

## 目次

<b>マニュアルの使い方</b> .....	<b>2</b>	<b>コンピューターと接続して使う</b> .....	<b>19</b>
<b>本機のしくみ</b> .....	<b>3</b>	コンピューターとの接続準備.....	19
<b>本機の構成</b> .....	<b>3</b>	コンピューターを活用した音楽制作.....	22
<b>コントローラー部</b> .....	<b>3</b>	DAWに本体の演奏をMIDI録音する.....	22
鍵盤.....	3	DAWに本体の演奏をオーディオ録音する.....	27
ピッチベンドホイール.....	3	DAWに本体のアルペジオフレーズをMIDI録音する.....	28
モジュレーションホイール.....	4	DAWやVSTi(ソフトウェア音源)を本体からリモートコントロールする.....	31
ノブ.....	4	リモートコントロール機能一覧.....	35
<b>音源部</b> .....	<b>5</b>	<b>iOSアプリケーションと組み合わせて使う</b> .....	<b>39</b>
AWM2音源.....	5	<b>リファレンス</b> .....	<b>40</b>
ボイスについて.....	5	<b>パフォーマンス</b> .....	<b>40</b>
ボイスのメモリー構成.....	8	パフォーマンスプレイ.....	40
パフォーマンスについて.....	9	パフォーマンスセレクト.....	41
パフォーマンスのメモリー構成.....	10	パフォーマンスパートセレクト.....	41
パフォーマンスとボイスの編集.....	10	パフォーマンスエディット.....	43
<b>エフェクト部</b> .....	<b>11</b>	パフォーマンスジョブ.....	54
エフェクトの構成.....	11	パフォーマンスストア.....	56
エフェクト接続と設定.....	12	補足説明.....	56
<b>アルペジオ部</b> .....	<b>13</b>	<b>ソング/パターン設定</b> .....	<b>58</b>
アルペジオカテゴリー.....	13	ソング.....	58
アルペジオタイプリストの読み方.....	14	パターン.....	59
アルペジオ再生の種類.....	14	<b>File(ファイル)</b> .....	<b>60</b>
押さえた鍵盤とアルペジオタイプの関係について.....	15	ファイル操作で使われる用語.....	60
<b>ソング/パターン再生部</b> .....	<b>16</b>	ファイル画面.....	61
リズムパターン.....	16	<b>ユーティリティ</b> .....	<b>64</b>
ソング.....	16	ユーティリティジョブ.....	68
<b>内部メモリー</b> .....	<b>17</b>	<b>リモートモード</b> .....	<b>70</b>
本機の内部メモリー.....	17	リモート画面.....	70
<b>MIDI/オーディオ信号の流れ</b> .....	<b>18</b>	ノブ[A]~[D]の機能の切り替え.....	71
		コントロールテンプレートの切り替え.....	71
		ユーティリティ設定.....	71

# マニュアルの使い方

MX49、MX61、MX88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ファイルとしてヤマハダウンロードのウェブサイトからご覧いただけます。

## 取扱説明書(冊子)

本機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。

- ・演奏までの準備
- ・基本操作と画面表示
- ・ボイスを鳴らしてみる
- ・コントローラーを使って音に変化をつける
- ・アルペジオを使う
- ・鍵盤の音の高さを変更する
- ・パフォーマンスを選んで演奏する
- ・リズムパターンを鳴らす
- ・ソングを鳴らす
- ・オリジナルのパフォーマンスを作る
- ・ライブでボイスを音切れなく切り替える
- ・システム全体の設定をする
- ・USBフラッシュメモリーを使ってファイルのやりとりをする
- ・外部MIDI機器と接続する
- ・シフト機能一覧
- ・メッセージ一覧
- ・困ったときは
- ・仕様

## リファレンスマニュアル(このPDFファイル)

本機のしくみ、コンピューターと接続して使う場合の説明、および本機に搭載しているすべての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)

ヤマハが開発したAWM2音源を搭載するシンセサイザーでよく用いられるボイス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、ボイス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)

本機に搭載されているボイス、パフォーマンス、アルペジオタイプ、エフェクトタイプなどのコンテンツのリストや、MIDIインプリメンテーションチャート、リモートコントロール機能一覧表などの資料を掲載しています。

## リファレンスマニュアルの使い方

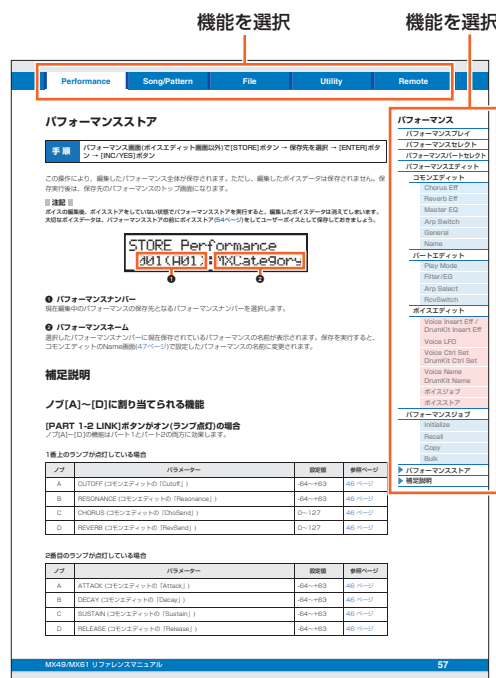
- ・「リファレンス」章では、各ページの上部に機能の大きな分類を選択するタブがあります。タブをクリックすると、該当機能のパラメーター説明ページに移動できます。また、各ページの右側には、選択中の機能における機能ツリー図を掲載しており、クリックすると、該当機能の説明ページに移動できます。
- ・目次や本文中の参照ページ番号でリンク先があるところでは、ページ番号をクリックすると、該当ページへ移動できます。
- ・ファイルの左側に表示されている「しおり」上で見たい項目をクリックすると、該当ページへ移動できます。(しおりが表示されていない場合は、左上の「しおり」タブをクリックするとしおりが表示されます。)
- ・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。  
<http://www.adobe.com/jp/products/reader/>

**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

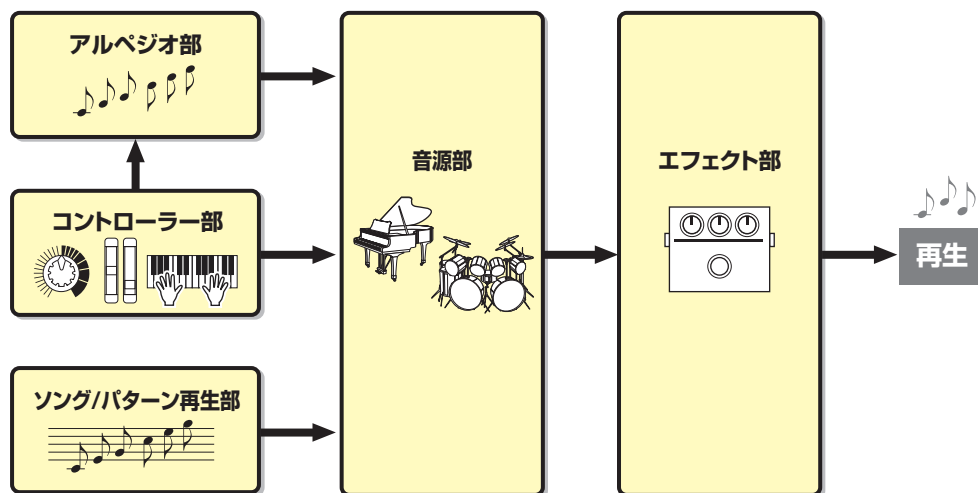
- ・この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- ・Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- ・Mac、iPhone、iPad、iPod Touchは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- ・本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。



# 本機のしくみ

## 本機の構成

本機は、コントローラー部、音源部、エフェクト部、アルペジオ部、ソング/パターン再生部の5つのブロックから構成されています。



## コントローラー部

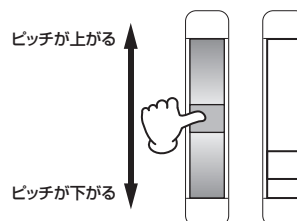
鍵盤を弾いたときの音の高さ(ピッチ)や強さ(ベロシティー)などの演奏情報や、コントローラーを動かしたときの変化の情報、音源部に送る部分です。アルペジオ機能を有効にしている場合は、音源部だけでなくアルペジオ部にも演奏情報を送ります。

### 鍵盤

音源部に対して演奏データ(ノートデータ)を送るコントローラーです。アルペジオ部にノートデータを送って、アルペジオ演奏をコントロールする動きもあります。初期設定で鍵盤に割り当てられているノートナンバーは、MX49はC2～C6、MX61はC1～C6、MX88はA-1～C7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、TRANSPOSE [-]/[+]ボタンを押して音の高さを半音単位で移動したりもできます。

## 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、自動的に中心の位置に戻り、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、パートエディットのPlayMode画面(47ページ)で設定します。また、ボイスエディットのCtrl Set画面(52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ボイスごとに割り当てることもできます。



### 本機のしくみ

- ▶ 本機の構成
- ▶ コントローラー部
- 音源部
- エフェクト部
- アルペジオ部
- ソング/パターン再生部
- 内部メモリー
- MIDI/オーディオ信号の流れ

### コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- コンピューターを活用した音楽制作

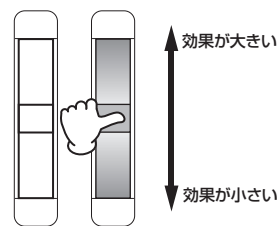
### iOSアプリと組み合わせて使う

### リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード

## モジュレーションホイール

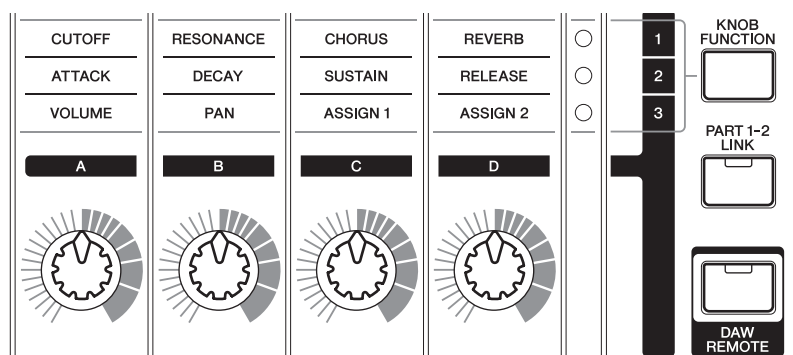
モジュレーションホイールには、プリセットの各ボイス(5ページ)においてさまざまな機能があらかじめ割り当てられています。ホイールを一番手前まで回すと効果が最小になり、奥に回すと効果が大きくなります。効果を使わない場合は、一番手前に戻しておきます。また、ボイスエディットのCtrl Set画面(52ページ)では、モジュレーションホイールに、さまざまな機能をボイスごとに割り当てることもできます。



## ノブ

演奏しながらノブを動かすことで、音質や音量などがリアルタイムに変化します。ノブ[A]～[D]にはそれぞれ3種類の機能が用意されており、[KNOB FUNCTION]ボタンを押して、割り当てる機能を切り替えることができます。また、[PART 1-2 LINK]ボタンを押すことにより、ノブ[A]～[D]の機能がどの音に効果するかを変更できます。詳しくは56ページをご参照ください。

**NOTE** ノブの使い方については、取扱説明書をご覧ください。



### DAWリモート

パネルの[DAW REMOTE]ボタンを押すとリモートモードに入ります。リモートモードとは、DAWソフトウェアやVSTi(ソフトウェア音源)を本体のパネル操作でリモートコントロールできるモードです。リモートモードのときは、ノブ[A]～[D]やトランスポートボタン、カテゴリーボタンなどの挙動がリモートモード独自の機能に切りかわります。詳しくは「コンピューターと接続して使う」のリモートコントロール機能一覧(35ページ)をご参照ください。

## 本機のしくみ

本機の構成

▶ コントローラー部

音源部

エフェクト部

アルペジオ部

ソング/パターン再生部

内部メモリー

MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス

ソング/パターン設定

ファイル

ユーティリティ

リモートモード

# 音源部

音源部は、鍵盤やノブなどによる演奏情報によって、実際に音を出す部分です。ここでは本機の音源方式であるAWM2音源について、またサウンドの基本となるボイス、その組み合わせであるパフォーマンスについて説明します。

## AWM2音源

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波形(音の素材)を基にさまざまな音を作り出します。生の楽器が持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、音の要素として有効に活用できるように加工されているので、ピアノや管楽器などをはじめとする楽器音を、高品位なサウンドで再現できます。また、リアルな再現性とどまらず、フィルターやエンベロープジェネレーターなどを使って、積極的に新しい音作りを試みることも可能です。

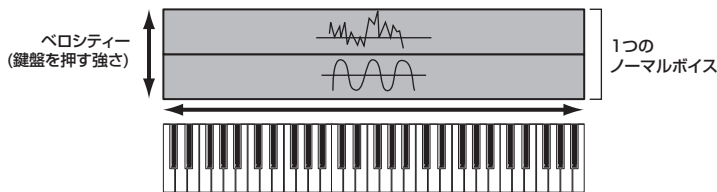


## ボイスについて

ボイスとは、本体に内蔵されている楽器音色のことです。本機には、ノーマルボイスとドラムボイスの2種類のボイスが内蔵されています。

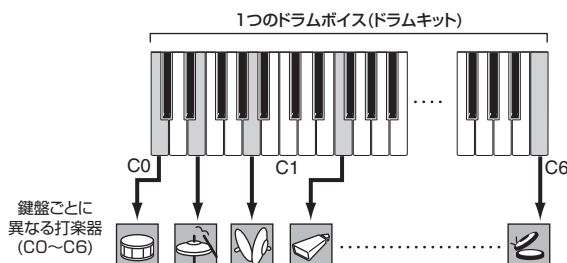
### ノーマルボイス

ノーマルボイスは主に音階演奏ができる楽器の音色です。鍵盤どおりのピッチで発音します。1つのノーマルボイスは、音の素材である波形が複数組み合わせられて構成されています。



### ドラムボイス(ドラムキット)

ドラムボイスは主に打楽器の音色です。C0~C6の範囲の各鍵盤(ノート)に、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。ドラムボイスはドラムキットとも呼ばれています。



**NOTE** 初期設定で鍵盤に割り当てられているノートは、MX49はC2~C6、MX61はC1~C6です。C0~C1/C0~C2の音を鳴らすには、OCTAVE [-]ボタン、またはTRANSPOSE [-]ボタンを使って鍵盤の音の高さを変更します。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
▶ 音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- コンピューターを活用した音楽制作

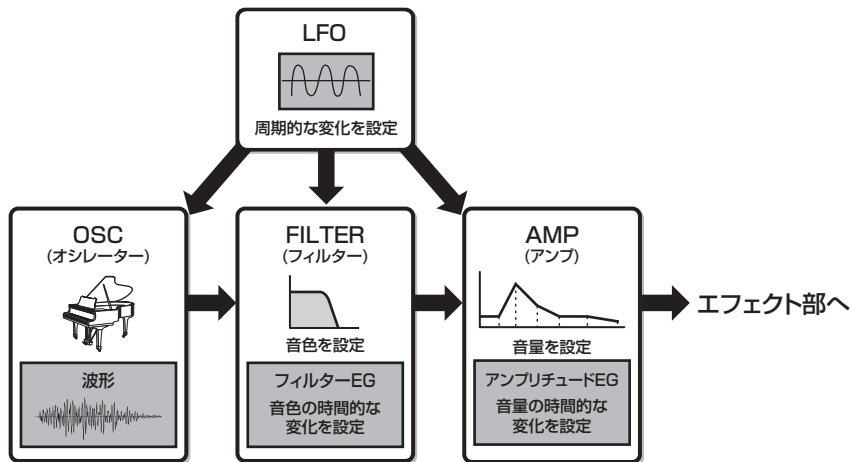
## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード

## ボイスの構成要素

各ボイスの音は、「OSC (オシレーター)」、「FILTER (フィルター)」、「AMP (アンプ)」、「LFO」によって作られています。本機では、これらの一部のパラメーターを編集して、独自のサウンドを作成できます。



### オシレーター

サウンドの元になる波形や、発音する音域や、ベロシティー (鍵盤を押す強さ)の範囲などを設定します。これらは、ボイスごとに最適な設定で固定されています。

### フィルター

オシレーターから出力された音の周波数特性を変化させ、音に特徴をつけます。パフォーマンスパートエディットのFilter/EG画面(48ページ)で編集できます。

### アンプ

フィルターを通過した音の、音量の変化を設定します。パフォーマンスパートエディットのPlay Mode画面(47ページ)、Filter/EG画面 (48ページ)で編集できます。

### LFO (ローフリークエンシーオシレーター)

オシレーター、フィルター、アンプに周期的な変化を設定します。これにより、ビブラート(ピッチを揺らす効果)、ワウワウ(フィルターを揺らす効果)、トレモロ(音量を揺らす効果)がそれぞれ得られます。ボイスエディットのVoice LFO画面(51ページ)で編集できます。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
▶ 音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード

## ボイスのカテゴリー

本機のボイスは、カテゴリー別に分類されています。カテゴリーは、ボイスをピアノ、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。カテゴリーの種類は次の表のとおりです。各カテゴリーには複数のボイスが用意されています。

カテゴリー名	省略表記	カテゴリーボタン表記	ボイスタイプ
Acoustic Piano	AP	PIANO	ノーマルボイス
Keyboard	KB	KEYBOARD	ノーマルボイス
Organ	ORG	ORGAN	ノーマルボイス
Guitar	GTR	GUITAR	ノーマルボイス
Bass	BAS	BASS	ノーマルボイス
Strings	STR	STRINGS	ノーマルボイス
Brass	BRS	BRASS	ノーマルボイス
Sax/Woodwind	WND	SAX/WOODWIND	ノーマルボイス
Synth Lead	LD	SYN LEAD	ノーマルボイス
Synth Pad/ Choir	PAD	PAD/CHOIR	ノーマルボイス
Synth Comping	CMP	SYN COMP	ノーマルボイス
Chromatic Percussion	CP	CHROMATIC PERCUSSION	ノーマルボイス
Drum/ Percussion	DR	DRUM/ PERCUSSION	ドラムボイス(ドラムキット)
Sound Effect	SFX	SOUND EFX	ノーマルボイス
Musical Effect	MFx	MUSICAL EFX	ノーマルボイス
Ethnic	ETH	ETHNIC	ノーマルボイス

## 本機のしくみ

本機の構成

コントローラー部

▶ 音源部

エフェクト部

アルペジオ部

ソング/パターン再生部

内部メモリー

MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス

ソング/パターン設定

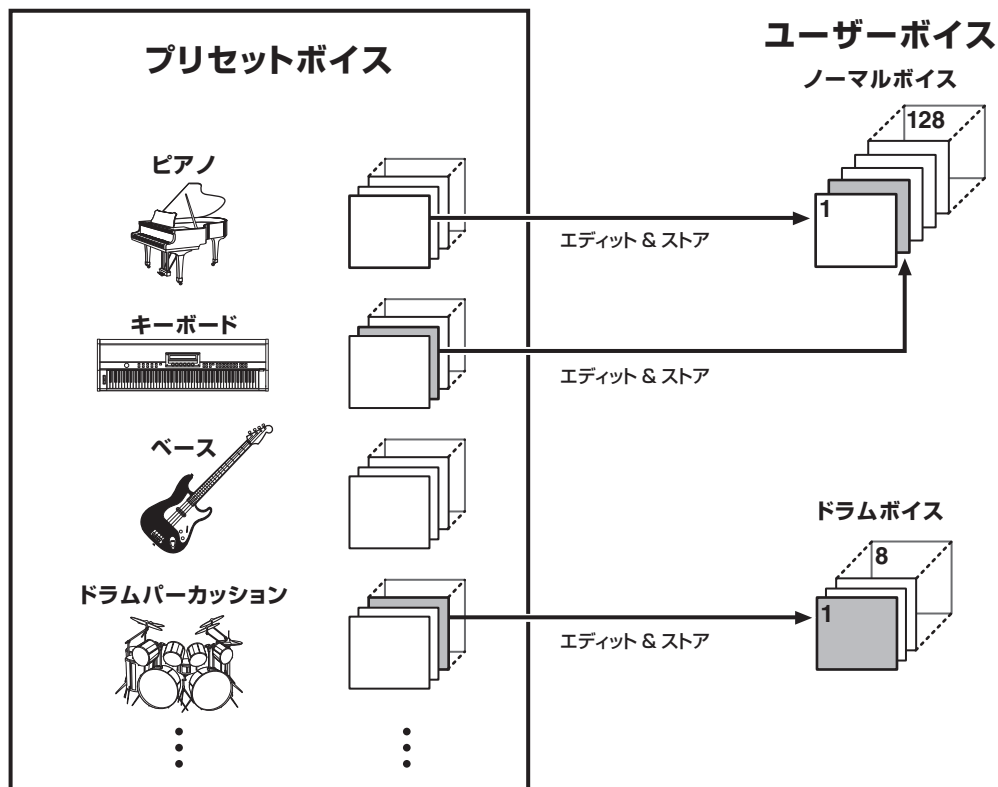
ファイル

ユーティリティ

リモートモード

## ボイスのメモリー構成

本体にはあらかじめ複数のボイスが用意されており、書き換えできないプリセットメモリー (17ページ) に保存されています。このボイスをプリセットボイスと呼びます。それに対して、プリセットボイスの一部を変更して作成するボイスをユーザーボイスと呼びます。ユーザーボイスは、書き換え可能なユーザーメモリー (17ページ) に記憶されます。ユーザーメモリーに記憶できるユーザーボイスの数は、ノーマルボイスで128個、ドラムボイスで8個です。



## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
▶ 音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティー
- リモートモード

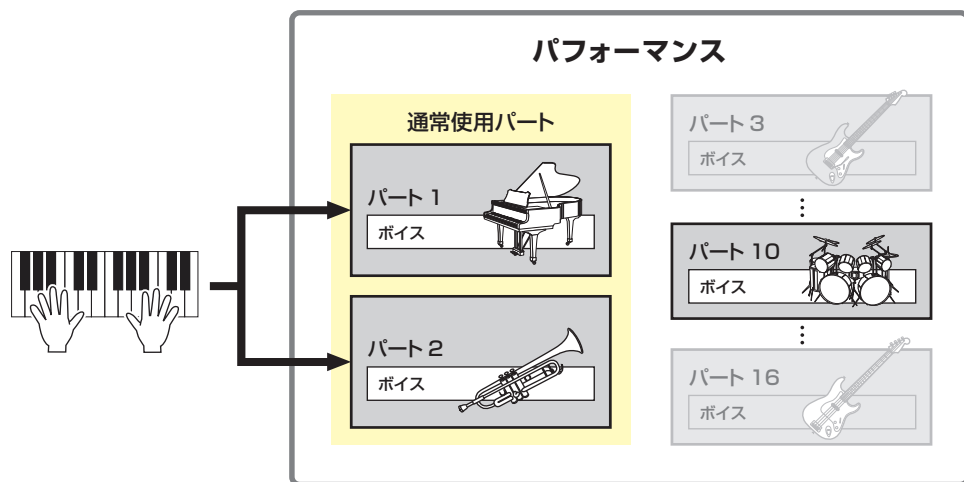


## パフォーマンスについて

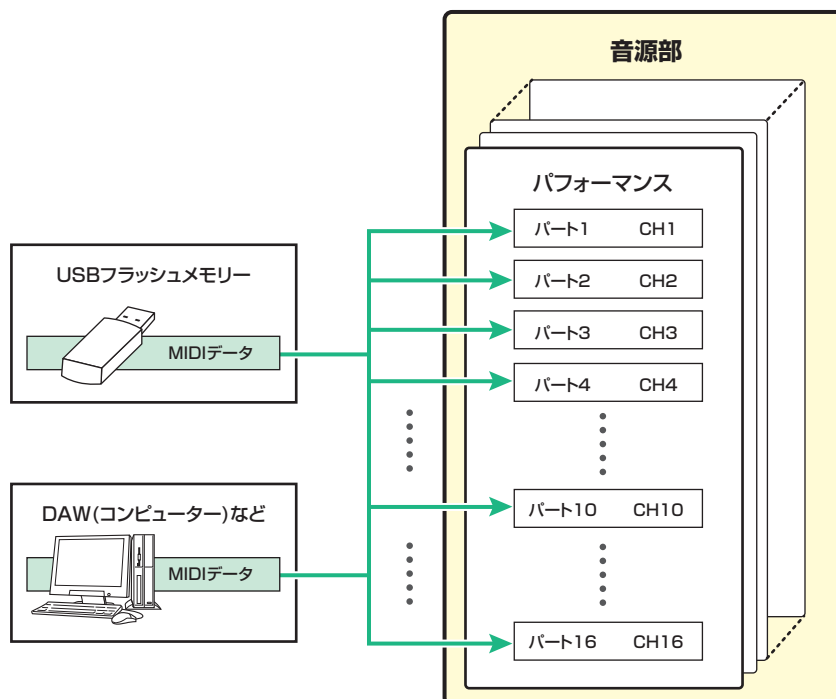
本機には、複数のボイスを同時に鳴らすために16個のパートが用意されていて、それを1つのセットとしてまとめたものをパフォーマンスと呼びます。ボイスは各パートに1つずつ割り当てられており、パフォーマンスは16個のボイスを組み合わせたものになります。

