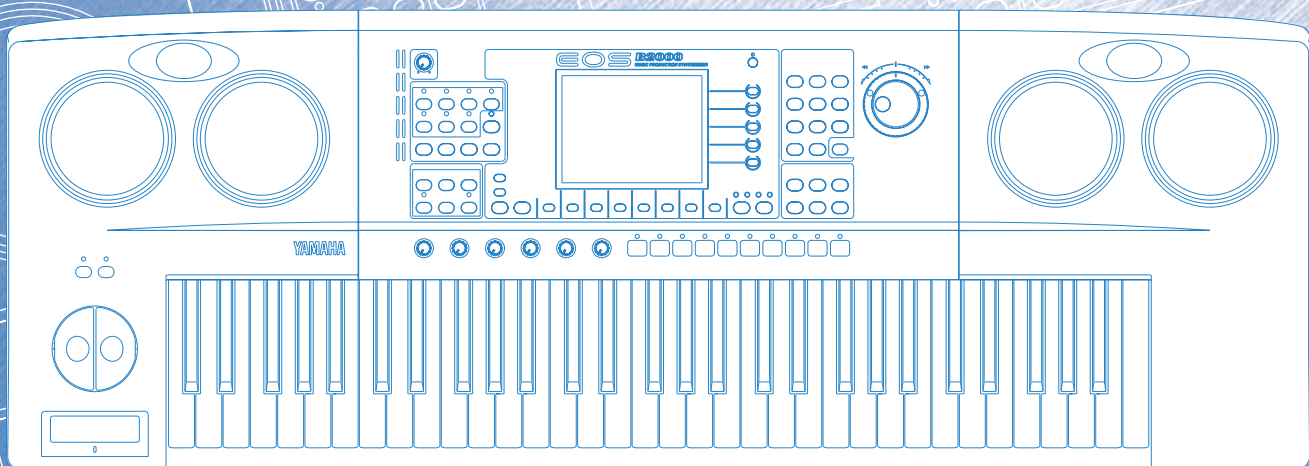


EOS

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER B2000

OWNER'S MANUAL



**取扱説明書
操作マニュアル**



EOS B2000
MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

取扱説明書

ごあいさつ

このたびはヤマハEOS B2000をお買いあげいただきまして、まことにありがとうございます。

EOS B2000は、精かなクールメタリックグレーのボディに、XG対応の高品位なAWM2音源と強力な6系統のデジタルエフェクト、QY700相当のシーケンサー機能、そしてサンプリング機能や多数のリアルタイムコントローラーを装備したミュージックプロダクションシンセサイザーです。高音質のスピーカーを搭載しており、1台で音楽を聴く、作る、演奏する楽しみを体感することができます。

EOS B2000の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようご案内申し上げます。また、ご一読いただいた後も不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

安全上のご注意

ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の人々への危害や損害を未然に防止するためのものです。

注意事項は、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を「警告」と「注意」に区分しています。いずれもお客様の安全や機器の保全に関する重要な内容ですので、必ずお守りください。

記号表示について

この機器に表示されている記号や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	注意 感電の恐れあり キャビネットをあげるな		注意：感電防止のため、パネルやカバーを外さないでください。 この機器の内部には、お客様が修理/交換できる部品はありません。 点検や修理は、必ずお買い上げの楽器店または 巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。
---	-------------------------------------	---	--

△記号は、危険、警告または注意を示します。上記の場合、△は機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。また、△は注意が必要なことを示しています。

⊘記号は、禁止行為を示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

●記号は、行為を強制したり指示したりすることを示します。記号の中に具体的な内容が描かれているものもあります。

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

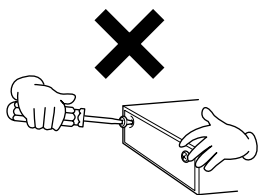
警告

この表示内容を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が想定されます。



この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、または故障などの原因になります。異常を感じた場合など、機器の点検修理は必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご依頼ください。



浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。また、本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。感電や火災、または故障の原因になります。



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

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



電源は必ず交流100Vを使用する。

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



アース線を確実に取り付ける。

感電のおそれがあります。(アース線の取り付け方については付属の取扱説明書をご参照ください。)



手入れをするときは、必ず電源プラグをコンセントから抜く。

また、濡れた手で電源プラグを抜き差ししない。感電のおそれがあります。



電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。

感電やショートのおそれがあります。

注意

この表示内容を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定されます。



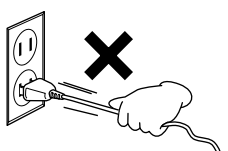
電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。

電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。



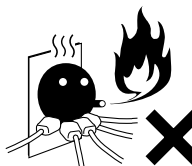
電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

電源コードが破損して、感電や火災が発生するおそれがあります。



タコ足配線をしない。

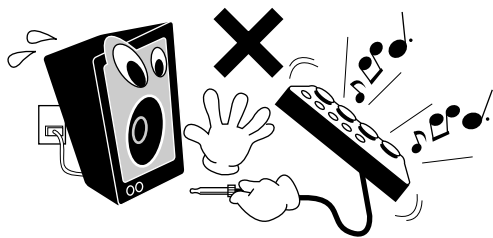
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して発火したりすることがあります。



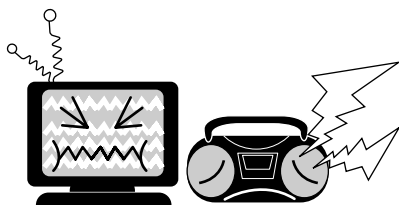
長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。

感電、ショート、発火などの原因になります。

- ❗ 他の機器と接続する場合は、すべての機器の電源を切った上で行う。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器のボリュームを最小(0)にする。
感電または機器の損傷のおそれがあります。



- ⊘ 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、またほこりや振動の多いところで使用しない。
本体のパネルが変形したり内部の部品が故障したりする原因になります。
- ⊘ テレビやラジオ、スピーカーなど他の電気製品の近くで使用しない。
デジタル回路を多用しているため、テレビやラジオなどに雑音が生じる場合があります。



- ⊘ 不安定な場所に置かない。
機器が転倒して故障したり、お客様がけがをしたりする原因になります。
- ❗ 本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行う。
コードをいためたり、お客様が転倒したりするおそれがあります。
- ⊘ 本体を手入れするときは、ベンジンやシンナー、洗剤、化学ぞうきんなどは絶対に使用しない。また、本体上にビニール製品やプラスチック/ゴム製品などを置かない。
本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。お手入れは、柔らかい布で乾拭きしてください。
- ⊘ 本体の上に乗ったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。
本体が破損したり、お客様がけがをしたりする原因になります。

- ⊘ 大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。
聴覚障害の原因になります。



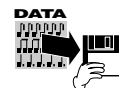
バックアップバッテリーについて

この機器はバックアップバッテリー(リチウム電池)が内蔵されていますので、電源コードがコンセントから外されても、内部のデータは記憶されています。バックアップバッテリーが消耗すると、画面に“Battery Low!”が表示されます。バックアップバッテリーがなくなると内部のデータは消えてしまいますので、すぐにデータをフロッピーディスクなどに保存し、お買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバックアップバッテリーの交換をお申し付けください。

- ⊘ バックアップバッテリーは自分で交換しない。
感電や火災、または故障などの原因になります。バックアップバッテリーの交換は、必ずお買い上げの楽器店または巻末のヤマハ電気音響製品サービス拠点にお申し付けください。
- ⊘ バックアップバッテリーを子供の手の届くところに置かない。
お子様が誤ってバックアップバッテリーを飲み込むおそれがあります。

作成したデータの保存について

- ❗ 作成したデータはこまめにフロッピーディスクに保存する。
作成したデータは、故障や誤操作などのために失われることがあります。大切なデータは、必ずフロッピーディスクに保存することをおすすめします。



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

使用後は、必ず電源を切りましょう。

* この製品は、電気用品取締法に定める技術基準に適合しています。

- * この取扱説明書に掲載されている会社名および商品名は、それぞれ各社の登録商標または商標です。
- * 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、最終仕様と異なる場合がありますのでご了承ください。

EOS B2000 の特長

高品位でリアルな AWM2 音源による 1,035 音色

楽器音をサンプリングした波形を元に音作りを行う AWM2 音源を搭載。また、その AWM2 音源を駆使してプログラムされたボイスは、XG 対応音色を含む総計 1035 音色+32 ドラムを内蔵。リアルで表現力の高い音色群です。

音楽に合わせた細やかなボイスエディットが可能

ウェーブ、フィルター、EG、ビブラートなどのパラメーターをエディットすることにより、ボイスを自由に作り替えることができます。1ボイスにつき最大4エレメントを使えるので、分厚くバリエーション豊かなボイスを作成可能。作成したボイスは 128 ボイスまで保存できます。

6 本のコントロールノブを装備

いつでも好きなときに 6 つのノブを動かすだけで、感覚的に音色を変化させることができます。ライブ演奏中にリアルタイムにレゾナンスを変化させたり、音楽制作でフィルターを変化させたりなど、使い方はさまざまです。

アルペジオ機能を装備

50 種類のパターンを持つアルペジオ機能を搭載。特にダンス系やテクノ系の音楽には効果的です。ボイスごとに好きなパターンをあらかじめ設定し、ストアしておくことができます。また、アルペジオによるフレーズを外部へ MIDI 出力することも可能です。

サンプリング機能

テクノ系の音楽に欠かせないサンプリング機能を搭載。本体にマイクを接続するだけで簡単にサンプリングができます。サンプリングした音を 8 パッド×4 バンク=32 のパッドに割り当ててキーボードと共に演奏したり、シーケンサーでサンプリングをメインにした音楽を作成したりなど、EOS B2000 の可能性が大きく広がりました。

強力なシーケンサー機能

EOS B2000 のシーケンサーは、トラック数はシーケンストラックが 32 トラック、パターントラックが 16 トラック、記憶容量が最大 100,000 音。プロユースにも余裕のスペックです。また、音符分解能も 4 分音符 / 480 を実現。

プレイエフェクト機能や豊富なジョブで、編集・修正作業がスムーズに行えます。プレイエフェクトには、複雑なグルーブ感が瞬時に得られるグルーブクオンタイズ機能を装備。また、ギターのストロークを入力するのに便利なコードソート、コードセパレートなどのジョブも装備しました。

ソング、パターン、フレーズによる機能的な音楽制作環境

EOS B2000 では、オートアカンパニメント機能の採用により、パターンを使った機能的な音楽制作環境を実現しています。

大型画面、ダイヤルやファンクションボタン、サイドファンクションボタンによるイージーオペレーション

320×240 ドットのフルグラフィックスタイプの大型液晶ディスプレイを搭載したことにより、多くの情報を目で確認しながら効率的に操作ができます。たとえば、演奏情報もイベントリストだけでなくトラックビューやピアノロールタイプなどグラフィカルな表示が可能です。また、データを変更するためのジョグダイヤル、VTR 感覚でデータの早送り / 巻き戻しができるシャトルダイヤルで直感的に操作ができます。

豊富なプリセットフレーズ

EOS B2000は、様々なジャンルのフレーズをプリセットで3876種類も内蔵。プリセットフレーズは厳選された即戦力で使えるものばかり。プリセットフレーズをパターンに組むだけで、膨大なバリエーションを作り出すことができます。

アンドゥー / リドゥー機能を装備

EOS B2000では、ジョブとしてアンドゥー / リドゥー機能を装備。ソングモードやパターンモードでコーディング、エディット、ジョブの実行などで大切なデータが消えてしまった場合でも、直前の操作を取り消すことができます。

幅広い互換性を確保

EOS B2000は、音源部分はXGとGMシステムレベル1の音源フォーマットに、シーケンサー部分はESEQとSMF(スタンダード MIDIファイル)フォーマット0/1に対応しています。「HELLO! MUSIC!」シリーズやミュージックシーケンサー QY700 など幅広い機器との互換性が確保されているほか、市販の「XG 対応曲集」を再生することもでき、楽しみ方が一層広がります。



GM システムレベル 1

「GM システムレベル 1」とは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列や MIDI 機能に関する一定の基準のことです。

「GM システムレベル 1」に準拠した音源やソングデータには、この GM マークがついています。



XG

「XG」とは、音色の配列に関する「GM システムレベル 1」をより拡張し、時代と共に複雑化、高度化していくコンピューター周辺環境にも対応させ、豊かな表現力とデータの継続性を可能とした音源フォーマットです。「XG」では、音色の拡張方式やエディット方式、エフェクト構成やタイプ、そして A/D インプットに関する制御方法等を規定して、「GM システムレベル 1」を大幅に拡張しました。

XG マークのついた市販のソングデータを、XG マークのついた音源で再生することによって、無数の拡張ボイスやエフェクト機能までも含めた壮大な演奏を手軽に楽しむことができます。

取扱説明書の使い方

取扱説明書は、次の3冊で構成されています。各取扱説明書の役割をご理解いただいた上で、上手にお使いください。

取扱説明書 EOS B2000 コミックマニュアル

EOS B2000の主要な機能をコミックで紹介しています。リファレンスの関連ページを掲載しているので、はじめてEOS B2000をお使いになる場合に、主要機能の目次としてお使いいただけます。

取扱説明書 操作マニュアル(本書)

この取扱説明書は大きくベーシック編、リファレンス編、資料編の3つに分かれています。また、随所に補足説明(【参考】や【注意】)をつけたり、知りたい項目をすぐに探し出せるよう参照ページを設けてあります。必要に応じてご覧ください。

ベーシック編

最初にEOS B2000の構成や用語を解説し、ボイスの選択やソングの演奏に関するいくつかの機能を説明しています。その後、EOS B2000でのレコーディング操作やさまざまな機能の使い方などを解説しています。

リファレンス編

各機能の操作方法について詳しく説明しています。わからないところや調べたい機能を辞書を引くようにしてお使いいただけます。調べたい言葉や機能を探すとき、もくじ(→P.7)や索引(→P.284)をお使いになると便利です。

取扱説明書 リストブック

ボイスリスト、フレーズリスト、エフェクトリスト、コードタイプリスト、MIDIデータフォーマットなどの資料をまとめた小冊子です。

表記について

本書では以下の項目に分けて説明しています。各項目の意味をよくご理解のうえお読みください。

- 【設定値】 その機能で設定できる値の範囲を示します。
- 【手順】 その機能を使うための具体的な操作手順を示します。
- 【参考】 その機能に関する補足説明および応用例やヒントを説明します。
- 【注意】 注意事項を示します。大切なデータが消えたり破損したりしないよう、必ずお読みください。

本機の画面に表示する文字は、シンセサイザーやシーケンサーの用語を略英文字で表示します。
しかし各単語は業界用語としてかなりむずかしいものです。
本書では、その表示文字を発音も考慮したカタカナ完全用語で記載しました。
シンセサイザーやシーケンサーの操作習得にお役立てください。

もくじ

これが EOS B2000 だ!!(各部の名称と機能)	11
ご使用前の準備	16
電源の準備	16
オーディオ機器との接続	16
フットコントローラーやフットスイッチの接続	17
外部 MIDI 機器との接続	18
コンピューターとの接続	19
電源オン!	21
MIDI ドライバーについて	22
工場出荷時の状態に戻す	23

ベーシック編

STEP1 操作してみよう	25
1. デモソングを聴こう	25
2. 操作してみよう	26
STEP2 ボイスを鳴らそう	28
1. ボイスを選んで演奏する	28
2. アルペジオを使ってみよう	32
STEP3 サンプリング機能を使いこなそう	33
1. ウェーブフォームの再生	33
2. サンプリングの手順	35
3. ウェーブフォームの活用方法	39
STEP4 曲を作るために必要な知識	40
1. ソングの構成を理解しよう	40
2. パターンを鳴らしてみよう	41
3. パターンの構成を理解しよう	43
4. 曲作りの基礎知識	44
STEP5 シーケンストラックを使った曲作り	46
各パートの音色を選ぶ	46
ドラムパートの作り方	48
ベースパートの録音	51
バックアップパートの録音	52
メロディを入力しよう	52
他のパートの録音	53
曲を仕上げよう	54
STEP6 パターンを活用した曲作り	56
パターンを作ろう	56
パターントラックを入力する	57
コードトラックの入力	58
シーケンストラックの入力	58
STEP7 SMF の保存と読み込み	59
1. SMF の保存	59
2. カラオケを歌おう	63

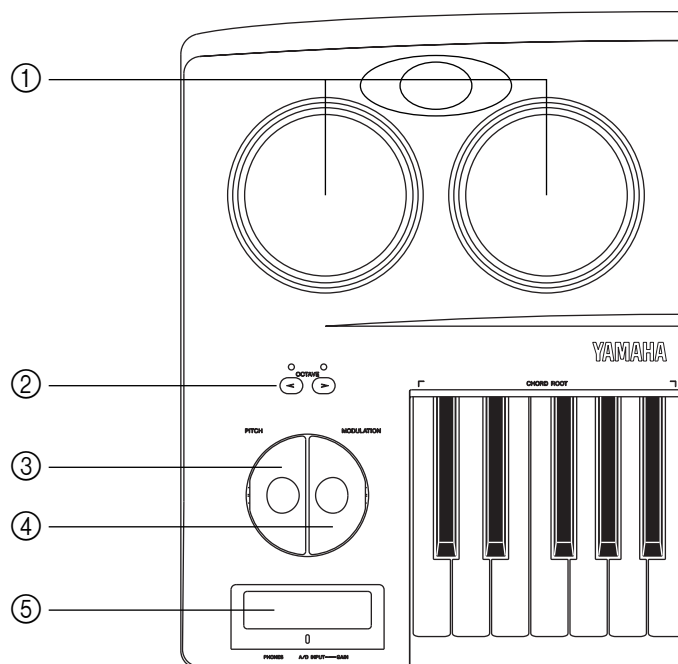
リファレンス編 第1章基礎知識	67
1.EOS B2000 の機能	68
EOS B2000 のモード構成	68
EOS B2000 機能ツリー図	71
2.EOS B2000 の内部構成	73
EOS B2000 を構成する 7 つのブロック	73
シーケンサー部	74
アルペジオ部	76
音源部	76
サンプリング音源部	77
A/D 部	78
コントローラー部	78
エフェクト部	79
3. 基本操作	80
カーソルの移動	80
設定項目、数値の変更	81
モードの切り替え	81
画面の移動	81
コードの入力方法	82
文字の入力方法	82
ユーズドメモリー表示	83
アンドゥー / リドゥー機能	83
第2章ソングモード	85
ソングモードについて	86
1. ソングプレイ	87
2. トラックビュー	91
3. ソングレコーディング	91
レコーディングスタンバイ	93
リアルタイムレコーディング	94
ステップレコーディング	96
4. プレイエフェクト	100
グルーブクオンタイズ	101
グルーブビュー	103
クロックシフト / ゲートタイム / ベロシティ	104
トランスポーズ	106
ドラムテーブルエディット	106
5. アウトチャンネル	107
6. ソングエディット	108
グラフィック	111
7. ソングジョブ	112
8. ソングマルチエディット	125
ミキサー	126
チューン	128
パートエディット	128
パートコントローラーエディット	131
ドラムセットアップエディット	132
パッドサンプルアサイン	134

9. ソングエフェクトエディット	135
コネクション	137
リバーブエディット、コーラスエディット、バリエーションエディット、 インサーションエディット	138
システムEQエディット	139
10. ソングアルペジオエディット	141
第3章パターンモード	145
パターンモードについて	146
1. パターンプレイ(パッチ)	147
フレーズテーブル	150
2. フレーズレコーディング	152
レコーディングスタンバイ	152
リアルタイムレコーディング	154
ステップレコーディング	155
3. プレイエフェクト	157
グループクオンタイズ	158
グループビュー	159
クロックシフト / ゲートタイム / ベロシティ	159
トランスポーズ	160
ドラムテーブルエディット	161
4. フレーズエディット	162
グラフィック	163
5. パターンジョブ	164
6. イニシャルマルチセットアップ	179
ミキサー	180
パートエディット	181
ドラムセットアップエディット	181
7. イニシャルエフェクトセットアップ	182
コネクション	183
リバーブエディット、コーラスエディット、バリエーションエディット	184
第4章ボイスモード	187
ボイスモードについて	188
1. ボイスプレイ	189
2. ノーマルボイスエディット	191
コモンジェネラルエディット	194
コモンコントローラーエディット	195
コモンアサイナブルノブエディット	196
エレメントジェネラルエディット	197
エレメントEGエディット	200
3. ドラムボイスエディット	202
4. ボイスエフェクトエディット	204
5. ボイスアルペジオエディット	205
第5章サンプルモード	207
サンプルモードについて	208
1. ウェーブフォームエディット	209
2. サンプルレコーディング	211

3. アドレスバリエーションエディット	213
4. サンプルジョブ	215
第6章ユーティリティモード	219
ユーティリティモードについて	220
1. システム	221
2. MIDI	222
3. MIDI フィルター	223
4. MIDI サンプルダンプスタンダードレシーブ	223
5. シーケンサー	224
6. フィンガードコードゾーン	225
第7章パッド / ノブモード	227
パッド / ノブモードについて	228
1. パッドノートナンバーアサイン	229
2. ノブパラメーターアサイン	229
3. コントロールナンバーアサイン	230
4. フットスイッチ / アルペジオセットアップ	231
第8章ディスクモード	233
フロッピーディスクについて	234
ディスクモードについて	235
1. セーブ	238
2. ロード	240
3. リネーム	242
4. デリート	243
5. フォーマット	244
第9章その他の知識	245
1. XG, TG3000 モードでのデータの扱い方	246
2. ボイスの構造	248
3. EOS B2000 が扱える MIDI イベント	251
4. 使い方のヒント	263
資料編	
付録	267
1. 仕様	268
2. ケーブル配線図	271
3. 故障かな?と思ったら	272
4. エラーメッセージリスト	274
5. 用語解説	275
索引	283
1. 五十音順索引	284
2. アルファベット順索引	291
ユーザーサポートサービスのご案内	296
保証とアフターサービス	297

これが EOS B2000 だ!!(各部の名称と機能)

フロントパネル



① スピーカー

10cmフルレンジ2基搭載のバスレフ型20Wステレオスピーカーです。EOS B2000の音だけでなく、INPUT端子やA/D INPUT端子を使ってオーディオ機器などの音を再生することもできます。

【注意】

穴に物を立てたり入れたりしないでください。音質が損なわれることがあります。

② オクターブボタン

鍵盤の音程を1オクターブ単位で変更します。元の音程から下がると<< ボタンの上のLEDが点灯し、上がると>> ボタンの上のLEDが点灯します。

③ ピッチベンドホイール(→ P.29)

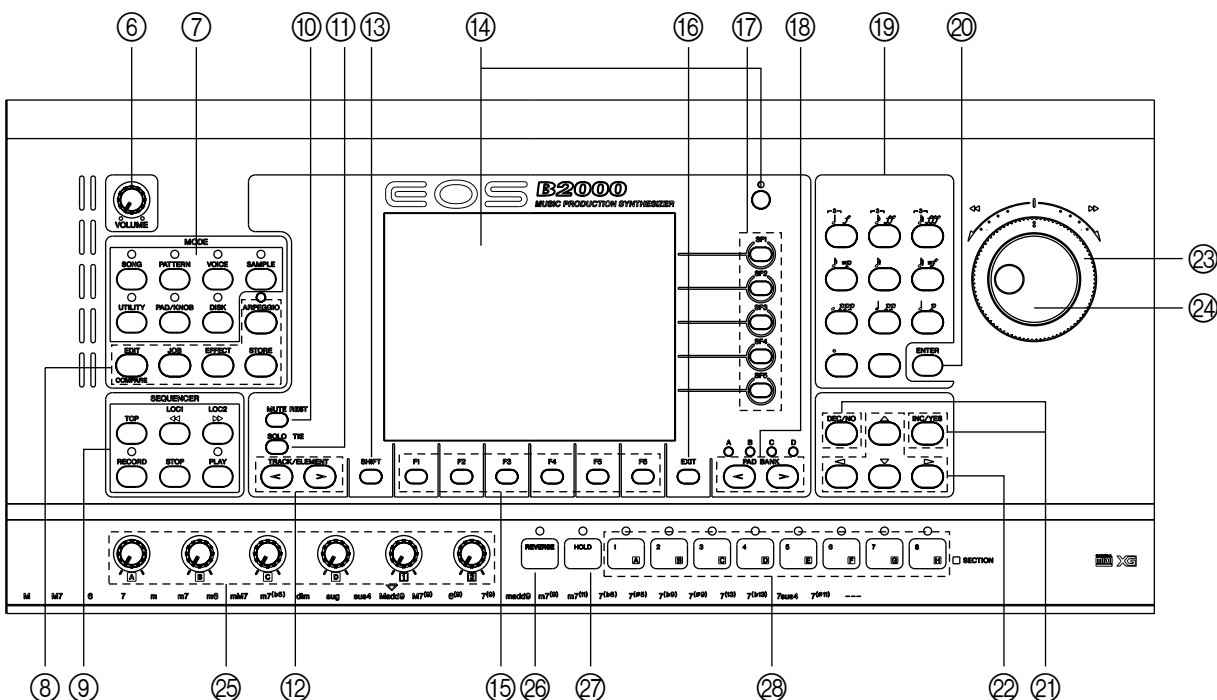
ピッチベンド効果のアップ / ダウンをコントロールします。

④ モジュレーションホイール(→ P.30)

モジュレーション効果をはじめ、さまざまなコントロール機能をアサインして使うことができます。

⑤ リボンコントローラー(→ P.30)

コントローラー表面を指で左右にこすることによって、特定のパラメーターを連続的に変化させることができます。ピッチやフィルターをアサインして使うことができます。



⑥ VOLUME(ボリューム)ノブ

マスターボリュームを調節します。右に回すほど音が大きくなります。

⑦ MODE(モード)ボタン

モードを切り替えます。選択したモードボタンの上のLEDが点灯します。

(**SONG**) (ソング)ボタン(→ P.86)

ソングモードに切り替えます。

(**PATTERN**) (パターン)ボタン(→ P.147)

パターンモードに切り替えます。

(**VOICE**) (ボイス)ボタン(→ P.189)

ボイスモードに切り替えます。

(**SAMPLE**) (サンプル)ボタン(→ P.209)

サンプルモードに切り替えます。

(**UTILITY**) (ユーティリティ)ボタン(→ P.220)

ユーティリティモードに切り替えます。

(**PAD/KNOB**) (パッド / ノブ)ボタン(→ P.228)

パッド / ノブモードに切り替えます。

(**DISK**) (ディスク)ボタン(→ P.235)

ディスクモードに切り替えます。

⑧ サブモード選択ボタン

各モードの中のサブモードを切り替えます。

(**STORE**) (ストア)ボタン(→ P.189, 212)

エディットしたボイスやサンプルを本体内のメモリーに保存します。

(**EDIT**) (エディット)ボタン(→ P.108, 162, 191, 213)

ソングエディット、フレーズエディット、ボイスエディット、アドレスバリエーションエディットに切り替えます。

(**JOB**) (ジョブ)ボタン(→ P.112, 164, 189, 215)

ソングジョブ、パターンジョブ、ボイスジョブ、サンプルジョブに切り替えます。

(**EFFECT**) (エフェクト)ボタン(→ P.135, 182, 204)

ソングエフェクトエディット、パターンエフェクトエディット、ボイスエフェクトエディットに切り替えます。

(**ARPEGGIO**) (アルペジオ)ボタン(→ P.141, 205)

ソングアルペジオエディット、ボイスアルペジオエディットに切り替えます。

⑨ SEQUENCER(シーケンサー)ボタン

ソング、パターン、フレーズの再生や録音を行うときに使います。テープレコーダーと同じ感覚で使えるボタンレイアウトになっています。

(**TOP**) (トップ)

ソングやパターンの先頭小節まで戻します。

(**◀◀**) (リワインド)

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

⏮ (フォワード)

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

LOC1(ロケート 1): **SHIFT** + ⏮

LOC2(ロケート 2): **SHIFT** + ⏭

ソングモードで、あらかじめ設定した小節に移動します。

RECORD (レコード)

ソング、フレーズ、サンプルのレコーディングに切り替えます。ボタンを押してレコーディング状態に切り替えると、ボタンの上の LED が点灯します。

STOP (ストップ)

ソングやパターンの再生を止めたり、ソング、フレーズ、サンプルのレコーディングから抜けてソング、パターンのプレイ画面や、サンプルウェーブフォームエディットの画面に切り替えたりします。

PLAY (プレイ)

ソングやパターンを再生したり、ソング、フレーズ、サンプルのレコーディングでレコーディングを開始したりします。再生やレコーディングを開始すると、ボタンの上の LED がテンポに合わせて点滅(ステップレコーディングでは点灯)します。

⑩ MUTE (ミュート) ボタン

ソングやパターンでは、選択されているトラックの発音を止めます。

ボイスエディットでは、選択されているエレメントをオフにし、使用エレメント数を変更します。このとき、通常のミュート機能として使うには、**SHIFT** + **MUTE** を押します。もう一度押すとミュートが解除され、再び発音する状態に戻ります。

⑪ SOLO (ソロ) ボタン

ソングやパターンでは、選択されているトラック以外のトラックの発音を止めて、選択されているトラックだけが発音する状態(ソロ)にします。ボイスエディットでは、選択されているエレメント以外のエレメントの発音を止めて、選択されているエレメントだけが発音する状態(ソロ)にします。もう一度押すとソロ状態が解除され、再びすべてのトラック / エレメントが発音する状態に戻ります。

⑫ TRACK/ELEMENT ⏮ / ⏭ (トラック / エレメント) 切り替えボタン

ソングやパターンでは、トラックを切り替えます。ボイスエディットでは、エレメントを切り替えます。

⑬ SHIFT (シフト) ボタン

他のボタンと組み合わせて使います。

⑭ ディスプレイ、コントラスト調整つまみ

ディスプレイにはさまざまなデータや情報を表示します。コントラストはディスプレイの右上のつまみで調整します。

⑮ F1 ~ F6 (ファンクション 1 ~ 6) ボタン

ディスプレイの下段に表示されたメニューを選択して、機能を選んだり画面を切り替えたりします。

⑯ EXIT (エグジット) ボタン

サブモードなどから上の階層に戻ります。

⑰ SF1 ~ SF5 (サイドファンクション 1 ~ 5) ボタン

ディスプレイの右側に表示された設定項目にカーソルを移動します。

⑱ PAD BANK ⏮ / ⏭ (パッドバンク) 切り替えボタン

A ~ D のパッドバンクを切り替えます。選択されているパッドバンクの LED が点灯します。

⑲ テンキー

数値や音符を入力します。

⑳ ENTER (エンター) ボタン

入力した数値やコードを確定したり、カーソルで選んだジョブに入ったり、ジョブを実行したりします。

㉑ DEC/NO (デクリメント) ボタン、
INC/YES (インクリメント) ボタン

数値を増加(インクリメント)や減少(デクリメント)したり、オン/オフを切り替えます。また、「Are you sure?」などのメッセージに対して YES/NO で答えるときにも使います。

㉒ カーソルボタン

ディスプレイ内でカーソルを移動します。

㉓ シャトルダイヤル

ソングやパターンで小節をすばやく戻したり進めたりします。ダイヤルを回す角度によって、小節を変更する速さが4段階に変化します(大きく回す程速く変化します)。

㉔ ジョグダイヤル

数値を連続的に増加したり減少したり、設定を連続して変化します。

㉕ ノブ A ~ D、ノブ 1、2

さまざまなパラメーターをコントロールすることができます。ノブを回すことによって値を変更することができます。アナログシンセサイザーのように、エンベロープジェネレーターの設定をはじめ、フィルターのカットオフ周波数やレゾナンスの設定、EG のアタックタイムやリリースタイムなどのコントロールにより、リアルタイムで音色を変化させることができます。ノブ A ~ D はパッド / ノブモードで設定し、すべてのボイスに対して共通の効果がかけられます。ノブ 1、2 はボイスエディットで設定し、ボイスごとに異なった効果を設定することができます。

②⑥ REVERSE (リバース) ボタン

このボタンを押しながらパッド 1～8 を押すと、押したパッドに割り当てられたウェーブフォームが逆再生されます。

REVERSE + HOLD でメモリー残量が表示されます。

ソングモード、パターンモードでコード入力するときオンベースを入力できます。

②⑦ HOLD (ホールド) ボタン

このボタンを押しながらパッド 1～8 を押すと、押したパッドに割り当てられたウェーブフォームにループオンが設定されている場合、そのウェーブフォームが繰り返し再生されます。ループオンに設定されていない場合は、そのウェーブフォームのエンドポイントまでを再生します。

SHIFT + HOLD を押すとホールドが解除され、発音中のウェーブフォームがすべて消音されます。

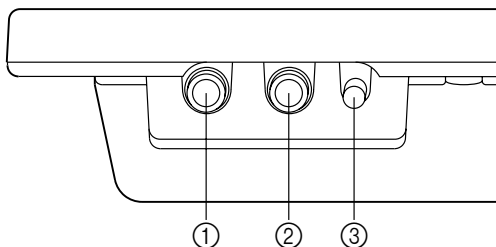
REVERSE + HOLD でメモリー残量が表示されます。

ソングモード、パターンモードでコード入力するとき、オリジナルベースを入力できます。

②⑧ パッド 1～8

割り当てられたウェーブフォームを発音させます。そのとき MIDI OUT 端子からは、パッド / ノブモードで設定したノートナンバーのキーオン / オフが出力されます。各パッドに割り当てられるウェーブフォームは、パッドバンクによって切り替わります。

フロントパネルの端子



① PHONES(ヘッドフォン)端子(→ P.17)

ヘッドフォン(ステレオ標準ジャック)を接続します。この端子にヘッドフォンを接続すると、EOS B2000 のスピーカーからは音が出なくなります。

③ A/D Gain(A/D ゲイン)つまみ(→ P.63, 212)

サンプル A/D インプット端子の入力レベルを調節します。

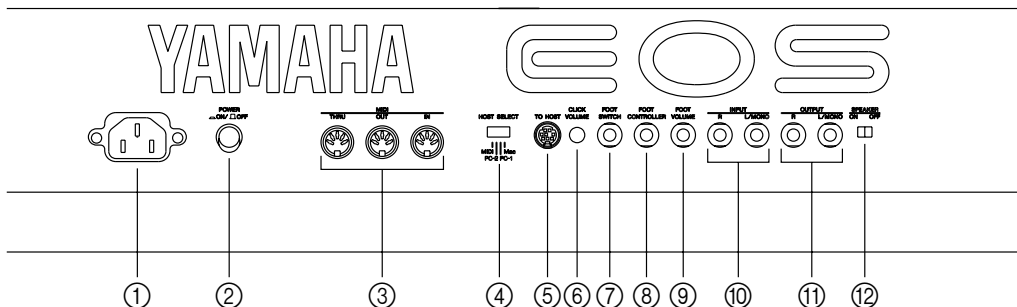
【注意】

故障の原因となりますので、本体手前を下にして立てたりなど、圧力を加えないようにしてください。

② A/D INPUT(サンプルA/Dインプット)端子(→P.63, 212)

マイクなどを接続する端子です。モノラル標準ジャックです。

リアパネルの端子



① AC INLET(電源)端子(→ P.14)

付属の電源コードを接続します。付属の電源コード以外は使用しないでください。

② POWER(パワー)スイッチ(→ P.21)

電源のオン / オフを切り替えるスイッチです。押し込んだ状態で電源がオンになります。

③ MIDI IN/OUT/THRU(ミディイン / アウト / スルー) 端子(→ P.18)

MIDI IN 端子は外部 MIDI 機器から送信される MIDI メッセージを受信します。外部 MIDI 機器から EOS B2000 をコント

ロールしたり、音源部を鳴らしたりすることができます。また、MIDI OUT 端子からは EOS B2000 の演奏情報やパネルのノブなどの操作情報を MIDI メッセージとして送信します。EOS B2000 で他の MIDI 音源を鳴らしたりなど外部の MIDI 機器をコントロールすることができます。MIDI THRU 端子は MIDI IN 端子で受信した MIDI データをそのまま出力する端子です。複数の MIDI 機器を接続するときに使用します。

④ HOST SELECT(ホストセレクト)スイッチ(→P.19)

EOS B2000 のインターフェース機能を、TO HOST 端子に接続するコンピューターの種類により選択します。

⑤ **TO HOST(トゥーホスト)端子(→ P.19)**

EOS B2000 とコンピューターを接続する端子です。

⑥ **CLICK VOLUME(クリックボリューム)つまみ(→ P.94)**

クリックの音量を調整します。

⑦ **FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子(→ P.18)**

別売のフットスイッチ(FC4 または FC5)を接続します。

⑧ **FOOT CONTROLLER(フットコントローラー)端子(→ P.17)**

別売のフットコントローラー(FC7 など)を接続します。

⑨ **FOOT VOLUME(フットボリューム)端子(→ P.17)**

別売のフットボリューム(FC7 など)を接続します。

⑩ **STEREO INPUT L(MONO)/R(ステレオインプット 左 / モノラル、右)端子(→ P.16)**

音源モジュールやオーディオ機器などの出力を接続し、EOS B2000のサウンドとミックスするための端子(標準ジャック)です。

⑪ **STEREO OUTPUT L(MONO)/R(ステレオアウトプット 左 / モノラル、右)端子(→ P.17)**

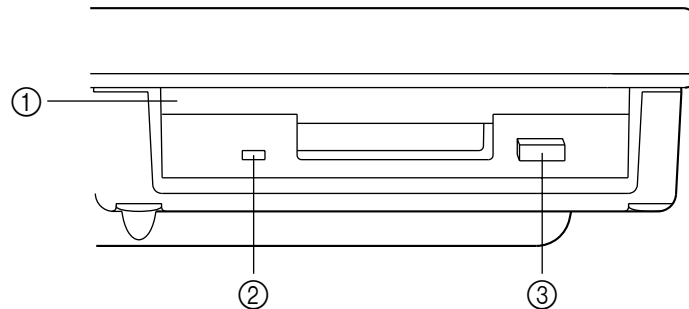
EOS B2000のオーディオ信号を出力する端子(標準ジャック)です。

⑫ **SPEAKER ON/OFF(スピーカーオン / オフ)スイッチ**
スピーカーからの音を ON/OFF します。通常は ON にしておきますが、OUTPUT 端子に外部機器を接続しているときなど、スピーカーの音を必要としない場合に OFF にします。

【注意】

このスイッチを OFF にしても、スピーカーからの音は完全には消えません。

フロッピーディスクドライブ



① **フロッピーディスク挿入口**

フロッピーディスクを入れる部分です。フロッピーディスクは 3.5 インチ 2HD(MF2HD)または 2DD(MF2DD)のタイプが使えます。(→ P.23)

② **ユーズランプ**

フロッピーディスクにデータを読み書きしているときに点灯します。ランプが点灯しているときは絶対にディスクを取り出さないでください。

③ **イジェクトボタン**

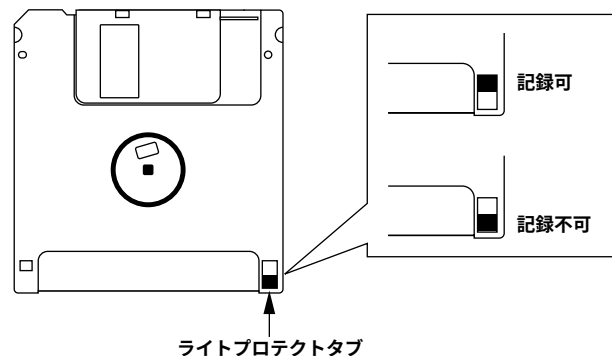
フロッピーディスクを取り出すときに押すボタンです。ディスクの出し入れはユーズランプが消えているときにゆっくり確実に行ってください。

【参考】

フロッピーディスク裏面には、下図のようなライトプロテクトタブがついています。このタブを下方(窓が開いた状態)にずらしておくと、データの変更や追加、削除などができなくなります。大切なデータを保存した場合などは、この状態にしておくことをおすすめします。

【注意】

誤った使用方法によるデータの破損については、保証いたしかねます。ご了承ください。

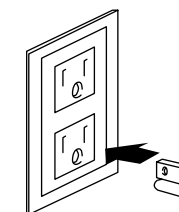


ご使用前の準備

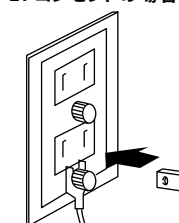
ここでは、電源の準備やコンピューターとの接続など、EOS B2000 をご使用いただく前の準備について説明します。最初にお読みください。

電源の準備

3Pコンセントの場合

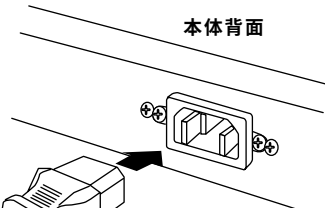


2Pコンセントの場合

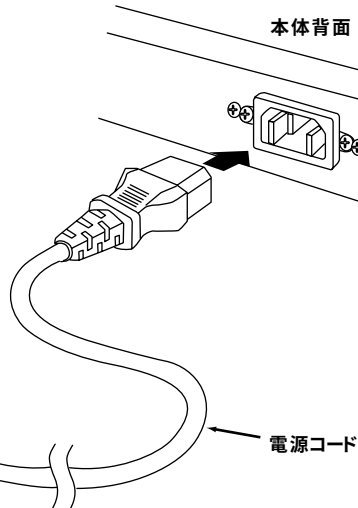


2P-3P変換アダプター

本体背面



電源コード



- 1 EOS B2000 の電源をオフにします。
- 2 付属の電源コードのプラグを本体背面の AC INLET(電源)端子につなぎます。反対側のプラグをコンセントに差し込みます。

【注意】

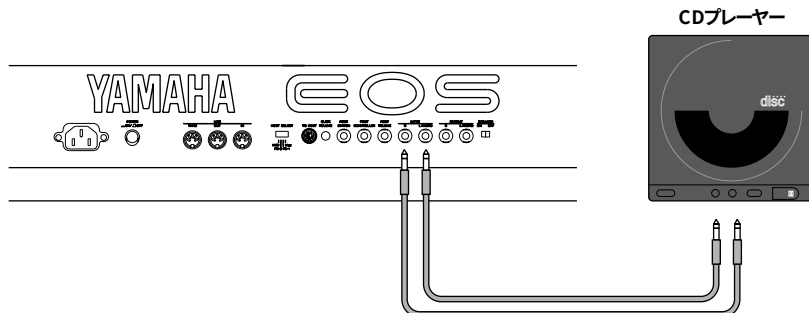
- ・電源を切ると、作成したソング、パターンのデータはすべて消えてしまいます。大切なデータは、ディスクモードでフロッピーディスクに保存してから、電源を切ってください。
- ・コンセントは、必ず国内一般家庭用の 100 ボルトのコンセントを使ってください。
- ・本機はアース線の使用を前提として設計されています。感電と機器の損傷を防ぐため、電源コードのプラグにはアース端子がついています。コンセントにプラグを差し込むときは、必ずアース端子を接続してください。接続方法がわからないときは、電気店などにご相談ください。

オーディオ機器との接続

音源モジュールやオーディオ機器との接続

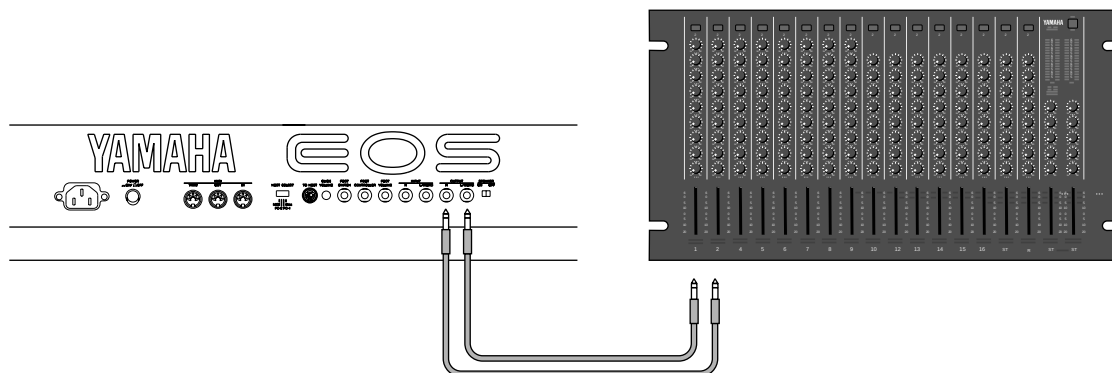
音源モジュールやオーディオ機器などのオーディオ出力をEOS B2000のステレオインプット端子に接続すると、本体のサウンドとミックスして内蔵スピーカーから鳴らすことができます。

モノラルの場合はL/MONO端子に、ステレオの場合はL/MONOとRの両方の端子に接続します。



ミキサーとの接続

ステレオアウトプット端子(L/MONO、R)をミキサーの2つのチャンネルに接続します。アウトプット端子L/MONOを接続したチャンネルのパンは左に、アウトプット端子Rを接続したチャンネルのパンは右に設定します。
また、MTRやカセットデッキに接続する場合も同様に接続します。



ヘッドフォンを使うときは

ヘッドフォンを使用すると、手軽にEOS B2000の演奏を聴くことができます。ヘッドフォンをフロントパネルのPHONES(ヘッドフォン)端子に接続します。ヘッドフォンを接続すると、内蔵スピーカーからの音は出なくなります。
ヘッドフォンをご使用になる場合は、ボリュームノブで音量を適度に調節し、耳をあまり刺激しないような音量でお楽しみください。

【注意】

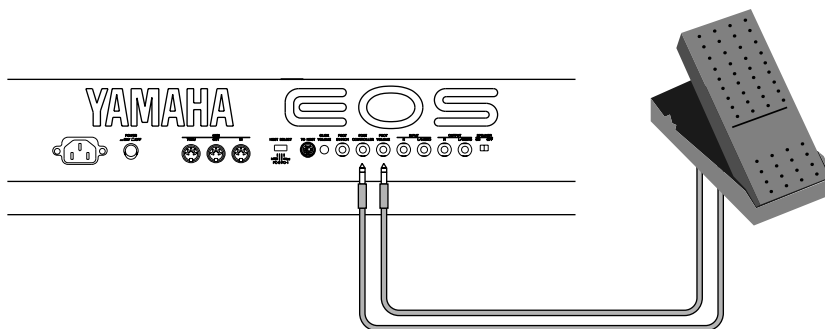
EOS B2000のステレオアウトプット端子と、アンプやカセットデッキなどのマイク入力端子とをつながないようにしてください。マイク入力端子に接続すると、音が劣化したり、その機器が破損する場合があります。また、ミキサーに接続する場合は、ミキサーのチャンネルをライン入力の状態に設定してください。

フットコントローラーやフットスイッチの接続

EOS B2000に別売のコントローラーを接続することによって、より表現力豊かな演奏ができるようになります。

フットコントローラー FC7 を使うときは

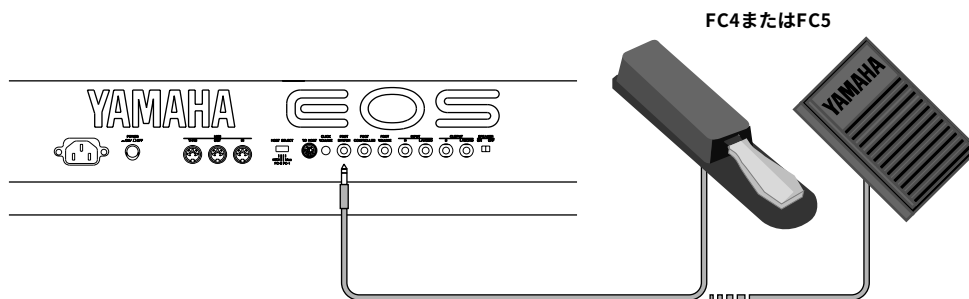
フットコントローラーFC7の接続プラグを、リアパネルのフットボリューム端子、またはフットコントローラー端子に接続します。
フットボリューム端子に接続すると、ボリュームペダルとして働きます。
フットコントローラー端子に接続すると、ボイスやソングのピッチ、フィルター、ボリュームなどをコントロールできます。



フットスイッチ FC4 や FC5 を使うときは

フットスイッチの接続プラグを、リアパネルのフットスイッチ端子に接続します。

フットスイッチ FC4 や FC5 は、パッド / ノブモード(→P.231)で設定されたスイッチとして働きます。

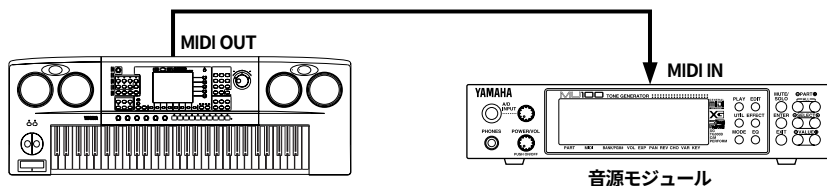


外部 MIDI 機器との接続

音源モジュールとの接続

EOS B2000 のソングやパターンの演奏データを使って、音源モジュールを演奏することができます。

リアパネルの MIDI OUT 端子と、音源モジュールの MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。

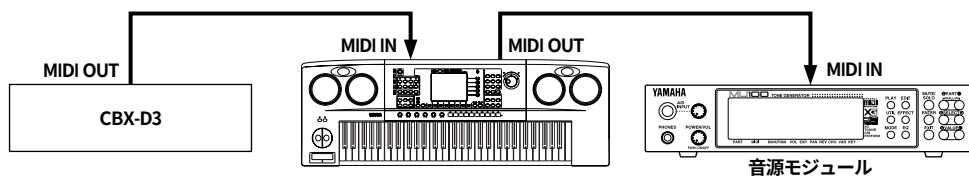


複数の機器との接続

MIDI キーボードやハードディスクレコーダー、音源モジュールなど、複数の MIDI 機器を接続して、音楽制作を行うことができます。

下の例では、リアパネルの MIDI IN 端子にハードディスクレコーダーを、MIDI OUT 端子に音源モジュールを MIDI ケーブルで接続します。

ハードディスクレコーダーと MTC で同期をとる場合は、ユーティリティモードのシーケンサーの画面で、MIDI シンクを「MTC」に設定します。



コンピューターとの接続

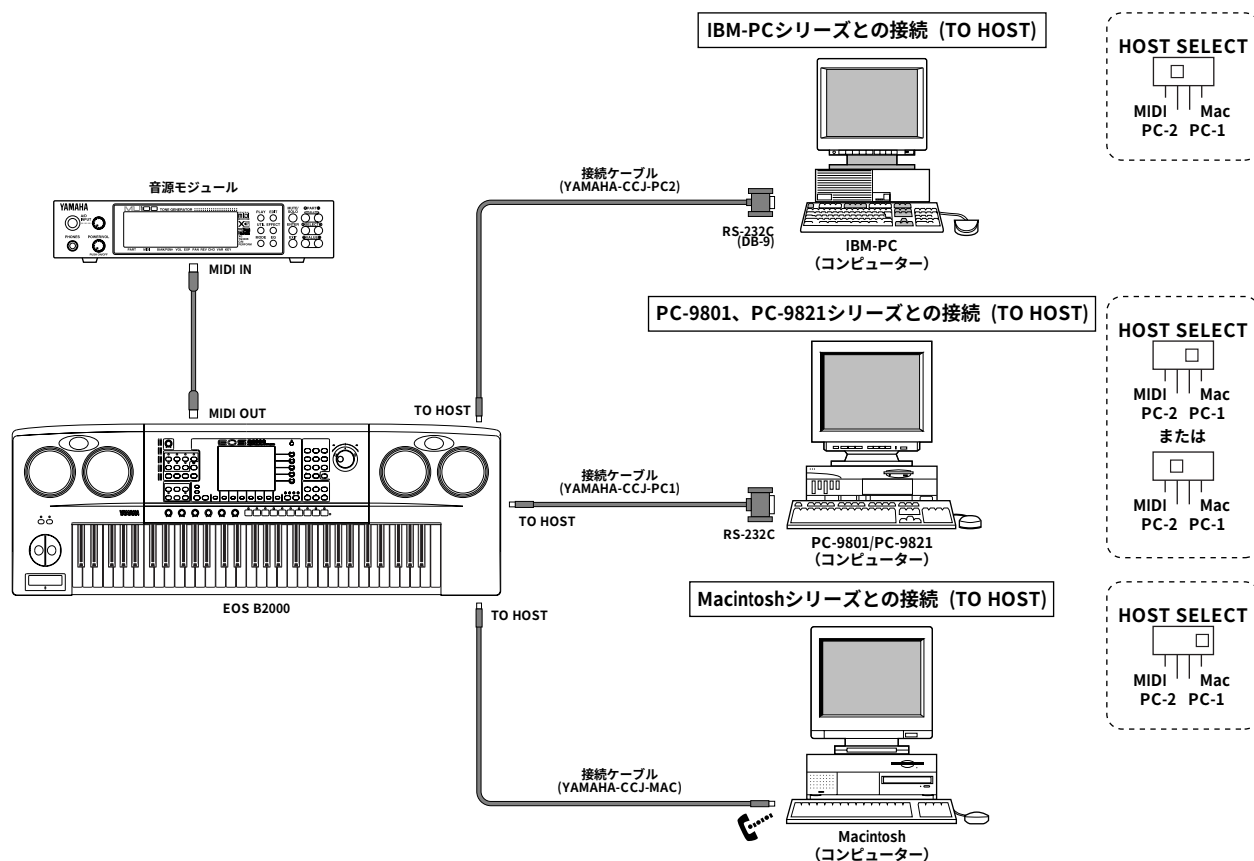
EOS B2000をコンピューターと接続することにより、EOS B2000をコンピューター(シーケンスソフト)の音源や入力用のキーボードとして使用することができます。

EOS B2000 とコンピューターを接続する場合、次の2種類の接続方法があります。

コンピューターのシリアルポートとEOS B2000 のTO HOST 端子を直接接続する。

MIDI インターフェースを通じてコンピューターのシリアルポートとEOS B2000 のMIDI 端子を接続する。

シリアルポートとTO HOST 端子とを直接接続



□ 手順

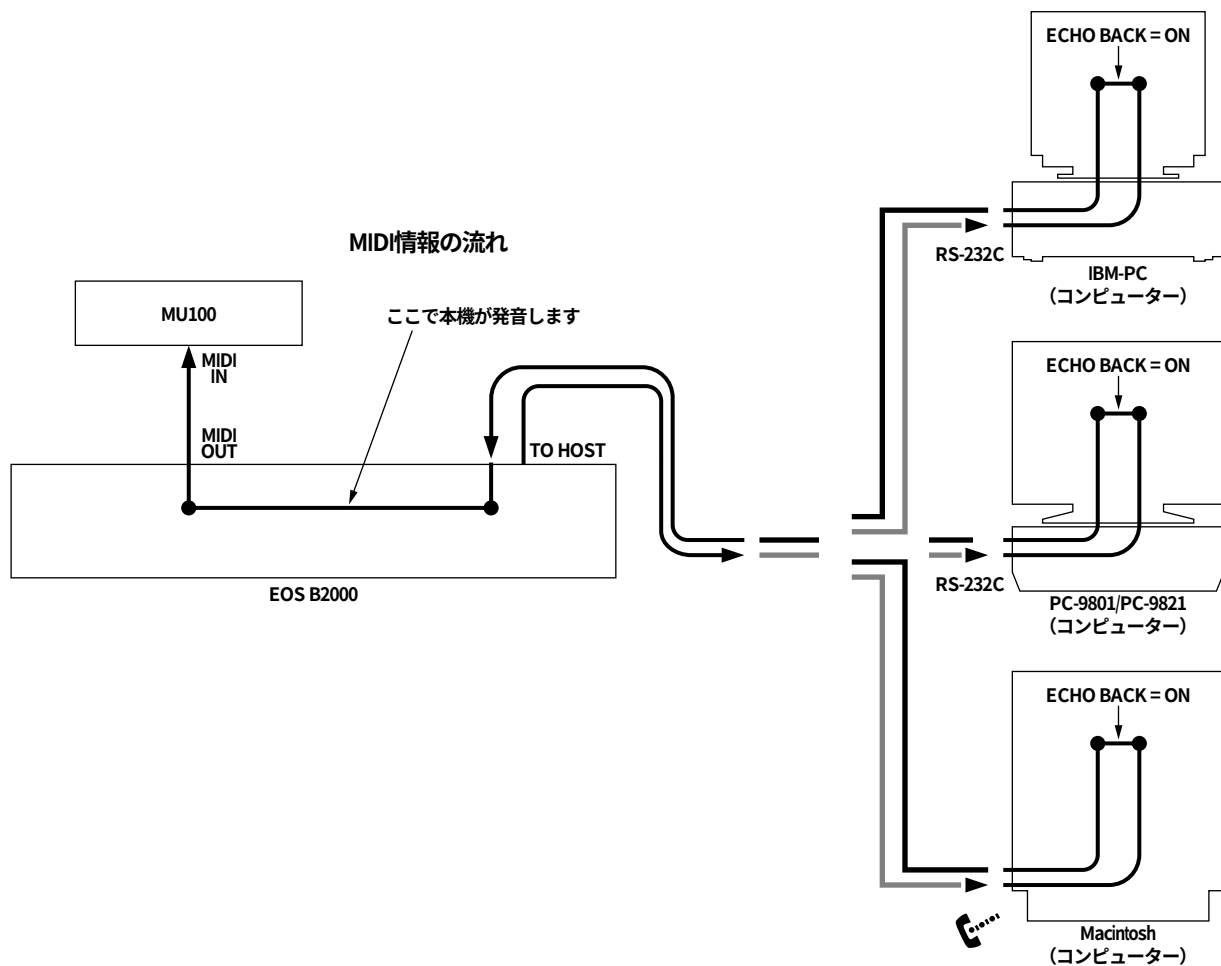
1 EOS B2000 のリアパネルのHOST SELECT スイッチを設定します。

- IBM/PC シリーズ : PC-2
- PC-9800 シリーズ : PC-1(31,250bps)またはPC-2(38,400bps)^(注1)
- Macintosh シリーズ : Mac

注1) PC9800 シリーズの場合、HOST SELECT スイッチの位置(PC-1 または PC-2)は使用するドライバーによって違います。詳しくはご使用のソフトウェアのマニュアルをよくお読みください。

2 指定のケーブル^(注2)を使ってそれぞれの端子を図のように接続します。

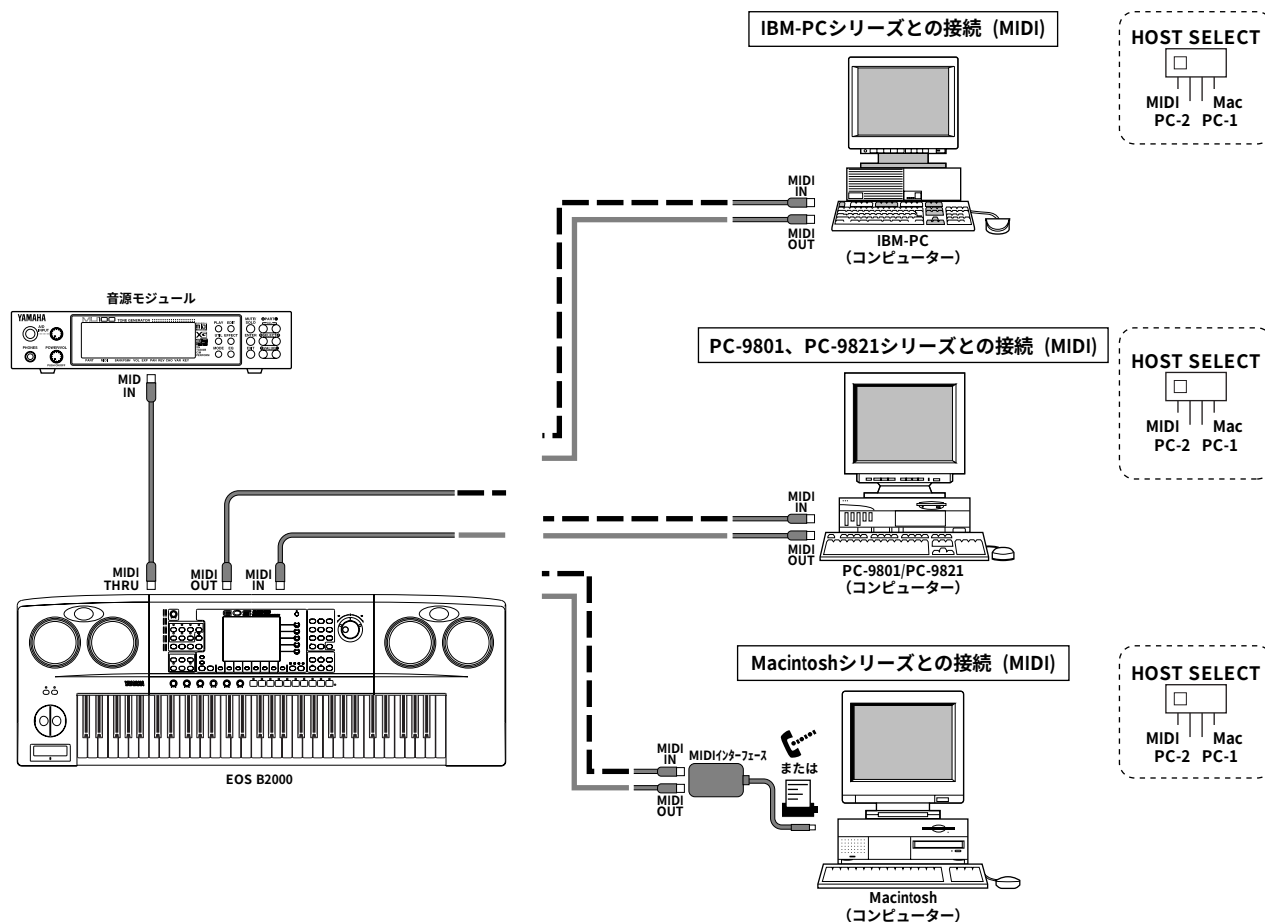
- 注2) 市販のケーブルを使用する際は、以下のものをご使用ください。
- IBM/PC シリーズ : D-SUB9P → MINI DIN8P クロスケーブル
- PC9800 シリーズ : D-SUB25P → MINI DIN8P クロスケーブル
- Macintosh シリーズ : システムペリフェラルケーブル 8 ピン



【参考】

- (IBM/PC シリーズまたは PC-9800 シリーズにて Windows95 をご使用のお客様へ)
コンピューターのシリアルポートと TO HOST 端子を接続して EOS B2000 を使用するためには、同梱のフロッピーディスクに納められている MIDI ドライバー「YAMAHA CBX Driver for Windows95」をコンピューターにインストールする必要があります。(→ P.22)
- (Macintosh シリーズをご使用のお客様へ)
アプリケーションソフトウェア側で、MIDI インターフェースのクロックを必ず 1MHz に設定してください。

MIDI インターフェースを通じてシリアルポートと MIDI 端子とを接続



□ 手順

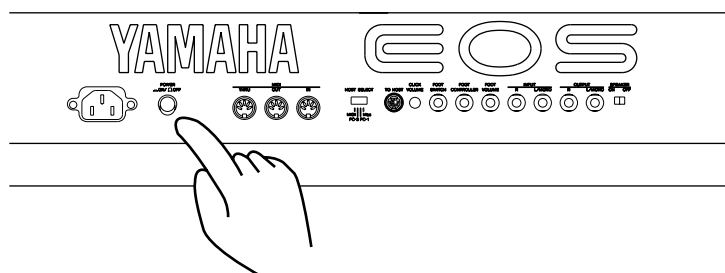
- 1 EOS B2000 のリアパネルの HOST SELECT スイッチを「MIDI」に設定します。
- 2 MIDI ケーブルや MIDI インターフェースを使ってそれぞれの端子を上図のように接続します。

【参考】

- ・ ホストセレクトスイッチを「MIDI」に設定している場合は、TO HOST 端子の入出力は無視されます。
- ・ (Macintosh シリーズをご使用のお客様へ)
使用する MIDI インターフェースの設定にあわせて、アプリケーションソフトウェア側で、MIDI インターフェースのクロックを設定してください。詳しくは、お使いになるソフトウェアの説明書をよくお読みください。

電源オン!

EOS B2000 と必要な機器の接続が完了したら、フロントパネルのボリュームノブを左に回してボリュームを下げてから、MIDI 送信側の機器→MIDI 受信側の機器→外部オーディオ装置の順に電源を入れてください。



また、電源を切る場合は、逆の順番で切ってください。

【参考】

電源をオン/オフするときは、スピーカー保護のため、必ずEOS B2000本体および外部オーディオ機器のボリュームを下げておいてください。

MIDI ドライバーについて

IBM/PC シリーズまたは NEC PC9800 シリーズで、Windows95 をお使いの場合、同梱の「Factory Set & Demonstration」のラベルが貼ってあるフロッピーディスクからCBXドライバー(MIDIドライバー)をコンピュータにインストールする必要があります。

Windows95 をお使いの場合は Yamaha CBX Driver for Windows95 を、下記の手順に従ってインストールしてください。(MIDI ドライバーについての詳細は、各 MIDI ドライバーのフォルダに入っている Readme ファイルをご参照ください。)

- 以下の操作はお客様が Windows の基本的な操作について、ご理解いただいていることを前提に説明しています。Windows の操作に関することは、Windows の取扱説明書をご参照ください。

Yamaha CBX Driver for Windows95 のインストール

1. 「Factory Set & Demonstration」のフロッピーディスクをコンピュータのフロッピーディスクドライブに挿入します。
2. コントロールパネルの中の「ハードウェア」をダブルクリックします。
ハードウェアウィザードが開きます。
3. 「次へ」をクリックします。
4. 新しいハードウェアの検出の画面で「いいえ」を選び、「次へ」をクリックします。
5. インストールするハードウェアの種類の選択画面で、「サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラー」を選択し、「次へ」をクリックします。
6. ハードウェアのモデル選択の画面で[ディスク使用...(H)]ボタンをクリックします。
7. 「配布ファイルのコピー元」に、フロッピーディスクを挿入したドライブ名と、ドライバーの入っているディレクトリー名をタイプ入力します。
たとえば、A ドライブにフロッピーを挿入している場合は
A:\CBXDrivr
B ドライブにフロッピーを挿入している場合は
B:\CBXDrivr
とタイプ入力します。[OK]をクリックします。
8. デバイスの選択の画面に「Yamaha CBX Driver for Windows95」が表示されます。[OK]をクリックします。
9. [完了]ボタンをクリックします。
ドライバーのコピーが行われます。
10. ドライバーのコピーが終了すると、「YAMAHA CBX Driver Setup」ダイアログボックスが表示されます。使用するCOMポートを選択し、[OK]をクリックします。(EOS B2000 は、マルチポートをサポートしておりません。)
11. MIDI ドライバーを有効にするために、[はい]ボタンをクリックして、再起動します。

これで MIDI ドライバーのインストールは完了です。

工場出荷時の状態に戻す

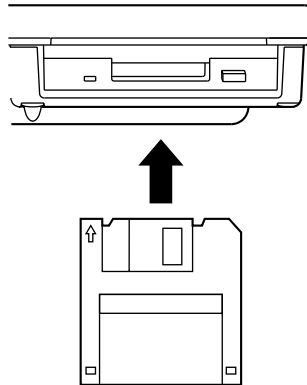
本機を工場出荷時の状態に戻す操作を説明します。

【注意】

ディスクの「FACTORY」をロードすると、本体内メモリーの利用者ボイスとセットアップデータは工場出荷時の状態に書き替えられます。

□ 手順

- 1 ディスクをEOS B2000のフロッピーディスク挿入口に、ラベル面を上にして挿入します。「カチッ」と音がするまで、確実に挿入します。



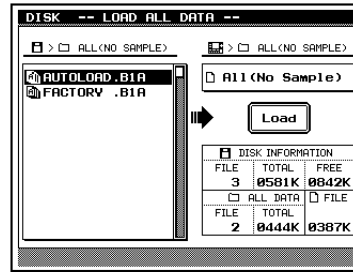
- 2 **DISK** を押して、ディスクモードに入ります。



- 3 **F2** (Load) を押してロード(読み込み)画面を表示します。



- 4 (SF1) (All Data)を押します。「Loading Directory」と表示され、オールデータのロード画面に入り、ファイル名が表示されます。



- 5 カーソルボタン／ジョグダイヤルで、「FACTORY.B1A」にカーソルを移動し (ENTER) を押します。「Are You Sure? (Y/N)」と表示され、本体メモリに入っているデータを消してディスクのデータをロードしても良いかを尋ねてきます。
- メモリに入っているデータを消したくない場合は、(DEC/NO) (NO)を押してロードを中止し、データをいったん他のディスクにセーブ(書き込み)してから、もう一度ロード操作を行ってください。(→ P.238, 240)
- 6 (INC/YES) を押すと、「Executing...」の表示されロードが実行されます。「Completed.」と表示されるとロードが完了します。

STEP1 操作してみよう

EOS B2000 には、演奏や作曲のためのさまざまな機能がぎっしり詰まっています。このステップでは、EOS B2000 でどんなことができるのか、その概要をご紹介します。まずは手順通りに EOS B2000 を操作しながら、ボタンの使い方や画面の表示に慣れてください。

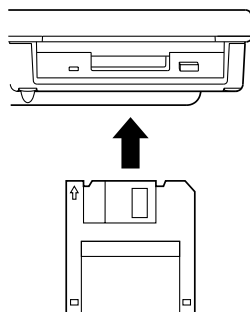
1. デモソングを聴こう

はじめに、EOS B2000 の機能をフルに生かしたデモソングを聴いてみましょう。デモソングを聴くためには、まずフロッピーディスクから読み込む操作が必要になります。

□ デモソングを読み込もう

1 電源を切った状態でディスクを入れる

EOS B2000 の電源を入れる前に、「Factory Set & Demonstration」と書かれたディスクをフロッピーディスク挿入口に、ラベル面を上にして挿入します。



2 EOS B2000 本体の電源を入れる

リアパネルの電源スイッチをオンにします。オープニング画面のあと、「Executing...」というメッセージが表示され、自動的にデモソングのファイルがロード(読み込み)されます。(約40秒かかります)

ロードが終わるとボイスモード画面が表示されます。

□ デモソングを聴いてみよう

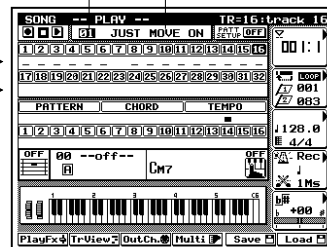
1 ソングプレイの画面にする

モードボタンの (SONG) を押すとソングモードに入り、ソングプレイ画面が表示されます。

カーソルをソングナンバーの位置に移動し、「01 JUST MOVE ON」を選びます。

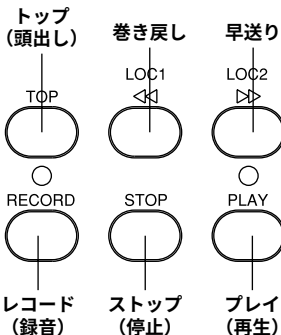
●「01 JUST MOVE ON」のソングプレイの画面

ソングナンバー ソングネーム



演奏中のトラックはここにレベルが表示されます

●シーケンサーボタン



【参考】

フラッシュROMに工場出荷時とは違うサンプルがストアされていると、デモソングがうまく再生されません。その場合は、「Waveform & Sample」ディスクから「FACTORY.B1W」ファイルをロードしてください。(→ P.240)

【注意】

(SONG) を押してソングモードに入るとき、ソングプレイ画面に切り替わるのに少々時間がかかります。

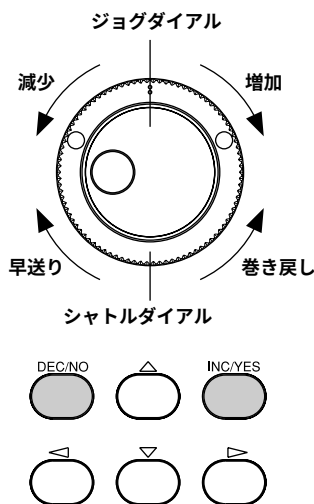
数値や選択項目を替える操作

ソングナンバーを選ぶ操作(数値や選択項目を替える操作)には、3つの方法があります。うまく使い分けましょう。

1. ジョグダイヤルとシャトルダイヤル

ジョグダイヤルは、右に回すと数値が連続的に増加し、左に回すと減少します。数値を広い範囲で連続的に変化させるときに便利です。

シャトルダイヤルは、ソングやパターンで小節を早送り(右回り)、巻き戻し(左回り)します。

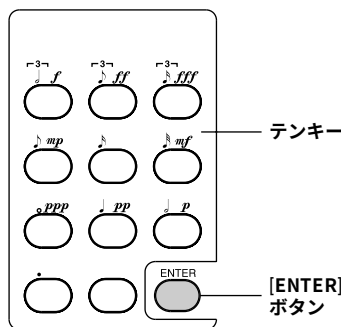


2. (DEC/NO) / (INC/YES) ボタン

(DEC/NO) / (INC/YES) ボタンは、数値をひとつずつ増減したり、選択項目を順に出したいときに使います。

3. テンキーと (ENTER) ボタン

あらかじめ設定値がわかっている場合や、今の状態から大幅に離れた数値を選ぶときは、テンキーで数値を選び、(ENTER) ボタンで確定するのが便利です。



【参考】

付属ディスクについて

EOS B2000 に同梱されている2枚の付属ディスクは、それぞれ下記のファイルが保存されています。

DISK1: Factory Set & Demonstration

- AUTOLOAD.B1A(オールデータ)
デモソング
ファクトリーセットユーザーボイス
ユーザースタイル 64
システムセットアップ
- FACTORY.B1A(オールデータ)
ファクトリーセットユーザーボイス
システムセットアップ
- FACTORY.B1V(ボイス)
ファクトリーセットユーザーボイス
- CBX DRIVER(Windows95 用)

DISK2: Waveform & Sample

- FACTORY.B1W(サンプル)
デモソング用のウェーブフォームとサンプルデータ

【注意】

ソングナンバーを切り替えるのに少々時間がかかることがあります。

2. 操作してみよう

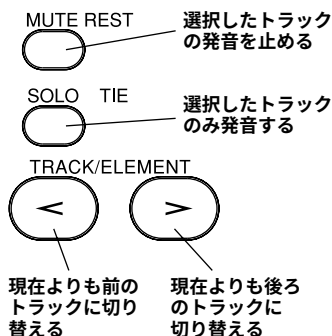
ボタンを操作して、いろいろな画面に切り替えてみましょう。また、モードボタンやファンクションボタンの使い方に慣れましょう。

□ ソングモードで操作してみよう

■ トラックのミュートとソロ

[TRACK] < / > でトラックを選んで (MUTE) を押すと、そのトラックだけ聴こえなくなります。また、(SOLO) を押すとそのトラックだけが聴こえるようになります。
元に戻すには、もう一度 (MUTE) または (SOLO) を押します。

● トラック、ソロ、ミュートボタン



2 テンポやトランスポーズを変える

ディスプレイ右にあるサイドファンクションボタンの (SF3) や (SF5) を押すと、テンポやトランスポーズにカーソルが移動し、テンポを変えたり移調したりできる状態になります。サイドファンクションボタンを押すと、画面の右側に表示されたパラメーターにカーソルが移動します。

3 (F2) (Tr View)を押す

ソングを再生しながらディスプレイ下にあるファンクションボタンの (F2) を押すと、トラックビュー画面に切り替わります。この画面では、どのトラックのどの小節にデータが入っているのかがわかります。ファンクションボタンは、画面を切り替えるのに使います。

