

Yamaha Expansion Manager

取扱説明書

目次

ヤマハエクспанションマネージャーとは	2
各部の名称と機能.....	4
パックデータを管理する	6
パックデータを楽器にインストールする	7
オリジナルのパックを作成する	12
オリジナルのボイスを作成する	14

重要事項

- ・ ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されているシーケンスデータおよびデジタルオーディオ/画像/ビデオファイルは、私的使用のための複製など著作権上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・ このソフトウェアおよび取扱説明書の著作権はすべてヤマハ(株)が所有します。
- ・ このソフトウェアおよび取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- ・ このソフトウェアおよび付属文書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますので、ご了承ください。
- ・ 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。
- ・ Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- ・ Apple、Macは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- ・ MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- ・ その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

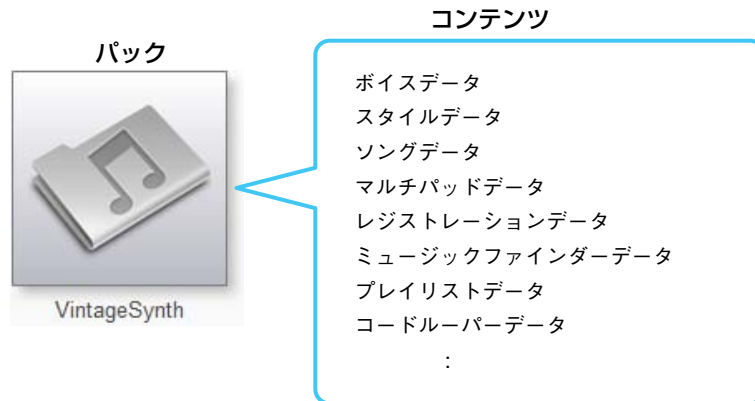
この取扱説明書は、お客様がWindows/Macの基本的な操作方法について十分おわかりいただいていることを前提に書かれています。Windows/Macの操作方法については、Windows/Macに付属のマニュアルをご覧ください。

ヤマハエクスパンションマネージャーとは

ヤマハエクスパンションマネージャーは、エクスパンション(拡張)パックの作成やインポートをし、それらを楽器にインストールすることができるソフトウェアです。また、オリジナルのボイスを作成してパックに入れることもできます。

エクスパンションパックのファイル種別

ヤマハ電子楽器のボイス、スタイル、ソングなどのデータ（以下、本書では「コンテンツ」と呼びます）一式をまとめたものを「パック」と呼びます。



パックには、いくつかのファイルの種類があります。

■パックデータ (.cpf、.ppf)

エクスパンションマネージャーでインポート可能なファイルです。
内容の全部または一部を選んで、対応した楽器にインストールするデータに変換できます。

■パックインストールデータ (.cpi、.ppi、.cqi、.pqi)

特定の楽器に、USBフラッシュメモリーを使って直接インストールするためのデータです。
このデータは再編集できません。
エクスパンションマネージャーからも、この形でインストール用データを出力します。

暗号化パックについて

.cpf、.cpi、.cqiファイルは、暗号化されたパックファイル/パックインストールファイルです。
暗号化されたパックは、特定の楽器のみにインストールできるように保護されています。
暗号化されたパックをインポートまたはインストールするには、対応する楽器の楽器情報ファイルが、インストール対象に登録されている必要があります（[7ページ](#)）。

ヤマハエクスパンションマネージャーを使ってできること

ヤマハエクスパンションマネージャーでは、パックのデータに関して、様々な操作が行えます。

■ パックデータの管理 (6ページ)

複数のパックデータを取り込んで、アプリ上で管理できます。

■ パックデータの楽器へのインストール (7ページ)

複数あるパックデータを組み合わせて、パックインストールデータを作れます。
このとき、楽器の拡張用の容量に合わせて、コンテンツの取捨選択ができます。

■ オリジナルのパックの作成 (12ページ)

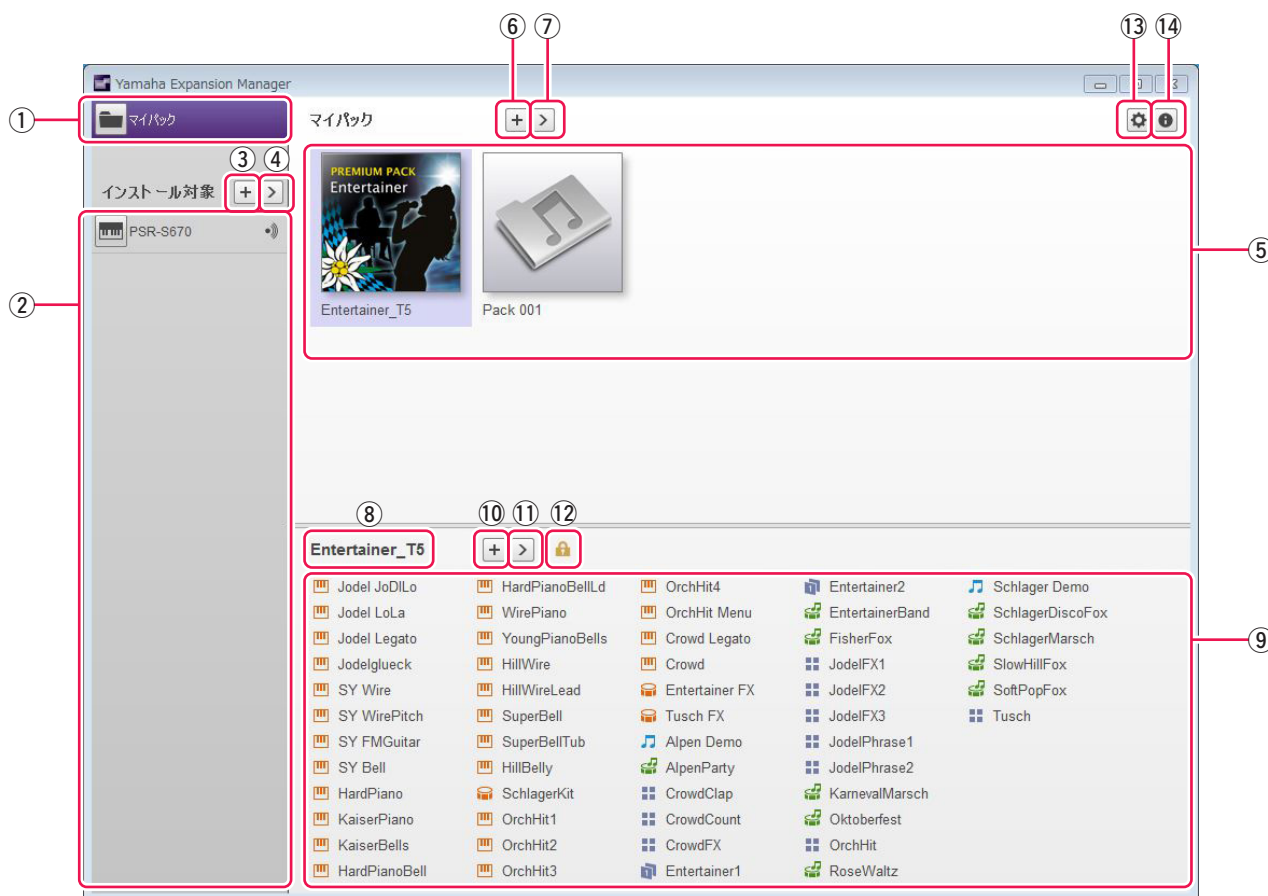
ソングやスタイル、作成したボイスなどを取り込んだ、オリジナルのパックを作成できます。

■ オリジナルのボイスの作成 (14ページ)

波形ファイルを取り込んで、オリジナルのボイスを作成できます。

各部の名称と機能

本ソフトウェアを起動すると以下の画面(パックマネージャー画面)が表示されます。パックマネージャー画面では、パックの追加や編集、楽器へのインストールが行なえます。



① [マイパック]ボタン

マイパックとは、インポートされた、または新規作成されたパックを指します。このボタンをクリックすると、パックをインポート/エクスポートしたり、新しいパックを作成/編集したりできるモードになります。

② インストール対象リスト

パックをインストールできる楽器が表示されます。無線LANで接続されている楽器には  マークが表示されます。楽器名をクリックすると、その楽器に各パックからどのコンテンツをインストールするかを選ぶモードになります。

③ インストール対象追加ボタン

クリックすると、インストール対象リストに楽器を追加するためのメニューが表示されます。

④ インストール対象編集ボタン

インストール対象を選択し、このボタンをクリックすると、インストール対象リストを編集するためのメニューが表示されます。

⑤ パックリスト

マイパックが一覧表示されます。

⑥ パック追加ボタン

クリックすると、パックをインポートまたは新規作成して、パックリストに追加するためのメニューが表示されます。

⑦ **パック編集ボタン**

パックリストでパックを選択し、このボタンをクリックすると、パックを編集するためのメニューが表示されます。

⑧ **パック名**

選択中のパックの名前が表示されます。

⑨ **コンテンツリスト**

パックリストで選択されているパックに含まれるコンテンツの、コンテンツ名とアイコン(下表)が一覧表示されます。

ボイス (ノーマルボイス)	
ボイス (ドラムボイス)	
スタイル	
オーディオスタイル*	
ソング	
オーディオ	
マルチパッド	
アンサンブルボイス*	
レジストレーション	
ミュージックファインダー	
プレイリスト	
コードルーパーデータ*	
コードルーパーバンク*	
テキスト	