本機では通常、パート1とパート2のボイスを使って演奏する仕組みになっています。パート1とパート2のボイスは、重ねて鳴らしたり(レイヤー)、鍵盤の音域によって分けて鳴らしたり(スプリット)できます。また、パート10は内蔵のリズムパターンを鳴らすパートになっており、各パフォーマンスのパート10にはあらかじめドラムボイスが設定されています。

**NOTE** パート3~16を選択して、1ボイスずつ演奏することも可能です。



パフォーマンスのパート1~16はそれぞれ別々のMIDIチャンネルが設定されています。外部MIDI機器やコンピューター上のDAWからMIDIデータを本体に送ったり、USBフラッシュメモリー上のMIDIデータを再生させることで、最大16パートのアンサンブル演奏ができます。



## 本機のしくみ

本機の構成

コントローラー部

▶ 音源部

エフェクト部

アルペジオ部

ソング/パターン再生部

内部メモリー

MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス

ソング/パターン設定

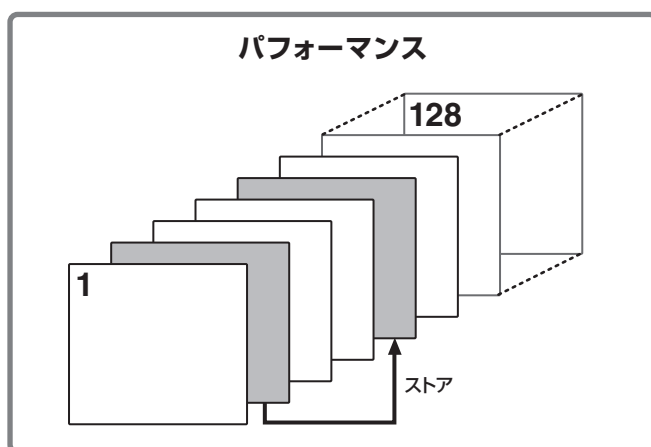
ファイル

ユーティリティ

リモートモード

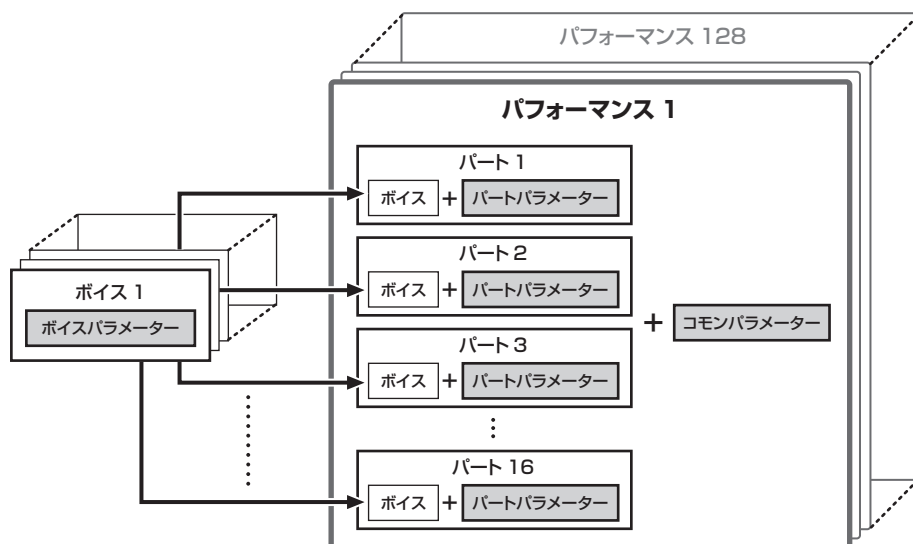
## パフォーマンスのメモリー構成

本体にはあらかじめ128個のパフォーマンスが用意されており、書き換え可能なユーザーメモリー (17ページ) に記憶されています。編集したパフォーマンスを保存するには、1~128のいずれかに書き換えます。



## パフォーマンスとボイスの編集

本機では、パフォーマンスやボイスを構成するパラメーターを編集し、オリジナルのサウンドを作ることができます。パフォーマンスの編集は、パート固有のパラメーター (パートパラメーター) と全パート共通のパラメーター (コモンパラメーター) の変更ができます。またボイスの編集は、ボイス全体に関わるボイスパラメーターの変更ができます。これは、パフォーマンスのパートに割り当てられているボイスに対してのみ編集が可能です。ボイスを編集した場合は、パフォーマンスとは別にユーザーボイスとして保存してください。ボイスはパフォーマンスとは別に管理されているため、パフォーマンスを保存してもボイスパラメーターは保存されません。



### 最大同時発音数について

シンセサイザーや音源モジュールなど、電子楽器の音源部で同時に発音可能な最大数を「最大同時発音数」といいます。本体内蔵AWM2音源では最大で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、新しく受信した音を優先して発音させます。減衰の遅いボイスを数多く使う場合には、最大同時発音数を超えないように注意してください。また複数の波形を組み合わせているノーマルボイスの場合、最大同時発音数が128音よりも少なくなります。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
▶ 音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード

# エフェクト部

音源部でつくられた音に、広がり、厚み、残響など、さまざまな効果をかける部分です。エフェクトを活用することによって、表現力を高めることができます。

## エフェクトの構成

### インサーションエフェクト

インサーションエフェクトは、パートに割り当てられている1つのボイスに対して効果をかけるエフェクトです。各ボイスには1つのインサーションエフェクトを割り当てることができ、ボイスエディットのVoice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff画面(50ページ)で設定します。パフォーマンスのパート1~16のうち、最大4パートまでインサーションエフェクトを有効にできます。

### システムエフェクト(コーラス、リバーブ)

本機では、システムエフェクトとしてリバーブとコーラスの2つのエフェクトを搭載しています。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出カ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。

### 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。5バンドのうちロー (Low)とハイ(High)の2バンドの形状を、ピーキングタイプかシェルビングタイプ(44ページ)に切り替えることができます。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
▶ エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

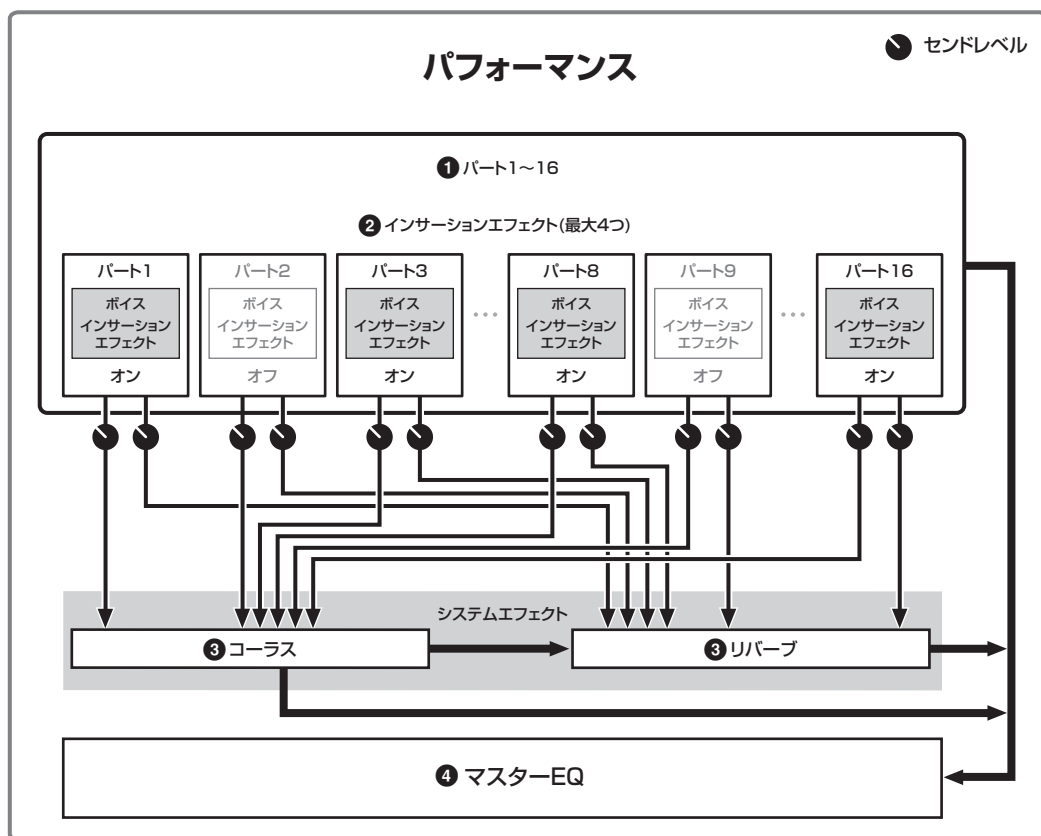
コンピューターとの接続準備
コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード

## エフェクト接続と設定



### ① パート1～16の中から、インサージョンエフェクトをオンにするパートの選択

設定画面: パフォーマンスパートセレクト画面の「InsSw」(42ページ)

### ② ボイスのインサージョンエフェクトの設定

設定画面: ボイスエディットのVoice Insert Eff / DrumKit Insert Eff画面(50ページ)

### ③ コーラスとリバーブについての設定

設定画面: コモンエディットのChorus Eff / Reverb Eff画面(43ページ)、コモンエディットのGeneral画面(45ページ)、パートエディットのPlayMode画面(47ページ)

### ④ マスターEQの設定

設定画面: コモンエディットのMaster EQ画面(44ページ)

### 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

本機に搭載されているエフェクトのカテゴリー、エフェクトタイプ、エフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」の「Effect Type List」と「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は、対象となる音色や楽曲に適したプリセットプログラムを選び、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。

## 本機のおしり

本機の構成

コントローラー部

音源部

▶ エフェクト部

アルペジオ部

ソング/パターン再生部

内部メモリー

MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス

ソング/パターン設定

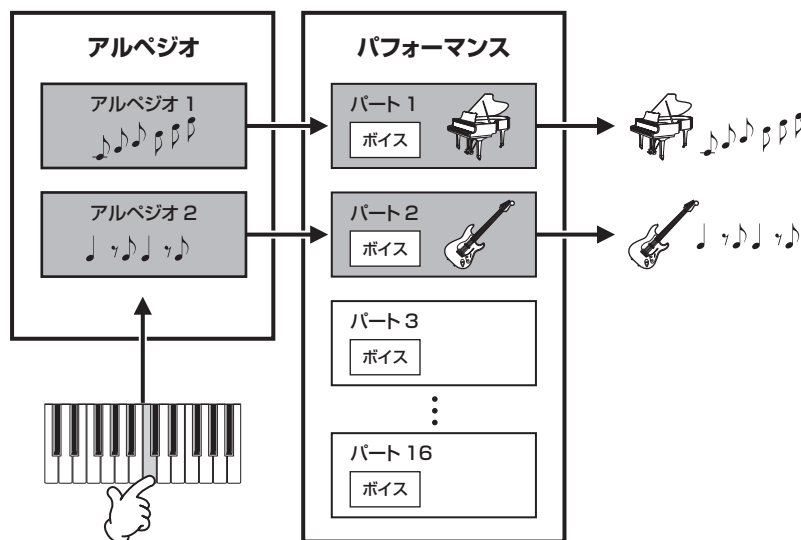
ファイル

ユーティリティ

リモートモード

# 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が自動的に演奏される機能です。本機のアルペジオは、鍵盤を演奏するときの演奏補助的な役割にとどまらず、音楽制作のためのツールや、ライブパフォーマンスなどに活用できます。そのためアルペジオタイプも、さまざまな楽器や音楽ジャンルごとに多彩なフレーズが用意されています。アルペジオはパフォーマンスのパートに割り当てたボイスに対して機能し、最大2パートまで同時に使用できます。



## 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、下記のとおり複数のカテゴリーに分類されます。カテゴリーは楽器を軸に分類されています。

### カテゴリー一覧

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Org	Organ
Guit	Guitar / Plucked
Bass	Bass
Str	Strings
Brs	Brass
RdPp	Reed / Pipe
Lead	Synth Lead

PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CrPc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Sequence
Chd	Chord Sequence
Hybr	Hybrid Sequence
Ctrl	Control

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
▶ アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード

## アルペジオタイプリストの読み方

① Category	② ARP No.	③ ARP Name	④ Time Signature	⑤ Length	⑥ Original Tempo	⑦ Accent	⑧ Note/Chord
ApKb	1	70sRockB	4 / 4	2	130		N
ApKb	2	70sRockC	4 / 4	1	130		N
ApKb	3	70sRockD	4 / 4	2	130		
ApKb	4	70sRockE	4 / 4	4	130		N
ApKb	5	70sRockF	4 / 4	2	130		N
ApKb	6	70sRockG	4 / 4	1	130		C
ApKb	7	70sRockH	4 / 4	1	130		C

**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 Category (カテゴリー)

カテゴリーを示します。

### ② 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。

### ③ 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。

### ④ 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。

### ⑤ Length (レングス)

アルペジオタイプの長さ(小節数)を示します。

### ⑥ 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。

### ⑦ Accent (アクセント)

あらかじめアクセントフレーズ(下記参照)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。

### ⑧ Note/Chord (ノート/コード)

演奏した音数や音程の間隔によって鳴り方の変わるタイプ(「N」)か、演奏した音からコードを検出してコードにそった音が鳴るタイプ(「C」)かを示します。何も記載していないアルペジオタイプは、ドラムボイス用のアルペジオタイプ(15ページ)や、コントローラーの情報を中心に作られたアルペジオタイプ(15ページ)です。

## アルペジオ再生の種類

### 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」
鍵盤を離してもアルペジオが鳴り続ける状態	「Hold」 = 「on」

**NOTE** 「Hold」は、パートエディットのArp Select画面(49ページ)で設定できます。

**NOTE** 「Switch (アルペジオスイッチ)」が「on」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。

### アクセントフレーズの再生について

一部のアルペジオタイプには、強いペロシティーで鍵盤が演奏されたときにだけ再生されるアクセントフレーズが設定されています。この機能が設定されてい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。

## 本機のしくみ

本機の構成

コントローラー部

音源部

エフェクト部

▶ アルペジオ部

ソング/パターン再生部

内部メモリー

MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス

ソング/パターン設定

ファイル

ユーティリティ

リモートモード

## 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。

### ノーマルボイス用のアルペジオタイプ

ノーマルボイスで鳴らすことを想定して作られたアルペジオタイプ(DrPc、Cntr以外のカテゴリーが該当)には、アルペジオの鳴り方として下記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(Note)

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に変換されます。このタイプのアルペジオについては、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。

#### 押鍵したコードに合わせて鳴るタイプ(Chord)

押した鍵盤からコードタイプを判別し、コードに沿って音程変換されたアルペジオが、常に適切な音域で自動演奏されます。このタイプのアルペジオについては、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。

**NOTE** これらのアルペジオタイプはノーマルボイスを想定して作られているため、ドラムボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはなりません。

### ドラムボイス用のアルペジオタイプ(カテゴリー: DrPc)

アルペジオタイプの中には、ドラムボイスで鳴らすことを想定して作られたものがあります。この場合のアルペジオ機能は、リズムパターンの自動演奏として機能します。これらのアルペジオタイプでは、リズムパターンの鳴りに、下記3種類が用意されています。

#### 1つのドラムパターンだけが鳴るタイプ

押鍵音に関係なく(同時に押した鍵盤の数や種類に関係なく)、常に同じドラムパターンが鳴ります。

#### 1つのドラムパターンをベースに打楽器を追加していくタイプ

1つの鍵盤を押した場合は、どの鍵盤を押しても同じドラムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、各鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが、最初に鳴っていたドラムパターンに追加されていきます。

#### 押鍵音に割り当てられた打楽器だけを使うタイプ

1つの鍵盤を押した場合は、その鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが鳴ります。さらに他の鍵盤を追加で押していくと、各鍵盤に割り当てられた打楽器を使ったリズムパターンが、追加されていきます。したがって、複数の鍵盤を押すことで、押した鍵盤に割り当てられた打楽器音を使ったドラムパターンを作り上げることになります。ただし、タイプによっては、同じ鍵盤でも押す順番によってドラムパターンが変わるので、同じ打楽器を使っているいろいろな種類のリズムパターンを作りだせます。

**NOTE** 上記3種類のタイプは、特にカテゴリ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ボイスを想定して作られているため、ノーマルボイスを使って鳴らしても、音楽的な演奏にはなりません。

### コントローラーの情報を中心に作られたアルペジオタイプ(カテゴリー: Cntr)

これらのアルペジオタイプでは、コントロールチェンジやピッチバンドデータ中心のシーケンスが組み立てられており、それを再生することによって押鍵中の音に変化していきます。ノートオン/オフ(音符)データを含まないアルペジオもあります。

**NOTE** カテゴリーがCntr(コントロール)でノートオン/オフ(音符)データを含まないアルペジオタイプを選択した場合は、ボイスによって音が鳴らなくなる場合があります。

#### 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ギグフレーズを作成したりするツールとして活用できます。活用方法については、取扱説明書の「クイックガイド」をご参照ください。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
▶ アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス

ソング/パターン設定

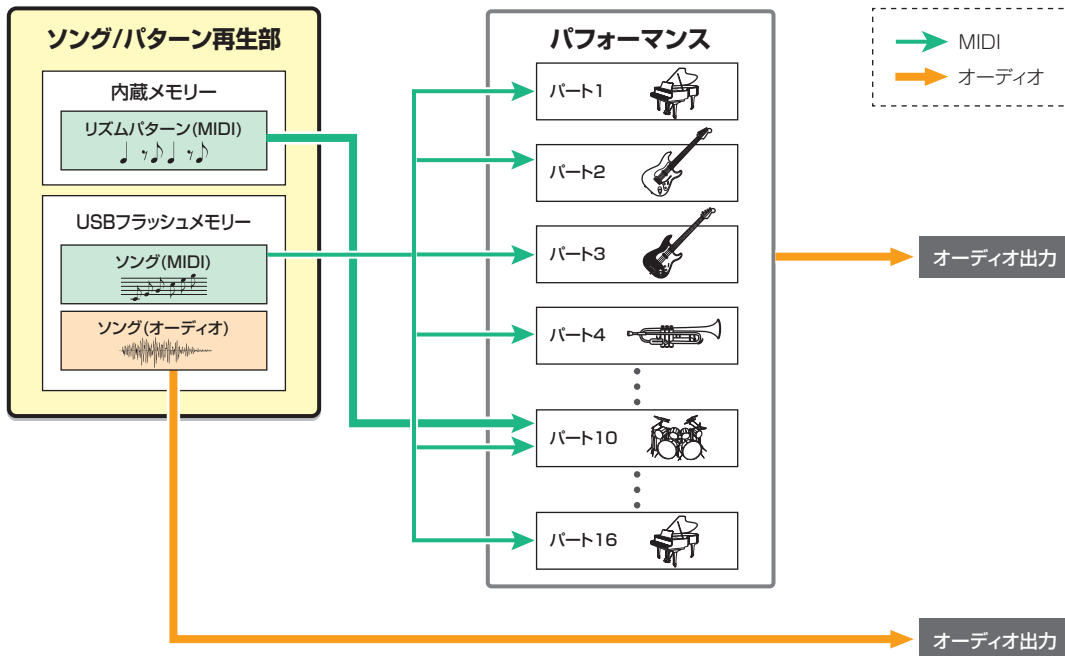
ファイル

ユーティリティ

リモートモード

# ソング/パターン再生部

ソング/パターン再生部は、本体内蔵のリズムパターンや、本体に接続したUSBフラッシュメモリー上のMIDIデータやオーディオデータを再生する部分です。リズムパターンやUSBフラッシュメモリー上のMIDIデータを再生させると、本体の音源部にMIDI情報が送られ、音が鳴ります。



## リズムパターン

本体には複数のリズムパターンが搭載されており、パフォーマンスごとに最適なリズムパターンが設定されています。リズムパターンを再生させると、パフォーマンスのパート10のドラムボイスの音でリズムパターンが鳴ります。

## ソング

USBフラッシュメモリーのルートディレクトリー (60ページ)に保存されているMIDIデータやオーディオデータは、本体上でソングとして再生できます。MIDIデータの場合、パフォーマンスのパート1～16の音を使ってMIDIデータが再生されます。オーディオデータの場合、そのまま本体のOUTPUT [L/MONO] / [R]端子に送られ再生されます。

**NOTE** 本体で再生可能なMIDIデータはSMF (Standard MIDI File)フォーマット0のデータのみです。

**NOTE** 本体で再生可能なオーディオデータは、44.1kHz/16bit/ステレオのWAVEファイルのみです。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
▶ ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

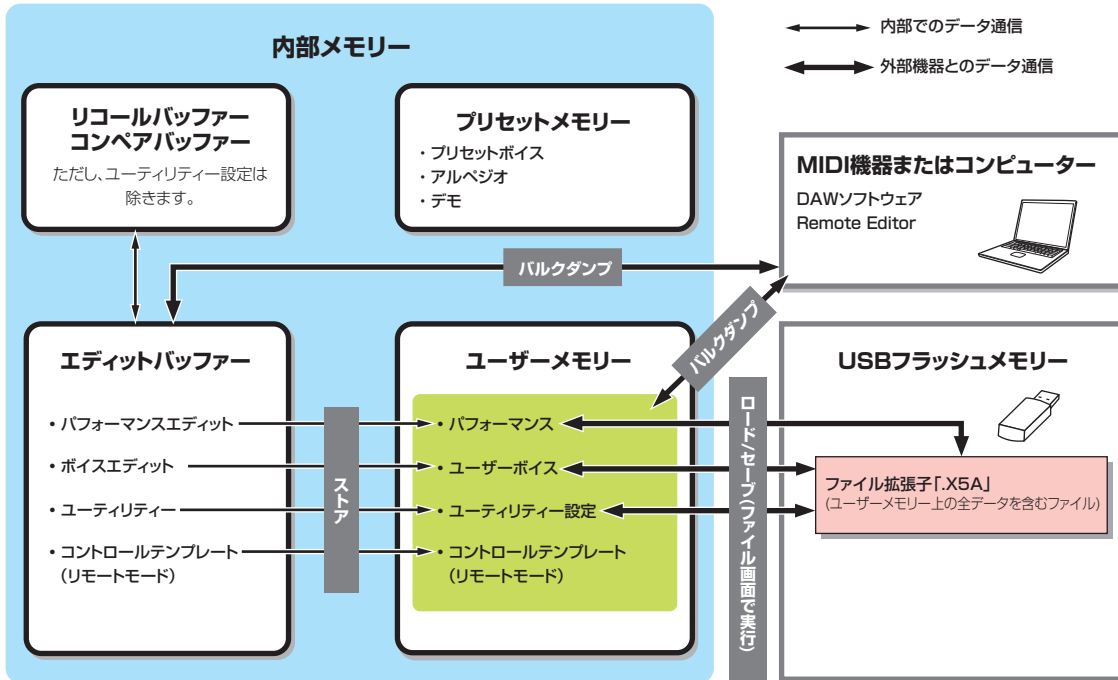
パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード



# 内部メモリー

本機では、パフォーマンスやボイスなど、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。

## 本機の内部メモリー



### プリセットメモリー

プリセットボイスやアルペジオ、デモソング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。

### ユーザーメモリー

128個のパフォーマンスやユーザーボイス、システム全体の設定となるユーティリティ設定、リモートモード時に使用する50個のコントロールテンプレートなどが保存されています。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。

### エディットバッファ

エディットバッファは、パフォーマンスやパートに割り当てられたボイスなどを編集するための作業用メモリーエリアです。エディットバッファで扱えるパフォーマンスは1つのみです。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。

### 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)。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)。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。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
▶ 内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- コンピューターを活用した音楽制作

