

MOOSE MOOSE

取扱説明書

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

MOOSE
MOOSE

安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。




ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、お客様や他の方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お子様がご使用になる場合は、保護者の方が以下の内容をお子様にご徹底くださいますようお願いいたします。

お読みになったあとは、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。


■ 記号表示について


この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
	～しないでくださいという「禁止」を示します。
	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

■ 「警告」と「注意」について

以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。

 警告	この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。
---	---

 注意	この表示の欄は、「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。
---	--

この製品の内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。

警告

電源/電源アダプター



必ず実行

電源は必ず交流 100V を使用する。
エアコンの電源など交流200Vのものがあります。
誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。



必ず実行

電源アダプターは、必ず指定のもの (PA-5D) を使用する。
(異なった電源アダプターを使用すると) 故障、発熱、火災などの原因になります。



必ず実行

電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。
感電やショートのおそれがあります。



禁止

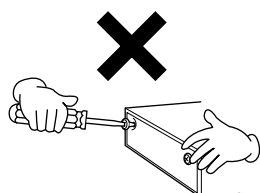
電源アダプターコードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。
電源アダプターコードが破損し、感電や火災の原因になります。

分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。
感電や火災、けが、または故障の原因になります。
異常を感じた場合など、点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



水に注意



禁止

本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。また、浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。

感電や火災、または故障の原因になります。



禁止

濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。
感電のおそれがあります。

火に注意



禁止

本体の上でろうそくなど火気のあるものを置かない。
ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

異常に気づいたら



必ず実行

電源アダプターコード / プラグがいたんだ場合、または、使用中に音が出なくなったり異常なおいや煙が出たりした場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。

感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。

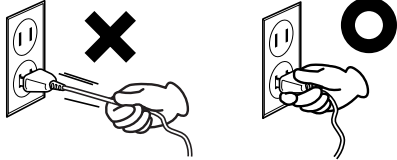
⚠ 注意

電源/電源アダプター



必ず実行

電源プラグを抜くときは、電源アダプターコードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。
電源アダプターコードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



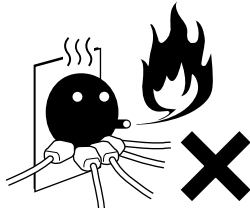
必ず実行

長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。
感電や火災、故障の原因になることがあります。



禁止

たこ足配線をしない。
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。



設置



禁止

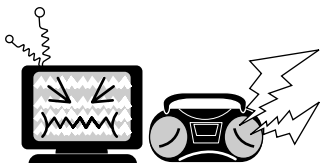
直射日光のあたる場所（日中の車内など）やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低い場所、また、ほこりや振動の多い場所で使用しない。

本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したりする原因になります。



禁止

テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しない。
楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



禁止

不安定な場所に置かない。
本体が転倒して故障したり、お客様や他の方々がけがをしたりする原因になります。



必ず実行

本体を移動するときは、必ず電源アダプターコードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。
コードをいためたり、お客様や他の方々が転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

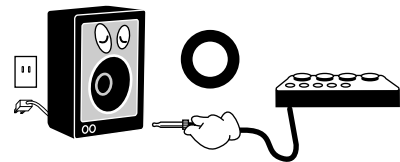
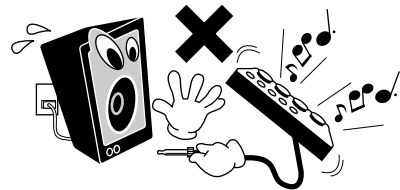
この機器を電源コンセントの近くに設置する。
電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合にはすぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。

接続



必ず実行

他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行なう。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小にする。さらに、演奏を始める場合も必ず両機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げていき適切な音量にする。
感電または機器の損傷の原因になることがあります。



手入れ



禁止

本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは使用しない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

使用時の注意



禁止

本体のすき間に手や指を入れない。
お客様がけがをするおそれがあります。



禁止

パネル、鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。
感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点に点検をご依頼ください。



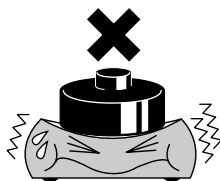
禁止

本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。



禁止

本体の上ののったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損したり、お客様や他の方がけがをしたる原因になります。



禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。



データの保存

作成したデータの保存とバックアップ



必ず実行

DRAM のデータ(149ページ)は電源を切ると消えてしまいます。保存しておきたいデータはUSB記憶装置に保存してください。



禁止

フラッシュ ROMへの書き込み中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示されます)に、絶対に電源を切らないでください。ユーザーメモリー上のデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動しなくなる恐れがあります。

USB 記憶装置/外部メディアのバックアップ



必ず実行

保存したの万一の事故に備えて、大切なデータは予備のUSB記憶装置にバックアップとして保存されることをおすすめします。

- データが破損したり失われたりした場合の補償はいたしかねますので、ご了承ください。
- 不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

電源スイッチを切った状態(電源スイッチが「STANDBY」の状態)でも微電流が流れています。スタンバイ時の消費電力は、最小限の値で設計されています。この製品を長時間使用しないときは必ず電源アダプターのプラグをコンセントから抜いてください。

音楽を楽しむエチケット

楽しい音楽も時と場所によっては、大変気になるものです。隣近所への配慮を十分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。夜間の演奏には特に気を配りましょう。窓を閉めたり、ヘッドフォンをご使用になるのも一つの方法です。お互いに心を配り、快い生活環境を守りましょう。

はじめに

このたびはヤマハミュージックプロダクションシンセサイザー M06/M08をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。

M06/M08は、数多くのハイクオリティな楽器音色、直感的にフレーズを生み出せるアルペジオ機能、M06/M08一台でトータルな音楽制作を行なえるシーケンサー機能、コンピューター上のシーケンスソフトウェアに対するリモートコントロール機能など、本格的なプロフェッショナルニーズに対応した音楽制作用シンセサイザーです。

M06/M08の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただけますようご案内申し上げます。また、ご一読いただいたあとも不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただけますようお願い申し上げます。

付属品

- 電源アダプター (PA-5D)
- 取扱説明書(本書)
- 保証書
- データリスト

この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。

この製品は、ヤマハ(株)が著作権を有する著作物やヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物を内蔵または同梱しています。その著作物とは、すべてのコンピュータープログラムや、伴奏スタイルデータ、MIDI データ、WAVEデータ、音声記録データ、楽譜や楽譜データなどのコンテンツを含みます。ヤマハ(株)の許諾を受けることなく、個人的な使用の範囲を越えて上記プログラムやコンテンツを使用することについては、著作権法等に基づき、許されていません。

この製品には、XGフォーマット以外の音楽/サウンドデータを扱う機能があります。その際、元のデータをこの楽器に最適化して動作させるため、オリジナルデータ(音楽/サウンドデータ)制作者の意図どおりには再生されない場合があります。ご了承のうえ、ご使用ください。

ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されている音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。

- ・ Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- ・ Macintoshは、米国および他の国々で登録されたApple Computer, Inc.の商標です。
- ・ 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- ・ その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

特長

- 高品位でバリエーション豊かな音色(ボイス)を内蔵しています。さまざまな楽器ごとに分類されているこれらの音色(ボイス)は、カテゴリサーチ機能を使うことで簡単に呼び出すことができます。
 42ページ
- パフォーマンスでは、異なる4つのボイスを同時に鍵盤で鳴らしたり、スプリットで左右の鍵域に分けて鳴らすことができます。
 44ページ
- リバース(20タイプ)、コーラス(49タイプ)、2系統を1セットとして最大3セットまで設定可能なインサクションエフェクト(116タイプ)、マスターエフェクト(8タイプ)、とデジタルイコライザー(パートEQ 3Band、マスターEQ 5Band)を搭載した多彩なエフェクトシステムを使って、曲作りの幅を大きく広げることができます。
 140ページ
- 演奏しながら4つのノブとスライダーを使うことで、フィルター、音量、エフェクト、EGなどの調節をリアルタイムにできます。
 51ページ
- パターンモードでは、個々の素材としてフレーズを1トラックずつ作り、それらを組み合わせて最大16トラックのパターンを作り上げることができます。
 73ページ
- ボイスモードで作るボイスとは別に、ソング/パターンモード専用の「ミキシングボイス」を作成できます。ソングモード/パターンモードでボイスをエディットし、そのまま専用ボイスとして保存できるので、曲作りがスムーズに行なえます。
 78ページ
- 押鍵したノートデータから自動的にさまざまなシーケンスフレーズを再生するアルペジオ機能を使って、演奏の幅を広げることができます。ドラムボイス(41ページ)ではこの機能を使ってさまざまなリズムパターンを呼び出すことができますので、あなたの演奏意欲や創作意欲を刺激することでしょう。ノーマルボイス(40ページ)では、押鍵したコードに合わせてシーケンスフレーズが変わるため、曲調に合わせたアルペジオを演奏できます。また押鍵したノートやペロシティーによってもアルペジオを再生させる/させない、を設定できるためリアルタイムパフォーマンスでの可能性が広がります。
 48ページ
- パターンモードで録音したMIDIデータを、パターンチェーン機能でつなげていくことができます。できあがったチェーンをソングにコンバートして、1つの曲(ソング)として完成させることができます。
 84ページ
- ソングシーンを使えば、トラックミュートの設定状態や、パン/ボリュームなどノブやスライダーでコントロールできるパラメーターの設定状態をそのまま記憶させ、後でワンタッチで呼び出すことができます。ソング再生/録音中に使うと大変便利です。
 89ページ
- マスターモードでは、鍵盤の領域を4つに分けることで、まるで4つのMIDIキーボードがあるかのように演奏できます。また、お気に入りのボイス/パフォーマンス/ソング/パターンを、ワンタッチで呼び出せます。
 122ページ
- 2段ファンクション方式(ファンクション[F1]-[F6]ボタン、サブファンクション[SF1]-[SF5]ボタン)により、わかりやすく操作しやすいインターフェースを実現しています。
 33ページ
- リモートモードでは、パネルボタン操作によりコンピューターのシーケンスソフトウェアをコントロールできます。トラックミュート設定、シーケンスサートランスポート(Play、Stop、Recordなど)操作、ノブやスライダーを使ったMIDIトラック/オーディオトラックのミキシングやパン、イコライザー、エフェクトセンド調節などを、コンピューターのマウスを使うことなくコントロールできます。
 112ページ
- コアキシャルのデジタルアウトプット端子を備え、MO6/MO8のサウンドを劣化のないデジタル情報(44.1kHz、24bit)で出力できます。
 19ページ
- コンピューターと接続するためのUSB TO HOST端子と、ハードディスク、フラッシュディスクなど記憶装置と接続するためのUSB TO DEVICE端子の、2種類のUSB端子を使って自由にデータのやりとりができます。
 31ページ
- MO6/MO8のボイスやミキシングの設定をコンピューター上で編集できる専用ソフトウェア、ボイスエディター、マルチパートエディターを使えば、コンピューターディスプレイの大画面で、視覚的にMO6/MO8をエディットできます。
 111ページ

取扱説明書の使い方

目的別目次 9ページ

従来の目次と違い、MO6/MO8のできることを具体的に列挙してあります。あなたのやりたいことがすぐに見つかります。

各部の名称と機能 14ページ

フロントパネル、リアパネルのボタンやコントロールの一覧です。

音を出してみよう 20ページ

電源の接続方法、電源の入れ方、MO6/MO8の簡単な使い方について説明します。

基本操作 27ページ

MO6/MO8を使う上での基本的な操作方法について説明します。

クイックガイド 40ページ

MO6/MO8を使ってできることを、具体的な操作方法を交えて説明します。

MO6/MO8のしくみ 128ページ

MO6/MO8の内部構成を紹介します。

リファレンス 151ページ

各モードのパラメーターについて解説します。辞書を引くようにしてお使いいただけます。

資料 221ページ

仕様、エラーメッセージ一覧などを掲載しています。

故障かな？と思ったら 229ページ

MO6/MO8がうまく機能しない場合にお読みください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談になる前にお読みください。

データリスト(別冊)

ボイス、ウェーブ、アルペジオ、パターンフレーズなどのプリセットデータのリストや、MIDIに関する資料を掲載してあります。

MO6/MO8のLCD画面には、モードや機能によってさまざまな表示が現われます。画面の説明をする場合に、どのような操作で呼び出せるのかを明確にするために、矢印記号(→)を使います。たとえば、下記のように記載した場合は、[VOICE]ボタンを押し、ノーマルボイスを選び、[EDIT]ボタンを押し、エレメントを選択し、[F1] OSCボタンを押し、[SF2] OUTPUTボタンを押す、という操作、またはその操作で現われる画面を指します。

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT

NOTE 確認メッセージ(37ページ)やコントロールファンクション(51ページ)などが画面に表示されている場合は、[EXIT]ボタンを押して表示を抜けてから、またリモートコントロールモード(112ページ)に入っている場合は、[DAW REMOTE]ボタンを押して通常の状態に戻ってから、上記矢印表記の操作を行ってください。

目的別目次

聞く(鳴らす)

- デモソング/デモパターンを聞く 73ページ
- 複数のソングを続けて聞く (ソングチェーンプレイ) 95ページ
- 複数のセクションを続けて聞く (パターンチェーンプレイ) 84ページ
- アルペジオを鳴らす 48ページ

鍵盤を弾く

- ボイスを選んで弾く 40ページ(ボイスモード)、76ページ(ソング/パターンモード)
- パフォーマンスを選んで弾く 44ページ
- マスターキーボードとして活用する 122ページ
- メトロノームを鳴らす [SONG]または[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = all .. 208ページ
- 鍵盤の発音領域を低音部と高音部に分け、違うボイスで演奏(スプリット演奏)する 47ページ(パフォーマンスモード)、125ページ(マスターモード)
- 複数のボイスを重ねて鳴らす(レイヤー) 46ページ(パフォーマンスモード)、125ページ(マスターモード)

選ぶ

- ボイスを選ぶ 40ページ(ボイスモード)、76ページ(ソング/パターンモード)
- 楽器の種類やキャラクターを基にボイスを選ぶ(カテゴリーサーチ機能) 42ページ
- パフォーマンスを選ぶ 44ページ
- ソングを選ぶ 74ページ
- パターンを選ぶ 75ページ
- セクションを選ぶ 75ページ
- フレーズを選んで、パターンの各トラックに割り当てる 78ページ
- ソング/パターン用のミキシングテンプレートを選ぶ 77ページ
- マスターを選ぶ 122ページ
- アルペジオタイプを選ぶ 48ページ(ボイスモード/パフォーマンスモード)、80ページ(ソング/パターンモード)
- フィルタータイプを選ぶ 170ページ
- エフェクトタイプを選ぶ
- リバーブタイプ/コーラスタイプ/インサージョンエフェクトタイプを選ぶ
- [VOICE] → ボイス選択 → [F3] EFFECT 158ページ
- [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT 173ページ
- [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT 190ページ
- マスターエフェクトタイプを選ぶ
- [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF 208ページ
- [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF 172ページ
- [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF 191ページ
- マスターEQタイプを選ぶ
- [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ 208ページ
- [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ 172ページ
- [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ 191ページ

コントローラーを使う

- コントローラーのしくみを知る 50、69ページ
- コントローラーに割り当てる機能を決める(コントローラーセット) 70ページ
- コントローラーに割り当てるコントロールナンバーを決める 71ページ
- ピッチベンドホイール使用時のピッチの変化幅(ピッチベンドレンジ)を設定する
- [VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower 154ページ
- [SONG]/[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower 192ページ
- ノブでコントロールできるパラメーターを知りたい 56ページ(ボイスモード)、65ページ(パフォーマンスモード)、96ページ(ソング/パターンモード)
- コントロールスライダーでコントロールできるパラメーターを知りたい 52ページ
- フットスイッチでソングまたはパターン再生をスタート/ストップする [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW .. 211ページ
- フットスイッチで、ボイスやパフォーマンスを切り替える [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW .. 211ページ
- フットスイッチで、アルペジオ再生のオン/オフを切り替える [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW .. 211ページ
- ボイスを切り替えたとき、コントローラー(モジュレーションホイールなど)の設定が解除されないようにする
- [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlReset = hold 208ページ

鳴らしたい音だけを鳴らす

- ボイスエディットモードで、各エレメントを一時的にオン/オフする 55ページ
- ボイスエディットモードで、各エレメントの使う/使わないを設定する
[VOICE] → [EDIT] → [エレメント選択] → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw = on/off 158ページ
- パフォーマンスエディットモードで、各パートの使う/使わないを設定する
[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw = on/off 174ページ
- ソングプレイモード/パターンプレイモードで各トラック(パート)のオン/オフを設定する 75ページ
- ソング/パターン各パートの受信チャンネルをオフにすることで、再生をオフにする
[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh 192ページ

ボリューム(音量)/レベルを調節する

- 全体
楽器本体から出力される全体音量(マスターボリューム)を調節する [MASTER VOLUME] 16ページ
音源部で鳴らす音量全体を調節する [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume 207ページ
全体の出力ゲインを調節する(より大きな音量を得る/細かい音量の調節をする) [UTILITY] → [F2] OUTPUT 208ページ
- ボイスモード
コントロールスライダーを使って、各エレメントのボリュームバランスを調節する
[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level 162ページ
ボイスエディットモードで、全エレメント共通のボリュームを調節する
[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume 56ページ
- パフォーマンスモード
コントロールスライダーを使って各パートのボリュームバランスを調節する
[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume 66ページ
パフォーマンスエディットモードで、全パート共通のボリュームを調節する
[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Volume 172ページ
- ソングモード/パターンモード
コントロールスライダーを使って、ミキシング各パートのボリュームバランスを調節する
[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → パート選択 → [F1] VOL/PAN → VOLUME 96ページ

データを作る

- ボイスを作る
ボイスエディットモードでノーマルボイスを作る 53ページ
ボイスエディットモードでドラムボイスを作る 57ページ
ソング/パターン専用のボイス(ミキシングボイス)を作る 78ページ
- パフォーマンスを作る 63ページ
- ソングを作る
鍵盤演奏を、ソングの任意のトラックに録音(リアルタイム録音)する 88ページ
既に録音されたトラックに、部分的に再録音(リアルタイム録音)する [SONG] → [REC] → [F1] SETUP → Type = punch 88ページ
既に録音されたトラックに、データを消さずに重ねて録音(リアルタイム録音)する [SONG] → [REC] → [F1] SETUP → Type = overdub 80ページ
ソングの録音(リアルタイム録音)中に、メトロノームを鳴らす [SONG] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec 208ページ
パフォーマンスを使ってソングを録音する 89ページ
ソングの任意のトラックにステップ録音する [SONG] → [REC] → [F1] SETUP → Type = step 88ページ
既に録音されたソングデータを、トラック別にエディットする [SONG] → [EDIT] → トラック選択 90ページ
ソング途中でテンポ変更のデータを入れる [SONG] → [EDIT] → [F4] TR SEL 90ページ
ソング途中でボイス切替のデータを入れる
[SONG] → [EDIT] → トラック選択 → バンクセレクトMSB/LSB、プログラムチェンジ挿入 182ページ
ソング各パート間のボリューム調節など、ミキシングを設定する [SONG] → [MIXING] 93ページ
コピー、クリア(消去)、クオンタイズなど、データの一括変換をする [SONG] → [JOB] → ジョブ選択 91ページ
- パターンを作る
プリセットフレーズを各トラックに割り当てる(パッチ機能) [PATTERN] → [F4] PATCH 78ページ
パターントラックに、鍵盤演奏を録音してリズムパターン(フレーズ)を作る 82ページ
パターントラックに、アルペジオ再生で見つけたお気に入りのリズムパターンを録音して、パターン(フレーズ)を作る 80ページ
パターンのリアルタイム録音中に、メトロノームを鳴らす [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec 208ページ
パターンの任意のトラックにステップ録音する [PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → Type = step 83ページ
既に録音されたパターンデータを、トラック(フレーズ)別にエディットする [PATTERN] → [EDIT] → トラック選択 90ページ
パターン各パート間のボリューム調節など、ミキシングを設定する [PATTERN] → [MIXING] 93ページ
コピー、クリア(消去)、クオンタイズなど、データの一括変換をする [PATTERN] → [JOB] → ジョブ選択 91ページ
セクションを並べてパターンチェーンを作る [PATTERN] → [F6] CHAIN 84ページ
パターンチェーンをソングデータに変換する [PATTERN] → パターン選択 → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG 84ページ

- マスターを作る 122ページ
- アルベジオを作る 97ページ

作ったデータを保存する

- ボイスの保存(内部メモリーへのストアとUSB記憶装置へのセーブ) 60ページ
- パフォーマンスの保存(内部メモリーへのストアとUSB記憶装置へのセーブ) 66ページ
- ソング/パターンの保存
 - ソングミキシング/パターンミキシングを、内部メモリーへ保存(ストア)する 77、94ページ
 - ソングデータ/パターンデータを、USB記憶装置へ保存(セーブ)する 98ページ
- ミキシング設定をテンプレートとして保存する 94ページ
- マスターの保存(内部メモリーへのストアとUSB記憶装置へのセーブ) 123ページ
- アルベジオの保存 216ページ

作ったデータに名前を付ける 38ページ

データの復元

- エディット前とエディット中のボイス、パフォーマンス、ソング/パターンミキシングとを聞き比べる(コンペア機能) 36ページ
- エディットしたにもかかわらず保存を忘れたボイス、パフォーマンス、ソング/パターンミキシングを呼び戻す(リコール機能) 37ページ
- ソング/パターン
 - 録音したばかりのトラックを録音前の状態に戻したり、ジョブを実行したばかりのデータを実行前の状態に戻す
[SONG]または[PATTERN] → [JOB] → [F1] UNDO 93ページ

初期化する

- 内部のユーザーメモリー(フラッシュROM、DRAM)領域を工場出荷時の状態に戻す 26ページ
- USB記憶装置を初期化(フォーマット)する 213ページ
- エディット中のボイスを初期化する [VOICE] → [JOB] → [F1] INIT .. 168ページ
- エディット中のパフォーマンスを初期化する [PERFORM] → [JOB] → [F1] INIT .. 177ページ
- エディット中のマスターを初期化する [MASTER] → [JOB] → [F1] INIT .. 220ページ
- エディット中のソングミキシングを初期化する [SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT .. 193ページ
- エディット中のパターンミキシングを初期化する [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT .. 204ページ

ピッチに関する設定(チューニング、ノートシフト)

- 全モード共通
 - 鍵盤のオクターブを変える [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave 29ページ
 - 鍵盤の各キーを半音単位でシフトする [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Transpose 29ページ
 - 音源部で鳴らす音の各キーを、半音単位でシフトする [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift .. 207ページ
 - 他の楽器とチューニングを合わせる(マスターチューニング) [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune .. 207ページ
- ボイスモード
 - 各ボイスで使用する音律(マイクロチューニング)を設定する
[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo. 169ページ
 - ボイス各エレメントのピッチを、半音単位でシフトする
[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Coarse 159ページ
 - ボイス各エレメントのピッチを、微調節する [VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Fine 159ページ
 - どの鍵盤を弾いても同じピッチで鳴るように、ボイス各エレメントに設定する
[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F2] PITCH → [SF4] KEY FLW → PitchSens = 0 160ページ
- パフォーマンスモード
 - パフォーマンス各パートのピッチを、半音単位でシフトする [PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift .. 176ページ
 - パフォーマンス各パートのピッチを、微調節する [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune .. 176ページ
- ソングモード/パターンモード
 - ソング/パターン各パートのピッチを、半音単位でシフトする
[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift 192ページ
 - ソング/パターン各パートのピッチを、微調節する
[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune 192ページ
- マスターモード
 - マスター各ゾーンの鍵盤ピッチを、オクターブ単位でシフトする
[MASTER] → マスター選択 → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → ゾーン選択 → [F2] NOTE → Octave 218ページ
 - マスター各ゾーンの鍵盤ピッチを、半音単位でシフトする
[MASTER] → マスター選択 → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → ゾーン選択 → [F2] NOTE → Transpose 218ページ

外部MIDI機器/コンピューターと接続して使う

- 本体のMIDI入出力端子として、MIDI端子、USB端子のどちらを使うかを定める
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT 212ページ
- 外部シーケンサーまたはコンピューターのシーケンスソフトを再生し、MO6/MO8の音で鳴らす 109ページ
- 本体が、バルクダンブを受信できるよう/できないよう、設定する
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RcvBulk = on/protect 211ページ
- 外部MIDI音源だけを鳴らし本体を鳴らさない(ローカル設定をオフにする)
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl = off 211ページ
- 外部MIDI機器/コンピューターと本体を同期させる
 本体をMIDIマスター機器として使う場合
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, ClockOut = on, SeqCtrl = out 212ページ
 本体をMIDIスレーブ機器として使う場合
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, SeqCtrl = in 212ページ
 本体をMTCスレーブ機器として使う場合
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, SeqCtrl = in 212ページ
- 外部MIDI機器/コンピューターとMO6/MO8を同期させない
 MO6/MO8のソングまたはパターンをスタート/ストップさせたときに、外部のシーケンサーをスタート/ストップさせないようにする
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, SeqCtrl = off 212ページ
 外部のシーケンサーをスタート/ストップさせたとき、本体のソングまたはパターンをスタート/ストップさせないようにする
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl = off 212ページ
- 外部MIDI機器/コンピューターとMO6/MO8ボイスのLFOウェーブの変化の速さを同期させる
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI 212ページ
 [VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO → [SF1] WAVE → TempoSync = on 156ページ
- 外部MIDI機器/コンピューターと、特定のMIDIイベントを送受信しないように設定する
 [SONG]または[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER 209ページ
- MIDI送信チャンネル(トランスミットチャンネル)を設定する
 ボイスモード/パフォーマンスモードでの、鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルを決める
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh 211ページ
 ソング/パターン各トラックの送信チャンネル、およびポートを設定する
 [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL 178ページ
 アルペジオ再生データの送信チャンネルを設定する [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → TransmitCh .. 208ページ
- MIDI受信チャンネル(レシーブチャンネル)を設定する
 ボイスモード/パフォーマンスモードでの、MIDI受信チャンネルを決める [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh .. 211ページ
 ソングミキシング/パターンミキシング各パートの受信チャンネルを設定する
 [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh 192ページ
- プログラムチェンジの送受信に関する設定
 本体でのボイス/パフォーマンス選択で、外部MIDI機器にバンクセレクト/プログラムチェンジがMIDI送信されるよう/されないよう設定する
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange 211ページ
 外部MIDI機器から、MO6/MO8のボイス/パフォーマンスを変更できるよう/できないよう、設定する
 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange 211ページ
 [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F5] RCV SW → BankSel, PgmChange .. 192ページ
 本体でのソング/パターン再生データを、外部MIDI機器では鳴らさない(MIDI OUTしない)ように設定する
 [SONG]または[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER 209ページ
- ソング/パターンの各トラックを、内蔵音源で鳴らすか外部MIDI音源で鳴らすかを定める
 [SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW 179ページ

こんなこともできる

- 電源を入れたときに、USB記憶装置から自動的にファイルをロードする 101ページ
- 電源を入れたときのモード(画面)を決める [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode .. 208ページ

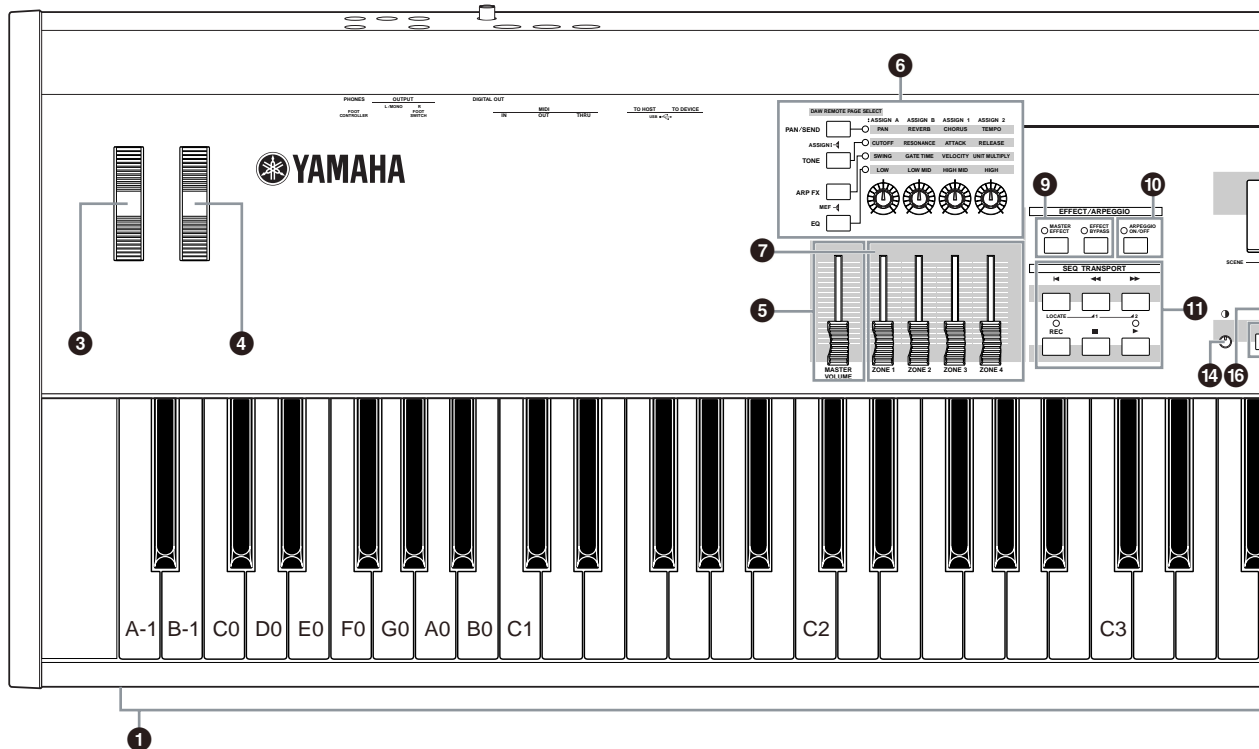
目次

はじめに.....	6	コントローラーを使いこなす.....	69
付属品.....	6	MO6/M08で使えるコントローラー.....	69
特長.....	7	ソング作りに挑戦する.....	73
取扱説明書の使い方.....	8	デモソング/パターンを聞いてみる.....	73
目的別目次.....	9	パターンを制作する.....	76
各部の名称と機能.....	14	ソングを制作する.....	87
フロントパネル.....	14	コンピューターやMIDI機器と接続する.....	102
リアパネル.....	18	接続について.....	102
音を出してみよう.....	20	DAW/シーケンサーのマルチ音源として活用する.....	109
演奏までの準備.....	20	コンピューターからMO6/M08をコントロールする、 MO6/M08からコンピューターをコントロールする.....	111
鍵盤演奏してみよう.....	22	自分だけのプログラムセットを作る (マスターモード).....	122
MO6/M08のモード.....	24	MO6/M08のしくみ.....	128
MO6/M08の基本的な使い方.....	25	内部構成.....	128
ユーザーメモリーを工場出荷時の状態に戻す.....	26	内部メモリーとファイル管理.....	148
基本操作.....	27	リファレンス.....	151
各モードへの入りかた/抜けかた.....	27	ボイスモード.....	151
USB記憶装置(デバイス)の準備.....	30	パフォーマンスモード.....	171
ファンクションとサブファンクション.....	33	ソングモード.....	178
プログラムを選ぶ.....	33	パターンモード.....	197
カーソルの移動とパラメーターの設定.....	35	ミキシングボイスモード.....	205
エディット(編集)について.....	36	ユーティリティモード.....	207
確認メッセージについて.....	37	ファイルモード.....	213
インフォメーション画面.....	37	マスターモード.....	217
ノート(キー)の指定.....	37	資料.....	221
ネーミング.....	38	インフォメーション画面一覧.....	221
クイックガイド.....	40	メッセージリスト.....	223
鳴らしてみる.....	40	MIDIについて.....	225
ボイスプレイモード.....	40	故障かな?と思ったら.....	229
パフォーマンスプレイモード.....	44	仕様.....	233
アルペジオを使う.....	48	索引.....	234
MO6/M08のコントローラーを使う.....	50	プログラムをエディットする.....	53
プログラムをエディットする.....	53	ボイスをエディットする.....	53
ボイスをエディットする.....	53	パフォーマンスをエディットする.....	63
パフォーマンスをエディットする.....	63		

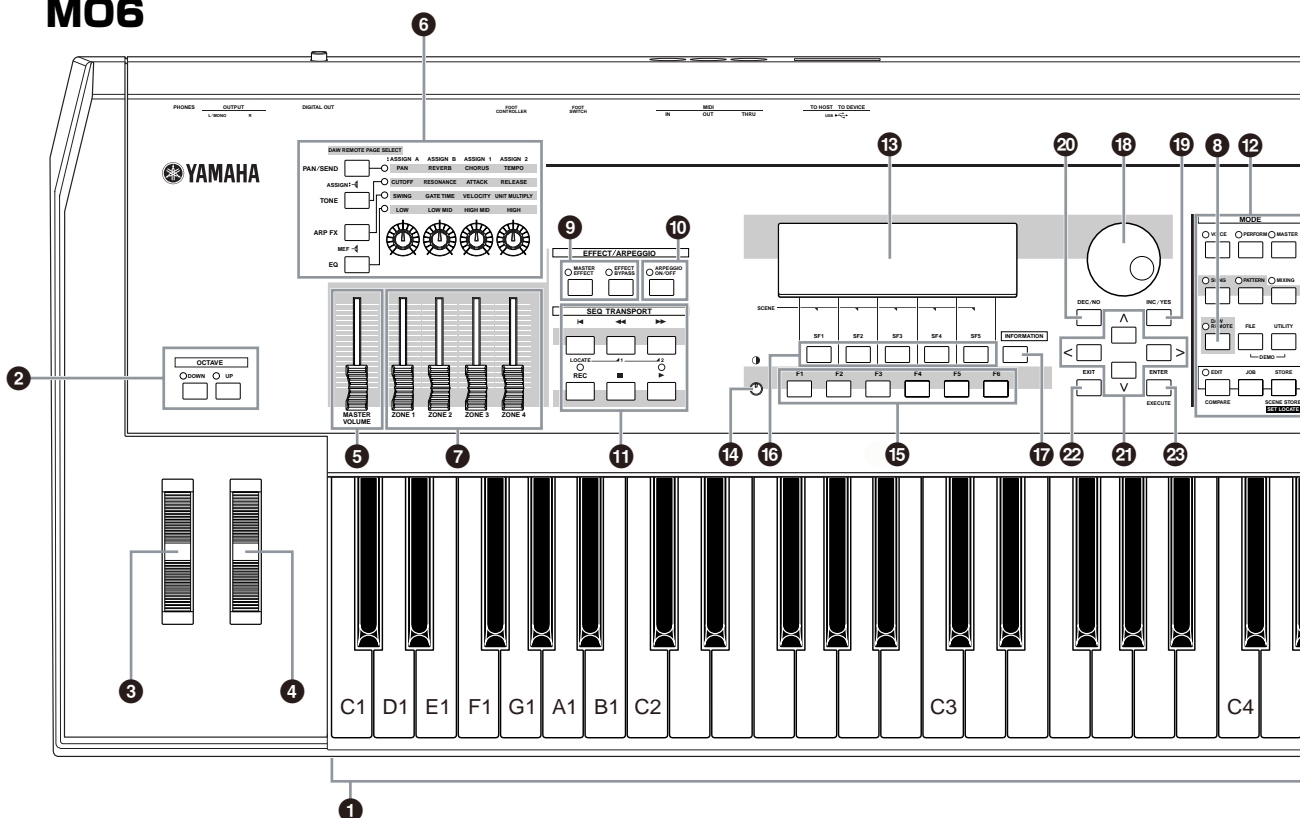
各部の名称と機能

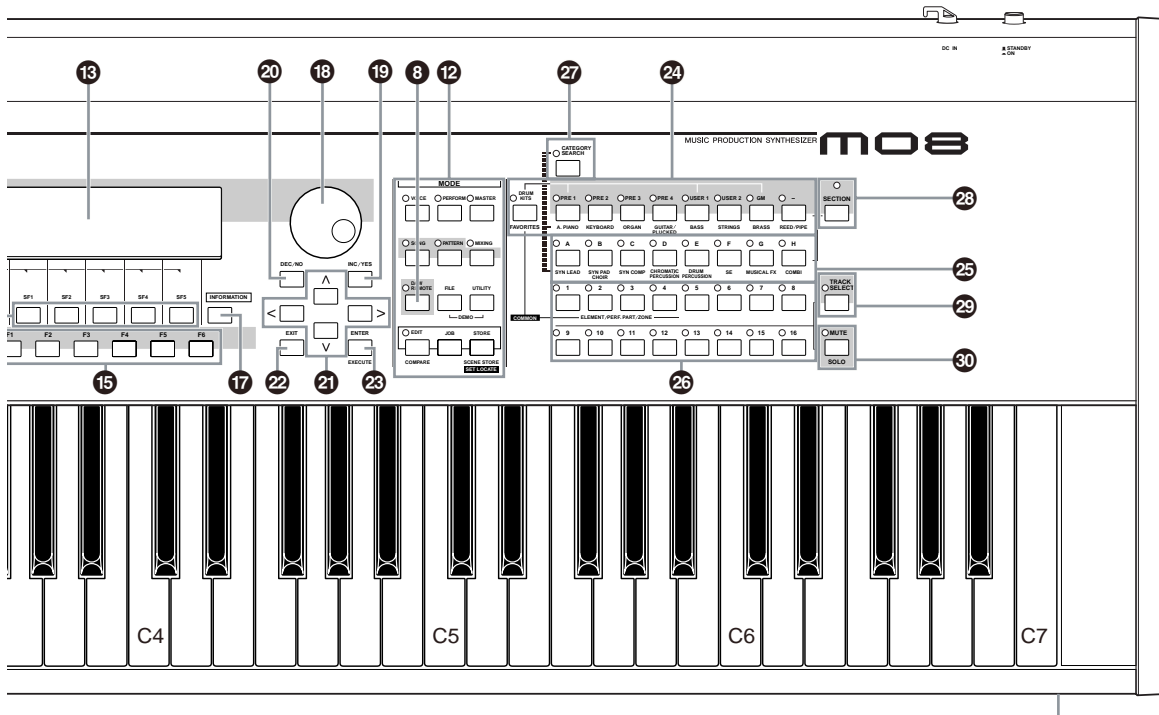
フロントパネル

M08

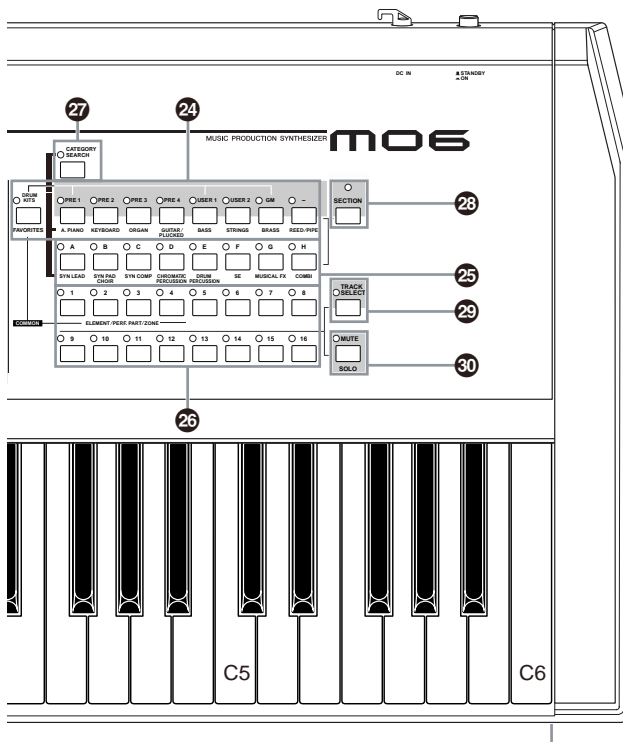


M06





NOTE [OCTAVE]ボタンが両方ともオフ(消灯)の場合に限り、鍵盤の各キーに対して図に示した音名(ノートネーム)が対応します。ノートリミットなどのパラメーター設定で、ノートを指定する場合の参考にしてください。



NOTE ユーティリティモード[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD画面のOctave (オクターブ)が「0」に設定してある場合に限り、鍵盤の各キーに対して図に示した音名(ノートネーム)が対応します。ノートリミットなどのパラメーター設定で、ノートを指定する場合の参考にしてください。

① **鍵盤**

MO6は61鍵、MO8は88鍵で構成されています。アコースティックピアノのように、弾き方の強弱でボイスの音量や音色をコントロールできるイニシャルタッチ機能がついており、ダイナミックな表現力を得られます。

② **OCTAVE [UP]/[DOWN] (オクターブアップ/ダウン)ボタン** (→29ページ)

これらのボタンを押すたびに、鍵盤を1オクターブずつアップ/ダウンさせることができます。2つのボタンを同時に押すと標準音程(O)に戻ります。

NOTE このボタンは、MO8にはありません。

③ **ピッチベンドホイール** (→50ページ)

ピッチベンド効果のアップ/ダウンをコントロールします。その他、さまざまな機能を割り当てて使うことができます。

④ **モジュレーションホイール** (→50ページ)

モジュレーション効果をコントロールします。その他、さまざまな機能を割り当てて使うことができます。

⑤ **MASTER VOLUME (マスターボリューム)スライダー**
 マスターボリュームを調節します。スライダーを上へスライドさせるほど、OUTPUT L/R端子やPHONES端子からの出力が大きくなります。

⑥ **ノブ 1~4** (→51ページ)

4つのノブを回すことで、演奏中のボイスの音色やアルペジオ再生に関する設定など、さまざまなパラメーターを調節できます。左どなりにある4つのコントロールファンクションボタンを押すことにより、ノブの機能を切り替えます。

⑦ **コントロールスライダー 1~4** (→52ページ)

ボイスモードではノーマルボイスを構成する4つのエレメントのボリューム、パフォーマンスモードでは4つのパートのボリューム、ソングモード/パターンモードでは現在選択されているパートを含む4つのパートのボリューム、マスターモードでは4つのゾーンのボリュームなどをそれぞれ調節します。

NOTE スライダーがすべて0になっている場合(すべて下がりきっている場合)、本体の音が鳴らない可能性があります。鍵盤を弾いても音が鳴らない場合、ソング/パターンを再生させても音が鳴らない場合などは、スライダーの位置を上げてみてください。

NOTE [MASTERVOLUME]スライダーでは、本体からのオーディオ出力の音量調節を行いません。それに対して、4つのノブでの音量調節では、各データのMIDIボリューム値を書き換えます。

⑧ **DAW REMOTE (DAWリモート) ボタン** (→112ページ)

[DAW REMOTE]ボタンをオンにすると本体はリモートモードになり、パネルのボタンやコントローラーを使って、本体に接続したコンピューター上のシーケンスソフトウェアをコントロールできるようになります。

⑨ **MASTER EFFECT (マスターエフェクト)ボタン** (→140ページ)
EFFECT BYPASS (エフェクトバイパス)ボタン

このシンセサイザーには、インサージョンエフェクト(2系統×3セット)、システムエフェクト(リバーブ、コーラス)、マスターエフェクトの3種類のエフェクトがあり、ボイス、パフォーマンスによる鍵盤演奏や、ソング、パターンの再生音にその効果が付加されます。これらのボタンで、ワンタッチで各エフェクトのオン/オフを切り替えます。

NOTE [EFFECT BYPASS]ボタンでどのエフェクトをオフにするかは、[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPSで設定します。

⑩ **[ARPEGGIO ON/OFF] (アルペジオ オン/オフ)ボタン** (→48ページ)

ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンごとに設定してあるアルペジオを再生させるかどうか、このボタンをオン/オフすることにより設定できます。パフォーマンス/ソング/パターンモードの各パートでアルペジオスイッチがoffに設定されている場合、このボタンをオンにしても、そのパートでアルペジオは再生されません。

⑪ **SEQ TRANSPORT (シーケンサートランスポート)ボタン**

ソング/パターンシーケンスデータの再生/録音をコントロールします。

[⏪](トップ)ボタン

ソングやパターンの先頭小節まで戻します。

[◀◀](リワインド)ボタン

ソングやパターンの再生位置を1小節ずつ戻します。ボタンを押し続けると連続して戻ります。

[▶▶](フォワード)ボタン

ソングやパターンの再生位置を1小節ずつ進めます。ボタンを押し続けると連続して進みます。

[REC](レコード)ボタン

ソングやパターンフレーズをレコーディングするページに切り替えます。ボタンを押してレコーディングモードに切り替えると、ボタンの上のLEDが点灯します。

[■](ストップ)ボタン

ソングやパターンの再生やレコーディングを止めます。

[▶](プレイ)ボタン

ソングやパターンを再生したり、ソングやパターンフレーズのレコーディングを開始したりします。再生やレコーディングを開始すると、ボタンの上のLEDがテンポに合わせて点滅します。

⑫ **MODE (モード)ボタン** (→24ページ)

ボイスモードをはじめ、MO6/MO8の各モードに入るためのボタンです。

⑬ **LCD (液晶ディスプレイ)**

バックライト付きの液晶ディスプレイです。さまざまな情報を表示します。

⑭ **LCDコントラスト調節ノブ** (→21ページ)

ディスプレイのコントラストを調節します。時計回りの方向に回すと表示が濃くなります。

⑮ **[F1]~[F6] (ファンクション)ボタン** (→33ページ)

各モードの中にある機能(ファンクション)を選ぶボタンです。

⑯ **[SF1]~[SF5] (サブファンクション)ボタン** (→33ページ)

各モードの機能(ファンクション)の中にある、さらに細かい機能(サブファンクション)を選ぶボタンです。

各プレイモード/レコードモードでは、アルペジオタイプの登録/切替ボタンとして機能します(49ページ、89ページ)。また、ソングプレイ/ソングレコードでは、SONG SCENE (ソングシーン)ボタンとしても機能します(89ページ)。

- 17 [INFORMATION] (インフォメーション) ボタン** (→221ページ)
 このボタンを押すと、選択されているモードに関する情報が、LCD画面(ディスプレイ)に表示されます。もう一度このボタンを押すか別のボタンを押すことにより、元の画面に戻ります。
 また、表示されている画面によっては、文字種の選択、数値の入力、音符の種類を選択、キーの選択に使います(35ページ)。
- 18 データダイヤル** (→35ページ)
 LCD画面(ディスプレイ)中のカーソルがある位置の値を、変更する時に使います。右に回す(時計回り)と値が増加し、左に回す(反時計回り)と値が減少します。設定レンジの広いパラメーターは、ダイヤルを速く回すほど、変化量が大きくなります。
- 19 [INC/YES] (インク/イエス) ボタン** (→35ページ)
 LCD画面(ディスプレイ)中のカーソルがある位置の値を、1つずつ増やす(INC)ことができます。また、ストアやジョブを実行する場合の確認(YES)に使用します。
- 20 [DEC/NO] (デック/ノー) ボタン** (→35ページ)
 LCD画面(ディスプレイ)中のカーソルがある位置の値を、1つずつ減らす(DEC)ことができます。また、ストアやジョブを中止する場合の確認(NO)に使用します。
- NOTE** パラメーター値を設定している場合、[INC/YES]ボタンを押しながら[DEC/NO]ボタンを押すと、値が10増加します。逆に[DEC/NO]ボタンを押しながら[INC/YES]ボタンを押すと、値が10減ります。
- 21 カーソルボタン** (→35ページ)
 LCD画面(ディスプレイ)中のカーソル(反転表示部分)を上下左右に移動させる場合に使用します。
- 22 [EXIT] (イグジット) ボタン** (→28ページ)
 MO6/MO8のディスプレイに表示される機能は階層構造になっています。設定中に1つ上の階層画面に戻るときに、このキーを使います。
- 23 [ENTER] (エンター) ボタン**
 ボイス/パフォーマンスなどのメモリーやバンクを選択中、値を確定する時に、このボタンを使います。また、各ジョブやストア操作を実行する(EXECUTE)役割を持つこともあります。
- 24 BANK (バンク) ボタン** (→40ページ)
 ボイス/パフォーマンスバンクを切り替えます。カテゴリーサーチ機能を使用している時は、カテゴリー選択ボタンとして機能します。
 パターンモードで[SECTION] (セクション)ボタンがオンの場合は、セクション切替用のボタンとして機能します。
- 25 グループ [A]~[H] ボタン** (→41ページ)
 ボイス/パフォーマンスグループを切り替えます。カテゴリーサーチ機能を使用している時は、カテゴリー選択ボタンとして機能します。
 パターンモードで[SECTION] (セクション)ボタンがオンの場合は、セクション切替用のボタンとして機能します。
- 26 ナンバー [1]~[16] ボタン**
 [TRACK SELECT] (トラックセレクト)ボタンと[MUTE] (ミュート)ボタンのオン/オフ状態により、以下のような機能を持たせることができます。

	ナンバー [1]~[16] ボタンの機能		
	[TRACK SELECT] ボタン オンの場合	[MUTE] ボタン オンの場合	[TRACK SELECT] ボタンオフ、[MUTE] ボタンオフの場合
ボイスプレイモード	キーボード送信チャンネルの切替	—	選ばれたグループ内の16種類のボイスを選択
ボイスエディットモード	エレメント選択(1~4)および各エレメントのミュート設定(9~12)	—	—
パフォーマンスプレイモード	キーボード送信チャンネルの切替	パフォーマンス各パートのミュート設定(1~4のみ)	選ばれたグループ内の16種類のパフォーマンスを選択(ボイスにカーソルがある場合はボイスを選択)
パフォーマンスエディットモード	パフォーマンスパート選択(1~4のみ)	—	—
マスタープレイモード	ボイスモード/パフォーマンスモードが登録されている場合はキーボード送信チャンネルの切替、ソングモード/パターンモードが登録されている場合はソング/パターントラック選択	—	選ばれたグループ内の16種類のマスターセッティングを選択
マスターエディットモード	ゾーン選択(1~4のみ)	—	—
ソング/パターンプレイモード	ソング/パターントラック選択	ソング/パターン各トラックのミュート設定	選ばれたグループ内の16種類のソング/パターンを選択
ソング/パターンミキシングモード	ソング/パターンの音源パート選択	ソング/パターンの音源各パートのミュート設定	—
ミキシングボイスエディットモード	エレメント選択(1~4)および各エレメントのミュート設定(9~12)	—	—

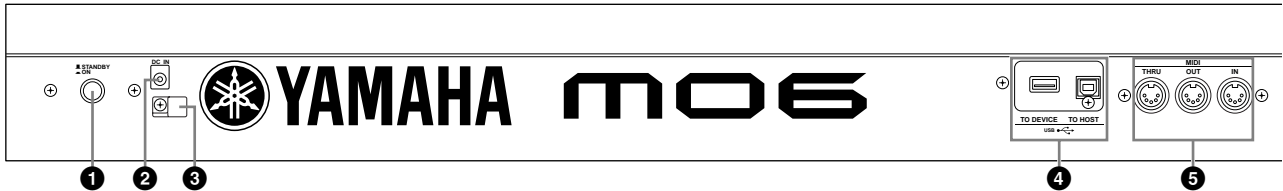
- 27 [CATEGORY SEARCH] (カテゴリーサーチ) ボタン** (→42ページ)
 このボタンをオンにすると、バンクボタンとグループボタンを使って、ボイスやパフォーマンスをカテゴリー別に選ぶことができます。
- 28 [SECTION] (セクション) ボタン** (→73ページ)
 パターンモードでこのボタンをオンにすると、グループ [A] ~[H] ボタンがセクションA~Hの切替用ボタンとして、BANK (バンク) ボタン群の中の[PRE 1]~[-] ボタンがセクションI~Pの切替用ボタンとして、それぞれ機能します。
- 29 [TRACK SELECT] (トラックセレクト) ボタン** (→76ページ)
 ソング/パターンモードでこのボタンをオンにすることにより、ナンバー [1]~[16] ボタンでソング/パターンのトラックを選ぶことができます。
 この他にも、モードによってこのボタンをオンにした時のナンバー [1]~[16] ボタンの機能が違います。
 「26 ナンバー [1]~[16] ボタン」をご参照ください。
- 30 [MUTE] (ミュート) ボタン** (→74ページ)
 ソング/パターンモードでこのボタンをオンにすることにより、ナンバー [1]~[16] ボタンでソング/パターンのトラックミュート(音を鳴らさない)ができます。また、ソング/パターンモードでこのボタンを押しながらナンバー [1]~[16] ボタンの1つを押すと、そのトラックだけをオンにする(ソロ)ことができます。
 この他にも、モードによってこのボタンをオンにした時のナンバー [1]~[16] ボタンの機能が違います。
 「26 ナンバー [1]~[16] ボタン」をご参照ください。

リアパネル

M08



M06



① STANDBY/ON (スタンバイ/オン) スイッチ (→21ページ)

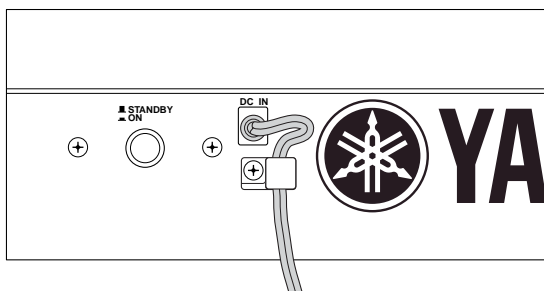
電源のオン/オフスイッチです。

② DC IN 端子 (→20ページ)

電源アダプターを接続します。
指定の電源アダプター以外は使用しないでください。

③ 電源コードフック (→20ページ)

ここに、電源アダプターのコードを図のようにセットします。コードをフックにはめてからDC IN端子に接続してください。誤ってコードを引っ掛けた場合に抜けにくくなります。



④ USB端子

本体リアパネルに、2種類のUSB端子がついています。USB TO HOST端子は、本体とコンピューターのUSB端子とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、コンピューターと本体とでMIDIデータの送受信ができます。MIDIケーブルでの送受信と違って、USBケーブルではポート信号を扱えます。コンピューターと本体とのUSB接続では、MIDIデータだけを扱います。オーディオデータは扱いませんのでご注意ください。

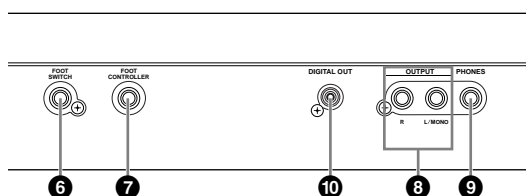
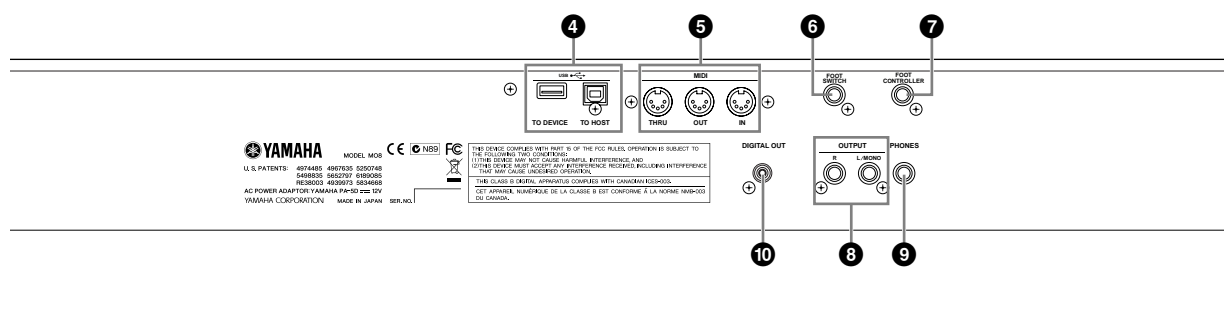
USB TO DEVICE端子は、本体とUSB対応の記憶装置(ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブ、MOドライブ、フラッシュディスクなど)とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、本体で制作したデータを外部記憶装置に保存(セーブ)したり、また外部記憶装置から本体へデータを読み込むこと(ロード)ができます。外部記憶

装置と本体とのデータのやりとりは、ファイルモード(24ページ)で行ないます。

NOTE 31ページに、USBに関連した説明があります。ご参照ください。

USBとは

USBとは、Universal Serial Bus (ユニバーサルシリアルバス)の略で、コンピューターと周辺機器を接続するためのシリアルインターフェースです。従来のシリアルポートとの接続時よりも高速なデータ転送が可能になります。



5 MIDI IN/OUT/THRU端子 (→103ページ)

MIDI IN端子は外部MIDI機器から送信されるMIDIメッセージを受信します。外部MIDI機器からMO6/MO8をコントロールしたり、音源部を鳴らしたりすることができます。また、MIDI OUT端子からはMO6/MO8の演奏情報やパネルのコントローラーやノブなどの操作情報をMIDIメッセージとして送信します。

MO6/MO8で他のMIDI音源を鳴らしたり、外部のMIDI機器をコントロールできます。MIDI THRU端子はMIDI IN端子で受信したMIDIデータをそのまま出力する端子です。複数のMIDI機器を接続するときに使用します。

6 FOOT SWITCH (フットスイッチ)端子 (→69ページ)

別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)を接続します。演奏中に、サステインをコントロールしたり、ボイスやパフォーマンスを切り替えたり、さまざまな機能を割り当てられます。

7 FOOT CONTROLLER (フットコントローラー)端子 (→69ページ)

別売のフットコントローラー(FC7など)を接続します。音色、音量、ピッチなどを足元でコントロールできます。

8 OUTPUT L/MONO, R (アウトプット左/モノラル、右)端子 (→20ページ)

MO6/MO8のオーディオ信号を出力する端子(標準ジャック)です。モノラル出力したい場合は、L/MONO端子だけに接続します。

9 PHONES (ヘッドフォン)端子 (→20ページ)

ヘッドフォンを接続します。ステレオ標準ジャックです。

10 DIGITAL OUT (デジタル アウトプット)端子 (→102ページ)

コアキシャル(RCAピン)タイプのデジタル出力端子です。デジタル記号の規格はCD/DAT (S/P DIF)フォーマットです。

サンプリング周波数44.1 kHz、24bitのデジタル信号が出力されます。

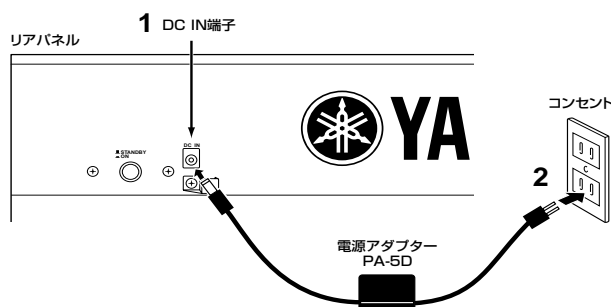
音を出してみよう

演奏までの準備

電源の準備

電源アダプターを接続する前に、MO6/MO8の電源([STANDBY/ON]スイッチ)がSTANDBY (オフ)になっていることを確認してください。

- 1 電源アダプター (PA-5D)のプラグをMO6/MO8リアパネルのDC IN端子に接続します。
- 2 ACケーブルを電源コンセント(AC100V)に接続します。

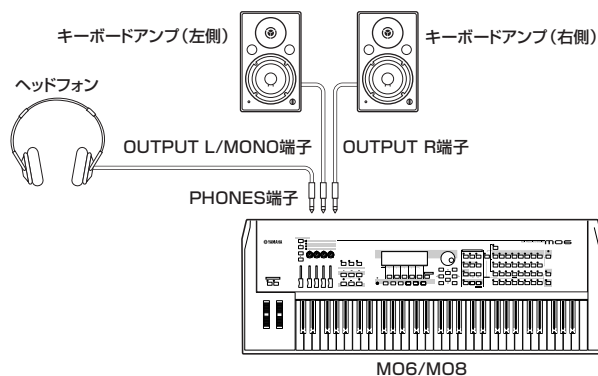


NOTE 電源アダプターを外すときは、逆の手順で行なってください。

- ❗ 電源アダプターは、必ず付属のものをお使いください。他の電源アダプターを使用した場合、故障などの原因となり、大変危険です。
- ❗ 付属のACケーブルは100V用です。電源は必ずAC100Vを使用してください。
- ❗ スイッチが「STANDBY」状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは必ず電源アダプターを電源コンセントから抜いてください。

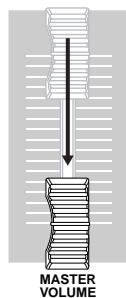
スピーカーやヘッドフォンをつなぐ

MO6/MO8にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部アンプやスピーカー、ヘッドフォンなどを接続してください。



電源を入れる

接続が完了したら、MO6/MO8と外部機器のボリュームが0になっていることを確認します。

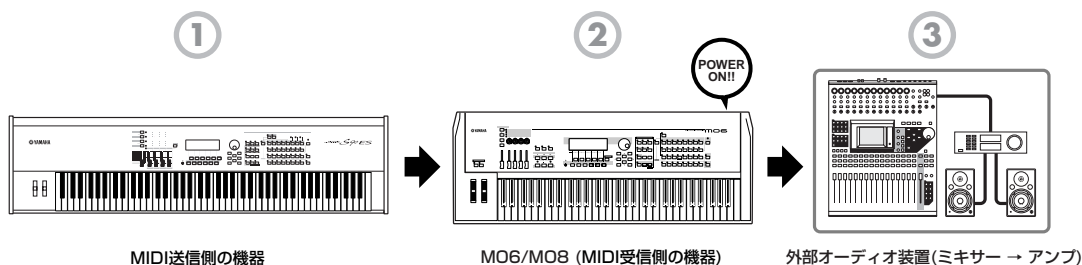


MO6/MO8リアパネルにある[STANDBY/ON]スイッチを押して電源を入れてから、次にアンプの電源を入れます。

MIDI機器やミキサーなどを接続している場合

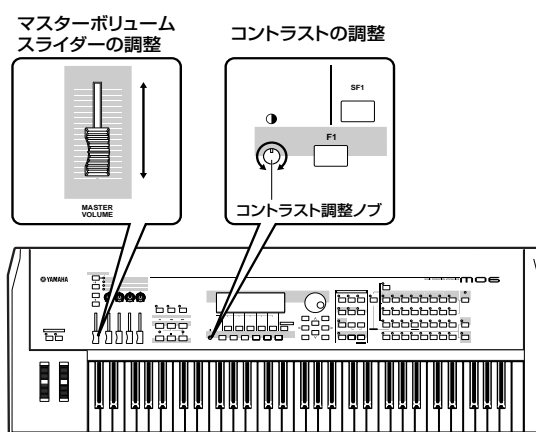
すべての機器のボリュームが0になっていることを確認して、MIDI送信側の機器→MIDI受信側の機器→外部オーディオ機器(ミキサー→アンプ)の順で電源を入れてください。また、電源を切る場合は外部オーディオ機器のボリュームを下げ、逆の順番で切ってください。

例) MO6/MO8がMIDI受信側の機器の場合



ボリュームや画面の明るさを調節する

MO6/MO8やアンプのボリュームを最適な位置に調節します。
画面が見えにくい場合は、コントラスト調節ノブを回して調節します。



これで、音を出す準備ができました。

それでは、実際にMO6/MO8を演奏してみましょう。

NOTE 電源を切る場合は、外部機器の電源を切るかボリュームを下げてから、MO6/MO8の電源を切ります。

鍵盤演奏してみよう

まずは音を出してみる

それでは、実際にMO6/M08の鍵盤を弾いて音を鳴らしてみましょう。
「演奏までの準備」(20ページ)にしたがってMO6/M08の電源を入ると、以下のような画面が表示されます。

NOTE 初期状態では「マスターモード」が選ばれます。モードについては、24ページで詳しく説明します。



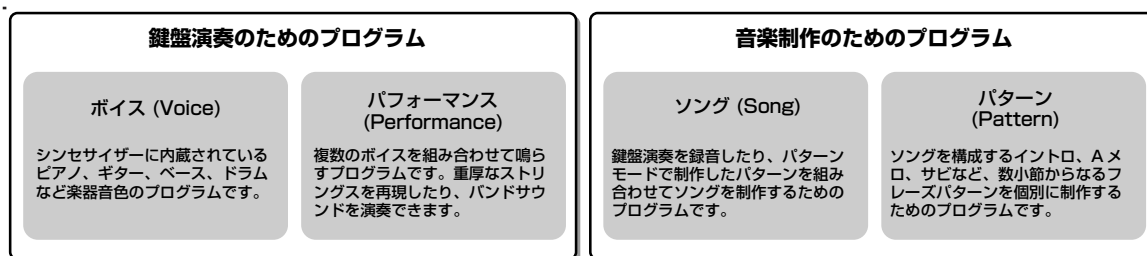
この時点で本体の鍵盤を弾くと、現在表示されているプログラムの音色を鳴らすことができます。
「The Core」は、MO6/M08の中でもおすすめの音色を使ったプログラムです。
まずは鍵盤を弾いてみて、MO6/M08のリアルな音を楽しんでください。

画面上の、「Performance:USR1:017(B01)」という表示は、現在選ばれているプログラムが「ユーザーバンク1の中の17番目のパフォーマンス」であることを示しています。
「パフォーマンス」とは、プログラムの種類の1つです。次で説明するように、MO6/M08にはほかの種類のプログラム(ボイス、ソング、パターン)もあります。

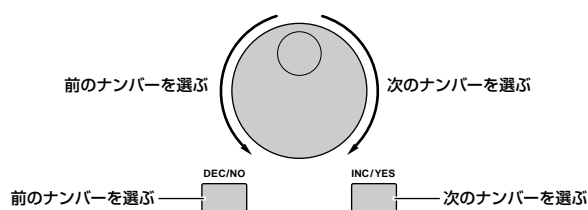
NOTE 「バンク」については、40ページをご参照ください。

音を選んで弾いてみる

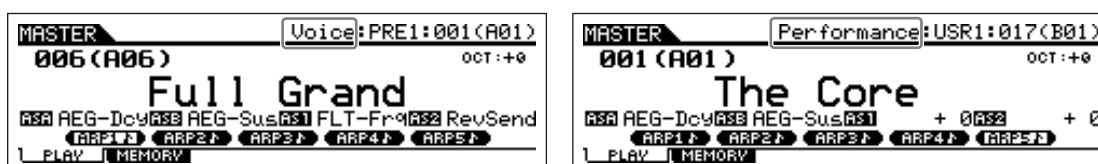
M06/M08には、「ボイス」、「パフォーマンス」、「ソング」、「パターン」という4種類の演奏プログラムがあります。これらのプログラムは、鍵盤演奏に使うプログラムと音楽制作に使うプログラムにわけられます。



マスターモードには、合計128種類のさまざまなボイス、パフォーマンスが登録されています。マスターモードのナンバーを切り替えるには、データダイアルや[DEC/NO]ボタン、[INC/YES]ボタンを使います。



マスターのナンバーを切り替えて、いろいろなボイス、パフォーマンスを選び、鍵盤演奏してみましょう。選んだナンバーにボイスが割り当てられている場合は画面上に「Voice」、パフォーマンスが割り当てられている場合は「Performance」と表示されます。



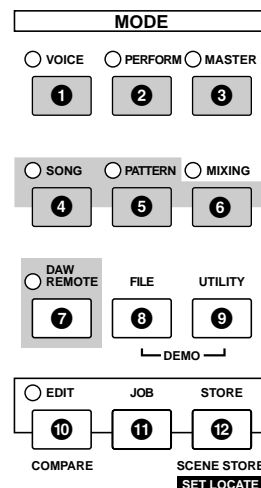
NOTE マスターモードには、ソングやパターンも登録されています。ソングやパターンについては、73ページをご参照ください。

ボイスとパフォーマンスのサウンドの違いを感じてもらえたでしょうか？

これまでは、電源を入れたときに最初に立ち上がる「マスターモード」での操作方法について説明してきました。M06/M08には、ほかにもいくつかの「モード」があります。次では、これらの「モード」について説明します。

MO6/MO8のモード

MO6/MO8では、12個のモードボタンを使って、目的に合わせてモードを切り替えます。



1 1つの音色で鍵盤演奏する

ボイスモード [VOICE] ボタン

高品位でバリエーション豊かな音色(ボイス)を使った鍵盤演奏が楽しめるモードです。同時に使用できるボイスは1つだけです。オリジナルのボイスを作成することもできます。

2 複数の音色で鍵盤演奏する

パフォーマンスモード [PERFORM] ボタン

パフォーマンスの演奏、作成ができるモードです。パフォーマンスを使えば、ボイスを複数重ねて同時に鳴らしたり、メロディーとベースごとに鍵盤の領域をわけて鳴らしたりできます。

3 自分だけのプログラムセットを作る

マスターモード [MASTER] ボタン

ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンモードで作ったプログラムを使って設定する特別なモードです。マスターモードには、「お気に入りのプログラムを登録し、ワンタッチで呼び出す」、「MO6/MO8の鍵盤を4つの領域に分け、4つのキーボードのように使う」といった2つの使い方があります。

4 ソングを作る

ソングモード [SONG] ボタン

ボイスモードで制作したボイスの演奏を録音したり、パターンを組み合わせてソングを作るモードです。

5 リズムパターンを作る

パターンモード [PATTERN] ボタン

ソングを構成するイントロ、Aメロ、サビなどを個別に制作するモードです。

6 ミキシング設定をする

ソング / パターンミキシング モード [MIXING] ボタン

ソングやパターンの各パートの音色、音量、パン、エフェクトなどのミキシング設定を行ないます。

7 DAWをリモートコントロールする

リモートコントロールモード [DAW REMOTE] ボタン

MO6/MO8を使って、コンピューター上のDAW(digital audio workstation)/シーケンスソフトウェアをコントロールする機能です。

8 データをバックアップする

ファイルモード [FILE] ボタン

MO6/MO8のデータをUSB記憶装置に保存したり、USB記憶装置のデータをMO6/MO8に読み込みます。

9 システム設定する

ユーティリティーモード [UTILITY] ボタン

MO6/MO8のシステム全体に共通した設定を行ないます。ここでの設定は、すべてのボイス、パフォーマンス、ソング、パターンに適用されます。

10 プログラムをエディットする

エディットモード [EDIT] ボタン

ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンごとに、さまざまなパラメーターを設定します。

11 データ制作のサポート機能を使う

ジョブモード [JOB] ボタン

プログラムの初期化やコピー、ソングのMIDIデータを一括編集など、プログラム制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。

12 MO6/MO8に保存する

ストアモード [STORE] ボタン

エディットしたプログラムを、MO6/MO8の内部メモリーに保存するモードです。ただし、ソングやパターンなど一部のプログラムは、電源を切ると消えてしまいますので、ファイルモードでUSB記憶装置に保存してください。

MO6/MO8の基本的な使い方

MO6/MO8の基本は、ボイスモードで作成する「ボイス」です。

パフォーマンス、ソング、パターンなどすべてのプログラムは「ボイス」が基本となります。本体には、膨大な数のボイスがプリセットされています。まずは、プリセットされているボイスを弾いてみて自分にあった音色を探してみましょう。慣れてきたら、自分だけのオリジナル音色も作ってみましょう。

プリセットのボイスを選ぶ	➡	40ページ
新しくボイスを作る	➡	53ページ

ボイスを組み合わせせて、「パフォーマンス」を作ります。

同時に複数の楽器音色を鍵盤演奏したい場合はパフォーマンスを選びます。MO6/MO8には、初期状態で256種類のパフォーマンスが準備されています。

プリセットのパフォーマンスを選ぶ	➡	44ページ
新しくパフォーマンスを作る	➡	46ページ、63ページ

鍵盤演奏を録音したり、リズムパターンを組み合わせたりして「ソング」を作ります。

MO6/MO8のシーケンサー機能を使って、ソングを作ります。ソングを作る方法には、最初から終わりまで順番に作る方法(ソングを作る)と、数小節のセクションを個別に作り、そのセクションを並べてソングを作る方法(パターンを作る)があります。

ソングを作る	➡	87ページ
パターンを作る	➡	76ページ

好きなプログラムを組み合わせせて、自分だけの「マスター」キーボードを作ります。

お気に入りのプログラム(ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンが決まったら、それらを集めて「マスターモード」に登録します。よく使うプログラムをワンタッチで呼び出すことができます。また、プログラムごとに鍵盤の領域(ゾーン)をわけられるので、まるでMIDIキーボードが複数あるかのように使用できます。

マスターモードを設定する	➡	122ページ
--------------	---	--------

コンピューターのソフトウェアもコントロールできます。

MO6/MO8のボタンやコントローラーを使って、対応シーケンサーの音量バランス、パニング、ソングのスタート/ストップといった機能や、マルチパートエディター(111ページ)の機能をコントロールすることもできます。マウスやキーボードでの入力に比べ、より直感的にソフトウェアを操作できます。

ソフトウェアをリモートコントロールする	➡	112ページ
---------------------	---	--------

システム全体の設定をしたり、本体データをバックアップします。

プログラムのサウンドは、それぞれボイスモード、パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードでエディットしますが、MO6/MO8音源のピッチの微調整や、MIDIケーブル/USBケーブルのどちらを使うかなど、システム全体に関わる設定は、ユーティリティーモードで設定します。

また、ファイルモードを使えば、USB記憶装置に本体データをバックアップできます。

システム全体の設定をする	➡	207ページ
データをバックアップする	➡	213ページ

以上がMO6/MO8の基本的なしくみです。

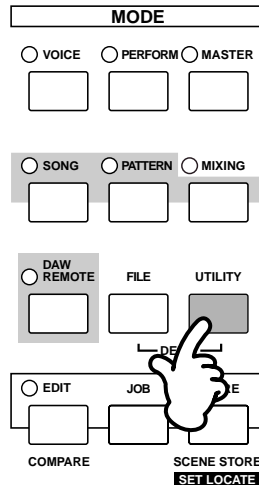
それでは、MO6/MO8のリアルなサウンドを使って、演奏や音楽制作を楽しんでください!

ユーザーメモリーを工場出荷時の状態に戻す

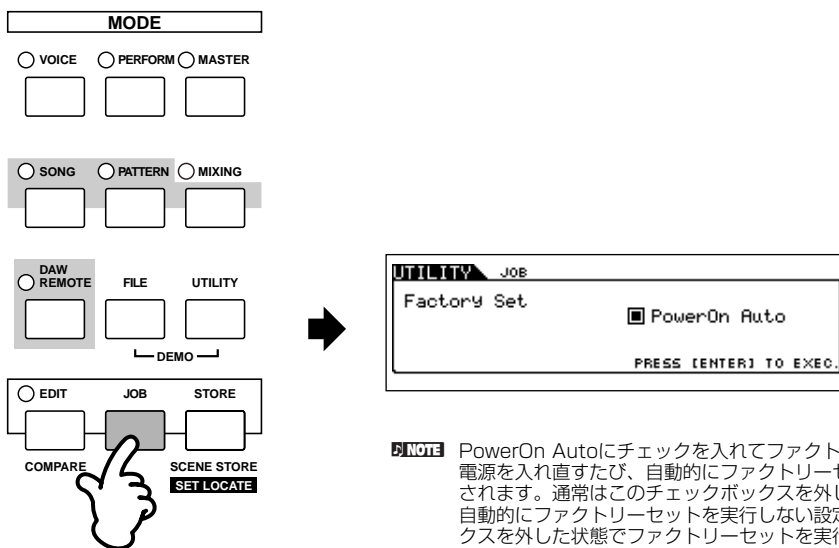
ユーザーメモリー上のデータを初期化して工場出荷時の状態に戻す機能、ファクトリーセットを実行します。

! ファクトリーセットを実行すると、現在のユーザーメモリーのボイス、パフォーマンス、ソング、パターンなどのデータや、ユーティリティーモードでのシステム設定の内容が、すべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってUSB記憶装置などに保存されることをおすすめします(61、67、98ページ)。

1 [UTILITY]ボタンを押して、ユーティリティーモードに入ります。



2 [JOB]ボタンを押してユーティリティージョブモードに入ります。



NOTE PowerOn Autoにチェックを入れてファクトリーセットを実行すると、電源を入れ直すたび、自動的にファクトリーセットを実行するように設定されます。通常はこのチェックボックスを外しておいてください。自動的にファクトリーセットを実行しない設定に戻すには、チェックボックスを外した状態でファクトリーセットを実行します。

3 [ENTER]ボタンを押すと、ファクトリーセットを実行してもよいか、確認を求めるメッセージが画面に現われます。
[DEC/NO]ボタンを押すと、元の画面に戻ります。

4 [INC/YES]ボタンを押すと、ファクトリーセットが実行されます。
画面に「Completed.」が表示されるとファクトリーセットが終了し、実行前の表示に戻ります。

! ファクトリーセットの実行に時間がかかる場合は、画面に「Executing...」または「Please Keep Power On!」が表示されます。これらのメッセージが表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーメモリー上のデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に起動しなくなるおそれがあります。

基本操作

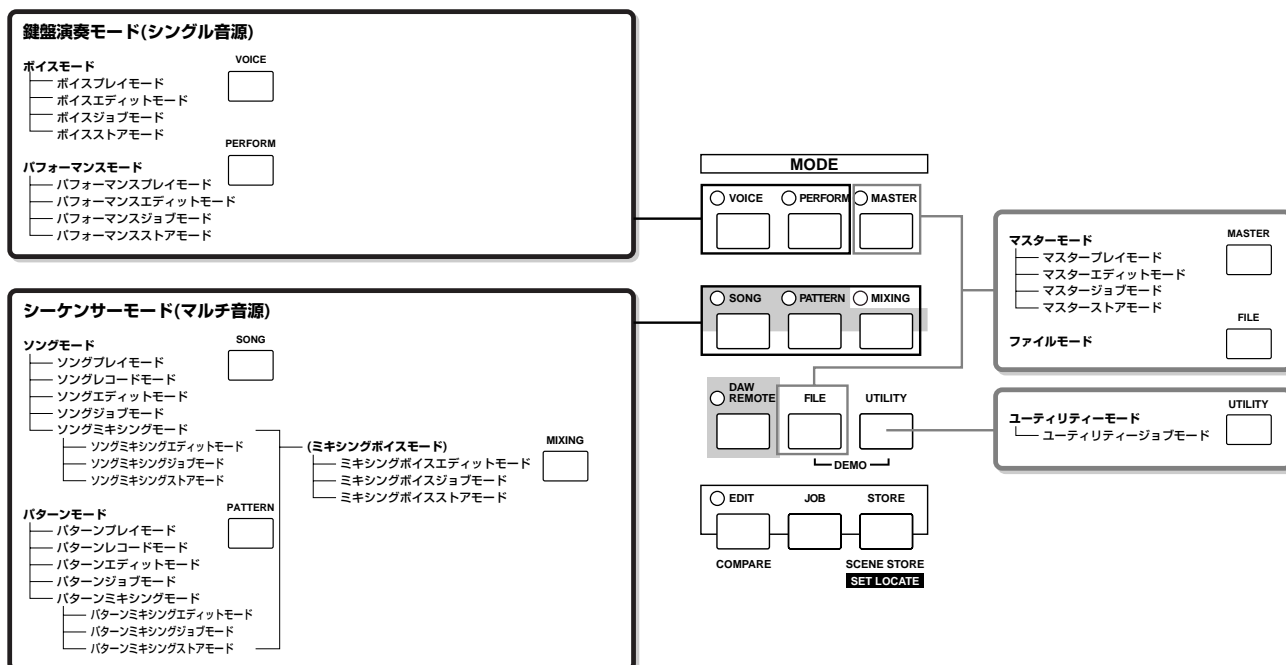
ここでは、MO6/MO8を使う上での基本となるモードの構成や、いろいろなモードで共通して使われる操作方法などについて説明します。
説明に入る前に、モード名の意味を説明しておきましょう。

用語	意味
ボイス	楽器の音色
パフォーマンス	ボイスを重ねて(レイヤーして)鳴らす音色セット
ソング	MIDIイベントで構成される曲データ
パターン	MIDIイベントで構成されるリズムパターンデータでループ再生するもの
マスター	ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの各モードでの設定を登録するプログラム
ファイル	本体で制作したさまざまなデータを管理するためのファイル

各モードへの入りかた/抜けかた

モード構成

多彩な機能を効率よく使い分けられることができるように用意された、さまざまなモードの構成について説明しておきましょう。
まず、本体音源をシングル音源(同時に1つのMIDIチャンネルメッセージだけを受信する音源)として使うか、マルチ音源(同時に複数チャンネルのMIDIメッセージを受信する音源)として使うかで、2つに分かれます。すなわち、本体音源をシングル音源として使うボイスモード、パフォーマンスモードと、マルチ音源として使うソングモード、パターンモードです。
また、2つの音源の状態に共通して使われるモードとして、ユーティリティモードがあります。ボイスモード/パフォーマンスモードからユーティリティモードに入った場合と、ソングモード/パターンモードからユーティリティモードに入った場合とで、機能が異なる場合があります
さらに、ボイスモード、パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードのある状態(パネル設定)を登録し、あとでワンタッチで呼び出せるマスターモードや、各モードで制作したデータをファイル管理するためのファイルモードといった、特別なモードがあります。



モード一覧

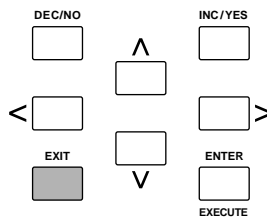
各モードの機能と、各モードへの入りかたは下表のとおりです。

各モード	機能	モードへの入りかた
ボイスモード	ボイスプレイモード	ボイスの演奏
	ボイスエディットモード	ボイスの作成/編集
	ボイスジョブモード	ボイスの初期化など
	ボイスストアモード	ボイスの保存
パフォーマンスモード	パフォーマンスプレイモード	パフォーマンスの演奏
	パフォーマンスエディットモード	パフォーマンスの作成/編集
	パフォーマンスジョブモード	パフォーマンスの初期化など
	パフォーマンスストアモード	パフォーマンスの保存
ソングモード	ソングプレイモード	ソングの演奏
	ソングレコードモード	ソングの録音
	ソングエディットモード	ソングのMIDIイベント編集
	ソングジョブモード	ソングのデータ一括変換
	ソングミキシングモード	ソングのパート別音源設定
	ソングミキシングエディットモード	ソングのパート別音源詳細設定
	ソングミキシングジョブモード	ソングミキシングの初期化など
	ソングミキシングストアモード	ソングミキシングの保存
パターンモード	パターンプレイモード	パターンの演奏
	パターンレコードモード	パターンの録音
	パターンエディットモード	パターンのMIDIイベント編集
	パターンジョブモード	パターンのデータ一括変換
	パターンミキシングモード	パターンのパート別音源設定
	パターンミキシングエディットモード	パターンのパート別音源詳細設定
	パターンミキシングジョブモード	パターンミキシングの初期化など
	パターンミキシングストアモード	パターンミキシングの保存
(ミキシングボイスモード)	ミキシングボイスエディットモード	ソング/パターン用ボイスの作成/編集
	ミキシングボイスジョブモード	ソング/パターン用ボイスの初期化など
	ミキシングボイスストアモード	ソング/パターン用ボイスの保存
ユーティリティモード	ユーティリティモード	システム設定
	ユーティリティジョブモード	ファクトリーリセット(工場出荷時に戻す)
マスターモード	マスタープレイモード	マスターの演奏
	マスターエディットモード	マスターの作成/編集
	マスタージョブモード	マスターの初期化など
	マスターストアモード	マスターの保存
ファイルモード	ファイルモード	ファイルの管理

基本操作

現在表示されている画面からの抜けかた

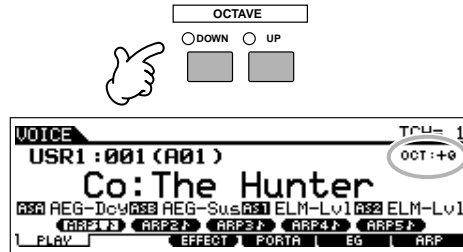
どの画面を表示させている場合でも(ただしファイルモード、ソング/パターンレコードモード、リモートコントロールモード画面は除く)、[EXIT]ボタンを押すことで前の画面に戻ることができます。また、[EXIT]ボタンを何回か押すことにより、ボイスプレイモード、パフォーマンスプレイモード、ソングプレイモード、パターンプレイモード、マスタープレイモードのいずれかに戻ります。



鍵盤のオクターブアップ/ダウン設定(M06)

鳴らしたい音域と演奏する鍵盤がマッチしない場合は、オクターブアップ/ダウン機能を使って、鍵盤の音域をオクターブ単位でシフトします。パネル上の[OCTAVE UP]ボタンを押すたびに、鍵盤が1オクターブずつアップします。[OCTAVE DOWN]ボタンを押すたびに、鍵盤が1オクターブずつダウンします。-3~0(標準設定)~+3の範囲で設定できます。オクターブアップしている場合は[OCTAVE UP]ボタンのランプが点灯し、オクターブダウンしている場合は[OCTAVE DOWN]ボタンのランプが点灯します。現在のオクターブの値は、LCD画面の右上に表示されます。

[OCTAVE UP]ボタンと[OCTAVE DOWN]ボタンを両方同時に押すと、ボタンのランプが消え、標準設定(0)に戻ります。

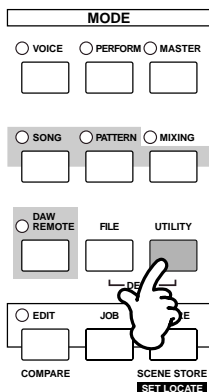


NOTE [OCTAVE]ボタンによる鍵盤のオクターブ設定は、[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave (オクターブ)でも設定できます。また、ほかのモードに切り替えても、ここでの設定は維持されます。

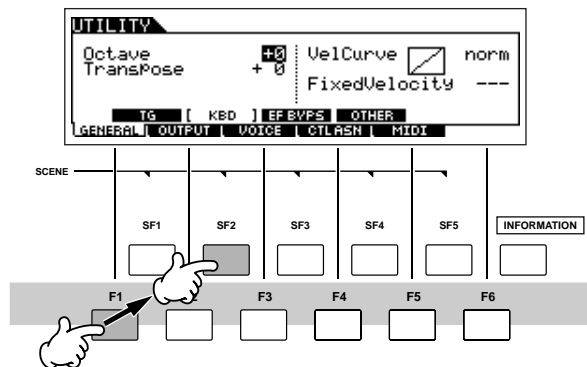
鍵盤のキーを変える(トランスポーズ)

鍵盤はオクターブ単位だけでなく、半音単位でシフトさせることもできます。

1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティモードに入ります。



2 [F1] GENERALボタン、[SF2] KBDボタンを順に押します。



3 カーソルボタンを使って、カーソルをTranspose (トランスポーズ)に移動します。

4 [INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイアルを使ってTranspose (トランスポーズ)の数値を変更します。

5 [STORE]ボタンを押して、手順4での設定を内部メモリ (フラッシュROM)に保存します。

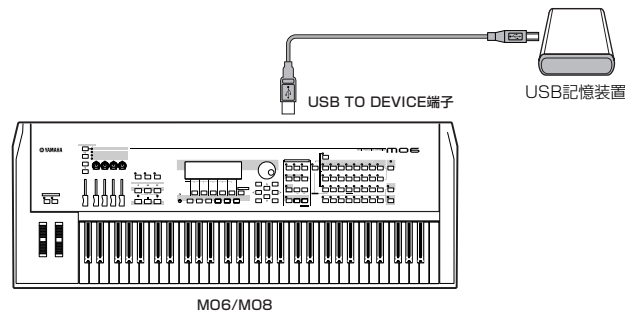
! 手順5の操作をせずに電源を切ると、手順4でのトランスポーズ設定が失われてしまいます。ご注意ください。

⊘ 画面に「Executing...」または「Please keep power on.」が表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなったりするおそれがあります。

NOTE 鍵盤のトランスポーズ設定はモード共通の設定で、ほかのモードに切り替えても設定は維持されます。

USB記憶装置(デバイス)の準備

本体では、ボイス/パフォーマンスのような音色プログラムデータ、ソング/パターン/アルペジオのようなシーケンスデータなど、さまざまなデータを作ることができます。これらのデータは、種類によって保存方法が異なるだけでなく、電源を切ったら消えてしまうものもあるため、あらかじめUSB記憶装置(ハードディスクドライブ、フラッシュディスクなどのデバイス)を準備する必要があります。USB記憶装置はUSB TO DEVICE端子に接続した上で、本体で作成したデータを保存(セーブ)できます。保存(セーブ)されたデータは、USB記憶装置から本体へ読み込む(ロード)することができます。これらセーブ/ロードの操作は、ファイルモード(213ページ)で行ないます。



基本操作

電源を切ったら消えるデータ/電源を切っても消えないデータ

! 本体で作成できるデータの種類と保存される本体内部メモリーは以下のとおりです。下記のうちDRAMに保存(ストア)されるデータは、電源を切る前にUSB記憶装置へ保存(セーブ)する必要があります。

本体で作成できるデータ	ページ	データ制作を行なうモード	保存(ストア)される内部メモリー (ユーザーメモリー)
ボイス	53	ボイスモード	フラッシュ ROM
ミキシングボイス	78	ミキシングボイスモード	DRAM → 電源を切ったら消えます!
パフォーマンス	63	パフォーマンスモード	フラッシュ ROM
ソング*	87	ソングモード	DRAM → 電源を切ったら消えます!
ソングチェーン	95	ソングチェーンモード	DRAM → 電源を切ったら消えます!
パターン*	76	パターンモード	DRAM → 電源を切ったら消えます!
パターンチェーン	84	パターンチェーンモード	DRAM → 電源を切ったら消えます!
フレーズ(パターン)	79	パターンモード	DRAM → 電源を切ったら消えます!
アルペジオ	97	ソングモード、パターンモード	フラッシュ ROM
マスター	122	マスターモード	フラッシュ ROM
ミキシングテンプレート**	77	ソングミキシングモード、パターンミキシングモード	フラッシュ ROM
システム設定	207	ユーティリティモード	フラッシュ ROM

* ミキシング設定(137、138ページ)も含まれます。

** ソングやパターンのミキシング設定は、各ソング/各パターンデータとして保存(ストア)する方法と、どのソング/パターンかに関係なく、テンプレートとして保存(ストア)する方法との2種類があります。

NOTE 本体で作成できるデータ、内部メモリー、およびUSB記憶装置へ保存するときのファイルとの関係について、149ページに構成図があります。本格的にデータ制作を行なう場合の参考にしてください。

USB記憶装置(デバイス)について

USB記憶装置をリアパネルのUSB TO DEVICE端子に接続する場合、以下の点にご確認ください。

■ ご利用いただけるUSB機器

USB TO DEVICE端子に接続できるUSB機器は、ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブ、フラッシュディスク、MOドライブなどの記憶装置1台だけです。その他の機器(マウス、コンピューターのキーボードなど)は接続しても使えません。バスパワー機器(接続したコンピューターなどホスト機器からの電源供給によって駆動されるUSB機器)、セルフパワー機器(それ自身のために電源接続が必要なUSB機器)、どちらもお使いになれません。

動作確認済みUSB機器については、ご購入の前にインターネット上の下記URLでご確認ください。

<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

NOTE CD-R/Wドライブを接続した場合、CD-ROMから本体へデータを読み込む(ロード)ことはできますが、本体のデータを保存(セーブ)してCD-ROMを作成することはできません。

■ USB記憶装置のフォーマット

USB TO DEVICE端子に接続したUSB記憶装置にMO6/MO8などのメディアを入れたとき、またはそれ自身がメディアとなっているUSB記憶装置(ハードディスクなど)をUSB TO DEVICE端子に接続したときに、「USB device unformatted.」というメッセージがLCD画面に表示されるかもしれません。その場合は、ファイルモードでフォーマットを実行してください(213ページ)。

USB TO DEVICE端子をご使用になる場合の注意

以下の点にご確認ください。



USB記憶装置の頻繁な電源のオン/オフ(接続したUSB記憶装置がセルフパワー機器の場合)やUSBケーブルの抜き差しをしないでください。楽器本体の機能が停止するおそれがあります。ファイルモードでセーブ/ロード/デリートなどデータのアクセス中に、USBケーブルを抜いたり、USB記憶装置からメディア(カードやMOなど)を取り出したり、双方の電源を切ったりしないでください。メディアがこわれたり、楽器本体/メディアのデータがこわれたりするおそれがあります。

■ 誤消去防止

各USB記憶装置には、誤ってデータを消してしまわないようにするため、ライトプロテクトができるものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしましょう。

逆にセーブする場合などは、ご使用前にお使いのUSB記憶装置のライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

2種類のUSB端子について

本体リアパネルに、2種類のUSB端子がついています。どちらもUSB端子ですが、形状/用途が違いますので、接続するとき間違わないようご注意ください。

■ USB TO HOST端子

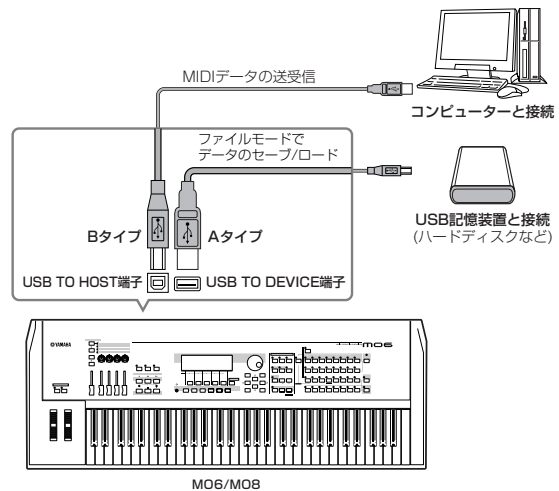
本体とコンピューターのUSB端子とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、コンピューターと本体とでMIDIデータの送受信ができます。MIDIケーブルでの送受信と違って、USBケーブルではポート信号を扱えません。

USB端子にはA端子とB端子の2種類がありますが、USB TO HOST端子はB端子ですので、Bタイプのコネクタを差し込んでください。

■ USB TO DEVICE端子

本体とUSB対応の記憶装置(ハードディスクドライブ、CD-ROMドライブ、フラッシュディスクなど)とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、本体で制作したデータをUSB記憶装置に保存(セーブ)したり、またUSB記憶装置から本体へデータを読み込むこと(ロード)ができます。USB記憶装置と本体とのデータのやりとりは、ファイルモード(213ページ)で行ないます。

USB端子にはA端子とB端子の2種類がありますが、USB TO DEVICE端子はA端子ですので、Aタイプのコネクタを差し込んでください。



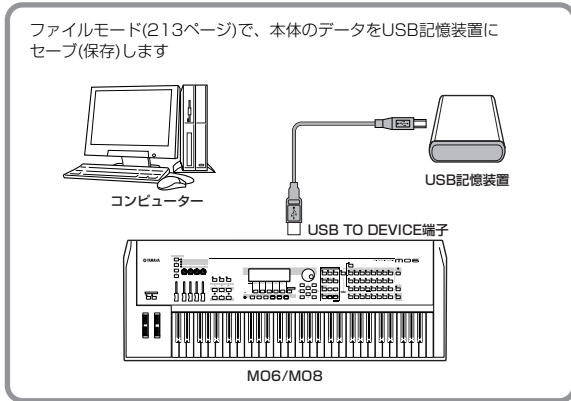
NOTE 上記のように接続してもコンピューターから、本体USB TO DEVICE端子に接続された記憶装置にアクセスできるわけではありません。USB TO DEVICE端子に接続された記憶装置上のファイルは、本体ファイルモードでアクセスしてください。

NOTE MO6/MO8上ではUSB1.1に対応していますが、USB2.0の機器を接続し使用できます。ただし転送スピードはUSB1.1相当になりますので、ご了承ください。

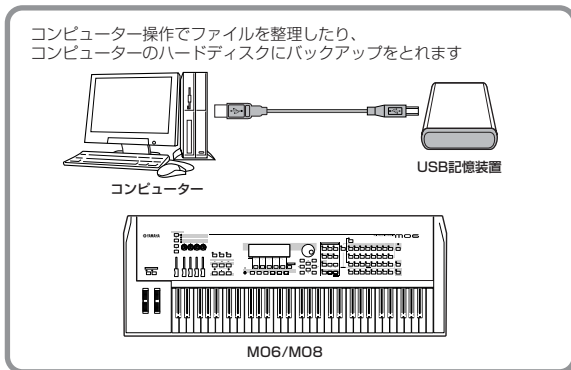
TIP コンピューターのハードディスクにバックアップ

■ MO6/M08で作ったデータをコンピューターのハードディスクにバックアップする

本体で制作したデータをUSB記憶装置に保存(セーブ)したあと、それらのメディアをコンピューターに読み込ませてファイルを整理したり、コンピューターのハードディスクにコピーすることでバックアップをとれます。

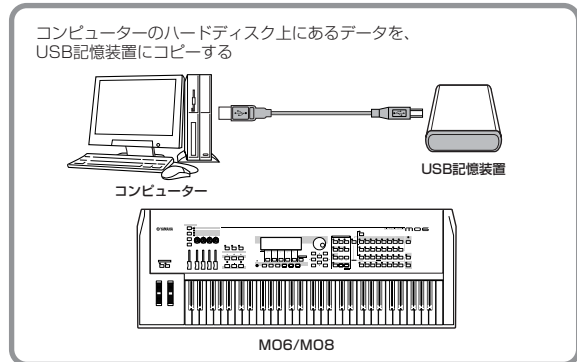


↓ USB記憶装置を本体からはずし、コンピューターへ接続する

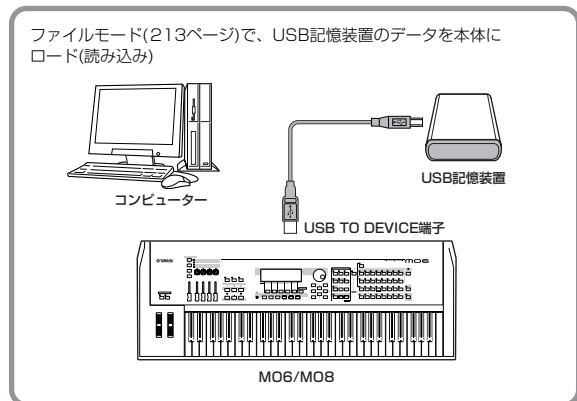


■ コンピューター上のデータをMO6/M08に読み込む

コンピューターのハードディスクに保存してあるファイルを、USB記憶装置にコピーしたあと、それらのメディアをMO6/M08に読み込ませる(ロード)することができます。MO6/M08で作ったファイルだけでなく、MO6/M08以外で作られたファイルをコンピューターのハードディスクからMO6/M08本体に持ち込むこともできます。たとえばスタンダードMIDIファイルをソングまたはパターンデータとして読み込んだり(ロードしたり)、MOTIF ESなどで制作したデータを読み込む(ロードする)ことができます。



↓ USB記憶装置をコンピューターからはずし、本体へ接続する

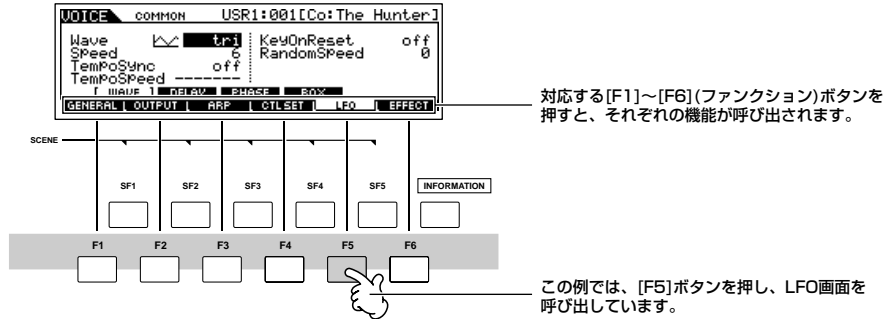


ファンクションとサブファンクション

各モードは、機能別に分けられた複数の画面から構成されています。モード内にある目的の機能を選ぶために、LCDの下に配置された[F1]～[F6](ファンクション)ボタンや[Sf1]～[Sf5](サブファンクション)ボタンを使います。

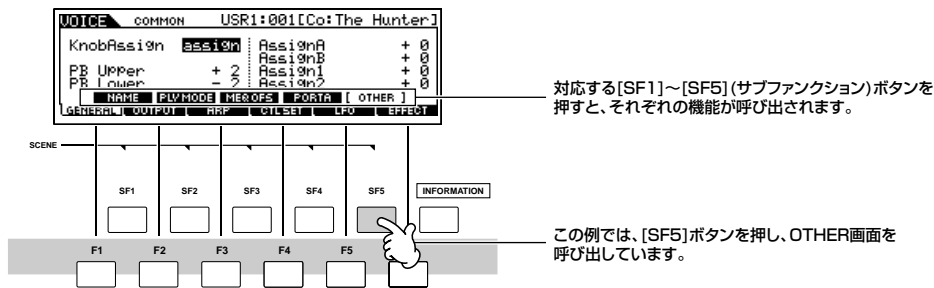
下図のように、特定のモードを選ぶと、そのモードの中にある機能名がLCD画面の最下段に表示されます。

[F1]～[F6](ファンクション)ボタン



最大6つの機能名が表示されます。また、モードによって表示される機能の数や内容が異なります。

[Sf1]～[Sf5](サブファンクション)ボタン



最大5つの機能名が表示されます。また、モードによって表示されるサブ機能の数や内容が異なります。

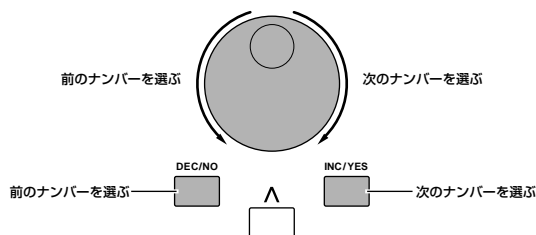
プログラムを選ぶ

MO6/MO8を使った演奏では、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン、マスターといった5種類の「演奏用プログラム」の中から1つを選ぶ必要があります。これらのプログラムは、各モードのプレイモードで選びますが、その操作方は共通になっています。

■ [INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイヤルを使う方法

各モードのプレイモードで[INC/YES]ボタンを押すと、次のナンバーのプログラム(ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン、マスター)を呼び出せます。また、[DEC/NO]ボタンを押すと、前のナンバーのプログラムを呼び出せます。[INC/YES]ボタンまたは[DEC/NO]ボタンを押すだけで直接プログラムが切り替わるので、現在選ばれているプログラムと1つか2つかナンバーが離れていないプログラムを選ぶ場合に便利です。

また、データダイヤルを右方向に回すと、次のナンバーのプログラムに切り替えることができます。また、左方向に回すと、前のナンバーのプログラムに切り替えることができます。ダイレクトにしかも連続的にプログラムを切り替えることができます。

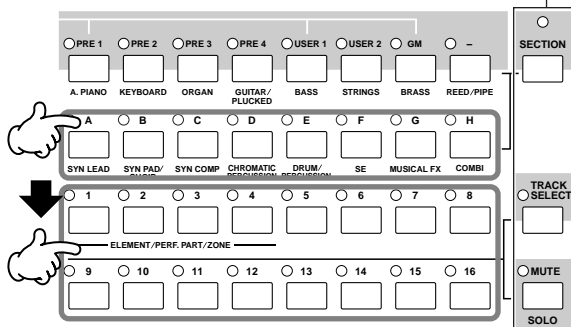


基本操作

■ グループ、ナンバーボタンを使う方法

下記のように、グループボタンA~Hのいずれかを押しただと、ナンバーボタン1~16のいずれかを押しすることで、プログラムナンバーを選択できます。

ここでの説明は、これらのボタンのランプがすべて消えていることを前提とします。



基本操作

NOTE ボイス選択については、カテゴリサーチ機能という便利な方法があります。42ページをご参照ください。

プログラムナンバーとグループ/ナンバーとの関係は以下の表のとおりです。

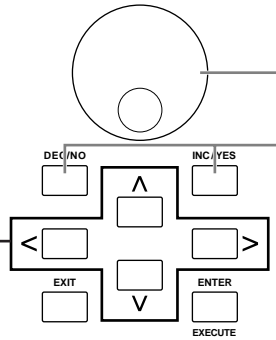
プログラム ナンバー	グループ	ナンバー	プログラム ナンバー	グループ	ナンバー	プログラム ナンバー	グループ	ナンバー	プログラム ナンバー	グループ	ナンバー
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

NOTE ボイスやパフォーマンスを選ぶ場合には、グループ、ナンバーボタンを押す前に、バンクボタンを押す必要があります。

NOTE プログラムによって選択できる数が違います。たとえばノーマルボイス、パフォーマンス、マスターは001~128ですが、ソングやパターンは001~064です。

カーソルの移動とパラメーターの設定

カーソルの移動
4つのカーソルボタン(上下左右)を使って、画面上のカーソル(反転表示部分)を上下左右方向に順番に移動させることができます。カーソルが置かれている位置の値を、データダイアルや[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンで変更します。

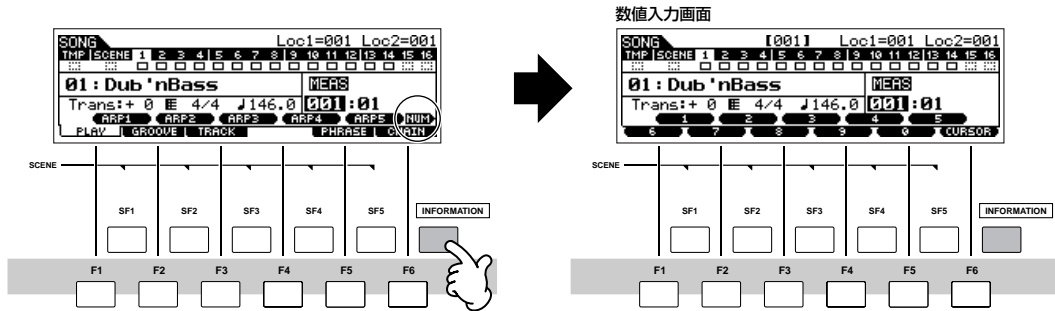


値の変更/設定
データダイアルを右方向(時計回り)に回すと値が増加し、左方向(反時計回り)に回すと値が減少します。
[INC/YES]ボタンを押すたびに値が1つずつ増加し、[DEC/NO]ボタンを押すたびに値が1つずつ減少します。どちらのボタンも押し続けることによって値が連続的に変化します。設定レンジの大きいパラメーター値を変更している場合、[INC/YES]ボタンを押しながら[DEC/NO]ボタンを押すことで、値を10増加させることができます。逆に[DEC/NO]ボタンを押しながら[INC/YES]ボタンを押すことで、値を10減らすことができます。

■ 数値をダイレクトに入力する

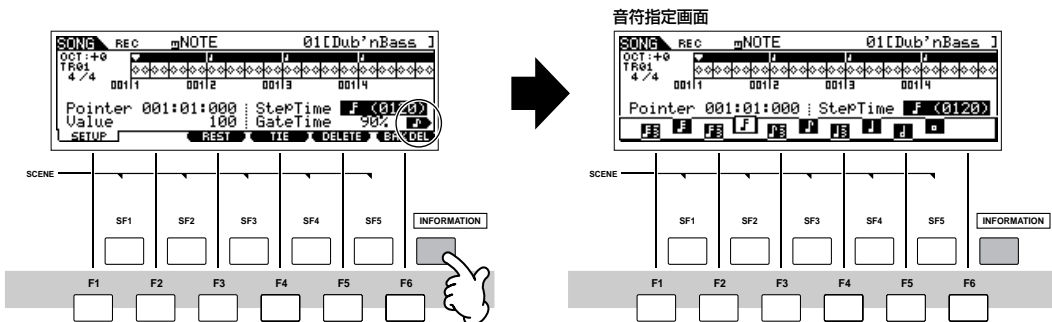
ソングデータの小節数など、桁数の多い数値を入力する必要があるパラメーターでは、数値をダイレクトに入力する方法があります。そのようなパラメーターの設定欄にカーソルがある場合、画面右下に[NUMBER]表示が現われ、[INFORMATION]ボタンを押すと下図のように数値入力画面が呼び出されます。[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンを押すことにより、数値入力を行ないます。[F6] CURSOR (カーソル)ボタンを押して数値入力欄にカーソルを移動させた上で、カーソルボタンで入力したい桁にカーソルを移動し、[SF1]～[SF5]ボタンと[F1]～[F5]ボタンのいずれかを押してその桁の数値を入力します。入力が終わったら、[ENTER]ボタンを押して数値入力を確定させます。