4 (EXIT) で元に戻る

トラックビューから元の画面に戻るには、(EXIT) を押します。(EXIT) は、元の画面に戻りたいときに使います。

5 (JOB) を押す

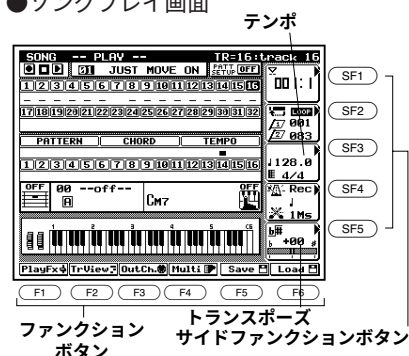
サブモードボタンの (JOB) を押してみましょう。すると、ソングジョブというソングモードのサブモードに入ります。サブモードボタンは、サブモードに切り替えるのに使います。(EXIT) を押すと元の画面に戻ります。

□ モードを切り替えよう

1 パターンモードにする

モードボタンの (PATTERN) を押すとパターンモードに入り、パターンプレイの画面が表示されます。(PLAY) を押すと、今選ばれているパターンを聴くことができます。「パターン」とは、1～数小節のさまざまな楽器のパートの演奏を組み立てて作られた、バックギン(伴奏)の単位のことです。パターンについては「STEP4 曲を作るために必要な知識」(→ P.40)をご覧ください。

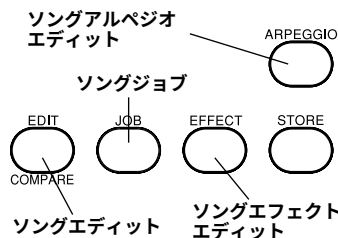
●ソングプレイ画面



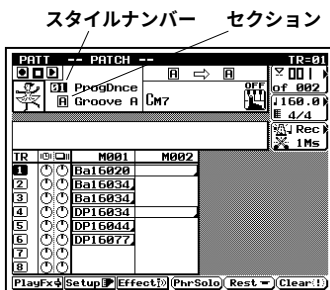
●トラックビューの画面



●サブモードボタン



●パターンプレイの画面



2 ボイスモードにする

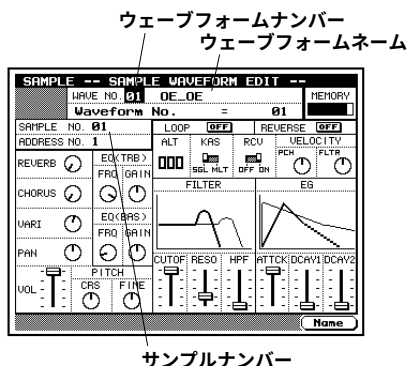
モードボタンの **(VOICE)** を押すとボイスモードに入り、ボイスプレイの画面が表示されます。ボイスモードでは、ボイスを選択して演奏したり、ボイスを細かくエディットしたりできます。ボイスの選択や演奏方法に付いては、次の「STEP2 ボイスを鳴らそう」をご覧ください。

●ボイスプレイの画面

**3 サンプルモードにする**

モードボタンの **(SAMPLE)** を押すとサンプルモードに入り、ウェーブフォームエディットの画面が表示されます。サンプルモードでは、サンプルの録音やエディットを行います。ウェーブフォームの再生やサンプリングの手順については「STEP3 サンプリング機能を使いこなそう」(→ P.33)をご覧ください。

●ウェーブフォームエディットの画面

**STEP2 ボイスを鳴らそう**

EOS B2000 をキーボードとして使ってみましょう。

6つのノブを動かすだけでリアルタイムに音色を変化させたり、ダンス系やテクノ系の音楽に効果的なアルペジオを使ったり、演奏をさまざまに楽しむ方法を覚えてください。

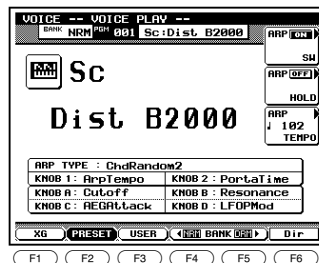
1. ボイスを選んで演奏する

EOS B2000のボイスモードでは、XGバンク(586+20ドラム)、プリセットバンク(128+1ドラム)、ユーザーバンク(128+1ドラム)の合計864音色を選択することができます。ここではボイスモードでのボイスの選択方法を覚えてください。

□ ボイスを選ぶには**1 バンクを設定する**

はじめに、ボイスモードでのボイスの選び方を覚えましょう。**(VOICE)** を押してボイスモードに入りボイスプレイ画面を表示します。まず、バンクを選択します。バンクとは最大128個のボイスが入るメモリーのこと、最下段の表示に対応したファンクションボタンで切り替えます。**(F1)** (XG)～**(F3)** (USER)ではバンクのカテゴリーを、**(F4)** (◀BANK)/**(F5)** (BANK▶)では各バンクカテゴリー内のバンクナンバーを切り替えます。

●ボイスプレイ画面



2 プログラムナンバーを設定する

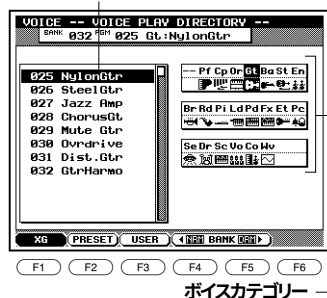
バンクが選択できたら、次にジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES)、テンキー→(ENTER) でプログラムナンバーを設定します。プログラムナンバーは001～128ですが、設定できる値はバンクによって異なります。

各バンクに含まれるボイスの一覧表は、「リストブック」をご覧ください。

3 ディレクトリ画面でボイスを選択する

ボイスモードでは、ディレクトリ(一覧表示)画面からボイスを選択することもできます。ボイスプレイ画面から(F6) (Dir)を押してディレクトリ画面を表示しましょう。画面の右側にボイスカテゴリーが、左側にそのカテゴリーに含まれるボイスが表示されます。ボイスは、(F1) (XG)～(F5) (BANK DRM ▶)でバンクを選択した後、カーソルボタンでカテゴリーを指定し、ダイヤルまたは(DEC/NO) / (INC/YES) で選択します。

●ディレクトリ画面
ボイス一覧

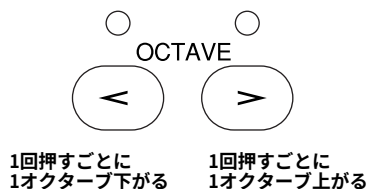


□ ボイスに効果をかけよう

1 オクターブをシフトする

選んだボイスによっては、EOS B2000の鍵盤数もうちょっと低い(高い)ところまであれば、もっと低い(高い)音が出せるのに…なんてことがあるかもしれません。こんなときは、オクターブボタンを使って鍵盤の音域を簡単にシフトすることができます。[OCTAVE]の(>)ボタンを1回押すと1オクターブアップ、2回押すと2オクターブアップします。(<)ボタンを1回押すと1オクターブダウン、2回押すと2オクターブダウンします。最大で3オクターブ上と3オクターブ下までシフトすることができます。(<)ボタンと(>)ボタンを同時に押すと、元の音域に戻ります。音域が変更されると、オクターブボタンの上のLEDが点灯します。

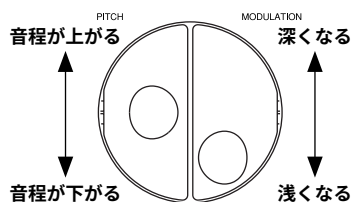
●オクターブボタン



2 ピッチベンドホイールを使う

ピッチベンド効果を加えるためのホイールです。通常は、奥へ回すと音程が上がり、手前へ回すと音程が下がります。音程が変化する幅は、ボイスエディットでボイスごとに設定します。

●ホイール



【参考】

バンク一覧

(F1) (XG)…XG バンク

000～101(ノーマルボイス)、SFX(SFXボイス)、SKT(SFXキット)、DRM(ドラムボイス)

(F2) (PRESET)…プリセットバンク

NRM(ノーマルボイス)、DRM(ドラムボイス)

(F3) (USER)…ユーザーバンク

NRM(ノーマルボイス)、DRM(ドラムボイス)

【ヒント】

バンクの種類について

XGバンクには、XGに対応した586ボイス+20ドラムが含まれます。幅広い用途に対応したバリエーション豊かなボイスを選択できます。

プリセットバンクには、EOS B2000独自の128ボイス+1ドラムが含まれます。AWM2音源をフルに活用した変化に富んだボイスを選択できます。

ユーザーバンクには、エディットしたボイスを保存(ストア)することができます。初期状態では、プリセットボイスとは異なる128ボイス+1ドラムが保存されています。

ノーマルボイスとドラムボイス

ノーマルボイスとは、鍵盤によって音程が変化する通常のボイスです。ドラムボイスとは、鍵盤ごとに異なった音色が割り当てられており、1つのボイスで多数の音色を同時に鳴らすことができるボイスです。

SFXボイスとSFXキットの違い

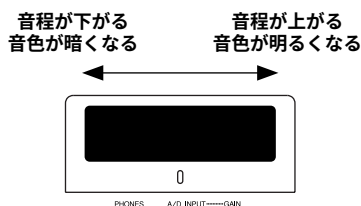
SFXボイスは、ノーマルボイスと同様に鍵盤によって音程が変化する通常のボイスです。一方、SFXキットは、ドラムボイスと同様に鍵盤ごとに異なった音色が割り当てられており、1つのボイスで多数の音色を同時に鳴らすことができます。SFXとは効果音の意味です。

3 モジュレーションホイールを使う

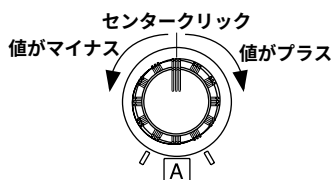
モジュレーション効果やブリリアンス効果をかけるためのホイールです。奥へ回すほど効果のかかり具合が深くなります。効果の種類や深さなどは、ボイスエディットでボイスごとに設定します。

4 リボンコントローラーを使う

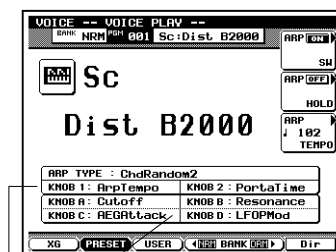
ピッチベンド効果やブリリアンス効果をかけるためのコントローラーです。リボンコントローラーを指で左右にこすることで効果をかけることができます。通常は右方向へこすると音程が上がり(または音色が明るくなり)、左方向へこすると音程が下がり(または音色が暗くなります)。また、中央以外の位置に指を置いて音程や音色をいきなり(不連続に)変化させたり、指を放すと音程や音色がいきなり(不連続に)元に戻ったりなど、リボンコントローラーならではの使い方もできます。効果の種類や深さなどは、ボイスエディットでボイスごとに設定します。

●リボンコントローラー**□ノブを使って音を変えよう****1 リアルタイムで簡単エディット**

6本のノブでは、ボイスの音色をリアルタイムにエディットすることができます。どのノブも、真ん中の位置にあるとき(センタークリック)が、選択しているボイスにプリセットされている値の状態です。通常は右方向に回すと値がプラスされ、左方向に回すと値がマイナスされます。

●ノブ**2 ノブの働きを確認しよう**

ボイスプレイでは、ノブの働きはディスプレイに表示されています。ボイスプレイ画面で確認してみましょう。画面でも分けられています。ノブは2つの種類に分けることができます。ノブA～Dは、EOS B2000のすべてのボイスに対して共通のパラメーターが設定されているノブです。ですから、ボイスを切り替えてもノブの働きは変わりません。ノブA～Dの設定はパッド／ノブで行います。ノブ1、2は、ボイスごとに異なったパラメーターを設定することができます。ノブ1、2の設定はボイスエディットで行います。

●ボイスプレイ画面

ノブA～Dのパラメーター

ノブ1、2のパラメーター

各ノブは初期状態では次の設定になっています。

KNOB A(ノブ A): Cutoff(カットオフ)

KNOB B(ノブ B): Resonance(レゾナンス)

KNOB C(ノブ C): AEGAttack(AEG アタック)

KNOB D(ノブ D): LFOPMod
(LFO ピッチモジュレーション)

3 音色をエディットしてみよう

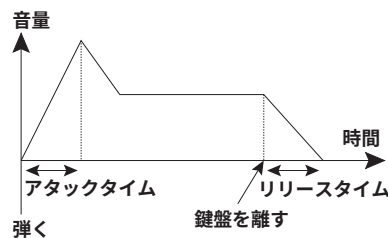
では、ノブを操作して音色をエディットしてみましょう。

ノブ C の AEG アタックでは、音のアタックタイム(鍵盤を弾いた瞬間から最大のレベルに到達するまでの時間)を調節します。たとえば、音の立ち上がりの遅いストリングス系のボイスでは、ノブを右に回してアタックタイムを少し遅めに設定してみると、リアルな感じが出ます。また、パーカッシブな音を作りたい場合は、ノブを左に回してアタックタイムを短くしてみましょう。

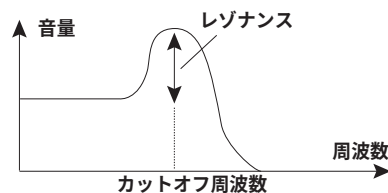
ノブ A のカットオフでは、フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。ノブを左に回すほどカットオフ周波数が下がり、カットされる倍音が増えるため、こもった音色になります。ノブを右に回すほどカットされる倍音が減るため、明るい音色になります。

ノブ B のレゾナンスでは、ノブを右に回すほどカットオフ周波数付近の音を強調します。共鳴したような音色や、金属的な響きを持つユニークな音色など、元になる音色によってさまざまな効果を生み出すことができます。

●音のエンベローブ



●ローパスフィルター



【ヒント】

フィルターとは特定の周波数帯域の信号だけを通過させ、他の周波数帯域の信号をカットすることによって音色を変化させる機能です。左図のフィルターは、特定の周波数(カットオフ周波数)よりも下の周波数帯域を通過させ、上の周波数帯域をカットするLPF(ローパスフィルター)と呼ばれるものです。EOS B2000には、これと逆の性質を持ったHPF(ハイパスフィルター)も内蔵しています。

2. アルペジオ機能を使ってみよう

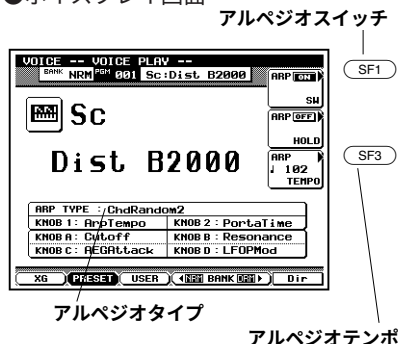
なんといっても、テクノ系、ダンス系の音楽に効果的なのが、アルペジオの機能です。EOS B2000 では50種類のアルペジオタイプが入っていて、しかもボイスごとにタイプやグループ、テンポなどを設定することができるので再現性は抜群です。ここでは、アルペジオの使い方をマスターしましょう。

□ アルペジオをかけてみよう

1 アルペジオ機能をかける

ボイスプレイ画面で (SF1) (ARP SW) を押すと、アルペジオ機能がオンになります(この音色ではすでにオンになっています)。この状態で設定された範囲の鍵盤を弾くと、鍵盤を押さえている間だけ今弾いている音程を元にした自動演奏が行われます。鍵盤の別の音程を弾くと、この音程を基にしたフレーズに変化します。アルペジオ機能をオフにするには、もう一度 (SF1) (ARP SW) を押します。

● ボイスプレイ画面



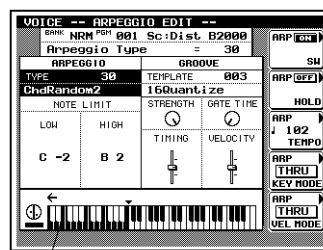
アルペジオスイッチ

アルペジオテンポ

2 アルペジオテンポを変える

(SF3) (ARP TEMPO)では、アルペジオのテンポを変更することができます。(SF3) (ARP TEMPO)を押してカーソルを移動し、鍵盤を弾いてアルペジオのフレーズを再生しながら、ジョグダイヤルを操作してテンポを変更してみましょう。

● アルペジオエディット画面



アルペジオ機能が掛かる鍵盤の範囲

【ヒント】

- ・ 選択されているボイスに設定されているアルペジオのタイプは、ボイスプレイ画面で確認できます。
- ・ アルペジオをオンにして鍵盤を弾いても効果が確認できないときは、(ARPEGGIO) を押してアルペジオエディット画面を表示し、アルペジオ機能が掛かる範囲の鍵盤を弾いているかどうかを確認してください。
- ・ 「Dist B2000」では、B2より下の鍵盤でのみアルペジオが演奏できます。

□ アルペジオホールド機能

1 アルペジオホールドとは

鍵盤から指を放しても、自動的にアルペジオが鳴り続ける機能です。この機能は、ノブやパッドと併用すると便利です。たとえば、アルペジオをホールドにした状態で、ノブで音色をエディットしたり、パッドでサンプルを鳴らしたり(→ P.35)、(SF3) (ARP TEMPO)を押してからダイヤルでアルペジオのテンポを変えたり、使い方でいって効果的な演出をすることができます。また、アルペジオが機能する鍵盤の範囲をC1〜C3あたりに設定しておく、アルペジオに合わせて別のフレーズを弾くことができます。

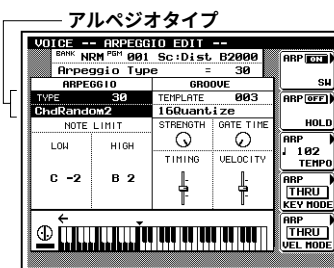
2 アルペジオホールド機能を使う

(SF2) (ARP HOLD)を押すとアルペジオホールド機能がオンになり、鍵盤から指を放しても同じ自動演奏フレーズが繰り返し鳴り続けます。鍵盤で別の音程を弾くと、この音程を基にしたフレーズが続きます。この状態で、ノブやパッドを操作してみましょう。

アルペジオ機能をオフにするには、もう一度 (SF2) (ARP HOLD)を押します。

●ボイスプレイ画面**□アルペジオタイプを選択しよう**

アルペジオのタイプは、アルペジオエディットでボイスごとに選択できます。まずボイスを選び、アルペジオ機能をオンにし、効果を耳で確認しながら設定しましょう。手順は、まずボイスプレイ画面から (ARPEGGIO) を押してアルペジオエディット画面を表示します。ここでカーソルをTYPEに移動し、ジョグダイヤルでアルペジオタイプを選択します。

●アルペジオエディット画面**STEP3 サンプリング機能を使いこなそう**

EOS B2000 ではテープレコーダーのようにマイクやCD プレーヤーから入力した音を録音できます。

これをサンプリングといいます。

サンプリングした音は、本体のパッドを押すことで再生することができます。

ここでは、EOS B2000 のサンプリング機能を使いこなしてみましょう。

1. ウェーブフォームの再生

サンプリングした音を「サンプル」、サンプルをパッドで再生できる形にエディットしたものを「ウェーブフォーム」と呼び、それぞれ32個ずつ保存することができます。ここでは、ご購入時に本体に記憶されているウェーブフォーム(サンプル)を再生してみましょう。

□サンプルデータを読み込もう**1 ウェーブフォームの再生を確認する**

まず「STEP1 操作してみよう」(→ P.25)の手順でデモソングを読み込んでから、パッド1を押してみてください。これで音が鳴れば、サンプルデータを読み込む必要はありません。音が鳴らない場合は、次の手順に従って読み込みましょう。

●パッドを押す

2 ディスクを入れる

「Waveform & Sample」のラベルの付いたディスクをフロッピーディスク挿入口に、ラベル面を上にして挿入します。

3 ロード(読み込み)の画面にする

モードボタンの **(DISK)** を押してディスクモードに入り、続けて **(F2)** (Load)と **(SF5)** (Sample)を押して、ロードサンプル画面を表示します。

4 読み込むファイルを選ぶ

(SF1) を何度か押して ALL を選び、「FACTORY.B1W」を選んで **(ENTER)** を押します。すると「Are You Sure? (Y/N)」と表示されるので、**(INC/YES)** を押すとロードが実行されます。

5 フラッシュROMにバックアップする

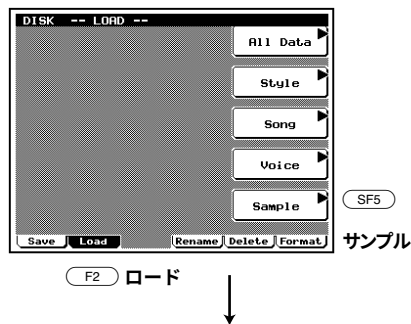
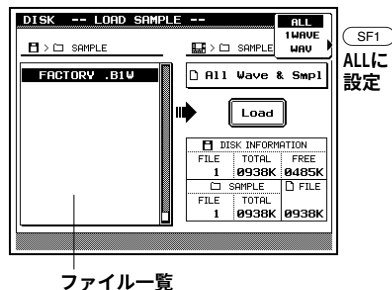
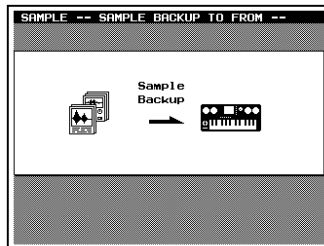
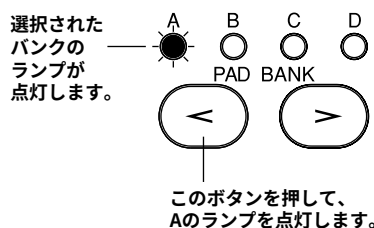
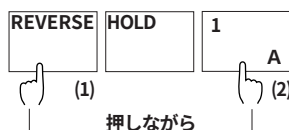
読み込んだサンプルデータをフラッシュROMにバックアップしておきましょう。**(SAMPLE)** を押してサンプルモードに入り、**(STORE)** を押してサンプルバックアップ画面を表示します。ここで、**(ENTER)** を押すと、「Are You Sure? (Y/N)」と表示されるので、**(INC/YES)** を押すとバックアップが実行されます。

□ ウェーブフォームを再生しよう**1 ウェーブフォームを再生する**

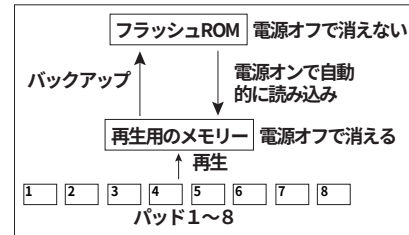
ソングモードでウェーブフォームを再生してみましょう。まず **(SONG)** を押してソングモードに切り替えます。次に、**[PAD BANK] (<)** を何度か押してパッドバンクを A に切り替え(Aのランプが点灯している状態)、パッド1~8を押します。すると、各パッドに割り当てられたウェーブフォームが再生されます。

2 リバース再生

(REVERSE) を押しながらパッド1~8を押すと、パッドに割り当てられたウェーブフォームが逆再生されます。これをリバース再生といいます。

● ロードメニューの画面**● ロードサンプル画面****● サンプルバックアップ画面****● パッドバンク****逆再生(リバース再生)****【参考】****メモリーの仕組み**

EOS B2000 は、電源をオフにしてもサンプリング機能で作成したデータを保存しておく、「フラッシュROM(ロム)」というメモリーを内蔵しています。ご購入時にはここにデモソング用のサンプルが保存されており、電源をオンすると同時に自動的に再生用のメモリーにコピーされる仕組みになっています。上記の操作で音が鳴らないのは、フラッシュROMのデータが何らかの原因で消えてしまっているためです。

**【注意】**

データ量が大きいため、読み込みに時間がかかります。

【参考】

ウェーブフォームはサンプルモードだけでなく、すべてのモードで再生することができます。

【参考】

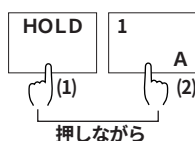
ループがオンに設定されている場合でも、リバース再生ではループオフの状態での再生されます。

3 ホールド再生

[HOLD] を押しながらパッド1～8を押すと、パッドから指を放してもサンプリングが終了するまで再生されます(パッドに割り当てられたウェーブフォームのループがオンに設定されている場合は繰り返し再生されます)。これをホールド再生といいます。

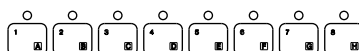
ホールド再生している状態で、再びパッドを押すと再生が停止します。

繰り返し再生(ホールド再生)

**4 パッドバンク B～D の再生**

[PAD BANK] [◀] / [▶] を押してパッドバンクをB～Dに切り替え(B～Dのランプが点灯している状態)、パッド1～8を押します。すると、そのバンクの各パッドに割り当てられたウェーブフォームが再生されます。

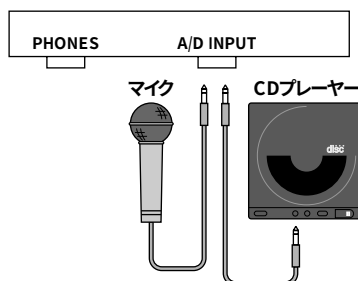
●パッドバンク B～D

**2. サンプリングの手順**

EOS B2000 はマイクや CD プレーヤーの音を録音(サンプリング)することができます。録音した音は「サンプル」と呼び、最大32個まで本体に記憶できます。ここでは、サンプリングの手順について説明します。

□ サンプリングの準備**1 マイクや CD プレーヤーの接続**

フロントパネルの左手前にある A/D インプット端子と、CD プレーヤーのラインアウト端子やマイクと接続します。



【参考】

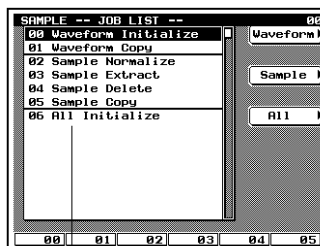
A/D インプット端子はモノラルです。CD プレーヤーと接続する場合は、モノラルで接続してください。

2 記憶されているサンプルを消してメモリーを増やす

EOS B2000 は、サンプルを合計して約 11 秒間の録音ができます。しかし初期状態では、すでにデモ曲用のサンプルが記憶されているために、メモリーが残り少なくなっています。そこで、サンプリングを実行する前に、記憶されているサンプルを消して空きメモリーを増やしましょう。

[SAMPLE] を押してサンプルモードに入り、[JOB] を押してサンプルジョブ画面を表示します。ここで「06 All Initialize」にカーソルを移動し [ENTER]

●サンプルジョブ画面



ここにカーソルを移動して [ENTER] を押します。

【参考】

特定のサンプルだけを消したいときは、「04 Sample Delete」を使います。

を押してオールイニシャライズ画面を表示し、さらに (ENTER) と (INC/YES) を押してイニシャライズ(初期化)を実行します。これですべてのサンプルが消えました。

□ サンプリングしてみよう

1 サンプルレコーディング画面を表示する

(EXIT) を2回押してウェーブフォームエディット画面に戻ります。パッドバンクAのパッド1を押して、ウェーブフォームNo.とサンプルNo.をともに01にします。次に、(RECORD)を押して、サンプルレコーディングスタンバイ画面を表示します。

2 ゲインの設定

ここで入力ゲインを設定しましょう。ノイズの少ないサンプルを録るためには、この操作が重要です。まず (F3) (REPLACE)を押して、画面のゲインを、マイクから録音する場合はMICに、それ以外の場合はLINEに設定します。次に、サンプリングする音を鳴らしながらフロントパネルのA/D GAINのつまみを回して、画面のインプットレベルの表示が8割ぐらいの位置になるように調節します。

3 トリガーソースの設定

トリガーソースでは、録音(サンプリング)のスタートのきっかけを設定します。LVLにすると、(PLAY)を押したあと入力レベルがトリガーレベルの設定を越えた時点で録音が始まります。MANUALにすると、(PLAY)を押すと同時にレコーディングが始まります。

4 サンプリングの実行

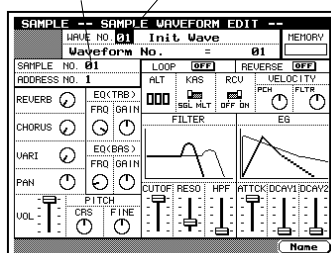
(PLAY)を押すとサンプリングが実行されます。(STOP)を押すとサンプリングが終了し、自動的にウェーブフォームエディット画面に戻ります。ここでパッド1を押すと、サンプリングした音を確認することができます。

5 録音に失敗したとき

録音に失敗したら、(RECORD)を押してサンプルレコーディング画面に入ってから、(F3) (REPLACE)と (INC/YES) を続けて押し、先ほど録音したサンプルを消して録音し直しましょう。

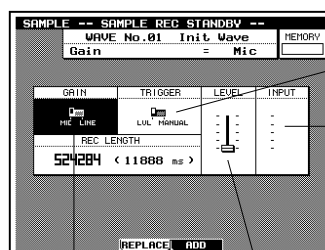
●ウェーブフォームエディット画面

サンプルNo.=01 ウェーブフォームNo.=01



↓ (RECORD)

●サンプルレコーディング画面



ゲイン

F3

F4

トリガーレベル

トリガー
ソース
インプット
レベル

【参考】

オールイニシャライズ実行後は、すべてのウェーブフォームのサンプルNo.がOffに設定されます。

【注意】

サンプルを使用したウェーブフォームNo.を選んで録音を開始すると、ウェーブフォームNo.01は初期化されてしまいます。消したくない場合は、他の番号を選択してください。

【参考】

一般的に、マイクから録音する場合はLVLに設定し、インプットレベルに合わせてトリガーレベルを調節します。また、CDから録音する場合はMANUALに設定して、録音したいタイミングで (PLAY) を押します。

【参考】

メモリーに余裕のある場合は、別のウェーブフォームNo.とサンプルNo.を選んで何度も録音し、後からよいものを選ぶとよいでしょう。

●サンプルレコーディング画面



□ アドレスバリエーションを設定しよう

1 アドレスバリエーションとは

アドレスバリエーションとは、サンプルのどの部分を再生するかを指定するデータで、各サンプルに8種類ずつ設定できます。1つのサンプルをさまざまなポイントから再生およびループすることができるので、限られたメモリを有効に使うことができます。

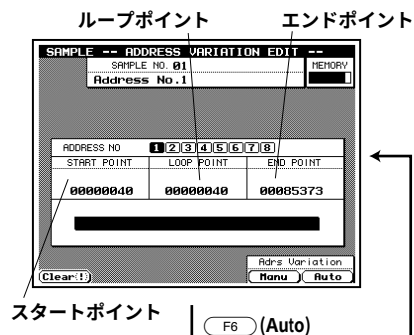
たとえば、右図のように「GET FUNK」というサンプルの場合、アドレスバリエーション=1では「GET」、2では「FUNK」、3では「GET FUNK」と再生されます。



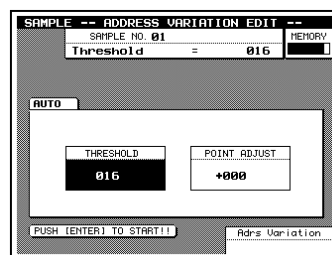
2 アドレスバリエーションエディット画面を表示

ウェブフォームエディット画面でサンプルを録音したウェブフォームを選択し、**(EDIT)**を押します。アドレスバリエーションエディット画面に入ります。

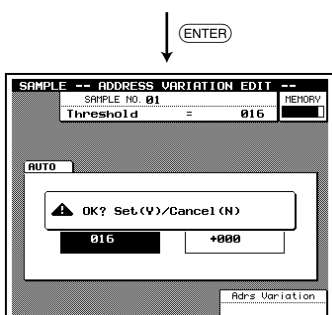
● アドレスバリエーションエディット画面



● Autoの実行画面



この画面から**(ENTER)**を押してAutoを実行します。



【注意】

起伏の少ないサンプルだと、うまく設定できないことがあります。(スタート、ループ、エンドポイントが全て0になります)

【参考】

ここで、「フラッシュROMにバックアップする」(→ P.34)の手順に従って、サンプルをバックアップしておきましょう。

4 アドレスバリエーションの修正

アドレスバリエーションエディット画面で、START POINT(スタートポイント)、LOOP POINT(ループポイント)、END POINT(エンドポイント)にカーソルを移動して、ジョグダイヤルやテンキー→**(ENTER)**で設定を修正します。この操作で、使用するアドレスバリエーションの微調整を行います。特に、サ

サンプルの始めと終わりの無音部分を削るように、設定を調節しましょう。

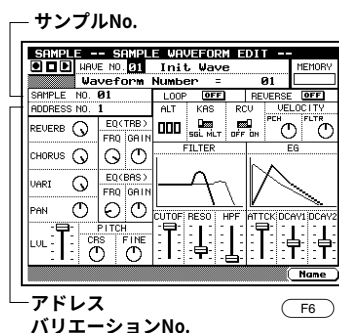
□ ウェーブフォームの作成

ウェーブフォームとは、サンプルを実際に発音する形にまとめたものです。ウェーブフォームの設定によって、同じサンプルをさまざまな形に加工して再生することができます。

1 ウェーブフォームの設定

(EXIT) を押してサンプルウェーブフォームエディット画面に戻ります。サンプルNO.とアドレスバリエーションNO.にカーソルを移動して、先ほど録音したサンプルのNO.と、作成したアドレスバリエーションのNO.を設定します。また、リファレンス編(→P.208)を参考にして、他のパラメーターも設定します。

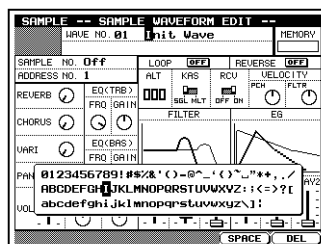
● サンプルウェーブフォームエディット画面



2 名前を付ける

(F6) (Name)を押して、ウェーブフォームに名前を付けましょう。名前は、カーソルボタンで文字の入力位置を移動し、ジョグダイヤルと(DEC/NO)/(INC/YES)で文字を選択して入力します。

● ウェーブフォームに名前を付ける画面



【参考】

ここで再び、「フラッシュROMにバックアップする」(→P.34)の手順に従って、サンプルとウェーブフォームをバックアップしておきましょう。

3. ウェーブフォームの活用方法

作成したウェーブフォームは、パッドバンクA～Dの各パッドに割り当ててはじめて再生できる状態になります。ここでは、ウェーブフォームをパッドに割り当てる手順を説明します。また、ウェーブフォームの演奏をソングに録音する方法もあわせて説明します。

□ ウェーブフォームをパッドに割り当てよう

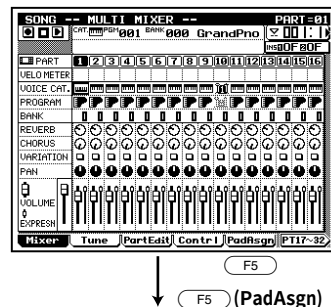
1 パッドアサイン画面を表示する

パッドへの割り当ては、ソングモードのパッドアサイン画面で設定します。
(SONG) を押してソングプレイ画面を表示し、まずパッドの割り当てを行うソングを選択します。パッドの割り当ては1～20のソングごとに設定可能です。ソングを選択したら、(F4) (Multi)と (F1) (Mixer)を続けて押してソングマルチエディットのミキサー画面を表示します。ここで (F5) (PadAsgn)を押すと、パッドアサイン画面が表示されます。

●ソングプレイ画面



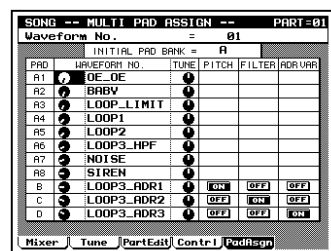
●ソングマルチエディットのミキサー画面



2 ウェーブフォームの割り当て

パッドアサイン画面で、パッドバンクAのパッド1～8(A1～A8)と、パッドバンクB～Dに1つつづウェーブフォームを割り当てます。パッドバンクB～Dについては、選択したウェーブフォームにかかる効果も設定します。詳しくはリファレンス編の「パッドサンプルアサイン」(→P.134)を参照してください。

●パッドアサイン画面



【参考】

この設定は、ソングモード以外のモードでも有効になります。ですから、ボイスモードでウェーブフォームを再生する場合も、ここでウェーブフォームを割り当てる操作が必要になります。

STEP4 曲を作るために必要な知識

EOS B2000ではパターンモードでバックギング(伴奏)部分を作成しソングモードでそれらを並べ、さらにメロディやオブリガードを作成するという方法で曲作りをしています。

曲作りをはじめる前に、ソングやパターンの構造など、知っておきたい知識をマスターしておきましょう。

1. ソングの構成を理解しよう

EOS B2000のソングモードで作る曲のことを「ソング」と呼びます。ここでは、ソングの構成について理解しましょう。

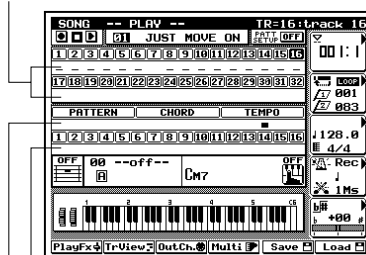
□ ソングのトラック構成

1 シーケンストラック

はじめに〔SONG〕を押して、ソングプレイ画面を表示してください。ソングの1～32トラックは「シーケンストラック」といって、演奏データを録音できるトラックです。本体の鍵盤を弾くことにより録音できるほか、外部MIDI機器から録音することもできます。ソングにはこれ以外に、パターン、コード、テンポという3つのトラックがあります。

●ソングプレイ画面

シーケンストラック1～32



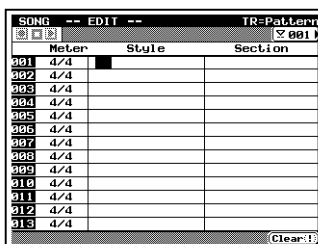
パターンのトラック1～16を示しています。
ソングモードでは録音などはできません。

パターン、コード、テンポの各トラック

2 パターントラック

次に、〔TRACK〕< / > でカーソルを「PATTERN」に移動してください。このトラックは「パターントラック」といって、パターンを小節ごとに並べるためのトラックです。ここで並べられたパターンは、ソングを再生すると自動再生されます。この状態から〔EDIT〕を押すと、パターントラックの中に並べられているパターンを見ることができます。(この場合は何も入っていません) 元に戻るには〔EXIT〕を押します。

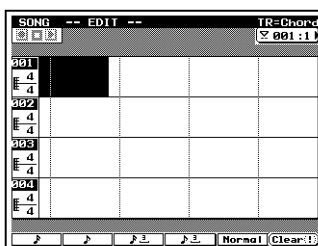
●パターントラックのエディット画面



3 コードトラック

続いて〔TRACK〕> でカーソルを「CHORD」に移動します。このトラックは「コードトラック」といって、パターンを再生するコードを入力するためのトラックです。この状態から〔EDIT〕を押すと、現在入力されているコードが表示されます。元に戻るには〔EXIT〕を押します。

●コードトラックのエディット画面

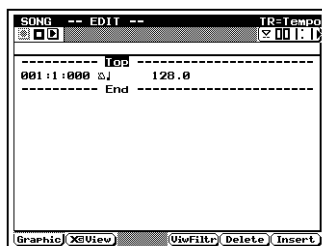


4 テンポトラック

続いて〔TRACK〕> でカーソルを「TEMPO」に移動します。このトラッ

クは「テンポトラック」といって、ソングのテンポを設定するトラックです。たとえば曲の途中でテンポをだんだん速くしたり遅くしたりすることもできます。(EDIT)を押すと、現在入力されているテンポの設定を見ることができます。(この場合、001:1:000に128.0が入力されています)元に戻るには(EXIT)を押します。

●テンポトラックのエディット画面



2. パターンを鳴らしてみよう

EOS B2000には512のパターンが入っていますが、電源を入れたときにはすべて空になっています。ここではデモソングを読み込んだ状態で、パターンの選び方や作り方を説明します。

□パターンを聴いてみよう

1 スタイルとセクションを選ぶ

スタイルは同じジャンルのパターンを8種類ずつまとめたもので、64あります。スタイルの中の各パターンはA~Hのセクションで切り替えます。

(PATTERN)を押してパターンモードにしたら、好きなスタイルを選び、(PLAY)を押して再生してみましょう。また、1(A)~8(H)のパッドを押してさまざまなセクションを選びましょう。

2 コードの設定方法について

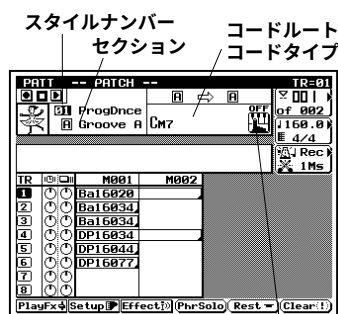
パターンは、コードを設定して演奏を変化させることができます。これを「オートアカンパニメント機能」といいます。では、コードを設定してみましょう。

まずカーソルをコードルート/コードタイプに移動し、鍵盤でコードルートとコードタイプを選んで(ENTER)を押すと、コードが設定されます。

たとえば、コードをG7にするには、G1の鍵盤を押してコードルートを「G」に、D#2を押してコードタイプを「7」に設定し、(ENTER)を押します。また、(REVERSE)や(HOLD)を押しながらコードタイプを設定すると、オンベースコードやオリジナルベースコードを入力することができます。

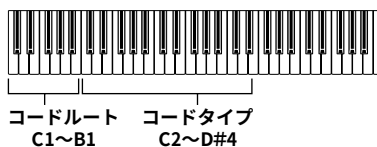
詳しい内容は「第1章 基礎知識」(→P.67)をご覧ください。

●パターンプレイ画面

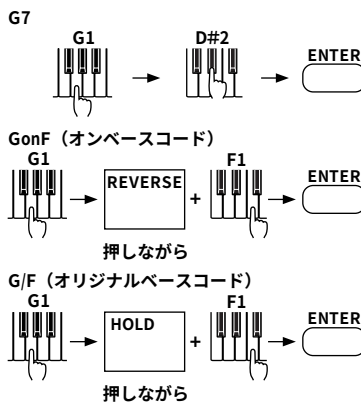


フィンガードコード

●コードを設定する鍵盤



●コードの設定手順

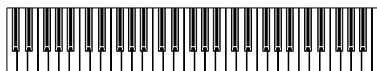


3 フィンガードコード機能を使ったコード入力

カーソルをフィンガードコードに移動し、(INC/YES)を押してONにすると、ある範囲の鍵盤で押さえた和音を自動的に判別してコードが入力される状態になります。

和音を判別する鍵盤の範囲を「フィンガードコードゾーン」といい、フィンガードコードをONにしたときは音が鳴らなくなります。

フィンガードコードゾーン



フィンガーコードゾーン
初期状態ではC1～F#2

【注意】

フィンガーコードゾーンは工場出荷時はC0～F#1に設定されています。AUTLOAD ファイルをロードすることにより、C1～F#2に変更されます。

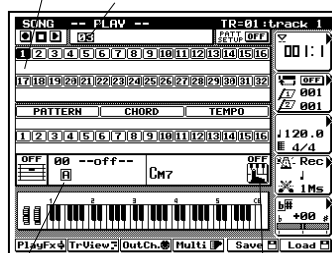
□パターンで伴奏を付けながら、メロディを演奏する方法

1 ソングモードに入る

(SONG)を押してソングモードに入り、ソングプレイ画面を表示します。そして、データの入っていない空のソングを選択します。

●ソングプレイ画面

[TRACK](<)を押して、
TR1にカーソルを移動します
ソングナンバー
空のソングを選びます



スタイルナンバー
伴奏に使うスタイル
を選びます

F4
フィンガード
コードONにします

2 スタイルを選ぶ

カーソルをスタイルナンバーに移動し、伴奏に使うスタイルを選びます。

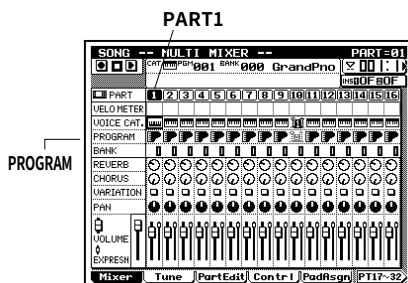
3 フィンガードコードがONになっていることを確認する

フィンガードコードゾーンも確認しておきましょう。カーソルをスタイルナンバーにもどしておきます。

4 メロディの音色を選ぶ

[TRACK](<)を押してTR1を選択してから、(F4) (Multi)を押し、続けて (F1) (Mixer)を押してミキサー画面を表示します。ここで、PART1のPROGRAMにカーソルを移動し、ジョグダイヤルでボイスを変更してメロディの音色を選びます。設定が終わったら (EXIT)を押して元に戻ります。

●ソングマルチエディットのミキサー画面



5 演奏をはじめる

(PLAY)を押してパターンの演奏をスタートします。F#2より下の鍵盤で和音を押さえてコードを変えながら、G2より上の鍵盤でメロディを弾きます。1～8のパッドを押さえるとセクションが変わります。



和音を弾いて
コードを変えます

メロディを弾きます

【参考】

このとき、パッドでウェーブフォームの発音はできません。

3. パターンの構成を理解しよう

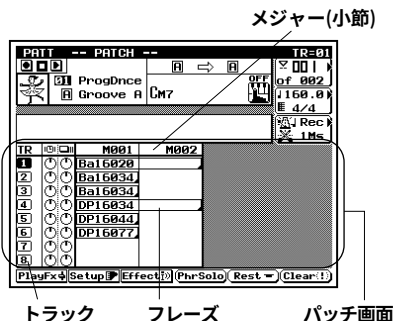
パターンは、いくつかのフレーズによって構成されています。ここでは、パターンやフレーズの仕組みと作り方について説明します。

□ パターンの仕組み

パッチ画面

(PATTERN) を押してパターンモードに入り、スタイル01、セクションAを選びましょう。パターンプレイ画面の下側にあるのが、パッチ画面です。パターンは、フレーズを並べるための16のトラックからできています。パッチ画面ではトラックにフレーズを並べてパターンを作ることができます。カーソルを下に移動すると、パッチ画面がスクロールしてTR9以降が表示されます。

● パターンプレイ画面

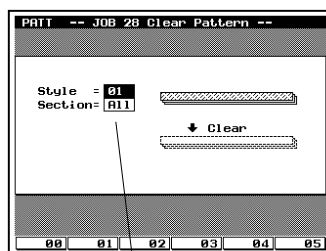


□ 新しくパターンを作る

1 空きパターンを準備する

スタイル01、セクションAにパターンをつくりましょう。まず (JOB) を押してパターンジョブメニューを表示し、[28:Clear Pattern]にカーソルを移動し (ENTER) を押してジョブ(クリアパターン)に入ります。そしてStyle=01、Section=Allに設定して (ENTER) でパターンの中身を消去します。(EXIT) を2回押すと元の画面に戻ります。

● クリアパターン

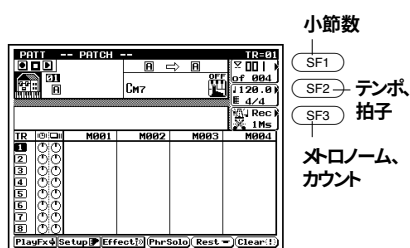


Style=01、Section=Allに設定して (ENTER) を押します

2 パターンの小節数と拍子を設定する

(SF1) を2回押して小節数にカーソルを移動すると、パターンの小節数を1~256小節の範囲で設定することができます。(SF2) を押してカーソルを移動すると、パターンのテンポや拍子を設定することができます。

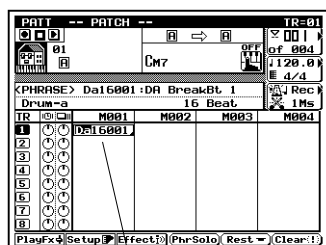
● パターンの小節数と拍子を設定する



3 フレーズを選ぶ

TR1のM001にカーソルを移動してジョグダイヤルを回すと、フレーズが表示されます。これでフレーズが並べられました。(PLAY) を押すと、フレーズが繰り返し再生されます。TR1のM002に別のフレーズを並べると、1小節目と2小節目で再生されるフレーズが変わります。TR2のM001に別のフレーズを並べると、フレーズが重なって演奏されます。トラックごとに

● パッチ画面にフレーズを並べる



フレーズを並べる

異なる楽器のフレーズを並べることで、バックギンパターンを作ることができます。

パターンの作成については、「STEP6 パターンを活用した曲作り」(→ P.56)をご覧ください。

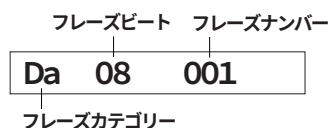
□ フレーズの仕組み

1 フレーズカテゴリー

フレーズは、フレーズカテゴリー、フレーズビート、フレーズナンバーという3つの部分に分けられます。

フレーズカテゴリーは、楽器や演奏形態の区分けを表しています。ここを切り替えることで、【参考】にあるようなフレーズの種類を選択できます。

フレーズカテゴリー「US」は自分で作ることのできるユーザーフレーズです。それ以外のフレーズはすべてプリセットフレーズで、内容を変更することはできません。



【参考】

フレーズカテゴリー

Da:Drum-a
Db:Drum-b(General)
Fa:Drum Fill-a(Pop&Rock)
Fb:Drum Fill-b(Specific)
Fc:Drum Fill-c(General)
DP:Drum Parts
PC:Percussion
PF:Percussion Fill
Ba:Bass-a
Bb:Bass-b(General)
GC:Guitar Chord
GA:Guitar Arpeggio
GR:Guitar Riff、
KC:Keyboard Chord
KA:Keyboard Arpeggio
KR:Keyboard Riff
PD:Pad
BR:Brass
SE:Sound Effect
US:User

2 フレーズビート、フレーズナンバー

フレーズビートは基本的なリズムによる区分けです。16は16ビート、8は8ビート、34は3/4拍子や6/8拍子のフレーズです。

フレーズナンバーは、フレーズカテゴリーとビートが同じグループの中でのフレーズの番号を表します。

4. 曲作りの基礎知識

楽譜の上では音符の形をしている演奏データも、EOS B2000の中ではMIDIで決められた「数字」や「記号」で表わされます。この関係をしっかり把握することが、EOS B2000を自在に操る近道になります。

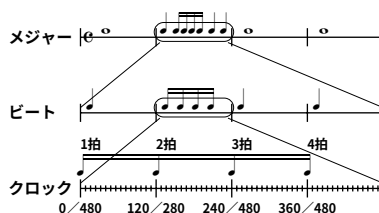
□ ロケーション(位置)と音符の長さの表記について

1 メジャー、ビート、クロック

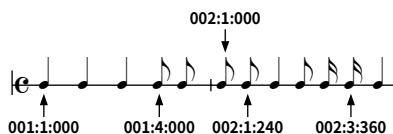
曲中の位置(ロケーション)を表すのにメジャー、ビート、クロックが使われます。メジャーは小節、ビートは拍、クロックは1拍の中での細かい位置を表しています。EOS B2000では、4分音符(♪)を480分割して1クロックとしています。

たとえば、2小節目の1拍目にある2つの8分音符の位置は、前側が002:1:000、後ろ側が002:1:240になります。

●メジャー、ビート、クロック



●音符の位置の表し方



2 音符の種類

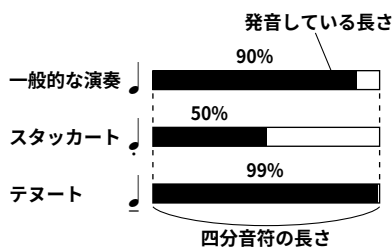
音符や休符の長さを表す場合にもビートやクロックという単位を使います。

● 音符の種類とクロック数

 (全音符)=4ビート	 (16分音符)=120クロック
 (2分音符)=2ビート	 (32分音符)=60クロック
 (4分音符)=480クロック	 (8分3連音符)=160クロック
 (8分音符)=240クロック	 (16分3連音符)=80クロック

3 ゲートタイム

ゲートタイムは実際に音を伸ばす長さのことで、楽譜上の音符の長さとは区別して考えます。たとえば、一般的な演奏の場合、ゲートタイムは音符の長さの9割程度となります。ゲートタイムが音符の長さの半分程度だとスタッカートになり、音符と同じ長さだとスラー(テヌート)になります。また、ステップ入力の場合は、音符に対するゲートタイムの長さを%で設定できます。

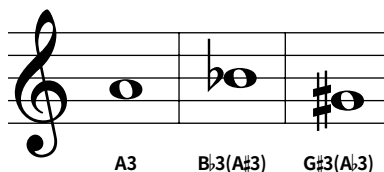
● ゲートタイム**□ ノートネームを知ろう**

英語音名にオクターブを表す数字をつけたノートネームと、それぞれの音に固有の番号をつけて表示するノートナンバーを使って音の高さをあらわします。

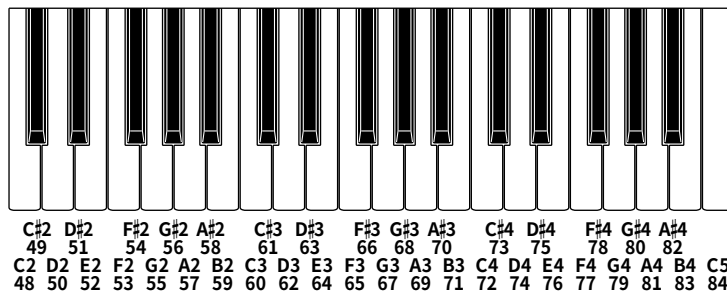
1 ノートネーム

MIDIでは、音のことを「ノート」と呼びます。ノートネームとは文字どおり音の名前のことで、「C,D,E…」といったアルファベット読みの音名に音域を表す数字を付けて表記するのが一般的です。右図は、階名(ド、レ、ミ…)とノートネームの対応表です。

鍵盤の黒鍵の音程は、音名に $\sharp$ 、 $\flat$ を付けて表します。

● ノートネームと音名**● 黒鍵の音程****2 ノートナンバー**

MIDIでは、すべての鍵盤に半音単位で0～127の番号を割り当てています。この番号のことをノートナンバーと呼びます。

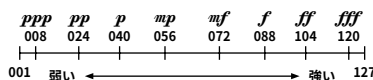
● ノートネームとノートナンバー

□ 音の強さや大きさをコントロールするデータについて

1 ベロシティ

ベロシティは、音の強さを1～127の数値で表したものです。すべてのノートデータには、ノートネームやゲートタイムとともに、必ずベロシティが設定されています。クレッシェンドなどの音量変化は、ベロシティで付けるのが一般的です。音の強さとは、ピアノでは打弦の強さ、管楽器ではタンギングの際の呼気の強さにあたります。ベロシティによって音量が変化するとともに、音色も変わります。

●ベロシティ値の目安



2 ボリューム

ボリュームは、音量を0～127の範囲で調節するデータです。一般的には、各トラックの先頭に挿入して、パートごとの音量バランスを調節するのに使われます。

3 エクスプレッション

エクスプレッションは、ボリュームと同じく0～127の範囲で音量を調節するデータです。ボリュームで設定した範囲内で音量を調節できるので、音が持続している間の細かな音量変化を表現するのに使われます。

STEP5 シーケンストラックを使った曲作り

EOS B2000 のソングモードでの曲作りには、パターンを利用して伴奏パートを作る方法と、ドラムやベースを楽器ごとに別々のトラックに録音する2つの方法があります。

ここでは、P.64の楽譜を見ながらソングを作成し、トラック1～32のシーケンストラックだけを使った曲作りを覚えてください。

□ 各パートの音色を選ぶ

1 ソング01を消去する

曲作りはソングモードで行います。まず、**(SONG)**を押してソングモードに入ります。**(JOB)** → 「24 Clear Song」でソングクリア画面を出し、ソング01の消去を実行します。次に、**(SONG)**を押してソングモードのソングプレイ画面を表示し、ソング01を選択してください。

2 ソングマルチエディットのミキサー画面を表示する

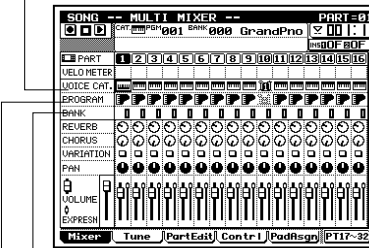
これから作る各シーケンストラックのボイスを、ソングマルチで設定します。ソングプレイから (F4) (Multi) を押し、続けて (F1) (Mixer) を押して、ソングマルチのミキサー画面を表示します。

3 各パートのボイスを設定する

それではトラックシート(→P.55)を見ながら、各パートのボイスを設定しましょう。ボイスは、ボイスカテゴリー、プログラムナンバー、バンクナンバーの3つの数値を設定します。カーソルを各欄に移動してから、ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES)、テンキー→(ENTER) などの方法で設定します。

●ミキサー画面

ボイスカテゴリー



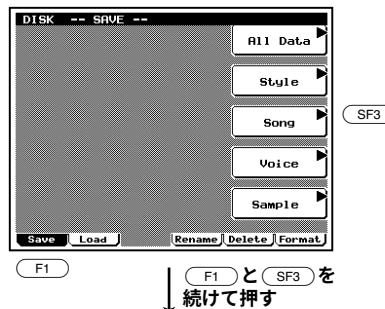
バンクナンバー
プログラムナンバー

4 データを保存する

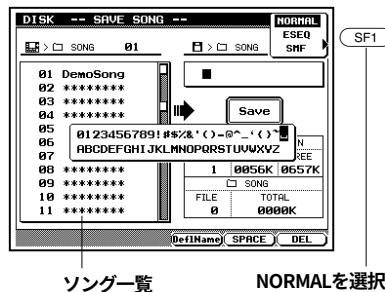
EOS B2000 は、電源をオフにするとソングモードやパターンモードのデータがすべて消えてしまいます。こまめにフロッピーディスクに保存するように習慣づけましょう。

はじめにフォーマット済みのディスクを、フロッピーディスク挿入口にいれます。フォーマット済みのディスクがない場合は、244ページの手順に従ってフォーマットを実行してください。ディスクの用意ができれば、(DISK) を押してディスクモードに入り、(F1) (Save) と (SF3) (Song) を続けて押してセーブソング画面を表示し、(SF1) を数回押して NORMAL を選びます。次に、ソング一覧で保存するソングを選び、カーソルを右に移動してファイル名をつけてから (ENTER) を押して保存を実行します。ファイル名は、カーソルボタンでカーソルを移動し、ジョグダイヤルで文字を選択して入力しましょう。

●ディスクモード



●セーブソング画面



ソング一覧

NORMALを選択

□ ドラムパートの作り方 (ステップレコーディング)

1 ドラム譜を確認する

(SONG) を押してソングプレイに戻り、[TRACK] (◀) / (▶) を押してカーソルをトラック 10 に移動します。これで、鍵盤でドラムが発音する状態になります。
ドラム譜(譜例 1)と各インストに対応する鍵盤を確認しましょう。

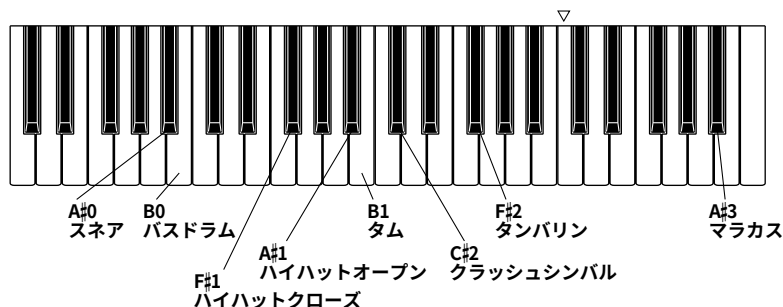
●譜例 1



【注意】

フィンガードコードがオンになっていると、鍵盤で入力できないことがありますので、オフにしておきましょう。

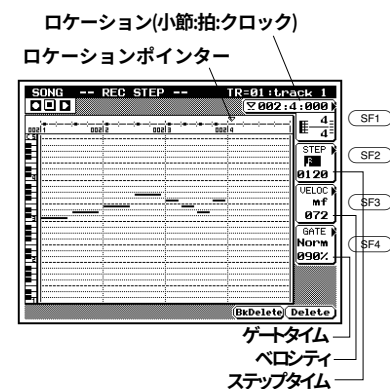
●インストの鍵盤上の位置



2 レコーディングの準備

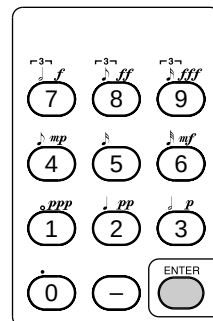
ステップレコーディングの準備をします。(RECORD) → (F6) (STEP) → (PLAY) の順番にボタンを押さえると、右図のようなステップレコーディングの画面になります。

●ステップレコーディング画面



【参考】

ステップタイムは (SF2)、ペロシティは (SF3) を押してから、テンキーで設定できます。

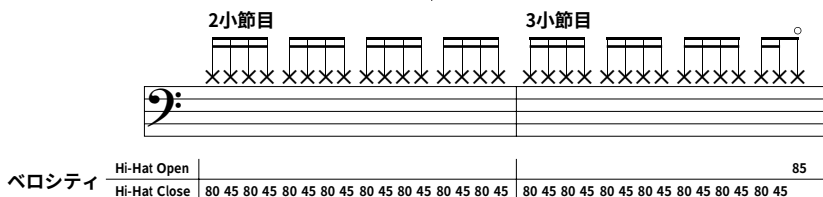


3 ハイハットの録音

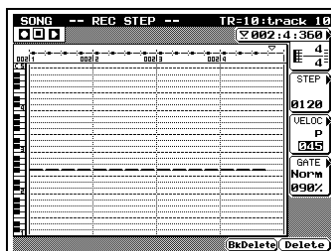
はじめに2〜3小節目のハイハットを入力しましょう。(SF1) を押してカーソルをロケーションに移動し、ジョグダイヤルで[002:1:000]に設定します。ステップレコーディングは、ステップ

タイム(音符の種類)、ベロシティ(音の強さ)、ゲートタイム(音の長さ)を設定してから鍵盤を押して音符を入力します。ハイハットの入力では、ステップタイムを[16分音符]、ゲートタイムを[Norm]にし、譜例2を参考にして音符ごとにベロシティを変更してからF#1の鍵盤を押さえます。1音入力するとその分だけロケーションポインターが進みます。2小節を入力し終わると、画面が3小節目の表示に切り替わります。3小節目の4拍めの最後の音はA#1の鍵盤を押さえてハイハットオープンを入力します。

●譜例 2



●ハイハットの入力画面



次のハイハットを入力すると
画面が切り替わります

【参考】

ドラマ、パーカッションの音は、基本的にステップタイムやゲートタイムの長さは関係なく、16分音符で入力しても8分音符で入力しても聴こえる長さは同じになります。ただし、スネアドラムのロール(F0)や、ホイッスル(B3、C4)などの例外もあります。

【ヒント】

間違っ て入力してしまっ たときは、すぐに **F5** (BkDelete)を押すと、直前に入力した音が消えて、ロケーションポインターが入力前の位置に戻ります。その場合、同じタイミングに入力されているデータも消えてしまします。 **F6** (Delete)も同様。

■4 バスドラムとスネアの重ね録音

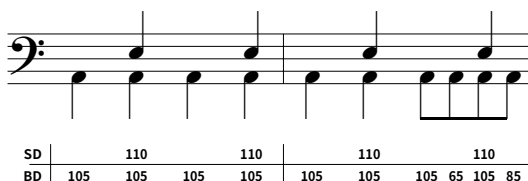
録音状態のまま、**(SF1)**を押してカーソルを移動し、ジョグダイヤルを左に回して[002:1:000]の位置にポインターを移動してから、バスドラムとスネアを重ね録音します。

[SF2] およびテンキーの[3]を押して
ステップタイムを[4 分音符]または[8
分音符]にし、譜例3を参考にして音符
ごとにベロシティを変更してから、
B0(バスドラム)とA#0(スネア)の鍵盤
を押さえます。初期状態([OCTAVE]
◀ ボタンの上のランプが2つとも
消灯している状態)から([OCTAVE]
◀)を1回押さえると、最も低音の
[シ]の鍵盤がB0に、♭[シ]がB♭0にな
ります。

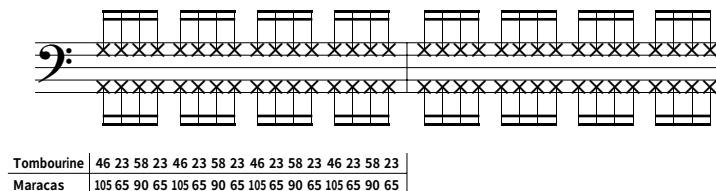
5 タンバリンとマラカスを重ね録音

同様の手順でタンバリンとマラカスを
入力しましょう。ステップタイムは
[16分音符]にし、譜例4を参考にして
音符ごとにベロシティを変更してから、
F#2(タンバリン)とBb3(マラカス)
の鍵盤を押さえます。

● 譜例 3



●譜例 4

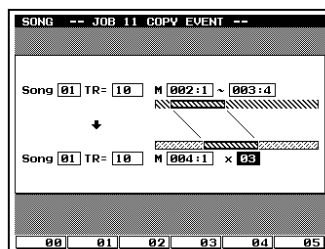


6 演奏を再生する

タンバリンとマラカスが3小節目の終わりまで入力できたら、(STOP)を押して録音をストップしソングプレイ画面に戻ります。ここで、(SF3)を押してテンポを120に設定してから(PLAY)を押して演奏を聴いてみましょう。

7 2～3小節目をコピーする

次に2～3小節目を3回コピーして4～9小節目を作り、違っている部分だけをあとで修正します。(JOB) → [11.Copy Event] → (ENTER)でコピーの画面を表示し、各数値を右図の通りに設定してから(ENTER)を押します。ジョブの実行が終われば、(EXIT)を2回押してソングプレイに戻ります。

●コピーイベント画面**【参考】**

ジョブ画面では(ENTER)を押すとジョブが実行されてしまいますので、すべての数値を確認してから(ENTER)を押すようにしてください。うっかり押してしまった場合には、(SHIFT)を押しながら(JOB)を押し、ジョブ[00:アンドゥー/リドゥー]を実行すると元に戻せます。

8 録音の続き

次に、1小節目(Dr)と10小節目(Dr、SynDr、Syn2)をステップレコーディングで録音してください。(→P.48)録音状態に入ったら、ジョグダイヤルで音符を入力する位置を指定してから音符を入力します。録音ができたら、10小節目を11小節目から3回コピーしておきましょう。

9 2、9小節目を修正

2小節目と9小節目にクラッシュシンバルを追加してドラムパートを完成させましょう。[002:1:000]と[009:3:240]の位置にクラッシュシンバルを追加します。

入力が終わったら(STOP)を押して録音をストップし、(PLAY)を押して演奏を聴いてみましょう。

□ ベースパートの録音 (ステップレコーディング)

1 ベースの録音準備

ベースはトラック2に録音することにししましょう。ソングプレイ画面でカーソルをトラック2に移動してから、鍵盤で入力する音の位置を確かめましょう。特にヘ音記号の読み方と、調号に注意してください(譜例5)。

2 ベースパートの録音

ドラムパートと同様に、**(RECORD)** → **(F6)** (STEP) → **(PLAY)** という手順でステップレコーディングをはじめます。音符の入力手順もドラムパートと同じです。

はじめに、**(TOP)** を押してロケーションを[001:1:000]に戻します。1小節目の全体符は、ステップタイムで全音符を設定してから **(MUTE)** (REST) を押して、ロケーションポインターを進めることで入力します。単に、ジョグダイヤルで入力位置を進める方法もあります。

音符は、ステップタイム **(SF2)**、ベロシティ **(SF3)**、ゲートタイム **(SF4)** を設定してから、鍵盤を押さえて入力します。ゲートタイムはスタッカートのついている音符は[Stac]に、それ以外の音符は[Norm]に設定します。

3 音程を1オクターブ下げる

ベースのパートは、楽譜では実音よりも1オクターブ高く表記されています。そのため、楽譜通りに入力した場合1オクターブ下げる必要があります。次の手順で演奏を1オクターブ下げましょう。ソングプレイ画面から **(F4)** (Multi) を押してソングマルチに入り、続けて **(F2)** (Tune) を押してチューン画面を表示します。この画面で、カーソルをトラック2のNOTE SHIFT(ノートシフト)欄に移動し、「-12」に設定します。

● 譜例 5



【ヒント】

調号の♭(フラット)は半音下という意味で、基の音のすぐ左側にある鍵盤を弾きます。2、6小節目の♮(ナチュラル)は、元の音に戻すという意味で、その小節のみに有効になります。

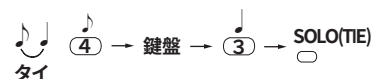
【ヒント】

6～8小節目は、2～4小節をコピーすることができます。

【参考】

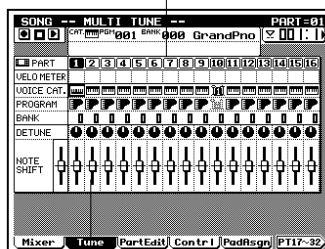
タイのついた音符は、下図のように入力します。

タイの入力



● チューン画面

設定値はここに表示されます



トラック2のノートシフト欄

【参考】

音の高さを変える方法としては、ソングプレイから **(F1)** (PlayFX) → **(F3)** (Transpose) で設定する方法や、ソングジョブの「05:トランスポーズ」を使う方法などもあります。

□ バッキングパート(トラック 3～9)の録音

1 トラック5の録音準備

ギターのコードカッティングのパートをトラック5に入力しましょう。ソングプレイ画面でカーソルをトラック5に移動し、鍵盤で音を確認します。譜例6にト音記号の音符と鍵盤の関係を図示します。

● 譜例 6



2 トラック5以外のバッキングパートの録音

ステップレコーディングで録音を行います。コードは2音を同時に押しながら入力すると能率的です。ステップレコーディングでは鍵盤を離すタイミングで音符が入力されるので、鍵盤を押すタイミングが合わなくても、指を離さない限りは正しくコードが入力されます。

3 音程を1オクターブ下げる

ギターのパートは、楽譜では実音よりも1オクターブ高く表記されています。そこで、ベースと同じ手順でトラック5のNOTE SHIFT(ノートシフト)を「-12」に設定し、演奏を1オクターブ下げてください。

□ メロディを入力しよう (リアルタイムレコーディング)

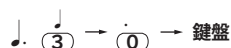
1 トラック1の録音

メロディをリアルタイムレコーディングでトラック1に録音しましょう。ソングプレイ画面でカーソルをトラック1に移動し、鍵盤で音を確認します。まず、(RECORD) → (F3) (REPLACE)でレコーディングスタンバイ画面を表示し、録音をはじめる小節やテンポを設定します。テンポは(SF3)を押してからジョグダイヤルで設定します。少しゆっくりに設定すると録音しやすくなります。また、(TOP)を押してロケーションを[001:1:000]に戻しておきます。

(PLAY)を押すとメトロノームが鳴り、カウントの後、録音がはじまります。録音が終われば、(STOP)を押します。

【備考】

付点音符は、右図のように入力します。



【ヒント】

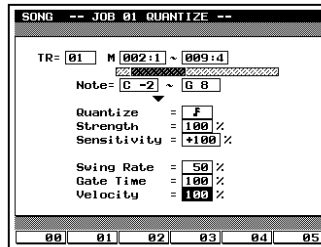
メトロノームの音量は、リアパネルのクリックボリュームノブで調節してください。

【参考】

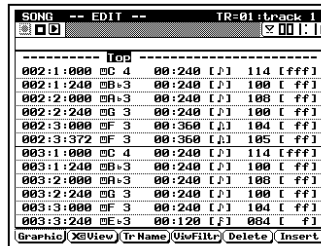
途中で間違えてしまった場合は、(STOP)を押して録音を止めてから(RECORD) → (PLAY)を押すと、はじめてから録音し直すことができます。

2 リズムの修正

録音が終わったら、クオンタイズをかけてリズムの修正を行いましょう。
 (JOB) → 「01 Quantize」でクオンタイズ画面を表示し、各パラメーターを右図の様に設定してから、(ENTER)を押してクオンタイズを実行します。

●クオンタイズ画面**3 間違えた音符を修正する**

間違えた音符をソングエディットで修正しましょう。まず、(EDIT)を押してソングエディット画面を出します。カーソルを上下に移動すると入力されている音符が順番に発音するので、修正する音を探します。間違った音が見つかった場合、音名(Note)の位置にカーソルを移動し、鍵盤を押さえて音程を変更します。すると、そのデータが点滅をはじめます。ここで (ENTER)を押すと点滅が止まり、データが確定されます。この画面では、音程ばかりではなく、音のベロシティ(強弱)やゲートタイム(長さ)も修正することができます。

●ソングエディット画面**□ 他のパートの録音****1 トラック3、4**

ディストーションギターのコードパートです。トラック3と4はまったく同じ演奏で、パンで左右に振ることで広がりを作り出しています。ステップレコーディングで入力する場合は、(SF4)を押してカーソルを移動し、ゲートタイムを「Slur」に設定しましょう。まずトラック3を入力して、それをトラック4にコピーします。コピーは、ソングジョブの「11 Copy Event」のほか、「18 Copy Track」を使っても実行できます。コピーができたなら、トラック5と同様の手順でトラック3、4を1オクターブ下げてください。

2 トラック6

ディストーションギターのリフパートです。ステップレコーディングで入力する場合は、ベロシティを「fff」、ゲートタイムを「Slur」に設定しましょう。入力が終わったら、トラック3、4と同様に1オクターブ下げます。

3 トラック7

シンセ音(ハープシコード)のリフパートです。フレーズがオクターブで動きます。ゲートタイムを「Slur」に設定して入力してください。

4 トラック8、9

持続音でアンサブルの隙間を埋める、シンセパッドのパートです。ベロシティを「*fff*」、ゲートタイムを「Slur」に設定して入力しましょう。「8va」の記号がついているので、楽譜の音程よりも1オクターブ上で入力してください。

5 トラック12

エンディングのシーケンスフレーズのパートです。ゲートタイムを「Stac」に設定してください。10小節目を入力したら、11小節目から3回コピーしておきましょう。

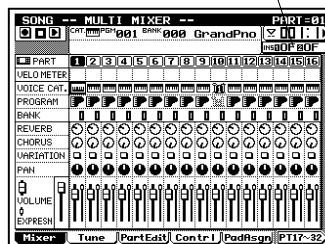
□ 曲を仕上げよう**1** ミキシング

すべてのトラックの録音が終わったら、曲の仕上げをしましょう。ソングプレイから **(F4)** (Multi)→ **(F1)** (Mixer)でミキサー画面にして、ソングを再生しながらボリューム(音量バランス)やパン(左右の音の定位)を調節しましょう。次ページのトラックシートを参考にしてください。

このとき、ミキサー画面でInsertion1 Part(インサクション1パート)を「3」に、Insertion2 Part(インサクション2パート)を「6」に設定しておきます。

● ミキサー画面

インサクション1、2パート



【参考】

「8va」とは、音符の表記よりも1オクターブ上または下で演奏する記号です。楽譜の上についている場合は1オクターブ上、下についている場合は1オクターブ下になります。

●トラックシート

トラック	Out Ch. TO TG	ボイス				ボリューム	パン	リバーブ	コーラス	バリエーション
		VOICE CAT.	PROGRAM	BANK	Voice Name					
TR1	1		82	0	Saw Ld	115	Center	0	0	0
TR2	2		34	0	FngrBass	110	Center	0	0	0
TR3	3		30	0	Ovrdrive	85	L54	40	0	0
TR4	4		30	0	Ovrdrive	35	R56	60	0	70※
TR5	5		31	0	Dist.Gtr	50	R56	30	0	127※
TR6	6		31	0	Dist.Gtr	90	Center	10	0	0
TR7	7		7	0	Harpsi.	85	Center	120	90	0
TR8	8		51	0	Syn Str1	60	R26	120	40	0
TR9	9		51	0	Syn Str1	60	L14	127	40	0
TR10	10		1	0	Stndrd	110	Center	20	0	0
TR11	11		118	0	MeloTom	100	Center	20	0	0
TR12	12		40	0	SynBass2	70	L14	20	0	0

2 エフェクトタイプの設定

EOS B2000 が内蔵する 6 系統のエフェクトをフルに活用して、演奏に奥行きを付けましょう。(EFFECT) → (F1) (Connect) でエフェクトコネクション画面を表示し、まず VARIATION MODE(バリエーションモード)を「Insertion」から「System」に変更してから、各エフェクトのエフェクトタイプを下記のように設定します。

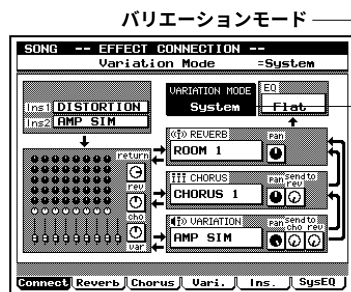
REVERB ROOM 1
CHORUS CHORUS 1
VARIATION AMP SIM
Ins1 DISTORTION
Ins2 AMP SIM