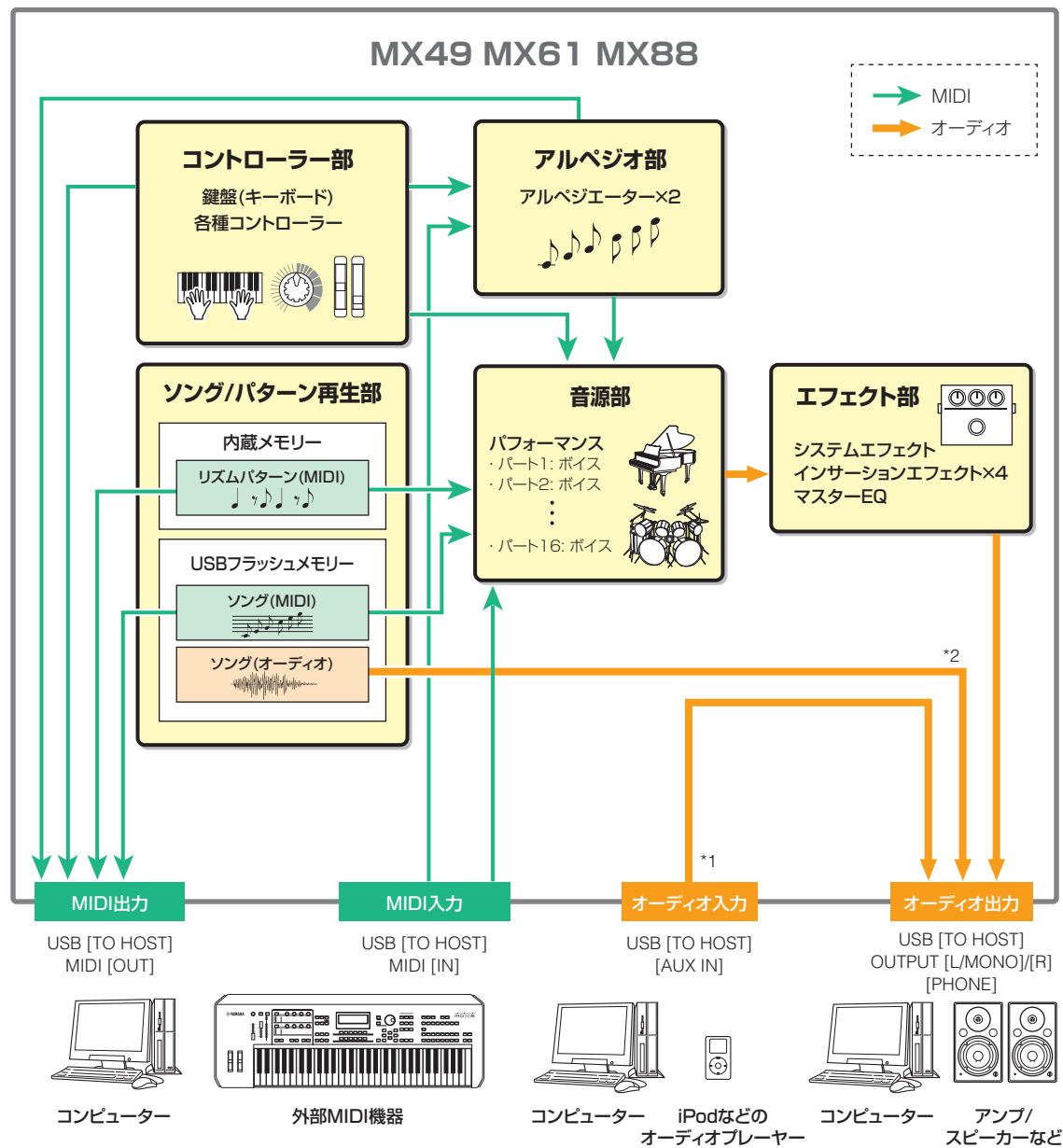
## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード

# MIDI/オーディオ信号の流れ

本体内部および外部とのMIDI/オーディオ信号の流れは、次の図のようになっています。



\*1 USB [TO HOST]端子および[AUX IN]端子から入力されるオーディオ信号は、OUTPUT [L/MONO]/[R]端子と[PHONE]端子にのみ出力され、USB [TO HOST]端子には出力されません。

\*2 USBフラッシュメモリー上のオーディオデータは、OUTPUT [L/MONO]/[R]端子と[PHONE]端子にのみ出力され、USB [TO HOST]端子には出力されません。

## 本機のおしり

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
▶ MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード

# コンピューターと接続して使う

本機とコンピューターを接続することで、DAWソフトウェアなどの音楽制作アプリケーションと本機を組み合わせることで音楽制作の幅を大きく広げることができます。

**NOTE** DAWとは、デジタル オーディオ ワークステーション (Digital Audio Workstation)の略で、オーディオの録音や編集、ミキシングなど一連の作業ができるアプリケーションソフトのことを指します。代表的なDAWソフトウェアとして、Cubase、Logic、SONAR、Digital Performerなどがあります。本機をCubaseと組み合わせて使うと、連携機能により、快適な音楽制作ができます。

本機は、コンピューターと接続することで下記のようなことができます。

- DAWソフトウェアの外部音源やMIDIキーボードとしての活用
- DAWソフトウェアやソフトウェア音源のリモートコントロール

## コンピューターとの接続準備

本機をコンピューターと接続するためには、USBケーブルとYamaha Steinberg USBドライバーが必要です。この接続により、オーディオデータとMIDIデータの両方をコンピューターと通信できるようになります。また、DAWソフトウェアを使った音楽制作をする際にMX49/MX61 Remote ToolsとMX Voice Listを使うと便利です。次の手順に従って接続の準備をしてください。

### 1 以下URLから、最新のYamaha Steinberg USBドライバーとMX49/MX61 Remote Tools、MX Voice Listをダウンロードします。

下記URLからファイルをダウンロードし、解凍します。

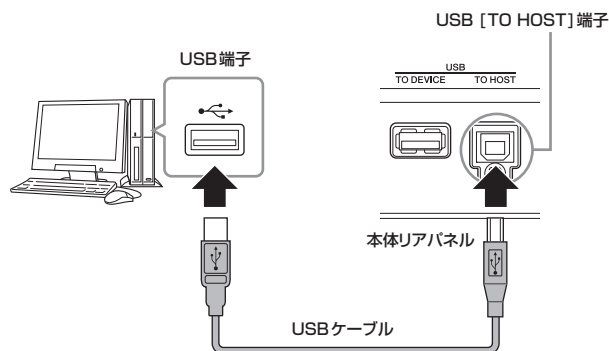
<http://download.yamaha.com/jp/>

**NOTE** 動作環境については、上記URLをご覧ください。

**NOTE** Yamaha Steinberg USBドライバーおよびMX49/MX61 Remote Toolsは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

### 2 Yamaha Steinberg USBドライバーをコンピューターにインストールします。

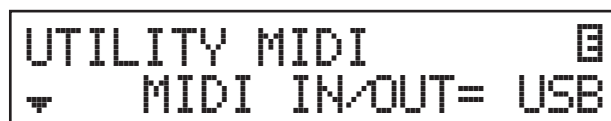
ダウンロードしたファイルに付属されているインストールガイドをご参照ください。手順の中での、機器のUSB [TO HOST]端子をUSBケーブルでコンピューターと接続する箇所については、下図を参考にしてください。



### 3 本機を、USB [TO HOST]端子を通してMIDIを送受信する状態に切り替えます。

ユーティリティのMIDI画面で設定できます。操作方法は以下のとおりです。

[UTILITY]ボタン → カーソル[↑]/[↓]ボタンを押してリストから「02: MIDI」を選択 → [ENTER]ボタン → [MIDI IN/OUT=USB]



### 4 [STORE]ボタンを押して、設定を本体に保存します。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- ▶ コンピューターとの接続準備

コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード

## 5 手順1でダウンロードしたMX49/MX61 Remote Toolsをコンピューターにインストールします。

MX49/MX61 Remote Toolsは、MX49/MX61 Remote Editorと、MX49/MX61 Extension (Cubaseシリーズとの連携機能を実現するソフトウェア)とで構成されています。

ダウンロードしたファイルに付属されているRemote Toolsインストールガイドをご参照ください。

## 6 手順1でダウンロードしたMX Voice Listをコンピューターにインストールします。

操作手順については、ダウンロードしたファイルに付属されているインストールガイドをご参照ください。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- ▶ コンピューターとの接続準備
- コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード

### USB [TO HOST]端子ご使用時の注意

USB [TO HOST]端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。以下のことを行わないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。

コンピューターや本体が停止したときは、アプリケーションやコンピューターを再起動したり、本体の電源を入れなおしてください。

#### ■ 注記 ■

- USBケーブルは、ABタイプのもをご使用ください。また、3メートル未満のケーブルをご使用ください。USB3.0ケーブルは、ご使用できません。
- USB [TO HOST]端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- 本体の電源を入れる前に、USB [TO HOST]端子とコンピューターを接続してください。
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
  - すべてのアプリケーションを終了させてください。
  - 本体からデータが送信されていないか確認してください。(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます。)
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。

### MIDIチャンネルとMIDIポート

MIDIチャンネルは「16」までしか規定されていませんが、16チャンネルを超えるMIDIデータを扱えるようにするための概念として「MIDIポート」があり、1ポートあたり16チャンネルを扱えるようになっています。MIDIケーブルでは同時に1ポート分(16チャンネル分)のデータしか通信できませんが、USBケーブルでは最大8ポート分(16×8=128チャンネル分)のMIDIデータを扱えます。

本機では、USB端子を使って接続する場合、扱えるポートが4つあり、下記のとおり用途が決まっています。

ポート1	本機の音源部が扱えるポートです。外部MIDI機器やコンピューターから本機の音源部を鳴らした場合は、外部MIDI機器やコンピューター側でポート1に設定する必要があります。
ポート2	本機と接続されたコンピューター上のDAWソフトウェアやVSTiを、リモート操作するときに使われるポートです。
ポート3	本機が受信したMIDIデータを、別のMIDI機器にそのまま転送する(スルーさせる)場合に使われるポートです。USB [TO HOST]端子経由で受信したMIDIポート3のデータは、そのままMIDI [OUT]端子から出力されます。また、MIDI [IN]端子経由で受信したMIDIデータは、そのままUSB [TO HOST]端子のMIDIポート3から出力されます。
ポート4	本機では使用しません。
ポート5	MX49/MX61 Remote Editorが通信をする専用のポートです。他の機器やソフトウェアでは使用しません。

本機とコンピューター間で、USBケーブルを使ってMIDI送受信をする場合、MIDIチャンネルだけでなく、MIDIポートも送信側と受信側で合わせる必要があります。上記用途に合わせて、通信先のポートの設定を行なってください。

### オーディオチャンネルについて

本機のオーディオ信号の出力先は、USB [TO HOST]端子とOUTPUT [L/MONO]/[R]端子です。コンピューターと直接接続する場合はUSB [TO HOST]端子を使います。この場合、扱えるオーディオチャンネルはUSB 1とUSB 2の最大2チャンネル(1ステレオチャンネル)です。本機のオーディオ信号の入力は、USB [TO HOST]端子、AUX IN端子から行ないます。USB [TO HOST]端子からのオーディオ信号は最大2チャンネル(1ステレオチャンネル)で、ユーティリティー画面の「DAW Level」パラメーター (64ページ)で出力レベルを設定し、OUTPUT [L/MONO]/[R]端子(2チャンネル)に出力されます。また、AUX IN端子からのオーディオ信号は、そのままOUTPUT [L/MONO]/[R]端子(2チャンネル)に出力されます。詳しくは「MIDI/オーディオ信号の流れ」(18ページ)をご参照ください。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- ▶ コンピューターとの接続準備
- コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティー
リモートモード

# コンピューターを活用した音楽制作

本機とコンピューターを接続することで、DAWソフトウェアと連携して以下のような使い方ができます。

- 本機の演奏をコンピューター上のDAWソフトウェアにMIDI録音する
- 本機の演奏をコンピューター上のDAWソフトウェアにオーディオ録音する
- DAWソフトウェアやVSTi(ソフトウェア音源)を本機からリモートコントロールする

ここでは、すでに本機とコンピューターとの接続は済ませたものとして、Cubaseと本機を組み合わせた使い方の例を紹介します。

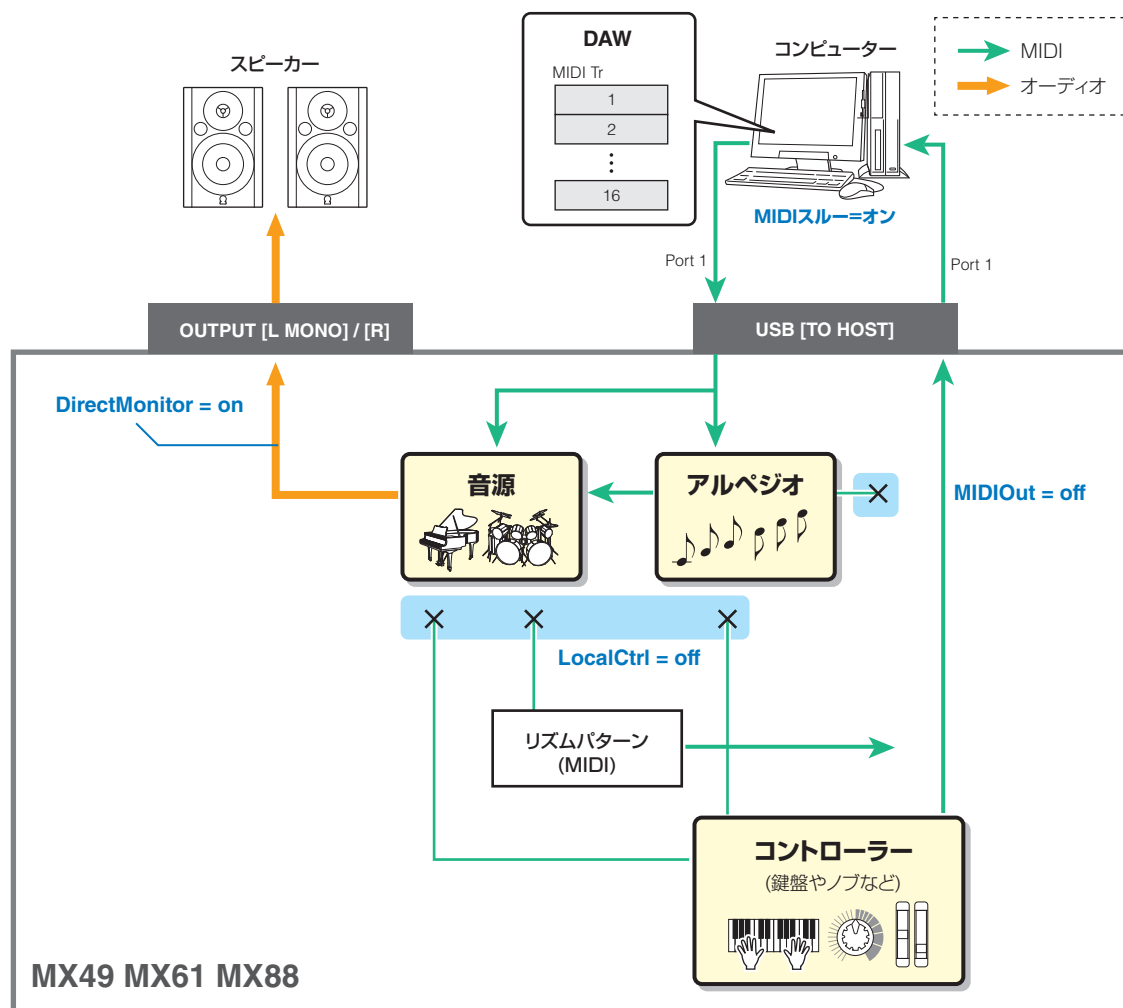
**NOTE** 本機に対応するCubaseシリーズについては、以下URLをご参照ください。  
<http://download.yamaha.com/jp/>

## 重要

ここでは、Windows 7上でCubase 6を使用した場合を例にして説明します。お使いのCubaseのバージョンやコンピューター環境によっては、画面や名称が異なる場合がありますのでご了承ください。

## DAWに本体の演奏をMIDI録音する

ここでは、Cubaseの複数のトラックに異なる楽器音の演奏データ(MIDIデータ)を録音して、MIDIソングを作成する手順の例を紹介します。MIDIデータとして録音することで、楽譜を作成できたり、ソング全体のテンポやキー(調)の調節など演奏の部分的な修正が簡単にできたりします。ここでは、下図の信号の流れになるように設定します。クイックセットアップ機能を使えば、下図の本体側の接続設定が簡単に行なえます。



## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード

## 本機の設定

- 1 **クイックセットアップ機能を使って、「DAW Rec」(DAWレコード)の接続設定をします。**  
[UTILITY] → [JOB] → 「01:QuickSetup」を選択 → [ENTER] → 「Type」 = 「DAW Rec」に設定し、[ENTER]ボタンを押します。以下のとおりパラメーターが設定されます。ローカルコントロール(65ページ)がオフになり、本体の演奏データ(アルペジオ演奏以外)をDAWに録音する場合の設定になります。

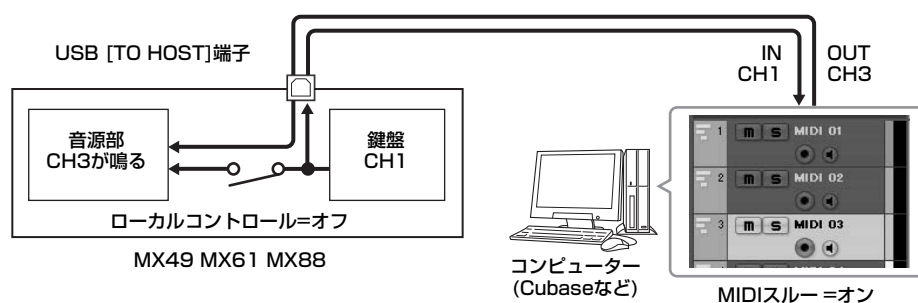
```
JOB QuickSetup
Type= DAW Rec
```

	DAW Rec
DirectMonitor (ダイレクトモニタースイッチ)	on
LocalCtrl (ローカルコントロール)	off
MIDI Sync (MIDIシンク)	auto
Clock Out (クロックアウト)	off
MIDI Out (アルペジオMIDIアウトプットスイッチ)	off

- 2 **設定を保存し、パフォーマンスのトップ画面に戻ります。**  
[STORE]ボタンを押して保存が完了したら、[EXIT]ボタンを押してトップ画面に戻ります。
- 3 **レイヤー / スプリット機能をオフにします。**  
[LAYER]ボタンと[SPLIT]ボタンのランプがついている場合は、そのボタンを押してランプを消します。

## Cubaseの設定

- 1 **Cubase を起動します。**  
**重要**  
本機の電源を入れる前にCubaseを起動しても、Cubaseは本機を認識できません。必ず本機の電源を入れてからCubase を起動してください。
- 2 **新規プロジェクトを作成します。**  
プロジェクトアシスト画面の「その他」の欄から「Empty」を選択し、[作成]ボタンを押します。
- 3 **MIDIスルーがオンになっていることを確認します。**  
「ファイル」メニュー → 「環境設定」 → 「MIDI」を選択し、「MIDIスルーオン」にチェックが入っていることを確認します。[OK]ボタンをクリックし、環境設定画面を閉じます。MIDIスルーとは、キーボードから入力されたMIDIデータが、レコーディング中のトラックの設定にしたがって再び外部に出力され、MIDI音源を鳴らす設定のことです。たとえば、図のように本機のローカルコントロール(65ページ)をオフにして鍵盤演奏のデータ(MIDIデータ)をDAWに入力した場合、MIDIスルーをオンにしていると、レコーディングトラックから指定されたチャンネルに出力されるMIDIデータによって本体の音源が鳴ります。



## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード



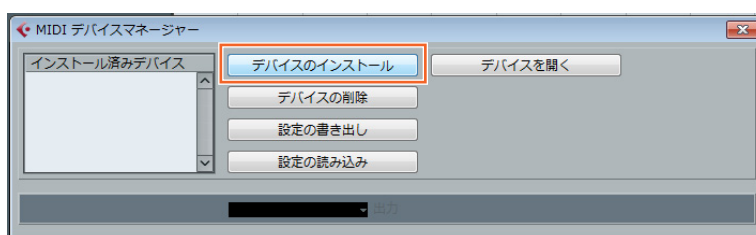
#### 4 オーディオのドライバーが「Yamaha Steinberg USB ASIO」 / 「Yamaha MX49/MX61」に設定されていることを確認します。

「デバイス」メニュー → 「デバイス設定」 → 「VSTオーディオシステム」を選択し、「ASIOドライバー」の設定を確認します。[OK]ボタンをクリックし、デバイス設定画面を閉じます。

#### 5 コンピューターにインストールした本機のMX Voice Listを使って、本機のパートに割り当てるボイスをCubaseから選択できるように設定します。

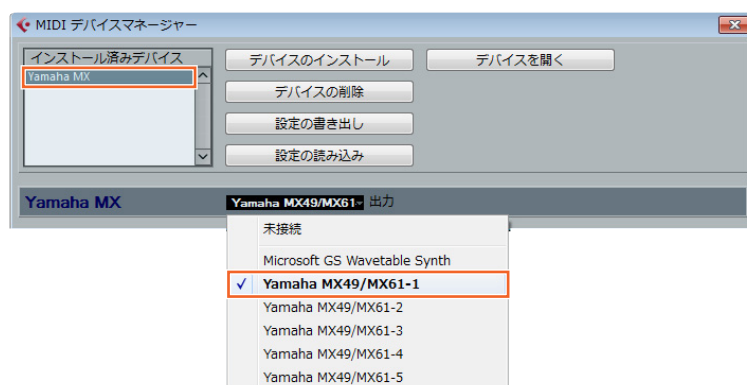
上記設定をすれば、複数のボイスを使ったソングデータを作成する場合に作業がスムーズになります。この設定をしない場合は、本機上で各パートのボイスを設定してください。

##### 5-1 「デバイス」メニュー → 「MIDIデバイスマネージャー」を選択し、[デバイスのインストール]ボタンをクリックします。



##### 5-2 MIDIデバイスの追加画面から「Yamaha MX」を選択し、[OK]をクリックします。

##### 5-3 MIDIデバイスマネージャー画面の「インストール済みデバイス」欄から「Yamaha MX」を選択し、画面の下にある「出力」欄を「Yamaha MX49/MX61-1」に設定し、画面を閉じます。



#### 6 MIDIトラックを作成します。

プロジェクト画面で「プロジェクト」メニュー → 「トラックを追加」 → 「MIDI」 → [トラックを追加]をクリックします。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード

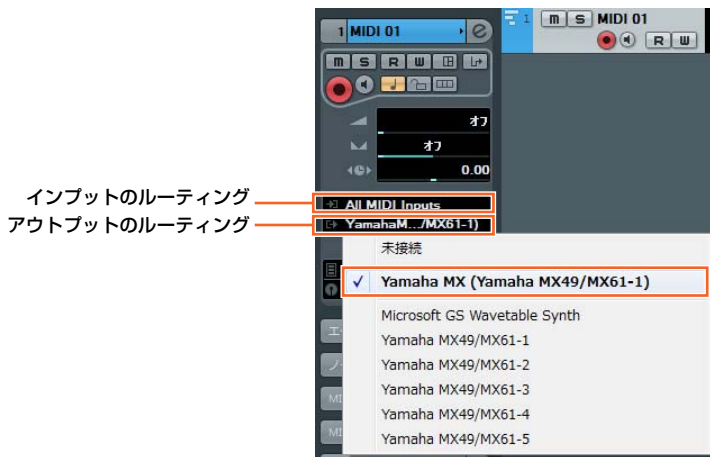


## 7 作成したMIDIトラックにおいて、本機の信号が入力され、本機のポート1に出力されるよう設定します。

インプットのルーティング欄を「All MIDI Inputs」に、アウトプットのルーティング欄を「Yamaha MX49/MX61 (Yamaha MX49/MX61-1)」に設定します。

作成したトラックにすべてのMIDIデータが入力され、本機のMIDIポート1において、トラックで指定されているチャンネルに出力される設定になります。また、本機のボイスリストがCubaseのトラック上で表示される設定になります。

**NOTE** 手順5の設定をしなかった場合はアウトプットのルーティング欄を「Yamaha MX49/MX61-1」に設定してください。

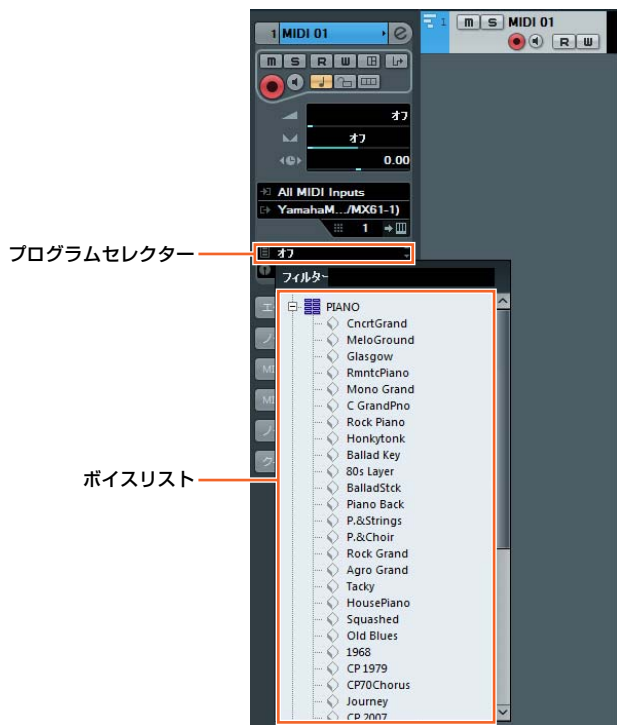


## 8 トラックのMIDIデータをどのボイスで鳴らすかを設定します。

プログラムセクター欄をクリックして本機のボイスリストを表示させ、ボイスを選択します。

トラックの出力チャンネルに該当する本機のパートのボイスがCubase上で選択したボイスに切り替わります。本機の鍵盤を弾きながら音を確認してみましょう。

**NOTE** Cubase上からボイス選択をしない場合は、本機側でパートに設定されているボイスで音が鳴ります。



## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

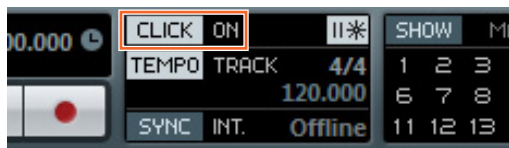
- ▶ コンピューターを活用した音楽制作




## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード

- 9 必要に応じてメトロノームをオンに設定します。**  
CLICK設定欄をクリックして、「ON」に設定してください。



- 10 本機の演奏を選択中のMIDIトラックに録音します。**  
タイムポジションを先頭に設定した状態で  (録音)ボタンをクリックします。演奏を始めると、録音が始まります。演奏が終わったら、 (停止)ボタンをクリックして録音を終了します。
- 11 別のトラックを作成し、すでに録音した演奏に重ねたい演奏データを、異なるボイスを使って録音してみましょう。**  
手順6～10を繰り返し行ないます。必要なパートの録音が完了したら、手順12に進みます。
- 12 録音したすべてのトラックの演奏データを再生して確認してみましょう。**  
タイムポジションを先頭に設定した状態で、 (再生)ボタンをクリックします。  
必要に応じてCubase上でデータの修正や編集を行ない、ソングデータを完成させましょう。Cubaseの使い方について詳しくはCubaseに付属のマニュアルをご覧ください。