NOTE ナンバー[1]～[10]ボタンでも数値を入力できます。この場合、ナンバー[10]ボタンで「0」を入力します。



■ 音符を選択する

ソングやパターンでのステップ録音などで、音符の種類を指定するパラメーターにカーソルがある(画面右下に音符マークが表示される)場合、[INFORMATION]ボタンを押すことにより音符指定画面を呼び出せます。[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンを押すことにより、音符を指定します。



エディット(編集)について

本体でのデータ制作方法として、パラメーターのエディット(ボイス、パフォーマンスなど)、MIDIデータの録音(ソング、パターンなど)の2種類があります。

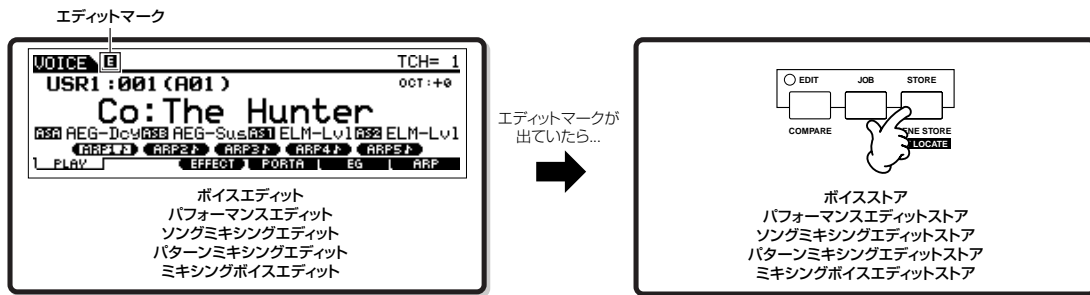
ここでは、ボイス、パフォーマンス、ソングミキシング、パターンミキシング、ミキシングボイスをエディットする際の、共通の操作方法を説明します。

NOTE MIDIデータの録音については、73ページをご参照ください。

NOTE ソングエディット(ソングMIDIデータの編集機能)、パターンエディット(パターンMIDIデータの編集機能)は、ここでの説明の対象ではありません。90ページをご参照ください。

エディットマーク

ボイスモード(プレイモード、エディットモード)、パフォーマンスモード(プレイモード、エディットモード)、ソングミキシングモード、パターンミキシングモード、ミキシングボイスモードでは、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンや、ノブ、コントロールスライダーを使ってさまざまなパラメーターを調節します。パラメーターの値を変更すると、LCD画面左上に[E] (エディットマーク)が表示されます。これは、現在選択されているプログラム(ボイス、パフォーマンス、ソングミキシング、パターンミキシング、ミキシングボイス)の一部の設定が変更され、エディット(編集)中の状態になったことを示しています。エディット操作によって本体上で実現できた状態(サウンドなど)を保存しておきたい場合は、別のプログラムを選ぶ前に、ストアモードで現在のプログラムを内部ユーザーメモリーに保存してください。

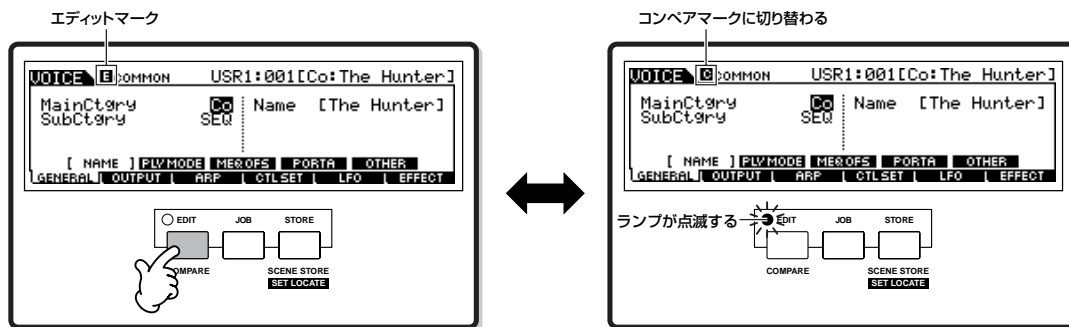


コンペア機能

各エディットモードでは、エディットしたサウンドとエディットする前のサウンドを聞きくらべる(コンペアする)ことができます。

たとえば、ボイスエディットモードでエディット中に(LCD画面左上にエディットマークが表示されている状態で)[EDIT]ボタンを押すと、ランプが点滅し、LCD画面左上の[E] (エディット)マークが[C] (コンペア)マークに切り替わります。

もう一度[EDIT]ボタンを押すと、エディット中の状態に戻ります。



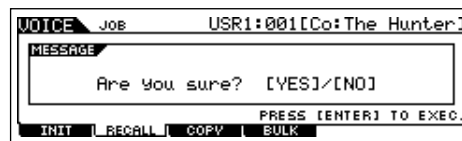
エディットリコール機能

各エディットモードでエディットしたサウンドを、内部メモリーに保存(ストア)しないまま別のプログラム(ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン)を選ぶと、エディットした結果は消えてしまいます。しかし、実際にはリコールバッファ(150ページ)と呼ばれるバックアップエリアにエディット結果は残っているので、各ジョブモードにあるエディットリコール機能を使うことで呼び戻せます。

ジョブモード	エディットリコール画面の呼び出しかた
ボイス	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
パフォーマンス	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
ソングミキシング	[SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
パターンミキシング	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
ミキシングボイス	[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB] → [F2] RECALL

確認メッセージについて

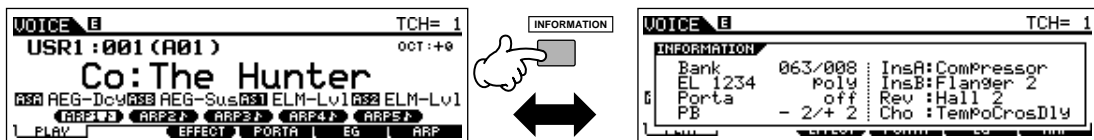
ジョブ、ストア、およびファイル操作などを実行しようとする時、右図のような確認メッセージが表示されます。



このようなメッセージが現れた場合、[INC/YES]ボタンを押すことにより、操作を実行することができ、[DEC/NO]ボタンを押すことにより、操作を中止できます。

インフォメーション画面

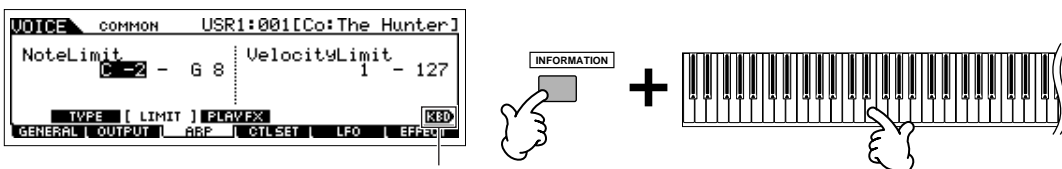
[INFORMATION]ボタンを押すと、現在選ばれているモードに関する情報が画面に表示され、確認ができます。たとえば、ボイスプレイモードでは次のようなインフォメーション画面が表示され、そのボイスのバンクやプログラムナンバーをはじめ、ボイスの発音方式やエフェクトなどの情報が一度に確認できます。



詳細は、221ページをご参照ください。

ノート(キー)の指定

パラメーター設定の中には、特定のノート(キー)設定操作が必要になる場合があります。通常、各ノートは、[INC/YES]ボタンと[DEC/NO]ボタン、またはデータダイアルを使って画面上で設定できますが、次に示すように本体の鍵盤を用いて設定することもできます。



ノートの設定値にカーソルがある場合、ここに[KBD (キーボード)]の文字が表示され、[INFORMATION]ボタンを押したまま鍵盤を押すことで、ノートを指定できます。

NOTE 各鍵盤に割り当てられているノートネーム(音名)については、14ページをご参照ください。

ネーミング

ボイスなど制作したデータや、それらをUSB記憶装置に保存するファイルに名前を付ける(ネーミングする)ことができます。本体で名前を付けることができるデータは、以下のとおりです。ここでは、下記各データに名前を付けるときの共通の操作方法を説明します。

基本操作

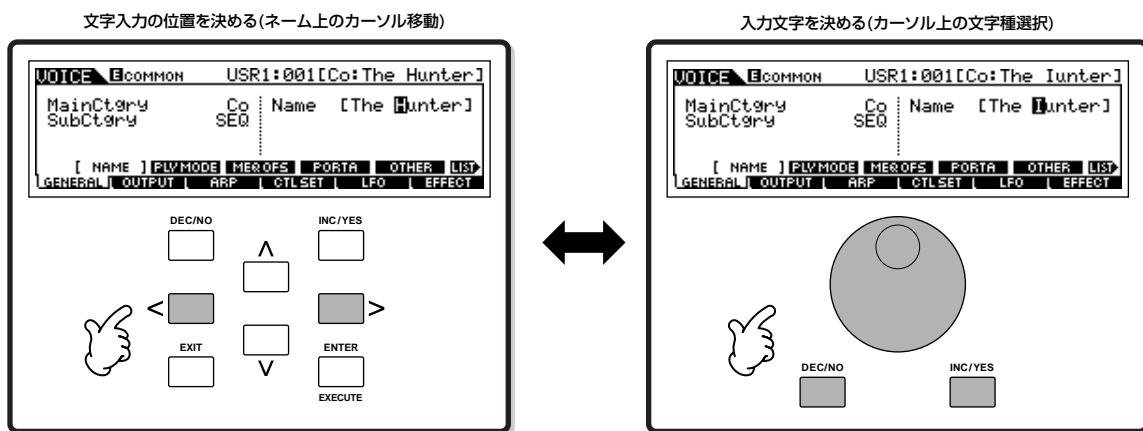
本体で名前をつけることができるデータ	名前入力画面の呼び出しかた
ボイス	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME
パフォーマンス	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME
ソング	[SONG] → [JOB] → [F6] SONG → 04: Song Name
パターン	[PATTERN] → [JOB] → [F6] PATTERN → 05: Pattern Name
ミキシングテンプレート	[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [STORE]
ミキシングボイス	[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCEED → [F1] GENERAL → [SF1] NAME
フレーズ	[PATTERN] → [JOB] → [F4] PHRASE → 09: Phrase Name
マスター	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME
アルペジオ	[SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track To Arp
	[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Put Track To Arp
USB記憶装置のボリュームラベル	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT
USB記憶装置に保存するファイル/フォルダー	[FILE] → [F2] SAVEまたは[F4] RENAME

まず、上記表の「名前入力画面の呼び出しかた」に従って名前入力画面を呼び出し、カーソルボタンを使って名前入力位置にカーソルを移動します。詳細は、以下のとおりです。

NOTE 入力した名前は上記各データの一部ですので、各データの保存方法に従って保存してください。

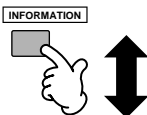
■ ネーミングの基本操作

下図のとおり、カーソルボタンによる文字入力位置を決める操作と、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンによる入力文字を決める操作とを繰り返すことで、名前を決めます。



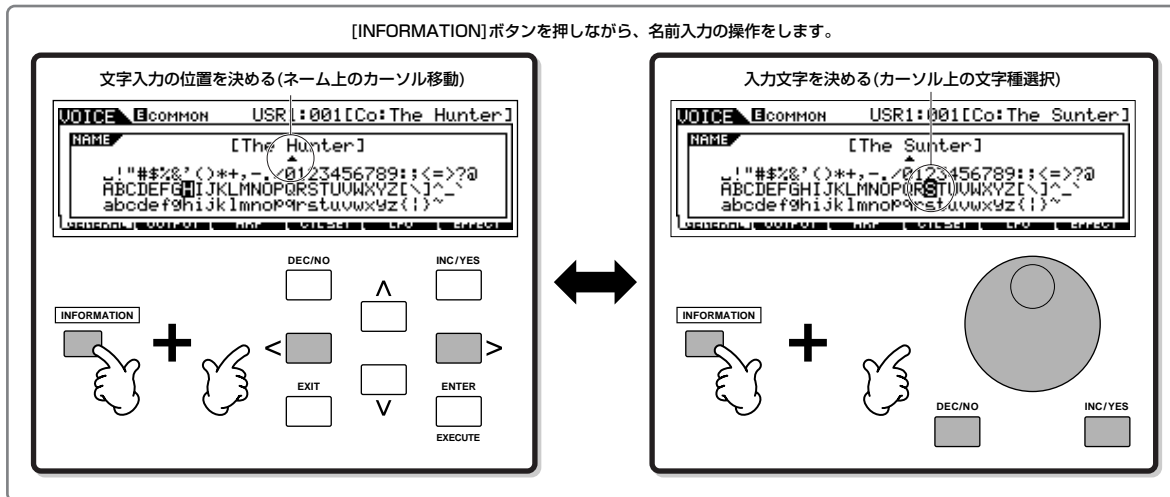
■ キャラクターリスト(文字種一覧画面)を使う方法

上記の方法では、入力文字を選ぶときに自分の使いたい文字がいつ画面に現われるかがわかにくいかもかもしれません。そんなときは、下図のとおりキャラクターリストを使うと便利です。



ネーム上にカーソルが置かれている時は、この[LIST]の文字が表示され、名前入力中であることを示します。
 このとき、[INFORMATION]ボタンを押さえると、入力可能な文字種の一覧(キャラクターリスト)が現れます。
 [INFORMATION]ボタンから指を離すとキャラクターリストは消え、元の画面に戻ります。

[INFORMATION]ボタンを押しながら、名前入力の操作をします。



基本操作

クイックガイド

鳴らしてみる

ボイスプレイモード

鍵盤演奏を楽しむための操作方法として、ボイスプレイモードでの演奏方法を説明します。

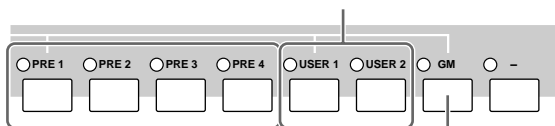
ノーマルボイスを選ぶ

本体に搭載されているボイスには、鍵盤どおりのピッチで発音する「ノーマルボイス」と、各鍵盤にいろいろな打楽器が割り当てられた「ドラムボイス」の2種類があります。ここでは、まずノーマルボイスの選び方を説明します。

ボイスプレイモードでは、下図にあるように、さまざまなボイスバンク(プリセット1~4/ユーザー1~2/GMプリセット)の中から好きなものを選んで、鍵盤を弾きます。

ボイスバンク

ユーザーバンク
ボイスエディットで作ったボイスを保存(ストア)しておくバンクです。

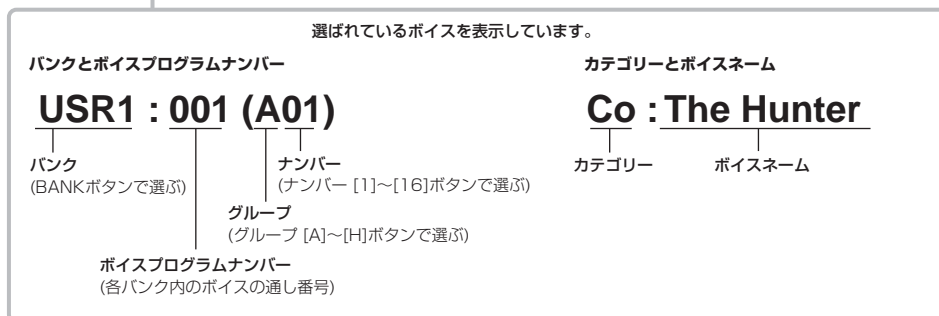
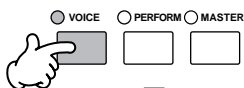


プリセットバンク
あらかじめ内蔵されたボイスが入っています。プリセットバンクには、ボイスを保存することはできません。

GMプリセットバンク
GMボイスとして規定されたボイスが、プリセットで入っています。詳細は、132ページをご参照ください。

1 [VOICE]ボタンを押して、ボイスプレイモードに入ります。

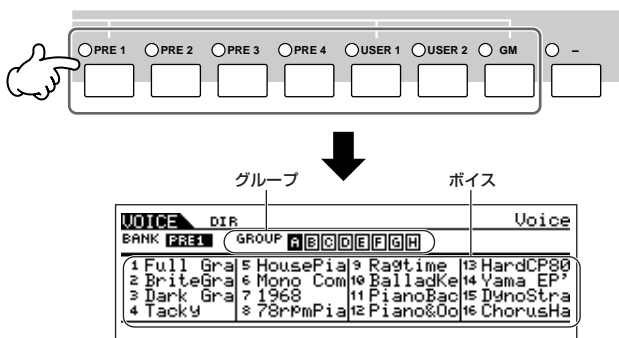
この時点で、本体の鍵盤を弾くと現在画面上に表示されているボイスの音が出ます。また、ボイスプレイモード画面上に表示されている各項目は以下のとおりです。



NOTE この取扱説明書に記載されている画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、ボイスネームなど実際の仕様と異なる場合があります。

2 ノーマルボイスのバンクを選びます。

プリセット1~4、ユーザー1~2、GMの中から1つを選びます。



ユーザーボイスバンクについて

工場出荷時のユーザーボイスバンク(USER 1、USER 2)には、あらかじめさまざまなボイスが用意されています。

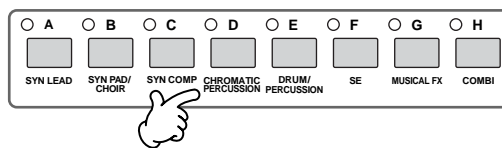
ユーザー 1: ユーザーバンク用のオリジナルなボイスです。プリセットバンクに同じボイスは含まれません。

ユーザー 2: 各プリセットバンクからおすすめの音色をピックアップしたバンクです。同じボイスがプリセットバンクにも含まれます。

これらのユーザーバンクのボイス(ユーザーボイス)は、上書き保存(ストア)すると消えてしまいます。エディットしたボイスを保存する場合は、大事なユーザーボイスに上書き保存しないようにご注意ください。

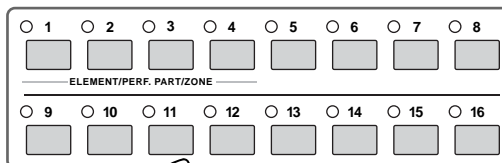
3 ノーマルボイスのグループを選びます。

グループA~Hの中から1つを選びます。



4 ボイスナンバーを選びます。

ナンバー1~16の中から1つを選びます。



5 鍵盤を弾いてみましょう。



クイックガイド

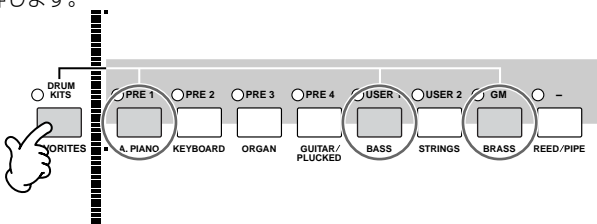
鳴らしてみる

ドラムボイスを選ぶ

1 [VOICE]ボタンを押して、ボイスプレイモードに入ります。

2 ドラムボイスのバンクを選びます。

[DRUM KITS]ボタンを押しながら、[PRE 1] (プリセットドラム)、[USER 1] (ユーザードラム)、[GM] (GMドラム)の中の1つを選んで押します。



3 ドラムボイスのグループを選びます。

ノーマルボイスの場合と同じ操作方法ですが、手順2で選んだバンクによって、選べるグループ数が異なります。

4 ボイスナンバーを選びます。

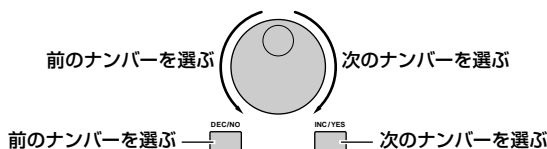
ノーマルボイスの場合と同じ操作方法です。

5 鍵盤を弾いて、どの鍵盤にどんな打楽器が割り当てられているか、聞いてみましょう。

NOTE どの鍵盤に何の打楽器が割り当てられているかの詳細は、別冊データリストに掲載されています。

[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイヤルを使ってボイスを選ぶ

前ページや上記の手順3~4での操作の代わりに、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンやデータダイヤルを使って、ボイスを選べます。

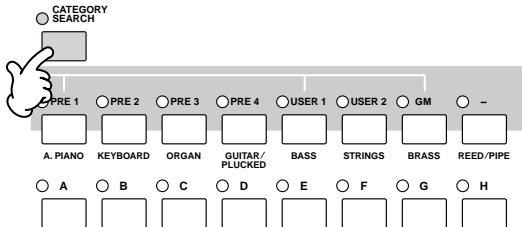


楽器の種類でボイスを選ぶ(カテゴリーサーチ)

ひとつずつ音色を聞きながら、好みの音色を探すのも楽しいですが、MO6/MO8に内蔵された膨大な音色数から目的の音色を選ぶのは大変です。そこで、MO6/MO8では「カテゴリーサーチ」という機能があり、ボイスを楽器の種類別に選ぶことができます。ここでは、例としてパイプオルガンの音色を選んでみましょう。

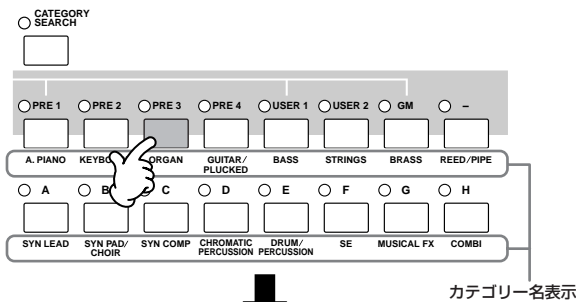
1 [CATEGORY SEARCH]ボタンを押して、カテゴリーサーチ機能をオンにします。

NOTE もう一度、[CATEGORY SEARCH]ボタンを押すとランプが消え、カテゴリーサーチ機能は解除されます。



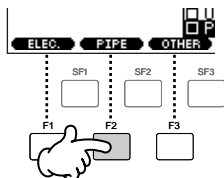
2 オルガンのカテゴリーを指定します。

バンクボタン群とグループボタン群の中から、[PRE 3] ORGAN ボタンを押します。画面に、「Organ」カテゴリー内のボイスが一覧表示されます。



3 パイプオルガンのサブカテゴリーを指定します。

各カテゴリーサーチの画面では、画面下にサブカテゴリーが表示されます。サブカテゴリーは現在指定されているカテゴリーをさらに分類したものです。ここでは、[F2] PIPEボタンを押します。

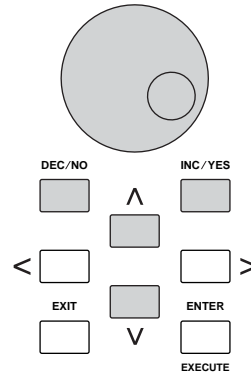


NOTE カーソル[<]ボタンを押してカーソルをカテゴリー位置に移動させ、データダイヤル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンでカテゴリーを選ぶこともできます。

NOTE ユーザーボイスなどでは、カテゴリーに登録されていない場合があります。このようなボイスは上記の手順でカテゴリー「- - -」を選んでください。

4 パイプオルガンのボイスリストから、好きなボイスを選びます。

データダイヤル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタン、またはカーソル[Λ][V]ボタンを使ってボイスを選びます。



5 [ENTER]ボタンを押して、ボイスを決定します。

NOTE [CATEGORY SEARCH]ボタン、[EXIT]ボタンでもボイスを決定できます。

フェバリットカテゴリー (お気に入りのカテゴリー)

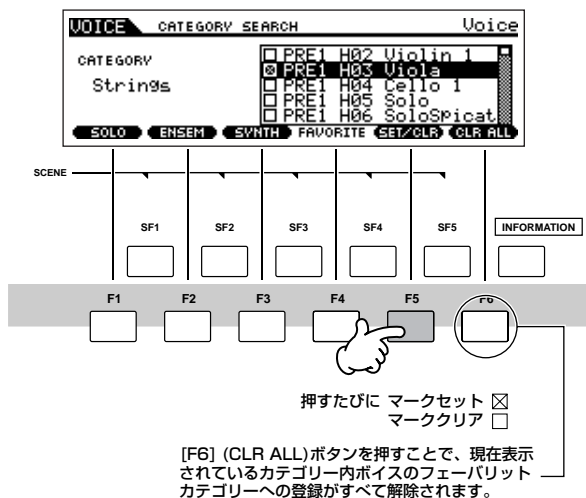
MO6/MO8では、自分の好きなボイスだけを集めた「フェバリットカテゴリー (お気に入りのカテゴリー)」も作ることができます。

よく使うボイスをフェバリットカテゴリーに登録しておけば、次から素早くボイスを選ぶことができます。

1 カテゴリーサーチで好きなボイスを選びます。

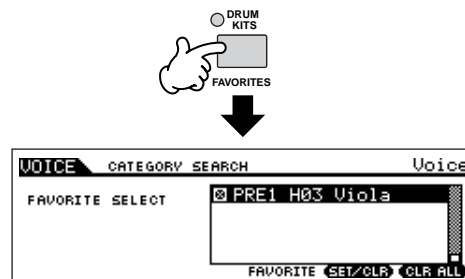
2 [F5] SET/CLRボタンを押して、手順1で選んだボイスをフェバリットカテゴリーに登録します。

もう一度[F5]ボタンを押すと、登録はクリアされます。



3 [FAVORITES]ボタンを押すと、手順2で登録したボイスがフェバリットカテゴリーに登録されていることが確認できます。

この画面上でも、[F5] SET/CLRボタン、[F6] CLR ALLボタンでフェバリットカテゴリーへの登録/解除を実行できます。



4 もう一度[FAVORITES]ボタンを押すことで、カテゴリーサーチ画面に戻ります。

5 [CATEGORY SEARCH]ボタンや[EXIT]ボタンを押して、カテゴリーサーチ画面を抜けると、フェバリットカテゴリー設定が自動的に内部メモリーに保存されます。

❗ 手順5の操作をせずに電源を切ると、手順2~3でのフェバリットカテゴリー設定が失われてしまいます。ご注意ください。

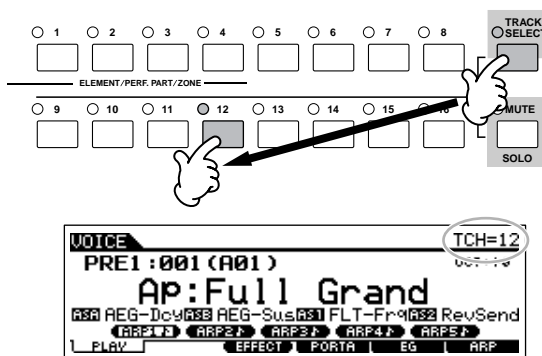
⊘ 画面に「Executing...」または「Please keep power on.」が表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなったりするおそれがあります。

クイックガイド

鳴らしてみる

鍵盤演奏のMIDI送信チャンネル

[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させた状態でナンバーボタン[1]~[16]を押すと、鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルが切り替わります。



NOTE 鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルは、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh (キーボードトランスミットチャンネル)でも設定できます。また、鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルは、ボイスモード/パフォーマンスモードに共通の設定で、ソングモード/パターンモードには関係ありません。

パフォーマンスプレイモード

パフォーマンスとは、最大4個のボイスを組み合わせて作った音色セットです。たとえば、1つの鍵盤でフルート、バイオリン、ティンパニの音色を同時に鳴らしたり、ベースとメロディーごとに鍵盤の領域を分け、一人でアンサンブル演奏する、といった使い方ができます。

パフォーマンスを選ぶ

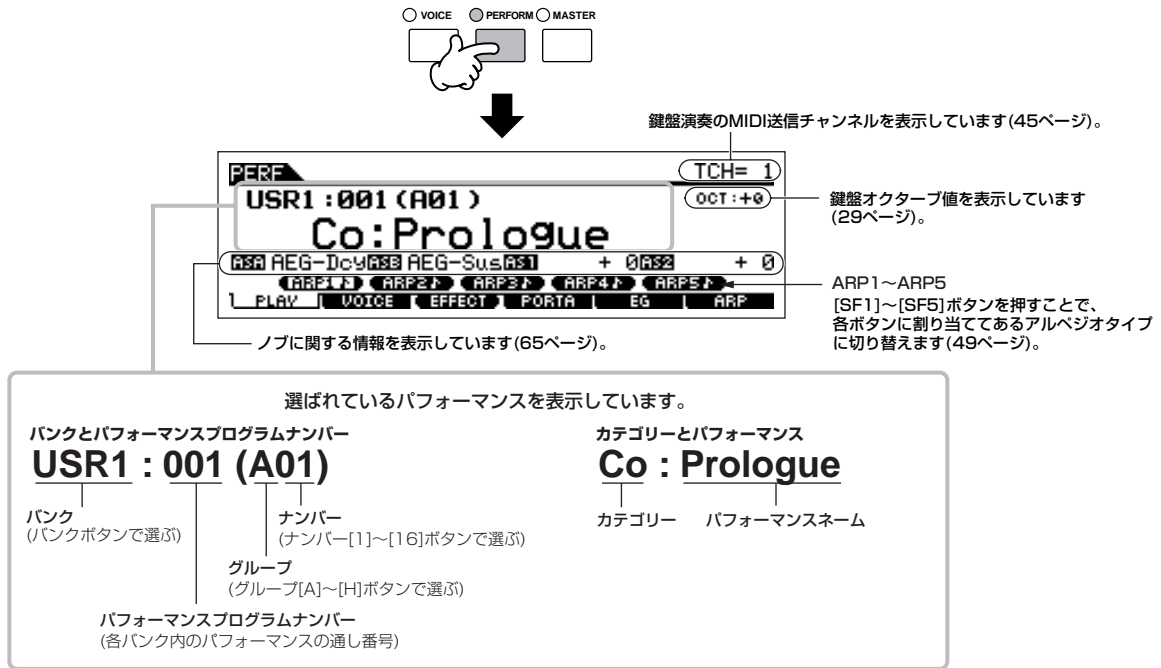
本体には、あらかじめ256個(2バンク分)のパフォーマンスが準備されています。いろいろなパフォーマンスを弾いてみて、パフォーマンスのサウンドを聞いてみましょう。

1 [PERFORM]ボタンを押して、パフォーマンスプレイモードに入ります。

この時点で、本体の鍵盤を弾くと現在画面上に表示されているパフォーマンスの音が出ます。また、パフォーマンスプレイモード画面に表示されている各項目は以下のとおりです。

クイックガイド

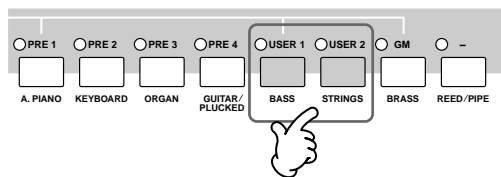
鳴らしてみる



NOTE この取扱説明書に記載されている画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、パフォーマンスネームなど実際の仕様と異なる場合があります。

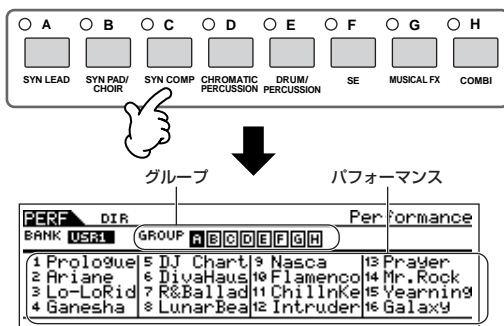
2 パフォーマンスのバンクを選びます。

ユーザー 1、2の中から1つを選びます。



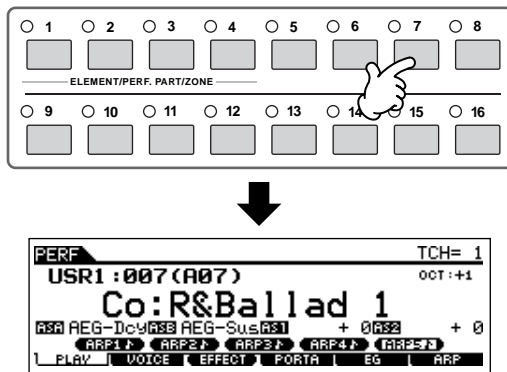
3 パフォーマンスグループを選びます。

グループA~Hの中から1つを選びます。



4 パフォーマンスナンバーを選びます。

ナンバー 1~16の中から1つを選びます。



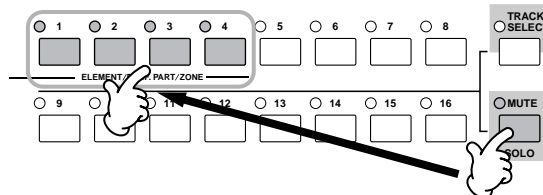
5 鍵盤を弾いてみましょう。



各パートのミュート/ソロ

パフォーマンスは複数のボイスパート(最大4ボイス)から構成されています。それぞれのパートは個別にオン/オフできます。

各パートのミュート/ソロ設定方法は、ソングトラック、パターントラックのミュート/ソロの場合と同じです。75ページをご参照ください。



楽器の種類やキャラクターを基にパフォーマンスを選ぶ(カテゴリーサーチ機能)

ボイスプレイモードと同様、パフォーマンスモードでもカテゴリーサーチ機能が使えます。操作方法は、ボイスモードの場合と同じです(42ページ)。フェーバリットカテゴリーも、ボイスモードと同様に使えます。

鍵盤演奏のMIDI送信チャンネル

ボイスプレイモードの場合(43ページ)と同様に、[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させた状態でナンバーボタン[1]~[16]を押すと、鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルが切り替わります。

NOTE 鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルは、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh (キーボードトランスミットチャンネル)でも設定できます。また、鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルは、ボイスモード/パフォーマンスモードに共通の設定で、ソングモード/パターンモードには関係ありません。

ボイスを組み合わせてパフォーマンスを作る

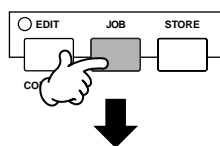
パフォーマンスは、お気に入りのボイスを割り当てた最大4つのパートを組み合わせて作ります。ここでは、例として2つのボイスを組み合わせてパフォーマンスを作る方法を説明します。

パフォーマンスを作る準備(パフォーマンスの初期化)

1 パフォーマンスプレイモードで好きなパフォーマンスを選びます。

2 [JOB]ボタンを押してから[F1]ボタンを押します。

イニシャライズの画面が表示されます。画面上の「All」にチェックを入れます。イニシャライズについての詳細は、177ページをご参照ください。



3 [ENTER]ボタンを押すと、イニシャライズを実行してよいか、確認を求めるメッセージが画面に現れます。

[INC/YES]ボタンを押して、パフォーマンスを初期化します。

NOTE この状態で[STORE]ボタンを押してストア(保存)を実行すると、ストア先のパフォーマンスがここで初期化したデータに置き換えられます。ご注意ください。

NOTE イニシャライズを実行しても、[STORE]ボタンを押してストアを実行しなければ、今までのデータが消えることはありません。

NOTE スタアについての詳細は、67ページをご参照ください。

4 [PERFORM]ボタンを押します。

選んだパフォーマンスが「Init Perf」(何も設定されていないパフォーマンス)の表示に変わります。

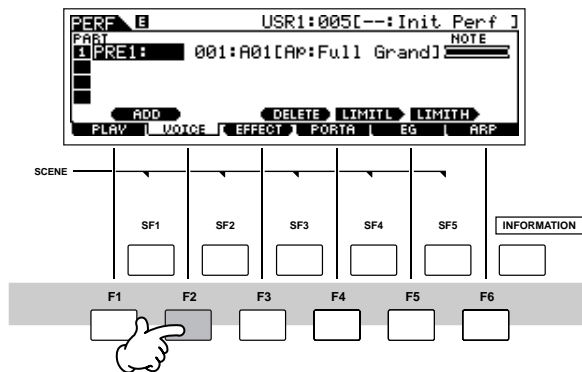
NOTE パフォーマンスをイニシャライズすると、プリセットバンク1、ボイスナンバー1のボイスがパート1に割り当てられただけの状態になります。

音色を重ねる(レイヤー)

5 [F2] VOICEボタンを押します。

各パートにどんなボイスが割り当てられているかを示すリスト画面が表示されます。

先ほど初期化したので、まだパート1にピアノ音色「PRE1: Full Grand」が割り当てられているだけです。



6 パート2に好きなボイスを追加します。

6-1 カーソルボタンを使って、パート2のボイスバンク設定欄またはボイスナンバー設定欄に、カーソルを移動します。

ボイスバンク設定欄 ボイスナンバー設定欄



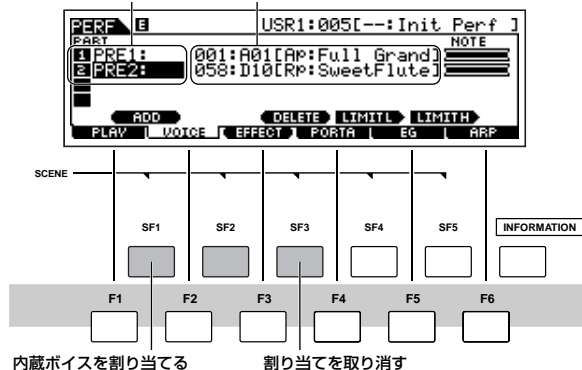
6-2 [SF1] ADDボタンを押します。MO6/MO8の内蔵ボイスをパート2に割り当てられるようになります。

6-3 40、41ページの「ノーマルボイスを選ぶ」や「ドラムボイスを選ぶ」の手順2~4と同じ方法で、パート2に割り当てるボイスを選択します。

データダイヤルや[DEC/NO]、[INC/YES]ボタンで直接バンクやナンバーを設定することもできます。また、カテゴリーサーチ機能も利用できます(42ページ)。

ここでは、パート2にフルート音色「PRE2: SweetFlute」を割り当ててみましょう。

ボイスバンク設定欄 ボイスナンバー設定欄

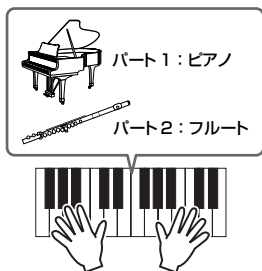


内蔵ボイスを割り当てる

割り当てを取り消す

7 鍵盤を弾いてみましょう。

パート1のピアノ音色と、パート2のフルート音色が重なって発音されます。



次は、音色ごとに鍵盤の領域を分けてみましょう。

鍵盤の領域を分ける(スプリット)

8 パート1の音色を低音域の鍵盤に割り当てます。

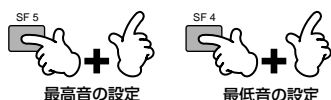
8-1 カーソルボタンを使って、パート1にカーソルを移動します。

8-2 [SF5] LIMIT Hボタンを押しながら鍵盤を押し、パート1の最高音を設定します。
パート1のNOTE欄の目盛りが発音域に合わせて変わります。

9 パート2の音色を高音域の鍵盤に割り当てます。

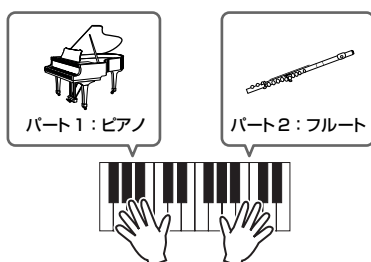
9-1 カーソルボタンを使って、パート2にカーソルを移動します。

9-2 [SF4] LIMIT Lボタンを押しながら鍵盤を押し、パート2の最低音を設定します。
パート2のNOTE欄の目盛りが発音域に合わせて変わります。



10 鍵盤を弾いてみましょう。

左手でパート1のピアノ音色、右手でパート2のフルート音色を弾いてみましょう。



音量調整とパフォーマンスの保存

11 コントロールスライダーを使って、パート1とパート2の音量を調整します。

52ページをご参照ください。

12 設定が気に入ったら、パフォーマンスストアモードで保存します。

パフォーマンスのストア方法は、67ページをご参照ください。

NOTE ストアをせずに別のパフォーマンスを選ぶと、その設定は消えてしまいます。

ここでは、2つのパートにボイスを割り当てる方法を説明しました。同じようにパート3、パート4にも別の音色を設定すれば、M06/M08 1台でも壮大なオーケストラサウンドや一人バンド演奏を実現できます。あらかじめプリセットされているパフォーマンスデータを参考に、いろいろな組み合わせを試してみましょう。

アルペジオを使う

アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなリズムやフレーズが自動演奏される機能です。MO6/MO8には、いろいろな楽器の定番のフレーズから最新のリズムパターンまで、1787種類ものアルペジオが含まれています。また、パネルの[Sf1]~[Sf5]ボタンにアルペジオを登録することで、リアルタイムでアルペジオフレーズを切り替えることもできます。このアルペジオ機能を使えば、より簡単により直感的に、さまざまなタイプの曲やフレーズを生み出せるでしょう。

プリセットされている各ボイスや各パフォーマンスには、その音色に合ったアルペジオタイプがあらかじめ割り当てられているので、すぐにアルペジオ演奏を楽しめます。

NOTE アルペジオのしくみについては、145ページをご参照ください。

NOTE ソングやパターンでも、アルペジオを活用できます。詳細は、80ページをご参照ください。

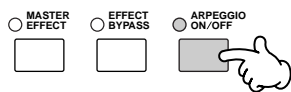
NOTE パフォーマンス、ソング、パターンの場合、パート別に違うアルペジオタイプを鳴らすことはできません。

クイックガイド

鳴らしてみる

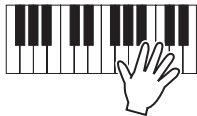
1 [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを押してオンにします。

ボイス、パフォーマンスによっては、あらかじめオン(ランプが点灯)に設定されている場合もあります。



2 鍵盤を弾いて、アルペジオを鳴らしてみましょう。

自動演奏されるリズムパターンは、アルペジオタイプの選択だけでなく、押さえた鍵盤の数や種類(和音)によっても変わります。試してみましょう。詳細は145ページで説明しますので、参考にしてください。



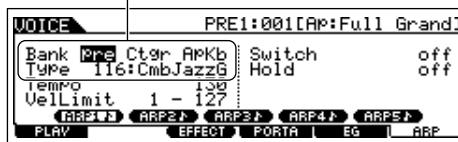
■ 演奏中にアルペジオタイプを切り替える

プリセットのボイスには、[Sf1]~[Sf5]ボタンにもアルペジオタイプが登録されています。8分音符(♪)マークの表示が、アルペジオタイプが登録されていることを意味します。また、選択されているアルペジオタイプ(ARP1♪~ARP5♪)は、反転表示されます。[Sf1]~[Sf5]ボタンを押してアルペジオタイプを切り替え、鍵盤を弾いてみましょう。



現在、選択されているアルペジオタイプについては、[F6] ARP (アルペジオ)画面で確認できます。

現在選択されているアルペジオタイプを確認できます。



Bank (バンク)	pre (プリセット)かusr (ユーザー)かを選択します。
Ctr (カテゴリー)	詳細は、145ページをご参照ください。
Type (タイプ)	詳細は、別冊データリストをご参照ください。

お気に入りのアルペジオタイプを[Sf1]～[Sf5]ボタンに登録する

[Sf1]～[Sf5]ボタンに登録するアルペジオタイプは、以下の方法により、初期設定から変更できます。

- 1 アルペジオを登録したいボイス/パフォーマンス/ソング/パターンを選び、[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンをオンにします。
- 2 [F6] ARP画面でアルペジオタイプを選びます。
- 3 [STORE]ボタンを押しながら、[Sf1]～[Sf5]ボタンのどれかを押します。
現在選択されているアルペジオタイプが[Sf1]～[Sf5]ボタンに登録されます。[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンがオフでこの操作をすると、登録が解除されます。
- 4 必要に応じて手順2～3を繰り返します。
- 5 ユーザーボイス/パフォーマンス/ソング/パターンとしてストア(保存)します(60ページ、67ページ、98ページ)。

TIP アルペジオを外部にMIDI出力する

以下のパラメーターをオン設定することで、アルペジオのフレーズをMIDI出力できます。

● ボイスのアルペジオ

ボイスモード → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → OutputSwitch

● パフォーマンスのアルペジオ

パフォーマンスモード → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF4] OUT CH → OutputSwitch

● ソング/パターンのアルペジオ

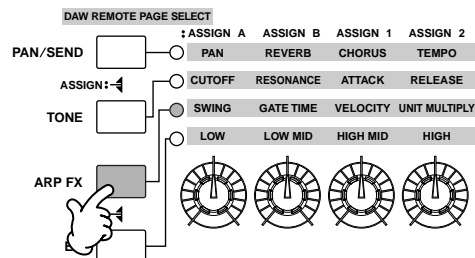
ソングモード/パターンモード → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF4] OUT CH → OutputSwitch

■ ノブでアルペジオ演奏をコントロールする

ノブでアルペジオ演奏のテンポや音量などを、調節できます。また調節した結果が気に入った場合は、ユーザーボイス/パフォーマンス/ソング/パターンの一部として保存できます。

1 [ARP FX]ボタンを押して、ランプをオンにします。

ボイスによっては、あらかじめオンに設定されている場合もあります。



2 アルペジオを鳴らしながら、ノブを回してみましょう。

ノブの機能は51ページの表をご参照ください。

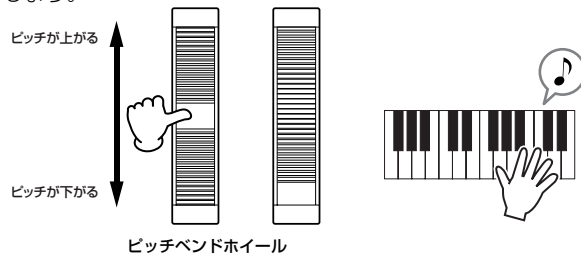
3 必要に応じて、ユーザーボイス/パフォーマンス/ソング/パターンとしてストア(保存)します(60ページ、67ページ、98ページ)。

M06/M08のコントローラーを使う

ここでは、M06/M08のパネルのコントローラーを使ってサウンドを変化させる方法を説明します。外部のコントローラーを使う場合は、69ページをご参照ください。

ピッチベンドホイール

鍵盤演奏で鳴っている音のピッチを、上げたり下げたりするために使うコントローラーです。奥へ回すとピッチが上がり、手前へ回すとピッチが下がります。ピッチベンドから手を離すと、自動的にまん中の位置に戻り、本来のピッチに戻ります。鍵盤演奏をしながら、ピッチベンドを上下に動かしてみましょう。



パフォーマンスの場合、各パートに割り当てられたボイスの設定にしたがって、それぞれのパートのボイスに効果します。

NOTE ピッチベンドレンジは、[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER画面で変更し、その設定値をユーザーボイスとして保存(ストア)できます。

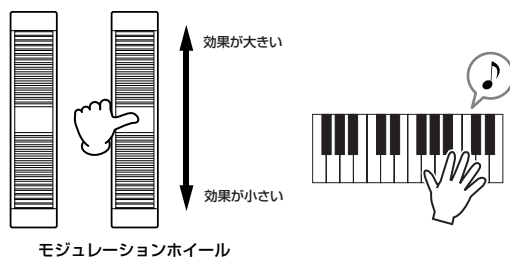
ピッチベンドレンジの設定によっては、ホイール操作によるピッチの上げ下げの方向を逆にすることもできます。

NOTE ボイスごとに、ピッチベンドホイールにピッチベンド以外の機能を、[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET画面で、追加で割り当てることができます。機能割り当ての設定は、ユーザーボイスとしてストア(保存)できます。ピッチベンド以外の機能を割り当てている場合でも、ピッチベンド効果は有効です。

モジュレーションホイール

モジュレーションホイールは、本来は鍵盤演奏の音にビブラート(変調効果)をかけるためのホイールですが、プリセットの各ボイスには、さまざまな機能があらかじめ割り当てられています。ホイールを一番手前まで回すと効果の深さが最小になり、奥に回すと効果が大きくなります。

鍵盤演奏をしながら、モジュレーションホイールを上下に動かしてみましょう。



パフォーマンスの場合、各パートに割り当てられたボイスの設定にしたがって、それぞれのパートのボイスに効果します。

NOTE 演奏音に意図しない効果がかからないよう、モジュレーションホイールを使わないときは、一番手前に戻しておきましょう。

NOTE ボイスごとに、モジュレーションホイールにさまざまな機能を、[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET画面で、割り当てることができます。機能割り当ての設定は、ユーザーボイスとして保存(ストア)できます。

ノブ

音色を変える

演奏しながらノブを回すことで、ボイス、パフォーマンス、ソング/パターンの音色や音質を、リアルタイムに変えることができます。右方向に回すと値がプラスされ、左方向に回すと値がマイナスされます。コントロールファンクションボタンのいずれかを押すことにより、ノブに持たせる機能を下記の中から選びます。

ノブに割り当てられる機能

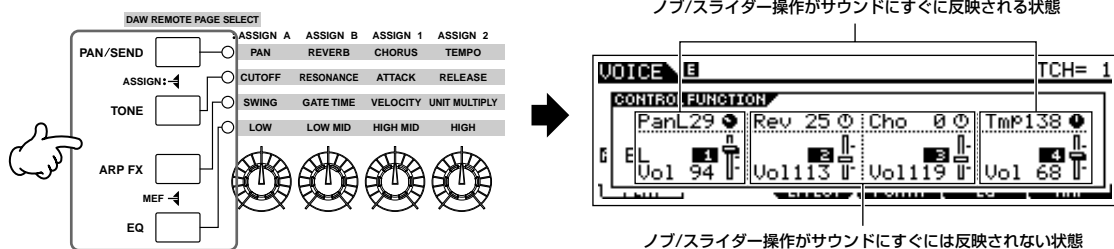
ボタン操作	ランプが点灯するボタン	各ノブで調節できる機能			
		ノブ1	ノブ2	ノブ3	ノブ4
[PAN/SEND]ボタンを押した場合	[PAN/SEND]ボタン	ボイスやパフォーマンスのパン(ステレオ定位)	リバーブエフェクトへのセンドレベル	コーラスエフェクトへのセンドレベル	ソング/パターン/アルペジオの再生テンポ
[TONE]ボタンを押した場合	[TONE]ボタン	フィルターのカットオフ周波数(音の明るさ)	レゾナンス(カットオフ周波数付近のレベル、音のクセ)	音のアタックタイム(発音時の音の立ち上がり)	音のリリースタイム(鍵盤から指を離れたあとの減衰時間)*
[ARP FX]ボタンを押した場合	[ARP FX]ボタン	アルペジオ再生のスイング	アルペジオ再生音のゲートタイム(音の長さ)	アルペジオ再生音のベロシティー(強さ)	アルペジオ再生の時間をテンポを基に伸縮できます。
[EQ]ボタンを押した場合	[EQ]ボタン	ボイスモード/パフォーマンスモードではマスターEQ、ソングモード/パターンモードではパートEQの、低音域でのレベル調節	ボイスモード/パフォーマンスモードではマスターEQの、中低音域でのレベル調節、ソングモード/パターンモードではパートEQの中域でのレベル調節	ボイスモード/パフォーマンスモードではマスターEQの、中高音域でのレベル調節、ソングモード/パターンモードでは無効	ボイスモード/パフォーマンスモードではマスターEQの、ソングモード/パターンモードではパートEQの、高音域でのレベル調節
[PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンを同時に押した場合	[PAN/SEND]ボタン [TONE]ボタン	ユーティリティーモード[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN画面で割り当てられた機能(71ページ)	ボイスごとに割り当てられた機能([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTLSET画面で割り当てられた機能(70ページ))		
[TONE]ボタンと[ARP FX]ボタンを同時に押した場合**	すべて消灯	マスターごとに割り当てられた機能([MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F5] KN/CS画面で割り当てられた機能(126ページ))			
[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押した場合	[ARP FX]ボタン [EQ]ボタン	ユーティリティーモード [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF画面で割り当てられた、マスターエフェクトに関するパラメーター			

* ドラムボイスを選んでいる場合は、押鍵しているかどうかに関係なく、音の減衰時間を調節します。

** マスターモードでゾーンスイッチをオンに設定した場合に限ります(126ページ)。

コントロールファンクションボタンのいずれかを押すと、上表に従ってランプが点灯/消灯し、LCD画面にはノブとノブの状態(現在割り当てられている機能と設定状態)が表示されます。

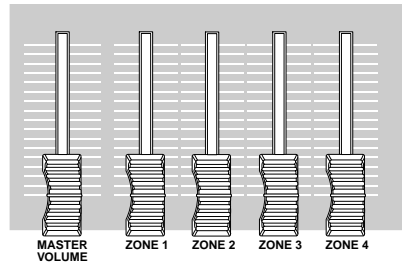
画面上のノブイラストが黒で表示されている場合や、スライダーイラストに影が付いている場合は、ノブやスライダーを動かした結果がすぐにサウンドに反映されます。ノブが白で表示されている場合や、スライダーに影が付いていない場合は、前のプログラムで動かしたノブ/スライダーの位置と、現在選んでいるプログラムのパラメーター値が異なることを示しています。この場合、ノブ/スライダーが現在選んでいるプログラムのパラメーターの位置に到達して、画面上のノブが黒くなるまで、またはスライダーに影が付くまで音色に変化はありません。



コントロールスライダー

ボリュームを変える

現在鍵盤で演奏しているボイスまたはパフォーマンスのボリュームや、この後で説明するソングやパターン(73ページ)のパートのボリュームを調節できます。



コントロールスライダーに割り当てられる機能

モード		各スライダーで調節できる機能			
		コントロールスライダー 1	コントロールスライダー 2	コントロールスライダー 3	コントロールスライダー 4
ボイスモード	ノーマルボイスを選んでいる場合	エレメント1のボリューム	エレメント2のボリューム	エレメント3のボリューム	エレメント4のボリューム
	ドラムボイスを選んでいる場合	ボイス全体のボリューム(どのスライダーを操作しても結果は同じ)			
パフォーマンスモード		パフォーマンス各パートのボリューム			
ソングモード/ パターンモード	トラック(パート)1~4を選んでいる場合	トラック1(パート1)のボリューム	トラック2(パート2)のボリューム	トラック3(パート3)のボリューム	トラック4(パート4)のボリューム
	トラック(パート)5~8を選んでいる場合	トラック5(パート5)のボリューム	トラック6(パート6)のボリューム	トラック7(パート7)のボリューム	トラック8(パート8)のボリューム
	トラック(パート)9~12を選んでいる場合	トラック9(パート9)のボリューム	トラック10(パート10)のボリューム	トラック11(パート11)のボリューム	トラック12(パート12)のボリューム
	トラック(パート)13~16を選んでいる場合	トラック13(パート13)のボリューム	トラック14(パート14)のボリューム	トラック15(パート15)のボリューム	トラック16(パート16)のボリューム
マスターモード	ゾーンスイッチをオンに設定している場合(137ページ)	マスターごとに割り当てられた機能([MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F4] KN/CS画面で割り当てられた機能(140ページ))			

* エレメントとは、ボイスを構成する基本単位です。詳しくは53ページをご参照ください。

NOTE [MASTER VOLUME]スライダーでは、本体からのオーディオ出力の音量調節を行いません。それに対して、4つのコントロールスライダーでの音量調節では、各データのMIDIボリューム値を書き換えます。

NOTE パフォーマンスモードの場合のご注意

パフォーマンスでは、使用しているパートに対して順番にコントロールスライダーを割り当てます。たとえば、右のようにパート1、4を使ったパフォーマンスの場合、各パートに割り当てられるスライダーは下記ようになります。

- ・スライダー1でパート1のボリューム変更
- ・スライダー2でパート4のボリューム変更
- ・スライダー3、4は使用しない



エディットマークについて

ノブやコントロールスライダーをコントロールすると、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの持つパラメーターを書き換えることとなります。パラメーターが書き換えられると、画面左上に[E] (エディット)マークが表示され、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンがエディット中でストア(保存)されていないことを示します。エディットマークについては、36ページをご参照ください。

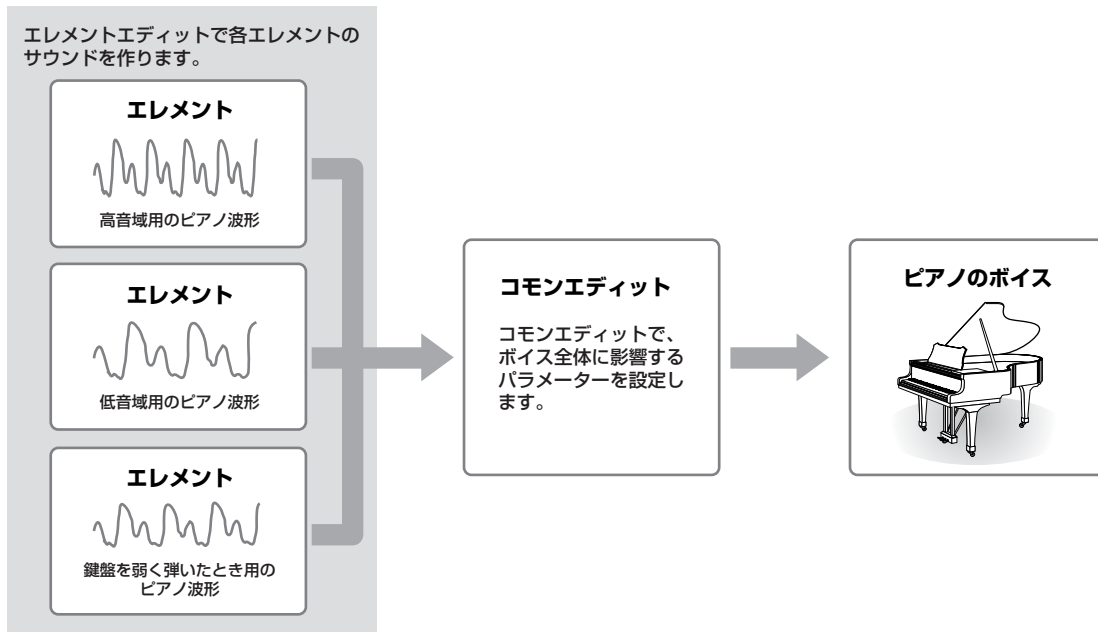
プログラムをエディットする

ボイスをエディットする

ボイスとは、エレメントと呼ばれる最大4つの音色の組み合わせから構成されます。

エレメントとは、音の素材である楽器の波形(ウェーブ)を、ピッチ、フィルター、アンプリチュードなどシンセサイザーのさまざまなパラメーターを使って合成したものです。

たとえば、あるピアノのボイスは、高音域用のピアノ波形、低音域用のピアノ波形、鍵盤を弱く弾いたとき用波形など、さまざまなエレメントを組み合わせ、それらのエレメントを同時に鳴らしたり、音階や鍵盤を弾く強さによってエレメントを鳴らし分けたりすることで、リアルで迫力のあるサウンドになっています。

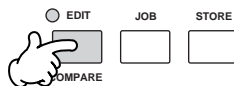


NOTE ドラムボイスの場合は、エレメントではなく、各鍵盤にいろいろな打楽器の波形を割り当てた「キー」の組み合わせから構成されます。

ノーマルボイスをエディットする

1 [VOICE]ボタンを押してボイスプレイモードに入り、エディットの対象とするノーマルボイスを選びます(40ページ)。

2 [EDIT]ボタンを押してボイスエディットモードに入ります。



3 目的に応じて、コモンエディットまたはエレメントエディット画面を呼び出します。

オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEG (エンベロープジェネレーター) など、シンセサイザーの基本ともいえるパラメーターをエディットしたい場合は、エレメントエディット画面を呼び出してください。アルペジオ、コントローラー、エフェクトなどのパラメーターをエディットする場合は、コモンエディット画面を呼び出してください。

コモンエディット画面とエレメントエディット画面は、図に示した操作方法により、ボイスエディットモードの中で切替可能です。

コモンエディット画面を呼び出す

コモンエディット画面を呼び出す場合は、ここ ([COMMON] ボタン) を押します。

コモンエディット画面を呼び出す場合は、[DRUM KITS] ボタンのことを [COMMON] ボタンと記載します。

コモンエディット画面であることを示しています。

エレメントエディット画面を呼び出す

エレメントエディット画面を呼び出す場合は、ELEMENT ボタン [1] ~ [4] のどれかを押すことでエディットしたいエレメントを選択します。

エレメント1のエディット画面であることを示しています。

[9] ~ [12] ボタンを押すことで、4つのエレメントのオン/オフができます。また、[MUTE] ボタンと [9] ~ [12] ボタンのどれかを同時に押すことにより、エディットしたエレメント音だけをオンにできます。

クイックガイド
プログラムをエディットする

4 [F1] ~ [F6] ボタン、[SF1] ~ [SF5] ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディット(編集)します。

エディットできる代表的なパラメーターは以下のとおりです。

● **ボイスのサウンドを作る基本パラメーター** 132ページ

エレメント選択 → [F1] ~ [F6]

オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードといった、ボイス作りに欠かせないシンセサイザーの基本とも言えるパラメーターは、エレメントエディット画面で設定を行ないます。

● **エフェクト関連パラメーター** 140ページ

[COMMON] → [F6] EFFECT (エフェクト)

DSP (デジタルシグナルプロセッサー) を使って、ボイスサウンドに残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ音を加工します。音作りの最終段階でエフェクトを活用することによって、さらに表現力を加えます。ボイスエディットでは、コモンエディット画面でエフェクト関連の設定を行ないます。

● **コントローラー関連のパラメーター** 70ページ

[COMMON] → [F4] CTL SET (コントローラーセット)

ピッチバンド、モジュレーションホイール、ノブ3、4 (ASSIGN 1、2) といった本体に装備されているコントローラーや、フットスイッチ、フットコントローラーといった本体リアパネルに接続するオプションのコントローラーに、どのような機能を割り当てるかを、ボイスごとに設定できます。コモンエディット画面で設定を行ないます。

● **アルペジオ関連のパラメーター** 145ページ、154ページ

[COMMON] → [F3] ARP (アルペジオ)

アルペジオタイプや再生テンポなどを、ボイスごとに設定できます。コモンエディット画面で設定を行ないます。

5 手順3~4を繰り返すことで、ノーマルボイスエディットを行ないます。

6 エディットしたノーマルボイスに名前を付けます。

[COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME画面で、名前を入力します。
名前を入力方法については、38ページをご参照ください。

ボイス名前を入力します。

7 エディット内容を、ユーザーボイスとして保存(ストア)します。

ボイスストアモードで保存します。詳細は、60ページをご参照ください。

TIP コンペア機能

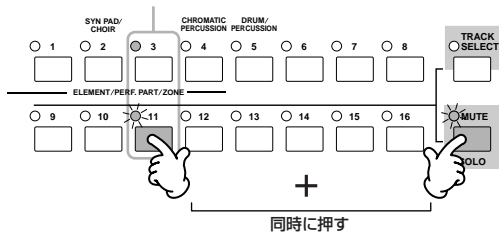
エディット中のボイスについて、エディット前の音とエディット中の音を聞き比べられます。36ページをご参照ください。

TIP エディットしたいエレメントだけをオンにする(ソロ)

1 ノーマルボイスエディット中に、[MUTE]ボタンを押しながら [9]～[12]のどれかを押しします。

[MUTE]ボタンと押されたナンバーボタンのランプが点滅し、該当するエレメントだけがオンでエディットできる状態になります。

この例では、エレメント3だけがオンでエディットの対象となります。



2 別のエレメントをエディットしたい場合は、[9]～[12]のどれか(手順1で選んだナンバーを除く)を押しします。

3 もう一度[MUTE]ボタンを押すと、ソロが解除されます。

TIP エディットリコール

あるボイスをエディットしているときに、ユーザーボイスとしてストア(保存)しないまま別のボイスを選ぶと、そのボイスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。このような場合に、リコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すこと(リコール)ができます。

1 ボイスモードで[JOB]ボタンを押して、ボイスジョブモードに入ります。

2 [F2] RECALL (リコール)ボタンを押して、リコール画面を呼び出します。

3 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが画面に表示されます。

[DEC/NO]ボタンを押すと元の画面に戻ります。

4 [INC/YES]ボタンを押すと、エディットリコールが実行され、ボイスエディットの最終状態が復元されます。

TIP ノブを使ってエディットする

ボイスエディットモードだけでなく、ボイスプレイモードでもノブを回すことで、以下のとおりボイスパラメーターが変更されま
す。

● [PAN/SEND]ボタンをオンにした場合

PAN (パン)	現在選択されているボイスのパン(ステレオ定位)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Pan	154ページ
REVERB (リバーブ)	リバーブエフェクトへのセンドレベルをコントロールします。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → RevSend	154ページ
CHORUS (コーラス)	コーラスエフェクトへのセンドレベルをコントロールします。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → ChoSend	154ページ
TEMPO (テンポ)	アルペジオ再生のテンポを調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [F6] ARP → Tempo	152ページ

● [TONE]ボタンをオンにした場合

CUTOFF (カットオフ)	フィルターのカットオフ周波数を上げ下げすることで、音の明るさを調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [F5] EG → CUTOF	152ページ
RESONANCE (レゾナンス)	カットオフ周波数付近の音量をブースト/カットします。	[VOICE] → ボイス選択 → [F5] EG → RESO	152ページ
ATTACK (アタックタイム)	音のアタックタイム(音の立ち上がりに要する時間)を調節します。たとえば、音の立ち上がりが遅いストリングス系のサウンドなどでは、ノブを右に回してアタックタイムを長めに設定してみるとよいでしょう。	[VOICE] → ボイス選択 → [F5] EG → ATK (AEG)	152ページ
RELEASE (リリースタイム)	音のリリースタイム(鍵盤から指を離してから音が消えるまでの時間)を調節します。音に余韻をつけて長く響かせたい場合は、ノブを右に回してリリースタイムを長くします。逆に歯切れのいいサウンドを作る場合はリリースタイムを短くします。	[VOICE] → ボイス選択 → [F5] EG → REL (AEG)	152ページ

NOTE ここでの設定は、ボイスエディットモードでのAEG、FEG設定に対するオフセットです。

● [ARP FX]ボタンをオンにした場合

SWING (スイング)	アルペジオ再生のスイング感を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	155ページ
GATE TIME (ゲートタイム)	アルペジオ再生音のゲートタイム(音の長さ)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	155ページ
VELOCITY (ベロシティー)	アルペジオ再生音のベロシティー(強さ)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	155ページ
UNITMULTIPLY (ユニットマルチプライ)	アルペジオ再生の時間を、テンポを基に伸縮します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	155ページ

● [EQ]ボタンをオンにした場合

LO (ロー)	マスター EQ低音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	153ページ
LO MID (ローミッド)	マスター EQ中低音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	153ページ
HI MID (ハイミッド)	マスター EQ中高音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	153ページ
HI (ハイ)	マスター EQ高音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	153ページ

NOTE ボイスエディットモードでのEQ設定は、[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ画面での、全ボイス共通のマスター EQ設定に対するオフセットです。

● [PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンを同時に押してオンにした場合

ASSIGN A (アサインA)	ユーティリティモード [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN画面で割り当てられたパラメーター	71ページ
ASSIGN B (アサインB)		
ASSIGN 1 (アサイン1)	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET画面で割り当てられたパラメーター	70ページ
ASSIGN 2 (アサイン2)		

NOTE 上記以外にも、[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押してオンにして、マスターエフェクトに関する全ボイス共通のパラメーター ([UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF画面に表示されるパラメーター)を調節できます。どのパラメーターを調節するかについては、[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF画面で設定します。

TIP コントロールスライダーを使ってエディットする

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level

ボイスモードでのコントロールスライダーは、ノーマルボイス各エレメント、またはドラムボイス全キーの出力レベルを調節します。ノーマルボイスが選択されている場合は、エレメント間のバランス調節に使えます。

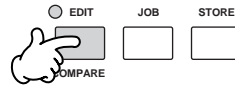
NOTE コントロールスライダーを操作することで、意図せずにボイスが鳴らなくなる可能性があります。その場合は、コントロールスライダーを上上げてください。

クイックガイド
プログラムをエディットする

ドラムボイスをエディットする

1 [VOICE]ボタンを押してボイスプレイモードに入り、エディットの対象とするドラムボイスを選びます(41ページ)。

2 [EDIT]ボタンを押してボイスエディットモードに入ります。



3 目的に応じて、コモンエディットまたはキーエディット画面を呼び出します。

オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードやEG (エンベロープジェネレーター)など、シンセサイザーの基本ともいえるパラメーターをエディットしたい場合は、キーエディット画面を呼び出してください。そのあとで、エディットしたい打楽器が割り当てられている鍵盤(キー)を押します。アルペジオ、コントローラーなど、ボイスに附随の設定をするパラメーターをエディットする場合は、コモンエディット画面を呼び出してください。

コモンエディット画面とキーエディット画面は、図に示した操作方法により、ボイスエディットモードの中で切替可能です。

コモンエディット画面を呼び出す

コモンエディット画面を呼び出す場合は、ここ([COMMON]ボタン)を押します。

ボイスのコモンエディット画面を呼び出す場合は、[DRUM KITS]ボタンのことを[COMMON]ボタンと記載します。

コモンエディット画面であることを示しています。

キーエディット画面を呼び出す

キーエディット画面を呼び出す場合は、ELEMENTボタン[1]を押します。そのあとで、エディットしたい打楽器が割り当てられている鍵盤(キー)を押します。

C0キーのエディット画面であることを示しています。

キー1~73のエディット

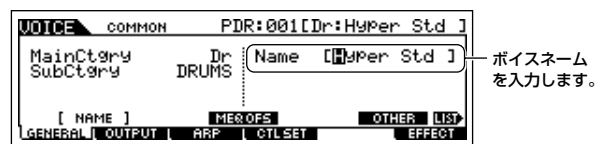
4 [F1]~[F6]ボタン、[SF1]~[SF5]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディット(編集)します。

エディットできる代表的なパラメーターは、ノーマルボイスと同じです(54ページ)。ノーマルボイスの元素エディットは、ドラムボイスではキーエディットが該当します。なお、ドラムボイスエディットではLFO設定はありません。

5 手順3~4を繰り返すことで、ドラムボイスエディットを行ないます。

6 エディットしたドラムボイスに名前を付けます。

[COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME画面で、名前を入力します。名前の入力方法については、38ページをご参照ください。



7 エディット内容を、ユーザードラムボイスとして保存(ストア)します

ボイスストアモードで保存します。詳細は、60ページをご参照ください。

TIP 自分の好みの打楽器を各鍵盤(キー)に割り当てる

[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択 → [F1] OSC → [SF1] WAVE

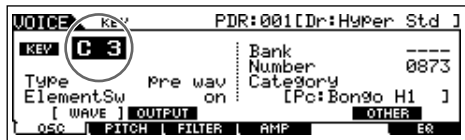
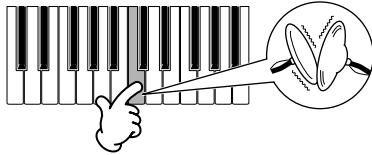
ドラムボイスエディットでは、各打楽器のサウンドを調節するだけでなく、各鍵盤への打楽器の割り当てを自由に変えることでオリジナルのドラムキット(ドラムボイス)を作ることができます。

1 ボイスエディットモードで、キーエディット画面を呼び出します。

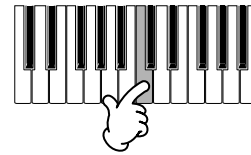
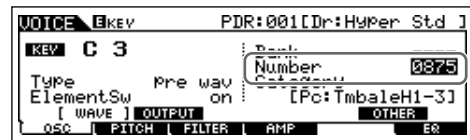
54ページの手順3をご参照ください。

2 [F1] OSC → [SF1] WAVE画面を呼び出します。**3** 打楽器を割り当てたい鍵盤を押します。

現在割り当てられている打楽器音が鳴ります。

**4** ウェーブを選ぶことで、鍵盤に打楽器を割り当てます。

Number (ナンバー)にカーソルを移動し、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンで番号を変更することで、ウェーブを選びます。変更したら、手順3で指定した鍵盤を弾いて音を確認めます。

**5** 手順3~4を繰り返すことで、オリジナルのドラムキットを作ります。**6** 完成したドラムキットを、ユーザードラムボイスとして保存(ストア)します。

ボイスストアモードで保存します。詳細は、60ページをご参照ください。

TIP ハイハットオープンとクローズが同時に発音しないようにする

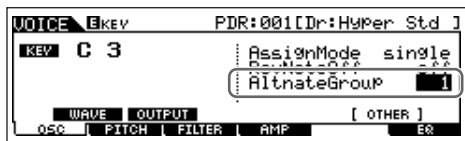
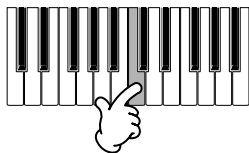
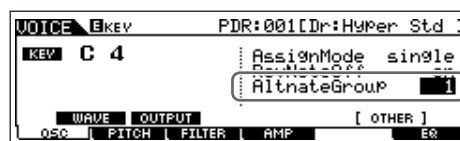
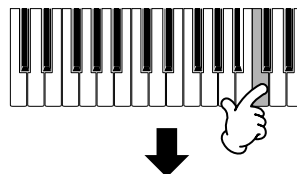
[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択 → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup (オルタネートグループ)

ドラムボイスの各キーに割り当てられた打楽器の中には、ハイハットシンバルのオープンとクローズのように、同時に発音することがあり得ない組み合わせがあります。このような打楽器を1つのグループ(オルタネートグループ)に登録しておくことで、現実のドラムセットのサウンドをリアルに再現します。

プリセットのドラムボイスではオルタネートグループがあらかじめ設定されているので、この操作をする必要はありませんが、自分で打楽器を割り当てる作業をしている場合などは、忘れずに設定しましょう。

1 ボイスエディットモードで、キーエディット画面を呼び出します。

54ページの手順3をご参照ください。

2 [F1] OSC → [SF5] OTHER画面を呼び出します。**3** ハイハットオープンに該当する鍵盤を弾き、AltnateGroup (オルタネートグループ) = 1 に設定します。**4** ハイハットクローズに該当する鍵盤を弾き、AltnateGroup (オルタネートグループ) = 1 に設定します。**5** 設定が正しくできたか確認します。

ハイハットオープンが割り当てられた鍵盤を弾いたすぐあとにハイハットクローズが割り当てられた鍵盤を弾くと、ハイハットクローズの音が鳴ると同時にハイハットオープンの発音が途中で止まります。

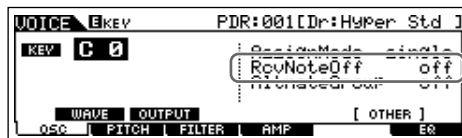
以上の設定も、ドラムボイスデータの一部ですので、必要に応じてボイスストアモードでストア(保存)を行なってください。

TIP 鍵盤を離したときの鳴りかたを決める

[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択 → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff (レシーブノートオフ)

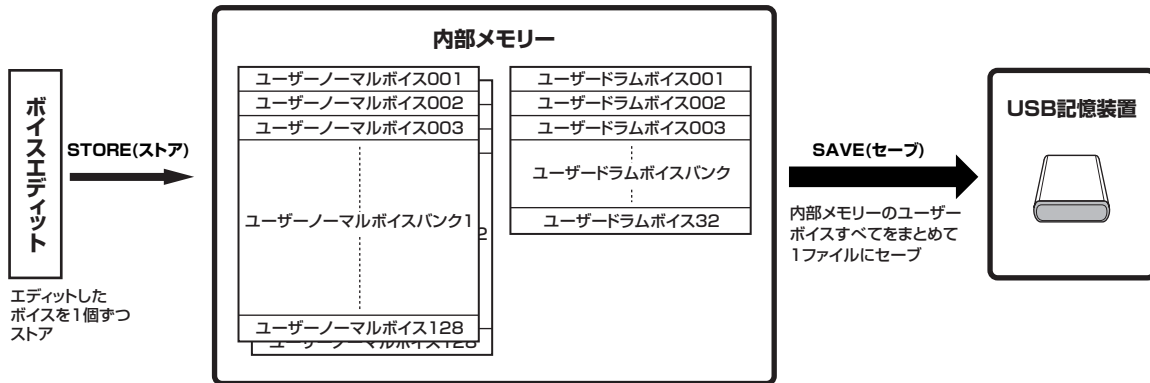
鍵盤から指を離したとき(ノートオフのとき)に、打楽器の発音を止めるか止めないかの設定ができます。

RcvNoteOff (レシーブノートオフ) = off (オフ)に設定すると、該当するキーを一度押したら(すぐに離鍵したとしても)打楽器音は必ず最後まで鳴ります。on (オン)に設定した場合は、該当するキーを離した時点で打楽器の発音は止まります。



作ったボイスを保存する

ボイスエディットモードで作ったボイスの保存には、内部メモリーへの保存(ストア)と、USB記憶装置への保存(セーブ)の2種類に分けられます。



ボイスストアモードで保存されたユーザーボイスは、電源を切っても消えません。したがって、USB記憶装置への保存は必ずしも必要ではありませんが、バックアップとしてご活用ください。

内部メモリーにユーザーボイスとして保存(ストア)する

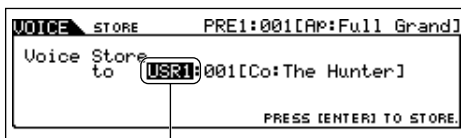
[VOICE] → [STORE]

- 1 ボイスエディットが終わった時点で[STORE]ボタンを押し、ボイスストアモードに入ります。

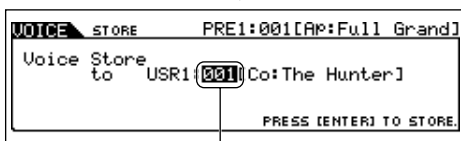
ストアは、別のボイスを選ぶ前に実行してください。

- 2 ボイスの保存(ストア)先を設定します。

データダイアル、または[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタンを使って、ユーザーバンク(ノーマルボイスの場合はUSR1またはUSR2、ドラムボイスの場合はUDR、およびボイスナンバーを設定します。



ユーザーバンクを選びます。

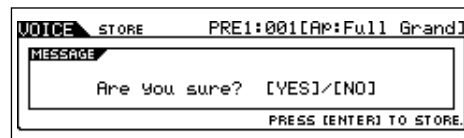
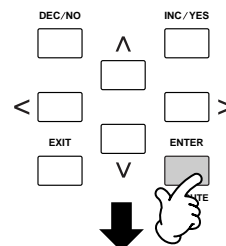


ボイスナンバーを選びます。

! ストアを実行すると、ストア先のデータは書き換えられます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置に保存(セーブ)しておくことをおすすめします。

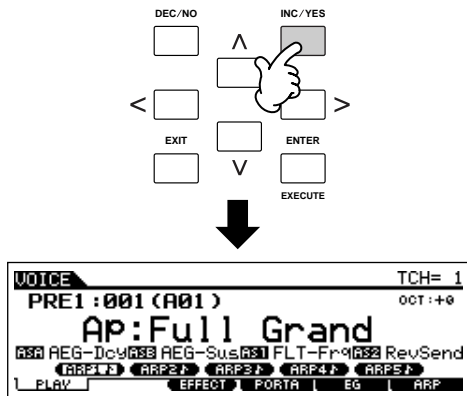
- 3 [ENTER]ボタンを押します。

実行確認の画面が表示されます。ストアを中止したい場合は、ここで[DEC/NO]ボタンを押します。何も実行されず実行前の状態に戻ります。



4 [INC/YES]ボタンを押すとストアが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、ボイスプレイ画面に戻ります。



画面に「Executing...」または「Please keep power on.」が表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなったりするおそれがあります。

ストア(保存)を実行せずに、ほかのボイスを選ぶと、エディットした設定は消えてしまいます。ストアは、ほかのボイスを選ぶ前に実行してください。

USB記憶装置に保存(セーブ)する

[FILE] → [F2] SAVE

USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

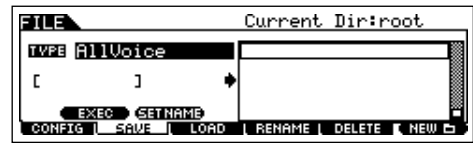
NOTE USB記憶装置を接続したときに、「USB device unformatted.」というメッセージがLCD画面に表示される場合があります。その場合は、ファイルモードでフォーマットを実行してください(213ページ)。

1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、[F1] CONFIGボタンを押し、[SF1] CURRENT (カレント)ボタンを押します。

複数のパーティションに分けている場合は、使用するパーティションを選択します。接続したUSB記憶装置が複数メディアに対応している場合は、Slot (スロット)の番号を設定します。

2 [F2] SAVE (セーブ)ボタンを押して、セーブ画面を呼び出します。

3 TYPE (タイプ) = All Voice (オールボイス)と設定します。

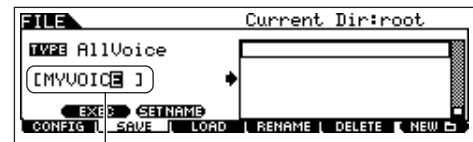


ボイスデータをセーブできるファイルタイプとして下記3種類がありますが、ここでは例として「AllVoice (オールボイス)」に設定します。

All (オール)	ボイスだけでなく、本体で制作したすべてのデータを1つのファイル(拡張子: M7A)にセーブします。
AllVoice (オールボイス)	すべてのボイスを、一括で1つのファイル(拡張子: W7V)にセーブします。
Voice Editor (ボイスエディター)	すべてのボイスを、一括で1つのボイスエディター用ファイル(拡張子: W7E)としてセーブします。

4 ファイル名を入力します。

カーソルをファイル名入力欄に移動し、名前を入力します。名前の入力方法については、38ページをご参照ください。



ファイル名入力欄

5 フォルダを作成している場合は、保存先のフォルダを選びます。

フォルダの選び方については、215ページをご参照ください。フォルダを作成、削除したり、フォルダの名前を変更する方法については、214ページを参照ください。

6 [SF1] EXECボタンを押すと、セーブが実行されます。

手順4で入力したファイル名と同じ名前のファイルがすでにある場合、実行確認の画面が表示されます。すでに存在している同名ファイルに上書き保存したくない場合は、[DEC/NO]ボタンを押してもう一度ファイル名を入力します。上書きしてもよい場合は、[INC/YES]ボタンを押します。

セーブ/ロード実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の破損の原因になります。

■ USB記憶装置からボイスを読み込む(ロードする)

[FILE] → [F3] LOAD

前ページで、「AllVoice (拡張子: W7V)」でセーブ(保存)したボイスデータを、再度本体へ呼び戻してみましよう。

1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、[F1] CONFIGボタンを押し、[SF1] CURRENT (カレント)ボタンを押します。

複数のパーティションに分けている場合は、使用するパーティションを選択します。接続したUSB記憶装置が複数メディアに対応している場合は、Slot (スロット)の番号を設定します。

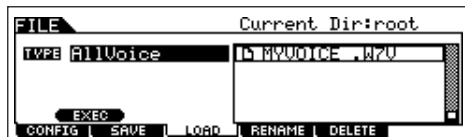
2 [F3] LOAD (ロード)ボタンを押して、ロード画面を呼び出します。

3 ロードするファイルタイプを設定します。

前ページでセーブしたファイルには、すべてのユーザーボイスが入っています。

すべてのボイスを一括でロードしたい場合は、TYPE (タイプ) = AllVoice (オールボイス)と設定します。

任意のボイスだけをロードしたい場合は、TYPE (タイプ) = Voice (ボイス)と設定します。



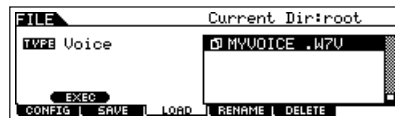
4 ロードするファイル(□)を選択します。

前ページでセーブしたファイル(拡張子: W7V)にカーソルを合わせましょう。フォルダーにセーブしている場合は、そのフォルダーを開いてからファイルを選びます。フォルダーの選び方については、215ページをご参照ください。

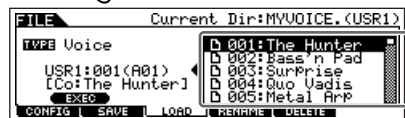
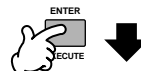
手順3でTYPE (タイプ) = AllVoice (オールボイス)を選んだ場合は、手順5に進んでください。手順3でTYPE (タイプ) = Voice (ボイス)を選んだ場合は、以下の操作を行ってから手順5に進んでください。

TYPE (タイプ) = Voice (ボイス)に設定した場合

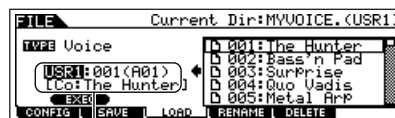
TYPE (タイプ) = Voice (ボイス)に設定すると、拡張子: M7A、拡張子: W7Vのファイルの中から、任意のボイスだけを本体へロードできます。



前ページでセーブしたファイル(拡張子: W7V)にカーソルを合わせて選びます。



ロード元(選んだファイル中)のボイスバンクを選びます。ユーザーノーマルボイスバンクは[USER1]、[USER2]ボタンのいずれかを押して、ユーザードラムボイスバンクは[DRUM KITS]ボタンを押しながら[USER1]ボタンを押して選んでください。画面上には選択したバンクの全ボイスがリスト表示されるので、ロードしたいボイスにカーソルを合わせます。



ロード先のボイスナンバーを選択します。ノーマルボイスをロードする場合は、ロード先のボイスバンクを変更できます。上記イラストの「USR1」の位置にカーソルを合わせて切り替えてください。



本体内にすでにデータが存在する場所をロード先として選んだ上でデータをロードすると、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

5 [SF1] EXECボタンを押すと、ロードが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとロードが終了し、実行前の表示に戻ります。



セーブ/ロード実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の破損の原因になります。

パフォーマンスをエディットする

[PERFORM] → [EDIT]操作により呼び出せるパフォーマンスエディットモードでは、パフォーマンスを構成するさまざまなパラメーターをエディット(編集)することで、オリジナルのパフォーマンスを作ります。パフォーマンスは、4つの内蔵音源パートで構成されます。パフォーマンスプレイモードで、各パートへのボイスの割り当てや各パートでの発音鍵域を設定したら、パフォーマンスエディットモードで、さらに詳細な設定をしましょう。

1 [PERFORM]ボタンを押してパフォーマンスモードに入り、エディットの対象とするパフォーマンスを選びます(44ページ)。

2 [EDIT]ボタンを押してパフォーマンスエディットモードに入ります。

3 目的に応じて、コモンエディットまたはパートエディット画面を呼び出します。

パート別のパラメーターをエディットする場合は、パートエディット画面を呼び出してください。

全パートに共通のパラメーターをエディットする場合は、コモンエディット画面を呼び出してください。

コモンエディット画面とパートエディット画面は、図に示した操作方法により、パフォーマンスエディットモードの中で切替可能です。

コモンエディット画面を呼び出す

コモンエディット画面を呼び出す場合は、ここ([COMMON]ボタン)を押します。

コモンエディット画面を呼び出す場合は、[DRUM KITS]ボタン押すことを[COMMON]ボタンと記載します。

コモンエディット画面であることを示しています。

パートエディット画面を呼び出す

パートエディット画面を呼び出す場合は、PERF.PARTボタン[1]~[4]のどれかを押すことでエディットしたいパートを選択します。

パートごとのエディット画面であることを示しています。

コモンエディット

- パート1のエディット
- パート2のエディット
- パート3のエディット
- パート4のエディット

4

[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディット(編集)します。

エディットできる代表的なパラメーターは以下のとおりです。

● パフォーマンス各パートのボイスに関するパラメーター 174ページ

パート選択 → [F1] VOICE (ボイス)

各パートに割り当てるボイスや発音鍵域については、パフォーマンスプレイモードでも設定できます(46ページ)。パフォーマンスエディットモードでは、さらにボルタメントやアルペジオスイッチ(アルペジオを再生させるかどうかのオン/オフ設定)などが設定できます。

● パフォーマンスのサウンドを作る基本パラメーター 176ページ

パート選択 → [F4] TONE (トーン)

ピッチ、フィルター、アンプリチュードといった各ボイスサウンドを決めるパラメーターを調整します。ここでの設定は、ボイスエレメントエディットモードで設定された値に対するオフセットとなります。

● エフェクト関連パラメーター 143ページ 172ページ 173ページ

[COMMON] → [F6] EFFECT (エフェクト)

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF (マスターエフェクト)

DSP (デジタルシグナルプロセッサ)を使って、パフォーマンスサウンドに残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけます。パフォーマンスエディットでは、コモンエディット画面でエフェクト関連の設定を行ないます。

● マスター EQ 関連パラメーター 141ページ 172ページ

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (マスター EQ)

各パフォーマンスで使うマスター EQ の設定を行ないます。ここでは、各帯域での設定だけでなく、高音域と低音域でのEQ形状の設定も行ないます。

● コントローラー関連のパラメーター 70ページ

[COMMON] → [F4] CTL ASN (コントローラーアサイン)

ノブ3、4 (ASSIGN 1、2)といった本体に装備されているコントローラーや、フットコントローラーといった本体リアパネルに接続するオプションのコントローラーを操作したときに発生する、コントロールナンバーを設定します。

NOTE 各コントローラーに何の機能を割り当てるかについては、各パートに割り当てられたボイスの、ボイスエディットモードでの設定に従います。

● アルペジオ関連のパラメーター 145ページ 173ページ

[COMMON] → [F3] ARP (アルペジオ)

アルペジオタイプや再生テンポなどを、パフォーマンスごとに設定できます。コモンエディット画面で設定を行ないます。

5 手順3～4を繰り返すことで、パフォーマンスエディットを行ないます。

6 エディットしたパフォーマンスに名前を付けます。

[COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME画面で、名前を入力します。

名前の入力方法については、38ページをご参照ください。

パフォーマンスネームを入力します。



7 エディット内容を、ユーザーパフォーマンスとして保存(ストア)します。

パフォーマンスストアモードで保存します。詳細は、66ページをご参照ください。

TIP コンペア機能

エディット中のパフォーマンスについて、エディット前の音とエディット中の音を聞き比べられます。36ページをご参照ください。

TIP エディットリコール

あるパフォーマンスをエディットしているときに、保存(ストア)しないまま別のパフォーマンスを選ぶと、そのパフォーマンスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。このような場合に、リコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すこと(リコール)ができます。

- 1 パフォーマンスモードで[JOB]ボタンを押して、パフォーマンスジョブモードに入ります。
- 2 [F2] RECALL (リコール)ボタンを押して、リコール画面を呼び出します。
- 3 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが画面に表示されます。
[DEC/NO]ボタンを押すと元の画面に戻ります。
- 4 [INC/YES]ボタンを押すと、エディットリコールが実行され、パフォーマンスエディットの最終状態が復元されます。

TIP ノブを使ってエディットする

パフォーマンスエディットモードだけでなく、パフォーマンスプレイモードでもノブを回すことで、以下のとおりパフォーマンスパラメーターが変更されます。

● [PAN/SEND]ボタンをオンにした場合

PAN (パン)	現在選択されているパフォーマンスのパン(ステレオ定位)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	172ページ
REVERB (リバーブ)	リバーブエフェクトへのセンドレベルをコントロールします。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend	172ページ
CHORUS (コーラス)	コーラスエフェクトへのセンドレベルをコントロールします。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend	172ページ
TEMPO (テンポ)	アルペジオ再生のテンポを調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F6] ARP → Tempo	171ページ

● [TONE]ボタンをオンにした場合

CUTOFF (カットオフ)	フィルターのカットオフ周波数を上げ下げすることで、音の明るさを調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F5] EG → CUTOF	171ページ
RESONANCE (レゾナンス)	カットオフ周波数付近の音量をブースト/カットします。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F5] EG → RESO	171ページ
ATTACK (アタックタイム)	音のアタックタイム(音の立ち上がりに要する時間)を調節します。たとえば、音の立ち上がりが遅いストリングス系のサウンドなどでは、ノブを右に回してアタックタイムを長めに設定してみるとよいでしょう。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F5] EG → ATK (AEG)	171ページ
RELEASE (リリースタイム)	音のリリースタイム(鍵盤から指を離してから音が消えるまでの時間)を調節します。音に余韻をつけて長く響かせたい場合は、ノブを右に回してリリースタイムを長くします。逆に歯切れのいいサウンドを作る場合はリリースタイムを短くします。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F5] EG → REL (AEG)	171ページ

NOTE ここでの設定は、パフォーマンスエディットモードでのAEG、FEG設定に対するオフセットです。

● [ARP FX]ボタンをオンにした場合

SWING (スイング)	アルペジオ再生のスイング感を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	173ページ
GATE TIME (ゲートタイム)	アルペジオ再生音のゲートタイム(音の長さ)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	173ページ
VELOCITY (ベロシティー)	アルペジオ再生音のベロシティー(強さ)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	173ページ
UNITMULTIPLY (ユニットマルチプライ)	アルペジオ再生の時間を、テンポを基に伸縮します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	173ページ

● [EQ]ボタンをオンにした場合

LO (ロー)	マスター EQ低音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	172ページ
LO MID (ローミッド)	マスター EQ中低音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	172ページ
HI MID (ハイミッド)	マスター EQ中高音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	172ページ
HI (ハイ)	マスター EQ高音域のゲイン(音声レベル)を調節します。	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	172ページ

NOTE ここでのEQ設定は、[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (マスターEQ)画面での、マスターEQ設定に対するオフセットです。

● [PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンを同時に押してオンにした場合

ASSIGN A (アサインA)	ユーティリティモード [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN画面で割り当てられたパラメーター	71ページ
ASSIGN B (アサインB)		
ASSIGN 1 (アサイン1)	各パートのボイスの、ボイスモードでの設定に従います。	70ページ
ASSIGN 2 (アサイン2)		

NOTE 上記以外にも、[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押してオンにして、マスターエフェクトに関するパラメーター([PERFORM] → パフォーマンス選択 → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF画面に表示されるパラメーター)を調節できます。どのパラメーターを調節するかについては、[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF画面で設定します。

TIP コントロールスライダーを使ってエディットする

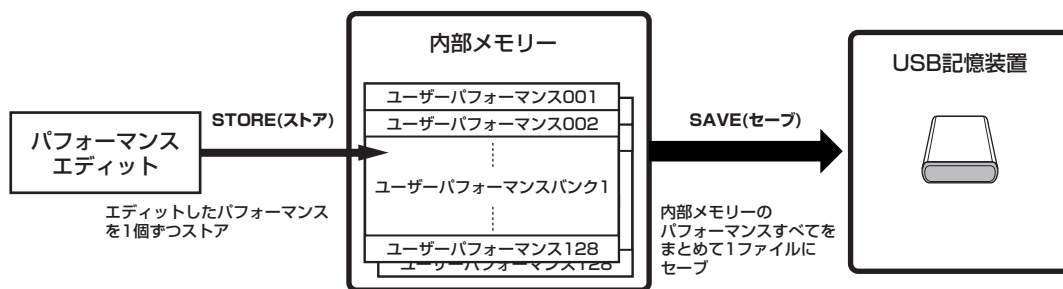
[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

パフォーマンスモードでのコントロールスライダーは、パフォーマンス各パートの出力レベルを調節します。パフォーマンスパート間のバランス調節に使えます。

NOTE コントロールスライダーを最小(0)にすることで、意図せずにパフォーマンスが鳴らなくなる可能性があります。その場合は、コントロールスライダーを上げてください。

作ったパフォーマンスを保存する

パフォーマンスプレイモード、パフォーマンスエディットモードで作ったパフォーマンスの保存には、内部メモリへの保存(ストア)と、USB記憶装置への保存(セーブ)の2種類に分けられます。



パフォーマンスストアモードで保存されたユーザーパフォーマンスは、電源を切っても消えません。したがって、USB記憶装置への保存は必ずしも必要ではありませんが、バックアップとしてご利用ください。

内部メモリーにパフォーマンスを保存(ストア)する

[PERFORM] → [STORE]

1 パフォーマンスモードで[STORE]ボタンを押し、パフォーマンスストアモードに入ります。

2 パフォーマンスの保存(ストア)先を設定します。

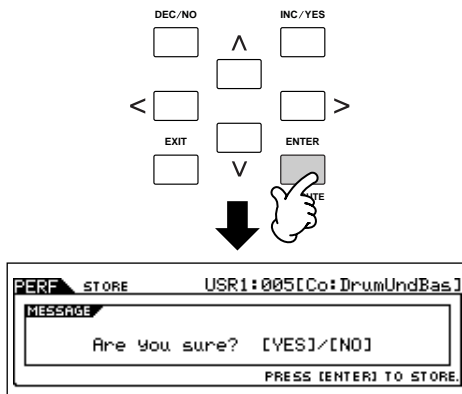
データダイアル、または[INC/YES]ボタンや[DEC/NO]ボタンを使って、パフォーマンスバンク、パフォーマンスナンバーを設定します。



! ストアを実行すると、ストア先のデータは書き換えられます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置に保存(セーブ)しておくことをおすすめします。

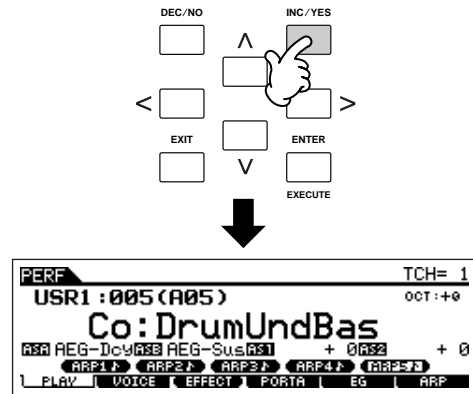
3 [ENTER]ボタンを押します。

実行確認の画面が表示されます。ストアを中止したい場合は、ここで[DEC/NO]ボタンを押します。何も実行されず実行前の状態に戻ります。



4 [INC/YES]ボタンを押すとストアが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとストアが終了し、パフォーマンスプレイ画面に戻ります。



⊘ 画面に「Executing...」または「Please keep power on.」が表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなったりするおそれがあります。

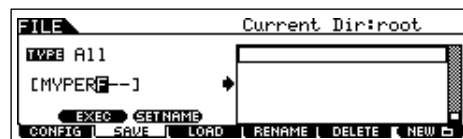
! ストア(保存)を実行せずに、ほかのパフォーマンスを選ぶと、エディットした設定は消えてしまいます。ストアは、ほかのパフォーマンスを選ぶ前に実行してください。

USB記憶装置に保存(セーブ)する

[FILE] → [F2] SAVE

基本操作は61ページのボイスモードでの手順と同じです。

ただし、保存するファイルタイプは「All (オール)」を選んでください。「All」は、パフォーマンスだけでなく本体で制作したすべてのデータを1つのファイル(拡張子: M7A)にセーブするものです。パフォーマンスに割り当てたボイスの設定も、そのまま保存(セーブ)されるわけです。



USB記憶装置からパフォーマンスを読み込む(ロードする)

[FILE] → [F3] LOAD

「All (拡張子: M7A)」でセーブ(保存)したパフォーマンスデータを、再度本体へ呼び戻してみよう。

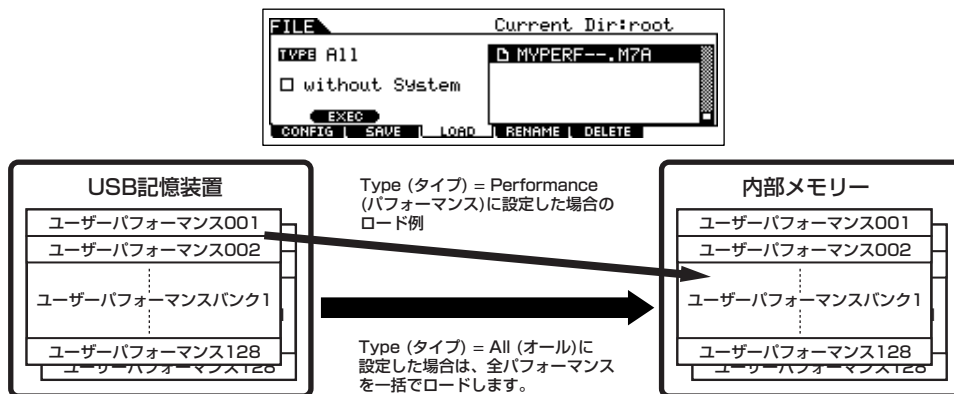
1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、[F1] CONFIGボタンを押し、[SF1] CURRENT (カレント)ボタンを押します。

複数のパーティションに分けている場合は、使用するパーティションを選択します。接続したUSB記憶装置が複数メディアに対応している場合は、Slot (スロット)の番号を設定します。

2 [F3] LOAD (ロード)ボタンを押して、ロード画面を呼び出します。

3 ロードするファイルタイプを設定します。

Allファイルには、本体で選択できる全パフォーマンスが入っています。すべてのパフォーマンスを一括でロードしたい場合は、TYPE (タイプ) = All (オール)と設定します。この場合、パフォーマンスだけでなく、本体で制作できるすべてのデータをロードすることになります。任意のパフォーマンスだけをロードしたい場合は、TYPE (タイプ) = Performance (パフォーマンス)と設定します。



! ファイルタイプをAll (オール)に設定した上でロードを実行すると、本体上で制作できるすべてのデータがロードされます。これにより、本体上のユーザーメモリーすべてが書き換わりますので、ご注意ください。

NOTE ファイルタイプをPerformance (パフォーマンス)に設定した上でロードを実行した場合、本体上のユーザーボイスがエディット作業で書き換わっていったら、ユーザーボイスを使ったパフォーマンスのサウンドは適切に再現されません。

4 ロードするファイル(□)を選択します。

前述の手順でセーブしたファイル(拡張子: M7A)にカーソルを合わせましょう。フォルダーにセーブしている場合は、そのフォルダーを開いてからファイルを選びます。フォルダーの選び方については、215ページをご参照ください。

手順3でTYPE (タイプ) = All (オール)を選んだ場合は、手順5に進んでください。

手順3でTYPE (タイプ) = Performance (パフォーマンス)を選んだ場合は、以下の操作を行ってから手順5に進んでください。

TYPE (タイプ) = Performance (パフォーマンス)でファイルをロードする場合

TYPE (タイプ) = Performance (パフォーマンス)に設定すると、拡張子: M7Aのファイルの中から、任意のパフォーマンスだけを本体へロードできます。



! 本体内にすでにデータが存在する場所をロード先として選んだ上でデータをロードすると、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

5 [SF1] EXECボタンを押すと、ロードが実行されます。

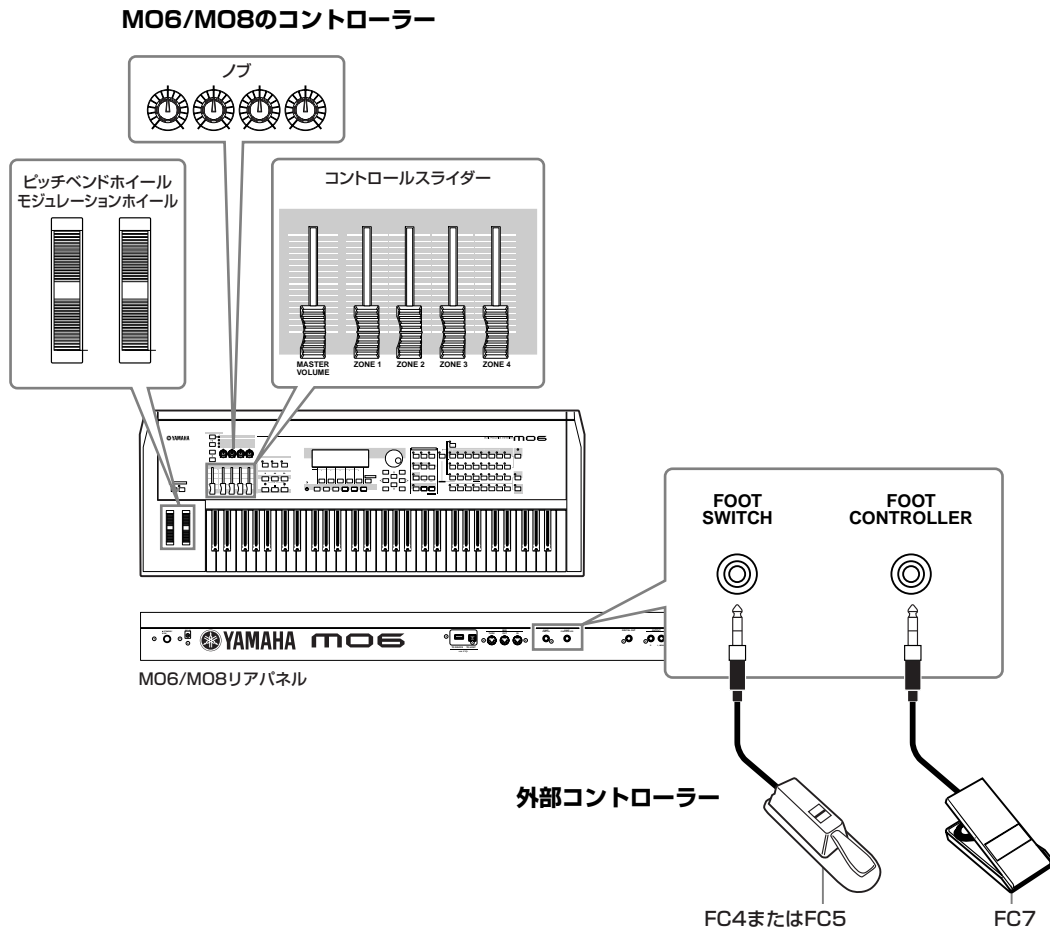
画面に「Completed.」が表示されるとロードが終了し、実行前の表示に戻ります。

! セーブ/ロード実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたり、USB記憶装置や本体の電源を切らないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の破損の原因になります。

コントローラーを使いこなす

MO6/M08で使えるコントローラー

MO6/M08のコントローラーや、リアパネルの各端子に外部コントローラーを接続することにより、音色や音量など、さまざまなパラメーターをコントロールできます。



クイックガイド

コントローラーを使いこなす

MO6/M08のコントローラー

■ピッチベンドホイール/モジュレーションホイール

ピッチを変えたり、ビブラートをかけることができます。詳しくは50ページをご参照ください。

■ノブ、コントロールスライダー

さまざまなパラメーターをコントロールすることができます。詳しくは51ページをご参照ください。

外部コントローラー

■フットスイッチ

別売のフットスイッチ(FC4またはFC5)を、リアパネルのFOOT SWITCH端子に接続して使用します。あらかじめフットスイッチ用の機能を割り当てておき、足元でオン/オフ操作を行ないます。たとえば、両手で演奏しているときに、足元の操作でサウンドにサステインをかけたり、ボイスやパフォーマンスを切り替えたり、アルペジオホールド(152ページ)をオンにしたりすることができます。

■フットコントローラー

別売のフットコントローラー(FC7など)を、リアパネルのFOOT CONTROLLER端子に接続して使用します。パネル上の各種コントローラーと同様に、さまざまな機能を割り当てて本体へのコントローラーとして使用できます。両手で演奏しているときに、足元でボイスのパラメーター(音色、音量、ピッチなど)を変化させることができるので、ライブパフォーマンスなどで使用すると大変便利です。

コントローラーセットでボイスをコントロールする

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET (156ページ)

MO6/M08のプリセットボイスには、モジュレーションホイールやノブなどを操作した場合、そのボイスに適したエフェクトやフィルターなどが機能するよう、あらかじめ準備されています。

たとえば、あるピアノ音色では、モジュレーションホイールでコーラスエフェクトをかけたり、あるベース音色では、ノブでディケイタイムをコントロールできるように設定されています。

これらの設定をコントローラーセットと呼びます。コントローラーセットの設定は、ユーザーボイスとしてストアできます。



[SF1]~[SF3]ボタンで、コントローラーセット1~6を表示させる画面を切り替えます。

① エレメントスイッチ

コントローラーの操作を有効にするかどうかをエレメント別に設定できます。

ただし、デスティネーションによってはボイス全体に対してのみ機能する場合があります。その場合、エレメントスイッチを設定できなくなり、「(---)」と表示されます。

また、エレメントスイッチは、ノーマルボイスのみ設定できます。

② ソース (コントローラー)

機能を割り当てたいコントローラーを設定します。コントローラー名の略称については、156ページをご参照ください。

かっこの中の数字は、そのコントローラーを動かしたときに発生するコントロールナンバーを示しています。

③ デスティネーション (割り当てる機能)

ソース(コントローラー)に割り当てる機能を設定します。パラメーター名の略称や、パラメーターの種類については別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。

④ デプス (機能のかけ具合)

デスティネーションで選んだ機能をコントロールする深さを設定します。マイナスに設定するとコントローラーの効果が逆転します。

TIP 1つのコントローラーに複数の機能を割り当てる

たとえば、コントローラーセット1のソースにモジュレーションホイール(MW)、デスティネーションにELFO-PM (エレメントLFOピッチモジュレーションデプス)を割り当て、コントローラーセット2のソースにモジュレーションホイール、デスティネーションにELM PAN (エレメントパン)を割り当てたとします。この場合、モジュレーションホイールを操作すると、ピッチモジュレーション効果に加え、パンニング効果も得られます。

NOTE ボイスモードで設定したコントローラーセットは、パフォーマンス、ソング、パターンでも有効です。

NOTE 各コントローラーの操作が、コントローラーセットの設定に従って機能するのは本体の音源部に対してだけです。MIDI接続された外部音源へは、割り当てられたコントロールナンバー (ソース欄のパラメーター名に表示)のMIDIメッセージが送信されます。

NOTE ピッチバンドホイールにピッチバンド以外の機能を割り当てている場合でも、ピッチバンド効果は有効です。

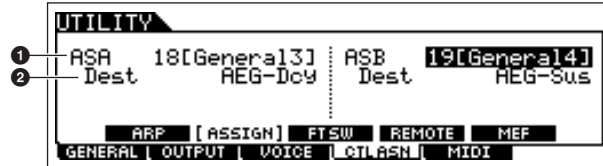
ASSIGN A、ASSIGN Bで、すべてのプログラムをコントロールする

[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN (210ページ)

前述のコントローラーセットは各ボイスごとの設定でしたが、ASSIGN A、ASSIGN B (ノブ1、2)を使えば、全ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンに共通の機能を割り当てることができます。

ASSIGN A、Bの設定は、[STORE]ボタンを押すことでシステム設定としてストアできます。

NOTE ASSIGN A、Bは全ボイス/パフォーマンス/ソング/パターン共通のため、ASSIGN A、Bの設定を変更すると、保存されているボイス/パフォーマンス/ソング/パターンの音色に影響がでる可能性があります。



① アサイン A、アサイン B

ASSIGN A、ASSIGN B (ノブ1、2)を操作したときに発生するコントロールナンバーを設定します。通常は変更する必要はありません。カッコ内には、そのコントロールナンバーで一般的に使われる機能名が表示されます。

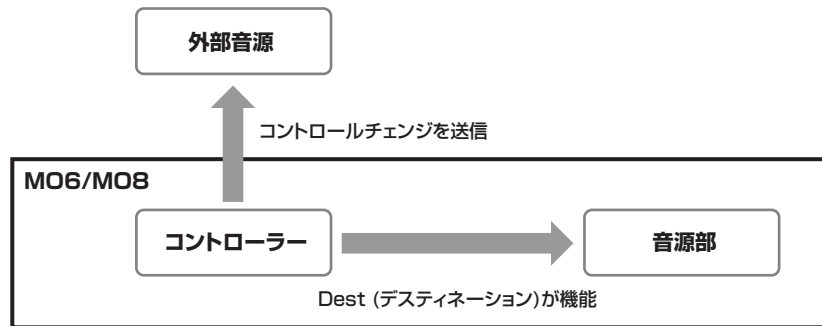
② デスティネーション (割り当てる機能)

ASSIGN A、Bに割り当てる機能を設定します。パラメーター名の略称や、パラメーターの種類については別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。

コントロールナンバーを変更する

各コントローラーの操作が、コントローラーセットやASSIGN A、Bのデスティネーション(Dest)の設定に従って機能するのは本体の音源部に対してだけです。

MIDI接続された外部音源へは、下記方法で割り当てられたコントロールナンバーによるMIDIメッセージが送信されます。下記は、MO6/MO8で扱える全コントローラーにコントロールチェンジを割り当てる方法をまとめたものです。



コントローラー	操作により発生するMIDIメッセージ	コントロールナンバーを設定する画面
アフタータッチ*	チャンネルアフタータッチ (DnH)	変更できません
ピッチバンドホイール	ピッチバンド (EnH)	変更できません
モジュレーションホイール	コントロールチェンジ (BnH、O1H)	変更できません
アサインA、B	コントロールチェンジ (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
フットスイッチ	コントロールチェンジ (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
リボンコントローラー*	コントロールチェンジ (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN
アサイン1、2		[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
フットコントローラー 1、2*		[SONG]/[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
プレスコントローラー*		

* MO6/MO8にはアフタータッチ機能、リボンコントローラー、フットコントローラー 2用の端子、プレスコントローラー用の端子はありません。ただし、ここで設定したコントロールナンバーを外部MIDI機器から受信した場合に、MO6/MO8はそれぞれのコントローラーが操作されたものとみなします。

たとえば、コントローラーセットによってモジュレーションホイールにパン機能を割り当ててある場合にモジュレーションホイールを動かすと、本体音源部に対してはパンのコントロール機能が動きますが、外部へはモジュレーションホイールのコントロールチェンジがMIDI出力されます。

また、ここで設定したコントロールナンバーを外部MIDI機器から受信した場合も、MO6/MO8は対応するコントローラーが操作されたものとみなします。

TIP 効果的な使い方

本体音源部と外部MIDI音源に対してそれぞれ別々のコントロールが行なえるので、さまざまな効果的演出が行なえます。たとえば、あるボイスのコントローラーセットではASSIGN 1 (ノブ3)にレゾナンス機能を割り当てておき、コントロールナンバーとしては1 (モジュレーション)を割り当てておくとします。そのボイスの演奏を行なう場合に、ノブ3を動かすと、本体サウンドはレゾナンスのコントロールによるボイスの音色変化が得られ、外部MIDI接続されたシンセサイザーなどでは、モジュレーションコントロールによる音色変化が得られることになります。

ソング作りに挑戦する

ここでは、シーケンサー機能(ソングモード/パターンモード)を使ってソングを作り上げていくプロセスを説明します。MO6/MO8で音楽制作をするには、ソングモードで作る方法とパターンモードで作る2つの方法があります。ソングモードでは、ソングを最初から終わりまで順番に作っていきます。

ソングモード

1小節目 120小節目



一方、パターンモードでは、曲を構成するイントロ、Aメロ、サビといった、数小節の「セクション」を個別に作り、そのセクションを並べてソングを作ります。

パターンモード



まずは、本体にあらかじめ準備されているデモソング/デモパターンを聞いてみましょう。次に、ソング制作の一例として、パターンモードで各セクションのリズムパターンを入力してから、ソングモードでメロディーラインを入力し、ひとつのソングを作り上げる方法をご紹介します。この例を参考にしながら、自由な方法で音楽制作を楽しんでください!

