



## リファレンスマニュアル

### 目次

MONTAGEマニュアルの使いかた .....	2	リファレンス .....	24
<b>MONTAGEのしくみ</b> .....	<b>3</b>	画面(タッチパネル)の見かた .....	24
<b>MONTAGEを構成するブロック</b> .....	<b>3</b>	パフォーマンスプレイ(ホーム) .....	26
音源部 .....	4	モーションコントロール .....	28
音源部のしくみ .....	4	ミキシング .....	44
A/Dインプット部 .....	10	シーン .....	49
シーケンサー部 .....	10	Play/Rec .....	54
アルペジオ部 .....	11	ノーマルパート(AWM2)エディット .....	58
アルペジオカテゴリ .....	11	エレメントコモンエディット(Common) .....	58
サブカテゴリ .....	11	エレメントエディット(Element) .....	94
アルペジオネーム .....	12	エレメントオール (All Element) .....	117
アルペジオ再生の仕方を設定する .....	13	<b>ドラムパートエディット</b> .....	<b>119</b>
押さえた鍵盤とアルペジオタイプの関係について .....	15	キーコモンエディット (Common) .....	119
<b>モーションシーケンサー部</b> .....	<b>16</b>	キーエディット (Key) .....	126
<b>エフェクト部</b> .....	<b>18</b>	<b>ノーマルパート(FM-X)エディット</b> .....	<b>131</b>
エフェクトの構成 .....	18	オペレーターコモンエディット(Common) .....	131
エフェクト接続と設定 .....	19	オペレーターエディット(Operator) .....	141
ボコーダーについて .....	19	<b>コモン/オーディオエディット(Common/Audio)</b> .....	<b>145</b>
<b>エンベロープフォロワー部</b> .....	<b>20</b>	<b>カテゴリサーチ</b> .....	<b>161</b>
<b>コントローラー部</b> .....	<b>21</b>	パフォーマンスカテゴリサーチ(Performance Category Search) .....	161
鍵盤 .....	21	アルペジオカテゴリサーチ(Arp Category Search) .....	163
ピッチバンドホイール .....	21	ウェーブフォームカテゴリサーチ(Waveform Search) .....	164
モジュレーションホイール .....	21	<b>ユーティリティ (Utility)</b> .....	<b>165</b>
リボンコントローラー .....	21	<b>ライブセット</b> .....	<b>183</b>
アサインابلスイッチ .....	21	ライブセット(Live Set) .....	183
ノブ/コントロールスライダー .....	22	ライブセットエディット(Edit) .....	184
スーパーノブ .....	22	ライブセットレジスター (Register) .....	186
<b>内部メモリー</b> .....	<b>22</b>	<b>iPhone/iPadと接続する</b> .....	<b>187</b>

# MONTAGEマニュアルの使いかた

MONTAGE6/ MONTAGE7/ MONTAGE8には、取扱説明書、リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアル、データリストの4つのマニュアルを付属しています。取扱説明書は冊子として製品と同梱されており、リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアルとデータリストはPDFファイルとしてウェブサイトからダウンロードできます。

## 📖 取扱説明書(冊子)

MONTAGE6/ MONTAGE7/ MONTAGE8を使用するまでの準備と、基本的な操作方法について説明しています。主に以下操作について説明しています。

- ・ クイックガイド — 音色(パフォーマンス)を選ぶ
- ・ クイックガイド — 演奏する
- ・ クイックガイド — オリジナルのライブセットを作る
- ・ クイックガイド — 編集(エディット)する
- ・ 録音/再生する
- ・ マスターキーボードとして使う
- ・ マイクやオーディオ機器を活用する
- ・ 本体のさまざまな設定をする
- ・ 外部MIDI機器と接続して使う
- ・ コンピューターと接続して使う
- ・ 本体の設定をセーブ/ロードする

## 📄 リファレンスマニュアル(このPDFファイル)

MONTAGEのしくみ、およびパラメーターについて説明しています。

## 📄 シンセサイザーパラメーターマニュアル(別PDFファイル)

AWM2音源やFM-X音源を搭載するMONTAGEで用いられるパートパラメーターやエフェクトタイプ/パラメーター、MIDIメッセージなどについて説明しています。まずは取扱説明書およびリファレンスマニュアルをお読みいただき、パートパラメーターやエフェクトなどについてさらに詳しく知りたい場合にこのマニュアルをご活用ください。

## 📄 データリスト(別PDFファイル)

MONTAGEに搭載されているパフォーマンス、ウェーブフォーム、エフェクトタイプ、アルペジオタイプなどのコンテンツのリストや、MIDIインプリケーションチャートなどの資料を掲載しています。

## リファレンスマニュアルの使い方について

- ・ 「リファレンス」では、各ページの上部に画面を選択するタブがあります。タブをクリックすると、該当画面のパラメーター説明ページに移動できます。また、各ページの右側には、選択中の画面における機能ツリー図を掲載しており、クリックすると、該当機能の説明ページに移動できます。
- ・ 目次や本文中に書かれているページ番号をクリックすると、該当ページへ移動できます。
- ・ ファイルの左側に表示されている「しおり」上で見たい項目をクリックすると、該当ページへ移動できます。(しおりが表示されていない場合は、左上の「しおり」タブをクリックするとしおりが表示されます。)
- ・ Adobe Readerの「編集」メニューから「検索」または「簡易検索」を選び、調べたいキーワードを入力することで、全文検索ができます。

**NOTE** 最新のAdobe Readerは、下記URLからダウンロードできます。  
<https://acrobat.adobe.com/jp/ja/products/pdf-reader.html>

**NOTE** Adobe Readerのバージョンによって、メニューの名称や表示位置などが異なる場合があります。

## お知らせ

- ・ 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。
- ・ 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。
- ・ 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- ・ iPhone、iPad、iPod touch、Lightningは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- ・ IOSは、米国およびその他の国におけるCisco社の商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。

画面と機能を選択

メニューを選択



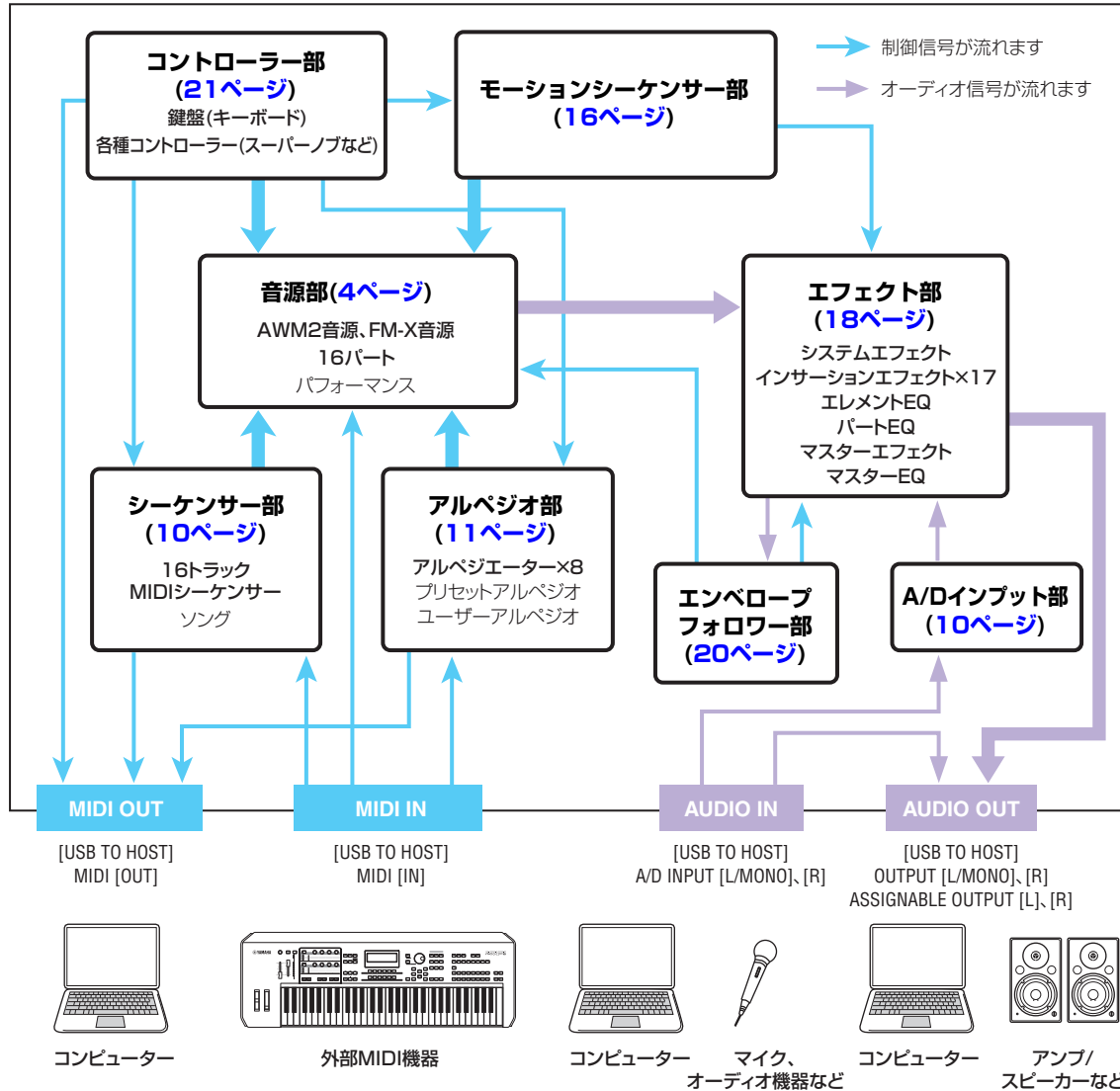
# MONTAGEのしくみ

## MONTAGEのしくみ

▶ 本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリ

## MONTAGEを構成するブロック

MONTAGE6/ MONTAGE7/ MONTAGE8は、音源部、A/Dインプット部、シーケンサー部、モーションシーケンサー部、アルペジオ部、コントローラー部、エフェクト部、エンベロープフォロワー部の8つのブロックから構成されています。



## リファレンス

画面 (タッチパネル) の見かた
パフォーマンスプレイ (ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート (AWM) エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート (FM-X) エディット
COMMON/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

### AWM2 (Advanced Wave Memory 2) 音源

MONTAGE本体には、AWM2音源が内蔵されています。AWM2音源とは、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。

## MONTAGEのしくみ

▶ 本体の構成
▶ 音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

### FM-X音源

MONTAGE本体には、AWM2音源だけでなく、FM-X音源も内蔵されています。「FM-X」の「FM」とは、「Frequency Modulation」(フリケンシーモジュレーション)のことで、周波数を変化させる変調方式であるため周波数変調とも呼ばれます。音のもととなる波形を別の波形で周波数変調させることで、新しい波形を作り出す音源方式です。

FM-Xでは、8つのオペレーターと88タイプのアルゴリズムを使い、オペレーターの波形バリエーションをパラメトリックに変更することができるようになりました。また、高品位なフィルター、エフェクト、EQなどをAWM2音源部と共通で使うことができるため、今までのFM音源にはない、さらに表現力豊かな音作りができます。

## 音源部

外部MIDIコントローラーやシーケンサー、本体アルペジオ部やコントローラー部などからのMIDI情報を受けて、実際に発音するブロックです。MIDI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おり、同時に16チャンネル分の情報を扱えます。また、16個しかないMIDIチャンネルを拡張するためのものとして、MIDIポートがあります。本体の音源部では、ポート1のMIDIメッセージのみを受信します。

## 音源部のしくみ

### パフォーマンスについて

パフォーマンスとは、複数のパートから構成される音色セットのことで、MONTAGEではこのパフォーマンスを選ぶことで音色を切り替えます。パフォーマンスには、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があり、それらを編集(エディット)することによってさまざまな音色の変化を作り出すことができます。パフォーマンス全体を編集する作業は、コモン/オーディオエディット画面(145ページ)で行ないます。

### パフォーマンスのパート構成

MONTAGEのパフォーマンスは、16パートから構成されており、各パートを重ねたり、鍵盤の音域やペロシティーによって分けたりして作ることができます。

### パートについて

MONTAGEには、ノーマルパート(AWM2)、ノーマルパート(FM-X)、ドラムパートの3種類のパートが内蔵されています。

ノーマルパート(AWM2)はAWM2音源によるパートで、主に音階演奏ができる楽器の音色です。

ノーマルパート(FM-X)はFM-X音源によるパートで、ノーマルパート(AWM2)と同様に音階演奏ができる音色です。

ドラムパートは主に打楽器の音色です。

ノーマルパート(AWM2)は最大8エレメント、ノーマルパート(FM-X)は8オペレーター、ドラムパートは最大73ドラムキーで構成されます。

エレメント、オペレーター、ドラムキーは、パートを構成する音の要素のことで、音作りの最小単位です。これらの要素を複数組み合わせることで、バリエーション豊かな音作りが可能です。

パートは、エレメント/オペレーター/ドラムキー固有のパラメーター(エレメントエディットパラメーター/オペレーターエディットパラメーター/キーエディットパラメーター)と、全エレメント/全オペレーター/全キー共通のパラメーター(エレメントコモンエディットパラメーター/オペレーターコモンエディットパラメーター/キーコモンエディットパラメーター)で構成されています。

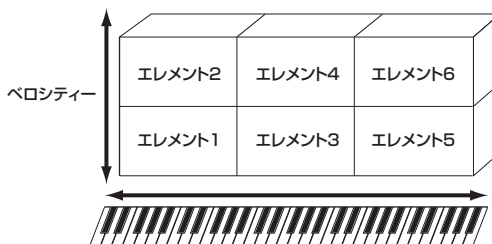
**NOTE** ノーマルパート(AWM2)のエディットは、ノーマルパート(AWM2)エディット(58ページ)で、ノーマルパート(FM-X)のエディットはノーマルパート(FM-X)エディット(131ページ)、ドラムパートのエディットはドラムパートエディット(119ページ)で行ないます。

## ノーマルパート(AWM2)、ノーマルパート(FM-X)とドラムパート

### ノーマルパート(AWM2)

ノーマルパート(AWM2)は、AWM2音源により、鍵盤の音階に合った音の高さで発音するパートです。音源の最小単位であるエレメントが、最大8エレメント集まって構成されています。複数のエレメントで構成されているパートには、1エレメントでは作れない分厚いパートや、鍵盤を弾く強さによって音色を切り替えられるパート、鍵盤を弾く位置によって音色を切り替えられるパート、XA機能(6ページ)によってエレメントを切り替えながら発音するパートなどがあります。

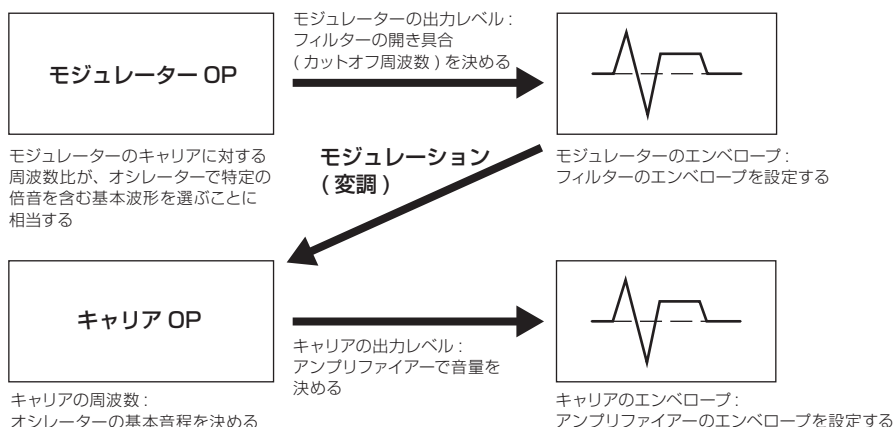
図は、ノーマルパート(AWM2)の例を示しています。このパートは、鍵盤を弱く弾くと、低音域ではエレメント1が、中音域ではエレメント3が、高音域ではエレメント5が発音し、鍵盤を強く弾くと低音域ではエレメント2が、中音域ではエレメント4が、高音域ではエレメント6が鳴ります。たとえば、ピアノのパートの場合、エレメント1、3、5に鍵盤を弱く弾いたピアノ音を、エレメント2、4、6に鍵盤を強く弾いたピアノ音を割り当てます。またエレメント1、2には低音域に適したピアノ音を、エレメント3、4には中音域に適したピアノ音を、エレメント5、6には高音域に適したピアノ音を割り当てます。そうすることで、鍵盤を弾く強さによってエレメントを切り替え、タッチセンシティブティでは表現しきれない音量や音質の差をつけることができ、鍵盤を弾く位置によって、キースケールだけでは合わせきれない音域による音色の変化を表現できます。実際には、ベロシティや音域の差をよりきめ細かく表現するために、最大8エレメントまで利用できます。その他、各エレメントに異なった音を割り当てるなど、工夫次第でさまざまなパートを作ることができます。



### ノーマルパート(FM-X)

ノーマルパート(FM-X)は、鍵盤の音階に合った音の高さで発音するパートで、FM-X音源の音を鳴らすパートです。FM-X音源では、発生させた波形を別の波形で変調させることで音をつくります。本機のFM-X音源には波形を発生させる装置であるオペレーターが8つあり、オペレーターの並べかたを選ぶことで、変調する側、される側の関係を作ります。オペレーターの並べかたはアルゴリズム、変調する側のオペレーターはモジュレーター、変調される側のオペレーターはキャリアと呼ばれます。

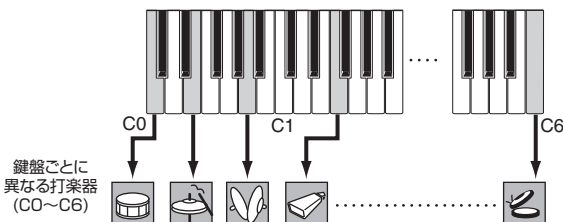
オペレーターから出力される波形が正弦波の場合、基音以外の倍音は一切含まませんがオペレーター間で変調をかけることで倍音が得られます。変調によって得られる倍音構成は、キャリアとモジュレーターの周波数比とモジュレーターの出力レベル(変調レベル)で決まります。逆に基本音程は一般にはキャリアの周波数で決まり、キャリアの出力レベルは音量レベルを決めます。こうしたFM方式による基本的な音色作りをアナログシンセサイザーに例えると、図のようになります。



図は2つのオペレーターを使った基本的なFM方式の説明ですが、実際には、MONTAGEでは8つのオペレーターが用意されています。複数のオペレーターの並べ方をアルゴリズムと呼び、音色作りのためのパラメーターとしてあらかじめ用意されています。

### ドラムパート

ドラムパートは、C0~C6の範囲の各ノートに1つずつドラムキーが割り当てられています。ドラムキーは各ノートに固定されていて、移動したり範囲を広げたりすることはできません。ドラムキーには、ドラムやパーカッションの楽器音が割り当てられています。割り当てる楽器音の種類を変えたり、ピッチやEGを調節することで、さまざまなドラムパートを作成できます。



## MONTAGEのしくみ

本体の構成
▶ 音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

## XA機能について

XA機能(エクスパンデッドアーティキュレーション機能)は、生楽器に近い自然な音を出すことや、シンセ系の音色での新たな演奏表現を創り出す機能です。

### 自然なレガートを再現する

アタックのある音を発音するエレメント(XAコントロール=Normal)とレガート時に発音するエレメント(XAコントロール=Legato)を、XAモードで自動的に切り替えることで、より自然なレガート演奏を再現します。

### 鍵盤を離れたときに発音する音を再現する

MONTAGEでは、XAコントロール=Key Offのエレメントを設定することにより、鍵盤を離れたときに鳴る音を簡単に再現できます。

### 同じ音を演奏しても発音が異なるといったばらつきを表現する

MONTAGEでは、同じ音を演奏したときに順番に切り替えて発音するエレメント(XAコントロール=Cycle)と、その中でランダムに発音するエレメント(XAコントロール=Random)という2種類のエレメントをXAコントロールで設定することで発音のばらつきを表現できます。

### 楽器特有の奏法を再現する

生楽器によっては、その楽器にしかできない特殊な奏法があります。たとえばギターのハーモニクスやミュート、フルートのフラッタータンギング、サクスのグロートンなどがそうです。MONTAGEでは、パネルの[ASSIGN 1]、[ASSIGN 2]ボタンをオンにして演奏したときに発音するエレメント(XAコントロール=A.SW1 On、A.SW2 On)や、両ボタンをオフにして演奏したときに発音するエレメント(XAコントロール=A.SW Off)をXAコントロールで設定することで、この特殊な演奏を再現できます。

**NOTE** [ASSIGN 1]、[ASSIGN 2]ボタンのオン/オフは、コモン/オーディオエディット画面で[Control] → [Control Number] (153ページ)で設定されているコントロールチェンジナンバーを外部から送信することでも行なえます。

### 新たな演奏表現を創る

上記で述べてきた機能は、生楽器の音色だけでなく、シンセ系の音色にも有効です。演奏中にまったく異なった音を鳴らすなど、新たな演奏表現が可能になります。

## モーションコントロール機能について

モーションコントロールは、モーション(リズムカルな音変化と多次元音変化)を生み、その変化をリアルタイムにコントロールする、まったく新しい音表現を実現した機能です。演奏者のパッションに呼応するようにサウンドをドラマティックに変化させ、ビートに合わせて表情豊かに演出します。モーションコントロール機能として、以下の3つを用意しています。

### 多次元音変化を生むスーパーノブ

MONTAGEで新たに搭載されたスーパーノブは、1つのノブで音楽的な多次元変化を作り出すまったく新しいインターフェースです。複数のパラメーターを同時にコントロールし、音やビートの変化を光の変化と動きで表現します。

### 連続的な音変化を与えるモーションシーケンサー

モーションシーケンサーは、あらかじめ作成したシーケンスによってパラメーターを操作し、音色を変化させる機能です。パフォーマンスのテンポやアルペジオ、接続した機器のリズムに同期させるなど曲の展開に応じたリズムカルな音の変化をインタラクティブかつリアルタイムに作り出すことができます。

### オーディオ入力によるモーションの制御を可能にするエンベロープフォロワー

エンベロープフォロワーとは、入力信号の波形のエンベロープ(振幅包絡)を抽出する機能のことです。MONTAGEでは、オーディオ信号から抽出されたエンベロープ(振幅包絡)をモーションとして利用することができます。

**NOTE** エンベロープフォロワーは、外部機器からのオーディオ信号だけでなく、各パートの出力も入力信号として扱うことができます。

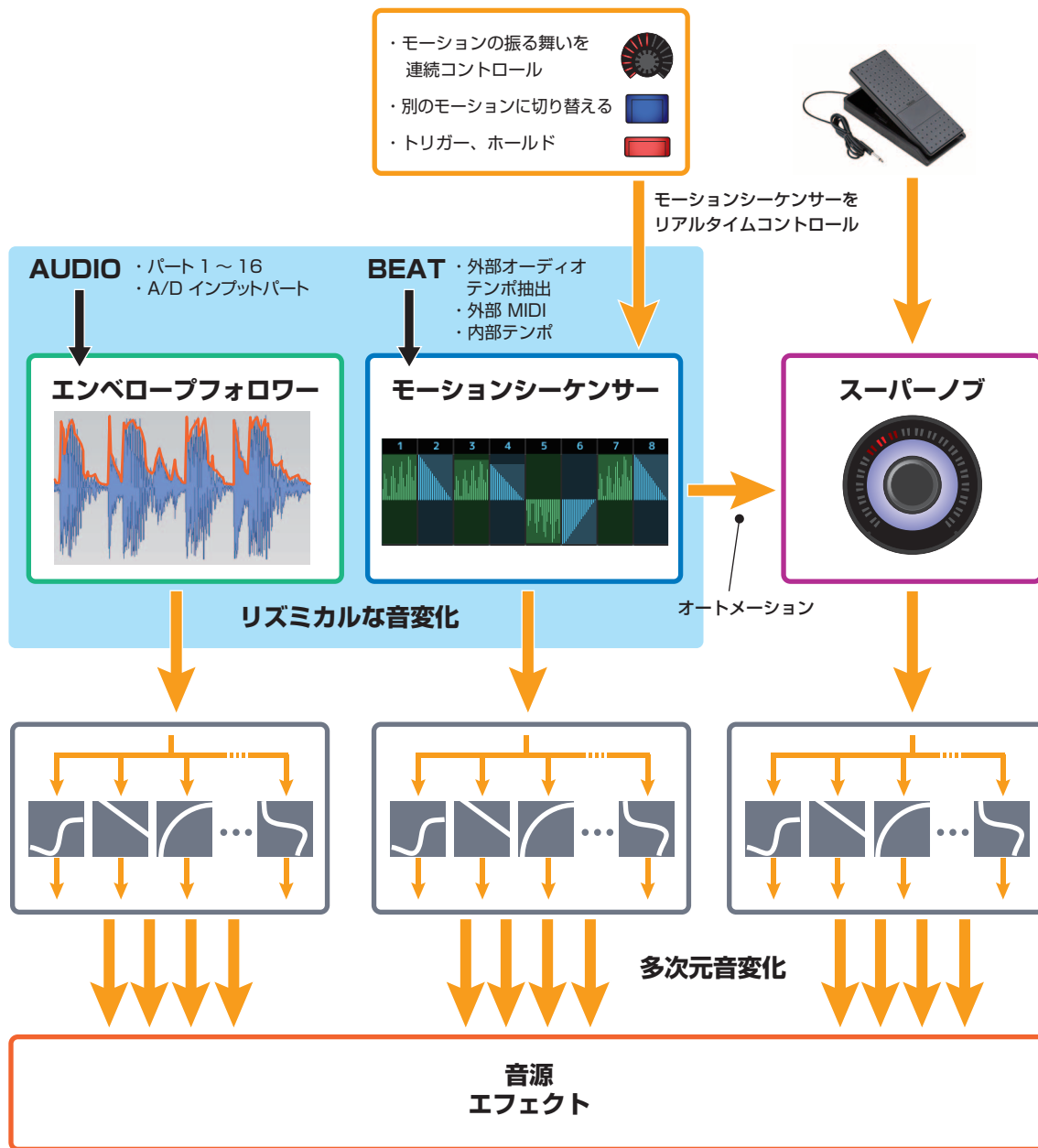
## MONTAGEのしくみ

本体の構成
▶ 音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

## モーションコントロールのしくみ



モーションコントロールについて詳しくは以下のURLをご参照ください。

<http://www.yamaha.com/montage/>

## MONTAGEのしくみ

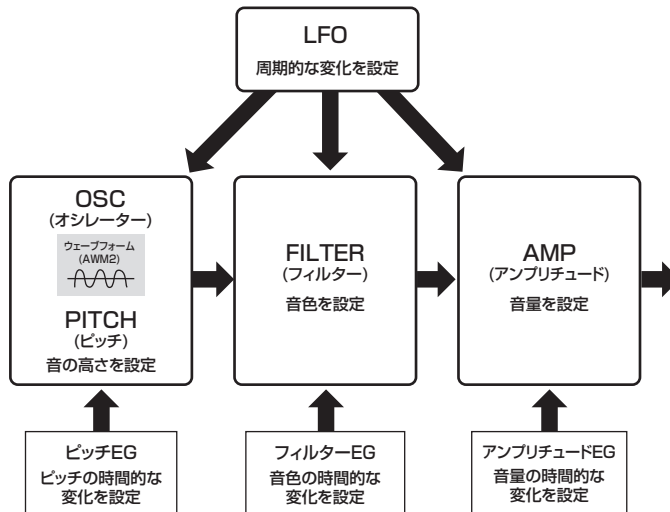
本体の構成
▶ 音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラ部
内部メモリ

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
COMMON/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

## エレメント/ドラムキー/オペレーターのおしくみ

エレメント/ドラムキー/オペレーターは、音作りの最小単位で、シンセサイザーとしての機能と構造を備えています。図のように、ウェーブフォーム/オペレーターを元にして、「Pitch EG (ピッチEG)」でピッチの変化を、「Filter EG (フィルターEG)」で音色の変化を、「Amplitude EG (アンプリチュードEG)」で音量の変化をそれぞれ加えて、さらにLFOが、これら三要素の、音が鳴ってから消えるまでの周期的変化を決め、目的の音色を作成するしくみになっています。



### オシレーター

電子楽器の音源部を構成するユニットの1つで、サウンドの元になるウェーブフォームやオペレーターの設定をします。

オシレーターに関するパラメーターは、下記で設定します。

- ・ ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合  
[EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Osc/Tune] (94ページ、126ページ)
- ・ ノーマルパート(FM-X)の場合  
[EDIT] → パート選択 → オペレーター選択 → [Form/Freq] (141ページ)

### ピッチ

エレメント/オペレーターコモンチューニングやピッチEGの設定など、ピッチに関する設定をします。

ピッチに関するパラメーターは、下記で設定します。

- ・ ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合  
[EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Osc/Tune] (94ページ、126ページ)
- ・ ノーマルパート(FM-X)の場合  
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (134ページ)

ピッチEGに関するパラメーターは、下記で設定します。

- ・ ノーマルパート(AWM2)  
[EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Pitch EG] (98ページ)
- ・ ノーマルパート(FM-X)の場合  
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (134ページ)

### フィルター

エレメントのフィルタータイプやカットオフ周波数、レゾナンスの設定、フィルターEGの設定など、フィルターに関する設定をします。

フィルターおよびフィルターEGに関するパラメーターは、下記で設定します。

- ・ ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合  
[EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Filter] (100ページ、128ページ)
- ・ ノーマルパート(FM-X)の場合  
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (134ページ)

## MONTAGEのおしくみ

本体の構成
▶ 音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する



## アンプリチュード

エレメント/ドラムキー/オペレーターの音量やパンなど、音量に関する設定をします。  
アンプリチュードおよびアンプリチュードEGに関するパラメーターは、下記で設定します。

- ・ ノーマルパート(AWM2)の場合  
[EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Amplitude] (108ページ)
- ・ ドラムパートの場合  
[EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Level/Pan] (129ページ)
- ・ ノーマルパート(FM-X)の場合  
[EDIT] → パート選択 → オペレーター選択 → [Level] (143ページ)

## LFO (ローフリケンシーオシレーター)

LFOは、低周波数の信号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、各エレメント/オペレーターのピッチ、フィルター、アンプリチュードが変調され、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。LFOは、すべてのエレメント/オペレーターに共通にかかるパートLFOと、各エレメントにかかるエレメントLFOの2種類の設定があります。

パートLFOに関するパラメーターは、下記で設定します。

- ・ ノーマルパート(AWM2)の場合  
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] (85ページ)
- ・ ノーマルパート(FM-X)の場合  
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO]または[2nd LFO] (138ページ)

エレメントLFOに関するパラメーターは、下記で設定します。

[EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Element LFO] (113ページ)

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
▶ 音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

### 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、FM-X音源それぞれ最大で128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、発音中の音が消えて音切れが起きてしまいます。減衰の遅いパートを使う場合には、最大同時発音数を超えないようにしてください。

また、最大同時発音数はパート単位ではなくエレメント単位またはドラムキー単位で計算されます。ノーマルパート(AWM2)では最大8エレメントを重ねられるので、その場合、最大同時発音数は128音よりも少なくなります。

# A/Dインプット部

A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子からのオーディオ信号に対して、ボリュームやパン、エフェクトへ送る信号の量(センドレベル)などをコントロールするブロックです。A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子からの信号は、エフェクト部のインサージョンエフェクト、システムエフェクト、マスターエフェクト、マスターEQに送ることが可能です。A/Dインプット部のボリュームやパン、エフェクトへ送る量は、下記で設定します。

[PERFORMANCE] → [Mixing] ([44ページ](#))

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] ([147ページ](#))

A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子からのオーディオ信号をエフェクト部のどのエフェクトに送るかは、下記で設定します。

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] ([148ページ](#))

また、A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子のゲインの調整および有効にするかどうかの設定は、下記で設定します。

本体パネル上のA/D INPUT [GAIN]ノブおよびA/D INPUT [ON/OFF]ボタン

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input] ([168ページ](#))

# シーケンサー部

コントローラー部や外部MIDI機器からのMIDI情報をトラックに録音し、ソングを作成するブロックです。

## ソングについて

ソングは、鍵盤やコントローラーによる演奏をMIDIイベントとして各トラックに録音した、MIDIシーケンスデータです。MONTAGEには最大で64曲保存することができます。

## トラックについて

トラックとは、演奏を録音するためのメモリーのことで、1つのトラックには1パート分の楽器の演奏が録音できます。MONTAGEのソングには、16トラックが用意されていて、16パート分の演奏を録音/再生可能です。

## MIDI録音

演奏を、設定したソングに録音できます。鍵盤の演奏だけではなく、コントローラーや一部のノブの操作、アルペジオの再生まで、すべてMIDIデータとしてトラックに記録できます。鍵盤やコントローラーの演奏は、キーボードコントロールスイッチがオンのパートが録音されます。

**NOTE** ノブ操作では、コントロールチェンジも、パラメーターチェンジも録音されます。コントロールチェンジについては、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

**NOTE** MIDI録音の操作手順については、取扱説明書をご参照ください。

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
▶ A/Dインプット部
▶ シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

# アルペジオ部

アルペジオとは、鍵盤を押さえるだけでさまざまなフレーズやバックパターンが自動的に演奏される機能です。従来の分散和音などが中心だったアルペジオの枠を大きく超えて、鍵盤を演奏するときの演奏補助的な役割にとどまらず、楽曲制作でも目的の楽器や音楽ジャンルにぴったりあったバックパターンを作成するツールとして活用できます。

## アルペジオカテゴリー

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「No Assign」「Control / Hybrid Seq」を含めて18種類のカテゴリーに分類されます。カテゴリーは楽器を軸にして分類されています。

### アルペジオタイプ カテゴリー一覧

Piano	Piano
Keys	Keyboard
Organ	Organ
Gtr	Guitar
Bass	Bass
Str	String
Brass	Brass
WW	Woodwind
SynLd	Syn Lead
Pad	Pad/Choir
SynCp	Syn Comp
CPerc	Chromatic Perc
Dr/Pc	Drum/Perc
S.FX	Sound FX
M.FX	Musical FX
Ethnc	Ethnic
---	No Assign
Ct/Hb	Control / Hybrid Seq

## サブカテゴリー

アルペジオカテゴリーに含まれるアルペジオは、さらにサブカテゴリーにも分類されています。サブカテゴリーは音楽ジャンルや使用される目的によって分類されています。作曲する曲のジャンルや目的に合わせてアルペジオを選択しやすくになっています。

### アルペジオタイプ サブカテゴリー一覧

Rock	Rock
Pop Rock	Pop Rock
Ballad	Ballad
Chill	Chillout / Ambient
Hip Hop	Hip Hop
Funk	Funk
Modern R&B	Modern R&B
Classic R&B	Classic R&B
House	House / Dance Pop
Techno	Techno / Trance
Jazz	Jazz / Swing
D&B	D&B / Breakbeats
Latin	Latin
World	World
General	General
No Assign	No Assign
Filter	Filter *
Exprs	Expression *
Pan	Pan *
Mod	Modulation *
PBend	Pitch Bend *
Assign	Assign 1/2 *
Comb	Comb *
Zone	Zone Velocity *
Z.Pad	Zone Vel for Pad *

**NOTE** カテゴリーサーチ画面において、\*が付いたサブカテゴリーはカテゴリーで「Control/Hybrid Seq」を選択した場合のみ表示されます。

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
▶ アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

# アルペジオネーム

アルペジオタイプの名前の付け方には、名前の末尾の表記による次のようなルールがあります。このルールを理解すれば、アルペジオネームからそのデータの中身について予測がつくようになり、アルペジオタイプ選びが簡単になります。

## 末尾に「\_N」が付けられるタイプ(例: HipHop1\_N)

演奏したノート(音符)に合わせて鳴る、ノーマルパート用のアルペジオタイプ(15ページ)です。

## 末尾に「\_C」が付けられるタイプ(例: Rock1\_C)

演奏したコードに合わせて鳴る、ノーマルパート用のアルペジオタイプ(15ページ)です。

## 末尾に何も付けられないタイプ(例: UpOct1)

演奏した音だけが鳴るノーマルパート用のアルペジオタイプ(15ページ)や、ドラム用のアルペジオタイプ(15ページ)、ノート(音符)以外のイベントを中心に作られたアルペジオタイプ(16ページ)です。

## 「AF1」「AF2」「AF1&2」が付けられるタイプ(例: Electro Pop AF1)

このアルペジオタイプを再生すると、自動的に[ASSIGN 1]、[ASSIGN 2]ボタンまたはその両方がオンになり、フレーズが再生されます。

## 先頭に「[Mg]」が付けられるタイプ(例: [Mg]HardRock1)

メガボイス用のアルペジオタイプです。

### メガボイスを活かしたアルペジオ

通常の音色では、鍵盤を弾いた強さ(ペロシティー)に適した音量/音質が、サウンドとして聞こえます。それに対してメガボイスは、多くのエレメントが使われ、複雑な構造になっており、リアルタイム演奏には適していません。しかし、メガボイスには、メガボイス用のアルペジオタイプが用意されており、それを用いることによって、より高品質で自然な演奏を実現します。メガボイスを使用する場合は、メガボイス用のアルペジオタイプとともにお使いください。

別PDFファイル「データリスト」内にある「Arpeggio Type List」の読み方について解説します。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Sound Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

**NOTE** このリストは説明のためのサンプルです。正確なアルペジオタイプリストは、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

### 1 Main Category (メインカテゴリー)

メインカテゴリーを示します。

### 2 Sub Category (サブカテゴリー)

サブカテゴリーを示します。

### 3 ARP No (アルペジオナンバー)

アルペジオタイプの番号を示します。

### 4 ARP Name (アルペジオネーム)

アルペジオタイプの名前を示します。

### 5 Time Signature (タイムシグネチャー)

アルペジオタイプの拍子を示します。

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
▶ アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

## ⑥ Length (レングス)

アルペジオタイプの長さ(小節数)を示します。「Loop (ループ)」\*1をoffに設定したときに再生する小節数です。

## ⑦ Original Tempo (オリジナルテンポ)

アルペジオタイプに最も適したテンポを示します。アルペジオを選択したときに、自動的にこのテンポが設定されるわけではありません。

## ⑧ Accent (アクセント)

あらかじめアクセントフレーズ(14ページ)が再生されるように設定してあるアルペジオタイプを、丸印で示します。

## ⑨ Random SFX (ランダムSFX)

あらかじめランダムSFX機能(14ページ)が設定してあるアルペジオタイプを、丸印で示します。

## ⑩ Sound Type (サウンドタイプ)

このアルペジオタイプに最適な音色の種類を示します。

\*1 「Loop (ループ)」は、下記で設定します。

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (73ページ)

# アルペジオ再生の仕方を設定する

アルペジオは、鍵盤を押している間だけ再生する通常の状態から、鍵盤を離しても鳴り続ける状態などに切り替えることができます。また、強いペロシティーで鍵盤を弾いたときに特殊なアルペジオを鳴らすかどうかや、再生するアルペジオ演奏に効果音を付けるかどうかについても設定が可能です。

## アルペジオ再生のオン/オフの仕方を切り替える

アルペジオ再生のオン/オフの仕方は、下記の設定によって切り替えることができます。

鍵盤を押している間だけ再生する状態	[Hold] = 「Off」 [Trigger Mode] = 「Gate」
鍵盤を離してもアルペジオが鳴り続ける状態	[Hold] = 「On」 [Trigger Mode] = 「Gate」
鍵盤を押さえるごとに、アルペジオ再生のオン/オフが切り替わる状態	[Trigger Mode] = 「Toggle」 ([Hold] のOn/Offは関係ありません)

**NOTE** 「Hold」は下記で設定できます。

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (73ページ)

**NOTE** 「Arp Master」と「Arp Part」がオンの場合、サステインのコントロールチェンジ(コントロールナンバー=64)を受信することによって、「Hold」が「On」の場合と同じ効果が得られます。

**NOTE** 「Trigger Mode」は下記で設定できます。

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (77ページ)

## MONTAGEのしくみ

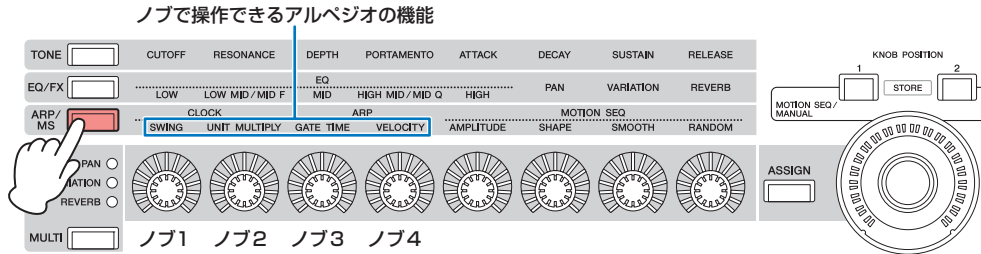
本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
▶ アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

## アルペジオの鳴り方をノブで変更する

ノブファンクション[ARP/MS]ボタンを押して点灯させると、ノブ1~4でアルペジオの鳴り方を変更できる状態になります。アルペジオを再生しながらノブを操作してアルペジオの鳴り方を変更してみましょう。ノブ1~8の効果については、クイックエディット(31ページ)で確認してください。



## アクセントフレーズの再生について

アクセントフレーズとは、一部のプリセットのアルペジオパターンにあらかじめ設定されている、強いペロシティーで鍵盤が演奏されたときにだけ再生されるシーケンスフレーズのことで、アクセントフレーズは、アクセントペロシティースレッシュールドより大きなペロシティーで鍵盤を弾くことで再生できます。アクセントフレーズが再生されない場合は、「Vel Threshold (アクセントペロシティースレッシュールド)」を少し低めの値に設定して鍵盤を弾いてみましょう。

**NOTE** 「Vel Threshold (アクセントペロシティースレッシュールド)」は下記で設定できます。  
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (77ページ)

**NOTE** この機能が有効になるアルペジオタイプについては、別PDFファイル「データリスト」内にある「Arpeggio Type List」をご参照ください。

## 効果音の再生について

一部のアルペジオタイプには、たとえば鍵盤を離れたときにギターのフレットノイズを再生するなど、効果音を再生する機能(ランダムSFX機能)が準備されています。ランダムSFX機能には、下記のパラメーターが用意されています。

ランダムSFX機能のオン/オフ	Random SFX (ランダムSFX)
ランダムSFX機能の音の大きさ	Velocity Offset (ランダムSFXペロシティーオフセット)
鍵盤のペロシティーでランダムSFX機能の音の大きさをコントロールするかどうか	Key On Ctrl (ランダムSFXキーオンコントロール)

**NOTE** 「Random SFX (ランダムSFX)」、 「Velocity Offset (ランダムSFXペロシティーオフセット)」、 「Key On Ctrl (ランダムSFXキーオンコントロール)」は下記で設定できます。

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (77ページ)

**NOTE** 鍵盤を離れたときにアルペジオが停止する場合は効果音は発生しません。

**NOTE** ランダムSFX機能が有効になるアルペジオタイプについては、別PDFファイル「データリスト」内にある「Arpeggio Type List」をご覧ください。

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
▶ アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリ

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

## 押さえた鍵盤とアルペジオタイプの関係について

押さえた鍵盤とアルペジオタイプの関係は、アルペジオタイプのカテゴリによって、大きく3つのタイプに分けることができます。

### ノーマルパート用のアルペジオタイプ

ノーマルパートで鳴らすことを想定して作られたアルペジオタイプ(Drum/Perc、一部のControl/HybridSeq以外のカテゴリが該当)には、アルペジオの鳴り方として下記3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(押鍵音に対するオクターブ音も含む)だけを使って、アルペジオが自動演奏されます。

#### 押鍵したノートに合わせて鳴るタイプ

1つの鍵盤を押しただけで、その音がルートとなるような特定のコードタイプのフレーズが、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フレーズの音の高さが変換されます。これらのアルペジオタイプは、名前の末尾に「\_N」が付加されています。

#### 押鍵したコードに合わせて鳴るタイプ

押した鍵盤からコードタイプを判別し、コードに沿って音程変換されたアルペジオが、常に適切な音域で自動演奏されます。これらのアルペジオタイプは、名前の末尾に「\_C」が付加されています。

**NOTE** 「Key Mode (キーモード)」の設定が、「Sort」または「Sort+Drct」になっていると鍵盤を弾いた順番に関係なく同じアルペジオが再生され、「Thru」または「Thru+Drct」になっていると鍵盤を弾いた順番によってアルペジオ再生の仕方が変わります。

**NOTE** これらのアルペジオタイプはノーマルパートを想定して作られているため、ドラムパート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。

### ドラムパート用のアルペジオタイプ

アルペジオタイプの中には、ドラムパート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(Drum/Percのカテゴリが該当)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、「Key Mode (キーモード)」を「Thru」または「Thru+Drct」に設定している場合、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りだせます。

**NOTE** 上記3種類のタイプは、特にカテゴリ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みることによって確認できます。

**NOTE** これらのアルペジオタイプはドラムパートを想定して作られているため、ノーマルパート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。

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
▶ アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

## 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

これらのアルペジオタイプ(Control/HybridSeqのカテゴリーでFilter、Expression、Pan、Modulation、Pitch Bend、Assign 1/2のサブカテゴリーが該当)では、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み立てられており、それを再生することによって押鍵中の音に変化していきます。

ノートオン/オフ(音符)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、「Key Mode (キーモード)」を「Direct」、「Sort+Drct」、「Thru+Drct」のいずれかに設定する必要があります。

**NOTE** 「Key Mode (キーモード)」の設定は下記で設定できます。

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (73ページ)

### アルペジオの活用のヒント

アルペジオは、ライブパフォーマンスなどで演奏を補助するためのツールとしてだけでなく、楽曲制作などでもクオリティの高いMIDIデータを手軽に入力したり、目的の楽器や音楽ジャンルにぴったりあったバックングフレーズを作成したりするツールとして活用できます。

活用方法については、取扱説明書の「クイックガイド」をご参照ください。

## モーションシーケンサー部

モーションシーケンサーとは、あらかじめ作成したシーケンスによってパラメーターを時間的にコントロールし、音色を変化させる機能です。

パフォーマンスのテンポやアルペジオ、接続した機器のリズムに同期させるなど曲の展開に応じたリズムカルな音の変化をインタラクティブかつリアルタイムに作り出すことができます。

曲の展開やシーンに合わせてレーン(系統)ごとに8つ、好きなシーケンスパターンを設定しておくことができます。

また、1パートにつき最大4レーンのモーションシーケンサーが使用でき、パフォーマンス全体で同時に8レーンまで使用できます。

パフォーマンス全体のレーンのオン/オフ設定は、下記で確認できます。

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] (38ページ)

また、レーンごとのパラメーターは、下記で設定します。

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] (78ページ)

The screenshot shows the Motion Seq editor interface. It is divided into two main sections: '各レーンの設定' (Lane Settings) and 'レーンごとのシーケンスパターン' (Sequence Patterns per Lane).

**各レーンの設定 (Lane Settings):** This section shows a table with columns for Lane (1-4), Lane SW, MS FX, Trigger, and Sequence Select. Lane 1 is selected. The 'Motion Seq Master SW' and 'Motion Seq Part SW' are both set to 'ON'.

Lane	Lane SW	MS FX	Trigger	Sequence Select
1	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
2	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
3	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
4	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8

**レーンごとのシーケンスパターン (Sequence Patterns per Lane):** This section shows parameters for the selected lane (Lane 1). The 'Sync' is set to 'Off', 'Speed' is 63, 'Key On Reset' is 'Off', 'Loop' is 'ON', and 'Velocity Limit' is set between 1 and 127. Below these are 'Load Sequence' and 'Edit Sequence' buttons, and a 'Cycle' counter set to 16. A visual representation of the sequence pattern is shown as a bar graph.

**選択中のシーケンス設定 (Selected Sequence Settings):** This section shows the 'Common' settings for the selected sequence, including buttons for '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', and 'All'.

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
▶ アルペジオ部
▶ モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する



## モーションシーケンサー再生のオン/オフの仕方を切り替える

モーションシーケンサー再生のオン/オフの仕方は、下記の設定によって切り替えることができます。

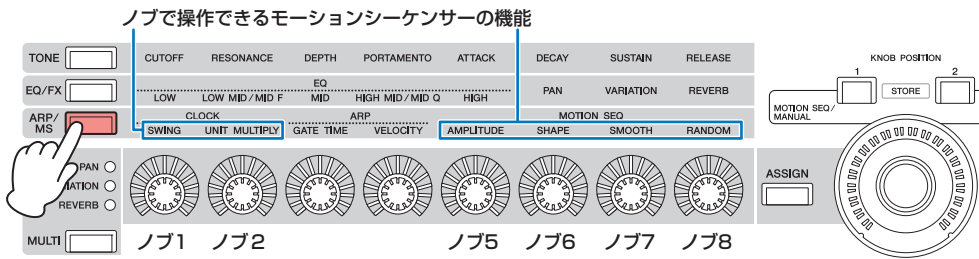
鍵盤を押したときにモーションシーケンスを再生する	「LaneSW」 = 「On」 「Trigger」 = 「Off」 「Sync」 = 「Off」
「MOTION SEQ TRIGGER」ボタンを押したときにモーションシーケンスを再生する	「LaneSW」 = 「On」 「Trigger」 = 「On」 「Sync」 = 「Off」

**NOTE** 「LaneSW」「Trigger」は下記で設定できます。

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] (81ページ)をご覧ください。

## モーションシーケンサーの鳴り方をノブで変更する

ノブファンクション[ARP/MS]ボタンを押して点灯させると、ノブ1~2およびノブ5~8でモーションシーケンサーの鳴り方を変更できる状態になります。モーションシーケンサーを再生しながらノブを操作してモーションシーケンサーの鳴り方を変更してみましょう。ノブ1~2およびノブ5~8の効果については、クイックエディット(31ページ)で確認してください。



## モーションシーケンスを編集(エディット)する

最大16ステップ(段階)で構成されるモーションシーケンスのパラメーターを編集(エディット)します。詳しくは83ページをご覧ください。

## モーションシーケンサーでコントロールするパラメーターを設定する

モーションシーケンサーをコントローラー(ソース)として選択し、コントロールする対象のパラメーター(ディステーション)を設定します。詳しくは89ページをご覧ください。

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
▶ モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

# エフェクト部

音源部からの出力信号やA/D INPUT端子から入力された信号に、残響、広がり、厚みなど、さまざまな効果をかけ、音を加工するブロックです。音作り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

### システムエフェクト(バリエーション、リバーブ)

システムエフェクトは、各パートのセンドレベルによって出力された信号をまとめてエフェクトに送り、効果のかかった信号をリターンレベルで出力ラインとミックスするタイプのエフェクトです。そのため、すべてのパートに対して効果をかけることができます。

MONTAGEでは、システムエフェクトとしてバリエーションとリバーブの2つのエフェクトを搭載しています。バリエーションからリバーブへのセンドレベル(バリエーショントゥーリバーブ)も設定できます。これは、バリエーションの出力音にリバーブをかけるためのもので、バリエーションを通らない信号と同じ程度のリバーブ感を加えることで、自然な効果を得ることができます。

### インサクションエフェクト

インサクションエフェクトは、パートに対して効果をかけるためのエフェクトです。各パートのインサクションエフェクトは、A/Bを異なったエフェクトタイプに設定できます。パートエディット → [Effect] (67ページ、122ページ、136ページ)で設定します。

MONTAGEは17系統のインサクションエフェクトを内蔵しているので、パート1~16とA/Dインプットパートの合計17パートすべて、各パートに設定されたインサクションエフェクトを有効に設定できます。

### 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。複数のエフェクトタイプがあります。

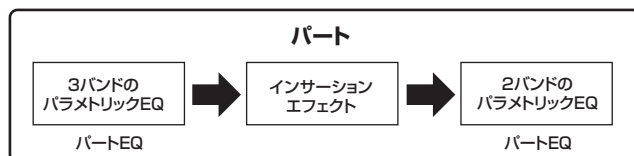
### エレメントEQ

ノーマルパート(AWM2)の各エレメント、ドラムパートの各ドラムキーが持つEQです。2バンドのシェルビングタイプのパラメトリックEQと、1バンドのピーキングタイプのパラメトリックEQ、そして単に出力音をブーストするEQの3種類のタイプから選んでパラメーターを設定します。

**NOTE** A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子からの入力信号には、エレメントEQは効果しません。

### パートEQ

各パートごと、インサクションエフェクトの前後にEQの設定ができます。



### マスターEQ

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。ローとハイの形状を、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。

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
▶ エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

## エフェクト接続と設定

### ① パートごとにパートEQとインサージョンエフェクトの設定

### ② バリエーションとリバーブについての設定

設定画面: パートエディット → [Effect] → [Routing] (67ページ、122ページ、136ページ)  
 コモン/オーディオエディット → [Effect] → [Routing] (148ページ)

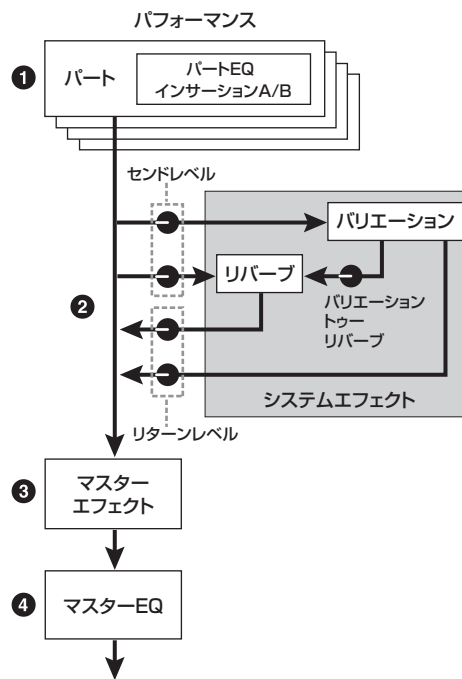
### ③ マスターエフェクトのエフェクトタイプとエフェクトパラメーターの設定

設定画面: コモン/オーディオエディット → [Effect] → [Master FX] (158ページ)

### ④ マスターEQの設定

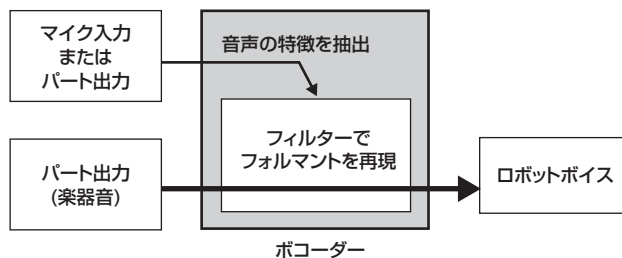
設定画面: コモン/オーディオエディット → [Effect] → [Master EQ] (159ページ)

**NOTE** A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子からのオーディオ入力信号のエフェクト設定は、コモン/オーディオエディット → [Audio In] で行ないます。



## ボコーダーについて

MONTAGEにはボコーダーが搭載されています。ボコーダーは、マイクから入力された音声の特徴を抽出し、それを用いて楽器本体の音源から入力された音を加工するエフェクターです。マイクを使ってしゃべりながら鍵盤を弾くと、楽器音をロボットボイスのように発音させることができます。ボコーダーの原理は、人が声を出すしくみに関係があります。人は声帯で発生する音を口や鼻で共振させて声を出しています。この共振部は周波数特性を持っており一種のフィルターとして働き、多数のフォルマントを発生させています。ボコーダーでは、マイクから入力された声からこのフィルターの特徴を抽出し、多数のバンドパスフィルターで声のフォルマントを再現しています。楽器の音をこのフィルターに通すことによって、いわゆるロボットボイスを作り出しています。



## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
▶ エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

### エフェクトカテゴリー、エフェクトタイプ、エフェクトパラメーターについて

MONTAGEに搭載されているエフェクトのカテゴリーと、そのカテゴリーに含まれるエフェクトタイプについては、別PDFファイル「データリスト」の「Effect Type List」をご参照ください。また、各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」の「Effect Parameter List」をご参照ください。

また、各エフェクトカテゴリー、エフェクトタイプ、エフェクトパラメーターの解説については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

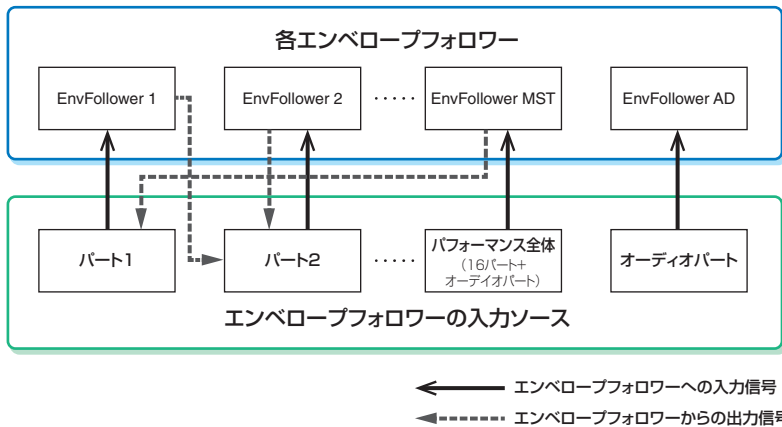
### プリセットプログラムについて

各エフェクトタイプは、いくつかの場面を想定したエフェクトパラメーターの設定を、プリセットプログラムとして内蔵しています。エフェクトパラメーターを設定する際には、対象となる音色や楽曲に最も適したプリセットプログラムを選んでから、さらに作り込むようにすれば最初から設定する手間が省けます。

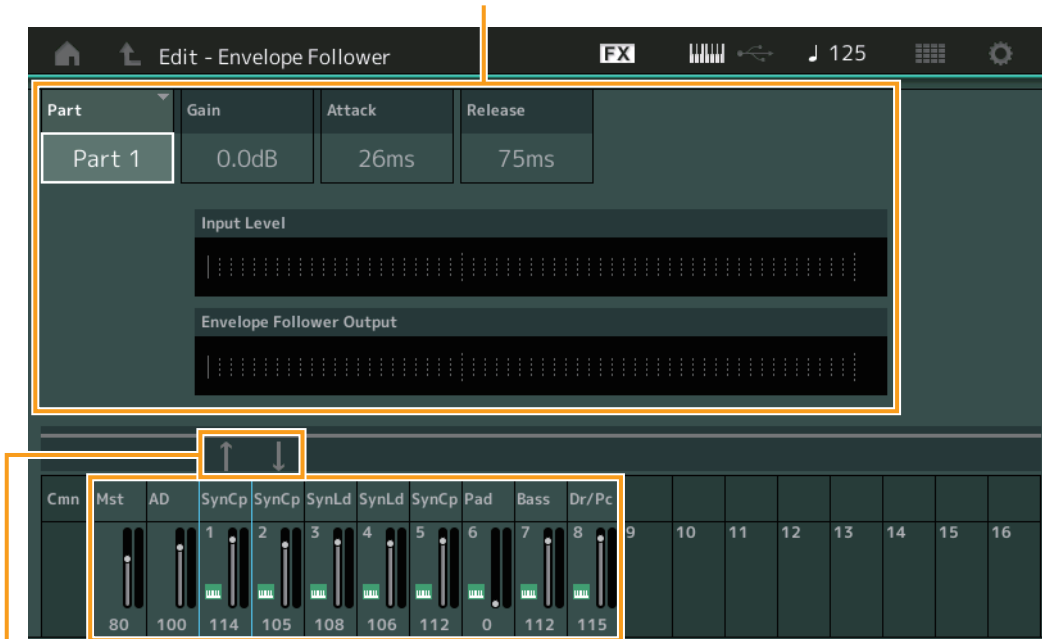
プリセットプログラムは、各エフェクトパラメーター画面の「Preset」で設定できます。各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

# エンベロープフォロワー部

入力信号の波形のエンベロープ(振幅包絡)を抽出する機能で、音色を変化させるコントローラーとして使います。パート出力だけでなく、A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子に接続した外部機器からの入力信号も扱うことができます。各エンベロープフォロワーはEnvFollower 1ならパート1、EnvFollower 2ならパート2、EnvFollower ADならオーディオパートといったように、それぞれ固有の入力ソースを持っています。各エンベロープフォロワーからの出力信号はコントロールアサイン画面で「ソース」として選択することで出力先を自由に設定できます。たとえばパート1のエンベロープフォロワー (EnvFollower 1)を使ってパート2の音色を変化させるといったこともできます。各エンベロープフォロワーの出力信号で操作する機能は、コントロールアサイン画面(89ページ)で設定します。



選択中のエンベロープフォロワーの情報



エンベロープフォロワーの入出力信号の流れ

選択中のエンベロープフォロワーの入力ソース

- [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] → 「Envelope Follower」 (EnvFollower AD)
- [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → 「Envelope Follower」 (EnvFollower MST)
- [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → 「Envelope Follower」 (EnvFollower 1~16)

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
▶ エンベロープフォロワー部
コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

# コントローラー部

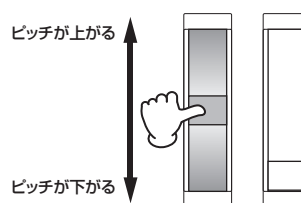
MIDIデータを出力して、音源部やDAWソフトウェアをコントロールするブロックです。鍵盤を弾いて音源部を演奏したり、ノブでパフォーマンスに変化を加えたり、DAWソフトウェアのコントロールをしたりできます。

## 鍵盤

音源部やシーケンサー部に対して演奏データ(ノートデータ)を送り、音を出したり演奏を録音したりするコントローラーです。OCTAVE [-]/[+]ボタンを押して音の高さを1オクターブ単位で移動したり、[SHIFT]ボタンを押しながらOCTAVE [-]/[+]ボタンを押すことで音の高さを半音単位で移動したり、鍵盤を弾く強さに対するペロシティーの出方を調節したりできます。

## ピッチベンドホイール

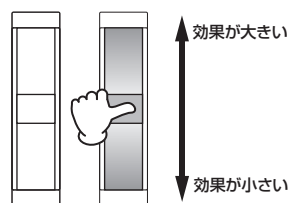
鍵盤演奏などで鳴っている音の高さ(ピッチ)を上げたり下げたりするために使うコントローラーです。奥へ回すとピッチが上がり、手前へ回すとピッチが下がります。ピッチベンドから手を離すと、自動的に中央の位置に戻り、本来のピッチに戻ります。ピッチが変化する幅(ピッチベンドレンジ)は、パートエディット → [Part Setting] → [Pitch] (60ページ)で設定します。また、パートエディット → [Mod/Control] → [Control Assign] (89ページ、139ページ)では、ピッチベンドホイールにピッチベンド以外の機能をパートごとに割り当てることができます。



## 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をかけるためのホイールですが、プリセットのパフォーマンスには、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が最小になり、奥に回すと効果が大きくなります。効果を使わない場合は、一番手前に戻しておきます。また、パートエディット → [Mod/Control] → [Control Assign] (89ページ、139ページ)では、モジュレーションホイールにさまざまな機能をパートごとに割り当てることができます。



## リボンコントローラー

表面を指で左右方向にこすることで、特定の機能を連続的に変化させるコントローラーです。プリセットパフォーマンスの各パート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。リボンコントローラーの効果は、パートエディットのコントロールアサイン画面(89ページ)で割り当てます。また、リボンコントローラーから指を離れたときに値を記憶するか、リセットするかについて、コモン/オーディオエディットのジェネラル画面のリボンコントローラーモード(146ページ)で設定できます。

## アサインブルスイッチ

XA機能(6ページ)の一部として、より多彩な表現を実現させるために、リアルタイムにエレメントを変化させるボタンとして機能します。エレメントエディット → [Osc/Tune] (94ページ)で設定できます。また、このボタンを押すと、再度押しなおすまでオンとするか、押し続けている間だけオンとするかについて、コモン/オーディオエディット → [General] (145ページ)で設定できます。さらに、パートエディット → [Mod/Control] → [Control Assign] (89ページ、139ページ)で、さまざまな機能をパートごとに割り当てて使用することもできます。

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
▶ コントローラー部
内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