続いて、return(リターン)の rev(リバーブ)を 100 に、VARIATION の Pan を「R56」に設定します。

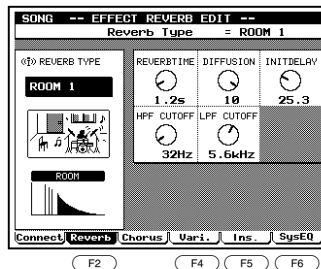
3 エフェクトパラメーターの設定

次に各エフェクトのエフェクトパラメーターを設定します。まず (F2) (Reverb) を押してリバーブエディット画面を出し、REVERB TIME(リバーブタイム)を「1.2s」に設定します。次に (F4) (Vari.) を押してバリエーションエディット画面を出し、DRIVE(ドライブ)を「50」に、AMPTYPE(アンプタイプ)を「Tube」に設定します。そして (F5) (Ins.) → (SF5) で Ins2 を選択してから、(F6) を押して、インサージョン 2 エディット画面を出し、アウトブットレベルを 70 に設定します。

●エフェクトコネクション画面



●リバーブエディット画面

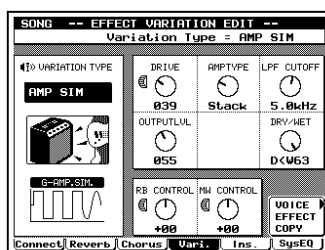
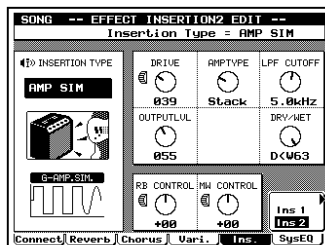


【注意】

※の値を入力するには、先に手順 2 を設定しておく必要があります。

4 ディスクに保存する

データが完成したら、適当な名前をつけてディスクに保存しましょう。保存のしかたは、P.238を参照してください。

●バリエーションエディット画面**●インサージョン2エディット画面****STEP6 パターンを活用した曲作り**

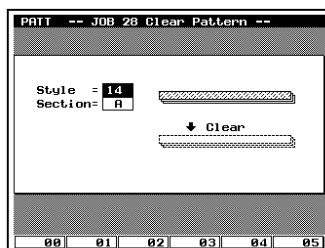
EOS B2000のソングモードには、シーケンストラック以外に、パターントラック、コードトラックがあります。ここでは、パターンを活用した曲作りの方法を覚えましょう。

□パターンを作ろう**1 ディスクからデータを読み込む**

ここでは、本体に同梱される「Factory Set & Demonstration」ディスクに入っているユーザースタイルを使って曲作りを行います。制作を始める前に、「STEP1 操作してみよう」の「1. デモソングを聴こう」(→P.25)の手順で、デモソングを読み込んでください。

2 スタイル14をクリアする

スタイル14のセクションAにパターンを作成します。その前に、次の手順でスタイル14のセクションAを空白状態にしておきましょう。(PATTERN)を押してパターンモードに入り、(JOB)を押してパターンジョブ画面を表示します。ここで「28 Clear Pattern」を選択し、Style=14、Section=Aに設定して(ENTER)を押します。

●クリアパターン画面

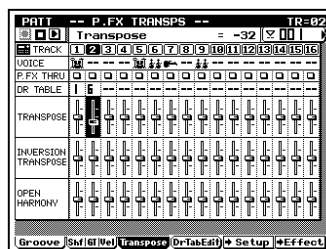
3 パターンを作成する

(PATTERN) を押してパターンプレイ画面に戻り、スタイルナンバーを14、セクションを [A] に設定してフレーズ入力エリアで右図を参考にしてフレーズを入力します。フレーズが入力できたら、(F1) (Play Fx) と (F3) (Transpose) を続けて押してトランスポーズ画面を表示し、トラック2のTRANSPOSEにカーソルを移動して「-32」に設定してください。

以上でパターンが完成しました。

●フレーズ入力エリア

TR	M001	M002	M003	M004
1	Db 16 010			
2	KA 16 006			
3				
4				
5				
6				
7	KR 16 004			
8				

●トランスポーズ画面**□パターントラックを入力する****1 ソング1をクリアする**

ここからは、ソングモードで作業を行います。はじめに、ソング1を空白状態にしておきましょう。

(SONG) を押してソングモードに入り、(JOB) → [24 Clear Song] → (ENTER) でソングクリア画面を表示します。ここで、ソング=01に設定して (ENTER) を押してジョブを実行し、ソング1を空白状態にします。

2 パターントラックのステップ録音

(EXIT) を2回押してソングプレイ画面にもどり、(RECORD) を押してレコーディングスタンバイ画面にします。ここで、[TRACK] (←) (→) を押してカーソルをパターントラック (PATTERN) に移動し、テンポを ♩=120 に設定し、(F6) (STEP) を押してから (PLAY) を押してパターントラックのステップ入力画面を表示します。

3 パターンの入力

では、右図を参考にしてパターンを入力しましょう。小節番号に気を付けて、カーソルキーで上下にスクロールしながら1～14小節までを入力してください。入力方法は、入力したい位置にカーソルを移動してから、スタイル入力欄ではテンキー→(ENTER)、セクション入力欄ではパッドA～Hを押し

●パターントラック

Meas	Style	Section
001	16 Handbag	E Fill A
002		D Main D
003		
004		
005		
006		
007		
008		
009		
010	14 HOUSE	A
011		
012		
013		
014	65 --end--	

ます。間違えたときは、(F6) (Clear) を押して消してください。
14小節目まで入力できたら、(STOP) を押してソングプレイ画面に戻ります。

□コードトラックの入力

1 コードトラックの入力

パターントラックができたら、次にコードトラックを入力しましょう。ソングプレイ画面で(RECORD)を押してレコーディングスタンバイに入って、カーソルをコードトラック(CHORD)に移動し、(F6) (STEP)を押してから(PLAY)を押してパターントラックのステップ録音入力画面を表示します。まず2小節1拍目にCを入力します。入力方法は、カーソルを入力位置に移動してから、鍵盤を使ってコードを入力します(→P.41)。コード設定後の(ENTER)は必要ありません。
間違えたときは、(F6) (CLEAR)を押すとその設定が消去されます。曲の最後まで作ったら(STOP)を押して入力を終了します。

●コードトラック

001				
002	C			
003	C#			
004	E _b			
005	F			
006	C			
007	C#			
008	E _b			
009	F			
010	B _b			
011				
012				
013				
014				

3 データの再生

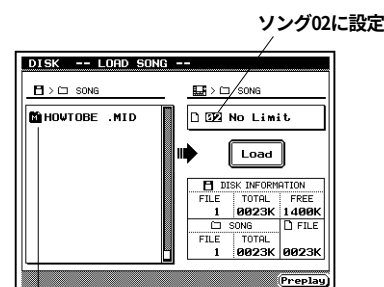
パターンとコードが入力できたところで、ソング1を再生してきいてみましょう。(PLAY)を押すとパターンとコードが再生されます。

□シーケンストラックの入力

1 ステップ5で作成したソングの読み込み

メロディをはじめとするシーケンストラックについては、ステップ5で作成したソングからコピーすることで入力します。まず、ステップ5で作成したソングを読み込みましょう。(DISK) → (F2) (Load) → (F3) (Song)でロードソング画面を表示し、ステップ5で保存したファイルを、ソング02に読み込みます。

●ロードソング画面



ステップ5で保存したファイルを選択

●コピートラック画面



2 シーケンストラックをコピーする

(SONG)を押してソングモードに戻り、(JOB) → [18 Copy Track] → (ENTER)でコピートラック画面を表示します。ここで、コピー元をソング2に、コピー先をソング1にして、トラック1、トラック3～6を順番にコピーしてください。

3 ソングの再生

以上の手順でソングが完成しました。
 (PLAY) を押して再生してください。保
 存も忘れずにしておきましょう。(→
 P.238)

4 データの保存

パターンを使った曲は、パターンとソ
 ングをまとめて保存する必要があるた
 め、セーブオールデータ画面で保存を
 行います。

フォーマット済みのディスクをフロッ
 ピーディスク挿入口に挿し込み、
 (DISK) を押してディスクモードに入
 ります。(F1) (Save)と (SF1) (All
 Data)を続けて押してセーブオール
 データ画面に入ります。そして、カー
 ソルボタンの (▶) を押してファイ
 ルネームの入力状態にします。ここで
 は、カーソルボタンでカーソルを移動
 し、ジョグダイヤルで文字を選択して
 入力することができます。

ファイルネームの入力が終わったら、
 (ENTER) を押して保存を実行します。

STEP7 SMF の保存と読み込み

EOS B2000はSMF(スタンダード MIDI ファイル)に対応しているので、コンピューターをはじめとする多くの機器との間でデータのやりとりが可能のほか、市販の MIDI データ曲集を再生したり、カラオケを楽しんだりなど、さまざまな使い方ができます。ここでは、SMF データの作成方法と活用方法をご紹介します。

1.SMF の保存

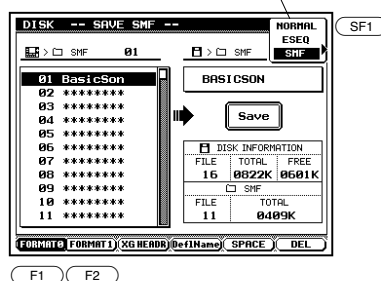
EOS B2000で作成したソングを SMF としてディスクに保存すると、コンピューターをはじめ多くの機器で再生することができるため、データの応用範囲が広がります。ここでは、STEP5、STEP6で作成したソングを SMF として保存する方法を説明します。

**□STEP5 で作成したソング
を SMF で保存する****1 セーブソング SMF 画面を表示する**

フォーマット済みのディスクをフロッ
 ピーディスク挿入口に挿し込み、
 (DISK) を押してディスクモードに入
 り、(F1) (Save)と (SF3) (Song)を
 続けて押してセーブソング画面に入
 ります。そして、(SF1) を何度か押して
 カーソルを SMF に移動し、セーブソ
 ング SMF 画面(ソングを SMF ファイル
 として保存する画面)を表示します。

●セーブソング SMF 画面

カーソルをSMFに移動



2 SMF のフォーマットを選択する

SMFにはフォーマット0と1という2種類のフォーマットがあります。フォーマット0は広く普及している一般的な SMF フォーマットで、16トラックまでの演奏を保存することができます。フォーマット1はフォーマット0を拡張したもので、17以上のトラックを使って作られたソングを、トラック構成を残したまま保存することができます。ただし、フォーマット0だけに対応している機器も多く、互換性を考えるとフォーマット0で保存する方が無難な選択です。ここでは **(F1)** (Format0)を押して、フォーマット0を選択しましょう。

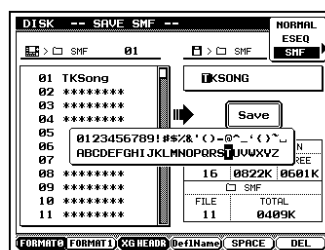
3 XG ヘッダーをオンにする

セーブソング SMF では、シーケンストラックの演奏データだけが保存され、ソングマルチやソングエフェクトなどの設定はいっさい保存されません。このため SMF で保存したデータを他の機器で再生すると、各パートの音色が全く違ったり、エフェクトの設定が違ったりということになってしまいます。

こういった不都合を解消するために、EOS B2000 は XG ヘッダーを自動的に作成する機能を内蔵しています。**(F3)** (XG HEADR) をオンにして SMF の保存を実行すると、ソングマルチやソングエフェクトなどの設定を MIDI データに変換し、1~2小節の XG ヘッダー小節としてソングの先頭に貼り付けた状態で SMF を保存します。こうして保存された SMF を再生すると、ソングの演奏を始める前に XG ヘッダー小節を再生して音源やエフェクトの設定を行うため、作成したときと同じ状態でソングを再生することができます。

では **(F3)** (XG HEADR) で XG ヘッダーをオンにし、ファイルネームを設定して保存を実行しましょう。

●セーブソング SMF 画面



(F3) XGヘッダーをオンにすると
反転表示になります

□ SMF の読み込み

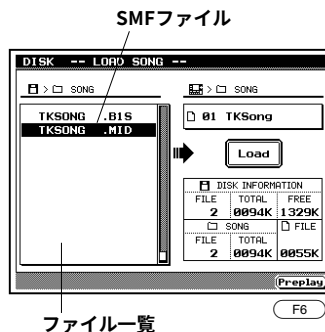
さきほど保存した SMF ファイルを読み込んでみましょう。

1 ソングロード画面を表示する

(DISK) を押してディスクモードに入り、(F2) (Load) と (SF3) (Song) を続けて押してロードソング画面を出します。

さて、ファイル一覧でファイルを確認すると、さきほど入力したファイルネームに続けて「.MID」という文字が付いています。これは、SMF であることを表す拡張子で、ファイルに自動的に付加される仕組みになっています。

● ロードソング画面



2 プリプレイで曲の確認

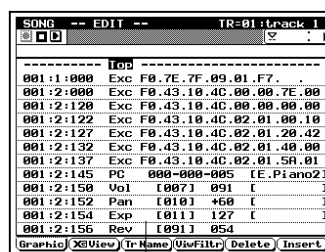
ファイル一覧で、先ほど入力したファイルにカーソルを合わせると、(F6) ボタンの上に「Preplay」と表示されます。これはロード前に曲を再生する機能で、ロードする曲を確認したい場合に便利です。さっそく (F6) (Preplay) を押してプリプレイを実行しましょう。(STOP) または (EXIT) を押すと、再生が止まります。

ではファイルを選択し、(ENTER) と (INC/YES) を続けて押してファイルの読み込みを実行しましょう。

3 XG ヘッダーの中を見よう

ファイルの読み込みが終わったら、(SONG) を押してソングモードに入り、読み込んだソングを選んでください。次に、トラック1にカーソルを移動してから、(EDIT) を押してソングエディットに入ります。(TOP) を押して1小節目を表示すると、音符以外のデータが多数入力されているのが見えるはずです。これがXGヘッダーの中身です。ソングマルチやソングエフェクトの設定をMIDIデータに変換すると、こういう形になるということを確認してください。

● XG ヘッダーの中身



ソングマルチやソングエフェクトの設定がMIDIデータに変換されたものです。

□ 市販の SMF の設定を変えるには

市販の SMF にも、XG ヘッダーと同様の働きをもったデータが、曲のはじめに入力されています。そのため、たとえば音色や音量バランスを変更しても、はじめから再生するとせっかくの設定が無効になってしまいます。ここでは、市販の SMF データのバランスやエフェクトなどを修正する方法について説明しましょう。

1 SMF を読み込んで再生する

市販の SMF を読み込んで、曲のはじめから再生します。演奏を聴いて、ボイスやエフェクトの設定を確認してください。これで、ソングマルチやソングエフェクトが、その曲に最適な設定に変更されました。

2 XG ヘッダーを削除する

次に、曲のはじめに入力されている XG ヘッダーと同じ働きをする小節を削除します。演奏を削除してしまわないように、まずソングエディット画面で何小節目から演奏が始まっているのかを確認します。たいていは、演奏が始まる前の 1～2 小節に XG ヘッダーが入力されているはずです。

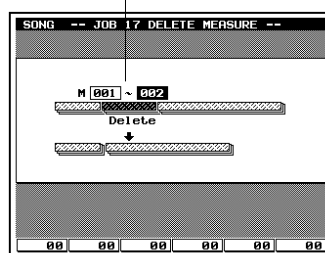
ヘッダーの削除は、ソングジョブの「17 Delete Measure」(デリートメジャー)を使います。手順は、ソングプレイ画面から、(JOB) → [17 Delete Measure] → (ENTER) でデリートメジャー画面を表示し、削除する小節を設定して (ENTER) を押します。

3 ソングマルチで設定を変更する

これでせっかくの設定が勝手に変更されることはなくなりました。STEP5 でミキシングやエフェクトを行った手順で、自由に設定を変更してください。このデータを再び SMF で保存する場合は、XG ヘッダーをオンにしてください。

● デリートメジャー画面

この設定では 1～2 小節が削除されます。設定を間違えて実行してしまったら、JOB00 のアンドゥーでやり直しましょう。



【注意】

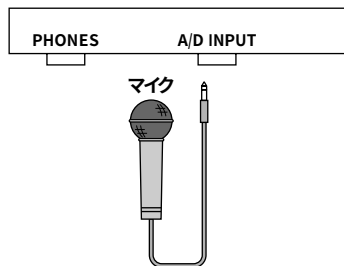
ソングの途中に設定を変更するデータが入力されていると、やはり変更されてしまいます。

2. カラオケで歌おう

市販の SMF の中には、カラオケで歌うのにぴったりのデータも数多くあります。
ここでは、EOS B2000 でカラオケを楽しむときの設定について説明します。

1 マイクの接続

フロントパネルの A/D インプット端子にマイクを接続します。



【参考】

マイクを接続するときには、スピーカーや耳を痛めないようにボリュームを下げてください。

2 SMF の読み込み

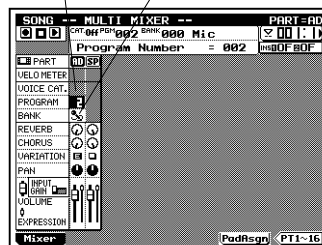
カラオケにしたいソングを読み込みます。市販の SMF でも、ご自分で制作したものでも OK です。

3 マイクの入力レベルを設定する

(SONG) を押してソングモードに入り、(F4) (Multi) と (F1) (Mixer) を続けて押してソングマルチのミキサー画面を表示します。次に、(F6) を何度か押して AD パートを表示し、AD パートの PROGRAM (プログラムチェンジ) を 2 に、BANK を 000 Mic に設定します。また、REVERB (リバーブ) の数値を上げて、リバーブが深くかかるようにしておきましょう。

これでインプットゲインが設定されたので、あとはサンプル A/D インプット端子の横にある A/D ゲインつまみでマイクの音量を調節しましょう。

ここを2に設定 ここをMicに設定

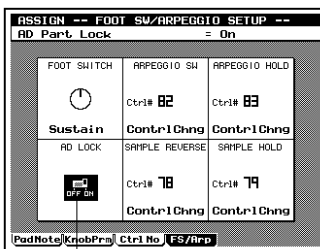


4 A/D ロックをオンにする

音源を初期化する信号を受信してもマイクの設定が変わらないように、A/D ロックをオンに設定しておきましょう。手順は、(PAD/KNOB) → (F4) (FS/Arp) でフットスイッチ / アルペジオセットアップ画面を出し、カーソルを [AD LOCK] に移動して (INC/YES) で ON にします。

これで設定は完了しました。ソングプレイに戻って思う存分歌ってください。

●フットスイッチ／アルペジオセットアップ画面



AD LOCK(A/Dロック)をオンにします。

How to be a Girl

小室哲哉 作曲

♩ 120

Melo (トラック1)

Gu L (トラック3)

Gu R1 (トラック4)

Gu R2 (トラック5)

Gu C (トラック6)

Syn1 (トラック7)

Syn2 (トラック12)

Pd1 (トラック8)

Pd2 (トラック9)

Bass (トラック2)

Dr (トラック10)

Perc (トラック10)

Syn Dr (トラック11)

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13

日本音楽著作権協会(出)許諾第 9801884-801 号

第 1 章 基礎知識

1. EOS B2000 の機能	68	3. 基本操作	80
EOS B2000 のモード構成	68	カーソルの移動	80
EOS B2000 機能ツリー図	71	設定項目、数値の変更	81
2. EOS B2000 の内部構成	73	モードの切り替え	81
EOS B2000 を構成する 7 つのブロック	73	画面の移動	81
シーケンサー部	74	コードの入力方法	82
アルペジオ部	76	文字の入力方法	82
音源部	76	ユーズドメモリー表示	83
サンプリング音源部	77	アンドウー / リドウー機能	83
A/D 部	78		
コントローラー部	78		
エフェクト部	79		

1.EOS B2000 の機能

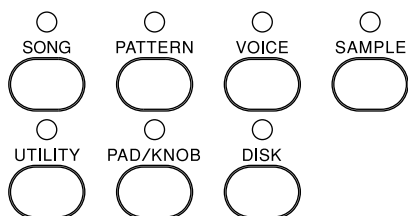
EOS B2000 のモード構成

EOS B2000 では、操作をわかりやすくするために全体の機能や操作を種類ごとにまとめたものを「モード」と呼び、各モードに付随するものを「サブモード」と呼んでいます。

EOS B2000 では、録音 / 再生 / 編集などの操作画面が次の 7 つのモードに分かれています。

- ソングモード ソングの作成や演奏を行います
- パターンモード パターンとフレーズの作成や演奏を行います
- ボイスモード EOS B2000 をシンセサイザーとして使います
- サンプルモード 音をサンプリングしてウェーブフォームを作成します
- ユーティリティモード .. EOS B2000 の基本設定を行います
- パッド / ノブモード 本体のパッドやノブの設定を行います
- ディスクモード ディスクヘータを保存したり、読み込んだりします

モード / サブモードの切り替えは、それぞれのモードボタンで行います。モードを切り替えながら、EOS B2000 の全体的な構成を確認してください。



ソングモード (SONG) …(→ P.86)

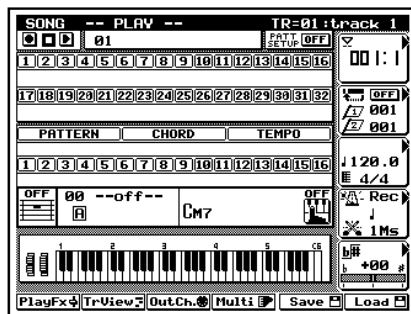
ソング(曲データ)の作成や演奏を行うモードです。最大 32 トラック(32パート+サンプルパート+A/Dパート)の曲データを作ることができます。また、パターンを使って簡単に伴奏パートを作ることができます。

(SONG) を押してソングモードに入ります。

ソングモードは、10 のサブモードに分かれています。

・ソングプレイ (SONG) …(→ P.87)

ソングを選んで演奏(再生)します。ソングモードに入ると必ずこの画面が表示されます。



・プレイエフェクト (F1) (PlayFx) …(→ P.100)

ソングを演奏(再生)する際に、発音タイミングや強弱などを一時的に変えたり、ドラムボイスの中のリズム楽器を差し替えたりします。

・トラックビュー (F2) (TrView) …(→ P.91)

ソングの各トラックのデータの入力状態を小節単位で表示します。

・アウトチャンネル (F3) (OutCh.) …(→ P.107)

ソングを再生する際に、各トラックのデータが 1 ~ 32 パート、A/D パート、サンプルパート、外部 MIDI 音源のどれを鳴らすかを設定します。

・ソングマルチエディット (F4) (Multi) …(→ P.125)

ソングを再生する際の音源の設定(ボイス、ボリュームなど)を行います。

・ソングエフェクトエディット (EFFECT) …(→ P.135)

ソングで使用するエフェクトを設定します。

・ソングレコーディング (RECORD) …(→ P.91)

ソングの各トラックに演奏データを録音します。

・ソングエディット (EDIT) …(→ P.108)

ソングに含まれる演奏データの修正や、新たなデータの挿入を行います。

・ソングアルペジオエディット (ARPEGGIO) …(→ P.141)

ソングで使用するアルペジオの設定を行います。

・ソングジョブ (JOB) …(→ P.112)

ソングの編集や修正を行うための機能が 26 種類あります。

パターンモード (PATTERN) …(→ P.146)

パターンの作成と演奏を行うモードです。最大 16 トラック(16パート)の伴奏用のパターンを作ることができます。また、パターンを構成するフレーズの録音もこのモードで行います。

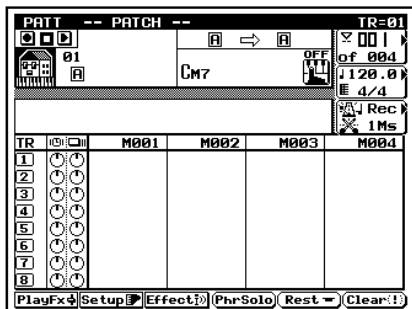
(PATTERN) を押してパターンモードに入ります。

パターンモードは、以下の 7 つのサブモードに分かれています。

・パターンプレイ (PATTERN) …(→ P.147)

パターンを選んで再生したり、16 トラックにフレーズを貼り付けてパターンを作成したりします。パターンモードに入る

と必ずこの画面が表示されます。



• プレイエフェクト (F1) (PlayFx) … (→ P.157)

パターンを再生する際に、発音タイミングや強弱などを一時的に変えたり、ドラムボイスの中のリズム楽器を差し換えたりします。

• イニシャルマルチセットアップ (F2) (Setup) … (→ P.179)

パターンの各トラックごとの音源の設定(ボイス、ボリュームなど)を行います。

• イニシャルエフェクトセットアップ (EFFECT) … (→ P.182)

パターンで使用するエフェクトを設定します。

• フレーズレコーディング (RECORD) … (→ P.152)

ユーザーフレーズに演奏を録音して、オリジナルのフレーズを作ります。

• フレーズエディット (EDIT) … (→ P.162)

フレーズに含まれている演奏データの修正や新たなデータの挿入を行います。

• パターンジョブ (JOB) … (→ P.164)

パターンの編集や修正を行うための機能が31種類あります。

ボイスモード (VOICE) … (→ P.188)

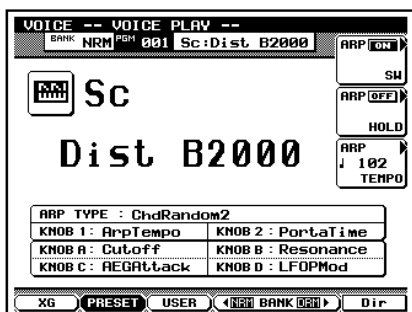
EOS B2000 をシンセサイザーとして使用するモードです。ボイスの演奏やエディットができます。またアルペジオを使って演奏することもできます。

(VOICE) を押してボイスモードに入ります。

ボイスモードは、以下の7つのサブモードに分かれています。

• ボイスプレイ (VOICE) … (→ P.189)

ボイスを選んで演奏します。ボイスモードに入ると必ずこの画面が表示されます。



• ノーマルボイスエディット (EDIT) … (→ P.191)

ノーマルボイスの設定(フィルター、EGなど)を変更して音色を作り変えます。

• ドラムボイスエディット (EDIT) … (→ P.202)

ドラムボイスを構成するリズム楽器ごとに、ピッチやフィルターなどの設定を変更して音色を作り変えます。

• ボイスエフェクトエディット (EFFECT) … (→ P.204)

ノーマルボイスで使用するバリエーションエフェクトを設定します。

• ボイスアルペジオエディット (ARPEGGIO) … (→ P.205)

ノーマルボイスで使用するアルペジオの設定を行います。

• ボイスジョブ (JOB) … (→ P.192)

エディット中の音を誤って消してしまった場合に復元するためのジョブ(エディットリコール)を実行します。

• ボイスストア (STORE) … (→ P.192)

作成したボイスに名前をつけ、ユーザーメモリーに保存します。

サンプルモード (SAMPLE) … (→ P.208)

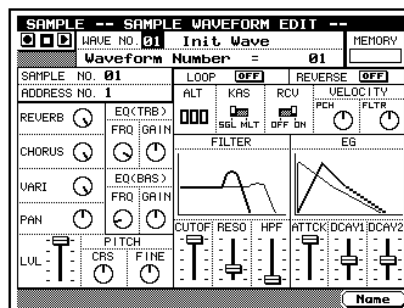
音をサンプリングしてウェーブフォームを作成するモードです。このとき、どの鍵盤を押してもエディット中の音が鳴ります。

(SAMPLE) を押してサンプルモードに入ります。

サンプルモードは、以下の4つのサブモードに分かれています。

• ウェーブフォームエディット (SAMPLE) … (→ P.209)

ウェーブフォームの設定を変更して、音を作り変えます。サンプルモードに入ると必ずこの画面が表示されます。



• サンプルレコーディング (RECORD) … (→ P.212)

A/Dインプット端子から入ってきた音を録音してサンプルを作成します。

• アドレスバリエーションエディット (EDIT) … (→ P.213)

サンプルの8つのアドレスバリエーションを設定します。

• サンプルジョブ (JOB) … (→ P.215)

ウェーブフォームやサンプルの編集・修正を行うための機能が7種類あります。

ユーティリティモード (UTILITY) …(→ P.220)

EOS B2000 の基本設定や MIDI、フィンガードコード機能の設定などを行うためのモードです。(UTILITY) を押してユーティリティモードに入ります。

ユーティリティモードは、以下の 6 つのサブモードに分かれています。

- **システム (F1) (System) …(→ P.221)**

マスターチューンやベロシティカーブの設定など、EOS B2000 全体に関わる設定を行います。

- **MIDI (F2) (MIDI) …(→ P.222)**

ボイスモードの MIDI チャンネルやローカルスイッチなど、MIDI 機能に関する設定を行います。

- **MIDI フィルター (F3) (MIDI Fltr) …(→ P.223)**

MIDI フィルターでカットする MIDI イベントを設定します。シーケンサー部への入出力フィルターです。

- **MIDI サンプルダンプスタンダードレシーブ (F4) (SmpIDmp) …(→ P.223)**

サンプルダンプスタンダードを受信するとき、このサブモード画面で行います。

- **シーケンサー (F5) (Seqencer) …(→ P.224)**

クロックの設定など、シーケンサー部に関する設定を行います。

- **フィンガードコードゾーン (F6) (Fng Zone) …(→ P.225)**

ソングプレイやパターンプレイ画面でフィンガードコードがオンに設定されている場合、鍵盤のどの範囲をコード検出用に使うか(フィンガードコードゾーン)を指定します。

パッド / ノブモード (PAD/KNOB) …(→ P.228)

トップパネルのパッド 1～8 のノートナンバーやノブ A～D の機能を設定したり、コントローラーにコントロールナンバーを割り当てたりするモードです。

(PAD/KNOB) を押してパッド / ノブモードに入ります。

パッド / ノブモードは、以下の 4 つのサブモードに分かれています。

- **パッドノートナンバーアサイン (F1) (PadNote) …(→ P.229)**

パッドバンク A～D のパッド 1～8 に鍵盤のノートナンバーを設定します。設定したノートナンバーは、ソングモードの特定のパートでのみ有効になります。

- **ノブパラメーターアサイン (F2) (KnobPrm) …(→ P.229)**

ノブ A～D の機能を設定します。

- **コントロールナンバーアサイン (F3) (Ctrl No) …(→ P.230)**

コントローラーのコントロールナンバーを設定します。

- **フットスイッチ / アルペジオ (F4) (FS/Arp) …(→ P.231)**

フットスイッチの機能やアルペジオコントロールのコントロールナンバーなどの設定を行います。

ディスクモード (DISK) …(→ P.235)

フロッピーディスクヘデータを保存したり読み込んだりするモードです。

(DISK) を押してディスクモードに入ります。

ディスクモードは、以下の 5 つのサブモードに分かれています。

- **セーブ (F1) (Save) …(→ P.238)**

本体内のデータをフロッピーディスクに保存します。

- **ロード (F2) (Load) …(→ P.240)**

フロッピーディスクに保存されているデータを本体に読み込みます。

- **リネーム (F4) (Rename) …(→ P.242)**

フロッピーディスクに保存されているファイルのファイルネームを変更します。

- **デリート (F5) (Delete) …(→ P.243)**

フロッピーディスクの中のファイルを削除します。

- **フォーマット (F6) (Format) …(→ P.244)**

フロッピーディスクを初期化します。

各モードは、多くの作業用あるいは設定用の画面で構成されています。これらの画面は、機能の種類ごとにいくつかのサブモードに分類されています。

目的の画面を表示させるためには、次ページの機能ツリー図をご覧ください。

を閲覧になり、(F1) ～ (F6)、(SF1) ～ (SF5)、(EDIT)、

(JOB)、(EFFECT)、(ARPEGGIO) などを使って画面を切り替えてください。

EOS B2000 機能ツリー図

ソングモード

SONG	ソングプレイ	P.87
	F1 (PlayFx) プレイエフェクト	P.100
	F1 (Groove) グループクオンタイズ	P.100
	F4 (GroVw) グループビュー	P.101
	F2 (Shf/GT/Vel) クロックシフト /	
	ゲートタイム / ベロシティ	P.101
	F3 (Transpose) トランスポーズ	P.101
	F4 (DrTabEdit)	
	ドラムテーブルエディット	P.101
	F2 (TrView) トラックビュー	P.91
	F3 (OutCh.) アウトチャンネル	P.107
	F4 (Multi) ソングマルチエディット	P.125
	F1 (Mixer) ミキサー	P.126
	F2 (Tune) チューン	P.128
	F3 (PartEdit) パートエディット	P.128
	F4 (Contrl) パートコントローラーエディット	P.131
	F5 (DrEdit) ドラムセットアップエディット	P.132
	F5 (PadAsgn) パッドサンプルアサイン	P.134
	RECORD ソングレコーディング	P.91
	リアルタイムレコーディング	P.94
	F3 (REPLACE) リプレース	P.94
	F4 (OVERDUB) オーバーダブ	P.96
	F5 (PUNCH) パンチ	P.96
	F6 (STEP) ステップレコーディング	P.96
	シーケンストラック	P.96
	パターントラック	P.98
	コードトラック	P.99
	EFFECT ソングエフェクトエディット	P.135
	F1 (Connect) コネクション	P.137
	F2 (Reverb) リバースエディット	P.138
	F3 (Chorus) コーラスエディット	P.138
	F4 (Vari.) バリエーションエディット	P.138
	F5 (Ins.) インサクションエディット	P.138
	F6 (SysEQ) システム EQ	P.139
	EDIT ソングエディット	P.108
	F1 (Graphic) グラフィック	P.111
	ARPEGGIO ソングアルペジオエディット	P.141
	JOB ソングジョブ	P.112
	00 Undo/Redo(アンドウ / リドゥー)	P.113
	01 Quantize(クオンタイズ)	P.113
	02 Modify Velocity(モディファイベロシティ)	P.115



03	Modiofy Gate Time(モディファイゲートタイム)	P.115
04	Crescendo(クレッシェンド)	P.116
05	Transpose(トランスポーズ)	P.117
06	Shift Note(シフトノート)	P.117
07	Shift Clock(シフトクロック)	P.117
08	Chord Sort(コードソート)	P.118
09	Chord Separate(コードセパレート)	P.118
10	Shift Event(シフトイベント)	P.118
11	Copy Event(コピーイベント)	P.119
12	Erase Event(イレースイベント)	P.119
13	Extract Event(エクストラクトイベント)	P.120
14	Thin Out(シンアウト)	P.120
15	Time Stretch(タイムストレッチ)	P.121
16	Create Measure(クリエートメジャー)	P.121
17	Delete Measure(デリートメジャー)	P.122
18	Copy Track(コピートラック)	P.122
19	Mix Track(ミックストラック)	P.122
20	Clear Track(クリアトラック)	P.123
21	Expand Backing(エキスパンドバックング)	P.123
22	Normalize Play Effect	
	(ノーマライズプレイエフェクト)	P.123
23	Copy Song(コピーソング)	P.124
24	Clear Song(クリアソング)	P.124
25	Song Name(ソングネーム)	P.124

パターンモード

PATTERN	パターンプレイ	P.147
	F1 (PlayFx) プレイエフェクト	P.157
	F1 (Groove) グループクオンタイズ	P.158
	F4 (GroVw) グループビュー	P.159
	F2 (Shf/GT/Vel) クロックシフト /	
	ゲートタイム / ベロシティ	P.159
	F3 (Transpose) トランスポーズ	P.160
	F4 (DrTabEdit)	
	ドラムテーブルエディット	P.161
	F2 (Setup) イニシャルマルチセットアップ	P.179
	F1 (Mixer) ミキサー	P.180
	F2 (PartEdit) パートエディット	P.181
	F3 (Drs3Edit) ドラムセットアップエディット	P.181
	EFFECT イニシャルエフェクトセットアップ	P.182
	F1 (Connect) コネクション	P.183
	F2 (Reverb) リバースエディット	P.184
	F3 (Chorus) コーラスエディット	P.184
	F4 (Vari.) バリエーションエディット	P.184



RECORD	フレーズレコーディング	P.152
	リアルタイムレコーディング	P.154
	F4 (REPLACE)リプレース	P.154
	F5 (OVERDUB)オーバーダブ	P.154
	F6 (STEP)ステップレコーディング	P.155
EDIT	フレーズエディット	P.162
	F1 (Graphic)グラフィック	P.163
JOB	パターンジョブ	P.164
	00 Undo/Redo(アンドウ / リドウ)	P.165
	01 Quantize(クオンタイズ)	P.165
	02 Modify Velocity(モディファイベロシティ)	P.166
	03 Modiofy Gate Time(モディファイゲートタイム)	P.168
	04 Crescendo(クレッシェンド)	P.169
	05 Transpose(トランスポーズ)	P.169
	06 Shift Note(シフトノート)	P.169
	07 Shift Clock(シフトクロック)	P.170
	08 Chord Sort(コードソート)	P.170
	09 Chord Separate(コードセパレート)	P.170
	10 Shift Event(シフトイベント)	P.171
	11 Copy Event(コピーイベント)	P.171
	12 Erase Event(イレースイベント)	P.172
	13 Extract Event(エクストラクトイベント)	P.172
	14 Thin Out(シンアウト)	P.172
	15 Time Stretch(タイムストレッチ)	P.173
	16 Copy Phrase(コピーフレーズ)	P.173
	17 Mix Phrase(ミックスフレーズ)	P.174
	18 Append Phrase(アペンドフレーズ)	P.174
	19 Split Phrase(スプリットフレーズ)	P.175
	20 Get Phrase(ゲットフレーズ)	P.175
	21 Put Phrase(ブットフレーズ)	P.175
	22 Clear Phrase(クリアフレーズ)	P.176
	23 Phrase Name(フレーズネーム)	P.176
	24 Copy Track(コピートラック)	P.176
	25.Copy Pattern(コピーパターン)	P.177
	26 Append Pattern(アペンドパターン)	P.177
	27 Split Pattern(スプリットパターン)	P.178
	28 Clear Pattern(クリアパターン)	P.178
	29 Pattern Name(パターンネーム)	P.178
	30 Style Icon(スタイルアイコン)	P.179

ボイスモード

VOICE	ボイスブレイ	P.189
EDIT	ノーマルボイスエディット	P.191
	コモンエディット(SF1 COMMON を選択)	P.194
	F1 (General)	
	コモンジェネラルエディット	P.194
	F2 (Contrl)	
	コモンコントローラーエディット ...	P.195
	F3 (Knob)	
	コモンアサインブルノブエディット ...	P.196
	エレメント(SF1 ELEMENT を選択)	P.197

	F1 (General)	
	エレメントジェネラルエディット	P.197
	F2 (EG)エレメント EG エディット	P.200
EDIT	ドラムボイスエディット	P.202
EFFECT	ボイスエフェクトエディット	P.204
ARPEGGIO	ボイスアルペジオエディット	P.205
JOB	ボイスジョブ(エディットリコール)	P.189
STORE	ボイスストア	P.189

サンプルモード

SAMPLE	ウェーブフォームエディット	P.209
RECORD	サンプルレコーディング	P.212
EDIT	アドレスバリエーションエディット	P.213
JOB	サンプルジョブ	P.215
	00 Waveform Initialize(ウェーブフォームイニシャライズ) ...	P.216
	01 Waveform Copy(ウェーブフォームコピー)	P.216
	02 Sample Normalize(サンプルノーマライズ)	P.216
	03 Sample Extruct(サンプルエクストラクト)	P.216
	04 Sample Delete(サンプルデリート)	P.217
	05 Sample Copy(サンプルコピー)	P.217
	06 All Initialize(オールイニシャライズ) ...	P.217

ユーティリティモード

UTILITY	ユーティリティモード	P.220
	F1 (System)システム	P.221
	F2 (MIDI)MIDI	P.222
	F3 (MIDI Fltr)MIDI フィルター	P.223
	F4 (SmplDmp)MIDI サンプルダンプ スタンダードレシーブ	P.223
	F5 (Seqencer)シーケンサー	P.224
	F6 (FngZone)フィンガードコードゾーン	P.225

パッド / ノブモード

PAD/KNOB	パッド / ノブモード	P.228
	F1 (PadNote)パッドノートナンバーアサイン	P.229
	F2 (KnobPrm)ノブパラメーターアサイン	P.229
	F3 (Ctrl No)コントローラーナンバーアサイン	P.230
	F4 (FS/Arp)フットスイッチ / アルペジオ	P.231

ディスクモード

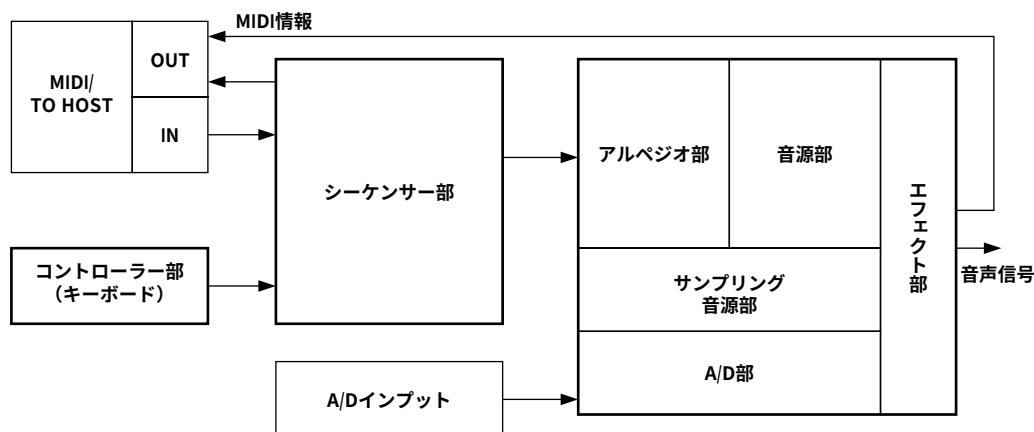
DISK	ディスクモード	P.235
F1	(Save)セーブ	P.238
F2	(Load)ロード	P.240
F4	(Rename)リネーム	P.242
F5	(Delete)デリート	P.243
F6	(Format)フォーマット	P.244

2.EOS B2000 の内部構成

EOS B2000 を構成する 7 つのブロック

EOS B2000 は、シーケンサー部、アルペジオ部、音源部、サンプリング音源部、A/D 部、コントローラー部、エフェクト部の 7 つのブロックから構成されています。

部の 7 つのブロックから構成されています。



シーケンサー部 (→ P.74)

ソングやパターンの演奏情報を録音 / 編集するブロックです。ソングやパターン（フレーズ）の録音は、EOS B2000 の鍵盤からの演奏情報を受けて行われます。ソングやパターンの再生は録音されているシーケンスデータを音源部に送ることで行われます。

【参考】

- EOS B2000 にはオートアカンパニメント機能(→P.88)があるので、伴奏パートを簡単に作成することができます。
- EOS B2000 では、最大 32 トラック（オートアカンパニメント機能を使って伴奏パートを演奏させる場合は最大 48 トラック）の曲を作成することができます。
- 最大 20 ソングまで作成 / 記憶できます。
- 伴奏パート用のパターンは、512（64 スタイル × 8 セクション）作成 / 記憶できます。
- パターンを構成するフレーズはプリセットで 3876 個、ユーザーフレーズは 1 ユーザースタイルあたり 99 まで、作成 / 記憶できます。

アルペジオ部 (→ P.76)

鍵盤で和音を押さえることで、自動的にアルペジオ(分散和音)の演奏データを生成するブロックです。アルペジオの演奏データは、音源部に送られるほか、MIDI 出力することもできます。

【参考】

アルペジオの演奏タイプとして、50 種類のアルペジオタイプが内蔵されています。(→ P.205)

音源部 (→ P.76)

シーケンサー部、コントローラー部、(MIDI IN または TO HOST 端子に接続した) 外部 MIDI 機器からの MIDI 情報を受けて、実際に発音するブロックです。

【参考】

- XG 対応の 64 音ポリフォニック、最大同時発音パート 32 のマルチ音源です。GM（システムレベル 1）にも対応しています。
- ノーマルボイス 1035、ドラムボイス 32 キットを内蔵しています。

サンプリング音源部(→ P.77)

パッド 1～8 を押さえることで、あらかじめサンプリングされたサンプルを再生し、発音するブロックです。鍵盤やシーケンサー部、外部MIDI機器から間接的にパッドをコントロールすることで発音することもできます。

【参考】

A/D入力端子からサンプリングしたサンプルデータを最大32個保存できます。また、サンプルデータを発音するための音色セットアップとして、最大32個のウェーブフォームを持っています。

A/D 部(→ P.78)

A/D INPUT端子に入力された音声信号に、エフェクトなどの効果をつけて出力するブロックです。ボリュームやパンなどを、MIDI データでコントロールすることができます。

コントローラー部 (→ P.78)

鍵盤、シーケンサーボタン、各種コントローラーなど、シーケンサー部や音源部をコントロールするブロックです。鍵盤を弾いてシーケンサー部や音源部にMIDI情報を送って録音/演奏したり、シーケンサーボタンを押してソングやパターンの再生をコントロールします。

エフェクト部 (→ P.79)

音源部から出力された音声信号に対して、残響や拡がり感などの音響的な変化を付け加えるブロックです。XGに対応したリバーブ、コーラス、パリエーション、インサーション1、2、EQの6種類のエフェクトを内蔵しています。

シーケンサー部

ソングやパターンの演奏情報を録音 / 編集するブロックです。

ソングについて

ソングとは、EOS B2000 のトラックに演奏データを録音することで作成された曲のことです。

ソングは、32のシーケンストラックとパターントラック、コードトラック、テンポトラックで構成されています。

EOS B2000では、一般のシーケンサーと同様に32のシーケンストラックにドラムやベース、ピアノなどの演奏データを録音して作成する方法の他に、パターントラックとコードトラックで曲の伴奏部分を簡単に作成し、オートアカンパニメント機能を使って演奏させる方法もあります。(オートアカンパニメント機能については、次項をご参照ください。)

作成したソングデータは、EOS B2000内部に最大20ソングまで記憶できます。また、ディスクモードでフロッピーディスクにセーブすることもできます。

ソング作成の実際の手順については、ベーシック編(→P.25)をご参照ください。

ソングのトラック構成

ソングは、32のシーケンストラックとパターントラック、コー

ドトラック、テンポトラックで構成されています。

・シーケンストラック

ピアノ、ギター、ドラムなどの演奏データを録音するトラックです。EOS B2000は32のシーケンストラックを持っています。

各トラックにはそれぞれ1パートの演奏データを録音できます。データの録音は、鍵盤を実際に演奏して録音したり（リアルタイムレコーディング）、コントローラー部から音符データを1音ずつ入力して（ステップレコーディング）行います。録音後にソングエディットやジョブで細かい修正やイベントの追加などができます。

・パターントラック

オートアカンパニメント機能で伴奏パートを演奏させるためのパターンを並べるトラックです。

・コードトラック

オートアカンパニメント機能で伴奏パートを演奏させるためのコードを並べるトラックです。パターントラックに並べられたパターンはこのトラックで指定したコードに従って演奏されます。

このトラックには、コード以外にオンベース、オリジナルベース、シンコペーションも入力できます。また、フィンガードコード機能を使うと、鍵盤上で和音を押さえるだけでコード入力ができます。

・テンポトラック

ソングを再生する際の演奏テンポの変化を入力するためのトラックです。アツチエレランド、リタルダンドなどを入力できます。

トラックの種類		データの種類
シーケンストラック	TR1	演奏データ
	TR2	演奏データ
	:	:
	TR15	演奏データ
	TR16	演奏データ
パターントラック	PATTERN	パターン、拍子
コードトラック	CHORD	コードルート
		コードタイプ
		オンベース
		オリジナルベース
		シンコペーション
テンポトラック	TEMPO	テンポチェンジ

オートアカンパニメント機能

ソングの伴奏パートを自動的に演奏する機能です。

ソングのパターントラックに伴奏パターンを並べ、コードトラックにコード進行を指定するだけで、簡単に高度な伴奏パートができあがります。

同梱の「Factory Set & Demonstration」ディスクからデモデータを読み込んだ状態で、伴奏パターンはユーザーパターンとして512(64スタイル×8セクション)入っており、オリジナルのパターンを作ることができます。

パターンについて

パターンとは、オートアカンパニメント機能を使って演奏させるための「伴奏のパターン」のことです。

EOS B2000 では、パターンをスタイルとセクションという形で分類しています。あるパターンを指定するには、まずスタイルを選び次にそのセクションを指定します。

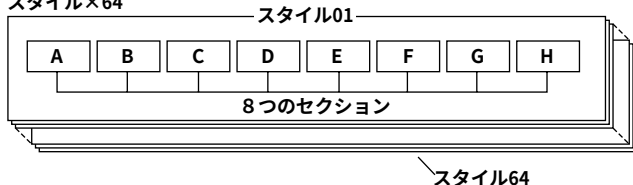
・スタイル

ヒップポップ、UK テクノなどのジャンルごとの分類です。EOS B2000 内部には最大 64 スタイルまで記憶できます。同梱の「Factory Set & Demonstration」ディスクからデモデータをロードすると、64 スタイルが読み込まれます。

・セクション

各スタイルには、8 つのセクションが含まれています。このパターンを区分けするのが、A～H のセクションです(下図)。一般的にセクションは、曲の中での使用位置によるパターンのバリエーション(イントロ、フィルイン、エンディングなど)を作るのに使われるのが一般的です。

スタイル×64



各パターンは、最大 16 のトラックで構成されています。パターンの各トラックの演奏内容を、EOS B2000 では「フレーズ」と呼びます。

フレーズについて

フレーズとは、ドラムやベース、ギターの演奏パターンなど、伴奏パターンを構成するパートごとの演奏パターンのことです。これらのフレーズは EOS B2000 の伴奏パターンの各トラックに、ひとつひとつ割り当てられます。EOS B2000 には、プリセットフレーズが 3876 個入っています。また、オリジナルのフレーズ(ユーザーフレーズ)を作ることができます。(→P.152)

コードについて

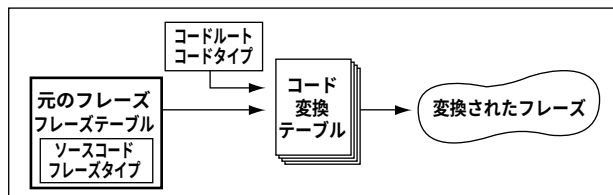
伴奏のパターンは、コードルートおよびコードタイプ(メジャー、マイナー、セブンスなど)を指定することによって、自動的にそのコードに合った音程に変換して再生することができます。

ソングやパターンの再生時に画面上でコードを指定するか、ソングの場合はコードトラックにあらかじめコードを入力しておきます。

EOS B2000 では 12 のコードルートと 28 (THRU を含む) のコードタイプが指定できます。

コード表示の例

コードルート—**G**7—コードタイプ

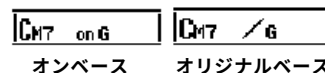


コードの設定では、コードルート、コードタイプに加えて、オンベース、オリジナルベース、シンコペーションも設定できます。

オンベースとは、コードとは別にベース用のルート音を設定し、パターンやフレーズを再生する際にベースの音を固定する機能です。フレーズタイプ(→P.153)が「Bass (ベース)」に設定されているベースのフレーズに対してのみ有効です。たとえば、CM7 のコードにオンベース G を設定すると、表示は下図のように「CM7onG」となり、フレーズタイプが Bass (ベース) に設定されているベースのフレーズは、すべて「G (ソ)」で再生されます。

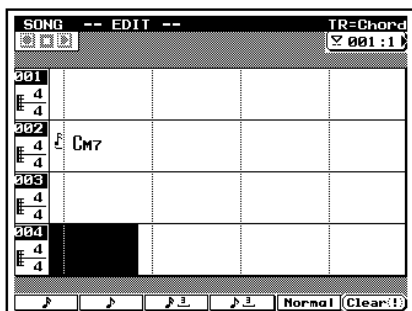
オリジナルベースは、コードとは別にベース用のコードを設定し、パターンやフレーズを再生する際にベースの音を他のパートとは異なったコードにする機能です。フレーズタイプ(→P.153)が「Bass (ベース)」に設定されているベースのフレーズに対してのみ有効です。たとえば、CM7 のコードにオリジナルベース G を設定すると、表示は下図のように「CM7/G」となり、フレーズタイプが Bass (ベース) に設定されているベースのフレーズは、すべて G のコードで再生されます。

オンベース、オリジナルベース表示例



シンコペーションは、ソングのコードトラックのステップレコーディングの際に設定できます。EOS B2000 では、コードチェンジのタイミングは基本的に 4 分音符単位で入力できますが、シンコペーションの入力によって 16 分音符または 8 分音符またはそれぞれの 3 連符のタイミングだけ前にずらして入力することができます。

シンコペーション表示例



プレイエフェクト（グルーブクオンタイズ）

EOS B2000では、ソングやパターンを再生する際に、元のデータを変更することなく、一時的に曲のノリ（タメやツッコミなど）を変えることができるプレイエフェクトのグルーブクオンタイズという機能があります。

- ・プレイエフェクト：グルーブクオンタイズ(→P.158)
- ・グルーブテンプレートリスト（→別冊リストブック）

アルペジオ部

鍵盤で和音を押さえることで、自動的にアルペジオ(分散和音)の演奏データを生成するブロックです。

アルペジオ

アルペジオとは、分散和音を自動演奏する機能です。特にダンス系やテクノ系の音楽には欠かすことのできない効果的なサウンドを演出する機能です。EOS B2000では、50種類のアルペジオタイプが内蔵されている上、グルーブクオンタイズ機能によって無数のバリエーションを作ることができます。アルペジオの演奏データは、音源部に送られるほか、MIDI出力することもできます。

ボイスモードでの操作

ボイスモードでは、ボイスアルペジオエディットでアルペジオの設定を行い、ボイスごとにストアしておくことができます。アルペジオのオン/オフやアルペジオホールドのオン/オフ、アルペジオテンポの変更などは、ボイスプレイ画面の (SF1) (ARP SW)、(SF2) (ARP HOLD)、(SF3) (ARP TEMPO)でも操作できます。

ソングモードでの操作

ソングモードでは、ソングアルペジオエディットでアルペジオの設定を行います。アルペジオやアルペジオホールドのオン/オフはソングアルペジオエディット画面の (SF1) (ARP SW)、(SF2) (ARP HOLD)で操作できるほか、パッド/ノブモードのフットスイッチ/アルペジオ画面で設定したコントロールナンバーをソングエディットで曲中に挿入することで自動的にオン/オフさせることもできます。

音源部

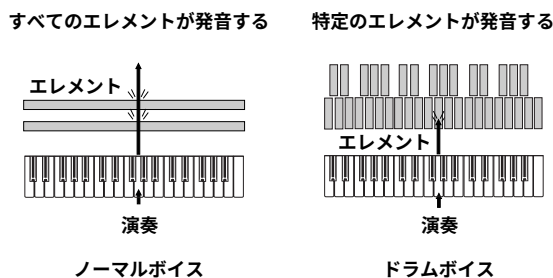
シーケンサー部、コントローラー部、(MIDI INまたはTO HOST端子に接続した) 外部 MIDI 機器からの MIDI 情報を受けて、実際に音を発音するブロックです。

ボイスについて

ボイスとは、音源部に内蔵されている個々の音色プログラムのことです。EOS B2000は、ノーマルボイス1035、ドラムボイス32キットを内蔵しています。

ノーマルボイスとドラムボイス

ボイスには、ノーマルボイスとドラムボイスの2種類があります。



・ノーマルボイス

ノーマルボイスは、鍵盤の音階に合った音程で発音する音色です。音源の最小単位であるエレメントが、最大4エレメント集まって構成されています。複数のエレメントで構成されているボイスには、1エレメントでは作れない分厚いボイスや、鍵盤を弾く強さによって音色を切り替えられるボイス、ピアノとストリングスというような異なった音が混ざりあったボイスなどが含まれます。

・ドラムボイス

ドラムボイスは、ドラム専用の特殊なボイスで、C#1～C5の範囲の各鍵盤に1音色ずつ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。ボイスモードのドラムボイスエディットによって、鍵盤に割り当てられている個々のドラム/パーカッション楽器音をエディットすることもできます。ドラムボイスにおける各鍵盤へのドラム/パーカッション楽器の割り当ては、別冊リストブック記載のドラムボイスリストをご参照ください。

【参考】

XGではこの2種類以外にSFXボイスとSFXキットというボイスの区分がありますが、ここではSFXボイスはノーマルボイスに、SFXキットはドラムボイスに区分けして説明しています。

ボイスバンクについて

EOS B2000には、XGバンク、プリセットバンク、ユーザーバンクの3つのボイスバンクがあります。各バンクはさらにバンクナンバーで細かく分けられます。

・XG バンク

XG バンクには、XG に対応したボイスが内蔵されています。バンクナンバーは、XG000～101、SFX ボイス、SFX キット、ドラムが選択できます。

バンクナンバー=XG000には基本ボイスと呼ばれるGM互換のノーマルボイスが128種類内蔵されており、バンクナンバー=XG001～101にはそのバリエーションボイスが内蔵されています。SFXボイスにはノーマルボイスと同じ構造の効果音のボイスが、SFXキットにはドラムボイスと同じ構造の効果音専用のボイスが、ドラムにはドラムボイスが内蔵されています。

・プリセットバンク

プリセットバンクには、XG とは互換性のない EOS B2000 独自のボイスが内蔵されています。XG バンクが1～2エレメントで構成されているボイスだったのに対し、このバンクでは最大4エレメントを使って音作りされているため、分厚くて存在感のあるボイスが多く内蔵されています。

バンクナンバーは、ノーマルとドラムが選択できます。ノーマルにはノーマルボイス×128が、ドラムにはドラムボイス×1が内蔵されています。

・ユーザーバンク

ユーザーバンクは、ボイスエディットで作成したボイスを保存できるバンクです。工場出荷時はプリセットバンクとは違う音色が入っています。

バンクナンバーは、ノーマルとドラムが選択できます。ノーマルにはノーマルボイス×128が、ドラムにはドラムボイス×1が内蔵されています。

XGバンク

XG000～101	SFXボイス
ドラム	SFXキット

プリセットバンク

ノーマル
ドラム

ユーザーバンク

ノーマル
ドラム

マルチ音源とシングル音源

音源部は、ボイスモードではシングル音源、ソングモードでは32パートのマルチ音源、パターンモードでは16パートのマルチ音源として機能します。

シングル音源とは、同時に1パートだけしか再生できない音源のことです。マルチ音源とは、同時に複数のMIDIチャンネルの演奏データを受信し、複数のパートに異なったボイスを割り当てて再生できる音源のことです。

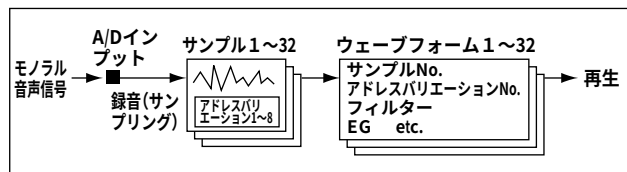
ボイスモードのMIDIレシーブチャンネルは、ユーティリティモードのMIDI画面で設定します。

最大同時発音数

EOS B2000の最大同時発音数は64音です。この64音とはエレメント単位で計算されます。ノーマルボイスには1エレメントのものから4エレメントのものまでありますので、最大同時発音数は通常64音よりも少なくなります。

サンプリング音源部

パッド1～8を押さえることで、あらかじめサンプリングされたサンプルを再生し、発音するブロックです。



サンプリング

A/Dインプットから入力されたモノラル音声信号をサンプリング周波数44.1KHz、16ビットリニアでサンプリングすることができます。サンプリングできる時間は、合計で約11秒です。

サンプルとアドレスバリエーション

サンプリングした音声信号は、サンプルとして最大32個まで記憶することができます。各サンプルには、再生する範囲を指定するアドレスバリエーションを8種類(アドレスバリエーション1～8)設定できます。1つのサンプルを複数のポイントから再生することができるため、メモリーを効率的に利用できます。

ウェーブフォーム

サンプルを発音させるには、ウェーブフォームに組み込む必要があります。ウェーブフォームでは、サンプルとアドレスバリエーションを指定し、さらにフィルターやEGをかけて音を加工することができます。このため、1つのサンプルからさまざまな音色を発音させることができます。ウェーブフォームは、最大32個記憶することができます。

サンプリングデータの保存方法

サンプルやウェーブフォームなどのデータは、電源を切ると消えてしまう場所に記憶されています。電源を切ってもデータが消えないようにするためには、次の2つの方法があります。

・フラッシュメモリーに保存する方法

EOS B2000には、サンプルモードのデータが電源を切っても消えないようにバックアップするためのフラッシュメモリーを本体に内蔵しています。

フラッシュメモリーには、サンプルモードのすべてのデータ(32ウェーブフォーム、32サンプル(×8アドレスバリエーション))がまとめて保存されます。また、フラッシュメモリーにバックアップされているデータは、EOS B2000の電源をオンにするごとに自動的に一斉にメモリーに読み込まれます。(データごとに保存したり読み込んだりすることはできません)

・ディスクに保存する方法

ディスクモードのセーブサンプルにより、サンプルやウェーブフォームをフロッピーディスクに保存できます。

次にデータを使うときに、再びフロッピーディスクから読み込みます。このときすべてのデータをまとめて読み込む以外に、1サンプルごとや1ウェーブフォームごとにロードすることもできるので、サンプルデータの編集などに便利です。

【参考】

サンプルデータのサイズが大きい場合、読み込みに10分以上かかることもあります。よく使うデータはフラッシュメモリーに保存されることをおすすめします。

ウェーブフォームの割り当て

ウェーブフォームは、ソングモードのパッドアサイン画面で、パッドバンクAのパッド1～8とパッドバンクB～Dに割り当てることができます。20ソングそれぞれで異なった設定ができるので、最大20セットの割り当てを作成してソングを切り替えながら使うこともできます。

この設定は、ソングモード以外のモードでも有効になります。ボイスモードでウェーブフォームを再生する場合、ソングモードのパッドアサイン画面でウェーブフォームをパッドに割り当てる操作が必要になります。

ウェーブフォームをソングに録音するためには、パッド / ノブモードのパッドノート画面で各パッドにノートナンバーを割り当て、パッドの演奏をノートデータとしてトラックに録音する必要があります。ソングモードのアウトチャンネル画面で、録音したトラックをサンプルパートに設定すると、割り当てられたノートデータによってウェーブフォームが再生されます。このとき、鍵盤や外部MIDI機器からウェーブフォームを再生することもできます。

A/D 部

A/D INPUT端子に入力された音声信号に、エフェクトなどの効果をつけて出力するブロックです。

入力信号はモノラルです。

音源部と同様に、ボリュームやパンなどをMIDIデータでコントロールしたり、リバーブ、コーラス、バリエーション、インサクション1、2の各エフェクトやシステムEQをかけたりすることができます。

バンクセレクトとプログラムチェンジによって、入力ゲインやエフェクトのプリセット設定を選択することができます。

コントローラー部

鍵盤、シーケンサーボタン、パッド、ノブ、ホイールなど、EOS B2000のシーケンサー部や音源部に信号を送ってコントロールするブロックです。鍵盤やパッド / ノブなどを操作してシーケンサー部や音源部にMIDI情報を送って録音 / 演奏したり、シーケンサーボタンを押してソングやパターンの再生をコントロールします。

鍵盤

鍵盤は、シーケンサー部や音源部に対して演奏データ（ノートデータ）を送る以外に、コードルート、コードタイプの設定、ノートナンバーやノートネームの設定時にも使用します。

ノブ A～D、ノブ 1、2

トップパネルの6本のノブを使って、ボイスエディットパラメーターとアルペジオの設定をリアルタイムにコントロールすることができます。

6本のノブは機能的にはほとんど同じですが、ノブA～Dとノブ1、2では、設定方法が異なります。

ノブA～Dの設定はシステム全体で1種類だけで、すべてのボイスで共通に働きます。パッド / ノブモードのノブパラメーター画面で機能を設定します。

ノブ1～2は、ボイスごとに機能が設定でき、ボイスのパラメーターとしてストアすることができます。ボイスモードのCOMMONアサインパッドノブエディット画面で機能を設定します。

また、パッド / ノブモードのコントロールナンバー画面では、各ノブにコントロールナンバーを割り当てることができます。このコントロールナンバーを使うと、ノブの操作をソングに録音したり、ノブに設定された機能を外部MIDI機器からコントロールしたりすることが可能になります。

パッドバンク A～D、パッド 1～8

パッドバンクA～Dの各パッドには、ソングモードのパッドアサイン画面でウェーブフォームを割り当てることができます。各パッドは、どのモードにおいてもパッドアサイン画面で割り当てられたウェーブフォームを再生します。

ただし、ソングプレイ画面とパターンプレイ画面のスタイルナンバーやセクションにカーソルがあるときには、パッド1～8でセクションA～Hを切り替えることができます(パッドバンクは関係ありません)。

ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、リボンコントローラー

ピッチベンドホイールやモジュレーションホイール、リボンコントローラーの効果は、ボイスモードではCOMMONコントローラーエディット画面、ソングモードではマルチコントローラー画面でそれぞれ設定することができます。

シーケンサーボタン

シーケンサーボタンでは、シーケンサーの操作をします。

(TOP) ソング先頭に移動します。

(◀◀) 1小節単位で曲の前方向に移動します。

(▶▶) 1小節単位で曲の後ろ方向に移動します。

(RECORD) ... レコーディングスタンバイの状態にします。

(STOP) 再生や録音を停止します。

(PLAY) 再生や録音を開始します。

エフェクト部

音源部やサンプリング音源部、A/D部から出力された音声信号に対して、残響や拡がり感などの音響的な変化を付け加えるブロックです。

XGに対応したリバーブ、コーラス、バリエーション、インサクション1、2、システムEQの6系統のエフェクトを内蔵しています。

システムエフェクトとインサクションエフェクト

EOS B2000のエフェクトのうちシステムEQを除く5系統のエフェクトは、その接続方法（音源部、サンプリング音源部、A/D部との関わり方）によって、システムエフェクトとインサクションエフェクトの2通りに分類できます。

システムエフェクト

システムエフェクトは、すべてのパートに対して共通の効果をかけるタイプのエフェクトです。

システムエフェクトを使用する場合は、パートごとに設定したエフェクトセンドレベルに従ってエフェクトへ信号を送ります。エフェクトで加工された信号(ウェット音)はリターンレベルに従ってミキサーに戻り、ドライ音(エフェクトがかかっていない音)とミックスされてアウトプットから出力されます。この接続方法により、すべてのパートに対して、エフェクトセンドに応じた深さのエフェクト音を付加することができます。

EOS B2000では、リバーブエフェクトとコーラスエフェクトは常にシステムに固定されています。またバリエーションエフェクトについても、システムに設定することが可能です(ボイスモードではインサクションに固定されています)。

インサクションエフェクト

インサクションエフェクトは、特定のパート（トラック）に対して効果をかけるタイプのエフェクトです。

インサクションエフェクトを使用する場合は、楽器のアウトプットをエフェクトのインプットに直接接続し、ドライ/ウェットのバランスで深さを調節しながらエフェクトをかけるのが一般的です。この接続方法では、特定の1パートにだけ効果をかけることができる上、ウェットを100%に設定することでエフェクト音だけを出力することもできるので、音色変化系のエフェクトには便利です。

EOS B2000では、インサクションエフェクト1、2が常にインサクションに設定されています。またバリエーションエフェクトについても、インサクションに設定することが可能です(初期状態ではインサクションに設定されています)。

各モードでのエフェクトの働き

エフェクト部は、モードによって構成や機能が大きく変わります。

ソングモード

ソングモードでは、6系統のエフェクトのすべてを使用することができます。バリエーションエフェクトもインサクション

ン(初期状態)とシステムに切り替えて使用できます。

パターンモード

パターンモードでは、インサクション1、2は使用できず、残りの3系統のエフェクトが使用可能です。バリエーションエフェクトは、ソングモードと同様にインサクション(初期状態)とシステムに切り替えて使用できます。

ボイスモード

ボイスモードでは、インサクション1、2は使用できず、残りの4系統のエフェクトが使用可能です。ただし、リバーブエフェクトとコーラスエフェクト、システムEQの設定は初期状態から変更できません。また、バリエーションエフェクトもインサクションエフェクトに固定されています。

リバーブエフェクト、コーラスエフェクト、システムEQの初期状態でのエフェクトタイプは下記の通りです。

リバーブエフェクト…HALL1

コーラスエフェクト…CHORUS1

システムEQ…FLAT

【参考】

ボイスモードでバリエーションエフェクトを使って加工しているボイスをソングモードやパターンモードで演奏すると、音色が変わって聞こえる場合があります。ボイスモードと同じ音色にするためには、ボイスモードと同じバリエーションエフェクトをそのボイスにも設定する必要があります。

それぞれのエフェクトについて

リバーブエフェクト

リバーブ専用のエフェクトです。音に残響を付け加えます。

12種類のリバーブタイプを内蔵しています。

NO EFFECT (リバーブエフェクト=OFF)、
HALL 1, 2, ROOM 1,2,3, STAGE 1,2, PLATE, WHITE
ROOM, TUNNEL, CANYON, BASEMENT

コーラスエフェクト

コーラス専用のエフェクトです。音に拡がり感や厚みを付け加えます。

14種類のコーラスタイプを内蔵しています。

NO EFFECT (コーラスエフェクト=OFF)、CHORUS
1,2,3,4, CELESTE 1,2,3,4, FLANGER 1,2,3,
SYMPHONIC, ENS DETUNE, PHASER1

バリエーションエフェクト

リバーブ、コーラスを含め、ディストーションやオーバードライブなど、70種類のエフェクトタイプを内蔵しています。

NO EFFECT (バリエーションエフェクト=OFF)、HALL
1,2, ROOM 1, 2, 3, STAGE 1, 2, PLATE, WHITE ROOM,
TUNNEL, CANYON, BASEMENT, DELAY LCR, DELAY
L,R, ECHO, CROSS DELAY, ER 1, 2, GATE REV, REVRS
GATE, KARAOKE 1, 2, 3, CHORUS 1, 2, 3, 4, CELESTE
1, 2, 3, 4, FLANGER 1, 2, 3, SYMPHONIC, ENS
DETUNE, AMBIENCE, ROTARY SP, 2WAY ROTRY,
TREMOLO, AUTO PAN, PHASER 1, 2, DISTORTION,

COMP + DIST、OVERDRIVE、AMP SIM、3 - BAND EQ、2 - BAND EQ、AUTO WAH、A - WAH + DIST、A - WAH + ODRV、TOUCH WAH1, 2、T - WAH + DIST、T - WAH + ODRV、PITCH CNG1, 2、AURAL EXCT®、COMPRESSOR、NOISE GATE、VOIC CANCL、TALK MOD、LO - FI、DIST + DELAY、ODRV + DELAY、CMP + DT + DLY、CMP + OD + DLY、WAH + DT + DLY、WAH + OD + DLY、THRU

インサージョンエフェクト 1、2

リバーブ、コーラスを含め、ディストーションやオーバードライブなど、43種類のエフェクトタイプを内蔵しています。THRU、HALL 1,2、ROOM 1, 2, 3、STAGE 1, 2、PLATE、DELAY L,C,R、DELAY L,R、ECHO、CROSS DELAY、KARAOKE 1, 2, 3、CHORUS 1, 2, 3, 4、CELESTE 1, 2, 3, 4、FLANGER 1, 2, 3、SYMPHONIC、ENS DETUNE、ROTARY SP、TREMLOLO、AUTO PAN、PHASER 1、DISTORTION、OVERDRIVE、AMP SIM、3 - BAND EQ、2 - BAND EQ、AUTO WAH、TOUCH WAH1, 2、AURAL EXCT®、COMPRESSOR、NOISE GATE

システム EQ

5バンドのパラメトリック EQ です。各バンドの周波数やゲイン、Q(周波数特性)などを設定して、音の周波数帯域ごとのレベルを補正したり、スピーカーや演奏する部屋の特性に合わせてサウンドを補正できます。このイコライザーは各パートにある2バンドEQとは違い、EOS B2000 の出力全体をイコライジングします。

音楽ジャンルに適したイコライザーの設定を、次の5種類のイコライザータイプとして内蔵しています。

FLAT、JAZZ、POPS、ROCK、CONCERT

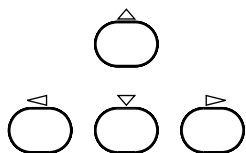
※ AURAL EXCITER® は APHEX 社の登録商標です。

3. 基本操作

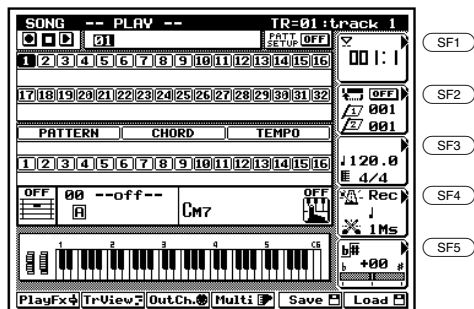
カーソルの移動

画面表示の中で、黒く反転表示になっている箇所があります。この反転表示を「カーソル」と呼び、カーソルのある位置が現在選ばれている設定項目となります。

カーソルの移動は、EOS B2000の4つのカーソルボタン(上下左右)で行います。



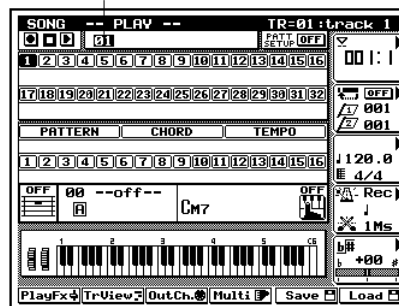
画面右側に▶が表示された設定項目が並んでいる場合は、▶表示に対応する (SF1) ~ (SF5) ボタンを押すとその項目にカーソルを移動できます。



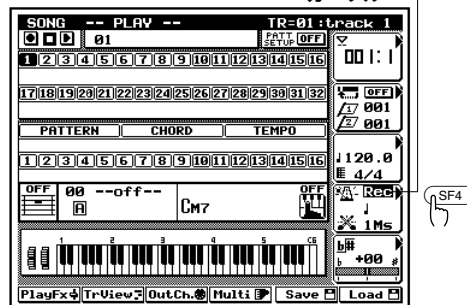
設定項目に複数のパラメーターがある場合は、(SF1) ~

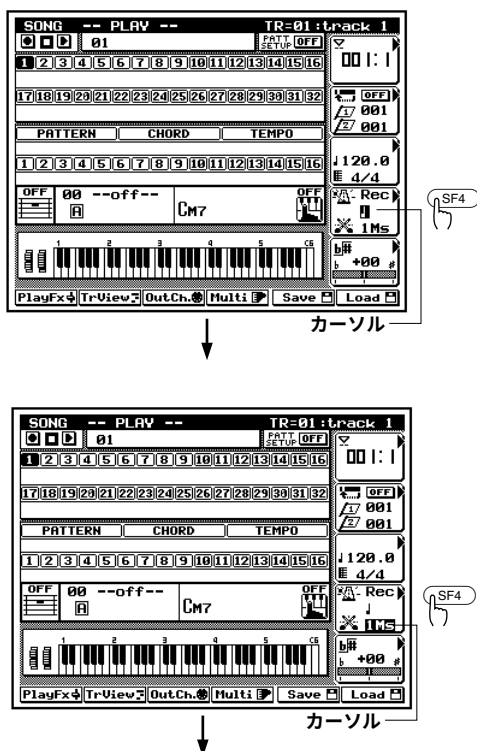
(SF5) を続けて押すとカーソルが順番に移動します。

カーソル



カーソル





【参考】

- カーソルの進む方向は画面ごとに異なります。
- カーソルが思うように動かない場合は、別の方向に動かしてみてください。
- 設定が変更できないデータ（表示のみ）の部分には、カーソルは移動できません。