デモソング/パターンを聞いてみる

まずは、本体にあらかじめ準備してあるデモソング/デモパターンを聞いてみましょう。

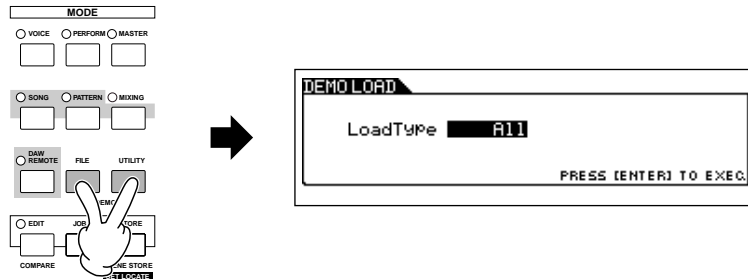
! デモソング/デモパターンをロードすると、本体内のソングデータ/パターンデータは消去され、パネルの[EFFECT BYPASS]ボタンはオフに設定されます。また、デモデータが適正な音でなるよう、下記設定を初期化します。

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (ボリューム)、NoteShift (ノートシフト)、Tune (チューン)

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlReset (コントロールリセット)

既存のデータを保存しておきたい場合は、ファイルモードでUSB記憶装置に保存(セーブ)しましょう。

1 [FILE]ボタンと[UTILITY]ボタンを同時に押します。



2 LoadType (ロードタイプ) = All (オール)に設定します。

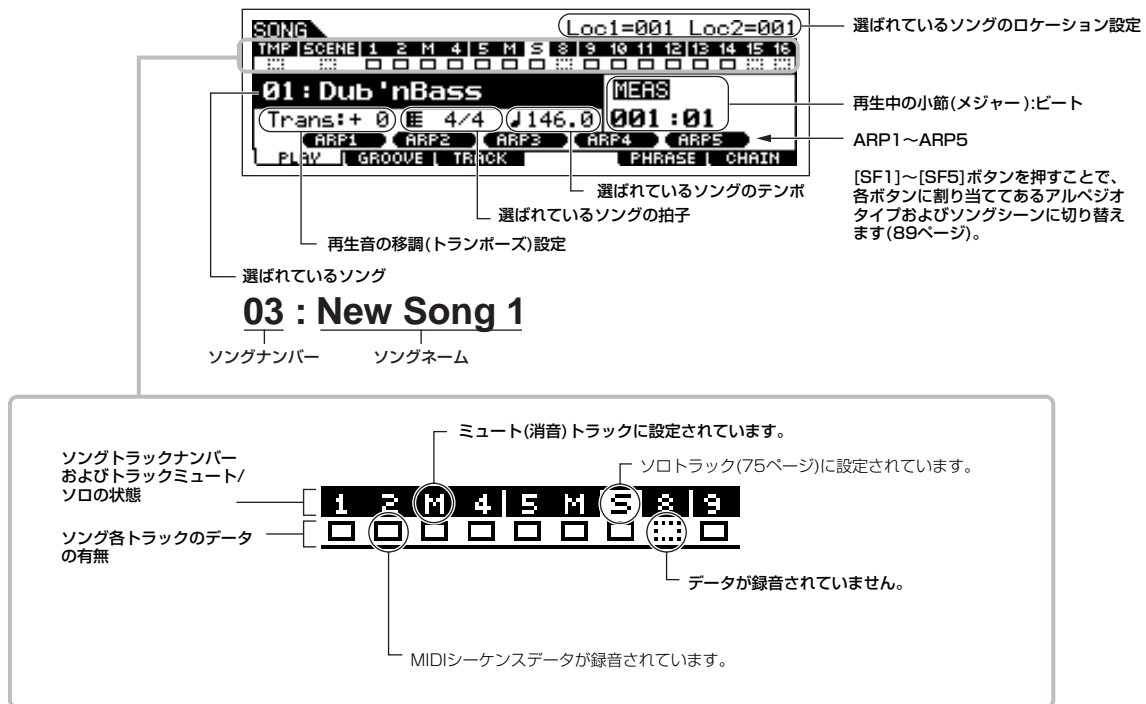
ロードタイプとして、下記3種類を選択できますが、ここでは「All(オール)」を選びます。

- All (オール)** ソングデータとパターンデータの両方をロードします。
- Song (ソング)** デモソングだけをロードします。
- Pattern (パターン)** デモパターンだけをロードします。

クイックガイド
ソング作りに挑戦する

3 [ENTER]ボタンを押して、データをロードします。

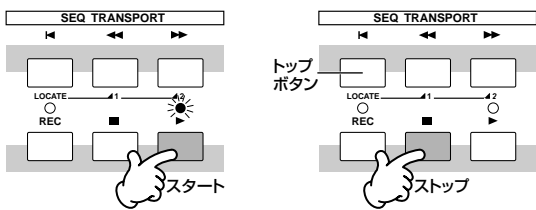
ロードが完了すると、自動的にソングプレイモードの画面になります。



NOTE ここでの説明は、パターンプレイモードでも同じです。

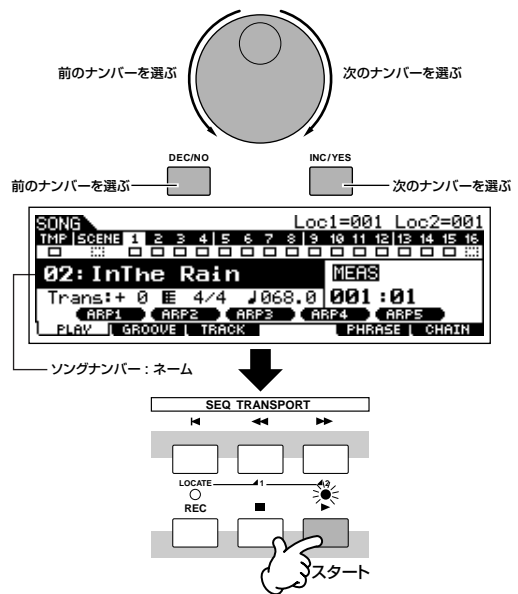
4 [▶] (プレイ)ボタンを押して、ソングの再生をスタートします。

ソングの最後まで再生すると、自動的に停止します。ソングの再生中に[■] (ストップボタン)を押すと、ソングの再生が一時停止します。もう一度[▶] (プレイ)ボタンを押すと、停止していた位置からソングの再生が続きます。このとき、[⏪] (トップ)ボタンを押してから[▶] (プレイ)ボタンを押すと、ソングの先頭から再生がスタートします。



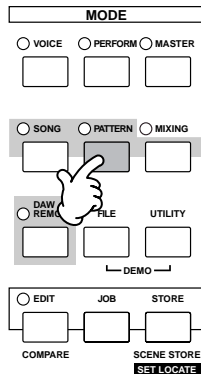
5 別のソングを選んで、鳴らしてみよう。

カーソルを「ソングナンバー：ネーム」の位置に合わせて上で、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使って選びます。



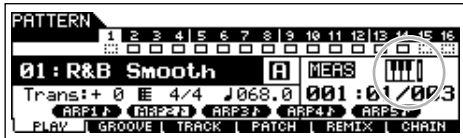
続いて、パターンを鳴らしてみよう。

6 [PATTERN]ボタンを押してパターンモードに入ります。



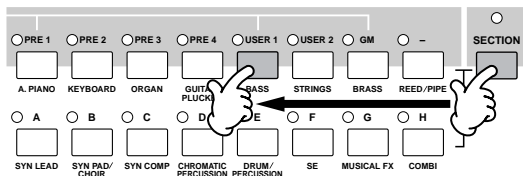
7 [▶] (プレイ)ボタンを押して、パターン再生をスタートします。

鍵盤を弾くと同時にパターン再生をスタートさせる方法があります。パターンプレイ画面の右端にある鍵盤イラストにカーソルを合わせて[INC/YES]ボタンを押すと、▶ イラストが表示されます。この状態で鍵盤を弾くと、パターン再生も同時にスタートします。



8 パターンを鳴らしながら、セクションを切り替えてみましょう。

[SECTION]ボタンを押してランプを点灯させた上で、[PRE 1]~[-]、[A]~[H]ボタンのいずれかを押して、16個あるセクションの中の1つを選びます。[A]~[H]ボタンでセクションA~Hが、[PRE 1]~[-]ボタンでセクション~Pが呼び出されます。



NOTE デモパターンデータには、必ずしもセクションA~Pすべてにデータがあるわけではありません。したがって、セクションボタンを押してもパターンが鳴らない場合があります。

9 [■] (ストップ)ボタンを押して、パターン再生をストップします。

ソングと違い、パターンの再生は基本的にループ再生を繰り返しますので、[■] (ストップ)ボタンを押さない限り、再生は停止しません。

パターンの再生中に[■] (ストップ)ボタンを押すと、パターンの再生が一時停止します。もう一度[▶] (プレイ)ボタンを押すと、停止していた位置からパターンの再生が続きます。このとき、[◀] (トップ)ボタンを押してから[▶] (プレイ)ボタンを押すと、パターンの先頭から再生がスタートします。

10 別のパターンを選んで、鳴らしてみよう。

パターンの選び方は、ソングの選び方と同じです。手順5をご参照ください。

ソングトラック、パターントラックのミュート/ソロ

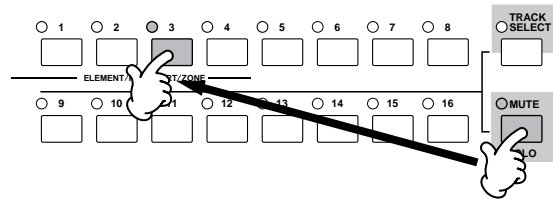
■ 特定のトラックをミュートさせる(オフにする)場合

1 [MUTE]ボタンを押してランプを点灯させます。

もう一度[MUTE]ボタンを押すとランプが消灯します。

2 ナンバー [1]~[16]ボタンのいずれかを押して、ミュート(消音)させたいトラックナンバーを選びます。

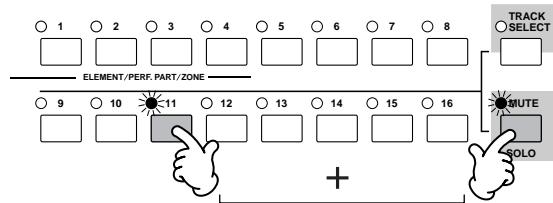
該当するトラックのランプが消え、再生音がミュート(消音)されます。もう一度同じナンバーボタンを押すと、ランプが点灯しミュート(消音)が解除されます。



■ 特定のトラックだけをオンにする(ソロにする)場合

[MUTE]ボタンを押しながら、ナンバー [1]~[16]ボタンのいずれかを押して、ソロにしたいトラックナンバーを選びます。ソロトラックを1度選ぶと、[MUTE]ボタンのランプが点滅しソロトラック選択モードになります。この状態では、ナンバー [1]~[16]ボタンのいずれかを押すだけでソロトラックを切り替えることができます。

もう一度[MUTE]ボタンを押すと、ソロトラック選択モードを抜けます。



パターンを制作する

ソングを作る上で基本となるリズムパターンは、パターンモードで作るのが有効です。パターンモードでソングの伴奏にあたるデータをセクションごとに作り、それをソングデータに変換(コンバート)してみましょう。

パターンを制作する方法は、下記の3つがあります。

- プリセットフレーズとアルペジオを活用してパターンを作る
- ユーザーフレーズを活用してパターンを作る
- リアルタイム録音やステップ録音でパターンを作る

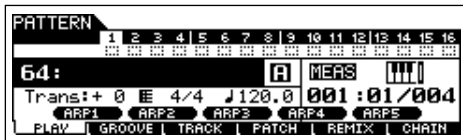
! ソングデータ/パターンデータは、DRAM (149ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずUSB記憶装置にセーブ(保存)してください(98ページ)。

パターン制作の準備(ミキシングモード)

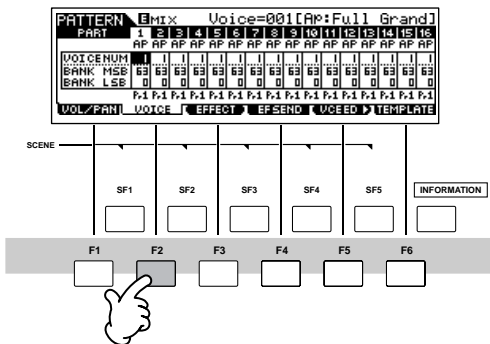
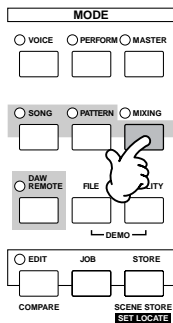
まずは、制作するパターンを選択し、各トラックで使用するボイスを設定しましょう。

1 [PATTERN]ボタンを押し、パターンプレイモードに入ります。

パターンデータが入っていない空のパターンナンバーを選択します。

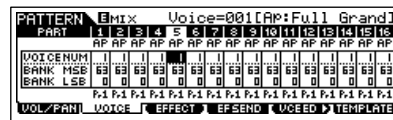
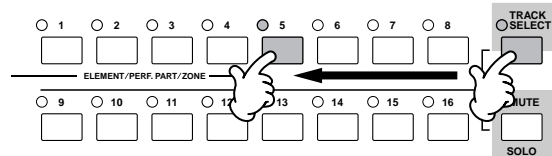


2 [MIXING]ボタンを押し、[F2] VOICEボタンを押し、ボイス設定画面を呼び出します。



3 ボイスを割り当てるトラック(パート)を選択します。

[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバー[1]~[16]ボタンのいずれかを押し、パートを選びます。この状態で鍵盤を弾くと、選択されたパート割り当てられているボイスが鳴ります。



NOTE カーソル[◀][▶]ボタンでパートを選択することもできます。

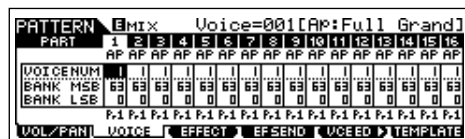
4 各パートに割り当てるボイスを選びます。

[TRACK SELECT]ボタンを一度オフにして、ボイスモードと同じ方法(40ページ)でボイスを選びます。ボイスモードと同様、カテゴリーサーチ機能も利用できます。

NOTE 「VOICE NUM」欄や「BANK MSB/BANK LSB」欄にカーソルを合わせ、直接ボイスナンバーやボイスバンクを指定することもできます。詳細は、別冊データリストをご参照ください。

NOTE ミキシングボイスを選ぶ場合は、「BANK MSB/BANK LSB」欄にカーソルを合わせ「MV」を選んでから、「VOICE NUM」欄にカーソルを合わせてボイスナンバーを選んでください。ミキシングボイスについては、78ページをご参照ください。

5 手順3~4を繰り返し、各パートに割り当てるボイスを設定します。



6 ミキシング設定を保存します。

[STORE]ボタンを押します。下記のような画面が表示されますので、[ENTER]ボタンを押して現在選んでいるパターンデータの一部として保存します。



! パターンデータは、DRAM (149ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずUSB記憶装置にセーブ(保存)してください(98ページ)。

NOTE これらの設定は、ミキシングテンプレートとしてもストアできます。ミキシングテンプレートについては、下記をご参照ください。

NOTE ミキシングには、各パートのボイスだけでなく、音量、パン、エフェクトやイコライザーなども設定できます。93ページをご参照ください。

TIP ミキシングテンプレートでボイスを選ぶ

MO6/MO8には、さまざまな音楽ジャンルに対応した32個のミキシング設定が、ミキシングテンプレートとしてあらかじめ準備されています。ミキシングテンプレートには、各トラックのボイス割り当てだけでなく、各トラックに適したエフェクトやパンなどの設定も含まれます。

作りたいソングのイメージに合った設定がミキシングテンプレートの中であれば、それを呼び出すだけですぐにパターン制作に入れます。

NOTE 自分で制作したミキシング設定を、オリジナルのミキシングテンプレートとして保存しておくこともできます。詳細は、94ページをご参照ください。

1 [PATTERN]ボタンを押し、パターンプレイモードに入ります。

2 [MIXING]ボタンを押してから、[F6] TEMPLATE (テンプレート)ボタンを押し、テンプレート画面を呼び出します。



3 データダイアルや[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンで、使いたいテンプレートを選びます。

テンプレートを選ぶだけで、自動的にミキシング設定が読み込まれます。

4 鍵盤を弾いて、設定の確認をしてみましょう。

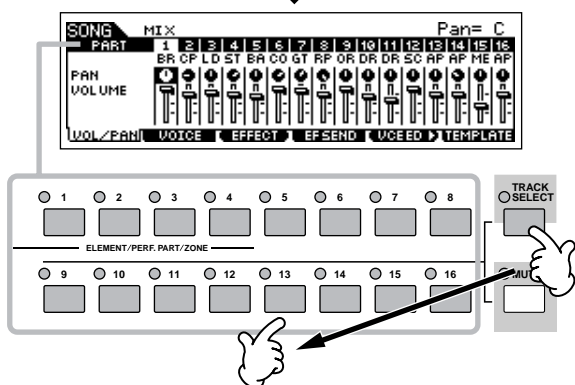
[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバー[1]~[16]ボタンのいずれかを押し、演奏するトラックを選びます。

TIP ソングモード/パターンモード専用のボイス(ミキシングボイス)

ソング/パターンを選んだときに呼び出される各パートのユーザーボイスは、ボイスモードでエディットしたものです。したがって、ソング/パターンを選んだときに鍵盤演奏で鳴るサウンドが予期せず変わっていた、といったことが起こるかもしれません。このようなことが起こらないよう、ソングモード/パターンモード専用のボイスである「ミキシングボイス」が用意されています。ミキシングボイスは、それぞれのソング/パターンのミキシング設定の一部として保存できます。

NOTE ミキシングボイスとして制作できるボイスは、ノーマルボイスだけです。

- 1 ソングモード/パターンモードに入り、ソングナンバー/パターンナンバーを選択します。
- 2 [MIXING]ボタンを押してランプを点灯させ、エディットしたいボイスが割り当てられているパートを選びます。



- 3 [F5] VCE ED(ボイスエディット)ボタンを押して、ミキシングボイスエディットモードに入ります。

NOTE 選択したパートがノーマルボイスの場合だけ、ミキシングエディットモードに入れます。

- 4 コモンエディット画面やエレメントエディット画面を呼び出し、ボイスをエディットします。

エディット方法は、ボイスモードでのエディットと同じです。53ページをご参照ください。

- 5 エディットしたミキシングボイスを、現在選んでいるソング/パターンのミキシング設定の一部として保存します。

- 1 [STORE]ボタンを押してミキシングボイスストアモードに入ります。
- 2 ストア先のボイスバンクを、「MIXV」に設定したあと、ストア先のボイスナンバーを選びます。ストア先のボイスバンクを「USR1」や「USR2」に設定すれば、ユーザーボイスとして保存することもできます。



ストア(保存)先のボイスバンク

- 3 [ENTER]ボタンを押して、ストアを実行します。

! ソングデータ/パターンデータは、DRAM (149ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずUSB記憶装置にセーブ(保存)してください(98ページ)。

プリセットフレーズとアルペジオを活用してパターンを作る

鍵盤演奏を録音してフレーズを作るのも一つの方法ですが、MO6/MO8の多彩なプリセットフレーズ機能やアルペジオ機能を使えば、さまざまな音楽ジャンルに適したバックギンを簡単に作成することができます。

まずは、ドラムのプリセットフレーズや、ギター、ベースのアルペジオを使って、「セクションA」を録音してみましょう。

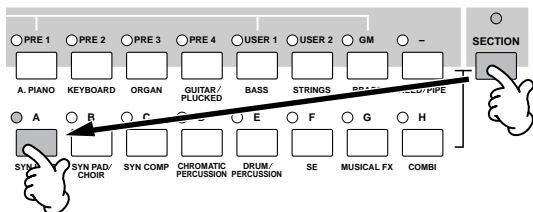
プリセットフレーズを使ってドラムパターンを選ぶ

- 1 [PATTERN]ボタンを押し、76ページの「パターン制作の準備」で保存したパターンを選択します。

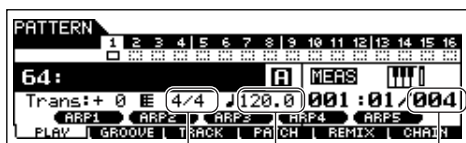
ここでは、トラック1にドラム音色、トラック2にベース音色、トラック3にギター音色、トラック4にピアノ音色、トラック5にストリングス音色を割り当てたパターンを例にとって説明します。

2 [SECTION]ボタンをオンにして、[A]ボタンを押します。

セクションAが選ばれます。



3 拍子、テンポ、長さ(小節数)を設定します。

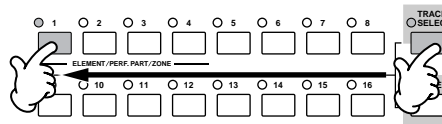
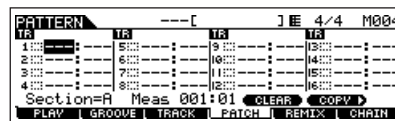


パターンの拍子 パターンのテンポ パターンの長さ(小節数)

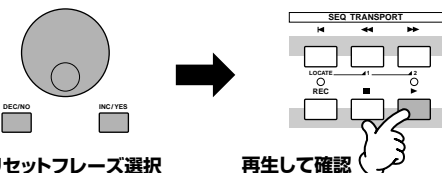
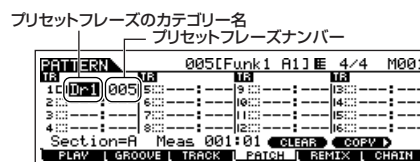
4 [F4] PATCH (パッチ)ボタンを押してパッチ画面を呼び出します。

5 トラック1を選んで、カテゴリ名でDr1~Dr4のいずれかを選びます。次に、フレーズナンバーを選択します。

[▶](プレイ)ボタンを押して、ドラムパターンが鳴るか確認してみましょう。さまざまなドラムパターンを試してみて、お気に入りのパターンを見つけてください。



トラック選択



プリセットフレーズ選択

再生して確認

6 [■](ストップ)ボタンを押して、演奏停止します。

[F1]PLAYボタンを押すと、パターンプレイモードに戻ります。

TIP ユーザーフレーズ(user)

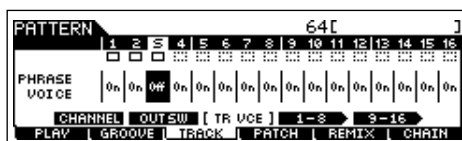
あらかじめMO6/MO8に準備されているプリセットフレーズのほかに、パターンモードで演奏を録音したMIDIデータをユーザーフレーズとして保存しておけます。ユーザーフレーズでは、ドラム以外のフレーズも使えます。詳細は、81ページをご参照ください。

TIP フレーズボイスのオン、オフ

初期状態では、各トラックにフレーズを割り当てると、そのトラックのボイスをフレーズで使用しているボイス(フレーズボイス)に変更します。ボイスを変更せずに、シーケンスデータだけを使いたい場合などは、下記設定をオフにします。

[F3]TRACK → [SF3]TR VOICE

下記画面のように設定した場合は、トラック3にフレーズを割り当てても、ミキシング設定で割り当てているボイスで鳴ります。トラック3以外にフレーズを割り当てると、フレーズで使用しているボイスで鳴ります。



次は、アルペジオを使ってベース、ギター、ピアノを録音してみましょう。

クイックガイド
ソング作りに挑戦する

アルペジオを活用してパターンを作る

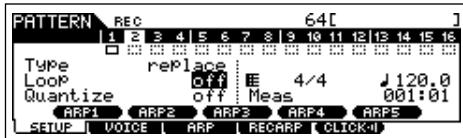
次に、ベースパターンを録音してみましょう。

7 ベースを割り当てたトラックを選択します。

TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバー[2]ボタンを押して、ベースを割り当てたトラックを選びます。

8 [REC](レコード)ボタンを押して、パターンレコードモードに入ります。

[F1]セットアップ画面で、録音に関する設定を行ないます。Type(タイプ)をreplace(リプレース)、Loop(ループ)をoff、Quantize(クオンタイズ)をoffに設定します。



TIP Type(タイプ)、Loop(ループ)、Quantize(クオンタイズ)とは

Typeとは

replaceとは、すでにデータが入っているトラックに対して、上書きでレコーディングを行なう方式のことです。上書きするため、元のデータは消えてしまいます。overdub(オーバーダブ)とは、すでにデータの入っているトラックに対して、重ねてレコーディングを行なう方式のことです。これらをリアルタイム録音と呼びます。また、演奏データを一音ずつ順番に入力していくステップ録音方式のstep(ステップ)も選べます。詳細は、82ページをご参照ください。

Loopとは

パターンを最後の小節まで演奏したあと、最初の小節から繰り返し演奏する機能です。Type=overdub、Loop=onにしておけば、ドラムのように一度に入力するのが難しいフレーズでも、1順目にバスドラムを録音、2順目にスネア、3順目にハイハット、というように順番に付け足していくことができます。また、ノブなどのコントローラーの操作をあとから重ねたい場合に使うとよいでしょう。

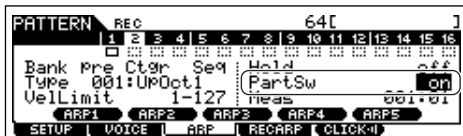
ここでは、アルペジオを使って録音するので、繰り返し録音されないようにoffにしておきます。

Quantizeとは

リアルタイム録音の場合に、演奏上のあいまいな音符のタイミングを、ジャストタイミングにそろえて録音する機能です。ここでは、アルペジオを使って録音するので、offに設定しておきます。

9 [F3] ARP(アルペジオ)画面で、PartSw(パートスイッチ)をonに設定します。

このトラックでアルペジオ機能が使えるようになります。



10 アルペジオのバンク、カテゴリ、タイプを設定し、お気に入りのベースパターンを探します。

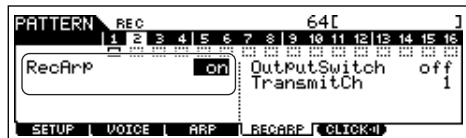
Bank(バンク)をpre(プリセット)に、Ctgr(カテゴリ)をBassに設定します。この状態で鍵盤を弾くと、ベースに適したアルペジオを鳴らすことができます。次にType(タイプ)を選んで、お気に入りのアルペジオを探してみましょう。



NOTE アルペジオは、本体にあらかじめプリセットデータとして準備されていますが、自分で作ることもできます。詳細は、97ページをご参照ください。

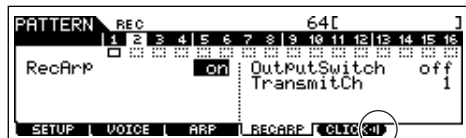
11 [F4]RECARP(レコードアルペジオ)画面で、RecArpをonに設定します。

アルペジオ再生音をMIDIシーケンスデータとしてトラックに録音できるようになります。



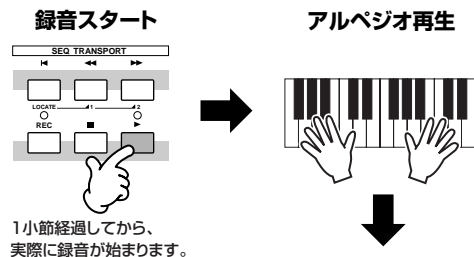
12 [F5]CLICK(クリック)ボタンを何度か押して、録音時にメトロノームを鳴らすように設定します。

図のようなマークが表示されていると、録音時にメトロノームが鳴ります。



13 [▶](プレイ)ボタンを押して録音をスタートします。

鍵盤を弾いて、アルペジオを鳴らしましょう。弾く鍵盤によって、ベースパターンのコードが変わります。



1小節経過してから、実際に録音が始まります。

Loop = off に設定しているため、パターンの終わりに来たら録音は自動的に終了します。

14 [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンをオフにしてから、[▶] (プレイ) ボタンを押して、録音したベースパターンを聞いてみましょう。

次に、ギターを録音してみましょう。

15 ギターを割り当てたトラックを選択します。

[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバー[3]ボタンを押して、ギターを割り当てたトラックを選びます。

次は、パターンコピーやユーザーフレーズを使って、セクションBを録音してみましょう。

16 ベースと同様に、アルペジオを使ってギターを録音します。

以降の基本的な手順は、手順8~14と同じです。アルペジオのカテゴリーでGtPl(Guitar&Plucked)選ぶと、さまざまなジャンルのギターフレーズを鳴らすことができます。

パターンモードで録音したMIDIデータは、ユーザーフレーズ (user) として保存されます。ひとつのパターンで、最大256個までユーザーフレーズを保存できます。

パターンをコピーする、ユーザーフレーズを活用してパターンを作る

セクションBでは、ドラム、ベースはセクションAと同じにして、ギターをベースとユニゾンさせてみましょう。

パターンをコピーする

セクションBのドラム、ベースをセクションAのドラム、ベースと同じにするので、まずはセクションAの演奏をセクションBにコピーします。

1 [PATTERN]ボタンを押してパターンプレイモードに入り、[JOB]ボタンを押してパターンジョブモードに入ります。

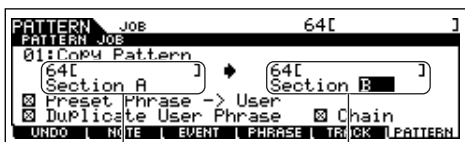
2 [F6] PATTERN画面で、パターンをコピーします。

[01: Copy Pattern] を選び、[ENTER]ボタンを押します。



3 コピー元、コピー先のパターンナンバーとセクションを選びます。

コピー元では、先ほど制作したパターンナンバーとセクションAを選びます。コピー先では、コピー元と同じパターンナンバーとセクションBを選びます。



4 [ENTER]ボタンを押してから[INC/YES]ボタンを押し、コピーを実行します。

5 [EXIT]ボタンを何度か押して、パターンプレイモードに戻ります。

6 [SECTION]ボタンをオンにして、[B]ボタンを押します。

セクションBが選ばれます。[▶] (プレイ) ボタンを押して、コピーされていることを確認します。

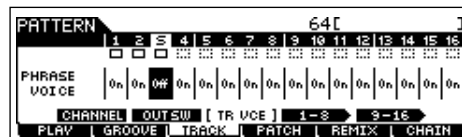
ユーザーフレーズを活用してパターンを作る

次に、セクションAで録音したベースのユーザーフレーズを使って、ギターをベースとユニゾン演奏させてみましょう。

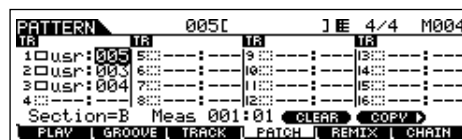
7 [F3] TRACKボタンを押してから[Sf3] TR VCEボタンを押して、フレーズボイス画面を呼び出します。

パート3(ギター)のフレーズボイスをオフに設定します。この設定により、ユーザーフレーズの中の演奏データのみを使うことができます。

NOTE フレーズボイスをオンに設定したままだと、手順9でベースのユーザーフレーズをギターパートでも使うように設定したときに、ボイスの音色も変わってしまいます。

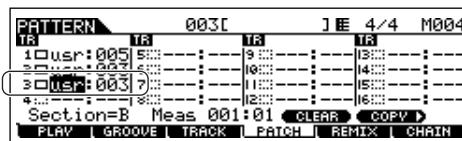


8 [F4] PATCH (パッチ) ボタンを押して、パッチ画面を呼び出します。



9 トラック(パート)2のベースのユーザーフレーズを、パート3でも使うように設定します。

パート3のフレーズナンバーを選択し、パート2のベースフレーズと同じフレーズナンバーに設定します。



10 [▶] (プレイ) ボタンを押して、セクションBの演奏を聞いてみましょう。

必要に応じて、パターンジョブモードの[F2]NOTE画面で、ギターフレーズのオクターブやベロシティを調整します。詳細は、200ページをご参照ください。

❗ 同じパターン内であれば、1つのユーザーフレーズをさまざまなセクション/トラックに割り当てられます。このとき、ユーザーフレーズのあるセクション/トラックでエディットして変更すると、同じユーザーフレーズが割り当てられている別のセクション/トラックの再生音も、自動的に変わってしまいますのでご注意ください。

次は、リアルタイム録音やステップ録音を使って、セクションCを録音してみましょう。

TIP ほかのパターンからユーザーフレーズをコピーする

パッチ機能で割り当てられるユーザーフレーズは、現在選択されているパターンに所属するものに限られますが、下記方法により、ほかのパターンで録音されたユーザーフレーズをコピーして、現在選択されているパターンの任意のトラックに割り当てることができます。

1 [F4] PATCH (パッチ)画面で[Sf5] COPY (コピー) ボタンを押して、コピー画面を呼び出します。

2 コピー元のパターンナンバー、フレーズナンバーと、コピー先(現在パッチ編集中のパターン)のフレーズナンバー、トラックナンバーを設定したあと、[ENTER] ボタンを押してコピーを実行します。



3 [EXIT]ボタンを押して[F4] PATCH (パッチ)画面に戻り、[▶] (プレイ)ボタンを押してパターンを鳴らし、割り当てられたフレーズを確認します。

リアルタイム録音やステップ録音でパターンを作る

セクションCでは、ドラム、ベース、ギターはセクションAと同じにして、リアルタイム録音でピアノパートを、ステップ録音でストリングスパートを追加してみましょう。また、グルーブ機能を使ってフレーズのノリを調節してみましょう。

リアルタイム録音でパターンを作る

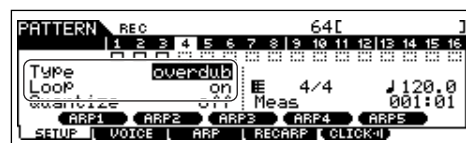
1 81ページの「パターンをコピーする」の手順を参考に、セクションAのパターンをセクションCにコピーします。

2 ピアノを割り当てたトラックを選択します。

[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバー[4]ボタンを押して、ピアノを割り当てたトラックを選びます。

3 [REC](レコード)ボタンを押して、パターンレコードモードに入ります。

[F1]セットアップ画面で、録音に関する設定を行ないます。Type(タイプ)をoverdub(オーバーダブ)、Loop(ループ)をonに設定します。これにより、パターンの長さ(小節数)で録音がループされ、新しい音を重ねて録音できます。そのほかのパラメーターについては、199ページをご参照ください。



4 [▶] (プレイ) ボタンを押して、録音をスタートします。

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

[▶] (プレイ) ボタンを押して、録音したパターンを聞いてみましょう。

ステップ録音でパターンを作る

次は、ステップ録音でストリングスパートを追加してみましょう。

6 スtringsを割り当てたトラックを選択します。

TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバー[5]ボタンを押して、Stringsを割り当てたトラックを選びます。

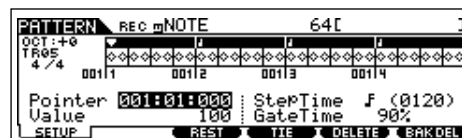
7 [REC](レコード)ボタンを押して、パターンレコードモードに入ります。

8 [F1]SETUPボタン画面で、Typeをstepに設定します。



9 [▶](プレイ)ボタンを押して、録音をスタートします。

ステップ録音の操作方法については、194ページをご参照ください。



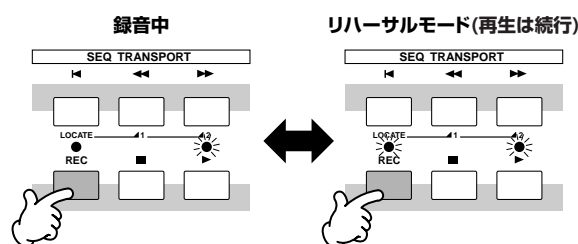
10 [■](ストップ)ボタンを押して、録音をストップします。

[▶](プレイボタン)を押して、録音を聞いてみましょう。

! ソングデータ/パターンデータは、DRAM(149ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずUSB記憶装置にセーブ(保存)してください(98ページ)。

TIP 録音前のリハーサル

ソング/パターンの録音中に[REC](レコード)ボタンを押すと、[REC](レコード)ボタンのランプが点滅してリハーサルモードになります。これは、再生は続けたままトラックへの録音を一時的に解除するモードで、録音前に試し弾きとして使ってください。ソング/パターンの録音中は、[REC](レコード)ボタンを押すことによって、録音中とリハーサルモードを交互に切り替えられます。



TIP 録音したパターンデータを編集する

録音したパターンデータに対する編集機能として、パターンエディットモードとパターンジョブモードがあります。リアルタイムの演奏を録音して作ったパターンデータは、音符のタイミングが少しずれていたり、演奏ミスで間違った音が録音されていたりします。それらを修正するためにパターンエディットモードがあります。また録音後に、パターンのキーを変えたり、ボリュームを一括して上げ下げしたり、音符のタイミングを整理するなど、パターンデータの全体または一部を、一括で変換したい場合のためにパターンジョブモードがあります。具体的な操作方法は、ソングモードと同じです。90ページをご参照ください。

グループ機能でリズムのノリを調節する

グループ機能を使って、ノートデータ(音符)の実際の発音タイミング、ゲートタイム(音符の長さ)などをトラックごとに調節し、パターンデータのグループ感(ノリ)を変えることができます。グループ設定画面では、1小節を16分割(1拍を4分割)したグリッド(格子)が表示されるので、どのタイミングで、何のパラメーターを、どの程度変更したか、1つの画面上で確認できます。

NOTE ここでの設定されたグループは、全セクション共通の設定です。また、ひとつのセクション内の全小節に対しても同じようにかかります。セクションや小節ごとに違うグループ設定をかけることはできませんので、ご注意ください。

NOTE グループ設定により、MIDIシーケンスデータが書き換わることはありません。グループ設定は、MIDIシーケンスデータとは別扱いで保存(セーブ)することになります。パターンのデータ構成については、137ページをご参照ください。

1 パターンプレイモードで、これからグループ調節を行なうパターンナンバー、セクションを選択します。

2 [F2] GROOVE (グループ)ボタンを押してグループ画面を呼び出します。

3 任意のトラックを選んで、グループ調節をします。

トラック選択

各パラメーター調節

カーソルを移動し... 値を設定します。

再生して確認

NOTE 再生したまま、トラック選択、各パラメーター調節をすることも可能です。

1小節を16分割(1拍を4分割)した各グリッドの、調節したいパラメーターにカーソルを合わせ、値を設定します。

	マイナス	0	プラス
NOTE OFST	▲	●	▼
CLOCK SFT	▲	●	▼
GATE OFST	▲	●	▼
VELO OFST	▲	●	▼

パラメーター	説明
NOTE OFST (ノートオフセット)	指定したグリッドにある音符のピッチを、半音単位で上下します。
CLOCK SFT (クロックシフト)	指定したグリッドにある音符の発音タイミングを、クロック単位で前後に移動します。
GATE OFST (ゲートタイムオフセット)	指定したグリッドにある音符のゲートタイムを、クロック単位で増減します。
VELO OFST (ベロシティオフセット)	指定したグリッドにある音符のベロシティを増減します。

クイックガイド
ソング作りに挑戦する

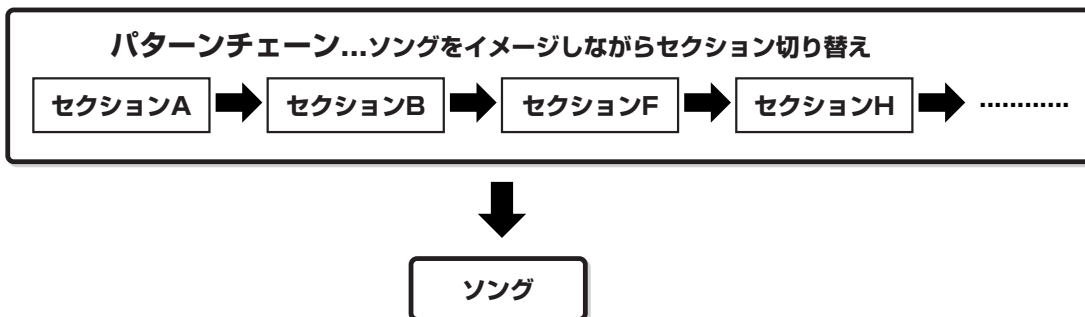
! ソングデータ/パターンデータは、DRAM (149ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずUSB記憶装置にセーブ(保存)してください(98ページ)。

TIP グループ設定をMIDIシーケンスデータに変換する

[F2] GROOVE (グループ)画面での設定により、MIDIシーケンスデータが書き換わることはありませんが、これらの設定をMIDIシーケンスデータに変換することは可能です。パターンジョブモード[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 04: Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)画面(202ページ)で、データ変換したいトラックを指定したあと、[ENTER]ボタンを押すことでデータ変換できます。

パターンチェーンを作る

各パターンにはA~Pの16種類の「セクション」が準備されています。前述のさまざまな方法を活用して、ソングの伴奏パターンを必要な数だけセクションとして作りましょう。そのあとで、それらセクションを切り替えた演奏情報としてパターンチェーンを作ります。完成したパターンチェーンは、それを伴奏としたメロディーラインが録音できるよう、ソングデータにコンバートします。



NOTE パターンミキシング、グループ、フレーズボイス(トラックボイス)のオン/オフ設定などは、全セクション共通の設定です。

! 同じパターン内であれば、1つのユーザーフレーズをさまざまなセクション/トラックに割り当てられます。このとき、ユーザーフレーズをあるセクション/トラックでエディットして変更すると、同じユーザーフレーズが割り当てられている別のセクション/トラックの再生音も、自動的に変わってしまいますのでご注意ください。

リアルタイム演奏を録音してパターンチェーンを作る

パターンを実際に鳴らしながらセクションを切り替える操作を、そのまま録音することでパターンチェーンを作ります。

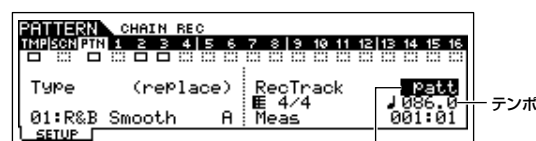
- 1 パターンプレイモードで、既にデータを作ったパターンナンバーを選択します。
- 2 [F6] CHAIN (チェーン) ボタンを押してパターンチェーンプレイ画面を呼び出します。
- 3 [REC] (レコード) ボタンを押してパターンチェーンレコードモードに入り、基本設定を行ないます。

パターンチェーンレコードセットアップ画面では、録音トラック、テンポを設定します。パターンチェーンのトラックとして、演奏中のテンポ変更情報を記録するテンポトラック(tempo)、演奏中のトラックオン/オフ情報を記録するシーントラック(scene)、演奏中のセクション切替情報を記録するパターントラック(patt)の3種類が準備されています。ここでは、patt (パターン) に設定します。

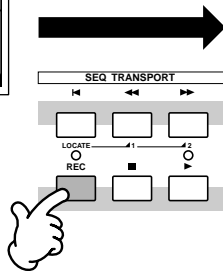
パターンチェーンプレイ画面



パターンチェーンレコードセットアップ画面



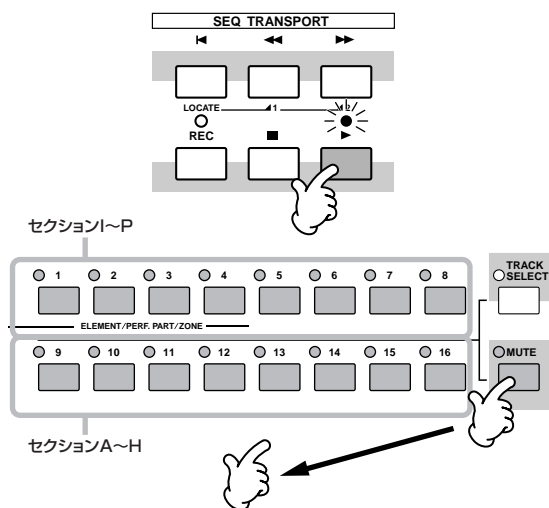
ここでは、録音トラックにpatt(パターン)を選んでセクションの切替情報を録音します。



クイックガイド
ソング作りに挑戦する

- 4 [▶] (プレイ) ボタンを押して録音をスタートさせ、パターン演奏を始めます。

好きなタイミングで必要なセクションに切り替えていきます。



- 5 [■] (ストップ) ボタンを押して録音をストップします。

パターンチェーン画面に戻ります。

- 6 [▶] (プレイ) ボタンを押してパターンチェーンを鳴らしてみましょう。

- 7 電源を切る前に、USB記憶装置にパターンデータとしてセーブ(保存)します(98ページ)。

同様の方法で、テンポトラック、シーントラックも録音します。手順3で録音トラックをtempoに設定した場合は、手順4の録音中、画面のテンポ設定欄(↓)にカーソルを合わせ、データダイヤル、[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを使って、テンポチェンジをリアルタイム録音します。

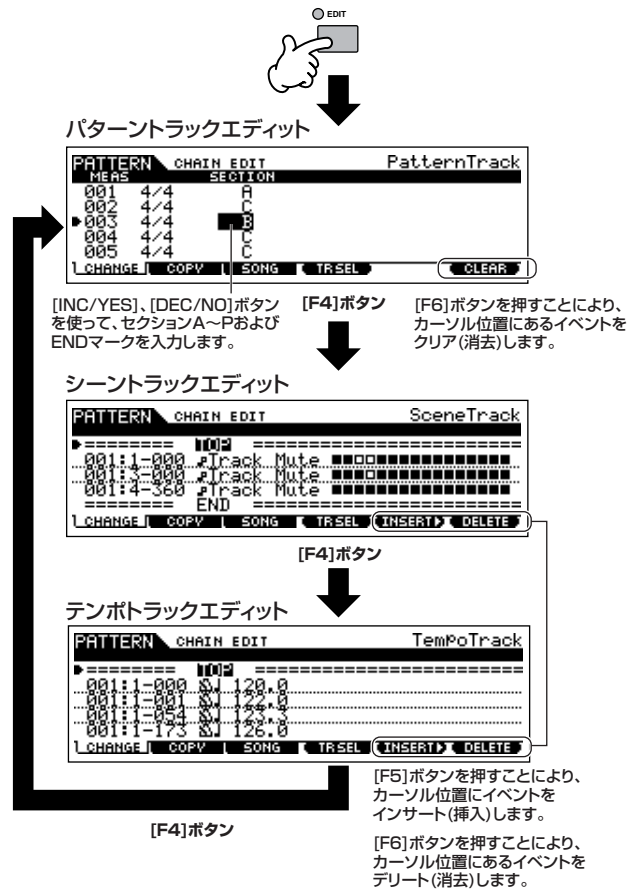
手順3で録音トラックをsceneに設定した場合は、手順4の録音中、トラックのオン/オフ切替をボタン操作することによりリアルタイム録音します。

パターンチェーンをエディットする

録音したパターンチェーンを、イベント単位でエディット(編集)できます。イベントとは、「セクションを切り替えた」(セクションチェンジ)、「テンポを切り替えた」(テンポチェンジ)など、トラックに記録されている個々の演奏データのことです。

- 1 パターンプレイモードで、既にパターンチェーンを作ったパターンナンバーを選択します。
- 2 [F6] CHAIN (チェーン) ボタンを押してパターンチェーンプレイ画面を呼び出します。
- 3 [EDIT] ボタンを押してパターンチェーンエディットモードに入り、各トラックのエディットを行ないます。
- 4 [EXIT] ボタンを押してパターンチェーンプレイ画面に戻り、[▶] (プレイ) ボタンを押してパターンチェーンを鳴らしてみましょう。

- 5 電源を切る前に、USB記憶装置にパターンデータとしてセーブ(保存)します(98ページ)。



クイックガイド

ソング作りに挑戦する

パターンチェーンをソングデータにコンバート(変換)する

- 1 パターンプレイモードで、すでにパターンチェーンを作ったパターンナンバーを選択します。
- 2 [F6] CHAIN (チェーン) ボタンを押してパターンチェーンプレイ画面を呼び出します。
- 3 [EDIT] ボタンを押してパターンチェーンエディットモードに入ります。
- 4 [F3] SONG (ソング) ボタンを押してソングへのコンバート画面を呼び出し、コンバート先のソングを設定します。

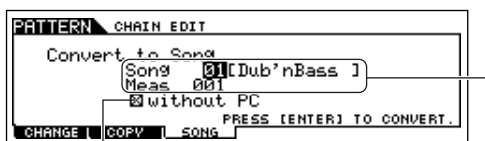
- 5 [ENTER] ボタンを押してコンバートを実行します。

パターンチェーンデータがソングデータにコンバートされ、コンバート先ソングの先頭小節へコピーされます。

❗ この機能を実行すると、コンバート先の小節範囲にある元のソングデータは上書きされて消えるので、ご注意ください。

- 6 電源を切る前に、USB記憶装置にソングデータとしてセーブ(保存)します(98ページ)。

❗ ソングデータは、DRAM (149ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずUSB記憶装置にセーブ(保存)してください。

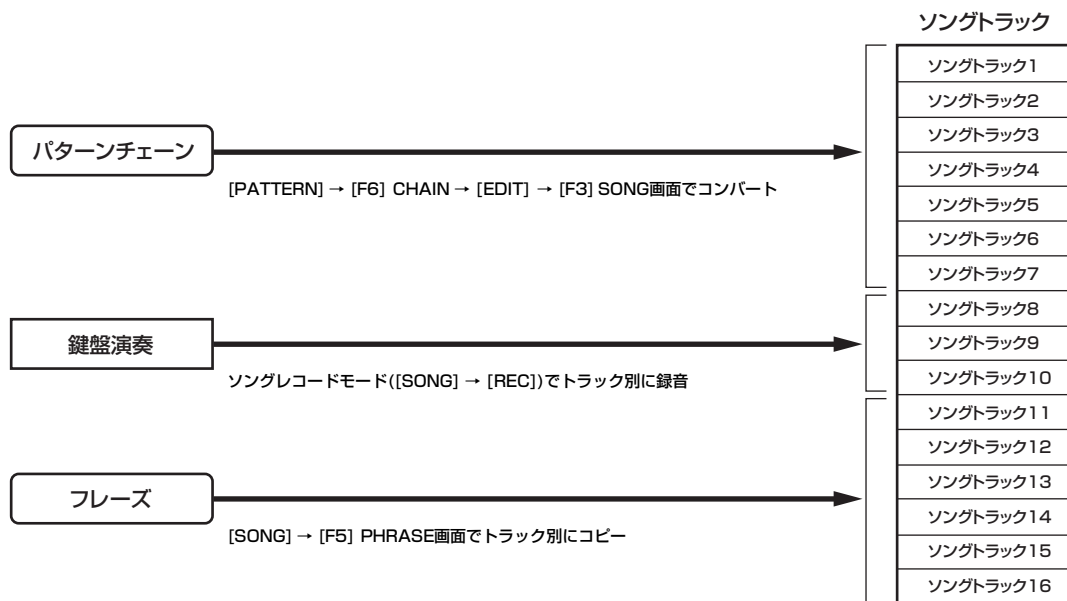


パターンチェーンデータをコンバートする先のソングナンバーと、先頭小節を設定します。

without PCにチェックマークを入れると、MIDIシーケンスデータ中にプログラムチェンジはコピーされません。

ソングを制作する

「ソング作りに挑戦する」では、ソングデータの作り方として、下図のような例を想定しています。パターンモードで作ったパターンチェーンやフレーズをソングデータに変換し、それらを伴奏としてメロディーラインなどの鍵盤演奏を録音します。



クイックガイド

ソング作りに挑戦する

! ソングデータ/パターンデータは、DRAM (149ページ)上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に必ずUSB記憶装置にセーブ(保存)してください(98ページ)。

パターンチェーンを活用して伴奏を作る

パターンモードで制作したパターンを組み合わせれば、ソングの伴奏を簡単に作ることができます。詳しい操作方法は、84ページをご参照ください。

ソングトラックに鍵盤演奏を録音する

アルペジオ、リアルタイム録音/ステップ録音、グループ機能

ソングモードでは、パターンモードと同じようにアルペジオやリアルタイム録音/ステップ録音、グループ機能を活用できます。基本的な操作はパターンモードと同じです。

部分的に録音をやり直す(パンチイン/アウト)

ソングモードには、一度録音したトラックを部分的に録音し直す方法として、パンチイン/アウト録音があります。たとえば、ソングの中で3小節~5小節の間を録音し直したい場合を説明しましょう。

クイックガイド

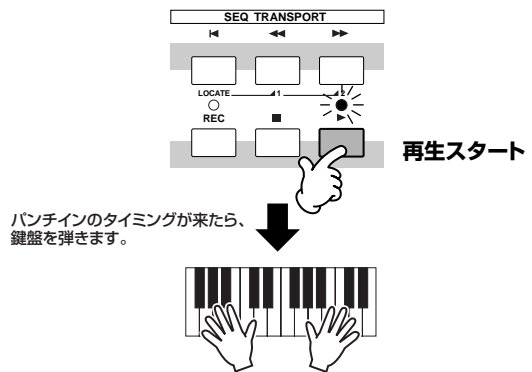
ソング作りに挑戦する

- 1 ソングプレイモードで、これから制作を行なうソングナンバーを選択します。
- 2 [REC] (レコード) ボタンを押して、ソングレコードモードに入ります。
- 3 録音をやり直したいトラックを1~16の中から選択します。
- 4 [F1] SETUP (セットアップ) 画面で、録音に関する設定を行ないます。

Type (タイプ) = punch (パンチ) に設定し、録音しなおしたい部分の小節範囲を設定します。
ほかのパラメーターについては、必要に応じて設定します。
詳細は、181ページをご参照ください。



- 5 [▶] (プレイ) ボタンを押して録音をスタートします。
実際の録音は、パンチイン~パンチアウトの範囲で行なわれます。



- 6 パンチアウトのタイミングが過ぎたら、[■] (ストップ) ボタンを押して録音をストップします。
- 7 [▶] (プレイ) ボタンを押して、録音したソングを聞いてみましょう。
- 8 電源を切る前に、USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(98ページ)。

パンチイン / アウト録音方式はソングレコードモードでのみ有効です。パターンレコードモードにはありません。

TIP ソング途中でテンポ変更データを入れる

既にデータのあるソングの途中のテンポを変更する方法として、下記3種類があります。

● テンポトラック

手順4でType = replace (リブレース)、RecTrack = tempo (テンポ) に設定し、テンポ値にカーソルを合わせた状態で録音を開始します。録音中は、既存データの再生を聞きながらテンポ値を変更します。

● ソングエディット

ソングプレイモードで[EDIT] ボタンを押してソングエディットモードに入ります。[F4] TR SEL (トラックセレクト) ボタンでテンポトラック(TMP)を選び、既存のテンポデータを書き換えたり、[F5] INSERT (インサート) ボタンを使って新しいテンポデータを入れたりします。
ソングエディットについては、90ページをご参照ください。

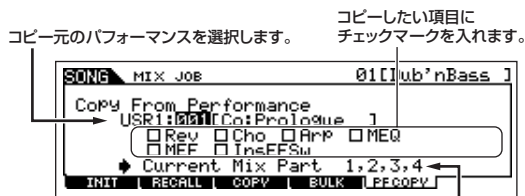
● ステップ録音

手順4でType = step (ステップ)、RecTrack = tempo (テンポ) に設定し、[▶] (プレイ) ボタンを押すことでステップ録音を開始します。ステップ録音画面では、Value (バリュー) がテンポ値を示しているため、そこにカーソルを合わせます。[▶▶] (フォワード) ボタンでソングポインター (ソングの位置) を進めながら、テンポ変更の必要がある位置で値を変更し、[ENTER] ボタンで入力します。
ステップ録音については、82ページをご参照ください。

TIP パフォーマンスを使って録音する

パフォーマンスモードで作ったサウンドを使って録音したい場合は、パフォーマンスの最大4パートの設定をソング各パートのミキシングにコピーした上で録音を実行します。

- 1 [SONG]ボタン、[MIXING]ボタン、[JOB]ボタンを押してソングミキシングジョブモードに入ります。
- 2 [F5] PF COPY (パフォーマンスコピー)ボタンを押して、パフォーマンスコピー画面を呼び出します。
- 3 [F5] PF COPY (パフォーマンスコピー)画面上で必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してコピーを実行します。



コピー元のパフォーマンスを選択します。 コピーしたい項目にチェックマークを入れます。
 コピー先のみキシングパートが自動的に表示されます。表示されるパートナンバーは、コピー元のパフォーマンスの構成パート数で決まります。パフォーマンスのパート数が4個なら1, 2, 3, 4と表示されます。

❗ コピー先のみキシングパートは、1から順番に割り当てられます。コピーを実行することで、コピー先にもともと設定してあったみキシング設定は消えますので、ご注意ください。

- 4 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに戻り、トラック1を選択して鍵盤を弾きます。
 コピー元のパフォーマンスと同じサウンドが鳴ることが確認できます。
- 5 ソングトラック1に、鍵盤演奏を録音をします。
- 6 [SONG] → [MIXING] → [STORE]画面で、ソングミキシングを保存(ストア)します。
 パフォーマンスからコピーしてきた設定を、ソングミキシングとして保存する必要があります。
- 7 電源を切る前に、USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(98ページ)。

NOTE ここでの説明は、パターンモードでも同様に可能です。

クイックガイド

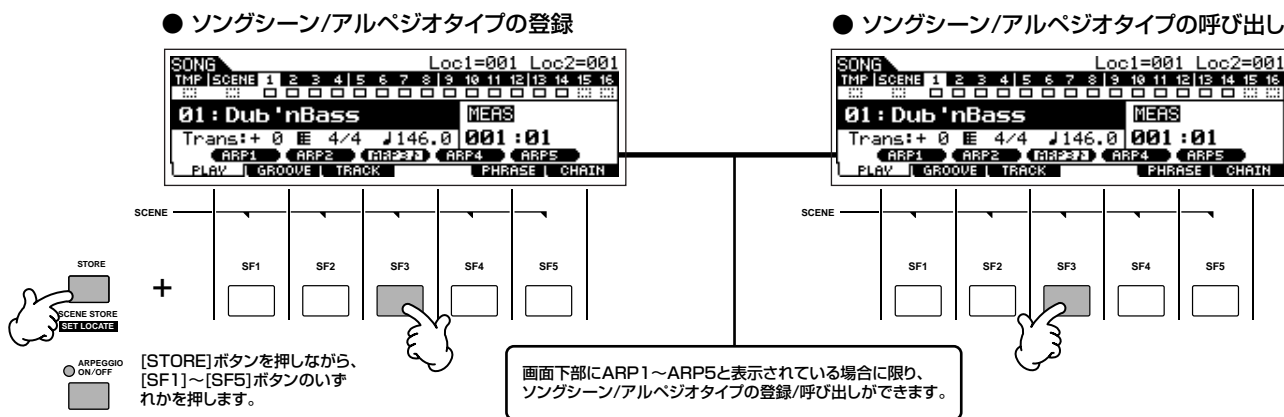
ソング作りに挑戦する

ソングシーンとアルペジオタイプを[Sf1]～[Sf5]ボタンに登録する

ソングモードでは、画面下にARP1～ARP5が表示されている場合に限り、ソングシーンとアルペジオタイプを[Sf1]～[Sf5]ボタンに登録できます。登録された状態はソングごとに保存されます。

ソングシーンとは、トランスポーズ、テンポ、トラックミュートや音源に関する簡単な設定([PAN/SEND]ランプがオンの場合および[TONE]ランプがオンの場合のノブと、ノブで操作できるすべてのパラメーター設定)を、ソングごとに5種類、[Sf1]～[Sf5]ボタンに登録するものです。

登録したソングシーンとアルペジオタイプは、画面下にARP1～ARP5が表示されている場合に限り、[Sf1]～[Sf5]ボタンを使って同時に呼び出せます。



■ 録音中にソングシーン/アルペジオタイプを切り替える

ARP1~ARP5メニューはソングプレイ画面(上記)だけでなく、ソングレコードモードの[F3] ARP画面にも表示されます。これにより、[F3] ARP画面を表示させておくことで、録音中にソングシーン/アルペジオタイプを自由に変更できます。

■ ソングシーンの切替タイミングをソングに録音する

ソングには、ソングシーンの切替情報だけを記録する「シーントラック」があります。88ページの手順4でRecTrack = scene (シーン)に設定すれば、録音中に[Sf1]~[Sf5]ボタンを自由に押すことでソングシーン切替のタイミングを録音できます。このとき画面はARP1~ARP5が表示されていない画面でもソングシーン切替は可能です。

NOTE ここでのアルペジオに関する説明は、パターンモードでも同様に可能です。

NOTE ボイスモードやパフォーマンスモードの場合と同様、アルペジオタイプを登録するときは、[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンをオンにしておいてください。オフのまま登録作業をすると、登録が解除されます。

NOTE ソングモード/パターンモードでのアルペジオタイプの選び方は、80ページをご参照ください。

クイックガイド

ソング作りに挑戦する

録音したソングデータを編集する

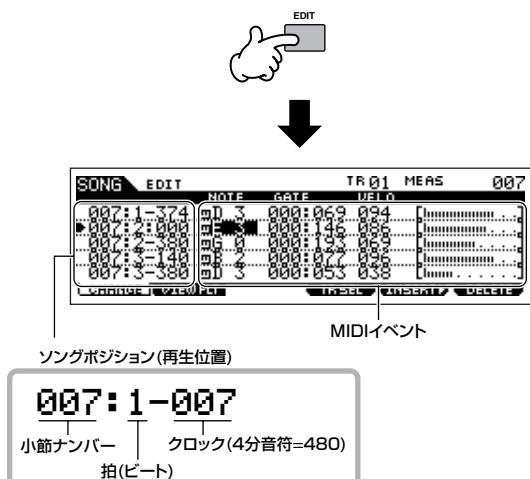
録音したソングデータに対する編集機能として、ソングエディットモードとソングジョブモードがあります。リアルタイムの演奏を録音して作ったソング/パターンデータは、音符のタイミングが少しずれていたり、演奏ミスで間違った音が録音されていたりします。それらを修正するためにソングエディットモードがあります。また録音後に、曲のキーを変えたり、ボリュームを一括して上げ下げしたり、音符のタイミングを整理するなど、ソングデータの全体または一部を、一括で変換したい場合のためにソングジョブモードがあります。

NOTE ここでの説明は、パターンモードでも同様に可能です。

■ 録音したソングデータをMIDIイベント単位で編集する(ソングエディットモード)

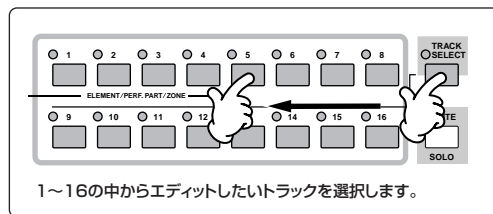
1 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに入ったあと、これから編集を行なうソングナンバーを選択します。

2 [EDIT]ボタンを押してランプを点灯させてソングエディットモードに入り、[F1] CHANGE (チェンジ)ボタンを押してイベントリスト画面を呼び出します。



3 エディットしたいトラックを選びます。

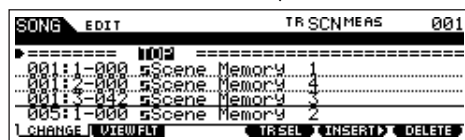
[F4] TR SEL (トラックセレクト)ボタンを押して、3種類のトラックのどれかを選択します。1~16トラックのどれかを選びたい場合は、1~16トラックエディット画面が表示されているときに、[TRACK SELECT]ボタンをオンにした状態で[1]~[16]ボタンのどれかを押します。



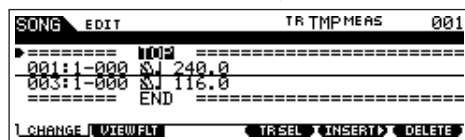
1~16トラックエディット画面



シーントラックエディット画面



テンポトラックエディット画面

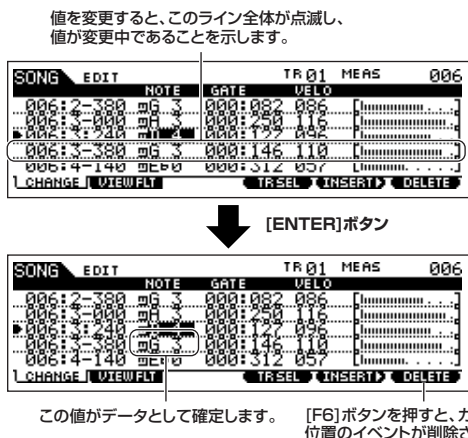


[F4]ボタン

4 ソングデータをイベント単位で編集(エディット)します。

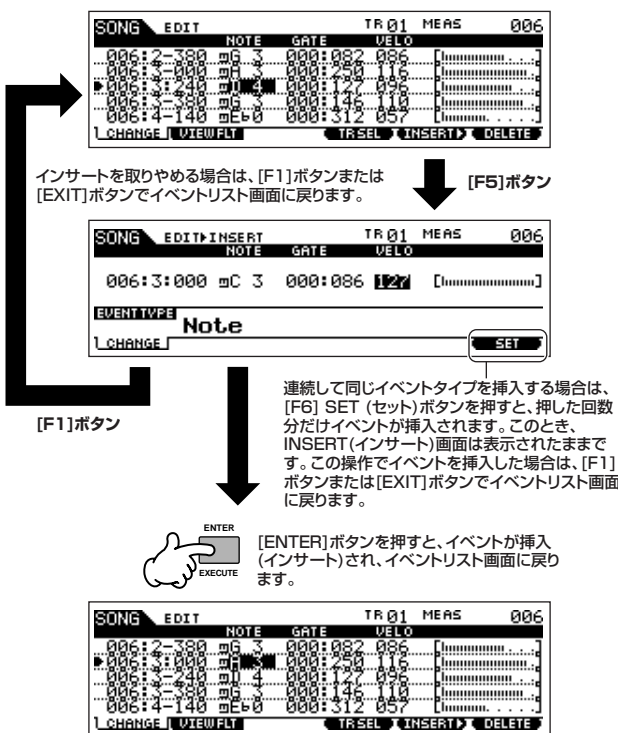
● 既存のイベントを修正/削除する方法

イベントリスト画面で、エディットしたいイベントにカーソルを移動します。データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンで数値を変更すると、カーソル位置のイベント表示が点滅します。この状態で[ENTER]ボタンを押すと、点滅が止まりデータ修正が完了します。また、[F6]ボタンを押すと、カーソル位置のイベントが削除されます。



● 新しくイベントを入力する方法

イベントリスト画面で、イベントを挿入(インサート)したい場所にカーソルを移動した上で、以下の手順に従ってください。



イベントリスト画面では、ノートイベント(音符)だけでなく、ボイス、ボリューム、パンなどさまざまなイベントを扱えます。これにより、たとえば1つのボイスだけで録音した場合でも、あとからイベントリスト画面でボイス変更などの情報を入れることができます。

NOTE イベントリストで扱えるイベントについては、182ページをご参照ください。

NOTE エディットしたいイベントだけをイベント画面に表示させたい場合は、[F2] VIEW FLT (ビューフィルター)画面で設定ができます。詳細は、182ページをご参照ください。

5 [▶] (プレイ)ボタンを押して、エディットしたソングデータを聞いて確かめます。

ソングエディットモードでもソング再生はできるので、手順4でのエディット結果をすぐに確認できます。また、エディットしたトラックだけを再生させたい場合は、ソロ機能(55ページ)を使うとよいでしょう。

6 手順3~5を繰り返して、ほかのトラックもエディットします。

7 エディットが終了したら、[SONG]ボタンを押してソングプレイモードに戻ります。

8 電源を切る前に、USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(98ページ)。

■ 録音したソングデータをジョブで一括変換する(ソングジョブモード)

ここでは、クオンタイズ(音符のタイミングを整理するジョブ)を例に説明しますが、クオンタイズ以外のジョブでも基本的な操作方法は同じです。参考にしてください。

たとえば、下図のような4拍子のフレーズを、録音したとします。



演奏しているときは、正確に弾いているつもりでも、タイミングが微妙に遅れたり早かったりする場合があります。そういった微妙な「ずれ」を補正してデータを書き直すジョブとして「クオンタイズ」があります。

1 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに入ったあと、ジョブを実行したいソングナンバーを選択します。

2 [JOB]ボタンを押して、ソングジョブモードに入ります。

下図にあるとおり、6種類のグループに分かれます。

ここでは、6種類のグループに分かれ、それぞれ[F1]~[F6]ボタンを押して選びます。

ジョブがリスト表示されます。画面に表示しきれないジョブも、カーソルを移動してスクロールできます。



[F1] UNDO	アンドゥー/リドゥー (実行結果を取り消してデータを元に戻す=アンドゥー、再度実行する=リドゥー)
[F2] NOTE	ノートイベント(音符)に関するジョブ
[F3] EVENT	イベントに関するジョブ
[F4] MEAS	小節に関するジョブ
[F5] TRACK	トラックに関するジョブ
[F6] SONG	ソング全般に関するジョブ

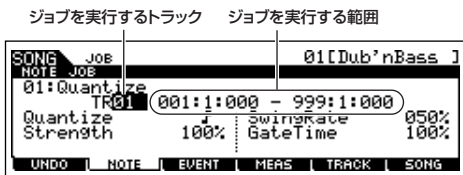
3

[F2] NOTE (ノート) ボタンを押したあと「01: Quantize (クオンタイズ)」にカーソルを合わせて [ENTER] ボタンを押してクオンタイズジョブ画面を呼び出します。

4

ジョブ実行の準備として、各パラメーターを設定します。

ジョブを実行するトラック、ジョブを実行する範囲を設定したあと、上記の楽譜サンプルに合わせて、Quantize (クオンタイズ) = 1/8 (8分音符) に設定します。Strength (ストレンクス) = 100%、SwingRate (スイングレート) = 050%、GateTime (ゲートタイム) = 100% に設定します。これらのパラメーターについては、183ページをご参照ください。



NOTE クオンタイズ値は、必ず演奏した楽譜より細かい音符を設定してください。

5

[ENTER] ボタンを押してジョブを実行します。



ジョブの実行に時間がかかる場合は、画面上に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われるおそれがありますので、絶対に電源を切らないでください。

6

[SONG] ボタンを押してソングプレイモードに戻り、[▶] (プレイ) ボタンを押してソングを再生させることにより、ジョブの実行結果を確認します。

ジョブの実行結果に問題が無ければ手順7に進みます。ジョブの実行結果に問題がある場合は、ソングジョブモードの[F1] UNDO (アンドゥー) 画面でアンドゥーを実行し、ソングデータをジョブ実行前の状態に戻し手順4からやり直します。アンドゥー機能については、次ページをご参照ください。

7

電源を切る前に、USB記憶装置にソングデータをセーブ(保存)します(98ページ)。

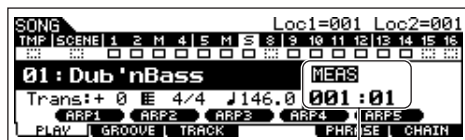
上記のクオンタイズ以外にも、ソングジョブモード、パターンジョブモードには、トラックに録音されたMIDIシーケンスデータを一括で変換する、さまざまなジョブが準備されています。

ソングのロケーション設定

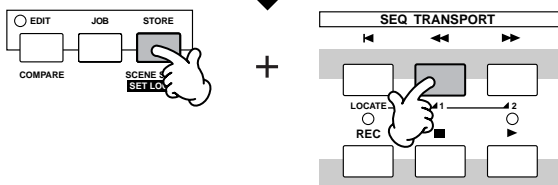
ソングプレイモードでは、特定の小節ナンバーをあらかじめ記憶させておき、ソングの停止/再生中に関わらずその小節ナンバーを呼び出す機能(ロケーション設定)があります。ロケーションは、2つの小節ナンバーを設定しておくことができます。

ロケーション1、2に小節ナンバーを設定する

ロケーション1に設定したい小節を選んだ後、[LOCATE] ボタンを押しながら[◀◀] ボタンを押すと、ロケーション1が設定されます。同様に[LOCATE] ボタンを押しながら[▶▶] ボタンを押すと、ロケーション2が設定されます。



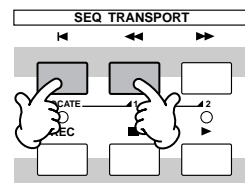
小節(メジャー)を選ぶ



この例では、ロケーション1に小節ナンバーが記憶されます。

ロケーション1、2を呼び出す

[LOCATE] ボタンを押しながら、[◀◀] ボタンまたは[▶▶] ボタンを押すことにより、ロケーション1または2に記憶させた小節が呼び出されます。



TIP ソングデータをジョブ実行前の状態に戻す(アンドゥー)/実行後の状態にする(リドゥー)

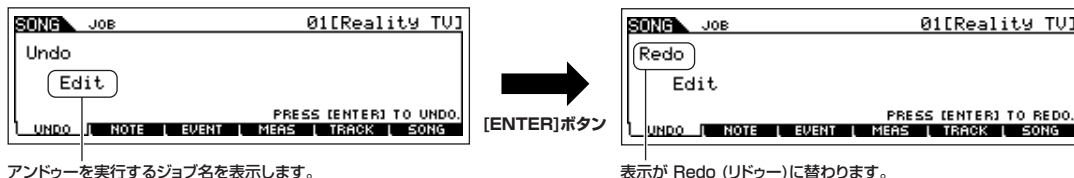
ソングジョブの実行結果に問題がある場合や、ジョブの実行前/実行後の状態を聞き比べたい場合は、アンドゥー/リドゥージョブを使います。ジョブの実行後、下記操作の手順1~4を、必要に応じて繰り返してください。

1 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに戻り、[▶] (プレイ)ボタンを押してソングを再生します。

ジョブ実行結果が確認できます。

2 ソング再生をストップしたあと、[JOB]ボタン、[F1] UNDO (アンドゥー)ボタンを押してアンドゥー画面を呼び出し、[ENTER]ボタンを押してアンドゥーを実行します。

ソングデータがジョブ実行前の状態に戻ります。



アンドゥーを実行するジョブ名を表示します。

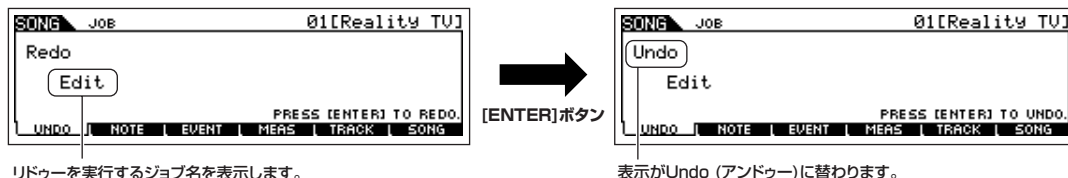
表示が Redo (リドゥー)に替わります。

3 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに戻り、[▶] (プレイ)ボタンを押してソングを再生します。

ジョブ実行前の状態を確認できます。

4 ソング再生をストップしたあと、[JOB]ボタン、[F1] UNDO (アンドゥー)ボタンを押してアンドゥー画面を呼び出し、[ENTER]ボタンを押してリドゥーを実行します。

ソングデータが、再びジョブ実行後の状態になります。



リドゥーを実行するジョブ名を表示します。

表示がUndo (アンドゥー)に替わります。

NOTE アンドゥー/リドゥーは、直前に実行した操作(ジョブ、エディット、レコーディング)に対して有効です。

NOTE ここでの説明は、パターンモードでも同様に有効です。

クイックガイド

ソング作りに挑戦する

ミキシング編集でソングを仕上げる(ミキシングモード/ミキシングエディットモード)

作ったソングのミキシング設定をすることで、ソングを仕上げます。

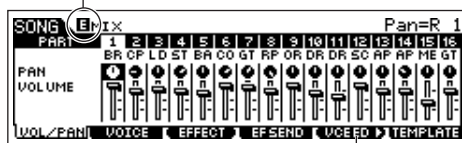
NOTE ここでの説明は、パターンモードでも同様に有効です。

1 [SONG]ボタンを押してソングプレイモードに入ったあと、ミキシング編集を行なうソングナンバーを選択します。

2 [MIXING]ボタンを押してランプを点灯させてソングミキシングモードに入ります。

[F1]~[F4]ボタンで呼び出される各画面で、パラメーター設定をします。

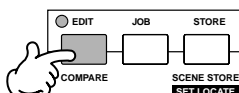
ミキシングのパラメーターを変更するとエディットマークが点灯します。



[F5] VCE EDボタンを押すことにより、ミキシングボイスエディットモード(78ページ)に入ります。

ソングミキシングモードでは簡単なミキシング設定ができます。設定できるパラメーターについては、190ページをご参照ください。さらに細かい設定をしたい場合は、ソングミキシングエディットモードに入ります。

3 [EDIT]ボタンを押してソングミキシングエディットモードに入ります。



4 目的に応じて、コモンエディットまたはパートエディット画面を呼び出します。

全パートに共通に設定されるパラメーターをエディットする場合はコモンエディット画面を、パート別に設定されるパラメーターをエディットする場合はパートエディット画面を呼び出します。

コモンエディット画面とパートエディット画面は、図に示した操作方法により、ソングミキシングエディットモードの中で切替可能です。

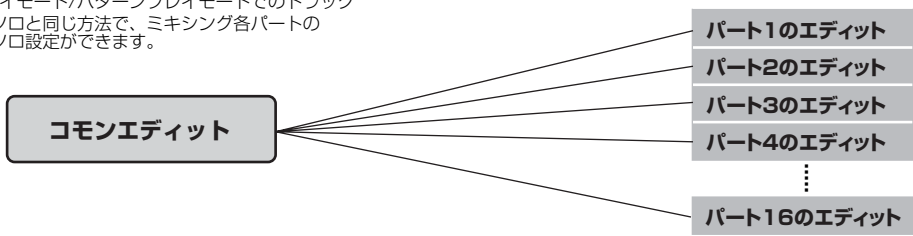
コモンエディット画面を呼び出す
コモンエディット画面を呼び出す場合は、ここ([COMMON]ボタン)を押します。
コモンエディット画面を呼び出す場合は、[DRUM KITS]ボタンのことを[COMMON]ボタンと記載します。

コモンエディット画面であることを示しています。

パートエディット画面を呼び出す
パートエディット画面を呼び出す場合は、[1]~[16]ボタンのどれかを押すことでエディットしたいパートを選択します。

パート1のエディット画面であることを示しています。

NOTE ソングプレイモード/パターンプレイモードでのトラックミュート/ソロと同じ方法で、ミキシング各パートのミュート/ソロ設定ができます。



クイックガイド
ソング作りに挑戦する

5 [F1]~[F6]ボタン、[SF1]~[SF5]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディット(編集)します。

エディットできるパラメーターについては、191ページページをご参照ください。

6 手順4~5を繰り返すことで、ソングミキシングエディットを行ないます。

7 ソングミキシングデータを、ソングデータの一部として内部メモリー (DRAM)に保存(ストア)します。また、ミキシングテンプレートデータとして内部メモリー (フラッシュROM)に保存します。

[EXIT]ボタンを押してソングミキシングモードに戻り、[STORE]ボタンを押してソングミキシングストアモードに入ったあと、[ENTER]ボタンを押すことでストアを実行します(98ページ)。

8 電源を切る前に、ソングミキシングを保存したソングデータを、USB記憶装置に保存(セーブ)します(98ページ)。

ミキシングテンプレートデータはシステム設定データとしてフラッシュROM上にストアされますので、電源を切っても消えることはありません。

TIP ミキシング設定をテンプレートとして保存

ソングモードやパターンモードで制作したミキシング設定を、オリジナルのミキシングテンプレートとして保存できます。ミキシング設定をテンプレートとして保存しておけば、ほかのソングやパターンでも同じミキシング設定を簡単に呼び出せます。テンプレートの呼び出しの方法は、77ページをご参照ください。

TIP ソングチェーン

ソングを好きな順番に並べて連続再生させる機能です。デモソングを使って、チェーンプレイをしてみましょう。

1 [F6] CHAINボタンを押してソングチェーン画面を呼び出します。

画面上のリストの順番に従ってソングが連続再生されることとなります。



2 ソングを再生させたい順番に並べます。

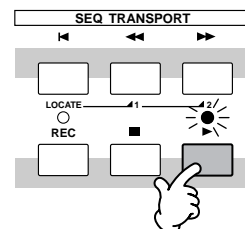
カーソルボタンを使ってチェーン画面上の001にカーソルを合わせ、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使って、ソングを選びます。同様に、002、003、004 ... に再生させたいソングを順番に並べていきます。

また、ソングナンバー以外に下記設定ができます。

skip (スキップ)	指定されたチェーンナンバーは無視され(スキップされ)て、次のチェーンナンバーに指定されたソング再生へ続きます。
stop (ストップ)	ソング再生をストップします。その後、[▶]ボタンを押すと続きのチェーンナンバーから再生が再スタートします。
end (エンド)	ソングチェーンの終わりを示すエンドマークです。

3 ソングチェーンプレイを再生します。

カーソルボタンを使って、カーソルを画面トップに移動させた上で、[▶]プレイボタンを押します。



手順2で設定したチェーンの、最後のソング再生が終わったら、自動的にソングチェーンプレイはストップします。チェーンの途中で止めたい場合は、ストップボタンを押します。

NOTE ソングチェーンプレイは、ソングチェーン画面が表示されているときだけ再生可能です。

TIP ノブを使ってエディットする(ソングモード/パターンモード)

ソングミキシングエディットモード/パターンミキシングエディットモードだけでなく、ソングプレイモード/パターンプレイモードでもノブを回すことで、以下のとおりパラメーターが変更されます。なお、各パラメーターについてはパフォーマンスモードの場合とほぼ同じです(65ページ)。

● [PAN/SEND]ボタンをオンにした場合

PAN (パン)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Pan	192ページ
REVERB (リバーブ)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend	192ページ
CHORUS (コーラス)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend	192ページ
TEMPO (テンポ)	ソング/パターンのテンポ	74ページ

● [TONE]ボタンをオンにした場合

CUTOFF (カットオフ)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff	192ページ
RESONANCE (レゾナンス)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance	192ページ
ATTACK (アタックタイム)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF4] AEG → Attack	192ページ
RELEASE (リリースタイム)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF4] AEG → Release	192ページ

● [ARP FX]ボタンをオンにした場合

SWING (スイング)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	191ページ
GATE TIME (ゲートタイム)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Gate Time Rate	191ページ
VELOCITY (ベロシティ)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Velocity Rate	191ページ
UNITMULTIPLY (ユニットマルチプライ)	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	191ページ

● [EQ]ボタンをオンにした場合

LO (ロー)	[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ → Low Gain	192ページ
LO MID (ローミッド)	[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ → Mid Gain	192ページ
HI MID (ハイミッド)	—	—
HI (ハイ)	[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ → High Gain	192ページ

● [PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンを同時に押してオンにした場合

ASSIGN A (アサインA)	ユーティリティモード[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN画面で割り当てられたパラメーター	71ページ
ASSIGN B (アサインB)		
ASSIGN 1 (アサイン1)	各パートのボイスの、ボイスモードでの設定に従います。	70ページ
ASSIGN 2 (アサイン2)		

NOTE 上記以外にも、[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押してオンにして、マスターエフェクトに関するパラメーター ([SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF画面に表示されるパラメーター)を調節できます。どのパラメーターを調節するかについては、[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF画面で設定します。

TIP コントロールスライダーを使ってエディットする(ソングモード/パターンモード)

[SONG]または[PATTERN] → ソング選択/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

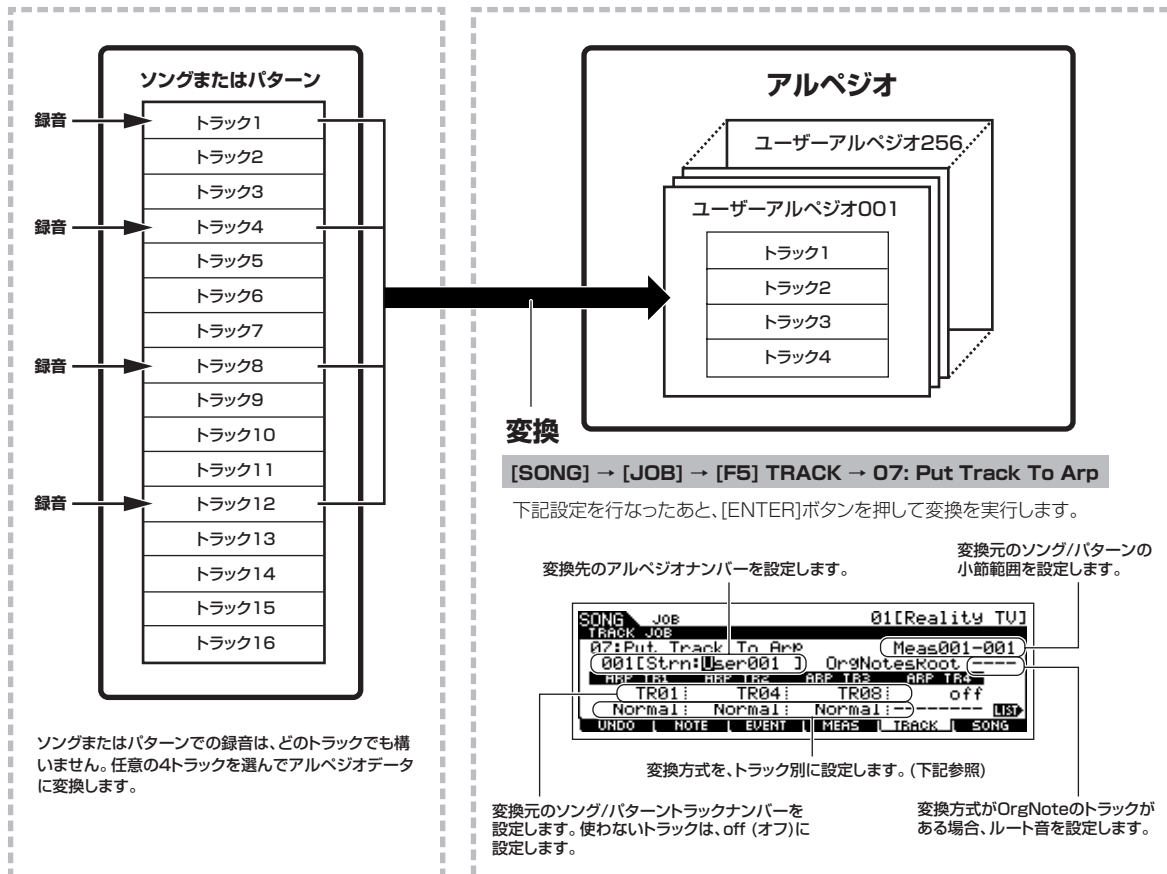
ソングモード/パターンモードでのコントロールスライダーは、ミキシング各パートの出力レベルを調節します。パート間のバランス調節に使えます。

NOTE コントロールスライダーを最小(0)にすることで、意図せずにソング/パターンが鳴らなくなる可能性があります。その場合は、コントロールスライダーを上を上げてください。

TIP アルペジオを作る

アルペジオは、本体にあらかじめプリセットデータとして準備されていますが、自分で作ることもできます。操作の流れは下図のとおりで、アルペジオの基となるMIDIシーケンスデータを、ソングまたはパターンの任意のトラック(最大4つまで)に録音したあと、ジョブ画面でアルペジオデータに変換します。

- 1 アルペジオの基となるMIDIシーケンスデータを、ソング/パターンに録音します。
- 2 ソング/パターンに録音されたMIDIシーケンスデータを、アルペジオデータに変換します。



■ソング/パターンデータからアルペジオへの変換方式

ソング/パターンのトラックに録音されたMIDIシーケンスデータをアルペジオに変換するとき、下記3種類の変換方式があり、ジョブ画面でトラック別に設定できます。これらの設定がアルペジオ演奏の可能性を広げます。

Normal (ノーマルアルペジオ)	鍵盤演奏のとき、弾いた音(オクターブ)だけを使ったMIDIシーケンスデータが鳴ります。
Fixed (フィックスト=固定)	鍵盤をどのように弾いても、録音されたMIDIシーケンスデータがそのまま鳴ります。
OrgNotes (オリジナルノート)	Fixedと同じですが、弾いた鍵盤音(コード)に合わせてMIDIシーケンスデータの再生音に変換されます。

ソング/パターンのトラックへのMIDIシーケンスデータの録音は、以上の点を想定した上で行なってください。たとえば、以下のような制作例が考えられます。参考にしてください。

● ドラム/パーカッションのリズムパターンを作る場合(ドラムボイスを使って録音)

トラック 1	さまざまな打楽器音を使って、基本のリズムパターンを録音する。 ➡ Fixedで変換
トラック 2~4	それぞれ特定の打楽器だけを使って、別のリズムパターンを録音する。 ➡ Normalで変換

● ベースラインを作る場合(ノーマルボイスを使って録音)

トラック 1	ベースラインを好きなキーで録音する。 ➡ 録音時に使ったキーをルート音として設定した上で、OrgNoteで変換
トラック 2~4	➡ off

● ギターのバックングを作る場合(キーボードメガボイスを使って録音)

トラック 1	バックングを好きなキーで録音する。	➡ Normalで変換
トラック 2	特定奏法のサウンドが割り当てられた鍵盤だけを使って、別のリズムを録音する。	➡ Fixedで変換
トラック 3~4		➡ off

NOTE アルペジオに録音できるノートナンバーは最大16種類です。したがって、ソング/パターンからアルペジオにデータ変換するとき、ノートナンバーが16種類を超えている場合は、17個め以降の音をカットして変換します。ソング/パターントラックにMIDIシーケンスデータを録音するとき、4つのトラックをフルに使う場合などは、異なるノートナンバーが16を超えないよう、ご注意ください。

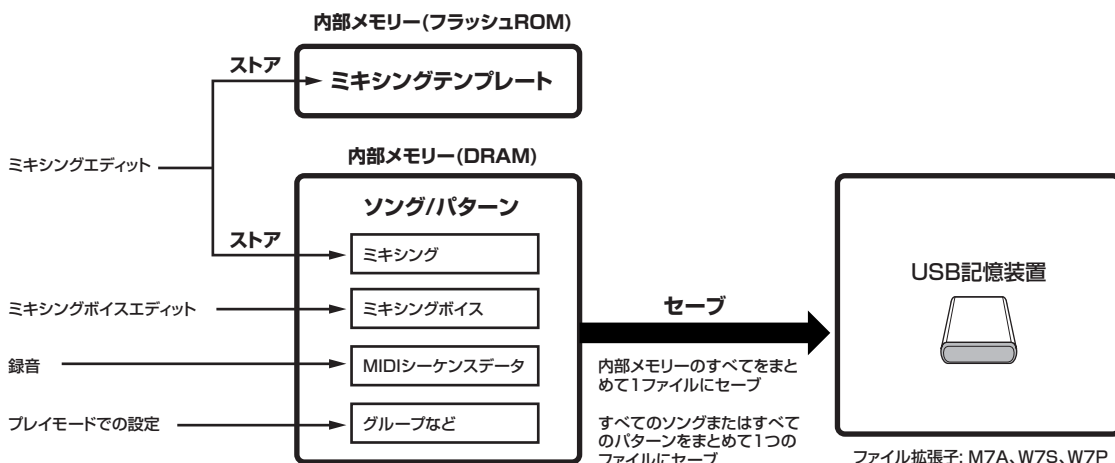
■ アルペジオデータの保存

上記の方法で作ったアルペジオデータは、フラッシュ ROM上に保存されるので、電源を切っても消える心配はありません。USB記憶装置に保存する場合は、99ページの操作方法の手順3でファイルタイプを「All」または「UsrArp」に設定してください。

作ったソング/パターンを保存する

今まで作ってきたソング/パターンのデータはDRAM (149ページ)上にあります。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に、USB記憶装置への保存(セーブ)が必要です。なおソングデータの一部として保存したミキシング設定については、データとして確定させるために、USB記憶装置へ保存(セーブ)する前に内部メモリーへの保存(ストア)が必要です。

NOTE ミキシングテンプレートとして保存したミキシング設定は、フラッシュ ROMに保存されるため、電源を切っても消えることはありません。



内部メモリーにソングミキシング/パターンミキシングを保存(ストア)する

[MIXING] → [STORE]

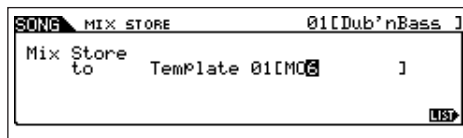
ソング/パターンの一部として保存する

[STORE]ボタンを押してソングミキシングストアモード/パターンミキシングストアモードに入ったあと、データダイアルや[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを使って「Store to Current Song」を選びます。次に[ENTER]ボタンを押してストアを実行します。これにより、現在選択されているソング/パターンの一部として、ミキシング設定が確定します。



ミキシングテンプレートとして保存する

[STORE]ボタンを押してソングミキシングストアモード/パターンミキシングストアモードに入ったあと、データダイアルや[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンを使って「Store to Template」を選び、保存するテンプレートの名前を入力します。次に[ENTER]ボタンを押してストアを実行します。これにより、保存したミキシング設定を、ミキシングテンプレートとしてほかのソングやパターンで使うことができます(7ページ)。



! ストア(保存)を実行せずに、ほかのソング/パターンを選んだりモードを切り替えたりすると、それまでエディットしていたミキシング設定は消えてしまいます。またエディット操作をしなくても、ソング/パターンを再生したり、外部MIDI機器からMIDIメッセージを受信しただけで、ミキシング設定は書き替わる可能性があります。ミキシングストアは、ほかのソング/パターンを選ぶ前に実行してください。

クイックガイド

ソング作りに挑戦する

USB記憶装置に保存(セーブ)する

[FILE] → [F2] SAVE

! ソングデータ、パターンデータは、DRAM (149ページ) 上に録音されます。DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので電源を切る前に必ずUSB記憶装置にセーブ(保存)してください。

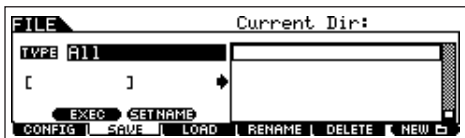
USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、[F1] CONFIGボタンを押し、[SF1] CURRENT (カレント)ボタンを押します。

複数のパーティションに分けている場合は、使用するパーティションを選択します。接続したUSB記憶装置が複数メディアに対応している場合は、Slot (スロット)の番号を設定します。

2 [F2] SAVE (セーブ)ボタンを押して、セーブ画面を呼び出します。

3 TYPE (タイプ) = All (オール)と設定します。

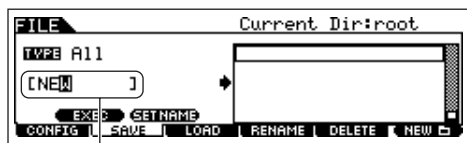


TYPE (タイプ)にカーソルを移動し、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンでファイルタイプを設定します。ソングデータやパターンデータをセーブするファイルタイプとして下記4種類が選択できますが、ソングを制作するプロセスでさまざまなデータが作られたので、ここでは「All (オール)」を選びましょう。

All (オール)	本体で制作したすべてのデータを1つのファイル(拡張子: M7A)にセーブします。
All Song (オールソング)	すべてのソングを、一括で1つのファイル(拡張子: W7S)にセーブします。各ソングでエディットしたミキシング設定/ミキシングボイスも一緒にセーブされます。
All Pattern (オールパターン)	すべてのパターンを、一括で1つのファイル(拡張子: W7P)としてセーブします。各パターンでエディットしたミキシング設定/ミキシングボイスも一緒にセーブされます。
SMF (スタンダードMIDIファイル)	1つのソングまたはパターンセクションの、1~16トラック(MIDIシーケンスデータ)とテンポトラックを、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0)としてセーブします。

4 ファイル名を入力します。

カーソルをファイル名入力欄に移動し、名前を入力します。名前の入力方法については、38ページをご参照ください。



ファイル名入力欄

5 フォルダを作成している場合は、保存先のフォルダを選びます。

フォルダの選び方については、215ページをご参照ください。フォルダを作成、削除したり、フォルダの名前を変更する方法については、214ページをご参照ください。

6 [SF1] EXECボタンを押すと、セーブが実行されます。

手順4で入力したファイル名と同じ名前のファイルがすでにある場合、実行確認の画面が表示されます。すでに存在している同名ファイルに上書き保存したくない場合は、[DEC/NO]ボタンを押してもう一度ファイル名を入力します。上書きしてもよい場合は、[INC/YES]ボタンを押します。

! セーブ実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたりしないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の破損の原因になります。

ソング/パターンのセクションをスタンダードMIDIファイルとして保存する

USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続した上で、下記操作を行なってください。

1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、[F1] CONFIGボタンを押し、[SF1] CURRENT (カレント)ボタンを押します。

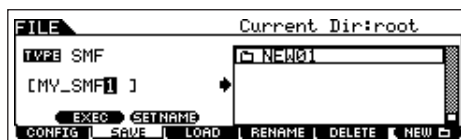
複数のパーティションに分けている場合は、使用するパーティションを選択します。接続したUSB記憶装置が複数メディアに対応している場合は、Slot (スロット)の番号を設定します。

2 [F2] SAVE (セーブ)ボタンを押して、セーブ画面を呼び出します。

3 TYPE = SMF (スタンダードMIDIファイル)に設定します。

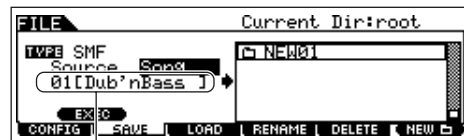
4 ファイル名を入力します。

カーソルをファイル名入力欄に移動し、名前を入力してから[SF1] EXECボタンを押します。名前の入力方法については、38ページをご参照ください。



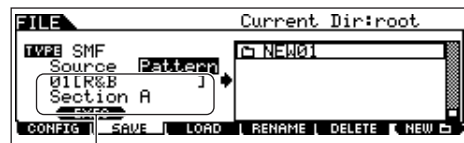
5 セーブ(保存)するソング/パターンを選びます。

ソングをSMFとしてセーブする場合



ソングナンバーを選びます。

パターンをSMFとしてセーブする場合




パターンナンバーとセクションを選びます。

6 フォルダを作成している場合は、保存先のフォルダを選びます。

フォルダの選び方については、215ページをご参照ください。フォルダを作成、削除したり、フォルダの名前を変更する方法については、214ページをご参照ください。

7 [SF1] EXECボタンを押すと、セーブが実行されます。

手順4で入力したファイルネームと同じ名前のファイルがすでにある場合、実行確認の画面が表示されます。すでに存在している同名ファイルに上書き保存したくない場合は、[DEC/NO]ボタンを押してもう一度ファイルネームを入力します。上書きしてもよい場合は、[INC/YES]ボタンを押します。

 セーブ実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたりしないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の破損の原因になります。


NOTE スタンダードMIDIファイルを、USB記憶装置から本体へロードする場合は、ファイルタイプとしてSong (ソング)またはPattern (パターン)を選んでください。

NOTE ソングやパターンをSMFで保存(セーブ)した場合、保存されるデータの中にミキシング設定は含まれません。ミキシング設定も含めたソング全体の保存は、ファイルタイプを「All」、「AllSong」または「AllPattern」に設定した上で行ってください。

USB記憶装置に保存(セーブ)したファイルを読み込む(ロードする)

[FILE] → [F3] LOAD

99ページで、「All (拡張子: M7A)」でセーブ(保存)したファイルを、再度本体へ呼び戻してみましよう。

 ファイルタイプをAllに設定してロードを行なうと、本体ユーザーメモリー上のすべてのデータが書き換わります。本体ユーザーメモリー上の大切なデータはあらかじめUSB記憶装置に保存(セーブ)しておいてください。

1 [FILE]ボタンを押してファイルモードに入り、[F1] CONFIGボタンを押し、[SF1] CURRENT (カレント)ボタンを押します。

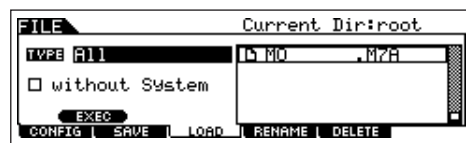
複数のパーティションに分けている場合は、使用するパーティションを選択します。接続したUSB記憶装置が複数メディアに対応している場合は、Slot (スロット)の番号を設定します。

2 [F3] LOAD (ロード)ボタンを押して、ロード画面を呼び出します。

3 ロードするファイルタイプを設定します。

下記タイプのどれかを選択すれば、「All (拡張子: M7A)」でセーブ(保存)されたファイルをロードできます。

All (オール)	本体で制作したすべてのデータを、本体にロードします。
Voice (ボイス)	ファイルの中から、任意のボイスだけを取り出して本体にロードします。
Performance (パフォーマンス)	ファイルの中から、任意のパフォーマンスだけを取り出して本体にロードします。
Song (ソング)	ファイルの中から、任意のソングだけを取り出して本体にロードします。
Pattern (パターン)	ファイルの中から、任意のパターンだけを取り出して本体にロードします。



