 30の中から選択することになります。これは、タイムコードの基になる映像の1秒あたりのコマ数がフィルムや放送方式によって異なるためです。このあたりのことは、「同期について」(本書P. 追-35)で説明します。

また、本機では、楽曲との同期を簡便化するため、「拍|拍の1/1000」という単位で時間を表示することもできます。この表示方法は、コンフィギュレーションのディスプレイで選択します。(本書P. 追-139)

トラック

キューを貼りつける場所のことを「トラック」と呼びます。トラックには、1から32までの番号がつけられていて、この番号のことを「トラックナンバー」と呼びます。トラックには、「トラックタイプ」と呼ばれる属性があり、実際にキューを貼りつけていく前に、そのトラックタイプを選択しておかなければなりません。

トラックタイプ = Disk

このトラックには、「ディスク上のサンプルを再生するキュー」を貼りつけることができます。直接ディスクのサンプルを読みながら再生を行いますので、メモリーに入り切らないような大きなサンプルを扱うことができます。ディスク上のノーマルボイス、ドラムボイスおよびコンプレストサンプル、エイリアスコンプレストサンプルを再生することはできません。また、フロッピーディスク、CD-ROM上のサンプルを使うことはできません。

トラックタイプ = Memory

このトラックには、「メモリー上のオブジェクトを再生するキュー」を貼りつけることができます。鳴らすことのできるオブジェクトは、ノーマルボイス、ドラムボイス、サンプルの3種類です。

トラックタイプ = MIDI

このトラックには、「MIDIイベントを送信するキュー」を貼りつけることができます。ノートオン/オフ情報や、プログラムチェンジ、コントロールチェンジ、ピッチベンドなど、システムエクスクルーシブデータを除く、ほとんどのMIDI情報を送信することができます。

トラックタイプを選択する操作については、「トラックタイプセレクト」(本書P. 追-71)をご覧ください。

キュー

前に説明したように、トラックタイプによって、貼りつけるキューの内容は異なります。ここでは、各キューの主な設定内容を紹介します。

ディスク上のサンプルを再生するキュー

トラックタイプ = Diskのトラックに貼りつけるキューに関しては、次のような設定を行います。

- ・いつ鳴らすか？ = 開始ロケーション
- ・どれだけ鳴らし続けるか？ = デュレーション
- ・どのボリュームの、どのサンプルを鳴らすか？
- ・どのくらいの音量で鳴らすか？

メモリー上のオブジェクトを再生するキュー

トラックタイプ = Memoryのトラックに貼りつけるキューに関しては、次のような設定を行います。

- ・いつ鳴らすか？ = 開始ロケーション
- ・どれだけ鳴らし続けるか？ = デュレーション
- ・どのオブジェクトを鳴らすか？
- ・どの音程で鳴らすか？

MIDIイベントを送信するキュー

トラックタイプ = MIDIのトラックに貼りつけるキューに関しては、次のような設定を行います。

- ・いつ送信するか？ = 開始ロケーション
- ・どんなMIDIメッセージを送信するか？
- ・そのMIDIメッセージの量(番号)は？



参 考

- ・トラックタイプ = MIDIのトラックのキュー (MIDIイベント) は、通常のMIDI OUT端子から送信されます。別売のタイムコードボード (ATCB1) を装着している場合でも、そのMIDI TIME CODE OUT端子から出力されることはありません。
- ・トラックタイプ = Diskのトラックのキューは、キューの途中から再生することができます。しかし、トラックタイプ = Memoryのトラックのキューは、途中からの再生はできません。

同時発音数について

キューリスト全体での最大同時発音数は、他のオブジェクトと同様に32音(発音サンプル数換算:別売の音源拡張ボード(ATGB32)を装着している場合は64音)です。

ただし、1トラック内で、複数のキューの同時再生はできません。(同時に複数のキューの再生を行う場合は、複数のトラックに分けてください)

また、ディスク(ハードディスクやMOディスクドライブ)の性能やキューの並べ方によっては、最大同時発音数分の発音ができない場合もあります。このような問題で困った場合は、できるだけトラックタイプをMemoryにして、ディスクアクセスを減らすようにしてください。

キューリストの再生

メモリーモードのリスト画面やワン画面での再生

メモリーモードのリスト画面やワン画面でキューリストを選択し、**AUDITION**を押すと、キューリストが先頭から再生されます。

また、外部MIDI機器からスタート(FAH)を受信すると、再生を開始します。また、ストップ(FCH)で再生を終了します。ストップ後、コンティニュースタート(FBH)を受信すると、再生を終了した位置からキューリストが再生されます。

メモリーモードのリスト画面やワン画面でキューリストを選択した状態で、外部MIDIキーボードを弾くと、メモリートラックの一番先頭に設定されたキューが発音するだけです。(キューリストの確認程度には利用できます)

キューリストのエディットモードでの再生

マニュアル操作で、キューリストを再生するときは、リスト画面やワン画面でキューリストを選択し、**EDIT**を押して、エディットモードに入った後、**SHIFT** + **F8** (Play)を押します。ただし、システムユーティリティのTCの「Sync Source」で「external」または「MTC」が選択されている場合(外部同期が設定されている場合)、**SHIFT** + **F8** (Play)を押しても、外部機器からタイムコード信号を受け取らないかぎり再生は開始されません。

また、エディットモードに入った後、**SHIFT** + **F7** (PlyC)を押せば、外部同期が設定されている場合でも、カレントタイム(現在表示している時間)から再生を行わせることが可能です。(正確にはカレントタイムより設定されているプリロールだけ前から再生が開始されます)

エディットモードで、外部MIDIキーボードを弾くと、カレントタイムの次にあるメモリートラックのキューが発音します。



参 考

- ・タイムコードボード(ATCB1)が実装されていないA7000でも、キューリストの再生は可能です。ただし、外部機器との同期再生はできません。また、タイムコードボードが実装されていない場合、システムユーティリティのシンクソースの設定は無効となります(internalとして動作します)

同期について

キューリストで一番重要なのが「同期」という概念です。

同期とは

同期は、外部のビデオ機器やMIDI機器と本機のタイミングを「一致させる」ための役割を果たす信号です。たとえば、すでに編集の終わった映像に、SEやナレーションを付ける場合、映像と音がずれていてはどうしようもありません。また、「せいのっ」でボタンを押して、タイミングを合わせるようでは効率の悪い作業になってしまいます。これらの問題を解決するのが同期です。

同期を使えば、「外部のビデオの再生ボタンを押す 映像が再生される 自動的に本機がその時間に合わせてキューリストを再生する 自動的にシーケンサーがその時間に合わせて曲を再生する」といったことが簡単に実現できます。

本機では、「SMPTE」と呼ばれる同期規格と「MTC」と呼ばれる同期規格の2種類を扱うことができます。



参 考

・同期を使う場合には、別売のタイムコードボード(ATCB1)が必要です。タイムコードボード(ATCB1)を装着していない場合は、単独(スタンドアローン)でキューリストを再生することしかできません。

2種類の同期の規格

本機で扱える「SMPTE」と「MTC」は、次のような規格です。

SMPTE

SMPTEは、アメリカの映画テレビ技術者協会「Society of Motion Picture and Television Engineers」が規格化したタイムコードで、現在ほぼ世界標準となっている規格です。時間を「時間:分:秒:フレーム:(ビット)」という単位で管理します。業務用のVCR(ビデオカセットレコーダー)や編集機器のほとんどはこの規格に対応しています。この信号はオーディオ信号ですので、カセットテープやビデオテープの音声トラックに記録することができます。

特に留意する点は、「1秒は何フレームで構成されるか」ということを、映像側の規格によって選択できる点です。これを「タイムコードタイプ」と呼んでいます。

- 1秒 = 24フレーム : 映画(フィルム)などの映像(1秒間に24フレーム再生される)で用いるタイムコードタイプです。
- 1秒 = 25フレーム : 欧州で多く採用されているカラー放送規格「PAL」および「SECAM」(1秒間に25フレーム再生される)に対応したタイムコードタイプです。
- 1秒 = 30フレーム(drop) : アメリカおよび日本など採用されている放送規格「NTSC」のカラー信号(約29.97フレーム / 秒)に対応したタイムコードタイプです。基本は30フレーム / 秒ですが、0, 10, 20, 30, 40, 50分を除く各分の先頭の2フレームだけを間引く(ドロップして)ことで誤差を吸収します。時間の誤差を生じさせることができない放送関係で多く使われる方式です。
- 1秒 = 30フレーム : アメリカおよび日本など採用されている放送規格「NTSC」の白黒信号(30フレーム / 秒)に対応したタイムコードタイプです。白黒の放送以外でも、レーザーディスクや音楽関係では、この方式が多く使われます。

MTC

MTCは、MIDI Time Codeの略で、MIDI機器間で、MIDIケーブルを使ってやりとりできるタイムコードです。SMPTE同様に時間を「時間 : 分 : 秒 : フレーム」という単位で管理します。多くのシーケンサーやシーケンサーソフトウェアが、外部から入力されたMTC信号に合わせて曲を再生する機能を持っています。この信号はオーディオ信号ではありませんので、カセットテープやビデオテープの音声トラックに記録することはできません。

マスターとスレーブ

同期を使う場合には、必ず同期信号を出す機器と、同期信号を受ける機器が存在します。

同期信号を出す機器のことを「マスター(Master)」と呼びます。マスターは、同期する全機器の中で1台だけが担当します。

これに対して同期信号を受け取って、それに合わせて何らかの作業を行う機器のことを「スレーブ(Slave)」と呼びます。同期する全機器の中で、マスターを除いたすべての機器がスレーブとなります。

本機ができる仕事

本機は、設定次第でマスターにもスレーブにもなることができます。これは、システムユーティリティのTCの「Sync Source」で設定します。（本書 P. 追-162）

本機をマスターとして使う

「Sync Source」で「internal」を選択すると、本機をマスターとして使うことができます。

この場合、本機でキューリストを再生しはじめると、タイムコードボード（別売：ATCB1）のSMPTE OUT端子からSMPTE信号が、MIDI TIME CODE OUT端子から、MTC信号が出力されます。（MTCの出力はオン / オフできます）

それらの信号を受け取った外部機器（スレーブ）は、その信号に合わせてそれぞれの処理を行います。（ただし、VCRの多くは、SMPTE信号を出力することはできても、入力されたSMPTE信号に合わせて再生するといった機能は持っていません。こういう場合はVCRをマスターにして、本機をスレーブにしてください）

また、本機を単独で使う場合には、必ずこの「internal」を選択しておきます。

本機をスレーブとして使う

「Sync Source」で「external」または「MTC」を選択すると、本機をスレーブとして使うことができます。

「Sync Source」で「external」を選択した場合、マスターとなる外部SMPTE機器（VCRなど）で再生しはじめると、タイムコードボード（別売：ATCB1）のSMPTE IN端子に入力されたSMPTE信号に合わせて、キューリストを再生します。

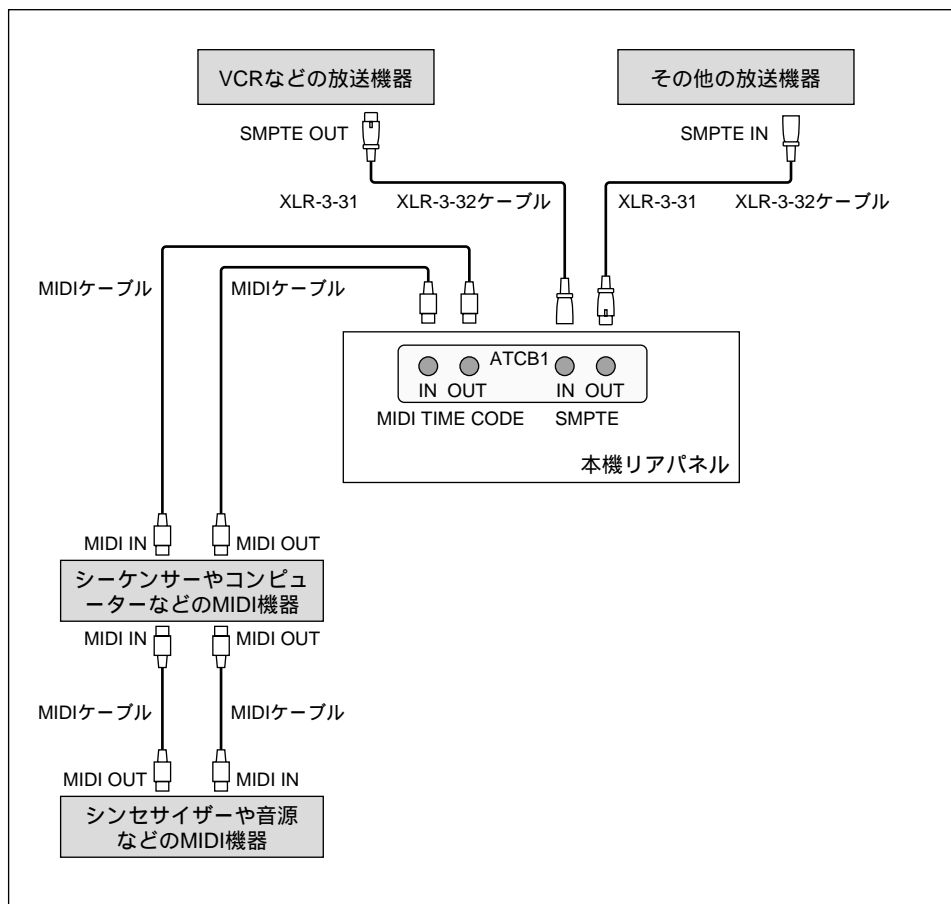
このとき、SMPTE OUT端子からはスルーしたSMPTE信号を出力します。また、MIDI TIME CODE OUT端子から、設定によりSMPTE信号をコンバートしたMTC信号を出力することもできます。（SMPTE → MTCコンバーターの役割です）

「Sync Source」で「MTC」を選択した場合、マスターとなる外部MIDI機器（シーケンサーなど）で再生しはじめると、タイムコードボード（別売：ATCB1）のMIDI TIME CODE IN端子に入力されたMTC信号に合わせて、キューリストを再生します。

このとき、MIDI TIME CODE OUT端子からは設定によりMTC信号を出力することができます。また、SMPTE OUT端子からは、MTC信号をコンバートしたSMPTE信号が出力されます。（MTC → SMPTEコンバーターの役割です）

同期再生のための接続

次の図は、本機と外部放送機器やMIDI機器との接続の1例です。



注 意

- ・MTCを伝えているMIDIケーブルに、同時に発音などの情報(通常のMIDIデータ)を載せることは避けてください。情報の混雑、飽和によって、発音やテンポがおかしくなります。
- ・タイムコードボード(別売: ATCB1)のMIDI TIME CODE端子から送受信されるデータは、MTC信号だけです。通常のMIDIデータ(ノートオン/オフやプログラムチェンジなどのデータ)は、一切送受信しません。また、通常のMIDI IN端子でMTC信号を受信したり、MIDI OUT端子からMTC信号を送信したりすることはできません。

追補マニュアル

3

Try the キューリスト

この章で行うこと

この章では、次のように、新しくキューリストを作成し、各トラックにキューを貼りつけていく作業を順番に説明していきます。

準備

まず、A7000に同梱されているフロッピーディスク「20 Tutorial」のデータをロードします。この中のオブジェクトを使って、キューリストを作っていきます。



手順

1. 本機のパワースイッチを押します。
電源が入り、メッセージが表示された後、次のような表示になります。

```
DSK-VolmSlot  0k 4w32767+32762k
Disk:-----  Volume Name  FD load
=
LoadType
=EntireVolume
$File Vol  Disk Sort Info Abrt ClLc Load
```

2. 外部MIDI機器、アンプの順に電源を入れます。
各外部機器のランプが点灯します。
3. アンプのボリュームを適当に上げておきます。
4. 本機のボリュームを適当に上げておきます。
5. を押します。
ディスクモードに切り換わります。
6. (Vol) を押します。
ボリュームセレクトの画面が表示されます。
7. カーソルを「Disk」に移動します。
8. 「Tutorial」を選択します。

```
DSK-VolmSlot  18k 4w32767+32762k
Disk:FD (2HD)  Volume Name  FD load
=tutorial      FD VOLUME    ---
              OTHERS        ---
LoadType
=EntireVolume
$File Vol  Disk Sort Info Abrt ClLc Load
```

9. カーソルをVolume Nameの「FD VOLUME」に移動します。
Load Typeが「EntireVolume」になっていることを確認してください。

10. F7 (CILd)を押します。
「Are you sure?」と表示されます。
11. F7 (Yes)を押します。
フロッピーディスクのボリュームのロードがはじまり、DISK のランプが点滅します。点滅が点灯に戻ったらロードの完了です。
12. MEMORY を押します。
メモリーモードに切り換わり、次のようなリスト画面が表示されます。

MEM-List				18k	4w	32767+31443k
Name	New	Volume	>Type	kB	%	Perm
Upright fn 061			CMS	17:	1	---
Upright fn 063			CMS	15:	1	---
Upright sl 052			SMP	27:	1	---
Upright sl 061			CMS	10:	1	---
saw up			SMP	0:	1	---
5List One New Sort Abrt Save SW-6 SW-1						

システムユーティリティの設定

キューリストを扱う上で、システムユーティリティのTCの設定は、非常に重要な意味を持ちます。ここでは、まず、この設定を行います。



手順

1. **SYSTEM** を押します。
システムユーティリティに入ります。
2. **F5** (TC) を押します。
次のような画面が表示されます。

```
SYS-TimeCode 115348k 4w32767+32763k
Sync Source      =internal
Generate Start Time =00:00:00.00
MTC Out          =on

Clk  Digt  Metr  Caln  TC
```

3. 「Sync Source」が「internal」(内部同期)になっていることを確認します。
異なる場合は、「internal」に変更してください。
4. 「Generate Start Time」が「00:00:00.00」になっていることを確認します。
異なる場合は、「00:00:00.00」に変更してください。
5. 「MTC Out」が「off」になっていることを確認します。
異なる場合は、「off」に変更してください。
6. **EXIT** を押します。
元の画面に戻ります。

キューリストの作成

ここでは、新しいキューリストを作っていきます。

新規キューリストの作成

最初に白紙の状態のキューリストを作ります。



手順

1. **F3** (New) を押します。

新しいオブジェクトを作る画面が表示されます。



2. **F5** (Othr) を押します。

次のような画面に変わります。



3. **F3** (QLst) を押します。

ここでは、「Name」を指定しないで作業を進めます。「Name」を指定しない場合には、自動的に「NewCueList」という名前で新しいキューリストが作成されます。

次のように作成したキューリストが選択された状態に戻ります。



4. **EDIT** を押します。

作成したキューリストのエディットモードに変わります。

作成したキューリストの基本的な設定の確認

はじめに、キューリスト全体に関する基本的な設定の確認を行います。



手順

1. **F4** (TC) を押します。

次のような画面が表示されます。

```

QLS-TimeCodeNew Cue List          INT--24
CurTime=00:00:00.00
<Time Code Type :24f/s>
  Start Offset  =00:00:00.00.0
  Pre-Roll(s)   = 3             (SysParam)
  CopyStopTimeTo=off           (SysParam)
Track Cue Com TC Cnfg SyEf Efct Loc
  
```

2. 「Start Offset」が「00:00:00.00」になっていることを確認します。
異なる場合は、「00:00:00.00」に変更してください。
3. 「Pre-Roll(s)」が「3」になっていることを確認します。
異なる場合は、「3」に変更してください。
4. **F5** (Cnfg) を押します。

次のような画面が表示されます。

```

QLS-CnfgDispNew Cue List          INT--24
CurTime=00:00:00.00
Display Scale  =time
Display Frame Bit=off
Track Cue Com TC Cnfg SyEf Efct Loc
  
```

上と異なる画面が表示された場合には、**SHIFT** + **F1** (Disp) を押します。

5. 「Display Scale」が「time」になっていることを確認します。
異なる場合は、「time」に変更してください。
6. 「Display Frame Bit」が「off」になっていることを確認します。
異なる場合は、「off」に変更してください。

トラックタイプ = Memoryのトラックの作成

新しいキューリストを作成した時点で、1～8のトラックのトラックタイプは「Memory」に、9～32のトラックのトラックタイプは「Disk」に自動設定されます。ここでは、トラックナンバー1のトラックにキューを配置していきます。



参 考

- ・ここでは、キューリストの時間軸上に、キューをひとつひとつ貼り込んでいく操作を説明します。これは、シーケンサーでいえばステップレコーディングのような作業です。本機ではこれ以外にも、再生しながらキューを入れるポイントでボタンを押しキューを入力する「リアルタイムキューレコーディング」という機能もあります。(本書 P. 追-76)
- ・また、ジョブの機能を使って、ひとまとまりのキュー(ドラムフレーズなど)をデュプリケート(複製)してキューリストを作っていくことも可能です。(本書 P. 追-104)



手 順

1. **F1** (Trck)を押します。

次のような画面が表示されます。

QLS-TrckMix @New Cue List										INT--24
CurTime=00:00:00.00										
Tr	Label	(Type)	SW	Mt	Ch	Pri	Lvl	Pan	Mono	
1	T01Label	(MEM)	on	off	1	mid	127	0	off	
2	T02Label	(MEM)	on	off	2	mid	127	0	off	
3	T03Label	(MEM)	on	off	3	mid	127	0	off	
4	T04Label	(MEM)	on	off	4	mid	127	0	off	
sTrck Cue Com TC Cnf9 SyEf Efct Loc1										

上と異なる画面が表示された場合には、**SHIFT** + **F1** (Mix)を押します。

2. 上の画面のようにトラックナンバー1の「(Type)」の表示が、「(MEM)」(トラックタイプ = Memoryを示す)になっていることを確認します。
3. **F2** (Cue)を押します。

次のような画面が表示されます。

QLS-CueList @New Cue List										INT--24
CurTime=00:00:00.00 Tr= 1<MEM:T01Label>										
Cue Start		TYP Name								
</										

上と異なる画面が表示された場合には、**SHIFT** + **F1** (List)を押します。

この画面には、すでに配置されているキューが一覧形式で表示されます。ただし、現時点ではキューが1つも配置されていないので、空白になっています。

4. **SHIFT** + **F3** (New)を押します。

新しくキューを配置するための画面が表示されます。



5. 「Start」が「00:00:00.00」になっていることを確認します。
異なる場合は、「00:00:00.00」に変更してください。
ここで設定した時間が、このキューの開始ロケーションとなります。
6. 「Durt」が「00:00:01.00」になっていることを確認します。
異なる場合は、「00:00:01.00」に変更してください。
ここで設定した時間が、このキューの発音持続時間となります。
7. 「Type」が「UCE」(ノーマルボイス)になっていることを確認します。
異なる場合は、「UCE」に変更してください。
8. 「Name」にカーソルを移動し、「02 Electric Piano」を選択します。
9. 「NoteNumber」にカーソルを移動し、「C4」を選択します。
このように設定されました。



10. **F7** (OK)を押します。

次のように作成したキューが表示されます。



11. **SHIFT** + **F3** (New)を押します。

2つ目のキューを配置するための画面が表示されます。

12. 下の画面のように各項目を設定してください。



13. **F7** (OK)を押します。
14. **SHIFT** + **F3** (New)を押します。
3つ目のキューを配置するための画面が表示されます。
15. 下の画面のように各項目を設定してください。



16. **F7** (OK)を押します。
次のように作成した3つのキューが表示されます。



キューリストの再生

ここまでで作ったキューリストを再生してみましょう。



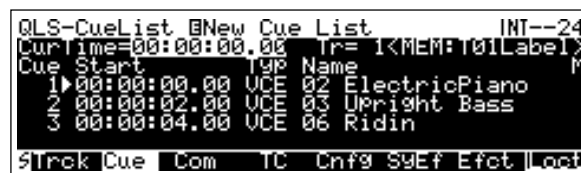
手順

1. **SHIFT** + **F8** (Play)を押します。
次のような画面が表示されるとともに、画面上のグラフィックが横にスクロールしながら再生が開始されます。



再生は、「StartOffset」で設定した「00:00:00.00」から、「Pre-Roll(s)」で設定した「3」秒を引いたロケーション、すなわち「23:59:57.00」から開始されます。

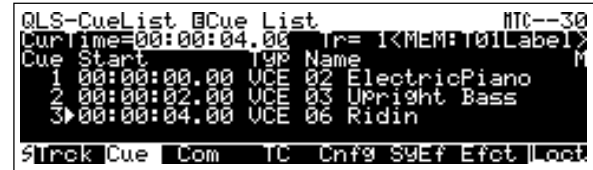
2. **F7** (Stop)を押します。
再生が終了し、元の画面に戻ります。



3. 「CurTime」(カレントタイム)にカーソルを移動し、「00:00:04.00」に変更します。

今度はキューリストの途中から再生する方法を紹介します。そのためにここでカレントタイムを変更します。

次の画面のようにカレントタイムを変更しました。



4. **SHIFT** + **F7** (PlyC)を押します。

次のような画面が表示されるとともに、画面上のグラフィックが横にスクロールしながら再生が開始されます。



再生は、「CurTime」で設定した「00:00:04.00」から、「Pre-Roll(s)」で設定した「3」秒を引いたロケーション、すなわち「00:00:01.00」から開始されます。

この機能(プレイバックカレントタイム)は、長いキューリストのエディット中などに特に有効です。また、本機が外部機器のスレーブになっている場合でも、このプレイバックカレントタイムは本機単独で行うことができます。(手順1で紹介した通常の再生は外部からの同期信号を待つことになります)

5. **F7** (Stop)を押します。

再生が終了し、元の画面に戻ります。

配置したキューの設定変更

すでに配置されたキューの設定を変更する操作を説明します。ここでは、1つ目のキューのノートナンバーを「C4」から「C5」に変更します。



手順

1. キューナンバー1の「1」の部分(あるいはキューナンバー1の行)にカーソルを移動します。

```
QLS-CueList @New Cue List INT--24
CurTime=00:00:00.00 Tr= 1<MEM:101Label>
Cue Start Type Name
1 00:00:00.00 UCE 02 ElectricPiano
2 00:00:02.00 UCE 03 Upright Bass
3 00:00:04.00 UCE 06 Ridin
Strck Cue Com TC Cnf9 SyEf Efct Loc
```

2. **SHIFT** + **F2** (One)を押します。
次のような画面に変わります。

```
QLS-CueOne @New Cue List INT--24
CurTime=00:00:00.00 Tr= 1<MEM> Cue= 1
Start=00:00:00.00 Durt=00:00:01.00
Type=UCE NoteNumber=C 4
Name=02 ElectricPiano Velocity =127
Mute=off FineTune = 0
Strck Cue Com TC Cnf9 SyEf Efct Loc
```

3. 「NoteNumber」にカーソルを移動し、「C4」を「C5」に変更します。
このように設定されました。

```
QLS-CueOne @New Cue List INT--24
CurTime=00:00:00.00 Tr= 1<MEM> Cue= 1
Start=00:00:00.00 Durt=00:00:01.00
Type=UCE NoteNumber=C 5
Name=02 ElectricPiano Velocity =127
Mute=off FineTune = 0
Strck Cue Com TC Cnf9 SyEf Efct Loc
```

4. **SHIFT** + **F1** (List)を押します。
元の画面に戻ります。

SHIFT + **F8** (Play)を使って、変更されたキューを確認してください。

ジョブを使う

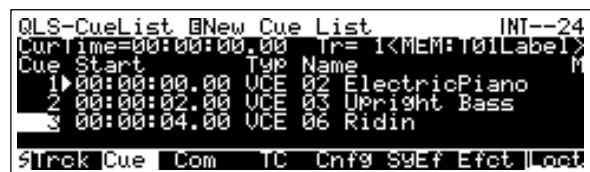
「ジョブ」は、すでに配置されたキューに対して、さまざまな処理を行う機能です。キューを消したり、並べ替えたり、マークを付けたキューに対して一括処理を行うなど、豊富な機能が用意されています。

ここでは、先ほど配置した3つ目のキューを消去してみます。



手順

1. キューナンバー3の「3」の部分(あるいはキューナンバー3の行)にカーソルを移動します。



2. **SHIFT** + **F5** (Job)を押します。

次のような画面に変わります。



3. 画面右上の「<Cur Cue> Erase」にカーソルを移動します。



4. **F7** (Go)を押します。

確認のメッセージが表示されます。

5. **F7** (Yes)を押します。

3つ目のキューが消去され、元の画面に戻ります。

トラックタイプ = Diskのトラックの作成

トラック2のトラックタイプを「Disk」に変更し、ディスク上のサンプルを直接再生するキューを作成してみましょう。



参 考

- ・トラックタイプ = Diskのトラックを使うためには、内蔵あるいは外付けのディスク（ハードディスクまたはMOディスクドライブ）が必要です。フロッピーディスクやCD-ROM上のサンプルをキューに使うことはできません。あなたのシステムにフロッピーディスク以外のディスクが接続されていない場合には、この一連の操作はとばしてください。
- ・ここでは、ディスク「D」の中に「V」というボリュームが作成されていて、そのボリュームの中に「A」「B」という2つのサンプルが入っていることを前提として説明していきます。以下に紹介する操作を行うときには、あなたのシステムの任意のディスク、ボリューム、サンプルに置き換えて作業を進めてください。



手 順

1. **F1** (Trck) を押します。

次のような画面が表示されます。

QLS-TrckMix @New Cue List										INT--24
CurTime=00:00:00.00										
Tr	Label	(Type)	SW	Mt	Ch	Pri	Lvl	Pan	Mond	
1	T01Label	(MEM)	on	off	1	mid	127	0	off	
2	T02Label	(MEM)	on	off	2	mid	127	0	off	
3	T03Label	(MEM)	on	off	3	mid	127	0	off	
4	T04Label	(MEM)	on	off	4	mid	127	0	off	
5	Trck Cue	Com	TC	Cnf	SyEf	Efct	Lock			

上と異なる画面が表示された場合には、**SHIFT** + **F1** (List) を押します。

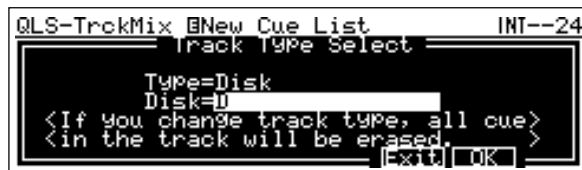
2. トラックナンバー2の「2」の部分（あるいはトラックナンバー2の行）にカーソルを移動します。
3. **SHIFT** + **F5** (Type) を押します。

次のような画面が表示されます。

QLS-TrckMix @New Cue List										INT--24
Track Type Select										
Type=Memory										
<If you change track type, all cue>										
<in the track will be erased.>										
[Exit] [OK]										

4. 「Type」にカーソルを移動し、「Disk」を選択します。

5. 「Disk」にカーソルを移動し、ディスク「D」を選択します。
次のように変更されました。



6. **F7** (OK)を押します。
元の画面に戻ります。



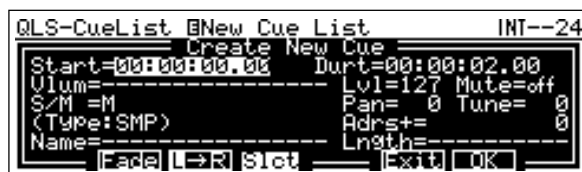
トラック2の「(Type)」が「(DSK)」になっていることを確認してください。

7. **F2** (Cue)を押します。
次のような画面が表示されます。



上と異なる画面が表示された場合には、**SHIFT** + **F1** (List)を押します。

8. **SHIFT** + **F3** (New)を押します。
新しくキューを配置するための画面が表示されます。



9. 下の画面のように各項目を設定してください。



10. **F7** (OK)を押します。

11. SHIFT + F3 (New)を押します。
2つめのキューを配置するための画面が表示されます。
12. 下の画面のように各項目を設定してください。



13. F7 (OK)を押します。
次のように作成した2つのキューが表示されます。



SHIFT + F8 (Play)やSHIFT + F7 (PlyC)を使って、作成されたキューを確認してください。

トラックタイプ = MIDIのトラックの作成

トラック3のトラックタイプを「MIDI」に変更し、外部MIDI機器にMIDIイベントを送信するキューを作成してみましょう。



参 考

- ・トラックタイプ = MIDIのトラックを使うためには、本機のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子がMIDIケーブルで接続されていなければなりません。また、外部MIDI機器のMIDIレシーブチャンネルは「1」に設定しておいてください。
- ・ここでは、MIDIチャンネル「1」を使って、プログラムチェンジ「15」、ノートオン「C3」、ノートオフ「C3」という3つのMIDIイベントを送信します。



手 順

1. **F1** (Trck)を押します。

次のような画面が表示されます。

```

QLS-TrckMix @New Cue List          INT--24
CurTime=00:00:00.00
Tr Label (Typ)SW Mt Ch Pri Lvl PanMond
1 T01Label(MEM)on off 1 mid 127 0 off
2 T02Label(DSK)on off -- --- 127 0 off
3 T03Label(MEM)on off 3 mid 127 0 off
4 T04Label(MEM)on off 4 mid 127 0 off
5Trck Cue Com TC Cntg SgEf Efct Loc
  
```

上と異なる画面が表示された場合には、**SHIFT** + **F1** (List)を押します。

2. トラックナンバー3の「3」の部分(あるいはトラックナンバー3の行)にカーソルを移動します。

3. **SHIFT** + **F5** (Type)を押します。

次のような画面が表示されます。

```

QLS-TrckMix @New Cue List          INT--24
Track Type Select
Type=Memory
<If you change track type, all cue>
<in the track will be erased.>
Exit OK
  
```

4. 「Type」にカーソルを移動し、「MIDI」を選択します。

5. **F7** (OK)を押します。

元の画面に戻ります。

```

QLS-TrckMix @New Cue List          INT--24
CurTime=00:00:00.00
Tr Label (Typ)SW Mt Ch Pri Lvl PanMond
1 T01Label(MEM)on off 1 mid 127 0 off
2 T02Label(DSK)on off -- --- 127 0 off
3 T03Label(MID)on off 3 --- --- ---
4 T04Label(MEM)on off 4 mid 127 0 off
5Trck Cue Com TC Cntg SgEf Efct Loc
  
```

トラック3の「(Type)」が「(MID)」になっていることを確認してください。

6. トラックナンバー3の「Ch」の部分にカーソルを移動し、「3」を「1」に変更します。

これは、MIDIトランスミットチャンネルの設定です。

次のように、変更されました。

```
QLS-TrckMix @New Cue List INT--24
CurTime=00:00:00.00
Tr Label (Type)SW Mt Ch Pri Lvl PanMono
1 T01Label(MEM)on off 1 mid 127 0 off
2 T02Label(DSK)on off -- -- 127 0 off
3 T03Label(MID)on off 1 -- -- -- --
4 T04Label(MEM)on off 4 mid 127 0 off
$Trck Cue Com TC Cnfg SyEf Efct Loc
```

7. **F2** (Cue)を押します。

次のような画面が表示されます。

```
QLS-CueList @New Cue List INT--24
CurTime=00:00:00.00 Tr= 3<MID:T03Label>
Cue Time <Message1> <Message2> M
$Trck Cue Com TC Cnfg SyEf Efct Loc
```

上と異なる画面が表示された場合には、**SHIFT** + **F1** (List)を押します。

8. **SHIFT** + **F3** (New)を押します。

新しくキューを配置するための画面が表示されます。

```
QLS-CueList @New Cue List INT--24
Create New Cue
Time =00:00:00.00 IntTG=off Mute=off
<Message1> <Message2>
Status=off Status=off
MDIR [Exit] OK
```

9. 下の画面のように各項目を設定してください。

```
QLS-CueList @New Cue List INT--24
Create New Cue
Time =00:00:00.00 IntTG=off Mute=off
<Message1> <Message2>
Status=NoteOn Status=off
Note# =C 4
Vel =127
MDIR [Exit] OK
```

10. **F7** (OK)を押します。

11. **SHIFT** + **F3** (New)を押します。

2つ目のキューを配置するための画面が表示されます。

12. 下の画面のように各項目を設定してください。

```
QLS-CueList @New Cue List INT--24
Create New Cue
Time =00:00:01.00 IntTG=off Mute=off
<Message1> <Message2>
Status=CtrCng Status=off
Ctrl# = 1
Value = 64
MDIR [Exit] OK
```

13. F7 (OK)を押します。
14. SHIFT + F3 (New)を押します。
3つ目のキューを配置するための画面が表示されます。
15. 下の画面のように各項目を設定してください。



16. F7 (OK)を押します。
次のように作成した3つのキューが表示されます。



SHIFT + F8 (Play)やSHIFT + F7 (PlyC)を使って、作成されたキューを再生し、外部MIDI機器にMIDIイベントが送信されることを確認してください。

同期を使った再生

ここでは、同期信号 (SMPTE または MTC) を使った本機と外部機器との同期再生の方法を紹介します。



参 考

- ・この操作を行うためには、別売のタイムコードボード (ATCB1) が必要です。
- ・この操作を行う前に、同期させる機器が正しく接続されているか確認しておいてください。
(本書 P. 追-38)
- ・本機のタイムコードタイプと、外部機器のタイムコードタイプが異なっていると、正しい同期再生ができません。必ず同じタイムコードタイプに設定してください。(本書 P. 追-138)

本機をマスターにした同期再生 (SMPTE)

システムユーティリティの TC の「 Sync Source 」が「 internal 」に設定されている場合、キューリストの再生を行うと、自動的に SMPTE OUT 端子から SMPTE 信号が出力されます。したがって、この端子に外部機器を接続しておけば、特に何も設定することなくこの機器に同期信号を送信することができます。



参 考

- ・このように SMPTE OUT 端子から SMPTE 信号が出力されることを利用して、外部の VCR やオーディオテープレコーダーに SMPTE 信号をレコーディングすることができます。

以下は、キューリストのタイムコードタイプを変更する操作です。必要に応じて、同期させたい外部機器のタイムコードタイプと合わせてください。操作はキューリストのエディットモードの状態からはじめます。



手 順

1. **F4** (TC) を押します。
2. **SHIFT** + **F6** (Cnvt) を押します。

次のような画面が表示されます。



3. 「 Convert Type 」で任意のタイムコードタイプを選択します。
4. **F7** (Go) を押します。

本機をマスターにした同期再生 (MTC)

ここで紹介する操作で、システムユーティリティのTCの「MTC Out」を「on」に設定しておけば、キューリストの再生時に、MIDI TIME CODE OUT端子からMTC信号が送信されます。(同時にSMPTE OUT端子からもSMPTE信号が送信されます)



手順

1. **SYSTEM** を押します。
システムユーティリティに入ります。
2. **F5** (TC) を押します。
次のような画面が表示されます。

```
SYS-TimeCode 167047k 4w32767+30293k
Sync Source   =internal
Generate Start Time =00:00:00.00
MTC Out       =on

Clk Dist Metr Caln TC
```

3. 「Sync Source」が「internal」(内部同期)になっていることを確認します。
異なる場合は、「internal」に変更してください。
4. 「MTC Out」を「on」に設定します。
5. **EXIT** を押します。
元の画面に戻ります。

本機をスレーブにした同期再生 (SMPTE)

VCR(ビデオカセットレコーダー) などから送られた SMPTE 信号に合わせて、キューリストを再生します。



手順

1. **SYSTEM** を押します。
システムユーティリティに入ります。
2. **F5** (TC) を押します。
3. 「 Sync Source 」を「 external 」に変更します。
4. 「 Regenerate Mode 」が「 JamSync 」になっていることを確認します。
異なる場合は、「 JamSync 」に変更してください。
次のように設定が完了します。

```
SYS-TimeCode 167047k 4w32767+30293k
Sync Source      =external
Regenerate Mode   =Jamsync
MTC Out           =on
Ignore Drop Out (frame)= 3
Time Code Adjust  = 00:00:00.00.0
Clk Dist Metr Caln TC
```

5. **EXIT** を押します。
元の画面に戻ります。
6. **SHIFT** + **F8** (Play) を押します。

キューリストのエディットモードに入っていない場合には、キューリストを選択して、**EDIT** を押した後、上記の操作を行います。

次のような画面が表示されるとともに、外部機器からの SMPTE 信号を待つ状態に変わります。

```
QLS-TimeCode:Cue List          EXTJAN30
23:59:57.00 Playback Now
Tr 1
2
3
4
[Left Arrow] [Right Arrow] [Up Arrow] [Down Arrow] [Rec] [Stop]
```

7. SMPTE 信号を送り出す外部機器を再生状態にします。
その SMPTE 信号に合わせて、キューリストが再生されます。
8. 外部機器を停止します。
再生が終了します。

本機をスレーブにした同期再生 (MTC)

シーケンサーやコンピューター＋シーケンスソフトウェアなどから送られたMTC信号に合わせて、キューリストを再生します。



手順

1. **SYSTEM** を押します。
システムユーティリティに入ります。
2. **F5** (TC) を押します。
3. 「Sync Source」を「MTC」に変更します。
4. 「Regenerate Mode」が「JamSync」になっていることを確認します。
異なる場合は、「JamSync」に変更してください。
次のように設定が完了します。

```
SYS-TimeCode 167047k 4w32767+30293k
Sync Source =MTC
Regenerate Mode =JamSync
MTC Out =on
Ignore Drop Out (frame)= 3
Time Code Adjust = 00:00:00.00.0
Clk Dist Metr Caln TC
```

5. **EXIT** を押します。
元の画面に戻ります。
6. **SHIFT** + **F8** (Play) を押します。
キューリストのエディットモードに入っていない場合には、キューリストを選択して、**EDIT** を押した後、上記の操作を行います。
次のような画面が表示されるとともに、外部機器からのMTC信号を待つ状態に変わります。

```
QLS-TimeCode:Cue List MTC--30
23:59:57.00 Playback Now
Tr 1
2
3
4
Cred
```

7. MTC信号を送り出す外部MIDI機器を再生状態にします。
そのMTC信号に合わせて、キューリストが再生されます。
8. 外部機器を停止します。
再生が終了します。

追補マニュアル

4

キューリストリファレンス


ディスクモードとキューリスト

ここでは、キューリストが追加されたことによって、変更点の加えられたディスクモードの機能について説明します。

ファイルセレクト画面でのキューリスト表示

ファイルセレクトの画面のオブジェクト一覧部分には、他のオブジェクトと同様にキューリストも表示されます。キューリストのファイルタイプは「QLS」と表示されます。

ビューフィルター機能とキューリスト

オブジェクト一覧が表示されているとき、のオン/オフを使って、キューリストの表示の有無を切り換えることができます。

「Load Type」に「All CueLists」の追加

ファイルセレクト画面の「Load Type」に、新たに「All CueLists」を選択できるようになりました。これを選択してロードを実行すると、選択されたボリューム内のすべてのキューリストだけがロードされます。

その他のディスクモードの機能については、他のオブジェクトと同様に扱うことができます。



注 意

・クイックマッピングの機能を使ってキューリストを作ることはできません。


リスト、ワンオブジェクトとキューリスト

ここでは、キューリストが追加されたことによって、変更点の加えられたメモリーモード/リスト、ワンオブジェクトの機能について説明します。


リスト画面/ワンオブジェクト画面でのキューリスト表示

リストの画面のオブジェクト一覧には他のオブジェクトと同様にキューリストも表示されます。キューリストのファイルタイプは「QLS」と表示されます。また、ワンオブジェクトの画面でも他のオブジェクトと同様にキューリストが表示されます。

ビューフィルター機能とキューリスト




リスト画面が表示されているとき、のオン/オフを使って、キューリストの表示の有無を切り換えることができます。

キューリストが選択されているときの発音


リスト画面やワン画面でキューリストを選択し、を押すと、キューリストが先頭から再生されます。また、外部MIDI機器からスタート(FAH)を受信すると、再生を開始します。また、ストップ(FCH)で再生を終了します。ストップ後、コンティニュースタート(FBH)を受信すると、再生を終了した位置からキューリストが再生されます。

リスト画面やワン画面でキューリストを選択した状態で、外部MIDIキーボードを弾くと、メモリートラックの一番先頭に設定されたキューが発音するだけです。

新規キューリストの作成

リスト画面またはワンオブジェクト画面で、 (New) を押し、 (Othr)、 (QLst) を押すと、新しいキューリストを作成することができます。

キューリストのエディット

リスト画面またはワンオブジェクト画面で、キューリストを選択し、 を押すとキューリストエディットに進むことができます。

その他のリスト、ワンオブジェクトの機能については、他のオブジェクトと同様に扱うことができます。

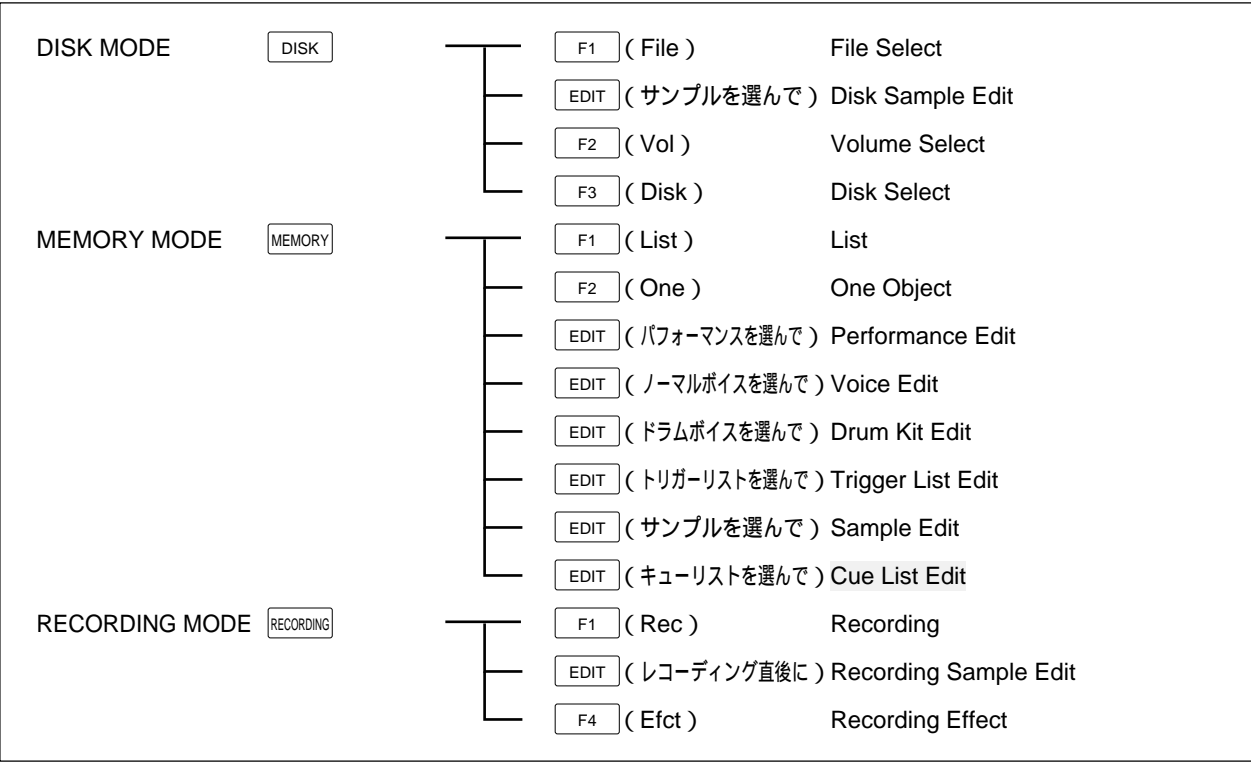


参 考

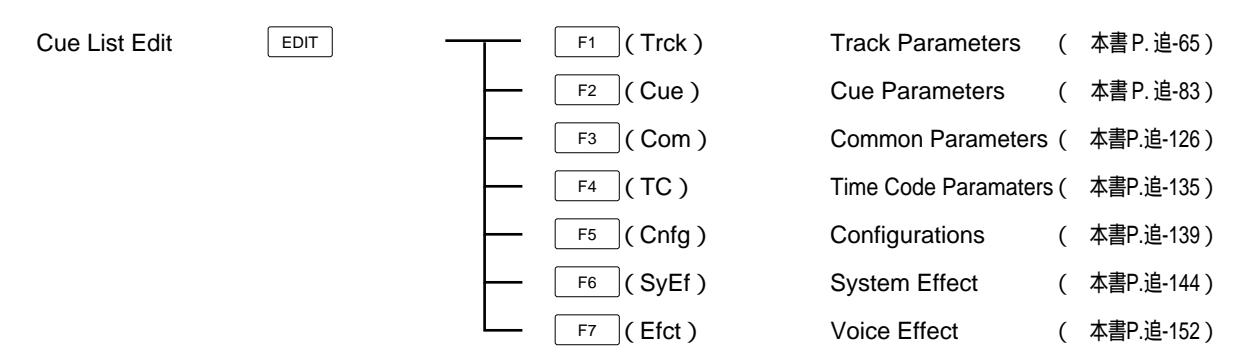
- ・タイムコードボード(ATCB1)が実装されていないA7000でも、キューリストの再生は可能です。ただし、外部機器との同期再生はできません。
- ・クイックマッピングの機能を使ってキューリストを作ることはできません。

キューリストエディット

ここでは、メモリーモードの中のキューリストエディットについて説明します。リストオブジェクトまたはワンオブジェクトの画面でキューリストを選択し、**EDIT**を押すとキューリストエディットの画面が表示されます。



キューリストエディットは、さらに次のように分かれています。次のページからこれらの機能を順番に説明していきます。



Trck / Mix : TRACK PARAMETERS / MIXING : トラックパラメーター / ミキシング

機能 各トラックのタイプやレベル、プライオリティなどを設定します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F1 (Trck) SHIFT + F1 (Mix)

Cur Time	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
	(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Tr	1 ~ 32
Label	最大8文字
Type	Disk, Memory, MIDI
SW	off, on
Mt	off, on
Ch	1 ~ 16, Bc
Pri	low, mid, hi
Lvl	0 ~ 127
Pan	-63 ~ +63
Mono	off, on

QLS-TrckMix :New Cue List INT--30									
CurTime=00:00:00.00									
Tr	Label	(Type)	SW	Mt	Ch	Pri	Lvl	Pan	Mono
1	T01Label	(MEM)	on	off	1	mid	127	0	off
2	T02Label	(DSK)	on	off	--	---	---	---	---
3	T03Label	(MIDI)	on	off	1	---	---	---	---
4	T04Label	(MEM)	on	off	4	mid	127	0	off
5Trck Cue Com TC Cnfg SdEf Efct Locd									