## 本機のおくみ

本機のおく成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルベジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備
▶ コンピューターを活用した音楽制作

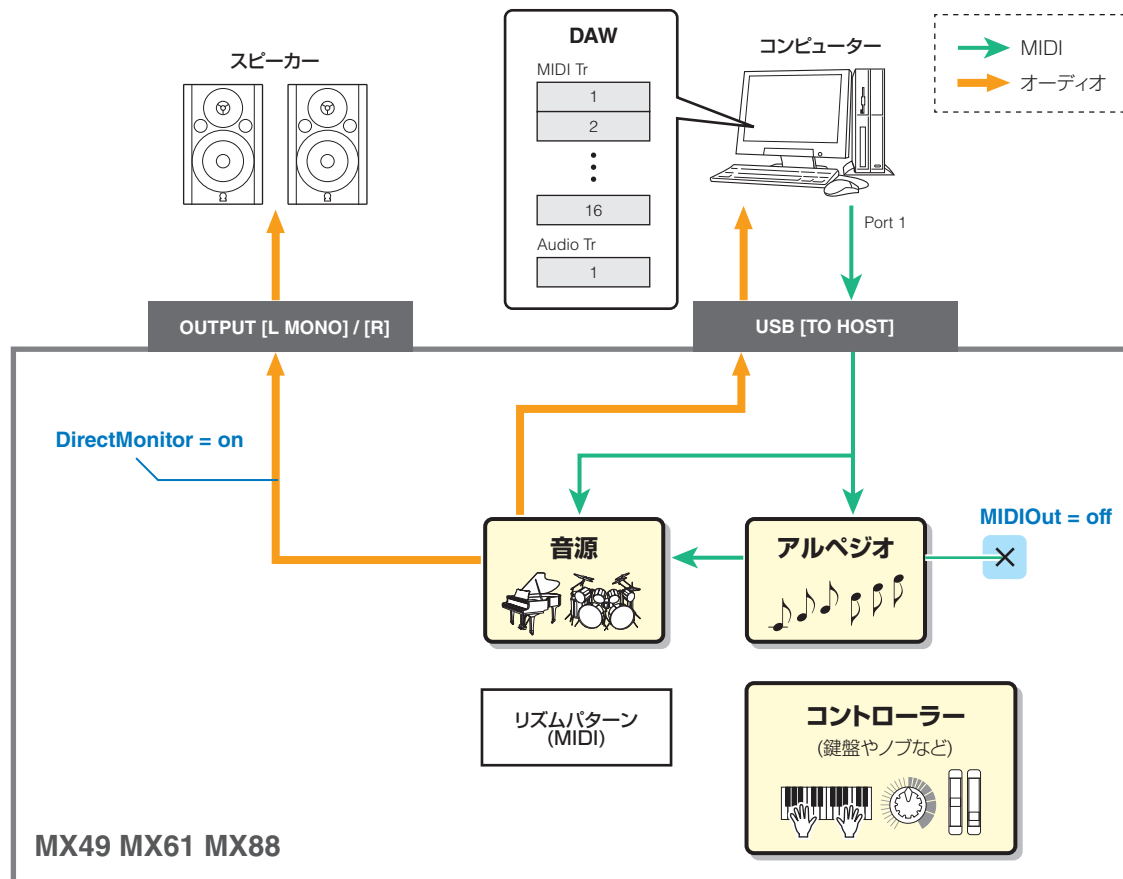
## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティー
リモートモード

## DAWに本体の演奏をオーディオ録音する

ここでは、「DAWに本体の演奏をMIDI録音する」で作成したMIDIデータを、本体の音源を使ってオーディオデータとしてCubaseに録音する手順の例を紹介します。これにより、オーディオCDを作成できたり、他のアプリケーションで本機の音を使ったソングデータをオーディオファイルとして利用できたりします。ここでは、下図の信号の流れになるように設定します。



### 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

### コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

### iOSアプリと組み合わせて使う

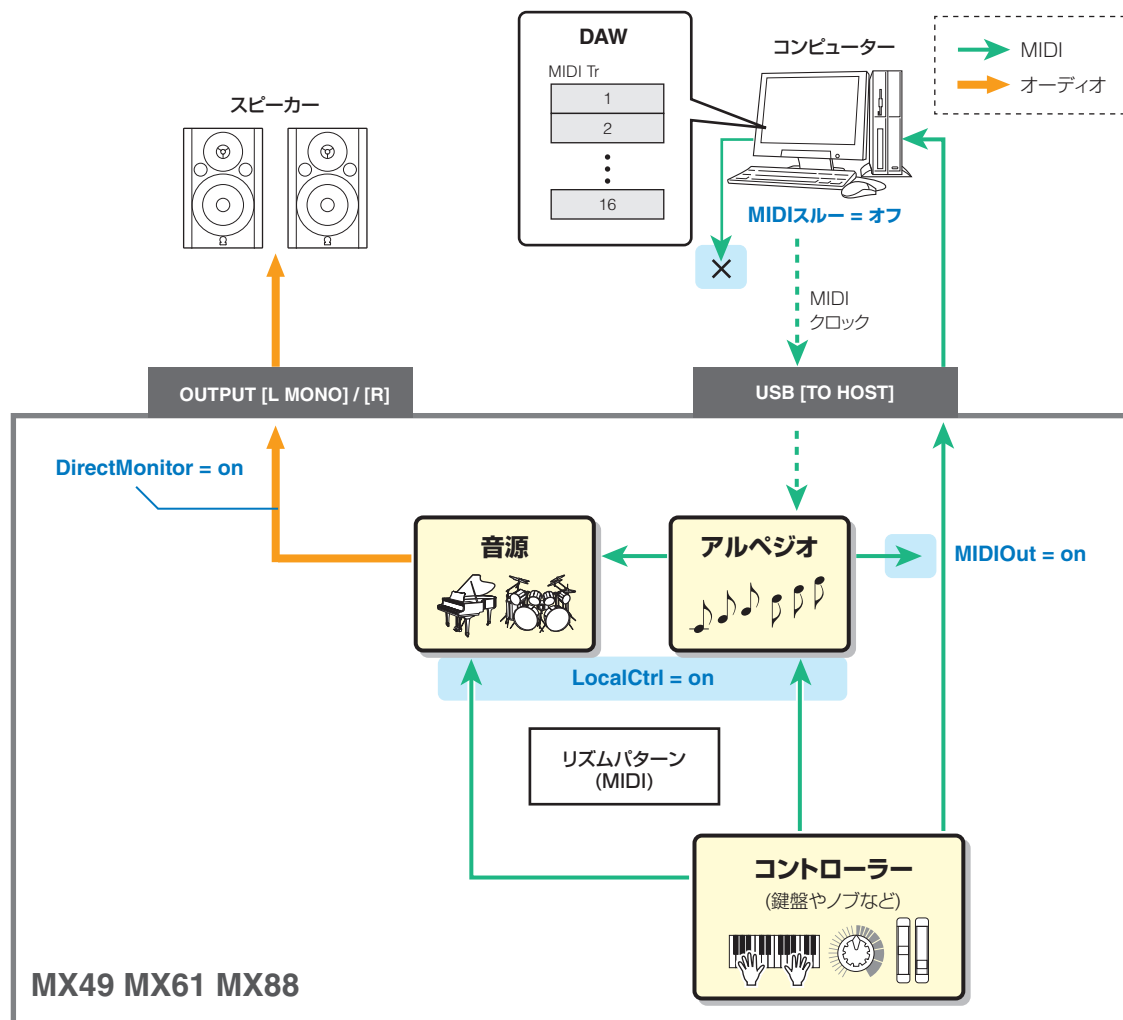
### リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード

- 1 本機において、「DAWに本体の演奏をMIDI録音する」の「本機の設定」(23ページ)をします。
- 2 「DAWに本体の演奏をMIDI録音する」で作成したCubaseのプロジェクト画面において、オーディオトラックを作成します。  
「プロジェクト」メニュー → 「トラックを追加」 → 「オーディオ」を選択し、オーディオトラックを作成します。
- 3 作成したオーディオトラックにおいて、信号の入出力先が本機になるよう設定します。  
インプットを「Stereo In」に、アウトプットを「Stereo Out」に設定します。  
**NOTE** 「Stereo In」 / 「Stereo Out」はデバイスメニューのVSTコネクション画面で設定されているバスの名称です。異なるバスの名称を設定した場合は、その名称をルーティングに設定してください。
- 4 Cubaseに録音してあるすべてのMIDIデータを、本体の音源を使ってオーディオデータとしてCubaseに録音します。  
タイムポジションを先頭に設定した状態で、● (録音) ボタンをクリックします。全トラックのMIDIデータが再生され、オーディオトラックに録音されます。MIDIデータが最後まで再生されたら、□ (停止) ボタンをクリックして録音を終了します。
- 5 Cubaseのプロジェクト画面において、すべてのMIDIトラックをミュート状態に設定し、オーディオトラックを再生して録音したオーディオデータを確認してみましょう。

## DAWに本体のアルペジオフレーズをMIDI録音する

ここでは、Cubaseの特定のトラックに本体のアルペジオフレーズをMIDIデータとして録音する手順の例を紹介いたします。アルペジオフレーズをMIDIデータとして録音することで、難しいフレーズを手弾きで演奏しなくても、本格的な楽曲データを簡単に作成できます。ここでは、下図の信号の流れになるように設定します。クイックセットアップ機能を使えば、下図の本体側の接続設定が簡単に行なえます。



### 本機の設定

- 1 パート1において、録音したいアルペジオタイプを設定し、アルペジオスイッチをオンにします。  
パフォーマンス画面 → [EDIT]ボタン → カーソル[V]ボタンで「02: Part」を選択して[ENTER]ボタン → カテゴリーボタンの1 ([PIANO]ボタン) → カーソル[Λ]/[V]ボタンで「03: ArpSelect」を選択して[ENTER]ボタン → 「Switch」を「on」に、「Category」/「Type」を録音したいアルペジオタイプに設定します。
- 2 パフォーマンス全体に機能するアルペジオスイッチをオンにします。  
[ARP]ボタンを押して、ランプを点灯させます。

### 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

### コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

### iOSアプリと組み合わせて使う

### リファレンス

- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード

- 3 クイックセットアップ機能を使って、「Arp Rec」(アルペジオレコード)の接続設定をします。**  
 [UTILITY] → [JOB] → 「01:QuickSetup」を選択 → [ENTER] → 「Type」 = 「Arp Rec」に設定し、  
 [ENTER]ボタンを押します。以下のとおり、パラメーターが設定され、アルペジオ演奏を含む演奏データが  
 DAWに録音される場合の設定になります。



	Arp Rec
DirectMonitor (ダイレクトモニタースイッチ)	on
LocalCtrl (ローカルコントロール)	on
MIDI Sync (MIDIシンク)	auto
Clock Out (クロックアウト)	off
MIDI Out (アルペジオMIDIアウトプットスイッチ)	on

- 4 Cubaseからのシーケンサーを再生/停止させるメッセージを本体で受信しない設定にします。**  
 [EXIT] → [EXIT] → 「02:MIDI」を選択 → [ENTER] → 「SeqCtrl」 = 「out」 / 「off」に設定します。
- 5 設定を保存し、パフォーマンスのトップ画面に戻ります。**  
 [STORE]ボタンを押して保存が完了したら、[EXIT]ボタンを押してトップ画面に戻ります。
- 6 レイヤー / スプリット機能をオフにします。**  
 [LAYER]ボタンと[SPLIT]ボタンのランプがついている場合は、そのボタンを押してランプを消します。

## Cubaseの設定

- 1 Cubaseを起動します。**

### 重要

本機の電源を入れる前にCubaseを起動しても、Cubaseは本機を認識できません。必ず本機の電源を入れてからCubaseを起動してください。

- 2 新規プロジェクトを作成します。**

プロジェクトアシスト画面の「その他」の欄から「Empty」を選択し、[作成]ボタンを押します。

- 3 MIDIトラックを作成します。**

プロジェクト画面で「プロジェクト」メニュー → 「トラックを追加」 → 「MIDI」 → [トラックを追加]をクリックします。

- 4 作成したMIDIトラックにおいて、MIDIスルー機能が無効になるよう、入出力先を設定します。**

インプットを「All MIDI Inputs」に、アウトプットを「未接続」に設定します。作成したトラックにすべてのMIDIデータが入力され、本機には出力されない設定になります。録音されるアルペジオフレーズが本体に出力されてコンピューターとの間でループするのを防ぐために、このトラックにおいてMIDIスルー機能を無効にしておきます。



## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード



## 5 Cubaseから本機にMIDIクロックが送信されるように設定します。

「トランスポート」メニュー→「プロジェクト 同期設定」を選択し、ダイアログ右下の「MIDIクロック出力先」の「Yamaha MX49/MX61-1」と「MIDIクロックをプロジェクトに追従」と「常にスタートメッセージを送信」にチェックを入れ、[OK]をクリックします。Cubaseのテンポに従って本機のアルペジオが再生されるようになります。

**NOTE** 「停止モードでMIDIクロックを送信」の設定は、Cubase上で録音や再生がとまっている(停止モード)ときに、本機の鍵盤を弾いてアルペジオを再生させるかどうかの設定です。停止モードでもアルペジオを鳴らしたい場合は、「停止モードでMIDIクロックを送信」にチェックを入れてください。



## 6 アルペジオフレーズを選択中のトラックに録音します。

タイムポジションを先頭に設定した状態で  (録音)ボタンをクリックし、本機の鍵盤を弾いてアルペジオ演奏を再生させます。本機からアルペジオ演奏がMIDI出力され、CubaseのMIDIトラックに録音されます。演奏が終わったら、 (停止)ボタンをクリックして、録音を終了します。


## 録音したアルペジオフレーズを再生する

### 1 本機の[ARP]ボタンを押して、パフォーマンスのアルペジオをオフ(ランプ消灯)にします。

### 2 Cubaseのアルペジオフレーズを録音したMIDIトラックにおいて、MIDIスルー機能を有効にします。

アウトプットルーティング欄を「Yamaha MX49/MX61-1」に設定します。トラックに録音したMIDIデータが本機に出力される設定になります。

### 3 録音したアルペジオフレーズを再生して確認してみましょう。

タイムポジションを頭に設定した状態で、 (再生)ボタンをクリックします。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

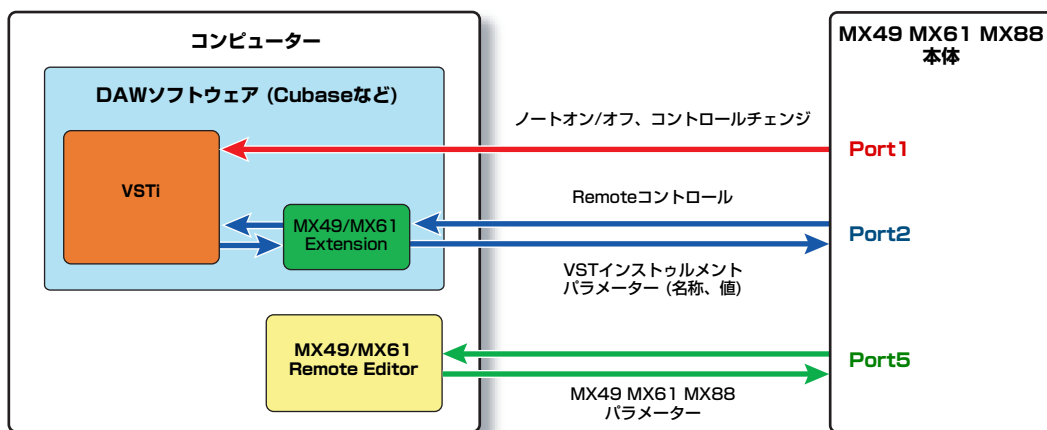
パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード

## DAWやVSTi(ソフトウェア音源)を本体からリモートコントロールする

本機には、パネル操作でコンピューター上のDAWソフトウェアやVSTiをコントロールできるリモートコントロール機能が搭載されています。リモートコントロール機能を活用することで、DAWソフトウェアやVSTiを効率よくコントロールしやすくなり、ストレスのないスムーズな音楽制作を実現します。

[DAW REMOTE]ボタンを押すと、本機がリモートモードになり、パネル上の一部のボタンにリモートコントロール機能が割り当てられます。パネル上のボタンにおいて、白地に黒文字で表記されている機能は、リモートモード時に割り当てられる機能です。たとえば、リモートモードの場合、[PLAY](▶/||)/[STOP](■)ボタンやAI KNOB ([DATA]ダイヤル)をCubaseのトランスポートボタンとして活用できます。リモートコントロール可能なDAWソフトウェアは、Cubase、Logic、SONAR、Digital Performerの4種類です。

DAWソフトウェアをリモートコントロールするMIDIデータの通信は、主にポート2を使います。



リモートコントロールをするためには、以下の設定を行なってください。

**NOTE** 各設定の前に、お使いのコンピューターにYamaha Steinberg USBドライバーとMX49/MX61 Remote Toolsをインストールしてください。

### 本機の設定

- 1 本機とコンピューターをUSBケーブルで接続します(19ページ)。
- 2 [DAW REMOTE]ボタンを押して、リモートモードに入ります。
- 3 [UTILITY]ボタンを押してUTILITY Remote画面を表示させ、「DAW Select」をお使いのDAWソフトウェアに設定します。

```
UTILITY Remote  [M]
+DAW Select=  Cubase
```

- 4 [STORE]ボタンを押して、本体に保存します。
- 5 [EXIT]ボタンを押して、ユーティリティ画面から抜けます。

### 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

### コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

### iOSアプリと組み合わせて使う

### リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード



## DAWソフトウェアの設定

本体と接続したコンピューター上のDAWソフトウェアを起動します。起動後の設定については、DAWソフトウェアごとに説明します。

**NOTE** WindowsでDAWソフトウェアをご使用の場合において、コンピューターと本機の接続が使用中で切れたときは、接続をやり直したあと、DAWソフトウェアを再起動してください。

**NOTE** 各DAWソフトウェアの対応バージョンについては、取扱説明書の「仕様」をご参照ください。

**NOTE** ご利用のDAWのバージョンやコンピューター環境によっては、機能に制限が生じる場合がありますのでご了承ください。

### ■ Cubase

MX49/MX61 Remote Toolsをインストールしておく、本機とコンピューターをUSBケーブルで接続しただけで自動的に設定が完了します。

### ■ SONAR

- 1 SONARのメニューから[編集] → [環境設定] → 「MIDI」の[デバイスの選択]を開きます。
- 2 「入力」と「出力」それぞれに「Yamaha MX Series-2」を加えます。
- 3 SONARのメニューから[編集] → [環境設定] → [コントロールサーフェス]を開きます。
- 4 [+]ボタンをクリックして、「Mackie Control」を選択し、入力ポートと出力ポートを「Yamaha MX Series-2」に設定します。

### ■ Digital Performer

- 1 あらかじめコンピューター (Mac)のAudio/MIDI設定で、本機のインターフェース側のポート2と、音源側のポート2を接続しておきます。音源側のポートが1つの場合は、音源側に新規ポートを追加して、インターフェースと接続してください。
- 2 Digital Performerのメニューから[セットアップ] → [コントロールサーフェスの設定]でコントロールサーフェイス画面を開きます。
- 3 [+]ボタンを押します。
- 4 ドライバの欄で「Mackie Control」を選びます。
- 5 「ユニット」と「MIDI」を選択する欄が開くので、「ユニット」で「Mackie Control」を選択し、「MIDI」で「MX49/MX61新規ポート2」を選びます。

### ■ Logic Pro

- 1 Logic Proのメニューから[環境設定] → [コントロールサーフェス設定]を選択して、設定画面を開きます。
- 2 メニューの[新規] → [インストール]を選択します。
- 3 モデルリストから、「Mackie Control」を選択して追加します。
- 4 入力ポートと出力ポートに「Yamaha MX Series Port2」を設定します。

**NOTE** Mackie Controlは、Mackie Designs Inc.の商標です。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス  
ソング/パターン設定  
ファイル  
ユーティリティ  
リモートモード



## Cubase上のVSTiをリモートコントロールする

ここでは、Cubase上のVSTiを本体からのリモートコントロールで設定する例を紹介します。

- 1 本機のクイックセットアップ機能を使って、「DAW Rec」(DAWレコード)の接続設定をします。**  
[UTILITY] → [JOB] → 「01:QuickSetup」を選択 → [ENTER] → 「Type」 = 「DAW Rec」に設定し、[ENTER]ボタンを押します。ローカルコントロール(65ページ)がオフになり、本体の演奏データ(アルペジオ演奏以外)がDAWに録音できる設定になります。
- 2 「本機の設定」(31ページ)に従って、Cubaseを使用する設定にします。**
- 3 新規プロジェクトを作成します。**  
プロジェクトアシスト画面の「その他」の欄から「Empty」を選択し、[作成]ボタンを押します。
- 4 本機の[ADD INST TRACK]([SYN COMP])ボタンを押して、Cubaseのプロジェクト画面に「インストゥルメントトラックを追加」ダイアログを表示させます。**



- 5 本機のカーソルボタンを使ってVSTiを選択します。**  
本機のカーソル[V]ボタンを押してVSTiのリストを表示させ、カーソル[V]/[>]ボタンを使って使用したいVSTiにフォーカスを移動させ、[ENTER]ボタンを押します。ここでは「HALionSonic SE」を選びましょう。



- 6 本機の[ENTER] ボタンを押して、「インストゥルメントトラックを追加」ダイアログを閉じます。**  
Cubaseのプロジェクト画面にインストゥルメントトラックが作られ、本機上では「HALion Sonic SE」のコントロールテンプレートが自動的に選択されます。



### HINT

本機では、主要なVSTインストゥルメント(VSTi)をリモートコントロールするためのコントロールテンプレートが用意されています。テンプレートを使うと、現在使用しているVSTiの操作に最適な機能が本体上のノブ[A]～[D]に割り当てられます。リモート対象のDAWがCubaseの場合、Cubase上でVSTiを切り替えると、本機上のコントロールテンプレートも連動して切り替わります。リモート対象のDAWがCubase以外の場合は、DAW上のVSTインストゥルメントに合わせてコントロールテンプレートを手動で切り替える必要があります。本機のリモートモードの設定については、70ページをご参照ください。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード

- 7 本機の[VSTi WINDOW] ([CHROMATIC PERCUSSION])ボタンを押して、選択したインストゥルメントトラックのVSTiウィンドウを開きます。



- 8 本機の[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを押してVSTiのプログラムを選択します。
- 9 本機の鍵盤を使ってVSTiを演奏したり、ノブ[A]~[D]を使ってパラメーターをコントロールしてみましょう。  
コントロールテンプレートを編集したり、新たなテンプレートを作成したい場合は、MX49/MX61 Remote Editorを利用します。MX49/MX61 Remote Editorの操作方法について詳しくは、Remote Editorに付属のPDFマニュアルをご参照ください。

本機ではほかにもさまざまなリモートコントロールが可能です。詳細については、「リモートコントロール機能一覧」をご参照ください。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード

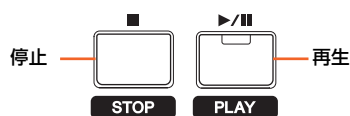
## リモートコントロール機能一覧

リモートモードでは、本機のノブやボタンを使って、DAW上のさまざまな機能を操作できます。

**NOTE** ご利用のDAWのバージョンやコンピューター環境によっては、機能に制限が生じる場合がありますのでご了承ください。

### トランスポート操作

[PLAY](▶/⏮)ボタンと[STOP](■)ボタンがDAWのトランスポートとして働きます。



### プログラムチェンジ機能

[DEC/NO]/[INC/YES]が選択中のトラックのプログラムチェンジとして働きます。選択中のトラックがVSTiを設定したインストゥルメントトラックやMIDIトラックの場合、VSTiのプリセットプログラムを切り替えます。VSTiが設定されていないインストゥルメントトラックやMIDIトラック、オーディオトラックの場合、トラックのプリセットプログラムを切り替えます。リモート対象のDAWがCubaseの場合、本機の「PrgChgMode」(68ページ)の設定によって次のとおり動作が異なります。

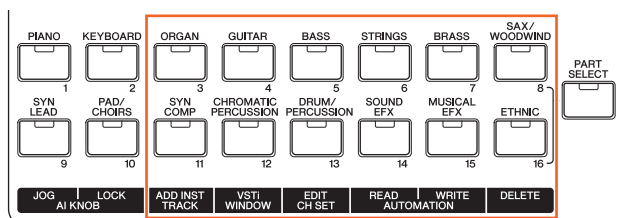
「PrgChgMode」の設定	機能
remote	[INC/YES]で1つあとのプログラムを、[DEC/NO]で1つ前のプログラムを選択します。
PC	[INC/YES]/[DEC/NO]により、プログラムチェンジのMIDIメッセージが送られます。ただし、VST3のVSTインストゥルメントの場合は、[INC/YES]/[DEC/NO]によるプログラムの切り替えはできません。
auto	選択されているトラックが MIDI トラックで、かつ出力が VSTインストゥルメントではない場合に「PC」と同じ動作になり、それ以外は「remote」と同じ動作になります。