設定項目、数値の変更

画面表示の中で、設定したい項目にカーソルを移動します。数値を入力するには、次の2つの方法があります。

- DEC/NO / INC/YES を押して、設定されている値を増加 (INC/YES)、減少 (DEC/NO) する方法。
- ジョグダイヤルを回して数値を入力する方法。ジョグダイヤルを時計方向に回すと数値が増加し、時計と反対の方向に回すと数値が減少します。
- テンキー → ENTER で数値を直接設定する方法。ENTER を押すまで、設定した数字表示は点滅し、入力されません。オン / オフを設定するには、DEC/NO / INC/YES を押します。INC/YES でオン、DEC/NO でオフになります。

モードの切り替え

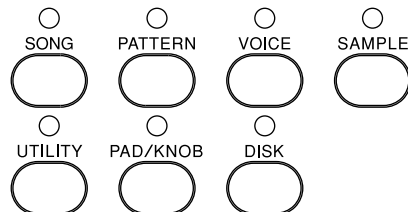
EOS B2000 の7つのモードを切り替えるには、モードボタンを使います。

- SONG ソングモードに切り替えます。
- PATTERN パターンモードに切り替えます。
- VOICE ボイスモードに切り替えます。
- SAMPLE サンプルモードに切り替えます。

- UTILITY ユーティリティモードに切り替えます。
- PAD/KNOB ノブ / パッド / コントローラーモードに切り替えます。
- DISK ディスクモードに切り替えます。

【参考】

再生中やレコーディング中はモードの切り替えはできません。

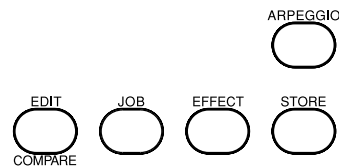


画面の移動

各モードは、多くの作業用あるいは設定用の画面で構成されています。これらの画面は、F1 ~ F6、EDIT、JOB、EFFECT、ARPEGGIO ボタンを使って切り替えます。

各設定画面での設定を終えて、ひとつ前の画面（ひとつ上の階層）に戻るときは、EXIT を押します。

- F1 ~ F6 各モードで画面の最下行に表示されている画面に切り替わります。
- EDIT ソングエディット(ソングモード)、フレーズエディット(パターンモード)、ボイスエディット / エディットコンペア(ボイスモード)、ウェーブフォームエディット(サンプルモード)に切り替わります。
- JOB ソングジョブ(ソングモード)、パターンジョブ(パターンモード)、ボイスジョブ(ボイスモード)、サンプルジョブ(サンプルモード)に切り替わります。
- EFFECT ソングエフェクトエディット(ソングモード)、イニシャルエフェクトセットアップ(パターンモード)、ボイスエフェクトエディット(ボイスモード)に切り替わります。
- ARPEGGIO ソングアルペジオエディット(ソングモード)、ボイスアルペジオエディット(ボイスモード)に切り替わります。
- RECORD ソングレコーディング(ソングモード)、フレーズレコーディング(パターンモード)、サンプルレコーディング(サンプルモード)に切り替わります。
- STORE ボイスストア(ボイスモード)、サンプルバックアップ(サンプルモード)に切り替わります。



ジョブの選択

ソングジョブ、パターンジョブ、ボイスジョブ、サンプルジョブにおいては、ジョブリスト画面でカーソルを目的のジョブ名に移動して(ENTER)を押すことでそのジョブ画面を表示させることができます。カーソルの移動は、カーソルボタン(上下)または(DEC/NO)/(INC/YES)、ジョグダイヤルで行えます。また、ジョブリスト画面で、テンキー→(ENTER)で目的のジョブのナンバーを直接指定することもできます。



各設定画面での設定を終えて、ひとつ前のジョブリスト画面(ひとつ上の階層)に戻るときは、(EXIT)を押します。

コードの入力方法

コードの入力方法には、次の2通りの方法があります。

コードルートとコードタイプの入力

鍵盤のC2～D#4の上部にコードタイプM、add9、.....、m7(b5)、m7(11)(全28種類)が印刷されています。これらの鍵盤を使ってコードを入力します。また、(REVERSE)を押しながら鍵盤のC1～B1を押すことで、オンベースを、(HOLD)をおしながら鍵盤のC1～B1、C2～D#4で3声以上の和音を押すことでオリジナルベースを設定することもできます。

【入力手順】

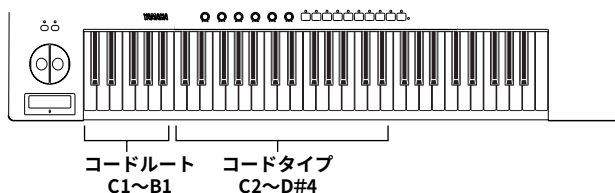
1. ソングプレイ画面(パターンプレイ画面)において、フィンガードコードをOFFに設定します。
2. カーソルをコード入力の位置に移動します。
3. 鍵盤のC1～B1でコードルートを指定します。
4. 鍵盤のC2～D#4でコードタイプを指定します。
5. (オンベースを入力する場合)

(REVERSE)を押しながら、鍵盤のC1～B1を押してオンベースを設定します。

(オリジナルベースを入力する場合)

(HOLD)を押しながら、鍵盤のC1～B1、C2～D#4を押してオリジナルベースを設定します。

6. (ENTER)を押すとコードが入力されます。



フィンガードコード機能を使つての入力

フィンガードコードとは、鍵盤で押さえられた和音から自動的にコードを検出し、パターンをそのコードに変換して再生する機能のことです。

このフィンガードコード機能を使うには、あらかじめ「コード検出可能な鍵盤の範囲」を設定する必要があります。この範囲をフィンガードコードゾーンといいます。

フィンガードコードゾーンで押さえた和音からはコードが検出されます。和音と同時にフィンガードコードゾーンより下側の鍵盤を押さえることでオンベースやオリジナルベースを設定することができます。

【入力手順】

1. あらかじめ、ユーティリティのフィンガードコードゾーン画面(→P.225)において、フィンガードコードゾーンを設定しておきます。
2. ソングプレイ画面(パターンプレイ画面)において、フィンガードコードをONに設定します。
3. 鍵盤のフィンガードコードゾーンで和音を押さえると、自動的にコードルートとコードタイプが設定されます。

和音を押さえると同時に、フィンガードコードゾーンより下側の鍵盤で単音を押さえるとオンベースが、3声以上の和音を押さえるとオリジナルベースが設定されます。

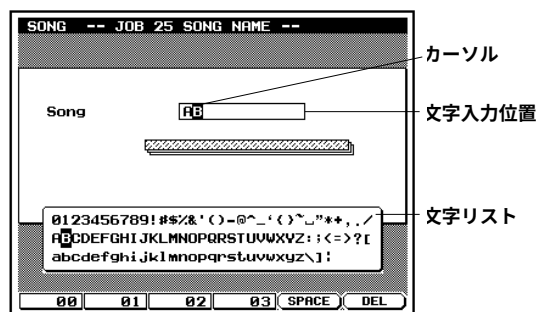
【参考】

- ・フィンガードコードがONに設定されていると、フィンガードコードゾーンのHIGHより下側の鍵盤は、通常の鍵盤としての演奏やレコーディングができなくなります。

文字の入力方法

ソングネームやボイスネームの入力をはじめ、トラックネーム、スタイルネーム、フレーズネーム、ファイルネームなど、文字を入力する項目が多数あります。これらの項目での文字の入力はすべて共通の操作で行うことができます。

ここでは、ソングネームの入力画面を例にとって、文字の入力方法を説明しましょう。



入力する文字を、文字リストからジョグダイヤル、**(DEC/NO)** / **(INC/YES)** で選択します。上図では、文字リストで「B」が選択されています。すると、文字入力位置のカーソルの位置に選択した文字が表示されます(「B」が表示されています)。

目的の文字が入力できたら、カーソルボタンで文字入力位置のカーソルを左右に移動し、再び文字リストから入力文字を選択します。

空白(スペース)を入力する場合は **(F5)** (SPACE)、入力した文字を消す場合は **(F6)** (DEL)を押します。

【参考】

- ・ 文字入力エリアの文字数は、画面により異なります。
- ・ ディスクモードのセーブでファイル名を入力する場合は、入力文字の種類に制約があります。

ユーズドメモリー表示

ボイスモード、サンプルモード以外のとき、**(REVERSE)** と **(HOLD)** を同時に押すと、現在使用しているソングメモリーが押している間だけ表示されます。あとどれくらいのメモリーが残っているのかをおおまかに確認することができます。

アンドゥー/リドゥー機能

アンドゥーとは、直前に実行したレコーディング、エディット、ジョブの操作を取り消して、操作前の状態に戻す機能です。

リドゥーとは、アンドゥーで取り消した操作を再び実行する機能です。

アンドゥー / リドゥーはソングジョブおよびパターンジョブのひとつの機能ですが、**(SHIFT)** と **(JOB)** を同時に押すことで、どの画面表示でもアンドゥー / リドゥー機能が働きます。

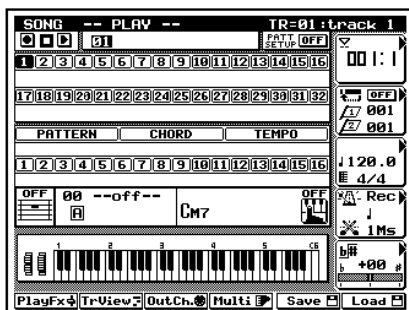
第2章 ソングモード

ソングの作成や演奏を行うモードです。

ソングモードについて	86	7. ソングジョブ	112
1. ソングプレイ	87	8. ソングマルチエディット	125
2. トラックビュー	91	ミキサー	126
3. ソングレコーディング	91	チューン	128
レコーディングスタンバイ	93	パートエディット	128
リアルタイムレコーディング	94	パートコントローラーエディット	131
ステップレコーディング	96	ドラムセットアップエディット	132
4. プレイエフェクト	100	パッドサンプルアサイン	134
グループクオンタイズ	101	9. ソングエフェクトエディット	135
グループビュー	103	コネクション	137
クロックシフト/ゲートタイム/ ベロシティ	104	リバーブエディット、 コーラスエディット、 バリエーションエディット、 インサーションエディット	138
トランスポーズ	106	システムEQエディット	139
ドラムテーブルエディット	106	10. ソングアルペジオエディット	141
5. アウトチャンネル	107		
6. ソングエディット	108		
グラフィック	111		

ソングモードについて

ソングの作成や演奏を行います。(SONG)を押すとソングモードのソングプレイに入り、ディスプレイには下のよう画面が表示されます。



【参考】

ソングとは、トラックごとに演奏データを録音して作成された曲のことです。EOS B2000のソングは、32のシーケンストラック(TR1~32)と、パターントラック(PATTERN)、コードトラック(CHORD)、テンポトラック(TEMPO)で構成されています。

ソングモードのサブモード

ソングモードは以下の8つのサブモードで構成されています。(F1) ~ (F4)、(RECORD)、(EDIT)、(JOB)を押して選択)

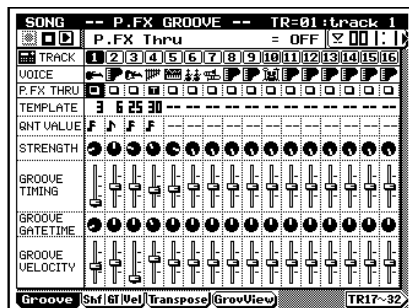
ソングプレイ(SONG)

ソングを選択し、テンポ、トラックの状態などの設定を確認/変更しながら再生します。ソングモードに入ると必ずこの画面が表れます。(→P.87)

ソングプレイ画面で(F5):Saveを押してセーブソング(→P.238)に、(F6):Loadを押してロードソング(→P.240)に移動できます。

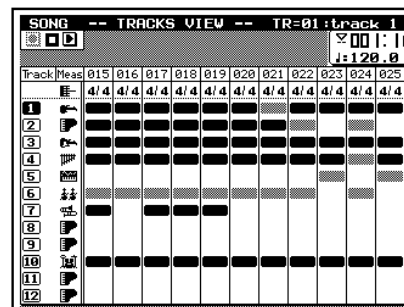
プレイエフェクト(F1):PlayFx)

プレイエフェクトを設定して、演奏タイミングやアーティキュレーションをリアルタイムに変更します。ソングデータそのものは変更しないので、何度もやり直すことができます。(→P.100)



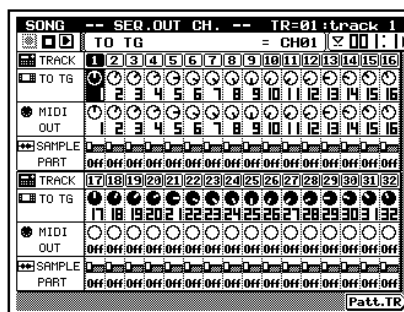
トラックビュー(F2):TrView)

各トラックのデータの入力状態を小節単位で表示します。ソングの全体構成やトラック構成を大まかに把握するのに便利です。(→P.91)



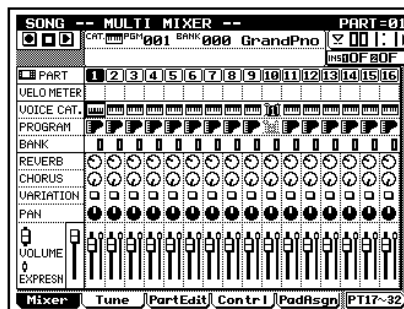
アウトチャンネル(F3):OutCh.)

各トラックのデータを送信する内部音源パートと、MIDI出力する際のMIDIチャンネルを設定します。データを送信する内部音源パートとして、1~32パートとA/Dパートがあります。また、サンプルパートを鳴らすトラックもここで設定します。(→P.107)



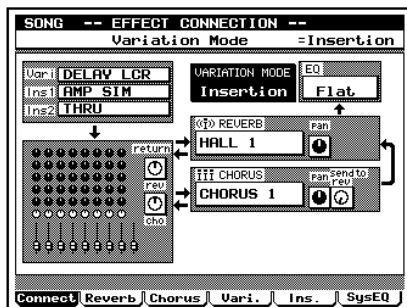
ソングマルチエディット(F4):Multi)

ソングを再生する際の、トラックごとのボイス(音色)の設定やボイスのエディットを行う画面です。サンプルパートやA/Dパートの設定もここでを行います。(→P.125)



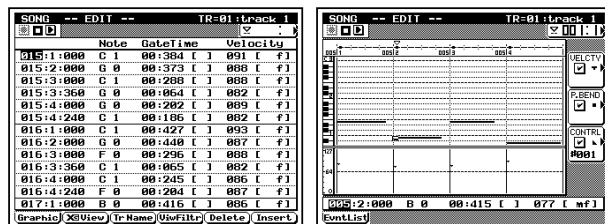
ソングエフェクトエディット (EFFECT)

ソングで使用するエフェクトを選択したり、エフェクトの設定を変更したりする画面です。(→ P.135)



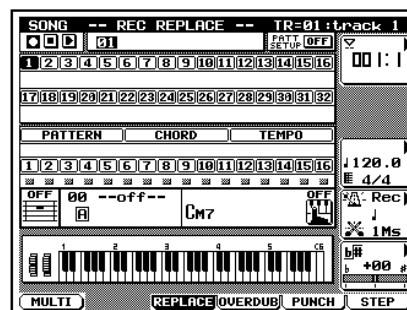
ソングエディット (EDIT)

ソングに記録されているデータをイベント単位で修正/削除したり、新しいイベントの挿入を行います。ソングエディットには、各イベントを数値で表示するイベントリストと、各イベントをピアノロールとバークラフで表示するグラフィックの2つの画面があります。(→ P.108)



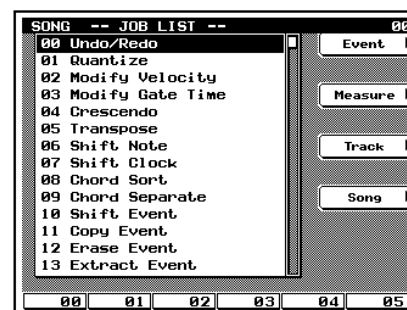
ソングレコーディング (RECORD)

演奏を録音します。リアルタイム(リプレース、オーバーダブ)、パンチ、ステップの3種類の録音方法があります。(→ P.91)



ソングジョブ (JOB)

ソングに対してさまざまな編集(クオンタイズ、コピーイベント、コピートラックなど)を行います。(→ P.112)



1. ソングプレイ

SONG

ソングを選んで再生したり、再生のための各種パラメーターを設定します。(SONG)を押すと、ソングプレイ画面になります。

□ ソングの再生手順

- 1 ソングナンバーにカーソルを移動し、ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー→(ENTER)を使ってソングを選択します。
- 2 (PLAY)を押すとプレイランプが点滅し、ソングが再生されます。
- 3 (STOP)を押すと、再生が止まります。

【参考】

- ・ソング再生中にこの画面に表示されている各種設定を変更できます。また、プレイエフェクト(→ P.100)、マルチエディット(→ P.125)、エフェクトエディット(→ P.135)に移動して、各トラックの音色やボリュームバランス、エフェクトの設定などを変更することもできます。
- ・シャトルダイヤルや(TOP) / (◀◀) / (▶▶)を操作すると、カーソルの位置に関係なく再生小節を移動することができます(再生中も可能)。
- ・ソングを切り替えると、ボイスやエフェクトがセットされるのに1秒程度かかるので、少し間をおいてから再生してください。

□ オートアカンパニメント機能を使った演奏

- ① データが入力されていない空のソングを選択します。空のソングがない場合は、ソングジョブの「24 Clear Song」(→ P.124)でいずれかのソングを消し、空のソングを作成します。
- ② カーソルをパターンセットアップに移動し (DEC/NO) を押して OFF に設定します。
- ③ カーソルをスタイルナンバー、セクションに移動してパターンを選択し、コードルート、コードタイプに移動してコードを設定します。
- ④ カーソルをフィンガードコードに移動し (INC/YES) を押して FINGRD に設定します。
- ⑤ (PLAY) を押すとプレイランプが点滅し、選択したパターンが繰り返し再生されます。

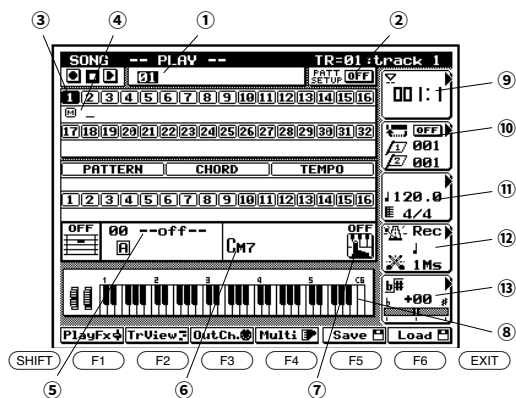
左手で和音を押さえるとコードが自動的に切り替わるので、伴奏に合わせて右手でメロディを演奏できます。

カーソルをセクションに移動して、演奏中にパッド 1(A)～8(H)をおさえると、セクションを変更できます。

【参考】

- ・和音を検出する鍵盤の範囲は、フィンガードコードゾーン(→ P.225)で設定します。
- ・メロディを演奏する音色は、ソングマルチエディット(→ P.125)で設定します。

□ 表示とパラメーター



① ソングナンバー、ソングネーム

【設定値】ソングナンバー 01 ～ 20

ソングネーム 表示のみ (12 文字まで)

ソングを選択します。

ソングネームは、ソングジョブで入力します(→ P.124)。

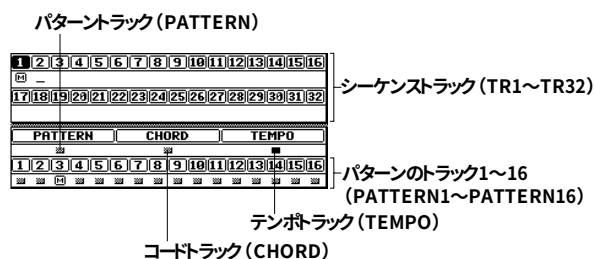
② PATT SETUP(パターンセットアップ)

【設定値】OFF、ON

ソングを再生する場合に、パターンが持っているボイスやエフェクトの設定を有効にするかどうかを設定します。ON に設定すると、ボイスやエフェクトの設定がパターンが切り替わるごとにパターンが持っている設定に上書きされ変更されます。通常はOFFに設定してソングマルチエディットやソングエフェクトエディットの設定を有効にしておきます。

③ トラックナンバー

ソングは、32のシーケストラック(TR1～TR32)と、パターントラック(PATTERN)、コードトラック(CHORD)、テンポトラック(TEMPO)で構成されています。パターンは、16のトラック(TR1～TR16)で構成されています。



トラック番号が反転しているトラックがキーボードトラックになります(上図ではTR1)。キーボードトラックとは内部的に鍵盤と接続されているトラックのことです。

キーボードトラックは、[TRACK] (←) / (→) を押して選択します。また (SHIFT) を押しながら [TRACK] (←) / (→) を押すと、カーソルを1段ずつ上下に移動することができます。

④ ベロシティメーター

トラックのデータの有無と再生時のベロシティ、ミュート、ソロを表示します。

データの有無とベロシティ表示

■: シーケストラック(TR1～TR32)、パターンのトラック1～16(PATTERN1～PATTERN16)において、そのトラックにデータがあることを示します。再生時には、そのトラックで再生した音符のベロシティの値に応じて棒グラフが表示されます。

■: パターントラック(PATTERN)、コードトラック(CHORD)、テンポトラック(TEMPO)において、そのトラックにデータがあることを示します。

ミュート / ソロの設定

ミュート / ソロはシーケストラック(TR1～TR16)とパターントラック(PATTERN)、そしてパターンのトラック1～16(PATTERN1～PATTERN16)に設定できます。

[M]: そのトラックがミュート(発音を一時的に止める)されていることを示します。トラックにカーソルを移動し、(MUTE) でミュートをオン / オフします。ミュートは複数トラックに同時に設定できます。

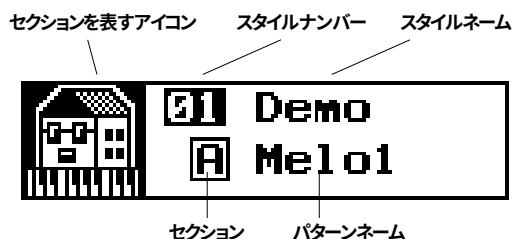
パターントラック(PATTERN)にミュートを設定すると、パターンのトラック1～16(PATTERN1～PATTERN16)全体がミュートされます。

[S]: そのトラックがソロ(そのトラック以外の発音を一時的に止める)に設定されていることを示します。トラックにカーソルを移動し、(SOLO) でソロをオン / オフします。(SHIFT) を押しながら (SOLO) を押すと、ソロ(S)のトラックが追加され複数のトラックの演奏を確認することができます。

⑤ スタイルナンバー、スタイルネーム、セクション、パターンネーム

【設定値】

スタイルナンバー	00(パターン off)、01～64、65(end)
スタイルネーム	表示のみ
セクション	A、B、C、D、E、F、G、H
パターンネーム	表示のみ



スタイルナンバーとセクションを設定してパターンを選びます。ソングを再生すると、ここで選んだパターンも一緒に再生されます。パターントラックにデータが入っている場合は、ソングを再生すると自動的に表示が切り替わり演奏中のパターンが表示されます。

スタイルネーム、パターンネームは、パターンモードで入力します(→P.178)。

【参考】

スタイルとセクション、パターンについては、「第1章 基礎知識」(→P.75)をご覧ください。

⑥ コードルート、コードタイプ

【設定値】

コードルート	C、C#、D、E♭、E、F、F#、G、A♭、A、B♭、B (黒鍵は異名同音処理されます)
コードタイプ	M、M7、6、7、m、m7、m6、mM7、m7(♭5)、dim、aug、sus4、add9、M7(9)、6(9)、7(9)、madd9、m7(9)、m7(11)、7(♭5)、7(#5)、7(♭9)、7(#9)、7(13)、7(♭13)、7sus4、7(#11)、---(THRU)

各コードについて、オンベースとオリジナルベースが設定できます。



パターンを再生するコードを設定します。コードトラックにデータが入っている場合は、ソングを再生すると自動的に表示が切り替わり演奏中のコードが表示されます。

【参考】

オンベース、オリジナルベースについては「第1章 基礎知識」(→P.82)を、コードタイプについては「リストブック」をご覧ください。また、コードの入力方法については「第1章 基礎知識」(→P.82)をご覧ください。

⑦ フィンガードコード

【設定値】 OFF、 FINGRD

フィンガードコード機能のオン/オフを設定します。フィンガードコード機能とは、鍵盤で和音を押さえることによって、コードルートとコードタイプを一度に入力する機能です。FINGRDに設定すると、フィンガードコード機能がオンになり、フィンガードコードゾーン(→P.225)で設定された鍵盤からコードを入力できます。

【参考】

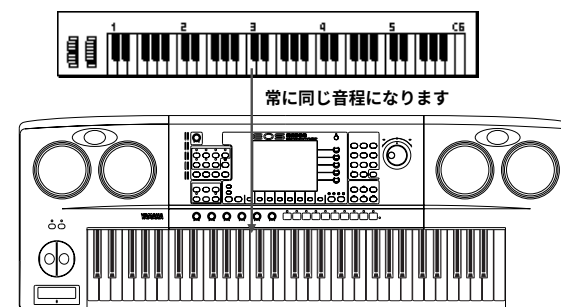
FINGRDに設定すると、フィンガードコードゾーン(→P.225)のゾーンハイ以下の鍵盤はフィンガードコード専用となり通常の演奏ができなくなります。

フィンガードコード機能でのコードの入力方法については「第1章 基礎知識」(→P.82)をご覧ください。

⑧ キーボード表示

ソングを再生する際に、ノートデータが再生されると表示上の鍵盤が、モジュレーションやピッチベンドでは表示上のホイールが変化してデータを視覚的に確認することができます。

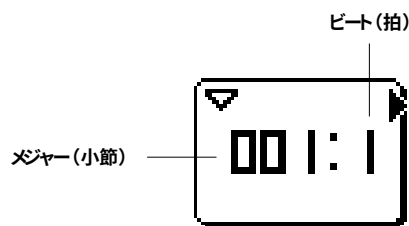
上部に表示されるオクターブの数値が[OCTAVE] / と連動しているので、この数値で鍵盤のオクターブの位置を確認することができます。キーボード表示の左から3つめのCの位置が、鍵盤の▽マークのCと常に同じオクターブ関係になります。



⑨ メジャー(小節)、ビート(拍)

【設定値】 メジャー(小節) 001～999

ビート(拍) 表示のみ



演奏をはじめめる位置を設定します。ソングが再生されているときは、演奏している位置を表示します。

シャトルダイヤルや / / を操作すると、カーソルの位置に関係なくメジャーを移動することができます(再生中も可能)。

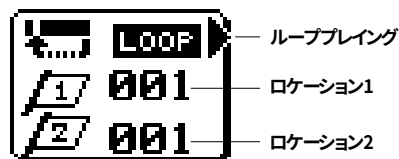
【参考】

再生中や録音中に現在のメジャー/ビートを表示しますが、あくまでも目安ですので実際にタイミングをとりたい場合はクリック音を聴いてください。

1. ソングプレイ

⑩ ループプレイング、ロケーション 1、2

【設定値】 ループプレイング LOOP、OFF
ロケーション 1、2 001 ~ 999(小節)



ループプレイングでは、ロケーション 1 と 2 の間を繰り返し再生するかどうかを設定します。

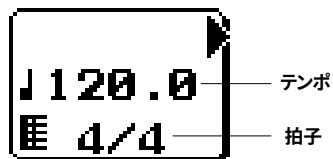
ロケーション 1、2 では、[LOC1]((SHIFT) + ◀◀)、[LOC2]((SHIFT) + ▶▶)ボタンを押したときにジャンプする小節を設定します。その設定がループプレイングの始めと終わりの小節としても働きます。

【参考】

(SF2) + [LOC1]または[LOC2]を押すことにより、その時のロケーションを記憶することができます。

⑪ テンポ、拍子

【設定値】 テンポ ♩=25.0 ~ 300.0
拍子 表示のみ



ソングを再生するテンポを設定します。

拍子はソングレコーディングのレコーディングスタンバイ画面で設定します(→ P.93)。

⑫ クリックモード、クリックビート、カウント

【設定値】 クリックモード Off、Rec、Ply、All
クリックビート ♩ ♪ ♫ ♬
カウント Off、1 ~ 8Ms(小節)



クリックモードはクリック音(メトロノーム音)をどの場合に鳴らすかを設定します。

Off: クリック音を鳴らしません。

Rec: リアルタイムおよびパンチレコーディングのときにだけ鳴らします。

Ply: ソングを再生およびリアルタイムレコーディングのときに鳴らします。

All: 常に鳴らします。

クリックビートはクリック音の間隔を音符で設定します。

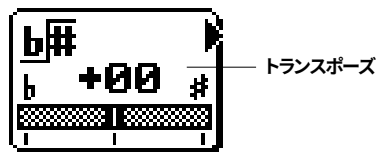
カウントはリアルタイムレコーディングをはじめるときのプリカウントの小節数を設定します。

【参考】

クリック音のボリュームは、リアパネルの CLICK VOLUME(クリックボリューム)つまみで調節します。

⑬ トランスポーズ

【設定値】 - 24 ~ + 00 ~ + 24



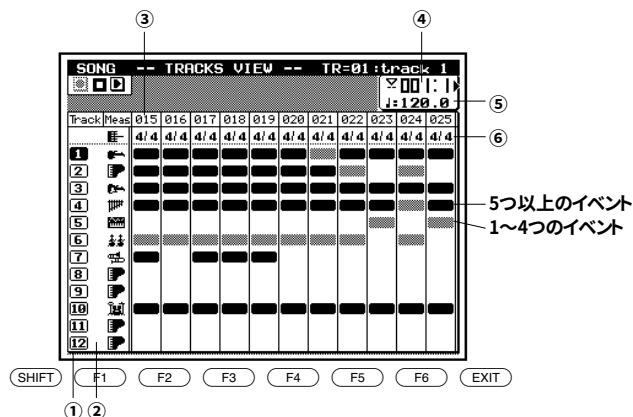
ソング全体の音程を半音単位で変更します。この設定はコードトラックにも有効です。

2.トラックビュー

(SONG) → (F2) (TrView)

シーケンストラック(TR1～TR32)のデータの入力位置を小節単位で確認できます。ソングの全体構成やトラック構成を把握するのに便利な画面です。5つ以上のイベントが入っている小節は黒く、1～4の小節は網模様で表示され、イベントが入っていない小節は空欄になります。ソングプレイ画面から (F2) (TrView)を押すと、トラックビュー画面になります。

表示とパラメーター

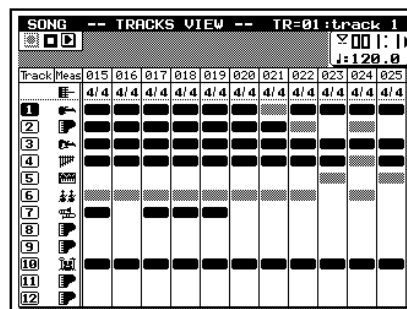


- ① トラックナンバー
- ② ベロシティーメーター
- ③④ メジャー(小節)
- ⑤ テンポ
- ⑥ 拍子

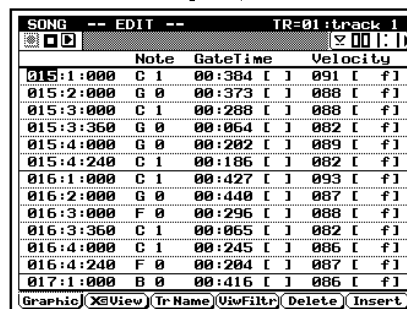
①～⑥ はすべてソングプレイ(→P.88)の同名のパラメーターと同じ働きです。

【参考】

(EDIT)を押すと、カーソルのある小節のソングエディット画面が表示されます。



(EXIT) ↑ ↓ (EDIT)



3.ソングレコーディング

(SONG) → (RECORD)

ソングを構成するシーケンストラック(TR1～32)やパターントラック(PATTERN)、コードトラック(CHORD)に、演奏データやパターン、コードデータを録音(入力)する機能です。

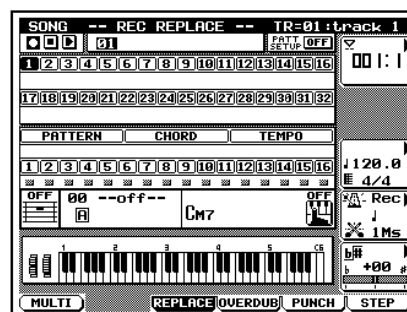
録音方法には、リアルタイムレコーディングとステップレコーディングの2通りの方法があります。

ソングレコーディングの画面

ソングレコーディングの画面は、レコーディングスタンバイと、リアルタイムレコーディング、ステップレコーディングの3つに分類することができます。

レコーディングスタンバイ((SONG) → (RECORD))→P.93

レコーディングを行うトラックやレコーディング方法の選択など、録音の準備を行います。



リアルタイムレコーディング

実際に鍵盤を演奏しながら録音する方法です。すでに録音されているトラックを再生して聴きながら録音することもできます。また、外部MIDI機器から送られたシーケンスデータを16トラックまで同時に録音できるマルチレコーディングも可能です。

リアルタイムレコーディングには、リプレイス、オーバーダブ、パンチの3つの方法があり、必要に応じて選択することができます。

リアルタイムレコーディング:リプレイス→P.94

(SONG) → (RECORD) → レコーディングトラックを選択 → (F3) (REPLACE) → (PLAY)

すでにデータの入っているトラックに対して、上書きでレコーディングを行います。上書きするため、元のデータは消えてしまいます。同じフレーズを何度も録音し直す場合に便利です。

リアルタイムレコーディング:オーバーダブ→P.96

(SONG) → (RECORD) → レコーディングトラックを選択 → (F4) (OVERDUB) → (PLAY)

すでにデータの入っているトラックに対して、重ねてレコーディングを行います。重ねて録音するため、元のデータは消えません。これは、あるフレーズをいくつかの部分に分けて重ねて録音する場合に便利です。

リアルタイムレコーディング:パンチ→P.96

(SONG) → (RECORD) → レコーディングトラックを選択 → (F5) (PUNCH) → (PLAY)

パンチインとパンチアウトの位置をあらかじめ設定し、その範囲内をリアルタイムレコーディングする方法です。1度レコーディングしたパートの一部をリアルタイムレコーディングで録音し直す場合に便利です。この場合、設定した範囲内にあったデータは消えてしまいます。

ステップレコーディング

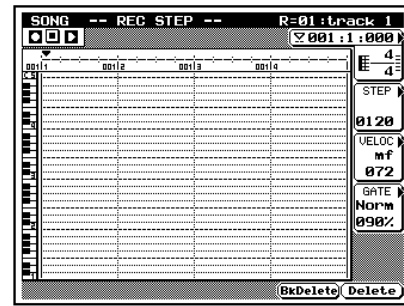
音符やパターン、コードを1つずつ順番に入力していく方法です。

ステップレコーディングには、対象となるトラックによって3種類の画面があります。

ステップレコーディング:シーケンストラック(TR1～32)の場合→P.96

(SONG) → (RECORD) → TR1～32を選択 → (F6) (STEP) → (PLAY)

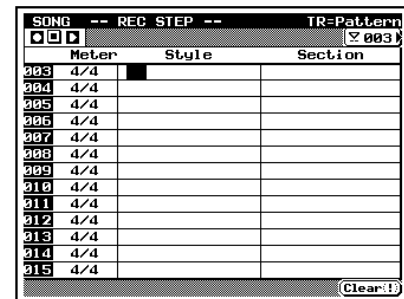
シーケンストラックにノートデータを1ステップずつ録音する画面です。



ステップレコーディング:パターントラック(PATTERN)の場合→P.98

(SONG) → (RECORD) → PATTERNを選択 → (F6) (STEP) → (PLAY)

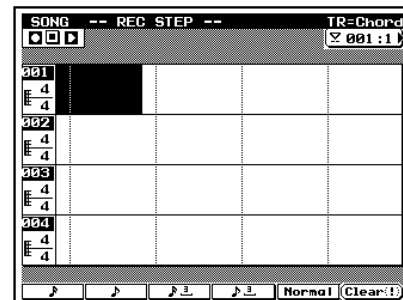
パターントラックにスタイルナンバーとセクションを1ステップずつ入力する画面です。



ステップレコーディング:コードトラック(CHORD)の場合→P.99

(SONG) → (RECORD) → CHORDを選択 → (F6) (STEP) → (PLAY)

コードトラックにコードルートとコードタイプを1ステップずつ入力する画面です。

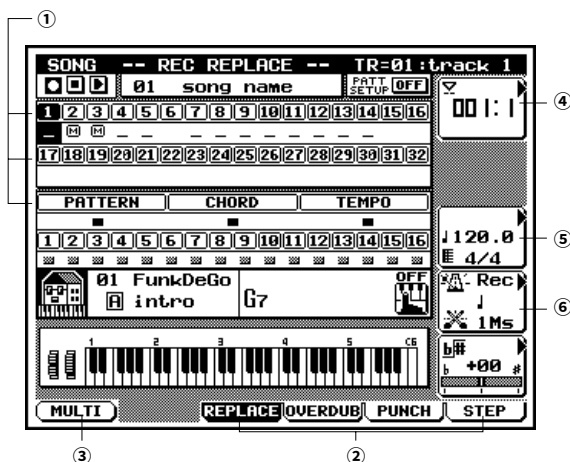


レコーディングスタンバイ

SONG → RECORD

レコーディングを行うトラックやレコーディング方法の選択など、録音の準備を行います。ソングプレイ画面から [RECORD] を押すと、レコーディングスタンバイ画面になります。

□ 表示とパラメーター



ここでは、レコーディングスタンバイ状態でのみ操作できるパラメーターを解説します。その他のパラメーターについてはソングプレイ(→ P.88)と共通です。

① レコーディングトラック

【設定値】TR1～32、PATTERN、CHORD、TEMPO

レコーディングを行うトラックを指定します。

ベロシティメーターが表示される位置でカーソルを移動してトラックを選択します。選択されたトラック番号は反転表示になります(上図ではTR1)。

レコーディングトラックは、[TRACK] [◀] / [▶] を押して選択します。また [SHIFT] を押しながら [TRACK] [◀] / [▶] を押すと、カーソルを1段ずつ上下に移動することができます。

② レコーディング方法

【設定値】REPLACE(リブレース)、OVERDUB(オーバーダブ)、PUNCH(パンチ)、STEP(ステップ)

録音方法を選択します。

[F3] (REPLACE)…リブレース

リアルタイムレコーディングのリブレースです。

[F4] (OVERDUB)…オーバーダブ

リアルタイムレコーディングのオーバーダブです。

[F5] (PUNCH)…パンチ

リアルタイムレコーディングのパンチです。

[F6] (STEP)…ステップ

ステップレコーディングです。

③ マルチトラック

【設定値】MULTI (オン)、MULTI (オフ)

マルチレコーディングのオン/オフを設定します。「2.レコーディング方法」でSTEP以外が選択されている場合、[F1] (MULTI)を押すごとにオン/オフが切り替わります。

マルチレコーディングをオンにすると、シーケンストラックのTR1～16がレコーディングトラックになり、外部MIDI機器(またはホストコンピューター)から送られた演奏データを1度に録音できます。録音したデータは、それぞれのMIDIチャンネルと同じ番号のシーケンストラックに振り分けて録音されます。

マルチレコーディングをオフにすると通常の録音状態になります。

【参考】

外部シーケンサーやコンピューターから複数パートの演奏データをリアルタイムに録音(コピー)するときや、MIDIギターなど複数のMIDIチャンネルを出力するMIDI機器の演奏を録音するときなどに便利です。

④ メジャー(小節)、ビート(拍)

【設定値】メジャー(小節) 001～999

ビート(拍) メジャーを設定すると常に1になります。

録音を開始する小節を設定します。

⑤ テンポ、拍子

【設定値】テンポ 025～300

拍子 1/16～16/16、1/8～16/8、1/4～8/4

テンポでは、リアルタイムレコーディングの際のテンポを設定します。ここでのテンポは、ソング全体に反映されます。拍子では、録音する曲の拍子を設定します(全トラック共通)。ここでは、初めて録音する小節以降にのみ拍子を設定できます。

【参考】

すでにデータが入力されている小節の拍子は、パターントラックのソングエディット画面で変更できます(→ P.109)。

⑥ クリックモード、クリックビート、カウント

【設定値】クリックモード Off、Rec、Ply、All

クリックビート ♪ ♪ ♪ ♪ ♪

カウント Off、1～8Ms(小節)



クリックモードはクリック音(メトロノーム音)をどの場合に鳴らすかを設定します。

Off: クリック音を鳴らしません。

Rec: リアルタイムおよびパンチレコーディングのときにだけ鳴らします。

Ply: ソングを再生およびリアルタイムレコーディングのときに鳴らします。

All: 常に鳴らします。

クリックビートはクリック音の間隔を音符で設定します。

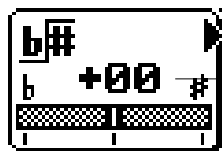
カウントはリアルタイムレコーディングをはじめるときのプリカウントの小節数を設定します。

【参考】

クリック音のボリュームは、リアパネルの CLICK VOLUME(クリックボリューム)つまみで調節します。

⑦ トランスポーズ

【設定値】 - 24 ~ + 00 ~ + 24



ソング全体の音程を半音単位で変更します。この設定はコードトラックにも有効です。

リアルタイムレコーディング:リプレイス

(SONG) → (RECORD) → レコーディングトラックを選択 → (F3)
(REPLACE) → (PLAY)

すでにデータの入っているトラックに対して、上書きでレコーディングを行います。上書きするため、元のデータは消えてしまいます。同じフレーズを何度も録音し直す場合に便利です。

□ 録音手順～シーケンストラック(TR1～32)の場合～

- 1 (SONG) を押してソングプレイ画面を表示し、(RECORD) を押してレコーディングスタンバイにします。
- 2 [TRACK] (←) / (→) を押し、レコーディングトラックとしてシーケンストラック(TR1～32)を選びます。
- 3 (F3) (REPLACE) を押して、リプレイスを選びます。
- 4 必要に応じてメジャー、テンポ、拍子、クリックモード、クリックビート、カウント、トランスポーズを設定します。(→レコーディングスタンバイ参照)
- 5 (PLAY) を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音が始まります。
- 6 鍵盤を演奏して録音します。
- 7 (STOP) を押すと録音が終了してソングプレイ画面に戻ります。

【参考】

- (SHIFT) と (JOB) を同時に押すと、ソングジョブの「00 アンダー/リドゥー」機能(→P.113)が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができるので、リプレイスで大切なデータを誤って消してしまった場合などに便利です。
- スタイルナンバーとセクションが設定されていると、録音開始と同時にパターン演奏もスタートします。パターンの演奏が必要ない場合は、スタイルナンバーを 00(パターンオフ)にするか、パターントラックをミュートしておいてください。

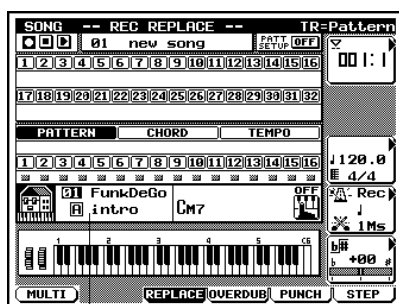
□ 録音手順～マルチトラック(MULTI)の場合～

- 1 EOS B2000 を外部MIDIシーケンサーやコンピュータと接続し(→P.19)、電源を入れます。
- 2 (UTILITY) を押してユーティリティモードに入ります。(F5) (Sequencer) を押してSequencer画面を表示し、MIDIシンクをMIDIに、MIDIコントロールのInまたはIn/OutをONに設定します(→P.224)。
- 3 (SONG) を押してソングプレイ画面を表示し、(SF4) を押してカウントをOffに設定します。続けて (RECORD) を押してレコーディングスタンバイにします。
- 4 (F3) (REPLACE) を押して、リプレイスを選びます。
- 5 (F1) (MULTI) を押して、マルチレコーディングをオンにします。
- 6 外部MIDIシーケンサーやコンピュータのシーケンサーソフトをスタートします。EOS B2000 も自動的に録音が始まります。
- 7 外部MIDIシーケンサーやコンピュータのシーケンサーソフトを停止すると録音を終了し、ソングプレイ画面になります。

□ 録音手順～パターントラック(PATTERN)の場合～

- 1 (SONG) を押してソングプレイ画面を表示し、(RECORD) を押してレコーディングスタンバイにします。
- 2 [TRACK] (←) / (→) を押し、レコーディングトラックとしてパターントラック(PATTERN)を選びます。
- 3 (F3) (REPLACE) を押して、リプレイスを選びます。
- 4 必要に応じてメジャー、テンポ、拍子、クリックモード、クリックビート、カウントを設定します。(→レコーディングスタンバイ参照)
- 5 カーソルをスタイルナンバーに移動し、録音開始小節のスタイルナンバーを指定します。
- 6 カーソルをセクションに移動し、録音開始小節のセクションを指定します。(セクションはカーソルの位置に関係なくパッド1(A)～8(H)を使って選択することもできます)
- 7 (PLAY) を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音が始まります。
- 8 曲の進行に合わせてスタイルナンバーとセクションを切り替えていきます。

パターンの録音は小節単位で行われ、小節が切り替わると新しいスタイルナンバーとセクションが録音されます。そのため、小節の途中で新しいスタイルナンバーやセクションを入力した場合はNEXTと表示されます。



録音中のパターンはここに表示されます

パターントラックの最後には、スタイル65(end)を入力するか、セクションコネクションに (end) が設定されたセクションを入力してください。これが設定されていないと再生時にパターンが止まらずに鳴りっぱなしになります。

- 9 (STOP) を押すと録音が終了してソングプレイ画面になります。

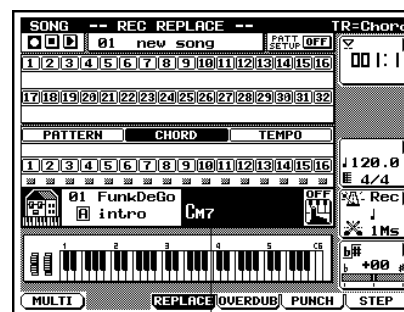
【参考】

- (SHIFT) と (JOB) を同時に押すと、ソングジョブの「00 アンドゥー/リドゥー」機能(→ P.113)が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができるので、リブレースで大切なデータを誤って消してしまった場合などに便利です。
- 録音されたスタイルナンバーやセクションは、パターントラックのソングエディット画面(→ P.108)で確認や修正ができます。
- (F4) (OVERDUB)は選択できません。

□ 録音手順～コードトラック(CHORD)の場合～

- 1 (SONG) を押してソングプレイ画面を表示し、フィンガーコード機能(→ P.89)を使うかどうかを選択します。
- 2 (RECORD) を押してレコーディングスタンバイにします。
- 3 [TRACK] < / > を押し、レコーディングトラックとしてコードトラック(CHORD)を選びます。
- 4 (F3) (REPLACE)を押して、リブレースを選びます。
- 5 必要に応じてメジャー、テンポ、拍子、クリックモード、クリックビート、カウントを設定します。(→レコーディングスタンバイ参照)
- 6 カーソルをコードルート、コードタイプに移動し、録音開始小節のコードを指定します。コードルート、コードタイプは、EOS B2000 の鍵盤で選択できます。コードの入力方法については「第1章 基礎知識」(→ P.82)をご覧ください。
- 7 (PLAY) を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音がスタートします。

- 8 曲の進行に合わせてコードルートとコードタイプを切り替えていきます。



録音中のコードはここに表示されます

- 9 (STOP) を押すと録音が終了してソングプレイ画面になります。

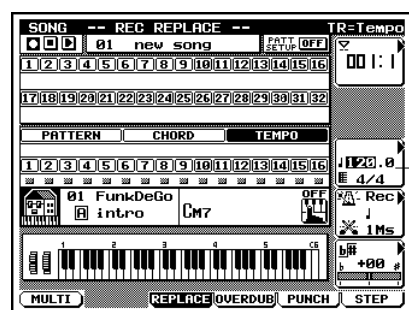
【参考】

- (SHIFT) と (JOB) を同時に押すと、ソングジョブの「00 アンドゥー/リドゥー」機能(→ P.113)が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができるので、リブレースで大切なデータを誤って消してしまった場合などに便利です。
- 録音されたコードは、コードトラックのソングエディット画面(→ P.108)で確認や修正ができます。
- (F4) (OVERDUB)は選択できません。

□ 録音手順～テンポトラック(TEMPO)の場合～

- 1 (SONG) を押してソングプレイ画面を表示し、(RECORD) を押してレコーディングスタンバイにします。
- 2 [TRACK] < / > を押し、レコーディングトラックとしてテンポトラック(TEMPO)を選びます。
- 3 (F3) (REPLACE)を押して、リブレースを選びます。
- 4 (PLAY) を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音がスタートします。
- 5 カーソルが自動的にテンポに移動するので、曲の進行に合わせてテンポを変化させるタイミングでテンポ値を入力していきます。

曲の途中でテンポチェンジを入力する場合は、あらかじめ曲の先頭にテンポデータを入力しておく必要があります。



録音中のテンポはここに表示されます

- 6 (STOP) を押すと録音が終了してソングプレイ画面になります。

【参考】

- (SHIFT) と (JOB) を同時に押すと、ソングジョブの「00 アンダー/リドゥー」機能(→P.113)が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができるので、リブレースで大切なデータを誤って消してしまった場合などに便利です。
- 録音されたテンポチェンジは、テンポトラックのソングエディット画面(→P.108)で確認や修正ができます。
- (F4) (OVERDUB)は選択できません。

リアルタイムレコーディング:オーバーダブ

(SONG) → (RECORD) →レコーディングトラックを選択→ (F4) (OVERDUB)→ (PLAY)

すでにデータの入っているトラックに対して、重ねてレコーディングを行います。重ねて録音するため、元のデータは消えません。これは、あるフレーズをいくつかの部分に分けて重ねて録音する場合に便利です。

オーバーダブが可能なのは、シーケンストラックだけです。

□ 録音手順～シーケンストラック(TR1～32)の場合～

リアルタイムレコーディング:リブレースの「録音手順～シーケンストラック(1～32)の場合」の手順3を次の手順に変えてください。あとは同じ操作となります。

- 3 (F4) (OVERDUB)を押して、オーバーダブを選びます。

□ 録音手順～マルチトラック(MULTI)の場合～

リアルタイムレコーディング:リブレースの「録音手順～マルチトラック(MULTI)の場合」の手順4だけを次の手順に変えてください。あとは同じ操作となります。

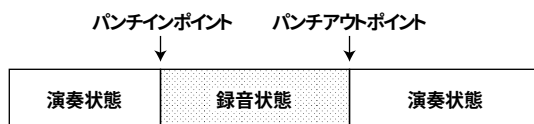
- 4 (F4) (OVERDUB)を押して、オーバーダブを選びます。

リアルタイムレコーディング:パンチ

(SONG) → (RECORD) →レコーディングトラックを選択→ (F5) (PUNCH)→ (PLAY)

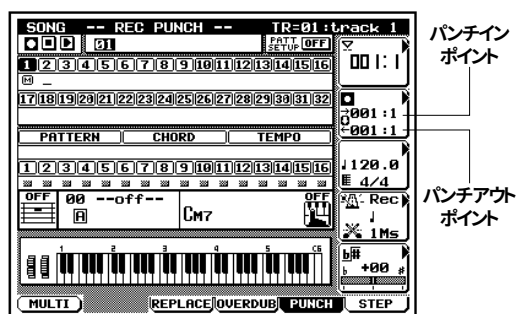
パンチインとパンチアウトの位置をあらかじめ設定し、その範囲内をリアルタイムレコーディングする方法です。1度レコーディングしたパートの一部をリアルタイムレコーディングで録音し直す場合に便利です。

レコーディングをはじめると全てのパートの再生が始まります。そして、パンチインポイントになると自動的に録音状態になり、パンチアウトポイントで自動的に録音状態から抜けて再び再生状態になります。



□ パンチインポイント、パンチアウトポイントの設定方法

- 1 (SONG) を押してソングプレイ画面を表示し、(RECORD) を押してレコーディングスタンバイにします。
- 2 [TRACK] < / > を押し、レコーディングトラックを選びます。
- 3 (F5) (PUNCH)を押して、パンチを選びます。
- 4 (SF2) を押してパンチインポイント、パンチアウトポイントにカーソルを移動し、ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー→ (ENTER) で値を設定します。



パンチインポイントとパンチアウトポイントの設定以外は、各トラックのリアルタイムレコーディング:リブレースと同じ手順です。録音方法については、各トラックのリアルタイムレコーディング:リブレースをご覧ください。

ステップレコーディング～シーケンストラック(TR1～32)の場合～

(SONG) → (RECORD) →TR1～32を選択→ (F6) (STEP)→ (PLAY)

シーケンストラックにノートデータを1ステップずつ録音します。

□ 録音手順

- 1 (SONG) を押してソングプレイ画面を表示し、(RECORD) を押してレコーディングスタンバイにします。
- 2 [TRACK] < / > を押し、レコーディングトラックとしてシーケンストラック(TR1～32)を選びます。
- 3 (F6) (STEP)を押して、ステップレコーディングを選びます。
- 4 必要に応じてメジャー、テンポ、拍子を設定します。(→レコーディングスタンバイ参照)
- 5 (PLAY) を押すとランプが点灯し、シーケンストラックのステップレコーディングの画面が表示されます。
- 6 (SF2)、(SF3)、(SF4) を押して、ステップタイム、ベロシティ、ゲートタイムにカーソルを移動し、それぞれの値を設定します。

- 7 カーソルをビートグラフに移動し、音符を入力する位置までポインターを移動します。

小節単位でポインターを移動する場合は、(SF1) を押してロケーションにカーソルを移動して、ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー→(ENTER) で小節を設定します。シャトルダイヤル、(◀◀) / (▶▶) ボタンを使うと、カーソルに関係なくポインターを移動することができます。

- 8 鍵盤を押さえて音符を入力します。

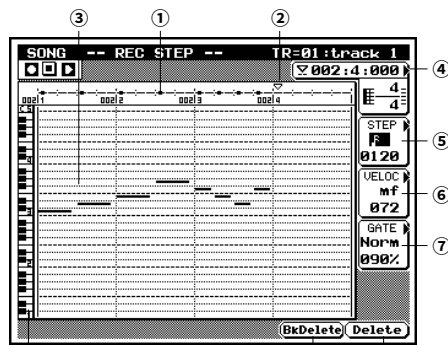
(MUTE) (REST) や (SOLO) (TIE)、(F5) (BkDelete)、(F6) (Delete) で音符の消去や、休符 / タイの入力ができます。

- 9 (STOP) を押すと録音が終了してソングプレイ画面になります。

【参考】

- ・ ステップレコーディングでは、鍵盤を離したときに音符が入力されるので、和音を入力する場合は必要な鍵盤を全て押さえてから鍵盤を離します。
- ・ ステップレコーディングでは、音符(ノートイベント)以外のデータは入力できません。音符以外のデータ(音色やボリュームの変更など)はソングエディット画面のインサート(→P.109)で入力します。
- ・ ステップレコーディングの手順については、「ベーシック編 STEP5 シーケンストラックを使った曲作り」(→P.46)をお読みください。
- ・ フィンガードコード(→P.89)が「FINGRD」になっているとき、鍵盤でのステップレコーディングはできません。

□ 表示とパラメーター

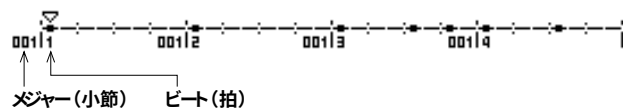


ピアノロールの音程 バックデリート デリート

① ビートグラフ

ステップレコーディングで実際に音符を入力する画面です。ビートグラフ上の1つの「一」は32分音符の長さを表します。したがって8個の「一」で4分音符、32個の「一」で全音符の長さになります。

たとえば、4/4 拍子で、1小節の譜割り「♪ | ♪ | ♪ | ♪ | ♪ | ♪ | ♪ | ♪」の場合は、下図のように表示されます。



② ポインター

ビートグラフ上で音符を入力する位置を示す三角形の表示です。カーソルをポインターに移動すると、ポインターが黒く変色し(▼)、カーソルボタン、ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES)、シャトルダイヤル、(◀◀) / (▶▶) で自由に移動できます。ただし(◀◀) / (▶▶) はカーソルの位置に関係なくメジャー単位で移動します。

音符や休符、タイを入力すると、ポインターはステップタイムの長さ分前へ移動します。

③ ピアノロール

ビートグラフに置かれた音符の音程とゲートタイムを確認できるグラフタイプの表示です。縦軸に音程、横軸にメジャー: ビートが設定され、音符が横長の棒グラフの形で表示されます。[OCTAVE] (◀) / (▶) を押すと、ピアノロールの表示が上下にスクロールします。

【参考】

4小節以上の長さの音符は3小節分しか表示できません。

(SF1) ロケーション

【解説】

ビートグラフ上のポインターの位置を、メジャー(小節)、ビート(拍)、クロック(4分音符1拍=480クロック)で表示します。

(SF1) を押してメジャーにカーソルを移動すると、メジャー単位での早送り / 巻き戻しができます。

【参考】

シャトルダイヤル、(◀◀) / (▶▶) ボタンを使うと、カーソル位置に関係なくメジャー単位での早送り / 巻き戻しができます。

(SF2) ステップタイム

【設定値】

上段(音符の種類で設定) ♩ 32分音符(60クロック)、
 ♪ 16分3連音符(80クロック)
 ♪ 16分音符(120クロック)、
 ♪ 8分3連音符(160クロック)
 ♪ 8分音符(240クロック)、
 ♪ 4分3連音符(320クロック)
 ♪ 4分音符(480クロック)、
 ♪ 2分音符(960クロック)
 ♪ 全音符(1920クロック)

下段(数値で設定) 0001 ~ 9999 クロック

入力する音符や休符の長さを設定します。

(SF3) ベロシティ

【設定値】

上段(強弱記号で設定) *f f f* (120)、*f f* (104)、*f* (088)、
mf (072)、(064)、*mp* (056)、*p* (040)、
pp (024)、*ppp* (008)

下段(数値で設定) 001 ~ 127、EXT(鍵盤で入力したベロシティ値)

入力する音符のベロシティ値を設定します。

SF4 ゲートタイム

【設定値】

上段(3段階の設定) Stac(スタッカート:050%)、
Norm(ノーマル:090%)、
Slur(スラー:099%)
下段(%で設定) 001%~120%

入力する音符のスラーやスタッカートなどの設定を行います。ゲートタイムとは、鍵盤を押してから離すまでの時間を示したもので、音符の長さを示すステップタイムに対して、音符が実際に発音する時間を示します。つまりステップタイムよりもゲートタイムの値が極端に小さければスタッカートになり、同じ程度の値ならスラーになります。

F5 (BkDelete)バックデリート

ロケーションポインターを1ステップタイム分だけ戻し、その位置にある音符を全て削除します。

【参考】

音符を間違えて入力した場合、ステップタイムを変えずに
F5 (BkDelete)を押すと、入力前と同じ状態に戻ります。

F6 (Delete)デリート

ロケーションポインターが黒く表示されている時、ロケーションポインターの示している位置にある音符をすべて削除します。

MUTE (REST):レスト(休符)

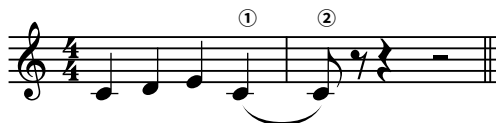
MUTE (REST)を押すと、ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ポインターが移動します。ただし休符はビートグラフには表示されません。

【参考】

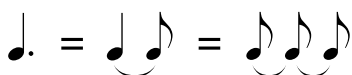
EOS B2000には休符を示すデータはありません。ですから休符の入力とは、音符を入力せずにポインターを移動しているのと同じこととなります。

SOLO (TIE):タイ

SOLO (TIE)を押すと、直前に入力した音符がゲートタイム分だけ伸びます。たとえば下記の楽譜では、①の音を(ゲートタイムを4分音符にして)入力してから、ゲートタイムを8分音符に変えて SOLO (TIE)を押すと、②の音が入力されます。



付点音符もタイを使って入力できます。たとえば付点4分音符は、ゲートタイムが8分音符の音を入力してから、その直後に SOLO (TIE)を2回押します。



ステップレコーディング~パターントラック(PATTERN)の場合~

SONG → RECORD → PATTERN を選択 → F6 (STEP) → PLAY

パターントラックにスタイルナンバーとセクションを1ステップずつ録音します。拍子の入力もできます。

□録音手順

- 1 SONG を押してソングプレイ画面を表示し、RECORD を押してレコーディングスタンバイにします。
- 2 [TRACK] << / >> を押し、レコーディングトラックとしてパターントラック(PATTERN)を選びます。
- 3 F6 (STEP)を押して、ステップレコーディングを選びます。
- 4 PLAY を押すとランプが点灯し、パターントラックのステップレコーディングの画面が表示されます。
- 5 入力する小節までカーソルを移動します。
小節位置の変更は、カーソルボタン <Δ> / <▽> または <◀> / <▶> を押します。SF1 を押してロケーションにカーソルを移動し、ジョグダイヤル、DEC/NO / INC/YES またはテンキー → ENTER で小節位置を変更することもできます。
- 6 カーソルを拍子、スタイルナンバー、セクションに移動し、ジョグダイヤル、DEC/NO / INC/YES パッド A ~ H、またはテンキー → ENTER で設定します。
パターントラックの最後には、スタイル65(end)を入力するか、セクションコネクションに 3 (end) が設定されたセクションを入力してください。これが設定されていないと再生時にパターンが止まらずに鳴りっぱなしになります。
- 7 データを消す場合は、そのデータ位置にカーソルを移動し、F6 (Clear)を押します。
- 8 STOP を押すと録音が終了してソングプレイ画面になります。

□表示とパラメーター

SONG -- REC STEP --			TR=Pattern		SF1
			001		
	Meter	Style	Section		
001	4/4	01 FunkDeGo	[H]	intro	
002	4/4				
003	4/4		[B]	nomal1	
004	4/4				
005	4/4				
006	4/4		[D]	fill1	
007	4/4		[C]	nomal2	
008	4/4				
009	4/4				
010	4/4		[E]	fill2	
011	4/4		[B]	nomal1	
012	4/4				
013	4/4				
					Clear!!

①

②

③

④

F6

①小節位置

小節位置を表示します。

② 拍子

【設定値】 1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4

小節ごとに拍子を設定して変拍子の曲を作成することができます。レコーディングをスタートすると、レコーディングスタンバイの画面で設定した拍子が表示されています。拍子は全トラック共通です。

③ スタイルナンバー、スタイルネーム、④ セクション

【設定値】

スタイルナンバー 00(スタイル off)、01 ~ 64、65(end)

スタイルネーム 表示のみ

セクション A、B、C、D、E、F、G、H

スタイルナンバーとセクションを指定して、小節ごとにパターンを設定します。同じスタイルやセクションが続く場合は、設定を省くことができます。

SF1 ロケーション

【設定値】 001 ~ 999

カーソルのある小節位置をメジャーで表示します。

(SF1) を押してメジャーにカーソルを移動するとメジャー単位の早送り / 巻き戻しができます。

F6 (Clear) クリア

カーソルのある位置に設定されているスタイル、セクションを消去します。

【参考】

拍子データは消去できません。

ステップレコーディング~コードトラック(CHORD)の場合~

SONG → (RECORD) → CHORD を選択 → F6 (STEP) → (PLAY)

コードトラックにコードルートとコードタイプを1ステップずつ録音します。

フィンガードコード機能を使うと、EOS B2000 の鍵盤で和音を押さえることで自動的にコードを判別して設定することができます。

□ 録音手順

1 (SONG) を押してソングプレイ画面を表示し、フィンガードコード機能(→ P.89)を使うかどうかを選択します。

2 (RECORD) を押してレコーディングスタンバイにします。

3 [TRACK] (←) / (→) を押し、レコーディングトラックとしてコードトラック(CHORD)を選びます。

4 F6 (STEP) を押して、ステップレコーディングを選びます。

5 (PLAY) を押すとランプが点灯し、コードトラックのステップレコーディングの画面が表示されます。

6 入力する小節までカーソルを移動します。

小節位置の変更は、カーソルボタン (△) / (▽) または (◀) / (▶) ボタンを押します。(SF1) を押してロケーションにカーソルを移動すると、小節位置を変更することもできます。

7 手順1でフィンガードコード機能をオフに設定している場合は、鍵盤でコードルートとコードタイプを指定し、コードを入力します。

フィンガードコード機能がオンになっている場合は、鍵盤でコードを押さえて入力します。

コードの入力方法については、「第1章 基礎知識」(→ P.82)をご覧ください。

8 必要に応じてオンベース、オリジナルベース、シンコペーションを設定します。

手順1でフィンガードコード機能をオフに設定している場合は、オンベースは (REVERSE) を、オリジナルベースは (HOLD) を押しながら鍵盤を押さえて入力します。

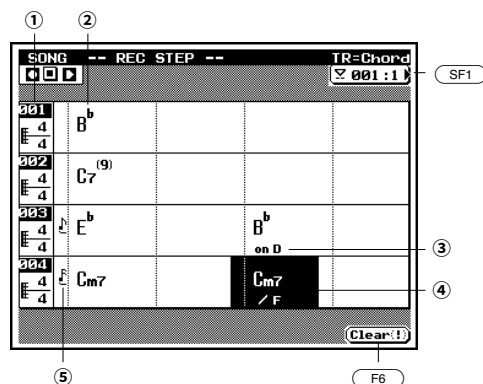
フィンガードコード機能がオンになっている場合は、鍵盤でコードを押さえると同時に、フィンガードコードゾーンの下の位置の鍵盤を押さえて入力します。

シンコペーションは、(F1) ~ (F5) で入力します。

9 データを消す場合は、そのデータ位置にカーソルを移動し、(F6) (Clear) を押します。

10 (STOP) を押すと録音が終了してソングプレイ画面になります。

□ 表示とパラメーター



① 小節位置

小節位置を表示します。

② コードルート、コードタイプ

【設定値】

コードルート C、C#(D♭)、D、D#(E♭)、E、F、F#(G♭)、G、G#(A♭)、A、A#(B♭)、B

コードタイプ M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7(♭5), dim, aug, sus4, Madd9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), m7(11), 7(♭5), 7(#5), 7(♭9), 7(#9), 7(13), 7(♭13), 7sus4, 7(#11), --(スルー)

コードルートとコードタイプを指定して、伴奏のコードを設定します。同じコードが続く場合は、設定を省くことができます。

C1 ~ B1 の鍵盤でコードルートを、C2 ~ D4 の鍵盤でコードタイプを設定します。

③ オンベース

【設定値】 C、C#(D $\flat$)、D、D#(E $\flat$)、E、F、F#(G $\flat$)、G、G#(A $\flat$)、A、A#(B $\flat$)、B

フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、設定したベース用のルート音に固定します。

[REVERSE] を押しながら C1～B1 の鍵盤を押すと、オンベースが設定されます。

④ オリジナルベース

【設定値】

コードルート C、C#(D $\flat$)、D、D#(E $\flat$)、E、F、F#(G $\flat$)、G、G#(A $\flat$)、A、A#(B $\flat$)、B

コードタイプ M, M7, 6, 7, m, m7, m6, mM7, m7($\flat$ 5), dim, aug, sus4, Madd9, M7(9), 6(9), 7(9), madd9, m7(9), m7(11), 7($\flat$ 5), 7(#5), 7($\flat$ 9), 7(#9), 7(13), 7($\flat$ 13), 7sus4, 7(#11), --- (スルー)

フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏を、設定したベース用のコードの構成音にします。

[HOLD] を押しながら C1～B1 の鍵盤でコードルートを、C2～D4 の鍵盤でコードタイプを設定すると、オリジナルベースが設定できます。

⑤ シンコペーション

【設定値】 8分音符、8分3連符、16分音符、16分3連符

コード切り替えのタイミングを設定した音符の長さだけ前に移動します。

シンコペーションは、[F1] (16分音符)～[F4] (8分3連)で設定します。[F5] (Normal)を押すとシンコペーションが解除されます。

[SF1] ロケーション

【設定値】 001～999

カーソルのある小節位置をメジャーで表示します。

[SF1] を押してメジャーにカーソルを移動するとメジャー単位の早送り / 巻き戻しができます。

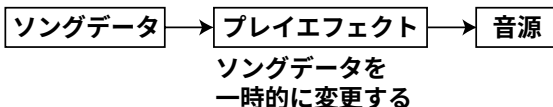
[F6] (Clear) クリア

カーソルのある位置に設定されているコードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベース、シンコペーションを消去します。

4. プレイエフェクト

[SONG] → [F1] (PlayFx)

ソングを演奏(再生)する際に一時的に曲のノリ(タメやツッコミなど)を変えたり、ドラムボイスの中のリズム楽器を差し換えたりする機能です。ソングプレイ画面から [F1] (PlayFx)を押すと、プレイエフェクト画面になります。



□ プレイエフェクトのポイント

- プレイエフェクトの設定は一時的なもので、実際にソングデータを書き替えているわけではありません。

プレイエフェクトの設定を実際のソングデータ(シーケンストラック)に反映させるには、ソングジョブのノーマライズプレイエフェクトを使います。(→ P.123)

- プレイエフェクトはシーケンストラック(TR1～32)にのみ有効です。

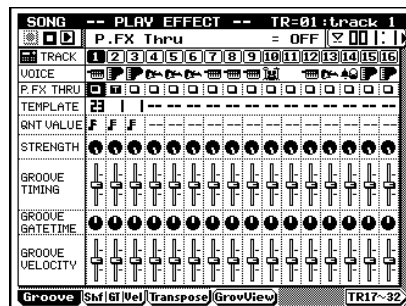
パターンの演奏データにプレイエフェクトをかける場合は、あらかじめパターンモードでプレイエフェクトを設定しておきます。(→ P.157)

□ プレイエフェクトの画面

プレイエフェクトは以下の5つの画面で構成されています。
([F1]～[F4]を押して選択)

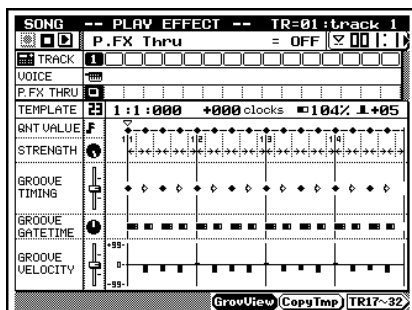
グループクオンタイズ([F1] (Groove))→ P.101

ノートデータの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティを一定のルール(グループテンプレート)に従わせることで、ソングデータに微妙なノリ(グループ感)をつけ加える画面です。グループクオンタイズを設定することで、面白味に欠ける機械的なソングデータをドライブ感のある音楽的なデータに作り変えることができます。



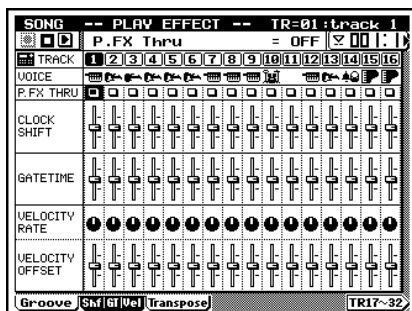
グループビュー(F1 (Groove)→ F4 (GroView))→P.103

グループテンプレートの設定を確認したり、新たに作成したりする画面です。プリセットのグループテンプレートをユーザーテンプレートにコピーする操作もこの画面で行います。



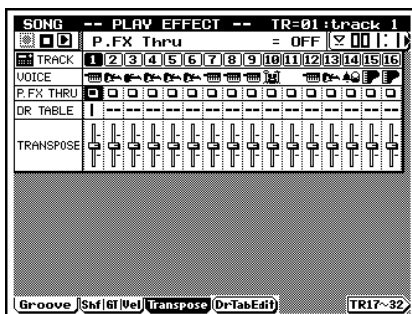
クロックシフト / ゲートタイム / ベロシティ (F2 (Shf/GT/Vel))→P.104

ノートデータの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティの値を、設定した数値に従って修正する画面です。



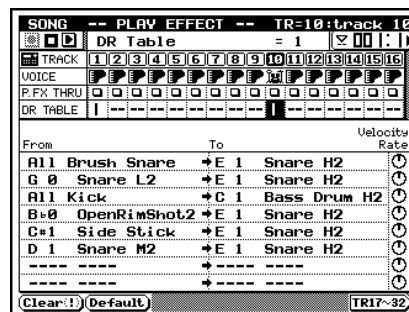
トランスポーズ(F3 (Transpose))→P.106

ノートデータの音程を変えたり、ドラムの演奏データの中のある特定のリズム楽器を一定のルール(ドラムテーブル)に従って他のリズム楽器に差し換えたりする画面です。



ドラムテーブルエディット(F3 (Transpose)→ F4 (DrTabEdit))

ドラムテーブルを修正する画面です。



【参考】

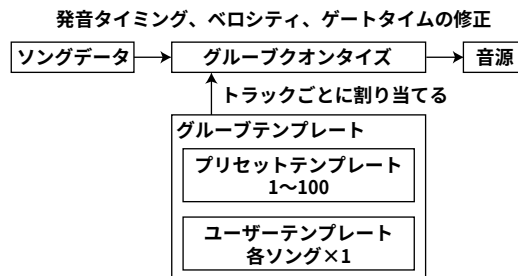
- ・プレイエフェクトでは、ソングプレイと同様にシーケンサーボタン(PLAY、STOP、TOP、<<、>>)を使うことができます。ソングを再生しながらプレイエフェクトの設定をリアルタイムに変更できます。
- ・プレイエフェクトはソングごとに独立して設定することができます。ソングを切り替えるとプレイエフェクトの設定も自動的に置き替わります。

グループクオンタイズ

(SONG) → (F1 (PlayFx) → (F1 (Groove)

グループクオンタイズは、ノートデータの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティを一定のルール(グループテンプレート)に従わせることで、ソングデータに微妙なノリやグルーブ感を付け加える機能です。グループクオンタイズを設定することで、面白味に欠ける機械的なソングデータをドライブ感のある音楽的なデータに作り替えることができます。EOS B2000にはグループテンプレートとしてスイングやビートロック、アシッドジャズなど100種類のプリセットテンプレートが入っています。また、各ソングに1つずつユーザーテンプレート(US)が用意されており、これを選択すると独自のグループテンプレートを作成することもできます。

ソングプレイ画面から、(F1 (PlayFx)と(F1 (Groove)を続けて押すと、グループクオンタイズ画面になります。



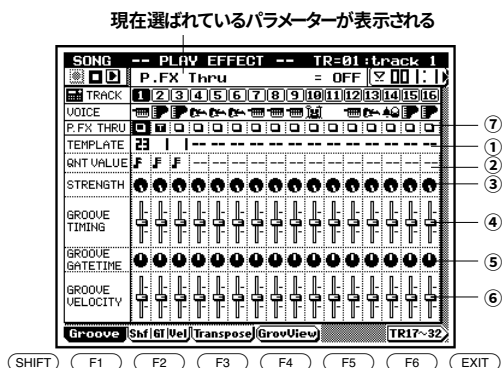
□ グループクオンタイズを設定する手順

- 1 ソングプレイで (F1) (PlayFx) と (F1) (Groove) を続けて押して、プレイエフェクトのグループクオンタイズの画面を表示します。
- 2 [TRACK] (◀) / (▶) とカーソルボタンで、設定を行うトラックのTEMPLATE(グループテンプレートナンバー)にカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) で、グループテンプレートナンバーを設定します。
- 4 カーソルを STRENGTH(クオンタイズストレングス)、GROOVE TIMING(グループタイミング)、GROOVE GATETIME(グループゲートタイム)、GROOVE VELOCITY(グループベロシティ)に移動し、グループを調節します。
- 5 必要に応じて他のトラックについても上記2～4の設定を行います。
- 6 (EXIT) を押すと、ソングプレイに戻ります。