解 説

- ・タイプやレベル、パンなど、1~32の各トラックの発音に関するさまざまな設定を行います。
- ・ F1 (Trck)を押した時点では、トラックパラメーターのミキシング、アウトプット、グラフィックのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (Mix)、 SHIFT + F2 (Out)、 SHIFT + F3 (Grph)を使います。
- ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。























- Cur Time
- ・Cur Time(Current Time : カレントタイム)では、現在のタイムを設定します。
 - ・この設定を変更することによって、キューリストそのものの設定が変化することはありません。 SHIFT + F7 (PlyC)の開始タイムを変更したいときなどにこのカレントタイムを変更します。
 - ・MIDI接続されているキーボードを弾く(または外部機器からノートオン情報を送信する)と、カレントタイム直後に開始ロケーションが設定されているキュー(カレントタイムより後ろで、一番近いキュー)の音を確認することができます。ただし、この機能が使えるのは、トラックタイプが「Memory」の場合のみです。また、後述のMIDIチャンネルを合わせておく必要があります。

- ・ F8 (Loct)の機能を使って、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)
- Tr
- ・ Tr(Track:トラック)にカーソルがあるときには、シャトルダイアルやジョグダイアル、-1、+1を使って、画面に表示するトラックを上下にスクロールすることができます。
- Label
- ・ Label(ラベル)の部分には、各トラックの内容を示すラベルが表示されます。
 - ・ SHIFT + F6 (Name)を押すと、ラベルを自由に入力することができます。(本書 P. 追-72)
 - ・ 初期状態では、「T01Label」～「T32Label」というラベルが付けられています。
- Type
- ・ Type(タイプ)の部分には、各トラックのトラックタイプが表示されます。
- Disk : ディスク上のサンプルを使います
- Memory : メモリー上のオブジェクトを使います
- MIDI : MIDIイベントを送信します
- ・ SHIFT + F5 (Type)を押すと、トラックタイプを変更することができます。(本書 P. 追-71)
- SW
- ・ SW(スイッチ)では、各トラックを使用するか/使用しないかの選択を行います。
 - ・ SHIFT + F4 (onoff)の機能を使って、トラックタイプごとにまとめてスイッチのオン/オフを切り換えることができます。(本書 P. 追-70)
- Mt
- ・ Mt(ミュート)では、各トラックを一時的にミュートするための設定を行います。
 - ・ 「on」を選択した場合には、そのトラックが発音しなくなります。そのトラックのトラックタイプがMIDIの場合には、MIDIイベントの送信を行わなくなります。
- Ch
- ・ Ch(MIDI Cannel: MIDIチャンネル)では、各トラックのMIDIチャンネルを選択します。このMIDIチャンネルは、そのトラックに設定されているトラックタイプによって、次のような役割を持ちます。
- Type = Diskの場合 : MIDIチャンネルの設定はできません。「--」が表示されます。
- Type = Memoryの場合 : 再生していない状態のとき - ここで設定したMIDIチャンネルでノートオン情報を受信すると、カレントタイム直後に設定されているキュー(カレントタイムより後ろで、一番近いキュー)を発音します。
- : 再生中 - ここで設定したMIDIチャンネルでコントロールチェンジ情報を受信すると、そのコントロールチェンジにしたがって発音が変化します。(再生中にはノートオン情報やパフォーマンスのインストレーブチャンネルのプログラムチェンジ情報は無視します)

- Type = MIDIの場合 : ここで設定したMIDIチャンネルで、キューとして設定したMIDIイベントを外部MIDI機器に送信します。
- ・「Bc」を選択した場合は、MIDIユーティリティで設定されているベーシックレシーブチャンネルを使います。
- Pri • Pri (Priority : プライオリティ) では、各トラックの発音の優先度を設定します。
- ・これは、最大同時発音数を超えるキューが設定されているとき、発音が続いているどのトラックから音を消していくかという優先度です。まず、「low」が設定されているトラックから音が消され、次に「mid」のトラック、最後に「hi」のトラックが消されます。
 - ・トラックタイプで「Disk」および「MIDI」が設定されているトラックの場合には、プライオリティの設定はありません。(途中で音や情報が切られることはありません) 画面には「---」が表示されます。
- Lvl • Lvl (Level : レベル) では、各トラックのアウトプットレベルを設定します。
- ・トラックタイプで「MIDI」が設定されているトラックの場合には、レベルの設定はありません。画面には「---」が表示されます。
- Pan • Pan (パン) では、各トラックのパンを設定します。
- ・プラスの数値で右寄りに、マイナスの数値で左寄りとなります。
 - ・ここでの設定は、アサインブルアウトには機能しません。(ボイスエフェクト使用時を除く)
 - ・トラックタイプで「MIDI」が設定されているトラックの場合には、パンの設定はありません。画面には「---」が表示されます。
- Mono • Mono (モノ) では、キューに設定したオブジェクトに元々設定されているパンを無効にして強制的にモノラルにする(「on」)か、モノラルにしない(「off」)かを選択します。「off」を選択した場合には、トラックタイプによって次のような機能となります。
- Type = Diskの場合 : 各キューに個別に設定されているパンのステレオ感を活かしたまま、この画面のパンの設定によって全体が右寄り、左寄りに移動します。
- Type = Memoryの場合 : 各キューのオブジェクト設定されているパンのステレオ感を活かしたまま、この画面のパンの設定によって全体が右寄り、左寄りに移動します。(MIDIからのパンバイアスコントロールも有効となります)

- ・「on」を選択した場合には、この画面のパンで設定した位置にモノラル(ステレオ感のない状態)で出力されます。(MIDIからのパンバイアスコントロールは有効となります)
- ・トラックタイプで「MIDI」が設定されているトラックの場合には、モノの設定はありません。画面には「--」が表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- | | |
|---|--|
|  | ・  (Loct)を押すと、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69) |
|  +  | ・  +  (onoff)を押すと、トラックタイプごとにまとめてスイッチのオン/オフを切り換えることができます。(本書 P. 追-70) |
|  +  | ・  +  (Type)を押すと、カーソルの置かれたトラックのトラックタイプを変更することができます。(本書 P. 追-71) |
|  +  | ・  +  (Name)を押すと、カーソルの置かれたトラックのラベルを変更することができます。(本書 P. 追-72) |
|  +  | ・  +  (PlyC)を押すと、カレントタイムから再生を開始します。(本書 P. 追-73) |
|  +  | ・  +  (Play)を押すと、キューリストの再生を開始します。(本書 P. 追-75) |

Trck / Mix / Loct : LOCATION LIST : ロケーションリスト

機能 カレントタイムの変更やカレントタイムの登録を行います。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F1 (Trck) SHIFT + F1 (Mix) F8 (Loct)

設定項目はありません



解説

- ・この画面では、次の2つの作業を行うことができます。

カレントタイムを、すでに登録されているロケーションに変更する

- ・カレントタイムを、下で説明する操作で登録されているロケーション(タイム)に変更します。

- ・画面のロケーションリストを見て、目的のロケーションのボタン(0 ABC ~ 9 #&_、- /.、ENT)を押します。これで、カレントタイムがそのロケーションに変更され、元の画面に戻ります。

カレントタイムをロケーションリストに登録する

- ・現在のカレントタイムを、ロケーションリストのいずれかのボタンに登録します。
- ・ F5 (LSet) を押し(ファンクション表示が点滅状態になります)、登録先となるボタン(0 ABC ~ 9 #&_、- /.、ENT)を押します。すると、押したボタンのロケーションが変更されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

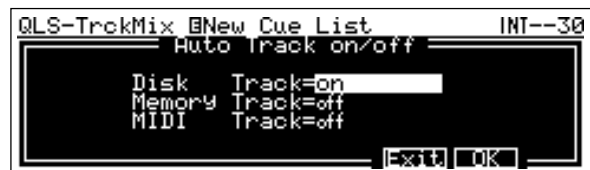
- | | |
|---|---|
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F5</div> | <ul style="list-style-type: none"> ・ F5 (LSet) を押すと、カレントタイムを任意のボタンに登録することができます。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F6</div> | <ul style="list-style-type: none"> ・ F6 (Exit) を押すと、ロケーションリストの設定を取り消します。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F8</div> | <ul style="list-style-type: none"> ・ F8 (OK) を押すと、ロケーションリストの設定を終了します。 |

Trck / Mix / onoff : AUTO TRACK ON OFF : オートトラックオンオフ

機能 トラックタイプごとにまとめてスイッチのオン / オフを切り換えます。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F1 (Trck) SHIFT + F1 (Mix)
SHIFT + F4 (onoff)

Disk Track	Do Nothing, on, off
Memory Track	Do Nothing, on, off
MIDI Track	Do Nothing, on, off



解 説

- ・トラック / ミキシング画面の「SW(スイッチ)」の項目のオン / オフを、トラックタイプ別にまとめて行う機能です。
- Disk Track
 - ・Disk Track(ディスクトラック)のスイッチを設定します。
 - ・トラックタイプ = Diskのすべてのトラックのスイッチをオンにする場合は「on」を、スイッチをオフにする場合は「off」を、スイッチを変更しない場合は「Do Nothing」を選択します。
- Memory Track
 - ・Memory Track(メモリートラック)のスイッチを設定します。
 - ・トラックタイプ = Memory のすべてのトラックのスイッチをオンにする場合は「on」を、スイッチをオフにする場合は「off」を、スイッチを変更しない場合は「Do Nothing」を選択します。
- MIDI Track
 - ・MIDI Track(MIDIトラック)のスイッチを設定します。
 - ・トラックタイプ = MIDIのすべてのトラックのスイッチをオンにする場合は「on」を、オフにする場合は「off」を、スイッチを変更しない場合は「Do Nothing」を選択します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (Exit)を押すと、オートトラックオンオフを中止します。
- F8 ・ F8 (OK)を押すと、オートトラックオンオフを実行します。

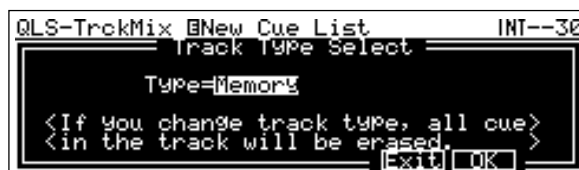
Track / Mix / Type : TRACK TYPE SELECT : トラックタイプセレクト

機能 トラックのトラックタイプを変更します。

操作 MEMORY キューストを選択して EDIT F1 (Trck) SHIFT + F1 (Mix)

目的のトラックにカーソルを置いて SHIFT + F5 (Type)

Type	Disk, Memory, MIDI
TypeでDiskを選択した場合	
Disk	任意のディスク



解説

- ・トラックタイプを変更します。

Type

 - ・Type(Track Type : トラックタイプ)では、次の3種類から目的のタイプを選択します。

Disk	: ディスク上にセーブされているサンプルを、キューとして使用するトラックです。
Memory	: メモリー上にロードされているオブジェクトを、キューとして使用するトラックです。
MIDI	: 任意のMIDIイベントを送信するトラックです。

Disk

 - ・Disk(ディスク)では、前記の「Type」で「Disk」を選択した場合に、キューとして使用するサンプルの入っているディスクを選択します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- | | |
|----|--|
| F6 | ・ F6 (Exit)を押すと、トラックタイプの変更を中止します。 |
| F8 | ・ F8 (OK)を押すと、トラックタイプの変更を実行します。 |

 注意

- ・すでにキューの設定されているトラックのトラックタイプを変更すると、それまで設定されていたキューはすべて消去されてしまいます。十分ご注意ください。

 参 考

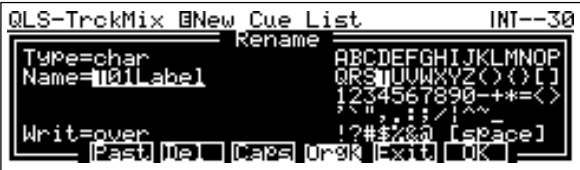
- ・メモリートラックは最大16トラックまで、ディスクトラックは最大32トラックまで、MIDIトラックは最大32トラックまでです。
- ・1つのトラックタイプ=Diskのトラックで、複数のディスクのサンプルを使うことはできません。ただし、指定したサンプルがエイリアスサンプルで、その実体のサンプルが指定したディスクとは異なるディスクにある場合には、再生可能です。

Trck / Mix / Name : SET TRACK LABEL : セットトラックラベル

機 能 トラックのラベルを変更します。

操 作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F1 (Trck) SHIFT + F1 (Mix)
目的のトラックにカーソルを置いて SHIFT + F6 (Name)

Name 最大8文字



 **解 説**

- ・トラックラベルを変更します。
- Name
- ・Name(Track Label : トラックラベル)では、8文字までの英数字(および一部の記号)を使って、そのトラックの内容を示すラベルを入力します。
 - ・ネームの入力方法については、ベーシックガイド P. 2-51をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (Exit)を押すと、ラベルの変更を中止します。
- F8 ・ F8 (OK)を押すと、ラベルの変更を実行します。

Trck / Mix / PlyC : PLAYBACK CURRENT TIME : プレイバックカレントタイム

機能 カレントタイムからキューリストを再生します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F1 (Trck) SHIFT + F1 (Mix)
SHIFT + F7 (PlyC)

設定項目はありません



解説

- ・カレントタイムからキューリストの再生を開始します。作成中のキューリストの一部を確認するときなどに使います。
- ・実際に再生を開始するロケーションは、カレントタイムからプリロール(本書P. 追-135)を引いたタイミングとなります。
- ・たとえば、カレントタイムが「00:05:12.00」で、プリロールが3秒に設定されている場合、実際にプレイバックカレントタイムで再生が開始されるロケーションは「00:05:09.00」となります。

- ・プレイバックカレントタイムの実行中には、次のような操作を行うことができます。

プレイバックカレントタイムの終了

- ・ F7 (Stop)を押すと、プレイバックカレントタイムを終了します。

表示のスクロール

- F2 F2 ()を押すと、表示するトラックを上方向にスクロールすることができます。
- F3 F3 ()を押すと、表示するトラックを下方向にスクロールすることができます。

表示のズームイン

- ・ジョグダイヤル、シャトルダイヤル、 -1、 +1 を使って、キュー表示の倍率を変更することができます。
- ・現在の表示倍率は、画面左下にグラフで表示されます。

リアルタイムキューレコーディング機能

F4

- **F4** (CRec) を押すと、押した瞬間のロケーションに、任意のキューを書き込むことができます。この機能を「リアルタイムキューレコーディング」と呼びます。
- **F7** (Stop) を押して、プレイバックカレントタイムを終了した時点で、そのキューを有効にするかどうかのメッセージが表示されます。ここで **F7** (Yes) を押すと、そのキューが正式に書き込まれます。
- 書き込むキューの種類や方法は、コンフィギュレーションのキューレコーディング (本書 P. 追-141) で設定します。また、この中の「CRec」がオフに設定されている場合には、リアルタイムキューレコーディングは使えません。



参 考

- プレイバックカレントタイムは、システムユーティリティのシンクソース (本書 P. 追-162) が「external」や「MTC」に設定されている場合でも、本機内のタイムコード (internal) を使って再生されます。したがって、プレイバックカレントタイムでは、外部機器に対する同期は行われません。ただし、タイムコードのアウト端子からはInternalで生成されたタイムコードが出力されますので、本機のスレーブとして接続されている外部機器がある場合には、それらの機器が同期します。

 Trck / Mix / Play : PLAYBACK : プレイバック

機能 キューリストの先頭から再生を開始します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F1 (Trck) SHIFT + F1 (Mix)
SHIFT + F8 (Play)

設定項目はありません



解 説

- ・キューリストの先頭から再生を開始します。
- ・この機能は、システムユーティリティのシンクソース(本書 P. 追-162)の設定によって、動作が大きく異なります。

シンクソースが「internal」に設定されている場合

- ・次の式で求められるロケーションからキューリストを再生します。

再生開始ロケーション(キューリストがスタートする位置) =
 ジェネレートスタートタイム - プリロール

- ・ジェネレートスタートタイムは、システムユーティリティ(本書 P. 追-162)で、プリロールは、タイムコードパラメーター(本書 P. 追-135)で設定します。

シンクソースが「external」または「MTC」に設定されている場合

- ・別売のタイムコードボード(ATCB1)に接続された外部機器からタイムコードが送信されないかぎり、再生は行われません。(外部機器からのタイムコードを待機した状態で止まり、タイムコードを受信した時点で同期しながら再生を行います)
- ・実際に再生を開始するロケーションは、次の式で求められます。

再生開始ロケーション(キューリストがスタートする位置) =
 受信したタイムコードロケーション + タイムコードアジャスト





- ・タイムコードアジャストは、システムユーティリティ(本書 P. 追-162)で設定します。

- ・プレイバックの実行中には、次のような操作を行うことができます。



プレイバックの終了

- ・  (Stop) を押すと、プレイバックを終了します。





表示のスクロール

-   () を押すと、表示するトラックを上方向にスクロールすることができます。
-   () を押すと、表示するトラックを下方向にスクロールすることができます。

表示のズームイン

- ・ジョグダイヤル、シャトルダイヤル、、 を使って、キュー表示の倍率を変更することができます。
- ・現在の表示倍率は、画面左下にグラフで表示されます。

リアルタイムキューレコーディング機能

-   (CRec) を押すと、押した瞬間のロケーションに、任意のキューを書き込むことができます。この機能を「リアルタイムキューレコーディング」と呼びます。
- ・  (Stop) を押して、プレイバックを終了した時点で、そのキューを有効にするかどうかのメッセージが表示されます。ここで  (Yes) を押すと、そのキューが正式に書き込まれます。
- ・書き込むキューの種類や方法は、コンフィギュレーションのキューレコーディング (本書 P. 追-141) で設定します。また、この中の「CRec」がオフに設定されている場合には、リアルタイムキューレコーディングは使えません。

Trck / Out : TRACK PARAMETERS / OUTPUT : トラックパラメーター / アウトプット

機 能 各トラックのアウトプット先やシステムエフェクトへのセンドレベルを設定します。

操 作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F1 (Trck) SHIFT + F2 (Out)

Cur Time	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
	(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Tr	1 ~ 32
Label	最大8文字
St	off, on
AS 1 ~ 8	-, *
Dr	off, on
Send	0 ~ 127

QLS-TrckOut @New Cue List INT--30										
CurTime=00:02:00.00										
Tr	Label	St	AS1/2	3/4	5/6	7/8	Dr	Send		
1	T01Label	on	*	-	-	-	-	off	0	
2	T02Label	on	*	*	-	-	-	-	0	
3	T03Label	-	-	-	-	-	-	-	-	
4	T04Label	on	-	-	-	-	-	off	0	
5Trck	Cue	Com	TC	Cnf9	SyEf	Efct	Loc1			



解 説

- ・1 ~ 32の各トラックの音のアウトプット先の設定や、システムエフェクトへのセンドレベルを設定します。
 - ・ F1 (Trck)を押した時点では、トラックパラメーターのミキシング、アウトプット、グラフィックのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (Mix)、 SHIFT + F2 (Out)、 SHIFT + F3 (Grph)を使います。
 - ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。
- Cur Time
- ・Cur Time(Current Time : カレントタイム)では、現在のタイムを設定します。
 - ・この設定を変更することによって、キューリストそのものの設定が変化することはありません。 SHIFT + F7 (PlyC)の開始タイムを変更したいときなどにこのカレントタイムを変更します。
 - ・MIDI接続されているキーボードを弾く(または外部機器からノートオン情報を送信する)と、カレントタイム直後に開始ロケーションが設定されているキュー(カレントタイムより後ろで、一番近いキュー)の音を確認することができます。ただし、この機能が使えるのは、トラックタイプが「Memory」の場合のみです。ミキシング画面のMIDIチャンネルを合わせておく必要もあります。(本書 P. 追-65)
 - ・ F8 (Loct)の機能を使って、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)

- Tr ・Tr(Track:トラック)にカーソルがあるときには、シャトルダイアルやジョグダイアル、、を使って、画面に表示するトラックを上下にスクロールすることができます。
- Label ・Label(ラベル)の部分には、各トラックの内容を示すラベルが表示されます。
 ・ + (Name)を押すと、ラベルを自由に入力することができます。(本書 P. 追-72)
 ・初期状態では、「T01Label」～「T32Label」というラベルが付けられています。
- St ・St(Stereo Output:ステレオアウトプット)では、各トラックのステレオバスへの出力の有無を設定します。
 ・トラックタイプで「MIDI」が設定されているトラックの場合には、ステレオアウトプットの設定はありません。画面には「--」が表示されます。
- AS 1 ~ 8 ・AS 1 ~ 8(Assignable Output 1 ~ 8:アサインابلアウトプット1 ~ 8)では、各トラックのアサインابلアウトプットへの出力の有無を設定します。
 ・「-」が出力なし、「*」が出力ありを示します。
 ・トラックタイプとして「Memory」を選択し、ステレオのオブジェクトや、ボイスエフェクトを使用したオブジェクトをキューとして使用している場合には、「奇数」のアサインابلアウトプットからLチャンネルの信号が、「偶数」のアサインابلアウトプットからRチャンネルの信号が出力されます。
 ・アサインابلアウトプットの信号にシステムエフェクトは効きません。
 ・トラックタイプで「MIDI」が設定されているトラックの場合には、アサインابلアウトプットの設定はありません。「*」を選択することはできません。
- Dr ・Dr(Drum Assignable Output:ドラムボイスアサインابلアウトプット)では、トラックタイプとして「Memory」を選択し、ドラムボイスをキューとして使用している場合に、ドラムボイス自身の持つアサインابلアウトプットの設定を使用するかどうかを選択します。
 ・「off」を選択した場合には、ドラムボイスの持つアサインابلアウトプットの設定は無視され、前記のAS 1 ~ 8の設定にしたがいます。「on」を選択した場合には、AS 1 ~ 8の設定は無効となり、ドラムボイスの持つアサインابلアウトプットの設定が有効となります。
 ・トラックタイプで「MIDI」が設定されているトラックの場合には、ドラムボイスアサインابلアウトプットの設定はありません。画面には「--」が表示されます。
- Send ・Send(Effect Send Level:エフェクトセンドレベル)では、各トラックのシステムエフェクトへのセンドレベルを設定します。
 ・トラックタイプで「MIDI」が設定されているトラックの場合には、エフェクトセンドレベルの設定はありません。画面には「--」が表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F8

・

F8

 (Loct)を押すと、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)
- SHIFT + F5

・

SHIFT

 +

F5

 (Poly)を押すと、複数のディスクトラックで同時発音が可能かどうかチェックすることができます。(本書 P. 追-80)
- SHIFT + F6

・

SHIFT

 +

F6

 (Name)を押すと、カーソルの置かれたトラックのラベルを変更することができます。(本書 P. 追-72)
- SHIFT + F7

・

SHIFT

 +

F7

 (PlyC)を押すと、カレントタイムから再生を開始します。(本書 P. 追-73)
- SHIFT + F8

・

SHIFT

 +

F8

 (Play)を押すと、キューリストの再生を開始します。(本書 P. 追-75)

Trck / Mix / Poly : POLY CHECK FOR DISK TRACK : ポリチェックフォーディスクトラック

機能 複数のディスクトラックで同時発音が可能かどうかチェックします。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F1 (Trck) SHIFT + F2 (Out)
SHIFT + F5 (Poly)

Cur Time 00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
 (タイムコードタイプにより最終フレームは変化)



解 説

- ・複数のディスクトラックで、同時にいくつかのサンプルを発音させようとする、ディスクの性能やファイルの並び方によって、どうしても同時発音ができない場合があります。この機能は、それをチェックするための機能です。
 - ・発音長(デュレーションの値とレングス、サンプル自身の長さのうち、一番短いもの)が2秒以下で、その2秒後ろに別のキューが存在するときや、同時発音数を超えるキューを設定したりすると、同時発音ができません。通常、ディスクトラックには、2秒以上の発音ができるサンプルを指定してください。
- Cur Time
- ・Cur Time(Current Time : カレントタイム)では、チェックするタイムを設定します。このカレントタイムでの、同時発音のチェックを実行します。
 - ・チェックの結果、発音できないキューが存在すると、そのキューのあるトラック番号が表示されます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

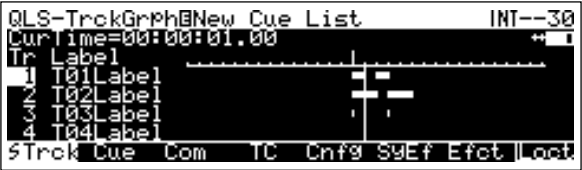
- F4
 - ・ F4 (PrvC) を押すと、カレントタイム以前で、開始ロケーションが一番近いキュー(ディスクトラックのキュー)を捜し、そのキューの開始ロケーションをカレントタイムに設定します。
- F5
 - ・ F5 (NxtC) を押すと、カレントタイム以降で、開始ロケーションが一番近いキュー(ディスクトラックのキュー)を捜し、そのキューの開始ロケーションをカレントタイムに設定します。
- F2
 - ・ F2 (Go) を押すと、チェックを開始し、その結果を画面に表示します。
- F6
 - ・ F6 (Exit) を押すと、チェックを終了し、元の画面に戻ります。

Trck / Grph : TRACK PARAMETERS / GRAPHIC : トラックパラメーター / グラフィック

機能 各トラックのキューの状態をグラフィックで表示します。





操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F1 (Trck) SHIFT + F3 (Grph)

Cur Time	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
	(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
倍率表示	ズームイン ~ ズームアウト
Tr	1 ~ 32
Label	最大8文字

























解 説

- ・1~32の各トラックのキュー開始ロケーションと終了ロケーションをグラフィックで表示します。
 - ・ F1 (Trck) を押した時点では、トラックパラメーターのミキシング、アウトプット、グラフィックのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (Mix)、 SHIFT + F2 (Out)、 SHIFT + F3 (Grph) を使います。
 - ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。
- Cur Time
- ・Cur Time(Current Time : カレントタイム) では、現在のタイムを設定します。
 - ・この設定を変更することによって、キューリストそのものの設定が変化することはありません。画面に表示するロケーションを変更するとき、この設定を変更します。
 - ・MIDI接続されているキーボードを弾く(または外部機器からノートオン情報を送信する)と、カレントタイム直後に開始ロケーションが設定されているキュー(カレントタイムより後ろで、一番近いキュー)の音を確認することができます。ただし、この機能が使えるのは、トラックタイプが「Memory」の場合のみです。ミキシング画面のMIDIチャンネルを合わせておく必要もあります。(本書 P. 追-65)
 - ・ F8 (Loct) の機能を使って、カレントタイムを任意の(登録済みの) タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)
- 倍率表示
- ・倍率表示(画面の右上の四角) にカーソルがあるときには、シャトルダイヤルやジョグダイヤル、 -1、 +1 を使って、グラフィックの倍率(時間軸の倍率) を変更することができます。

- Tr
- ・Tr (Track : トラック) にカーソルがあるときには、シャトルダイヤルやジョグダイヤル、、を使って、画面に表示するトラックを上下にスクロールすることができます。
- Label
- ・Label (ラベル) の部分には、各トラックの内容を示すラベルが表示されます。
 - ・ +  (Name) を押すと、ラベルを自由に入力することができます。(本書 P. 追-72)
 - ・初期状態では、「T01Label」～「T32Label」というラベルが付けられています。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- 
- ・ (Loct) を押すと、カレントタイムを任意の (登録済みの) タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)
-  + 
- ・ +  (PrvC) を押すと、現在のカレントタイム以前で、開始ロケーションが一番近いキューを捜し、そのキューの開始ロケーションをカレントタイムに設定します。(すなわち1つ前のキューをグラフィックの中央に表示します)
-  + 
- ・ +  (NxtC) を押すと、現在のカレントタイム以降で、開始ロケーションが一番近いキューを捜し、そのキューの開始ロケーションをカレントタイムに設定します。(すなわち1つ後ろのキューをグラフィックの中央に表示します)
-  + 
- ・ +  (Name) を押すと、カーソルの置かれたトラックのラベルを変更することができます。(本書 P. 追-72)
-  + 
- ・ +  (PlyC) を押すと、カレントタイムから再生を開始します。(本書 P. 追-73)
-  + 
- ・ +  (Play) を押すと、キューリストの再生を開始します。(本書 P. 追-75)

Cue / List : CUE PARAMETERS / LIST : キューパラメーター / リスト

機能 各トラックに設定されているキューをリストで表示します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F2 (Cue) SHIFT + F1 (List)

Cur Time 00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)

Tr 1 ~ 32

Cue 1 ~ 設定されているキュー数

トラックタイプ = Diskのトラックの場合

Start 00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)

M/S M, S

Name 任意のサンプルネーム

M なし, ✓

トラックタイプ = Memoryのトラックの場合

Start 00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)

Type VCE, DRM, SMP, ALS, CMS, ACS

Name 任意のオブジェクトネーム

M なし, ✓

トラックタイプ = MIDIのトラックの場合

Time 00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)

Message 1 各種MIDIメッセージ

Message 2 各種MIDIメッセージ

M なし, ✓

```
QLS-CueList @New Cue List INT--30
CurTime=00:00:00.00 Tr= 2<DISK:102Label>
Cue Start (Type) Name M
1 00:00:00.00 (SMP) S A
2 00:00:03.00 (SMP) S B
Strck Cue Com TC Cnfg SyEf Efct Load
```

```
QLS-CueList @New Cue List INT--30
CurTime=00:00:00.00 Tr= 1<MEM:101Label>
Cue Start Type Name M
1 00:00:00.00 VCE 02 ElectricPiano
2 00:00:02.00 VCE 03 Upright Bass
Strck Cue Com TC Cnfg SyEf Efct Load
```

```
QLS-CueList @New Cue List INT--30
CurTime=00:00:00.00 Tr= 3<MIDI:103Label>
Cue Time <Message1> <Message2> M
1 00:00:00.00 On C 4 127 off ---
2 00:00:01.00 CC 1 64 off ---
3 00:00:03.00 Of C 4 0 off ---
Strck Cue Com TC Cnfg SyEf Efct Load
```



解 説

- ・任意のトラックに設定されているキューを一覧形式で表示します。
- ・まだ、何もキューが設定されていない場合には、リストの中は空白となります。
- ・この画面で、新しいキューを設定したり、すでに設定されているキューの細かい変更を行うことができます。
- ・F2 (Cue) を押した時点では、キューパラメーターのリストまたはワンの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (List)、SHIFT + F2 (One) を使います。

- ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。
- Cur Time
- ・Cur Time(Current Time : カレントタイム)では、現在のタイムを設定します。
 - ・この設定を変更することによって、キューリストそのものの設定が変化することはありません。 + (PlyC)の開始タイムを変更したいときなどにこのカレントタイムを変更します。
 - ・また、カレントタイム以降に開始ロケーションが設定されている一番近いキューに三角マーク(▶)が付けられます。(「 Cue 」と「 Start 」の間に表示されます)
 - ・MIDI接続されているキーボードを弾く(または外部機器から ノートオン情報を送信する)と、その三角マーク付いたキューの音を確認することができます。ただし、この機能が使えるのは、トラックタイプが「 Memory 」の場合のみです。ミキシング画面のMIDIチャンネルを合わせておく必要もあります。(本書 P. 追-65)
 - ・ (Loct)の機能を使って、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)
- Tr
- ・Tr(Track : トラック)では、画面に表示するトラックを選択します。ここで選択したトラックの内容(キュー)が画面にリストで表示されます。
 - ・このトラック番号の右側には、選択したトラックのトラックタイプ(DSK, MEM, MID)とラベルが表示されます。
- Cue
- ・Cue(キュー)にカーソルがあるときには、シャトルダイアルやジョグダイアル、、 を使って、リストに表示するキューを上下にスクロールすることができます。
 - ・キュー番号の右側に表示される三角マーク(▶)は、カレントタイム以降に開始ロケーションが設定されている一番近いキューであることを示すマークです。
 - ・この項目より後ろは、選択されているトラックタイプによって、内容が異なります。トラックタイプ別に説明していきます。
- トラックタイプ = Diskのトラックの場合に表示される項目
- Start
- ・Start(スタート)には、キューの開始ロケーション、すなわち指定したサンプルの再生が開始される時間が表示されます。
 - ・この部分にカーソルを移動し、開始ロケーションを変更することもできます。ただし、前のキューよりも前の時間に、あるいは後のキューより後の時間に変更したとしても、リストの並べ替えは行われません。リストの並べ替えはソートフォワード (本書 P. 追-104)の機能を使って行います。
 - ・デュレーションなど、各キューに関する細かい設定は、キューパラメーター/ワン (本書 P. 追-116)で行います。

(Typ)	<ul style="list-style-type: none"> ・Typ(Type : タイプ)には、キューに使われているいるサンプルのタイプが表示されます。SMPはサンプル、ALSはエイリアスサンプルを示します。
M/S(表示なし)	<ul style="list-style-type: none"> ・M/S(モノラル / ステレオ)には、キューに使われているいるサンプルがモノラルか、ステレオかが表示されます。 ・この部分にカーソルを移動し、モノラル / ステレオを変更することもできます。
Name	<ul style="list-style-type: none"> ・Name(ネーム)には、キューに使われているいるサンプルのネームが表示されます。 ・サンプルが指定されていない場合は「-----」が表示されます。 ・この部分にカーソルを移動し、使用するサンプルを変更することもできます。ただし、選択されているボリューム内のサンプルに限ります。
M	<ul style="list-style-type: none"> ・M(マーク)では、後述する「ジョブ」(各種一括処理)の対象となるキューを選択します。 ・この部分にカーソルを移動し <input type="checkbox"/>+1 を押すと、チェックマークが付けられ、そのキューがジョブの対象として選択されます。 ・マークは、複数のキューに付けることができます。 <p>トラックタイプ = Memoryのトラックの場合に表示される項目</p>
Start	<ul style="list-style-type: none"> ・Start(スタート)には、キューの開始ロケーション、すなわち指定したオブジェクトの再生が開始される時間が表示されます。 ・この部分にカーソルを移動し、開始ロケーションを変更することもできます。ただし、前のキューよりも前の時間に、あるいは後のキューより後の時間に変更したとしても、リストの並べ替えは行われません。リストの並べ替えはソートフォワード (本書 P. 追-104)の機能を使って行います。 ・デューレーションなど、各キューに関する細かい設定は、キューパラメーター / ワン (本書 P. 追-120)で行います。
Typ	<ul style="list-style-type: none"> ・Typ(Type : タイプ)には、キューに使われているいるオブジェクトのタイプが表示されます。 ・VCEはノーマルボイス、DRMはドラムボイス、SMPはサンプル、ALSはエイリアスサンプル、CMSはコンプレッドサンプル、ACSエイリアスコンプレッドサンプルを示します。 ・この部分にカーソルを移動し、オブジェクトタイプを変更することもできます。
Name	<ul style="list-style-type: none"> ・Name(ネーム)には、キューに使われているいるオブジェクトのネームが表示されます。 ・オブジェクトが指定されていない場合は「-----」が表示されます。 ・この部分にカーソルを移動し、使用するオブジェクトを変更することもできます。
M	<ul style="list-style-type: none"> ・M(マーク)では、後述する「ジョブ」(各種一括処理)の対象となるキューを選択します。

- ・この部分にカーソルを移動し ☐ +1 を押すと、チェックマークが付けられ、そのキューがジョブの対象として選択されます。
- ・マークは、複数のキューに付けることができます。

トラックタイプ = MIDIのトラックの場合に表示される項目

- Time
- ・Time(タイム)には、MIDIイベントの送信されるロケーションが表示されます。
 - ・この部分にカーソルを移動し、ロケーションを変更することもできます。ただし、前のキューよりも前の時間に、あるいは後のキューより後の時間に変更したとしても、リストの並べ替えは行われません。リストの並べ替えはソートフォワード(本書 P. 追-104)の機能を使って行います。

- Message 1, 2
- ・Message 1, 2(メッセージ1, 2)には、送信するMIDIイベント(MIDIメッセージ)が表示されます。
 - ・一度に2つのMIDIイベントを送信することができます。
 - ・この部分にカーソルを移動し、内容を変更することもできます。
 - ・表示内容は次の通りです。

off --- --- : MIDIイベントを送信しません。(または、まだ何も設定されていない状態です)

On 音名 数字 : ノートオンを示します。「音名」はそのノートを、「数字」はベロシティを示します。また、この項目の「音名」または「数字」にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能: ☐ SHIFT + ☐ F6 (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程やベロシティを入力することができます。(ベーシックガイド P. 2-62)


Of 音名 数字 : ノートオフを示します。「音名」はそのノートを、「数字」はベロシティを示します。また、この項目の「音名」または「数字」にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能: ☐ SHIFT + ☐ F6 (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程やベロシティを入力することができます。(ベーシックガイド P. 2-62)

CC 数字1 数字2 : コントロールチェンジを示します。「数字1」はそのコントロールナンバーを、「数字2」はバリュー(変化幅)を示します。































PC 数字 --- : プログラムチェンジを示します。「数字」はそのプログラムチェンジナンバーを示します。

PB 数字1 数字2 : ピッチベンドを示します。「数字1」はその変化の微調整幅を、「数字2」は変化の粗調整幅を示します。

AT 数字 --- : アフタータッチを示します。「数字」はバリュー(変化幅)を示します。

- M
- ・M(マーク)では、後述する「ジョブ」(各種一括処理)の対象となるキューを選択します。
 - ・この部分にカーソルを移動し  を押すと、チェックマークが付けられ、そのキューがジョブの対象として選択されます。
 - ・マークは、複数のキューに付けることができます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- | | |
|---|--|
|  | ・  (Loct)を押すと、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69) |
|  +  | ・  +  (New)を押すと、表示中のトラックに、新しくキューを追加することができます。
(トラックタイプ = Diskのトラックでのキュー追加 本書 P. 追-88)
(トラックタイプ = Memoryのトラックでのキュー追加 本書 P. 追-92)
(トラックタイプ = MIDIのトラックでのキュー追加 本書 P. 追-94) |
|  +  | ・  +  (Mark)を押すと、時間の範囲など任意の条件を満たすキューに一括してマークを付けることができます。
(トラックタイプ = Diskのトラックでのマーク 本書 P. 追-96)
(トラックタイプ = Memoryのトラックでのマーク 本書 P. 追-98)
(トラックタイプ = MIDIのトラックでのマーク 本書 P. 追-101) |
|  +  | ・  +  (Job)を押すと、任意のキューに対してさまざまな処理を行うことができます。(本書 P. 追-104) |
|  +  | ・  +  (Slct)(トラックタイプが「 Memory 」 「 Disk 」の場合のみ表示)を押すと、カーソルの置かれたキューのオブジェクトまたはサンプルを一覧から選択することができます。(本書 P. 追-114) |
|  +  | ・  +  (MDIn)(トラックタイプが「 MIDI 」の場合のみ表示)を押すと、ノートナンバーやベロシティを外部のMIDI鍵盤などから入力することができます。 |
|  +  | ・  +  (PlyC)を押すと、カレントタイムから再生を開始します。(本書 P. 追-73) |
|  +  | ・  +  (Play)を押すと、キューリストの再生を開始します。(本書 P. 追-75) |

Cue / List / New : CREATE NEW CUE (Disk) : クリエイトニューキュー (ディスク)

機能 トラックタイプ=Diskのトラックに、新しくキューを追加します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F2 (Cue) SHIFT + F1 (List)

トラックタイプ = Diskのトラックを選択して SHIFT + F3 (New)

Start	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
Durt	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)	
Vlum	任意のボリューム
S/M	M, S
Name	任意のサンプルネーム
Lvl	0 ~ 127
Mute	off, on
Pan	-63 ~ +63
Tune	-63 ~ +63
Adrs+	0 ~ サンプルの最大長-1
Lngh	0(-----) ~ サンプルの最大長



解説

- ・トラックタイプ = Disk に設定されているトラックに、新しいキューを1つ追加します。
 - ・この設定画面には、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面があります。この切り換えには、F3 (L R または L R) を使います。(反転表示されている方が現在表示されているチャンネルです)
- Start
- ・Start (スタート) では、キューの開始ロケーション、すなわち指定したサンプルの再生が開始される時間を設定します。
 - ・設定によっては、ビットまで表示、設定できます。(本書 P. 追-139)
- Durt
- ・Durt (Duration : デュレーション) では、キューの継続時間 (再生し続ける時間) を設定します。
 - ・ただし、レングス (Length) の設定や指定したサンプルの長さによっては、継続時間内でも途中で再生が切られる場合があります。
 - ・設定によっては、ビットまで表示、設定できます。(本書 P. 追-139)
- Vlum
- ・Vlum (Volume : ボリューム) では、キューに使用するサンプルの入っているボリュームを選択します。
 - ・ディスクの選択は、トラックタイプを設定する画面で行います。(本書 P. 追-71)

- S/M
- ・S/M(ステレオ/モノラル)では、そのキューで、ステレオサンプルを使用するか、モノラルサンプル(あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル)を使用するかを設定します。
 - ・「M」を選択した場合には、モノラルサンプル(あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル)を2つまで指定することができます。
 - ・「S」を選択した場合には、「Name」「Lvl」「Pan」の設定が、左右のチャンネルで連動します。(Panは設定値の正負が逆転して連動します)
- (Typ)
- ・Typ(Type: タイプ)には、キューに使われているいるサンプルのタイプが表示されます。SMPはサンプル、ALSはエイリアスサンプルを示します。
- Name
- ・Name(ネーム)では、キューに使うサンプルを選択します。
 - ・「S/M」で「S」を選択した場合には、ステレオサンプルを選択します。
 - ・「S/M」で「M」を選択した場合には、モノラルサンプル(あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル)を選択します。 (L RまたはL R)を使って、2つのサンプルを選択することもできます。
 - ・とりあえずサンプルを指定しない場合は「-----」を選択しておきます。
 - ・ (Slct)を押すと、現在選択されているボリューム上にあるサンプルの一覧が表示されます。目的のオブジェクトを選択し、 (OK)を押すとオブジェクトの選択を実行し、元の画面に戻ります。((Exit)を押すと、選択を取り消して元の画面に戻ります)
- Lvl
- ・Lvl(Level: レベル)では、キューのレベルを設定します。
 - ・「S/M」で「S」を選択した場合には、左右のチャンネルで設定が連動します。
 - ・「S/M」で「M」を選択した場合には、左右のチャンネルでそれぞれ独立して設定することができます。
- Mute
- ・Mute(ミュート)では、一時的にそのキューを非再生状態にしておく設定を行います。
 - ・「on」を設定すると、そのキューは再生されません。
 - ・この設定は、左右のチャンネルで連動しています。
- Pan
- ・Pan(パン)では、L, Rチャンネルそれぞれのパンを設定します。
 - ・「S/M」で「S」を選択した場合には、片方のチャンネルのパンの数値を変更すると、もう片方のパンが対称となる数値に変更されます。たとえば、Lチャンネルで「-35」を設定すると、自動的にRチャンネルは「+35」となります。
 - ・「S/M」で「M」を選択した場合には、左右のチャンネルのパンをそれぞれ個別に設定することができます。
- Tune
- ・Tune(チューン)では、そのキュー(サンプル)を再生する音程の微調整を行います。単位は1.171875セントです。
 - ・この設定は、左右のチャンネルで連動しています。

- Adrs+ ・ Adrs+(Address Offset : アドレスオフセット)では、そのキューに割り当てられているサンプルのウェーブスタートアドレスを設定します。
- ・「0」に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスが使われます。「1」以上の数値に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスに、その数値分を加えたアドレス(サンプルの途中から)から再生がはじまります。
 - ・この設定は、ジョグダイヤルやシャトルダイヤルなどで数値を変更した後(この時点では点滅表示となります)、**[ENT]**を押すことで、設定が完了します。
 - ・この設定は、左右のチャンネルで連動しています。
- Lngh ・ Lngh(Length : レングス)では、そのキューに割り当てられているサンプルのウェーブエンドアドレスを設定します。
- ・「0(-----)」に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブエンドアドレスが使われます。「1」以上の数値に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスは無視され、その数値分のアドレス(サンプルの途中で)で再生が終了します。
 - ・レングスの設定が、デュレーションよりも長い場合は、デュレーション分再生された時点で再生が終了します。(レングスの設定は無効となります)
 - ・この設定は、ジョグダイヤルやシャトルダイヤルなどで数値を変更した後(この時点では点滅表示となります)、**[ENT]**を押すことで、設定が完了します。
 - ・この設定は、左右のチャンネルで連動しています。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- [F2]** ・ **[F2]** (Fade)を押すと、キューのフェードイン、フェードアウトを設定することができます。(本書 P. 追-91)
- [F3]** ・ **[F3]** (L RまたはL R)を押すと、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面を切り換えることができます。
- [F4]** ・ **[F4]** (Slct)を押すと、キューで使用するサンプルを一覧から選択することができます。(本書 P. 追-114)
- [F6]** ・ **[F6]** (Exit)を押すと、新しいキューの追加を中止します。
- [F8]** ・ **[F8]** (OK)を押すと、新しいキューの設定を終了します。

フェードの設定

この画面で **F2** (Fade) を押すと、キューのフェードイン、フェードアウトを設定することができます。



- ・各パラメーターの内容は次の通りです。

Strt : キューの開始ロケーションです。元の画面の「Start」と連動しています。

Durt : キューの継続時間です。元の画面の「Durt」と連動しています。

Fade In Length(100ms) : フェードインに要する時間です。1/10秒単位で設定します。

Fade Out Point : フェードアウトを開始する時間です。

Fade Out Length(100ms) : フェードアウトに要する時間です。1/10秒単位で設定します。

- ・フェードの各設定を行った後、**F7** (OK) を押すとフェードの設定を終了し、元の画面に戻ります。(**F6** (Exit) を押すと、フェードの設定を取り消して元の画面に戻ります)
- ・フェードイン、フェードアウトのカーブは、コモンパラメーター(本書 P. 追-126)で設定します。ただし、1つのキューリスト内で選択できるカーブは1種類だけです。(キューごとにカーブを設定することはできません)



参 考

- ・フェードインを設定したキューの途中の位置から再生を開始すると、フェードインは機能しません。
- ・フェードアウトを設定したキューの途中の位置から再生を開始すると、フェードアウトは機能しませんが、フェードアウトの完了する位置で音は消えます。
- ・フェードアウトの完了した位置より後ろの位置から、キューの再生を開始してもそのキューは発音しません。

Cue / List / New : CREATE NEW CUE (Memory) : クリエイトニューキュー (メモリー)

機能 トラックタイプ=Memoyのトラックに、新しくキューを追加します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F2 (Cue) SHIFT + F1 (List)

トラックタイプ=Memoyのトラックを選択して **SHIFT** + **F3** (New)

Start	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
Durt	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)	
Type	VCE, DRM, SMP, ALS, CMS, ACS
Name	任意のオブジェクトネーム
Mute	off, on
Note Number	C-2 ~ G8
Velocity	0 ~ 127
Fine Tune	-63 ~ +63



解説

- | | |
|-------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ・トラックタイプ = Memoyに設定されているトラックに、新しいキューを1つ追加します。 |
| Start | <ul style="list-style-type: none"> ・Start(スタート)では、キューの開始ロケーション、すなわち指定したオブジェクトの再生が開始される時間を設定します。 ・設定によっては、ビットまで表示、設定できます。(本書 P. 追-139) |
| Durt | <ul style="list-style-type: none"> ・Durt(Duration : デュレーション)では、キューの継続時間(再生し続ける時間)を設定します。 ・設定によっては、ビットまで表示、設定できます。(本書 P. 追-139) |
| Type | <ul style="list-style-type: none"> ・Type(タイプ)では、キューに使うオブジェクトのタイプを選択します。 ・VCEはノーマルボイス、DRMはドラムボイス、SMPIはサンプル、ALSはエイリアスサンプル、CMSはコンプレッドサンプル、ACSエイリアスコンプレッドサンプルを示します。 |
| Name | <ul style="list-style-type: none"> ・Name(ネーム)では、キューに使うオブジェクトを選択します。 ・とりあえずオブジェクトを指定しない場合は「-----」を選択しておきます。 ・<input type="button" value="F4"/> (Slct)を押すと、現在メモリー上にあるオブジェクトの一覧(前記の「Type」で選択したタイプのオブジェクトの一覧)が表示されます。目的のオブジェクトを選択し、<input type="button" value="F7"/> (OK)を押すとオブジェクトの選択を実行し、元の画面に戻ります。<input type="button" value="F6"/> (Exit)を押すと、選択を取り消して元の画面に戻ります) |

Mute	<ul style="list-style-type: none"> ・Mute(ミュート)では、一時的にそのキューを非再生状態にしておく設定を行います。 ・「on」を設定すると、そのキューは再生されません。
Note Number	<ul style="list-style-type: none"> ・Note Number(ノートナンバー)では、そのキュー(オブジェクト)を再生する音程を設定します。 ・この項目にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能: F3 (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。(ベーシックガイド P. 2-62)
Velocity	<ul style="list-style-type: none"> ・Velocity(ベロシティ)では、そのキュー(オブジェクト)を再生するときのベロシティを設定します。 ・この項目にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能: F3 (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などからベロシティを入力することができます。(ベーシックガイド P. 2-62)
Fine Tune	<ul style="list-style-type: none"> ・Fine Tune(ファインチューン)では、そのキュー(オブジェクト)を再生する音程の微調整を行います。 ・単位は1.171875セントです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

F3	<ul style="list-style-type: none"> ・ F3 (MDIn)を押すと、ノートナンバー、ベロシティを外部のMIDI鍵盤などから入力することができます。
F4	<ul style="list-style-type: none"> ・ F4 (Slct)を押すと、キューで使用するオブジェクトを一覧から選択することができます。(本書 P. 追-114)
F6	<ul style="list-style-type: none"> ・ F6 (Exit)を押すと、新しいキューの追加を中止します。
F8	<ul style="list-style-type: none"> ・ F8 (OK)を押すと、新しいキューの設定を終了します。

Cue / List / New : CREATE NEW CUE (MIDI) : クリエイトニューキュー (MIDI)

機能 トラックタイプ=MIDIのトラックに、新しくキューを追加します。

操作 **MEMORY** キューリストを選択して **EDIT** **F2** (Cue) **SHIFT** + **F1** (List)