*日本ではこのコンテンツは入手できません。

⑩ **コンテンツ追加ボタン**

クリックすると、コンテンツリストにコンテンツを追加するためのメニューが表示されます。購入したパックなどプロテクトのかかったパックの場合はボタンが非表示になり、コンテンツの追加はできません。

⑪ **コンテンツ編集ボタン**

クリックするとコンテンツを編集するためのメニューが表示されます。購入したパックなどプロテクトのかかったパックの場合はボタンが非表示になり、コンテンツの編集はできません。

⑫ **プロテクトアイコン**

選択したパックにプロテクトがかかっている場合に表示されます。

⑬ **デバイス設定ボタン**

クリックすると、デバイス設定画面が表示されます。MIDIキーボードなどを使ってサウンドをモニターしながら編集するときに、ここで入力/出力デバイスを設定する必要があります。

⑭ **ソフトウェア情報ボタン**

クリックすると、このソフトウェアの情報(バージョン、著作権など)を表示します。

パックデータを管理する

パックのインポートとライブラリーの管理

1. パックマネージャー画面で[マイパック]をクリックします。
2. パック追加ボタンをクリックし、表示されるメニューから「パックをインポート」を選びます。
3. ファイル選択ダイアログが表示された場合は、インポートするパックのファイルを選び[開く]をクリックします。
4. ユーザー認証ダイアログが表示された場合は、ユーザー IDおよびパスワードを入力します。

以上でパックのインポートは完了です。

インポートされたパックのアイコンがパックマネージャー画面のパックリストに表示されます。パックのアイコンをクリックすると、そのパックのコンテンツがコンテンツリストに一覧表示されます。

NOTE

- コンピューター上にあるパックのファイルを、パックマネージャー画面のパックリストにドラッグ&ドロップすることでもパックをインポートできます。
- SoundFont(サウンドフォント)ファイル(.sf2)もパックと同様にインポートできます。ただし、サウンドフォントフォーマットは Creative Labs社が開発したファイル形式であり本ソフトウェアのファイル形式とは異なるため、すべてのデータを再現できない場合があります。インポートしたファイルのサウンドが想定したものと異なる場合は、本ソフトウェアの編集機能を使って好みのサウンドに加工してください。
- REXファイル(.rex、.rx2、.rcy)も、パックと同様にインポートできます。
REXフォーマットはPropellerhead社のファイル形式で、1つのオーディオデータを細かく「スライス」して、別々のサンプルに分割し、全体が元のオーディオデータと同じになるように、順番に並べたものです。これにより、ピッチを変えずにテンポを変えたり、サンプルの順番を入れ替えて違うフレーズにしたりできます。
REXファイルをインポートすると、順番に並んだサンプルを各鍵盤に割り当てた、ドラムボイスとノーマルボイスが生成されます。ドラムボイスとノーマルボイスには、同じようにサンプルが割り当てられています。必要に応じて使い分けてください。また、それぞれのボイスを使って元のオーディオのように再生するスタイル、マルチパッドのデータも生成されます。ボイスと併せて楽器にインストールし、編集してください。

インポートしたパックの削除

1. パックマネージャー画面のパックリストの中から、削除するパックのアイコンをクリックします。
2. パック編集ボタンをクリックし、表示されるメニューから「削除」を選びます。
3. 確認のダイアログが表示されたら、[削除]をクリックします。

以上でパックの削除は完了です。

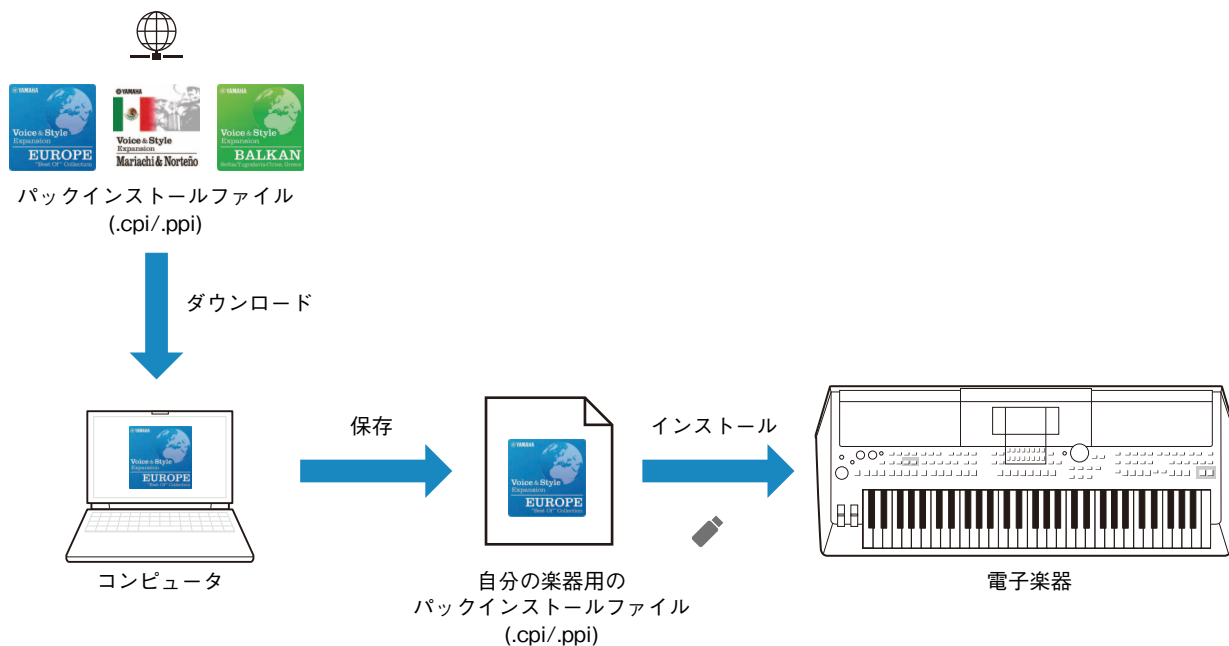
削除したパックのアイコンがパックリストから消えていることをご確認ください。

パックデータを楽器にインストールする

この章では、インポート済みの複数のパックデータをもとに、お使いの楽器用のパックインストールデータを作り、インストールする方法(下図のうちのパターンII)について案内します。

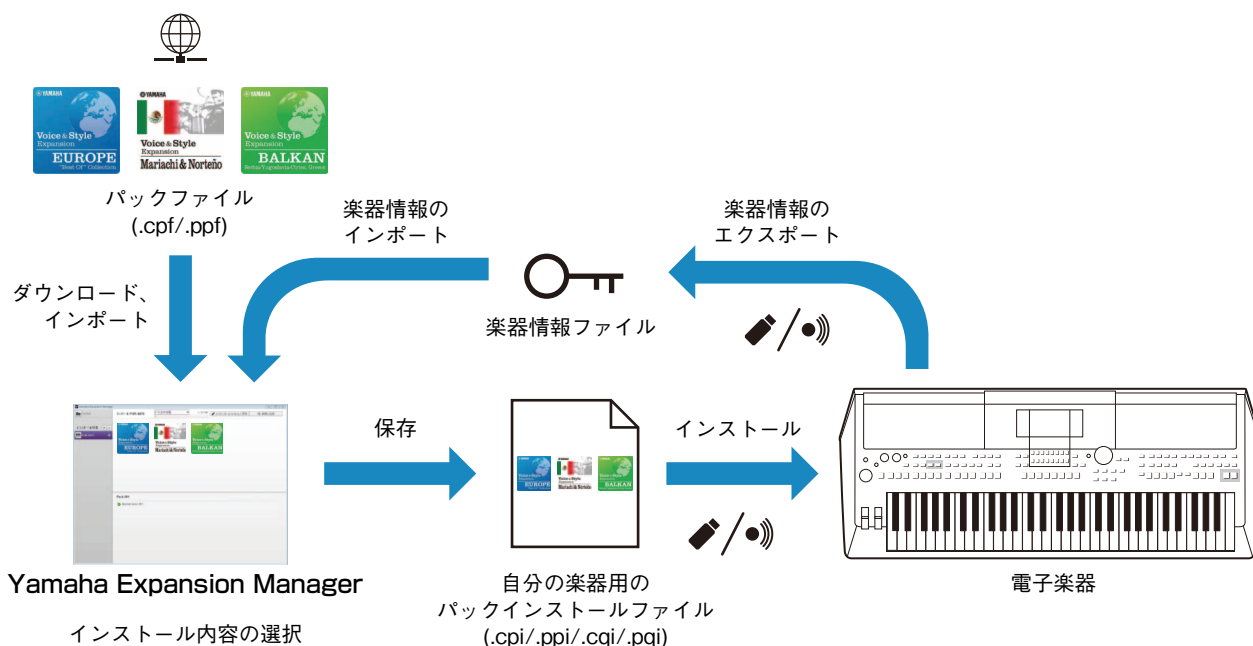
I) パックインストールデータ (.cpi、.ppi) を直接インストールする場合:

