

MUSIC SYNTHESIZER

MODX6+

MODX7+

MODX8+

リファレンスマニュアル

目次

MODX+マニュアルの使いかた.....	2	シーン.....	56
MODX+のしくみ	3	再生/録音.....	62
MODX+を構成するブロック	3	Smart Morph (スマートモーフ).....	94
音源部.....	4	DAWリモート機能.....	101
音源部のしくみ.....	4	DAWリモート機能の準備.....	101
A/Dインプット部.....	10	MODX+からDAWソフトウェアをコントロールする.....	102
シーケンサー部.....	10	ノーマルパート(AWM2)エディット.....	104
アルペジオ部.....	11	エレメントコモンエディット(Common).....	104
アルペジオカテゴリ.....	11	エレメントエディット(Element).....	145
サブカテゴリ.....	11	エレメントオール (All Element).....	169
アルペジオネーム.....	12	ドラムパートエディット.....	172
アルペジオ再生の仕方を設定する.....	13	キーコモンエディット (Common).....	172
押さえた鍵盤とアルペジオタイプの関係について.....	14	キーエディット (Key).....	179
アルペジオを作る.....	16	ノーマルパート(FM-X)エディット.....	184
モーションシーケンサー部.....	17	オペレーターコモンエディット(Common).....	184
エフェクト部.....	19	オペレーターエディット(Operator).....	194
エフェクトの構成.....	19	コモン/オーディオエディット(Common/Audio)	198
エフェクト接続と設定.....	20	198
ボコーダーについて.....	20	カテゴリーサーチ.....	215
エンベロープフォロワー部.....	21	パフォーマンスカテゴリーサーチ	
コントローラー部.....	22	(Performance Category Search).....	215
鍵盤.....	22	アルペジオカテゴリーサーチ(Arp Category Search).....	219
ピッチバンドホイール.....	22	ウェーブフォームカテゴリーサーチ(Waveform Search).....	221
モジュレーションホイール.....	22	リズムパターン(Rhythm Pattern).....	223
アサインブルスイッチ.....	22	ユーティリティ (Utility).....	226
ノブ/コントロールスライダー.....	22	ライブセット.....	255
スーパーノブ.....	23	ライブセット(Live Set).....	255
内部メモリー.....	23	ライブセットエディット(Edit).....	256
リファレンス.....	25	ライブセットレジスター (Register).....	260
画面(タッチパネル)の見かた.....	25	iPhone/iPadと接続する.....	261
パフォーマンスプレイ(ホーム).....	27	外部MIDI機器と接続して使う.....	261
モーションコントロール.....	34	外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMODX+を	
ミキシング.....	51	コントロールする.....	261
		MODX+で外部MIDIキーボードやシンセサイザーを	
		コントロールする.....	262
		USBケーブルで外部MIDIキーボードを接続して、	
		MODX+の内蔵キーボードのように扱う.....	262

MODX+マニュアルの使いかた

MODX6+/ MODX7+/ MODX8+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)

MODX6+/ MODX7+/ MODX8+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。

- ・ 音色(パフォーマンス)を選ぶ
- ・ 演奏する
- ・ オリジナルのライブセットを作る
- ・ 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)

MODX+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MODX+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)

MODX+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インプリテ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かたについて

- ・ 「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、Lightningは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。

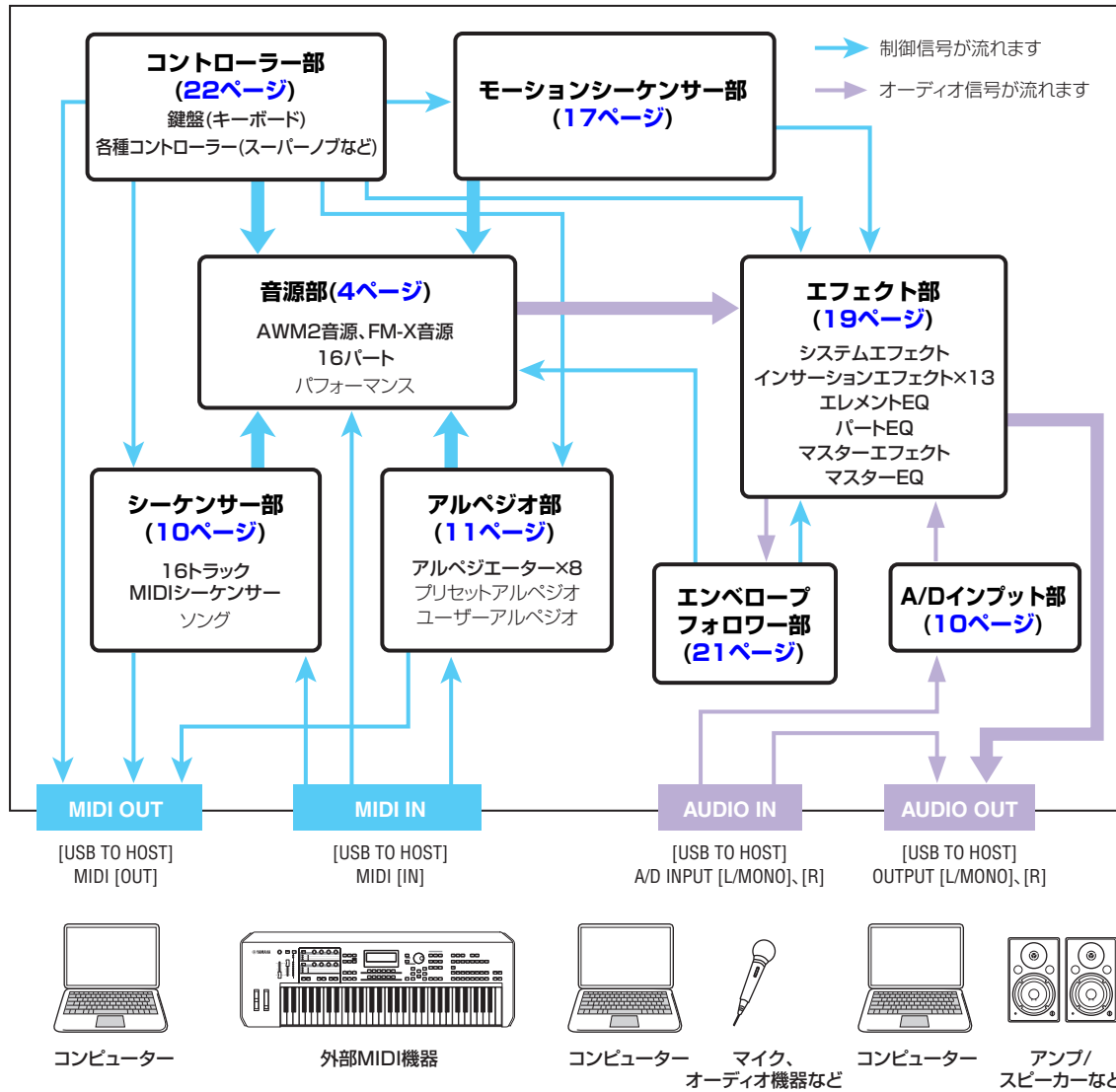
画面と機能を選択 メニューを選択



MODX+のしくみ

MODX+を構成するブロック

MODX6+/ MODX7+/ MODX8+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。



MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

AWM2 (Advanced Wave Memory 2)音源

MODX+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、リアルな再現性にとどまらず、フィルターやエンベロープジェネレーターなどの機能を使って、積極的に新しい音作りを試みることも可能です。

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

FM-X音源

MODX+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、MODX+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(198ページ)で行ないます。

パフォーマンスのパート構成

MODX+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、鍵盤の音域やベ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

MODX+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。

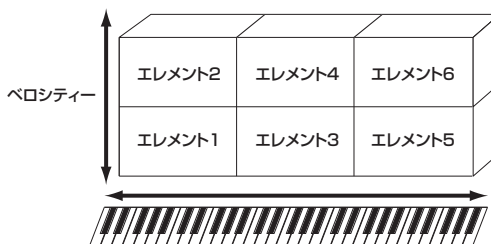
NOTE ノーマルパート(AWM2)のエディットは、ノーマルパート(AWM2)エディット(104ページ)で、ノーマルパート(FM-X)のエディットはノーマルパート(FM-X)エディット(184ページ)、ドラムパートのエディットはドラムパートエディット(172ページ)で行ないます。

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)

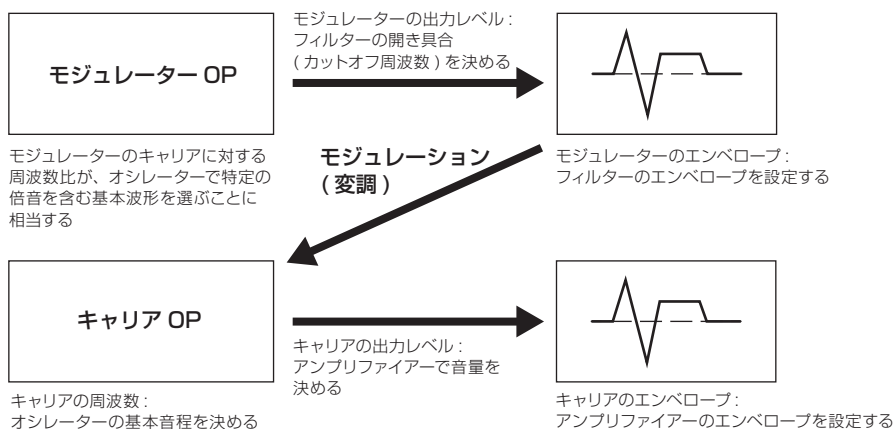
ノーマルパート(AWM2)は、AWM2音源により、鍵盤の音階に合った音の高さで発音するパートです。音源の最小単位であるエレメントが、最大8エレメント集まって構成されています。複数のエレメントで構成されているパートには、1エレメントでは作れない分厚いパートや、鍵盤を弾く強さによって音色を切り替えられるパート、鍵盤を弾く位置によって音色を切り替えられるパート、XA機能(6ページ)によってエレメントを切り替えながら発音するパートなどがあります。

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)

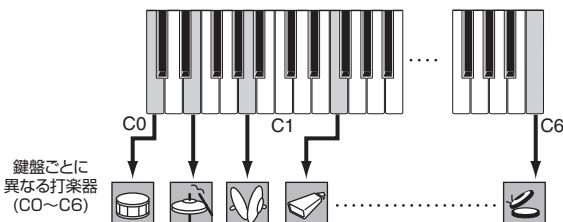
ノーマルパート(FM-X)は、鍵盤の音階に合った音の高さで発音するパートで、FM-X音源の音を鳴らすパートです。FM-X音源では、発生させた波形を別の波形で変調させることで音をつくります。本機のFM-X音源には波形を発生させる装置であるオペレーターが8つあり、オペレーターの並べかたを選ぶことで、変調する側、される側の関係を作ります。オペレーターの並べかたはアルゴリズム、変調する側のオペレーターはモジュレーター、変調される側のオペレーターはキャリアと呼びます。オペレーターから出力される波形が正弦波の場合、基音以外の倍音は一切含みませんがオペレーター間で変調をかけることで倍音が得られます。変調によ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。逆に基本ピッチ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、MODX+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かた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。



MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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

MODX+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

MODX+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。MODX+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] (206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

MODX+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。MODX+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。

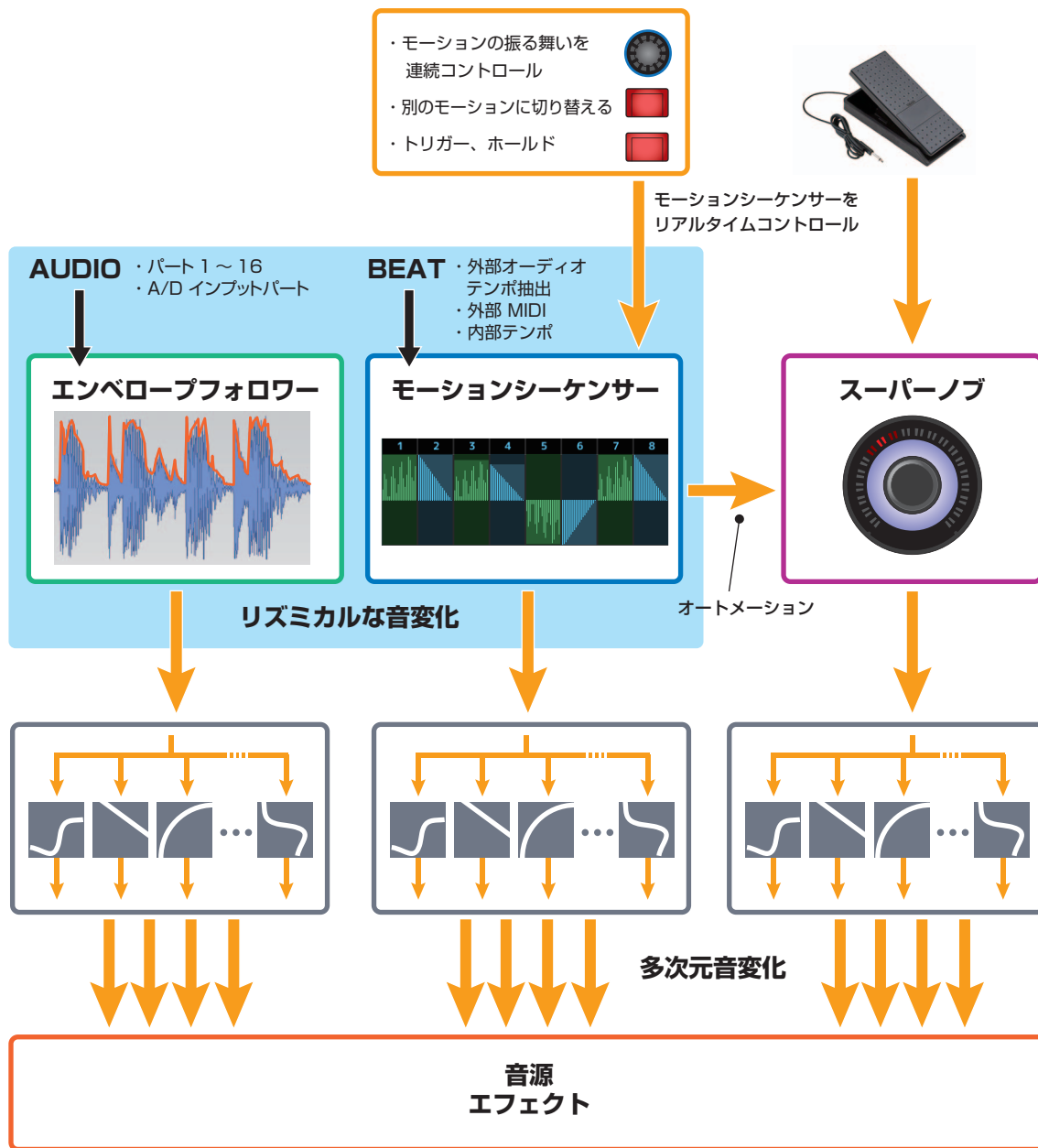
MODX+のしくみ

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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

モーションコントロールのしくみ



MODX+のしくみ

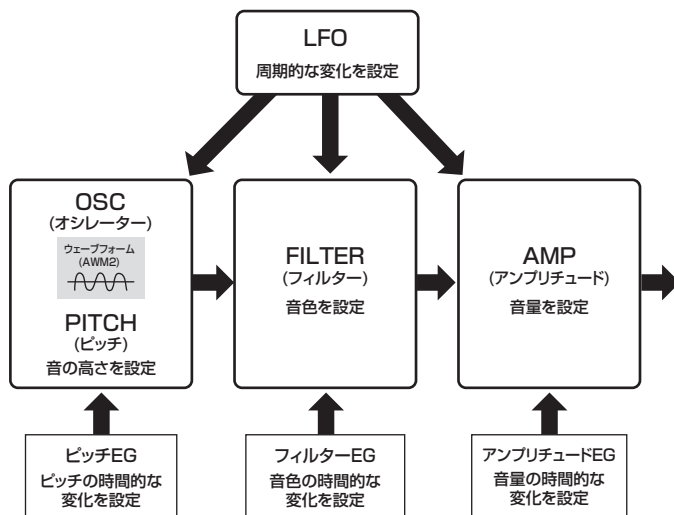
本体の構成
▶ 音源部
A/Dインプット部
シーケンサー部
アルペジオ部
モーションシーケンサー部
エフェクト部
エンベロープフォロワー部
コントローラ部
内部メモリー

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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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] (145ページ、179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] (194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] (145ページ、179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 → [Common] → [Pitch/Filter] (187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] (150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 → [Common] → [Pitch/Filter] (187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] (152ページ、181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 → [Common] → [Pitch/Filter] (187ページ)

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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] (160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] (182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] (196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 → エレメントの[Common] → [Mod/Control] → [Part LFO] (134ページ)
- ・ ノーマルパート(FM-X)の場合
[EDIT] → パート選択 → オペレーターの[Common] → [Mod/Control] → [Part LFO]または[2nd LFO] (191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] (165ページ)

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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音源は最大で128音まで、FM-X音源は最大で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 (HOME)] → [Mixing] ([51ページ](#))
[EDIT] → パートの[Common] → [Audio In] → [Mixing] ([200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] → パートの[Common] → [Audio In] → [Routing] ([201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] ([231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。MODX+には最大で128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。MODX+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。

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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。

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

アルペジオネーム

アルペジオタイプの名前の付けかたには、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」が付け加えられるタイプ(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(14ページ)です。

末尾に「_C」が付け加えられるタイプ(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(14ページ)です。

末尾に何も付け加えられないタイプ(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(14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(15ページ)です。

「AF1」「AF2」「AF1&2」が付け加えられるタイプ(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]」が付け加えられるタイプ(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」の読みかたについて解説します。

① Main Category	② Sub Category	③ ARP No.	④ ARP Name	⑤ Time Signature	⑥ Length	⑦ Original Tempo	⑧ Accent	⑨ Random SFX	⑩ 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。

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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 → エlement/オペレーターの[Common] → [Arpeggio] → [Common](120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 → エlement/オペレーターの[Common] → [Arpeggio] → [Common](120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。

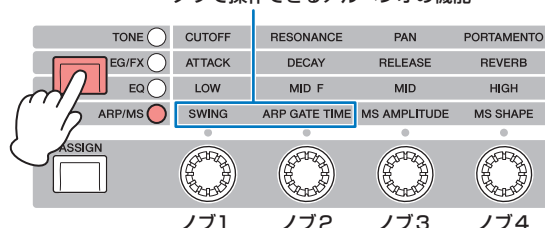
NOTE 「Trigger Mode」は下記で設定できます。

[EDIT] → パート選択 → エlement/オペレーターの[Common] → [Arpeggio] → [Advanced](125ページ)

アルペジオの鳴りかたをノブで変更する

ノブファンクション[TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS]ボタンを押して[ARP/MS]を選ぶと、ノブ1~2でアルペジオの鳴りかた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かたを変更してみましょう。ノブ1~2の効果については、クイックエディット(38ページ)で確認してください。

ノブで操作できるアルペジオの機能



MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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、強いベロシティ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す。アクセントフレーズは、アクセントベロシティスレッシュホールドより大きなベロシティ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 (アクセントベロシティスレッシュホールド)」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 (アクセントベロシティスレッシュホールド)」は下記で設定できます。
[EDIT] → パート選択 → エlement/オペレーターの[Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (125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ベロシティオフセット)
鍵盤のベロシティでランダム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ベロシティオフセット)」、「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 → エlement/オペレーターの[Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (125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。

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ーによって、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以外のカテゴリーが該当)には、アルペジオの鳴りかたとして下記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、コードに沿ってピッチ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。

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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のカテゴリーが該当)では、リズムパターンの鳴りかたに、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ることができます。

NOTE 上記3種類のタイプは、特にカテゴリー名やタイプ名で区別されているわけではありません。アルペジオタイプを選んで実際に鳴らしてみることで確認できます。

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。

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ベ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 → エlement/オペレーターの[Common] → [Arpeggio] → [Common] (120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ーの高い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、取扱説明書をご参照ください。

MODX+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

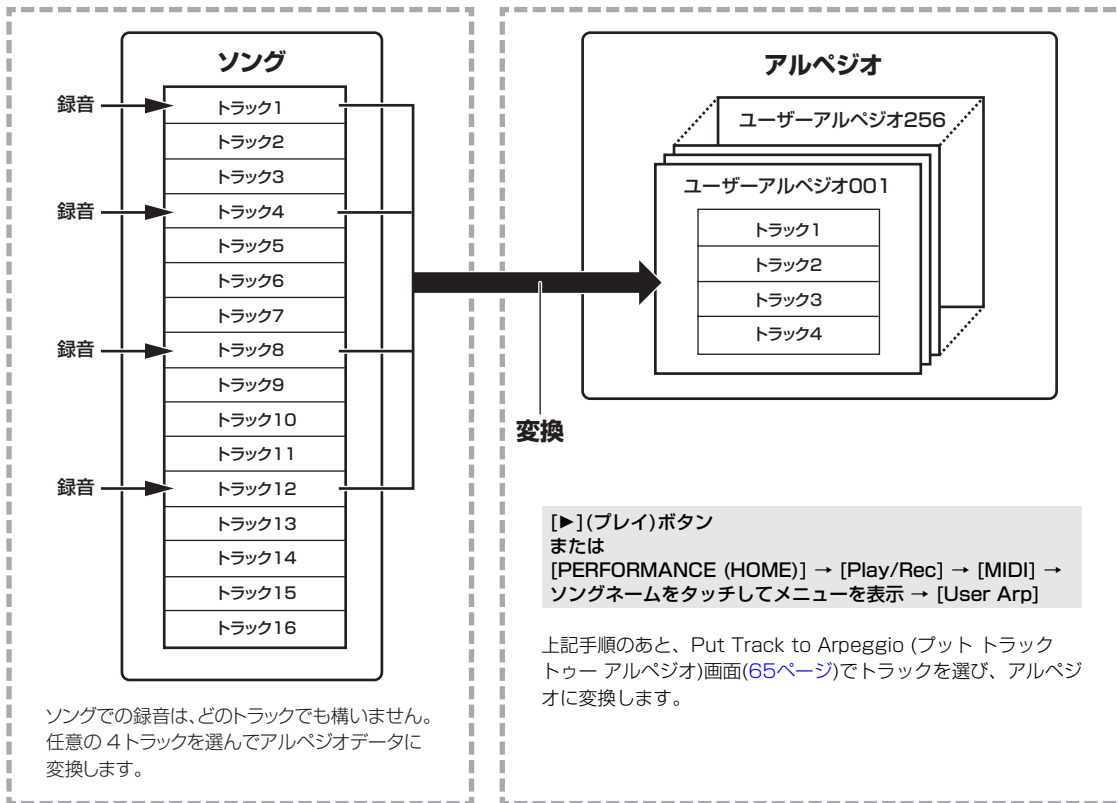
リファレンス

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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

アルペジオを作る

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

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



MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

ソングからアルペジオへの変換方式

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

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

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

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

トラック1	さまざまな打楽器音を使って、基本のリズムパターンを録音する。	Fixedで変換
トラック2~4	それぞれ特定の打楽器だけを使って、別のリズムパターンを録音する。	Normalで変換

ベースラインを作る場合(ノーマルボイスを使って録音)

トラック1	ベースラインを好きなキーで録音する。	録音時に使ったキーをルート音として設定したうえで、OrgNoteで変換
トラック2~4		off

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 (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq] (45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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エlement/オペレーターの[Common] → [Motion Seq] → [Lane] (126ページ)



MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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。

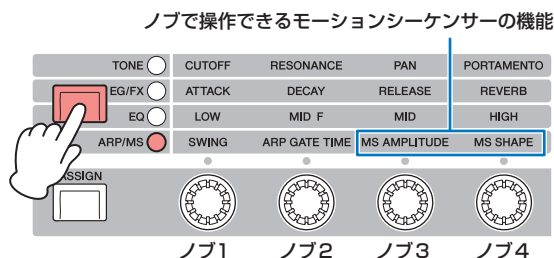
鍵盤を押したときにモーションシーケンスを再生する	「LaneSW」 = 「On」 「Trigger」 = 「Off」 「Sync」 = 「Off」
[MOTION SEQ TRIGGER]ボタンを押したときにモーションシーケンスを再生する	「LaneSW」 = 「On」 「Trigger」 = 「On」 「Sync」 = 「Off」

NOTE 「LaneSW」 「Trigger」 は下記で設定できます。

[EDIT] → パート選択 → Element/オペレーターの[Common] → [Motion Seq] → [Lane] (129ページ)をご覧ください。

モーションシーケンサーの鳴りかたをノブで変更する

ノブファンクション[TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS]ボタンを押して[ARP/MS]を選ぶと、ノブ3~4でモーションシーケンサーの鳴りかた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かたを変更してみましょう。ノブ3~4の効果については、[クイックエディット\(38ページ\)](#)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[131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(ディステネーション)を設定します。詳しくは[139ページ](#)をご覧ください。

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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。

MODX+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] (113ページ、175ページ、189ページ)で設定します。

MODX+は13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1-8と、パート9-16のうちの4パートとA/Dインプットパートの合計13パートに、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。

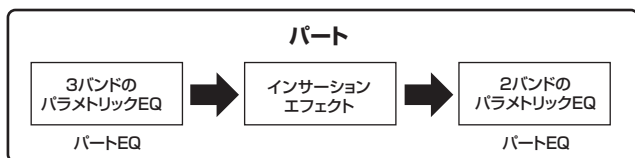
エレメントEQ

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。

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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] (113ページ、175ページ、189ページ)
 コモン/オーディオエディット → [Effect] → [Routing] (201ページ)

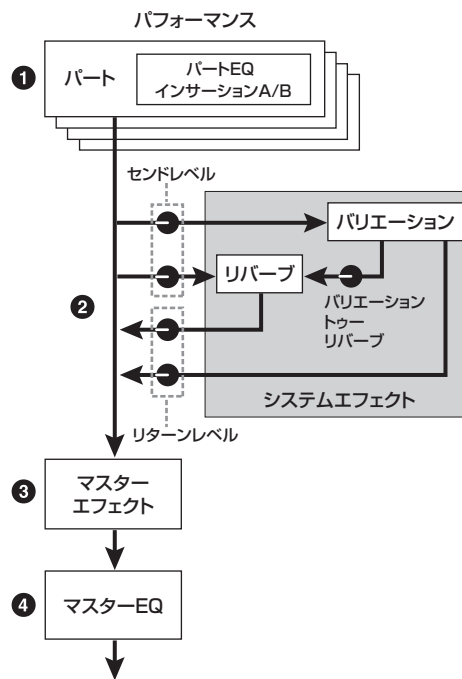
③ マスターエフェクトのエフェクトタイプとエフェクトパラメーターの設定

設定画面: コモン/オーディオエディット → [Effect] → [Master FX] (211ページ)

④ マスターEQの設定

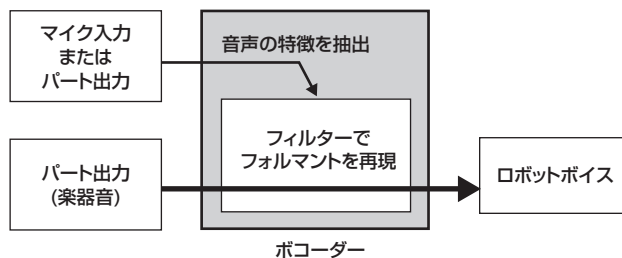
設定画面: コモン/オーディオエディット → [Effect] → [Master EQ] (212ページ)

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

MODX+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。



MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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

MODX+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。

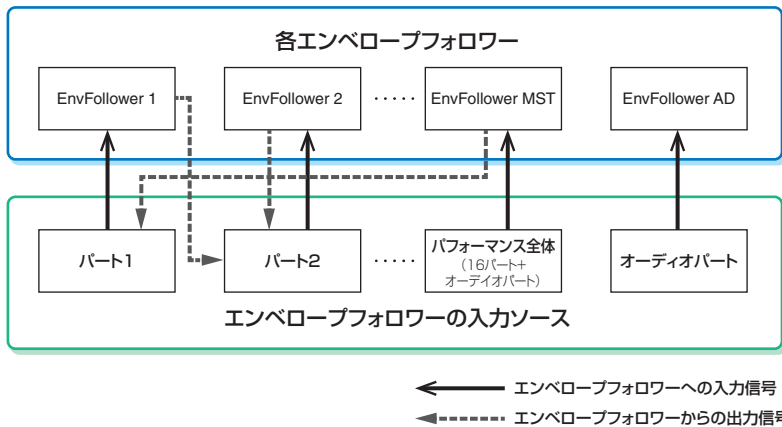
プリセットプログラムについて

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(138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] → コモン/オーディオエディット → [Audio In] → [Routing] → 「Envelope Follower」 (EnvFollower AD)
- [EDIT] → コモン/オーディオエディット → [Effect] → [Routing] → 「Envelope Follower」 (EnvFollower MST)
- [EDIT] → パート選択 → エlement/オペレーターの[Common] → [Effect] → [Routing] → 「Envelope Follower」 (EnvFollower 1~16)

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

コントローラー部

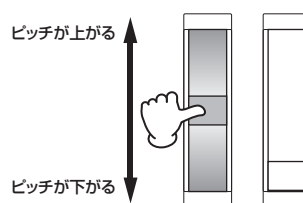
MIDIデータを出力して、音源部やDAWソフトウェアをコントロールするブロックです。鍵盤を弾いて音源部を演奏したり、ノブでパフォーマンスに変化を加えたり、DAWソフトウェアのコントロールをしたりできます。

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。

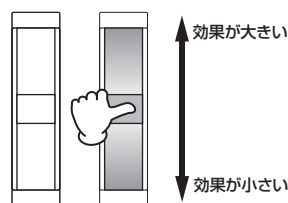
ピッチベンドホイール

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] (106ページ)で設定します。また、パートエディット → [Mod/Control] → [Control Assign] (138ページ、192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もできます。



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] (138ページ、192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もできます。



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] (145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] (198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] (138ページ、192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。

ノブ/コントロールスライダー

演奏しながらノブやコントロール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/コントロールスライダーの使いかたについては取扱説明書をご覧ください。また、ノブ1~4(5~8)の機能についてはクイックエディット(36ページ)をご覧ください。

MODX+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

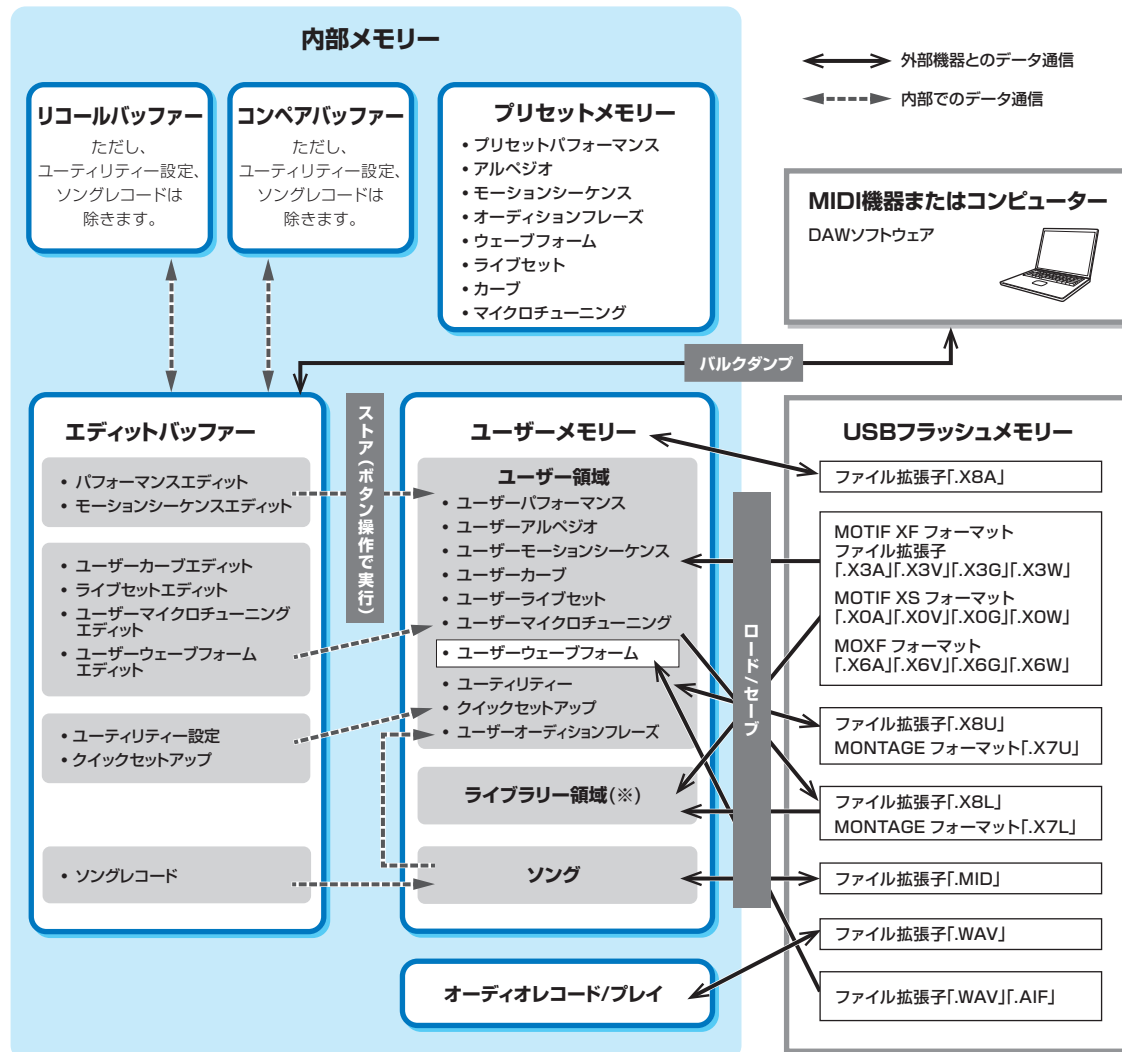
画面(タッチパネル)の見かた
パフォーマンスプレイ(ホーム)
モーションコントロール
ミキシング
シーン
再生/録音
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
ノーマルパート(AWM)エディット
ドラムパートエディット
ノーマルパート(FM-X)エディット
コモン/オーディオエディット
カテゴリーサーチ
ユーティリティ
ライブセット
iPhone/iPadと接続する
外部MIDI機器と接続して使う

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かた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(46ページ)をご覧ください。また、Assign 1~8の機能の設定方法はCOMMON/オーディオエディットのコントロールアサイン画面(205ページ)をご覧ください。

内部メモリー

MODX+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。

エディットバッファ

エディットバッファとは、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。)

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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「.X8L」)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 / コンペアバッファ

リコールバッファは、エディットバッファ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内に呼び戻せます(リコール機能)。またコンペアバッファは、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かたについては取扱説明書をご参照ください。

MODX+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
Smart Morph (スマートモーフ)
DAWリモート機能
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
外部MIDI機器と接続して使う

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(27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(252ページ)を開きます。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(229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(250ページ)を開きます。

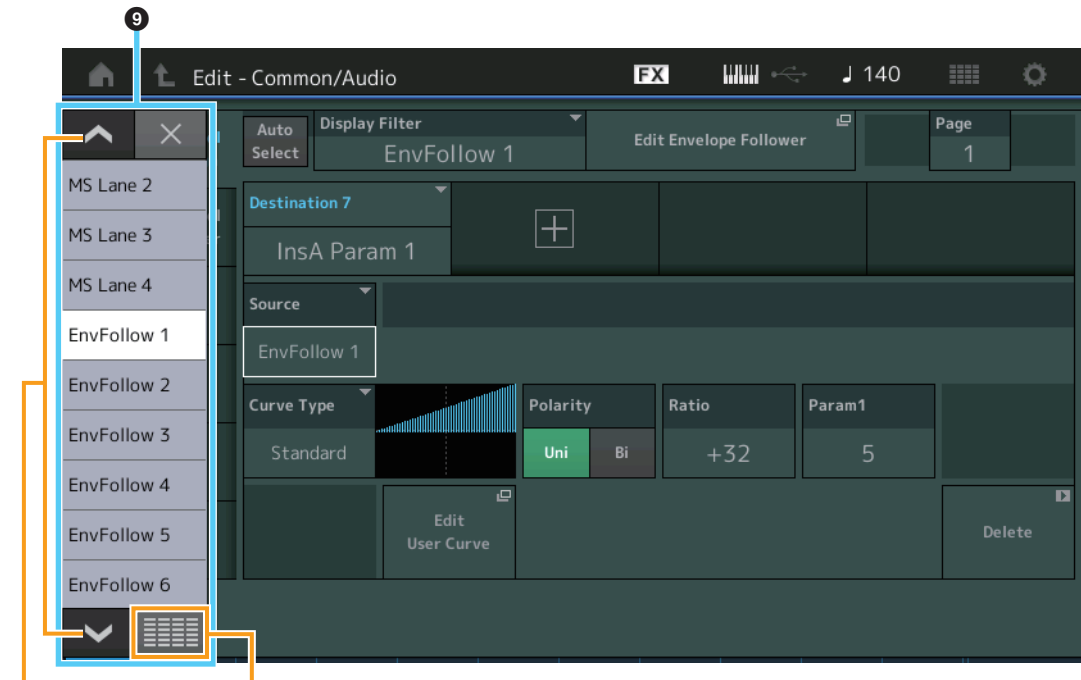
⑦ LIVE SET (ライブセット)アイコン

アイコンをタッチするとライブセット画面(255ページ)を開きます。

⑧ UTILITY (ユーティリティ)アイコン

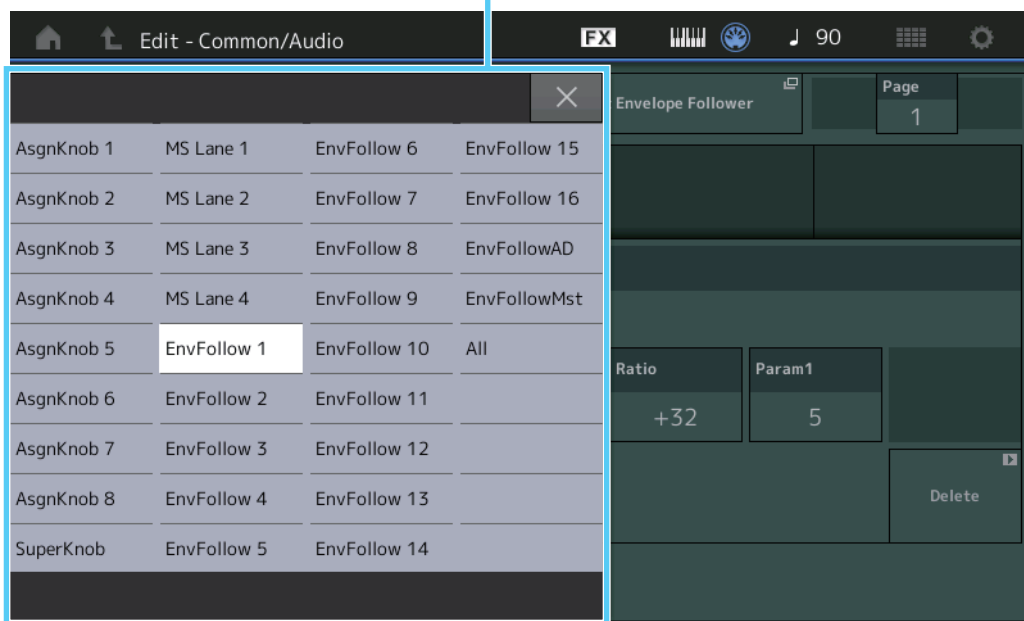
アイコンをタッチするとユーティリティ画面のうち、直前に開いた画面を開きます。

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。

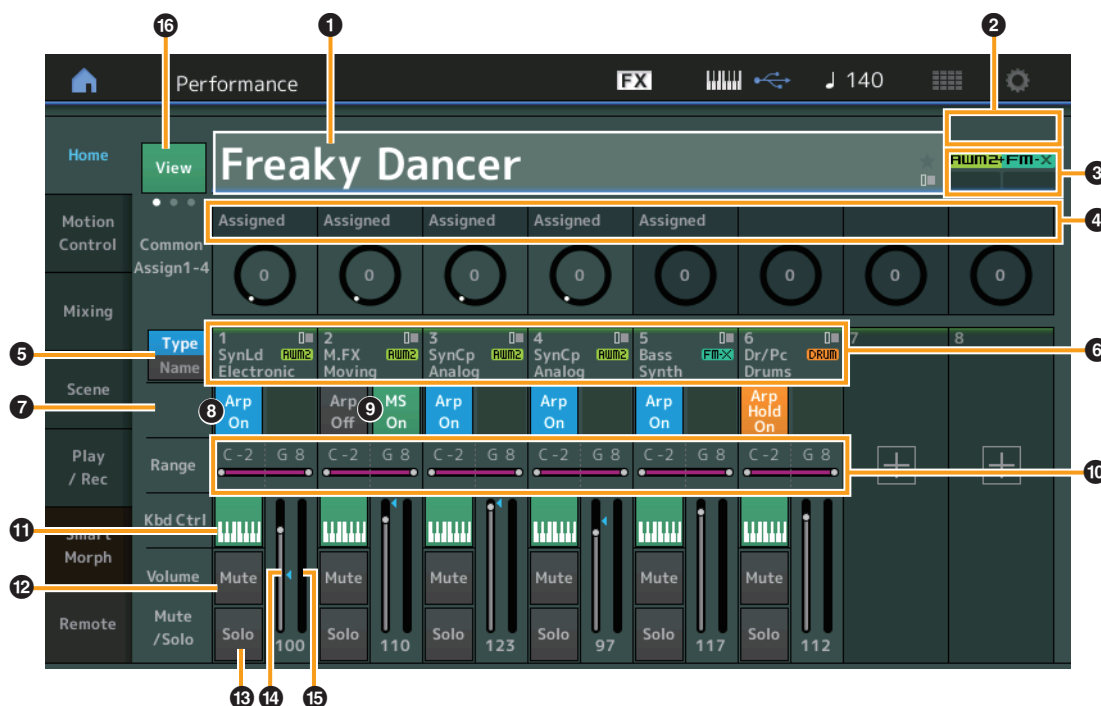
パフォーマンスプレイ(ホーム)

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 (HOME)]ボタン
または
HOME (ホーム)アイコン



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 (2色表示の場合、スマートモーフ情報を持つ)
AWM2+FM-X	AWM2音源のパートとFM-X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

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

4 ノブの機能

ノブ1~4(5~8)に現在割り当てられているノブの機能が表示されます。

5 タイプ/ネームスイッチ

各パートの種類とカテゴリを表示するか、パートネームを表示するかを切り替えます。

設定値: Type、Name

6 パートタイプ/パートネーム

各パートの種類とカテゴリ、またはパートネームが表示されます。タッチすると、カテゴリサーチ、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。

7 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

8 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。パートのアルペジオがオンで、かつアルペジオホールドがオンのとき、「Arp Hold On」と表示されます。

NOTE [SHIFT]ボタンを押しながらタッチすると、そのパートのアルペジオホールドのオン/オフを切り替えられます。

設定値: Off、On

9 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

10 ノートリミット

各パートが発音するピッチの範囲(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ピッチ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

11 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

12 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

13 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

14 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

NOTE 画面上のボリュームの横に三角マークが青く表示されている場合は、コントロールスライダーを操作してもすぐには音色に反映されません。コントロールスライダーの位置が現在の値に到達した時点で青いマークが白くなり、コントロールスライダーを動かした結果が音色に反映されるようになります。

15 メーター

パートのオーディオ出力レベルを表示します。

16 View (ビュー)

3種類ある各パート情報の表示タイプを切り替えます。各表示タイプは次の通りです: 1 (8パート表示)、2 (4パートと各種詳細情報の表示)、3 (4パートとスマートモーフのマップ表示)。

タイプ2の各種詳細情報は、カーソルの位置やコントロールファンクションの設定によって切り替わります。

設定値: 1~3

NOTE パフォーマンスプレイ(ホーム)画面でパフォーマンスネームにカーソルがある場合、[PERFORMANCE (HOME)]ボタンを押すことでも表示タイプを変更できます。

Performance

▶ Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

以下、「View」=2 (4パートと各種詳細表示)の場合の画面表示について説明します。

■ Element (エレメント)ビュー

選択中のパートがノーマルパート(AWM2)で、[Motion Control] → [Overview] → Slider Function [Elem/Op Control] がオンの場合に表示されます。

The screenshot displays the Performance interface for 'Freaky Dancer'. The 'View' is set to 'Element'. The main area shows four parts (1-4) with parameters like Type, Name, Arpeggio, Range, and Volume. A detailed view of 'Part1 Element SW / Level' is shown on the right, with a yellow box highlighting the 'Element SW' (ON/OFF) and 'Element Level' (0-127) sliders for each of the 8 elements.

Element 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

Element Level (エレメントレベル)

各エレメントの出力レベルを設定します。

設定値: 0~127

Performance

▶ Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

■ Drum Key (ドラムキー)ビュー

選択中のパートがドラムパートで、[Motion Control] → [Overview] → Slider Function 「Elem/Op Control」がオンの場合に表示されます。



Drum Key Level (ドラムキーレベル)

Drum Key Level (ドラムキーレベル)

各ドラムキーの出力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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

■ Algorithm (アルゴリズム)ビュー

選択中のパートがノーマルパート(FM-X)で、[Motion Control] → [Overview] → Slider Function [Elem/Op Control] がオンの場合に表示されます。



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。

NOTE アルゴリズムの画像をタップすることでアルゴリズム検索画面を表示します。

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

Operator Level (オペレーターレベル)

各オペレーターの出力レベルを設定します。

設定値: 0~99

Performance

▶ Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

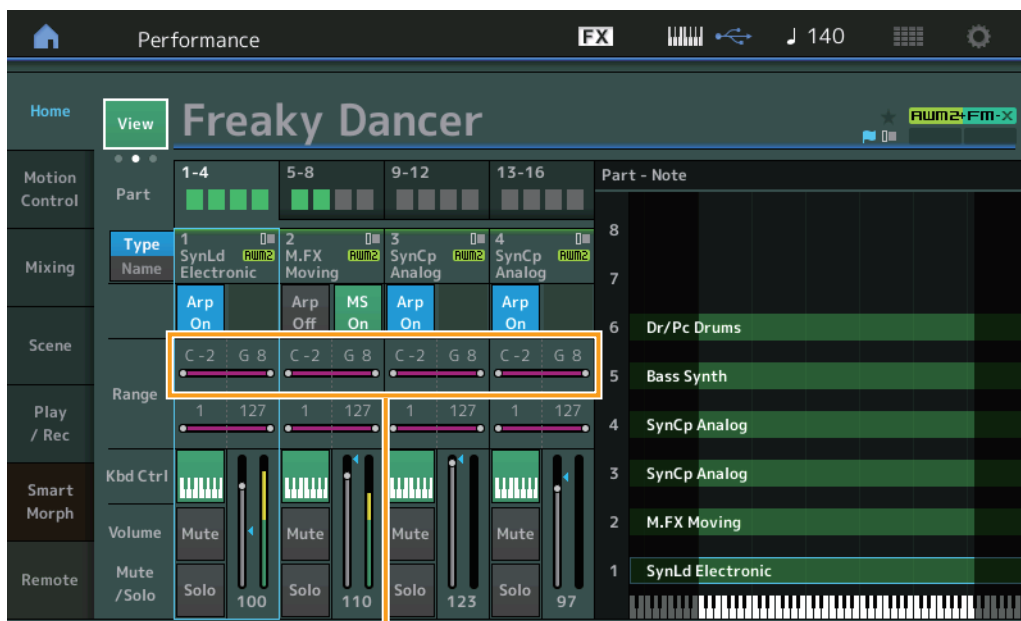
Super Knob

Job

Remote

■ Part — Note (パート — ノート)ビュー

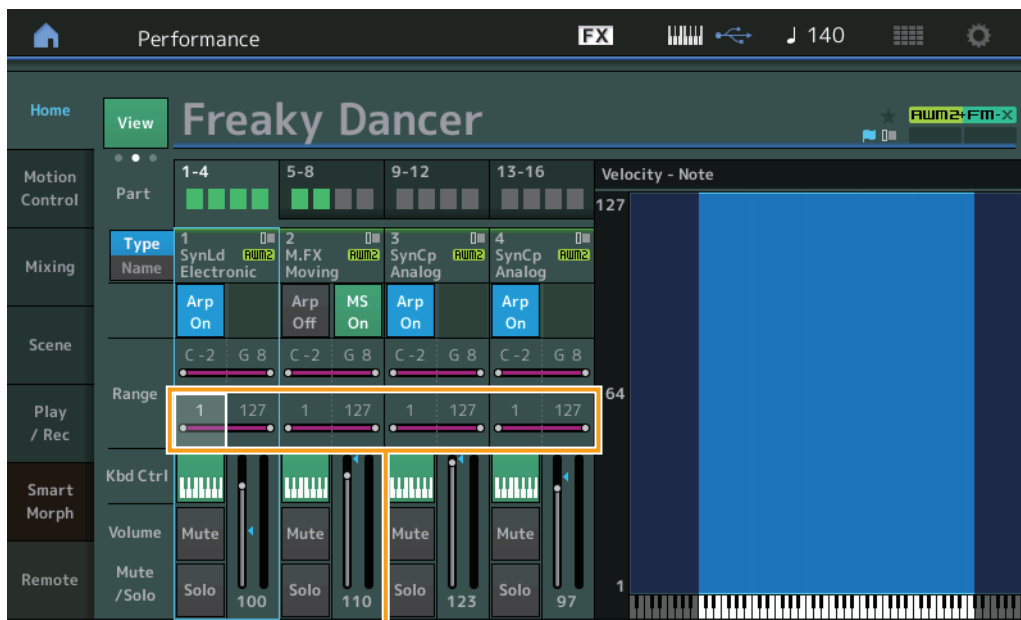
カーソルがノートリミットにある場合に表示されます。パート間のレイヤー / スプリットの設定を把握したいときに便利です。



ノートリミット

■ Velocity — Note (ベロシティー — ノート)ビュー

カーソルがいずれかのパートのベロシティーリミットにある場合に表示されます。パート間でベロシティー スプリットを設定したいときに便利です。



ベロシティーリミット

Performance

▶ Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

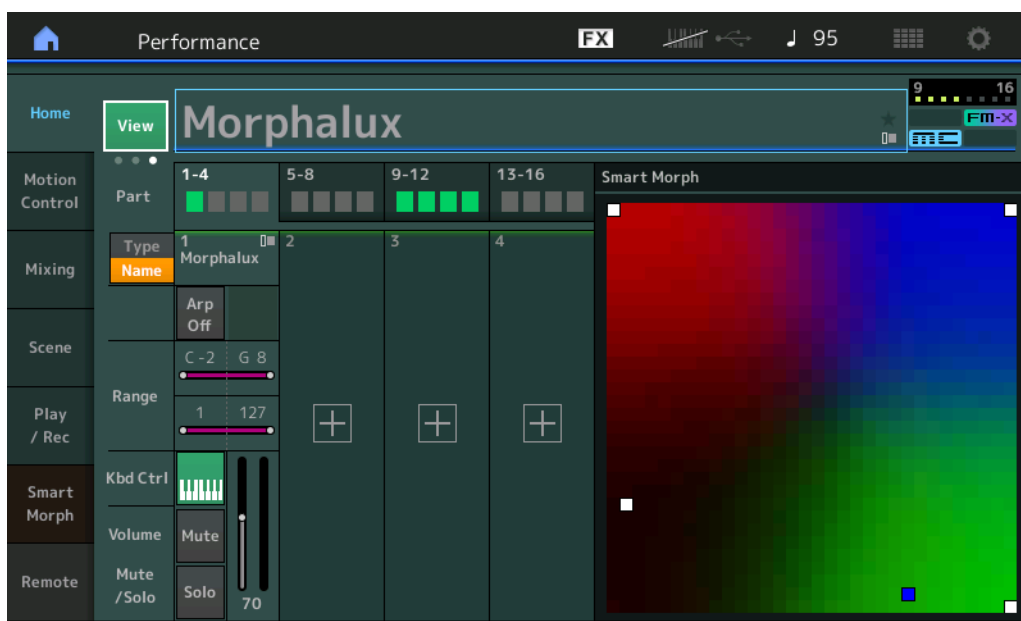
Analyze

Super Knob

Job

Remote

「View」=3 (4パートとスマートモーフのマップ表示)の場合、パフォーマンスがスマートモーフ情報を持っていると、表示は以下のようになります。



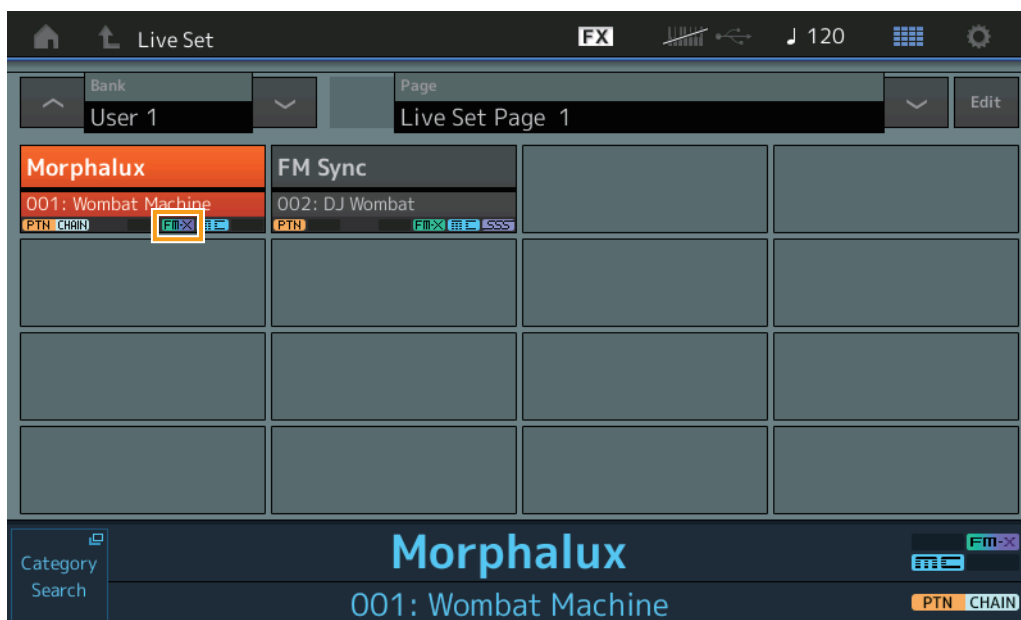
マップ上をタッチするとその音色がPart 1の音色になります。

NOTE スマートモーフ情報がないパフォーマンスの場合は、「View」=2のときと同じ表示になります。

NOTE ライブセット画面では、スマートモーフ情報を持つパフォーマンスがスロットに割り当てられている場合、FM-Xのアイコンが特別なものに変化します。

 : FM-Xのパートを持つパフォーマンスに表示されます。

 : FM-Xのパートとスマートモーフ情報を持つパフォーマンスに表示されます。



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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)

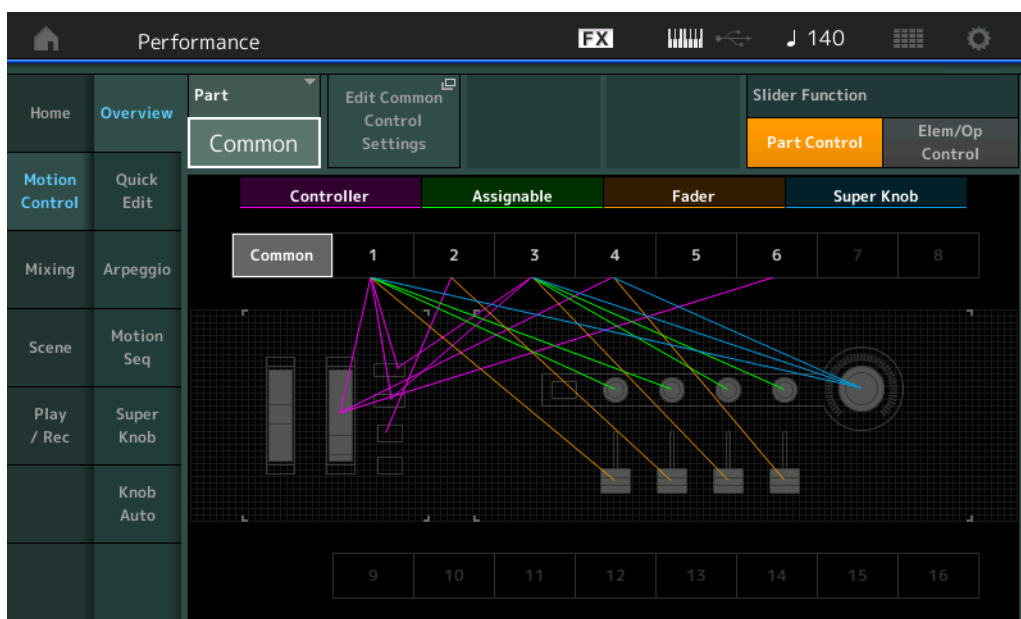
Overview (オーバービュー)

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。

NOTE 最後に操作したコントローラーとパートの関係が強調表示されます。

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Overview]
または
[SHIFT]+[PERFORMANCE (HOME)]



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 コモンコントロール セットアップ/エディット パートコントロール セットアップ)

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。

コモンの場合は[205ページ](#)、パート1~16の場合は[138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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Slider Function (スライダーフังก์ション)

パートコントロールとエレメント/オペレーターコントロールを切り替えます。

設定値: Part Control, Elem/Op Control

NOTE スライダーフังก์ションはパフォーマンスデータの一部として保存(ストア)されます。

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。

- ピッチベンドホイール
- モジュレーションホイール
- [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1~4 (5~8)

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 1~4 (5~8/9~12/13~16)

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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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。

手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [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 (157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 (157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 (157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(212ページ)を開きます。

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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(42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(204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のフィルターのカットオフ周波数(154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のフィルターのレゾナンス(155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のFEGデプス(158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の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 /オペレーターのアEG(162ページ、182ページ、196ページ)に対するオフセット値を設定します。

設定値: -64~+63

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 /オペレーターのアEG(162ページ、182ページ、196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 /オペレーターのアEG(162ページ、182ページ、196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 /オペレーターのアEG(162ページ、182ページ、196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

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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 (リバープリターン)

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

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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」 = 「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。



Part Category Main (パート メインカテゴリ)

Part Category Sub (パート サブカテゴリ)

パート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。

カテゴリ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。

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

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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(36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)
設定値が「Part」 = 「Common」の場合と異なります。
設定値: 0~127
- 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)

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のFEGのディケイ2レベル(157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(116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(120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(129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

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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」(124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」(123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」(131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」(132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」(131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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