【参考】

- (F6) を押すと、1～16トラックと17～32トラックが交互に表示されます。
- グループクオンタイズの設定は、ソング再生中にも変更できます。
- (SHIFT) + ジョグダイヤル、(SHIFT) + (DEC/NO) / (INC/YES) は、各トラックの設定に同じ値を加減します。(SHIFT) + テンキー → (ENTER) は、すべてのトラックを同じ値に設定します。

□ 表示とパラメーター



- ① TEMPLATE(グループテンプレートナンバー)
【設定値】 --(OFF)、1～100(プリセットテンプレート)、
US(ユーザーテンプレート)

グループテンプレートをトラックごとに設定します。グループテンプレートリスト (→リストブック) を参考にしてソングのジャンルに合ったグループテンプレートを設定しましょう。

設定をUS(ユーザーテンプレート)にすると、グループビュー画面(→P.103)で新たなグループテンプレートを作成することができます。

- ② QNT VALUE(クオンタイズバリュー)

【設定値】 表示のみ

グループクオンタイズでノートデータを修正する際の基準になる音符です。

【参考】

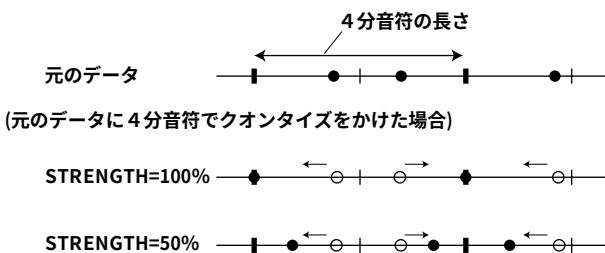
クオンタイズバリューの変更はグループビュー画面(→P.103)で行います。ただし、変更できるのはユーザーテンプレート(US)のみです。

- ③ STRENGTH(クオンタイズストレングス)

【設定値】 000%～100%

クオンタイズの強さ(どの程度クオンタイズバリューの音符に近づけるか)を設定します。

100%でジャストのタイミングに移動。0%ではクオンタイズはかかりません。



- ④ GROOVE TIMING(グループタイミング)

【設定値】 000%～200%

グループテンプレートで設定されているクロックシフトを、どの程度演奏データに反映させるかを%で設定します。

0%では元の演奏データにクオンタイズがかかった状態、100%でテンプレートの設定通りのタイミング、200%で2倍に変化します。

【参考】

変更後のタイミング=クオンタイズ後のタイミング+(クロックシフトの値×グループタイミング)

- ⑤ GROOVE GATETIME(グループゲートタイム)

【設定値】 000%～200%

グループテンプレートで設定されているゲートタイムレイトを、どの程度演奏データに反映させるかを%で設定します。0%では元の演奏データから変化せず、100%でゲートタイムレイトをそのまま反映させ、200%で2倍にして反映させます。

変更後のゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。

【参考】

変更後のゲートタイム=元のゲートタイム×(100+(ゲートタイムレイト-100)×グループゲートタイム)

⑥ GROOVE VELOCITY(グループベロシティ)

【設定値】000%~200%

グループテンプレートで設定されているベロシティオフセットを、どの程度演奏データにつけ加えるかを%で設定します。0%では元の演奏データから変化せず、100%でテンプレートのベロシティオフセットをそのまま加算し、200%では2倍にして加算します。

変更後のベロシティが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定します。

【参考】

変更後のベロシティ=元のベロシティ+(ベロシティオフセット×グループベロシティ)

⑦ P.FX THRU(プレイエフェクトスルー)

【設定値】□、■

そのトラックにプレイエフェクトをかける(■)か、かけない(□)かを設定します。

T(スルー)に設定すると、グループクオンタイズをはじめ、プレイエフェクトの全ての機能が効かなくなります。

グループビュー

SONG → (F1) (PlayFx) → (F1) (Groove) → (F4) (GroVView)

グループテンプレートの設定を確認したり、新たに作成したりする画面です。

【参考】

- ・グループテンプレートにUS(ユーザーテンプレート)が選択されていると、グループビューでテンプレートの中身を変更することができます。1~100(プリセットテンプレート)が選択されているときは、テンプレートの設定の確認のみが可能です。
- ・プリセットテンプレートをUSにコピーする操作もこの画面で行います。

□ グループビューでグループテンプレートの内容を確認する手順

- 1 ソングプレイで (F1) (PlayFx) と (F1) (Groove) を続けて押して、プレイエフェクトのグループクオンタイズの画面を表示します。
- 2 [TRACK] < / > とカーソルボタンで、設定を行うトラックのTEMPLATE(グループテンプレートナンバー)にカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー→ (ENTER) で、内容を確認したいグループテンプレートナンバーを設定します。
- 4 (F4) (GroVView) を押して、グループビューの画面を表示します。
- 5 (▽) を押してカーソルを「GROOVE TIMING」~「GROOVE VELOCITY」に移動してから (▶) を押して、「グループテンプレートの内容をグラフィックに表示する欄」にカーソルを移動します。この欄の中で左右にカーソルを移

動し、「選択しているグリッドのグループテンプレートの値を表示する欄」で内容を確認します。

- 6 (EXIT) を押すとグループクオンタイズの画面に戻り、もう一度 (EXIT) を押すとソングプレイに戻ります。

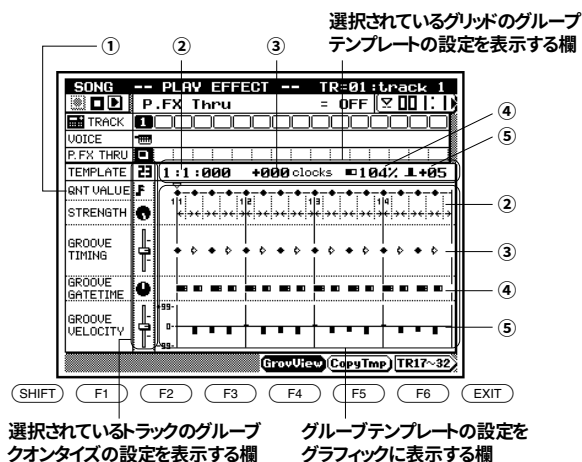
□ グループビューでグループテンプレートを修正する手順

- 1 ソングプレイで (F1) (PlayFx) と (F1) (Groove) を続けて押して、プレイエフェクトのグループクオンタイズの画面を表示します。
- 2 [TRACK] < / > とカーソルボタンで、設定を行うトラックのTEMPLATE(グループテンプレートナンバー)にカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー→ (ENTER) で、修正したいグループテンプレートナンバーを設定します。
- 4 (F4) (GroVView) を押して、グループビューの画面を表示します。
- 5 (F5) (CopyTmp) を押してコピーテンプレートの画面を表示し、設定値を現在選択しているソングにして (ENTER) でコピーを実行します。
- 6 (EXIT) を1回押してグループクオンタイズの画面に戻り、グループテンプレートにカーソルを移動し、US(ユーザーテンプレート)を選びます。
- 7 (▽) を押してカーソルを「GROOVE TIMING」~「GROOVE VELOCITY」に移動してから (▶) を押して、「グループテンプレートの内容をグラフィックに表示する欄」にカーソルを移動します。この欄の中で、修正したい位置にカーソルを移動して、ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー→ (ENTER) で値を変更します。
- 8 (EXIT) を押すとグループクオンタイズの画面に戻り、ふたたび (EXIT) を押すとソングプレイに戻ります。

【参考】

(F6) を押すと、1~16トラックと17~32トラックが交互に表示されます。

□ 表示とパラメーター



① QNT VALUE(クオンタイズバリュー)

【設定値】 000 ~ 009

off. (000)	—
32 分音符	F (001)
16 分 3 連音符	F (002)
16 分音符	F (003)
8 分 3 連音符	F (004)
8 分音符	F (005)
4 分 3 連音符	F (006)
4 分音符	F (007)
16 分音符 + 16 分 3 連音符	F (008)
8 分音符 + 8 分 3 連音符	F (009)

グループクオンタイズでノートデータを修正する際の基準になる音符です。「 F 」は16分音符と16分3連音符、「 F 」は8分音符と8分3連音符の両方の音符のタイミングを基準音符とします。

② グリッド

【設定値】 1:1:000 ~ 1:8:420

グリッドは、グループテンプレート全体をクオンタイズバリューに設定されている音符で区切ったものです。たとえば、クオンタイズバリューに8分音符が設定されていると、グループテンプレート全体は1小節の1拍目から8拍目まで、8分音符単位で16のグリッドに区切られます。

ここでは、カーソルのあるグリッドをメジャー(小節)、ビート(拍)、クロック(4分音符1拍=480クロック)で表示します。カーソルがグループテンプレートをグラフィックに表示する欄以外にある場合は「1:1:000」と表示されます。

【参考】

グループテンプレートは1小節が8拍分ありますが、たとえば4/4の曲だと1~4拍目までが有効になり、5拍目以降は無視されます。

③ クロックシフト

【設定値】 値の範囲はクオンタイズバリューによって異なります。

0を中心に、クオンタイズバリューのクロック数の $\pm 1/2$ の範囲で設定できます。たとえばクオンタイズバリューが F (クロック数=240)の場合は、-120 ~ +120 になります。

元のデータからクオンタイズによって変更された発音タイミングを、さらに前後に移動するクロック数を設定します。

グリッドごとに異なった値を設定できます。たとえば、1、3拍はジャストで、2、4拍はもたれ気味といった設定が可能です。

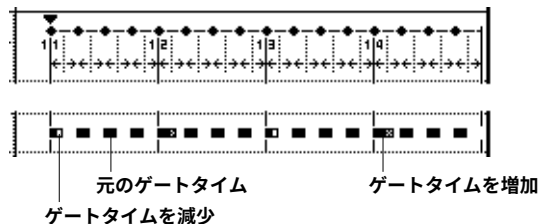


④ ゲートタイムレイト

【設定値】 0% ~ 200%

元のデータのゲートタイムを増減する割合を設定します。

グリッドごとに異なった値を設定できます。たとえば、特定の拍の音符を長く(短く)してリズム感を変更することが可能です。

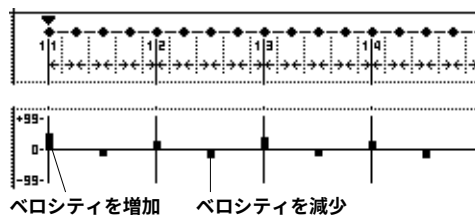


⑤ ベロシティオフセット

【設定値】 -99 ~ 00 ~ +99

元のデータのベロシティを加減する値を設定します。

グリッドごとに異なった値を設定できます。たとえば、特定の拍のベロシティを大きく(小さく)してリズム感を変更することが可能です。

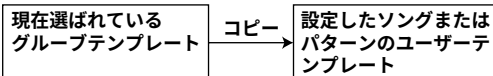


F5 (CopyTmp) コピーテンプレート

【設定値】 Song 01 ~ 20、Patt 01 ~ 64

選択されているグループテンプレートをユーザーテンプレートにコピーします。ユーザーテンプレートは各ソング、パターンについて1つずつ用意されています。設定値では、どのソング、パターンのユーザーテンプレートにコピーするかを設定します。

(ENTER) を押すとコピーが実行されます。



クロックシフト / ゲートタイム / ベロシティ

(SONG) → (F1) (PlayFx) → (F2) (Shf/GT/Vel)

ノートデータの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティを、一定の値や比率で増減する機能です。

【参考】

グループクオンタイズと異なり、ここで設定した値が直接ノートデータに働きます。

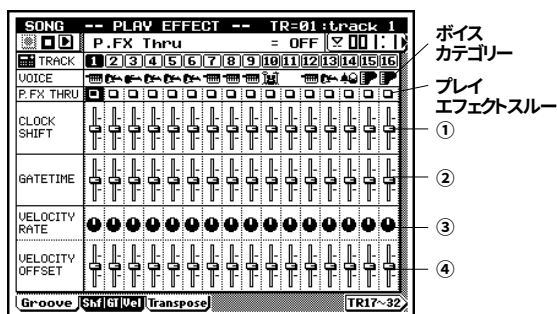
□ 設定手順

- 1 ソングプレイで (F1) (PlayFx) と (F2) (Shf/GT/Vel) を続けて押して、プレイエフェクトのクロックシフト/ゲートタイム/ベロシティの画面を表示します。
- 2 [TRACK] (<)/(>) とカーソルボタンで、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(DEC/NO)/(INC/YES) またはテンキー→(ENTER) で値を設定します。
- 4 必要に応じて、他のトラックやパラメーターも上記2～3の手順で設定します。
- 5 (EXIT) を押すとソングプレイに戻ります。

【参考】

- (F6) を押すと、1～16トラックと17～32トラックが交互に表示されます。
- クロックシフト/ゲートタイム/ベロシティの設定はソング再生中にも変更できます。
- (SHIFT) + ジョグダイヤル、(SHIFT) + (DEC/NO)/(INC/YES) は、各トラックの設定に同じ値を加減します。(SHIFT) + テンキー→(ENTER) は、すべてのトラックを同じ値に設定します。

□ 表示とパラメーター



プレイエフェクトスルーについては「グルーブクオンタイズ」(→P.103)をご覧ください。

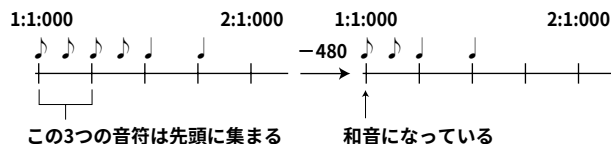
① CLOCK SHIFT(クロックシフト)

【設定値】 - 999 ~ + 999

ノートデータの発音タイミングをクロック(4分音符1拍=480クロック)単位で前後に移動します。

【参考】

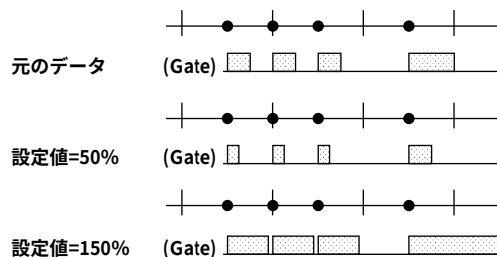
曲の先頭より前にデータを移動することはできません。設定値をマイナスの値にしたとき、曲の先頭より前に移動することになるデータは曲の先頭に集まります。たとえば下図のようなデータが入力されているときにクロックシフトを-480(1拍)に設定すると、先頭から3つの8分音符が先頭位置に集まります。



② GATETIME(ゲートタイムレイト)

【設定値】 0% ~ 200%

元のデータのゲートタイムに一定の値(レイト)を掛けて変化します。



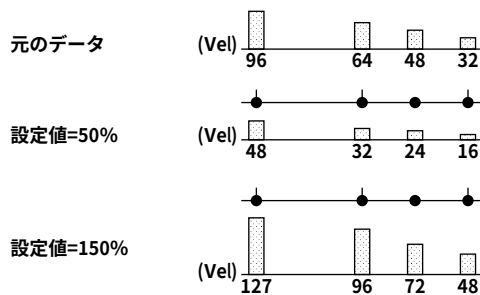
【参考】

変更後のゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。

③ VELOCITY RATE(ベロシティレイト)

【設定値】 0% ~ 200%

元のデータのベロシティに一定の値(レイト)を掛けて変化します。



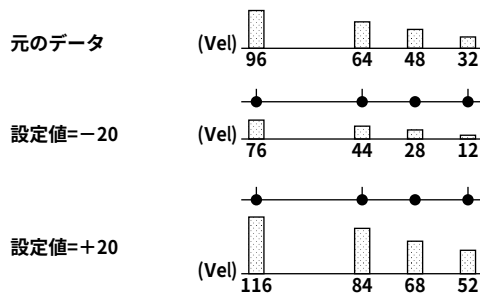
【参考】

変更後のベロシティが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。

④ VELOCITY OFFSET(ベロシティオフセット)

【設定値】 - 99 ~ + 99

元のデータのベロシティに一定の値(オフセット)を加えて変化します。



【参考】

変更後のベロシティが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。

トランスポーズ

SONG → F1 (PlayFx) → F3 (Transpose)

ノートデータの音程を変更したり、ドラムの演奏データの中の特定のリズム楽器を差し替えたりする機能です。

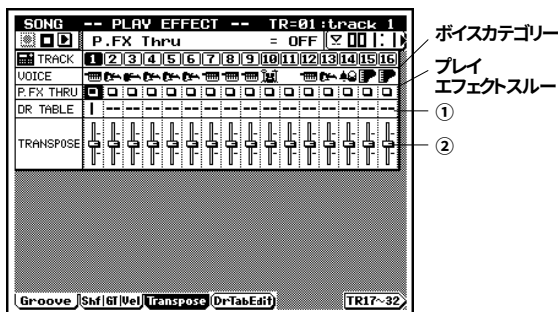
設定手順

- 1 ソングプレイで F1 (PlayFx) と F3 (Transpose) を続けて押して、プレイエフェクトのトランスポーズの画面を表示します。
- 2 [TRACK] < / > とカーソルボタンで、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) で値を設定します。
- 4 必要に応じて、他のトラックやパラメーターも上記2～3の手順で設定します。
- 5 (EXIT) を押すとソングプレイに戻ります。

【参考】

- F6 を押すと、1～16トラックと17～32トラックが交互に表示されます。
- トランスポーズの設定はソング再生中にも変更できます。
- (SHIFT) + ジョグダイヤル、(SHIFT) + (DEC/NO) / (INC/YES) は、各トラックの設定に同じ値を加減します。(SHIFT) + テンキー → (ENTER) は、すべてのトラックを同じ値に設定します。

表示とパラメーター



プレイエフェクトスルーについては「グルーブクオンタイズ」(→P.103)をご覧ください。

① DR TABLE(ドラムテーブルナンバー)

【設定値】 --(OFF)、1～8

ドラムテーブルを選択し、シーケンストラック上にあるドラムの演奏データの中の特定のリズム楽器を他のリズム楽器に差し替えます。ドラムテーブルにはリズム楽器を何から何に差し換えるかの一覧が用意されています。

ドラムテーブルは「ドラムテーブルエディット」で設定できます。

【参考】

ドラムテーブルナンバーは、ドラムボイスが設定されているトラックだけに設定してください。ノーマルボイスが設定されているトラックに設定すると、演奏データの音程が変わってしまいます。ボイスカテゴリーでドラムボイスのアイコン(18)が表示されているトラックにだけ設定するようにしましょう。

② TRANPOSE(トランスポーズ)

【設定値】 - 99 ～ + 99

そのトラックにあるすべてのノートデータの音程を半音単位で変更します。

ドラムテーブルエディット

SONG → F1 (PlayFx) → F3 (Transpose) → F4 (DrTabEdit)

ドラムテーブルの設定を確認したり、新たに作成したりする画面です。ドラムテーブルは、シーケンストラックのドラムの演奏データの中のリズム楽器を何から何に差し換えるかの設定です。また、楽器間の音量バランスを取るためにベロシティレイトも設定できます。

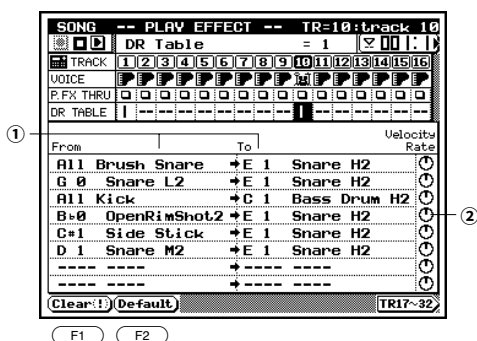
設定手順

- 1 ソングプレイ画面で F1 (PlayFx) と F3 (Transpose) を続けて押して、プレイエフェクトのトランスポーズの画面を表示します。
- 2 [TRACK] < / > とカーソルボタンで、任意のトラックのドラムテーブルナンバーにカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) でドラムテーブルナンバーを設定します。
- 4 F4 (DrTabEdit) を押して、ドラムテーブルエディットの画面を表示します。
- 5 From、To、ベロシティレイトなどにカーソルを移動します。
- 6 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) でリズム楽器やベロシティレイトを設定します。
- 7 (EXIT) を2回押すとソングプレイに戻ります。

【参考】

- F6 を押すと、1～16トラックと17～32トラックが交互に表示されます。
- ドラムテーブルエディットの設定はソング再生中にも変更できます。

□ 表示とパラメーター



① From、To

【設定値】

From No Shakers、No Congas&Bongos、No Crash Sym.、No Ride Sym.、No Hi-Hat、No Tom、No Brush Snare、No Kick、No Snare、All Shakers、Congas&Bongos、All Crash Sym.、All Ride Sym.、All Hi-Hat、All Tom、All Brush Snare、All kick、All Snare、All drum Kit、All Perc.、C5 Bell Tree ～ C#-1 Surdo Mute

To C5 Bell Tree ～ C#-1 Surdo Mute

元のデータのFromで設定したリズム楽器を、Toで設定したリズム楽器に差し換えます。

FromにNo ShakersなどNo～を設定すると、Noの後に表示されているリズム楽器以外の全ての楽器をToで設定したリズム楽器に差し換える状態になります。

FromにAll ShakersなどAll～を設定すると、Allの後に表示されているリズム楽器の全てのバリエーションをToで設定したリズム楽器に差し換える状態になります。

Fromにリズム楽器を設定しToが設定しない状態だと、Fromで設定したリズム楽器の音がミュートされます。

② Velocity Rate(ベロシティレイト)

【設定値】 0%～200%

元のデータのベロシティに一定の値(レイト)を掛けて変化します。From、Toでリズム楽器を入れ替えた後、リズムの音量バランスを調整する場合などに有効です。

F1 (Clear)クリア

カーソルのある位置のFrom、Toの設定を消すことができます。

Fromの位置で F1 (Clear)を押すと、From、Toの両方の設定が消えます。

Toの位置で F1 (Clear)を押すと、Toの設定だけが消えます。

F2 (Default)デフォルト

F2 (Default)を押すと、選択しているドラムテーブルが初期値(表示される楽器名はXG Standard Kitのもの)に戻ります。

5. アウトチャンネル

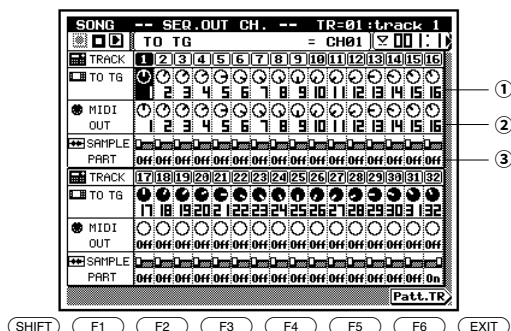
SONG → F3 (OutCh.)

トラックごとの音源部に対するMIDIチャンネルと、MIDI OUT端子から出力する際のMIDIチャンネルを設定します。また、サンプリング音源部を鳴らすトラックを選択します。

【参考】

- ・ アウトチャンネルはソングごとに独立して設定できます。
- ・ F6 を押すとバタートラック(TR1～16)の設定画面に切り替わり、バタートラックのチャンネルの設定ができます。もういちど F6 を押すと、ソングのシーケンストラックの設定画面に戻ります。

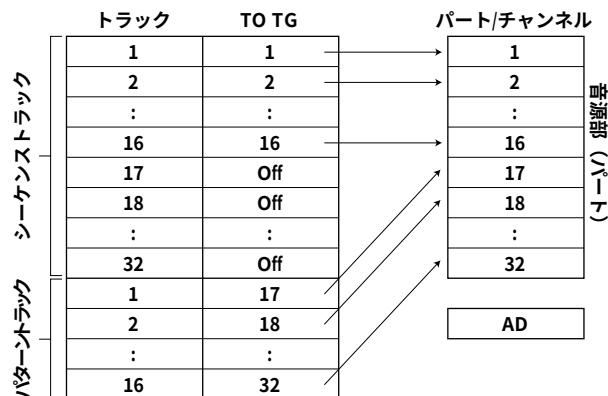
□ 表示とパラメーター



① TO TG チャンネル

【設定値】 Off、1～32、AD

各トラックの音源部に対する送信チャンネルを設定します。Offでは音源部にデータを送りません。1～32およびADでは音源部の指定した番号のパートにデータを送ります。

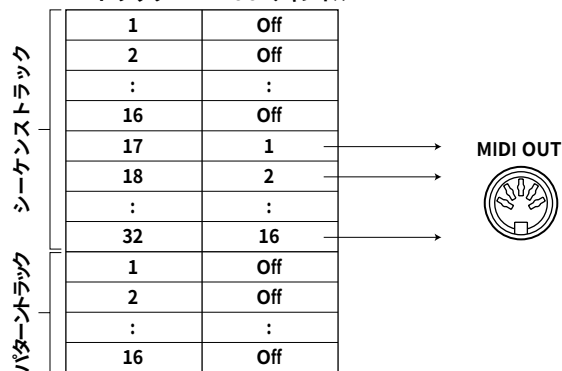


② MIDI OUT チャンネル

【設定値】 Off、1～16

各トラックからのデータをMIDI OUT端子へ送信する際の送信チャンネルを設定します。OffではMIDI OUT端子からデータを出力しません。1～16ではそれぞれチャンネル1～16で出力されます。

トラック MIDI OUTチャンネル



③ WITH SAMPLE PART (ウィズサンプルパート)

【設定値】 Off、On

サンプリング音源部を鳴らすトラックを選択します。Onに設定したトラックをキーボードトラックにして鍵盤を押さえると、サンプリング音源部を鳴らすことができます。TO TGの設定が同一でない限り原則としてサンプリング音源部を鳴らせるのは1トラックだけなので、あるトラックの設定をOnにするとそれまでOnに設定されていたトラックは自動的にOffになります。

(PAD) を押すとサンプルが発音しますが、SONGに録音するためにはここでの設定をOnにしたトラックで「鍵盤情報」として入力する必要があります。このトラックでは (PAD) を使った演奏も自動的に鍵盤情報に置き替えて録音できます。

【参考】

各パッドのノートナンバーは、パッド/ノブモードで設定します(→P.229)。

6. ソングエディット

SONG → EDIT

ソングに記録されている演奏データ(イベント)の修正や削除を行うほか、新たなイベントの挿入を行います。間違って録音した音を修正したり、演奏に強弱の変化やビブラートの効果をつけ加えてソングの完成度を高めることができます。

ソングエディットには、イベントリストとグラフィックの2つの画面があります。イベントリストはイベントを数値で表示する画面です。グラフィック(→P.111)は、イベントをピアノロールとバーグラフで表示しているので、イベントを視覚的に確認することができます。ソングエディットに入ったときには、イベントリストが表示されます。

【参考】

イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り替えた」(プログラムチェンジ)など、トラックに記録されている個々の演奏データのことです。

□ ソングエディットの手順

- ① ソングプレイ画面から (EDIT) を押し、ソングエディット画面にします。

ここで表示される画面はエディットチェンジ画面と呼ばれ、イベントの修正および削除ができます。新たなイベントを挿入する場合は (F6) (Insert) を押してエディットインサート画面を表示します。

- ② [TRACK] (←) / (→) を押し、エディットするトラックを選びます。

【参考】

パターンのエディット方法についてはパターントラックのステップレコーディング(→P.98)を、コードトラックのエディット方法についてはコードトラックのステップレコーディング(→P.99)をご覧ください。

入力済みのイベントを修正、削除する場合

- ③ カーソルボタン (△) / (▽) を押して、エディットするイベントにカーソルを移動します。

(◀◀) / (▶▶) を使うと、カーソルを1小節ずつ移動できます。

シャトルダイアルでノートイベントにカーソルを移動すると、そのイベントが発音します。

- ④カーソルボタン (◀) / (▶) を押して、エディットするイベントのパラメーターにカーソルを移動し、設定を変更します。変更したイベントは全体が点滅します。

各イベントの表示とパラメーターについては、「第9章 その他の知識」(→P.251)をご覧ください。

メジャー、ビート、クロックを変更してイベントが録音されている位置を変更することもできます。

(F5) (Delete)を押すと、カーソル位置のイベントが削除されます。

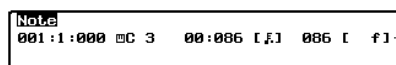
- ⑤設定が完了したら、(ENTER)を押して設定を確定します(点滅が止まります)。

点滅状態でカーソルを別のイベントに移動すると、エディットはキャンセルされます。

- ⑥(EXIT)を押すとソングプレイ画面に戻ります。

新たにイベントを入力する場合

- ③(F6) (Insert)を押してエディットインサート画面を表示します。



インサートする
イベントを
設定するウィンドウ

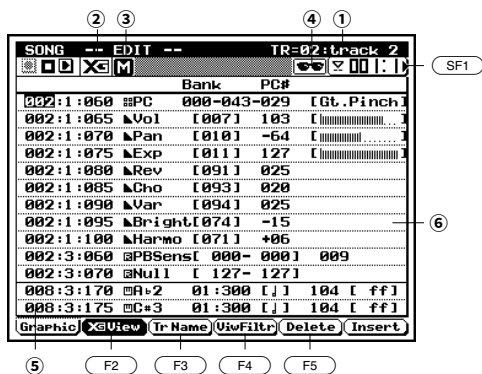
- ④インサートするイベントを設定するウィンドウで、メジャー、ビート、クロック、イベントの種類、パラメーターを設定します。

- ⑤(ENTER)を押すとイベントが入力されます。

【参考】

(SHIFT) と (JOB) を同時に押すと、ソングジョブの「00 アンダー/リドゥー」機能(→P.113)が働き、直前のエディット操作を取り消すことができるので、入力を誤ってしまった場合などに便利です。

□ 表示とパラメーター (シーケンストラック、テンポトラック)



- ①トラックナンバー、トラックネーム

【設定値】トラックナンバー TR=01 ~ 32、PATTERN、CHORD、TEMPO
トラックネーム 表示のみ([F3](Tr Name)で設定します→P.110)

エディットするトラックを設定します。トラックの変更は[TRACK] (◀) / (▶) で行います。

【参考】

パターンのエディット方法についてはパターントラックのステップレコーディング(→P.98)を、コードトラックのエディット方法についてはコードトラックのステップレコーディング(→P.99)をご覧ください。

- ②XG ビューアイコン

このアイコンが表示されている場合、イベントリスト上のXG 関連のイベント (パラメーターチェンジ, NRPN, RPN) がXG で定義されている名称で表示されていることを示します(XG ビュー機能がオン)。

設定は (F2) (XGView)で行います(→P.110)。

- ③ミュートマーク、ソロマーク

ミュートやソロが設定されていることを示します。

ミュートやソロの設定/解除は、(MUTE)、(SOLO)で行います。

- ④ビューフィルターアイコン

このアイコンが表示されている場合、特定のイベントのみがイベントリスト上に表示されていることを示します(ビューフィルター機能がオン)。

設定は (F4) (ViewFiltr)で行います(→P.110)。

- ⑤メジャー、ビート、クロック

【設定値】メジャー 001 ~ 999
ビート 01 ~ 08(拍子によって変わります)
クロック 000 ~ 479(拍子によって変わります)

イベントの位置を表示します。数値を変更すると、イベントの位置を修正できます。

- ⑥イベント、パラメーター

【設定値】

イベント(シーケンストラック)

- Note、■PB(ピッチベンド)、
- PC(プログラムチェンジ)、
- CC(コントロールチェンジ)、
- CAT(チャンネルアフタータッチ)、
- PAT(ポリフォニックアフタータッチ)、
- RPN、■NRPN、
- Exc(システムエクスクルーシブ)、
- XG Paramater(XG パラメーター)、

イベント(テンポトラック)

- Tempo Change(テンポチェンジ)

パラメーター

イベントによって異なります

トラックに入力されているイベントを表示します。

各イベントとパラメーターについては「第9章 その他の知識」(→P.251)をご覧ください。

【参考】

曲の始めと終わりには必ず TOP と END が表示されます。この記号はイベントではないためエディットできません。

SF1 ロケーション

【設定値】 001:1 ~ 曲の終わりの小節

カーソルのある位置をメジャー(小節)とビート(拍)で表示します。

ここにカーソルがあるとき、メジャー単位の早送り / 巻き戻しができます。

【参考】

◀◀ / ▶▶ ボタンを使うと、カーソル位置に関係なくメジャー単位での早送り / 巻き戻しができます。

F2 (XGView) XG ビュー

【設定値】 XG ビューアイコン 表示…オン、非表示…オフ

XG ビュー機能をオンにすると、イベントリスト上の XG 関連のイベント (パラメーターチェンジ, NRPN, RPN) が XG で定義されている名称で表示されます。XG 対応のソングデータを制作する際に便利です。XG 関連のイベントについては、「第 9 章 その他の知識」(→ P.256)をご覧ください。

F2 (XGView) を押すごとにオン / オフが切り替わります。

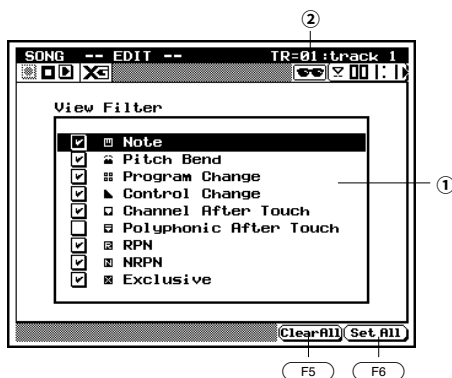
F3 (TrName) トラックネーム

8 文字までの名前を入力します。ソングプレイやトラックビュー画面でも表示されるので、各トラックのパート名などを入力しておく便利です。

F3 (TrName) を押すとカーソルがトラックネームの位置に移動し、文字を入力できる状態になります。入力が終わればもう一度 F3 (TrName) を押して入力状態を解除します。文字の入力については、「第 1 章 基礎知識」(→ P.82)をご覧ください。

F4 (VivFiltr) ビューフィルター

イベントリストに表示するイベントを選択します。たとえば、ノートイベントをエディットする際に、それ以外のイベントを表示しないようにするといった設定ができます。



① イベント表示のオン / オフ

【設定値】 ☒ (オン)、☐ (オフ)

オンに設定したイベントがイベントリストに表示されます。

② ビューフィルター

「① イベント表示のオン / オフ」で、オフに設定されているイベントが 1 つでもある場合に表示されます。

F5 (ClearAll) クリアオール

「① イベント表示のオン / オフ」で、すべてのイベントをオフにします。

F6 (SetAll) セットオール

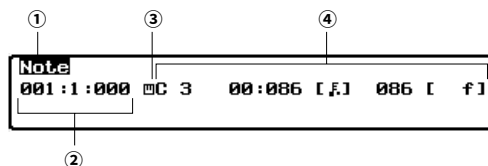
「① イベント表示のオン / オフ」で、すべてのイベントをオンにします。

F5 (Delete) デリート

選択されているイベントを削除します。

F6 (Insert) インサート

新しいイベントを挿入します。



① イベント

【設定値】

イベント(シーケストラック)

Note、PB(ピッチベンド)、PC(プログラムチェンジ)、CC(コントロールチェンジ)、CAT(チャンネルアフタータッチ)、PAT(ポリフォニックアフタータッチ)、RPN、NRPN、Exc(システムエクスクルーシブ)、XG Paramater(XG パラメーター)、

イベント(テンポトラック)

Tempo Change(テンポチェンジ)

挿入するイベントを設定します。

② メジャー(小節)、ビート(拍)、クロック

【設定値】 メジャー 001 ~ 999

ビート 01 ~ 08(拍子によって変わります)

クロック 000 ~ 479(拍子によって変わります)

イベントを挿入する位置を設定します。

③ イベントのアイコン

各イベントを表すアイコンが表示されます。

④ パラメーター

各イベントの設定値です。設定できるパラメーターはイベントによって異なります。

F1 (Graphic)グラフィック

SONG → EDIT → F1 (Graphic)

シーケンストラックのイベントをビートグラフとピアノロールで表示するので、視覚的にイベントの修正ができます。

表示するイベントは、ノート(ベロシティ付き)、ピッチベンド、コントロールチェンジの3種類です。

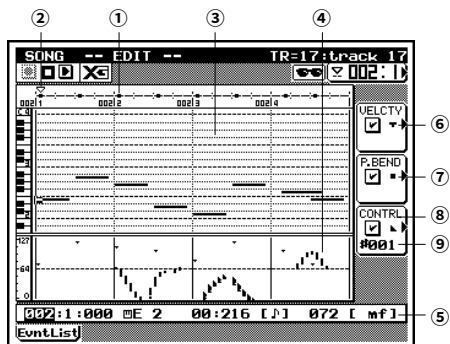
【参考】

グラフィックでは、イベントのデリートやインサートはできません。

□ 操作手順

- 1 イベントリストの状態から F1 (Graphic)を押すと、グラフィックの状態に入ります。
- 2 F1 (EvtList)または EXIT を押すと、イベントリストに戻ります。

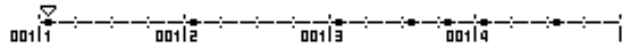
□ 表示とパラメーター



① ビートグラフ

音符の入力されているタイミングを確認できます。ビートグラフ上の1つの「ー」は32分音符の長さを表します。したがって8個の「ー」で4分音符、32個の「ー」で全音符の長さになります。

たとえば、4/4拍子で、1小節の譜割りが「♪ | ♪ | ♪ | ♪」の場合は、下図のように表示されます。



② ポインター

イベントリストに表示されているイベントの位置を示す逆三角形の表示です。

③ ピアノロール

ビートグラフに置かれた音符の音程とゲートタイムを確認できるグラフタイプの表示です。縦軸に音程、横軸にメジャー(小節)、ビート(拍)が設定され、音符が横長の棒グラフの形で表示されます。[OCTAVE ◀ / ▶]を押すと、ピアノロールの表示が上下にスクロールします。

④ バーグラフ

ノートのベロシティ(■)、ピッチベンド(■)、コントロールチェンジ(■)をグラフで表示します。コントロールチェンジについては、「⑨ コントロールナンバー」で表示するデータの種類を変更できます。

⑤ イベントリスト

選択されているイベントの情報を表示します。

⑥ ベロシティ表示のオン / オフ

⑦ ピッチベンド表示のオン / オフ

⑧ コントロールチェンジ表示のオン / オフ

【設定値】 ☒ (オン)、☐ (オフ)

バーグラフにベロシティ、ピッチベンド、コントロールチェンジを表示するかどうかを設定します。

⑨ コントロールナンバー

【設定値】 #001 ~ #119(#032を除く)

バーグラフに表示するコントロールチェンジのデータの種類を設定します。コントロールナンバーとデータの種類については、「第9章 その他の知識」(→ P.251)をご覧ください。

7. ソングジョブ

SONG → JOB

録音されたソングデータを、さまざまに編集(加工)するための機能です。

EOS B2000では26種類のソングジョブが用意されています。ソングジョブを上手に使うことで曲作りの効率を大幅にアップさせましょう。

00 Undo/Redo(アンドゥー / リドゥー)	アンドゥーは直前に行った操作を取り消して操作を行う前の状態に戻します。 リドゥーは一度取り消した操作を再実行します。	P.113
Event (イベント)ジョブグループ		
01 Quantize(クオンタイズ)	指定範囲のノートイベントをクオンタイズします。	P.113
02 Modify Velocity(モディファイベロシティ)	指定範囲のベロシティを変更します。	P.115
03 Modify Gate Time (モディファイゲートタイム)	指定範囲のゲートタイムを変更します。	P.115
04 Crescendo(クレッシェンド)	指定範囲のベロシティを段階的に変更します。	P.116
05 Transpose(トランスポーズ)	指定範囲のノートイベントの音程を変更します。	P.117
06 Shift Note(シフトノート)	指定範囲の特定の音程のデータを、別の音程に変更します。	P.117
07 Shift Clock(シフトクロック)	指定範囲のすべてのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。	P.117
08 Chord Sort(コードソート)	指定範囲の和音のノートイベントを音程順に並べ替えます。	P.118
09 Chord Separate(コードセパレート)	指定範囲の和音のノートイベントの発音タイミングをずらします。	P.118
10 Shift Event(シフトイベント)	指定範囲の特定のイベントを別のイベントに置き換えます。	P.118
11 Copy Event(コピーイベント)	指定範囲のすべてのデータを別の場所にコピーします。	P.119
12 Erase Event(イレースイベント)	指定範囲のすべてのデータを消去し、休符にします。	P.119
13 Extract Event(エクストラクトイベント)	指定範囲から特定のデータだけを抽出します。	P.120
14 Thin Out(シンアウト)	特定のデータを間引きしてデータ量を減らします。	P.120
15 Time Stretch(タイムストレッチ)	指定範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。	P.121
Measure(メジャー)ジョブグループ		
16 Create Measure(クリエートメジャー)	すべてのトラックに任意の空白小節を挿入します。	P.121
17 Delete Measure(デリートメジャー)	すべてのトラックから任意の小節を削除します。	P.122
Track(トラック)ジョブグループ		
18 Copy Track(コピートラック)	トラックの全データを別トラックや別ソングにコピーします。	P.122
19 Mix Track(ミックストラック)	トラックの全データを別トラックや別ソングとミックスします。	P.122
20 Clear Track(クリアトラック)	トラックの特定のデータを消去します。	P.123
21 Expand Backing (エキスパンドバックング)	パターントラックとコードトラックのデータを TR17 ~ TR32 に MIDI データとして展開します。	P.123
22 Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)	プレイエフェクトの設定を各トラックに反映させ、演奏データを書き替えます。	P.123
Song(ソング)ジョブグループ		
23 Copy Song(コピーソング)	ソングの全データを別のソングにコピーします。	P.124
24 Clear Song(クリアソング)	ソングのすべてのデータを消去します。	P.124
25 Song Name(ソングネーム)	ソングに名前を付けます。	P.124

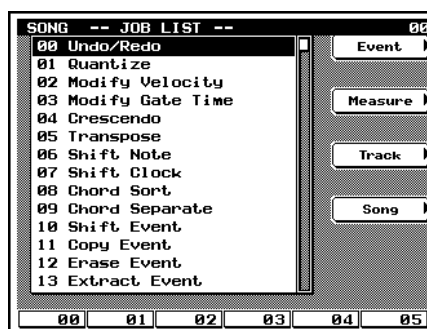
□ ソングジョブの設定手順

1 ソングプレイ画面で **JOB** を押してジョブメニューを表示します。

2 目的のジョブへカーソルを移動するか、テンキー→ **ENTER** でジョブ番号を選択してジョブの画面に入ります。

【参考】

- ・ジョブリストの画面で **SF1** (Event) ~ **SF4** (Song) を押すと、各ジョブグループの最初のジョブにカーソルが移動します。



→01 Quantize

→16 Create Measure

→18 Copy Track

→23 Copy Song

- よく使うジョブはファンクションボタンに登録しておくと便利です。ジョブを選択している状態で (SHIFT) + (F1) ~ (F6) を押すと登録できます。

3 必要なパラメーターへカーソルを移動し、ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES)、テンキーで値を設定します。

4 設定が完了したら (ENTER) を押してジョブを実行します。

実行が完了すると、「Completed.」と表示されます。

5 (EXIT) を2回押すとソングプレイ画面に戻ります。

□ 操作時の注意事項

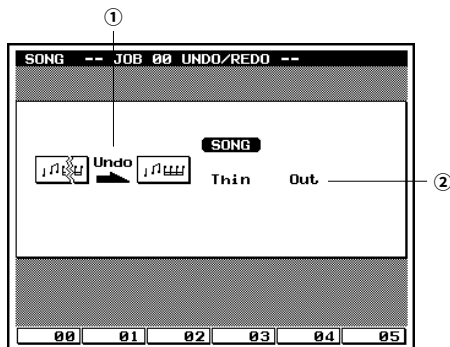
- 指定した範囲にデータがない場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されません。
- ジョブ画面では、数値をテンキーで入力した後カーソルを移動すると数値の点滅が止まります。(ENTER) を押すとジョブが実行されてしまいますのでご注意ください。
- ジョブ操作を誤ったり元データと聴き比べたい場合は、(SHIFT) + (JOB) で「00 Undo/Redo」機能を使いましょう。
- ジョブの実行範囲は、メジャー(小節)、ビート(拍)単位で設定します。たとえば、005:1 ~ 008:4 と設定した場合、5小節めの1拍めから8小節めの4拍めの終わりまでという設定になります。
- ビートは小節の拍子によって設定できる値が変わります。たとえば拍子が4/4なら1~4、8/4なら1~8が設定値の範囲になります。

【注意】

ジョブ実行中(「Executing…」表示中)に電源を切るとデータが壊れる場合があるので、絶対に電源を切らないでください。

00 Undo/Redo (アンドゥー / リドゥー)

Undo(アンドゥー)は、直前に実行した操作(ジョブ、エディット、レコーディング)を取り消して、実行前の状態に戻します。Redo(リドゥー)は、Undoで取り消した操作を再び実行します。どの画面からでも、(SHIFT) + (JOB) を押すことでアンドゥー / リドゥー機能が働きます。(ソングエディット画面など、一部働かない画面があります。)



① Undo(アンドゥー)、Redo(リドゥー)

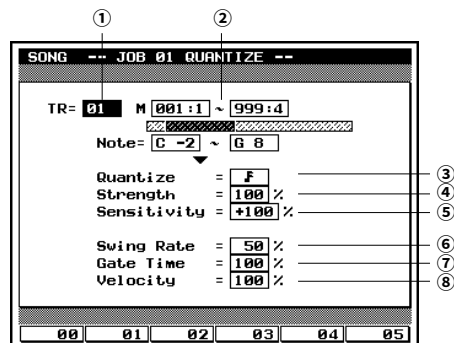
次に実行するのがアンドゥーかリドゥーかを表示します。アンドゥーとリドゥーは実行するごとに交互に切り替わります。

② Undo/Redo(アンドゥー / リドゥー)の対象となる操作

アンドゥー / リドゥーを実行する内容(レコーディングのモードやジョブ名など)を表示します。

01 Quantize(クオンタイズ)

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



① トラック

【設定値】01 ~ 32, All(全シーケンストラック)

クオンタイズするトラックを指定します。

② 範囲

【設定値】メジャー:ビート 001:1 ~ 999:8

音程 C - 2 ~ G 8

クオンタイズを実行する範囲を、メジャー(小節)、ビート(拍)と、音程で設定します。

③ クオンタイズバリュー

【設定値】32分音符 ♯、

16分3連音符 ♯₃、16分音符 ♯

8分3連音符 ♯₃、8分音符 ♯

4分3連音符 ♯₃、4分音符 ♯

16分音符 + 16分3連音符 ♯₃

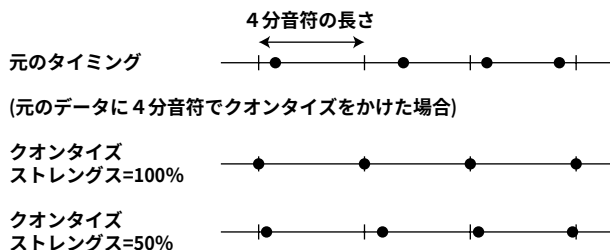
8分音符 + 8分3連音符 ♯₃

クオンタイズを実行するときの、修正の基準になる音符を設定します。

④ クオンタイズストレングス

【設定値】000 ~ 100%

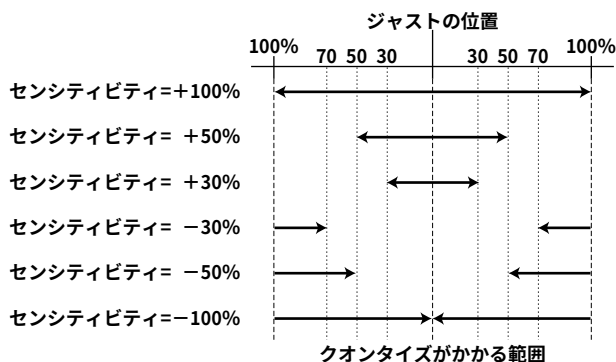
クオンタイズをかける強さ(どの程度クオンタイズバリューの音符に近づけるか)を設定します。100%でジャストのタイミングにデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。



⑤ クオンタイズセンシティブティ

【設定値】 - 100% ~ + 100%

クオンタイズバリューで設定した音符に対して、クオンタイズがかかる範囲を%で設定します。100%と-100%ですべての音符にクオンタイズがかかります。0%ではすべての音符にクオンタイズはかかりません。50%では、ジャストの位置からクオンタイズバリューの半分(50%)の範囲内にある音符にのみクオンタイズがかかります。-50%では、クオンタイズバリューの50%から100%の範囲内にある音符にのみクオンタイズがかかります。



設定例として、ジャストのリズムから大きくずれた音符は修正したいが微妙なズレは残したい場合は、クオンタイズセンシティブティ = -30 ~ -50 に設定します。するとジャストの位置から大きく離れた音符にだけクオンタイズがかかります。このとき、クオンタイズストレングスを50%程度にするとより効果的です。

⑥ スイングレイト

【設定値】 クオンタイズバリューが ♩, ♪, ♫, ♬ の場合

...50% ~ 75%

クオンタイズバリューが ♪, ♫, ♬ の場合

...66% ~ 83%

クオンタイズバリューが ♪, ♫, ♬ の場合

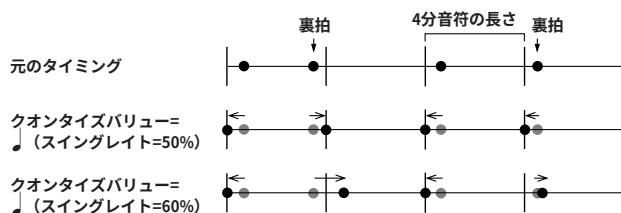
...50% ~ 66%

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

たとえばクオンタイズバリューが4分音符の場合、4分音符を1拍として、メジャーの先頭から1、2、3...拍と数えたときの2、4拍目にあたるデータを移動します。

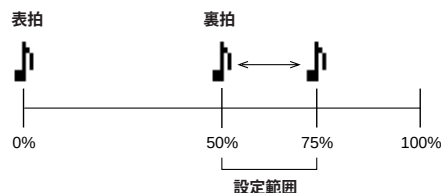
クオンタイズバリューが3連音符の場合は、3連符の最後の拍にあたるデータを移動します。

クオンタイズバリューが ♪, ♫, ♬ の場合は、♪ または ♫ の偶数拍にあたるデータのみを移動します。



スイングレイトの設定範囲は、クオンタイズバリューによって異なります。

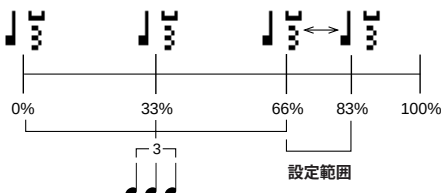
・クオンタイズバリューが ♩, ♪, ♫, ♬ の場合



クオンタイズバリューの音符2つ分の長さを100%とします。50%で偶数拍のジャストタイミング(スイング感なし)。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。75%で符点の位置となります。

【設定範囲】 50 ~ 75% (デフォルト: 50%)

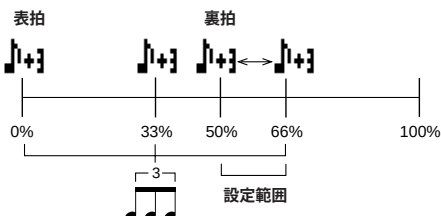
・クオンタイズバリューが ♪, ♫, ♬ の場合



クオンタイズバリューの音符3つ分の長さを100%とします。66%でジャストタイミング(スイング感なし)。67%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。83%で6連符の位置となります。

【設定範囲】 66 ~ 83% (デフォルト: 50%)

・クオンタイズバリューが ♪, ♫, ♬ の場合



クオンタイズバリューの音符のうち ♪ の2つ分または ♫ の2つ分の長さを100%とします。50%で偶数拍のジャストタイミング(スイング感なし)。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。66%で3連符の3つ目の位置となります。

【設定範囲】 50 ~ 66% (デフォルト: 50%)

【参考】

クオンタイズストレングスの設定が100%以外の場合、スイングで後ろに移動したノートイベントが、スイングのかからないノートイベントより後ろに来てしまうことがあります。その場合は後ろのデータも一緒にずれます。

⑦ スイングゲートタイム

【設定値】 000 ~ 200%

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

クオンタイズバリューが3連音符の場合は、3連音符の最後の拍にあたるノートイベントのゲートタイムを変更します。クオンタイズバリューが $\frac{1}{4}$ 、 $\frac{1}{2}$ の場合は、 $\frac{1}{4}$ または $\frac{1}{2}$ の偶数拍にあたるノートデータのみのゲートタイムを変更します。100%で元のゲートタイムのまま。ゲートタイムが0以下になる場合は最終的に1にします。

⑧ スイングベロシティ

【設定値】 000 ~ 200%

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

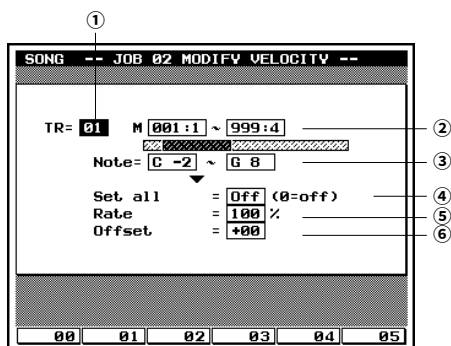
クオンタイズバリューが3連音符の場合は、3連音符の最後の拍にあたるノートイベントのベロシティを変更します。クオンタイズバリューが $\frac{1}{4}$ 、 $\frac{1}{2}$ の場合は、 $\frac{1}{4}$ または $\frac{1}{2}$ の偶数拍にあたるノートデータのみのベロシティを変更します。

100%で元のベロシティのまま。ベロシティが0以下や128以上になる場合は最終的に1または127にします。

02 Modify Velocity(モディファイベロシティ)

指定範囲の音符の発音の強さ(ベロシティ)を変更します。ベロシティは以下の計算式で変更されます。

変更後のベロシティ=元のベロシティ×レイト+オフセット
ベロシティが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定されます。



① トラック

【設定値】 01 ~ 32

モディファイベロシティを実行するトラックを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)、③ 対象範囲(ノート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

ノート C-2 ~ G8

モディファイベロシティを実行する範囲を指定します。メジャー(小節)、ビート(拍)では曲中の位置で、ノートでは音程で範囲を決めます。

④ セットオール

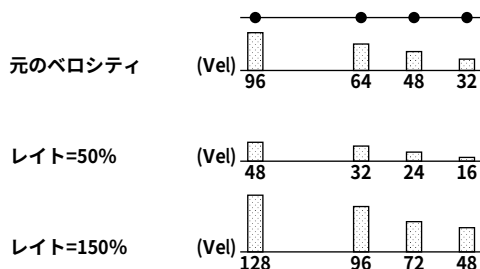
【設定値】 Off(0)、001 ~ 127

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

⑤ レイト

【設定値】 000% ~ 200%

元のベロシティをどのくらい変更するかを%で設定します。99%以下でベロシティは弱くなり、101%以上で強くなります。100%では元のベロシティのままです。

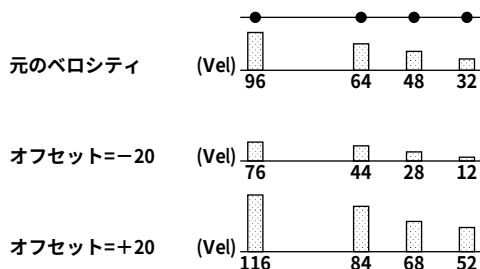


⑥ オフセット

【設定値】 -99 ~ +99

元のベロシティにどれだけベロシティ値を加える(減らす)かを設定します。

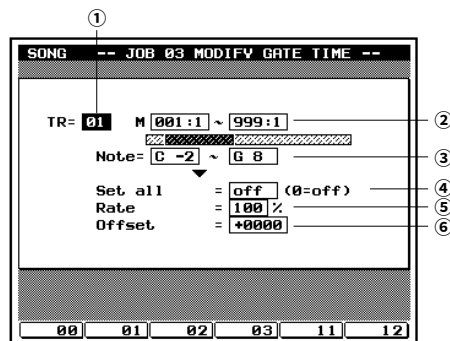
-1以下でベロシティは弱くなり、+1以上で強くなります。0では元のベロシティのままです。



03 Modify Gate Time(モディファイゲートタイム)

指定範囲の音符の発音の時間(ゲートタイム)を変更します。ゲートタイムは以下の計算式で変更されます。

変更後のゲートタイム=元のゲートタイム×レイト+オフセット
ゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。



①トラック

【設定値】01～32

モディファイゲートタイムを実行するトラックを指定します。

②対象範囲(メジャー、ビート)、③対象範囲(ノート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1～999:16
ノート C-2～G8

モディファイゲートタイムを実行する範囲を指定します。メジャー(小節)、ビート(拍)では曲中の位置で、ノートでは音程で範囲を決めます。

④セットオール

【設定値】Off(0)、0001～9999

指定した範囲のすべてのノートのゲートタイムを同じ値にします。

Offに設定するとセットオールは動きません。Off以外に設定するとレイト、オフセットの設定は無効になります。

⑤レイト

【設定値】000%～200%

元のゲートタイムをどのくらい変更するかを%で設定します。99%以下でゲートタイムは短くなり、101%以上で長くなります。100%ではゲートタイムは変化しません。



⑥オフセット

【設定値】-9999～+9999

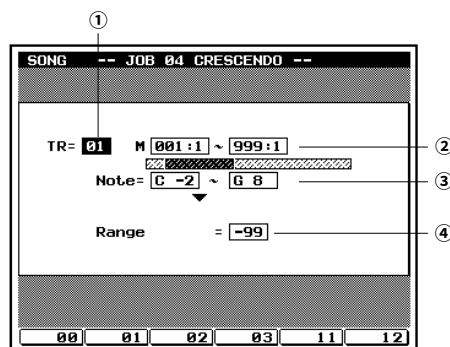
元のゲートタイムにどれだけゲートタイム値を加える(減らす)かを設定します。

-1以下でゲートタイムは短くなり、+1以上で長くなります。0ではゲートタイムは変化しません。



04 Crescendo(クレッシェンド)

指定した範囲のノートのベロシティをだんだん大きく(クレッシェンド)または小さく(デクレッシェンド)する設定です。



①トラック

【設定値】01～32

クレッシェンドを実行するトラックを指定します。

②対象範囲(メジャー、ビート)、③対象範囲(ノート)

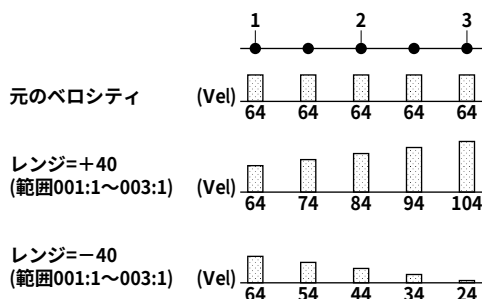
【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1～999:16
ノート C-2～G8

クレッシェンドを実行する範囲を指定します。メジャー(小節)、ビート(拍)では曲中の位置で、ノートでは音程で範囲を決めます。

④レンジ

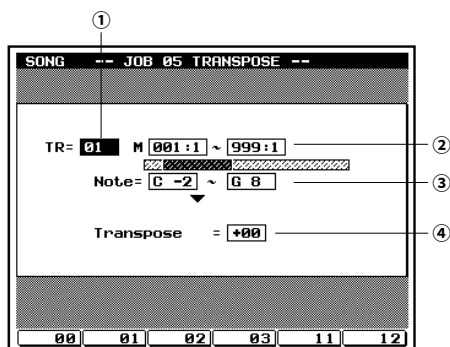
【設定値】-99～+99

指定した範囲の「始まりのメジャー、ビートのベロシティ」から「終わりのメジャー、ビートのベロシティ」までのベロシティの増加分(減少分)の値を設定します。+1以上でだんだん大きな音量(クレッシェンド)に、-1以下でだんだん小さな音量(デクレッシェンド)になります。0では効果がありません。



05 Transpose(トランスポーズ)

指定した範囲のすべてのノートイベントの音程を、半音単位で上下します。



① トラック

【設定値】01 ~ 32、Chd (コードトラック)

トランスポーズを実行するトラックを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)、③ 対象範囲(ノート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

ノート C - 2 ~ G 8

トランスポーズを実行する範囲を指定します。メジャー(小節)、ビート(拍)では曲中の位置で、ノートでは音程で範囲を決めます。

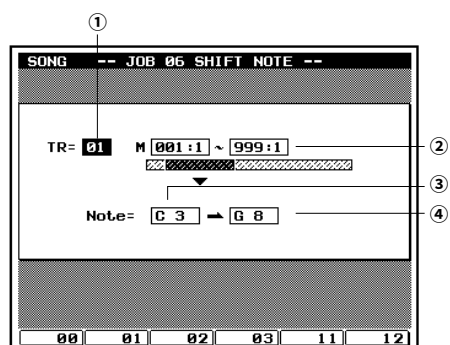
④ トランスポーズ

【設定値】- 99 ~ + 99

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

06 Shift Note(シフトノート)

指定した範囲の特定の音程のノートイベントを、別の音程に変更します。



① トラック

【設定値】01 ~ 32

シフトノートを実行するトラックを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

シフトノートを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ ソースノート

【設定値】C - 2 ~ G 8

シフトノートの変更元のノートイベントの音程を設定します。

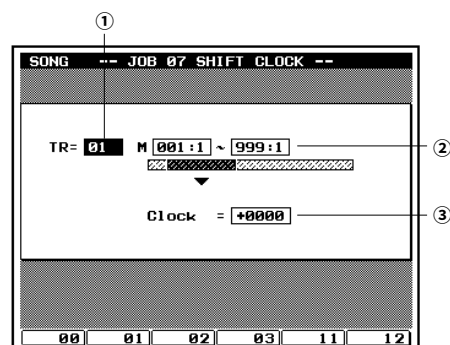
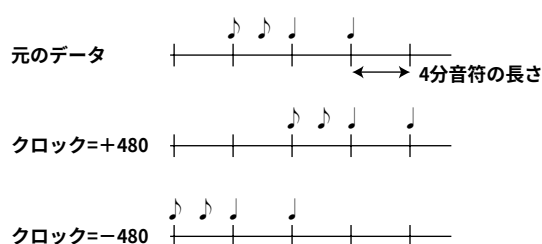
④ デスティネーションノート

【設定値】C - 2 ~ G 8

シフトノートの変更後の音程を設定します。

07 Shift Clock(シフトクロック)

指定した範囲のすべてのデータの位置を、クロック単位で前後に移動します。



① トラック

【設定値】01 ~ 32、Tmp (テンポトラック)

シフトクロックを実行するトラックを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

シフトクロックを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ クロック

【設定値】- 9999 ~ + 9999

データを前後に移動する量をクロック単位で指定します。+ 1 以上で後ろへ、- 1 以下で前へ移動します。0では変化しません。

【参考】

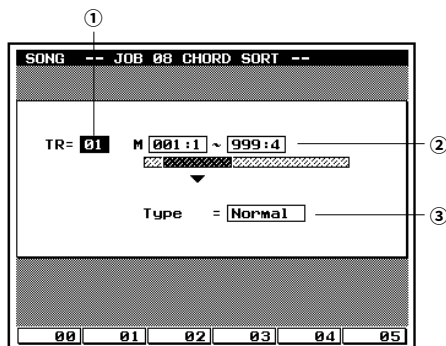
- ・ 4 分音符は1拍 = 480 クロックです。
- ・ 移動後のデータが対象範囲を越える場合は、範囲の始まりまたは終わりの位置にデータが集中します。

08 Chord Sort(コードソート)

指定した範囲の和音になっているノートイベントを、音程の高い(低い)順に並び替えます。

【参考】

- ここでいう並び替えとは、ソングエディット画面(→P.108)のイベントリスト上における順番の並び替えのことで、各ノートイベントの発音タイミングは変わりません。
- このイベントは次項のコードセパレートの前処理として使います。



①トラック

【設定値】 01 ~ 32

コードソートを実行するトラックを指定します。

②対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

コードソートを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

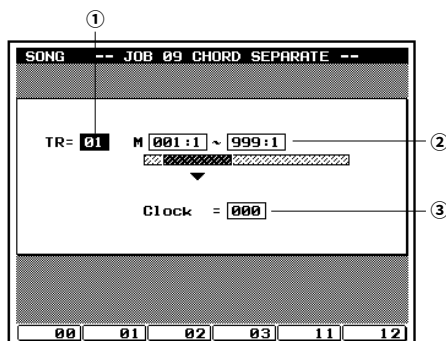
③タイプ

【設定値】 Normal、Reverse

音程の低いノートから順に並べる(Normal)か、高いノートから順に並べる(Reverse)かを指定します。

09 Chord Separate(コードセパレート)

指定した範囲の和音になっているノートイベントを、設定したクロック間隔で1音ずつずらします。コードソートの後にこの機能を実行すると、ギターのダウンストローク(6弦→1弦方向)やアップストローク(1弦→6弦)の際の微妙にずれた和音演奏が表現できます。



①トラック

【設定値】 01 ~ 32

コードセパレートを実行するトラックを指定します。

②対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

コードセパレートを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③クロック

【設定値】 000 ~ 999

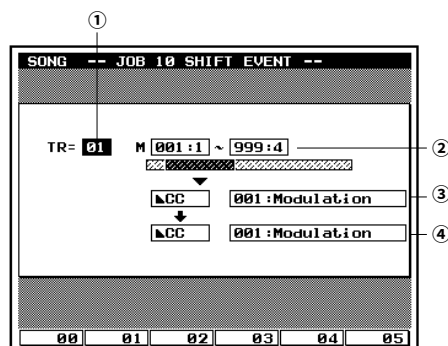
和音を1音ずつずらして並べる際の音符と音符との間隔をクロック単位で指定します。

【参考】

- 4分音符 1拍=480 クロックです。
- コードセパレートされた音符が、次の和音や小節線(設定範囲)を越えるような設定はできません。

10 Shift Event(シフトイベント)

指定した範囲の特定のイベントを、別のイベントに置き換えます。



①トラック

【設定値】 01 ~ 32

シフトイベントを実行するトラックを指定します。

②対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

シフトイベントを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ソースイベント

【設定値】

CC No.000 ~ 127	コントロールチェンジ
CAT	チャンネルアフタータッチ
PB MSB(LSB=0)	ピッチベンド MSB
Note Note(Velo=64)	ノートイベント(ノートナンバーがデータとして有効になります)
Note Velo#(Note=C3)	ノートイベント(ベロシティがデータとして有効になります)

変更元のイベントを設定します。

④ デスティネーションイベント

【設定値】

CC No.000 ~ 127	コントロールチェンジ
CAT	チャンネルアフタータッチ
PB MSB(LSB=0)	ピッチベンド MSB(ピッチベンド LSBは00に固定になります)
Note Note(Velo=64)	ノートイベント(ソースイベントのデータの変化がノートナンバーに置き換わります。ベロシティ=64、ゲートタイム=108固定です)
Note Velo#(Note=C3)	ノートイベント(ソースイベントのデータの変化がベロシティに置き換わります。ノートナンバー=C3、ゲートタイム=108固定です)

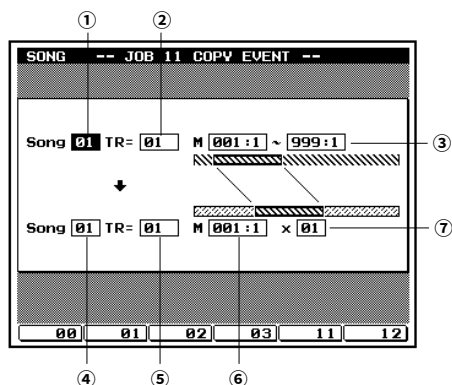
変更後のイベントを設定します。

11 Copy Event(コピーイベント)

指定した範囲のすべてのイベントを、別の場所にコピーします。

【参考】

- ・ コピーを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいます。
- ・ ソングボイス、プレイエフェクトの内容はコピーされません。
- ・ 拍子データはコピーされます。



① コピー元ソング、② コピー元トラック

【設定値】

コピー元ソング	01 ~ 20
コピー元トラック	01 ~ 32、Pat(パターントラック)Chd(コードトラック)、Tmp(テンポトラック)、All(全トラック)

コピー元のソングとトラックを指定します。Allはすべてのトラックを指定します。

【参考】

Pat/Chd/Tmp/Allトラックを指定すると、コピー先のトラックも自動的にコピー元と同じ種類のトラックに変わり、同じ種類のトラックにしかコピーできないようになっています。

③ コピー元の範囲(メジャー、ビート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

コピー元の範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

④ コピー先ソング、⑤ コピー先トラック

【設定値】

コピー先ソング 01 ~ 20

コピー先トラック 01 ~ 32、Pat(パターントラック)Chd(コードトラック)、Tmp(テンポトラック)、All(全トラック)

コピー先のソングとトラックを指定します。

【参考】

Pat/Chd/Tmp/Allトラックを指定すると、コピー元のトラックも自動的にコピー先と同じ種類のトラックに変わり、同じ種類のトラックにしかコピーできないようになっています。

⑥ コピー先の位置(メジャー、ビート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

コピー先の先頭位置をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

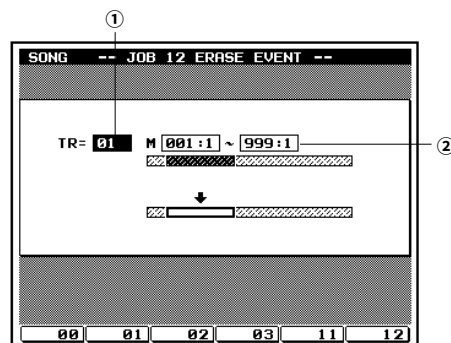
⑦ コピーの回数

【設定値】01 ~ 99

何回コピーするかを指定します。

12 Erase Event(イレースイベント)

指定した範囲のすべてのイベントを消去して休符にします。



① トラック

【設定値】01 ~ 32、Pat(パターントラック)、Chd(コードトラック)、Tmp(テンポトラック)

イレースイベントを実行するトラックを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

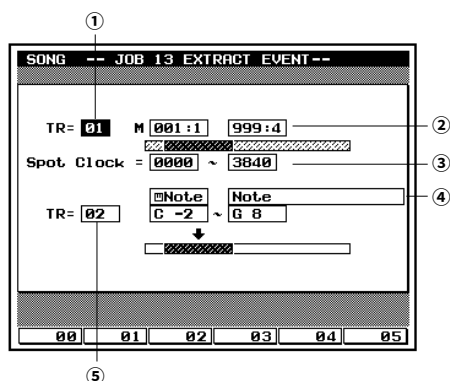
【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

イレースイベントを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

13 Extract Event(エクストラクトイベント)

指定した範囲の特定のデータを取り出して、別のトラックへ移動します。

取り出したデータはソーストラックから消去されます。移動先トラックにデータがあった場合は、取り出したデータとミックスされます。



① ソーストラック

【設定値】 01 ~ 32

データを取り出すトラックを指定します。

② データを取り出す範囲(メジャー、ビート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

データを取り出す範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ スポットクロック

【設定値】 0000 ~ 3840

データを取り出す小節内の位置を、小節の頭からのクロック数で指定します。たとえば、各小節の1~2拍目にあるデータだけを取り出したい場合は0000~0959、4拍目のジャストのデータだけを取り出したい場合は1440~1440と設定します。

【参考】

4分音符を480クロック、各小節のはじめを0000として範囲を指定します。

1拍 0000	2拍 0480	3拍 0960	4拍 1440	1919
4/4				

1拍 0000	2拍 0240	3拍 0480	4拍 0720	5拍 0960	6拍 1200	1439
6/8						

④ イベントの種類、値の範囲

【設定値】

イベントの種	値の範囲
□Note(ノート)	C - 2 ~ G8
▣PC(プログラムチェンジ)	000 ~ 127
▤PB(ピッチベンド)	- 8192 ~ + 8191
▥CC(コントロールチェンジ)	000 ~ 127、All
▧CAT(チャンネルアフタータッチ)	000 ~ 127
▨PAT(ポリフォニックアフタータッチ)	000 ~ 127
▩EXC(システムエクスクルーシブ)	設定できません

取り出すイベントの種類と値の範囲を設定します。

⑤ 移動先トラック

【設定値】 01 ~ 32、Off

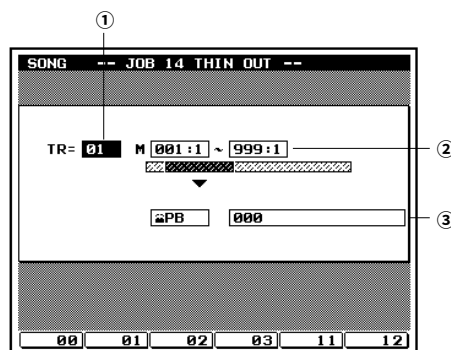
取り出したイベントを移動するトラックを指定します。Offに設定すると、取り出したイベントは消去されます。

14 Thin Out(シンアウト)

指定した範囲の特定のデータを間引いて、データ量を約半分に減らします。

【参考】

イベントの間隔が60クロック以上あるデータはシンアウトしません。



① トラック

【設定値】 01 ~ 32、Tmp(テンポトラック)

シンアウトを実行するトラックを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

シンアウトを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ イベントの種類

【設定値】 ▤PB(ピッチベンド)

▥CC:000 ~ 127

(コントロールチェンジ:コントロールナンバー)

▧CAT(チャンネルアフタータッチ)

▨PAT(ポリフォニックアフタータッチ)

▩TMP(テンポ)・・・Tmpトラック選択時のみ

どのイベントデータの間引くかを指定します。

【参考】

Tmpトラックが選択されている時は空白となりますが、テンポチェンジが設定されています。

15 Time Stretch(タイムストレッチ)

指定した範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。音符のステップタイム、ゲートタイム、全イベントの位置など、指定範囲全体が伸張 / 圧縮されます。



① トラック

【設定値】 01 ~ 32、All(全シーケンストラック)

タイムストレッチを実行するトラックを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 999:16

タイムストレッチを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ タイム

【設定値】 050 ~ 200%

時間的に引き伸ばしたり縮めたりする比率を%で設定します。101%以上で引き伸ばし、99%以下で圧縮されます。100%では変化しません。

16 Create Measure(クリエートメジャー)

空白の小節を全トラック(1~32、パターン、コード、テンポトラック)に挿入します。

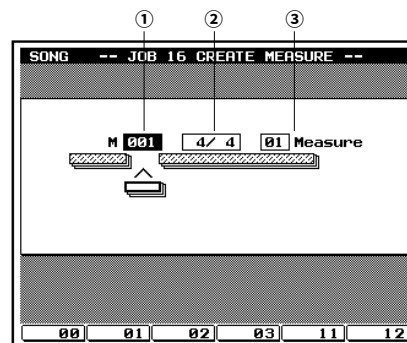
【参考】

- 空白小節が挿入されると、小節とともに拍子データも後ろに移動します。
- データが入っている最終小節よりも後の挿入位置を設定すると、その位置の拍子の設定が入力されるだけで空白小節は挿入されません。