(この場合、エクステンションマネージャーは不要)



II) 複数のパックデータ (.cpf、.ppf) から、再構成してインストールする場合 (本章の内容):

(エクステンションマネージャーでインストールデータを作成する)



作業の前に、コンピューターがネットワークに接続されていることを確認してください。

NOTE

インストールする楽器によっては、再生できる波形の長さに制限があります。

1. パックをインストールしたい楽器を、インストール対象リストに追加します。

USBフラッシュメモリー経由で追加する方法と、無線LAN経由で追加する方法があります。

USBフラッシュメモリー経由で追加する

- 1-1.** USBフラッシュメモリーを楽器に接続し、楽器を操作して楽器情報ファイルをUSBフラッシュメモリーに保存します。

NOTE

- お使いの楽器で使用可能なUSBフラッシュメモリーについては、以下のウェブサイトでご確認ください。
<http://download.yamaha.com/jp/>
- 楽器情報ファイルのUSBフラッシュメモリーへの保存方法については、楽器の取扱説明書/リファレンスマニュアルをご覧ください。

- 1-2.** USBフラッシュメモリーをコンピューターに接続し、パックマネージャー画面のインストール対象追加ボタンをクリックします。

- 1-3.** 表示されるメニューから「楽器情報をインポート」を選びます。

- 1-4.** ファイル選択ダイアログが表示されたら、楽器から取り出した楽器情報ファイルを選び、[開く]をクリックします。

以上でインストール対象リストに目的の楽器が追加されました。

無線LAN経由で追加する

- 1-1.** 楽器本体とコンピューターを、無線LAN(またはアクセスポイント)経由で無線接続します。

NOTE

無線LAN接続の方法については、楽器の取扱説明書/リファレンスマニュアルをご覧ください。

- 1-2.** パックマネージャー画面のインストール対象追加ボタンをクリックします。

- 1-3.** 表示されるメニューから「楽器を検索」を選びます。

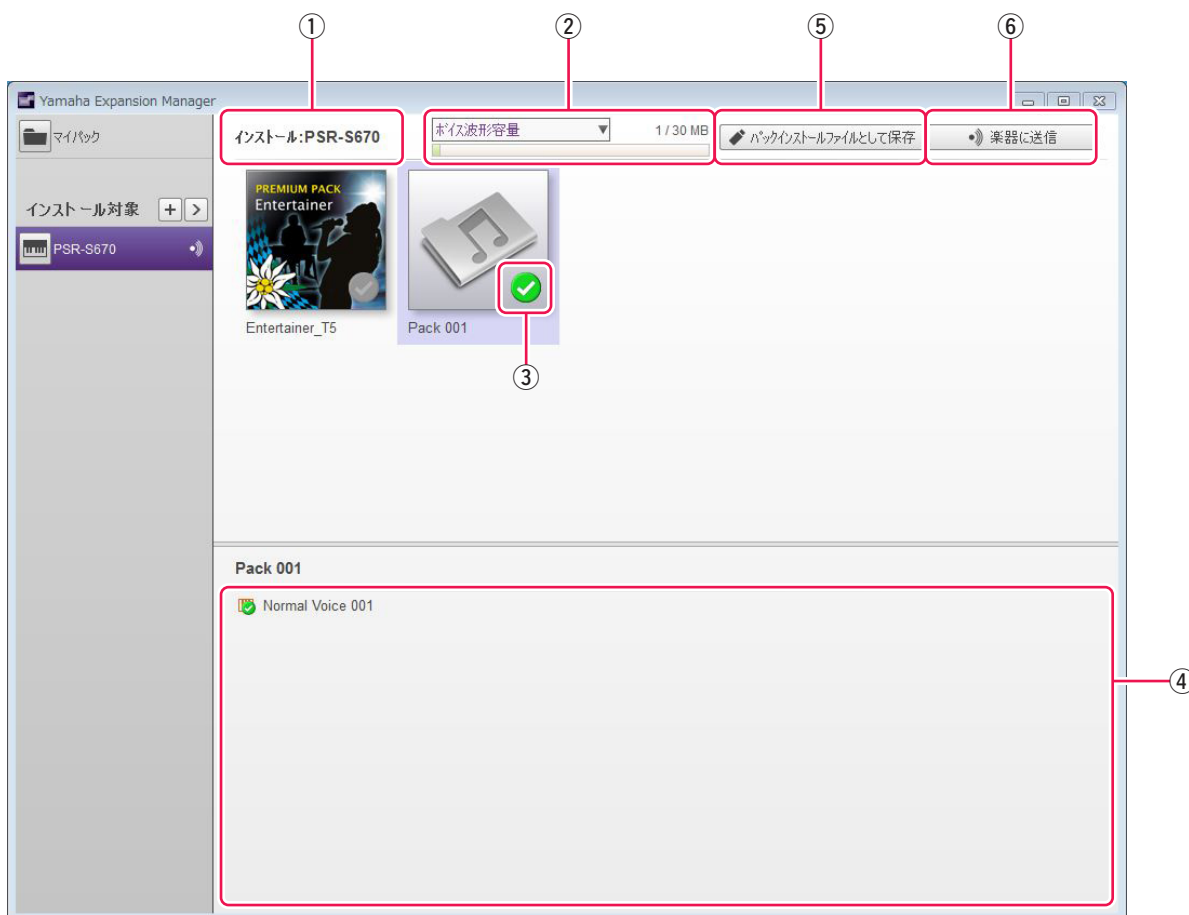
以上でインストール対象リストに目的の楽器が追加されました。

2. インストール先の楽器を選びます。

手順1でインストール対象リストに追加した楽器名をクリックします。

3. 楽器にインストールするパックまたはコンテンツを選びます。

インストール先の楽器を選択すると、以下のような画面が表示されます。



- ① 選択したインストール対象の名前が表示されます。
- ② インストールするデータの容量と、インストール可能な最大容量を表示します。
ボイスに使う波形のファイル容量や、パラメーターやスタイルを保存するためのストレージ容量などの残量を確認できます。
▼をクリックすると、容量表示の切り替えができます。

NOTE

楽器の合計容量のうち、一部の領域はデータアクセスの最適化のために使われます。


- ③ パックのインストール対象/非対象の設定状態を示します。クリックすると全コンテンツの選択/非選択が切り替わります。コンテンツの選択状態により、ボタンの色が以下のように変化します。

	パックの全コンテンツがインストール対象
	パックの一部のコンテンツがインストール対象
	パックの全コンテンツがインストール非対象

- ④ 選択中のパックに含まれるコンテンツの個々に対してインストール対象/非対象を設定します。コンテンツ名をクリックすると、インストール対象/非対象が切り替わります。また、ドラッグして複数のコンテンツを選ぶと、まとめて対象/非対象を切り替えることもできます。ドラッグを開始したコンテンツのインストール対象/非対象の状態により、それに続くコンテンツの状態も切り替わります。

NOTE

インストール先の楽器に対応していないコンテンツの場合は、表示がグレーになっていたり、選択しても反応しない場合があります。

インストールするパックまたはコンテンツのチェックボタンをクリックして  にします。

4. 選択したパック/コンテンツを楽器にインストールします。

USBフラッシュメモリ経由でインストールする方法と、無線LAN経由でインストールする方法があります。

USBフラッシュメモリ経由でインストールする

- 4-1. USBフラッシュメモリをコンピューターに接続し、手順3の画面で⑤[パックインストールファイルを保存]ボタンをクリックします。
- 4-2. 確認のダイアログが表示されたら、[はい]をクリックします。ユーザー認証ダイアログが表示された場合は、パックをインポートした際と同様にユーザーIDおよびパスワードを入力します。
- 4-3. ファイル保存のダイアログが表示されたら、パックインストールファイルの保存先として、USBフラッシュメモリを選びます。

NOTE

- 通常、パックインストールファイルの種類はppiまたはcpiを選びます。ppiまたはcpiを使う場合は、インストール済みのデータをすべて削除し、0から書き込み直します。
- Expansion Managerから書き出したパックインストールデータを一度インストール済みで、残った容量にデータを追加でインストールする場合のみ、cqi、pqiを選びます。cqi、pqiを使うと、インストール済みの波形を維持して追加分だけの書き込みで済むため、インストール時間が短縮できます。

- 4-4. [保存]をクリックすると、パックインストールファイルのUSBフラッシュメモリへの保存が開始されます。保存実行中は処理中のダイアログが表示されます。
- 4-5. 保存が完了したら、USBフラッシュメモリをコンピューターから取り外して楽器に接続し、パック/コンテンツを楽器本体に読み込みます。

NOTE

USBフラッシュメモリ経由での楽器へのバック/コンテンツの読み込み方法については、楽器の取扱説明書/リファレンスマニュアルをご覧ください。

以上でUSBフラッシュメモリ経由でのインストールは完了です。

無線LAN経由でインストールする

- 4-1.** 手順3の画面で⑥[楽器に送信]ボタンをクリックします。
- 4-2.** 確認のダイアログが表示されたら、[はい]をクリックします。ユーザー認証ダイアログが表示された場合は、バックをインポートした際と同様にユーザー IDおよびパスワードを入力します。
- 4-3.** インストールの実行確認ダイアログが表示されたら[OK]をクリックします。楽器へのインストールが開始されます。インストール実行中は処理中のダイアログが表示されます。