4 ロードするファイル(□)を選択します。

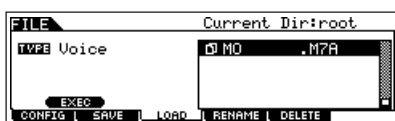
前ページでセーブしたファイル(拡張子: M7A)にカーソルを合わせましょう。

手順3でTYPE (タイプ) = All (オール)を選んだ場合は、手順5に進んでください。

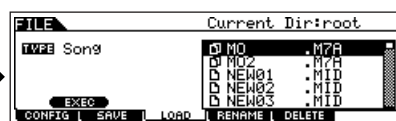
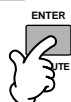
手順3でそのほかのファイルタイプを選んだ場合は、以下の操作を行ってから手順5に進んでください。

● TYPE (タイプ) = Voice (ボイス)、Performance (パフォーマンス)に設定した場合

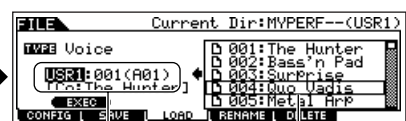
拡張子: M7Aのファイルの中から、任意のボイスまたは任意のパフォーマンスだけを本体へロードできます。



前ページでセーブしたファイル(拡張子: M7A)にカーソルを合わせて選びます。



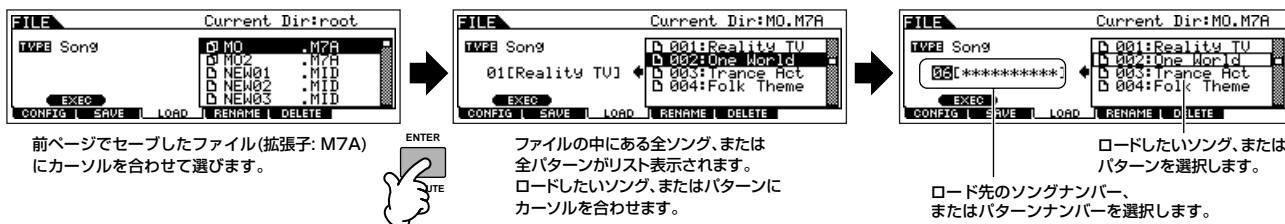
ファイルの中にある全ボイス、または全パフォーマンスがリスト表示されます。ロードしたいボイス、またはパフォーマンスにカーソルを合わせます。



ロードしたいボイス、またはパフォーマンスを選択します。ロード先のボイスナンバー、またはパフォーマンスナンバーを選択します。

● TYPE (タイプ) = Song (ソング)、Pattern (パターン)に設定した場合

拡張子: M7Aのファイルの中から、任意のソングまたは任意のパターンだけを本体へロードできます。



❗ 本体内にすでにデータが存在する場所をロード先として選んだ上でデータをロードすると、前のデータはすべて失われます。ご注意ください。

5 [SF1] EXECボタンを押すと、ロードが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとロードが終了し、実行前の表示に戻ります。

⊘ ロード実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずしたりしないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の破損の原因になります。

TIP 電源を入れたときに自動的にファイルをロードする(オートロード)

データ制作を続けていく場合、バックアップファイルを1つ決めておき、本体の電源を入れるたびにそのファイルがロードされれば、すぐにデータ制作を再開でき、便利です。

データ制作作業を終了してセーブ → 電源オフ → 次に電源を入れたとき、自動的にロード



これを実現するためには、以下の手順でオートロードをオンに設定する必要があります。

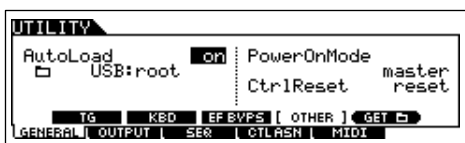
- NOTE 工場出荷時ではオートロードがオンに設定されています。
- NOTE オートロードが可能なファイルタイプは、All (オール)だけです。

1 オートロードさせたいファイルに以下の名前を付け、USB記憶装置に1つのフォルダー(ルートも含む)にまとめてセーブ(保存)します。

ファイルタイプ	ファイル名
All (オール)	AUTOLOAD.M7A

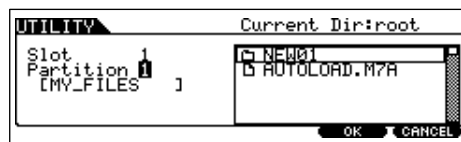
2 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入ったあと、[F1] GENERALボタン、[SF4] OTHERボタンを順に押して、オートロード設定画面を呼び出します。

3 AutoLoad (オートロード)をon (オン)に設定したあと、[SF5] GETボタンを押します。



4 手順1で保存したフォルダーを選択します。

必要に応じて、Slotナンバーやパーティションも選択してください。



5 [STORE]ボタンを押して、ユーティリティーモードの設定を保存します。

NOTE オートロードをオンに設定していても、電源を入れたときにオートロード用ファイルが見つからない場合(USB記憶装置がセットされていない、またはセットされていてもオートロード用ファイルが入っていない場合など)は、内蔵ROMにあるデモソング/パターンデータがオートロードされます。

コンピューターやMIDI機器と接続する

接続について

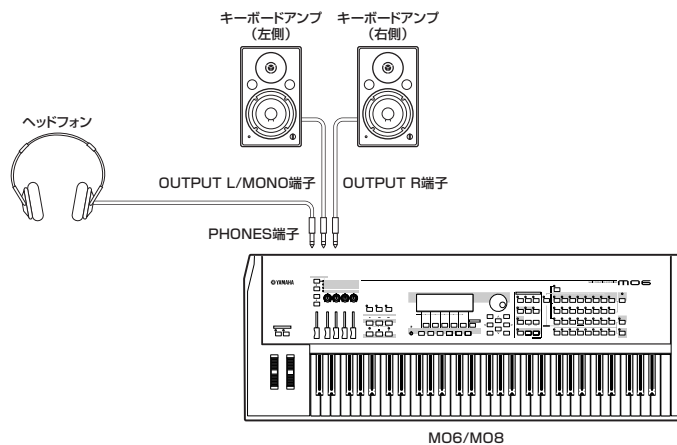
外部オーディオ機器との接続

MO6/MO8にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部ステレオシステムやアンプ、スピーカーなどとの接続が必要となります。ヘッドフォンをお使いになれば直接音を聞くこともできます。ここでは、一般的な接続の方法をいくつかご紹介します。次のイラストを参照して外部のオーディオシステムと接続しましょう。

オーディオ出力

■ アナログ出力

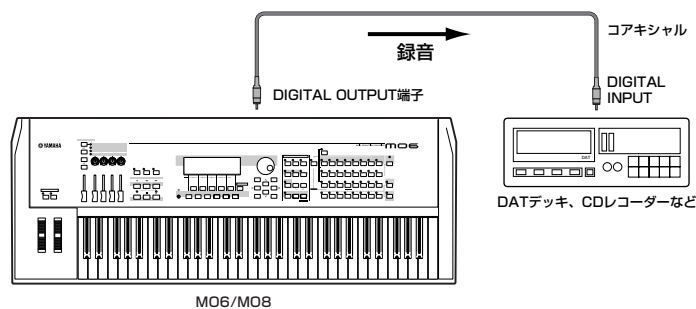
キーボードアンプを2台使用すると、各ボイスのパンやエフェクトなどの設定が再現され、拡がりのある豊かなサウンドが得られます。この場合リアパネルのOUTPUT L/MONO端子とOUTPUT R端子を使用します。



NOTE キーボードアンプを1台だけ使う場合は、リアパネルのOUTPUT L/MONO端子だけを使用します。

■ デジタル出力

本体リアパネルのOUTPUT端子から出力されるサウンドと同じサウンドを、DIGITAL OUT端子からデジタルで出力できます。下図のような接続により音質劣化のないデジタル出力ができるので、本体での鍵盤演奏やソングパターン再生などを、高音質で外部メディアに録音できます。



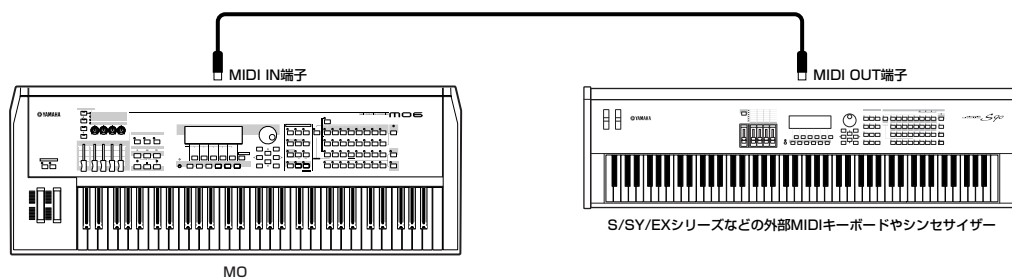
外部MIDI機器との接続

市販のMIDIケーブルを使って、MO6/MO8のMIDI IN/OUT/THRU端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。MO6/MO8から外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIキーボードやシーケンサーでMO6/MO8の音源を鳴らしたりすることができます。ここでは、用途別にいくつかの例をご紹介します。

NOTE MIDIデータの入出力として、MIDI端子、USB TO HOST端子を使うことができます。ただしこれら2つを同時に使ってMIDI送受信することはできません。どの端子を使うかについてはユーティリティーモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER画面のMIDI IN/OUTパラメーターで設定します(212ページ)。

■ 外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMO6/MO8をコントロールする場合

本体の鍵盤ではなく外部MIDIキーボードの鍵盤演奏で、本体のボイスを鳴らしたりボイス変更などをコントロールできます。



MIDI送信チャンネルと受信チャンネル

この接続で本体の音を鳴らすために、外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルとMO6/MO8本体のMIDI受信チャンネルを合わせる必要があります。

外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルについては、外部MIDIキーボードの取扱説明書でご確認ください。

MO6/MO8本体のMIDI受信チャンネルについては、電源を入れたあとで以下の確認をしてください。

ボイスモードまたはパフォーマンスモードで使用している場合(シングル音源として使用している場合)

ユーティリティーモードでベーシック受信チャンネルを確認します。[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH (チャンネル)画面のBasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)の設定を確認し、必要に応じて外部キーボードの送信チャンネルと同じチャンネルに変更します。

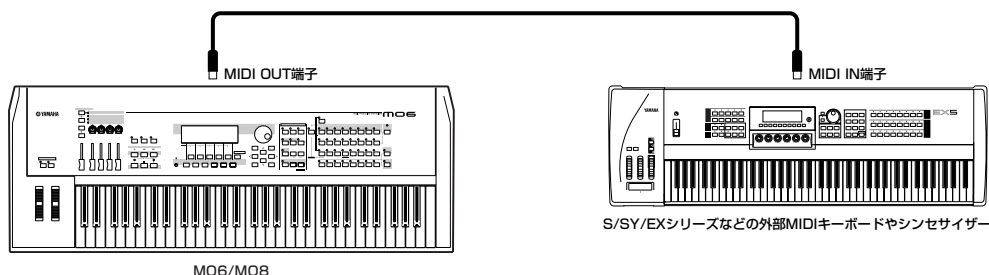
ソングモードまたはパターンモードで使用している場合(マルチ音源として使用している場合)

音を鳴らしたいパートの受信チャンネル設定を、外部キーボードの送信チャンネルに合わせます。[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (レシーブチャンネル)の設定を確認し、必要に応じて変更します。受信チャンネルが外部キーボードの送信チャンネルと同じ数字に設定されているパートは、外部キーボードの演奏によってすべて同時に鳴ります。鳴らしたいパートの受信チャンネルだけを、外部キーボードの送信チャンネルに合わせましょう。

NOTE ボイスモード/パフォーマンスモード(シングル音源モード=鍵盤演奏用の音源モード)とソングモード/パターンモード(マルチ音源モード=シーケンサー再生用の音源モード)では、本体の音源機能が異なります。詳細は、134ページをご参照ください。

■ MO6/MO8で外部MIDIキーボードやシンセサイザーをコントロールする場合

本体の鍵盤演奏やソング/パターン再生で、ほかのMIDI音源(シンセサイザー、音源モジュールなど)の音を鳴らすことができます。本体のボイスだけでなく、ほかの音源のボイスも同時に鳴らしたい場合の使いかたです。



TIP 本体音源と外部音源の鳴らし分け(その1)

この接続により、本体の音と外部音源の音との鳴らし分けができます。このとき、本体のMIDI送信チャンネルと外部MIDI音源の受信チャンネルを合わせる必要があります。電源を入れたあとで、以下の確認をしてください。

■ ボイスモードまたはパフォーマンスモードで鍵盤演奏をしている場合

画面右上のTCH (Transmit Channel = 送信チャンネル)でMIDI送信チャンネルが確認できます。変更する場合は、[TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させた上で、ナンバーボタンのいずれかを押します。外部音源の音だけを出したい場合は、MO6/MO8本体のボリュームを下げるか、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH (スイッチ)画面のLocalCtrl (ローカルコントロール)をオフに設定します。

外部MIDI音源の受信チャンネルの設定方法については、外部MIDI音源の取扱説明書をご参照ください。

■ ソングモードまたはパターンモードで、ソング/パターン再生や鍵盤演奏をしている場合

各トラックの送信チャンネルを確認します。[SONG]または[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL (チャンネル)画面で確認し、必要に応じて変更してください。また、送信チャンネルの設定とは関係なく、各トラックの再生データや鍵盤演奏を内部/外部音源に送るかどうかを設定できます。[SONG]または[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW (アウトプットスイッチ)画面で設定します。

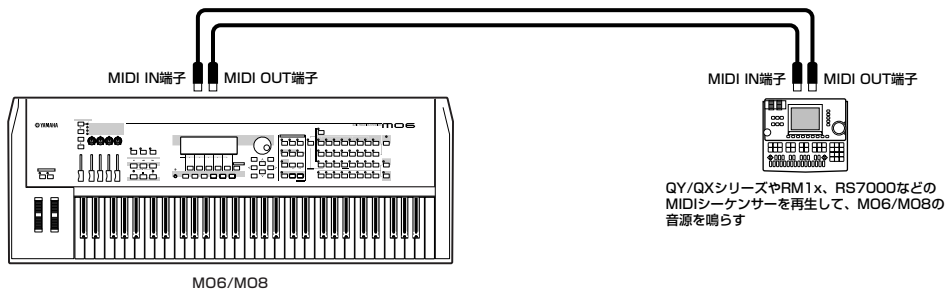
この場合の外部MIDI音源は、マルチ音源モード(=シーケンサー再生用の音源モード)にした上で、パート別に受信チャンネルを設定します。詳細は、外部MIDI音源の取扱説明書をご参照ください。

上記以外でもマスターモードでのゾーン設定により、鍵盤演奏による内部音源/外部音源の鳴らし分けができます(125ページ)。

NOTE ボイスモード/パフォーマンスモード(シングル音源モード=鍵盤演奏用の音源モード)とソングモード/パターンモード(マルチ音源モード=シーケンサー再生用の音源モード)では、本体の音源機能が異なります。詳細は、134ページをご参照ください。

■ 外部MIDIシーケンサーを使って、MO6/MO8へのレコーディングや自動演奏を行なう場合

外部MIDIシーケンサーの再生データを本体に送って鳴らしたり、ソング/パターンデータとして録音できます。



この接続例では、本体をソングモードまたはパターンモードにしてください。ボイスモードまたはパフォーマンスモードでは、同時に複数チャンネルのMIDIメッセージを受信できないため、シーケンサーの再生データのような複数チャンネルのMIDIメッセージを受信しても、処理できずに単一の音で鳴ってしまいます。

また、MIDI同期に関する設定も必要です。下記をご参照ください。

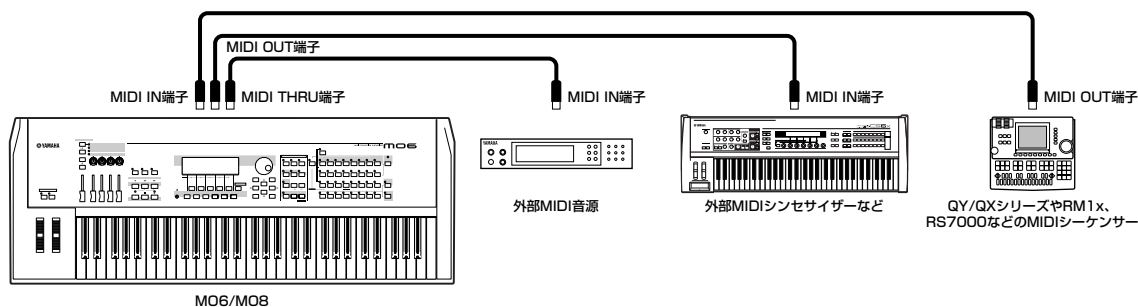
外部MIDIシーケンサーと本体との同期(マスター機器とスレーブ機器)

本体のソング/パターン再生や外部MIDIシーケンサーでの再生では、テンポをとるために機器内蔵のクロックを使っています。外部MIDIシーケンサーと本体とをMIDI接続して両者のソングを同時に再生する場合などは、どちらのクロックを使うかを設定することで両者のテンポ同期をとる必要があります。この場合、自身のクロックを使ってほかの機器をコントロールする側の機器をマスター機器、自身のクロックを使わずほかの機器のクロックにコントロールされる側の機器をスレーブ機器といいます。

上図接続例で、外部MIDIシーケンサーの再生データをMO6/MO8のソング/パターンに録音する場合など、外部MIDIシーケンサーをマスター機器として使う場合は、本体のMIDI同期設定を外部クロック使用に設定しておく必要があります。[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC (シンク)画面のMIDI Sync (MIDIシンク)を「MIDI」に設定してください。

■ MIDI THRU端子を使って、複数のMIDI機器をコントロールする場合

外部MIDIシーケンサーの再生データを本体に送って鳴らすだけでなく、MIDI THRU端子を通じて別のMIDI音源へ送って鳴らすことができます。下記の接続例では、本体MIDI OUT端子からは本体での演奏情報が送信され、外部MIDIシーケンサーからの再生データはそのままMIDI THRU端子から出力されます。



この接続例では、本体をソングモードまたはパターンモードにしてください。ボイスモードまたはパフォーマンスモードでは、同時に複数チャンネルのMIDIメッセージを受信できないため、シーケンサーの再生データのような複数チャンネルのMIDIメッセージを受信しても、処理できずに単一の音で鳴ってしまいます。同様に、スルーした先にある外部MIDI音源も、マルチ音源のモード(状態)に設定してください。

また、外部MIDIシーケンサーをマスター機器として使っているため、本体のMIDI同期設定を外部クロック使用に設定しておく必要があります。[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC (シンク)画面のMIDI Sync (MIDIシンク)を「MIDI」に設定してください。

TIP 本体音源と外部音源の鳴らし分け(その2)

この接続により、外部MIDIシーケンサーの再生データの特定のチャンネルデータを本体音源で鳴らし、残りのチャンネルデータを外部音源で鳴らす、といった鳴らし分けができます。

たとえば、外部MIDIシーケンサーで16チャンネルで構成されるソングデータを再生し、そのうち1~9チャンネルのデータをMO6/MO8の音で鳴らし、10~16チャンネルのデータをMIDIスルーさせた上で別のMIDI音源で鳴らしたい場合、下記のとおり設定してください。

MO6/MO8本体では、鳴らしたいパートの受信チャンネルを1~9のいずれかに設定し、使わないパートの受信チャンネルはオフに設定します。[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE画面のReceiveCh (レシーブチャンネル=受信チャンネル)で設定を行います。

外部MIDI音源では、鳴らしたいパートの受信チャンネルを10~16のいずれかに設定し、使わないパートの受信チャンネルはオフに設定します。

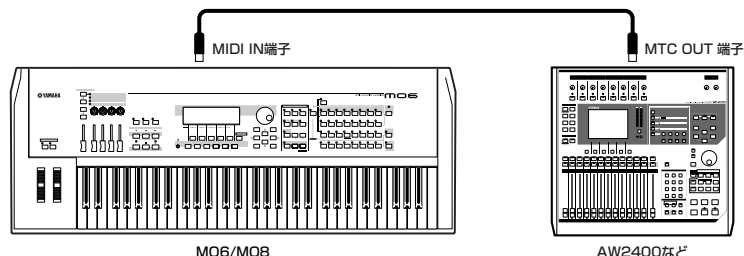
■ MTR (マルチトラックレコーダー)との接続

MO6/MO8では、MTC (MIDIタイムコード)の受信やMMC (MIDIマシンコントロール)の送信が可能のため、MTCやMMCに対応したマルチトラックレコーダーと同期を取りながら音楽制作ができます。ユーティリティモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC (シンク)画面のMIDI Sync (MIDIシンク)を「MTC」に設定することで、下記2種類のコントロールが可能になります。

NOTE MTCやMMCを使った音楽制作は、ソングモードのときだけ可能です。

● MO6/MO8をマルチトラックレコーダーからのMTCに同期させる

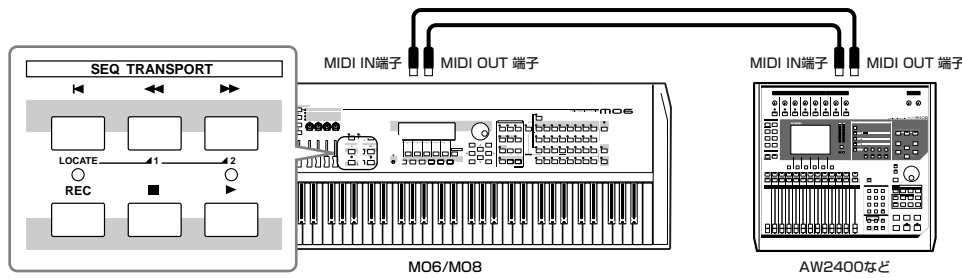
マルチトラックレコーダーの再生をスタートさせることにより出力されたMTC信号を本体で受信したあと、ユーティリティモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC (シンク)画面のMTC StartOffset (MTCスタートオフセット)で設定した時間を経過したタイミングで、本体ソングの再生が始まります。



NOTE MTC (MIDI Time Code)は複数のオーディオ機器を同期走行させるための信号で、MIDIケーブルを使ってやり取りできるタイムコードです。「時:分:秒:フレーム」という単位で構成されています。MO6/MO8はMTCを出力しません。MTCを使って同期をとるためには、ヤマハAW2400などのようなMTCを出力する機器が必要です。

● MO6/MO8からのMMCでマルチトラックレコーダーをコントロールする

本体SEQ TRANSPORT (シーケンサートランスポート)部のパネル操作により、MMC信号が本体からMIDI出力され、MMC対応のマルチトラックレコーダーのスタート/ストップ、早送り/巻き戻しなどをリモート操作できます。



NOTE MMC (MIDI Machine Control)はマルチトラックレコーダーなどをMIDIシーケンサーなどでコントロールするための規格です。MMCに対応したマルチトラックレコーダーでは、シーケンサー側でスタート/ストップ、早送り/巻き戻しの操作をすると自動的にそれに対応した操作が実行され、常にシーケンサーのソングと同じ位置が再生される状態になります。

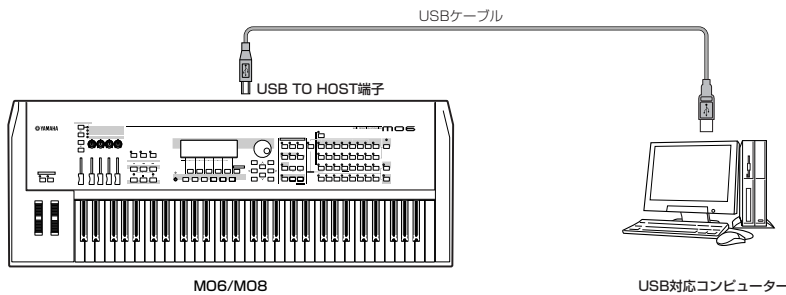
コンピューターとの接続

本体とコンピューターを接続することで、MIDIデータの送受信ができます。コンピューター上でシーケンサーを再生させて本体音源を鳴らしたり、専用のボイスエディターを使ってユーザーボイスの制作などができます。

USBケーブルを使ってコンピューターと接続するためには、あらかじめコンピューターにUSB-MIDIドライバーをインストールしておく必要があります(109ページ)。

USB TO HOST端子を使って接続する場合

USBケーブルを使って、コンピューター上のシーケンサーとMO6/MO8との間でMIDIデータを送受信できます。MO6/MO8では、USBケーブルでオーディオデータを送受信することはできません。この方法で接続する場合は、ユーティリティモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER (アザー)画面のMIDI IN/OUTを「USB」に設定してください。



NOTE USB端子にはA端子とB端子の2種類がありますが、USB TO HOST端子はB端子になります。USBケーブルのAタイプのコネクタをコンピューターのUSB端子に、Bタイプのコネクタを本体リアパネルのUSB TO HOST端子に接続してください。

MIDIチャンネルとMIDIポート

MIDIケーブルでは同時に16チャンネル分のMIDIデータを同時に送受信できますが、USBケーブルでは16チャンネル分を超えるMIDIデータを同時に送受信できません。

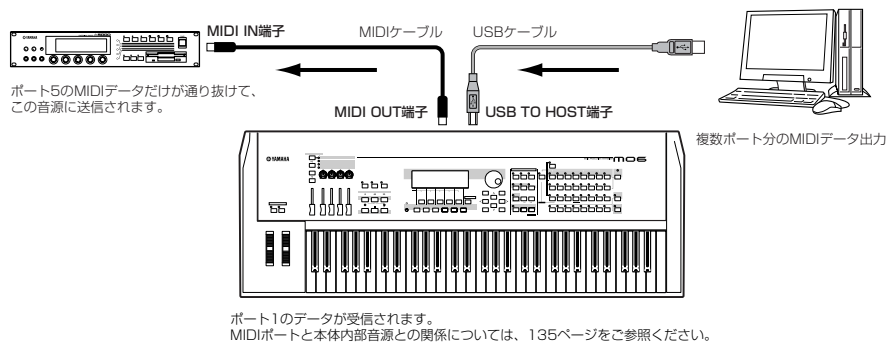
MIDIチャンネルは「16」までしか規定されていませんが、16チャンネルを超えるソングデータを扱えるようにするための概念として「MIDIポート」があり、1ポートあたり16チャンネルを扱えるようになっています。USBケーブルでは最大8ポート分(16×8=128チャンネル分)のMIDIデータを扱えます。したがって、上記の接続例ではコンピューターから最大8ポート分(16×8=128チャンネル分)のMIDIデータが出力できます。

NOTE 本体音源部で同時に受信できるポートはポート1だけです。

NOTE USBケーブルを使ってMIDI送受信をする場合、MIDIチャンネルだけでなくMIDIポートも、送信側と受信側で合わせる必要があります。

TIP スルーポート設定

MIDIポートは16チャンネルを超えるMIDIデータを扱うためだけでなく、音源を鳴らし分けるための手段としても使えます。たとえば下記の接続例の場合、ユーティリティーモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER (アザー)画面のThruPort (スルーポート)を「5」に設定することで、ポート5のMIDIデータだけを本体とは別の音源で鳴らすことができます。

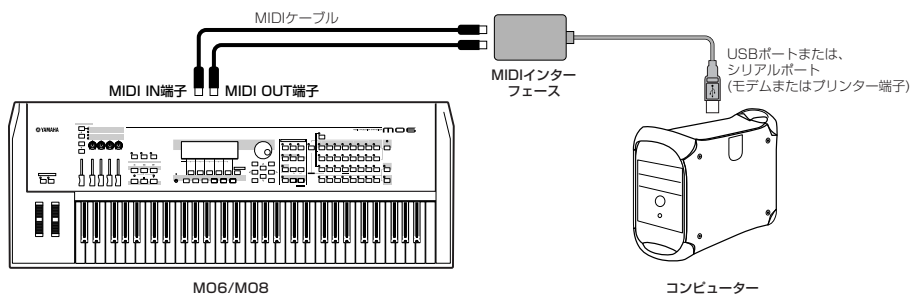


USB TO HOST端子ご使用時の注意

USB TO HOST端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。以下のことを行なわないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。コンピューターや本体が停止したときは、電源を入れ直し、コンピューターを再起動してください。

- ❗ ・ USB TO HOST端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- ・ 本体の電源を入れる前に、USB TO HOST端子とコンピューターを接続してください。
- ・ 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
 - すべてのアプリケーション(ボイスエディター、マルチパートエディター、シーケンサーなど)を終了させてください。
 - 本体からデータが送信されていないか確認してください。(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます。)
- ・ 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。

MIDIケーブルを使って接続する場合



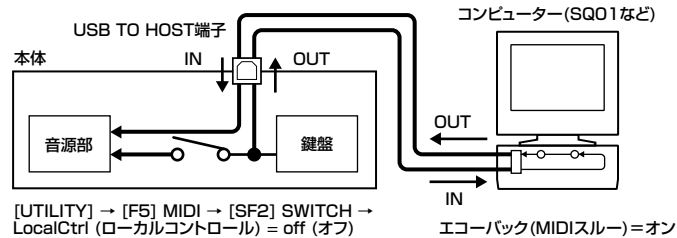
NOTE USB端子が準備されたコンピューターをご使用の場合は、USBケーブルを使ってM06/M08のUSB TO HOST端子と接続することをおすすめします。

コンピューターと接続しているときのローカルオン/オフの設定

本体をコンピューターと接続して使用する場合、通常は、鍵盤で演奏したデータをコンピューターに送信し、その情報をコンピューターから返してもらって音源部を鳴らします。このときに本体のローカルコントロールの設定がオンになっていると直接音源部にも情報を送信してしまうので、音が重なって発音してしまいます。

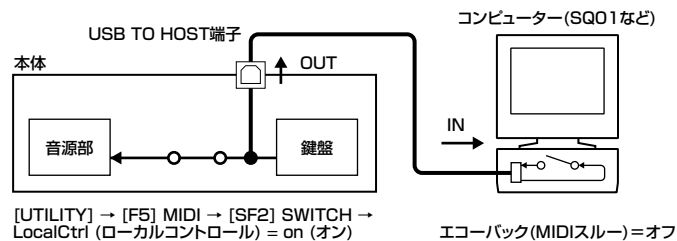
コンピューター上のアプリケーションにもよりますが、一般的には以下のように設定すると音が重なって鳴らず、適切なサウンドが得られます。

● アプリケーションの設定でエコーバック(MIDIスルー)=オンのとき



NOTE バルクダンプなど、システムエクスクルーシブデータの送受信の際は、次の「エコーバック=オフ」の設定でご使用ください。

● アプリケーションの設定でエコーバック(MIDIスルー)=オフのとき



NOTE エコーバックがオフのとき、本体のローカルコントロールのオン/オフにかかわらず、コンピューター上で再生されたMIDIメッセージは、音源部に伝達されます。

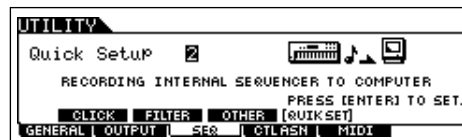
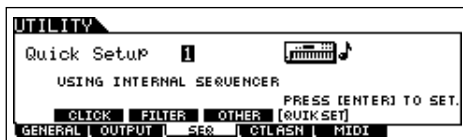
* エコーバックとは、MIDI INから受信したMIDIデータを、MIDI OUTにスルーアウトする機能です。コンピューター用のアプリケーションでは、MIDIスルーとも言います。

NOTE エコーバックについて詳しくは、それぞれのアプリケーションに付属の取扱説明書をご参照ください。

TIP クイックセットアップについて

MO6/MO8を単体で演奏する場合や、MO6/MO8をコンピューターと接続して録音する場合など、MO6/MO8はさまざまな使い方で楽しむことができます。

しかし、前述のMIDI同期設定やローカルオン/オフの設定など、使い方に合わせていくつかの設定を変更する必要があります。そのため、MO6/MO8の代表的な4種類の使い方に合わせて、簡単に設定を変更できる「クイックセットアップ」という便利な機能があります。クイックセットアップを使えば、お使いの環境に適した設定を簡単な操作で呼び出せます。



DAW/シーケンサーのマルチ音源として活用する

MO6/MO8は、コンピューターのDAW(digital music workstation)/シーケンサーのマルチ音源としても活用できます。ソングファイルの各トラックのデータに合わせて、ソングやパターンの各パートに別々のMIDIチャンネルと任意のボイスを設定しておけば、外部シーケンサーでそのソングファイルを再生させるだけで、MO6/MO8は同時に複数の異なるボイスを使ったアンサンブル演奏を行なうマルチ音源として機能します。

コンピューターを使う前の準備

NOTE ここでは、USBケーブルを使ってコンピューターと接続する例を示します。USB接続以外にも、MIDIケーブルで接続する方法もあります。

1 以下のURLから、最新のUSB-MIDIドライバーをダウンロードします。

http://www.yamaha.co.jp/download/usb_midi/

対応OS: Windows XP Professional/Home Edition,
Mac OS X 10.2~10.4.2

*上記の対応OSは、バージョン2.1.5(Windows)、バージョン1.0.4(Mac OS X)に対するものです。上記URLに最新情報が掲載されています。

2 USB-MIDIドライバーをコンピューターにインストールします。

ダウンロードしたファイルに付属のインストール手順をご参照ください。

3 コンピューターとMO6/MO8をUSBケーブルを使って接続します。

106ページをご参照ください。

4 本体[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHERのMIDI IN/OUTを「USB」に設定します。

5 [STORE]ボタンを押して、ユーティリティーモードのシステム設定として保存します。



画面に「Executing...」または「Please keep power on.」が表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなったりするおそれがあります。

コンピューターのシーケンサーを使ってMO6/MO8をマルチ音源として鳴らす

1 「コンピューターを使う前の準備」の手順に従って準備します。

2 コンピューターでお使いのシーケンサーを起動し、シーケンサーの新規ソングファイルを開きます。

ソングファイルの各トラックのMIDIポート、MIDI送信チャンネルなどの設定を確認します。

ポート設定

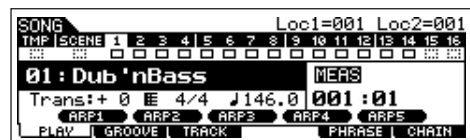
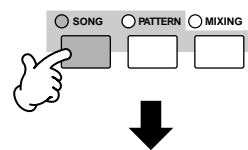
MO6/MO8の内蔵音源を使う場合は、シーケンサーの各トラックのMIDIポートを1に設定します。

MIDIチャンネル設定

シーケンサーの各トラックのMIDI送信チャンネルと、ソングやパターンの各パートの受信チャンネルを合わせます。ソングやパターンの各パートの受信チャンネルは、通常はパート1~パート16までそれぞれ受信チャンネル1~16に設定されています。ソングミキシングエディットモード、パターンミキシングエディットモードのパートエディット [F1] VOICE画面で受信チャンネルを変更することもできます。

NOTE USBのMIDIポート1~8は、Windowsでは「YAMAHA USB IN/OUT "0-1"~"0-8"」、Macintoshでは「YAMAHA MO6/MO8 Port 1~8」などと表示されます。

3 [SONG] または [PATTERN] を押して、ソングプレイモードまたはパターンプレイモードに入ります。



4 ソングやパターンを選びます。

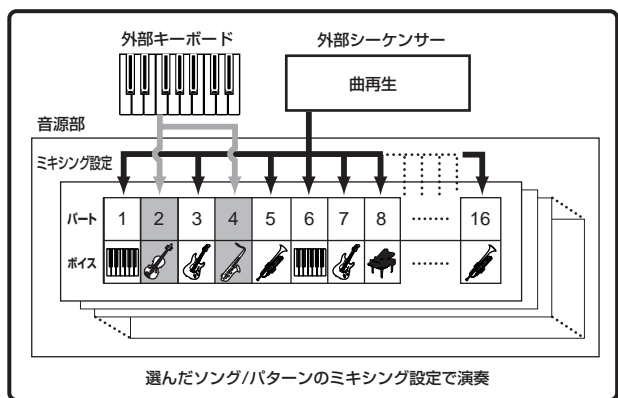
作りたい音楽に合わせて、ミキシング設定を行ないます。ミキシング設定については、93ページをご参照ください。

5 シーケンサーのソングファイルに曲データを打ち込み
ます。

シーケンサーの取扱説明書をご参照ください。

6 シーケンサーのソングを再生し、MO6/MO8をマル
チ音源として鳴らします。

シーケンサーを再生させると、シーケンサーの各トラックのMIDI
送信チャンネルと同じMIDI受信チャンネルに設定されているパー
トの音が出ます。複数のパートが同じMIDI受信チャンネルになっ
ている場合、それらのパートは重なって発音します。



クイックガイド

コンピューターやMIDI機器と接続する

コンピューターからMO6/MO8をコントロールする、 MO6/MO8からコンピューターをコントロールする

ソフトウェアシンセサイザーのようにエディットする

ボイスエディター、マルチパートエディター

MO6/MO8では、ボイスエディターやマルチパートエディターというソフトウェアを使うことにより、コンピューターの大きな画面でMO6/MO8のボイスやミキシング設定(マルチ)のパラメーターをエディットすることができます。さまざまなパラメーターを一覧しながら視覚的にエディットできるので、効率よく目的のサウンドを作り上げることができるでしょう。MO6/MO8用のボイスエディター、マルチパートエディターは、以下のURLからダウンロードしてお使いください。

<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/dl/>

対応OS: Windows XP Professional/Home Edition,
Mac OS X 10.3以上

*上記の対応OSは、バージョン2.2.0(Windows)、バージョン2.2.0(Mac OS X)に対するものです。上記URLに最新情報が掲載されています。

操作方法などについては、エディターに付属のPDFマニュアルをご参照ください。

NOTE 各エディターを起動するにはStudio Manager Version 2が必要です。エディターと合わせて、上記URLからダウンロードしてください。

Studio Connections



STUDIO CONNECTIONS

Studio Connectionsとは、ハードウェアとソフトウェアが融合したシームレスな環境を実現するためのプロジェクトです。

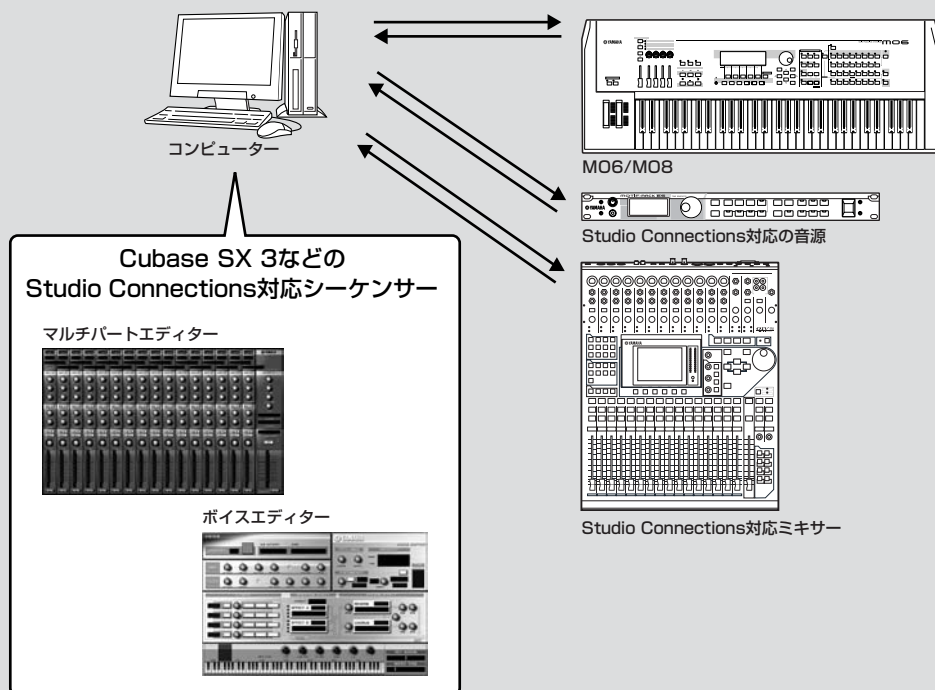
Cubase SX 3のようなStudio Connections対応シーケンサーとボイスエディター/マルチパートエディターを使えば、ハードウェアのMO6/MO8を、複雑な接続の組み合わせや設定をすることなく、シーケンサーにプラグインされたソフトウェアシンセサイザーと同じように簡単に扱えるようになります。

さらに、シーケンサーのプロジェクトファイル(ソングファイル)の一部としてMO6/MO8の設定を保存できるようになります。これにより、シーケンサーのプロジェクトファイルを開くと同時に、MO6/MO8の設定も呼び出せるようになります。プロジェクトファイルごとにMO6/MO8上のパネルを触ってボイスやソングを呼び出す、といった面倒な作業もありません。

詳細は、以下のURLをご参照ください。

<http://www.studioconnections.org/jp>

ソフトウェアとハードウェアのシームレスな環境を実現



ソフトウェアをリモートコントロールする

MO6/M08では、MO6/M08本体のパネル操作によりコンピューター上のシーケンサーやDAW(デジタルオーディオワークステーション)をリモートコントロールすることもできます。
コンピューター上のソフトウェアは、通常マウスやキーボードといった入力デバイスを使って操作しますが、SOL2、XGworks ST、Cubase、Logic、SONARなどのシーケンサー (DAW)では、専用のハードウェア(DAWコントローラー)を使って操作する方法があります。ヤマハO1Xなど、代表的ないくつかのDAWコントローラーの操作仕様をエミュレートした「リモートコントロール機能」が、MO6/M08には搭載されています。

リモートコントロールできるソフトウェア

Windows	Macintosh
SOL2 Cubase SX 3 XGworks ST SQ01 SONAR 4 MO6/M08 Multi Part Editor MOTIF ES Multi Part Editor MOTIF-RACK ES Multi Part Editor MOTIF-RACK Multi Part Editor S90 ES Multi Part Editor	Cubase SX 3 Logic Pro 7 Digital Performer 4.52 MO6/M08 Multi Part Editor MOTIF ES Multi Part Editor MOTIF-RACK ES Multi Part Editor MOTIF-RACK Multi Part Editor S90 ES Multi Part Editor

リモートコントロール機能を使うための準備

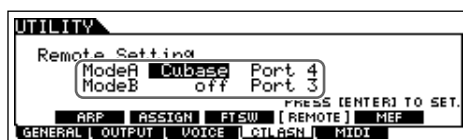
- 1 MO6/M08とコンピューターをUSBで接続します (106ページ)。
- 2 [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUTを「USB」に設定します。

NOTE MIDI接続の場合、リモートコントロールは使えません。

- 3 [F4] CTL ASN ボタン、[SF4] REMOTEボタンを順に押して、リモートコントロール設定画面を呼び出します。
- 4 コントロールするソフトウェア、ポート番号を設定します。

MO6/M08では、Mode AとMode Bを使って、お使いのシーケンサーとマルチパートエディターの2つのソフトウェアを同時にリモートコントロールできます。

● MIDIポート4を使って、Cubase SXをリモートコントロールする場合の設定例



Mode A

シーケンサーをリモートコントロールするポートを設定します。お使いのシーケンサーと使用するポートを選んでください。「general」は、ヤマハ製ソフトウェアをコントロールする場合に選ばれます。

Mode B

マルチパートエディターをリモートコントロールするポートを設定します。マルチパートエディターをリモートコントロールする場合は「general」に設定します。この例では、マルチパートエディターを使わないので「off」にしています。


NOTE 「general」はヤマハ製ソフトウェアをリモートコントロールするための設定です。そのため、Mode Aでマルチパートエディターをコントロールしたり、Mode Bでヤマハ製シーケンサーをリモートコントロールすることもできます。


NOTE マルチパートエディターをリモートコントロールする方法は、マルチパートエディターに付属のPDFマニュアルをご参照ください。



5 [ENTER]ボタンを押して、設定を確定します。

6 [STORE]ボタンを押して、システム設定として保存します。

 ユーティリティーモードでの設定は、[STORE]ボタンを押すことで内部メモリーにストア(保存)されます。ストアを実行せずに電源を切ると、エディットした設定は消えてしまいます。

 画面に「Executing...」または「Please keep power on.」が表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなったりするおそれがあります。

7 リモートコントロールするソフトウェアを起動し、MIDIに関する設定およびリモートコントロールに関する設定を行ないます。

手順4のイラストを参考に、ソフトウェア上でリモートコントロール用のポートを設定してください。

次は、各ソフトウェアでのリモートコントロール設定方法の概略です。詳細については、各ソフトウェアの取扱説明書をご参照ください。

■ SOL2、XGworks ST、SQ01

- 1 SOL2、XGworks ST、SQ01の[設定]メニューから[リモートコントロール]を選択して、リモートコントロール設定画面を開きます。
- 2 モードとして「01X」を選び、入力デバイス/出力デバイスに適切なポートを設定します。

■ Cubase SX 3

- 1 Cubaseのメニューから、[デバイス] → [デバイスの設定]で「デバイスの設定」ウィンドウを開きます。
- 2 (たとえば「リモートコントロール機能を使うための準備」手順4で、ポートを4に設定した場合は) [+]ボタンをクリックし、「Mackie Control」を追加します。
- 3 リストに追加されたMackie Controlデバイスを選択します。
- 4 MIDI入力ポートを「YAMAHA USB IN 0-4」に、MIDI出力ポートを「YAMAHA USB OUT 0-4」に設定します。

NOTE ここではMackie Controlの各ボタン機能を設定できますが、MO6/MO8ではUserA、B (FootSw)には対応していません。

■ SONAR 4

- 1 SONARのメニューから[オプション] → [MIDI デバイス]でMIDI Devicesウィンドウを開きます。
- 2 (たとえば「リモートコントロール機能を使うための準備」手順4で、ポートを4に設定した場合は)「入力デバイス」に「YAMAHA USB IN 0-4」を加え、「出力デバイス」に「YAMAHA USB OUT 0-4」を加えます。
- 3 SONARのメニューから[オプション] → [コントロールサーフェス]でControl Surfacesウィンドウを開きます。
- 4 [+]ボタンをクリックして、[コントロールサーフェス]で「Mackie Control」を選択し、入力ポートを「YAMAHA USB IN 0-4」に、出力ポートを「YAMAHA USB OUT 0-4」に設定します。

■ Digital Performer 4.52

- 1 Digital Performerのメニューから[Setup] → [Control Surface Setup]でControl Surfaceウィンドウを開きます。
- 2 [+]ボタンを押します。
- 3 Driverの欄で「Mackie Control」を選択します。
- 4 「Unit」と「MIDI」を選択する欄が開くので、「Unit」で「Mackie Control」を選択し、「MIDI」で接続ポートを選択します。

■ Logic Pro 7

MO6/MO8を先に起動した場合

- 1 MO6/MO8のリモートコントロールの対象を「Logic」に設定したあと、リモートコントロールモードに入ります。
- 2 Logicを起動します。
LogicがMO6/MO8をLogic Controlとして認識し、関連する設定が自動的に行なわれます。

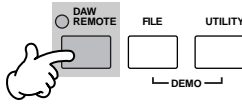
Logicを先に起動した場合

- 1 Logicを起動したあと、MO6/MO8の電源を入れる。
MO6/MO8側でリモートコントロールの対象として既に「Logic」に設定されていた場合は、MO6/MO8が立ち上がった時点で「Logic」に認識されるので、手順2は不要です。
- 2 MO6/MO8で、リモートコントロールの対象を「Logic」に設定したあと、リモートコントロールモードに入ります。
LogicがMO6/MO8を認識し、関連する設定が自動的に行なわれず。

リモートコントロール機能を使う

1 [DAW REMOTE]ボタンを押してランプを点滅させることで、リモートコントロールモードに入ります。

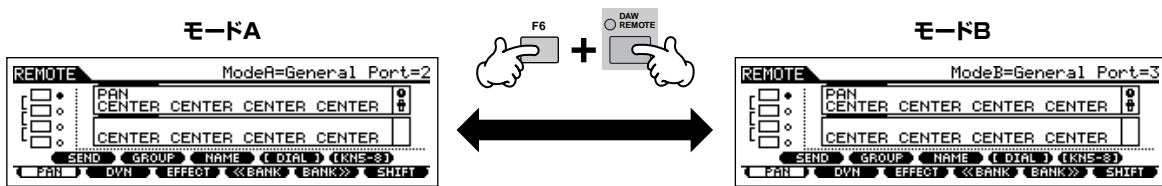
リモートコントロールモードでは、パネルのボタン、スライダー、データダイヤルはリモートコントローラーとなり、本来の操作はできなくなります。



NOTE もう一度[DAW REMOTE]ボタンを押すことで、通常の状態に戻ります。

2 Mode A、Mode Bのどちらのソフトウェアをリモートコントロールするかを選びます。

[F6] SHIFTボタンを押しながら[DAW REMOTE]ボタンを押すことにより、モード切替を行ないます。



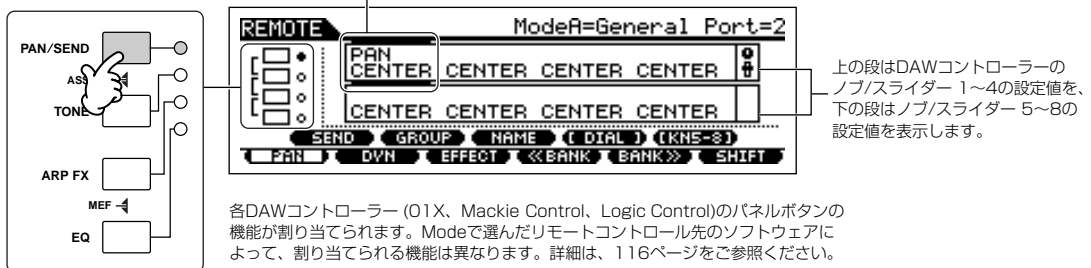
3 MO6/MO8のノブやボタンを使って、ソフトウェアをリモートコントロールします。

以下にDAWをリモートコントロールする場合、MO6/MO8パネルのボタンがどのような機能を持つか、ボタン別に説明します。

NOTE マルチパートエディターをリモートコントロールする場合は、マルチパートエディターのPDFマニュアルをご参照ください。

コントロールファンクションボタンを押すことにより、[F1]～[F6]ボタン、[SF1]～[SF5]ボタンに割り当てられる機能が変わります。詳細は、別冊データリストをご参照ください。

現在コントロールされているトラック/パートを示すカーソルです。ノブを操作すると、自動的にコントロール先のトラック/パートにカーソルが移動します。



■ []、[▶]、[REC]、[◀]、[◀◀]、[▶▶]ボタン

MO6/MO8のモードボタンを使って(24ページ)、DAW上のソング再生(スタート、ストップなど)をコントロールします。

■ [EDIT]、[JOB]、[STORE]ボタン

Modeが「General」、[Cubase] の場合	使用しません。
Modeが「Logic」の場合	Logic Controlの[OPTION]、[CONTROL]、[ALT]ボタンとして機能します。
Modeが「SONAR」の場合	Mackie Controlの[M2]、[M3]、[M4]ボタンとして機能します。
Modeが「D.Perf」の場合	Mackie Controlの[OPTION]、[CONTROL]、[COMMAND]ボタンとして機能します。

■ [ARPEGGIO ON/OFF]ボタン

Modeが「General」、[Cubase] の場合	使用しません。
Modeが「Logic」の場合	DAWのトラック/スロット番号をMO6/MO8の画面上部に表示するかしないかを切り替えます。
Modeが「SONAR」の場合	DAWのトラック/スロット番号をMO6/MO8の画面上部に表示するかしないかを切り替えます。
Modeが「D.Perf」の場合	DAWの送/エフェクト番号をMO6/MO8の画面上部に表示するかしないかを切り替えます。

■ データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタン

画面上にカーソルがある場合 ([SF4]メニューに[DIAL]と表示されている場合)	ノブカーソルで選択されているトラック/パートの「DAWコントローラーのノブ」の値を設定します。「DAWコントローラーのノブ」の値は、ノブを使って設定することもできますが、ノブではやりにくい微調整をする場合などに便利です。
画面上にカーソルがない場合 ([SF4]メニューになにも表示されていない場合)	DAW上のソングポジションをコントロールします。

NOTE カーソル[◀][▶]ボタンでカーソルを移動できます。

■ ノブ

DAWコントローラー (O1X、Macie Control、Logic Control)の8個のノブの機能を、M06/M08の4個のノブに割り当てます。各トラック(パート)のパンなど、さまざまなパラメーターをコントロールします。DAWコントローラーの8個のノブのうち、1~4と5~8のどちらの機能をM06/M08のノブに持たせるかは、[SF5]ボタンで切り替えます。また、DAWコントローラーのノブは、それ自身がオン/オフのボタンにもなっています。M06/M08のノブにはボタン機能はないため、カーソルのあるトラック/パートのノブのボタン機能を[ENTER]ボタンで代行します。

■ コントロールスライダー

DAWコントローラー (O1X、Macie Control、Logic Control)の8個のスライダーの機能を、M06/M08の4個のコントロールスライダーに割り当てます。各トラック(パート)のボリュームなどをコントロールします。DAWコントローラーの8個のスライダーのうち、1~4と5~8のどちらの機能をM06/M08のスライダーに持たせるかは、[SF5]ボタンで切り替えます。

■ コントロールファンクションボタン、[F1]~[F6]ボタン、[SF1]~[SF5]ボタン

Modeが「General」の場合	O1Xのパネルボタンの機能が割り当てられることになり、LCD画面下部にO1Xのパネルボタン名称が表示されます。
Modeが「Logic」の場合	Logic Controlのパネルボタンの機能が割り当てられることになり、LCD画面下部にLogic Controlのパネルボタン名称が表示されます。
Modeが「Cubase」「SONAR」「D.Perf」の場合	Mackie Controlのパネルボタンの機能が割り当てられることになり、LCD画面下部にMackieControlのパネルボタン名称が表示されます。

NOTE [F1]~[F6]ボタン、[SF1]~[SF5]ボタンに割り当てられる機能のうち、画面下部に[DIAL]のように[]で表示されている機能は、O1X、Mackie Control、Logic Controlの機能とは関係なく、M06/M08上でのオリジナル機能です。

■ カーソル[◀][▶]ボタン

データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンのコントロール先のトラック/パートを、画面上のカーソルを左右に移動させることで変更します。[▶]ボタンを押すたびに、「トラック1→2→3→4→カーソル無し→1→2…」の順にカーソルが移動します。上下にカーソルを移動させるには、[SF5] KN5-8 (KN1-4)ボタンを押します。

■ カーソル[▲][▼]ボタン

Modeが「General」の場合	O1XのDISPLAY[▲][▼]ボタンの機能が割り当てられます。
Modeが「General」以外の場合	Mackie Control、Logic Controlのカーソル上下ボタンの機能が割り当てられます。

■ [EXIT]ボタン

Modeが「General」の場合	O1Xの[PAGE SHIFT]ボタンの機能が割り当てられます。
Modeが「General」以外の場合	使用しません。

■ バンク、グループ、ナンバーボタン

O1X、Mackie Control、Logic Controlのフェーダー上部にある ボタンの機能が割り当てられます。

Modeが「General」の場合	ナンバー [1]~[8]ボタン、[TRACK SELECT]ボタン O1Xのパネルに9個ある[ON]ボタンの機能が割り当てられます。
	ナンバー [9]~[16]ボタン、[MUTE]ボタン O1Xのパネルに9個ある[ON]ボタンの機能が割り当てられます。
Modeが「General」以外の場合	[PRE1]~[—]ボタン Mackie ControlやLogic Controlのパネルに8個ある[REC/RDY]ボタンの機能が割り当てられます。
	グループ[A]~[H]ボタン Mackie ControlやLogic Controlのパネルに8個ある[SOLO]ボタンの機能が割り当てられます。
	ナンバー [1]~[8]ボタン Mackie ControlやLogic Controlのパネルに8個ある[MUTE]ボタンの機能が割り当てられます。
	ナンバー [9]~[16]ボタン Mackie ControlやLogic Controlのパネルに8個ある[SELECT]ボタンの機能が割り当てられます。

各ボタンの機能を画面上で確認する

リモートコントロールモードでの各ボタンの機能を、LCD画面上で確認ができます。

1 リモートコントロールモードで、[INFORMATION] ボタンを押して、パネルボタンの機能を示すインフォメーション画面を呼び出します。

2 機能を確認したいボタンを押します。



上記の画面は、[▶] (プレイ)ボタンを押したときに表示されます。このように個別のボタンを押して、割り当てられている機能を確認します。

3 もう一度[INFORMATION]ボタンを押すと、通常のリモートコントロールモードに戻ります。

NOTE インフォメーション画面が表示されている間は、パネル上のボタンを押してもコンピューターをリモートコントロールすることはできません。

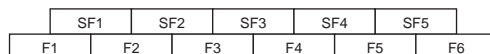
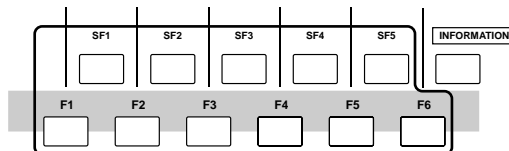
リモートコントロールのデモモード

MO6/MO8やシーケンサーを正しく設定していない場合、[DAW REMOTE]ボタンをオンにするとリモートコントロールのデモモードに入り、下記のような画面が表示されます。

[DAW REMOTE]ボタンをオンにするとデモモードに入ってしまう場合は、112ページの「リモートコントロール機能を使うための準備」を参照し、もう一度MO6/MO8とシーケンサーの設定をご確認ください。



リモートコントロール機能一覧表



ヤマハSOL2/XGworks ST/SQ01/マルチパートエディターをリモートコントロールする場合

[F1]～[F6]、[SF1]～[SF5]ボタンに割り当てられる機能

PAN/SEND		PAGE1	SEND	GROUP	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
			PAN	DYNAMICS	EFFECT	BANK-L	BANK-R
TONE		FADER BANKS	FLIP	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
			SOLO	REC/RDY		BANK-L	BANK-R
ARP FX		MIXER/LAYER	INST	AUX/BUS	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
			AUDIO	MIDI	OTHER	BANK-L	BANK-R
EQ		PAGE2	EQ LOW	EQ HIGH-MID	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
			SEL CH	EQ LOW-MID	EQ HIGH	BANK-L	BANK-R
PAN/SEND			F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
TONE			F1	F2	F3	F4	SHIFT
TONE							NAME/VALUE
ARP FX							DIAL RESET
							KN1-4/5-8
ARP FX							BANK-L
							BANK-R
ARP FX							SHIFT
EQ			CURS-L	CURS-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8
			CURS-DWN	CURS-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R

O1Xの操作子名	機能
全モード共通	
[DISPLAY UP]	編集するパラメーターの切り替え
[DISPLAY DOWN]	
[NAME/VALUE]	パラメーター名/パラメーター値表示の切り替え
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	メーター表示の種類を切り替え
[ON] (通常時)	各チャンネルのオン/オフ(ミュート解除/ミュート)
[SHIFT]+マスターチャンネルの[ON] (通常時)	マスターチャンネルを含む全チャンネルのオン(ミュート解除/ミュート)
[SHIFT]+各チャンネルの[ON] (通常時)	マスターチャンネルを除く全チャンネルのオン(ミュート解除/ミュート)
[ON] ([SOLO]ボタン点灯時)	各チャンネルのソロオン/オフ(チャンネルモジュール/ソフトウェア音源モジュールのみ)
[SHIFT]+[ON] ([SOLO]ボタン点灯時)	全チャンネルのソロオン/オフ(チャンネルモジュール/ソフトウェア音源モジュールのみ)
[SOLO]	[ON]の機能をソロにする
[SHIFT]+[SOLO]	ソロ/ミュートの設定(トラックビューウィンド内の選択トラック)
[SHIFT]+[REC RDY]	トラックレコードのオン/オフを設定
[AUDIO]	Audio Mixerを起動または最前面に移動。チャンネルモジュールを操作の対象にする
[INST]	Audio Mixerを起動または最前面に移動。ソフトウェア音源モジュールを操作の対象にする
[MIDI]	MIDI Editor (Multi Part Editor)を起動または最前面に移動

O1Xの操作子名	機能
[AUX/BUS]	AUX/BUSウィンドウを開くまたは最前面に移動 (Audio Mixer起動時)
[OTHER]	Audio Mixerを起動または最前面に移動。エフェクトモジュールを操作の対象にする (R側の設定はPANのみ有効)
[BANK </>]	表示トラックを8チャンネル単位で切り替え
[SHIFT]+[F1]	トラックビューウィンドウを最前面に移動 (選択中のソングが対象)
[SHIFT]+[F2]	ミキサーウィンドウ (Audio Mixer/Multi Part Editor) を起動/最前面に移動
[SHIFT]+[F3]	リストウィンドウを開く/最前面に移動
[SHIFT]+[F4]	選択中のウィンドウを閉じる
[SHIFT]+[F5]	ピアノロールウィンドウを開く/最前面に移動
[SHIFT]+[F6]	スタッフウィンドウ (SOL2のみ) を開く/最前面に移動
[SHIFT]+[F7]	TWE (ウェーブエディター) を起動
[SHIFT]+[F8]	トランスポート (トランスポートバー / ロケーションバー / レコード) の表示/非表示の切り替え
[RWD]	押ししている間巻き戻し
[FF]	押ししている間早送り
[STOP]	停止。停止中に押すとソングの先頭に移動
[PLAY]	再生
[REC]	録音スタンバイ状態の設定/解除。録音中は[PLAY]と[REC]のLEDが点灯
[SCRUB]	ダイヤルによるSCRUB移動 (ソングポジション移動) のしかたを切り替え。オン時はトラックビュー上のグリッド単位。オフ時は小節単位
[UP] ((ZOOM)消灯時)	選択トラックを上方向へ移動
[DOWN] ((ZOOM)消灯時)	選択トラックを下方向へ移動
[LEFT] ((ZOOM)消灯時)	次のブロックを選択
[RIGHT] ((ZOOM)消灯時)	前のブロックを選択
[ZOOM]	ズームオン/オフの切り替え
[UP]/[DOWN]/[LEFT]/[RIGHT] ((ZOOM)点灯時)	アクティブなトラックビュー、スタッフウィンドウ (SOL2のみ)、ピアノウィンドウ、ドラムウィンドウ (SOL2のみ) をズームイン/ズームアウト
PANモード [PAN]	
ノブ1-8 (回す)	パンの編集 (1ページ)
ノブ1-8 (回す)	インプットレベルの編集 (2ページ)
[SHIFT]+ノブ1-8 (押す)	初期値 (CENTER/0.00) に戻す
AUX SENDモード [SEND] (AUX/BUSウィンドウ時は無効)	
ノブ1-8 (回す)	AUXセンドレベルの編集
[SHIFT]+ノブ1-8 (押す)	初期値 (∞) に戻す
EFF SENDモード [EFFECT] (AUX/BUSウィンドウ時は無効)	
ノブ1-8	エフェクトセンドレベルの編集
[SHIFT]+ノブ1-8	初期値 (∞) に戻す

Logic Pro 7をリモートコントロールする場合

[F1]～[F6]、[SF1]～[SF5]ボタンに割り当てられる機能

機能	ASSIGNMENT
PAN/SEND	SEND, FLIP-IN, INSTRUMENT, DIAL RESET, KN1-4/5-8 TRACK, PAN/SURND, EQ, BANK-L, BANK-R, SHIFT
TONE	FLIP, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8 CHANNEL-L, CHANNEL-R, BANK-L, BANK-R, SHIFT
ARP FX	AUX, BUSES, OUTPUTS, USER, KN1-4/5-8 MIDI TR, INPUTS, AUDIO TR, AUDIO INST, GLOBAL VIEW, SHIFT
EQ	SAVE, UNDO, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8 CANCEL, ENTER, BANK-L, BANK-R, SHIFT
PAN/SEND	F5, F6, F7, F8, KN1-4/5-8 F1, F2, F3, F4, SHIFT
TONE	NUDGE, DROP, CLICK, DIAL RESET, KN1-4/5-8 MARKER, CYCLE, REPLACE, SOLO, SHIFT
ARP FX	CURSOR-L, CURSOR-R, SCRUB, DIAL RESET, KN1-4/5-8 CURSOR-DWN, CURSOR-UP, ZOOM, BANK-L, BANK-R, SHIFT

Logic Controlの操作子名	機能
全モード共通	
[NAME/VALUE]	パラメーター名/パラメーター値表示の切り替え
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	メーター表示の種類を切り替え
[SEL]	各チャンネルの選択
[MUTE]	各チャンネルのミュートオン/オフ
[OPTION]+[MUTE]	全チャンネルのミュートオフ
[SOLO]	各チャンネルのソロオン/オフ
[OPTION]+[SOLO]	全チャンネルのソロオフ
[REC RDY]	各チャンネルのREC RDYオン/オフ
[OPTION]+[REC RDY]	全チャンネルのREC RDYオフ
[MIDI TR]	グローバルビューモードをアクティブにし、MIDIトラックをマルチチャンネルビューの状態に表示
[INPUT]	グローバルビューモードをアクティブにし、AUDIO INPUTオブジェクトをマルチチャンネルビューの状態に表示
[AUDIO TR]	グローバルビューモードをアクティブにし、オーディオトラックをマルチチャンネルビューの状態に表示
[AUDIO INST]	グローバルビューモードをアクティブにし、オーディオインストゥルメントトラックをマルチチャンネルビューの状態に表示
[AUX]	グローバルビューモードをアクティブにし、AUXオブジェクトをマルチチャンネルビューの状態に表示
[BUSES]	グローバルビューモードをアクティブにし、BUSオブジェクトをマルチチャンネルビューの状態に表示
[OUTPUT]	グローバルビューモードをアクティブにし、AUDIO OUTPUTオブジェクトをマルチチャンネルビューの状態に表示
[GLOBAL VIEW]	グローバルビューモードとトラックビューモードの切り替え
[BANK </>]	表示トラックを8チャンネル単位で切り替え
[CHANNEL </>]	表示トラックを1チャンネル単位で移動
[SHIFT]+[FLIP]	チャンネルノブとフェーダー機能の入れ替え
[FLIP]	チャンネルノブの機能をフェーダーに割り当てる
[NUDGE]	ナッジON/OFFを設定
[SHIFT]+[NUDGE]	ナッジオプションモードに入る
[CYCLE]	ループON/OFFを設定
[SHIFT]+[CYCLE]	サイクルオプションモードに入る
[F1] - [F7]	スクリーンセット1～7の呼び出し
[F8]	一番手前にあるウィンドウやフローティングウィンドウを閉じる
[UNDO]	アンドゥー (取り消し) 実行
[SHIFT]+[UNDO]	リドゥー (やり直し) 実行
[SAVE]	セーブ (保存) 実行
[MARKER]	マーカーオン/オフの切り替え

Logic Controlの操作子名	機能
[SHIFT]+[MARKER]	マーカーオプションモードに入る
[RWD]	一度押すと巻き戻しを実行。繰り返し押すと動きが速くなっていく。マーカーオン時は前のマーカーに移動。NUDGEオン時は選択オブジェクトを左側に移動
[FF]	一度押すと早送りを実行。繰り返し押すと動きが速くなっていく。マーカーオン時は次のマーカーに移動。NUDGEオン時は選択オブジェクトを右側に移動
[STOP]	停止。停止中に押すとソングの先頭に移動
[PLAY]	再生
[REC]	録音開始。録音待機ではなく直接録音を開始される。録音中は[PLAY] [REC]のLEDが点灯
[ZOOM]	ズームオン/オフの切り替え
[SCRUB]	スクラブオン/オフの切り替え。オン時はダイヤルでスクラブプレイ。オフ時はダイヤルでソングポジションを移動
PANモード [PAN] (マルチチャンネルビュー) [PAN]→[PAN] (PAN/SURROUNDのトラックパラメータービュー)	
ノブ 1-8 (回す)	パラメーターの編集。
ノブ 1-8 (押す) (モード以外のパラメーター)	デフォルト(初期値)に戻す
SENDモード [SEND] (マルチチャンネルビュー) [SEND]→[SEND] (トラックパラメータービュー)	
カーソル [UP]/[DOWN] (マルチチャンネルビュー時)	スロット番号切り替え
カーソル[LEFT] カーソル[RIGHT] (マルチチャンネルビュー時)	編集するパラメーターの切り替え
カーソル[LEFT] カーソル[RIGHT] (トラックパラメータービュー時)	SEND1/2とSEND3/4...の切り替え
ノブ 1-8 (回す/回す→押す)	パラメーターの編集。センドの出力先については、ノブを回して点滅表示(LCDがパラメーター値表示の場合)とし、ノブ押しで確定とする
ノブ 1-8 (押す) (編集パラメーターがセンドレベルのとき)	デフォルト(初期値)に戻す
ノブ 1-8 (押す) (編集パラメーターがPRE/POST、ミュートのとき)	設定の切り替え
PLUG-INモード [PLUG-IN] (マルチチャンネルビュー) [PLUG-IN] → [PLUG-IN] (トラックパラメータービュー)	
カーソル [UP]/[DOWN] (マルチチャンネルビュー時)	スロット番号切り替え
ノブ 1-8 (回す→押す)	インサートするプラグインを選択。ノブを回して点滅表示(LCDがパラメーター値表示の場合)とし、ノブ押しで確定とする
ノブ 1-8 (押す) (プラグインが割り当てられているノブ)	パラメーターページに移行。LOGIC上のエディター画面を開く
ノブ 1-8 (回す) (パラメーターページ)	パラメーター値の編集
ノブ 1-8 (押す) (パラメーターページ)	デフォルト(初期値)に戻す(戻せないパラメーターもあり)
カーソル[LEFT] カーソル[RIGHT] (パラメーターページ)	ページの切り替え
[PLUG-IN]	PLUG-INモードに戻る
INSTRUMENTモード [INSTRUMENT] (マルチチャンネルビュー) [INSTRUMENT] → [INSTRUMENT] (トラックパラメータービュー)	
ノブ 1-8 (回す→押す)	インサートするインストゥルメントを選択。ノブを回して点滅表示(LCDがパラメーター値表示の場合)とし、ノブ押しで確定とする
ノブ 1-8 (押す) (インストゥルメントが割り当てられているノブ)	パラメーターページに移行。LOGIC上のエディター画面を開く
ノブ 1-8 (回す) (パラメーターページ)	パラメーター値の編集
ノブ 1-8 (押す) (パラメーターページ)	デフォルト(初期値)に戻す(戻せないパラメーターもあり)
カーソル[LEFT] カーソル[RIGHT] (パラメーターページ)	ページの切り替え
[INSTRUMENT]	INSTRUMENTモードに戻る

- トラック/スロット番号は[DRUM KIT]ボタンを押すことにより、LCD上部の[]内に表示できます。
- [OPTION]、[CONTROL]、[ALT]ボタンはそれぞれ[EDIT]、[JOB]、[STORE]ボタンに割り付けられています。

上記以外にもパネル操作がありますが、詳細はお使いのDAWリモートコントロールのマニュアルをご参照ください。

■ Cubase SX 3をリモートコントロールする場合

[F1]～[F6]、[SF1]～[SF5]ボタンに割り当てられる機能

機能	ASSIGNMENT																
PAN/SEND	<table border="1"> <tr> <td>PAGE UP</td> <td>PLUG-INS</td> <td>DYN</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>PAGE DWN</td> <td>PAN</td> <td>EQ</td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	PAGE UP	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8	PAGE DWN	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT					
PAGE UP	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8													
PAGE DWN	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT												
TONE	<table border="1"> <tr> <td>FLIP</td> <td>EDIT</td> <td>NAME/VALUE</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>CHANNEL-L</td> <td>CHANNEL-R</td> <td></td> <td>BANK-L</td> <td>BANK-R</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R	SHIFT					
FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8													
CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R	SHIFT												
ARP FX	<table border="1"> <tr> <td>MASTER</td> <td>SAVE</td> <td>REVERT</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>SENDS</td> <td>INSTRUMENTS</td> <td>UNDO</td> <td>REDO</td> <td></td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	MASTER	SAVE	REVERT	DIAL RESET	KN1-4/5-8	SENDS	INSTRUMENTS	UNDO	REDO		SHIFT					
MASTER	SAVE	REVERT	DIAL RESET	KN1-4/5-8													
SENDS	INSTRUMENTS	UNDO	REDO		SHIFT												
EQ	<table border="1"> <tr> <td colspan="4">FaderGroup</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td></td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	FaderGroup				KN1-4/5-8	5	6	7	8		1	2	3	4		SHIFT
FaderGroup				KN1-4/5-8													
5	6	7	8														
1	2	3	4		SHIFT												
PAN/SEND	<table border="1"> <tr> <td>F5</td> <td>F6</td> <td>F7</td> <td>F8</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>F1</td> <td>F2</td> <td>F3</td> <td>F4</td> <td></td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8	F1	F2	F3	F4		SHIFT					
F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8													
F1	F2	F3	F4		SHIFT												
TONE	<table border="1"> <tr> <td>PROJECT</td> <td>MIXER</td> <td>SOLO DEFEAT</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>LEFT</td> <td>RIGHT</td> <td>CYCLE</td> <td>PUNCH</td> <td></td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	PROJECT	MIXER	SOLO DEFEAT	DIAL RESET	KN1-4/5-8	LEFT	RIGHT	CYCLE	PUNCH		SHIFT					
PROJECT	MIXER	SOLO DEFEAT	DIAL RESET	KN1-4/5-8													
LEFT	RIGHT	CYCLE	PUNCH		SHIFT												
ARP FX	<table border="1"> <tr> <td>CURSOR-L</td> <td>CURSOR-R</td> <td>ADD</td> <td>DIAL RESET</td> <td>KN1-4/5-8</td> </tr> <tr> <td>CURSOR-DWN</td> <td>CURSOR-UP</td> <td>PREV</td> <td>NEXT</td> <td>EDIT</td> <td>SHIFT</td> </tr> </table>	CURSOR-L	CURSOR-R	ADD	DIAL RESET	KN1-4/5-8	CURSOR-DWN	CURSOR-UP	PREV	NEXT	EDIT	SHIFT					
CURSOR-L	CURSOR-R	ADD	DIAL RESET	KN1-4/5-8													
CURSOR-DWN	CURSOR-UP	PREV	NEXT	EDIT	SHIFT												

Mackie Controlの操作子名	機能
全モード共通	
[PAGE UP] [PAGE DOWN]	ページの移動
[SHIFT]+[PAGE UP]	最初のページに移動
[SHIFT]+[PAGE DOWN]	最後のページに移動
[NAME/VALUE]	パラメーター名/パラメーター値表示の切り替え
[SEL]	各チャンネルの選択
[MUTE]	各チャンネルのミュートオン/オフ
[SHIFT]+[SOLO DEFEAT]	全チャンネルのミュートオフ
[SOLO]	各チャンネルのソロオン/オフ
[SOLO DEFEAT]	全チャンネルのソロオフ
[REC RDY]	各チャンネルのREC RDYオン/オフ
[BANK </>]	表示トラックを8チャンネル単位で切り替え
[CHANNEL </>]	表示トラックを1チャンネル単位で移動
[FLIP]	チャンネルノブとフェーダー機能の入れ替え
[CYCLE]	ループON/OFFを設定
[F1] - [F8]	[F1] ~ [F8] (Cubaseで定義)
[PROJECT]	トラックビューウィンドウを最前面に移動
[MIXER]	ミキサーウィンドウを起動
[SHIFT]+[EDIT]	選択中のウィンドウを閉じる
[1]~[8]	ミキサーウィンドウのチャンネルビュー 1-8に対応
[UNDO]	アンドゥー (取り消し)実行
[REDO]	リドゥー (やり直し)実行
[SAVE]	セーブ(保存)実行
[ADD]	現在のソングポジションをマーカー登録
[RWD]	押している間巻き戻し
[SHIFT]+[RWD]	ソングの先頭に移動
[PREV]	前のマーカーに移動
[FF]	押している間早送り
[SHIFT]+[FF]	ソングの最後に移動
[NEXT]	次のマーカーに移動(正常に機能しない場合あり)
[STOP]	停止。停止中に押すと前回再生を開始した地点に戻る
[PLAY]	再生
[REC]	録音開始。録音待機ではなく直接録音を開始される。録音中は[PLAY]と[REC]のLEDが点灯
PANモード [PAN] (MULTI CHANNELのみ)	
ノブ 1-8	パラメーターの編集
EQモード [EQ] (SELECTED CHANNELのみ)	
ノブ 1-8	パラメーターの編集
SENDモード [DYN] (SELECTED CHANNELのみ)	
ノブ 1-8	パラメーターの編集

Mackie Controlの操作子名	機能
PLUG-INモード [PLUG-IN] (SELECTED CHANNELのみ)	
ノブ1	スロット番号切り替え(ページ1のみ)
ノブ2	エフェクトのオン/オフ(ページ1のみ)
ノブ3	エフェクトタイプの選択(ページ1のみ)
ノブ1-8 (回転)	各パラメーターの編集(ページ2以降)
SEND EFFECTモード [SENDS]/ MASTER EFFECTモード [MASTER] (グローバルモードのみ)	
ノブ1	スロット番号切り替え(ページ1のみ)
ノブ2	エフェクトのオン/オフ(ページ1のみ)
ノブ1-8	各パラメーターの編集(ページ2以降)
INSTRUMENTモード [INSTRUMENTS] (グローバルモードのみ)	
ノブ1	スロット番号切り替え(ページ1のみ)
ノブ2	ソフトウェア音源のオン/オフ(ページ1のみ)
ノブ1-8	各パラメーターの編集(ページ2以降)

- 割り当てたエフェクト、ソフトウェア音源によって、編集できるパラメーター(数)は異なります。

上記以外にもパネル操作がありますが、詳細はお使いのDAWリモートコントロールのマニュアルをご参照ください。
日本語環境では、LCDの表示が文字化けする場合があります。

■ Sonar 4をリモートコントロールする場合

[F1]~[F6]、[SF1]~[SF5] ボタンに割り当てられる機能

ASSIGNMENT

PAN/SEND	SENDS	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	TRACKS	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R
					M1

FADER BANKS

TONE	FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R
					M1

TRACKS/DIALOG/WINDOW

ARP FX	OK/ENTER	CANCEL	NEXT WINDOW	CLOSE WINDOW	KN1-4/5-8
	NEW AUDIO	NEW MIDI	FIT TRACK	FIT PROJECT	
					M1

EQ

	TRACK	AUX	MAIN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	SAVE	UNDO	REDO	BANK-L	BANK-R
					M1

PAN/SEND

	F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
TONE	F1	F2	F3	F4	
					M1

TONE

	JOG PRM	LOOP ON/OFF	HOME	DIAL RESET	KN1-4/5-8
ARP FX	MAKER	LOOP	SELECT	PUNCH	
					M1

ARP FX

	CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8
EQ	CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R
					M1

Mackie Controlの操作子名	機能
全モード共通	
[EDIT]	[CHANNEL]、[BANK]を使ってノブにパラメーターを割り当てる
[CHANNEL </>]	[EDIT]がONのときノブで編集するパラメーターを1つずつ切り替え
[BANK </>]	[EDIT]がONのときノブで編集するパラメーターを8つずつ切り替え
[CHANNEL </>] (SELECTED CHANNEL時)	[EDIT]がONのとき表示パラメーターを1つずつ切り替え
[BANK </>] (SELECTED CHANNEL時)	[EDIT]がONのとき表示パラメーターを8つずつ切り替え
[NAME/VALUE]	パラメーター名/パラメーター値表示の切り替え
[SEL]	各チャンネルの選択
[MUTE]	各チャンネルのミュートオン/オフ
[M4]+[MUTE]	全チャンネルのミュートオフ
[SOLO]	各チャンネルのソロオン/オフ
[M4]+[SOLO]	全チャンネルのソロオフ
[REC RDY]	各チャンネルのREC RDYオン/オフ
[M4]+[REC RDY]	全チャンネルのREC RDYオフ
[TRACK]	フェーダーにトラックを割り当てる
[AUX]	フェーダーにAUX BUSを割り当てる
[MAIN]	フェーダーにバーチャルメインバスのアウトプットレベル調節機能を割り当てる
[BANK </>]	表示トラックを8チャンネル単位で切り替え
[CHANNEL </>]	表示トラックを1チャンネル単位で移動
[FLIP]	チャンネルノブの機能をフェーダーに割り当てる
[FLIP]→[FLIP]	チャンネルノブとフェーダー機能の入れ替え
[NEXT WINDOW]	最前面にするウィンドウの切り替え
[LOOP SW]	ループON/OFFを設定
[F1] - [F8]	[F1] ~ [F8] (SONARで定義)
[CLOSE WINDOW]	選択中のウィンドウを閉じる
[UNDO]	アンドゥー(取り消し)実行
[REDO]	リドゥー(やり直し)実行
[SAVE]	セーブ(保存)実行
[M1]+[MARKER]	現在のソングポジションをマーカー登録するためのウィンドウを開く
[MARKER]	マーカーオン/オフ
[RWD]	ソングの再生位置を1小節ずつ戻す。ボタンを押し続けると、連続して戻る。マーカーオン時は前のマーカーに移動
[M1]+[RWD]	マーカーオン時はマーカー登録ウィンドウを開く
[FF]	ソングの再生位置を1小節ずつ進める。ボタンを押し続けると連続して進む。マーカーオン時は次のマーカーに移動

Mackie Controlの操作子名	機能
[M1]+[FF]	ソングの最後に移動。マーカーオン時はマーカー登録ウィンドウを開く
[STOP]	停止
[PLAY]	再生
[REC]	録音開始。録音待機ではなく直接録音が開始される。録音中は[PLAY]と[REC]のLEDが点灯
[ZOOM]	ズームオン/オフの切り替え
[SCRUB]	スクラップオン/オフの切り替え。オン時はダイヤルでスクラップブレイ。オフ時はダイヤルでソングポジションを移動
[JOG PRM]	データエントリーのオン/オフ切り替え。オン時はLEDが点灯し、そのときダイヤルを回すとデータエントリー機能となる
TRACKモード [TRACKS] (トラックパラメーターモード) [TRACKS] → [TRACKS] (セレクトッドチャンネルモード)	
ノブ1-8 (回転)	各パラメーターの編集(LCD表示が更新されない場合あり)
ノブ1-8 (押す)	パラメーターをデフォルト(初期値)に戻す
PANモード [PAN] [PAN] → [PAN] (PAN/SURROUNDのセレクトッドチャンネルモード)	
ノブ1-8 (回転)	各パラメーターの編集
ノブ1-8 (押す)	パラメーターをデフォルト(初期値)に戻す
SENDモード [SENDS] [SENDS] → [SENDS] (セレクトッドチャンネルモード)	
ノブ1-8 (回転)	各パラメーターの編集
ノブ1-8 (押す)	パラメーターをデフォルト(初期値)に戻す
PLUG-INモード [PLUG-IN] [PLUG-IN] → [PLUG-IN] (セレクトッドチャンネルモード)	
[M1]+[CHANNEL </>]	[EDIT]がONのときプラグイン番号切り替え
ノブ1-8 (回転)	各パラメーターの編集
ノブ1-8 (押す)	パラメーターをデフォルト(初期値)に戻す
EQ 編集 [EQ] [EQ] → [EQ] (セレクトッドチャンネルモード) (セレクトッドチャンネルモードの状態) [EQ] (バンドモード)	
[M1]+[CHANNEL </>]	[EDIT]がONのときEQ番号切り替え
ノブ1-8 (バンドモード)	各バンドの周波数を編集
フェーダー (バンドモード)	各バンドのゲインを編集

- スクラップブレイ中は、ソングポジションバーと再生位置が同期しない場合があります。
- 割り当てたエフェクト、ソフトウェア音源によって、編集できるパラメーター(数)は異なります。
- エフェクトタイプによっては、編集できないパラメーターがあります。
- トラック/スロット/EQ/DYN番号は[DRUM KIT]ボタンを押すことにより、LCD上部の[]内に表示できます。
- [M2]-[M4]ボタンはそれぞれ[EDIT]、[JOB]、[STORE]ボタンに割り付けられています。

上記以外にもパネル操作がありますが、詳細はお使いのDAWリモートコントロールのマニュアルをご参照ください。
PC上でSONARツールメニューのMackieControlを開き、[F1]を押すとヘルプが表示されます。
また、一部の機能が動作しない場合がありますが、ご了承ください。
トラック名に日本語を使ったりした場合LCD表示が乱れる、更新されないことがありますが、故障ではありません。

■ Digital Performer 4.52をリモートコントロールする場合

[F1]~[F6]、[SF1]~[SF5]ボタンに割り当てられる機能

ASSIGNMENT

PAN/SEND	SENDS	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	IO	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT

FADER BANKS

TONE	FLIP	EDIT	LEVEL METERS	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R	SHIFT

Track Groups/Windows

ARP FX	SEQ EDITOR	TR OVERVIEW	MIXING BOARD	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	GROUP	UNGROUP	SUSPEND	BANK-L	BANK-R	SHIFT

Dialog/Record

EQ	OVERDUB	PATCH THRU	CLEAR CLIP	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	ENTER	ESCAPE	CLICK	COUNTOFF	SHIFT

Transport/Project

PAN/SEND	UNDO	REDO	SAVE	AUDIBLE MODE	KN1-4/5-8	
TONE	SLAVE EXT SYNC	MEMORY LINK	PREPOST ROLL	BANK-L	BANK-R	SHIFT

TONE	PUNCH	SELECT	SOLO	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
ARP FX	MARKER	EDIT GRID	CYCLE	BANK-L	BANK-R	SHIFT

ARP FX	CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
EQ	CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R	SHIFT

操作子	機能
全モード共通	
[I/O]	モード一覧画面に入る
[LEVEL METERS]	メーター表示のオン/オフ切り替え
[SEL]	各チャンネルの選択
[SHIFT]+[SEL]	複数チャンネルの選択
[MUTE]	各チャンネルのミュートオン/オフ
[SOLO]	各チャンネルのソロオン/オフ
[REC RDY]	各チャンネルのREC RDYオン/オフ
[BANK </>]	表示トラックを8チャンネル単位で切り替え
[CHANNEL </>]	表示トラックを1チャンネル単位で移動
[CONTROL]+[CYCLE]	ループON/OFFを設定
[TR OVERVIEW]	トラックオーバービューを手前に表示
[MIXING BOARD]	ミキサーウィンドウを起動
[SEQ EDITOR]	シーケンスエディターウィンドウを起動
[SHIFT]+[SEQ EDITOR]	サウンドバイトウィンドウを起動
[UNDO]	アンドゥ(取り消し)実行
[REDO]	リドゥ(やり直し)実行
[SAVE]	セーブ可能時はLEDが点灯。1度押すと、LEDが点滅(最終確認)。もう一度押すとセーブ(保存)実行(LED消灯)
[MARKER]	マーカーオン/オフの切り替え
[SHIFT]+[MARKER]	マーカーオプションウィンドウを開く
[RWD]	一度押すと巻き戻しを実行。もう一度押すと動きが速まる。マーカーオン時は前のマーカーに移動
[FF]	一度押すと早送りを実行。もう一度押すと動きが速まる。マーカーオン時は次のマーカーに移動
[STOP]	停止
[PLAY]	再生
[REC]	録音開始。録音待機ではなく直接録音が開始される。録音中は[PLAY]と[REC]のLEDが点灯
[ZOOM]	スクロール(LED消灯) → ズーム(LED点灯) → ナッジ(LED点滅)を切り替え。
[SCRUB]	スクラップオン/オフの切り替え。オン時はダイヤルでソングポジションを移動(一部動作に不具合あり)
PANモード [PAN] (または[I/O]→ノブ)	
ノブ 1-8 (回す)	パラメーターの編集
[DYN]+ノブ1-8(押す)	初期値(センター)に設定
[FLIP]	チャンネルノブとフェーダー機能の入れ替え
PANモードの状態[PAN]	メーターのオン/オフ切り替え

操作子	機能
SndVal モード [SEND] (または[I/O]→ノブ)	
ノブ 1-8 (回す)	パラメーターの編集
カーソル[UP][DOWN]	センド番号の切り替え
ノブ 1-8 (押す)	ミュートのオン/オフ切り替え
[DYN]+ノブ1-8(押す)	初期値(OdB)に設定
[FLIP]	チャンネルノブとフェーダー機能の入れ替え
SndVal モードでの状態で [SEND]	メーターのオン/オフ切り替え
SndOutモード [I/O]→ノブ	
カーソル[UP][DOWN]	センド番号の切り替え
ノブ 1-8 (回す)	各トラックからの各センドのバスを選択
ノブ 1-8 (押す) (バス選択時以外)	センドのPRE/POSTを切り替え
Inputモード [I/O]→ノブ	
ノブ 1-8 (回す)	各トラックへの入力となるバスを選択
Outputモード [I/O]→ノブ	
ノブ 1-8 (回す)	各トラックからの出力となるバスを選択
Effect モード [PLUG-IN] (または[I/O]→ノブ)	
ノブ 1-8 (回す)	各トラックへのプラグインエフェクトを選択
カーソル[UP][DOWN]	エフェクト番号の切替
ノブ 1-8 (押す)	エフェクトバイパスのオン/オフ切り替え。バイパスがON時は、エフェクト名の上に "X" が表示される
[EQ]+ノブ1-8(押す)	該当するトラックにParaEQを割り当て
[EDIT]+ノブ1-8(押す) (トラック選択状態)	プラグインエフェクトのエディットモードに入る (プラグインエフェクトが選択されている必要あり)。エフェクトタイプによっては、編集できないパラメーターがあります。再び[EDIT]を押すとエディットモードを抜ける
Editモード中	
ノブ 1-8 (回す)	パラメーターの編集
カーソル[UP][DOWN]	エフェクト番号の切り替え
[LEFT]/[RIGHT]	別のトラックのエフェクトに切り替え
[CHANNEL </>]	ノブで編集するパラメーターを1つずつ切り替え
[BANK </>]	ノブで編集するパラメーターを8つずつ切り替え
[FLIP]	チャンネルノブとフェーダー機能の入れ替え

- 編集した内容が、M06/M08の画面に表示されない場合もあります。
- センド/エフェクト番号は[DRUM KIT]ボタンを押すことにより、LCD上部の[]内に表示できます。
- エフェクトタイプによっては、編集できないパラメーターがあります。
- [OPTION]、[CONTROL]、[COMMAND]ボタンはそれぞれ[EDIT]、[JOB]、[STORE]ボタンに割り付けられています。

上記以外にもパネル操作がありますが、詳細はお使いのDAWリモートコントロールのマニュアルをご参照ください。また一部の機能が動作しない場合がありますが、ご了承ください。

自分だけのプログラムセットを作る (マスターモード)

マスターモードとは、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンモードで作ったプログラムを使って設定する特別なモードです。マスターモードには次の2つの使い方があります。

■ お気に入りのプログラムを集めておく

ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンの各モードで作ったお気に入りのプログラムを集めて登録することで、ワンタッチで呼び出せるようにします。ライブの曲順どおりにプログラムを登録しておけば、ライブ中でもスムーズにサウンドを切り替えられるでしょう。

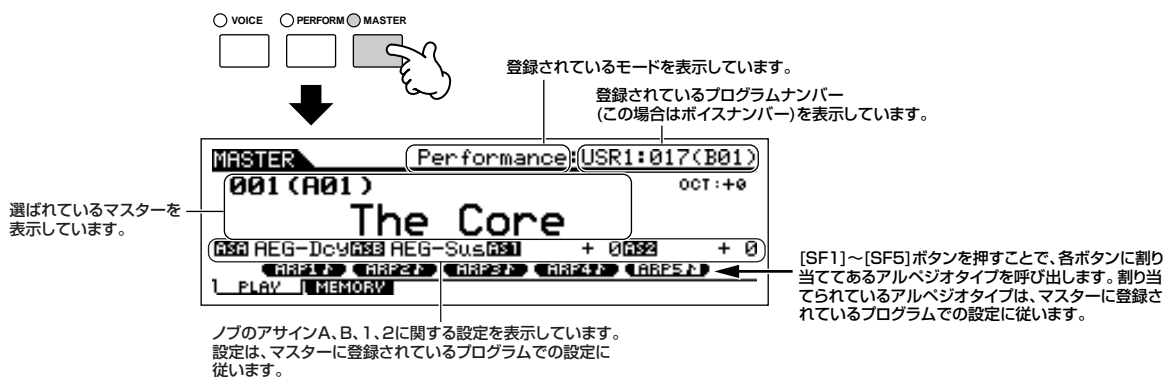
■ マスターキーボードとして使う

鍵盤を最大4つの領域(ゾーン)に分け、まるでMIDIキーボードが4つあるかのように使用できます。ゾーンごとに異なるMIDIチャンネルを割り当てたり、ノブの機能を変えたりできるので、MO6/MO8の内部音源と、MIDI接続した複数の外部シンセサイザーを、MO6/MO8の鍵盤1台だけで鳴らし分けることができます。

マスターを選ぶ

本体には、あらかじめ設定されたマスター 128個が用意されています。実際に選んで試してみましょう。

1 [MASTER]ボタンを押して、マスタープレイモードに入ります。



2 マスターナンバーを選びます。

マスターの選び方は、基本的にはボイスと同じですが、ユーザーバンクが1つあるだけですのでバンクの選択は必要ありません。

3 演奏します。

ボイス、またはパフォーマンスモードが登録されている場合は、鍵盤を弾いてみましょう。
ソング、またはパターンモードが登録されている場合は、[▶](プレイ)ボタンを押して鳴らしてみましょう。



お気に入りのプログラムを集めておく

1 マスタープレイモードで、これから設定/登録を行なうマスターナンバーを選択します。

2 [F2] MEMORY (メモリー) ボタンを押して、モード設定画面を呼び出します。

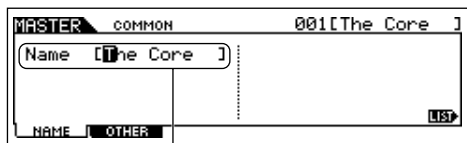
3 マスターに登録したいモード、マスターに登録したいプログラムナンバーを設定します。登録するプログラムで、鍵盤を複数のゾーン(領域)に分けて使いたいときには、ゾーンスイッチをオンに設定します。



マスターに登録したいプログラムナンバーを設定します。

4 マスターに名前を付けます。

マスターエディットモード[EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME画面で、名前を入力します。
名前の入力方法については、38ページをご参照ください。



マスターの名前を付けます。

5 登録した設定をマスターとして保存(ストア)します。

5-1 [STORE]ボタンを押してマスターストアモードに入ります。

5-2 データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンを使って、ストア先のマスターナンバーを設定します。

❗ ストアを実行すると、ストア先のデータは書き換えられます。大切なデータは、あらかじめUSB記憶装置に保存(セーブ)しておくことをおすすめします(213ページ)。

5-3 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが画面に表示されます。

ストアをキャンセルしたい場合は、この時点で[DEC/NO]ボタンを押します。

5-4 [INC/YES]ボタンを押して、ストアを実行します。

⊘ 画面に「Executing...」または「Please keep power on.」が表示されている間は、絶対に電源を切らないでください。ユーザーデータが失われたりシステムデータが壊れたりして、次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなったりするおそれがあります。

❗ ストア(保存)を実行せずに、ほかのマスターを選ぶと、エディットした設定は消えてしまいます。ストアは、ほかのマスターを選ぶ前に実行してください。

マスターキーボードとして使う

マスターモードでは、鍵盤を最大4つの領域(ゾーン)に分け、それぞれの領域(ゾーン)に異なるMIDIチャンネルを割り当てたり、ノブの機能を変えたりすることができます。これにより、1台の鍵盤でマルチ音源の複数パートを同時に鳴らしたり、内部音源と外部音源の鳴らし分けができるなど、マスターキーボードが複数あるかのように使用できます。

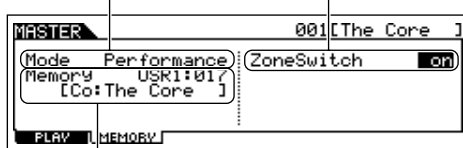
最大4個のゾーンに関する設定をマスターエディットモードで行ない、ユーザーマスターとして保存(ストア)することができます。

1 マスタープレイモードで、これから設定/登録を行なうマスターナンバーを選択します。

2 [F2] MEMORY (メモリー) ボタンを押して、モード設定画面を呼び出します。

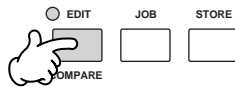
3 マスターに登録したいモード、マスターに登録したいプログラムナンバーを設定したあと、ゾーンスイッチをオンに設定します。

マスターに登録したいモードを設定します。 ゾーンスイッチをon (オン)に設定します。



マスターに登録したいプログラムナンバーを設定します。

4 [EDIT]ボタンを押してマスターエディットモードに入ります。



5 目的に応じて、コモンエディットまたはゾーンエディット画面を呼び出します。

全ゾーンに共通に設定されるパラメーターをエディットする場合はコモンエディット画面を、ゾーン別に設定されるパラメーターをエディットする場合はゾーンエディット画面を呼び出します。

コモンエディット画面とゾーンエディット画面は、図に示した操作方法により、マスターエディットモードの中で切替可能です。

コモンエディット画面を呼び出す

コモンエディット画面を呼び出す場合は、ここ([COMMON]ボタン)を押します。コモンエディット画面を呼び出す場合は、[DRUM KITS]ボタンを[COMMON]ボタンと記載します。

コモンエディット画面であることを示しています。

MASTER	COMMON	001	[M25	M.W.]
Name	[M25	M.W.]		
NAME	OTHER			[MS]

ゾーンエディット画面を呼び出す

ゾーンエディット画面を呼び出す場合は、ZONEボタン[1]~[4]のどれかを押すことでエディットしたいゾーンを選択します。

ゾーンごとのエディット画面であることを示しています。

MASTER	ZONE1	ZONE2	ZONE3	ZONE4
TransCh	1	1	1	1
TGSwitch	on	off	off	off
MIDISwitch	on	off	off	off
TRANS	NOTE	TR-SW	PRESEN	KIT/OS

コモンエディット

- ゾーン1のエディット
- ゾーン2のエディット
- ゾーン3のエディット
- ゾーン4のエディット

クイックガイド

自分だけのプログラムセットを作る(マスターモード)

6 [F1]~[F6]ボタン、[SF1]~[SF5]ボタンを使ってエディットしたい画面を呼び出し、パラメーター値をエディット(編集)します。

どのような設定ができるか、具体的な例を次ページで説明します。

7 マスターに名前を付けます。

マスターエディットモード[EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME画面で、名前を入力します。名前の入力方法については、38ページをご参照ください。

8 登録した設定をマスターとして保存(ストア)します。

詳細は、123ページの手順5をご参照ください。

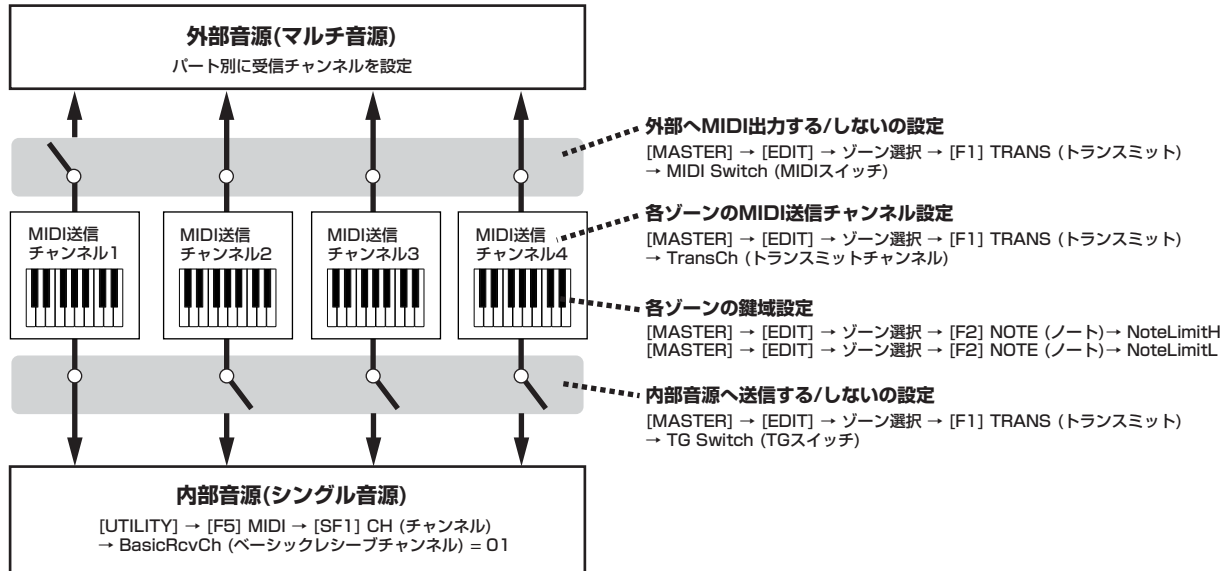
鍵域(ゾーン)によって外部音源と内部音源を鳴らし分ける

前ページの手順6で設定できる実例として、いくつかご紹介いたします。

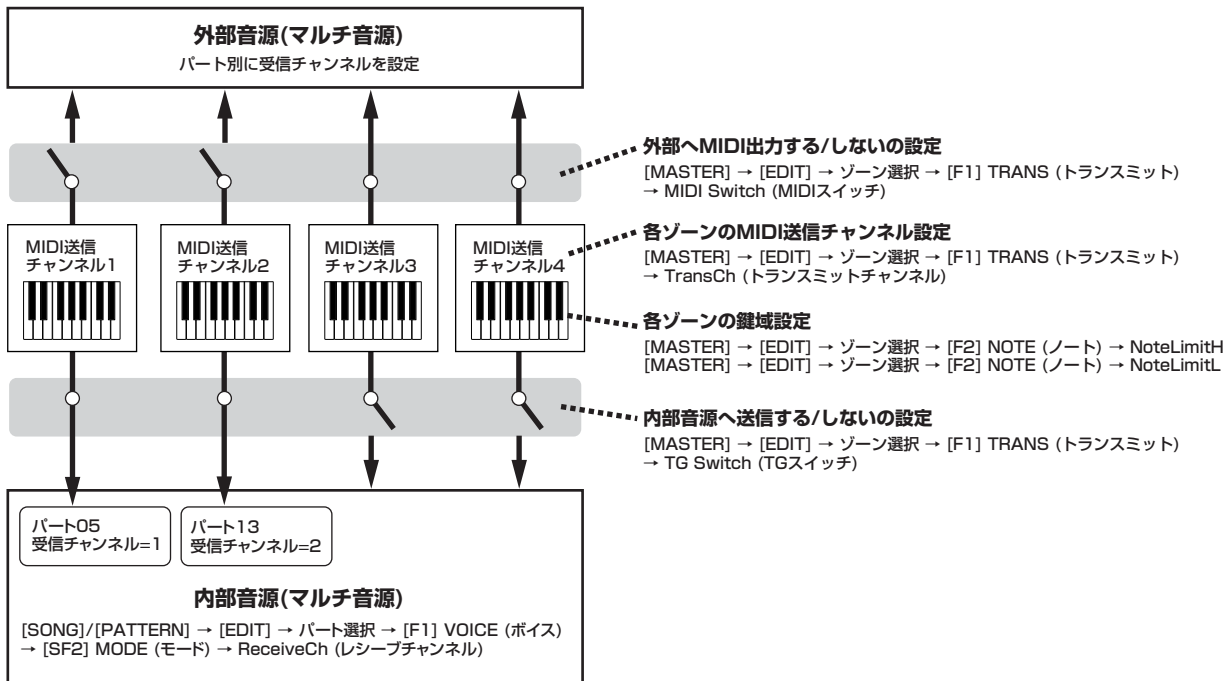
NOTE 下記の例では、4つのゾーンをすべて使っていますが、[MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F1] TRANS (トランスミット) → MIDI Switch (MIDIスイッチ)、および[MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F1] TRANS (トランスミット) → TG Switch (TGスイッチ)の設定により、使用するゾーンの数を決められます。

NOTE 下記の例では、4つのゾーンが別々の鍵域になっていますが、[MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F2] NOTE (ノート)での設定により、異なるゾーンの鍵域を重ねる設定(レイヤー設定)も可能です。

■ ボイスモード/パフォーマンスモード(シングル音源モード)を登録する場合



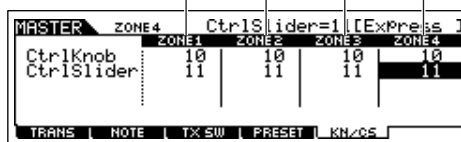
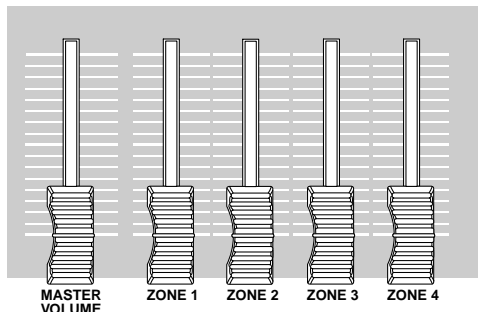
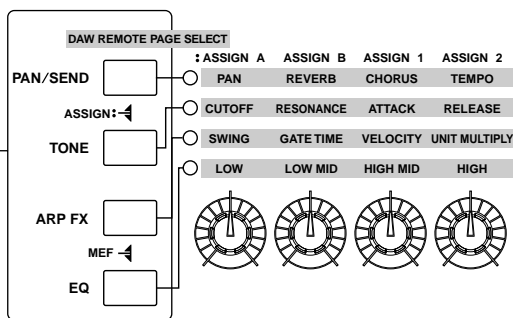
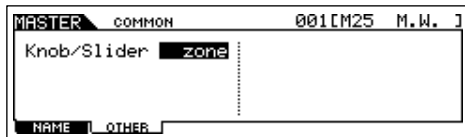
■ ソングモード/パターンモード(マルチ音源モード)を登録する場合



鍵域(ゾーン)ごとにノブ/コントロールスライダーを使い分ける

マスターモードでは、ノブやコントロールスライダーそれぞれを各ゾーン専用のコントローラーとし、任意のコントロールナンバーを割り当てることができます。

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OTHER
(アザー) → Knob/Slider = zone (ゾーン)に設定することにより、すべてのランプが消灯します。



[MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F5] KN/CS (ノブ/コントロールスライダー)画面で、各ゾーンがノブ/スライダーに割り当てられるコントロールナンバーを設定します。

上記の例では、すべてのゾーンのスライダーのコントロールナンバーを11(エクスプレッション)に、ノブのコントロールナンバーを10(パン)に設定しています。これにより、スライダーでは各ゾーンの音量バランスを、ノブでは各ゾーンのパン(ステレオ定位)のバランスを調整できます。

TIP 鍵域(ゾーン)のスプリット、レイヤーをワンタッチで設定する

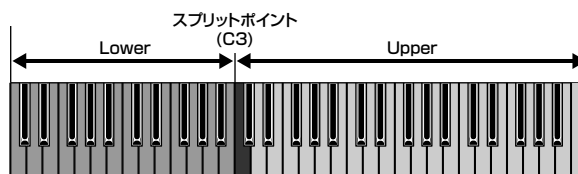
各ゾーンの鍵域は、[MASTER] → [EDIT] → ゾーン選択 → [F2] NOTE (ノート)画面の、NoteLimitH (ノートリミットハイ)とNoteLimitL (ノートリミットロー)を設定することにより決まりますが、鍵盤を高音域と低音域の2つに分けるスプリット設定と、全鍵域に2つの設定を重ね合わせるレイヤーについては、下記のとおりワンタッチで呼び出す方法があります。