リモート対象のDAWがCubase以外の場合は、「PrgChgMode」の設定は常に「PC」に固定されます。

**NOTE** DAW上で複数のトラックが選択されている場合は、先頭のトラックに対してプログラムチェンジが機能します。

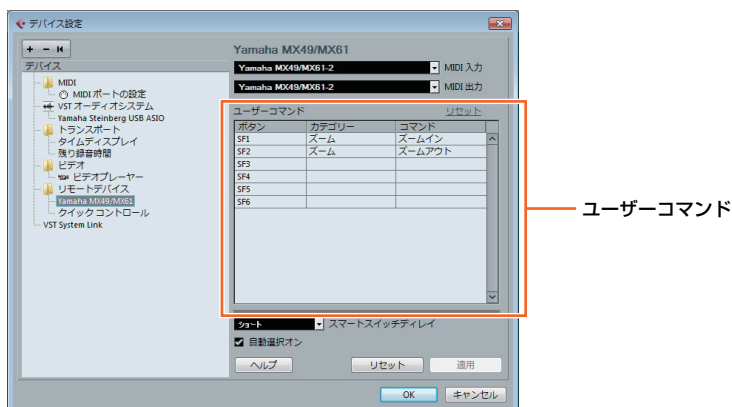
### カテゴリーボタンによる操作

カテゴリーボタンを使って、DAW上の機能を操作できます。



#### ■ [ORGAN]ボタン～[SAX/WOODWIND]ボタン

これらのボタンには任意の機能を割り当てることができます。初期設定では何も割り当てられていません。Cubaseの場合、機能の割り当ては、「デバイス」メニュー → 「デバイス設定」 → 「リモートデバイス」の「Yamaha MX49/MX61」を選択し、「ユーザーコマンド」欄で各ボタンの機能を設定します。



## 本機のしくみ

本機の構成

コントローラー部

音源部

エフェクト部

アルペジオ部

ソング/パターン再生部

内部メモリー

MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

▶ コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス

ソング/パターン設定

ファイル

ユーティリティ

リモートモード

## ■ [ADD INST TRACK]([SYN COMP])ボタン～[DELETE]([ETHNIC])ボタン

リモート対象のDAWがCubaseの場合は、[ADD INST TRACK]([SYN COMP])ボタン～[DELETE]([ETHNIC])ボタンに固定の機能が割り当てられています。次の表のとおり、Cubase上の最適な機能が各ボタンに割り当てられています。

**NOTE** リモート対象のDAWがCubase以外の場合でも[ADD INST TRACK]ボタン～[DELETE]ボタンにDAW上の機能が割り当てられますが、最適な機能が割り当てられていない可能性があります。この場合は、あらかじめDAW上で任意の機能を割り当てたうえで、[ADD INST TRACK]ボタン～[DELETE]ボタンをご利用ください。ただし、リモート対象のDAWがDigital Performerの場合は、これらのボタンは機能しません。

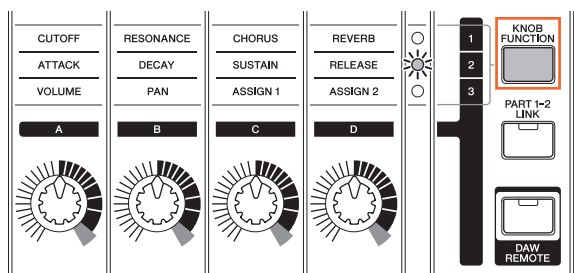
ボタン	機能
[ADD INST TRACK]	インストゥルメントトラック追加用ダイアログの表示/非表示を切り替えます。
[VSTi WINDOW]	選択したトラックに設定されているVSTインストゥルメントの画面の表示/非表示を切り替えます。
[EDIT CH SET]	選択したトラックのチャンネル設定画面の表示/非表示を切り替えます。
[AUTOMATION READ]	選択したトラックのAutomation Read ON/OFFを切り替えます。
[AUTOMATION WRITE]	選択したトラックのAutomation Write ON/OFFを切り替えます。
[DELETE]	削除します。

複数のトラックが選択されている場合は、以下の点にご注意ください。

- [VSTi WINDOW]は先頭のトラックが対象になります。
- [EDIT CH SET]は先頭のトラックのみ選択状態となり、そのトラックが対象になります。
- [AUTOMATION READ]、[AUTOMATION WRITE]、[DELETE]は選択中のすべてのトラックが対象になります。

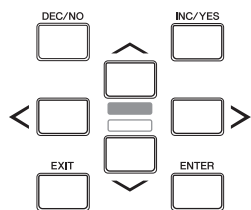
## ノブ[A]～[D]による操作

ノブ[A]～[D]を使って、選択中のトラックのパラメーターやVSTi上のパラメーターをコントロールできます。ノブ[A]～[D]には、現在使用しているVSTiの操作に最適な機能がコントロールテンプレートとして割り当てられます。1つのコントロールテンプレートには、ノブ[A]～[D]に割り当てる機能が3セット用意されており、[KNOB FUNCTION]ボタンによってそのセットを切り替えます。



## カーソル移動、取消/確定の操作

カーソル<[/>[/>[/>[/>ボタンは、DAW上でも上下左右にカーソルを移動させるボタンとして動作します。また、[EXIT]ボタンはコンピューターの[Esc]キーとして、[ENTER]ボタンはコンピューターの[Enter]キーとして動作します。



## 本機のおくみ

本機のおく成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

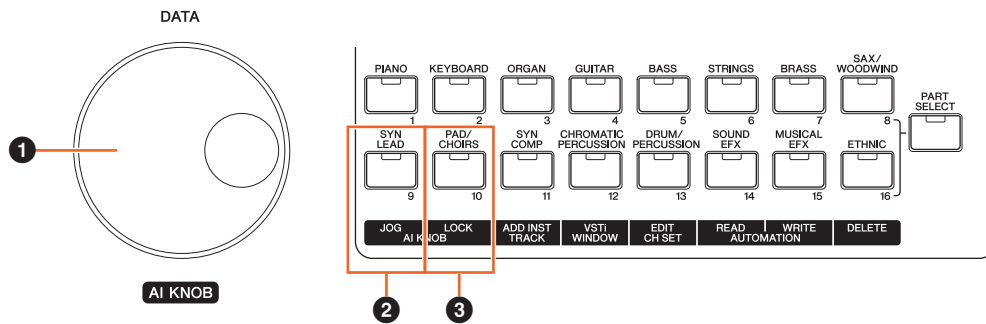
## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティー
リモートモード

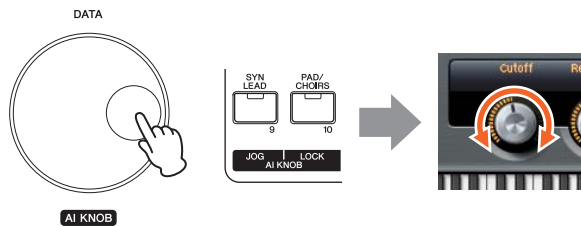
## AI KNOBによる操作

Cubaseの任意のパラメーター操作、プロジェクトの現在位置の移動などを行ないます。



### 1 AI KNOB

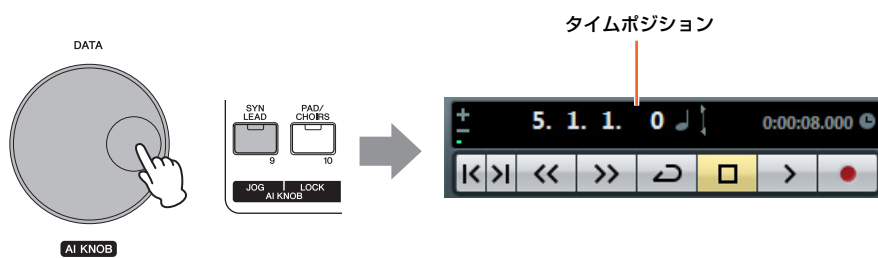
本体の[DATA]ダイヤルはAI KNOBとして動作します。AI KNOBは、Cubaseの主要な画面およびプラグインソフトウェアの任意のパラメーターをコントロールしたり、ジョグ/シャトル操作として使用したりできる、マルチファンクションノブとして動作します。また[JOG]([SYN LEAD])ボタンと[LOCK]([PAD/CHOIRS])ボタンのオン/オフ状態に応じて、AI KNOBで操作可能なパラメーターが変化します。[JOG]ボタンおよび[LOCK]ボタンがオフのときは、Cubase上でマウスポインターを合わせたパラメーターを調節できます。



マウスポインターを合わせたパラメーターを調節

### 2 [JOG]ボタン

AI KNOBでタイムポジションスライダーを操作する、ジョグシャトル機能のオン/オフを切り替えます。[JOG]ボタンをオンにすると、AI KNOBを回してプロジェクトの現在位置を移動できます。[JOG]ボタンをオンにした状態で[LOCK]ボタンをオンにすると、ノブから手を離れたあとも現在位置の移動を続けられます。移動をやめたい場合は、AI KNOBを逆向きに少し回すか、[STOP]ボタンを押します。



## 本機のおくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

- コンピューターとの接続準備
- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

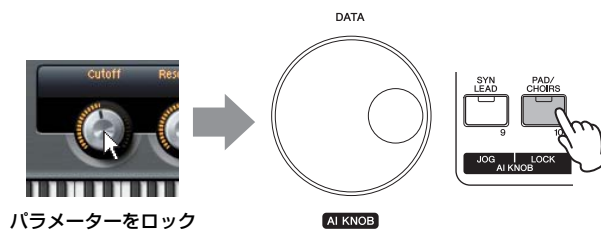
## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

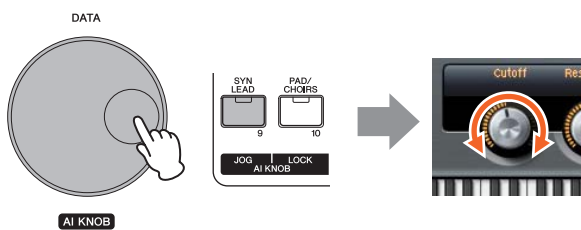
- パフォーマンス
- ソング/パターン設定
- ファイル
- ユーティリティ
- リモートモード

### ③ [LOCK]ボタン

AI KNOBで操作するパラメーターを固定します。Cubaseの操作したいパラメーターにマウスポインターを合わせてボタンをオンにすると、以降はマウスポインター位置にかかわらず、ロックしたパラメーターを操作できます。ボタンをオフにすれば、すぐにロックを解除して、ほかのパラメーターを操作できます。



パラメーターをロック



マウスポインターの位置にかかわらずパラメーターを調節

## 本機のおしきみ

本機構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

- ▶ コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

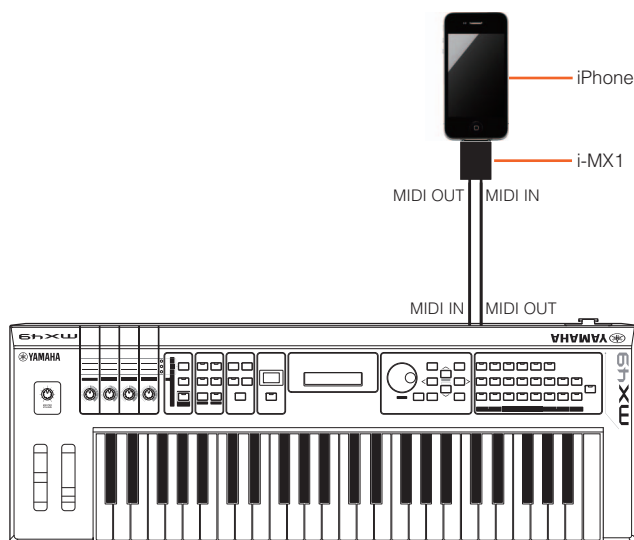
## リファレンス

パフォーマンス
ソング/パターン設定
ファイル
ユーティリティ
リモートモード

# iOSアプリケーションと組み合わせて使う

別売のi-MX1を使って本機とiPad/ iPhone/ iPod Touchを接続すると、本機をiOSアプリケーションと組み合わせて使用でき、楽器の楽しみ方がひろがります。本機とiPad/ iPhone/ iPod Touchの接続の仕方については、i-MX1の取扱説明書をご覧ください。また、本機に対応しているiPad/ iPhone/ iPod Touchのアプリケーションおよびアプリケーションの動作環境については、以下サイトからご確認ください。

<http://jp.yamaha.com/kbdapps/>



**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機内モードをオンにしてお使いいただくことをお勧めします。

## 本機のしくみ

本機の構成
コントローラー部
音源部
エフェクト部
アルペジオ部
ソング/パターン再生部
内部メモリー
MIDI/オーディオ信号の流れ

## コンピューターと接続して使う

コンピューターとの接続準備

コンピューターを活用した音楽制作

## iOSアプリと組み合わせて使う

## リファレンス

パフォーマンス

ソング/パターン設定

ファイル

ユーティリティ

リモートモード



# リファレンス

## パフォーマンス

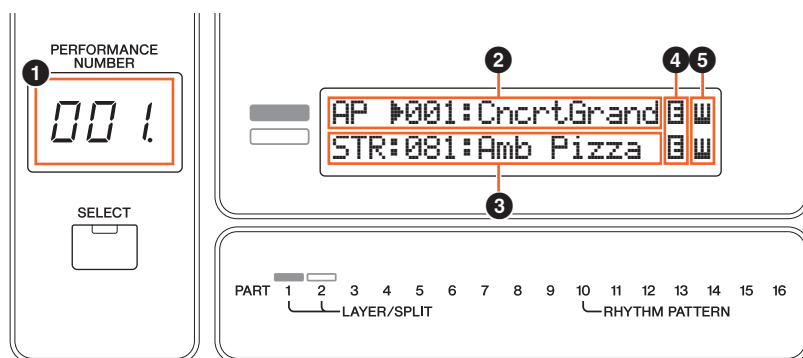
パフォーマンスは、複数のボイスを重ねて鳴らすための音色セットです。最大2つのボイスを組み合わせることで重厚なサウンドで手弾き演奏したり、外部シーケンサーやMIDIデータを使用してマルチ音源として演奏できます。パフォーマンスプレイ、パフォーマンスセレクト、パフォーマンスパートセレクト、パフォーマンスエディット、パフォーマンスジョブ、パフォーマンスストアの6つに分類して、各パラメーターを説明します。

### パフォーマンスプレイ

本機のトップ画面に当たるパフォーマンスプレイでは、パフォーマンスのパート1とパート2の音色(ボイス)を選んで演奏するほか、2つのパートのボイスを重ねて鳴らしたり(Layer)、右と左の鍵盤に分けて鳴らす(Split)こともできます。

#### 手順

[EXIT] ボタンを何度か押してパフォーマンスプレイ画面を表示 → カーソル[↑]/[V]ボタンでパート1/2を選択 → [DATA]ダイヤルでボイスを選択



#### ① パフォーマンスナンバー

現在選択中のパフォーマンスナンバーが、常に表示されます。パフォーマンスのパラメーター設定を変更した場合は、画面右下に「.」が表示されます。この表示により、選択中のプログラムが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを確認できます。現在の状態を保存するには、パフォーマンスストア(56ページ)を行ないます。保存すると、この表示は消えます。

#### ② パート1のボイス

#### ③ パート2のボイス

選択中のパフォーマンスのパート1/パート2に割り当てられているボイスを表示/設定します。左から、ボイスカテゴリー、ボイスナンバー、ボイス名が表示されます。ボイスナンバーの先頭に「u」がついているボイスは、ユーザーボイスです。各カテゴリーにおいて、ユーザーボイスが作成されている場合、各カテゴリー内のプリセットボイスのあとにユーザーボイスが続きます。カーソル(▶)は、選択中のパートの行に表示されます。

#### ④ [E](エディット)マーク

パート1/2に割り当てられているボイスが編集(ボイスエディット)されている場合、この画面においてボイス名の右側に[E](エディット)マークが表示されます。この表示により、ボイスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを確認できます。現在の状態を保存するにはボイスストア(53ページ)を行ないます

#### ⑤ 鍵盤アイコン

鍵盤を弾くと、発音中のパートの右端に鍵盤アイコンが表示されます。レイヤー機能がオンになっている場合は、鍵盤を弾くとパート1とパート2の両方が発音するので、両方に鍵盤アイコンが表示されます。スプリット機能がオンになっている場合は、スプリットポイント(45ページ)から右側の鍵盤を弾くとパート1に、左側の鍵盤を弾くとパート2に鍵盤アイコンが表示されます。

## パフォーマンス

### ▶ パフォーマンスプレイ

#### パフォーマンスセレクト

#### パフォーマンスパートセレクト

#### パフォーマンスエディット

##### コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

##### パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

##### ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

##### パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

##### パフォーマンスストア

##### 補足説明

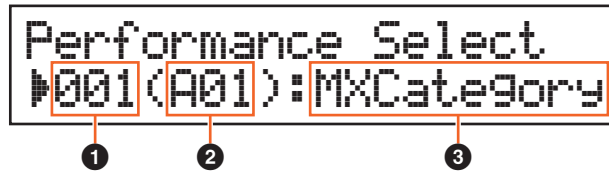


## パフォーマンスセレクト

本体に内蔵されている複数のパフォーマンスを選択します。

### 手順

PERFORMANCE [SELECT]ボタン → [DATA]ダイアルでパフォーマンスを選択



#### ① パフォーマンスナンバー

選択中のパフォーマンスのナンバーが表示されます。[DATA]ダイアル、[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを使うと、別のナンバーのパフォーマンスに変更できます。

#### ② パフォーマンスグループ

選択中のパフォーマンスのグループ(A~H)が表示されます。[SHIFT]ボタンを押しながら[DATA]ダイアルまたは[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを使うと、別のグループのパフォーマンスに変更できます。

#### ③ 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。

## パフォーマンス パートセレクト

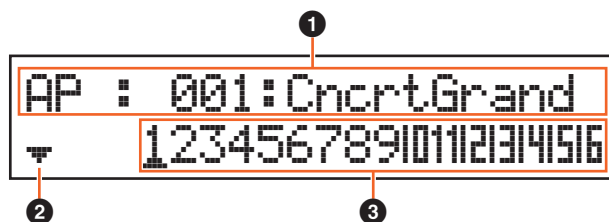
選択中のパフォーマンスのパート1~16のうち1つのパートを選択して演奏できる画面です。パートの選択だけでなく、パートに割り当てたボイスを変更したり、ボリュームやパンなどの一部のパートパラメーターの編集もこの画面でできます。パフォーマンスパートセレクト画面は複数のページで構成されています。

**NOTE** パートセレクトで編集できるパラメーターは、パートエディットの同名のパラメーターと連動しています。

### 手順

[PART SELECT]ボタン → カーソル[<]/[>]ボタンでパートを選択 → パラメーター編集

### 1ページ目



#### ① ボイス

選択中のパートに割り当てられているボイスのカテゴリー、ナンバー、名前が表示されます。[DATA]ダイアルまたは[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを使うことで、選択中のボイスのカテゴリーを変更できます。また、カーソル[V]ボタンを1回押しすと、画面内のカーソルがカテゴリーからナンバーに移動し、ボイスナンバーの変更が可能になります。

#### ② ページアイコン

複数のページが存在していることを示すアイコンで、カーソル[V]ボタンを押すと、下のページが画面に表示されることを示しています。

#### ③ パート1~16

カーソル[<]/[>]ボタンまたはカテゴリーボタン([1]~[16])を押してパートを選択します。アンダーライン(\_)がついている数字のパートが選択中のパートです。

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

▶ パフォーマンスセレクト

▶ パフォーマンスパートセレクト

パフォーマンスエディット

コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

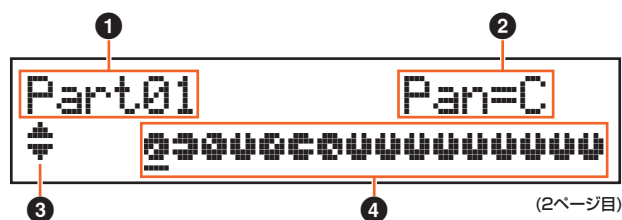
Copy

Bulk

パフォーマンスストア

補足説明

## 2ページ目以降



### ① パートナンバー

選択中のパートナンバーが表示されます。

### ② パートパラメーター

編集対象のパラメーター名と、選択中のパートにおけるパラメーターの設定値が表示されます。1ページごとにパラメーターが1つずつ表示されます。[DATA]ダイアルまたは[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを使って、選択中のパートの設定値を変更できます。

パラメーター名	説明
Pan (パン)	各パートのパン(ステレオ定位)を設定します。 設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)
Volume (ボリューム)	各パートの音量を設定します。ここでの設定により、各パートの音量バランスを調節できます。 設定値: 0 ~ 127
ChoSend (コーラスセンド)	各パートのコーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。ここでの設定により、パート間のコーラスセンドのバランスを調節します。 設定値: 0 ~ 127
RevSend (リバーブセンド)	各パートのリバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。ここでの設定により、パート間のリバーブセンドのバランスを調節します。 設定値: 0 ~ 127
DryLevel (ドライレベル)	各パートのシステムエフェクト(コーラス、リバーブ)をかけない信号(ドライ出力)の量を設定します。この設定により、パート間のドライレベルのバランスを調節します。 設定値: 0 ~ 127
InsSw (インサクションエフェクトスイッチ)	各パートにインサクションエフェクトをかけるかを設定します。本体に搭載されているインサクションエフェクトは、最大で4パートまでかけることができます。 設定値: off, on
ArpSw (アルペジオスイッチ)	各パートのアルペジオを有効にするかを設定します。アルペジオは最大で2パートまでオンにできます。 設定値: off, on

### ③ ページアイコン

複数のページが存在していることを示すアイコンで、カーソル[↑]/[V]ボタンを押すと、上/下のページが画面に表示されることを示しています。

### ④ パート1~16のパラメーター設定値

②で表示されているパラメーターの各パートにおける設定値が絵で表示されます。[DATA]ダイアルまたは[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを使って、選択中のパートの設定値を変更できます。カーソル[<]/[>]ボタンを押してパートの変更もできます。

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

▶ パフォーマンスパートセレクト

パフォーマンスエディット

コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

パフォーマンスストア

補足説明

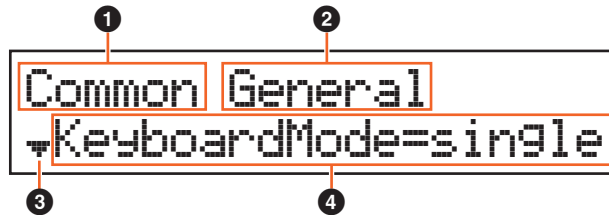
## パフォーマンスエディット

パフォーマンスを作り変えるパフォーマンスエディットは、すべてのパートに共通するパラメーターを設定する「コモンエディット」と、パートごとの設定をする「パートエディット」の2種類に分かれます。また「パートエディット」の中で、パートに割り当てたボイスのパラメーターを設定する「ボイスエディット」もできます。

### コモンエディット

#### 手順

[EDIT]ボタン → カーソル[Λ]ボタンで「01:Common」を選択 → [ENTER]ボタン → カーソル[Λ]/[V]ボタンで編集画面を選択 → [ENTER]ボタン → 選択した編集画面でパラメーター編集



#### 1 Common

コモンエディットであることを示しています。

#### 2 編集画面

コモンエディットの中の選択中の編集画面名が表示されます。

#### 3 ページアイコン

複数のページが存在していることを示すアイコンで、カーソル[Λ]/[V]ボタンを押すと、上/下のページが画面に表示されることを示しています。

#### 4 パラメーター

編集対象のパラメーターを表示します。1ページごとにパラメーターが1つずつ表示されます。[DATA]ダイアルまたは[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンで、パラメーター値を変更できます。

### Chorus Eff (コーラスエフェクト)

パラメーター名	説明
コーラスカテゴリ コーラスタイプ	コーラスエフェクトのカテゴリとタイプを設定します。 <b>設定値:</b> 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 (エフェクトプリセット)	エフェクトタイプごと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、エフェクトの設定を変えることができます。 <b>NOTE</b> 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 Eff (リバーブエフェクト)

パラメーター名	説明
リバーブカテゴリ リバーブタイプ	リバーブエフェクトのカテゴリとタイプを設定します。 <b>設定値:</b> 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。

## パフォーマンス

パフォーマンスブレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

▶ パフォーマンスエディット

コモンエディット

▶ Chorus Eff

▶ Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

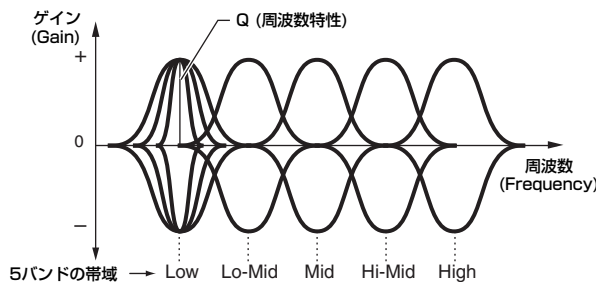
パフォーマンスストア

補足説明

パラメーター名	説明
<b>Preset</b> (エフェクトプリセット)	エフェクトタイプごと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、エフェクトの設定を変えることができます。 <b>NOTE</b> 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 EQ)