## ノブ/コントロールスライダー

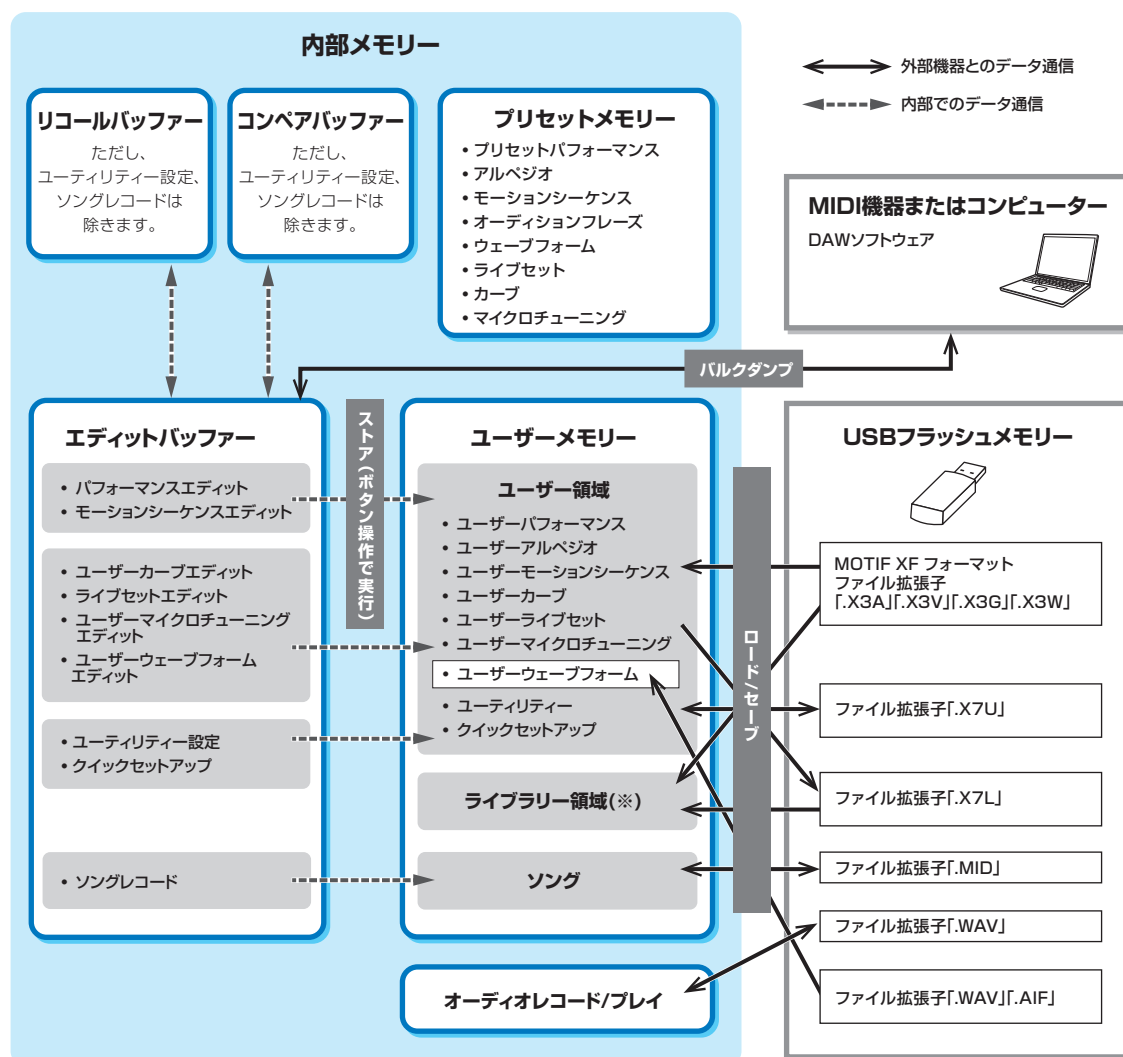
演奏しながらノブやスライダーを動かすことで、鍵盤演奏などで鳴っているパートの音色や音質、音量を、リアルタイムに変えることができます。ノブ/スライダーの使い方については取扱説明書をご覧ください。また、ノブ1~8の機能についてはクイックエディット(29ページ)をご覧ください。

## スーパーノブ

スーパーノブを使うと、8つのノブに割り当てられた全パート共通のAssign 1~8の機能の値を同時にコントロールできます。スーパーノブの使い方については取扱説明書を、スーパーノブでコントロールする値の設定についてはスーパーノブ画面(39ページ)をご覧ください。また、Assign 1~8の機能の設定方法はコモン/オーディオエディットのコントロールアサイン画面(152ページ)をご覧ください。

## 内部メモリー

MONTAGEでは、パフォーマンス、ライブセット、ソングなど、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ーについて説明します。



(※) ユーザー領域と同じ。ただし、ユーティリティとクイックセットアップは含まず、ライブセットは1ファイルあたり1バンクのみ。

### プリセットメモリー

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

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
▶ コントローラー部
▶ 内部メモリー

## リファレンス

画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

## エディットバッファー

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

## ユーザーメモリー

ユーザー領域には、エディットバッファーで編集したユーザーデータ、システム全体の設定となるユーティリティ設定などが保存されています。ライブラリー領域には、USBフラッシュメモリーから読み込んだライブラリーファイル(ファイル拡張子「.X7L」)を8個までロードできます。

データの読み出し/書き込みの両方ができるメモリーで、電源を切ってもメモリー上のデータは保持されます。

## リコールバッファー/コンペアバッファー

リコールバッファーは、エディットバッファーのバックアップ用メモリーとして用意されています。これを利用すれば編集中の内容をストアせずに、別のパフォーマンスを選んでしまったような場合でも、編集していた内容をエディットバッファー内に呼び戻せます(リコール機能)。またコンペアバッファーは、編集前の内容を保持しておくメモリーです。これを利用すれば、編集前の内容を一時的に呼び戻して、編集によってどう音が変わったかを聞き比べることができます(コンペア機能)。これらのメモリーは、データの読み出し/書き込みの両方ができるメモリーですが、電源を切るとメモリー上のデータは消去されます。コンペア機能の使い方については取扱説明書をご参照ください。

## MONTAGEのしくみ

本体の構成
音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラー部
▶ 内部メモリー

## リファレンス

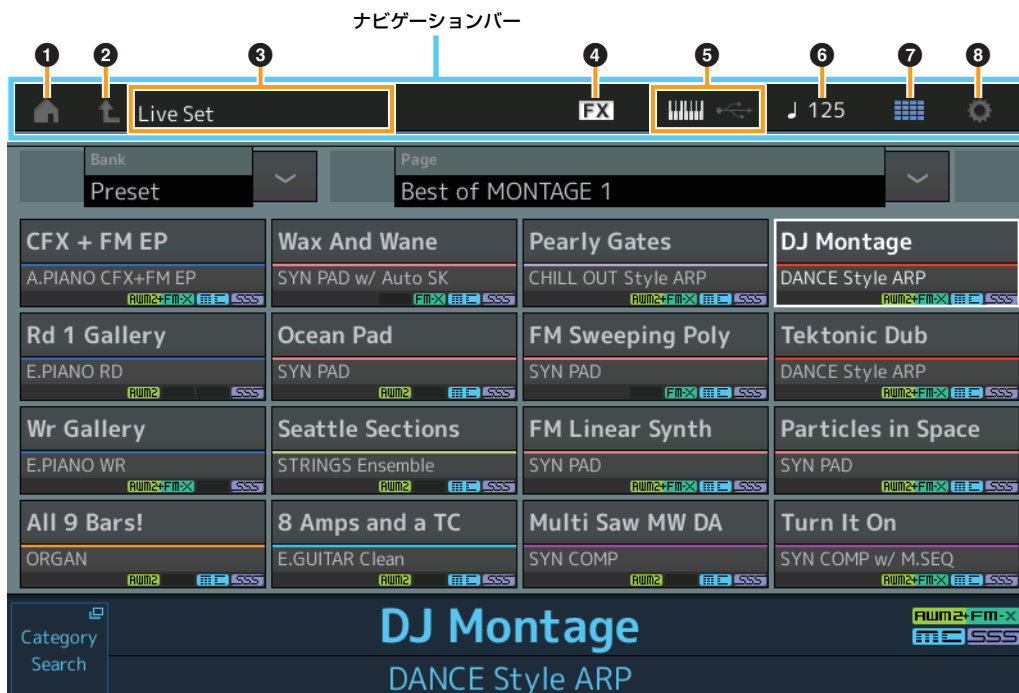
画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する

# リファレンス

Display (touch panel)

## 画面(タッチパネル)の見かた

ここでは、全画面で共通に表示されるナビゲーションバーについて説明します。



### ① HOME (ホーム)アイコン

パフォーマンスプレイ画面(26ページ)に移動します。

### ② EXIT (エグジット)アイコン

パネル上の[EXIT]ボタンと同様の機能です。設定中に1つ上の階層画面に戻るときに、このアイコンを使います。

### ③ [INFORMATION]エリア

選択中の画面名などの情報を表示します。

### ④ EFFECT (エフェクト)アイコン

エフェクトスイッチ画面(182ページ)を開きます。インサクションエフェクト/システムエフェクト/マスターエフェクトのいずれかがオフになると、アイコンが消灯します。

### ⑤ QUICK SETUP (クイックセットアップ)アイコン

ローカルコントロール オン/オフ、MIDI IN/OUT設定を表示します。

ローカルコントロールオンの場合は鍵盤のアイコンが点灯し、ローカルコントロールオフの場合は鍵盤のアイコンが消灯します。

MIDI IN/OUT設定がMIDIの場合は、MIDI端子のアイコンが表示されます。MIDI IN/OUT設定がUSBの場合は、USBアイコンが表示されます。アイコンをタッチするとクイックセットアップ画面(166ページ)を開きます。

### ⑥ TEMPO SETTINGS (テンポセッティング)アイコン

現在選択されているパフォーマンスのテンポを表示します。アイコンをタッチするとテンポセッティング画面(180ページ)を開きます。

### ⑦ LIVE SET (ライブセット)アイコン

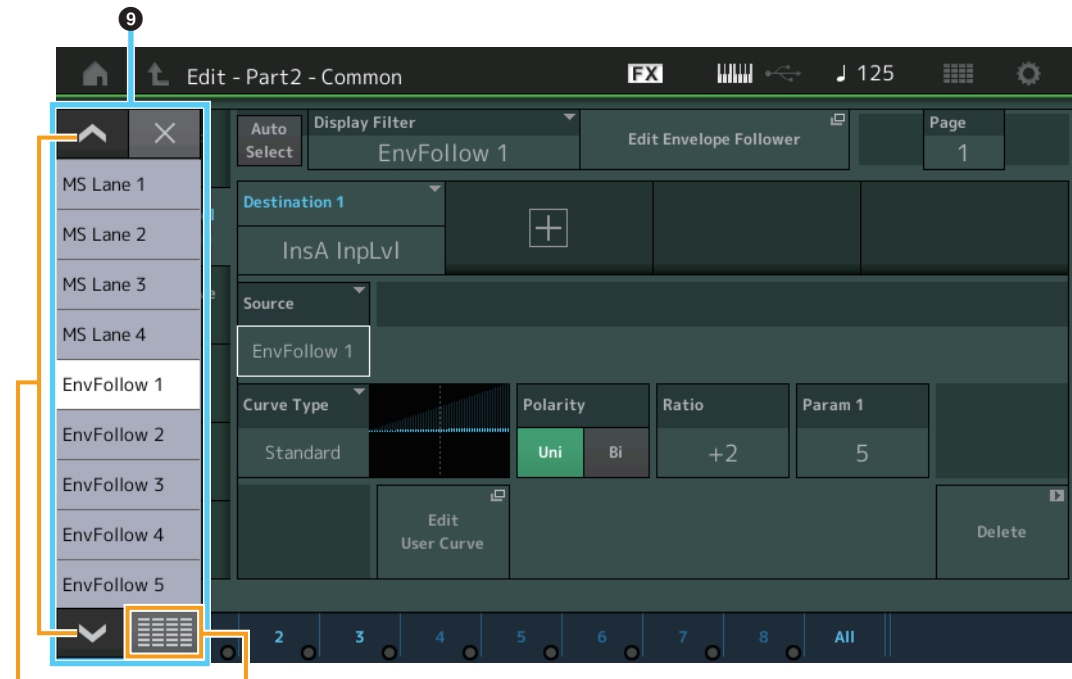
アイコンをタッチするとライブセット画面(183ページ)を開きます。

### ⑧ UTILITY (ユーティリティー)アイコン

アイコンをタッチするとユーティリティー画面のうち、直前に開いた画面を開きます。



## Display (touch panel)



上下スクロールボタン 展開表示ボタン

一覧表示



## ⑨ ポップアップリスト

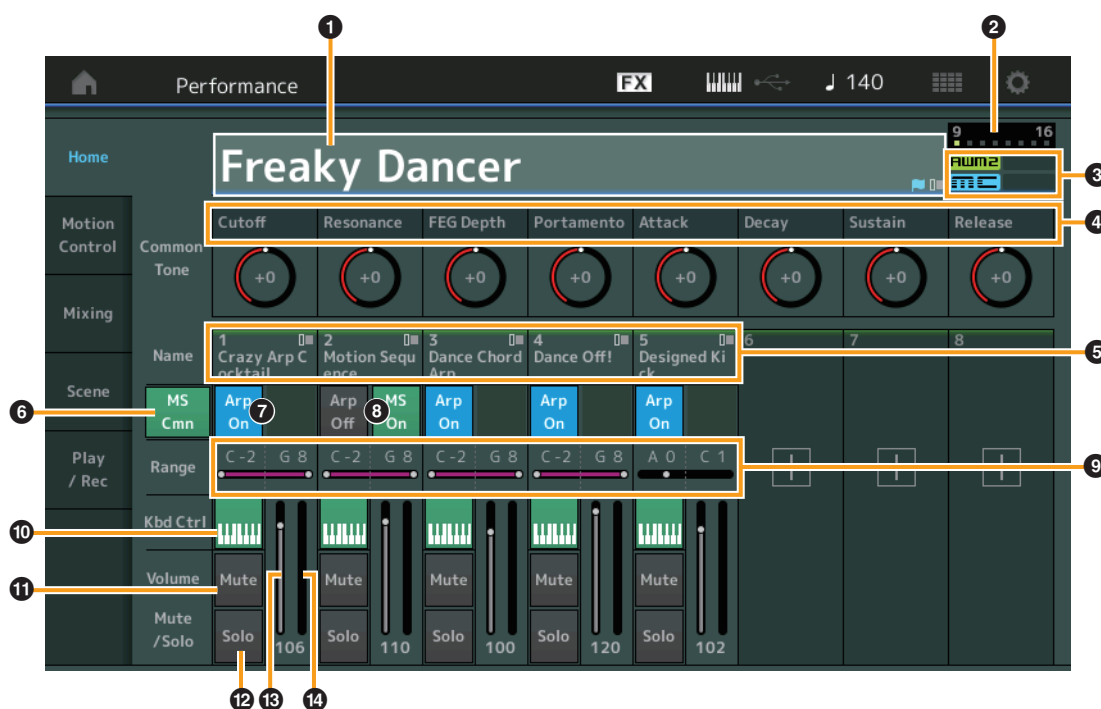
特定のパラメーターにおいて、設定値をリスト表示します。設定値が多いパラメーターの場合、上下スクロールボタンおよび展開表示ボタンが表示されます。展開表示ボタンをタッチすると、設定値が一覧表示されます。

# パフォーマンスプレイ(ホーム)

パフォーマンスプレイ画面では、パフォーマンスを選んで演奏するほか、パフォーマンスの設定を一部作り変えることもできます。

## Home (ホーム)

**手順** [PERFORMANCE]ボタン または HOME(ホーム)アイコンをタッチ



### ① パフォーマンスネーム

選択中のパフォーマンスの名前が表示されます。タッチすると、カテゴリーサーチ、エディット、リコールなどを行なうメニューが表示されます。

**NOTE** パフォーマンス内のパラメーターを変更すると、パフォーマンスネームの右下に青色のフラグが表示されます。

### ② パートインジケーター

カーソルがパフォーマンスネームまたはパート1~8にあるときはパート9~16の使用状況を表示します。カーソルがパート9~16にあるときはパート1~8の使用状況を表示します。パート9~16が使用されていない場合は表示されません。

### ③ フラグ

選択中のパフォーマンスのフラグが表示されます。

#### フラグの表記と意味

表記	意味
AWM2	AWM2音源のパートのみで構成されるパフォーマンス
FM-X	FM-X音源のパートのみで構成されるパフォーマンス
FM-X+AWM2	FM-X音源のパートとAWM2音源のパートから構成されるパフォーマンス
MC	モーションコントロールをフィーチャーしたパフォーマンス
SSS	Seamless Sound Switching (シームレス サウンド スイッチング)に対応したパフォーマンス

### ④ ノブの機能

ノブ1~8に現在割り当てられているノブの機能が表示されます。

## Performance

### Home

#### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

#### Play / Rec

MIDI

Audio

**5 パートネーム**

各パートのパートネームが表示されます。タッチすると、カテゴリーサーチ、エディット、コピーなどを行なうメニューが表示されます。

また「+」ボタンをタッチすると、パートを追加できます。

**6 コモン モーションシーケンサー スイッチ**

Common/ADパートのモーションシーケンサー オン/オフを切り替えます。Common/ADパートのレンススイッチがすべてオフの場合は表示されません。

設定値: Off、On

**7 パートアルペジオ オン/オフスイッチ**

パートごとのアルペジオ オン/オフを切り替えます。

設定値: Off、On

**8 パートモーションシーケンサースイッチ**

パートごとのモーションシーケンサー オン/オフを切り替えます。パートのレンススイッチがすべてオフの場合は表示されません。

設定値: Off、On

**9 ノートリミット**

各パートが発音する音程の範囲(最低音と最高音)を表示します。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~C8の範囲で発音します。ノートリミットの設定のしかたについては、取扱説明書をご参照ください。

設定値: C -2~G8

**10 キーボードコントロール スイッチ**

パートごとのキーボードコントロール オン/オフを切り替えます。本体の鍵盤でパートを演奏するかどうかを設定します。このスイッチをオフにしたパートは、そのパートを選択しないと鍵盤を弾いても音が鳴りません。

設定値: Off、On

**11 パートのミュート オン/オフ切り替え**

パートごとのミュート オン/オフを切り替えます。

設定値: Off、On

**12 パートのソロ オン/オフ切り替え**

パートごとのソロ オン/オフを切り替えます。

設定値: Off、On

**13 パートのボリューム**

パートのボリュームを設定します。

設定値: 0~127

**14 メーター**

パートのオーディオ出力レベルを表示します。

**Performance**

## ▶ Home

## Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

## Mixing

## Scene

## Play / Rec

MIDI

Audio

# モーションコントロール

モーションコントロールでは、選択中のパフォーマンスの音色やアルペジオ、モーションシーケンサーの設定など、モーションコントロール全般に関する設定を行なうことができます。

モーションコントロールは以下の画面から構成されます。

- ・ オーバービュー
- ・ クイックエディット
- ・ アルペジオ
- ・ モーションシーケンサー
- ・ スーパーノブ
- ・ ノブオート

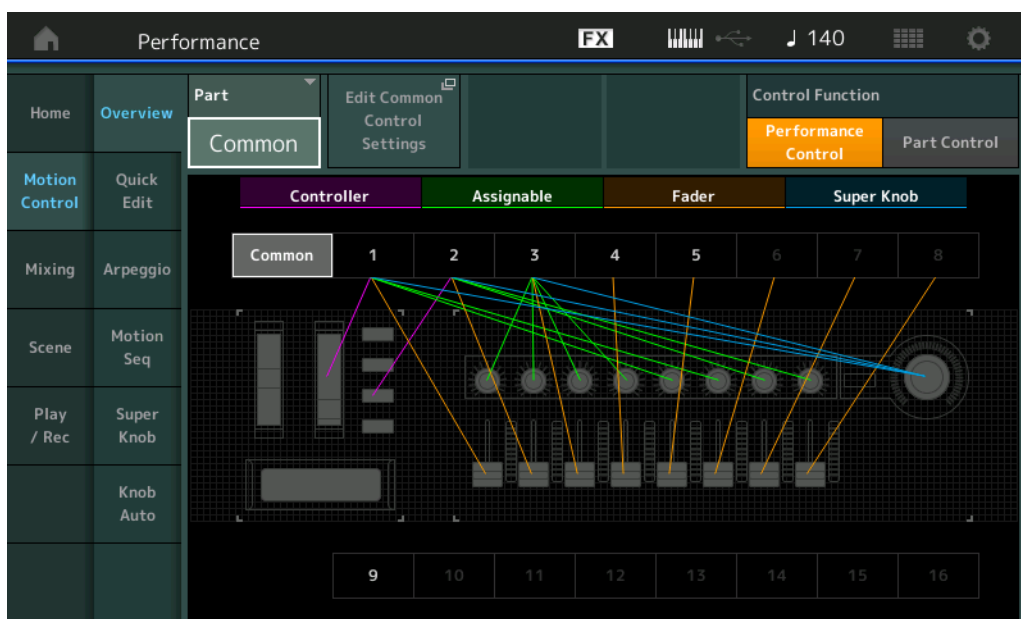
## Motion Control (モーションコントロール)

### Overview (オーバービュー)

オーバービュー画面では、コントローラーとパートの結線図が表示されます。現在のコントローラーとパートの関係を視覚的に確認できます。

#### 手順

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] または [SHIFT] + [PERFORMANCE]



#### Part (パート)

選択中のパートが表示されます。パートを切り替えると、コントローラーの機能が各パートの設定に変わり、結線図が更新されます。

結線図内でハイライトされているパートと連動しています。

設定値: Common、Part 1~16

#### Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings (エディットCOMMONコントロールセッティング/エディットPARTコントロールセッティング)

現在選択中のパートのコントロールアサイン画面を開きます。

COMMONの場合は152ページ、PART 1~16の場合は89ページをご参照ください。

#### Control Function (コントロールファンクション)

パフォーマンスコントロールとパートコントロールを切り替えます。

設定値: Performance Control、Part Control

## Performance

Home

▶ Motion Control

▶ Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

## Controller (コントローラー)

「Controller」とパートの結線表示のオン/オフを切り替えます。

「Controller」の対象コントローラーは以下です。

- ピッチバンドホイール
- モジュレーションホイール
- リボンコントローラー
- [ASSIGN 1]、[ASSIGN 2] (アサインابلスイッチ1、2)ボタン
- [MOTION SEQ HOLD] (モーションシーケンサーホールド)ボタン
- [MOTION SEQ TRIGGER] (モーションシーケンサートリガー)ボタン

設定値: Off、On

## Assignable (アサインابل)

「Assignable」とパートの結線表示のオン/オフを切り替えます。

「Assignable」の対象コントローラーは以下です。

- アサインابلノブ1~8

設定値: Off、On

## Fader (フェーダー)

「Fader」とパートの結線表示のオン/オフを切り替えます。

「Fader」の対象コントローラーは以下です。

- コントロールスライダー 1~8

設定値: Off、On

## Super Knob (スーパーノブ)

「Super Knob」とパートの結線表示のオン/オフを切り替えます。

「Super Knob」の対象コントローラーは以下です。

- スーパーノブ

設定値: Off、On

## Performance

Home

Motion Control

▶ Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

## Quick Edit (クイックエディット)

クイックエディット画面では、大まかな音色の設定を行なうことができます。全パート共通の設定と任意のパートの設定とを切り替えられます。

インジケーターが表示されているパラメーターについては、ノブファンクション[TONE][EQ/FX][ARP/MS]ボタンを切り替えることにより、ノブ1~8でコントロールすることができます。

**手順** [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Quick Edit]



## Part (パート)

選択中のパートが表示されます。ここではクイックエディットしたいパートを選択します。

設定値: Common、Part 1~16

### ■ 「Part」 = 「Common」 の場合

クイックエディットの対象は、全パート共通のパラメーターとなります。

### Performance Name (パフォーマンスネーム)

パフォーマンスに名前をつけます。英数字を最大20文字まで設定できます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

### FEG Atk (FEGアタックタイム)

鍵盤を弾いてからカットオフ周波数がアタックレベルで設定した値になるまでの、音色変化にかかる時間を設定します。ここでは、エレメント/オペレーターコモン(FEG (105ページ))に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

### FEG Decay (FEGディケイタイム)

アタックレベル後のカットオフ周波数の変化の時間を設定して、音の歯切れの良さや、減衰音の減衰の速さをコントロールします。ここでは、エレメント/オペレーターコモン(FEG (105ページ))に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

### FEG Rel (FEGリリースタイム)

鍵盤を離してからカットオフ周波数がリリースレベルで設定した値になるまでの時間を設定して、離鍵後の音の減衰を遅くしたり速くしたりします。ここでは、エレメント/オペレーターコモン(FEG (105ページ))に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

### Edit Master EQ (エディットマスターEQ)

コモン/オーディオエディットのマスターイコライザー画面(159ページ)を開きます。

### Edit All Arp (エディットオールアルペジオ)

モーションコントロールのアルペジオ画面(35ページ)を開きます。

### Edit Common MS (エディットコモンモーションシーケンサー)

コモン/オーディオエディットのモーションシーケンサー レーン画面(151ページ)を開きます。

### Cutoff (カットオフ フリケンシー)

フィルターのカットオフ周波数を設定して、音色を変更します。ローパスフィルターが選ばれている場合は、値を大きくすると音が明るくなり、値を小さくすると音が暗くなります。ここでは、エレメント/ドラムキー/オペレーターコモン(102ページ)のフィルターのカットオフ周波数(102ページ)に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

### Resonance (レゾナンス)

カットオフ周波数付近の信号の音量を増減することで、独自のクセを調整します。ここでは、エレメント/ドラムキー/オペレーターコモン(103ページ)のフィルターのレゾナンス(103ページ)に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

### FEG Depth (FEGデプス)

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。ここでは、エレメント/オペレーターコモン(FEGデプス (106ページ))に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

### Portamento (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またはピッチ変化の速さを設定します。コモン/オーディオエディットと同パラメーターと連動しています。

設定値: -64~+63

### Attack (AEGアタックタイム)

鍵盤を弾いてから音量が最大になるまでの時間を設定します。ここでは、エレメント/ドラムキー/オペレーター(AEG (110ページ、129ページ、143ページ))に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

## Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

**Decay (AEGディケイタイム)**

音量が最大になったあとの音量変化の時間を設定します。ここでは、エレメント/ドラムキー/オペレーターのAEG (110ページ、129ページ、143ページ)に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

**Sustain (AEGサステインレベル)**

鍵盤を押さえている間持続し続ける音量を設定します。ここでは、エレメント/ドラムキー/オペレーターのAEG (110ページ、129ページ、143ページ)に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

**Release (AEGリリースタイム)**

鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定します。ここでは、エレメント/ドラムキー/オペレーターのAEG (110ページ、129ページ、143ページ)に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

**Low Gain (マスター EQローゲイン)**

マスター EQ 「Low」 帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

**Lo Mid Gain (マスター EQローミッドゲイン)**

マスター EQ 「Low Mid」 帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

**Mid Gain (マスター EQミッドゲイン)**

マスター EQ 「Mid」 帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

**Hi Mid Gain (マスター EQハイミッドゲイン)**

マスター EQ 「Hi Mid」 帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

**High Gain (マスター EQハイゲイン)**

マスター EQ 「High」 帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

**Pan (パフォーマンスパン)**

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。

設定値: L63~C~R63

**Var Return (バリエーションリターン)**

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

設定値: 0~127

**Rev Return (リバーブリターン)**

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

設定値: 0~127

**Common Clock Swing (コモン スイング)**

パフォーマンス全体のアルペジオ/モーションシーケンサー「スイング」を設定します。各パート設定のアルペジオ/モーションシーケンサー「スイング」のオフセット値になります。

設定値: -120~+120

**Common Clock Unit (コモン ユニットマルチプライ)**

パフォーマンス全体のアルペジオ/モーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。各パートのユニットマルチプライが「Common」に設定されているパートに効果します。再生時間を伸縮することでアルペジオ/モーションシーケンサーの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオ/モーションシーケンサーとは異なったタイプのアルペジオ/モーションシーケンサーとなります。

設定値: 50%~400%

200%: 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分になります。

100%: 元の再生時間そのまま変更しません。

50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になります。

**Performance**

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

**Common Arp Gate Time (コモン アルペジオ ゲートタイム)**

パフォーマンス全体のアルペジオ「ゲートタイムレート」を設定します。  
各パート設定のアルペジオ「ゲートタイムレート」のオフセット値になります。

設定値: -100~+100

**Common Arp Velocity (コモン アルペジオ ベロシティーレート)**

パフォーマンス全体のアルペジオ「ベロシティーレート」を設定します。  
各パート設定のアルペジオ「ベロシティーレート」のオフセット値になります。

設定値: -100~+100

**Common Motion Seq Amplitude (コモン モーションシーケンサー アンプリチュード)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「アンプリチュード」を設定します。  
各パートのモーションシーケンサー「アンプリチュード」のオフセット値になります。  
「アンプリチュード」はシーケンス全体の変化の大きさです。  
パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンの「アンプリチュード」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

**Common Motion Seq Shape (コモン モーションシーケンサー パルスシェイプ)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「パルスシェイプ」を設定します。  
各パートのモーションシーケンサー「パルスシェイプ」のオフセット値になります。  
シーケンスを構成しているステップカーブの形状を変化させます。  
パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンのうち、「Control」がオンになっているパラメーターを相対的に変化させます。

設定値: -100~+100

**Common Motion Seq Smooth (コモン モーションシーケンサー スムースネス)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「スムースネス」を設定します。  
各パートのモーションシーケンサー「スムースネス」のオフセット値になります。  
「スムースネス」とは、シーケンスの時間変化の滑らかさです。  
パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンの「スムースネス」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

**Common Motion Seq Random (コモン モーションシーケンサー ランダム)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「ランダム」を設定します。  
各パート設定のモーションシーケンサー「ランダム」のオフセット値になります。  
「ランダム」はシーケンスの「ステップバリュー」がランダムに変化する度合いです。  
パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンの「ランダム」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

**Performance**

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio



## ■ 「Part」 = 「Part 1~16」 の場合

クイックエディットの対象は、各パートのパラメーターとなります。



## Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

### Part Category Main (パート メインカテゴリー)

### Part Category Sub (パート サブカテゴリー)

パートが属するメインカテゴリーとそれに付属するサブカテゴリーを設定します。

カテゴリーとは音色の種類や特徴を一目でわかるようにするためのキーワードで、適切なカテゴリーを設定しておくことで、多くのパートの中から目的のパートを短時間で見つけ出せます。

メインカテゴリーは楽器の大きな区分けを示すもので、MONTAGEでは17種類用意されています。サブカテゴリーはメインカテゴリーをさらに細かく分類するもので、カテゴリーごとに最大9種類用意されています。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Part Name (パートネーム)

パートに名前をつけます。英数字を最大20文字まで設定できます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

以下のパラメーターに関する説明は「Part」 = 「Common」 の場合(30ページ)と同じです。

- FEG Atk (FEGアタックタイム)
- FEG Decay (FEGディケイタイム)
- FEG Rel (FEGリリースタイム)
- Cutoff (カットオフ)
- Resonance (レゾナンス)
- FEG Depth (FEGデプス)
- Portamento (ポルタメントタイム)
- Attack (AEGアタックタイム)
- Decay (AEGディケイタイム)
- Sustain (AEGサステインレベル)
- Release (AEGリリースタイム)

設定値が「Part」 = 「Common」 の場合と異なります。  
設定値: 0~127

### FEG Sus (FEGサステインレベル)

鍵盤を押さえている間持続し続けるカットオフ周波数の変化量を設定します。ここでは、エレメント/オペレーターコモン(FEG)のディケイ2レベル(105ページ)に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

### Edit Part EQ (エディットパートEQ)

パートエディットのパートイコライザー画面(70ページ)を開きます。

**Edit Part Arp (エディットパートアルペジオ)**

パートエディットのアルペジオ画面(73ページ)を開きます。

**Edit Part MS (エディットパートモーションシーケンサー)**

パートエディットのモーションシーケンサー レーン画面(81ページ)を開きます。

**EQ Low Gain (3バンドEQローゲイン)**

3バンドEQ「Low」帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

**EQ Mid Freq (3バンドEQミッドフリケンシー)**

3バンドEQ「Mid」帯域の周波数を設定します。

設定値: 139.7Hz~10.1kHz

**EQ Mid Gain (3バンドEQミッドゲイン)**

3バンドEQ「Mid」帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

**EQ Mid Q (3バンドEQミッドキュー)**

3バンドEQ「Mid」帯域の幅を設定します。

設定値: 0.7~10.3

**EQ High Gain (3バンドEQハイゲイン)**

3バンドEQ「High」帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

**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~C~R63

**Var Send (バリエーションセンド)**

バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0~127

**Rev Send (リバーブセンド)**

リバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0~127

**Part Clock Swing (パート スイング)**

「Arp/MS Grid (アルペジオ/モーションシーケンサーグリッド)」で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを前後に移動して、アルペジオ/モーションシーケンサー再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。

- +1以上: ジャストのタイミングより後ろに移動します。
- -1以下: ジャストのタイミングより前に移動します。
- 0: アルペジオ/モーションシーケンサーグリッドで設定した音符の発音タイミングを移動せず、スイング感を出しません。

スイングやシャッフル、バウンスなど、跳ねたリズムを作成する場合に便利です。

設定値: -120~+120

**Part Clock Unit (パート ユニットマルチプライ)**

選択中のパートのアルペジオ/モーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

設定値: 50%~400%、Common

200%: 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。

100%: 元の再生時間のまま変更しません。

50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になります。

Common: 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用されます。

**Part Arp Gate Time (パート アルペジオ ゲートタイム)**

選択中のパートのアルペジオ再生のゲートタイム(音符の発音時間)を増減する割合を設定します。

各アルペジオセレクト設定の「ゲートタイムレート」(76ページ)のオフセット値になります。

設定値: 0%~200%

**Performance**

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

### Part Arp Velocity (パート アルペジオ ベロシティーレート)

選択中のパートのアルペジオ再生のベロシティーを増減する割合を設定します。

各アルペジオセレクト設定の「ベロシティーレート」(76ページ)のオフセット値になります。

設定値: 0%~200%

### Part Motion Seq Amplitude (パート モーションシーケンサー アンプリチュード)

選択中のパートのモーションシーケンサー「アンプリチュード」を設定します。

各レーンのモーションシーケンサー「アンプリチュード」(83ページ)のオフセット値になります。

パート内の「MS FX」がオンになっているレーンの「アンプリチュード」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

### Part Motion Seq Shape (パート モーションシーケンサー パルスシェイプ)

選択中のパートのモーションシーケンサー「パルスシェイプ」を設定します。

各レーンのモーションシーケンサー「ステップカーブパラメーター」(84ページ)のオフセット値になります。

パート内の「MS FX」がオンになっているレーンのうち、「Control」がオンになっているパラメーターを相対的に変化させます。

設定値: -100~+100

### Part Motion Seq Smooth (パート モーションシーケンサー スムースネス)

選択中のパートのモーションシーケンサー「スムースネス」を設定します。

各レーンのモーションシーケンサー「スムースネス」(83ページ)のオフセット値になります。

パート内の「MS FX」がオンになっているレーンの「スムースネス」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

### Part Motion Seq Random (パート モーションシーケンサー ランダム)

選択中のパートのモーションシーケンサー「ランダム」を設定します。シーケンスの「ステップバリュー」がランダムに変化する度合いを設定します。

設定値: 0~127

## Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

## Arpeggio (アルペジオ)

アルペジオ画面では、複数パートを一覧表示した状態でアルペジオタイプの設定を行なうことができます。

この画面でアルペジオタイプをタッチすると、メニューが表示され、[Search]を選択するとアルペジオカテゴリー検索画面が開きます([CATEGORY]ボタンを押すことでも同様の操作が行なえます)。[Number]メニューを選択するとアルペジオナンバー指定によるアルペジオタイプ選択ができます。

**手順** [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio]

View(ビュー) 各アルペジオタイプ

Part	Arp	Category	Sub	Name
1	ON	Syn Comp	D&B / Breakbeats	MA_Breakbeats 2_N
2	OFF	Piano	Rock	MA_70s Rock_N
3	ON	Control / HybridSeq	General	Mute 4/4
4	ON	Control / HybridSeq	General	Mute 4/4
5	ON	Control / HybridSeq	General	Mute 4/4
6	OFF	No Assign	No Assign	Off
7	OFF	No Assign	No Assign	Off
8	OFF	No Assign	No Assign	Off

Arp Select

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

## Part 9-16 / Part 1-8 (パート9~16 / パート1~8)

一覧表示するパートを切り替えます。「Part 9-16」が表示されているときは、パート1~8のアルペジオタイプが一覧表示されます。「Part 1-8」が表示されているときは、パート9~16のアルペジオタイプが一覧表示されます。

設定値: Part 9-16 / Part 1-8

## Arp Master (アルペジオ マスタースイッチ)

パフォーマンス全体のアルペジオ オン/オフを切り替えます。パネルの[ARP ON/OFF]ボタンと連動します。

設定値: Off、On

## Sync Quantize (シンク クオンタイズバリュー)

複数パートのアルペジオを再生する際、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートさせるタイミングを調整します。「Off」に設定すると、各パートを鳴らすタイミングと同時に、アルペジオが再生されます。表示される数値はクロックを表しています。

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

## Arp (パート アルペジオスイッチ)

各パートのアルペジオ オン/オフを切り替えます。パートコントロール状態のとき、パネルのナンバー C [1]~[8] ボタンと連動します。

設定値: Off、On

## Arp Select (アルペジオセレクト)

アルペジオタイプを切り替えます。パフォーマンスコントロール状態のとき、パネルのナンバー C [1]~[8] ボタンと連動します。

設定値: 1~8

## View (ビュー)

一覧表示するアルペジオタイプの情報を切り替えます。

設定値: Category、Number、Range

### ■ 「View」 = 「Category」 の場合

#### Category (アルペジオカテゴリー)

設定値: アルペジオカテゴリーリスト(11ページ)をご参照ください。

#### Sub (アルペジオ サブカテゴリー)

設定値: アルペジオサブカテゴリーリスト(11ページ)をご参照ください。

#### Name (アルペジオネーム)

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### ■ 「View」 = 「Number」 の場合

Part	Arp	Bank	Number	Name
9	ON	Preset	296	MA_House Pf5
10	ON	Preset	892	BA_6/8 Ballad_N
11	OFF	Preset	0	Off
12	OFF	Preset	0	Off
13	OFF	Preset	0	Off
14	OFF	Preset	0	Off
15	OFF	Preset	0	Off
16	OFF	Preset	0	Off

Arp Select

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

**Bank (アルペジオバンク)**

設定値: Preset、User、ライブラリ 1~8

**Number (アルペジオナンバー)**

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

**Name (アルペジオネーム)**

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

## ■ 「View」 = 「Range」 の場合

Part	Arp	Name	Velocity Limit	Note Limit
9	ON	MA_House Pf5	1 127	C -2 G 8
10	ON	BA_6/8 Ballad_N	1 127	C -2 G 8
11	OFF	Off	1 127	C -2 G 8
12	OFF	Off	1 127	C -2 G 8
13	OFF	Off	1 127	C -2 G 8
14	OFF	Off	1 127	C -2 G 8
15	OFF	Off	1 127	C -2 G 8
16	OFF	Off	1 127	C -2 G 8

Arp Select: 1 2 3 4 5 6 7 8

**Name (アルペジオネーム)**

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

**Velocity Limit (アルペジオ 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範囲(最低値と最高値)を設定します。ベロシティーリミットの設定のしかたについては、取扱説明書をご参照ください。

設定値: 1~127

**Note Limit (アルペジオノートリミット)**

アルペジオが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。ノートリミットの設定のしかたについては、取扱説明書をご参照ください。

設定値: C -2~G8

**Performance**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

## Motion Seq (モーションシーケンサー)

モーションシーケンサー画面では、複数パートを一覧表示した状態でモーションシーケンサーの設定を行なうことができます。

**手順** [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq]



### MS Master (モーションシーケンサー マスタースイッチ)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー オン/オフを切り替えます。パネルの[MOTION SEQ ON/OFF]ボタンと連動します。

設定値: Off, On

### Active (アクティブ モーションシーケンサー)

レーンスイッチがオンになっている数を表示します。スラッシュ (/)の右側の数字は、同時にオンに設定できるレーン数の上限を表しています。

### PartSW (モーションシーケンサー パートスイッチ)

各パート/パート共通のモーションシーケンサー オン/オフを切り替えます。パートコントロール状態のとき、各パートのスイッチはパネルのナンバー B [1]~[8]ボタンと連動します。また、Common/ADパートのモーションシーケンサー オン/オフはパネルのELEMENT/OPERATOR [COMMON]ボタンと連動します。ただし、すべてのレーンスイッチがオフのパートは、パネルボタンは無効です。

設定値: Off, On

### Lane Switch (レーンスイッチ)

各レーンのオン/オフを切り替えます。1パートにつき最大4レーンのモーションシーケンサーが使用でき、パフォーマンス全体で同時に8レーンまで使用できます。

設定値: Off, On

### Motion Seq Select (モーションシーケンス セレクト)

モーションシーケンスタイプを切り替えます。パフォーマンスコントロール状態のとき、パネルのナンバー B [1]~[8]ボタンと連動します。

設定値: 1~8

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

▶ Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

## Super Knob (スーパーノブ)

スーパーノブ画面では、スーパーノブでコントロールする値に関する設定を行いません。

**手順** [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]



### Assignable Knob 1~8 Destination Value 1 (アサインابلノブ1~8 デスティネーションバリュー 1)

### Assignable Knob 1~8 Destination Value 2 (アサインابلノブ1~8 デスティネーションバリュー 2)

全パート共通のアサインابلノブ1~8の変化幅を設定します。

スーパーノブ使用時、ここで設定した値の範囲内でアサインابلノブバリューが変化します。1がスーパーノブバリューを最小にしたときの値で、2がスーパーノブバリューを最大にしたときの値です。

設定値: 0~127

### Assignable Knob 1~8 Value (アサインابلノブ1~8 バリュー)

アサインابلノブ1~8の値です。

設定値: 0~127

### Super Knob (スーパーノブ バリュー)

スーパーノブの値です。

設定値: 0~127

### LED Pattern (スーパーノブ LEDパターン)

スーパーノブの点灯パターンを設定します。

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

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

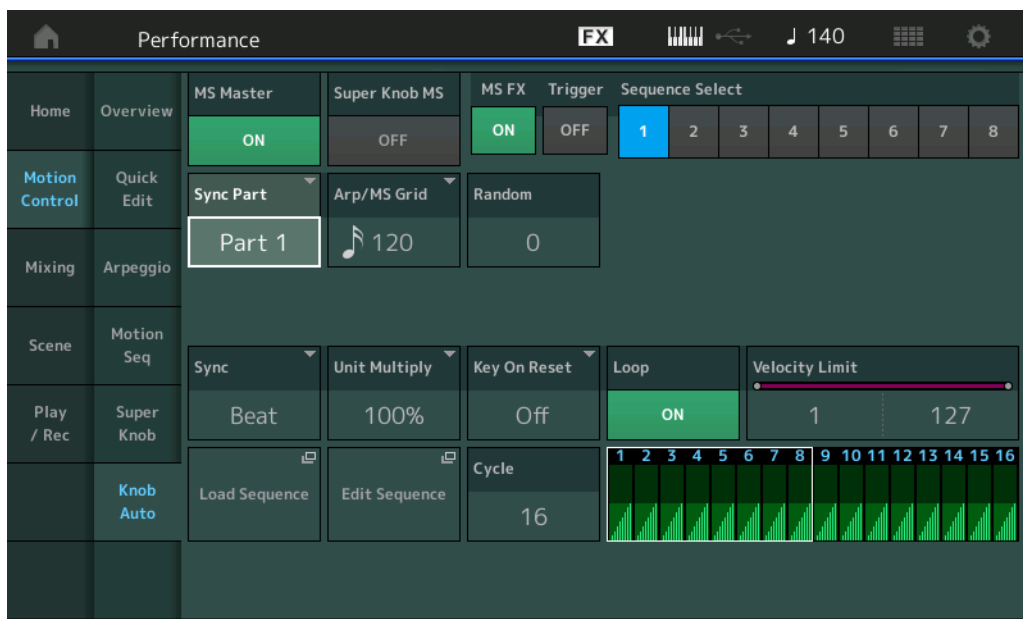
Audio

## Knob Auto (ノブオート)

ノブオート画面では、スーパーノブに適用されるモーションシーケンサー (スーパーノブモーションシーケンサー) の設定を行ないます。モーションシーケンサーにより、自動でスーパーノブの値をコントロールできるようになります。スーパーノブで使用できるレーンは1つです。

**NOTE** モーションシーケンサーで使用できるレーンはパフォーマンス全体で同時に最大8レーンですが、ここで使用するレーンはその制限の対象には含まれません。

**手順** [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto]



### MS Master (モーションシーケンサー マスタースイッチ)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー オン/オフを切り替えます。パネルの[MOTION SEQ ON/OFF]ボタンと連動します。

設定値: Off, On

### Super Knob MS (スーパーノブ モーションシーケンサー スイッチ)

スーパーノブに適用されるモーションシーケンサー オン/オフを切り替えます。

設定値: Off, On

### MS FX (スーパーノブ モーションシーケンサー FXレシーブ)

ノブファンクション[ARP/MS FX]ボタンがオンのときのノブ操作の効果を受けるか(On)/受けないか(Off)を、設定します。

設定値: Off, On

### Trigger (スーパーノブ モーションシーケンサー トリガーレシーブ)

[MOTION SEQ TRIGGER]ボタンの信号を受信するか(On)/しないか(Off)を、設定します。オンにすると [MOTION SEQ TRIGGER]ボタンを押すまでモーションシーケンスが再生されなくなります。

設定値: Off, On

### Sequence Select (スーパーノブ モーションシーケンスセレクト)

モーションシーケンスタイプを切り替えます。パフォーマンスコントロール状態のとき、パネルのナンバー B [1]~[8]ボタンと連動します。

設定値: 1~8

### Sync Part (スーパーノブ モーションシーケンサー シンクパート)

スーパーノブモーションシーケンサーが同期するパートを設定します。ここで設定したパートのノートオンや「Arp/MS Grid」の設定に連動します。

設定値: Part 1~Part 16

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio



### Arp/MS Grid (アルペジオ/モーションシーケンサー グリッド)

クオンタイズやスイングをかける際の、基準の音符を設定します。表示される数値はクロックを表しています。モーションシーケンサーの場合は、この値を1ステップ長とします。ここでの設定は「Sync Part」で設定したパートの値になります。

設定値: 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)

### Random (スーパーノブ モーションシーケンサー ランダム)

シーケンスの「ステップバリュー」がランダムに変化する度合いを設定します。

設定値: 0~127

### Sync (スーパーノブ モーションシーケンサー シンク)

スーパーノブに適用されるモーションシーケンスの再生を、パフォーマンスのテンポ/ビート/アルペジオと同期させるかどうかを設定します。

設定値: Off、Tempo、Beat、Arp

**Off:** スーパーノブモーションシーケンサーは単独で再生されます。

**Tempo:** パフォーマンスのテンポに同期してスーパーノブモーションシーケンサーが再生されます。

**Beat:** 拍に同期してスーパーノブモーションシーケンサーが再生されます。

**Arp:** 再生中のアルペジオの小節先頭と同期してスーパーノブモーションシーケンサーが再生されます。

### Speed (スーパーノブ モーションシーケンサー スピード)

モーションシーケンスを再生する速さを設定します。

スーパーノブモーションシーケンサーシンク=Offのときに有効なパラメーターです。

設定値: 0~127

### Unit Multiply (スーパーノブ モーションシーケンサー ユニットマルチプライ)

スーパーノブモーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

スーパーノブモーションシーケンサーシンク=Off以外のときに有効なパラメーターです。

設定値: 50%~6400%、Common

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。

**100%:** 元の再生時間のまま変更しません。

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になります。

**Common:** 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用されます。

### Key On Reset (スーパーノブ モーションシーケンサー キーオンリセット)

鍵盤を押したときにモーションシーケンスの再生をリセットするかどうかを設定します。

スーパーノブモーションシーケンサーシンク=Arp以外のときに有効なパラメーターです。

また、Trigger=Onのとき無効となります。

設定値: Off、Each-On、1st-On

**Each-On:** 鍵盤を弾くたびにシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まります。

**1st-On:** 鍵盤を弾いたときに1音めは必ずシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まります。1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合、2音めはリセットされません。

### Loop (スーパーノブ モーションシーケンサー ループ)

モーションシーケンスが繰り返し再生されるか、1回だけ再生されるかを切り替えます。

設定値: Off、On

### Velocity Limit (スーパーノブ モーションシーケンサー ベロシティーリミット)

モーションシーケンスが再生されるベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。

設定値: 1~127

### Cycle (スーパーノブ モーションシーケンサー サイクル)

モーションシーケンスを作るときのステップ数を設定します。

設定値: 1~16

### Load Sequence (ロードシーケンス)

ユーザーメモリーのモーションシーケンスデータをロードします。詳細についてはロード(174ページ)をご参照ください。

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

## Edit Sequence (エディットシーケンス)

モーションシーケンスの設定画面を開きます。最大16ステップ(段階)で、シーケンスを作成します。

Motion Seq Step Value  
(スーパーノブ モーションシーケンサー ステップバリュー)

Motion Seq Step Type  
(スーパーノブ モーションシーケンサー ステップタイプ)

### Cycle (スーパーノブ モーションシーケンサー サイクル)

モーションシーケンスを作るときのステップ数を設定します。

設定値: 1~16

### Amplitude (スーパーノブ モーションシーケンサー アンプリチュード)

モーションシーケンス全体の変化の大きさを設定します。

設定値: 0~127

### Smooth (スーパーノブ モーションシーケンサー スムースネス)

モーションシーケンスの時間変化の滑らかさを設定します。

設定値: 0~127

### Sequence Select (スーパーノブ モーションシーケンスセレクト)

モーションシーケンスタイプを切り替えます。パフォーマンスコントロール状態のとき、パネルのナンバー B [1]~[8] ボタンと連動します。

設定値: 1~8

### Polarity (スーパーノブ モーションシーケンサー ポラリティー)

モーションシーケンスの極性を設定します。

設定値: Unipolar, Bipolar

**Unipolar:** 単極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスの範囲でのみ変化します。

**Bipolar:** 双極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスとマイナス、両方の範囲で変化します。

### Motion Seq Step Value (スーパーノブ モーションシーケンサー ステップバリュー)

モーションシーケンスの各ステップの値を設定します。カーソルの位置に応じてスライダー 1~8でステップ1~8、ステップ9~16の値をそれぞれコントロールできます。

設定値: 0~127

### Motion Seq Step Type (スーパーノブ モーションシーケンサー ステップタイプ)

モーションシーケンスの各ステップのタイプを設定します。カーソルの位置に応じてSCENE [1]~[8] ボタンでステップ1~8、ステップ9~16のタイプを切り替えることができます。

設定値: A, B

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

**Pulse A / Pulse B (スーパーノブ モーションシーケンサー ステップカーブタイプ)**

パラメーターの変化カーブをPulse A、Pulse Bでそれぞれ設定します。ここで設定したカーブのうち、どちらを各ステップで使うかを上記「Motion Seq Step Type」で選択します。横軸は時間、縦軸がステップの値を表します。各カーブの形状については[90ページ](#)をご参照ください。

**設定値:** (プリセットバンク選択時) Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold  
(ユーザーバンク選択時) User 1~32  
(ライブラリーファイルを読み込んだ場合) Library 1~8内のカーブ

**Direction (スーパーノブ モーションシーケンサー ステップカーブ ダイレクション)**

モーションシーケンスのステップカーブの方向を設定します。

**設定値:** Forward, Reverse

**Prm1 / Prm 2 (スーパーノブ モーションシーケンサー ステップカーブ パラメーター)**

モーションシーケンスのステップカーブの形状を調整します。

カーブタイプによっては無効となります。また設定値の範囲はカーブタイプによって異なります。

**Control (スーパーノブ モーションシーケンサー ステップカーブシェイプ コントロールスイッチ)**

モーションシーケンスのステップカーブの形状をノブでコントロールする(On)か、しない(Off)かを切り替えます。「MS FX」がオンの場合のみ表示されます。カーブタイプによっては無効となります。

**設定値:** Off, On

**Store Sequence (ストアシーケンス)**

エディットしたモーションシーケンスデータを保存(ストア)します。詳細についてはストア/セーブ([176ページ](#))をご参照ください。

**Performance**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

# ミキシング

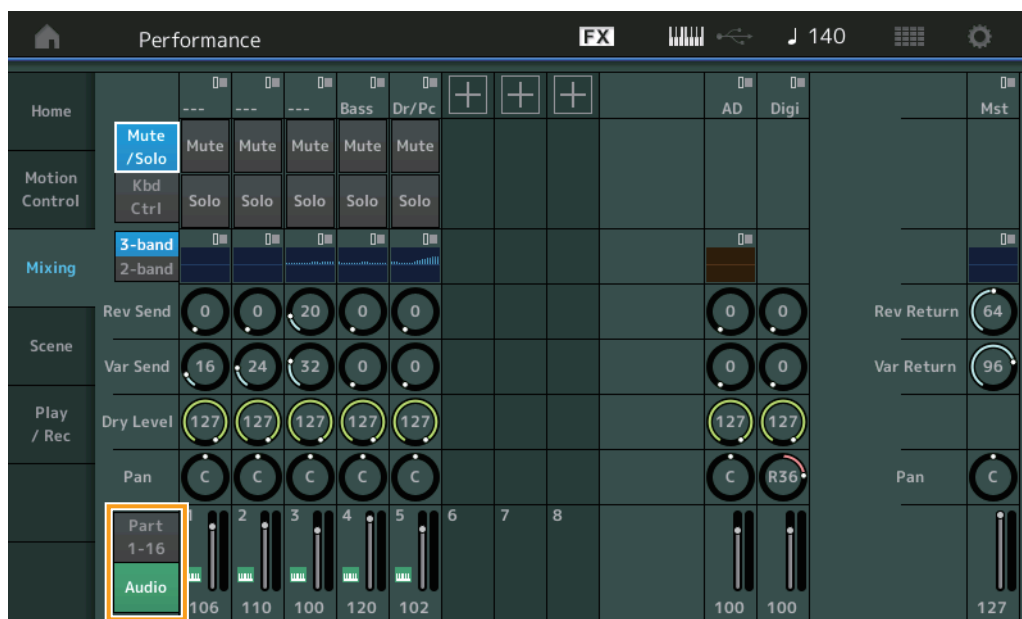
ミキシング画面では、各パートのボリュームを調整したり、エフェクトの設定をしたりしてミキシングを作り変える作業を行ないます。

## 注記

ミキシング画面での設定は、パフォーマンスの一部としてストア(保存)されます。

## Mixing (ミキシング)

**手順** [PERFORMANCE] → [Mixing]



Part 1-16/Audio Switch (パート1~16/オーディオスイッチ)

### Part 1-16 / Audio Switch (パート1~16/オーディオスイッチ)

パート1~16のミキシング設定表示をするか、パート1~8、オーディオパート、デジタルパート、マスターのミキシング設定表示をするかを切り替えます。

設定値: Part1-16、Audio

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

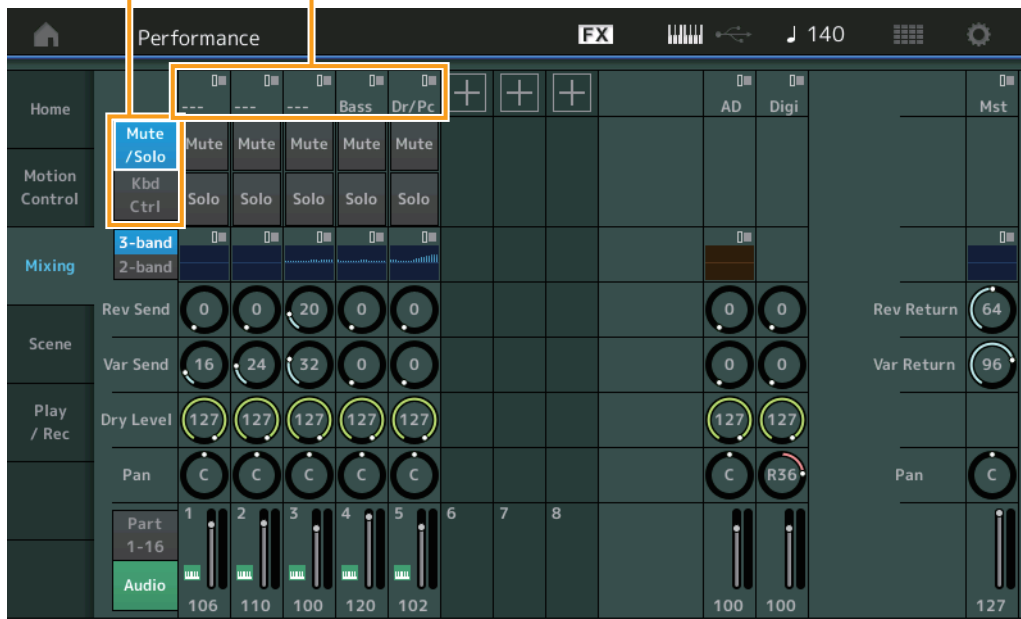
Audio

## ■ 「Part 1~16」 パート選択の場合

パート1~16のミキシング設定をします。

Function Switch (ファンクションスイッチ)

Part Category (パートカテゴリー)



### Part Category (パートカテゴリー)

パートが属するメインカテゴリーを表示します。

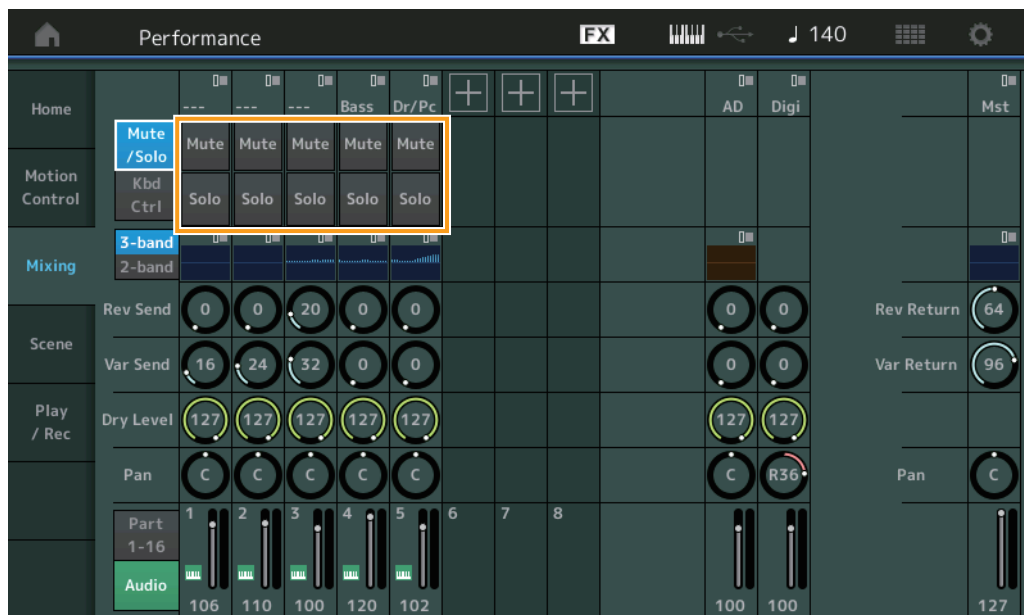
設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Function Switch (ファンクションスイッチ)

パート1~16のミュート/ソロのオン/オフ設定をするか、キーボードコントロール オン/オフ設定をするかを切り替えます。

設定値: Mute/Solo、Kbd Ctrl

#### • Function Switch = 「Mute/Solo」 のとき



### Mute/Solo (パートミュート/ソロ)

パート1~16のミュート/ソロのオン/オフを切り替えます。それぞれオンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが消灯します。

設定値: Off、On

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

- Function Switch = 「Kbd Ctrl」 のとき



## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

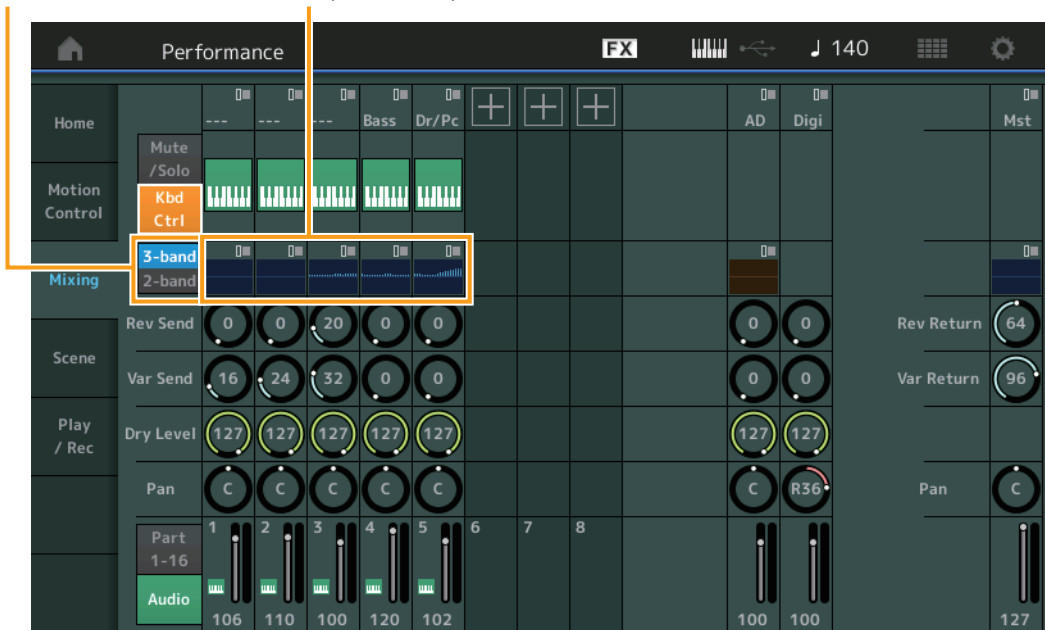
**Kbd Ctrl (キーボードコントロール)**

パート1～8のキーボードコントロールのオン/オフを切り替えます。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが消灯します。

設定値: Off、On

**3-band/2-band Switch**

(3バンドEQ/2バンドEQ スイッチ) EQ (イコライザー)

**3-band/2-band Switch (3バンドEQ / 2バンドEQ スイッチ)**

パート1～16の3バンドEQと2バンドEQの表示を切り替えます。

設定値: 3-band、2-band

**EQ (イコライザー)**

「3-band/2-band」の設定に応じて、3バンドEQ / 2バンドEQを表示します。

ここをタッチすると、パートEQエディットへのメニューが表示されます。

**Rev Send (リバーブセンド)**

パート1～16のリバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0～127

**Var Send (バリエーションセンド)**

パート1~16のバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0~127

**Dry Level (ドライレベル)**

パート1~16のドライレベル(システムエフェクトを通さないレベル)を設定します。

設定値: 0~127

**Pan (パン)**

パート1~16のパン(ステレオ定位)を調節します。

設定値: L63~C~R63

**Volume (パートボリューム)**

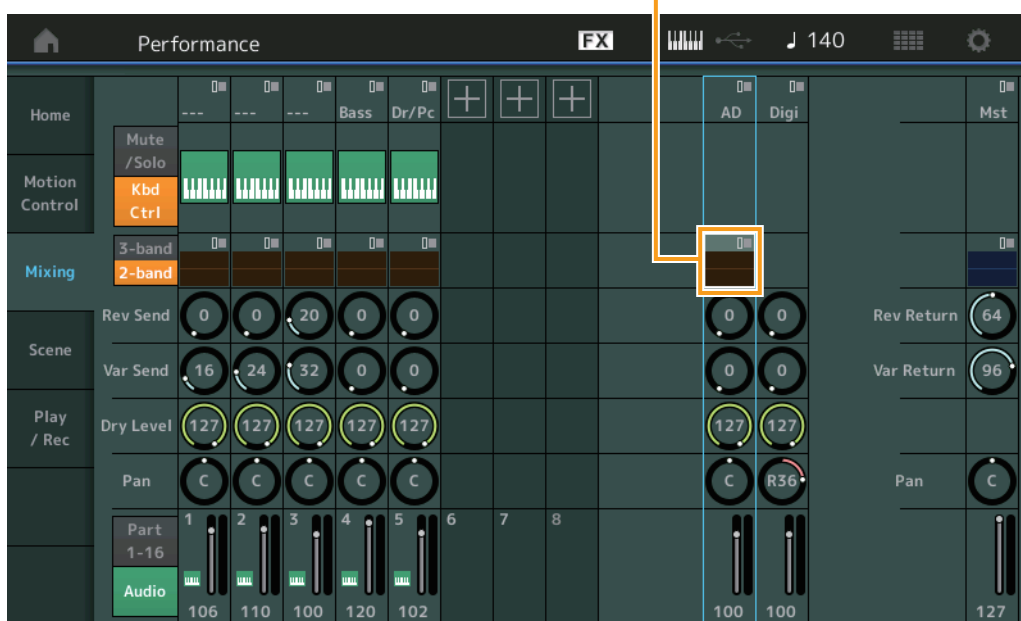
パート1~16のボリュームを設定します。

設定値: 0~127

**■ 「AD/Digi」 パート選択の場合**

オーディオパート/デジタルパートのミキシング設定をします。

A/D Part EQ (オーディオパートイコライザー)

**A/D Part EQ (オーディオパートイコライザー)**

2バンドのパラメトリックEQを表示します。

ここをタッチすると、コモン/オーディオパートEQエディットへのメニューが表示されます。

**A/D Part Rev Send (オーディオパート リバースセンド)****Digital Part Rev Send (デジタルパート リバースセンド)**

オーディオパート/デジタルパートのリバースエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0~127

**A/D Part Var Send (オーディオパート バリエーションセンド)****Digital Part Var Send (デジタルパート バリエーションセンド)**

オーディオパート/デジタルパートのバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0~127

**A/D Part Dry Level (オーディオパート ドライレベル)****Digital Part Dry Level (デジタルパート ドライレベル)**

オーディオパート/デジタルパートのドライレベルを設定します。

設定値: 0~127

**Performance**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

**A/D Part Pan (オーディオパート パン)****Digital Part Pan (デジタルパート パン)**

オーディオパート/デジタルパートのパン(ステレオ定位)を調節します。

設定値: L63~C~R63

**A/D Volume (オーディオパート ボリューム)****Digital Part Volume (デジタルパート ボリューム)**

オーディオパート/デジタルパートのボリュームを設定します。

設定値: 0~127

## ■ 「Mst」 パートの場合

マスターのミキシング設定となります。

Master EQ (マスターイコライザー)