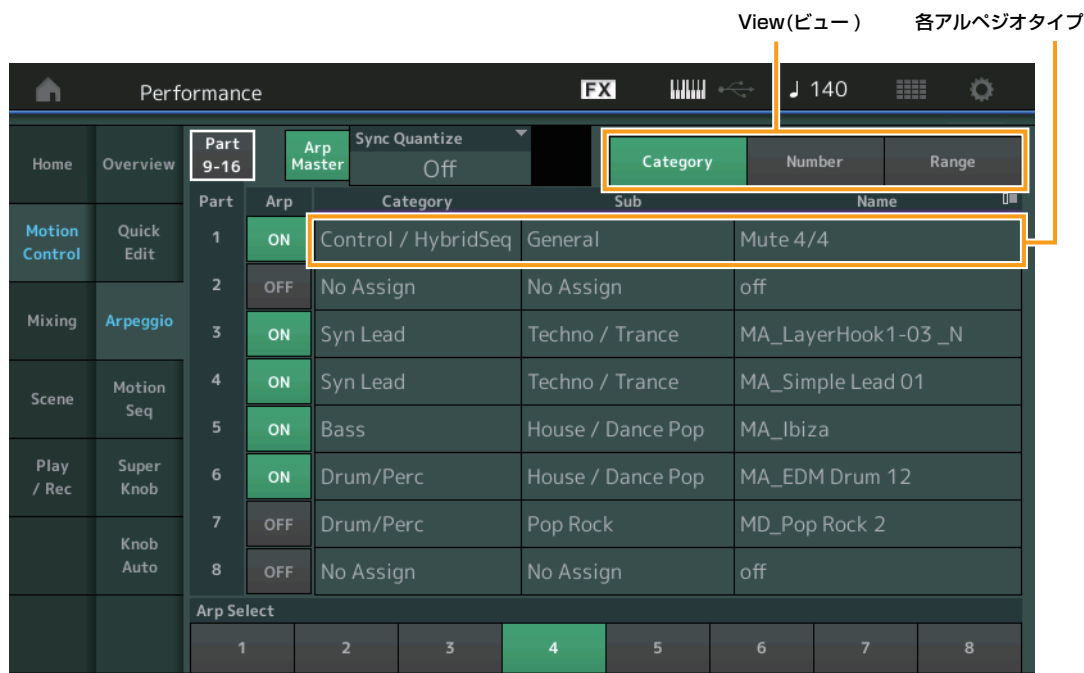
Job

Remote

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 (HOME)] → [Motion Control] → [Arpeggio]



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。

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。

タイプを選んで[SHIFT]+[EDIT]を押すと、アルペジオのコピーまたは入れ替えができます。詳しくは「アルペジオのコピーまたは入れ替え」(124ページ)をご覧ください。

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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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
1	ON	Preset	10221	Mute 4/4
2	OFF	Preset	0	off
3	ON	Preset	4999	MA_LayerHook1-03_N
4	ON	Preset	5016	MA_Simple Lead 01
5	ON	Preset	3673	MA_Ibiza
6	ON	Preset	8321	MA_EDM Drum 12
7	OFF	Preset	6576	MD_Pop Rock 2
8	OFF	Preset	0	off

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。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

■ 「View」 = 「Range」 の場合

Part	Arp	Name	Velocity Limit	Note Limit
1	ON	Mute 4/4	1 127	C -2 G 8
2	OFF	off	1 127	C -2 G 8
3	ON	MA_LayerHook1-03_N	1 127	C -2 G 8
4	ON	MA_Simple Lead 01	1 127	C -2 G 8
5	ON	MA_Ibiza	1 127	C -2 G 8
6	ON	MA_EDM Drum 12	1 127	C -2 G 8
7	OFF	MD_Pop Rock 2	1 127	C -2 G 8
8	OFF	off	1 127	C -2 G 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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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 (HOME)] → [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[MS ON/OFF]ボタンと連動しません。

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。

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。

タイプを選んで[SHIFT]+[EDIT]を押すと、モーションシーケンスのコピーまたは入れ替えができます。詳しくは「モーションシーケンスのコピーまたは入れ替え」(133ページ)をご覧ください。

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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

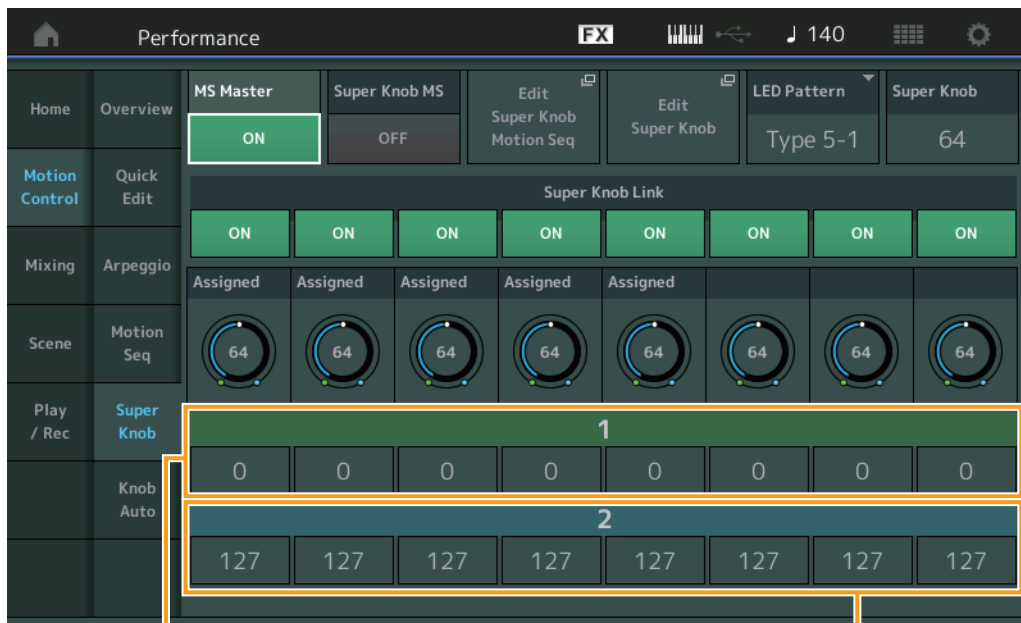
Job

Remote

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ないます。

手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [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ウ 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ウ 2)

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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[MS 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

Edit Super Knob Motion Seq (エディットスーパーノブモーションシーケンス)

Super Knob用のMotion Sequencerを設定する、Knob Auto画面を表示します。

Edit Super Knob (エディットスーパーノブ)

Super Knobによって変化するパラメーターを設定する、Common/Audio EditのControl Assign画面を表示します。

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

Super Knob (スーパーノブ バリュウ)

スーパーノブの値です。

設定値: 0~127

Super Knob Link (スーパーノブ リンク)

スーパーノブ操作の効果を受けるかどうかを設定します。オフに設定したノブは、スーパーノブの値が変化しても効果を受けません。

設定値: Off, On

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

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

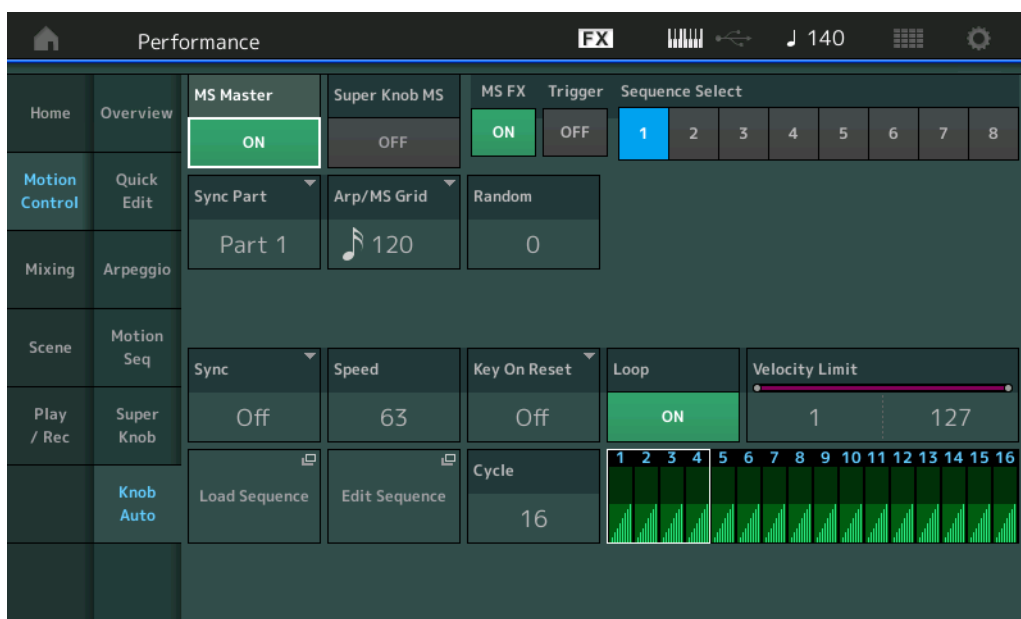
Knob Auto (ノブオート)

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 (HOME)] → [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[MS 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[TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS]ボタンを押して[ARP/MS]を選んだとき、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

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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。タイプを選んで[SHIFT]+[EDIT]を押すと、モーションシーケンスのコピーまたは入れ替えができます。詳しくは「モーションシーケンスのコピーまたは入れ替え」(133ページ)をご覧ください。

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

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 ユニットマルチブライ)

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ブ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。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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

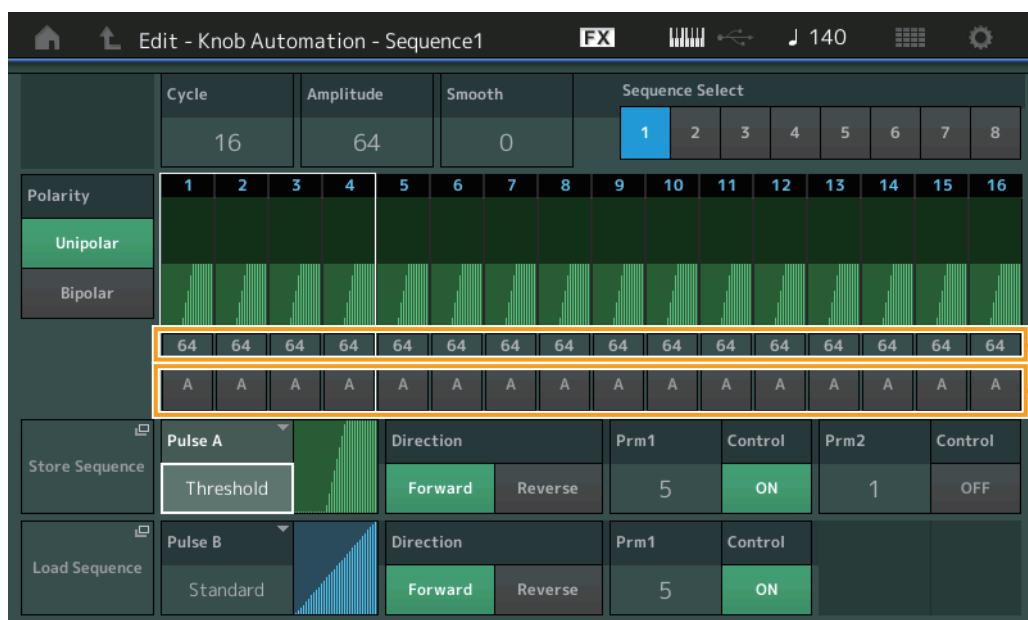
Load Sequence (ロードシーケンス)

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(240ページ)をご参照ください。

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。

タイプを選んで[SHIFT]+[EDIT]を押すと、モーションシーケンスのコピーまたは入れ替えができます。詳しくは「モーションシーケンスのコピーまたは入れ替え」(133ページ)をご覧ください。

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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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コントロールスライダー 1~4でステップ1~4、ステップ5~8、ステップ9~12、ステップ13~16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 [1/5]~[4/8]ボタンでステップ1~4、ステップ5~8、ステップ9~12、ステップ13~16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 (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[140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/Prm2 (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([244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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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。

NOTE 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 (HOME)] → [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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

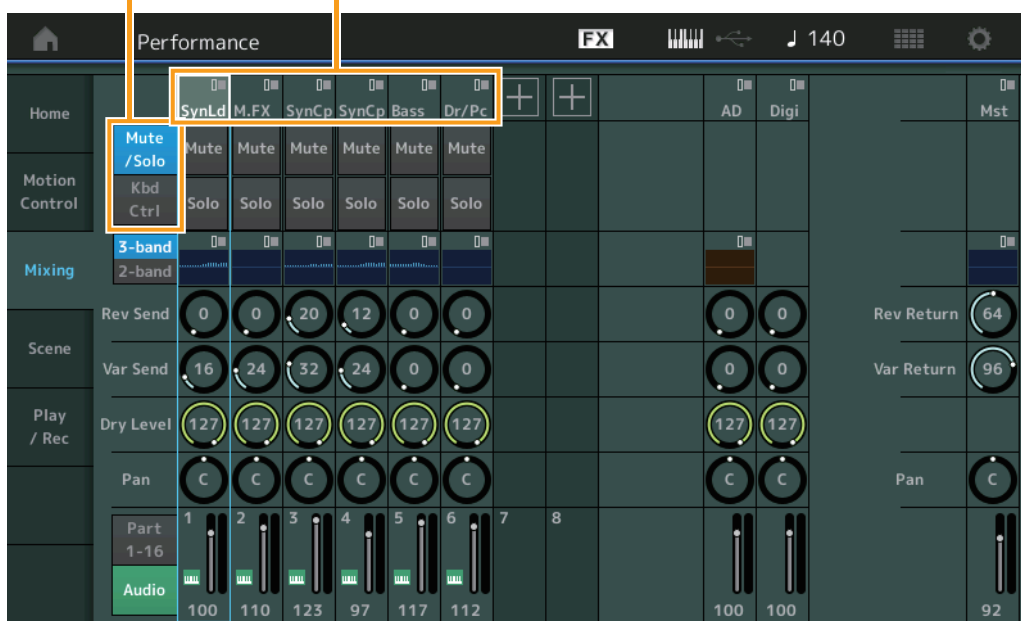
Remote

■ 「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。

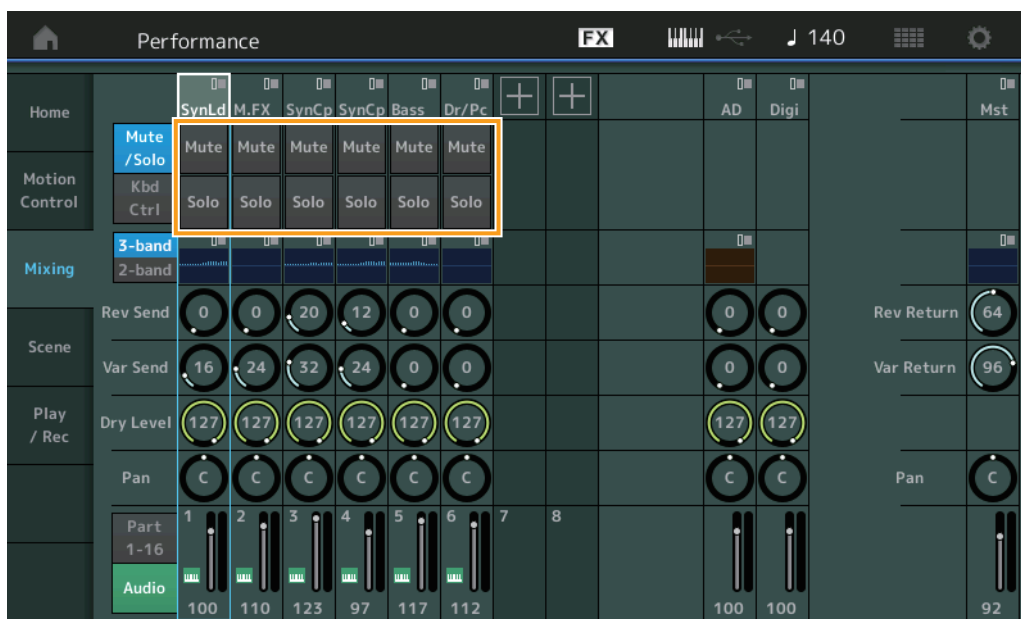
設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。

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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

- Function Switch = 「Kbd Ctrl」 のとき

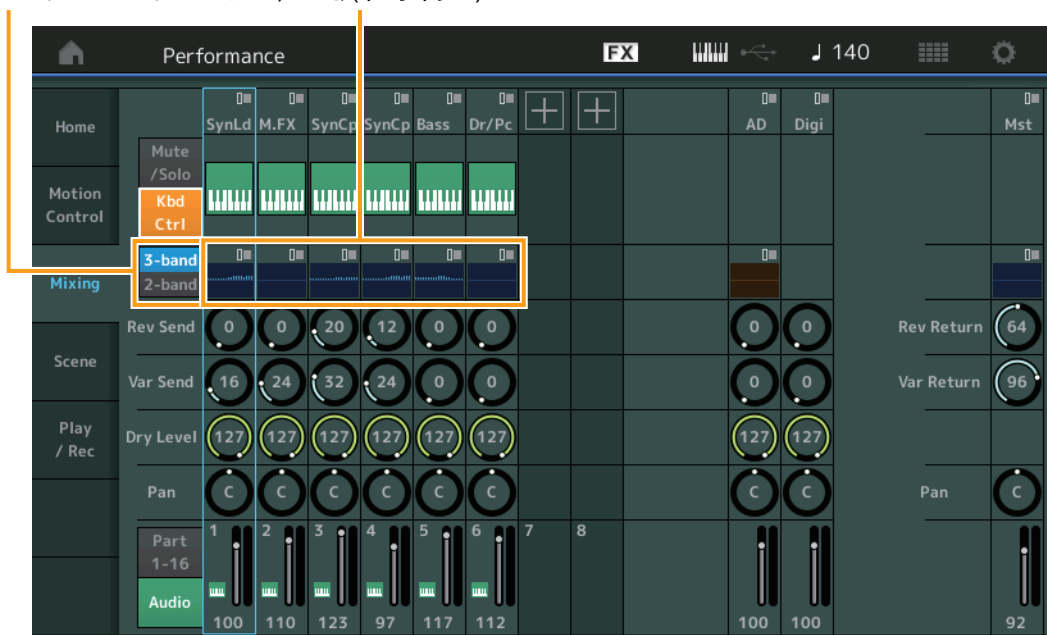


Kbd Ctrl (キーボードコントロール)

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

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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)

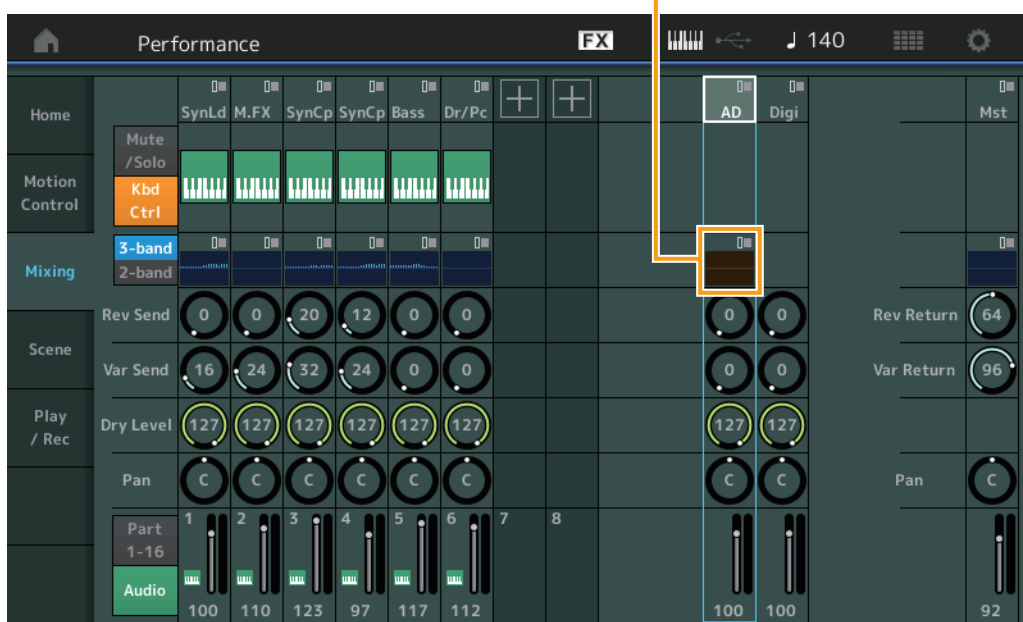
パート1~16のボリュームを設定します。

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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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)**

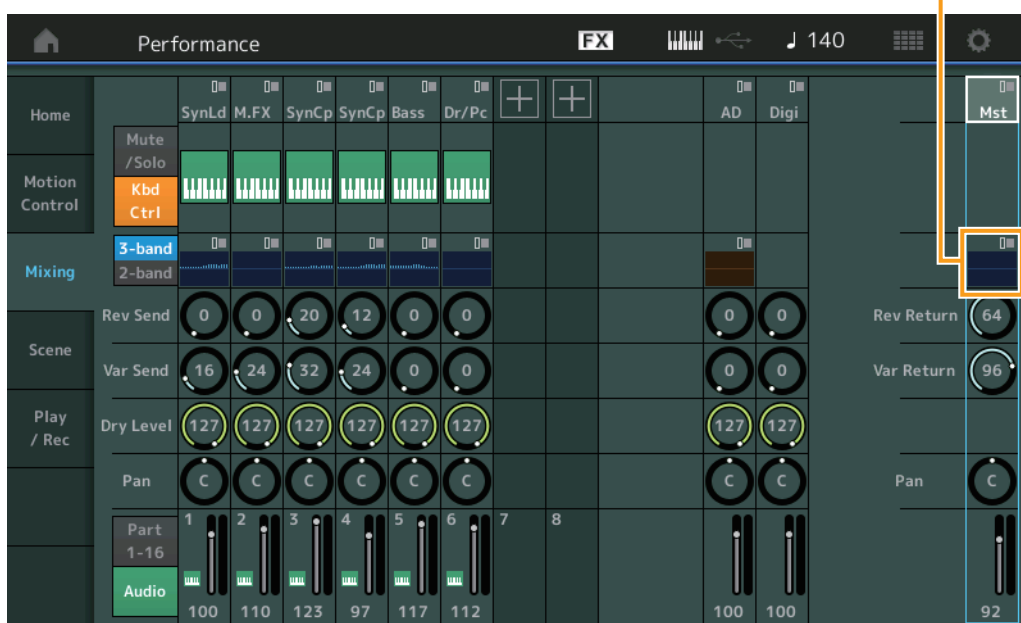
オーディオパート/デジタルパートのボリュームを設定します。

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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

シーン

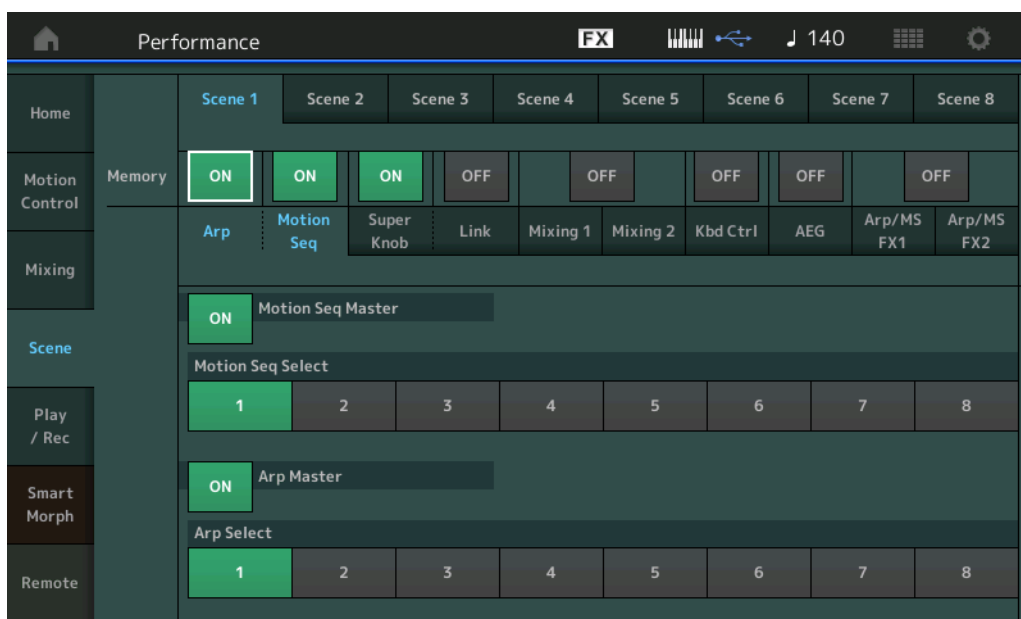
シーンとは、SCENE [1/5]~[4/8]ボタンそれぞれにアルペジオタイプやモーションシーケンスタイプ、パートのパラメーター値などの設定を記録する機能です。シーン画面ではシーン機能に関するさまざまな設定を行なうことができます。この画面でメモライズスイッチをオンにし、パラメーターを編集した機能についてはそれぞれのシーンに設定値が自動的に記録されます。シーン機能の使いかたについては取扱説明書をご参照ください。

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コントロール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 [1/5]~[4/8]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 (HOME)] → [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 [1/5]~[4/8]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、スーパーノブリンク、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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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



Super Knob (スーパーノブバリュー)

選択中のシーンにおけるスーパーノブの値を設定します。

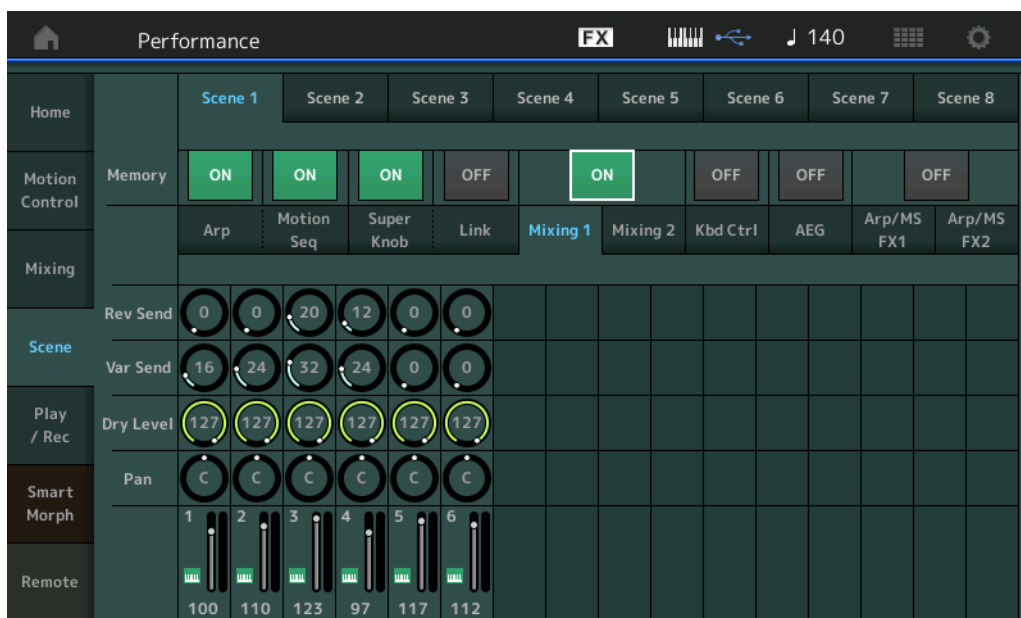
設定値: 0~127

Super Knob Link (スーパーノブリンク)

選択中のシーンにおける共通のアサインノブ1~8が、スーパーノブ操作の効果を受けるかどうかを設定します。オフに設定した共通のアサインノブは、スーパーノブの値が変化しても効果を受けません。

設定値: Off、On

■ 「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 (リバースェンド)

選択中のシーンにおける各パートのリバースェンドを設定します。

設定値: 0~127

Var Send (バリエーションェンド)

選択中のシーンにおける各パートのバリエーションェンドを設定します。

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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

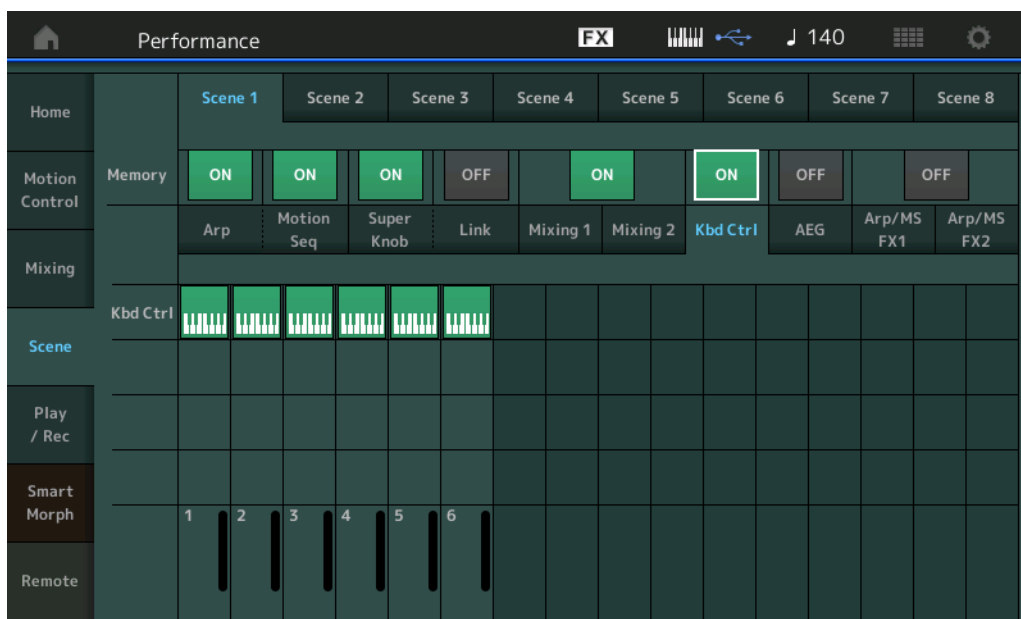
Analyze

Super Knob

Job

Remote

■ 「Kbd Ctrl」タブ選択およびメモライズスイッチ オンの場合



Kbd Ctrl (キーボードコントロール メモライズスイッチ)

キーボードコントロールをシーンに記憶するかどうかを設定します。

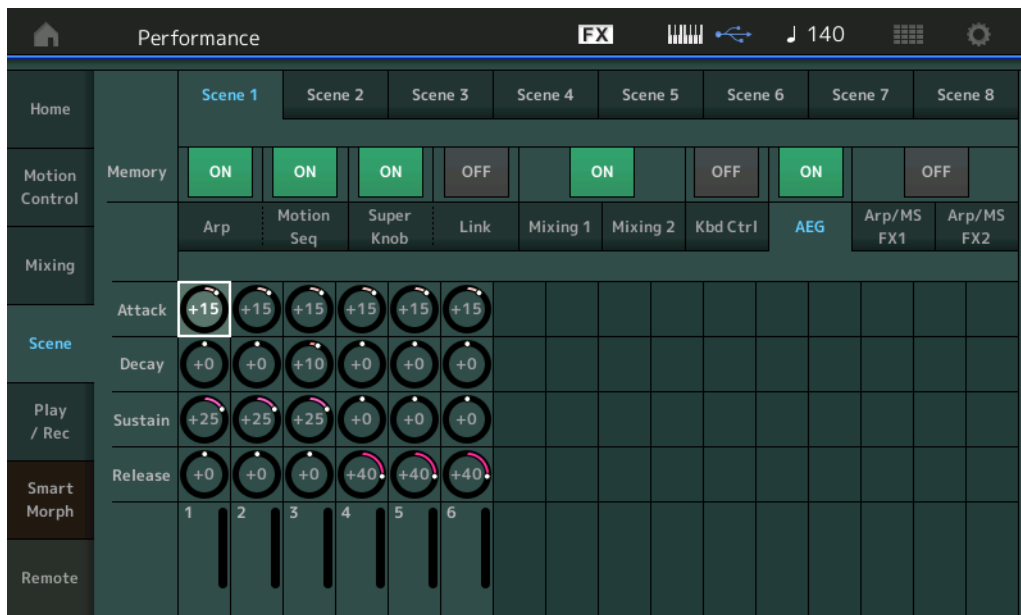
設定値: Off、On

Kbd Ctrl (キーボードコントロール)

選択中のシーンにおける各パートのキーボードコントロールスイッチを設定します。オフに設定したパートは、鍵盤を弾いても発音しません。

設定値: Off (グレー)、On (緑)

■ 「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

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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



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」(41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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

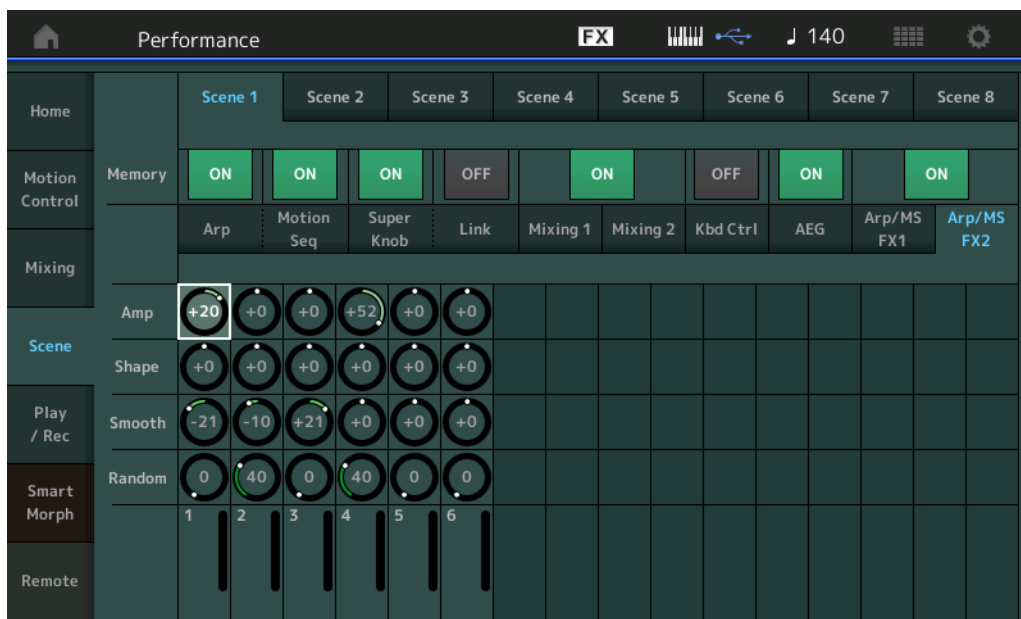
Analyze

Super Knob

Job

Remote

■ 「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」(38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」(38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 スムースネス)

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」(39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」(39ページ)をご参照ください。

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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

再生/録音

Play/Recでは、MODX+本体に「ソング」としてMIDI録音/再生したり、MODX+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)

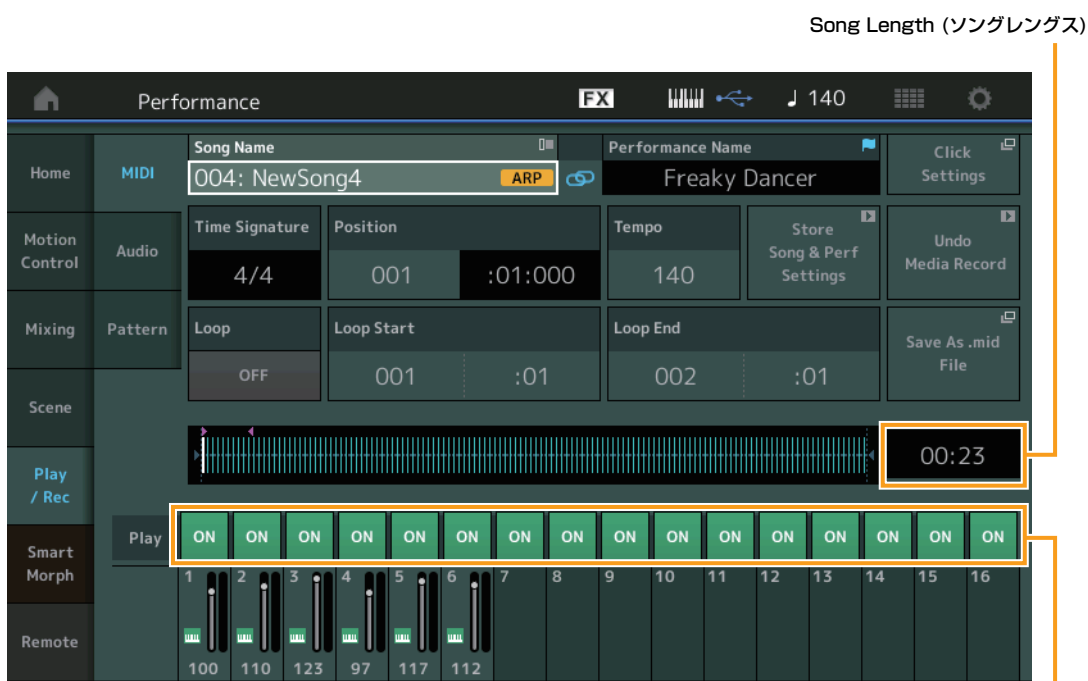
MIDI (ミディ)

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 (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]



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、ニューソング、ユーザーアルペジオの作成を行なうメニューが表示されます。また、ここにカーソルがあるとき、[INC/YES]ボタンと[DEC/NO]ボタンでソングを選択できます。

Link icon (リンクアイコン)

選択中のソングと、そこに保存されているパフォーマンスのリンク情報が、選択中のパフォーマンスと同じであることを示します。

選択中のソングと、そこに保存されているパフォーマンスのリンク情報が、選択中のパフォーマンスと同じでない場合は、壊れたリンクアイコンが表示されます。

Performance Name (パフォーマンスネーム)

選択中のパフォーマンスの番号と名前が表示されます。

Click Settings (クリックセッティング)

テンポセッティング画面が開きます。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

▶ Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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 (HOME)] → [UTILITY] → [Tempo Setting] ([250ページ](#))

Store Song & Perf Settings (ストアソング アンド パフォーマンスセッティング)

ボタンを押すと、ストアされている ソングのテンポやループの設定、ソングと共に呼び出されるパフォーマンスを現在の設定に変更します。

Store Song & Perf Settings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

Loop (ループ)

繰り返し再生のオン/オフを設定します。オンにすると「Loop Start」と「Loop End」で設定された範囲を繰り返し再生します。

設定値: Off、On

Loop Start / End (ループスタート/エンド)

繰り返し再生を行なう場合の範囲を設定します。それぞれの左側の数字は小節(メジャー)、右側の数字は拍(ビート)を表しています。「Loop」がオフのときは無効となります。

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

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

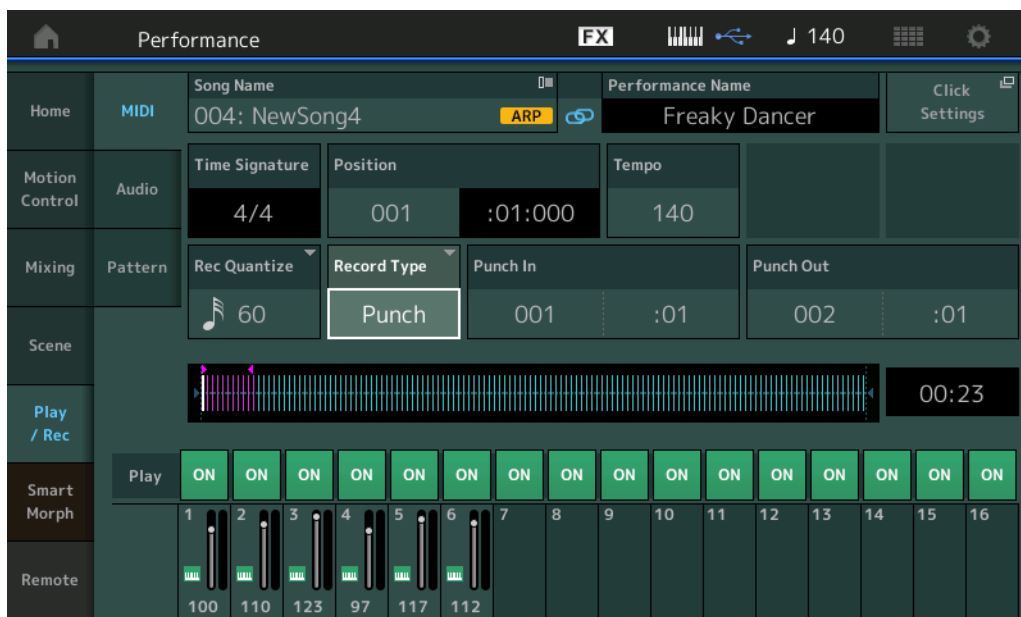
■ 録音/録音待機状態

手順

[●](レコード)ボタン

または

[PERFORMANCE (HOME)] → [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

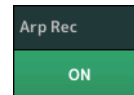
Arp Rec (アルペジオレック)

オンのとき、アルペジエーターの出力を録音します。オフのとき、鍵盤で弾いたままを録音します。新規ソングのときのみ設定できます。

録音を行なった後から変更することはできません。また、Arp Rec=Offで録音されたソングに追加で録音を行なう場合は、Record Type=Replaceのみとなります。

設定値: Off, On

NOTE Arp Rec=Offで録音されたソングは、パフォーマンスに設定されているアルペジオを変更することで、録音時とは違ったアルペジオで再生することができます。

**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

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 (リブレース)、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。

※ Overdubのとき、コントローラーイベントについては、録音中に初めてコントローラーを操作したところから録音を停止するまで、対応するコントローラーイベントを削除して、新しく記録します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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。

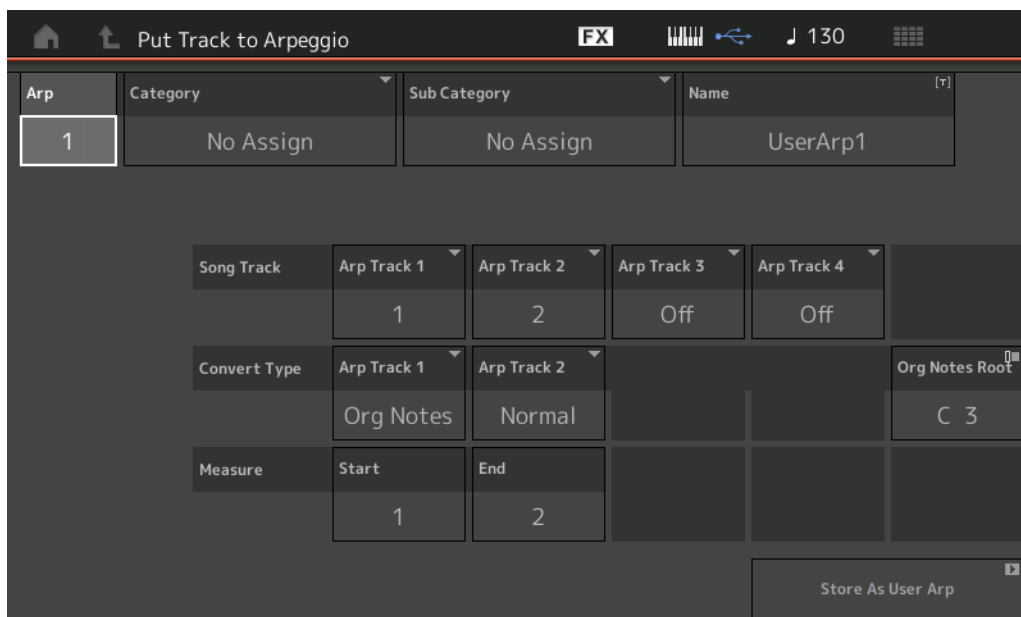
■ Put Track to Arpeggio (プットトラックトゥーアルペジオ)

現在選択されているソングをユーザーアルペジオに変換します。変換できるノートデータは最大16個です(同じノートナンバーは数に入れません)。アルペジオ作成のためにMIDIシーケンスデータを録音するとき、特に複数のトラックを使う場合などは、異なるノートデータが16個を超えないようご注意ください。

手順

[▶](プレイ)ボタン
または

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI] → ソングネームをタッチしてメニューを表示
→ [User Arp]



Arp (アルペジオナンバー)

変換先のユーザーアルペジオのアルペジオナンバーを設定します。初期設定では、まだ使用されていないナンバーが設定されています。すでに使用されているナンバーを設定した場合、変換を実行すると元から入っていたアルペジオは消えます。

設定値: 1~256

Category (アルペジオカテゴリー)

変換したアルペジオのカテゴリーを、メインカテゴリーとサブカテゴリーに分けて設定します。

設定値: リファレンスマニュアルのアルペジオカテゴリーリストをご参照ください。

Name (アルペジオネーム)

アルペジオの名前を設定します。アルペジオネームは、英数字を使って最大20文字で設定できます。

Song Track (ソングトラック)

アルペジオのトラックごとに、変換元のソングのトラック番号を設定します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Convert Type (コンバートタイプ=変換方式)

ソングのトラックに録音されたMIDIシーケンスデータをアルペジオに変換する方法を、下記3種類の変換方式から選択します。アルペジオのトラックごとに設定できます。

設定値: Normal、Fixed、Org Notes

Normal (ノーマルアルペジオ): 鍵盤演奏のとき、弾いた音(オクターブ)だけを使ったMIDIシーケンスデータが鳴ります。

Fixed (フィックスト=固定): 鍵盤をどのように弾いても、録音されたMIDIシーケンスデータがそのまま鳴ります。

Org Notes (オリジナルノート): fixedと同じですが、弾いた鍵盤音(コード)に合わせてMIDIシーケンスデータの再生音に変換されます。

Original Notes Root (オリジナル ノートルート)

変換方式が「Org Notes (オリジナルノート)」に設定されているトラックがあるとき、元の演奏のルート音を設定します。Org Notesに設定されているトラックがないときは無効となります。

設定値: C-2~G8

Measure (メジャー)

アルペジオデータに変換する小節の範囲を設定します。

設定値: 001~999

Store As User Arp (ストア アズ ユーザーアルペジオ)

画面内の設定でユーザーアルペジオへの変換を実行します。トラックがすべて「OFF」のときは変換が実行できないため、ボタンが無効になります。

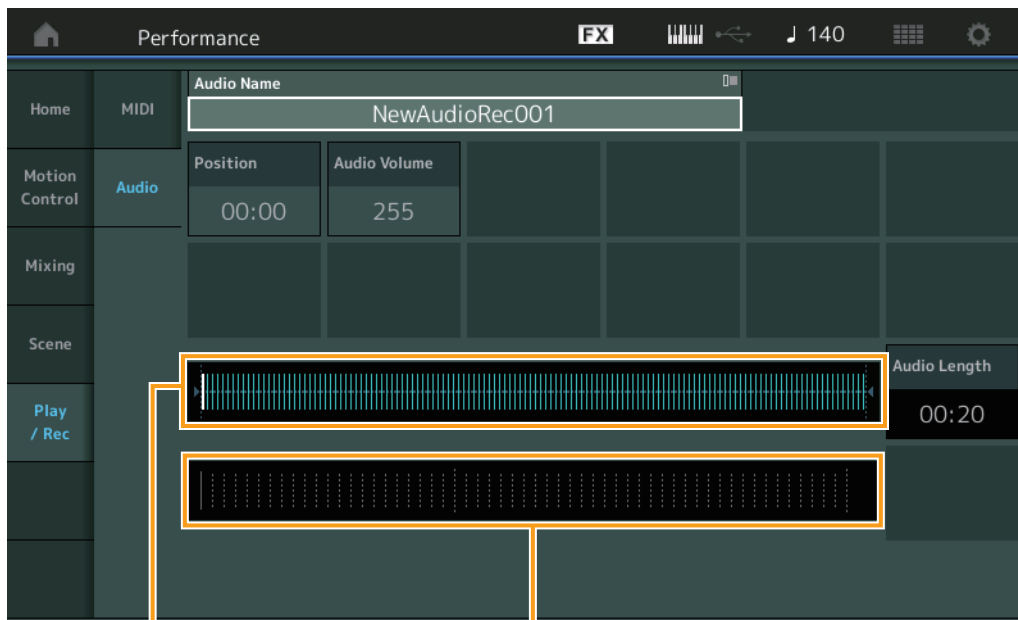
Audio (オーディオ)

Audio画面ではMODX+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 (HOME)] → [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。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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。

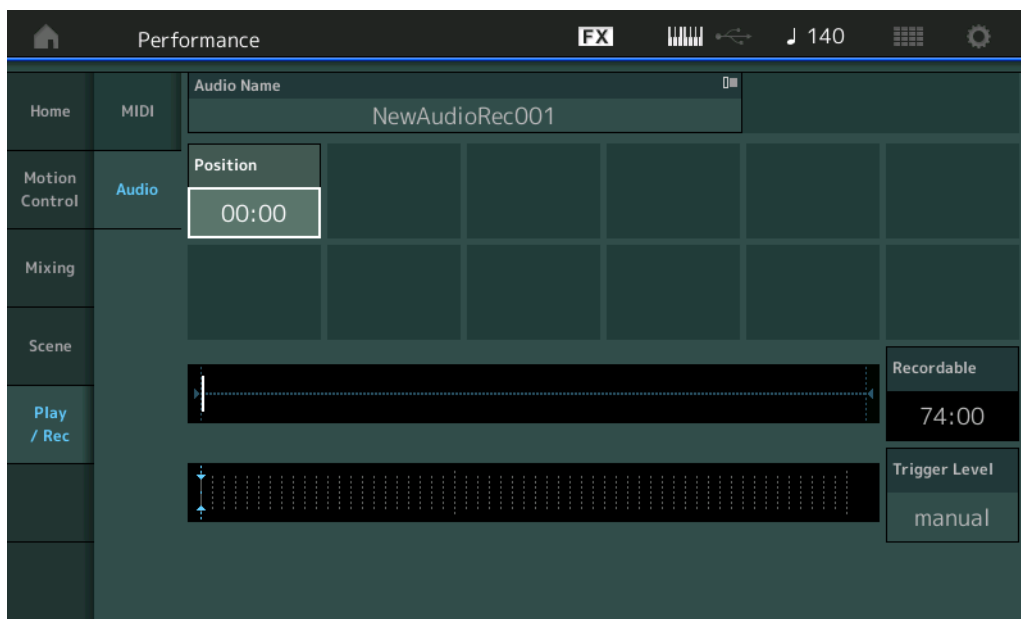
レベルメーター

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 (HOME)] → [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

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

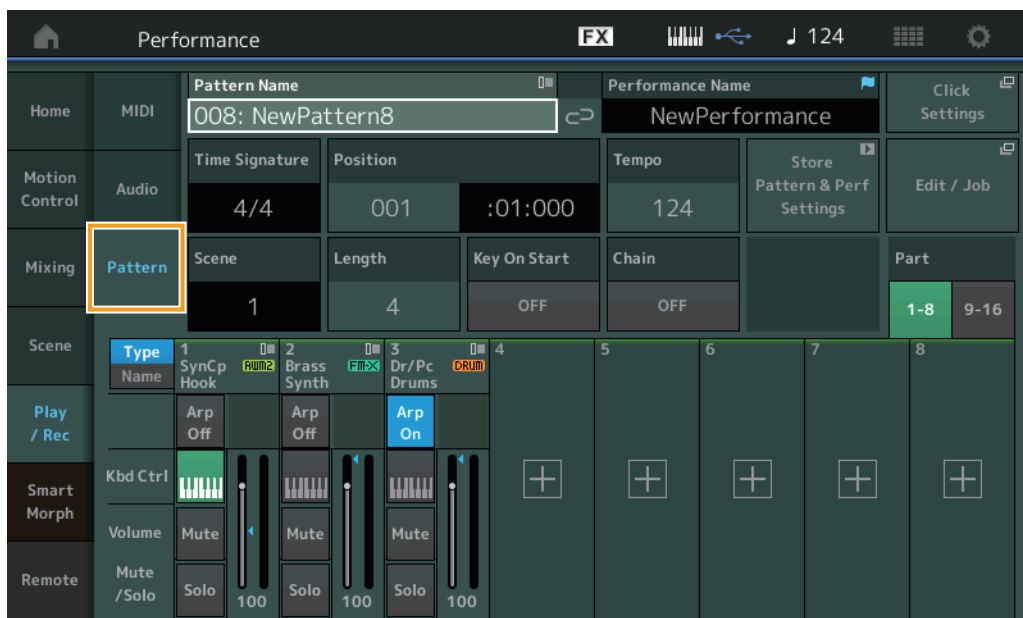
Remote

Pattern (パターン)

Pattern画面では、シーケンスをシーンごとに記録して、パターンを作成できます。

■ 再生/再生待機状態

手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern]



Pattern Name (パターンネーム)

選択中のパターンの名前を表示します。タッチすると、Load、Rename、New Patternのメニューが表示されます。また、ここにカーソルがあるとき、[INC/YES]ボタンと[DEC/NO]ボタンでパターンを選択できます。

Link icon (リンクアイコン)

選択中のパターンと、そこに保存されているパフォーマンスのリンク情報が、選択中のパフォーマンスと同じであることを示します。

選択中のパターンと、そこに保存されているパフォーマンスのリンク情報が、選択中のパフォーマンスと同じでない場合は、壊れたリンクアイコンが表示されます。

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。

NOTE パフォーマンス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に青色のフラグが表示されます。

Time Signature (タイムシグネチャー)

パターンの拍子を表示します。

Position (ポジション)

パターンの録音/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)

パターンを再生するテンポを設定します。

設定値: 5~300

Click Settings (クリック セットアップ)

テンポセッティング画面に移動します。

Scene (シーン)

選択中のシーン番号を表示します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Length (パターンレングス)

選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。

設定値: 1~256

Key On Start (キーオンスタート)

鍵盤を押したときにパターンの録音と再生が開始されるかどうかを設定します。

設定値: Off、On

Store Pattern & Perf Settings (ストア パターン アンド パフォーマンス セッティング)

エディットしたパターンデータと、使用したパフォーマンスへのリンク情報を保存します。

NOTE パフォーマンスのパラメーターを編集した場合は、パフォーマンスのストアが必要です。

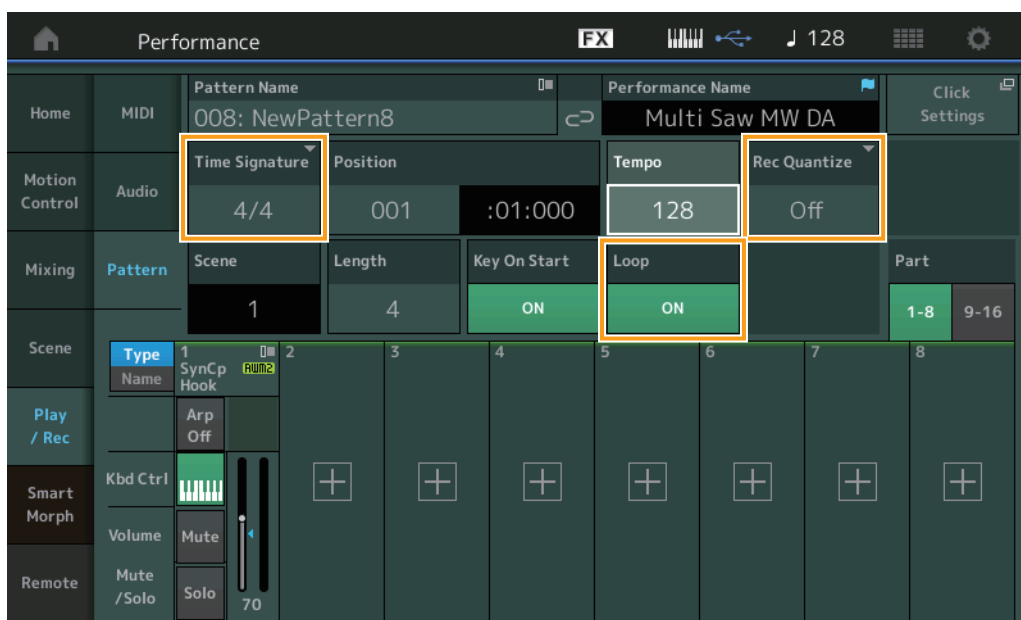
Edit/Job (エディット/ジョブ)

パターンのエディットやジョブを行なう画面に移動します。

■ 新規録音待機状態

手順

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



Time Signature (タイムシグネチャー)

現在選択中のシーン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 クォンタイズ)

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: 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)

Loop (ループ)

ループをオンにすると、パターンを最後まで録音したら自動的にパターンの先頭に戻って録音を続けます。

設定値: Off、On

NOTE パターンの録音中に[●](レコード)ボタンを押すと、[●](レコード)ボタンのランプが点滅してリハーサルモードになります。これは、再生は続けたままトラックへの録音を一時的に解除するモードです。試し弾きする場合に便利です。パターンの録音中は、[●](レコード)ボタンを押すことによって、録音中とリハーサルモードを切り替えられます。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

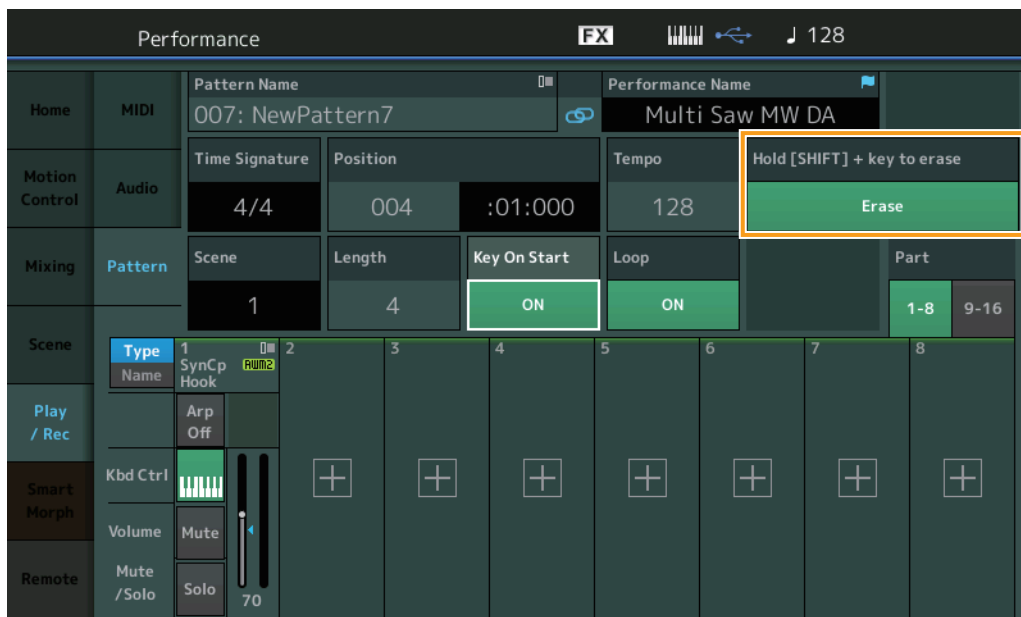
Job

Remote

■ 録音状態

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●](レコード)ボタン → [▶](プレイ)ボタン



Hold [SHIFT] + key to erase (ホールド シフト プラス キー トゥー イレース)