処理中のダイアログが消えたら、無線LAN経由でのインストールは完了です。

オリジナルのパックを作成する

1. 新規パックをパックマネージャー画面で作成します。

1-1. パックマネージャー画面で[マイパック]をクリックします。

1-2. パック追加ボタンをクリックし、表示されるメニューから「パックを作成」を選びます。

2. 必要に応じて、作成したパックを編集します。

2-1. パックリストから、編集するパックを選びます。

2-2. パック編集ボタンをクリックし、表示される編集メニューから、パックのアイコンや名前を変更します。以下はメニューから選択できる編集項目です。

• パックをエクスポート

ファイル保存ダイアログが表示されます。パックを出力します。

• バンクセレクトLSB変更

パック内のボイスのバンクセレクトLSBを変更します(バンクセレクトMSBは62/63)。パック名をドラッグして、割り当てたいバンクセレクトLSB番号の位置でドロップすることで、ドロップ先にあるバンクセレクトLSBに変更できます。

• 画像を変更

パックのアイコン画像を変更します。[画像選択]をクリックするとファイル選択ダイアログが表示され、拡張子が「.jpeg」、「.jpg」、「.png」のファイルを選択できます。選択したファイルの画像がパックのアイコン画像となります。

• 名前を変更

パックの名前を変更します。

• 削除

パックを削除します。

NOTE

購入したパックなどプロテクトのかかったパックの場合は、「パックをエクスポート」、「画像を変更」、「名前を変更」の操作はできません。

3. パックにコンテンツを追加します。

コンテンツのファイルをインポート(下記手順)するか、ノーマルボイス/ドラムボイスを新規作成(14ページ)して、パックにコンテンツを追加します。

3-1. コンテンツ追加ボタンをクリックし、表示されるメニューから「コンテンツをインポート」をクリックします。

3-2. ファイル選択ダイアログが表示されたら、追加するコンテンツファイルを選びます。

以上でコンテンツリストに目的のコンテンツが追加されました。

NOTE

コンピューター上にあるコンテンツのファイルを、パックマネージャー画面のコンテンツリストにドラッグ&ドロップすることでもコンテンツを追加できます。

4. 必要に応じて、コンテンツを編集します。

NOTE

購入したパックなどプロテクトのかかったコンテンツの場合は、編集できません。

4-1. コンテンツリストの中から、編集するコンテンツを選びます。

4-2. コンテンツ編集ボタンをクリックし、表示される編集メニューから項目を選び編集します。
以下はメニューから選択できる編集項目です。

• ボイス編集

既存のノーマルボイス/ドラムボイスを編集してオリジナルのボイスを作成します(14ページ)。ボイス以外のコンテンツや複数のコンテンツを選択している場合は、この編集はできません。

• プログラムチェンジ編集

プログラムチェンジマッピング画面が表示され、パックに含まれるボイスのプログラムチェンジ番号の割り当てを編集します。ボイス名をドラッグして、割り当てたいプログラムチェンジ番号の位置でドロップすることで、ドロップ先にあったボイスのプログラムチェンジ番号と入れ替えられます。

• 名前を変更

選択したコンテンツの名前を変更します。楽器上で表示されるアイコンも変更できます。複数のコンテンツを選択している場合は、この編集はできません。

• カット

選択したコンテンツファイルをカット対象として記憶します。貼り付けを行なうと選択したコンテンツファイルが移動します。

• コピー

選択したコンテンツファイルをコピー対象として記憶します。貼り付けを行なうと選択したコンテンツファイルのコピーが実行されます。

• 貼り付け

カットまたはコピー対象として記憶されたコンテンツファイルを、コンテンツリストの末尾に移動またはコピーします。

• 削除

選択したコンテンツファイルを削除します。

• 選択したコンテンツをパックとしてエクスポート

選択したコンテンツファイルをパックとして出力(保存)します。

5. パックファイルを出力します。

5-1. パックリスト上で、作成したパックを選びます。

5-2. パック編集ボタンをクリックし、表示されるメニューから「パックをエクスポート」をクリックします。

5-3. ファイル保存のダイアログが表示されたら、ファイルの種類と保存先を選び、[保存]をクリックします。ファイルの種類で「プロテクト付きパックプロジェクトファイル」を選んだ場合は、ファイルの選択ダイアログが表示されるので、キーにする楽器情報ファイルを選択し、[開く]をクリックします。

NOTE

この手順でプロテクトをかけたパックのコンテンツは、キーにした楽器情報ファイルを出力した楽器へのみインストールできます。

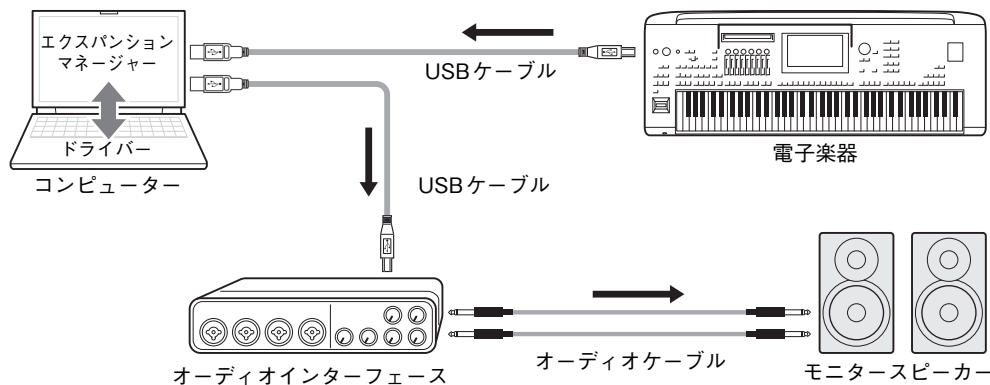
以上でオリジナルのパックの作成は完了です。

オリジナルのボイスを作成する

2種類のオリジナルボイス(ノーマルボイスとドラムボイス)を作成できます。ノーマルボイスはコモン(共通)設定と複数のエレメントから構成され、ドラムボイスはコモン設定と複数のドラムキーから構成されます。好みの波形ファイル(WAVまたはAIFFフォーマットのオーディオデータ)を各エレメントやドラムキーに割り当てることで、オリジナルのボイスを作成できます。作成したボイスはコンテンツとしてパック内に保存されます。

ヒント

オリジナルボイスを編集する際、実際の音をモニターしながら作業ができると大変便利です。そのためには、下図のようなデバイスを用意し、ヤマハエクспанションマネージャーをインストールしたコンピューターに接続する必要があります。またコンピューターには、これらのデバイス用のドライバーをインストールする必要があります。ドライバーのインストール方法については、それぞれに付属の取扱説明書を参照してください。



NOTE

割り当てられた波形ファイルが2オクターブを超えてピッチアップされた場合、ヤマハエクспанションマネージャーからは再生されません。それらはバックデータ作成時に適切に処理され、実際の楽器上で演奏できるようになります。