NOTE ここで呼び出される設定は、ゾーン1とゾーン2の2つのゾーンを使った設定です。

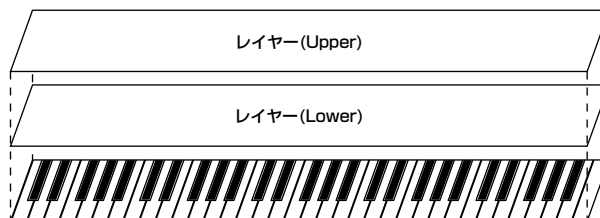
- 1 マスタープレイモードで[JOB]ボタンを押し、マスタージョブモードに入ります。
- 2 [F1] INIT (イニシャライズ)ボタンを押し、イニシャライズ画面を呼び出します。
- 3 All (オール)のチェックマークを[DEC/NO]ボタンで解除した上で、Zone (ゾーン)にチェックマークを入れます。
- 4 Type (タイプ)として、「Split (スプリット)」または「Layer (レイヤー)」を選び、下記設定を行ないます。

**Split (スプリット)を選んだ場合**

UpperCh (アッパーチャンネル = スプリットの高音域ゾーンのMIDI送信チャンネル)、LowerCh (ローチャンネル = スプリットの低音域ゾーンのMIDI送信チャンネル)、SplitPoint (スプリットポイント = 高音域ゾーンと低音域ゾーンの境界点)を設定します。

**Layer (レイヤー)を選んだ場合**

UpperCh (アッパーチャンネル=ゾーン1のMIDI送信チャンネル)、LowerCh (ローチャンネル=ゾーン2のMIDI送信チャンネル)を設定します。



- 5 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが表示されます。

この時点で[DEC/NO]ボタンを押すと、元の画面に戻ります。

- 6 [INC/YES]ボタンを押すと、ジョブが実行されます。

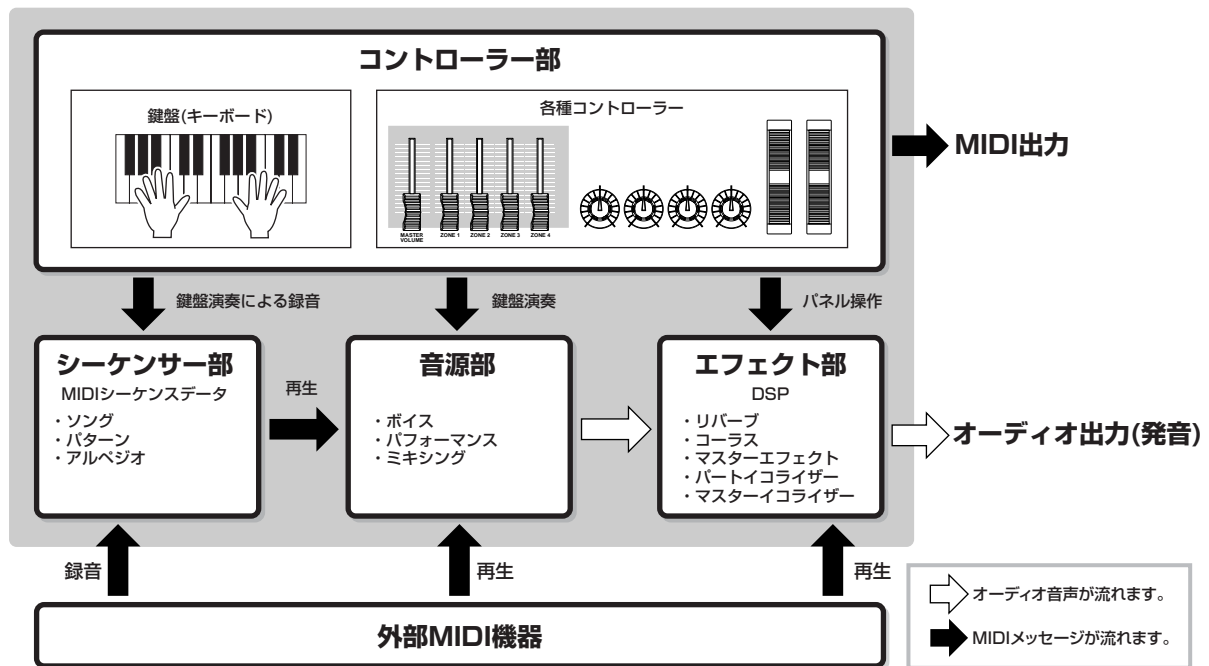
ジョブが終了すると、画面に「Completed.」が表示され、実行前の表示に戻ります。

M06/M08のしくみ

ここでは、M06/M08をより理解していただくために、本体内部の構成に関する説明、本体内部での通信や本体とMIDI接続された外部機器との通信に必要なMIDIに関する説明、本体で制作したさまざまなデータの管理/保存に関する説明をします。

内部構成

本体内部は、下図のようなブロック構成になっています。



コントローラー部

本体には、演奏を行なうためのコントローラーとして、鍵盤(キーボード)、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、ノブ、コントロールスライダーが用意されています。

鍵盤(キーボード)は実際に音を出す装置ではなく、弾いた音の高さ(ピッチ)や強さなどの演奏情報を音源部に送信するための装置です。同様に各種コントローラーも、動かすことによってその変化情報を送信するための装置です。鍵盤演奏や各種コントローラー操作による情報は、MIDIメッセージとして本体の音源部に送られ、実際に音が鳴ります。

M06/M08で使えるコントローラー

本体で操作できるコントローラーおよび説明ページは、下記のとおりです。

● 本体に装備されているコントローラー

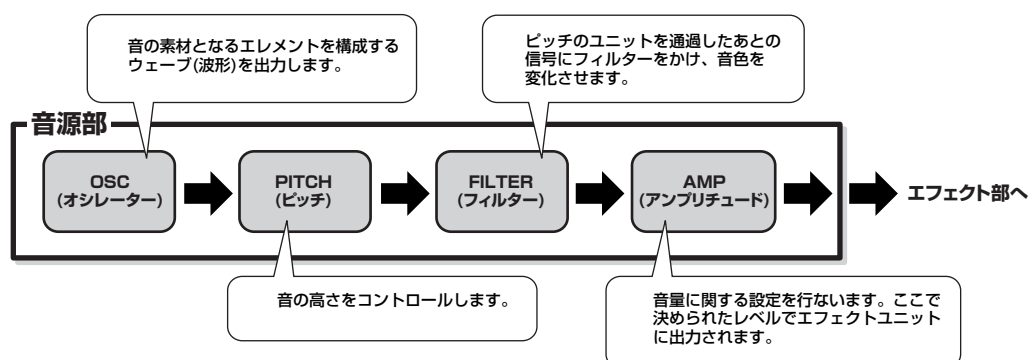
鍵盤(イニシャルタッチ).....	16ページ
ピッチベンドホイール.....	50ページ
モジュレーションホイール.....	50ページ
ノブ.....	51ページ
コントロールスライダー.....	52ページ

● リアパネルの端子に接続して使うコントローラー (オプション)

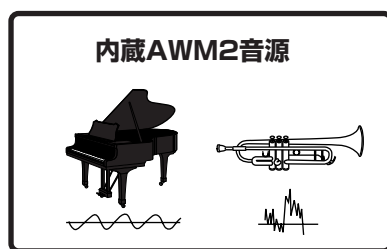
フットコントローラー.....	69ページ
フットスイッチ.....	69ページ

音源部

音源部は、鍵盤演奏、各種コントローラー操作、シーケンサー (ソング/パターン/アルペジオ)再生などによって発生するMIDIメッセージに従って、実際に音を鳴らす部分です。



内蔵AWM2音源



● AWM2 (Advanced Wave Memory2)

ヤマハの多くのシンセサイザーに用いられている音源方式で、あらかじめサンプリングされたリアルなウェーブ(音の素材)を基にさまざまな音を作り出します。生の楽器が持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、音の要素として有効に活用できるように加工されているので、ピアノや管楽器などをはじめとする楽器音を、高品位なサウンドで再現できます。また、リアルな再現性にとどまらず、フィルターやエンベロープジェネレーターなどの機能を使って、積極的に新しい音作りを試みることも可能です。

ボイス、パフォーマンスとミキシング

本体でサウンドを作る上で基本となる3種類のプログラムについて説明します。

● ボイス

シンセサイザーや音源モジュールなど、電子楽器の音源に内蔵されている楽器音色のことをボイスといいます。1つのボイスは、最大4エレメント(ノーマルボイスの場合)または最大73キー(ドラムボイスの場合)で構成されます。ボイスは、エレメント/キー固有のパラメーターと、全エレメント/全キー共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作ります。ボイスエディットの作業は、ボイスモード(151ページ)、ミキシングボイスエディットモード(205ページ)で行ないます。

● パフォーマンス

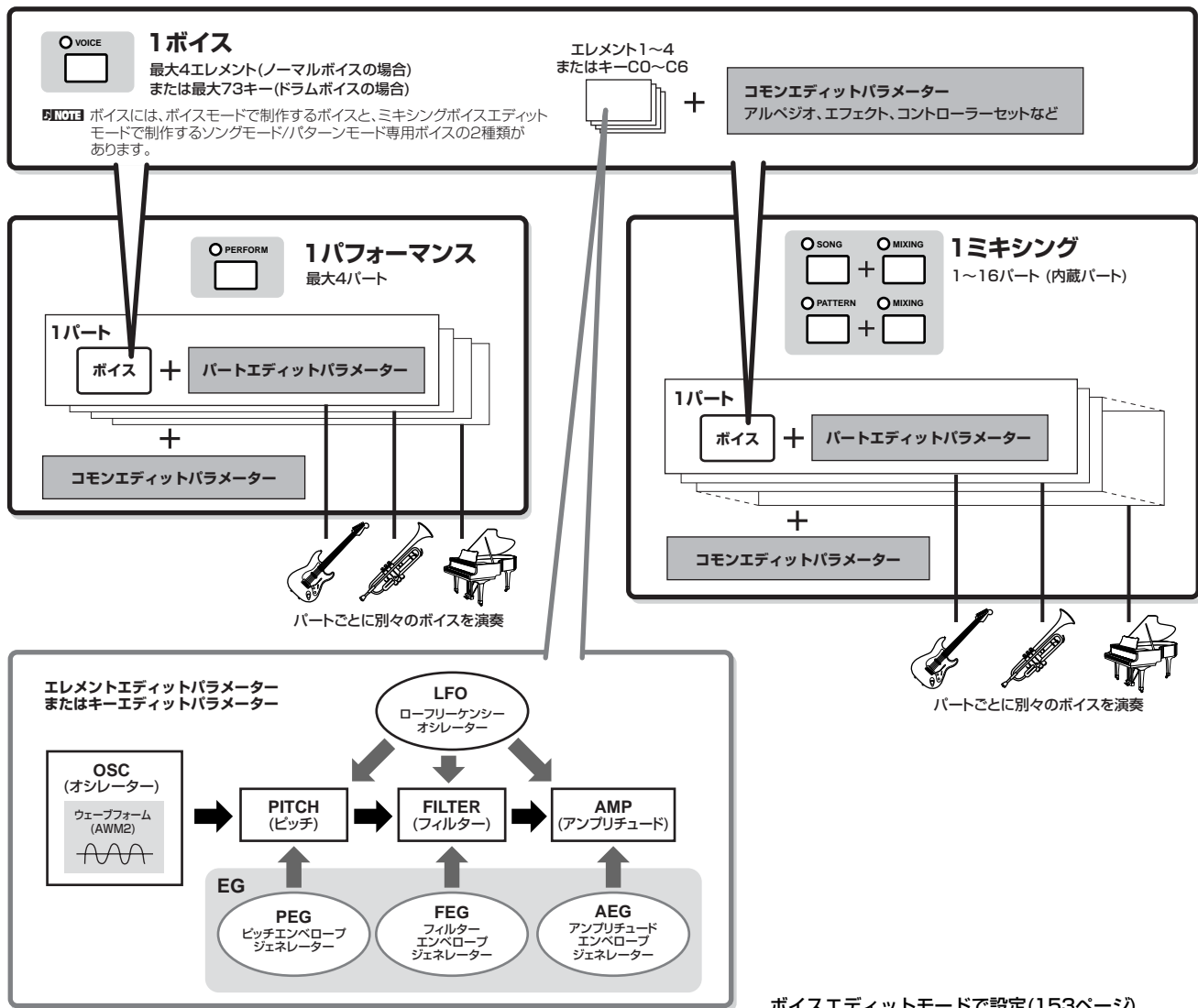
ボイスを、複数重ねて(レイヤーして)鳴らす音色セットのことをパフォーマンスといいます。1つのパフォーマンスには最大4つのボイスを重ねられます。パフォーマンスは、パート固有のパラメーターと、全パート共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作ります。パフォーマンスエディットの作業は、パフォーマンスモード(171ページ)で行ないます。

● ミキシング

ボイスを、ソングモード/パターンモードでの音源各パート用に設定したものをミキシングといいます。1つのミキシングには最大16パート分(136ページ)のボイスを重ねられます。ミキシングは、パート固有のパラメーターと、全パート共通のパラメーターをエディット(編集)することによって作ります。ミキシングエディットの作業は、ソングミキシングモード(190ページ)、パターンミキシングモード(204ページ)で行ないます。

NOTE ミキシングは、データとしてはソング、パターンに属します。

ボイス、パフォーマンスとミキシングの構成を図示すると以下ようになります。



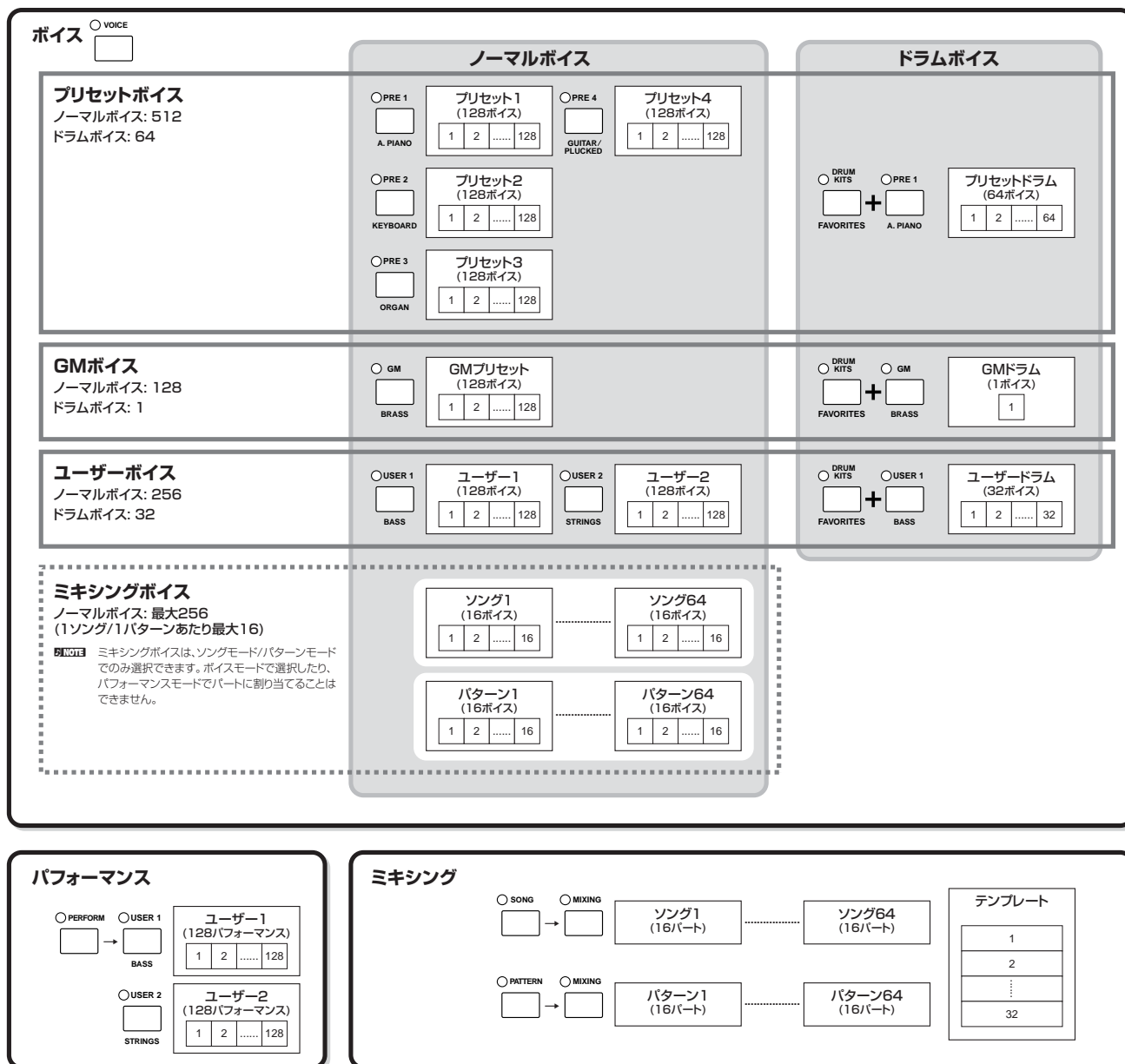
NOTE ドラムボイスのキーエディットでは、LFO設定はありません。

キーボードメガボイス

通常のボイスでは、ベロシティ (鍵盤を弾く強さ) に適した音量/音質が、サウンドとして聞こえます。それに対してキーボードメガボイスでは、ベロシティによって音量/音質が変わるだけでなく、選ばれているボイスの違う奏法のサウンドが呼び出されて鳴ります。たとえば、ギターのおさまな奏法(オープンソフト、デッドノート、スライドなど)のサウンドを鳴らすために、従来の電子楽器では奏法ごとに違うボイスを呼び出すなどしていましたが、キーボードメガボイスではノート/ベロシティを指定することで、それらを呼び出せます。

NOTE キーボードメガボイスのボイス名は、「Mega **」などと表示されます。

また、本体に搭載されているボイス/パフォーマンス/ミキシングのメモリー（バンク）構成を図示すると以下のようになります。



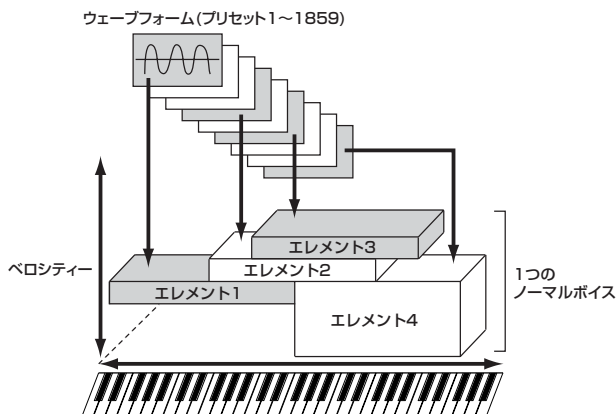
MO6/MO8

■ ノーマルボイスとドラムボイス

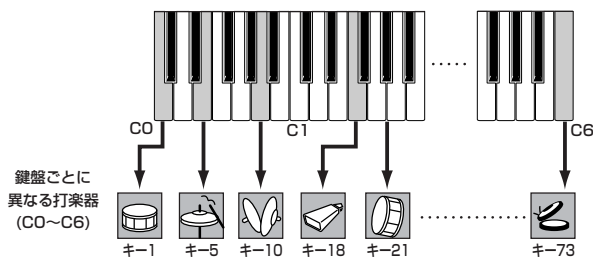
ボイスは、鍵盤ごとのピッチで発音するノーマルボイスと、ドラム専用の特殊なボイスであるドラムボイスの2種類に分けられます。

ノーマルボイスは、音の素材である波形(ウェーブ)が割り当てられたエレメントを、最大4つまで組み合わせて構成します。ドラムボイスは、各キー(鍵盤)にいろいろな打楽器が割り当てられたキットを、1つのボイスとしてまとめて扱います。

ノーマルボイス



ドラムボイス



■ GMボイス

GMとは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。本体のGMボイスバンクは、GM対応のソングデータがほぼ正常に再生できることを目的にしており、GMに完全に対応しているわけではありません。

■ ボイスのサウンドを作る基本パラメーター

1つのボイスは、さまざまなパラメーターから構成されていますが、131ページ~134ページのイラストで示したオシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュード、LFO、と3つのエンベロープジェネレーター(PEG、FEG、AEG)の設定が、ボイスのサウンドを作る基本となります。

オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプリチュードが、音の三要素である音の高さ、音色、音量を決めます。また、LFOとエンベロープジェネレーターが、これら三要素の、音が鳴ってから消えるまでの時間的変化を決めます。

これらシンセサイザーの基本とも言えるパラメーターについて説明します。

● オシレーター

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/ドラムキー選択 → [F1] OSC

シンセサイザーで、基本的なピッチを決定する波形を発振する装置をオシレーターといいます。AWM2音源搭載のMO6/MO8では、音の素材ともいえる波形(ウェーブ)を各エレメントに割り当て、出力します。

ノーマルボイスの場合、オシレーターでは各エレメントの発音鍵域やベロシティー範囲も設定できます。たとえば、あるエレメントは高音域の鍵盤で鳴るように設定し、別のエレメントは低音域の鍵盤で鳴るように設定すると、同じボイスでも弾いた鍵盤によって違った音が鳴るように演出できます。また、異なる波形(ウェーブ)を割り当てた2つのエレメントを、同じ発音鍵域に設定しておき、1つのエレメントのベロシティーを低めの範囲(弱い範囲)に、別のエレメントのベロシティーを高めの範囲(強い範囲)に設定しておけば、同じ鍵盤を弾いても、弱く弾いた場合と強く弾いた場合で違う音が鳴るような演出ができます。左のイラストをご参照ください。

NOTE エレメントへの波形(ウェーブ)の割り当ては、[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/ドラムキー選択 → [F1] OSC → [SF1] WAVE画面で行ないます。

● ピッチ

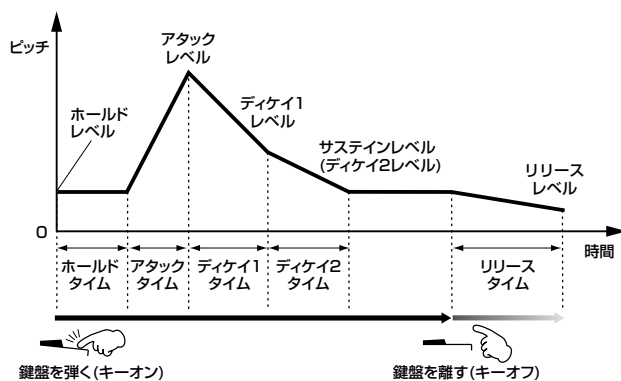
[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/ドラムキー選択 → [F2] PITCH

オシレーターから出力された波形(ウェーブ)の、ピッチをコントロールするユニットです。

エレメントごとにピッチをずらしてデチューン効果を作ったり、PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)によって、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、ピッチの時間的な変化を作ります。

PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)

PEG(ピッチエンベロープジェネレーター)によって、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、ピッチの時間的な変化を作ります。下のグラフに示したパラメーターにそれぞれ値を設定し、ピッチエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープに従ってボイスのピッチが変化します。たとえば、シンセプラスなどに有効な、オートベンド効果(ピッチが自動変化する効果)などを演出できます。PEGはエレメントごとに設定できます。



● フィルター

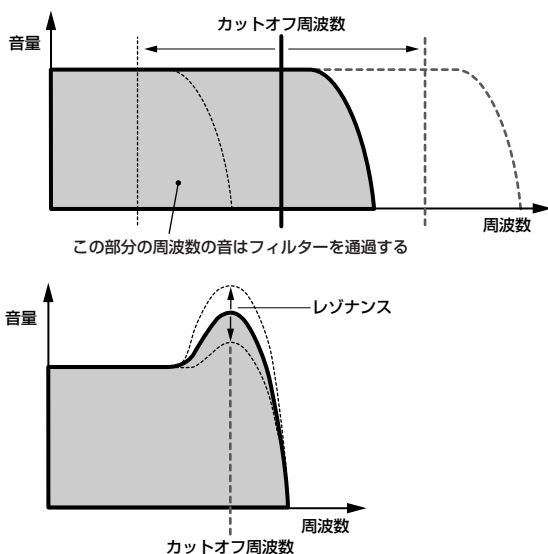
[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エLEMENT選択/ドラムキー選択 → [F3] FILTER

ピッチユニットを通過したあとの音声から、特定の周波数帯域を削って、音色を作りかえるユニットです。

カットオフ周波数とレゾナンス

フィルターの一種、たとえばローパスフィルターでは、ある周波数までは信号を通過させますが、それ以上の周波数は通過させにくくする働きがあります。その周波数をカットオフ周波数(フリケンシー)といいます。カットオフ周波数の調整により、音の明るさを変えます。

また、カットオフ周波数付近のレベルを持ち上げブーストするのがレゾナンスです。レゾナンスの調整により、音にクセをつけます。



主なフィルタータイプ

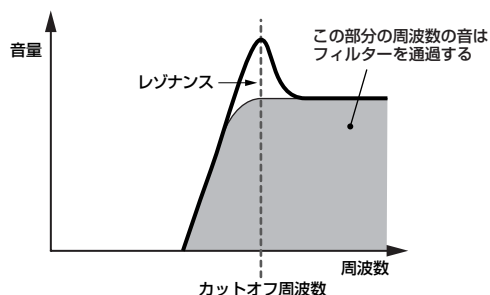
上記の図は、ローパスフィルターを例にしたものですが、MO6/MO8には、この他にもさまざまなタイプのフィルターが内蔵されています。ここでは、主なタイプ4つを説明します。

・ローパスフィルター (上図を参照)

特定の周波数(カットオフ周波数)以下の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけます。

・ハイパスフィルター

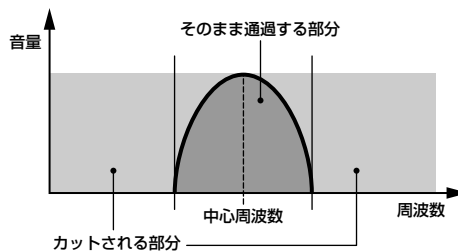
特定の周波数(カットオフ周波数)以上の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。レゾナンスの設定で、カットオフ周波数付近の信号を持ち上げ、音にクセをつけます。



・バンドパスフィルター

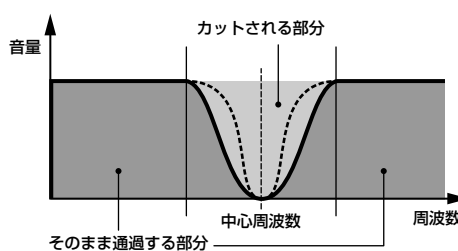
特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号を通過させ、それ以外の周波数帯域の信号をカットするフィルターです。

バンド幅の設定で、通過させる帯域の幅を調節します。



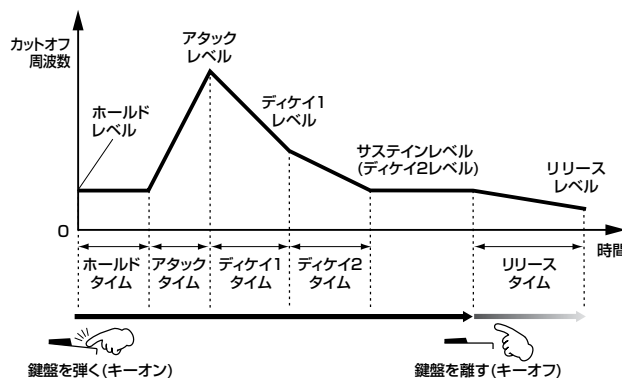
・バンドエリミネートフィルター

特定の周波数(カットオフ周波数)付近の周波数帯域の信号をカットし、それ以外の周波数帯域の信号を通過させるフィルターです。



FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)

FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)によって、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音色の時間的な変化を作ります。下のグラフに示したパラメーターにそれぞれ値を設定し、フィルターエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープに従ってボイスのカットオフ周波数に変化します。たとえば、自動的に音色が変化するオートワウの効果などを演出できます。FEGはエレメントごとに設定できます。



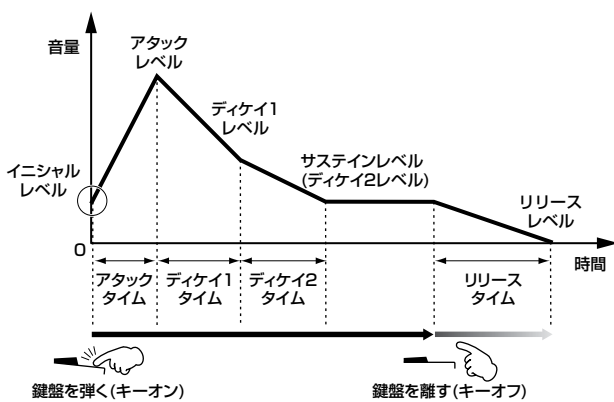
● アンプリチュード

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エLEMENT選択/ドラムキー選択 → [F4] AMP

フィルターを通過したあとの音声の、音量に関する設定を行なうユニットです。ここで決められたレベルでエフェクトユニットに出力されます。また、AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)によって、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音量の時間的な変化を作ります。

AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)

AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)によって、鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音量の時間的な変化を作ります。下のグラフに示したパラメーターにそれぞれ値を設定し、アンプリチュードエンベロープを作ります。鍵盤を弾くと、ここで設定したエンベロープに従ってボイスの音量が変化します。たとえば、ピアノのように立ち上がりの早い音、バイオリンのように立ち上がりの遅い音といった、いわゆる楽器らしさを作り出すのに欠かせない設定です。なお、AEGはELEMENTごとに設定できます。



● LFO (ローフリクエンシーオシレーター)

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エLEMENT選択/ドラムキー選択 → [F5] LFO

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO

LFOは低周波を発振するユニットです。

LFOから発振された低周波によって、各ELEMENTのピッチ、フィルター、アンプリチュードが変調され(周期的な揺れを受け)、ビブラート(ピッチを揺らす効果)、ワウワウ(音色を揺らす効果)、トレモロ(音量を揺らす効果)がそれぞれ得られます。

シングル音源 (ボイス/パフォーマンスモード)とマルチ音源(ソング/パターンモード)

本体音源部は、選んだモードによって性格の違う2種類の状態(シングル音源とマルチ音源)になります。両者の違いは、受信できるMIDIチャンネル数の違いによります。

● シングル音源(ボイスモード/パフォーマンスモード)

シンセサイザーや音源モジュールで、単一のMIDIチャンネルのMIDIメッセージだけを受信し発音する音源のことをシングル音源といいます。MO6/MO8では、ボイスモード/パフォーマンスモードでの音源部の状態がシングル音源になります。

NOTE シングル音源(ボイスモード/パフォーマンスモード)でのMIDI受信チャンネルは、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル) で設定します。

● マルチ音源(ソングモード/パターンモード)

シンセサイザーや音源モジュールで、複数のMIDIチャンネルのMIDIメッセージを同時に受信し発音する音源のことをマルチ音源といいます。MO6/MO8では、ソングモード/パターンモードでの音源部の状態がマルチ音源になり、最大で16パートが用意されています。

NOTE マルチ音源(ソングモード/パターンモード)でのMIDI受信チャンネルは、[SONG] または [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (レシーブチャンネル) で、パートごとに設定します。

NOTE 本体でソング/パターンを再生する場合だけでなく、外部MIDIシーケンサーを再生させて本体音源部で鳴らす場合も、ソングモードまたはパターンモードに設定します。

最大同時発音数について

シンセサイザーや音源モジュールなど、電子楽器の音源部で同時に発音可能な最大数を「最大同時発音数」といいます。

本体内蔵AWM2音源では最大で64音まで同時に発音できます。この音数を超える演奏データを本体音源部が受信すると、発音中の音が止まり音切れが起きてしまいます。減衰しない/減衰の遅いボイスを使う場合には、最大同時発音数を超えないようにしてください。

また、最大同時発音数はボイス単位ではなくELEMENT単位で計算されます。ノーマルボイスでは最大4ELEMENTを重ねられるので、その場合は最大同時発音数は64音よりも少なくなります。

音源のパート構成

外部MIDIコントローラーやシーケンサーから音源部への情報送信には、MIDI (ミディ)メッセージが使われています。MIDIメッセージには、MIDIチャンネルという1~16の番号が割り当てられており、同時に16パート分の情報を扱う仕組みになっています。

NOTE USBケーブルでは8つのMIDIポートを扱うことができます。MO6/MO8では、音源で扱えるMIDIポートは1つです。

NOTE MIDIケーブルを使って外部のMIDI機器とMIDIデータの送受信をする場合は、ポート設定は扱えませんが無視されます。

■ ボイスモード(シングル音源)でのパート構成

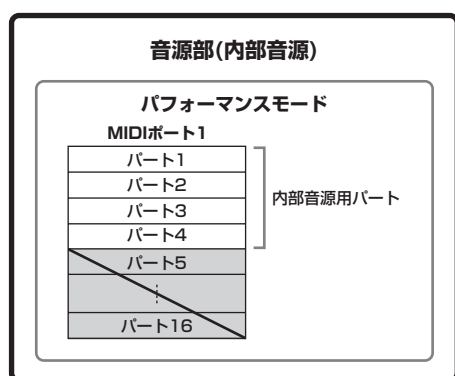
1つのボイスを使って演奏するためのモードです。したがって、音源パートはボイスモード用パートの1つだけが有効です。ボイスモードでは有効な音源パートが1つだけですので、音源が受信できるMIDIチャンネルは1つのチャンネルだけです。したがって、本体とMIDI接続したシーケンサーでマルチパートのソングデータを再生させても適切なサウンドが得られません。MIDI接続したシーケンサーを再生させて本体の音源部を鳴らしたい場合は、本体をソングモード/パターンモードに設定することを、おすすめします。



NOTE ボイスモードでのMIDI受信チャンネルは、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)で設定します。また、受信できるポートは1で固定です。

■ パフォーマンスモード(シングル音源)でのパート構成

4つのボイスを重ねて演奏するためのモードです。複数パートが使えるモードですが、音源が受信できるMIDIチャンネルはボイスモードと同様、1つのチャンネルだけです。したがって、本体とMIDI接続したシーケンサーでマルチパートのソングデータを再生させても適切なサウンドが得られません。MIDI接続したシーケンサーを再生させて本体の音源部を鳴らしたい場合は、本体をソングモード/パターンモードに設定することを、おすすめします。

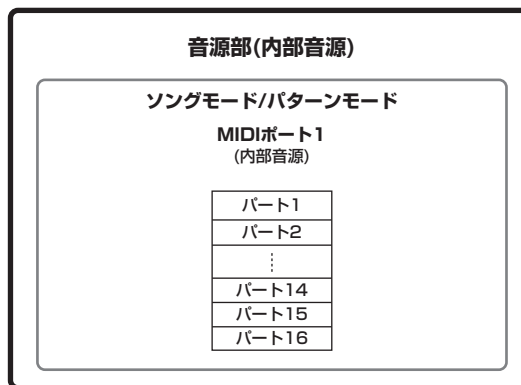


■ 5~16は使われません。

NOTE パフォーマンスモードでのMIDI受信チャンネルは、[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)で設定します。また、受信できるポートは1で固定です。

■ ソングモード/パターンモード(マルチ音源)でのパート構成

複数の音源パートを持ち、それぞれで異なるボイスを鳴らせるモードです。複数の音源パートに個別にMIDI受信チャンネルを設定できるため、本体とMIDI接続したシーケンサーを再生させたい場合に有効なモードです。下図のように、シーケンサー各トラックの再生データは、MIDI送信チャンネル/ポートと同じ受信チャンネル/ポートが設定されている音源パートで鳴ります。



本体シーケンサー各トラックの送信チャンネル/ポート設定は、ソングの場合は[SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL画面で、パターンの場合は[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL画面で行ないます。ポート2~3で本体音源のボイスは鳴らせないのでご注意ください。

音源部各パートの受信チャンネル設定は、ソングの場合は[SONG] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (レシーブチャンネル)で、パターンの場合は[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (レシーブチャンネル)で行ないます。

NOTE MIDIについては、225ページをご参照ください。

NOTE ソングモード/パターンモードでの鍵盤演奏で鳴るボイスやボリューム、パンなどの設定は、その時点で選択されているパート(トラック)でのミキシング設定(パートパラメーター設定)に従います。コントローラーやエフェクトタイプなどの設定は、その時点で選択されているソング/パターンのミキシング設定(コンパラメーター設定)に従います。

シーケンサー部

シーケンサー部は、鍵盤や各種コントローラーによる演奏情報をMIDIデータとして録音/編集したり、その演奏情報(MIDIデータ)を再生する部分です。シーケンサー部によって、ソング/パターン/アルペジオが再生され、再生情報はMIDIメッセージとして音源部に送られ、実際に音が鳴ります。

NOTE ソングは、ソングモードでだけ再生できます。ほかのモードでは再生できません。
 パターンは、パターンモードでだけ再生できます。ほかのモードでは再生できません。
 アルペジオは、全モードで再生できます。

ソングとパターン

ソングとパターンは、マルチトラックで構成されるMIDIシーケンスデータのことです。

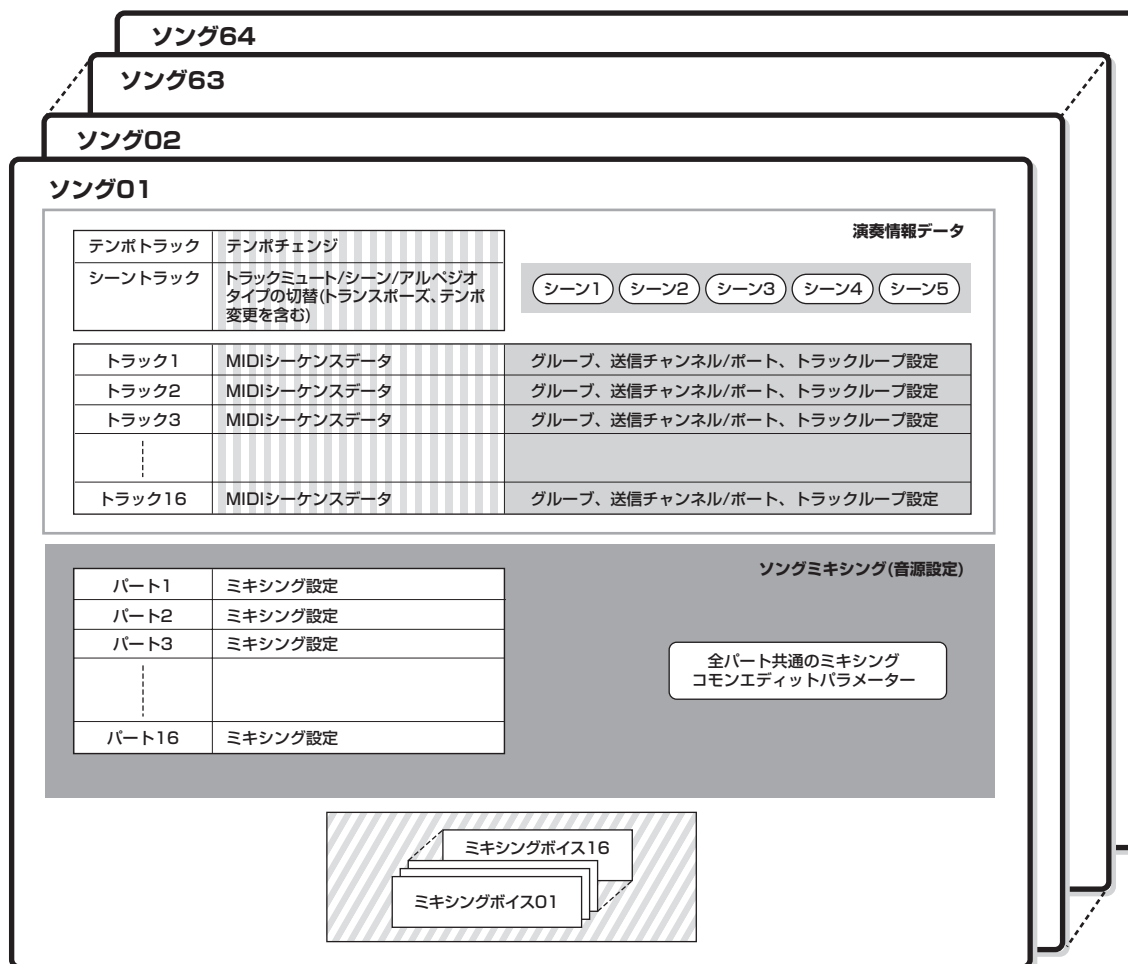
ソングとは、一般的なシーケンサーの「曲(ソング)」に当たるもので、再生させた場合に、データの「終わり」のところで再生が自動的にストップします。

パターンとは、1小節~256小節の長さのリズムパターンのことで、ループ再生をさせて使います。したがって、パネル操作で再生を停止させない限り、リズムパターンは繰り返し再生を続けます。パターンの素材となるフレーズは、本体内にプリセットデータとして用意されています。

■ ソングのデータ構成

ソングは以下のようなデータ構成になっています。

鍵盤演奏やコントローラー操作などの演奏情報を、MIDIシーケンスデータとしてトラックごとに録音/制作し、音源部に関するパラメーターをソングミキシングとして設定します。



- ソングプレイモードで設定
- ソングレコードモード、ソングエディットモード、ソングジョブモードで制作
- ソングミキシングモード、ソングミキシングエディットモードで設定
- ミキシングボイスエディットモードで制作

● ソングミキシング

ソングレコードモードで演奏を録音した場合、ソング先頭のセットアップデータ(ボイスナンバー、パン、ボリュームなどノートイベント以外の設定)は、MIDIシーケンスデータとして録音されません。これらはソングミキシングデータとして扱われますので、別途ソングミキシングストアモード(193ページ)で保存する必要があります。

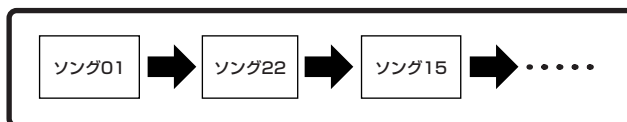
ソングミキシング設定は音源に関する設定ですので、本体ソングの再生だけでなく外部MIDI機器から送られてきたシーケンサー再生データにも有効です。

● シーン

トランスポーズ、テンポ、トラックミュートなどの設定や、音源に関する設定([PAN/SEND]ランプがオンの場合、および[TONE]ランプがオンの場合)のノブと、ノブで操作できるすべてのパラメーターの設定)を、ソングシーンといいます。5種類のソングシーンを、ソングごとに[SF1]~[SF5]ボタンに登録できます。

● ソングチェーン

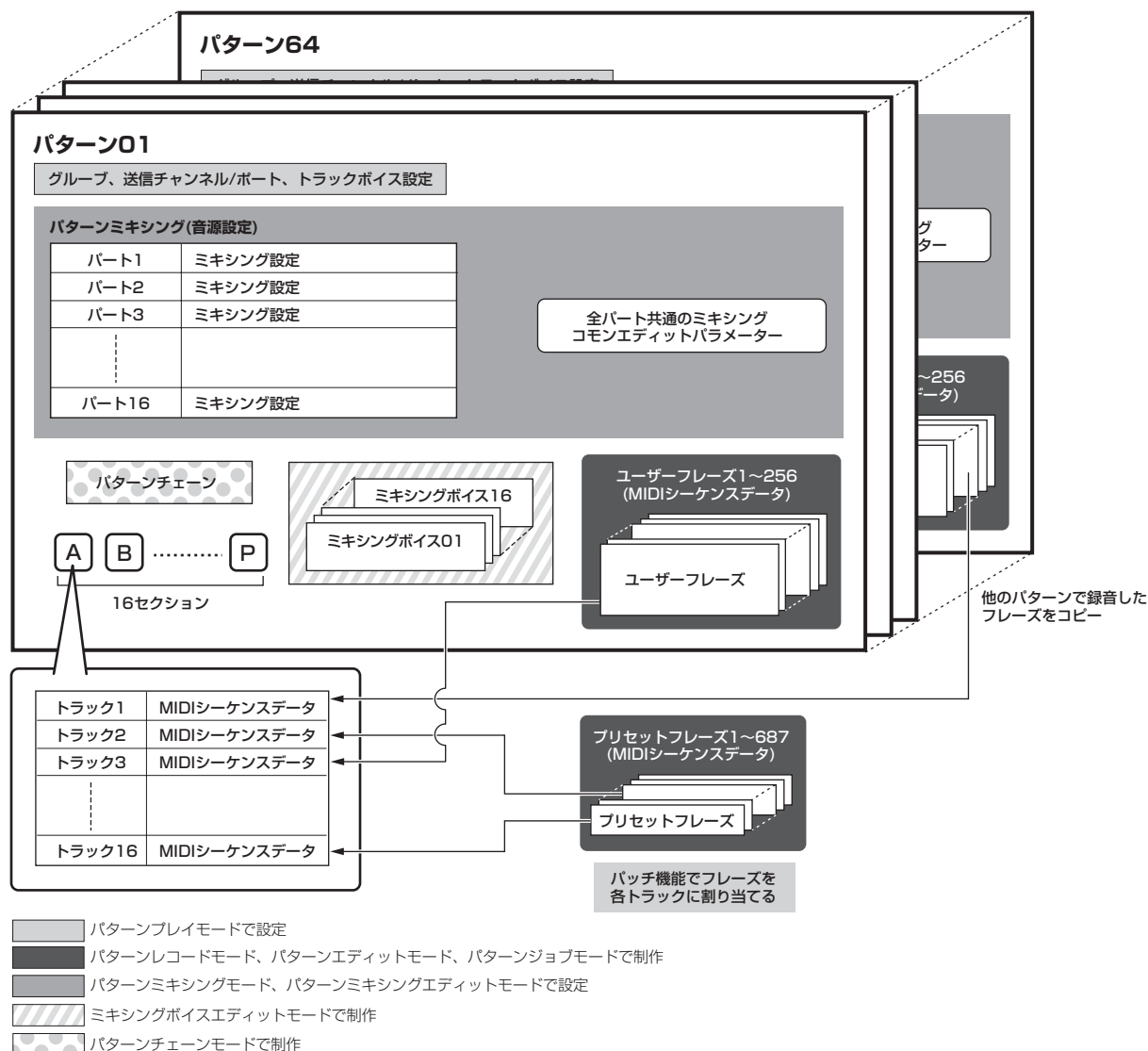
ソングチェーンとは、複数のソングをつないで再生する機能です。[SONG] → [F6] CHAIN画面でソングチェーンを作り、再生します。本体で1種類のソングチェーンを制作できます。



■ パターンのデータ構成

パターンは以下のようなデータ構成になっています。

トラックごとにMIDIシーケンスデータを録音したり、パターンの素材とも言えるフレーズ(プリセット/ユーザー)を各トラックに割り当てることにより作ります。また、音源部のパラメーターをパターンミキシングとして設定します。



● パターンミキシングとフレーズボイス

パターンレコードモードで演奏を録音した場合、パターン先頭のセットアップデータ(ボイス、パン、ボリュームなどノートイベント以外の設定)は、MIDIシーケンスデータとして録音されません。これらはパターンミキシングデータとして扱われますので、別途パターンミキシングストアモード(204ページ)で保存する必要があります。ただしボイスに関しては、ソングの場合と違い、録音時に「フレーズボイス」として記録され、通常の再生ではこの設定に従います。

パターンミキシング設定は音源に関する設定ですので、本体パターンの再生だけでなく外部MIDI機器から送られてきたシーケンサー再生データにも有効です。

● セクション

パターンは、パターンのバリエーションとして16個の「セクション」で構成されています。パターンを選んだあと、セクションを指定することで再生ができます。

● フレーズ

パターンの最小単位となるMIDIシーケンスデータです。ドラムパートのリズムパターンや、ベースパートのベースライン、ギターパートのコードバックアップなど、各パートの演奏フレーズを指します。パターンの素材となるフレーズについては、本体にプリセットデータとして687個内蔵されています。また、ユーザーフレーズとして1パターンにつき256個のフレーズを録音できます。

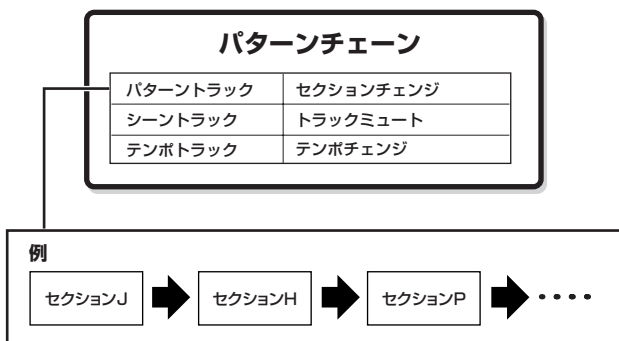
● パターンチェーン

パターンチェーンとは、同一パターンの複数セクションをつないで1つの曲の形にしたものです。あらかじめパターンチェーンを作っておくことで、パターン再生でセクションを変更する操作を自動化できます。

[PATTERN] → CHAIN画面で録音したり、[PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]画面で編集することでパターンチェーンを作り、[PATTERN] → [F6] CHAIN画面で再生します。

またパターンチェーンは、[PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG画面でソングにコンバートできるため、パターンを基にした曲作りができます。

本体では、各パターンにつき1個ずつのパターンチェーンを制作できます。



■ MIDIトラック

ソング/パターンのMIDIトラック(1~16)は、ソングレコードモード/パターンレコードモードで鍵盤演奏をすることによって作られます。

■ MIDIトラックの録音方式

[SONG] または [PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → Type

ソング/パターンへの録音でポイントとなる、MIDIトラックの録音方式を説明します。ここで説明する録音方式は、ソングレコードモード/パターンレコードモードのセットアップ画面で、録音を開始する前に選びます。

● リアルタイム録音とステップ録音

リアルタイム録音

演奏データを、1トラックごとに、実際に演奏しながら録音する方式です。このあとで説明する、リブレース、オーバーダブ、ループ、パンチイン/アウトはすべてリアルタイム録音方式です。

ステップ録音(Type=step)

演奏データを、1トラックごとに、実際に演奏しながらではなく1音ずつ順番に入力しながら録音する方式です。

● リブレースとオーバーダブ(ソング/パターン)

リブレース(Type=replace)

すでにデータが入っているトラックに対して、上書きでレコーディングを行なう方式をリブレースといいます。上書きするため、元のデータは消えてしまいます。

オーバーダブ(Type=overdub)

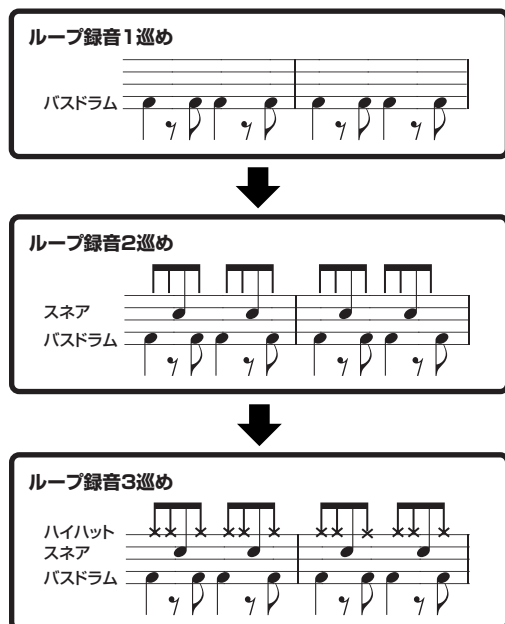
すでにデータの入っているトラックに対して、重ねてレコーディングを行なう方式です。重ねて録音するため、元のデータは消えません。この録音方式は、パターンでのループ録音と組み合わせると使いやすいです。

● ループ録音(パターン)

[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → Loop = on

パターンは、1小節～256小節の長さのパターンを、ループ再生させるものですが、録音も同様にループ方式で行ないます。ループ録音とオーバーダブ録音方式を組み合わせ、下例のように録音できます。

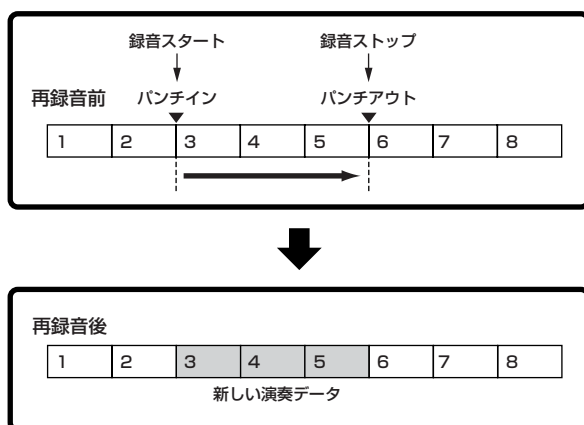
例 バスドラム→スネア→ハイハットの順で録音する場合



NOTE ループ録音はリアルタイム録音方式です。

● パンチイン/アウト録音(ソング)(Type=punch)

一度録音した曲(ソング)を部分的に録音し直す方式です。録音をスタートすると再生が始まり、パンチインの小節で自動的に録音状態に入り、パンチアウトの小節で自動的に再生状態に戻ります。たとえば、8小節のソングの中で3小節～5小節の間を録音し直したい場合は以下ようになります。



NOTE パンチイン/アウト録音はリアルタイム録音方式です。

NOTE パンチイン/アウト録音はリブレース録音方式になります。

エフェクト部

音源部から出力された音声に、残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ音を加工する装置です。DSP (デジタルシグナルプロセッサ) と呼ばれる回路を用いてエフェクトの処理を行ないます。音作りの最終段階でエフェクトを活用することによって、さらに表現力を加えます。

エフェクトの構成

エフェクト部は、システムエフェクト、インサージョンエフェクト、マスターエフェクト、パーティコライザー、マスターイコライザーから構成されています。

■ システムエフェクト(リバーブ、コーラス)

システムエフェクトは、すべてのパートに対して共通の効果を加えるタイプのエフェクトです。

システムエフェクトを使用する場合は、各パートに設定したエフェクトセンドレベルに従ってエフェクトへ音声を送ります。エフェクトで加工された音声(ウェット音)は、全パート共通のリターンレベルに従ってミキサーに戻り、ドライ音(エフェクトがかかっている音)とミックスされます。

リバーブ

コンサートホールやライブハウスで演奏しているような残響(リバーブ)効果のことです。20個のリバーブタイプを内蔵しています。

コーラス

ディレイ系、コーラス系などのタイプを持つエフェクトです。49個のエフェクトタイプを内蔵しています。

■ インサージョンA、B

インサージョンエフェクトは、特定のパートに対して効果を加えるタイプのエフェクトです。

インサージョンエフェクトでは、ドライ/ウェットのバランスでエフェクトを加える深さを調節します。ウェットを100%に設定することでエフェクト音だけを出力することもできます。

本体には、インサージョンA、Bを1セットとして3セットのインサージョンエフェクトを内蔵しており、パフォーマンス/ソングモード/パターンモードでは最大3パートにまでインサージョンエフェクトをかけられます。

各系統には、116個のエフェクトタイプがあります。

NOTE ボイスモードで使えるインサージョンエフェクトは1セットだけです。

■ マスターエフェクト

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかけるエフェクトです。8個のマスターエフェクトタイプがあります。

エフェクトのバイパス(エフェクトを無効にする)

[MASTER EFFECT]ボタンを押すと、マスターエフェクトのオン/オフをワンタッチで切り替えられます。同様に、[EFFECT BYPASS]ボタンを押すと、システムエフェクトやインサージョンエフェクトをワンタッチでバイパスさせることができます。

NOTE [EFFECT BYPASS]ボタンでどのエフェクトをオフにするかを[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPSで設定します。

ノブでマスターエフェクトをコントロールする

[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押し、両方のランプをオンにすると、ユーティリティモードの[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF画面で割り当てられたマスターエフェクト関連のパラメーターを、ノブを使ってコントロールできます。

■ イコライザー (EQ)

一般的にイコライザー (EQ)は、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせ音場環境を補正するために使用します。その設定は、音をいくつかの周波数帯域(バンド)に分けて、各帯域のレベル(ゲイン)を上げ下げすることで、サウンドを補正します。演奏する曲のジャンルに合わせてサウンドを補正することで「クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに」というように、曲の特長を引き出し、音楽をより楽しめる環境を作ります。本体には、3種類のEQ (エレメントEQ、パートEQ、マスターEQ)が搭載されています。

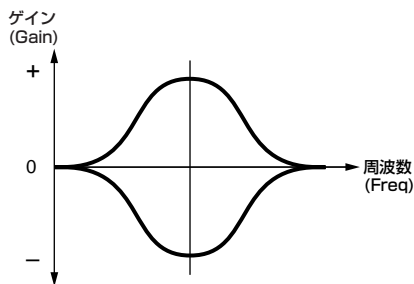
● エレメントEQ

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択/キー選択 → [F6] EQ

ノーマルボイスの各エレメント、ドラムボイスの各キーが持つEQです。EQの持つ2タイプの形状のいずれかを選んでパラメーターを設定します。

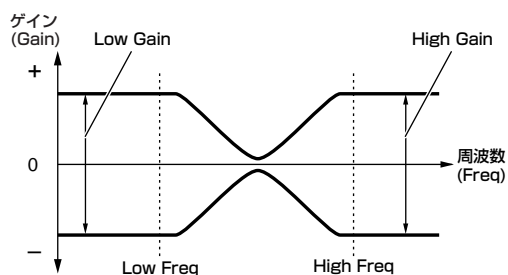
ピーキングタイプ

特定の周波数帯域の音声を、盛り上げたり削ったりするタイプです。



シェルビングタイプ

特定の周波数以下または特定の周波数以上の音声を、盛り上げたり削ったりするタイプです。



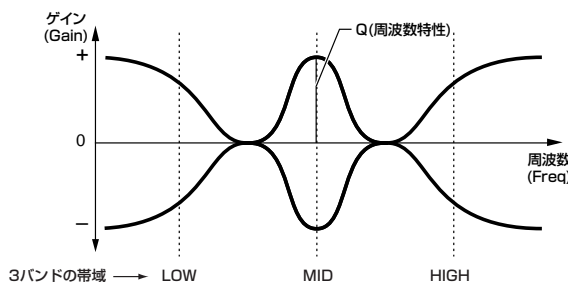
NOTE 実際には、全帯域のレベルを一律に上げ下げする設定もあります。

● パートEQ

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ

[SONG] / [PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ

パフォーマンス/パターン/ソング各部分のサウンドにかける、3バンドのEQです。高周波数域と低周波数域はシェルビングタイプ、中周波数域はピーキングタイプです。



NOTE ボイスモードにはパートEQはありません。

● マスターEQ

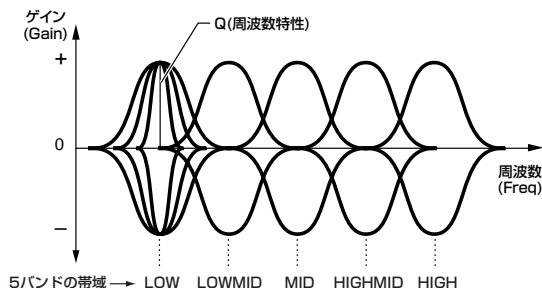
[VOICE] → ボイス選択 → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ

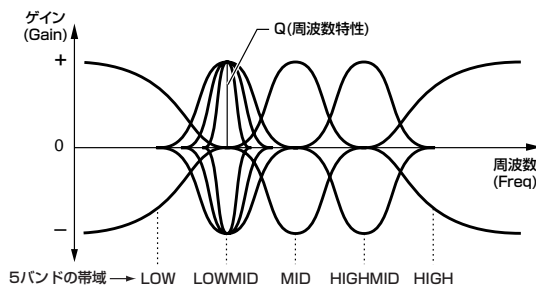
[SONG] / [PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ

音声の最終出力段階で本体サウンド全体にかける、5バンドのEQです。高周波数域と低周波数域の形状を、ピーキングタイプかシェルビングタイプかに切り替えることができます。

全5バンドをピーキングタイプに設定したEQ



LOW (ロー) と HIGH (ハイ) をシェルビングタイプに設定したEQ

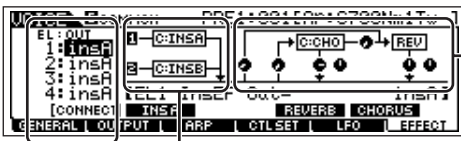


各モードでのエフェクト接続

● ボイスモード

ボイスモードでのエフェクト設定はボイスごとに設定し、ユーザーボイスとして保存します。ただし、マスターエフェクトとマスターEQは全ボイス共通の設定で、ユーティリティーモードで設定したあと[STORE]ボタンを押すことで、システム設定として保存します。

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT



音源部
 エLEMENT出力先 (EL: OUT1~4)
 エLEMENTまたはキー
 エLEMENTEQ

エLEMENTやドラムキーごとに、インサージョンA、Bのどちらに入力するかを設定します。また、インサージョンエフェクトを通さない (thru = スルー) ような設定もできます。
 設定値: insA, insB, thru

インサージョンエフェクト
 InsA Ctg, Ins B Ctg (インサージョンエフェクトカテゴリ)
 InsA Type, Ins B Type (インサージョンエフェクトタイプ)

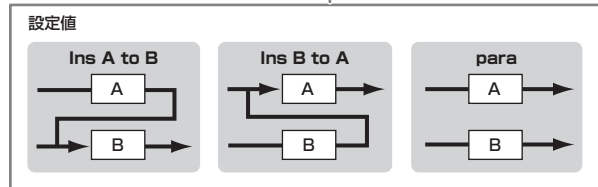
1 [C:INSA]
 2 [C:INSE]

インサージョンエフェクトA、Bのタイプを設定します。

Ins EF Connect (インサージョンエフェクトコネクト)

1 [C:INSA]
 2 [C:INSE]

インサージョンエフェクトAとBの接続方法を3種類から選択します。設定を変更すると、画面上的グラフィックも変化します。



システムエフェクト (リバーブエフェクト、コーラスエフェクト)

Chorus Ctg, Chorus Typ (コーラスカテゴリ、コーラスタイプ)
 Reverb Type (リバーブタイプ)
 コーラス、リバーブエフェクトのタイプを設定します。

Chorus Send, Reverb Send (コーラスセンド、リバーブセンド)
 インサージョンエフェクトで処理された信号 (またはパイパス信号) のコーラス、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。
 設定値: 0~127

Chorus Return, Chorus Pan (コーラスリターン、リバーブパン)
 Reverb Return, Reverb Pan (リバーブリターン、リバーブパン)
 コーラス、リバーブエフェクトで処理された信号のリターンレベル、左右のアウトプットへのパンを設定します。
 設定値: 0~127, L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

Chorus To Reverb (コーラス トゥー リバーブ)
 コーラスエフェクトで処理された信号のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。
 設定値: 0~127

リバーブセンド
 コーラスセンド

リバーブリターン
 コーラスリターン

マスターエフェクト

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF (全ボイス共通)

マスターEQ

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ (全ボイス共通)

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS

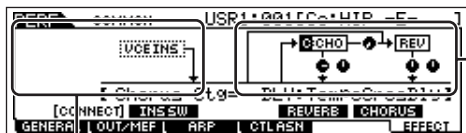
出力

MO6/MO8

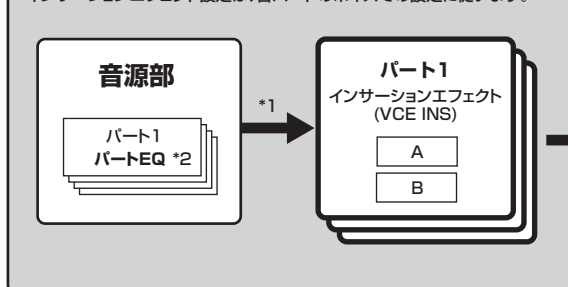
● パフォーマンスモード

パフォーマンスモードでのエフェクト設定はパフォーマンスごとに設定します。

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] →
[COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT



インサージョンエフェクト設定は、各パートのボイスでの設定に従います。



システムエフェクト (リバーブエフェクト、コーラスエフェクト)

Chorus Ctg, Chorus Typ (コーラスカテゴリ、コーラスタイプ)
Reverb Type (リバーブタイプ)
コーラス、リバーブエフェクトのタイプを設定します。

Chorus Send, Reverb Send (コーラスセンド、リバーブセンド)
インサージョンエフェクトで処理された信号(またはバイパス信号)のコーラス、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。コーラスセンド、リバーブセンドは[F2] OUT/MEF画面で設定します(*3)。
設定値: 0~127

Chorus Return, Chorus Pan (コーラスリターン、リバーブパン)
Reverb Return, Reverb Pan (リバーブリターン、リバーブパン)
コーラス、リバーブエフェクトで処理された信号のリターンレベル、左右のアウトプットへのパンを設定します。
設定値: 0~127, L63(左端)~C(センター)~R63(右端)

Chorus To Reverb (コーラストゥーリバーブ)
コーラスエフェクトで処理された信号のリバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。
設定値: 0~127

*3
リバーブセンド
コーラスセンド

リバーブリターン
コーラスリターン

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] →
[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF

*1 インサージョンエフェクトをかけるパートを、[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW画面で選びます。インサージョンエフェクトの設定は、選ばれたパートのボイスでの設定に従います。

*2 [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ

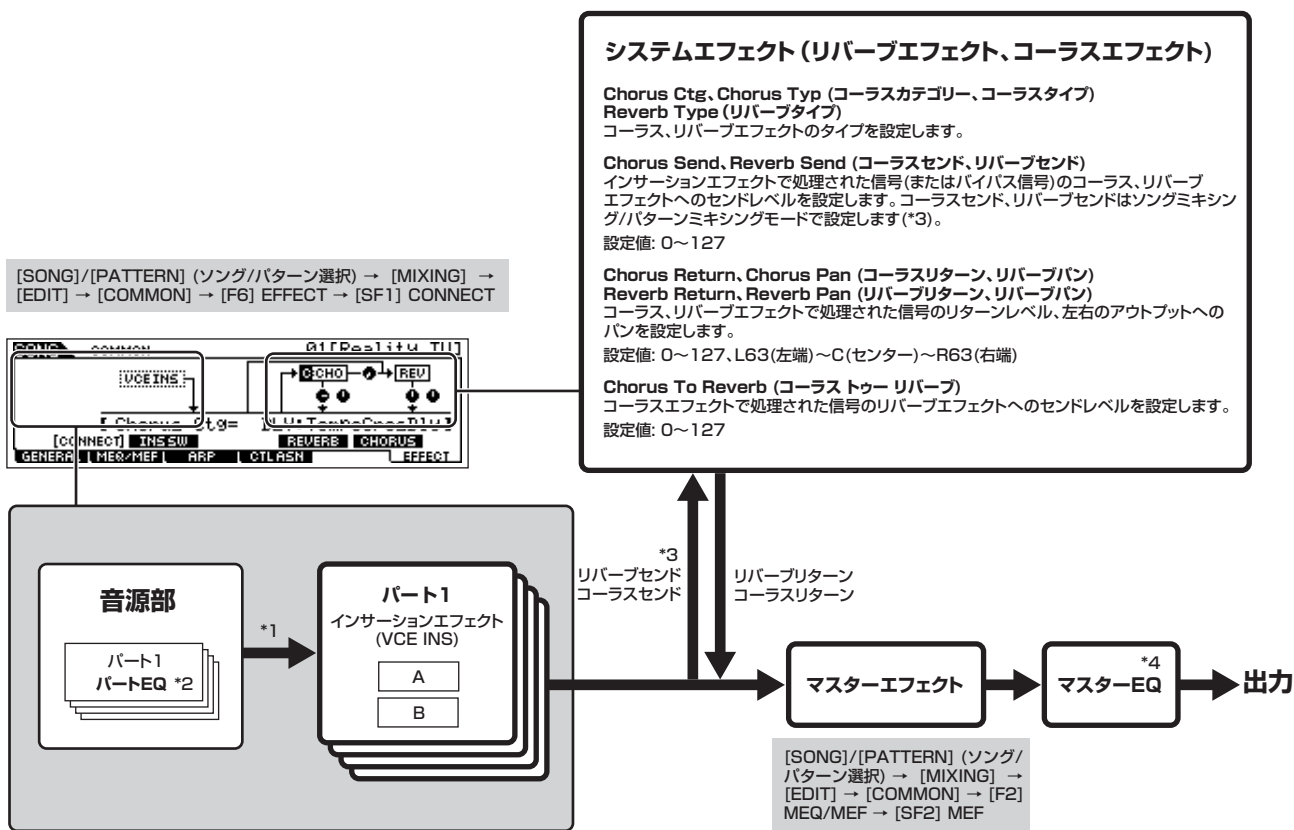
*3 [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT

*4 [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS

● ソングモード/パターンモード

ソングモード/パターンモードでのエフェクト設定はソング/パターンごとに設定します。



*1 パート1~16の中から、インサーションエフェクトをかけるパートを3つまで選べます。[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW画面で選びます。インサーションエフェクトの設定は、選ばれたパートのボイスでの設定に従います。

*2 [SONG]/[PATTERN] (ソング/パターン選択) → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F3] EQ

*3 [SONG]/[PATTERN] (ソング/パターン選択) → [MIXING] → [EDIT] → [F4] EF SEND

*4 [SONG]/[PATTERN] (ソング/パターン選択) → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ

[SONG]/[PATTERN] (ソング/パターン選択) → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] MEQ OFS

アルペジオ

アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなシーケンスが、その時点で選択されているボイスで自動的に演奏される機能です。自動演奏されるアルペジオは、アルペジオタイプの選択だけでなく、押さえた鍵盤の数や種類(和音)によっても変わるため、音楽制作やライブパフォーマンスの上でもさまざまな可能性を追求できます。

NOTE すべてのモードにおいて、同時に鳴らせるアルペジオタイプは1つだけです。パフォーマンスモード、ソングモード、パターンモードのように、複数パートを鳴らせるモードでも同時に鳴らせるアルペジオタイプは1つだけです。

■ アルペジオタイプのカテゴリー

本体に搭載されているアルペジオタイプは、下記のとおり18種類のカテゴリーに分類されます。

LCD表示	カテゴリー名	説明
Seq	Synth Sequence	シンセ系音色に適した、主に1~2音のポリフォニック数の分散和音フレーズを集めたものです。
ChSq	Synth Chord Sequence	シンセ系音色に適した、主に3音以上のポリフォニック数のリズム的なコードフレーズを集めたものです。
HySq	Synth Hybrid Sequence	低音部でベース系フレーズ、中高音部でシーケンス/コード系フレーズが再生されるようにプログラムされたものです。スプリット設定のボイスに適したアルペジオです。また、HybVel...と記されるアルペジオタイプでは、ペロシティーレンジごとに違うシーケンスが組まれています。ノーマルボイスのエレメント別のペロシティーリミット設定と組み合わせ、ペロシティーによるアルペジオと音色の変化が実現できます。
ApKb	Acoustic Piano & Keyboard	アコースティックピアノや、エレピ、クラビなどエレクトリックキーボードに適したアルペジオがあります。
Orgn	Organ	オルガンに適したアルペジオです。
GtPl	Guitar & Plucked	ギターやハーブなどのアルペジオです。
GtKM	Guitar - Keyboard Mega Voice	ギターのキーボードメガボイス用アルペジオです。
Bass	Bass	ベース、シンセベースのアルペジオです。
BaKM	Bass - Keyboard Mega Voice	ベースのキーボードメガボイス用アルペジオです。
Strn	Strings	ストリングス、ピチカートなどのアルペジオです。
Bras	Brass	ブラスのアルペジオです。
RdPp	Reed & Pipe	サクソ、フルートなどのアルペジオです。
Lead	Synth Lead	シンセリードのアルペジオです。
PdMe	Synth Pad & Musical FX	シンセパッドや、ヒット系音色などミュージカルFX音色に適したアルペジオです。
CPrc	Chromatic Percussion	クロマチックパーカッションのアルペジオです。
DrPc	Drum & Percussion	ドラムやパーカッションのアルペジオで、主にドラムキットで使用するようプログラムされています。
Comb	Combination	ドラム、ベース、シーケンス/コード系アルペジオがミックスされたアルペジオです。パフォーマンスモードで有効です。
Cntr	Control	コントロールチェンジやピッチバンドデータ中心のシーケンスが組まれており、それによって押鍵中の音色が変化します。ノートオン/オフデータを含まないアルペジオもあり、この場合KeyMode=directで使います。

■ アルペジオ演奏の種類

18種類のカテゴリーに分類され、全部で1,787種類が本体内に用意されているアルペジオタイプは、使用を想定するボイスによって、下記のように鳴りかたが違います。

● ノーマルボイス用のアルペジオタイプ

ノーマルボイスで鳴らすことを想定して作られたアルペジオタイプ(DrPc、Cntr以外のカテゴリーが該当)には、アルペジオの鳴り方として下記2種類が用意されています。

押鍵音だけが鳴るタイプ	押鍵音(オクターブ音を含む)だけを使って、アルペジオが自動演奏されます。
押鍵したコードに合わせて鳴るタイプ	これらのアルペジオタイプでは、コードを伴ったアルペジオデータがあらかじめ用意されています。1つの鍵盤を押したとき、その音がルートとなるようにノート変換(音符変換)されたアルペジオが、自動演奏されます。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、押鍵した音に合わせてリズムパターンの音(ノート)が変換されます。つまり、弾いたコードに合わせたアルペジオ演奏ができるわけです。

NOTE 上記2種類のタイプは、特にカテゴリー名やタイプ名で区別されているわけではありません。アルペジオタイプを選んで実際に鳴らして確認することができます。また、押鍵数に応じて上記2種類の鳴り方が混在するアルペジオタイプもあります。

NOTE これらのアルペジオタイプはノーマルボイスを想定して作られているため、ドラムボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはならない可能性が高いです。

● ドラムボイス用のアルペジオタイプ カテゴリー：DrPc

アルペジオタイプの中には、ドラムボイスで鳴らすことを想定して作られたものがあります。この場合のアルペジオ機能は、リズムパターンの自動演奏として機能します。これらのアルペジオタイプでは、リズムパターンの鳴り方に、下記3種類が用意されています。

1つのドラムパターンだけが鳴るタイプ	押鍵音に関係なく(同時に押した鍵盤の数や種類に関係なく)、常に同じドラムパターンが鳴ります。
1つのドラムパターンをベースに打楽器を追加していくタイプ	1つの鍵盤を押した場合は、どの鍵盤を押しても同じドラムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、各鍵盤に割り当てられた打楽器だけを使ったリズムパターンが、最初に鳴っていたドラムパターンに追加されていきます。
押鍵音に割り当てられた打楽器だけを使うタイプ	1つの鍵盤を押した場合は、その鍵盤に割り当てられた打楽器だけを使ったリズムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、各鍵盤に割り当てられた打楽器だけを使ったリズムパターンが、追加されていきます。したがって、複数の鍵盤を押すことで、押した鍵盤に割り当てられた打楽器音だけを使ったドラムパターンを作り上げることになります。ただし同じ鍵盤でも、押す順番によってドラムパターンが変わってきますので、同じ打楽器を使っているいろいろな種類のリズムパターンを作ることができます。

NOTE 上記3種類のタイプは、特にカテゴリー名やタイプ名で区別されているわけではありません。アルペジオタイプを選んで実際に鳴らして確認することができます。

NOTE これらのアルペジオタイプはドラムボイスを想定して作られているため、ノーマルボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはならない可能性が高いです。

● パフォーマンス用のアルペジオタイプ カテゴリー：Comb

弾く鍵盤によって、ノーマルボイス用のアルペジオが鳴ったり、ドラムボイス用のアルペジオが鳴るようプログラムされたアルペジオです。弾く鍵域や和音の押さえ方を変えることで、ドラムによるリズムパターン、ベースライン、シーケンス/コード系アルペジオを同時に鳴らすことができるので、複数のボイスを重ねたパフォーマンスモードでの演奏に最適です。

● ノート以外のイベントを中心に作られたアルペジオタイプ カテゴリー：Cntr

これらのアルペジオタイプでは、コントロールチェンジやピッチベンドデータ中心のシーケンスが組まれており、それを再生することによって押鍵中の音の音色が変化していきます。

ノートオン/オフデータを含まないアルペジオもあり、これらを選択した場合は、アルペジオ関連パラメーターの1つであるKeyMode(キーモード)をdirect(ダイレクト)に設定する必要があります。画面は下記のとおりです。

ボイスモード	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
パフォーマンスモード	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
ソングモード	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
パターンモード	[PATTERN] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

■ 各モードでのアルペジオ関連設定

各モードでのアルペジオ関連の設定を行なう画面は、下記のとおりです。

● ボイスモード

ボイス選択時に呼び出されるアルペジオ関連設定	[VOICE] → ボイス選択 → [F6] ARP	152ページ
	[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	154ページ
アルペジオタイプの[SF1]～[SF5]ボタンへの登録(ボイスごとに設定)	[VOICE] → ボイス選択 → [F1] PLAY	151ページ
アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定(全ボイス共通の設定)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	208ページ

NOTE アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定は、ボイスモードでは全ボイス共通の設定ですが、他のモードではパフォーマンスごと、ソングごと、パターンごとの設定になります。

● パフォーマンスモード

パフォーマンス選択時に呼び出されるアルペジオ関連設定 (アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定も含む)	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F6] ARP	171ページ
	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	173ページ
アルペジオタイプの[SF1]～[SF5]ボタンへの登録(パフォーマンスごとに設定)	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [F1] PLAY	171ページ

● ソングモード

ソング選択時に呼び出されるアルペジオ関連設定 (アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定も含む)	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	191ページ
	[SONG] → ソング選択 → [F1] PLAY	178ページ
ソング録音中のアルペジオ再生音に関する設定	[SONG] → ソング選択 → [REC] → [F3] ARP	180ページ
	[SONG] → ソング選択 → [REC] → [F4] RECAP	180ページ

NOTE ソングモードでのアルペジオ関連設定は、ミキシング設定として扱われます。保存したい場合は、ソングミキシングストアモードで保存した上で、ファイルモードでUSB記憶装置にソングデータとしてセーブ(保存)してください。

● パターンモード

パターン選択時に呼び出されるアルペジオ関連設定 (アルペジオ演奏データのMIDI出力に関する設定も含む)	[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	204ページ
	[PATTERN] → パターン選択 → [F1] PLAY	197ページ
パターン録音中のアルペジオ再生音に関する設定	[PATTERN] → パターン選択 → [REC] → [F3] ARP	199ページ
	[PATTERN] → パターン選択 → [REC] → [F4] REC ARP	199ページ

NOTE パターンモードでのアルペジオ関連設定は、ミキシング設定として扱われます。保存したい場合は、パターンミキシングストアモードで保存した上で、ファイルモードでUSB記憶装置にパターンデータとしてセーブ(保存)してください。

内部メモリとファイル管理

MO6/MO8では、ボイス、パフォーマンス、ソング、パターンなど、さまざまなデータを作成することになります。ここでは、これらデータの管理方法や、データが保存されるメモリについて説明します。

データの保存

本体で制作したさまざまなデータの保存方法として、下記3種類があります。

● ストア

制作したデータを、内部メモリ（ユーザーメモリ）に保存する機能名です。各データのストアは、それぞれ下記画面で行ないます。

ボイス	[VOICE] → ボイス選択 → [STORE]	168ページ
パフォーマンス	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [STORE]	177ページ
ソングミキシング	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [STORE]	193ページ
パターンミキシング	[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [STORE]	204ページ
ミキシングボイス	[SONG]または[PATTERN] → ソング/パターン選択 → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]	206ページ
マスター	[MASTER] → マスター選択 → [STORE]	220ページ
システム設定	[UTILITY] → [STORE]*	207ページ

*ユーティリティーモードで[STORE]ボタンを押すと、すぐにシステム設定のストア(保存)が始まります。

- ⚠ ソングミキシング、パターンミキシング、ミキシングボイスのストア(保存)先はDRAM (149ページ)ですので、電源を切ると消えてしまいます。ストア後、電源を切る前に、必ずファイルモードでUSB記憶装置に保存してください。
- ⊘ ボイスのストア(保存)など、フラッシュROMへの書き込み中(画面に「Executing...」または「Please keep power on.」と表示中)に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムデータが壊れて次に[STANDBY/ON]スイッチを押しても正常に立ち上がらなくなったりするおそれがあります。フラッシュROMへのデータ書き込み中は、絶対に電源を切らないでください。

● セーブ [FILE] → [F2] SAVE

制作したデータを、外部メモリ（USB記憶装置）にファイルとして保存する機能名です。データのセーブは、ファイルモードで行ないます。セーブでは、全データを1つのファイルにまとめたり、個別のデータだけを1つのファイルにまとめるなど、さまざまな方法で保存できます。詳細は、メモリ構成(149ページ)やリファレンス(213ページ)をご参照ください。ファイルモードでセーブしたデータは、同じくファイルモードでロードすることによって本体に呼び出すことができます。

● バルクダンプ

エディットバッファー（DRAM）やユーザーメモリーのフラッシュROM上のデータを、バルクデータ（システムエクスクルーシブメッセージ）として、外部MIDI機器やコンピューター上のシーケンサーなどのソフトウェアに送信する（バルクダンプする）ことで保存します。エディットバッファー上でエディット中のデータは、それぞれ下記画面でバルクダンプ(送信)ができます。

ボイス	[VOICE] → ボイス選択 → [JOB] → [F4] BULK
パフォーマンス	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [JOB] → [F4] BULK
ソングミキシング	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
パターンミキシング	[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
マスター	[MASTER] → マスター選択 → [JOB] → [F4] BULK

NOTE ミキシングボイスは、本体パネル操作ではバルクダンプできません。

NOTE ユーザーアルペジオとシステム設定の一部は、バルクダンプされません。

NOTE ユーザーメモリー（フラッシュROM）上のデータは、本体がバルクリクエストを受信すると、外部MIDI機器へ送信されます。バルクリクエストやバルクダンプフォーマットについては、別冊データリストをご参照ください。

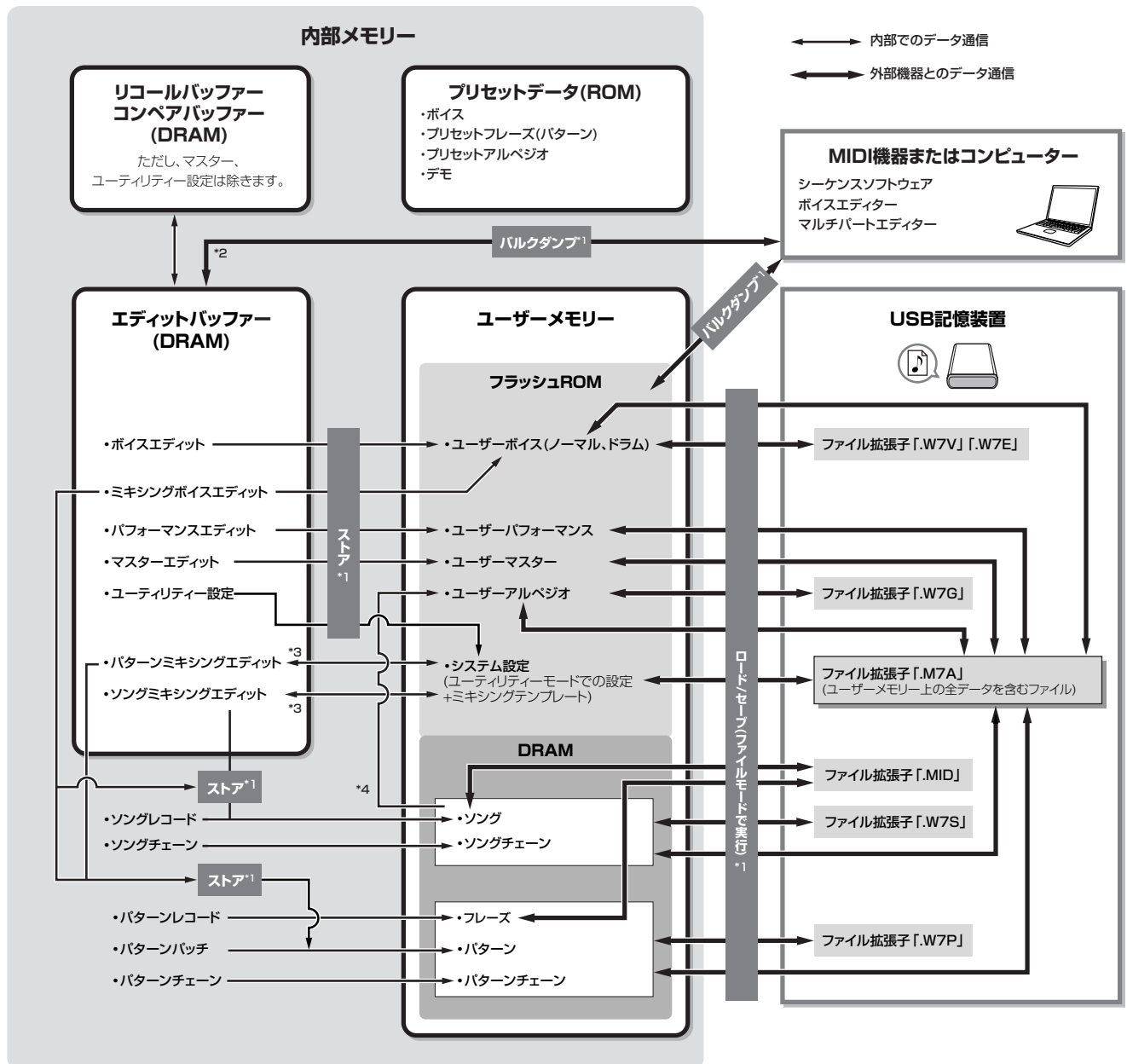
ボイスエディター、マルチパートエディターを使ってバルクダンプする

ボイスについては、コンピューター上のボイスエディター（111ページ）とのバルク送受信もできます。ボイスエディターでボイスの編集を行なったあと、コンピューターから本体へボイスデータをバンク単位でまとめてバルク送信したり、本体で編集しストア(保存)したボイスを、同様にコンピューターへバルク送信できます。

同様にソングやパターンのミキシング設定についても、コンピューター上のマルチパートエディターとのバルク送受信ができます。マルチパートエディターでソングやパターンのミキシングの編集を行なったあと、コンピューターから本体へミキシング設定をバルク送信したり、本体で編集しストア(保存)したミキシング設定を、同様にコンピューターへバルク送信できます。

メモリー構成

MO6/MO8の各機能と、内部メモリー / 外部機器との関係は以下のとおりです。



*1 バルクダンプ、セーブ、ストアについては、148ページをご参照ください。

*2 エディットバッファのバルクダンプは、現在エディット中のデータだけが対象になります。ミキシングボイスエディットはバルクダンプできません。

*3 ソングミキシングジョブモード、パターンミキシングジョブモードで、ミキシング設定をテンプレートとしてシステム設定へ保存したり、システム設定から呼び出すことができます。

*4 ソング/パターンレコードモードで録音したMIDIシーケンスデータを、アルベジオデータに変換できます。[SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track To Arp画面、または [PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Put Track To Arp画面で実行します。

内部メモリ

メモリ構成(前ページ)の中で出てくる用語について説明します。

● フラッシュ ROM

ROM (ロム=Read Only Memoryの略)とは、読み出し専用のメモリーのことで、従来はデータを書き換えることはできませんでした。それに対してフラッシュ ROMは、従来のROMと違ってデータの消去/書き込みができるROMです。フラッシュ ROM上のデータは、電源を切っても消えることはありません。

● DRAM

RAM (ラム=Random Access Memory)は、読みだし/書き込みの両方が可能なメモリーのことです。RAMには、記憶を保持できる条件によりSRAM (Static RAM)とDRAM (Dynamic RAM)の2種類があります。本体に搭載されている DRAM上のデータは電源を切ると消えてしまいますので、電源を切る前に、USB記憶装置への保存(セーブ)が必要です。

● エディットバッファとユーザーメモリー

エディットバッファとは、1つのボイス/パフォーマンス/マスター /ソングミキシング/パターンミキシングのデータを編集(エディット)するための作業用メモリーエリアです。このエリアで作業して作ったデータを、ユーザーメモリーにストアすることになります。別のボイス/パフォーマンス/マスター /ソング/パターンを選択すると、エディットバッファの内容は変更後のボイス/パフォーマンス/マスター /ソングミキシング/パターンミキシングに書き換えられます。保存が必要な場合は、変更前にユーザーメモリーにストア(保存)する必要があります。

● エディットバッファとリコールバッファ

エディットバッファのバックアップ用メモリーとしてリコールバッファが用意されています。これを利用すれば編集集中の内容をストアせずに、別のボイス/パフォーマンス/ソング/パターンを選んでしまったような場合でも、編集していた内容をエディットバッファ内に呼び戻す(リコール)ことができます。

NOTE マスターエディットでは、リコールバッファはありません。

リファレンス

ボイスモード

ボイスプレイモード

[VOICE] → ボイス選択

ボイスパラメーターの本格的な編集(エディット)は、ボイスエディットモードで行ないませんが、ボイスプレイモードでも簡単なエディットができます。エディットで設定した各パラメーターの値は、一部を除き、ユーザーボイスとして内部メモリーに保存できます。

NOTE ボイスプレイモードやボイスエディットモードでは、各ボイスに対するパラメーターを設定します。全ボイスに共通のパラメーター(マスターEQ、マスターエフェクトなど)は、ユーティリティーモードの[UTILITY] → [F3] VOICE画面で設定します。

NOTE ボイスプレイモードでエディットできるパラメーターは、ボイスエディットモードでの同名のパラメーターと同じ機能を持ちます。

[F1] PLAY (プレイ)	
TCH (トランスミットチャンネル)	鍵盤演奏のMIDI送信チャンネルを表示しています。 [TRACK SELECT]ボタンを押してランプを点灯させ、ナンバーボタン[1]~[16]を押すことにより変更できます。また、ユーティリティーモード([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh)でも変更できます。
OCT (オクターブ)	キーボードの音程のオクターブ値を表示しています。ユーティリティーモード ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave)で変更できます。
ASA (アサインA)、 ASB (アサインB)	ノブ1 (ASSIGN A)、ノブ2 (ASSIGN B)に割り当てられている機能を表わしています。設定は、ユーティリティーモード([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN)で行ないます。[PAN/SEND]ボタン、[TONE]ボタンの2つのランプを同時に点灯させている場合、ノブ1、2はここに表示された機能で動作します。
NOTE TCH (トランスミットチャンネル)、OCT (オクターブ)、ASA (アサインA)、ASB (アサインB)の設定値は、ボイスストア(168ページ)の対象にはなりません。	
AS1 (アサイン1)、 AS2 (アサイン2)	ノブ3 (ASSIGN 1)、ノブ4 (ASSIGN 2)に割り当てられている機能を表わしています。設定は、ボイスエディットモードのCOMMONパラメーター ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET)で行ないます。[PAN/SEND]ボタン、[TONE]ボタンの2つのランプを同時に点灯させている場合、ノブ3、4はここに表示された機能で動作します。
[SF1] ARP1 (アルペジオ1) ~ [SF5] ARP5 (アルペジオ5)	[SF1]~[SF5]ボタンにアルペジオタイプを登録しておき、演奏中にワンタッチで呼び出せます。詳細は、クイックガイド(49ページ)をご参照ください。
[F3] EFFECT (エフェクト)	
ボイスプレイモードで[F3] EFFECT (エフェクト)ボタンを押すと、ボイスエディットモードのエフェクト設定画面 ([EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT)が呼び出されます。この画面で、現在選択されているボイスのエフェクト設定をします。詳細は、158ページをご参照ください。	
[F4] PORTA (ポルタメント)	
発音方式(モノ/ポリ)やポルタメントに関するパラメーターを設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤の音から次に弾いた鍵盤の音まで、ピッチを連続的に変化させる機能のことです。	
Mono/Poly (モノ/ポリ)	発音方式を選択します。mono (モノ)は単音演奏用、poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。 設定値: mono、poly NOTE PortaSw=onに設定した場合でMono/Poly=Monoに設定したとき、任意の鍵盤を押したまま別の鍵盤を押すと、あとで押した鍵盤の音は改めて発音するのではなく、最初に押した鍵盤の発音経過(AEG/PEG/FEG)を引き継いだ上で鳴ります。これにより、レガート演奏の滑らかさを表現します。また、レガートさ(滑らかさ)の度合いを[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → LegatoSlope (レガートスロープ)で、設定します(153ページ)。
PortaSw (ポルタメントスイッチ)	現在選択されているボイスで鍵盤演奏したときに、ポルタメント効果をかけるか(on)かけないか(off)を設定します。 設定値: off、on
PortaTime (ポルタメントタイム)	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほど音程の変化にかかる時間が長くなります。 設定値: 0 ~ 127
PortaMode (ポルタメントモード)	ポルタメントモードを設定します。ポルタメントモードの設定によってポルタメントを機能させる方法が決まります。 設定値: fingered、fulltime fingered (フィンガード) レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメントの効果がかかります。 fulltime (フルタイム) どんな弾き方でもポルタメントがかかります。

[F5] EG (エンベロープジェネレーター)

アンプリチュード(音量)とフィルターに関するEG (エンベロープジェネレーター)の設定、およびフィルターのカットオフ周波数とレゾナンスの設定をします。ここでの設定はボイスエディットモードでのAEG、FEG設定に対するオフセットです。画面上の表にある各パラメーターは、下表のようになります。

	ATK (アタック)	DCY (ディケイ)	SUS (サステイン)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)	CUTOF (カットオフ)	RESO (レゾナンス)
AEG	アタックタイム	ディケイタイム	サステインレベル	リリースタイム	---	---	---
FEG			---		深さ	カットオフ周波数	レゾナンス

設定値: -64 ~ 0 ~ +63 (上記の---を除く)

[F6] ARP (アルペジオ)

アルペジオのタイプやテンポなど、アルペジオ演奏の基本となるパラメーターが用意されています。[SF1]~[SF5]ボタンについては、[F1] PLAY画面での説明(前述)をご参照ください。

Bank (バンク)、 Ctgr (カテゴリー)、 Type (タイプ)	アルペジオタイプを、バンク、カテゴリーを設定した上で選びます。Type (タイプ)の左にある数字は、カテゴリー内の通し番号です。 設定値: 別冊データリストをご参照ください。
Tempo (テンポ)	アルペジオのテンポを設定します。[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync (MIDIシンク) = MIDIに設定されているときは、この表示が[MIDI]となり変更できません。 設定値: 1 ~ 300
VelLimit (ベロシティーリミット)	アルペジオが鳴るベロシティーの、最低値と最高値を設定します。ここで設定した最低値と最高値の間のベロシティーで鍵盤を押したときに、アルペジオが鳴ります。 設定値: 1 ~ 127 NOTE リミット外のベロシティーで押鍵したときは、アルペジオは鳴らず通常の発音となります。
Switch (スイッチ)	アルペジオ再生のオン/オフを設定します。パネルの[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを使って、このスイッチをオン/オフすることもできます。 設定値: off, on
Hold (ホールド)	一度鍵盤を弾いたあと、鍵盤から指を離しても、次の鍵盤を弾くまで自動的にアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能です。ここでは、ホールド機能のオン/オフを設定します。 設定値: sync-off (下記参照)、off, on sync-off (シンクオフ)..... 鍵盤から手を離している間も内部的にはアルペジオ再生が続き、次に鍵盤を弾くと発音が再開されるしくみになります。つまり、押鍵/離鍵がアルペジオ再生のオン/オフ(スタート/ストップではなく)となります。

ボイスエディットモード

[VOICE] → ボイス選択 → [EDIT]

選んだボイスの種類(ノーマルボイス、ドラムボイス)によってエディットできるパラメーターが違いますので、分けて説明します。

ノーマルボイスを選択した場合

ノーマルボイスを構成する4つのエレメントに共通した設定を編集するコモンエディットと、エレメント別の設定を編集するエレメントエディットの2種類に分かれます。

コモンエディット	[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → [COMMON]
-----------------	---

4つのエレメントに共通(コモン)した設定をエディット(編集)するモードです。

[F1] GENERAL (ジェネラル)	
[SF1] NAME (ネーム)	エディット中のボイスの属するカテゴリー(メインカテゴリー、サブカテゴリー)と、名前(ネーム)を設定します。ボイスネームについては、英数字を使って最大10文字で設定できます。ネーミング方法については、「基本操作」(38ページ)をご参照ください。
[SF2] PLY MODE (プレイモード)	音源部の発音のさせかたやマイクロチューニングに関するパラメーターが用意されています。
Mono/Poly (モノ/ポリ)	発音方式を選択します。mono (モノ)は単音演奏用、poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。 設定値: mono、poly
KeyAsgnMode (キーアサインモード)	キーアサインの方式を選択します。single (シングル)は、音源側で同一ノートを受信したとき、先に発音された音を鳴らなくする設定です。また、multi (マルチ)は、同一ノートを受信したときに、次々とチャンネルを割り当てて複数発音させる設定です。 設定値: single、multi
M. TuningNo. (マイクロチューニングナンバー)	現在選択されているボイスで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。平均律をはじめ、全部で13種類の音律が用意されています。 設定値: マイクロチューニングリスト(169ページ)をご参照ください。
M. TuningRoot (マイクロチューニングルート)	マイクロチューニングの基準音を設定します。 設定値: C~B
[SF3] MEQ OFS (マスター EQ オフセット)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ画面で設定される、全ボイス共通のマスターEQ(イコライザー)設定値に対するオフセットを、MID(ミドル)以外に関して設定します。[EQ]ボタンのランプを点灯させている場合、ノブを使ってエディットすることもできます。 設定値: -64 ~ +63
[SF4] PORTA (ポルタメント)	ポルタメントに関するパラメーターを設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤の音から次に弾いた鍵盤の音までを連続的に変化させる機能です。
Switch (スイッチ)	エディット中のボイスで鍵盤演奏したときに、ポルタメント効果をかける(on)/かけない(off)を設定します。 設定値: off、on
Time (タイム)	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。 設定値: 0 ~ 127
Mode (モード)	鍵盤の弾き方により、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。 設定値: fingered、fulltime fingered (フィンガード) レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメントの効果がかかります。 fulltime (フルタイム)..... どんな弾き方でもポルタメントがかかります。
TimeMode (タイムモード)	ピッチが変化する時間的基準を設定します。 設定値: rate1、time1、rate2、time2 rate1 (レート1) 一定の速さでピッチが変化します。 time1 (タイム1) 一定の時間でピッチが変化します。 rate2 (レート2) 一定の速さでピッチが変化しますが、変化の広さが1オクターブ以内に限られます。 time2 (タイム2) 一定の時間でピッチが変化しますが、変化の広さが1オクターブ以内に限られます。
LegatoSlope (レガートスロープ)	Switch (スイッチ)=on、Mono/Poly (モノ/ポリ)=monoと設定してポルタメント演奏する場合の、レガート音の立ち上がりの度合いを設定します。値が大きくなるほど、レガート音の立ち上がりが遅くなります。 設定値: 0~7

[SF5] OTHER (アザー)	ノブやピッチベンドホイールなどのコントローラーに関する設定を行ないます。
KnobAssign (ノブアサイン)	エディット中のボイスが選択されたときの、ノブの機能を設定します。パネルのコントロールファンクションボタンのオン/オフ状態を、ボイスごとに記憶させます。 設定値: pan、tone、assign、MEQofs、MEF、arpFx
PB Upper (ピッチベンドレンジアッパー) PB Lower (ピッチベンドレンジロー)	ピッチベンドホイールを上下方向に回したときに、ピッチがどれだけ変化するかをそれぞれ半音単位で設定します。たとえばアッパー (右側)の値を+12に設定した場合、ピッチベンドホイールの上方向の動作で、1オクターブ上までのコントロールが可能となります。また、ロー (左側)の値を-12に設定した場合、ピッチベンドホイールの下方向の動作で、1オクターブ下までのコントロールが可能となります。 設定値: -48 ~ 0 ~ +24
AssignA (アサインA) AssignB (アサインB) Assign1 (アサイン1) Assign2 (アサイン2)	各アサインのDest (デスティネーション)で選択したパラメーターに対するオフセット値です。ただし、A、Bについては、パラメーターによって絶対値として効果する場合があります。

[F2] OUTPUT (アウトプット)	
Volume (ボリューム)	ボイスの音量を設定します。 設定値: 0 ~ 127
Pan (パン)	ボイスのパン(ステレオ定位)を設定します。[PAN/SEND]ボタンのランプ点灯させている場合、ノブを使って、直接この値を設定することもできます。 設定値: L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端) NOTE ステレオボイスの場合、パンの効果がわかりにくい場合があります。ステレオボイスとは、たとえば2エレメントで構成されるボイスで、エレメントエディットでのパン([F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan)設定がそれぞれL63とR63に設定されているようなボイスを指します。
RevSend (リバーブセンド)	インサージョンエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)の、リバーブ/コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。[PAN/SEND]ボタン右のランプが点灯している場合、ノブを使って、直接この値を設定することもできます。 設定値: 0 ~ 127
ChoSend (コーラスセンド)	

NOTE ボイスモードでのエフェクト接続については、142ページをご参照ください。

[F3] ARP (アルペジオ)	
[SF1] TYPE (タイプ)	アルペジオのタイプやテンポなど、アルペジオ演奏の基本となるパラメーターが用意されています。
Bank (バンク)、 Ctgr (カテゴリー)、 Type (タイプ)	アルペジオタイプを、バンク、カテゴリーを設定した上で選びます。Type (タイプ)の左にある数字は、カテゴリー内の通し番号です。 設定値: 別冊データリストをご参照ください。
Tempo (テンポ)	アルペジオのテンポを設定します。MIDIシンクパラメーター (211ページ)が「MIDI」に設定されているときは、この表示が[MIDI]となり変更できません。 設定値: 1 ~ 300
ChgTiming (チェンジタイミング)	アルペジオ再生中にアルペジオタイプを変更した場合の、実際に切り替わるタイミングを決めます。 設定値: realtime (リアルタイム)、measure (メジャー) realtime (リアルタイム)..... アルペジオタイプを変更したタイミングですぐに切り替わります。 measure (メジャー)..... アルペジオタイプを変更してから、次の小節頭のタイミングで実際に切り替わります。
Switch (スイッチ)	鍵盤を弾いたときに、アルペジオを再生をさせる(オン)かさせない(オフ)かを設定します。パネルの[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンを使って、このスイッチをオン/オフすることもできます。 設定値: off、on
Hold (ホールド)	一度鍵盤を弾いた後、鍵盤から指を離しても、次の鍵盤を弾くまで自動的にアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能です。ここでは、ホールド機能のオン/オフを設定します。 設定値: sync-off (下記参照)、off、on sync-off (シンクオフ)..... 鍵盤を弾いたときに1音め(最初の和音)のアルペジオ再生の発音は、リセットされます(アルペジオデータの最初から発音します)。1音めをノートオフして2音めを弾いた場合、2音めではリセットされません。鍵盤から手を離している間、アルペジオ再生は聞こえませんが、内部的には再生が続いており、2音めを弾くとその時点から発音が再開されるしくみです。

<p>KeyMode (キーモード)</p>	<p>キーモード(鍵盤を弾いたときのアルペジオ再生のしかた)を設定します。</p> <p>設定値: sort, thru, direct, sortdirect, thrudirect</p> <p>sort (ソート) 複数の鍵盤を弾いたとき、弾いた順に関係なく同じアルペジオが鳴ります。</p> <p>thru (スルー) 複数の鍵盤を弾いたとき、弾いた順によってアルペジオ再生が変わります。</p> <p>direct (ダイレクト) アルペジオのシーケンスデータ上のノートイベントを再生せず、押鍵音そのまま鳴ります。アルペジオデータ内のコントロールチェンジのみを使う場合に有効です。アルペジオ再生によって、パンやブライツネスなどのコントロールチェンジデータによる音色変化の効果が得られます。したがって、アルペジオデータ内にコントロールチェンジデータが入っているタイプや、カテゴリー Cntr (コントロール)のタイプを選択している場合に有効な設定です。</p> <p>sortdirect sort (ソート)のルールでアルペジオが鳴り、同時に押鍵音自身の音も鳴ります。</p> <p>thrudirect thru (スルー)のルールでアルペジオが鳴り、同時に押鍵音自身の音も鳴ります。</p> <p>NOTE カテゴリーがCntr (コントロール)のアルペジオタイプにはノートオン/オフを含まないアルペジオがあります(146ページ)。このようなアルペジオを選んでいる場合で、KeyMode = sortまたはthruに設定されていると、鍵盤を弾いても音が出ません。</p> <p>NOTE sort, thruのどちらの場合も、実際に発音されるノートの順番は、アルペジオのシーケンスデータによって影響を受けます。</p>
<p>VelMode (ベロシティーモード)</p>	<p>アルペジオ各構成音の発音ベロシティーを決めます。</p> <p>設定値: original, thru</p> <p>original (オリジナル) アルペジオのシーケンスデータに記録されているベロシティー値で発音します。</p> <p>thru (スルー) 実際に鍵盤を弾いたときのベロシティー値で発音します。</p>
<p>[SF2] LIMIT (リミット)</p>	
<p>NoteLimit (ノートリミット)</p>	<p>アルペジオを発生させる鍵盤の、最低音と最高音を設定します。ここで設定した最低音と最高音の間の鍵盤を押したときに、アルペジオが鳴ります。</p> <p>設定値: C -2~G8</p> <p>NOTE C5~C4のように最低音の方が最高音より音程が高いような設定を行なった場合、C -2~C4とC5~G8の範囲の押鍵でアルペジオが機能します。</p> <p>NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートを設定できます。</p> <p>NOTE KeyMode (キーモード)にsort (ソート)またはthru (スルー)が設定されていてアルペジオノートリミット以外の鍵域音を押した場合、音が鳴りませんのでご注意ください。</p>
<p>VelocityLimit (ベロシティーリミット)</p>	<p>アルペジオを発生させる押鍵の強さ(ベロシティー)の、最低値と最高値を設定します。ここで設定した最低値と最高値の間のベロシティーで鍵盤を押したときに、アルペジオが鳴ります。</p> <p>設定値: 1~127</p> <p>NOTE 93~34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1~34と93~127の範囲の押鍵でアルペジオが鳴ります。</p>
<p>[SF3] PLAY FX (プレイエフェクト)</p>	
<p>UnitMultiply (ユニットマルチプライ)</p>	<p>アルペジオ再生の時間を伸ばしたり、縮めたりします。たとえば、値を200%に設定すると、元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分になります。また、逆に値を50%に設定すると、元の再生時間の半分になり、テンポは倍のスピードにアップします。元の再生時間のまま変更しない場合は100%を設定します。</p> <p>設定値: 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%</p>
<p>Swing (スイング)</p>	<p>裏拍の発音タイミングをクロック単位で移動することにより、アルペジオ再生にスイングをかけることができます。</p> <p>設定値: -120 ~ +120</p>
<p>QuntValue (クオンタイズバリュー)</p>	<p>クオンタイズやスイングをかける、基準の音符長さを指定します。</p> <p>32分音符  8分3連音符  4分音符 </p> <p>16分3連音符  8分音符 </p> <p>16分音符  4分3連音符 </p>
<p>QuntStrength (クオンタイズストレングス)</p>	<p>クオンタイズをかける強さを設定します。100%で、前述QuntValue (クオンタイズバリュー)パラメーターで設定した音符のタイミングにそろいます。</p> <p>設定値: 0%~100%</p>
<p>VelocityRate (ベロシティーレート)</p>	<p>ベロシティー (鍵盤の強弱)のレート値を設定します。ここでの設定値を元のアルペジオデータのベロシティーにかけた値が、再生時のベロシティーとなります。値を100%に設定すると、元のベロシティー値のまま変化しません。値を100%より大きくするとベロシティーは強くなり、100%より小さくすると弱くなります。</p> <p>設定値: 0% ~ 200%</p> <p>NOTE ここでの設定によってベロシティーが0になる場合、実際には1の値に置き換えられます。また、ここでの設定によってベロシティーが128以上になる場合、実際には127の値に置き換えられます。</p>
<p>GateTimeRate (ゲートタイムレート)</p>	<p>ゲートタイム(音符の長さ)のレート値を設定します。ここでの設定値を元のアルペジオデータのゲートタイムにかけた値が、再生時のゲートタイムとなります。値を100%に設定すると、元のゲートタイムのまま変化しません。値を100%より大きくするとゲートタイムは長くなり、100%より小さくすると短くなります。</p> <p>設定値: 0% ~ 200%</p> <p>NOTE ここでの設定によってゲートタイムが0になる場合、実際には1の値に置き換えられます。</p>