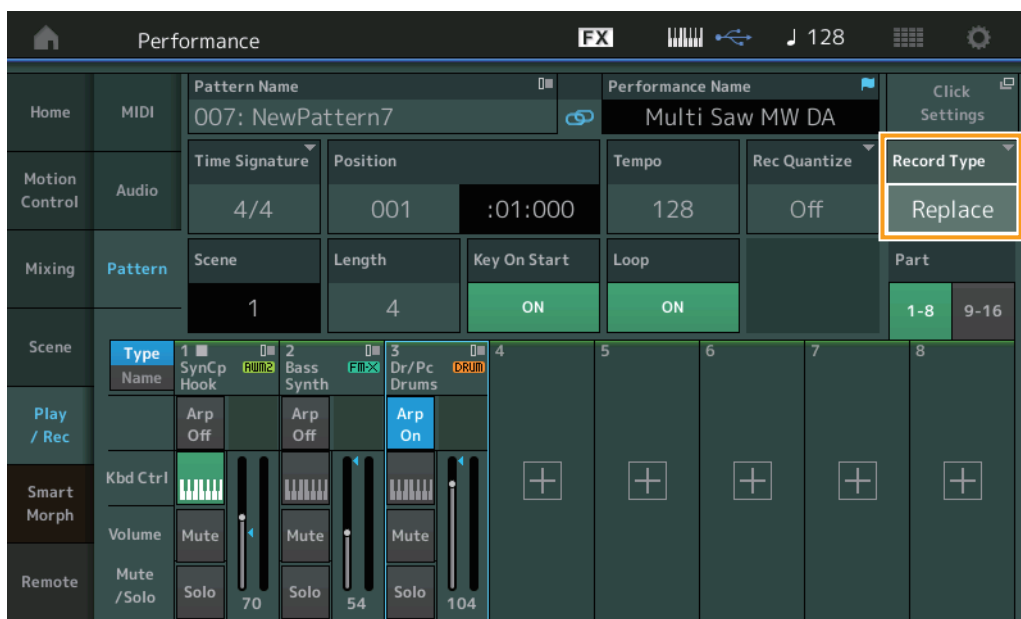
[SHIFT]ボタンを押しながら、任意の鍵盤を押し続けることでその鍵盤に相当するノートイベントだけを削除することができます。

NOTE 録音状態でも、パートネームをタッチして[Category Search]を選択すると、パートカテゴリーサーチ画面で音色を変更できます。

■ 上書き録音待機状態

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (すでに録音された状態から) → [●](レコード)ボタン



Record Type (レコードタイプ)

録音時のデータの記録方法を、上書き(Replace)にするか、追記(Overdub)にするかを設定します。

設定値: Replace、Overdub

NOTE Overdubで録音するとき、コントローラーイベントに関しては録音中に初めてコントローラーを操作したところから録音を停止するまで、対応するコントローラーイベントを削除して、新しく記録します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

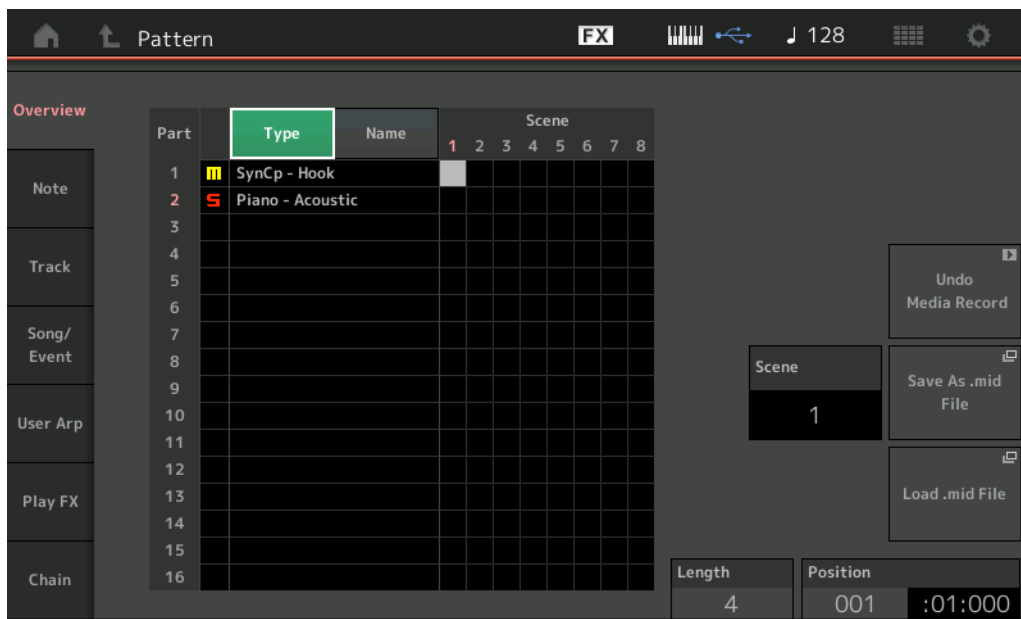
Job

Remote

Overview (オーバービュー)

手順

[▶](プレイ)ボタンまたは [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type (タイプ)

タッチするとオーバービュー中のパートの表示が、パートのメインカテゴリとサブカテゴリになります。連動して、プレイ/レック画面の表示も切り替わります。

Name (ネーム)

タッチするとオーバービュー中のパートの表示が、パートネームになります。連動して、プレイ/レック画面の表示も切り替わります。

Scene (シーン)

選択中のシーン番号を表示します。

Undo (アンドゥー)

直前に実行した操作を取り消して、実行前の状態に戻します。シーケンスが存在する状態で、操作した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。アンドゥーを実行した後に有効となります。

Save As .mid File (セーブ アズ ミディファイル)

Store/Save画面に移動します。選択中のシーンのシーケンスをファイルとして保存できます。

Load .mid File (ロード ミディファイル)

Load画面に移動し、MIDIファイルを読み込みます。MIDIファイルを選択後、読込先のパターンとシーンを選択します。

Length (パターンレングス)

選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。

Position (ポジション)

シーンの再生において、現在の位置を表示します。再生位置を指定します。

設定値: 001~256

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

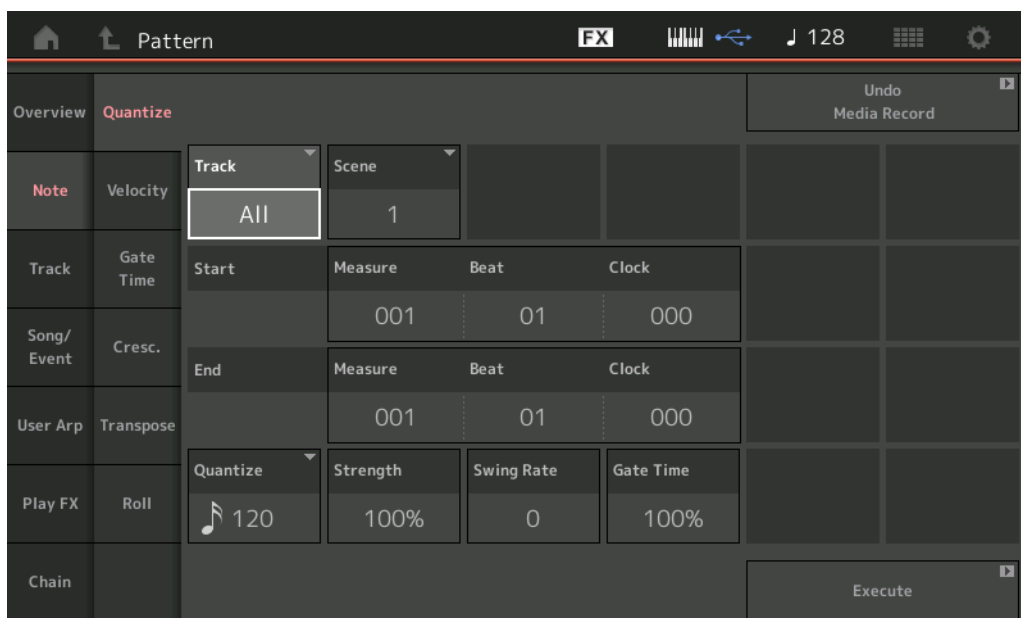
Note (ノート)

Quantize (クオンタイズ)

リアルタイムレコーディングの結果、タイミングがずれて記録された情報を好みのタイミングにそろえる機能です。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Start Measure (スタートメジャー)

ジョブの対象の小節の始まりを指定します。

設定値: 001~257

Start Beat (スタートビート)

ジョブの対象の拍の始まりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

Start Clock (スタートクロック)

ジョブの対象のクロックの始まりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

End Measure (エンドメジャー)

ジョブの対象の小節の終わりを指定します。

設定値: 001~257

End Beat (エンドビート)

ジョブの対象の拍の終わりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

End Clock (エンドクロック)

ジョブの対象のクロックの終わりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Quantize (クオンタイズ分解能)

クオンタイズを行なうときの基準となる音符を設定します。

設定値: 32分音符、16分3連音符、16分音符、8分3連音符、8分音符、4分3連音符、4分音符、16分音符+16分3連音符、8分音符+8分3連音符

Strength (ストレンクス)

クオンタイズをかける強さを設定します。100%に設定すると、クオンタイズ分解能で設定した位置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%

Swing Rate (スイングレート)

クオンタイズ分解能で指定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動することで、リズムにスイング感を出します。

設定値: Quantize (クオンタイズ分解能)の設定による

クオンタイズ分解能が4分音符、8分音符、16分音符、32分音符の場合: 0~グリッドの半分

クオンタイズ分解能が4分3連音符、8分3連音符、16分3連音符の場合: 0~グリッドの半分

クオンタイズ分解能が8分音符+8分3連音符、16分音符+16分3連音符の場合: 0~3連符のグリッドの半分

Gate Time (ゲートタイム)

クオンタイズ分解能で設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更して、リズムにスイング感を出します。

設定値: 0%~200%

Execute (エグゼキュート)

MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

Velocity (ベロシティー)

指定した範囲の音符の発音の強さ(ベロシティー)を変更します。

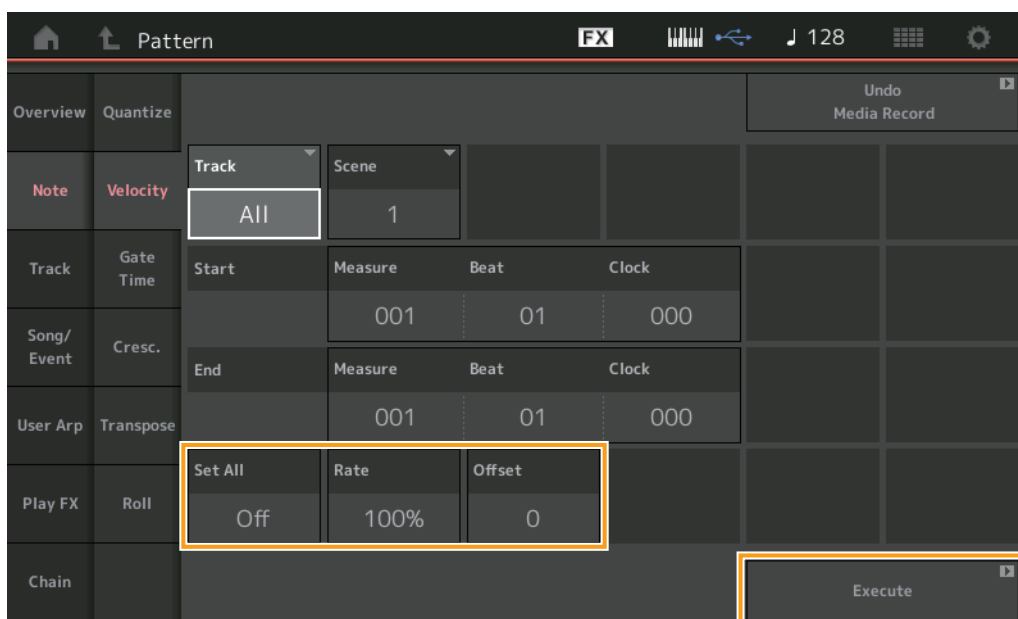
NOTE ベロシティーは以下の計算式で変更されます。

変更後のベロシティー = 元のベロシティー × レート + オフセット

ベロシティーが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。

手順

[▶] (プレイ) ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All (セットオール)

指定した範囲のすべてのノートのベロシティーを同じ値にします。Offに設定するとセットオールは働きません。Off以外に設定するとレート、オフセットの設定は無効になります。

設定値: Off、001~127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Rate (レート)

元のペロシティーをどのくらい変更するかをパーセントで設定します。99%以下でペロシティーは弱くなり、101%以上で強くなります。100%では元のペロシティーのままです。セットオールがOff以外のときは、設定できなくなります。

設定値: 0%~200%

Offset (オフセット)

元のペロシティーにどれだけペロシティー値を加える(減らす)かを設定します。-1以下でペロシティーは弱くなり、+1以上で強くなります。0では元のペロシティーのままです。セットオールがOff以外のときは、設定できなくなります。

設定値: -127~+127

Execute (エグゼキュート)

MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

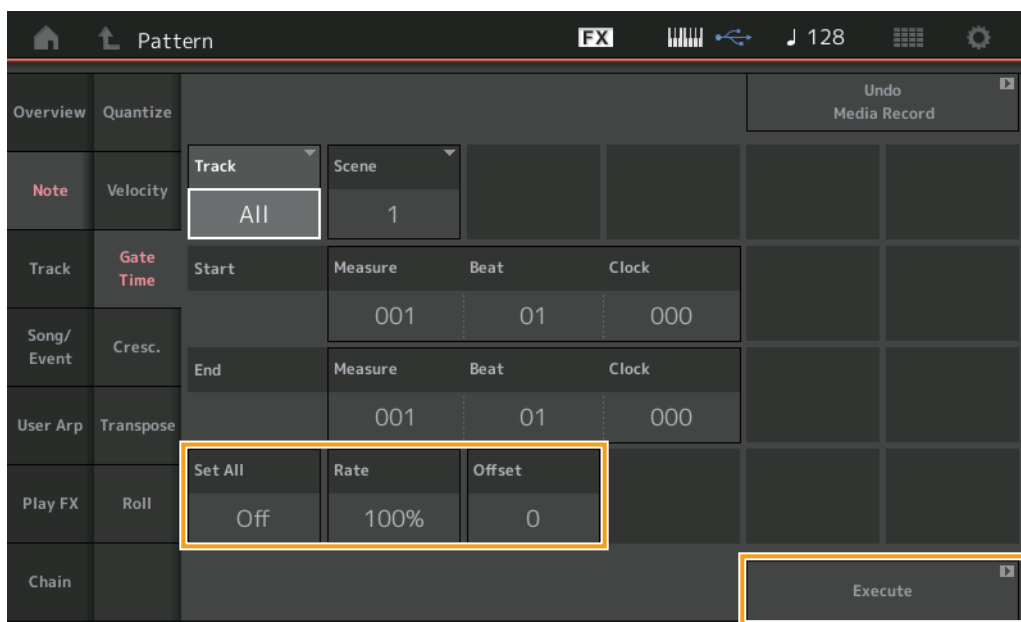
Gate Time (ゲートタイム)

指定した範囲の音符の発音の時間(ゲートタイム)を変更します。

NOTE ゲートタイムは以下の計算式で変更されます。
 変更後のゲートタイム = 元のゲートタイム×レート+オフセット
 ゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



Set All (セットオール)

指定した範囲のすべてのノートのパロシティーを同じ値にします。Offに設定するとセットオールは働きません。Off以外に設定するとレート、オフセットの設定は無効になります。

設定値: Off (0)、001~9999

Rate (レート)

元のゲートタイムをどのくらい変更するかをパーセントで設定します。99%以下でゲートタイムは短くなり、101%以上で長くなります。100%ではゲートタイムは変化しません。セットオールがOff以外のときは、設定できなくなります。

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

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Offset (オフセット)

元のゲートタイムにどれだけゲートタイム値を加える(減らす)かを設定します。-1以下でゲートタイムは短くなり、+1以上で長くなります。0ではゲートタイムは変化しません。セットオールがOff以外のときは、設定できなくなります。

設定値: -9999~+9999

Execute (エグゼキュート)

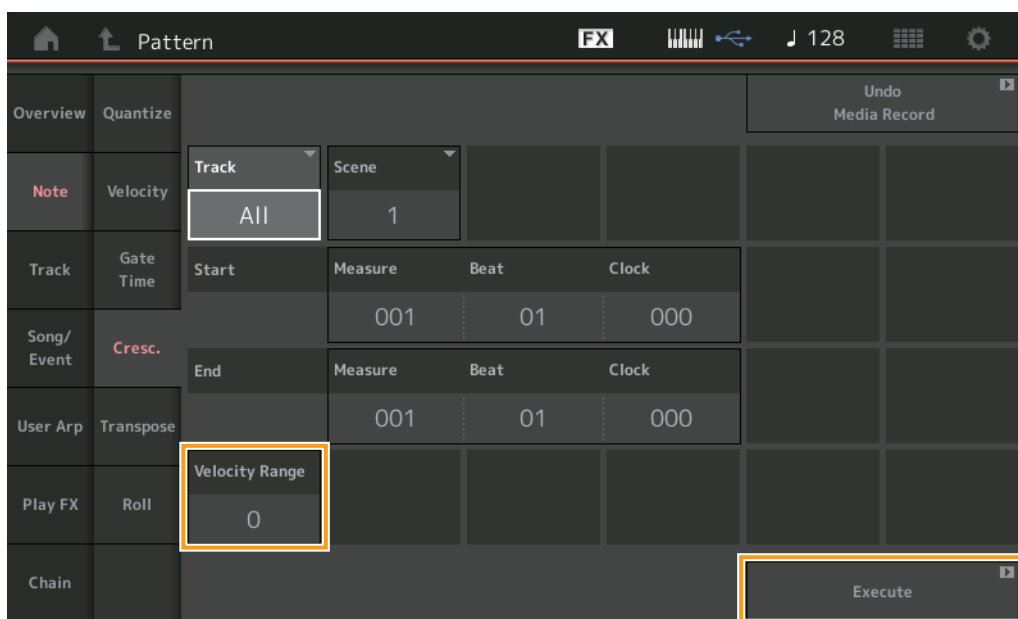
MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

Cresc. (クレッシェンド)

指定した範囲のノートのベロシティーをだんだん大きく(クレッシェンド)または小さく(デクレッシェンド)します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



Velocity Range (ベロシティーレンジ)

クレッシェンドの強弱の幅を設定します。指定した範囲の中で、始点のベロシティーを基準値として、終点の直前のベロシティーが「元の値+レンジ」になるように段階的にベロシティーの値を増減します。ベロシティーの値が1~127を超える場合は、1または127になります。+1以上でだんだん大きな音量(クレッシェンド)に、-1以下でだんだん小さな音量(デクレッシェンド)になります。0では効果がありません。

設定値: -127~+127

Execute (エグゼキュート)

MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

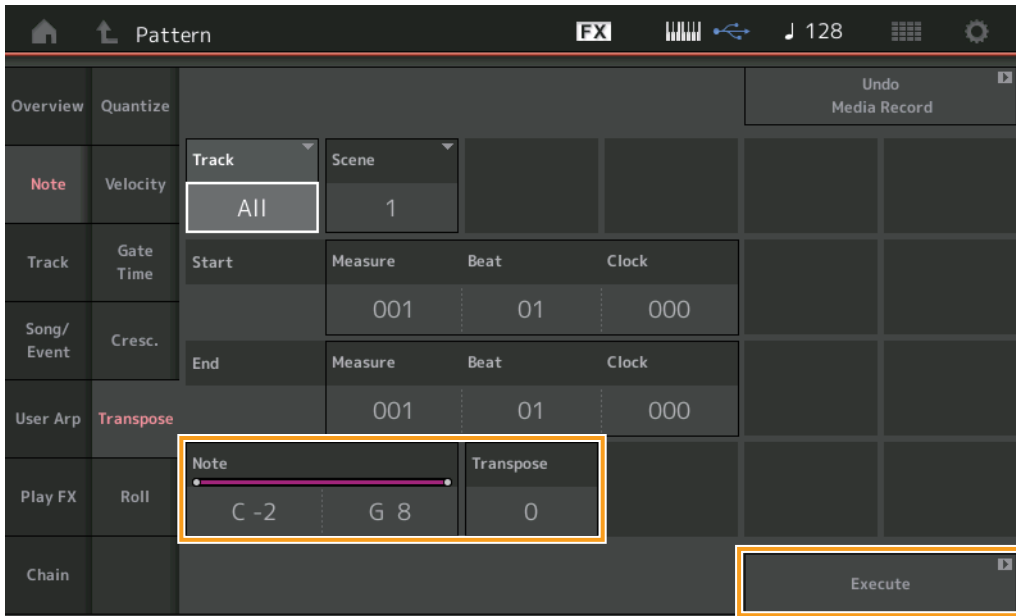
Transpose (トランスポーズ)

指定した範囲のすべてのノートイベントの音程を、半音単位で上下します。

NOTE トランスポーズを実行したとき、C-2~G8を超えた範囲に設定されたノートは、C-2~G8に収まるように自動的に移動します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note (ノート)

トランスポーズを実行する鍵盤(ノート)の範囲を設定します。タッチすると表示される[Keyboard]をタッチすることで鍵盤を押して範囲を設定できるようになります。

設定値: C -2~G8

Transpose (トランスポーズ)

ノートデータを変更する幅を半音単位で設定します。+12で1オクターブ上がり、-12で1オクターブ下がります。0では変化しません。

設定値: -127~+127

Execute (エグゼキュート)

MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

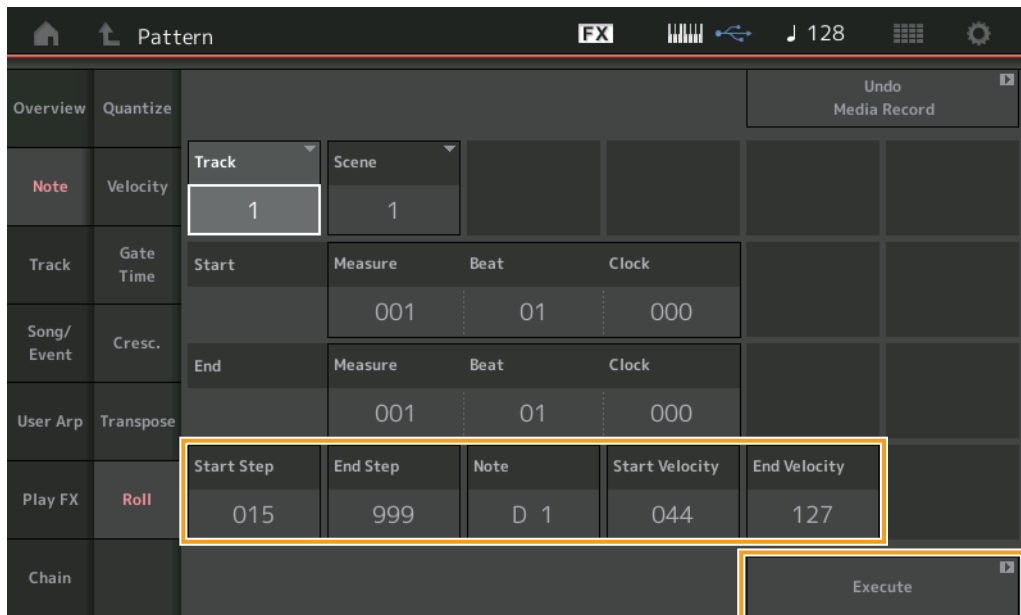
Remote

Roll (ロール)

指定した範囲にノートイベントを挿入して、ロールを作ります。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step (スタートステップ)

連打したときの発音と発音の間隔(ロールの細かさ)をクロックで設定します。設定値が小さいと、細かいロールになります。指定した範囲の最初の時点でのクロックです。

設定値: 015~999

End Step (エンドステップ)

連打したときの発音と発音の間隔(ロールの細かさ)をクロックで設定します。設定値が小さいと、細かいロールになります。指定した範囲の最後の時点でのクロックです。

設定値: 015~999

Note (ノート)

ロールをさせるノートを設定します。タッチすると表示される[Keyboard]をタッチすることで鍵盤を押してノートを設定できます。

設定値: C -2~G8

Start Velocity (スタートベロシティ)

ベロシティを設定して、ロールをたたき強さを設定します。指定した範囲の最初の時点でのベロシティです。

設定値: 001~127

End Velocity (エンドベロシティ)

ベロシティを設定して、ロールをたたき強さを設定します。指定した範囲の最後の時点でのベロシティです。

設定値: 001~127

NOTE スタートベロシティとエンドベロシティを設定することで、ロールのクレッシェンド/デクレッシェンドを表現できます。

Execute (エグゼキュート)

MIDIシーケンスデータにジョブを実行(エグゼキュート)します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

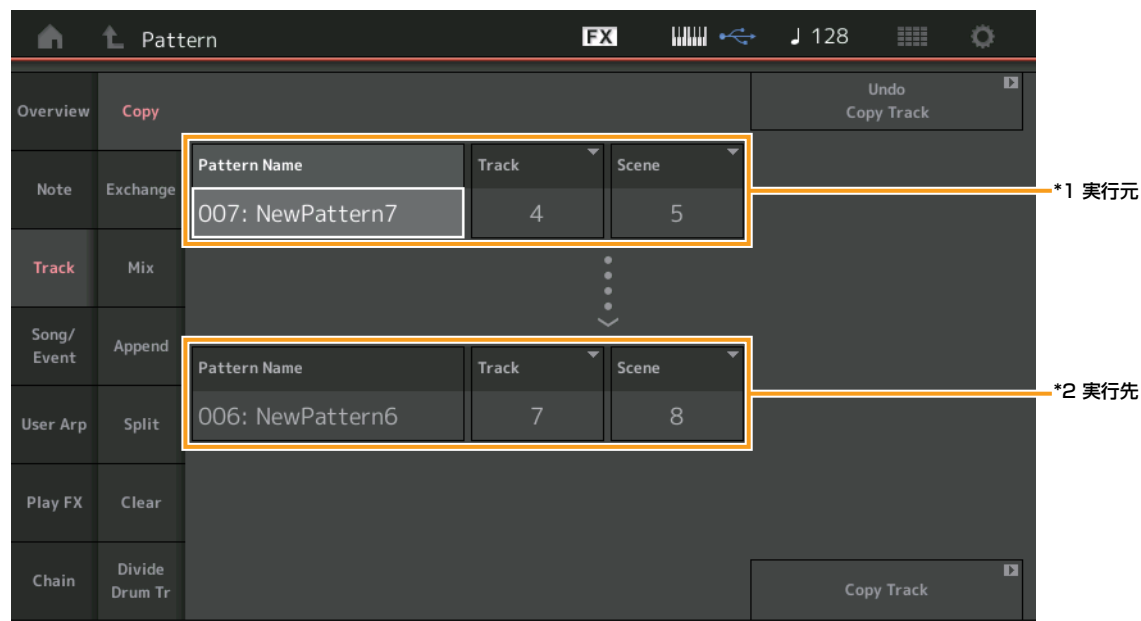
Track (トラック)

Copy (コピー)

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]

**Pattern Name (パターンネーム) *1実行元**

コピー元のパターンを指定します。

Track (トラック) *1実行元

コピー元のトラックを指定します。

Scene (シーン) *1実行元

コピー元のシーンを指定します。

Pattern Name (パターンネーム) *2実行先

コピー先のパターンを指定します。

Track (トラック) *2実行先

コピー先のトラックを指定します。

Scene (シーン) *2実行先

コピー先のシーンを指定します。

Copy Track (コピートラック)

コピーを実行します。

NOTE トラックとシーンをAllに設定してコピートラックを実行すると、チェーン(92ページ)のデータもコピーします。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

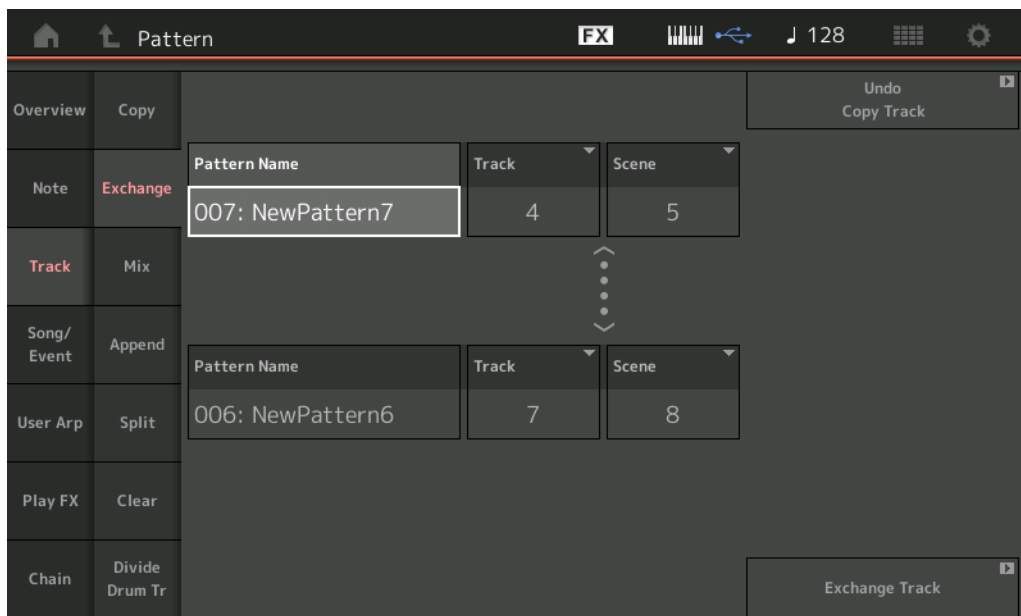
Remote

Exchange (エクスチェンジ)

指定したトラックのデータを、別のトラックのデータと交換します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name (パターンネーム)

交換するパターンの片方を指定します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Pattern Name (パターンネーム)

交換するパターンのもう片方を指定します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Exchange Track (エクスチェンジトラック)

交換を実行します。

NOTE トラックとシーンをAllに設定してエクスチェンジトラックを実行すると、チェーン(92ページ)のデータも交換します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

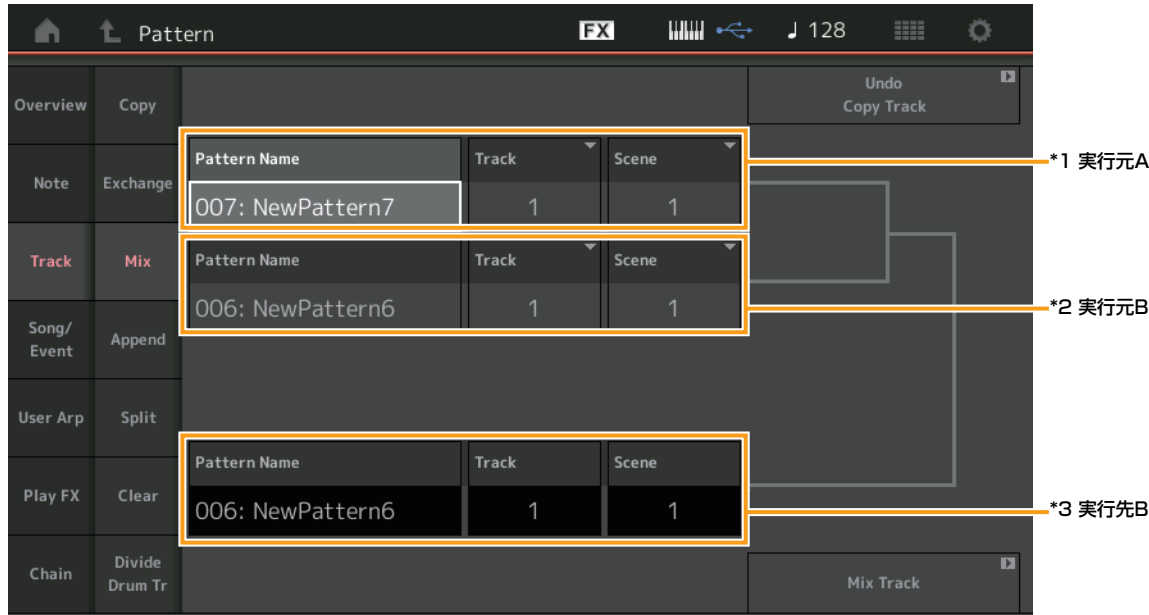
Remote

Mix (ミックス)

指定したトラックAと、別に指定したトラックBのデータをミックスして、トラックBに書き込みます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name (パターンネーム) *1 実行元A

ミックス元のパターンを指定します。

Track (トラック) *1 実行元A

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *1 実行元A

ジョブの対象のシーンを指定します。

Pattern Name (パターンネーム) *2 実行元B

ミックス元のパターンを指定します。

Track (トラック) *2 実行元B

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *2 実行元B

ジョブの対象のシーンを指定します。

Pattern Name (パターンネーム) *3 実行先B

ミックス先のパターンの名前を表示します。

Track (トラック) *3 実行先B

ジョブの対象のトラックの番号を表示します。

Scene (シーン) *3 実行先B

ジョブの対象のシーンの番号を表示します。

Mix Track (ミックストラック)

ミックスを実行します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

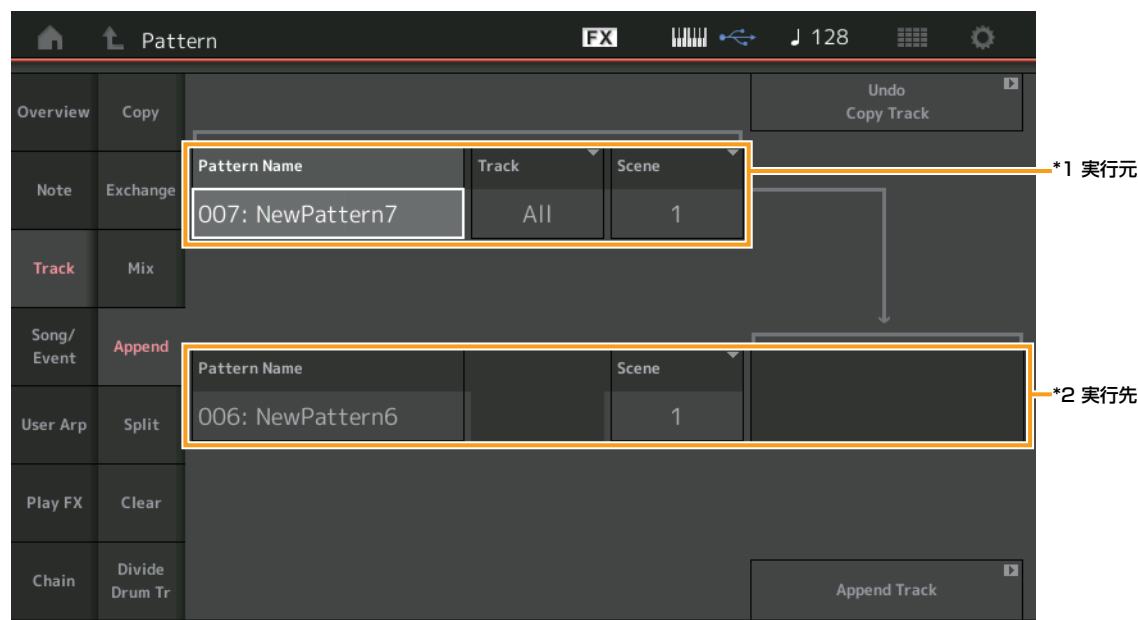
Remote

Append (アペンド)

指定したトラックのデータを、別のトラックのデータの末尾に追加します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name (パターンネーム) *1実行元

追加元のパターンを指定します。

Track (トラック) *1実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *1実行元

ジョブの対象のシーンを指定します。

Pattern Name (パターンネーム) *2実行先

追加先のパターンを指定します。

Track (トラック) *2実行先

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *2実行先

ジョブの対象のシーンを指定します。

Append Track (アペンドトラック)

追加を実行します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

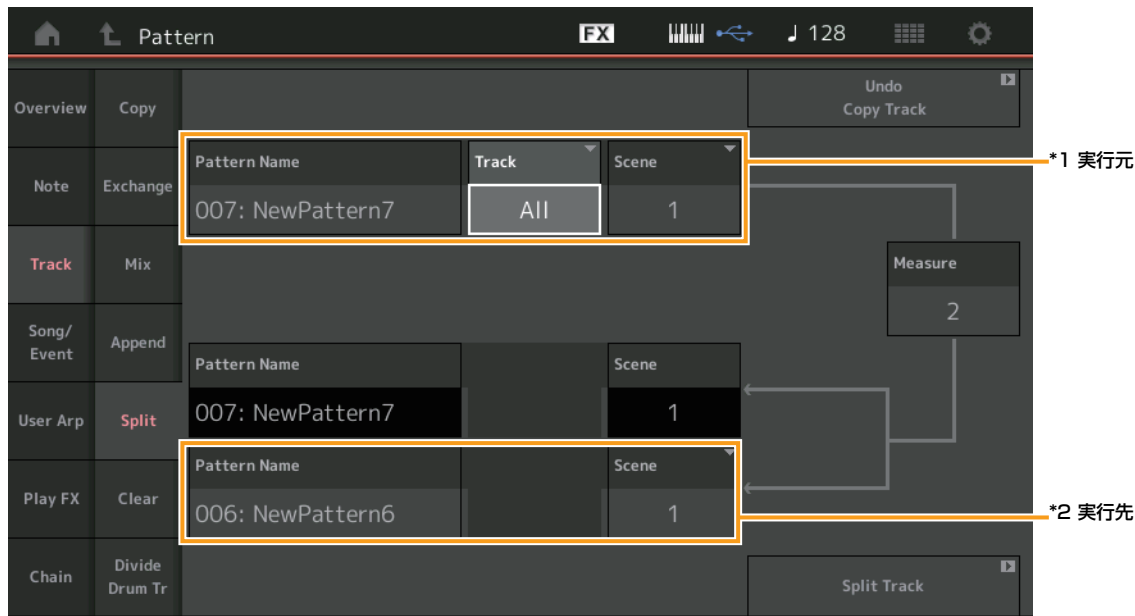
Remote

Split (スプリット)

指定したトラックのデータを、指定した小節で前後に分割して、後半を指定したトラックに移動します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Pattern Name (パターンネーム) *1実行元

分割元のパターンを指定します。

Track (トラック) *1実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *1実行元

ジョブの対象のシーンを指定します。

Measure (メジャー) *1実行元

データを分割する基準の小節を指定します。

Pattern Name (パターンネーム)

分割先のパターンを表示します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを表示します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを表示します。

Pattern Name (パターンネーム) *2実行先

分割先のパターンを指定します。

Track (トラック) *2実行先

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン) *2実行先

ジョブの対象のシーンを指定します。

Split Track (スプリットトラック)

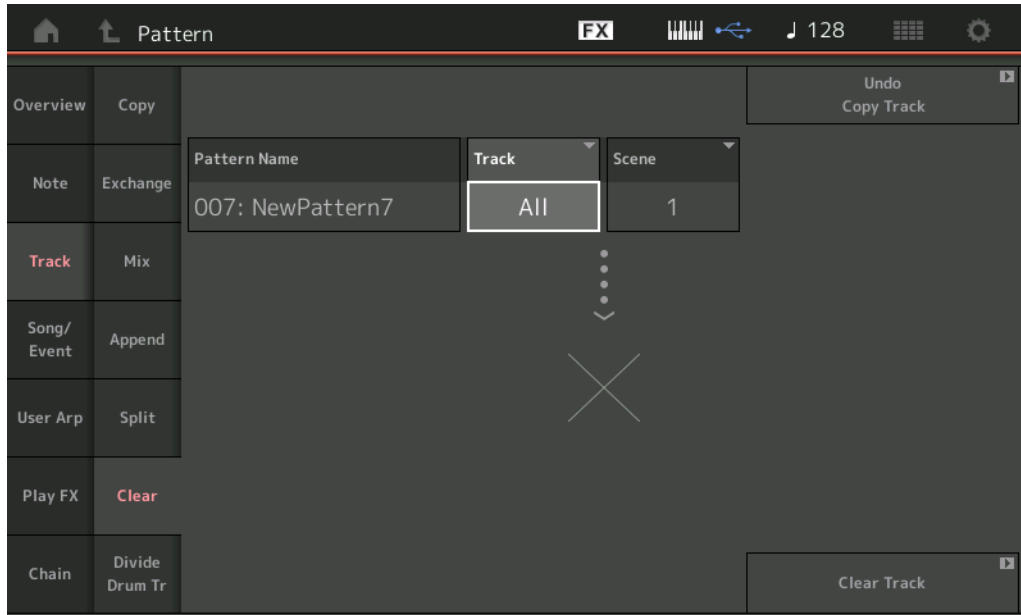
分割を実行します。

Clear (クリア)

指定したトラックのデータを消去します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name (パターンネーム)

消去するパターンを指定します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Clear Track (クリアトラック)

消去を実行します。

NOTE トラックとシーンをAllに設定してクリアトラックを実行すると、チェーン(92ページ)のデータも削除します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

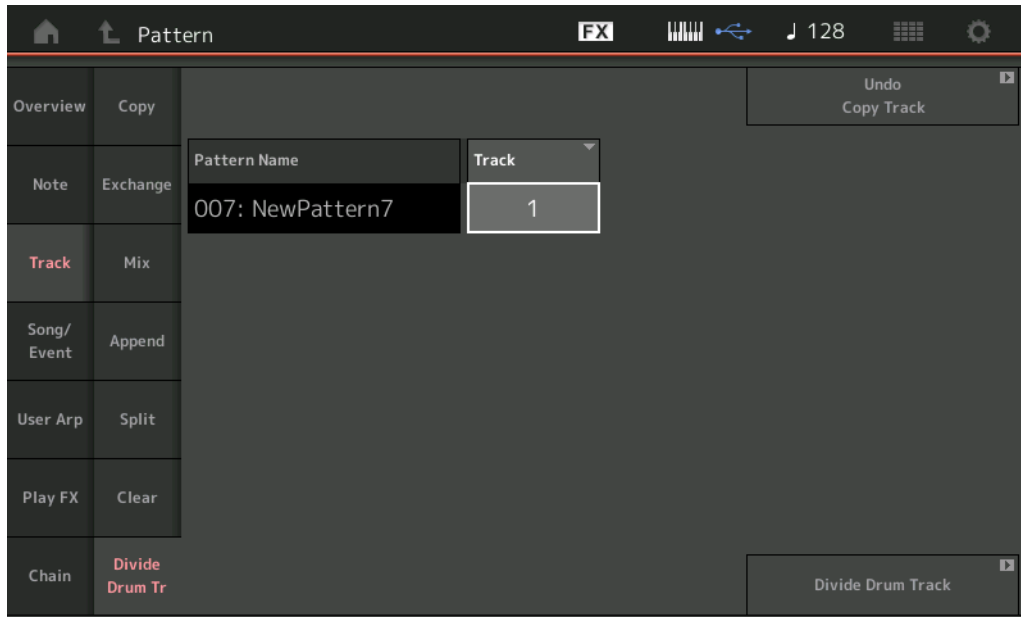
Divide Drum Tr (ディバイド ドラムトラック)

指定したトラックに記録されているドラムの演奏から、インスト(ドラム楽器)ごとの演奏データを取り出し、自動的にトラック9~16に割り当てます。

NOTE ディバイド ドラムトラックを実行時に、トラック9~16と、パート9~16にデータがある場合は、上書きされます。この操作をアンドゥー/リドゥーすることはできません。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name (パターンネーム)

ジョブの対象のパターンを指定します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Divide Drum Track (ディバイド ドラムトラック)

ドラムトラックの分割を実行します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Song/Event (ソング/イベント)

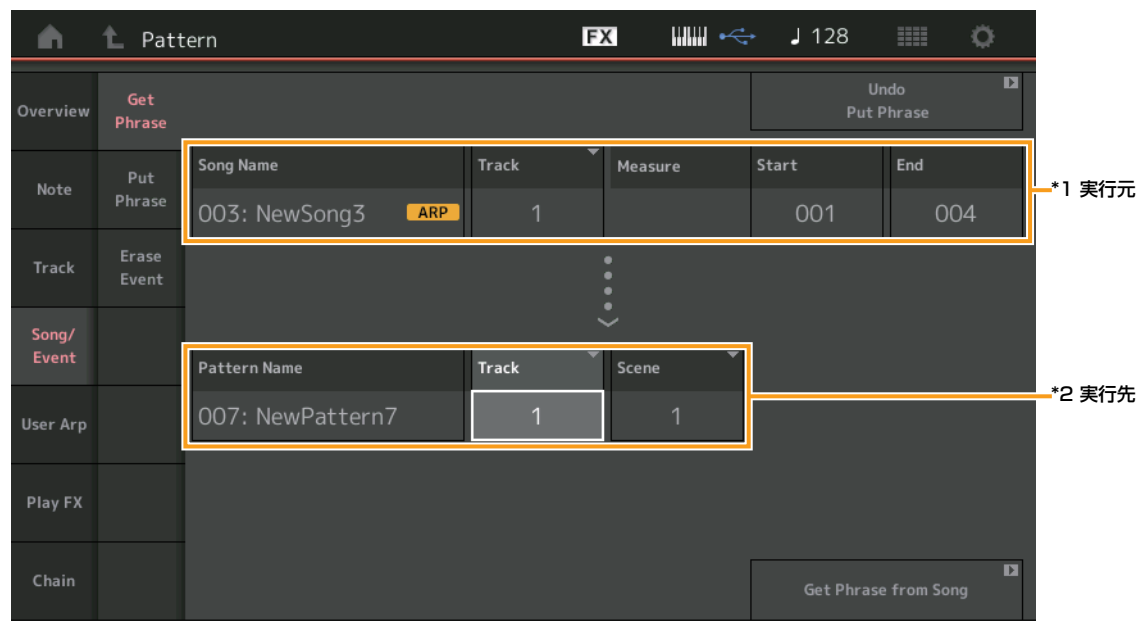
Get Phrase (ゲットフレーズ)

指定したソングのデータの一部を、指定したトラックにコピーします。

NOTE コピー先にあったデータは、上書きされて消えます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Song Name (ソングネーム)

コピー元のソングを指定します。

Track (トラック) *1実行元

ジョブの対象のトラックを指定します。「All」も指定できます。

Start Measure (スタートメジャー)

ジョブの対象の小節の始まりを指定します。

設定値: 001~998

End Measure (エンドメジャー)

ジョブの対象の小節の終わりを指定します。

設定値: 002~999

Pattern Name (パターンネーム)

コピー先のパターンを指定します。

Track (トラック) *2実行先

コピー先のトラックを指定します。「All」も指定できます。

Scene (シーン)

コピー先のシーンを指定します。

Get Phrase from Song (ゲットフレーズ フロム ソング)

フレーズのコピーを実行します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

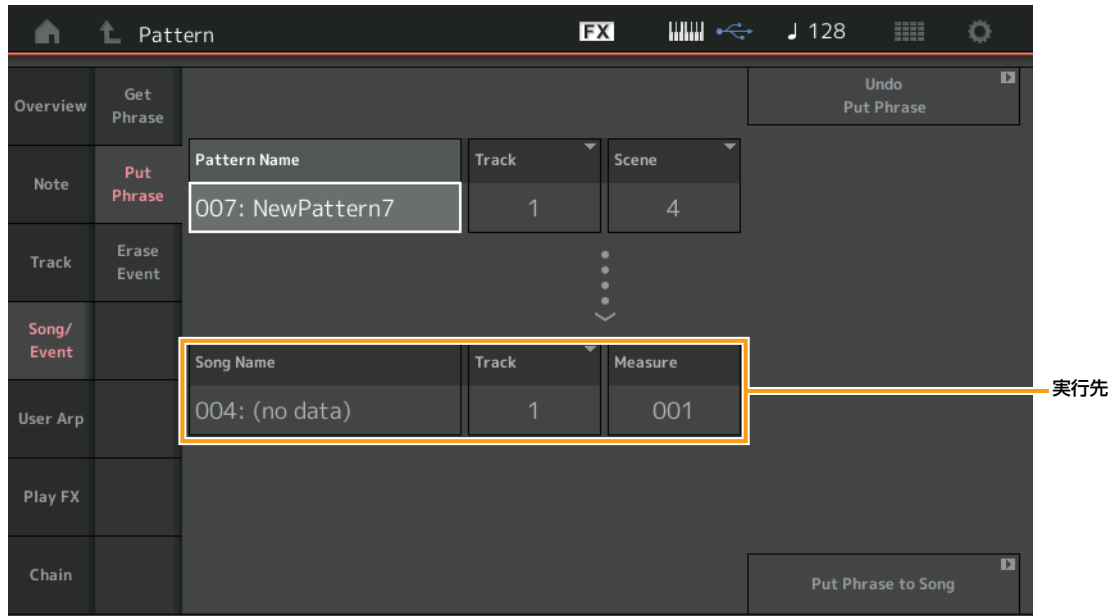
Put Phrase (プットフレーズ)

指定したパターンのトラックを、指定したソングのトラックに、小節を指定してコピーします。

NOTE コピーされたデータと、コピー先にあったデータは、マージされます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Put Phrase]



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Pattern Name (パターンネーム)

コピー元のパターンを指定します。

Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Song Name (ソングネーム)

コピー先のソングを指定します。

Track (トラック) *実行先

ジョブの対象のトラックを指定します。

Measure (メジャー)

コピー先の小節を指定します。

設定値: 001~999

Put Phrase to Song (プットフレーズ トゥー ソング)

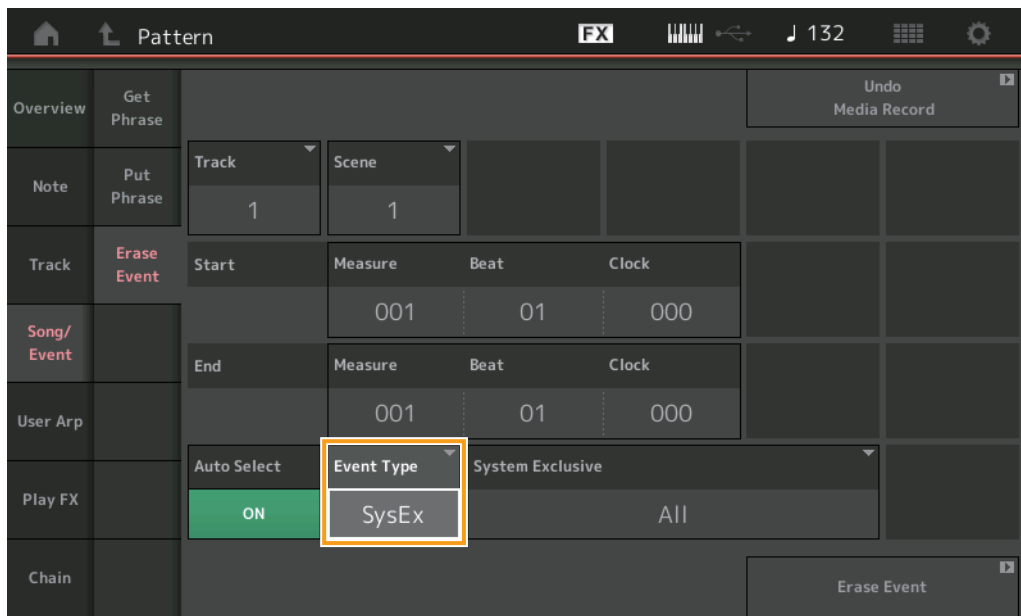
フレーズのコピーを実行します。

Erase Event (イレース イベント)

パターン中のMIDIイベントを、イベントの種類ごとに範囲を指定して消します。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track (トラック)

ジョブの対象のトラックを指定します。

Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

Start Measure (スタートメジャー)

ジョブの対象の小節の始まりを指定します。

設定値: 001~257

Start Beat (スタートビート)

ジョブの対象の拍の始まりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

Start Clock (スタートクロック)

ジョブの対象のクロックの始まりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

End Measure (エンドメジャー)

ジョブの対象の小節の終わりを指定します。

設定値: 001~257

End Beat (エンドビート)

ジョブの対象の拍の終わりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

End Clock (エンドクロック)

ジョブの対象のクロックの終わりを指定します。

設定値: タイムシグネチャーの設定による

Auto Select (オールセレクト)

オンにすると、消すイベントタイプを、ピッチバンドホイールやノブなどの物理的な操作子を使って指定することができます。

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

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Event Type (イベントタイプ)

消すイベントのタイプを指定します。

設定値: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All

CC Number (コントロールチェンジナンバー)

イベントタイプをCCに設定すると表示されます。消すコントロールチェンジナンバーを指定します。

設定値: All, 1~127

System Exclusive (システムエクスクルーシブ)

イベントタイプをSysExに設定すると表示されます。消すシステムエクスクルーシブを指定します。

設定値: All, Common Cutoff, Common Resonance, Common FEG Depth, Common Portamento, Common Attack Time, Common Decay Time, Common Sustain Level, Common Release Time, Common EQ Low Gain, Common EQ Lo Mid Gain, Common EQ Mid Gain, Common EQ Mid Freq, Common EQ Hi Mid Gain, Common EQ High Gain, Common Pan, Common Var Return, Common Rev Return, Common Swing, Common Unit Multiply, Common Gate Time, Common Velocity, Common MS Amplitude, Common MS Shape, Common MS Smooth, Common MS Random, Common Assign Knob 1, Common Assign Knob 2, Common Assign Knob 3, Common Assign Knob 4, Common Assign Knob 5, Common Assign Knob 6, Common Assign Knob 7, Common Assign Knob 8, Common Super Knob, Part FEG Depth, Part Sustain Level, Part EQ Low Gain, Part EQ Mid Freq, Part EQ Mid Gain, Part EQ Mid Q, Part EQ High Gain, Part Swing, Part Unit Multiply, Part Gate Time, Part Velocity, Part MS Amplitude, Part MS Shape, Part MS Smooth, Part MS Random, Element 1 Level, Element 2 Level, Element 3 Level, Element 4 Level, Element 5 Level, Element 6 Level, Element 7 Level, Element 8 Level, Operator 1 Level, Operator 2 Level, Operator 3 Level, Operator 4 Level, Operator 5 Level, Operator 6 Level, Operator 7 Level, Operator 8 Level, Drum BD Level, Drum SD Level, Drum HH Close Level, Drum HH Pedal Level, Drum HH Open Leve, Drum Low Tom Level, Drum High Tom Level, Drum Crash Level

NOTE Common **** と Super Knobを指定したときは、トラック(Track)の指定は無視してシステムエクスクルーシブを削除します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

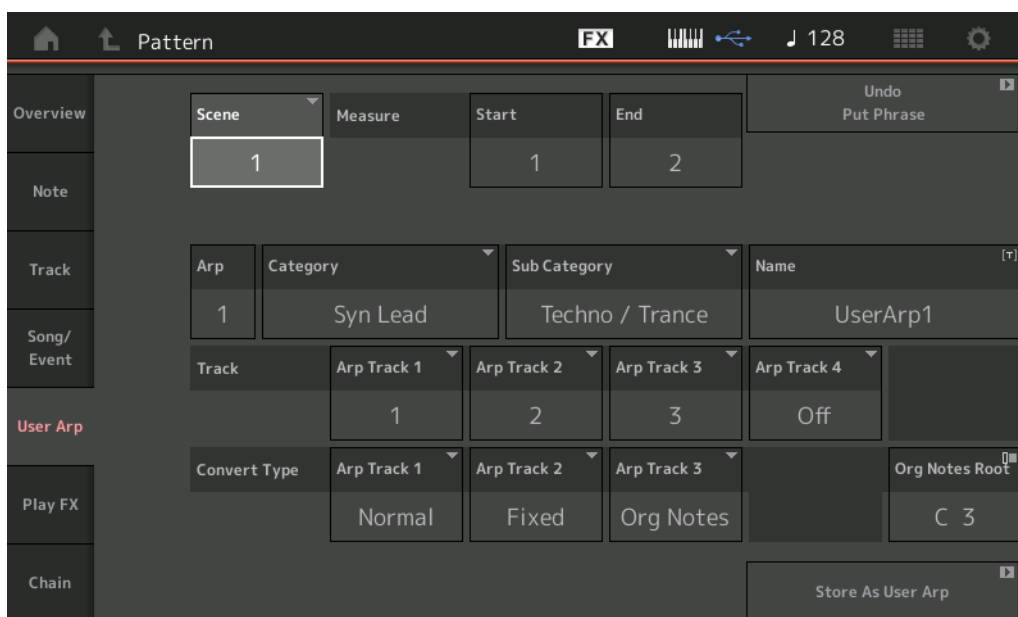
User Arp (ユーザーアルペジオ)

指定したシーンの小節間にあるデータを、ユーザーアルペジオとして登録します。

NOTE 登録先にあったデータは、上書きされて消えます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene (シーン)

ジョブの対象のシーンを指定します。

設定値: 1~8

Start Measure (スタートメジャー)

ジョブの対象の小節の始まりを指定します。

設定値: 1~256

End Measure (エンドメジャー)

ジョブの対象の小節の終わりを指定します。

設定値: 2~257

Arp (アルペジオナンバー)

アルペジオタイプの番号を表示します。

Category (メインカテゴリー)

アルペジオタイプが分類されるメインカテゴリーを表示します。

設定値: アルペジオタイプ カテゴリー—覧についてはリファレンスマニュアルをご参照ください。

Sub Category (サブカテゴリー)

アルペジオタイプが分類されるサブカテゴリーを表示します。

設定値: アルペジオタイプ サブカテゴリー—覧についてはリファレンスマニュアルをご参照ください。

Name (アルペジオネーム)

アルペジオタイプの名前を入力します。

Track (トラック)

アルペジオのトラックごとに、変換元のトラック番号を設定します。

Convert Type (コンバートタイプ=変換方式)

トラックに録音されたMIDIシーケンスデータをアルペジオに変換する方法を、下記3種類の変換方式から選択します。アルペジオのトラックごとに設定できます。

設定値: Normal、Fixed、Org Notes

Normal (ノーマルアルペジオ): 鍵盤演奏のとき、弾いた音(オクターブ)だけを使ったMIDIシーケンスデータが鳴ります。

Fixed (フィクスト=固定): 鍵盤をどのように弾いても、録音されたMIDIシーケンスデータがそのまま鳴ります。

Org Notes (オリジナルノート): Fixedと同じですが、弾いた鍵盤音(コード)に合わせてMIDIシーケンスデータの再生音に変換されます。

Store As User Arp (ストア アズ ユーザーアルペジオ)

ユーザーアルペジオの登録を実行します。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Play FX (プレイエフェクト)

パターン再生時に、MIDIシーケンスデータに効果を付加します。指定したトラックの各パラメーターに効果の範囲と強さを決めます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1 (プレイエフェクト1)

Qntz Value、Qntz Str、Swing Vel、Swing Gate、Swing Rateを操作します。

Qntz Value (クオンタイズ バリュー)

クオンタイズを行なうときの基準となる音符を設定します。

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)

Qntz Str (クオンタイズ ストレングス)

クオンタイズをかける強さを設定します。100%に設定すると、クオンタイズ分解能で設定した位置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%

Swing Vel (スイングベロシティー)

クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのベロシティーを変更して、リズムにスイング感を出します。

設定値: 0%~200%

Swing Gate (スイングゲート)

クオンタイズバリューで設定した音符の偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更して、リズムにスイング感を出します。

設定値: 0%~200%

Swing Rate (スイングレート)

クオンタイズバリューで設定した音符で数えて、偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動することで、リズムにスイング感を出します。

設定値: Quantize (クオンタイズ分解能)の設定による

クオンタイズ分解能が4分音符、8分音符、16分音符、32分音符の場合: 0~グリッドの半分

クオンタイズ分解能が4分3連音符、8分3連音符、16分3連音符の場合: 0~グリッドの半分

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote



Play FX2 (プレイエフェクト2)

Note Shift、Clock Shift、Gate Time、Velocity Rate、Velocity Offsetを操作します。

Note Shift (ノートシフト)

音程を半音単位で調整します。

設定値: -99~+99

Clock Shift (クロックシフト)

音符の発音タイミングを、クロック単位で前後に移動します。

設定値: -120~+120

Gate Time (ゲートタイム)

ノートイベントのゲートタイム(音符の実際の発音時間)を変更します。

設定値: 0%~200%

Velocity Rate (ベロシティーレート)