1. パックマネージャー画面のパックリストから、これから作るボイスの保存先となるパックを選びます。

パックのインポート方法については[6ページ](#)、新規パックの作成方法については[12ページ](#)をご覧ください。

2. コンテンツ追加ボタンをクリックし、表示されるメニューから以下のいずれかを選んでコンテンツを追加します。

• ノーマルボイスを作成

波形ファイルをエレメントに割り当てることで新規ノーマルボイスを作成します。プログラムチェンジ番号は空いている最小の番号が割り当てられますが、あとで変更できます。

• ドラムボイスを作成

波形ファイルをドラムキーに割り当てることで新規ドラムボイスを作成します。プログラムチェンジ番号は空いている最小の番号が割り当てられますが、あとで変更できます。

• コンテンツをインポート

既存のコンテンツをインポートすることで新規ボイスを作成します。ファイル選択ダイアログが表示されたら、インポートするファイルを選択します。

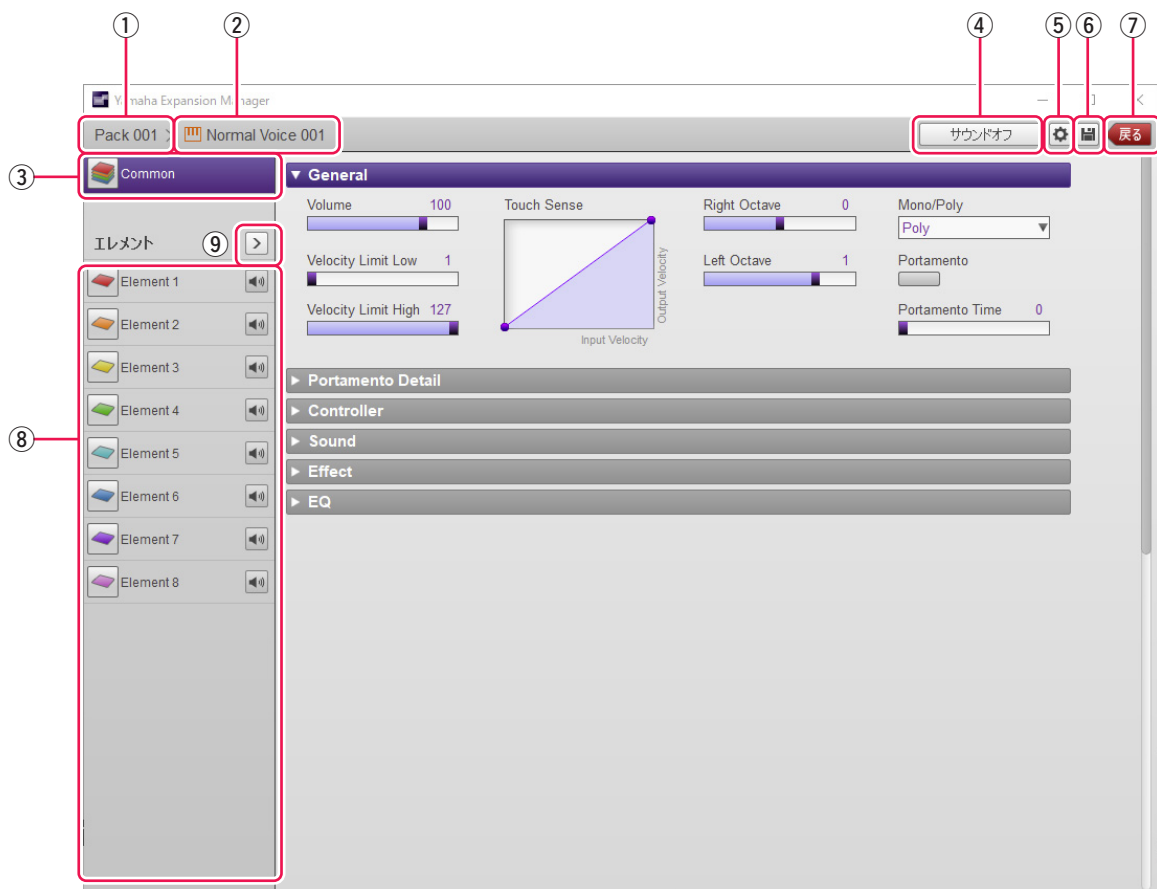
新規ボイスまたはインポートしたコンテンツは、コンテンツリストの最後に追加されます。

3. コンテンツ編集ボタンをクリックし、表示されるメニューから「ボイス編集」を選びます。

以下のようなボイス編集画面が表示されます。

NOTE

- コンテンツ編集メニューの「ボイス編集」以外の項目については[13ページ](#)をご覧ください。
- 編集対象のボイスによっては、一部の項目を編集できない場合があります。



- ① 編集中のボイスが含まれるパックの名前が表示されます。
- ② 編集中のボイスの名前が表示されます。
- ③ クリックするとコモン(共通)設定画面が表示されます。
- ④ クリックすると発音中のサウンドがミュート(消音)されます。
- ⑤ クリックするとデバイス設定画面が表示されます。MIDIキーボードなどを使って、編集中のボイスの発音確認を行なうための設定をします。
- ⑥ クリックすると編集中のボイスが保存されます。
- ⑦ クリックするとボイスの編集を終了し、パックマネージャー画面に戻ります。
- ⑧ ノーマルボイスの場合：Element 1～8をクリックすると、そのエレメントの詳細が画面右側に表示されます。🔊をクリックすることで、エレメントのオン/オフ(ミュート)を切り替えられます。
ドラムボイスの場合：ドラムキーとして編集可能な鍵盤(C-2～G8)が表示されます。各キーをクリックすると、そのキーの詳細が画面右側に表示されます。
- ⑨ クリックすると、選択中のエレメントまたはドラムキーの編集メニューが表示されます。

• カット

選択したエレメントまたはドラムキーをカット対象として記憶します。貼り付けを行なうと選択したエレメントまたはドラムキーが移動します。

• コピー

選択したエレメントまたはドラムキーをコピー対象として記憶します。貼り付けを行なうと選択したエレメントまたはドラムキーのコピーが実行されます。

• 貼り付け

カットまたはコピー対象として記憶されたエレメントまたはドラムキーを、選択したエレメントまたはドラムキーに移動またはコピーします。

• 削除

選択したエレメントまたはドラムキーを削除します。

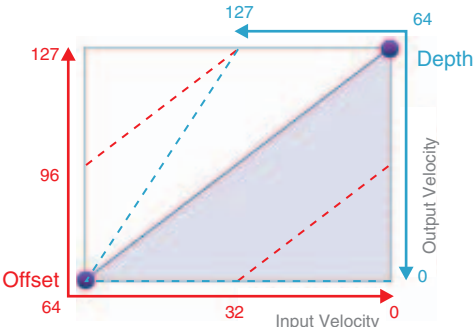
4. コモン設定(すべてのエレメントまたはドラムキーに共通の設定)をします。
詳しくは「コモン設定」(次項)をご覧ください。
5. エレメント/ドラムキーの編集をしてオリジナルのボイスを作成します。
詳しくは「ノーマルボイスの作成」(21ページ)、「ドラムボイスの作成」(25ページ)をご覧ください。
6. 作成したボイスの音を確認し、必要に応じて手順4と5をくり返して再編集します。
7. ⑥保存ボタンをクリックして、編集中のボイスを保存します。

以上でオリジナルのボイスの作成は完了です。

コモン設定

ここでは上記手順4を詳しく説明します。ボイス編集画面で[Common]をクリックし表示される画面で、すべてのエレメントまたはドラムキーに共通の設定をします。

● General (ジェネラル)

Volume (ボリューム)	編集中のボイスの音量を設定します。
Velocity Limit Low/High (ベロシティリミット ロー/ハイ)	鍵盤から入力されたベロシティに、最小値と最大値の制限をかけます。制限範囲が適用されたあとのベロシティが、タッチセンス計算に使われます。
Touch Sense (タッチセンス)	<p>グラフ内のOffset、Depthの各点をドラッグすることで、ボイスを鍵盤演奏で使う場合の、タッチの強弱に対するベロシティ(音量)の変化幅を設定します。</p>  <p>Offset (オフセット) : 「入力したベロシティ」(鍵盤を押す強さ)に対して、ここの値を加減したものが音源に働きます。</p> <p>Depth (デプス) : 「入力したベロシティ」(鍵盤を押す強さ)に対して「音源に働くベロシティ」の変化の度合いを設定します。</p>
Right Octave (ライトオクターブ)	ボイスを楽器のライト(右手)パートで使う場合のピッチを、オクターブ単位でシフトします。
Left Octave (レフトオクターブ)	ボイスを楽器のレフト(左手)パートで使う場合のピッチを、オクターブ単位でシフトします。
Mono/Poly * (モノ/ポリ)	編集中のボイスを鍵盤演奏で使う場合に、単音で発音させる(Mono)か複音で発音させる(Poly)かを設定します。
Portamento (ポルタメント)	ポルタメント機能をオン/オフします。

Portamento Time * (ポルタメントタイム)	上記Mono/Polyで「Mono」に設定した場合のポルタメントタイムを設定します。 NOTE ポルタメントタイムとは、高さの異なる複数の音をなめらかにつなげるときにピッチ変化にかかる時間のことです。
----------------------------------	---

* Mono/PolyおよびPortamento Timeは、ドラムキーでは設定できません。

● Controller (コントローラー)

Modulation (モジュレーション)	
Amplitude (アンプリチュード)	モジュレーションホイールでアンプリチュード(音量)をコントロールする場合の、音量の変化幅を設定します。
Filter (フィルター)	モジュレーションホイールでフィルターのカットオフ周波数をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。
LFO A. Mod (LFOアンプリチュードモジュレーション)	モジュレーションホイールでボイスの音量変調をコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定します。
LFO F. Mod (LFOフィルターモジュレーション)	モジュレーションホイールでフィルターの変調またはワウ効果をコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定します。
LFO P. Mod (LFOピッチモジュレーション)	モジュレーションホイールでピッチ変調またはビブラート効果をコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定します。
After Touch (アフタータッチ)	
Amplitude (アンプリチュード)	アフタータッチでアンプリチュード(音量)をコントロールする場合の、音量の変化幅を設定します。
Filter (フィルター)	アフタータッチでフィルターのカットオフ周波数をコントロールする場合の、効果の深さを設定します。
LFO A. Mod (LFOアンプリチュードモジュレーション)	アフタータッチでボイスの音量変調をコントロールする場合の、効果の深さ(音量の変化幅、トレモロ効果の深さ)を設定します。
LFO F. Mod (LFOフィルターモジュレーション)	アフタータッチでフィルターの変調またはワウ効果をコントロールする場合の、効果の深さ(カットオフ周波数の変化幅、ワウ効果の深さ)を設定します。
LFO P. Mod (LFOピッチモジュレーション)	アフタータッチでピッチ変調またはビブラート効果をコントロールする場合の、効果の深さ(ピッチの変化幅)を設定します。

● Portamento Detail (ポルタメントディテール)