パフォーマンス全体の音質を補正します。5バンドの帯域(Low、Lo-Mid、Mid、Hi-Mid、High)で、それぞれの周波数付近の信号レベルを増減させます。



パラメーター名	説明
<b>Shape</b> (シェイプ)	イコライザーのLOW (ロー)とHIGH (ハイ)を、シェルビングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。 <b>設定値:</b> shelv (シェルビングタイプ)、peak (ピーキングタイプ)  shelv   peak 
<b>Freq</b> (フリクエシー)	ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。 <b>設定値:</b> LOW (ロー)の場合: シェルビング32Hz~2.0kHz、ピーキング63Hz~2.0kHz LOWMID (ローミッド)、MID (ミッド)、HIGHMID (ハイミッド)の場合:100Hz~10kHz HIGH (ハイ)の場合: 500Hz ~16kHz
<b>Gain</b> (ゲイン)	Freqで設定された中心周波数帯域の信号レベルを設定します。 <b>設定値:</b> -12dB~+0dB~+12dB
<b>Q</b> (周波数特性)	Freqで設定された周波数を中心に、ブースト/カットする帯域幅を設定します。これにより、さまざまな周波数特性カーブを作成できます。 <b>設定値:</b> 0.1 ~12.0 <b>NOTE</b> 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。

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

▶ パフォーマンスエディット

### コモンエディット

Chorus Eff

▶ Reverb Eff

▶ Master EQ

Arp Switch

General

Name

### パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

### ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

### パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

### パフォーマンスストア

補足説明

## Arp Switch (アルペジオスイッチ)

パラメーター名	説明
<b>Switch</b> (アルペジオ コモン スイッチ)	選択中のパフォーマンスにおいて、アルペジオを有効にするかを設定します。この設定は[ARP]ボタンの設定と連動します。 設定値: off, on
<b>Tempo</b> (テンポ)	選択中のパフォーマンスに設定されているアルペジオのテンポを設定します。 設定値: 5 ~ 300 <b>NOTE</b> アルペジオのテンポをDAWソフトウェア/外部MIDI機器のテンポと同期させるには、ユーティリティのMIDI画面の「MIDI Sync」(66ページ)を「external」/「auto」に設定します。「MIDI Sync」を「external」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、「Tempo」の設定値は「EXT」となり、変更できません。 <b>NOTE</b> [TEMPO]ボタンを押して、テンポ画面でテンポを設定することもできます。また、[TEMPO]ボタンを何度か押して、その速さでテンポを設定することもできます(タップテンポ機能)。
<b>SyncQtzValue</b> (アルペジオ シンク クオンタイズ バリュー)	複数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、各パートに割り当てられたボイス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)

## General (ジェネラル)

パート1とパート2の両方に効果するパラメーターを設定する画面です。

パラメーター名	説明
<b>KeyboardMode</b> (キーボードモード)	パート1とパート2の鍵盤の発音方式を設定します。 設定値: single (シングル)、layer (レイヤー)、split (スプリット) single .....パート1とパート2の選択されたパートだけが発音する状態です。 layer .....パート1とパート2の音が重なって発音する状態です。両パートのノートリミットが全領域に設定されます。 split .....「SplitPoint」で設定されたノートを境にして、高音部(右側)の鍵盤を弾くとパート1が、低音部(左側)の鍵盤を弾くとパート2が発音する状態です。
<b>SplitPoint</b> (スプリットポイント)	パート1とパート2の発音領域をスプリットするノートナンバーを設定します。 設定値: C#-2~G8 <b>NOTE</b> 「KeyboardMode」=「Split」に設定されている場合に、[SPLIT]ボタンを押しながら鍵盤を押すことでノートナンバーを設定できます。
<b>Cutoff</b> (カットオフ)	フィルターのカットオフ周波数を設定します。パート1とパート2に設定しているフィルターに対して共通に効果します。 設定値: -64~+0~+63
<b>Resonance</b> (レゾナンス)	カットオフ周波数付近の信号の音量を持ち上げて、音色を作り変えます。パート1とパート2に設定しているフィルターに対して共通に効果します。 設定値: -64~+0~+63
<b>ChoSend</b> (コーラスセンド)	パート1とパート2のコーラスエフェクトへ送る信号の量を共通して調整します。 設定値: 0~127
<b>RevSend</b> (リバーブセンド)	パート1とパート2のリバーブエフェクトへ送る信号の量を共通して調整します。 設定値: 0~127
<b>Attack</b> (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、パート1とパート2に対して共通に設定します。 設定値: -64~+0~+63
<b>Decay</b> (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、パート1とパート2に対して共通に設定します。 設定値: -64~+0~+63
<b>Sustain</b> (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、パート1とパート2に対して共通に設定します。 設定値: -64~+0~+63
<b>Release</b> (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、パート1とパート2に対して共通に設定します。 設定値: -64~+0~+63

## パフォーマンス

パフォーマンスブレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

▶ パフォーマンスエディット

コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

▶ Arp Switch

▶ General

Name

パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

パフォーマンスストア

補足説明

パラメーター名	説明
<b>Volume</b> (ボリューム)	パート1とパート2に共通する音量を設定します。 設定値: 0~127
<b>Pan</b> (パン)	パート1とパート2に共通するパン(ステレオ定位)を設定します。 設定値: L63~C~R63
<b>Assign1</b> (アサイン1) <b>Assign2</b> (アサイン2)	ASSIGN 1/2に割り当てた機能の設定値を相対的に増減します。 設定値: -64~+0~+63 <b>NOTE</b> ASSIGN 1/2の機能は、ボイスエディットのCtrl Set画面(52ページ)で設定します。

## 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を設定します。カーソル[<]/[>]ボタンで文字入力位置を選択し、[DATA]ダイヤルまたは[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンで文字を変更します。英数字を使って最大10文字で設定できます。

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

▶ パフォーマンスエディット

### コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

▶ General

▶ Name

### パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

### ボイスエディット

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name  
DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

### パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

### パフォーマンスストア

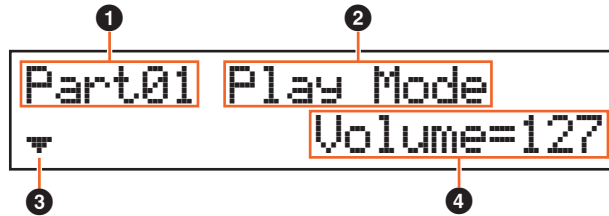
補足説明

## パートエディット

**NOTE** パフォーマンスパートセレクト画面の2ページ目以降で設定できるパラメーターと同名のパラメーターは、パートセレクトの設定と連動しています。

### 手順

[EDIT]ボタン → カーソル[V]ボタンで [02:Part] を選択 → [ENTER]ボタン → カテゴリーボタン ([1]~[16])でパートを選択 → カーソル[Λ]/[V]ボタンで編集画面を選択 → [ENTER]ボタン → 選択した編集画面でパラメーター編集



### ① Part\*\*

パートエディットであることを示しています。「\*\*」欄には選択中のパートナンバーが表示されます。この画面でもカテゴリーボタン([1]~[16])を押してパートを変更できます。

### ② 編集画面

パートエディットの中の選択中の編集画面名が表示されます。

### ③ ページアイコン

複数のページが存在していることを示すアイコンで、カーソル[Λ]/[V]ボタンを押すと、上/下のページが画面に表示されることを示しています。

### ④ パラメーター

編集対象のパラメーターを表示します。1ページごとにパラメーターが1つずつ表示されます。[DATA]ダイアルまたは[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンで、パラメーター値を変更できます。

## Play Mode (プレイモード)

パラメーター名	説明
Volume (ボリューム)	各パートの音量を設定します。 設定値: 0~127
Pan (パン)	各パートのパン(ステレオ定位)を調節します。 設定値: L63 (左端)~C (センター)~R63 (右端)
NoteShift (ノートシフト)	各パートのピッチを半音単位で移調します。 設定値: -24~+0~+24
Detune (デチューン)	各パートのピッチをわずかにずらすことで、デチューン効果を得ることができます。 設定値: -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz
ChoSend (コーラスセンド)	各パートのコーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。 設定値: 0~127
RevSend (リバーブセンド)	各パートのリバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。 設定値: 0~127
DryLevel (ドライレベル)	各パートのドライレベル(システムエフェクトを通さないレベル)を設定します。 設定値: 0~127
InsSw (インサクションエフェクトスイッチ)	インサクションエフェクトを有効にするパートを設定します。このスイッチをオンに設定すると、そのパートに割り当てられているボイスのインサクションエフェクトが有効になります。インサクションエフェクトは、最大で4パートまでかけることができます。 設定値: off, on
Mono/Poly (モノ/ポリ)	各パートの発音モードを選択します。mono (モノ)は単音演奏用、poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。 設定値: mono, poly <b>NOTE</b> ドラムボイスが選ばれているパートでは、Mono/Poly (モノ/ポリ)の設定はできません。

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

▶ パフォーマンスエディット

コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

パートエディット

▶ Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

パフォーマンスストア

補足説明



パラメーター名	説明
<b>PortaSw</b> (ポルタメントスイッチ)	パート別にポルタメント効果をかけるかどうか設定します。 設定値: off, on
<b>PortaTime</b> (ポルタメントタイム)	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほどピッチの変化にかかる時間が長くなります。 設定値: 0~127
<b>PB Upper</b> (ピッチベンド レンジ アッパー) <b>PB Lower</b> (ピッチベンド レンジ ロワー)	各パートにおいて、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~+12 (半音)
<b>Assign1</b> (アサイン1 バリュー) <b>Assign2</b> (アサイン2 バリュー)	ノブ[C]/[D]のASSIGN 1/2に割り当てられた機能の設定値を編集します。 設定値: -64~+0~+63 <b>NOTE</b> ASSIGN 1/2の機能は、ボイスエディットのCtrl Set画面(52ページ)で設定します。

## Filter/EG (フィルター /EG)

パラメーター名	説明
<b>Cutoff</b> (カットオフ)	各パートのボイスが使用しているフィルターのカットオフ周波数を設定します。 設定値: -64~+0~+63
<b>Resonance</b> (レゾナンス)	各パートでのレゾナンス効果の強さを設定します。 設定値: -64~+0~+63
<b>FEG Attack</b> (FEG アタックタイム) <b>FEG Decay</b> (FEGディケイタイム) <b>FEG Sustain</b> (FEGサステインレベル) <b>FEG Release</b> (FEGリリースタイム) <b>FEG Depth</b> (FEGデプス)	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)を設定します。鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音色の時間的な変化を作ることができます。音色の変わり方は、上記の「Resonance」の設定にも関係します。 <b>NOTE</b> FEGの詳細については、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。 <b>NOTE</b> ドラムボイスが割り当てられているパートには設定できません。 設定値: -64~+0~+63
<b>AEG Attack</b> (AEGアタックタイム) <b>AEG Decay</b> (AEGディケイタイム) <b>AEG Sustain</b> (AEGサステインレベル) <b>AEG Release</b> (AEGリリースタイム)	AEG (アンプリチュード エンベロープ ジェネレーター)のタイムとレベルを設定します。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。 <b>NOTE</b> AEGの詳細については、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。 <b>NOTE</b> ドラムボイスが割り当てられているパートには「Sustain」と「Release」パラメーターは設定できません。 設定値: -64~+0~+63

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

▶ パフォーマンスエディット

コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

パートエディット

▶ Play Mode

▶ Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

パフォーマンスストア

補足説明



## Arp Select (アルペジオセレクト)

パラメーター名	説明
<b>Switch</b> (アルペジオスイッチ)	選択中のパートにおいて、アルペジオを有効にするかを設定します。アルペジオは最大で2パートまで有効にできます。 設定値: off, on
<b>Hold</b> (アルペジオホールド)	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。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: sync-off (シンクオフ)、off, on
<b>Category</b> (アルペジオカテゴリー)	アルペジオのカテゴリーを選びます。 設定値: 「本機のしくみ」のアルペジオカテゴリー (13ページ)をご参照ください。
<b>Type</b> (アルペジオタイプ)	アルペジオのタイプを番号で選択します。 設定値: 別PDFファイル「データリスト」をご参照ください。
<b>MIDI Out</b> (アルペジオMIDIアウトフットスイッチ)	アルペジオ再生データをMIDI出力する(on)か、しない(off)かを設定します。 設定値: off, on

## Receive Switch (レシーブスイッチ)

各パートで使用する音源パートが、コントロールチェンジなどのMIDIメッセージを、受信する ([on]) か、しない ([off]) を設定します。

パラメーター名	説明
<b>BankSel</b> (バンクセレクト)	パートに割り当てられているボイスにおいて、バンクセレクトのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
<b>ProgChange</b> (プログラムチェンジ)	パートに割り当てられているボイスにおいて、プログラムチェンジのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
<b>CtrlChange</b> (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。 <b>NOTE</b> このパラメーターをオフにすると、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。
<b>Vol/Exp</b> (ボリューム/エクスプレッション)	コントロールナンバー 7 (ボリューム)/コントロールナンバー 11 (エクスプレッション)のMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
<b>Pan</b> (パン)	コントロールナンバー 10 (パン)のMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
<b>Sustain</b> (サステイン)	コントロールナンバー 64 (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。ドラムボイスが選択されているパートに対しては設定できません。
<b>PB</b> (ピッチベンドホイール)	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。
<b>MW</b> (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。
<b>AS1</b> (アサイン1) <b>AS2</b> (アサイン2)	[KNOB FUNCTION]ボタンを押して[3段目の]ランプを点灯させている場合に、ASSIGN1、ASSIGN2 (ノブ3、4)を操作して発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
<b>FS</b> (フットスイッチ)	別売のフットスイッチを[SUSTAIN]端子に取り付け、踏んだときに発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
<b>FC1</b> (フットコントローラー 1)	別売のフットコントローラーを[FOOT CONTROLLER]端子に取り付け、踏んだときに発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
<b>FC2</b> (フットコントローラー 2)	フットコントローラー 2に対応するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

▶ パフォーマンスエディット

コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

パートエディット

Play Mode

Filter/EG

▶ Arp Select

▶ Receive Switch

ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

パフォーマンスストア

補足説明

パラメーター名	説明
BC (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。
RB (リボンコントローラー)	リボンコントローラーに対応するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
A.Func1 (アサインブルファンクション1) A.Func2 (アサインブルファンクション2)	ASSIGNABLE FUNCTION 1ボタンと2ボタンに対応するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
ChAT (チャンネルアフタータッチ)	アフタータッチに対応するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

## ボイスエディット

選択中のパートに割り当てられているボイスを編集します。

### 手順

[EDIT]ボタン → カーソル[V]ボタンで「02:Part」を選択 → [ENTER]ボタン → カテゴリーボタン([1]~[16])でパートを選択 → カーソル[<]/[>]ボタンで「05」~「08」の編集画面を選択 → [ENTER]ボタン → 選択した編集画面でパラメーター編集

## Voice Insert Eff (ボイス インサージョン エフェクト)/ DrumKit Insert Eff (ドラムボイス インサージョン エフェクト)

パラメーター名	説明
エフェクトカテゴリー エフェクトタイプ	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。 <b>設定値:</b> 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 (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。プリセットを変更することで、エフェクトの設定を変えることができます。 <b>NOTE</b> 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。

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

▶ パフォーマンスエディット

コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

▶ Receive Switch

ボイスエディット

▶ Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

パフォーマンスストア

補足説明

## Voice LFO (ボイスLFO)

ノーマルボイスが割り当てられているときのみ表示される画面です。

パラメーター名	説明																										
<b>Wave</b> (LFOウェーブ)	<p>LFOの波形(ウェーブ)を選択します。</p> <p>設定値:</p> <table border="1"> <tr> <td>tri (triangle)</td> <td>三角波1</td> </tr> <tr> <td>tri+ (triangle+)</td> <td>三角波2</td> </tr> <tr> <td>sawup</td> <td>ノコギリ波</td> </tr> <tr> <td>sawdown</td> <td>ノコギリ波</td> </tr> <tr> <td>squ 1/4 (square1/4)</td> <td>矩形波1/4</td> </tr> <tr> <td>squ 1/3 (square1/3)</td> <td>矩形波1/3</td> </tr> <tr> <td>squ (square)</td> <td>矩形波</td> </tr> <tr> <td>squ2/3 (square2/3)</td> <td>矩形波2/3</td> </tr> <tr> <td>squ3/4 (square3/4)</td> <td>矩形波3/4</td> </tr> <tr> <td>trpzd (trapezoid)</td> <td>台形波</td> </tr> <tr> <td>S/H 1</td> <td>サンプルアンドホールド1</td> </tr> <tr> <td>S/H 2</td> <td>サンプルアンドホールド2</td> </tr> <tr> <td>user</td> <td>一部のプリセットボイスに設定されている特有のウェーブ。外部からMIDIメッセージでオリジナルのウェーブに変更することもできます。このMIDIメッセージについては、PDFファイル「データリスト」の「MIDI Data Table」をご参照ください。</td> </tr> </table>	tri (triangle)	三角波1	tri+ (triangle+)	三角波2	sawup	ノコギリ波	sawdown	ノコギリ波	squ 1/4 (square1/4)	矩形波1/4	squ 1/3 (square1/3)	矩形波1/3	squ (square)	矩形波	squ2/3 (square2/3)	矩形波2/3	squ3/4 (square3/4)	矩形波3/4	trpzd (trapezoid)	台形波	S/H 1	サンプルアンドホールド1	S/H 2	サンプルアンドホールド2	user	一部のプリセットボイスに設定されている特有のウェーブ。外部からMIDIメッセージでオリジナルのウェーブに変更することもできます。このMIDIメッセージについては、PDFファイル「データリスト」の「MIDI Data Table」をご参照ください。
tri (triangle)	三角波1																										
tri+ (triangle+)	三角波2																										
sawup	ノコギリ波																										
sawdown	ノコギリ波																										
squ 1/4 (square1/4)	矩形波1/4																										
squ 1/3 (square1/3)	矩形波1/3																										
squ (square)	矩形波																										
squ2/3 (square2/3)	矩形波2/3																										
squ3/4 (square3/4)	矩形波3/4																										
trpzd (trapezoid)	台形波																										
S/H 1	サンプルアンドホールド1																										
S/H 2	サンプルアンドホールド2																										
user	一部のプリセットボイスに設定されている特有のウェーブ。外部からMIDIメッセージでオリジナルのウェーブに変更することもできます。このMIDIメッセージについては、PDFファイル「データリスト」の「MIDI Data Table」をご参照ください。																										
<b>Speed</b> (スピード)	<p>LFOウェーブの変化の速さを設定します。</p> <p>設定値: 0~63</p>																										
<b>TempoSync</b> (テンポシンク)	<p>LFOウェーブの変化の速さを、アルペジオ/ソング/パターンの再生テンポと同期させるかどうかを設定します。</p> <p>設定値: off (同期させない)、on (同期させる)</p>																										
<b>TempoSpeed</b> (テンポスピード)	<p>「TempoSync」 = 「on」 のときに有効なパラメーターで、LFOウェーブの変化の速さを音符で設定します。</p> <p>設定値: 16th (16分音符)、8th/3 (8分音符の3連符)、16th. (付点16分音符)、8th (8分音符)、4th/3 (4分音符の3連符)、8th. (付点8分音符)、4th (4分音符)、2nd/3 (2分音符の3連符)、4th. (付点4分音符)、2nd (2分音符)、whole/3 (全音符の3連符)、2nd. (付点2分音符)、4thx4 (4分音符4拍:4拍子での全音符)、4thx5 (4分音符5拍)、4thx6 (4分音符6拍)、4thx7 (4分音符7拍)、4thx8 (4分音符8拍)、4thx16 (4分音符16拍)、4thx32 (4分音符32拍)、4thx64 (4分音符64拍)</p> <p><b>NOTE</b> ここでの音符の長さは、内部クロック(Internal)または外部クロック(MIDI)によるテンポが基準となります。</p>																										
<b>PlayMode</b> (プレイモード)	<p>LFOを繰り返し揺らし続ける(loop)か、1周期分揺れたところでストップする(one shot)かを設定します。</p> <p>設定値: loop (ループ)、one shot (ワンショット)</p>																										
<b>KeyOnRest</b> (キーオンリセット)	<p>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。</p> <p>設定値: off、each-on (イーチオン)、1st-on (ファーストオン)</p>																										
<b>RandomSpeed</b> (ランダムスピード)	<p>「TempoSync」 = 「off」 のときに有効なパラメーターです。LFOスピードをランダムに変化させます。</p> <p>設定値: 0~127</p>																										
<b>Delay</b> (ディレイ)	<p>鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。</p> <p>設定値: 0~127</p>																										
<b>Fade In</b> (フェードインタイム)	<p>鍵盤を弾いて「Delay」(上記)で設定された時間を経過したあと、LFOの効果がフェードインしていく時間を設定します。</p> <p>設定値: 0~127</p>																										

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

▶ パフォーマンスエディット

コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

▶ Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

パフォーマンスストア

補足説明

パラメーター名	説明
<b>Hold</b> (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 (ホールド)
<b>FadeOut</b> (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
<b>Dest1/2/3</b> (LFOセット1/2/3 コントロール 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。セット1~3の最大3種類の機能を設定できます。 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。 <b>NOTE</b> コントロールリストにある「Insertion Effect Parameter 1~16」には、実際は現在選択中のエフェクトタイプの実パラメーター名が表示されます。 該当するパラメーターが存在しないか設定されていないものには、パラメーター番号で表示されます。
<b>Depth1/2/3</b> (LFOセット1/2/3 コントロールデプス)	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

### Voice Ctrl Set (ボイス コントローラー セット)/ DrumKit Ctrl Set (ドラムボイス コントローラー セット)

1つのボイスに対して最大6種類の異なるコントローラーセットを同時に設定できます。最初にカーソル[Λ]/[V]ボタンでセット1~6のいずれかを選択して[ENTER]ボタンを押すと、コントローラーセットの設定画面が表示されます。

パラメーター名	説明
<b>Source</b> (ソース)	「Dest」(デスティネーション)で選んだ機能をコントロールするためのコントローラーを設定します。 設定値: PB (ピッチバンドホイール)、MW (モジュレーションホイール)、AS1 (ASSIGN 1)、AS2 (ASSIGN 2)、FS (フットスイッチ)、FC1 (フットコントローラー 1)、FC2 (フットコントローラー 2)、BC (プレスコントローラー)、RB (リボンコントローラー)、AF1 (アサイナブルファンクション1)、AF2 (アサイナブルファンクション2)、AT (アフタータッチ) <b>NOTE</b> ユーティリティのController画面でフットスイッチにMIDIのコントロールナンバーの96以降を割り当てると、ボイスのコントローラーセットの「Source」には設定できなくなります。
<b>Dest</b> (デスティネーション)	「Source」(ソース)で選んだコントローラーでコントロールする機能を設定します。 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。
<b>Depth</b> (デプス)	「Dest」(デスティネーション)で選んだコントロール機能をコントロールする深さを設定します。 設定値: -64~+0~+63

### コントローラーセットのデスティネーションの設定例

「Dest (デスティネーション)」において、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	Volume
ロータリースピーカーのスピードを切り替える	Insertion Effect Parameter 1 (INSA:EfSpCtl) *1
ワウペダルの効果をかける	Insertion Effect Parameter 1 (INSA:EfPdCtl) *2

上記の効果をさせたい場合、「Dest (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ボイスエディットのVoice Insert Eff/DrumKit Insert Eff画面で、エフェクトタイプ=「Rotary Sp」

\*2ボイスエディットのVoice Insert Eff/DrumKit Insert Eff画面で、エフェクトタイプ=「VCM Pedal Wah」

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

▶ パフォーマンスエディット

コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

ボイスエディット

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

▶ Voice LFO

▶ Voice Ctrl Set  
DrumKit Ctrl Set

Voice Name  
DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

パフォーマンスストア

補足説明

## Voice Name (ボイスネーム) / DrumKit Name (ドラムボイスネーム)

編集したボイスをユーザーボイスとして保存する場合の名前を設定します

パラメーター名	説明
ボイスネーム	選択中のパートに割り当てるボイスの名前を設定します。カーソル[<]/[>]ボタンで文字入力位置を選択し、[DATA]ダイアルで文字を変更します。英数字を使って最大10文字で設定できます。
Category (ボイスカテゴリー)	ボイスが属するカテゴリーを設定します。カテゴリーとは音色の種類や特徴を一目でわかるようにするためのキーワードで、適切なカテゴリーを設定しておく、多くのボイスの中から目的のボイスを短時間で見つけ出せます。 設定値: ノーマルボイスの場合: AP, KB, ORG, GTR, BAS, STR, BRS, WND, LD, PAD, CMP, CP, SFX, MFX, ETH, ドラムボイスの場合 :DR <b>NOTE</b> 各カテゴリーについて詳しくは、「本機のしくみ」の「ボイスカテゴリー」(7ページ)をご参照ください。