元のデータ



5小節目にクリエートメジャーで8小節を挿入



① 挿入位置

【設定値】 001 ~ 999

空白の小節を挿入する位置(何小節目から挿入するか)をメジャー(小節)で指定します。

【参考】

ソングの最終小節以降でクリエートメジャーを行うと、トラック1だけに空白小節が作られます。

② 拍子

【設定値】 1/16 ~ 16/16、1/8 ~ 16/8、1/4 ~ 8/4

挿入する小節の拍子を指定します。ソングに設定されている元の拍子が変わらないので、変拍子の小節を挿入することができます。

③ 挿入小節数

【設定値】 01 ~ 99

挿入する空白小節の小節数を設定します。

17 Delete Measure(デリートメジャー)

指定範囲の小節を全トラック(1～32、パターン、コード、テンポトラック)から削除します。

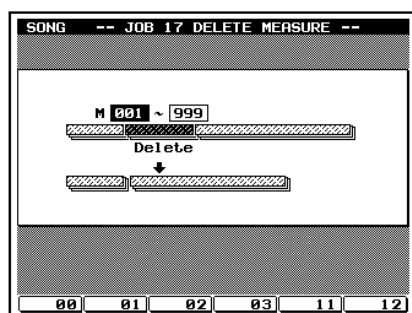
【参考】

削除された以降の小節および拍子データは前に移動(詰める)します。

元のデータ



M005～012でデリートメジャーを実行した場合



削除する範囲

【設定値】 001 ～ 999

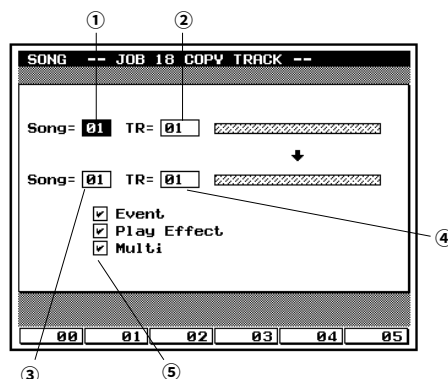
削除する小節の範囲をメジャー(小節)で指定します。

18 Copy Track(コピートラック)

指定したトラックのデータを別のトラックにコピーします。

【参考】

- ・コピーを実行すると、コピー先トラックにある元のデータは上書きされて消えてしまいます。
- ・異なるソングにコピーした場合、トランスミットチャンネルと拍子はコピーされません。



① コピー元ソング、② コピー元トラック

【設定値】

コピー元ソング 01 ～ 20

コピー元トラック 01 ～ 32、Pat(パターントラック)、Chd(コードトラック)、Tmp(テンポトラック)

コピー元のソングとトラックを指定します。

【参考】

Pat/Chd/Tmp/Allトラックを指定すると、コピー先のトラックも自動的にコピー元と同じ種類のトラックに変わり、同じ種類のトラックにしかコピーできないようになっています。

③ コピー先ソング、④ コピー先トラック

【設定値】

コピー先ソング 01 ～ 20

コピー先トラック 01 ～ 32、Pat(パターントラック)、Chd(コードトラック)、Tmp(テンポトラック)

コピー先のソングとトラックを指定します。

【参考】

Pat/Chd/Tmp/Allトラックを指定すると、コピー元のトラックも自動的にコピー先と同じ種類のトラックに変わり、同じ種類のトラックにしかコピーできないようになっています。

⑤ コピーするデータの種類

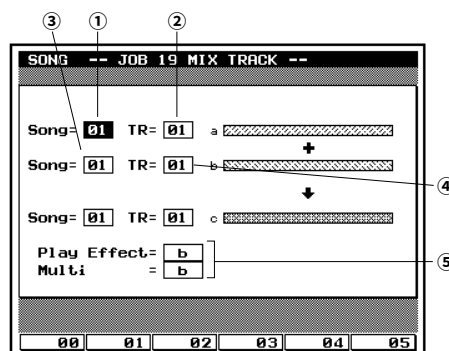
【設定値】

- ☐ Event トラックのすべてのイベント
- ☐ Play Effect トラックのプレイエフェクトの設定
- ☐ Multi トラックに対応するソングマルチエディットの設定

コピーするデータの種類を選択します。□をチェックしたデータのみがコピーされます。

19 Mix Track(ミックストラック)

あるトラック(a)のすべてのデータを、別のトラック(b)のデータにミックスして書き込みます。



① ミックス元ソング a、② ミックス元トラック a、

③ ミックス元ソング b、④ ミックス元トラック b

【設定値】 ミックス元ソング a、b 01 ～ 20

ミックス元トラック a、b 01 ～ 32

ミックス元になるソングとトラックを指定します。

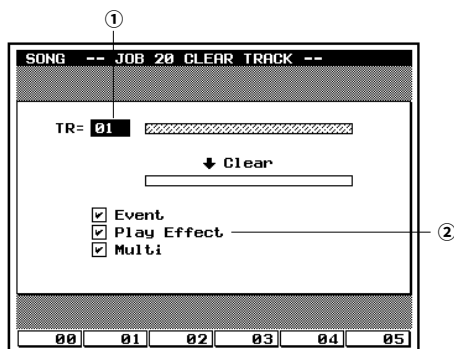
⑤ コピー元の選択

【設定値】 a、b

プレイエフェクトとソングマルチエディットについて、コピー元トラック a、b のどちらの設定をコピーするかを設定します。

20 Clear Track(クリアトラック)

指定したトラックの特定のデータを消去します。



① トラック

【設定値】 01～32、Pat(パターントラック)、Chd(コードトラック)、Tmp(テンポトラック)、All(すべてのトラック)

消去するトラックを指定します。

② 消去するデータの種類

【設定値】

- ☐ Event トラックのすべてのイベントが消去されます。
- ☐ Play Effect トラックのプレイエフェクトの設定が初期化されます。
- ☐ Multi トラックに対応するソングマルチエディットの設定が初期化されます。

消去するデータの種類を選択します。

☐ をチェックしたデータが消去または初期化されます。

21 Expand Backing(エキスパンドバックキング)

バックキング用のデータ(パターントラック+コードトラックのデータ)を MIDI データ(シーケンスデータ)に変換して、シーケンストラック 17～32 に展開します。

【参考】

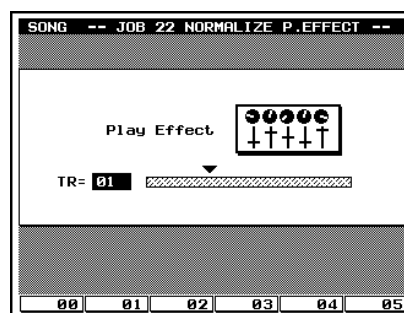
- ・ 設定項目はありません。
- ・ パターントラックに入力されているフレーズ(複数のフレーズが入力されている場合は、一番最後のフレーズ)のボイス、エフェクト、ドラムセットの設定も一緒にシーケンストラックのボイス、エフェクト、ドラムセットの各設定に反映されます。
- ・ このジョブを実行すると、シーケンストラック 17～32 にある元のデータは上書きされて消えてしまいます。
- ・ プレイエフェクトスルー(→ P.103)が ☐ になっていると、プレイエフェクトの設定も展開されます。

22 Normalize Play Effect (ノーマライズプレイエフェクト)

プレイエフェクトの設定をシーケンストラックの演奏データに反映させて、データを書き替えます。

【参考】

ノーマライズプレイエフェクトが実行されたトラックのプレイエフェクトの設定は初期状態に戻ります。



トラック

【設定値】 01～32、All(すべてのシーケンストラック)

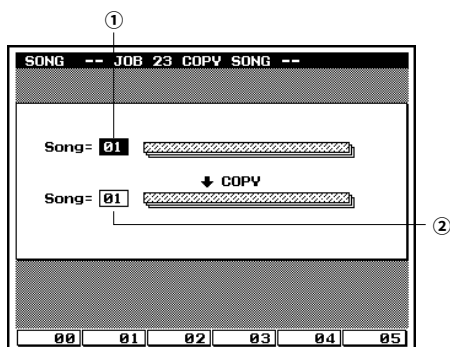
ノーマライズプレイエフェクトを実行するトラックを指定します。

23 Copy Song(コピーソング)

指定したソングのすべてのデータを別のソングにコピーします。

【参考】

- ・ソングのプレイエフェクトおよびソングマルチエディットの設定もコピーされます。
- ・コピーを実行すると、コピー先ソングにある元のデータは上書きされて消えてしまいます。



① コピー元ソング

【設定値】 01～20

コピー元のソングを指定します。

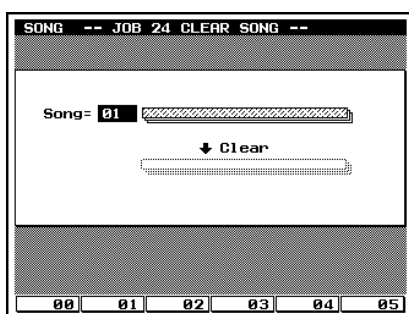
② コピー先ソング

【設定値】 01～20

コピー先のソングを指定します。

24 Clear Song(クリアソング)

指定したソングのすべてのデータを消去します。ソングのプレイエフェクトとソングマルチエディットの設定は初期化されます。



ソング

【設定値】 01～20、All(全ソング)

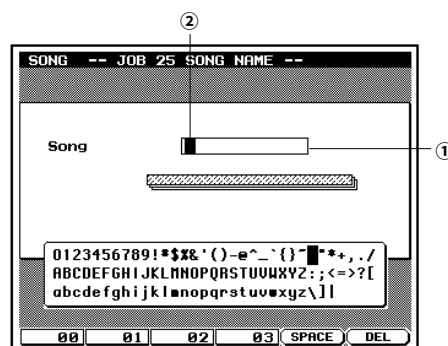
消去するソングを指定します。

【参考】

All(全ソング)を選択して消去を実行するとUndoはできません。

25 Song Name(ソングネーム)

指定したソングに名前を付けます。(8文字以内)



① ソングネーム

【設定値】 0～9、!、#、\$、%、&、'、(、)、-、@、^、_、`、{、}、~、スペース、"、\*、+、,、.、/、A～Z、:、;、<、=、>、?、[、\、]、^、\_、`、{、}、~、|

ソングネームを入力します。

② カーソル

文字を入力する位置を示します。

【操作】

1 < / > でカーソルを移動し、(DEC/NO) / (INC/YES) またはジョグダイヤルを使って文字を入力します。

- ・ (F5) (SPACE)でスペースが入力されます。
- ・ (F6) (DEL)でカーソル位置の文字が削除されます。
- ・ 文字の入力方法については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。

2 入力が終わったら、(EXIT) を2回押すとソングプレイに戻ります。

- ・ ソングネームを設定後、(ENTER) を押す必要はありません。

8. ソングマルチエディット

SONG → F4 (Multi)

ソングを再生する際のパートごとのボイス(音色)の設定やエディットを行うモードです。

【参考】

- ・ソングマルチはソングごとに1つつつ持っており、各ソングに異なった値を設定することができます。
- ・ソングマルチは、電源を切ると消えてしまいます。ディスクモードで、ソングのノーマルで保存すると、ソングデータの一部として保存することができます。

□ 操作手順

- 1 ソングプレイ画面から (F4) (Multi)を押してソングマルチエディットに入ります。
- 2 (F1) (Mixer)～ (F5) (PadAsgn)を押して画面を切り替えます。
- 3 設定したいパラメーターへカーソルを移動し、(DEC/NO) / (INC/YES)、ジョグダイヤル、テンキー→ (ENTER) で値を設定します。
- 4 (EXIT) を押すと、ソングプレイ画面に戻ります。

□ ソングマルチエディットのポイント

音源部の各パートを一時的に設定します。

ソングマルチエディットは、音源部の各パートを一時的に設定します。ですから、ソングにプログラムチェンジやコントロールチェンジ(ボリューム、パン)、XGシステムオンなどが入力されていると、音源の設定だけでなく、ソングマルチエディットの設定も変更されてしまいます。

ソングデータには入力されません。

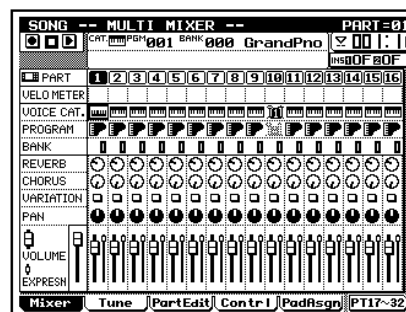
ソングマルチエディットの設定は、ソングデータには入力されません。ソングマルチエディットで設定したパラメーターをソングに入力するためには、ディスクモードのセーブ画面(→P.238)で、(F4) (XG HEADR)を押してXGヘッダーをオンしてからセーブを実行します。すると、ソングマルチエディットの設定内容が、1～2小節のセットアップ小節としてソングの先頭に付加されます。

□ ソングマルチエディットの画面

ソングマルチエディットは以下の6つの画面で構成されています。(F1) ～ (F5) を押して選択)

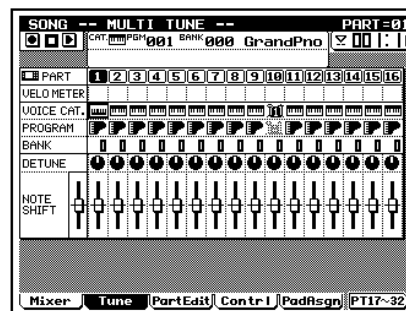
ミキサー (F1) (Mixer) → P.126

ミキサーを操作する感覚で、パート1～32/AD/SPのボリューム、パン、ボイス、ミュート/ソロ、エフェクトのセンド(深さ)などを設定できます。



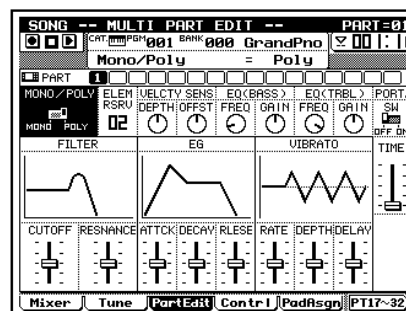
チューン (F2) (Tune) → P.128

パートごとのデチューンとノートシフトの設定を行います。



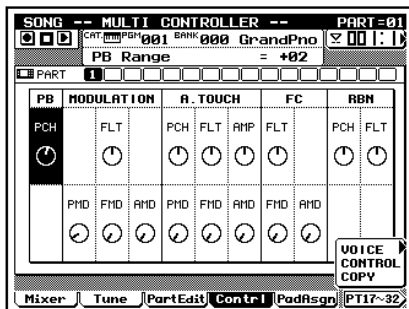
パートエディット (F3) (PartEdit) → P.128

パートの設定を変更することで間接的にボイスをエディットします。



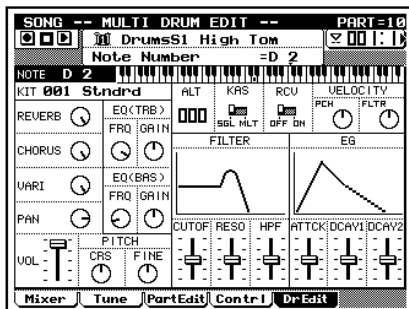
パートコントローラーエディット (F4) (Ctrl)) → P.131

MIDIコントローラー(PB、MW、AT、FC、リボンコントローラー)の設定をパートごとに行います。



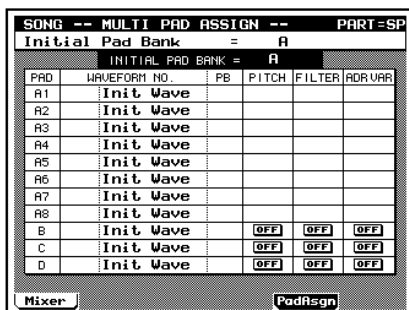
ドラムセットアップエディット (F5) (DrEdit)) → P.132

ドラムセット中の特定のドラム楽器をエディットします。



パッドサンプルアサイン (F5) (PadAsgn))

パッドでサンプルを慣らすための設定を行います。



【参考】

- ・ソング再生中にも設定を変更できます。シーケンサーボタンはソングプレイ画面と同様に機能します。
- ・F5 に(PadAsgn)が表示されている時は、サンプルパートを選んでいなくてもいつでもパッドサンプルアサインの画面に入ることができます。

F1 ミキサー

(SONG) → (F4) (Multi) → (F1) (Mixer)

音源部の32パートに対応した32チャンネルミキサー表示の設定画面です。ソングを再生/録音する際のパートごとのボイス、ボリューム、パンなどの設定を行います。

ソングプレイ画面から (F4) (Multi) を押してソングマルチエディットに入り、(F1) (Mixer) を押すとミキサー画面になります。

【参考】

- ・(SHIFT) + ジョグダイヤル、(SHIFT) + (DEC/NO) / (INC/YES) は、すべてのパートの値を増減します。(SHIFT) + テンキー → (ENTER) は、すべてのパートを同じ値に設定します。
- ・F6 を押すごとに1～16パート、17～32パート、AD/SMPパートの表示が切り替わります。

□ ボイスの選び方

ミキサー画面では、ボイスカテゴリー、プログラムナンバー、バンクナンバーの3つのパラメーターを設定してボイスを選択します。

XG ノーマルボイスを選択する場合

1. ボイスカテゴリーを **XXX** (XG ノーマルボイス) に設定します。
2. プログラムナンバーで音色を選択します。
3. バンクナンバーでバリエーションボイスを選択します。

EOS B2000のプリセットやユーザーのノーマルボイスを選択する場合

1. ボイスカテゴリーを **XXX** (EOS ノーマルボイス) に設定します。
2. プリセットボイスを選択する場合はバンクナンバー=0、ユーザーボイスはバンクナンバー=1に設定します。
3. プログラムナンバーでボイスを選択します。

ドラムボイスを選択する場合

1. ボイスカテゴリーを **XXX** (ドラムボイス) に設定します。
2. XG ドラムボイスを選択する場合はバンクナンバー=0、EOS B2000のプリセットやユーザーのドラムボイスを選択する場合はバンクナンバー=111に設定します。
3. バンクナンバー=0 に設定したときは、プログラムナンバーでドラムボイスを選択します。バンクナンバー=111に設定したときは、プログラムナンバー=001でプリセットドラムボイス、プログラムナンバー=002でユーザードラムボイスが選択されます。

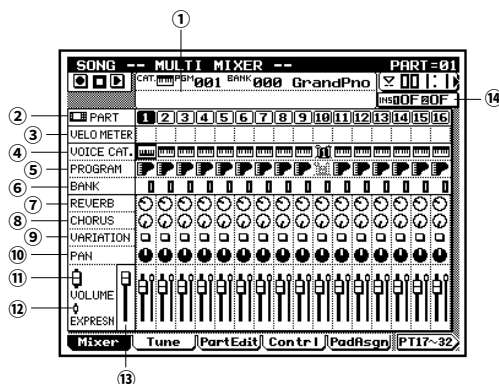
SFX ボイスや SFX キットを選択する場合

1. ボイスカテゴリを (SFXボイス)や (SFXキット)に設定します。
2. プログラムナンバーで音色を選択します。

【参考】

表示されるボイスについては、別冊リストブック記載のノーマルボイスリスト、ドラムボイスリストをご覧ください。

□ 表示とパラメーター



① データ表示

上段ではカーソルのあるパートのボイスの設定を、下段ではカーソルのあるパラメーターとデータの値を表示します。ボイスの設定は、CAT.(ボイスカテゴリ)、PGM(プログラムナンバー)、BANK(バンクナンバー)とボイス名で表示します。

② PART(パート番号)

【設定値】 1～32、AD、SP

音源部のパート番号です。1～32は音源部の各パート、ADはA/Dインプット、SP(SMP)はサンプリング音源部に対応しています。(F6)を押すごとに1～16パート、17～32パート、AD/SMPパートの表示が切り替わります。

ソングのシーケストラック(TR1～32)、パターントラック(PATTERN1～16)と各パートとの関係は、「5.アウトプットチャンネル」(→P.107)で決まります。

【参考】

初期状態では、パート1～16がシーケストラックのTR1～16と、パート17～32がパターントラック(PATTERN1～16)と接続されています。

③ VELO METER(ベロシティメーター)

再生時のベロシティ、ミュート、ソロを表示します。ソングプレイ画面と同じ機能です。(→P.86)

④ VOICE CAT.(ボイスカテゴリ)

【設定値】 (XG ノーマルボイス)、 (SFX ボイス)、 (SFX キット)、 (ドラムボイス)、 (ドラムセットアップ1)、 (ドラムセットアップ2)、 (EOS ノーマルボイス)、Off(パートオフ)

ボイスの大きな区分け(バンクセレクトMSB)とドラムのセットアップを設定します。ここでの設定によって、「5. プログラムナンバー」、「6. バンクナンバー」で選択できるボイスの種類が変わります。

(XG ノーマルボイス)は、XG に対応した通常の楽器音(ノーマルボイス)を選択する際に設定します。

(SFX ボイス)は、音程付きの効果音を選択する際に設定します。

(SFX キット)は、鍵盤ごとに多くの効果音が割り当てられたボイスを選択する際に設定します。

(EOS ノーマルボイス)は、EOS B2000 のプリセットボイスとユーザーボイスを選択する際に設定します。

(ドラムボイス)は、ドラム音色をエディットせずに使用する場合に選択します。

(ドラムセットアップ1)と (ドラムセットアップ2)は、ドラム音色をエディットする場合に選択します。

ボイスカテゴリをOff(パートオフ)に設定すると、そのパートは音が鳴らない状態になります。

【参考】

ドラムのセットアップとは、「ドラムセットアップエディット」(→P.132)でエディットの対象となるメモリーです。EOS B2000 ではドラムセットアップがソングに2つ、パターンに1つ用意されているため、合計3パートのドラムボイスに対して別々のエディットを行うことができます。

⑤ PROGRAM(プログラムナンバー)

【設定値】

プログラムナンバー 001～128

ボイスのアイコン (ピアノ)、など

プログラムナンバーでは、音色番号を設定して基本ボイス(GM に準拠)を選択します。

画面のプログラムナンバーの表示位置ではボイスのアイコンが、画面上部のデータ表示位置ではプログラムナンバーとボイス名が表示されます。

ボイスの並びについてはボイスリスト(→別冊リストブック)をご覧ください。

設定できるプログラムナンバーの範囲は、「④ ボイスカテゴリ」によって変わります。

⑥ BANK(バンクナンバー)

【設定値】 バンクナンバー 000～111(不連続)

XG のボイスバンクを切り替えてバリエーションボイスを選択したり、ボイスメモリーを切り替えたりします。「④ ボイスカテゴリ」と「⑤ プログラムナンバー」によって、設定できる値の範囲が変わります。

ボイスカテゴリが (XG ノーマルボイス)の場合は、バンクナンバーを 000～111 の範囲で切り替えて、XG のバリエーションボイスを選択できます。バリエーションボイスが用意されているバンクナンバーはプログラムナンバーによって異なります。

ボイスカテゴリーが **121** (ドラムボイス) の場合は、バンクナンバー=000でXG対応のドラムボイス、バンクナンバー=111でEOS B2000のプリセットとユーザーのドラムボイスを選択できます。

ボイスカテゴリーが **603** (EOS ノーマルボイス) の場合は、バンクナンバー=000でプリセットボイス、バンクナンバー=001でユーザーボイスが選択できます。

ボイスカテゴリーが上記以外に設定されている場合は、バンクナンバーは常に 000 になります。

⑦ REVERB(リバーブセンド)

【設定値】 000 ~ 127

リバーブの効果の深さを設定します。

⑧ CHORUS(コーラスセンド)

【設定値】 000 ~ 127

コーラスの効果の深さを設定します。

⑨ VARIATION(バリエーションスイッチ/バリエーションセンド)

【設定値】 バリエーションスイッチ Off、On

バリエーションセンド 000 ~ 127

バリエーションモード(→P.137)がインサーションに設定されている場合はバリエーションスイッチ、システムに設定されている場合はバリエーションセンドとして機能します。

バリエーションスイッチは、バリエーションエフェクトを有効にするパートを設定します (On にできるパートは1パートだけです)。

バリエーションセンドは、バリエーションエフェクトの効果の深さを設定します。

⑩ PAN(パン)

【設定値】 Random(0)、Left63(1)~Center(64)~Right63(127)

再生する際のパン(音の定位)を設定します。

音の定位が Leftでは左に、Rightでは右に、Centerでは中央になります。Randomは音が鳴るたびに音が左右に移動する特殊な効果です。

⑪ VOLUME(ボリューム)

【設定値】 000 ~ 127

ボリューム(音量)を設定します。

⑫ EXPRESN(エクスプレッション)

【設定値】 000 ~ 127

エクスプレッションを設定します。

⑬ マスターボリューム

【設定値】 000 ~ 127

ソング全体の音量を設定します。

⑭ INS 1, 2(インサーションエフェクト 1, 2 パート)

【設定値】 01 ~ 32、AD、SP、OFF

インサーションエフェクト1, 2を有効にするパートをそれぞれ設定します。

F2 チューン

(SONG) → (F4) (Multi) → (F2) (Tune)

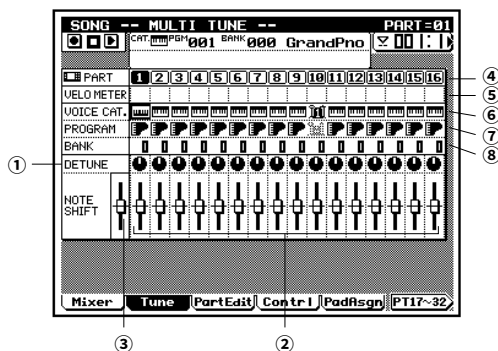
ソングを再生/録音する際のパートごとのデチューン、ノートシフトの設定を行います。

ソングプレイ画面から (F4) (Multi)を押してソングマルチエディットに入り、(F2) (Tune)を押すとチューン画面になります。

【参考】

- (SHIFT) + ジョグダイヤル、(SHIFT) + (DEC/NO) / (INC/YES) は、すべてのパートの値を増減します。(SHIFT) + テンキー → (ENTER) は、すべてのパートを同じ値に設定します。
- (F6) を押すたびに1~16パート、17~32パートの表示が切り替わります。

□ 表示とパラメーター



① DETUNE(デチューン)

【設定値】 - 12.8 ~ + 12.7

基準値に対してチューニングを上下にセント単位で変更します。

② NOTE SHIFT(ノートシフト)

【設定値】 - 24 ~ + 24

各パートの音程を上下に半音 (100セント) 単位で変更します。

③ トランスポーズ

【設定値】 - 24 ~ + 24

すべてのパートの音程を上下に半音 (100セント) 単位で変更します。

F3 パートエディット

(SONG) → (F4) (Multi) → (F3) (PartEdit)

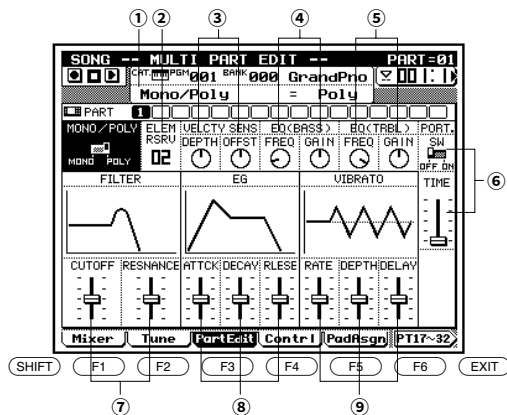
各パートのボイスをエディットする画面です。パートごとの設定なので、あるパートのボイスをエディットしてから別のボイスに差し換えても、ここでの設定は反映されます。

ソングプレイ画面から (F4) (Multi)を押してソングマルチエディットに入り、(F3) (PartEdit)を押すとパートエディット画面になります。

【参考】

- ・パラメーターは、絶対変化のパラメーターと相対変化のパラメーターに大きく分けられます。絶対変化のパラメーターとは、設定した値で音源の状態が直接変化するパラメーターです(モノ/ポリ、エレメントリザーブ、ポルタメントスイッチ/タイム、ドライレベル)。相対変化のパラメーターとは、選択されているボイスの元の設定がここで設定した値によって変化することによって、音源の状態が間接的に変化するパラメーターです(上記以外のパラメーター)。
- ・[TRACK] < / > を押してパートを選択します。
- ・F6 を押すたびに1～16パート、17～32パートの表示が切り替わります。

□ 表示とパラメーター



① MONO/POLY(モノ / ポリ)

【設定値】 MONO(モノモード)、POLY(ポリモード)

パートの発音状態を設定します。MONO(モノモード)は単音しか発音せず和音が演奏できない状態、POLY(ポリモード)は和音が演奏できる状態です。

② ELEM RSRV(エレメントリザーブ)

【設定値】 00～64

最大発音数を越えたときに発音を確保するエレメント数を設定します。

EOS B2000では、各パートで発音しているボイスのエレメント数の合計が最大発音数(64音)を越えると、先に演奏したボイスから順番に音が消える仕組みになっています(後着優先)。エレメントリザーブで必要なエレメント数を確保しておく、最大発音数を越えてもそのパートの音が途切れなくなります。

【参考】

すべてのパートの合計が64を越えることはできません。そのため、あるパートの数値を上げる場合は、あらかじめ他のパートの数値を下げる必要があります。優先順位の低いパートは、なるべく0に設定しておきましょう。

③ VELCTY SENS DEPTH(ベロシティセンスデプス)、VELCTY SENS OFFST(ベロシティセンスオフセット)

【設定値】 ベロシティセンスデプス 000～127

ベロシティセンスオフセット 000～127

ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)に対するセンシティビティ(感度)を設定することによって、音源に働くベロシティの変化の仕方を変えます。

ベロシティセンスデプスは、「受信したベロシティ」に対して、「音源に働くベロシティ」の変化の度合い(傾き)をコントロールしています。

デプスを大きくすると「受信したベロシティ」に対する「音源に働くベロシティ」の変化が大きくなります。デプスを小さくするとベロシティの変化が小さくなり、デプスを0にすると「受信したベロシティ」が変化しても「音源に働くベロシティ」は変化しくなくなります。

ベロシティセンスオフセットは、「音源に働くベロシティ」の値を一律に増減します。

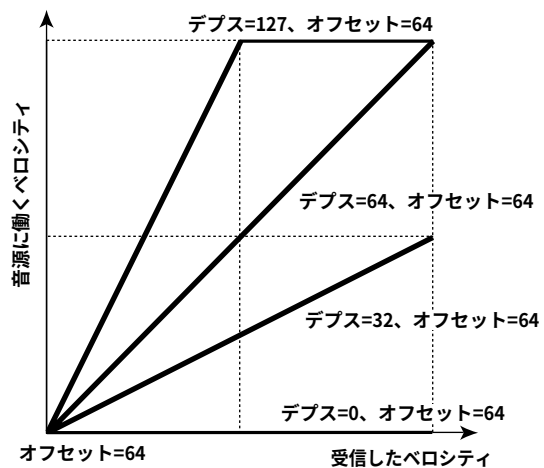
オフセット値が64の場合は、受信したままのベロシティ値が音源に働きます。

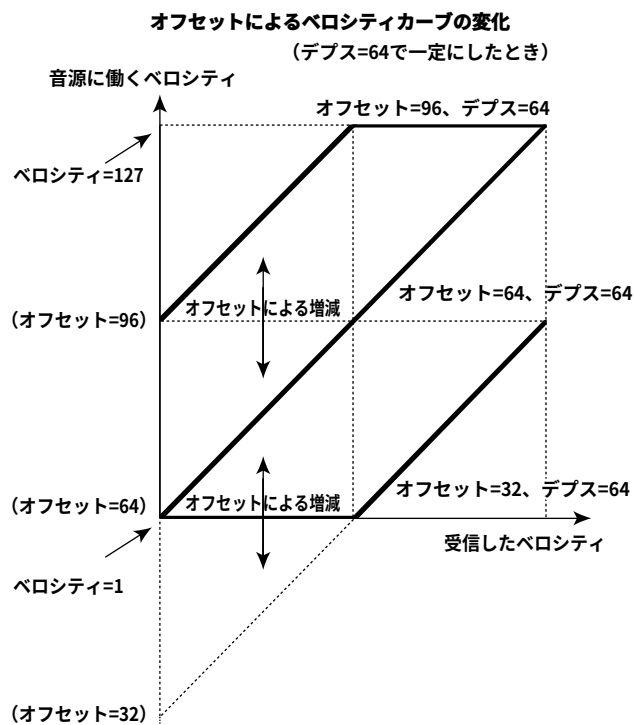
オフセット値を64より大きくすると、「音源に働くベロシティ」が全体に増加し、受信したベロシティが小さくても大きなベロシティが音源に働きます。鍵盤をある程度以上強く弾くとベロシティは最大値(127)で一定になります。

オフセット値を64より小さくすると、「音源に働くベロシティ」が全体に減少し、「受信したベロシティ」がある大きさになるまではベロシティは最小値(1)で一定になり、「受信したベロシティ」が大きくても「音源に働くベロシティ」は小さくなります。

デプスによるベロシティカーブの変化

(オフセット=64で一定にしたとき)





④ EQ(BASS) GAIN(EQ バスゲイン)、EQ(BASS) FREQ(EQ バスフリケンシー)

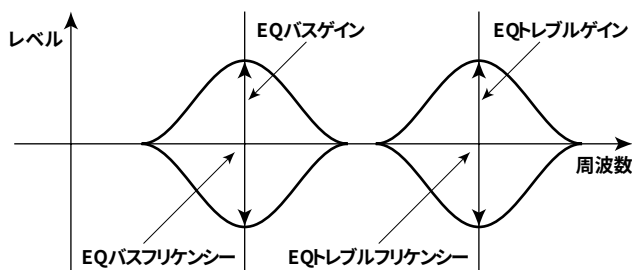
【設定値】 EQ バスゲイン - 64 ~ + 63
EQ バスフリケンシー 32Hz ~ 2.0kHz

低音域用の EQ の設定して低音域の倍音をコントロールし、音色を変化させます。フリケンシーで周波数を設定し、ゲインで設定した周波数付近の倍音の音量を変化します。

⑤ EQ(TRBL) GAIN(EQ トレブルゲイン)、EQ(TRBL) FREQ(EQ トレブルフリケンシー)

【設定値】 EQ トレブルゲイン - 64 ~ + 63
EQ トレブルフリケンシー 500Hz ~ 16.0kHz

高音域用の EQ の設定して高音域の倍音をコントロールし、音色を変化させます。フリケンシーで周波数を設定し、ゲインで設定した周波数付近の倍音の音量を変化します。



⑥ PORT. SW(ポルタメントスイッチ)、PORT. TIME(ポルタメントタイム)

【設定値】 ポルタメントスイッチ Off、On
ポルタメントタイム 000 ~ 127

ポルタメント(音程の違う2つの音の間をなめらかに移動する機能)をかける設定を行います。ポルタメントスイッチではポルタメントのオン/オフを、ポルタメントタイムではパートごとにポルタメントの効果のかかり方を設定します。

【参考】

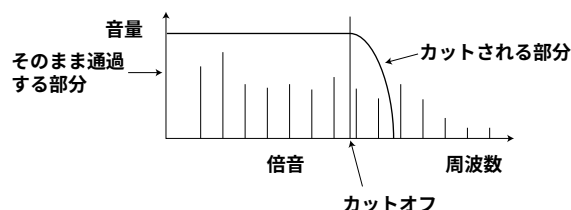
ドラムボイス、SFX キット、サンプルのボイスには、ポルタメントはかかりません。

⑦ FILTER CUTOFF(フィルターカットオフ)、FILTER RESNANCE(フィルターレゾナンス)

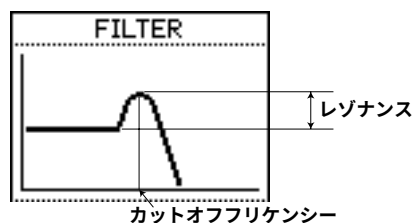
【設定値】 カットオフ - 64 ~ + 63
レゾナンス - 64 ~ + 63

フィルターを設定して音色を変更します。

カットオフでは、高い周波数の音をカットして音色の明るさを変更します。



レゾナンスでは、カットオフフリケンシー付近の出力を持ち上げて音に張りを出します。



⑧ EG ATTACK(EG アタックタイム)、EG DECAY(EG ディケイタイム)、EG RLESE(EG リリースタイム)

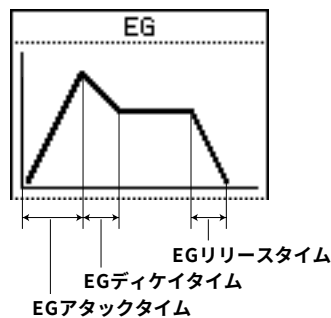
【設定値】 - 64 ~ + 63

鍵盤を弾いた瞬間から離して音が消えるまでの音量の時間的な変化を設定します。

アタックタイムは、鍵盤を弾いた瞬間の音量が0から最大値に変化するのに要する時間です。値が小さくなると立ち上がりが速くなります。

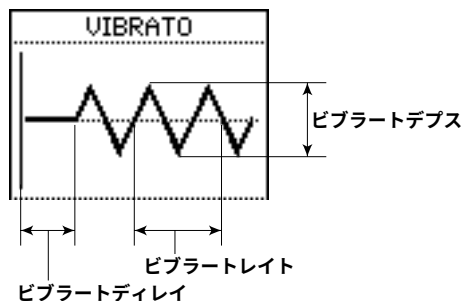
ディケイタイムは、音量が最大に達した後、サステインレベルに変化する時間です。値が小さくなると、歯切れのいい音になります。

リリースタイムは、鍵盤を離した後、音量がサステインレベルから0に変化するのに要する時間です。値が小さくなるとすばやく消えるようになります。



⑨ VIBRATO RATE(ビブラトレイト)、VIBRATO DEPTH(ビブラトデプス)、VIBRATO DELAY(ビブラトディレイ)【設定値】 - 64 ~ + 63

ビブラートの設定を行います。レートでは音程を揺らす速さを、デプスでは深さを、ディレイでは鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。



F4 パートコントローラーエディット

SONG → F4 (Multi) → F4 (Contrl)

パートごとに、PB(ピッチベンド)、MODULATION(モジュレーションホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)、FC(フットコントローラー)、RBN(リボンコントローラー)の機能の設定を行います。

ソングプレイ画面から F4 (Multi)を押してソングマルチエディットに入り、F4 (Contrl)を押すとパートコントローラーエディット画面になります。

【参考】

- [TRACK] < / > を押してパート選択します。
- F6 を押すたびに1~16パート、17~32パートの表示が切り替わります。

□ 5種類のコントローラー

画面は、コントローラーごとに5つのブロックに分かれ、さらに各コントローラーに設定する効果を種類によって上下2段に分けています。

コントローラーは次の5種類です。

- PB(ピッチベンド)…ピッチベンドホイール。MIDIでは、ピッチベンドチェンジ。
- MODULATION(モジュレーション)…モジュレーションホイール。MIDIでは、コントロールチェンジ(No.1)。

- A.TOUCH(アフタータッチ)…鍵盤を演奏した後さらに押し込んだときに機能するコントローラー。MIDIでは、チャンネルアフタータッチ。
- FC(フットコントローラー)…リアパネルのフットコントローラー端子に接続したコントローラー。対応するMIDIデータは、パッドノブモードで設定可能です。
- RBN(リボンコントローラー)…リボンコントローラー。対応するMIDIデータは、パッドノブモードで設定可能です。

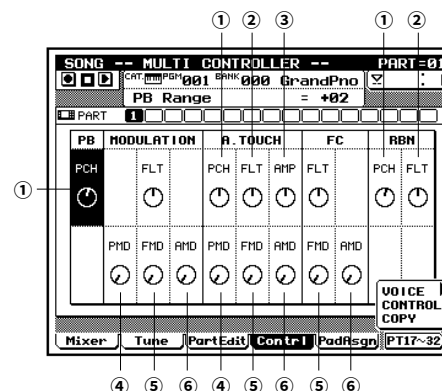
□ ボイスコントローラーコピー

ボイスパラメーターとして保存されているコントローラーの設定は、ソングモードでは無効になります。ですから、ボイスモードで演奏していたのと同じ効果をつけるためには、あらためてこの画面で設定し直す必要があります。その操作を簡単にするための機能がボイスコントローラーコピーです。

(SF5) (VOICE CONTROL COPY)を押すと、そのパートに設定されているボイスのコントローラーの設定がこの画面にコピーされ、ボイスモードで演奏していたのと同じ効果をつけることができるようになります。



□ 表示とパラメーター



画面構成

画面は、コントローラーごとに5つのブロックに分かれ、さらに各コントローラーに設定する効果を種類によって上下2段に分けています。

コントローラーに設定する効果のうち、上段では音程や音量をリアルタイムにコントロールする効果を、下段ではLFOを使って音程や音量を周期的に変化させる効果を設定します。

① PCH(ピッチバイアスデプス)

【設定値】 - 24 ~ + 24

各コントローラーによる音程変化の幅を半音単位で設定します(12半音でオクターブ)。各コントローラーでボイスの音程をなめらかに変化できます。

【参考】

PB(ピッチベンドホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)、RBN(リボンコントローラー)で設定できます。

② FLT(フィルターバイアスデプス)

【設定値】 - 64(- 9600 セント) ~ + 63(+ 9450 セント)

各コントローラーによるフィルターのカットオフ周波数の変化幅を設定します。各コントローラーでボイスの音色を変化できます。

【参考】

MODULATION(モジュレーションホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)、FC(フットコントローラー)、RBN(リボンコントローラー)で設定できます。

③ AMP(アンプリチュードバイアスデプス)

【設定値】 - 63(- 100%) ~ + 63(100%)

各コントローラーによる音量の変化幅を設定します。各コントローラーでボイスの音量を変更できます。

【参考】

A.TOUCH(アフタータッチ)で設定できます。

④ PMD(ピッチモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 127

各コントローラーによるピッチモジュレーション(ピブラート)の深さの変化幅を設定します。

【参考】

MODULATION(モジュレーションホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)で設定できます。

⑤ FMD(フィルターモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 127

各コントローラーによるフィルターモジュレーション(ワウウ)の深さの変化幅を設定します。

【参考】

- ・ MODULATION(モジュレーションホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)、FC(フットコントローラー)で設定できます。
- ・ 音色によっては、コントローラーでデプスを変化させたときにノイズが生じることがあります。その場合は、デプスを浅く設定してみてください。

⑥ AMD(アンプリチュードモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 127

各コントローラーによるアンプリチュードモジュレーション(トレモロ)の深さの変化幅を設定します。

【参考】

MODULATION(モジュレーションホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)、FC(フットコントローラー)で設定できます。

F5 ドラムセットアップエディット

SONG → F4 (Multi) → ドラムパートを選択 →

F5 (DrSetup)

ドラムセット中の特定のドラム楽器をエディットします。ドラムボイスはノーマルボイスと違ってC#-1~G5の各ノート(鍵盤)にそれぞれインスト(バスドラム、スネアドラムなどのリズム楽器音)が割り当てられていて、個々のインストごとにエディットすることができます。

ドラムセットアップエディットでは、ドラムセットアップ1、2をエディットすることで間接的にドラムボイスをエディットします。ソングプレイ画面から F4 (Multi)と F1 (Mixer)を続けて押してミキサー画面にし、ドラムセットアップ1または2が選択されているトラックを選んでから F5 (DrEdit)を押すと、ドラムセットアップエディット画面になります。

□エディット手順

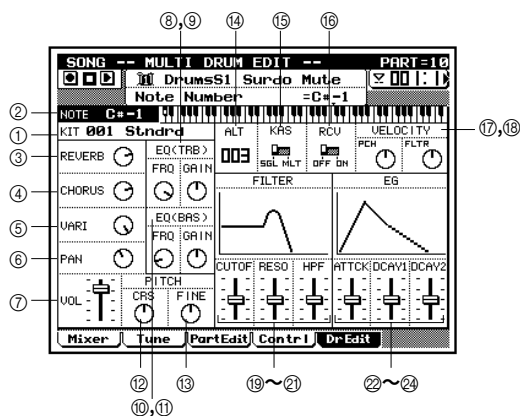
1 「1.元になるドラムキット」にカーソルを移動し、エディットの元になるドラムキットを選択します。

2 [NOTE]にカーソルを移動し、鍵盤を押してエディット対象のインストを選択します。

3 設定したいパラメーターへカーソルを移動し、[DEC/NO] / [INC/YES]、ジョグダイヤル、テンキー → [ENTER] で値を設定します。

4 [EXIT]を押すとソングプレイ画面に戻ります。

□表示とパラメーター



① 元になるドラムキット

【設定値】 001 Stndrd、002 Stndrd2、003 Dry、004 Bright、009 Room、010 DrkRoom、017 Rock、018 Rock2、025 Electro、026 Analog、027 Analog2、028 Dance、029 HipHop、030 Jungle、033 Jazz、034 Jazz2、041 Brush、049 Symphny、001 SFX1 Kit、002 SFX2 Kit、001 EOS Kit、002 User Kit

エディットの元になるドラムキットを設定します。

【参考】

ドラムキットを切り替えると、ドラムセットアップエディットのすべてのパラメーターが初期化されます。パラメーターの設定は、最初にドラムキットを選んでから行ってください。

② NOTE(ノート)

【設定値】 C#-1 ~ C5

ノートを指定し、エディット対象のインストを選択します。各ノートに割り当てられているインストの種類は、ドラムボイスによって異なります。各ドラムボイスのインストの配置については、別冊の「リストブック」をご覧ください。(→リストブック)

【参考】

- ・「① 元になるドラムキット」に XG Drum 以外が選択されている場合の設定値の範囲は、C#-1 ～ G5 です。
- ・このパラメーターにカーソルがある時、鍵盤で入力することもできます。

③ REVERB(リバーブセンド)

【設定値】 000 ～ 127

インストごとのリバーブエフェクトの効果の深さを設定します。

【参考】

リバーブをかけるためには、ミキサー画面でドラムが割り当てられているパートのリバーブセンドと、エフェクト画面のリバーブリターンレベルを設定する必要があります(→ P.126)。

④ CHORUS(コーラスセンド)

【設定値】 000 ～ 127

インストごとのコーラスエフェクトの効果の深さを設定します。

【参考】

コーラスをかけるためには、ミキサー画面でドラムが割り当てられているパートのコーラスセンドと、エフェクト画面のコーラスリターンレベルを設定する必要があります(→ P.126)。

⑤ VARI(バリエーションセンド)

【設定値】 バリエーションエフェクト=インサーションの場合

000(オフ)、001 ～ 127(オン)

バリエーションエフェクト=システムの場合

000 ～ 127

インストごとのバリエーションエフェクトのかかり方を設定します。

バリエーションモードの設定(→ P.137)がインサーションの場合はバリエーションのオン / オフスイッチとして機能し、000 でオフ、001 ～ 127 でオンになります。

バリエーションモードの設定(→ P.137)がシステムの場合はバリエーションセンドとして機能し、インストごとのバリエーションエフェクトの効果の深さを設定します。

【参考】

- ・バリエーションエフェクトをかけるためには、ミキサー画面でドラムが割り当てられているパートに対して次の設定が必要です(→ P.128)。

バリエーションエフェクト=インサーションの場合

…バリエーションスイッチをオン

バリエーションエフェクト=システムの場合

…バリエーションセンドを 1 以上に設定

- ・以下のような場合、システムエフェクトである ③リバーブセンドおよび ④コーラスセンドの設定は無効になります。

- インサーションエフェクトパート(→ P.128)にこのドラムパートが選択されている場合

- バリエーションモード(→ P.137)がインサーションに設定されている状態で、パートのバリエーションスイッチ(→ P.128)がオン、そのノートのバリエーションセンドが 1 以上に設定されている場合

バリエーションモードがシステムの場合は、⑤バリエーションセンドの設定も同様に無効となります。

⑥ PAN(パン)

【設定値】 Random、Left63 ～ Center ～ Right63

インストごとに、再生する際のパン(音の定位)を設定します。生のドラムスの配置と同じような設定にするともっとも自然です。

Left63 で最も左、Right63 で最も右、Center で中央に定位します。Random(ランダム)は音が鳴るごとに定位があちこちに飛び交う特殊な効果です。

⑦ VOL(ボリューム)

【設定値】 000 ～ 127

インストごとの音量を設定します。

⑧ EQ(TRB) FRQ(EQ トレブルフリクエンシー)、

⑨ EQ(TRB) GAIN(EQ トレブルゲイン)

【設定値】 FRQ 500Hz ～ 16.0kHz

GAIN - 64 ～ + 63

高音域用の EQ を設定して高音域の倍音をコントロールし、音色を変化させます。FRQ で周波数を設定し、GAIN で設定した周波数付近の倍音の音量を変化します。

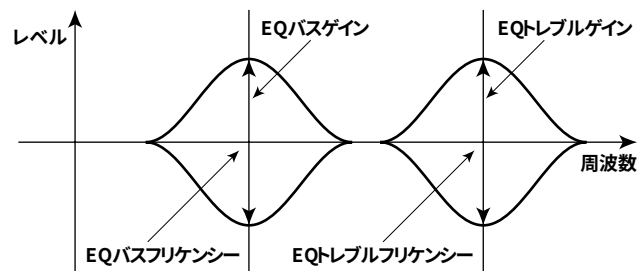
⑩ EQ(BAS) FRQ(EQ バスフリクエンシー)、

⑪ EQ(BAS) GAIN(EQ バスゲイン)

【設定値】 FRQ 32Hz ～ 2.0kHz

GAIN - 64 ～ + 63

低音域用の EQ を設定して低音域の倍音をコントロールし、音色を変化させます。FRQ で周波数を設定し、GAIN で設定した周波数付近の倍音の音量を変化します。



⑫ PITCH CRS(ピッチコース)

【設定値】 - 64 ～ + 00 ～ + 63

インストごとに、音程を半音 (100 セント) 単位で設定します。

⑬ PITCH FINE(ピッチファイン)

【設定値】 - 64 ～ + 00 ～ + 63

インストごとに、音程を 1 セント (1/100 半音) 単位で細かく調整します。

⑭ ALT(オルタネートグループ)

【設定値】 Off、001 ～ 127

ハイハット(HiHat)のクローズとオープンなど、同時に発音すると不自然なインストを同時に発音しないようにする設定です。同じ番号に設定したインストどうしは、同時に発音しなくなります。

【参考】

オルタネートグループで 001 ～ 127 を設定したインストは、キアサインの設定が常に SGL(シングル)になります。

⑮ KAS(キアサイン)

【設定値】 SGL(シングル)、MLT(マルチ)

発音中のインストに対して MIDI ノートオンデータが続けて来たときの発音方法を設定します。SGL では発音中の音を一度強制的に止めてから再び音を鳴らします。MLT では発音中

の音は鳴らしたまま重ねて発音します。シンバルのように減衰の遅い音について効果ははっきりわかります。一般的には MLT の方が自然に聞こえます。

⑩ RCV(レシーブノートオフ)

【設定値】 OFF、ON

インストごとに MIDI ノートオフを受信するかどうかを設定します。ON にすると MIDI ノート OFF で発音中の音を止めることができます。シンバルやスネアロールなどを発音中の途中で止めたい場合に使います。

⑪ VELOCITY PCH(ピッチベロシティセンス)

【設定値】 - 16 ~ + 16

ベロシティによって音程をどの程度変化させるかを設定します。叩く強さによって音程の細かい変化を再現できます。

⑫ VELOCITY FLTR(フィルターベロシティセンス)

【設定値】 - 16 ~ + 16

ベロシティによって音色(カットオフ周波数)をどの程度変化させるかを設定します。叩く強さによって音の明るさに変化を付けることができます。

⑬ FILTER CUTOFF(フィルターカットオフ)、

⑭ FILTER RESO(フィルターレゾナンス)

【設定値】 CUTOFF - 64 ~ + 00 ~ + 63

RESO - 64 ~ + 00 ~ + 63

インストごとにローパスフィルターを設定することで、高い倍音を削って音色を変えることができます。

フィルターカットオフでは、設定値を小さくするほど音が暗く、大きくするほど明るくなります。レゾナンスでは、設定値を大きくするほど音に倍音を付け加えてクセのあるアタック音にすることができます。

⑮ FILTER HPF(ハイパスフィルターカットオフ)

【設定値】 - 64 ~ + 00 ~ + 63

インストごとにハイパスフィルターを設定することで、低い倍音を削って音色を変えることができます。

⑯ EG ATTCK(EG アタックレイト)、

⑰ EG DCAY1(EG ディケイ1レイト)、

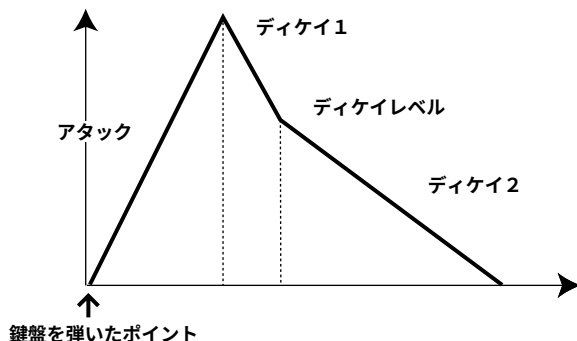
⑱ EG DCAY2(EG ディケイ2レイト)

【設定値】 ATTCK - 64 ~ + 00 ~ + 63

DCAY1 - 64 ~ + 00 ~ + 63

DCAY2 - 64 ~ + 00 ~ + 63

インストごとの音量の時間的な変化を設定します。



EG アタックは鍵盤を弾いた瞬間の音量が0から最大値に変化する時間です。EG ディケイ1は音量が最大値に達した後ディケイレベルまで変化する時間です。EG ディケイ2は音量がディケイレベルに達した後、0まで変化する時間です。数値を上げると変化が遅くなり、下げると速くなります。

【参考】

- EG アタックを大きく設定しすぎると最大値に到達するまでにウェーブが終ってしまうため不自然になる場合があります。
- ボイスによっては設定しても効果のない場合があります。

F5 パッドサンプルアサイン

(SONG) → (F4) (Multi) → サンプルパートを選択 →

(F5) (PadAssign)

パッドバンクAのパッド1~8とパッドバンクB~Dに対するウェーブフォームの割り当てと、パッドバンクB~Dの機能の設定をします。

ソングプレイ画面から (F4) (Multi) と (F5) (PadAssign) を押すと、パッドサンプルアサイン画面になります。

【参考】

- パッドサンプルアサインの設定は、ソングモード以外のモードでも有効です(サンプルモードを除く)。

□ 設定手順

- 1 パッドバンクAのパッド1~8とパッドバンクB~Dに対して、ウェーブフォームを設定します。
- 2 パッドバンクB~Dの機能を設定します。3種類の機能のうち、少なくとも1つはONにしましょう。
- 3 ソングテンポとフレーズサンプリングとのテンポを調整するために、チューンの値を設定します。
- 4 (EXIT) を押すと、ソングプレイ画面に戻ります。

□ 表示とパラメーター

SONG -- MULTI PAD ASSIGN -- PART=SP		②	③	④	⑤	⑥
Waveform No.	=	01				
INITIAL PAD BANK	=	A				
PAD	WAVEFORM NO.	TUNE	PITCH	FILTER	ADR VRR	
A1	OE_OE	①				
A2	BABV	②				
A3	LOOP_LIMIT	③				
A4	LOOP1	④				
A5	LOOP2	⑤				
A6	LOOP3_HPFF	⑥				
A7	NOISE	⑦				
A8	SIREN	⑧				
B	LOOP3_ADR1	⑨	ON	OFF	OFF	
C	LOOP3_ADR2	⑩	OFF	ON	OFF	
D	LOOP3_ADR3	⑪	OFF	OFF	ON	

PAD(パッドナンバー)

パッドバンク A のパッド 1～8 とパッドバンク B～D に対応しています。

パッドバンク A については、パッドごとにウェーブフォームを設定して、パッド 1～8 で 8 種類のウェーブフォームを再生することができます。

パッドバンク B～D については、各パッドバンクに対して 1 つのウェーブフォームと効果を設定し、パッド 1～8 でウェーブフォームに効果をつけて再生することができます。

[PAD BANK] (◀) / (▶) やパッド 1～8 を押すと、対応したパッドナンバーにカーソルが移動します。

① Initial Pad Bank(イニシャルパッドバンク)

【設定値】 A、B、C、D

ソングを呼び出した時、最初にセットされるパッドバンクを設定します。

工場出荷時は A に設定されています。

② WAVEFORM NO.(ウェーブフォームナンバー)

【設定値】 01～32

サンプルモードで作成した 01～32 のウェーブフォームを選択します。ウェーブフォームナンバーを設定すると、ウェーブフォームネームが表示されます。

③ TUNE(チューン)

【設定値】 - 64 ～ + 63

ウェーブフォーム音程を半音単位で変更することで、ウェーブフォームの再生テンポを調節します。

④ PITCH(ピッチ)

【設定値】 OFF、ON

ピッチを ON に設定すると、設定したウェーブフォームがパッド 1～8 に「ドレミファソラシド」の音階で展開されます。パッド 1 が元のウェーブフォームになります。

⑤ FILTER(フィルター)

【設定値】 OFF、ON

フィルターを ON にすると、設定したウェーブフォームのフィルターカットオフとレゾナンスが 8 種類の値に自動的に設定され、明るい音～暗い音～軽い音の順番にパッド 1～8 に割り当てられます。パッド 1 が元のウェーブフォームになります。

⑥ ADDRVAR(アドレスバリエーション)

【設定値】 OFF、ON

アドレスバリエーションを ON にすると、サンプルモードのサンプルエディットで設定した 8 つのアドレスバリエーションが 1 番から 8 番の順にパッド 1～8 に割り当てられます。

9. ソングエフェクトエディット

(SONG) → (EFFECT)

ソングで使用するエフェクトを選択したり、エフェクトの設定を変更したりします。

□ 操作手順

- 1 ソングプレイ画面から (EFFECT) を押してソングエフェクトエディットに入ります。
- 2 (F1) (Connect)～(F6) (SysEQ)を押して画面を切り替えます。
- 3 設定したいパラメーターへカーソルを移動し、(DEC/NO) / (INC/YES)、ジョグダイヤル、テンキー→(ENTER) で値を設定します。
- 4 (EXIT) を押すと、ソングプレイ画面に戻ります。

□ ソングエフェクトエディットのポイント

音源部の各パートを一時的に設定します。

ソングエフェクトエディットは、音源部の各パートを一時的に設定します。ですから、ソングにエフェクトを設定する MIDI データや、XG システムオンが入力されていると、音源の設定だけでなく、ソングマルチエディットの設定も変更されてしまいます。

ソングデータには入力されません。

ソングエフェクトエディットの設定は、ソングデータには入

力されません。ソングエフェクトエディットで設定したパラメーターをソングに入力するためには、ディスクモードのセーブ画面(→P.238)で、(F4) (XG HEADR)を押して XG ヘッダーをオンしてからセーブを実行します。すると、ソングマルチエディットの設定内容が、1～2 小節のセットアップ小節としてソングの先頭に付加されます。

パターントラック(PATTERN)にデータの入力されているソングを再生する場合には、ソングプレイ画面の「パターンセットアップ」(→P.88)でエフェクト設定を切り替えます。

パターンセットアップを OFF に設定すると、ソングエフェクトエディットの設定が有効になります。ON に設定するとソングエフェクトエディットの設定は無効になり、パターンモードで設定したエフェクトの設定が有効になります。

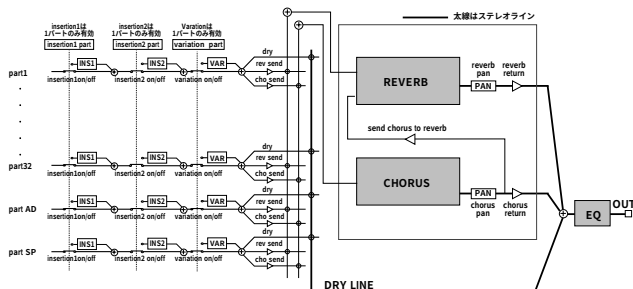
□ ソングエフェクトの構成

- ・インサクションエフェクトとシステムエフェクト
インサクションエフェクトは、特定のパートに対して効果をかけるタイプのエフェクトです。1 パートにだけ効果をかけることができます。

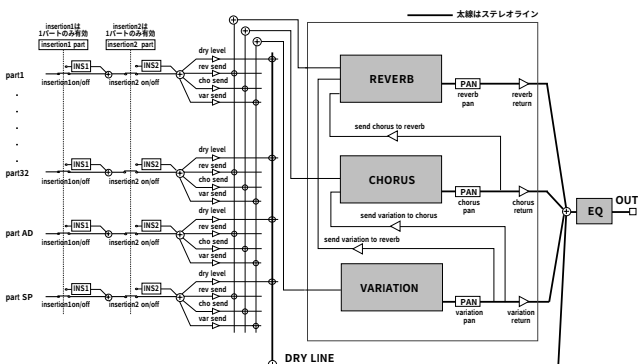
9. ソングエフェクトエディット

システムエフェクトは、すべてのパートに対して共通の効果を加えるタイプのエフェクトです。各パートのエフェクトセンドレベルの設定によって効果の深さを調節することができます。

- ・ バリエーションエフェクト=インサクションの場合



- ・ バリエーションエフェクト=システムの場合

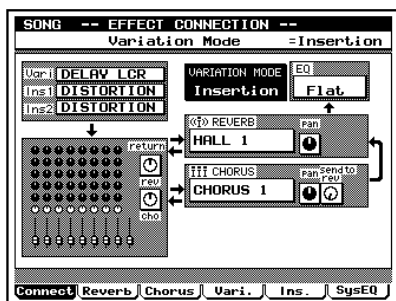


□ ソングエフェクトエディットの画面

ソングエフェクトエディットは以下の6つの画面で構成されています。(F1) ~ (F6) を押して選択)

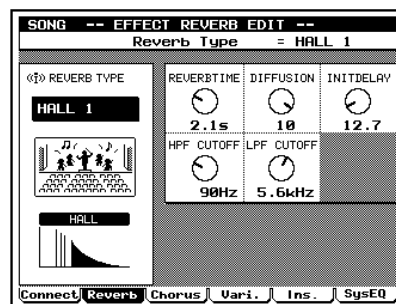
コネクション(F1) (Connect))→ P.137

各エフェクトの接続状況を表す画面です。各エフェクトのエフェクトタイプなども表示されます。



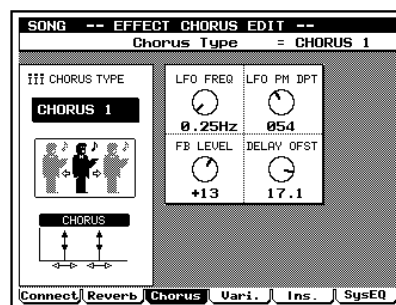
リバーブエディット(F2) (Reverb))→ P.138

リバーブのタイプやパラメーターを設定します。



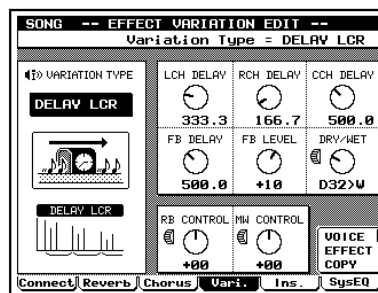
コーラスエディット(F3) (Chorus))→ P.138

コーラスエフェクトのタイプやパラメーターを設定します。



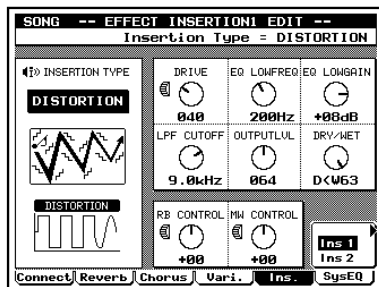
バリエーションエディット(F4) (Vari.))→ P.138

バリエーションエフェクトのタイプやパラメーターを設定します。

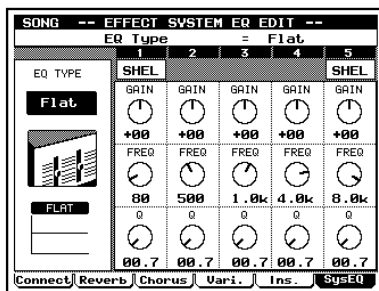


インサクションエディット(**F5**) (Ins.) → P.138

インサクションエフェクト1, 2のタイプやパラメーターを設定します。

システムEQ(**F6**) (SysEQ)

システムEQ(5バンドパラメトリックEQ)の各バンドのフリケンシーやゲインなどを設定します。



【参考】

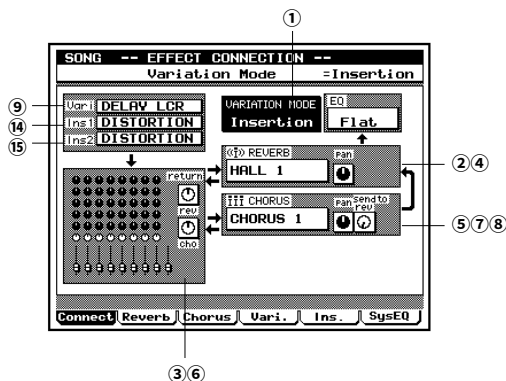
ソング再生中にも設定を変更できます。シーケンサーボタンはソングプレイ画面と同様に機能します。

F1 コネクション

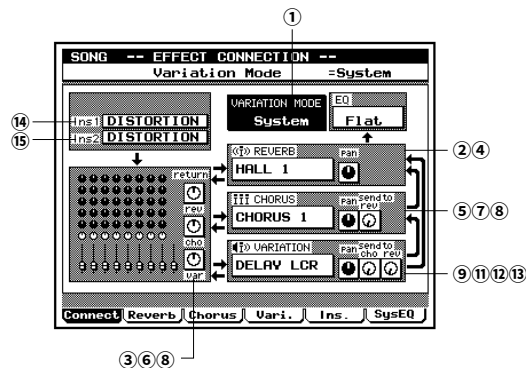
SONG → EFFECT → **F1** (Connect)

バリエーションエフェクトの接続や、各エフェクトのエフェクトタイプ、エフェクト間のセンドレベルなどを設定します。

VARIAION MODE=Insertion の場合



VARIAION MODE=System の場合



① VARIATION MODE(バリエーションモード)

【設定値】 Insertion、System

バリエーションエフェクトをインサクションエフェクトとして使うか、システムエフェクトとして使うかを設定します。この設定によってエフェクトの構成が変化します。

② REVERB(リバーブタイプ)

【設定値】 NO EFFECT、HALL 1,2、ROOM1,2,3、STAGE1,2、PLATE、WHITE ROOM、TUNNEL、CANYON、BASEMENT

リバーブエフェクトのタイプを設定します。

③ return rev(リバーブリターン)

【設定値】 000 ~ 127

リバーブからの戻り量を設定し、全てのパートのリバーブの深さを一律に変更します。

④ REVERB pan(リバーブパン)

【設定値】 Left63 ~ Center ~ Right63

リバーブを通った信号(エフェクト音)のパン(左右の定位)を設定します。

⑤ CHORUS(コーラスタイプ)

【設定値】 NO EFFECT、CHORUS1,2,3,4、CELESTE1,2,3,4、FLANGER1,2,3、SYMPHONIC、ENS DETUNE、PHASER1

コーラスエフェクトのタイプを設定します。

⑥ return cho(コーラスリターン)

【設定値】 000 ~ 127

コーラスからの戻り量を設定し、全てのパートのコーラスの深さを一律に変更します。

⑦ CHORUS pan(コーラスパン)

【設定値】 Left63 ~ Center ~ Right63

コーラスを通った信号(エフェクト音)のパン(左右の定位)を設定します。

⑧ send to rev(センドコーラストゥーリバーブ)

【設定値】 000 ~ 127

コーラスからリバーブへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。

⑨ VARIATION(バリエーションタイプ)

【設定値】 NO EFFECT、HALL 1,2、ROOM 1,2,3、STAGE 1,2、PLATE、WHITE ROOM、TUNNEL、CANYON、BASEMENT、DELAY LCR、DELAY L,R、ECHO、CROSSDELAY、ER 1,2、GATE REV、REVRS GATE、KARAOKE 1,2,3、CHORUS 1,2,3,4、CELESTE 1,2,3,4、FLANGER 1,2,3、SYMPHONIC、ENS DETUNE、AMBIENCE、ROTARY SP、2WAY ROTRY、TREMOLO、AUTO PAN、PHASER 1,2、DISTORTION、COMP + DIST、OVERDRIVE、AMP SIM、3 - BAND EQ、2 - BAND EQ、AUTO WAH、A - WAH + DIST、A - WAH + ODRV、TOUCH WAH1,2、T - WAH + DIST、T - WAH + ODRV、PITCH CNG1,2、AURAL EXCT®、COMPRESSOR、NOISE GATE、VOIC CANCL、TALK MOD、LO - FI、DIST + DELAY、ODRV + DELAY、CMP + DT + DLY、CMP + OD + DLY、WAH + DT + DLY、WAH + OD + DLY、THRU

※AURAL EXCITER®はAPHEX社の登録商標です。

バリエーションエフェクトのタイプを設定します。

⑩ return var(バリエーションリターン)

(バリエーションモードがシステムのと看のみ表示)

【設定値】 000 ~ 127

バリエーションからの戻り量を設定し、全てのパートのバリエーションの深さを一律に変更します。

⑪ VARIATION pan(バリエーションパン)

(バリエーションモードがシステムのと看のみ表示)

【設定値】 Left63 ~ Center ~ Right63

バリエーションを通った信号(エフェクト音)のパン(左右の定位)を設定します。

⑫ send to cho(センドバリエーショントゥーコーラス)

(バリエーションモードがシステムのと看のみ表示)

【設定値】 000 ~ 127

バリエーションからコーラスへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。

⑬ send to rev(センドバリエーショントゥーリバーブ)

(バリエーションモードがシステムのと看のみ表示)

【設定値】 000 ~ 127

バリエーションからリバーブへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。

⑭ Ins1(インサクション1タイプ)、

⑮ Ins2(インサクション2タイプ)

【設定値】 THRU、HALL 1,2、ROOM 1,2,3、STAGE 1,2、PLATE、DELAY LCR、DELAY L,R、ECHO、CROSSDELAY、KARAOKE 1,2,3、CHORUS 1,2,3,4、CELESTE 1,2,3,4、FLANGER 1,2,3、SYMPHONIC、ENS DETUNE、ROTARY SP、TREMOLO、AUTO PAN、PHASER 1、DISTORTION、OVERDRIVE、AMP SIM、3 - BAND EQ、2 - BAND EQ、AUTO WAH、TOUCH

WAH1,2、AURAL EXCT®、COMPRESSOR、NOISE GATE

※AURAL EXCITER®はAPHEX社の登録商標です。

インサクションエフェクトのタイプを設定します。

F2 リバーブエディット、
F3 コーラスエディット、
F4 バリエーションエディット、
F5 インサクションエディット

(SONG) → (EFFECT) → (F2) (Reverb)/ (F3) (Chorus)/ (F4) (Vari.)/ (F5) (Ins.)

リバーブ/コーラス/バリエーション/インサクション1、2の各エフェクトのパラメーターを設定し、エフェクトの効果を細かく調整します。

エフェクトパラメーターはそれぞれのタイプによって異なります。各エフェクトのパラメーターについては、「エフェクトタイプとパラメーター」および「エフェクトパラメーターリスト」(→リストブック)をご覧ください。

【参考】

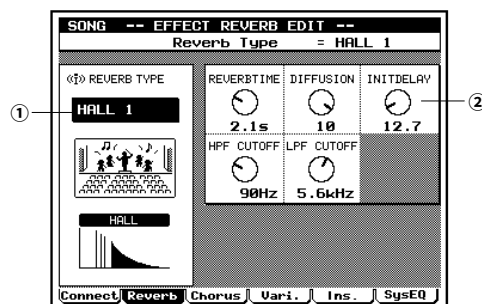
- ・バリエーションモードがインサクションのとき、(F4) バリエーションエディット画面で (SF5) (VOICE EFFECT COPY) を押すと、バリエーションエフェクトがオンになっているパートのボイスのエフェクトが、バリエーションエディット画面にコピーされます。

【注意】

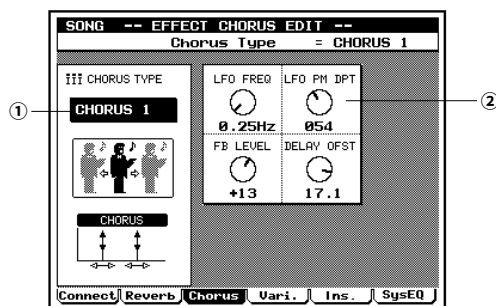
バリエーションエフェクトがオンになっているパートがドラムパートのとき、エフェクトタイプは2BAND-EQに設定されます。

- ・(F5) インサクションエディット画面では、(SF5) を押すたびにインサクション1と2を切り替えることができます。

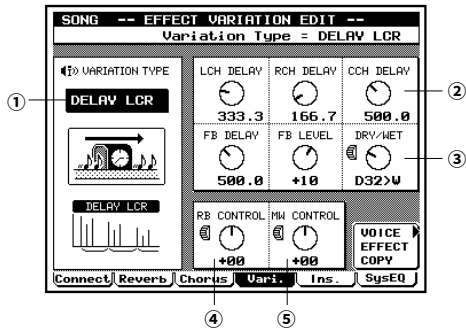
(F2) (Reverb)



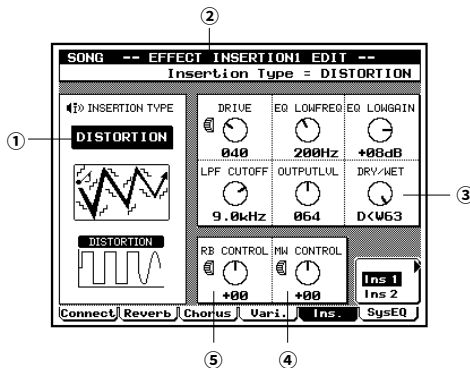
(F3) (Chorus)



F4 (Vari.)



F5 (Ins.)