ベロシティーに指定した割合を掛けて変化させます。

設定値: 0%~200%

Velocity Offset (ベロシティーオフセット)

ベロシティーを指定した値で増減します。

設定値: -99~+99

Normalize Play FX (ノーマライズ プレイエフェクト)

プレイエフェクトで設定した効果を、MIDIデータに固定します。

Part (パート)

「Normalize Play FX」の対象にするパートを指定します。

設定値: All、1~16

Scene (シーン)

「Normalize Play FX」の対象にするシーンを指定します。

設定値: All、1~8

Length (パターンレングス)

選択中のシーンのシーケンスの長さを設定します。

Position (ポジション)

シーンの再生において、現在の位置を表示します。再生位置を指定します。

設定値: 001~256

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

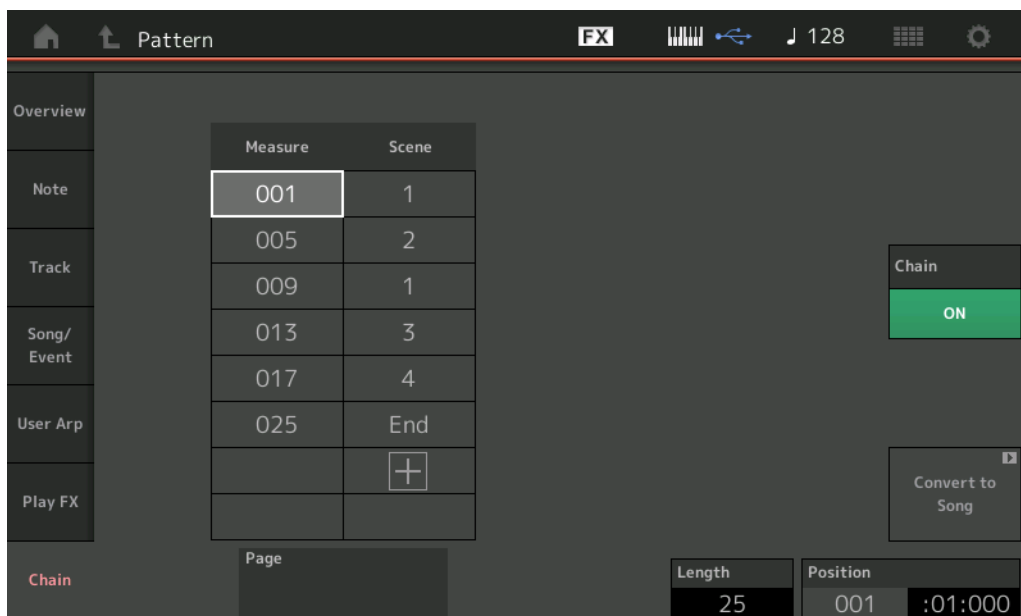
Remote

Chain (チェーン)

複数のシーンをつなげて再生する機能です。チェーン再生の設定は、パターンごとにストアされます。また、再生中のシーンの横にはアイコンが表示されます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure (メジャー)

シーンの再生を開始する小節を指定します。

設定値: 001~999

Scene (シーン)

指定したメジャーのタイミングで再生するシーンを設定します。

設定値: 1~8, End

Page (ページ)

メジャーとシーンの表示が8列を超えた場合、上下のアイコンを表示します。タッチでページを移動します。

Convert to Song (コンバート トゥー ソング)

チェーンをソングとして保存します。

Length (パターンレングス)

シーケンス全体の長さを表示します。

Position (ポジション)

チェーンの再生において、現在の位置を表示します。再生位置を指定します。

設定値: 001~999

Chain (チェーン)

チェーン画面以外でも、チェーン再生をするかどうかを設定します。

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

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

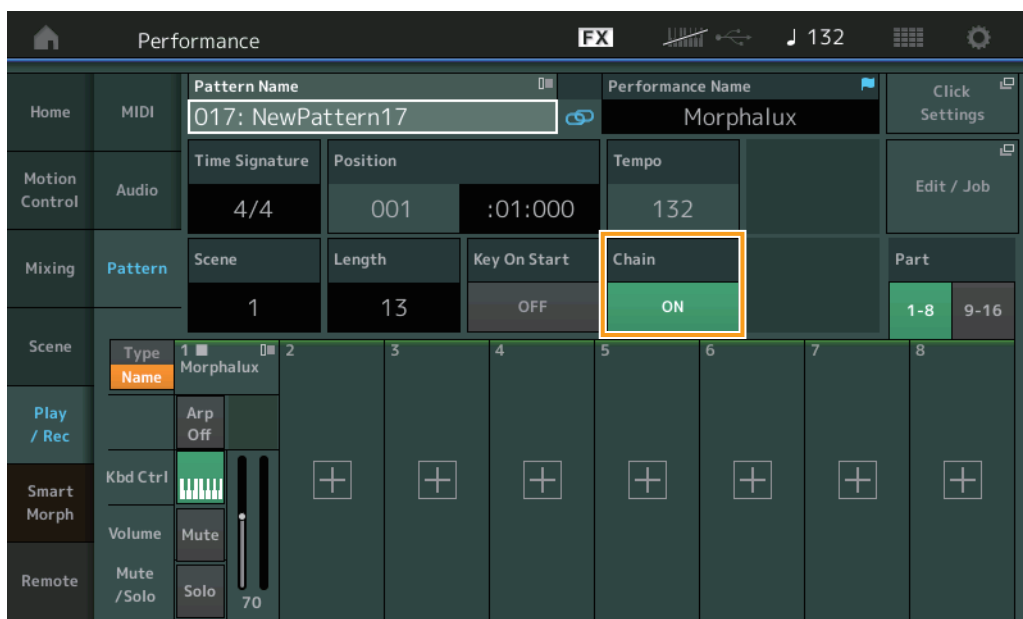
Remote

■ Pattern Chainスイッチの設定

パターン画面で、チェーン画面以外でもチェーン再生するかどうかを設定できます。

手順

[▶](プレイ)ボタン または [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain (チェーン)

チェーン画面以外でも、チェーン再生をするかどうかを設定します。

設定値: Off、On

NOTE ライブセット画面では、チェーン再生するパターンがスロットに割り当てられている場合、アイコンの表示が下記のように変わります。

PTN: パターンが割り当てられているスロットに表示されます。

PTN CHAIN: チェーン再生するパターンが割り当てられているスロットに表示されます。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Smart Morph (スマートモーフ)

スマートモーフは、機械学習でFM-X音色をモーフィングする機能です。

MODX+は、Part 9~16に割り当てた2つ以上の音色を独自に分析し、マップ上にそれぞれの音色を点としてプロットします。この点どうしの距離は音色の近さ（近似性）を示します。この機能は、マップ上の音色間を埋めるFM-X音色を自動生成します。

マップ上をタッチするとその音色がPart 1の音色になります。

気に入ったポイントを選んで保存することで、新しいFM-Xの音色作成ツールとして活用できます。

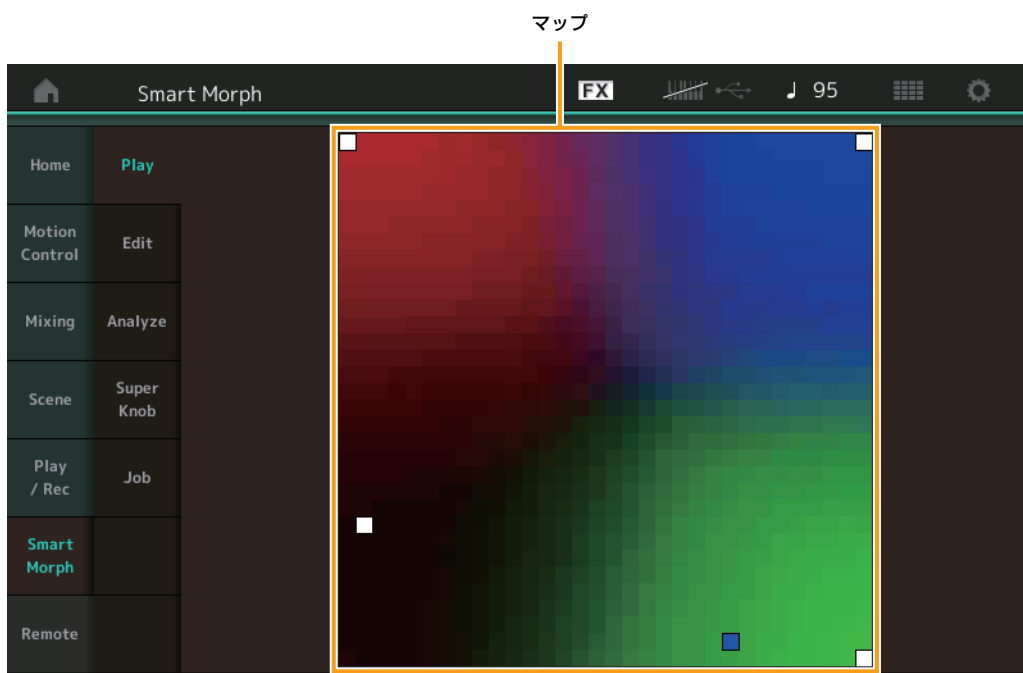
また、マップ上をドラッグしたり、任意の2点間の動きをSuper Knobにアサインしたりすることで、FM-Xを活用したこれまでにない演奏表現を生み出すことが可能です。

Smart Morph (スマートモーフ)

Play (プレイ)

手順

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



スマートモーフのマップをタップすることでパート1のFM-X音色を変化させる画面です。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

▶ Smart Morph

▶ Play

Edit

Analyze

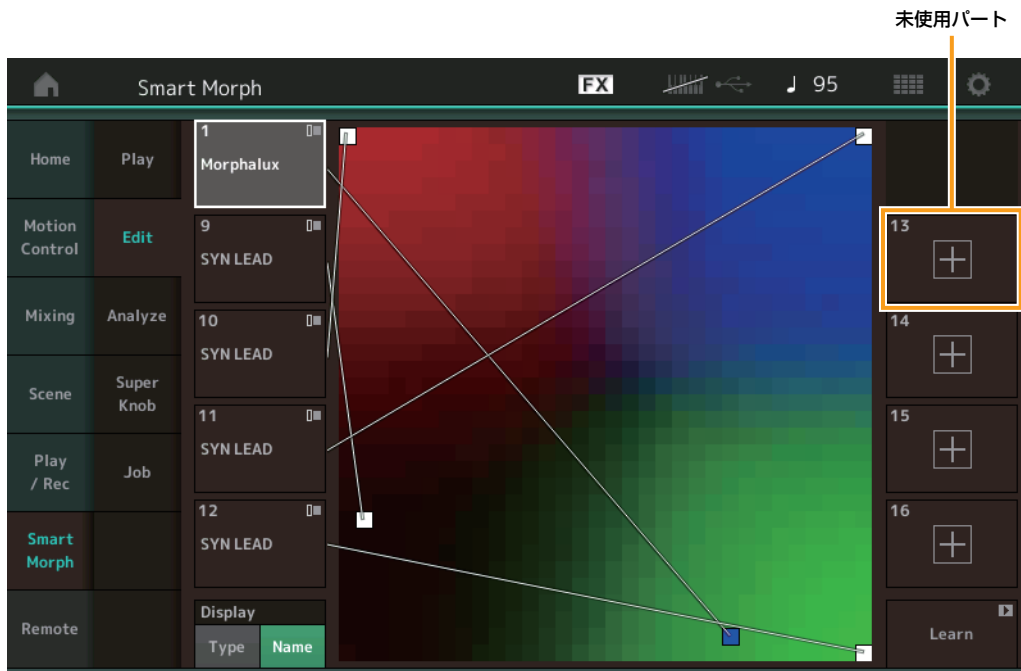
Super Knob

Job

Remote

Edit (エディット)

手順 [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



未使用パート

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

▶ Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

未使用パート

タップすると、FM-X音色を呼び出すためのパートカテゴリー検索画面を表示します。

使用中パート

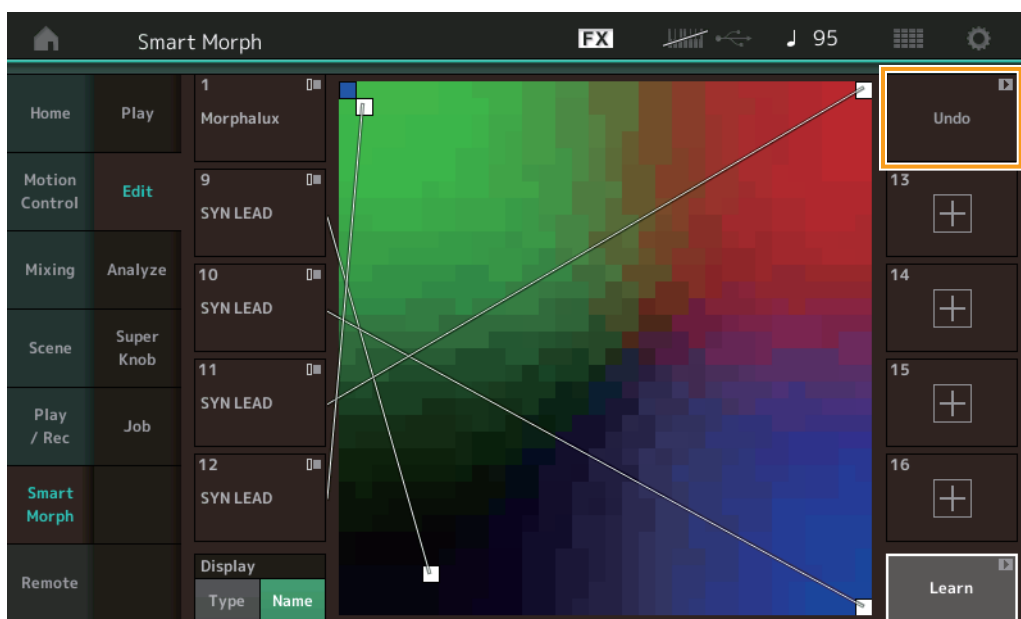
タッチするとコンテキストメニュー (Category Search、Edit、Copy、Delete)を表示します。

Display (ディスプレイ)

各パートの表示をパートメインカテゴリーにするかパート名にするか選択します。

Learn (ラーン)

タップすると学習(マップ生成)を開始します。処理中は一部UIが無効化され、ラーンの代わりにCancel (キャンセル) ボタンが表示されます。処理をキャンセルした場合、マップは学習前の状態になります。学習中も演奏は可能です。



ETA (Estimated Time of Action)

ラーンの残り時間を表示します。

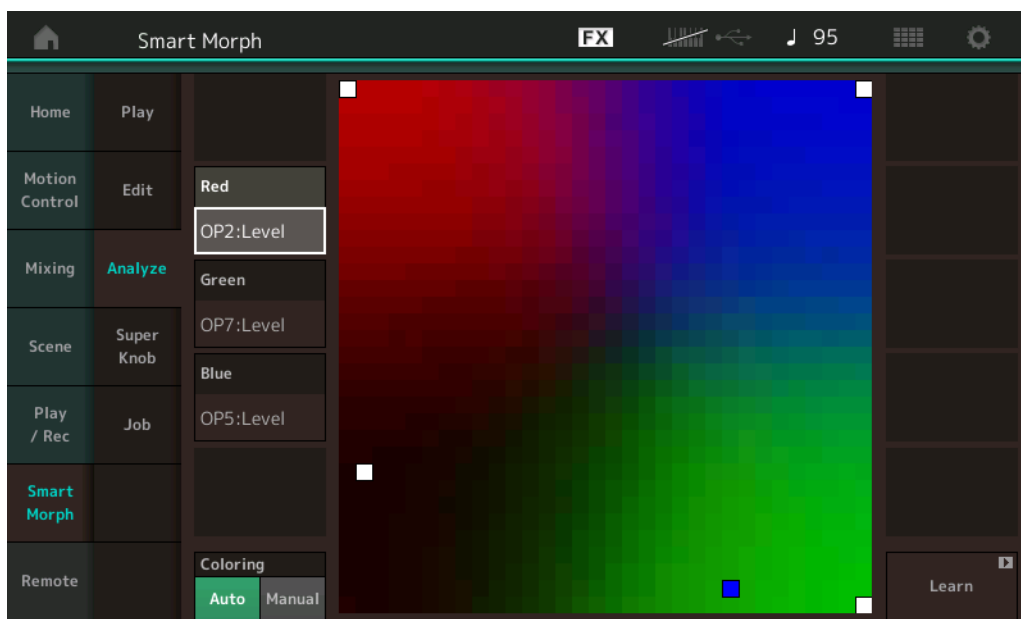
Undo/Redo (アンドゥー/リドゥー)

ラーンの実行後、右上にアンドゥーボタンが表示されます。アンドゥーを実行すると、マップを学習前に戻すことができます。アンドゥーの実行後はリドゥーが表示され、マップをアンドゥーの実行前に戻すことができます。

Analyze (アナライズ)

手順

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



Red (レッド)

選択したパラメーターの値の大きさを赤の濃淡でマップ上に表示します。設定項目は「Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター」(97ページ)を参照してください。

Green (グリーン)

選択したパラメーターの値の大きさを緑の濃淡でマップ上に表示します。設定項目は「Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター」(97ページ)を参照してください。

Blue (ブルー)

選択したパラメーターの値の大きさを青の濃淡でマップ上に表示します。設定項目は「Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター」(97ページ)を参照してください。

ETA (Estimated Time of Action)

ラーンの残り時間を表示します。

Coloring (カラーリング)

オートに設定すると、ラーン実行時にRed、Green、Blueを自動的に再設定します。マニュアルに設定すると、ラーン実行時にRed、Green、Blueは自動的に再設定されません。

設定値: Auto、Manual

Learn (ラーン)

タップすると学習(マップ生成)を開始します。処理中は一部UIが無効化され、ラーンの代わりにCancel (キャンセル)ボタンが表示されます。処理をキャンセルした場合、マップは学習前の状態になります。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

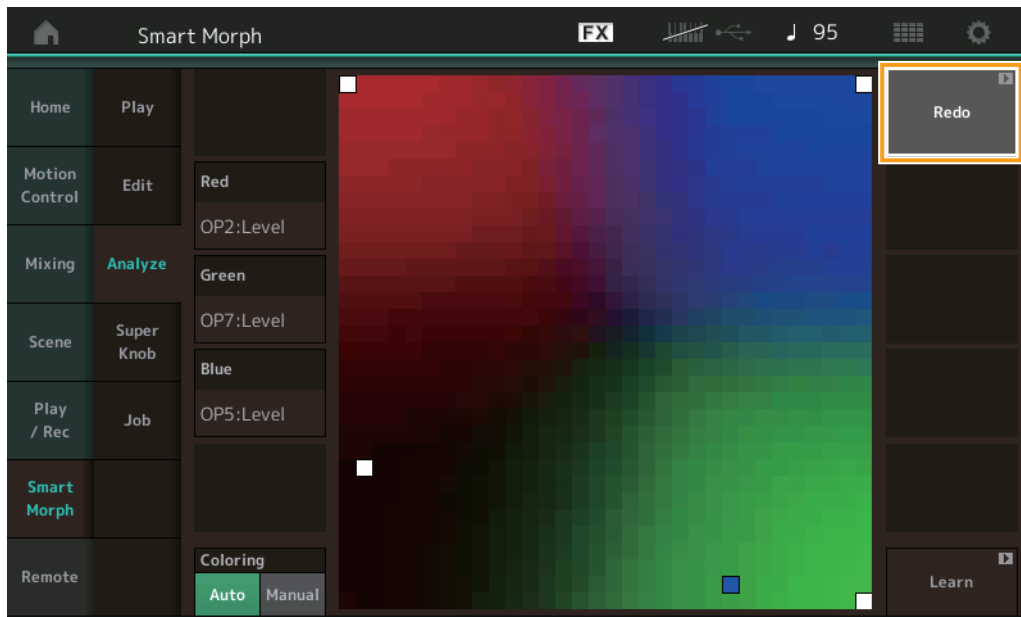
Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote



Undo/Redo (アンドゥー/リドゥー)

ラーンの実行後、右上にアンドゥーボタンが表示されます。アンドゥーを実行すると、マップを学習前に戻すことができます。アンドゥーの実行後はリドゥーが表示され、マップをアンドゥーの実行前に戻すことができます。

Red、Green、Blueに設定可能なパラメーター

FM Common

Parameter Name	Display Name	Parameter Name	Display Name
Random Pan Depth	Random Pan	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Flt Cutoff/Key
Alternate Pan Depth	Alternate Pan	Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Flt Break Point 1
Scaling Pan Depth	Scaling Pan	Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Flt Break Point 2
Key On Delay Time Length	Delay Length	Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Flt Break Point 3
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync	Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Flt Break Point 4
Key On Delay Note Length	Delay Length	Filter Cutoff Scaling Offset 1	Flt Cutoff Offset 1
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel	Filter Cutoff Scaling Offset 2	Flt Cutoff Offset 2
Random Pitch Depth	Random Pitch	Filter Cutoff Scaling Offset 3	Flt Cutoff Offset 3
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key	Filter Cutoff Scaling Offset 4	Flt Cutoff Offset 4
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center	HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
Filter Type	Filter Type	PEG Attack Time	PEG Attack Tm
Filter Cutoff Frequency	Cutoff	PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel	PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width	PEG Release Time	PEG Release Tm
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel	PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff	PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
Distance	Distance	PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
Filter Gain	Filter Gain	PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
FEG Hold Time	FEG Hold Tm	PEG Release Level	PEG Release Lvl
FEG Attack Time	FEG Attack Tm	PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm	PEG Depth	PEG Depth
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm	PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
FEG Release Time	FEG Release Tm	2nd LFO Wave	LFO Wave
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl	2nd LFO Speed	LFO Speed
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl	2nd LFO Phase	LFO Phase
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl	2nd LFO Delay Time	LFO Delay
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl	2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

▶ Analyze

Super Knob

Job

Remote

Parameter Name	Display Name
FEG Release Level	FEG Release Lvl
FEG Depth	FEG Depth
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center

FM Operator (op 1 - op8)

Parameter Name	Display Name
Oscillator Key On Reset	Key On Reset
Oscillator Frequency Mode	Freq Mode
Tune Coarse	Coarse
Tune Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Spectral Form	Spectral
Spectral Skirt	Skirt
Spectral Resonance	Resonance
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay Time	PEG Decay Tm
AEG Hold Time	AEG Hold Tm
AEG Attack Time	AEG Attack Tm
AEG Decay 1 Time	AEG Decay 1 Tm
AEG Decay 2 Time	AEG Decay 2 Tm

Parameter Name	Display Name
2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
Algorithm Number	Algorithm
Feedback Level	Feedback
LFO Speed Range	Extended LFO
LFO Extended Speed	LFO Ex Speed

Parameter Name	Display Name
AEG Release Time	AEG Release Tm
AEG Attack Level	AEG Attack Lvl
AEG Decay 1 Level	AEG Decay 1 Lvl
AEG Decay 2 Level	AEG Decay 2 Lvl
AEG Release(Hold) Level	AEG Release Lvl
AEG Time Key Follow Sensitivity	AEG Time/Key
Operator Level	Level
Level Scaling Break Point	Lvl Break Point
Level Scaling Low Depth	Lvl/Key Lo
Level Scaling High Depth	Lvl/Key Hi
Level Scaling Low Curve	Curve Lo
Level Scaling High Curve	Curve Hi
Level Velocity Sensitivity	Level/Vel
2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset	LFO PM Depth
2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch Controller Sensitivity	Pitch/Ctrl
Level Controller Sensitivity	Level/Ctrl

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

▶ Analyze

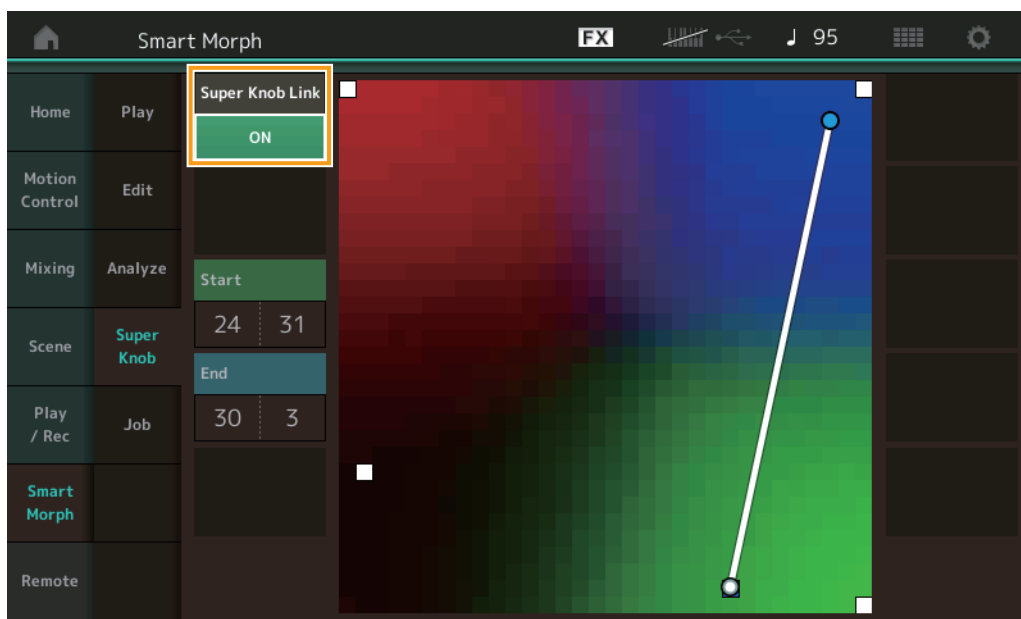
Super Knob

Job

Remote

Super Knob (スーパーノブ)

手順 [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Super Knob]



Super Knob Link (スーパーノブ リンク)

ONにするとスーパーノブにスタートからエンドまでをなぞる効果を追加します。

設定値: On, Off

Start (スタート)

スーパーノブの最小値に対応するマップ上の位置を設定します。スタートにカーソルがある状態でマップを触ることで、スタートの位置を設定できます。

End (エンド)

スーパーノブの最大値に対応するマップ上の位置を設定します。エンドにカーソルがある状態でマップを触ることで、エンドの位置を設定できます。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

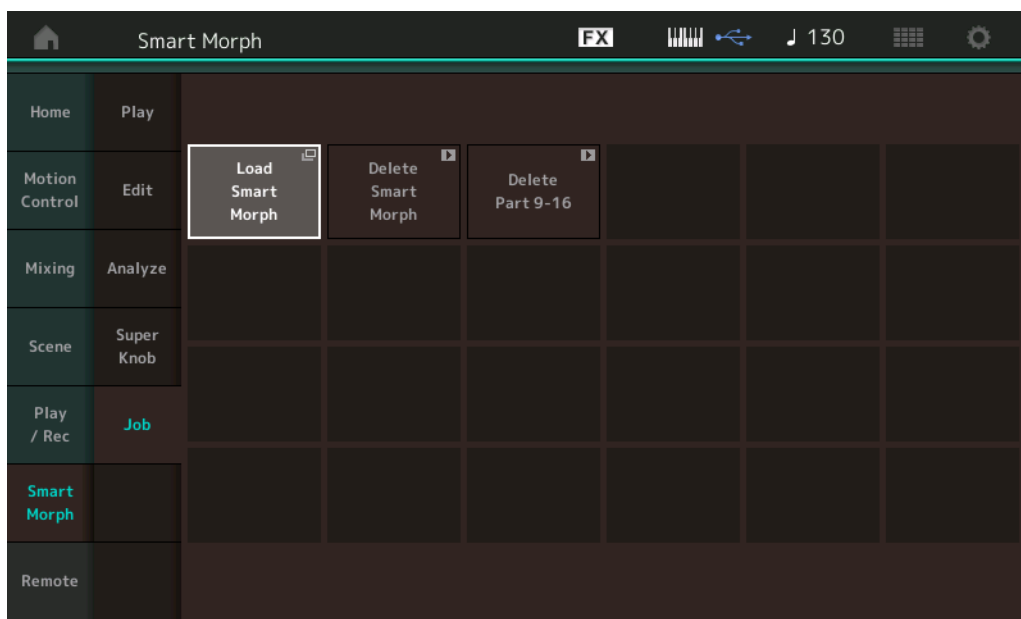
▶ Super Knob

Job

Remote

Job (ジョブ)

手順 [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]

**Load Smart Morph (ロード スマートモーフ)**

ロード画面を開きます。ロード画面で他のパフォーマンスを選択し、そのパフォーマンスが持つスマートモーフの情報を現在のパフォーマンスに読み込むことができます。

Delete Smart Morph (デリート スマートモーフ)

選択中のパフォーマンスが持つスマートモーフの情報を削除します。

Delete Part 9-16 (デリート パート9~16)

パート9~パート16を一括で未使用状態にします。

パート5~パート16を未使用状態にするとSSSが有効になります。

パート9~パート16はスマートモーフのマップ作成のために使用します。マップを再度調整しない場合はパート9~パート16を消しても問題はありません。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

▶ Job

Remote

DAWリモート機能

DAWリモート機能を使うと、コンピューター上のDAWソフトウェアをコントロールできます。DAWリモート機能を使用できるのはコンピューターとUSBケーブルで接続した場合のみです。MIDIケーブルで接続した場合は使用できません。

DAWリモート機能の準備

MODX+側の設定

コンピューターとの接続については取扱説明書をご参照ください。

[Remote] → [Settings]でDAWリモート機能の設定画面を表示し、DAWタイプをお使いのDAWソフトウェアに設定します。

DAWソフトウェア側の準備

DAWソフトウェアごとに設定方法を説明します。

NOTE DAWソフトウェアを使用中にコンピューターとMODX+の接続が切れると、接続をやり直してもDAWソフトウェアがMODX+を認識しない場合があります。接続をやり直した後に、DAWを再起動してください。

【重要】

お使いのDAWソフトウェアのバージョンによっては、設定の手順が以下の説明と異なる場合や、設定自体ができない場合があります。詳しくは、お使いのDAWソフトウェアの取扱説明書をご参照ください。

■ Cubase

- 1 「デバイス」/「スタジオ」 → 「デバイス設定...」/「スタジオ設定...」でダイアログを開きます。
- 2 「MIDI」 → 「MIDIポートの設定」を選択してMODX-2またはMODX Port 2のAll MIDI Inputのチェックを外します。
- 3 ダイアログ左上の+ボタンを押してリストから「Mackie Control」を選びます。
- 4 「リモートデバイス」 → 「Mackie Control」を選びます。
- 5 「MIDI入力」と「MIDI出力」にMODX-2またはMODX Port2を設定します。
- 6 (任意) 「ユーザーコマンド」の「F1」～「F8」に好きな機能を割り当てます。

■ Logic Pro

- 1 「Logic Pro X」 → 「詳細設定」 → 「詳細ツール」を選択します。
- 2 表示された「環境設定」画面において、「詳細ツールを表示」をチェックします。
- 3 表示された「追加オプション」において、「コントロールサーフェス」をチェックします。
- 4 「環境設定」画面上部のコントロールサーフェス タブを選択します。
- 5 表示された画面右下の[設定...]をクリックします。
- 6 表示された「コントロールサーフェス設定」ダイアログにおいて、左上の「新規」 → 「インストール」を選択します。
- 7 表示された「インストール」ダイアログにおいて、「Mackie Designs」の「Mackie Control」を選択して「追加」をクリックします。
- 8 「インストール」ダイアログを閉じます。
- 9 「コントロールサーフェス設定」ダイアログにおいて、Mackie Control の出力ポートと入力ポートに「MODX Port2」を選択します。
- 10 (任意) 手順1～4の後に表示される画面右下の「コントローラアサインメント」をクリックします。
- 11 (任意) 表示された「コントローラアサインメント」画面において、「ゾーン」をControl Surface: Mackie Controlに選択します。
- 12 (任意) 「コントロール」のF1～F8に機能を割り当てます。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

▶ Remote

■ Ableton Live

- 1 「Live」 → 「環境設定...」 を選択します。
- 2 表示された「環境設定」画面において、「Link MIDI」タブを選択します。
- 3 表示されたタブの「コントロールサーフェス」に「MackieControl」を設定します。
- 4 「入力」と「出力」に「MODX (Port2)」を設定します。
- 5 (任意) 「MIDI Ports」の「Input: MackieControl Input (MODX (Port2))」の「リモート」をオンに設定します。
- 6 (任意) 「オプション」 → 「MIDIマップアサインモード」にして、割り当てたいAbleton Liveの機能をクリックします。
- 7 (任意) MODX+本体のDAWリモート機能のモードをトラックにして、SCENEボタンを押します。

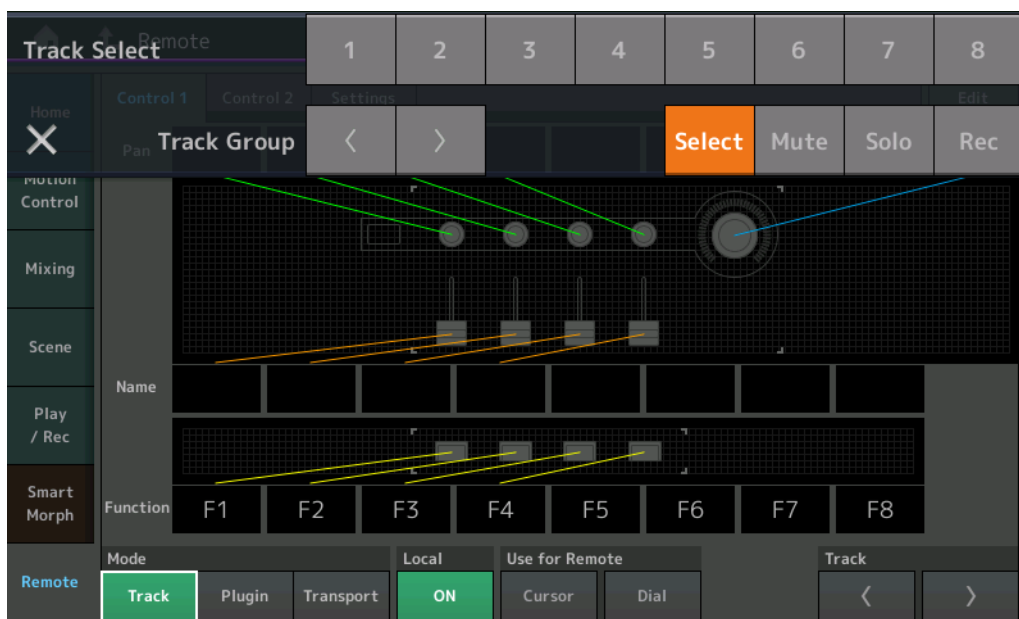
■ Pro Tools

- 1 「設定」(Setup) → 「ペリフェラル...」(Peripherals...)でダイアログを開きます。
- 2 「MIDIコントローラー」(MIDI Controllers)タブを選びます。
- 3 タイプを「HUI」、受信元および送信先を「事前に定義されたもの」(Predefined)のMODX-2またはMODX Port2に設定します。

MODX+からDAWソフトウェアをコントロールする

Remote画面を表示している間、MODX+のDAWリモート機能が有効になり、パネル操作が切り替わります。

手順 [PERFORMANCE] → [Remote]



Mode (モード)

DAWリモート機能の動作を3つのモードから選択します。

設定値: Track、Plugin、Transport

Track (トラック): DAW上の複数トラックを同時に操作するモードです。

アサインابلノブ	Port 2からトラックPanが出力されます。スライダーセレクトボタンで表示が変わります。
スライダー	Port 2からトラックボリュームが出力されます。スライダーセレクトボタンで表示が変わります。
SCENEボタン	Port 2からF1～F8が出力されます。
その他のコントローラー	リモートモードで設定されたCCが出力されます。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

▶ Remote

Select (セレクト)	パートセレクト ミュート/ソロボタンを押すとポップアップリストに表示されます。Port 2からトラックセレクトが出力されます。
Mute (ミュート)	パートセレクト ミュート/ソロボタンを押すとポップアップリストに表示されます。Port 2からミュートが出力されます。
Solo (ソロ)	パートセレクト ミュート/ソロボタンを押すとポップアップリストに表示されます。Port 2からソロが出力されます。
Rec (レック)	パートセレクト ミュート/ソロボタンを押すとポップアップリストに表示されます。Port 2からRec Enableが出力されます。
Track Group (トラックグループ)	パートセレクト ミュート/ソロボタンを押すとポップアップリストに表示されます。Port 2からトラックグループセレクトが出力されます(1トラック単位)。

Plugin (プラグイン): DAW上の特定プラグインを集中的に操作するモードです。

ノブ、スライダー、SCENEボタン、その他のコントローラー	リモートモードで設定されたCCが出力されます。
-------------------------------	-------------------------

Transport (トランスポート): DAWを再生しながら本機を演奏したり、本機の演奏をDAWで録音するためのモードです。トランスポート部を使ってDAWの再生や停止などを操作できます。トランスポート部以外は通常時と同じ動作となります。

Local (ローカルコントロール)

ローカルコントロールのオンまたはオフを設定します。ユーティリティーのMIDI I/O画面で設定できるものと同じです。

Use for Remote (ユーズ フォー リモート)

MODX+本体パネル上のダイヤルとカーソルボタンをそれぞれ、DAW操作に使用するかどうかを設定します。

- On: DAW操作に使用します。
- Off: MODX+の画面操作に使用します。

Track (トラック)

Port 2からトラックグループセレクトが出力されます(8トラック単位)。

Edit (エディット)

Port 1から出力されるCCのコントロール番号やコントローラーの動作モードを設定します。

[MS ON/OFF] (モーションシーケンサー オン/オフ)ボタン

Port 2からトラックグループセレクトが出力されます(8トラック単位、[SHIFT]を押しながらのときは1トラック単位)。

[ARP ON/OFF] (アルペジオ オン/オフ)ボタン

Port 2からトラックグループセレクトが出力されます(8トラック単位、[SHIFT]を押しながらのときは1トラック単位)。

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

▶ Remote

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個の要素で構成されています。要素とは、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つの要素に共通のパラメータを設定する「要素共通エディット」と要素ごとのパラメータを設定する「要素エディット」の2種類に分かれます。

要素共通エディット(Common)

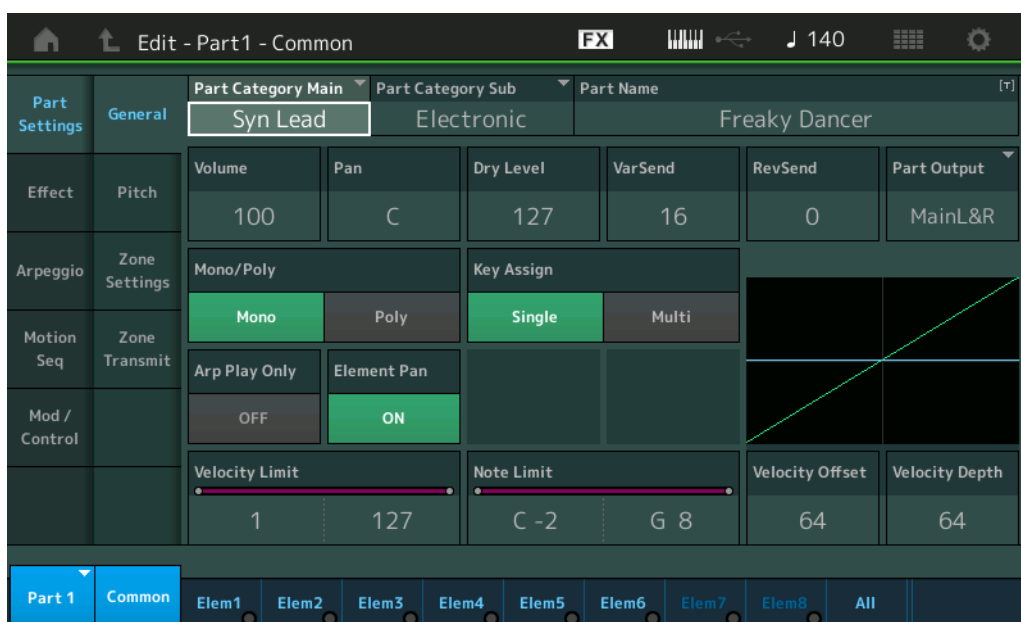
Part Settings (パートセッティング)

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[Common] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (パートメインカテゴリ)

Part Category Sub (パートサブカテゴリ)

選択中のパート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。

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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、USB1&2...USB7&8、USB1...USB8、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。

USB1&2...USB7&8: [USB TO HOST]端子(1&2.../7&8チャンネル)にステレオ出力されます。

USB1...USB8: [USB TO HOST]端子(1.../8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

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ピッチ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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

Normal Part (AWM2)

Drum Part

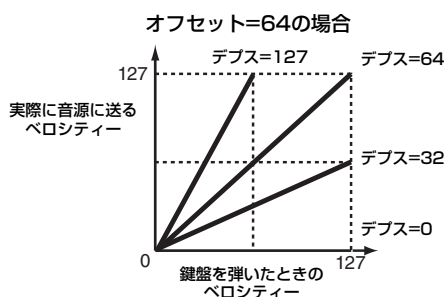
Normal Part (FM-X)

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うえ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。

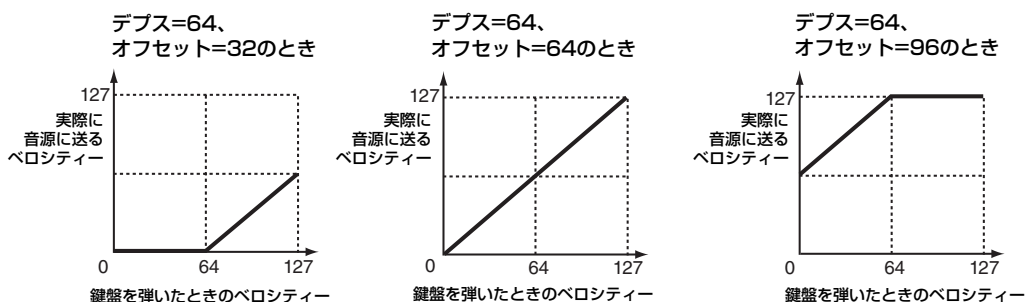
設定値: 0~127



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



ノーマルパート(AWM2)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)エディット画面およびコモン/オーディオエディット画面内のタッチ操作でパートを選択できます。ここではノーマルパート(AWM2)エディットを例に説明します。

Part (パート)

選択中のパートが表示されます。タッチするとポップアップリストが表示され、エディットするパートを切り替えることができます。

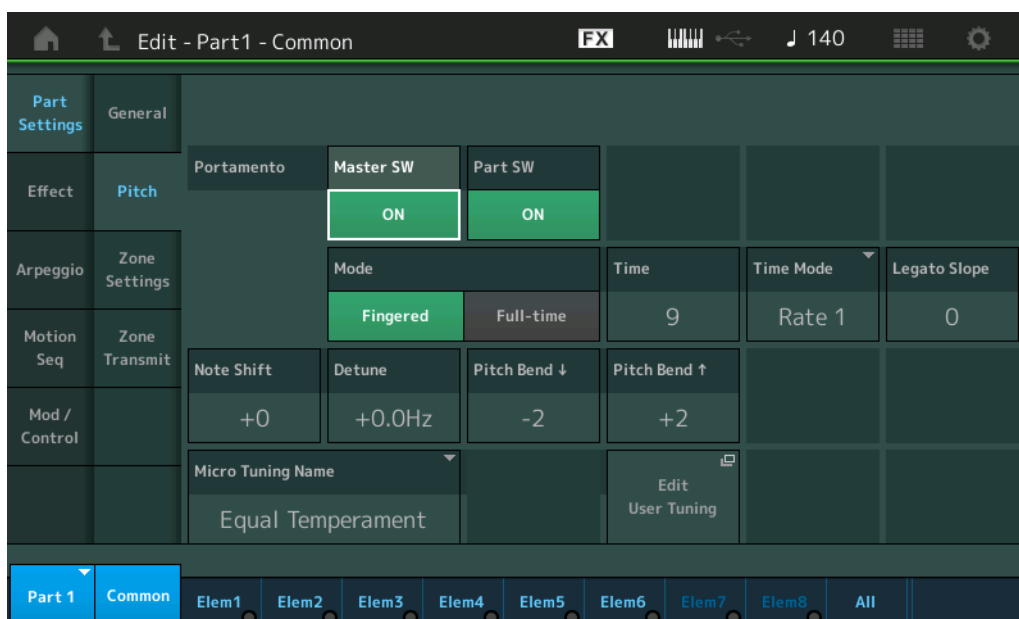
設定値: Common、Part 1~16

Pitch (ピッチ)

ピッチ画面では、パートのピッチに関する設定を行ないます。

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[Common] → [Part Settings] → [Pitch]



Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

▶ General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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

Portamento Part SW (ポルタメント パートスイッチ)

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)

選択中のパートのピッチを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

Ins Assign

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

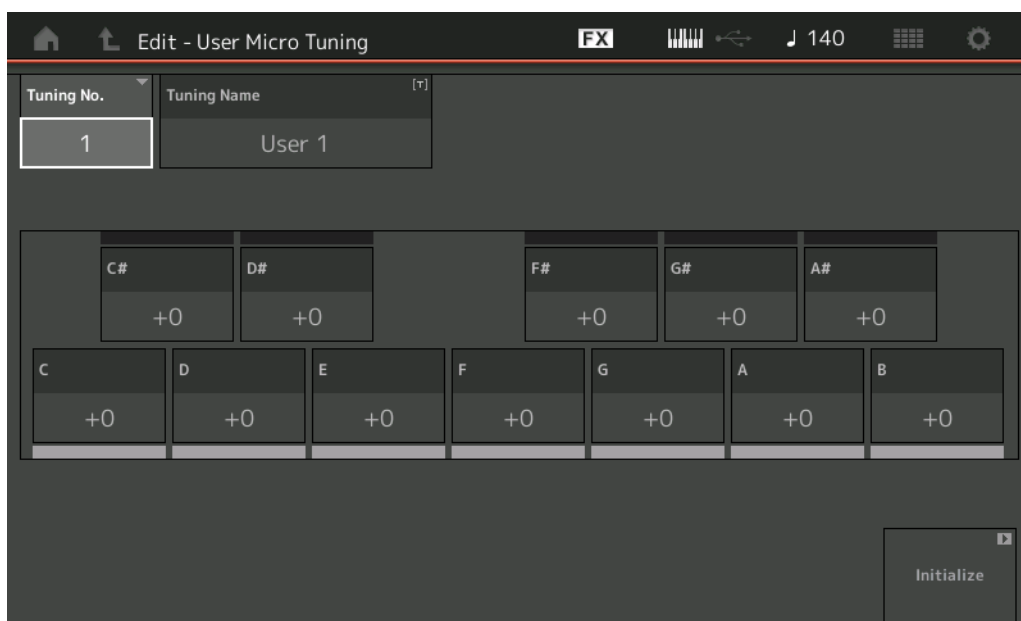
Osc

Balance

Copy or Exchange Elements

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

Zone Settings (ゾーンセッティング)

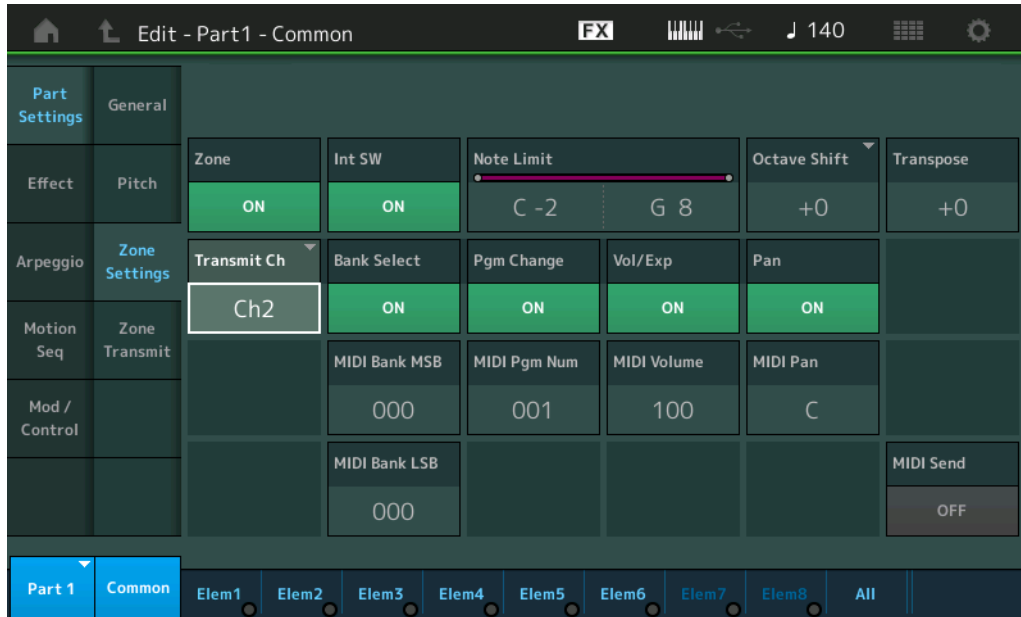
ゾーンセッティング画面では、ゾーン機能の設定を行ないます。

MODX+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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[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ピッチ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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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。

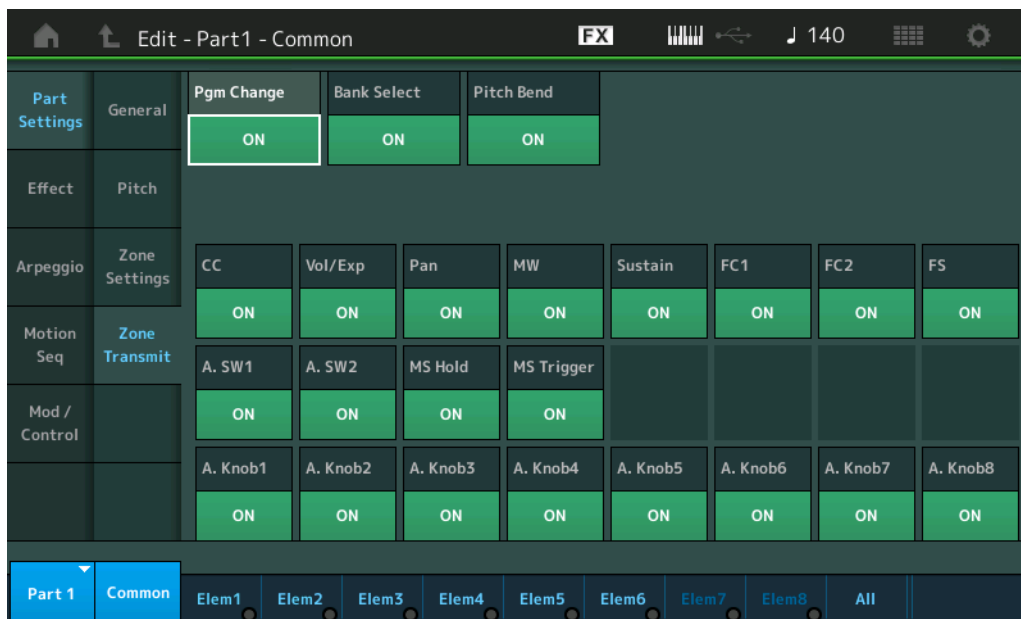
トランスミットスイッチは、各ゾーンでの演奏で発生したコントロールチェンジやプログラムチェンジなどを、送信する(On)か、しない(Off)かを切り替えます。

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[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

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

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

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

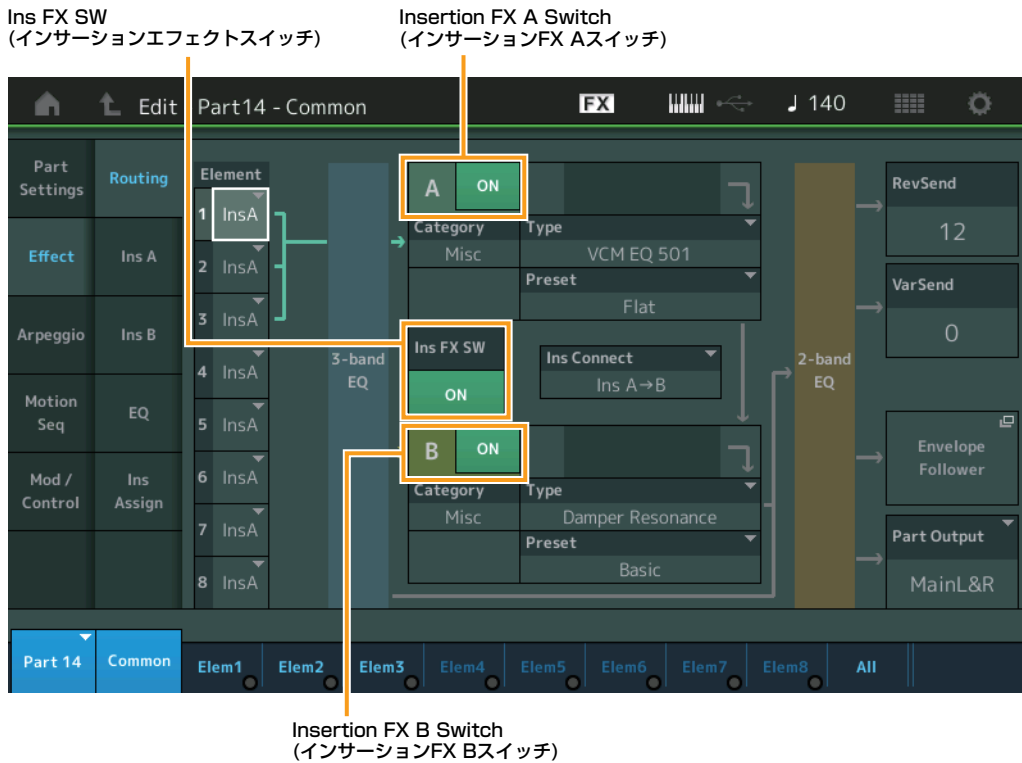
Effect (エフェクト)

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[Common] → [Effect] → [Routing]



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。

パート9～16の場合は、ページ中央に「Ins FX SW」(インサージョンエフェクトスイッチ)が表示され、編集中のパートのインサージョンエフェクトのオンとオフを切り替えます。

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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、MODX+のしくみにあるエフェクトの内部構成図(20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、USB1&2...USB7&8、USB1...USB8、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。

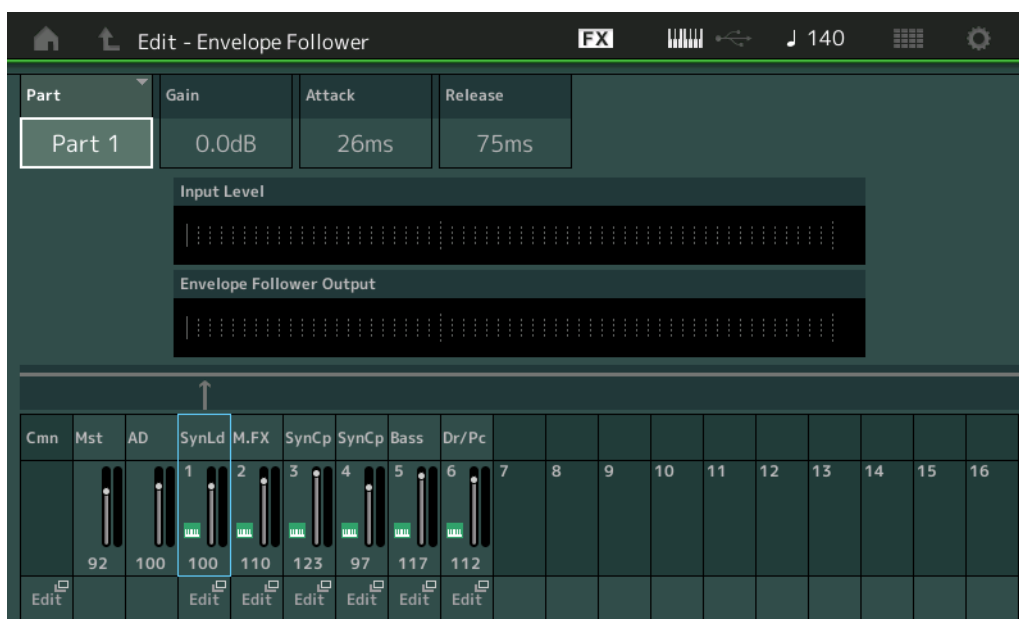
USB1&2...USB7&8: [USB TO HOST]端子(1&2/.../7&8チャンネル)にステレオ出力されます。

USB1...USB8: [USB TO HOST]端子(1/.../8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、MODX+のしくみのエンベロープフォロワー部(21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

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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

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。

Edit (エディット)

対象パートのコントロールアサイン画面を開きます。

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ないません。

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[Common] → [Effect] → [InsA] / [InsB]



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

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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。

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

Effect Parameter (エフェクトパラメーター)

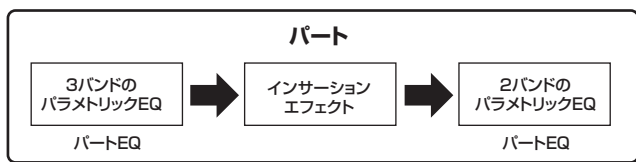
エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。

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)

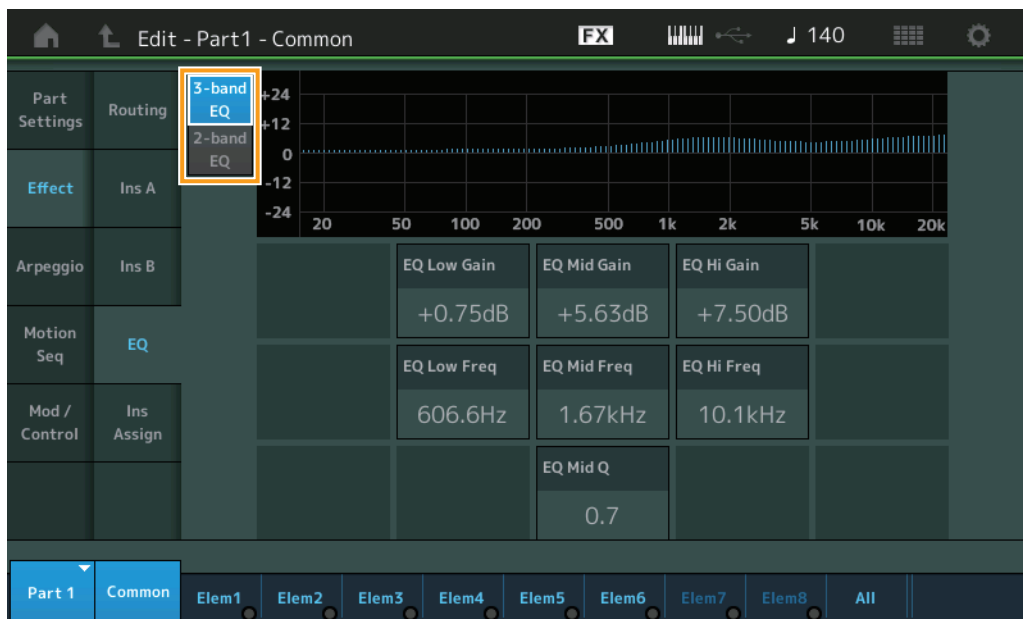
パートイコライザー画面では、パートEQの設定を行いません。

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[Common] → [Effect] → [EQ]



Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

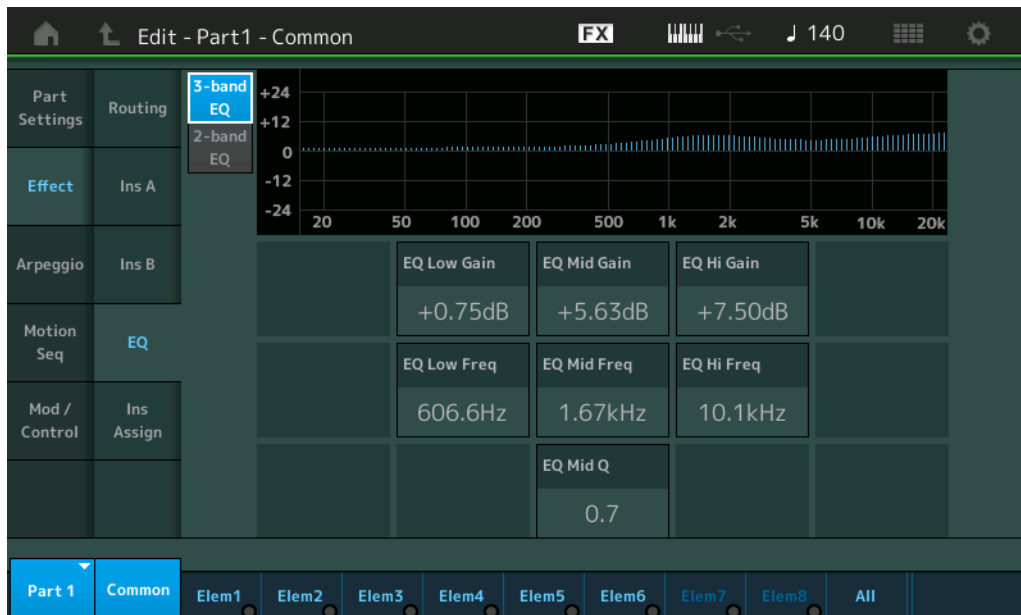
3-band EQ / 2-band EQ (3バンドEQ / 2バンドEQ スイッチ)

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

■ 「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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

■ 「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)

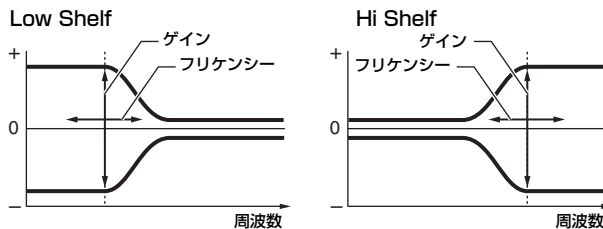
使用したいイコライザーのタイプを選びます。

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

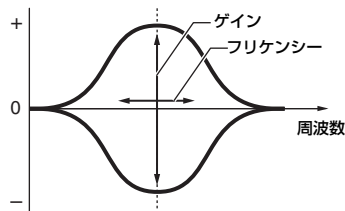
Thru: イコライザーを通さず信号をそのまま通過させます。

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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

Ins Assign (インサクションアサイン)

インサクションアサイン画面では、どのパートのインサクションエフェクトを有効にするかを設定します。

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[Common] → [Effect] → [Ins Assign]

**Active (アクティブ パート)**

インサクションエフェクトスイッチがオンになっているパート数を表示します。スラッシュ (/)の右側の数字は、同時にオンに設定できるインサクションエフェクト数の上限を表しています。

Part9~Part16

パート9~16のインサクシ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

NOTE パート1~8のインサクションエフェクトは常に有効です。

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

▶ EQ

▶ Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

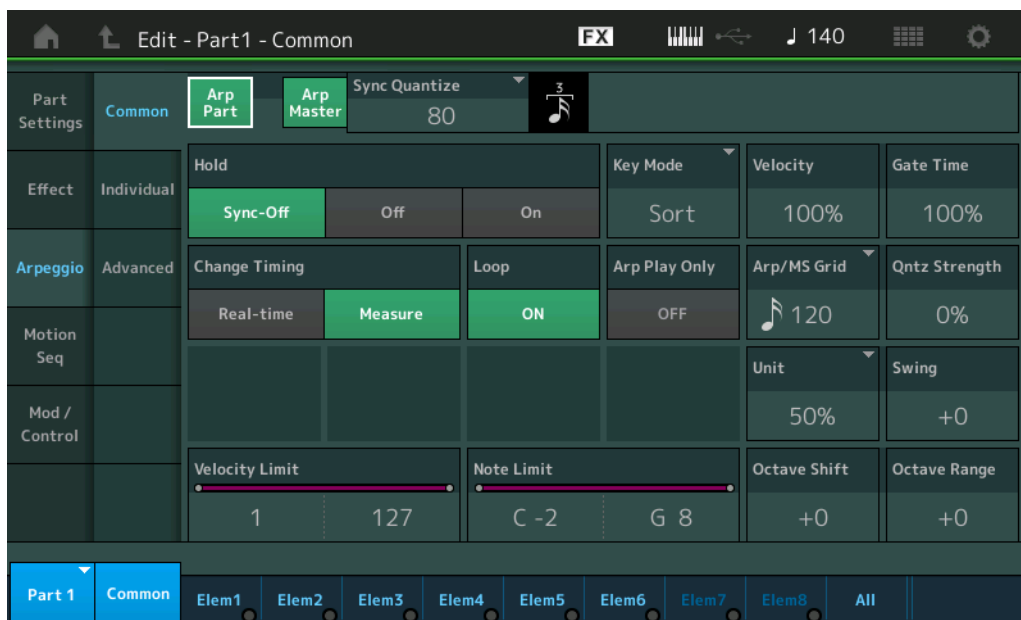
Arpeggio (アルペジオ)

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[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)

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。

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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、鍵盤を弾いた音がそのまま鳴ります。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

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%

Unit (パート ユニットマルチブライ)

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ブ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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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 ベロシティリミット)

アルペジオが鳴るベロシティの範囲(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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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(219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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[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。

タイプを選んで[SHIFT]+[EDIT]を押すと、アルペジオのコピーまたは入れ替えができます。詳しくは「アルペジオのコピーまたは入れ替え」(124ページ)をご覧ください。

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%

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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。

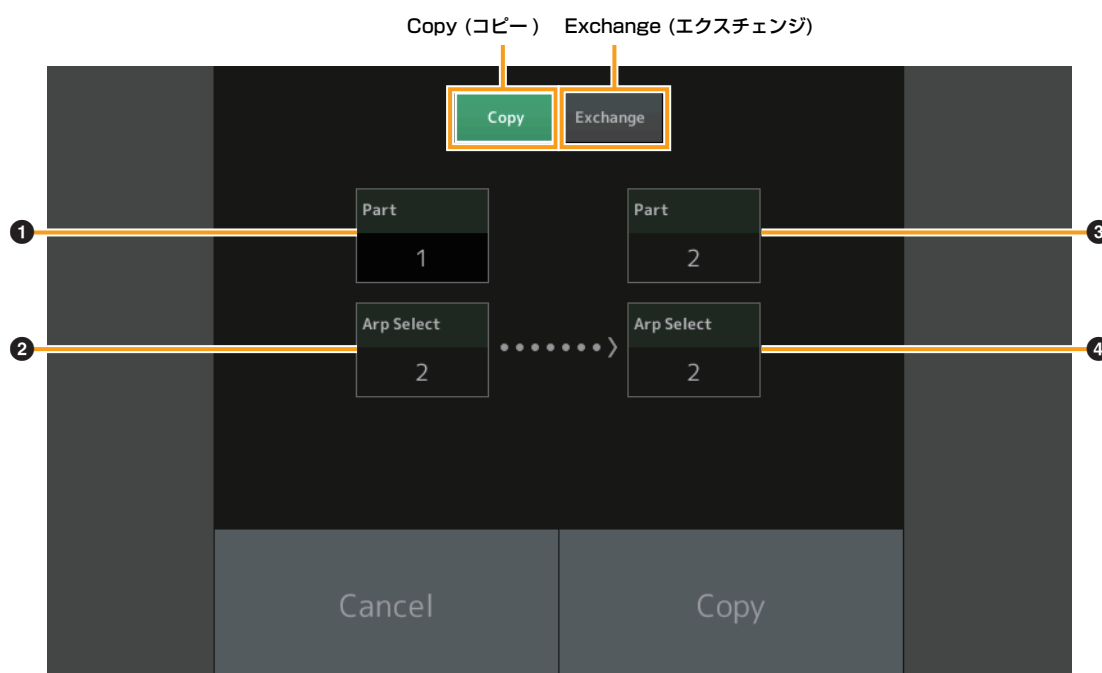
設定値: -100%~+100%

■ アルペジオのコピーまたは入れ替え

アルペジオタイプのコピーまたは入れ替えを行ないます。

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → コピー元のパートを選択 → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT]+[EDIT]
 または
 [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Arpeggio] → コピー元のパートを選択 → [SHIFT]+[EDIT]



NOTE コピー元とコピー先のパートが異なる場合はコピー元の「Arp Select」に「All」が選択できます。

Copy (コピー)

タッチするとコピー機能が有効となり、アルペジオタイプのコピーができるようになります。

Exchange (エクスチェンジ)

タッチするとエクスチェンジ機能が有効となり、アルペジオタイプに入れ替えができるようになります。

① コピー (または入れ替え)元のパート

NOTE 現在選ばれているパートがコピー元のパートになり、変更できません。

② コピー (または入れ替え)元のアルペジオセレクト

③ コピー (または入れ替え)先のパート

④ コピー (または入れ替え)先のアルペジオセレクト

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

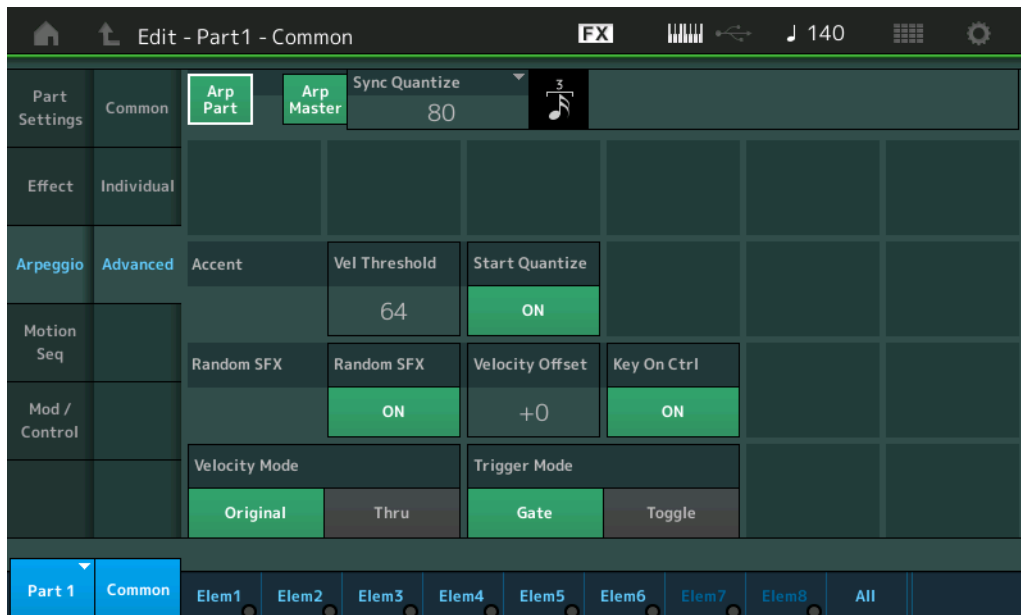
Copy or Exchange Elements

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[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 スレッシュホールド)

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す。アクセントフレーズは、アクセントベロシティー スレッシュホールド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 スレッシュホールド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 スレッシュホールドよりも強いベロシティーで鍵盤が押さ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フレット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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[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。

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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」(124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」(123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」(131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」(132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」(131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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[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)

ノブファンクション[TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS]ボタンを押して[ARP/MS]を選んだとき、選択中のレーンが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。

タイプを選んで[SHIFT]+[EDIT]を押すと、モーションシーケンスのコピーまたは入れ替えができます。詳しくは「モーションシーケンスのコピーまたは入れ替え」(133ページ)をご覧ください。

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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(138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(240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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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)

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。

タイプを選んで[SHIFT]+[EDIT]を押すと、モーションシーケンスのコピーまたは入れ替えができます。詳しくは「モーションシーケンスのコピーまたは入れ替え」(133ページ)をご覧ください。

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コントロールスライダー 1~4(5~8/9~12/13~16)でステップ1~4、ステップ5~8、ステップ9~12、ステップ13~16の値をそれぞれコントロールできます。

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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 [1/5]~[4/8]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([244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

Ins Assign

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

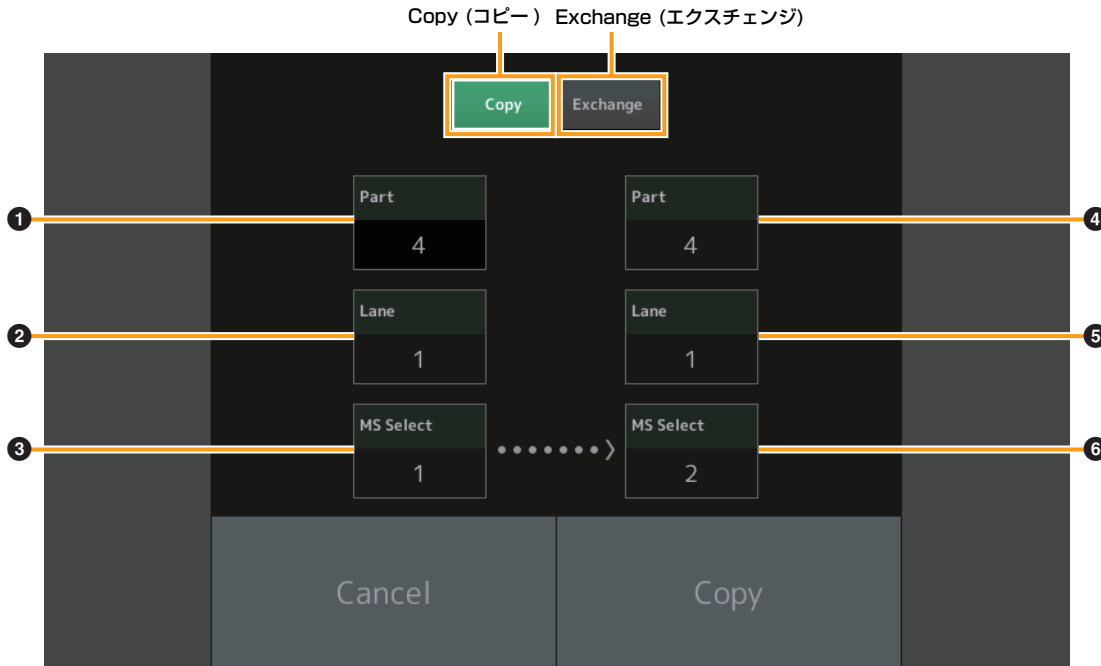
Copy or Exchange Elements

■ モーションシーケンスのコピーまたは入れ替え

モーションシーケンスのコピーまたは入れ替えを行ないます。

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → コピー元のパートを選択 → [Motion Seq] → [Lane] → [SHIFT]+[EDIT]
 または
 [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq] → コピー元のパートを選択 → [SHIFT]+[EDIT]
 または
 [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT]+[EDIT]



NOTE コピー元とコピー先のパートが異なる場合はコピー元の「Lane」と「MS Select」に「All」が選択できます。

Copy (コピー)

タッチするとコピー機能が有効となり、モーションシーケンスのコピーができるようになります。

Exchange (エクスチェンジ)

タッチするとエクスチェンジ機能が有効となり、モーションシーケンスの入れ替えができるようになります。

① コピー (または入れ替え)元のパート

NOTE 現在選ばれているパートがコピー元のパートになり、変更できません。

② コピー (または入れ替え)元のレーン

③ コピー (または入れ替え)元のモーションシーケンスセレクト

④ コピー (または入れ替え)先のパート

⑤ コピー (または入れ替え)先のレーン

⑥ コピー (または入れ替え)元のモーションシーケンスセレクト

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

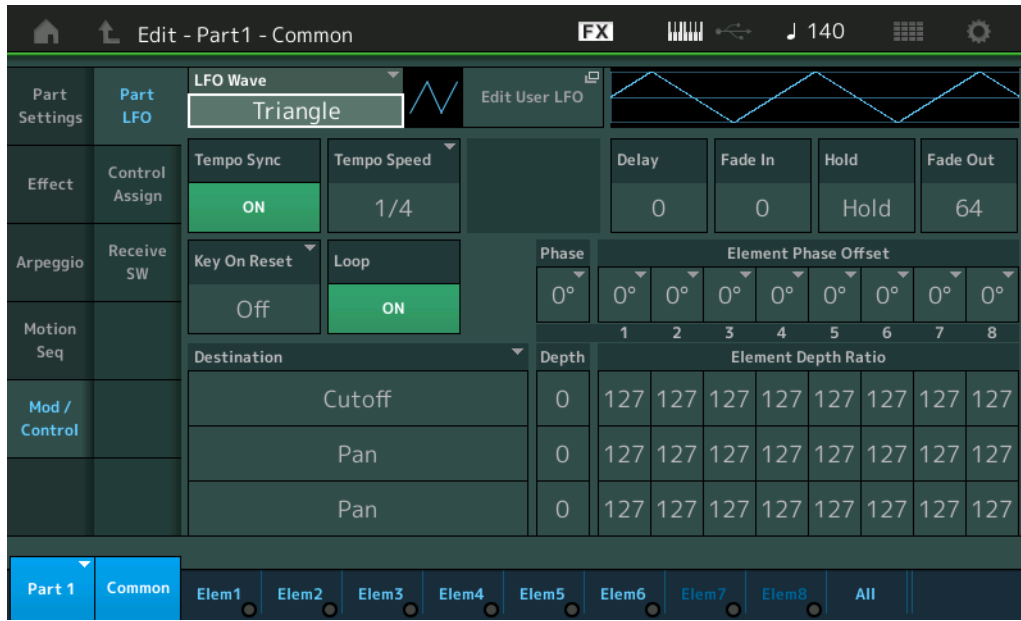
Mod/Control (モジュレーション/コントロール)

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ 「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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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

Ins Assign

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

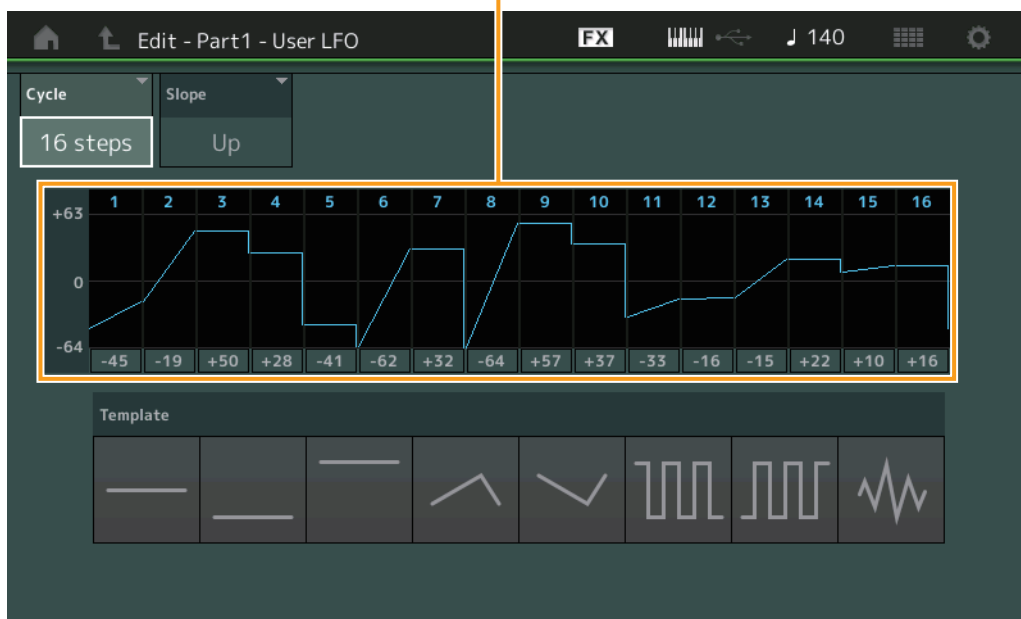
Balance

Copy or Exchange Elements

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
- Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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。

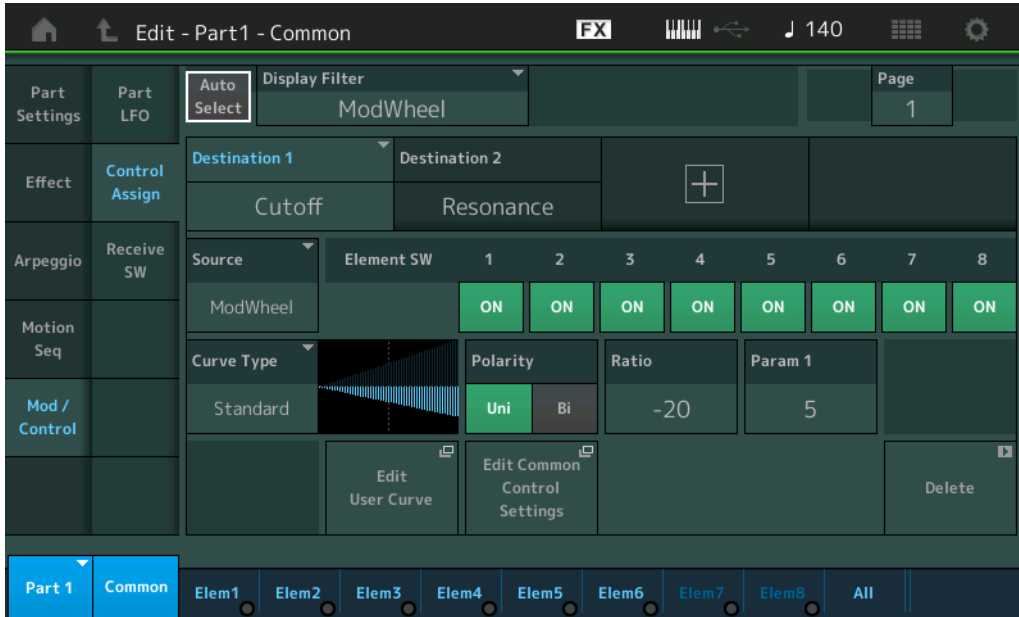
任意のコントローラー (ソース) に任意のパラメーター (デスティネーション) を割り当てることで音色の自由なコントロールを可能にします。コントローラーにはピッチベンドホイールやノブなどの物理的な操作子だけでなく、モーションセンサーやエンベロープフォロワーを指定することもできます。

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。

NOTE コントロールアサイン画面以外からでもコントローラー設定ができます。詳細は「コントロールアサイン以外の画面からコントローラー設定を行なう」(142ページ)をご覧ください。

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[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。Super Knobを選択すると、Super Knob の操作の影響を受けるアサインナブルノブの設定がすべて表示されます。

「ディスプレイフィルター」にスーパーノブが設定されている場合に、「+」ボタンをタッチすると、画面上部にメッセージが表示され、自動的にCOMMON/オーディオエディットのコントロールアサイン設定が追加されます。

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

NOTE 未使用のアサインナブルノブがないときには+ボタンは表示されません。

Display Name (ディスプレイネーム)

パフォーマンスプレイ画面(27ページ)で表示するアサインナブルノブ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。

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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 PdlCtrl *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

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

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

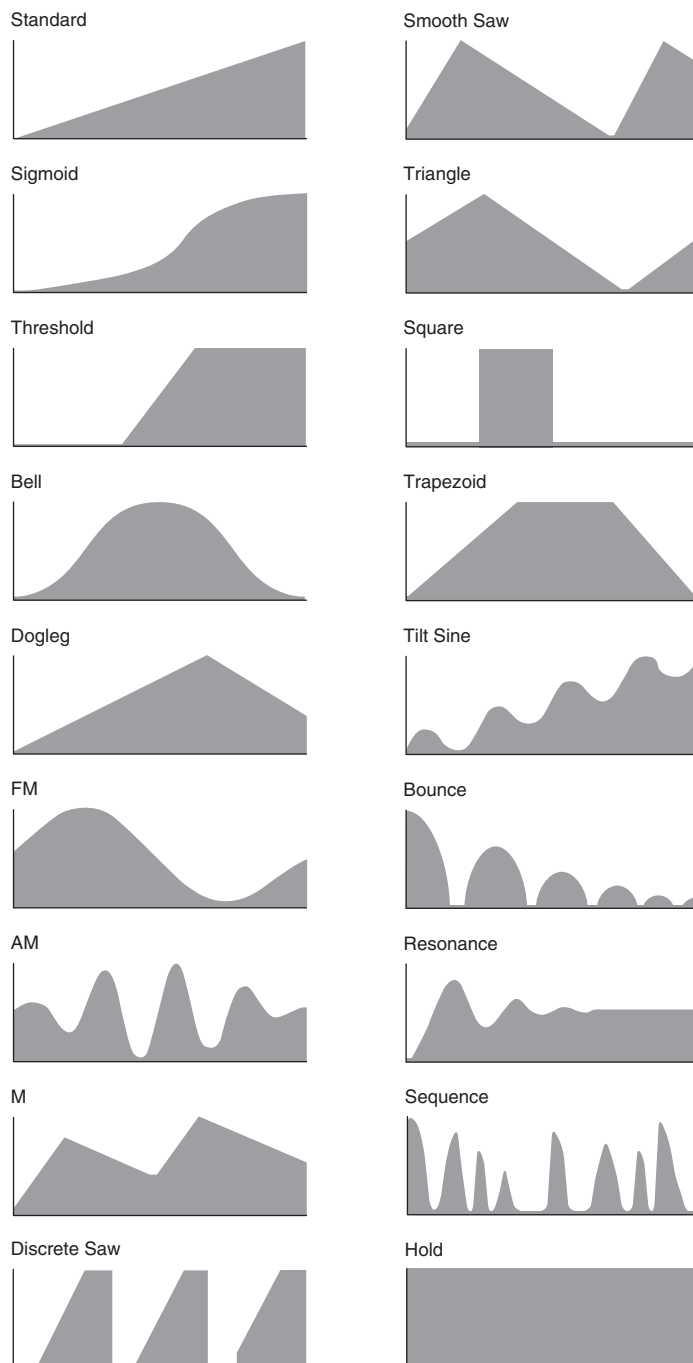
Balance

Copy or Exchange Elements

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)



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

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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。

Edit Common Control Settings(エディットコモンコントロールセッティング)

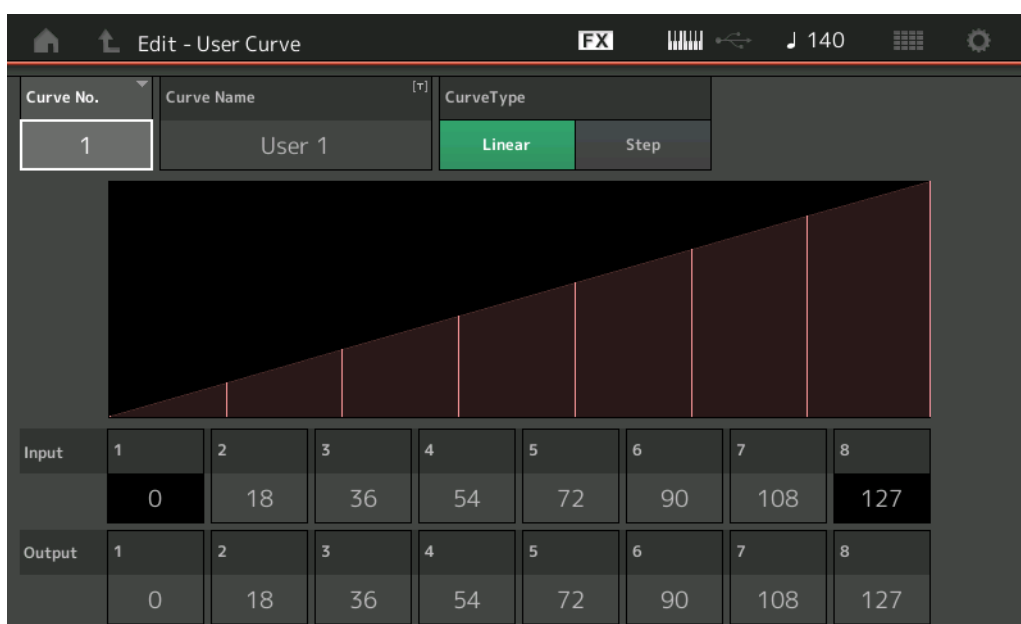
コモン/オーディオエディットのコントロールアサイン画面を表示します。

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

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

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

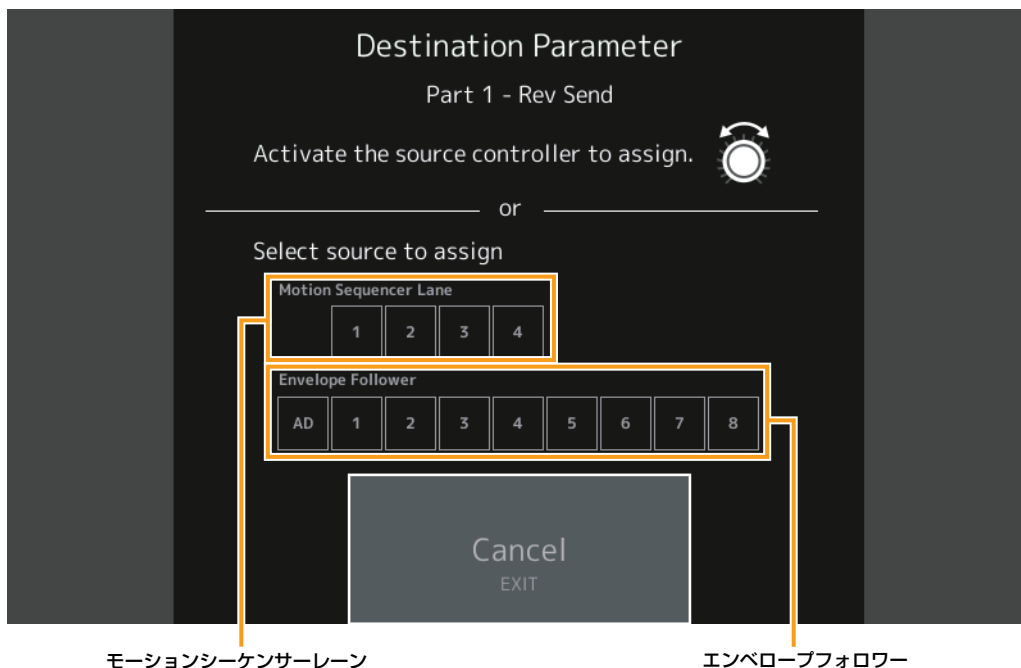
Osc

Balance

Copy or Exchange Elements

■ コントロールアサイン以外の画面からコントローラー設定を行なう

コントロールアサイン以外の画面からも、パネル上の[CONTROL ASSIGN] (コントロールアサイン)ボタンを使って簡単にコントローラーの設定ができます。Destinationとして設定できるパラメーターにカーソルがある場合には、パネル上の[CONTROL ASSIGN] (コントロールアサイン)ボタンが点灯します。この状態で、点灯している[CONTROL ASSIGN]ボタンを押すと、以下の設定ダイアログが開きます。使いたいコントローラーを直接操作するか、画面上の番号にタッチしてソースを選びます。その後、コントロールアサイン画面が表示され、選んだソースがSource1に設定されます。



NOTE スーパーノブを操作した場合、設定に必要な未使用のアサインノブやコントロールアサインが足りないときにはエラーメッセージが表示されます。

NOTE ソースを選ぶときに[PART SELECT MUTE/SOLO]ボタンを押しながらアサインノブを操作すると、Commonのアサインノブをソースに設定できます。

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エLEMENTの[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

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

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

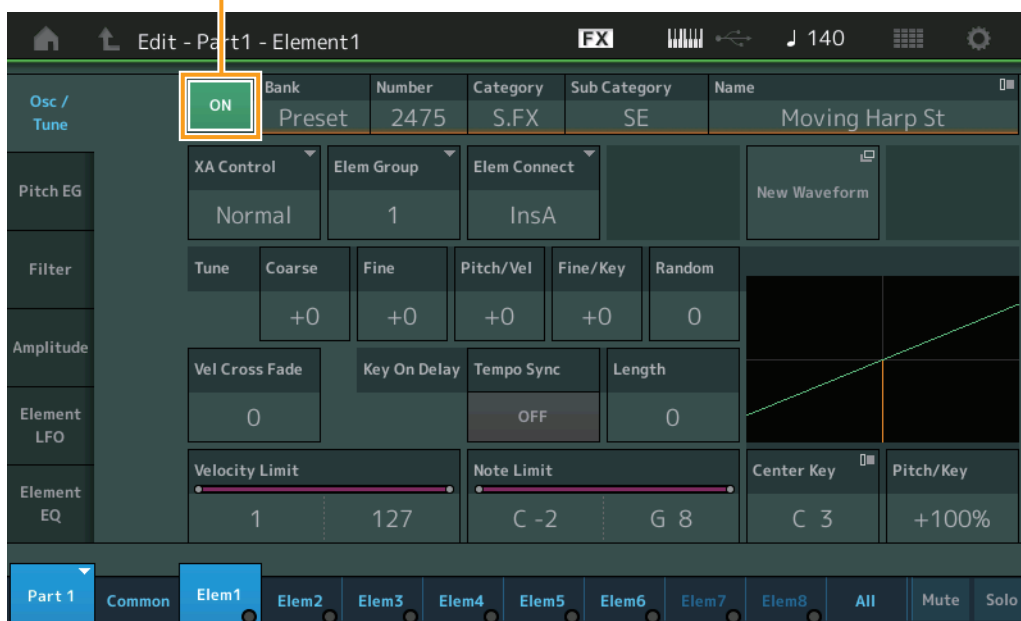
エレメントエディット(Element)

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Osc/Tune]

Element Switch (エレメントスイッチ)



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、MODX+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ابلスイッチ1 オン)、A.SW2 On (アサインابلスイッチ2 オン)、A.SW Off (アサインابل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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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(240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)

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)

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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)

となりの鍵盤とのピッチを設定します。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): となりの鍵盤とのピッチ差が半音になります。

0%: となりの鍵盤とのピッチがなくなり、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。

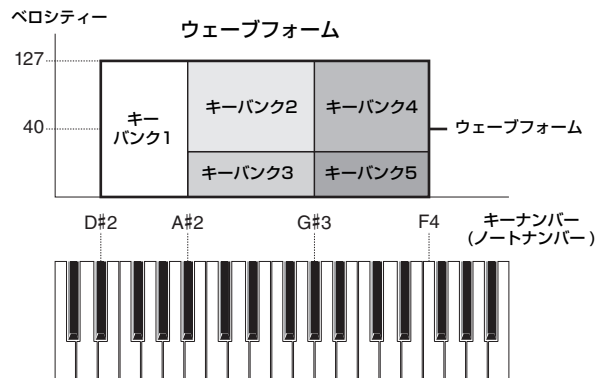
ここでは、ウェーブフォームを構成するキーバンクに関する設定を行ないます。

• 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MODX+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

MODX+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

Ins Assign

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

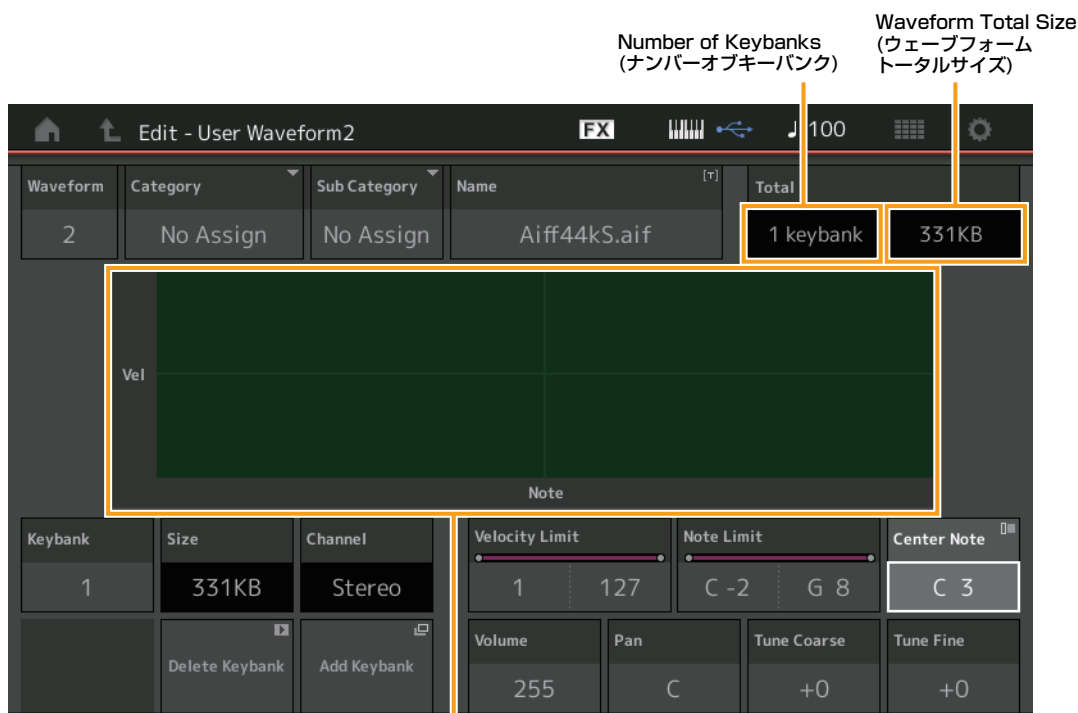
Osc

Balance

Copy or Exchange Elements

• 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始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(145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(179ページ)で、1エレメントについて1つつつウェーブフォームを割り当てることが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

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) Edit

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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

Center Note (センターノート)

元の波形データと同じ高さで再生されるキーを設定します。

設定値: C-2 ~ G8

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。

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([240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

Ins Assign

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

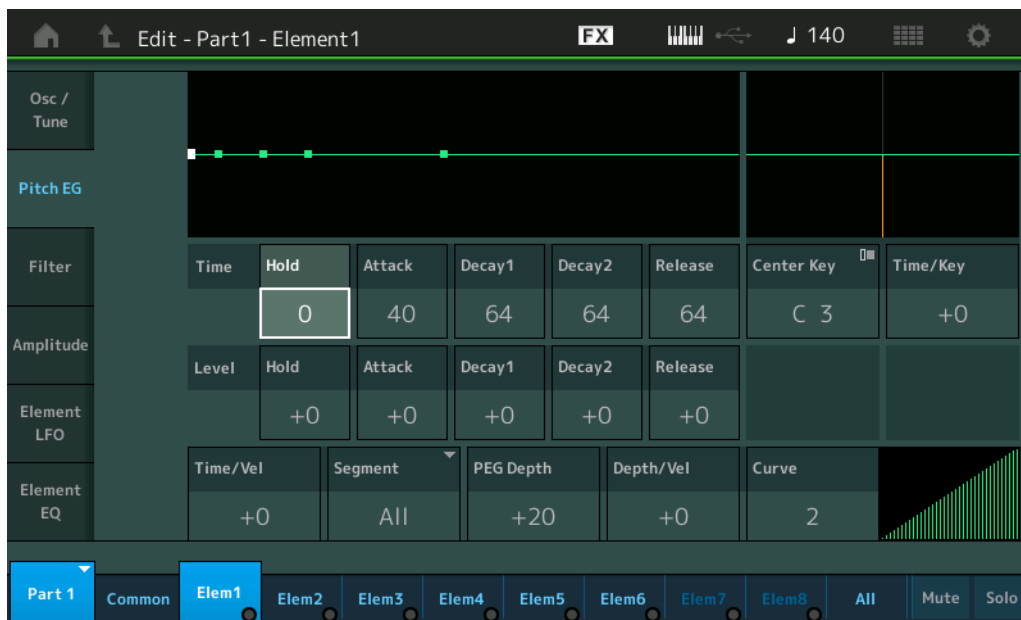
Balance

Copy or Exchange
Elements

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す。
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 (HOME)] → [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ブィー)

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ブィーセンターキー)

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

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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。

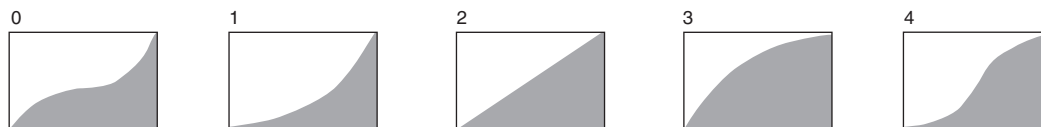
設定値: Depth/Vel: -64~+63

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

Ins Assign

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

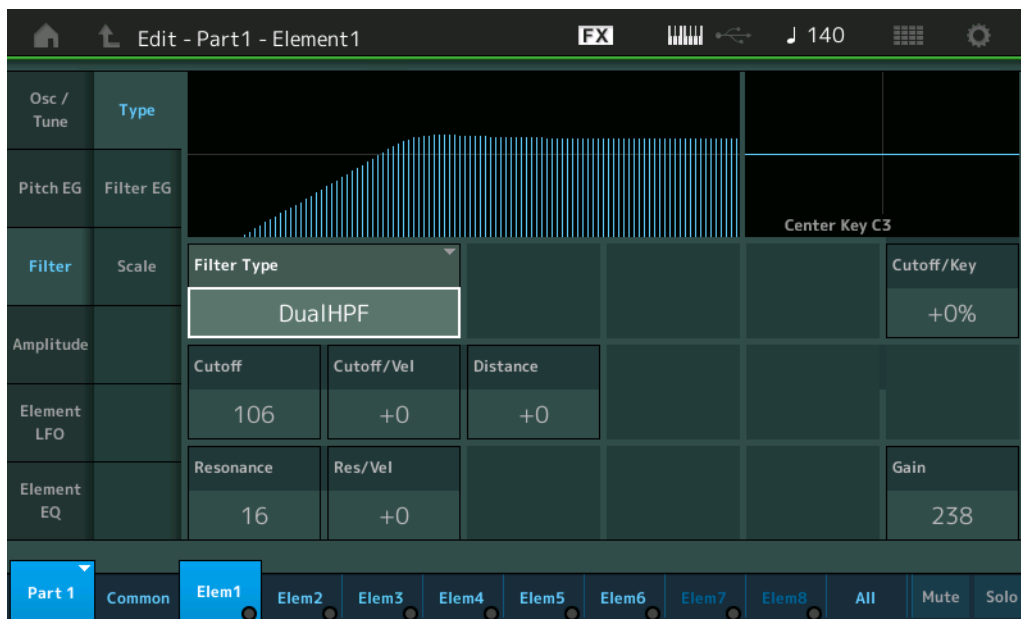
Copy or Exchange Elements

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Filter] → [Type]

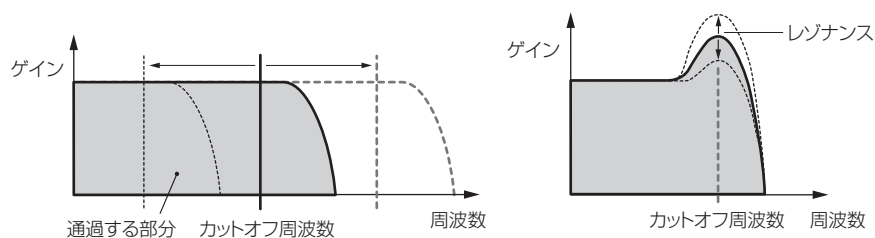


Filter Type (フィルタータイプ)

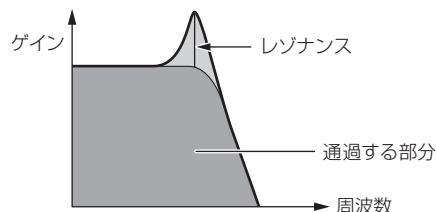
各エレメントで使用するフィルターを選びます。本体で使えるフィルターは、大きく分けるとLPF (ローパスフィルター)、HPF (ハイパスフィルター)、BPF (バンドパスフィルター)、BEF (バンドエリミネートフィルター)の4タイプです。各設定値について詳しくは、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

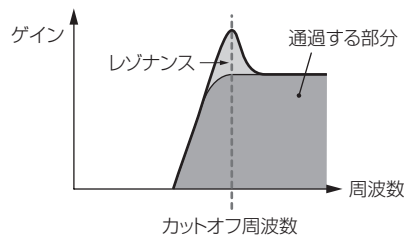
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

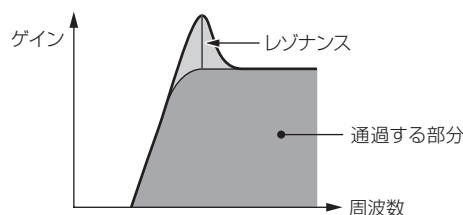
HPF



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。

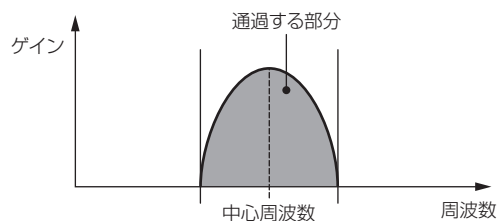
LPF6+HPF12: -6dB/octのLPFと-12dB/octのHPFを2つシリアル(直列)に組み合わせたフィルターです。HPFカットオフとHPFキーフォローセンシビティを設定できます。

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。

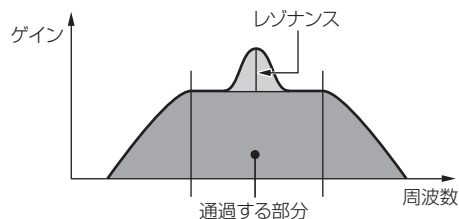


HPF12: -12dB/octのHPF型ダイナミックフィルターです。

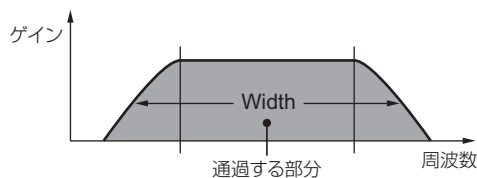
BPF



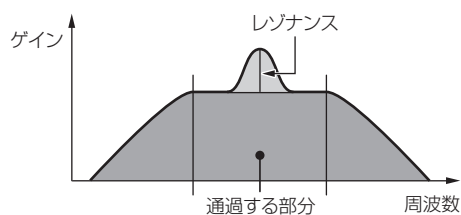
BPF12D: デジタルならではのクセを持つ-12dB/octのHPFとLPFを組み合わせたフィルターです。



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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

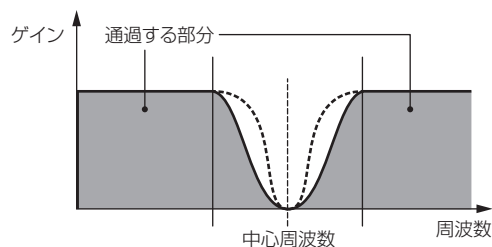
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

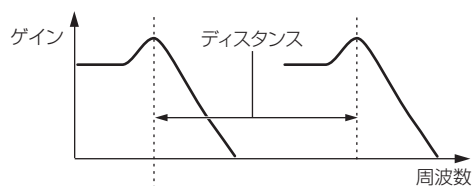
BEF



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。

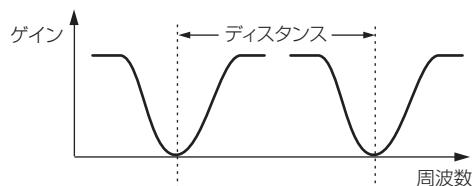


画面上では、低い方のカットオフ周波数を設定。
高い方のカットオフ周波数は低い方に連動する

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。

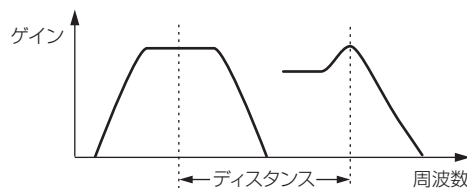
DualBPF: -6dB/octのBPFを2つパラレル(並行)に組み合わせたフィルターです。

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ブィー)

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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。

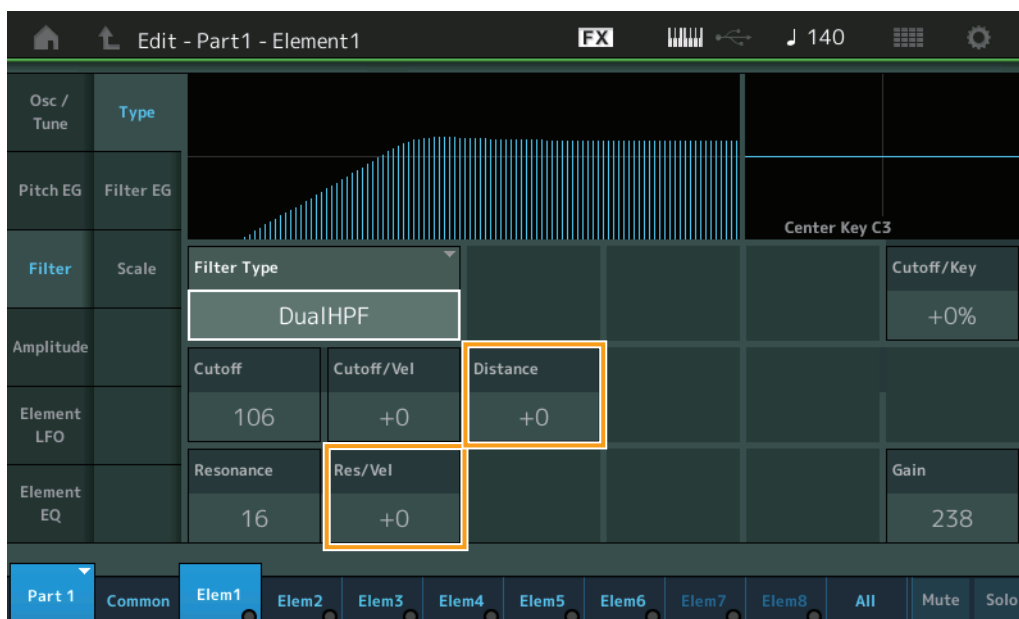
Center Key (カットオフ キーフォローセンシティブィーセンターキー)

「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、鍵盤を強く弾く強さ(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

Ins Assign

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

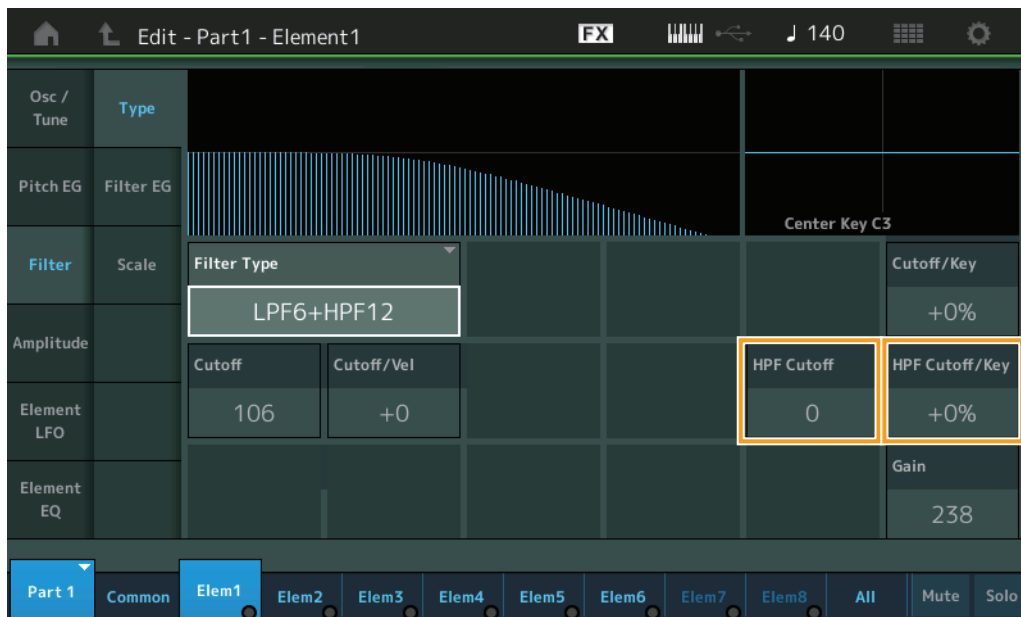
All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange Elements

■ 「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
Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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ー)

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%

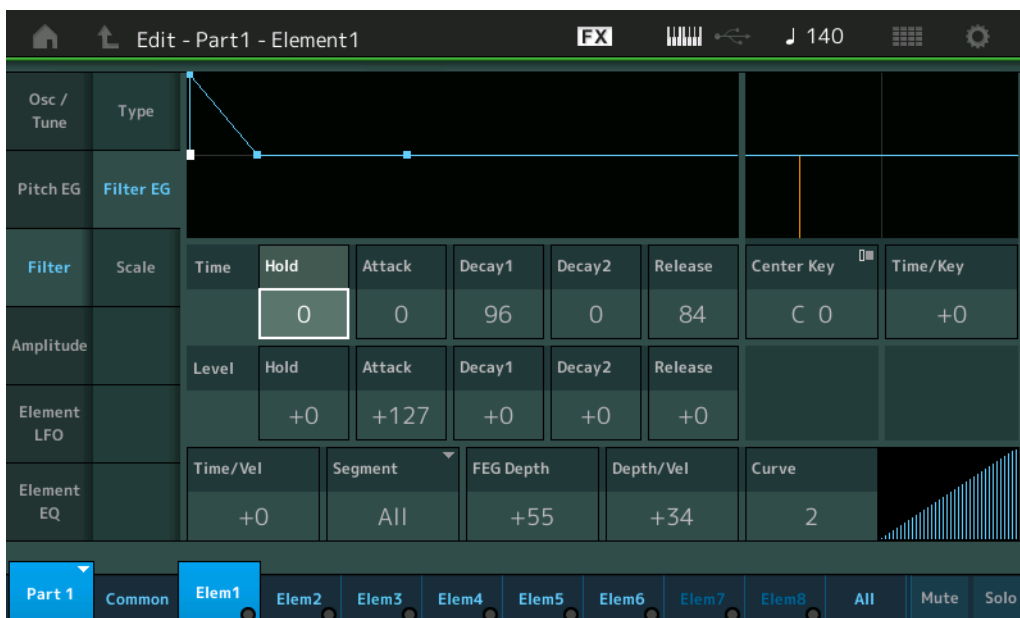
プラスの値: 低音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が低く、高音部の鍵盤を弾いたときほどカットオフ周波数が高くなります。

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 (HOME)] → [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

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

Time/Vel (FEGタイム ベロシティーセンシティブィティ)**Segment (FEGタイム ベロシティーセンシティブィティ 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FEG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FEG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: 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ブィティ)**Curve (FEGデプス ベロシティーセンシティブィティカーブ)**

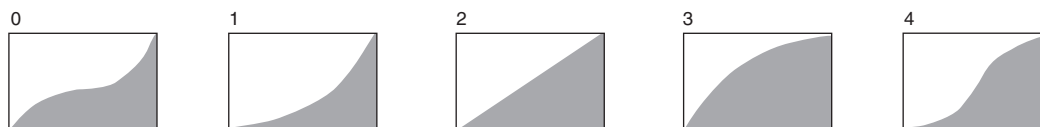
FEGによるカットオフ周波数の変化幅を、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)によって増減する度合いを設定します。

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

Ins Assign

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

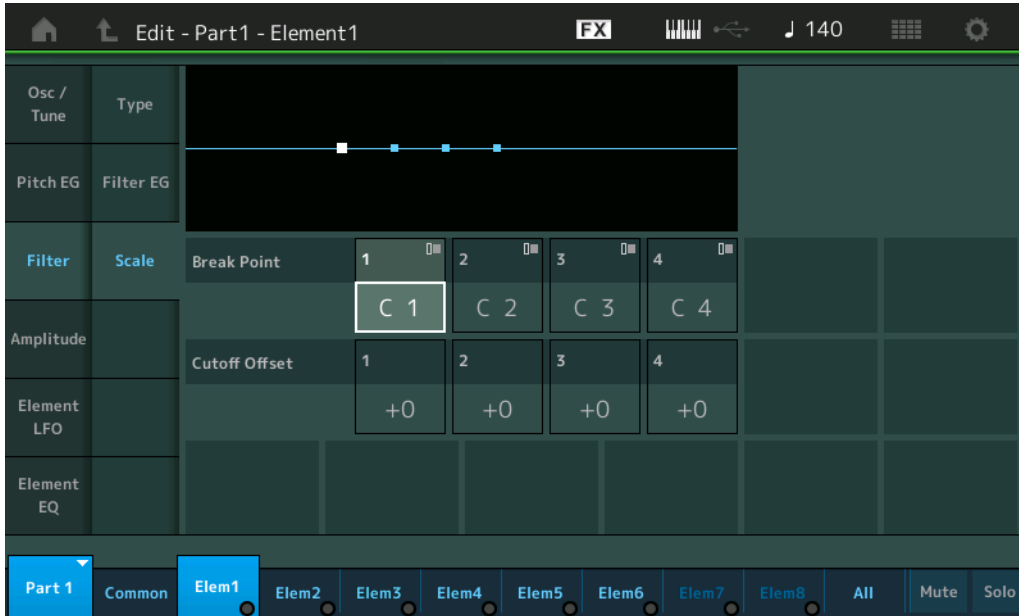
Copy or Exchange Elements

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 (HOME)] → [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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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 (HOME)] → [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

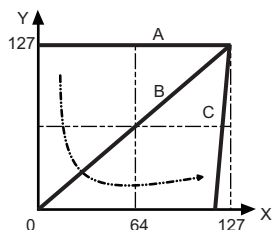
プラスの値: 鍵盤を強く弾いたときほど音が大きくなります。

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。

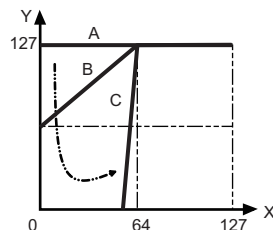
0: ベロシティーによる音量変化はなくなります。

設定値: Offset: 0~127

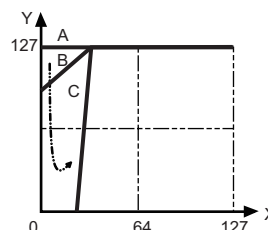
レベルベロシティーセンシティビティー
オフセット = 0



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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

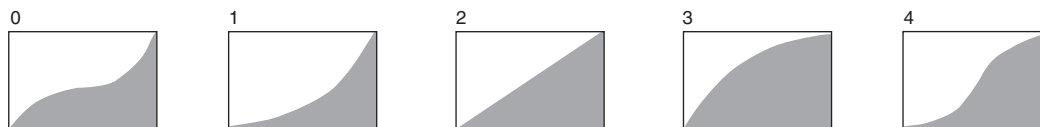
Normal Part (AWM2)

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」の基準ピッチとなる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