Portamento Type (Monoのみ) (ポルタメントタイプ)	レガートで弾いたときの、ギターなどの減衰する音の鳴り方を設定します。ここでの設定は、上記で「モノ」に設定した場合のみに有効です。 <ul style="list-style-type: none"> • ノーマル: 前に弾いた鍵盤の音が止まり、次に弾いた鍵盤の音が鳴ります。 • レガート: 前に弾いた鍵盤の音が鳴り続け、ピッチのみが次に弾いた鍵盤のものに変化します。 • クロスフェード: 前に弾いた鍵盤の音から次に弾いた鍵盤の音へと、滑らかに切り変わります。 NOTE <ul style="list-style-type: none"> • Revoを含むドラム/SFXボイス、オルガンフルートボイスでは設定できません。これらのボイスでは「ノーマル」の動きをします。 • レガートかクロスフェードを選んだ場合、パネル設定によってはここで説明した動きとは異なることがあります。
---	--

<p>Vel. Used for Xfade Portamento (クロスフェードポルタメント用ベロシティー)</p>	<p>クロスフェードポルタメント効果がかかっている間、2音目以降の演奏音に適用されるベロシティーソースを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latest Note (レイテストノート): 最新押鍵のベロシティーが適用されます。言い換えると、ポルタメント効果がかかっている間も、常に最新押鍵のベロシティーが適用されます。 • First Note (ファーストノート): 最初の押鍵のベロシティーが適用されます。言い換えると、ポルタメント効果がかかっている間は、最初の押鍵のベロシティーが保持されたままになります。 	
<p>Portamento Time Type (ポルタメントタイムタイプ)</p>	<p>ポルタメントによる「実際のピッチ変化時間」の計算方法を設定します。計算開始の基準値は、上記Portamento Timeの設定値です。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fixed Rate (フィクストレート): ピッチ変化のレート(速度)を0(最大)~127(最小)で固定します。最終的なピッチ変化時間は、2音間の距離によって変化します。 • Fixed Time (フィクスタイム): 実際のピッチ変化時間を0(最小)~127(最大)で固定します。ピッチ変化のレートは、2音間の距離によって変化します。 	
<p>Vel. Limit for Portamento Time: Velocity Limit Low/High (ベロシティーリミットフォーポルタメントタイム:ベロシティーリミットロー/ハイ)</p>	<p>鍵盤から入力されたベロシティーに、最小値と最大値の制限をかけます。制限範囲が適用されたあとのベロシティーが、Portamento Timeの調整に使われません。</p>	
<p>Min. Portamento Time (ミニマムポルタメントタイム)</p>	<p>Portamento Timeが0に設定されている場合でも、ピッチ変化の時間がここで設定したPortamento Timeより短くなりません。ただし、Fast Playing Portamento効果がかかっている間は除きます。</p>	
<p>Fast Playing Portamento (ファーストプレイングポルタメント)</p>	<p>Time Threshold (タイムスレッシュョルド)</p>	<p>ある押鍵から次の押鍵までの時間がここでの設定値より短い場合、下記Portamento Timeの設定値が、オリジナルである上記Portamento Timeの値に代わって使用されます。これにより、トリルやグリッサンドのような速いパッセージを演奏する際、専用のピッチ変化時間を使って演奏できるようになります。</p>
	<p>Portamento Time (ポルタメントタイム)</p>	<p>ある押鍵から次の押鍵までの時間が上記Time Thresholdの設定値より短い場合、ここでの設定値がPortamento Timeとして使用されます。</p> <p>NOTE このPortamento Timeは、以下の影響を受けません。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2音間の距離 • Portamento Time (上記) • Portamento Time Type • Velocity to Portamento Time • Min. Portamento Time

Velocity to Portamento Time (ベロシティートゥポルタメントタイム)	Velocity Sensitivity (ベロシティーセンシティブィティ)	ベロシティーによりPortamento Timeを調整します。プラスの値に設定した場合、ベロシティーが下記Reference Velocityより大きいほどPortamento Timeは短く、小さいほど長くなります。マイナスの値に設定した場合は、挙動が逆になります。0に設定した場合は、Portamento Timeは固定となります。
	Reference Velocity (リファレンスベロシティー)	ベロシティーによるPortamento Timeの調整に使う「基準ベロシティー」を設定します。演奏されたベロシティーがここで設定値に等しい場合、オリジナルのPortamento Timeが保持されます。演奏されたベロシティーとここで設定値の乖離が大きいほど、Portamento Timeの調整量も大きくなります。

● Sound (サウンド)

AEG (アンプリチュードエンベロープジェネレーター)	
Attack (アタック)	鍵盤を押したとき、出力レベルが0から最大に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音の立ち上がりが速くなります。
Decay (ディケイ)	最大出力レベルから減衰してサステインレベル(鍵盤を押さえている間持続する一定レベル)に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音が速く減衰します。
Release (リリース)	鍵盤を離れたあと、出力レベルが0に達するまでの時間を設定します。値を小さくするほど、音が速く消えます。
Filter (フィルター)	
Brightness (ブライツネス)	フィルターのカットオフ周波数(どの周波数帯の信号以上をカットするか)を設定して、音の明るさを調整します。値を大きくするほど、明るい音になります。
Harmonic Cont. (ハーモニックコンテンツ)	カットオフ周波数付近の音量を持ち上げる(レゾナンス)機能です。値を大きくするほどレゾナンス効果が強くなり、音にクセを付けることができます。
Vibrato (ビブラート)	
Depth (デプス)	ビブラート効果の深さを決定します。値を大きくするほど、ビブラートが深くかかります。
Speed (スピード)	ビブラートのスピードを設定します。
Delay (ディレイ)	鍵盤を押してからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。値を大きくするほど、ビブラートがかかるまでの時間が長くなります。

● Effect (エフェクト)

System Effect (システムエフェクト)	
Reverb Depth (リバーブデプス)	リバーブの深さ(かかり具合)を調節します。
Chorus Depth (コーラスデプス)	コーラスの深さ(かかり具合)を調節します。
Insertio Effect (インサージョンエフェクト)	
On/Off (オン/オフ)	インサージョンエフェクトをオン/オフします。
Category (カテゴリー)	インサージョンエフェクトのカテゴリーを選びます。
Type (タイプ)	インサージョンエフェクトのタイプを選びます。上記カテゴリーを選んでからタイプを選びます。
Depth (デプス)	インサージョンエフェクトの深さ(かかり具合)を設定します。

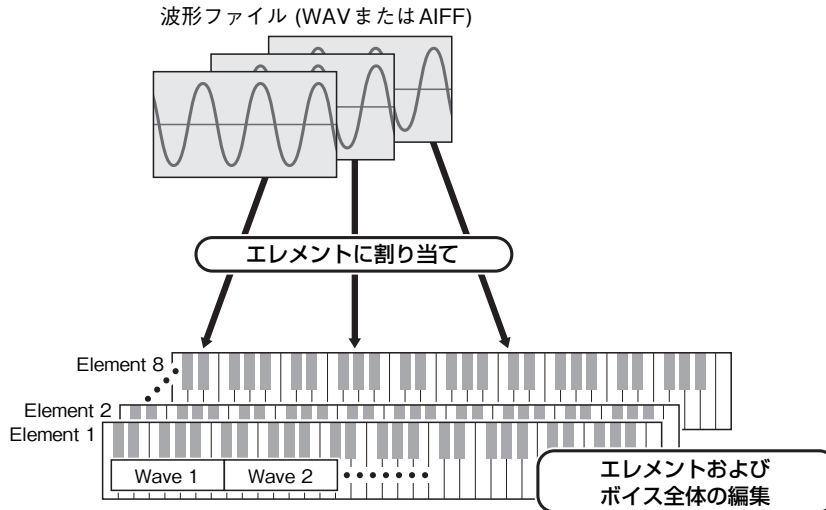
● EQ (イコライザー)

Low (ロー)	
Frequency (フリケンシー)	イコライザーの低周波数帯域の周波数を設定します。
Gain (ゲイン)	イコライザーの低周波数帯域の増幅量を設定します。
High (ハイ)	
Frequency (フリケンシー)	イコライザーの高周波数帯域の周波数を設定します。
Gain (ゲイン)	イコライザーの高周波数帯域の増幅量を設定します。

以上で [16ページ](#)の手順4は完了です。手順5へ進んでください。

ノーマルボイスの作成

ここでは16ページの手順5のノーマルボイスの場合を詳しく説明します。ノーマルボイスを構成する各エレメントに波形ファイルを割り当てることにより、オリジナルのノーマルボイスを作成できます。ゼロから作るだけでなく、既存のノーマルボイスに波形を追加/編集することでもオリジナルのノーマルボイスを作成できます。