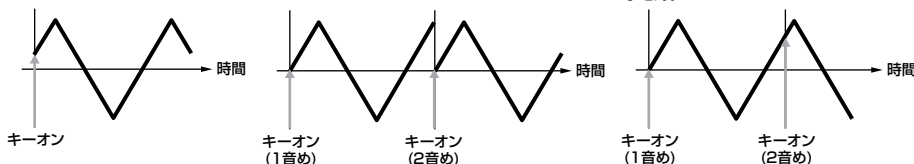
[F4] CTL SET (コントローラーセット)

[SF1] SET1/2 (セット1/2) ~ [SF3] SET5/6 (セット5/6)	1つのボイスに対して最大6種類の異なるコントローラーセットを同時に設定できます。設定用の画面が1から6まで、3ページ分用意されています。コントローラーセットについての詳細は、70ページをご参照ください。
ElementSw (エレメントスイッチ)	各エレメントに対してコントローラーの働きを有効にするか、無効にするかを選択します。 設定値: エレメント1~4に対してそれぞれ有効(1~4表示)、無効(-表示) NOTE Dest (デスティネーション)のパラメーターがエレメントに関するものでないときは機能しません。
Source (ソース)	Dest (デスティネーション)で選んだ機能をコントロールするためのコントローラーを設定します。 設定値: PB (ピッチベンドホイール)、MW (モジュレーションホイール)、AT (アフタータッチ)、FC1 (フットコントローラー1)、FS (フットスイッチ)、RB (リボンコントローラー)、BC (プレスコントローラー)、AS1 (ASSIGN 1(ノブ3))、AS2 (ASSIGN 2 (ノブ4))、FC2 (フットコントローラー2) NOTE ASSIGN A/B (ノブ1/2)には、全ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンに共通の機能を割り当てます。ユーティリティーモード(210ページ)をご参照ください。
Dest (デスティネーション)	コントロール機能を設定します。ここで選んだコントロール機能を、Source (ソース)で選んだコントローラーでコントロールできます。 設定値: 別冊データリストのコントロールリストをご参照ください。
Depth (デプス=深さ)	Destで選んだコントロール機能をコントロールする深さを設定します。マイナス値に設定すると、コントローラーの効果が逆転します。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63

[F5] LFO

LFOに関する設定を行ないます。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチ/フィルター /アンプリチュードを変調し、ビブラート/ワウワウ/トレモロなどの効果を作ります。

[SF1] WAVE (ウェーブ)	
Wave (ウェーブ)	LFOのウェーブを選択します。 設定値: tri、tri+、sawup、sawdwn、squ1/4、squ1/3、squ、squ2/3、squ3/4、trpzd、S/H 1、S/H 2、user
Speed (スピード)	LFOウェーブの変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。 設定値: 0 ~ 63
TempoSync (テンポシンク)	LFOウェーブの変化の速さを、アルペジオ/ソング/パターンの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。 設定値: off (同期させない)、on (同期させる)
TempoSpeed (テンポスピード)	TempoSync (テンポシンク)=onのときに有効なパラメーターで、LFOウェーブの変化の速さを音符で設定します。 設定値: 16th (16分音符)、8th/3 (8分音符の3連符)、16th. (付点16分音符)、8th (8分音符)、4th/3 (4分音符の3連符)、8th. (付点8分音符)、4th (4分音符)、2nd/3 (2分音符の3連符)、4th. (付点4分音符)、2nd (2分音符)、whole/3 (全音符の3連符)、2nd. (付点2分音符)、4thx4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、4thx5 (4分音符5拍)、4thx6 (4分音符6拍)、4thx7 (4分音符7拍)、4thx8 (4分音符8拍) NOTE ここでの音符の長さは、内部クロック(Internal)または外部クロック(MIDI)によるテンポが基準となります。
KeyOnReset (キーオンリセット)	鍵盤を押したときにLFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。次のように3種類の設定が用意されています。 設定値: off、each-on、1st-on off (オフ) 鍵盤を弾いたときの位相から信号波形が始まります。 each-on (イチオン) 鍵盤を弾くたびに位相の初期設定値に基づいて信号波形が始まります。 1st-on (ファーストオン) 鍵盤を弾いたときに1音めは必ずLFOの発振がリセットされます。1音めをノートオフせずに2音目を弾いた場合、2音めはリセットされません。
RandomSpeed (ランダムスピード)	LFOスピードを、ランダムに変化させます。0で元のスピード、値を大きくするほど、スピード変化が大きくなります。 設定値: 0~127



ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

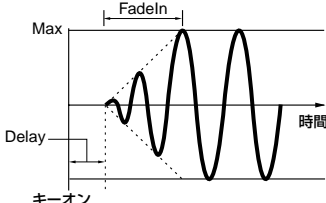
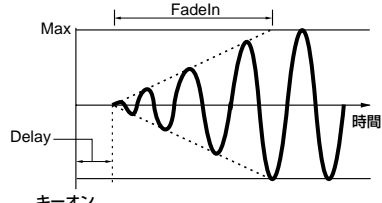
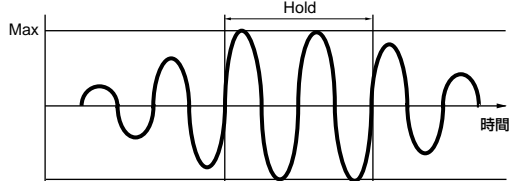
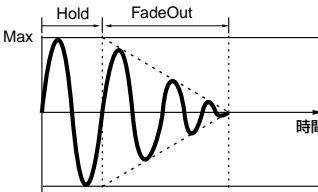
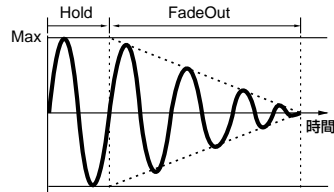
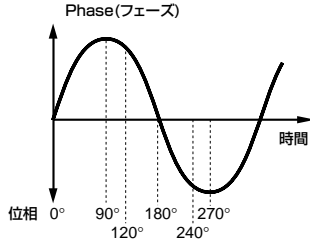
パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティーモード

ファイルモード

マスターモード

[SF2] DELAY (ディレイ)	
Delay (ディレイ)	<p>鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。</p> <p>設定値: 0 ~ 127</p>
FadeIn (フェードイン)	<p>鍵盤を弾いてDelay (上記)で設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。</p> <p>設定値: 0 ~ 127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Fade In: 小さい値 すぐに効果が大きくなる</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Fade In: 大きい値 ゆっくり効果が大きくなる</p>  </div> </div> <p style="text-align: center;">キーオン</p>
Hold (ホールド)	<p>LFOの効果が始まってから最大レベルに達したあとの持続時間を設定します。値が大きいほど持続時間が長くなります。127に設定すると、後述のFadeOut (フェードアウト)には移行しなくなります。</p> <p>設定値: 0 ~ 127</p> 
FadeOut (フェードアウト)	<p>鍵盤を弾いてHold (上記)で設定された持続時間を経過した後、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定します。下の図のように値が大きいほどLFOの効果が最大レベルから減衰していくまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が小さくなっていきます。</p> <p>設定値: 0 ~ 127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Fade Out: 小さい値 すぐに効果が消えていく</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Fade Out: 大きい値 ゆっくり効果が消えていく</p>  </div> </div>
[SF3] PHASE (フェーズ)	
Phase (フェーズ)	<p>LFOウェーブがリセットされたときの、初期位相を設定します。</p> <p>設定値: 0, 90, 120, 180, 240, 270</p> 
Offset EL1 ~ EL4	<p>Phase (フェーズ)パラメーターで設定された値からのオフセット値を、エレメント別に設定します。</p> <p>設定値: +0, +90, +120, +180, +240, +270</p>
[SF4] BOX1-3 (ボックス1-3)	<p>LFOウェーブによる変調先や変調の深さを設定します。変調先を選ぶページ(BOX)として3ページあり、目的に応じて複数の変調先を選びます。</p>
ElementSw (エレメントスイッチ)	<p>各エレメントに対してLFOウェーブでの変調を有効にするか、無効にするかを選択します。各エレメント対応する1~4の番号を表示させると有効になり、番号を表示させなければ無効になります。</p>
Dest (デスティネーション)	<p>LFOウェーブで変調する機能を選択します。</p> <p>設定値: amd, pmd, fmd, reso (レゾナンス), pan, ELFOSpd (エレメントLFOスピード)</p>
Depth (デプス)	<p>LFOウェーブによる変調の深さを設定します。</p> <p>設定値: 0 ~ 127</p>
DptRatio EL1 ~ EL4	<p>LFO Depth (デプス)をエレメントごとに調整します。</p> <p>設定値: 0 ~ 127</p>

[SF5] USER (ユーザー)	LFOウェーブとして「user(ユーザー)」を選択したときだけ、選択できる画面です。最大16ステップ(段階)で、LFO波形を作成します。
Template (テンプレート)	あらかじめ用意されたテンプレートの中から使用したいものを選びます。選んだ基本波形が波形グラフ上に表示され、それを基に波形を作ります。[SF1] RANDOM (ランダム)ボタンを押すと、ランダムに波形を設定します。 設定値: all0 (オール0).....すべてのステップのバリューが0になります。 all64 (オール64).....すべてのステップのバリューが64になります。 all127 (オール127).....すべてのステップのバリューが127になります。 sawup (ソーアップ).....バリューが0から127へアップしていくノコギリ波になります。 sawdown (ソーダウン).....バリューが127から0にダウンしていくノコギリ波になります。 evenstep (イブンステップ).....偶数ステップのバリューが0、奇数ステップのバリューが127の波形になります。 oddstep (オッドステップ).....奇数ステップのバリューが0、偶数ステップのバリューが127の波形になります。
Slope (スロープ)	現在表示されている波形グラフの傾斜を変更/設定します。 設定値: off (傾斜なし)、up (上昇の傾斜)、down (下降の傾斜)、up&down (上昇して下降する傾斜)
Value (バリュー)	下の「Step」で選択されたステップの値を設定します。 設定値: 0 ~ 127
Step (ステップ)	分子: エディットしたいステップを選択します。 設定値: 1 ~ 16 分母: 有効にする最大ステップ数を設定します。 設定値: 2、3、4、6、8、12、16

[F6] EFFECT (エフェクト)

NOTE ボイスモードでのエフェクト接続については、142ページをご参照ください。また、エフェクトタイプについては、別冊データリストをご参照ください。

[SF1] CONNECT (コネクト)	エフェクトの接続に関する設定を行いません。パラメーターの詳細については、142ページをご参照ください。
[SF2] INS A (インサクションA)	各エフェクトのパラメーターを調節します。エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって、その数や画面構成が異なります。別冊データリストのエフェクトタイプリストをご参照ください。各タイプを「thru(スルー)」に設定した場合はメニュー表示が消えます。
[SF3] INS B (インサクションB)	
[SF4] REVERB (リバーブ)	
[SF5] CHORUS (コーラス)	

エレメントエディット

[VOICE] → ノーマルボイス選択 → [EDIT] → エレメント選択

ノーマルボイスを構成する4つのエレメントを、個別にエディットします。

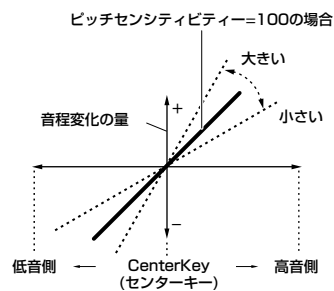
[F1] OSC (オシレーター)

[SF1] WAVE (ウェーブフォーム)	ボイスを構成する各エレメントのウェーブフォームを選択します。
ElementSw (エレメントスイッチ)	現在、選ばれているエレメントを使用するかどうかの設定をします。 設定値: off (使用しない)、on (使用する)
Wave No. (ウェーブフォームナンバー) WaveCtgy (ウェーブフォームカテゴリー)	現在、選ばれているエレメントのウェーブフォームを選択します。別冊データリストのウェーブフォームリストをご参照ください。
[SF2] OUTPUT (アウトプット)	ボイスを構成する各エレメントの、出力に関する設定を行いません。
KeyOnDelay (キーオンディレイ)	鍵盤を押したあと、実際に音が出るまでの遅れを設定します。各エレメントに対して、異なるディレイを設定できます。 設定値: 0 ~ 127
DelayTempoSync (ディレイテンポシンク)	KeyOnDelay (キーオンディレイ)のタイミングを、アルペジオ/シーケンスプレイモードの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。 設定値: off (同期させない)、on (同期させる)
DelayTempo (ディレイテンポ)	DelayTempoSync (ディレイテンポシンク)=onの場合に有効なパラメーターで、キーオンディレイのタイミングを音符で設定します。 設定値: 16th (16分音符)、8th/3 (8分音符の3連符)、16th. (付点16分音符)、8th (8分音符)、4th/3 (4分音符の3連符)、8th. (付点8分音符)、4th (4分音符)、2nd/3 (2分音符の3連符)、4th. (付点4分音符)、2nd (2分音符)、whole/3 (全音符の3連符)、2nd. (付点2分音符)、4thx4 (4分音符4拍: 4拍子での全音符)、4thx5 (4分音符5拍)、4thx6 (4分音符6拍)、4thx7 (4分音符7拍)、4thx8 (4分音符8拍)
InsEffectOut (インサクションエフェクトアウト)	各エレメントから出る信号の出力先のインサクションエフェクトユニットを選択します。thruを選択すると、インサクションエフェクトをバイパスします。このパラメーターは、ボイスコモンエディット[F6] EFFECT → [SF1] CONNECT画面のEL: OUTと連動しています。 設定値: thru (バイパス)、insA (インサクションエフェクトA)、insB (インサクションエフェクトB)

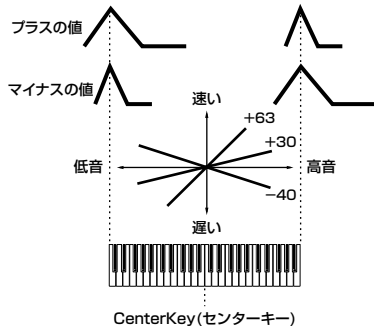
[SF3] LIMIT (リミット)																						
NoteLimit (ノートリミット)	各エレメントの発音鍵域の最低音と最高音を設定します。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で、エレメントのウェーブを発音させます。 設定値: C -2~G8 [NOTE] C5~C4のように最低音の方が最高音より音程が高いような設定を行なった場合、C -2~C4とC5~G8の範囲で発音します。 [NOTE] [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートを設定できます。																					
VelocityLimit (ペロシティーリミット)	各エレメントのウェーブが発音するペロシティーの、最低値と最高値を設定します。ここで設定した範囲内のペロシティーで、エレメントのウェーブを発音させることができます。 設定値: 1 ~ 127 [NOTE] 93 ~ 34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1 ~ 34と93 ~ 127の範囲で発音します。																					
VelCrossFade (ペロシティークロスフェード)	この値を設定することで、ペロシティーリミットから遠くなるにつれてオシレーターの出カレベルが徐々に下がっていくようにできます。0に設定してある場合は、ペロシティーリミットをはずれると急に発音しなくなり、設定値が大きいほどオシレーターの出カレベルの下がり方がゆるやかになります。 設定値: 0 ~ 127																					
[F2] PITCH (ピッチ)																						
[SF1] TUNE (チューン)																						
Coarse (コース)	各エレメントのピッチを、半音単位で移調します。 設定値: -48 ~ 0 ~ +48																					
Fine (ファイン)	各エレメントのピッチを微調節します。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63																					
FineScaling (ファインスケール)	上記で設定したファインチューニングについて、C3を基準として、弾く鍵盤によってそのかかり具合を変えます。値をプラスに設定すると、高音部の鍵盤を弾いたときほどファインチューニングの効果が大きく、低音部の鍵盤を弾いたときほどファインチューニングの効果が小さくなります。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -64 ~ +63																					
Random (ランダム)	鍵盤を弾くたびに、各エレメントのウェーブのピッチをランダムに変化させます。値を大きくするほどピッチ変化が大きくなります。0に設定すると、元のピッチのまま変化しません。 設定値: 0 ~ 127																					
[SF2] VEL SENS (ペロシティーセンシビティ)																						
EGTime (タイム)、Segment (セグメント)	ペロシティーに対するPEGタイムの感度(PEGの変化の速さ)を設定します。まずSegment (時間区分)を選び、次にEGTimeの値(ペロシティーの感度)を設定します。EGTimeの値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど、Segmentで指定した時間区分に対して速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: EGTime -64 ~ 0 ~ +63 設定値: Segment atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (アタック).....アタックタイムに対してEGTimeの値が影響します。 atk+dcy (アタック+ディケイ).....アタックタイム/ディケイ1タイムに対してEGTimeの値が影響します。 dcy (ディケイ).....ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。 atk+rls (アタック+リリース).....アタックタイム/リリースタイムに対してEGTimeの値が影響します。 all (オール).....PEGのすべてのタイム設定に対してEGTimeの値が影響します。																					
EGDepth (デプス)、Curve (カーブ)	ペロシティーに対するPEGデプスの感度(PEGでのピッチ変化幅)を設定します。EGDepth (デプス)をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きなピッチ変化が得られ、マイナスに設定した場合はその逆になります。また、Curve (カーブ)はペロシティーに応じたPEG Depthの変化のしかたを示しており、5種類が用意されています。 設定値: EGDepth -64 ~ 0 ~ +63 設定値: Curve 0 ~ 4																					
Pitch (ピッチ)	ペロシティーに対するピッチの感度を設定します。鍵盤を弾く強さによって、PEG Depthを変化させることができます。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63																					
[SF3] PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)																						
PEG (ピッチエンベロープジェネレーター)のタイムとレベル(ピッチ変化の量)の設定を行ないます。鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでのピッチの時間的な変化を作ります。LCD画面に表示されている各パラメーターは、以下のようになります。																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD (ホールド)</th> <th>ATK (アタック)</th> <th>DCY1 (ディケイ1)</th> <th>DCY2 (ディケイ2)</th> <th>REL (リリース)</th> <th>DEPTH (デプス)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>ホールドタイム</td> <td>アタックタイム</td> <td>ディケイ1タイム</td> <td>ディケイ2タイム</td> <td>リリースタイム</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>ホールドレベル</td> <td>アタックレベル</td> <td>ディケイ2レベル</td> <td>ディケイ2レベル</td> <td>リリースレベル</td> <td>デプス</td> </tr> </tbody> </table>		HOLD (ホールド)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)	TIME	ホールドタイム	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム		LEVEL	ホールドレベル	アタックレベル	ディケイ2レベル	ディケイ2レベル	リリースレベル	デプス
	HOLD (ホールド)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)																
TIME	ホールドタイム	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム																	
LEVEL	ホールドレベル	アタックレベル	ディケイ2レベル	ディケイ2レベル	リリースレベル	デプス																
	設定値: TIME (タイム) 0 ~ 127 LEVEL (レベル) -128 ~ 0 ~ +127 DEPTH (デプス) -64 ~ 0 ~ +63 [NOTE] PEGの詳細は、132ページをご参照ください。																					

[SF4] KEY FLW (キーフォロー)	弾く鍵盤によって、エレメントのピッチやPEGの変化の速さをコントロールします。
PitchSens (ピッチセンシティブィー)	各エレメントのピッチスケールの感度(となりの鍵盤との音程)を調節します。CenterKey (センターキー、次のパラメーター)に指定された鍵盤でのピッチが基準となります。 +100でとなりの鍵盤との音程が通常どおり半音となり、+200で全音、+0ではとなりの鍵盤との音程がなくなり、エレメントの全領域どれを弾いてもCenterKey (センターキー、次のパラメーター)で指定した音が鳴ります。マイナス(-)の値を設定した場合は、鍵盤の高低と実際に鳴る音の高低が入れ替わります。 設定値: -200 ~ 0 ~ +200 NOTE このパラメーターは、ノーマルボイスとして打楽器を使う場合など、となりの鍵盤との音程が必ずしも半音である必要がない場合などで有効です。
▶ CenterKey (センターキー)	上記PitchSens (ピッチセンシティブィー)の基準ノートを設定します。ここで設定したノートナンバーの鍵盤では、PitchSens (ピッチセンシティブィー)での設定に関係なく、通常の音が鳴ります。 設定値: C -2 ~ G8 NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことも、ノートを設定できます。
EGTimeSens (EGタイムセンシティブィー)	各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤によってPEGのピッチ変化の速さ)を調節します。Center (次のパラメーター)に指定された鍵盤によって作られる、PEGの変化の速さが基準となります。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
▶ CenterKey (センターキー)	上記EGTimeSensの基準ノート(鍵盤)を設定します。ここで設定した鍵盤では、PEGで設定したピッチ変化の速さがそのまま得られます。それ以外の鍵盤では、EGTimeで設定した値に比例したノート変化の速さになります。 設定値: C -2 ~ G8 NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことも、ノートを設定できます。

【ピッチセンシティブィーとセンターキー】



【EGタイムセンシティブィーとセンターキー】



[F3] FILTER (フィルター)	
[SF1] TYPE (タイプ)	各エレメントで使用したいフィルターのタイプを選びます。選んだフィルターのタイプによって、設定できるパラメーターは異なります。
Type (タイプ)	本体で使えるフィルターは、大きく分けるとLPF (ローパスフィルター)、HPF (ハイパスフィルター)、BPF (バンドパスフィルター)、BEF (バンドエリミネートフィルター)の4タイプです。また、各フィルターには周波数特性の異なるものがそれぞれ用意されています。また、LPFとHPFを組み合わせたタイプもあります。 設定値: 170ページをご参照ください。
Gain (ゲイン)	ゲイン(フィルターユニットへの信号の通過量)を設定します。 0 ~ 255
Cutoff (カットオフ)	カットオフ周波数を設定します。ここで設定した周波数が、上記Typeで設定したフィルターを信号が通過するときの基準となります。 設定値: 0 ~ 255
Resonance (レゾナンス)/ Width (ウィズ)	このパラメーターは、現在Typeで選ばれているフィルターの種類によって表示が切り替わります。LPF、HPF、BPF (BPFwを除く)、BEFが選ばれている場合はResonance (レゾナンス)、BPFwの場合はWidth (ウィズ)となります。Resonance (レゾナンス)の場合は、レゾナンス効果の強さを設定します。ここでの設定により、Cutoffで設定したカットオフ周波数近くの信号を持ち上げ、音にクセをつけることができます。Width (ウィズ)の場合は、BPFwによって通過させる周波数帯域の幅を設定します。 設定値: 0 ~ 127
Distance (ディスタンス)	デュアルタイプのフィルター(同じタイプのフィルターを並列に接続したもの)、およびLPF12+BP6の、2つのカットオフ周波数の距離(差)を設定します。 設定値: 0 ~ 255
HPFCutoff (ハイパスフィルターカットオフ)	ハイパスフィルターのキーフォロー (弾く鍵盤によって、フィルターのカットオフやFEGの音色変化の速さをコントロールする機能)の中心周波数を設定します。ここで設定した周波数がキーフォローの基準となります。フィルタータイプがLPF12、LPF6の場合にのみ、このパラメーターは有効です。 設定値: 0 ~ 255

ボイスモード
パフォーマンスモード
ソングモード
パターンモード
ミキシングボイスモード
ユーティリティモード
ファイルモード
マスターモード

<p>HPFKeyFlw (ハイパスフィルターキーフォロー)</p>	<p>上記HPFCutoffで設定された周波数のキーフォローを設定します。このキーフォローは、弾く鍵盤によって中心周波数を補正する機能です。値をプラスにすると、鍵盤が高いほど、中心周波数が上がります。値をマイナスにすると、鍵盤が低いほど中心周波数が上がります。フィルタータイプがLPF12、LPF6の場合にのみ、このパラメーターは有効です。 設定値: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
<p>[SF2] VEL SENS (ペロシティーセンシティブィティ)</p>	<p>ペロシティーに対する、フィルターおよびFEG (フィルターエンベロープジェネレーター)の感度を設定します。</p>																					
<p>EGTime (タイム)、 Segment (セグメント)</p>	<p>ペロシティーに対するFEGのタイムの感度(FEG変化の速さ)を設定します。まずSegment (時間区分)を選び、次にEGTimeの値(ペロシティーの感度)を設定します。EGTimeの値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど、Segmentで指定した時間区分に対して速い変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: Time (タイム) -64 ~ 0 ~ +63 設定値: Segment (セグメント) atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (アタック).....アタックタイムに対してEGTimeの値が影響します atk+dcy (アタック+ディケイ)....アタックタイム/ディケイ1タイムに対してEGTimeの値が影響します。 dcy (ディケイ).....ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。 atk+rls (アタック+リリース).....アタックタイム/リリースタイムに対してEGTimeの値が影響します。 all (オール).....フィルターエンベロープジェネレーターのすべてのタイム設定に対してEGTimeの値が影響します。</p>																					
<p>EGDepth (デプス)、 Curve (カーブ)</p>	<p>ペロシティーに対するFEGデプス(FEGの周波数変化の幅)の感度を設定します。EGDepth (デプス)をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音色変化が得られ、マイナスに設定した場合はその逆になります。また、Curve (カーブ)はペロシティーに応じたFEG Depthの変化のしかたを示しており、5種類が用意されています。 設定値: EGDepth (デプス) -64 ~ 0 ~ +63 設定値: Curve (カーブ) 0 ~ 4</p>																					
<p>Cutoff (カットオフ)</p>	<p>ペロシティーに対するカットオフ周波数の感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p>Resonance (レゾナンス)</p>	<p>ペロシティーに対するレゾナンス効果の感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなり、大きな音色変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p>[SF3] FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)</p>	<p>FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)のタイムとレベル(カットオフ周波数の変化量)の設定を行ないます。鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音色の時間的な変化を作ることができます。LCD画面で表示されている各パラメーターは以下のようになります。</p> <table border="1" data-bbox="550 1149 1460 1238"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD (ホールド)</th> <th>ATK (アタック)</th> <th>DCY1 (ディケイ1)</th> <th>DCY2 (ディケイ2)</th> <th>REL (リリース)</th> <th>DEPTH (デプス)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>ホールドタイム</td> <td>アタックタイム</td> <td>ディケイ1タイム</td> <td>ディケイ2タイム</td> <td>リリースタイム</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>ホールドレベル</td> <td>アタックレベル</td> <td>ディケイ1レベル</td> <td>ディケイ2レベル</td> <td>リリースレベル</td> <td>デプス</td> </tr> </tbody> </table> <p>設定値: TIME (タイム) 0 ~ 127 LEVEL (レベル) -128 ~ 0 ~ +127 DEPTH (デプス) -64 ~ 0 ~ +63 [INFORMATION] FEGの詳細については、133ページをご参照ください。</p>		HOLD (ホールド)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)	TIME	ホールドタイム	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム		LEVEL	ホールドレベル	アタックレベル	ディケイ1レベル	ディケイ2レベル	リリースレベル	デプス
	HOLD (ホールド)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)																
TIME	ホールドタイム	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム																	
LEVEL	ホールドレベル	アタックレベル	ディケイ1レベル	ディケイ2レベル	リリースレベル	デプス																
<p>[SF4] KEY FLW (キーフォロー)</p>	<p>弾く鍵盤によって、エレメントのフィルターカットオフ周波数やFEGの音色変化の速さをコントロールします。</p>																					
<p>CutoffSens (カットオフセンシティブィティ)</p>	<p>各エレメントのフィルターキーフォローの感度(弾く鍵盤によってフィルターのカットオフを増減させる割合)を調節します。CenterKey (次のパラメーター: C3)で指定した鍵盤によって作られるカットオフが基準となります。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフが低く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフが高くなります。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
<p>▶ CenterKey (センターキー)</p>	<p>上記CutoffSensの基準ノートとなるC3を表示します。このC3ではCutoffSensで設定した音色変化がそのまま得られます。それ以外のノートではCutoffSensで設定した割合に比例した周波数変化になります。このパラメーターは変更できません。表示のみの機能です。 設定値: C -2 ~ G8</p>																					
<p>EGTimeSens (EGタイムセンシティブィティ)</p>	<p>各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤によってFEGの変化の速さをコントロールする割合)を調節します。CenterKey (次のパラメーター)で指定した鍵盤によって作られるFEGの変化の速さが基準となります。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
<p>▶ CenterKey (センターキー)</p>	<p>上記EGTimeSensの基準ノートを設定します。ここで設定したノートではFEGで設定した音色変化の速さがそのまま得られます。それ以外のノートではEGTimeで設定した値に比例した音色変化の速さになります。 設定値: C -2 ~ G8 [INFORMATION] [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことで、ノートを設定できます。</p>																					

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

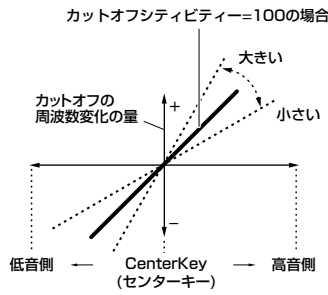
ユーティリティモード

ファイルモード

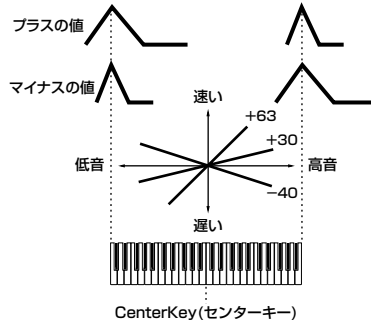
マスターモード

リファレンス

【カットオフセンシティブィーとセンターキー】



【EGタイムセンシティブィーとセンターキー】



[SF5] SCALE (フィルタースケール)

フィルタースケールとは、鍵盤(キー)高低によって、フィルターのカットオフ周波数をコントロールする機能です。キーボードを4つのブレイクポイント(ノートナンバー)で分割し、各ブレイクポイントにカットオフ周波数のオフセット値を設定します。設定例については、169ページをご参照ください。
 設定値: BREAKPOINT (ブレイクポイント) 1~4 C-2 ~ G8
 設定値: OFFSET (オフセット) 1~4 -128 ~ 0 ~ +127
NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ブレイクポイントを設定できます。

[F4] AMP (アンプリチュード)

[SF1] LVL/PAN (レベル/パン)

ボイスを構成する各エレメントのレベルやパン(ステレオ出力定位)に関する設定を行ないます。

Level (レベル)

各エレメントの出力レベルを設定します。
 設定値: 0 ~ 127

Pan (パン)

各エレメントのステレオ定位を調節します。また、ここでの設定が以下のオルタネート、ランダム、スケールの各パン設定の基準位置となります。
 設定値: L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)

AlternatePan (オルタネートパン)

鍵盤を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。Panで設定した位置が左右への移動の基準位置となります。
 設定値: L64 ~ 0 ~ R63

RandomPan (ランダムパン)

鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合を設定します。Panで設定した位置が定位の変化の中心となります。
 設定値: 0 ~ 127

ScalingPan (スケールパン)

弾く鍵盤の位置(ノート)によって左右の音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。ノートナンバーC3でのパンが、Panで設定した定位になります。
 設定値: -64 ~ 0 ~ +63

[SF2] VEL SENS (ベロシティーセンシティブィー)

ベロシティーに対するレベルの感度(音量変化の幅)を設定します。

EGTime (タイム)、Segment (セグメント)

ベロシティーに対するAEGタイムの感度(AEG変化の速さ)を設定します。まずSegment(時間区分)を選び、次にEGTimeの値(ベロシティーの感度)を設定します。EGTimeの値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど、Segmentで指定した時間区分に対して速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。
 設定値: Time (タイム) -64 ~ 0 ~ +63
 設定値: Segment (セグメント) atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all
 atk (アタック) アタックタイムに対してEGTimeの値が影響します。
 atk+dcy (アタック+ディケイ) ... アタックタイム/ディケイ1タイムに対してEGTimeの値が影響します。
 dcy (ディケイ) ディケイタイムに対してEGTimeの値が影響します。
 atk+rls (アタック+リリース) アタックタイム/リリースタイムに対してEGTimeの値が影響します。
 all (オール) アンプリチュードエンベロープジェネレーターすべてのタイム設定に対してEGTimeの値が影響します。

Level (レベル)、Curve (カーブ)

ベロシティーに対するレベル(音量)の感度を設定します。Level (レベル)をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたとき大きな音量が得られ、マイナスに設定した場合はその逆になります。また、Curve (カーブ)はベロシティーに応じた音量の変化のしかたを示しており、5種類が用意されています。
 設定値: Level (レベル) -64 ~ 0 ~ +63
 設定値: Curve (カーブ) 0 ~ 4

[SF3] AEG (アンプリチュードEG)

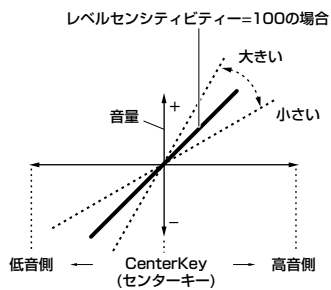
AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)のタイム設定を行ないます。鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音量の時間的な変化を作ることができます。LCD画面で表示している各パラメーターは以下のようになります。

	INT (イニシャル)	ATK (アタック)	DCY1 (ディケイ1)	DCY2 (ディケイ2)	REL (リリース)	DEPTH (デプス)
TIME	---	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム	リリースタイム	
LEVEL	イニシャルレベル	アタックレベル	ディケイ2レベル	ディケイ2レベル	---	---

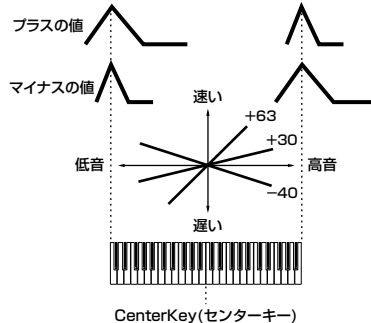
設定値: TIME (タイム) 0 ~ 127
 LEVEL (レベル) 0 ~ 127
NOTE AEGの詳細については、134ページをご参照ください。

<p>[SF4] KEY FLW (キーフォロー)</p>	<p>各エレメントのアンプリチュードキーフォローを設定します。アンプリチュードキーフォローとは、弾く鍵盤によって、エレメントの音量やAEGの音量変化の速さをコントロールする機能です。</p>
<p>LevelSens (レベルセンシティブィー)</p>	<p>各エレメントのアンプリチュードキーフォローの感度(弾く鍵盤のノートによって音量を増減させる割合)を調節します。CenterKey (次のパラメーター: C3)の音量が基準となります。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほど音量が小さく、高音部の鍵盤を弾いたときほど音量が大きくなります。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -200 ~ 0 ~ +200</p>
<p>▶ CenterKey (センターキー)</p>	<p>上記LevelSensの基準音程となるC3を表示します。このC3では音量がそのまま得られます。それ以外のノートではLevelSensで設定した割合に比例した音量になります。このパラメーターは変更できません。表示のみの機能です。</p>
<p>EGTimeSens (EGタイムセンシティブィー)</p>	<p>各エレメントのタイムスケールの感度(弾く鍵盤によってAEGの変化の速さをコントロールする割合)を調節します。CenterKey (次のパラメーター)の鍵盤によって作られるAEGの変化の速さが基準となります。値をプラスに設定すると、低音部の鍵盤を弾いたときほどゆっくりとした時間変化が得られ、高音部の鍵盤を弾いたときほど速い時間変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63</p>
<p>▶ CenterKey (センターキー)</p>	<p>上記EGTimeSensの基準ノートを設定します。ここで設定したノートではAEGで設定した音量変化の速さがそのまま得られます。それ以外のノートではEGTimeで設定した値に比例した音量変化の速さになります。 設定値: C -2 ~ G8 NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートを設定できます。</p>

[レベルセンシティブィーとセンターキー]



[EGタイムセンシティブィーとセンターキー]



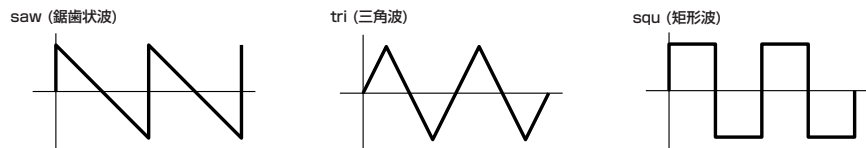
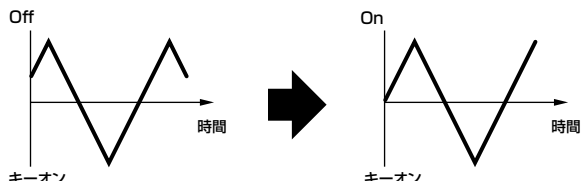
<p>[SF5] SCALE (アンプリチュードスケーリング)</p>	<p>アンプリチュードスケーリングとは、ノート(鍵盤)の高低によって、エレメントの出力レベル([F4] AMP → [SF1] LVL/PAN画面のレベルで設定した値)をコントロールする機能です。キーボードを4つのブレイクポイント(ノート)で分割し、各ブレイクポイントに出力レベルのオフセット値を設定します。設定例については、169ページをご参照ください。 設定値: BREAKPOINT (ブレイクポイント)1~4 C-2 ~ G8 設定値: OFFSET (オフセット)1~4 -128 ~ 0 ~ +127 NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ブレイクポイントを設定できます。</p>
--	---

- ボイスモード
- パフォーマンスマード
- ソングモード
- パターンモード
- ミキシングボイスモード
- ユーティリティモード
- ファイルモード
- マスターモード

リファレンス

[F5] LFO

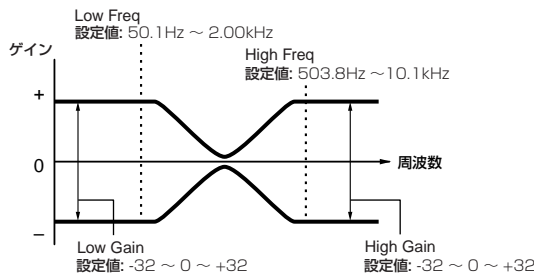
LFOに関する設定を行ないます。LFOは低周波の信号を発生する発振器で、このLFOの信号波形を使ってピッチ/フィルター/アンプリチュードを変調し、ビブラート/ワウワウ/トレモロなどの効果を作ります。

<p>Wave (ウェーブ)</p>	<p>LFOのウェーブを選択します。ここで選んだウェーブを使って、さまざまな音の揺れ方を作り出します。 設定値: saw, tri, squ </p>
<p>Speed (スピード)</p>	<p>LFOウェーブの変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。 設定値: 0 ~ 63</p>
<p>KeyOnReset (キーオンリセット)</p>	<p>これをonに設定すると、鍵盤を押したときに必ずLFOの発振がリセットされるようになります。 設定値: off, on </p>
<p>KeyOnDelay (キーオンディレイ)</p>	<p>鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。 設定値: 0 ~ 127</p>
<p>PMod (ピッチモジュレーションデプス)</p>	<p>LFOのウェーブでピッチを周期的に変化させる設定です。値が大きいほどピッチの変化幅が広がります。 設定値: 0 ~ 127</p>
<p>FMod (フィルターモジュレーションデプス)</p>	<p>LFOのウェーブでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。値が大きいほどカットオフ周波数の変化幅が広がります。 設定値: 0 ~ 127</p>
<p>AMod (アンプリチュードモジュレーションデプス)</p>	<p>LFOのウェーブで音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。 設定値: 0 ~ 127</p>
<p>FadeInTime (フェードインタイム)</p>	<p>鍵盤を弾いてKeyOnDelayで設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まってから最大レベルになるまでの時間が長くなり、ゆっくりと変化が大きくなっていきます。 設定値: 0 ~ 127</p>

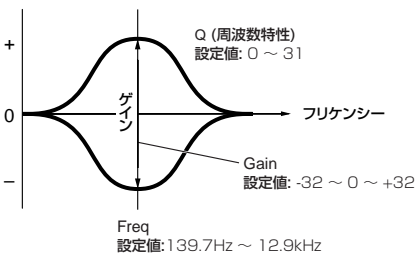
[F6] EQ (イコライザー)

<p>Type (タイプ)</p>	<p>使用したいイコライザーのタイプを選びます。さまざまなタイプのイコライザーが用意されていますので、音質補正だけでなく積極的な音作りにも活用できます。なお、選んだイコライザーのタイプによっては、さらにいくつかのパラメーター設定を行ないます。 設定値: EQ L/H (EQロー/ハイ)、P.EQ (パラメトリックEQ)、boost6 (ブースト6dB)、boost12 (ブースト12dB)、boost18 (ブースト18dB)、thru (スルー) EQ L/H (EQロー/ハイ).....ある周波数(Low Freq、High Freq)を境にそれより高い周波数帯域や低い周波数帯域の信号レベルを増減させるタイプ(シェルビングタイプ)のイコライザーです。 P.EQ (パラメトリックEQ)...中心周波数(Freq)付近の信号レベル(Gain)を増減させるタイプのイコライザーです。32種類の周波数特性(Q)があらかじめ用意されています。 boost6 (ブースト6dB)、boost12 (ブースト12dB)、boost18 (ブースト18dB)...音量をそれぞれ6dB/12dB/18dB上げます。 thru (スルー).....イコライザーを通さず信号をそのまま通過させます。</p>
--------------------------	---

[EQ L/H (EQロー/ハイ)を選んだ場合]



[P.EQ (パラメトリックEQ)を選んだ場合]



ボイスモード パフォーマンスモード ソンクモード バターンモード ミキシングボイスモード コーディレイトー ファイルモード マスターモード

ドラムボイスを選択した場合

ドラムボイスを構成する(最大で)73個のキー (打楽器が割り当てられた鍵盤)に共通した設定を編集するコモンエディットと、キー別の設定を編集するキーエディットの2種類に分かれます。

コモンエディット	[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → [COMMON]
-----------------	--

全キーに共通(コモン)した設定をエディット(編集)するモードです。

[F1] GENERAL (ジェネラル)

[SF1] NAME (ネーム)	ノーマルボイスのコモンエディット(153ページ)と同じです。
[SF3] MEQ OFS (マスター EQオフセット)	
[SF5] OTHER (アザー)	

[F2] OUTPUT (アウトプット)

ノーマルボイスのコモンエディット(154ページ)と同じですが、以下の2つのパラメーターが追加されます。

InsRevSend (インサーションリバーブセンド)	インサーションエフェクトA/Bを通ったドラムキーの、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。 設定値: 0 ~ 127
InsChoSend (インサーションコーラスセンド)	インサーションエフェクトA/Bを通ったドラムキーの、コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。 設定値: 0 ~ 127

NOTE インサーションエフェクトA/Bを通ったドラムキーの、リバーブ/コーラスへのセンドレベルは、キーごとには設定できません。また、これら2つのセンドレベルのノーマルボイスでの値は127で固定されています。

[F3] ARP (アルペジオ)

[SF1] TYPE (タイプ)	ノーマルボイスのコモンエディット(154ページ)と同じです。
[SF2] LIMIT (リミット)	
[SF3] PLAY FX (プレイエフェクト)	

[F4] CTL SET (コントローラーセット)

ノーマルボイスのコモンエディット(156ページ)と同じです。ただしドラムボイスでは、エレメントスイッチのパラメーターはありません。

[F6] EFFECT (エフェクト)

ノーマルボイスのコモンエディット(158ページ)と同じです。ただし[SF1] CONNECT画面で、インサーション(A、B)への出力設定はエレメントごとではなく、ドラムキーごとの設定となります。

キーエディット	[VOICE] → ドラムボイス選択 → [EDIT] → キー選択
----------------	------------------------------------

ドラムボイスを構成するキー (打楽器が割り当てられた鍵盤)を個別にエディットします。

[F1] OSC (オシレーター)

[SF1] WAVE (ウェーブ)	ドラムボイスを構成する各ドラムキーのウェーブ(またはノーマルボイス)を選択します。
Type (タイプ)	ウェーブのタイプを選択します。ここで選んだタイプに属するウェーブを、Bank、Number、Categoryのパラメーターで選択できます。 設定値: pre wav (プリセットウェーブ)、voice (ボイス) NOTE ここで「voice (ボイス)」に設定すると、このあとで説明するパラメーターの一部で設定できないものがあります。
ElementSw (エレメントスイッチ)	Type (タイプ)にプリセットウェーブを選んだときに有効なパラメーターです。現在エディット中のキー(エレメント)を鳴らす(on)か鳴らさない(off)かの設定です。 設定値: on、off
Bank (バンク)	Typeのパラメーターでvoice (ボイス)を選択しているときに表示されます。ノーマルボイスのボイスバンクを選びます。
Number (ナンバー)	ウェーブ/ボイスナンバーを選択します。現在選ばれているType (タイプ)によって、選べるウェーブ/ボイスの内容が異なります。各ウェーブ/ボイスについては、別冊のデータリストをご参照ください。 設定値: Type=pre wav (プリセットウェーブ) の場合 0001 ~ 1859 Type=voice (ボイス)の場合 001 ~ 128
Category (カテゴリー)	使用したいウェーブ/ボイスのカテゴリーを選択します。カテゴリーを切り替えると、そのカテゴリーの最初のウェーブ/ボイスが選ばれます。 設定値: ウェーブ/ボイスのカテゴリーの種類については別冊データリストをご参照ください。

[SF2] OUTPUT (アウトプット)	ドラムボイスを構成する各ドラムキーの出力に関する設定を行ないます。
InsEffOut (インサージョンエフェクトアウト)	各ドラムキーから出る信号の出力先のインサージョンエフェクトユニットを選択します。thruを選択すると、インサージョンエフェクトをバイパスします。 設定値: thru (スルー)、insA (インサージョンエフェクトA)、insB (インサージョンエフェクトB)
RevSend (リバーブセンド)	インサージョンエフェクトをバイパスさせたドラムキーの、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。上記でInsEffOut=thru (スルー)を設定した場合のみ、有効な値です。 設定値: 0 ~ 127
ChoSend (コーラスセンド)	インサージョンエフェクトをバイパスさせたドラムキーの、コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。上記でInsEffOut=thru (スルー)を設定した場合のみ、有効な値です。 設定値: 0 ~ 127
[SF5] OTHER (その他)	ドラムボイスを構成する各ドラムキーの発音のしかたに関する設定をします。
AssignMode (アサインモード)	キーアサインの方式を選択します。single (シングル)は、音源側で同一ノートを受信したとき、先に発音された音を鳴らなくする設定です。また、multi (マルチ)は、同一ノートを受信したときに、次々とチャンネルを割り当てて複数発音させる設定です。 設定値: single、multi
RcvNoteOff (レシーブノートオフ)	各ドラムキーでMIDIノートオフを受けるか(on)、受けないか(off)を設定します。 設定値: off、on NOTE この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
AlttnateGroup (オルタネートグループ)	本来ドラムキットの中で同時に発音すると不自然になってしまうものを、同時に発音させないようにするための設定です。たとえば、ハイハットオープンとハイハットクローズなど、通常同時に発音されるはずのないもの(ウェーブ)を同じグループ番号に登録しておきます。グループ番号は127種類あります。同時に発音されても構わない(または同時に発音されたほうがよい)ウェーブにはoffを設定します。 設定値: off、1 ~ 127 NOTE この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
[F2] PITCH (ピッチ)	
[SF1] TUNE (チューン)	各キーに割り当てられている楽器音の、ピッチに関する設定をします。
Coarse (コース)	各ドラムキーに割り当てられているウェーブ(またはノーマルボイス)のピッチを、半音単位で移調します。 設定値: -48 ~ +48 NOTE ノーマルボイスをキー(鍵盤)に割り当てた場合、どのキーかに関係なく、そのボイスはC3(基準音)で発音します。ここでの設定は、そのC3を基準に上下させる設定です。
Fine (ファイン)	各エレメントに割り当てられているウェーブ(またはノーマルボイス)のピッチを、微調節します。 設定値: -64 ~ +63
[SF2] VEL SENS (ベロシティーセンシティビティー)	この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
Pitch (ピッチ)	ベロシティーに応じたピッチの変化を、キーごとに設定します。+に設定すると、強く弾くほどピッチが高くなります。-に設定すると、強く弾くほどピッチが低くなります。 設定値: -64 ~ +63
[F3] FILTER (フィルター)	
[SF1] CUTOFF (カットオフ)	ドラムボイスのフィルターに関する設定を行ないます。ドラムキーごとにローパスフィルターとハイパスフィルターを使って音質を変化させることができます。 NOTE この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
LPFCutoff (ローパスフィルターカットオフ)	ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。 設定値: 0 ~ 255
LPFReso (ローパスフィルターレゾナンス)	ローパスフィルターのレゾナンス効果の強さを設定します。 設定値: 0 ~ 127
HPFCutoff (ハイパスフィルターカットオフ)	ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。 設定値: 0 ~ 255
[SF2] VEL SENS (ベロシティーセンシティビティー)	この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
LPFCutoff (ローパスフィルターカットオフ)	ローパスフィルターのカットオフ周波数に対するベロシティーの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63

[F4] AMP (アンプリチュード)	
[SF1] LVL/PAN (レベル/パン)	ドラムボイスを構成する各キー (楽器音)の、レベルやパン(ステレオ出力定位)に関する設定を行ないます。
Level (レベル)	各キー (鍵盤)の出力レベルを設定します。ここでの設定により、キー (鍵盤)間の出力バランスを調節します。 設定値: 0 ~ 127
Pan (パン)	各ウェーブのパンを設定します。ここでの設定により、ドラムボイス(ドラムキット)の各打楽器音のステレオ定位を調節できます。また、ここでの設定が以下のオルタネート、ランダム各パン設定の基準位置となります。 設定値: L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)
AlternatePan (オルタネートパン)	鍵盤を弾くたびに左右交互に音の定位が移動する度合(変化の幅)を設定します。Panで設定した位置が左右への移動の基準位置となります。 設定値: L64 ~ 0 ~ R63 NOTE この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
RandomPan (ランダムパン)	鍵盤を弾くたびにランダムに音の定位が移動する度合を設定します。Panで設定した位置が定位の変化の中心となります。 設定値: 0 ~ 127 NOTE この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。
[SF2] VEL SENS (ペロシティーセンシビティ)	
Level (レベル)	音量に対するペロシティーの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほど大きな音量が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
[SF3] AEG (アンプリチュードEG)	
AttackTime (アタックタイム)	設定値: 0 ~ 127
Decay1Time (ディケイ1タイム)	設定値: 0 ~ 127
Decay1Level (ディケイ1レベル)	設定値: 0 ~ 127
Decay2Time (ディケイ2タイム)	設定値: 0 ~ 126、hold <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2 Time = 0 ~ 126のとき</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Decay2 Time = holdのとき</p> </div> </div>
[F6] EQ (イコライザー)	
ノーマルボイスのエレメントエディット(164ページ)と同じです。	
NOTE この機能は、[F1] OSC → [SF1] WAVE画面のTypeで、pre wav (プリセットウェーブ)が選ばれているドラムキーに対して有効です。	

ボイスジョブモード**[VOICE] → ボイス選択 → [JOB]**

ボイスデータの初期化など、データ制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。
各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

[F1] INIT (イニシャライズ)

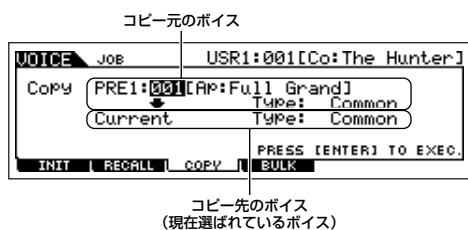
ボイスの初期設定データ呼び出す(イニシャライズ)することができます。コモンデータ、各エレメント/ドラムキー単位のデータなど、イニシャライズ(初期化)するデータの種類を指定することができます。すでに作成されているボイスを基に変更するのではなく、最初からオリジナルのボイスを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種類

ALL: コモンエディット、エレメントエディット(キーエディット)の全データ
Common: コモンエディットのデータ
EL (1~4): 各エレメントエディット(キーエディット)のデータ
without Waveにチェックを入れると、各エレメント(キー)に割り当てたウェーブは初期化されません。
NOTE Common、EL、without Waveを選ぶには、ALLのチェックを外す必要があります。
NOTE ドラムボイスを選んでいる場合、ELにチェックマークを入れると、ドラムキーを選択できます。

[F2] RECALL (エディットリコール)

あるボイスをエディットしているときに、ユーザーボイスとしてストア(保存)しないまま別のボイスを選ぶと、そのボイスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。このような場合に、リコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すこと(リコール)ができます。

[F3] COPY (コピー)

あるボイスのコモンデータや任意のエレメント/ドラムキーデータを、現在エディット中のボイスにコピーできます。あるボイスが持っているデータを一部利用して、別のボイスを作成する場合などに便利な機能です。

コピーできるデータのタイプ(Type)

Common: コモンエディットのデータ
Element (1-4): 各エレメントエディットのデータ
Key C0 - C6: 各キーエディットのデータ

コピー手順

1. コピー元のボイスを選びます。
ここでCurrentを選ぶと、コピー先とコピー元のボイスが同じになります。あるエレメントを、同じボイスの別のエレメントにコピーしたい場合などに選んでください。
2. コピー元のボイスのタイプ(コピーしたいデータ)を選びます。
コピー元のボイスの種類(ノーマル/ドラム)が、コピー先(現在エディット中)のボイスと異なる場合、ここで指定できるデータの種類はCommonのみとなります。
3. コピー元のボイスのタイプでElementやKeyを指定した場合は、コピー先のボイスのデータタイプで、どのパート/キーにコピーするかを指定します。
4. [ENTER]ボタンを押します。

[F4] BULK (バルクダンプ)

現在選ばれているボイスのエディットしたデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)することができます。詳細は148ページをご参照ください。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。設定は、ユーティリティーモード([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.)で行ないます。

ボイスストアモード**[VOICE] → ボイス選択 → [STORE]**

エディットしたボイスを、ユーザーボイスとして内部メモリーに保存(ストア)するモードです。
詳細は、クイックガイド(60ページ)をご参照ください。

補足資料/説明

マイクロチューニングリスト

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M. TuningNo./M. TuningRoot (153ページ)

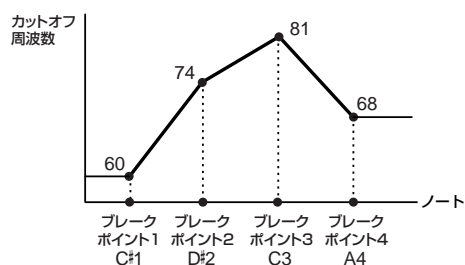
M.TuningNo.	音律名	M. TuningRoot	特徴
00	Equal temperament 平均律	—	19世紀に発明された音律で、12のすべて等しい半音からなります。このため転調も完全に自由になり、後期ロマン派から印象主義、12音音楽に至る西洋音楽の隆盛がもたらされました。
01	Pure major 純正律(長調)	C~B	金管楽器の音律で、自然倍音を基準とするため、合奏時の和音はきれいな濁りのないハーモニーとなります。ただし移調の際にはルート音を変える必要があります。
02	Pure minor 純正律(短調)	C~B	
03	Werckmeister ヴェルクマイスター	C~B	調性的音律と呼ばれています。演奏する際の調の調号(♯)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しくなるという特徴を持っています。つまり転調することにより曲想を大きく変えることができます。バッハ、ベートーベン、ショパンなど古典派からロマン派にかけて愛された音律で、クラシックの名曲はほとんどこれらの調性的音律によって書かれました。
04	Kirnberger キルンベルガー	C~B	
05	Vallotti & Young パロッチェティ&ヤング	C~B	
06	1/4 shifted	—	全体に1/4音上げた平均律です。通常の平均律の音階と混ぜて演奏することで、非常に緊張感のある音になります。
07	1/4 tone	—	鍵盤上の半音が1/2半音となる音律です。
08	1/8 tone	—	鍵盤上の半音が1/4半音となる音律です。
09	Indian インディアン	—	インド音楽で使用される音律です(白鍵[C~B]のみ)。
10	Arabic1 アラビック1	C~B	アラビア音楽で使用される音律です。
11	Arabic2 アラビック2		
12	Arabic3 アラビック3		

フィルタースケーリングの設定例

[VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (162ページ)

カットオフ周波数=64のときに下記画面のように設定した場合、各ブレイクポイント (BREAK POINT) での周波数は以下のようにオフセットされた値になります。また、これ以外の音では、設定されたブレイクポイント (BREAK POINT) 間を直線で結んだ周波数となります。

VOICE Bel1 USR1:001[Co:The Hunter]	
BREAKPOINT	1 2 3 4
OFFSET	C#1 D#2 C3 A4
	-4 +10 +17 +4



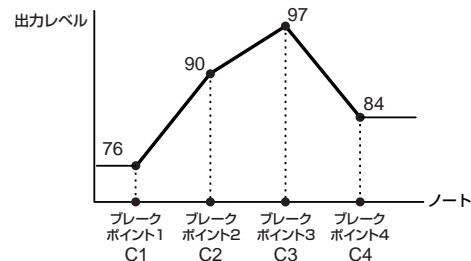
- NOTE ブレイクポイントは、1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。
- NOTE カットオフ周波数の上限/下限を超えるようなオフセットレベルを設定しても、カットオフ周波数は上限/下限を超えることはありません。
- NOTE ブレイクポイント1より下の音は、1のレベルとなります。ブレイクポイント4より上の音は、4のレベルとなります。

アンプリチュードスケール設定例

[VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F4] AMP → [SF5] SCALE (163ページ)

各エレメントの出力レベル=80のときに下記画面のように設定した場合、各ブレイクポイントでの出力レベルは以下のようにオフセットされた値になります。また、これ以外の音では、設定されたブレイクポイント間を直線で結んだ出力レベルとなります。

VOICE Bel1 USR1:001[Co:The Hunter]	
BREAKPOINT	1 2 3 4
OFFSET	C1 D2 D4 D6
	-4 +10 +17 +4



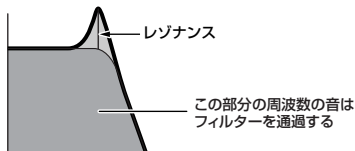
- NOTE ブレイクポイントは、1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。
- NOTE 出力レベルの上限/下限を超えるようなオフセットレベルを設定しても、出力レベルは上限/下限を超えることはありません。
- NOTE ブレイクポイント1より下の音は、1のレベルとなります。ブレイクポイント4より上の音は、4のレベルとなります。

フィルタータイプリスト

[VOICE] → [EDIT] → エLEMENT選択 → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Type (160ページ)

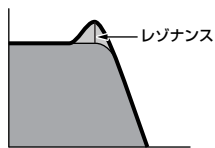
LPF24D (ローパスフィルター 24dB/octデジタル)

デジタルならではのクセを持つ24dB/octのLPF型ダイナミックフィルターです。次のLPF24Aと比べ、レゾナンス効果が強く付けられます。



LPF24A (ローパスフィルター 24dB/octアナログ)

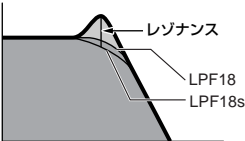
アナログシンセの4ポールLPF (24dB/oct)に近い特性を持つ、デジタルのLPF型ダイナミックフィルターです。



LPF18 (ローパスフィルター 18dB/oct)

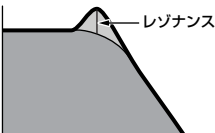
3ポール(18dB/oct)のLPFです。

LPF18s (ローパスフィルター 18dB/octスタガー)
3ポール(18dB/oct)のLPFです。LPF18に比べると、なだらかな周波数カーブを持っています。



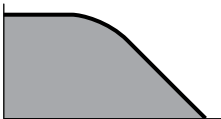
LPF12 (ローパスフィルター 12dB/oct)

2ポール(12dB/oct)のLPFです。HPF (ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。



LPF6 (ローパスフィルター 6dB/oct)

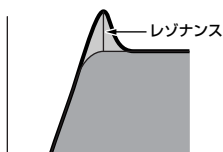
1ポール(6dB/oct)のLPFです。レゾナンスはありません。HPF (ハイパスフィルター)との組み合わせで使用するように設計されています。



HPF24D

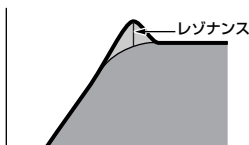
(ハイパスフィルター 24dB/octデジタル)

デジタルならではのクセを持つ24dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。レゾナンス効果が強く付けられます。



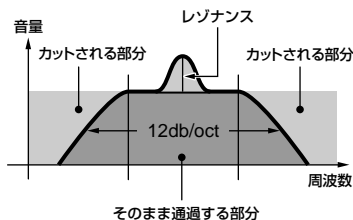
HPF12 (ハイパスフィルター 12dB/oct)

12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。



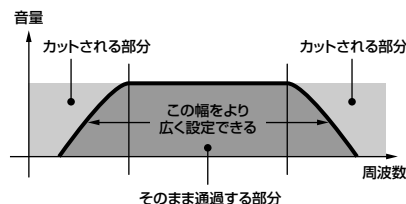
BPF12D

(バンドパスフィルター 12dB/octデジタル)

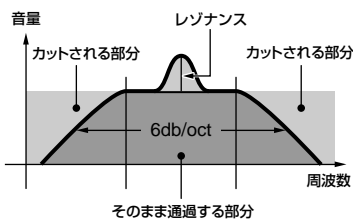


BPFw (バンドパスフィルターワイド)

12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターですが、通過させるバンド幅(ウイズ)をより広く設定できます。

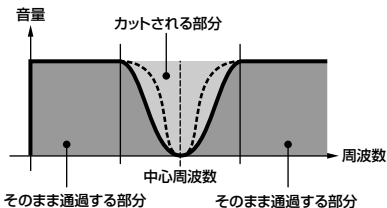


BPF6 (バンドパスフィルター 6dB/oct)



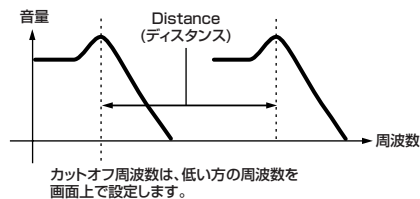
BEF12 (バンドエリミネートフィルター 12dB/oct)

BEF6 (バンドエリミネートフィルター 6dB/oct)



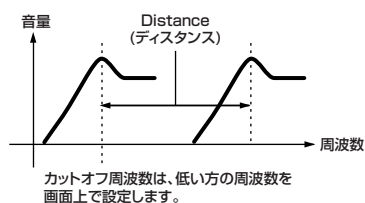
Dual LPF (デュアルLPF)

12dB/octのLPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。



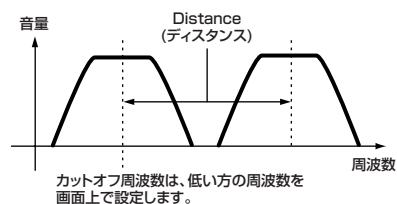
Dual HPF (デュアルHPF)

12dB/octのHPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。



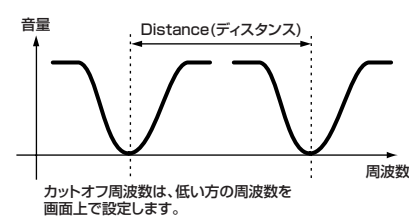
Dual BPF (デュアルBPF)

6dB/octのBPFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。



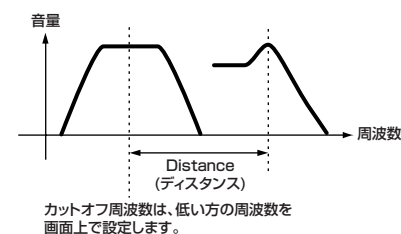
Dual BEF (デュアルBEF)

6dB/octのBEFを2つ平行(並行)に組み合わせたフィルターです。



LPF12 (ローパスフィルター 12dB/oct) + BPF6 (バンドパスフィルター)

LPFとBPFを組み合わせたフィルターです。



thru (スルー)

フィルターを通さず信号をそのまま通過させます。

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

ファイルモード

マスターモード

パフォーマンスモード

パフォーマンスプレイモード

[PERFORM] → パフォーマンス選択

パフォーマンスパラメーターの本格的な編集(エディット)は、パフォーマンスエディットモードで行ないませんが、パフォーマンスプレイモードでも簡単なエディットができます。エディットで設定した各パラメーターの値は、一部を除き、ユーザーパフォーマンスとして内部メモリーに保存できます。

NOTE パフォーマンスプレイモードでエディットできるパラメーターは、パフォーマンスエディットモードでの同名のパラメーターと同じ機能を持ちます。

[F1] PLAY (プレイ)	
TCH (トランスミットチャンネル)	ボイスプレイモードと同じです。これらのパラメーターは、選択されているボイスやパフォーマンスにかかわらず、ボイスモード/パフォーマンスモードに共通の設定です。
OCT (オクターブ)	
ASA (アサインA)、 ASB (アサインB)	
NOTE TCH (トランスミットチャンネル)、OCT (オクターブ)、ASA (アサインA)、ASB (アサインB)の設定値は、パフォーマンスストア(177ページ)の対象にはなりません。	
AS1 (アサイン1)、 AS2 (アサイン2)	ノブ3、4 (ASSIGN 1、ASSIGN 2)操作によって得られた値を表示します。ASSIGN 1、ASSIGN 2に割り当てられる機能は、パフォーマンス各パートに割り当てられたボイスでの設定に従います。
[SF1] ARP1 (アルペジオ1) ~ [SF5] ARP5 (アルペジオ5)	ボイスプレイモードと同様、[SF1]~[SF5]ボタンにアルペジオタイプを登録しておき、演奏中にワンタッチで呼び出せます。詳細は、クイックガイド(49ページ)をご参照ください。
[F2] VOICE (ボイス)	
パフォーマンス各パートにボイスを割り当て、その発音域を設定します。	
[SF1] ADD (アッド)	このボタンを押すと、カーソルのあるパートに内蔵ボイスが割り当てられます。
[SF3] DELETE (デリート=消去)	このボタンを押すと、選ばれたパートのボイス割り当てが消去され、画面表示は空欄になります。
[SF4] LIMIT L (リミットロー)	このボタンを押しながら鍵盤を押すことにより、選ばれたパートの発音鍵域(低音側)を設定します。
[SF5] LIMIT H (リミットハイ)	このボタンを押しながら鍵盤を押すことにより、選ばれたパートの発音鍵域(高音側)を設定します。
[F3] EFFECT (エフェクト)	
パフォーマンスプレイモードで[F3] EFFECT (エフェクト)ボタンを押すと、パフォーマンスエディットモードのエフェクト設定画面 ([EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT) が呼び出されます。この画面で、現在選択されているパフォーマンスのエフェクト設定をします。	
[F4] PORTA (ポルタメント)	
ポルタメントに関する設定をします。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤から次に弾いた鍵盤まで、ピッチを連続的に変化させる機能です。	
PortaSw (ポルタメントスイッチ)	現在選択されているパフォーマンスで演奏する際、ポルタメントをかけるか(on)、かけない(off)かを設定します。 設定値: off, on
PortaTime (ポルタメントタイム)	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。パフォーマンスのパートエディットモード(174ページ)での設定値に対するオフセットです。値を大きくするほどピッチ変化にかかる時間が長くなります。 設定値: -64~0~+63
PartSwitch (パートスイッチ)	ポルタメントをかける/かけないをパート別に設定できます。チェックマークを入れたパートはポルタメントがかかります。ここでの設定は、PortaSw=on (上記)と設定したときだけ、有効です。
[F5] EG (エンベロープジェネレーター)	
アンプリチュード(音量)とフィルターに関するEG (エンベロープジェネレーター)の設定をします。ここでの設定はパフォーマンスのパートエディットモードでのAEG設定(176ページ)、FEG設定(176ページ)に対するオフセットです。 パラメーターや設定内容については、ボイスプレイモードの場合と同じです。152ページをご参照ください。	
[F6] ARP (アルペジオ)	
パフォーマンスモードでのアルペジオ再生に関する設定を行ないません。タイプを選択したりテンポを設定するなど、基本的にはボイスモードの場合と同じですが、パフォーマンスモードでは各パートでアルペジオを再生させるかどうかを設定できます。 下記パラメーター以外については、ボイスモードと同じです。152ページをご参照ください。	
PartSw (パートスイッチ)	アルペジオを再生する/しないをパート別に設定できます。チェックマークを入れたパートはアルペジオが再生されます。

パフォーマンスエディットモード [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT]

4つのパートに共通(コモン)した設定をエディット(編集)するコモンエディットと、パート別の設定をエディット(編集)するパートエディットとの2種類に分けられます。

コモンエディット	[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → [COMMON]
-----------------	--

4つのパートに共通(コモン)した設定をエディット(編集)するモードです。

[F1] GENERAL (ジェネラル)	
[SF1] NAME (ネーム)	エディット中のパフォーマンスの属するカテゴリー(メインカテゴリー、サブカテゴリー)と、名前(ネーム)を設定します。パフォーマンスネームについては、英数字を使って最大10文字で設定できます。ネーミング方法については、「基本操作」(38ページ)をご参照ください。
[SF3] MEQ OFS (マスターEQオフセット)	[F2] OUT/MEF → [SF2] MEQで設定するマスターEQ(イコライザー)のオフセット値を設定します。全5バンドの帯域のうち、MID(ミドル)以外に関して設定します。 [EQ]ボタンのランプを点灯させている場合は、ノブを使ってエディットすることもできます。 設定値: -64 ~ 0 ~ +63
[SF4] PORTA (ポルタメント)	ポルタメントに関する設定です。パフォーマンスプレイモードでの設定と同じです(171ページ)。
[SF5] OTHER (アザー)	ノブに関する設定を行いません。 設定できるパラメーターについては、ボイスエディットモードと同じです(154ページ)。ただし、パフォーマンスでは、ピッチバンドレンジは設定できません。
[F2] OUT/MEF (アウトプット/マスターエフェクト)	
[SF1] OUT (アウトプット)	
Volume (ボリューム)	エディット中のパフォーマンスサウンド全体の音量を設定します。各パート間のボリュームバランスは保ったまま、パフォーマンス全体のボリュームを調節できます。 設定値: 0 ~ 127
Pan (パン)	エディット中のパフォーマンスサウンド全体のパン(ステレオ定位)を設定します。各パートに設定されたパンに対して、相対的に効果がかかります。 [PAN/SEND]ボタンのランプを点灯させている場合は、ノブを使ってエディットすることもできます。 設定値: L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端) NOTE C (中央)に設定すると、各パートで設定したパンがそのまま再生されます。
RevSend (リバーブセンド)	インサージョンエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)の、リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。 [PAN/SEND]ボタンのランプを点灯させている場合は、ノブを使ってエディットすることもできます。 設定値: 0 ~ 127
ChoSend (コーラスセンド)	インサージョンエフェクトA/Bで処理された信号(またはバイパス信号)のコーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。[PAN/SEND]ボタンのランプを点灯させている場合は、ノブを使ってエディットすることもできます。 設定値: 0 ~ 127
NOTE パフォーマンスモードでのエフェクト接続については、143ページをご参照ください。	
[SF2] MEQ (マスターEQ)	パフォーマンスでは、全体の音質補正をパフォーマンスごとに設定できます。5バンドの帯域(Low、LOWMID、MID、HIGHMID、HIGH)で、それぞれの周波数付近の信号レベルを増減させます。
SHAPE (シェープ)	イコライザーのLOW(ロー)とHIGH(ハイ)を、シェルビングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。 設定値: shelv (シェルビングタイプ)、peak (ピーキングタイプ)
FREQ (フリケンシー)	ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。 設定値: LOW(ロー)の場合: シェルビング32Hz~2.0kHz、ピーキング63Hz~2.0kHz LOWMID(ローミッド)、MID(ミッド)、HIGHMID(ハイミッド)の場合: 100Hz~10kHz HIGH(ハイ)の場合: 500Hz~16kHz
GAIN (ゲイン)	FREQで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。 設定値: -12dB ~ 0dB ~ +12dB
Q (周波数特性)	FREQで設定した周波数付近の信号レベルを増減させて、さまざまな周波数特性カーブを作ることができます。 設定値: 0.1 ~ 12.0
NOTE イコライザーのしくみについては、141ページをご参照ください。	
[SF3] MEF (マスターエフェクト)	マスターエフェクトに関する設定を行いません。
Switch (スイッチ)	マスターエフェクトをかけるかどうかを設定します。 設定値: off、on
Type (タイプ)	マスターエフェクトのタイプを選びます。 設定値: 別冊データリストをご参照ください。
NOTE 上記2つ以外のパラメーターは、選択されたエフェクトタイプにより異なります。詳細は、別冊データリストをご参照ください。	

[F3] ARP (アルペジオ)	
各パフォーマンスでの、アルペジオ再生に関する設定を行ないます。	
[SF1] TYPE (タイプ)	設定できるパラメーターは、ボイスエディットモードと同じです(154ページ)。
[SF2] LIMIT (リミット)	
[SF3] PLAY FX (プレイエフェクト)	
[SF4] OUT CH (アウトプットチャンネル)	アルペジオで再生されたデータのMIDI出力チャンネルを、鍵盤演奏とは別に設定できます。
OutputSwitch (アウトプットスイッチ)	アルペジオ再生をMIDI出力するかどうかを設定します。 設定値: on、off
TransmitCh (トランスミットチャンネル)	アルペジオ再生のMIDI出力チャンネルを設定します。KbdCh (キーボードチャンネル)に設定すると、[UTILITY] → [F5] MIDI → KBDTransCHで設定されたキーボード送信チャンネルでアルペジオ再生が出力されます 設定値: 1 ~ 16、KbdCh (キーボードチャンネル)

[F4] CTL ASN (コントローラーアサイン)	
下記コントローラーに、MIDIメッセージのコントロールナンバーを自由に割り当てることができます。コントローラーの操作により、ここで設定したコントロールナンバーによるMIDIメッセージが外部機器へMIDI出力されます。また、本体がパフォーマンスモードのときに、ここで設定したコントロールナンバーによるMIDIメッセージを外部から受信した場合は、下記の各コントローラーを本体パネルで操作した場合と同等の効果が得られます。	
BC (プレスコントローラー)	MO6/MO8にプレスコントローラー端子はありませんが、ここで設定したコントロールナンバーを受信した場合、プレスコントローラーが操作されたものとみなします。
RB (リボンコントローラー)	MO6/MO8にリボンコントローラーはありませんが、ここで設定したコントロールナンバーを受信した場合、MO6/MO8はリボンコントローラーが操作されたものとみなします。
AS1 (アサイン1) AS2 (アサイン2)	[PAN/SEND]ボタン、[TONE]ボタンを同時に押しして2つのランプを点灯させている場合に、ASSIGN 1、ASSIGN 2 (ノブ3、4)を操作して発生するコントロールナンバーを設定します。
FC1 (フットコントローラー 1)	FOOT CONTROLLER端子に接続したフットコントローラーを操作したときに発生する、コントロールナンバーを設定します。
FC2 (フットコントローラー 2)	MO6/MO8にフットコントローラー端子は1つしかありませんが、ここで設定したコントロールナンバーを受信した場合、2つめのフットコントローラーが操作されたものとみなします。

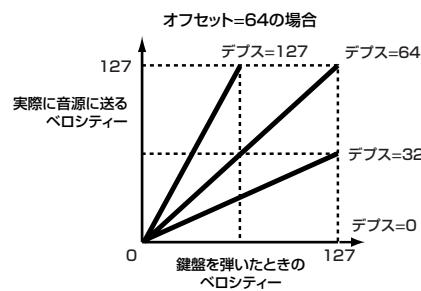
NOTE ここでの設定によって、コントローラーに割り当てられる機能が変更されることはありません。コントローラーに割り当てられる機能については、各パートに割り当てられたボイスの設定に従います。

[F6] EFFECT (エフェクト)	
エフェクトに関する設定を行ないます。パフォーマンスモードでのエフェクト接続については、143ページをご参照ください。	
[SF1] CONNECT (コネク)	パラメーターについての詳細は、143ページをご参照ください。
[SF2] INS SW (インサージョンスイッチ)	本体に搭載されているインサージョンエフェクトは、最大で3パートまでかけることができます。この画面では、どのパートにインサージョンエフェクトをかけるかを設定します。
[SF4] REVERB (リバーブ)	選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。別冊データリストをご参照ください。
[SF5] CHORUS (コーラス)	

パートエディット [PERFORM] → パフォーマンス選択 → [EDIT] → パート選択

パフォーマンスを構成する4つのパートを、個別にエディットします。

[F1] VOICE (ボイス)	
[SF1] VOICE (ボイス)	パフォーマンス各パートのボイスを設定します。
PartSw (パートスイッチ)	各パートのオン/オフを設定します。 設定値: on, off
Bank (バンク)	各パートのボイスバンク(131ページ)を選びます。
Number (ナンバー)	各パートのボイスプログラムナンバーを選びます。
[SF2] MODE (モード)	
Mono/Poly (モノ/ポリ)	各パートの発音モードを選択します。mono (モノ)は単音演奏用、poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。 設定値: mono, poly NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Mono/Poly (モノ/ポリ)の設定はできません。
ArpSwitch (アルペジオスイッチ)	現在選ばれているパートでアルペジオ再生をさせるか(on)、させないか(off)を設定します。 設定値: on, off
[SF3] LIMIT (リミット)	
NoteLimitH (ノートリミットハイ)	各パートの発音鍵域(最低音と最高音)を設定します。ノートリミットハイが最高音、ノートリミットローが最低音です。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で、そのパートのボイスが発音します。 設定値: C -2 ~ G8
NoteLimitL (ノートリミットロー)	NOTE C5 ~ C4のように最低音の方が最高音より高い設定をした場合、C -2 ~ C4とC5 ~ G8の範囲で発音します。 NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノート(鍵盤)を設定できます。
VelLimitH (ベロシティーリミットハイ)	各パートのベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。ここで設定したベロシティーの最低値と最高値の範囲内で、そのパートのボイスが発音します。 設定値: 1 ~ 127
VelLimitL (ベロシティーリミットロー)	NOTE 93 ~ 34のように最低値と最高値が逆になるような設定を行なった場合、1 ~ 34と93 ~ 127の範囲で発音します。
[SF4] PORTA (ポルタメント)	
Switch (スイッチ)	各パートのポルタメント効果に関するパラメーターを設定します。ポルタメントとは、最初に弾いた鍵盤から次に弾いた鍵盤までを連続的に変化させる機能です。 設定値: off, on
Time (タイム)	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。 設定値: 0~127
Mode (モード)	ポルタメントモードを設定します。 設定値: full, fingr fingr (フィンガード).....レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をした場合だけ、ポルタメントの効果がかかります。 full (フル).....どんな弾き方でもポルタメントがかかります。 NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、ポルタメントの設定はできません。
[SF5] OTHER (アザー)	
PB Upper (ピッチベンドレンジアッパー)	各パートのピッチベンドの変化幅を設定します。 ノーマルボイスモードのコモンエディットと同じです(154ページ)。
PB Lower (ピッチベンドレンジロー)	
VelSensDpt (ベロシティーセンシティブィティープ)	鍵盤を弾いたときの強さ(ベロシティー)を、そのままではなく変換した上で音源部に送ることができます。ここでは、「鍵盤を弾いたときのベロシティー」に対する、「実際に音源部に送るベロシティー」の変化の度合いを設定します。右記グラフのように、値を大きくするほど、「鍵盤を弾いたときのベロシティー」に対して、「実際に音源部に送るベロシティー」の変化が大きくなります。 設定値: 0 ~ 127



ボイスモード
 パフォーマンスモード
 ソンクモード
 バタンモード
 ミキシングボイスモード
 ユーティリティモード
 ファイルモード
 マスターモード

VelSensOfs (ベロシティーセンシティブィティーオフセット)	<p>実際に音源に送るベロシティーの値を一律に増減します。下記のグラフのように、ここで設定した値が実際のベロシティー値にプラス/マイナスされます。</p> <p>設定値: 0 ~ 127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>デプス=64、 オフセット=32の時</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>デプス=64、 オフセット=64の時</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>デプス=64、 オフセット=96の時</p> </div> </div>
------------------------------------	---

[F2] OUTPUT (アウトプット)

[SF1] VOL/PAN (ボリューム/パン)	
Volume (ボリューム)	各パートの音量を設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節できます。 設定値: 0 ~ 127
Pan (パン)	各パートのパン(ステレオ定位)を調節します。 設定値: L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)
VoiceELPan (ボイスエレメントパン)	ボイスエレメントエディット([VOICE] → [EDIT] → エレメント選択 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan)で設定したパンを有効にする(on)か/しない(off)かを設定します。offに設定すると、ボイスエレメントエディットでのパン設定をC (センター)とみなします。 設定値: on, off
[SF2] EF SEND (エフェクトセンド)	
システムエフェクトへのセンドレベル/ドライレベルを、パート別に設定します。パフォーマンスモードでのエフェクト接続については、143ページをご参照ください。	
RevSend (リバーブセンド)	各パートのリバーブセンドを設定することで、パート間のリバーブセンドのバランスを調節します。 設定値: 0 ~ 127
ChoSend (コーラスセンド)	各パートのコーラスセンドを設定することで、パート間のコーラスセンドのバランスを調節します。 設定値: 0 ~ 127
DryLevel (ドライレベル)	各パートのドライレベル(システムエフェクトを通さないレベル)を設定することで、パート間のドライレベルのバランスを調節します。 設定値: 0 ~ 127
[SF3] SELECT (アウトプットセレクト)	
InsEF (インサージョンエフェクト)	リアパネルの端子から、インサージョンエフェクトをかけて(on)出力するか、かけないで(off)出力するかを設定します。 設定値: on, off

[F3] EQ (イコライザー)

EQ設定を、パフォーマンスパート別に行ないます。設定用の画面が下記2種類あり、[SF5]ボタンで切り替えることができますが、どちらの画面で設定しても内容は同じです。使いやすい方の画面をご使用ください。

- ・特定のパラメーターについてパート間でバランスをとりながら設定する画面(複数ページに分かれるので、カーソルボタンで上下スクロール必要)
- ・1つのパートの全パラメーターを設定する画面

イコライザーも含めた、パフォーマンスモードでのエフェクト接続については、143ページをご参照ください。

LowFreq (ローフリクエンシー)	低音域の中心周波数を決めます。 設定値: 50.1 ~ 2.00k
LowGain (ローゲイン)	低音域で設定された中心周波数帯域の、音声レベルを決めます。 設定値: -32 ~ +32
MidFreq (ミッドフリクエンシー)	中音域での中心周波数を決めます。 設定値: 139.7 ~ 10.1k
MidGain (ミッドゲイン)	中音域で設定された中心周波数帯域の、音声レベルを決めます。 設定値: -32 ~ +32
MidReso (ミッドレゾナンス)	中音域で設定された中心周波数帯域の、レゾナンスを設定します。 設定値: 0 ~ 31
HighFreq (ハイフリクエンシー)	高音域の中心周波数を決めます。 設定値: 503.8 ~ 14.0k
HighGain (ハイゲイン)	高音域で設定された中心周波数帯域の、音声レベルを決めます。 設定値: -32 ~ +32

[F4] TONE (トーン)

各パートでのピッチや音色に関する設定を行ないます。ここでの設定は、ボイスモードで設定された値に対するオフセットになります。

[SF1] TUNE (チューン)**NoteShift (ノートシフト)**

各パートのピッチを半音単位で移調します。

設定値: -24 ~ 0 ~ +24

Detune (デチューン)

各パートのピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果を得ることができます。

設定値: -12.8Hz ~ +12.7Hz

[SF2] FILTER (フィルター)

ここでの設定は、各パートのエLEMENTエディットのフィルター設定に対するオフセットです。

Cutoff (カットオフ)

各パートのボイスが使用しているフィルターのカットオフ周波数を設定します。使用しているフィルターがLPF (ローパスフィルター)とHPF (ハイパスフィルター)を組み合わせたタイプの場合は、LPFに対して有効となります。

設定値: -64 ~ 0 ~ +63

Resonance (レゾナンス)

各パートでのレゾナンス効果の強さを設定します。

設定値: -64 ~ 0 ~ +63

FEGDepth (FEGデプス)

各パートでの、FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)のカットオフ周波数変化の量を設定します。

設定値: -64 ~ 0 ~ +63

NOTE フィルターのしくみについては、133ページをご参照ください。

[SF3] FEG (フィルターエンベロープジェネレーター)

各パートでのFEG (フィルターエンベロープジェネレーター)の設定を行ないます。ここでの設定は、各パートのエLEMENTエディットのFEG設定に対するオフセットです。

Attack (アタックタイム)

FEGの各パラメーター値を、パート別に設定します。

FEGについては、133ページをご参照ください。

Decay (ディケイタイム)

設定値: -64 ~ 0 ~ +63

Sustain (サステインレベル)

NOTE ドラムボイスパートに対しては設定できません。

Release (リリースタイム)**[SF4] AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)**

各パートでのAEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)の設定を行ないます。ここでの設定は、各パートのエLEMENTエディットのAEG設定に対するオフセットです。

Attack (アタックタイム)

AEGの各パラメーター値を、パート別に設定します。

AEGについては、134ページをご参照ください。

Decay (ディケイタイム)

設定値: -64 ~ 0 ~ +63

Sustain (サステインレベル)

NOTE ドラムボイスパートではSustain/Releaseを設定できません。

Release (リリースタイム)**[F5] RCV SW (レシーブスイッチ)**

各パートで使用する音源パートが、コントロールチェンジなどのMIDIメッセージを、受信する(on)か、しない(off)かを設定します。設定用の画面が下記2種類あり、[SF5]ボタンで切り替えることができますが、どちらの画面で設定しても内容は同じです。使いやすい方の画面をご使用ください。

- ・4つのパートのオン/ オフ状況を比較しながら設定できる画面
- ・1つのパートの全パラメーターを設定する画面

設定値: 下記参照

CtrlChange (コントロールチェンジ)

コントロールチェンジメッセージ全般を指します。

PB (ピッチベンド)

ピッチベンドホイール操作で発生するMIDIメッセージです。

MW (モジュレーションホイール)

モジュレーションホイール操作で発生するMIDIメッセージです。

RB (リボンコントローラー)

リボンコントローラーに対応するMIDIメッセージです。

ChAT (チャンネルアフタータッチ)

アフタータッチに対応するMIDIメッセージです。

FC1 (フットコントローラー 1)

別売のフットコントローラーを取り付け、足で操作したときに発生するMIDIメッセージです。

FC2 (フットコントローラー 2)

フットコントローラー2に対応するMIDIメッセージです。

Sus (サステイン)

コントロールナンバー64(サステイン)に対応するMIDIメッセージです。ドラムボイスが選択されているパートに対しては設定できません。

FS (フットスイッチ)

別売のフットスイッチをFOOT SWITCH端子に取り付け、踏んだときに発生するMIDIメッセージです。

AS1 (アサイン1)

[PAN/SEND]ボタン、[TONE]ボタンを同時に押して2つのランプを点灯させている場合に、ASSIGN1、ASSIGN2 (ノブ3、4)を操作して発生するMIDIメッセージです。

AS2 (アサイン2)**BC (プレスコントローラー)**

プレスコントローラーに対応するMIDIメッセージです。

Exp (エクスペッション)

別売のフットコントローラーを取り付け、足で操作したときに発生するMIDIメッセージ(エクスペッション)です。

パフォーマンスジョブモード

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [JOB]

パフォーマンスデータの初期化(イニシャライズ)など、データ制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

[F1] INIT (イニシャライズ)

パフォーマンスの初期設定データ呼び出す(イニシャライズ)ことができます。全パフォーマンスデータ、コモンデータ、各パート単位のデータなど、イニシャライズ(初期化)するデータの種類の指定することができます。すでに作成されているパフォーマンスを基に変更するのではなく、最初からオリジナルのパフォーマンスを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

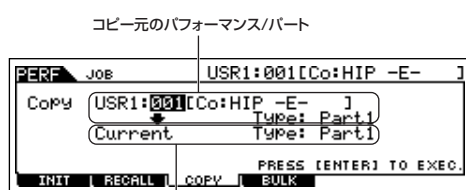
イニシャライズするデータの種類の種類

All: パフォーマンスの全データ
Common: コモンエディットのデータ
Part 1~4: 各内蔵音源パートのパートエディットのデータ
NOTE Common、Partを選ぶには、Allのチェックを外す必要があります。

[F2] RECALL (エディットリコール)

あるパフォーマンスをエディットしているときに、ストア(保存)しないまま別のパフォーマンスを選ぶと、そのパフォーマンスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。このような場合に、リコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すこと(リコール)ができます。

[F3] COPY (コピー)



コピー元のパフォーマンス/パート
コピー先のパフォーマンス
(現在選ばれているパフォーマンス)/パート

任意のパフォーマンス各パートのデータやエフェクトのデータなどを、現在エディット中のパフォーマンスの任意のパートにコピーします。あるパフォーマンスが持っているデータを一部利用して、別のパフォーマンスを作成する場合などに便利な機能です。

コピーできるデータのタイプ(Type)

Part 1~4: 各内蔵音源パートのパートエディットのデータ

コピー手順

1. コピー元のパフォーマンスを選びます。
ここでCurrentを選ぶと、コピー元とコピー先のパフォーマンスが同じになります。
あるパートを同じパフォーマンスの別のパートにコピーしたい場合などに選んでください。
2. コピー元のパフォーマンスのタイプ(コピーしたいデータ)を選びます。
3. コピー先のパフォーマンスのタイプで、どのパートにコピーするかを指定します。
ここでArp (アルペジオ)、Effect (エフェクト)を選ぶと、コピー元で選ばれているパートに割り当てられたボイスのアルペジオデータ、システムエフェクトデータを、コピー先のパフォーマンスにコピーします。
4. [ENTER]ボタンを押します。

[F4] BULK (バルクダンブ)

現在選ばれているパフォーマンスのデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンブ)することができます。詳細は、148ページをご参照ください。

NOTE バルクダンブを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。設定は、ユーティリティーモード ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.)で行ないます。

パフォーマンスストアモード

[PERFORM] → パフォーマンス選択 → [STORE]

エディットしたパフォーマンスを、内部メモリー上のユーザーバンクに保存(ストア)するモードです。詳細は、クイックガイド(67ページ)をご参照ください。

ソングモード

■データ制作の流れ

ソングは下記3種類のデータで構成されます。

- MIDIシーケンスデータ(ソングレコードモード、エディットモード、ジョブモードで制作)
- セットアップデータ(ソングプレイモードで設定)
- ミキシングデータ(ソングミキシングモード/ミキシングエディットモードで設定し、ストアモードで確定させる音源設定)

上記各モードでデータを制作したら、まずソングミキシングストアモードでソングミキシング設定をソングデータとして確定させます。そのあと、ファイルモードでUSB記憶装置に保存(セーブ)します。

NOTE ソング先頭での各トラックのノートイベント以外のデータ(ボイスナンバー、ボリューム、パン、エフェクトセンドレベルなど)は、MIDIシーケンスデータではなくソングミキシングデータとして扱われます。

! ソングデータ(MIDIシーケンスデータ、セットアップデータ、ミキシングデータ)は、DRAM (149ページ)上にあるため、電源を切ると消えてしまいます。録音、エディット、ジョブ、ミキシング設定などによって作ったソングデータは、電源を切る前に必ずUSB記憶装置に保存(セーブ)してください。保存(セーブ)方法は、98ページをご参照ください。

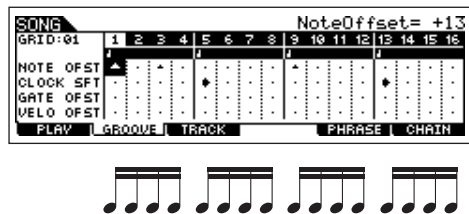
ソングプレイモード

[SONG] → ソング選択

[F1] PLAY (プレイ)

Loc1 (ロケーション1)、 Loc2 (ロケーション2)	ロケーション機能(92ページ)を使ってジャンプできる、ジャンプ先の小節ナンバーです。
Trans (トランスポーズ)	ソング全トラックの再生音を、半音単位で移調します。 設定値: -36 ~ +36 NOTE トランスポーズをかけたくないトラックがある場合は、ソングミキシングエディットモード [SONG] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift (ノートシフト)パラメーターを、パート別に設定してください。
MEAS (メジャー=小節)	ソングの現在の小節ナンバーと拍を表示しています。再生中は、再生に合わせて自動的に表示が切り替わります。[INFORMATION]ボタンを押して数値入力画面を呼び出すことにより、小節ナンバーをダイレクトに入力できます。
[SF1] ARP1 (アルペジオ1) ~ [SF5] ARP5 (アルペジオ5)	[SF1]~[SF5]ボタンにソングシーンやアルペジオタイプを登録しておき、演奏中にワンタッチで呼び出せます。詳細は、クイックガイド(89ページ)をご参照ください。

[F2] GROOVE (グリッドグループ)



各グリッドの発音タイミング(クロック)を微妙にずらして、音楽のノリやグルーブ感を演出します。グリッドとは、1小節を16分音符単位に16分割したもので、4つごとに2拍目、3拍目、4拍目を指します。



NOTE OFST (ノートオフセット)	指定したグリッドにある音符を、半音単位で上下します。 設定値: -99 ~ +99
CLOCK SFT (クロックシフト)	指定したグリッドにある音符の発音タイミングを、クロック単位で前後に移動します。 設定値: -120 ~ +120
GATE OFST (ゲートタイムオフセット)	指定したグリッドにある音符のゲートタイムを、クロック単位で増減します。 設定値: -120 ~ +120
VELO OFST (ベロシティーオフセット)	指定したグリッドにある音符のベロシティーを増減します。 設定値: -127 ~ +127

[F3] TRACK (トラック)

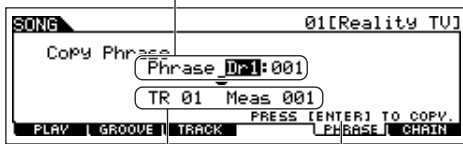
[SF1] CHANNEL (チャンネル)	内部音源/外部音源に対する、トラックごとの送信チャンネル/ポートを設定します。 [SF4] 1-8ボタンまたは[SF5] 9-16ボタンを押しながら設定を変更すると、現在選択しているトラックに加え、トラック1~8またはトラック9~16の設定をまとめて変更できます。
OUT CH (アウトプットチャンネル)	各トラックの演奏データのMIDI送信チャンネルを設定します。offに設定すると、データは再生されません。 設定値: 1~16, off NOTE ソングモードでは、鍵盤/ノブ/ホイールなどの操作によって発生したMIDIメッセージは、選択中トラックのアウトプットチャンネルで本体の音源部や外部MIDI機器へ送信されます。

PORT (ポート)	各トラックの演奏データのMIDI送信チャンネルのポートを設定します。offに設定すると、そのトラックの演奏データはポート信号をとまわずにMIDI出力されます。MO6/MO8の内蔵音源は、ポート1のMIDIメッセージで鳴らせます。ほかのポートではMO6/MO8の内蔵音源を鳴らすことはできません。 設定値: off、1~3 NOTE ポートメッセージは、USB TO HOST端子からのみ、出力できます。MIDI OUT端子からは出力されません。ポートナンバーを設定したトラックの演奏データをMIDI OUT端子から出力させても、ポートメッセージは出力されません。
[SF2] OUT SW (アウトプットスイッチ)	[SF4] 1-8ボタンまたは[Sf5]9-16ボタンを押しながら設定を変更すると現在選択しているトラックに加え、トラック1~8またはトラック9~16の設定をまとめて変更できます。
INT SW (インターナルスイッチ)	各トラックの再生音を、本体内部音源に送信するかどうかを設定します。 設定値: on、off
EXT SW (エクスターナルスイッチ)	各トラックの再生音を、外部音源にMIDI出力するかどうかを設定します。 設定値: on、off
[SF3] TR LOOP (トラックループ)	ループ再生を行なうか(on)、行なわないか(off)を設定します。トラックに録音されているシーケンスデータを、パターン再生のように繰り返したい場合、オンに設定します。詳細は、194ページをご参照ください。 設定値: off、on

[F5] PHRASE (フレーズ)

プリセットフレーズ (Dr1~Dr4) または最後に選んだパターンのユーザーフレーズの中から、コピー元のフレーズを確定します。

プリセットフレーズ (Dr1~Dr4)、または最後に選んだパターンのユーザーフレーズ (usr1~256) を、ソングのトラックにコピーできます。



コピー先のソング(現在選ばれているソング)のトラック、小節の先頭を設定します。

設定が終わったら、[ENTER]ボタンを押して、コピーフレーズを実行します。

[F6] CHAIN (チェーン)

ソングチェーンとは、複数のソングをつなげて再生する機能です。詳細は、クイックガイド(95ページ)をご参照ください。

skip (スキップ).....指定されたチェーンナンバーは無視され(スキップされ)、次のチェーンナンバーに指定されたソング再生へ続きます。

stop (ストップ).....ソング再生をストップします。その後、[▶] (プレイ)ボタンを押すと続きのチェーンナンバーから再生が再スタートします。

end (エンド).....ソングチェーンの終わりを示すエンドマークです。

ソングレコードモード [SONG] → ソング選択 → [REC]

録音待機モード

[F1] SETUP (セットアップ)

Type (タイプ)	録音方式を選択します。各方式については、「MO6/MO8のしくみ」(138ページ)をご参照ください。 設定値: RecTrack=1~16の場合.... replace (リブレース)、overdub (オーバーダブ)、punch (パンチ)、step (ステップ) RecTrack=tempoの場合.... replace (リブレース)、punch (パンチ)、step (ステップ) RecTrack=sceneの場合.... replace (リブレース)、punch (パンチ) RecTrack=multiの場合..... replace (リブレース)、overdub (オーバーダブ)、punch (パンチ) NOTE punch (パンチ)を選択した場合は、「パンチイン小節: 拍」と「パンチアウト小節: 拍」が追加で表示され、設定することができます。[SF 1] COPYLOC (コピーロケーション)ボタンを押すと、パンチイン=Loc 1の小節、パンチアウト=Loc 2の小節が、ワンタッチで設定されます。 NOTE step (ステップ)を選択した場合は、さらに入力イベントを設定します。
Quantize (クオンタイズ)	レコーディングタイプにstep (ステップ)以外を選んだ場合、つまりリアルタイム録音の場合に、表示されるパラメーターです。演奏上のあいまいな音符のタイミングを、レコーディング時にジャストタイミングにそろえた上で録音します。 [INFORMATION]ボタンを押して音符選択画面を呼び出した上で設定することも可能です。詳細は、35ページをご参照ください。 設定値: off、60 (32分音符)、80 (16分3連音符)、120 (16分音符)、160 (8分3連音符)、240 (8分音符)、320 (4分3連音符)、480 (4分音符)
Event (イベント)	レコーディングタイプにstep (ステップ)を選んだ場合にだけ、表示されるパラメーターです。ステップ録音で入力するイベントを設定します。 設定値: note (ノート)、p.bend (ピッチバンド)、CC#000~#119 (コントロールチェンジ)

ボイスモード
パフォーマンスモード
ソングモード
パターンモード
リファレンス
ミキシングボイスモード
ユーティリティモード
ファイルモード
マスターモード

RecTrack (レコーディングトラック)	録音トラックを選択します。[F6]ボタンで16トラック録音(マルチトラック録音)にするか、1つのトラックの録音にするかを選びます。 設定値: tempo (テンポ)、scene (シーン)、1~16、multi (マルチトラック録音)
♪ (テンポ)	ソングのテンポを設定します。 設定値: 001.0~300.0
Meas (メジャー)	録音を開始する小節(メジャー)を設定します。

[F2] VOICE (ボイス)

録音トラックのボイス関連の設定をします。この画面での設定は、録音トラックの送信チャンネルと同じ受信チャンネルを持つ音源パート(ミキシング設定)に、そのまま反映されます。

Voice (ボイス)	録音トラックで使うボイスを選択します。ここにカーソルがある場合は、BANK、グループ、ナンバーボタンやカテゴリリサーチ機能を使ってボイスを選ぶことができます(40ページ)。
Volume (ボリューム)	録音トラックの音量(ボリューム)を設定します。 設定値: 0~127
Pan (パン)	録音トラックのパン(ステレオ定位)を設定します。 設定値: L63 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)
InsEF (インサーションエフェクトパートスイッチ)	録音トラックのサウンドに対して、インサーションエフェクトを通す(on)か、通さない(off)かの設定をします。 設定値: on、off
♪ (テンポ)	ソングのテンポを設定します。 設定値: 001.0~300.0
Meas (メジャー)	録音を開始する小節(メジャー)を設定します。

[F3] ARP (アルペジオ)

録音トラックでの、アルペジオに関する設定を行ないます。

Bank (バンク)、 Ctgr (カテゴリ)、 Type (タイプ)	アルペジオタイプを、バンク、カテゴリを設定した上で選びます。Type (タイプ)の左にある数字は、カテゴリ内の通し番号です。 設定値: 別冊データリストをご参照ください。
Vellimit (ベロシティリミット)	アルペジオが鳴るベロシティの、最低値と最高値を設定します。ここで設定した最低値と最高値の間のベロシティで鍵盤を押したときに、アルペジオが鳴ります。 設定値: 最低値、最高値それぞれに1~127
Hold (ホールド)	ホールドとは、一度鍵盤を弾いた後、鍵盤から指を離しても、次の鍵盤を弾くまで自動的にアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能です。ここでは、ホールド機能のon/offを設定します。 設定値: sync-off、off、on NOTE 「sync-off」については、154ページをご参照ください。
PartSw (パートスイッチ)	音源パートでのアルペジオ再生オン/オフを設定します。 設定値: off、on
Meas (メジャー)	録音を開始する小節(メジャー)を設定します。[F1] SETUP (セットアップ)画面のMeas (メジャー)と連動しています。

[SF1]~[SF5]ボタンにソングシーンやアルペジオタイプを登録しておき、演奏中にワンタッチで呼び出せます。詳細は、89ページをご参照ください。

[F4] RECARP (レコードアルペジオ)

RecArp (レコードアルペジオ)	録音中に再生されたアルペジオを、ソングに録音するかどうかを設定します。on (オン)に設定すると、録音されません。 設定値: off、on
OutputSwitch (アウトプットスイッチ)	録音中に再生されたアルペジオを、MIDI出力するかどうかを設定します。on (オン)に設定すると、MIDI出力されません。 設定値: off、on
TransmitCh (トランスミットチャンネル)	録音中に再生されたアルペジオを、MIDI出力するときのMIDIチャンネルを設定します。 設定値: 1~16、kbdCh

[F5] CLICK (クリック)

[F5]ボタンで、録音時にクリック音を鳴らすかどうかを切り替えます。

[F6] ALL TR (オールトラック)/1TR (1トラック)

[F6]ボタンで、16トラック録音(マルチトラック録音)にするか、1つのトラックの録音にするかを切り替えます。

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

ファイルモード

マスターモード

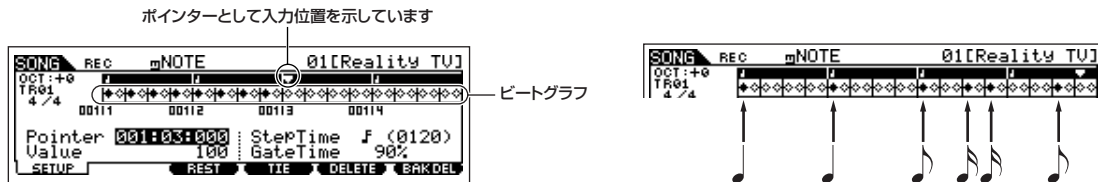
録音中

[SONG] → ソング選択 → [REC] → [▶] (プレイ)

リアルタイム録音	クイックガイド(88ページ)をご参照ください。
----------	-------------------------

ステップ録音	操作手順例を194ページで説明していますので、ご参照ください。
--------	---------------------------------

[F1] SETUP (セットアップ)

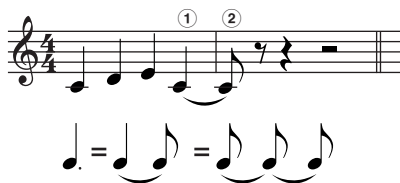


ビートグラフ	ステップレコーディングで実際に音符を置いていく画面です。4/4拍子の場合、1ページに4拍分の画面が表示され、1拍ずつ区切って小節数と拍数が表示されます。ビートグラフ上の1つの◇は32分音符の長さを表します。したがって8個の◇で4分音符、32個の◇で全音符の長さになります。 たとえば、4/4拍子で、1小節の譜割りが「♪♪♪♪」の場合は、上図のように表示されます。
Pointer (ポインター)	音符やデータの入力位置を設定します。ビートグラフ上では、三角形の表示がポインターとして入力位置を示しています。[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンまたはデータダイアルでポインターを移動させます。
Value (バリュー)	入カイベント([F1] SETUP → Eventで指定)のデータを設定します。たとえば、入カイベントとしてnote(ノート)を選んだ場合はベロシティー値の設定となります。 設定値: 入カイベント=note(ノート)の場合: 1~127, kbd, rnd1~rnd4 入カイベント=p.bend(ピッチベンド)の場合: -8192~+8191 入カイベント=CC(コントロールチェンジ# 001~119)の場合: 000~127 入カイベント=tempo(テンポ)の場合 (RecTrack=tempoの場合): 001~300 NOTE 入カイベントとしてnote(ノート)を選んだ場合、1~127のほかはkbd, rnd1~rnd4が設定できます。kbd(キーボード)に設定した場合は、押鍵したときのベロシティーが録音されます。rnd1~rnd4(ランダム1~4)に設定した場合、ノートを入力(押鍵)するたびに、そのベロシティー値がランダムに変わります。
StepTime (ステップタイム)	1つの音を入力したときに進むポインターのステップ値を設定します。 [INFORMATION]ボタンを押して音符選択画面を呼び出した上で設定することも可能です。 設定値: 0001~0059、32分音符、16分3連音符、16分音符、8分3連音符、8分音符、4分3連音符、4分音符、2分音符、全音符
GateTime (ゲートタイム)	ゲートタイムとは、実際に音が鳴っている時間を意味する用語です。同じ4分音符を演奏する場合でも、スタッカートとスラーでは音が鳴っている時間が違います。ここでゲートタイム値を設定することにより、スタッカートやスラーの表現が可能になります。ゲートタイムは、ステップタイムに対する%で設定します。 設定値: 1%~200%

[F3] REST (休符)

[F3]ボタンを押すと、ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ポインターが移動します。ただし休符はビートグラフには表示されません。
NOTE MIDIシーケンサーでは、休符を示すデータはありません。休符の入力とは、音符を入力せずにポインターを移動していることを指します。

[F4] TIE (タイ)



[F4]ボタンを押すと、直前に入力した音符がステップタイム分だけ伸びます。

たとえば左記の楽譜では、①音を(ステップタイムを4分音符にして)入力してから、ステップタイムを8分音符に変えて[F4]ボタンを押すと、②の音が入力されます。

付点音符もタイを使って入力できます。たとえば付点4分音符は、ステップタイムを8分音符にして音を入力してから、その直後に[F4]を2回押します。

NOTE ノートイベント以外のイベントを入力している場合、このメニューは表示されません。

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

ファイルモード

マスターモード

リファレンス

[F5] DELETE (デリート)

ポインターの示している位置にある音符をすべて削除します。

[F6] BAK DEL (バックデリート)

ポインターを1ステップタイム分だけ戻し、その位置にある音符をすべて削除します。

NOTE 間違えた音符を入力した場合、ステップタイムを変えずに[F6]を押すと、入力前と同じ状態に戻ります。

ソングエディットモード

[SONG] → **ソング選択** → [EDIT]

ソングエディットモードでは、録音したソングを、イベント単位でエディット(編集)できます。イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り替えた」(プログラムチェンジ)など、トラックに記録されている個々の演奏データのことです。

[F1] CHANGE (チェンジ)