Ins Assign

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

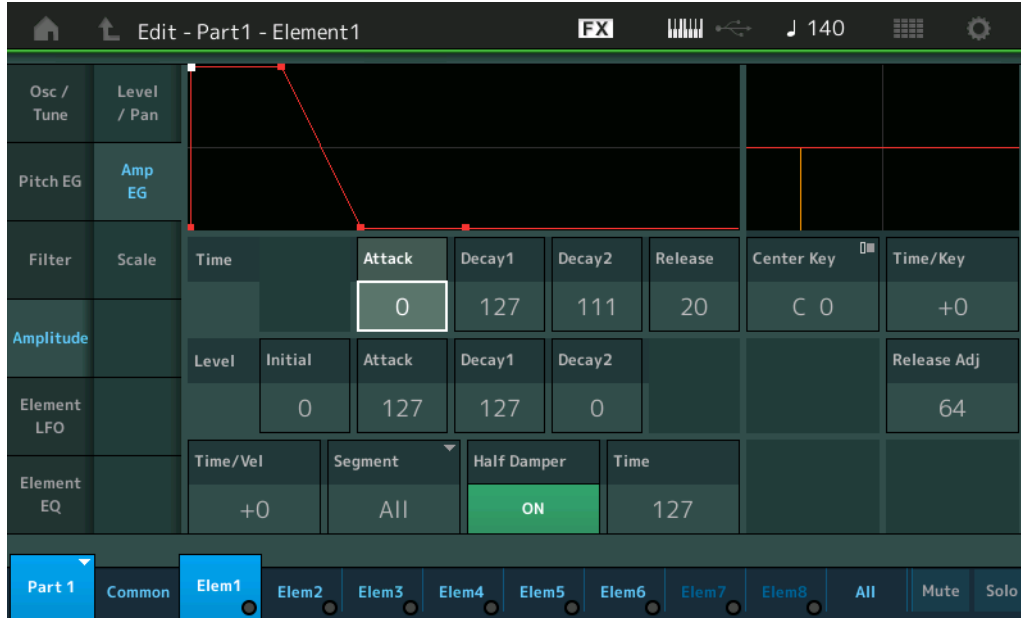
Copy or Exchange Elements

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 (HOME)] → [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ビティ)

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、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ビティ 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ビティのAEGリリースに対する感度を調整します。

値を上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ビティになります。

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ビ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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

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

Ins Assign

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

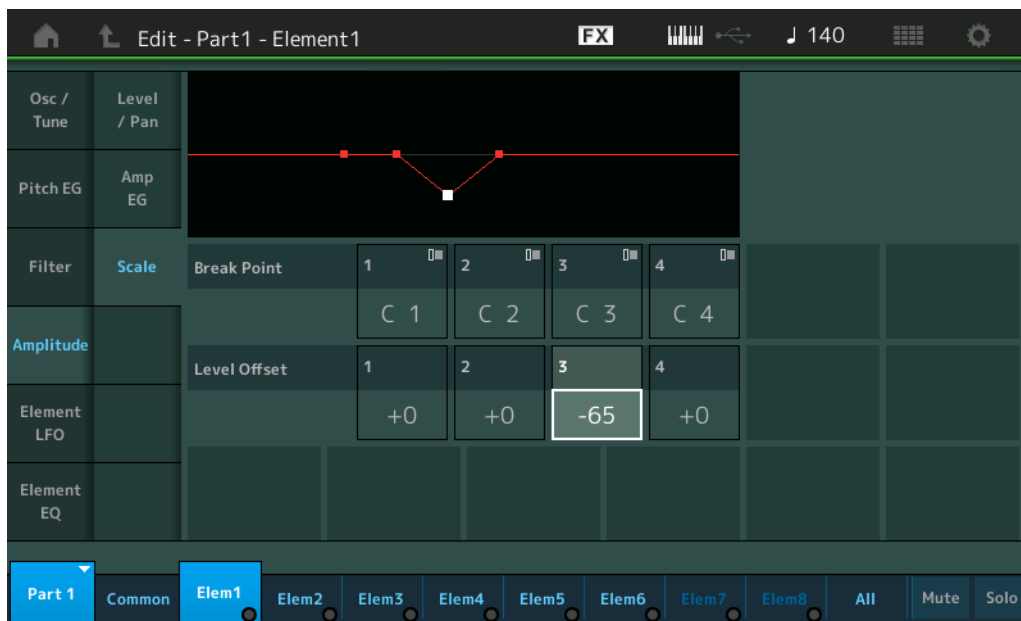
Copy or Exchange Elements

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 (HOME)] → [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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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クシーオシレーター (LFO)の設定を行ないます。エレメントのローフリクシーオシレーター (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。

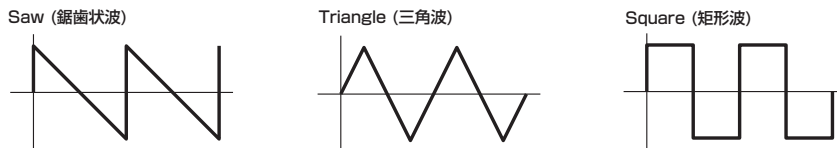
手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エレメント選択 → [Element LFO]



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



Extended LFO (エクステンデッドLFO)

Speed (LFOスピード)の旧設定値(Off: 0~63)と新設定値(On: 0~415)を切り替えます。旧設定値(MODX Version 1.10以前またはMONTAGE Version 2.50以前)で作成されたデータと互換性を維持するためには、オフに設定します。

設定値: Off、On

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。「Extended LFO」の設定に応じて、最大値が変わります。

設定値: 0~63 または 0~415

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



Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

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

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。

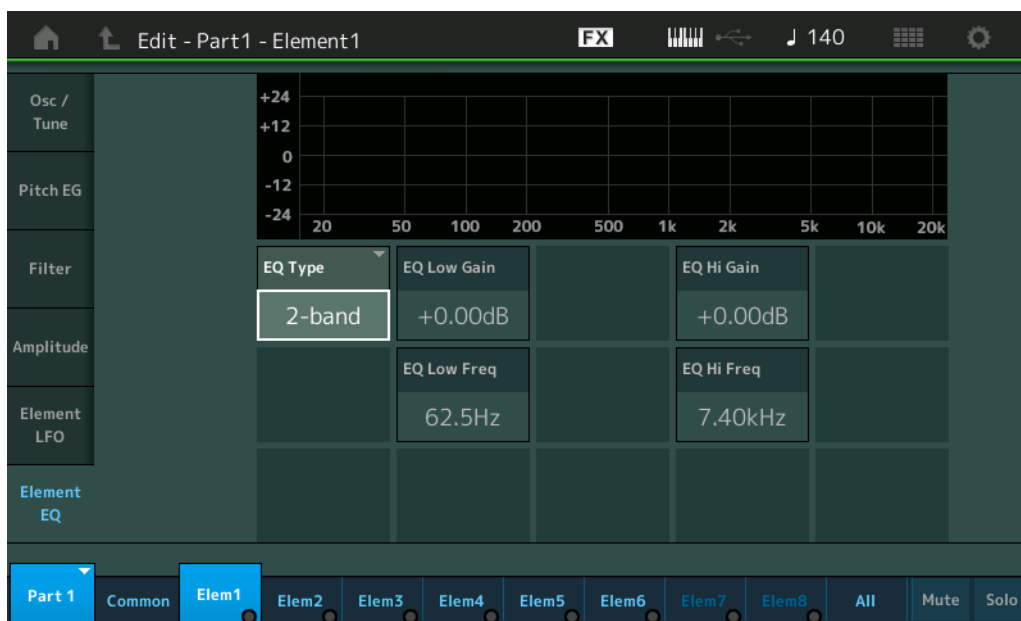
設定値: 0~127

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いません。

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

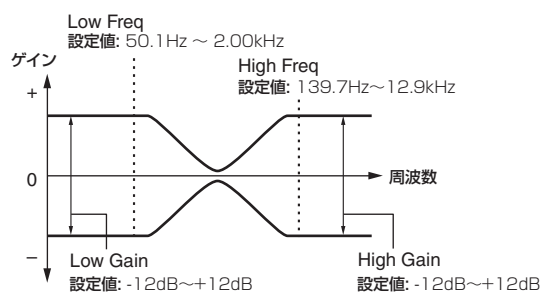
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ EQ Type = 「2-band」 の場合



Edit - Part1 - Element1

FX

140

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Amplitude

Element LFO

Element EQ

EQ Type: 2-band

EQ Low Gain: +0.00dB

EQ Hi Gain: +0.00dB

EQ Low Freq: 62.5Hz

EQ Hi Freq: 7.40kHz

Part 1 Common Elem1 Elem2 Elem3 Elem4 Elem5 Elem6 Elem7 Elem8 All Mute Solo

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange
Elements

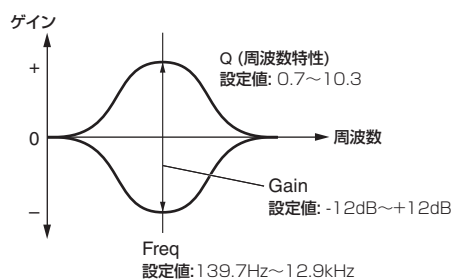
Normal Part (AWM2)

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

Ins Assign

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

Copy or Exchange
Elements

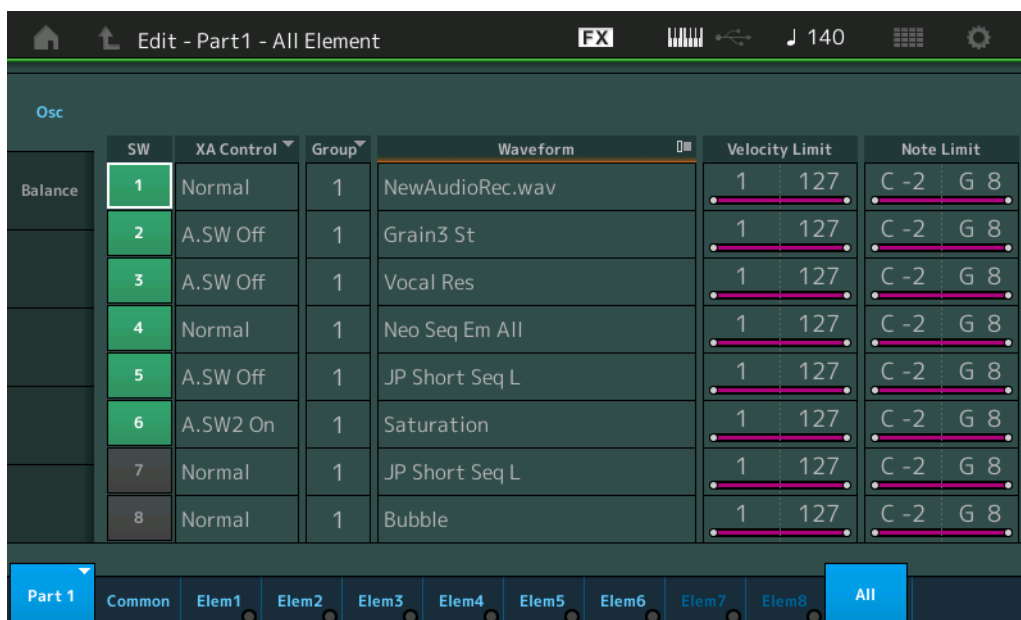
エレメントオール (All Element)

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 (HOME)] → [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、MODX+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ابلスイッチ1 オン)、A.SW2 On (アサインابلスイッチ2 オン)、A.SW Off (アサインابل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

Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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

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 (HOME)] → [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	100
	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

Ins Assign

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

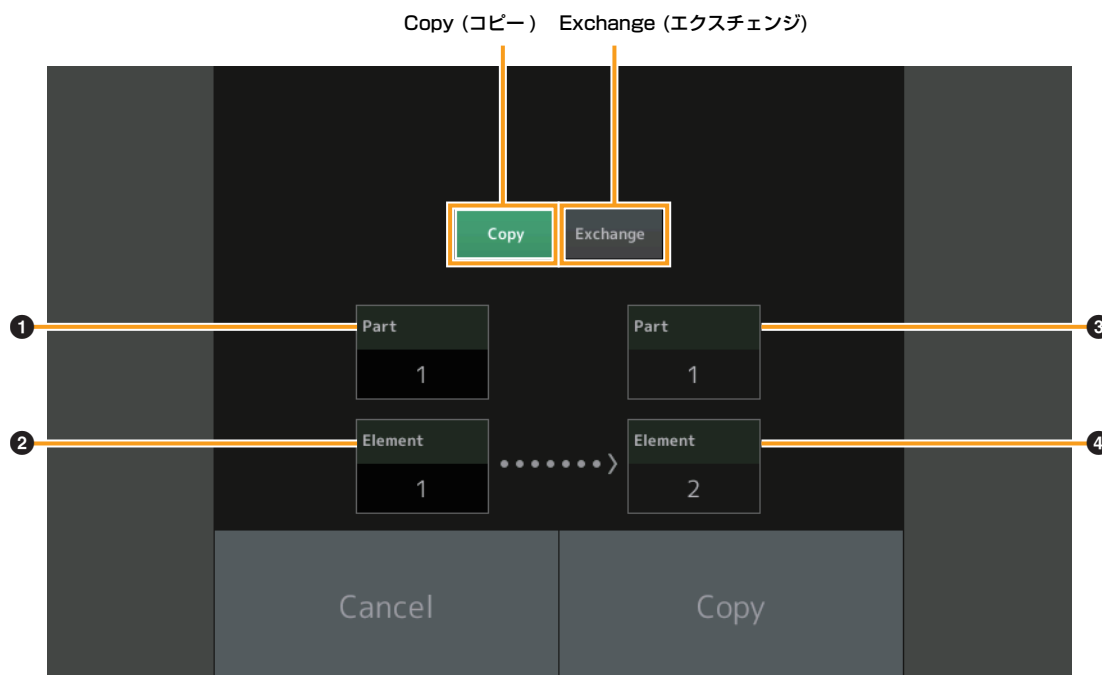
▶ Balance

Copy or Exchange Elements

■ エLEMENTのコピーまたは入れ替え

各エディット画面から選んだELEMENTのコピー (または入れ替え)ができます。

手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → コピーしたいELEMENTを選択 → [SHIFT]+[EDIT]



NOTE パートタイプが異なる場合、コピー (または入れ替え)を行なうことはできません。

Copy (コピー)

タッチするとコピー機能が有効となり、ELEMENTのコピーができるようになります。

Exchange (エクスチェンジ)

タッチするとエクスチェンジ機能が有効となり、ELEMENTの入れ替えができるようになります。

① コピー (または入れ替え)元のパート

NOTE 現在選ばれているパート、ELEMENTがコピー元のパート、ELEMENTになり変更できません。

② コピー (または入れ替え)元のELEMENT

③ コピー (または入れ替え)先のパート

④ コピー (または入れ替え)先のELEMENT

Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit

Effect

Routing
Ins A
Ins B
EQ
Ins Assign

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

Copy or Exchange Elements

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。

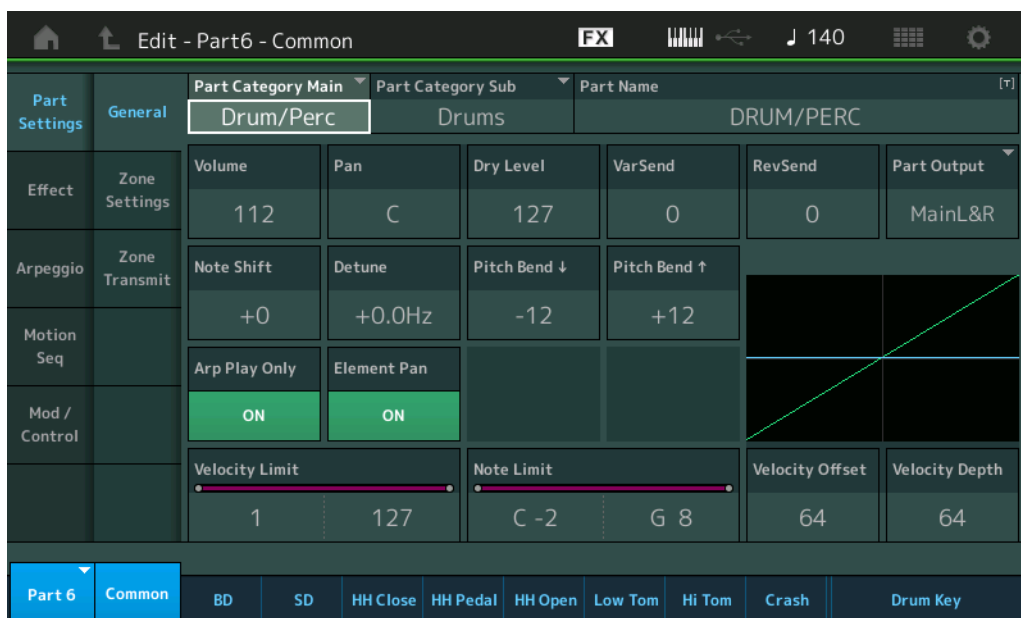
キーコモンエディット (Common)

Part Settings (パートセッティング)

General (ジェネラル)

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → ドラムキーの[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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Copy or Exchange Drum Keys

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、USB1&2…USB7&8、USB1…USB8、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。

USB1&2…USB7&8: [USB TO HOST]端子(1&2/…/7&8チャンネル)にステレオ出力されます。

USB1…USB8: [USB TO HOST]端子(1/…/8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)

選択中のパートのピッチを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。

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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

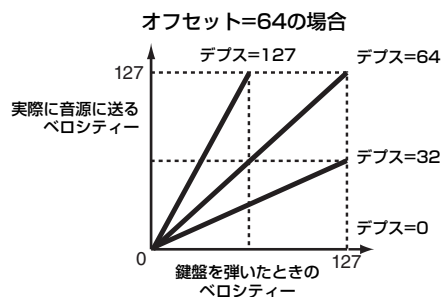
Copy or Exchange Drum Keys

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うえ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。

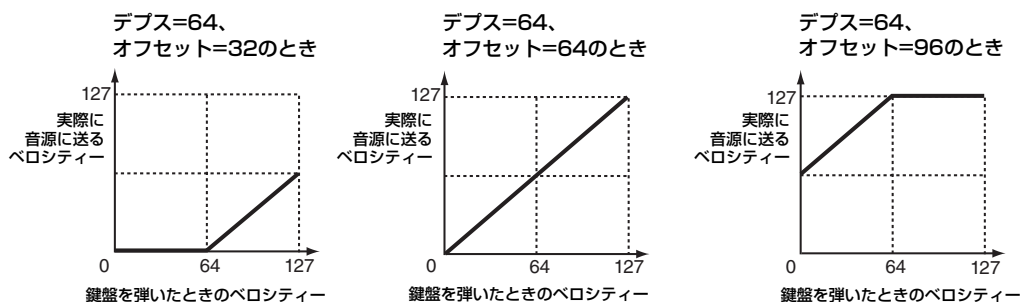
設定値: 0~127



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(109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(111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
- Ins Assign

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Control Assign
- Receive SW

Key

- Osc / Tune
- Filter
- Level / Pan
- Element EQ

Copy or Exchange Drum Keys

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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

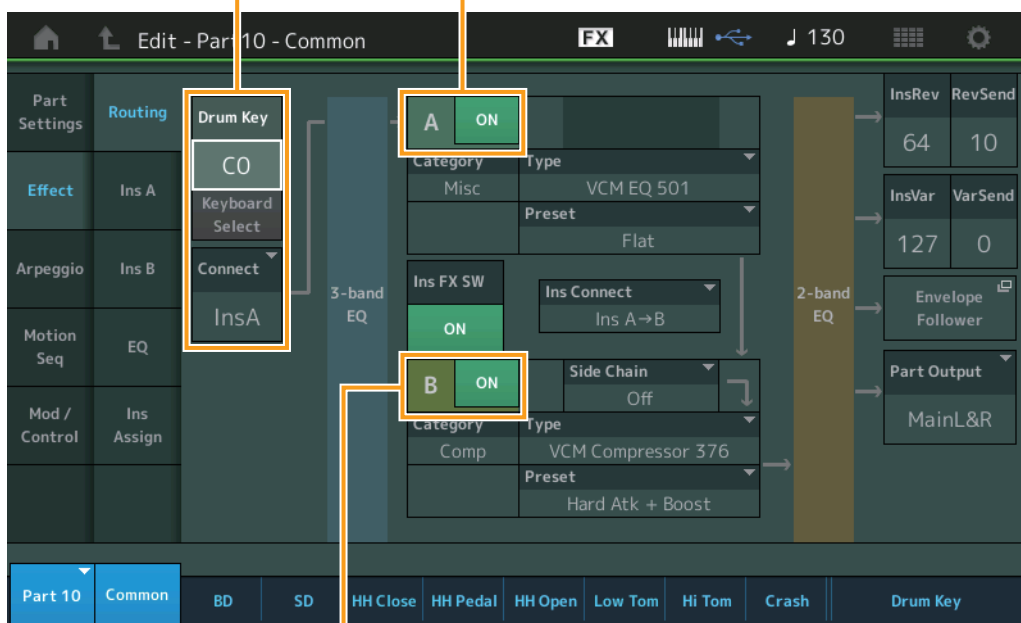
Copy or Exchange
Drum Keys

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → ドラムキーの[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 (インサクションFXスイッチ)



Insertion FX Switch (インサクション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、インサクションエフェクトA (InsA)にするか、インサクションエフェクトB (InsB)にするか、インサクシ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 (インサクションエフェクトA)、InsB (インサクションエフェクトB)

Insertion FX Switch (インサクション FXスイッチ)

インサクションエフェクト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(114ページ)をご参照ください。

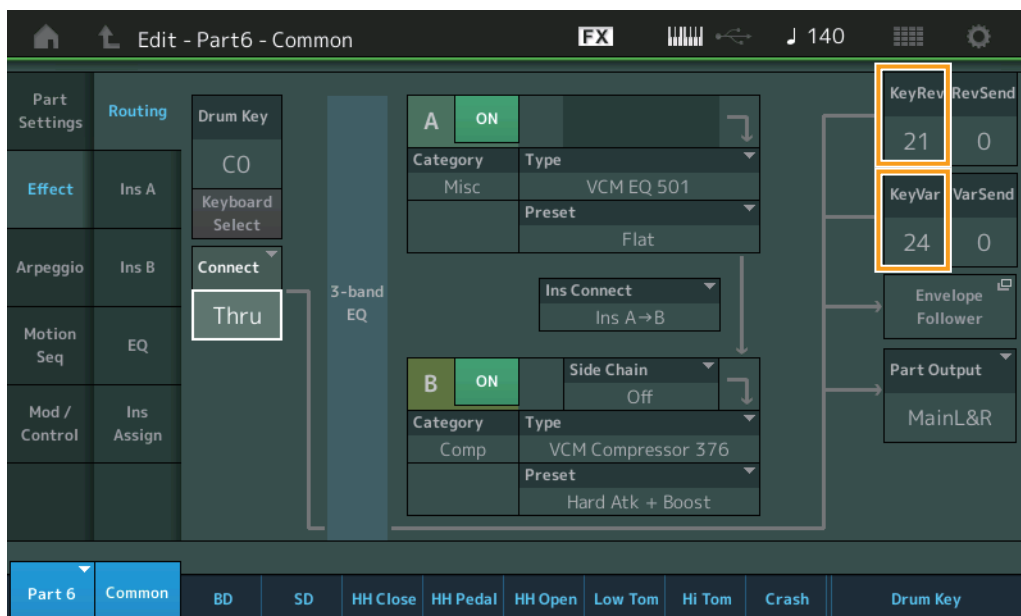
設定値: Part 1~16、A/D、Master、Off

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

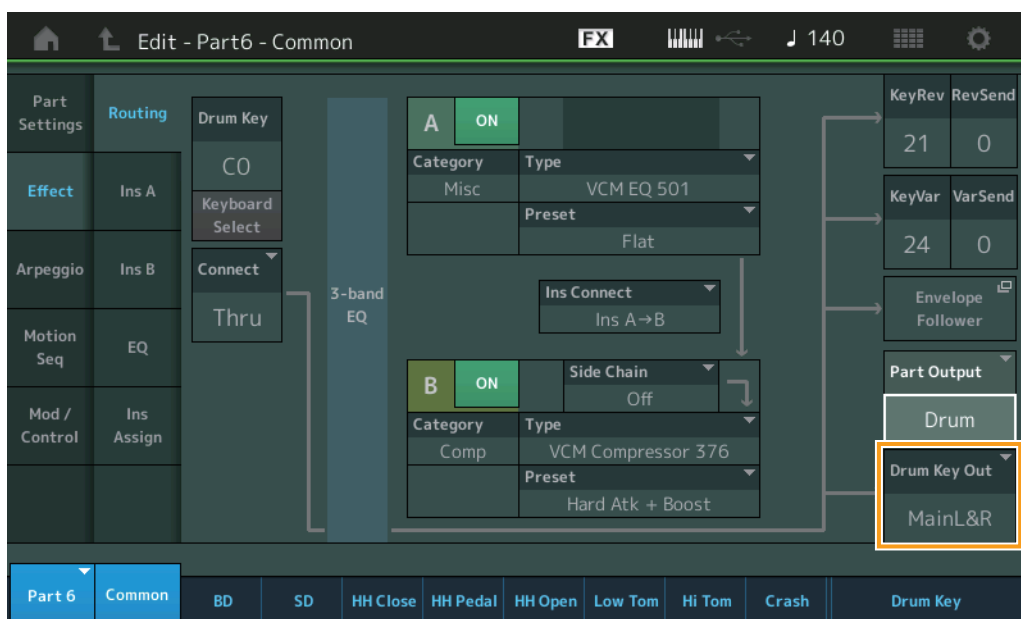
Common/Audio

**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 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。

パートアウトプットが「Drum」の場合のみ表示されます。

設定値: MainL&R、USB1&2…USB7&8、USB1…USB8

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。

USB1&2…USB7&8: [USB TO HOST]端子(1&2…/7&8チャンネル)にステレオ出力されます。

USB1…USB8: [USB TO HOST]端子(1…/8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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Copy or Exchange
Drum Keys

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)の元素トコモンエディット(115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)の元素トコモンエディット(116ページ)と同じです。

Ins Assign (インサクションアサイン)

ノーマルパート(AWM2)の元素トコモンエディット(119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)の元素トコモンエディット(120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)の元素トコモンエディット(123ページ)と同じです。

Advanced (アドバンスド)

ノーマルパート(AWM2)の元素トコモンエディット(125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)の元素トコモンエディット(126ページ)と同じです。

Lane (レーン)

ノーマルパート(AWM2)の元素トコモンエディット(129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)の元素トコモンエディット(138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)の元素トコモンエディット(143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

▶ Ins Assign

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

▶ Mod / Control

▶ Control Assign

▶ Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Copy or Exchange Drum Keys

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 (HOME)] → [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COMMON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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Copy or Exchange

Drum Keys

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(240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147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 リバーブセンド)

KeyVar (ドラムキー バリエーションセンド)

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, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

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。

USB1&2...USB7&8: [USB TO HOST]端子(1&2/.../7&8チャンネル)にステレオ出力されます。

USB1...USB8: [USB TO HOST]端子(1/.../8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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

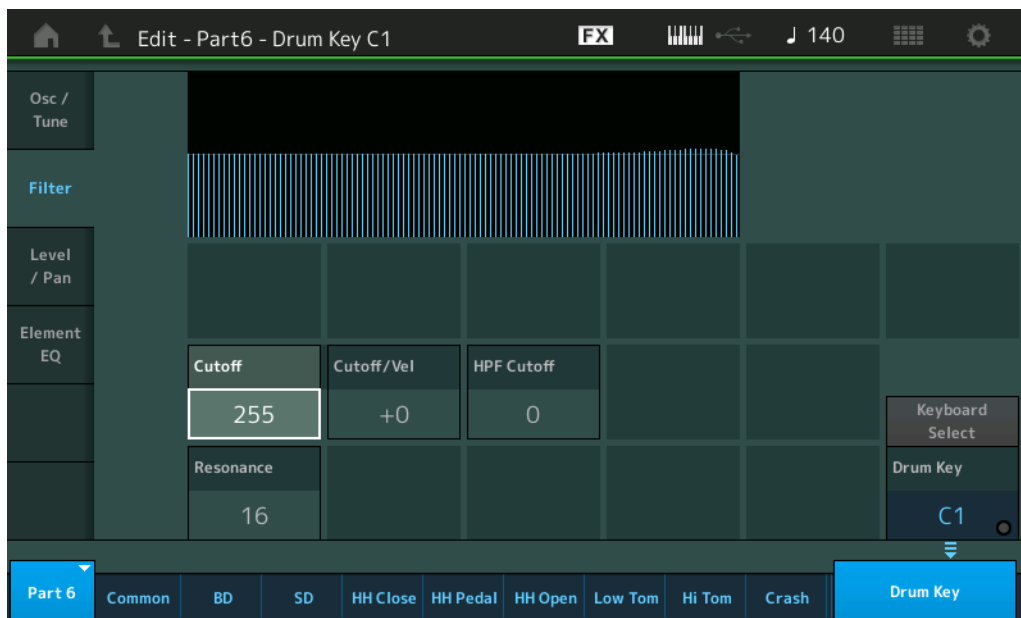
Copy or Exchange Drum Keys

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 (HOME)] → [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 ベロシティーセンシティブィー)

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ーの感度を設定します。値をプラスに設定すると、鍵盤を強く弾いたときほどカットオフ周波数が高いほうへ移動し、大きな音色変化が得られます。マイナスに設定した場合はその逆になります。

設定値: -64~+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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

▶ Filter

Level / Pan

Element EQ

Copy or Exchange

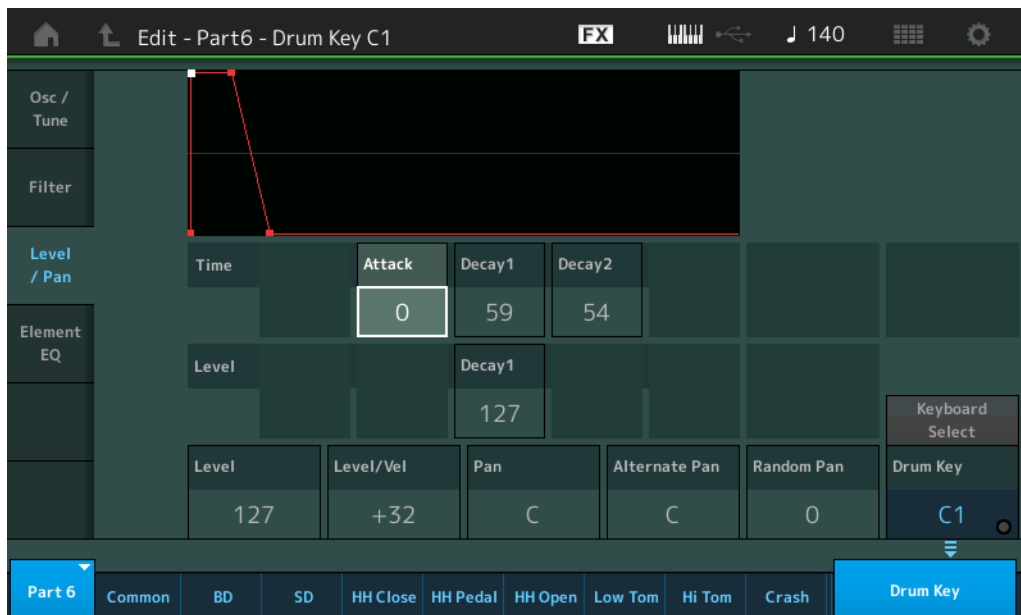
Drum Keys

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → キー選択 → [Level/Pan]



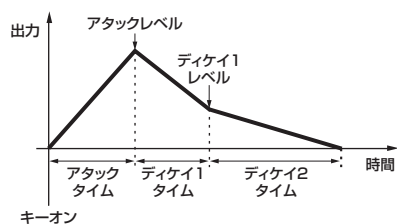
LCD画面に表示されている各パラメーターは、以下のようになります。

	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	—

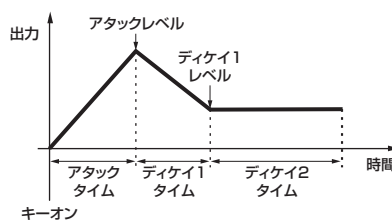
設定値: Time (タイム): 0~127, Hold (ディケイ2のみ)

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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

Element EQ

Copy or Exchange

Drum Keys

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([166ページ](#))と同じです。

■ ドラムキーのコピーまたは入れ替え

ノーマルパート(AWM2)の「エレメントのコピーまたは入れ替え」([171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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

▶ Element EQ

Copy or Exchange
Drum Keys

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「オペレーター共通エディット」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)

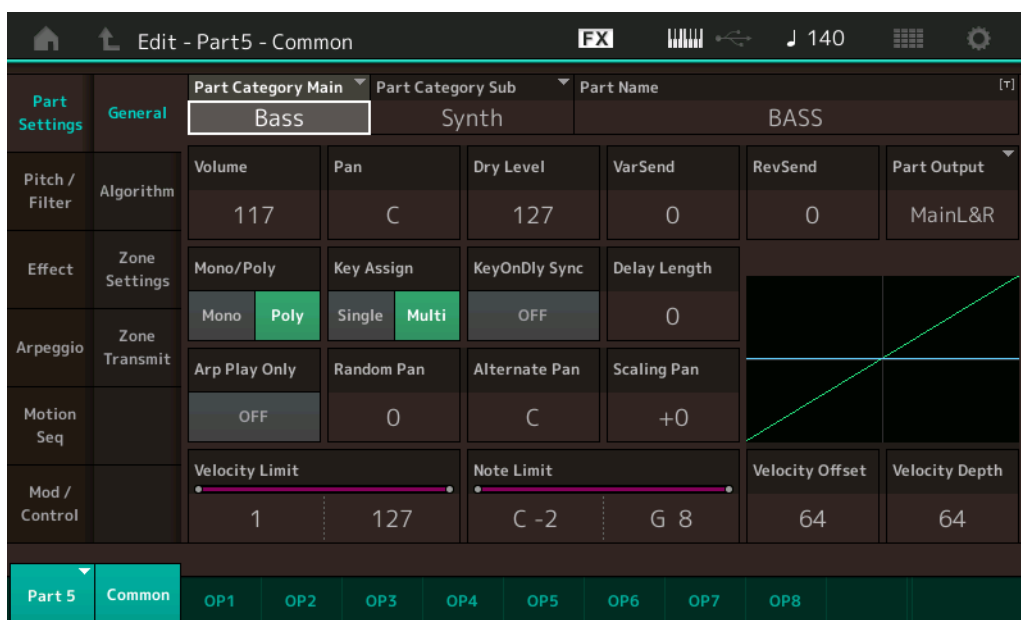
Part Settings (パートセッティング)

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → オペレーターの[Common] → [Part Settings] → [General]



ノーマルパート(AWM2)の元素共通エディット(104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割合を設定します。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割合(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割合(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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Copy or Exchange Operators

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。

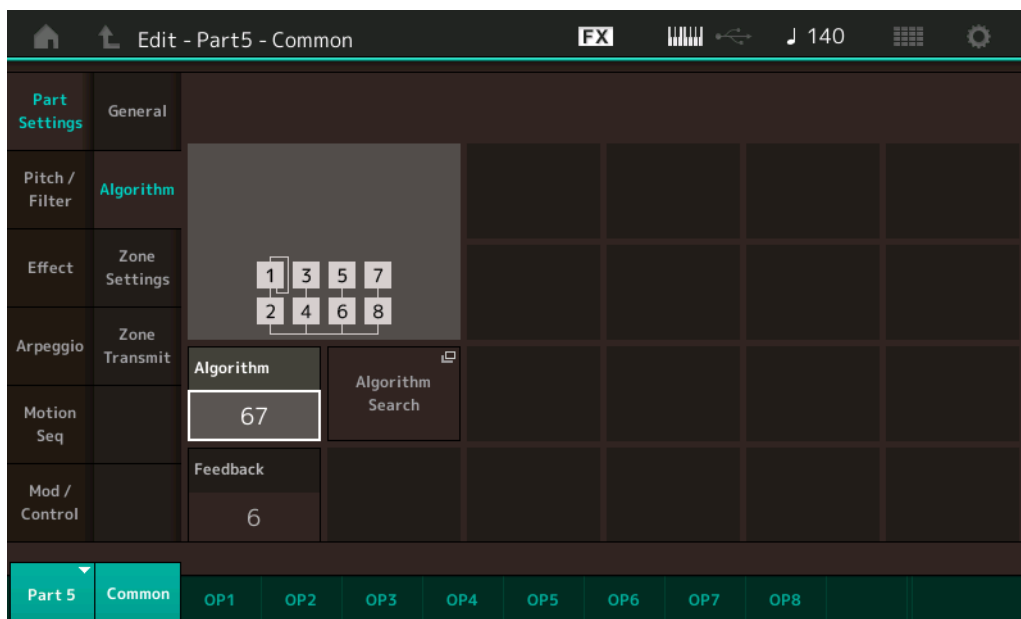
設定値: 1/16 (16分音符)、1/8 Tri. (8分音符の3連符)、1/16 Dot. (付点16分音符)、1/8 (8分音符)、1/4 Tri. (4分音符の3連符)、1/8 Dot. (付点8分音符)、1/4 (4分音符)、1/2 Tri. (2分音符の3連符)、1/4 Dot. (付点4分音符)、1/2 (2分音符)、Whole Tri. (全音符の3連符)、1/2 Dot. (付点2分音符)、1/4 x 4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、1/4 x 5 (4分音符5拍)、1/4 x 6 (4分音符6拍)、1/4 x 7 (4分音符7拍)、1/4 x 8 (4分音符8拍)

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → オペレーターの[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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Copy or Exchange Operators

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(109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(111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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Copy or Exchange
Operators

Pitch/Filter (ピッチ/フィルター)

Pitch (ピッチ)

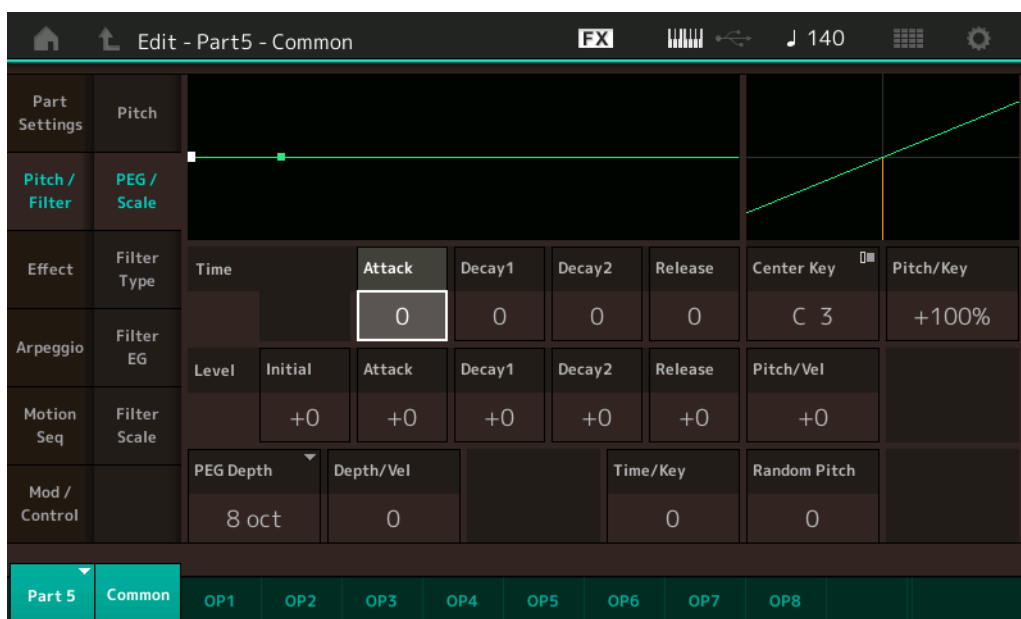
「Legato Slope (ポルタメント レガートスロープ)」が無効であることを除き、ノーマルパート(AWM2)のエLEMENT コモンエディット(106ページ)と同じです。

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → オペレーターの[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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Copy or Exchange Operators

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)

となりの鍵盤とのピッチを設定します。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): となりの鍵盤とのピッチ差が半音になります。

0%: となりの鍵盤とのピッチがなくなり、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([152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([157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([159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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Copy or Exchange Operators

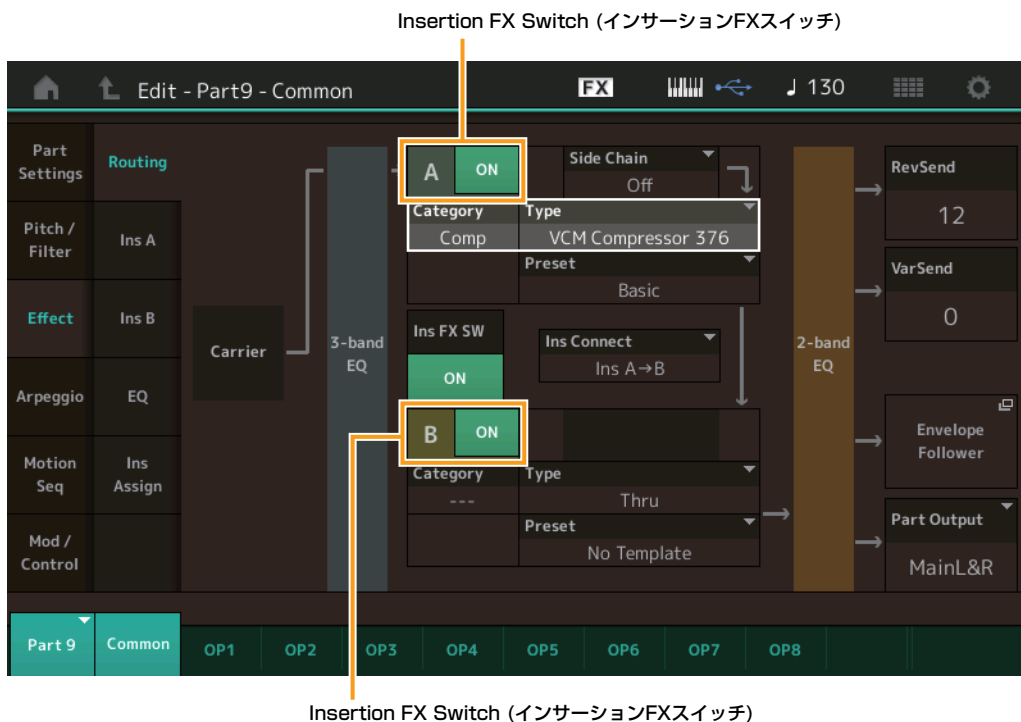
Effect (エフェクト)

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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → オペレーターの[Common] → [Effect] → [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(114ページ)をご参照ください。

設定値: Part 1~16、A/D、Master、Off

Ins Connect (インサージョン接続タイプ)

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、MODX+のしくみにあるエフェクトの内部構成図(20ページ)をご参照ください。

設定値: Parallel、Ins A→B、Ins B→A

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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Copy or Exchange Operators

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、USB1&2...USB7&8、USB1...USB8、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。

USB1&2...USB7&8: [USB TO HOST]端子(1&2/.../7&8チャンネル)にステレオ出力されます。

USB1...USB8: [USB TO HOST]端子(1/.../8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LEMENTCOMMONエディット(115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)のエLEMENTCOMMONエディット(116ページ)と同じです。

Ins Assign (インサージョンアサイン)

ノーマルパート(AWM2)のエLEMENTCOMMONエディット(119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)のエLEMENTCOMMONエディット(120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)のエLEMENTCOMMONエディット(123ページ)と同じです。

Advanced (アドバンスド)

ノーマルパート(AWM2)のエLEMENTCOMMONエディット(125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)のエLEMENTCOMMONエディット(126ページ)と同じです。

Lane (レーン)

ノーマルパート(AWM2)のエLEMENTCOMMONエディット(129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

▶ Ins Assign

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Copy or Exchange Operators

Mod/Control (モジュレーション/コントロール)

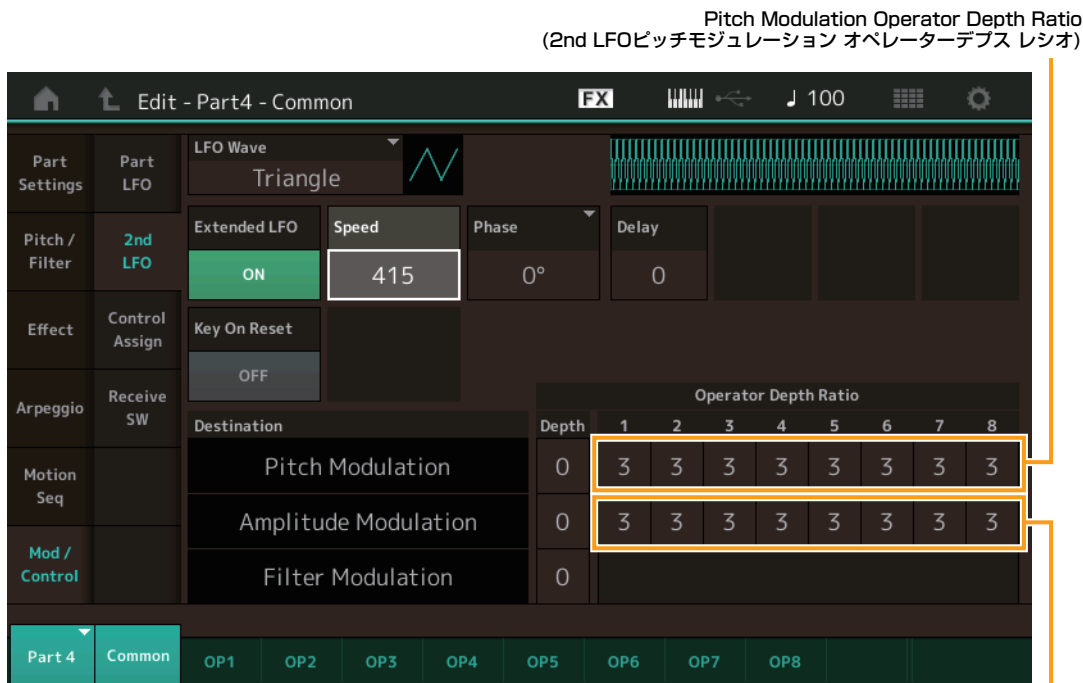
Part LFO (パートLFO)

「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)のエレメント共通エディット(134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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → オペレーターの[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

Extended LFO (エクステンデッドLFO)

Speed (2nd LFOスピード)の旧設定値(Off: 0~99)と新設定値(On: 0~415)を切り替えます。旧設定値(MODX Version 1.10以前またはMONTAGE Version 2.50以前など)で作成されたデータと互換性を維持するためには、オフに設定します。

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。値が大きいほどスピードが上がります。「Extended LFO」の設定に応じて、最大値が変わります。

設定値: 0~99 または 0~415

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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Copy or Exchange Operators

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

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

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)

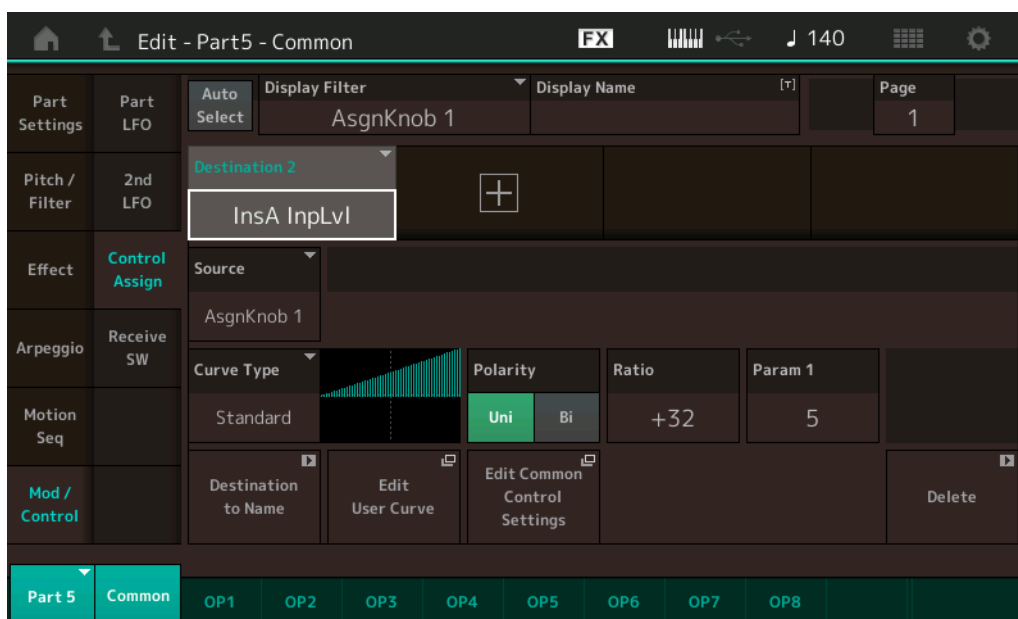
2nd LFOアンプリチュードモジュレーションデプスで設定したLFO信号による変調の深さを、オペレーターごとに増減する設定です。

設定値: 0~7

Control Assign (コントロールアサイン)

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → オペレーターの[Common] → [Mod/Control] → [Control Assign]



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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ 2nd LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

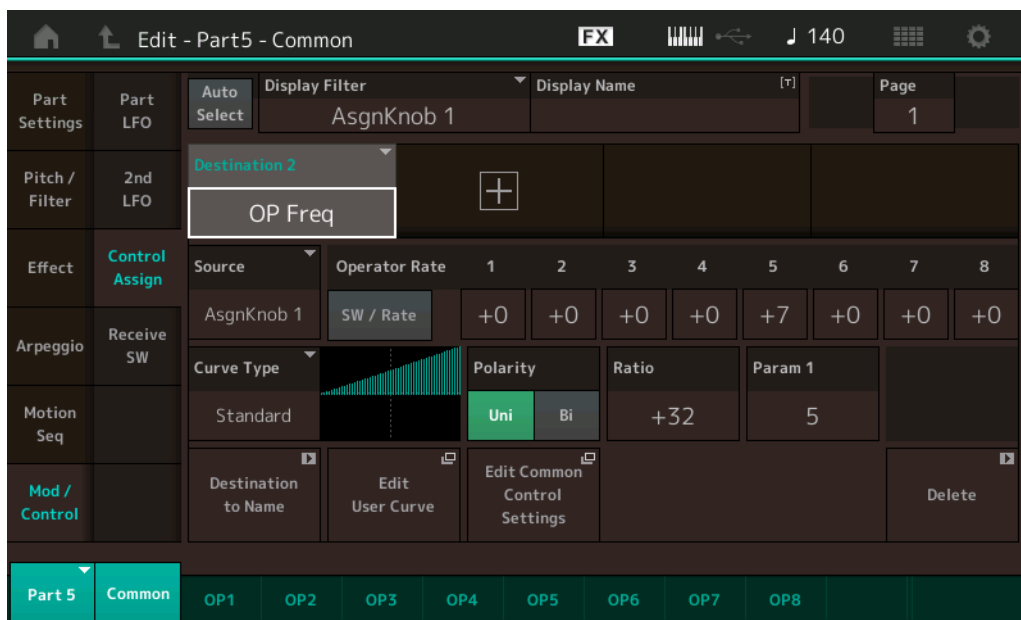
Copy or Exchange Operators

「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LEMENTCOMMONエディット(138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



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)のエLEMENTCOMMONエディット(143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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

▶ Control Assign

▶ Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

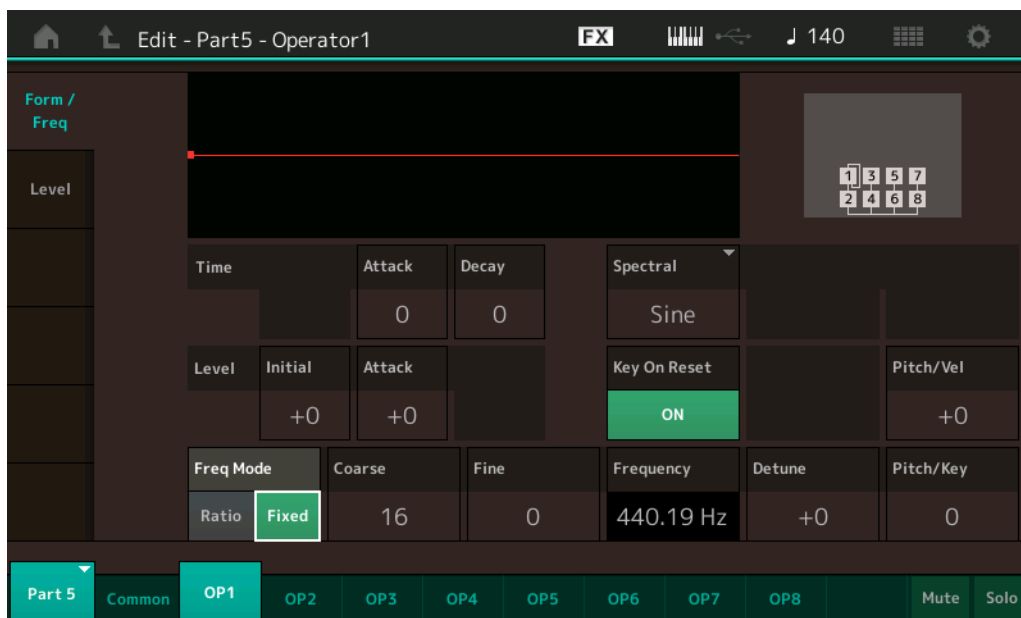
Copy or Exchange Operators

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ないます。

手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

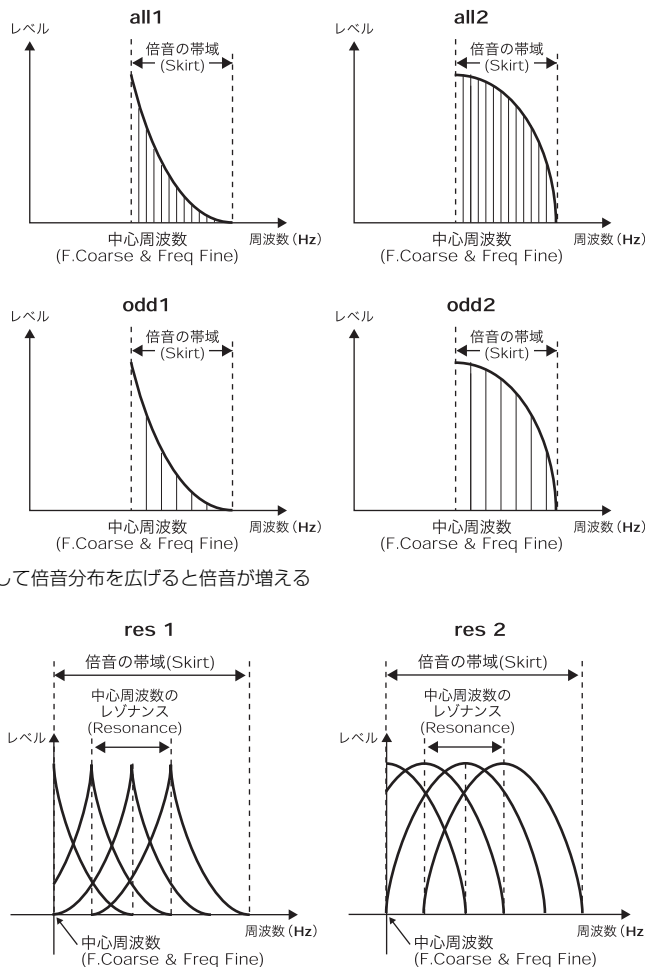
Operator

▶ Form / Freq

Level

Copy or Exchange Operators

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。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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

▶ Form / Freq

Level

Copy or Exchange Operators

Coarse (コースチューン)

各オペレーターの出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)

各オペレーターの出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)

各オペレーターの出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)

となりの鍵盤とのピッチを設定します。Freq Mode=「Fixed」の場合のみ有効となります。

設定値: 0~99

0: となりの鍵盤とのピッチ差がなくなり、すべての鍵盤でCoarseとFineで設定したピッチが鳴ります。

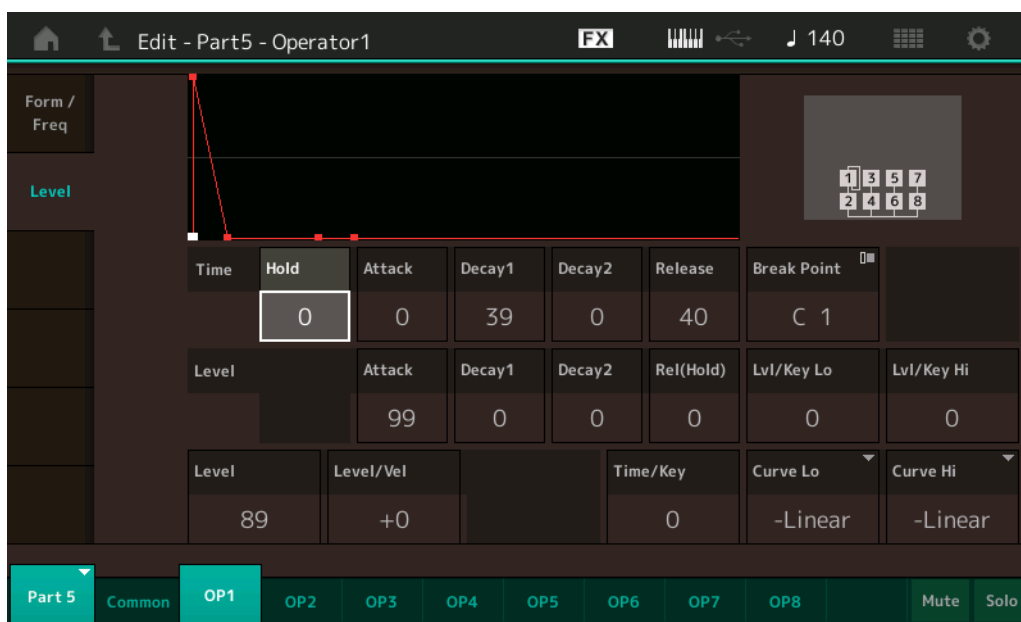
99: となりの鍵盤とのピッチ差が半音になります。

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ないます。

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [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)

各オペレーターの出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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

▶ Form / Freq

▶ Level

Copy or Exchange Operators

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、鍵盤を強く強さ(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

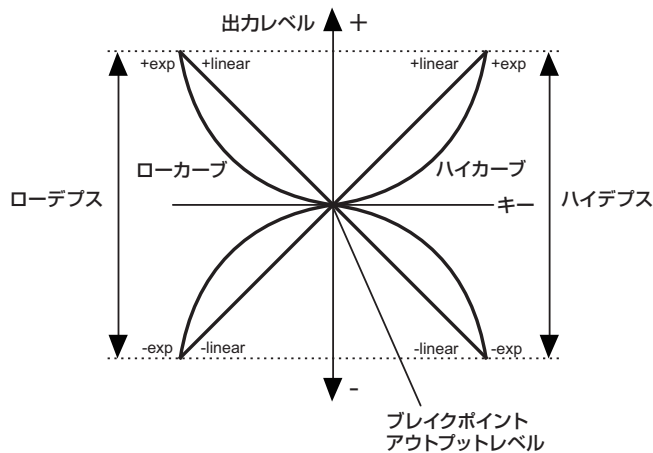
Lvl/Key Lo (ローデプス)**Lvl/Key Hi (ハイデプス)**

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ピッチを境界として、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、Linear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ピッチほど出力レベルが大きく変化します。

■ オペレーターのコピーまたは入れ替え

ノーマルパート(AWM2)の要素のコピーまたは入れ替え(171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