トラックタイプ=MIDIのトラックを選択して **SHIFT** + **F3** (New)

Time	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29 (タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
IntTG	off, on
Mute	off, on
Message 1	各種MIDIメッセージ
Message 2	各種MIDIメッセージ



解説

- ・トラックタイプ=MIDIに設定されているトラックに、新しいキューを1つ追加します。

Time

- ・Time (タイム) では、「 Message 1 」「 Message 2 」で設定されたMIDIイベントの送信されるロケーションを設定します。
- ・設定によっては、ビットまで表示、設定できます。(本書 P. 追-139)

IntTG

- ・IntTG(Internal TG: インターナルTG)では、「Message 1」「Message 2」で設定されたMIDIイベントを内蔵音源に送るかどうかを選択します。
- ・「on」を選択した場合には、MIDIイベントが内蔵音源に送信され、外部MIDI機器には送信されません。ただし、ノートオン、ノートオフ、プログラムチェンジのメッセージは内蔵音源には送信されません。(外部MIDI機器に送信されます)




Mute

- ・Mute(ミュート)では、一時的にそのキューを非送信状態にしておく設定を行います。
- ・「on」を設定すると、そのキューは送信されません。







Message 1, 2

- ・ Message 1, 2 (メッセージ1, 2) では、送信するMIDIイベント (MIDIメッセージ) を設定します。
- ・ 一度に2つのMIDIイベントを送信することができます。

・設定内容は次の通りです。

Status = off	: 何もMIDIイベントを送信しません。
Status = NoteOn	: ノートオンを示します。「Note#」でそのノートナンバーを、「Vel」でベロシティを設定します。また、この項目の「Note#」または「Vel」にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能:  (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程やベロシティを入力することができます。(ベーシックガイド P. 2-62)
Status = NotOff	: ノートオフを示します。「Note#」でそのノートナンバーを、「Vel」でベロシティを設定します。また、この項目の「Note#」または「Vel」にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能:  (MDIn) を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程やベロシティを入力することができます。(ベーシックガイド P. 2-62)
Status = CrtChg	: コントロールチェンジを示します。「Ctrl#」でそのコントロールナンバーを、「Value」でバリュー(変化幅)を設定します。また、この項目の「Ctrl#」にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能:  (MDIn) を使って、外部MIDI機器からコントローラーを指定することができます。(ベーシックガイド P. 2-62)
Status = PrgChg	: プログラムチェンジを示します。「Pgm#」でそのプログラムナンバーを設定します。
Status = PBend	: ピッチベンドを示します。「Value1」でその変化の微調整幅を、「Value2」で変化の粗調整幅を設定します。
Status = AftTch	: アフタータッチを示します。「Value」でバリュー(変化幅)を設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  •  (MDIn) を押すと、ノートナンバー、ベロシティ、コントロールナンバーを外部のMIDI鍵盤などから入力することができます。
-  •  (Exit) を押すと、新しいキューの追加を中止します。
-  •  (OK) を押すと、新しいキューの設定を終了します。

Cue / List / Mark : AUTO CUE MARKING (Disk) : オートキューマーキング(ディスク)

機能 トラックタイプ = Diskのトラックで、任意の条件を満たすキューをマークします。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F2 (Cue) SHIFT + F1 (List)

トラックタイプ= Diskのトラックを選択して **SHIFT** + **F4** (Mark)

Track	current, All Disk, all
From	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
To	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29

(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)

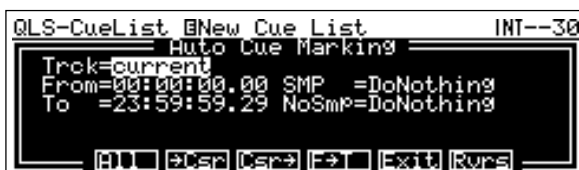
「Track」で「current」または「All Disk」を選択した場合

SMP	Do Nothing, mark, unmark
-----	--------------------------

NoSmp	Do Nothing, mark, unmark
-------	--------------------------

「Track」で「all」を選択した場合

Type	Do Nothing, mark, unmark
------	--------------------------



解説

- ・トラックタイプ=Diskに設定されているトラックで、指定した条件を満たすキューに対して、一括してマークを付けたり、消したりします。マークの付けられたキューに対して、まとめて「Job」を行うことが可能です。(本書 P. 追-104)

Track ・Track(Track:トラック)では、オートマーキングの対象となるトラックを次の中から選択します。

current : この画面に入る前に選択されていたトラックのみをオートマーキングの対象とします。

All Disk :トラックタイプ=Diskに設定されている全トラックをオートマーキングの対象とします。

all :全トラックをオートマーキングの対象とします。

From, To ・From, To(フロム、トゥー)では、任意の時間範囲内のキューにだけ、オートマーキング処理を行いたい場合に、その範囲を設定します。

・時間範囲を条件としない場合には、これらの設定を行う必要はありません。

SMP ・SMP(Sample : サンプル)では、サンプルの設定されているキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。

・「Track」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。

- NoSmp
- ・NoSmp(Not Sample : ノットサンプル)では、サンプルの選択されていないキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。
 - ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
- Type
- ・Type(タイプ)では、キューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。
 - ・「Trck」で「all」が選択されている場合にのみ、この項目が表示されます。
- ・前記の任意の項目を設定した後、次のボタンを使って、オートマーキングを実行します。
- F2
- ・ **F2** (All)を押すと、「Trck」で指定したトラック内の全キューに対して、「SMP」「NoSmp」(または「Type」)で指定したマーク / アンマーク処理を実行します。
- F3
- ・ **F3** (Csr)を押すと、選択されているトラック内のカレントタイムまでのキュー(カレントタイムまでに開始ロケーションがあるキュー)に対して、「SMP」「NoSmp」で指定したマーク / アンマーク処理を実行します。
 - ・「Trck」で「current」が選択されている場合にのみ、この処理を実行することができます。
- F4
- ・ **F4** (Csr)を押すと、選択されているトラック内のカレントタイム以降のキュー(カレントタイム以降に開始ロケーションがあるキュー)に対して、「SMP」「NoSmp」で指定したマーク / アンマーク処理を実行します。
 - ・「Trck」で「current」が選択されている場合にのみ、この処理を実行することができます。
- F5
- ・ **F5** (F T)を押すと、「Trck」で指定したトラック内の、「From」「To」で設定されている時間範囲内のキュー(その時間範囲内に開始ロケーションがあるキュー)に対して、「SMP」「NoSmp」(または「Type」)で指定したマーク / アンマーク処理を実行します。
- F6
- ・ **F6** (Exit)を押すと、オートマーキングを行わないで、元の画面に戻ります。
- F7
- ・ **F7** (Rvrs)を押すと、「Trck」で指定したトラック内の全キューに対して、マークの設定を、すべて反転(マークの付いていないキューにマークを付け、マークの付いているキューのマークを消す)させます。

Cue / List / Mark : AUTOCUE MARKING (Memory) : オートキューマーキング (メモリー)

機能 **トラックタイプ** = Memoryのトラックで、任意の条件を満たすキューをマークします。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F2 (Cue) SHIFT + F1 (List)

トラックタイプ = Memoryのトラックを選択して **SHIFT** + **F4** (Mark)

Track	current, All Memory, all
From	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
To	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29

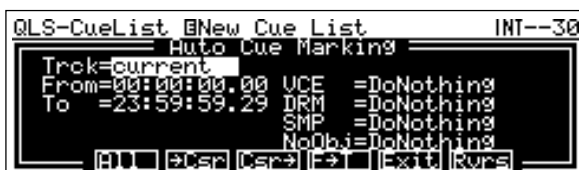
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)

「Track」で「current」または「All Memory」を選択した場合

VCE	Do Nothing, mark, unmark
DRM	Do Nothing, mark, unmark
SMP	Do Nothing, mark, unmark
NoObj	Do Nothing, mark, unmark

「Track」で「all」を選択した場合

Type	Do Nothing, mark, unmark
------	--------------------------



解説

- ・トラックタイプ = Memoryに設定されているトラックで、指定した条件を満たすキューに対して、一括してマークを付けたり、消したりします。マークの付けられたキューに対して、まとめて「Job」を行うことが可能です。(本書 P. 追-104)

Track ・Track (Track:トラック)では、オートマーキングの対象となるトラックを次の中から選択します。

current : この画面に入る前に選択されていたトラックのみをオートマーキングの対象とします。

All Memory :トラックタイプ=Memoryに設定されている全トラックをオートマーキングの対象とします。

all :全トラックをオートマーキングの対象とします。

From, To ・From, To(フロム、トゥー)では、任意の時間範囲内のキューにだけ、オートマーキング処理を行いたい場合に、その範囲を設定します。

・時間範囲を条件としない場合には、これらの設定を行う必要はありません。

- VCE
 - ・VCE(Voice : ノーマルボイス)では、ノーマルボイスの設定されているキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。
 - ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
 - DRM
 - ・DRM(Drum : ドラムボイス)では、ドラムボイスの設定されているキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。
 - ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
 - SMP
 - ・SMP(Sample : サンプル)では、サンプルの設定されているキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。
 - ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
 - NoObj
 - ・NoObj(Not Object : ノットオブジェクト)では、オブジェクトの選択されていないキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。
 - ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
 - Type
 - ・Type(タイプ)では、キューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。
 - ・「Trck」で「all」が選択されている場合にのみ、この項目が表示されます。
- ・前記の任意の項目を設定した後、次のボタンを使って、オートマーキングを実行します。

F2 F2 (All)を押すと、「Trck」で指定したトラック内の全キューに対して、「VCE」「DRM」「SMP」「NoObj」(または「Type」)で指定したマーク / アンマーク処理を実行します。

F3 F3 (Csr)を押すと、選択されているトラック内のカレントタイムまでのキュー(カレントタイムまでに開始ロケーションがあるキュー)に対して、「VCE」「DRM」「SMP」「NoObj」で指定したマーク / アンマーク処理を実行します。

・「Trck」で「current」が選択されている場合にのみ、この処理を実行することができます。

F4 F4 (Csr)を押すと、選択されているトラック内のカレントタイム以降のキュー(カレントタイム以降に開始ロケーションがあるキュー)に対して、「VCE」「DRM」「SMP」「NoObj」で指定したマーク / アンマーク処理を実行します。

・「Trck」で「current」が選択されている場合にのみ、この処理を実行することができます。

- F5

 •

F5

 (F T)を押すと、「Trck」で指定したトラック内の、「From」「To」で設定されている時間範囲内のキュー(その時間範囲内に開始ロケーションがあるキュー)に対して、「VCE」「DRM」「SMP」「NoObj」(または「Type」)で指定したマーク/アンマーク処理を実行します。
- F6

 •

F6

 (Exit)を押すと、オートマーキングを行わないで、元の画面に戻ります。
- F7

 •

F7

 (Rvrs)を押すと、「Trck」で指定したトラック内の全キューに対して、マークの設定を、すべて反転(マークの付いていないキューにマークを付け、マークの付いているキューのマークを消す)させます。

Cue / List / Mark : AUTOCUE MARKING (MIDI) : オートキューマーキング (MIDI)

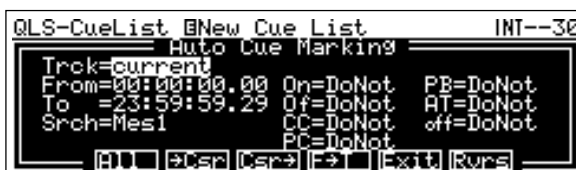
機能 トラックタイプ=MIDIのトラックで、任意の条件を満たすキューをマークします。

操作 **MEMORY** キューリストを選択して **EDIT** **F2** (Cue) **SHIFT** + **F1** (List)

トラックタイプ=MIDIのトラックを選択して **SHIFT** + **F4** (Mark)

Track	current, All MIDI, all
From	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
To	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29

(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)



Srch Mes1, Mes2

「Track」で「current」または「All MIDI」を選択した場合

On	Do Not, mark, unmark
Of	Do Not, mark, unmark
CC	Do Not, mark, unmark
PC	Do Not, mark, unmark
PB	Do Not, mark, unmark
AT	Do Not, mark, unmark
off	Do Not, mark, unmark

「Track」で「all」を選択した場合

Type	Do Nothing, mark, unmark
------	--------------------------

解説

- ・トラックタイプ=MIDIに設定されているトラックで、指定した条件を満たすキューに対して、一括してマークを付けたり、消したりします。マークの付けられたキューに対して、まとめて「Job」を行うことが可能です。(本書 P. 追-104)

Track ・Track (Track:トラック)では、オートマーキングの対象となるトラックを次の中から選択します。

current : この画面に入る前に選択されていたトラックのみをオートマーキングの対象とします。

All MIDI :トラックタイプ=MIDIに設定されている全トラックを
オートマーキングの対象とします。

all : 全トラックをオートマーキングの対象とします。

From, To	<ul style="list-style-type: none"> ・From, To(フロム、トゥー)では、任意の時間範囲内のキューにだけ、オートマーキング処理を行いたい場合に、その範囲を設定します。 ・時間範囲を条件としない場合には、これらの設定を行う必要はありません。
Srch	<ul style="list-style-type: none"> ・Srch(Search : サーチ)では、MIDIキューの「Message1」を条件の対象にするか、「Message2」を条件の対象にするかを選択します。
On	<ul style="list-style-type: none"> ・On(Note On : ノートオン)では、ノートオンの設定されているキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。 ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
Of	<ul style="list-style-type: none"> ・Of(Note Off : ノートオフ)では、ノートオフの設定されているキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。 ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
CC	<ul style="list-style-type: none"> ・CC(Control Change : コントロールチェンジ)では、コントロールチェンジの設定されているキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。 ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
PC	<ul style="list-style-type: none"> ・PC(Program Change : プログラムチェンジ)では、プログラムチェンジの設定されているキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。 ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
PB	<ul style="list-style-type: none"> ・PB(Pitch Bend : ピッチベンド)では、ピッチベンドの設定されているキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。 ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
AT	<ul style="list-style-type: none"> ・AT(After Touch : アフタータッチ)では、アフタータッチの設定されているキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。 ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
Off	<ul style="list-style-type: none"> ・Off(オフ)では、MIDIイベントの選択されていないキューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。 ・「Trck」で「all」が選択されている場合、この項目は表示されません。
Type	<ul style="list-style-type: none"> ・Type(タイプ)では、キューに対して、マークを付ける「mark」/ マークを消す「unmark」/ 何もしない「Do Nothing」を選択します。 ・「Trck」で「all」が選択されている場合にのみ、この項目が表示されます。

- ・前記の任意の項目を設定した後、次のボタンを使って、オートマーキングを実行します。

- F2

・

F2

(All)を押すと、「Trck」で指定したトラック内の全キューに対して、「On」「Of」「CC」「PC」「PB」「AT」「Off」(または「Type」)で指定したマーク/アンマーク処理を実行します。
- F3

・

F3

(Csr)を押すと、選択されているトラック内のカレントタイムまでのキュー(カレントタイムまでに開始ロケーションがあるキュー)に対して、「On」「Of」「CC」「PC」「PB」「AT」「Off」で指定したマーク/アンマーク処理を実行します。
 - ・「Trck」で「current」が選択されている場合にのみ、この処理を実行することができます。
- F4

・

F4

(Csr)を押すと、選択されているトラック内のカレントタイム以降のキュー(カレントタイム以降に開始ロケーションがあるキュー)に対して、「On」「Of」「CC」「PC」「PB」「AT」「Off」で指定したマーク/アンマーク処理を実行します。
 - ・「Trck」で「current」が選択されている場合にのみ、この処理を実行することができます。
- F5

・

F5

(F T)を押すと、「Trck」で指定したトラック内の、「From」「To」で設定されている時間範囲内のキュー(その時間範囲内に開始ロケーションがあるキュー)に対して、「On」「Of」「CC」「PC」「PB」「AT」「Off」(または「Type」)で指定したマーク/アンマーク処理を実行します。
- F6

・

F6

(Exit)を押すと、オートマーキングを行わないで、元の画面に戻ります。
- F7

・

F7

(Rvrs)を押すと、「Trck」で指定したトラック内の全キューに対して、マークの設定を、すべて反転(マークの付いていないキューにマークを付け、マークの付いているキューのマークを消す)させます。

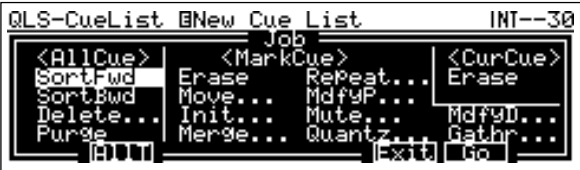
Cue / List / Job : JOB : ジョブ

機 能 キューに対して、さまざまな処理を行います。

操 作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F2 (Cue) SHIFT + F1 (List)
 SHIFT + F5 (Job)

Jobを右の中から選択

<All Cue>	SortFwd, SortBwd, Delete..., Purge
<Mark Cue>	Erase, Move..., Init..., Merge..., Repeat..., MdfyP..., Mute..., Quantz..., MdfyD..., Gathr...
<Cur Cue>	Erase



 **解 説**

- ・任意のキューに対して、さまざまな処理を行います。
- ・「<All Cue>」内の処理(Purge...を除く)を行う場合には、あらかじめ処理の対象とするトラックを表示させた後、この画面に入ってください。ただし、F2 (AllT) を使って、全トラックを処理対象とする場合には、この必要はありません。
- ・「<Mark Cue>」内の処理を行う場合には、あらかじめ処理の対象とするトラックを表示させ、目的のキューにマークを付けた後、この画面に入ってください。ただし、F2 (AllT) を使って、全トラックを処理対象とする場合には、トラック選択の必要はありません。(ただし、Merge..., Repeat..., MdfyP..., Mute...は、全トラックに対して実行することはできません)
- ・「<Cur Cue>」内の処理を行う場合には、あらかじめ処理の対象とするキューにカーソルを移動した後、この画面に入ってください。
- ・機能を選択した後、F7 (Go) を押すと、その機能が実行されます。また、F2 (AllT) を押すと、全トラックに対してその機能が実行されます。
- ・「Delete...」のように機能名の末尾に「...」が付いているものは、F7 (Go) または F2 (AllT) を押した後、その処理を設定するための画面が表示されます。
- ・F6 (Exit) を押すと、ジョブを行わないで、元の画面に戻ります。

- ・各機能の処理内容、設定項目は次の通りです。

<All Cue> SortFwd(Sort Cue Forward)

- ・トラック内(あるいは全トラック内)のすべてキューの開始ロケーションを調べ、小さい時間(早い時間)から順番に並べ替えます。

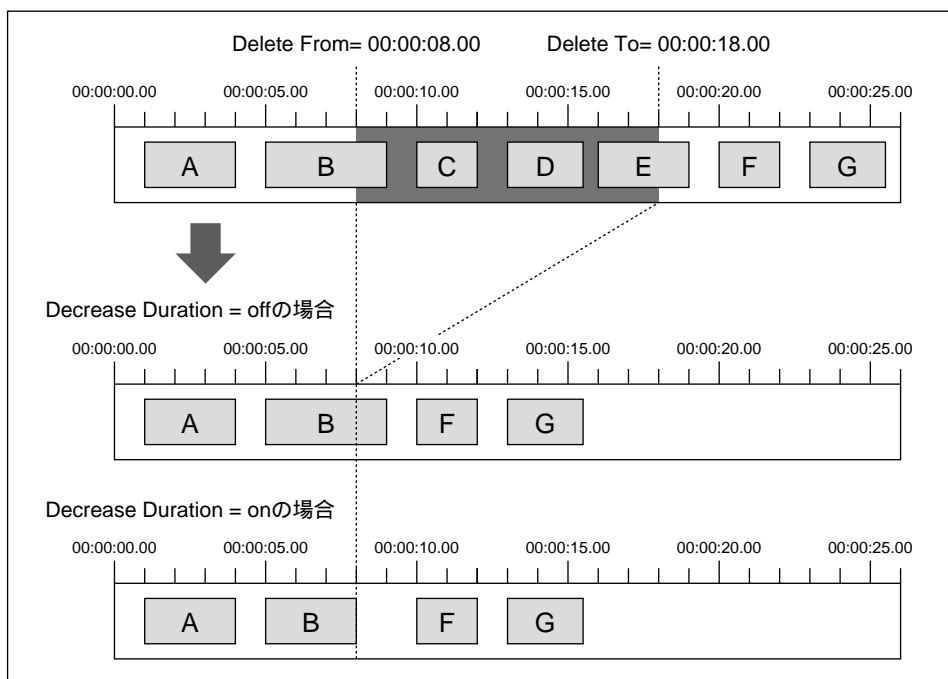
<All Cue> SortBwd(Sort Cue Backward)

- ・トラック内(あるいは全トラック内)のすべてキューの開始ロケーションを調べ、大きい時間(遅い時間)から順番に並べ替えます。

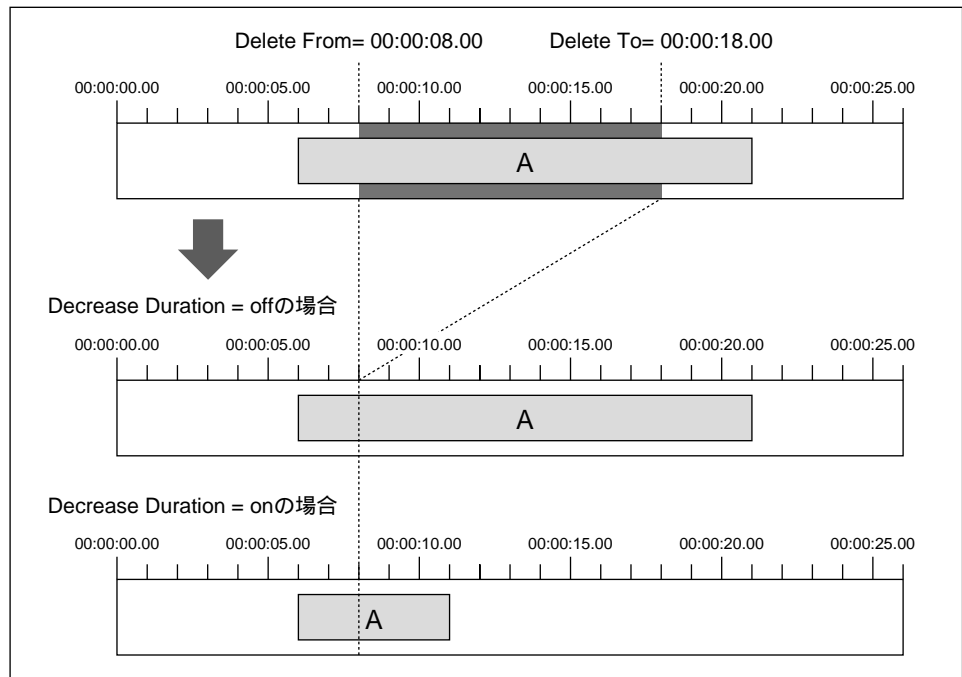
<All Cue> Delete...(Delete Time & Cue)



- ・トラック内(あるいは全トラック内)の、指定した時間範囲内のキュー(指定した時間範囲内に開始ロケーションを持つキュー)を削除し、後ろのキューをその時間分だけ前に移動します。
- ・時間範囲は、「Delete From」と「Delete To」で指定します。
- ・「Decrease Duration」で「on」を選択すると、デュレーションが指定した時間範囲内にかかっているキューに対して、デュレーションを短く変更します。



- ・また、「Delete From」と「Delete To」にまたがるキューの場合には、次のようになります。



- ・各設定を行った後、 (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、 (Yes)を押すと、処理が実行されます。

<All Cue> Purge(Purge Cue Parameters)

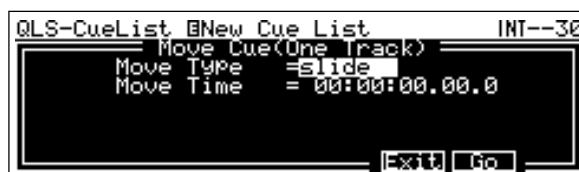
- ・全トラック内の、「設定通りに鳴らないキュー」を「実際に鳴るのと同じキュー」に自動修正します。(開始ロケーションおよびデュレーションを調整します)
- ・この機能は「設定通りに鳴るキュー」に変更するわけではありませんので誤解しないようにご注意ください。
- ・「設定通りに鳴らないキュー」の原因には、次のようなものがあります。
 - ・同一トラック内で、キューの発音時間が重なっている
 - ・同一トラック内で、キューとキューの間に詰まりすぎている
 - ・トラックタイプ=Diskのトラックで、キューのデュレーションがサンプルのレンジスより長い
 - ・オブジェクトやサンプルが指定されていないキュー
 - ・デュレーションが0のキュー
- ・ (All)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、 (Yes)を押すと、処理が実行されます。(この機能で (Go)は使えません)
- ・処理中に、どうしても鳴らすことのできないキューが見つかったときには、それを伝える画面が表示されます。この画面で、 (Mark)を押すと、該当するキューにマークが付けられます。 (Erse)を押すと、該当するキューが消去、またはデュレーションが適切な値に設定しなおされます。 (Skip)を押すと、該当するキューを元のまま残します。

<Mark Cue> Erase (Erase Cue)

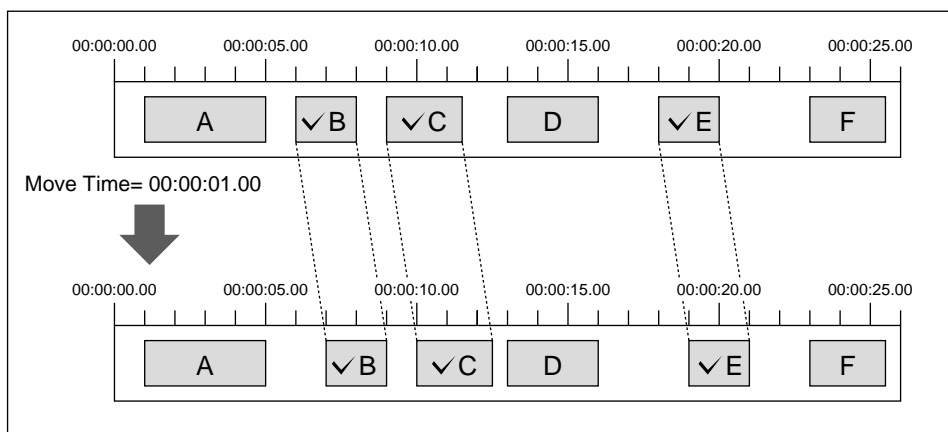
- ・トラック内(あるいは全トラック内)の、マークを付けられたキューをすべて消去します。
- ・マークの付けられていないキューには、何も影響を与えません。

<Mark Cue> Move... (Move Cue Start Time)

- ・トラック内(あるいは全トラック内)の、マークを付けられたキューをまとめてずらしたり(slide)、時間軸上の伸長、圧縮(stretch)を行います。
- ・この機能で変更されるのは、開始ロケーションだけで、デュレーションは変更されません。
- ・「Move Type」で「slide」を選択した場合には、次のような画面となります。



- ・「Move Time」でずらす時間を設定します。



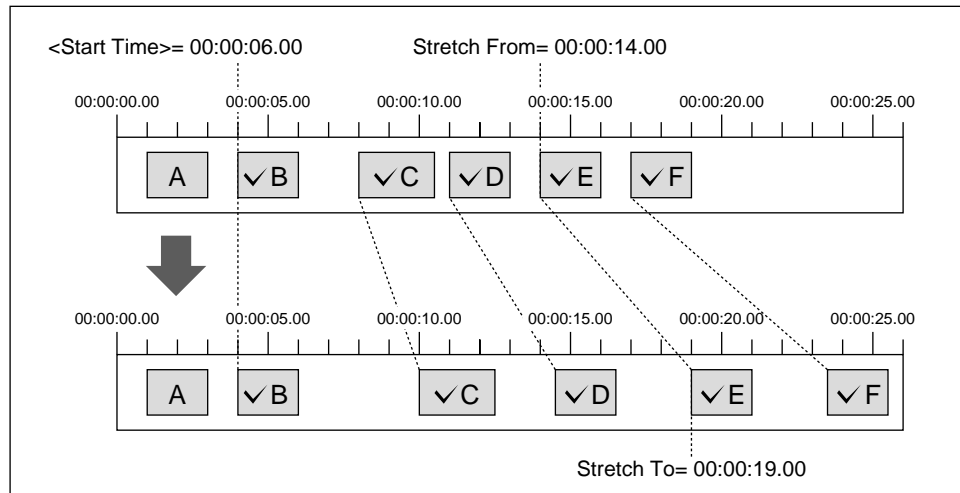
- ・設定を行った後、**F7** (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、**F7** (Yes)を押すと、処理が実行されます。

- ・「Move Type」で「stretch」を選択した場合には、次のような画面となります。



- ・「<Start Cue>」には、マークされたキューの中で一番先頭にあるキューが表示されます。

- ・「<Start Time>」には、「<Start Cue>」の開始ロケーションが表示されます。このロケーションを原点(動かない点)として、伸長、圧縮を行います。
- ・「Stretch From」で元となるロケーションを設定します。
- ・「Stretch To」でその「Stretch From」のロケーションを、どのロケーションに位置づけるかを設定します。(各キューは、これと同じ割合で移動します)



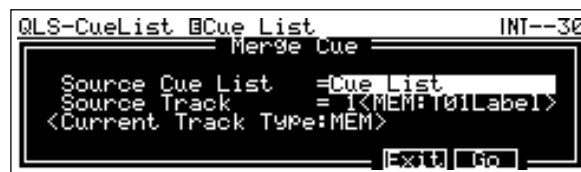
- ・設定を行った後、 (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、 (Yes)を押すと、処理が実行されます。

<Mark Cue> Init... (Initialize Cue Parameters)



- ・トラック内(あるいは全トラック内)の、マークを付けられたキューの設定を初期化します。
- ・「Keep Time」で「on」を選択すると、開始ロケーションとデュレーション(トラックタイプ=Diskの場合にはフェードアウトポイントも)の設定だけはそのまま残し、残りのパラメーターを初期化します。「off」を選択すると、すべてのパラメーターを初期化します。
- ・設定を行った後、 (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、 (Yes)を押すと、処理が実行されます。

<Mark Cue> Merge...(Merge Cue)

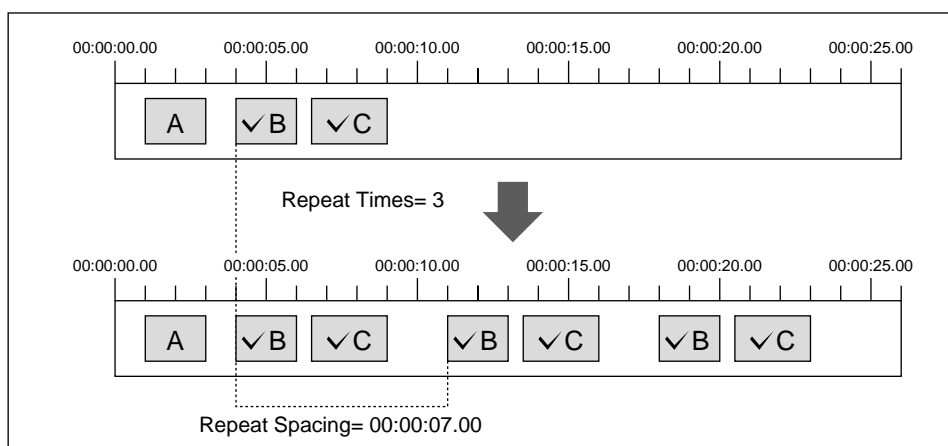


- ・ソースとして選ばれたキューリストのトラック内の、マークを付けられたキューを、現在エディット中のキューに合成します。
- ・「Source Cue List」では、合成するキューリストを選択します。
- ・「Source Track」では、合成するトラックを選択します。このとき、現在選択されているトラックとは異なるタイプのトラックを選択することもできます。これは、タイム関係のパラメーターを残したまま、トラックタイプを変更したいときに利用できます。（残りのパラメーターは初期化されます）
- ・設定を行った後、**F7** (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、**F7** (Yes)を押すと、処理が実行されます。

<Mark Cue> Repeat...(Repeat Cue)



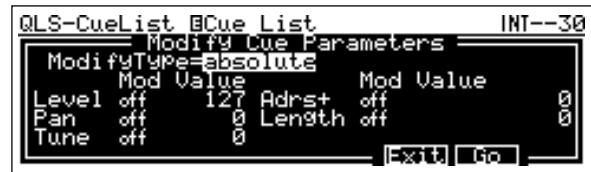
- ・トラック内のマークを付けられたキューを、指定した回数分繰り返すようにキューを追加します。
- ・「Repeat Times」では、繰り返す回数を設定します。
- ・「Repeat Spacing」では、次の繰り返しまでの時間を設定します。



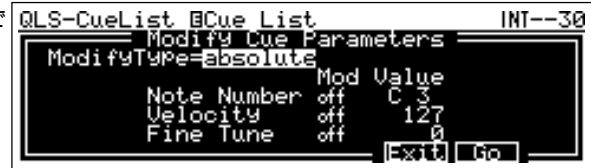
- ・設定を行った後、**F7** (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、**F7** (Yes)を押すと、処理が実行されます。

<Mark Cue> MdfyP...(Modify Cue Parameters)

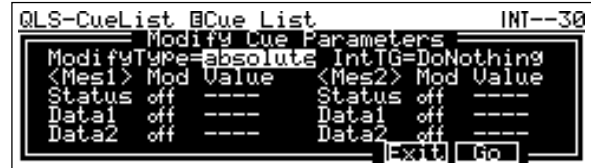
トラックタイプ = Diskのトラックで
この機能を選択した場合



トラックタイプ = Memoryのトラックで
この機能を選択した場合



トラックタイプ = MIDIのトラックで
この機能を選択した場合



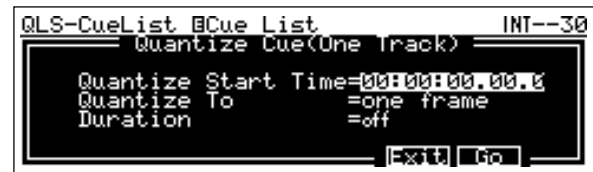
- ・トラック内のマークを付けられたキューのパラメーターを、絶対的あるいは相対的に変更します。
- ・選択されたトラックのトラックタイプによって、表示される画面は異なりますが、設定方法は同様です。
- ・「Modift Type」で、「absolute」を選択した場合には、キューのパラメーターを絶対的に変更します。たとえば、「マークされたキューのノートナンバーをF3に変更する」とか、「マークされたキューのパンを+63に変更する」といったことができます。
- ・「Modift Type」で、「relative」を選択した場合には、キューのパラメーターを相対的に変更します。たとえば、「マークされたキューのノートナンバーをそれぞれ半音上げる」とか、「マークされたキューのパンをそれぞれ右方向に10移動する」といったことができます。
- ・画面に表示されたパラメーターを(絶対的あるいは相対的に)変更する場合には、「Mod」で「on」を選択します。「off」を選択すると、そのパラメーターに変更は加えられません。
- ・「Mod」で「on」を選択したパラメーターの「Value」で、その変更値を設定します。絶対的な変更の場合には変更後の設定値を、相対的な変更の場合には変更幅を設定します。
- ・設定を行った後、 (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、 (Yes)を押すと、処理が実行されます。

<Mark Cue> Mute...(Mute Cue)

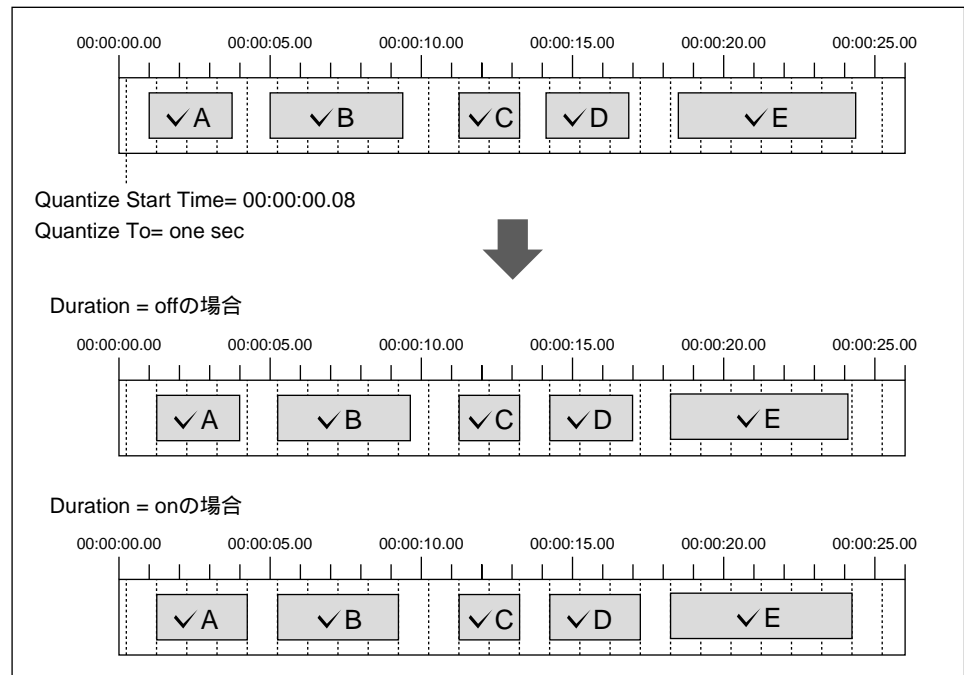


- ・トラック内の、マークを付けられたキューのミュートをオン(あるいはオフ)に変更します。
- ・「Mute」で「on」を選択すると、マークされたキューのミュートをオンに変更します。「off」を選択すると、マークされたキューのミュートをオフに変更します。
- ・設定を行った後、**F7** (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、**F7** (Yes)を押すと、処理が実行されます。

<Mark Cue> Quantz...(Quantize Cue)

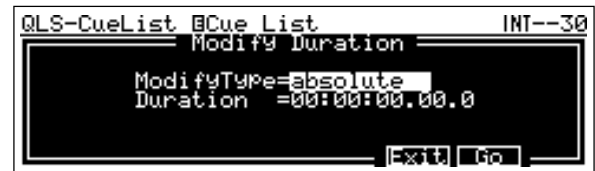


- ・トラック内(あるいは全トラック内)の、マークを付けられたキューの開始ロケーションを指定した単位でクオンタイズ(強制位置付け)します。設定によって、デュレーションもクオンタイズすることができます。
- ・「Quantize Start Time」では、クオンタイズの基準点を設定します。たとえば、ここで「00:00:00.05」を設定し、「Quantize To」で「one sec」を選択すると、各キューの合わせられるロケーションは、「00:00:01.05」「00:00:02.05」「00:00:03.05」となります。
- ・「Quantize To」では、単位(分解能)を設定します。コンフィギュレーションの「Display Scale」(本書 P. 追-139)で「time」が選択されている場合には、「one frame(1フレーム)」「quarter sec(1/4秒)」「half sec(1/2秒)」「one sec(1秒)」の中から選択します。コンフィギュレーションの「Display Scale」で「beat」が選択されている場合には、「1/32(1小節の32分の1)」～「1/2(1小節の2分の1)」の中から選択します。
- ・「Duration」で「on」を選択すると、マークされたキューのデュレーションも変更します。「off」を選択すると、デュレーションの変更は行われません。



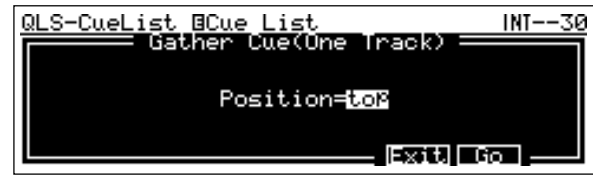
- ・設定を行った後、 (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、 (Yes)を押すと、処理が実行されます。

<Mark Cue> MdfyD...(Modify Cue Duration)



- ・トラック内(あるいは全トラック内)のマークを付けられたキューのデュレーションを、絶対的、相対的あるいは同じ割合で変更します。
- ・「Modift Type」で、「absolute」を選択した場合には、キューのデュレーションを絶対的に変更します。たとえば、「マークされたキューのデュレーションをすべて「00:00:05.00」に変更する」といったときに使います。
- ・「Modift Type」で、「relative」を選択した場合には、キューのデュレーションを相対的に変更します。たとえば、「マークされたキューのデュレーションをすべて「00:00:01.00」(1秒)ずつ伸ばす」といったときに使います。
- ・「Modift Type」で、「percentage」を選択した場合には、キューのデュレーションを同じ割合(パーセンテージ)で変更します。たとえば、「マークされたキューのデュレーションをすべて150%(1.5倍)に伸ばす」といったときに使います。
- ・「Modift Type」の下に表示されるパラメーター(「Duration」、「Offset」または「%」)で、その変更値を設定します。
- ・設定を行った後、 (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、 (Yes)を押すと、処理が実行されます。

<Mark Cue> Gathr...(Gather Cue Start Time)



- ・トラック内のマークを付けられたキューを先頭部または末尾部に移動します。
- ・「Position」では、先頭に移動する「top」か、末尾に移動する「end」かを選択します。
- ・たとえば、次のようになります。

1	00:00:01.00
2	00:00:02.00 ✓
3	00:00:03.00 ✓
4	00:00:04.00

「top」を指定した場合

1	00:00:02.00 ✓
2	00:00:03.00 ✓
3	00:00:01.00
4	00:00:04.00

「end」を指定した場合

1	00:00:01.00
2	00:00:04.00
3	00:00:02.00 ✓
4	00:00:03.00 ✓

- ・設定を行った後、 (Go)を押すと、確認のメッセージが表示されます。続いて、 (Yes)を押すと、処理が実行されます。

<Cur Cue> Erase(Erase Cue)

- ・直前に選択されていた(カーソルの置かれていた)キューだけを消去します。
- ・この機能を選択すると確認のメッセージが表示されます。続いて、 (Yes)を押すと、処理が実行されます。



参 考

- ・Move、Repeat、Quantzのジョブを実行すると、キューによっては、ロケーションが「24:00:00.00」を超えてしまったり、「00:00:00.00」より小さくなる可能性があります。このような状況になる場合には、メッセージが表示されますので、以下の中から処理を選択してください。

Abrt	: ジョブの実行を中止します。
Erse	: 「00:00:00.00」～「24:00:00.00」に収まらないキューを消去します。
Cont	: 「00:00:00.00」～「24:00:00.00」に収まらないキューをのロケーションを強制的に変更します。「25:00:00.00」は「01:00:00.00」に、「-01:00:00.00」は「23:00:00.00」に変更されます。

Cue / List / Slct : SELECT OBJECT / OBJECT : セレクトサンプル/オブジェクト

機能 各キューで使用するサンプルまたはオブジェクトを一覧表示から選択します。

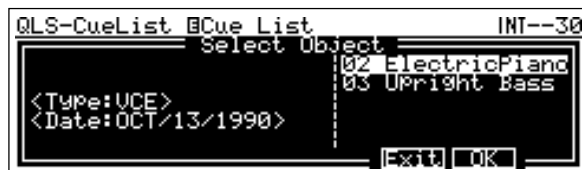
操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F2 (Cue) SHIFT + F1 (List)
SHIFT + F6 (Slct)

トラックタイプ = Diskのトラックの場合

一覧表 任意のサンプル

トラックタイプ = Memoryのトラックの場合

一覧表 任意のオブジェクト



解説

- ・キューで使用するオブジェクトを、一覧形式の表示から選択するための機能です。
- ・トラックタイプ = Diskのトラックを表示していた場合には、指定されているディスク、ボリューム内にセーブされているサンプルの一覧表が表示されます。
- ・トラックタイプ = Memoryのトラックを表示していた場合には、メモリー上のオブジェクトの一覧表が表示されます。
- ・トラックタイプ = MIDIのトラックを表示していた場合には、この機能は使用できません。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 F6 (Exit)を押すと、選択を中止します。
- F8 F8 (OK)を押すと、カーソルの置かれたサンプルまたはオブジェクトを選択します。

Cue / One : CUE PARAMETERS / ONE : キューパラメーター / ワン

機能 各トラックに設定されているキューを1つずつ表示します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F2 (Cue) SHIFT + F2 (One)

Cur Time 00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Tr 1 ~ 32
Cue 1 ~ 設定されているキュー数
M(表示なし : Cueの右側) なし, ✓

ここから下の部分は、選択されているトラックのトラック
タイプによって異なります

```
QLS-CueOne @Cue List INT--30
CurTime=00:00:00.00 Tr= 2<DISK> Cue= 17
Start=00:00:00.00.0 Durt=00:00:02.00.0
Ulum=U Lvl=127 Mute=off
S/M =S Pan=-63 Tune= 0
(Type:SMP) Adrs+= 0
Name=A Lnth=-----
Strck Cue Com TC Cnfg SyEf Efct Ilact
```

```
QLS-CueOne @Cue List INT--30
CurTime=00:00:00.00 Tr= 1<MEM> Cue= 17
Start=00:00:00.00.0 Durt=00:00:01.00.0
Type=UCE NoteNumber=C 5
Name=02 ElectricPiano Velocity =127
Mute=off FineTune = 0
Strck Cue Com TC Cnfg SyEf Efct Ilact
```

```
QLS-CueOne @Cue List INT--30
CurTime=00:00:00.00 Tr= 3<MID> Cue= 17
Time =00:00:00.00.0 IntiG=off Mute=off
<Message1> <Message2>
Status=NoteOn Status=off
Note# =C 4
Vel =127
Strck Cue Com TC Cnfg SyEf Efct Ilact
```



解 説

- 任意のトラックに設定されているキューを、1キュー1画面の形式で表示します。
- この画面で、新しいキューを設定したり、すでに設定されているキューの細かい変更を行うことができます。
- F2 (Cue) を押した時点では、キューパラメーターのリストまたはワンの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (List)、SHIFT + F2 (One) を使います。
- 画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。
- この画面で表示されるパラメーターは、選択されているトラックのトラックタイプによって大きく異なります。各パラメーターについては、次ページからトラックタイプ別に説明します。

Cue / One : CUE PARAMETERS / ONE (Disk) : キューパラメーター / ワン (ディスク)

機 能 トラックタイプ = Disk のトラックに設定されているキューを1つずつ表示します。

操 作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F2 (Cue) SHIFT + F2 (One)

トラックタイプ = Disk のトラックを選択

Cur Time	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
	(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Tr	1 ~ 32
Cue	1 ~ 設定されているキュー数
M (表示なし : Cue の右側)	なし, ✓
Start	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
Durt	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
	(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Vlum	任意のボリューム
S/M	M, S
Name	任意のサンプルネーム
Lvl	0 ~ 127
Mute	off, on
Pan	-63 ~ +63
Tune	-63 ~ +63
Adrs+	0 ~ サンプルの最大長-1
Lngh	0 (-----) ~ サンプルの最大長

```

QLS-CueOne  @Cue List          INT--30
CurTime=00:00:00.00 Tr= 2<DISK> Cue= 1✓
Start=00:00:00.00.0 Durt=00:00:02.00.0
Vlum=0          Lvl=127 Mute=off
S/M =S          Pan=-63 Tune= 0
(Type:SMP)      Adrs+= 0
Name=A          Lngh=-----
Strck Cue Com TC Cnfr SgEf Efct Lloct

```



解 説

- ・トラックタイプ = Disk のトラックに設定されているキューを、1キュー1画面の形式で表示します。任意のパラメーターを変更することも可能です。
- ・この設定画面には、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面があります。この切り換えには、SHIFT + F4 (L R または L R) を使います。(反転表示されている方が現在表示されているチャンネルです)

- Cur Time
- ・Cur Time (Current Time : カレントタイム) では、現在のタイムを設定します。
 - ・この設定を変更することによって、キューリストそのものの設定が変化することはありません。SHIFT + F7 (PlyC) の開始タイムを変更したいときなどにこのカレントタイムを変更します。
 - ・F8 (Loct) の機能を使って、カレントタイムを任意の (登録済みの) タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)

- Tr
- ・Tr(Track:トラック)では、画面に表示するトラックを選択します。ここで選択したトラックのキューが画面に表示されます。
 - ・このトラック番号の右側には、選択したトラックのトラックタイプ(DSK, MEM, MID)が表示されます。
- Cue
- ・Cue(キュー)では、画面に表示するキューを選択します。
- M(表示なし)
- ・M(マーク:Cue番号の右側にあります)では、「ジョブ」(各種一括処理)の対象となるキューを選択します。
 - ・この部分にカーソルを移動し を押すと、チェックマークが付けられ、そのキューがジョブの対象として選択されます。
 - ・マークは、複数のキューに付けることができます。
- Start
- ・Start(スタート)では、キューの開始ロケーション、すなわち指定したサンプルの再生が開始される時間を設定します。
 - ・設定によっては、ビットまで表示、設定できます。(本書P. 追-139)
- Durt
- ・Durt(Duration:デュレーション)では、キューの継続時間(再生し続ける時間)を設定します。
 - ・ただし、レングス(Lngth)の設定や指定したサンプルの長さによっては、継続時間内でも途中で再生が切られる場合があります。
 - ・設定によっては、ビットまで表示、設定できます。(本書P. 追-139)
- Vlum
- ・Vlum(Volume:ボリューム)では、キューに使用するサンプルの入っているボリュームを選択します。
 - ・ディスクの選択は、トラックタイプを設定する画面で行います。(本書P. 追-71)
- S/M
- ・S/M(ステレオ/モノラル)では、そのキューで、ステレオサンプルを使用するか、モノラルサンプル(あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル)を使用するかを設定します。
 - ・「M」を選択した場合には、モノラルサンプル(あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル)を2つまで指定することができます。
 - ・「S」を選択した場合には、「Name」「Lvl」「Pan」の設定が、左右のチャンネルで連動します。(Panは設定値の正負が逆転して連動します)
- Typ
- ・Typ(Type:タイプ)には、キューに使われているサンプルのタイプが表示されます。SMPIはサンプル、ALSはエイリアスサンプルを示します。
- Name
- ・Name(ネーム)では、キューに使うサンプルを選択します。
 - ・「S/M」で「S」を選択した場合には、ステレオサンプルを選択します。
 - ・「S/M」で「M」を選択した場合には、モノラルサンプル(あるいはステレオサンプルの片チャンネルのサンプル)を選択します。 (L RまたはL R)を使って、2つのサンプルを選択することもできます。