**Master EQ (マスターイコライザー)**

5バンドのパラメトリックEQを表示します。

ここをタッチすると、マスターEQエディットへのメニューが表示されます。

**Rev Return (リバープリターン)****Var Return (バリエーションリターン)**

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

設定値: 0~127

**Pan (パフォーマンスパン)**

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。

設定値: L63~C~R63

**Performance Volume (パフォーマンスボリューム)**

パフォーマンスサウンド全体のボリュームを設定します。

設定値: 0~127

**Performance**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio



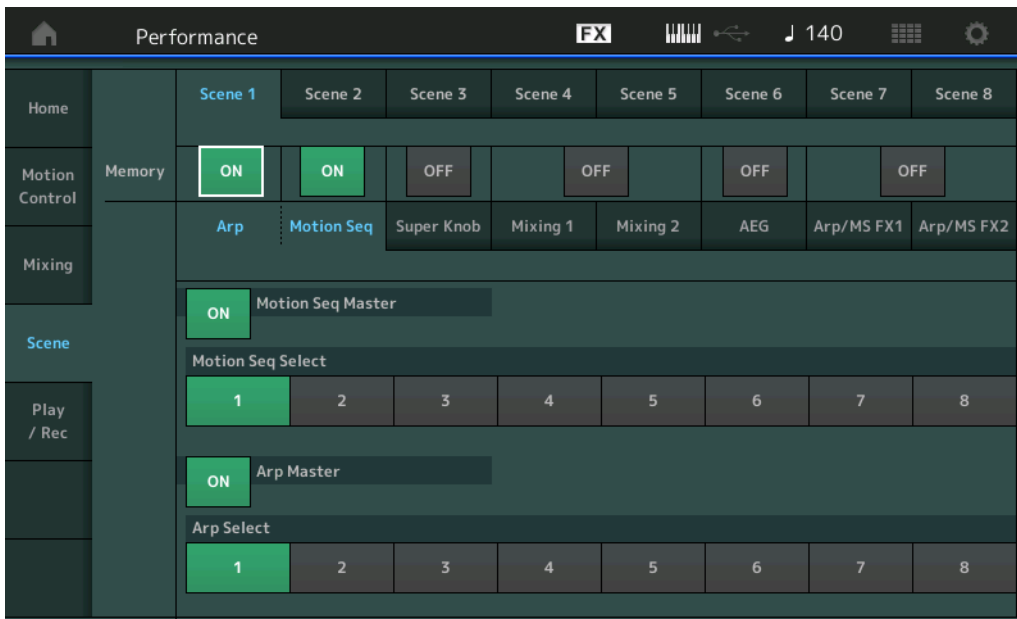
# シーン

シーンとは、8つの[SCENE]ボタンそれぞれにアルペジオタイプやモーションシーケンスタイプ、パートのパラメーター値などの設定を記録する機能です。シーン画面ではシーン機能に関するさまざまな設定を行なうことができます。この画面でメモライズスイッチをオンにし、パラメーターを編集した機能についてはそれぞれのシーンに設定値が自動的に記録されます。シーン機能の使い方については取扱説明書をご参照ください。

**NOTE** シーン機能は、シーン画面以外でも設定できます。シーン画面で設定できるパラメーターがアサインされているノブやスライダーなどでパラメーターを変更したあと、[SHIFT]ボタンを押したままSCENE [1]~[8]ボタンを押すことで、シーン1~8をそれぞれのボタンに記録できます。

## Scene (シーン)

**手順** [PERFORMANCE] → [Scene]



### Scene Select (シーンセレクト)

タブを選択してシーンを切り替えます。パネルのSCENE [1]~[8]ボタンと連動します。

設定値: 1~8

### Memory (メモライズスイッチ)

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

設定値: Off、On

### ■ 「Arp/Motion Seq」タブ選択およびメモライズスイッチ オンの場合

#### Motion Seq Master (モーションシーケンサー マスタースイッチ)

選択中のシーンにおけるパフォーマンス全体のモーションシーケンサー オン/オフを設定します。

設定値: Off、On

#### Motion Seq Select (モーションシーケンス セレクト)

選択中のシーンにおけるモーションシーケンスタイプを設定します。

設定値: 1~8

#### Arp Master (アルペジオ マスタースイッチ)

選択中のシーンにおけるパフォーマンス全体のアルペジオ オン/オフを設定します。

設定値: Off、On

#### Arp Select (アルペジオ セレクト)

選択中のシーンにおけるアルペジオタイプを設定します。

設定値: 1~8

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

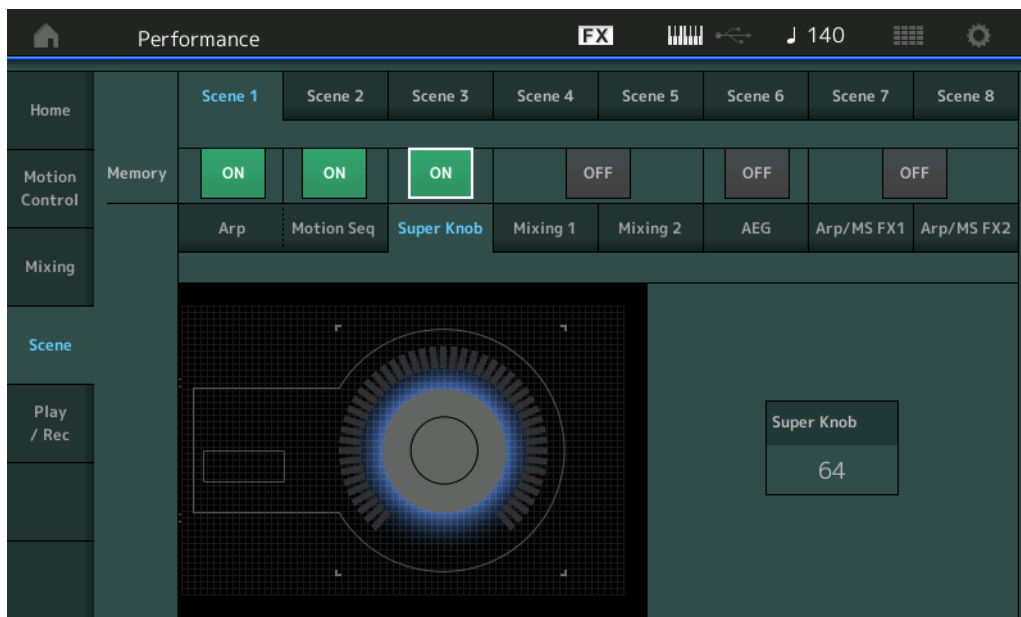
▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

## ■ 「Super Knob」 タブ選択およびメモライズスイッチ オンの場合



## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

### Super Knob (スーパークnobバリュー)

選択中のシーンにおけるスーパークnobの値を設定します。

設定値: 0~127

## ■ 「Mixing 1」 タブ選択およびメモライズスイッチ オンの場合



### Rev Send (リバーブセンド)

選択中のシーンにおける各パートのリバーブセンドを設定します。

設定値: 0~127

### Var Send (バリエーションセンド)

選択中のシーンにおける各パートのバリエーションセンドを設定します。

設定値: 0~127

### Dry Level (ドライレベル)

選択中のシーンにおける各パートのドライレベルを設定します。

設定値: 0~127

## Pan (パン)

選択中のシーンにおける各パートのパンを調節します。

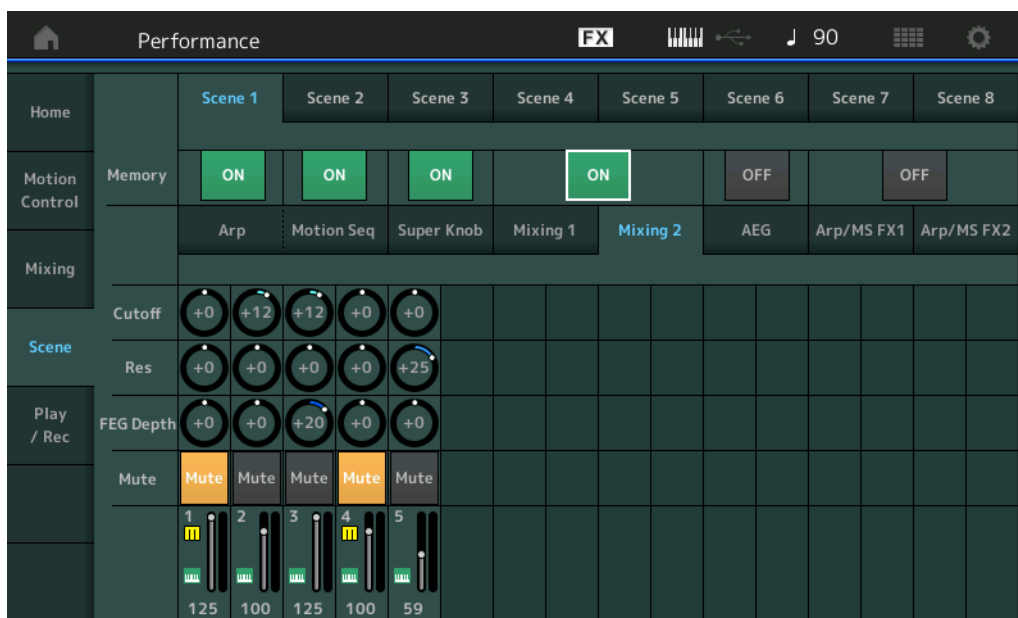
設定値: L63 ~C~R63

## Volume (パートボリューム)

選択中のシーンにおける各パートのボリュームを設定します。

設定値: 0~127

### ■ 「Mixing 2」タブ選択およびメモライズスイッチ オンの場合



## Cutoff (カットオフ)

選択中のシーンにおける各パートのカットオフ周波数を設定します。

設定値: -64~+63

## Res (レゾナンス)

選択中のシーンにおける各パートのレゾナンスを設定します。

設定値: -64~+63

## FEG Depth (FEGデプス)

選択中のシーンにおける各パートのFEGデプスを設定します。

設定値: -64~+63

## Mute (パートミュート)

選択中のシーンにおける各パートのミュート オン/オフを設定します。

設定値: Off, On

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

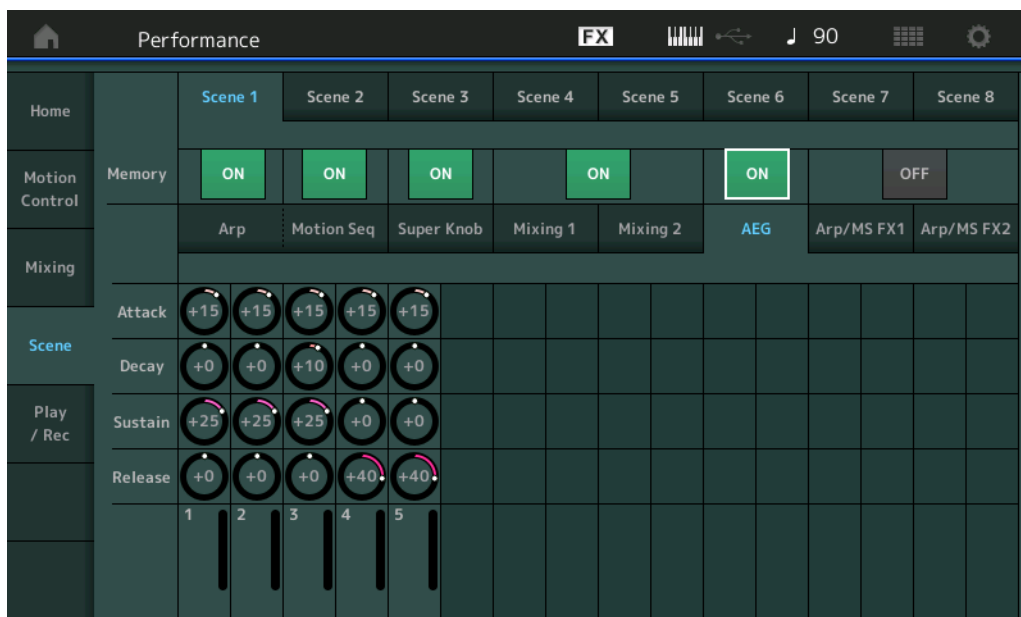
▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

## ■ 「AEG」タブ選択およびメモライズスイッチ オンの場合



### Attack (AEGアタックタイム)

選択中のシーンにおける各パートのAEGアタックタイムを設定します。

設定値: -64~+63

### Decay (AEGディケイタイム)

選択中のシーンにおける各パートのAEGディケイタイムを設定します。

設定値: -64~+63

### Sustain (AEGサステインレベル)

選択中のシーンにおける各パートのAEGサステインレベルを設定します。

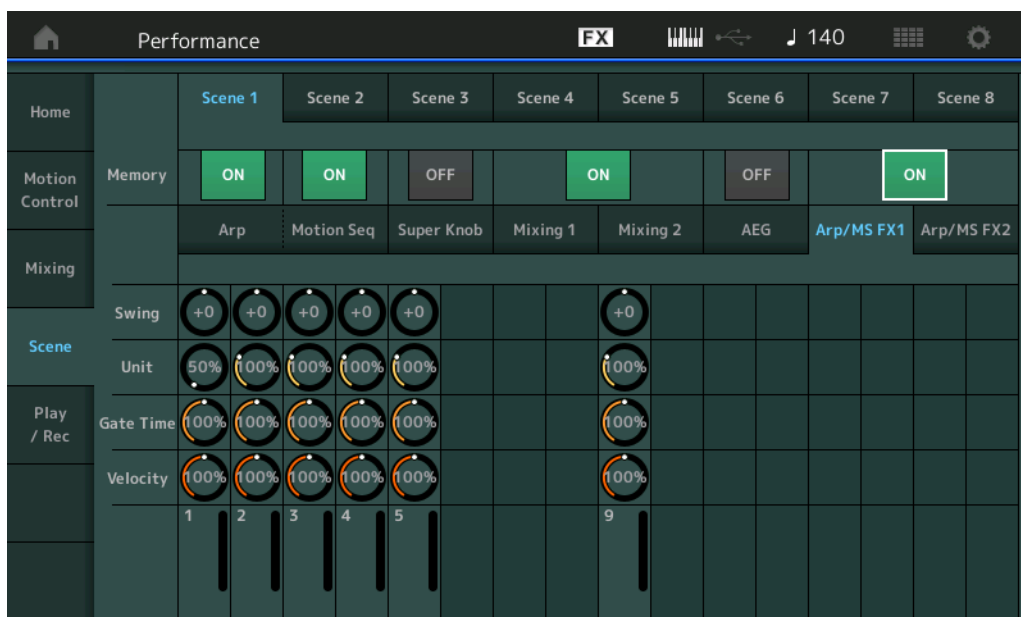
設定値: -64~+63

### Release (AEGリリースタイム)

選択中のシーンにおける各パートのAEGリリースタイムを設定します。

設定値: -64~+63

## ■ 「Arp/MS FX 1」タブ選択およびメモライズスイッチ オンの場合



## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

## Swing (スイング)

選択中のシーンにおける各パートのアルペジオ/モーションシーケンサー「スイング」を設定します。スイングについては「クイックエディット」(34ページ)をご参照ください。

設定値: -120~+120

## Unit (パート ユニットマルチプライ)

選択中のシーンにおける各パートのアルペジオ/モーションシーケンサー「ユニットマルチプライ」を設定します。

設定値: 50%~400%、Common

200%: 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。

100%: 元の再生時間のまま変更しません。

50%: 元の再生時間の半分にになり、テンポが倍になります。

Common: 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用されます。

## Gate Time (ゲートタイムレート)

選択中のシーンにおける各パートのアルペジオ「ゲートタイムレート」を設定します。

設定値: 0%~200%

## Velocity (ベロシティーレート)

選択中のシーンにおける各パートのアルペジオ「ベロシティーレート」を設定します。

設定値: 0%~200%

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

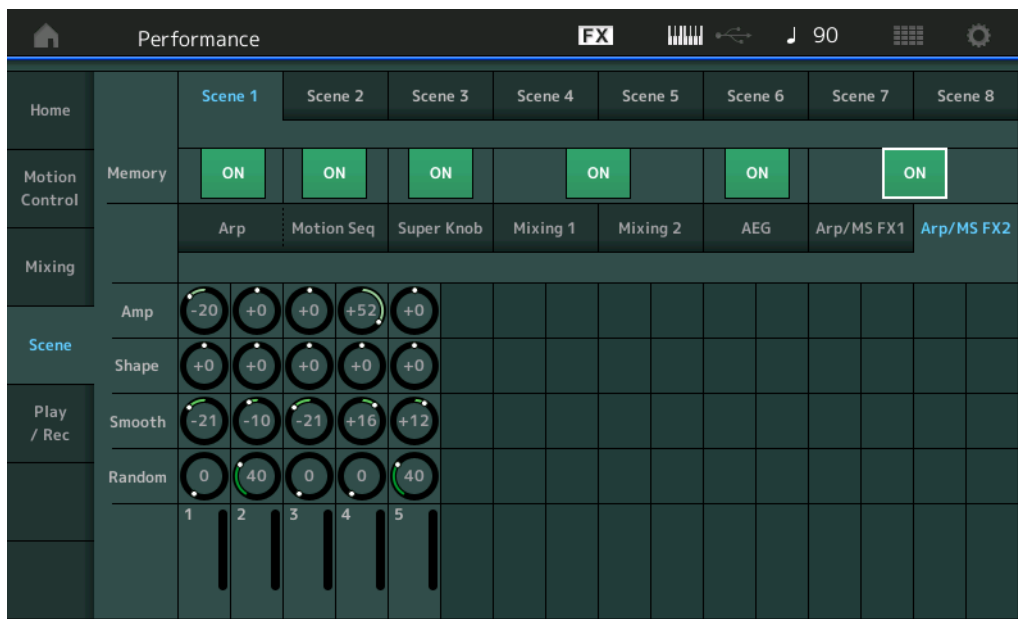
▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

## ■ 「Arp/MS FX 2」タブ選択およびメモライズスイッチ オンの場合



## Amp (モーションシーケンサー アンプリチュード)

選択中のシーンにおける各パートのモーションシーケンサー「アンプリチュード」を設定します。「アンプリチュード」については「クイックエディット」(32ページ)をご参照ください。

設定値: -64~+63

## Shape (モーションシーケンサー パルスシェイプ)

選択中のシーンにおける各パートのモーションシーケンサー「パルスシェイプ」を設定します。「パルスシェイプ」については「クイックエディット」(32ページ)をご参照ください。

設定値: -100~+100

## Smooth (モーションシーケンサー スムース)

選択中のシーンにおける各パートのモーションシーケンサー「スムースネス」を設定します。「スムースネス」については「クイックエディット」(32ページ)をご参照ください。

設定値: -64~+63

## Random (モーションシーケンサー ランダム)

選択中のシーンにおける各パートのモーションシーケンサー「ランダム」を設定します。「ランダム」については「クイックエディット」(32ページ)をご参照ください。

設定値: 0~127

# Play/Rec

Play/Recでは、MONTAGE本体に「ソング」としてMIDI録音/再生したり、MONTAGE本体の演奏をUSBフラッシュメモリーにオーディオ録音/再生したりすることができます。

## Play/Rec (プレイ/レック)

### MIDI (ミディ)

MIDI画面では選択中のパフォーマンスによる演奏を、設定したソングにMIDI録音/再生できます。鍵盤の演奏だけではなく、コントローラーやノブの操作、アルペジオの再生まですべてMIDIデータとしてトラックに記録できます。

### ■ 再生/再生待機状態

**手順** [▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]

Song Length (ソングレングス)



Track Play Switch (トラックプレイスイッチ)

### Song Name (ソングネーム)

選択中のソングの名前を表示します。タッチすると、ロード、リネームを行なうメニューが表示されます。

### Performance Name (パフォーマンスネーム)

選択中のパフォーマンスの名前が表示されます。

### Time Signature (タイムシグネチャー)

ソングの拍子を表示します。

### Position (ソングポジション)

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

### Tempo (テンポ)

ソングを再生するテンポを設定します。選択中のパフォーマンスのテンポと連動します。

設定値: 5~300

**NOTE** テンポは下記で設定します。

[PERFORMANCE] → [UTILITY] → [Tempo Setting] (180ページ)

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

▶ Play / Rec

▶ MIDI

Audio

## Store Tempo (ストアテンポ)

ボタンを押すと、ストアされている ソングのテンポを現在のテンポに変更します。

Store Tempoは、以下の場合は表示されません。

- ・ 新規録音状態(ソングデータがない)
- ・ 再生中
- ・ 録音待機中
- ・ 録音中

## Save As .mid File (セーブ アズ ミディファイル)

ボタンを押すとStore/Save画面に移行し、ソングをファイルとして保存できます。

Save As .mid Fileは、以下の場合は表示されません。

- ・ 新規録音状態(ソングデータがない)
- ・ 再生中
- ・ 録音待機中
- ・ 録音中
- ・ USBフラッシュメモリーなど有効な外部メモリー / ストレージが接続されていない

## Song Length (ソングレングス)

シーケンス全体の長さを表示します。

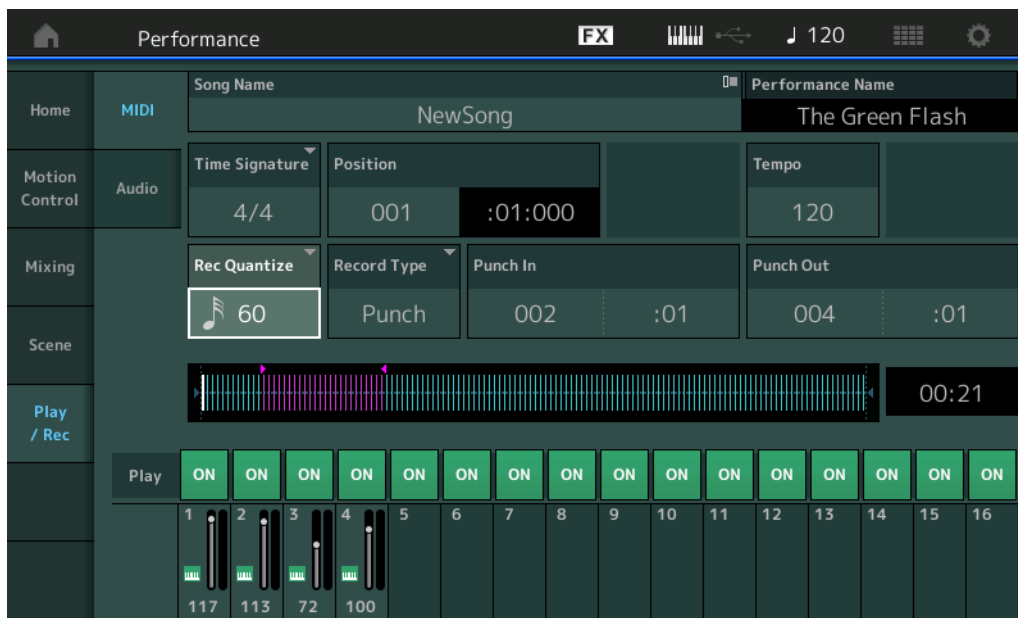
## Track Play Switch (トラックプレイスイッチ)

トラックごとの再生オン/オフを切り替えます。

設定値: Off、On

## ■ 録音/録音待機状態

**手順** [●](レコード)ボタン または [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → [●](レコード)ボタン



## Time Signature (タイムシグネチャー)

ソングの拍子を設定します。

設定値: 1/16~16/16、1/8~16/8、1/4~8/4

## Rec Quantize (レコードクオンタイズ)

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

設定値: 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)、Off

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

## Record Type (レコードタイプ)

録音方式を選択します。新規録音状態のときは無効となります。

**設定値:** Replace (リプレース)、Overdub (オーバーダブ)、Punch (パンチ)

**Replace:** すでにデータが入っているトラックに対して録音した場合に、上書きでリアルタイム録音を行なう方式です。元のデータは消えます。

**Overdub:** すでにデータの入っているトラックに対して録音した場合に、重ねてリアルタイム録音を行なう方式です。元のデータは消えません。

**Punch:** すでにデータの入っているトラックを、部分的にリアルタイム録音で録音し直す方式です。あらかじめ設定した録音開始小節/拍と終了小節/拍の間を、上書き録音で書き換えます。

## Punch In (パンチイン)

パンチイン(録音開始)する小節と拍を設定します。「Record Type」で「Punch」を選択した場合のみ有効となります。

## Punch Out (パンチアウト)

パンチアウト(録音終了)する小節と拍を設定します。「Record Type」で「Punch」を選択した場合のみ有効となります。

**NOTE** パンチイン/パンチアウトの設定のしかたについては取扱説明書をご参照ください。

## Undo (アンドゥー)

直前に実行したレコーディングを取り消して、実行前の状態に戻します。シーケンスが存在する状態で追加録音後に有効となります。

## Redo (リドゥー)

アンドゥーで取り消した操作を再び実行します。アンドゥー実行後に有効となります。

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

▶ Audio

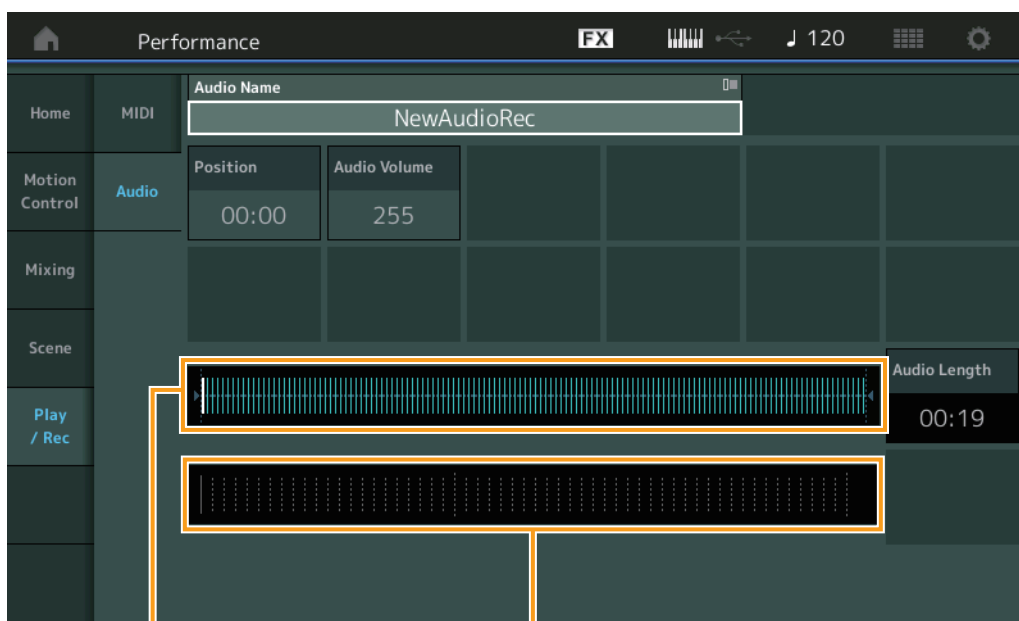
## Audio (オーディオ)

Audio画面ではMONTAGE本体での演奏をUSBフラッシュメモリーに、WAV形式(44.1kHz/24bit/ステレオ)のオーディオファイルとして録音できます。連続で最大74分または録音先デバイスの上限の容量まで録音ができます。

## ■ 再生/再生待機状態

### 手順

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio]



オーディオ全体の長さや現在の再生位置を表示

レベルメーター

## Audio Name (オーディオネーム)

選択中のオーディオファイルの名前を表示します。



## Position (オーディオポジション)

オーディオの再生開始位置を設定します。また、再生中の位置を表示します。

## Audio Volume (オーディオボリューム)

オーディオ再生時の音量を設定します。録音中は無効となります。

設定値: 0~255

## Audio Length (オーディオレンクス)

オーディオ全体の長さです。

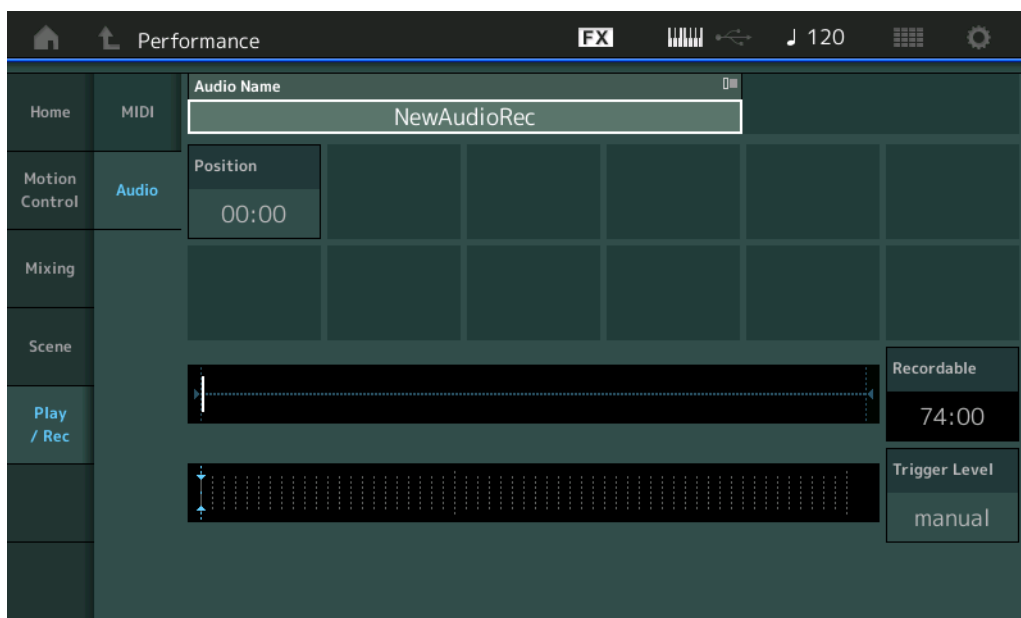
## レベルメーター

オーディオの入出力レベルを表示します。

## ■ 録音/録音待機状態

### 手順

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



## Recordable (オーディオ レコーダブルタイム)

オーディオの録音可能時間を表示します。録音待機状態時のみ表示されます。

## Trigger Level (トリガーレベル)

録音開始のしかたを選択します。録音待機状態時のみ表示されます。

「Trigger Level」 = 「manual」 に設定した場合は、[▶](プレイ)ボタンを押すことで録音を開始します。

「Trigger Level」 = 「1~127」 に設定した場合は、[▶](プレイ)ボタンを押してから設定した値を超える信号が入力されたときに、録音が自動的に開始されます。設定したレベルは、レベルメーターに青い三角形で表示されます。ノイズに影響されない範囲でできるだけ低く設定すると、アタック部分が切れずに録音できます。

設定値: manual (マニュアル)、1~127

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

▶ Audio

# ノーマルパート(AWM2)エディット

鍵盤の音階どおりに発音する「ノーマルパート(AWM2)」は、最大8つのエレメントで構成されています。エレメントとは、パートを構成する最小単位です。ノーマルパート(AWM2)のエディットは、8つのエレメントに共通のパラメーターを設定する「エレメント共通エディット」とエレメントごとのパラメーターを設定する「エレメントエディット」の2種類に分かれます。

## エレメント共通エディット(Common)

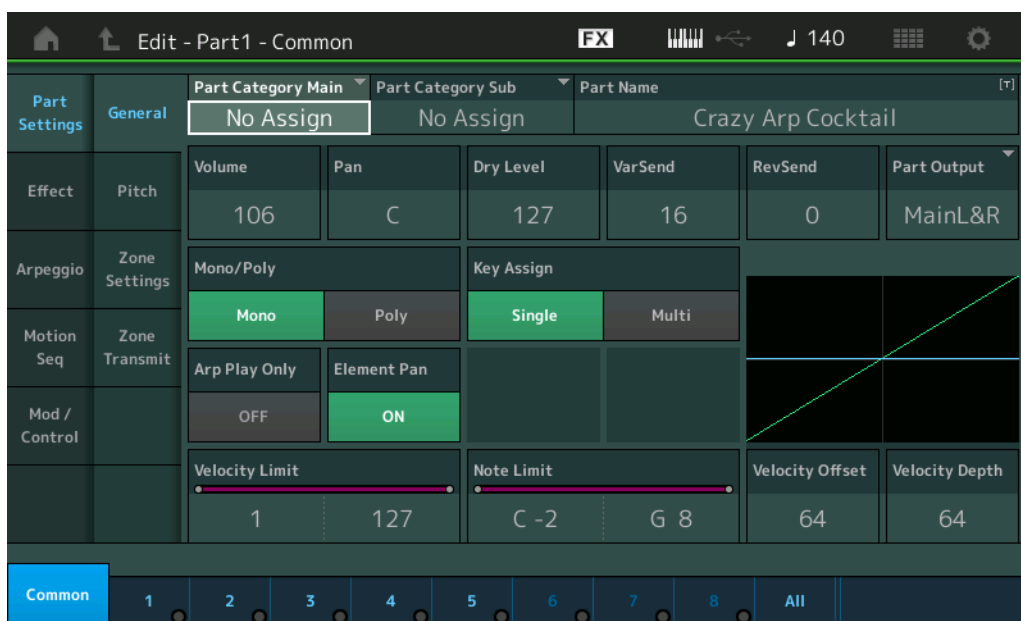
### Part Settings (パートセッティング)

#### General (ジェネラル)

ジェネラル画面では、パートの名称や発音条件など、一般的な設定を行ないます。

#### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



#### Part Category Main (パートメインカテゴリー)

#### Part Category Sub (パートサブカテゴリー)

選択中のパートが属するメインカテゴリーとそれに付属するサブカテゴリーを設定します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

#### Part Name (パートネーム)

選択中のパートに名前をつけます。英数字を最大20文字まで設定できます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

#### Volume (パートボリューム)

選択中のパートのボリュームを設定します。

設定値: 0~127

#### Pan (パン)

選択中のパートのパンを調節します。

設定値: L63~C~R63

### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

##### General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

##### Osc / Tune

##### Pitch EG

##### Filter

Type

Filter EG

Scale

##### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

##### Element LFO

##### Element EQ

#### All Element

##### Osc

##### Balance

## Dry Level (ドライレベル)

選択中のパートのドライレベルを設定します。パートアウトプット「MainL&R」選択時のみ有効となります。

設定値: 0~127

## Var Send (バリエーションセンド)

選択中のパートのバリエーションセンドを設定します。パートアウトプット「MainL&R」選択時のみ有効となります。

設定値: 0~127

## Rev Send (リバーブセンド)

選択中のパートのリバーブセンドを設定します。パートアウトプット「MainL&R」選択時のみ有効となります。

設定値: 0~127

## Part Output (パートアウトプットセレクト)

選択中のパートのオーディオ信号の出力先を設定します。

設定値: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1~30, Off

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**USB1&2...USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2/.../29&30チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1/.../30チャンネル)にモノラル出力されます。

**Off:** パートのオーディオ信号を出力しません。

## Mono/Poly (モノ/ポリ)

選択中の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

## Key Assign (キーアサインモード)

発音中の音に対して、同じノートオン情報を続けて受信したときの発音方法を設定します。設定値について詳しくは別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

設定値: Single (シングル)、Multi (マルチ)

**Single:** 先に発音された音をいったん止めてから再び音を鳴らします。

**Multi:** 発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音します。クラッシュシンバルなど減衰の長い音を連打するような場合には、マルチに設定すると自然な発音になります。

## Arp Play Only (アルペジオ プレイオンリー)

アルペジオエーターでのみ演奏するパートにするか(On)、しないか(Off)を設定します。オンに設定したパートは、アルペジオエーターによるノートオンでのみ発音します。

設定値: Off, On

## Element Pan (エレメント パンスイッチ)

エレメントエディット([EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Amplitude] → [Level/Pan] → 「Pan」)で設定したパンを有効にする(On)か/しないか(Off)を設定します。offに設定すると、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: Off, On

## Velocity Limit (ベロシティーリミット)

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、そのパートが発音します。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。ベロシティーリミットの設定のしかたについては、取扱説明書をご参照ください。

設定値: 1~127

## Note Limit (ノートリミット)

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、そのパートが発音します。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~C8の範囲で発音します。

設定値: C-2~G8

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level / Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

Normal Part (AWM2)

Drum Part

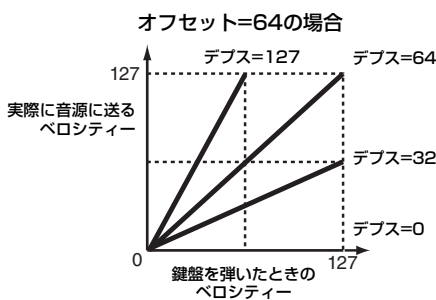
Normal Part (FM-X)

Common/Audio

## Velocity Depth (ベロシティーセンシティブィーデプス)

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」の変化の割合を設定します。右のグラフのように、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。

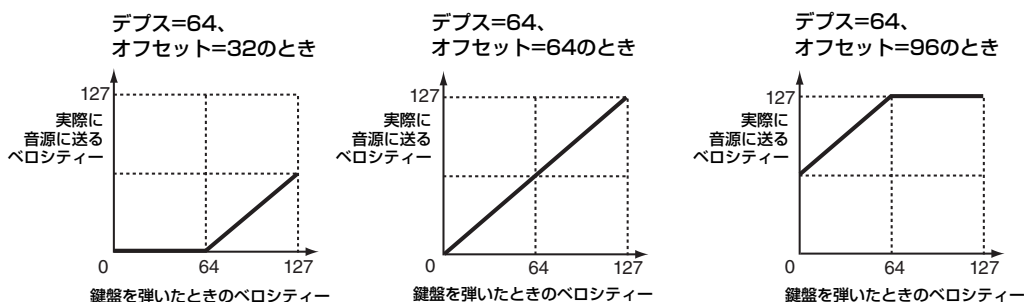
設定値: 0~127



## Velocity Offset (ベロシティーセンシティブィーオフセット)

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、ここで設定した値を基に実際のベロシティー値を増減します。

設定値: 0~127

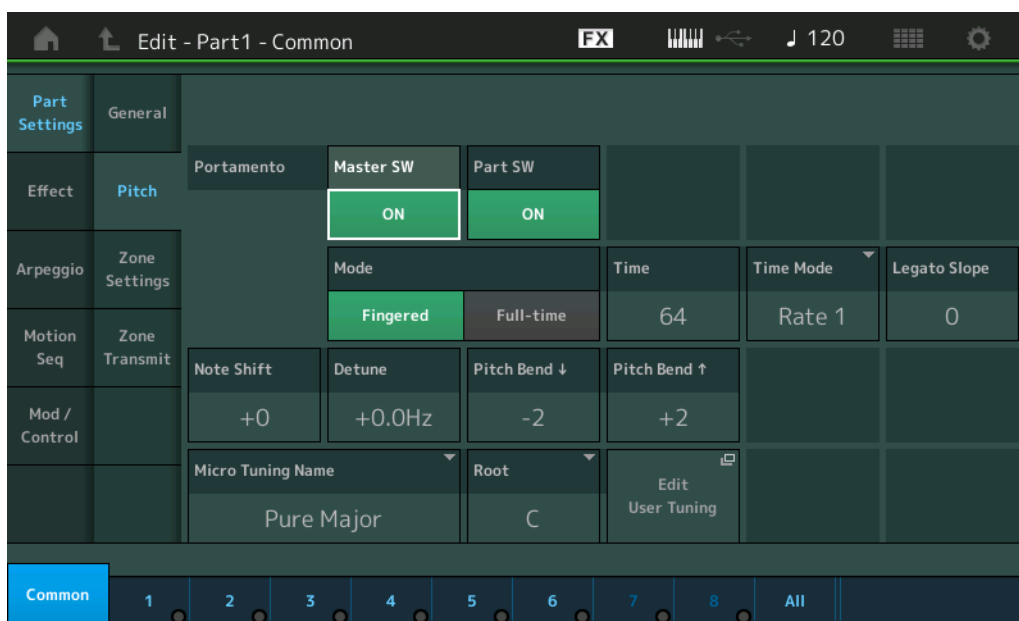


## Pitch (ピッチ)

ピッチ画面では、パートの音程に関する設定を行ないます。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch]



## Portamento Master SW (ポルタメント マスタースイッチ)

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。ポルタメントマスタースイッチはパフォーマンス全体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

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

▶ General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

## Portamento Part SW (ポルタメント部分スイッチ)

選択中のパートにポルタメント効果をかけるかどうかを設定します。

設定値: Off, On

## Portamento Mode (ポルタメントモード)

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 (フィンガード)、Full-time (フルタイム)

**Fingered:** レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメントの効果がかかります。

**Full-time:** つねにポルタメントがかかります。

## Portamento Time (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またはピッチ変化の速さを設定します。

設定値: 0~127

## Portamento Time Mode (ポルタメントタイムモード)

ピッチが変化する時間的基準を設定します。

設定値: Rate 1 (レート1)、Time 1 (タイム1)、Rate 2 (レート2)、Time 2 (タイム2)

**Rate 1:** 一定の速さでピッチが変化します。

**Time 1:** 一定の時間でピッチが変化します。

**Rate 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。

**Time 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。

## Portamento Legato Slope (ポルタメントレガートスロープ)

「Mono/Poly」を「Mono」に設定してレガート演奏するときの、音の立ち上がりを調整します。

設定値: 0~7

## Note Shift (ノートシフト)

ピッチを半音単位で調整します。

設定値: -24~+0~+24

## Detune (デチューン)

選択中のパートの音程を0.1ヘルツ単位で微調整します。

ピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果を得ることができます。

設定値: -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz

## Pitch Bend ↓/↑ (ピッチベンドレンジ ロー / アッパー)

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。

設定値: -48~+0~+24

## Micro Tuning Name (マイクロチューニングネーム)

現在選択されているパートで使用するマイクロチューニング(音律)を設定します。設定できるマイクロチューニングについて詳しくは、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

設定値: Equal Temperament、Pure Major、Pure Minor、Werckmeister、Kirnberger、Vallotti & Young、1/4 shift、1/4 tone、1/8 tone、Indian、Arabic 1、Arabic 2、Arabic 3、User 1~8 (ユーザーバンク選択時)、Library 1-1~8-8 (ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

## Micro Tuning Root (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。マイクロチューニングネームによっては基準音の設定が必要ないものがあり、表示されません。

設定値: C~B

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

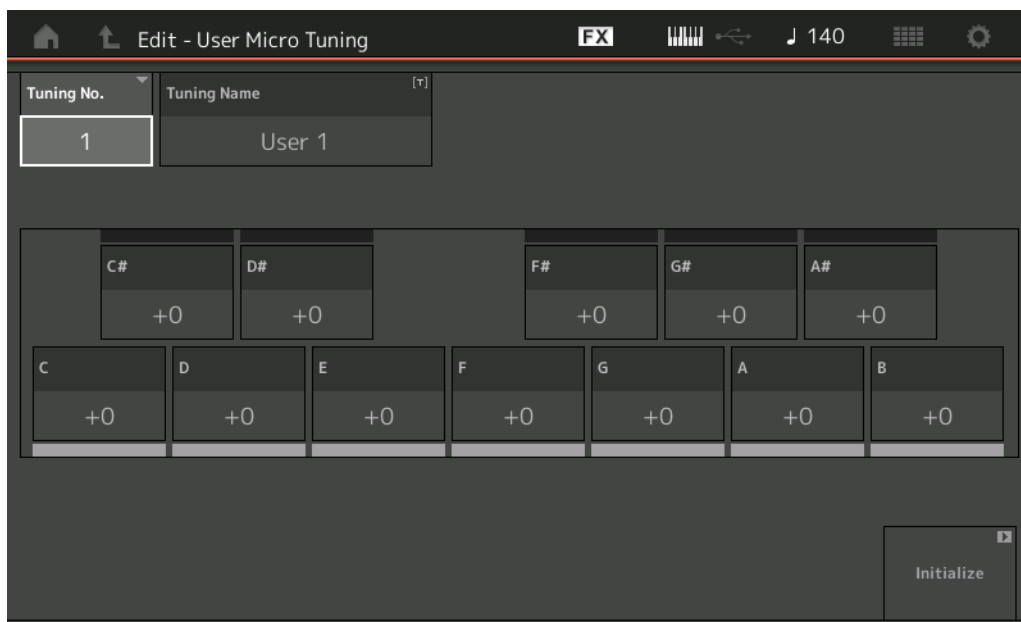
### All Element

Osc

Balance

## Edit User Tuning (エディットユーザーチューニング)

ユーザーマイクロチューニングの設定画面を開きます。



### Tuning No. (マイクロチューニングナンバー)

選択中のユーザーマイクロチューニングナンバーです。

設定値: 1~8

### Tuning Name (マイクロチューニングネーム)

選択中のユーザーマイクロチューニングに名前をつけます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

### C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B

各音のピッチをセント単位で調整してマイクロチューニングを設定します。

設定値: -99~+99

### Initialize (イニシャライズ)

選択中のユーザーマイクロチューニングの設定を初期化します。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

## Zone Settings (ゾーンセッティング)

ゾーンセッティング画面では、ゾーン機能の設定を行ないます。

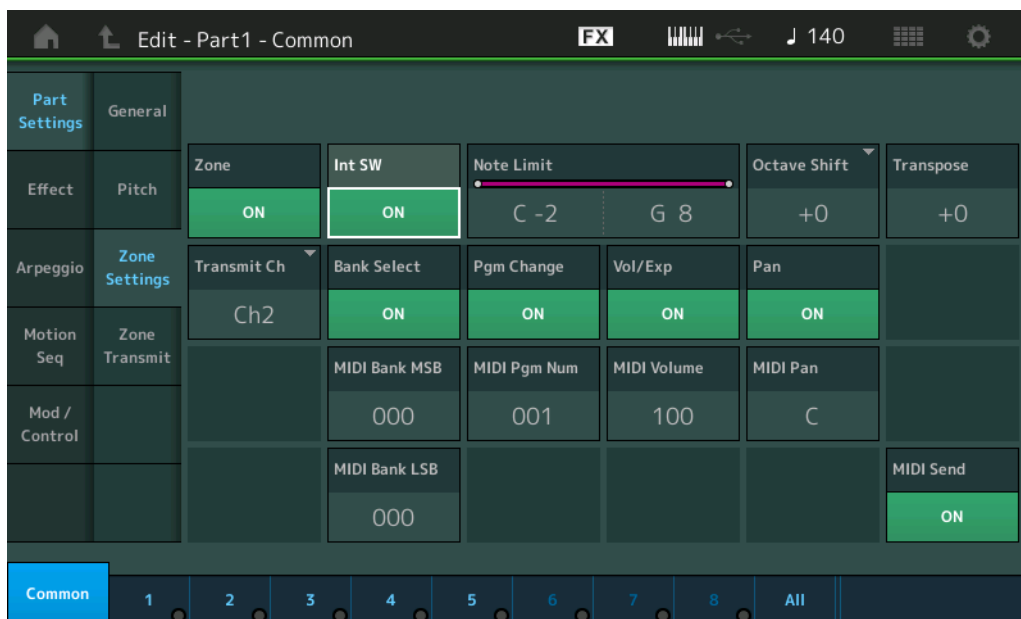
MONTAGEでは、鍵盤を最大8つの領域(ゾーン)に分け、それぞれの領域(ゾーン)に異なるMIDIチャンネルを割り当てたりすることができます。これにより、1台の鍵盤でマルチ音源の複数パートを同時に鳴らしたり、内部音源と外部音源の鳴らし分けができるなど、キーボードが複数あるかのように使用できます。

この画面を有効にするには、あらかじめ[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → 「Zone Master」をオンしておく必要があります。

詳細は取扱説明書をご参照ください。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Settings]



### Zone (ゾーンスイッチ)

ゾーン機能を使うか(On)/使わないか(Off)を設定します。Offにした場合、以下のパラメーターはすべて無効になります。

設定値: Off、On

### Int SW (インターナルスイッチ)

このゾーンでの演奏により発生したMIDIメッセージを、内部音源に送るかどうかを設定します。

設定値: Off、On

### Transmit Ch (トランスミットチャンネル)

この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: Ch1~Ch16、Off

### Note Limit (ノートリミット)

このゾーンの発音鍵域(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、そのゾーンが発音します。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。

設定値: C -2~G8

### Octave Shift (オクターブシフト)

この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)

このゾーンの鍵盤の音高を半音単位でシフトします。

設定値: -11~+0 (標準)~+11

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### ▶ Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level / Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

**Bank Select (トランスミット バンクセレクト)**

バンクセレクトMSB/LSBを外部に送るかどうかを設定するトランスミットスイッチです。  
トランスミットチャンネルがオフの場合は無効となります。

設定値: Off、On

**Pgm Change (トランスミット プログラムチェンジ)**

プログラムチェンジを外部に送るかどうかを設定するトランスミットスイッチです。  
トランスミットチャンネルがオフの場合は無効となります。

設定値: Off、On

**Vol/Exp (トランスミット ボリューム/エクスプレッション)**

ボリューム設定を外部へMIDI出力するかどうかを設定するトランスミットスイッチです。  
トランスミットチャンネルがオフの場合は無効となります。

設定値: Off、On

**Pan (トランスミット パン)**

パン設定を外部へMIDI出力するかどうかを設定するトランスミットスイッチです。  
トランスミットチャンネルがオフの場合は無効となります。

設定値: Off、On

**MIDI Bank MSB/LSB (バンクセレクトMSB/LSB)**

パフォーマンス選択時に外部機器へ送信するバンクを選択します。MSB、LSBから構成されています。  
トランスミットバンクセレクトがオフの場合は無効となります。

設定値: MSB、LSBそれぞれに000~127

**MIDI Pgm Num (プログラムチェンジナンバー)**

パフォーマンス選択時に外部機器へ送信するプログラムチェンジナンバーを選択します。  
トランスミットプログラムチェンジがオフの場合は無効となります。

設定値: 001~128

**MIDI Volume (ボリューム)**

パフォーマンス選択時に外部機器へ送信するボリュームを選択します。  
トランスミットボリューム/エクスプレッションがオフの場合は無効となります。

設定値: 0~127

**MIDI Pan (パン)**

パフォーマンス選択時に外部機器へ送信するパンを選択します。  
トランスミットパンがオフの場合は無効となります。

設定値: L64~C~R63

**MIDI Send (MIDIセンド)**

この値が「ON」のときはトランスミットスイッチの設定に従ってMIDI Bank、MIDI Pgm Number、MIDI Volume、MIDI Panを変更すると外部へMIDI出力されます。

トランスミットチャンネルがオフ、または4つのトランスミットスイッチがすべてオフの場合は無効となります。

設定値: Off、On

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance



## Zone Transmit (ゾーントランスミット)

ゾーントランスミット画面では、トランスミットスイッチの設定を行いません。

トランスミットスイッチは、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)かを切り替えます。

ゾーンセッティング画面の「Transmit Ch」が「Off」のときは、この画面での設定は効果しません。

この画面を有効にするには、あらかじめ[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → 「Zone Master」をオンしておく必要があります。

詳細は取扱説明書をご参照ください。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Transmit]



### Pgm Change (トランスミット プログラムチェンジ)

プログラムチェンジを外部に送るかどうかを設定します。

設定値: Off、On

### Bank Select (トランスミット バンクセレクト)

バンクセレクトMSB/LSBを外部に送るかどうかを設定します。

トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

### Pitch Bend (トランスミット ピッチベンド)

ピッチベンドホイール操作で発生するMIDIメッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

設定値: Off、On

### After Touch (トランスミット アフタータッチ)

アフタータッチ操作で発生するMIDIメッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

設定値: Off、On

### CC (トランスミット 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を外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

設定値: Off、On

### Vol/Exp (トランスミット ボリューム/エクスプレッション)

ボリューム設定を外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります

設定値: Off、On

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

**Pan (トランスミットパン)**

パン設定を外部へMIDI出力するかどうかを設定します。  
トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

**MW (トランスミット 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メッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。  
トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

**Sustain (トランスミット サステイン)**

サステインのMIDIメッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。  
トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

**FC1/FC2 (トランスミット フットコントローラー)**

別売のフットコントローラーを取り付け、操作したときに発生するMIDIメッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

**FS (トランスミット フットスイッチ)**

別売のフットスイッチを取り付け、操作したときに発生するMIDIメッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

**A. SW1/A. SW2 (トランスミット アサインابلスイッチ)**

[ASSIGN 1]、[ASSIGN 2] (アサインابلスイッチ1、2)ボタンを押して発生するMIDIメッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

**MS Hold (トランスミット モーションシーケンサー ホールド)**

[MOTION SEQ HOLD] (モーションシーケンサーホールド)ボタンを押して発生するMIDIメッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

**MS Trigger (トランスミット モーションシーケンサー トリガー)**

[MOTION SEQ TRIGGER] (モーションシーケンサートリガー)ボタンを押して発生するMIDIメッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

**RB (トランスミット リボンコントローラー)**

リボンコントローラー操作で発生するMIDIメッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

**BC (トランスミット 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メッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

**A.Knob1~8 (トランスミット アサインابلノブ)**

アサインابلノブ1~8操作で発生するMIDIメッセージを外部へMIDI出力するかどうかを設定します。

トランスミットコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

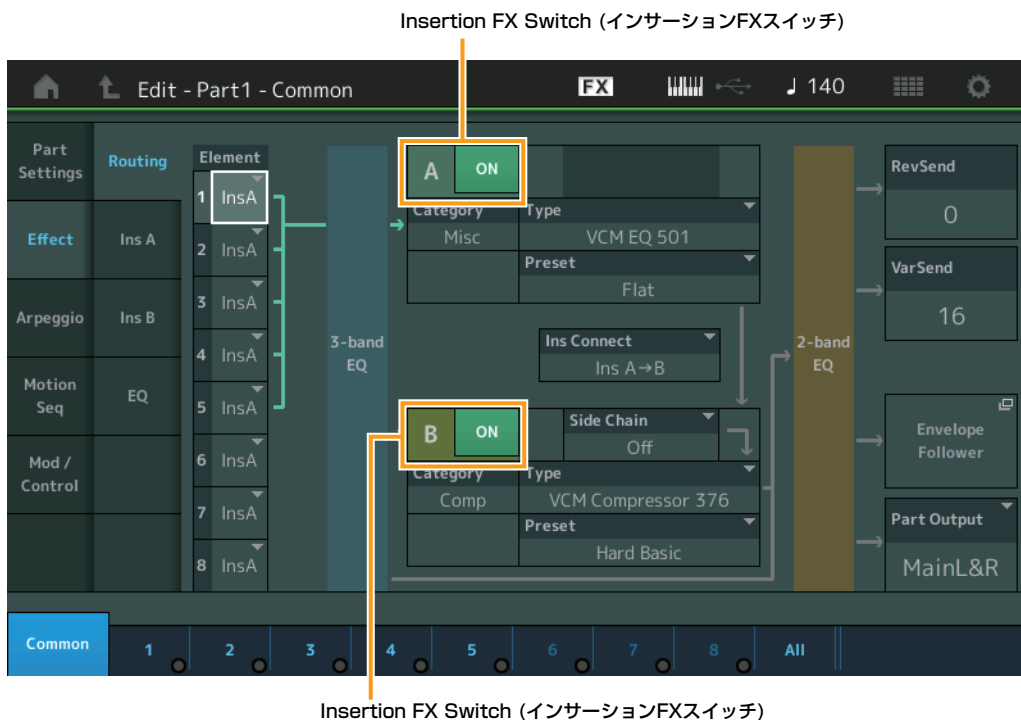
## Effect (エフェクト)

## Routing (ルーティング)

ルーティング画面では、パートのエフェクト結線の設定を行いません。

## 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

## Element 1~8 (エレメント コネクションスイッチ)

各エレメントの出力先を、インサージョンエフェクトA、Bのどちらにするかを設定します。また、インサージョンエフェクトを通さない設定(Thru)にすることもできます。

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)

## Insertion FX Switch (インサージョンFXスイッチ)

インサージョンエフェクトA、Bそれぞれを有効にするかどうかを設定します。

設定値: Off、On

## Category (エフェクトカテゴリー)

## Type (エフェクトタイプ)

対象エフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、エフェクトのかかり方を変えることができます。

設定値: 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

## Side Chain/Modulator (サイドチェーン/モジュレーターパート)

サイドチェーン/モジュレーターとは、通常の入力とは別系統の入力のことです。特定のエフェクトタイプでこれらを指定することができ、他パートの出力信号やオーディオの入力信号により、エフェクトのかかり具合をコントロールできます。

エフェクトタイプによっては無効となります。

ここではサイドチェーン/モジュレーターとなるパートを設定します。

モジュレーターパートに自パートまたは「Master」を指定した場合、無効となります。

設定値: Part 1~16、A/D、Master、Off

## Ins Connect (インサージョン コネクションタイプ)

インサージョンエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定値を変更すると、画面上の信号経路をイメージした結線図も変化します。詳しくは、MONTAGEのしくみにあるエフェクトの内部構成図(19ページ)をご参照ください。

設定値: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

## Rev Send (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送る信号の量(センドレベル)を設定します。パートアウトプット「MainL&R」選択時のみ有効となります。

設定値: 0~127

## Var Send (バリエーションセンド)

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、バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。パートアウトプット「MainL&R」選択時のみ有効となります。

設定値: 0~127

## Part Output (パート アウトプットセレクト)

オーディオ信号の出力先を設定します。

設定値: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1~30, Off

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**USB1&2...USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2/.../29&30チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1/.../30チャンネル)にモノラル出力されます。

**Off:** パートのオーディオ信号を出力しません。

## Envelope Follower (エンベロープフォロワー)

エンベロープフォロワーの設定画面を開きます。エンベロープフォロワーの詳細については、MONTAGEのしくみのエンベロープフォロワー部(20ページ)をご参照ください。



### Part (インプットソース)

現在選択中のエンベロープフォロワーの入力ソース(元)を表示します。

設定値: Master, AD, Part 1~16

### Gain (エンベロープフォロワー ゲイン)

「Part」で選択したインプットソースの入力ゲインを設定します。

設定値: -24.0dB~0.0dB~+24.0dB

### Attack (エンベロープフォロワー アタック)

エンベロープフォロワーのアタックタイム(立ち上がりの早さ)を設定します。

設定値: 1ms~40ms

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

**Release (エンベロープフォロワー リリース)**

エンベロープフォロワーのリリースタイム(減衰の早さ)を設定します。

設定値: 10ms~680ms

**Input Level (インプットレベル)**

「Part」で選択したインプットソースから入力される入力信号のレベルを表示します。

**Envelope Follower Output (エンベロープフォロワー アウトプット)**

エンベロープフォロワーの出力レベルを表示します。

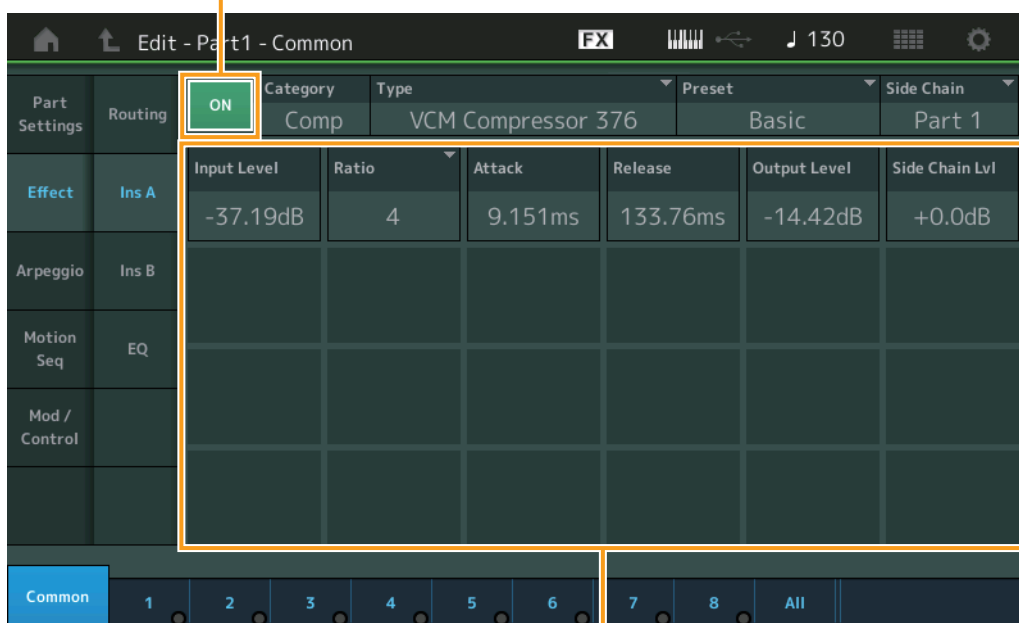
## Ins A (インサージョンエフェクトA) Ins B (インサージョンエフェクトB)

インサージョンエフェクトA/インサージョンエフェクトB画面では、インサージョンエフェクトの詳細設定を行いません。

**手順**

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [InsA] / [InsB]

Insertion FX Switch (インサージョンFXスイッチ)



Effect Parameter (エフェクトパラメーター)

**Insertion FX Switch (インサージョンFXスイッチ)**

対象インサージョンエフェクトを有効にするかどうかを設定します。

設定値: Off, On

**Category (エフェクトカテゴリー)****Type (エフェクトタイプ)**

対象インサージョンエフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

**Preset (プリセット)**

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、エフェクトのかかり方を変えることができます。

設定値: 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

## Filter

Type

Filter EG

Scale

## Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

## Side Chain/Modulator (サイドチェーン/モジュレーターパート)

サイドチェーン/モジュレーターとは、通常の入力とは別系統の入力のことです。特定のエフェクトタイプでこれらを指定することができます。他パートの出力信号やオーディオの入力信号により、エフェクトのかかり具合をコントロールできます。

エフェクトタイプによっては無効となります。

ここではサイドチェーン/モジュレーターとなるパートを設定します。

モジュレーターパートに自パートまたは「Master」を指定した場合、無効となります。

設定値: Part 1~16、A/D、Master、Off

## Effect Parameter (エフェクトパラメーター)

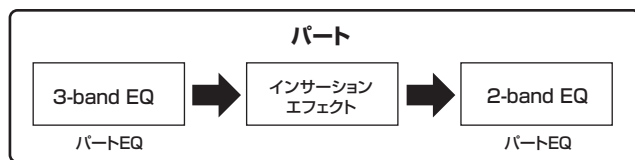
エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトパラメーターの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## EQ (パートイコライザー)

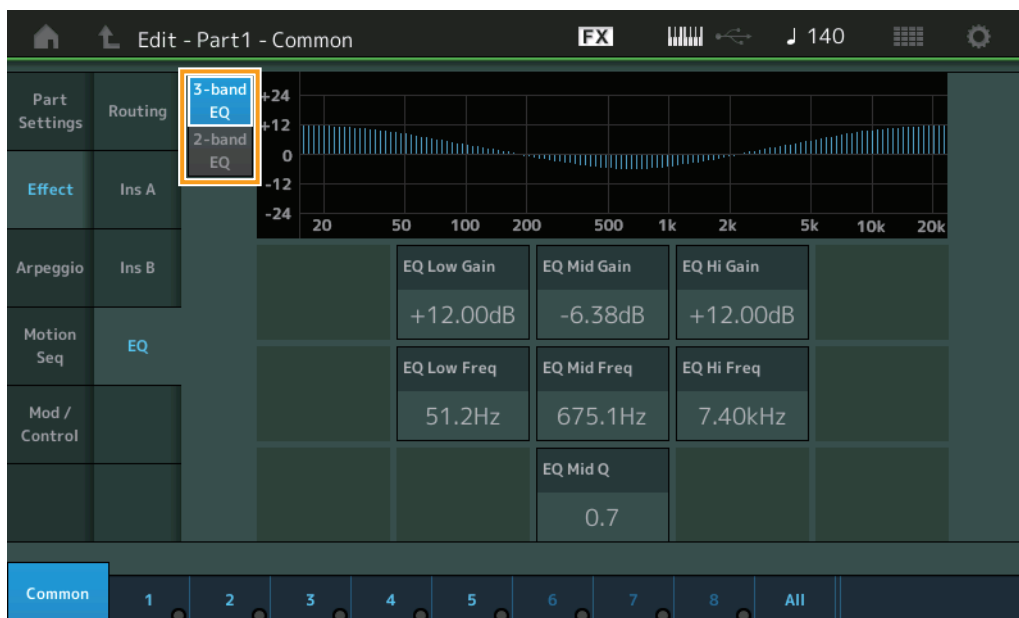
パートイコライザー画面では、パートEQの設定を行いません。

各パートごと、インサージョンエフェクトの前後にEQの設定ができます。



### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [EQ]