## ボイスジョブ

ボイスエディットの「Voice (DrumKit) Insert Eff」 / 「Voice LFO」 / 「Voice (DrumKit) Ctrl Set」 / 「Voice (DrumKit) Name」の画面で、[JOB]ボタンを押すと、ボイスジョブ画面が表示されます。

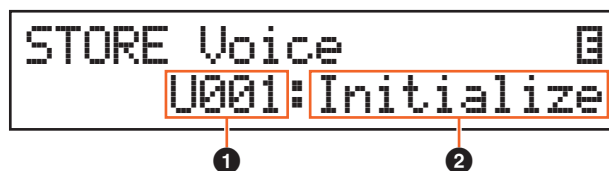
パラメーター名	説明
Recall (リコール)	パートに割り当てられているボイスのエディット後、ユーザーボイスとしてストア(保存)しないまま別のボイスに変更したり、パフォーマンスを変更したりすると、そのボイスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。このような場合に、リコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すこと(リコール)ができます。「01: Recall」が表示されている画面で[ENTER]ボタンを押すと確認画面が表示されるので、そのあとさらに[INC/YES]ボタンを押すとリコールが実行されます。
Bulk (バルク)	現在選ばれているパートのデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。「02: Bulk」が表示されている画面で[ENTER]ボタンを押すと確認画面が表示されるので、そのあとさらに[INC/YES]ボタンを押すとバルクダンプが実行されます。 <b>NOTE</b> バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。設定は、ユーティリティ ([UTILITY] → カーソル[↑]/[V]ボタンで「02: MIDI」を選択 → [ENTER] → カーソル[↑]/[V]ボタンで「DeviceNo」を選択 → [DATA]ダイアルで設定)で行ないます。

## ボイスストア

ボイスエディット画面を表示させた状態で[STORE]ボタンを押すと、編集したボイスをユーザーボイスとして保存できます。以下のパラメーターを設定したら、[ENTER]ボタンを押して[INC/YES]ボタンを押すと、保存が実行されます。保存実行後は、パートエディットの編集画面を選択する画面に戻ります。

### ■ 注記 ■

[STORE]ボタンを押して「Clear edit Voice?」というメッセージが表示される場合は、[DEC/NO]ボタンを押してください。このメッセージは、ボイスエディットをした状態でパフォーマンスストアを実行しようとした場合に表示されます。パフォーマンスストアを実行すると、編集中のボイスデータは消去されるので、ご注意ください。



### ❶ ユーザーボイスナンバー

ボイスの保存先となるユーザーボイスのナンバーを選択します。

設定値: ノーマルボイスの場合: 001~128

ドラムボイスの場合: 001~008

### ❷ ボイスネーム

選択したユーザーボイスナンバーに現在保存されているボイスの名前が表示されます。保存を実行すると、編集中のボイスの名前に変更されます。

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

▶ パフォーマンスエディット

コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

ボイスエディット

Voice Insert Eff /  
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set  
DrumKit Ctrl Set

▶ Voice Name  
▶ DrumKit Name

▶ ボイスジョブ

▶ ボイスストア

パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

パフォーマンスストア

補足説明

## パフォーマンスジョブ

### 手順

パフォーマンス画面(ボイスエディット画面以外)で[JOB]ボタン → カーソル[Λ]/[V]ボタンでジョブを選択 → [ENTER]ボタン → 選択したジョブ画面ごとの操作

### Initialize (イニシャライズ)

JOB Initialize  
Current Perf

All

イニシャライズ(初期化)するデータの種類

パフォーマンスの初期設定データ呼び出す(イニシャライズする)ことができます。全パフォーマンスデータ、コモンデータ、各パート単位のデータなど、イニシャライズ(初期化)するデータの種類の指定ができます。最初からオリジナルのパフォーマンスを作る場合などに便利な機能です。この画面で[ENTER]ボタンを押し、さらに[INC/YES]ボタンを押すと初期化が実行されます。

#### イニシャライズするデータの種類

**All:** パフォーマンスの全データ

**Common:** コモンエディットのデータ

**Part1~16:** 指定したパートのパートエディットのデータ

**PartAll:** 全パートのパートエディットのデータ

**GM:** パフォーマンスの全データ。初期化すると、各パートのボイスをGM/バンクのボイスに設定。

**NOTE** 本体には、GMボイスとして規定されたボイスが入ったGM/バンクがあり、GM対応のソングデータをほぼ正常に再生できます。

### Recall (リコール)

パフォーマンスのエディット後、ストア(保存)しないまま別のパフォーマンスを選ぶと、そのパフォーマンスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。このような場合に、リコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すこと(リコール)ができます。[JOB]ボタンを押したあと「Recall」を選択して[ENTER]ボタンを押すと、すぐに実行確認画面が表示されるので、[INC/YES]ボタンを押して、実行します。

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

パフォーマンスエディット

### コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

### パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

### ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

### ▶ パフォーマンスジョブ

▶ Initialize

▶ Recall

Copy

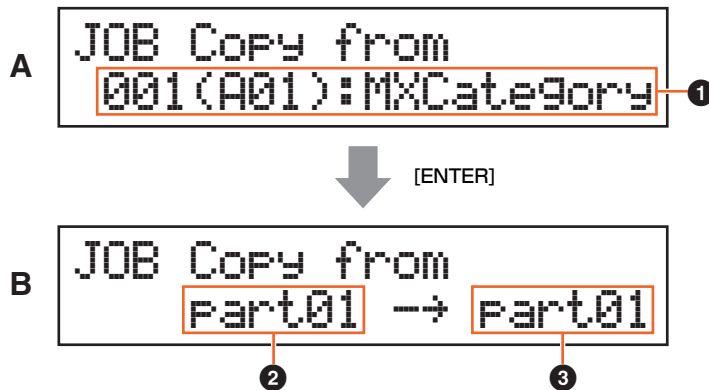
Bulk

### パフォーマンスストア

補足説明

## Copy (コピー)

あるパフォーマンスの共通データやパートデータを、現在エディット中のパフォーマンスにコピーします。あるパフォーマンスが持っているデータを一部利用して、別のパフォーマンスを作成する場合に便利な機能です。



初めにコピー元のパフォーマンスを設定する画面(A)が表示されるので、コピー元のパフォーマンスを選択して[ENTER]ボタンを押します。次にコピーするデータの種類の選択する画面(B)が表示されるので、コピー元とコピー先それぞれのデータの種類の種類を設定します。この画面で[ENTER]ボタンを押し、さらに[INC/YES]ボタンを押すと、コピーが実行されます。

### ① コピー元のパフォーマンス

コピー元のパフォーマンスを選択します。「--(--): (Current)」が選択されていると、現在エディット中のパフォーマンスがコピー元のパフォーマンスとなります。

設定値: Current、001~128

### ② コピー元のデータの種類の種類

コピー元となるパフォーマンスのデータの種類の種類やパート番号を指定します。カーソル[<]ボタンを押してコピー元の設定欄を選択し、[DATA]ダイヤルを回してデータの種類の種類を設定します。

設定値: common、part1~16

### ③ コピー先のデータの種類の種類

コピー先となるパフォーマンスのデータの種類の種類やパート番号を指定します。カーソル[>]ボタンを押してコピー先の設定欄を選択し、[DATA]ダイヤルを回してデータの種類の種類を設定します。

設定値: common、part 1~16

**NOTE** コモンデータとパートデータ間のコピーはできないので、コピー元またはコピー先の一方のデータの種類の種類をコモンデータにすると、もう一方もコモンデータに自動的に切り替わります。また、一方をパートデータにした場合、もう一方は自動的にパート1に設定されます。

## Bulk (バルク)

現在選ばれているパフォーマンスのデータとパート1~16のボイスエディットデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。[JOB]ボタンを押したあと「Bulk」を選択して[ENTER]ボタンを押すと、すぐに実行確認画面が表示されるので、[INC/YES]ボタンを押して、実行します。

**NOTE** バルクダンプを行なうためには、デバイスナンバーが正しく設定されている必要があります。設定は、ユーティリティ→[UTILITY]→カーソル[A]/[V]ボタンで「02: MIDI」を選択→[ENTER]→カーソル[A]/[V]ボタンで「DeviceNo」を選択→[DATA]ダイヤルで設定)で行ないます。

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

パフォーマンスエディット

コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

▶ パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

▶ Copy

▶ Bulk

パフォーマンスストア

補足説明



## パフォーマンスストア

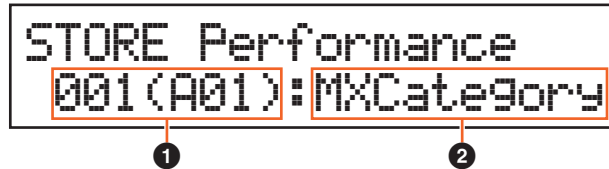
### 手順

パフォーマンス画面(ボイスエディット画面以外)で[STORE]ボタン → 保存先を選択 → [ENTER]ボタン → [INC/YES]ボタン

この操作により、編集したパフォーマンス全体が保存されます。ただし、編集したボイスデータは保存されません。保存実行後は、保存先のパフォーマンスのトップ画面になります。

### 注記

ボイスの編集後、ボイスストアをしていない状態でパフォーマンスストアを実行すると、編集したボイスデータは消えてしまいます。大切なボイスデータは、パフォーマンスストアの前にボイスストア(53ページ)をしてユーザーボイスとして保存しておきましょう。



### ① パフォーマンスナンバー

現在編集中のパフォーマンスの保存先となるパフォーマンスナンバーを選択します。

### ② パフォーマンスネーム

選択したパフォーマンスナンバーに現在保存されているパフォーマンスの名前が表示されます。保存を実行すると、コモンエディットのName画面(46ページ)で設定したパフォーマンスの名前に変更されます。

## 補足説明

### ノブ[A]～[D]に割り当てられる機能

#### [PART 1-2 LINK]ボタンがオン(ランプ点灯)の場合

ノブ[A]～[D]の機能はパート1とパート2の両方に効果します。

#### 1番上のランプが点灯している場合

ノブ	パラメーター	設定値	参照ページ
A	CUTOFF (コモンエディットの「Cutoff」)	-64～+63	45ページ
B	RESONANCE (コモンエディットの「Resonance」)	-64～+63	45ページ
C	CHORUS (コモンエディットの「ChoSend」)	0～127	45ページ
D	REVERB (コモンエディットの「RevSend」)	0～127	45ページ

#### 2番目のランプが点灯している場合

ノブ	パラメーター	設定値	参照ページ
A	ATTACK (コモンエディットの「Attack」)	-64～+63	45ページ
B	DECAY (コモンエディットの「Decay」)	-64～+63	45ページ
C	SUSTAIN (コモンエディットの「Sustain」)	-64～+63	45ページ
D	RELEASE (コモンエディットの「Release」)	-64～+63	45ページ

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

パフォーマンスエディット

### コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

### パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

### ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

### パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

▶ パフォーマンスストア

▶ 補足説明



## 3番目のランプが点灯している場合

ノブ	パラメーター	設定値	参照ページ
A	VOLUME (コモンエディットの「Volume」)	0~127	<a href="#">46ページ</a>
B	PAN (コモンエディットの「Pan」)	L63~C~R63	<a href="#">46ページ</a>
C	ASSIGN1 (コモンエディットの「Assign1」)	-64~+63	<a href="#">46ページ</a>
D	ASSIGN2 (コモンエディットの「Assign2」)	-64~+63	<a href="#">46ページ</a>

## [PART 1-2 LINK]ボタンがオフ(ランプ消灯)の場合

ノブ[A]~[D]の機能は選択中のパートにのみに効果します。

## 1番上のランプが点灯している場合

ノブ	パラメーター	設定値	参照ページ
A	CUTOFF (パートエディットの「Cutoff」)	-64~+63	<a href="#">48ページ</a>
B	RESONANCE (パートエディットの「Resonance」)	-64~+63	<a href="#">48ページ</a>
C	CHORUS (パートエディットの「ChoSend」)	0~127	<a href="#">47ページ</a>
D	REVERB (パートエディットの「RevSend」)	0~127	<a href="#">47ページ</a>

## 2番目のランプが点灯している場合

ノブ	パラメーター	設定値	参照ページ
A	ATTACK (パートエディットの「AEG Attack」)	-64~+63	<a href="#">48ページ</a>
B	DECAY (パートエディットの「AEG Decay」)	-64~+63	<a href="#">48ページ</a>
C	SUSTAIN (パートエディットの「AEG Sustain」)	-64~+63	<a href="#">48ページ</a>
D	RELEASE (パートエディットの「AEG Release」)	-64~+63	<a href="#">48ページ</a>

## 3番目のランプが点灯している場合

ノブ	パラメーター	設定値	参照ページ
A	VOLUME (パートエディットの「Volume」)	0~127	<a href="#">47ページ</a>
B	PAN (パートエディットの「Pan」)	L63~C~R63	<a href="#">47ページ</a>
C	ASSIGN1 (パートエディットの「Assign 1」)	-64~+63	<a href="#">48ページ</a>
D	ASSIGN2 (パートエディットの「Assign 2」)	-64~+63	<a href="#">48ページ</a>

## パフォーマンス

パフォーマンスプレイ

パフォーマンスセレクト

パフォーマンスパートセレクト

パフォーマンスエディット

## コモンエディット

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

## パートエディット

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

## ボイスエディット

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set

DrumKit Ctrl Set

Voice Name

DrumKit Name

ボイスジョブ

ボイスストア

## パフォーマンスジョブ

Initialize

Recall

Copy

Bulk

## パフォーマンスストア

## ▶ 補足説明

# ソング/パターン設定

## ソング/パターン設定

### ソング パターン

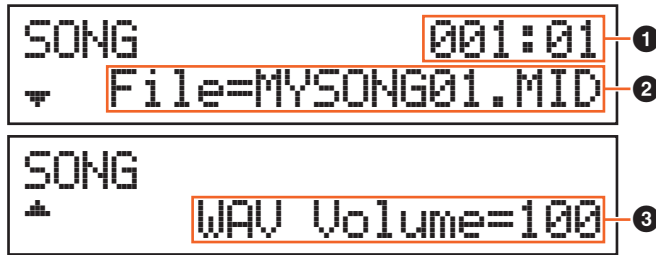
ここでは、ソングやリズムパターンに関するパラメーターについて説明します。ここで設定したソングやパターンは、[▶/■](プレイ/ポーズ)ボタンを押すと再生され、[■](ストップ)ボタンを押すと停止します。

## ソング

本体に接続したUSBフラッシュメモリー上のMIDIファイル(SMF)とオーディオファイル(WAVファイル)を、本機でソングとして再生できます。

### 手順

[EXT. SONG]ボタン → ソング画面でパラメーター編集



#### ① ソングの再生位置

選択したソングの再生位置を表示します。選択したソングがMIDIファイルの場合、小節と拍が表示されます。選択したソングがオーディオファイルの場合、分と秒が表示されます。

#### ② File (ファイル)

本体に接続したUSBフラッシュメモリー上のMIDIファイルとオーディオファイルから、ソングとして再生させるファイルを選択します。

**NOTE** 本体で再生可能なMIDIデータはSMF (Standard MIDI File)フォーマット0のデータのみです。

**NOTE** 本体で再生可能なオーディオデータは、44.1kHz/16bit/ステレオのWAVEファイルのみです。

#### ③ WAV Volume (WAVボリューム)

②でオーディオファイルを選択した場合に、音量を調整します。ユーティリティ画面の同パラメーター(64ページ)と連動します。

設定値: 0~127

## パターン

本体に内蔵されているリズムパターンを再生します。

### ソング/パターン設定

ソング

▶ パターン

#### 手順

[PATTERN]ボタン → パターン画面でパラメーター編集



#### ① パターンの再生位置と長さ

選択したパターンの再生位置と長さ(小節数)を表示します。

#### ② パターンパラメーター

編集対象となるパラメーターが、1ページごとに1つずつ表示されます。

パラメーター名	説明
パターンカテゴリー パターンナンバー パターンネーム	パターンのカテゴリー / ナンバーを選択します。カーソル[<]/[>]ボタンを押して、カテゴリー表示欄またはナンバー表示欄を選択し、別のカテゴリー / ナンバーのパターンに変更できます。 設定値: カテゴリー .....Rock、R&B、Elct、Jazz、Wrld、Orch ナンバー .....カテゴリーによって異なります。
ボイスカテゴリー ボイスナンバー ボイスネーム	選択したパターンをどのボイスの音で鳴らすかを選択します。リズムパターンを変更すると、このボイスは自動的に、設定されたパターンに最適なドラムボイスになります。このボイスは選択中のパフォーマンスのパート10のボイスとして設定されます。 設定値: 別PDFファイル「データリスト」の「Voice List」をご参照ください。
Volume (ボリューム)	パターンの音量を調整します。パート10の「Volume」パラメーターと連動しています。 設定値: 0~127
Pan (パン)	パターンのパン (ステレオ定位) を設定します。パート10の「Pan」パラメーターと連動しています。 設定値: L63(左端)~C(センター)~R63(右端)
ChoSend (コーラスセンド)	パターンのコーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。パート10の「ChoSend」パラメーターと連動しています。 設定値: 0~127
RevSend (リバーブセンド)	パターンのリバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。パート10の「RevSend」パラメーターと連動しています。 設定値: 0~127
AutoKeyOnStart (オートキーオンスタート)	鍵盤を弾くことでリズムパターンを再生させるかどうかを設定します。ここが「on」に設定されているパフォーマンスに切り替えると、[▶/   ](プレイ/ポーズ)ボタンのランプがゆっくり点滅し、鍵盤を押すとリズムパターンが再生されます。 設定値: off、on

# File(ファイル)

ファイル画面では、本体で作成したパフォーマンスやボイスなどのデータをUSBフラッシュメモリーに保存したり、USBフラッシュメモリーからデータを読み込んだりできます。ファイル画面から[EXIT]ボタンを押すと、パフォーマンス画面に戻ります。

## ファイル操作で使われる用語

ファイルの機能や操作を理解するためには、用語に対する理解が必要です。ここでは、ファイル操作をするうえで知っておくべき用語について説明します。

### ファイル

メモリーやハードディスクに保存された、ひとまとまりのデータをファイルと呼んでいます。本機やコンピューターがUSBフラッシュメモリーにデータを保存したり、読み込んだりする場合には、すべてファイル単位でやり取りします。ファイルには、次に説明するファイル名と拡張子が付けられています。

### ファイル名

ファイルにつけた名前をファイル名といいます。本機では8文字までの英数字を使って設定できます。ファイル名はファイルを区別するために重要なもので、同じディレクトリー内では同じファイル名を付けることはできません。コンピューターではカナや漢字が使えたり、長い名前を付けられりしますが、本機ではカナや漢字は記号に置き換えて表示されます。また、8文字以上のファイル名の場合は6~7文字目までしか表示されません。

### 拡張子

「.mid」や「.wav」などのように、ファイル名の最後に付けられる「ピリオド+3文字」を拡張子といいます。拡張子はファイルの種類を示し、本機では自分で入力したり変更したりすることはできません。

### ファイルサイズ

ファイルの大きさのことです。保存するデータ量によってファイルの大きさは異なります。ファイルサイズは、B (バイト)という単位で表します。サイズの大きなファイルやデバイスの容量を表す場合には、KB (キロバイト)やMB (メガバイト)、GB (ギガバイト)という単位を使います。1KB=1024B、1MB=1024KB、1GB=1024MBとなります。

### ディレクトリー (Dir)

USBフラッシュメモリーの中で、ファイルを整理するための保管場所をディレクトリーと呼びます。コンピューターでは一般的にディレクトリーのことをフォルダーと呼びますが、両者はまったく同じものです。ディレクトリーには、ファイル名と同じようにディレクトリー名が設定されます。ただし、ディレクトリー名には拡張子はありません。

### ルートディレクトリー

USBフラッシュメモリーを開いたときに最初に表示される場所をルートディレクトリーと呼びます。

### マウント

USBフラッシュメモリーを本機が認識して使用可能な状態にすることを指します。本機では、USBフラッシュメモリーをUSB TO DEVICE端子に接続することで自動的にマウントが実行されます。なお、マウントを解除することをアンマウント(Unmount)と呼びます。

### フォーマット

USBフラッシュメモリーを初期化することをフォーマットと呼びます。フォーマットすると、そのUSBフラッシュメモリーに保存されているすべてのファイルやディレクトリー (フォルダー)は消えてしまいます。

### セーブ(Save)、ロード(Load)

USBフラッシュメモリーにデータを保存することをセーブ、USBフラッシュメモリーからファイルを読み込むことをロードと呼びます。本体の内部メモリーに本体上のデータを保存することは、ストアと呼びます。

## ファイル

### ファイル画面

Save

Load

Rename

Delete

Format

Memory Info

## ファイル画面

## ファイル

### ファイル画面

- ▶ Save
- ▶ Load
- Rename
- Delete
- Format
- Memory Info

### 手順

[FILE]ボタン → カーソル[↑]/[↓]ボタンで編集画面を選択 → [ENTER]ボタン → 選択した編集画面でパラメーター編集

### Save (セーブ)

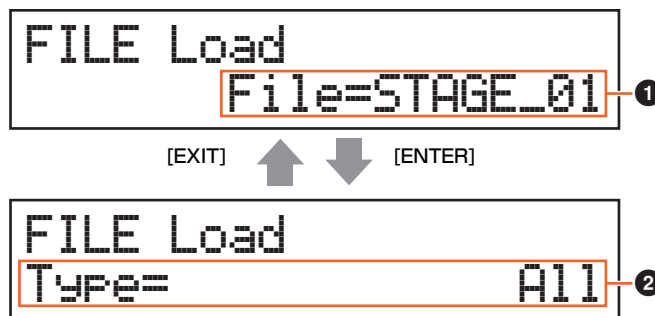
この画面で、本体のユーザーメモリー上のすべてのデータを「All (オール)」ファイル(拡張子:.X5A)としてUSBフラッシュメモリー上に保存します。ファイル名を設定し、[ENTER]ボタンを押すとセーブが実行されます。

パラメーター名	説明
Name (ファイルネーム)	USBフラッシュメモリーに保存するファイルの名前を設定します。カーソル[←]/[→]ボタンで文字入力位置を選択し、[DATA]ダイアルまたは[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンで文字を変更します。英数字や記号を使って最大8文字で設定できます。

### Load (ロード)

USBフラッシュメモリーに保存してあるファイルを、本体に読み込み(ロード)ます。

**NOTE** USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーに「All」ファイルがない場合は、「File not found」というメッセージが表示され、この画面を表示できません。



#### ① File (ファイル)

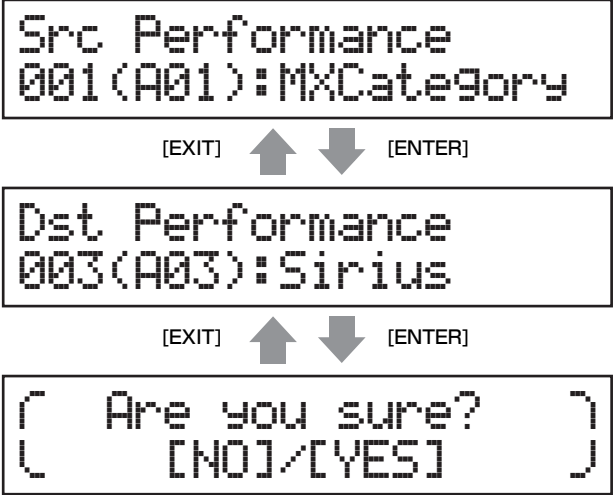
ロードするファイルを選択します。USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにある「All」ファイルのみ選択できます。ファイルを選択し、[ENTER]ボタンを押すと、ロードするファイルタイプを選択する画面が表示されます。

#### ② Type (タイプ)

①で選択したファイル中のどのデータを読み込む(ロード)するかを設定します。設定したら[ENTER]ボタンを押します。設定したタイプによって、次に表示される画面が異なります。

設定値: ロードできるファイルタイプは次の表のとおりです。

パラメーター名	説明
All (オール)	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子:.X5A)を、再度そのままロードします。
All without Sys (オール ウィズアウト システム)	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子:.X5A)から、ユーティリティーのすべての設定を除外したデータをロードします。

パラメーター名	説明
Performance (パフォーマンス)	<p>「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子:.X5A)から、特定のパフォーマンスだけを取り出してロードします。この設定の場合は、[ENTER]ボタンを押すと、ロードするパフォーマンス(「Src Performance」)を選択する画面とロード先のパフォーマンス(「Dst Performance」)を選択する画面が表示されます。それぞれ設定したら、[ENTER]ボタンで確定します。</p> <p><b>NOTE</b> ロードされるのはパフォーマンスのみで、ユーザーボイスは含まれません。</p> 

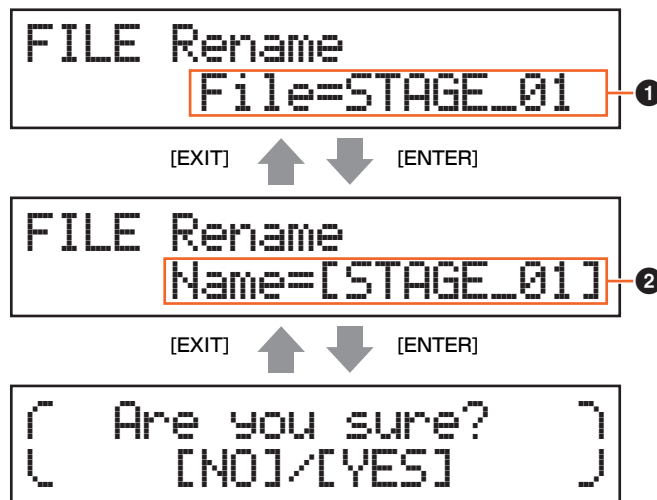
## ファイル

### ファイル画面

- Save
- ▶ Load
- ▶ Rename
- Delete
- Format
- Memory Info

## Rename (リネーム)

ファイル名を変更します。



### ① File (ファイル)

リネームするファイルを選択します。USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイルのみ選択できます。ファイル選択後、[ENTER]ボタンを押すと、名前を設定する画面が表示されます。