- ・とりあえずサンプルを指定しない場合は「-----」を選択しておきます。
 - ・[SHIFT] + [F6] (Slct)を押すと、現在選択されているボリューム上にセーブされているサンプルの一覧からサンプルを選択することができます。(本書P. 追-114)
- Lvl
- ・Lvl(Level : レベル)では、キューのレベルを設定します。
 - ・「S/M」で「S」を選択した場合には、左右のチャンネルで設定が連動します。
 - ・「S/M」で「M」を選択した場合には、左右のチャンネルでそれぞれ独立して設定することができます。
- Mute
- ・Mute(ミュート)では、一時的にそのキューを非再生状態にしておく設定を行います。
 - ・「on」を設定すると、そのキューは再生されません。
 - ・この設定は、左右のチャンネルで連動しています。
- Pan
- ・Pan(パン)では、L, Rチャンネルそれぞれのパンを設定します。
 - ・「S/M」で「S」を選択した場合には、片方のチャンネルのパンの数値を変更すると、もう片方のパンが対称となる数値に変更されます。たとえば、Lチャンネルで「-35」を設定すると、自動的にRチャンネルは「+35」となります。
 - ・「S/M」で「M」を選択した場合には、左右のチャンネルのパンをそれぞれ個別に設定することができます。
- Tune
- ・Tune(チューン)では、そのキュー(サンプル)を再生する音程の微調整を行います。
 - ・単位は1.171875セントです。
 - ・この設定は、左右のチャンネルで連動しています。
- Adrs+
- ・Adrs+(Address Offset : アドレスオフセット)では、そのキューに割り当てられているサンプルのウェーブスタートアドレスを設定します。
 - ・「0」に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスが使われます。「1」以上の数値に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスに、その数値分を加えたアドレス(サンプルの途中から)から再生がはじまります。
 - ・この設定は、ジョグダイヤルやシャトルダイヤルなどで数値を変更した後(この時点では点滅表示となります)、[ENT]を押すことで、設定が完了します。
 - ・この設定は、左右のチャンネルで連動しています。
- Lngth
- ・Lngth(Length : レングス)では、そのキューに割り当てられているサンプルのウェーブエンドアドレスを設定します。
 - ・「0(-----)」に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブエンドアドレスが使われます。「1」以上の数値に設定すると、サンプルそのものに設定されているウェーブスタートアドレスは無視され、その数値分のアドレス(サンプルの途中で)で再生が終了します。

- ・レングスの設定が、デュレーションよりも長い場合は、デュレーション分再生された時点で再生が終了します。(レングスの設定は無効となります)
- ・この設定は、ジョグダイヤルやシャトルダイヤルなどで数値を変更した後(この時点では点滅表示となります)、**[ENT]**を押すことで、設定が完了します。
- ・この設定は、左右のチャンネルで連動しています。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- | | |
|-----------------------|---|
| [F8] | ・ [F8] (Loct)を押すと、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69) |
| [SHIFT] + [F3] | ・ [SHIFT] + [F3] (New)を押すと、表示中のトラックに、新しくキューを追加することができます。(本書 P. 追-88) |
| [SHIFT] + [F4] | ・ [SHIFT] + [F4] (L RまたはL R)を押すと、左チャンネル用の設定画面と、右チャンネル用の設定画面を切り換えることができます。 |
| [SHIFT] + [F5] | ・ [SHIFT] + [F5] (Fade)を押すと、キューのフェードイン、フェードアウトを設定することができます。(本書 P. 追-91) |
| [SHIFT] + [F6] | ・ [SHIFT] + [F6] (Slct)を押すと、キューで使用するサンプルを一覧から選択することができます。(本書 P. 追-114) |
| [SHIFT] + [F7] | ・ [SHIFT] + [F7] (PlyC)を押すと、カレントタイムから再生を開始します。(本書 P. 追-73) |
| [SHIFT] + [F8] | ・ [SHIFT] + [F8] (Play)を押すと、キューリストの再生を開始します。(本書 P. 追-75) |

Cue / One : CUE PARAMETERS / ONE (Memory) : キューパラメーター / ワン (メモリー)

機能 トラックタイプ = Memoryのトラックに設定されているキューを1つずつ表示します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F2 (Cue) SHIFT + F2 (One)

トラックタイプ = Memoryのトラックを選択

Cur Time	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
	(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Tr	1 ~ 32
Cue	1 ~ 設定されているキュー数
M (表示なし: Cueの右側)	なし, ✓
Start	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
Durt	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
	(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Type	VCE, DRM, SMP, ALS, CMS, ACS
Name	任意のオブジェクトネーム
Mute	off, on
Note Number	C-2 ~ G8
Velocity	0 ~ 127
Fine Tune	-63 ~ +63

```

QLS-CueOne  @Cue List          INT--30
CurTime=00:00:00.00 Tr= 1<MEM> Cue= 1✓
Start=00:00:00.00.0 Durt=00:00:01.00.0

Type=UCE          NoteNumber=C 5
Name=02 ElectricPiano Velocity  =127
Mute=off          FineTune   = 0
Strck Cue  Com  TC  Cnfg SyEf Efct Il Oct

```



解 説

- ・トラックタイプ = Memoryのトラックに設定されているキューを、1キュー1画面の形式で表示します。任意のパラメーターを変更することも可能です。
- Cur Time
 - ・Cur Time (Current Time : カレントタイム) では、現在のタイムを設定します。
 - ・この設定を変更することによって、キューリストそのものの設定が変化することはありません。 SHIFT + F7 (PlyC) の開始タイムを変更したいときなどにこのカレントタイムを変更します。
 - ・ F8 (Loct) の機能を使って、カレントタイムを任意の (登録済みの) タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)
- Tr
 - ・Tr (Track : トラック) では、画面に表示するトラックを選択します。ここで選択したトラックのキューが画面に表示されます。
 - ・このトラック番号の右側には、選択したトラックのトラックタイプ (DSK, MEM, MID) が表示されます。
- Cue
 - ・Cue (キュー) では、画面に表示するキューを選択します。

M(表示なし)	<ul style="list-style-type: none"> ・M(マーク:Cue番号の右側にあります)では、「ジョブ」(各種一括処理)の対象となるキューを選択します。 ・この部分にカーソルを移動し <input type="text" value="+1"/> を押すと、チェックマークが付けられ、そのキューがジョブの対象として選択されます。 ・マークは、複数のキューに付けることができます。
Start	<ul style="list-style-type: none"> ・Start(スタート)では、キューの開始ロケーション、すなわち指定したオブジェクトの再生が開始される時間を設定します。 ・設定によっては、ビットまで表示、設定できます。(本書P. 追-139)
Durt	<ul style="list-style-type: none"> ・Durt(Duration:デュレーション)では、キューの継続時間(再生し続ける時間)を設定します。 ・設定によっては、ビットまで表示、設定できます。(本書P. 追-139)
Type	<ul style="list-style-type: none"> ・Type(タイプ)では、キューに使うオブジェクトのタイプを選択します。 ・VCEはノーマルボイス、DRMはドラムボイス、SMPはサンプル、ALSはエイリアスサンプル、CMSはコンプレストサンプル、ACSエイリアスコンプレストサンプルを示します。
Name	<ul style="list-style-type: none"> ・Name(ネーム)では、キューに使うオブジェクトを選択します。 ・とりあえずオブジェクトを指定しない場合は「-----」を選択しておきます。 ・<input type="text" value="SHIFT"/> + <input type="text" value="F6"/> (Slct)を押すと、現在メモリー上にあるオブジェクトの一覧から使用するオブジェクトを選択することができます。(本書P. 追-114)
Mute	<ul style="list-style-type: none"> ・Mute(ミュート)では、一時的にそのキューを非再生状態にしておく設定を行います。 ・「on」を設定すると、そのキューは再生されません。
Note Number	<ul style="list-style-type: none"> ・Note Number(ノートナンバー)では、そのキュー(オブジェクト)を再生する音程を設定します。 ・この項目にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能: <input type="text" value="SHIFT"/> + <input type="text" value="F5"/> (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程を入力することができます。(ベーシックガイドP. 2-62)
Velocity	<ul style="list-style-type: none"> ・Velocity(ベロシティ)では、そのキュー(オブジェクト)を再生するときのベロシティを設定します。 ・この項目にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能: <input type="text" value="SHIFT"/> + <input type="text" value="F5"/> (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などからベロシティを入力することができます。(ベーシックガイドP. 2-62)

- Fine Tune
- ・Fine Tune(ファインチューン)では、そのキュー(オブジェクト)を再生する音程の微調整を行います。
 - ・単位は1.171875セントです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- | | |
|----------------------------------|--|
| <div>F8</div> | ・ <div>F8</div> (Loct)を押すと、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69) |
| <div>SHIFT</div> + <div>F3</div> | ・ <div>SHIFT</div> + <div>F3</div> (New)を押すと、表示中のトラックに、新しくキューを追加することができます。(本書 P. 追-92) |
| <div>SHIFT</div> + <div>F5</div> | ・ <div>SHIFT</div> + <div>F5</div> (MDIn)を押すと、ノートナンバー、ベロシティを外部のMIDI鍵盤などから入力することができます。 |
| <div>SHIFT</div> + <div>F6</div> | ・ <div>SHIFT</div> + <div>F6</div> (Slct)を押すと、キューで使用するオブジェクトを一覧から選択することができます。(本書 P. 追-114) |
| <div>SHIFT</div> + <div>F7</div> | ・ <div>SHIFT</div> + <div>F7</div> (PlyC)を押すと、カレントタイムから再生を開始します。(本書 P. 追-73) |
| <div>SHIFT</div> + <div>F8</div> | ・ <div>SHIFT</div> + <div>F8</div> (Play)を押すと、キューリストの再生を開始します。(本書 P. 追-75) |

Cue / One : CUE PARAMETERS / ONE (MIDI) : キューパラメーター / ワン (MIDI)

機能 トラックタイプ=MIDIのトラックに設定されているキューを1つずつ表示します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F2 (Cue) SHIFT + F2 (One)

トラックタイプ = MIDIのトラックを選択

Cur Time	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29 (タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Tr	1 ~ 32
Cue	1 ~ 設定されているキュー数
M(表示なし:Cueの右側)	なし, ✓
Time	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29 (タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
IntTG	off, on
Mute	off, on
Message 1	各種MIDIメッセージ
Message 2	各種MIDIメッセージ



解説

- ・トラックタイプ=MIDIのトラックに設定されているキューを、1キュー1画面の形式で表示します。任意のパラメーターを変更することも可能です。

Cur Time

- ・Cur Time(Current Time : カレントタイム)では、現在のタイムを設定します。
- ・この設定を変更することによって、キューリストそのものの設定が変化することはありません。 SHIFT + F7 (PlyC)の開始タイムを変更したいときなどにこのカレントタイムを変更します。

- ・ **F8** (Loct)の機能を使って、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)


Tr ・Tr(Track:トラック)では、画面に表示するトラックを選択します。ここで選択したトラックのキューが画面に表示されます。

- ・このトラック番号の右側には、選択したトラックのトラックタイプ(DSK, MEM, MID)が表示されます。



















Cue ・Cue(キュー)では、画面に表示するキューを選択します。

M(表示なし) ・M(マーク:Cue番号の右側にあります)では、「ジョブ」(各種一括処理)の対象となるキューを選択します。

	<ul style="list-style-type: none"> ・この部分にカーソルを移動し <input type="button" value="+1"/> を押すと、チェックマークが付けられ、そのキューがジョブの対象として選択されます。 ・マークは、複数のキューに付けることができます。
Time	<ul style="list-style-type: none"> ・Time(タイム)では、「Message 1」「Message 2」で設定されたMIDIイベントの送信されるロケーションを設定します。 ・設定によっては、ビットまで表示、設定できます。(本書 P. 追-139)
IntTG	<ul style="list-style-type: none"> ・IntTG(Internal TG : インターナルTG)では、「Message 1」「Message 2」で設定されたMIDIイベントを内蔵音源に送るかどうかを選択します。 ・「on」を選択した場合には、MIDIイベントが内蔵音源に送信され、外部MIDI機器には送信されません。ただし、ノートオン、ノートオフ、プログラムチェンジのメッセージは内蔵音源には送信されません。(外部MIDI機器に送信されます)
Mute	<ul style="list-style-type: none"> ・Mute(ミュート)では、一時的にそのキューを非送信状態にしておく設定を行います。 ・「on」を設定すると、そのキューは送信されません。
Message 1, 2	<ul style="list-style-type: none"> ・Message 1, 2(メッセージ1, 2)では、送信するMIDIイベント(MIDIメッセージ)を設定します。 ・一度に2つのMIDIイベントを送信することができます。 ・設定内容は次の通りです。 <div> <div>Status = off</div> <div>: 何もMIDIイベントを送信しません。</div> </div> <div> <div>Status = NoteOn</div> <div>: ノートオンを示します。「Note#」でそのノートナンバーを、「Vel」でベロシティを設定します。また、この項目の「Note#」または「Vel」にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能: <input type="button" value="SHIFT"/> + <input type="button" value="F6"/> (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程やベロシティを入力することができます。(ベーシックガイド P. 2-62)</div> </div> <div> <div>Status = NotOff</div> <div>: ノートオフを示します。「Note#」でそのノートナンバーを、「Vel」でベロシティを設定します。また、この項目の「Note#」または「Vel」にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能: <input type="button" value="SHIFT"/> + <input type="button" value="F6"/> (MDIn)を使って、外部MIDI機器の鍵盤などから音程やベロシティを入力することができます。(ベーシックガイド P. 2-62)</div> </div>

- Status = CrtChg : コントロールチェンジを示します。「Ctrl#」でそのコントロールナンバーを、「Value」でバリュー(変化幅)を設定します。また、この項目の「Ctrl#」にカーソルが置かれている場合には、MIDIイン機能:  (MDIn)を使って、外部MIDI機器からコントローラーを指定することができます。(ベーシックガイド P. 2-62)
- Status = PrgChg : プログラムチェンジを示します。「Pgm#」でそのプログラムナンバーを設定します。
- Status = PBend : ピッチベンドを示します。「Value1」でその変化の微調整幅を、「Value2」で変化の粗調整幅を設定します。
- Status = AftTch : アフタータッチを示します。「Value」でバリュー(変化幅)を設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

-  •  (Loct)を押すと、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)
-  +  •  +  (New)を押すと、表示中のトラックに、新しくキューを追加することができます。(本書 P. 追-94)
-  +  •  +  (MDIn)を押すと、ノートナンバー、ベロシティ、コントロールナンバーを外部のMIDI鍵盤などから入力することができます。
-  +  •  +  (PlyC)を押すと、カレントタイムから再生を開始します。(本書 P. 追-73)
-  +  •  +  (Play)を押すと、キューリストの再生を開始します。(本書 P. 追-75)

Com : COMMON PARAMETERS : コモンパラメーター

機能 キューリスト全体に関する項目を設定します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F3 (Com)

Cur Time	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
	(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Stereo Level	0 ~ 127
Mater Send	0 ~ 127
Controller Reset	off, on
Return SW	off, on
Return Mono	off, on
Return Pan	-63 ~ +63
Return Level	0 ~ 127
Fade In Curve	-EXP, LIN, +EXP
Fade Out Curve	-EXP, LIN, +EXP

```

QLS-Common  @Cue List          INT--30
CurTime=00:00:00.00
StereoLevel  =127  ReturnSW    =on
MasterSend   =110  ReturnMono  =off
ControllerReset=off ReturnPan   = 0
FadeInCurve  = LIN FadeOutCurve= LIN
Stroked Cue  Com  TC  Cnfg SyEf Efct Locat
    
```



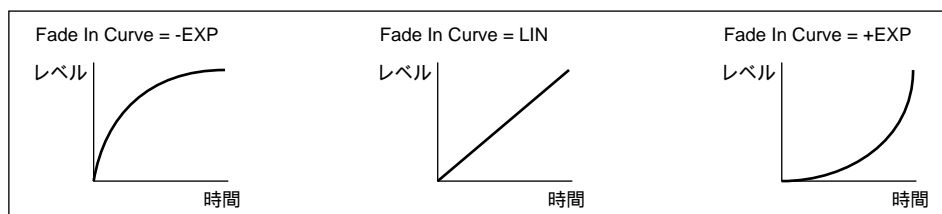
解 説

- ・キューリスト全体に関わるさまざまな設定を行います。
- ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。

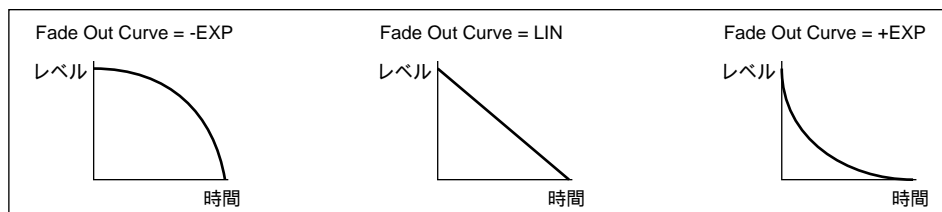
- Cur Time
- ・Cur Time(Current Time : カレントタイム)では、現在のタイムを設定します。
 - ・この設定を変更することによって、キューリストそのものの設定が変化することはありません。 SHIFT + F7 (PlyC)の開始タイムを変更したいときなどにこのカレントタイムを変更します。
 - ・MIDI接続されているキーボードを弾く(または外部機器からノートオン情報を送信する)と、カレントタイム直後に開始ロケーションが設定されているキュー(カレントタイムより後ろで、一番近いキュー)の音を確認することができます。ただし、この機能が使えるのは、トラックタイプが「Memory」の場合のみです。また、MIDIチャンネルを合わせておく必要があります。(本書 P. 追-65)
 - ・ F8 (Loct)の機能を使って、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)

- Stereo Level
- ・Stereo Level(ステレオレベル)では、最終的なキューリストのステレオバスへのアウトプットレベルを設定します。



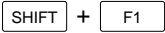
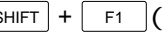
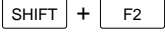
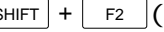
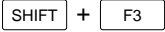
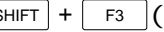
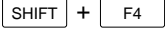
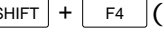
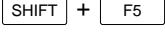
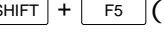
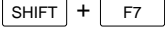

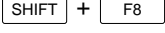
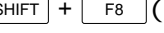
- Master Send ・Master Send(マスターセンド)では、システムエフェクトへの最終的なセンドレベルを設定します。
- Controller Reset ・Controller Reset(コントローラーリセット)では、メモリートラックでの再生を開始したとき、前回の再生時に受け取ったコントロールチェンジの状態を維持するか、初期値にリセットするかを設定します。
 ・維持する場合は「off」を、リセットする場合は「on」を選択します。
 ・トラックタイプがDisk、MIDIの場合は無効です。
- Return SW ・Return SW(リターンスイッチ)では、システムエフェクトのリターンのオン / オフを設定します。
- Return Mono ・Return Mono(リターンモノラル)では、システムエフェクトのリターンをステレオにするか、モノラルにするかを設定します。
 ・「on」のとき、システムエフェクトのリターンがミックスされ、モノラルになります。
- Return Pan ・Return Pan(リターンパン)では、システムエフェクトのリターンのパンを設定します。
 ・プラスの数値で右寄りに、マイナスの数値で左寄りとなります。
 ・リターンモノラルで「off」を選択した場合には、そのステレオ感を活かしたまま、エフェクトリターン全体が右寄り、左寄りに移動します。
- Return Level ・Return Level(リターンレベル)では、システムエフェクトのリターンレベルを設定します。
- Fade In Curve ・Fade In Curve(フェードインカーブ)では、キューリストで使用するフェードインのカーブを次の中から選択します。(キューごとにカーブを選択することはできません)



- Fade Out Curve ・Fade Out Curve(フェードアウトカーブ)では、キューリストで使用するフェードアウトのカーブを次の中から選択します。(キューごとにカーブを選択することはできません)




この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- | | |
|---|---|
|  | ・  (Loct) を押すと、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69) |
|  | ・  (Init) を押すと、エディット中のキューリストの全トラック、あるいは任意の1トラックを初期設定に戻すことができます。(本書 P. 追-129) |
|  | ・  (Copy) を押すと、別のキューリストの任意のトラックの内容を、エディット中のキューリストの任意のトラックにコピーすることができます。(本書 P. 追-130) |
|  | ・  (Bulk) を押すと、エディット中のキューリストをバルクダンプすることができます。(本書 P. 追-131) |
|  | ・  (Save) を押すと、エディット中のキューリストをディスクにセーブすることができます。(本書 P. 追-132) |
|  | ・  (Rvrt) を押すと、エディット中のキューリストを、エディット前の状態(ディスクにセーブされている状態)に戻すことができます。(本書 P. 追-134) |
|  | ・  (PlyC) を押すと、カレントタイムから再生を開始します。(本書 P. 追-73) |
|  | ・  (Play) を押すと、キューリストの先頭から再生を開始します。(本書 P. 追-75) |



参 考

- ・リターンスイッチが「off」の場合、システムエフェクトは一切効かなくなります。
- ・ が点灯しているとき、システムエフェクトは効きません。ただし、セットアップユーティリティのエフェクトバイパスタイプが、「voice」のときには、常にシステムエフェクトが効くことになります。

Com / Init : INITIALIZE PARAMETERS : イニシャライズパラメーター

機能 全トラックあるいは任意の1トラック内のキューを初期設定に戻します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F3 (Com) SHIFT + F1 (Init)

Init Area	all, track 1 ~ track 32
Keep Cue Time	off, on



解 説

- ・キューリスト内の全キュー、または任意の1トラック内の全キューの設定を、初期設定(一番基本的な設定)に戻します。
- Init Area
 - ・Init Area(Initialize Areat : イニシャライズエリア)では、イニシャライズの対象となるトラックを設定します。
 - ・キューリスト内の全キューを初期設定に戻す場合には「all」を、任意の1トラック内のキューだけを初期設定に戻す場合には、そのトラック番号を選択します。
 - ・トラック番号の右側には、そのトラックのトラックタイプとラベルが表示されます。
- Keep Cue Time
 - ・Keep Cue Time(キープキュータイム)では、キューの開始ロケーションとデュレーションをそのまま残すか、それらも初期設定に戻すかを選択します。
 - ・「on」を選択すると、開始ロケーションとデュレーションの設定だけはそのまま残し、それ以外のパラメーターを初期化します。トラックタイプがDiskの場合にはフェードアウトポイントも残ります。「off」を選択すると、開始ロケーションとデュレーションを含め、すべてのパラメーターを初期化します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (Exit)を押すと、イニシャライズパラメーターを中止します。
- F7 ・ F7 (Go)を押すと、イニシャライズパラメーターを実行します。

Com / Copy : COPY PARAMETERS : コピーパラメーター

機能 別のキューリストのトラックを、エディット中のキューリストにコピーします。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F3 (Com) SHIFT + F2 (Copy)

Source Cue List	任意のキューリスト
Source Track	1 ~ 32
Destination Track	1 ~ 32
Keep Cue Time	off, on



解 説

- ・メモリー上に存在する別のキューリストの任意のトラックの設定を、現在エディット中のキューリストの任意のトラックにコピーします。
- Source Cue List
 - ・Source Cue List(ソースキューリスト)では、コピー元となるキューリストを選択します。
- Source Track
 - ・Source Track(ソーストラック)では、ソースで選択したキューリストの中から、どのトラックをコピーするかを選択します。
 - ・トラック番号の右側には、選択したトラックのトラックタイプとラベルが表示されます。
- Destination Track
 - ・Destination Track(デスティネーショントラック)では、ソーストラックを、どのトラックにコピーするかを選択します。
 - ・トラック番号の右側には、選択したトラックのトラックタイプとラベルが表示されます。
- Keep Cue Time
 - ・Keep Cue Time(キープキュータイム)では、コピー先となるトラックのキューの開始ロケーションとデュレーションを残すか、それらを消去するかを選択します。
 - ・「on」を選択すると、開始ロケーションとデュレーションの設定を残した上で、パラメーターをコピーします。トラックタイプがDiskの場合にはフェードアウトポイントも残ります。「off」を選択すると、コピー先となるトラックのキューはすべてクリアされ、ソーストラックのパラメーターをコピーします。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6
 - ・ F6 (Exit)を押すと、コピーパラメーターを中止します。
- F7
 - ・ F7 (Go)を押すと、コピーパラメーターを実行します。



参 考

- ・ディスクに入っているキューリストから直接コピーを行うことはできません。一旦メモリーにロードしてから行ってください。

Com / Bulk : BULK DUMP : バルクダンプ

機 能 エディット中のキューリストをバルクダンプします。

操 作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F3 (Com) SHIFT + F3 (Bulk)

設定項目はありません



解 説

- ・現在選択されているキューリストのデータをMIDI OUTからバルクダンプします。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (No) を押すと、バルクダンプを中止します。
- F7 ・ F7 (Yes) を押すと、キューリストのデータをバルクダンプします。



参 考

- ・この機能を実行するときは、あらかじめ受信側の機器をバルク受信可能な状態に設定しておいてください。
- ・バルクダンプ中に F7 (Abrt) を押すと、バルクダンプを中止することができます。

Com / Save : SAVE CURRENT OBJECT : セーブカレントオブジェクト

機 能 エディット中のキューリストをディスクにセーブします。

操 作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F3 (Com) SHIFT + F4 (Save)

Disk	任意のディスク
Volume	任意のボリューム



解 説

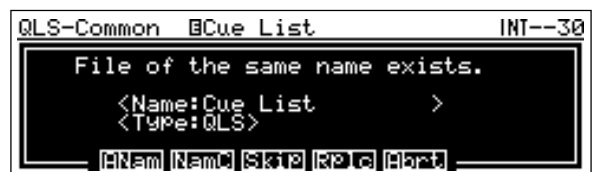
・現在エディット中のキューリストを、任意のディスクのボリュームにセーブします。

- | | |
|--------|---|
| Disk | ・Disk(ディスク)では、セーブ先となるディスクを選択します。 |
| Volume | <ul style="list-style-type: none"> ・Volume(ボリューム)では、セーブ先となるボリュームを選択します。 ・元々ディスクからロードしたキューリストの場合には、この画面が表示された時点で、そのディスクとボリュームが表示されます。このままの状態ではセーブを実行すると、同じディスク、ボリュームに上書きの形でセーブが実行されます。 ・新しくボリュームを作って、その中にキューリストをセーブしたい場合は、F2 (Name)を使って、新しいボリューム名を設定して作業を進めます。 |

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- | | |
|-----------------|--|
| F2 | ・ F2 (Name)を押すと、選択されているディスク内に新しい名前のボリュームを作成することができます。 |
| F6 | ・ F6 (Exit)を押すと、セーブを中止します。 |
| F7 | ・ F7 (Go)を押すと、セーブを実行します。 |

・セーブしようとしたオブジェクトと同じタイプおよび名前のファイルが、すでにディスク上に存在する(ファイルネームが重複する)場合、次のような画面が表示され、DISK が点滅します。



・この場合には、次の中から処理を選択します。

- | | |
|--|---|
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F2</div> (ANam) | : オートリネーミング (Auto Renaming) を選択すると、セーブするオブジェクトの名前を自動的に変更 (リネーム) した上でセーブします。リネームのルールについては、参考をご覧ください。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F3</div> (NamC) | : オートリネーミング & コンファーマーミング (Auto Renaming & Confirming) を選択すると、ANam と同様にリネームを行いますが、リネームを行うたびにその確認メッセージが画面に表示されます。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F4</div> (Skip) | : スキップを選択すると、ファイルネームと重複するオブジェクトはセーブしません。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F5</div> (Rplc) | : リプレース (Replace) を選択すると、すでにディスク上に存在するファイルを、メモリー上のオブジェクトで置き換えます。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">F6</div> (Abrt) | : アボート (Abort) を選択すると、セーブを中止します。 |



注 意

・セーブの実行中には、絶対に電源を切らないようにご注意ください。



参 考

・ANam を選択した場合のリネームのルールは、次のようになっています。ファイルネームの後ろ (16 文字目) から 1 文字ずつ「スペース」があるかを調べます。もし、スペースがあれば、そこに「*」を付けます。スペースが見つからない場合には、先頭の 1 文字を次の文字 (文字一覧の右隣の文字) に変更します。それでも、さらに重複する場合には、さらに次の文字に変更します。

Com / Bulk : REVERT : リバート

機 能 エディット中のキューリストをエディット前の状態(ディスクにセーブされた状態)に戻します。

操 作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F3 (Com) SHIFT + F5 (Rvrt)

設定項目はありません



解 説

- ・この機能を実行すると、ロードあるいはセーブ後に行ったエディットを取り消し、ディスクにセーブされている状態に戻します。したがって、この機能が使えるのは、ディスクにすでにセーブしたデータがある場合だけです。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (No) を押すと、リバートを中止します。
- F7 ・ F7 (Yes) を押すと、リバートが実行されます。



参 考

- ・新しく作成したキューリスト(ディスクに一度もセーブされていないキューリスト)をエディットしている場合には、この機能は使えません。
- ・ロード元のディスクが見つからない場合には、それを示すメッセージが表示されます。

TC : TIME CODE PARAMETERS : タイムコードパラメーター

機能 タイムコードに関する項目を設定します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F4 (TC)

Cur Time	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29 (タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Start Offset	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29 (タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Pre-Roll (s)	0 ~ 255
Copy Stop Time To	off, CurTime, Location[0] ~ Location[9]



解 説

- ・タイムコードに関するさまざまな設定を行います。
- ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。
- ・画面の3行目には、現在のキューリストのタイムコードタイプが表示されます。このタイムコードタイプを変更する場合には、「コンバートタイムコードタイプ」(本書 P. 追-138)の機能を使います。
- Cur Time
 - ・Cur Time(Current Time : カレントタイム)では、現在のタイムを設定します。
 - ・この設定を変更することによって、キューリストそのものの設定が変化することはありません。 SHIFT + F7 (PlyC)の開始タイムを変更したいときなどにこのカレントタイムを変更します。
 - ・MIDI接続されているキーボードを弾く(または外部機器からノートオン情報を送信する)と、カレントタイム直後に開始ロケーションが設定されているキュー(カレントタイムより後ろで、一番近いキュー)の音を確認することができます。ただし、この機能が使えるのは、トラックタイプが「Memory」の場合のみです。また、MIDIチャンネルを合わせておく必要があります。(本書 P. 追-65)
 - ・ F8 (Loct)の機能を使って、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)
- Start Offset
 - ・Start Offset(スタートオフセット)では、キューリスト全体に対するオフセット時間を設定します。
 - ・この数値を変更すると、すでに作成されているキューの開始ロケーションが、その変更時間分ずらされます。
 - ・設定によっては、ビットまで表示、設定できます。(本書 P. 追-139)

Pre-Roll(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Pre-Roll(s)(プリロール)では、プレイバックカレントタイムを実行するとき、カレントタイムの何秒前から再生を開始するか、あるいは、シンクソースがinternalに設定されているとき、プレイバックを本来の開始時間の何秒前から開始するかを設定します。(本来の開始時間は、通常「00:00:00.00」、ジェネレートスタートタイム(本書P. 追-162)が変更されている場合は、その時間となります)
Copy Stop Time To	<ul style="list-style-type: none"> • Copy Stop Time To(コピーストップタイムトゥー)では、キューリストの再生中に F7 (Stop)を押したときや、AUDITION による停止、MIDIストップ(FCH)など、その停止の瞬間の時間をどこにコピーするかを、次の中から選択します。 off : 何も処理を行いません。 CurTime(Current Time) : 停止した時間を、カレントタイムにコピーします。したがって、この後、プレイバックカレントタイムを実行すれば、続きを鳴らすことができます。(実際にはプリロールの設定時間分だけ前から再生されます) Location[0] ~ [9] : 停止した時間を、特定のテンキーのボタンに割り当てます。この後、ロケーションリスト(本書P. 追-69)の機能を使えば、カレントタイムをその時間に合わせることができます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

F8	<ul style="list-style-type: none"> • F8 (Loct)を押すと、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書P. 追-69)
SHIFT + F1	<ul style="list-style-type: none"> • SHIFT + F1 (Init)を押すと、エディット中のキューリストの全トラック、あるいは任意の1トラックを初期設定に戻すことができます。(本書P. 追-129)
SHIFT + F2	<ul style="list-style-type: none"> • SHIFT + F2 (Copy)を押すと、別のキューリストの任意のトラックの内容を、エディット中のキューリストの任意のトラックにコピーすることができます。(本書P. 追-130)
SHIFT + F3	<ul style="list-style-type: none"> • SHIFT + F3 (Bulk)を押すと、エディット中のキューリストをバルクダンプすることができます。(本書P. 追-131)
SHIFT + F4	<ul style="list-style-type: none"> • SHIFT + F4 (Save)を押すと、エディット中のキューリストをディスクにセーブすることができます。(本書P. 追-132)
SHIFT + F5	<ul style="list-style-type: none"> • SHIFT + F5 (Rvrt)を押すと、エディット中のキューリストを、エディット前の状態(ディスクにセーブされている状態)に戻すことができます。(本書P. 追-134)

- SHIFT + F6

・

SHIFT + F6

 (Cnvt)を押すと、タイムコードのタイプを変更することができます。(本書 P. 追-138)
- SHIFT + F7

・

SHIFT + F7

 (PlyC)を押すと、カレントタイムから再生を開始します。(本書 P. 追-73)
- SHIFT + F8

・

SHIFT + F8

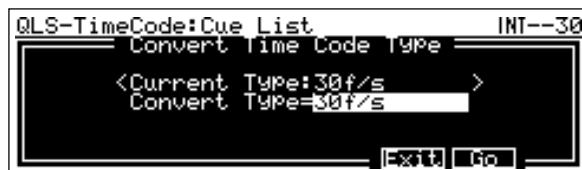
 (Play)を押すと、キューリストの再生を開始します。(本書 P. 追-75)

TC / Cnvt : CONVERT TIME CODE TYPE : コンバートタイムコードタイプ

機能 キューリストのタイムコードタイプを変更します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F4 (TC) SHIFT + F6 (Cnvt)

Convert Type	24 f/s, 25 f/s, 30 f/s(drop), 30 f/s
--------------	---



解 説

- ・現在選択されているキューリストのタイムコードタイプを変更します。
- Convert Type
- ・Convert Type(コンバートタイプ)では、目的のタイムコードタイプを、「24 f/s」「25 f/s」「30 f/s(drop)」「30 f/s」の中から選択します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- | | |
|-----------------|--|
| F6 | ・ F6 (No) を押すと、コンバートタイムコードタイプを中止します。 |
| F7 | ・ F7 (Yes) を押すと、コンバートタイムコードタイプを実行します。 |



参 考

- ・選択されているタイムコードタイプと、外部機器のタイムコードタイプが異なると、正常な同期再生はできません。必ず一致するように設定してください。

Cnfg / Disp : CONFIGURATION / DISPLAY : コンフィギュレーション / ディスプレイ

機 能 キューリストの時間の表示方法について設定します。

操 作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F5 (Cnfg) SHIFT + F1 (Disp)

Cur Time	00:00:00.00 ~ 23:59:59.29 (タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
Display Scale	time, beat
Display Frame Bit	off, on (Display Scale=timeの場合)
BPM	20 ~ 240 (Display Scale=beatの場合)













解 説

- ・キューリストの時間(ロケーション)の表示方法を選択します。
 - ・ F5 (Cnfg) を押した時点では、コンフィギュレーションのディスプレイまたはキューレコーディングのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (Disp)、 SHIFT + F2 (CRec) を使います。
 - ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。
- Cur Time
- ・Cur Time(Current Time : カレントタイム)では、現在のタイムを設定します。
 - ・この設定を変更することによって、キューリストそのものの設定が変化することはありません。 SHIFT + F7 (PlyC) の開始タイムを変更したいときなどにこのカレントタイムを変更します。
 - ・MIDI接続されているキーボードを弾く(または外部機器からノートオン情報を送信する)と、カレントタイム直後に開始ロケーションが設定されているキュー(カレントタイムより後ろで、一番近いキュー)の音を確認することができます。ただし、この機能が使えるのは、トラックタイプが「Memory」の場合のみです。また、MIDIチャンネルを合わせておく必要があります。(本書 P. 追-65)
 - ・ F8 (Loct) の機能を使って、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)
- Display Scale
- ・Display Scale(ディスプレイスケール)では、時間(ロケーション)の表示形式を、次の中から選択します。
- time
- : 「時間:分:秒.フレーム」の形式で各ロケーションやカレントタイムを表示します。通常は、この形式を選択しておきます。こちらを選択した場合には、その下の「Display Frame Bit」でフレームより下の単位(ビット)を使用するかどうかを選択することができます。

	beat	: 「小節 小節の1/1000」の形式で各ロケーションやカレントタイムを表示します。楽曲に合わせてキューリストを再生するような場合に、その曲の小節に合わせてキューを配置することができます。こちらを選択した場合には、その下の「BPM」でテンポを指定します。
Display Frame Bit		<ul style="list-style-type: none"> ・Display Frame Bit(ディスプレイフレームビット)では、「Display Scale」で「time」を選択した場合に、フレーム以下の単位(ビット)を使用するか、使用しないかを選択します。 ・ビットは、1/8フレームの単位です。ただし、実際には1/4フレームまで分解能しかありませんので、表示上は「0, 2, 4, 6」と1フレームを4分割することになります。たとえば、「00:00:00.00.0」「00:00:00.00.2」「00:00:00.00.4」「00:00:00.00.6」「00:00:00.01.0」「00:00:00.01.2」のようにつながります。
BPM		<ul style="list-style-type: none"> ・BPM(ビートパーメジャー)では、「Display Scale」で「beat」を選択した場合に、合わせる曲のテンポを設定します。 ・テンポは、「1分間に何拍入るか」という単位で設定します。 ・設定したテンポによって、「小節 小節の1/1000」の「小節の1/1000」の実際の分解能は変化します。たとえば、BPM=20に設定した場合は、約「小節の3/1000」単位でロケーションを変化させることができますが、BPM=240に設定した場合は、約「小節の32/1000」単位で設定を変化させることになります。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

	・  (Loct)を押すと、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)
 + 	・  +  (PlyC)を押すと、カレントタイムから再生を開始します。(本書 P. 追-73)
 + 	・  +  (Play)を押すと、キューリストの再生を開始します。(本書 P. 追-75)

Cnfg / CRec : CONFIGURATION / CUE RECORDING : コンフィギュレーション / キューレコーディング

機 能 キューリストの時間の表示方法について設定します。

操 作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F5 (Cnfg) SHIFT + F2 (CRec)

Cur Time 00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)
CRec off, on
CRec=onを選択した場合のみ以下を設定
CRec Track 1 ~ 32
Copy Source Cue ---, 1 ~ 最終のキュー
Duration Type F-Key, time
Duration Type=F-Keyを選択した場合
CRec F-Key Type on/off, toggle
Duration Type=timeを選択した場合
Duration Time 00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)



 解 説

- ・プレイバック、またはプレイバックカレントタイムの再生中に行うリアルタイムキューレコーディングの設定を行います。
- ・ F5 (Cnfg) を押した時点では、コンフィギュレーションのディスプレイまたはキューレコーディングのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (Disp)、 SHIFT + F2 (CRec) を使います。
- ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。

Cur Time

- ・Cur Time(Current Time : カレントタイム)では、現在のタイムを設定します。
- ・この設定を変更することによって、キューリストそのものの設定が変化することはありません。 SHIFT + F7 (PlyC) の開始タイムを変更したいときなどにこのカレントタイムを変更します。
- ・MIDI接続されているキーボードを弾く(または外部機器からノートオン情報を送信する)と、カレントタイム直後に開始ロケーションが設定されているキュー(カレントタイムより後ろで、一番近いキュー)の音を確認することができます。ただし、この機能が使えるのは、トラックタイプが「Memory」の場合のみです。また、MIDIチャンネルを合わせておく必要があります。(本書 P. 追-65)

	<ul style="list-style-type: none"> ・ <input type="button" value="F8"/> (Loct) の機能を使って、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69)
CRec	<ul style="list-style-type: none"> ・ CRec(Cue Recording : キューレコーディング) では、プレイバック時のキューレコーディングの機能(本書 P. 追-76) を有効にするか、無効にするかを設定します。 ・ 「off」を選択し、キューレコーディング機能を無効にした場合には、以下の項目は表示されなくなります。
CRec Track	<ul style="list-style-type: none"> ・ CRec Track(Cue Recording Track : キューレコーディングトラック) では、キューレコーディングを行う(キューを書き込む) トラックを設定します。
Copy Source Cue	<ul style="list-style-type: none"> ・ Copy Source Cue(コピーソースキュー) では、どんなキューをレコーディングするかを設定します。 ・ 「---」を選択した場合には、初期状態のキュー(開始ロケーション、デュレーション以外の設定が行われていないキュー) をレコーディングします。 ・ 任意のキューを選択した場合には、それと同じ設定のキュー(開始ロケーション、デュレーションだけが異なるキュー) をレコーディングします。
Duration Type	<ul style="list-style-type: none"> ・ Duration Type(デュレーションタイプ) では、どのようにデュレーション(キューの継続時間) をレコーディングするかを、次の中から選択します。
F-Key	: 再生時に <input type="button" value="F4"/> (CRec) を使って、デュレーションをレコーディングします。この方法には、下の「CRec F-Key Type」で示す2種類があります。
time	: 指定したデュレーションに固定します。再生時に <input type="button" value="F4"/> (CRec) を押すたびに、下の「Duration Time」で設定したデュレーションを持つキューがレコーディングされます。
CRec F-Key Type	<ul style="list-style-type: none"> ・ CRec F-Key Type(Cue Recording F-Key Type : キューレコーディングファンクションキータイプ) では、「Duration Type」で「F-Key」を選択した場合に、そのレコーディング方法を次の中から選択します。
on/off	: 再生時に <input type="button" value="F4"/> (CRec) を押すと、キューの開始ロケーションが設定され、そのボタンを離すまでの間がデュレーションとなります。
toggle	: 再生時に <input type="button" value="F4"/> (CRec) を1回押すと、キューの開始ロケーションが設定され、もう一度 <input type="button" value="F4"/> (CRec) を押すまでの間がデュレーションとなります。したがって、1つのキューをレコーディングするために <input type="button" value="F4"/> (CRec) を2回押すことになります。

- Duration Time
- ・Duration Time(デュレーションタイム)では、「Duration Type」で「time」を選択した場合に、そのデュレーションを設定します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- | | |
|--|--|
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F8</div> | <ul style="list-style-type: none"> ・ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F8</div> (Loct)を押すと、カレントタイムを任意の(登録済みの)タイムに変更したり、現在のタイムを登録したりすることができます。(本書 P. 追-69) |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">SHIFT</div> + <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F7</div> | <ul style="list-style-type: none"> ・ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">SHIFT</div> + <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F7</div> (PlyC)を押すと、カレントタイムから再生を開始します。(本書 P. 追-73) |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">SHIFT</div> + <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F8</div> | <ul style="list-style-type: none"> ・ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">SHIFT</div> + <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; display: inline-block;">F8</div> (Play)を押すと、キューリストの再生を開始します。(本書 P. 追-75) |

SyEF / A, B : SYSTEM EFFECT / A, B : システムエフェクト / A, B

機能 システムエフェクトAおよびBを設定します。

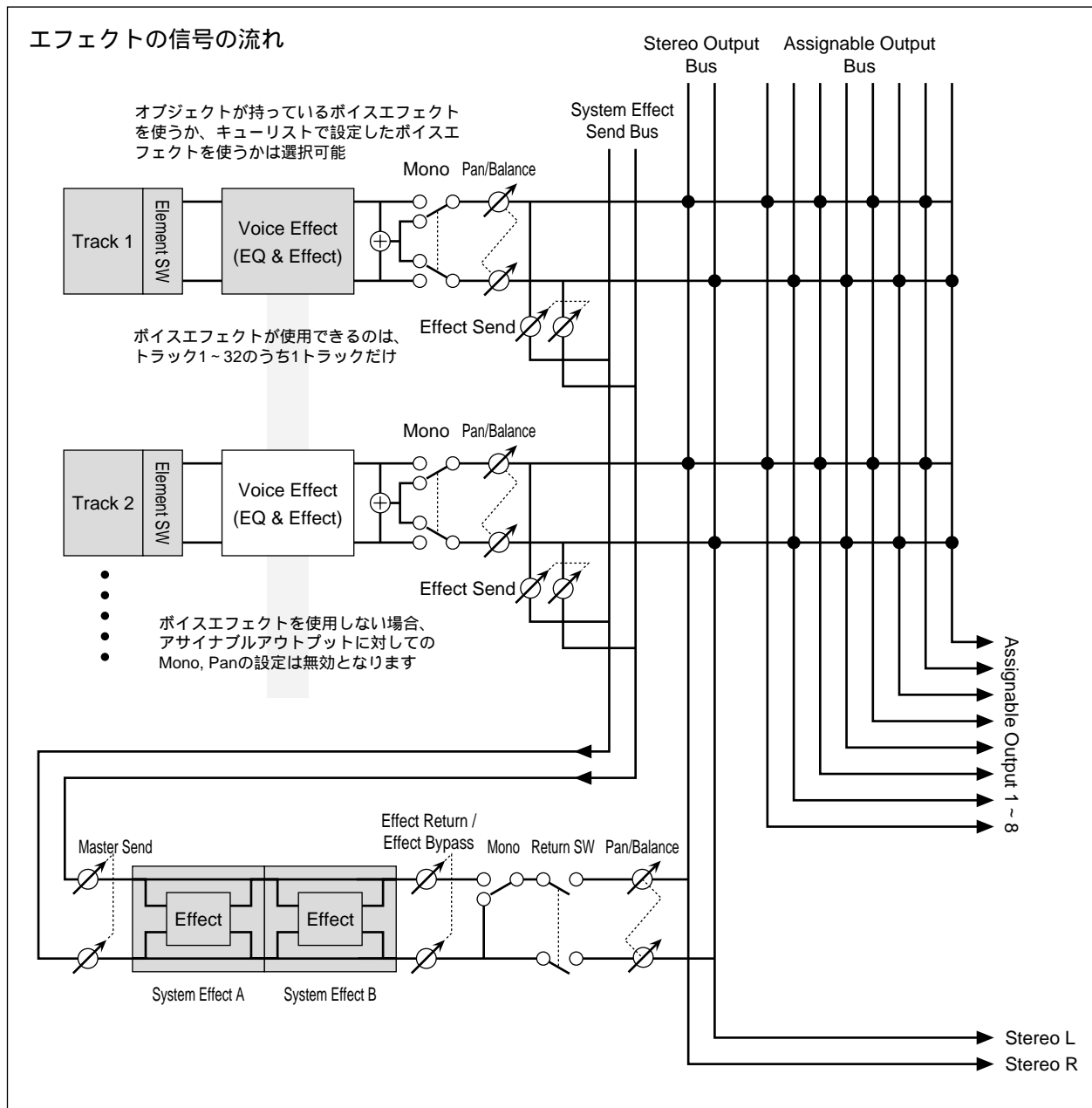
操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F6 (SyEf) SHIFT + F1 (A)または SHIFT + F2 (B)

A:	through, chorus, flanger, symphonic, phaser, EQ	
off/on	off, on	
B:	through, hall, room 1, room 2, room 3, stage 1, stage 2, plate, white room, tunnel, canyon, basement	
off/on	off, on	
エフェクトAのパラメーター	選択したエフェクトにより変化	
エフェクトBのパラメーター	選択したエフェクトにより変化	

 **解説**

- ・システムエフェクトA、Bそれぞれのタイプ、オン / オフの選択と、各システムエフェクトの細かい設定を行います。
- ・ F6 (SyEf)を押した時点では、システムエフェクトAまたはBのいずれかのパラメーター設定画面が表示されます。パラメーター画面の切り換えには、 SHIFT + F1 (A)または SHIFT + F2 (B)を使います。
- ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。
- ・システムエフェクトおよびボイスエフェクトを含めた信号の流れは、次ページの図のようになります。

エフェクトの信号の流れ



- A: ・A: (システムエフェクトA)では、システムエフェクトAで使用するモジュレーション系のエフェクトを次の中から選択します。各エフェクトのパラメーターについては後述します。
- | | |
|-----------|-----------------------|
| through | : システムエフェクトAを使用しません。 |
| chorus | : コーラスを使用します。 |
| flanger | : フランジャーを使用します。 |
| symphonic | : シンフォニックエフェクトを使用します。 |
| phaser | : フェーザーを使用します。 |
| EQ | : 3バンドイコライザーを使用します。 |
- A: off/on ・A: off/on(システムエフェクトA オン / オフ)では、システムエフェクトAの使用の有無を設定します。
- ・「off」を選択した場合は、エフェクトAで「through」を選択したのと同じことになります。
- B: ・B: (システムエフェクトB)では、システムエフェクトBで使用するリバーブ系のエフェクトを次の中から選択します。各エフェクトのパラメーターについては後述します。
- | | |
|------------------------|-----------------------------------|
| through | : システムエフェクトBを使用しません。 |
| hall | : ホールをシミュレートしたリバーブを使用します。 |
| room 1, room 2, room 3 | : ルームをシミュレートしたリバーブを使用します。 |
| stage 1, stage 2 | : ステージをシミュレートしたリバーブを使用します。 |
| plate | : 鉄板エコーをシミュレートしたリバーブを使用します。 |
| white room | : 空間の縦横幅、高さ、奥行きなどを設定できるリバーブを使います。 |
| tunnel | : トンネルの響きをシミュレートしたリバーブを使用します。 |
| canyon | : 峡谷の響きをシミュレートしたリバーブを使用します。 |
| basement | : 地下室の響きをシミュレートしたリバーブを使用します。 |
- B: off/on ・B: off/on(システムエフェクトB オン / オフ)では、システムエフェクトBの使用の有無を設定します。
- ・「off」を選択した場合は、エフェクトBで「through」を選択したのと同じことになります。

- エフェクトA、Bのパラメーター
- ・エフェクトAおよびBのパラメーターは、選択したシステムエフェクトの種類によって変化します。
 - ・各エフェクトのパラメーターについては、次ページから説明します。
 - ・システムエフェクトAまたはBで「through」を選択した場合には、エフェクトのパラメーターは表示されません。