## 3-band EQ / 2-band EQ (3バンドEQ / 2バンドEQ スイッチ)

3バンドEQ設定と2バンドEQ設定の表示を切り替えます。

設定値: 3-band EQ、2-band EQ

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

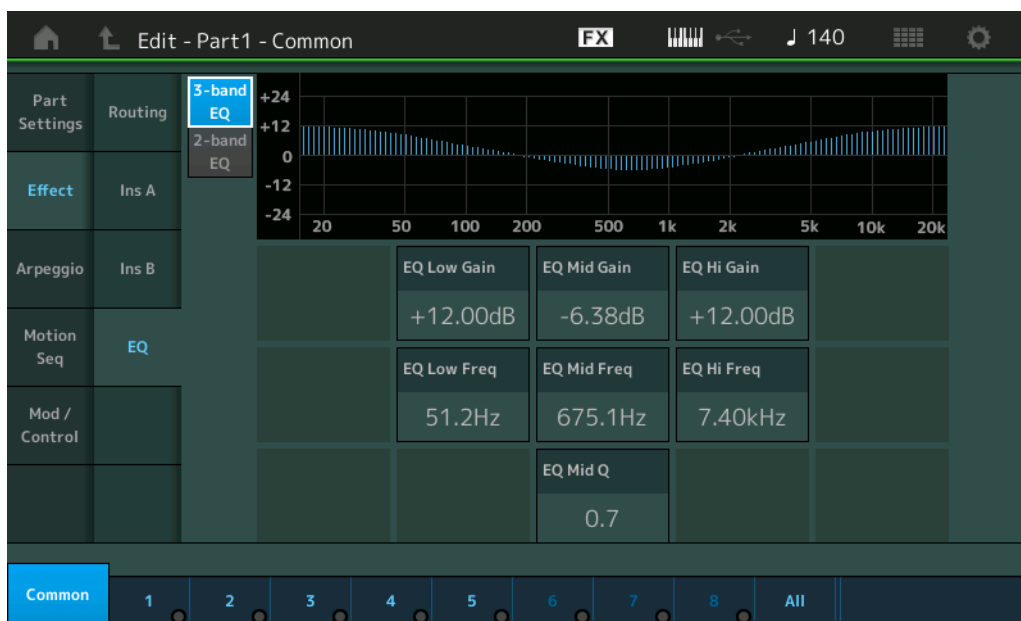
### All Element

Osc

Balance

## ■ 「3-band EQ」 の場合

3バンドEQ設定の画面表示となります。



### EQ Low Gain (3バンドEQローゲイン)

3バンドEQ「Low」帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

### EQ Mid Gain (3バンドEQミッドゲイン)

3バンドEQ「Mid」帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

### EQ Hi Gain (3バンドEQハイゲイン)

3バンドEQ「High」帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

### EQ Low Freq (3バンドEQローフリケンシー)

3バンドEQ「Low」帯域の周波数を設定します。

設定値: 50.1Hz~2.00kHz

### EQ Mid Freq (3バンドEQミッドフリケンシー)

3バンドEQ「Mid」帯域の周波数を設定します。

設定値: 139.7Hz~10.1kHz

### EQ Hi Freq (3バンドEQハイフリケンシー)

3バンドEQ「High」帯域の周波数を設定します。

設定値: 503.8Hz~14.0kHz

### EQ Mid Q (3バンドEQミッドキュー)

3バンドEQ「Mid」帯域の幅を設定します。

設定値: 0.7~10.3

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

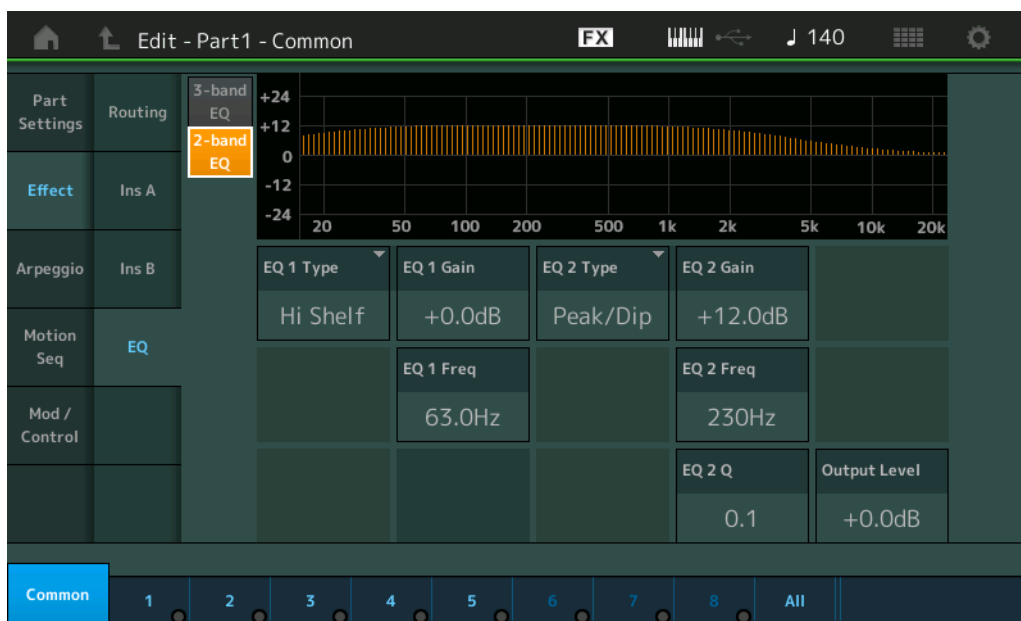
### All Element

Osc

Balance

## ■ 「2-band EQ」 の場合

2バンドEQ設定の画面表示となります。



### EQ1 Type (2バンド EQ1タイプ) / EQ2 Type (2バンド EQ2 タイプ)

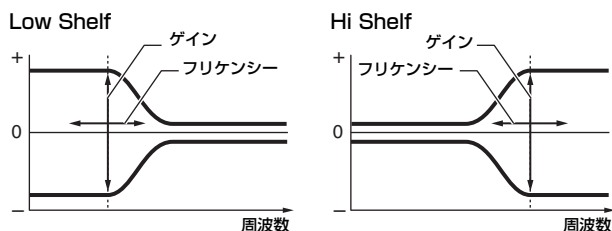
使用したいイコライザーのタイプを選びます。

設定値: Thru、LPF、HPF、Low Shelf、Hi Shelf、Peak/Dip

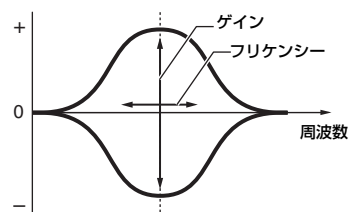
**Thru:** イコライザーを通さず信号をそのまま通過させます。

**LPF/HPF:** 設定したカットオフ周波数よりも高いあるいは低い周波数の音をカットします。

**Low Shelf/Hi Shelf:** 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します。



**Peak/Dip:** 特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりします。



### EQ 1 Gain (2バンド EQ1 ゲイン) / EQ 2 Gain (2バンド EQ2 ゲイン)

EQ 1 Freq / EQ 2 Freqで設定された周波数帯域の信号レベルを設定します。

EQ Type=「Thru」「LPF」「HPF」の場合は無効となります。

設定値: -12dB~+12dB

### EQ 1 Freq (2バンド EQ1 フリケンシー) / EQ 2 Freq (2バンド EQ2 フリケンシー)

ブースト/カットしたい周波数を設定します。

EQ Type=「Thru」の場合は無効となります。

設定値: 63Hz~18.0Hz

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

#### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

#### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

#### Motion Seq

- Common
- Lane

#### Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

#### Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

- Osc
- Balance



**EQ 1 Q (2バンド EQ1 キュー) / EQ 2 Q (2バンド EQ2 キュー)**

EQ1 Freq / EQ2 Freqで設定した周波数付近の音量を増減する帯域の幅を設定します。EQ Type=「Peak/Dip」の場合のみ有効となります。

設定値: 0.1~12.0

**NOTE** イコライザーのしくみについては、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

**Output Level (2バンドアウトプットレベル)**

2バンドEQの出力レベルを設定します。

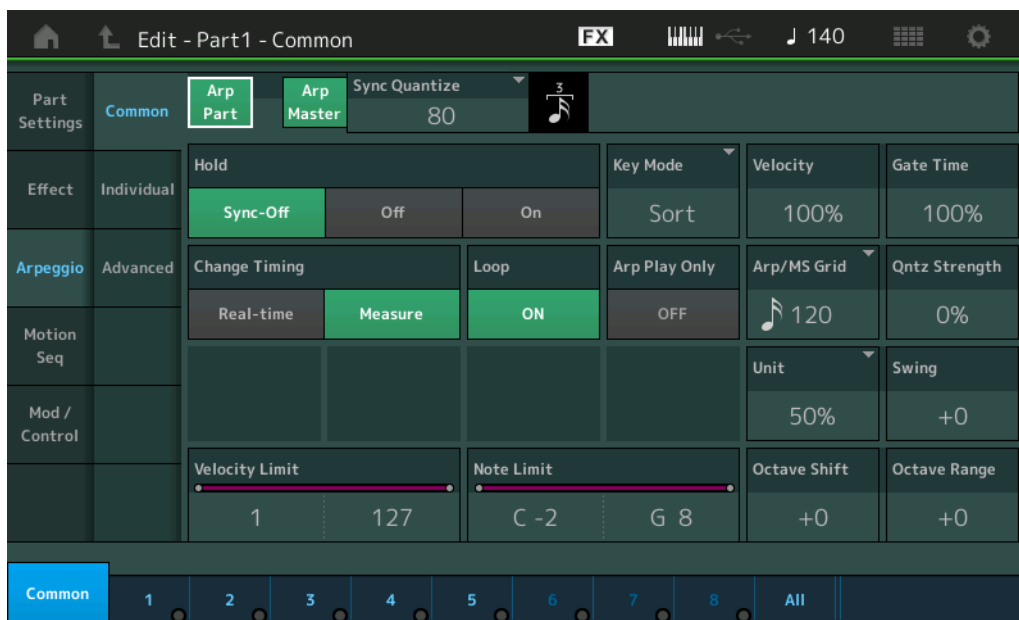
設定値: -12dB~+12dB

**Arpeggio (アルペジオ)****Common (コモン)**

コモン画面では、パート内で共有されるアルペジオの設定を行ないます。

**手順**

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]

**Arp Part (パート アルペジオスイッチ)**

選択中のパートのアルペジオ オン/オフを切り替えます。

設定値: Off, On

**Arp Master (アルペジオ マスタースイッチ)**

パフォーマンス全体のアルペジオ オン/オフを切り替えます。

設定値: Off, On

**Sync Quantize (シンク クオンタイズバリュー)**

複数パートのアルペジオを再生する際、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートさせるタイミングを調整します。「Off」に設定すると、各パートを鳴らすタイミングと同時に、アルペジオが再生されます。表示される数値はクロックを表しています。

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

## Normal Part (AWM2) Edit

**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

**All Element**

Osc

Balance

## 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アルペジオが繰り返し鳴り続ける機能をオン/オフします。

設定値: Sync-Off (シンクオフ)、Off、On

**Sync-Off:** 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ます。

**Off:** 鍵盤を押している間のみ、アルペジオを再生します。

**On:** 一度鍵盤を弾いたあと、鍵盤から指を離してもアルペジオが繰り返し鳴り続けます。

## Key Mode (キーモード)

鍵盤を弾いたときのアルペジオ再生の仕方を設定します。

設定値: Sort (ソート)、Thru (スルー)、Direct (ダイレクト)、Sort+Drct (ソートダイレクト)、Thru+Drct (スルーダイレクト)

**Sort:** 複数の鍵盤を弾いたとき、鍵盤を弾いた順番に関係なく常に同じアルペジオが鳴ります。

**Thru:** 複数の鍵盤を弾いたとき、鍵盤を弾いた順番によってアルペジオの再生の仕方が変わります。

**Direct:** アルペジオによる演奏は再生されず、鍵盤を弾いた音そのまま鳴ります。ただし、アルペジオによって、パンやブライト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アルペジオタイプや、アルペジオカテゴリー「Control (コントロール)」に含まれるアルペジオタイプを選択している場合に有効な設定です。

**Sort+Drct:** ソートの設定でアルペジオが鳴り、同時に鍵盤を弾いた音も鳴ります

**Thru+Drct:** スルーの設定でアルペジオが鳴り、同時に鍵盤を弾いた音も鳴ります。

## Velocity (ベロシティーレート)

アルペジオ再生のベロシティーを増減する割合を設定します。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: 0%~200%

## Gate Time (ゲートタイムレート)

アルペジオ再生のゲートタイム(音符の発音時間)を増減する割合を設定します。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。

設定値: 0%~200%

## Change Timing (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とき、すぐに切り替わるのか(Real-time)、次の小節の頭で切り替わるのか(Measure)を設定します。

設定値: Real-time (リアルタイム)、Measure (メジャー)

## Loop (ループ)

鍵盤を押さえ続けるとアルペジオが繰り返し演奏される状態(On)と、鍵盤を押さえるたびに1回だけ演奏される状態(Off)とを切り替えます。

設定値: Off、On

## Arp Play Only (アルペジオ プレイオンリー)

アルペジオーターでのみ演奏するパートにするか(On)、しないか(Off)を設定します。オンに設定したパートは、アルペジオーターによるノートオンでのみ発音します。

設定値: Off、On

## Arp/MS Grid (アルペジオ/モーションシーケンサー グリッド)

クオンタイズやスイングをかける際の、基準の音符を設定します。表示される数値はクロックを表しています。モーションシーケンサーの場合は、この値を1ステップ長とします。

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

## Qntz Strength (クオンタイズ ストレngth)

クオンタイズをかける強さ(「Arp/MS Grid」で設定した基準の音符に、どの程度近づけるか)を設定します。100%で「Arp/MS Grid」で設定したジャストなタイミングにデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。

設定値: 0%~100%

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level / Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

## Unit (パート ユニットマルチプライ)

アルペジオの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

再生時間を伸縮することでアルペジオの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオとは異なったタイプのアルペジオとなります。

**設定値:** 50%、66%、75%、100%、133%、150%、200%、266%、300%、400%、Common

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。

**100%:** 元の再生時間のまま変更しません。

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になります。

**Common:** 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用されます。

## Swing (スイング)

「Arp/MS Grid (アルペジオ/モーションシーケンサー グリッド)」で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを前後に移動して、アルペジオ/モーションシーケンサー再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。

- +1以上: ジャストのタイミングより後ろに移動します。
- -1以下: ジャストのタイミングより前に移動します。
- 0: アルペジオ/モーションシーケンサーグリッドで設定した音符の発音タイミングを移動せず、スイング感を出しません。

スイングやシャッフル、バウンスなど、跳ねたリズムを作成する場合に便利です。

**設定値:** -120~+120

## Velocity Limit (アルペジオ 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範囲(最低値と最高値)を設定します。ここで設定した範囲内のベロシティーで、アルペジオが鳴ります。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の範囲でアルペジオが鳴ります。

**設定値:** 1~127

## Note Limit (アルペジオ ノートリミット)

アルペジオが鳴るノートの範囲(最低音と最高音)を設定します。設定した範囲内の鍵盤を弾いたとき、アルペジオは鳴ります。C5~C4のように最低音の方が最高音より高いような設定を行なった場合、C -2~C4とC5~G8の範囲でアルペジオが鳴ります。

**設定値:** C -2~G8

## Octave Shift (アルペジオ アウトプット オクターブシフト)

アルペジオ演奏のピッチをオクターブ単位で上下に移動します。

**設定値:** -10~+0~+10

## Octave Range (アルペジオ オクターブレンジ)

アルペジオ演奏の音域を、1オクターブ単位で変更します。

**設定値:** -3~+0~+3

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

## Individual (インディビジュアル)

インディビジュアル画面では、アルペジオセレクト1~8に対応するアルペジオタイプのパラメーターの設定を行いません。各アルペジオタイプの設定をタッチするとメニューが表示されます。[Search]を選択するとアルペジオカテゴリーサーチ画面(163ページ)を開きます。[Number]を選択するとアルペジオナンバーでアルペジオタイプを選択できるようになります。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Individual]

アルペジオタイプの設定



### Arp Part (パート アルペジオスイッチ)

### Arp Master (アルペジオ マスタースイッチ)

### Sync Quantize (シンク クオンタイズバリュー)

コモン画面と同じです。

### Arp (アルペジオセレクト)

アルペジオセレクトを切り替えます。

設定値: 1~8

### Category (アルペジオカテゴリー)

現在設定されているアルペジオのカテゴリーを表示します。

設定値: アルペジオカテゴリーリスト(11ページ)をご参照ください。

### Sub (アルペジオサブカテゴリー)

現在設定されているアルペジオのサブカテゴリーを表示します。

設定値: アルペジオサブカテゴリーリスト(11ページ)をご参照ください。

### Name (アルペジオネーム)

現在設定されているアルペジオの名前を表示します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Velocity (ベロシティーレート)

アルペジオ再生のベロシティーを増減する割合を設定します。この設定によってベロシティーが0になる場合は1に、128以上になる場合は127に置き換えられます。

設定値: -100%~+100%

### Gate Time (ゲートタイムレート)

アルペジオ再生のゲートタイム(音符の発音時間)を増減する割合を設定します。この設定によってゲートタイムが0になる場合は、1に置き換えられます。

設定値: -100%~+100%

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level / Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

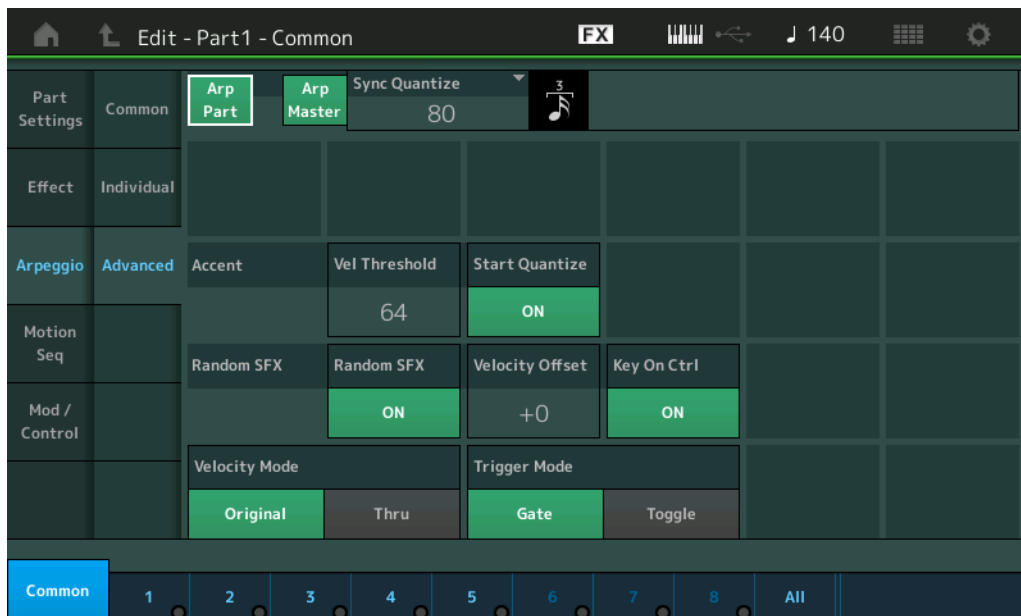
#### Balance

## Advanced (アドバンスド)

アドバンスド画面では、アルペジオパラメーターの高度な設定を行ないます。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced]



### Arp Part (パート アルペジオスイッチ)

### Arp Master (アルペジオ マスタースイッチ)

### Sync Quantize (シンククオンタイズバリュー)

コモン画面と同じです。

### Accent Vel Threshold (アクセント ベロシティーズレッシュولد)

アクセントフレーズの再生を開始するベロシティーの強さを設定します。

アクセントフレーズとは、一部のプリセットのアルペジオパターンにあらかじめ設定されている、強いベロシティーで鍵盤が演奏されたときにだけ再生されるシーケンスフレーズのことで、アクセントベロシティーズレッシュولدより大きなベロシティーで鍵盤を弾くことで再生できます。

アクセントフレーズが再生されない場合は、アクセントベロシティーズレッシュولدを少し低めの値に設定して鍵盤を弾いてみてください。

**NOTE** この機能が有効になるアルペジオタイプについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

設定値: Off、1~127

### Accent Start Quantize (アクセント スタートクオンタイズ)

アクセントフレーズをアクセントベロシティーズレッシュولدよりも強いベロシティーで鍵盤が押さえられたと同時に再生する(Off)か、アルペジオタイプごとに設定されている音符のタイミングに合わせて再生する(On)かを設定します。

設定値: Off、On

### Random SFX (ランダムSFX)

ランダムSFX機能を有効にするかどうかを設定します。

ランダムSFX機能とは、一部のアルペジオタイプに準備されている効果音を再生する機能のことで、たとえば鍵盤を離れたときにギターのアンプノイズを再生するなど、さまざまなタイプがあります。

**NOTE** この機能が有効になるアルペジオタイプについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

設定値: Off、On

### Random SFX Velocity Offset (ランダムSFX ベロシティーオフセット)

ランダムSFX機能で再生される効果音のベロシティーを増減する値を設定します。

設定値: -64~+0~+63

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

## Random SFX Key On Ctrl (ランダムSFX キーオンコントロール)

ランダムSFX機能で再生される効果音を、鍵盤を押さえたときのペロシティーで再生する(On)か、自動的に決められるペロシティーで再生するか(Off)を設定します。

設定値: Off、On

## Velocity Mode (ペロシティーモード)

鍵盤を弾いたときのアルペジオ再生のペロシティーについて設定します。

設定値: Original (オリジナル)、Thru (スルー)

**Original:** アルペジオタイプに設定されているペロシティーで再生されます。

**Thru:** 実際に鍵盤を弾いたときのペロシティーで再生されます。

## Trigger Mode (トリガーモード)

鍵盤を押さえるとアルペジオの再生がスタートし、離すとストップする状態(Gate)と、鍵盤を押さえるたびにアルペジオ再生のスタートとストップが交互に切り替わる状態(Toggle)を切り替えます。

設定値: Gate (ゲート)、Toggle (トグル)

## Motion Seq (モーションシーケンサー)

### Common (コモン)

コモン画面では、パート内で共有されるモーションシーケンサーのパラメーターの設定を行ないます。

#### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



### Common Clock Swing (コモン スイング)

パフォーマンス全体のアルペジオ/モーションシーケンサー「スイング」を設定します。

各パート設定のアルペジオ/モーションシーケンサー「スイング」のオフセット値になります。

設定値: -120~+120

### Common Clock Unit (コモン ユニットマルチブライ)

パフォーマンス全体のアルペジオ/モーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

各パートのユニットマルチブライが「Common」に設定されているパートに効果します。

再生時間を伸縮することでアルペジオ/モーションシーケンサーの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオ/モーションシーケンサーとは異なったタイプのアルペジオ/モーションシーケンサーとなります。

設定値: 50%~400%

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分になります。

**100%:** 元の再生時間のまま変更しません。

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になります。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Common Arp Gate Time (コモン アルペジオ ゲートタイム)

パフォーマンス全体のアルペジオ「ゲートタイムレート」を設定します。  
各パート設定のアルペジオ「ゲートタイムレート」のオフセット値になります。

設定値: -100%~+100%

### Common Arp Velocity (コモン アルペジオ ベロシティーレート)

パフォーマンス全体のアルペジオ「ベロシティーレート」を設定します。  
各パート設定のアルペジオ「ベロシティーレート」のオフセット値になります。

設定値: -100%~+100%

### Common Motion Seq Amplitude (コモン モーションシーケンサー アンプリチュード)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「アンプリチュード」を設定します。  
各パートのモーションシーケンサー「アンプリチュード」のオフセット値になります。  
「アンプリチュード」はシーケンス全体の変化の大きさです。  
パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンの「アンプリチュード」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

### Common Motion Seq Shape (コモン モーションシーケンサー パルスシェイプ)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「パルスシェイプ」を設定します。  
各パートのモーションシーケンサー「パルスシェイプ」のオフセット値になります。  
シーケンスを構成しているステップカーブの形状を変化させます。  
パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンのうち、「Control」がオンになっているパラメーターを相対的に変化させます。

設定値: -100~+100

### Common Motion Seq Smooth (コモン モーションシーケンサー スムースネス)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「スムースネス」を設定します。  
各パートのモーションシーケンサー「スムースネス」のオフセット値になります。  
「スムースネス」とは、シーケンスの時間変化の滑らかさです。  
パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンの「スムースネス」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

### Common Motion Seq Random (コモン モーションシーケンサー ランダム)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「ランダム」を設定します。  
各パート設定のモーションシーケンサー「ランダム」のオフセット値になります。  
「ランダム」はシーケンスの「ステップバリュー」がランダムに変化する度合いです。  
パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンの「ランダム」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

### Part Clock Swing (パート スイング)

「Arp/MS Grid (アルペジオ/モーションシーケンサーグリッド)」で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを前後に移動して、アルペジオ/モーションシーケンサー再生のリズムが跳ねた感じ(スイング感)を出します。

- ・ +1以上: ジャストのタイミングより後ろに移動します。
- ・ -1以下: ジャストのタイミングより前に移動します。
- ・ 0: アルペジオ/モーションシーケンサーグリッドで設定した音符の発音タイミングを移動せず、スイング感を出しません。

スイングやシャッフル、バウンスなど、跳ねたリズムを作成する場合に便利です。

設定値: -120~+120

### Part Clock Unit (パート ユニットマルチプライ)

選択中のパートのアルペジオ/モーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

設定値: 50%~400%、Common

200%: 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。

100%: 元の再生時間そのまま変更しません。

50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になります。

Common: 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用されます。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

▶ Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

### Part Arp Gate Time (パート アルペジオ ゲートタイム)

選択中のパートのアルペジオ再生のゲートタイム(音符の発音時間)を増減する割合を設定します。各アルペジオセレクト設定の「ゲートタイムレート」(76ページ)のオフセット値になります。

設定値: 0%~200%

### Part Arp Velocity (パート アルペジオ ベロシティーレート)

選択中のパートのアルペジオ再生のベロシティーを増減する割合を設定します。各アルペジオセレクト設定の「ベロシティーレート」(76ページ)のオフセット値になります。

設定値: 0%~200%

### Part Motion Seq Amplitude (パート モーションシーケンサー アンプリチュード)

選択中のパートのモーションシーケンサー「アンプリチュード」を設定します。各レーンのモーションシーケンサー「アンプリチュード」(83ページ)のオフセット値になります。パート内の「MS FX」がオンになっているレーンの「アンプリチュード」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

### Part Motion Seq Shape (パート モーションシーケンサー パルスシェイプ)

選択中のパートのモーションシーケンサー「パルスシェイプ」を設定します。各レーンのモーションシーケンサー「ステップカーブパラメーター」(84ページ)のオフセット値になります。パート内の「MS FX」がオンになっているレーンのうち、「Control」がオンになっているパラメーターを相対的に変化させます。

設定値: -100~+100

### Part Motion Seq Smooth (パート モーションシーケンサー スムースネス)

選択中のパートのモーションシーケンサー「スムースネス」を設定します。各レーンのモーションシーケンサー「スムースネス」(83ページ)のオフセット値になります。パート内の「MS FX」がオンになっているレーンの「スムースネス」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

### Part Motion Seq Random (パート モーションシーケンサー ランダム)

選択中のパートのモーションシーケンサー「ランダム」を設定します。シーケンスの「ステップバリュー」がランダムに変化する度合いを設定します。

設定値: 0~127

### Arp/MS Grid (アルペジオ/モーションシーケンサー グリッド)

クオンタイズやスイングをかける際の、基準の音符を設定します。表示される数値はクロックを表しています。モーションシーケンサーの場合は、この値を1ステップ長とします。

設定値: 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)

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

▶ Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance



## Lane (レーン)

レーン画面では、モーションシーケンサーのレーンごとのパラメーターの設定を行いません。

## 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane]



## Motion Seq Master SW (モーションシーケンサー マスタースイッチ)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー オン/オフを切り替えます。

設定値: Off、On

## Motion Seq Part SW (モーションシーケンサー パートスイッチ)

選択中のパートのモーションシーケンサー オン/オフを切り替えます。

設定値: Off、On

## LaneSW (レーンスイッチ)

各レーンのオン/オフを切り替えます。1パートにつき最大4レーンのモーションシーケンサーが使用でき、パフォーマンス全体で同時に8レーンまで使用できます。オフにすると、そのレーンに関するパラメーターが表示されなくなります。

設定値: Off、On

## MS FX (レーン モーションシーケンサー FXレシーブ)

選択中のレーンがノブファンクション[ARP/MS FX]ボタンがオンのときのノブ操作の効果を受けるか(On)/受けないか(Off)を、設定します。

設定値: Off、On

## Trigger (レーン モーションシーケンサー トリガーレシーブ)

選択中のレーンが[MOTION SEQ TRIGGER]ボタンの信号を受信するか(On)/しないか(Off)を、設定します。Onにすると[MOTION SEQ TRIGGER]ボタンを押すまでモーションシーケンスが再生されなくなります。

設定値: Off、On

## Sequence Select (レーン モーションシーケンス セレクト)

モーションシーケンスセレクトを切り替えます。

設定値: 1~8

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

▶ Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

## Filter

Type

Filter EG

Scale

## Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

## Element LFO

## Element EQ

## All Element

Osc

Balance

## Sync (レーン モーションシーケンサー シンク)

コントロールアサイン画面(89ページ)で設定されるディスティネーションに適用されるモーションシーケンスの再生を、パフォーマンスのテンポ/ビート/アルペジオと同期させるかどうかを設定します。

**設定値:** Off、Tempo、Beat、Arp、Lane 1 (Lane2~4選択時)

**Off:** レーンモーションシーケンサーは単独で再生されます。

**Tempo:** パフォーマンスのテンポに同期してレーンモーションシーケンサーが再生されます。

**Beat:** 拍に同期してモーションシーケンサーが再生されます。

**Arp:** 再生中のアルペジオの小節先頭と同期してレーンモーションシーケンサーが再生されます。

**Lane 1:** レーン1と同期してレーンモーションシーケンサーが再生されます。

## Speed (レーン モーションシーケンサー スピード)

モーションシーケンスを再生する速さを設定します。

レーンモーションシーケンサーシンク=Offのときに有効なパラメーターです。

**設定値:** 0~127

## Unit Multiply (レーン モーションシーケンサー ユニットマルチプライ)

選択中レーンのモーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。

レーンモーションシーケンサーシンク=Off、Lane 1以外のときに有効なパラメーターです。

**設定値:** 50%~6400%、Common、Arp

**200%:** 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。

**100%:** 元の再生時間のまま変更しません。

**50%:** 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になります。

**Common:** 全パート共通のユニットマルチプライで設定した値が適用されます。

**Arp:** 選択中パートのアルペジオのユニットマルチプライで設定した値が適用されます。

## Key On Reset (レーン モーションシーケンサー キーオンリセット)

鍵盤を押したときにモーションシーケンスの再生をリセットするかどうかを設定します。

レーンモーションシーケンサーシンク=Arp、Lane 1以外のときに有効なパラメーターです。

また、Trigger=Onのとき無効となります。

**設定値:** Off、Each-On、1st-On

**Each-On:** 鍵盤を弾くたびにシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まります。

**1st-On:** 鍵盤を弾いたときに1音めは必ずシーケンスがリセットされ、シーケンスの初期状態から再生が始まります。1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合、2音めはリセットされません。

## Loop (レーン モーションシーケンサー ループ)

モーションシーケンスが繰り返し再生されるか、1回だけ再生されるかを切り替えます。

レーンモーションシーケンサーシンク=Lane 1以外のときに有効なパラメーターです。

**設定値:** Off、On

## Velocity Limit (レーン モーションシーケンサー ベロシティーリミット)

選択中のレーンのモーションシーケンスが再生されるベロシティーの範囲(最低値と最高値)を設定します。

レーンモーションシーケンサーシンク=Lane 1以外のときに有効なパラメーターです。

**設定値:** 1~127

## Cycle (レーン モーションシーケンサー サイクル)

選択中のモーションシーケンスのステップ数を設定します。

**設定値:** 1~16

## Load Sequence (ロードシーケンス)

ユーザーメモリーのモーションシーケンスデータをロードします。詳細についてはロード(174ページ)をご参照ください。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

#### ▶ Lane

#### Mod / Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level / Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

## Edit Sequence (エディットシーケンス)

モーションシーケンスの設定画面を開きます。最大16ステップ(段階)で、シーケンスを作成します。

Motion Seq Step Value  
(レーン モーションシーケンサー ステップバリュー)

Motion Seq Step Type  
(レーン モーションシーケンサー ステップタイプ)

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Lane (カレントセレクトレーン)

現在選択中のレーンを表示します。レーンスイッチがオフのレーンは表示されません。

設定値: 1~4

### Cycle (レーン モーションシーケンサー サイクル)

選択中のモーションシーケンスのステップ数を設定します。

設定値: 1~16

### Amplitude (レーン モーションシーケンサー アンプリチュード)

モーションシーケンス全体の変化の大きさを設定します。

設定値: 0~127

### Smooth (レーン モーションシーケンサー スムースネス)

モーションシーケンスの時間変化の滑らかさを設定します。

設定値: 0~127

### Sequence Select (レーン モーションシーケンス セレクト)

モーションシーケンスセレクトを切り替えます。

設定値: 1~8

### Polarity (レーン モーションシーケンサー ポラリティー)

モーションシーケンスの極性を設定します。

設定値: Unipolar, Bipolar

**Unipolar:** 単極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスの範囲でのみ変化します。

**Bipolar:** 双極。シーケンスに応じてパラメーターが基準値のプラスとマイナス、両方の範囲で変化します。

### Motion Seq Step Value (レーン モーションシーケンサー ステップバリュー)

モーションシーケンスの各ステップの値を設定します。カーソルの位置に応じてスライダー 1~8でステップ1~8、ステップ9~16の値をそれぞれコントロールできます。

設定値: 0~127

**Motion Seq Step Type (レーン モーションシーケンサー ステップタイプ)**

モーションシーケンスの各ステップのタイプを設定します。カーソルの位置に応じてSCENE [1]~[8]ボタンでステップ1~8、ステップ9~16のタイプを切り替えることができます。

設定値: A、B

**Pulse A/Pulse B (レーン モーションシーケンサー ステップカーブタイプ)**

パラメーターの変化カーブをPulse A、Pulse Bでそれぞれ設定します。ここで設定したカーブのうち、どちらを各ステップで使うかを上記「Motion Seq Step Type」で選択します。

設定値: (プリセットバンク選択時) Standard、Sigmoid、Threshold、Bell、Dogleg、FM、AM、M、Discrete Saw、Smooth Saw、Triangle、Square、Trapezoid、Tilt Sine、Bounce、Resonance、Sequence、Hold

詳細は別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

(ユーザーバンク選択時) User 1~32

(ライブラリーファイルを読み込んだ場合) Library 1~8内のカーブ

**Direction (レーン モーションシーケンサー ステップカーブダイレクション)**

モーションシーケンスのステップカーブの方向を設定します。

設定値: Forward、Reverse

**Prm 1/Prm 2 (レーン モーションシーケンサー ステップカーブパラメーター)**

モーションシーケンスのステップカーブの形状を調整します。

カーブタイプによっては無効となります。また設定値の範囲はカーブタイプによって異なります。

**Control (レーン モーションシーケンサー ステップカーブシェイプ コントロールスイッチ)**

モーションシーケンスのステップカーブの形状をノブでコントロールする(On)か、しない(Off)かを切り替えます。

「MS FX」がオンの場合のみ表示されます。カーブタイプによっては無効となります。

設定値: Off、On

**Store Sequence (ストアシーケンス)**

エディットしたシーケンスデータを保存(ストア)します。詳細についてはストア/セーブ([176ページ](#))をご参照ください。

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

## ▶ Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

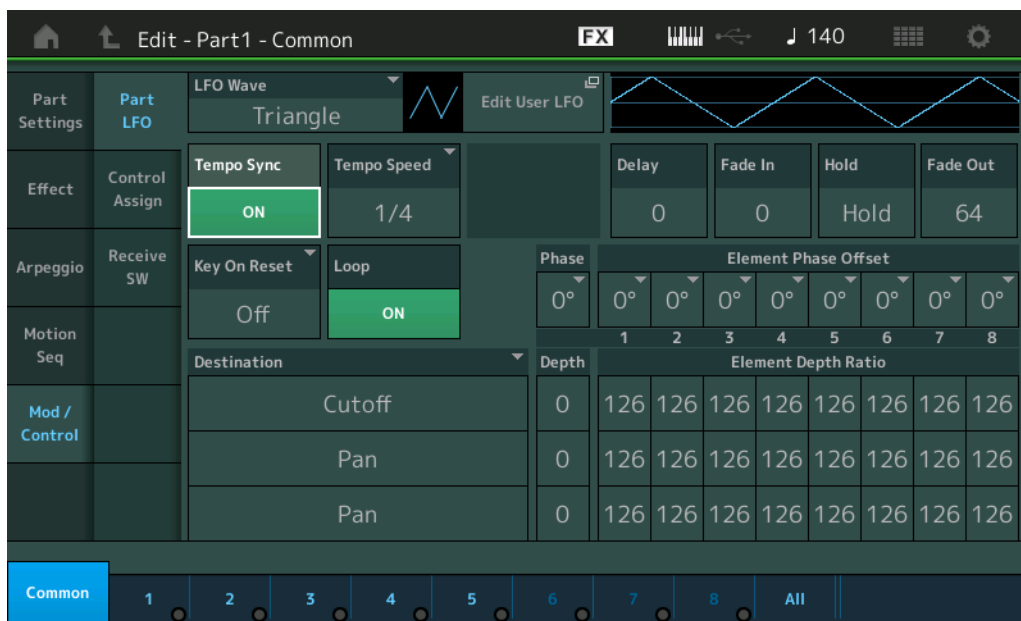
## Mod/Control (モジュレーション/コントロール)

### Part LFO (パートLFO)

パートLFO画面では、パートのLFOの設定を行いません。

#### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO]



#### LFO Wave (LFOウェーブ)

LFOのウェーブを選択します。

設定値: Triangle、Triangle+、Saw Up、Saw Down、Squ1/4、Squ1/3、Square、Squ2/3、Squ3/4、Trapezoid、S/H1、S/H2、User

#### Tempo Sync (LFO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)

### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

##### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

##### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

##### Motion Seq

- Common
- Lane

#### ▶ Mod / Control

- ▶ Part LFO
  - Control Assign
  - Receive SW

#### Element

##### Osc / Tune

##### Pitch EG

##### Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

##### Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

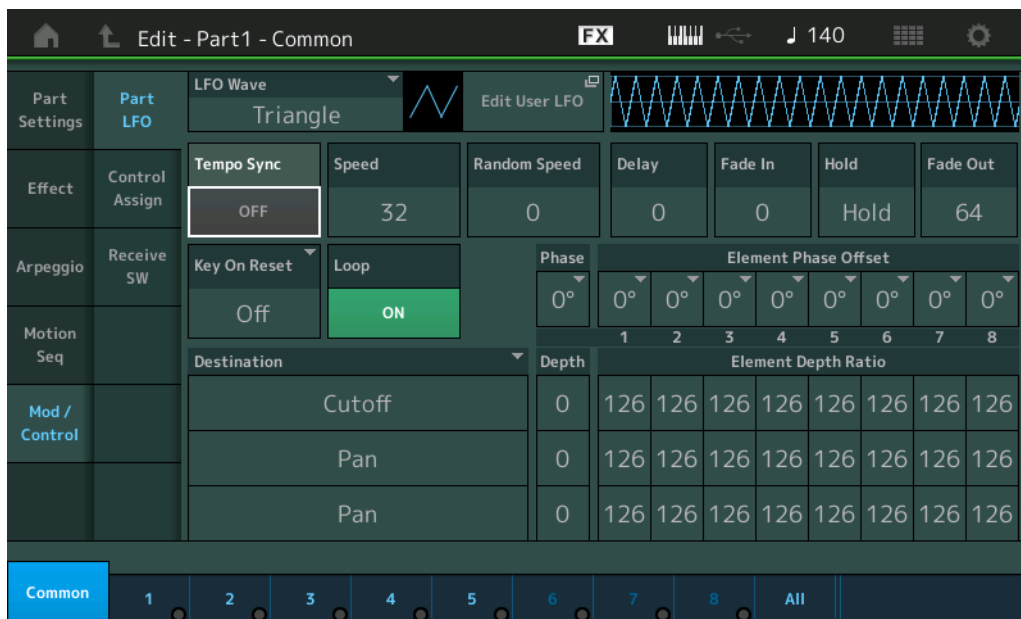
##### Element LFO

##### Element EQ

#### All Element

- Osc
- Balance

## ■ 「Tempo Sync」 = オフの場合



## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Speed (LFOスピード)

LFOウェーブの変化の速さを設定します。「Tempo Sync」 = オンのときは無効となります。

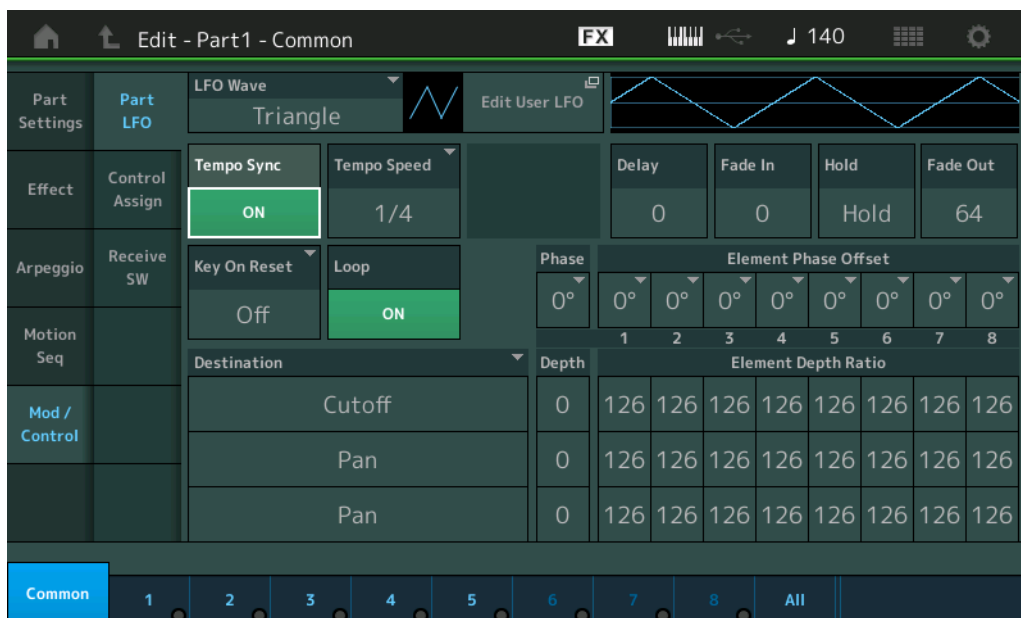
設定値: 0~63

### Random Speed (LFOランダムスピードデプス)

LFOスピードをランダムに変化させます。

設定値: 0~127

## ■ 「Tempo Sync」 = オンの場合



### Tempo Speed (LFOテンポスピード)

「Tempo Sync」 = オン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: 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 x 4 (4分音符4拍: 4拍子での全音符)、1/4 x 5 (4分音符5拍)、1/4 x 6 (4分音符6拍)、1/4 x 7 (4分音符7拍)、1/4 x 8 (4分音符8拍)、1/4 x 16 (4分音符16拍)、1/4 x 32 (4分音符32拍)、1/4 x 64 (4分音符64拍)

## Delay (LFOディレイタイム)

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。

設定値: 0~127

## Fade In (LFOフェードインタイム)

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。

設定値: 0~127

## Hold (LFOホールドタイム)

LFOの効果が始まってから最大レベルに達したあとの持続時間を設定します。

設定値: 0~126、Hold

Hold: フェードアウトに移行しなくなります。

## Fade Out (LFOフェードアウトタイム)

鍵盤を弾いて「Hold」(上記)で設定された持続時間を経過したあと、LFOの効果がフェードアウトしていく時間を設定します。

設定値: 0~127

## Key On Reset (LFO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。

設定値: Off、Each-on、1st-on

Each-on: 鍵盤を弾くたびにLFOの発振がリセットされ、波形の初期状態から信号波形が始まります。

1st-on: 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、波形の初期状態から信号波形が始まります。1音めをノートオフせずに2音めを弾いた場合、2音めはリセットされません。

## Loop (LFOループ)

LFOウェーブが繰り返し再生されるか、1回だけ再生されるかを切り替えます。

設定値: Off、On

## Phase (LFOフェーズ)

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。

設定値: 0°、90°、120°、180°、240°、270°

## Element Phase Offset (LFOエレメントフェーズ オフセット)

「Phase」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。

設定値: 0°、90°、120°、180°、240°、270°

## Destination (LFOデスティネーション)

LFOウェーブでコントロールする機能を選択します。

設定値: Insertion Effect A Parameter 1~24、Insertion Effect B Parameter 1~24、Level、Pitch、Cutoff、Resonance、Pan、E.LFO Speed

## Depth (LFOデプス)

「Destination」ごとのLFOウェーブによるコントロールの深さを設定します。

設定値: 0~127

## Element Depth Ratio (LFOエレメントデプスレシオ)

「Depth」をエレメントごとに調整します。LFOの効果を切るにはOffに設定します。「Destination」がエレメントに関する場合のみ表示されます。

設定値: Off、0~127

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

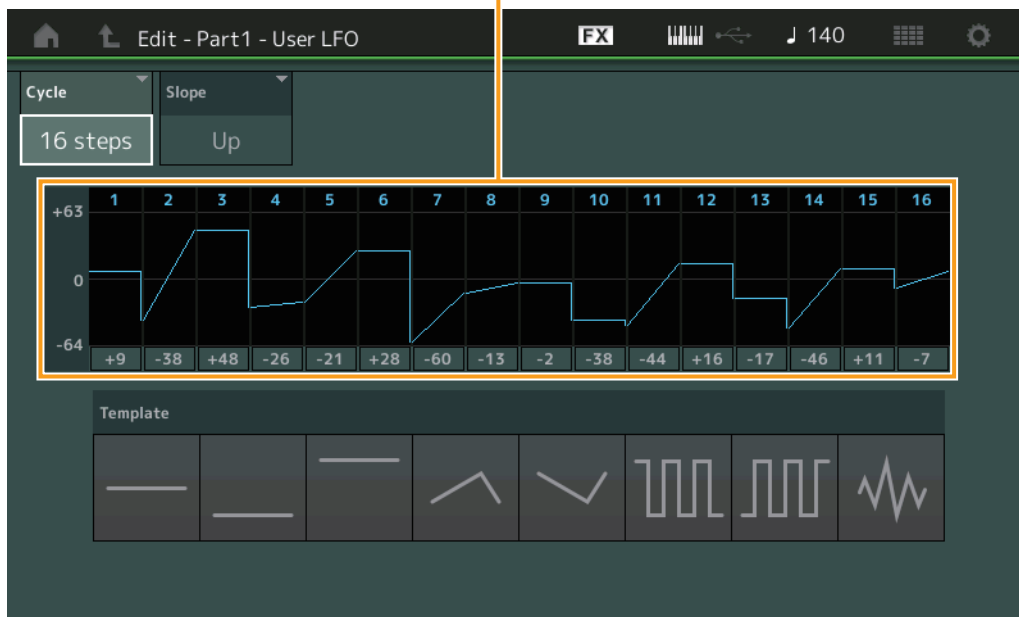
Osc

Balance

## Edit User LFO (エディットユーザー LFO)

ユーザー LFO の設定画面を開きます。最大16ステップ(段階)で、LFO波形を作成します。

User LFO Step Value (ユーザー LFO ステップバリュー)



### Cycle (サイクル)

LFOのステップ数を設定します。

設定値: 2 steps、3 steps、4 steps、6 steps、8 steps、12 steps、16 steps

### Slope (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)

### User LFO Step Value (ユーザー LFO ステップバリュー)

各ステップの値を設定します。

設定値: -64~+63

### Template (テンプレート)

LFOウェーブのテンプレートを選択します。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

#### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

#### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

#### Motion Seq

- Common
- Lane

#### Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

#### Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

- Osc
- Balance



## Control Assign (コントロールアサイン)

コントロールアサイン画面では、パートのコントローラー設定を行ないます。

任意のコントローラー (ソース) に任意のパラメーター (デスティネーション) を割り当てることで音色の自由なコントロールを可能にします。コントローラーにはピッチベンドホイールやノブなどの物理的な操作子だけでなく、モーションシーケンサーやエンベロープフォロワーを指定することもできます。

1つのパートに対して最大16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。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



### Auto Select (オートセレクトスイッチ)

「ディスプレイフィルター」のオートセレクト設定を有効にする(On)か、無効にする(Off)かを切り替えます。Onにした場合、ソースとして指定したいコントローラーを操作すると自動的に「ディスプレイフィルター」に設定されます。[CONTROL ASSIGN]ボタンを押すことでも同様の操作が行なえます。

設定値: Off, On

### Display Filter (ディスプレイフィルター)

設定表示するコントローラーを指定します。

設定値: PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1~8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1~4, EnvFollow 1~16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

### Display Name (ディスプレイネーム)

パフォーマンスプレイ画面(26ページ)で表示するアサインノブ1~8の名前を設定できます。「ソース」が「AsgnKnob 1~8」以外では表示されません。

### Destination (デスティネーション)

コントロールの対象となるパラメーターを設定します。「+」ボタンをタッチすることでデスティネーションを追加できます。「デスティネーション」の設定例については、以下をご参照ください。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」の「Control List」をご参照ください。

#### デスティネーションの設定例

よく使われる効果の設定例を紹介します。

音量をコントロールする	Part Param → Volume
ピッチを変化させる	Part Param → Pitch
ロータリースピーカーのスピードを切り替える	Ins A/B → InsA/B SpdCtrl *1
ワウペダルの効果をかける	Ins A/B → InsA/B PdCtrl *2

上記の効果をさせたい場合、「デスティネーション」の設定以外にも以下の設定が必要です。

\*1 パートエディットのエフェクト画面で、インサクションエフェクトA/Bのエフェクトタイプを「Rotary Speaker」に設定

\*2 パートエディットのエフェクト画面で、インサクションエフェクトA/Bのエフェクトタイプを「VCM Pedal Wah」に設定

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level / Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

## Source (ソース)

「デスティネーション」で選択したパラメーターを操作するコントローラーを設定します。

設定値: PitchBend、ModWheel、AfterTouch、FootCtrl 1、FootCtrl 2、FootSwitch、Ribbon、Breath、AsgnKnob 1~8、AsgnSw 1、AsgnSw 2、MS Lane 1~4、EnvFollow 1~16、EnvFollowAD、EnvFollowMst

## Element SW (エレメントスイッチ)

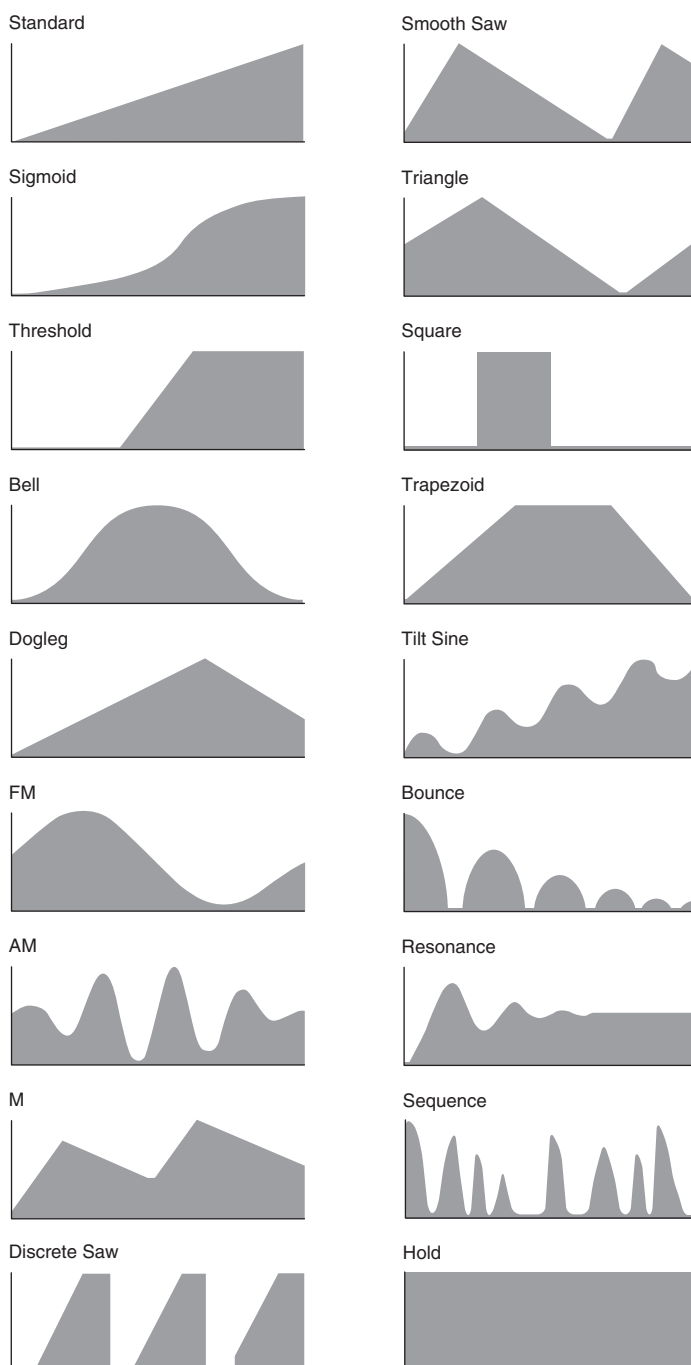
各エレメントに対してコントローラーの働きを有効にする(On)か、無効にする(Off)かを選択します。「デスティネーション」のパラメーターがエレメントに関する場合のみ表示されます。

設定値: Off、On

## Curve Type (カーブタイプ)

「デスティネーション」で設定したパラメーターの変化カーブを設定します。横軸は「ソース」で設定したコントローラーの値、縦軸が「デスティネーション」で設定したパラメーターの値を表します。

設定値: Standard、Sigmoid、Threshold、Bell、Dogleg、FM、AM、M、Discrete Saw、Smooth Saw、Triangle、Square、Trapezoid、Tilt Sine、Bounce、Resonance、Sequence、Hold、User 1~32 (ユーザーバンク選択時)、Library 1~8 (ライブラリーファイルを読み込んだ場合)



## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

## Polarity (カーブポラリティー)

「カーブタイプ」で設定したカーブの極性を設定します。

設定値: Uni、Bi

**Uni:** 単極。カーブの形状に応じてパラメーターが基準値のプラスかマイナス、どちらか片方の範囲でのみ変化します。

**Bi:** 双極。カーブの形状に応じてパラメーターが基準値のプラスとマイナス、両方の範囲で変化します。

## Ratio (カーブレシオ)

カーブによるパラメーター値の変化比を設定します。

設定値: -64~+63

## Param 1/Param 2 (カーブパラメーター)

カーブの形状を調整します。

カーブタイプによっては無効となります。

## Destination to Name (デスティネーション トゥー ネーム)

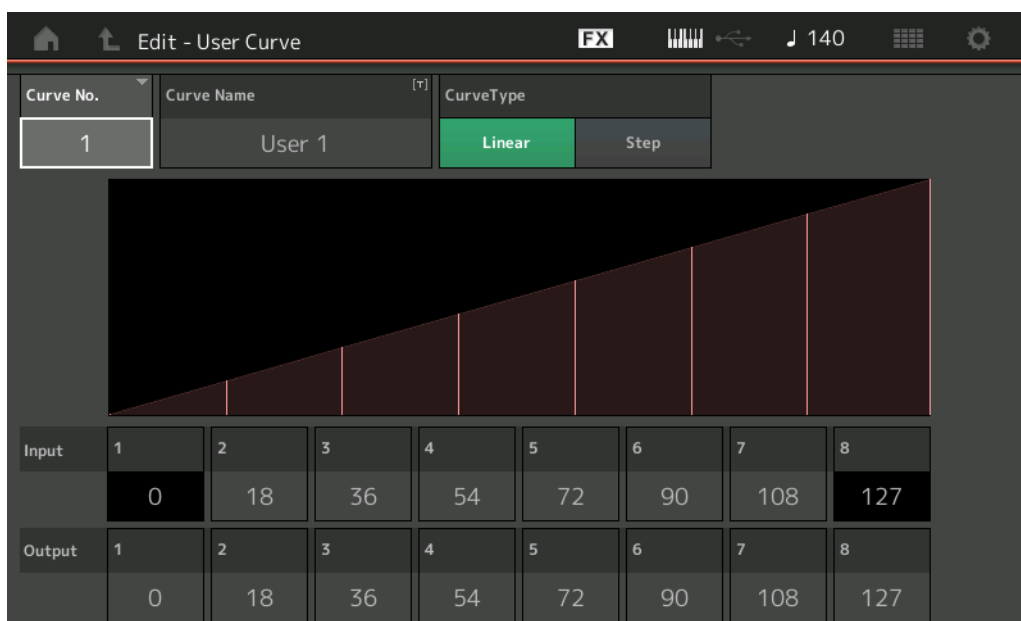
設定されている「デスティネーション」のパラメーターが「ディスプレイネーム」にコピーされます。「ソース」が「AsgnKnob 1~8」以外では表示されません。

## Delete (デリート)

選択中の「デスティネーション」を削除します。

## Edit User Curve (エディットユーザーカーブ)

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



## Curve No. (カーブナンバー)

選択中のカーブナンバーです。

設定値: 1~32

## Curve Name (カーブネーム)

選択中のカーブに名前をつけます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

## Curve Type (カーブタイプ)

カーブのタイプを設定します。

設定値: Linear、Step

## Input (インプット)

カーブの入力レベルを設定します。「Input 1」は0に固定されます。「Input 8」はカーブタイプが「Linear」の場合、127に固定されます。

設定値: 0~127

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

## Output (アウトプット)

カーブの出力レベルを設定します。

設定値: 0~127

## Receive SW (レシーブスイッチ)

レシーブスイッチ画面では、パートのレシーブスイッチ設定を行ないます。

各パートで、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。

**NOTE** この画面の「CC (レシーブ コントロールチェンジ)」をオフにすると、コントロールチェンジに関するパラメーターはすべて設定できなくなります。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Receive SW]



### Pgm Change (レシーブ プログラムチェンジ)

プログラムチェンジを受信するかどうかを設定します。

設定値: Off, On

### Bank Select (レシーブ バンクセレクト)

バンクセレクトMSB/LSBを受信するかどうかを設定します。

レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

### Pitch Bend (レシーブ ピッチベンド)

ピッチベンドホイール操作で発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

設定値: Off, On

### After Touch (レシーブ アフタータッチ)

アフタータッチ操作で発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

設定値: Off, On

### CC (レシーブ 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を受信するかどうかを設定します。

設定値: Off, On

### Vol/Exp (レシーブ ボリューム/エクスプレッション)

ボリューム設定を受信するかどうかを設定します。

レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off, On

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

▶ Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

**Pan (レシーブパン)**

パン設定を受信するかどうかを設定します。  
レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

**MW (レシーブ 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メッセージを受信するかどうかを設定します。  
レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

**Sustain (レシーブ サステイン)**

サステインのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。  
レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

**FC1/FC2 (レシーブ フットコントローラー)**

別売のフットコントローラーを取り付け、操作したときに発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。  
レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

**FS (レシーブ フットスイッチ)**

別売のフットスイッチを取り付け、操作したときに発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。  
レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

**A. SW1/A. SW2 (レシーブ アサインابلスイッチ)**

[ASSIGN 1]、[ASSIGN 2] (アサインابلスイッチ1、2)ボタンを押して発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

**MS Hold (レシーブ モーションシーケンサー ホールド)**

[MOTION SEQ HOLD] (モーションシーケンサーホールド)ボタンを押して発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

**MS Trigger (レシーブ モーションシーケンサー トリガー)**

[MOTION SEQ TRIGGER] (モーションシーケンサートリガー)ボタンを押して発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

**RB (レシーブ リボンコントローラー)**

リボンコントローラー操作で発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。  
レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

**BC (レシーブ ブレスコントローラー)**

ブレスコントローラーに対応するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。  
レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

**A.Knob 1~8 (レシーブ アサインابلノブ)**

アサインابلノブ1~8操作で発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。  
レシーブコントロールチェンジがオフのときは無効となります。

設定値: Off、On

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

▶ Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

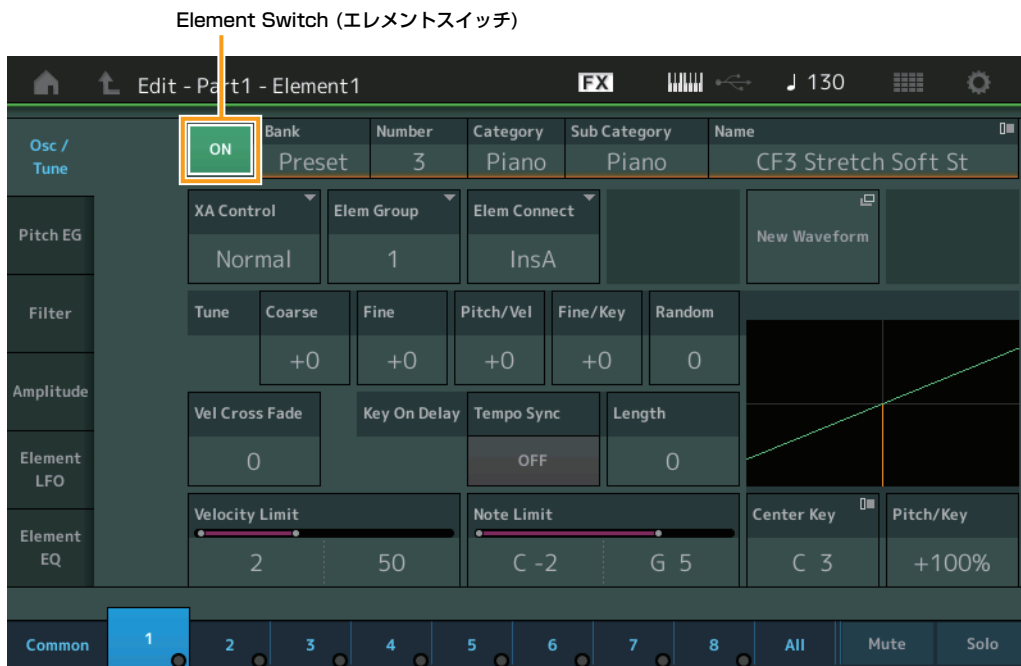
Balance

## エレメントエディット(Element)

### Osc/Tune (オシレーター / チューン)

オシレーター / チューン画面では、エレメントのオシレーターの設定を行いません。サウンドの元になるウェーブフォームを選んだり、発音する音域やベロシティの範囲などを設定します。

**手順** [PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Osc/Tune]



#### Bank (ウェーブフォーム バンク)

#### Number (ウェーブフォーム ナンバー)

#### Category (ウェーブフォーム カテゴリー)

#### Sub Category (ウェーブフォーム サブカテゴリー)

#### Name (ウェーブフォーム ネーム)

現在選ばれているエレメントのウェーブフォームです。「Bank」では、プリセットウェーブフォームとユーザーウェーブフォーム、ライブラリーウェーブフォームのどれがエレメントに割り当てられているかを表示します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

#### Element Switch (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, On

#### XA Control (XAコントロール)

XA機能におけるエレメントの役割を設定します。

XA機能は生楽器に近い自然な音を出すことや、シンセ系の音色での新たな演奏表現を作り出すために搭載された機能です。各エレメントの発音方法を以下の8種類の中から指定することで、XA機能を実現できます。XA機能の詳細については、MONTAGEのしくみの音源部(6ページ)をご参照ください。

設定値: Normal (ノーマル)、Legato (レガート)、Key Off (キーオフ)、Cycle (サイクル)、Random (ランダム)、A.SW1 On (アサインナブルスイッチ1 オン)、A.SW2 On (アサインナブルスイッチ2 オン)、A.SW Off (アサインナブルスイッチ オフ)

**Normal:** 通常のエレメントとして発音します。

**Legato:** 「Mono/Poly」=「Mono」に設定している場合に、レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をすると、「Normal」に設定されているエレメントの代わりに発音します。

**Key Off:** 鍵盤から指を離れたときに発音します。

**Cycle:** Cycleに設定されているエレメントが複数ある場合に、それらのエレメントがエレメント番号順に発音します。

**Random:** Randomに設定されているエレメントが複数ある場合に、それらのエレメントがランダムに発音します。

**A.SW1 On:** [ASSIGN 1]ボタンがオンになっているときに発音するエレメントです。

**A.SW2 On:** [ASSIGN 2]ボタンがオンになっているときに発音するエレメントです。

**A.SW Off:** [ASSIGN 1]ボタンと[ASSIGN 2]ボタンがともにオフになっている場合に発音するエレメントです。

### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

##### Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

## Elem Group (エレメントグループ)

XA機能によって別のエレメントに発音が引き継がれる場合に、同じタイプのXAコントロールをもったエレメントに発音が引き継がれるようにグループ分けをするための設定です。XAコントロールがすべて「Normal」に設定されている場合には、この設定による影響はありません。

設定値: 1~8

## Elem Connect (エレメントコネクションスイッチ)

各エレメントの出力先を、インサージョンエフェクトA、Bのどちらにするかを設定します。また、インサージョンエフェクトを通さない設定(Thru=スルー)にすることもできます。