① エフェクトタイプ

コネクション画面(→P.137)と同様にエフェクトのタイプを設定します。

【参考】

バリエーションエフェクトがインサーションのときのバリエーションエフェクトタイプに NO EFFECT を設定すると、バリエーションエフェクトを ON にしているトラックの音が鳴らなくなります。同様に、インサーションエフェクトタイプに NO EFFECT を設定すると、インサーションエフェクト 1, 2 を ON にしているトラックの音が鳴らなくなります。

② エフェクトパラメーター

各エフェクトの細かい設定を行います。

エフェクトのパラメーターはそれぞれのタイプによって異なります。

各エフェクトのパラメーターについては、「リストブック」をご覧ください。

③ WET/DRY(ウェット / ドライバランス)

【設定値】 D63>W(ドライ音のみ) ~ D=W(ドライ音 = ウェット音) ~ D<W63(ウェット音のみ)

バリエーションエフェクトがインサーションに設定されている場合と、インサーションエフェクト 1, 2 に表示されます。エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定します。

④ RB Control Depth(リボンコントローラーエフェクトコントロールデプス)

【設定値】 - 64 ~ + 63

各エフェクトタイプには、コントローラーでリアルタイムにコントロールできるパラメーターが1つずつ含まれています(エフェクトパラメーター表のControlらんに●印がついているもの)。ここでは、そのパラメーターをリボンコントローラーでコントロールするときの変化量を設定します。

⑤ MW Control Depth(モジュレーションホイールエフェクトコントロールデプス)

【設定値】 - 64 ~ + 63

各エフェクトタイプには、コントローラーでリアルタイムにコントロールできるパラメーターが1つずつ含まれています(エフェクトパラメーター表のControlらんに●印がついているもの)。ここでは、そのパラメーターをモジュレーションホイールでコントロールするときの変化量を設定します。

F6 システムEQエディット

SONG → EFFECT → F6 (SysEQ)

システムEQ(5バンドパラメトリックEQ)の各バンドのフリクエシーやゲインなどを設定して、音の周波数帯域ごとのレベルを補正したり、スピーカーや演奏する部屋の特性に合わせてサウンドを補正します。

このイコライザーは各パートにある2バンドEQとは違い、EOS B2000 の出力全体をイコライジングします。

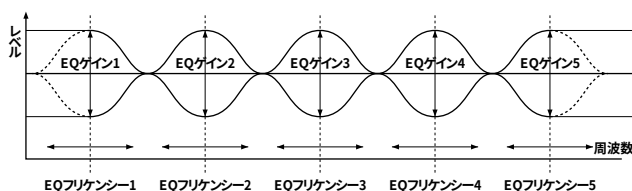
□ イコライザーとは

- ・イコライザーは、音をいくつかの周波数帯域に分けて各帯域ごとのブースト/カットを調節することで、サウンドを補正する機器のことです。たとえば、高い周波数のレベルを上げ下げすると、高い音の成分を強調したりカットしたりすることができます。
- ・一般的にイコライザーは、アンプやスピーカー、部屋の特性に合わせ、音場環境を補正するために使用します。また演奏する曲のジャンルに合わせて音を補正することで、クラシックはより繊細に、ポップスはより明確に、ロックはよりダイナミックに、というように、曲の特長を引き出し音楽をより楽しめる環境を作ります。
- ・EOS B2000 の内蔵する5バンドのパラメトリックイコライザーは、5つの周波数帯域に分けて、各帯域ごとの補正効果が最も高い周波数を調節できます。さらにバンドごとの中心周波数やQを自由に設定することが可能です。

□ システムEQの構造

パラメトリックEQとは

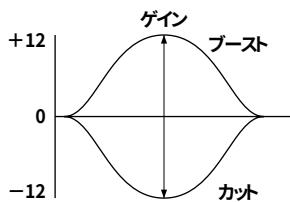
パラメトリックEQとは、ブースト/カットする周波数やゲイン、Qを自由に設定できる形式のイコライザーのことです。グラフィックイコライザーやトーンコントロールなどの簡単なEQに比べて、細かい音作りが可能です。ただし、使い方が複雑で、動作を理解しないとかえって音を壊すおそれもあります。次ページにマルチEQの構造を示します。



次に、マルチ EQ の各要素について説明します。

ゲイン

- ゲインとは、指定した周波数をブースト / カットする量のことです。
- マルチ EQ では、各バンドについて、 $-12\text{dB} \sim +12\text{dB}$ の範囲でブースト / カットすることができます。

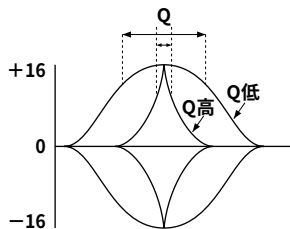


周波数

- ブースト / カットを行う周波数を設定します。各バンドについて、設定可能な周波数の範囲が決まっています。
- ゲインを少しブースト / カットした状態で周波数を少しずつ変化させると、ブースト / カットしたい目的の音の周波数を探ることができます。

Q

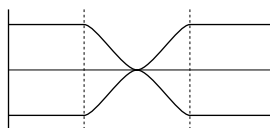
- 周波数特性を表すカーブの、山や谷の鋭さを表します。
- Q を高くすると、ブースト / カットする周波数の幅が狭くなり、周波数特性のカーブが鋭くなります。
- Q を低くすると、逆にブースト / カットする周波数の幅が広くなり、周波数特性のカーブがなだらかになります。



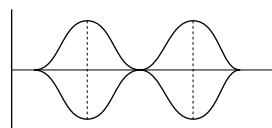
シェイプ(shape)

- EQ の特性カーブの形を表します。
- 代表的なシェイプとして、シェルビング(shelving)とピーキング(peaking)の2つのタイプがあります。
- シェルビング(shelving)タイプは、図のような形の特性カーブで、比較的広い帯域の信号レベルを増減させるタイプです。
- ピーキング(peaking)タイプは、図のような形の特性カーブで、ある周波数を中心とした帯域の信号レベルを増減させるタイプです。周波数特性に山や谷を作ることができます。

- マルチ EQ では、中域の3つのバンドではピーキングタイプに固定されていますが、高低域の両端に当たる2つのバンドではシェイプを選択することができる仕組みになっています。
- 高低域の両端では、シェルビングタイプを選択するのが一般的です。

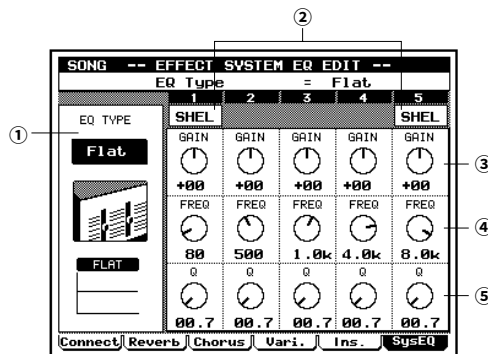


シェルビング・タイプ



ピーキング・タイプ

表示とパラメーター



① EQ TYPE(イコライザータイプ)

【設定値】 Flat(フラット)、Jazz(ジャズ)、Pops(ポップス)、Rock(ロック)、Concert(コンサート)

イコライザータイプでは、音楽ジャンルごとにプリセットの設定を呼び出します。各プリセットには、音楽ジャンルに適したイコライザーの設定が記憶されています。

イコライザータイプでは、バンド1～5の周波数をプリセットによって下記の表のように自動的に変更します。

parameter	PLAT	JAZZ	POPS	ROCK	CONCERT
EQ gain1	0dB	-6dB	+4dB	+7dB	+3dB
EQ frequency1	80Hz	50Hz	125Hz	125Hz	80Hz
EQ Q1	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7
EQ shape1	shelving	shelving	shelving	shelving	shelving
EQ gain2	0dB	+2dB	-4dB	+4dB	+4dB
EQ frequency2	500Hz	125Hz	315Hz	200Hz	315Hz
EQ Q2	0.7	0.3	2.0	0.7	0.7
not used					
EQ gain3	0dB	+4dB	+3dB	-4dB	0dB
EQ frequency3	1.0kHz	900Hz	1.0kHz	1.2kHz	1.0kHz
EQ Q3	0.7	0.3	0.7	0.5	0.7
not used					
EQ gain4	0dB	-4dB	-4dB	+4dB	+2dB
EQ frequency4	4.0kHz	3.2kHz	2.0kHz	2.2kHz	6.3kHz
EQ Q4	0.7	0.5	2.0	1.0	0.7
not used					
EQ gain5	0dB	-6dB	+6dB	+2dB	-3dB
EQ frequency5	8.0kHz	6.3kHz	5.0kHz	6.3kHz	8.0kHz
EQ Q5	0.7	0.7	0.7	0.7	0.7
EQ shape5	shelving	shelving	shelving	shelving	shelving

② シェイプ

【設定値】 SHEL(シェルピングタイプ)、PEAK(ピーキングタイプ)

EQ1、EQ5の特性カーブの形を、シェルピングタイプ、ピーキングタイプのどちらにするかを選択します。SHELでシェルピングタイプ、PEAKでピーキングタイプが選択されます。シェルピングタイプは、EQ1の場合は設定した周波数より下に、EQ5の場合は設定した周波数より上に効果がかかります。

③ GAIN(ゲイン)

【設定値】 -12dB ~ +12dB

各周波数帯域ごとのブースト/カットを細かく設定します。+1dB以上に設定すると、その周波数帯域のレベルが持ち上げられます。-1dB以下に設定すると、その周波数帯がカットされます。+00dBがフラットの状態です。

④ FREQ(フリクエンシー)

【設定値】 EQ1 32Hz ~ 2.0kHz
EQ2 100Hz ~ 10kHz
EQ3 100Hz ~ 10kHz
EQ4 100Hz ~ 10kHz
EQ5 500Hz ~ 16kHz

GAIN(ゲイン)でブースト/カットする周波数を設定します。

⑤ Q(キュー)

【設定値】 0.1 ~ 12.0

FREQ(フリクエンシー)で設定した周波数の音をブースト/カットする際のQ(キュー)を設定します。Q(キュー)とは周波数特性のカーブの鋭さのことで、設定値を大きくするほどカーブは鋭くなります。

シェルピングタイプでは効果はありません。

10. ソングアルペジオエディット

SONG → ARPEGGIO

ソングモードでのアルペジオのかかり方を設定する画面です。

アルペジオとは、分散和音を自動演奏する機能です。特にダンス系やテクノ系の音楽には欠かすことのできない効果的なサウンドを演出します。EOS B2000には50種類のアルペジオパターンが入っていて、ソングごとに設定することができます。

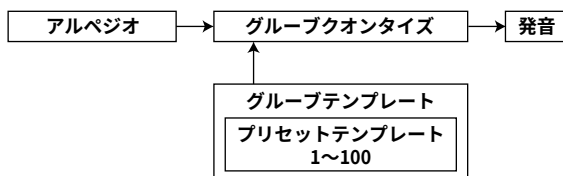
【参考】

- ・ソングモードでは、アルペジオパートで設定した1パートにだけアルペジオをかけることができます。他のパートを再生しながらアルペジオパートをリアルタイムに演奏すると、手弾きでは難しかったテクノ風の旋律を簡単に演奏できます。
- ・アルペジオホールドがONに設定した状態でソングを再生すると、演奏を終了してもアルペジオパートの演奏が止まらないことがあります。
アルペジオホールドがONの状態ではシーケンサーからアルペジオを制御する場合は、ソングデータの最後に必ずアルペジオホールドオフのコントロールチェンジメッセージを入力してください。

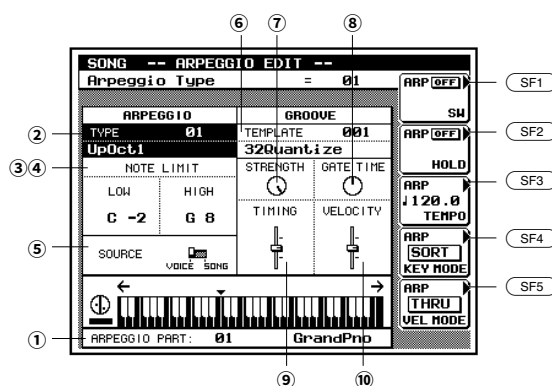
□ アルペジオのグループクオンタイズについて

アルペジオのグループクオンタイズは、アルペジオの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティを一定のルール(グループテンプレート)に従わせることで、アルペジオに微妙なノリやグループ感を付け加える機能です。これによって、機械的なアルペジオパターンをドライブ感のあるパターンに作り替えることができます。EOS B2000にはグループテンプレートとしてスイングやビートロック、アシッドジャズなど100種類のプリセットテンプレートが入っています。

発音タイミング、ベロシティ、ゲートタイムの修正



□ 表示とパラメーター



① ARPEGGIO PART(アルペジオパート)

【設定値】 01 ~ 32

アルペジオをかけるパートを設定します。ソングモードでは、ここで設定したパートだけにアルペジオがかかります。

② ARPEGGIO TYPE(アルペジオタイプ)

【設定値】 01 ~ 50

アルペジオタイプリスト

01	UpOct1	26	ChdAltB1
02	UpOct2	27	ChdAltB2
03	UpOct4	28	ChdAltB4
04	DownOct1	29	ChdRandom1
05	DownOct2	30	ChdRandom2
06	DownOct4	31	ChdRandom4
07	UpDwnAOct1	32	Tecno-A
08	UpDwnAOct2	33	Tecno-B
09	UpDwnAOct4	34	Tecno-C
10	UpDwnBOct1	35	DAHouse
11	UpDwnBOct2	36	SyncopaA
12	UpDwnBOct4	37	SyncopaB
13	RandomOct1	38	SyncopEcho
14	RandomOct2	39	TekEchoA
15	RandomOct4	40	TekEchoB
16	Oct2Up	41	PulseLine
17	Oct4Up	42	SeqS&H1
18	UnisonUp	43	SeqS&H2
19	Up&Down1	44	CleanGtr1
20	Up&Down2	45	CleanGtr2
21	Up&Down4	46	CleanGtr3
22	Up&Alt1	47	CleanGtr4
23	Up&Random1	48	Piano16Bt
24	Up&Random2	49	PianoLatin
25	Up&Random4	50	CrvBass

③ NOTE LIMIT LOW(ノートリミットロー)、

④ NOTE LIMIT HIGH(ノートリミットハイ)

【設定値】 C-2 ~ G8

アルペジオをかけるためのスイッチとなる鍵盤の範囲を指定します。

設定された鍵盤の範囲が、画面に反転表示されます。

【参考】

このパラメーターにカーソルがある時、鍵盤で入力することもできます。

⑤ SOURCE(ソース)

【設定値】 VOICE(ボイス)、SONG(ソング)

ボイスとソングのどちらのアルペジオの設定を使うかを選択します。

VOICE(ボイス)に設定すると、プログラムチェンジが発生する度にボイスに保存されているアルペジオの設定をソングのアルペジオデータとしてコピーします。ボイスモードと同様のアルペジオを再現することができます。

SONG(ソング)に設定すると、音色の変更とは関係なくこの画面での設定が有効になります。

【参考】

テンポはコピーされずにソングのテンポと同じ値になります。

⑥ GROOVE TEMPLATE(グループテンプレート)

【設定値】 Off、001 ~ 100

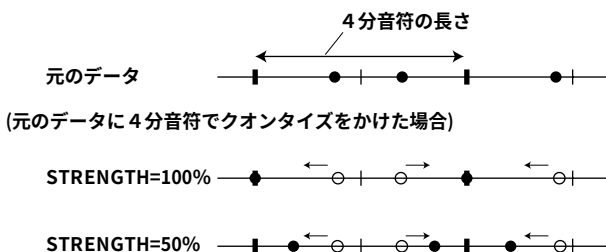
グループテンプレートを設定します。グループテンプレートリスト (→リストブック) を参考にしてソングのジャンルに合ったグループテンプレートを設定しましょう。

⑦ GROOVE STRENGTH(グループクオンタイズストレングス)

【設定値】 0 ~ 100%

グループクオンタイズの強さ(どの程度クオンタイズバリューの音符に近づけるか)を設定します。

100%でジャストのタイミングに移動。0%ではクオンタイズはかかりません。



⑧ GROOVE GATE TIME(グループゲートタイム)

【設定値】 0 ~ 200%

グループテンプレートで設定されているゲートタイムレイトを、どの程度演奏データに反映させるかを%で設定します。0%では元の演奏データから変化せず、100%でゲートタイムレイトをそのまま反映させ、200%で2倍にして反映させます。

変更後のゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。

【参考】

変更後のゲートタイム=元のゲートタイム×(100+(ゲートタイムレイト-100)×グループゲートタイム)

⑨ GROOVE TIMING(グループタイミング)

【設定値】 0 ~ 200%

グループテンプレートで設定されているクロックシフトを、どの程度演奏データに反映させるかを%で設定します。

0%では元の演奏データにクオンタイズがかかった状態、100%でテンプレートの設定通りのタイミング、200%で2倍に変化します。

【参考】

変更後のタイミング=クオンタイズ後のタイミング+(クロックシフトの値×グループタイミング)

⑩ GROOVE VELOCITY(グループベロシティ)

【設定値】 0 ~ 200%

グループテンプレートで設定されているベロシティオフセットを、どの程度演奏データにつけ加えるかを%で設定します。0%では元の演奏データから変化せず、100%でテンプレートのベロシティオフセットをそのまま加算し、200%では2倍にして加算します。

変更後のベロシティが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定します。

【参考】

変更後のベロシティ=元のベロシティ+(ベロシティオフセット×グループベロシティ)

SF1 ARP SW(アルペジオスイッチ)**【設定値】 OFF、ON**

アルペジオ機能を有効にするかどうかを設定します。

現在選ばれているボイスでアルペジオが使用できるように設定されているとき、**(SF1)**を押すたびにアルペジオ機能をオン/オフすることができます。

SF2 ARP HOLD(アルペジオホールド)**【設定値】 OFF、ON**

一度鍵盤を弾いた後、指を鍵盤から放しても、自動的にアルペジオが繰り返し鳴り続けるようにする機能です。

(SF2)を押すたびにアルペジオホールド機能をオン/オフすることができます。

SF3 ARP TEMPO(アルペジオテンポ)**【設定値】 25 ~ 300、Ext**

アルペジオのテンポを設定します。ここで設定したテンポでアルペジオの演奏が行われます。

この数値はソングのテンポと同じものです。したがって、変更するとソングのテンポも変更されます。

【参考】

- ・ ユーティリティモードの **(F5)** (Seqncr) で、MIDI SYNCをInternal以外に設定すると、ここの表示は自動的にExt(エクスターナル)となります。
- ・ 値をExtに設定すると、アルペジオの演奏を外部MIDIクロックに同期させることができます。ただし、外部MIDI機器とMIDI接続していない状態でExtを選択すると、アルペジオ機能が働きません。

SF4 ARP KEY MODE(アルペジオキーノートモード)**【設定値】 SORT、THRU**

SORTに設定すると、鍵盤を押す順に関係なく、音程の低い順にアルペジオを生成します。

THRUに設定すると、鍵盤を押した順にアルペジオを生成します。

SF5 ARP VEL MODE(アルペジオベロシティモード)**【設定値】 ORG、THRU**

ORGに設定すると、アルペジオデータとして本来持っているベロシティのまま再生します。

THRUに設定すると、鍵盤を弾いたベロシティでアルペジオを生成します。

第 3 章

パターンモード

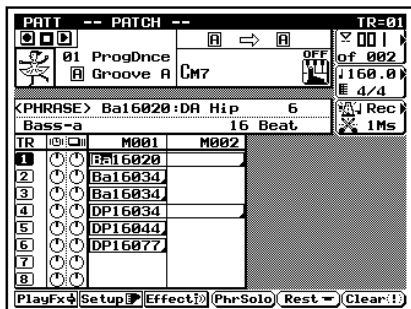
パターンの再生や作成(フレーズのレコーディングやエディット)を行うモードです。

パターンモードについて	146	4. フレーズエディット	162
1. パターンプレイ(パッチ)	147	グラフィック	163
フレーズテーブル	150	5. パターンジョブ	164
2. フレーズレコーディング	152	6. イニシャルマルチセットアップ	179
レコーディングスタンバイ	152	ミキサー	180
リアルタイムレコーディング	154	パートエディット	181
ステップレコーディング	155	ドラムセットアップエディット	181
3. プレイエフェクト	157	7. イニシャルエフェクトセットアップ	182
グループクオンタイズ	158	コネクション	183
グループビュー	159	リバーブエディット、	
クロックシフト/ゲートタイム/		コーラスエディット、	
ベロシティ	159	バリエーションエディット	184
トランスポーズ	160		
ドラムテーブルエディット	161		

パターンモードについて

パターンの作成と演奏を行うモードです。最大 16 トラック(16 パート)の伴奏用のパターンを作ることができます。また、パターンを構成するフレーズの録音もこのモードで行います。

(PATTERN) を押すとパターンモードのパターンプレイ(PATCH)に入り、ディスプレイには左下のような画面が表示されます。



【参考】

フレーズとは

ドラム、ベース、ギターなど、各伴奏パートごとの演奏フレーズのことです。EOS B2000 には、プリセットフレーズが 3876 個入っています。オリジナルのフレーズ(ユーザーフレーズ)をスタイルごとに 99 個まで作ることもできます。

パターンとは

これらの各パートの演奏フレーズを 16 のトラックに並べて作った伴奏パターンのことです。最大 16 のパート(楽器)を同時に演奏させることで、ソングの伴奏部分を構成することができます。EOS B2000 には、パターンが 64 スタイル×8 セクション入っています。

パターンモードのサブモード

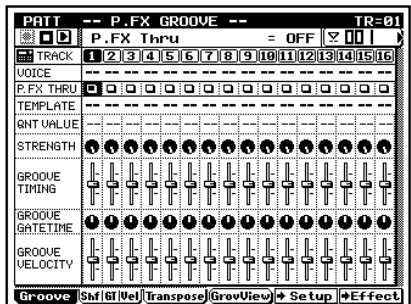
パターンモードは以下の 7 つのサブモードで構成されています。(F1) ~ (F3)、(RECORD)、(EDIT)、(EFFECT)、(JOB) を押して選択)

パターンプレイ(パッチ)(PATTERN)

パターンを選んで再生したり、パターンの 16 トラックにフレーズを貼り付けてパターンを作成したりします。パターンモードに入ると必ずこの画面が表示されます。(→P.147)

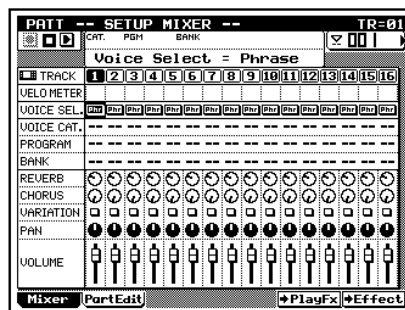
プレイエフェクト(F1)(PlayFx)

パターンを再生する際に、発音タイミングや強弱などを一時的に変えたり、ドラムボイスの中のリズム楽器を差し換えたりする機能です。(→P.157)



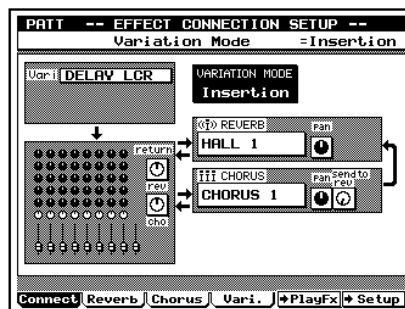
イニシャルマルチセットアップ(F2)(Setup))

パターンを再生する際のトラックごとのボイス(音色)の設定やボイスのエディットを行う画面です。



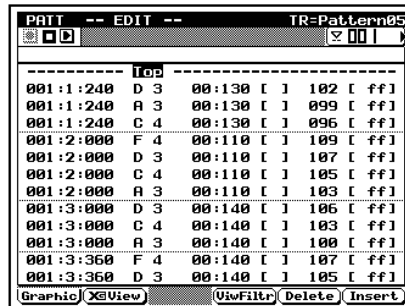
イニシャルエフェクトセットアップ(EFFECT)または(F3)(Effect))

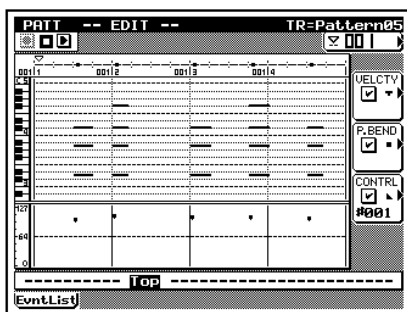
パターンで使用するエフェクトを選択したり、エフェクトの設定を変更したりする画面です。(→P.182)



フレーズエディット(EDIT)

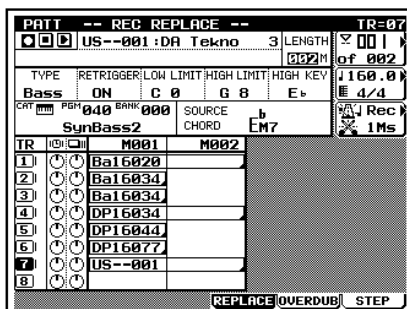
フレーズに記録されているデータをイベント単位で修正、削除したり、新しいイベントの挿入を行います。フレーズエディットには、各イベントを数値で表示するイベントリストと、各イベントをピアノロールとバーグラフで表示するグラフィックの 2 つの画面があります。(→P.162)





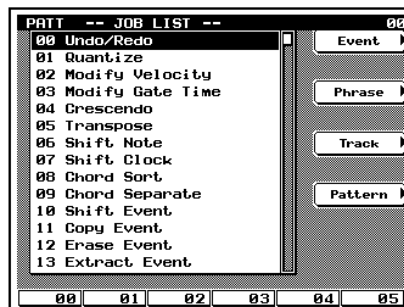
フレーズレコーディング(RECORD)

演奏を録音します。リアルタイム、ステップの2種類の録音方法があります。(→ P.152)



パターンジョブ(JOB)

パターンやフレーズに対してさまざまな編集(クオンタイズ、コピーイベント、コピーフレーズなど)を行います。(→ P.164)



1. パターンプレイ(パッチ)

(PATTERN)

パターンを選んで再生したり、パターンの16トラックにフレーズを貼り付けてパターンを作成したりします。

(PATTERN) を押してパターンモードに入ると必ずこの画面が表示されます。

□ パターンの再生手順

- 1 スタイルナンバー、セクションにカーソルを移動し、(DEC/NO) / (INC/YES)、ジョグダイヤル、テンキー→(ENTER) でスタイルとセクションを設定し、パターンを選択します。
- 2 (PLAY) を押すとプレイランプが点滅し、パターンが再生されます。
- 3 (STOP) を押すと再生が止まります。

【参考】

- ・パターン再生中にこの画面に表示されている各種設定(レングス、拍子をのそく)を変更できます。
- ・再生中に変更したデータはそのままパターンデータとして保存されます。

□ パターンを作成する手順

- 1 スタイルナンバーにカーソルを移動し、(DEC/NO) / (INC/YES)、ジョグダイヤル、テンキー→(ENTER) で、空のユーザースタイルを選択します。

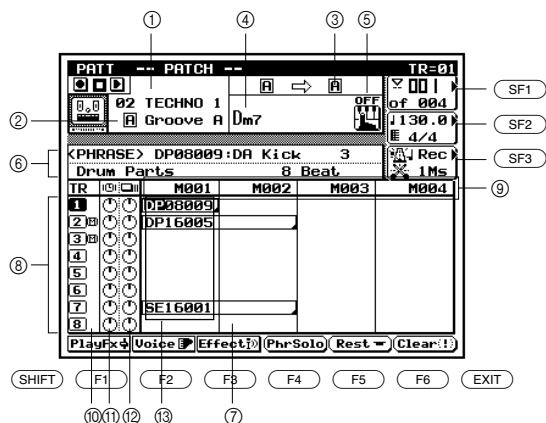
スタイルには名前を付けることができます。(→ P.178)

- 2 セクションにカーソルを移動し、(DEC/NO) / (INC/YES)、ジョグダイヤル、パッド1～8でセクションを設定し、新たに作成するセクションを選択します。
- 3 パターンの小節数と拍子を設定します。また、必要に応じてカーソルをコードルート、コードタイプに移動し、パターンのデフォルトのコードを設定します。
- 4 フレーズを入力するトラックとメジャー(小節)のマス目(フレーズ入力エリア)にカーソルを移動し、(DEC/NO) / (INC/YES)、ジョグダイヤルでフレーズカテゴリー、フレーズビート、フレーズナンバーを指定します。
- 5 全部で16あるトラックに対してフレーズを自由に設定することにより、オリジナルのパターンを作ることができます。フレーズカテゴリーにUSを指定した場合は、フレーズレコーディング(→ P.152)で自由にフレーズを作成することができます。フレーズの貼り付けは、パターン再生中でも操作できます。

□ フレーズの内容を確認する手順

- 1 パターンを作成する手順で、フレーズを入力します。
- 2 内容を確認したいフレーズにカーソルを移動し、**(F4)** (PhrSolo)を押してフレーズソロの状態にします。
- 3 **(F6)** (PhrTable)を押してフレーズテーブル画面(→P.150)を表示します。この画面でフレーズの内容を確認することができます。
- 4 **(EXIT)** を2回押すと、パターンプレイ(PATCH)画面に戻ります。

□ 表示とパラメーター



- ① スタイルナンバー、スタイルネーム、② セクション、パターンネーム

【設定値】スタイルナンバー 01～64
 スタイルネーム 表示のみ
 セクション A、B、C、D、E、F、G、H
 パターンネーム 表示のみ

スタイルとセクションを指定することにより、パターンを選択します。

スタイルネーム、パターンネームは、パターンジョブで入力します(→P.178)。

【参考】

スタイル番号またはセクションにカーソルがあるときは、パッド1～8でセクションが切り替えられます。

- ③ セクションコネクション

【設定値】A、B、C、D、E、F、G、H、**(end)**

現在のパターンを1回再生した後、自動的に切り替わるセクションを設定します。たとえば、A→Bの場合はAを1回再生した後Bに切り替わります。A→**(end)**の場合はAを1回再生した後演奏が終了します。A→Aのように同じセクションが設定されていると、同じパターンをループ演奏します。

【参考】

セクションコネクションは、ソングモードでのみ機能します。パターンモードでは機能しません。

- ④ コードルート、コードタイプ

【設定値】

コードルート C、C#、D、E♭、E、F、F#、G、A♭、A、B♭、B
 (黒鍵は異名同音処理されます)

コードタイプ M、M7、6、7、m、m7、m6、mM7、m7(♭5)、dim、aug、sus4、Madd9、M7(9)、6(9)、7(9)、madd9、m7(9)、m7(11)、7(♭5)、7(#5)、7(♭9)、7(#9)、7(13)、7(♭13)、7sus4、7(#11)、---(THRU)

各コードについて、オンベースとオリジナルベースが設定できます。



パターンを再生/録音するコードを設定します。オンベース、オリジナルベース、コードの入力方法については「第1章 基礎知識」(→P.82)を、コードタイプについては「リストブック」をご覧ください。

- ⑤ フィンガードコード

【設定値】**(OFF)** OFF、**(FINGRD)** FINGRD

フィンガードコード機能のオン/オフを設定します。フィンガードコード機能とは、鍵盤で和音を押さえることによって、コードルートとコードタイプを一度に入力する機能です。FINGRDに設定すると、フィンガードコード機能がオンになり、フィンガードコードゾーン(→P.225)で設定された鍵盤からコードを入力できます。

フィンガードコード機能でのコードの入力方法については「第1章 基礎知識」(→P.82)をご覧ください。

【参考】

FINGRDに設定すると、フィンガードコードゾーン(→P.225)のゾーンハイ以下の鍵盤はフィンガードコード専用となり通常の演奏ができなくなります。

- ⑥ データ表示

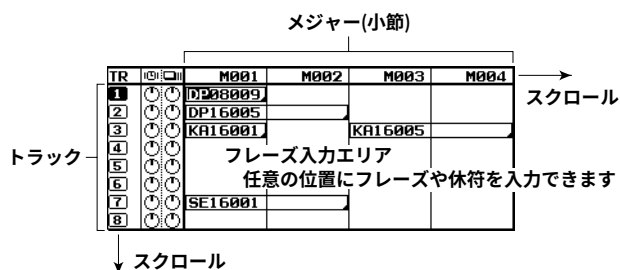
スケールタイム、ビートシフトの設定値と、フレーズカテゴリー、フレーズビート、フレーズネームを表示します。

- ⑦ フレーズ入力エリア、⑧トラックナンバー、⑨ メジャー(小節)

【設定値】トラックナンバー TR1～16

メジャー(小節) M001～パターンの小節数

パターンプレイ画面下半分の、縦がトラック、横がメジャー(小節)で区切られたマス目の表示をフレーズ入力エリアと呼びます。ここでは、任意の位置にフレーズや休符を入力することができます。表示されないトラックやメジャーは、スクロールして表示します。トラックの選択は[TRACK] **(>)** / **(<)** またはカーソルボタンで、メジャーの選択はカーソルボタンで行います。



⑩ ベロシティメーター

トラックのデータの有無と再生時のベロシティ、ミュート、ソロを表示します。

・データの有無とベロシティ表示

そのトラックにデータがあるかどうかを表示します。再生時には、そのトラックで再生した音符のベロシティの値に応じて棒グラフが表示されます。

・ミュート / ソロの設定

[M]: そのトラックがミュート(発音を一時的に止める)されていることを示します。トラックにカーソルを移動し、**[MUTE]** でミュートをオン / オフします。ミュートは複数トラックに同時に設定できます。

[S]: そのトラックがソロ(そのトラック以外の発音を一時的に止める)に設定されていることを示します。トラックをカーソルに移動し、**[SOLO]** でソロをオン / オフします。**[SHIFT]** を押しながら **[SOLO]** を押すと、ソロ(**[S]**)のトラックが追加され複数のトラックの演奏を確認することができます。

⑪ スケールタイム

【設定値】 050%、066%、075%、100%、133%、150%、200%

トラックに入力したフレーズの長さを、一定の比率で圧縮 / 伸張して再生します。圧縮 / 伸張の割合は、拍子の基準になっている音符に対する%で設定します。フレーズを構成する音符も設定した%で圧縮 / 伸張されます。050%で全体が半分の長さに圧縮されます。200%で全体が倍の長さに伸張されます。100%のときは元のフレーズのまま変わりません。

⑫ ビートシフト

【設定値】 $-32^* \text{♪} \sim +00^* \text{♪} \sim +32^* \text{♪}$

トラックに入力したフレーズの発音のタイミングを、前後にずらす量を16分音符単位で設定します。 -1^*♪ で発音タイミングが16分音符の長さだけ前に、 $+1^* \text{♪}$ で後ろに移動します。 $+00^* \text{♪}$ のときは発音タイミングは元のまま変わりません。

⑬ フレーズカテゴリー、フレーズビート、フレーズナンバー【設定値】

フレーズカテゴリー(楽器の種類や演奏方法による分類)

Da:Drum-a、Db:Drum-b(General)、Fa:Drum Fill-a (Pop&Rock)、Fb:Drum Fill-b(Specific)、Fc:Drum Fill-c (General)、DP:Drum Parts、PC:Percussion、PF:Percussion Fill、Ba:Bass-a、Bb:Bass-b(General)、GC:Guitar Chord、GA:Guitar Arpeggio、GR:Guitar Riff、KC:Keyboard Chord、KA:Keyboard Arpeggio、KR:Keyboard Riff、PD:Pad、BR:Brass、SE:Sound Effect、US:User
→プリセットフレーズリスト(→リストブック)

フレーズビート(フレーズの持つ基本的なリズムによる分類)

16:16Beat(16ビート系フレーズ)、8:8Beat(8ビート系フレーズ)、34:3/4Beat(3/4および6/8拍子などのフレーズ)

【注意】

フレーズカテゴリー=USの場合は設定できません。

フレーズナンバー

001~(フレーズカテゴリー、フレーズビートによって異なります)

→プリセットフレーズリスト(→リストブック)

トラックとメジャーで区切られたマス目に入力するフレーズを選択します。パターンを再生すると、入力されたフレーズは、入力位置からパターンの最後まで繰り返し再生されます。ただし、同じトラックに別のフレーズが入力されているとその位置でフレーズが変更され、休符が入力されているとそのトラックのフレーズの再生が停止します。

SF1 メジャー(小節)、パターンの小節数

【設定値】 メジャー(小節) 001~パターンの小節数

パターンの小節数 001~256



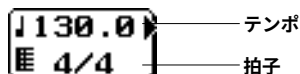
メジャー(小節)は、停止中はパターンの演奏を始める小節を表示します。再生時は、再生中の小節を表示します。パターンの小節数では、パターンの長さを設定できます。

シャトルダイヤルや **[TOP]** / **[<<]** / **[>>]** を操作すると、カーソルの位置に関係なくメジャーを移動することができます(再生中も可能)。

SF2 テンポ、拍子

【設定値】 テンポ ♩=25.0~300.0

拍子 1/16~16/16、1/8~16/8、1/4~8/4

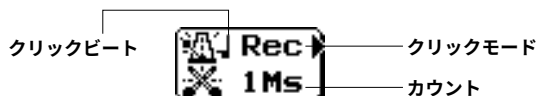


パターンを再生 / 録音するテンポ、拍子を設定します。ここでの設定はスタイル全体(8つのセクションすべて)に共通で、スタイルごとに記憶されます。

1. パターンプレイ(パッチ)

SF3 クリックモード、クリックビート、カウント

【設定値】 クリックモード Off、Rec、Ply、All
 クリックビート     
 カウント Off、1～8Ms(小節)



クリックモードはクリック音(メトロノーム音)をどの場合に鳴らすかを設定します。

Off: クリック音を鳴らしません。

Rec: リアルタイムレコーディングのときにだけ鳴らします。

Ply: パターンを再生およびリアルタイムレコーディングのときに鳴ります。

All: 常に鳴らします。

クリックビートはクリック音の間隔を音符で設定します。

カウントはリアルタイムレコーディングをはじめるときのプリカウントの小節数を設定します。

【参考】

クリック音は、ヘッドフォン端子とアウトプット端子から出力されます。

クリックモードを All に設定してもクリック音が鳴らない場合は、リアパネルのクリックボリュームを確認してください(→ P.15)。

F5 (Rest)レスト

休符を入力してフレーズの再生を途中で停止することができます。

トラックとメジャーで区切られたマス目にカーソルを移動して **(F5)** (Rest)を押すと、休符が入力されます。

F6 (Clear)クリア

フレーズや休符を消去します。消したいフレーズや休符が入力されているマス目にカーソルを移動し、**(F6)** (Clear)を押します。

F4 (PhrSolo) フレーズソロ

入力したフレーズにカーソルを移動して (F4) (PhrSolo) を押すと、フレーズソロ機能がオン(PhrSoloの文字が反転)になり、そのフレーズだけが繰り返し再生されます。

フレーズソロ機能がオンのとき、**(F6)** (PhrTable)を押してフレーズテーブルの状態に入ることができます。

フレイズテーブル

(PATTERN) → (F4) (**PhrSolo**) → (F6) (**PhrTable**)

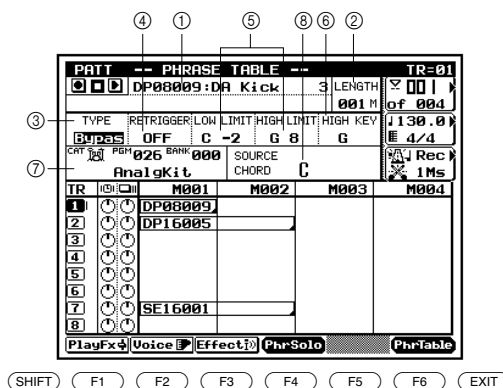
フレーズに設定されている細かな内容を表示します。ユーザーフレーズについては設定を変更することができます。

【参考】

プリセットフレーズの設定は変更できません。設定を変更したい場合は一度ユーザーフレーズにコピーしてください(→P.173)。

【操作】

1. フレーズを入力します。
2. 内容を確認したいフレーズにカーソルを移動し、**(F4)**
(PhrSolo)を押してフレーズソロの状態にします。
3. **(F6)** (PhrTable)を押してフレーズテーブル画面を表示
します。
4. **(EXIT)** を 2 回押すと、パターンプレイ(PATCH)画面に
戻ります。



① フレーズカテゴリー、フレーズビート、フレーズナンバー、フレーズネーム

【設定値】 表示のみ

選択されているフレーズのフレーズネームなどを表示します。

② レングス

【設定値】 表示のみ

選択されているフレーズの小節数を表示します。設定はレコーディングスタンバイの状態で行います(→ P.153)。

③ フレーズタイプ

【設定値】 Mldy1、Mldy2、Chrd1、Chrd2、Bass、Bypas、Para

コード変換テーブルの種類を設定します。コード変換テーブルを変更することでコード変換後の演奏は大きく異なります。

Mldy(Melody)1、2は、コードによる演奏の変更を比較的小さくしたい場合に設定します。

Chrd(Chord)1、2は、コードによって演奏を変更を比較的大きくしたい場合に設定します。

Bass は、ベースのフレーズを設定します。コードチェンジの先頭の音が必ずルート音になるほか、オンベース、オリジナルベースの設定で演奏が変化します。

Bypas(Bypass)は、ドラムやパーカッションのフレーズのように、コードによる演奏の変更をなくしたい場合に設定します。
Para(Parallel)は、すでにコードチェンジを含んだパターンなど、コードによって音が変わると困る場合に設定します。コードルートによってパターン全体がトランスポートされるだけで、コードタイプは無視します。

【参考】

Mldy2 と Chrd2 は、フレーズがコード変換されるときに元の音に近い音が選ばれるため、コードチェンジが比較的スムーズになります。

④ リトリガー

【設定値】 OFF、ON

フレーズの演奏途中にコードが変更されたとき、発音中のフレーズのコードを変更するかどうかを設定します。ON では演奏途中でコードが変更されます。OFF ではコードが変更されるとフレーズの発音が止まります。

⑤ ローリミット、ハイリミット

【設定値】 ローリミット C-2 ~ G8

ハイリミット C-1 ~ G8

コード変換後のフレーズの演奏範囲を設定します。範囲を超えた音はオクターブ単位で音程を変更して演奏されます。

⑥ ハイキー

【設定値】 C ~ B

タイプが Mldy1、Chrd1、Bass の場合、コードルートによってトランスポートされるときに最高のキーを設定します。通常は、ソースコードから 4 ~ 6 度上のキーを設定します。

【参考】

タイプが Mldy1、Chrd1、Bass の場合、コードルートによる変換はソースコードから半音ずつキーを上げていくという仕組みになっているため、指定されたコードルートからソースコードから離れている場合にはフレーズの音程が高くなりすぎて雰囲気が変わってしまうおそれがあります。ハイキーをソースコードから 4 ~ 6 度上のキーに設定しておく、そこから上のコードは 1 オクターブ下げて変換されます。

⑦ ボイスカテゴリー、プログラムナンバー、バンクナンバー、ボイスネーム

【設定値】

ボイスカテゴリー  XG ノーマルボイス、 SFX ボイス、 SFX キット、 ドラムボイス

プログラムナンバー 001 ~ 128

バンクナンバー 000 ~ 101

ボイスネーム 表示のみ

フレーズを演奏するボイスを選択します。

・ボイスカテゴリー

ボイスカテゴリーでは、ボイスの大きな区分け(バンクセレクト MSB)とドラムのセットアップを設定します。ここでの設定によって、「プログラムナンバー」、「バンクナンバー」で選択できるボイスの種類が変わります。

 (XG ノーマルボイス)は、XG に対応した通常の楽器音(ノーマルボイス)を選択する際に設定します。

 (SFXボイス)は、音程付きの効果音を選択する際に設定します。

 (SFXキット)は、鍵盤ごとに多くの効果音が割り当てられたボイスを選択する際に設定します。

 (ドラムボイス)は、ドラム音色をエディットせずに使用する場合に選択します。

・プログラムナンバー

プログラムナンバーでは、音色番号を設定して基本ボイス(GM に準拠)を選択します。ボイスカテゴリーによって、値の範囲は変わります。ボイスの並びについてはボイスリスト(→別冊リストブック)をご覧ください。

・バンクナンバー

XG のボイスバンクを切り替えてバリエーションボイスを選択します。ボイスカテゴリーとプログラムナンバーによって、設定できる値の範囲が変わります。

ボイスカテゴリーが  (XG ノーマルボイス)の場合は、バンクナンバーを 000 ~ 111 の範囲で切り替えて、XG のバリエーションボイスを選択できます。バリエーションボイスが用意されているバンクナンバーはプログラムナンバーによって異なります。

ボイスカテゴリーが  (XG ノーマルボイス)以外に設定されている場合は、バンクナンバーは常に 000 になります。

⑧ ソースコード

【設定値】 表示のみ

フレーズの元(録音されたとき)のコードを設定します。ソースコードの設定は、フレーズレコーディングで行います(→ P.154)。

2. フリーズレコーディング

(PATTERN) → ユーザーフレーズを選択 → (RECORD)

ユーザーフレーズに演奏を録音します。録音方法には、リアルタイムレコーディングとステップレコーディングの2通りの方法があります。

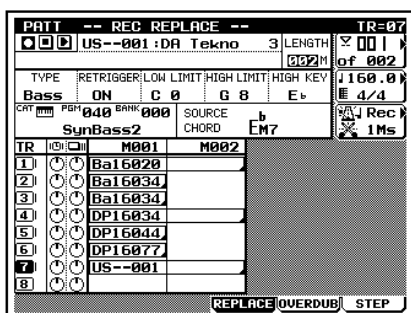
□ フリーズレコーディングの画面

フレーズレコーディングは以下の画面で構成されています。
(F4) ~ (F6) を押して選択

レコーディングスタンバイ

(PATTERN) → ユーザーフレーズを選択 → (RECORD)

現在選ばれているフレーズに演奏を録音するための準備を行う画面です。



リアルタイムレコーディング → P.154

実際に鍵盤を演奏しながら録音する方法です。すでに録音されている他のトラックを再生して聴きながら録音することもできます。すでに録音されているデータを消さずに重ねて録音できるオーバーダブも可能です。

リアルタイムレコーディング:リブレース → P.154

(PATTERN) → レコーディングトラックを選択 → ユーザーフレーズを選択 → (RECORD) → (F4) (REPLACE) → (PLAY)

すでにデータの入っているトラックに対して、上書きでレコーディングを行います。上書きするため、元のデータは消えてしまいます。同じフレーズを何度も録音し直す場合に便利です。

リアルタイムレコーディング:オーバーダブ → P.154

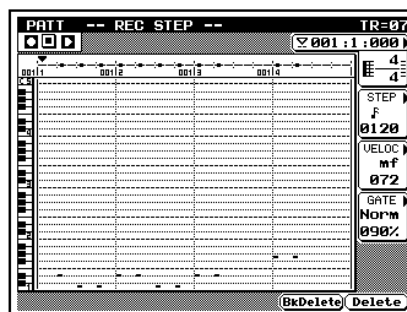
(PATTERN) → レコーディングトラックを選択 → ユーザーフレーズを選択 → (RECORD) → (F5) (OVERDUB) → (PLAY)

すでにデータの入っているトラックに対して、重ねてレコーディングを行います。重ねて録音するため、元のデータは消えません。これは、あるフレーズをいくつかの部分に分けて重ねて録音する場合に便利です。

ステップレコーディング → P.155

(PATTERN) → レコーディングトラックを選択 → ユーザーフレーズを選択 → (RECORD) → (F6) (STEP) → (PLAY)

音符を1つずつ順番に入力していく方法です。鍵盤が演奏できなくてもユーザーフレーズを作ることができます。



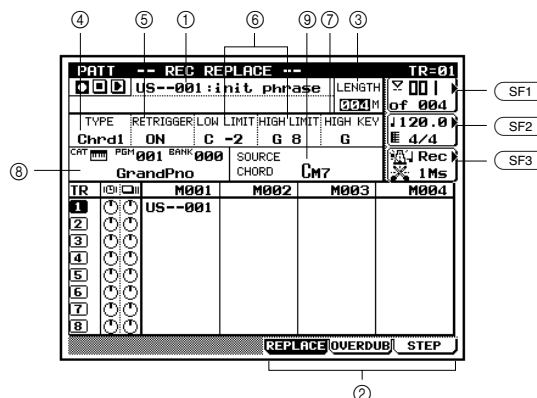
レコーディングスタンバイ

(PATTERN) → ユーザーフレーズを選択 → (RECORD)

現在選ばれているユーザーフレーズに演奏を録音するための準備を行います。

□ レコーディングスタンバイ画面を表示する手順

- 1 (PATTERN) を押してパターンプレイ画面を表示します。
- 2 パターンプレイ(PATCH)画面のフレーズ入力エリアにユーザーフレーズを入力します。
- 3 入力したユーザーフレーズにカーソルを移動し、(RECORD) を押すとレコーディングスタンバイ画面が表示されます。



ここではレコーディングスタンバイ状態だけで操作できるパラメーターを解説します。その他のパラメーターはパターンプレイ(→ P.148)をご覧ください。

① フレーズナンバー、フレーズネーム

【設定値】表示のみ

フレーズナンバーはパターンプレイ(PATCH)画面で設定します。

② レコーディング方法

【設定値】REPLACE(リブレース)、OVERDUB(オーバーダブ)、STEP(ステップ)

録音方法を選択します。

F4 (REPLACE)…リプレース

リアルタイムレコーディングのリプレースです。すでにデータの入っているトラックに対して、上書きでレコーディングを行います。上書きするため、元のデータは消えてしまいます。同じフレーズを何度も録音し直す場合に便利です。

F5 (OVERDUB)…オーバーダブ

リアルタイムレコーディングのオーバーダブです。すでにデータの入っているトラックに対して、重ねてレコーディングを行います。重ねて録音するため、元のデータは消えません。これは、あるフレーズをいくつかの部分に分けて重ねて録音する場合に便利です。

F6 (STEP)…ステップ

ステップレコーディングです。音符を1つずつ順番に入力していく方法です。

③ レングス

【設定値】 001 ~ 256

フレーズの小節数を設定します。パターンの小節数を越えることはできません。

④ フレーズタイプ

【設定値】 Mldy1、Mldy2、Chrd1、Chrd2、Bass、Bypas、Para

コード変換テーブルの種類を設定します。コード変換テーブルを変更することでコード変換後の演奏は大きく異なります。

Mldy(Melody)1、2は、コードによる演奏の変更を比較的小さくしたい場合に設定します。

Chrd(Chord)1、2は、コードによって演奏の変更を比較的大きくしたい場合に設定します。

Bassは、ベースのフレーズを設定します。コードチェンジの先頭の音が必ずルート音になるほか、オンベース、オリジナルベースの設定で演奏が変化します。

Bypas(Bypass)は、ドラムやパーカッションのフレーズのように、コードによる演奏の変更を無くしたい場合に設定します。

Para(Parallel)は、すでにコードチェンジを含んだパターンなど、コードによって音が変わると困る場合に設定します。コードルートによってパターン全体がトランスポートされるだけで、コードタイプは無視します。

【参考】

Mldy2とChrd2は、フレーズがコード変換されるときに元の音に近い音が選ばれるため、コードチェンジが比較的スムーズになります。

⑤ リトリガー

【設定値】 OFF、ON

フレーズの演奏途中にコードが変更されたとき、発音中のフレーズのコードを変更するかどうかを設定します。ONでは演奏途中でコードが変更されます。OFFではコードが変更されるとフレーズの発音が止まります。

⑥ ローリミット、ハイリミット

【設定値】 ローリミット C-2 ~ G8

ハイリミット C-1 ~ G8

コード変換後のフレーズの演奏範囲を設定します。範囲を超えた音はオクターブ単位で音程を変更して演奏されます。

⑦ ハイキー

【設定値】 C ~ B

タイプがMldy1、Chrd1、Bassの場合、コードルートによってトランスポートされるときに最高のキーを設定します。通常は、ソースコードから4~6度上のキーを設定します。

【参考】

タイプがMldy1、Chrd1、Bassの場合、コードルートによる変換はソースコードから半音ずつキーを上げていくという仕組みになっているため、指定されたコードルートがソースコードから離れている場合にはフレーズの音程が高くなりすぎて雰囲気が変わってしまうおそれがあります。ハイキーをソースコードから4~6度上のキーに設定しておく、そこから上のコードは1オクターブ下げて変換されます。

⑧ ボイスカテゴリー、プログラムナンバー、バンクナンバー、ボイスネーム

【設定値】

ボイスカテゴリー XG ノーマルボイス、 SFX ボイス、 SFX キット、 ドラムボイス

プログラムナンバー 001 ~ 128

バンクナンバー 000 ~ 101

ボイスネーム 表示のみ

フレーズを演奏するボイスを選択します。

・ボイスカテゴリー

ボイスカテゴリーでは、ボイスの大きな区分け(バンクセレクトMSB)とドラムのセットアップを設定します。ここでの設定によって、「プログラムナンバー」、「バンクナンバー」で選択できるボイスの種類が変わります。

(XG ノーマルボイス)は、XGに対応した通常の楽器音(ノーマルボイス)を選択する際に設定します。

(SFX ボイス)は、音程付きの効果音を選択する際に設定します。

(SFX キット)は、鍵盤ごとに多くの効果音が割り当てられたボイスを選択する際に設定します。

(ドラムボイス)は、ドラム音色をエディットせずに使用する場合に選択します。

・プログラムナンバー

プログラムナンバーでは、音色番号を設定して基本ボイス(GMに準拠)を選択します。ボイスカテゴリーによって、値の範囲は変わります。ボイスの並びについてはボイスリスト(→別冊リストブック)をご覧ください。

・バンクナンバー

XGのボイスバンクを切り替えてバリエーションボイスを選択します。ボイスカテゴリーとプログラムナンバーによって、設定できる値の範囲が変わります。

2. フリーズレコーディング

ボイスカテゴリーが **XXX**(XG ノーマルボイス)の場合は、バンクナンバーを 000 ~ 111 の範囲で切り替えて、XG のバリエーションボイスを選択できます。バリエーションボイスが用意されているバンクナンバーはプログラムナンバーによって異なります。

ボイスカテゴリーが **XXX**(XG ノーマルボイス)以外に設定されている場合は、バンクナンバーは常に 000 になります。

⑨ ソースコード

【設定値】

コードルート C、C#、D、Eb、E、F、F#、G、Ab、A、Bb、B
(黒鍵は異名同音処理されます)

コードタイプ M、M7、6、7、m、m7、m6、mM7、m7(b5)、dim、aug、sus4、Madd9、M7(9)、6(9)、7(9)、madd9、m7(9)、m7(11)、7(b5)、7(#5)、7(b9)、7(#9)、7(13)、7(b13)、7sus4、7(#11)、---(THRU)

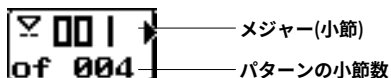
これから録音する演奏のコードを設定します。

【参考】

パターンプレイ(PATCH)画面やソングプレイ画面では、ここで設定されたソースコードを元にしてパターンのコード変換を行っています。ソースコードが録音する演奏のコードと合っていることを必ず確認してください。

SF1 メジャー(小節)、パターンの小節数

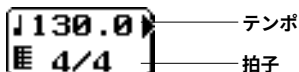
【設定値】 メジャー(小節) 表示のみ
パターンの小節数 表示のみ



メジャー(小節)は、停止中は録音を始める小節を表示します。再生時は、再生中の小節を表示します。パターンの小節数では、パターンの長さを表示します。レコーディングスタンバイ画面では変更できないので、あらかじめパターンプレイ(PATCH)画面で設定しておきます。

SF2 テンポ、拍子

【設定値】 テンポ 表示のみ
拍子 表示のみ



テンポではリアルタイム録音をする際のテンポを表示します。拍子ではスタイルに設定されている拍子を表示します。いずれの設定もレコーディングスタンバイ画面では変更できませんので、あらかじめパターンプレイ(PATCH)画面で設定しておきます。

SF3 クリックモード、クリックビート、カウント

【設定値】 表示のみ

クリックモードはクリック音(メトロノーム音)をどの場合に鳴らすかを示します。

Off: クリック音を鳴らしません。

Rec: リアルタイムレコーディングのときにだけ鳴らします。

Ply: パターンを再生およびリアルタイムレコーディングのときに鳴らします。

All: 常に鳴らします。

クリックビートはクリック音の間隔を音符で示します。

カウントはリアルタイムレコーディングをはじめるときのプリカウントの小節数を示します。

いずれの設定もレコーディングスタンバイ画面では変更できませんので、あらかじめパターンプレイ(PATCH)画面で設定しておきます。

リアルタイムレコーディング

(**PATTERN**) → ユーザーフレーズを選択 → (**RECORD**) → (**F4**) (**REPLACE**) / (**F5**) (**OVERDUB**) → (**PLAY**)

ユーザーフレーズに、EOS B2000 の鍵盤や外部 MIDI キーボードからの演奏をリアルタイムに録音します。

ここでは (**F4**) (**REPLACE**) のリブレースと (**F5**) (**OVERDUB**) のオーバーダブをリアルタイムレコーディングとしてまとめて説明します。

□ 録音手順(リブレース、オーバーダブ)

1 (**PATTERN**) を押してパターンプレイ画面を表示します。

2 パターンプレイ画面のフレーズ入力エリアにユーザーフレーズを入力します。

3 入力したユーザーフレーズにカーソルを移動し、(**RECORD**) を押すとレコーディングスタンバイ画面が表示されます。

4 (**F4**) (**REPLACE**) または (**F5**) (**OVERDUB**) を押して、どちらかのレコーディング方法を選びます。

5 ソースコードを、録音する演奏のコードに設定します。(→ P.82)

6 必要に応じて、コードタイプ、リトリガー、ローリミット、ハイリミット、ハイキー、ボイスを設定します。(→レコーディングスタンバイ参照)

7 (**PLAY**) を押すとランプが点滅し、カウントの後、録音がスタートします。

8 鍵盤を演奏して録音します。(**STOP**) を押すまで、レングスで設定した小節の範囲内を何度も繰り返し録音します。

・ 入力を間違えた場合は、(**SHIFT**) を押しながら間違えた鍵盤を押さえると、その音程の音を消すことができます。

9 (**STOP**) を押すと録音が終了してパターンプレイ(PATCH)画面になります。

【参考】

(**SHIFT**) と (**JOB**) を同時に押すと、フレーズジョブの「00 アンドゥー/リドゥー」機能(→ P.165)が働き、直前のレコーディング操作を取り消すことができるので、リブレースで大切なデータを誤って消してしまった場合などに便利です。

ステップレコーディング

(PATTERN) → ユーザーフレーズを選択 → (RECORD) → (F6) (STEP) → (PLAY)

ユーザーフレーズにノートデータを1ステップずつ録音する画面です。

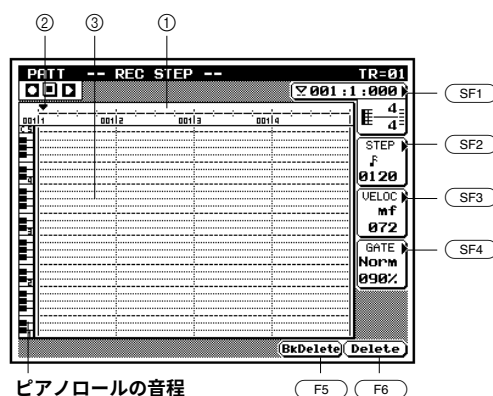
録音手順

- 1 (PATTERN) を押してパターンプレイ(PATCH)画面を表示します。
- 2 パターンプレイ(PATCH)画面のフレーズ入力エリアにユーザーフレーズを入力します。必要に応じて拍子も設定します。
- 3 入力したユーザーフレーズにカーソルを移動し、(RECORD) を押すとレコーディングスタンバイ画面が表示されます。
- 4 (F6) (STEP) を押して、レコーディングモードにステップレコーディングを選びます。
- 5 (PLAY) を押すとランプが点灯し、シーケンストラックのステップレコーディングの画面が表示されます。
- 6 (SF2)、(SF3)、(SF4) を押して、ステップタイム、ベロシティ、ゲートタイムにカーソルを移動し、それぞれの値を設定します。
- 7 カーソルをビートグラフに移動し、音符を入力する位置までポインターを移動します。
 - ・ 小節単位でポインターを移動する場合は、(SF1) を押してロケーションにカーソルを移動して、ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) で小節を設定するか、(◀) / (▶) ボタンを押します。
- 8 鍵盤を押さえて音符を入力します。
 - (MUTE) (REST) や (SOLO) (TIE)、(F5) (BkDelete)、(F6) (Delete) で音符の消去や、休符 / タイの入力ができます。
- 9 (STOP) を押すと録音が終了してパターンプレイ画面になります。その際、メジャーは録音を始めた位置に戻ります。

【参考】

- ・ ステップレコーディングでは、鍵盤を離れたときに音符が入力されるので、和音を入力する場合は必要な鍵盤を全て押さえ終えてから鍵盤を離します。
- ・ ステップレコーディングでは、音符(ノートイベント)以外のデータは入力できません。音符以外のデータ(音色やボリュームの変更など)はフレーズエディット画面のインサート(→P.162)で入力します。

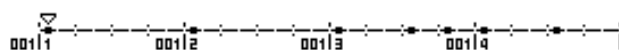
表示とパラメーター



① ビートグラフ

ステップレコーディングで実際に音符を置いていく画面です。ビートグラフ上の1つの「-」は32分音符の長さを表します。したがって8個の「-」で4分音符、32個の「-」で全音符の長さになります。

たとえば、4/4 拍子で、1小節の譜割りが「♪ | ♪ | ♪ | ♪」の場合は、下図のように表示されます。



② ポインター

ビートグラフ上で音符を入力する位置を示す三角形の表示です。カーソルをポインターに移動すると、ポインターが黒く塗りつぶされ(▼)、カーソルボタン、ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES)、(◀) / (▶) で自由に移動できます。ただし(◀) / (▶) はカーソルの位置に関係なくメジャー単位で移動します。

音符や休符、タイを入力すると、ポインターはステップタイムの長さ分後ろへ移動します。

③ ピアノロール

ビートグラフに置かれた音符の音程とゲートタイムを確認できるグラフタイプの表示です。縦軸に音程、横軸にメジャー: ビートが設定され、音符が横長の棒グラフの形で表示されます。[OCTAVE] (◀) / (▶) を押すと、ピアノロールの表示が上下にスクロールします。

【注意】

4小節以上ある音符は、3小節分の長さしか表示しません。

SF1 ロケーション

ビートグラフ上のポインターの位置を、メジャー(小節)、ビート(拍)、クロック(4分音符1拍=480クロック)で表示します。

ここにカーソルを移動すると、メジャー単位での早送り / 巻き戻しができます。

2. フリーズレコーディング

【参考】

◀◀ / ▶▶ ボタンを使うと、カーソル位置に関係なくメジャー単位での早送り / 巻き戻しができます。

SF2 ステップタイム

【設定値】

上段(音符の種類で設定) ♩ 32分音符(60クロック)、
♩♩ 16分3連音符(80クロック)
♩ 16分音符(120クロック)、
♩♩ 8分3連音符(160クロック)
♩ 8分音符(240クロック)、
♩♩ 4分3連音符(320クロック)
♩ 4分音符(480クロック)、
♩ 2分音符(960クロック)
♩ 全音符(1920クロック)

下段(数値で設定) 0001 ~ 9999 クロック

入力する音符や休符の長さを設定します。

SF3 ベロシティ

【設定値】

上段(強弱記号で設定) *fff*(120)、*ff*(104)、*f*(088)、
mf(072)、(064)、*mp*(056)、*p*(040)、
pp(024)、*ppp*(008)、EXT
下段(数値で設定) 001 ~ 127、EXT(鍵盤で入力したベロシティ値)

入力する音符のベロシティ値を設定します。

SF4 ゲートタイム

【設定値】

上段(3段階の設定) Stac(スタッカート: 050%)、
Norm(ノーマル: 090%)、
Slur(スラー: 099%)
下段(%で設定) 001% ~ 120%

入力する音符のスラーやスタッカートなどの設定を行います。ゲートタイムとは、鍵盤を押してから離すまでの時間を示したもので、音符の長さを示すステップタイムに対して、音符が実際に発音する時間を示します。つまりステップタイムよりもゲートタイムの値が極端に小さければスタッカートになり、同じ程度の値ならスラーになります。

F5 (BkDelete)バックデリート

ポインターを1ステップタイム分だけ戻し、その位置にある音符を全て削除します。

【参考】

間違えた音符を入力した場合、ステップタイムを変えずに

F5 (BkDelete)を押すと、入力前と同じ状態に戻ります。

F6 (Delete)デリート

ポインターの示している位置にある音符をすべて削除します。

MUTE (REST):レスト(休符)

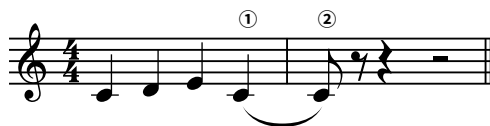
(MUTE) (REST)を押すと、ステップタイムで設定した長さの休符が入力され、ポインターが移動します。ただし休符はビートグラフには表示されません。

【参考】

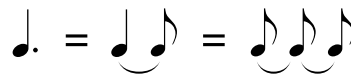
EOS B2000には休符を示すデータはありません。ですから休符の入力とは、音符を入力せずにポインターを移動しているのと同じことになります。

(SOLO) (TIE):タイ

(SOLO) (TIE)を押すと、直前に入力した音符がステップタイム分だけ伸びます。たとえば下記の楽譜では、①の音を(ステップタイムを4分音符にして)入力してから、ステップタイムを8分音符に変えて (SOLO) (TIE)を押すと、②の音が入力されます。



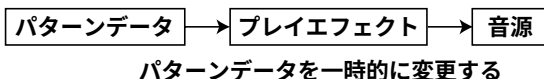
付点音符もタイを使って入力できます。たとえば付点4分音符は、ステップタイムが8分音符の音を入力してから、その直後に (SOLO) (TIE)を2回押します。



3. プレイエフェクト

(PATTERN) → (F1) (PlayFx)

パターンを演奏(再生)する際に一時的に曲のノリ(タメやツッコミなど)を変えたり、ドラムボイスの中のリズム楽器を差し換へたりする機能です。



□ プレイエフェクトのポイント

プレイエフェクトの設定は一時的なもので、実際にパターンやフレーズを書き替えているわけではありません。

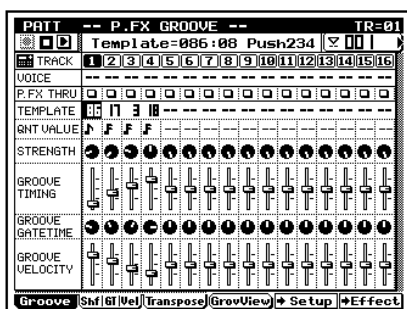
ソングジョブのエキスパンドバックキング(→ P.123)を実行すると、パターンの演奏データはプレイエフェクトがすべて反映されてソングのシーケンストラックに展開されます。

□ プレイエフェクトの画面

プレイエフェクトは以下の5つの画面で構成されています。
(F1) ~ (F4) を押して選択)

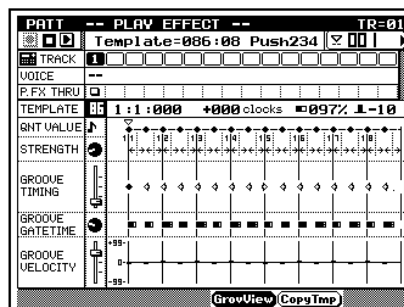
グループクオンタイズ((F1) (Groove))→ P.158

ノートデータの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティを一定のルール(グループテンプレート)に従わせることで、パターンデータに微妙なノリ(グルーブ感)をつけ加える画面です。グループクオンタイズを設定することで、面白味に欠ける機械的なパターンデータをドライブ感のある音楽的なデータに作り替えることができます。



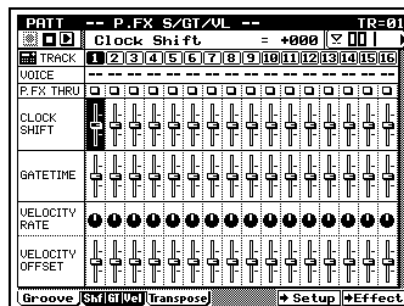
グループビュー((F1) (Groove))→ (F4) (GroVew) → P.159

グループテンプレートの設定を確認したり、新たに作成したりする画面です。プリセットのグループテンプレートをユーザーテンプレートにコピーする操作もこの画面で行います。



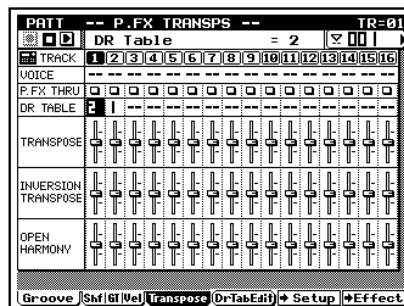
クロックシフト / ゲートタイム / ベロシティ (F2) (Shf/GT/Vel)→ P.159

ノートデータの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティの値を、設定した数値に従って修正する画面です。



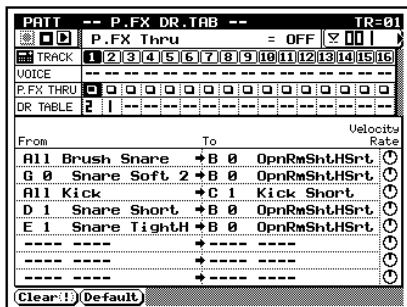
トランスポーズ((F3) (Transpose))→ P.160

ノートデータの音程を変えたり、ドラムの演奏データの中の特定のリズム楽器を一定のルール(ドラムテーブル)に従って他のリズム楽器に差し換へたりする画面です。



ドラムテーブルエディット(**F3**) (Transpose) → **F4** (DrTabEdit)

ドラムテーブルを修正する画面です。



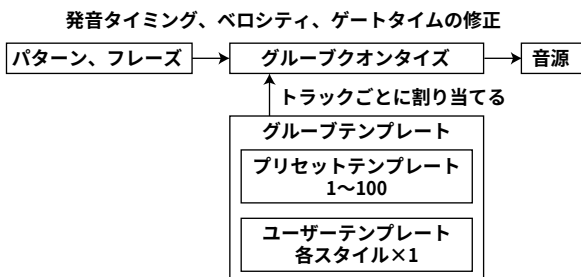
【参考】

- ・プレイエフェクトでは、パターンプレイと同様にシーケンサーボタン(**PLAY**)、(**STOP**)、(**TOP**)、(**<<**)、(**>>**)を使うことができます。パターンを再生しながらプレイエフェクトの設定をリアルタイムに変更できます。
- ・プレイエフェクトはスタイルごとに独立して設定することができます。1つのスタイルの中では、8つのセクションについて共通の設定になります。スタイルを切り替えるとプレイエフェクトの設定も自動的に置き替わります。

グループクオンタイズ

(PATTERN) → **F1** (PlayFx) → **F1** (Groove)

グループクオンタイズは、ノートデータの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティを一定のルール(グループテンプレート)に従わせることで、パターンデータに微妙なノリやグルーブ感を付け加える機能です。グループクオンタイズを設定することで、面白味に欠ける機械的なパターンデータをドライブ感のある音楽的なデータに作り替えることができます。EOS B2000にはグループテンプレートとしてスイングやビートロック、アシッドジャズなど100種類のプリセットテンプレートが入っています。また、各スタイルに1つずつユーザーテンプレート(US)が用意されており、これを選択すると独自のグループテンプレートを作成することもできます。



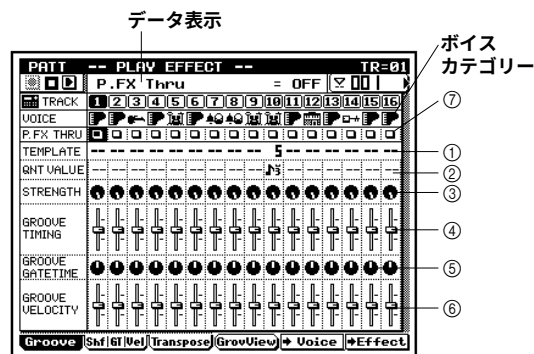
グループクオンタイズを設定する手順

- 1 パターンプレイ(PATCH)で **F1** (PlayFx) と **F1** (Groove) を続けて押して、プレイエフェクトのグループクオンタイズの画面を表示します。
- 2 [TRACK] **<** / **>** とカーソルボタンで、設定を行うトラックのTEMPLATE(グループテンプレートナンバー)にカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(**DEC/NO**) / (**INC/YES**) またはテンキー → (**ENTER**) で、グループテンプレートナンバーを設定します。
- 4 カーソルを STRENGTH(クオンタイズストレングス)、GROOVE TIMING(グループタイミング)、GROOVE GATETIME(グループゲートタイム)、GROOVE VELOCITY(グループベロシティ)に移動し、グルーブを調節します。
- 5 必要に応じて他のトラックについても上記2~4の設定を行います。
- 6 (**EXIT**) を押すと、パターンプレイに戻ります。

【参考】

- ・グループクオンタイズの設定は、パターン再生中にも変更できます。
- ・(**SHIFT**) + ジョグダイヤル、(**SHIFT**) + (**DEC/NO**) / (**INC/YES**) は、各トラックの設定に同じ値を加減します。(**SHIFT**) + テンキー → (**ENTER**) は、すべてのトラックを同じ値に設定します。

表示とパラメーター



ボイスカテゴリーについては、「ソングモードのソングマルチの **F1** ミキサー」(→ P.126)をご覧ください。

- 1 TEMPLATE(グループテンプレートナンバー)
- 2 QNT VALUE(クオンタイズバリュー)
- 3 STRENGTH(クオンタイズストレングス)
- 4 GROOVE TIMING(グループタイミング)
- 5 GROOVE GATETIME(グループゲートタイム)
- 6 GROOVE VELOCITY(グループベロシティ)
- 7 P.FX THRU(プレイエフェクトスルー)

これらの内容は、ソングモードのプレイエフェクトのグループクオンタイズ(→ P.101)で説明している同名のパラメーターと共通です。

グループビュー

(PATTERN) → (F1) (PlayFx) → (F1) (Groove) →
(F4) (GroVView)

グループテンプレートの設定を確認したり、新たに作成したりする画面です。

【参考】

- ・グループテンプレートにUS(ユーザーテンプレート)が選択されていると、グループビューでテンプレートの中身を変更することができます。1～100(プリセットテンプレート)が選択されているときは、テンプレートの設定の確認のみが可能です。
- ・プリセットテンプレートをUSにコピーする操作もこの画面で行います。
- ・ユーザーテンプレートは1つのスタイルにつき1つです。

□グループビューでグループテンプレートの内容を確認する手順

- 1 パターンプレイ(PATCH)で (F1) (PlayFx) と (F1) (Groove) を続けて押して、プレイエフェクトのグループクオンタイズの画面を表示します。
- 2 [TRACK] (←) / (→) とカーソルボタンで、設定を行うトラックのTEMPLATE(グループテンプレートナンバー)にカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) で、グループテンプレートナンバーを設定します。
- 4 (F4) (GroVView) を押して、グループビューの画面を表示します。
- 5 (▽) を押してカーソルを「GROOVE TIMING」～「GROOVE VLOCITY」に移動してから (▶) を押して、「グループテンプレートの内容をグラフィックに表示する欄」にカーソルが移動します。この欄の中で左右にカーソルを移動し、「選択しているグリッドのグループテンプレートの設定を表示する欄」で内容を確認します。
- 6 (EXIT) を押すとグループクオンタイズの画面に戻り、もう一度 (EXIT) を押すとパターンプレイに戻ります。

□グループビューでグループテンプレートを修正する手順

- 1 パターンプレイ(PATCH)で (F1) (PlayFx) と (F1) (Groove) を続けて押して、プレイエフェクトのグループクオンタイズの画面を表示します。
- 2 [TRACK] (←) / (→) とカーソルボタンで、設定を行うトラックのTEMPLATE(グループテンプレートナンバー)にカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) で、グループテンプレートナンバーを設定します。
- 4 (F4) (GroVView) を押して、グループビューの画面を表示します。

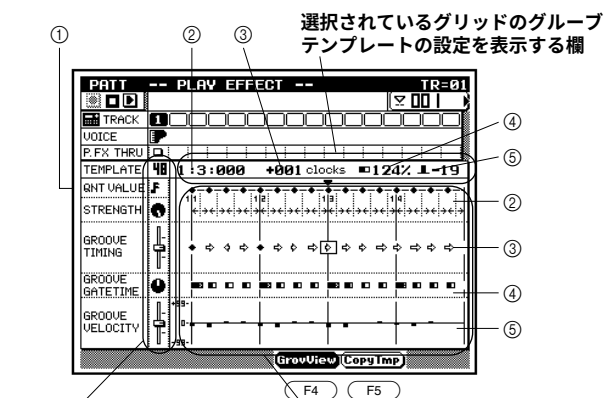
5 (F5) (CopyTmp) を押してコピーテンプレートの画面を表示し、設定値を現在選択しているパターンにして (ENTER) でコピーを実行します。

6 (EXIT) を2回押してパターンプレイ(PATCH)に戻り、ジョグダイヤルまたは (DEC/NO) / (INC/YES) でグループテンプレートナンバーを「US」に設定します。

7 (▽) を押してカーソルを「GROOVE TIMING」～「GROOVE VLOCITY」に移動してから (▶) を押して、「グループテンプレートの設定をグラフィックに表示する欄」にカーソルが移動します。この欄の中で、修正したい位置にカーソルを移動して、ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) で値を変更します。

8 (EXIT) を2回押すとパターンプレイに戻ります。

□表示とパラメーター



選択されているトラックのグループクオンタイズの設定を表示する欄

グループテンプレートの設定をグラフィックに表示する欄

- ① QNT VALUE(クオンタイズバリュー)
- ② グリッド
- ③ クロックシフト
- ④ ゲートタイムレイト
- ⑤ ベロシティオフセット

(F5) (CopyTmp) コピーテンプレート

これらの内容は、ソングモードのプレイエフェクトのグループビュー(→P.103)で説明している同名のパラメーターと共通です。

クロックシフト / ゲートタイム / ベロシティ

(PATTERN) → (F1) (PlayFx) → (F2) (Shf/GT/Vel)

ノートデータの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティを、一定の値や比率で増減する機能です。