参 考

- ・キューリスト全体のシステムエフェクトへのセンドレベルやリターンに関する各種設定は、コモンパラメーター(本書 P. 追-126)で設定します。
- ・各トラックのシステムエフェクトへのセンドレベルは、トラックパラメーターのアウトプット(本書 P. 追-77)で設定します。
- ・**EF BYPASS**を使ったエフェクトバイパスの機能は、セットアップユーティリティのエフェクトバイパス(リファレンス P. 9-34)で設定します。

システムエフェクトAのパラメーター

through

パラメーターはありません

chorus

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 EQ Lo Freq(Hz)	32 ~ 2.0k	イコライザーローのフリケンシー
2 EQ Lo Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーローのゲイン
3 EQ Md Freq(Hz)	100 ~ 10.0k	イコライザーミッドのフリケンシー
4 EQ Md Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーミッドのゲイン
5 EQ Hi Freq(Hz)	500 ~ 16k	イコライザーハイのフリケンシー
6 EQ Hi Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーハイのゲイン
7 Mod Freq(Hz)	0.0 ~ 39.7	モジュレーションのフリケンシー
8 Mod Depth(%)	0 ~ 100	モジュレーションの深さ
9 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

flanger

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 EQ Lo Freq(Hz)	32 ~ 2.0k	イコライザーローのフリケンシー
2 EQ Lo Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーローのゲイン
3 EQ Md Freq(Hz)	100 ~ 10.0k	イコライザーミッドのフリケンシー
4 EQ Md Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーミッドのゲイン
5 EQ Hi Freq(Hz)	500 ~ 16k	イコライザーハイのフリケンシー
6 EQ Hi Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーハイのゲイン
7 Mod Freq(Hz)	0.0 ~ 39.7	モジュレーションのフリケンシー
8 Mod Depth(%)	0 ~ 100	モジュレーションの深さ
9 FeedBack Gain	-99 ~ 99	モジュレーションのフィードバックゲイン
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

symphonic

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 EQ Lo Freq(Hz)	32 ~ 2.0k	イコライザーローのフリケンシー
2 EQ Lo Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーローのゲイン
3 EQ Md Freq(Hz)	100 ~ 10.0k	イコライザーミッドのフリケンシー
4 EQ Md Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーミッドのゲイン
5 EQ Hi Freq(Hz)	500 ~ 16k	イコライザーハイのフリケンシー
6 EQ Hi Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーハイのゲイン
7 Mod Freq(Hz)	0.0 ~ 39.7	モジュレーションのフリケンシー
8 Mod Depth(%)	0 ~ 100	モジュレーションの深さ
9 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

phaser

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 EQ Lo Freq(Hz)	32 ~ 2.0k	イコライザーローのフリケンシー
2 EQ Lo Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーローのゲイン
3 EQ Hi Freq(Hz)	500 ~ 16k	イコライザーハイのフリケンシー
4 EQ Hi Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーハイのゲイン
5 Mod Freq(Hz)	0.0 ~ 39.7	モジュレーションのフリケンシー
6 Mod Depth(%)	0 ~ 100	モジュレーションの深さ
7 Phase sft Ofs	0 ~ 100	位相ずれのオフセット値
8 Feedback Gain	-99 ~ 99	フィードバックゲイン
9 Stage	4, 6, 8	位相変調器の数
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

EQ

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 EQ Lo Freq(Hz)	32 ~ 2.0k	イコライザーローのフリケンシー
2 EQ Lo Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーローのゲイン
3 EQ Md Freq(Hz)	100 ~ 10.0k	イコライザーミッドのフリケンシー
4 EQ Md Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーミッドのゲイン
5 EQ Md Q	0.1 ~ 5.0	イコライザーミッドのQ
6 EQ Hi Freq(Hz)	500 ~ 16k	イコライザーハイのフリケンシー
7 EQ Hi Gain(dB)	-12 ~ +12	イコライザーハイのゲイン

システムエフェクトBのパラメーター

through

パラメーターはありません

hall, room1, room2, room3, stage1, stage2, plate

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 Rev Time(sec)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
2 Rev High Ctrl	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
3 Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
4 Initial Delay(ms)	0.1 ~ 200.0	初期反射音までの遅延時間
5 Rev Delay(ms)	0.1 ~ 160.0	リバーブ音の遅延時間
6 Density	0 ~ 4	リバーブ音の密度
7 ER/Rev Bal(%)	0 ~ 100	初期反射音とリバーブ音のバランス
8 HPF Fc(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
9 LPF Fc(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

white room

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 Rev Time(sec)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
2 Rev High Ctrl	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
3 Init Delay(ms)	0.1 ~ 200.0	初期反射音までの遅延時間
4 Width(m)	0.5 ~ 30.2	空間の横幅
5 Height(m)	0.5 ~ 30.2	空間の高さ
6 Depth(m)	0.5 ~ 30.2	空間の奥行き
7 Wall Vary	0 ~ 30	壁の反射率
8 HPF Fc(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
9 LPF Fc(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

tunnel

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 Rev Time(sec)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
2 Rev High Ctrl	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
3 Init Delay(ms)	0.1 ~ 200.0	初期反射音までの遅延時間
4 Width(m)	0.5 ~ 30.2	空間の横幅
5 Height(m)	0.5 ~ 30.2	空間の高さ
6 Depth(m)	0.5 ~ 30.2	空間の奥行き
7 Wall Vary	0 ~ 30	壁の反射率
8 HPF Fc(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
9 LPF Fc(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

canyon

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 Rev Time(sec)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
2 Rev High Ctrl	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
3 Init Delay(ms)	0.1 ~ 200.0	初期反射音までの遅延時間
4 Width(m)	0.5 ~ 30.2	空間の横幅
5 Height(m)	0.5 ~ 30.2	空間の高さ
6 Depth(m)	0.5 ~ 30.2	空間の奥行き
7 Wall Vary	0 ~ 30	壁の反射率
8 HPF Fc(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
9 LPF Fc(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

basement

No.パラメーター名	設定範囲	内容
1 Rev Time(sec)	0.3 ~ 30.0	リバーブの減衰時間
2 Rev High Ctrl	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
3 Init Delay(ms)	0.1 ~ 200.0	初期反射音までの遅延時間
4 Width(m)	0.5 ~ 30.2	空間の横幅
5 Height(m)	0.5 ~ 30.2	空間の高さ
6 Depth(m)	0.5 ~ 30.2	空間の奥行き
7 Wall Vary	0 ~ 30	壁の反射率
8 HPF Fc(Hz)	thru, 32 ~ 2.0k	ハイパスフィルターのカットオフフリケンシー
9 LPF Fc(Hz)	1.0k ~ 16k, thru	ローパスフィルターのカットオフフリケンシー
10 Wet/Dry(%)	0 ~ 100	ウェットドライバランス

Efct / Mstr : EFFECT / MASTER PARAMETERS : エフェクト / マスターパラメーター

機能 キューリストとして持つボイスエフェクトの基本的な設定を行います。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F7 (Efct) SHIFT + F1 (Mstr)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
Active Track No	off, 1 ~ 32
Voice Effect Owner	trck, Qlst



解説

- ・キューリスト自身が持つボイスエフェクトの種類や効果のかかるトラックの選択などを行います。
 - ・F7 (Efct)を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm)を使います。
 - ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。
- | | |
|--------|---|
| Grp | ・Grp(Group : グループ)では、エフェクトの大まかな分類を次の中から選択します。 |
| | mod : イコライザーとモジュレーション系エフェクト(コーラスやフランジャーなど)を使います。 |
| | rev : イコライザーとリバーブ系エフェクト(リバーブやディレイなど)を使います。 |
| | misc : 前記のエフェクト以外の特殊なエフェクトを使います。 |
| Type | ・Type(Effect Type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。 |
| | ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。 |
| | ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。 |
| off/on | ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。 |

- Active Track No
- ・Active Track No(Active Track Number : アクティブトラックナンバー)では、ボイスエフェクトをかけるトラックの番号を設定します。
 - ・ここで設定したトラック以外には、ボイスエフェクトがかかりません。
- Voice Effect Owner
- ・Voice Effect Owner(ボイスエフェクトオーナー)では、ボイスエフェクトの設定の持ち主を次のいずれかから選択します。
- trck
- : そのトラックにキューとして使用されているノーマルボイスやドラムボイスが元々持っている(設定されている)エフェクトを使います。したがって、前記のグループ、タイプ、オン / オフの設定や次ページ以降のイコライザー、パラメーターの設定は、すべて無効となります。
- Qlst
- : そのトラックにキューとして使用されているノーマルボイスやドラムボイスが元々持っている(設定されている)エフェクトを無効とし、キューリスト独自で新たにエフェクトを設定します。また、キューとしてサンプルが使われている場合にも、このボイスエフェクトをかけることができます。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

SHIFT + F7

- ・ SHIFT + F7 (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているボイスエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本書 P. 追-159)

SHIFT + F8

- ・ SHIFT + F8 (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本書 P. 追-160)



参 考

- ・キューリストを構成する複数のトラックにボイスエフェクトをかけることはできません。
- ・ノーマルボイス、ドラムボイスのエレメントやキーバンクのエフェクトスイッチがオンになっていないと、エフェクトはかかりません。
- ・キューリストを構成する複数のトラックにエフェクトをかけたい場合は、システムエフェクト(本書 P. 追-144)の機能を使います。

Efct / EQ : EFFECT / EQ PARAMETERS : エフェクト / イコライザーパラメーター

機能 キューリストとして持つボイスエフェクトのイコライザー部分の設定を行います。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F7 (Efct) SHIFT + F2 (EQ)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
<Low>	P01:Gain(dB) -15 ~ +15 dB P02:Freq(Hz) 32 Hz ~ 5.6 kHz P03:Q 0.1 ~ 5.0 P04:Type shelf, peak, cut
<Mid>	P05:Gain(dB) -15 ~ +15 dB P06:Freq(Hz) 32 Hz ~ 18 kHz P07:Q 0.1 ~ 5.0
<High>	P08:Gain(dB) -15 ~ +15 dB P09:Freq(Hz) 500 Hz ~ 18 kHz P10:Q 0.1 ~ 5.0 P11:Type shelf, peak, cut

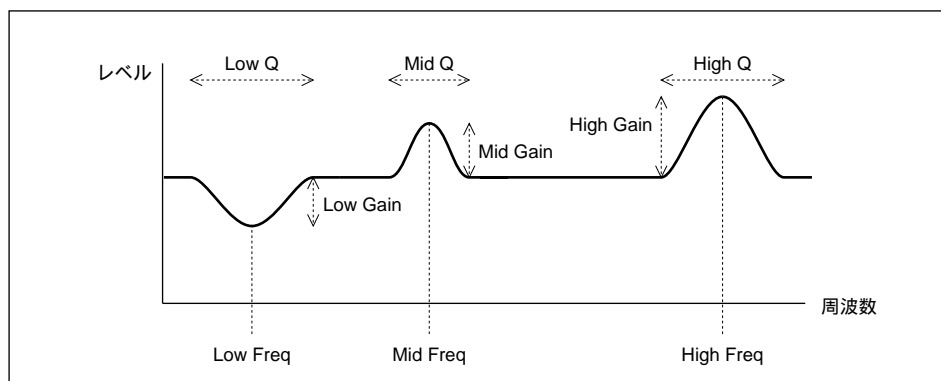
QLS-EfctEQ	BCue List	INT--30
Grp=[mod]	Type=[EQ]	[on]
	<Low>	<Mid>
Gain(dB) P01: 0	P05: 0	P08: 0
Freq(Hz) P02:500	P06:1k	P09:7k
Q P03:0.7	P07:0.7	P10:0.7
Type P04:shelf		P11:shelf
Strck Cue	Com	TC Cnf9 SyEf Efct



解 説

- ・キューリスト自身が持つボイスエフェクトの種類やオン / オフを選択し、イコライザーの設定を行います。
- ・F7 (Efct) を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm) を使います。
- ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。
- ・下記のグループ、エフェクトタイプ、オン / オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。
- ・グループの設定や、エフェクトタイプの設定で「through」が選択されている場合には、イコライザーに関する項目は表示されません。

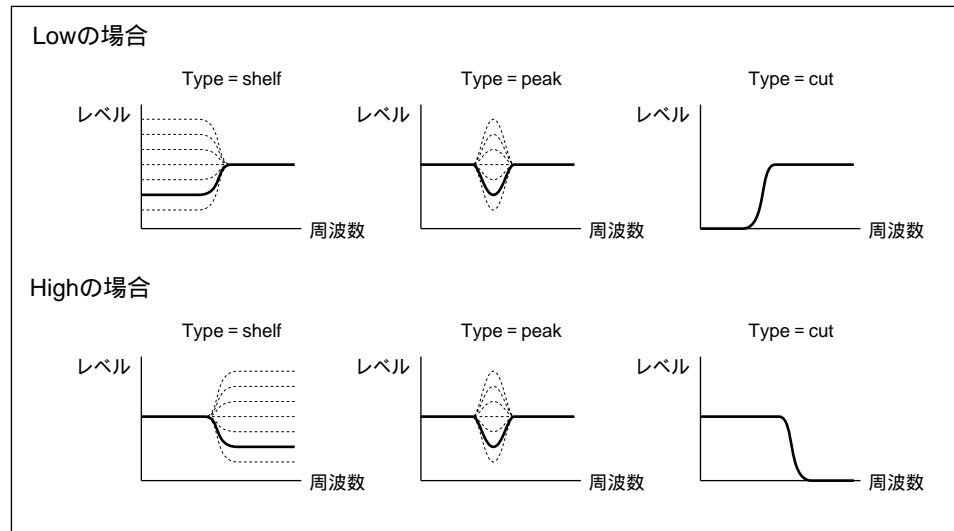
- Grp ・Grp(Group : グループ)では、エフェクトの大まかな分類を選択します。(本書 P. 追-152)
- Type ・Type(Effect type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。
- Gain(dB) ・Low, Mid, Highの各Gain(ゲイン)では、設定されたフリケンシーの帯域をどのくらい増幅、減衰させるかを設定します。
 ・ただし、LowまたはHighのタイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。
- Freq(Hz) ・Low, Mid, Highの各Freq(Frequency : フリケンシー)では、それぞれの周波数ポイントを設定します。
- Q ・Low, Mid, Highの各Q(キュー)では、強調、減衰を行う幅(帯域幅)を設定します。
 ・この数値を大きくするほど、フリケンシーを中心としたせまい帯域で強調、減衰が行われます。(ただし、LowまたはHighのタイプが「peak」以外になっている場合、Qの効果はありません)
 ・次の図は、ホワイトノイズにイコライザーを通した場合の周波数特性の変化を示しています。



- Type ・Low, Highの各Type(Equalizer Type : イコライザータイプ)では、イコライザーのタイプを次の中から選択します。
- shelf(shelving) : Lowの場合は、設定したフリケンシーより低い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。Highの場合は、設定したフリケンシーよりも高い周波数全体にわたって強調、減衰を行います。
- peak : 設定したフリケンシー付近だけを強調、減衰します。

cut : Lowの場合は、設定したフリクエンシーより低い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。Highの場合は、設定したフリクエンシーよりも高い周波数全体にわたって最大の減衰を行います。

・次の図の点線は、ゲインによる特性の変化を示します。



この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- SHIFT + F7
 - ・ SHIFT + F7 (Tmpl)を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているボイスエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本書 P. 追-159)
- SHIFT + F8
 - ・ SHIFT + F8 (Rgst)を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本書 P. 追-160)



参 考

- ・Low, Highのイコライザータイプで「cut」を選択した場合には、ゲインの設定は無効となります。
- ・エフェクト/マスターパラメーターのボイスエフェクトオーナー(本書 P. 追-152)で「trck」を選択した場合には、この画面の設定は無効となります。
- ・Midのイコライザータイプは、「Peak」に固定されています。

Efct / Parm : EFFECT / PARAMETERS : エフェクト / パラメーター

機能 キューリストとして持つボイスエフェクトの細かい設定を行います。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F7 (Efct) SHIFT + F3 (Parm)

Grp	mod, rev, misc
Type	グループにより変化
off/on	off, on
各パラメーターはエフェクトタイプにより変化	

















```
QLS-EfctParmBCue List      INT--30
Grp=[mod ] Type=[EQ+Chorus 1] [lon]
P12 Mod Frequency(Hz)      = 0.27
P13 Pitch Mod Depth(%)     = 50
P14 Modulation Voices      = 12
P15 Tone Control           = 4
P16 L DoublerDelay(1/10ms)= 500
Strck Cue Com TC Cnfr SyEf Efct
```

 解 説

- ・キューリスト側で持っているボイスエフェクトの種類やオン / オフを選択し、エフェクトのイコライザー以外の部分の設定を行います。
 - ・F7 (Efct) を押した時点では、ボイスエフェクトのマスターパラメーター、イコライザーパラメーター、パラメーターのいずれかの設定画面が表示されます。これらの画面の切り換えには、SHIFT + F1 (Mstr)、SHIFT + F2 (EQ)、SHIFT + F3 (Parm) を使います。
 - ・画面右上端には、現在のシンクソースやリジェネレートモード、1秒あたりフレーム数などの情報が表示されます。
 - ・下記のグループ、エフェクトタイプ、オン / オフの設定は、エフェクトマスターパラメーターと共通です。
 - ・タイプの設定で「through」や「EQ」が選択されている場合には、エフェクトのパラメーターに関する項目は表示されません。
 - ・パラメーターは1画面で表示しきれないため、複数の画面に分けて表示します。この切り換えには、SHIFT + F5 ()、SHIFT + F6 () を使います。
- Grp
- ・Grp(Group : グループ)では、エフェクトの大まかな分類を選択します。(本書 P. 追-152)
- Type
- ・Type(Effect Type : エフェクトタイプ)では、使用するエフェクトを選択します。
 - ・選択できるエフェクトタイプは、選択したグループによって異なります。
 - ・エフェクトタイプの種類については、リファレンス付録の「ボイスエフェクトタイプ一覧」をご覧ください。
- off/on
- ・off/on(オフ / オン)では、選択したエフェクトを実際に使用するか、しないかを選択します。

- ・各パラメーターの種類と設定範囲は、選択したエフェクトタイプによって異なります。詳しくは、リファレンス付録の「ボイスエフェクトパラメーター一覧」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- | | |
|---|--|
|  +  | ・  +  () を押すと、前ページのパラメーター画面を表示します。 |
|  +  | ・  +  () を押すと、次ページのパラメーター画面を表示します。 |
|  +  | ・  +  (Tmpl) を押すと、プリファレンスパラメーターのデータとして保存されているエフェクトの設定(エフェクトテンプレート)を呼び出すことができます。(本書 P. 追-159) |
|  +  | ・  +  (Rgst) を押すと、現在のボイスエフェクトの設定をプリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートデータとして保存(レジストエフェクトテンプレート)することができます。(本書 P. 追-160) |



参 考

- ・エフェクトマスターパラメーターのボイスエフェクトオーナー(本書 P. 追-152)で「trck」を選択した場合には、この画面の設定は無効となります。

Efct / Tmpl : EFFECT TEMPLATE : エフェクトテンプレート

機能 プリファレンスパラメーターとして保存されているエフェクトテンプレート呼び出します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F7 (Efct) SHIFT + F7 (Tmpl)

Template Name 4種類から選択



 **解 説**

- ・プリファレンスパラメーターとして本体内(SRAM)に保存(レジスト)されているエフェクトテンプレートから、任意のテンプレートを選び出します。
- ・エフェクトテンプレートは、4種類保存しておくことができます。工場出荷時には、次の4種類のエフェクトテンプレートが用意されています。
StDelay : ステレオに広がるディレイです。
AutoPan : 音がゆっくりと左右に移動するオートパンです。
De-Esser : ボーカルのレコーディングなどで、耳につく子音を抑える効果です。
Radio : AMラジオのようなゆれ、歪みを作り出します。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F6 ・ F6 (Exit) を押すと、エフェクトテンプレートの呼び出しを中止します。
- F7 ・ F7 (OK) を押すと、選択したエフェクトテンプレートを選び出します。

 **注 意**

- ・エフェクトテンプレートを選び出すと、それまでのボイスエフェクトの設定は消えてしまいます。

 **参 考**

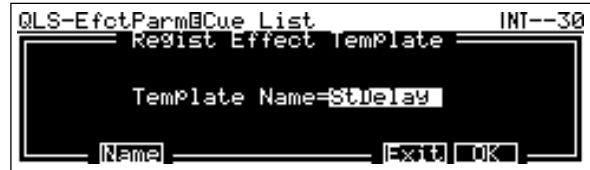
- ・エフェクトテンプレートの保存は、次ページのレジストエフェクトテンプレートの機能を使って行います。
- ・プリファレンスパラメーターには、このエフェクトテンプレート以外にも、各種テンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどの設定が含まれています。このプリファレンスパラメーターをまとめて「プリファレンスパラメーターファイル」としてディスクに保存したり、ディスクに保存された「プリファレンスパラメーターファイル」を読み込んだりすることができます。この操作には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使います。なお、本体内のプリファレンスパラメーターは電源を切っても消えることはありません。

Efct / Rgst : REGIST EFFECT TEMPLATE : レジストエフェクトテンプレート

機能 設定されているボイスエフェクトを、エフェクトテンプレートとして本体内に保存します。

操作 MEMORY キューリストを選択して EDIT F7 (Efct) SHIFT + F8 (Rgst)

Template Name 最大8文字



解説

- ・現在エディット中のボイスエフェクトの全設定を、プリファレンスパラメーターのエフェクトテンプレートとして本体内 (SRAM) に保存 (レジスト) します。
- ・このレジストテンプレートは、すでにある4種類のテンプレートのいずれかに上書きする形で実行されます。
- ・テンプレートの名前を変更する場合には、保存先のテンプレートを選択した後、F2 (Name) を押します。ネームの入力操作については、ベーシックガイド第2章の「基本操作 / ネームの入力」をご覧ください。

この画面では、次のようなボタン操作が可能です。

- F2 ・ F2 (Name) を押すと、エフェクトテンプレートの名前を変更することができます。
- F6 ・ F6 (Exit) を押すと、レジストエフェクトテンプレートを中止します。
- F7 ・ F7 (OK) を押すと、レジストエフェクトテンプレートを実行します。



注意

- ・レジストエフェクトテンプレートを行うと、そのテンプレートは新しいテンプレートで上書きされます。

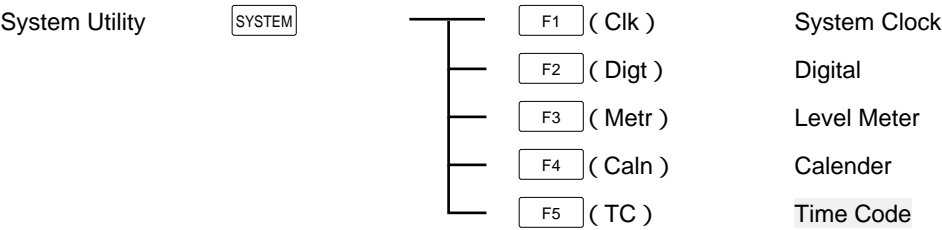


参考

- ・ F2 (Name) を使ってネームを変更した後、F6 (Exit) を押せば、レジストを行わずに、テンプレートのリネームだけを行うことができます。
- ・レジストしたテンプレートを大切にしたい場合や、別のA7000で使いたい場合には、セットアップユーティリティのプリファレンスセーブ&ロードの機能を使って、ディスク (ハードディスクやMOディスク、フロッピーディスクなど) にセーブしてください。ただし、他のテンプレートやジョブスタイル、ユーザーワードグループ、ユーザーキーワードグループなどのデータも同時に保存されます。

システムユーティリティ

キューリストおよび別売のタイムコードボードに対応するため、システムユーティリティの中に新たに「Time Code」という画面が追加されました。ここでは、この機能について説明します。



TC : TIME CODE : タイムコード

機能 システム全体のタイムコードの扱い方を設定します。

操作 **SYSTEM** **F5** **(TC)**

Sync Source	internal, external, MTC
-------------	-------------------------

Sync Source=internalの場合

Generate Start Time 00:00:00.00 ~ 23:59:59.29
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)

MTC Out	off, on
---------	---------

```
SYS-TimeCode 165049k 32767+31683k
Sync Source =internal
Generate Start Time =00:00:00.00
MTC Out =on

Clk Digt Metr Caln TC
```

Sync Source=externalの場合

Regenerate Mode direct, JamSync

MTC Out	off, on
---------	---------

Ignore Drop Out(frame) , 0 ~ 1000

Time Code Adjust -23:59:59.29.6 ~ 23:59:59.29.6
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)

```
SYS-TimeCode 165049k 32767+31683k
Sync Source    =external
Regenerate Mode =JamSync
MIC Out        =on
Ignore Drop Out (frame)= 3
Time Code Adjust = 00:00:00.00.0
```

Sync Source=MTCの場合

Regenerate Mode direct, JamSync

MTC Out	off, on
---------	---------

Ignore Drop Out(frame) , 0 ~ 1000

Time Code Adjust -23:59:59.29.6 ~ 23:59:59.29.6
(タイムコードタイプにより最終フレームは変化)

```
SYS-TimeCode 165049k 32767+31683k
Sync Source =MTC
Regenerate Mode =JamSync
MTC Out =on
Ignore Drop Out (frame)= 3
Time Code Adjust = 00:00:00.00.0
Click Migt Metr Caln TC
```

 解説

- ・システム全体におけるタイムコードの扱い方を設定します。特にキューリストを使う場合に、この設定が大きく影響します。

Sync Source	<ul style="list-style-type: none"> ・Sync Source(シンクソース)では、何を基準にしてキューリストを再生(プレイバック)するのかを、次の中から選択します。
	<p>internal : 本機内部のタイムコード発生機を使って、再生を行います。本機を単独で使ったり、本機をマスターとして外部機器を同期させるときに選択します。本機をマスターとして使用する場合には、別売のタイムコードボード (ATCB1)が必要となります。</p>
	<p>external : 外部機器からタイムコードボード(別売: ATCB1)に入力されたSMPTE信号に同期して再生を行います。これを選択する場合、タイムコードボードは必須です。</p>
	<p>MTC : 外部機器からタイムコードボード(別売: ATCB1)に入力されたMIDIタイムコード(MTC)信号に同期して再生を行います。これを選択する場合、タイムコードボードは必須です。</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ・タイムコードボード(ATCB1)を実装していない場合には、ここでの設定は無効となり、常にinternalとして動作します。 ・この中のどれを選択したかによって、その下のパラメーターは変化します。以下に、それぞれの場合のパラメーターを説明します。
	<p>Sync Source=internalを選択した場合</p>
Generate Start Time	<ul style="list-style-type: none"> ・Generate Start Time(ジェネレートスタートタイム)では、プレイバックで再生を開始するロケーションを設定します。実際には、ここで指定したロケーションから「プリロール」(本書P. 追-135)分だけ前のロケーションから再生が開始されます。たとえば、プリロールが3秒のとき、ここで「00:01:00.00」を設定すると、再生は「00:00:57.00」から始まることになります。
MTC Out	<ul style="list-style-type: none"> ・MTC Out(MIDIタイムコードアウトプット)では、キューリストの再生中にタイムコードボード(別売: ATCB1)の「MIDI TIME CODE」端子から、MIDIタイムコードを送信するかどうかを選択します。 ・「on」を選択すると、MIDIタイムコードを送信します。 ・この設定に関わらず、タイムコードボード(別売: ATCB1)の「SMPTE OUT」端子からは、SMPTE信号が出力されます。

Sync Source=externalを選択した場合

Regenerate Mode	<p>・Regenerate Mode(リジェネレートモード)では、入力されたSMPTE信号をリジェネレートして本機内部に取り込むか、リジェネレートしないで本機内部に取り込むかを選択します。</p> <p>direct : 入力されたSMPTE信号をリジェネレートしないで、そのまま本機内部に取り込みます。SMPTEのアウト端子にも入力されたSMPTE信号がそのまま出力されます。</p> <p>JamSync : 入力されたSMPTE信号をリジェネレートしてから、本機内部に取り込みます。SMPTEのアウト端子にもリジェネレートされたSMPTE信号が出力されます。入力されたSMPTE信号の精度は、外部機器側のタイムコードジェネレーターに依存するため、通常は、このJamSyncを選択しておくことをおすすめします。また、JamSyncを選択すると、後述の「Time Code Adjust」の設定が有効になります。</p>
MTC Out	<p>・MTC Out(MIDIタイムコードアウト)では、キューリストの再生中にタイムコードボード(別売: ATCB1)の「MIDI TIME CODE」端子から、MIDIタイムコードを送信するかどうかを選択します。</p> <p>・「on」を選択すると、MIDIタイムコードを送信します。</p> <p>・この設定に関わらず、タイムコードボード(別売: ATCB1)の「SMPTE OUT」端子からは、SMPTE信号が出力されます。</p>
Ignore Drop Out(frame)	<p>・Ignore Drop Out(frame)(イグノアドロップアウト)では、入力されているSMPTE信号を正しく認識できなかったとき(正しく認識できないフレームが発生したとき: ドロップアウト)どのように処理するかを、次の中から選択します。</p> <p>: どれだけドロップアウトが発生しても、無視して再生を続けます。</p> <p>0 : 1フレームでもドロップアウトが発生したら再生を終了します。</p> <p>1 ~ 1000 : 連続して「設定したフレーム数」より多いドロップアウトが発生したら再生を終了します。それ以内であれば、無視して再生を続けます。</p> <p>・ドロップアウトは、テープの摩耗やケーブルの不具合などで発生することがあります。</p>

Time Code Adjust	<ul style="list-style-type: none"> Time Code Adjust(タイムコードアジャスト)では、タイムコードボード(別売 : ATCB1)に入力されたSMPTE信号に加える(アジャストする)時間を設定します。たとえば、ここで「00:10:00.00.0」を設定すると、SMPTE信号で「00:00:05.00.0」を受信したとき、再生ロケーションは、「00:10:05.00.0」となります。 前述の「Regenerate Mode」が「direct」になっている場合には、この設定は無効となります。
Regenerate Mode	<p>Sync Source=MTCを選択した場合</p> <ul style="list-style-type: none"> Regenerate Mode(リジェネレートモード)では、入力されたMTC信号をリジェネレートして本機内部に取り込むか、リジェネレートしないで本機内部に取り込むかを選択します。 <p>direct : 入力されたMTC信号をリジェネレートしないで、そのまま本機内部に取り込みます。MTCのアウト端子にも入力されたMTC信号がそのまま出力されます。</p> <p>JamSync : 入力されたMTC信号をリジェネレートしてから、本機内部に取り込みます。MTCのアウト端子にもリジェネレートされたMTC信号が出力されます。入力されたMTC信号の精度は、外部機器側のタイムコードジェネレーターに依存するため、通常は、このJamSyncを選択しておくことをおすすめします。また、JamSyncを選択すると、後述の「Time Code Adjust」の設定が有効になります。</p>
MTC Out	<ul style="list-style-type: none"> MTC Out(MIDIタイムコードアウトブット)では、キューリストの再生中にタイムコードボード(別売 : ATCB1)の「MIDI TIME CODE」端子から、MIDIタイムコードを送信するかどうかを選択します。 「on」を選択すると、MIDIタイムコードを送信します。 この設定に関わらず、タイムコードボード(別売 : ATCB1)の「SMPTE OUT」端子からは、SMPTE信号が出力されます。
Ignore Drop Out(frame)	<ul style="list-style-type: none"> Ignore Drop Out(frame)(イグノアドロップアウト)では、入力されているMIDIタイムコード信号を正しく認識できなかったとき(正しく認識できないフレームが発生したとき : ドロップアウト)どのように処理するかを、次の中から選択します。 <p>0 : どれだけドロップアウトが発生しても、無視して再生を続けます。</p> <p>1 : 1フレームでもドロップアウトが発生したら再生を終了します。</p>

1 ~ 1000 : 連続して「設定したフレーム数」より多いドロップアウトが発生したら再生を終了します。それ以内であれば、無視して再生を続けます。

- ・ドロップアウトは、テープの摩耗やケーブルの不具合などで発生することがあります。

Time Code Adjust

- ・Time Code Adjust(タイムコードアジャスト)では、タイムコードボード(別売 : ATCB1)に入力されたMTC信号に加える(アジャストする)時間を設定します。たとえば、ここで「00:10:00.00.0」を設定すると、MTC信号で「00:00:05.00.0」を受信したとき、再生ロケーションは、「00:10:05.00.0」となります。
- ・前述の「Regenerate Mode」が「direct」になっている場合には、この設定は無効となります。

追補マニュアル

APPENDIX

故障かな？と思ったら

何かおかしいと感じたときには、次のように状況を確認して、冷静に対処してください。ここでは、キューリスト、タイムコードの設定に起因する症状を解説しています。ここに記載されていない問題については、リファレンスの付録(P.付-15)をご覧ください。

- ・キューリスト関連でなにかおかしい動作が起きた。
 - ・外部機器のタイムコードタイプと、本機のタイムコードタイプは一致していますか？一致していない場合は正常動作の保証ができません。
- ・キューリストの発音が開始されない。
 - ・システムユーティリティのタイムコード(SYSTEM/TC)画面にある SyncSource は正しく設定されていますか？ SyncSource が external の場合、ATCB1 へタイムコードが入力されない限りキューリストの発音は開始されません。
- ・Memory/MIDIトラックのキューが発音しない
 - ・トラックのSWがOFFになっていませんか？または、トラックのMuteSWがONになっていませんか？
- ・Diskトラックのキューが発音しない
 - ・トラックのSWがOFFになっていませんか？または、トラックのMuteSWがONになっていませんか？
 - ・Diskトラックの発音可能ポリ数を越えて発音させようとしていませんか？キューリストエディットのトラックのアウト画面にあるポリチェック機能で、鳴らないキューがないか確認してください。キュー同士の間隔がせますぎる設定の場合、発音しない場合もあります。
 - ・ポリ数が越えていなくても、波形メモリーの空き容量が少ないと発音できない場合があります。
- ・キューリストの発音が途切れる
 - ・入力している外部タイムコードがドロップアウトしていませんか？ドロップアウトが発生した場合、Playback Now の画面の左側にドロップアウトしたフレーム数が表示されますので参考にしてください。また、ドロップアウトしていても、システムユーティリティ / タイムコード画面で Ignore Drop Out パラメーターをドロップアウトしているフレーム数以上に設定すればキューリストの発音が途切れることはなくなります。

- ・タイムコードを受けているのに、MISC LED が点灯しない。
 - ・システムユーティリティ / レベルメーター画面で、[MISC] Type = TimeCode になっていますか？
- ・システムエフェクトが効かない。
 - ・トラック / アウトの画面で、各トラックのエフェクトセンド値は上げられていますか？
 - ・コモンパラメーターの画面のマスターセンド値は上げられていますか？
 - ・コモンパラメーターの画面のリターンスイッチはオンになっていますか？
 - ・コモンパラメーターの画面のリターンレベルの数値は上がっていますか？
 - ・システムエフェクトのA、Bの種類で、「through」が選択されていませんか？
- ・ボイスエフェクトが効かない。
 - ・エフェクト / マスターパラメーター画面のエフェクトタイプで「through」が選択されていませんか？
 - ・エフェクト / マスターパラメーター画面の「off/on」で、「off」が選択されていませんか？
 - ・エフェクト / マスターパラメーター画面でボイスエフェクトをかけるトラック番号は選択されていますか？
 - ・エフェクト / マスターパラメーター画面でボイスエフェクトオーナーは正しく選択されていますか？この項目で「trck」を選択した場合は、その下位オブジェクト自身に正しくボイスエフェクトが設定されていますか？
 - ・トラックにアサインされているボイスのボイスエフェクト / エLEMENTスイッチはオンになっていますか？
- ・キューリスト上のキューをMIDIで発音できない。
 - ・Current Time を鳴らしたいキューの直前に移動させていますか？MIDIで発音できるキューは、CurrentTime以降で一番近いキューです。
 - ・MIDIで発音可能なキューリスト上のキューは、Memoryトラックにマッピングされたキューのみです。DiskトラックにマッピングされているキューはMIDIでは発音できません。
 - ・MemoryトラックのMIDIチャンネルと、入力しているMIDIチャンネルは一致していますか？
- ・キューリスト発音中にCRecができない。
 - ・コンフィギュレーション / キューレコーディング画面で、CRec = ON になっていますか？また、その他の設定は正常ですか？

- ・外部タイムコードと同期させたが、外部タイムコード値と表示されているタイムコード値が一致していない。
 - ・システムユーティリティ / タイムコード画面で Time Code Adjust が設定されていませんか？
- ・ATCB1 のMIDIタイムコードアウトからMTCが出力されない。
 - ・システムユーティリティ / タイムコード画面のMTC Outが「off」になっていませんか？
- ・Diskトラックのキューでボリュームの指定ができない。
 - ・トラックのタイプで、マウントされているディスクが指定されていますか？「----- / Not Mount Disk」の場合はディスクを選択してください。
- ・Diskトラックのキューでサンプルの指定ができない。
 - ・ボリュームは指定されているか、キューリスト One画面で確認してください。
- ・Diskトラックで貼りついているキューの音がおかしい、また、設定していないキューが発音される。
 - ・キューリスト One画面[L->R]で確認してください。反対側にサンプルが貼りついている場合があります。
- ・CurTimeがストップした時間になってしまう。
 - ・キューリストエディット TC 画面のCopyStopTimeTo=CurTimeになっていませんか？
- ・プレイバックカレントタイムでCurTimeより前からスタートする
 - ・キューリストエディット TC 画面Pre-Roll(s)が設定されていませんか？この値の秒数分だけ前からスタートします。

エラーメッセージ一覧

さまざまな状況で表示されるエラーメッセージ(およびワーニングメッセージ)の一覧です。ここでは、Version 2で変更、追加されたエラーメッセージのみを説明しています。ここに記載されていないエラーメッセージについては、リファレンスの付録(P.付-26)をご覧ください。

変更されたエラーメッセージ

ERROR : Take number can't be created. Delete some takes. が

ERROR : Take number can't be created. Please change sample name. に変更になりました。

追加されたエラーメッセージ

WARNING : Polyphony of some disk tracks may overflow. You can check this with [Poly].

- ・キューリストのエディット時、ディスクトラックにおける各種設定がその最大同時発音数を超えたとき、この警告メッセージが表示されます。ポリチェックフォーディスクトラックやダイアグノシスユーティリティの「10 : SCSI Disk Performance Test」を使って、使用する SCSI Diskの最大同時発音数を確認してください。その上で発音数があふれるような設定になっていないかをチェックし、修正してください。

WARNING : REAL TIME CUE RECORD command was overdone.

- ・リアルタイムキューレコーディング(CRec)で、一度に入力可能な数には限界(最大128)があります。これを超えてリアルタイムキューレコーディングを操作したとき、この警告メッセージが表示されます。一度に行うリアルタイムキューレコーディングの数を抑えてください。

ERROR : Can't test CD-ROM.

- ・CD-ROMに対して、ダイアグノシスユーティリティの「10 : SCSI Disk Performance Test」を実行しようとした場合、このメッセージが表示されます。CD-ROM に対しては、このコマンドを実行しないでください。

ERROR : Quick mapping is not available from this type of disk.

- ・他社のディスク上のファイルにマークを付けてクイックマッピングを実行しようとした場合に表示されることがあります。他社のディスク上のファイルにはクイックマッピングを実行しないでください。

ERROR : This operation is not available during loading related objects.

- ・ある音色をロードしているとき、その音色から参照されているRelated(下位)音色がまだロードしきれていない場合には、一部の操作が禁止されます。その操作をしようとしたとき、このメッセージが表示されます。ロードが完了するまで待ってください。

ERROR : This command is not available during playback of cue list.

- ・キューリスト発音中には処理できないコマンドを実行しようとした場合に、このメッセージが表示されます。キューリスト発音を停止させてから実行してください。

ERROR : Time Code board is not mounted.

- ・タイムコードボード(ATCB1)を搭載していないのに、タイムコードボードを必要とする機能を使おうとした場合、このメッセージが表示されます。タイムコードボードを実装してください。

ERROR : Time Code board error.

- ・タイムコードボード(ATCB1)が正常に取付けられていないときに表示されます。タイムコードボードが正しく取付けられているかどうかを確認してください。

ERROR : Too many cues to create.

- ・1つのキューリストにおけるキューの最大数は300個です。これを超えてキューを追加しようとすると、このメッセージが表示されます。不要なキューを削除してください。

ERROR : Too many memory tracks.

- ・1つのキューリストにおけるメモリートラックの最大数は16です。これを超えてメモリートラックを追加しようとすると、このメッセージが表示されます。メモリートラック数を調整してください。

仕様

音源方式

AWM2音源

最大同時発音数

32音 (TGボード (ATGB32) 増設時最大64音 (32音 + 32音))

最大同時発音色数

16音色 (マルチおよびレイヤー可能)

キーアサイン方式

後着優先、ダイナミックボイスアロケーション、モノモード対応

A/D変換

20ビットリニア

変調方式64倍オーバーサンプリング

48kHz, 44.1kHz, 32kHz, 29.4kHz (モノラルおよびステレオ)

D/A変換

20ビットリニア

アドバンスドサインマグニチュード方式8倍オーバーサンプリング

サンプリングタイム

メモリー録音時 (1wave / 最大8Mバイト)

131秒 (32kHz, モノラル)

87秒 (48kHz, モノラル)

42秒 (48kHz, ステレオ, 8MB標準
メモリー搭載時)

ダイレクトトゥー - ディスク録音時

512MバイトHDD

46分 (48kHz, ステレオ)

230MバイトMO

19分46秒 (48kHz, ステレオ)

動作クロック

内部クロック

48, 44.1kHz

外部クロック (AES/EBU, CD/DAT, WCLK, YAMAHA)

48k-10/+5%Hz, 44.1k-10/+10%Hz

サンプリング周波数

アナログ入力

48, 44.1, 32, 29.4kHz

デジタル入力

48, 44.1, 32, 29.4kHz

リサンプリング

48, 44.1, 32, 29.4kHz

ステレオおよびモノラル

外部同期録音可能

デジタルI/O

入力

CD/DAT端子

S/P-DIF

AES/EBU端子

AES/EBUフォーマット

YAMAHA端子

YAMAHAフォーマット

入力周波数	29 ~ 52kHz (システムクロック = 48k, 44.1k:周波数コンバーターオン) 44.1kHz, 48kHz (システムクロック = External:周波数コンバーターオフ)	
出力	AES/EBU端子	AES/EBUフォーマット (コントロールビットは民生 / 業務用切替可能)
出力周波数	44.1, 48kHz, 外部クロック (外部同期時) YAMAHA端子 YAMAHAフォーマット	

周波数特性 (入力 + 出力)

5Hz-22kHz (0+0.5/-1.0dB, PAD=30dB, fs=48kHz)
 5Hz-20kHz (0+0.5/-1.0dB, PAD=30dB, fs=44.1kHz)
 5Hz-14kHz (0+0.5/-1.0dB, PAD=30dB, fs=32kHz)
 20Hz-22kHz (0+0.5/-1.0dB, PAD=0dB, fs=48kHz)
 20Hz-20kHz (0+0.5/-1.0dB, PAD=0dB, fs=44.1kHz)
 20Hz-14kHz (0+0.5/-1.0dB, PAD=0dB, fs=32kHz)

アナログ入力レベル

RecGain最大 (-60dBm: Pad=0) 時、Nominal Level (録音Clipレベルに対し-10dB)
 入力感度 -50dBm

出力特性 (A/D+D/A)

全高調波歪み 0.005%以下 (@19dB, 1kHz, fs=48kHz) Full scale
 0.01%以下 (@17dB, 1kHz, fs=48kHz)
 0.02%以下 (@-1dB, 1kHz, fs=48kHz)
 0.015%以下 (@17dB, 1kHz, fs=48kHz: ピッチシフト含む場合)
 最大出力レベル 19dB (1kHz, fs=48kHz: Full scale) (Stereo Out)
 ノイズレベル -90.0dB以下 (JIS C-filter) (Stereo Out)
 ピッチシフト 歪み 0.01%平均 (unweighted) / 1octave (@+11dB, 1kHz, fs=48kHz)
 0dB=0.775Vrms

内部シグナルプロセス

24ビット演算 (ただし波形データは16ビット)

ユーザーインターフェース

プリファレンス機能 (ジョブスタイル)
 操作環境設定や操作手順をジョブスタイルとしてメモリー上にカスタマイズ保存し、プリファレンスファイルとしてディスクに保存可能

内部メモリー

ボリューム
 パフォーマンス
 ノーマルボイス
 ドラムボイス
 サンプル
 エイリアスサンプル
 コンプレッドサンプル
 エイリアスコンプレッドサンプル
 トリガーリスト
 キューリスト

内部サンプルメモリー容量

8Mバイト標準(最大拡張時64Mバイト:32Mバイト拡張ボード装着時)

フロントパネル

POWERスイッチ
 マスターボリューム
 PADスイッチ(-30dB)
 REC GAINボリューム (L, R)
 オーディオ入力端子 (標準フォン×2)
 ヘッドフォンボリューム
 ヘッドフォン端子
 フットスイッチ端子
 シフト、ファンクションボタン (SHIFT, F1 ~ F8, SHIFT)
 モードボタン (DISK, MEMORY, RECORDING, EDIT)
 ページボタン (EXIT, PREVIOUS, NEXT, JUMP)
 機能ボタン (SIMUL EDIT/INST9-16/SIMUL VIEW)
 オン / オフボタン (1/9 ~ 8/16)
 コマンドボタン (COMMAND)
 ユーティリティボタン (MASTER, SYSTEM, SETUP, MIDI, DIAGNOSIS)
 ツールボタン (UNDO, SELECT, EF BYPASS, DAMP, AUDITION)
 カーソルボタン (, , ,)
 INC/DECボタン (-1, +1)
 テンキー (0 ~ 9, - , ENTER)
 DATAダイヤル (JOG/SHUTTLE)
 L, Rレベルメーター (CLIP, -3, -6, -9, -12, -18, -24, -36dB)
 各種インジケーター INPUT (48kHz, 44.1kHz, 32kHz)
 OUTPUT (48kHz, 44.1kHz, EXT)
 HD, MIDI, MISC
 LCDコントラスト 調節つまみ
 LCD(64 × 240 ドット 白黒液晶、FLバックライト)
 3.5" 2HD / 2DD両用フロッピーディスクドライブ
 3.5" MOドライブ用スロット(目隠し板付)

リアパネル

ホストコンピューター入力端子 (TO HOST)
 ホストコンピューター切り替えスイッチ (Mac, PC-1, PC-2, MIDI)
 アサインブルスアウトプットAS1~8 (アサイン可能)
 オーディオ入力端子 (XLR×2)
 ステレオ出力 (XLR×2)
 デジタル入出力 (CD/DAT(S/P-DIF) in ×1
 (AES/EBU in ×1, AES/EBUout ×1
 (YAMAHA in/out ×1(DSUB(2CH in 8CH out)))
 ワードクロックIN/OUT (BNC×2)
 MIDI (IN, OUT, THRU)
 SCSIポート (アンフェノール50ピン×2, ターミネーター付属)

	SCSI ID スイッチ×2	(Internal MO, Internal HD)
	電源端子	(ACインレット)
	ファン	
記憶装置	3.5インチフロッピーディスクドライブ(2HD / 2DD両用)	
	オプション記憶装置(他社推奨品)	
	MOドライブ(オプション)	
	3.5インチMOドライブ	フォーマット時: 230Mバイト
	HDドライブ(オプション)	
	3.5インチHDドライブ	フォーマット時: 340 ~ 540Mバイト
外形寸法	ラックマウント方式 4 U	
	W 430mm × D 420mm × H 180mm	
重量	15.8Kg(オプション, メモリー最大拡張時は18Kg)	
定格電源電圧	100V 50/60Hz	
消費電力	75W(オプション, メモリー最大拡張時は130W)	
	内蔵MOD/HDD電源条件MOD/HDD合計で	+5V 2.6Amax +12V 2.3Amax
付属品	ラックマウントイヤー×2	
	オプションSCSIデバイス取付セット×1	
	MOD取付ネジ(メートルネジ×4あるいはインチネジ×4のいずれかを使用)	
	HDD取付ネジ(インチネジ×4)	
	予備ネジ(メートルネジ×4、およびインチネジ×4)	
	束線(3種類)×各1	HDD SCSI IDスイッチ用束線×1 MOD SCSI IDスイッチ用束線×1 HDD パネルLED用束線×1
	SCSIターミネーター(終端用アンフェノール50ピン)×2	
	MIDIケーブル(1m)×1	
	電源コード(3P 2P変換プラグ付)×1	
	サウンドライブラリー	FDセット(20枚組)×1 CD-ROM×1
	取扱説明書セット×1	
	保証書 / 愛用者カード×1	
	ユーザー登録用紙 / 返送用封筒×各1	

オプション(ヤマハ製)

ATGB32 : TGボード(音源拡張ボード(32音)メモリー拡張ボード2枚付)
 ATCB1 : タイムコードボード(SMPTE in / out, MIDI TIME CODE in out)
 フットスイッチ FC4, FC5
 コンピューター通信用ケーブル各種

推奨オプション(他社製)

拡張メモリー

下記の4Mバイト(または1Mバイト)を2枚1組として使用
 アクセスタイム 70ns以下
 ビット幅 ×8bit または×9bit(パリティ付)
 拡張メモリー30 pin SIMM(4Mバイト)
 拡張メモリー30 pin SIMM(1Mバイト)

内蔵用MOドライブ(3.5インチMO:230MB)

FUJITSU:3.5インチ光磁気ディスク装置 M2512A2(2重パネル)(富士通製)

内蔵用HDドライブ(3.5インチHD:340-1278MB)

CONNER:3.5インチハードディスクドライブ CFA340S(340MB)

IBM:3.5インチハードディスクドライブ

DSAS-3360(360MB), DSAS-3540(540MB),

DSAS-3720(720MB), DPES-31080(1,083MB)

SCSIケーブル

MOメディア(3.5インチMO:230MB)

FUJITSU:光磁気ディスクカートリッジ 230MB(商品番号 0240450)

FDメディア(3.5インチ2HD:1.4MB)

周辺機器

CD-ROMプレーヤー(推奨他社モデル)

APPLE:CD-300

外部HDドライブ(推奨他社モデル)

ユニバーサル(株)DH340/C(340MB), DH1060/C(1.06GB)

外部MOドライブ(推奨他社モデル)

ロジテック(株)Eclace/LMO-400

推奨オプションおよび周辺機器については、最新の情報をデジタルインフォメーションセンターにご確認ください。

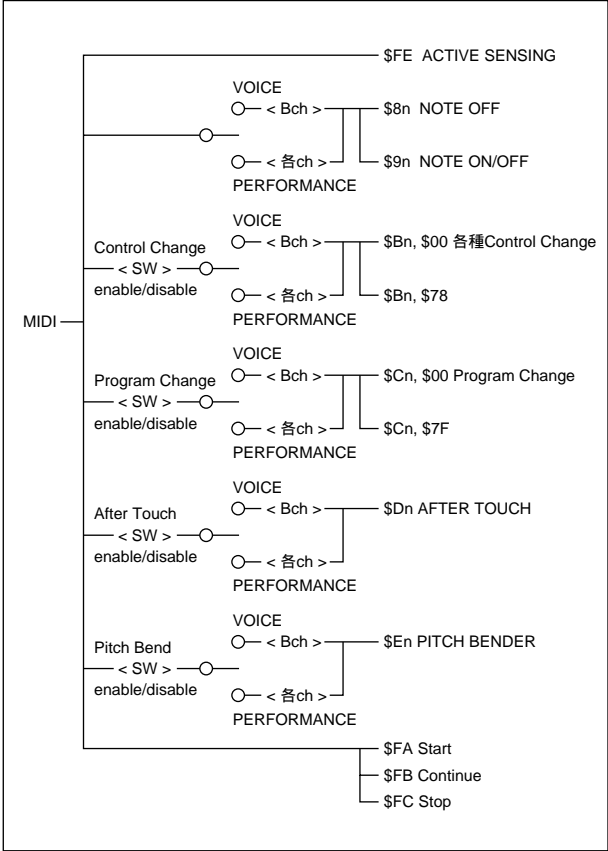
仕様および外観は改良のため変更される場合があります。

MIDIデータフォーマット

1 .MIDI 受信 / 送信 ブロック図

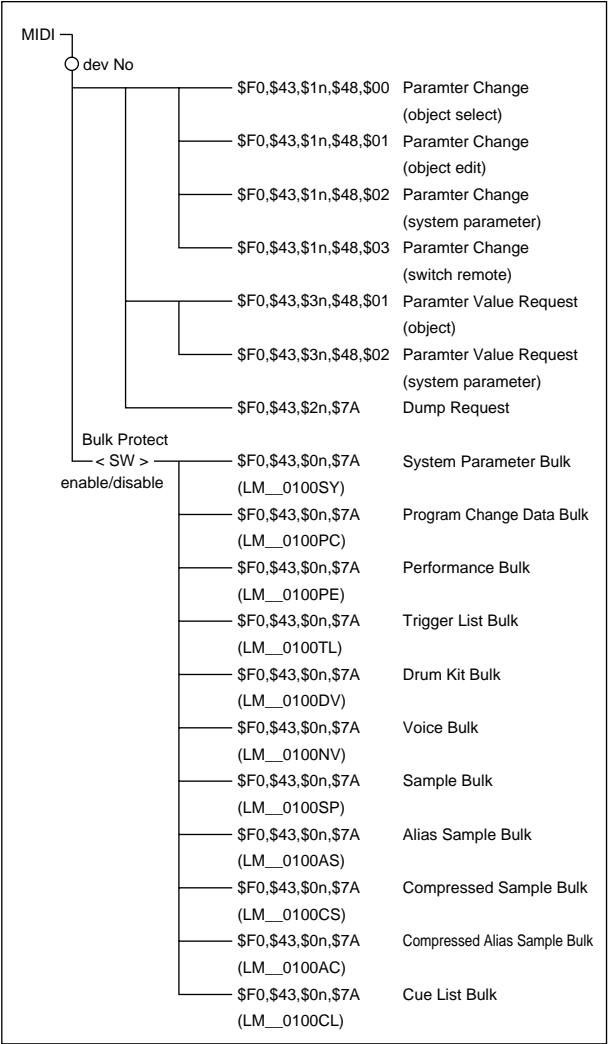
< MIDI 受信条件 > 1/3

Bch : Basic Receive ch.
SW : disable SW.