設定値: Thru、InsA、InsB

## New Waveform (ニュー ウェーブフォーム)

USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオデータを「ウェーブフォーム」としてロードします。

詳細についてはロード(174ページ)をご参照ください。

ウェーブフォームをロードすると、後述の「Edit Waveform」が表示されるようになります。

## Coarse (コースチューン)

各エレメントのピッチを、半音単位でシフトします。

設定値: -48~+48

## Fine (ファインチューン)

各エレメントのピッチを微調節します。

設定値: -64~63

## Pitch/Vel (ピッチ ベロシティーセンシティビティー)

鍵盤を強く弾く強さ(ベロシティー)で、ピッチを変化させる度合いを設定します。

設定値: -64~63

プラスの値: 鍵盤を強く弾くほど音が高くなります。

マイナスの値: 鍵盤を強く弾くほど音が低くなります。

0: 元のピッチのまま変化しません。

## Fine/Key (ピッチ ファイン キーフォローセンシティビティー)

ファインチューニングによるピッチの変化を、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。

設定値: -64~63

プラスの値: 低音部の鍵盤を弾いたときはピッチが下がり、高音部の鍵盤を弾いたときはピッチが上がります。

マイナスの値: 低音部の鍵盤を弾いたときはピッチが上がり、高音部の鍵盤を弾いたときはピッチが下がります。

## Random (ランダム ピッチデプス)

鍵盤を弾くたびにエレメントのピッチをランダムに変化させます。値を大きくするほどピッチ変化が大きくなります。0に設定すると元のピッチのまま変化しません。

設定値: 0~127

## Vel Cross Fade (ベロシティークロスフェード)

ベロシティーリミットの範囲外のベロシティーで鍵盤を弾いたときに、ベロシティーリミットから離れるにつれてオシレーター出力レベルが徐々に下がっていくような状態にする設定です。0に設定するとベロシティーリミットの範囲外のベロシティーではまったく発音しなくなります。設定値が大きいほどオシレーター出力レベルの下がり方がゆるやかになります。

設定値: 0~127

## Tempo Sync (キーオンディレイ テンポシンクスイッチ)

鍵盤を押したあと、実際に音が出るまでの遅れであるキーオンディレイのタイミングを、テンポと同期させるかどうかを設定します。

設定値: Off、On

## Length (キーオンディレイ タイムレングス)

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。「Tempo Sync」=オンの場合は無効となります。

設定値: 0~127

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

## Length (キーオンディレイ ノートレングス)

「Tempo Sync」=オンの場合に有効なパラメーターで、「Key On Delay」のタイミングを音符で設定します。

**設定値:** 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 x 4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、1/4 x 5 (4分音符5拍)、1/4 x 6 (4分音符6拍)、1/4 x 7 (4分音符7拍)、1/4 x 8 (4分音符8拍)

## Velocity Limit (ベ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。ここで設定した範囲内のベロシティーで、エレメントが発音します。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。

**設定値:** 1~127

## Note Limit (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、エレメントが発音します。C5~C4のように最低音の方が最高音より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。

**設定値:** C-2~G8

## Pitch/Key (ピッチ キーフォロー センシティブィティ)

となりの鍵盤との音程を設定します。後述のCenter Keyに指定された鍵盤でのピッチが基準となります。

**設定値:** -200%~+0%~+200%

+100% (通常の設定): となりの鍵盤との音程差が半音になります。

0%: となりの鍵盤との音程がなくなり、すべての鍵盤でセンターキーで指定したピッチが鳴ります。

マイナスの値: ノートの高低と実際に鳴る音の高低が入れ替わります。

## Center Key (ピッチ キーフォローセンシティブィティ センターキー)

上記「Pitch / Key」の基準ノートを設定します。

**設定値:** C-2~G8

## Edit Waveform (エディットウェーブフォーム)

ウェーブフォームエディット画面を開きます。

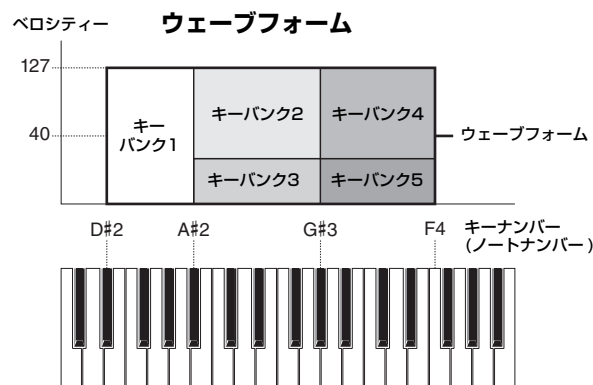
ここでは、ウェーブフォームを構成するキーバンクに関する設定を行ないます。

### • キーバンクについて

キーバンクとは、ボーカルの音声やオーディオ信号をデジタルデータとして本体内に取り込んだものです。一般的にウェーブと呼ばれるデータとまったく同じものですが、後ほど説明するウェーブフォームと紛らわしいためにMONTAGEではキーバンクと呼んでいます。

### • キーバンクとウェーブフォーム

MONTAGE内では、キーバンクは必ずいずれかのウェーブフォームに保存されています。ウェーブフォームには、複数のキーバンクを保存することが可能です。たとえば、1つのウェーブフォームに数十個のキーバンクを保存することもできます。こうして1つのウェーブフォームに多くのキーバンクを保存した場合、1つの鍵盤を演奏してすべてのサンプルが発音するようでは収拾がつかないため、キーバンクごとに発音する鍵盤の範囲(ノートリミット)や、ベロシティーの範囲(ベロシティーリミット)を設定できるしくみになっています。そうすることで、演奏する鍵盤の位置や鍵盤を弾く強さによって違うキーバンクが発音し、バリエーション豊かな音色となります。



## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

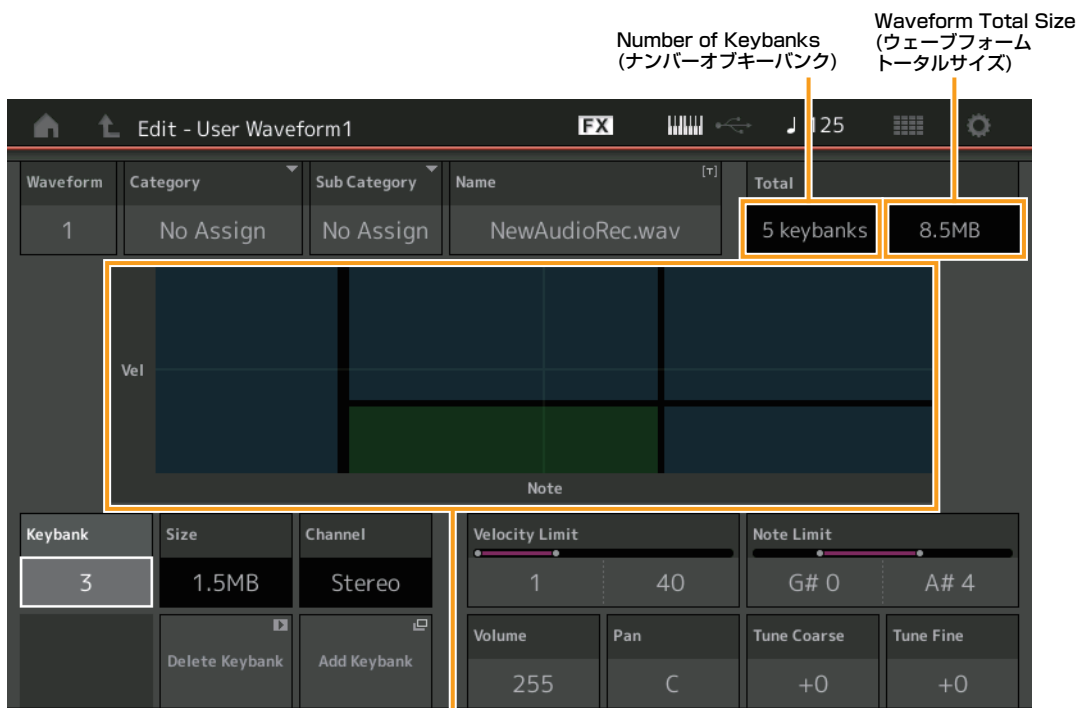
Osc

Balance



## • パートとウェーブフォーム

ウェーブフォームは、パートに組み込んではじめて鍵盤で演奏することが可能になります。パートには、ノーマルパート(AWM2)エディットのエレメントエディット(94ページ)およびドラムパートエディットのキーエディット(126ページ)で、1エレメントについて1つずつウェーブフォームを割り当てることのできるしくみになっています。



各キーバンクの鍵盤範囲とベロシティー範囲

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

#### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

#### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

#### Motion Seq

- Common
- Lane

#### Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

#### Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

- Osc
- Balance

### Waveform (ウェーブフォーム)

現在選択中のウェーブフォームを表示します。

### Category (ウェーブフォーム メインカテゴリ)

### Sub Category (ウェーブフォーム サブカテゴリ)

選択中のウェーブフォームが属するメインカテゴリとそれに付属するサブカテゴリを設定します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Name (ウェーブフォーム ネーム)

選択中のウェーブフォームに名前をつけます。英数字を最大20文字まで設定できます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

### Number of Keybank (ナンバー オブ キーバンク)

選択中のウェーブフォームが持つキーバンクの数を表示します。

### Waveform Total Size (ウェーブフォーム トータルサイズ)

選択中のウェーブフォームの全データ容量を表示します。

### Keybank (キーバンク)

現在選択中のキーバンクを表示します。

### Size (キーバンクサイズ)

選択中のキーバンクのデータ容量を表示します。

### Channel (キーバンクサイズ)

選択中のキーバンクが、ステレオかモノラルかを表示します。

### Velocity Limit (ベロシティーリミット)

選択中のキーバンクが発音するベロシティーの、最低値と最高値を設定します。

設定値: 1~127

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

## Note Limit (ノートリミット)

選択中のキーバンクの発音鍵域の最低音と最高音を設定します。

設定値: 1~127

## Volume (ボリューム)

選択中のキーバンクのボリュームを設定します。

設定値: 0~255

## Pan (パン)

選択中のキーバンクの定位を調節します。

設定値: L63 ~C~R63

## Tune Coarse (コースチューン)

選択中のキーバンクのピッチを、半音単位でシフトします。

設定値: -64~+63

## Tune Fine (ファインチューン)

選択中のキーバンクのピッチを微調節します。

設定値: -64~+63

## Delete Keybank (デリート キーバンク)

選択中のキーバンクを削除します。

## Add Keybank (アッド キーバンク)

現在選択中のウェーブフォームにキーバンクを追加します。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

▶ Osc / Tune

▶ Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

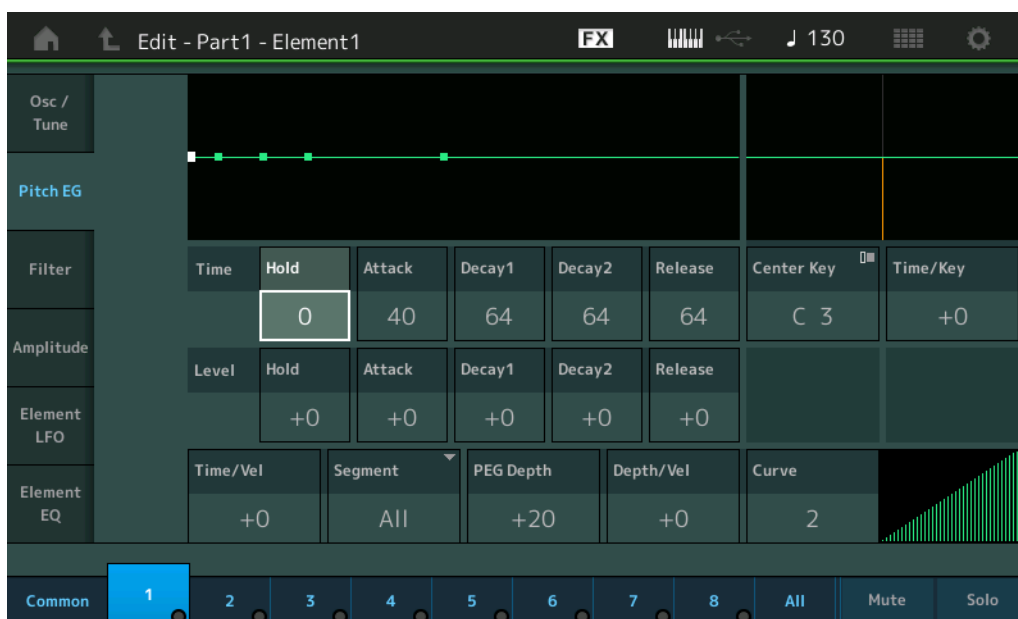
## Pitch EG (ピッチEG)

ピッチEG画面では、オシレーターのパitchエンベロープジェネレーターの設定を行いません。

PEGのタイムとレベル(ピッチ変化の量)を設定し、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。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エlement選択 → [Pitch EG]



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。

	Hold (ホールド)	Attack (アタック)	Decay1 (ディケイ1)	Decay2 (ディケイ2)	Release (リリース)
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

設定値: Time (タイム): 0~127

Level (レベル): -128~+127

### Time/Key (PEGタイム キーフォローセンシティビティ)

PEGのピッチ変化の速さを、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。

後述のCenter Key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。

設定値: -64~+63

**プラスの値:** PEGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなります。

**マイナスの値:** PEGの変化が低音部ほど速く、高音部ほど遅くなります。

**0:** 鍵盤の高低によるPEGの変化はなくなります。

### Center Key (PEGタイム キーフォローセンシティビティセンターキー)

上記「Time/Key」の基準ノート(鍵盤)を設定します。ここで設定したキー(ノート)では、PEGで設定したピッチ変化の速さがそのまま再現されます。

設定値: C-2~G8

### Time/Vel (PEGタイム ベロシティーセンシティビティ)

#### Segment (PEGタイム ベロシティーセンシティビティ セグメント)

PEGによるピッチ変化の時間を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

まず「Segment (時間区分)」を選び、次に「Time/Vel」の値(ベロシティーの感度)を設定します。

設定値: Time/Vel: -64~+63

**プラスの値:** 強いベロシティーでPEGの変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなります。

**マイナスの値:** 強いベロシティーでPEGの変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速くなります。

**0:** ベロシティーによるPEGの変化はなくなります。

設定値: Segment: Attack (アタック)、Atk+Dcy (アタック+ディケイ)、Decay (ディケイ)、Atk+Rls (アタック+リリース)、All (オール)

**Attack:** アタックタイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**Atk+Dcy:** アタックタイム/ディケイ1タイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**Decay:** ディケイタイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**Atk+Rls:** アタックタイム/リリースタイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**All:** PEGのすべてのタイム設定に対して「Time/Vel」の値が影響します。

### PEG Depth (PEGデプス)

PEGによるピッチの変化幅を設定します。

設定値: -64~+63

### Depth/Vel (PEGデプス ベロシティーセンシティビティ)

#### Curve (PEGデプス ベロシティーセンシティビティ カーブ)

PEGによるピッチの変化幅を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。また、Curve (カーブ)はベロシティーに応じた「PEG Depth」の変化のしかたを設定します。横軸はベロシティー、縦軸がピッチ変化幅を表します。

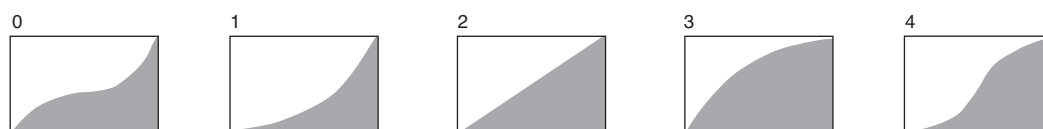
設定値: Depth/Vel: -64~+63

**プラスの値:** 強いベロシティーでPEGの変化幅が広くなり、弱いベロシティーでは狭くなります。

**マイナスの値:** 強いベロシティーでPEGの変化幅が狭くなり、弱いベロシティーでは広くなります。

**0:** ベロシティーによるPEGの変化はなくなります。

設定値: Curve: 0~4



**NOTE** PEGの詳細は、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level / Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

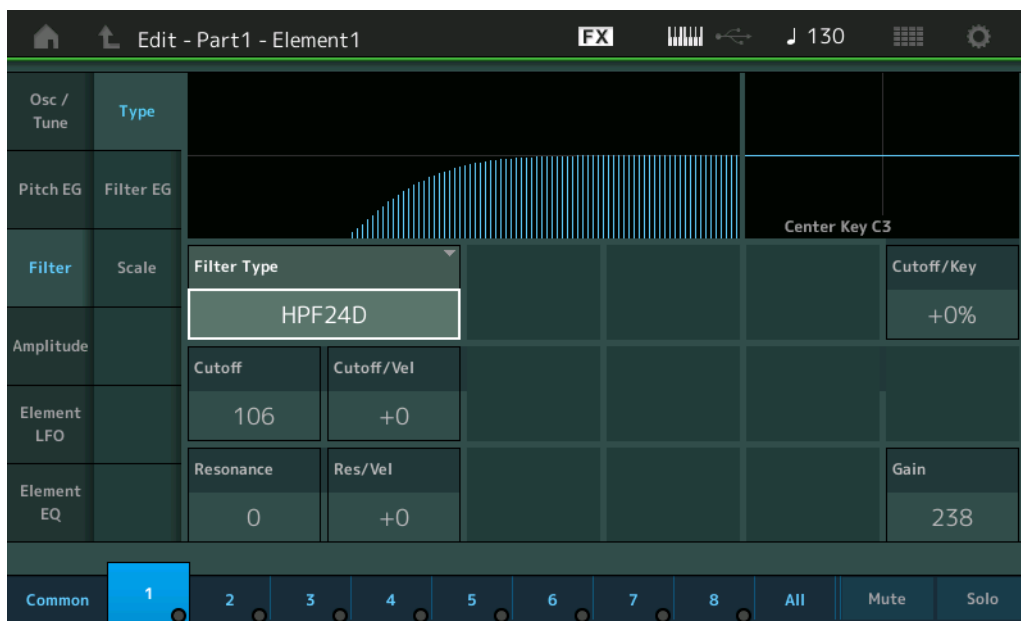
## Filter (フィルター)

## Type (タイプ)

タイプ画面では、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。

## 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Filter] → [Type]

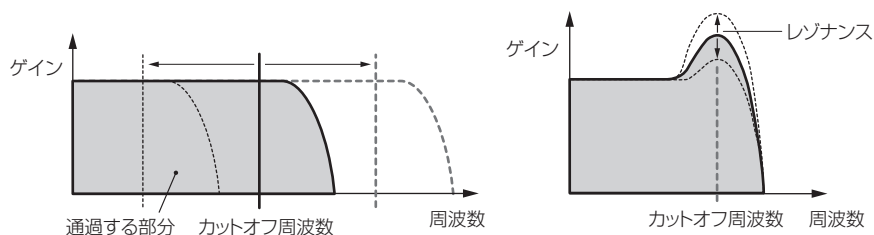


## Filter Type (フィルタータイプ)

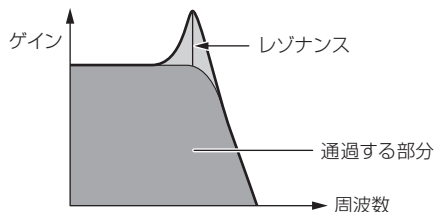
各エレメントで使用するフィルターを選びます。本体で使えるフィルターは、大きく分けるとLPF (ローパスフィルター)、HPF (ハイパスフィルター)、BPF (バンドパスフィルター)、BEF (バンドエリミネートフィルター)の4タイプです。各設定値について詳しくは、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

**設定値:** LPF24D、LPF24A、LPF18、LPF18s、LPF12+HPF12、LPF6+HPF12、HPF24D、HPF12、BPF12D、BPFw、BPF6、BEF12、BEF6、DualLPF、DualHPF、DualBPF、DualBEF、LPF12+BPF6、Thru (スルー)

## LPF



**LPF24D:** 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。LPF24Aと比べ、レゾナンス効果が強く付けられます。



**LPF24A:** 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:** 3ポール(-18dB/oct)のLPFです。

**LPF18s:** 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。

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

## Filter

Type

Filter EG

Scale

## Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

## Element LFO

## Element EQ

## All Element

Osc

Balance

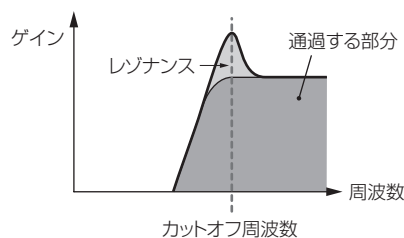
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

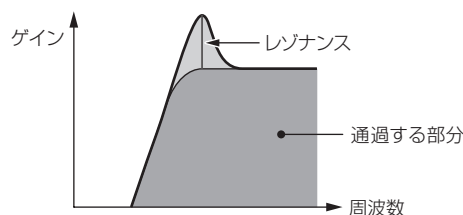
## HPF



**LPF12+HPF12:** 2ポール(-12dB/oct)のLPFとHPFを2つシリアル(直列)に組み合わせたフィルターです。HPFカットオフとHPFキーフォローセンシビティを設定できます。

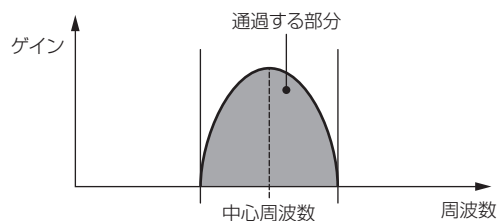
**LPF6+HPF12:** -6dB/octのLPFと-12dB/octのHPFを2つシリアル(直列)に組み合わせたフィルターです。HPFカットオフとHPFキーフォローセンシビティを設定できます。

**HPF24D:** デジタルならではのクセを持つ-24dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。レゾナンス効果が強く付けられます。

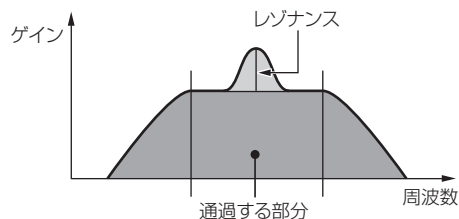


**HPF12:** -12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。

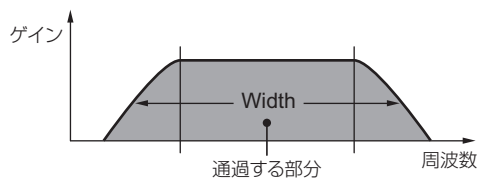
## BPF



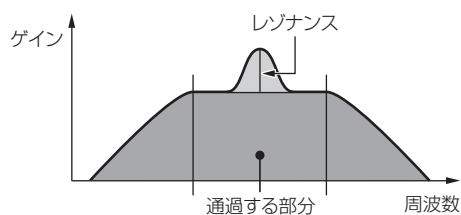
**BPF12D:** デジタルならではのクセを持つ-12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターです。



**BPFw:** -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をより広く設定できます。



**BPF6:** -6dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターです。



## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

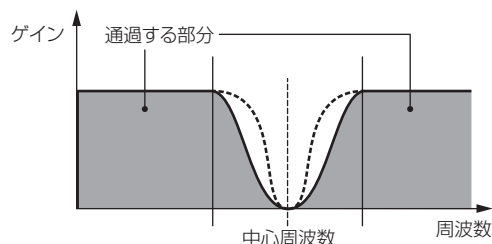
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

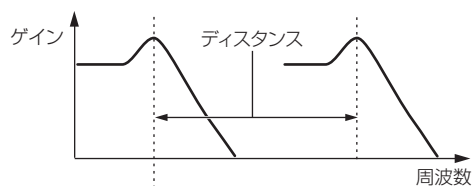
## BEF



**BEF12:** -12dB/octのバンドエリミネートフィルターです。

**BEF6:** -6dB/octのバンドエリミネートフィルターです。

**DualLPF:** -12dB/octのLPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。2つのフィルター間の距離を、ディスタンスで設定します。フィルターの特性図は画面に表示されます。

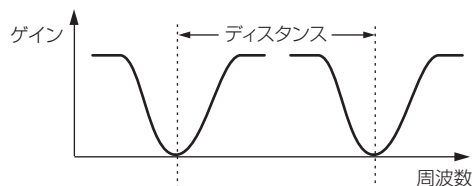


画面上では、低い方のカットオフ周波数を設定。  
高い方のカットオフ周波数は低い方に連動する

**DualHPF:** -12dB/octのHPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。

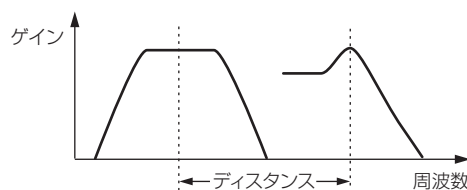
**DualBPF:** -6dB/octのBPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。

**DualBEF:** -6dB/octのBEFを2つシリアル(直列)に組み合わせたフィルターです。



画面上では、低い方のカットオフ周波数を設定。  
高い方のカットオフ周波数は低い方に連動する

**LPF12+BPF6:** -12dB/octのLPFと-6dB/octのBPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。2つのフィルター間の距離を、ディスタンスで設定します。



画面上では、低い方のカットオフ周波数を設定。  
高い方のカットオフ周波数は低い方に連動する

**Cutoff (カットオフ フリケンシー)**

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

**Cutoff/Vel (カットオフ ベロシティーセンシティビティー)**

カットオフ周波数を、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高い方へ移動します。

設定値: -64~+63

**プラスの値:** 鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高い方へ移動します。

**マイナスの値:** 鍵盤を弱く弾いたときほどカットオフ周波数が高い方へ移動します。

**0:** ベロシティーによるカットオフ周波数の変化はなくなります。

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

## Resonance (レゾナンス)

### Width (ウィズ)

このパラメーターは、現在「Filter 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。

「Filter Type」で選ばれているフィルターの種類によっては表示されません。

設定値: 0~127

### Cutoff/Key (カットオフ キーフォローセンシティブィー)

フィルターのカットオフ周波数を、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。後述のCenter Keyに指定された鍵盤でのカットオフ周波数が基準となります。

設定値: -200%~+200%

**プラスの値:** 低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が高くなります。

**マイナスの値:** 低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が高く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が低くなります。

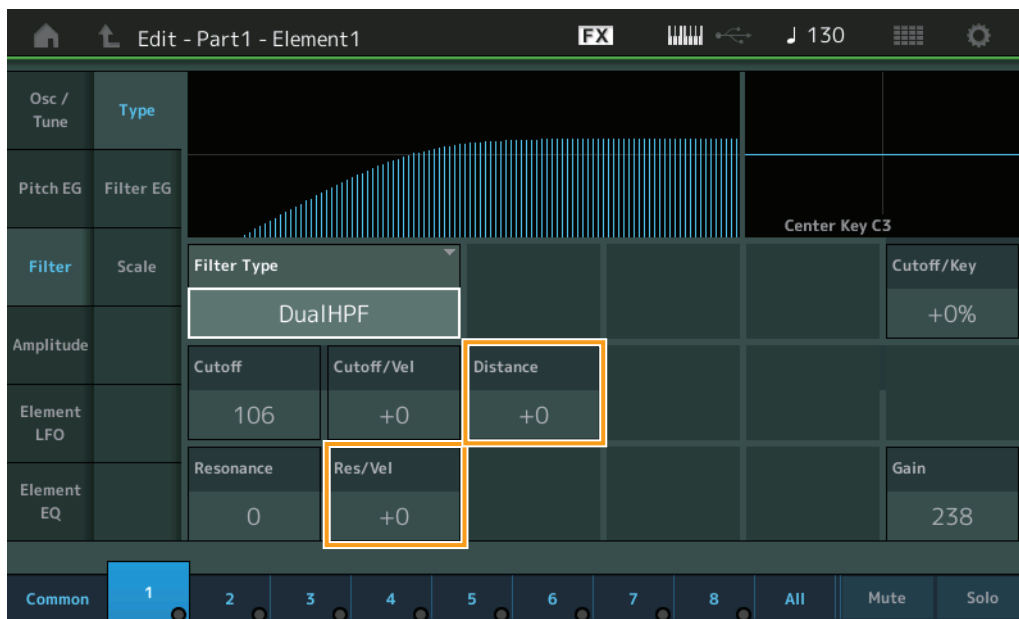
### Center Key (カットオフ キーフォローセンシティブィーセンターキー)

「Cutoff/Key」の基準音となるC3を表示します。このパラメーターは表示のみの機能です。

### 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。

## ■ 「Distance」「Res/Vel」が表示されるフィルタータイプの場合



### Distance (ディスタンス)

デュアルタイプのフィルターおよびLPF12+BPF6の、2つのカットオフ周波数の距離を設定します。「Filter Type」で選ばれているフィルターの種類によっては表示されません。

設定値: -128~+127

### Res/Vel (レゾナンス ベロシティブィーセンシティブィー)

レゾナンス効果を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティブィー)によって増減する度合いを設定します。「Filter Type」で選ばれているフィルターの種類によっては表示されません。

設定値: -64~+63

**プラスの値:** 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ます。

**マイナスの値:** 鍵盤を弱く弾いたときほどレゾナンス効果が大きくなります。

**0:** レゾナンスの値は変化しません。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

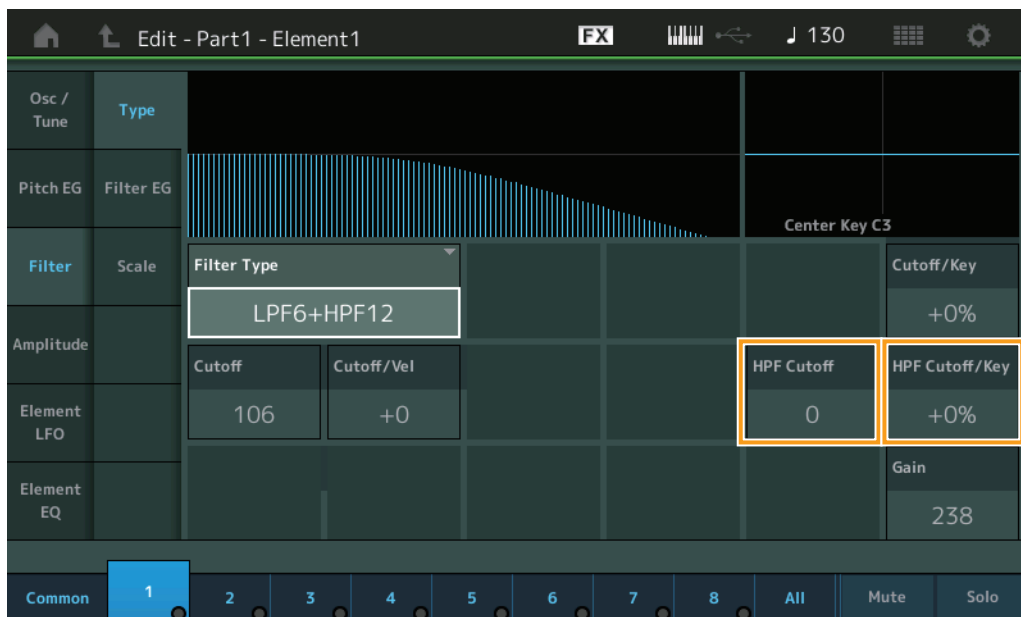
Element EQ

### All Element

Osc

Balance

## ■ 「HPF Cutoff」「HPF Cutoff/Key」が表示されるフィルタータイプの場合



Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General  
Pitch  
Zone Settings  
Zone Transmit

#### Effect

Routing  
Ins A  
Ins B  
EQ

#### Arpeggio

Common  
Individual  
Advanced

#### Motion Seq

Common  
Lane

#### Mod / Control

Part LFO  
Control Assign  
Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type  
Filter EG  
Scale

Amplitude

Level / Pan  
Amp EG  
Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### HPF Cutoff (ハイパスフィルター カットオフ フリケンシー)

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。数値を上げるとカットオフ周波数は高くなり、音の低音成分がカットされて音色が軽い感じになります。数値を下げるとカットオフ周波数は低くなり、音の低音成分を通すために音色がどっしりした感じになります。フィルタータイプがLPF12+HPF12、LPF6+HPF12の場合にのみ、このパラメーターは有効です。

設定値: 0~255

### HPF Cutoff/Key (ハイパスフィルター カットオフ キーフォローセンシティビティ)

HPFのカットオフ周波数が、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。フィルタータイプがLPF12+HPF12、LPF6+HPF12の場合にのみ、このパラメーターは有効です。

設定値: -200%~+200%

**プラスの値:** 低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が高くなります。

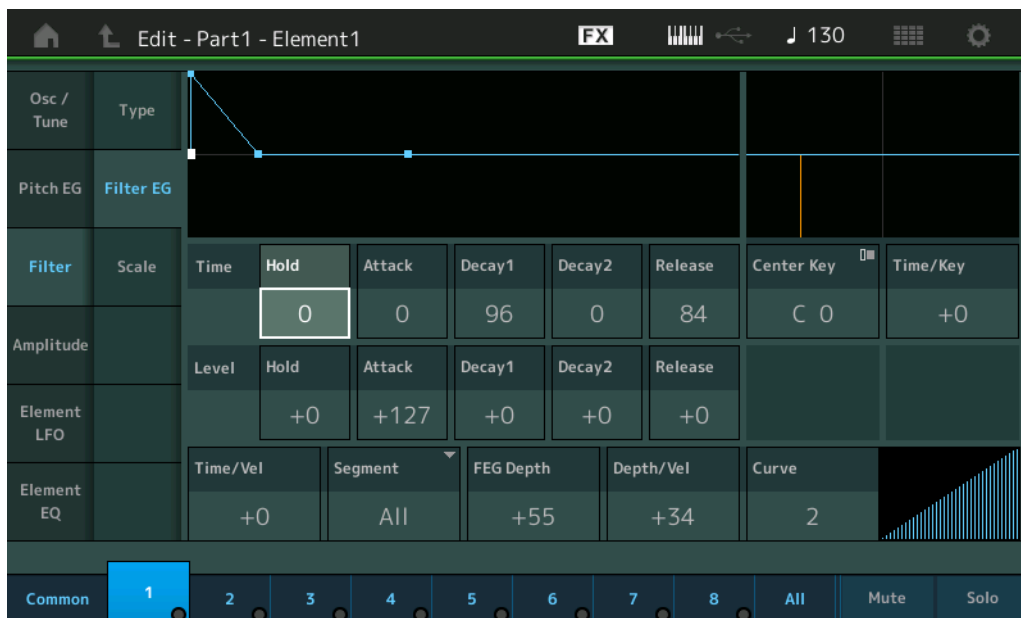
**マイナスの値:** 低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が高く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が低くなります。



## Filter EG (フィルター EG)

フィルター EG画面では、エレメントのフィルターエンベロープジェネレーターの設定を行ないます。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)を設定し、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。

**手順** [PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Filter] → [Filter EG]



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。

	Hold (ホールド)	Attack (アタック)	Decay1 (ディケイ1)	Decay2 (ディケイ2)	Release (リリース)
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

設定値: Time (タイム): 0~127

Level (レベル): -128~+127

### Time/Key (FEGタイム キーフォローセンシティビティ)

FEGの周波数の変化の速さを、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。後述のCenter Keyに指定され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。

設定値: -64~+63

**プラスの値:** FEGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなります。

**マイナスの値:** FEGの変化が低音部ほど速く、高音部ほど遅くなります。

**0:** 鍵盤によるFEGの変化はなくなります。

### Center Key (FEGタイム キーフォローセンシティビティ センターキー)

上記「Time/Key」の基準ノート(鍵盤)を設定します。

設定値: C-2~G8

### Time/Vel (FEGタイム ベロシティセンシティビティ)

#### Segment (FEGタイム ベロシティセンシティビティ セグメント)

FEGによるカットオフ周波数の変化の時間を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティ)によって増減する度合いを設定します。まずSegment (時間区分)を選び、次に「Time/Vel」の値(ベロシティの感度)を設定します。

設定値: Time/Vel: -64~+63

**プラスの値:** 強いベロシティでFEGの変化が速くなり、弱いベロシティでは遅くなります。

**マイナスの値:** 強いベロシティでFEGの変化が遅くなり、弱いベロシティでは速くなります。

**0:** ベロシティによる変化はなくなります。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

**設定値:** Segment: Attack (アタック)、Atk+Dcy (アタック+ディケイ)、Decay (ディケイ)、Atk+Rls (アタック+リリース)、All (オール)

**Attack:** アタックタイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**Atk+Dcy:** アタックタイム/ディケイ1タイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**Decay:** ディケイタイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**Atk+Rls:** アタックタイム/リリースタイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**All:** FEGのすべてのタイム設定に対して「Time/Vel」の値が影響します。

## FEG Depth (FEGデプス)

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を設定します。

**設定値:** -64~+63

## Depth/Vel (FEGデプス ベロシティーセンシティビティー)

### Curve (FEGデプス ベロシティーセンシティビティーカーブ)

FEGによるカットオフ周波数の変化幅を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

また、Curve (カーブ)はベロシティーに応じた「FEG Depth」の変化のしかたを設定します。

横軸はベロシティー、縦軸がカットオフ周波数の変化幅を表します。

**設定値:** Depth/Vel: -64~+63

**設定値:** Curve: 0~4



**NOTE** FEGの詳細は、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

▶ Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

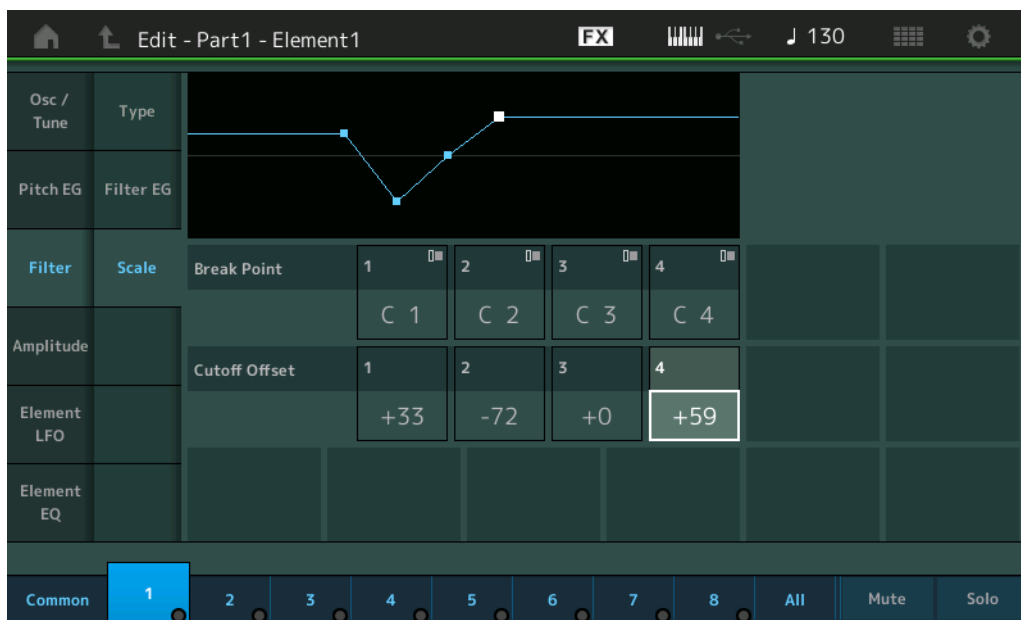
Balance

## Scale (フィルタースケール)

フィルタースケール画面では、エレメントのフィルタースケールの設定を行いません。  
フィルタースケールは、鍵盤(キー)の高低によって、フィルターのカットオフ周波数を変化させる機能です。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Filter] → [Scale]



### Break Point 1~4 (ブレイクポイント1~4)

「Cutoff Offset」を設定する4か所のノートナンバーを設定します。

設定値: C -2~G8

**NOTE** 「Break Point」のノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

### Cutoff Offset 1~4 (カットオフ オフセット1~4)

4か所のブレイクポイントに「Cutoff」を増減する値を設定します。

設定値: -128~+127

**NOTE** 「Cutoff」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、実際の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より低い音は、1のカットオフ周波数になります。ブレイクポイント4より高い音は、4のカットオフ周波数になります。

**NOTE** フィルタースケールの設定例については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

▶ Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

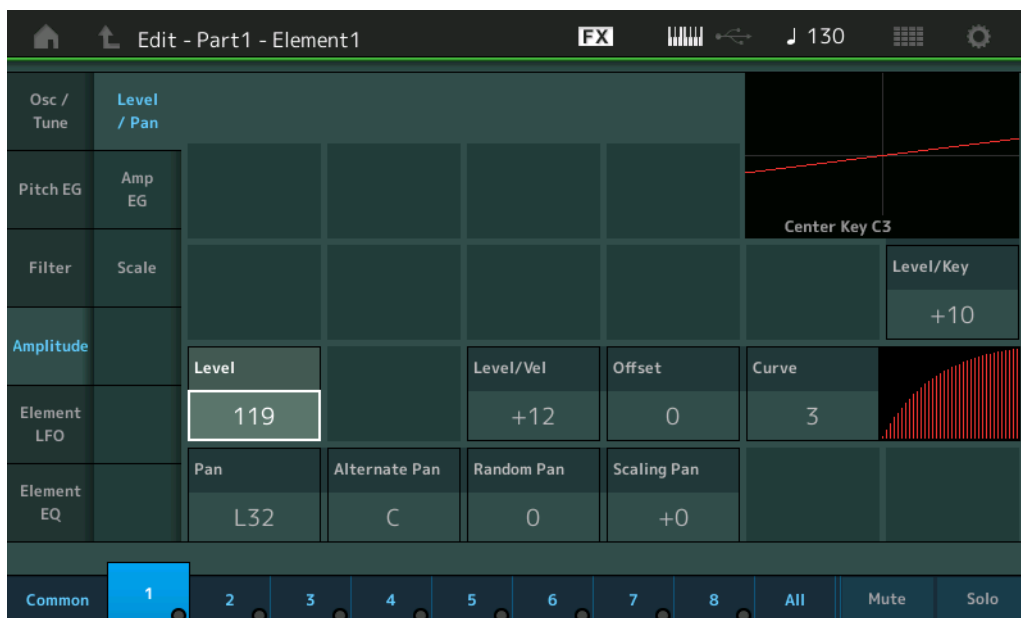
Balance

## Amplitude (アンプリチュード)

## Level/Pan (レベル/パン)

レベル/パン画面では、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。

**手順** [PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Amplitude] → [Level/Pan]



## 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

## Level/Vel (レベル ベロシティーセンシティビティー)

## Offset (レベル ベロシティーセンシティビティー オフセット)

## Curve (レベル ベロシティーセンシティビティー カーブ)

レベル(音量)を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)で変化させる度合いを設定します。「Offset」は、「Level/Vel」で決定した音量を一律に増減します。プラスした結果、値が127よりも大きくなる場合は、ベロシティーが127の音量になります。また、「Curve」はベロシティーに応じた音量の変化のしかたを設定します。横軸はベロシティー、縦軸が音量の変化幅を表します。

設定値: Level/Vel: -64~+63

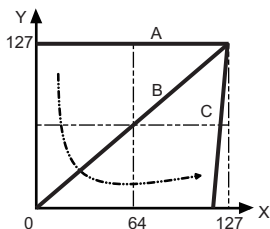
**プラスの値:** 鍵盤を強く弾いたときほど音が大きくなります。

**マイナスの値:** 鍵盤を弱く弾いたときほど音が大きくなります。

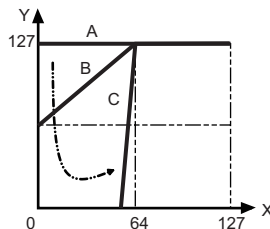
**0:** ベロシティーによる音量変化はなくなります。

設定値: Offset: 0~127

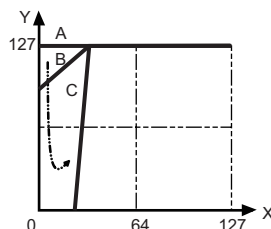
レベルベロシティーセンシティビティー  
オフセット = 0



レベルベロシティーセンシティビティー  
オフセット = 64



レベルベロシティーセンシティビティー  
オフセット = 96



- A: レベルベロシティーセンシティビティー = 0
- B: レベルベロシティーセンシティビティー = 32
- C: レベルベロシティーセンシティビティー = 64
- X: 鍵盤を弾いたときのベロシティー
- Y: 実際に音源に送るベロシティー

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

## Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

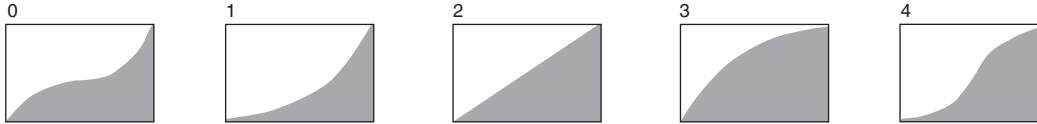
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

設定値: Curve: 0~4



### Pan (エレメントパン)

各エレメントのステレオ定位を調節します。

設定値: L63~C (センター)~R63

### Alternate Pan (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~C~R63

### Random Pan (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

### Scaling Pan (スケーリングパン)

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。Panで設定した値が、C3での定位となります。

設定値: -64~+0~+63

プラスの値: 低音部の鍵盤を弾いたときほど定位が左になり、高音部の鍵盤を弾いたときほど右に移動します。

マイナスの値: 低音部の鍵盤を弾いたときほど定位が右になり、高音部の鍵盤を弾いたときほど左に移動します。

### Level/Key (レベル キーフォローセンシティビティ)

各エレメントの音量を鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。後述のCenter Keyの音量が基準となります。

設定値: -64~+0~+63

プラスの値: 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。

マイナスの値: 低音部の鍵盤を弾いたときほど音量が大きく、高音部の鍵盤を弾いたときほど音量が小さくなります。

### Center Key (レベル キーフォローセンシティビティ センターキー)

上記「Level/Key」の基準音程となるC3を表示します。このパラメーターは表示のみの機能です。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

▶ Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

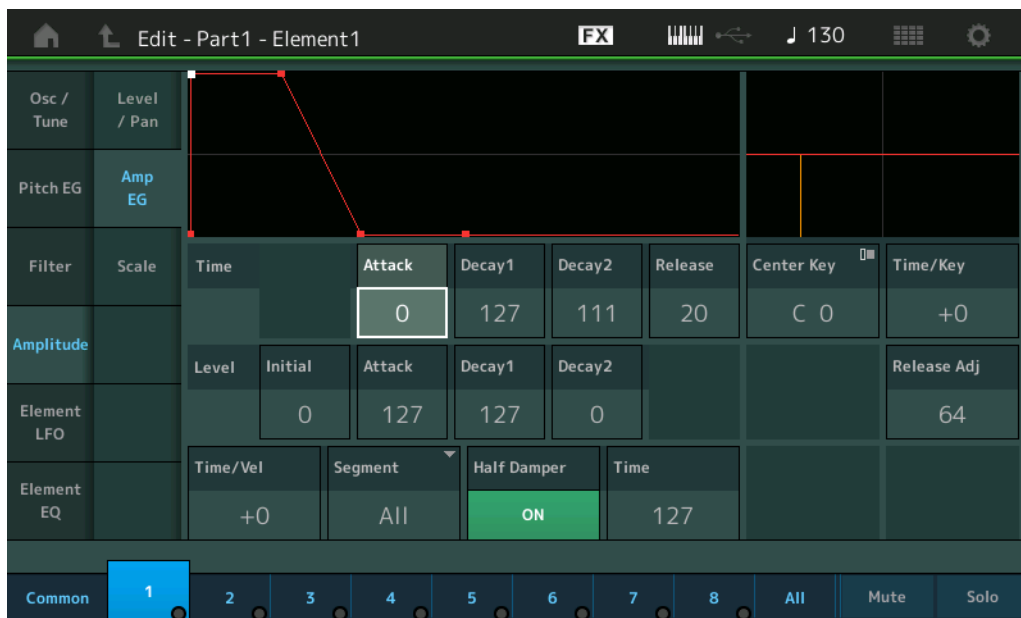
Balance

## Amp EG (アンプリチュードEG)

アンプリチュードEG画面では、エレメントの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。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Amplitude] → [Amp EG]



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。

	Initial (イニシャル)	Attack (アタック)	Decay1(ディケイ1)	Decay2 (ディケイ2)	Release (リリース)
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	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	—

設定値: Time (タイム): 0~127

Level (レベル): 0~127

### Time/Key (AEGタイム キーフォローセンシティブィティ)

AEGの音量変化の速さを、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。後述のCenter Keyに指定された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。

設定値: -64~+63

**プラスの値:** AEGの音量変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなります。

**マイナスの値:** AEGの音量変化が低音部ほど速く、高音部ほど遅くなります。

**0:** 鍵盤によるAEGの音量変化はなくなります。

### Center Key (AEGタイム キーフォローセンシティブィティ センターキー)

上記「Time/Key」の基準ノート(鍵盤)を設定します。ここで設定したキー(ノート)では、タイムで設定した音量変化の速さがそのまま再現されます。

設定値: C-2~G8

### Release Adj (AEGタイム キーフォローセンシティブィティ センターキー リリースアジャストメント)

AEGタイムキーフォローセンシティブィティのAEGリリースに対する感度を調整します。

値を下げると感度が下がります。

設定値: 0~127

**127:** ディケイ1、ディケイ2と同じAEGタイムキーフォローセンシティブィティになります。

**0:** AEGリリースに対するAEGタイムキーフォローセンシティブィティの効果がなくなります。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

## Time/Vel (AEGタイム ベロシティーセンシティビティ)

### Segment (AEGタイム ベロシティーセンシティビティセグメント)

AEGによる音量変化の時間を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

まずSegment (時間区分)を選び、次に「Time/Vel」の値(ベロシティーの感度)を設定します。

設定値: Time/Vel: -64~+63

**プラスの値:** 強いベロシティーでAEGの音量変化が速くなり、弱いベロシティーでは遅くなります。

**マイナスの値:** 強いベロシティーでAEGの音量変化が遅くなり、弱いベロシティーでは速くなります。

**0:** ベロシティーによる変化はなくなります。

設定値: Segment: Attack (アタック)、Atk+Dcy (アタック+ディケイ)、Decay (ディケイ)、Atk+Rls (アタック+リリース)、All (オール)

**Attack:** アタックタイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**Atk+Dcy:** アタックタイム/ディケイ1タイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**Decay:** ディケイタイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**Atk+Rls:** アタックタイム/リリースタイムに対して「Time/Vel」の値が影響します。

**All:** AEGのすべてのタイム設定に対して「Time/Vel」の値が影響します。

## Half Damper (ハーフダンパースイッチ)

ここを「On」にすると、別売のフットコントローラー FC3をリアパネルのFOOT SWITCH [SUSTAIN]端子に接続することにより、ハーフダンパー機能を使った演奏ができるようになります。

設定値: Off、On

## Time (ハーフダンパータイム)

ハーフダンパースイッチを「On」に設定しているとき、別売のフットコントローラー FC3を一番奥まで踏んだまま鍵盤を離してから音が消えるまでの時間を設定します。ハーフダンパースイッチが「Off」の場合は表示されません。

設定値: 0~127

**NOTE** AEGの詳細は、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

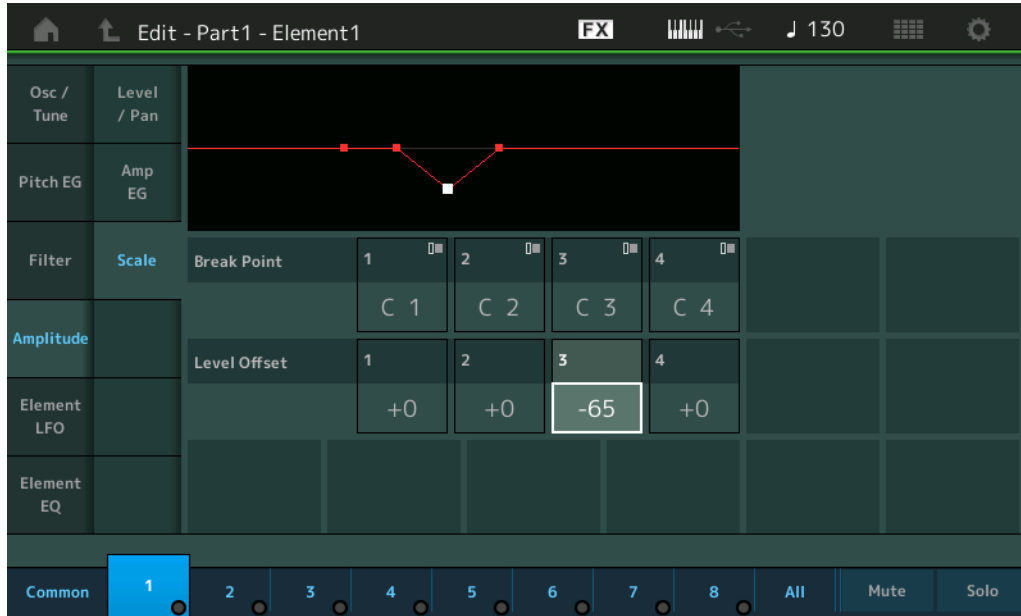
Balance

## Scale (アンプリチュードスケール)

アンプリチュードスケール画面では、エレメントのアンプリチュードスケールの設定を行いません。  
アンプリチュードスケールは、鍵盤(キー)の高低によって、音量を変化させる機能です。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Amplitude] → [Scale]



### Break Point 1~4 (ブレイクポイント1~4)

「Level Offset」を設定するノートナンバーを設定します。

設定値: C -2~G8

**NOTE** 「Break Point」のノートナンバーは1から4まで順番に高くなるように自動調節されます。

### Level Offset 1~4 (レベル オフセット1~4)

4か所のブレイクポイントに「Level」を増減する値を設定します。

設定値: -128~+127

**NOTE** アンプリチュードスケールの設定例については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

▶ Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

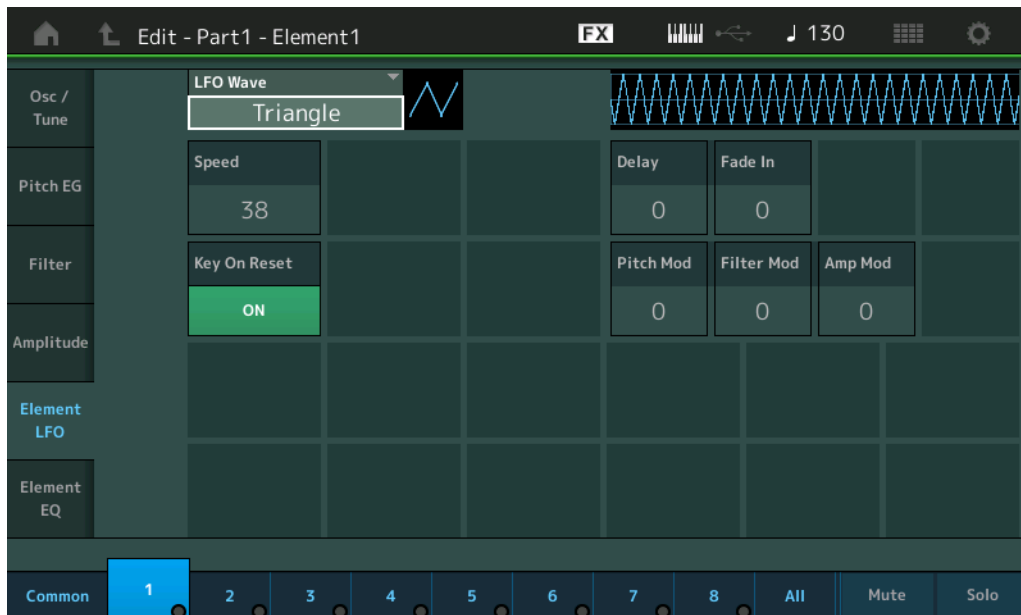
Balance



## Element LFO (エレメントLFO)

エレメントLFO画面では、エレメントに効果するローフリケンシーオシレーター (LFO)の設定を行ないます。エレメントのローフリケンシーオシレーター (LFO)は、低周波の信号を発振するユニットで、ピッチ/フィルター/アンプリチュードに対する変調(周期的な揺れを与えること)に使われます。

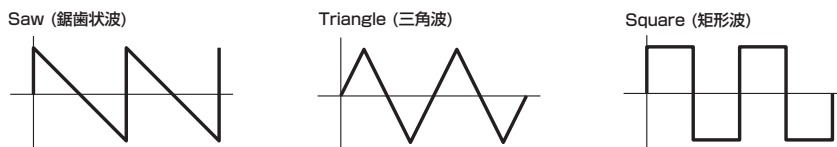
**手順** [PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Element LFO]



### LFO Wave (LFOウェーブ)

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、Triangle、Square



### Speed (LFO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

### Key On Reset (LFO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。

設定値: Off、On



### Delay (LFOディレイタイム)

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。

設定値: 0~127

### Fade In (LFOフェードインタイム)

鍵盤を弾いて「Delay」で設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。

設定値: 0~127

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level / Pan

##### Amp EG

##### Scale

### ▶ Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

## Pitch Mod (LFOピッチモジュレーションデプス)

LFOのウェーブでピッチを周期的に変化させる設定です。

設定値: 0~127

## Filter Mod (LFOフィルターモジュレーションデプス)

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。

設定値: 0~127

## Amp Mod (LFOアンプリチュード モジュレーションデプス)

LFOのウェーブで音量を周期的に変化させる設定です。

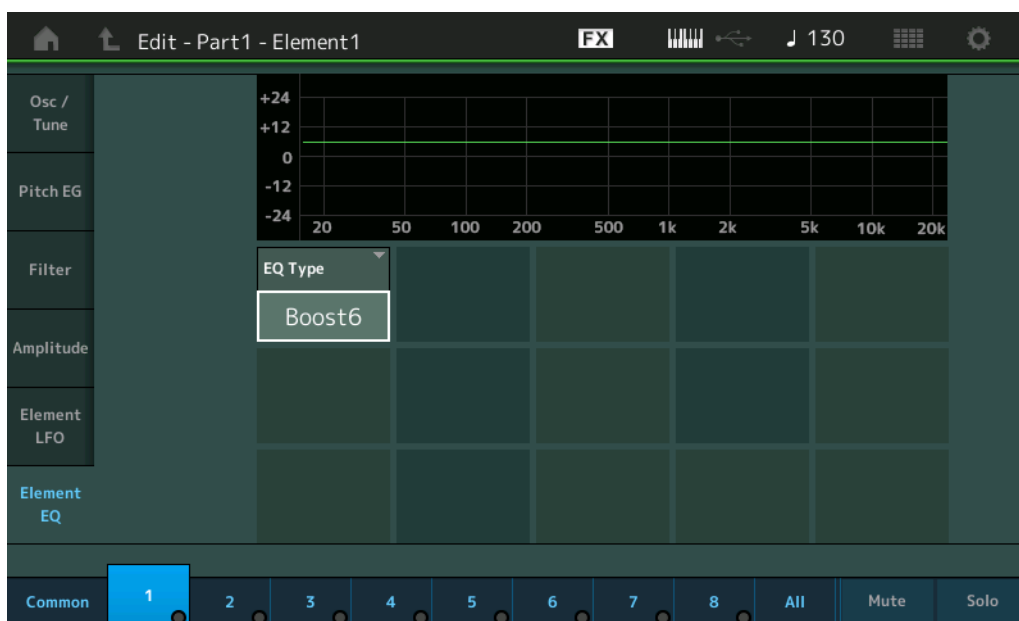
設定値: 0~127

## Element EQ (エレメントEQ)

エレメントEQ画面では、エレメントのイコライザーの設定を行ないます。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Element EQ]



## EQ Type (エレメントEQタイプ)

使用したいイコライザーのタイプを選びます。

設定値: 2-band (2バンド)、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)

**2-band:** ある周波数(Low Freq、High Freq)を境にそれより高い周波数帯域や低い周波数帯域の信号レベルを増減させるタイプ(シェルビングタイプ)のイコライザーです。

**P.EQ:** 中心周波数(Freq)付近の信号レベル(Gain)を増減させるタイプのイコライザーです。

**Boost6、Boost12、Boost18:** 音量をそれぞれ6dB/12dB/18dB上げます。

**Thru:** イコライザーを通さず信号をそのまま通過させます。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

▶ Element EQ

### All Element

Osc

Balance

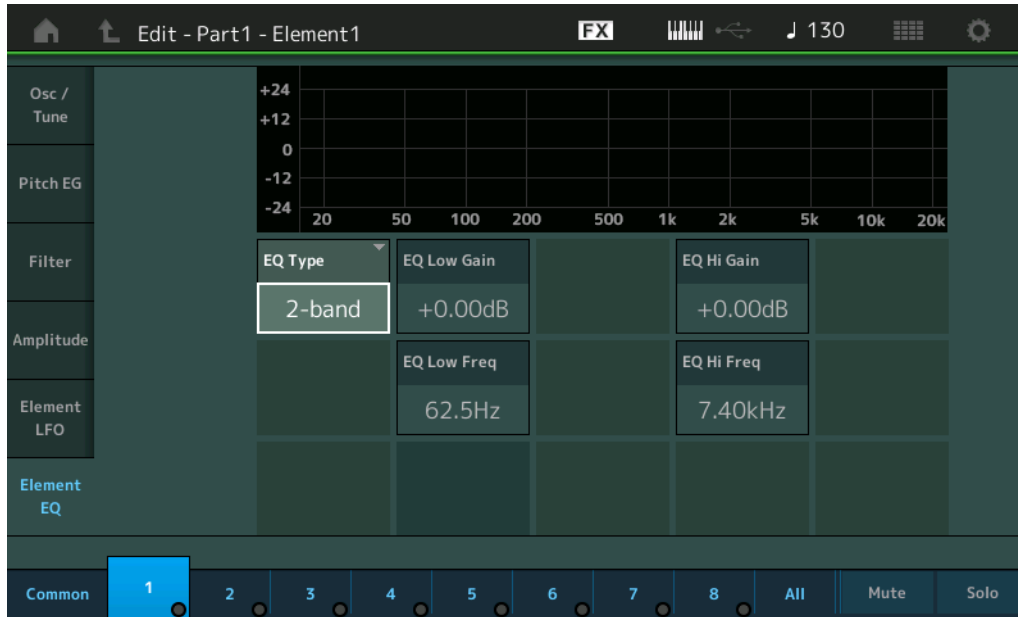
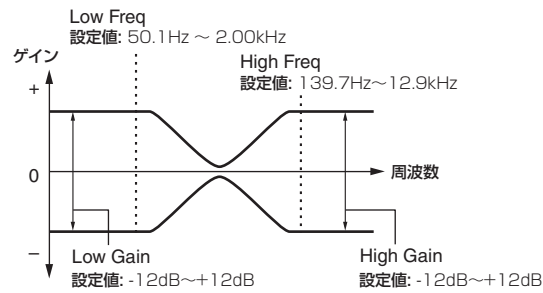
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

## ■ EQ Type = 「2-band」 の場合

**EQ Low Gain (エレメントEQローゲイン)**

エレメントEQ 「Low」 帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB ~ +12dB

**EQ Hi Gain (エレメントEQハイゲイン)**

エレメントEQ 「High」 帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB ~ +12dB

**EQ Low Freq (エレメントEQローフリケンシー)**

エレメントEQ 「Low」 帯域の周波数を設定します。

設定値: 50.1Hz ~ 2.00kHz

**EQ Hi Freq (エレメントEQハイフリケンシー)**

エレメントEQ 「High」 帯域の周波数を設定します。

設定値: 139.7Hz ~ 12.9kHz

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element EQ

## All Element

Osc

Balance

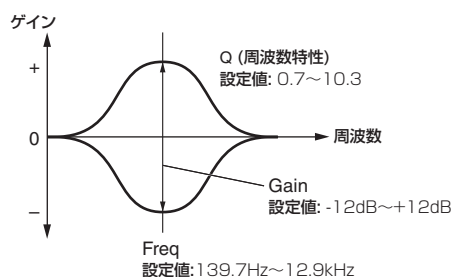
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

## ■ EQ Type = 「P.EQ」 の場合



### EQ Gain (エレメントEQ ゲイン)

EQ Freqで設定された周波数帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

### EQ Freq (エレメントEQ フリケンシー)

ブースト/カットしたい周波数を設定します。

設定値: 139.7Hz~12.9kHz

### EQ Q (エレメントEQ キュー)

EQ 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: 0.7~10.3

**NOTE** イコライザーのしくみについては、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element EQ

### All Element

Osc

Balance

## エレメントオール (All Element)

### Osc (オシレーター)

オシレーター画面では、オシレーター設定を8エレメントまとめて行ないます。

**手順** [PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → [All] → [Osc]



#### SW (エレメントスイッチ)

各エレメントを使用するかどうかの設定をします。

設定値: Off, On

#### XA Control (XAコントロール)

各エレメントのXA機能を設定します。

XA機能は生楽器に近い自然な音を出すことや、シンセ系の音色での新たな演奏表現を作り出すために搭載された機能です。

各エレメントの発音方法を以下の8種類の中から指定することで、XA機能を実現できます。XA機能の詳細については、MONTAGEのしくみの音源部(6ページ)をご参照ください。

**設定値:** Normal (ノーマル)、Legato (レガート)、Key Off (キーオフ)、Cycle (サイクル)、Random (ランダム)、A.SW1 On (アサインナブルスイッチ1 オン)、A.SW2 On (アサインナブルスイッチ2 オン)、A.SW Off (アサインナブルスイッチ オフ)

**Normal:** 通常のエレメントとして発音します。

**Legato:** 「Mono/Poly」=「Mono」に設定している場合に、レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をすると、「Normal」に設定されているエレメントの代わりに発音します。

**Key Off:** 鍵盤から指を離れたときに発音します。

**Cycle:** Cycleに設定されているエレメントが複数ある場合に、それらのエレメントがエレメント番号順に発音します。

**Random:** Randomに設定されているエレメントが複数ある場合に、それらのエレメントがランダムに発音します。

**A.SW1 On:** [ASSIGN 1]ボタンがオンになっているときに発音するエレメントです。

**A.SW2 On:** [ASSIGN 2]ボタンがオンになっているときに発音するエレメントです。

**A.SW Off:** [ASSIGN 1]ボタンと[ASSIGN 2]ボタンがともにオフになっている場合に発音するエレメントです。

#### Group (エレメントグループ)

XA機能によって別のエレメントに発音が引き継がれる場合に、同じタイプのXAコントロールをもったエレメントに発音が引き継がれるようにグループ分けをするための設定です。XAコントロールがすべて「Normal」に設定されている場合には、この設定による影響はありません。