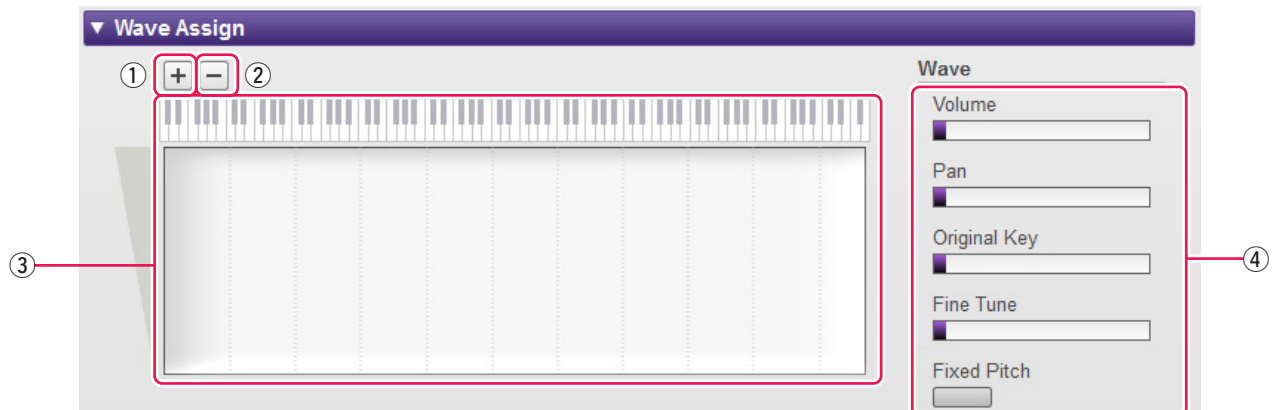
1. ボイス編集画面で、波形を割り当てるエレメントを選びます。

2. エレメントに波形を割り当てます。

NOTE

インストールする楽器によっては、再生できる波形の長さに制限があります。

2-1. Wave Assignメニューで、①波形追加ボタンをクリックします。



2-2. ファイル選択ダイアログが表示されたら、追加する波形ファイルを選びます。波形ファイルを追加すると、③波形マッピングエリアにその波形の発音鍵域を示す長方形が表示されます。波形ファイルを削除するには、削除したい波形の長方形をクリックしてから②波形削除ボタンをクリックします。長方形をダブルクリックするとファイル選択ダイアログが表示され、別の波形ファイルに置き換えることができます。

2-3. 必要に応じて、③波形マッピングエリアの長方形をドラッグして、鍵盤を押したときに発音されるノート番号とベロシティー(音量)の範囲を設定します。ノート番号は左右方向に、ベロシティーは上下方向にドラッグして設定します。長方形をドラッグすると設定範囲はそのままで位置が移動し、長方形の周囲の点をドラッグすると長方形のサイズを変更(設定範囲を変更)できます。また、コンピューターのキーボードで↑/↓/←/→、またはCtrlかCommandと↑/↓/←/→を押すことにより同じ操作ができます。

画面上で鍵盤をクリックすると、その鍵盤のノートが発音されます。クリック位置が鍵盤の上方にあるほどベロシティが小さくなります。

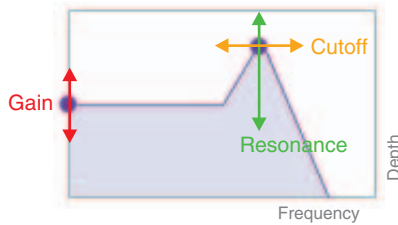
2-4. 選択されている波形の各種設定を行ないます④。

Volume (ボリューム)	音量を設定します。
Pan (パン)	ステレオ定位を設定します。
Original Key (オリジナルキー)	基準となる音の高さを設定します。ここで設定した音の鍵盤を押したとき、元となる波形ファイルと同じ音の高さで発音されます。
Fine Tune (ファインチューニング)	音の高さを1セント(100セント=半音)単位で微調整します。
Fixed Pitch (フィクストピッチ)	オン(紫色)に設定した場合、どの鍵盤を押しても同じ音程で波形ファイルが再生されます。オフに設定すると、押した鍵盤に対応した音程(上記Original Keyで設定)で波形ファイルが再生されます。

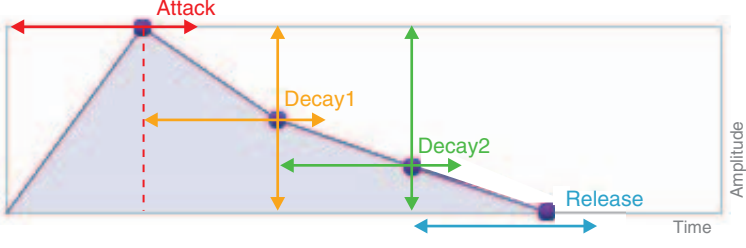
以上でエレメントへの波形の割り当ては完了です。

3. エレメントの設定を行ないます。

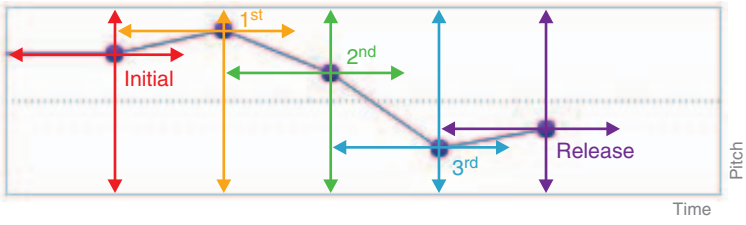
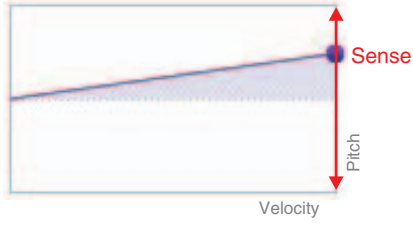
● General (ジェネラル)

Volume (ボリューム)	音量を設定します。
Pan (パン)	ステレオ定位を設定します。
Note Shift (ノートシフト)	音の高さを半音単位で設定します。
Tuning (チューニング)	音の高さを1セント(100セント=半音)単位で調整します。
Filter (フィルター)	<p>フィルター (特定の周波数帯域だけを通過させ、ほかの周波数帯域の信号をカットすることによって音質を変化させる機能)を設定します。 グラフ上部のプルダウンメニューでフィルターのタイプを選び、グラフ内の点をドラッグしてGain、Cutoff、Resonanceを設定します。</p>  <p>The diagram shows a graph with 'Depth' on the vertical axis and 'Frequency' on the horizontal axis. A blue shaded area represents the filter's response. A red double-headed arrow labeled 'Gain' indicates the overall height of the signal. An orange double-headed arrow labeled 'Cutoff' indicates the frequency at which the signal is cut off. A green double-headed arrow labeled 'Resonance' indicates the peak of the resonance curve.</p>
Key On Delay (キーオンディレイ)	発音遅延時間(鍵盤を押したあと、実際に音が出るまでの時間)を設定します。

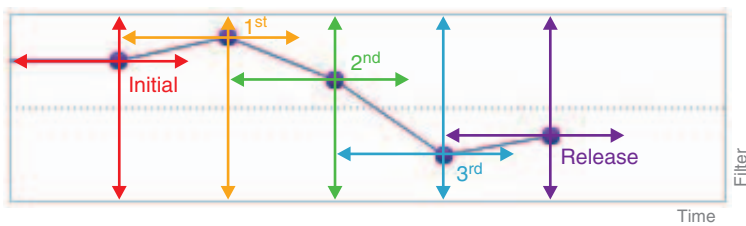
● Amplitude (アンプリチュード)

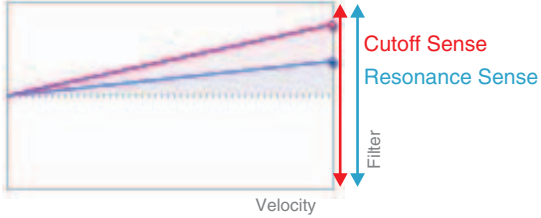
<p>EG (エンベロープジェネレーター)</p>	<p>グラフ内のAttack (アタック)、Decay1 (ディケイ1)、Decay2 (ディケイ2)、Release (リリース)の各点を上下左右にドラッグすることで、鍵盤を押した瞬間から音が消えるまでの音量の時間的な変化を設定します。</p>  <p>ReleaseはDecay2からの経過時間(通常時の離鍵から消音までの時間)を表わします。Decay2のAmplitudeを「0」にした場合、ReleaseはDecay1からの経過時間となります。</p>
-------------------------------	--

● Pitch (ピッチ)

<p>EG (エンベロープジェネレーター)</p>	<p>グラフ内のInitial (イニシャル)、1st、2nd、3rd、Release (リリース)の各点を上下左右にドラッグすることで、鍵盤を押した瞬間から音が消えるまでの音の高さ(ピッチ)の時間的な変化を設定します。</p> 
<p>Touch Sense (タッチセンス)</p>	<p>グラフ内の点を上下にドラッグすることで、ベロシティに対する音の高さの感度(Sense)を設定します。</p> 

● Filter (フィルター)

<p>EG (エンベロープジェネレーター)</p>	<p>グラフ内のInitial (イニシャル)、1st、2nd、3rd、Release (リリース)の各点を上下左右にドラッグすることで、鍵盤を押した瞬間から音が消えるまでのフィルターのカットオフ周波数の時間的な変化を設定します。</p> 
-------------------------------	---

<p>Touch Sense (タッチセンス)</p>	<p>グラフ内の点を上下にドラッグすることで、ベロシティに対するフィルターのカットオフ周波数の感度(Cutoff Sense)、レゾナンスの感度(Resonance Sense)を設定します。</p> 
-----------------------------	---