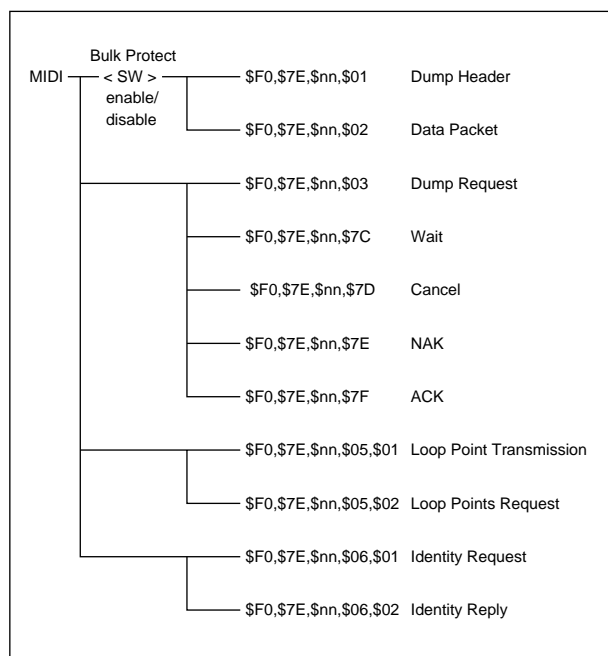
< MIDI 受信条件 > 2/3

SW : BULK protect SW.
n : Device Number

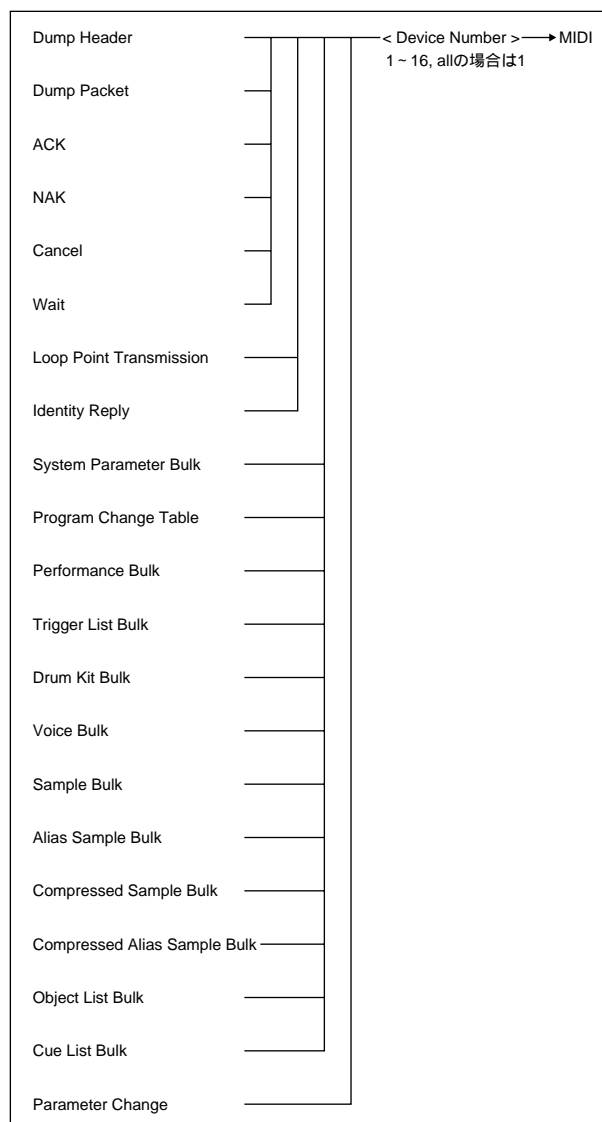


< MIDI 受信条件 > 3/3

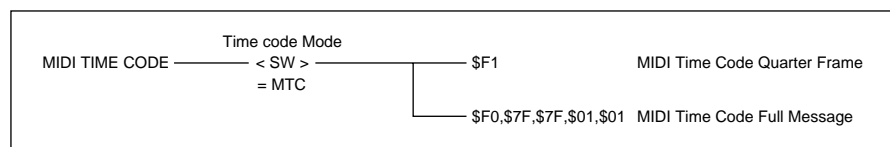
SW : BULK protect SW.
nn : Device Number



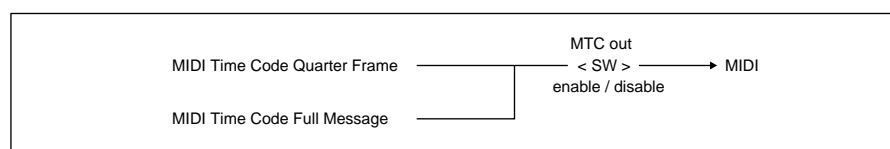
< MIDI 送信条件 >



< MIDI TIME CODE 受信条件 >



< MIDI TIME CODE 送信条件 >



2. チャンネル メッセージ

チャンネルメッセージは受信のみ行う。送信はしない。パフォーマンス以外にフォーカスが設定されている場合にベーシックレシーブチャンネル、ベーシックチャンネルオムニスウィッチに従う。
パフォーマンス動作している場合は各インストゥルメントに設定されているチャンネルに従う。プログラムチェンジに関しては後述を参照のこと。

2.1. 受信

2.1.1. ノート オフ

ノート範囲 C-2 ~ G8

ペロシティ範囲 無効

2.1.2. ノート オン/オフ

ノート範囲 C-2 ~ G8

ペロシティ範囲 0 ~ 127

2.1.3. ポリフォニック アフタータッチ

受信しない。

2.1.4. コントロール チェンジ

下表のパラメーターをコントロールできる。
対象となるオブジェクト共通に動作するもの。

cntrl#	parameter	data rng
7	Volume	0 ~ 127
10	Pan	0 ~ 127
64	Sustain	0 ~ 127
66	Sustenuato	0 ~ 127

ボイス、パフォーマンスにアサインされたボイス

cntrl#	parameter	data rng
5	Portament time	0 ~ 127
65	Portament ON/OFF	0 ~ 127
0-120	pmod	0 ~ 127*
0-120	amod	0 ~ 127*
0-120	fcmmod	0 ~ 127*
0-120	fcbias	0 ~ 127*
0-120	fcbiasLp	0 ~ 127*
0-120	fcbiasHp	0 ~ 127*
0-120	Q	0 ~ 127*
0-120	egbias	0 ~ 127*
0-120	panbias	0 ~ 127*
0-120	pitchbias	0 ~ 127*
0-120	volume	0 ~ 127*
0-120	LFO speed	0 ~ 127*
0-120	relative AEG attack	0 ~ 127*
0-120	relative AEG release	0 ~ 127*
0-120	relative PEG attack	0 ~ 127*
0-120	relative PEG release	0 ~ 127*
0-120	relative FEG attack	0 ~ 127*
0-120	relative FEG release	0 ~ 127*
0-120	pitch bend	0 ~ 127*
0-120	latch play	0 ~ 127
0-120	gate	0 ~ 127
0-120	effect control1 - 52	0 ~ 127*

*印は Control Matrixの設定による。

2.1.5. モード メッセージ

対象となるオブジェクト共通に動作するもの

cntrl#	parameter	data rng
120	All sound off	0 ~ 127
121	Reset all controllers	0 ~ 127
123	All notes off	0 ~ 127
124	OMNI mode off	0 ~ 127
125	OMNI mode ON	0 ~ 127

ボイス、パフォーマンスにアサインされたボイス

cntrl#	parameter	data rng
126	mono mode	0 ~ 127
127	poly mode	0 ~ 127

2.1.6. プログラム チェンジ

プログラムチェンジを受信したとき、本機は以下のような指定したオブジェクトへのフォーカスの切り換えあるいはパフォーマンス内部のインストゥルメントのノーマルボイス、ドラムボイス、トリガーリスト、サンプルの切り換えのどちらかをおこなう。

(A) プログラムチェンジチャンネルがベーシックレシーブチャンネルと一致している、あるいはベーシックチャンネルオムニスウィッチがオンである。

(B) プログラムチェンジがイネーブルである。

上の2つの条件がともに満足される場合には、プログラムチェンジ&ロードを検査し、該当すればロードをおこなう。

上の2つの条件のどちらかあるいは両方が満足しない場合には

(C) 現在パフォーマンスにフォーカスがあたっている。

(D) プログラムチェンジテーブルの中身がパフォーマンス以外である。

が検査され、(C) (D) がともに満足される場合は、インストゥルメントのMIDIレシーブチャンネルと比較し、一致したインストゥルメントすべてについて、そのインストゥルメントの音色が変更される。

(C) (D) のどちらかあるいは両方が満足しない場合には何もしない。

2.1.7. ピッチ ベンド

MSBの7ビットを取り、動作する。

2.1.8. チャンネル アフタータッチ

受信する。

3.リアルタイムメッセージ

3.1.受信

3.1.1.スタートおよびコンティニュー

レコーディングモードでスタートトリガーがSTART/CONTの場合、レコーディングを開始する。

キューリストが選択されている場合、スタートでキューリストの発音を開始、コンティニューで前回ストップした位置からキューリストの発音を開始する。発音モードは、システムパラメーターの Time Code Mode に従う。

3.1.2.ストップ

レコーディングモードでストップトリガーがSTOPの場合、レコーディングを終了する。

キューリストが選択されている場合、キューリストの発音を終了する。

3.1.3.アクティブセンシング

一度アクティブセンシングを受信後、約400msec以上MIDI入力信号がない場合はMIDI受信バッファをクリアし、音源のdamp処理を行う。

4.UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE

4.1.SAMPLE DUMP STANDARD

送信はサンプルエディットの "Bulk" でスタンダードフォーマットを実行したとき、あるいはサンプルダンプリクエストを受信したときに行う。

MIDI 接続が open loop か closed loop かは自動判定し、ハンドシェイクありなしを自動的に切り換える。

各メッセージのチャンネルナンバーがデバイスナンバーと一致する場合にそのメッセージは有効となる。

サンプルナンバーは0~1023の範囲(表示上1~1024)でサンプルオブジェクトに自動的に割り当てられる。送信時はこの番号あるいは指定される番号が用いられる。受信では0~16383の範囲のサンプルナンバーを認識し、Sample number nnnnn を名前に付加した "MIDI nnnnn" として保持される。

4.1.1.Dump Request

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	03
4	0sssssss	sssssss = Sample number (LSB first)
5	0sssssss	sssssss =
6	11110111	F7

本メッセージを受信した場合、サンプルナンバーに該当するサンプルを検索し、該当するサンプルが存在するならば Dump Header を送信する。該当サンプルが存在しなければ処理を終了する。

本メッセージの送信は行わない。

4.1.2.ACK

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	7F
4	0ppppppp	ppppppp = Packet number
5	11110111	F7

受信側がパケットを正しく受信したことを示すメッセージである。

"Packet number" は正しく認識されたパケットの番号を表す。

本メッセージは送受信される。

4.1.3.NAK

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	7E
4	0ppppppp	ppppppp = Packet number
5	11110111	F7

受信側がパケットを正しく受信できなかったを示すメッセージである。

"Packet number" は認識されなかったパケットの番号を表す。

本メッセージは送受信される。

4.1.4.Cancel

0	11110000	F0
1	01111110	7D
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	7D
4	0ppppppp	ppppppp = Packet number
5	11110111	F7

ダンプの中止を示すメッセージである。"Packet number" は中止したパケットの番号を表す。

本メッセージは送受信される。

4.1.5.Wait

0	11110000	F0
1	01111110	7C
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	7C
4	0ppppppp	ppppppp = Packet number
5	11110111	F7

ダンプの一時停止を示すメッセージである。

本メッセージは送受信される。

4.1.6.Dump Header

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	01
4	0sssssss	sssssss = Sample number (LSB first)
5	0sssssss	sssssss =
6	0eeeeeee	eeeeeee = Sample format
7	0ffffff	ffffff = Sample period (LSB first)
8	0ffffff	ffffff =
9	0ffffff	ffffff =
10	0ggggggg	ggggggg = Sample length (LSB first)
11	0ggggggg	ggggggg =
12	0ggggggg	ggggggg =
13	0hhhhhhh	hhhhhhh = Sustain loop start point (LSB first)
14	0hhhhhhh	hhhhhhh =
15	0hhhhhhh	hhhhhhh =
16	0iiiiiii	iiiiiii = Sustain loop end point (LSB first)
17	0iiiiiii	iiiiiii =
18	0iiiiiii	iiiiiii =
19	0jjjjjjj	ppppppp = Loop type
20	11110111	F7

ダンプのヘッダ部である。

名前	範囲	内容
Sample format	8 ~ 28	サンプル 1 ワードあたりの bit 数
Sample period	0 ~ 2097151	サンプルレート (nSec 単位)
Sample lenrth	0 ~ 2097151	データ数 (ワード単位)
Sustain Loop start point	0 ~ 2097151	ループスタートアドレス (ワード単位)
Sustain Loop end point	0 ~ 2097151	ループエンドアドレス (ワード単位)
Loop type	\$00/\$01/\$7F	ループタイプ \$00=forward only, \$01=backward/forward, \$7F=Loop off

本メッセージは送受信される。

4.1.7. Data Packet

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	02
4	0ppppppp	ppppppp = Packet number
5	0ddddd	ddddd
		Sample data (120byte)
124	0ddddd	ddddd
125	0lllllll	lllllll = Checksum
126	11110111	F7

ダンプのデータ部である。

本メッセージは送受信される。

4.2. MULTIPLE LOOP POINT MESSAGES

4.2.1. Loop Point Transmission

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	05
4	00110100	01
5	0sssssss	sssssss = Sample number (LSB first)
6	0sssssss	sssssss =
7	0bbbbbbb	bbbbbbb = Loop number (LSB first)
8	0bbbbbbb	bbbbbbb =
9	0ccccccc	sssssss = Loop type
10	0ttttttt	ttttttt = Loop start address (LSB first)
11	0ttttttt	ttttttt =
12	0ttttttt	ttttttt =
13	0eeeeeee	eeeeeee = Loop end address (LSB first)
14	0eeeeeee	eeeeeee =
15	0eeeeeee	eeeeeee =
16	11110111	F7

ループポイントデータである。

名前	範囲	内容
Loop number	0 ~ 16383	ループ番号 16383 (\$7F,\$7F) ならば全ループをdelete
Loop type	\$00/\$01/\$7F	ループタイプ \$00=forward only, \$01=backward/forward, \$7F=Loop off
Loop start address	0 ~ 2097151	ループスタートアドレス (ワード単位)
Loop end address	0 ~ 2097151	ループエンドアドレス (ワード単位)

サンプルにリリースループが存在する場合、サンプルダンプに続いて本メッセージを送信する。あるいはLoop Point Requestメッセージ受信に対する応答として本メッセージを送信する。

4.2.2. Loop Point Request

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	05
4	00110100	02
5	0sssssss	sssssss = Sample number (LSB first)
6	0sssssss	sssssss =
7	0bbbbbbb	bbbbbbb = Loop number (LSB first)
8	0bbbbbbb	bbbbbbb =
9	11110111	F7

ループポイント要求メッセージである。

名前	範囲	内容
Loop number	0 ~ 16383	ループ番号 16383 (\$7F,\$7F) ならば全ループを要求

本メッセージは受信のみである。

4.3. INQUIRY MESSAGE

4.3.1. Identity Request

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	06
4	00110100	01
5	11110111	F7

機器固有の情報の照会を要求するメッセージである。

本メッセージは受信のみである。

4.3.2. Identity Reply

0	11110000	F0
1	01111110	7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00110100	06
4	00110100	02
5	01000011	43 = Manufacturers System Exclusive ID code
6	0ffffff	ffffff = Device family code (LSB first)
7	0ffffff	ffffff =
8	0ddddd	ddddd = Device family number code (LSB first)
9	0ddddd	ddddd =
10	0vvvvvvv	vvvvvvv = Software revision level. Format device specific
11	0vvvvvvv	vvvvvvv = (LSB first)
12	0vvvvvvv	vvvvvvv =
13	0vvvvvvv	vvvvvvv =
14	11110111	F7

Identity Requestメッセージ受信に対して機器固有の情報の照会を返答するメッセージである。

名前	範囲	内容
Device family code	0041	LM
Device family number code	0064	#0100
Software revision level	0100-nnnn	A7000ソフトウェアバージョン

本メッセージはIdentity Requestメッセージ受信に対する送信のみ行う。

5.YAMAHA SYSTEM EXCLUSIVE

5.1. バルク ダンプ

送信は各エディットモードの"Bulk" あるいはMIDIユーティリティの"Bulk" を実行したとき、あるいはダンプリクエストを受信した時に行う。

受信はバルクプロテクトがオフのとき可能である。

データフォーマット

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0000nnnn	nnnn = Device Number
3	00001010	7A
4	0bbbbbbb	byte数
5	0bbbbbbb	同上
6	01001100	4C (ASCII"L")
7	01001101	4D (ASCII"M")
8	00100000	20 (ASCII" ")
9	00100000	20 (ASCII" ")
10	00110000	30 (ASCII"0")
11	00110001	31 (ASCII"1")
12	00110000	30 (ASCII"0")
13	00110000	30 (ASCII"0")
14	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name 末尾 (ASCII)
15	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name 末尾 (ASCII)
16	0ccccccc	object name (ASCII)
31	0ccccccc	
32	0ddddd	ddddd = data
	0sssssss	sssssss = check_sum
	11110111	F7

14,15バイト目のdata format name 末尾によりバルクデータの種別は以下のようになる。

mm	データの種別
SY	システムパラメーター バルク ダンプ
PC	プログラムチェンジデータ バルク ダンプ
PE	パフォーマンス バルク ダンプ
TL	トリガーリスト バルク ダンプ
DV	ドラムボイス バルク ダンプ
NV	ノーマルボイス バルク ダンプ
CL	キューリストバルク ダンプ
SP	サンプル バルク ダンプ
AS	エイリアスサンプル バルク ダンプ
CS	コンプレッドサンプル バルク ダンプ
AC	エイリアスコンプレッドサンプル バルク ダンプ
OL	オブジェクトリスト バルク ダンプ

注) mmはASCIIコードである

object nameはバルクデータに付けられている名前である。ただし、システムパラメーターとオブジェクトリストは常に20 (ASCII" ") が8バイトである。

各バルクダンプにてヘッダを含めたデータが4096byte以上である 場合、データを4096byteごとに区切り、全データを上記フォーマットで送信する。

dataはバイトを上位ニブル、下位ニブルの順序で分割している。データ内容の詳細は付表1を参照のこと。

5.2. ダンプリクエスト

ダンプリクエストを受信したときバルクダンプ送信を行う。

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0000nnnn	nnnn = Device Number
3	00001010	7A
4	01001100	4C (ASCII"L")
5	01001101	4D (ASCII"M")
6	00100000	20 (ASCII" ")
7	00100000	20 (ASCII" ")
8	00110000	30 (ASCII"0")
9	00110001	31 (ASCII"1")
10	00110000	30 (ASCII"0")
11	00110000	30 (ASCII"0")
12	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name 末尾
13	0mmmmmmm	mmmmmmm = data format name 末尾
14	0ccccccc	object name
29	0ccccccc	
30	11110111	F7

12, 13バイト目のdata format name 末尾により送信データの種別は以下のように対応する。

mm	データの種別
SY	システムパラメーター バルク ダンプ
PC	プログラムチェンジデータ バルク ダンプ
PE	パフォーマンス バルク ダンプ
TL	トリガーリスト バルク ダンプ
DV	ドラムボイス バルク ダンプ
NV	ノーマルボイス バルク ダンプ
CL	キューリスト バルク ダンプ
SP	サンプル バルク ダンプ
AS	エイリアスサンプル バルク ダンプ
CS	コンプレッドサンプル バルク ダンプ
AC	エイリアスコンプレッドサンプル バルク ダンプ
OL	オブジェクトリスト バルク ダンプ

注) mmはASCIIコードである

object nameはデータに付けられている名前である。data format name と object nameにより指定されるデータをバルク送信する。

ただし、システムパラメータとオブジェクトリストの場合object nameは意味を持たず data format nameのみでバルク送信をする。

5.3. パラメーターチェンジ

送信は parameter value requestを受信したときに行う。objectが対象となる場合、まず object名を指定する parameter change で変更対象を設定し、その後に parameter item に対する個別の parameter change を設定する。

5.3.1. パラメーターチェンジ (object select)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0001nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000000	00
5	0ccccccc	object name (16byte)
20	0ccccccc	
22	0ttttttt	object type
21	11110111	F7

object 指定メッセージとして機能する。

object typeは次の表に従う。

t	データの種類
4	パフォーマンス バルク ダンプ
3	トリガーリスト バルク ダンプ
1	ドラムボイス バルク ダンプ
0	ノーマルボイス バルク ダンプ
14	キューリスト バルク ダンプ
2	サンプル バルク ダンプ
6	エイリアスサンプル バルク ダンプ
7	コンプレッドサンプル バルク ダンプ
8	エイリアスコンプレッドサンプル バルク ダンプ

5.3.2. パラメーターチェンジ (object edit)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0001nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000001	01
5	0ppppppp	
		parameter (6byte)
10	0ppppppp	
11	0ddddd	
		data
	0ddddd	
	11110111	F7

指定された object の parameter change として機能する。

parameter は付表1を参照のこと。

dataはバイトを上位ニブル、下位ニブルの順序で分割している。データサイズおよび内容の詳細は付表1を参照のこと。

5.3.3. パラメーターチェンジ (system parameter)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0001nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000001	02
5	0ppppppp	
		parameter (6byte)
10	0ppppppp	
11	0ddddd	
		data
	0ddddd	
	11110111	F7

system parameter の parameter change として機能する。

parameter は付表2を参照のこと。

dataはバイトを上位ニブル、下位ニブルの順序で分割している。データサイズおよび内容の詳細は付表2を参照のこと。

5.3.4. パラメーターチェンジ (switch remote)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0001nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000001	03
5	0ppppppp	switch number
6	00000000	00
10	00000000	00
11	0ddddd	data
27	11110111	F7

switch remote として機能する。

switch number は付表3を参照のこと。

switch number 126, 127の場合を除き、dataは\$00-\$3Fのときスイッチオフ、\$40-\$7Fのときスイッチオンである。

switch numberが126 (ジョグ) のとき、dataから64引いた値がジョグの回転数に相当するパルス数 (10パルス/回転相当) となり正数ならば右回転、負数では左回転と等価である。

switch numberが127 (シャトル) のとき、dataから64引いた値が-8から+7の範囲でシャトル位置に対応する。

本メッセージは受信のみである。

5.3.5. パラメーターリクエスト (object)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0011nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000000	01
5	0ppppppp	
		parameter (6byte)
10	0ppppppp	
11	11110111	F7

指定 object のパラメーターを parameter change として送信要求する。

parameter は付表1を参照のこと。

本メッセージは受信のみである。

5.3.6. パラメーターリクエスト (system parameter)

0	11110000	F0
1	01000011	43
2	0011nnnn	nnnn = Device Number
3	01001000	48 g=18,h=0
4	00000000	02
5	0ppppppp	
		parameter (6byte)
10	0ppppppp	
11	11110111	F7

システムパラメーターを parameter change として送信要求する。

parameter は付表2を参照のこと。

本メッセージは受信のみである。

付表1：音色パラメーター

各オブジェクトの bulk dump データ形式

p	offset	10進数	
s	data size	UC	符号なし8ビット
		SC	符号付き8ビット (2の補数)
		US	符号なし16ビット
		SS	符号付き16ビット (2の補数)
		UL	符号なし32ビット
		SL	符号付き32ビット (2の補数)
v	value	SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する
			10進数
		c	¥を除く表示可能なASCIIコード
		b	ビットマップ。 ビット位置はnameの欄を参照のこと
		max	data sizeで表現可能な最大数

パフォーマンスバルクダンプ

p	s	v	name
----- common parameter -----			
0000	UC	4	obj type (performance)
0001	UC	0	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*8	0-255	key word number (注4)
0026	UL	0-max	date
0030	UL	0	size
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	0-128	program change number
0068	UL	0	reserved
----- system effect parameter -----			
0072	UC	b	b0:control reset,b1:voice effect owner
0073	UC	0-127	stereo level
0074	UC	0-16	active inst number
0075	UC	-	reserved
----- inst parameter -----			
----- inst 1 -----			
0076	UC*16	c	voice name
0092	UL	-	reserved
0096	UC	0-8	voice type
0097	UC	0-16	MIDI receive channel
0098	UC	0-127	inst level
0099	SC	± 63	fine tune
0100	SC	± 127	note shift
0101	UC	0-127	note limit low
0102	UC	0-127	note limit high
0103	UC	b	b2:stereo out sw,b3:drum assign out,b4:solo sw, b6:mute sw,b7:inst sw
0104	SC	± 63	pan
0105	UC	0-1	pan mode
0106	UC	0-127	effect send level
0107	UC	0-2	assign priority
0108	UC	b	assignable output sw b0:AS1,b1:AS2,...,b7:AS8
0109	UC	-	reserved

----- inst2...inst16 -----

:

voice name から reservedまでを15回繰り返し

:

----- system effect parameter -----			
0620	UC	0-127	sys efct send level
0621	UC	0-127	sys efct return level
0622	SC	± 63	sys efct return pan
0623	UC	b	b3:sys efct Bypass B,b4:sys efct Bypass A, b5:sys efct mono return sw,b6:sys efct return sw, b7:sys efct send sw
0624	UC	0-5	sys efct A type
0625	UC	0-11	sys efct B type
0626	SS*10		sys efct A parameter (注1)
0646	SS*10		sys efct B parameter (注1)
----- voice effect parameter -----			
0666	UC	0	reserved
0667	UC	0-1	voice effect enable sw
0668	UC	1-3	voice effect group
0669	UC	0-17	voice effect type (注3)
0670	SS*52		voice effect parameters (注2)

(注1) 付表1の末尾システムエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注2) 付表1の末尾ボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

ノーマルボイスバルクダンプ

p	s	v	name
----- common parameter -----			
0000	UC	0	obj type (voice)
0001	UC	0	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*8	0-255	key word number (注6)
0026	UL	0-max	date
0030	UL	0	size
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	0-128	program change number
0068	UL	0	reserved
----- voice effect parameter -----			
0072	UC	0	reserved
0073	UC	0-1	voice effect enable sw
0074	UC	1-3	voice effect group
0075	UC	0-17	voice effect type (注3)
0076	SS*52		voice effect parameters (注2)
----- voice parameter -----			
0180	UC	0-127	level
0181	SC	± 63	fine tune
0182	SC	± 127	note shift
0183	UC	0-96	MIDI pitch bend type

MIDIデータフォーマット

```

----- controller 1 -----
0184 UC 0-122 ctrl matrix input device (注4)
0185 UC 0-75 ctrl matrix output function (注5)
0186 SC ± 127 ctrl matrix device offset
0187 SC ± 63 ctrl matrix range
----- controller2-8 -----
:
ctrl matrix input deviceからctrl matrix rateまでを7回繰り返し
:
-----
0216 UC 0-7 velocity curve
0217 UC 0-127 velocity low limit
0218 SC ± 127 velocity offset
0219 UC 0-127 microtune center note
0220 SC ± 24 microtune rate
0221 UC 0-1 microtune type
0222 SS*12 ± 1024 microtune table
0246 UC 0-63 random pitch
0247 UC 0-12 MIDI pitch bend range
0248 UC 0-1 mono/poly
0249 UC 0-1 portamento mode
0250 UC 0-127 portamento time
0251 SC ± 63 relative EG attack
0252 SC ± 63 relative EG release
0253 SC ± 63 relative fc for LPF
0254 SC ± 63 relative fc for HPF
0255 SC ± 63 relative key velocity sensitivity
0256 SC ± 63 relative key velocity sensitivity for LPF
0257 SC ± 63 relative key velocity sensitivity for HPF
0258 SC ± 63 relative LFO speed
0259 SC ± 63 relative LFO depth
0260 UC 0-2 damp rate
0261 UC 0-4 number of elements
----- element parameter -----
0262 UC*8 c element Label
0270 UC 0-127 level
0271 SC ± 63 fine tune
0272 SC ± 127 note shift
0273 SC ± 7 detune
0274 UC 0-127 keybank x-fade width
0275 UC 0-1 microtune enable
0276 UC*4 0-127 level scaling BP 1-4
0280 UC*4 0-127 level scaling offset 1-4
0284 UC*2 0-127 velocity scaling BP1,2
0286 UC*2 0-127 velocity scaling r1,2
0288 SC ± 63 key velocity sensitivity
0289 UC b b4:voice effect send sw,b5:fixed pitch mode,
b6:1 ,b7:mute sw
0290 UC 0-7 amp mod sensitivity
0291 UC 0-7 pitch mod sensitivity
0292 UC 0-7 frequency mod sensitivity
0293 UC 0-127 amp mod depth
0294 UC 0-127 pitch mod depth
0295 UC 0-127 frequency mod depth
0296 UC*6 0-127 amplitude EG r1-4,rr1-2
0302 UC*7 0-127 amplitude EG l0-4,rl1-2
0309 UC 0-3 amplitude EG loop

```

```

0310 SC ± 7 amplitude EG rate scaling
0311 SC ± 63 amplitude EG rate velocity sensitivity
0312 UC 0-127 LFO speed
0313 UC 0-127 LFO delay time
0314 UC b b0-b2:LFO wave select,b3:LFO Pitch Modulation
phase invert,b4:LFO amplitude mod phase invert,
b5-b7:LFO init phase
0315 UC*2 0-127 EGBias BP 1,2
0317 UC*2 0-127 EGBias rate 1,2
0319 UC*6 0-127 pitch EG r1-4,rr1-2
0325 SC*7 ± 63 pitch EG l0-4,rl1-2
0332 UC 0-24 pitch EG range
0333 UC 0-3 pitch EG loop
0334 SC ± 7 pitch EG rate scaling
0335 SC ± 63 pitch EG velocity sensitivity
0336 UC 0-8 self amplitude mod sensitivity
0337 UC - reserved
----- filter parameter -----
0338 UC 0-10 filter initialize type
0339 UC 0-127 filter initialize fc
0340 UC 0-127 filter initialize width
0341 UC 0-127 filter initialize Q
0342 SC ± 63 filter initialize velocity sensitivity
0343 UC 0-1 filter unit connection
0344 UC 0-127 LFO speed
0345 UC 0-127 LFO delay time
0346 UC b b0-b2:LFO wave select,b3:LFO phase invert,
b5-b7:LFO init phase
0347 SC ± 7 EG rate scaling
0348 UC 0-6 velocity mode
0349 UC 0-4 fc self mod sensitivity
----- filter unit 2 -----
0350 UC 0-4 filter unit 2 type
0351 UC 0-127 filter unit 2 Q
0352 UC*4 0-127 filter unit 2 scaling BP 1-4
0356 SC*4 ± 127 filter unit 2 scaling offset 1-4
0360 UC*6 0-127 filter unit 2 EG r1-4,rr1-2
0366 SC*7 ± 127 filter unit 2 EG fc0-4,rfc1-2
0373 UC 0-3 filter unit 2 EGloop
0374 SC ± 63 filter unit 2 velocity sensitivity
0375 UC 0-127 filter unit 2 fc
----- filter unit 1 -----
0376 UC 0-4 filter unit 1 type
0377 UC 0-127 filter unit 1 Q
0378 UC*4 0-127 filter unit 1 scaling BP 1-4
00379 SC*4 ± 127 filter unit 1 scaling offset 1-4
0383 UC*6 0-127 filter unit 1 EG r1-4,rr1-2
0389 SC*7 ± 127 filter unit 1 EG fc0-4,rfc1-2
0396 UC 0-3 filter unit 1 EG loop
0397 SC ± 63 filter unit 1 velocity sensitivity
0398 UC 0-127 filter unit 1 fc

```

```

:
template noからfcまでを3回繰り返し
:
-----

```

----- keybank parameter -----

0591	UC*16	c	sample name L
0607	UC*16	c	sample name R
0623	UL*2	0	reserved
0631	UC*2	0-8	sample type L,R
0633	UC*2	0-127	level L,R
0635	SC	± 63	fine tune
0636	SC	± 127	note shift
0637	UC	± 127	note limit high
0638	UC	± 127	note limit low
0639	UC	b	b0:note x-fade low sw,b1:note x-fade high sw, b5:stereo/mono sw,b6:1 ,b7:mute sw
0640	UC	-	reserved
0641	SC	± 63	velocity address
0642	UC	0-3	filter bank number
0643	US	0-65535	address offset
0645	SC*2	± 63	pan L,R
0647	SC	± 63	relative EG attack
0648	SC	± 63	relative EG release
0649	SC	± 63	relative fc for LPF
0650	SC	± 63	relative fc for HPF

:

sample name Lからrelative fc for HPFまでを31回繰り返し

:

:

element nameからrelative fc for HPFまでを3回繰り返し

:

(注2) 付表1の末尾ボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) 0-120:control change,121:after Touch,122:pitch bend

(注5) 0:no use

(注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

ドラムボイスパルクダンプ

p	s	v	name
----- commom parameter -----			
0000	UC	1	obj type (drum)
0001	UC	0	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*8	0-255	key word number (注4)
0026	UL	0-max	date
0030	UL	0	size
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	0-128	program change number
0068	UL	0	reserved
----- voice effect parameter -----			
0072	UC	0	reserved
0073	UC	0-1	voice effect enable sw
0074	UC	1-3	voice effect group
0075	UC	0-17	voice effect type (注3)
0076	SS*52		voice effect parameters (注2)

----- drum parameter -----

0180	UC*128	0-64	keybank map P2=0 (C-2) ...127 (G8)
0308	UC	0-127	level
0309	UC	0-12	MIDI pitch bend range
0310	UC	0-120	level device
0311	UC	0-7	velocity curve
0312	UC	0-127	velocity low limit
0313	SC	± 127	velocity offset
0314	SC	± 63	relative EG attack
0315	SC	± 63	relative EG release
0316	SC	± 63	relative fc for LPF
0317	SC	± 63	relative fc for HPF
0318	SC	± 63	relative key velocity sensitivity
0319	SC	± 63	relative key velocity sensitivity for LPF
0320	SC	± 63	relative key velocity sensitivity for HPF
0321	UC	1-64	number of keybank
0322	UC	b	b0:voice effect stereo out sw
0323	UC	0-255	voice effect assignable output sw b0:AS1,...,b7:AS8

----- keybank parameter -----

0324	UC	0-127	level
0325	SC	± 63	fine tune
0326	SC	± 127	note shift
0327	UC	0-15	alternate group
0328	SC	± 63	key velocity sensitivity
0329	UC*6	0-127	amplitude EG r1-4,rr1-2
0335	UC*7	0-127	amplitude EG l0-4,rl1-2
0342	UC	0-3	amplitude EG loop
0343	SC	± 63	amplitude EG rate velocity sensitivity
0344	UC*6	0-127	pitch EG r1-4,rr1-2
0350	SC*7	± 63	pitch EG l0-4,rl1-2
0357	UC	0-24	pitch EG range
0358	UC	0-3	pitch EG loop
0359	SC	± 63	pitch EG velocity sensitivity
0360	UC	0-255	assignable output sw
0361	UC	b	b1:stereo out sw,b2:effect send sw, b3:pitch bend enable sw,b4:trigger mode, b5:fixed pitch mode,b6:1 ,b7:mute sw
0362	UC	0-63	random pitch
0363	UC	0-8	self amplitude mod sensitivity

----- filter parameter -----

0364	UC	0-10	filter initialize type
0365	UC	0-127	filter initialize fc
0366	UC	0-127	filter initialize width
0367	UC	0-127	filter initialize Q
0368	SC	± 63	filter initialize velocity sensitivity
0369	UC	0-1	filter unit connection 0:cascade,1:pararel
0370	UC	0	reserved
0371	UC	0	reserved
0372	UC	0	reserved
0373	SC	0	reserved
0374	UC	0-6	velocity mode
0375	UC	0-4	fc self mod sensitivity

MIDIデータフォーマット

----- filter unit 2 -----			
0376	UC	0-4	filter unit 2 type
0377	UC	0-127	filter unit 2 Q
0378	UC*4	0	reserved
0382	SC*4	0	reserved
0386	UC*6	0-127	filter unit 2 amplitude EG r1-4,rr1-2
0392	SC*7	± 127	filter unit 2 amplitude EG fc0-4,rfc1-2
0399	UC	0-3	filter unit 2 amplitude EG loop
0400	SC	± 63	filter unit 2 velocity sensitivity
0401	UC	0-127	filter unit 2 fc
----- filter unit 1 -----			
0402	UC	0-4	filter unit 1 type
0403	UC	0-127	filter unit 1 Q
0404	UC*4	0	reserved
0408	SC*4	0	reserved
0412	UC*6	0-127	filter unit 1 amplitude EG r1-4,rr1-2
0418	SC*7	± 127	filter unit 1 amplitude EG fc0-4,rfc1-2
0425	UC	0-3	filter unit 1 amplitude EG loop
0426	SC	± 63	filter unit 1 velocity sensitivity
0427	UC	0-127	filter unit 1 fc
----- element parameter -----			
0429	UC*16	c	sample name L
0445	UC*16	c	sample name R
0461	UL*2	0	reserved
0469	UC*2	0-8	sample type L,R
0471	UC*2	0-127	level L,R
0473	SC	± 63	fine tune
0474	SC	± 127	note shift
0475	UC*2	0-127	velocity scaling bp1,2
0477	UC*2	0-127	velocity scaling r1,2
0479	SC	± 63	velocity address
0480	UC	b	b2:stereo/mono sw,b3:amplitude EG enable sw, b4:pitch EG enable sw,b5:filter enable sw, b6:1,7:mute sw
0481	US	0-65535	address offset
0483	SC*2	± 63	pan L,R
:			
sample name 1からpan2までを3回繰り返し返し			
:			
:			
levelからpan2までを63回繰り返し返し			
:			

- (注2) 付表1の末尾ボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと
(注3) type数はgroupによって異なる
(注4) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

トリガーリストバルクダンプ

p	s	v	name
----- common parameter -----			
0000	UC	3	obj type (trigger list)
0001	UC	0	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*8	0-255	key word number (注4)
0026	UL	0-max	date

0030	UL	0	size
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	0-128	program change number
0068	UL	0	reserved
----- voice effect parameter -----			
0072	UC	0	reserved
0073	UC	0-1	voice effect enable sw
0074	UC	1-3	voice effect group
0075	UC	0-17	voice effect type (注3)
0076	SS*52		voice effect parameters (注2)
----- triggerlist parameter -----			
0180	UC*128	0-12	keybank map
0308	UC	0-127	level
0309	UC	0-120	level device
0310	UC	0-255	effect assignable output sw b0:AS1,...,b7:AS8
0311	UC	1-12	number of keybank
0312	UC	b	b0:effect stereo out sw
0313	UC	-	reserved
----- keybank parameter -----			
0314	UC*16	c	format ID
0330	UC*16	c	volume name
0346	UC*16	c	sample name L
0362	UC*16	c	sample name R
0378	UC*2	0-127	level L,R
0380	UL	(注1)	address offset
0384	UC*2	0-127	amplitude EG attackrate,release rate
0386	SC*2	± 63	pan L,R
0388	UC	0-127	loop count
0389	SC	± 63	fine tune
0390	SC	± 127	note shift
0391	UC	b	assignable output sw b0:AS1,...,b7:AS8
0392	UC	b	b0:loop sw,b2:stereo out sw,b3:stereo/mono sw, b4:trigger mode,b5:effect send sw,b6:1,b7:mute sw
0393	UC	0-2	key on mode [on/off]
0394	UC*4	-	reserved
:			
format IDからreservedまでを11回繰り返し返し			
:			

- (注1) 0-1, 073, 741, 823
(注2) 付表1の末尾ボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと
(注3) type数はgroupによって異なる
(注4) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

キューリストバルクダンプ

p	s	v	name
----- common parameter -----			
0000	UC	14	obj type (cue list)
0001	UC	0	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*8	0-255	key word number (注4)
0026	UL	0-max	date

0030	UL	0	size
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	0-128	program change number
0068	UL	0	reserved
----- system effect parameter -----			
0072	UC	b	b0:control reset,b1:voice effect owner
0073	UC	0-127	stereo level
0074	UC	0-32	active track no.
0075	UC	0-3	tc type
0076	UC	0	reserved
0077	UC	0-2	fade in curve
0078	UC	0-2	fade out curve
0079	UC	0	reserved
0080	US	0-300	number of cue
0082	UL	0	reserved
0086	TCD_TC (注6)		start offset
0092	TCD_TC*12 (注6)		current time table
----- track parameter -----			
----- track 1 -----			
0164	UC	0-16	MIDI T/R channel
0165	UC	0-2	track type
0166	UC*8	c	track name
0174	UC*8	0	format ID
0182	UC	0-127	volume
0183	SC	± 63	pan
0184	UC	0-1	pan mode
0185	UC	b	output assign b0:AS1,b1:AS2,...,b7:AS8
0186	UC	0-2	assign priority
0187	UC	b	b2:stereo out sw,b3:drum assign out,b4:solo sw, b6:mute sw,b7:track sw
0188	UC	0-127	effect send level
0189	SC	0	reserved
0190	US	0-300	number of cue
0192	SS	-	reserved
0194	UL	0	reserved
----- track2...track32 -----			
:			
MIDI T/R channel から reservedまでを 3 1 回繰り返す			
:			
----- system effect parameter -----			
1252	UC	0-127	sys efct send level
1253	UC	0-127	sys efct return level
1254	SC	± 63	sys efct return pan
1255	UC	b	b3:sys efct Bypass B,b4:sys efct Bypass A, b5:sys efct mono return sw,b6:sys efct return sw, b7:sys efct send sw
1256	UC	0-5	sys efct A type
1257	UC	0-11	sys efct B type
1258	SS*10		sys efct A parameter (注1)
1278	SS*10		sys efct B parameter (注1)
----- voice effect parameter -----			
1298	UC	0	reserved
1299	UC	0-1	voice effect enable sw

1300	UC	1-3	voice effect group
1301	UC	0-17	voice effect type (注3)
1302	SS*52		voice effect parameters (注2)
----- cue parameter -----			
----- cue 1 -----			
1406	UC	0-2	cue type
1407	UC	0-31	track number
1408	TCD_TC (注6)		start time
1414	TCD_TC (注6)		duration time
1420	UC	b	b7:mute sw, b6:mark
1421	UC	0	reserved
1422	US	0	reserved
1424	SS	-	reserved
1426	SS	-	reserved
1428	UL	0	reserved
----- type が 0 の時 -----			
1432	UC*16	c	volume name
1448	UC*16	c	sample name 1
1464	UC*16	c	sample name 2
1480	UC	2,6	sample type 1
1481	UC	2,6	sample type 2
1482	UC	0-127	volume 1
1483	UC	0-127	volume 2
1484	SC	± 63	pan 1
1485	SC	± 63	pan 2
1486	SC	± 63	tune
1487	UC	b	b0:stereo link sw
1488	UL	(注5)	start
1492	UL	(注5)	length
1496	US	0-600	fade in length
1498	US	0-600	fade out length
1500	TCD_TC (注6)		fade out time
1506	UC*136	-	reserved1
----- type が 1 の時 -----			
1432	UL	-	reserved
1436	UC*16	c	voice name
1452	UC	0-2,6-8	voice type
1453	SC	± 63	tune
1454	UC	0-127	note number
1455	UC	0-127	note velocity
1456	UC*186		reserved1
----- type が 2 の時 -----			
1432	UC	0-6	status byte 1
1433	UC	0-6	status byte 2
1434	UC	0-2	data byte size 1
1435	UC	0-2	data byte size 2
1436	UC	0-127	data byte1-1
1437	UC	0-127	data byte2-1
1438	UC	0-127	data byte1-2
1439	UC	0-127	data byte2-2
1440	UC	b	b0:send internal tg sw
1441	UC*201		reserved1
----- cue2...cue (number of cue) -----			
:			
type から reserved1 までを number of cue -1 回繰り返す			
:			

MIDIデータフォーマット

- (注1) 付表1の末尾システムエフェクトパラメータ詳細参照のこと
 (注2) 付表1の末尾ボイスエフェクトパラメータ詳細参照のこと
 (注3) type数はgroupによって異なる
 (注4) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない
 (注5) 0-1,073,741,823
 (注6) TCD_TCについては以下

p	s	v	name
0	UC	0	reserved
1	UC	0-23	hour
2	UC	0-59	min
3	UC	0-59	sec
4	UC	0-29,24,23	frame
5	UC	0,20,40,60	bit

サンプル / コンプレストサンプル / エイリアスサンプル / エイリアスコンプレストサンプルバルクダンプ

p	s	v	name
----- commom parameter -----			
0000	UC	2,6-8	obj type (sample,compressed sample, alias sample, alias compressed sample)
0001	UC	-	reserved
0002	UC*16	c	name
0018	UC*8	0-255	key word number (注6)
0026	UL	0-max	date
0030	UL	0-4194303	size
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	0-128	program change number
0068	UL	0	reserved
----- sample parameter -----			
0072	UL	-	reserved
0076	US	1-65535	fs
0078	UC	0-127	original key
0079	SC	± 63	fine tune
0080	SS	-	reserved
0082	UC	0-127	high key
0083	UC	0-127	low key
0084	UC	0,3	compression format
0085	UC	0-7	loop mode (注5)
0086	SC	± 63	sustain loop fine tune
0087	SC	± 63	release loop fine tune
0088	UC	0-255	compression parameter 1 (LPC A0)
0089	UC	0-255	compression parameter 2 (LPC A1)
0090	UC	0-255	compression parameter 3 (LPC B0)
0091	UC	0-255	compression parameter 4 (LPC B1)
0092	UC	0-255	compression parameter 5 (LPC EXP)
0093	UC	-	reserved
0094	UL	(注1)	wave start address
0098	UL	(注2)	wave length
0102	UL	(注1)	loop start address
0106	UL	(注3)	loop length
0110	UL	(注1)	release loop start address
0114	UL	(注3)	release loop length
0118	UL	-	reserved
0122	US	-	reserved