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

▶ Level

Copy or Exchange Operators

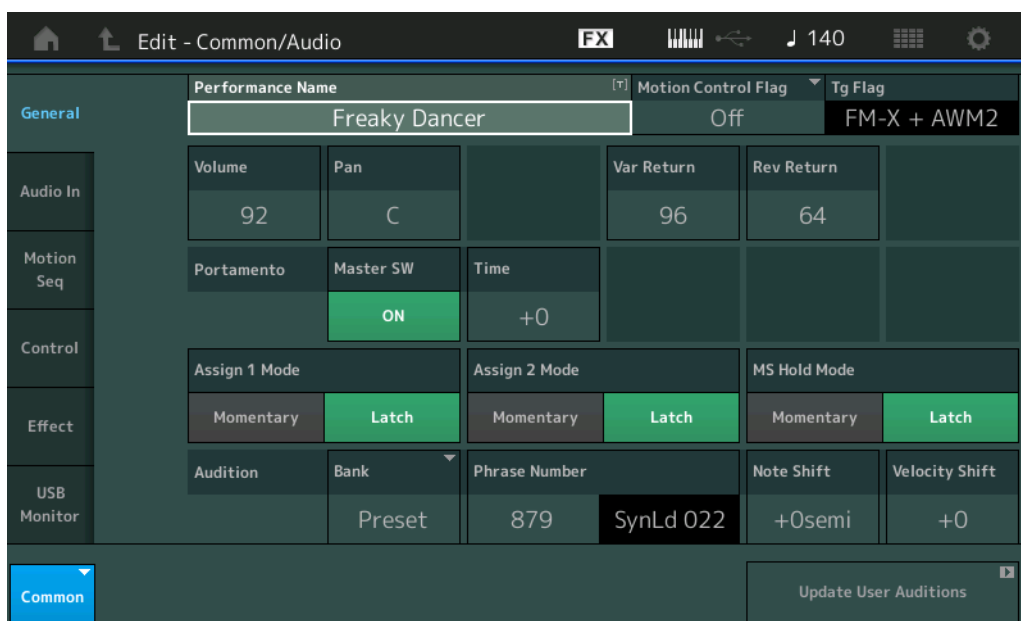
コモン/オーディオエディット(Common/Audio)

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 (HOME)] → [EDIT] → [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(27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(215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)を表示します。パフォーマンスプレイ画面(27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(215ページ)で、アトリビュート「AWM2/FM/AWM2+FM-X」のフィルタリング対象となります。

設定値: AWM2、FM-X、AWM2+FM-X

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

USB Monitor

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 Bank (オーディションバンク)

オーディションのバンクを選択します。

設定値: Preset, User, Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

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: 1~1093

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

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。

Update User Auditions (アップデート ユーザーオーディション)

すべてのユーザーソングをユーザーオーディションに変換します。すでにユーザーオーディションが存在していた場合は、すべて上書きされます。

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

USB Monitor

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 (HOME)] → [EDIT] → [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

USB Monitor

A/D In Input Mode/Digital In Input Mode (A/Dパート インพุットモード/デジタルパート インพุットモード)

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」選択し、さらにA/DパートはグローバルA/Dがオフの状態で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」選択し、さらにA/DパートはグローバルA/Dがオフの状態で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、USB1&2…USB7&8、USB1…USB8、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。

USB1&2…USB7&8: [USB TO HOST]端子(1&2/…/7&8チャンネル)にステレオ出力されます。

USB1…USB8: [USB TO HOST]端子(1/…/8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

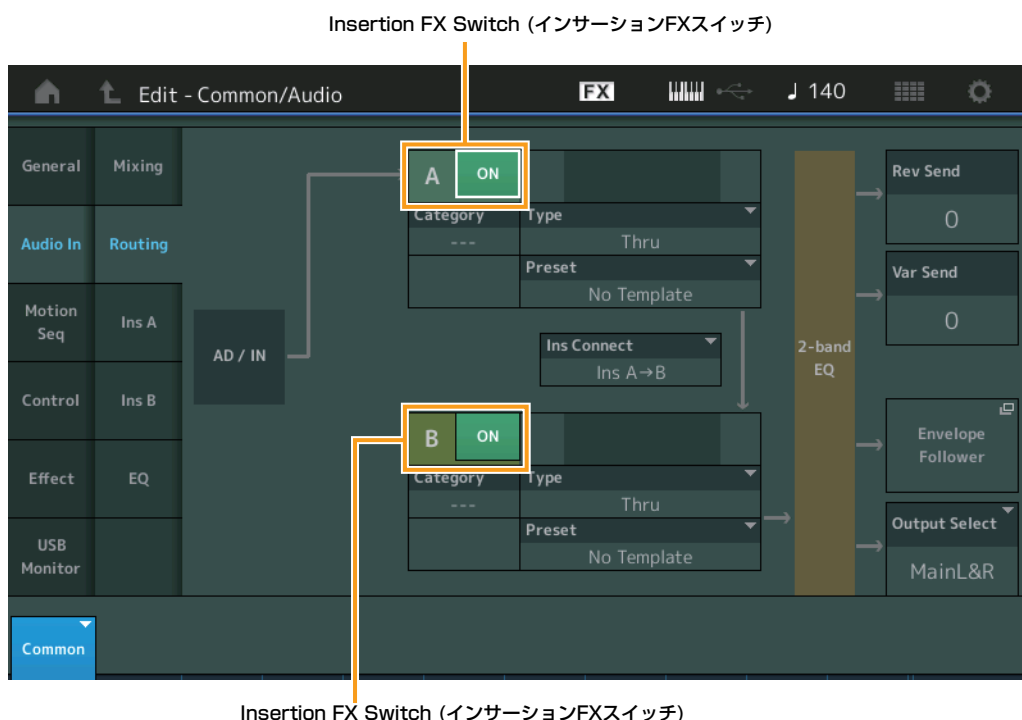
USB Monitor

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 (HOME)] → [EDIT] → [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かた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(114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、MODX+のしくみにあるエフェクトの内部構成図(20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」選択し、グローバルA/Dがオフの状態で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」選択し、グローバルA/Dがオフの状態で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(114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、USB1&2...USB7&8、USB1...USB8、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。

USB1&2...USB7&8: [USB TO HOST]端子(1&2/.../7&8チャンネル)にステレオ出力されます。

USB1...USB8: [USB TO HOST]端子(1/.../8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)の元素トコモンエディット(115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)の元素トコモンエディット(116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

USB Monitor

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 (HOME)] → [EDIT] → [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

USB Monitor

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」(39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)の元素トコモンエディット(129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

USB Monitor

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

USB Monitor

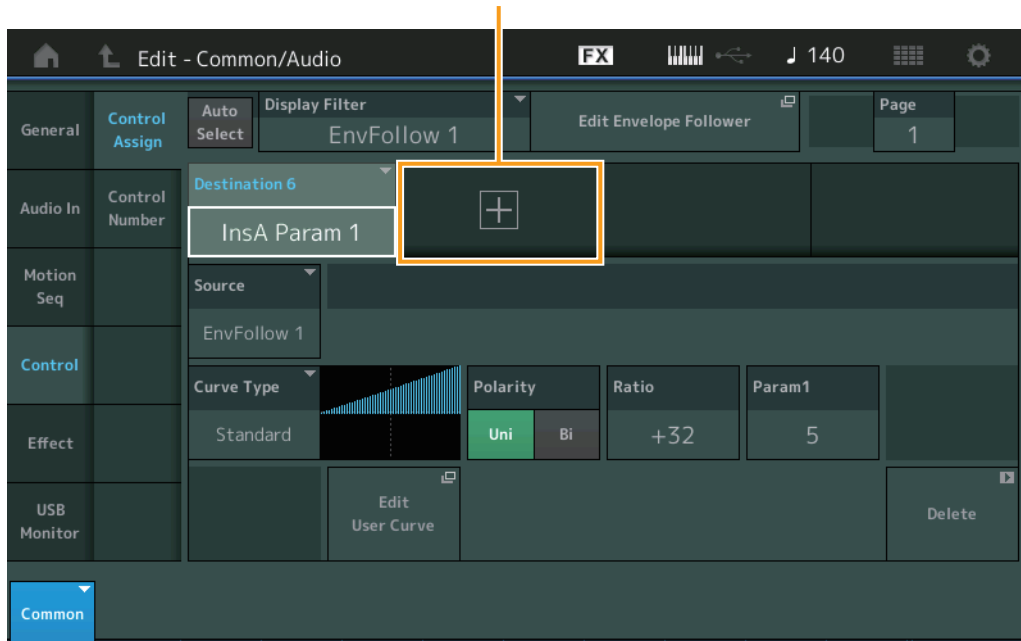
手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Control] → [Control Assign]

または

Super Knob画面でEdit Super Knobをタッチ

「+」ボタンをタッチすることで、コントロールの対象となるパートのパラメーターが追加されます。



ノーマルパート(AWM2)の元素トコモンエディット(138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 Assign 1~8」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

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。Super Knobを選択すると、Super Knob LinkがONに設定されているアサインブルノブの設定がすべて表示されます。

設定値: AsgnKnob 1~8、Super Knob、MS Lane 1~4、EnvFollow 1~16、EnvFollowAD、EnvFollowMst、All

以下はDestinationがアサインブルノブの場合にのみ表示されます。また、パートのアサインブルノブにDestinationがない場合は画面ショートカットボタンのみが有効です。

Destination (デスティネーション)

画面に表示する、パートのコントローラー設定を選択します。

設定値: 1~16 (Sourceが選択中のアサインブルノブになっているもののみ)

Parameter (パラメーター)

コントロールの対象となるパートのパラメーターを設定します

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。

Edit Part Control Settings (エディット パートコントロール セットアップ)

パートのControl Assign画面を表示します。

Curve Type (カーブタイプ)

設定したパートのパラメーターの変化カーブを設定します。横軸はアサインノブの値、縦軸が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 (ライブラリファイルを読み込んだ場合)

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

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。スーパーノブとアサインノブのコントロールナンバーの設定が重複した場合、スーパーノブの動作が優先され、アサインノブは動作しなくなります。設定が重複した場合には警告が表示されます。

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。

NOTE 本画面で設定できるコントロールナンバーは、パフォーマンスデータの一部として保存(ストア)したときに記憶されます。「FS Assign」と「Super Knob CC」と「Scene CC」はシステム全体の設定として記憶され、パフォーマンスごとには記憶されません。

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Control] → [Control Number]



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

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

USB Monitor

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**(アサインブルスイッチ1 コントロールナンバー /アサインブルスイッチ2 コントロールナンバー)**

[ASSIGN 1]、[ASSIGN 2] (アサインブルスイッチ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 (アサインブルノブ1～8 コントロールナンバー)

アサインブルノブ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、本体はアサインブルノブ1～8が操作されたものとみなします。

設定値: Off、1～95

MIDI Settings (MIDIセッティング)

ユーティリティのMIDI I/O画面を表示します。

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

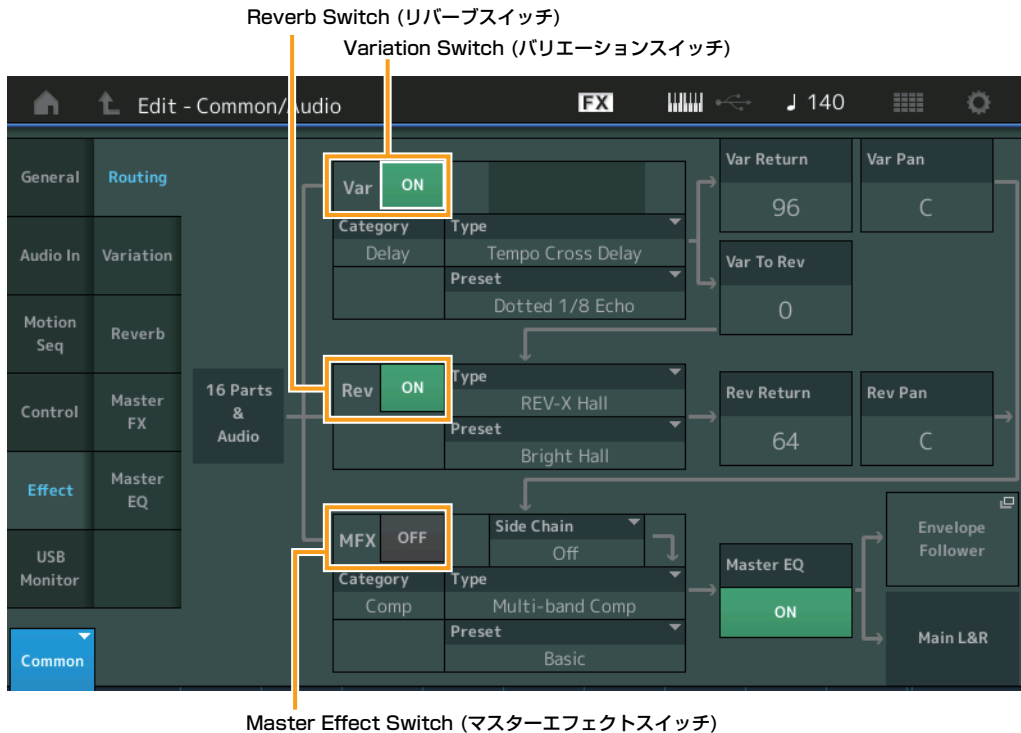
USB Monitor

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いません。

手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Routing]



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

USB Monitor

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)**

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、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)

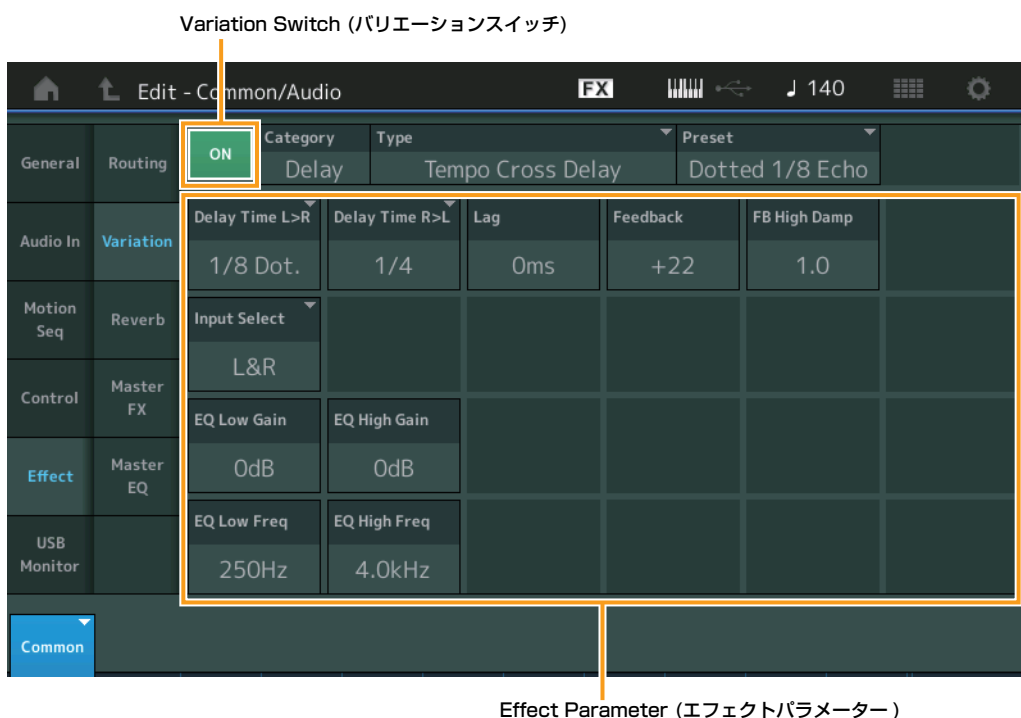
エンベロープフォロワーの設定画面を開きます。ノーマルパート(AWM2)エディットのルーティング画面(114ページ)をご参照ください。

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 (HOME)] → [EDIT] → [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。

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

USB Monitor

Side Chain/Modulator (バリエーションエフェクト サイドチェン/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。

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 (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Reverb]

Reverb Switch (リバーブスイッチ)

Reverb Time	Room Size	Initial Delay	High Ratio	Low Ratio	Diffusion
3.7s	28	105.6ms	0.9	0.7	10
	Decay			HPF Cutoff	LPF Cutoff
	49			100Hz	4.0kHz

Effect Parameter (エフェクトパラメーター)

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 カテゴリー)

Type (リバーブ 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 (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。

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

USB Monitor

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 (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Master FX]



Effect Parameter (エフェクトパラメーター)

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

USB Monitor

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)

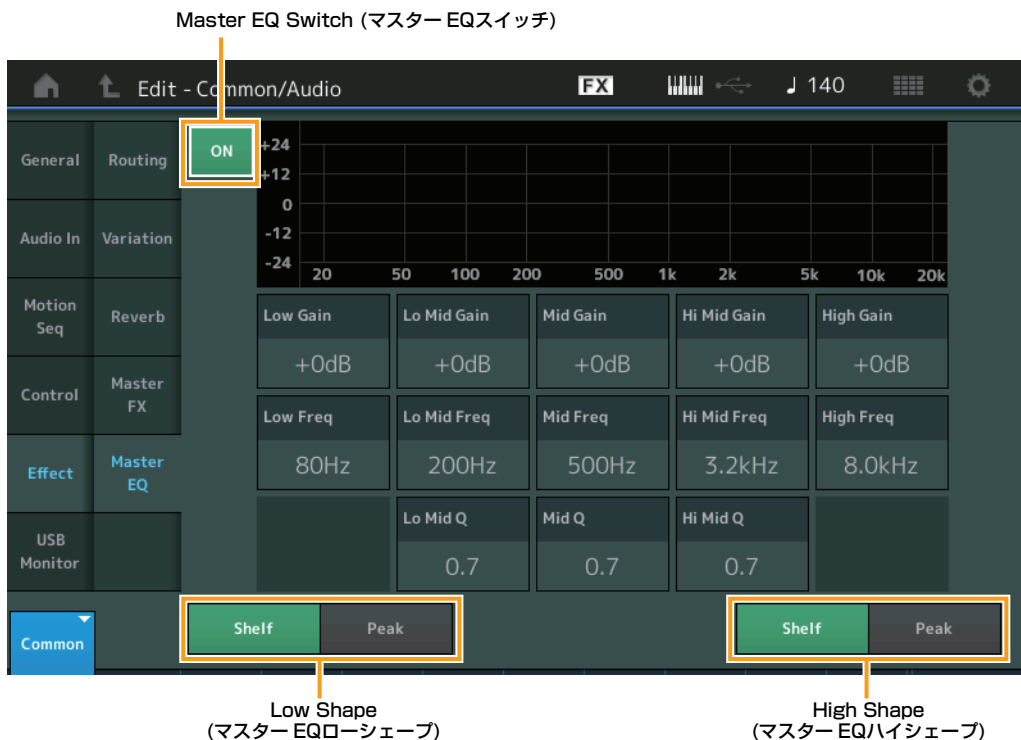
エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては別PDFファイル「データリスト」を、各エフェクトパラメーターの詳しい解説については別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご参照ください。

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 (HOME)] → [EDIT] → [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

USB Monitor

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ローフリクエンシー)

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

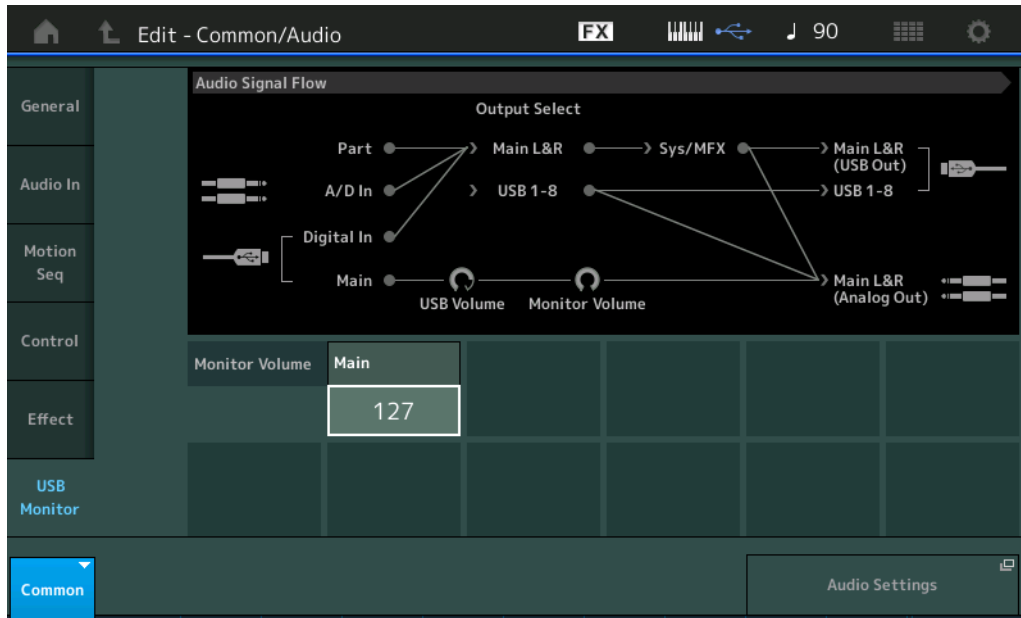
USB Monitor

USB Monitor (USBモニター)

USBモニター画面では、[USB TO HOST]端子から入力されるオーディオ信号の音量を調節します。

NOTE USB Main Monitor Volumeはパフォーマンスデータの一部として保存(ストア)したときに記憶されます。

手順 [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [USB Monitor]



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

▶ USB Monitor

USB Main Monitor Volume (USBメインモニターボリューム)

[USB TO HOST]端子から入力され、OUTPUT [L/MONO]、[R]端子から出力されるオーディオ信号の音量を調節します。

設定値: 0~127

NOTE オーディオ結線図上の「USB Volume」は、パネル上の[USB VOLUME (MONITOR)]ノブで操作できます。

Audio Settings (オーディオ セットアップ)

ユーティリティーのオーディオI/O画面(231ページ)を開きます。

カテゴリーサーチ

MODX+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。

また、お気に入りの音色やアルペジオをすばやく見つけるためのフェーバリット機能も使えます。

NOTE パートカテゴリーサーチ、パフォーマンスマージでも、フェーバリットによるパフォーマンスリストのフィルタリングは可能ですが、フェーバリットマークの設定や解除はできません。

Search

- ▶ Performance Category
- Arp Category
- Waveform
- Rhythm Pattern

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いません。

■ パフォーマンスカテゴリーサーチの場合

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → [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[Category Search]を選択



Bank/Favorite (パフォーマンス バンクセレクト)

バンクまたはフェーバリット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。「Favorite」を選択すると、フェーバリットマークが設定されたパフォーマンスのみがリストに表示されます。

設定値: All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

NOTE カテゴリーサーチ画面が表示されているとき、[CATEGORY]ボタンを押すたびに、Bankが「All」→「Favorite」→「Preset」→「User」→「Library名」(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)の順で切り替わります。[CATEGORY]ボタンを長押しすると「All」に戻ります。

Attribute (パフォーマンス アトリビュート)

アトリビュート(属性) (198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、AWM2+FM-X、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)

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)

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(234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。

Favorite Set / Unset (フェーバリット セット/アンセット)

現在選択中のパフォーマンスにフェーバリットマークを設定(または解除)します。カーソルがパフォーマンスリスト内にはない場合は表示されません。

NOTE パフォーマンスプレイ(ホーム)画面でパフォーマンスネームをタッチしたときに表示されるメニューからでも同様の操作が行なえます。

Favorite All Clear (フェーバリット オールクリア)

パフォーマンスのフェーバリットマークをすべて解除します。フェーバリットマークが設定されたパフォーマンスがひとつもない場合は表示されません。

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。

Search

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

■ パートカテゴリーサーチの場合

複数パートで構成されるパフォーマンスから特定のパートの音色を選択して割り当てられます。

また、パラメーターウィズパートの「Mixing」をオフに設定することで、現在のパートのボリュームやパン、ノートシフトなどの設定値を維持したまま、音色を変更できます。

Search

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → すでに音色が割り当てられているパートを選択 →

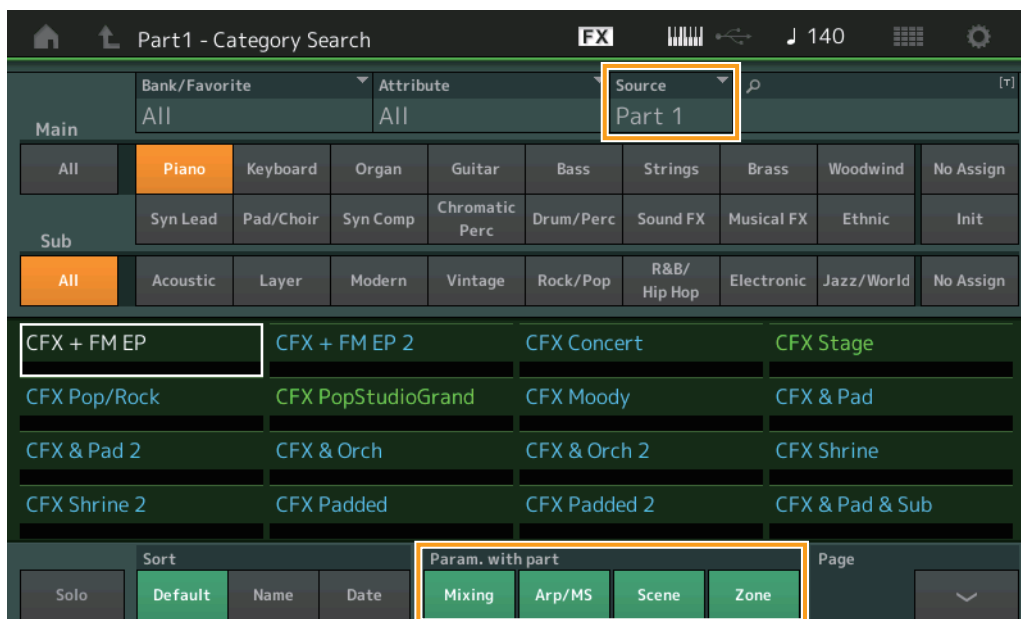
[SHIFT]+[CATEGORY] (パートカテゴリーサーチ)

または

すでに音色が割り当てられているパートのパートネームをタッチ → 表示されるメニューから

[Category Search]を選択

選択したパート以降がすべて空の場合、上記操作を行なうとパフォーマンスマージ画面に移動します。



Source (ソース)

パフォーマンス選択時、ここで指定したパートの音色が選択中のパートに割り当てられます。

設定値: Part 1~16

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。

「Zone」はユーティリティー画面(234ページ)で「Zone Master」がオンの場合のみ有効となります。

設定値: Off、On

■ パフォーマンスマージ

パフォーマンスマージ画面では、選択したパフォーマンスを構成する複数パートを、空のパートにまとめて割り当てることができます。たとえば、4パート使用したピアノ音色と2パート使用したストリングス音色をレイヤーして、計6パートのリッチな音色を作る、といったことが可能です。

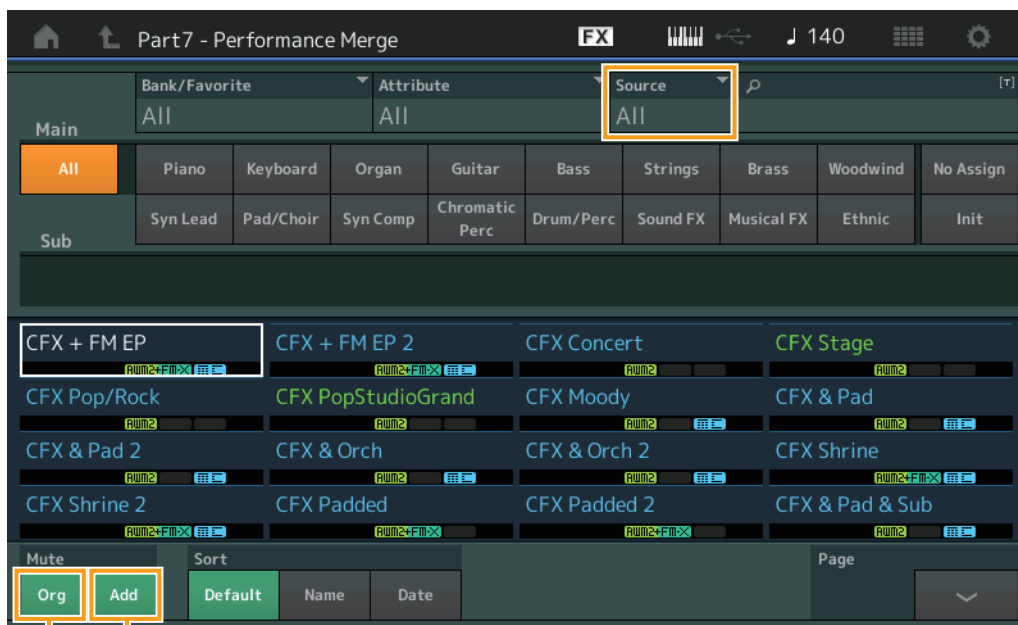
また、パフォーマンスマージ前からあったパートとパフォーマンスマージ後に追加されるパートを個別にミュートすることもできます。

Search

- ▶ Performance Category
- Arp Category
- Waveform
- Rhythm Pattern

手順

[PERFORMANCE (HOME)] → (自身を含む以降のパートがすべて空の)パート選択 → [SHIFT]+[CATEGORY] または 「+」 ボタンをタッチ



Additional Part Mute (アディショナル パートミュート)

Original Part Mute (オリジナル パートミュート)

Source (ソース)

パフォーマンス選択時、ここで指定したパートの音色が選択中のパートに割り当てられます。

設定値: All、Part 1~16

All: 選択したパフォーマンスを構成するすべてのパートが、可能な範囲で空のパートに割り当てられます。

Part 1~16: 指定したパートの音色のみが選択中のパートに割り当てられます。

Original Part Mute (オリジナル パートミュート)

オフにすると、パフォーマンスマージ画面を表示する前からあったパートをミュートします。

設定値: Off、On

Additional Part Mute (アディショナル パートミュート)

オフにすると、パフォーマンスマージ画面で追加したパートをミュートします。

設定値: Off、On

アルペジオカテゴリーサーチ (Arp Category Search)

アルペジオカテゴリーサーチ画面では、アルペジオタイプの検索および選択を行ないます。

Search

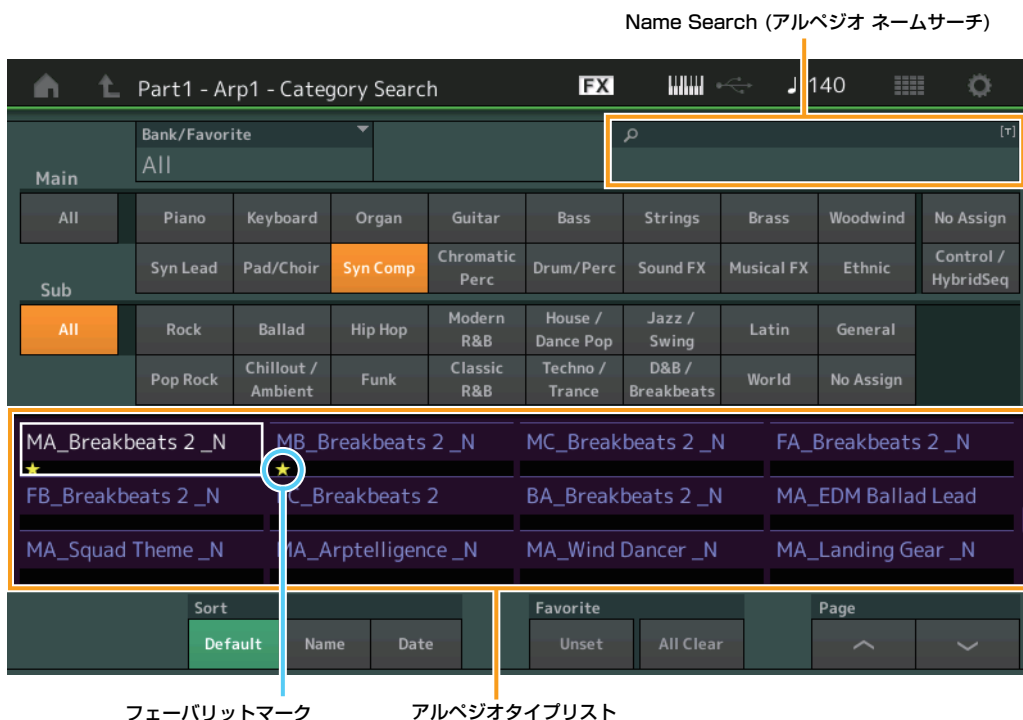
Performance Category

▶ Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

手順 アルペジオ関連画面 → パート選択 → [CATEGORY]



Bank/Favorite (アルペジオ バンクセレクト)

バンクまたはフェーバリットによるアルペジオリストのフィルタリングをします。「Favorite」を選択すると、フェーバリットマークが設定されたアルペジオのみがリストに表示されます。

設定値: All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

カテゴリーサーチ画面が表示されているとき、[CATEGORY]ボタンを押すたびに、Bankが「All」→「Favorite」→「Preset」→「User」→「Library名」(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)の順で切り替わります。[CATEGORY]ボタンを長押しすると「All」に戻ります。

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。

Favorite Set / Unset (フェーバリット セット/アンセット)

現在選択中のアルペジオにフェーバリットマークを設定(または解除)します。カーソルがアルペジオスリスト内にはない場合は表示されません。

Favorite All Clear (フェーバリット オールクリア)

アルペジオのフェーバリットマークをすべて解除します。フェーバリットマークが設定されたアルペジオがひとつもない場合は表示されません。

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。

Search

Performance Category**▶ Arp Category**

Waveform

Rhythm Pattern

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

Rhythm Pattern

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]



Bank/Favorite (ウェーブフォーム バンクセレクト)

バンクまたはフェーバリット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。「Favorite」を選択すると、フェーバリットマークが設定されたウェーブフォームのみがリストに表示されます。

設定値: All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

カテゴリーサーチ画面が表示されているとき、[CATEGORY]ボタンを押すたびに、Bankが「All」→「Favorite」→「Preset」→「User」→「Library名」(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)の順で切り替わります。[CATEGORY]ボタンを長押しすると「All」に戻ります。

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。

Favorite Set / Unset (フェーバリット セット/アンセット)

現在選択中のウェーブフォームにフェーバリットマークを設定(または解除)します。カーソルがウェーブフォームリスト内にはない場合は表示されません。

Favorite All Clear (フェーバリット オールクリア)

ウェブフォームのフェーバリットマークをすべて解除します。フェーバリットマークが設定されたウェブフォームがひとつもない場合は表示されません。

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。

Search

Performance Category

Arp Category

▶ Waveform

Rhythm Pattern

リズムパターン(Rhythm Pattern)

ドラムパートの追加と設定を行ないます。

Search

Performance Category

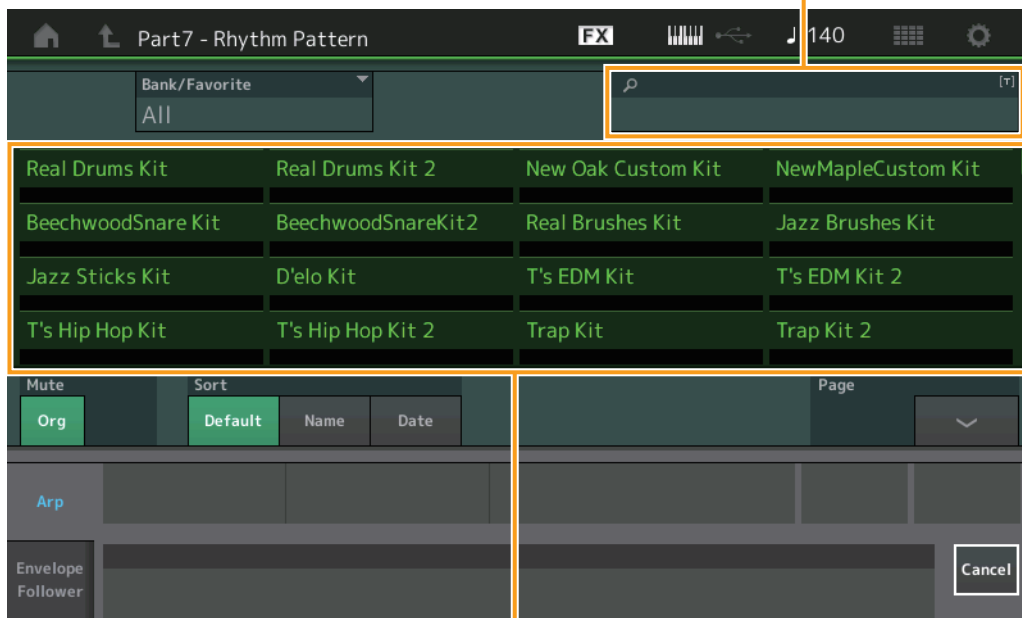
Arp Category

Waveform

▶ Rhythm Pattern

手順 [RHYTHM PATTERN]

Name Search (リズムパターン ネームサーチ)



リズムパターンリスト

Bank/Favorite (リズムパターン バンクセレクト)

バンクによるリズムパターンリストのフィルタリングをします。

設定値: All、Favorite、Preset、User、Library名(ライブラリーファイルを読み込んだ場合)

Name Search (リズムパターン ネームサーチ)

リズムパターンネームの一部を入力し、リズムパターンを検索します。

Original Part Mute (オリジナル パートミュート)

オフにすると、リズムパターン画面を表示する前からあったパートをミュートします。

設定値: Off、On

Additional Part Mute (アディショナル パートミュート)

オフにすると、リズムパターン画面で追加したパートをミュートします。

設定値: Off、On

Sort (ソートオーダー)

リズムパターン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。

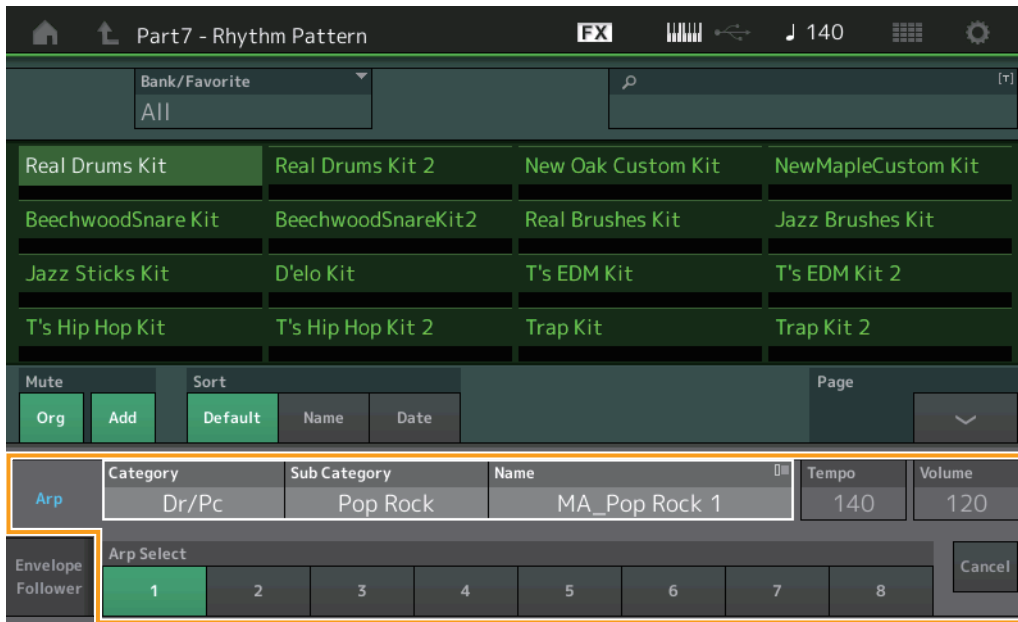
Page (ページセレクト)

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。

Cancel (キャンセル)

このボタンにタッチするか、[RHYTHM PATTERN]ボタンを押すと選択がキャンセルされ、リズムパターン画面が閉じます。

■ アルペジオタブ



アルペジオタブ

Arp Category (アルペジオカテゴリー)

Arp Sub Category (アルペジオサブカテゴリー)

Arp Name (アルペジオネーム)

Arp Select (アルペジオセレクト)

アルペジオのインディビジュアル画面(123ページ)と同じです。

Tempo (テンポ)

パフォーマンスのテンポを設定します。

設定値: 5~300

Volume (ボリューム)

リズムパートのボリュームです。

設定値: 0~127

Search

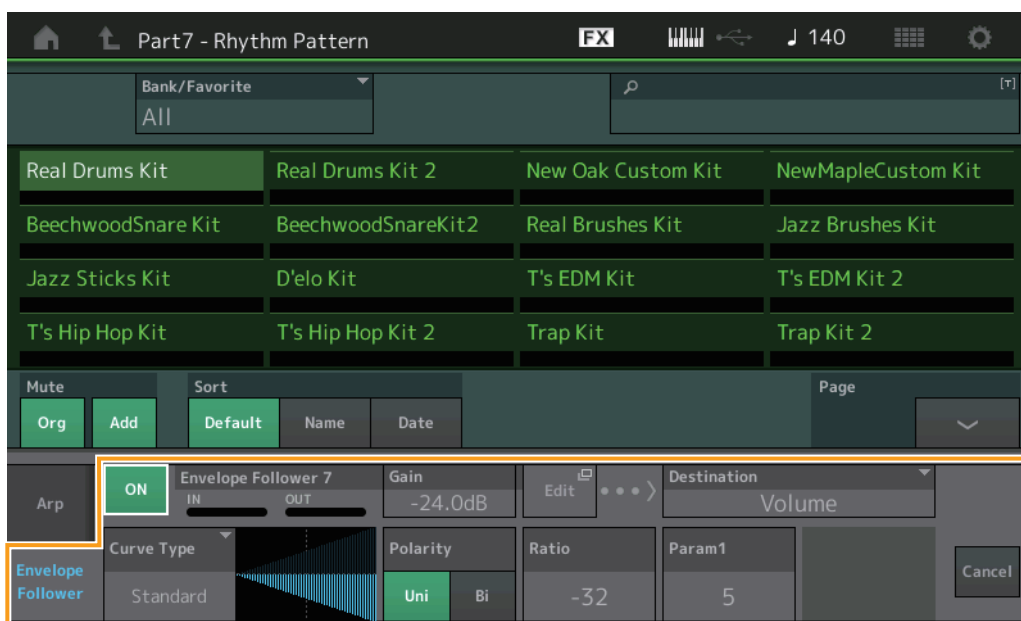
Performance Category

Arp Category

Waveform

▶ Rhythm Pattern

■ エンベロープフォロワータブ



エンベロープフォロワータブ

エンベロープフォロワースイッチ

エンベロープフォロワーを使うかどうかを設定します。

設定値: Off, On

Envelope Follower Gain (エンベロープフォロワー ゲイン)

エンベロープフォロワーの設定画面(22ページ)と同じです。

Edit (エディット)

エンベロープフォロワーの設定画面を開きます。

Destination (デスティネーション)

設定値: Volume、Cutoff、Resonance、Pitch、Pan、Reverb Send、Variation Send、LFO Speed、LFO Depth 1、LFO Depth 2、LFO Depth 3

Curve Type (カーブタイプ)

Curve Polarity (カーブポラリティー)

Curve Ratio (カーブレシオ)

コントロールアサイン画面(138ページ)と同じです。

Curve Parameter 1 (カーブパラメーター 1)

Curve Parameter 2 (カーブパラメーター 2)

設定値: 0~127

NOTE カーブタイプによっては無効となります。

Search

Performance Category

Arp Category

Waveform

▶ Rhythm Pattern

ユーティリティ (Utility)

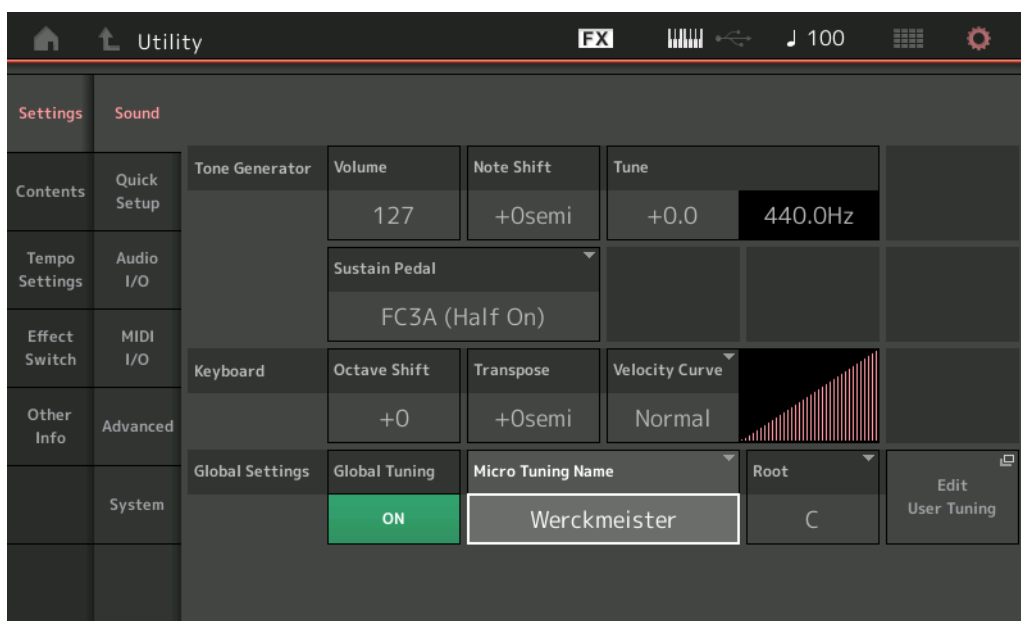
ユーティリティ画面は、「セッティング」「コンテンツ」「テンポセッティング」「エフェクトスイッチ」「アザーインフォ」の5つのタブから構成され、それぞれシステム全体に共通した設定を行ないます。

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ピッチ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
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

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)

鍵盤のピッチ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ピッチの範囲(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

Global Tuning (グローバルチューニング)

オンのとき、パフォーマンスがパートごとに持つマイクロチューニング設定よりも、グローバルセッティングスのマイクロチューニング設定を優先します。ドラム以外のすべてのパートに適用されます。

設定値: Off、On

NOTE グローバルチューニングの設定は、次回起動時にOffに設定されます。

Micro Tuning Name (マイクロチューニングネーム)

現在選択中のマイクロチューニングの名を表示します。タッチするとPreset (プリセット)かUser (ユーザー)を選択するメニューが表示されます。

設定値: Preset → Equal Temperament、Pure Major、Pure Minor、Weckmeister、Kirnberger、Valloti & Young、1/4 Shift、1/4 tone、1/8 tone、Indian、Arabic1、Arabic2、Arabic3
User → User1~8

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

Utility

Settings

- ▶ Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

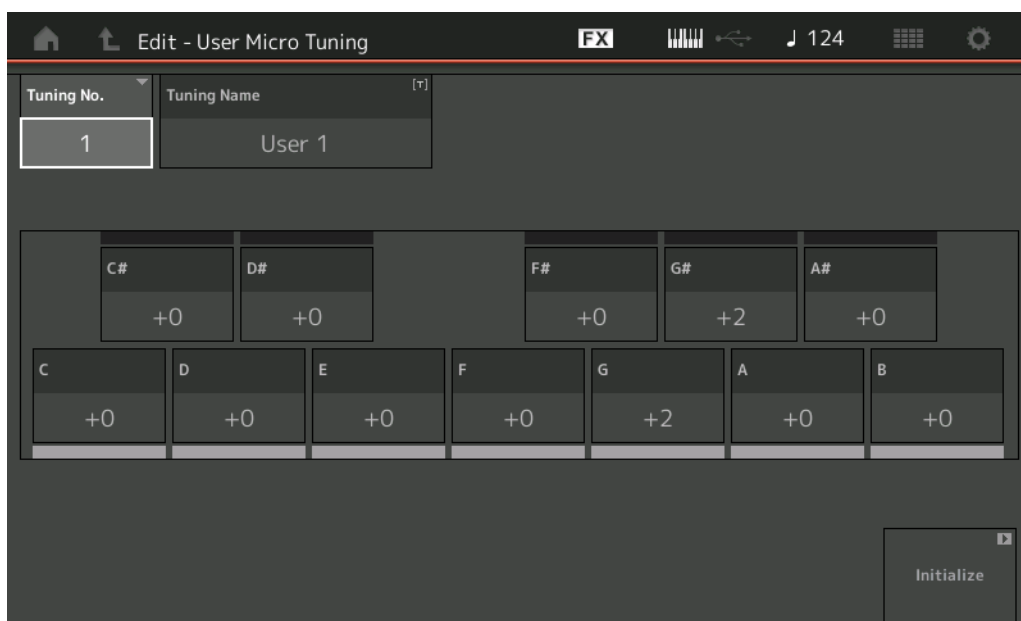
Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

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。

Utility

Settings

- ▶ Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

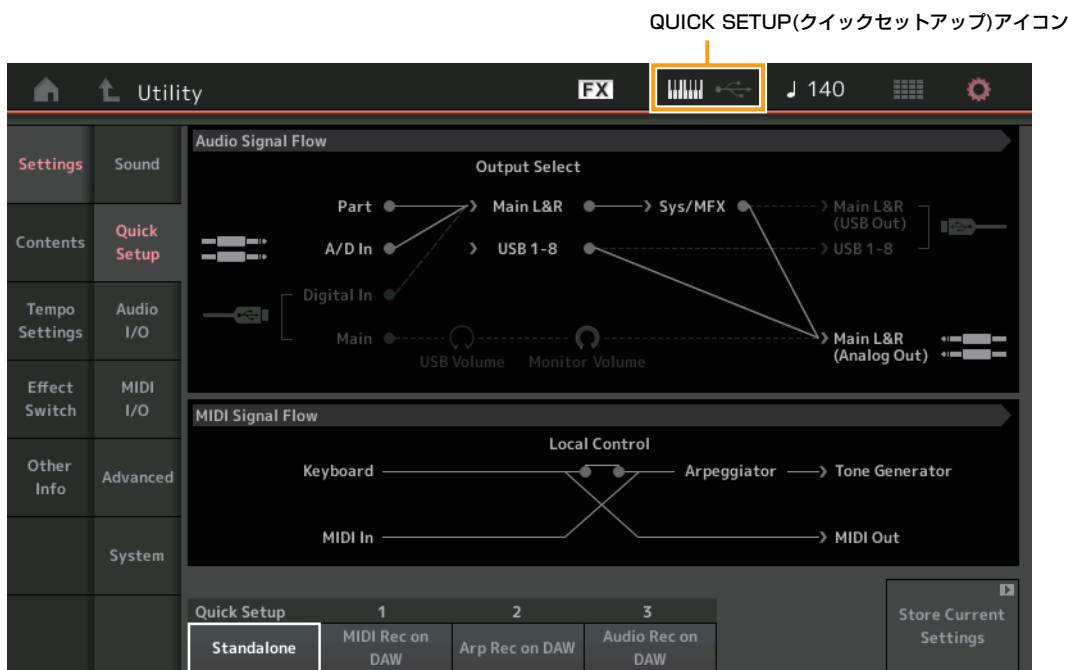
- Shift Function
- Legal Notices

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



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
	L&R Gain
	USB L&R Gain
	USB 1-8 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

Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

MIDI設定	Super Knob CC Number
	Scene 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」(231ページ)、MIDI設定のパラメーターについては「MIDI I/O」(232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(アルベジオは録音しない)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ベ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

Individual時のOut設定は以下のとおりです。

Part 1 Output Select	Main L&R
Part 2 Output Select	USB 1&2
...	...
Part 5 Output Select	USB 7&8
...	...
Part 16 Output Select	Main L&R
A/D In Output Select	Main L&R
Digital In Output Select	Main L&R

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のいずれかにを保存できます。

Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

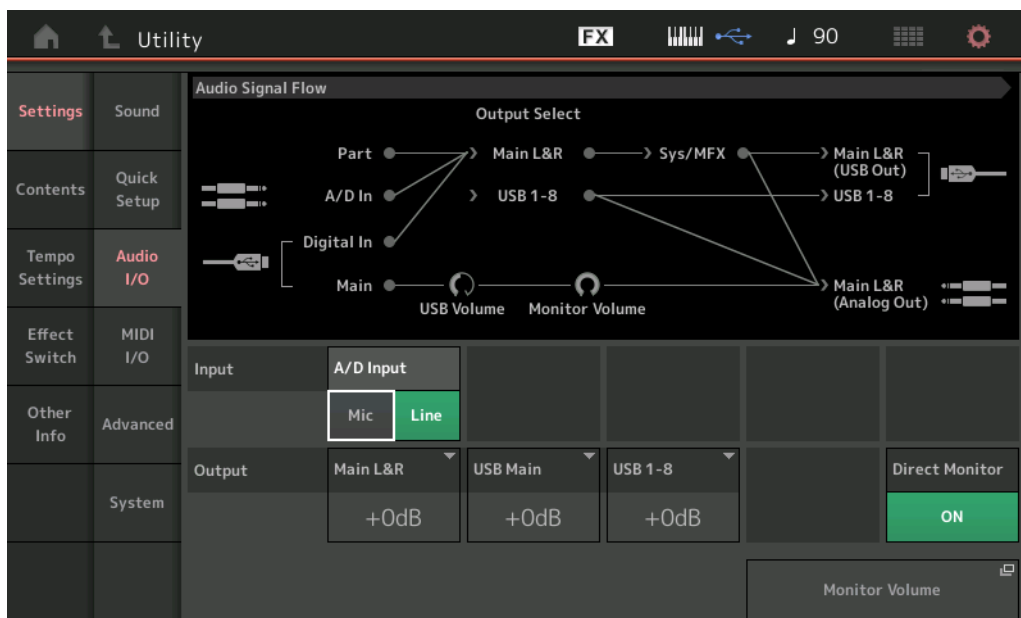
Shift Function

Legal Notices

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。

Main L&R (Main L&R アウトプットゲイン)

OUTPUT [L/MONO]、[R]端子からの出力ゲインを設定します。

設定値: -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 1-8 (USB 1-8 アウトプットゲイン)

[USB TO HOST]端子の1~8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

Direct Monitor (ダイレクトモニタースイッチ)

「Main L&R」「USB Main」「USB 1-8」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 Main」「USB 1-8」チャンネルに出力されるオーディオ信号が本体のOUTPUT [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

Monitor Volume (モニターボリューム)

USBモニター画面(214ページ)を開きます。

NOTE オーディオ結線図上のMonitor Volume付近をタップした場合も、USBモニター画面を開きます。

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

▶ Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

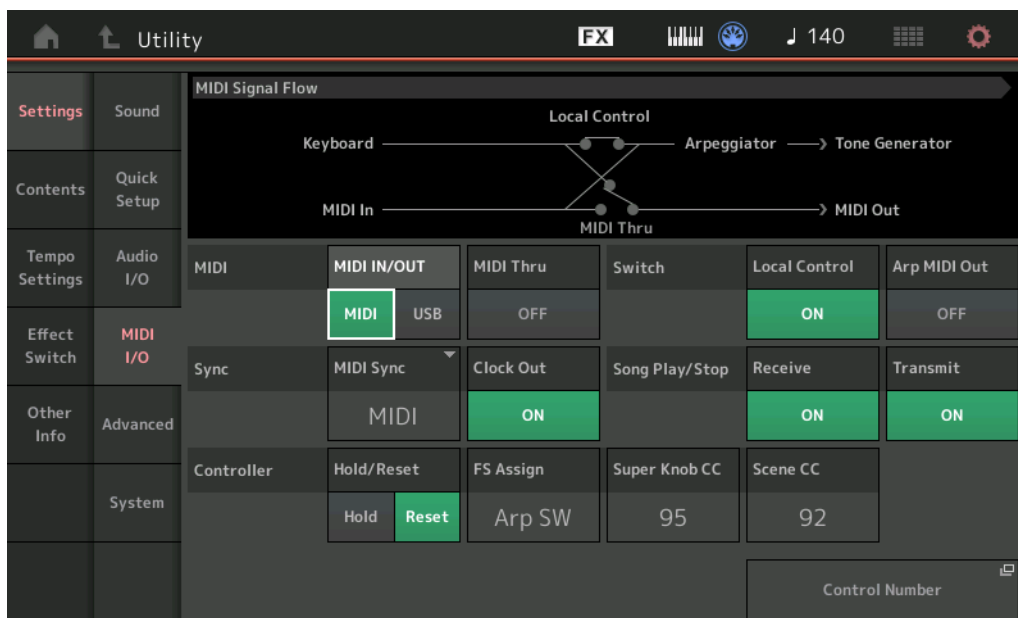
Shift Function

Legal Notices

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。
スーパーノブやシーンの切り替えをコントロールチェンジで操作するための設定も行なえます。

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。

MIDI Thru (MIDIスルー)

MIDI [OUT]端子をMIDIスルー端子として使うかを設定します。

設定値: Off、On

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/コントローラー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。

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

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

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

Hold/Reset (コントローラー ホールド/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。

ピッチベンド	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
アサインブルスイッチ 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, Tap Tempo

Super Knob CC (スーパーノブコントロールチェンジナンバー)

スーパーノブ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、本体はスーパーノブが操作されたものとみなします。送受信に使用するMIDIチャンネルは、「MIDI I/O Mode」が「Multi」のときはチャンネル1、「MIDI I/O Mode」が「Single」のときは、「MIDI I/O Ch.」で設定したチャンネルになります。

設定値: Off, 1~95

NOTE オフに設定した場合、システムエクスクルーシブ(SysEx)でMIDI情報の送受信を行いません。

Scene CC (シーンコントロールチェンジナンバー)

シーンを切り替え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、シーンが切り替わります。

設定値: Off, 1~95

NOTE コントロールチェンジの値により、シーン1~8のどれかが選択されます。

0~15 : シーン1, 16~31 : シーン2, 32~47 : シーン3, 48~63 : シーン4, 64~79 : シーン5, 80~95 : シーン6, 96~111 : シーン7, 112~127 : シーン8

NOTE スーパーノブコントロールチェンジナンバーとシーンコントロールチェンジナンバーが同じ値に設定された場合、数字の前に!マークが表示されます。また、その場合、シーンコントロールチェンジが優先され、スーパーノブコントロールチェンジは無効となります。

Control Number (コントロールナンバー)

コモン/オーディオエディットのコントロールナンバー画面を開きます。

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

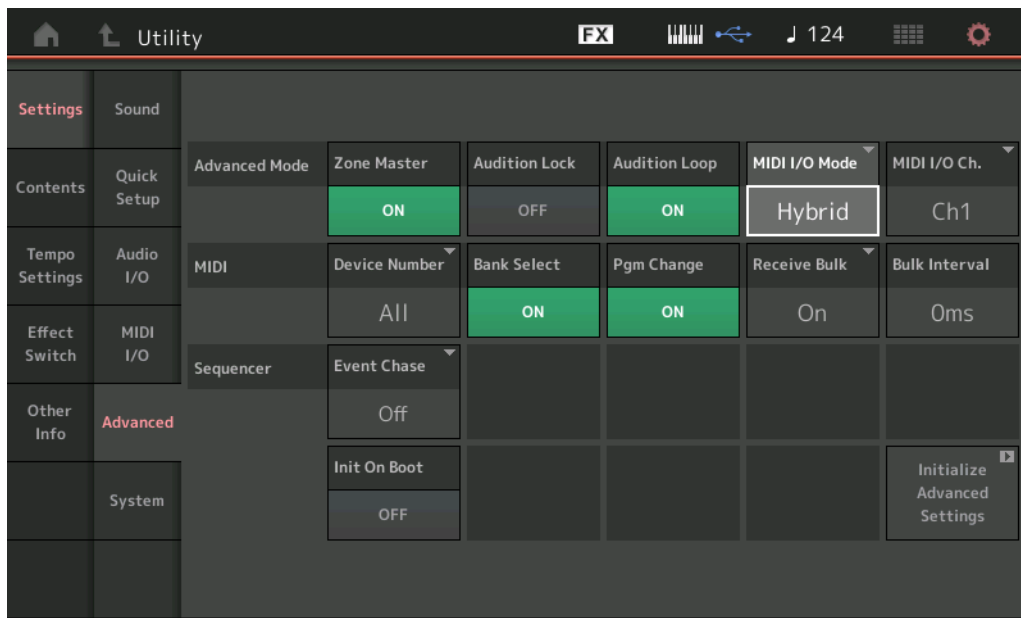
Shift Function

Legal Notices

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。指定したMIDIチャンネルのみを使用して外部機器との通信を行なう機能も使えます。