現在選択されているソングトラックのイベントリストが表示されます。操作説明は90ページをご参照ください。

[F2] VIEW FLT (ビューフィルター)

CHANGE (イベントリスト)画面に表示するイベントを選択します。たとえば、ノートイベントだけをエディットしたい場合、NOTE (ノート)だけにチェックマークを入れておけば、イベントリスト画面([F1]ボタンで呼び出されるCHANGE画面)にはノート以外のイベントが表示されません。

設定値: Note (ノート)、PitchBend (ピッチベンド)、ProgramChange (プログラムチェンジ)、ControlChange (コントロールチェンジ)、Ch. AfterTouch (チャンネルアフタータッチ)、Poly AfterTouch (ポリフォニックアフタータッチ)、RPN (レジスタードパラメーターナンバー)、NRPN (ノンレジスタードパラメーターナンバー)、Exclusive (エクスクルーシブ)

[F5] CLR ALL (クリアオール)	このボタンを押すと、すべてのイベントのチェックボックスがオフになります。
[F6] SET ALL (セットオール)	このボタンを押すと、すべてのイベントのチェックボックスがオンになります。

[F4] TR SEL (トラックセレクト)

このボタンを押すことで、1~16トラック、SCN (シーン)トラック、TMP (テンポ)トラックが交互に切り替わります。

[F5] INSERT (インサート)

[F1] CHANGE (イベントリスト)画面上で、新しくイベントを挿入したい場所にカーソルを置いた上で、このボタンを押します。インサートできるイベントタイプ(EVENT TYPE)、つまりソングで扱えるイベントタイプは以下のとおりです。

Note (ノート)	音符を示すイベントです。演奏データの大部分を占める、最もポピュラーで重要なイベントです。
▶ NOTE (ノートネーム)	ノートネームを指定します。 設定値: C-2 ~G8
▶ GATE (ゲートタイム)	鍵盤を弾いてから離すまでの時間を、ビート:クロックで示したものです。 設定値: 000: 001 ~ 999: 479 NOTE クロックの分解能は、4分音符1拍あたり480クロックです。
▶ VELO (ベロシティ)	鍵盤を弾く強さを示します。 設定値: 001 ~127
PitchBend (ピッチベンド)	発音中のボイスのピッチを連続的に変化させるイベントで、ピッチベンドホイールを操作することで出力されません。
▶ DATA (データ)	ピッチベンドホイールの操作を数値で表わします。 設定値: -8192 ~ +8191
ProgramChange (プログラムチェンジ)	ボイスを選択するイベントです。
▶ BANK (バンク)	ボイスバンクを選択します。MSB、LSBから構成されています。 設定値: MSB、LSBそれぞれに000~127、*** NOTE バンクセレクトMSB/LSBは、本来、次項目のコントロールチェンジに含まれるイベントですが、ボイスの選択には、この3つのイベントをセットで入力することが必要ですので、便宜的に1つのイベントとして扱えるようになっています。
▶ PC NO (プログラムチェンジナンバー)	バンクセレクトで選択したボイスカテゴリー、バンクナンバーの中からボイスを選択します。 設定値: 000 ~127 NOTE ボイスバンク/ナンバーについては、別冊データリストのボイスリストをご参照ください。
Control Change (コントロールチェンジ)	ボイスやエフェクトのパラメーターをコントロールするイベントで、コントローラー (モジュレーションホイール、フットコントローラー、ノブなど)を操作すると出力されます。
▶ CTRL NO (コントロールナンバー)	パラメーターの種類を表します。 設定値: 000 ~127 NOTE 各コントロールナンバーに割り当てられている機能については、226ページをご参照ください。

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

ファイルモード

マスターモード

▶ DATA (データ)	226ページをご参照ください。 設定値: 000 ~ 127
Ch.AfterTouch (チャンネルアフタータッチ)	鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。 NOTE M06/M08の鍵盤にはアフタータッチ機能はありませんが、この画面でアフタータッチのイベントを入力できます。
▶ DATA (データ)	鍵盤をどの程度押さえ込んだのかを示します。 設定値: 000 ~ 127
PolyAfterTouch (ポリフォニックアフタータッチ)	鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。チャンネルアフタータッチと違い、各鍵ごとに独立したデータとして扱います。 NOTE M06/M08の鍵盤にはアフタータッチ機能はありませんが、この画面でアフタータッチのイベントを入力できます。
▶ NOTE (ノート)	アフタータッチをかける鍵盤を指定します。 設定値: C-2 ~ G8
▶ DATA (データ)	鍵盤をどの程度押さえ込んだのかを示します。 設定値: 000 ~ 127
RPN (レジスタード パラメーターナンバー)	音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。ピッチバンドセンシティブィーや、マスターチューニングなど、特殊なパラメーターをコントロールする際に使われます。
▶ MSB-LSB	226ページをご参照ください。 設定値: MSB, LSBそれぞれに000 ~ 127
▶ DATA (データエントリー MSB, LSB)	226ページをご参照ください。 設定値: MSB, LSBそれぞれに000 ~ 127, * * *
NOTE レジスタードパラメーターナンバー (RPN)は、本来、RPNMSB (101)、RPN LSB (100)、データエントリー MSB (6)の3種類のコントロールチェンジを送信する必要があります。ここでは、これにデータエントリー-LSB (38)を加えた4種類のコントロールチェンジを便宜的に1つにまとめて扱えるようになっています。	
NRPN (ノンレジスタード パラメーターナンバー)	音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。フィルターやEGを操作して音色をエディットしたり、ドラムボイスのインストごとのピッチやレベルをエディットするなど、MIDIを通して音色をエディットする際に使われます。
▶ MSB-LSB	227ページをご参照ください。 設定値: MSB, LSBそれぞれに000 ~ 127
▶ DATA (データエントリー MSB, LSB)	227ページをご参照ください。 設定値: MSB, LSBそれぞれに000 ~ 127, * * *
NOTE ノンレジスタードパラメーターナンバー (NRPN)は、本来、NRPN MSB (99)、NRPN LSB (98)、データエントリー MSB (6)の3種類のコントロールチェンジを送信する必要があります。ここでは、これら3種類のコントロールチェンジを便宜的に1つにまとめて扱えるようになっています。	
Exclusive (システムエクスクルーシブ)	機器固有の設定データをやり取りするためのMIDI情報のことです。他のMIDIイベントとは異なりメーカー間の互換性はありません。
▶ DATA (HEX)	228ページをご参照ください。 設定値: 16進数で00 ~ 7F, F7

ソングジョブモード

[SONG] → ソング選択 → [JOB]

ソングのシーケンスデータを、さまざまな方法で加工する機能です。
各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。



ジョブの実行に時間がかかる場合は、LCD画面に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

[F1] UNDO/REDO (アンドゥー / リドゥー)

Undo (アンドゥー)は、直前に実行した操作(ジョブ、エディット、レコーディング)を取り消して、実行前の状態に戻します。Redo (リドゥー)は、Undoで取り消した操作を再び実行します。



ミキシングボイスに関する操作については、アンドゥー / リドゥーできません。

[F2] NOTE (ノートデータに関するジョブ)

NOTE ノートデータに関するジョブでは、ジョブに対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を必ず指定するようにしてください。

01: Quantize (クオンタイズ)	リアルタイムレコーディングなどの結果、タイミングがずれて記録された音符を好みのタイミングにそろえる機能です。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節: ビート: クロック)を、指定します。

Quantize (クオンタイズ分解能)	クオンタイズを行なうときの修正の基準となる音符を設定します。 設定値: 32分音符、16分3連音符、16分音符、8分3連音符、8分音符、4分3連音符、4分音符、16分音符+16分3連音符、8分音符+8分3連音符
Strength (ストレングス)	クオンタイズをかける強さ(クオンタイズ分解能の音符に、どの程度近づけるか)を設定します。100%でジャストのタイミングにデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。 設定値: 000% ~ 100%
SwingRate (スイングレート)	クオンタイズ分解能で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動して、リズムにスイング感を出します。たとえばクオンタイズ分解能が4分音符の場合、4分音符を1拍として、メジャーの先頭から1、2、3...拍と数えたときの2、4拍目にあたるデータを移動します。クオンタイズ分解能が3連音符の場合は、3連音符の最後の拍にあたるデータを移動します。クオンタイズ分解能が、8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合は、8分音符、16分音符の偶数拍にあたるデータのみを移動します。 設定値: Quantize (クオンタイズ分解能)の設定により範囲が変わります。下記参照。 クオンタイズ分解能が4分音符、8分音符、16分音符、32分音符の場合: 50%~75% クオンタイズ分解能の音符2つ分の長さを100%とします。50%で裏拍のジャストタイミング(スイング感なし)となります。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。75%で符点の位置となります。 クオンタイズ分解能が4分3連音符、8分3連音符、16分3連音符の場合: 66%~83% クオンタイズ分解能の音符3つ分の長さを100%とします。66%でジャストタイミング(スイング感なし)となります。67%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。83%で6連音符の位置となります。 クオンタイズ分解能が8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合: 50%~66% クオンタイズ分解能の音符のうち8分音符の2つまたは16分音符の2つ分の長さを100%とします。50%で偶数拍のジャストタイミング(スイング感なし)となります。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。66%で3連音符の3つ目の位置となります。 NOTE クオンタイズストレングスの設定が100% 以外の場合、スイングで後ろに移動したノートイベントが、スイングのかからないノートイベントより後ろに来てしまうことがあります。その場合は後ろのデータと一緒にずれます。
GateTime (ゲートタイム)	クオンタイズ分解能で設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更して、リズムにスイング感を出します。クオンタイズ分解能が3連音符の場合は、3連音符の最後の拍にあたるノートイベントのゲートタイムを変更します。クオンタイズ分解能が8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合は、8分音符または16分音符の裏拍にあたるノートデータのみのゲートタイムを変更します。100%で元のゲートタイムのまま。ゲートタイムが0以下になる場合は最終的に1にします。 設定値: 000% ~ 200%
02: Modify Velocity (モディファイベロシティー)	指定範囲の音符の発音の強さ(ベロシティー)を変更します。ベロシティーは以下の計算式で変更されます。 変更後のベロシティー=元のベロシティー×レート+オフセット ベロシティーが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を指定します。
SetAll (セットオール)	指定した範囲のすべてのノートのベロシティーを同じ値にします。offに設定するとセットオールは働きません。off以外に設定するとレート、オフセットの設定は***と表示され無効になります。 設定値: off (0)、001 ~ 127
Rate (レート)	元のベロシティーをどのくらい変更するかを%で設定します。99%以下でベロシティーは弱くなり、101%以上で強くなります。100%では元のベロシティーのままです。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。 設定値: 000% ~ 200%、***
Offset (オフセット)	元のベロシティーにどれだけベロシティー値を加える(減らす)かを設定します。-1以下でベロシティーは弱くなり、+1以上で強くなります。0では元のベロシティーのままです。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。 設定値: -127 ~ +127、***
03: Modify Gate Time (モディファイゲートタイム)	指定範囲の音符の発音の時間(ゲートタイム)を変更します。ゲートタイムは以下の計算式で変更されます。 変更後のゲートタイム=元のゲートタイム×レート+オフセット ゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
SetAll (セットオール)	指定した範囲のすべてのノートのゲートタイムを同じ値にします。offに設定するとセットオールは働きません。off以外に設定するとレート、オフセットの設定は***と表示され無効になります。 NOTE off (0)、0001 ~ 9999

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

ファイルモード

マスターモード

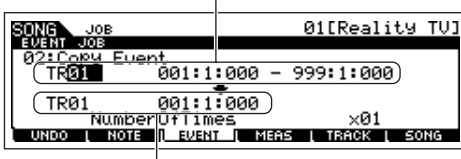
スキャン機能

Rate (レート)	元のゲートタイムをどのくらい変更するかを%で設定します。99%以下でゲートタイムは短くなり、101%以上で長くなります。100%ではゲートタイムは変化しません。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。 設定値: 000% ~ 200%, ***
Offset (オフセット)	元のゲートタイムにどれだけゲートタイム値を加える(減らす)かを設定します。1以下でゲートタイムは短くなり、+1以上で長くなります。0ではゲートタイムは変化しません。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。 設定値: -9999 ~ +9999, ***
04: Crescendo (クレッシェンド)	指定した範囲のノートのペロシティーをだんだん大きく(クレッシェンド)または小さく(デクレッシェンド)する設定です。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)を、指定します。
VelocityRange (ペロシティーレンジ)	クレッシェンドの強弱の幅を設定します。指定した範囲の中で、始点のペロシティーを基準値として、終点の直前のペロシティーが「元の値+レンジ」になるように段階的にペロシティーの値を増減します。ペロシティーの値が1~127を超える場合は、1または127になります。+1以上でだんだん大きな音量(クレッシェンド)に、-1以下でだんだん小さな音量(デクレッシェンド)になります。0では効果がありません。 設定値: -127 ~ +127
05: Transpose (トランスポーズ)	指定した範囲のすべてのノートイベントの音程を、半音単位で上下します。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)を、指定します。
Note (ノート)	トランスポーズを実行する鍵盤(ノート)の範囲を設定します。[INFORMATION]ボタンをおしながら鍵盤を押すことでも設定できます。 設定値: C-2 ~ G8
Transpose (トランスポーズ)	ノートデータを変更する幅を半音単位で設定します。+12で1オクターブ上がり、-12で1オクターブ下がります。0では変化しません。 設定値: -127 ~ +127
06: Glide (グライド)	指定範囲のノートイベントのピッチがなめらかに変化するように、ノートイベントをピッチバンドデータに置き換えます。なめらかにピッチが移動するギターのスライドやチョーキングなどを入力する際に便利です。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)を、指定します。
GlideTime (グライドタイム)	グライドに要する時間を設定します。値が大きいほどなめらかに変化します。 設定値: 000 ~ 100
PBRange (ピッチバンドレンジ)	ピッチバンドの変化幅を設定します。 設定値: 01 ~ 24
07: Create Roll (クリエートロール)	指定した範囲にノートイベントを挿入して、ロールを作ります。ティンパニやスネアなどの打楽器を連打させたい場合に使うと便利です。またロールのクレッシェンド/デクレッシェンド設定もできます。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16)と範囲(小節:ビート:クロック)を、指定します。
StartStep (スタートステップ) EndStep (エンドステップ)	連打したときの発音と発音の間隔(ロールの細かさ)をクロックで設定します。設定値が小さいと、細かいロールになります。StartStep (スタートステップ)は指定した範囲の最初の時点でのクロック、EndStep (エンドステップ)は指定した範囲の最後の時点でのクロックです。これによりロールの細かさを変化させることができます。 設定値: StartStep: 001 ~ 999, EndStep: 001 ~ 999
Note (ノート)	ロールをさせるノートを設定します。[INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートを設定できます。 設定値: C-2 ~ G8
StartVelo (スタートペロシティー) EndVelo (エンドペロシティー)	ペロシティーを設定して、ロールをたたく強さを設定します。StartVelo (スタートペロシティー)は指定した範囲の最初の時点でのペロシティー、EndVelo (エンドペロシティー)は指定した範囲の最後の時点でのペロシティーです。つまり、ロールのクレッシェンド/デクレッシェンドを設定することになります。 設定値: StartVelo: 001 ~ 127, EndVelo: 001 ~ 127
08: Sort Chord (ソートコード)	指定した範囲の和音になっているノートイベントを、音の高い(低い)順に並び替えます。ここでいう並び替えとは、ソングエディットのイベントリスト画面(90ページ)上における順番の並べ替えのことで、各ノートイベントの発音タイミングは変わりません。このジョブは、ギターのストローク感を再現するために、次項のセバレートコードの前処理として使います。

TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)を、指定します。
Type (タイプ)	ノットイベントを並べ替える順番を設定します。 設定値: up、down、up&down、down&sup up (アップ)..... 高い音から順に並べます。この設定でソートコードジョブを実行したあとセバレートコードジョブを実行すると、ギターのアップストロークが実現します。 down (ダウン)..... 低い音から順に並べます。この設定でソートコードジョブを実行したあとセバレートコードジョブを実行すると、ギターのダウンストロークが実現します。 up&down (アップ&ダウン)..... グリッドで設定した音符の、表の拍(奇数拍)はup、裏の拍(偶数拍)はdownになります。 down&sup (ダウン&アップ)..... グリッドで設定した音符の、表の拍(奇数拍)はdown、裏の拍(偶数拍)はupになります(一般的なギターの奏法です)。
Grid (グリッド)	ソートコードの基準となる音符を設定します。 設定値: 32分音符、16分3連音符、16分音符、8分3連音符、8分音符、4分3連音符、4分音符
09: Separate Chord (セバレートコード)	指定した範囲で、同タイミングで入力されて和音になっているノットイベントを、設定したクロック間隔で1音ずつずらしします。コードソートの後にこの機能を実行すると、ギターのアップストロークやダウンストロークの際の微妙にずれた和音演奏が表現できます。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)を、指定します。
Clock (クロック)	和音を1音ずつずらして並べる際の、音符と音符との間隔をクロック単位で指定します。 設定値: 000 ~ 999 NOTE 4分音符1拍=480クロックです NOTE セバレートコードされた音符が、次の和音や小節線(設定範囲)を超えるような設定はできません。

[F3] EVENT (イベントに関するジョブ)

NOTE イベントに関するジョブでは、ジョブの対象となるトラックと範囲(小節:ビート:クロック)を必ず指定するようにしてください。なお、指定できるトラックはジョブによって異なります。

01: Shift Clock (シフトクロック)	指定した範囲のすべてのデータの位置を、クロック単位で前後に移動します。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)を、指定します。
Clock (クロック)	データを前後に移動する量を、メジャー(小節)、ビート(拍)、クロックで設定します。 設定値: 000:0:000 ~ 999:3:479
Direction (ディレクション)	データを前に移動するか、後ろに移動するかを設定します。Advanceは前に移動、Delayは後ろに移動になります。 設定値: Advance、Delay
02: Copy Event (コピーイベント)	指定した範囲のすべてのイベントを、別の場所にコピーします。 コピー元のトラック(01~16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)、コピー先のトラック(01~16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と先頭位置(小節:ビート:クロック)、およびNumberOfTimes(コピー回数)を指定してから
<p>コピー元のトラックおよび範囲</p>  <p>コピー先のトラックおよび先頭小節</p>	
NumberOfTimes (コピー回数)	何回コピーするかを指定します。 設定値: x01 ~ x99
<p>! コピーを実行すると、コピー先のトラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいます。</p>	
03: Erase Event (イレースイベント)	指定した範囲のイベントを消去して休符にします。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、TMP=テンポ、SCN=シーン、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)を、指定します。
EventType (イベントタイプ)	消去するイベントの種類を設定します。Allに設定すると、すべてのイベントが消去されます。コントロールチェンジについては、コントロールナンバーを設定できます。 設定値: トラック01~16の場合..... Note (ノート)、PC (プログラムチェンジ)、PB (ピッチベンド)、CC (コントロールチェンジ)*、CAT (チャンネルアフタータッチ)、PAT (ポリフォニックアフタータッチ)、EXC (システムエクスクルーシブ)、All (オール) テンポトラックの場合..... TMP (テンポ) シーントラックの場合..... SceneMemory (シーン切替の情報)、TrackMute (トラックミュート設定切替の情報) * さらに、CC No. (コントロールナンバー)を指定できます。

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

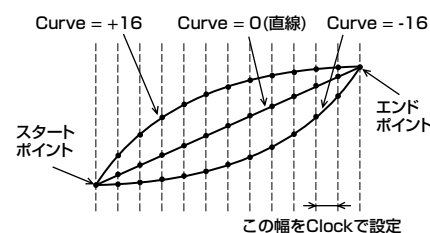
ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

ファイルモード

マスターモード

04: Extract Event (エクストラクトイベント)	指定した範囲の特定のデータを取り出して、別のトラックへ移動します。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	移動元のトラック(01~16)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
EventType (イベントタイプ)	エクストラクトする(取り出す)イベントの種類を設定します。Note (ノート)とCC (コントロールチェンジ)については、さらに特定の値(ノートナンバー、コントロールナンバー)を設定できます。 設定値: Note (ノート)、PC (プログラムチェンジ)、PB (ピッチベンド)、CC (コントロールチェンジ)、CAT (チャンネルアフタータッチ)、PAT (ポリフォニックアフタータッチ)、EXC (システムエクスクルーシブ)
→ TR (トラック)	移動先のトラック(01~16)を指定します。
05: Create Continuous Data (クリエートコンティニユアスデータ)	指定範囲に、ピッチベンドやコントロールチェンジなどの連続データを作成します。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、TMP=テンポ、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
EventType (イベントタイプ)	データを作成するイベントの種類を選択します。 設定値: PB (ピッチベンド)、CC (コントロールチェンジ)*、CAT (チャンネルアフタータッチ)、EXC (システムエクスクルーシブ)、TMP (テンポ) * さらに、CC No. (コントロールナンバー)を指定できます。
Data (データレンジ)	この設定値の範囲内で、連続データが自動作成されます。 設定値: EventType=PBの場合: -8192 ~ +8191、EventType=TMPの場合: 1.0 ~ 300.0、EventType=その他の場合: 0 ~ 127
Clock (クロック)	作成するデータの間隔を設定します。 設定値: 001 ~ 999
Curve (カーブ)	コンティニユアスデータの変化カーブを設定します。カーブ形状は右図をご覧ください。 設定値: -16 ~ +16
NumberOfTimes (入力回数)	同じデータを何回か繰り返し入力する際に、繰り返す回数を設定します。 たとえば、M001:1: 000 ~ M003:1: 000の範囲で連続データを入力した場合、クリエートタイムを03に設定すると、同じデータをさらにM003:1: 000 ~ M005:1: 000とM005:1: 000 ~ M007:1: 000の範囲にも入力します。 このコマンドを使うと、ボリュームやカットオフを連続的に変化させて、トレモロやワウなどの効果を入力するといったことが可能になります。 設定値: x01 ~ x99
06: Thin Out (シンアウト)	指定した範囲の特定のデータを間引いて、データ量を約半分に減らします。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック (01~16、TMP=テンポ、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
EventType (イベントタイプ)	どのイベントデータを間引くかを指定します。 設定値: PB (ピッチベンド)、CC (コントロールチェンジ)*、CAT (チャンネルアフタータッチ)、PAT (ポリフォニックアフタータッチ)、TMP (テンポ) * さらに、CC No. (コントロールナンバー)を指定できます。 NOTE イベントの間隔が60 クロック以上あるデータはシンアウトしません。
07: Modify Control Data (モディファイコントロールデータ)	指定した範囲にある、ピッチベンド、コントロールチェンジ、アフタータッチなどのデータの値を変更します。データの値は以下の計算式で変更されます。 変更後のデータの値=元の値×レート+オフセット 変更した結果、値の範囲を超える場合は、最高値または最低値になります。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、TMP=テンポ、all=全トラック)と範囲(小節 : ビート : クロック)を、指定します。
EventType (イベントタイプ)	どのイベントの値をモディファイ(変更)するかを設定します。 設定値: PB (ピッチベンド)、CC (コントロールチェンジ)*、CAT (チャンネルアフタータッチ)、PAT (ポリフォニックアフタータッチ)、TMP (テンポ) * さらに、CC No. (コントロールナンバー)を指定できます。
SetAll (セットオール)	指定した範囲のすべてのデータを同じ値にします。offに設定するとセットオールは働きません。off以外に設定するとレート、オフセットの設定は***と表示され無効になります。 設定値: off、000 ~ 127 (ピッチベンドは-8192 ~ +8191、テンポは0.1 ~ 300.0)



ボイスモード
パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

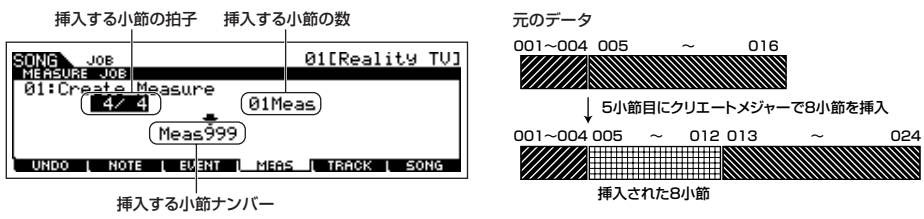
ファイルモード

マスターモード

リファレンス

Rate (レート)	元のデータの値をどのくらい変更するかを%で設定します。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。 設定値: 000% ~ 200%、***
Offset (オフセット)	元のデータの値にどのくらいの値を加える(減らす)かを設定します。セットオールがoff以外のときは、***と表示され設定できなくなります。 設定値: -127 ~ +127(ピッチベンドは-8192 ~ +8191、テンポは-275 ~ +275)、***
08: Beat Stretch (ビートストレッチ)	指定した範囲を時間的に引き伸ばしたり縮めたりします。音符のステップタイム、ゲートタイム、全イベントの位置など、指定範囲全体が伸張/圧縮されます。
TR (トラック) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	ジョブの対象となるトラック(01~16、all=全トラック)と範囲(小節:ビート:クロック)を、指定します。
Rate (レート)	時間的に引き伸ばしたり縮めたりする比率を%で設定します。101%以上で引き伸ばし、99%以下で圧縮されます。100%では変化しません。 設定値: 025% ~ 400%

[F4] MEAS (小節に関するジョブ)

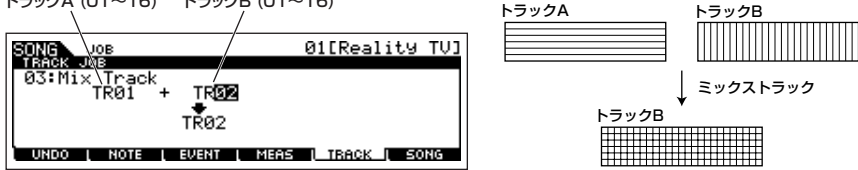
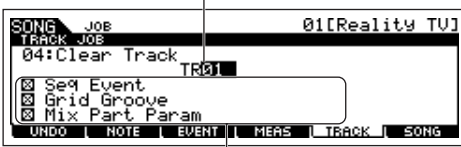
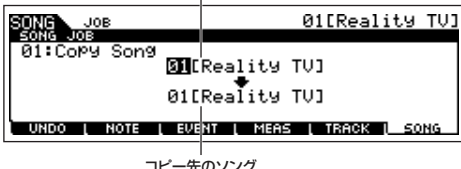
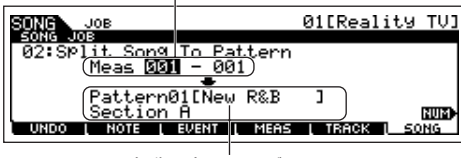
01: Create Measure (クリエイトメジャー)	空白の小節を指定した位置に挿入します。 
挿入する小節の拍子	ここでの設定により、ソングの元の拍子が変わるわけではありませんので、変拍子の小節を挿入できます。 設定値: 1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4
挿入する小節ナンバー	空白の小節を挿入する位置(何小節目から挿入するか)をメジャー(小節)で指定します。 設定値: 001 ~ 999
挿入する小節の数	挿入する空白小節の小節数を設定します。 設定値: 01 ~ 99
<p>NOTE 空白小節が挿入されると、小節とともに拍子データも後ろに移動します。</p> <p>NOTE データが入っている最終小節よりも後の挿入位置を設定すると、その位置の拍子の設定が入力されるだけで空白小節は挿入されません。</p>	

02: Delete Measure (デリートメジャー)	指定した小節を削除します。削除された以降の小節および拍子データは前に移動(詰める)します。 
削除する範囲(小節)	設定値: 開始小節、終了小節それぞれ001 ~ 999

[F5] TRACK (トラックに関するジョブ)

01: Copy Track (コピートラック)	指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。  <p>コピー元のソング およびトラック(01~16) コピー先のソング およびトラック(01~16)</p> <p>コピーするデータの種類</p> <p>指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。</p> <p>! コピーを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいます。</p>
コピーするデータの種類	<input type="checkbox"/> をチェックしたデータがコピーされます。 設定値: Seq Event (トラックの中のすべてのイベント)、Grid Groove (トラックのグリッドグループ設定)、Mix Part Param (ミキシングパートパラメーター)
02: Exchange Track (エクスチェンジトラック)	現在選択しているソングの中の、指定した2つのトラックの間でデータの交換を行います。  <p>データを入れ替える2つのトラック(01~16)</p> <p>エクスチェンジ(交換)するデータの種類</p>

ボイスモード
パフォーマンスモード
ソングモード
パターンモード
ミキシングボイスモード
ユーティリティモード
ファイルモード
マスターモード

<p>エクステンジ(交換)するデータの種類</p>	<p><input type="checkbox"/>をチェックしたデータがエクステンジ(交換)されます。 設定値: Seq Event (トラックの中のすべてのイベント)、Grid Groove (トラックのグリッドグループ設定)、Mix Part Param (ミキシングパートパラメーター)</p>	
<p>03: Mix Track (ミックストラック)</p>	<p>トラックAとトラックBのすべてのデータをミックスして、トラックBに書き込みます。</p> <p>トラックA (01~16) トラックB (01~16)</p> 	
<p>データをミックスする2つのトラックA、B</p>	<p>設定値: 01 ~ 16</p>	
<p>04: Clear Track (クリアトラック)</p>	<p>データをクリア(消去)するトラック(01~16、TMP、SCN、all)</p>  <p>クリア(消去)するデータの種類</p>	<p>指定したトラックのデータをクリア(消去)します。</p>
<p>クリア(消去)するデータの種類</p>	<p><input type="checkbox"/>をチェックしたデータがクリア(消去)されます。 設定値: Seq Event (トラックの中のすべてのイベント)、Grid Groove (トラックのグリッドグループ設定)、Mix Part Param (ミキシングパートパラメーター)</p>	
<p>05: Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)</p>	<p>グリッドグループでの設定を、指定したトラックに反映させてデータを書き替えます。</p>	
<p>TR (トラック)</p>	<p>このジョブを実行するトラックを指定します。 設定値: 01~16、all (全トラック)</p>	
<p>06: Divide Drum Track (ディバイドドラムトラック)</p>	<p>指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、インスタ(ドラム楽器)ごとの演奏データを取り出し、自動的にトラック1~8に割り当てます。</p>	
<p>TR (トラック)</p>	<p>このジョブを実行するトラックを指定します。 設定値: 01~16</p>	
<p>07: Put Track To Arp (プットトラックトゥ アルペジオ)</p>	<p>指定したトラックの小節範囲のデータを、アルペジオデータに変換します。詳細は、クイックガイド(97ページ)をご参照ください。</p>	
<p>[F6] SONG (ソング全体に関するジョブ)</p>		
<p>01: Copy Song (コピーソング)</p>	<p>コピー元のソング</p>  <p>コピー先のソング</p>	<p>指定したソングを別のソングにコピーします。ミキシングボイスのデータもコピーされます。</p> <p>❗ コピー先のソングにあったデータは、上書きされて消えますので、ご注意ください。</p>
<p>02: Split Song To Pattern (スプリットソングトゥ パターン)</p>	<p>コピー元のソングの小節範囲</p>  <p>コピー先のパターンおよびセクション</p>	<p>指定したソングを分割し、パターンへコピーします。コピーは16トラック分まとめて行なわれます。</p> <p>❗ コピー先のパターン、セクションにあったデータは、上書きされて消えます。</p>
<p>03: Clear Song (クリアソング)</p>	<p>指定したソングのすべてのデータ(ミキシングボイスを含む)をクリア(消去)します。各ソングをクリアするだけでなく、全64ソングをまとめてクリアすることもできます。</p>	
<p>04: Song Name (ソングネーム)</p>	<p>現在選択しているソングに名前を付けます。ネーミング機能については、「基本操作」(38ページ)をご参照ください。</p>	

ボイスモード
 パフォーマンスモード
 ソングモード
 パターンモード
 ミキシングボイスモード
 コーディレイトイモード
 ファイルモード
 マスターモード

ソングミキシングモード

[SONG] → ソング選択 → [MIXING]

本体音源各パートの設定(ミキシング)を、ソングごとに行なうモードです。

なお、ここで設定できるパラメーターは、ソングトラックのシーケンスデータではなく音源側の設定です。したがって、ここでの設定によってソング各トラックのシーケンスデータが書き替わるわけではありません。



ソングミキシングモード/ソングミキシングエディットモードでの設定は、ソングデータの一部としてストア(保存)する必要があります。また、ソングデータ自体はDRAM (149ページ)にあるため、さらにUSB記憶装置にセーブ(保存)する必要があります。

NOTE ソングミキシングモード/ソングミキシングエディットモードでの設定は、ソングデータの一部として保存する以外に、テンプレートとして保存する方法もあります。詳細は、94ページをご参照ください。

[F1] VOL/PAN (ボリューム/パン)

ソング各パートのパン、ボリュームを設定します。

PAN (パン)	各パートのパンを設定します。ここでの設定により、各パートのステレオ定位を調節できます。 設定値: L63(左端) ~ C(センター) ~ R63(右端)
VOLUME (ボリューム)	各パートの音量を設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節できます。 設定値: 0 ~ 127 NOTE コントロールスライダーを使うことでも、ボリュームを調節できます。52ページをご参照ください。

[F2] VOICE (ボイス)

ソング各パートのボイスを設定します。ミキシングも選択できます。

NOTE ミキシングボイス以外については、カテゴリサーチ機能を使ったボイス選択ができます。

[F3] EFFECT (エフェクト)

ソングミキシングモードで[F3] EFFECT (エフェクト)ボタンを押すと、ソングミキシングエディットモードのエフェクト設定画面([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT)が呼び出されます。この画面で、現時選択されているソングのエフェクト設定をします。詳細は、144ページをご参照ください。

[F4] EF SEND (エフェクトセンド)

ソング各パートの、システムエフェクトへのセンドレベル(REV SEND、CHO SEND)、インサージョンエフェクトのドライレベル(DRY LVL)を設定します。

NOTE ソングモードでのエフェクト接続については、144ページをご参照ください。

[F5] VCE ED (ミキシングボイスエディット)

ソングミキシングモードで[F5] VCE EDボタンを押すと、ミキシングボイスエディットモードに入ります。[EXIT]ボタンを押すと元の画面に戻ります。内蔵音源のノーマルボイスについてのみ、ソング/パターンモード用のボイス(ミキシングボイス)として編集(エディット)ができます。詳細は、「ミキシングボイスモード」(205ページ)をご参照ください。

[F6] TEMPLATE

[SF1] MIX	本体に保存されているミキシングテンプレートを、現在エディット中のソングの音源各パートの設定(ミキシング設定)にコピーします。 目的のミキシングテンプレートを選択するだけで、自動的にコピーされます。 NOTE ミキシング設定だけでなく、ミキシングテンプレートにされているテンポ設定もコピーされます。
[SF2] PERFORM	パフォーマンスの各パートの設定を、現在エディット中のソングのパートにコピーします。 NOTE 目的のパフォーマンスを選択するだけで、自動的にコピーされます。 ソングミキシングジョブモードの[F5] PF COPY (パフォーマンスコピー)画面(193ページ)と似ていますが、すべてのパラメーターがコピーされる点や、コピー先のソングのReceiveCh (レシーブチャンネル)の設定が異なります。 コピー元のパフォーマンスで、PartSw(パートスイッチ)がオンのパートの場合 コピー元のパフォーマンスでArpSwitch(アルペジオスイッチ)がオンのパートは、コピー先のソングですべて同じレシーブチャンネルに設定されます。同じように、アルペジオスイッチがオフのパートは、すべて同じレシーブチャンネルに設定されます。 NOTE アルペジオスイッチがオフのパートでも、NoteLimitH (ノートリミットハイ)、NoteLimitL (ノートリミットロー)の設定が異なる場合、違うレシーブチャンネルに設定されます。 コピー元のパフォーマンスで、PartSw(パートスイッチ)がオフのパートの場合 コピー先のソング/パターンのパートでは、レシーブチャンネルがオフになり、発音されなくなります。 NOTE 各パートの設定だけでなく、パフォーマンスで使用しているアルペジオのテンポ設定もコピーされます。

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

ファイルモード

マスターモード

ソングミキシングエディットモード [SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT]

本体音源各パートの設定(ミキシング)をソングごとに行なうモードで、ソングミキシングモードよりもさらに細かく本格的なエディットができます。

なお、ここで設定できるパラメーターは、ソングトラックのシーケンスデータではなく音源側の設定です。したがって、ここでの設定によってソング各トラックのシーケンスデータが書き替わるわけではありません。

! ソングミキシングモード/ソングミキシングエディットモードでの設定は、ソングデータの一部としてストア(保存)する必要があります。また、ソングデータ自体はDRAM (149ページ)にあるため、さらにUSB記憶装置にセーブ(保存)する必要があります。

NOTE ソングミキシングモード/ソングミキシングエディットモードでの設定は、ソングデータの一部として保存する以外に、テンプレートとして保存する方法もあります。詳細は、94ページをご参照ください。

コモンエディット [SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

ソングを鳴らす音源全パートに共通したパラメーターを編集(エディット)します。

[F1] GENERAL (ジェネラル)	
[SF1] MEQ OFS (マスターEQオフセット)	ソングミキシングコモンエディットのMEQ画面(下記参照)で、ソング全体に対するマスターEQ(イコライザー)を設定できます。ここでは、そのEQ設定値に対するオフセット値を設定します。 -64 ~ +63
[SF5] OTHER (その他の設定)	
KnobAssign (ノブアサイン)	ソングが選択されたときに、パネルの[KNOB CONTROL FUNCTION]ボタン群のどのランプを点灯させるか、ソングごとに設定できます。 NOTE pan, tone, assign, partEQ, MEF, arpFx
AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	ソングが選択されたときに呼び出される、Assignに設定されているノブのコントロール値を、設定します。 設定値: 各ノブそれぞれに -64 ~ 0 ~ +63
[F2] MEQ/MEF (マスターEQ/マスターエフェクト)	
[SF1] MEQ (マスターイコライザー)	ソング再生サウンドの音質を補正するマスターイコライザー(141ページ)に関する設定を行ないます。5バンドの帯域でそれぞれ特定の周波数付近の信号レベルを増減させます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(172ページ)と同じです。
[SF2] MEF (マスターエフェクト)	マスターエフェクト(140ページ)に関する設定を行ないます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(172ページ)と同じです。
[F3] ARP (アルペジオ)	
[SF1] TYPE (タイプ)	アルペジオのタイプなど、アルペジオ演奏の基本となるパラメーターです。各パラメーターについては、ボイスエディットモードのコモンエディット(154ページ)と同じです。ただしテンポについては、ソングで設定されているテンポに従いますので、ここでは設定できません。
[SF2] LIMIT (リミット)	ボイスエディットモードのコモンエディット(155ページ)と同じです。
[SF3] PLAY FX (プレイエフェクト)	ボイスエディットモードのコモンエディット(155ページ)と同じです。
[SF4] OUT CH (アウトプットチャンネル)	パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(173ページ)と同じです。
[F4] CTL ASN (コントローラーアサイン)	
パネルのコントローラーやノブなどに、MIDIのコントロールナンバーをソングごとに割り当てて使用できます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(173ページ)と同じです。	
[F6] EFFECT (エフェクト)	
NOTE ソングモードでのエフェクト接続については、144ページをご参照ください。	
[SF1] CONNECT (接続)	エフェクトの接続に関する設定を行ないます。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのコモンエディット(173ページ)と同じです。
[SF2] INS SW (インサージョンスイッチ)	どのパートにインサージョンエフェクトをかけるかを、オン/オフで設定します。同時に3パートまで on (オン)に設定できます。
[SF4] REVERB (リバーブ) [SF5] CHORUS (コーラス)	選ばれているエフェクトタイプによって、パラメーターの数や画面構成が異なります。詳細は、別冊データリストをご参照ください。

ボイスモード
パフォーマンスモード
ソングモード
パターンモード
リファレンス
ミキシングボイスモード
ユーティリティモード
ファイルモード
マスターモード

パートエディット	[SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [EDIT] → パート選択
-----------------	---

ソングを鳴らす音源各パートのパラメーターを編集(エディット)します。

[F1] VOICE (ボイス)	
[SF1] VOICE (ボイス)	ソング各パートのボイスを設定します。詳細は、76ページをご参照ください。 NOTE ミキシングボイス以外については、クイックガイド(40ページ)で説明した方法でボイス選択ができます。
[SF2] MODE (プレイモード)	
Mono/Poly (モノ/ポリ)	各パートの発音モードを選択します。mono (モノ)は単音演奏用、poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。 設定値: mono, poly NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Mono/Poly (モノ/ポリ)の設定はできません。
ArpSwitch (アルペジオスイッチ)	ソング各パートで、アルペジオ再生をさせるか(on)、させないか(off)を設定します。 設定値: off, on NOTE ReceiveCh (レシーブチャンネル)が同じパートの場合だけ、複数パートを同時にオンに設定できます。
ReceiveCh (レシーブチャンネル)	レシーブ(受信)チャンネルを設定します。音源には、さまざまなチャンネルのMIDIデータが流れてくるわけですが、その中から受信チャンネルと一致したチャンネルデータのみを扱い、鳴らすことになります。 設定値: 01 ~ 16, off
[SF3] LIMIT (リミット)	
ソング各パートの発音域とベロシティ範囲を設定します。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(174ページ)と同じです。	
[SF4] PORTA (ポルタメント)	
ソング各パートでの、ポルタメントに関する設定をします。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(174ページ)と同じです。	
[SF5] OTHER (その他)	
各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(174ページ)と同じです。	
[F2] OUTPUT (アウトプット)	
[SF1] VOL/PAN (ボリューム/パン)	各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(175ページ)と同じです。
[SF2] EF SEND (エフェクトSEND)	各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(175ページ)と同じです。
[SF3] SELECT (セレクト)	パフォーマンスエディットモードのパートエディット(175ページ)と同じです。
[F3] EQ (イコライザー)	
パート別イコライザーに関する設定です。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(175ページ)と同じです。	
[F4] TONE (トーン)	
[SF1] 1 TUNE (チューン)	各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(176ページ)と同じです。
[SF2] FILTER (フィルター)	各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(176ページ)と同じです。
[SF3] FEG (フィルター EG)	各パートでのFEG (フィルターエンベロープジェネレーター)の設定を行いません。ここでの設定は、各パートのボイスがボイスモードで設定(161ページ)された値に対するオフセットになります。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(176ページ)と同じです。 NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、FEGの設定はありません。
[SF4] AEG (アンプリチュードEG)	各パートでのAEG(アンプリチュードエンベロープジェネレーター)の設定を行いません。ここでの設定は、各パートのボイスがボイスモードで設定(162ページ)された値に対するオフセットになります。各パラメーターについては、パフォーマンスエディットモードのパートエディット(176ページ)と同じです。 NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Sustain (サステインレベル)の設定はありません。 NOTE ドラムボイスが選ばれているパートでは、Release (リリースタイム)の設定はありません。
[F5] RCV SW (レシーブスイッチ)	
音源各パートが、コントロールチェンジやプログラムチェンジなどのMIDIメッセージを、受信するか(on)/しないか(off)、設定します。 [SF5]ボタンを押して、下記2種類の画面を交互に切り替えられます。これら2種類の画面設定は連動しており、どちらの画面で設定しても結果は同じです。設定のしやすい画面を選んでください。	
<p>4つのパートのオン/オフ状況を比較しながら設定できる画面 この画面では全部のパートを表示できないので、エディットしたいパートのナンバーボタンを押すことで、そのパートの画面に自動的に切り替えます。また、この画面では全部のパラメーターを表示できないので、カーソルボタンで画面をスクロールさせることで、他のパラメーター設定の表示に切り替えます。</p> <p>1つのパートの全パラメーターを表示させた画面 他のパートのパラメーター画面に切り替えたい場合は、[TRACK SELECT]ボタンのランプを点灯させた上で、[1]~[16]ボタンを押します。</p>	

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングエディットモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

ファイルモード

マスターモード

ソングミキシングジョブモード [SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [JOB]

ソングミキシングの初期化(イニシャライズ)など、データ制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。各ジョブ画面で必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

[F1] INIT (イニシャライズ)

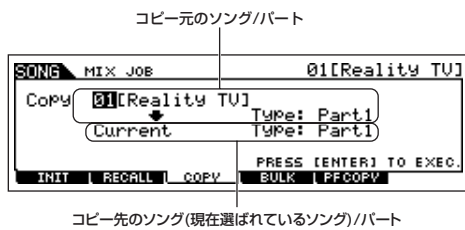
ソングミキシングの初期設定データを読み出す(イニシャライズ)ことができます。全ソングミキシングデータ、コモンデータ、各パート単位のデータなど、イニシャライズするデータの種別を指定できます。既に作成されているソングミキシングを元に変更するのではなく、最初からオリジナルのソングミキシングを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種別: GM、All (すべてのデータ)、Common (コモン: すべてのパートに共通のデータ)、Part1~16 (パート1~16)

[F2] RECALL (エディットリコール)

あるソングミキシングをエディットしているときに、ストアしないまま別のソングを選ぶと、エディット中のデータは失われてしまいます。このような場合に、リコール機能を実行すると、元のデータ(エディット中の状態)を読み出すことができます。

[F3] COPY (コピー)



コピー先のソング(現在選ばれているソング)/パート

任意のソングパートのミキシング設定、または現在エディット中でストア(保存)していないソングミキシング設定を、現在エディット中のソングミキシングの任意のパートにコピーします。あるソングが持っているミキシング設定を一部利用して、別のソングミキシングを作成する場合などに便利な機能です。基本的な操作方法は、パフォーマンスジョブモードの[F3] COPY (コピー)画面と同じです。177ページをご参照ください。

[F4] BULK (バルク)

現在選ばれているソングのミキシングに関する全データを、まとめてコンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)することができます。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。詳しくは211ページをご参照ください。

[F5] PF COPY (パフォーマンスコピー)

パフォーマンスの4つのパート設定を、現在エディット中のソングパートにコピーします。ソングミキシングモードの[F6] TEMPLATE (テンプレート) → [SF2] PERFORM (パフォーマンス)画面(190ページ)と似ていますが、下記の点で異なります。

- コピーするパラメーターを選択できます
- コピー先のソングのReceiveCh (レシーブチャンネル)は、ベーシックレシーブチャンネル(211ページ)に従います。ベーシックレシーブチャンネルがオム二の場合は、レシーブチャンネルは1になります。

ソングミキシングストアモード [SONG] → ソング選択 → [MIXING] → [STORE]

エディットしたミキシング設定を、現在選択されているソングデータの一部として内部メモリー (DRAM)に保存(ストア)するモードです。詳細は、クイックガイド(94ページ)をご参照ください。

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

ファイルモード

マスターモード

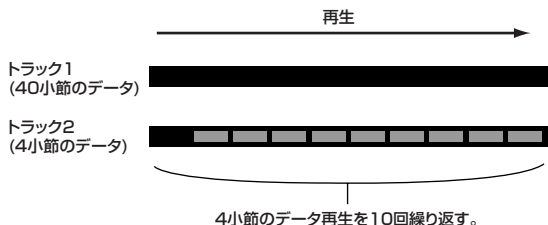
リファレンス

補足資料/説明

ソングトラックループの設定方法

[SONG] → [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (トラックループ) 179ページ

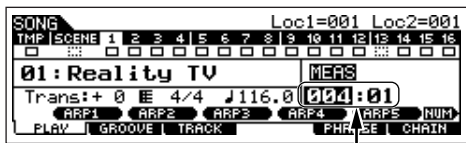
たとえば、下記のようなデータ構成の場合に、トラック2をループオンにすると、トラック1はデータのとおり40小節が再生され、トラック2は4小節のデータの再生を繰り返すこととなります。



なお、offからonに変更する場合、ループさせたい範囲(先頭は1小節めで固定)を設定できます。具体的には、以下の手順に従ってください。

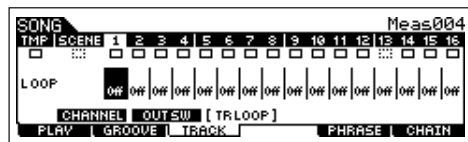
! トラックループをオフからオンに設定すると、ループさせない部分のデータは消去されます。ご注意ください。

1 [F1]ボタンでソングプレイ画面を呼び出し、ループさせたい範囲の最後の小節ナンバーを設定します。



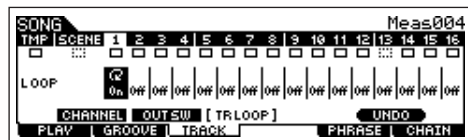
たとえば、「004」に設定します。

2 [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (トラックループ)画面を呼び出し、ループさせたいトラックにカーソルを移動します。



3 [INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンまたはダイヤルを使って offからonへの切り替え操作をすると、実行の確認を求めるメッセージが画面に表示されます。

4 [INC/YES]ボタンを押すと、指定されたトラックのループさせない部分のデータが消去され、トラックループonに設定されます。



[SF5] UNDO (アンドゥー)ボタンを押すと、消去されたデータを復元し、設定がoff (オフ)に戻ります。

! アンドゥーは直前に行なったループ設定に対してだけ有効です。別のトラックをループオンに設定すると、アンドゥーを実行できなくなりますのでご注意ください。

! ほかの画面に移動すると、アンドゥーを実行できなくなりますのでご注意ください。

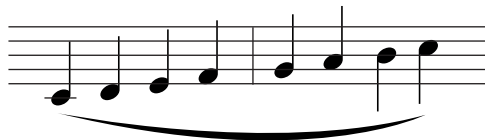
ステップ録音の操作例

[SONG]または[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → Type = step 181ページ

ステップ録音の操作を、いくつかの例をあげてご説明します。

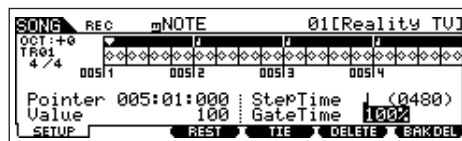
NOTE ここではソングレコードモードの画面を掲載していますが、説明はパターンレコードモードでも有効です。

● 例1

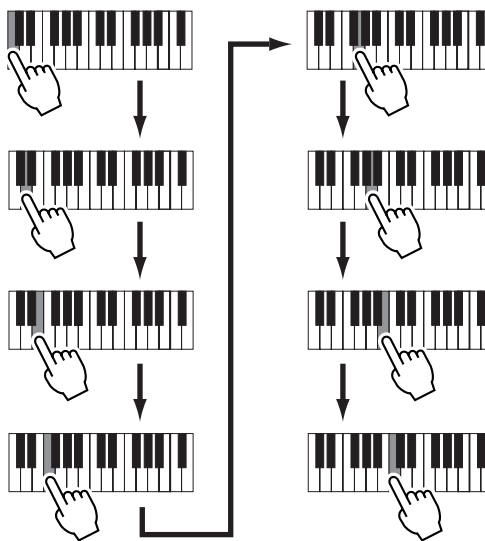


1 以下の画面のように各パラメーターを設定します。

4分音符入力のためStepTime (ステップタイム)は(480)、レガート演奏になるようGateTime (ゲートタイム)を100%に設定するのがポイントです。

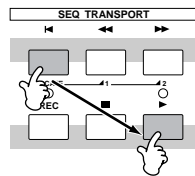


2 以下の順序に従って、鍵盤を1つずつ押して離します。



1音押して離すたびにポインターが1ステップずつ進み、音符が録音されていきます。

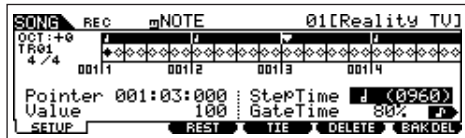
3 ポインターをソングの先頭に戻してから、[▶]ボタンを押して、手順1~2で入力したデータを聞いてみましょう。



● 例2 (タイを使った入力)



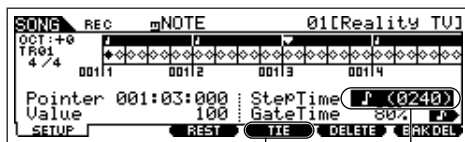
1 以下の画面のように各パラメーターを設定します。
最初の音が2分音符のためStepTime (ステップタイム) ↓ は (960)、
レガート演奏には使えませんので GateTime (ゲートタイム) を 80% に
設定するのがポイントです。



2 最初の音(F)を入力します。



① Fの音を押して離します。



② 次の音符が8分音符のため
240に変更します。

③ [F4]ボタンを押して、Fの音を2分音符+8分音符の長さにします。



3 次の8分音符(E)を入力します。

画面の設定はそのまま、以下のように鍵盤を1つずつ押して離します。

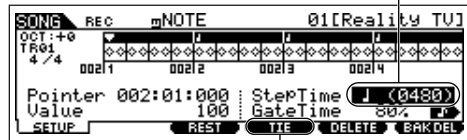


4 以下の手順に従って、次の符点2分音符を入力します。



① 480に変更します。

② Aの音を押して離します。



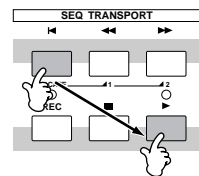
③ [F4]ボタンを2回押して、Aの音を符点2分音符の長さにします。



5 Fを押して離すと、最後の4分音符が入力されます。



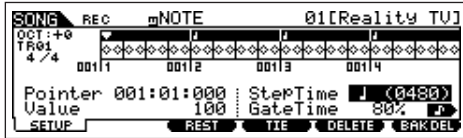
6 ポインターをソングの先頭に戻してから、[▶]ボタンを押して、手順1~5で入力したデータを聞いてみましょう。



● 例3 (休符を使った入力)

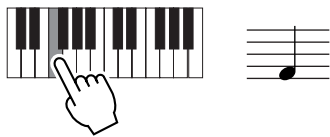


- 1 以下の画面のように各パラメーターを設定します。
StepTime (ステップタイム)を (480)、GateTime (ゲートタイム) 80%に設定します。



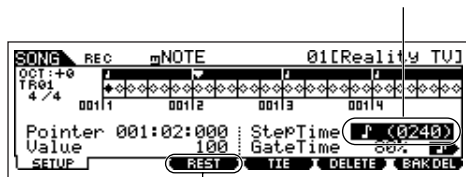
- 2 最初の音(F)を入力します。

Fの音を押して離します。



- 3 次の8分休符を入力します。

① 次の音符が8分音符のため、240に変更します。

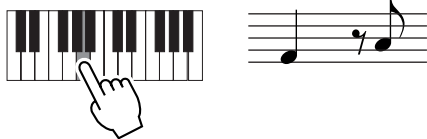


② [F3]ボタンを押すと、8分音符が入力されます。



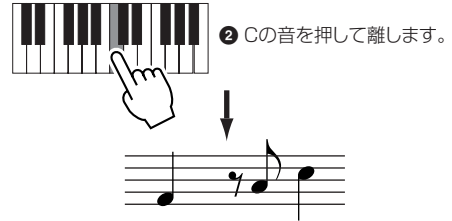
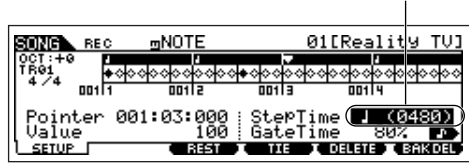
- 4 次の8分音符(A)を入力します。

Aの音を押して離します。



- 5 次の4分音符(C)を入力します。

① 次の音符が4分音符のため、480に変更します。

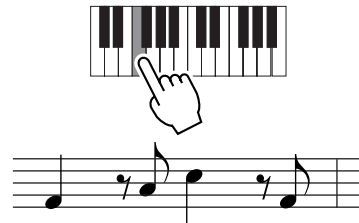


- 6 次の8分休符を、手順3と同じ方法で入力します。

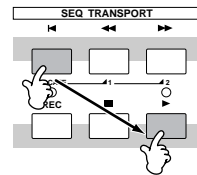


- 7 最後の8分音符(F)を入力します。

Fの音を押して離します。



- 8 ポインターをソングの先頭に戻してから、[▶]ボタンを押して、手順1〜7で入力したデータを聞いてみましょう。



TIP コードを入力する

ステップ録音では和音(コード)も入力できます。音符を入力するとき、入力したい音(ノート)を順次押し、すべて押さえたことを確認した上で鍵盤から指を離すと、押さえていたすべての鍵盤音が入力されます。

パターンモード

■ データ制作の流れ

パターンは下記3種類のデータで構成されます。

- MIDIシーケンスデータ(パターンレコードモード、エディットモード、ジョブモードで制作)
- セットアップデータ(パターンプレイモードで設定)
- ミキシングデータ(パターンミキシングモード/ミキシングエディットモードで設定して、ストアモードで確定させる音源設定)

上記各モードでデータを制作したら、まずパターンミキシングストアモードでパターンミキシング設定をパターンデータとして確定させます。そのあと、ファイルモードでUSB記憶装置に保存(セーブ)します。

NOTE パターン先頭での各トラックのボリューム、パン、エフェクトセンドレベルなどのデータは、パターンミキシングデータとして扱われます。パターン先頭での各トラックのボイス設定は、パターンを構成する各フレーズが持つフレーズボイスに従います。



パターンデータ(MIDIシーケンスデータ、セットアップデータ、ミキシングデータ)は、DRAM (149ページ)上にあるため、電源を切ると消えてしまいます。録音、エディット、ジョブ、ミキシング設定などによって作ったソングデータは、電源を切る前に必ずUSB記憶装置に保存(セーブ)してください。保存(セーブ)方法は、98ページをご参照ください。

パターンプレイモード [PATTERN] → パターン選択

[F1] PLAY (プレイ)	
Trans (トランスポーズ)	パターン全トラックの再生音を、半音単位で移調します。 設定値: -36 ~ +36 NOTE トランスポーズをかけたくないトラックがある場合は、パターンミキシングエディットモード [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → TONE → TUNE画面のNoteShift (ノートシフト)パラメーターを、パート別に設定してください。
MEAS (メジャー=小節)	パターンの現在の小節ナンバーと拍を表示しています。再生中は、再生に合わせて自動的に表示が切り替わります。 [INFORMATION]ボタンを押して数値入力画面を呼び出すことにより、小節ナンバーをダイレクトに入力できます。
[SF1] ARP1 (アルペジオ1) ~ [SF5] ARP5 (アルペジオ5)	ボイスプレイモードと同様、[SF1]~[SF5]ボタンにアルペジオタイプを登録しておき、演奏中にワンタッチで呼び出せます。
[F2] GROOVE (グループ)	
ソングプレイモードと同じです(178ページ)。	
[F3] TRACK (トラック)	
[SF1] CHANNEL (チャンネル)	ソングプレイモードと同じです(178ページ)。
[SF2] OUT SW (アウトプットスイッチ)	ソングプレイモードと同じです(179ページ)。
[SF3] TR VCE (トラックボイス)	パターンを構成する各フレーズ(138ページ)がデータとして持っているボイスナンバー(フレーズボイス)を、使う(on)か使わないか(off)を設定します。offに設定したトラックは、パターンミキシングモードで設定される、該当する音源パートでのボイス設定に従います。 フレーズボイスとは違うボイスで鳴らしたい場合、off (オフ)に設定します。 NOTE パターンフレーズデータ内のフレーズボイスは、パターンレコードモードのボイス画面(199ページ)で設定します。
[F4] PATCH (パッチ)	
クイックガイド(78ページ)をご参照ください。	
パターンの各トラックに演奏データ(フレーズ)をはめ込み、最大で16トラックから構成されるパターンを作り上げます。 NOTE 各トラックへのユーザーフレーズの割り当て(パッチ)は、現在選ばれているパターンで録音されたものに限ります。他のパターンで録音されたフレーズを割り当てたい(パッチしたい)場合は、[SF5]ボタンのコピー機能を使ってください。	
Section (セクション)	現在、パッチを行なっているセクションを表示しています。セクションの切替方法は、75ページをご参照ください。
Meas (メジャー=小節)	パターンの現在の再生位置を小節と拍で表示しています。
[SF4] CLEAR (クリア)	[SF4]ボタンを押すと、現在選ばれているトラックへのフレーズの割り当てをクリアし(取り消し)、トラックは空の状態になります。

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

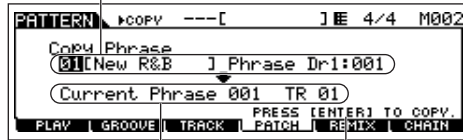
ファイルモード

マスターモード

リファレンス

[SF5] COPY (コピー)

コピー元のパターン番号、フレーズ番号



コピー先(現在バッチ編集中のパターン)のフレーズ番号、トラック番号

設定が終わったら、[ENTER]ボタンを押して、コピーフレーズを実行します。

バッチ機能で割り当てができるユーザーフレーズは、現在選ばれているパターンで録音されたものに限ります。この機能を使うと、他のパターンで録音されたフレーズを割り当てることができます。
[SF5]ボタンを押すと、左の画面が表示されます。必要な設定を行なった後、[ENTER]ボタンを押すことで、コピーが実行されます。

❗ コピーを実行すると、コピー先のフレーズのデータは上書きされて消去されますので、ご注意ください。

[F5] REMIX (リミックス)

選択したトラックに記録されている演奏データ(MIDIシーケンスデータ)を、さまざまな音符長で分割してその一部分を並べ替え、新しい演奏に変えてしまう機能です。

下記パラメーターを設定後、[ENTER]ボタンを押すことでリミックスが実行されます。[SF5] OKボタンを押すと、現在のトラックのMIDIシーケンスデータがリミックスされたデータに書き換えられます。[SF4] CANCELボタンを押すとデータは書き換えられずに元の画面に戻ります。

NOTE ループリミックス後のシーケンスデータは、新しいフレーズとして作られて現在のトラックに割り当てられるので、オリジナルのフレーズデータは未使用のフレーズとして残ります。

Type (タイプ)	指定したトラックの1小節分を、どのように分割、並び替えさせるかを設定します。リミックスタイプによって、トラックを分割する度合いや、並べ替えるルールが異なります。 設定値: 1~16
Variation (バリエーション)	リアルタイムループリミックスによって、元の演奏データがどう変化するかを設定します。 設定値: Normal1~16、Roll1~16、Break1~16、Fill1~48 Normal1~16 元の演奏データの分割と並べ替えだけを行いません。16種類のバリエーションがあります。 Roll1~16 分割と並べ替えに加え、部分的にロール再生を付加します。16種類のバリエーションがあります。 Break1~16 分割と並べ替えに加え、部分的にデータを削除して無音部分を作ります。16種類のバリエーションがあります。 Fill1~48 分割と並べ替えに加え、部分的にフィル再生を付加します。48種類のバリエーションがあります。
Interval (インターバル)	何小節目をリミックスするか設定します。 設定値: 1~8 たとえば、設定値が1の場合は、すべての小節をリミックスします。設定値が2の場合は、2小節目、4小節目、6小節目・・・を、設定値が3の場合は、3小節目、6小節目、9小節目・・・をリミックスします。

[F6] CHAIN (チェーン)

クイックガイド(84ページ)をご参照ください。

パターンチェーンプレイモード

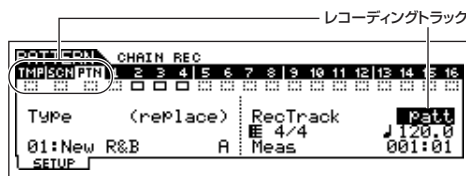
[PATTERN] → [F6]

パターンレコードモードやパターンエディットモードで作られたパターンのセクションチェーンを再生するモードです。画面上の各項目については、[F1] PLAY画面と同じです。

パターンチェーンレコードモード

[PATTERN] → [F6] → [REC]

録音待機モード



レコーディングトラックとして、下記3トラックの中から1つを選びます。

- ・ patt (パターン): 再生中のセクションの切替タイミングを録音します。
- ・ tempo (テンポ): 再生中のテンポ変更を録音します。
- ・ scene (シーン): トラックミュート設定の切り替えを録音します。

録音中

[PATTERN] → [F6] → [REC] → [▶] (プレイ)

パターントラックの録音中は、セクションを自由に切り替えることができます。
テンポトラックの録音中は、テンポを自由に変更できます。
シーントラックの録音中は、トラックミュート設定の切替を行いません。

パターンチェーンエディットモード

[PATTERN] → [F6] → [EDIT]

[F1] CHANGE (チェンジ)

録音したパターンチェーンを、イベント単位でエディット(編集)します。イベントとは、「セクションを変更した」、「テンポを切り替えた」「トラックミュート設定を切り替えた」といった、トラックに記録されている個々の演奏データの事です。
[F4] TR SELボタンで、エディットしたいトラックの画面を選んだ上で、エディット作業を行ないます。

パターントラックエディット

小節単位で、セクションの切替タイミングや拍子のエディットをします。ENDを入力することでデータの最後とします。
[F6] CLEARボタンを押すことで、現在選択されている小節上のイベントを消去できます。

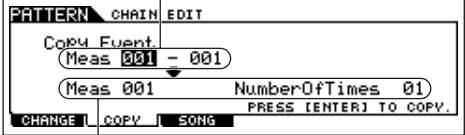
シーントラックエディット

拍単位で、トラックミュート切替をエディットします。[F5] INSERTボタンと[F6] DELETEボタンで、イベントの入力/削除ができます。

テンポトラックエディット

拍単位で、テンポ切替をエディットします。[F5] INSERTボタンと[F6] DELETEボタンで、イベントの入力/削除ができます。

ボイスモード
パフォーマンスモード
ソングモード
パターンモード
ミキシングボイスモード
ユーティリティモード
ファイルモード
マスターモード

<p>[F2] COPY (コピー)</p>	<p>コピー元のイベントがある小節範囲</p>  <p>イベントのコピー先の先頭小節</p>	<p>パターンチェーンに関するイベントをコピーする画面です。 コピー元のイベントがある小節範囲、イベントのコピー先の先頭小節、コピー回数 (NumberOfTimes)を設定したあと、[ENTER]ボタンを押すことでコピーを実行します。</p> <p>❗ コピーを実行すると、コピー先の小節範囲にある元のイベントデータは上書きされて消えてしまいます。</p>
<p>[F3] SONG (ソング)</p>	<p>パターンチェーンデータをソングデータにコンバート(変換)します。 コンバート先のソングナンバーと先頭の小節ナンバーを選び[ENTER]ボタンを押すと、パターンチェーンデータがソングデータにコンバートされ、コンバート先へコピーされます。</p> <p>❗ この機能を実行すると、コンバート先の小節範囲にある元のソングデータは上書きされて消えてしまいます。</p>	

パターンレコードモード [PATTERN] → パターン選択 → [REC]

録音待機モード

[F1] SETUP (セットアップ)	
<p>Type (タイプ)</p>	<p>録音方式を選択します。各方式については、「M06/M08のしくみ」(138ページ)をご参照ください。 設定値: replace (リプレース)、overdub (オーバーダブ)、step (ステップ) NOTE ソングレコードと違い、パターンレコードではPunch (パンチ)録音はありません。</p>
<p>Loop (ループ)</p>	<p>ループレコーディングのオン/オフを設定します。 onでは、レコーディングの際に、フレーズを繰り返し録音することになります。ドラムのレコーディング(139ページ)のように、同じ小節を何度にも分けて入力するときに便利です。offでは、フレーズの最後までくると録音を終了します。 設定値: on、off</p>
<p>Quantize (クオンタイズ)</p>	<p>ソングレコードモードと同じです(179ページ)。</p>
<p>Event (イベント)</p>	<p>ソングレコードモードと同じです(179ページ)。</p>
<p>♪ (テンポ)</p>	<p>パターンのテンポを設定します。 設定値: 001.0 ~ 300.0 NOTE ソングと違い、パターンにはシーントラック、テンポトラックがありません。</p>
<p>Meas (メジャー)</p>	<p>録音を開始する小節(メジャー)を設定します。</p>

[F2] VOICE (ボイス)
 録音トラックのボイス関連の設定をします。この画面での設定は、録音トラックの送信チャンネルと同じ受信チャンネルを持つ音源パート(ミキシング設定)に、そのまま反映されます。また、ここで設定されたボイスがフレーズボイス(79ページ)となります。
 設定できるパラメーターについては、ソングレコードモードと同じです(180ページ)。

[F3] ARP (アルペジオ)
 録音トラックでの、アルペジオに関する設定を行ないます。
 設定できるパラメーターについては、ソングレコードモードと同じです(180ページ)。

[F4] REC ARP (レコードアルペジオ)
 録音中に再生されたアルペジオを、ソングに録音するかどうかを設定する画面です。詳細は、ソングレコードモードと同じです(180ページ)。

[F5] CLICK (クリック)
 [F5]ボタンで、録音時にクリック音を鳴らすかどうかを切り替えます。

- ボイスモード
- パフォーマンスモード
- ソングモード
- パターンモード
- ミキシングボイスモード
- ユーティリティモード
- ファイルモード
- マスターモード

リファレンス

録音中

[PATTERN] → パターン選択 → [REC] → [▶] (プレイ)

リアルタイム録音	クイックガイド(82ページ)をご参照ください。
ステップ録音	操作手順例を194ページで説明していますので、ご参照ください。 また画面上の各パラメーターについてはソングモードと同じです(181ページ)。

パターンエディットモード

[PATTERN] → パターン選択 → [EDIT]

ソングエディットモードと同じです(182ページ)。

パターンジョブモード

[PATTERN] → パターン選択 → [JOB]

パターンのシーケンスデータを、さまざまな方法で加工する機能です。
各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

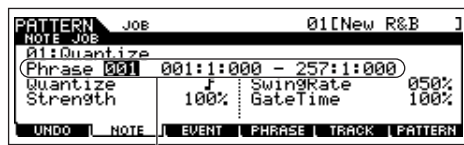
! ジョブの実行に時間がかかる場合は、LCD画面に「Executing...」が表示されます。「Executing...」の表示中に電源を切ると、データが壊れる場合がありますのでご注意ください。

[F1] UNDO/REDO (アンドゥー/リドゥー)

Undo (アンドゥー)は、直前に実行した操作(ジョブ、エディット、レコーディング)を取り消して、実行前の状態に戻します。Redo (リドゥー)は、Undoで取り消した操作を再び実行します。

! ミキシングボイスに関する操作については、アンドゥー/リドゥーできません。

[F2] NOTE (ノートデータに関するジョブ)



ノートデータに関するパターンジョブは、基本的にはソングジョブと同じです。ただしソングジョブの場合と違って、パターンジョブでは、ジョブの対象がフレーズ(001~256)と範囲(小節: ビート: クロック)になります。

このジョブを実行するフレーズと範囲(小節: ビート: クロック)を、設定します。

01: Quantize (クオンタイズ)	ソングジョブモードと同じです(183ページ)。
02: Modify Velocity (モディファイベロシティ)	ソングジョブモードと同じです(184ページ)。
03: Modify Gate Time (モディファイゲートタイム)	ソングジョブモードと同じです(184ページ)。
04: Crescendo (クレッシェンド)	ソングジョブモードと同じです(185ページ)。
05: Transpose (トランスポーズ)	ソングジョブモードと同じです(185ページ)。
06: Glide (グライド)	ソングジョブモードと同じです(185ページ)。
07: Create Roll (クリエートロール)	ソングジョブモードと同じです(185ページ)。
08: Sort Chord (ソートコード)	ソングジョブモードと同じです(185ページ)。
09: Separate Chord (セパレートコード)	ソングジョブモードと同じです(186ページ)。

[F3] EVENT (イベントに関するジョブ)

イベントに関するパターンジョブは、基本的にはソングジョブと同じです。ただしソングジョブの場合と違って、パターンジョブでは、ジョブの対象がフレーズ(001~256)と範囲(小節: ビート: クロック)になります。

01: Shift Clock (シフトクロック)	ソングジョブモードと同じです(186ページ)。
02: Copy Event (コピーイベント)	ソングジョブモードと同じです(186ページ)。
03: Erase Event (イレースイベント)	ソングジョブモードと基本的に同じです(186ページ)。 NOTE ソングジョブモードと違って、ここではイベントタイプとしてtmp (テンポ)、Scene Memory (シーンメモリー)、Track Mute (トラックミュート)を選べません。

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

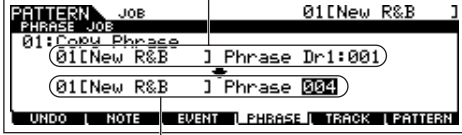
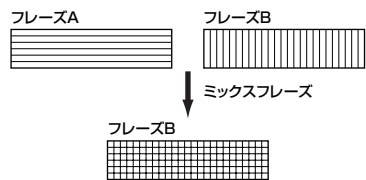
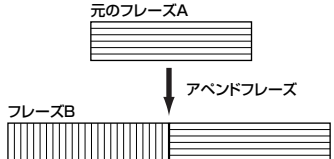
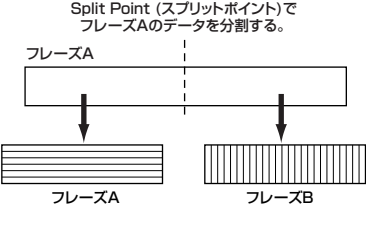
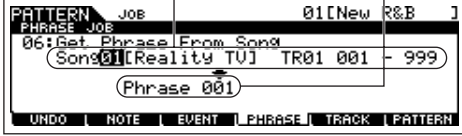
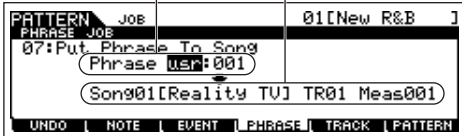
パターンモード

ミキシングボイスモード

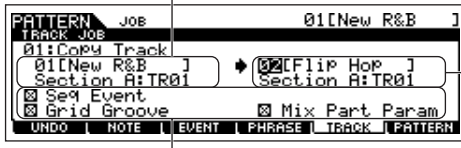

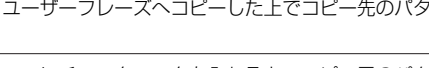
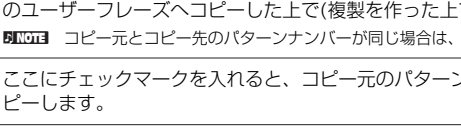
ユーティリティモード

ファイルモード

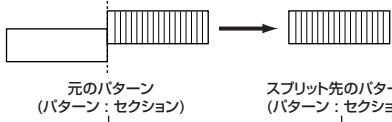

マスターモード

<p>04: Extract Event (エクストラクトイベント)</p>	<p>ソングジョブモードと同じです(187ページ)。</p>	
<p>05: Create Continuous Data (クリエートコンティニューズデータ)</p>	<p>ソングジョブモードと基本的に同じです(187ページ)。 NOTE ソングジョブモードの場合と違って、ここではイベントタイプとしてTempo (テンポ)は選べません。</p>	
<p>06: Thin Out (シンアウト)</p>	<p>ソングジョブモードと同じです(187ページ)。</p>	
<p>07: Modify Control Data (モディファイコントロールデータ)</p>	<p>ソングジョブモードと基本的に同じです(187ページ)。 NOTE ソングジョブモードの場合と違って、ここではイベントタイプとしてTempo (テンポ)は選べません。</p>	
<p>08: Beat Stretch (ビートストレッチ)</p>	<p>ソングジョブモードと同じです(188ページ)。</p>	
<p>[F4] PHRASE (フレーズに関するジョブ)</p>		
<p>01: Copy Phrase (コピーフレーズ)</p>	<p>コピー元のパターンおよびフレーズ (プリセットフレーズもコピー可能)</p>  <p>指定したパターンが持つフレーズを別のパターンにコピーしユーザーフレーズとして割り当てます。コピー元のパターンおよびフレーズ、コピー先のパターンおよびフレーズを設定してから、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。</p> <p>コピー先のパターンおよびフレーズ</p> <p>! コピー先に入っていた元のフレーズデータは消えます。</p>	
<p>02: Exchange Phrase (エクスチェンジフレーズ)</p>	<p>指定した2つのパターンがそれぞれ持つ2つのフレーズ(AとB)間で、データの交換を行いません。</p>	
<p>03: Mix Phrase (ミックスフレーズ)</p>	<p>指定した2つのパターンがそれぞれ持つ2つのフレーズ(AとB)のデータを、ミックスして一方のフレーズ(B)に書き込みます。</p> 	
<p>04: Append Phrase (アペンドフレーズ)</p>	<p>指定したパターンが持つ任意のフレーズ(A)を、別のパターンが持つ任意のフレーズ(B)の後ろにつないで1つのフレーズにします。</p> 	
<p>05: Split Phrase (スプリットフレーズ)</p>	<p>指定したパターンが持つフレーズ(A)を、Split Point (スプリットポイント=小節番号)で2つに分割します。スプリットポイントより前のデータはフレーズAとして残り、後ろのデータは別のパターンのフレーズ(B)に移動し割り当てられます。また、Meter (拍子)で、分割後のフレーズAとBの拍子を設定できます。</p> <p>NOTE Bのパターン、フレーズのどちらかをoffに設定すると、分割されたあとのBに該当するデータは消去されます。</p> <p>! スプリット先のフレーズ(上記のB)にあったデータは、上書きされて消えてしまいます。</p> 	
<p>06: Get Phrase From Song (ゲットフレーズフロムソング)</p>	<p>コピー元のソング、トラック、小節範囲 コピー先のフレーズ</p>  <p>ソングのシーケンスデータの一部を、現在選択されているパターンにコピーしユーザーフレーズとして割り当てます。コピー元のソング、トラック、小節範囲、コピー先のフレーズを設定してから、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。</p> <p>! コピー先のフレーズにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。</p>	
<p>07: Put Phrase To Song (プットフレーズトゥソング)</p>	<p>コピー元のフレーズ コピー先のソング番号、トラック、小節番号(先頭)</p>  <p>任意のフレーズをソングトラックにコピーします。コピー元のフレーズ、コピー先のソング番号、トラック、小節番号(先頭)を設定してから、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。</p> <p>! コピー先のトラックにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。</p>	
<p>08: Clear Phrase (クリアフレーズ)</p>	<p>指定したフレーズのすべてのデータを消去(クリア)します。</p>	

ボイスモード
パフォーマンスマード
ソングモード
パターンモード
リファレンスマード
メキシングボイスモード
ユーティリティモード
ファイルモード
マスターモード

<p>09: Phrase Name (フレーズネーム)</p>	<p>フレーズに名前を、8文字以内で付けます。 ネーミングについては、「基本操作」(38ページ)をご参照ください。</p>
<p>[F5] TRACK (トラックに関するジョブ)</p>	
<p>01: Copy Track (コピートラック)</p>	<p>コピー元のパターン：セクション：トラック</p>  <p>指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。 コピーするデータの種類のについては、ソングジョブモードの場合と同じです(188ページ)。</p> <p>コピーするデータの種類 コピー先のパターン：セクション：トラック</p>
<p>02: Exchange Track (エクスチェンジトラック)</p>	<p>データを入れ替える2つのトラック</p>  <p>現在選択しているパターンの中の、指定した2つのトラックの間でデータの交換(エクスチェンジ)を行います。 交換(エクスチェンジ)するデータの種類のについては、ソングジョブモードの場合と同じです(188ページ)。</p> <p>エクスチェンジ(交換)するデータの種類の</p>
<p>03: Clear Track (クリアトラック)</p>	<p>データをクリア(消去)するセクション、トラック</p>  <p>指定したトラックのデータをクリア(消去)します。 クリア(消去)するデータの種類のについては、ソングジョブモードの場合と同じです(189ページ)。</p> <p>クリア(消去)するデータの種類の</p>
<p>04: Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)</p>	<p>グリッドグループでの設定を、指定したトラックに反映させてデータを書き替えます。 このジョブを実行するトラック(TR01~16)を設定した上で、[ENTER]ボタンで実行します。</p>
<p>05: Divide Drum Track (ディバイドドラムトラック)</p>	<p>指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、インスタ(ドラム楽器)ごとの演奏データを取り出し、自動的にトラック1~8に割り当てます。 このジョブを実行するトラック(TR01~16)を設定した上で、[ENTER]ボタンで実行します。</p> <p>NOTE このジョブを実行するためには、データの入っていないユーザーフレーズが8つ必要です。空きユーザーフレーズが無い場合、アラートメッセージが表示されてジョブが実行できません。 この場合は、クリアフレーズジョブ(189ページ)で空きのユーザーフレーズを作ってから、このジョブ実行してください。</p>
<p>06: Put Track To Arp (プットトラックトゥ アルペジオ)</p>	<p>指定したセクション/トラックの小節範囲のデータを、アルペジオデータに変換します。詳細は、クイックガイド(97ページ)をご参照ください。</p>
<p>[F6] PATTERN (パターン全体に関するジョブ)</p>	
<p>01: Copy Pattern (コピーパターン)</p>	<p>コピー元のパターン：セクション コピー先のパターン：セクション</p>  <p>指定したパターンを別のパターンにコピーします。 コピー元のパターン、セクション、コピー先のパターン、セクションを設定したあと、[ENTER]ボタンでジョブを実行します。</p> <p>NOTE コピー元のセクション設定を「all」にすると、コピー先も自動的に「all」に設定されます。この状態でジョブを実行すると、パターン全体がコピーされます。</p> <p>Preset Phrase → User (プリセットフレーズ→ユーザー) ここにチェックマークを入れると、コピー元のパターンデータの中にプリセットフレーズがある場合、これをユーザーフレーズへコピーした上でコピー先のパターンへ割り当てます。</p> <p>Duplicate User Phrase (デュプリケートユーザーフレーズ) ここにチェックマークを入れると、コピー元のパターンデータの中にユーザーフレーズがある場合、これを別のユーザーフレーズへコピーした上で(複製を作った上で)コピー先のパターンへ割り当てます。 NOTE コピー元とコピー先のパターンナンバーが同じ場合は、複製を作りません。</p> <p>Chain (チェーン) ここにチェックマークを入れると、コピー元のパターンデータの中にチェーンデータがある場合、これをコピーします。</p>
<p>02: Append Pattern (アペンドパターン)</p>	<p>元のパターン (パターン：セクション) アペンド先のパターン (パターン：セクション)</p>   <p>指定したパターンを別のパターンの後ろにつない1つのパターンにします。このジョブは、16トラック分まとめて行なわれます。</p> <p>NOTE アペンドした結果、フレーズの長さが256小節を超える場合はエラーが表示され、アペンドは実行されません。</p>

ボイスモード パフォーマンスモード ソングモード パターンモード ミキシングボイスモード ユーティリティ フォルモード マスターモード

<p>Keep Original Phrase (キープオリジナルフレーズ)</p>	<p>ここをチェックした場合、アペンド先に指定されたパターンを構成するフレーズは変更されず、各フレーズのアペンド結果は空きフレーズに書き込まれます。</p> <p>NOTE ここをチェックしていない場合、アペンド先に指定されたパターンを構成するフレーズ自体が書き替わります。Keep Original Phrase (キープオリジナルフレーズ) をチェックした場合は、このジョブを実行するために、データの入っていない状態のユーザーフレーズが使用トラック数×2だけ必要になります。空きフレーズが無い場合、エラーメッセージが表示されてジョブが実行できません。この場合は、クリアフレーズ(201ページ)で、不要なフレーズを消し、空きフレーズを使用トラック数×2だけ確保してから実行してください。</p>
<p>03: Split Pattern (スプリットパターン)</p>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>元のパターン (パターン: セクション)</p> <p>スプリット先のパターン (パターン: セクション)</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;">  </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>指定したパターンを2つに分割します。このジョブは、16トラック分まとめて行なわれます。Split Point (スプリットポイント)で分割されたパターンデータの後側を、別のパターン/セクションへ移動します。</p> <p>! スプリット先のパターンにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。</p> </div>
<p>Split Point (スプリットポイント)</p>	<p>分割点を小節ナンバーで設定します。</p>

NOTE キープオリジナルフレーズをチェックした場合は、このジョブを実行するために、データの入っていない状態のユーザーフレーズが使用トラック数だけ必要になります。空きフレーズが無い場合、エラーメッセージが表示されてジョブが実行できません。この場合は、クリアフレーズジョブ(201ページ)で、不要なフレーズを消し、空きフレーズを使用トラック数だけ確保してから実行してください。

04: Clear Pattern (クリアパターン)

指定したパターンの一部、またはすべてのデータを消去します。特定のセクションを指定した場合は、パターンチェーンデータを消さずに残すことができます。Chainにチェックマークを入れない状態でジョブを実行すれば、パターンデータがクリアされてもチェーンデータは消去されません。

05: Pattern Name (パターンネーム)

現在選択しているパターンに名前を付けます。ネーミング機能については、「基本操作」(38ページ)をご参照ください。

ボイスモード
パフォーマンスモード
ソングモード
パターンモード
ミキシングボイスモード
ユーティリティモード
ファイルモード
マスターモード

パターンミキシングモード

[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING]

本体音源各パートの設定(ミキシング)を、パターンごとに行なうモードです。

なお、ここで設定できるパラメーターは、パターントラックのシーケンスデータではなく音源側の設定です。したがって、ここでの設定によってパターン各トラックのシーケンスデータが書き替わるわけではありません。

設定できるパラメーターについては、ソングミキシングモードと同じです(190ページ)。



パターンミキシングモード/パターンミキシングエディットモードでの設定は、パターンデータの一部としてストア(保存)する必要があります。また、パターンデータ自体はDRAM (149ページ)にあるため、さらに外部記憶装置にセーブ(保存)する必要があります。

NOTE パターンミキシングモード/パターンミキシングエディットモードでの設定は、パターンデータの一部として保存する以外に、テンプレートとして保存する方法もあります。詳細は、94ページをご参照ください。

パターンミキシングエディットモード

[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [EDIT]

本体音源各パートの設定(ミキシング)をパターンごとに行なうモードで、パターンミキシングモードよりもさらに細かく本格的なエディットができます。

なお、ここで設定できるパラメーターは、パターントラックのシーケンスデータではなく音源側の設定です。したがって、ここでの設定によってパターン各トラックのシーケンスデータが書き替わるわけではありません。

設定できるパラメーターについては、ソングミキシングエディットモードと同じです(191ページ)。



パターンミキシングモード/パターンミキシングエディットモードでの設定は、パターンデータの一部としてストア(保存)する必要があります。また、パターンデータ自体はDRAM (149ページ)にあるため、さらに外部記憶装置にセーブ(保存)する必要があります。

NOTE パターンミキシングモード/パターンミキシングエディットモードでの設定は、パターンデータの一部として保存する以外に、テンプレートとして保存する方法もあります。詳細は、94ページをご参照ください。

パターンミキシングジョブモード

[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [JOB]

詳細は、ソングミキシングジョブモードと同じです(193ページ)。

パターンミキシングストアモード

[PATTERN] → パターン選択 → [MIXING] → [STORE]

エディットしたミキシング設定を、現在選択されているパターンデータの一部として内部メモリー (DRAM)に保存(ストア)するモードです。詳細は、クイックガイド(94ページ)をご参照ください。

ミキシングボイスモード

■ データ制作の流れ

内蔵音源のノーマルボイスについてのみ、ミキシングボイスエディットモードで、ソング/パターンモード用のボイス (ミキシングボイス) として編集(エディット)ができます。

ミキシングボイスジョブモードでは、データ制作をサポートする機能(ジョブ)が使えます。

データ制作が完了したら、ミキシングボイスストアモードで、内部メモリー (フラッシュ ROM)上のボイスユーザーバンク、またはソングデータの一部として内部メモリー (DRAM)上にを保存(ストア)します。ソングデータの一部をストアした場合は、ファイルモードでUSB記憶装置に保存(セーブ)します。

ミキシングボイスエディットモード

[SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE
→ ノーマルボイス選択 → [F5] VCE ED

ノーマルボイスを構成する4つのエレメントに共通した設定を編集するコモンエディットと、エレメント別の設定を編集するエレメントエディットの2種類に分かれます。

コモンエディット	[SONG] または [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → ノーマルボイス選択 → [F5] VCE ED → [COMMON]
----------	---

4つのエレメントに共通 (コモン)した設定をエディット(編集)するモードです。

NOTE ソングミキシング/パターンミキシングのパートエディットパラメーターと同名のパラメーターなど、一部、ノーマルボイスエディットにはあってミキシングボイスエディットにないパラメーターがあります。

[F1] GENERAL (ジェネラル)

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです(153ページ)。ただし、ミキシングボイスエディットでは[Sf3] MEQ OFS (マスターEQオフセット)はありません。

[F2] OUTPUT (アウトプット)

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです(154ページ)。

[F4] CTL SET (コントローラーセット)

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです(156ページ)。

[F5] LFO

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです(156ページ)。

[F6] EFFECT (エフェクト)

ノーマルボイスのコモンエディットと同じです(158ページ)が、[SF4] REVERB画面、[SF5] CHORUS画面はありません。

NOTE インサーションスイッチ(191ページ)がオフのパートを選んでいる場合、この画面は表示されません。

エレメントエディット	[SONG] または [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → ノーマルボイス選択 → [F5] VCE ED → エレメント選択
------------	--

ノーマルボイスを構成する4つのエレメントを、個別にエディットします。

[F1] OSC (オシレーター)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(158ページ)。

[F2] PITCH (ピッチ)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(159ページ)。

[F3] FILTER (フィルター)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(160ページ)。

[F4] AMP (アンプリチュード)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(162ページ)。

[F5] LFO

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(164ページ)。

[F6] EQ (イコライザー)

ノーマルボイスのエレメントエディットと同じです(164ページ)。

ミキシングボイスジョブモード

[SONG] または [PATTERN] → [MIXING] →
[F5] VCE ED → [JOB]

ミキシングボイスデータの制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。
各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

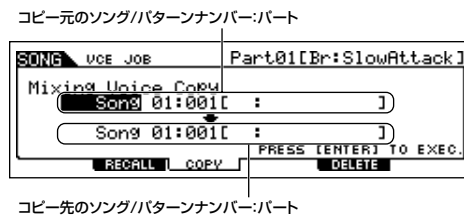
[F2] RECALL (エディットリコール)

あるミキシングボイスをエディットしているときに、ストア(保存)しないまま別のミキシングボイス選んだり、別のミキシング設定を呼び出したり、別のソング/パターンを選んだりすると、それまでエディットしていたミキシングボイス設定は失われてしまいます。また、エディット中のミキシングボイスが割り当てられているパートに、外部からプログラムチェンジをMIDI受信した場合も、それまでエディットしていたミキシングボイス設定は失われてしまいます。このような原因でミキシングボイスエディットが失われた場合は、[F2] RECALL画面で[ENTER]ボタンを押すことにより、エディットの最終状態を呼び戻すこと(リコール)ができます。

NOTE ミキシングボイス用のリコールバッファは各パートに1個ずつ準備されていますので(ただしソングとパターン共通)、リコールしたいミキシングボイスが割り当てられているパートを選んでから、リコールを実行できます。

[F3] COPY (コピー)

指定したソング/パターンにストア(保存)されているミキシングボイスを、別のソング/パターンへコピーします。



[F5] DELETE (デリート)

指定したソング/パターンおよびパートに割り当てられているミキシングボイスを、削除(デリート)します。

ミキシングボイスストアモード

[SONG] または [PATTERN] → [MIXING] →
[F5] VCE ED → [STORE]

エディットしたミキシングボイスを、内部メモリー(フラッシュROMまたはDRAM)に保存(ストア)するモードです。
詳細は、クイックガイド(78ページ)をご参照ください。

ユーティリティーモード

ユーティリティーモードでの設定は、ユーティリティージョブモードを除くすべての画面上で[STORE]ボタンを押すことにより、システム設定(149ページ)として内蔵フラッシュROMに保存します。さらにバックアップをとりたい場合は、USB記憶装置にセーブ(保存)します。

ユーティリティーモード

[UTILITY]

ユーティリティーモードでは、システム全体に共通した設定を行ないます。

このモードは、ボイス/パフォーマンス/ソング/パターンモードのサブモードとして位置付けられます。4つの各モードから[UTILITY]ボタンを押してユーティリティーモードに入り、[EXIT]ボタンを押して各モードに戻ります。

[F1] GENERAL (ジェネラル)	
[SF1] TG (トーンジェネレーター)	本体の音源部に関連する設定です。ここでの設定は、本体音源部だけに影響します。MIDI出力には影響しません。
Volume (ボリューム)	本体から出力されるサウンド全体のボリュームを設定します。 設定値: 0 ~ 127
NoteShift (ノートシフト)	本体の音源部で鳴るサウンド全体の音程を半音単位で調整します。 設定値: -24 ~ 0 ~ +24
Tune (チューン)	本体音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調整します。ピッチをセント単位で微調整します。 設定値: -102.4 ~ +102.3
BCCurve (ブレスコントローラーカーブ)	ブレスコントローラーに吹き込まれる息の強さに対する音の出方を決めるブレスカーブを設定します。ここでの設定は、ノーマルボイスのコントローラーセットで設定されたデスティネーションパラメーター (156ページ)に対しても効果がかかります。本体画面に表示されるグラフでは、横軸が吹き込んだ息の強さ(音源が受信したブレスコントローラー値)、縦軸がそれに対して音源側で補正したブレスコントローラー値を示しています。 NOTE MO6/MO8にブレスコントローラー端子はありません。コントローラーセットでブレスコントローラー用に設定されたコントロールナンバーを受信した場合に、MO6/MO8はブレスコントローラーが操作されたものとみなします。 設定値: thru (スルー)、soft (ソフト)、hard (ハード)、wide (ワイド)
[SF2] KBD (キーボード)	本体鍵盤(キーボード)に関する設定を行ないます。ここでの設定は、MIDI出力に影響します。
Octave (オクターブ)	キーボードの音高をオクターブ単位でアップ/ダウンします。MO6では、パネルの[OCTAVE]ボタン操作と連動します。 設定値: -3 ~ 0 ~ +3
Transpose (トランスポーズ)	キーボードの音高を半音単位で移調します。 設定値: -11 ~ 0 ~ +11 NOTE 音域の上限/下限(C -2 ~ G8)を超えた場合、ノートは折り返します。
VelCurve (ペロシティーカーブ)	鍵盤を弾く強さに対するペロシティーの出方を決める、ペロシティーカーブを設定します。本体画面に表示されるグラフの横軸は鍵盤を弾く強さ、縦軸が鍵盤から出力されるペロシティーを示しています。 設定値: norm、soft、hard、wide、fixed norm (ノーマル)..... 鍵盤を弾く強さとペロシティーが比例しています。 soft (ソフト)..... 全体に大きなペロシティーが出やすいカーブです。 hard (ハード)..... 全体に大きなペロシティーが出にくいカーブです。 wide (ワイド)..... キータッチの弱い部分ではペロシティーをおさえ、強い部分ではペロシティーを出やすくしたカーブです。ダイナミックレンジが広く感じられます。 fixed (フィックス)..... 鍵盤を弾く強さに関わりなく、一定のペロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。次のFixedVelocityで設定した値が、一定のペロシティー値となります。
FixedVelocity (フィックスペロシティー)	鍵盤を弾く強さにかかわらず、一定のペロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。VelCurve (ペロシティーカーブ)のパラメーターでfixedを設定した場合に限り、有効です。 設定値: 1 ~ 127
[SF3] EF BYPS (エフェクトバイパス)	パネル上の[EFFECT BYPASS]ボタンをオンにしたときに、どのエフェクトをバイパスする(使わず通さないようにする)かを設定します。
Insertion (インサージョン)	on (オン)に設定すると、内蔵インサージョンエフェクトをバイパスします。
System (システム)	
▶ Reverb (リバーブ)	on (オン)に設定すると、リバーブエフェクトをバイパスします。
▶ Chorus (コーラス)	on (オン)に設定すると、コーラスエフェクトをバイパスします。
NOTE エフェクトのしくみについては、140ページをご参照ください。	

[SF4] OTHER (アザー)	
AutoLoad (オートロード)	電源を入れたときに、[SF5] GETボタンを押して指定したUSB記憶装置のファイルを自動的にロードする(on)か、しない(off)かを設定します。オートロード機能については、クイックガイドの101ページをご参照ください。
PowerOnMode (パワーオンモード)	電源を入れたときに表示される画面を設定します。 設定値: performance、voice (USR1)、voice (PRE1)、GM、last、master performance パフォーマンスプレイモード(ユーザーパフォーマンスUSR1:001) voice (USR1) ボイスプレイモード(ユーザーボイスUSR1:001) voice (PRE1) ボイスプレイモード(プリセットボイスPRE1:001) GM ボイスプレイモード(プリセットボイスGM:001) last 212ページの手順で、最後に登録したモード/プログラムナンバー master マスタープレイモード(ユーザーマスター 001)
CtrlReset (コントローラーリセット)	ボイスを切り替えた場合、コントローラー (モジュレーションホイール、アフタータッチ、フットコントローラー、ノブなど)の値をそのまま使用する(hold)か、初期値に戻す(reset)かを設定します。 設定値: reset、hold reset にした場合のボイス切り替え時のコントローラーのリセット値は以下のとおり。 ピッチベンド 中央 フットスイッチ オフ モジュレーションホイール 最小 エクスプレッション 最大 アフタータッチ 最小 フットボリューム 最大 フットコントローラー 最大 サステイン オフ プレスコントローラー 最大

[F2] OUTPUT (アウトプット)

L&R Gain (L&Rゲイン)	OUTPUT L/MONO、R端子からの出力ゲインを設定します。 設定値: 0dB、+6dB
----------------------------------	---

[F3] VOICE (ボイス) [VOICE] → [UTILITY] → [F3]

ボイスモードからユーティリティーモードに入った場合だけ、呼び出せる画面です。全ボイス共通の設定を行ないます。

[SF1] MEQ (マスターイコライザー)	ボイスモードでの、全ボイス共通のマスターイコライザー設定をします。5バンドの帯域(Low、LOWMID、MID、HIGHMID、HIGH)で、それぞれの周波数付近の信号レベルを増減させます。 設定できるパラメーターについては、パフォーマンスモードのコモンエディットと同じです(172ページ)。 NOTE イコライザーのしくみについては、141ページをご参照ください。
[SF2] MEF (マスターエフェクト)	ボイスモードでの、全ボイスに共通のマスターエフェクト設定を行ないます。 設定できるパラメーターについては、パフォーマンスモードのコモンエディットと同じです(172ページ)。
[SF3] ARP CH (アルペジオチャンネル)	ボイスモードでの、アルペジオ再生データのMIDI出力に関する設定を行ないます。
OutputSwitch (アウトプットスイッチ)	ボイスモードにおいて、アルペジオ再生データをMIDI出力する(on)か、しない(off)かを設定します。 設定値: on、off
TransmitCh (トランスミットチャンネル)	ボイスモードにおける、アルペジオ再生データのMIDI出力チャンネルを設定します。 設定値: 1~16
[SF4] CTL ASN (コントローラーアサイン)	ボイスモードでの、コントローラーに関する設定をします。 設定できるパラメーターについては、パフォーマンスモードのコモンエディットと同じです(173ページ)。

[F3] SEQ (シーケンサー) [SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F3]

ソングモード/パターンモードからユーティリティーモードに入った場合だけ、呼び出せる画面で、シーケンサー機能全般に関する設定を行ないます。

[SF1] CLICK (クリック)	ソング/パターンの、録音/再生時のクリック音(メトロノーム音)に関する設定を行ないます。
Mode (モード)	どの状態でクリック音(メトロノーム音)を鳴らすかを設定します。 設定値: off、rec、rec/play、all off クリック音を鳴らしません。 rec ソング/パターンの録音中にクリック音を鳴らします。 rec/play ソングレコードモード/パターンレコードモードでは、録音中/再生中にかかわらず、クリック音を鳴らします。 all 常にクリック音を鳴らします。
Beat (ビート)	クリック音を鳴らす間隔を設定します。 設定値: 16 (16分音符)、08 (8分音符)、04 (4分音符)、02 (2分音符)、01 (全音符)
Volume (ボリューム)	クリック音のボリュームを設定します。 設定値: 0 ~ 127
Type (タイプ)	クリック音の種類を選びます。 設定値: 1 ~ 10
RecCount (レコードカウント)	レコードモードで、[▶] (プレイ)ボタンを押してから実際に録音が始まるまでの予備の小節数を設定します。 設定値: off ([▶] (プレイ)ボタンを押すと同時に録音が始まる)、1meas ~ 8meas

NOTE クリック音は内部音源を使うので、その再生によって同時発音数が消費されます。

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティーモード

ファイルモード

マスターモード

[SF2] FILTER (MIDIフィルター)	<p>MIDI入力/出力されるイベントの中から、カットする(フィルターをかける)ものを設定します。MIDI出力についてはソング/パターンの再生データに対する設定になります。ボイス、ボイスエディット、エフェクトの設定やノブ、鍵盤演奏によるMIDIイベントは、ここでの設定に関係なくMIDI出力されます。</p> <p>フィルターをかけるMIDIイベント Note (ノート)、PgmChange (プログラムチェンジ)、CtrlChange (コントロールチェンジ)、PB (ピッチベンド)、ChAt (チャンネルアフタータッチ)、PolyAT (ポフォニックアフタータッチ)、Exclusive (エクスクルーシブ)</p>
[SF3] OTHER (アザー)	
PtnQuantize (パターンクオンタイズ)	<p>パターン再生中にパターンナンバーやセクションを変更した場合の、実際に切り替わるタイミングを設定します。</p> <p>設定値: 1 (小節単位)、1/2 (2分音符単位)、1/4 (4分音符単位)、1/8 (8分音符単位)、1/16 (16分音符単位)</p>
PtnTempoHold (パターンテンポホールド)	<p>パターンデータ上のテンポ設定を無視して一定とする(on)か、パターンデータ上のテンポ設定に従う(off)かを設定します。パターン再生中に、テンポを変えずにパターンナンバーを切り替えたい場合にonに設定すると便利です。</p> <p>設定値: on、off</p> <p>NOTE パターンチェーン上のテンポについては、このパラメーター設定の影響を受けません。</p>
SongEventChase (ソングイベントチェイス)	<p>ソングを途中から再生したり早送り/巻き戻しする場合などに、特定のイベントが読み飛ばされないようにします。イベントチェイスを設定したイベントは、早送り/巻き戻しをしても、正しく再現されるようになります。</p> <p>設定値: off、PC (プログラムチェンジ)、PC+PB+Ctrl (プログラムチェンジ+ピッチベンド+コントロールチェンジ)、all (すべてのイベント)</p> <p>NOTE off以外に設定すると、ソングを途中から再生する場合も、指定したイベントを曲のはじめから高速で再生する状態になります。そのためスタートしてから曲が始まるまでに多少時間がかかったり、早送り/巻き戻しのスピードが遅くなったりする場合があります。</p> <p>NOTE allに設定すると、MIDI OUT端子から大量のMIDIデータが出力されて、外部MIDI機器がMIDIエラーを起こす場合があります。</p>
DumpInterval (バルクダンブインターバルタイム)	<p>シーケンストラックに記録されたシステムエクスクルーシブ情報(バルクデータ)を再生するとき、1KB (キロバイト)ごとに挿入する間隔の設定を行ないます。取り込んだバルクデータを外部MIDI機器に送り返すとき、受信側機器のバルクデータを処理する能力が原因でMIDIエラーが生じる場合があります。ここでインターバルタイムを設定することで、受信側機器の処理能力に応じたバルクデータを送信できます。</p> <p>設定値: 0 ~ 900ms (ミリ秒)</p> <p>NOTE インターバルタイムの設定によって、再生が遅れることがあります。また、MIDIエラーが生じる場合、インターバルタイムを少し大きくして送信してみてください。</p>
LoadMix (ロードミックス)	<p>パターンを切り替えた時に、ミキシング設定データを読み出すか(on)、呼び出さないか(off)を設定します。</p> <p>設定値: off、on</p> <p>NOTE ソングチェーン/パターンチェーン再生時にソング/パターンを切り替わった場合についても、このパラメーター設定は有効です。</p>

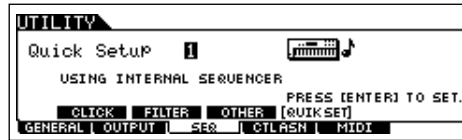
[SF4] QUICK SET (クイックセットアップ)

4種類の主な使い方に合わせて、下記のパラメーターを一度に切り替えられます。
 [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF2] SWITCH → Local Ctrl (ローカルコントロール)
 [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF3] SYNC → MIDI Sync (MIDIシンク)
 [UTILITY]→[F5] MIDI→[SF3] SYNC → SeqCtrl (シーケンサーコントロール)
 [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF3] OUT SW → INT SW (インターナルスイッチ)、EXT SW (エクスターナルスイッチ)
 [SONG]/[PATTERN] → [REC] → [F4] RECARP → OutputSwitch (アウトプットスイッチ)

NOTE INT SW/EXT SW、OutputSwitchはSong/Patternごとに設定されます。そのため、Song/Patternを変更した場合INT SW/EXT SWやOutputSwitchの値も変更されますので、再度Quick Setupを実行してください。

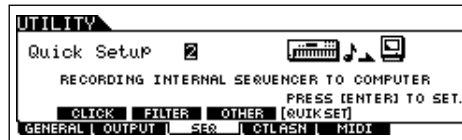
NOTE MIDI SyncをMIDIに設定した場合、MOは外部シーケンサーからタイミングクロック(MIDIクロック)を受信したときのみアルペジオ演奏できます。シーケンサーによっては、タイミングクロックの出力はシーケンサーの再生中に限られることがありますので、ご注意ください。

1. MO6/MO8単体で使用する場合



LocalCtrl.....on
 MIDI Sync.....internal
 SeqCtrl.....in/out
 INT SW.....全トラックon
 EXT SW.....全トラックon
 OutputSwitch.....off

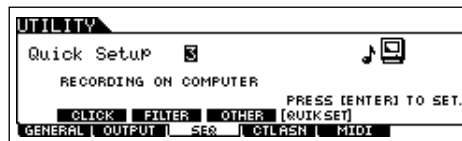
2. MO6/MO8のソングをコンピューターのシーケンサーに録音する場合



LocalCtrl.....off
 MIDI Sync.....MIDI
 SeqCtrl.....in
 INT SW.....全トラックoff
 EXT SW.....全トラックon
 OutputSwitch.....off

コンピューターのシーケンサーの設定で、エコーバック(MIDIスルー)をオンにしてください。

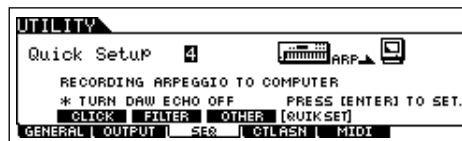
3. MO6/MO8をコンピューターの音源として使う場合



LocalCtrl.....off
 MIDI Sync.....internal
 SeqCtrl.....off
 INT SW.....全トラックoff
 EXT SW.....全トラックon
 OutputSwitch.....off

コンピューターのシーケンサーの設定で、エコーバック(MIDIスルー)をオンにしてください。
 また、MO6/MO8のアルペジオ演奏をシーケンサーのテンポと同期させたい場合はMIDI SyncをMIDIに設定してください。

4. MO6/MO8のアルペジオ演奏をコンピューターのシーケンサーに録音する場合



LocalCtrl.....on
 MIDI Sync.....MIDI
 SeqCtrl.....in
 INT SW.....全トラックon
 EXT SW.....全トラックon
 OutputSwitch.....on

コンピューターのシーケンサーの設定で、エコーバック(MIDIスルー)をオフにしてください。

NOTE アルペジオ演奏を録音したシーケンサーのデータを再生する場合は、[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンをオフにしてください。

[F4] CTL ASN (コントローラーアサイン)

[SF1] ARP (アルペジオ)

Switch (スイッチ)

アルペジオ再生のオン/オフを指定するコントロールチェンジナンバーを設定します。
 設定値: off, 01 ~ 95

Hold (ホールド)

アルペジオホールド(152ページ)のオン/オフを指定するコントロールナンバーを設定します。

[SF2] ASSIGN (アサイン)

ASA (アサインA)、
 Dest(デスティネーション)

パネルのアサインابلノブA、B ([PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンのランプが点灯している場合)にはさまざまな機能を割り当てて使用できます。ここではそれらの機能割り当てに関する設定を行いません。

ASSIGN Aノブ操作で発生するコントロールナンバーと、このノブに割り当てる機能を設定します。ここで設定したコントロールナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はASSIGN Aノブが操作されたものとみなします。
 設定値: 別冊データリストをご参照ください。