0124 US*nnnn wave data (nnnn=size) (注4)

(注1) 0-1, 073, 741, 823

(注2) 0-2, 147, 483, 647

(注3) 0-4, 194, 303

(注4) エイリアスサンプル / エイリアスコンプレストサンプルの場合はwavedataなし。

(注5) loop mode=
 0:forward no loop,
 1:forward sustain loop no exit,
 2:forward sustain loop key off exit,
 3:forward sustain & release loop,
 4:forward alternate sustain loop no exit,
 5:reverse no loop,
 6:reverse sustain loop no exit,
 7:reverse alternate sustain loop no exit

(注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

プログラムチェンジ バルクダンプ

p	s	v	name
----- commom parameter -----			
0000	UC	9	obj type (program change)
0001	UC	0	reserved
0002	UC*16	c	reserved
0018	UC*8	-	reserved
0026	UL	-	reserved
0030	UL	0	reserved
0034	UC*16	0	reserved
0050	UC*16	0	reserved
0066	UC	0	reserved
0067	UC	-	reserved
0068	UL	0	reserved
----- program change parameter -----			
0072	UL*128	-	reserved
0584	UC*16	c	program change object name
:			
program change object nameを127回繰り返し			
:			
2632	UC*128	0-8	program change object type
2760	UC*128	-	reserved

オブジェクトリストバルクダンプ

p	s	v	name
----- commom parameter -----			
0000	UC	0-9	obj type
0001	UC*16	c	name
:			
obj typeからnameをメモリーに存在するオブジェクトすべてについて繰り返し			
:			

各音色パラメーターのparameter change object

p0...p5	parameter number	10進数
s	data size	UC 符号なし8ビット
	SC	符号付き8ビット (2の補数)
	US	符号なし16ビット
	SS	符号付き16ビット (2の補数)
	UL	符号なし32ビット
	SL	符号付き32ビット (2の補数)
	SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する
v	value	10進数
	c	¥を除く表示可能なASCIIコード
m	r/w mode	E 発音中の音にすぐ効果が現れる
	R	リードオンリー
	W	ライトオンリー

パフォーマンスパラメーター

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name
----- commom parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	4	R	obj type (performance)
0	1	-	-	-	-	-	-		reserved
0	2	-	-	-	-	UC*16	c	R	name
0	3	-	-	-	-	UC*8	0-255		key word number (注6)
0	4	-	-	-	-	UL	0-max		date
0	5	-	-	-	-	UC	0-1		obj flag mute (注7)
0	6	-	-	-	-	UC	0-128	R	program change number
0	7	-	-	-	-	-	-		reserved
0	8	-	-	-	-	UL	0		size
----- system effect parameter -----									
1	0	-	-	-	-	UC	0-1		controller reset
1	1	-	-	-	-	-	-		reserved
1	2	-	-	-	-	UC	0-127		stereo level
1	3	-	-	-	-	-	-		reserved
1	4	-	-	-	-	UC	0-16		active inst number 0:off
1	5	-	-	-	-	UC	0-1		b0:control reset,b1:voice effect owner, 0:performance,1:inst
1	6	0	-	-	-	UC	0-127	E	sys efct send level
1	6	1	-	-	-	UC	0-127	E	sys efct return level
1	6	2	-	-	-	UC	0-1	E	sys efct send sw
1	6	3	-	-	-	UC	0-1	E	sys efct return sw
1	6	4	-	-	-	SC	± 63	E	sys efct return pan
1	6	5	-	-	-	UC	0-1	E	sys efct mono return sw
1	6	6	0	-	-	UC	0-1	E	sys efct Bypass A
1	6	6	1	-	-	UC	0-1	E	sys efct Bypass B
1	6	7	-	-	-	UC	0-5		sys efct A type
1	6	8	-	-	-	UC	0-11		sys efct B type
1	6	9	0-9	-	-	SS			sys efct A parameter (注1)
1	6	10	0-9	-	-	SS			sys efct B parameter (注1)
1	7	-	-	-	-	UC	0-1	E	solo sw (注5)
----- inst parameter -----									
2	0-15	0	-	-	-	UC	0-1	E	inst sw
2	0-15	1	-	-	-	UC*16	c	R	voice name
2	0-15	2	-	-	-	-	-		reserved
2	0-15	3	-	-	-	UC	0-16		MIDI receive channel
2	0-15	4	-	-	-	UC	0-127	E	level
2	0-15	5	-	-	-	SC	± 63	E	fine tune

MIDIデータフォーマット

2	0-15	6	-	-	-	SC	± 127		note shift
2	0-15	7	-	-	-	SC	± 63	E	pan
2	0-15	8	-	-	-	UC	0-1	E	pan mono sw
2	0-15	9	-	-	-	UC	0-255	E	assignable out sw, b0:AS1,...,b7:AS8
2	0-15	10	-	-	-	UC	0-127		note limit low
2	0-15	11	-	-	-	UC	0-127		note limit high
2	0-15	12	-	-	-	UC	0-1	E	solo sw
2	0-15	13	-	-	-	UC	0-1	E	mute sw (inst on/off)
2	-	-	-	-	-	-	-		reserved
2	0-15	15	-	-	-	UC	0-1		drum assign out
2	0-15	16	-	-	-	UC	0-127		effect send level
2	0-15	17	-	-	-	UC	0-2		assign priority
2	0-15	18	-	-	-	UC	0-1		stereo out sw
2	0-15	19	-	-	-	-	-		reserved
2	0-15	20	-	-	-	UC	0-8	R	voice type (注4)
----- voice effect parameter -----									
5	0	-	-	-	-	UC	1-3		voice effect group
5	1	-	-	-	-	UC	0-17		voice effect type (注3)
5	2	-	-	-	-	UC	0-1		voice effect enable sw
5	3	0-51	-	-	-	SS			voice effect parameters (注2)
5	4	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template no
5	5	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template regist no

(注1) 付表1の末尾システムエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注2) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) 0:voice, 1:drum kit, 2:sample, 3:trigger list, 4:performance, 5:program change, 6:alias sample, 7:compressed sample,8:alias to compressed sample

(注5) 設定可能な値は0のみで全soloがオフ

(注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

(注7) 設定可能な値は0のみでmute解除

ノーマルボイスパラメーター

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name
----- commom parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	0	R	obj type (voice)
0	1	-	-	-	-	-	-		reserved
0	2	-	-	-	-	UC*16	c	R	name
0	3	-	-	-	-	UC*8	0-255		key word number (注6)
0	4	-	-	-	-	UL	0-max		date
0	5	-	-	-	-	UC	0-1		obj flag mute (注7)
0	6	-	-	-	-	UC	0-128	R	program change number
0	7	-	-	-	-	-	-		reserved
0	8	-	-	-	-	UL	0		size
----- voice parameter -----									
1	0	-	-	-	-	UC	0-127	E	level
1	1	-	-	-	-	SC	± 63	E	fine tune
1	2	-	-	-	-	SC	± 127		note shift
1	3	-	-	-	-	UC	0-12	E	MIDI pitch bend range
1	4	0-7	0	-	-	UC	0-122	E	ctrl matrix input device (注4)
1	4	0-7	1	-	-	UC	0-75	E	ctrl matrix output function (注5)
1	4	0-7	2	-	-	SC	± 127	E	ctrl matrix device offset
1	4	0-7	3	-	-	UC	± 63	E	ctrl matrix range
1	5-15	-	-	-	-	-	-		reserved
1	16	-	-	-	-	UC	0-7		velocity curve
1	17	-	-	-	-	UC	0-1		mono/poly 0:poly,1:mono

1	18	-	-	-	-	UC	0-1		microtune type
1	19	-	-	-	-	UC	0-127		microtune center note
1	20	-	-	-	-	SC	± 24		microtune rate
1	21	-	-	-	-	UC	0-51	W	microtune table template no
1	22	0-11	-	-	-	SS	± 1024		microtune table
1	23	-	-	-	-	UC	0-63		random pitch
1	24	-	-	-	-	UC	0-1		portamento mode (0:fingered,1:full time)
1	25	-	-	-	-	UC	0-127	E	portamento time
1	26	-	-	-	-	SC	± 63		relative EG attack
1	27	-	-	-	-	SC	± 63		relative EG release
1	28	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative fc for LPF
1	29	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative fc for HPF
1	30	-	-	-	-	UC	0-2		EG damp (0:slow,1:mid,2:fast)
1	31	-	-	-	-	UC	1-4		number of elements
1	32	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity
1	33	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity for LPF
1	34	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity for HPF
1	35	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative LFO speed
1	36	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative LFO depth
1	37	-	-	-	-	UC	0-96	E	MIDI pitch bend type
1	38	-	-	-	-	UC	0-127		velocity low limit
1	39	-	-	-	-	SC	± 127		velocity offset

----- element parameter -----									
2	0-n	0	-	-	-	UC	0-127	E	level
2	0-n	1	-	-	-	SC	± 63	E	fine tune
2	0-n	2	-	-	-	SC	± 127		note shift
2	0-n	3	-	-	-	SC	± 7	E	detune
2	0-n	4	0-1	-	-	UC	0-127		velocity scaling BP1,2
2	0-n	5	0-1	-	-	UC	0-127		velocity scaling r1,2
2	0-n	6	-	-	-	SC	± 63		key velocity sens
2	0-n	7	-	-	-	UC	0-127		keybank x-fade width
2	0-n	8	-	-	-	UC	0-1		microtune enable
2	0-n	9	-	-	-	UC	0-7	E	amplitude mod sensitivity
2	0-n	10	-	-	-	UC	0-7	E	pitch mod sensitivity
2	0-n	11	-	-	-	UC	0-7	E	frequency mod sensitivity
2	0-n	12	-	-	-	UC	0-127	E	amplitude mod depth
2	0-n	13	-	-	-	UC	0-127	E	pitch mod depth
2	0-n	14	-	-	-	UC	0-127	E	frequency mod depth
2	0-n	15	-	-	-	UC	0-15	W	amplitude EG template no
2	0-n	16	-	-	-	SC	± 63		amplitude EG rate velocity sensitivity
2	0-n	17	0-5	-	-	UC	0-127		amplitude EG r1-4,rr1-2
2	0-n	18	0-6	-	-	UC	0-127		amplitude EG l0-4,r11-2
2	0-n	19	-	-	-	UC	0-3		amplitude EG loop
2	0-n	20	-	-	-	SC	± 7		amplitude EG rate scaling
2	0-n	21	-	-	-	UC	0-127	E	LFO speed
2	0-n	22	-	-	-	UC	0-127		LFO delay time
2	0-n	23	-	-	-	UC	0-1		LFO amplitude mod phase inv
2	0-n	24	-	-	-	UC	0-1		LFO pitch mod phase invert
2	0-n	25	-	-	-	UC	0-7		LFO init phase
2	0-n	26	-	-	-	UC	0-4	E	LFO wave select
2	0-n	27	0-1	-	-	UC	0-127	E	EG bias BP 1,2
2	0-n	28	0-1	-	-	UC	0-127	E	EG bias rate 1,2
2	0-n	29	0-3	-	-	UC	0-127	E	level scaling BP 1-4
2	0-n	30	0-3	-	-	UC	0-127	E	level scaling offset 1-4
2	0-n	31	-	-	-	UC	0-15	W	pitch EG template no
2	0-n	32	0-5	-	-	UC	0-127		pitch EG r1-4,rr1-2
2	0-n	33	0-6	-	-	SC	± 63		pitch EG l0-4,r11-2

MIDIデータフォーマット

2	0-n	34	-	-	-	UC	0-24		pitch EG range
2	0-n	35	-	-	-	SC	± 7		pitch EG rate scaling
2	0-n	36	-	-	-	SC	± 63		pitch EG velocity sensitivity
2	0-n	37	-	-	-	UC	0-3		pitch EG loop
2	0-n	38	-	-	-	UC	0-1	E	element mute sw (element on/off)
2	0-n	39	-	-	-	-	-		reserved
2	0-n	40	-	-	-	UC	32		number of keybank
2	0-n	41	-	-	-	UC*8	c		element label
2	0-n	42	-	-	-	UC	0-1		fixed pitch mode
2	0-n	43	-	-	-	UC	0-1		voice effect send sw
2	0-n	44	-	-	-	UC	0-8	E	self amplitude mod sens
2	0-n	45	-	-	-	UC	0-15	W	amplitude EG template regist no
2	0-n	46	-	-	-	UC	0-15	W	pitch EG template regist no
----- keybank parameter -----									
3	0-n	0-31	0	0-1	-	UC*16	c	R	sample name L,R
3	0-n	0-31	1	0-1	-	-	-		reserved
3	0-n	0-31	2	0-1	-	UC	0-127	E	level L,R
3	0-n	0-31	3	0-1	-	SC	± 63	E	pan L,R
3	0-n	0-31	4	-	-	SC	± 63	E	fine tune
3	0-n	0-31	5	-	-	SC	± 127		note shift
3	0-n	0-31	6	-	-	US	0-65535		address offset
3	0-n	0-31	7	-	-	SC	± 63		velocity address
3	0-n	0-31	8	-	-	UC	0-127		note limit low
3	0-n	0-31	9	-	-	UC	0-127		note limit high
3	0-n	0-31	10	-	-	UC	0-1		note x-fade low sw
3	0-n	0-31	11	-	-	UC	0-1		note x-fade high sw
3	0-n	0-31	12	-	-	UC	0-1	E	mute sw
3	0-n	0-31	13	-	-	-	-		reserved
3	0-n	0-31	14	-	-	UC	0-3		filter bank number
3	0-n	0-31	15	0-1	-	UC	0-8	R	sample type L,R
3	0-n	0-31	16	-	-	UC	0-1		stereo/mono sw (0:mono,1:stereo)
3	0-n	0-31	17	-	-	SC	± 63		relative amplitude EG attack
3	0-n	0-31	18	-	-	SC	± 63		relative amplitude EG release
3	0-n	0-31	19	-	-	SC	± 63	E	relative fc for LPF
3	0-n	0-31	20	-	-	SC	± 63	E	relative fc for HPF
----- filter parameter -----									
4	0-n	0-3	0	-	-	UC	0-10		filter initialize type
4	0-n	0-3	1	-	-	UC	0-127	E	filter initialize fc
4	0-n	0-3	2	-	-	UC	0-127	E	filter initialize width
4	0-n	0-3	3	-	-	UC	0-127	E	filter initialize Q
4	0-n	0-3	4	-	-	UC	0-1		filter unit connection (0:cascade,1:pararel)
4	0-n	0-3	5	-	-	UC	0-127	E	LFO speed
4	0-n	0-3	6	-	-	UC	0-127		LFO delay time
4	0-n	0-3	7	-	-	UC	0-1		LFO phase invert
4	0-n	0-3	8	-	-	UC	0-7		LFO init phase
4	0-n	0-3	9	-	-	UC	0-4	E	LFO wave select
4	0-n	0-3	10	-	-	UC	0-6		velocity mode (0-2:VAW1-3,3:offset,4-6:VA1-3)
4	0-n	0-3	11	-	-	SC	± 7		amplitude EG rate scaling
4	0-n	0-3	12-13	0	-	UC	0-4		filter unit 2,1 type
4	0-n	0-3	12-13	1	-	UC	0-127	E	filter unit 2,1 Q
4	0-n	0-3	12-13	2	-	UC	0-127	E	filter unit 2,1 fc
4	0-n	0-3	12-13	3	0-3	UC	0-127	E	filter unit 2,1 scaling BP 1-4
4	0-n	0-3	12-13	4	0-3	SC	± 127	E	filter unit 2,1 scaling offset 1-4
4	0-n	0-3	12-13	5	-	UC	0-15	W	filter unit 2,1 EG template no
4	0-n	0-3	12-13	6	0-6	SC	± 127	E	filter unit 2,1 EG fc0-4,rfc1-2
4	0-n	0-3	12-13	7	0-5	UC	0-127	E	filter unit 2,1 EG r1-4,rr1-2
4	0-n	0-3	12-13	8	-	UC	0-3		filter unit 2,1 EG loop

4	0-n	0-3	12-13	9	-	SC	± 63		filter unit 2,1 velocity sensitivity
4	0-n	0-3	12-13	10	-	UC	0-15	W	filter unit 2,1 EG template regist no
4	0-n	0-3	14	-	-	SC	± 63		template velocity sensitivity
4	0-n	0-3	15	-	-	UC	0-4		fc self mod sensitivity
----- voice effect parameter -----									
5	0	-	-	-	-	UC	1-3		voice effect group
5	1	-	-	-	-	UC	0-17		voice effect type (注3)
5	2	-	-	-	-	UC	0-1		voice effect enable sw
5	3	0-51	-	-	-	SS			voice effect parameters (注1)
5	4	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template no
5	5	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template regist no

(注1) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注2) p1のnは n=number of elements-1

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) 0-120:control change,121:after Touch,122:pitch bend

(注5) 0:no use,1-70:use

(注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

(注7) 設定可能な値は0のみでmute解除

ドラムボイスパラメーター

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name
----- commom parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	1	R	obj type (drum)
0	1	-	-	-	-	-	-		reserved
0	2	-	-	-	-	UC*16	c	R	name
0	3	-	-	-	-	UC*8	0-255		key word number (注4)
0	4	-	-	-	-	UL	0-max		date
0	5	-	-	-	-	UC	0-1		obj flag mute (注5)
0	6	-	-	-	-	UC	0-128	R	program change number
0	7	-	-	-	-	-	-		reserved
0	8	-	-	-	-	UL	0		size
----- drum parameter -----									
1	0	-	-	-	-	UC	0-127	E	level
1	1	-	-	-	-	UC	0-120		level device
1	2	-	-	-	-	UC	0-7		velocity curve
1	3	-	-	-	-	-	-		reserved
1	4	-	-	-	-	UC	0-12	E	MIDI pitch bend range
1	5	-	-	-	-	UC	1-64		number of keybank
1	6	0-127	-	-	-	UC	0-64		keybank map 0:--
1	7	-	-	-	-	SC	± 63		relative EG attack
1	8	-	-	-	-	SC	± 63		relative EG release
1	9	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative fc for LPF
1	10	-	-	-	-	SC	± 63	E	relative fc for HPF
1	11	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity
1	12	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity for LPF
1	13	-	-	-	-	SC	± 63		relative key velocity sensitivity for HPF
1	14	-	-	-	-	UC	0-255	E	voice effect assignable output sw, b0:AS1,...,b7:AS8
1	15	-	-	-	-	UC	0-127		velocity low limit
1	16	-	-	-	-	SC	± 127		velocity offset
1	17	-	-	-	-	UC	0-1	E	voice effect stereo out sw
----- keybank parameter -----									
2	0-n	0	-	-	-	UC	0-127	E	level
2	0-n	1	-	-	-	SC	± 63	E	fine tune
2	0-n	2	-	-	-	SC	± 127		note shift

MIDIデータフォーマット

2	0-n	3	-	-	-	UC	0-15	W	EG template no
2	0-n	4	0-5	-	-	UC	0-127		EG r1-4,rr1-2
2	0-n	5	0-6	-	-	UC	0-127		EG l0-4,rl1-2
2	0-n	6	-	-	-	UC	0-3		EG loop
2	0-n	7	-	-	-	SC	± 63		EG rate velocity sensitivity
2	0-n	8	-	-	-	SC	± 63		key velocity sensitivity
2	0-n	9	-	-	-	UC	0-15	W	pitch EG template no
2	0-n	10	0-5	-	-	UC	0-127		pitch EG r1-4,rr1-2
2	0-n	11	0-6	-	-	SC	± 63		pitch EG l0-4,rl1-2
2	0-n	12	-	-	-	UC	0-24		pitch EG range
2	0-n	13	-	-	-	SC	± 63		pitch EG velocity sensitivity
2	0-n	14	-	-	-	UC	0-3		pitch EG loop
2	0-n	15	-	-	-	UC	4		number of element
2	0-n	16	-	-	-	UC	0-255		assignable output sw (b0:AS1,...,b7:AS8)
2	0-n	17	-	-	-	UC	0-15		alternative group
2	0-n	18	-	-	-	UC	0-1		fixed pitch mode (0:follow,1:fixed)
2	0-n	19	-	-	-	UC	0-1		trigger mode (0:normal,1:one shot)
2	0-n	20	-	-	-	UC	0-1		pitch bend enable sw
2	0-n	21	-	-	-	UC	0-1	E	mute sw
2	0-n	22	-	-	-	-	-		reserved
2	0-n	23	-	-	-	UC	0-1		effect send sw
2	0-n	24	-	-	-	UC	0-63		random pitch
2	0-n	25	-	-	-	UC	0-1		stereo out sw
2	0-n	26	-	-	-	UC	0-15	W	amplitude EG template regist no
2	0-n	27	-	-	-	UC	0-15	W	pitch EG template regist no
2	0-n	28	-	-	-	UC	0-8	E	self AM sens
----- element parameter -----									
3	0-n	0-3	0	0-1	-	UC*16	c	R	sample name L,R
3	0-n	0-3	1	0-1	-	-	-		reserved
3	0-n	0-3	2	0-1	-	UC	0-127	E	level L,R
3	0-n	0-3	3	0-1	-	SC	± 63	E	pan L,R
3	0-n	0-3	4	-	-	SC	± 63	E	fine tune
3	0-n	0-3	5	-	-	SC	± 127		note shift
3	0-n	0-3	6	-	-	SC	± 63		velocity address
3	0-n	0-3	7	0-1	-	UC	0-127		velocity scaling BP1,2
3	0-n	0-3	8	0-1	-	UC	0-127		velocity scaling r1,2
3	0-n	0-3	9	-	-	-	-		reserved
3	0-n	0-3	10	-	-	UC	0-1		filter enable sw
3	0-n	0-3	11	-	-	UC	0-1		pitch EG enable sw
3	0-n	0-3	12	-	-	UC	0-1		amplitude EG enable sw
3	0-n	0-3	13	-	-	UC	0-1	E	mute sw (element on/off)
3	0-n	0-3	14	-	-	-	-		reserved
3	0-n	0-3	15	-	-	US	0-65535		address offset
3	0-n	0-3	16	0-1	-	UC	0-8	R	sample type L,R
3	0-n	0-3	17	-	-	UC	0-1		stereo/mono sw (0:mono,1:stereo)
----- filter parameter -----									
4	0-n	-	0	-	-	UC	0-10		filter initialize type
4	0-n	-	1	-	-	UC	0-127	E	filter initialize fc
4	0-n	-	2	-	-	UC	0-127	E	filter initialize width
4	0-n	-	3	-	-	UC	0-127	E	filter initialize Q
4	0-n	-	4	-	-	UC	0-1		filter unit connection (0:cascade,1:pararel)
4	0-n	-	5	-	-	-	-		reserved
4	0-n	-	6	-	-	-	-		reserved
4	0-n	-	7	-	-	-	-		reserved
4	0-n	-	8	-	-	-	-		reserved
4	0-n	-	9	-	-	-	-		reserved
4	0-n	-	10	-	-	UC	0-6		velocity mode (0-2:VAW1-3,2:offset,4-6:VA1-3)
4	0-n	-	11	-	-	SC	-		reserved

4	0-n	-	12-13	0	-	UC	0-4		filter unit 2,1 type
4	0-n	-	12-13	1	-	UC	0-127	E	filter unit 2,1 Q
4	0-n	-	12-13	2	-	UC	0-127	E	filter unit 2,1 fc
4	0-n	-	12-13	3	0-3	UC	-	E	reserved
4	0-n	-	12-13	4	0-3	SC	-	E	reserved
4	0-n	-	12-13	5	-	UC	0-15	W	filter unit 2,1 EG template no
4	0-n	-	12-13	6	0-6	SC	± 127	E	filter unit 2,1 EG fc0-4,rfc1-2
4	0-n	-	12-13	7	0-5	UC	0-127	E	filter unit 2,1 EG r1-4,rr1-2
4	0-n	-	12-13	8	-	UC	0-3		filter unit 2,1 EG loop
4	0-n	-	12-13	9	-	SC	± 63		filter unit 2,1 velocity sensitivity
4	0-n	-	12-13	10	-	UC	0-15	W	filter unit 2,1 EG template regist no
4	0-n	-	14	-	-	SC	± 63		template velocity sensitivity
4	0-n	-	15	-	-	UC	0-4		fc self mod sensitivity
----- voice effect parameter -----									
5	0	-	-	-	-	UC	1-3		voice effect group
5	1	-	-	-	-	UC	0-17		voice effect type (注3)
5	2	-	-	-	-	UC	0-1		voice effect enable sw
5	3	0-51	-	-	-	SS			voice effect parameters (注1)
5	4	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template no
5	5	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template regist no

(注1) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注2) p1のnは n=number of keybank (またはelement) -1

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

(注5) 設定可能な値は0のみでmute解除

トリガーリストパラメーター

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name
----- common parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	3	R	obj type (triggerlist)
0	1	-	-	-	-	-	-		reserved
0	2	-	-	-	-	UC*16	c	R	name
0	3	-	-	-	-	UC*8	0-255		key word number (注6)
0	4	-	-	-	-	UL	0-max		date
0	5	-	-	-	-	UC	0-1		obj flag mute (注7)
0	6	-	-	-	-	UC	0-128	R	program change number
0	7	-	-	-	-	-	-		reserved
0	8	-	-	-	-	UL	0		size
----- triggerlist parameter -----									
1	0	-	-	-	-	UC	0-127	E	level
1	1	-	-	-	-	UC	1-12		number of keybank
1	2	0-127	-	-	-	UC	0-12		keybank map P2:0 (C-2) -127 (G8)
1	3	-	-	-	-	UC	0-255	E	effect assignable output sw (b0:AS1,...,b7:AS8)
1	4	-	-	-	-	UC	0-122		level control device
1	5	-	-	-	-	UC	0-1	E	effect stereo out sw
----- keybank parameter -----									
2	0-n	0	0-1	-	-	UC*16	c		sample name L,R
2	0-n	1	-	-	-	UC*16	c		volume name
2	0-n	2	-	-	-	UC*16	c		Disk format ID
2	0-n	3	0-1	-	-	UC	0-127	E	level L,R
2	0-n	4	-	-	-	SC	± 63	E	fine tune
2	0-n	5	-	-	-	SC	± 127		note shift
2	0-n	6	0-1	-	-	SC	± 63	E	pan L,R
2	0-n	7	-	-	-	UC	0-255		assignable output sw (b0:AS1,...,b7:AS2)

MIDIデータフォーマット

2	0-n	8	-	-	-	UC	0-1	E	mute sw
2	0-n	9	-	-	-	-	-	-	reserved
2	0-n	10	-	-	-	UC	0-2	-	key on mode [on/off] (注5)
2	0-n	11	-	-	-	UL	(注1)	-	address offset
2	0-n	12	0-1	-	-	UC	0-127	-	amplitude EG attack rate, release rate
2	0-n	13	-	-	-	UC	0-127	-	loop count 0=off, 127=
2	0-n	14	-	-	-	UC	0-1	-	loop sw
2	0-n	15	-	-	-	UC	0-1	-	voice effect send sw
2	0-n	16	-	-	-	UC	0-1	-	fixed pitch mode
2	0-n	17	-	-	-	UC	0-1	-	stereo/mono sw (0:mono, 1:stereo)
2	0-n	18	-	-	-	UC	0-1	E	stereo out sw
2	0-n	19	0-1	-	-	SC	-1-127	R	original key
----- voice effect parameter -----									
5	0	-	-	-	-	UC	1-3	-	voice effect group
5	1	-	-	-	-	UC	0-17	-	voice effect type (注3)
5	2	-	-	-	-	UC	0-1	-	voice effect enable sw
5	3	0-51	-	-	-	SS	-	-	voice effect parameters (注2)
5	4	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template no
5	5	-	-	-	-	UC	0-3	W	voice effect template regist no

(注1) 0-1,073,741,823

(注2) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注3) type数はgroupによって異なる

(注4) p1のnは n=number of keybank-1

(注5) 0:stop by key off, 1:restart by key on, 2:start stop by key on

(注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

(注7) 設定可能な値は0のみでmute解除

キュー - リストパラメータ

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name
----- common parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	14	R	obj type (cuelist)
0	1	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	2	-	-	-	-	UC*16	c	R	name
0	3	-	-	-	-	UC*8	0-255	-	key word number (注5)
0	4	-	-	-	-	UL	0-max	-	date
0	5	-	-	-	-	UC	0-1	-	obj flag mute (注6)
0	6	-	-	-	-	UC	0-128	R	program change number
0	7	-	-	-	-	-	-	-	reserved
0	8	-	-	-	-	UL	0	-	size
-----cuelist parameter-----									
1	0	-	-	-	-	UC	0,1	-	controller reset
1	1	-	-	-	-	UC	0-127	-	stereo volume
1	2	-	-	-	-	UC	0-32	-	active track no.
1	3	-	-	-	-	UC	0-1	-	voice effect owner
1	4	0	-	-	-	UC	0-127	E	sys efct input volume
1	4	1	-	-	-	UC	0-127	E	sys efct output volume
1	4	2	-	-	-	UC	0,1	E	sys efct send SW
1	4	3	-	-	-	UC	0,1	E	sys efct return SW
1	4	4	-	-	-	SC	± 63	E	sys efct return pan
1	4	5	-	-	-	UC	0,1	E	sys efct mono return SW
1	4	6	0	-	-	UC	0,1	E	sys efct bypass A
1	4	6	1	-	-	UC	0,1	E	sys efct bypass B
1	4	7	-	-	-	UC	0-5	-	sys efct A type
1	4	8	-	-	-	UC	0-11	-	sys efct B type

1	4	9	0-9	-	-	SS			sys efct A parameter (注1)
1	4	10	0-9	-	-	SS			sys efct b parameter (注1)
1	5	-	-	-	-	UC	0,1		solo sw
1	6	0-11	0	-	-	UC	0,1	E	current time table plus/minus
1	6	0-11	1	-	-	UC	0-23	E	current time table heure
1	6	0-11	2	-	-	UC	0-59	E	current time table min
1	6	0-11	3	-	-	UC	0-59	E	current time table sec
1	6	0-11	4	-	-	UC	0-29	E	current time table frame
1	6	0-11	5	-	-	UC	0-60	E	current time table bit (0,20,40,60)
1	7	-	-	-	-	UC	0-3		tc type
									0:24, 1:25, 2:30D, 3:30
1	8	0	-	-	-	UC	0,1		start offset plus/minus
1	8	1	-	-	-	UC	0-23		start offset hour
1	8	2	-	-	-	UC	0-59		start offset min
1	8	3	-	-	-	UC	0-59		start offset sec
1	8	4	-	-	-	UC	0-29		start offset frame
1	8	5	-	-	-	UC	0-60		start offset bit (0,20,40,60)
1	9	-	-	-	-	SC	-1,0-16	r	max track num
1	10	-	-	-	-	UC	0-2		fade in curve
									0:-exp, 1:lin, 2:+exp
1	11	-	-	-	-	UC	0-2		fade out curve
									0:-exp, 1:lin, 2:+exp
1	12	-	-	-	-	US	0-300		number of cue
----- cuelist track parameters -----									
2	0-n	0	-	-	-	UC	0,1		track sw
2	0-n	1	-	-	-	UC	0-2		track type
									0:disk, 1:Memory, 2:midi
2	0-n	2	-	-	-	UC*8	c		track name
2	0-n	3	-	-	-	UC	0-16		MIDI T/R channel
2	0-n	4	-	-	-	UC	0-127	E	volume
2	0-n	5	-	-	-	SC	± 63	E	pan
2	0-n	6	-	-	-	UC	0-1	E	pan mode
									0:relative, 1:fix
2	0-n	7	-	-	-	UC	0-255	E	output assign
									b0:AS1,...,b7:AS8
2	0-n	8	-	-	-	UC	0,1		solo sw
2	0-n	9	-	-	-	UC	0,1		mute sw
2	0-n	10	-	-	-	UC	0,1		drum assign out
2	0-n	11	-	-	-	UC	0-127		effect send level
2	0-n	12	-	-	-	UC	0-2		assign priority
2	0-n	13	-	-	-	UC	0,1		stereo out sw
2	0-n	14	-	-	-	UC*8	c		format ID
2	0-n	15	-	-	-	US	0-300		number of cue
----- disk cue parameters -----									
6	0-n	0-m	0-m	0	-	UC	0-2	r	cue type
									0:disk, 1:memory, 2:midi
6	0-n	0-m	0-m	1	-	UC	0-31	r	track number
6	0-n	0-m	0-m	2	0	UC	0		start time plus/minus
6	0-n	0-m	0-m	2	1	UC	0-23		start time heure
6	0-n	0-m	0-m	2	2	UC	0-59		start time min
6	0-n	0-m	0-m	2	3	UC	0-59		start time sec
6	0-n	0-m	0-m	2	4	UC	0-29		start time frame
6	0-n	0-m	0-m	2	5	UC	0-60		start time bit (0,20,40,60)
6	0-n	0-m	0-m	3	0	UC	0		duration time plus/minus
6	0-n	0-m	0-m	3	1	UC	0-23		duration time heure
6	0-n	0-m	0-m	3	2	UC	0-59		duration time min

MIDIデータフォーマット

6	0-n	0-m	0-m	3	3	UC	0-59		duration time sec
6	0-n	0-m	0-m	3	4	UC	0-29		duration time frame
6	0-n	0-m	0-m	3	5	UC	0-60		duration time bit (0,20,40,60)
6	0-n	0-m	0-m	4	-	UC	0,1		mute sw
6	0-n	0-m	0-m	5	-	US	0-299		display index
6	0-n	0-m	0-m	6	-	UC	0,1		mark
6	0-n	0-m	0-m	7	-	-	-		reserve
6	0-n	0-m	0-m	8	-	-	-		reserve
6	0-n	0-m	0-m	9	-	-	-		reserve
6	0-n	0-m	0-m	10	-	UC*16	c		volume name
6	0-n	0-m	0-m	11	0-1	UC*16	c		sample name 1,2
6	0-n	0-m	0-m	12	0-1	UC	2,6		sample type 1,2
6	0-n	0-m	0-m	13	0-1	UC	0-127	E	volume 1,2
6	0-n	0-m	0-m	14	0-1	SC	± 63	E	pan 1,2
6	0-n	0-m	0-m	15	-	SC	± 63	E	tune
6	0-n	0-m	0-m	16	-	UC	0,1		stereo link sw
6	0-n	0-m	0-m	17	-	UL			start (word)
6	0-n	0-m	0-m	18	-	UL			length (word)
6	0-n	0-m	0-m	19	-	US	0-600		fade in length
6	0-n	0-m	0-m	20	0	UC	0,1		fade out time plus/minus
6	0-n	0-m	0-m	20	1	UC	0-23		fade out time heure
6	0-n	0-m	0-m	20	2	UC	0-59		fade out time min
6	0-n	0-m	0-m	20	3	UC	0-59		fade out time sec
6	0-n	0-m	0-m	20	4	UC	0-29		fade out time frame
6	0-n	0-m	0-m	20	5	UC	0-60		fade out time bit (0,20,40,60)
6	0-n	0-m	0-m	21	-	US	0-600		fade out length
----- memory cue parameters -----									
7	0-n	0-m	0-m	0	-	UC	0-2	r	cue type
7	0-n	0-m	0-m	1	-	UC	0-31	r	track number
7	0-n	0-m	0-m	2	0	UC	0		start time plus/minus
7	0-n	0-m	0-m	2	1	UC	0-23		start time heure
7	0-n	0-m	0-m	2	2	UC	0-59		start time min
7	0-n	0-m	0-m	2	3	UC	0-59		start time sec
7	0-n	0-m	0-m	2	4	UC	0-29		start time frame
7	0-n	0-m	0-m	2	5	UC	0-60		start time bit (0,20,40,60)
7	0-n	0-m	0-m	3	0	UC	0		duration time plus/minus
7	0-n	0-m	0-m	3	1	UC	0-23		duration time heure
7	0-n	0-m	0-m	3	2	UC	0-59		duration time min
7	0-n	0-m	0-m	3	3	UC	0-59		duration time sec
7	0-n	0-m	0-m	3	4	UC	0-29		duration time frame
7	0-n	0-m	0-m	3	5	UC	0-60		duration time bit (0,20,40,60)
7	0-n	0-m	0-m	4	-	UC	0,1		mute sw
7	0-n	0-m	0-m	5	-	US	0-299		display index
7	0-n	0-m	0-m	6	-	UC	0,1		mark
7	0-n	0-m	0-m	7	-	-			reserve
7	0-n	0-m	0-m	8	-	-			reserve
7	0-n	0-m	0-m	9	-	-			reserve
7	0-n	0-m	0-m	10	-	UC	0-8	r	voice type (注4)
7	0-n	0-m	0-m	11	-	UL			voice handle
7	0-n	0-m	0-m	12	-	UC*16	c	r	voice name
7	0-n	0-m	0-m	13	-	SC	± 63	E	tune
7	0-n	0-m	0-m	14	-	UC	0-127		note number
----- MIDI cue parameters -----									
8	0-n	0-m	0-m	0	-	UC	0-2	r	cue type
8	0-n	0-m	0-m	1	-	UC	0-31	r	track number
8	0-n	0-m	0-m	2	0	UC	0		start time plus/minus
8	0-n	0-m	0-m	2	1	UC	0-23		start time heure

8	0-n	0-m	0-m	2	2	UC	0-59	start time min
8	0-n	0-m	0-m	2	3	UC	0-59	start time sec
8	0-n	0-m	0-m	2	4	UC	0-29	start time frame
8	0-n	0-m	0-m	2	5	UC	0-60	start time bit (0,20,40,60)
8	0-n	0-m	0-m	3	0	UC	0	duration time plus/minus
8	0-n	0-m	0-m	3	1	UC	0-23	duration time heure
8	0-n	0-m	0-m	3	2	UC	0-59	duration time min
8	0-n	0-m	0-m	3	3	UC	0-59	duration time sec
8	0-n	0-m	0-m	3	4	UC	0-29	duration time frame
8	0-n	0-m	0-m	3	5	UC	0-60	duration time bit (0,20,40,60)
8	0-n	0-m	0-m	4	-	UC	0,1	mute sw
8	0-n	0-m	0-m	5	-	US	0-299	display index
8	0-n	0-m	0-m	6	-	UC	0,1	mark
8	0-n	0-m	0-m	7	-	-	-	reserve
8	0-n	0-m	0-m	8	-	-	-	reserve
8	0-n	0-m	0-m	9	-	-	-	reserve
8	0-n	0-m	0-m	10	-	UC	0,1	send internal tg sw
8	0-n	0-m	0-m	11	0-1	UC	0-6	status byte 1,2 (注2)
8	0-n	0-m	0-m	12	0-1	UC	0-2	r data byte size 1,2
8	0-n	0-m	0-m	13	0-1	UC	0-127	data byte1 1,2
8	0-n	0-m	0-m	14	0-1	UC	0-127	data byte2 1,2
8	0-n	0-m	0-m	15	0-1	SS	-8192..+8191	r data byte

(注1) 付表1の末尾システムエフェクトパラメータ詳細参照のこと

(注2) 0:off, 1:note on, 2:note off, 3:control change, 4:program change, 5:pitch bend, 6:after touch

(注3) 各 cue parameter の cue number は p2 x 128 + p3

(注4) 0:voice,1:drum kit,2:sample,3:trigger list,4:performance,5:program change,6:alias sample,7:compressed sample,8:alias to compressed sample

(注5) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

(注6) 設定可能な値は0のみでmute 解除

サンプル/エイリアスサンプル/コンプレッドサンプル/エイリアスコンプレッドサンプル

p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name
----- commom parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	0-8	R	obj type (2:sample, 6:alias sample, 7:compressed sample, 8:alias compressed sample)
0	1	-	-	-	-	-	-		reserved
0	2	-	-	-	-	UC*16	c	R	name
0	3	-	-	-	-	UC*8	0-255		key word number (注6)
0	4	-	-	-	-	UL	0-max		date
0	5	-	-	-	-	UC	0-1		obj flag mute (注7)
0	6	-	-	-	-	UC	0-128	R	program change number
0	7	-	-	-	-	-	-		reserved
0	8	-	-	-	-	UL	0-4194303		size
----- sample parameter -----									
1	0	-	-	-	-	-	-		reserved
1	1	-	-	-	-	UC	0-127	E	original key (0: (C-2) -127: (G8))
1	2	-	-	-	-	US	1-65535	E	fs
1	3	-	-	-	-	SC	± 63	E	fine tune
1	4	-	-	-	-	-	-		reserved
1	5	-	-	-	-	UC	0,3		compression format (注5)
1	6	-	-	-	-	UC	0-7		loop mode (注4)
1	7	-	-	-	-	-	-		reserved
1	8	-	-	-	-	UC	0-255		compression parameter 1 (LPC A0)
1	9	-	-	-	-	UC	0-255		compression parameter 2 (LPC A1)
1	10	-	-	-	-	UC	0-255		compression parameter 3 (LPC B0)
1	11	-	-	-	-	UC	0-255		compression parameter 4 (LPC B1)

MIDIデータフォーマット

1	12	-	-	-	-	UC	0-255		compression parameter 5 (LPC EXP)
1	13	-	-	-	-	UL	(注1)	E	wave start address
1	14	-	-	-	-	UL	(注2)	E	wave length
1	15	-	-	-	-	UL	(注1)	E	loop start address
1	16	-	-	-	-	UL	(注3)	E	loop length
1	17	-	-	-	-	UL	(注1)	E	release loop start address
1	18	-	-	-	-	UL	(注3)	E	release loop length
1	19	-	-	-	-	UC	0-127		high key
1	20	-	-	-	-	UC	0-127		low key
1	21	-	-	-	-	SC	± 63	E	sustain loop fine tune
1	22	-	-	-	-	SC	± 63	E	release loop fine tune

(注1) 0-1,073,741,823

(注2) 0-2,147,483,647

(注3) 0-4,194,303

(注4) loop mode=

- 0:forward no loop,
- 1:forward sustain loop no exit,
- 2:forward sustain loop key off exit,
- 3:forward sustain & release loop,
- 4:forward alternate sustain loop no exit,
- 5:reverse no loop,
- 6:reverse sustain loop no exit,
- 7:reverse alternate sustain loop no exit

(注5) 0:DVC圧縮,3:圧縮なし

(注6) 4番目から8番目のデータは保存されるが使用していない

(注7) 設定可能な値は0のみでmute解除

プログラムチェンジデータ

P0	P1	P2	P3	P4	P5	c	v	m	name
----- common parameter -----									
0	0	-	-	-	-	UC	5	R	obj type (program change)
0	1	-	-	-	-	-	-		reserved
0	2	-	-	-	-	-	-		reserved
0	3	-	-	-	-	-	-		reserved
0	4	-	-	-	-	-	-		reserved
0	5	-	-	-	-	-	-		reserved
0	6	-	-	-	-	-	-		reserved
0	7	-	-	-	-	-	-		reserved
0	8	-	-	-	-	-	-		reserved
----- program change parameter -----									
1	0	0-127	-	-	-	UC*16	c	R	program change object name
1	1	0-127	-	-	-	-	-		reserved
1	2	-	-	-	-	-	-	-	reserved
1	3	0-127	-	-	-	UC	0-8	R	program change object type

エフェクトパラメーター詳細

システムエフェクト

p	bulk dump offset	10進数
P0...P3	parameter number	10進数
s	data size	UC 符号なし8ビット
	SC	符号付き8ビット (2の補数)
	US	符号なし16ビット
	SS	符号付き16ビット (2の補数)
	UL	符号なし32ビット
	SL	符号付き32ビット (2の補数)
	SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する
v	value	10進数

SYSTEM EFFECT A

Type 1 chorus

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	9	0	SS	0-18	EQ Lo Freq (Hz)
0002	1	6	9	1	SS	-12+12	EQ Lo Gain (dB)
0004	1	6	9	2	SS	0-21	EQ Md Freq (Hz)
0006	1	6	9	3	SS	-12+12	EQ Md Gain (dB)
0008	1	6	9	4	SS	0-15	EQ Hi Freq (Hz)
0010	1	6	9	5	SS	-12+12	EQ Hi Gain (dB)
0012	1	6	9	6	SS	0-127	Mod Freq (Hz)
0014	1	6	9	7	SS	0-100	Mod Depth (%)
0016	1	6	9	8	SS	-	reserved
0018	1	6	9	9	SS	0-100	Wet/Dry (%)

Type 2 flanger

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	9	0	SS	0-18	EQ Lo Freq (Hz)
0002	1	6	9	1	SS	-12+12	EQ Lo Gain (dB)
0004	1	6	9	2	SS	0-21	EQ Md Freq (Hz)
0006	1	6	9	3	SS	-12+12	EQ Md Gain (dB)
0008	1	6	9	4	SS	0-15	EQ Hi Freq (Hz)
0010	1	6	9	5	SS	-12+12	EQ Hi Gain (dB)
0012	1	6	9	6	SS	0-127	Mod Freq (Hz)
0014	1	6	9	7	SS	0-100	Mod Depth (%)
0016	1	6	9	8	SS	0-100	FeedBack Gain
0018	1	6	9	9	SS	0-100	Wet/Dry (%)

Type 3 symphonic

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	9	0	SS	0-18	EQ Lo Freq (Hz)
0002	1	6	9	1	SS	-12+12	EQ Lo Gain (dB)
0004	1	6	9	2	SS	0-21	EQ Md Freq (Hz)
0006	1	6	9	3	SS	-12+12	EQ Md Gain (dB)
0008	1	6	9	4	SS	0-15	EQ Hi Freq (Hz)
0010	1	6	9	5	SS	-12+12	EQ Hi Gain (dB)
0012	1	6	9	6	SS	0-127	Mod Freq (Hz)
0014	1	6	9	7	SS	0-100	Mod Depth (%)
0016	1	6	9	8	SS	-	reserved
0018	1	6	9	9	SS	0-100	Wet/Dry (%)

MIDIデータフォーマット

Type 4 phaser

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	9	0	SS	0-18	EQ Lo Freq (Hz)
0002	1	6	9	1	SS	-12--+12	EQ Lo Gain (dB)
0004	1	6	9	2	SS	0-15	EQ Hi Freq (Hz)
0006	1	6	9	3	SS	-12--+12	EQ Hi Gain (dB)
0008	1	6	9	4	SS	0-127	Mod Freq (Hz)
0010	1	6	9	5	SS	0-100	Mod Depth (%)
0012	1	6	9	6	SS	0-100	Phase sft Of
0014	1	6	9	7	SS	0-100	Feedback Gain
0016	1	6	9	8	SS	0-2	Stage
0018	1	6	9	9	SS	0-100	Wet/Dry (%)

Type 5 EQ

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	9	0	SS	0-18	EQ Lo Freq (Hz)
0002	1	6	9	1	SS	-12--+12	EQ Lo Gain (dB)
0004	1	6	9	2	SS	0-21	EQ Md Freq (Hz)
0006	1	6	9	3	SS	-12--+12	EQ Md Gain (dB)
0008	1	6	9	4	SS	-	reserved
0010	1	6	9	5	SS	0-49	EQ Md Q
0012	1	6	9	6	SS	0-15	EQ Hi Freq (Hz)
0014	1	6	9	7	SS	-12--+12	EQ Hi Gain (dB)
0016					SS*2	-	reserved

SYSTEM EFFECT B

Type 1 hall, 2 room1, 3 room2, 4 room3, 5 stage1, 6 stage2, 7 plate

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	10	0	SS	0-69	Rev Time (sec)
0002	1	6	10	1	SS	0-9	Rev High Ctrl
0004	1	6	10	2	SS	0-10	Diffusion
0006	1	6	10	3	SS	0-127	Initial Delay (ms)
0008	1	6	10	4	SS	0-102	Rev Delay (ms)
0010	1	6	10	5	SS	0-4	Density
0012	1	6	10	6	SS	0-100	ER/Rev Bal (%)
0014	1	6	10	7	SS	0-32	HPF Fc (Hz)
0016	1	6	10	8	SS	0-25	LPF Fc (Hz)
0018	1	6	10	9	SS	0-100	Wet/Dry (%)

Type 8 white room, 9 tunnel, 10 canyon, 11 basement

p	P0	P1	P2	P3	s	v	name
0000	1	6	10	0	SS	0-69	Rev Time (sec)
0002	1	6	10	1	SS	0-9	Rev High Ctrl
0004	1	6	10	2	SS	0-127	Initial Delay (ms)
0006	1	6	10	3	SS	0-104	Width (m)
0008	1	6	10	4	SS	0-104	Height (m)
0010	1	6	10	5	SS	0-104	Depth (m)
0012	1	6	10	6	SS	0-30	Wall Vary
0014	1	6	10	7	SS	0-32	HPF Fc (Hz)
0016	1	6	10	8	SS	0-25	LPF Fc (Hz)
0018	1	6	10	9	SS	0-100	Wet/Dry (%)

ボイスエフェクトパラメーター詳細

p	bulk dump offset	10進数
P0...P2	parameter number	10進数
s	data size UC	符号なし8ビット
	SC	符号付き8ビット (2の補数)
	US	符号なし16ビット
	SS	符号付き16ビット (2の補数)
	UL	符号なし32ビット
	SL	符号付き32ビット (2の補数)
	SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する
v	value	10進数

例) Group=mod,Type=EQ

p	P0	P1	P2	s	v	name	EFP
0000	5	3	0	SS	-15-+15	EQ Gain Lo	EFP01
0002	5	3	1	SS	0-45	EQ Freq Lo	EFP02
0004	5	3	2	SS	0-49	EQ Q Lo	EFP03
0006	5	3	3	SS	0-2	EQ Type Lo	EFP04
0008	5	3	4	SS	-15-+15	EQ Gain Mi	EFP05
0010	5	3	5	SS	0-55	EQ Freq Mi	EFP06
0012	5	3	6	SS	0-49	EQ Q Mi	EFP07
0014	5	3	7	SS	-15-+15	EQ Gain Hi	EFP08
0016	5	3	8	SS	24-55	EQ Freq Hi	EFP09
0018	5	3	9	SS	0-49	EQ Q Hi	EFP10
0020	5	3	10	SS	2	EQ Type Hi	EFP11
0022				SS*41	-	reserved	