設定値: 1~8

#### Waveform (ウェーブフォームネーム)

各エレメントのウェーブフォームネームです。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

▶ Osc

Balance

## Velocity Limit (ベロシティリミット)

各エレメントのウェーブが発音するベロシティの、最低値と最高値を設定します。ここで設定した範囲内のベロシティで、エレメントが発音します。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。

設定値: 1~127

## Note Limit (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、エレメントが発音します。C5~C4のように最低音の方が最高音より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。

設定値: C-2~G8

## Balance (バランス)

バランス画面では、ピッチ、パン、レベルなどの設定を8エレメントまとめて行ないます。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → [All] → [Balance]

Osc	SW	Coarse	Fine	Cutoff	Pan	Level
Balance	1	+0	+0	106	L12	110
	2	+0	+0	106	R12	98
	3	-12	+0	104	C	98
	4	+0	+0	106	C	63
	5	+0	+0	106	C	127
	6	+0	+0	106	C	110
	7	+0	+0	106	C	127
	8	+0	+0	106	C	113

### SW (エレメントスイッチ)

各エレメントを使用するかどうかの設定をします。

設定値: Off, On

### Coarse (コースチューン)

各エレメントのピッチを、半音単位でシフトします。

設定値: -48~+48

### Fine (ファインチューン)

各エレメントのピッチを微調節します。

設定値: -64~63

### Cutoff (カットオフ フリケンシー)

各エレメントのカットオフ周波数を設定します。

設定値: 0~255

### Pan (エレメントパン)

各エレメントの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)

### 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

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

▶ Osc

▶ Balance

# ドラムパートエディット

各鍵盤にいろいろな打楽器が割り当てられた「ドラムパート」は、C0～C6の各鍵盤に割り当てられた73のドラムキーで構成されています。ドラムパートを作り変えるドラムパートエディットは、すべてのドラムキーに共通するパラメーターを設定する「キーコモンエディット」と、ドラムキーを構成するパラメーターを設定する「キーエディット」の2種類に分かれます。

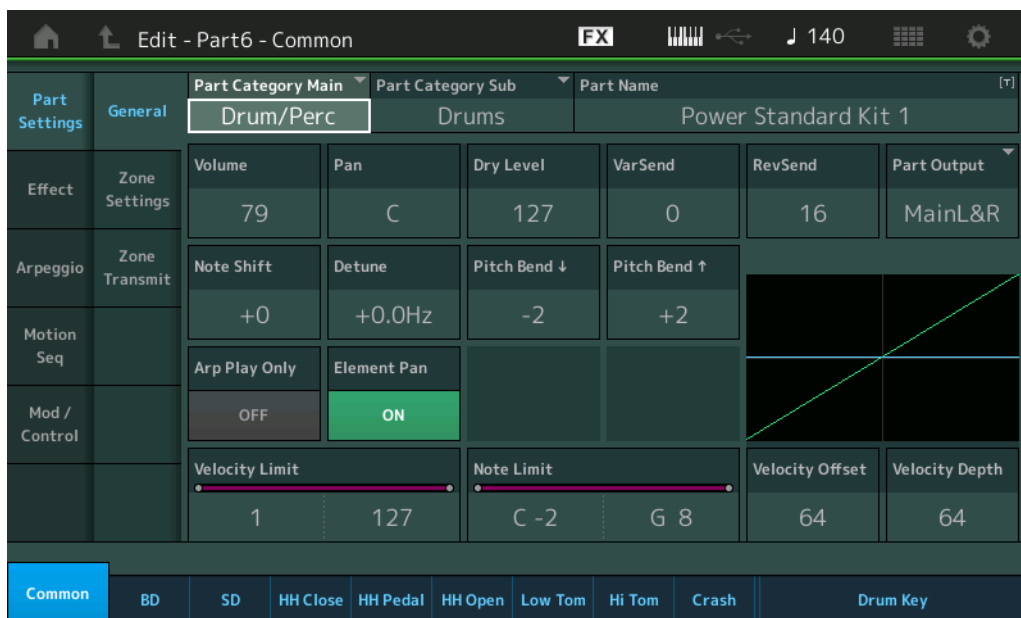
## キーコモンエディット (Common)

### Part Settings (パートセッティング)

#### General (ジェネラル)

#### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



#### Part Category Main (パートメインカテゴリー)

#### Part Category Sub (パートサブカテゴリー)

選択中のパートが属するメインカテゴリーとそれに付属するサブカテゴリーを設定します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

#### Part Name (パートネーム)

選択中のパートに名前をつけます。英数字を最大20文字まで設定できます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

#### Volume (パートボリューム)

選択中のパートのボリュームを設定します。

設定値: 0～127

#### Pan (パン)

選択中のパートのパンを調節します。

設定値: L63～C～R63

#### Dry Level (ドライレベル)

選択中のパートのドライレベルを設定します。パートアウトプット「MainL&R」「Drum」選択時のみ有効となります。

設定値: 0～127

### Drum Part Edit

#### Common

##### Part Settings

##### General

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

##### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

##### Motion Seq

##### Common

##### Lane

##### Mod / Control

##### Control Assign

##### Receive SW

#### Key

##### Osc / Tune

##### Filter

##### Level / Pan

##### Element EQ

## Var Send (バリエーションセンド)

選択中のパートのバリエーションセンドを設定します。パートアウトプット「MainL&R」「Drum」選択時のみ有効となります。

設定値: 0~127

## Rev Send (リバーブセンド)

選択中のパートのリバーブセンドを設定します。パートアウトプット「MainL&R」「Drum」選択時のみ有効となります。

設定値: 0~127

## Part Output (パートアウトプットセレクト)

選択中のパートのオーディオ信号の出力先を設定します。

設定値: MainL&R、AsgnL&R、USB1&2...USB29&30、AsgnL、AsgnR、USB1~30、Off、Drum

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**USB1&2...USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2/.../29&30チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1/.../30チャンネル)にモノラル出力されます。

**Off:** パートのオーディオ信号を出力しません。

**Drum:** 「Drum Key Out」が表示され、ドラムキーごとに出力先を設定できるようになります。

## Note Shift (ノートシフト)

ピッチを半音単位で調整します。

設定値: -24~+0~+24

## Detune (デチューン)

選択中のパートの音程を0.1ヘルツ単位で微調整します。

ピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果を得ることができます。

設定値: -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz

## Pitch Bend ↑/↓ (ピッチベンドレンジ アッパー / ロワー)

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。

設定値: -48~+0~+24

## Arp Play Only (アルペジオ プレイオンリー)

アルペジエーターでのみ演奏するパートにするか(On)、しないか(Off)を設定します。オンに設定したパートは、アルペジエーターによるノートオンでのみ発音します。

設定値: Off、On

## Element Pan (エレメント パンスイッチ)

キーエディット([EDIT] → パート選択 → ドラムキー選択 → [Level/Pan] → 「Pan」)で設定したパンを有効にする(On)か/しないか(Off)を設定します。offに設定すると、キー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: Off、On

## Velocity Limit (ベロシティリミット)

各パートのベロシティの範囲(最低値と最高値)を設定します。

設定値: 1~127

## Note Limit (ノートリミット)

各パートの発音鍵域(最低音と最高音)を設定します。

設定値: C -2~G8

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Control Assign

##### Receive SW

### Key

#### Osc / Tune

#### Filter

#### Level / Pan

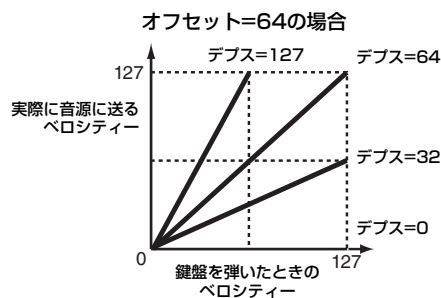
#### Element EQ



## Velocity Depth (ベロシティーセンシティブィティープス)

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。下記グラフのように、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。

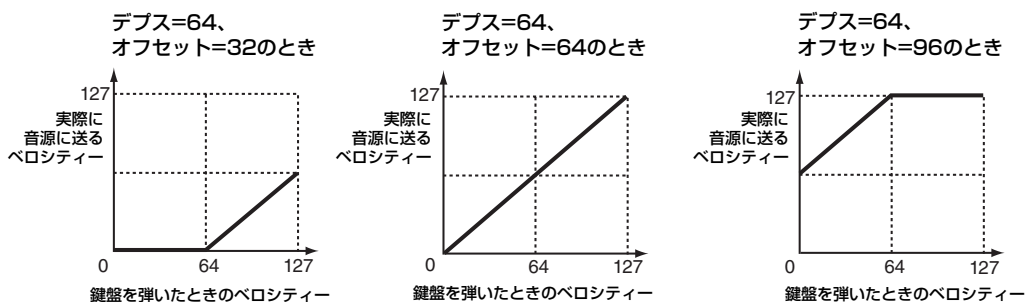
設定値: 0~127



## Velocity Offset (ベロシティーセンシティブィティーフセット)

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、ここで設定した値を基に実際のベロシティー値を増減します。

設定値: 0~127



## Zone Settings (ゾーンセッティング)

ノーマルパート(AWM2)の元素トコモンエディット(63ページ)と同じです。

## Zone Transmit (ゾーントランスミット)

ノーマルパート(AWM2)の元素トコモンエディット(65ページ)と同じです。

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

- ▶ General
- ▶ Zone Settings
- ▶ Zone Transmit

#### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

#### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

#### Motion Seq

- Common
- Lane

#### Mod / Control

- Control Assign
- Receive SW

### Key

- Osc / Tune
- Filter
- Level / Pan
- Element EQ

## Effect (エフェクト)

## Routing (ルーティング)

## Drum Part Edit

## Common

## Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

## Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Control Assign

Receive SW

## Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

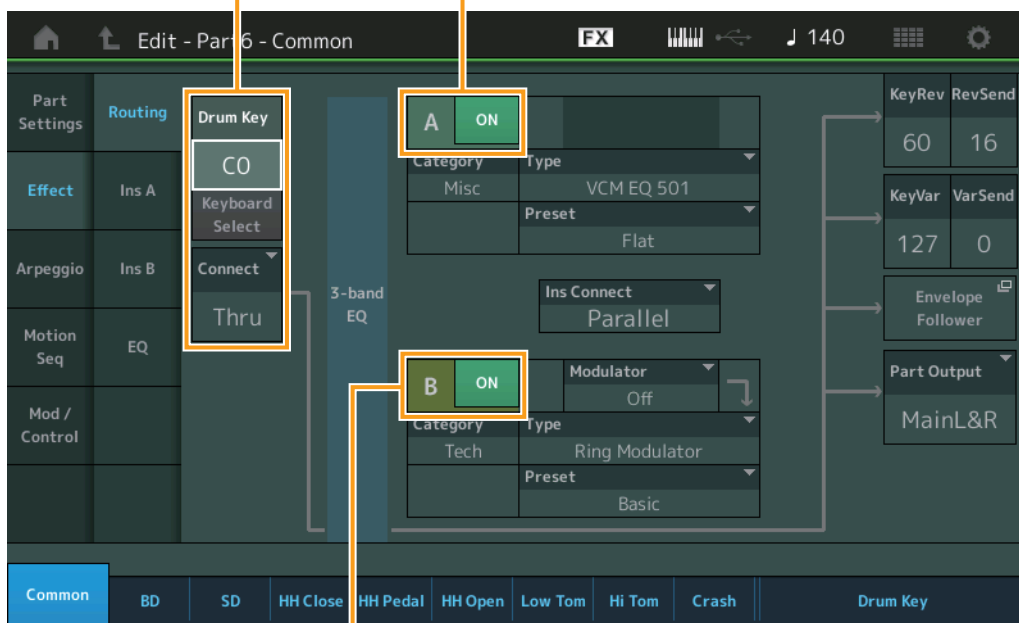
Element EQ

## 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

Drum Key Connection Switch  
(ドラムキー コネクションスイッチ)

Insertion FX Switch (インサージョンFXスイッチ)



Insertion FX Switch (インサージョンFXスイッチ)

## Drum Key Connection Switch (ドラムキー コネクションスイッチ)

キーの設定と、そのキーから出る信号の出力先を、インサージョンエフェクトA (InsA)にするか、インサージョンエフェクトB (InsB)にするか、インサージョンエフェクトをバイパスさせるか(Thru)を選択します。「Keyboard Select」をオンにすることで、鍵盤によるキーの選択ができます。

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)

## Insertion FX Switch (インサージョン FXスイッチ)

インサージョンエフェクトA、Bそれぞれを有効にするかどうかを設定します。

設定値: Off、On

## Category (エフェクトカテゴリ)

## Type (エフェクトタイプ)

対象エフェクトのカテゴリとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを設定します。

設定値: 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

## Side Chain/Modulator (サイドチェーン/モジュレーターパート)

サイドチェーン/モジュレーターとなるパートを設定します。エフェクトタイプによっては無効となります。

サイドチェーン/モジュレーターについては、ノーマルパート(AWM2)のルーティング画面(67ページ)をご参照ください。

設定値: Part 1~16、A/D、Master、Off

**Ins Connect (インサージョンコネクションタイプ)**

インサージョンエフェクトAとBの接続方法を設定します。

設定値: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

**RevSend (リバーブセンド)****VarSend (バリエーションセンド)**

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/バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。パートアウトプット/ドラムキーアウトプットの設定が「MainL&R」の場合のみ有効となります。

設定値: 0~127

**Part Output (パートアウトプットセレクト)**

オーディオ信号の出力先を設定します。

設定値: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1~30, Off, Drum

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**USB1&2...USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2/.../29&30チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1/.../30チャンネル)にモノラル出力されます。

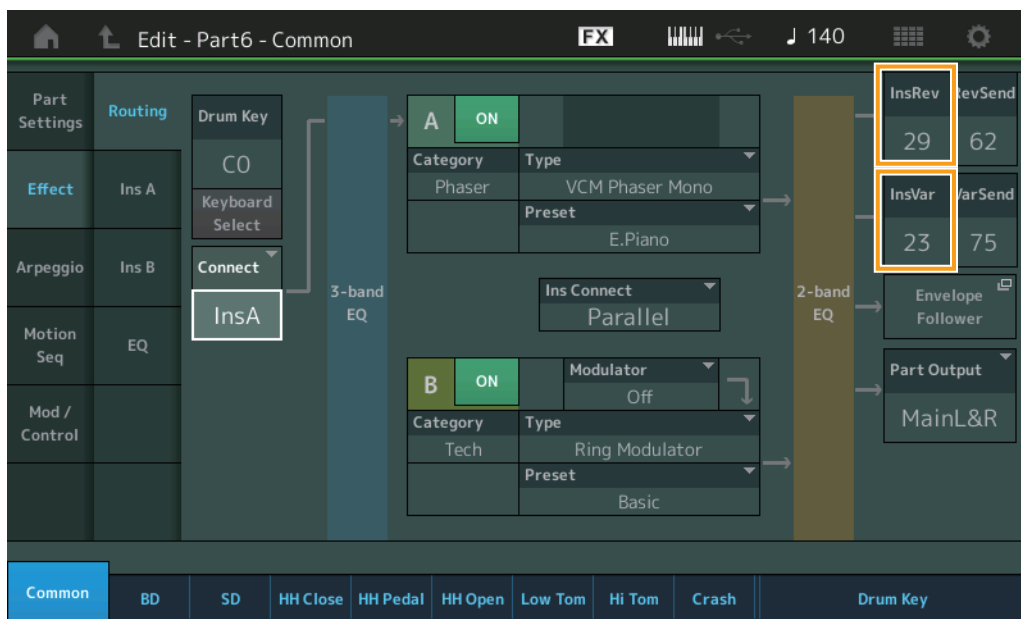
**Off:** パートのオーディオ信号を出力しません。

**Drum:** 「Drum Key Out」が表示され、ドラムキーごとに出力先を設定できるようになります。

**Envelope Follower (エンベロープフォロワー)**

エンベロープフォロワーの設定画面を開きます。

ノーマルパート(AWM2)のルーティング画面(68ページ)をご参照ください。

**InsRev (インサージョンリバーブセンド)****InsVar (インサージョンバリエーションセンド)**

インサージョンエフェクトA/Bを通ったドラムキーの、リバーブ/バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。全該当キー共通の設定となります。

ドラムキーコネクションスイッチの設定が「InsA」/「InsB」で、パートアウトプット/ドラムキーアウトプットの設定が「MainL&R」の場合のみ有効となります。

設定値: 0~127

## Drum Part Edit

## Common

## Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Control Assign

Receive SW

## Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio



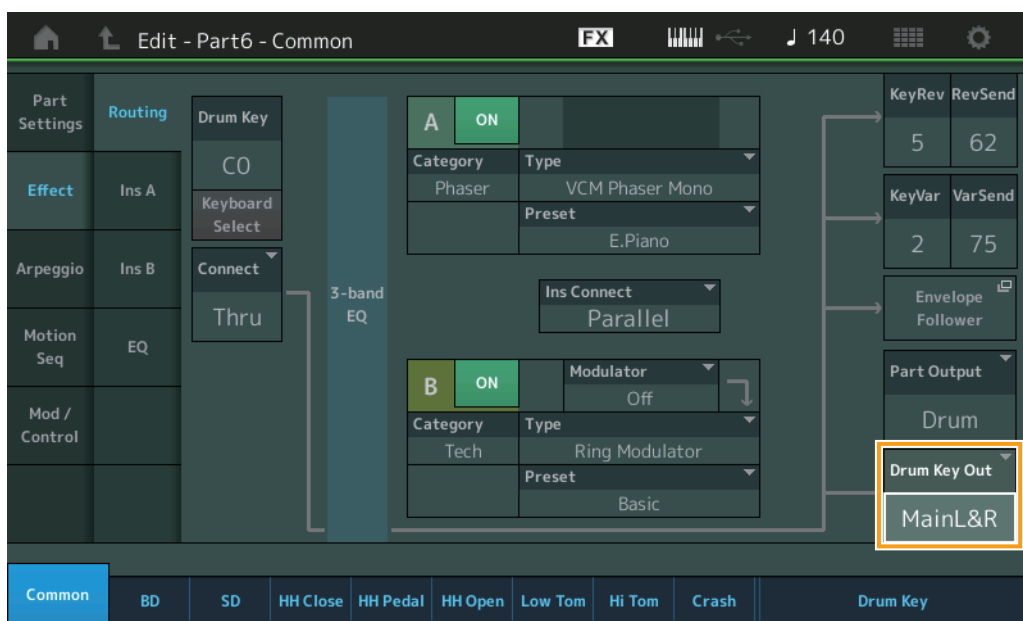
### KeyRev (ドラムキーリバーブセンド)

### KeyVar (ドラムキーバリエーションセンド)

インサージョンエフェクトA/Bをバイパスしたドラムキーの、リバーブ/バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。ドラムキーごとの設定となります。

ドラムキーコネクションスイッチの設定が「Thru」で、パートアウト/ドラムキーアウトの設定が「MainL&R」の場合のみ有効となります。

設定値: 0~127



### Drum Key Out (ドラムキーアウトプットセレクト)

各ドラムキーの出力先を設定します。

パートアウト/ドラムキーアウトの設定が「Drum」の場合のみ表示されます。

設定値: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1~30

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**USB1&2...USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2/.../29&30チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1/.../30チャンネル)にモノラル出力されます。

**NOTE** ドラムキーコネクションスイッチが「InsA」/「InsB」の場合は、「MainL&R」固定となります。

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Control Assign

Receive SW

### Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

## Ins A (インサクションエフェクトA) Ins B (インサクションエフェクトB)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(69ページ)と同じです。

## EQ (パートイコライザー)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(70ページ)と同じです。

## Arpeggio (アルペジオ)

### Common (コモン)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(73ページ)と同じです。

### Individual (インディビジュアル)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(76ページ)と同じです。

### Advanced (アドバンスド)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(77ページ)とほぼ同じですが、以下のパラメーターが追加になります。

#### Fixed SD/BD (フィックスド SD/BD)

このパラメーターの設定をオンにすることで、アルペジオ再生においてバスドラムはC1、スネアドラムはD1で鳴ります。

設定値: Off、On

## Motion Seq (モーションシーケンサー)

### Common (コモン)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(78ページ)と同じです。

### Lane (レーン)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(81ページ)と同じです。

## Mod/Control (モジュレーション/コントロール)

### Control Assign (コントロールアサイン)

「Destination (デスティネーション)」の設定値が異なることを除き、ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(89ページ)と同じです。デスティネーションの設定値は、別PDFファイル「データリスト」の「Control List」をご参照ください。

### Receive SW (レシーブスイッチ)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(92ページ)と同じです。

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

▶ Mod / Control

▶ Control Assign

▶ Receive SW

### Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

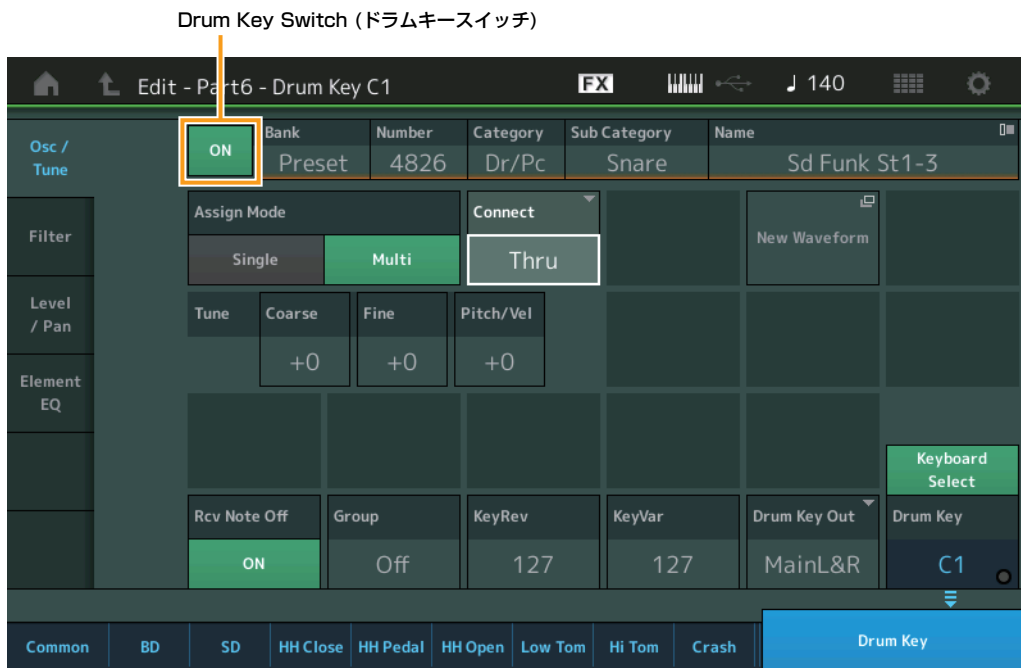
## キーエディット (Key)

### Osc/Tune (オシレーター / チューン)

オシレーター / チューン画面では、ドラムパートを構成する各キーのオシレーターの設定を行いません。

#### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → キー選択 → [Osc/Tune]



#### Bank (ウェーブフォームバンク)

#### Number (ウェーブフォームナンバー)

#### Category (ウェーブフォームカテゴリー)

#### Sub Category (ウェーブフォームサブカテゴリー)

#### Name (ウェーブフォームネーム)

現在、選ばれているドラムキーのウェーブフォームです。「Bank」では、プリセットウェーブフォームとユーザーウェーブフォーム、ライブラリーウェーブフォームのどれがキーに割り当てられているかを表示します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

#### Drum Key Switch (ドラムキースイッチ)

現在、選ばれているドラムキーを使用するかどうかの設定をします。

設定値: Off, On

#### Assign Mode (キーアサインモード)

発音中の音に対して、同じノートオン情報を続けて受信したときの発音方法を設定します。

設定値: Single (シングル)、Multi (マルチ)

**Single:** 先に発音された音をいったん止めてから再び音を鳴らします。

**Multi:** 発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音します。クラッシュシンバルなど減衰の長い音を連打するような場合には、マルチに設定すると自然な発音になります。

#### Connect (ドラムキー コネクションスイッチ)

ドラムキーから出る信号の出力先を、インサージョンエフェクトA (InsA)にするか、インサージョンエフェクトB (InsB)にするか、インサージョンエフェクトをバイパスさせるか(Thru)を選択します。このパラメーターは、キーエディットのエフェクト設定「Routing」画面にある「Connect」と同じ設定になります。

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)

### Drum Part Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Control Assign

Receive SW

#### Key

▶ Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

## New Waveform (ニュー ウェーブフォーム)

USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオデータを「ウェーブフォーム」としてロードします。詳細についてはロード(174ページ)をご参照ください。

ウェーブフォームをロードすると、「Edit Waveform」が表示されるようになります。「Edit Waveform」については96ページをご参照ください。

## Coarse (コースチューン)

各ドラムキーに割り当てられているウェーブのピッチを、半音単位でシフトします。

設定値: -48~+48

## Fine (ファインチューン)

各ドラムキーに割り当てられているウェーブのピッチを、微調節します。

設定値: -64~63

## Pitch/Vel (ピッチベロシティー センシティビティー)

鍵盤を強く強さ(ベロシティー)で、ピッチを変化させる度合いを設定します。

設定値: -64~63

**プラスの値:** 鍵盤を強く弾くほど音が高くなります。

**マイナスの値:** 鍵盤を強く弾くほど音が低くなります。

**0:** 元のピッチのまま変化しません。

## Rcv Note Off (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

## Group (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。同じ番号に設定したドラムキーは、同時に発音しなくなります。たとえば、ハイハットオープンとハイハットクローズ、ハイハットペダルなど、通常同時に発音されるはずのないウェーブフォームを割り当てたドラムキーを同じグループ番号に登録しておきます。オルタネートグループを設定しないキーは、Offに設定します。

設定値: Off, 1~127

## KeyRev (ドラムキー リバースェンド)

## KeyVar (ドラムキー バリエーションェンド)

インサクションエフェクトA/Bをバイパスしたドラムキーの、リバース/バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。ドラムキーごとの設定となります。

ドラムキーコネクションスイッチの設定によっては無効となります。

設定値: 0~127

## Drum Key Out (ドラムキーアウトプットセレクト)

各ドラムキーの出力先を設定します。

ドラムキーコネクションスイッチ、パートアウトプットの設定によっては無効となります。

設定値: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1~30

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**USB1&2...USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2/.../29&30チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1/.../30チャンネル)にモノラル出力されます。

## Keyboard Select (キーボードセレクトスイッチ)

キーボードセレクト設定を有効にする(On)か、無効にする(Off)かを切り替えます。オンにした場合、エディットしたいドラムキーを鍵盤を押すことで選択できます。

設定値: Off, On

## Drum Key (ドラムキー)

現在、選ばれているドラムキーを表示します。

設定値: C0~C6

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Control Assign

##### Receive SW

### Key

#### ▶ Osc / Tune

##### Filter

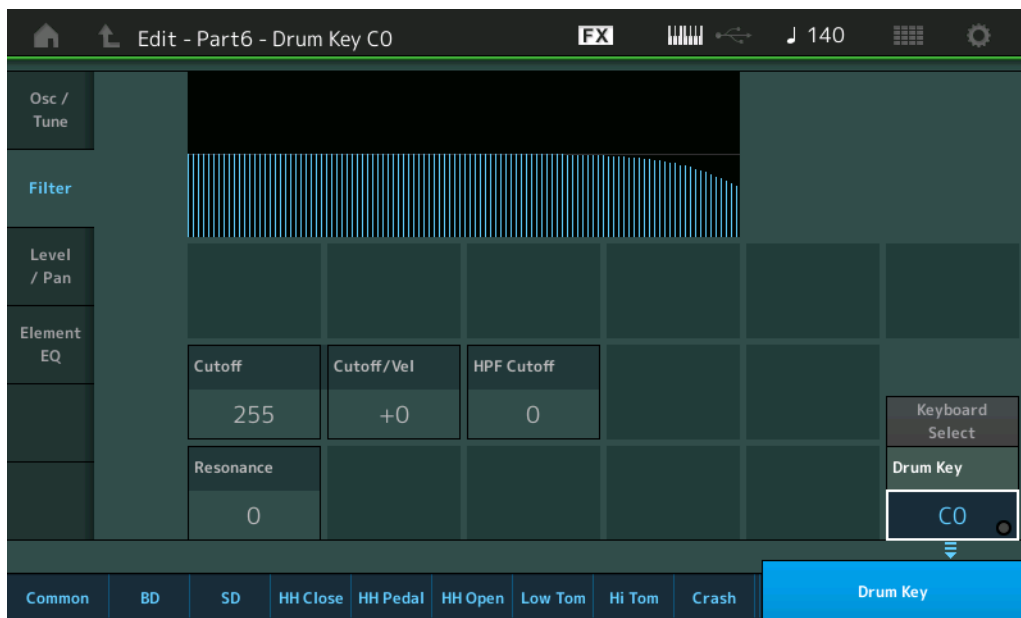
##### Level / Pan

##### Element EQ

## Filter (フィルター)

ドラムパート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。

**手順** [PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → キー選択 → [Filter]



### Cutoff (ローパスフィルターカットオフ フリケンシー)

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

### Cutoff/Vel (ローパスフィルターカットオフ ベロシティセンシティブィー)

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~+63

### Resonance (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

### HPF Cutoff (ハイパスフィルターカットオフ フリケンシー)

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

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Control Assign

Receive SW

### Key

Osc / Tune

▶ Filter

Level / Pan

Element EQ

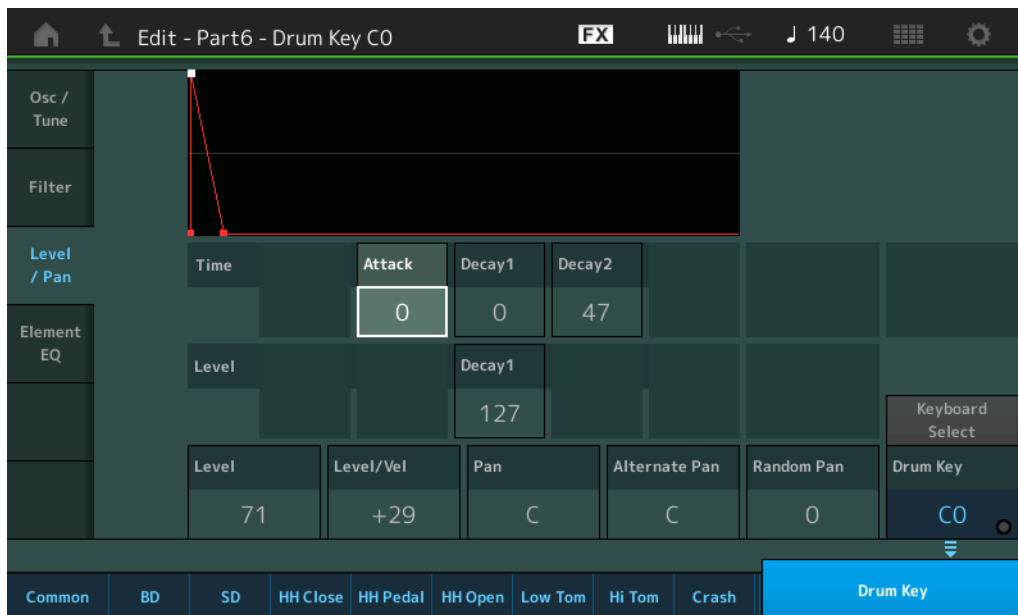


## Level/Pan (レベル/パン)

各ドラムキーのレベルやパン(ステレオ出力定位)に関する設定を行ないます。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → キー選択 → [Level/Pan]



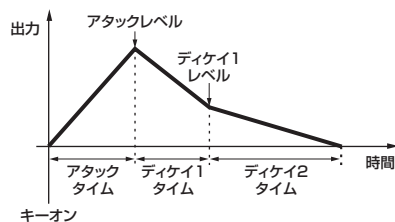
LCD画面に表示されている各パラメーターは、以下のようになります。

	Attack (アタック)	Decay1 (ディケイ1)	Decay2 (ディケイ2)
Time	アタックタイム	ディケイ1タイム	ディケイ2タイム
Level	—	ディケイ1レベル	—

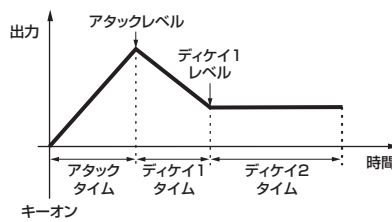
設定値: Time (タイム): 0~127, Hold (ディケイ2のみ)

Level (レベル): 0~127

Decay2 Time = 0 ~ 126 のとき



Decay2 Time = hold のとき



### Level (レベル)

ドラムキーの出力レベルを設定します。ここでの設定により、ドラムキー間の出力バランスを調節します。

設定値: 0~127

### Level/Vel (レベル ベロシティーセンシティブィー)

レベル(音量)を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)で変化させる度合いを設定します。

設定値: -64~+63

プラスの値: 鍵盤を強く弾いたときほど音が大きくなります。

マイナスの値: 鍵盤を弱く弾いたときほど音が大きくなります。

0: ベロシティーによる音量変化はなくなります。

### Pan (パン)

ドラムキーのパンを設定します。ここでの設定により、ドラムパート(ドラムキット)の各打楽器音のステレオ定位を調節できます。

設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Control Assign

Receive SW

### Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

Element EQ

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

## Alternate Pan (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~C~R63

## Random Pan (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

## Element EQ (エレメントEQ)

ノーマルパート(AWM2)のエレメントエディット([114ページ](#))と同じです。

### Drum Part Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Control Assign

Receive SW

#### Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

▶ Element EQ

# ノーマルパート(FM-X)エディット

「ノーマルパート(FM-X)」の音は、8個のオペレーターにより作られます。ノーマルパート(FM-X)のエディットは、8つのオペレーターに共通のパラメーターを設定する「オペレーターコモンエディット」とオペレーターごとのパラメーターを設定する「オペレーターエディット」の2種類に分かれます。

## オペレーターコモンエディット(Common)

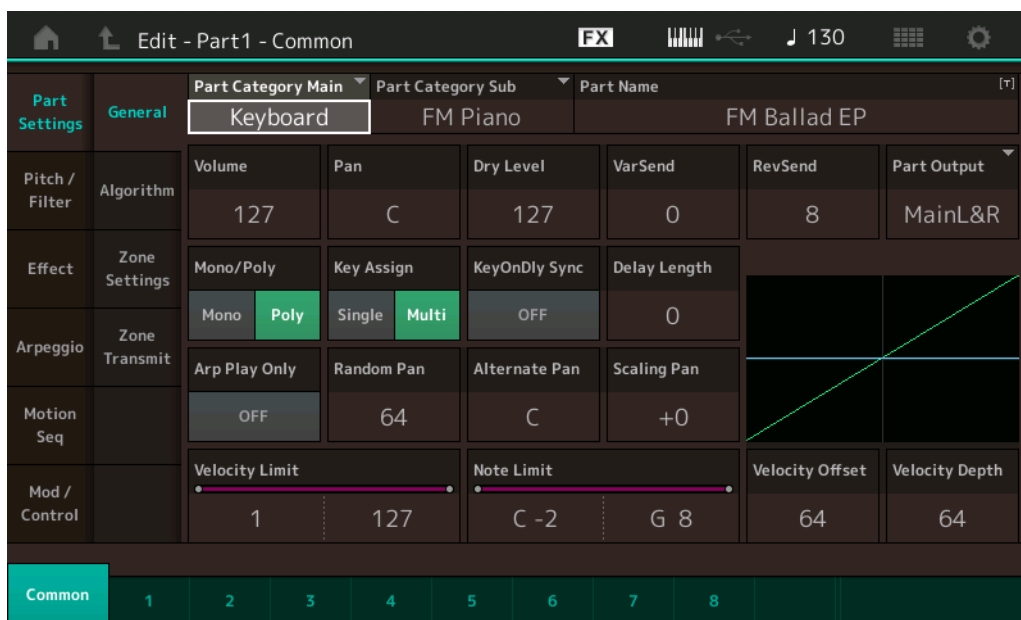
### Part Settings (パートセッティング)

#### General (ジェネラル)

ジェネラル画面では、パートの名称や発音条件など、一般的な設定を行ないます。

#### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



ノーマルパート(AWM2)のエレメントコモンエディット(58ページ)と同じですが、以下のパラメーターが追加されます。

#### Random Pan (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

#### Alternate Pan (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~C~R63

#### Scaling Pan (スケーリングパン)

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。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定位が左になり、高音部の鍵盤を弾いたときほど右に移動します。0に設定すると定位の変化はなくなり、マイナスに設定すると低音部で右に、高音部で左になります。

設定値: -64~+0~+63

### Normal Part (FM-X) Edit

#### Common

##### Part Settings

##### General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

##### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

##### Operator

Form / Freq

Level

## KeyOnDly Sync (キーオンディレイ テンポシンクスイッチ)

鍵盤を押したあと、実際に音が出るまでの遅れであるキーオンディレイのタイミングを、テンポと同期させるかどうかを設定します。

設定値: Off, On

## Delay Length (キーオンディレイ タイムレングス)

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。各オペレーターに対して、異なるディレイを設定できます。「KeyOnDly Sync」=オンの場合は無効となります。

設定値: 0~127

## Delay Length (キーオンディレイ ノートレングス)

「KeyOnDly Sync」=オンの場合に有効なパラメーターで、キーオンディレイのタイミングを音符で設定します。

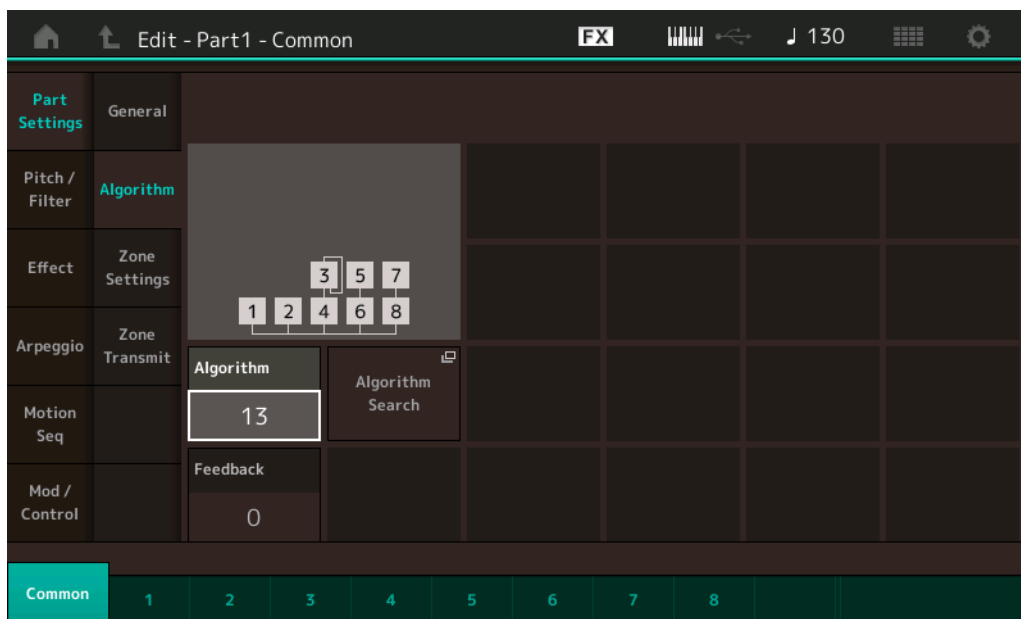
設定値: 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 x 4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、1/4 x 5 (4分音符5拍)、1/4 x 6 (4分音符6拍)、1/4 x 7 (4分音符7拍)、1/4 x 8 (4分音符8拍)

## Algorithm (アルゴリズム)

アルゴリズム画面では、オペレーターの並べかたであるアルゴリズムの設定を行いません。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Algorithm]



## Algorithm (アルゴリズムナンバー)

アルゴリズムを切り替えます。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

## Feedback (フィードバックレベル)

フィードバックとは、モジュレーターで変調したキャリアの出力波形を使ってモジュレーター自身を変調させることです。ここではその変調の度合(レベル)を設定します。

設定値: 0~7

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

##### ▶ General

##### ▶ Algorithm

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Pitch / Filter

##### Pitch

##### PEG/Scale

##### Filter Type

##### Filter EG

##### Filter Scale

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Part LFO

##### 2nd LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Operator

#### Form / Freq

#### Level

## Algorithm Search (アルゴリズムサーチ)

アルゴリズムサーチ画面を開きます。キャリアの数、オペレーターの最大直列接続長でアルゴリズムをフィルタリングしたうえで、選択することができます。



### Chain (チェーン)

オペレーターの最大直列接続長によるアルゴリズムリストのフィルタリングをします。

設定値: 1~8

### Carrier (キャリア)

キャリアの数によるアルゴリズムリストのフィルタリングをします。

設定値: 1~8

## Zone Settings (ゾーンセッティング)

ノーマルパート(AWM2)の元素トコモンエディット(63ページ)と同じです。

## Zone Transmit (ゾーントランスミット)

ノーマルパート(AWM2)の元素トコモンエディット(65ページ)と同じです。

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

▶ Algorithm

▶ Zone Settings

▶ Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

Form / Freq

Level

## Pitch/Filter (ピッチ/フィルター)

## Pitch (ピッチ)

「Legato Slope (ポルタメント レガートスロープ)」が無効であることを除き、ノーマルパート(AWM2)のエLEMENT  
COMMONエディット(60ページ)と同じです。

## PEG/Scale (ピッチEG/スケール)

ピッチEG/スケール画面では、パートのピッチエンベロープジェネレーターとスケールの設定を行ないます。

## 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] →  
[Pitch/Filter] → [PEG/Scale]



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。

	Initial (イニシャル)	Attack (アタック)	Decay1 (ディケイ1)	Decay2 (ディケイ2)	Release (リリース)
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	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

設定値: Time (タイム): 0~99

Level (レベル): -50~+50

## PEG Depth (PEGデプス)

PEGによるピッチの変化幅を設定します。

設定値: 8 oct、2 oct、1 oct、0.5 oct

## Depth/Vel (PEGデプス ペロシティーセンシティビティ)

PEGによるピッチ変化の時間を、鍵盤を弾く強さ(ペロシティー)によって増減する度合いを設定します。

設定値: 0~7

## Time/Key (PEGタイム キーフォローセンシティビティ)

PEGのピッチ変化の速さを、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。

Center Key (C3固定)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。

設定値: 0~7

プラスの値: PEGの変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなります。

0: 鍵盤の高低によるPEGの変化はなくなります。

## Normal Part (FM-X) Edit

## Common

## Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

## ▶ Pitch / Filter

▶ Pitch

▶ PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

## Operator

Form / Freq

Level

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

## Pitch/Key (ピッチ キーフォローセンシティビティ)

となりの鍵盤との音程を設定します。後述のCenter Keyに指定された鍵盤でのピッチが基準となります。

設定値: -200%~+0%~+200%

+100% (通常の設定): となりの鍵盤との音程差が半音になります。

0%: となりの鍵盤との音程がなくなり、すべての鍵盤でセンターキーで指定したピッチが鳴ります。

マイナスの値: ノートの高低と実際に鳴る音の高低が入れ替わります。

## Center Key (ピッチ キーフォローセンシティビティ センターキー)

上記「Pitch/Key」の基準ノートを設定します。

設定値: C -2~G8

## Pitch/Vel (ピッチベロシティセンシティビティ)

鍵盤を弾く強さ(ベロシティ)で、ピッチを変化させる度合いを設定します。

設定値: -64~63

プラスの値: 鍵盤を強く弾くほど音が高くなります。

マイナスの値: 鍵盤を強く弾くほど音が低くなります。

0: 元のピッチのまま変化しません。

## Random Pitch (ランダムピッチデプス)

鍵盤を弾くたびに、ピッチをランダムに変化させます。

設定値: 0~127

**NOTE** PEGの詳細は、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Filter Type (フィルタータイプ)

ノーマルパート(AWM2)の元素メントエディット(100ページ)と同じです。

## Filter EG (フィルター EG)

ノーマルパート(AWM2)の元素メントエディット(105ページ)と同じです。

## Filter Scale (フィルタースケール)

ノーマルパート(AWM2)の元素メントエディット(107ページ)と同じです。

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

▶ PEG/Scale

▶ Filter Type

▶ Filter EG

▶ Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

Form / Freq

Level

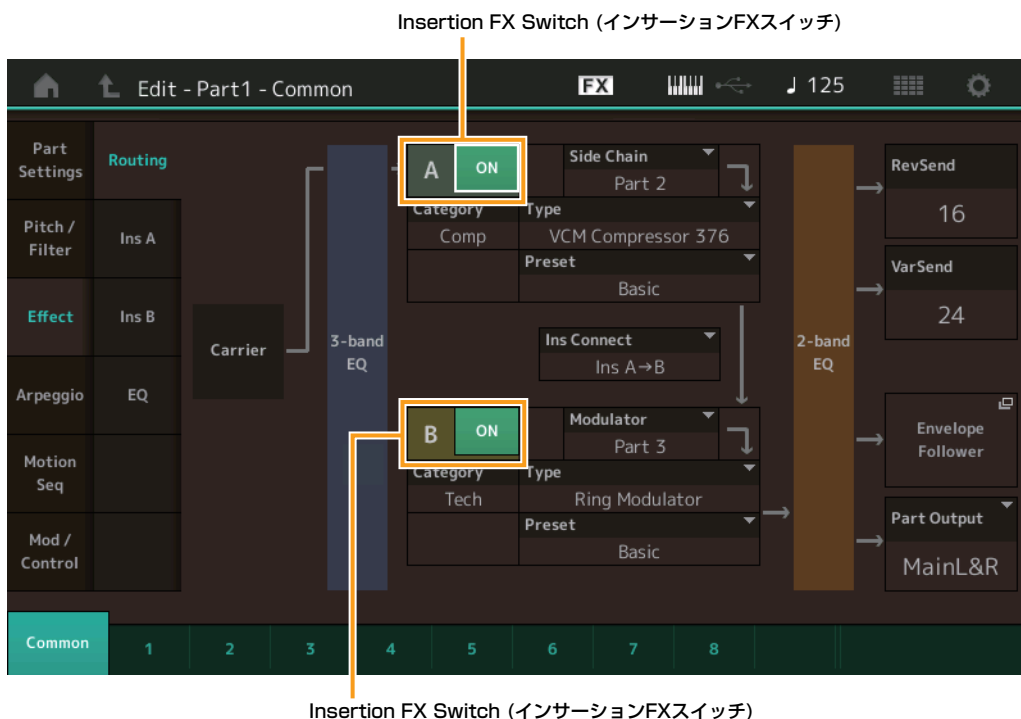
## Effect (エフェクト)

### Routing (ルーティング)

ルーティング画面では、パートのエフェクト結線の設定を行いません。

#### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



### Normal Part (FM-X) Edit

#### Common

##### Part Settings

General  
Algorithm  
Zone Settings  
Zone Transmit

##### Pitch / Filter

Pitch  
PEG/Scale  
Filter Type  
Filter EG  
Filter Scale

#### Effect

##### Routing

Ins A  
Ins B  
EQ

##### Arpeggio

Common  
Individual  
Advanced

##### Motion Seq

Common  
Lane

##### Mod / Control

Part LFO  
2nd LFO  
Control Assign  
Receive SW

#### Operator

Form / Freq  
Level

### Insertion FX Switch (インサージョンFXスイッチ)

インサージョンエフェクトA、Bそれぞれを有効にするかどうかのオン/オフを設定します。

設定値: Off, On

### Category (エフェクトカテゴリー)

#### Type (エフェクトタイプ)

対象エフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

### Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。

設定値: 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Side Chain/Modulator (サイドチェーン/モジュレーターパート)

サイドチェーン/モジュレーターとなるパートを設定します。エフェクトタイプによっては無効となります。

サイドチェーン/モジュレーターについては、ノーマルパート(AWM2)のルーティング画面(67ページ)をご参照ください。

設定値: Part 1~16, A/D, Master, Off

### Ins Connect (インサージョンコネクションタイプ)

インサージョンエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定値を変更すると、画面上の信号経路をイメージしたグラフィック表示も変化します。詳しくは、MONTAGEのしくみにあるエフェクトの内部構成図(19ページ)をご参照ください。

設定値: Parallel, Ins A→B, Ins B→A



## Rev Send (リバーブセンド)

インサージョンエフェクトA/Bで処理された信号の、リバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0~127

## Var Send (バリエーションセンド)

インサージョンエフェクトA/Bで処理された信号の、バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。

設定値: 0~127

## Part Output (パートアウトプットセレクト)

オーディオ信号の出力先を設定します。

設定値: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1~30, Off

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**USB1&2...USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2/.../29&30チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1/.../30チャンネル)にモノラル出力されます。

**Off:** パートのオーディオ信号を出力しません。

## Ins A (インサージョンエフェクトA)

## Ins B (インサージョンエフェクトB)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(69ページ)と同じです。

## EQ (パートイコライザー)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(70ページ)と同じです。

## Arpeggio (アルペジオ)

## Common (コモン)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(73ページ)と同じです。

## Individual (インディビジュアル)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(76ページ)と同じです。

## Advanced (アドバンスド)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(77ページ)と同じです。

## Motion Seq (モーションシーケンサー)

## Common (コモン)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(78ページ)と同じです。

## Lane (レーン)

ノーマルパート(AWM2)のELEMENTCOMMONエディット(81ページ)と同じです。

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

Form / Freq

Level

## Mod/Control (モジュレーション/コントロール)

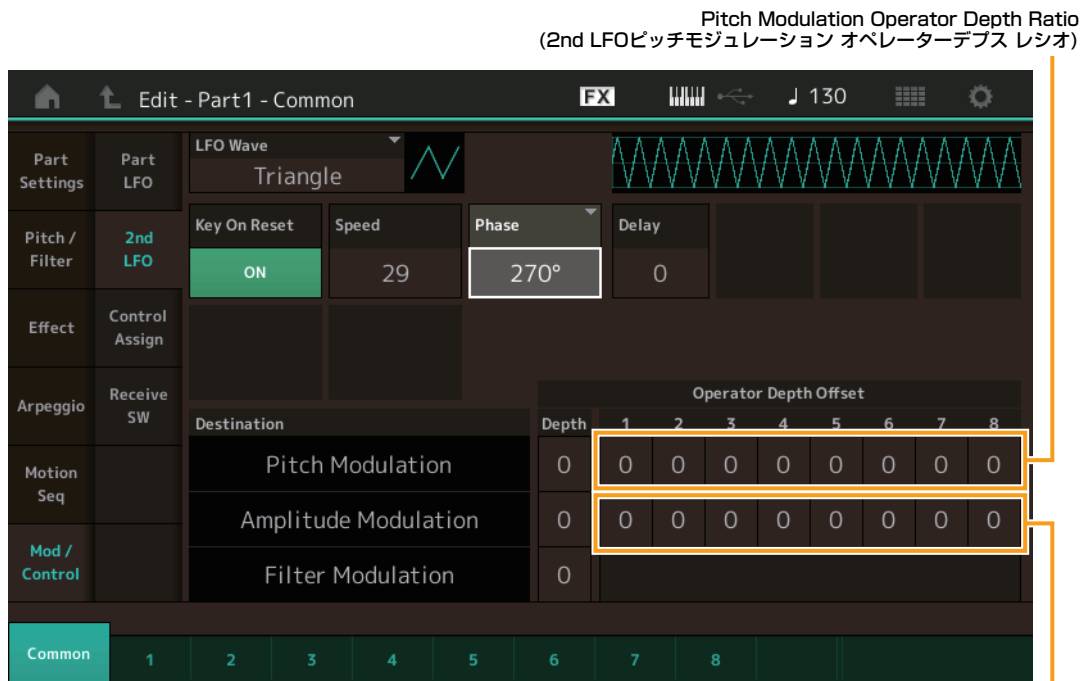
### Part LFO (パートLFO)

「Destination (デスティネーション)」の設定値が異なることと、Element Phase Offset (LFOエレメントフェーズオフセット)がないことを除き、ノーマルパート(AWM2)のエレメントコモンエディット(85ページ)と同じです。設定値については別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### 2nd LFO (セカンドLFO)

#### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Pitch Modulation Operator Depth Ratio  
(2nd LFOピッチモジュレーション オペレーターデプス レシオ)

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio  
(2nd LFOアンプリチュードモジュレーション オペレーターデプス レシオ)

#### LFO Wave (2nd LFOウェーブ)

2nd LFOのウェーブを選択します。

設定値: Triangle、Saw Down、Saw Up、Square、Sine、S/H

**NOTE** Sineのみアンプリチュードモジュレーションの位相がずれます。

#### Key On Reset (2nd LFOキーオンリセット)

鍵盤を押したときに2nd LFOの発振がリセットされるかどうかを設定します。

設定値: Off、On

#### Speed (2nd LFOスピード)

2nd LFOウェーブの変化の速さを設定します。

設定値: 0~99

#### Phase (2nd LFOフェーズ)

2nd 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。

設定値: 0°、90°、180°、270°

#### Delay (2nd LFOディレイタイム)

鍵盤を弾いてから2nd LFOの効果がフェードインしながら始まっていく時間を設定します。

設定値: 0~99

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

▶ Part LFO

▶ 2nd LFO

Control Assign

Receive SW

#### Operator

Form / Freq

Level

## Pitch Modulation (2nd LFOピッチモジュレーション デプス)

2nd LFOのウェーブでピッチを周期的に変化させます。ここでは、LFO信号による変調の深さを設定します。

設定値: 0~99

## Amplitude Modulation (2nd LFOアンプリチュードモジュレーション デプス)

2nd LFOのウェーブで音量を周期的に変化させます。ここでは、LFO信号による変調の深さを設定します。

設定値: 0~99

## Filter Modulation (2nd LFOフィルターモジュレーション デプス)

2nd 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ます。ここでは、LFO信号による変調の深さを設定します。

設定値: 0~99

## Pitch Modulation Operator Depth Ratio

### (2nd LFOピッチモジュレーション オペレーターデプス レシオ)

2nd LFOピッチモジュレーションデプスで設定したLFO信号による変調の深さを、オペレーターごとに増減する設定です。

設定値: 0~7

## Amplitude Modulation Operator Depth Ratio

### (2nd LFOアンプリチュードモジュレーション オペレーターデプス レシオ)

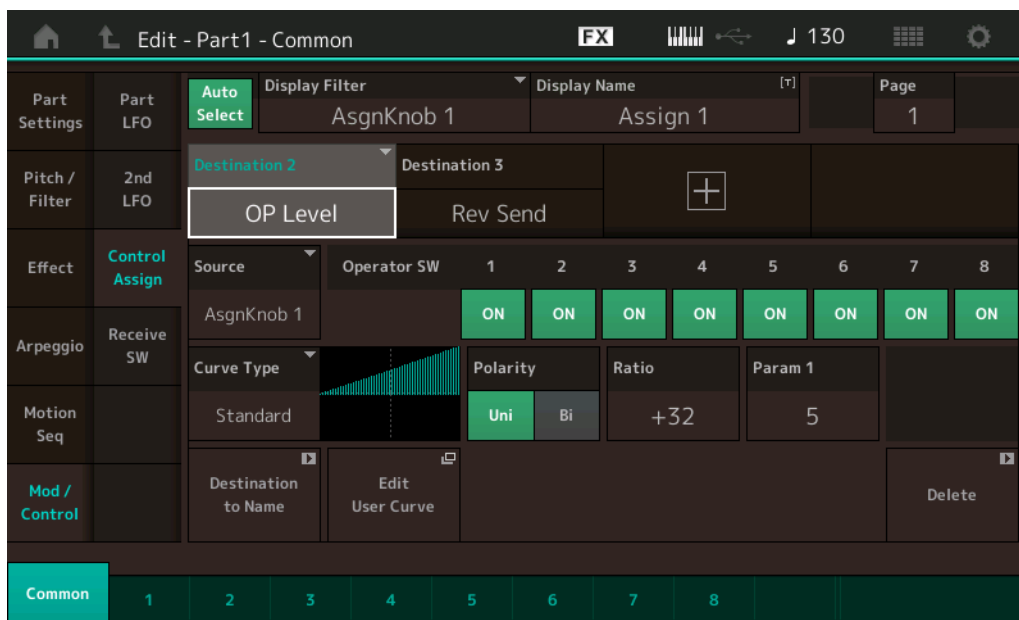
2nd LFOアンプリチュードモジュレーションデプスで設定したLFO信号による変調の深さを、オペレーターごとに増減する設定です。

設定値: 0~7

## Control Assign (コントロールアサイン)

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



「Destination (デスティネーション)」の設定値が異なることを除き、ノーマルパート(AWM2)のエLEMENT共通エディット(89ページ)と同じです。設定値については別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

また、以下のパラメーターが追加されます。

## Operator SW (オペレータースイッチ)

各オペレーターに対してコントローラーの動きを有効にする(On)か、無効にする(Off)かを選択します。「デスティネーション」のパラメーターがオペレーターに関する場合のみ表示されます。

設定値: Off, On

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

▶ 2nd LFO

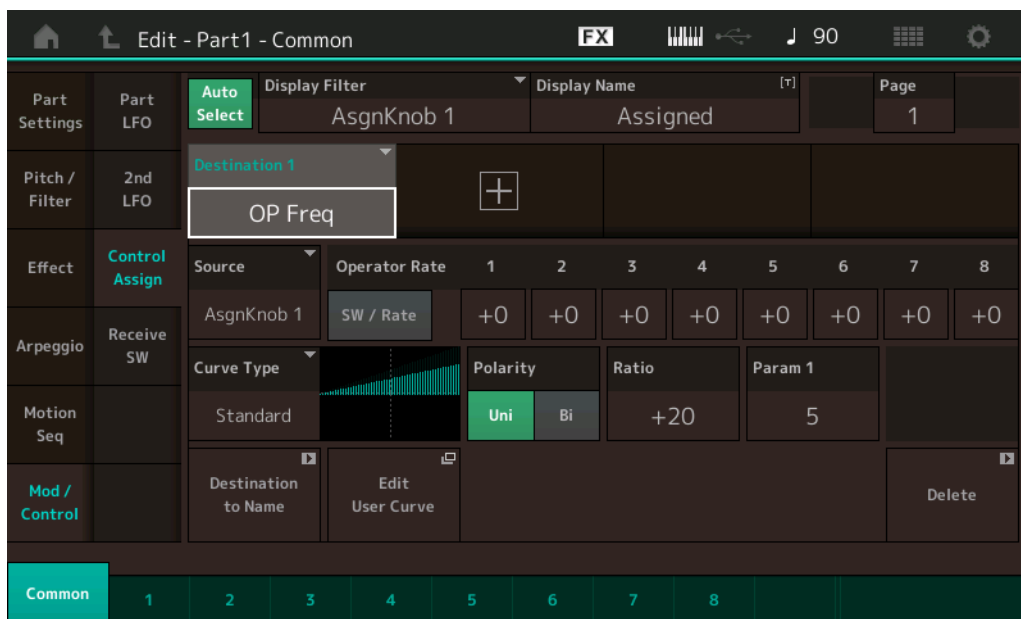
▶ Control Assign

Receive SW

#### Operator

Form / Freq

Level



### Operator Rate (オペレーターレート)

「デスティネーション」で選択したパラメーターに対するコントローラーの感度をオペレーターごとに設定します。「デスティネーション」が「OP Freq」もしくは「OP AEG Offset」の場合のみ表示されます。

設定値: Off、On

### SW/Rate (SW/Rateスイッチ)

「オペレータースイッチ」と「オペレーターレート」の表示を切り替えます。

「デスティネーション」が「OP Freq」もしくは「OP AEG Offset」の場合のみ表示されます。

設定値: Off、On

### Receive SW (レシーブスイッチ)

ノーマルパート(AWM2)の元素トコモンエディット(92ページ)と同じです。

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

#### Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

#### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

#### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

#### Motion Seq

- Common
- Lane

#### Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- ▶ Control Assign
- ▶ Receive SW

### Operator

- Form / Freq
- Level

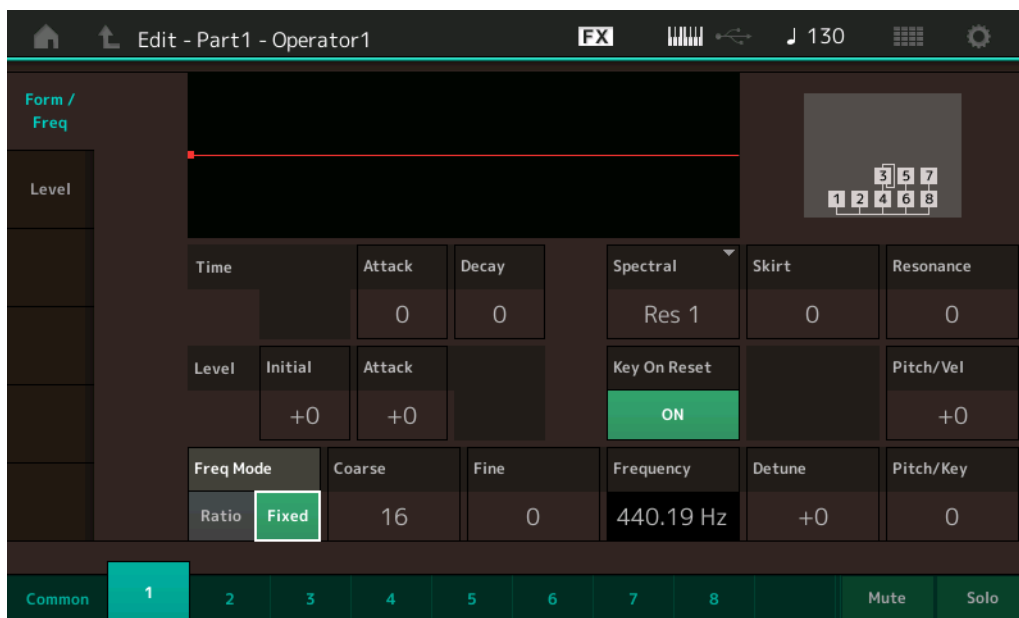
## オペレーターエディット(Operator)

### Form/Freq (フォーム/フリケンシー)

フォーム/フリケンシー画面では、オペレーターの波形と周波数の設定を行います。

#### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → オペレーター選択 → [Form/Freq]



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。

	Initial (イニシャル)	Attack (アタック)	Decay (ディケイ)
Time	—	アタックタイム	ディケイタイム
Level	イニシャルレベル	アタックレベル	—

設定値: Time (タイム): 0~99

Level (レベル): -50~+50

#### Spectral (スペクトルフォーム)

オペレーターの基本波形を設定します。

設定値: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

#### Skirt (スペクトルスカート)

波形の倍音帯域の裾の広がりを設定します。この値を小さくするほど広がりが狭くなって特定の倍音が強調されます。Spectral=「Sine」の場合は無効となります。

設定値: 0~7

#### Resonance (スペクトルレゾナンス)

スペクトルのレゾナンス効果の感度を設定します。中心周波数が高次倍音の次数の大きい方に移動し、音色にクセを付ける共振効果が得られます。Spectral=「Res 1」「Res 2」の場合のみ有効となります。

設定値: 0~99

### Normal Part (FM-X) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

##### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

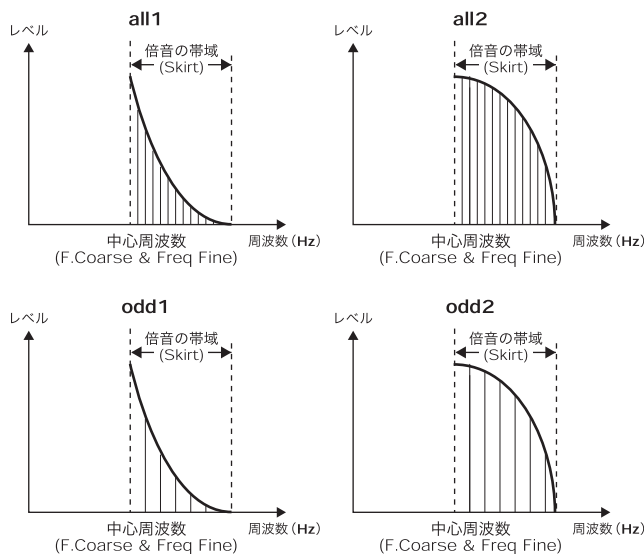
Receive SW

#### Operator

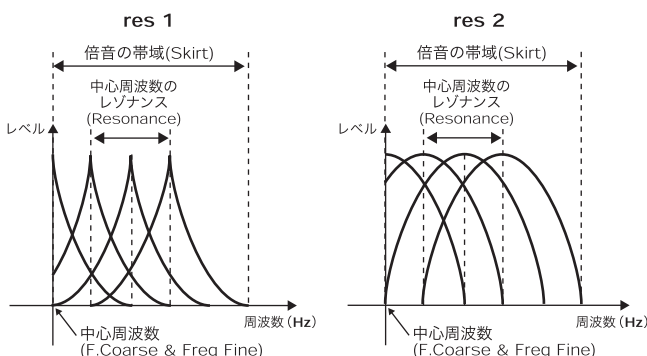
▶ Form / Freq

Level

オペレーターの基本波形に含まれるSineは倍音成分を持たない最も単純な波形ですが、その他の波形には倍音成分が含まれます。このため、Form=Sine以外の波形を選んだ場合は、選んだ波形に応じて倍音や倍音中のピーク成分(フォルマント)を調節するパラメーターが使えるようになります。ここではスペクトルで表現した基本波形を見ながら、それぞれを制御する特徴的なパラメーターをいくつか示します。