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

Audition Loop (オーディションループ)

オーディションループをオンにすると、オーディションフレーズを最後まで再生したら自動的にオーディションフレーズの最初から再生しなおします。オーディションループをオフにすると、オーディションフレーズを最後まで再生したら自動的に再生を停止します。オーディションの再生中でも、オーディションループの設定を変更できます。

設定値: Off、On

MIDI I/O Mode (MIDI I/Oモード)

外部機器とMIDI情報を送受信する場合にMIDIのチャンネルをどのように使うかを設定します。ゾーン機能が有効な場合は「MIDI I/O Mode」の設定よりもパフォーマンスのゾーン設定が優先されるため、Singleに設定していてもMultiと同じ状態になります。実際に有効になっている設定がSingleかどうかは、MIDI I/O画面の結線図で確認できます。

- **Multi**
ノートオン/オフなどのMIDI情報を対応するパートごとに送受信します。
- **Single**
「MIDI I/O Ch.」で設定したチャンネルのみでMIDI情報の送受信を行ないます。アルペジオはMIDI出力できません。
- **Hybrid**
キーボードコントロールがオンのすべてのパートの情報は、「Single」のときと同じように送受信されます。キーボードコントロールがオフのパートの情報は、「Multi」のときと同じように送受信されます。

設定値: Multi、Single、Hybrid

NOTE 「MIDI I/O Mode」が「Single」または「Hybrid」の場合のみ、「MIDI I/O Ch.」で指定されたチャンネルに送信された以下のコントロールチェンジは、各パートには送られず、Commonのパラメーターとして受信されます。

ポルタメントタイム (5)、メインボリューム (7)、パン (10)、ポルタメント (65)、ハーモニックコンテンツ (71)、リリースタイム (72)、アタックタイム (73)、ブライツネス (74)、ディケイタイム (75)、リバーブセンドレベル (91)、パリエーションセンドレベル (94)

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

MIDI I/O Ch. (MIDI I/Oチャンネル)

「MIDI I/O Mode」が「Single」のとき、送受信に使用するMIDIチャンネルを設定します。

設定値: Ch1~16

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、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、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リクエストを受信した場合の、送信インターバルタイムを設定します。

設定値: 0~900ms (ミリ秒)

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。

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

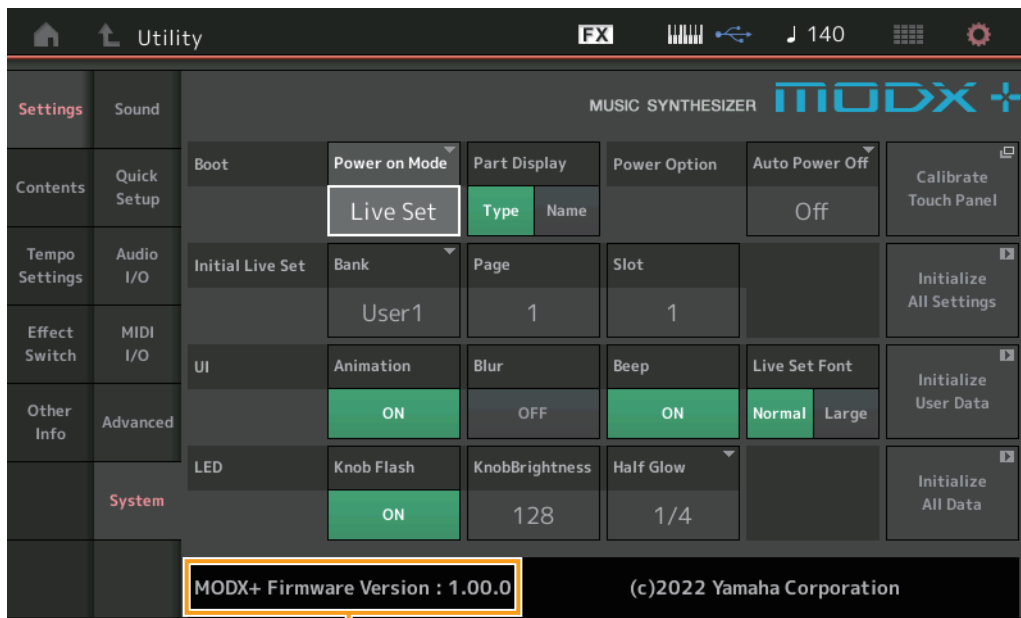
Shift Function

Legal Notices

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]



MODX+本体ファームウェアバージョン

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

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

Part Display (パートディスプレイ)

MODX+本体起動直後のタイプ/ネームスイッチの表示を、カテゴリとパートタイプにするか、パートネームにするか設定します。

設定値: Type、Name

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

Initial Live Set Bank (イニシャルライブセットバンク)**Initial Live Set Page (イニシャルライブセットページ)****Initial Live Set Slot (イニシャルライブセットスロット)**

パワーオンモードが「Live Set」のときに、電源を入れたときに選択されるライブセットのバンク、ページ、スロットを設定します。

設定値: Bank : Preset、User1~User8、Library1~Library8

設定値: Page: 1~16

設定値: Slot: 1~16

NOTE ライブセット画面で音色を選択後に本画面を表示し、Set Current Slotボタンをタッチすることでも設定可能です。

Set Current Slot (セットカレントスロット)

パワーオンモードがLive Setのときに、電源を入れたときに選択されるライブセットのバンク、ページ、スロットを、現在選ばれているライブセットのバンク、ページ、スロットに設定します。

Animation (アニメーションスイッチ)

画面が切り替わる時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

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)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。

MODX+本体ファームウェアバージョン

本体ファームウェアのバージョンを表示します。

Live Set Font (ライブセット フォントサイズ)

ライブセット画面およびカテゴリーサーチ画面のコンテンツ名の文字サイズを設定します。

設定値: Normal、Large

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

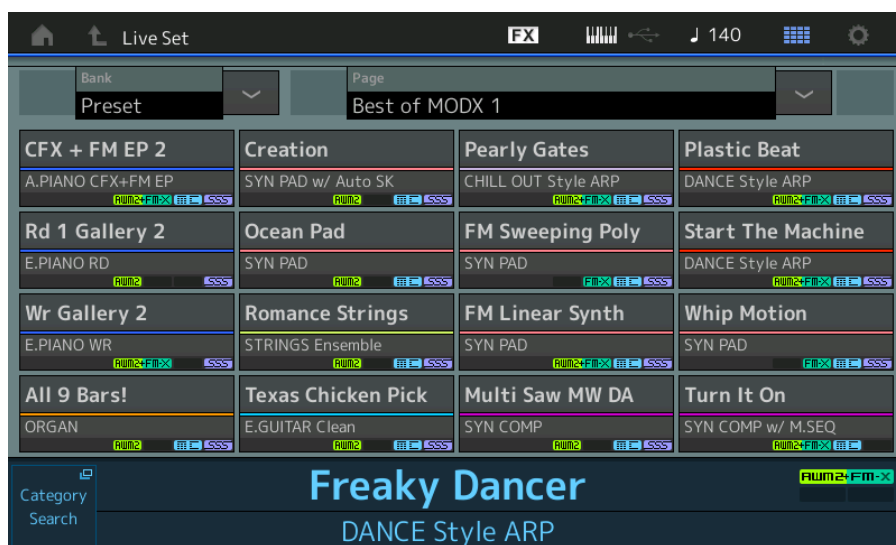
Other Info

Shift Function

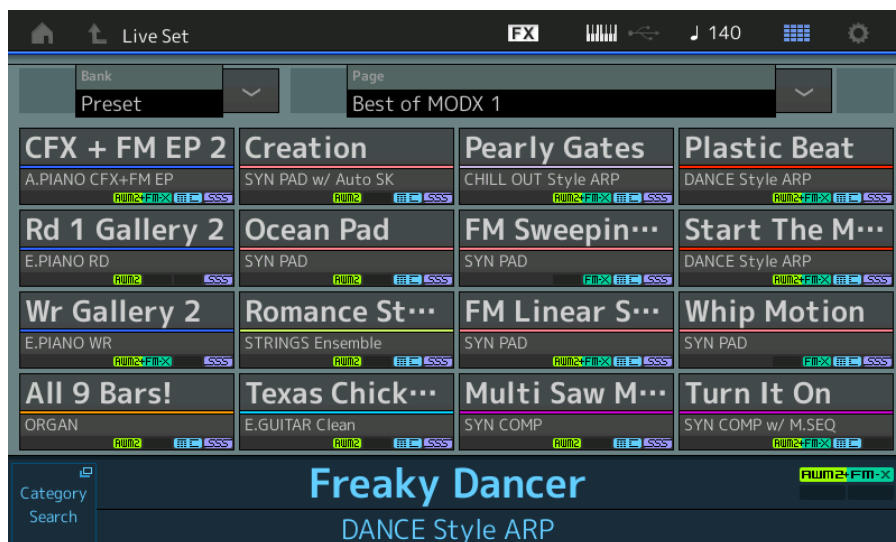
Legal Notices

■ ライブセット画面

- Live Set Font = 「Normal」 の場合

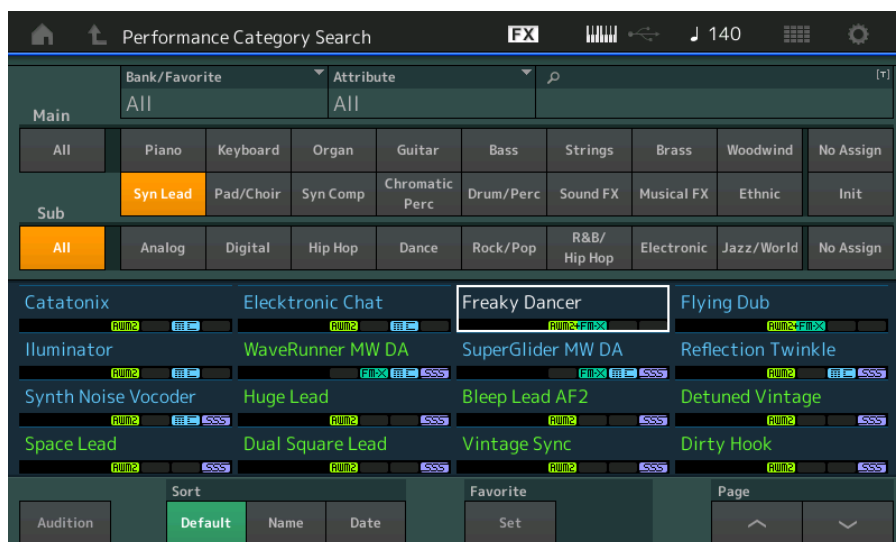


- Live Set Font = 「Large」 の場合



■ カテゴリーサーチ画面

- Live Set Font = 「Normal」 の場合



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

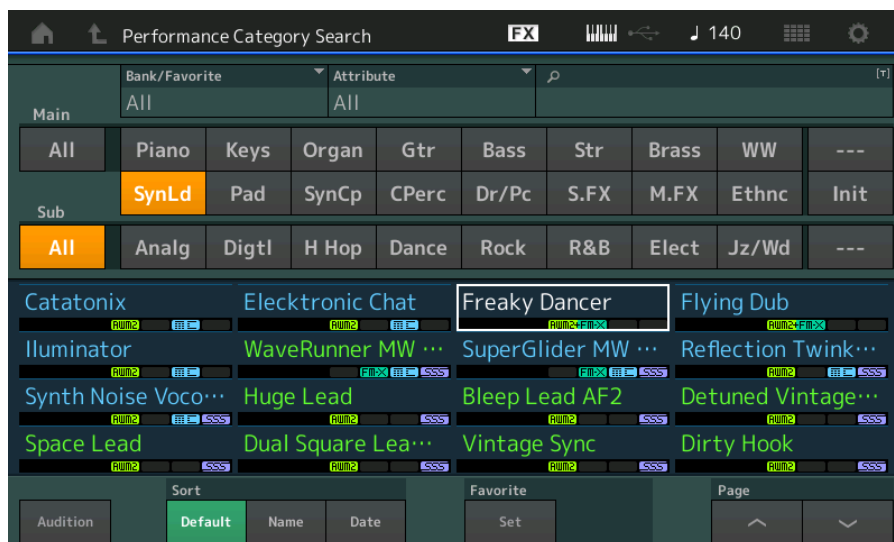
Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

- Live Set Font = 「Large」 の場合



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- ▶ System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

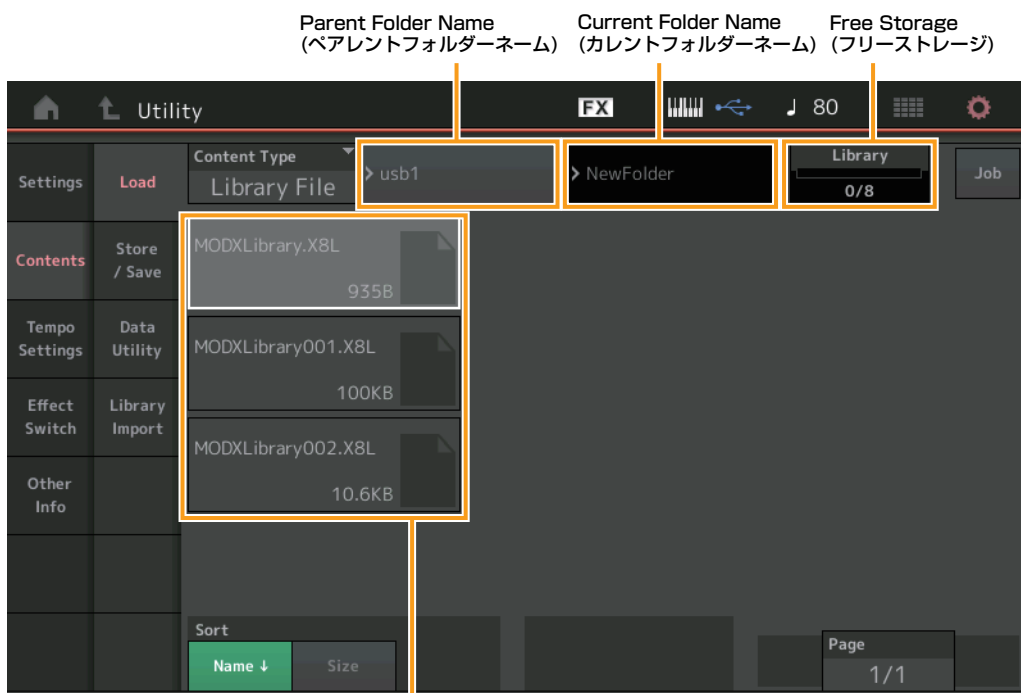
- Shift Function
- Legal Notices

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	.X8U .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(23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"> パフォーマンス アルペジオ モーションシーケンス カーブ ライブセット(User 1~8) マイクロチューニング ウェーブフォーム ユーティリティ設定 クイックセットアップ オーディション
Library File (ライブラリーファイル)	ファイル	.X8L .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"> パフォーマンス アルペジオ モーションシーケンス カーブ ライブセット(1バンクのみ。保存元のUser 1の内容) マイクロチューニング ウェーブフォーム オーディション

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
Backup File (バックアップファイル)	ファイル	.X8A	USBフラッシュメモリーにバックアップファイルとして保存されたデータを、ユーザーメモリーに、再度そのままロードします。 バックアップファイルとしてロードされる情報には、ユーザー領域、ライブラリー領域、ソングのすべてが含まれます。 NOTE X7A形式(MONTAGEバックアップファイル)には対応していません。
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 (HOME)] → [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 (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エlement/オペレーターの[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。

Import Option (インポートオプション)

MOTIF XS / MOTIF XF / MOXFのAll形式ファイルを選んだときに、ポップアップで表示されます。パフォーマンスデータとボイスデータのどちらを読み込むかを選びます。

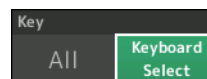
設定値: Voice、Perf



Key (キー)

オーディオファイルを「ウェーブフォーム」としてロードするときのみ表示されます。
ロードしたwavやaiffを割り当てるキーを選択します。

設定値: All、Keyboard Select (C-2 ~ G8)



Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

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

MODX6/MODX7/MODX8データとの互換性について

MODX6/MODX7/MODX8で制作したデータはすべて、MODX6+/MODX7+/MODX8+にロードできます。

MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8データとの互換性について

MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8で制作したデータのうち、以下のものはMODX6+/MODX7+/MODX8+にロードできます。.X7Uはユーザーファイルとしてのみ、.X7Lはライブラリーファイルとしてのみ読み込まれます。

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。

NOTE X7A形式(MONTAGEバックアップファイル)には対応していません。

MONTAGEのファイルタイプ	MONTAGEの拡張子	コンテンツ
User File (ユーザーファイル)	.X7U	ユーザーファイル
Library File (ライブラリーファイル)	.X7L	ライブラリーファイル

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MODX6+/MODX7+/MODX8+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

MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8データとの互換性について

MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8で制作したデータのうち、以下のものはMODX6+/MODX7+/MODX8+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 XSのファイルタイプ	MOTIF XSの拡張子	コンテンツ
All (オール)	.X0A	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)	.X0V	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)	.X0G	ユーザーアルペジオ
AllWaveform (オールウェーブフォーム)	.X0W	ユーザーウェーブフォーム

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- ▶ Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

MOXF6/MOXF8データとの互換性について

MOXF6/MOXF8で制作したデータのうち、以下のものはMODX6+/MODX7+/MODX8+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。

MOXFのファイルタイプ	MOXFの拡張子	コンテンツ
All (オール)	.X6A	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)	.X6V	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)	.X6G	ユーザーアルペジオ
AllWaveform (オールウェーブフォーム)	.X6W	ユーザーウェーブフォーム

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

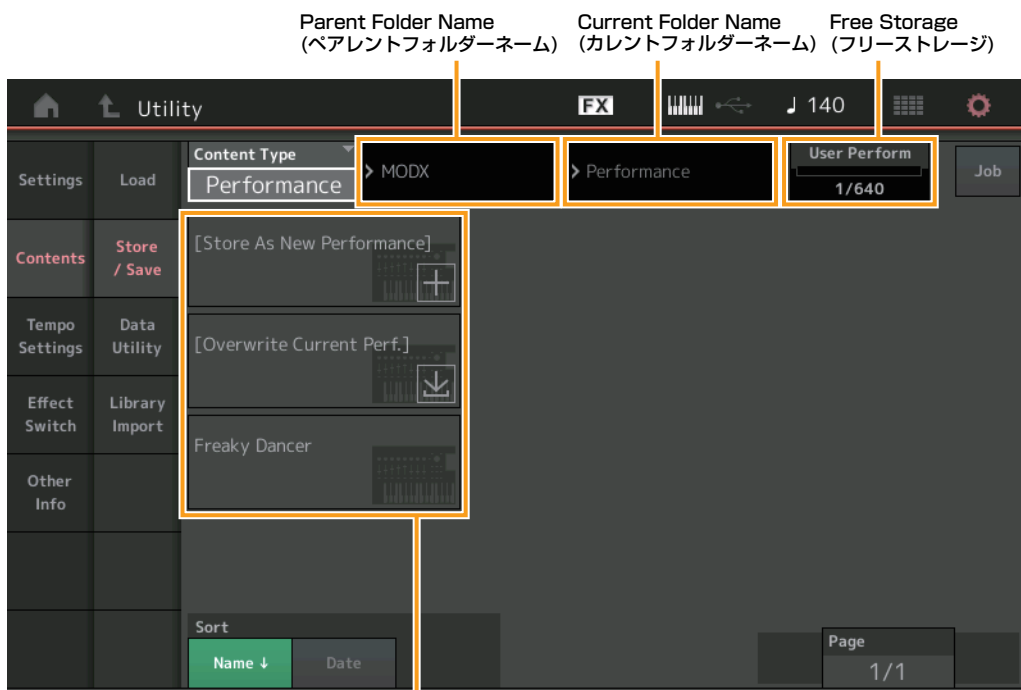
Legal Notices

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]



ファイルセレクト

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(23ページ)に保存(ストア)します。
User File (ユーザーファイル)	ファイル	.X8U	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"> パフォーマンス アルペジオ モーションシーケンス カーブ ライブセット(User 1~8) マイクロチューニング ウェーブフォーム ユーティリティ設定 クイックセットアップ オーディション
Library File (ライブラリーファイル)	ファイル	.X8L	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"> パフォーマンス アルペジオ モーションシーケンス カーブ ライブセット(User 1のみ) マイクロチューニング ウェーブフォーム オーディション

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- ▶ Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

コンテンツタイプ	デバイスタイプ	拡張子	説明
Backup File (バックアップファイル)	ファイル	.X8A	ユーザーメモリーに保存(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。バックアップファイルとして保存される情報には、ユーザー領域、ライブラリー領域、ソングのすべてが含まれます。
.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(23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(23ページ)に保存(ストア)します。 例: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → パート選択 → エlement/オペレーターの[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名)

Current Folder Name (カレントフォルダー名)

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

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

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ないます。パフォーマンスなどのユーザーメモリー内のコンテンツを複数選択してまとめて削除することもできます。

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になります。

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

▶ Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

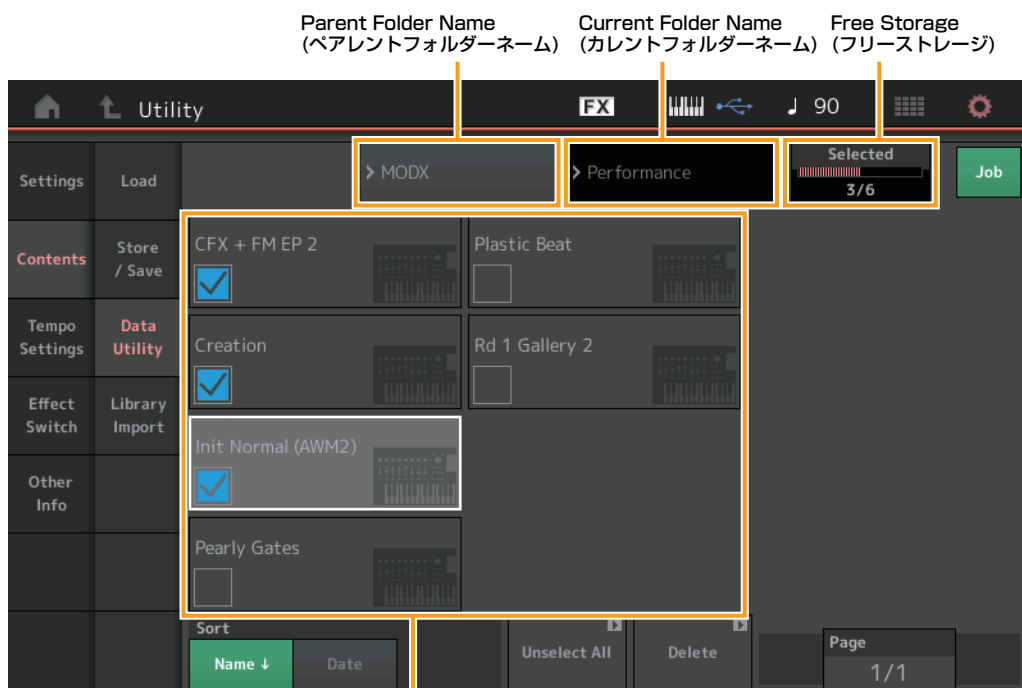
Other Info

Shift Function

Legal Notices

■ フォルダを展開した場合

この画面でジョブ機能が有効になると、コンテンツを複数選択できる状態になります。



ファイルセレクト

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。Job (ジョブスイッチ)がオフの場合のみ表示されます。

Jobがオンの場合は、フォルダ内で同時選択されたファイル数が表示されます。

ファイルセレクト

現在選択中のフォルダ内のファイルを表示します。ジョブがオフのときにはメニューが表示され、ジョブがオンのときには複数選択が可能になります。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「Arp」「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。

Select All (セレクトオール)

フォルダ内のコンテンツをすべて選択します。いずれのコンテンツも選択されていない場合のみ表示されます。

Unselect All (アンセレクトオール)

フォルダ内のコンテンツをすべて選択解除します。いずれかのコンテンツが選択されている場合のみ表示されます。

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- ▶ Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

Delete (デリート)

選択されているコンテンツをすべて削除します。いずれかのコンテンツが選択されている場合のみ表示されます。

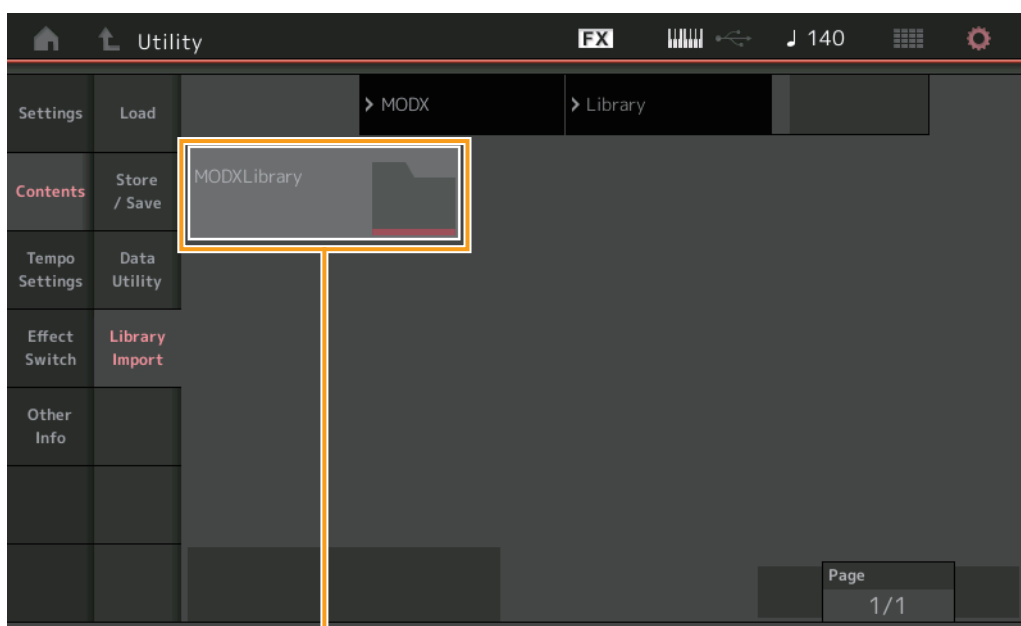
Page (ページセレクト)

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。

Library Import (ライブラリーインポート)

ユーザーメモリーに読み込んだライブラリーの中から特定のパフォーマンスを選択してユーザーバンクへコピーできます。

手順 [UTILITY] → [Contents] → [Library Import]

■ ライブラリーフォルダーを一覧した場合

ライブラリーフォルダーセレクト

ライブラリーフォルダーセレクト

ライブラリー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。ロード画面でLibrary File (ライブラリーファイル)を読み込んだ場合のみ表示されます。

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

▶ Data Utility

▶ Library Import

Tempo Settings

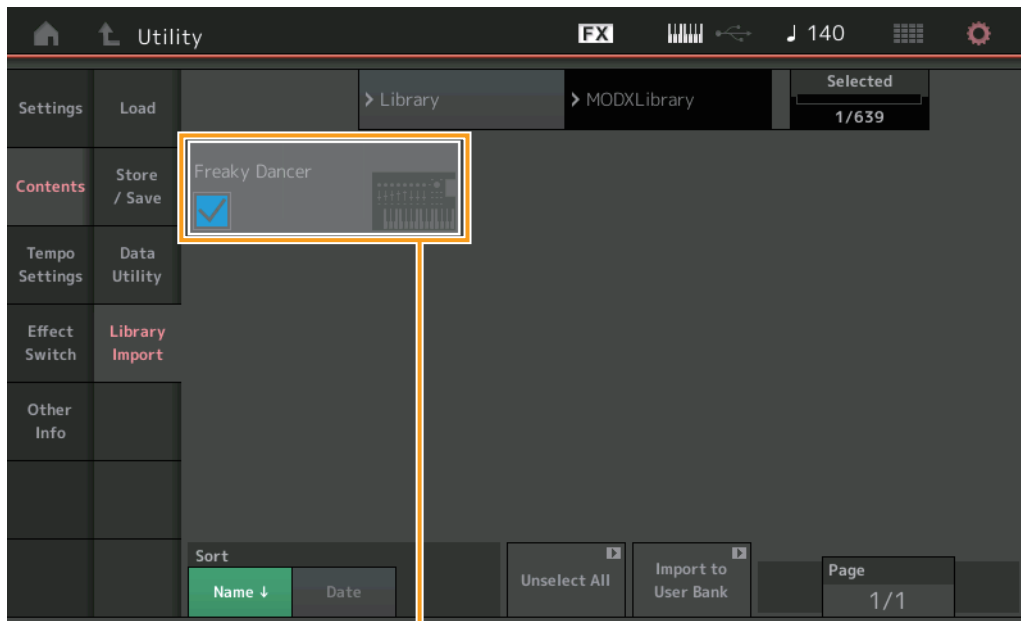
Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

■ ライブラリーフォルダーを展開した場合



パフォーマンスセレクト

パフォーマンスセレクト

現在選択中のライブラリーフォルダー内のパフォーマンスが表示されます。タッチすると選択/非選択が切り替わります。

Select All (セレクトオール)

現在選択中のライブラリーフォルダー内のパフォーマンスをすべて選択します。いずれのパフォーマンスも選択されていない場合のみ表示されます。

Unselect All (アンセレクトオール)

現在選択中のライブラリーフォルダー内のパフォーマンスをすべて選択解除します。いずれかのパフォーマンスが選択されている場合のみ表示されます。

Import to User Bank (インポート トゥー ユーザーバンク)

選択されているパフォーマンスをユーザーバンクにコピーします。このとき、選択したパフォーマンスで使用されているユーザーウェブフォームおよびユーザーアルページもユーザーバンクにコピーされます。いずれかのパフォーマンスが選択されている場合のみ表示されます。

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- ▶ Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

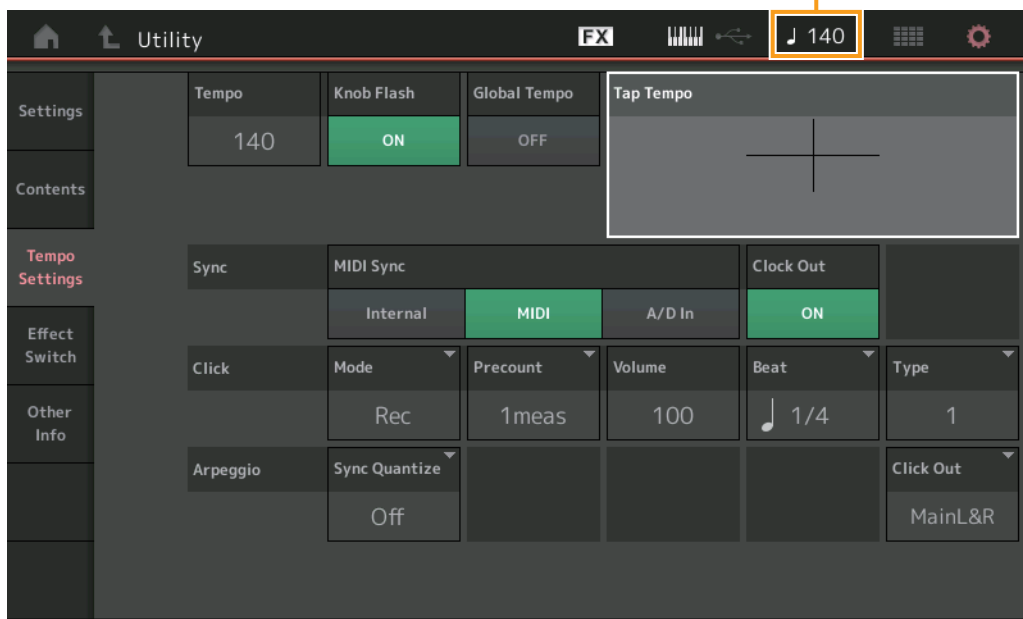
Tempo Settings (テンポセッティング)

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
 Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function
 Legal Notices

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 (スーパードットLEDスイッチ)

スーパードットの点滅オン/オフ設定を行いません。

設定値: Off、On

Global Tempo (グローバルテンポ スイッチ)

オフの場合、パフォーマンスを切り替えるとパフォーマンスごとに設定されたテンポに設定されます。オンの場合、パフォーマンスを切り替えても現在のテンポをキープします。

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始まるまでの予備の小節数を設定します。

設定値: Off ([▶](プレイ)ボタンを押すと同時に録音が始まる)、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、USB1&2...USB7&8、USB1...USB8

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。

USB1&2...USB7&8: [USB TO HOST]端子(1&2/.../7&8チャンネル)にステレオ出力されます。

USB1...USB8: [USB TO HOST]端子(1/.../8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

Library Import

▶ Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

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



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。Global A/D (グローバルA/D)をオンにすると自動でオフになり、Global A/D (グローバルA/D)をオフにすると自動でオンになるので、必要に応じて手で切り替えてください。

設定値: Off, On

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。Global A/D (グローバルA/D)をオンにすると自動でオフになり、Global A/D (グローバルA/D)をオフにすると自動でオンになるので、必要に応じて手で切り替えてください。マスター EQスイッチの設定はストアされません。

設定値: Off, On

Arp Bypass (アルペジオバイパススイッチ)

アルペジオバイパスのオン/オフを設定します。オンにすると、すべてのアルペジエーターの動作が無効になります。

設定値: Off, On

NOTE [SHIFT]+[ARP ON/OFF]のボタン操作でもアルペジオバイパスのオン/オフを設定できます。アルペジオバイパスがオンのとき、[ARP ON/OFF]ボタンは点滅します。

NOTE アルペジオバイパスがオンの状態で各パートのアルペジオスイッチを変更した場合、アルペジオバイパスはオフになります。

NOTE アルペジオ機能を使って録音されたソングのデータは、アルペジオのシーケンスが展開されたデータになっています。これらのソングデータを引き続きDAWソフトウェアで編集する場合、アルペジオバイパスをオンに設定すると、アルペジエーターが二重に効果してしまうことを防げます。

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

Kbd Ctrl Lock (キーボードコントロールロック)

キーボードコントロールロックのオン/オフを設定します。オンにすると、パート1のみキーボードコントロールがオンになり、その他のパートのキーボードコントロールはオフになります。

オフにすると、各パートのキーボードコントロールが元の設定に戻ります。

設定値: Off、On

NOTE DAWソフトウェアと組み合わせてMODX+を16パートのマルチティンバー音源として使用する場合、MIDIトラックを1トラックずつ作成もしくは編集するときに便利です。

Global A/D (グローバルA/D)

パフォーマンスを切り替えるときにA/Dパートの音量が変化しないようにするかどうかを設定します。

オンにすると、パフォーマンスを切り替えてもA/Dパートの音量は変化せず、A/Dパートに関連したその他のパラメーターも変更されません。オフにすると、パフォーマンスを切り替えたときにはパフォーマンスごとの音量に変わり、A/Dパートに関連したその他のパラメーターも変化します。

Global A/D (グローバルA/D)の設定はストアされません。

設定値: Off、On

Utility

Settings

[Sound](#)[Quick Setup](#)[Audio I/O](#)[MIDI I/O](#)[Advanced](#)[System](#)

Contents

[Load](#)[Store / Save](#)[Data Utility](#)[Library Import](#)

Tempo Settings

[▶ Effect Switch](#)

Other Info

[Shift Function](#)[Legal Notices](#)

Other Info (アザーインフォ)

その他の情報を表示します。

Shift Function (シフトファンクション)

シフト機能の一覧を表示します。

Legal Notices (リーガルノティス)

GNU GENERAL PUBLIC LICENSEなどを表示します。

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

▶ Other Info

- ▶ Shift Function
- ▶ Legal Notices

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かたについては、取扱説明書をご参照ください。

Live Set

▶ Live Set

Edit

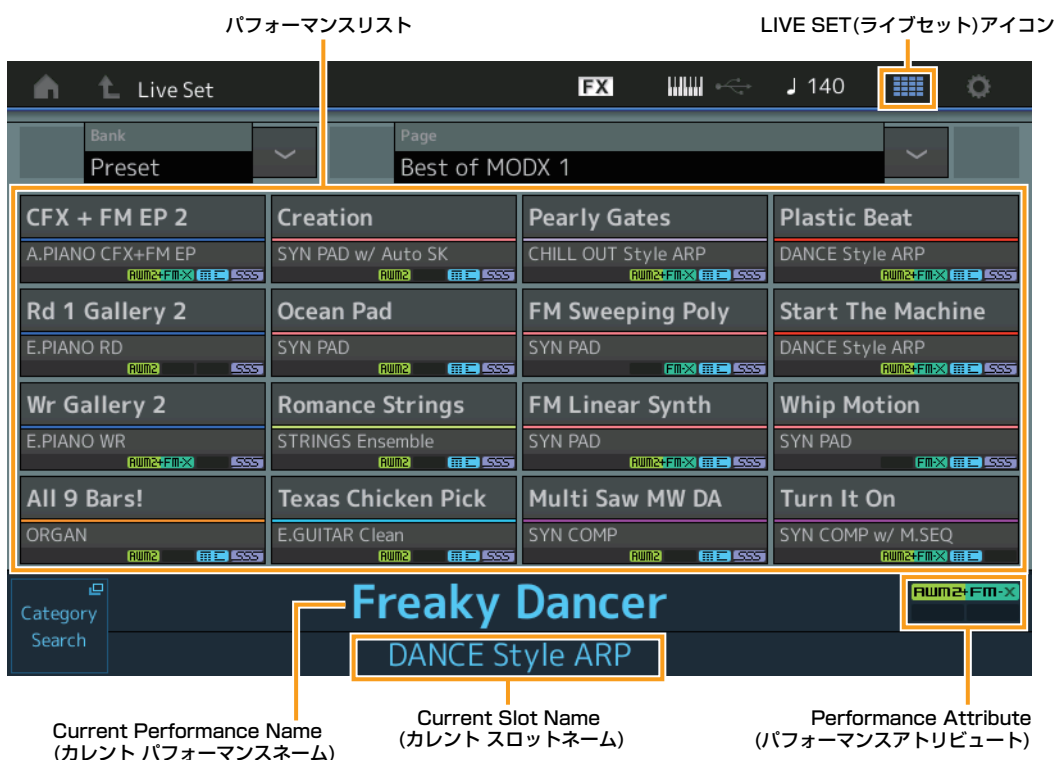
Register

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
または
LIVE SET (ライブセット)アイコン



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(215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いません。ユーザーバンクのライブセットのみ有効となります。スロットタイプを変えると、ソング/パターン/オーディオファイルを登録して、ライブセット画面上で再生できます。

Live Set

Live Set

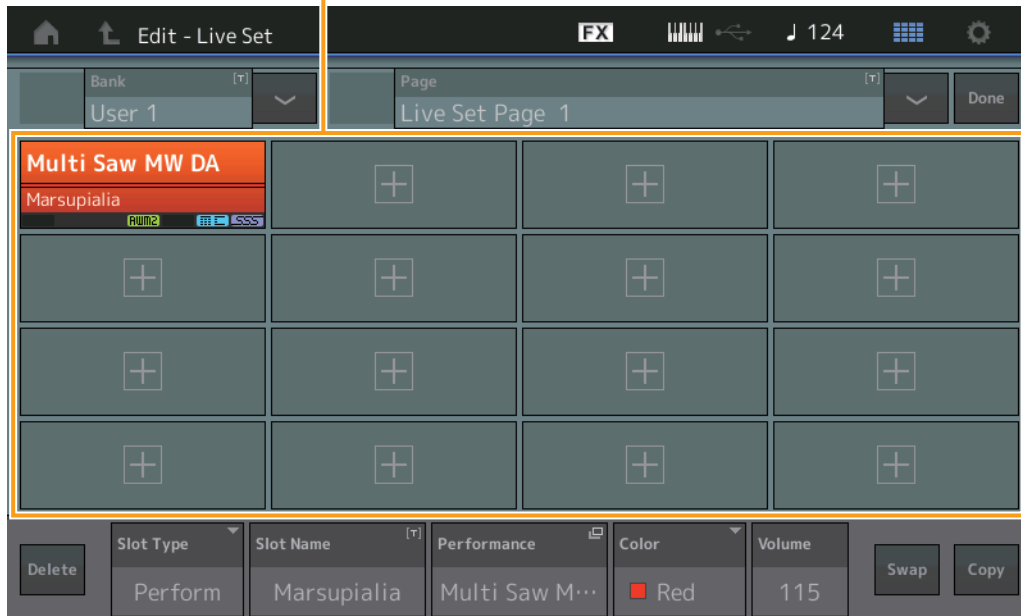
▶ Edit

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 Type (スロットタイプ)

選択中のスロットのタイプを設定します。

設定値: Perform、Song、Audio、Pattern

NOTE オーディションは、スロットタイプにPerformを選択した場合のみ動きます。

Slot Name (スロットネーム)

選択中のスロットの名前を表示します。英数字を最大20文字まで設定できます。

- スロットタイプにPerformを選択した状態でタッチすると、名前を入力画面に移動します。
- スロットタイプにSong/Audio/Patternを選択した状態でタッチすると、ロード画面に移動します。

NOTE スロットネーム(Slot Name)は、スロットタイプにPerformを選択した場合のみ変更できます。

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)

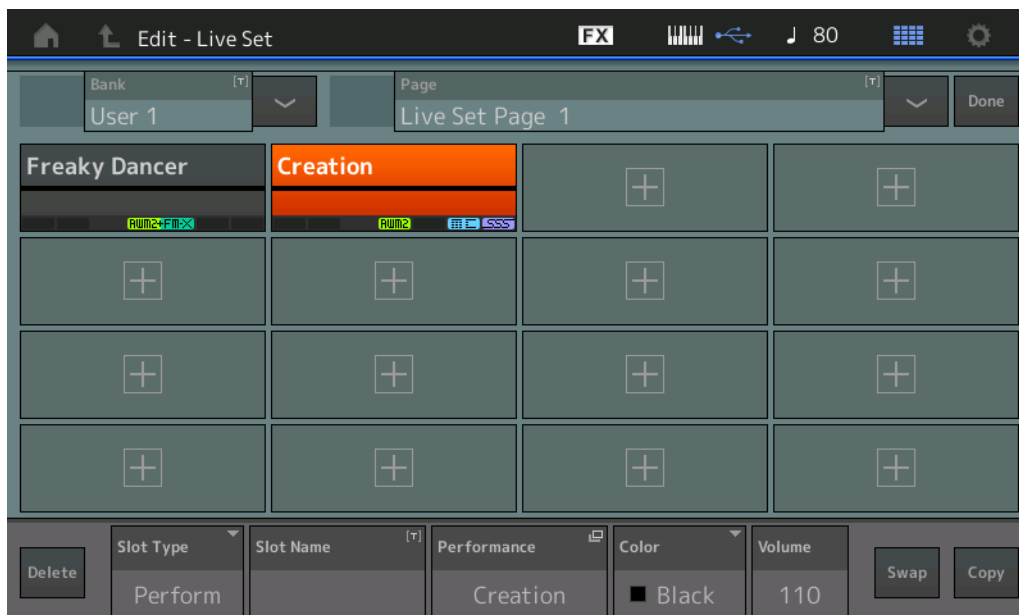
スワップ機能を有効にするかどうかのオン/オフを設定します。スロットの設定を入れ替えることができます。スワップ機能の使いかたについては、取扱説明書をご参照ください。

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

■ 空きスロットを選択した場合**Live Set**

Live Set

▶ Edit

Register

■ ライブセット画面上でソング/パターン/オーディオファイルを再生する

Live Set

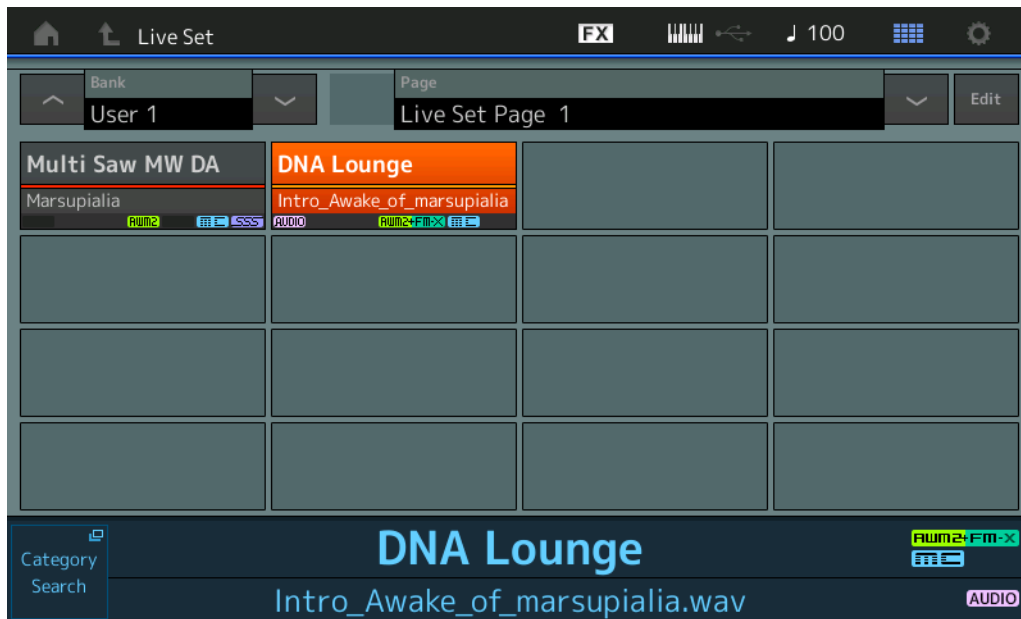
Live Set

▶ Edit

Register

手順

[LIVE SET] (またはライブセットアイコンをタッチ) → ユーザーバンク選択 → スロット選択 → [▶] (プレイ) ボタン



NOTE ソングやパターンの再生中は、パフォーマンスの変更とスロットの変更はできません。変更すると、エラーメッセージが表示されます。

NOTE ソング/パターン/オーディオ再生中に[▶] (プレイ) ボタンを押すと、ソング/パターン/オーディオ再生画面にジャンプします。

■ ライブセットのコピーまたは入れ替え

ライブセットをバンク単位/ページ単位でコピー (または入れ替え) できます。

NOTE 異なるバンク間でページのコピー (または入れ替え) を行なうことはできません。

Live Set

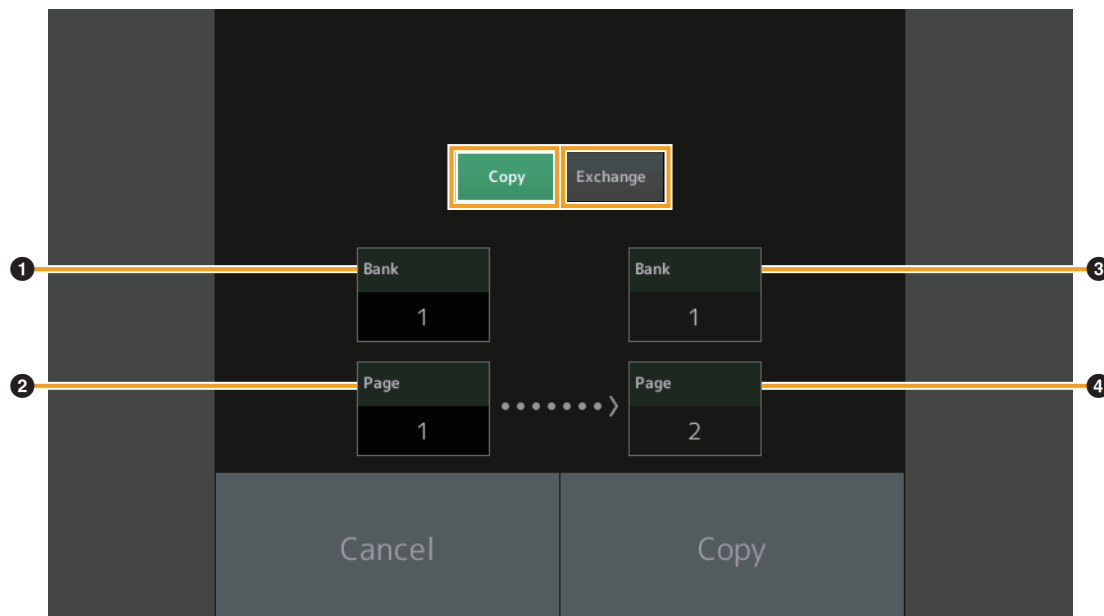
Live Set

▶ Edit

Register

手順

[LIVE SET] → ユーザーバンク選択 → [EDIT] → コピーしたいバンク/ページを選択 → [SHIFT]+[EDIT]



Copy (コピー)

タッチするとコピー機能が有効となり、バンク/ページのコピーができるようになります。

Exchange (エクスチェンジ)

タッチするとエクスチェンジ機能が有効となり、バンク/ページの入れ替えができるようになります。

① コピー (または入れ替え)元のバンク

NOTE 現在選ばれているバンク、ページがコピー元のバンク、ページに設定され、変更できません。

② コピー (または入れ替え)元のページ

③ コピー (または入れ替え)先のバンク

④ コピー (または入れ替え)先のページ

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かたについては、取扱説明書をご参照ください。

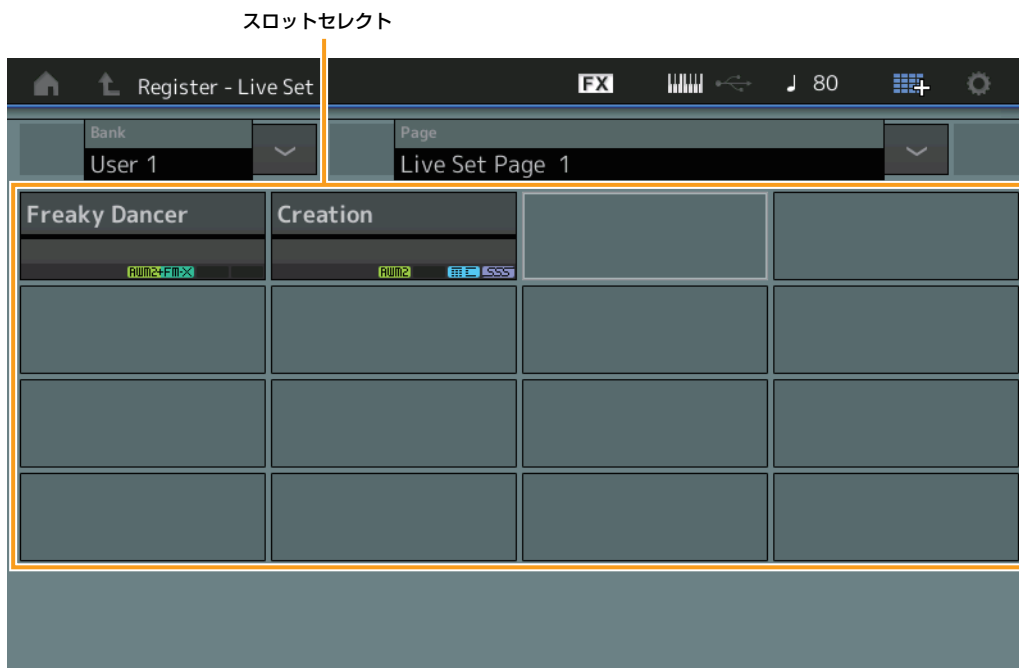
Live Set

Live Set

Edit

▶ Register

手順 (ライブセット画面以外で) [SHIFT]+[LIVE SET]



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。

MODX+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://jp.yamaha.com/kbdapps/>)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/>

Connecting External MIDI Instruments

外部MIDI機器と接続して使う

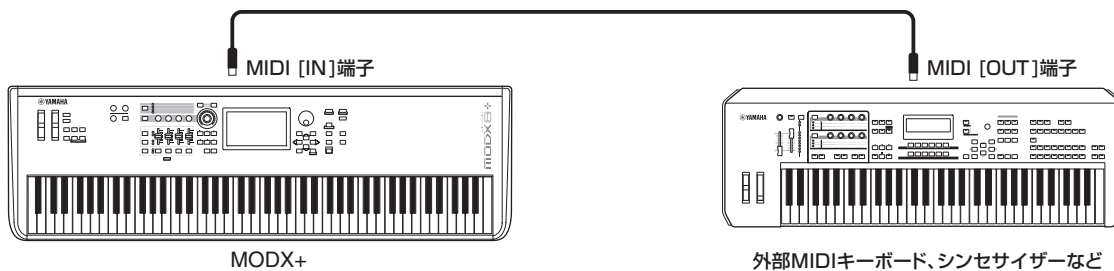
市販のMIDI ケーブルやUSB ケーブルを使って、外部MIDI 機器と接続することができます。これにより、MODX+から外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDI キーボードやシーケンサーでMODX+の音源を鳴らしたりできます。また、MIDI端子/[USB TO HOST]端子経由のMIDI通信とは別の経路として、[USB TO DEVICE]端子に外部MIDI機器(MIDIキーボードなど)を接続できます。

ここでは、上記の用途ごとに、接続例をご紹介します。

NOTE MIDIデータの入出力として、MIDI端子と[USB TO HOST]端子を使うことができます。ただし、これら2つを同時に使ってMIDI送受信することはできません。どちらの端子を使うかについては、[UTILITY]ボタン → [Settings]タブ → 「MIDI I/O」で設定します。ここで紹介している例はMIDI端子を使って接続しているので、「MIDI IN/OUT」を「MIDI」に設定します。

外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMODX+をコントロールする

本体の鍵盤ではなく外部MIDIキーボードの鍵盤演奏で、本体のパフォーマンスを鳴らしたりパフォーマンス変更などをコントロールできます。

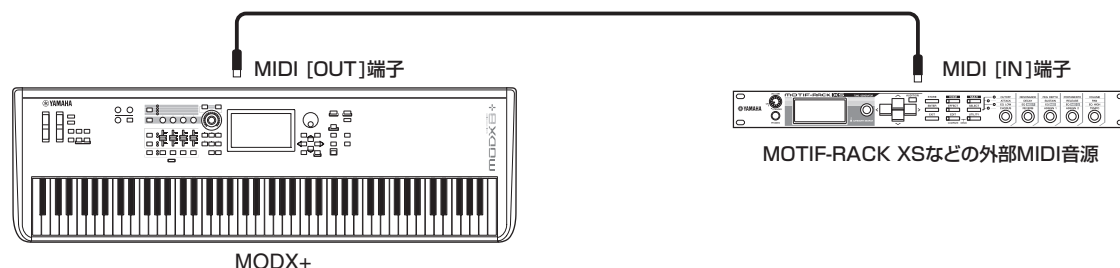


MIDI送信チャンネルと受信チャンネル

この接続で本体の音を鳴らすために、外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルとMODX+本体のMIDI受信チャンネルを合わせる必要があります。外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルについては、外部MIDIキーボードの取扱説明書でご確認ください。MODX+本体のMIDI受信チャンネルは、MIDI I/Oモードがマルチの場合、パート1は1チャンネル、パート2は2チャンネル、というようにパート番号とMIDI受信チャンネル番号は同一です。MIDI I/Oモードがシングルの場合は、全パート同じチャンネルで受信します。

MODX+で外部MIDIキーボードやシンセサイザーをコントロールする

本体の鍵盤演奏やソング再生で、他のMIDI音源(シンセサイザー、音源モジュールなど)の音を鳴らすことができます。本体の音色だけでなく、他の音源の音色も同時に鳴らしたい場合の使いかたです。



iPhone/iPad connection

Connecting External MIDI Instruments

本体音源と外部音源の鳴らし分け

この接続により、本体の音と外部音源の音との鳴らし分けができます。このとき、本体のMIDI送信チャンネルと外部MIDI音源の受信チャンネルを合わせる必要があります。MODX+のMIDI送信チャンネルは、受信チャンネルと同様にパート1は1チャンネル、パート2は2チャンネル、というようにパート番号とMIDI送信チャンネル番号は同一ですが、以下の方法で任意のMIDI送信チャンネルへ変更できます。

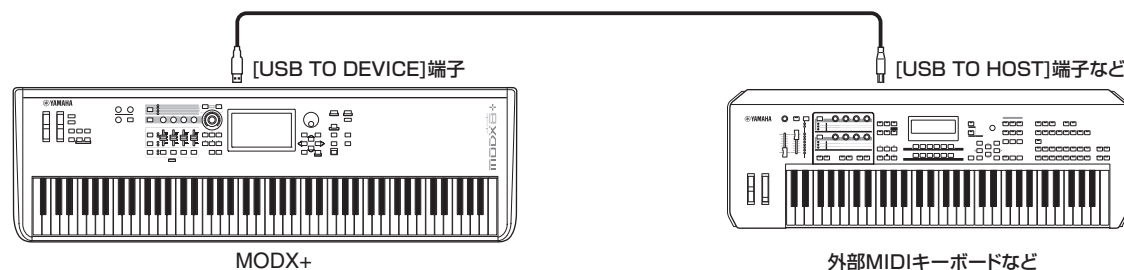
[UTILITY] → [Advanced] → 「Zone Master」をオンにします。パートエディットに入り、[Part Settings] → [Zone Settings]でゾーン設定画面を開き、「Zone Transmit」でMIDI送信チャンネルを確認し、必要に応じて変更してください。外部音源の音だけを出したい場合は、MODX+本体のボリュームを下げるか、[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]でMIDI設定画面を開き、「Local Control」(ローカルコントロール)を「OFF」に設定します。

外部MIDI音源の受信チャンネルの設定方法については、外部MIDI音源の取扱説明書をご参照ください。

USBケーブルで外部MIDIキーボードを接続して、MODX+の内蔵キーボードのように扱う

[USB TO DEVICE]端子に外部MIDI機器(MIDIキーボードなど)を接続して、MODX+本体内蔵の鍵盤であるかのように扱うことができます。お好みの鍵盤で本体のパフォーマンスを鳴らしたい場合の使いかたです。

この接続に使用できる機器は、USBクラスコンプライアント対応のMIDI機器、または動作確認済みのヤマハMIDI機器です。詳しくは取扱説明書をご覧ください。



注記

[USB TO DEVICE]端子の定格は、最大5 V/500 mAです。定格を超えるUSB機器は故障の原因になるため、接続しないでください。

NOTE [USB TO DEVICE]端子で接続した機器とのMIDI通信は、「MIDI IN/OUT」の設定には影響されません。

NOTE 本体内蔵の鍵盤に近い扱いにするために、[USB TO DEVICE]端子で接続した機器とのMIDI通信は、特別な動作をします。詳しくは取扱説明書をご覧ください。