例) Group=mod,Type=EQ+Chorus 1,EQ+Chorus 2

p	P0	P1	P2	s	v	name	EFP
0000	5	3	0-10	SS*11		Group-Type 1-1 EQと共通	
	:						
0022	5	3	11	SS	0-255	Mod Frequency (Hz)	EFP12
0024	5	3	12	SS	0-100	Pitch Mod Depth (%)	EFP13
0026	5	3	13	SS	0-2	Modulation Voices	EFP14
0028	5	3	14	SS	0-10	Tone Control	EFP15
0030	5	3	15	SS	1-2000	L DoublerDelay (1/10ms)	EFP16
0032	5	3	16	SS	1-2000	R DoublerDelay (1/10ms)	EFP17
0034	5	3	17	SS	0-100	Doubler Level (%)	EFP18
0036	5	3	18	SS	0-100	Dry Level (%)	EFP19
0038	5	3	19	SS	0-100	Wet Level (%)	EFP20
0040				SS*32	-	reserved	

・その他エフェクト：上記に準ずる (EFP01-EFP52)

付表2：システムパラメーター

bulk dump データ形式を以下に示す。

p	offset	10進数
s	data size	UC 符号なし8ビット
	SC	符号付き 8 ビット (2の補数)
	US	符号なし16ビット
	SS	符号付き16ビット (2の補数)
	UL	符号なし32ビット
	SL	符号付き32ビット (2の補数)
	SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する
v	value	10進数
	c	¥を除く表示可能なASCIIコード
	b	ビットマップ

p	s	v	name
0000	UC*640		user keywords
0640	UC*1552		object templates (注3)
2192	UC*1776		reserved
3968	UC	0	reserved
3969	UC	0-7	A7000 SCSI ID
3970	UC	0-255	select mount ID
3971	UC	0-8	OS file load SCSI ID
3972	SC*16	c	OS file load name
3988	UC*4	c	OS file version
3992	UC*104	0	reserved
4096	UC*8	c	job style name
4104	UC	0-1	shift key type
4105	UC	0-1	audition type
4106	UC	0-1	audition mode
4107	UC	0-15	audition transmit ch
4108	UC	0-1	audition sequential transmit ch
4109	UC	0-127	audition note number
4110	UC	0-8	audition sequential note number
4111	UC	1-127	audition velocity
4112	UC	0-1	audition sequential velocity
4113	UC	0-1	audition auto orig.key
4114	UC	0-1	audition auto target
4115	UC	0-15	audition [0] transmit ch
4116	UC	0-127	audition [0] note number
4117	UC	1-127	audition [0] velocity
4118	UC	0-15	audition [-] transmit ch
4119	UC	0-127	audition [-] note number
4120	UC	1-127	audition [-] velocity
4121	UC	0-15	audition [e] transmit ch
4122	UC	0-127	audition [e] note number
4123	UC	1-127	audition [e] velocity
4124	UC	0-15	audition [1] transmit ch
4125	UC	0-127	audition [1] note number
4126	UC	1-127	audition [1] velocity
4127	UC	0-15	audition [2] transmit ch
4128	UC	0-127	audition [2] note number
4129	UC	1-127	audition [2] velocity
4130	UC	0-15	audition [3] transmit ch

4131	UC	0-127	audition [3] note number
4132	UC	1-127	audition [3] velocity
4133	UC	0-15	audition [4] transmit ch
4134	UC	0-127	audition [4] note number
4135	UC	1-127	audition [4] velocity
4136	UC	0-15	audition [5] transmit ch
4137	UC	0-127	audition [5] note number
4138	UC	1-127	audition [5] velocity
4139	UC	0-15	audition [6] transmit ch
4140	UC	0-127	audition [6] note number
4141	UC	1-127	audition [6] velocity
4142	UC	0-15	audition [7] transmit ch
4143	UC	0-127	audition [7] note number
4144	UC	1-127	audition [7] velocity
4145	UC	0-15	audition [8] transmit ch
4146	UC	0-127	audition [8] note number
4147	UC	1-127	audition [8] velocity
4148	UC	0-15	audition [9] transmit ch
4149	UC	0-127	audition [9] note number
4150	UC	1-127	audition [9] velocity
4151	UC	0-1	simul view
4152	UC	0-5	view object
4153	UC	0-1	perf view
4154	UC	0-1	voice view
4155	UC	0-1	drum view
4156	UC	0-1	trig list view
4157	UC	0-1	sample view
4158	UC	0-1	other view
4159	UC	0-1	stereo view
4160	UC	0-1	note display by
4161	UC	0	reserved
4162	UC	0-1	swap main/sub page
4163	UC	0	reserved
4164	US	0-155	mark page 0
4166	US	0-155	mark page sign
4168	US	0-155	mark page ent
4170	US	0-155	mark page 1
4172	US	0-155	mark page 2
4174	US	0-155	mark page 3
4176	US	0-155	mark page 4
4178	US	0-155	mark page 5
4180	US	0-155	mark page 6
4182	US	0-155	mark page 7
4184	US	0-155	mark page 8
4186	US	0-155	mark page 9
4188	UC	0-1	page 0 shift
4189	UC	0-1	page sign shift
4190	UC	0-1	page ent shift
4191	UC	0-1	page 1 shift
4192	UC	0-1	page 2 shift
4193	UC	0-1	page 3 shift
4194	UC	0-1	page 4 shift
4195	UC	0-1	page 5 shift
4196	UC	0-1	page 6 shift
4197	UC	0-1	page 7 shift
4198	UC	0-1	page 8 shift
4199	UC	0-1	page 9 shift

4200	UC	0-1	LCD display mode	4446	SC*8	c	last disk format ID
4201	UC	0-1	naming type	4454	SC*16	c	last volume name
4202	UC	0-1	naming write	4470	UC	0	reserved
4203	UC	0-1	shift off/mode change	4471	SC*16	c	last sample name L
4204	UC	0-4	popup type	4487	UC	0	reserved
4205	UC	0-1	cursor auto wrap	4488	SC*16	c	last sample name R
4206	UC	0-1	auto target change	4504	UC	0	reserved
4207	UC	0-1	MIDI->target type	4505	UC	0-1	last device select (true)
4208	UC	0-2	effect bypass type	4506	UC	0-2	last device select
4209	UC	0-1	confirm sw	4507	UC	0-127	last orig key
4210	UC	0-1	memorize cursor pos	4508	UC*2	0	reserved
4211	UC	0-12	jump page / power on	4510	UL	0-99999000	last sample size
4212	UC	0	reserved	4514	UC	0-1	anti alias sw
4213	UC	0	reserved	4515	UC	0-1	de-emphasis sw
4214	UC	0-6	foot switch action	4516	UC	0-127	trigger start MIDI note number
4215	UC	0	reserved	4517	UC	0-120	trigger start MIDI cntrl change number
4216	UC	0-3	file sort type	4518	UC	0-127	trigger stop MIDI note number
4217	UC	0-1	file sort direction	4519	UC	0-120	trigger stop MIDI cntrl change number
4218	UC	0-1	volume sort type	4520	UC*96	0	reserved
4219	UC	0-1	volume sort direction				
4220	UC	0-4	memory sort type	4616	UC	0	reserved
4221	UC	0-1	memory sort direction	4617	UC	0	reserved
4222	UC*10	0	reserved	4618	UC*14	0	reserved
4232	UC	0	reserved	4632	UC	0-1	background load/save enable
4233	UC	0-1	rec effect enable sw	4633	UC	0-1	make preset sample sw
4234	UC	1-3	rec effect group	4634	UC	0	reserved
4235	UC	0-17	rec effect type (注2)	4635	UC	0-1	division of volume/FD save
4236	SS*52		rec effect parameters (注1)	4636	UC	0-1	power on load sw
4340	UC	0-4	input source	4637	UC*16	c	power on load volume name
4341	SC	-64--+24	digital input gain	4653	UC	0-5	confirm file name conflict (load)
4342	UC	0-3	input mode	4654	UC	0-5	confirm file name conflict (save)
4343	UC	0-2	device select	4655	UC*57	0	reserved
4344	SC*8	c	disk format ID				
4352	SC*16	c	sample name	4712	UC	0-2	system clock
4368	UC*2	0	reserved	4713	UC	0	reserved
4370	UL	0-2000	pre trigger time	4714	UC	0-1	digital out format
4374	UC	0-4	start trigger type	4715	UC	0-3	system word clock
4375	UC	0-63	start trigger level	4716	UC	0-3	level meter peak hold sw
4376	UC	0-4	stop trigger type	4717	UC	0-1	level meter fall time
4377	UC	0-63	stop trigger level	4718	UC	0	reserved
4378	SC*16	c	sample name	4719	UC	0-4	level meter select
4394	UC*35	0	reserved	4720	UC*8	0	reserved
4429	UC	0-1	rec mode				
4430	SC	-1-127	original key	4728	UC	0-1	foot switch type
4431	UC	0	reserved	4729	UC*15	0	reserved
4432	SL	0-99999000	rec length				
4436	UC	0-1	effect rec sw	4744	UC	0-2	time scale
4437	UC	1-2	sampling fs	4745	UC	0-1	wave edit over view
4438	UC	0-127	high limit	4746	SC	0-3	wave edit scrub device
4439	UC	0-127	low limit	4747	UC	0-1	wave edit scrub pitch
4440	UC	0	reserved	4748	SC	0-2	wave edit jump to address
4441	UC	0-1	add take number	4749	SC	0-50	wave edit scroll margin
4442	UC	0-2	add orig key	4750	UC	0-1	wave edit undo
4443	UC	0-1	post rec info sw	4751	UC	20-240	BPM
4444	UC	0-1	post rec map sw	4752	UC	0-127	scrub level
4445	UC	0-1	post rec trim sw	4753	UC	0-4	graph mode

MIDIデータフォーマット

4754	UC*6	0	reserved
4760	UC	0-1	program change receive disable sw
4761	UC	-	reserved
4762	UC	0-1	bulk protect sw
4763	UC	0-1	after touch receive disable sw
4764	UC	0-1	control change receive disable sw
4765	UC	0-1	pitch bend receive disable sw
4766	UC	0-1	realtime message receive disable sw
4767	UC	0-17	MIDI device number
4768	UC*8	0	reserved
4776	SC	± 63	master fine tuning
4777	SC	± 127	master note shift
4778	UC	0-15	MIDI basic receive channel
4779	UC	b	b0:program change ch,b1:OMNI sw
4780	UC*8	0-3	assignable out to stereo
4788	UC	0-4	stereo to assignable out
4789	UC	0	reserved
4790	UC	0	reserved
4791	UC	0	reserved

4792	UC	0-128	PC load PC number 0
4793	UC	0	reserved
4794	SC*16	c	PC load volume name 0

:

PC load 1..31 としてPC load PC numberからpc load volume name のセット
が31組続く

:

5368	SC	0-2	stereo bus level adjust
5369	UC	0	reserved
5370	UC	0	reserved
5371	UC	0	reserved
5372	UC	0	reserved
5373	UC	0	reserved
5374	UC	0-1	disk sample edit protect
5375	UC	0-3	inst output level offset
5376	UC	0-1	quick save enable
5377	UC	0-99	top partition
5378	UC	0-2	timecode mode select
5379	UC	0-3	timecode type select
5380	UC	0-1	generator start time plus or minus
5381	UC	0-23	generator start time hour
5382	UC	0-59	generator start time minite
5383	UC	0-59	generator start time second
5384	UC	0-29	generator start time frame
5385	UC	0	reserved
5386	UC	0-1	timcode adjust plus or minus
5387	UC	0-23	timcode adjust time hour
5388	UC	0-59	timcode adjust time minite
5389	UC	0-59	timcode adjust time second
5390	UC	0-29	timcode adjust time frame
5391	UC	0-60	timcode adjust bit(0,20,40,60)
5392	UC	0-1	MTC out enable
5393	UC	0-1	jam sync enable
5394	SS	-1-30000	drop out ignore time(frame)
5396	UC*8	0	reserved
5404	UC	0	reserved

5405	UC	0	reserved
5406	UC	0-1	realtime cue rec ON/OFF
5407	UC	0-1	realtime cue rec mode
5408	UC	0-31	realtime cue rec track number
5409	UC	0-1	realtime cue rec duration plus or minus
5410	UC	0-23	realtime cue rec duration hour
5411	UC	0-59	realtime cue rec duration minite
5412	UC	0-59	realtime cue rec duration second
5413	UC	0-29	realtime cue rec duration frame
5414	UC	0-60	realtime cue rec duration bit
5415	US	0-300	copy sorce cue number
5417	UC	0-255	pre-roll time (sec)
5418	UC	0	reserved
5419	UC*21	0	reserved

5440 UC*1344 job style 2

6784 UC*1344 job style 3

8128

(注1) 付表1の末尾ボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注2) type数はgroupによって異なる

(注3) 付表2の末尾のtemplate詳細参照のこと

システムパラメーターのparameter change table を以下に示す。

p0...p5	parameter number	10進数								
s	data size	UC	符号なし8ビット							
		SC	符号付き8ビット (2の補数)							
		US	符号なし16ビット							
		SS	符号付き16ビット (2の補数)							
		UL	符号なし32ビット							
		SL	符号付き32ビット (2の補数)							
		SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する							
v	value		10進数							
c			※を除く表示可能なASCIIコード							
m	r/w mode	R	リードオンリー							
p0	p1	p2	p3	p4	p5	c	v	m	name	
0	0	-	-	-	-	UL	0-1		background load/save enable	
0	1	0	-	-	-	UL	0-5		confirm file name conflict (load) (注1)	
0	1	1	-	-	-	UL	0-5		confirm file name conflict (save) (注1)	
0	2	-	-	-	-	UL	0-1		make preset sample sw	
0	3	-	-	-	-	UL	0-1		power on load sw	
0	4	-	-	-	-	UC*16	c		power on load volume name	
0	5	-	-	-	-	UL	0-7		A7000 SCSI ID	
0	6	0-7	-	-	-	UL	0-1		select mount ID	
0	7	-	-	-	-	UL	0-8		OS file load SCSI ID	
0	8	-	-	-	-	UC*16	c		OS file load name	
0	9	-	-	-	-	UL	0-1		division of volume/FD save	
0	10	-	-	-	-	UL	0-2		system clock (0:48k,1:44.1k,2:ext)	
0	11	-	-	-	-	UL	0-3		system word clock (0:CD/DAT,1:AES/EBU,2:YAMAHA,3:BNC)	
0	12	-	-	-	-	UL	0-1		digital out format (0:consumer,1:professional)	
0	13	-	-	-	-	-	-		reserved	
0	14	-	-	-	-	UL	0-3		level meter peak hold sw (0:off,1:hold 1s,2:hold 2s,3:hold)	
0	15	-	-	-	-	UL	0-1		level meter fall time (0:fast,1:slow)	
0	17	-	-	-	-	UL	0-1		program change receive disable sw	
0	18	-	-	-	-	-	-		reserved	
0	19	-	-	-	-	UL	0-1		bulk protect sw	
0	20	-	-	-	-	UL	0-1		after touch receive disable sw	
0	21	-	-	-	-	UL	0-1		control change receive disable sw	
0	22	-	-	-	-	UL	0-1		pitch bend receive disable sw	
0	23	-	-	-	-	UL	0-1		realtime message receive disable sw	
0	24	0	-	-	-	UL	0-59		calendar clock sec	
0	24	1	-	-	-	UL	0-59		calendar clock minute	
0	24	2	-	-	-	UL	0-23		calendar clock hour	
0	24	3	-	-	-	UL	1-31		calendar clock day	
0	24	4	-	-	-	UL	0-11		calendar clock month	
0	24	5	-	-	-	UL	90-180		calendar clock year	
0	25	-	-	-	-	UL	0-17		MIDI device number (0:off,17:all)	
0	26	-	-	-	-	UL	0-1	R	battery status	
0	27	0-3	-	-	-	UC*8	c		job style name	
0	28	-	-	-	-	UL	0-2		current style	
0	29	-	-	-	-	SL	0-2		stereo bus level adjust (0:-6dB,1:0dB,2:+6dB)	
0	30	-	-	-	-	UL	0-4		level meter select (0:stereo,1-4:AS1/2-AS7/8)	
0	31	-	-	-	-	-	-		reserved	
0	32	-	-	-	-	-	-		reserved	
0	33	-	-	-	-	-	-		reserved	
0	34	-	-	-	-	-	-		reserved	
0	35	-	-	-	-	-	-		reserved	
0	36	-	-	-	-	UL	0-1		disk sample edit protect	
0	37	-	-	-	-	UL	0-3		inst output level offset (0:0dB,1:+6dB,2:+12dB,3:+18dB)	
0	38	-	-	-	-	UC*4			OS file version	

MIDIデータフォーマット

1	1	0	-	-	-	SC	± 63	master fine tuning
1	1	1	-	-	-	SC	± 127	master note shift
1	1	2	-	-	-	UC	0-15	MIDI basic receive channel
1	1	3	-	-	-	UC	0-1	program change ch (0:inst rcv ch (PFM) , 1:basic rcv ch)
1	1	4	0-31	0	-	UC	0-128	PC load PC number
1	1	4	0-31	1	-	UC*16	c	PC load volume name
1	1	5	-	-	-	UC	0-1	MIDI basic channel OMNI sw
1	1	10	-	-	-	UC	0-4	stereo to assignable out (0:off,1:AS1&2,...,4:AS7&8)
1	1	11	0-7	-	-	UC	0-3	assignable out to stereo (0:L,1:R,2:L&R)
1	1	13	-	-	-	-	-	reserved
1	1	14	-	-	-	-	-	reserved
4	0	0	0	-	-	UC	0-1	LCD display mode (0:black,1:white)
4	0	0	1	-	-	UC	0-4	popup type (0:center,1:under,2:right)
4	0	0	2	-	-	UC	0-1	confirm sw
4	0	0	3	-	-	UC	0-1	cursor auto wrap
4	0	0	4	-	-	UC	0-1	memorize cursor pos
4	0	0	5	-	-	UC	0-12	jump page / power on (0:off,1:mark[0],...,12:mark[9])
4	0	1	0	-	-	UC	0-1	shift key type
4	0	1	1	-	-	UC	0-1	swap main/sub page
4	0	1	2	-	-	UC	0-1	shift off / mode change
4	0	2	0	-	-	UC	0-1	audition type (0:direct,1:tenkey)
4	0	2	1	-	-	UC	0-1	audition mode (0:normal,1:ignore off)
4	0	2	2	0	-	UC	0-1	audition auto orig.key
4	0	2	2	1	-	UC	0-1	audition auto target
4	0	2	2	2	-	UC	0-1	audition sequential transmit ch
4	0	2	2	3	-	UC	0-1	audition sequential velocity
4	0	2	2	4	-	UC	0-8	sequential note number
4	0	2	2	5	-	UC	0-15	audition transmit ch
4	0	2	2	6	-	UC	1-127	audition velocity
4	0	2	2	7	-	UC	0-127	audition note number
----- <Audition type = with ten key> -----								
4	0	2	3	0	0	UC	0-15	[0] transmit ch
4	0	2	3	0	1	UC	1-127	[0] velocity
4	0	2	3	0	2	UC	0-127	[0] note number
4	0	2	3	1	0	UC	0-15	[-] transmit ch
4	0	2	3	1	1	UC	1-127	[-] velocity
4	0	2	3	1	2	UC	0-127	[-] note number
4	0	2	3	2	0	UC	0-15	[e] transmit ch
4	0	2	3	2	1	UC	1-127	[e] velocity
4	0	2	3	2	2	UC	0-127	[e] note number
4	0	2	3	3	0	UC	0-15	[1] transmit ch
4	0	2	3	3	1	UC	1-127	[1] velocity
4	0	2	3	3	2	UC	0-127	[1] note number
4	0	2	3	4	0	UC	0-15	[2] transmit ch
4	0	2	3	4	1	UC	1-127	[2] velocity
4	0	2	3	4	2	UC	0-127	[2] note number
4	0	2	3	5	0	UC	0-15	[3] transmit ch
4	0	2	3	5	1	UC	1-127	[3] velocity
4	0	2	3	5	2	UC	0-127	[3] note number
4	0	2	3	6	0	UC	0-15	[4] transmit ch
4	0	2	3	6	1	UC	1-127	[4] velocity
4	0	2	3	6	2	UC	0-127	[4] note number
4	0	2	3	7	0	UC	0-15	[5] transmit ch
4	0	2	3	7	1	UC	1-127	[5] velocity
4	0	2	3	7	2	UC	0-127	[5] note number
4	0	2	3	8	0	UC	0-15	[6] transmit ch
4	0	2	3	8	1	UC	1-127	[6] velocity

4	0	2	3	8	2	UC	0-127	[6] note number
4	0	2	3	9	0	UC	0-15	[7] transmit ch
4	0	2	3	9	1	UC	1-127	[7] velocity
4	0	2	3	9	2	UC	0-127	[7] note number
4	0	2	3	10	0	UC	0-15	[8] transmit ch
4	0	2	3	10	1	UC	1-127	[8] velocity
4	0	2	3	10	2	UC	0-127	[8] note number
4	0	2	3	11	0	UC	0-15	[9] transmit ch
4	0	2	3	11	1	UC	1-127	[9] velocity
4	0	2	3	11	2	UC	0-127	[9] note number

4	0	3	0	-	-	UC	0-1	MIDI->target type (0:direct,1:real)
4	0	3	1	-	-	UC	0-1	note display by (0:pitch name,1:MIDI key #)
4	0	4	0	-	-	UC	0-1	foot switch type (0:YAMAHA,1:not YAMAHA)
4	0	4	1	-	-	UC	0-6	foot switch action (0:off,1:Audition,2:shift3:MIDI in,4:MIDI tgt5:rec trig,6:sustain)
4	0	4	2	-	-	UC	0-2	effect bypass type (0:both,1:system,2:voice)
4	1	0	-	-	-	UC	0-1	[EF BYPASS] sw
5	1	0	0	-	-	UC	0-4	input source (0:analog,1:CD/DAT,2:AES/EBU,3:YAMAHA,4:ST out)
5	1	0	1	-	-	SC	-64-+24	digital input gain
5	1	0	2	-	-	UC	0-3	input mode (0:L/R,1:L,2:R,3:L+R)
5	1	1	3	-	-	-	-	reserved
5	1	2	0	-	-	UC	0-2	device select (0:wave memory,1:disk,2:auto select)
5	1	2	1	-	-	UC*8	c	disk format ID
5	1	2	2	-	-	UC*16	c	disk volume name
5	1	2	3	-	-	UL	0-2000	pre trigger time
5	1	2	4	-	-	UC	0-4	start trigger type (0>manual,1:level,2:MIDI key on,3:MIDI control (on) ,4:MIDI start)
5	1	2	5	-	-	UC	0-63	start trigger level
5	1	2	6	-	-	UC	0-4	stop trigger type (0>manual,1:level,2:MIDI key on,3:MIDI control (on) ,4:MIDI start)
5	1	2	7	-	-	UC	0-63	stop trigger level
5	1	2	8	-	-	UC*16	c	sample name
5	1	2	10	-	-	UC	0-1	rec mode (0:mono,1:stereo)
5	1	2	11	-	-	SC	-1-127	original key (-1:auto)
5	1	2	12	-	-	SL	0-99999000	rec length0:-----
5	1	2	13	-	-	UC	0-1	effect rec sw
5	1	2	14	-	-	UC	1-2	sampling fs (1:2/3sys clock,2:sys clock)
5	1	2	15	-	-	UC	0-127	high limit
5	1	2	16	-	-	UC	0-127	low limit
5	1	2	18	-	-	UC	0-1	add take number
5	1	2	19	-	-	UC	0-2	add orig key
5	1	2	20	-	-	UC	0-1	post rec info sw
5	1	2	21	-	-	UC	0-1	post rec map sw
5	1	2	22	-	-	UC	0-1	post rec trim sw
5	1	2	23	-	-	UC*8	c	last disk format ID
5	1	2	24	-	-	UC*16	c	last disk volume name
5	1	2	25	-	-	UC*16	c	last sample name L
5	1	2	26	-	-	UC*16	c	last sample name R
5	1	2	27	-	-	UC	0-1	last device select (true) (0:wave memory,1:disk)
5	1	2	28	-	-	UC	0-2	last device select
5	1	2	29	-	-	UC	0-127	last orig key
5	1	2	36	-	-	UL	0-99999000	last sample size
5	1	2	30	-	-	UC	0-1	anti alias sw
5	1	2	31	-	-	UC	0-1	de-emphasis sw
5	1	2	32	-	-	UC	0-127	trigger start MIDI note number
5	1	2	33	-	-	UC	0-120	trigger start MIDI cntrl change number

MIDIデータフォーマット

5	1	2	34	-	-	UC	0-127		trigger stop MIDI note number
5	1	2	35	-	-	UC	0-120		trigger stop MIDI cntrl change number
5	5	0	-	-	-	UC	1-3		rec effect group
5	5	1	-	-	-	UC	0-17		rec effect type (注5)
5	5	2	-	-	-	UC	0-1		rec effect enable sw
5	5	3	0-51	-	-	SS			rec effect parameters (注4)
5	5	4	-	-	-	UC	0-3	W	rec effect template no
5	5	5	-	-	-	UC	0-3	W	rec effect template regist no
7	1	0	0-15	-	-	UC*8	c		amplitude EG template table name
7	1	1	0-15	-	-	UC*14			amplitude EG template table data (注6)
7	1	2	0-15	-	-	UC*8	c		pitch EG template table name
7	1	3	0-15	-	-	UC*15			pitch EG template table data (注6)
7	1	4	0-15	-	-	UC*8	c		filter EG template table name
7	1	5	0-15	-	-	UC*14			filter EG template table data (注6)
7	1	6	0-3	-	-	UC*8	c		effect template table name
7	1	7	0-3	-	-	UC*108			effect template table data (注6)
8	0-1	0-15	-	-	-	UC*10	c		user keyword
6	1	1	-	-	-	SL	0-1		wave edit length lock
6	1	2	-	-	-	SL	0-1		wave edit auto zero
6	1	3	-	-	-	SL	0-1		wave edit auto Snap
6	1	4	-	-	-	SL	0-1		wave edit display L/R
6	2	1	-	-	-	SL	0-1		wave edit mode (0:mono,1:stereo)
6	2	2	-	-	-	SL	0-1		wave edit L/R
6	2	3	-	-	-	SL	0-2		wave edit scale (0:adrs,1:time,2:beat)
6	2	4	-	-	-	SL	20-240		wave edit time BPM
6	2	5	-	-	-	SL	0-1		wave edit undo sw
6	2	6	-	-	-	SL	0-1		wave edit over view
6	2	7	-	-	-	SL	0-3		wave edit scrub device (0:--,1:jog,2:sht,3:r&s)
6	2	8	-	-	-	SL	0-1		wave edit scrub pitch (0:low,1:high)
6	2	9	-	-	-	SL	0-2		wave edit jump to address (0:auto,1:crsr,2:man)
6	2	10	-	-	-	SL	0-50		wave edit scroll margin
6	2	11	-	-	-	SL	0-127		wave edit release rate
6	2	12	-	-	-	SL	0-SE (注2)		wave edit monitor address
6	2	13	-	-	-	SL	0-1		wave edit loop target
6	2	14	-	-	-	SL	0-127		scrub level
6	2	15	-	-	-	SL	0-4		graph mode
6	3	0	-	-	-	SL	0-WE (注2)		wave edit wave start
6	3	1	-	-	-	SL	0-SE (注2)		wave edit wave end
6	3	2	-	-	-	SL	LK-HK (注2)		wave edit orig key
6	3	3	-	-	-	SL	1-65535		wave edit fs
6	3	4	-	-	-	SL	± 63		wave edit fine tune
6	3	5	-	-	-	SL	0-OK (注2)		wave edit high key
6	3	6	-	-	-	SL	OK-127		wave edit low key
6	3	7	-	-	-	SL	0-7		wave edit loop mode (注3)
6	3	8	-	-	-	SL	± 63		wave edit loop fine tune
6	3	9	-	-	-	SL	± 63		wave edit release loop fine tune
6	3	10	-	-	-	SL	WS-LE (注2)		wave edit sustain loop start
6	3	11	-	-	-	SL	LS-WE (注2)		wave edit sustain loop end
6	3	12	-	-	-	SL	WS-RE (注2)		wave edit release loop start
6	3	13	-	-	-	SL	RS-WE (注2)		wave edit release loop end
9	2	0	0	-	-	UC	0-1		realtime cue rec ON/OFF 0:off,1:on
9	2	0	1	-	-	UC	0-1		realtime cue rec mode 0:start/stop,1:start/duration
9	2	1	0	-	-	UC	0-31		realtime cue rec track number

9	2	2	0	-	-	UC	0-1	realtime cue rec duration plus or minus
9	2	2	1	-	-	UC	0-23	realtime cue rec duration hour
9	2	2	2	-	-	UC	0-59	realtime cue rec duration minite
9	2	2	3	-	-	UC	0-59	realtime cue rec duration second
9	2	2	4	-	-	UC	0-29	realtime cue rec duration frame (注7)
9	2	2	5	-	-	UC	0-60	realtime cue rec duration bit (0,20,40,60)
9	2	3	0	-	-	US	0-300	copy sorce cue number
								0:off
9	3	0	0	-	-	UC	0-255	pre-roll time (sec)
10	1	0	-	-	-	UC	0-2	timecode mode select
								0:master,1:slave,2:MTC
10	1	1	-	-	-	UC	0-3	timecode type select
								0:24,1:25,2:30D,3:30
10	1	2	0	-	-	UC	0-1	generator start time plus or minus
10	1	2	1	-	-	UC	0-23	generator start time hour
10	1	2	2	-	-	UC	0-59	generator start time minite
10	1	2	3	-	-	UC	0-59	generator start time second
10	1	2	4	-	-	UC	0-29	generator start time frame (注7)
10	1	3	0	-	-	UC	0-1	timcode adjust plus or minus
10	1	3	1	-	-	UC	0-23	timcode adjust time hour
10	1	3	2	-	-	UC	0-59	timcode adjust time minite
10	1	3	3	-	-	UC	0-59	timcode adjust time second
10	1	3	4	-	-	UC	0-29	timcode adjust time frame (注7)
10	1	3	5	-	-	UC	0-60	timcode adjust bit (1bit step)
10	1	5	-	-	-	UC	0-1	MTC out enable
								0:disable,1:enable
10	1	6	-	-	-	UC	0-1	jam sync enable
								0:disable,1:enable
10	1	7	-	-	-	SS	-1-30000	drop out ignore time(frame)
								-1:check no drop out
10	1	8	0	-	-	-		reserve
10	1	8	1	-	-	-		reserve
10	1	8	2	-	-	-		reserve
10	1	8	3	-	-	-		reserve
10	1	8	4	-	-	-		reserve
10	1	8	5	-	-	-		reserve
10	1	8	6	-	-	-		reserve
10	1	8	7	-	-	-		reserve

(注1) 0:confirm any time,1:auto rename,2:rename & confirm,3:skip all,4:replace all,5:about

(注2) WS=wave edit wave start , WE=wave edit wave end, SE=sample end,
 LS=wave edit sus loop start, LE=wave edit sus loop end,
 RS=wave edit rel loop start, RE=wave edit rel loop end,
 LK=wave edit low key, HK=wave edit high key, OK=wave edit orig key,

(注3) loop mode=
 0:forward no loop,
 1:forward sustain loop no exit,
 2:forward sustain loop key off exit,
 3:forward sustain & release loop,
 4:forward alternate sustain loop no exit,
 5:reverse no loop,
 6:reverse sustain loop no exit,
 7:reverse alternate sustain loop no exit

(注4) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

(注5) type数はgroupによって異なる

(注6) 付表2の末尾のtemplate詳細参照のこと

(注7) timecode typeにより上限値が変わる

template詳細

p	offset	10進数
s	data size	UC 符号なし 8 ビット
		SC 符号付き 8 ビット(2 の補数)
		US 符号なし16ビット
		SS 符号付き16ビット(2 の補数)
		UL 符号なし32ビット
		SL 符号付き32ビット(2 の補数)
	SS*n	上記ss形式のデータがn個連続する
v	value	10進数

amplitude EG template table data

p	s	v	name
0000	UC	0-127	r1
0001	UC	0-127	r2
0002	UC	0-127	r3
0003	UC	0-127	r4
0004	UC	0-127	rr1
0005	UC	0-127	rr2
0006	UC	0-127	l0
0007	UC	0-127	l1
0008	UC	0-127	l2
0009	UC	0-127	l3
0010	UC	0-127	l4
0011	UC	0-127	rl1
0012	UC	0-127	rl2
0013	UC	0-3	loop

pitch EG template table data

p	s	v	name
0000	UC	0-127	r1
0001	UC	0-127	r2
0002	UC	0-127	r3
0003	UC	0-127	r4
0004	UC	0-127	rr1
0005	UC	0-127	rr2
0006	UC	± 63	l0
0007	UC	± 63	l1
0008	UC	± 63	l2
0009	UC	± 63	l3
0010	UC	± 63	l4
0011	UC	± 63	rl1
0012	UC	± 63	rl2
0013	UC	0-24	range
0014	UC	0-3	loop

filter EG template table data

p	s	v	name
0000	UC	0-127	r1
0001	UC	0-127	r2
0002	UC	0-127	r3
0003	UC	0-127	r4
0004	UC	0-127	rr1
0005	UC	0-127	rr2

0006	UC	± 127	fc0
0007	UC	± 127	fc1
0008	UC	± 127	fc2
0009	UC	± 127	fc3
0010	UC	± 127	fc4
0011	UC	± 127	rfc1
0012	UC	± 127	rfc2
0013	UC	0-3	loop

effect template table data

p	s	v	name
0000	UC	-	reserved
0001	UC	0-1	enable sw
0002	UC	1-3	type group
0003	UC	0-17	type number (注1)
0004	SS*52		parameters (注2)

(注1) type数はgroupによって異なる

(注2) 付表1の末尾のボイスエフェクトパラメーター詳細参照のこと

object templates

p	s	v	name
0000	UC*8	c	amplitude EG template table name
:			amplitude EG template table nameを15回繰返す
:			
0128	UC*14		amplitude EG template table data
:			amplitude EG template table dataを15回繰返す
:			
0352	UC*8	c	pitch EG template table name
:			pitch EG template table nameを15回繰返す
:			
0480	UC*16		pitch EG template table data
:			pitch EG template table dataを15回繰返す
:			
0736	UC*8	c	filter EG template table name
:			filter EG template table nameを15回繰返す
:			
0864	UC*14		filter EG template table data
:			filter EG template table dataを15回繰返す
:			
1088	UC*8	c	effect template table name
:			effect template table nameを 3 回繰返す
:			
1120	UC*108		effect template table data
:			effect template table dataを 3 回繰返す
:			

付表3：switch remote switch number

ppppppp パネル名称

1	[SHIFT] (left)
2	[F1]
3	[F2]
4	[F3]
5	[F4]
6	[F5]
7	[F6]
8	[F7]
9	[F8]
10	[SHIFT] (right)
11	[MEMORY]
12	[DISK]
13	[RECORDING]
14	[EDIT]
15	[EXIT]
16	[PREVIOUS]
17	[NEXT]
18	[JUMP/MARK]
19	[SIMUL VIEW]
20	[PERFORM]
21	[VOICE]
22	[DRUM]
23	[TRIG LIST]
24	[SAMPLE]
25	[OTHERS]
26	[7/15]
27	[STEREO]
28	[COMMAND]
29	[MASTER]
30	[SYSTEM]
31	[SETUP]
32	[MIDI]
33	[DIAGNOSIS]
34	[UNDO]
35	[SELECT]
36	[BYPASS]
37	[DAMP]
38	[AUDITION]
39	[-1]
40	[+1]
41	[]
42	[]
43	[]
44	[]
45	[ENT]

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	: x	: 1 - 16	: memorized
Channel	Changed	: x	: 1 - 16	:
Mode	Default	: x	: 1,2,3,4	: memorized
	Messages	: x	: POLY,MONO(M=1)	: voice only
	altered	: *****	: x	:
Note		: x	: 0 - 127	:
Number	: True voice:	: *****	: 0 - 127	:
Velocity	Note ON	: x	: o v=1-127	:
	Note OFF	: x	: x	:
After	Key's	: x	: x	:
Touch	Ch's	: x	: o	:
Pitch Bender		: x	: o	*1:7 bit resolution:
	5	: x	: o	*1:portamento time
	7	: x	: o	*1:volume
	10	: x	: o	*1:pan
Control	64	: x	: o	*1:sustain
	65	: x	: o	*1:portamento
Change	66	: x	: o	*1:sustenuto
	0 - 120	: x	: o	*1:(assignable)
		:	:	:
		:	:	:
		:	:	:
		:	:	:
All Sound Off(120)		: x	: o	:
ResetAllCntrl(121)		: x	: o	:
Prog		: x	: o 0-127	*1:
Change	: True #	: *****	: o 0-127	*2:
System Exclusive		: o	: o	*3: object etc.
	: Song Pos.	: x	: x	:
common	: Song Sel.	: x	: x	:
	: Tune	: x	: x	:
System	:Clock	: x	: x	:
Real Time	:Commands	: x	: o	*1:
Aux	:Local ON/OFF	: x	: x	:
	:All Notes OFF	: x	: o	:
Mes-	:Active Sense	: x	: o	:
sages	:Reset	: x	: x	:
Note	*1 receive if each receive filter = enable.			:
	*2 receive if Program Change is assigned to objects.			:
	*3 receive if device No is not 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

追補マニュアル

INDEX

アルファベット順索引

記号

[MISC] Type 追 - 25

A

Active Track No 追 - 153
All CueLists 追 - 9
AUTO CUE MARKING (Disk) 追 - 96
AUTO CUE MARKING (Memory) 追 - 98
AUTO CUE MARKING (MIDI) 追 - 101
AUTO TRACK ON OFF 追 - 70

B

beat 追 - 140
BPM 追 - 140
BULK DUMP 追 - 131

C

CD-ROMからのオーディション 追 - 8
COMMON PARAMETERS 追 - 126
CONFIGURATION 追 - 139, 追 - 141
Controller Reset 追 - 127
CONVERT TIME CODE TYPE 追 - 138
Convert Type 追 - 138
COPY PARAMETERS 追 - 130
Copy Stop Time To 追 - 136
CREATE NEW CUE (Disk) 追 - 88
CREATE NEW CUE (Memory) 追 - 92
CREATE NEW CUE (MIDI) 追 - 94
CRec 追 - 142
CRec F-Key Type 追 - 142
CUE PARAMETERS 追 - 83, 追 - 115
CUE RECORDING 追 - 141
Cur Time 追 - 65
cut 追 - 156

D

Delete 追 - 105
direct 追 - 164, 追 - 165
DISPLAY 追 - 139
Display Frame Bit 追 - 140
Display Scale 追 - 139
drop 追 - 36
Duration Type 追 - 142

E

EFFECT 追 - 152
EFFECT TEMPLATE 追 - 159
EQ PARAMETERS 追 - 154
Erase 追 - 107, 追 - 113
external 追 - 163

F

Fade In Curve 追 - 127
Fade Out Curve 追 - 127
Frequency 追 - 155
full 追 - 13, 追 - 23

G

Gate 追 - 16
Gathr 追 - 113
Generate Start Time 追 - 163
Graph 追 - 21
GRAPHIC 追 - 81

I

Ignore Drop Out (frame) 追 - 164, 追 - 165
Init 追 - 108
INITIALIZE PARAMETERS 追 - 129
internal 追 - 163
IntTG 追 - 124

J

JamSync 追 - 164, 追 - 165
JOB 追 - 104

K

KeepCurrentObj 追 - 24

L

Label 追 - 66
Latch Play 追 - 16
LIST 追 - 83
LOCATION LIST 追 - 69

M

Master 追 - 36
Master Send 追 - 127
MdfyD 追 - 112
MdfyP 追 - 110
Merge 追 - 109
Message 追 - 86, 追 - 94
MIDIインプリメンテーションチャート 追 - 216
MIDIタイムコードアウトプット 追 - 163, 追 - 164, 追 - 165
MIDIチャンネル 追 - 66
MIDIデータフォーマット 追 - 178
MISCランプ 追 - 8, 追 - 25
MIXING 追 - 65
Move 追 - 107
MTC 追 - 36, 追 - 163
MTC Out 追 - 163, 追 - 164, 追 - 165
Mute 追 - 111

N

NTSC 追 - 36

O

ONE 追 - 115
OneKey 追 - 13, 追 - 23
OUTPUT 追 - 77
overflow 追 - 25

P

peak 追 - 155
PLAYBACK 追 - 75
PLAYBACK CURRENT TIME 追 - 73
POLY CHECK FOR DISK TRACK 追 - 80
Pre-Roll (s) 追 - 136
Priority 追 - 67
Program Change Load Type 追 - 24
Purge 追 - 106

Q

Quantz 追 - 111

R

Regenerate Mode 追 - 164, 追 - 165
REGIST EFFECT TEMPLATE 追 - 160
Repeat 追 - 109
Return Level 追 - 127
Return Mono 追 - 127
Return Pan 追 - 127
Return SW 追 - 127
REVERT 追 - 134
Rhy / Snd Accrcy 追 - 20
Rhythm/Sound Accuracy 追 - 17

S

SAVE CURRENT OBJECT 追 - 132
ScrbLvl 追 - 21
SCSI Disk Performance Test 追 - 27
SELECT OBJECT / OBJECT 追 - 114
SET TRACK LABEL 追 - 72
shelf (shelving) 追 - 155
Shift 追 - 20
Slave 追 - 36
SMPTE 追 - 35
SortBwd 追 - 105
SortFwd 追 - 105
Start Offset 追 - 135
Status 追 - 95
Stereo Level 追 - 126
Sync Source 追 - 163

T

TIME CODE 追 - 162
Time Code 追 - 161
Time Code Adjust 追 - 165, 追 - 166
Time Code Generate Test 追 - 27
TIME CODE PARAMETERS 追 - 135
Time Code Receive Test 追 - 27
Time Code Type 追 - 28
TRACK PARAMETERS 追 - 65, 追 - 77, 追 - 81
TRACK TYPE SELECT 追 - 71
Tune 追 - 20

V

Voice Effect Owner 追 - 153

W

Width 追 - 10, 追 - 23

五十音順索引

ア

アウトプット	追 - 77
アクティブトラックナンバー	追 - 153
アサインブルアウトプット	追 - 78
アドレスオフセット	追 - 90, 追 - 118

イ

イグノアドロップアウト	追 - 164, 追 - 165
イコライザーパラメーター	追 - 154
イニシャライズエリア	追 - 129
イニシャライズパラメーター	追 - 129
インターナルTG	追 - 124

ウ

ウイドス	追 - 10, 追 - 23
------	----------------

エ

エフェクト	追 - 152
エフェクトセンドレベル	追 - 78
エフェクトテンプレート	追 - 159
エラーメッセージ	追 - 171

オ

オートキューマーキング (MIDI)	追 - 101
オートキューマーキング (ディスク)	追 - 96
オートキューマーキング (メモリー)	追 - 98
オートトラックオンオフ	追 - 70

カ

カーソルボタン	追 - 8
カレントタイム	追 - 65

キ

キュー	追 - 30, 追 - 32
キューパラメーター	追 - 83, 追 - 115
キューリスト	追 - 30
キューリストエディット	追 - 64
キューリストの再生	追 - 33
キューリストの作成	追 - 63
キューレコーディング	追 - 141
キューレコーディングファンクションキータイプ	追 - 142

ク

クイックマッピング	追 - 13
グラフ	追 - 21
グラフィック	追 - 81
クリエートニューキュー (MIDI)	追 - 94
クリエートニューキュー (ディスク)	追 - 88
クリエートニューキュー (メモリー)	追 - 92

コ

コピーストップタイムトゥー	追 - 136
コピーパラメーター	追 - 130
コピーファイル	追 - 9
コモンパラメーター	追 - 126
コントローラーリセット	追 - 127
コンバートタイプ	追 - 138
コンバートタイムコードタイプ	追 - 138
コンフィギュレーション	追 - 139, 追 - 141

サ

再生開始ロケーション	追 - 75
サンプルエディット	追 - 20

シ

ジェネレートスタートタイム	追 - 163
時間	追 - 31
システムエフェクト	追 - 144
システムエフェクトAのパラメーター	追 - 148
システムエフェクトBのパラメーター	追 - 150
システムユーティリティ	追 - 161
仕様	追 - 173
ジョブ	追 - 104
シンクソース	追 - 163

ス

ズーミング	追 - 73, 追 - 76
スクラブレベル	追 - 21
スタートオフセット	追 - 135
ステレオレベル	追 - 126
スレーブ	追 - 36

セ

セーブカレントオブジェクト	追 - 132
セットトラックラベル	追 - 72
セレクトサンプルオブジェクト	追 - 114
先頭パーティション	追 - 10

ソ

ソステヌートペダル	追 - 8
-----------	-------

タ

ダイアグノシスユーティリティ	追 - 26
タイムコード	追 - 162
タイムコードアジャスト	追 - 165, 追 - 166
タイムコードタイプ	追 - 28
タイムコードパラメーター	追 - 135
タイムストレッチ	追 - 20

テ

ディスクモード	追 - 9
ディスクモードとキューリスト	追 - 62
ディスプレイ	追 - 139
ディスプレイスケール	追 - 139
ディスプレイフレームビット	追 - 140
デュプリケートオブジェクト	追 - 12
デュレーションタイプ	追 - 142

ト

同期	追 - 35
同期再生のための接続	追 - 38
同時発音数	追 - 33
トラック	追 - 31, 追 - 66
トラックタイプ	追 - 31, 追 - 66
トラックタイプセレクト	追 - 71
トラックナンバー	追 - 31
トラックパラメーター	追 - 65, 追 - 77, 追 - 81
ドラムボイスアサインブルアウトプット	追 - 78
ドラムボイスエディット	追 - 18
トリガーリストエディット	追 - 19
ドロップ	追 - 36

ノ

ノーマルボイスエディット	追 - 15
--------------	--------

ハ

倍率表示	追 - 81
バルクダンプ	追 - 131

ヒ

ビートパーメジャー	追 - 140
ビッチ	追 - 20
ビューフィルター	追 - 8

フ

フェード	追 - 91
フェードアウト	追 - 91
フェードアウトカーブ	追 - 127
フェードイン	追 - 91
フェードインカーブ	追 - 127
プライオリティ	追 - 67
フリケンシー	追 - 155
プリロール	追 - 136
プレイバック	追 - 75
プレイバックカレントタイム	追 - 73
プログラムチェンジロードタイプ	追 - 24
フロッピーディスクタイプの自動認識	追 - 11

ホ

ボイスエフェクト	追 - 152
ボイスエフェクトオーナー	追 - 153
ポストレコードマッピング	追 - 23
ポリチェックフォーディスクトラック	追 - 80

マ

マスター	追 - 36
マスターセンド	追 - 127

ミ

ミキシング	追 - 65
-------	--------

メ

メッセージ	追 - 86, 追 - 94
-------	----------------

ユ

ユーティリティ	追 - 24
---------	--------

ラ

ラベル	追 - 66
-----	--------

リ

リアルタイムキューレコーディング	追 - 74, 追 - 76
リジェネレートモード	追 - 164, 追 - 165
リスト	追 - 83
リスト、ワンオブジェクト	追 - 12
リスト、ワンオブジェクトとキューリスト	追 - 63
リズム / サウンドアキュラシー	追 - 20
リターンスイッチ	追 - 127
リターンパン	追 - 127
リターンモノラル	追 - 127
リターンレベル	追 - 127
リパート	追 - 134

レ

レコーディングモード	追 - 22
レジストエフェクトテンプレート	追 - 160
レングス	追 - 90, 追 - 118

ロ

ロードボリューム	追 - 13
ロケーションリスト	追 - 69

ワ

ワン	追 - 115
----	---------

ユーザーサポートサービスのご案内

このたびは、ヤマハA7000をお買い求めいただきましてありがとうございます。

ヤマハデジタル商品は、常に新技術・高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究、改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」「手順通りに動作しない」「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう弊社では、デジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただきますようご案内いたします。

デジタルインフォメーションセンターについて

ヤマハデジタルインフォメーションセンターでは、デジタル楽器の使用方法やトラブルなどについて、電話による質問をお受けいたします。

お問い合わせの際には、「製品名」「製造番号」「ご住所」「お名前」「電話番号」を必ずお知らせください。また、「システムプログラムのバージョン」「SCSIデバイス環境」「操作の手順やそれによる結果と状態」なども詳しくお伝えください。

オプション機器の情報について

また、ヤマハデジタルインフォメーションセンターでは、A7000に内蔵、接続するハードディスクやMOディスクドライブなど、SCSI機器、周辺機器の最新推奨モデル情報もお知らせしています。お気軽にお問い合わせください。

ヤマハデジタルインフォメーションセンター

TEL. 053 - 460 - 1666

受付日	月曜日～金曜日 (祝日および弊社の休業日を除く)
受付時間	9:00～12:00 / 13:00～17:00

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

保証期間

お買い上げ日から1年間です。

保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

(消耗部品の例: ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど)

補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな?と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点

(修理受付および修理品お持込み窓口)

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1-1-50	ヤマハセンター内	Tel 011-513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7	仙台卸商共同配送センター3F	Tel 022-236-0249
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中区木月1184		Tel 044-434-3100
東京サービスステーション*	〒108	東京都港区高輪2-17-11		Tel 03-5488-6625
(* お持ち込み修理のみお取り扱い)				
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911	ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-6711
名古屋サービスセンター	〒454	名古屋市中川区玉川町2-1-2	ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	Tel 052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16	ヤマハ(株)千里丘センター内	Tel 06-877-5262
四国サービスステーション	〒760	高松市丸亀町8-7	ヤマハ(株)高松店内	Tel 0878-22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原6-14-14		Tel 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4		Tel 092-472-2134
[本社] カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911	ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-1158

デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

北海道支店	第二営業課	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50	ヤマハセンター内	Tel 011-512-6113
仙台支店	第二営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10		Tel 022-222-6147
東京支店	第二営業部	〒108	東京都港区高輪2-17-11		Tel 03-5488-5471
関東支店	第二営業課	〒108	東京都港区高輪2-17-11		Tel 03-5488-1688
名古屋支店	第二営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28		Tel 052-201-5199
大阪支店	第二営業課	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9	心斎橋プラザビル東館	Tel 06-252-5231
広島支店	第二営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18	ヤマハビル	Tel 082-244-3749
九州支店	第二営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4		Tel 092-472-2130

電子楽器営業部	デジタルCBX営業課	〒430	浜松市中沢町10-1	Tel 053-460-2432
---------	------------	------	------------	------------------

所在地・電話番号などは変更されることがあります。

ヤマハ株式会社