Skirtの値を大きくして倍音分布を広げると倍音が増える



Resonanceの値を大きくすると中心周波数が高次倍音次数の大きい方に移動する

Resonance= 0 : 第1次倍音に移動

Resonance=99 : 第100次倍音に移動

## Key On Reset (オシレーター キーオンリセット)

鍵盤を押したときにオペレーターの発振がリセットされるかどうかを設定します。

設定値: Off, On

## Pitch/Vel (ピッチベロシティセンシティブィティ)

鍵盤を弾く強さ(ベロシティ)で、ピッチを変化させる度合いを設定します。Freq Mode=「Fixed」の場合のみ有効となります。

設定値: -7~+7

プラスの値: 鍵盤を強く弾くほど音が高くなります。

マイナスの値: 鍵盤を強く弾くほど音が低くなります。

0: 元のピッチのまま変化しません。

## Freq Mode (オシレーターフリクエンスモード)

オペレーターの出力ピッチの設定を切り替えます。

設定値: Ratio (レシオ)、Fixed (フィックス)

Ratio: 鍵盤ピッチに合わせて出力ピッチを設定します。

Fixed: 鍵盤ピッチに関係なくCoarseとFineで一定のピッチを指定します。

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

▶ Form / Freq

Level

## Coarse (コースチューン)

各オペレーターの入力ピッチを調整します。

設定値: Freq Mode=「Ratio」の場合: 0~31、Freq Mode=「Fixed」の場合: 0~21

## Fine (ファインチューン)

各オペレーターの入力ピッチを微調整します。

設定値: Freq Mode=「Ratio」の場合: 0~99、Freq Mode=「Fixed」の場合: 0~127

## Detune (デチューン)

各オペレーターの入力ピッチをわずかに高めまたは低めにします。

Coarse、Fineで同じ値を設定している場合でも、Detuneを設定したオペレーターでは微妙なピッチのずれが生じるため、結果的に音の広がりやうねりを作り出せます。

設定値: -15~+15

## Pitch/Key (ピッチ キーフォローセンシティビティ)

となりの鍵盤との音程を設定します。Freq Mode=「Fixed」の場合のみ有効となります。

設定値: 0~99

0: となりの鍵盤との音程差がなくなり、すべての鍵盤でCoarseとFineで設定したピッチが鳴ります。

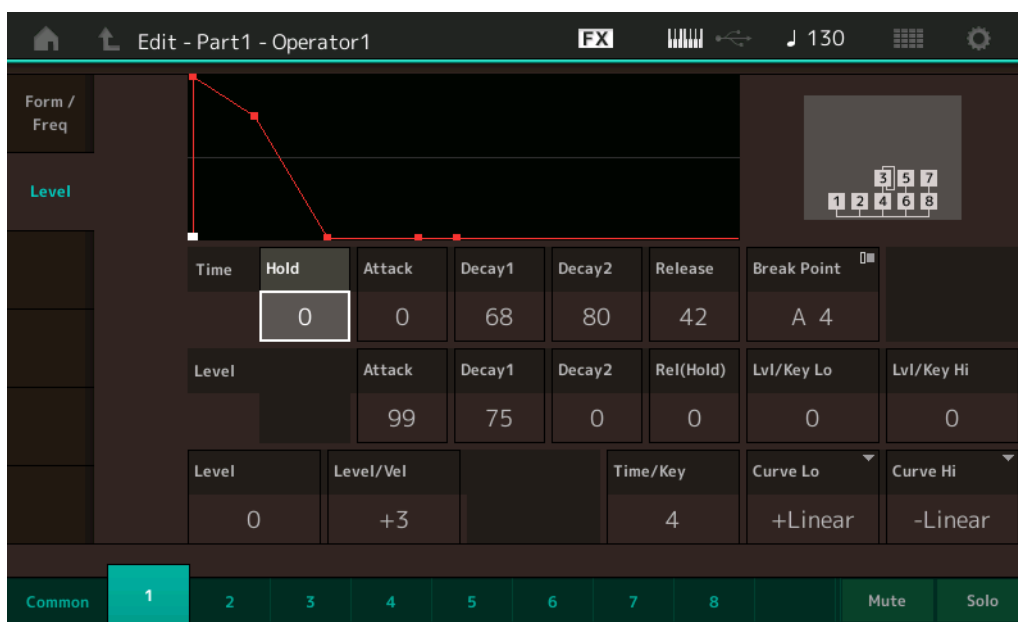
99: となりの鍵盤との音程差が半音になります。

## Level (レベル)

レベル画面では、オペレーターのレベル(音量)全般に関する設定を行いません。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → オペレーター選択 → [Level]



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。

	Hold (ホールド)	Attack (アタック)	Decay1 (ディケイ1)	Decay2 (ディケイ2)	Release (リリース)
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	—	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(ホールド)レベル

設定値: Time (タイム): 0~99

Level (レベル): 0~99

## Level (オペレーターレベル)

各オペレーターの入力レベルを設定します。

設定値: 0~99

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

#### Operator

▶ Form / Freq

▶ Level

**Level/Vel (レベル ベロシティーセンシティビティー)**

レベル(音量)を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)で変化させる度合いを設定します。

設定値: -7~+7

**プラスの値:** 鍵盤を強く弾いたときほど音が大きくなります。

**マイナスの値:** 鍵盤を弱く弾いたときほど音が大きくなります。

**0:** ベロシティーによる音量変化はなくなります。

**Time /Key (AEGタイム キーフォローセンシティビティー)**

AEGの音量変化の速さを、鍵盤の高低によって増減する度合いを設定します。

設定値: 0~7

**プラスの値:** AEGの音量変化が低音部ほど遅く、高音部ほど速くなります。

**0:** 鍵盤によるAEGの音量変化はなくなります。

**Break Point (ブレイクポイント)**

アンプリチュードスケーリングのブレイクポイントとなるノートナンバーを設定します。

設定値: A -1~C8

**Curve Lo (ローカーブ)****Curve Hi (ハイカーブ)**

アンプリチュードスケーリングの変化カーブを設定します。

設定値: -Linear、-Exp、+Exp、+Linear

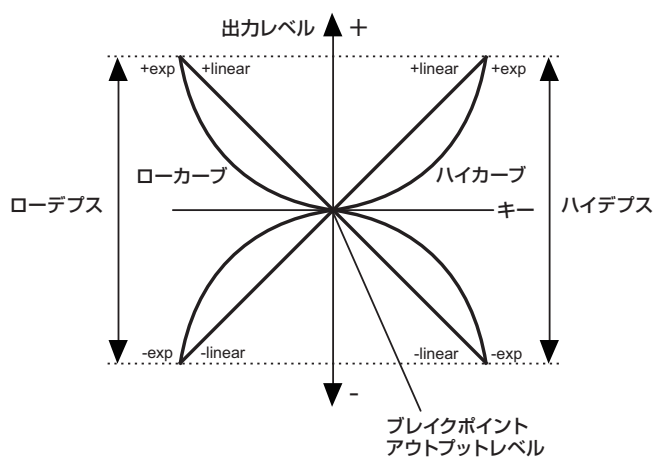
**Lvl/Key Lo (ローデプス)****Lvl/Key Hi (ハイデプス)**

上記変化カーブの急峻さを設定します。

設定値: 0~99

ブレイクポイントで設定した音程を境界として、ローカーブで左側のカーブを決め、ローデプスでそのカーブの急峻さを決めます。

同様にハイカーブで右側のカーブを決め、ハイデプスでそのカーブの急峻さを決めます(下図参照)。



ブレイクポイントに設定したキーではオペレーターレベルで設定したままの出力レベルです。ブレイクポイントより左側のキーではローカーブとローデプスで設定したカーブに合わせて、右側のキーではハイカーブとハイデプスで設定したカーブに合わせて、それぞれ出力レベルが補正されます。Expタイプのカーブでは出力レベルは指数的な変化、Linerタイプでは直線的な変化が得られます。どちらの場合もブレイクポイントから遠ざかる音程ほど出力レベルが大きく変化します。

## Normal Part (FM-X) Edit

## Common

## Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

## Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

## Operator

Form / Freq

▶ Level



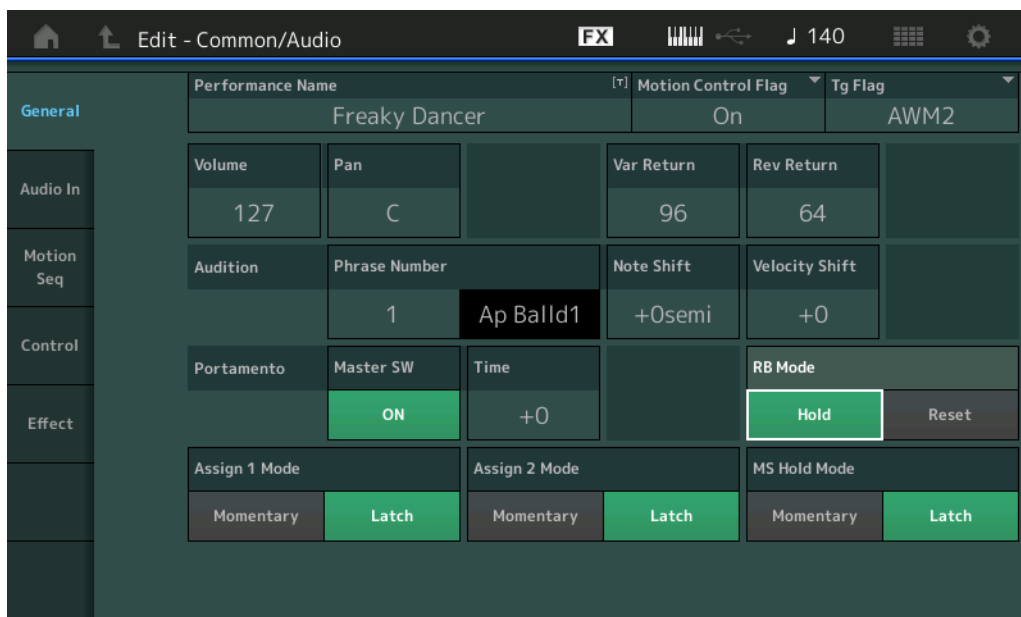
# コモン/オーディオエディット(Common/Audio)

パフォーマンスは、最大16個のパートで構成されています。パフォーマンス全体、およびオーディオパートに影響するパラメーターの設定は「コモン/オーディオエディット」で行ないます。

## General (ジェネラル)

ジェネラル画面では、パフォーマンスの一般的な設定を行ないます。

**手順** [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART[COMMON] → [General]



### Performance Name (パフォーマンスネーム)

選択中のパフォーマンスに名前をつけます。英数字を最大20文字まで設定できます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

### Motion Control Flag (モーションコントロールフラグ)

選択中のパフォーマンスに、アトリビュート(属性)としてモーションコントロールを含む(On)か、含まない(Off)かを設定します。オンにするとパフォーマンスプレイ画面(26ページ)のフラグに「MC」が表示されるようになります。またパフォーマンスカテゴリー検索画面(161ページ)で、アトリビュート「MC」のフィルタリング対象となります。

設定値: Off、On

### Tg Flag (トーンジェネレーターフラグ)

選択中のパフォーマンスの音源方式によるアトリビュート(属性)を設定します。パフォーマンスプレイ画面(26ページ)のフラグに、設定した音源方式が表示されるようになります。またパフォーマンスカテゴリー検索画面(161ページ)で、アトリビュート「AWM2/FM/FM-X+AWM2」のフィルタリング対象となります。

設定値: AWM2、FM-X、FM-X+AWM2

### Volume (パフォーマンスボリューム)

選択中のパフォーマンスの音量を設定します。

設定値: 0~127

### Pan (パン)

選択中のパフォーマンスのパンを調節します。

設定値: L63~C~R63

### Var Return (パリエーションリターン)

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

設定値: 0~127

Common/Audio Edit

Common/Audio

▶ General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

## Rev Return (リバーブリターン)

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

設定値: 0~127

## Audition Phrase Number (オーディションフレーズナンバー)

オーディションフレーズを選びます。オーディションフレーズを再生させることで選択中のパフォーマンスの音色を簡単に確認できます。プリセットのパフォーマンスには、あらかじめそのパフォーマンスに適したオーディションフレーズが割り当てられています。

設定値: 1~850

## Note Shift (オーディションフレーズ ノートシフト)

オーディションフレーズを構成するノートのピッチを半音単位で調整します。

設定値: -24semi~+24semi

## Velocity Shift (オーディションフレーズ ベロシティーシフト)

オーディションフレーズを構成するノートのベロシティーを調整します。

設定値: -63~+63

## Portamento Master SW (ポルタメント マスタースイッチ)

「Portamento Part SW」がオンのパートにポルタメント効果をかけるか(On)、かけないか(Off)を設定します。

設定値: Off, On

## Portamento Time (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またはピッチ変化の速さを設定します。

設定値: -64~+63

## RB Mode (リボンコントローラーモード)

リボンコントローラーの機能の仕方を設定します。

設定値: Hold (ホールド)、Reset (リセット)

**Hold:** リボンコントローラーから指を離れた位置の状態が維持されます。

**Reset:** リボンコントローラーから指を離れたときに、値がリボンの中央位置に自動的に戻されます。

## Assign 1 Mode/Assign 2 Mode (アサインابلスイッチ1モード/アサインابلスイッチ2モード)

[ASSIGN 1]ボタンと[ASSIGN 2]ボタンとが、ラッチタイプとモーメンタリータイプのどちらで働くかを設定します。

設定値: Latch (ラッチ)、Momentary (モーメンタリー)

**Latch:** ボタンを押すとオンになり、もう一度押すとオフになります。

**Momentary:** ボタンを押している間だけオンになり、離すとオフになります。

## MS Hold Mode (モーションシーケンサー ホールドモード)

[MOTION SEQ HOLD]ボタンの機能の仕方を設定します。

設定値: Latch (ラッチ)、Momentary (モーメンタリー)

**Latch:** ボタンを押すとオンになり、もう一度押すとオフになります。

**Momentary:** ボタンを押している間だけオンになり、離すとオフになります。

## Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

##### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Control

Control Assign

Control Number

##### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

## Audio In (オーディオイン)

### Mixing (ミキシング)

ミキシング画面では、オーディオパート(A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子からの入力信号)およびデジタルパート([USB TO HOST]端子からの入力信号\*)のミキシング設定を行ないます。

\*デバイスポートのうち、「Digital L/R」に設定された音声

#### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing]



#### Common/Audio Edit

##### Common/Audio

##### General

##### ▶ Audio In

##### ▶ Mixing

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Motion Seq

##### Common

##### Lane

##### Control

##### Control Assign

##### Control Number

##### Effect

##### Routing

##### Variation

##### Reverb

##### Master FX

##### Master EQ

### A/D In Input Mode/Digital In Input Mode

#### (A/Dパート インputモード/デジタルパート インputモード)

入力された左右2チャンネルの音声を、どのように使うかを設定します。

設定値: L Mono、R Mmono、L+R Mono、Stereo

L Mono: 左チャンネルの音声だけを使います。

R Mono: 右チャンネルの音声だけを使います。

L+R Mono: 左チャンネルと右チャンネルをミックスして、モノラル音声として処理します。

Stereo: 入力されたステレオ音声を、ステレオのまま処理します。

**NOTE** [L/MONO]端子にのみ接続して入力された音声は、モノラル音声として処理します。

### Volume (A/Dパートボリューム/デジタルパートボリューム)

A/Dパート/デジタルパートの音量を設定します。

設定値: 0~127

### Pan (A/Dパート パン/デジタルパート パン)

A/Dパート/デジタルパートのパン(ステレオ定位)を調節します。

設定値: L63~C~R63

### Dry Level (A/Dパート ドライレベル/デジタルパート ドライレベル)

A/Dパート/デジタルパートのドライレベル(システムエフェクトを通さないレベル)を設定します。パートアウトプット「MainL&R」選択時のみ有効となります。

設定値: 0~127

### Var Send (A/Dパート バリエーションセンド/デジタルパート バリエーションセンド)

A/Dパート/デジタルパートのバリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。パートアウトプット「MainL&R」選択時のみ有効となります。

設定値: 0~127

**Rev Send (A/Dパート リバーブセンド/デジタルパート リバーブセンド)**

A/Dパート/デジタルパートのリバーブエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。パートアウトプット「MainL&R」選択時のみ有効となります。

設定値: 0~127

**Output Select****(A/Dパート パートアウトプットセレクト/デジタルパート パートアウトプットセレクト)**

A/Dパート/デジタルパートのオーディオ信号の出力先を設定します。

設定値: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1~30, Off

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L], [R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**USB1&2...USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2/.../29&30チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1/.../30チャンネル)にモノラル出力されます。

**Off:** パートのオーディオ信号を出力しません。

## Common/Audio Edit

## Common/Audio

## General

## Audio In

## ▶ Mixing

## ▶ Routing

## Ins A

## Ins B

## EQ

## Motion Seq

## Common

## Lane

## Control

## Control Assign

## Control Number

## Effect

## Routing

## Variation

## Reverb

## Master FX

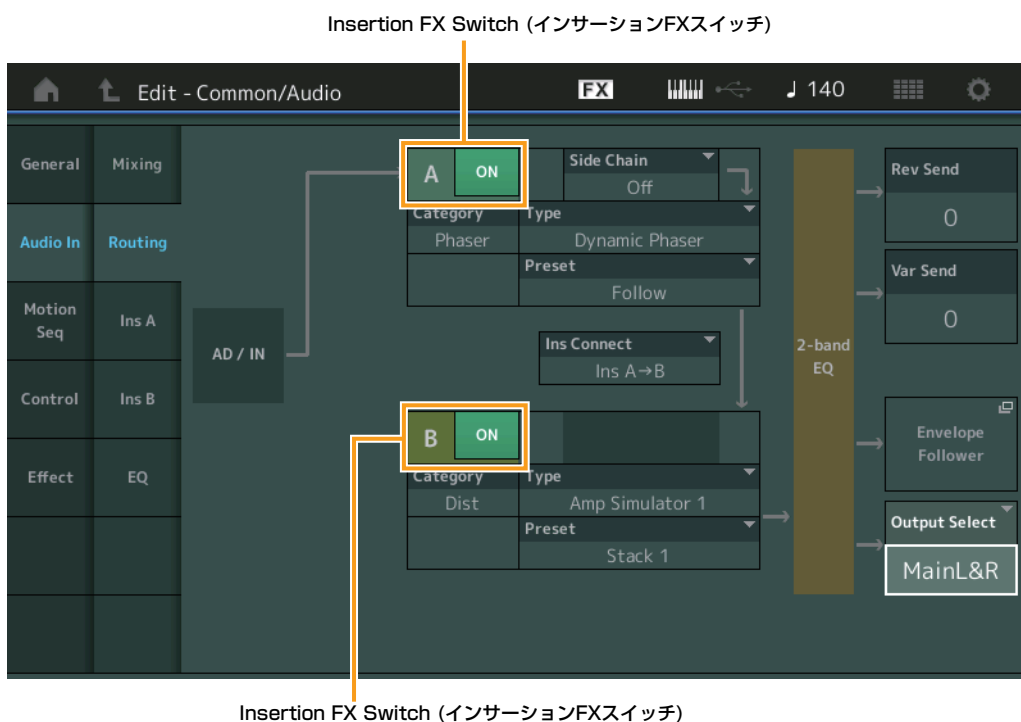
## Master EQ

**Routing (ルーティング)**

ルーティング画面では、A/Dパートのエフェクト結線の設定を行ないます。

**手順**

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing]

**Insertion FX Switch (インサージョンFXスイッチ)**

インサージョンエフェクトA、Bそれぞれを有効にするかどうかを設定します。

設定値: Off、On

**Category (エフェクトカテゴリー)****Type (エフェクトタイプ)**

対象エフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Preset (プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、エフェクトのかかり方を変えることができます。

**設定値:** 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

## Side Chain/Modulator (サイドチェーン/モジュレーターパート)

サイドチェーン/モジュレーターとなるパートを設定します。エフェクトタイプによっては無効となります。サイドチェーン/モジュレーターについては、ノーマルパート(AWM2)のルーティング画面(67ページ)をご参照ください。

**設定値:** Part 1~16、A/D、Master、Off

## Ins Connect (インサージョン コネクションタイプ)

インサージョンエフェクトAとBの接続方法を設定します。設定値を変更すると、画面上の信号経路をイメージした結線図も変化します。詳しくは、MONTAGEのしくみにあるエフェクトの内部構成図(19ページ)をご参照ください。

**設定値:** Ins A→B、Ins B→A

## Rev Send (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送る信号の量(センドレベル)を設定します。パートアウトプット「MainL&R」選択時のみ有効となります。

**設定値:** 0~127

## Var Send (バリエーションセンド)

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、バリエーションエフェクトへ送る信号の量(センドレベル)を設定します。パートアウトプット「MainL&R」選択時のみ有効となります。

**設定値:** 0~127

## Envelope Follower (エンベロープフォロワー)

エンベロープフォロワーの設定画面を開きます。ノーマルパート(AWM2)エディットのルーティング画面(68ページ)をご参照ください。パートアウトプット「MainL&R」選択時のみ有効となります。

## Output Select (パートアウトプットセレクト)

オーディオ信号の出力先を設定します。

**設定値:** MainL&R、AsgnL&R、USB1&2...USB29&30、AsgnL、AsgnR、USB1~30、Off

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**USB1&2...USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2/.../29&30チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1/.../30チャンネル)にモノラル出力されます。

**Off:** パートのオーディオ信号を出力しません。

## Ins A (インサージョンエフェクトA)

## Ins B (インサージョンエフェクトB)

ノーマルパート(AWM2)のエレメントコモンエディット(69ページ)と同じです。

## EQ (イコライザー)

3バンドEQが無効であることを除き、ノーマルパート(AWM2)のエレメントコモンエディット(70ページ)と同じです。

## Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

## Motion Seq (モーションシーケンサー)

### Common (コモン)

コモン画面では、コモン/オーディオパート内で共有されるモーションシーケンサーのパラメーターの設定を行ないます。

#### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common/Audio Edit

#### Common/Audio

##### General

##### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Control

Control Assign

Control Number

##### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

### Common Clock Swing (コモン スイング)

パフォーマンス全体のアルペジオ/モーションシーケンサー「スイング」を設定します。  
各パート設定のアルペジオ/モーションシーケンサー「スイング」のオフセット値になります。

設定値: -120~+120

### Common Clock Unit (コモン ユニットマルチブライ)

パフォーマンス全体のアルペジオ/モーションシーケンサーの再生時間を伸縮する度合いを変更します。  
各パートのユニットマルチブライが「Common」に設定されているパートに効果します。  
再生時間を伸縮することでアルペジオ/モーションシーケンサーの譜割やテンポが変化し、元のアルペジオ/モーションシーケンサーとは異なったタイプのアルペジオ/モーションシーケンサーとなります。

設定値: 50%~400%

200%: 元の再生時間の2倍となり、結果としてテンポが半分にダウンします。

100%: 元の再生時間そのまま変更しません。

50%: 元の再生時間の半分になり、テンポが倍になります。

### Common Arp Gate Time (コモン アルペジオ ゲートタイム)

パフォーマンス全体のアルペジオ「ゲートタイムレート」を設定します。  
各パート設定のアルペジオ「ゲートタイムレート」のオフセット値になります。

設定値: -100~+100

### Common Arp Velocity (コモン アルペジオ ベロシティーレート)

パフォーマンス全体のアルペジオ「ベロシティーレート」を設定します。  
各パート設定のアルペジオ「ベロシティーレート」のオフセット値になります。

設定値: -100~+100

### Common Motion Seq Amplitude (コモン モーションシーケンサー アンプリチュード)

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「アンプリチュード」を設定します。  
各パートのモーションシーケンサー「アンプリチュード」のオフセット値になります。  
「アンプリチュード」はシーケンス全体の変化の大きさです。  
パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンの「アンプリチュード」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

**Common Motion Seq Shape (コモン モーションシーケンサー パルスシェイプ)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「パルスシェイプ」を設定します。

各パートのモーションシーケンサー「パルスシェイプ」のオフセット値になります。シーケンスを構成しているステップカーブの形状を変化させます。

パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンのうち、「Control」がオンになっているパラメーターを相対的に変化させます。

設定値: -100~+100

**Common Motion Seq Smooth (コモン モーションシーケンサー スムースネス)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「スムースネス」を設定します。

各パートのモーションシーケンサー「スムースネス」のオフセット値になります。

「スムースネス」とは、シーケンスの時間変化の滑らかさです。

パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンの「スムースネス」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

**Common Motion Seq Random (コモン モーションシーケンサー ランダム)**

パフォーマンス全体のモーションシーケンサー「ランダム」を設定します。

各パート設定のモーションシーケンサー「ランダム」のオフセット値になります。

「ランダム」はシーケンスの「ステップバリュー」がランダムに変化する度合いです。パフォーマンス内の「MS FX」がオンになっているレーンの「ランダム」を相対的に変化させます。

設定値: -64~+63

**Random (A/Dパート モーションシーケンサー ランダム)**

A/Dパートのモーションシーケンサー「ステップバリュー」がランダムに変化する度合いを設定します。「ランダム」については「クイックエディット」(32ページ)をご参照ください。

設定値: 0~127

**Sync Part (モーションシーケンサー シンクパート)**

モーションシーケンサーが同期するパートを設定します。ここで設定したパートのノートオンや「Arp/MS Grid」の設定に連動します。

設定値: Part 1~Part16

**Arp/MS Grid (アルペジオ/モーションシーケンサー グリッド)**

クオンタイズやスイングをかける際の、基準の音符を設定します。表示される数値はクロックを表しています。

モーションシーケンサーの場合は、この値を1ステップ長とします。ここでの設定は「Sync Part」で設定したパートの値になります。

設定値: 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)

**Lane (レーン)**

ノーマルパート(AWM2)の元素共通エディット(81ページ)と同じです。

## Common/Audio Edit

## Common/Audio

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

## Control

Control Assign

Control Number

## Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

## Control (コントロール)

## Control Assign (コントロールアサイン)

Common/Audio Edit

## Common/Audio

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## ▶ Control

▶ Control Assign

Control Number

## Effect

Routing

Variation

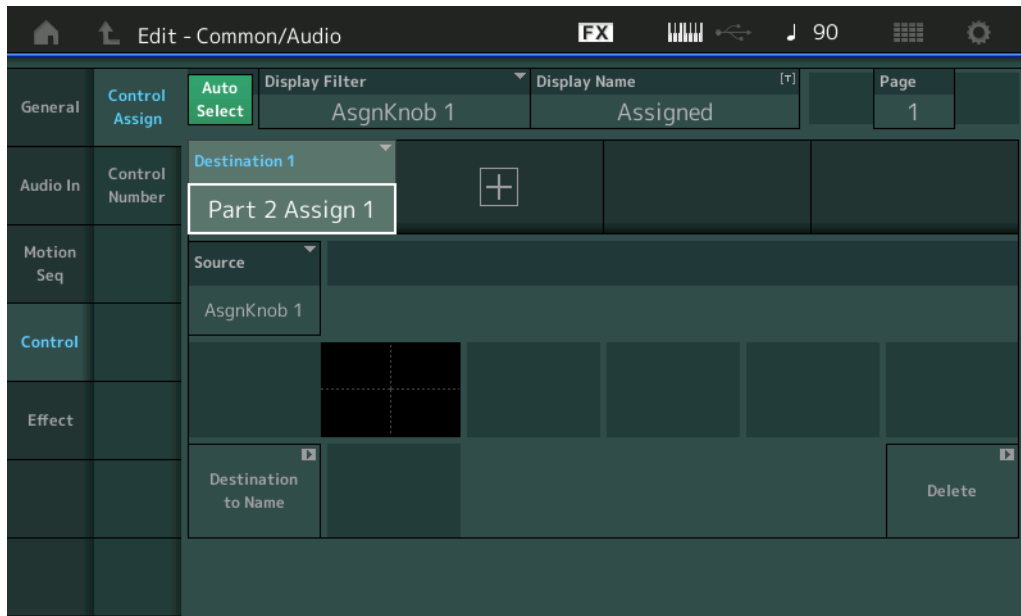
Reverb

Master FX

Master EQ

## 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]



ノーマルパート(AWM2)の元素トコモンエディット(89ページ)と同じですが、以下のパラメーターが異なります。

**Destination (デスティネーション)**

Source (ソース)を「AsgnKnob 1~8」に設定した場合、「Part1~16 Assign1~8」が設定値に追加されます。その場合、「カーブタイプ」や「カーブレシオ」は設定できません。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」の「Control List」をご参照ください。

**Source (ソース)**

Destination (デスティネーション)で「Part1~16 Assign1~8」を選択した場合、「AsgnKnob 1~8」のみが設定でき、他のコントローラーは設定できなくなります。

設定値: AsgnKnob 1~8, MS Lane 1~4, EnvFollow 1~16, EnvFollowAD, EnvFollowMst



## Control Number (コントロールナンバー)

システム全体に共通のコントロールチェンジナンバーの設定をします。パネル上のノブや外部コントローラーなどには、MIDIのコントロールチェンジナンバーを割り当てて使用できます。

**NOTE** 本体に搭載されていないコントローラーについては、外部シーケンサーや外部MIDIコントローラーなどによりコントロールできます。

**手順** [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Number]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

### Ribbon Ctrl (リボンコントローラー コントロールナンバー)

リボンコントローラーを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体はリボンコントローラーが操作されたものとみなします。

設定値: Off、1～95

### Breath Ctrl (ブレスコントローラー コントロールナンバー)

ブレスコントローラーとして外部から受信するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体はブレスコントローラーが操作されたものとみなします。

設定値: Off、1～95

### Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2

#### (フットコントローラー 1 コントロールナンバー /フットコントローラー 2 コントロールナンバー)

FOOT CONTROLLER [1]、[2]端子に接続したフットコントローラーを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体はフットコントローラーが操作されたものとみなします。

設定値: Off、1～95、Super Knob

### Assign SW 1/Assign SW 2

#### (アサインابلスイッチ1 コントロールナンバー /アサインابلスイッチ2 コントロールナンバー)

[ASSIGN 1]、[ASSIGN 2] (アサインابلスイッチ1、2)ボタンを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体は[ASSIGN 1]、[ASSIGN 2]ボタンが操作されたものとみなします。

設定値: Off、1～95

**MS Hold (モーションシーケンサーホールド コントロールナンバー)**

[MOTION SEQ HOLD] (モーションシーケンサーホールド)ボタンを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体は[MOTION SEQ HOLD]ボタンが操作されたものとみなします。

設定値: Off、1~95

**MS Trigger (モーションシーケンサートリガー コントロールナンバー)**

[MOTION SEQ TRIGGER] (モーションシーケンサートリガー)ボタンを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体は[MOTION SEQ TRIGGER]ボタンが操作されたものとみなします。

設定値: Off、1~95

**Assign Knob 1~8 (アサインابلノブ1~8 コントロールナンバー)**

アサインابلノブ1~8を操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体はアサインابلノブ1~8が操作されたものとみなします。

設定値: Off、1~95

**Effect (エフェクト)****Routing (ルーティング)**

ここでは、すべてのパートに共通して効果するシステムエフェクトおよびマスターエフェクトの結線の設定を行ないます。

## Common/Audio Edit

## Common/Audio

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## Control

Control Assign

▶ Control Number

## ▶ Effect

▶ Routing

Variation

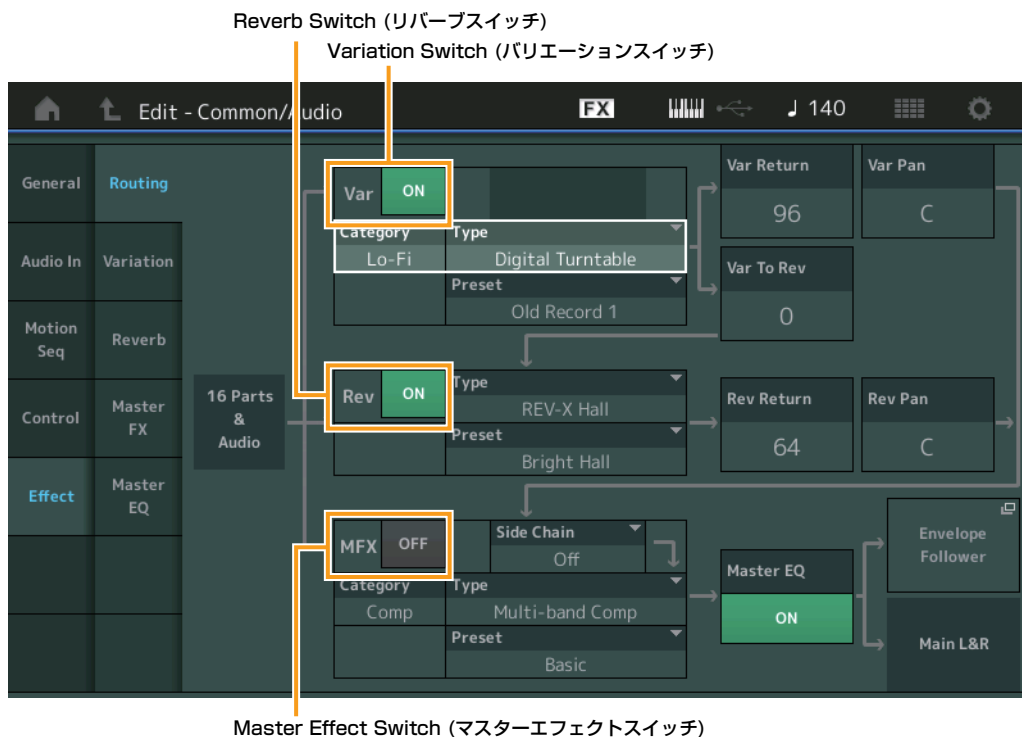
Reverb

Master FX

Master EQ

**手順**

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing]

**Variation/Reverb/Master Effect Switch (バリエーション/リバーブ/マスターエフェクトスイッチ)**

バリエーション/リバーブ/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

**Category (バリエーション/リバーブ/マスターエフェクト カテゴリー)****Type (バリエーション/リバーブ/マスターエフェクト タイプ)**

対象エフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

**設定値:** 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

**Preset (バリエーション/リバーブ/マスターエフェクト プリセット)**

バリエーション/リバーブ/マスターエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。

**設定値:** 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

**Side Chain/Modulator****(バリエーション/マスターエフェクト サイドチェーン/モジュレーターパート)**

バリエーション/マスターエフェクトのサイドチェーン/モジュレーターとなるパートを設定します。

モジュレーターパートに自パートまたは「Master」を指定した場合、無効になります。

**設定値:** Part 1~16、A/D、Master、Off

**Var Return (バリエーションリターン)****Rev Return (リバーブリターン)**

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

**設定値:** 0~127

**Var Pan (バリエーションパン)****Rev Pan (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、左右の定位を設定します。

**設定値:** L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)

**Var to Rev (バリエーション トゥ リバーブ)**

バリエーションエフェクトで処理された信号をリバーブエフェクトへ送る量を設定します。

**設定値:** 0~127

**Master EQ (マスター EQスイッチ)**

マスター EQをかけるかどうかを設定します。

**設定値:** Off、On

**Envelope Follower (エンベロープフォロワー)**

エンベロープフォロワーの設定画面を開きます。ノーマルパート(AWM2)エディットのルーティング画面([68ページ](#))をご参照ください。

## Common/Audio Edit

## Common/Audio

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## Control

Control Assign

Control Number

## Effect

▶ Routing

Variation

Reverb

Master FX

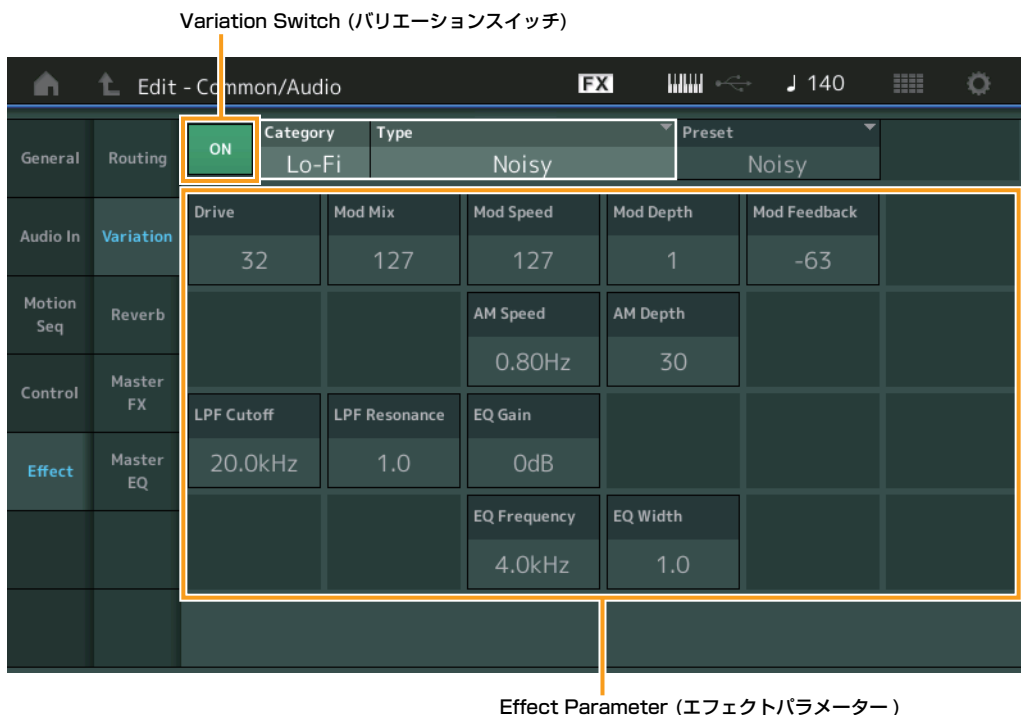
Master EQ

## Variation (バリエーション)

バリエーションエフェクトの詳細設定を行ないます。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Variation]



### Variation Switch (バリエーションスイッチ)

バリエーションエフェクトをかけるかどうかを設定します。

設定値: Off、On

### Category (バリエーション カテゴリー)

#### Type (バリエーション タイプ)

対象エフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

### Preset (バリエーション プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。

設定値: 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Side Chain/Modulator (バリエーションエフェクト サイドチェーン/モジュレーターパート)

バリエーションエフェクトのサイドチェーン/モジュレーターとなるパートを設定します。

モジュレーターパートに自パートまたは「Master」を指定した場合、無効になります。

設定値: Part 1~16、A/D、Master、Off

### Effect Parameter (エフェクトパラメーター)

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトパラメーターの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

▶ Variation

Reverb

Master FX

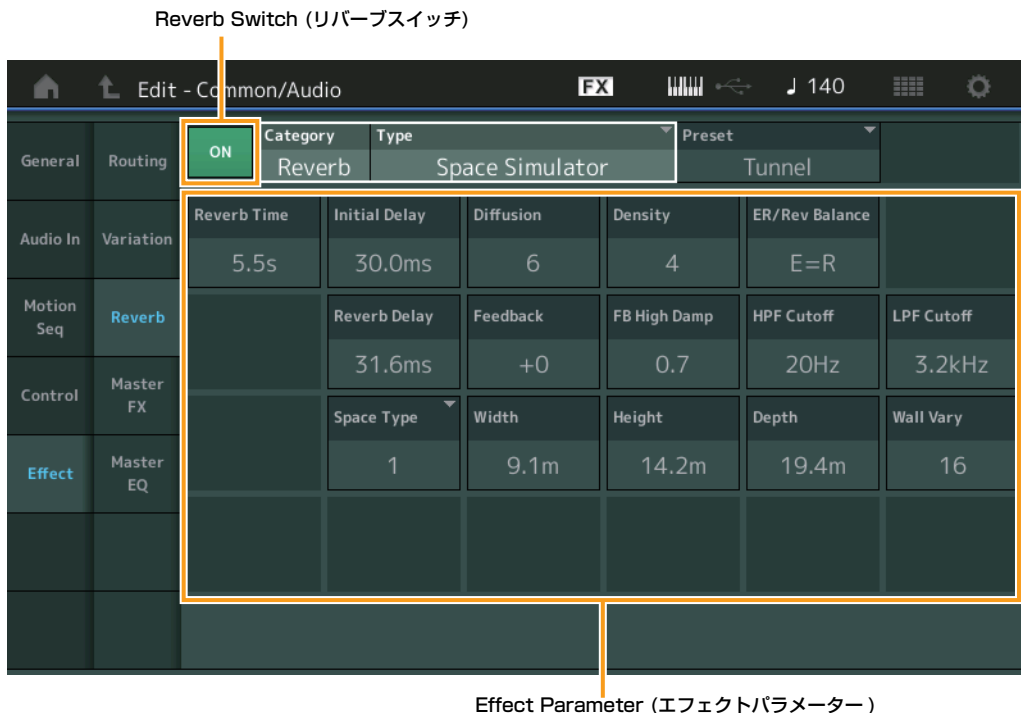
Master EQ

## Reverb (リバーブ)

リバーブエフェクトの詳細設定を行ないます。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Reverb]



Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

▶ Reverb

Master FX

Master EQ

### Reverb Switch (リバーブスイッチ)

リバーブエフェクトをかけるかどうかを設定します。

設定値: Off, On

### Category (リバーブ カテゴリ)

### Type (リバーブ タイプ)

対象エフェクトのカテゴリとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

### Preset (リバーブ プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。

設定値: 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Effect Parameter (エフェクトパラメーター)

エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトパラメーターの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Master FX (マスターエフェクト)

マスターエフェクトの詳細設定を行ないます。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master FX]



Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

▶ Master FX

Master EQ

### Master Effect Switch (マスターエフェクトスイッチ)

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

### Category (マスターエフェクト カテゴリー)

#### Type (マスターエフェクト タイプ)

対象エフェクトのカテゴリーとタイプを設定します。

設定値: 設定できるエフェクトカテゴリーとタイプについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトタイプの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

### Preset (マスターエフェクト プリセット)

各エフェクトタイプに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。

設定値: 各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Side Chain/Modulator (マスターエフェクト サイドチェーン/モジュレーターパート)

マスターエフェクトのサイドチェーン/モジュレーターとなるパートを設定します。

モジュレーターパートに自パートまたは「Master」を指定した場合、無効になります。

設定値: Part 1~16, A/D, Master, Off

### Effect Parameter (エフェクトパラメーター)

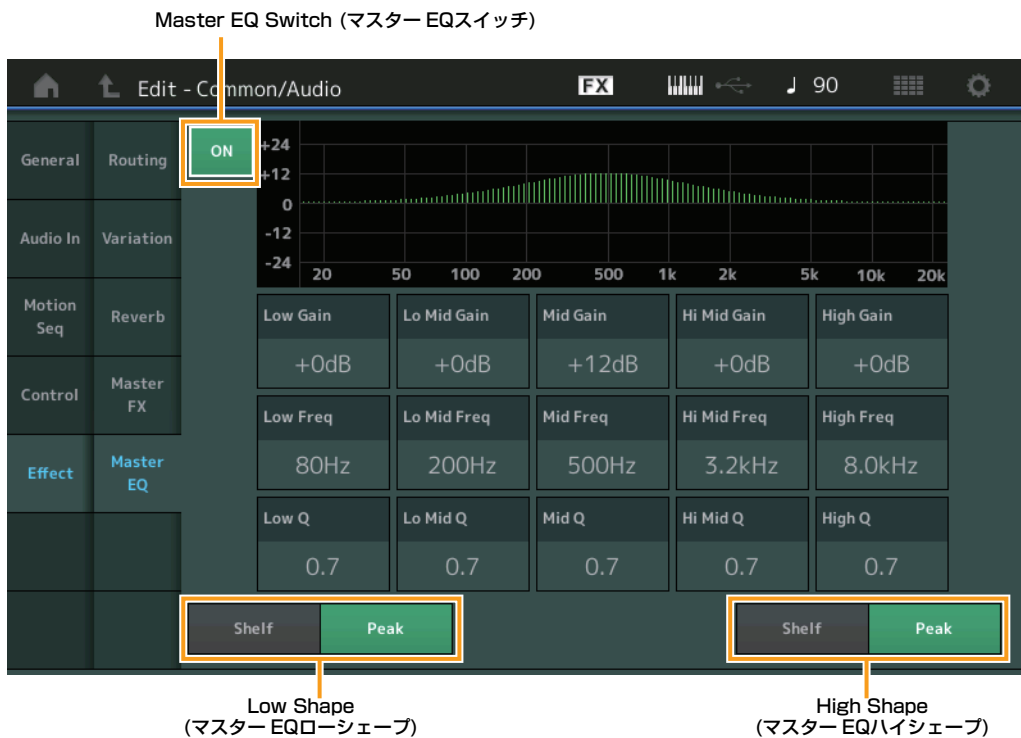
エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトパラメーターの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

## Master EQ (マスターイコライザー)

ここではマスター EQの設定を行いません。

### 手順

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master EQ]



Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

### Master EQ Switch (マスター EQスイッチ)

マスター EQをかけるかどうかを設定します。

設定値: Off、On

### Low Gain (マスター EQローゲイン)

マスター EQ「Low」帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

### Lo Mid Gain (マスター EQローミッドゲイン)

マスター EQ「Lo Mid」帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

### Mid Gain (マスター EQミッドゲイン)

マスター EQ「Mid」帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

### Hi Mid Gain (マスター EQハイミッドゲイン)

マスター EQ「Hi Mid」帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

### High Gain (マスター EQハイゲイン)

マスター EQ「High」帯域の信号レベルを設定します。

設定値: -12dB~+12dB

### Low Freq (マスター EQローフリケンシー)

マスター EQ「Low」帯域の周波数を設定します。

設定値: 32Hz~2.0kHz

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

**Lo Mid Freq (マスター EQローミッドフリケンシー)**

マスター EQ 「Lo Mid」 帯域の周波数を設定します。

設定値: 100Hz~10kHz

**Mid Freq (マスター EQミッドフリケンシー)**

マスター EQ 「Mid」 帯域の周波数を設定します。

設定値: 100Hz~10kHz

**Hi Mid Freq (マスター EQハイミッドフリケンシー)**

マスター EQ 「Hi Mid」 帯域の周波数を設定します。

設定値: 100Hz~10kHz

**High Freq (マスター EQハイフリケンシー)**

マスター EQ 「High」 帯域の周波数を設定します。

設定値: 500Hz~16kHz

**Low Q (マスター EQローキュー)**

マスター EQ 「Low」 帯域の幅を設定します。後述のマスター EQローシェーブ「Peak」選択時のみ有効となります。

設定値: 0.1~12.0

**Lo Mid Q (マスター EQローミッドキュー)**

マスター EQ 「Lo Mid」 帯域の幅を設定します。

設定値: 0.1~12.0

**Mid Q (マスター EQミッドキュー)**

マスター EQ 「Mid」 帯域の幅を設定します。

設定値: 0.1~12.0

**Hi Mid Q (マスター EQハイミッドキュー)**

マスター EQ 「Hi Mid」 帯域の幅を設定します。

設定値: 0.1~12.0

**High Q (マスター EQハイキュー)**

マスター EQ 「High」 帯域の幅を設定します。後述のマスター EQハイシェーブ「Peak」選択時のみ有効となります。

設定値: 0.1~12.0

**Low Shape (マスター EQローシェーブ)****High Shape (マスター EQハイシェーブ)**

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: Shelf (シェルビングタイプ)、Peak (ピーキングタイプ)

## Common/Audio Edit

## Common/Audio

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## Control

Control Assign

Control Number

## Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ



## カテゴリーサーチ

MONTAGEのパフォーマンス/アルペジオ/ウェーブフォームは、カテゴリーごとに分類されています。カテゴリーは、パフォーマンス/アルペジオ/ウェーブフォームをそれぞれピアノ、オルガンといった楽器の種類や音のキャラクター別に分けたものです。カテゴリーサーチは、特定のカテゴリーを指定して、そのの中から使いたいパフォーマンス/アルペジオ/ウェーブフォームをすばやく探すことができる便利な機能です。

### Search

- ▶ Performance Category
- Arp Category
- Waveform

## パフォーマンスカテゴリーサーチ (Performance Category Search)

パフォーマンスカテゴリーサーチ画面では、パフォーマンスの検索および選択を行ないます。

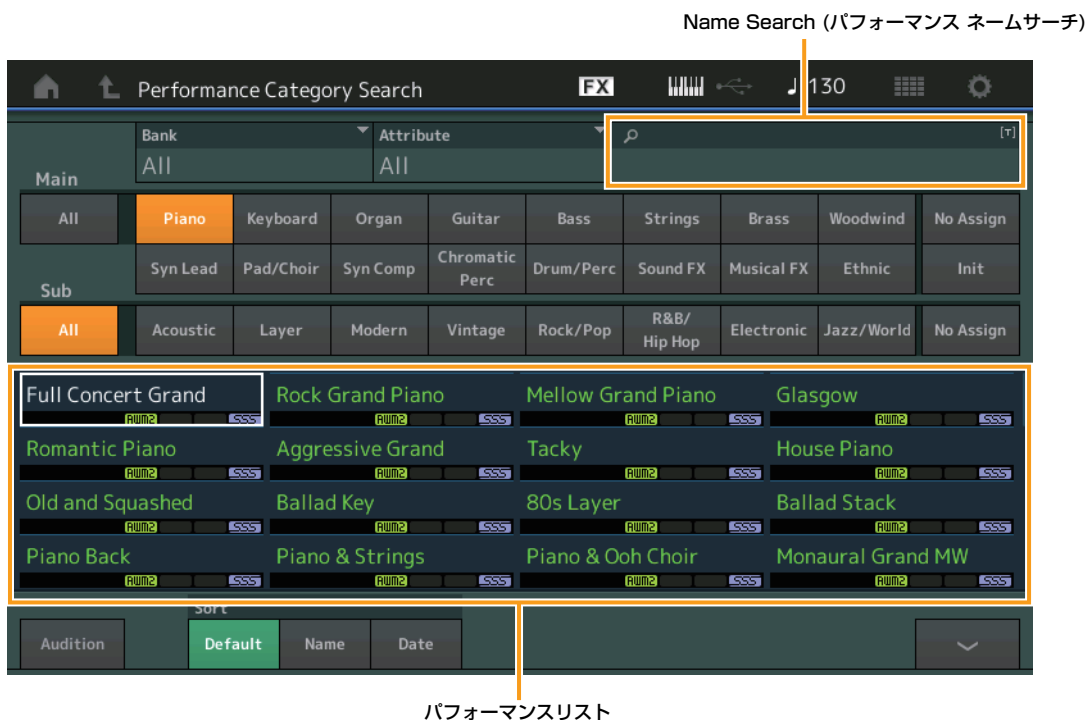
### ■ パフォーマンスカテゴリーサーチの場合

#### 手順

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (パフォーマンスカテゴリーサーチ)

または

パフォーマンスネームをタッチ → 表示されるメニューから[Search]を選択



#### Bank (パフォーマンス バンクセレクト)

バンクによるパフォーマンスリストのフィルタリングをします。

設定値: All、Preset、User、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

#### Attribute (パフォーマンス アトリビュート)

アトリビュート(属性) ([145ページ](#))によるパフォーマンスリストのフィルタリングをします。パートカテゴリーサーチの場合は無効となります。

設定値: All、AWM2、FM、FM-X+AWM2、MC、SSS、Single、Multi

#### Name Search (パフォーマンス ネームサーチ)

パフォーマンスネームの一部を入力し、パフォーマンスを検索します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

#### Main (パフォーマンスメインカテゴリー)

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

#### Sub (パフォーマンスサブカテゴリー)

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

## Audition (オーディションスイッチ)

オーディションフレーズを再生する(On)か、しない(Off)かを設定します。ユーティリティー画面(171ページ)で[Audition Lock]がオンの場合は無効となります。

設定値: Off、On

## Sort (ソートオーダー)

パフォーマンスリストのソート順を設定します。

設定値: Default、Name、Date

**Name:** 名前順にソートします。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順です。

**Date:** ストアされた順にソートします。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順です。

## ■ パートカテゴリーサーチの場合

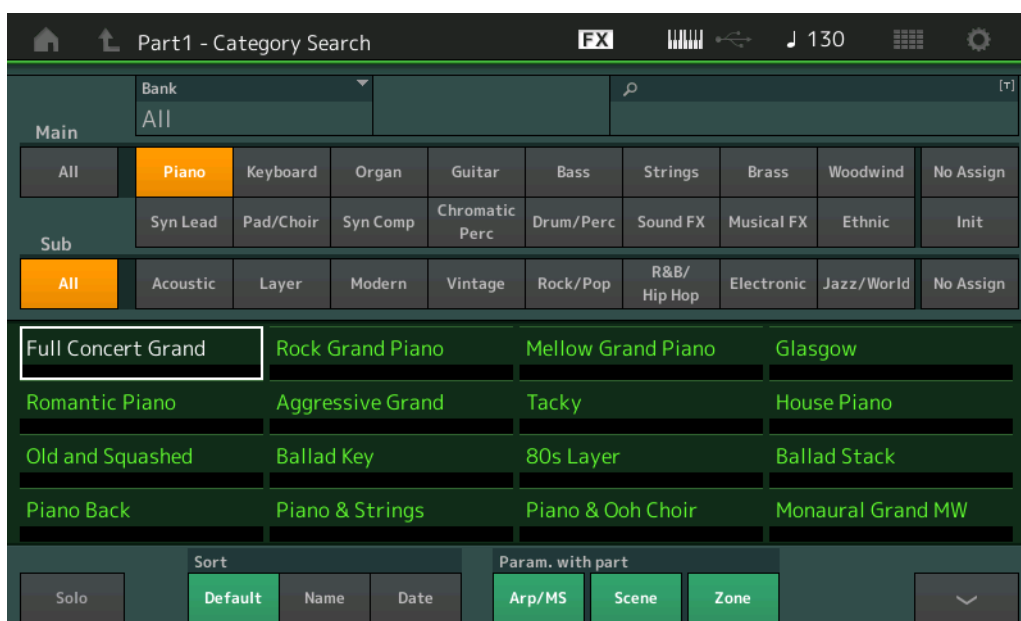
### 手順

[PERFORMANCE] → パート選択 → [SHIFT]+[CATEGORY] (パートカテゴリーサーチ)

または

(すでに音色が割り当てられているパートを選択した場合)パートネームをタッチ → 表示されるメニューから[Search]を選択

(空のパートを選択した場合)「+」ボタンをタッチ



## Solo (ソロ スイッチ)

ソロ機能を有効にする(On)か、しない(Off)かを設定します。このスイッチをオンにした状態で、音色を割り当てるとそのパートはソロになります。

設定値: Off、On

## Param. with part (パラメーターウィズパート)

パフォーマンス選択時に、そのパラメーター群の設定値を読み込む(On)か、読み込まない(Off)かを設定します。オフに設定したパラメーター群は、新たなパフォーマンスを選択しても現在の設定値が維持されます。

また「Zone」はユーティリティー画面(171ページ)で「Zone Master」がオンの場合のみ有効となります。

設定値: Arp/MS、Scene、Zone

## Search

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

## アルペジオカテゴリー検索 (Arp Category Search)

アルペジオカテゴリー検索画面では、アルペジオタイプの検索および選択を行ないます。

### Search

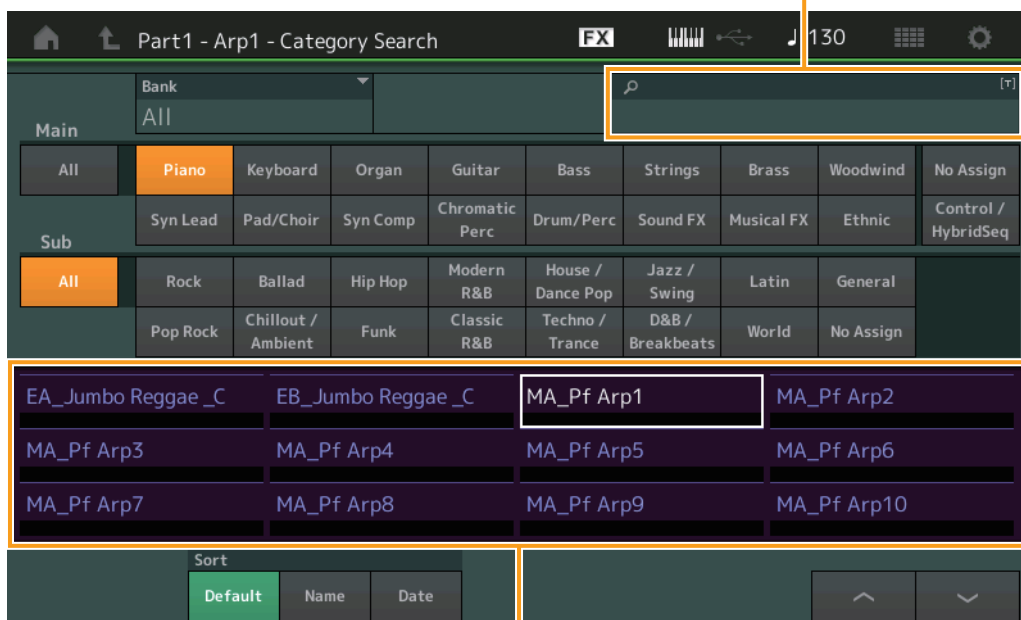
Performance Category

▶ Arp Category

Waveform

**手順** アルペジオ関連画面 → パート選択 → [CATEGORY]

Name Search (アルペジオ ネームサーチ)



アルペジオタイプリスト

### Bank (アルペジオ バンクセレクト)

バンクによるアルペジオタイプリストのフィルタリングをします。

設定値: All、Preset、User、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

### Name Search (アルペジオ ネームサーチ)

アルペジオネームの一部を入力し、アルペジオを検索します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Main (アルペジオカテゴリー)

設定値: アルペジオカテゴリーリスト(11ページ)をご参照ください。

### Sub (アルペジオサブカテゴリー)

設定値: アルペジオサブカテゴリーリスト(11ページ)をご参照ください。

### Sort (ソートオーダー)

アルペジオタイプリストのソート順を設定します。

設定値: Default、Name、Date

**Name:** 名前順にソートします。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順です。

**Date:** ロードした順にソートします。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順です。

## ウェーブフォームカテゴリーサーチ (Waveform Search)

ウェーブフォームカテゴリーサーチ画面では、ウェーブフォームの検索および選択を行ないます。

### Search

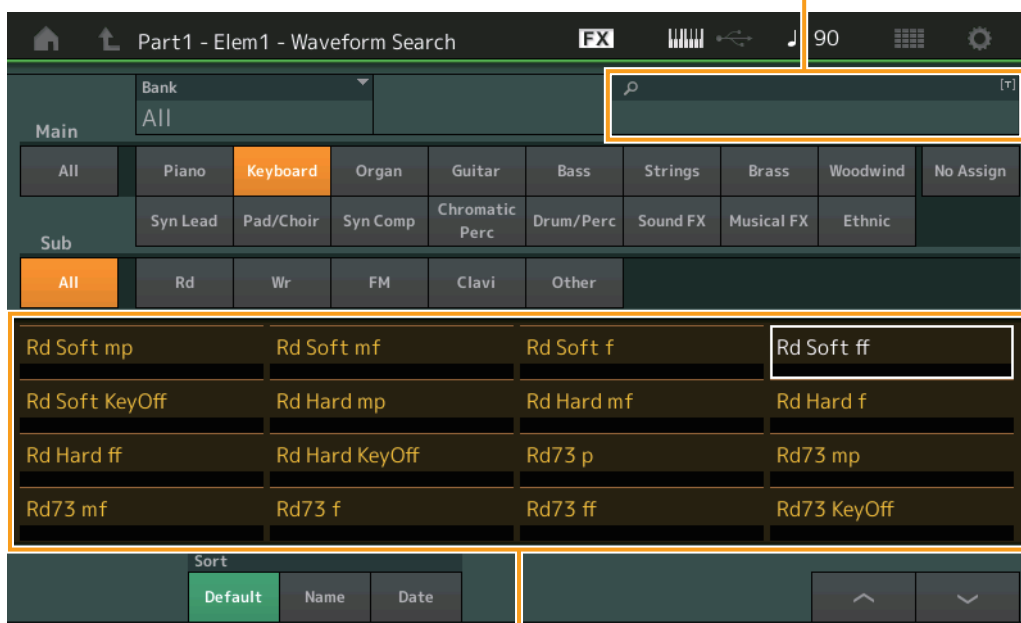
Performance Category

Arp Category

▶ Waveform

**手順** ウェーブフォーム関連画面 → パート選択 → ウェーブフォーム選択 → [CATEGORY]

Name Search (ウェーブフォーム ネームサーチ)



ウェーブフォームリスト

### Bank (ウェーブフォーム バンクセレクト)

バンクによるウェーブフォームリストのフィルタリングをします。

設定値: All、Preset、User、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

### Name Search (ウェーブフォーム ネームサーチ)

ウェーブフォームネームの一部を入力し、ウェーブフォームを検索します。

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Main (ウェーブフォーム カテゴリー)

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Sub (ウェーブフォーム サブカテゴリー)

設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

### Sort (ソートオーダー)

ウェーブフォームリストのソート順を設定します。

設定値: Default、Name、Date

**Name:** 名前順にソートします。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順です。

**Date:** ストアされた順にソートします。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順です。

# ユーティリティ (Utility)

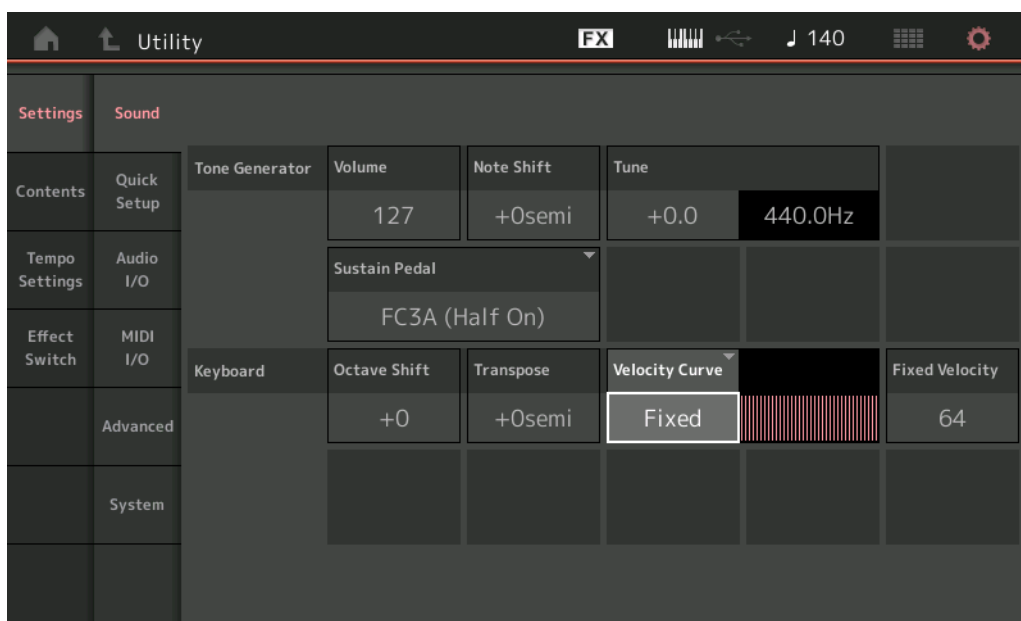
ユーティリティ画面は、「セッティング」「コンテンツ」「テンポセッティング」「エフェクトスイッチ」の4つのタブから構成され、それぞれシステム全体に共通した設定を行ないます。

## Settings (セッティング)

### Sound (サウンド)

サウンド画面では、本体から出力される音に関連する設定を行ないます。

**手順** [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



### Tone Generator Volume (トーンジェネレーター 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

### Tone Generator Note Shift (トーンジェネレーター 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: -24semi~+24semi

### Tone Generator Tune (トーンジェネレーター チューン)

本体の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

### Sustain Pedal (フットスイッチ サステインペダル セレクト)

リアパネルのFOOT SWITCH [SUSTAIN]端子に接続するフットスイッチの種類を選びます。

- **FC3またはFC3Aをお使いの場合**  
 ハーフダンパー対応のFC3 またはFC3Aをお使いの場合、「FC3A (Half On)」を選んでください。ハーフダンパー演奏しない場合は、「FC3A (Half Off)」を選んでください。
- **FC4またはFC4A、FC5をお使いの場合**  
 「FC4A/FC5」を選んでください。FC4やFC4A、FC5では、フットスイッチを使ったハーフダンパー演奏はできません。

設定値: FC3A (Half On)、FC3A (Half Off)、FC4A/FC5

**NOTE** 外部MIDI機器からコントロールチェンジを使ってハーフダンパー演奏することもできます。その場合、サステインペダルセレクトの設定は必要ありません。

## Utility

### Settings

- ▶ Sound
  - Quick Setup
  - Audio I/O
  - MIDI I/O
  - Advanced
  - System

### Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

### Tempo Settings

### Effect Switch

## Keyboard Octave Shift (キーボードオクターブシフト)

鍵盤の音高をオクターブ単位でアップ/ダウンします。パネル上のOCTAVE[-]/[+]ボタン操作と連動します。

設定値: -3~+3

## Keyboard Transpose (キーボードトランスポーズ)

鍵盤の音程を半音単位でシフトします。

設定値: -11semi~+11semi

**NOTE** 本体の音源部が再生できる音程の範囲(C-2~G8)を超えた場合は、1オクターブ上(または下)の音が発音します。

## Keyboard Velocity Curve (キーボードベロシティーカーブ)

鍵盤を弾く強さに対するベロシティーの出方を決める、ベロシティーカーブを設定します。本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ベロシティーを示しています。