ASB (アサインB)、 Dest(デスティネーション)	ASSIGN Bノブ操作で発生するコントロールナンバーと、このノブに割り当てる機能を設定します。ここで設定したコントロールナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はASSIGN Bノブが操作されたものとみなします。 設定値: 別冊データリストをご参照ください。
[SF3] FT SW (フットスイッチ)	FOOT SWITCH端子に取り付けたフットスイッチ操作で発生する、コントロールナンバーを設定します。ここで設定したコントロールナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はフットスイッチが操作されたものとみなします(ただし、コントロールナンバー 0~95の場合のみ)。 設定値: 0~101 (0、32はoff、96はArp Sw: アルペジオスイッチ、97はArp Hold: アルペジオホールド、98はply/stop: シーケンスプレイ/ストップ、99/100はPC INC/DEC: プログラムチェンジINC/DEC、101はOctReset: オクターブリセット)
[SF4] REMOTE (リモート)	リモートコントロール機能の対象となるコンピューターシーケンスソフトウェア2つと、それぞれをコントロールするときに使うMIDIポートを設定したあと、[ENTER]ボタンを押すことにより、各ソフトウェア用に準備された設定をパネルに呼び出します。詳細は、クイックガイドの112ページをご参照ください。
[SF5] MEF (マスターエフェクト)	ボイスモードでの、マスターエフェクトのノブ操作([ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンを同時に押し両者のランプをオンにした場合)に関する設定を行いません。
Knob1 (ノブ1) ~ Knob4 (ノブ4)	各ノブに、マスターエフェクトのパラメーターを割り当てます。割り当てられるパラメーターは、マスターエフェクトタイプにより異なります。
[F5] MIDI (ミディ)	
[SF1] CH (チャンネル)	MIDIチャンネルに関する設定を行いません。
BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)	本体がシングル音源(ボイスモード、パフォーマンスモード)のときの、受信チャンネルを設定します。 設定値: 1~16、omni (オムニ: オールチャンネル)、off NOTE 本体がマルチ音源(ソングモード、パターンモード)のときは、各パートで設定されている受信チャンネル([SONG]または[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh)に従います。
KBDTransCh (キーボードトランスミット チャンネル)	本体がシングル音源(ボイスモード、パフォーマンスモード)のときの、鍵盤演奏やコントローラ操作の、MIDI送信チャンネルを設定します。 設定値: 1~16、off NOTE 本体がマルチ音源(ソングモード、パターンモード)のときは、鍵盤/ノブ/ホイール操作によって発生したMIDIイベントは、選択中トラックのアウトプットチャンネル([SONG]または[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL)で、本体音源部や外部MIDI機器へ送信されます。
DeviceNo. (デバイスナンバー)	MIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器とのバルクダンブやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なう場合、このナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。 設定値: 1~16、all、off
[SF2] SWITCH (スイッチ)	
BankSel (バンクセレクト)	本体と外部MIDI機器とのバンクセレクトの送受信に関する設定をします。on (オン)に設定しておくと、外部MIDI機器から送られてくるバンクセレクトを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって、本体からバンクセレクトを外部MIDI機器に送信します。 設定値: off、on
PgmChange (プログラムチェンジ)	本体と外部MIDI機器とのプログラムチェンジの送受信に関する設定をします。on (オン)に設定しておくと、外部MIDI機器から送られてくるプログラムチェンジを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって、本体からプログラムチェンジを外部MIDI機器に送信します。 設定値: off、on
CtrlChange (コントロールチェンジモード)	AEGサステインのMIDIメッセージの受信に関する方式を設定します。パラメーターチェンジとして受信する(mode1)か、コントロールチェンジメッセージとして受信する(mode2)かを設定します。 設定値: mode1、mode2
LocalCtrl (ローカルコントロール)	ローカルオン/オフを設定します。ローカルオフにすると、本体のキーボード/コントローラ部と音源部が内部的に切り離され、鍵盤を弾いても音が出なくなります。ただし、ここでの設定には関係なく本体の演奏情報はMIDI出力され、MIDI入力されたメッセージは本体音源部で処理されます。 設定値: off (切り離す)、on (接続する)
RcvBulk (レシーブバルク)	バルクダンブ受信を行なうかどうかを設定します。 設定値: protect (受信しない)、on (受信する)

ボイス
モード

パフォー
マンス
モード

ソング
モード

パター
ンモー
ド

ミキシ
ングボ
イス
モード

ユーテ
リティー
モード

ファイ
ルモー
ド

マスタ
ーモー
ド

リファ
レンス

[SF3] SYNC (シンク)	MIDI接続された外部機器との同期に関する設定を行ないます。
MIDI Sync (MIDIシンク)	<p>ソング/パターン/アルペジオの再生を、本体が持つ内部クロックで行なうか、本体と接続したMIDI機器のクロック(外部クロック)で行なうかを選択します。</p> <p>設定値: internal、MIDI、MTC</p> <p>internal (インターナル).....内部クロックで動作する状態です。本体を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用する場合はこの状態にします。</p> <p>MIDI.....MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態です。外部MIDI機器をマスターとする場合、この設定にします。</p> <p>MTC.....MIDI入力されるMTC信号で動作します。このとき、MMC信号をMIDI出力します。本体をMTCによる同期演奏のスレーブとして使用したり、MMCに対応したMTRなどの外部機器と連携させて音楽制作をする場合、この設定にします。MTCへの設定はソングモードに対してのみ有効です。</p> <p>NOTE internal (インターナル)以外に設定すると、[>]ボタンを押してもソングやパターンは再生を開始しません。</p> <p>NOTE MTC (MIDI Time Code)は複数のオーディオ機器を同期走行させるための信号で、MIDIケーブルを使ってやり取りできるタイムコードです。「時:分:秒:フレーム」という単位で構成されています。本体からMTCは出力されることはありません。MTCを使って同期をとるためには、ヤマハAW2400などのようなMTCを出力する機器が必要です。</p> <p>NOTE MMC (MIDI Machine Control)はマルチトラックレコーダーなどをMIDIシーケンサーなどでコントロールするための規格です。MMCに対応したマルチトラックレコーダーでは、シーケンサー側でスタート/ストップ、早送り/巻き戻しの操作をすると自動的にそれに対応した操作が実行され、常にシーケンサーのソングと同じ位置が再生される状態になります。</p>
ClockOut (クロックアウト)	<p>MIDIクロック(F8)のMIDI出力する(on)/しない(off)を設定します。</p> <p>設定値: on、off</p>
SeqCtrl (シーケンサーコントロール)	<p>スタート、コンティニュー、ストップ、ソングポジションポインターを送受信するかどうかを設定します。</p> <p>設定値: off、in、out、in/out</p> <p>off.....送受信しません。</p> <p>in.....受信のみします。送信はしません。</p> <p>out.....送信のみします。受信はしません。</p> <p>in/out.....送受信します。</p>
MTC StartOffset (MTCスタートオフセット)	<p>MIDIタイムコードを受信してから、シーケンサーをスタートするまでの間隔を設定します。MTC対応の機器と同期する場合、曲の頭を相手の機器とそろえたいときに便利です。</p> <p>設定値: 時:分:秒:フレーム</p> <p>時.....00 ~ 23</p> <p>分.....00 ~ 59</p> <p>秒.....00 ~ 59</p> <p>フレーム.....00 ~ 29</p>
[SF4] OTHER (アザー)	
MIDI IN/OUT	<p>MIDIメッセージの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。</p> <p>設定値: MIDI、USB</p> <p>NOTE MIDIメッセージ送受信をする際、MIDI、USBの2種類の端子を同時に使うことはできません。</p>
ThruPort (スルーポート)	<p>本体とコンピューターをUSBケーブルで接続して使用している場合、USB端子から本体に入ってきたMIDIデータのうち、特定のポートをMIDI OUT端子からスルーアウトさせることができます。ここでは、そのポートナンバーを設定します。</p> <p>設定値: 1 ~ 8</p>
BlukInterval (バルクインターバル)	<p>本体のバルクダンプ機能(148ページ)を使った場合や、外部機器からバルクリクエストを受信した場合の、送信インターバルタイムを設定します。</p>

ユーティリティージョブモード

[UTILITY] → [JOB]

ユーティリティージョブモードでは、本体内蔵のユーザーメモリー(149ページ)を工場出荷時の状態に戻すファクトリーセットのジョブを実行します。詳細は、26ページをご参照ください。

補足資料/説明

電源を入れたときの画面を設定する

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode

- 1 電源を入れたときに自動的に画面に表示させたいモードとプログラムナンバーを選びます。
- 2 [STORE]ボタンを押しながら[ENTER]ボタンを押すことで、手順1で選んだモードとプログラムを登録します。
- 3 [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode = lastに設定します。
- 4 [STORE]ボタンを押して、手順3のユーティリティー設定をストア(保存)します。
- 5 電源を入れ直すと、手順2で設定したモード/プログラムナンバーが画面に表示されます。

ファイルモード

各モードで制作したデータを、このモードでファイルとしてUSB記憶装置に保存(セーブ)したり、逆にUSB記憶装置に保存してあるファイルを本体に読み込んだり(ロード)します。

NOTE USB記憶装置に関する詳細は、31ページをご参照ください。

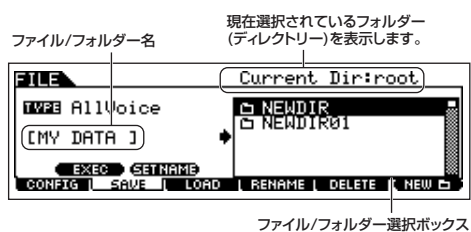
NOTE 本体で制作したデータとファイルの関係については、149ページをご参照ください。

ファイルモード [FILE]

NOTE ファイル/フォルダーの選択方法については、215ページをご参照ください。

[F1] CONFIG (コンフィグ)	
[SF1] CURRENT (カレント)	現在認識中のデバイス(USB記憶装置)について設定します。
USB Device (USBデバイス)	本体とやり取りするデバイスのパーティションを設定します。下で選んだスロットのパーティションと本体でファイルをやり取りできるようになります。
▶ Slot (スロットナンバー)	接続したUSB記憶装置が複数メディア対応の場合に、スロット番号を選択します。右のボックスでは、選択したスロットの中からパーティションを選択します。
Status (ステータス)	現在、認識しているデバイスの状態を表示します。表示だけの機能です。
▶ Free (フリー)	現在、認識しているデバイスの空容量を表示します。
▶ Total (トータル)	現在、認識しているデバイスの全容量を表示します。
[SF2] FORMAT (フォーマット)	本体に接続されたUSB記憶装置をフォーマット(初期化)します。新しいUSB記憶装置を、本体ファイルモードで使用できるようにするためには、まずフォーマットが必要です。フォーマットの方法については、215ページをご参照ください。
Slot (スロットナンバー)	接続したUSB記憶装置が複数メディアに対応している場合、スロットを選びます。 設定値: 1~8
Type (タイプ)	フォーマットの対象となるUSB記憶装置のパーティションを選びます。 設定値: all (オール)、partition 1~4 (パーティション1~4)
Volume Label (ボリュームラベル)	これからフォーマットするデバイスのボリュームラベルを設定します。ネーミングについては、「基本操作」(38ページ)をご参照ください。

[F2] SAVE (セーブ)



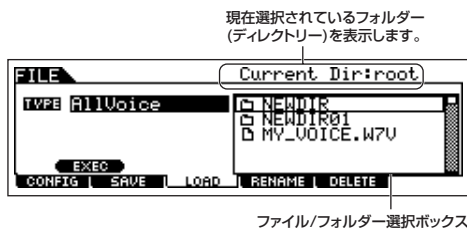
各モードで制作したデータを、この画面でファイルとしてUSB記憶装置に保存(セーブ)します。具体的な操作方法は、61ページ(ボイス)、67ページ(パフォーマンス)、98ページ(ソング/パターン)をご参照ください。

TYPE (タイプ)	本体で制作したさまざまなデータは、すべてを一括で1ファイルに保存したり、特定のデータだけを組み合わせで保存したりすることができます。ここでは、どのようなデータの組み合わせをファイルに組み込むか、設定します。 設定値: 補足資料/説明「セーブできるファイルタイプ」参照
[SF1] EXEC (エグゼキュート)	選択されているフォルダーにファイルをセーブします。 NOTE [ENTER]ボタンは、フォルダーの階層に入る場合に使います。
[SF2] SET NAME (セットネーム)	ファイル/フォルダー選択ボックスで選択されているファイル/フォルダー名を、ファイル名欄にコピーします。
[F6] NEW (ニュー)	現在選択されているフォルダーに新しいフォルダーを作ります。

ボイスモード
パフォーマンスモード
ソングモード
パターンモード
ミキシングボイスモード
ユーティリティモード
ファイルモード
マスターモード

リファレンス

[F3] LOAD (ロード)



USB記憶装置に保存してあるファイルを、本体に読み込み(ロード)ます。また、USB記憶装置に保存されているスタンダードMIDIファイル(SMF)を鳴らしながら鍵盤演奏できます。詳細は、215ページをご参照ください。

TYPE (タイプ)	USB記憶装置に保存されているファイルの中から、すべてのデータ、または指定した一部のデータを取り出して本体に読み込みます。ここでは、ファイル中のどのデータを読み込む(ロードする)かを設定します。 設定値: 補足資料/説明「ロードできるファイルタイプ」参照
[SF1] EXEC (エグゼキュート)	選択されているファイルをロードします。 NOTE [ENTER]ボタンは、フォルダーの階層に入る場合に使います。

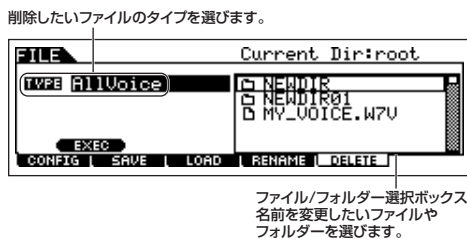
[F4] RENAME (リネーム)



ファイルネームやフォルダーネームを変更します。英数字を使って最大8文字のファイルネームを設定できます。ファイル/フォルダーのネーミングは最大8文字で、ネーム設定の規則はMS-DOSの仕様に基づいています。スペースなどMS-DOSで使用が認められていない文字を使うと、自動的に「_」(アンダーバー)に置き換えてセーブされます。また、ファイルネームに漢字などを使用したファイルを本体画面で表示させると、記号やカタカナが出て読めない表示になります。このような場合、ファイルそのものをロード/セーブ/デリートすることはできませんが、リネーム機能を使って、本体で扱えるファイルネームに変更することをおすすめします。

[SF1] EXEC (エグゼキュート)	選択されているファイルをリネームします。 NOTE [ENTER]ボタンは、フォルダーの階層に入る場合に使います。
[SF2] SET NAME (セットネーム)	ファイル/フォルダー選択ボックスで選択されているファイル/フォルダー名を、ファイル名欄にコピーします。
[F6] NEW (ニュー)	現在選択されているフォルダーに新しいフォルダーを作ります。

[F5] DELETE (デリート)



削除したいファイル/フォルダーを選択したあと、[SF1] EXECボタンを押すことにより、デリート(削除)を実行します。
NOTE フォルダーを削除(デリート)したい場合、まずフォルダー内にあるファイルをすべて削除して、空の状態にしてください。空になっていないフォルダーのデリートは実行できません。

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

ファイルモード

マスターモード

補足資料/説明

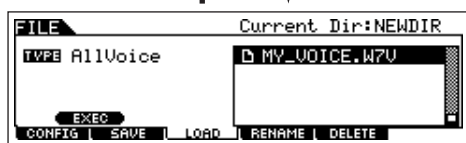
ファイル/フォルダーの選び方

ファイルモードでは、USB記憶装置上のさまざまなファイルやフォルダーを選ぶ操作が必要になりますが、基本的には下記の方法で行ないます。

データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンでカーソルを移動させる。



[EXIT]ボタンを押して、元(上の階層)に戻る。
[ENTER]ボタンを押して、ディレクトリの中(下の階層)に入る。

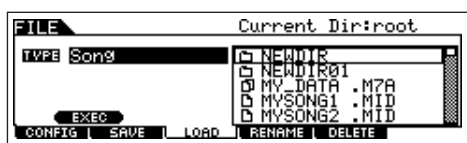


データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンでカーソルを移動させる。

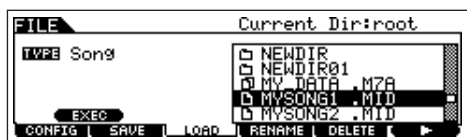
USB記憶装置に保存されているスタンダードMIDIファイル(SMF)を再生する

ファイルモードでは、USB記憶装置に保存されているSMFファイルを再生することができます。SMFファイルの伴奏を再生させながら、鍵盤演奏する場合などに便利です。

- 1 SMFファイルが保存されているUSB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続します。
- 2 ソングモードまたはパターンモードに入り、演奏したいミキシング設定のソングまたはパターンを選びます。
- 3 [FILE]ボタンを押して、ファイルモードに入ります。
- 4 [F3] LOAD画面を呼び出します。
- 5 TYPEにカーソルを合わせ、SongまたはPatternを選びます。



- 6 目的のSMFファイルを選びます。



- 7 [F6] ▶ (プレイ)ボタンを押すと、現在選んでいるソング/パターンのミキシング設定でSMFファイルを再生します。もう一度[F6] ■ (ストップ)ボタンを押すと、再生を停止します。

- 8 SMFファイルに合わせて鍵盤演奏してみましょう。

[TRACK SELECT]ボタンをオンにしてからナンバー [1]~[16]ボタンを押して、鍵盤演奏するトラックを選択します。また、ソング/パターンモードと同じように、ノブやコントロールスライダーを使って各パートの音色をコントロールできます。

USB記憶装置のフォーマット

USB記憶装置はそのままではご使用になれない場合があります。その場合は、下記の操作説明に従って、フォーマット(初期化)を行なってから使用してください。

! フォーマットを行なうとUSB記憶装置内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

- 1 USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子に接続します。
- 2 [FILE]ボタンを押して、ファイルモードに入ります。
- 3 [F1] CONFIGボタン、[SF2] FORMATボタンを押して、フォーマット画面を呼び出します。



- 4 フォーマットの対象となるスロット、パーティションを選びます。

画面右上に表示されるslot (スロット)を設定したあと、次の行に表示されるType (タイプ)にカーソルを移動した上で、どのパーティションをフォーマットするか設定します。

- 5 ボリュームラベルを設定します。

カーソルをVolume Label設定欄に移動させ、ネーミング操作方法(38ページ)に従って、文字を入力します。

- 6 [ENTER]ボタンを押すと、実行の確認を求めるメッセージが表示されます。

フォーマット実行を中止したい場合は、ここで[DEC/NO]ボタンを押します。

- 7 [INC/YES]ボタンを押すと、フォーマットが実行されます。

画面に「Completed.」が表示されるとフォーマットが終了し、実行前の画面表示に戻ります。



フォーマット実行中は、USB記憶装置をUSB TO DEVICE端子からはずさないでください。楽器本体の故障やUSB記憶装置の故障の原因になります。









NOTE 本体ファイルモードのフォーマット操作により、USB記憶装置は、MS-DOSまたはWindows互換にフォーマットされます。フォーマットされたUSB記憶装置は、ほかの機器(デジタルカメラ、Macintoshコンピューターなど)で使用できなくなる場合があります。

本体が扱えるファイルタイプ

セーブできるファイルタイプ [FILE] → [F2] SAVE → TYPE

ファイルタイプ	拡張子*	説明
All (オール)	.M7A	ユーザーメモリー上のすべてのデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
AllVoice (オールボイス)	.W7V	ユーザーバンク(フラッシュ ROM)に保存(ストア)されたすべてのボイスデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。ただし、ミキシングボイスは保存されません。
UserARP (ユーザーアルペジオ)	.W7G	フラッシュ ROM上に保存された全ユーザーアルペジオデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
AllSong (オールソング)	.W7S	DRAM上に録音制作された全ソングデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
AllPattern (オールパターン)	.W7P	DRAM上に録音制作された全パターンデータを、まとめて1つのファイルとして保存(セーブ)します。
SMF (スタンダードMIDIファイル)	.MID	ソング/パターンモードで作成した1つのシーケンスデータのうち、シーケンストラック(TR1~16)とテンポトラックのデータを、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0)として保存(セーブ)します。
Voice Editor (ボイスエディター)	.W7E	ユーザーバンク(フラッシュ ROM)に保存(ストア)されたすべてのボイスデータを、まとめて1つのボイスエディター用ファイルとして保存(セーブ)します。保存されたファイルは、ソフトウェア「MO6/MO8 Voice Editor」(111ページ)で読み込むことができます。

ロードできるファイルタイプ [FILE] → [F3] LOAD → TYPE

ファイルタイプ	拡張子*	説明
All (オール)	.M7A	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子: M7A)を、再度そのままロードします。ロードするファイルタイプに「All(オール)」を選んだ場合、画面に「 <input type="checkbox"/> without System」が表示されます。ここにチェックマークを入れると、ロードの際にユーティリティモードでのすべての設定が除外されます。
AllVoice (オールボイス)	.W7V	「AllVoice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: W7V)を、再度そのままロードします。
Voice (ボイス)	.M7A .W7V	「All (オール)」または「AllVoice (オールボイス)」でセーブしたファイル(拡張子: M7AまたはW7V)の中から、特定のボイスだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子M7A、W7Vのファイルアイコン  が  に変わり、フォルダーのように機能します。詳細は、62ページをご参照ください。
Performance (パフォーマンス)	.M7A	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子M7A)から、特定のパフォーマンスだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子M7Aのファイルアイコン  が  に変わり、フォルダーのように機能します。詳細は、68ページをご参照ください。
UserARP (ユーザーアルペジオ)	.W7G	「UserARP (ユーザーアルペジオ)」でセーブしたファイル(拡張子: W7G)を、再度そのままロードします。
AllSong (オールソング)	.W7S	「AllSong (オールソング)」でセーブしたファイル(拡張子: W7S)を、再度そのままロードします。
Song (ソング)	.M7A .W7S .MID	「All (オール)」または「AllSong (オールソング)」でセーブしたファイル(拡張子: M7AまたはW7S)の中から、特定のソングだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子M7A、W7Sのファイルアイコン  が  に変わり、フォルダーのように機能します。詳細は、100ページをご参照ください。また、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0、1)もロードできます。
AllPattern (オールパターン)	.W7P	「AllPattern (オールパターン)」でセーブしたファイル(拡張子: W7P)を、再度そのままロードします。
Pattern (パターン)	.M7A .W7P .MID	「All (オール)」または「AllPattern (オールパターン)」でセーブしたファイル(拡張子: M7AまたはW7P)の中から、特定のパターンだけを取り出してロードします。このタイプを選ぶと、拡張子M7A、W7Pのファイルアイコン  が  に変わり、フォルダーのように機能します。詳細は、100ページをご参照ください。また、スタンダードMIDIファイル(フォーマット0、1)もセクションを指定することによってロードできます。
Voice Editor (ボイスエディター)	.W7E	ソフトウェア「MO6/MO8 Voice Editor」(111ページ)を使ってコンピューター上で作ったファイル(拡張子: W7E)を、本体にロードします。

*ロードできるファイルに付いている拡張子。

- NOTE** ・MOTIF ESでセーブした All Voice、UserARP、AllSong、AllPattern、Voice Editorのファイルも、MO6/MO8と同じようにロードできます。これらのファイルの拡張子は、MOと同じです。
- ・MOTIFでセーブしたAll (.W2A)、All Voice (.W2V)、Voice Editor (.W2E)のファイルから、以下のファイルタイプを選んでロードすることもできます。

ロードできるファイルタイプ	拡張子
AllVoice	.W2V
Voice	.W2A、W2V
Voice Editor	.W2E

・ただし、MO6/MO8とMOTIF ESやMOTIFは、ウェーブフォームやエフェクトのしくみが違うのでまったく同じサウンドを得られないことがあります。

マスターモード

マスタープレイモード [MASTER] → マスター選択

マスターパラメーターの本格的な編集(エディット)は、マスターエディットモードで行ないますが、マスタープレイモードでも簡単なエディットができます。エディットで設定した各パラメーターの値は、一部を除き、ユーザーマスターとして内部メモリー (フラッシュメモリー)に保存します。

[F1] PLAY (プレイ)	
OCT (オクターブ)	キーボードの音程のオクターブ値を表示しています。ユーティリティーモード([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave)で変更できます。
ASA (アサインA)、 ASB (アサインB)	ノブ1 (ASSIGN A)、ノブ2 (ASSIGN B)に割り当てられている機能を表わしています。設定は、ユーティリティーモード([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN)で行ないます。[PAN/SEND]ボタン、[TONE]ボタンの2つのランプを同時に点灯させている場合は、ノブ1、2はここに表示された機能で動作します。
NOTE OCT (オクターブ)、ASA (アサインA)、ASB (アサインB)の設定値は、マスターストア(220ページ)の対象にはなりません。	
AS1 (アサイン1)、 AS2 (アサイン2)	ノブ3 (ASSIGN 1)、ノブ4 (ASSIGN 2)操作によって得られた値を表示します。設定は、鍵盤演奏用に選択されているボイスでの設定([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET)に従います。
[SF1] ARP1 (アルペジオ1) ~ [SF5] ARP5 (アルペジオ5)	[SF1]~[SF5]ボタンに登録されたアルペジオタイプを、演奏中にワンタッチで呼び出します。割り当てられているアルペジオタイプは、マスターに登録されているプログラム(ボイス、パフォーマンス、ソング、パターン)での設定に従います。この設定は、マスターに登録されたモードでの設定に従います。

[F2] MEMORY (メモリー)	
マスターに記憶させる基本的な設定(モードやプログラムナンバーなど)を設定します。	
Mode (モード)	マスターナンバーを選んだときに呼び出されるモードを設定します。 設定値: Voice、Performance、Pattern、Song
Memory (メモリー)	マスターを選んだときに呼び出されるプログラムナンバーを設定します。 設定値: Mode = Voiceの場合.....ボイスバンク/ナンバーに従って選びます。 Mode = Performanceの場合.....パフォーマンスバンク/パフォーマンスナンバーを選びます。 Mode = Patternの場合.....パターンナンバーを選びます。 Mode = Songの場合.....ソングナンバーを選びます。
ZoneSwitch (ゾーンスイッチ)	ゾーン機能の使う(on)/使わない(off)を設定します。ゾーン機能については、123ページをご参照ください。 NOTE ボイスモード、パフォーマンスモードに登録している場合で on (オン)に設定した場合、初期設定ではゾーン1だけで登録したボイス/パフォーマンスを演奏できます。登録したボイス/パフォーマンスを使った鍵盤演奏は、マスターエディットモードでの設定により、ゾーン2~4で行なうこともできます。

- ボイスモード
- パフォーマンスモード
- ソングモード
- パターンモード
- ミキシングボイスモード
- ユーティリティーモード
- ファイルモード
- マスターモード

リファレンス

マスターエディットモード

[MASTER] → マスター選択 → [EDIT]

マスターを構成する4つのゾーン(122ページ)に共通した設定を編集するコモンエディットと、ゾーン別の設定を編集するゾーンエディットの2種類に分かれます。

マスタープレイモードの[F2] MEMORY画面でゾーンスイッチをオフに設定した場合は、コモンエディットだけを行いません。

コモンエディット

[MASTER] → マスター選択 → [EDIT] → [COMMON]

マスターを構成する4つのゾーン(123ページ)に共通した設定を編集(エディット)します。

[F1] NAME (ネーム)

マスターネームを設定します。
操作方法は「基本操作」(38ページ)をご参照ください。

[F2] OTHER (アザー)

Knob/Slider(ノブ/スライダー)

マスターが選択されたときに、コントロールファンクションボタンのどのランプが点灯するか、設定します。
設定値:
pan.....[PAN/SEND]ボタンのランプが点灯します。
tone.....[TONE]ボタンのランプが点灯します。
assign.....[PAN/SEND]ボタンと[TONE]ボタンのランプが点灯します。
MEQofsまたはpartEQ...[EQ]ボタンのランプが点灯します。マスターにボイスが登録されている場合はマスターEQとして、マスターにパフォーマンス、ソング、パターンが登録されている場合はパートEQとして機能します。
MEF.....[ARP FX]ボタンと[EQ]ボタンのランプが点灯します。
arpFx.....[ARP FX]ボタンのランプが点灯します。
zone.....全ボタンのランプが消え、各スライダーには各ゾーンで設定された機能が割り当てられます(126ページ)。マスタープレイモードの[F2] MEMORY画面で、ZoneSwitch = onに設定した場合だけ有効です。

ゾーンエディット

[MASTER] → マスター選択 → [EDIT] → ゾーン選択

マスターを構成する各ゾーンの設定を、個別に編集(エディット)します。マスタープレイモードの[F2] MEMORY画面でゾーンスイッチをオンに設定した場合だけ、エディットできます。

[F1] TRANS (トランスミット)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージの、送信に関する設定を行いません。

TransCh (トランスミットチャンネル)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、MIDI出力するときのチャンネルを設定します。
設定値: 1 ~ 16

TGSSwitch (トーンジェネレータースイッチ)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、本体内部の音源へ送信するか(on)、しないか(off)を設定します。
設定値: on, off

MIDISwitch (MIDIスイッチ)

各ゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、外部へMIDI出力するか(on)、しないか(off)を設定します。
設定値: on, off

[F2] NOTE (ノート)

各ゾーンでの鍵盤に関する設定を行いません。

Octave (オクターブ)

各ゾーンの鍵盤の音高をオクターブ単位でシフトします。上下に3オクターブずつシフトできます。
設定値: -3 ~ 0 (標準) ~ +3

Transpose (トランスポーズ)

各ゾーンの鍵盤音高を半音単位で移調します。
設定値: -11 ~ 0 (標準) ~ +11

NoteLimitH, L (ノートリミットハイ、ロー)

各ゾーンの発音鍵域(最低音と最高音)を設定します。ここで設定した最低音と最高音の鍵盤範囲で音を鳴らします。
設定値: C -2 ~ G8
NOTE [INFORMATION]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでも、ノートリミットを設定できます。

[F3] TX SW (トランスミットスイッチ)

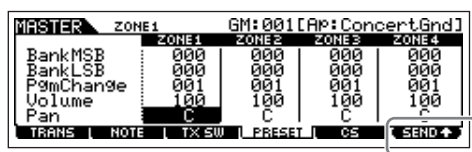
各ゾーンでの演奏で発生したコントロールチェンジやプログラムチェンジなどを、送信する(on)か、しない(off)かを設定します。設定用の画面が下記2種類あり、[SF5]ボタンで切り替えることができますが、どちらの画面で設定しても内容は同じです。使いやすい方の画面をご使用ください。

- ・4つのゾーンのオン/ オフ状況を比較しながら設定できる画面
- ・1つのゾーンの全パラメーターを設定する画面

設定値: 下記参照

Bank (TG)	バンクセレクトMSB/LSBを内部音源に送るかどうかを設定します。
PC (TG)	プログラムチェンジ を内部音源に送るかどうかを設定します。
Bank (MIDI)	バンクセレクトMSB/LSBを外部にMIDI出力するかどうかを設定します。
PC (MIDI)	プログラムチェンジ を外部にMIDI出力するかどうかを設定します。
PB (ピッチベンド)	ピッチベンドホイール操作で発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
MW (モジュレーションホイール)	モジュレーションホイール操作で発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
Vol (ボリューム)	ボリュームを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
Pan (パン)	パンを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
Slider (スライダー)	スライダー操作で発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
FC1 (フットコントローラー 1)	別売のフットコントローラーを取り付け、足で操作したときに発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
FS (フットスイッチ)	別売のフットスイッチをFOOT SWITCH端子に取り付け、足で操作したときに発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部へMIDI出力するかどうかを設定します。
Knob (ノブ)	ノブ操作で発生するMIDIメッセージを、内部音源/外部音源へMIDI出力するかどうかを設定します。

[F4] PRESET (プリセット)



マスターナンバーを変更したときに、各ゾーンから音源へ送信するMIDIメッセージを設定します。

NOTE [F6] SENDボタンで、この画面での設定をすぐにMIDI出力するかしないかを選択できます。
[F6] SENDをオン(SEND)にしておけば、リアルタイムで各MIDIメッセージのパラメーターの変更がMIDI出力されます。オフ(SEND)の場合は、一度エディット内容を保存してマスターを選びなおしたときに、はじめて各MIDIメッセージの設定がMIDI出力されます。ただし、[F1] TRANSや[F3] TX SWでオフに設定されているパラメーターは出力されません。

BankMSB (バンクセレクトMSB)	この3つのMIDIメッセージを設定することで、各ゾーンのボイスの初期設定を行ないます。 設定値: 別冊データリストのボイスリストをご参照ください。
BankLSB (バンクセレクトLSB)	
PgmChange (プログラムチェンジ)	
Volume (ボリューム)	各ゾーンの音量の初期設定を行ないます。 設定値: 0 ~ 127
Pan (パン)	各ゾーンのパン(ステレオ定位)の初期設定を行ないます。 設定値: L64 (左端) ~ C (センター) ~ R63 (右端)

[F5] KN/CS (ノブ/コントロールスライダー)

COMMONエディットの[F2] OTHER画面で、Knob/Slider=zoneと設定された場合(コントロールファンクションボタンすべてのランプが消灯している場合)にのみ有効な設定で、各ゾーンのノブ/スライダーが音源に送るコントロールナンバーを設定します。

設定値: off, 1 ~ 95

ボイスモード

パフォーマンスモード

ソングモード

パターンモード

ミキシングボイスモード

ユーティリティモード

ファイルモード

マスターモード

リファレンス

マスタージョブモード

[MASTER] → [JOB]

マスター設定の初期化など、データ制作のサポートとなる機能(ジョブ)を実行するモードです。各ジョブ画面で、必要な設定を行なったあと、[ENTER]ボタンを押してジョブを実行します。

[F1] INIT (イニシャライズ)

マスターの初期設定データ呼び出す(イニシャライズする)ことができます。全マスターデータ、コモンデータ、ゾーン設定データなど、イニシャライズ(初期化)するデータの種類の指定をすることができます。すでに作成されているマスターを基に変更するのではなく、最初からオリジナルのマスターを作る場合などに、エディットの前にこのイニシャライズを実行します。

イニシャライズするデータの種類 All、Common、Zone

All (オール)	マスターのすべての設定データを初期化します。
Common (コモン)	コモンエディットで設定されたデータを初期化します。
Zone (ゾーン)	ゾーン設定をイニシャライズ(初期化)します。ゾーン設定のイニシャライズ(初期化)では、以下の3つのタイプから選びます。
Split (スプリット)	ゾーン1とゾーン2を使って鍵盤を高音域と低音域の2つに分けた設定をします。UpperCh (アッパーチャンネル)で高音域側の送信チャンネル、LowerCh (ローチャンネル)で低音域側の送信チャンネルを設定し、SplitPoint (スプリットポイント)で高音域と低音域の境界点(C-2 ~ G8)を設定します。
4Zone (4つのゾーン)	4つのゾーンすべてに任意の初期設定を行ないます。
Layer (レイヤー)	ゾーン1とゾーン2を使って鍵盤を2つの設定で重ねます。UpperCh (アッパーチャンネル)、LowerCh (ローチャンネル)でそれぞれの送信チャンネルを設定します。

[F4] BULK (バルクダンプ)

現在選ばれているマスターのデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)することができます。詳細は、148ページをご参照ください。

NOTE バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。設定は、ユーティリティーモード([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.)で行ないます。

マスターストアモード

[MASTER] → マスター選択 → [STORE]

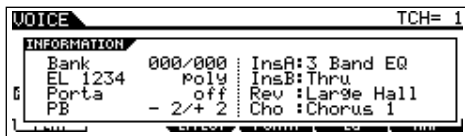
エディットしたマスターを、内部メモリー上のユーザーバンクに保存(ストア)するモードです。詳細は、123ページをご参照ください。

資料

インフォメーション画面一覧

ここでは、[INFORMATION]ボタンを押して表示されるインフォメーション(情報)を、モード別にまとめてご説明します。

ボイスモード

**Bank (バンク)**

現在選ばれているボイスのバンクのMSB/LSB(226ページ)が表示されます。

EL 1234

現在選ばれているボイスの、4つのエレメントの使用状況と、モノ/ポリ設定(153ページ)が表示されます。

Porta (ポルタメント)

現在選ばれているボイスの、ポルタメントスイッチの設定状況(オン/オフ)が表示されます。

PB (ピッチベンド)

ピッチベンドレンジの設定値(下側/上側)が表示されます。

InsA (インサーションA)、InsB (インサーションB)、Rev (リバーブ)、Cho (コーラス)

各エフェクトブロック(140ページ)で、現在選ばれているエフェクトタイプが、表示されます。

パフォーマンスモード

**Bank (バンク)**

現在選ばれているパフォーマンスのバンクのMSB/LSB(226ページ)が表示されます。

Ins (インサーション)

インサーションエフェクトをかけるパートナンバーが表示されます。

Rev (リバーブ)、Cho (コーラス)

各エフェクトタイプブロック(140ページ)で、現在選ばれているエフェクトタイプが表示されます。

ソングモード

● ソングプレイモード



ユーザーメモリーのソング領域(DRAM)の空き容量が表示されます。

● ソングミキシングモード

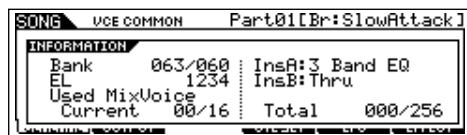
**Ins (インサーション)**

インサーションエフェクトをかけるパートナンバーが表示されます。

Rev (リバーブ)、Cho (コーラス)

各エフェクトタイプブロック(140ページ)で、現在選ばれているエフェクトタイプが表示されます。

● ミキシングボイスエディットモード

**Bank (バンク)**

現在選ばれているボイスのバンクのMSB/LSB(226ページ)が表示されます。

EL 1234

現在選ばれているボイスの、4つのエレメントの使用状況が表示されます。

InsA、InsB (インサーションA、インサーションB)

各エフェクトブロックで、現在選ばれているエフェクトタイプが表示されます。

Used Mix Voice**Current**

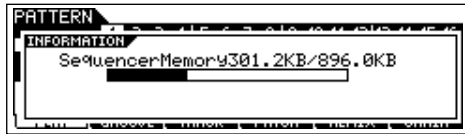
現在選ばれているソングの中で、ミキシングボイスを使用しているパートの数を表示します。

Total

すべてのソング/パターンの中で、ミキシングボイスを使用しているパートの総数を表示します。

パターンモード

● パターンプレイモード



ユーザーメモリーのパターンフレーズ用領域(DRAM)の空き容量が表示されます。

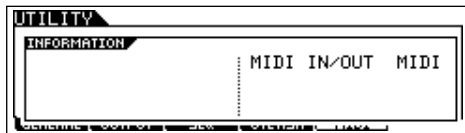
● パターンミキシングモード

ソングミキシングモードのインフォメーション画面と同じです。

● ミキシングボイスエディットモード

ソングのミキシングボイスエディットモードのインフォメーション画面と同じです。

ユーティリティーモード

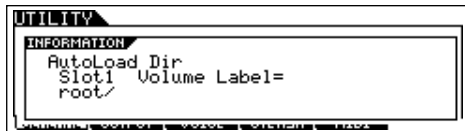


MIDI IN/OUT

MIDIデータの送受信に使う端子として、どの端子が設定されているかを表示します。

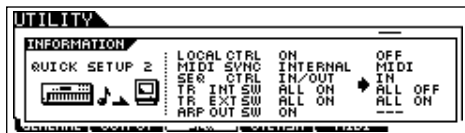
● オートロード

[F1] GENERAL → [SF4] OTHER画面の場合のみ表示されず。



USB記憶装置の中で、オートロードで使用するファイルが保存されているスロット番号/ボリュームラベル/ディレクトリーを表示します。

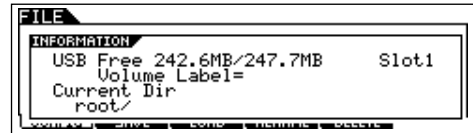
● クイックセットアップ



クイックセットアップ1~4実行前と実行後の各パラメーターの設定を表示します。

クイックセットアップについては、210ページをご参照ください。

ファイルモード



USB Free (USBフリー)

接続されているUSB記憶装置の空き容量が表示されます。

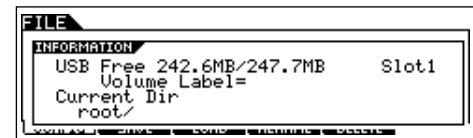
Slot (スロット)、Volume Label (ボリュームラベル)

USB記憶装置の中で、ファイルモードで使用するディレクトリーのスロット番号/ボリュームラベルを表示します。

Current Dir (カレントディレクトリー)

現在、選択されているディレクトリー (フォルダー) が表示されます。

マスターモード



Mode (モード)

マスターに登録されているモード、およびプログラムナンバーが表示されます。

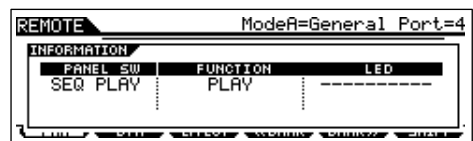
ZoneSwitch (ゾーンスイッチ)

ゾーンスイッチオン/オフの設定状況が表示されます。

ZoneTCH (ゾーントランスミットチャンネル)

ゾーンスイッチオンの場合、各ゾーンのMIDI送信チャンネルが表示されます。

リモートモード



詳細は116ページをご参照ください。

メッセージリスト

LCD表示	説明
Are you sure ? [YES]/[NO]	各操作を実行したときの、確認を求める表示です。
Arpeggio type stored	[SF 1] ~ [SF5]ボタンにアルペジオタイプがストア(保存)されました。
Bad USB device.	USB記憶装置が不良です。フォーマットを実行してやりなおしてください。
Bulk protected.	バルクデータ受信のプロテクト(211ページ)がかかっています。
Can't make folder.	これ以下の階層のフォルダー(ディレクトリー)を作成できない場合に表示されます。
Can't undo. Ok? [YES]/[NO]	ソング/パターンジョブ実行後に、メモリー容量の関係でアンドゥができなくなる場合に表示されます。
Choose user phrase.	プリセットフレーズを選択している状態で、パターンレコーディングをしようとしたときに表示されます。プリセットフレーズを基にレコーディングしたいときは、一度ユーザーフレーズにコピーしてから行ってください。
Completed.	ロード、セーブ、フォーマット、ジョブなどの実行が完了したときに表示されます。
Device number is off.	デバイスナンバーがオフなので、バルクデータを送/受信できません。
Device number mismatch.	デバイスナンバーが異なるので、バルクデータを送/受信できません。
Executing...	フォーマット中や、ジョブの実行中に表示されます。そのままお待ちください。
File already exists.	同じ名前のファイルがすでに存在しています。
File not found.	選択したタイプのファイルがありません。
Folder is too deep.	これ以下の階層のディレクトリーを開くことができない場合に表示されます。
Folder not empty	データの入っているフォルダーを消去しようとした場合に、表示されます。
Illegal check box.	シーケンサーのトラックジョブで、いずれのチェックボックスもチェックされていない場合に表示されます。いずれか1つのチェックボックスにチェックを入れてください
Illegal file	MO6/MO8では扱えないファイルや、現在のモードでは扱えないファイルをロードしようとした場合に表示されます。
Illegal file name.	ファイルネームが無効の場合表示されます。
Illegal input.	不当な操作や入力を行なったときに表示されます。入力方法や入力値を再度確認してください。
Illegal measure.	ソング/パターンモードにおいて、指定した小節が不適当な場合に表示されます。小節を選びなおしてください。
Illegal phrase number.	パターンモードにおいて、指定したフレーズが不適当な場合に表示されます。フレーズを選びなおしてください。
Illegal track number.	ソング/パターンモードにおいて、指定したトラックが不適当な場合に表示されます。トラックを選びなおしてください。
Illegal USB device.	異なったフォーマットのUSB記憶装置のため使用できません。
Incompatible USB device	MO6/MO8では使用できないUSB機器が、USB TO DEVICE端子に接続されると表示されます。
Meter mismatch.	パターンジョブで、ソースとディステーションのメーター(拍子)が違う場合に表示されます。
MIDI buffer full.	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。
MIDI checksum error.	受信したシステムエクスクルーシブのチェックサムが違います。
MIDI data error.	MIDIデータを受信中にエラーが起きました。
Mixing stored.	ソング/パターンモードで、ミキシング設定がファイルからロードされた場合に表示されます。
No data.	シーケンサーのジョブを実行する際、選択したトラックや設定した範囲にデータが無くジョブが無効のときに表示されます。範囲を選びなおしてください。またミキシングボイスに関するジョブを実行する際、対象となるミキシングボイスが存在せず、ジョブが無効のときにも表示されます。
No F7(End of Exc.)	エクスクルーシブデータの入力または変更時に、エンドオブエクスクルーシブ(F7)が入力されていない場合に表示されます。F7を入力してください。
No response from USB device.	USB記憶装置から応答がありません。
Not empty folder	データの入っているフォルダーを消去しようとした場合に、表示されます。
Now loading... (xxxx)	ファイルロード中に表示されます。
Now saving... (xxxx)	ファイルセーブ中に表示されます。
Now scanning auto-loaded files.	オートロードするファイルの検索中に表示されます。
Now working...	ロード/セーブ実行を[EXIT]ボタンで中止したときの、後処理実行中に表示されます。
Overwrite? [YES]/[NO]	ファイルをセーブする際に、USB記憶装置内に同名のファイルがある場合に表示されます。
Pattern length mismatch.	パターンジョブで、パターンの有効小節数(256)を超えてしまう場合に表示されます。
Phrase length mismatch.	パターンジョブで、フレーズの有効小節数(256)を超えてしまう場合に表示されます。
Phrase number overflow	パターンモードにおいて、レコーディング/ジョブ/エディットで256個のユーザーフレーズをすべて使い切ってしまった場合に表示されます。
Please keep power on.	フラッシュROMへのデータの書き込み中です。表示中は絶対に電源を切らないでください。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失われたり、システムが壊れて次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなるおそれがあります。
Please stop sequencer.	シーケンサー(ソング/パターン)を停止してから操作してください。
Power on mode stored	電源を入れたときの各モードのプログラムナンバーがストア(保存)されました。
Read only file.	属性が読み込み専用で設定されているファイルに、デリート、リネーム、上書きセーブをしようとした場合に表示されます。

LCD表示	説明
Receiving MIDI bulk	MIDIバルクデータを受信中です。
Recording stopped.	シーケンサーのメモリー容量を超えたので、録音を停止しました。
Scene & Arpeggio type stored.	[SF1] ~ [SF5]ボタンにソングシーンとアルペジオタイプがストア(保存)されました。
Seq memory full.	シーケンサー用の内部メモリーが一杯で、レコーディングやエディット、ジョブの実行、MIDIの受信やUSB記憶装置からのデータのロードができないときに表示されます。不要なソングやパターン、ユーザーフレーズを消去してから、操作をやりなおしてください。
System memory crashed.	フラッシュ ROMへのデータ書き込みに失敗した場合には表示されます。
This performance uses user voices.	ロードしたパフォーマンスにはユーザーボイスが使われています。セーブ時と同じボイスがユーザーボイスバンクの同じ場所にストアされているかご確認ください。
Too many favorites	フェーバリットカテゴリーに上限(256)を超えるボイスを登録しようとした場合に表示されます。
Too many fixed note	ソング/パターンからアルペジオにデータ変換するとき、ノートナンバーが16種類を超えていると表示されます。
Transmitting MIDI bulk	MIDIバルクデータを送信中です。
Unknown file format.	ファイルのフォーマットが異なるので使用できません。
USB connection terminated. Press [ENTER].	USB記憶装置に異常な電流が流れたので接続を遮断しました。接続しているUSB記憶装置を外した上で[ENTER]ボタンを押してください。
USB device unformatted.	USB記憶装置がフォーマットされていないか、本機で処理できないフォーマットの場合に表示されます。カードの内容を確認してください。
USB device connecting	USB記憶装置を接続中です。
USB device full.	USB記憶装置の容量が一杯でファイルがセーブできないときに表示されます。新しいUSB記憶装置を用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
USB device not ready.	USB記憶装置が本体に正しくセットされていない場合に表示されます。
USB device read/write error.	USB記憶装置へのリード/ライト中にエラーが発生しました。
USB device unformatted.	USB記憶装置がフォーマットされていないか、本機で処理できないフォーマットの場合に表示されます。USB記憶装置の内容を確認してください。
USB device write protected.	USB記憶装置が書き込み禁止状態になっているかまたは、CD-ROM Driveなどへの書き込みを行なおうとした場合に表示されます。
USB power consumption exceeded.	USB記憶装置の消費電力が規定値を超えています。
USB transmission error	USB記憶装置との通信中にエラーが発生しました。
Utility stored	ユーティリティモードでの設定がストア(保存)されました。

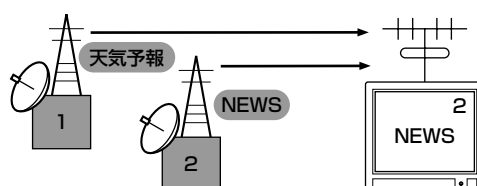
MIDIについて

MIDI (ミディ)は、Musical Instrument Digital Interfaceの頭文字をとったもので、楽器同士を接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。世界統一規格ですから、メーカーや楽器の種類が違っててもデータをやりとりできます。MIDIでは、「鍵盤を弾く」、「ボイスを選ぶ」といった演奏に関する情報以外に、画面を切り替えるための情報や、テンポをコントロールするための情報など、さまざまな情報をやりとりできます。これらの情報をフルに活用すると、鍵盤やコントローラーを使って演奏するだけでなく、パートごとのパンやリバーブの深さを変えたり、エフェクトの設定を変更するなど、本体パネルで設定するパラメーターのほとんどを、外部MIDI機器からMIDIを通してコントロールできます。

MIDIチャンネル

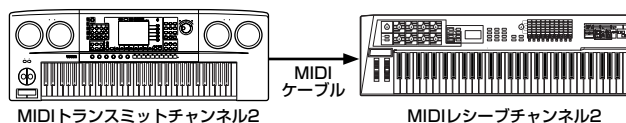
MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1～16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート分の情報を送る仕組みになっています。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)をみることができるわけです。



MIDIチャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDIデータは、送信側の楽器で設定されたMIDI送信チャンネル(MIDIトランスミットチャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDI受信チャンネル(MIDIレシーブチャンネル)が、送信側のチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。

MIDI送信チャンネルと受信チャンネルの具体的な設定方法は、103ページをご参照ください。



MIDIチャンネルとMIDIポート

MIDIチャンネルは「16」まで規定されていますが、16チャンネル(パート)を超えるMIDIデータも扱えるよう「ポート」という概念があります。詳細は、106ページをご参照ください。

本体で送受信できるMIDIメッセージ

MIDIメッセージは、大きく分けてチャンネルメッセージとシステムメッセージの2つのタイプがあります。それぞれのタイプには以下のようなメッセージがあります。別冊「データリスト」のMIDIデータフォーマット、MIDIインプリメンテーションチャートとあわせてお読みください。

NOTE 以下の説明の中には、そのMIDIメッセージの一般的な意味として説明している箇所もあります。実際にMOがどのような動作をするかについては、別冊データリストの「MIDIデータフォーマット」、「MIDIインプリメンテーションチャート」をご参照ください。

チャンネルメッセージ

チャンネルメッセージは、チャンネルごとに個別に送られる、演奏についての情報のことです。

■ ノートオン/オフ

鍵盤の演奏情報を伝えるメッセージです。

ノートオンは鍵盤を押さえたときに送信されるメッセージで、ノートオフは鍵盤を離れたときに送信されるメッセージです。各メッセージには、どの鍵盤を演奏したかを示す「ノートナンバー」と、どれくらいの強さで演奏したかを示す「ベロシティ」という2種類のデータが含まれます。

ノートナンバーの受信範囲は、中央のド(C3)を60として、0 (C-2)~127 (G8)です。ベロシティの情報はノートオンにのみ含まれ、受信範囲は1~127です。

■ コントロールチェンジ

ボリュームやパンなどをコントロールするメッセージです。いろいろな種類のコントロールチェンジには、それぞれコントロールナンバーが付いています。

バンクセレクトMSB (コントロールナンバー 000)

バンクセレクトLSB (コントロールナンバー 032)

外部機器からボイスのバンクを選択するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでボイスバンクが選択されます。音源のモードによってMSBとLSBの働きが異なります。

MSBの値でノーマルボイスとドラムボイスといったボイスの大きな区分けを、LSBの値でボイスのバンクを設定します。

実際には、バンクセレクトMSB、LSBを受信したあと、プログラムチェンジを受信してはじめてボイスバンクが切り替わります。ボイスバンクを含めてボイスを切り替える場合は、バンクセレクトとプログラムチェンジをセットにして、MSB、LSB、プログラムチェンジの順に送信します。

各ボイスバンクとボイスについては、別冊の「データリスト」をご参照ください。

モジュレーションホイール(コントロールナンバー 001)

モジュレーションホイールを操作したときに出力されるMIDIメッセージです。値が0のときモジュレーションはかからず、127のとき最大にかかります。

ピブラートの深さ以外にも以下のパラメーターの効果のかけ具合(深さ)をコントロールします。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)

ポルタメントのかけ方を調節するMIDIメッセージです。0のときポルタメント効果はなく、127のとき効果は最大になります。ポルタメントスイッチ(コントロールナンバー 065)をオンにしないと効果はありません。

データエントリー MSB (コントロールナンバー 006)

データエントリー LSB (コントロールナンバー 038)

RPN MSB、RPN LSB (227ページ)や、NRPN MSB、NRPN LSB (227ページ)で指定したパラメーターの値を設定するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定されます。

メインボリューム(コントロールナンバー 007)

パートごとのボリューム(音量バランス)を調節するMIDIメッセージです。値が0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。パートごとの音量のバランスを調節するときに使います。

パン(コントロールナンバー 010)

パートごとのパン(ステレオ再生したときの音の定位)を調節するMIDIメッセージです。値が0のときいちばん左に、64のときに中央に、127のときいちばん右に移動します。

エクスプレッション(コントロールナンバー 011)

パートごとのエクスプレッションを設定するMIDIメッセージです。値が0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。曲中での音量変化(抑揚)をつけるときに使用します。

ホールド1(コントロールナンバー 064)

サステインペダルのオン/オフを設定するMIDIメッセージです。ペダルを踏んだときに発音していた音を持続します。値が0~63のときサステインペダルがオフ(離れた状態)、64~127のときオン(踏んだ状態)になります。オンのときはノートオフを受信しても発音している音が続きます。

ポルタメント(コントロールナンバー 065)

ポルタメント効果のオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が0~63のときポルタメントがオフ、64~127のときオンになり、ポルタメント効果がかかります。また、Mono/Polyの設定がMonoのときにONにすると、前に弾いた鍵盤を離さずに次の鍵盤を弾くことで、前の鍵盤を弾いたときのPEG/FEG/AEGを引き継ぎ、音色(ねいろ)をなめらかにつなげて演奏することができます(レガート)。ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)でかけ方を調節する必要があります。

ソステヌートペダル(コントロールナンバー 066)

ピアノのソステヌートペダルのオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が0~63のときソステヌートがオフ、64~127のときオンになり、ソステヌート効果がかかります。特定の音(ノートナンバー)の発音中にオンにすると、オフするまでその音が持続します。

ハーモニックコンテンツ(コントロールナンバー 071)

ボイスやパートごとのフィルターのレゾナンスを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元の音色データに加減され、レゾナンスが変更されます。

リリースタイム(コントロールナンバー 072)

パートごとのAEGリリースタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、リリースタイムが変更されます。

アタックタイム(コントロールナンバー 073)

パートごとのAEGアタックタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、アタックタイムが変更されます。

ブライツネス(コントロールナンバー 074)

パートごとのフィルターカットオフ周波数を調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加減され、カットオフ周波数が変更されます。

ディケイタイム(コントロールナンバー 075)

パートごとのAEGディケイタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、ディケイタイムが変更されます。値を大きくすると立ち上がり後の余韻が長くなります。

**エフェクトセンドレベル1 (リバーブデプス)
(コントロールナンバー 091)**

リバーブエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

**エフェクトセンドレベル3 (コーラスデプス)
(コントロールナンバー 093)**

コーラスエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

データインクリメント(コントロールナンバー 096)**データデクリメント(コントロールナンバー 097)**

外部機器のRPN (下記参照)でピッチベンドセンシティブィティ、ファインチューン、コースチューンを指定した後、それぞれのパラメーターの値を1ずつ増減するMIDIメッセージです。

**NRPN LSB (ノンレジスタードパラメーターナンバー LSB)
(コントロールナンバー 098)****NRPN MSB (ノンレジスタードパラメーターナンバー MSB)
(コントロールナンバー 099)**

外部機器から、ビブラートやフィルター、EG、ドラムセットアップなど、ボイスの設定を変更するためのMIDIメッセージです。NRPN MSB、NRPN LSBで変更したいパラメーターを指定したあと、データエントリー(226ページ)でパラメーターの値を設定します。いったんNRPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、いったんパラメーターナンバーをNull (7FH, 7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。

**RPN LSB (レジスタードパラメーターナンバー LSB)
(コントロールナンバー 100)****RPN MSB (レジスタードパラメーターナンバー MSB)
(コントロールナンバー 101)**

外部機器から、ピッチベンドセンシティブィティやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。

RPN MSB、RPN LSBで変更したいパラメーターを指定したあと、データインクリメント/デクリメント(上記参照)でパラメーターの値を設定します。

RPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、一旦パラメーターナンバーをNull (7FH, 7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。

以下のパラメーターをコントロールできます。

RPN MSB	RPN LSB	パラメーター名
00H	00H	ピッチベンドセンシティブィティ
00H	01H	ファインチューニング
00H	02H	コースチューニング
7FH	7FH	RPNヌル

■ チャンネルモードメッセージ

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	オールサウンドオフ
121	0	リセットオールコントローラー
123	0	オールノートオフ
126	0~16	モノ
127	0	ポリ

オールサウンドオフ(コントロールナンバー 120)

各パートの発音中の音をすべて消去するMIDIメッセージです。ホールド1やソステヌートなどのチャンネルメッセージは保持します。

リセットオールコントローラー (コントロールナンバー 121)

コントローラーの値を初期設定値に戻すMIDIメッセージです。次の各値を初期値に戻します。

コントローラー	初期値
ピッチベンド	0 (中央)
アフタータッチ	0 (off)
ポリフォニックアフタータッチ	0 (off)
モジュレーション	0 (off)
エクスプレッション	127 (最大値)
ホールド1	0 (off)
ポルタメント	0 (off)
ソステヌート	0 (off)
ソフトペダル	0 (off)
ポルタメントコントロール	ソースキーナンバーを取り消す
RPN	番号未設定状態となり、内部データは変更されない
NRPN	

オールノートオフ(コントロールナンバー 123)

各パートのオンになっているノートをすべてオフにするMIDIメッセージです。ただし、ホールド1またはソステヌートがオンになっている場合は、それがオフになるまでは音は消えません。

モノ(コントロールナンバー 126)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、3rd byte(モノ数)が0~16の範囲内にあればそのチャンネルのパートをモノモードにします。

ポリ(コントロールナンバー 127)

オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行ない、そのチャンネルのパートをポリモードにします。

■ プログラムチェンジ

ボイスを選択するためのMIDIメッセージです。バンクセレクトと組み合わせて使用すると、すべてのバンクのボイスをMIDIで選択できるようになります。

ボイスリストについては、別冊の「データリスト」をご参照ください。

NOTE プログラムチェンジを0~127で設定する場合は、データリストのNo.から1を引いた数で指定します。たとえば、No.128のプログラムを指定する場合は、プログラムチェンジ=127になります。

■ ピッチベンド

ピッチベンドホイールの演奏を伝えて、ピッチを変化させるMIDIメッセージです。

■ チャンネルアフタータッチ

鍵盤を弾いた後、更に押さえつける強さを伝えて、音に変化をつけるMIDIメッセージです。

■ ポリフォニックアフタータッチ

各鍵盤ごとに、鍵盤を弾いた後の更に押さえつける強さを伝えるMIDIメッセージです。本体の鍵盤からは送信しません。内蔵シーケンサーから送信できます。

システムメッセージ

システムメッセージは、機器間の同期などシステム全体に関連した設定を行なう情報です。

■ システムエクスクルーシブメッセージ

システムエクスクルーシブメッセージのバルクダンプやパラメーターチェンジでは、デバイスナンバーと呼ばれる専用のMIDIチャンネルのようなものがあり、送信側の機器と受信側の機器で一致していなければなりません。このMIDIメッセージを使うと、外部MIDI機器から本体のほとんどすべての設定をエディットすることも可能になります。

システムエクスクルーシブメッセージには、ユニバーサルメッセージというものもあり、GMシステムオンなどのようにデバイスナンバーの不要なものもあります。

GMシステムオン

本体をGMシステムレベル1に準拠した音源として機能させるためのMIDIシステムエクスクルーシブメッセージです。GMIに定義されたすべてのMIDIメッセージを受信可能な状態にします(シーケンズプレイモード)。そのため、NRPNとバンクセレクトについては受信できなくなります。

FO 7E 7F 09 01 F7 (16進数)

NOTE このメッセージのあと、最初のノートオンまでの間隔は、4分音符程度以上空けてください。

MIDIマスターボリューム

すべてのチャンネルの音量を一度にコントロールするためのシステムエクスクルーシブメッセージです。mmには、音量を設定します(IIは無視)。

FO 7F 7F 04 01 II mm F7 (16進数)

■ システムリアルタイムメッセージ

シーケンサー(ソングパターン)をコントロールするメッセージです。

アクティブセンシング(FEH)

演奏中にMIDIケーブルが抜けたり、断線したりしてトラブルが起こるのを防ぐためのMIDIメッセージです。アクティブセンシングを受信すると、本体はMIDIケーブルの状態を監視する状態に入ります。アクティブセンシングを受信してから約300msec以上経っても次の信号がこない場合は、MIDIケーブルにトラブルが起きたと判断して、オールノートオフとリセットオールコントローラーを受信したときと同じ処理をします。

タイミングクロック(F8H)

他のMIDI機器と同期するために送受信されるメッセージです。内部クロックを使用するかMIDI INからのクロックを使用するかを、ユーティリティーモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Syncで設定できます。

スタート(FAH)

曲を先頭から再生するメッセージです。曲の先頭で[▶] (プレイ) ボタンを押したときに送信されます。

コンティニュー (FBH)

曲を途中(現在の位置)から再生するメッセージです。曲が途中で停止しているときに[▶] (スタート) ボタンを押すと送信されます。

ストップ(FCH)

曲をストップするメッセージです。曲の再生中に[■] (ストップ) ボタンを押すと送信されます。

NOTE タイミングクロックの送信、スタート、コンティニュー、ストップの送受信のオン/オフは、ユーティリティーモード[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrlで設定します。

■ システム共通メッセージ

リアルタイムメッセージ同様、シーケンサーをコントロールするメッセージで、ソングセレクト、ソングポジションポインターがあります。

故障かな? と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった場合は、まず以下の項目をチェックしてください。また、外部機器にデータのバックアップをしてから(213ページ)、ファクトリーセット(26ページ)をすることで解決できることもあります。それでも直らないときは、お買い上げのお店、または巻末のヤマハデジタルインフォメーションセンター、ヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

音が鳴らない

- コントロールスライダーがすべて最小になっていませんか?
- ローカルコントロールがオフになっていませんか?

このパラメーターがオフの場合、鍵盤を弾いても内部音源は鳴りませんのでご注意ください。

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → Local Ctrl (211ページ)

- 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器の電源は、オンになっていますか?
- 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器のマスターボリュームは、十分に上がっていますか?
FOOT CONTROLLER端子にフットコントローラーを接続している場合は、動かしてみてください。
- 外部MIDIコントローラーによって、MIDIボリュームやエクスプレッションが下がってはいませんか?
- 本体と、外部オーディオシステム(アンプやスピーカーなど)との接続は正しく行なわれていますか?
- エフェクトやフィルターの設定は適切ですか?
特に、フィルターをかける場合カットオフ周波数の設定によっては音が出ない場合があります。

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (158ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (173ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT (191、204ページ)

[VOICE] → [EDIT] → エlement/キー選択 → [F3] FILTER (160ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF2] FILTER (176ページ)

[[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF2] FILTER (192、204ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILETR (209ページ)

- ボリュームやレベルが最小になっていませんか?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (207ページ)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume (154ページ)

[VOICE] → [EDIT] → エlement/キー選択 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level (162ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Volume (172ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume (175ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume (192、204ページ)

- エlementスイッチやパートスイッチ、ノートリミット、ベロシティリミットの設定は適切ですか?

[VOICE] → [EDIT] → エlement/キー選択 → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw (158ページ)

[VOICE] → [EDIT] → エlement/キー選択 → [F1] OSC → [SF3] LIMIT (158ページ)

[PERFORM] → [F2] VOICE (171ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw (174ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF3] LIMIT (174ページ)

- パフォーマンスモード、ソング/パターンモードで音が出ない場合、各パートにボイスは割り当てられていますか?

[PERFORM] → [F2] VOICE (171ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE (190、204ページ)

- ソング/パターンモードで音が出ない場合、プレイモードでの各トラックの出力チャンネル/ポート設定と、ミキシングモードでの各パートの受信チャンネル設定は合っていますか?

[SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK (178、197ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Receive Ch (192、204ページ)

- ソング/パターンモードで音が出ない場合、グループのベロシティオフセットの設定は適切ですか?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → VELO OFST (178、197ページ)

音が鳴り続けて止まらない

- [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンがオンになっている場合、オフにしてみてください。
- ソング/パターンモードの場合は、[■](ストップ)ボタンを押してください。
- クリック音が鳴り続けている場合は、以下の設定を確認してください。all (オール)に設定されていれば常に鳴っていますので、all (オール)以外に設定してください。

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode (208ページ)

音が歪む

- エフェクトの設定は適切ですか?エフェクトタイプや設定によっては、音が歪む場合があります。

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (158ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (173ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT (191、204ページ)

- フィルターの設定は適切ですか?フィルターをかける場合、レゾナンスによっては音が歪む場合があります。

[VOICE] → [EDIT] → エlement/キー選択 → [F3] FILTER (160ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF2] FILTER (176ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF2] FILTER (192、204ページ)

- ボリュームを上げすぎではありませんか?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume (207ページ)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume (154ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Volume (172ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] VOL/PAN → VOLUME (190ページ)

音が途切れる

- 全体の発音数が、最大同時発音数を超えてはいませんか? (134ページ)

同時に複数の音が発音できない

- 発音方式が「モノ(mono)」になっていませんか?和音演奏をしたい場合は「ポリ(poly)」に設定してください。

[VOICE] → [F4] PORTA → Mono/Poly (153ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Mono/Poly (174ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → Mono/Poly (192、204ページ)

ピッチがずれている

- チューンの設定が、0から大きく離れてはいませんか?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune (207ページ)

- ノートシフトの設定が、0以外の値になっていませんか?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift (207ページ)

- ボイスのピッチがずれている場合、マイクロチューニング設定で特殊な音律が選ばれてはいませんか?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M. Tuning No. (153ページ)

- ボイスのピッチがずれている場合、LFOピッチモジュレーションデプスが強くかかりすぎてはいませんか?

[VOICE] → [EDIT] → エlement/キー選択 → [F5] LFO → PMod (164ページ)

- パフォーマンス/ソング/パターンのピッチがずれている場合、各パートのノートシフト、デチューンが0以外に設定されていませんか?

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE (176ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F4] TONE → [SF1] TUNE (192、204ページ)

- ソング/パターンのピッチがずれている場合、グループのノートオフセットが設定されていませんか?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → NOTE OFST (178、197ページ)

エフェクトがかからない

- [EFFECT BYPASS]ボタンがオンになっていませんか?
- REVERB、CHORUSのノブが最小になっていませんか?
- ボイスの全エレメントが、インサージョンエフェクトをスルー (thru)するように設定されていませんか?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → EL: OUT 1-4 (158ページ)

- 各エフェクトで選択されているエフェクトタイプが、スルー(thru)やオフ(off)に設定されていませんか? (141~143ページ)
- パフォーマンスモード、ソング/パターンモードの場合、インサージョンスイッチの設定は適切ですか?

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW (173ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF2] INS SW (191、204ページ)

エディットしていないのにエディットマークが点灯する

- ノブやノブを動かしたり、ソング/パターンを再生しただけで、パラメーター設定が変更されエディットマークが点灯することがあります。

アルペジオが鳴らない

- [ARPEGGIO ON/OFF]ボタンはオンになっていますか?
- ユーザーアルペジオの場合、データは入っていますか?
- アルペジオのノートリミットやベロシティリミットは、適切に設定されていますか?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (155ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (173ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF2] LIMIT (191、204ページ)

- パフォーマンスモード、ソング/パターンモードの場合、各パートのアルペジオスイッチの設定を確認してください。
- アルペジオスイッチがオフに設定してあると、パネルの[ARPEGGIO ON/OFF]ボタンをオンにしてもアルペジオは再生されません。

[PERFORM] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ArpSwitch (174ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → パート選択 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ArpSwitch (192、204ページ)

- MIDIシンクはインターナルに設定されていますか?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal (インターナル) (212ページ)

アルペジオが止まらない

- 鍵盤から指を離してもアルペジオ再生が止まらない場合は、アルペジオホールドスイッチの設定をオフにしてください。

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (154ページ)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (173ページ)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → Hold (191、204ページ)

[▶] (プレイ)ボタンを押してもソング/パターン再生がスタートしない

- 選んでいるソングやパターン(フレーズ)にデータは入っていますか?
- [DAW REMOTE]ボタンがオンになっていませんか?
- MIDIシンクはインターナルに設定されていますか?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal (インターナル) (212ページ)

ソング/パターン(フレーズ)を録音できない

- ソング/パターン(フレーズ)用の容量が残り少なくなっていますか? ソング/パターン(フレーズ)のメモリー容量は、64ソング/64パターンをトータルした値です。したがって、データ容量の多いソング/パターン(フレーズ)があると、ソング/パターンにまだ空きがあったとしても、メモリーフルとなって録音ができなくなります。
- パターン録音の場合、指定されたトラックに割り当てられたフレーズがプリセットフレーズになってはいませんか?プリセットフレーズを基にレコーディングしたいときは、一度ユーザーフレーズにコピーしてから行ってください。

パターンモードで、パターンジョブモードやパターンミキシングモードに入ることができない

- パターンチェーンモードになっていませんか? パターンチェーンモードから抜けてから[JOB]ボタンや[MIXING]ボタンを押してください。

ソング画面でトランポーズをかけると、ドラムサウンドの音も変わってしまう

- 鳴っているドラムサウンドがドラムボイスによるものか確認してください。その場合、トランポーズはドラムボイスにも有効ですので、故障ではありません。

接続したコンピューターと本体との通信がうまくできない

- コンピューター側でのポート設定はできていますか?
- ユーティリティモードで、使用するケーブル(MIDI、USB)を選んでありますか?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT (212ページ)

本体と接続したコンピューター /MIDI機器のシーケンスデータを再生させても、本体の音が適切に鳴らない

- 本体はソングモードまたはパターンモードになっていますか? 複数のチャンネルを同時に再生するには、ソングモードやパターンモードを選んでください。

バルクダンプデータがうまく送信/受信できない

- バルク受信(レシーブバルク)をプロテクトしていませんか?バルク受信をオンに設定してください。

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RcvBulk (211ページ)

- 本体のバルクダンプ機能を使って記録したデータを受信するときは、送信時と同じデバイスナンバーに設定する必要があります。

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo. (211ページ)

- うまく送信できない場合、デバイスナンバーの設定値が、接続しているMIDI機器のデバイスナンバーと一致していますか?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo. (211ページ)

- (マルチパートエディター /ボイスエディターを使用時)エディターのダンプインターバルの設定が短くありませんか? エディター設定で、ダンプインターバルを20ms以上に設定してください。詳しくは、エディターに付属の電子マニュアルをご参照ください。

USB記憶装置にセーブできない

- USB記憶装置にライトプロテクトがかかっていませんか?
- USB記憶装置は正しくフォーマットされていますか?

[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT (213ページ)

エディットモードに入れない

- カテゴリーサーチ機能がオンになっていませんか?
カテゴリーサーチ機能をオフにしてから[EDIT]ボタンを押してください。
- ファイルモードになっていませんか?
ファイルモードを抜けてから[EDIT]ボタンを押してください。

仕様

鍵盤	M08	88鍵バランスドハンマー鍵盤(イニシャルタッチ)	
	M06	61鍵LC鍵盤(イニシャルタッチ)	
音源部	音源方式	AWM2	
	最大同時発音数	内蔵64音	
	マルチティンバー数	内蔵音源16パート	
	波形メモリー	175MB相当 (16bitリニア換算)、1,859ウェーブフォーム	
	ボイス数	プリセット: 512ノーマルボイス+ 64ドラムキット GM: 128ノーマルボイス+1ドラムキット ユーザー: 128×2 (バンク1: オリジナル、バンク2: プリセットからのピックアップ) ノーマルボイス+32ドラムキット	
	パフォーマンス数	ユーザー: 256音色(最大4パート)	
	フィルター	18タイプ	
	エフェクター	リバーブ×20タイプ、コーラス×49タイプ、インサージョン (A、B)×116タイプ×3系統、マスターエフェクト×8タイプ、マスター EQ (5バンド)、パートEQ (3バンド、ステレオ)	
	シーケンサー部	シーケンサー容量	約226,000音
		音符分解能	四分音符/480
最大同時録再音数		124音	
テンポ(BPM)		1~300	
レコーディング方式		リアルタイムリプレース、リアルタイムオーバーダブ(パターンチェーン除く)、リアルタイムパンチ(ソングのみ)、ステップ(パターンチェーン除く)	
トラック数		<パターンモード> フレーズトラック×16 <パターンチェーンモード> パターントラック、テンポトラック、シーントラック <ソングモード> シーケンサートラック×16 (トラックごとにループ設定可)、テンポトラック、シーントラック	
パターン数		64パターン(×16セクション) 小節数: 最大256	
フレーズ数		プリセットフレーズ: 687 ユーザーフレーズ: 1パターンあたり256ユーザーフレーズ	
ソング数		64ソング ミキシングボイス: 1ソング/1パターンあたり16個 (最大で256個) ミキシングテンプレート: 32個	
アルペジエーター		プリセット×1,787タイプ ユーザー×256タイプ ※MIDIシンク、MIDI送受信チャンネル、ペロシティーリミット、ノートリミット設定可	
シーンメモリー数		ソングごと5シーンメモリー	
シーケンスフォーマット		M06/M08オリジナルフォーマット(MOTIF ES互換) SMFフォーマット0/1 (フォーマット1はロードのみ)	
その他		マスターモード設定数	ユーザー: 128設定 ※4ゾーン(マスターキーボード設定)、アサインブルノブ/スライダー設定、プログラムチェンジテーブル
		リモート対応ソフトウェア	<Windows> SOL2、XGworks ST、Cubase SX 3、SQ01 V2、SONAR 4、M06/M08/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/MOTIF-RACK/S90 ES Multi Part Editor <Macintosh> Cubase SX 3、Logic Pro 7、Digital Performer 4.52、M06/M08/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/MOTIF-RACK/S90 ES Multi Part Editor ※各ソフトウェアの機能によって、リモートコントロールできる内容が異なります。
	主な操作子	ピッチベンドホイール×1、モジュレーションホイール×1、アサインブルノブ×4、コントロールスライダー×4、データダイアル×1	
	ディスプレイ	240×64ドット グラフィックLCD (バックライト付)	
	接続端子	OUTPUT L/MONO、R (標準フォーン端子)、PHONES (ステレオ標準フォーン端子)、DIGITAL OUT (RCAピン端子)、FOOT CONTROLLER、FOOT SWITCH、MIDI IN/OUT/THRU、USB (TO HOST、TO DEVICE)、DC IN	
	消費電力	13.5 W	
	寸法・質量	M06: 1,023(W) × 382.7(D) × 101.9(H)mm、10.4kg M08: 1,357(W) × 386(D) × 167(H)mm、21kg	
	付属品	電源アダプター (PA-5D)、保証書、取扱説明書(本書)	

仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

索引

数字

1/4 shifted	169
1/4 tone	169
1/8 tone	169
[1]~[16]ボタン	34

A

ADD (アッド)	171
AEG (アンプリチュード エンVELOープジェネレーター)	176
AEG (アンプリチュードEG)	192
AEG (アンプリチュードエンVELOープジェネレーター)	134
ALL TR (オールトラック)/1TR (1トラック)	180
AlternatePan (オルタネートパン)	162
AltNateGroup (オルタネートグループ)	59, 166
AMod (アンプリチュード モジュレーションデプス)	164
AMP (アンプリチュード)	162, 167
Append Pattern (アペンドパターン)	202
Append Phrase (アペンドフレーズ)	201
Arabic1	169
Arabic2	169
Arabic3	169
ARP CH (アルペジオチャンネル)	208
[ARP FX]ボタン	51
ARP (アルペジオ)	154, 171, 191, 210
ARP1-ARP5	40, 74
[ARPEGGIO ON/OFF]ボタン	48
ArpSwitch (アルペジオスイッチ)	174, 192
AS1 (アサイン1)	173, 217
AS2 (アサイン2)	171, 173, 217
ASA (アサインA)	151, 217
ASA (アサインA), Dest(デスティネーション)	210
ASB (アサインB)	151, 171, 217
ASB (アサインB), Dest(デスティネーション)	211
ASSIGN A, ASSIGN B	71
ASSIGN (アサイン)	210
Assign1 (アサイン1)	154
Assign2 (アサイン2)	154
AssignA (アサインA)	154
AssignB (アサインB)	154
AssignMode (アサインモード)	166
Attack (アタックタイム)	176
AutoLoad (オートロード)	208
[A]~[H]ボタン	34, 17

B

BAK DEL (バックデリート)	182
BANK (バンク)ボタン	17
BankSel (バンクセレクト)	211
BasicRcvCh (ベーシックレシーブチャンネル)	211
BC (プレスコントロール)	173
BCCurve (プレスコントロールカーブ)	207
Beat Stretch (ビートストレッチ)	188
BEF12 (バンドエリミネートフィルター 12dB/oct)	170
BEF6 (バンドエリミネートフィルター 6dB/oct)	170
BlkInterval (バルクインターバル)	212
BOX1-3 (ボックス 1-3)	157
BPF12D (バンドパスフィルター 12dB/oct デジタル)	170
BPF6 (バンドパスフィルター 6dB/oct)	170
BPFw (バンドパスフィルターワイド)	170
BULK (バルクダンブ)	168, 177, 193, 220

C

[CATEGORY SEARCH]ボタン	42
CenterKey (センターキー)	160, 161, 163
CH (チャンネル)	211
Ch.AfterTouch (チャンネルアフタータッチ)	183
CHAIN (チェーン)	85, 179, 198
CHANGE (チェンジ)	182, 198
CHANNEL (チャンネル)	178, 197
ChgTiming (チェンジタイミング)	154
Chorus Ctg (コーラスカテゴリー)	142
Chorus Return (コーラスリターン)	142
Chorus Send (コーラスセンド)	142
Chorus To Reverb (コーラス トゥー リバーブ)	142
Chorus Typ (コーラスタイプ)	142
ChoSend (コーラスセンド)	154, 166, 172, 175
Clear Pattern (クリアパターン)	203
Clear Phrase (クリアフレーズ)	201
Clear Song (クリアソング)	189
Clear Track (クリアトラック)	189, 202

CLEAR (クリア)	197
CLICK (クリック)	180, 208
CLOCK SFT (クロックシフト)	178
ClockOut (クロックアウト)	212
SeqCtrl (シーケンサーコントロール)	212
Coarse (コース)	159
CONFIG (コンフィグ)	213
Control Change (コントロールチェンジ)	182
Copy Event (コピーイベント)	186
Copy Pattern (コピーパターン)	202
Copy Phrase (コピーフレーズ)	201
Copy Song (コピーソング)	189
Copy Track (コピートラック)	188, 202
COPY (コピー)	168, 177, 193, 198, 199, 206
Create Continuous Data (クリエートコンティニューアステータ)	187
Create Measure (クリエートメジャー)	188
Create Roll (クリエートロール)	185
Crescendo (クレッシェンド)	185
CTL ASN (コントローラーアサイン)	173, 191, 208, 210
CTL SET (コントローラーセット)	156
CtrlChange (コントロールチェンジモード)	211
CtrlReset (コントローラーリセット)	208
CURRENT (カレント)	213
Curve (カーブ)	161
Cutoff (カットオフ)	160, 161, 166, 176
CutoffSens (カットオフセンシティビティ)	161

D

DAW	109
[DAW REMOTE]ボタン	24, 114
[DEC/NO]ボタン	35
Decay (ディケイタイム)	176
Delay (ディレイ)	157
DelayTempo (ディレイテンポ)	158
DelayTempoSync (ディレイテンポシンク)	158
Delete Measure (デリートメジャー)	188
DELETE (デリート)	171, 182, 206, 214
Depth (デプス)	70, 156, 157
Des (デスティネーション)	156
Dest (デスティネーション)	157
Destination (デスティネーション)	70
DeviceNo. (デバイスナンバー)	211
DIGITAL OUT (デジタル アウトプット)	19
Distance (ディスタンス)	160
Divide Drum Track (ディバイドドラムトラック)	189, 202
DptRatio EL1 ~ EL4	157
DRAM	150
DryLevel (ドライレベル)	175
Dual BEF (デュアルBEF)	170
Dual BPF (デュアルBPF)	170
Dual HPF (デュアルHPF)	170
Dual LPF (デュアルLPF)	170
DumplInterval (バブルクダンブインターバル)	209

E

[EDIT]ボタン	24, 53
EF BYPS (エフェクトバイパス)	207
EF SEND (エフェクトセンド)	175, 190, 192
[EFFECT BYPASS]ボタン	16, 140
EFFECT (エフェクト)	151, 158, 171, 173, 190, 191
EG (エンVELOープジェネレーター)	171
EGDepth (デプス)	161
EGDepth (デプス), Curve (カーブ)	159
EGTime (タイム)	161, 162
EGTime (タイム), Segment (セグメント)	159
EGTimeSens (EGタイムセンシティビティ)	160, 161, 163
Element Switch (エレメントスイッチ)	70
ElementSw (エレメントスイッチ)	156, 157, 158
[ENTER] (エンター)ボタン	17
EQ (イコライザー)	167
[EQ]ボタン	51
Equal temperament	169
Erase Event (イレースイベント)	186
Event (イベント)	179, 199
EVENT (イベントに関するジョブ)	200
Exchange Phrase (エクスチェンジフレーズ)	201
Exchange Track (エクスチェンジトラック)	188, 202
Exclusive (システムエクススクルーシブ)	183
EXEC (エグゼキュート)	213, 214

[EXIT]ボタン	28
EXT SW (エクスターナルスイッチ)	179
Extract Event (エクストラクトイベント)	187

F

[F1]~[F6](ファンクション)ボタン	33
FadeIn (フェードイン)	157
FadeInTime (フェードインタイム)	164
FadeOut (フェードアウト)	157
[FAVORITES]ボタン	43
FC1 (フットコントローラー 1)	173
FC2 (フットコントローラー 2)	173
FEG (フィルター EG)	192
FEG (フィルターエンVELOープジェネレーター)	161
FEGDepth (FEGデプス)	176
[FILE]ボタン	24
FILTER (MIDIフィルター)	209
FILTER (フィルター)	160, 166, 176, 192
Fine (ファイン)	159
FineScaling (ファインスケール)	159
FixedVelocity (フィックスベロシティ)	207
FMod (フィルターモジュレーションデプス)	164
FORMAT (フォーマット)	213
FREQ (フリケンシー)	172
FT SW (フットスイッチ)	211

G

GAIN (ゲイン)	172
Gain (ゲイン)	160
GATE OFST (ゲートタイムオフセット)	178
GateTime (ゲートタイム)	181
GateTimeRate (ゲートタイムレート)	155
Get Phrase From Song (ゲットフレーズフロムソング)	201
Glide (グライド)	185
GMシステムオン	228
GMボイス	132
GROOVE (グリッドグループ)	178
GROOVE (グループ)	83, 197

H

HighFreq (ハイフリケンシー)	175
HighGain (ハイゲイン)	175
Hold (ホールド)	152, 154, 157, 180, 210
HPF12 (ハイパスフィルター 12dB/oct)	170
HPF24D (ハイパスフィルター 24dB/oct デジタル)	170
HPFCutoff (ハイパスフィルターカットオフ)	160, 166
HPFKeyFlw (ハイパスフィルターキーフォロー)	161

I

[INC/YES]ボタン	35
Indian	169
[INFORMATION] (インフォメーション)ボタン	17
[INFORMATION]ボタン	37
INIT (イニシャルイズ)	168, 193, 220
Ins EF Connect (インサクションエフェクトコネクト)	142
InsA Ctg, Ins B Ctg (インサクションエフェクトカテゴリー)	142
InsA Type, Ins B Type (インサクションエフェクトタイプ)	142
InsChoSend (インサクションコーラスセンド)	165
InsEF (インサクションエフェクト)	175
InsEF (インサクションエフェクトパートスイッチ)	180
InsEffectOut (インサクションエフェクトアウト)	158
INSERT (インサート)	182
InsRevSend (インサクションリバーブセンド)	165
INT SW (インターナルスイッチ)	179
Interval (インターバル)	198

J

[JOB]ボタン	24
----------	----

K

KBD (キーボード)	207
KBDTransCh (キーボードトランスミット チャンネル)	211
KEY FLW (キーフォロー)	160, 161
KeyMode (キーモード)	155
KeyOnDelay (キーオンディレイ)	158, 164
KeyOnReset (キーオンリセット)	156, 164
Kimberger	169

KN/CS (ノブ/コントロールスライダー)	219
Knob/Slider(ノブ/スライダー)	218
KnobAssign (ノブアサイン)	154

L

L&R Gain (L&Rゲイン)	208
LCD (液晶ディスプレイ)	16
LegatoSlope (レガートスロープ)	153
Level (レベル)	162
LevelSens (レベルセンシティブティ)	163
LFO (ローフリケンシーオシレーター)	134, 156
LIMIT H (リミットハイ)	171
LIMIT L (リミットロー)	171
LIMIT (リミット)	155, 159
LoadMix (ロードミックス)	209
Loc1 (ロケーション1)、Loc2(ロケーション2) ..	178
Loc1, Loc2	74
LocalCtrl (ローカルコントロール)	211
Loop	80
Loop (ループ)	199
LowFreq (ローフリケンシー)	175
LowGain (ローゲイン)	175
LPF12 (ローパスフィルター 12dB/oct)	170
LPF12 (ローパスフィルター 12dB/oct) + BPF6 (バンドパスフィルター)	170
LPF18 (ローパスフィルター 18dB/oct)	170
LPF18s (ローパスフィルター 18dB/octスタガー)	170
LPF24A (ローパスフィルター 24dB/octアナログ)	170
LPF24D (ローパスフィルター 24dB/octデジタル)	170
LPF6 (ローパスフィルター 6dB/oct)	170
LPFCutoff (ローパスフィルターカットオフ)	166
LPFReso (ローパスフィルターレゾナンス)	166

M

[MASTER EFFECT] ボタン	16, 140
MASTER VOLUME (マスターボリューム)スライダー	16
[MASTER]ボタン	24, 122
MEAS	74
MEAS (メジャー)	178, 197
Meas (メジャー)	180, 199
MEAS (小節に関するジョブ)	188
MEF (マスターエフェクト)	172, 191, 208, 211
MEMORY (メモリー)	217
Memory (メモリー)	217
MEQ OFS (マスター EQオフセット)	191
MEQ (マスターイコライザー)	141, 172, 191, 208
MidFreq (ミッドフリケンシー)	175
MidGain (ミッドゲイン)	175
MIDI IN/OUT/THRU	19, 105, 212
MIDI Sync (MIDIシンク)	212
MIDI (ミディ)	211
MIDISwitch (MIDIスイッチ)	218
MIDIスルー	108
MIDIチャンネル	106, 225
MIDIポート	106, 225
MIDIマスターボリューム	228
MIDIメッセージ	225
MIDI接続	103
MidReso (ミッドレゾナンス)	175
MIX	190
Mix Track (ミックストラック)	189
[MIXING]ボタン	24
MMC (MIDIマシーンコントロール)	105
MODE	24
Mode A, Mode B	112
Mode (モード)	153, 174, 217
Modify Control Data (モディファイコントロールデータ)	187
Modify Gate Time (モディファイゲートタイム) ..	184
Modify Velocity (モディファイベロシティ)	184
Mono/Poly (モノ/ポリ)	151, 174, 192
MTC (MIDIタイムコード)	105
MTC StartOffset (MTCスタートオフセット)	212
MTR (マルチトラックレコーダー)	105
Multi Part Editor	111
[MUTE] ボタン	45, 75

N

NAME (ネーム)	172, 218
NEW (ニュー)	213, 214
Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)	189, 202

NOTE	183
NOTE OFST (ノートオフセット)	178
NOTE (ノート)	218
Note (ノート)	182
NOTE (ノートデータに関するジョブ)	200
NoteLimit (ノートリミット)	155, 159
NoteLimitH, L (ノートリミットハイ、ロー)	174, 218
NoteShift (ノートシフト)	207
NRPN (ノンレジスタードパラメーターナンバー) ..	183, 227

O

OCH	40
OCT (オクターブ)	151, 171, 217
[OCTAVE DOWN]ボタン	29
[OCTAVE UP]ボタン	29
Octave (オクターブ)	207, 218
Offset EL1 ~ EL4	157
OSC (オシレーター)	158, 165
OTHER (アザー)	172
OUT CH (アウトブットチャンネル)	178
OUT SW (アウトブットスイッチ)	197
OUT/MEF (アウトブット/マスターエフェクト) ..	172
OUTPUT L/MONO, R	19
OutputSwitch (アウトブットスイッチ)	173, 180, 208

P

Pan (パン)	154, 162, 172, 175, 180, 190
[PAN/SEND]ボタン	51
PartSw (パートスイッチ)	171, 174, 180
PartSwitch (パートスイッチ)	171
PATCH (パッチ)	197
Pattern	23
Pattern Name (パターンネーム)	203
PATTERN (パターン全体に関するジョブ)	202
[PATTERN] ボタン	24
PB Lower (ピッチベンドレンジロー)	154, 174
PB Upper (ピッチベンドレンジアッパー) ..	154, 174
PEG (ピッチエンベロープジェネレーター) ..	132, 159
PERFORM	190
[PERFORM]ボタン	24
Performance	23
PF COPY (パフォーマンスコピー)	193
PgmChange (プログラムチェンジ)	211
Phase (フェーズ)	157
PHONES (ヘッドフォン)	19
Phrase Name (フレーズネーム)	202
PHRASE (フレーズに関するジョブ)	201
PITCH (ピッチ)	159, 166
Pitch (ピッチ)	159
PitchBend (ピッチベンド)	182
PitchSens (ピッチセンシティブティ)	160
PLAY FX (プレイエフェクト)	155
PMod (ピッチモジュレーションデプス)	164
Pointer (ポインター)	181
PolyAfterTouch (ポリフォニックアフタータッチ)	183
PORT (ポート)	179
PORTA (ポルタメント)	151, 172, 174, 192
PortaMode (ポルタメントモード)	151
PortaSw (ポルタメントスイッチ)	151, 171
PortaTime (ポルタメントタイム)	151, 171
PowerOnMode (パワーオンモード)	208
PRE	40
PRESET (プリセット)	219
ProgramChange (プログラムチェンジ)	182
PtnQuantize (パターンクオンタイズ)	209
PtnTempoHold (パターンテンポホールド)	209
Pure major	169
Pure minor	169
Put Track To Arp (ブットトラックトゥ アルベジオ)	189, 202

Q

Q (周波数特性)	172
Quantize (クオンタイズ)	80, 179, 183, 199, 210
Quick Setup	108
QuntStrength (クオンタイズストレングス)	155
QuntValue (クオンタイズバリュー)	155

R

Random (ランダム)	159
RandomPan (ランダムパン)	162
RandomSpeed (ランダムスピード)	156
RB (リボンコントローラー)	173
RCV	176

RCV SW (レシーブスイッチ)	176, 192
RcvBulk (レシーブバルク)	211
RcvNoteOff (レシーブノートオフ)	59, 166
RECALL (エディットリコール)	168, 193, 206
RecArp (レコードアルベジオ)	180
RecCount (レコードカウント)	208
ReceiveCh (レシーブチャンネル)	192
RecTrack (レコーディングトラック)	180
Release (リリースタイム)	176
REMIX (リミックス)	198
REMOTE (リモート)	211
RENAME (リネーム)	214
Resonance (レゾナンス)	160, 161, 176
REST (休符)	181
Reverb Return (リバーブリターン)	142
Reverb Type (リバーブタイプ)	142
RevSend (リバーブセント)	154, 166, 172, 175
RPN	227
RPN LSB (レジスタードパラメーターナンバー-LSB) ..	227
RPN MSB (レジスタードパラメーターナンバー-MSB) ..	227
RPN (レジスタードパラメーターナンバー)	183

S

SAVE (セーブ)	213
[SAVE]ボタン	148
SCALE (アンプリチュードスケール)	163
SCALE (フィルタースケール)	162
ScalingPan (スケール)	162
[SECTION] (セクション)ボタン	17
Segment (セグメント)	161, 162
SELECT (セレクト)	192
Separate Chord (セパレートコード)	186
SEQ TRANSPORT (シーケンサートランスポート)ボタン	16
SEQ (シーケンサー)	208
[SET LOCATE]	92
SET NAME (セットネーム)	213, 214
SETUP (セットアップ)	199
[SF1]~[SF5](サブファンクション)ボタン	33
SHAPE (シェープ)	172
Shift Clock (シフトクロック)	186
Slope (スロープ)	158
SMF	99
[SOLO]ボタン	45, 55, 75
Song	23
Song Name (ソングネーム)	189
SONG (ソング)	199
SONG (ソング全体に関するジョブ)	189
[SONG] ボタン	24
SongEventChase (ソングイベントチェイス)	209
Sort Chord (ソートコード)	185
Source (ソース)	70, 156
Speed (スピード)	156, 164
Split Pattern (スプリットパターン)	203
Split Phrase (スプリットフレーズ)	201
Split Song To Pattern (スプリットソングトゥパターン) ..	189
[STANDBY/ON]スイッチ	20
Step (ステップ)	158
StepTime (ステップタイム)	181
[STORE]ボタン	24, 148
Studio Connections	111
Sustain (サステインレベル)	176
Swing (スイング)	155
SWITCH (スイッチ)	211
Switch (スイッチ)	152, 154, 172, 174, 210
SYNC (シンク)	212

T

TCH (トランスミットチャンネル)	40, 151, 171
TEMPLATE	190
Template (テンプレート)	94, 158
Tempo (テンポ)	152, 154
TempoSpeed (テンポスピード)	156
TempoSync (テンポシンク)	156
TG (トーンジェネレーター)	207
TGSwitch (トーンジェネレータースイッチ)	218
Thin Out (シンアウト)	187
ThruPort (スルーポート)	212
TIE (タイ)	181
Time (タイム)	153, 174
TimeMode (タイムモード)	153
TONE (トーン)	176, 192
[TONE]ボタン	51
TR LOOP (トラックループ)	179
TR SEL (トラックセレクト)	182

TR VCE (トラックボイス)	197
[TRACK SELECT] (トラックセレクト)ボタン	17
TRACK (トラック)	197
TRACK (トラックに関するジョブ)	188, 202
Trans (トランスポーズ)	74, 178, 197
TRANS (トランスミット)	218
TransCh (トランスミットチャンネル)	218
TransmitCh (トランスミットチャンネル)	180, 208
Transpose (トランスポーズ)	185, 207, 218
TUNE (チューン)	159, 176, 192
Tune (チューン)	207
TX SW (トランスミットスイッチ)	219
Type (タイプ)	80, 160, 179, 199

U

UNDO/REDO (アンドゥー /リドゥー)	183, 200
UnitMultiply (ユニットマルチプライ)	155
USB	18, 106
USB TO DEVICE	31
USB TO HOST	31
USB-MIDIドライバー	109
USB記憶装置	30
USR	40
[UTILITY]ボタン	24

V

Vallotti & Young	169
Value (バリュー)	158, 181
Variation (バリエーション)	198
VCE ED (ミキシングボイスエディット)	190
VEL SENS (ベロシティーセンシティブィティ)	159, 161, 162
VelCrossFade (ベロシティークロスフェード)	159
VelCurve (ベロシティーカーブ)	207
VelLimit (ベロシティーリミット)	152, 180
VelLimitH (ベロシティーリミットハイ)	174
VelLimitL (ベロシティーリミットロー)	174
VelMode (ベロシティーモード)	155
VELO OFST (ベロシティーオフセット)	178
VelocityLimit (ベロシティーリミット)	155, 159
VelocityRate (ベロシティーレート)	155
VelSensDpt (ベロシティー センシティブィティデプス)	174
VelSensOfs (ベロシティー センシティブィティオフセット)	175
VIEW FLT (ビューフィルター)	182
Voice Editor	111
Voice (ボイス)	23, 180
[VOICE]ボタン	24
VoiceELPan (ボイスエレメントパン)	175
VOLUME (ボリューム)	190
Volume (ボリューム)	154, 172, 180, 207

W

Wave No. (ウェーブフォームナンバー)	158
Wave (ウェーブ)	156, 164
WaveCtgr (ウェーブフォームカテゴリ)	158
Werckmeister	169
Width (ウイズ)	160

Z

ZoneSwitch (ゾーンスイッチ)	217
----------------------------	-----

ア

アクティブセンシング(FEH)	228
アタックタイム	227
アフタータッチ	71
アラビック	169
アラビック1	169
アラビック2	169
アラビック3	169
アルベジオ	48, 78, 88
アルベジオタイプ	89, 145
アンドゥー	93
アンプリチュード	134

イ

イコライザー (EQ)	141
インサージョンエフェクト	140
インディアン	169

ウ

ヴェルクマイスター	169
-----------------	-----

エ

エクスプレッション	226
エディット	53
エディットバッファー	148, 150
エディットマーク	36
エディットリコール	37
エフェクト	140
エフェクトセンド	227
エフェクト接続	142
エレメントEQ	141

オ

オーバーダブ	138
オールサウンドオフ	227
オールノートオフ	227
オシレーター	132
音源	129

カ

カーソルボタン	35
カットオフ周波数	133
カテゴリーサーチ	42

キ

キーボードメガボイス	130
キルンベルガー	169

ク

クイックセットアップ	108
クリック	80
グループ機能	88, 83

ケ

鍵盤	16
----------	----

コ

コーラス	140
コモンエディット	94
コンティニュー (FBH)	228
コントラスト調節ノブ	21
コントローラー	128
コントローラーセット	70
コントロールスライダー	52
コントロールチェンジ	226
コントロールナンバー	71, 226
コンピュータ	106
コンペア	36

サ

最大同時発音数	134
---------------	-----

シ

シーケンサー	109, 136
シーン	137
シーントラックエディット	198
シェルピングタイプ	141
システムエクスクルーシブ	228
システムエクスクルーシブメッセージ	228
システムエフェクト	140
システムコモンメッセージ	228
システムメッセージ	228
システムリアルタイムメッセージ	228
受信チャンネル	103
純正律(短調)	169
純正律(長調)	169
仕様	233
シングル音源	134

ス

スタート(FAH)	228
スタンダードMIDIファイル	99
ステップ録音	82, 88, 138
ストア	148
ストップ(FCH)	228
スプリット	47, 127
スルーポート	107
スレーブ	104

セ

セーブ	148
セクション	138

ソ

送信チャンネル	43, 45, 103
ゾーンエディット	218
ソステヌートペダル	226
ソロ	55, 75
ソング	23, 73, 136
ソングエディット	90
ソングエディットモード	182
ソングシーン	89
ソングジョブ	90
ソングジョブモード	183
ソングチェーン	95, 137
ソングトラックループ	194
ソングプレイモード	178
ソングミキシング	137
ソングミキシングエディット	93
ソングミキシングエディットモード	191
ソングミキシングジョブモード	193
ソングミキシングストアモード	193
ソングモード	178
ソングレコードモード	179

タ

タイミングクロック	228
タイミングクロック(FBH)	228

チ

チャンネルアフタータッチ	228
チャンネルメッセージ	226
チャンネルモードメッセージ	227

テ

ディケイタイム	227
データインクリメント	227
データエントリー	226
データエントリー-LSB	226
データダイアル	35
データデクリメント	227
デモソング/パターン	73
電源コードフック	18
電源スイッチ	20
テンプレート	94
テンポ	74, 180, 199
テンポトラックエディット	198

ト

ドラムボイス	41, 132
ドラムボイスエディット	57, 165

ネ

ネーミング	38
-------------	----

ノ

ノートオン/オフ	226
ノーマルボイス	40, 132
ノブ	51, 56, 65, 96
ノンレジスタード/パラメーターナンバー (NRPN)	227

ハ

パートEQ	141
パートエディット	94
ハーモニックコンテンツ	226
バイパス	140
ハイパスフィルター	133
パターン	23, 73, 136
パターンエディットモード	90, 200
パターンジョブモード	90, 200
パターンチェーン	84, 138
パターンチェーンエディットモード	198
パターンチェーンプレイモード	198
パターンチェーンレコードモード	198
パターントラックエディット	198
パターンプレイモード	197
パターンミキシング	138
パターンミキシングエディットモード	93, 204
パターンミキシングジョブモード	204
パターンミキシングストアモード	204
パターンミキシングモード	204
パターンモード	197
パターンレコードモード	199
パフォーマンス	23, 129
パフォーマンスエディットモード	63, 172

- パフォーマンスジョブモード 177
パフォーマンスストアモード 177
パフォーマンスプレイモード 171
パフォーマンスモード 171
バルクダンブ 148
バロツティ & ヤング 169
バン 226
バンクセレクト 226
バンクセレクトLSB 226
バンクセレクトMSB 226
バンチン/アウト 88, 139
バンドエリミネートフィルター 133
バンドパスフィルター 133
- ヒ**
- ピーキングタイプ 141
ビートグラフ 181
ピッチ 132
ピッチバンド 228
ピッチバンドホイール 50
- フ**
- ファイルタイプ 216
ファイルモード 213
ファクトリーセット 26
フィルター 133
フィルタータイプリスト 170
フェーバリットカテゴリー 43
付属品 6
フットコントローラー 69
フットスイッチ 69
フライトネス 227
フラッシュ ROM 150
プリセットフレーズ 78
フレーズ 138
フレーズボイス 79, 138
プレスコントローラー 71
プログラム 33
プログラムチェンジ 228
- へ**
- 平均律 169
ペロシティ 226
- ホ**
- ボイス 23, 129
ボイスエディター 111, 148
ボイスエディットモード 53, 153
ボイスジョブモード 168
ボイスストアモード 168
ボイスプレイモード 40, 151
ボイスモード 151
ホールド1 226
ポリ 228
ポリフォニックアフタータッチ 228
ポルタメント 226
ポルタメントタイム 226
- マ**
- マスター 104
マスターEQ 141
マスターエディットモード 218
マスターエフェクト 140
マスターキーボード 123
マスタージョブモード 220
マスターストアモード 220
マスタープレイモード 217
マスターモード 122, 217
マルチパートエディター 111, 148
- ミ**
- ミキシング 76, 129
ミキシングボイス 78
ミキシングボイスエディットモード 205
ミキシングボイスジョブモード 206
ミキシングボイスストアモード 206
ミキシングボイスモード 205
ミュート 75
- メ**
- メインボリューム 226
メッセージリスト 223
メトロノーム 80
- メモリー構成 149
- モ**
- モード 24
モード一覧 28
モード構成 27
モジュレーションホイール 50, 226
モノ 228
- ユ**
- ユーザーフリーズ 81
ユーザーメモリー 150
ユーティリティジョブモード 212
ユーティリティモード 207
- リ**
- リアルタイム 82
リアルタイム録音 88, 138
リコールバッファ 150
リセットオールコントローラー 227
リドゥ 93
リバーブ 140
リバーブデプス 227
リブレース 138
リボンコントローラー 71
リモートコントロール 112
リリースタイム 227
- ル**
- ループ 139
- レ**
- レイヤー 46, 127
レゾナンス 133
- ロ**
- ローカルコントロール 108
ローパスフィルター 133
ロケーション 92

ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル製品は、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製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製品では、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申し上げます。

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」をお知らせください。

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～土曜日
(祝日およびセンターの休業日を除く)
- ◆ 受付時間: 10:30～19:00

<http://www.yamaha.co.jp/support/>

■ 営業窓口

国内楽器営業本部 LM営業部企画推進室

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11
TEL. (03) 5488-5430

LM営業部 各地区お問い合わせ先

LM北海道

〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 (ヤマハセンター)
TEL. (011) 512-6113

LM東京

〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11
TEL. (03) 5488-5471

LM名古屋

〒460-8588 名古屋市中区錦1-18-28
TEL. (052) 201-5199

LM大阪

〒542-0081 大阪市中央区南船場3-12-9 (心斎橋プラザビル東館)
TEL. (06) 6252-5231

LM九州

〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4
TEL. (092) 472-2130

PA・DMI 事業部 MP推進部マーケティンググループ

〒430-8650 静岡県浜松市中沢町10-1
TEL. (053) 460-2432

ヤマハデジタル楽器・DTM製品ホームページ
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>

ヤマハマニュアルライブラリー
<http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/>

あなたの音楽生活をフルサポート ミュージックイークラブ
<http://www.music-eclub.com/>

お客様サポート&サービス
<http://www.yamaha.co.jp/support/>

*名称、住所、電話番号、URLなどは変更になる場合があります。

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。

● 修理のご依頼

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お申し付けください。

● 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)

◆ 修理のご依頼 / 修理についてのご相談窓口

ヤマハ電気音響製品修理受付センター

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～19:00、
土曜日 9:00～17:30
(祝祭日および弊社休業日を除く)

ナビダイヤル
(全国共通番号)



0570-012-808

市内通話料でOK
ナビダイヤル® ※一般電話・公衆電話からは、市内通話料金でご利用いただけます。

FAX (053) 463-1127

◆ 修理品お持込み窓口

受付時間 月曜日～金曜日 9:00～17:45
(祝祭日および弊社休業日を除く)

* お電話は、電気音響製品修理受付センターでお受けします。

北海道サービスステーション

〒064-8543

札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内

FAX (011) 512-6109

首都圏サービスセンター

〒143-0006

東京都大田区平和島2丁目1-1 京浜トラックターミナル内14号棟A-5F

FAX (03) 5762-2125

浜松サービスステーション

〒435-0016

浜松市和田町200 ヤマハ(株)和田工場内

FAX (053) 462-9244

名古屋サービスセンター

〒454-0058

名古屋市中川区玉川町2丁目1-2 ヤマハ(株)名古屋倉庫3F

FAX (052) 652-0043

大阪サービスセンター

〒564-0052

吹田市広芝町10-28 オーク江坂ビルディング2F

FAX (06) 6330-5535

九州サービスステーション

〒812-8508

福岡市博多区博多駅前2丁目11-4

TEL (092) 472-2137

*名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。



この取扱説明書は
大豆油インクで印刷しています。

この取扱説明書は
エコバルブ(ECF: 無塩素系漂白バルブ)
を使用しています。

ヤマハデジタル楽器・DTM製品ホームページ
<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>
ヤマハマニュアルライブラリー
<http://www.yamaha.co.jp/manual/japan/>
あなたの音楽生活をフルサポート ミュージックイークラブ
<http://www.music-eclub.com/>
お客様サポート&サービス
<http://www.yamaha.co.jp/support/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2005 Yamaha Corporation

WF68500 510MWCP1.3-01A0
Printed in Japan