● LFO (ローフリクエンシーオシレーター)

<p>Wave (ウェーブ)</p>	<p>LFOの波形タイプを選択します。波形タイプによりLFOの揺れ方が変わります。</p>
<p>Speed (スピード)</p>	<p>LFOの揺れの速さ(周波数)を設定します。</p>
<p>Time (タイム)</p>	<p>グラフ内の点を左右にドラッグすることで、LFOの時間経過による効果量の変化(Delay Time、Fade Time)を設定します。</p>  <p>Delay Time (ディレイタイム) : 鍵盤を押してからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。</p> <p>Fade Time (フェードタイム) : LFOの効果が徐々に深くかかっていく時間(Delay Time経過後から最大レベルになるまでの時間)を設定します。</p>
<p>A. Mod Depth (アンプリチュードモジュレーションデプス)</p>	<p>LFOで音量を周期的に変化させ、トレモロ効果をかけます。その際の音量の変化幅を設定します。</p>
<p>P. Mod Depth (ピッチモジュレーションデプス)</p>	<p>LFOでピッチを周期的に変化させ、ビブラート効果をかけます。その際のピッチの変化幅を設定します。</p>
<p>F. Mod Depth (フィルターモジュレーションデプス)</p>	<p>LFOでフィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させ、ワウ効果をかけます。その際のカットオフ周波数の変化幅を設定します。</p>
<p>Key On Reset (キーオンリセット)</p>	<p>オン(紫色)にすると、鍵盤を押すたびに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。</p>

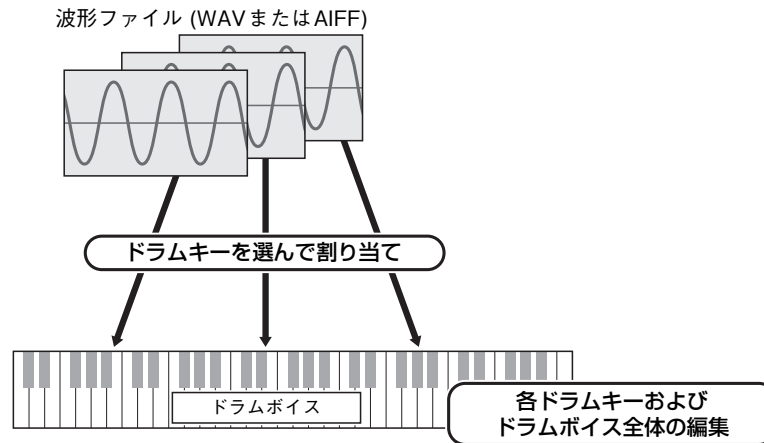
4. 手順1～3をくり返して、ほかの要素も編集します。

ボイス編集画面の要素編集ボタン(15ページ⑨)で表示されるメニューから、編集済みの要素の設定内容をほかの要素にコピーすることもできます。

以上で 16ページの手順5のノーマルボイスの場合の操作は完了です。手順6へ進んでください。

ドラムボイスの作成

ここでは16ページの手順5のドラムボイスの場合を詳しく説明します。ドラムボイスを構成する各ドラムキーに波形ファイルを割り当てることにより、オリジナルのドラムボイスを作成できます。ゼロから作るだけでなく、既存のドラムボイスに波形を追加/編集することでもオリジナルのドラムボイスを作成できます。

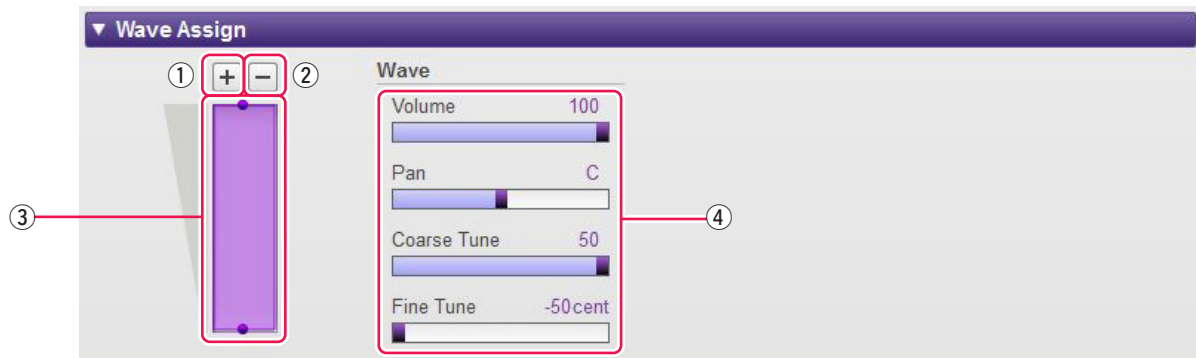


1. ボイス編集画面で、波形を割り当てる鍵盤(ドラムキー)を選びます。
2. ドラムキーに波形を割り当てます。

NOTE

インストールする楽器によっては、再生できる波形の長さに制限があります。

- 2-1. Wave Assignメニューで、①波形追加ボタンをクリックします。



- 2-2. ファイル選択ダイアログが表示されたら、追加する波形ファイルを選びます。波形ファイルを追加すると、③波形マッピングエリアにその波形の発音鍵域を示す長方形が表示されます。波形ファイルを削除するには、削除したい波形の長方形をクリックしてから②波形削除ボタンをクリックします。長方形をダブルクリックするとファイル選択ダイアログが表示され、別の波形ファイルに置き換えることができます。
- 2-3. 必要に応じて、③波形マッピングエリアの長方形をドラッグして、鍵盤を押したときに発音されるペロシティー(音量)の範囲を設定します。長方形をドラッグすると設定範囲はそのまま位置が移動し、長方形の上下にある点をドラッグすると長方形のサイズを変更(設定範囲を変更)できます。また、コンピューターのキーボードで↑/↓、またはCtrlかCommandと↑/↓を押すことにより同じ操作ができます。

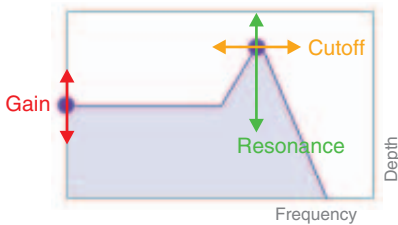
2-4. 選択されている波形の各種設定を行ないます④。

Volume (ボリューム)	音量を設定します。
Pan (パン)	ステレオ定位を設定します。
Coarse Tune (コースチューニング)	音の高さを半音単位で調整します。
Fine Tune (ファインチューニング)	音の高さを1セント(100セント=半音)単位で微調整します。

以上でドラムキーへの波形の割り当ては完了です。

3. ドラムキーの設定を行ないます。

● General (ジェネラル)

Volume (ボリューム)	音量を設定します。
Pan (パン)	ステレオ定位を設定します。
Reverb Send (リバーブセンド)	ドラムキーのリバーブの深さ(かかり具合)を設定します。
Coarse Tune (コースチューニング)	ドラムキーの音の高さを半音単位で調整します。
Fine Tune (ファインチューニング)	ドラムキーの音の高さを1セント(100セント=半音)単位で微調整します。
Filter (フィルター)	<p>フィルター(特定の周波数帯域だけを通過させ、ほかの周波数帯域の信号をカットすることによって音質を変化させる機能)を設定します。 グラフ上部のプルダウンメニューでフィルターのタイプを選び、グラフ内の点をドラッグしてGain、Cutoff、Resonanceを設定します。</p>  <p>Gain (ゲイン) : フィルター全体の信号の通過量を設定します。 Cutoff (カットオフ) : フィルターのカットオフ周波数を設定します。 Resonance (レゾナンス) : フィルターのレゾナンス効果の強さを設定します。</p>
Receive Note Off (レシーブノートオフ)	各ドラムキーで、MIDIノートオフメッセージを受ける(オン:紫色)か、受けない(オフ)かを設定します。オンに設定すると、鍵盤(ドラムキー)から指を離すと発音が止まります。
Alternate Group (オルタネートグループ)	ドラムボイスの中で、同時に発音すると不自然になってしまうものを、同時に発音させないようにするための設定です。たとえばハイハットオープンとハイハットクローズなど、通常同時に発音されるはずのないものを同じオルタネートグループ番号に登録しておきます。グループ番号は127まで設定できます。同時に発音されてもかまわないものはOFFに設定します。

以下の項目については、ノーマルボイスの場合と同様に設定できます。

- **Amplitude (アンプリチュード)** → [23ページ](#)
- **Pitch (ピッチ)** → [23ページ](#)
* ドラムボイスにはTouch Sense設定はありません。
- **Filter (フィルター)** → [23ページ](#)
- **LFO (ローフリケンシーオシレーター)** → [24ページ](#)

4. 手順1～3をくり返して、ほかのドラムキーも編集します。

ボイス編集画面のドラムキット編集ボタン([15ページ](#)⑨)で表示されるメニューから、編集済みのドラムキーの設定内容をほかのドラムキーにコピーすることもできます。

以上で [16ページ](#)の手順5のドラムキーの場合の操作は完了です。手順6へ進んでください。