設定値: Normal (ノーマル)、Soft (ソフト)、Hard (ハード)、Wide (ワイド)、Fixed (フィックス)

**Normal:** 鍵盤を弾く強さとベロシティーが比例する、もっとも一般的なカーブです。

**Soft:** 全体に大きなベロシティーが出やすいカーブです。

**Hard:** 全体に大きなベロシティーが出にくいカーブです。

**Wide:** キータッチの弱い部分ではベロシティーをおさえ、強い部分ではベ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:** 鍵盤を弾く強さに関わりなく、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。次のKeyboard Fixed Velocityで設定した値が、一定のベロシティー値となります。

## Keyboard Fixed Velocity (キーボードフィックスベロシティー)

鍵盤を弾く強さにかかわらず、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。

「Keyboard Velocity Curve」のパラメーターで「Fixed」を設定した場合に限り、有効です。

設定値: 1~127

## Utility

### Settings

- ▶ Sound
- ▶ Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

### Tempo Settings

### Effect Switch

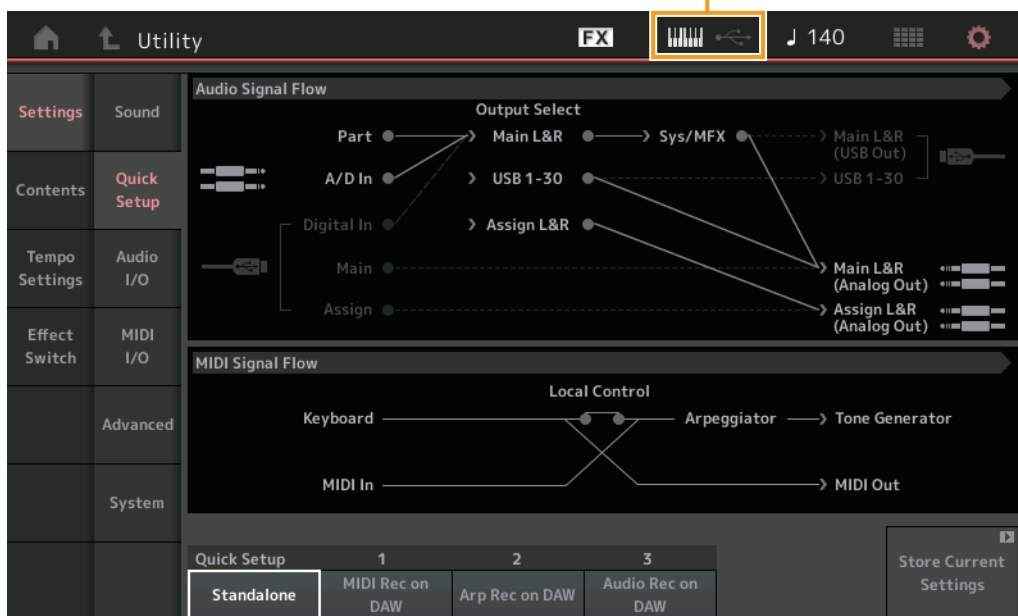
## Quick Setup (クイックセットアップ)

外部接続に関するパラメーターの設定を、プリセットの中から選ぶだけで最適な設定に一度に変更する機能です。いくつかの設定画面にまたがったパラメーターを、目的に合わせて一度に設定できます。

### 手順

[UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup] または [SHIFT] + [UTILITY]  
または  
QUICK SETUP (クイックセットアップ)アイコンをタッチ

QUICK SETUP(クイックセットアップ)アイコン



## Audio Signal Flow (オーディオシグナルフロー)

オーディオ信号の結線図を表示します。[USB TO HOST]端子の接続状態および本体の設定により、結線図が変化します。

## MIDI Signal Flow (MIDIシグナルフロー)

MIDI信号の結線図を表示します。本体の設定により、結線図が変化します。

## Quick Setup (クイックセットアップ)

クイックセットアップを選択します。

設定値: Standalone、1~3

各クイックセットアップに記憶されるパラメーターは以下になります。

オーディオ設定	A/D Input Gain
	Main L&R Gain
	Assign L&R Gain
	USB Main L&R Gain
	USB 1-30 Gain
	Direct Monitor Switch
MIDI設定	MIDI In/Out
	Local Control
	Arp MIDI Out
	MIDI Sync
	Clock Out
	Receive/Transmit Sequencer Control
	Controller Reset
	FS CC Number
パートアウトプット設定	Part 1-16 Output Select
	A/D In Output Select
	Digital In Output Select

オーディオ設定のパラメーターについては、「オーディオI/O」(168ページ)、MIDI設定のパラメーターについては「MIDI I/O」(169ページ)をご参照ください。

また初期設定のクイックセットアップは以下の設定になっています。

### ■ Standalone

本体を単体で使う、または外部機器を接続して本体をマスターとして使う場合の設定

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	On	Main L&R	Off

### ■ MIDI Rec on DAW

DAWソフトウェアに演奏を録音する(アルペジオは録音しない)場合の設定

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	Off

### ■ Arp Rec on DAW

DAWソフトウェアにアルペジオを録音する場合の設定

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	On

### ■ Audio Rec on DAW

内蔵音源からの信号とA/D INPUT [L/MONO]、[R]端子の入力信号を別々にDAWに録音し、直接音をDAWソフトウェアから再生する場合の設定

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	Off	パートごとに異なります。	Off

## Store Current Settings (ストア カレントセッティング)

現在の設定を「Quick Setup」の1~3のいずれかに保存できます。

## Utility

### Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

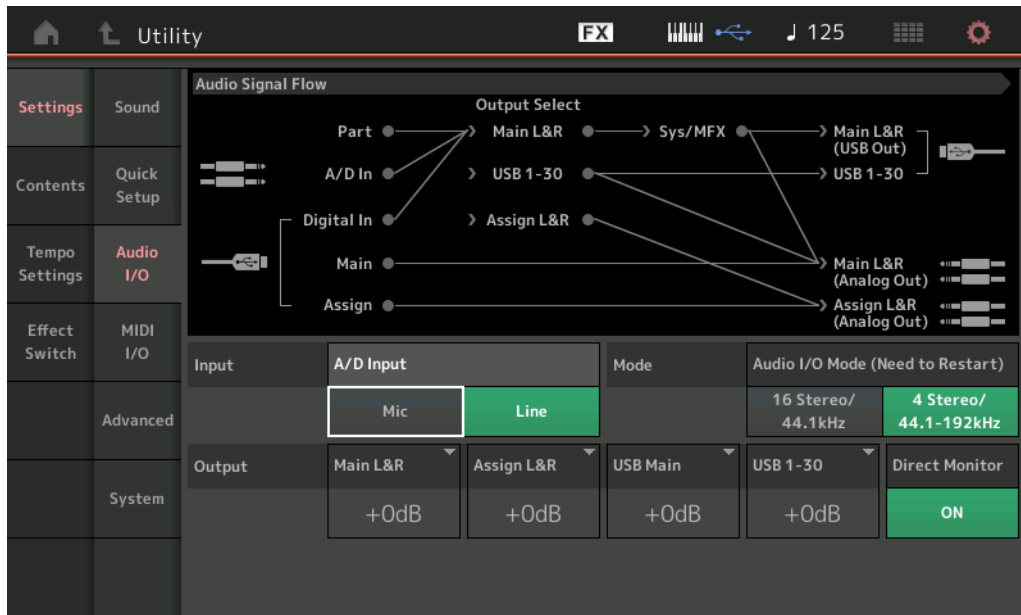
### Tempo Settings

### Effect Switch

## Audio I/O (オーディオI/O)

オーディオI/O画面では、オーディオ信号の入出力に関する設定を行ないます。

**手順** [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]



### A/D Input (A/Dインプットゲイン)

A/D INPUT [L/MONO], [R]端子の入力ゲインをマイクにするかラインにするかを設定します。

設定値: Mic (マイク)、Line (ライン)

**Mic:** マイクなど、出力レベルの低い機器を接続した場合に設定します。

**Line:** シンセサイザーやオーディオ機器など、出力レベルの高い機器を接続した場合に設定します。

**NOTE** ギター、ベースなどを接続の場合は、ピックアップがアクティブタイプのものなら直接接続できますが、パッシブタイプの場合はエフェクターを介して接続してください。

### Audio I/O Mode (オーディオI/Oモード)

[USB TO HOST]端子からのオーディオ信号の出力モードを切り替えます。設定を有効にするには本体の再起動が必要となります。

設定値: 16 Stereo/44.1kHz、4 Stereo/44.1-192kHz

**16 Stereo/44.1kHz:** サンプリング周波数44.1kHz時、最大32チャンネル(16ステレオチャンネル)

**4 Stereo/44.1-192kHz:** サンプリング周波数44.1~192kHz時、最大8チャンネル(4ステレオチャンネル)

**NOTE** 4 Stereo/44.1-192kHzを選択した場合、44.1/48/96/192kHzのみに対応します。

### Main L&R (Main L&R アウトプットゲイン)

OUTPUT (BALANCED) [L/MONO], [R]端子からの出力ゲインを設定します。

設定値: -6dB、+0dB、+6dB、+12dB

### Assign L&R (Assign L&R アウトプットゲイン)

ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L], [R]端子からの出力ゲインを設定します。

設定値: -6dB、+0dB、+6dB、+12dB

### USB Main (USB Main L&R アウトプットゲイン)

[USB TO HOST]端子のMain L&Rチャンネルからの出力ゲインを設定します。

設定値: -6dB、+0dB、+6dB、+12dB

### USB 1-30 (USB 1-30 アウトプットゲイン)

[USB TO HOST]端子の1-30チャンネルからの出力ゲインを設定します。

設定値: -6dB、+0dB、+6dB、+12dB

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

▶ Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

### Tempo Settings

### Effect Switch



## Direct Monitor (ダイレクトモニタースイッチ)

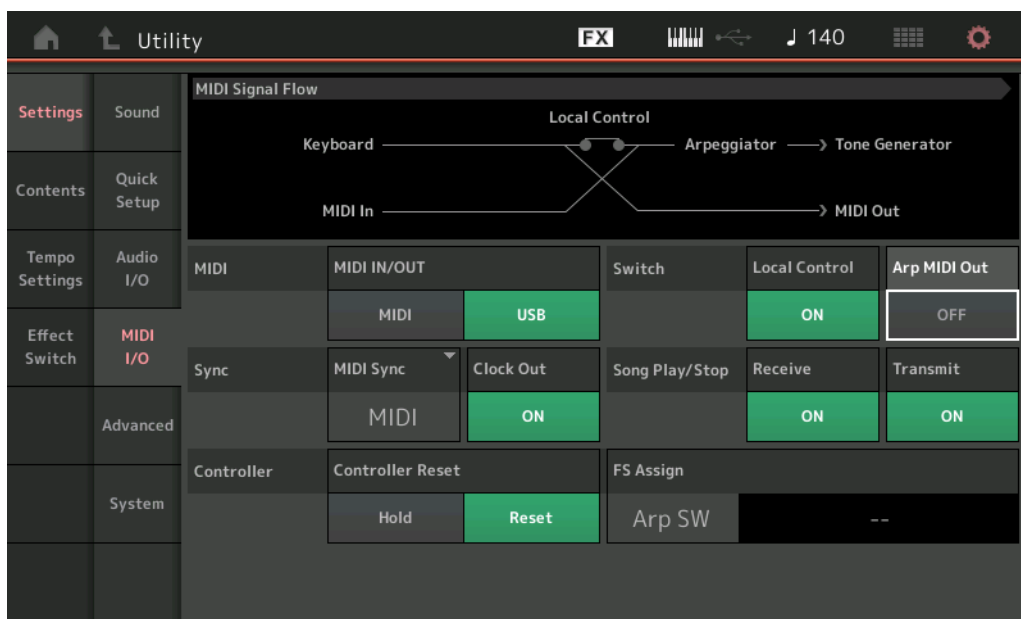
「Main L&R (USB Out)」 「USB 1-30」 チャンネルからコンピューターなどの外部機器に出力するオーディオ信号を本体からも再生させる(ダイレクトモニタリング)かどうかを設定します。オンにすると、「Main L&R (USB Out)」 「USB 1-30」 チャンネルに出力されるオーディオ信号が本体のOUTPUT (BALANCED) [L/MONO]、[R]端子と [PHONES]端子にも送られます。USB接続されていない場合は自動的にダイレクトモニタースイッチがオンになります。

設定値: Off、On

## MIDI I/O

MIDI I/O画面では、MIDIの入出力に関する設定を行ないます。

**手順** [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



## MIDI IN/OUT (MIDIイン/アウト)

MIDIメッセージの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。

設定値: MIDI、USB

**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。

## Local Control (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、本体の鍵盤/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、On

## Arp MIDI Out (アルペジオMIDIアウト)

アルペジオをMIDI出力する(On)か、しない(Off)かを設定します。

設定値: Off、On

## MIDI Sync (MIDIシンク)

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。

アルペジオ/モーションシーケンサー /ソングの再生を、本体が持つ内部クロックで行なうか、本体と接続したコンピューター上のDAWソフトウェアやMIDI機器のクロック(外部クロック)で行なうか、またはA/D INPUT [L/MONO]、[R]端子から入力されるオーディオ信号で行なうかを選択します。

設定値: Internal (インターナル)、MIDI、A/D In

**Internal:** 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したりする場合に、この設定にします。

**MIDI:** MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態です。外部機器をマスターとする場合に、この設定にします。

**A/D In:** A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子から入力されるオーディオ信号からテンポを抽出して動作します。

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

▶ Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

### Tempo Settings

### Effect Switch

**Clock Out (クロックアウト)**

MIDIクロックのMIDI出力する(On)/しない(Off)を設定します。

設定値: Off、On

**Receive (レシーブ シーケンサーコントロール)**

ソングのスタート、ストップ信号を受信するかどうかを設定します。

設定値: Off、On

**Transmit (トランスミット シーケンサーコントロール)**

ソングのスタート、ストップ信号を送信するかどうかを設定します。

設定値: Off、On

**Controller Reset (コントローラーリセット)**

パフォーマン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、プレスコントローラー、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: Hold (ホールド)、Reset (リセット)

「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です。

ピッチバンド	中央
モジュレーションホイール	最小
アフタータッチ	最小
フットコントローラー	最大
フットスイッチ	オフ
リボンコントローラー	中央
プレスコントローラー	最大
エクスペッション	最大
アサインابلスイッチ 1、2	オフ
モーションシーケンサーホールド	オフ
モーションシーケンサーの各レーン	レーン モーションシーケンサー ポラリティーが「Unipolar」の場合: 0 (最小)にリセット レーン モーションシーケンサー ポラリティーが「Bipolar」の場合: 64 (中央)にリセット

**FS Assign (フットスイッチ アサインコントロールナンバー)**

FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に取り付けたフットスイッチ操作で発生する、コントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はフットスイッチが操作されたものとみなします。

設定値: Off、1~95、Arp SW、MS SW、Play/Stop、Live Set+、Live Set-、Oct Reset

## Utility

## Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

## Contents

Load

Store / Save

Data Utility

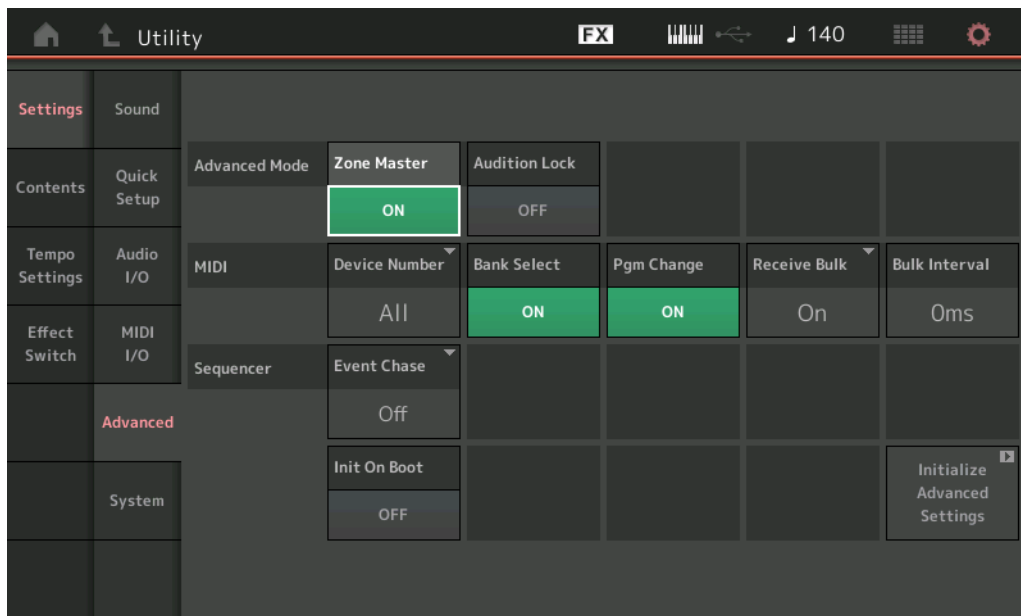
## Tempo Settings

## Effect Switch

## Advanced (アドバンスド)

アドバンスド画面では、本体の高度な設定を行ないます。

**手順** [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



### Zone Master (ゾーンマスタースイッチ)

ゾーン機能の使う(On)/使わない(Off)を設定します。

設定値: Off、On

### Audition Lock (オーディションロック)

オーディションロックを有効にする(On)か、しないか(Off)を設定します。Onにすると、オーディション機能が無効になります。

設定値: Off、On

### Device Number (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プやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージ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

### Bank Select (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に設定しておくこと、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/認識します。

設定値: Off、On

### Pgm Change (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に設定しておくこと、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/認識します。

設定値: Off、On

### Receive Bulk (レシーブバルク)

バルクダンプ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)

### Bulk Interval (バルクインターバル)

外部機器からバルククエストを受信した場合の、送信インターバルタイムを設定します。

設定値: 0~900ms (ミリ秒)

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

### Tempo Settings

### Effect Switch

## Event Chase (ソング イベントチェイス)

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。

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)

## Init On Boot (イニシャライズ ユーザーデータ オン ブートアップ)

電源起動時にユーザーデータを初期化する(On)か、しない(Off)かを設定します。

設定値: Off、On

## Initialize Advanced Settings (イニシャライズ アドバンスドセッティング)

アドバンスド画面でのシステム設定を初期化します。

### 注記

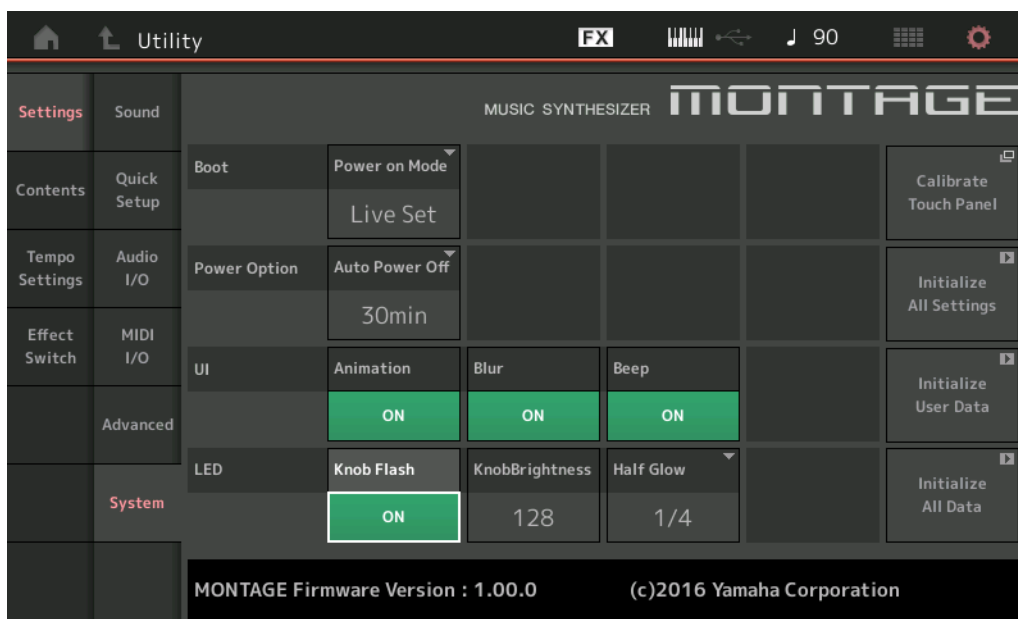
イニシャライズ作業を実行すると、対象のデータやシステム設定がすべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってUSBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。

## System (システム)

システム画面では、本体のシステム全般に関する設定を行ないます。

### 手順

[UTILITY] → [Settings] → [System]



## Power on Mode (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: Perform、Live Set

## Auto Power Off (オートパワーオフ)

オートパワーオフとは、電源の切り忘れによる無駄な電力消費を防ぐため、本体が一定時間操作されないと自動的に電源が切れる機能です。

ここでは電源が自動的に切れるまでの時間を設定します。

設定値: Off、5min、10min、15min、30min、60min、120min

## Animation (アニメーションスイッチ)

画面が切り替わるときのアニメーションのオン/オフ設定を行ないます。

設定値: Off、On

## Blur (ブラスイッチ)

画面を切り替えたときに直前の画面をぼかした状態で表示するブラー効果のオン/オフ設定を行ないます。

設定値: Off、On

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

▶ System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

### Tempo Settings

### Effect Switch

**Beep (ビープスイッチ)**

タッチパネル操作時のビープ音のオン/オフ設定を行ないます。

設定値: Off、On

**Knob Flash (スーパーノブ LEDスイッチ)**

スーパーノブの点滅オン/オフ設定を行ないます。

設定値: Off、On

**KnobBrightness (ノブ ブライトネス)**

スーパーノブの点灯時の明るさを設定します。

設定値: 0~128

**Half Glow (LEDハーフグロウ ブライトネス)**

半点灯に対応したボタンのオン/オフの設定、または明るさの設定を行ないます。

設定値: Off、1/4、1/2

**Calibrate Touch Panel (キャリブレート タッチパネル)**

タッチパネルのキャリブレーション画面を開きます。タッチパネルのタッチ位置と本体動作のずれを補正します。

**Initialize All Settings (イニシャライズ オールセッティング)**

ユーティリティー画面でのシステム設定を初期化します。

**Initialize User Data (イニシャライズ ユーザーデータ)**

ユーザーメモリー内のユーザー領域のデータ(パフォーマンス、モーションシーケンス、ライブセットなど)や、ユーティリティー画面でのシステム設定を初期化します。

**Initialize All Data (イニシャライズ オールデータ)**

ユーザーメモリー内の全データや、ユーティリティー画面でのシステム設定を初期化します。

**注記**

イニシャライズ作業を実行すると、対象のデータやシステム設定がすべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってUSBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。

## Utility

## Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

▶ System

## Contents

Load

Store / Save

Data Utility

## Tempo Settings

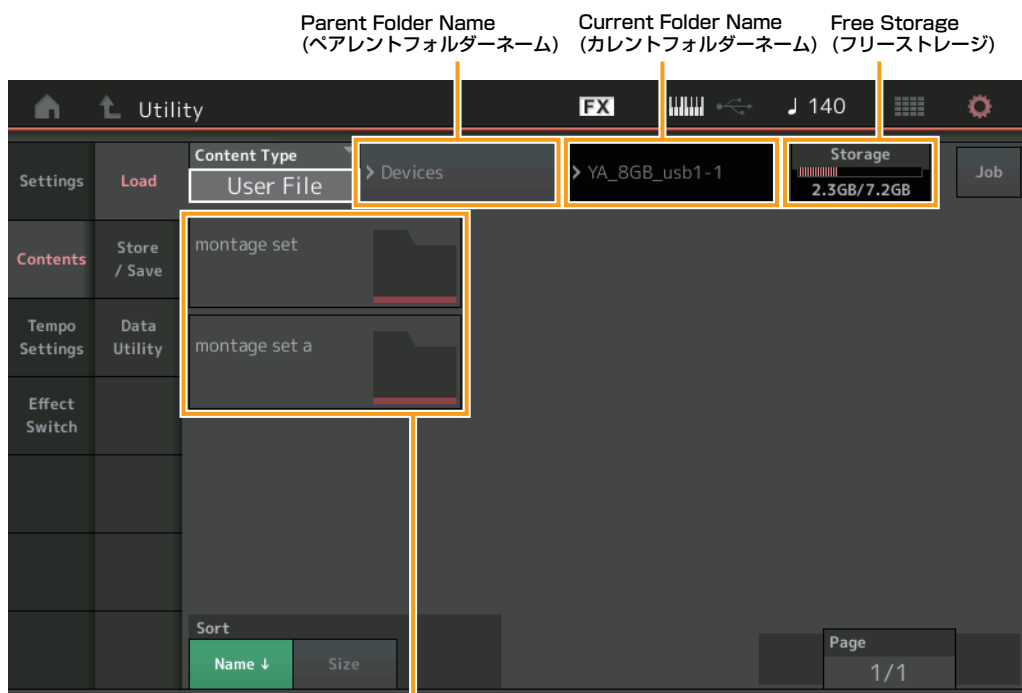
## Effect Switch

## Contents (コンテンツ)

### Load (ロード)

ロード画面では、ファイルやデータの読み込みを行いません。

**手順** [UTILITY] → [Contents] → [Load]



フォルダー/ファイルセレクト

### Content Type (コンテンツタイプ)

USBフラッシュメモリーや本体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。この画面を開く経路によって有効な設定値が異なります。

**設定値:** ロードできるコンテンツタイプは次の表のとおりです。

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
User File (ユーザーファイル)	ファイル	.X7U	USBフラッシュメモリーにユーザーファイルとして保存されたデータを、ユーザーメモリーのユーザー領域(22ページ)に、再度そのままロードします。 ユーザーファイルとしてロードされる情報は以下です。 <ul style="list-style-type: none"> <li>パフォーマンス</li> <li>アルペジオ</li> <li>モーションシーケンス</li> <li>カーブ</li> <li>ライブセット(User 1~8)</li> <li>マイクロチューニング</li> <li>ウェーブフォーム</li> <li>ユーティリティ設定</li> <li>クイックセットアップ</li> </ul>
Library File (ライブラリーファイル)	ファイル	.X7L	USBフラッシュメモリーにライブラリーファイルとして保存されたデータを、ユーザーメモリーのライブラリー領域に、再度そのままロードします。 ライブラリーファイルとしてロードされる情報は以下です。 <ul style="list-style-type: none"> <li>パフォーマンス</li> <li>アルペジオ</li> <li>モーションシーケンス</li> <li>カーブ</li> <li>ライブセット(1バンクのみ。保存元のUser 1の内容)</li> <li>マイクロチューニング</li> <li>ウェーブフォーム</li> </ul>

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

### Tempo Settings

Effect Switch

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
Song&Perf (ソング&パフォーマンス)	内部データ		「ソング」としてユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)したデータの中から、特定のソングだけを取り出してロードし、再生します。この場合、MIDIシーケンスとパフォーマンス情報の両方をロードできます。
Song (ソング)	内部データ		「ソング」としてユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)したデータの中から、特定のソングだけを取り出してロードし、再生します。この場合、MIDIシーケンスのみをロードします。
.mid File (MIDIファイル)	ファイル	.MID	USBフラッシュメモリーに保存されているスタンダードMIDIファイル(SMF)をロードし、再生します。 (フォーマット0、1とも可)
.wav File (Waveファイル)	ファイル	.WAV	USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオデータ(Waveファイル)をロードし、再生します。
Audio File (オーディオファイル)*	ファイル	.WAV .AIF	USBフラッシュメモリーに保存されているオーディオデータ(Waveファイル、AIFFファイル)を「ウェーブフォーム」としてロードします。 例: [PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENT選択 → [Osc/Tune] → 「New Waveform」
Motion Seq (モーションシーケンス)*	内部データ		「モーションシーケンス」としてユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)したデータの中から、特定のシーケンスデータだけを取り出してロードします。 例: [PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → 「Load Sequence」

**NOTE** \*が付いているコンテンツタイプはユーティリティー画面から本画面を開いた場合、表示されません。

### Parent Folder Name (ペアレントフォルダーネーム)

#### Current Folder Name (カレントフォルダーネーム)

親フォルダー名、現在選択中のフォルダー名を表示します。親フォルダー名をタッチすると、それが現在のフォルダーになります。

### Free Storage (フリーストレージ)

現在選択中のストレージの使用容量/全容量を表示します。  
コンテンツタイプによって表示が変わります。

### フォルダー/ファイルセレクト

現在選択中のフォルダー内のフォルダー/ファイルを表示します。

### Sort (ソートオーダー)

ファイルセレクトに並んだファイルのソート順を設定します。

設定値: Name、Size、Date

**Name:** 名前順にソートします。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順です。

**Size:** データサイズ順にソートします。矢印が下向きの場合は昇順(小→大)、上向きの場合は降順です。コンテンツタイプが「Motion Seq」「Song」「Song&Perf」の場合は無効となります。

**Date:** ストアされた順にソートします。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順です。コンテンツタイプが「Motion Seq」「Song」「Song&Perf」以外の場合は無効となります。

**Number:** コンテンツ番号昇順にソートします。コンテンツタイプが「Song」「Song&Perf」以外の場合は無効となります。

### Page (ページセレクト)

ファイルセレクトに並んだファイルが1ページに収まらない場合に、スクロールボタンが表示され、ページを選択できるようになります。

### Job (ジョブスイッチ)

ジョブ機能を有効にする(On)か、しない(Off)かを設定します。オンにした状態で、選択中のファイル/フォルダー/コンテンツをタッチすると、Rename (リネーム)もしくはDelete (デリート)を選択するメニューが表示されます。接続中のUSBデバイスをタッチすると、Format (フォーマット)を選択するメニューが表示されます。

設定値: Off、On

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

### Tempo Settings

### Effect Switch

## MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8データとの互換性について

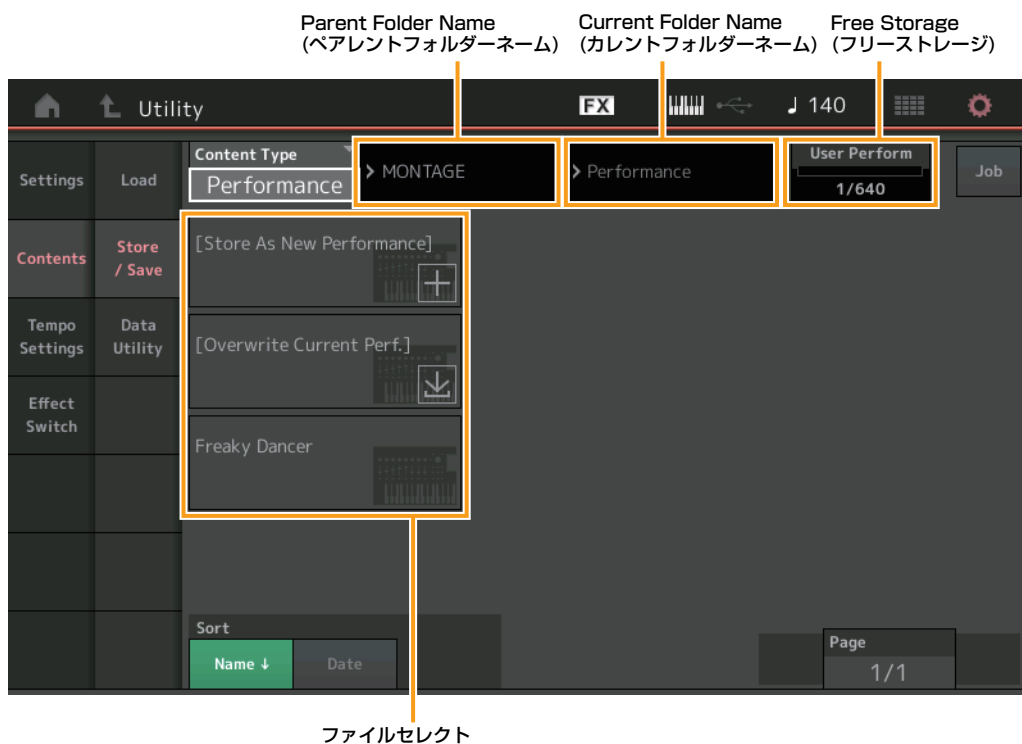
MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8で制作したデータのうち、以下のものはMONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8にロードできます。ユーザーファイルまたはライブラリーファイルとして読み込まれます。コンテンツタイプを指定することにより、ユーザーファイル/ライブラリーファイルを切り替えられます。

MOTIF XFのファイルタイプ	MOTIF XFの拡張子	コンテンツ
All (オール)	.X3A	ユーザーボイス、ユーザーアルペジオ、ユーザーウェーブフォーム
AllVoice (オールボイス)	.X3V	ユーザーボイス、ユーザーウェーブフォーム
AllArp (オールアルペジオ)	.X3G	ユーザーアルペジオ
AllWaveform (オールウェーブフォーム)	.X3W	ユーザーウェーブフォーム

## Store/Save (ストア/セーブ)

ストア/セーブ画面では、ファイルやデータの保存を行ないます。

**手順** [STORE]ボタン または [UTILITY] → [Contents] → [Store / Save]



## Content Type (コンテンツタイプ)

本体やUSBフラッシュメモリーに、すべてのデータ、または指定した一部のデータを保存できます。ここでは、どのデータを保存する(ストア/セーブ)かを設定します。

この画面を開く経路によって有効な設定値が異なります。

**設定値:** ストア/セーブできるコンテンツタイプは次の表のとおりです。

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
Performance (パフォーマンス)	内部データ		「パフォーマンス」としてユーザーメモリーのユーザー領域(22ページ)に保存(ストア)します。

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

▶ Load

▶ Store / Save

Data Utility

### Tempo Settings

Effect Switch



コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
User File (ユーザーファイル)	ファイル	.X7U	ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されたデータを、USBフラッシュメモリーに保存(セーブ)します。ユーザーファイルとして保存される情報は以下です。 <ul style="list-style-type: none"> <li>パフォーマンス</li> <li>アルペジオ</li> <li>モーションシーケンス</li> <li>カーブ</li> <li>ライブセット(User 1~8)</li> <li>マイクロチューニング</li> <li>ウェーブフォーム</li> <li>ユーティリティ設定</li> <li>クイックセットアップ</li> </ul>
Library File (ライブラリーファイル)	ファイル	.X7L	ユーザーメモリーのユーザー領域に保存(ストア)されたデータを、USBフラッシュメモリーにライブラリーファイルとして保存(セーブ)します。ライブラリーファイルとして保存される情報は以下です。 <ul style="list-style-type: none"> <li>パフォーマンス</li> <li>アルペジオ</li> <li>モーションシーケンス</li> <li>カーブ</li> <li>ライブセット(User 1のみ)</li> <li>マイクロチューニング</li> <li>ウェーブフォーム</li> </ul>
.mid File (MIDIファイル)	ファイル	.MID	ユーザーメモリーのソング領域(22ページ)に保存(ストア)されたMIDIデータを、USBフラッシュメモリーにスタンダードMIDIファイル(SMF)として保存(セーブ)します。(フォーマット0のみ可)
Motion Seq (モーションシーケンス)*	内部データ		「モーションシーケンス」としてユーザーメモリーのユーザー領域(22ページ)に保存(ストア)します。 例: [PERFORMANCE] → [EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → [Edit Sequence] で、モーションシーケンスエディットを開き、「Store Sequence」

**NOTE** \*が付いているコンテンツタイプはユーティリティ画面から本画面を開いた場合、表示されません。

### Parent Folder Name (ペアレントフォルダーネーム)

### Current Folder Name (カレントフォルダーネーム)

親フォルダー名、現在選択中のフォルダー名を表示します。親フォルダー名をタッチすると、それが現在のフォルダーになります。

### Free Storage (フリーストレージ)

現在選択中のストレージの使用容量/全容量を表示します。コンテンツタイプによって表示が変わります。

### フォルダー / ファイルセレクト

現在選択中のフォルダー内のフォルダー / ファイルを表示します。

### Sort (ソートオーダー)

ファイルセレクトに並んだファイルのソート順を設定します。

設定値: Name、Size、Date

**Name:** 名前順にソートします。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順です。

**Size:** データサイズ順にソートします。矢印が下向きの場合は昇順(小→大)、上向きの場合は降順です。コンテンツタイプが「Performance」「Motion Seq」の場合は無効となります。

**Date:** ストアされた順にソートします。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順です。コンテンツタイプが「Performance」「Motion Seq」以外の場合は無効となります。

### Page (ページセレクト)

ファイルセレクトに並んだファイルが1ページに収まらない場合に、スクロールボタンが表示され、ページを選択できるようになります。

### Job (ジョブスイッチ)

ジョブ機能を有効にする(On)か、しない(Off)かを設定します。オンにした状態で、ファイルセレクト中のファイル / フォルダー / コンテンツをタッチすると、Rename (リネーム)もしくはDelete (デリート)を選択するメニューが表示されます。接続中のUSBデバイスをタッチすると、Format (フォーマット)を選択するメニューが表示されます。また、ファイル保存時には新規フォルダーを作成できます。

設定値: Off、On

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

▶ Store / Save

Data Utility

### Tempo Settings

### Effect Switch

## Data Utility (データユーティリティー)

データユーティリティー画面では、ユーザーメモリー内のファイルやデータの管理を行いません。

**手順** [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

### ■ フォルダーを一覧した場合



### Current Folder Name (カレント フォルダーネーム)

現在選択中のフォルダー名を表示します。

### Job (ジョブスイッチ)

ジョブ機能を有効にする(On)か、しない(Off)かを設定します。この画面では「Waveform」フォルダーのみに有効となります。オンにした状態で、「Waveform」フォルダーをタッチすると、Optimize (オプティマイズ)を選択するメニューが表示されます。

設定値: Off、On

### フォルダーセレクト

ユーザーメモリー内のコンテンツタイプがフォルダーとして表示されます。タッチすると展開します。

- Arp (アルペジオ)
- Library (ライブラリー)
- Live Set (ライブセット)
- Motion Seq (モーションシーケンス)
- Performance (パフォーマンス)
- Song (ソング)
- Waveform (ウェーブフォーム)

### Page (ページセレクト)

フォルダーセレクトに並んだファイルが1ページに収まらない場合に、スクロールボタンが表示され、ページを選択できるようになります。

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

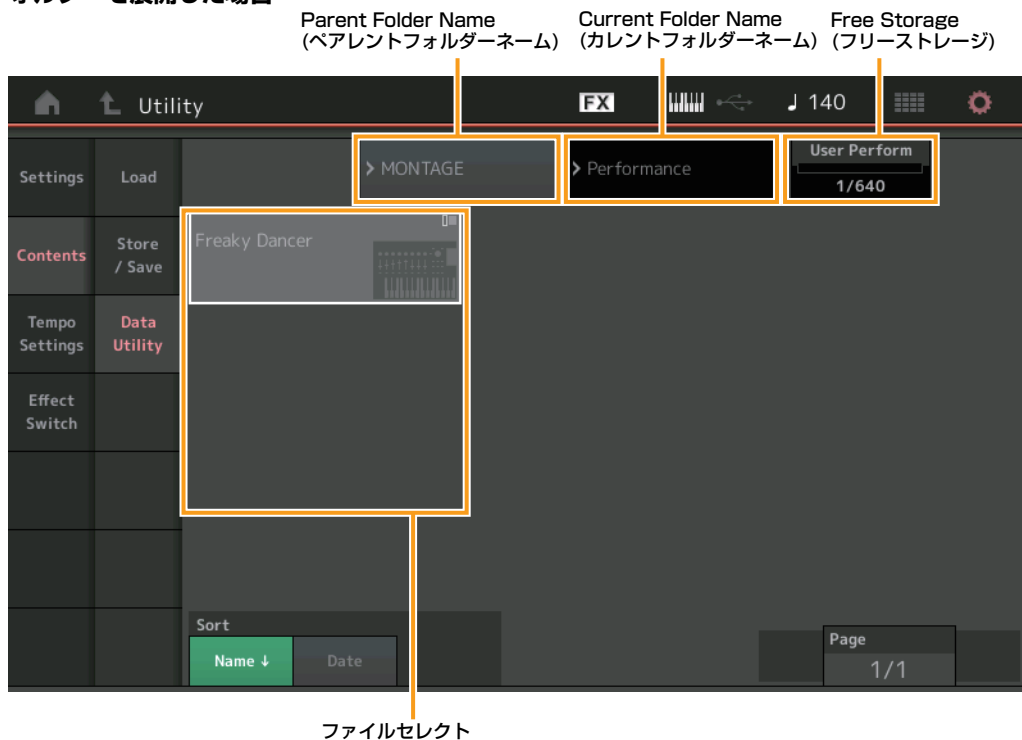
Store / Save

▶ Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

## ■ フォルダーを展開した場合



## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store / Save
- ▶ Data Utility
- Tempo Settings
- Effect Switch

### Parent Folder Name (ペアレントフォルダーネーム)

### Current Folder Name (カレントフォルダーネーム)

親フォルダー名、現在選択中のフォルダー名を表示します。親フォルダー名をタッチするとフォルダーを一覧した状態に戻ります。

### Free Storage (フリーストレージ)

現在選択中のストレージの使用容量/全容量を表示します。コンテンツタイプによって表示が変わります。

### ファイルセレクト

現在選択中のフォルダー内のファイルを表示します。この画面では常にジョブ機能が有効の状態になるので、ファイルセレクト中のファイル/コンテンツをタッチすると、Rename (リネーム)もしくはDelete (デリート)を選択するメニューが表示されます。(リネームは「Library」フォルダー内のファイルには無効となります。)

### Sort (ソートオーダー)

ファイルセレクトに並んだファイルのソート順を設定します。

設定値: Name、Size、Date、Number

**Name:** 名前順にソートします。矢印が下向きの場合は昇順(A→Z)、上向きの場合は降順です。

**Size:** データサイズ順にソートします。矢印が下向きの場合は昇順(小→大)、上向きの場合は降順です。コンテンツタイプが「Library」の場合のみ有効となります。

**Date:** ストアされた順にソートします。矢印が下向きの場合は降順(新→旧)、上向きの場合は昇順です。コンテンツタイプが「Library」以外の場合に有効となります。

**Number:** コンテンツ番号昇順にソートします。コンテンツタイプが「Arp」「Song」「Waveform」の場合に有効となります。

### Page (ページセレクト)

ファイルセレクトに並んだファイルが1ページに収まらない場合に、スクロールボタンが表示され、ページを選択できるようになります。

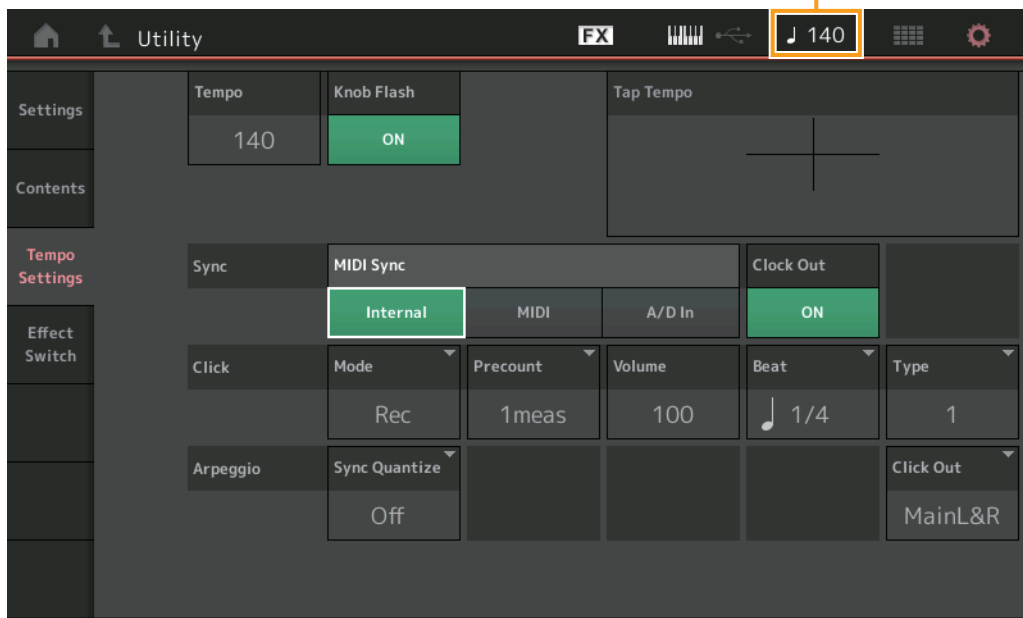
## Tempo Settings (テンポセッティング)

テンポセッティング画面では、テンポと同期の設定を行いません。

### 手順

[UTILITY] → [Tempo Settings]または [SHIFT] + [ENTER]  
または  
TEMPO SETTING (テンポセッティング)アイコン

TEMPO SETTING (テンポセッティング)アイコン



## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

### ▶ Tempo Settings

### Effect Switch

### Tempo (テンポ)

パフォーマンスのテンポを設定します。MIDI Syncを「MIDI」または「A/D In」に設定し、外部機器と同期している場合は「Ex.Tempo」と表示され、設定できません。

設定値: 5~300

### Knob Flash (スーパーノブLEDスイッチ)

スーパーノブの点滅オン/オフ設定を行いません。

設定値: Off、On

### Tap Tempo (タップテンポ)

ここをタッチするか、カーソルがある状態で[ENTER]ボタンを押すことにより、その速さでテンポを設定できます。MIDI Syncを「MIDI」に設定し、外部機器と同期している場合は表示されません。

**NOTE** MIDI Syncを「A/D In」に設定した場合、タップした瞬間を拍の頭としてテンポを変更します。

### MIDI Sync (MIDIシンク)

接続された外部機器との同期に関する設定を行いません。

アルペジオ/モーションシーケンサー/ソングの再生を、本体が持つ内部クロックで行なうか、本体と接続したコンピュータ上のDAWソフトウェアやMIDI機器のクロック(外部クロック)で行なうか、またはA/D INPUT [L/MONO]、[R]端子から入力されるオーディオ信号で行なうかを選択します。

設定値: Internal、MIDI、A/D In

**Internal:** 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したりする場合に、この設定にします。

**MIDI:** MIDI入力されたMIDIクロックで動作する状態です。外部機器をマスターとする場合に、この設定にします。

**A/D In:** A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子から入力されるオーディオ信号からテンポを抽出して動作します。

### Clock Out (クロックアウト)

MIDIクロックのMIDI出力する(On)/しない(Off)を設定します。

設定値: Off、On

## Mode (クリックモード)

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、Always

**Off:** クリック音を鳴らしません。

**Rec:** ソングの録音中にクリック音を鳴らします。

**Rec/Play:** ソングでは、録音中/再生中にかかわらずクリック音を鳴らします。

**Always:** つねにクリック音を鳴らします。

## Precount (クリック プリカウント)

ソング録音時、[▶](プレイ)ボタンを押してから実際に録音がスタートされるまでの予備の小節数を設定します。

設定値: Off ([▶](プレイ)ボタンを押すと同時に録音がスタートする)、1 meas~8 meas

**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。

## Volume (クリックボリューム)

クリック音のボリュームを設定します。

設定値: 0~127

## Beat (クリックビート)

クリック音を鳴らす間隔を設定します。

設定値: 1/16 (16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole (全音符)

## Type (クリックタイプ)

クリック音の種類を選びます。

設定値: 1~10

## Sync Quantize (シンク クオンタイズバリュー)

複数パートのアルペジオを再生する際、再生中のアルペジオに対して、次のアルペジオをスタートさせるタイミングを調整します。「Off」に設定すると、各パートを鳴らすタイミングと同時に、アルペジオが再生されます。表示される数値はクロックを表しています。

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

## Click Out (クリック アウトプットセレクト)

クリック音の出力先を設定します。

設定値: MainL&R、AsgnL&R、USB1&2...USB29&30、AsgnL、AsgnR、USB1...USB30

**MainL&R:** OUTPUT [L/MONO]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL&R:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]、[R]端子(2チャンネル)にステレオ出力されます。

**USB1&2...USB29&30:** [USB TO HOST]端子(1&2.../29&30チャンネル)にステレオ出力されます。

**AsgnL:** ASSIGNABLE OUTPUT [L]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**AsgnR:** ASSIGNABLE OUTPUT [R]端子(1チャンネル)にモノラル出力されます。

**USB1~30:** [USB TO HOST]端子(1.../30チャンネル)にモノラル出力されます。

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

### ▶ Tempo Settings

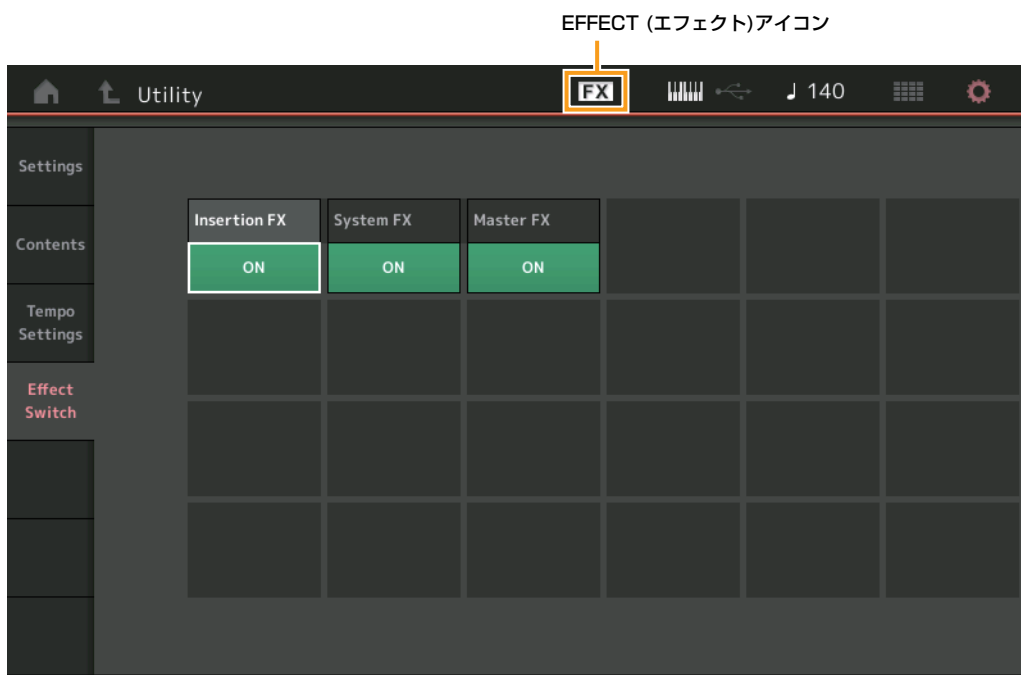
### Effect Switch

## Effect Switch (エフェクトスイッチ)

エフェクトスイッチ画面では、エフェクトのバイパス設定を行いません。この画面での設定は保存(ストア)されないため、電源を再起動すると初期値が設定されます。

### 手順

[UTILITY] → [Effect Switch]  
または  
EFFECT (エフェクト)アイコンをタッチ



### Insertion FX (インサージョンFXスイッチ)

インサージョンエフェクトを有効にするかどうかのオン/オフを設定します。

設定値: Off、On

### System FX (システムFXスイッチ)

システムエフェクトを有効にするかどうかのオン/オフを設定します。

設定値: Off、On

### Master FX (マスターFXスイッチ)

マスターエフェクトを有効にするかどうかのオン/オフを設定します。

設定値: Off、On

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

### Tempo Settings

▶ Effect Switch

# ライブセット

ライブセットとは、パフォーマンスを任意の順番に並べたリストのことで、1ページあたり16個のパフォーマンスを並べることができます。ライブのときに、曲に合わせてパフォーマンスを瞬時に切り替えたいときは、ライブセットを使うと便利です。ライブセットの基本的な使い方については、取扱説明書をご参照ください。

## Live Set

▶ Live Set

Edit

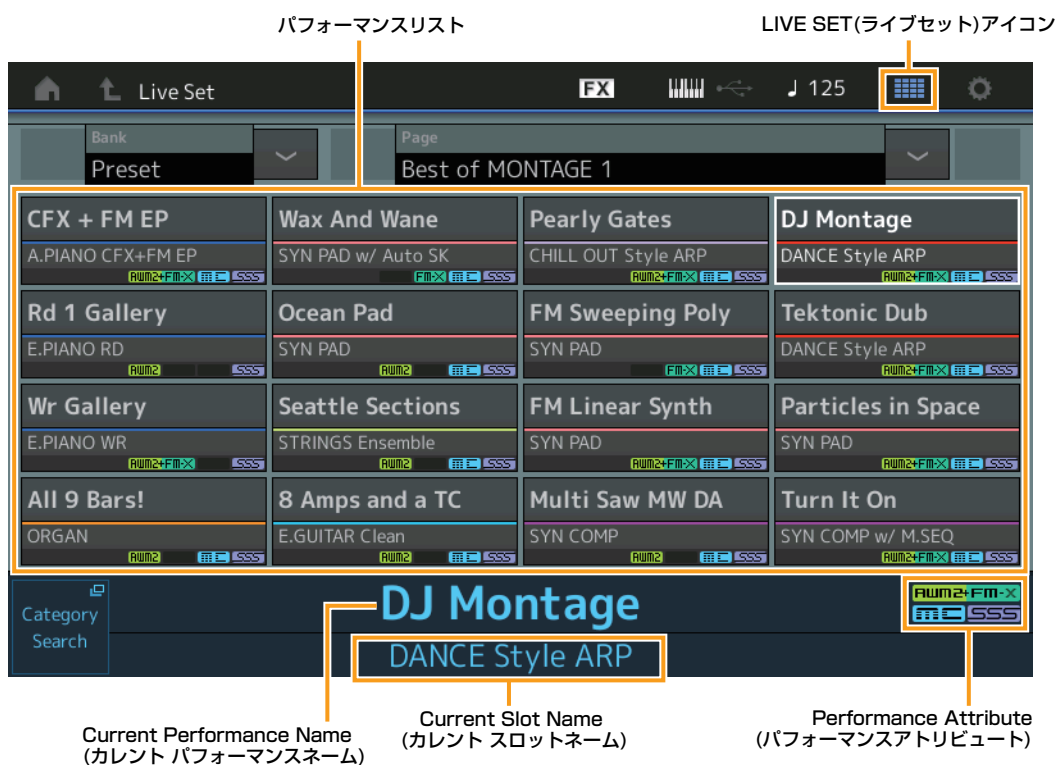
Register

## ライブセット(Live Set)

ライブセット画面では、あらかじめ登録されたパフォーマンスの呼び出しを行いません。

### 手順

[LIVE SET]ボタンを押します。  
または  
LIVE SET (ライブセット)アイコンをタッチ



### Bank (ライブセットバンクセレクト)

ライブセットのバンクを選択します。

設定値: Preset、User 1~8 (工場出荷時)、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

### Page (ライブセットページセレクト)

ライブセットのページを選択します。

設定値: Live Set Page 1~16 (工場出荷時)

### パフォーマンスリスト

現在選択中のライブセットに登録されているパフォーマンスの一覧を表示します。

### Category Search (カテゴリーサーチ)

パフォーマンスカテゴリーサーチ画面(161ページ)を開きます。

### Current Performance Name (カレント パフォーマンスネーム)

現在選択中のスロットに登録されているパフォーマンスの名前を表示します。

### Current Slot Name (カレント スロットネーム)

現在選択中のスロットの名前を表示します。

### Performance Attribute (パフォーマンスアトリビュート)

選択中のスロットに登録されているパフォーマンスのアトリビュート(属性)を表示します。

## ライブセットエディット(Edit)

ライブセットエディット画面では、ライブセットの編集を行ないます。ユーザーバンクのライブセットのみ有効となります。

### Live Set

Live Set

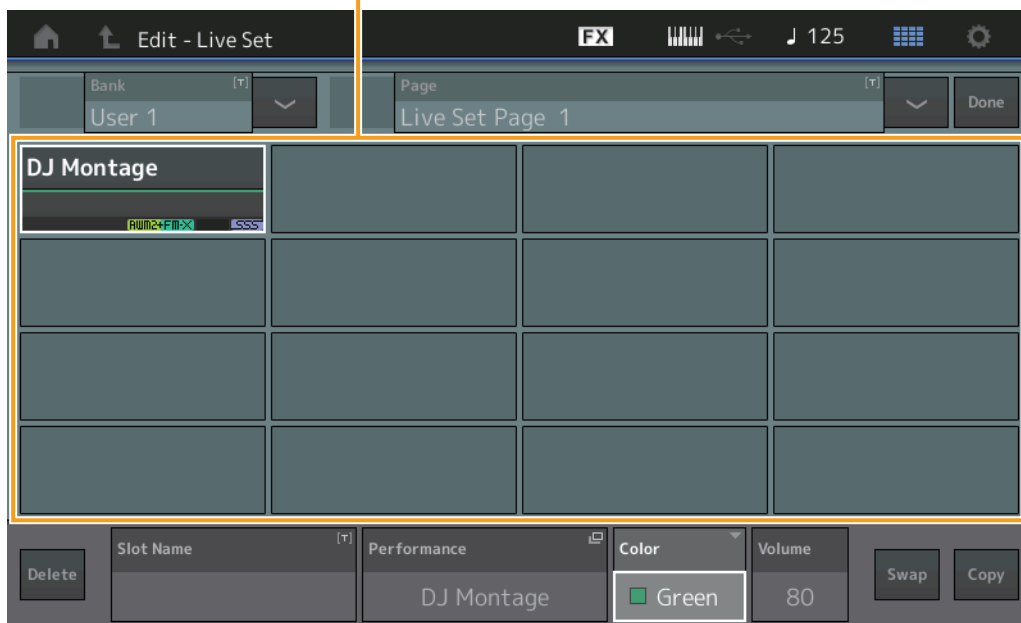
▶ Edit

Register

**手順** [LIVE SET] → ユーザーバンク選択 → [EDIT]

### ■ パフォーマンスが登録されているスロットを選択した場合

パフォーマンスリスト



#### Bank (ライブセットバンクネーム)

選択中のライブセットバンクに名前をつけます。英数字を最大20文字まで設定できます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

#### Page (ライブセットページネーム)

選択中のライブセットページに名前をつけます。英数字を最大20文字まで設定できます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

#### Done (ダン)

タッチするとライブセットエディットを終了し、ライブセット画面となります。

#### パフォーマンスリスト

選択中のライブセットに登録されているパフォーマンスの一覧を表示します。

#### Delete (デリート)

タッチすると選択中のスロットに登録されているパフォーマンスをスロットから削除します。

#### Slot Name (スロットネーム)

選択中のスロットに名前をつけます。英数字を最大20文字まで設定できます。タッチするとメニューが表示され、入力画面で名前をつけることができます。

#### Performance (パフォーマンスネーム)

選択中のスロットに登録されているパフォーマンスのパフォーマンスネームを表示します。

#### Color (カラー)

選択中のスロットのカラーを設定します。

設定値: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac



### Volume (ボリューム)

選択中のスロットに登録されているパフォーマンスの音量を設定します。

### Swap (スワップスイッチ)

スワップ機能を有効にするかどうかのオン/オフを設定します。スロットの設定を入れ替えることができます。スワップ機能の使い方については、取扱説明書をご参照ください。

設定値: Off、On

### Copy (コピースイッチ)

コピー機能を有効にするかどうかのオン/オフを設定します。スロットの設定を他のスロットにコピーできます。

設定値: Off、On

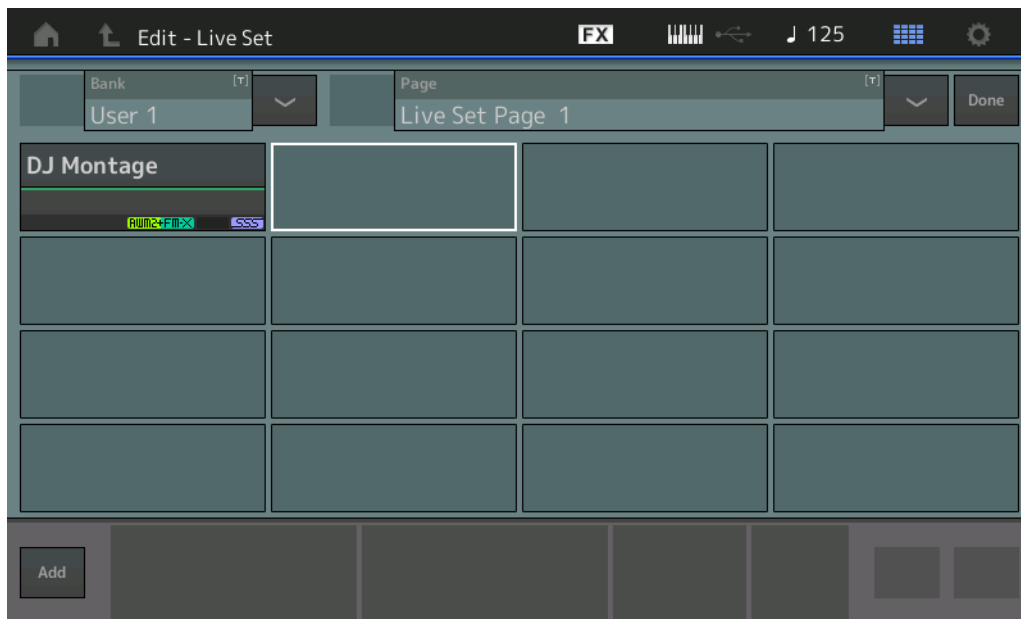
#### Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

## ■ 空きスロットを選択した場合



### Add (アッド)

タッチすると選択中のパフォーマンスがそのスロットに登録されます。

## ライブセットレジスター (Register)

ライブセットレジスター画面では、パフォーマンスのライブセットへの登録を行いません。ライブセットレジスターの基本的な使い方については、取扱説明書をご参照ください。

### Live Set

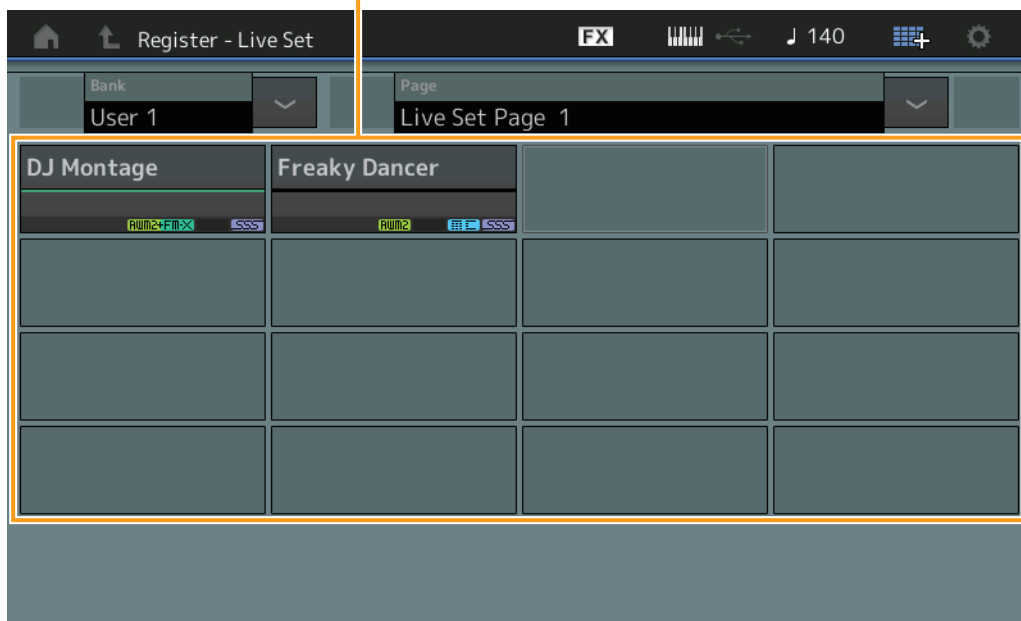
Live Set

Edit

▶ Register

**手順** (ライブセット画面以外で) [SHIFT] + [LIVE SET]

### スロットセレクト



### Bank (ライブセットバンクセレクト)

パフォーマンスを登録するライブセットのバンクを選択します。プリセットバンク、ライブラリーバンクは選択できません。

設定値: User 1~8 (工場出荷時)

### Page (ライブセットページセレクト)

パフォーマンスを登録するライブセットページを選択します。

設定値: Live Set Page 1~16 (工場出荷時)

### スロットセレクト

パフォーマンスを登録するスロットを選択します。すでにパフォーマンスが登録されているスロットを選択し、[ENTER]ボタンを押すか選択したスロットを再度タッチすると、現在選択中のパフォーマンスに置き換わります。

設定値: Slot 1~16

# iPhone/iPadと接続する

iPhone/iPad connection

**NOTE** iPhone/iPadのアプリケーションと一緒に使用する場合は、通信によるノイズを避けるためiPhone/iPadの機内モードをオンにしてからWi-Fiをオンにしてお使いいただくことをおすすめします。

## 注記

iPhone/iPadを不安定な場所に置かないでください。iPhone/iPadが落下して破損するおそれがあります。

MONTAGEに対応のアプリケーションを使うことにより、楽器をもっと便利に楽しむことができます。接続のしかたについて詳しくは、ウェブサイト上(<http://download.yamaha.com/jp/>)の「iPhone/iPad接続マニュアル」をご覧ください。

**NOTE** オーディオデータの通信を行なう場合はLightning - USBカメラアダプタを使った接続方法をご覧ください。

対応のスマートデバイスやアプリケーションについて詳しくは、ウェブサイト上の下記ページでご確認ください。  
<http://jp.yamaha.com/kbdapps/>

ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト  
<http://jp.yamaha.com/mp/>

ヤマハ ダウンロード  
<http://download.yamaha.com/jp/>