### ② Name (ネーム)

選択したファイルの名前を設定します。英数字を使って最大8文字のファイル名を設定できます。ファイル名に漢字などを使用したファイルを本体画面で表示させると、記号やカタカナが出て読めない表示になります。このような場合、ファイルそのものをロード/セーブ/デリートすることはできますが、リネーム機能を使って、本体で扱えるファイル名に変更することをおすすめします。

## Delete (デリート)

USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイルを削除します。削除したいファイルを選択したあと、[ENTER]ボタンを押すことにより、デリート(削除)を実行します。

## Format (フォーマット)

USBフラッシュメモリーをフォーマット(初期化)します。新しいUSBフラッシュメモリーを、本体のファイル画面で使えるようにするためには、まずフォーマットが必要です。編集画面を選択する画面で、「05:Format」を選んで[ENTER]ボタンを押すと、実行を確認する画面が表示されます。そのまま[INC/YES]ボタンを押すと、フォーマットが実行されます。

### ■ 注記 ■

フォーマットを行なうとUSBフラッシュメモリー内のすべてのデータは消去されます。あらかじめ、データの有無をご確認ください。

## Memory Info (メモリーインフォメーション)



FILE Memory Info  
Free=867.9MB/955.0MB ①

### ① Free (フリー)

現在認識しているUSBフラッシュメモリーの空容量/全容量を表示します。

## ファイル

### ▶ ファイル画面

Save

Load

Rename

▶ Delete

▶ Format

▶ Memory Info

# ユーティリティー

ユーティリティー画面では、システム全体に共通した設定を行ないます。ユーティリティー画面から[EXIT]ボタンを押すと、パフォーマンス画面に戻ります。

## ユーティリティー

- ▶ General
- MIDI
- Controller
- Remote

### ユーティリティージョブ

- QuickSeup
- Factory Set
- Version

### 手順

[UTILITY]ボタン → カーソル[↑]/[↓]ボタンで編集画面を選択 → [ENTER]ボタン → 選択した編集画面でパラメーター編集

## General (ジェネラル)

パラメーター名	説明
MasterVolume (マスターボリューム)	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
Note Shift (ノートシフト)	本体の音源部で鳴るサウンド全体の音程を半音単位で調整します。 設定値: -24~+0~+24
Tune (マスターチューン)	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 (414.7Hz)~+0.0 (440.0Hz)~+102.3 (466.8Hz) <b>NOTE</b> 基準音であるA3の周波数は440Hzです。3~4セント増加させると約1Hz周波数が増えます。
DirectMonitor (ダイレクトモニタースイッチ)	コンピューターなどと接続している際に、本体の音を直接OUTPUT [L/MONO]/[R]端子と[PHONES]端子に出力させる(ダイレクトモニタリング)かどうかを設定します。本体の音(オーディオ信号)をUSB [TO HOST]端子からコンピューターに出力し、コンピューターから本体に戻ってきた音だけを聞きたい場合には、オフに設定します。本体の音に、コンピューター上のVSTプラグインエフェクトをかけて鳴らしたい場合などに利用できます。 設定値: off, on
DAW Level (DAWレベル)	USB [TO HOST]端子からのオーディオ入力信号の音量を調節します。 設定値: 0~127
WAV Volume (WAVボリューム)	本体に接続したUSBフラッシュメモリーにあるオーディオファイルを本体で再生する場合の音量を調整します。 ソング画面の同パラメーター (58ページ)と連動します。 設定値: 0~127
Octave (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~+0~+3
Transpose (トランスポーズ)	鍵盤の音程を半音単位で移調します。 設定値: -11~+0~+11 <b>NOTE</b> 本体の音源部が再生できる音程の範囲(C-2~G8)を超えた場合は、1オクターブ上(または下)の音が発音します。
VelCurve (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。 設定値: norm, soft, hard, wide, fixed norm (ノーマル).....鍵盤を弾く強さとベロシティーが比例しています。 soft (ソフト).....全体に大きなベロシティーが出やすいカーブです。 hard (ハード).....全体に大きなベロシティーが出にくいカーブです。 wide (ワイド).....キータッチの弱い部分では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 (フィックス).....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「FixedVelocity」で設定した値が、一定のベロシティー値となります。
FixedVelocity (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。VelCurve (ベロシティーカーブ)のパラメーターで「fixed」を設定した場合に限り、有効です。 設定値: 1~127
LCD Contrast (LCDコントラスト)	LCDのコントラストを調整します。 設定値: 1~8 <b>NOTE</b> [UTILITY]ボタンを押しながら[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを押すことでもコントラストを調整できます。



パラメーター名	説明
KnobFuncDispSw (ノブファンクションディスプレイスイッチ)	<p>パネルの[KNOB FUNCTION]ボタンを押したときに、ノブ[A]～[D]の機能とその設定値を表示するノブファンクション画面を表示するかしないかを設定します。 設定値: off、on</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Cut Rez Cho Rev (+34) + 0 40 12</p> </div> <p>[KNOB FUNCTION]ボタンを押したときに表示されるノブファンクション画面</p>
KnobDispTime (ノブディスプレイタイム)	<p>パネル上のノブを操作したときに、操作したノブに割り当てられている機能とその設定値を表示するノブファンクション画面を表示するかしないか、また表示する場合は何秒間表示させるかを設定します。 設定値: off、1 sec、1.5 sec、2 sec、3 sec、4 sec、5 sec、keep off.....ノブファンクション画面を表示しません。 1 sec～5 sec.....ノブを回すことにより、ノブファンクション画面を1～5秒間表示し、その後自動的に閉じます。 keep.....ノブを回すことによりノブファンクション画面を表示します。任意のボタンを押すと、ノブファンクション画面は閉じます。</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>[ Common Cutoff ] [ (+15) ]</p> </div> <p>ノブを操作したときに表示されるノブファンクション画面</p>
StartUp (スタートアップ)	<p>電源を入れたときにトップ画面に表示されるパフォーマンスを設定します。 設定値: 1～128</p>
AutoOff (オートパワーオフタイム)	<p>本体が一定時間操作されなかった場合に、電源が自動的に切れるまでの時間を設定します。初期値は「30min」です。 設定値: off (オートパワーオフ解除)、5min、10min、15min、30min、60min、120min (分) <b>NOTE</b> 一番左端の鍵盤を押しながら電源を起動することで、このパラメーターを「off」に設定できます。この操作により、自動的に「off」の設定が保存されます。</p>

## ユーティリティー

- ▶ General
- ▶ MIDI
- Controller
- Remote

## ユーティリティージョブ

- QuickSeup
- Factory Set
- Version

## MIDI

パラメーター名	説明
MIDI IN/OUT	<p>MIDIメッセージの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。 設定値: MIDI、USB <b>NOTE</b> MIDIメッセージを外部機器と送受信する際、MIDI、USBの2種類の端子を同時に使うことはできません。</p>
LocalCtrl (ローカルコントロールスイッチ)	<p>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/コントローラー部分と音源部が内部的に切り離され、鍵盤を弾いても音が出なくなります。ただし、ここでの設定には関係なく本体の演奏情報はMIDI出力され、MIDI入力されたメッセージは本体音源部で処理されます。 設定値: off (切り離す)、on (接続する)</p>
BankSel (バンクセレクト)	<p>本体と外部MIDI機器とのバンクセレクトの送受信に関する設定をします。on (オン)に設定しておく、外部MIDI機器から送られてくるバンクセレクトを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって、本体からバンクセレクトを外部MIDI機器に送信します。 設定値: off、on</p>
PgmChange (プログラムチェンジ)	<p>本体と外部MIDI機器とのプログラムチェンジの送受信に関する設定をします。on (オン)に設定しておく、外部MIDI機器から送られてくるプログラムチェンジを本体で受信/認識し、またパネルのボタン操作によって、本体からプログラムチェンジを外部MIDI機器に送信します。 設定値: off、on</p>

パラメーター名	説明																				
<b>CtrlReset</b> (コントローラーリセット)	<p>ボイスを切り替えた場合、コントローラー (モジュレーションホイール、フットコントローラー、ノブなど) の値をそのまま使用する (hold) か、初期値に戻す (reset) かを設定します。</p> <p><b>設定値:</b> hold (ホールド)、reset (リセット)</p> <p>「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。本体に搭載されていないコントローラー (アフタータッチ、リボンコントローラー、プレスコントローラー) についても外部からMIDIメッセージを受信すれば、以下のとおり値を初期値に戻します。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 33%;">ピッチバンド</td> <td style="width: 16.5%;">中央</td> <td style="width: 33%;">リボンコントローラー</td> <td style="width: 16.5%;">中央</td> </tr> <tr> <td>モジュレーションホイール</td> <td>最小</td> <td>プレスコントローラー</td> <td>最大</td> </tr> <tr> <td>アフタータッチ</td> <td>最小</td> <td>アサインブルファンクション</td> <td>オフ</td> </tr> <tr> <td>フットコントローラー</td> <td>最大</td> <td>エクスペッション</td> <td>最大</td> </tr> <tr> <td>フットスイッチ</td> <td>オフ</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	ピッチバンド	中央	リボンコントローラー	中央	モジュレーションホイール	最小	プレスコントローラー	最大	アフタータッチ	最小	アサインブルファンクション	オフ	フットコントローラー	最大	エクスペッション	最大	フットスイッチ	オフ		
ピッチバンド	中央	リボンコントローラー	中央																		
モジュレーションホイール	最小	プレスコントローラー	最大																		
アフタータッチ	最小	アサインブルファンクション	オフ																		
フットコントローラー	最大	エクスペッション	最大																		
フットスイッチ	オフ																				
<b>MIDI Sync</b> (MIDIシンク)	<p>ソング/パターン/アルペジオの再生を、本体が持つ内部クロックで行なうか、本体と接続したコンピューター上のDAWソフトウェアまたはMIDI機器のクロック (外部クロック) で行なうかを選択します。</p> <p><b>設定値:</b> internal、external、auto</p> <p>internal (インターナル)..... 内部クロックで動作する状態です。本体を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用したりする場合に、この設定にします。</p> <p>external (エクスターナル).. 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。</p> <p>auto (オート)..... 外部からMIDIクロックが入力されている場合、内部クロックは動作せず外部クロックに従って音が鳴ります。外部からMIDIクロックが入力されない場合、外部機器側で最後に設定されていたテンポで自動的に内部クロックが動作します。外部機器側をマスターとして同期させている場合に、マスター側のMIDI送信を止めて本体のアルペジオの再生をしたいときなどに、便利な設定です。</p> <p><b>NOTE</b> 外部クロックでソング/パターン/アルペジオの再生を行なう設定にした場合は、DAWソフトウェア/外部MIDI機器側でMIDIクロックが本機に出力される設定にする必要があります。</p>																				
<b>ClockOut</b> (MIDIクロックアウト)	<p>MIDIクロック (F8) のMIDI出力する (on) / しない (off) を設定します。</p> <p><b>設定値:</b> on、off</p>																				
<b>SeqCtrl</b> (シーケンサーコントロール)	<p>スタート、コンティニュー、ストップを送受信するかどうかを設定します。</p> <p><b>設定値:</b> off、in、out、in/out</p> <p>off..... 送受信しません。</p> <p>in..... 受信のみします。送信はしません。</p> <p>out..... 送信のみします。受信はしません。</p> <p>in/out..... 送受信します。</p>																				
<b>BasicCh</b> (ベーシックチャンネル)	<p>パフォーマンス全体の送受信チャンネルを設定します。</p> <p><b>設定値:</b> 1~16、off</p> <p><b>NOTE</b> パフォーマンスのパート1~16の送受信チャンネルは、この設定に関係なく、1~16に固定されています。</p>																				
<b>DeviceNo.</b> (デバイスナンバー)	<p>MIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器とのバルクダンブやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なう場合、このナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。</p> <p><b>設定値:</b> 1~16、all、off</p>																				
<b>RcvBulk</b> (レシーブバルクスイッチ)	<p>バルクダンブ受信を行なうかどうかを設定します。</p> <p><b>設定値:</b> protect (受信しない)、on (受信する)</p>																				
<b>BulkInterval</b> (バルクダンブインターバル)	<p>本体のバルクダンブ機能を使った場合や、外部機器からバルクリクエストを受信した場合の、送信インターバルタイムを設定します。</p> <p><b>設定値:</b> 0~900ms (ミリ秒)</p>																				

## ユーティリティー

General

MIDI

Controller

Remote

## ユーティリティージョブ

QuickSeup

Factory Set

Version

## Controller (コントローラー)

システム全体に共通の、コントローラーアサインの設定をします。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。たとえば、ノブのASSIGN 1/2を使ってエフェクトの深さをコントロールしたり、外部フットコントローラーを使ってモジュレーションをかけたりすることができます。これらのコントロールチェンジナンバーの割り当てをコントローラーアサインと呼びます。

**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。

パラメーター名	説明
<b>FS Pedal</b> (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[SUSTAIN]端子に接続するフットスイッチの種類を選びます。 <b>FC3Aをお使いの場合</b> ハーフダンパー対応のFC3Aをお使いの場合、「FC3 Half On」を選んでください。ハーフダンパー演奏をしない場合は、「FC3 HalfOff」を選んでください。 <b>FC4A、FC5をお使いの場合</b> 「FC4/5」を選んでください。FC4Aや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。 <b>設定値:</b> FC3 Half On、FC3 HalfOff、FC4/5 <b>NOTE</b> 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を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。
<b>FS</b> (フットスイッチ コントロールナンバー)	[SUSTAIN]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。 <b>設定値:</b> off、1~95、arp sw、play/stop、PC inc、PC dec、octave reset <b>NOTE</b> [SUSTAIN]端子にFC4A/FC5を接続し、「FS」 = 「Play/Stop」 に設定することで、FC4A/FC5からソングやリズムパターンの再生/停止ができます。また「FS」 = 「PC inc」 / 「PC dec」 に設定することで、FC4A/FC5からパフォーマンスナンバーの切り替えができます。ただし、これらの設定にしていると、サステイン機能は使用できなくなるのでご注意ください。
<b>AS1</b> <b>AS2</b> (アサイン1/2 コントロールナンバー)	ノブのASSIGN 1/2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 1/2ノブが操作されたものとみなします。 <b>設定値:</b> off、1~95
<b>FC1</b> (フットコントロー ラー 1 コントロール ナンバー)	[FOOT CONTROLLER]端子に接続したフットコントローラーを操作したときに発生するコントロールチェンジ ナンバーです。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。 <b>設定値:</b> off、1~95
<b>FC2</b> (フットコントロー ラー 2 コントロール ナンバー)	フットコントローラー 2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。 <b>設定値:</b> off、1~95
<b>RB</b> (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。 <b>設定値:</b> off、1~95
<b>BC</b> (プレスコントロー ラー コントロール ナンバー)	プ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。 <b>設定値:</b> off、1~95
<b>AF1</b> <b>AF2</b> (アサインナブル ファン クション1/2 コント ロールナンバー)	ASSIGNABLE FUNCTION 1/2ボタン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。 <b>設定値:</b> off、1~95

## ユーティリティー

General

MIDI

▶ Controller

Remote

### ユーティリティージョブ

QuickSeup

Factory Set

Version

## Remote (リモート)

リモートの設定を行いません。パネルの[DAW REMOTE]ボタンを押してリモートモードに入った状態で[UTILITY]ボタンを押した場合は、このRemote画面だけが表示されます。

パラメーター名	説明
<b>DAW Select</b> (DAWセレクト)	接続しているコンピューター上で使用しているDAWソフトウェアの種類を設定します。「DAW Select」を切り替えたときに、リモート設定が確定されます。 設定値: Cubase、LogicPro、DigiPerf、SONAR
<b>PrgChgMode</b> (プログラム チェンジモード)	パネルの[INC/YES]/[DEC/NO]ボタンを操作したときに、MIDIポート1に指定したプログラム番号を送信する(PC)か、MIDIポート2にプログラム番号の増減を送信する(remote)か、リモート対象が何かによって「PC(プログラムチェンジ)」を送信するか「remote (リモート)」を送信するかを自動的に切り替える(auto)か、を設定します。「remote」の送信は、リモート対象がCubase上のVSTインストゥルメントの場合のみ実行されます。 設定値: remote、PC、auto <b>NOTE</b> 「DAW Select」が「Cubase」以外に設定されている場合は、「PrgChgMode」は「PC」に固定されます。

## ユーティリティー

General

MIDI

Controller

Remote

### ユーティリティージョブ

QuickSeup

Factory Set

Version

## ユーティリティージョブ

### 手順

[UTILITY]ボタン → [JOB]ボタン → カーソル[↑]/[↓]ボタンで編集画面を選択 → [ENTER]ボタン → 選択した編集画面でパラメーター編集 → [ENTER]ボタン

## QuickSeup (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、目的に合わせてプリセットから選択します。いくつかの設定画面にまたがったパラメーターを、最適な設定に一度に変更できる機能です。[ENTER]ボタンを押すと、選択したプリセットが各パラメーター値に適用されます。各プリセットの詳細は以下のとおりです。

設定値: St Alone (スタンドアローン)、DAW Rec (DAWレコード)、Arp Rec (アルペジオレコード)

	St Alone	DAW Rec	Arp Rec
DirectMonitor (ダイレクトモニター スイッチ)	on	on	on
LocalCtrl (ローカルコントロール)	on	off	on
MIDI Sync (MIDIシンク)	internal	auto	auto
Clock Out (クロックアウト)	on	off	off
MIDI Out (アルペジオMIDIアウトプットスイッチ)	on	off	on

## Factory Set (ファクトリーセット)

この画面で[ENTER]ボタンを押すと、本体内蔵のユーザーメモリー (17 ページ) を工場出荷時の状態に戻すファクトリーセットが実行されます。この画面にある「PowerOn Auto」パラメーターの設定は、ファクトリーセットを実行すると、自動的に保存されます。

### ■ 注記 ■

ファクトリーセットを実行すると、現在のユーザーメモリーのボイス/パフォーマンスのデータや、ユーティリティーでのシステム設定の内容が、すべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は前もってUSBフラッシュメモリーなどに保存されることをおすすめします。

**NOTE** ファクトリーセットを実行する手順について詳しくは、取扱説明書をご参照ください。



```
JOB Factory Set
PowerOn Auto=off
```

### ① PowerOn Auto (パワーオン オート ファクトリーセット)

オンに設定すると、電源を入れるたびに自動的に工場出荷状態に戻ります。通常は、オフにしておきます。

設定値: off、on

### ■ 注記 ■

「PowerOn Auto」を「on」にしてファクトリーセットを実行すると、電源を入れ直すたび、自動的にファクトリーセットを実行するように設定されます。自動的にファクトリーセットを実行しない設定に戻すには、「off」に設定した状態でファクトリーセットを実行します。

## Version (バージョン)

本体のバージョンとコピーライトを表示します。1ページ目の右下に表示されている「Firm: \*.\*」が本体のバージョンです。



```
JOB Version
*Boot:1.00 Firm:1.00
```

## ユーティリティー

General

MIDI

Controller

Remote

### ▶ ユーティリティージョブ

QuickSeup

▶ Factory Set

▶ Version

# リモートモード

リモートモードでは、DAWソフトウェアやVSTi (ソフトウェア音源)をパネル操作でリモートコントロールできます。リモートコントロールできるDAWソフトウェアは、Cubase、Logic Pro、SONAR、Digital Performerの4種類です。また、本機では、VSTiの操作に最適な機能をノブ[A]～[D]に割り当てるコントロールテンプレートが50個用意されています。リモート画面では、設定されたコントロールテンプレートのノブ[A]～[D]の機能の表示や設定値の変更、コントロールテンプレートの切り替えができます。ここでは、リモート画面上で表示されるパラメーターや設定できる機能について説明します。

## リモートモード

### リモート画面

ノブ[A]～[D]の機能の切り替え

コントロールテンプレートの切り替え

ユーティリティ設定

### 手順

[DAW REMOTE]ボタンを押します。

**NOTE** リモートモードから抜ける場合は、[DAW REMOTE]ボタンを再度押します。

**NOTE** コントロールするソフトウェアの設定はユーティリティのRemote画面(68ページ)で行ないます。

**NOTE** リモートコントロールできるDAWソフトウェアのバージョンについては、取扱説明書の「仕様」をご参照ください。

## リモート画面

リモート画面上には、基本的にノブ[A]～[D]で割り当てられる機能が表示されます。



### ① ノブアイコン

ノブ[A]～[D]に割り当てられたDAWソフトウェアのパラメーターにおいて、現在コンピューター側で設定されている値をイラストで表示します。本体のノブが示す値と一致していないときは、反転表示になります。反転表示の状態では本体のノブを回してもすぐにはパラメーターの値は変更されません。ノブを回して現在の値を通過すると、本体のノブを動かした結果がパラメーター値に反映され、現在の値と本体のノブの値が一致します。

### ② パラメーター名

ノブ[A]～[D]に割り当てられている機能が表示されます。ノブを操作すると、割り当てられている機能の設定値が表示され、一定時間経過すると、機能名の表示に戻ります。また、[PART 1-2 LINK]ボタンをオンにすることで、常に設定値が表示される状態になり、もう1度押すと機能名の表示に戻ります。割り当てられる機能は、Cubase専用のリモートコントロールになる「Remote」設定か、コントロールチェンジになる「CC」設定かによって異なります。この設定はMX49/MX61 Remote Editorで切り替えができます。

#### 「Remote」設定の場合 (Cubaseの場合のみ)

CubaseのVSTiパラメーターがノブ[A]～[D]に割り当てられ、パラメーター名の最初の8文字が画面に表示されます。[SHIFT]ボタンを押しながら[DAW REMOTE]ボタンを押すと、パラメーター名が左方向にスクロールして、8文字以上の名称も確認できます。

ノブ[A]～[D]を回すと、ポート2にMIDIメッセージが送信され、ノブに割り当てられたCubaseのVSTi上のパラメーターが変化します。このとき、本機の画面上にはパラメーターの値が一定時間表示されます。

#### 「CC」設定の場合

ノブ[A]～[D]でコントロールできるコントロールチェンジナンバーが表示されます。ノブ[A]～[D]を動かすと、ポート2にコントロールチェンジメッセージが送信され、DAW上のVSTiの機能をコントロールします。

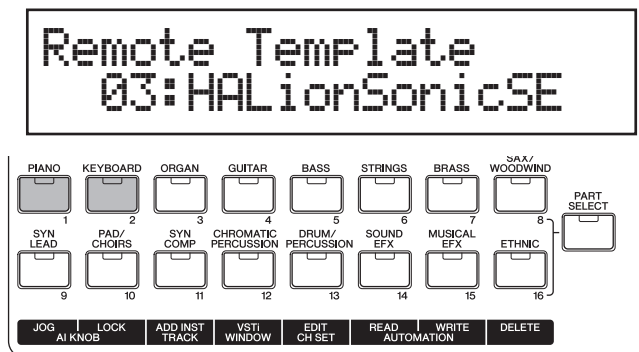
**NOTE** 「DAW Select」(68ページ)がCubase以外の場合や、「MIDI IN/OUT」(65ページ)が「MIDI」に設定されている場合は、「CC」設定に固定されます。

## ノブ[A]～[D]の機能の切り替え

1つのコントロールテンプレートには、ノブ[A]～[D]に割り当てる機能が3セット用意されており、[KNOB FUNCTION]ボタンによってそのセットの切り替えができます。

## コントロールテンプレートの切り替え

カテゴリーボタンの[KEYBOARD]ボタンまたは[PIANO]ボタンを押すと、テンプレートの切り替えができます。[KEYBOARD] / [PIANO]ボタンにより、テンプレートナンバーが増減します。テンプレートを切り替える画面が表示されてから一定時間が経過すると、ノブに割り当てられている機能が表示されている画面に戻ります。本体上でコントロールテンプレートを切り替えると、Remote Editor上のテンプレートも切り替わります。



**NOTE** Remote Tools をコンピューターにインストールしてあれば、リモート対象のDAWがCubaseの場合、Cubase上でVSTiを切り替えると、本機上のコントロールテンプレートも連動して切り替わります。

**NOTE** コントロールテンプレートを編集したり、新たなテンプレートを作成したい場合は、MX49/MX61 Remote Editorを利用します。テンプレートを変更した場合は、本機のリモートモードにおいて[STORE]ボタンを押すと、編集したテンプレートを含む50個のテンプレートがまとめて本体に保存されます。

## ユーティリティー設定

リモートモードで[UTILITY]ボタンを押すと、リモートモード専用のユーティリティー設定ができます。設定内容はユーティリティーモードのUTILITY Remote画面(68ページ)と連動しています。

### リモートモード

#### リモート画面

- ▶ ノブ[A]～[D]の機能の切り替え
- ▶ コントロールテンプレートの切り替え
- ▶ ユーティリティー設定