【参考】

グループクオンタイズと異なり、ここで設定した値が直接ノートデータに働きます。

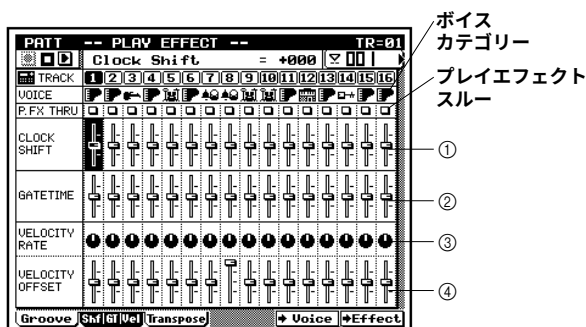
□ 設定手順

- 1 パターンプレイ(PATCH)で (F1) (PlayFx) と (F2) (Shf/GT/Vel) を続けて押して、プレイエフェクトのクロックシフト / ゲートタイム / ベロシティの画面を表示します。
- 2 [TRACK] << / >> とカーソルボタンで、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) で値を設定します。
- 4 必要に応じて、他のトラックやパラメーターも上記2～3の手順で設定します。
- 5 (EXIT) を押すとパターンプレイに戻ります。

【参考】

- ・クロックシフト/ゲートタイム/ベロシティの設定はパターン再生中にも変更できます。
- ・(SHIFT) + ジョグダイヤル、(SHIFT) + (DEC/NO) / (INC/YES) は、各トラックの設定に同じ値を加減します。(SHIFT) + テンキー → (ENTER) は、すべてのトラックを同じ値に設定します。

□ 表示とパラメーター

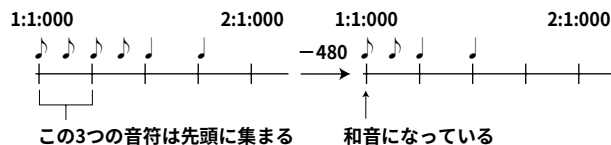


- ① CLOCK SHIFT(クロックシフト)
- ② GATETIME(ゲートタイムレイト)
- ③ VELOCITY RATE(ベロシティレイト)
- ④ VELOCITY OFFSET(ベロシティオフセット)

これらの内容は、ソングモードのプレイエフェクトのクロックシフト / ゲートタイム / ベロシティ(→ P.104)で説明している同名のパラメーターと共通です。

【参考】

- ・クロックシフトでは、パターンの先頭より前にデータを移動することはできません。設定値をマイナスの値にしたとき、曲の先頭より前に移動することになるデータは曲の先頭に集まります。たとえば下図のようなデータが入力されているときにクロックシフトを -480(1 拍)に設定すると、先頭から3つの8分音符が先頭位置に集まります。



- ・そのパターンを再生するとクロックシフトで先頭に集まったデータは、パターンが繰り返される2回目の演奏からはパターンの先頭より前のタイミングで再生されます。

トランスポーズ

(PATTERN) → (F1) (PlayFx) → (F3) (Transpose)

ドラムの演奏データの中のある特定のリズム楽器を差し替えたり、ノートデータの音程を変更したりする機能です。

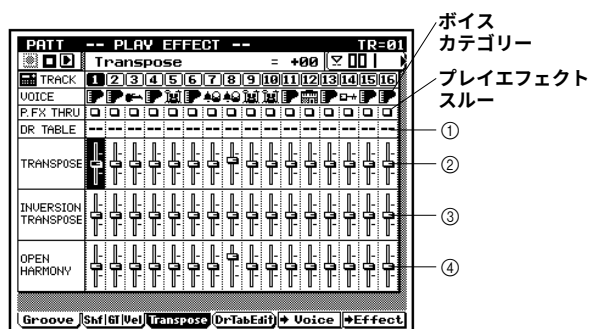
□ 設定手順

- 1 パターンプレイ(PATCH)で (F1) (PlayFx) と (F3) (Transpose) を続けて押して、プレイエフェクトのトランスポーズの画面を表示します。
- 2 [TRACK] << / >> とカーソルボタンで、設定を行うパラメーターにカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) で値を設定します。
- 4 必要に応じて、他のトラックやパラメーターも上記2～3の手順で設定します。
- 5 (EXIT) を押すとパターンプレイに戻ります。

【参考】

- ・トランスポーズの設定はパターン再生中にも変更できます。
- ・(SHIFT) + ジョグダイヤル、(SHIFT) + (DEC/NO) / (INC/YES) は、各トラックの設定に同じ値を加減します。(SHIFT) + テンキー → (ENTER) は、すべてのトラックを同じ値に設定します。

□ 表示とパラメーター



- ① DR TABLE(ドラムテーブルナンバー)
- ② TRANSPOSE(トランスポーズ)

これらの内容は、ソングモードのプレイエフェクトのトランスポーズ(→ P.106)で説明している同名のパラメーターと共通です。

- ③ INVERSION TRANSPOSE(インバージョントランスポーズ)
- 【設定値】 - 64 ~ + 63

選択したトラックの和音を、コードは変更せずに展開形を上下に変更します。コードを変えずに音程を変えられます。

展開形とは、和音の構成音のオクターブ関係を変えることです。たとえばコード=Cの場合、「C3、E3、G3」が基本の形だとすると、「E3、G3、C4」や「G3、C4、E4」などが展開形にあたります。

【参考】

- ・フレーズタイプがMldy1、Chrd1、Bassの場合は、インバージョントランスポーズの設定を±1変更することにより、ローリミット、ハイリミットの値を2半音ずつ上下することで和音の展開形を変更しています。
- ・フレーズタイプがMldy2、Chrd2の場合は、インバージョントランスポーズの設定を±1変更することにより、元のフレーズの音程とソースコードのコードルートを2半音ずつ上下することで和音の展開形を変更しています。

④ OPEN HARMONY(オープンハーモニー)

【設定値】 -15 ~ +15

選択したトラックの和音を、コードは変更せずにボイスニングをオープン、クローズに変更します。コードを変えずに和音の響きを変えることができます。

ドラムテーブルエディット

(PATTERN) → (F1) (PlayFx) → (F3) (Transpose) → (F4) (DrTabEdit)

ドラムテーブルの設定を確認したり、新たに作成したりする画面です。ドラムテーブルは、ドラムの演奏データの中のリズム楽器を何から何に差し換えるかの設定です。また、楽器間の音量バランスを取るためにベロシティレイトも設定できます。

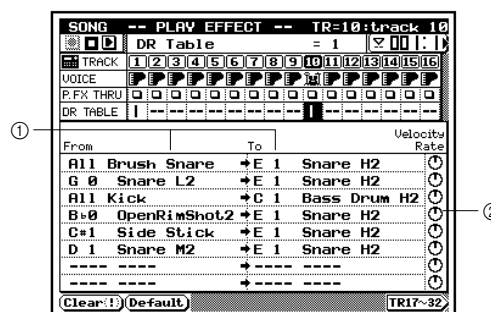
□ 設定手順

- 1 パターンプレイ(PATCH)画面で (F1) (PlayFx) と (F3) (Transpose) を続けて押して、プレイエフェクトのトランスポーズの画面を表示します。
- 2 [TRACK] (◀) / (▶) とカーソルボタンで、任意のトラックのドラムテーブルナンバー(→P.160)にカーソルを移動します。
- 3 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) でドラムテーブルナンバーを設定します。
- 4 (F4) (DrTabEdit) を押して、ドラムテーブルエディットの画面を表示します。
- 5 From、To、ベロシティレイトなどにカーソルを移動します。
- 6 ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) でリズム楽器やベロシティレイトを設定します。
- 7 (EXIT) を2回押すとパターンプレイに戻ります。

【参考】

ドラムテーブルエディットの設定はパターン再生中にも変更できます。

□ 表示とパラメーター



① From、To

【設定値】

From No Shakers, No Congas&Bongos, No Crash Sym., No Ride Sym., No Hi-Hat, No Tom, No Brush Snare, No Kick, No Snare, All Shakers, Congas&Bongos, All Crash Sym., All Ride Sym., All Hi-Hat, All Tom, All Brush Snare, All Kick, All Snare, All Drum Kit, All Perc., C5 Bell Tree ~ C#-1 Surdo Mute

To C5 Bell Tree ~ C#-1 Surdo Mute

元のデータのFromで設定したリズム楽器を、Toで設定したリズム楽器に差し換えます。

FromにNo ShakersなどNo～を設定すると、Noの後に表示されているリズム楽器以外の全ての楽器をToで設定したリズム楽器に差し換える状態になります。

FromにAll ShakersなどAll～を設定すると、Allの後に表示されているリズム楽器の全てのバリエーションをToで設定したリズム楽器に差し換える状態になります。

Fromにリズム楽器を設定しToが設定しない状態だと、Fromで設定したリズム楽器の音がミュートされます。

表示される名称は、Standard Kitに準じています。

② Velocity Rate(ベロシティレイト)

【設定値】 0% ~ 200%

元のデータのベロシティに一定の値(レイト)を掛けて変化します。From、Toでリズム楽器を入れ替えた後、リズムの音量バランスを調整する場合などに有効です。

(F1) (Clear) クリア

カーソルのある位置のFrom、Toの設定を消すことができます。

Fromの位置で (F1) (Clear) を押すと、From、Toの両方の設定が消えます。

Toの位置で (F1) (Clear) を押すと、Toの設定だけが消えます。

(F2) (Default) デフォルト

(F2) (Default) を押すと、選択しているドラムテーブルが初期値に戻ります。

4. フレーズエディット

(PATTERN) → ユーザーフレーズを選択 → (EDIT)

ユーザーフレーズに記録されている演奏データ(イベント)の修正や削除を行うほか、新たなイベントの挿入を行います。間違えて録音した音を修正したり、演奏に強弱の変化やビブラートの効果をつけ加えてフレーズの完成度を高めることができます。フレーズエディットには、イベントリストとグラフィックの2つの画面があります。イベントリストはイベントを数値で表示する画面です。グラフィック(→P.163)は、イベントをピアノロールとバーグラフで表示しているの、イベントを視覚的に確認することができます。フレーズエディットに入ったときには、イベントリストが表示されます。

【参考】

イベントとは、「鍵盤を弾いた」(ノート)、「音色を切り替えた」(プログラムチェンジ)など、トラックに記録されている個々の演奏データのことで。

□ フレーズエディットの手順

- 1 パターンプレイ(PATCH)画面のフレーズ入力エリアで、エディットするユーザーフレーズにカーソルを移動します。
- 2 (EDIT) を押してフレーズエディット画面を表示します。

Note	GateTime	Velocity
001:1:000	00:005	100
001:1:380	00:005	100
001:2:140	00:005	120
001:3:240	00:005	120
001:3:380	00:005	100
001:4:240	00:005	100
002:1:000	00:005	100
002:1:380	00:005	100
002:3:240	00:005	120
002:3:380	00:005	100
002:4:140	00:005	100
-----	End	-----

- ここで表示される画面はエディットチェンジ画面と呼ばれ、イベントの修正および削除ができます。新たなイベントを挿入する場合は (F6) (Insert) を押してエディットインサート画面を表示します。

入力済みのイベントを修正、削除する場合

- 3 カーソルボタン (△) / (▽) を押して、エディットするイベントにカーソルを移動します。
 - ◀ / ▶ を使うと、カーソルを1小節ずつ移動できます。
 - ノートイベントにカーソルを移動すると、そのイベントが発音します。
- 4 カーソルボタン (◀) / (▶) を押して、エディットするイベントのパラメーターにカーソルを移動し、設定を変更します。変更したイベントは全体が点滅します。
 - 各イベントの表示とパラメーターについては、「第9章 その他の知識」(→P.251)をご覧ください。
 - メジャー、ビート、クロックを変更してイベントが録音されている位置を変更することもできます。
 - (F5) (Delete) を押すと、カーソル位置のイベントが削除されます。

- 5 設定が完了したら、(ENTER) を押して設定を確定します(点滅が止まります)。

- 点滅状態でカーソルを別のイベントに移動すると、エディットはキャンセルされます。

- 6 (EXIT) を押すとパターンプレイ(PATCH)画面に戻ります。

新たにイベントを入力する場合

- 3 (F6) (Insert) を押してエディットインサート画面を表示します。

Location	Note	GateTime	Velocity
001:1:240	C 4	00:130	096
001:2:000	F 4	00:110	109
001:2:000	D 3	00:110	107
001:2:000	C 4	00:110	105
001:2:000	A 3	00:110	103
001:3:000	D 3	00:140	106
001:3:000	C 4	00:140	103
001:3:000	A 3	00:140	100
001:3:360	F 4	00:140	107

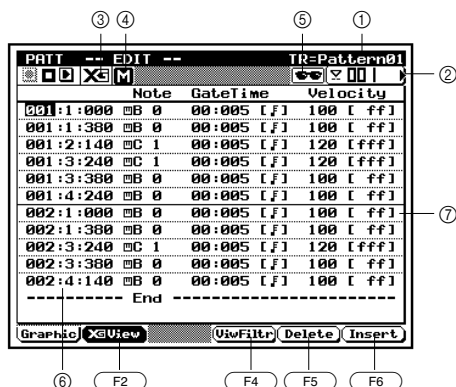
インサートする
イベントを設定する
ウィンドウ

- 4 インサートするイベントを設定するウィンドウで、メジャー、ビート、クロック、イベントの種類、パラメーターを設定します。

- 5 (ENTER) を押すとイベントが入力されます。

□ 表示とパラメーター

パターントラック



① トラックナンバー、トラックネーム

② ロケーション

③ XG ビューアイコン

④ ミュートマーク、ソロマーク

⑤ ビューフィルターアイコン

⑥ メジャー、ビート、クロック

⑦ イベント、パラメーター

F2 (XGView) XG ビュー

F4 (ViewFilter) ビューフィルター

F5 (Delete) デリート

F6 (Insert) インサート

これらの内容は、ソングモードのソングエディット(→P.109)で説明している同名のパラメーターと共通です。

F1 (Graphic) グラフィック

(PATTERN) → ユーザーフレーズを選択 → (EDIT) →

F1 (Graphic)

シーケンストラックのイベントをビートグラフとピアノロールで表示するので、視覚的にイベントの修正ができます。

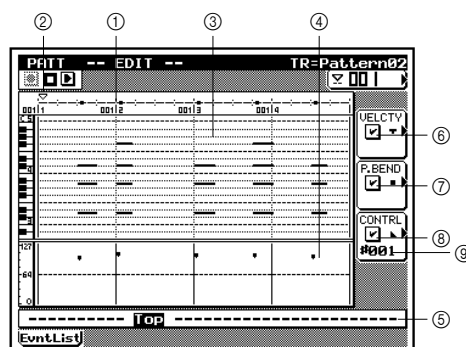
表示するイベントは、ノート(ベロシティ付き)、ピッチベンド、コントロールチェンジの3種類です。

□ 操作手順

① フリーズエディットの基本画面であるイベントリストの状態から F1 (Graphic) を押すと、グラフィックの状態に入ります。

② F1 (EvtList) または (EXIT) を押すと、イベントリストに戻ります。

□ 表示とパラメーター



① ビートグラフ

② ポインター

③ ピアノロール

④ バーグラフ

⑤ イベントリスト

⑥ ベロシティ表示のオン / オフ

⑦ ピッチベンド表示のオン / オフ

⑧ コントロールチェンジ表示のオン / オフ

⑨ コントロールナンバー

これらの内容は、ソングモードのソングエディットの F1 グラフィック(→P.111)で説明している同名のパラメーターと共通です。

5. パターンジョブ

PATTERN → JOB

作成したパターンをさまざまに編集(加工)するための機能です。

EOS B2000には31種類のパターンジョブがあります。パターンジョブを上手に使うことで曲作りの効率を大幅にアップさせましょう。

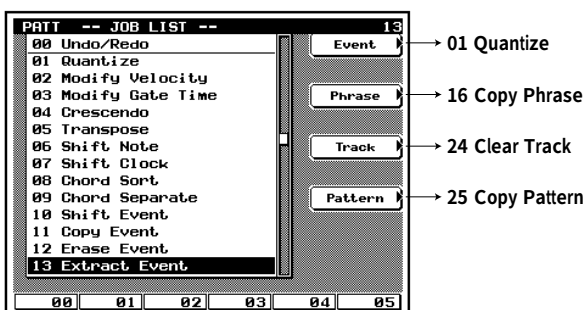
00 Undo/Redo(アンドゥー / リドゥー)	アンドゥーは直前に行った操作を取り消して操作を行う前の状態に戻します。 リドゥーは一度取り消した操作を再実行します。	P.165
Event[イベント]ジョブグループ		
01 Quantize(クオンタイズ)	指定範囲のノートイベントをクオンタイズします。	P.165
02 Modify Velocity(モディファイベロシティ)	指定範囲のベロシティを変更します。	P.167
03 Modify Gate Time (モディファイゲートタイム)	指定範囲のゲートタイムを変更します。	P.168
04 Crescendo(クレッシェンド)	指定範囲のベロシティを段階的に変更します。	P.169
05 Transpose(トランスポーズ)	指定範囲のノートイベントの音程を変更します。	P.169
06 Shift Note(シフトノート)	指定範囲の特定の音程だけを、別の音程に変更します。	P.169
07 Shift Clock(シフトクロック)	指定範囲のすべてのデータの位置をクロック単位で前後にずらします。	P.170
08 Chord Sort(コードソート)	指定範囲の和音のノートイベントを音程順に並べ替えます。	P.170
09 Chord Separate(コードセパレート)	指定範囲の和音のノートイベントの発音タイミングをずらします。	P.170
10 Shift Event(シフトイベント)	指定範囲の特定のイベントを別のイベントに置き換えます。	P.171
11 Copy Event(コピーイベント)	指定範囲のすべてのデータを別の場所にコピーします。	P.171
12 Erase Event(イレースイベント)	指定範囲のすべてのデータを消去し、休符にします。	P.172
13 Extract Event(エクストラクトイベント)	指定範囲から特定のデータだけを抽出します。	P.172
14 Thin Out(シンアウト)	特定のデータを間引きしてデータ量を減らします。	P.172
15 Time Stretch(タイムストレッチ)	指定範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。	P.173
Phrase(フレーズ)ジョブグループ		
16 Copy Phrase(コピーフレーズ)	指定したフレーズを別のユーザーフレーズにコピーします。	P.173
17 Mix Phrase(ミックスフレーズ)	2つのフレーズのデータをミックスします。	P.174
18 Append Phrase(アペンドフレーズ)	指定したフレーズを別のフレーズの後ろにつないで1つのフレーズにします。	P.174
19 Split Phrase(スプリットフレーズ)	指定したフレーズを2つに分割します。	P.175
20 Get Phrase(ゲットフレーズ)	ソングの演奏データをユーザーフレーズに取り込みます。	P.175
21 Put Phrase(プットフレーズ)	任意のユーザーフレーズをソングのシーケンストラックにコピーします。	P.175
22 Clear Phrase(クリアフレーズ)	任意のユーザーフレーズのすべてのデータを消します。	P.176
23 Phrase Name(フレーズネーム)	ユーザーフレーズに名前を付けます。	P.176
Track(トラック)ジョブグループ		
24 Clear Track(クリアトラック)	指定したトラックのデータ、プレイエフェクト、パターンセットアップを消します。	P.176
PATTERN(パターン)ジョブグループ		
25 Copy Pattern(コピーパターン)	指定したパターンを別のパターンにコピーします。	P.177
26 Append Pattern(アペンドパターン)	指定したパターンを別のパターンの後ろにつないで1つのパターンにします。	P.177
27 Split Pattern(スプリットパターン)	指定したパターンを2つに分割します。	P.178
28 Clear Pattern(クリアパターン)	指定したパターンのすべてのデータを消します。	P.178
29 Pattern Name(パターンネーム)	パターンに名前を付けます。	P.178
30 Style Icon(スタイルアイコン)	スタイルのアイコンを選択します。	P.179

□ パターンジョブの設定手順

- 1 パターンプレイ画面で **[JOB]** を押してジョブメニューを表示します。
- 2 目的のジョブへカーソルを移動するか、テンキー→ **[ENTER]** でジョブ番号を選択してジョブの画面に入ります。

【参考】

- ・ジョブリストの画面で **[SF1]** (Event) ~ **[SF4]** (Pattern) を押すと、各ジョブグループの最初のジョブにカーソルが移動します。



- ・よく使うジョブはファンクションボタンに登録しておくと便利です。ジョブを選択している状態で **[SHIFT] + [F1] ~ [F6]** を押すと登録できます。

- 3 必要なパラメーターへカーソルを移動し、ジョグダイヤル、**[DEC/NO]** / **[INC/YES]**、テンキーで値を設定します。
- 4 設定が完了したら **[ENTER]** を押してジョブを実行します。
実行が完了すると、「Completed.」と表示されます。
- 5 **[EXIT]** を2回押すとパターンプレイ(パッチ)画面に戻ります。

□ 操作時の注意事項

- ・指定した範囲にデータがない場合、「No Data」と表示されてジョブは実行されません。
- ・ジョブ画面では、数値をテンキーで入力した後カーソルを移動すると数値の点滅が止まります。**[ENTER]** を押すとジョブが実行されてしまいますのでご注意ください。
- ・ジョブ操作を誤ったり元データと聴き比べたい場合は、**[SHIFT] + [JOB]** で「00 Undo/Redo」機能を使いましょう。
- ・ジョブの実行範囲は、メジャー(小節)、ビート(拍)単位で次のように設定します。

例)005:1 ~ 008:4 と設定した場合

5 小節めの 1 拍めから 8 小節めの 4 拍めの終わりまで

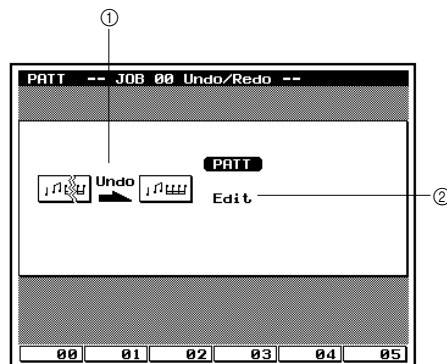
- ・ビートは小節の拍子によって設定できる値が変わります。たとえば拍子が 4/4 なら 1 ~ 4、8/4 なら 1 ~ 8 が設定値の範囲になります。

【注意】

ジョブ実行中(「Executing…」表示中)に電源を切るとデータが壊れる場合があるので、絶対に電源を切らないでください。

00 Undo/Redo(アンドウ / リドゥー)

Undo(アンドウ)は、直前に実行した操作(ジョブ、エディット、レコーディング)を取り消して、実行前の状態に戻します。Redo(リドゥー)は、Undoで取り消した操作を再び実行します。どの画面からでも、**[SHIFT] + [JOB]** を押すことでアンドウ / リドゥー機能が働きます。



① Undo、Redo

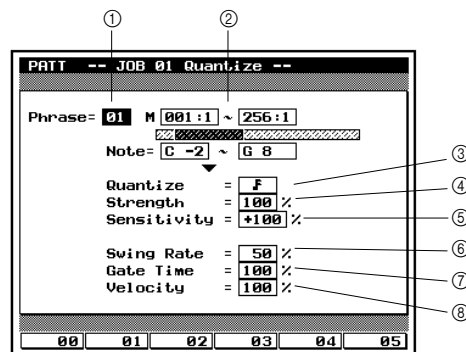
次に実行するのがアンドウ(Undo)かリドゥー(Redo)かを表示します。アンドウとリドゥーは実行するごとに交互に切り替わります。

② Undo/Redoの対象となる操作

アンドウ / リドゥーを実行する内容(レコーディングのモードやジョブ名など)を表示します。

01 Quantize(クオンタイズ)

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



① フレーズ

【設定値】01 ~ 99

クオンタイズするフレーズを指定します。

② 範囲

【設定値】メジャー:ビート 001:1 ~ 256:16
音程 C - 2 ~ G8

クオンタイズを実行する範囲を、メジャー(小節)、ビート(拍)と、音程で設定します。

③ クオンタイズバリュー

【設定値】 32 分音符 ♯、

16 分 3 連音符 ♯、16 分音符 ♯

8 分 3 連音符 ♯、8 分音符 ♯

4 分 3 連音符 ♯、4 分音符 ♯

16 分音符 + 16 分 3 連音符 ♯、

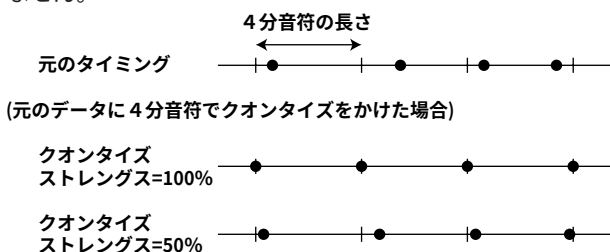
8 分音符 + 8 分 3 連音符 ♯

クオンタイズを実行するときの、修正の基準になる音符を設定します。

④ クオンタイズストレングス

【設定値】 000 ~ 100%

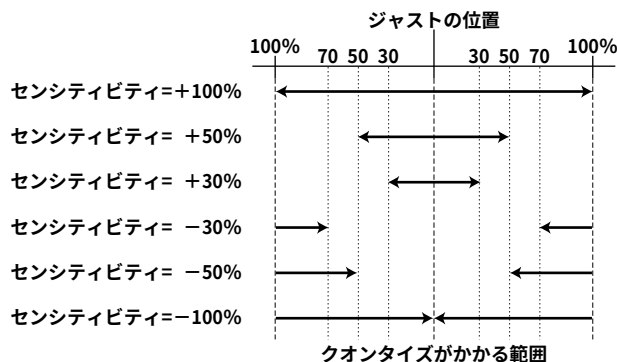
クオンタイズをかける強さ(どの程度クオンタイズバリューの音符に近づけるか)を設定します。100%でジャストのタイミングにデータが移動します。0%ではクオンタイズはかかりません。



⑤ クオンタイズセンシティブティ

【設定値】 - 100% ~ + 100%

クオンタイズバリューで設定した音符に対して、クオンタイズがかかる範囲を%で設定します。100%と-100%ですべての音符にクオンタイズがかかります。0%ではすべての音符にクオンタイズはかかりません。50%では、ジャストの位置からクオンタイズバリューの半分(50%)の範囲内にある音符にのみクオンタイズがかかります。-50%では、クオンタイズバリューの 50%から 100%の範囲内にある音符にのみクオンタイズがかかります。



設定例として、ジャストのリズムから大きくずれた音符は修正したいが微妙なズレは残したい場合は、クオンタイズセンシティブティ=-30~-50に設定します。するとジャストの位置から大きく離れた音符にだけクオンタイズがかかります。このとき、クオンタイズストレングスを50%程度にするとより効果的です。

⑥ スイングレイト

【設定値】 クオンタイズバリューが ♯、♯、♯、♯の場合

...50%~75%

クオンタイズバリューが ♯、♯、♯、♯の場合

...66%~83%

クオンタイズバリューが ♯、♯、♯、♯の場合

...50%~66%

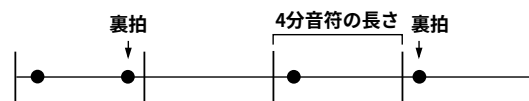
クオンタイズバリューで指定した音符で数えて偶数拍(裏拍)にあたるノートイベントのタイミングを後ろに移動して、リズムにスイング感を出します。

たとえばクオンタイズバリューが 4 分音符の場合、4 分音符を 1 拍として、メジャーの先頭から 1、2、3... 拍と数えたときの 2、4 拍目にあたるデータを移動します。

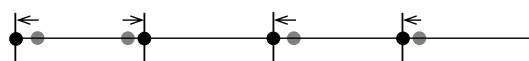
クオンタイズバリューが 3 連音符の場合は、3 連符の最後の拍にあたるデータを移動します。

クオンタイズバリューが ♯、♯、♯、♯の場合は、♯または ♯の偶数拍にあたるデータのみを移動します。

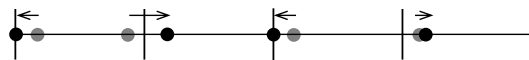
元のタイミング



クオンタイズバリュー= ♯ (スイングレイト=50%)

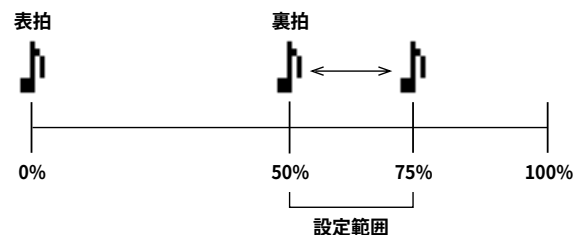


クオンタイズバリュー= ♯ (スイングレイト=60%)



スイングレイトの設定範囲は、クオンタイズバリューによって異なります。

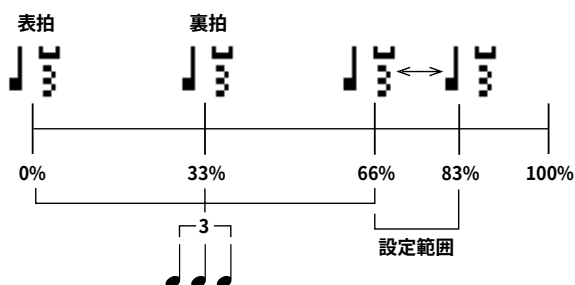
・ クオンタイズバリューが ♯、♯、♯、♯の場合



クオンタイズバリューの音符 2 つ分の長さを 100%とします。50%で偶数拍のジャストタイミング(スイング感なし)となります。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。75%で符点の位置となります。

【設定値】 50 ~ 75% (初期値: 50%)

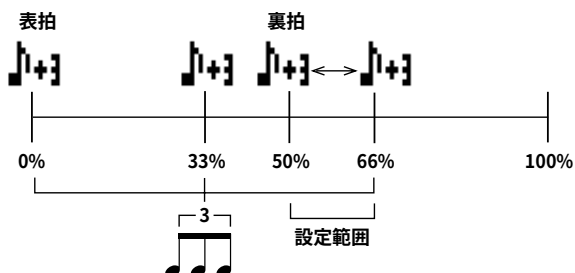
- ・クオンタイズバリューが $\text{♪}\frac{3}{4}$ 、 $\text{♪}\frac{3}{8}$ 、 $\text{♪}\frac{3}{16}$ の場合



クオンタイズバリューの音符3つ分の長さを100%とします。66%でジャストタイミング（スイング感なし）となります。67%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。83%で6連符の位置となります。

【設定値】66～83%（初期値：66%）

- ・クオンタイズバリューが $\text{♪}\frac{4}{4}$ 、 $\text{♪}\frac{4}{8}$ の場合



クオンタイズバリューの音符のうち ♪ の2つ分または ♪ の2つ分の長さを100%とします。50%で偶数拍のジャストタイミング（スイング感なし）となります。51%以上に設定するとタイミングが後ろに移動してスイング感が出ます。66%で3連符の3つ目の位置となります。

【設定値】50～66%（初期値：50%）

【参考】

クオンタイズストレングスの設定が100%以外の場合、スイングで後ろに移動したノートイベントが、スイングのかからないノートイベントより後ろに来てしまうことがあります。その場合は後ろのデータも一緒にずれます。

⑦ スイングゲートタイム

【設定値】000～200%

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

クオンタイズバリューが3連音符の場合は、3連音符の最後の拍にあたるノートイベントのゲートタイムを変更します。クオンタイズバリューが $\text{♪}\frac{4}{4}$ 、 $\text{♪}\frac{4}{8}$ の場合は、 ♪ または ♪ の偶数拍にあたるノートデータのみのゲートタイムを変更します。

100%で元のゲートタイムのまま。ゲートタイムが0以下になる場合は最終的に1にします。

⑧ スイングベロシティ

【設定値】000～200%

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

クオンタイズバリューが3連音符の場合は、3連音符の最後の拍にあたるノートイベントのベロシティを変更します。クオンタイズバリューが $\text{♪}\frac{4}{4}$ 、 $\text{♪}\frac{4}{8}$ の場合は、 ♪ または ♪ の偶数拍にあたるノートデータのみのベロシティを変更します。

100%で元のベロシティのまま。ベロシティが0以下や128以上になる場合は最終的に1または127にします。

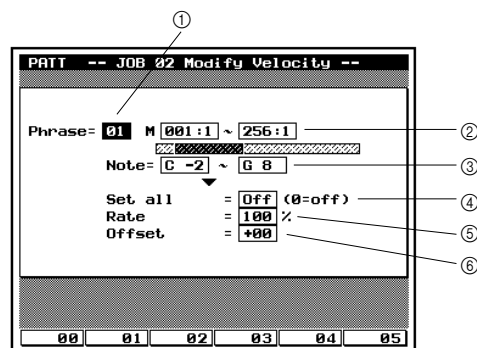
02 Modify Velocity(モディファイベロシティ)

指定範囲の音符の発音の強さ(ベロシティ)を変更します。

ベロシティは以下の計算式で変更されます。

変更後のベロシティ=元のベロシティ×レート+オフセット

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



① フレーズ

【設定値】01～99

モディファイベロシティを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)、③ 対象範囲(ノート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1～256:16

ノート C-2～G8

モディファイベロシティを実行する範囲を指定します。メジャー(小節)、ビート(拍)では曲中の位置で、ノートでは音程で範囲を決めます。

④ セットオール

【設定値】Off(0)、001～127

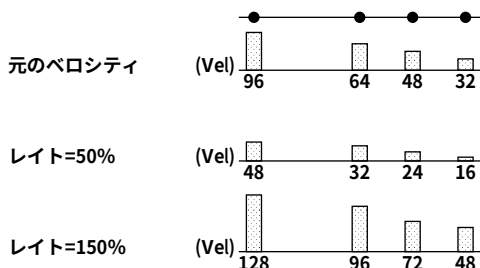
指定した範囲のすべてのノートのベロシティを同じ値にします。

Offに設定するとセットオールは働きません。Off以外に設定するとレート、オフセットの設定は無効になります。

⑤ レイト

【設定値】 000%～200%

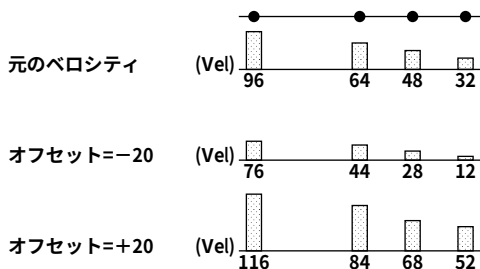
元のベロシティをどのくらい変更するかを%で設定します。
99%以下でベロシティは弱くなり、101%以上で強くなります。
100%ではベロシティは変化しません。



⑥ オフセット

【設定値】 -99～+99

元のベロシティにどれだけベロシティ値を加える(減らす)かを設定します。
-1以下でベロシティは弱くなり、+1以上で強くなります。
0では元のベロシティのままです。

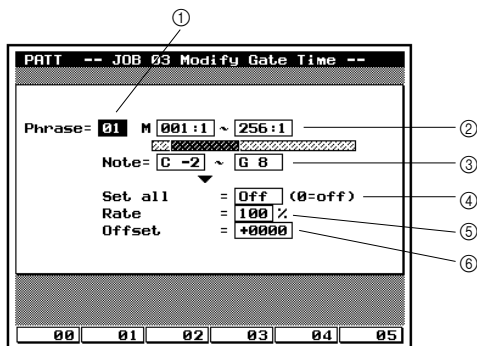


03 Modify Gate Time (モディファイゲートタイム)

指定範囲の音符の発音の時間(ゲートタイム)を変更します。

ゲートタイムは以下の計算式で変更されます。

変更後のゲートタイム=元のゲートタイム×レイト+オフセット
ゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。



① フレーズ

【設定値】 01～99

モディファイゲートタイムを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)、③ 対象範囲(ノート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1～256:16
ノート C-2～G8

モディファイゲートタイムを実行する範囲を指定します。メジャー(小節)、ビート(拍)では曲中の位置で、ノートでは音程で範囲を決めます。

④ セットオール

【設定値】 Off(0)、0001～9999

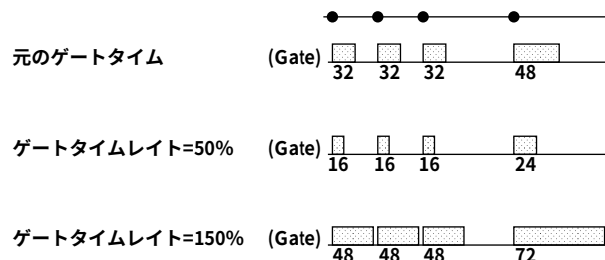
指定した範囲のすべてのノートのゲートタイムを同じ値にします。

Offに設定するとセットオールは働きません。Off以外に設定するとレイト、オフセットの設定は無効になります。

⑤ レイト

【設定値】 000%～200%

元のゲートタイムをどのくらい変更するかを%で設定します。
99%以下でゲートタイムは短くなり、101%以上で長くなります。
100%ではゲートタイムは変化しません。

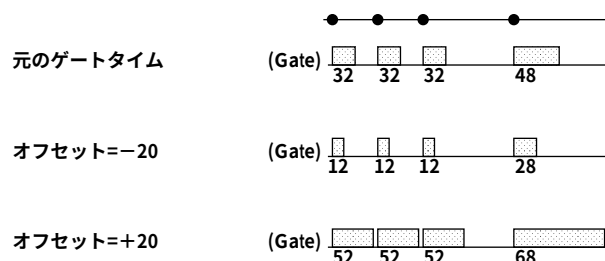


⑥ オフセット

【設定値】 -9999～+9999

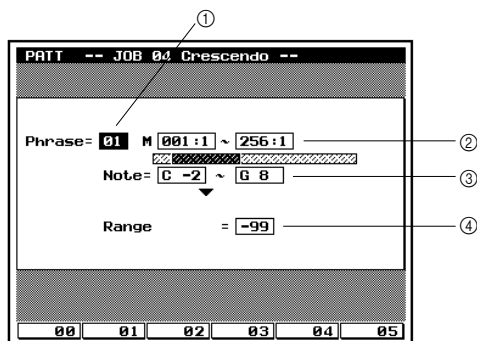
元のゲートタイムにどれだけゲートタイム値を加える(減らす)かを設定します。

-1以下でゲートタイムは短くなり、+1以上で長くなります。
0ではゲートタイムは変化しません。



04 Crescendo(クレッシェンド)

指定した範囲のノートのベロシティをだんだん大きく(クレッシェンド)または小さく(デクレッシェンド)する設定です。



① フレーズ

【設定値】 01 ~ 99

クレッシェンドを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)、③ 対象範囲(ノート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

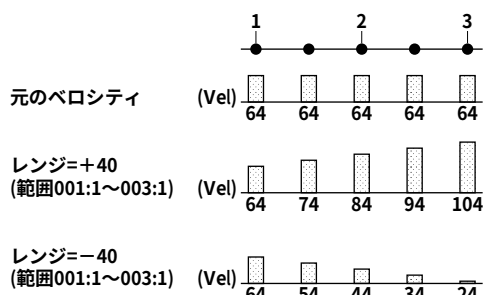
ノート C - 2 ~ G 8

クレッシェンドを実行する範囲を指定します。メジャー(小節)、ビート(拍)では曲中の位置で、ノートでは音程で範囲を決めます。

④ レンジ

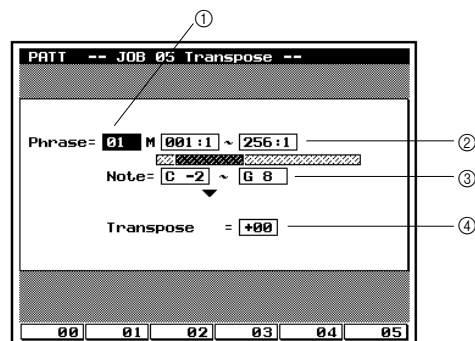
【設定値】 - 99 ~ + 99

指定した範囲の「始まりのメジャー、ビートのベロシティ」から「終わりのメジャー、ビートのベロシティ」までのベロシティの増加分(減少分)の値を設定します。+ 1以上でだんだん大きな音量(クレッシェンド)に、- 1以下でだんだん小さな音量(デクレッシェンド)になります。0では効果がありません。



05 Transpose(トランスポーズ)

指定した範囲のすべてのノートイベントの音程を、半音単位で上下します。



① フレーズ

【設定値】 01 ~ 99

トランスポーズを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)、③ 対象範囲(ノート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

ノート C - 2 ~ G 8

トランスポーズを実行する範囲を指定します。メジャー(小節)、ビート(拍)ではフレーズ中の位置で、ノートでは音程で範囲を決めます。

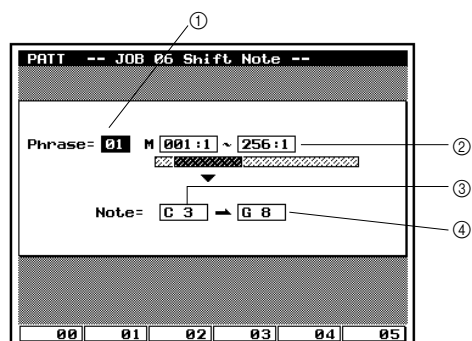
④ トランスポーズ

【設定値】 - 99 ~ + 99

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

06 Shift Note(シフトノート)

指定した範囲の特定の音程のノートイベントを、別の音程に変更します。



① フレーズ

【設定値】 01 ~ 99

シフトノートを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

シフトノートを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ ソースノート

【設定値】C - 2 ~ G8

シフトノートの変更元のノートイベントの音程を設定します。

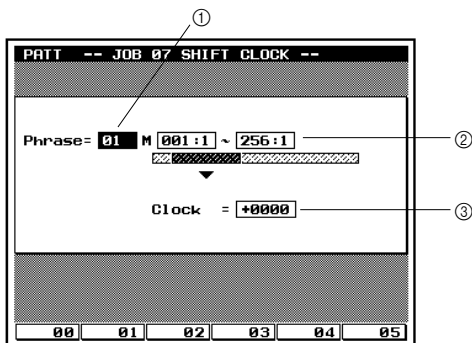
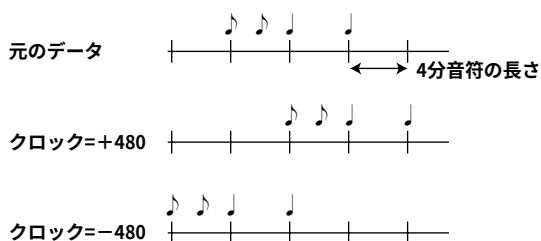
④ デスティネーションノート

【設定値】C - 2 ~ G8

シフトノートの変更後の音程を設定します。

07 Shift Clock(シフトクロック)

指定した範囲のすべてのデータの位置を、クロック単位で前後に移動します。



① フレーズ

【設定値】01 ~ 99

シフトクロックを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

シフトクロックを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ クロック

【設定値】- 9999 ~ + 9999

データを前後に移動する量をクロック単位で指定します。+ 1 以上で後ろへ、- 1 以下で前へ移動します。0 では変化しません。

【参考】

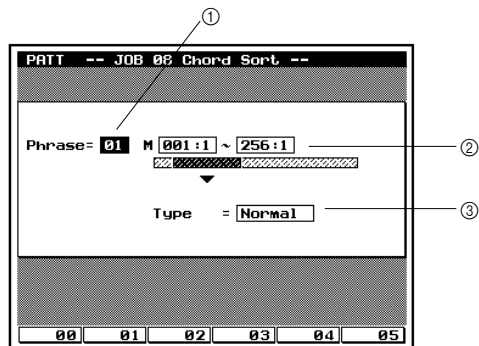
- ・ 4分音符は1拍=480クロックです。
- ・ 移動後のデータが対象範囲を越える場合は、範囲の始まりまたは終わりの位置にデータが集中します。

08 Chord Sort(コードソート)

指定した範囲の和音になっているノートイベントを、音程の高い(低い)順に並び替えます。

【参考】

- ・ ここでいう並び替えとは、フレーズエディット画面(→P.162)のイベントリスト上における順番の並び替えのことで、各ノートイベントの発音タイミングは変わりません。
- ・ このイベントは次項のコードセパレートの前処理として使います。



① フレーズ

【設定値】01 ~ 99

コードソートを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

コードソートを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

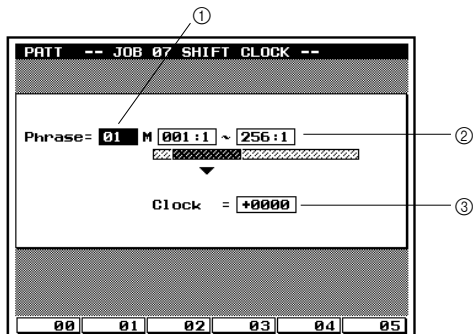
③ タイプ

【設定値】Normal、Reverse

音程の低いノートから順に並べる(Normal)か、高いノートから順に並べる(Reverse)かを指定します。

09 Chord Separate(コードセパレート)

指定した範囲の和音になっているノートイベントを、設定したクロック間隔で1音ずつずらしします。コードソートの後にこの機能を実行すると、ギターのダウンストローク(6弦→1弦方向)やアップストローク(1弦→6弦)の際の微妙にずれた和音演奏が表現できます。



① フレーズ

【設定値】 01 ~ 99

コードセパレートを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

コードセパレートを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ クロック

【設定値】 000 ~ 999

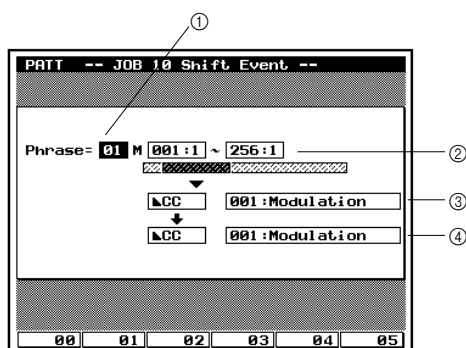
和音を1音ずつずらして並べる際の音符と音符との間隔をクロック単位で指定します。

【参考】

- ・ 4分音符 1拍=480 クロックです。
- ・ コードセパレートされた音符が、次の和音や小節線(設定範囲)を越えるような設定はできません。

10 Shift Event(シフトイベント)

指定した範囲の特定のイベントを、別のイベントに置き換えます。



① フレーズ

【設定値】 01 ~ 99

シフトイベントを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

シフトイベントを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ ソースイベント

【設定値】

- CC No.000 ~ 127 コントロールチェンジ
- CAT チャンネルアフタータッチ
- PB MSB(LSB=0) ピッチベンド MSB
- Note Note(Velo=64) ノートイベント(ノートナンバーがデータとして有効になります)
- Note Velo#(Note=C3) ノートイベント(ベロシティがデータとして有効になります)

変更元のイベントを設定します。

④ デスティネーションイベント

【設定値】

- CC No.000 ~ 127 コントロールチェンジ
- CAT チャンネルアフタータッチ
- PB MSB(LSB=0) ピッチベンド MSB(ピッチベンド LSBは00に固定になります)
- Note Note(Velo=64) ノートイベント(ソースイベントのデータの変化がノートナンバーに置き換わります。ベロシティ=64、ゲートタイム=108固定です)
- Note Velo#(Note=C3) ノートイベント(ソースイベントのデータの変化がベロシティに置き換わります。ノートナンバー=C3、ゲートタイム=108固定です)

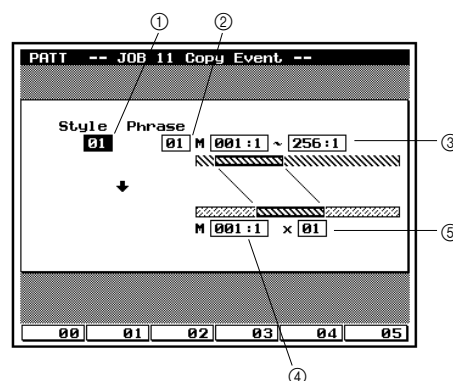
変更後のイベントを設定します。

11 Copy Event(コピーイベント)

指定した範囲のすべてのイベントを、別の場所にコピーします。

【参考】

- ・ コピーを実行すると、コピー先のフレーズにある元のデータは上書きされて消えてしまいます。
- ・ イニシャルマルチセットアップ、プレイエフェクトの内容はコピーされません。



① コピー元のスタイル、② コピー元のフレーズ

【設定値】 コピー元のスタイル 01 ~ 64

コピー元のフレーズ 01 ~ 99

コピーを行うスタイルとフレーズを指定します。

③ コピー元の範囲(メジャー、ビート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

コピー元の範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

④ コピー先の位置(メジャー、ビート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

コピー先の先頭小節をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

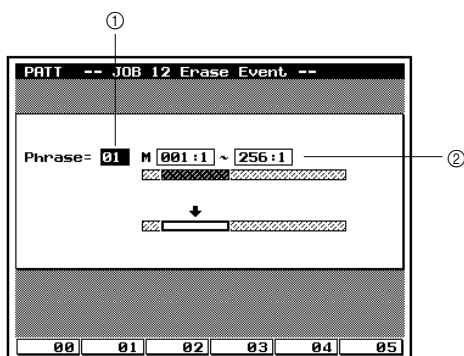
⑤ コピーの回数

【設定値】 01 ~ 99

何回コピーするかを指定します。

12 Erase Event(イレースイベント)

指定した範囲のすべてのイベントを消去して休符にします。



① フレーズ

【設定値】 01 ~ 99

イレースイベントを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

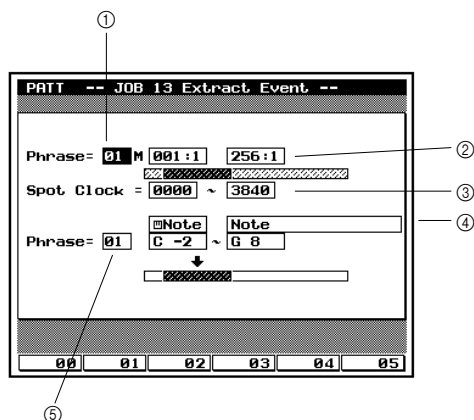
【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

イレースイベントを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

13 Extract Event(エクストラクトイベント)

指定した範囲の特定のデータを取り出して、別のトラックへ移動します。

取り出したデータは移動元フレーズから消去されます。移動先フレーズにデータがあった場合は、取り出したデータとミックスされます。



① 移動元フレーズ

【設定値】 01 ~ 99

データを取り出すフレーズを指定します。

② データを取り出す範囲(メジャー、ビート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

データを取り出す範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

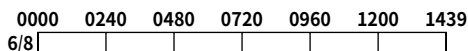
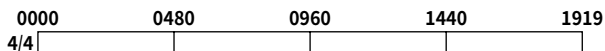
③ スポットクロック

【設定値】 0000 ~ 3840

データを取り出す小節内の位置を、小節の頭からのクロック数で指定します。たとえば、各小節の1~2拍目にあるデータだけを取り出したい場合は0000~0959、4拍目のジャストのデータだけを取り出したい場合は1440~1440と設定します。

【参考】

4分音符を480クロック、各小節のはじめを0000として範囲を指定します。



④ イベントの種類、値の範囲

【設定値】

イベントの種類	値の範囲
□ Note(ノート)	C -2 ~ G8
▣ PC(プログラムチェンジ)	000 ~ 127
▤ PB(ピッチベンド)	-8192 ~ +8191
▥ CC(コントロールチェンジ)	000 ~ 127、All
▧ CAT(チャンネルアフタータッチ)	000 ~ 127
▨ PAT(ポリフォニックアフタータッチ)	000 ~ 127
▩ EXC(システムエクスクルーシブ)	設定できません

取り出すイベントの種類と値の範囲を設定します。

⑤ 移動先フレーズ

【設定値】 01 ~ 99、Off

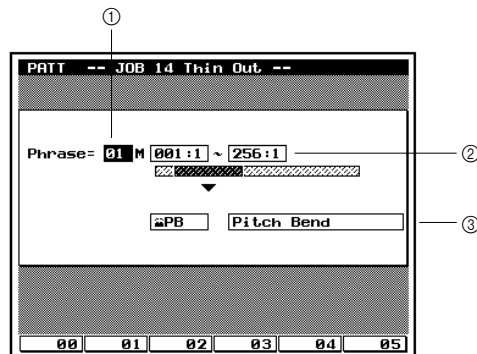
取り出したイベントを移動するフレーズを指定します。Offに設定すると、取り出したイベントは消去されます。

14 Thin Out(シンアウト)

指定した範囲の特定のデータを間引いて、データ量を約半分に減らします。

【参考】

イベントの間隔が60クロック以上あるデータはシンアウトしません。



① フレーズ

【設定値】 01 ~ 99

シンアウトを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

シンアウトを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ イベントの種類

【設定値】 PB(ピッチベンド)

CC:000 ~ 127(コントロールチェンジ:コントロールチェンジナンバー)

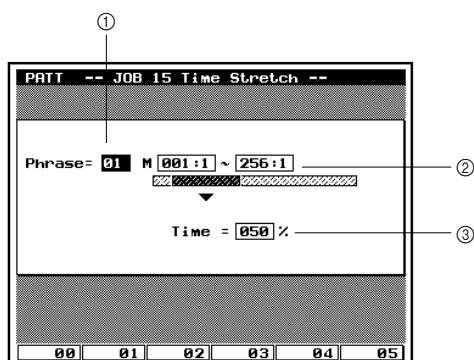
CAT(チャンネルアフタータッチ)

PAT(ポリフォニックアフタータッチ)

どのイベントデータを間引くかを指定します。

15 Time Stretch(タイムストレッチ)

指定した範囲を時間的に引き延ばしたり縮めたりします。音符のステップタイム、ゲートタイム、全イベントの位置など、指定範囲全体が伸張 / 圧縮されます。



① フレーズ

【設定値】 01 ~ 99

タイムストレッチを実行するフレーズを指定します。

② 対象範囲(メジャー、ビート)

【設定値】 メジャー(小節)、ビート(拍) 001:1 ~ 256:16

タイムストレッチを実行する範囲をメジャー(小節)、ビート(拍)で指定します。

③ タイム

【設定値】 050 ~ 200%

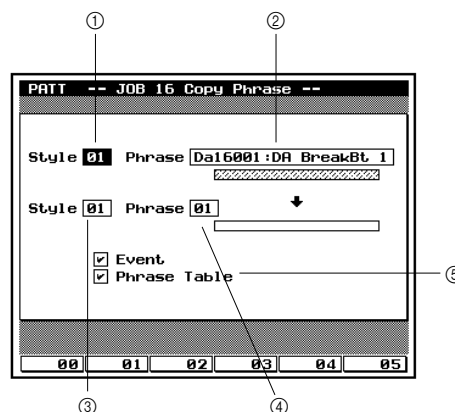
時間的に引き伸ばしたり縮めたりする比率を%で設定します。101%以上で引き伸ばし、99%以下で圧縮されます。100%では変化しません。

16 Copy Phrase(コピーフレーズ)

指定したフレーズを別のユーザーフレーズにコピーします。

【参考】

コピー先に入っていた元のデータは消えます。



① コピー元のスタイル

【設定値】 01 ~ 64

コピー元のフレーズが入っているスタイルを指定します。プリセットフレーズを指定する場合は、ここでの設定は必要ありません。

② コピー元のフレーズ

【設定値】

フレーズカテゴリー(楽器の種類や演奏法方による分類)

Da:Drum-a、Db:Drum-b(General)、Fa:Drum Fill-a (Pop&Rock)、Fb:Drum Fill-b(Specific)、Fc:Drum Fill-c (General)、DP:Drum Parts、PC:Percussion、PF:Percussion Fill、Ba:Bass-a、Bb:Bass-b(General)、GC:Guitar Chord、GA:Guitar Arpeggio、GR:Guitar Riff、KC:Keyboard Chord、KA:Keyboard Arpeggio、KR:Keyboard Riff、PD:Pad、BR:Brass、SE:Sound Effect、US:User →プリセットフレーズリスト(→リストブック)

フレーズビート(フレーズの持つ基本的なリズムによる分類)

16:16Beat(16ビート系フレーズ)、
8:8Beat(8ビート系フレーズ)、
34:3/4Beat(3/4および6/8拍子などのフレーズ)

フレーズカテゴリー=USの場合は設定できません。

フレーズナンバー

001~(フレーズカテゴリー、フレーズビートによって異なります)→プリセットフレーズリスト(→リストブック)

コピー元のフレーズを指定します。

③ コピー先のスタイル

【設定値】 01 ~ 64

コピー先のフレーズの入っているスタイルを指定します。

④ コピー先のフレーズ

【設定値】 01 ~ 99

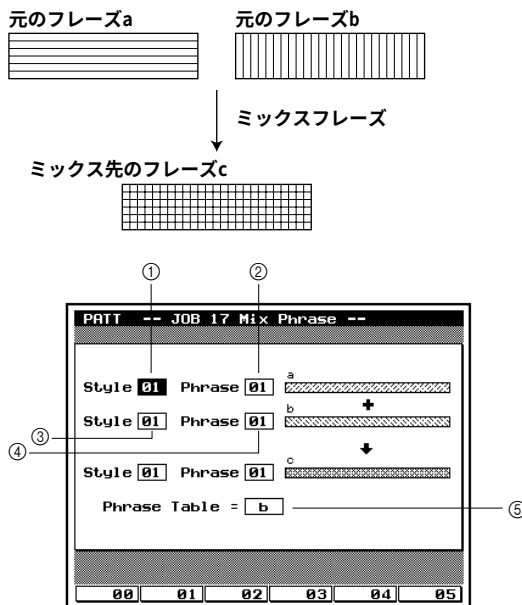
コピー先のフレーズを指定します。

⑤ コピーするデータの種類

【設定値】 ☐ Event フレーズのすべてのイベント☐ Phrase Table フレーズの基本的な設定コピーするデータの種類を選択します。☐をチェックしたデータのみがコピーされます。

17 Mix Phrase(ミックスフレーズ)

2つのフレーズ(a, b)をミックスしてbに書きこみます。



① 元のスタイル a、② 元のフレーズ a

【設定値】 元のスタイル a 01 ~ 64

元のフレーズ a 01 ~ 99

ミックス元のスタイルとフレーズを指定します。

③ 元のスタイル b、④ 元のフレーズ b

【設定値】 元のスタイル b 01 ~ 64

元のフレーズ b 01 ~ 99

もう一方のミックス元のスタイルとフレーズを指定します。

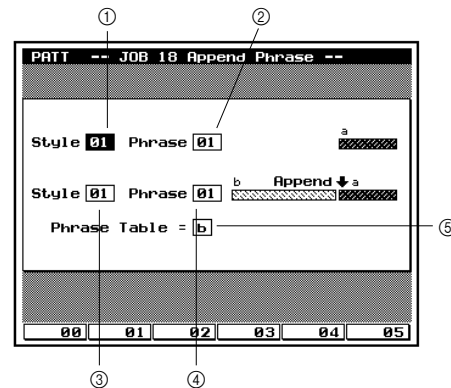
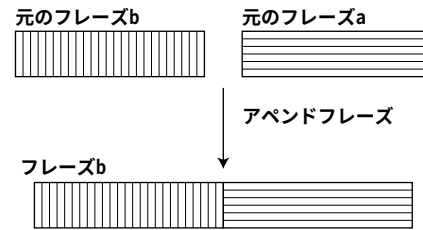
⑤ フレーズテーブル

【設定値】 a、b

ミックス先のフレーズのフレーズテーブルとして、元になるフレーズ a、b のどちらのフレーズテーブルを使うかを選択します。

18 Append Phrase(アペンドフレーズ)

指定したフレーズ(a)を別のフレーズ(b)の後ろにつないで1つのフレーズにします。



① 元のスタイル a、② 元のフレーズ a

【設定値】 元のスタイル a 01 ~ 64

元のフレーズ a 01 ~ 99

アペンド元のスタイルとフレーズを指定します。

③ 元のスタイル b、④ 元のフレーズ b

【設定値】 元のスタイル b 01 ~ 64

元のフレーズ b 01 ~ 99

もう一方のアペンド元のスタイルとフレーズを指定します。
このフレーズがアペンド先になります。

⑤ フレーズテーブル

【設定値】 a、b

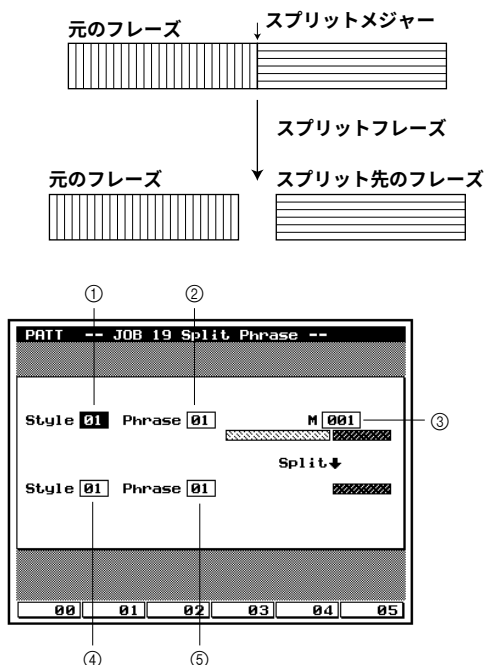
アペンド先のフレーズのフレーズテーブルとして、元になるフレーズ a、b のどちらのフレーズテーブルを使うかを選択します。

19 Split Phrase(スプリットフレーズ)

指定したフレーズを2つに分割します。

【参考】

スプリット先のフレーズにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。



- ① 元のスタイル、② 元のフレーズ
【設定値】元のスタイル 01～64
元のフレーズ 01～99

スプリット元のスタイルとフレーズを指定します。スプリットフレーズ実行後は、スプリットメジャーより前の部分が残し、後ろの部分が「⑤ スプリット先のフレーズ」に移動します。

- ③ スプリットメジャー
【設定値】001～元のフレーズの小節数(最大 256)
フレーズを分割する小節を設定します。
- ④ スプリット先のスタイル、⑤ スプリット先のフレーズ
【設定値】スプリット先のスタイル 01～64
スプリット先のフレーズ 01～99

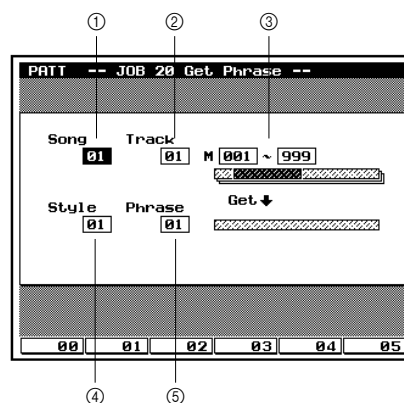
スプリット先のスタイルとフレーズを指定します。スプリットフレーズ実行後は、スプリットメジャーより後ろの部分がこのフレーズに移動します。

20 Get Phrase(ゲットフレーズ)

ソングのシーケンストラックの演奏データを、ユーザーフレーズにコピーします。

【参考】

コピー先のフレーズにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。



- ① コピー元のソング、② コピー元のトラック
【設定値】コピー元のソング 01～20
コピー元のトラック 01～32(シーケンストラックのみ)

コピー元のソングとトラックを設定します。

- ③ コピー元の範囲
【設定値】001～999

コピー元の範囲をメジャーで設定します。ただし、コピー先のフレーズの小節数を越えることはできません。はみ出した部分はカットされます。

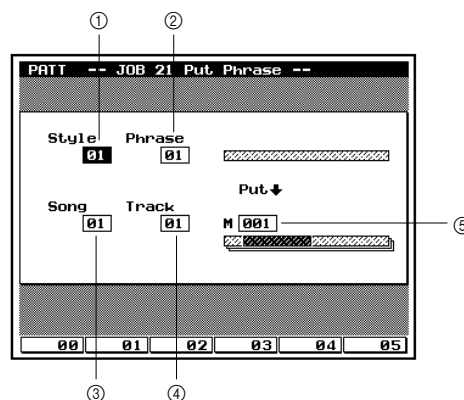
- ④ コピー先のスタイル、⑤ コピー先のフレーズ
【設定値】コピー先のスタイル 01～64
コピー先のフレーズ 01～99
コピー先のスタイルとフレーズを指定します。

21 Put Phrase(プットフレーズ)

任意のユーザーフレーズをソングのシーケンストラックにコピーします。

【参考】

コピー先のトラックにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。



① コピー元のスタイル、② コピー元のフレーズ

【設定値】コピー元のスタイル 01～64

コピー元のフレーズ 01～99

コピー元のスタイルとフレーズを設定します。

③ コピー先のソング、④ コピー先のトラック

【設定値】コピー先のソング 01～20

コピー先のトラック 01～32(シーケンストラックのみ)

コピー先のソングナンバーとトラックを設定します。

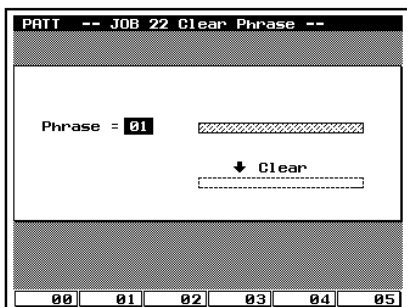
⑤ コピー先の位置(メジャー)

【設定値】001～999

コピー先の位置をメジャー(小節)で設定します。拍子に関係なくフレーズがそのままコピーされます。

22 CLEAR PHRASE(クリアフレーズ)

指定したフレーズのすべてのデータを消去します。フレーズテーブルの設定も初期状態に戻ります。



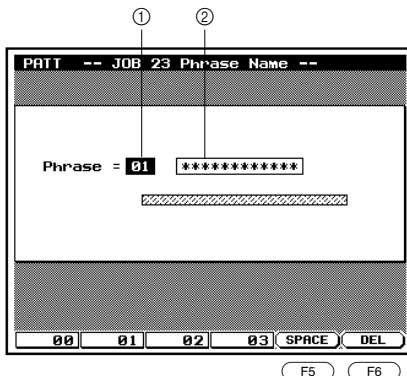
フレーズ

【設定値】01～99

クリアフレーズを実行するフレーズを設定します。

23 PHRASE NAME(フレーズネーム)

指定したフレーズに名前を付けます。(12文字以内)



① フレーズ

【設定値】01～99

フレーズネームを入力するフレーズを設定します。データの入っていないフレーズが選ばれると、フレーズネームの入力エリアに「*****」が表示されます。この表示のフレーズにはフレーズネームは設定できません。

② フレーズネーム

【設定値】0～9、!、#、\$、%、&、'、(、)、-、@、^、_、{、}、~、スペース、"、*、+、,、.、/、A～Z、a～z、<、=、>、?、[、\、]、^、_、{、}、~、`、|

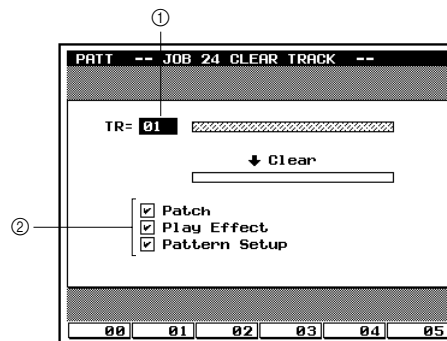
フレーズネームを入力します。

【操作】

1. ◀ / ▶ でカーソルを移動し、DEC/NO / INC/YES またはジョグダイヤルを使って文字を入力します。
 - F5 (SPACE)でスペースが入力されます。
 - F6 (DEL)でカーソル位置の文字が削除されます。
 - 文字の入力方法については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。
2. 入力が終わったら、EXIT を2回押すとパターンプレイ(PATCH)に戻ります。
 - フレーズネームを設定後、ENTER を押す必要はありません。

24 CLEAR TRACK(クリアトラック)

現在選ばれているパターンの指定したトラックの特定のデータを消去します。



① トラック

【設定値】01～16、All

消去するトラックを指定します。

② 消去するデータの種類

【設定値】

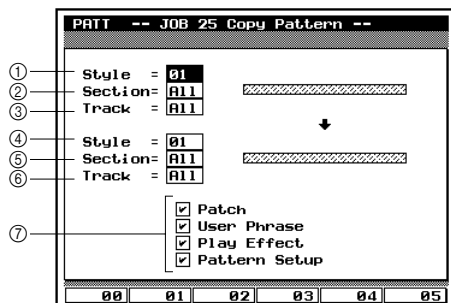
- ☐ Patch 指定したトラックに入力されているフレーズカテゴリ、フレーズビート、フレーズナンバーの設定がすべて消去されます。
- ☐ Play Effect 指定したトラックのプレイエフェクトの設定が初期化されます。

- ☐ Pattern Setup 指定したトラックに対応するイニシャルマルチセットアップの設定が初期化されます。

消去するデータの種類を選択します。☐をチェックしたデータのみが消去されます。

25. COPY PATTERN(コピーパターン)

指定したパターンを別のパターンにコピーします。



- ① コピー元のスタイル、② コピー元のセクション、
③ コピー元のトラック

【設定値】 コピー元のスタイル 01～64
コピー元のセクション A、B、C、D、E、F、G、H、All
コピー元のトラック 1～16、All

コピー元のスタイル、セクション、トラックを設定します。セクションやトラックにAllを設定すると、コピー先のセクションやトラックも自動的にAllに設定されます。

- ④ コピー先のスタイル、⑤ コピー先のセクション、
⑥ コピー先のトラック

【設定値】 コピー先のスタイル 01～64
コピー先のセクション A、B、C、D、E、F、G、H、All
コピー先のトラック 1～16、All

コピー先のスタイル、セクション、トラックを設定します。セクションやトラックにAllを設定すると、コピー元のセクションやトラックも自動的にAllに設定されます。

- ⑦ コピーするデータの種類の

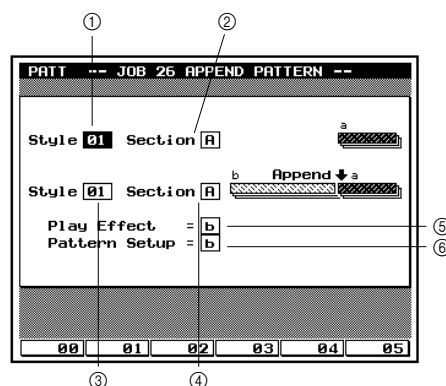
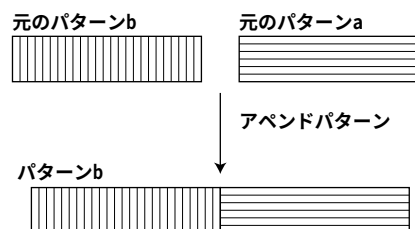
【設定値】

- ☐ Patch 指定したトラックに入力されているフレーズカテゴリ、フレーズビート、フレーズナンバーの設定がすべてコピーされます。
- ☐ User Phrase 指定したトラックに入力されているユーザーフレーズのデータがコピーされます。
- ☐ Play Effect 指定したトラックのプレイエフェクトの設定がコピーされます。
- ☐ Pattern Setup 指定したトラックに対応するイニシャルマルチセットアップの設定がコピーされます。

コピーするデータの種類を選択します。☐をチェックしたデータのみがコピーされます。

26 APPEND PATTERN(アペンドパターン)

指定したパターンを別のパターンの後ろにつないで1つのパターンにします。



- ① 元のスタイル a、② 元のセクション a

【設定値】 元のスタイル a 01～64
元のセクション a A、B、C、D、E、F、G、H
アペンド元のパターンを指定します。

- ③ 元のスタイル b、④ 元のセクション b

【設定値】 元のスタイル b 01～64
元のセクション b A、B、C、D、E、F、G、H

もう一方のアペンド元のパターンを指定します。このパターンがアペンド先になります。

- ⑤ プレイエフェクト

【設定値】 a、b

アペンド先のパターンのプレイエフェクトとして、元になるパターン a、b のどちらのプレイエフェクトを使うかを選択します。

- ⑥ パターンセットアップ

【設定値】 a、b

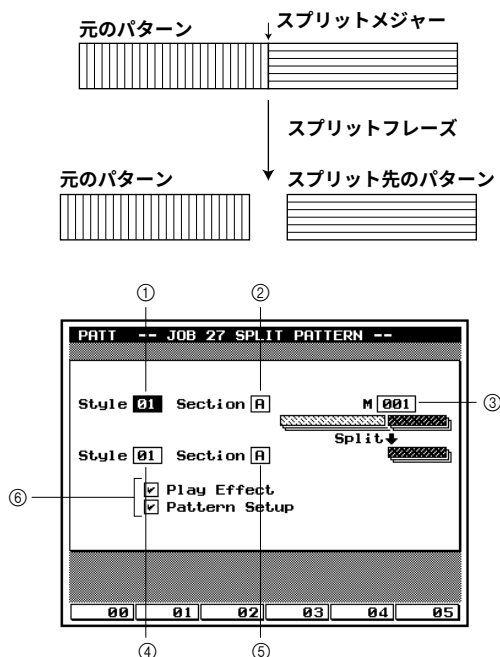
アペンド先のパターンのイニシャルマルチセットアップとして、元になるパターン a、b のどちらのイニシャルマルチセットアップを使うかを選択します。

27 SPLIT PATTERN(スプリットパターン)

指定したパターンを2つに分割します。

【参考】

スプリット先のパターンにあったデータは、上書きされて消えてしまいます。



① 元のスタイル、② 元のセクション

【設定値】元のスタイル 01～64

元のセクション A、B、C、D、E、F、G、H

スプリット元のスタイルとフレーズを指定します。スプリットフレーズ実行後は、スプリットメジャーより前の部分が残り、後ろの部分がスプリット先のパターン（「④ スプリット先のスタイル、⑤ スプリット先のセクション」）に移動します。

③ スプリットメジャー

【設定値】001～元のパターンの小節数(最大 256)

パターンを分割する小節を設定します。

④ スプリット先のスタイル、⑤ スプリット先のセクション

【設定値】スプリット先のスタイル 01～64

スプリット先のセクション A、B、C、D、E、F、G、H

スプリット先のスタイルとセクションを指定します。スプリットパターン実行後は、スプリットメジャーより後ろの部分がここに移動します。

⑥ 移動するデータの種類の

【設定値】

☐ Play Effect 元になるパターンのプレイエフェクトの設定が移動します。

☐ Pattern Setup 元になるパターンのイニシャルマルチセットアップの設定が移動します。

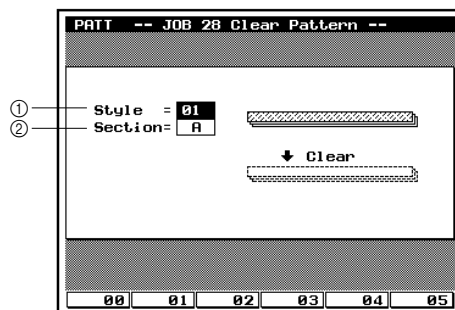
移動するデータの種類を選択します。□をチェックしたデータのみが移動します。

28 CLEAR PATTERN(クリアパターン)

指定したパターンのすべてのデータを消去します。プレイエフェクトやイニシャルマルチセットアップの設定も初期状態に戻ります。

【参考】

スタイルに All を設定してクリアパターンを実行すると、アンドゥは実行できません。



① スタイル、② セクション

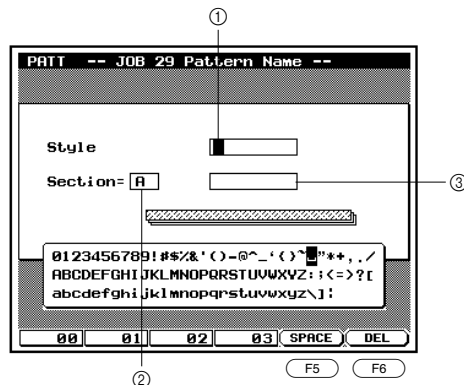
【設定値】スタイル 01～64、All

セクション A、B、C、D、E、F、G、H、All

消去するパターンを、スタイルとセクションで設定します。スタイルを All に設定すると、セクションも All になります。

29 Pattern Name(パターンネーム)

指定したスタイルとパターンに名前を付けます。(どちらも8文字以内)



① スタイルネーム

【設定値】0～9、!、#、\$、%、&、'、(、)、-、@、^、_、`、~、~、スペース、"、*、+、,、.、/、A～Z、a～z、<、=、>、?、[、\、]、|

スタイルネームを入力します。

② セクション

【設定値】A、B、C、D、E、F、G、H

セクションを設定してパターンネームを入力するパターンを選択します。

③ パターンネーム

【設定値】0～9、!、#、\$、%、&、'、(、)、-、@、^、_、`、{、}、~、スペース、"、*、+、,、.、/、A～Z、:、;、<、=、>、?、[、a～z、\、]、|

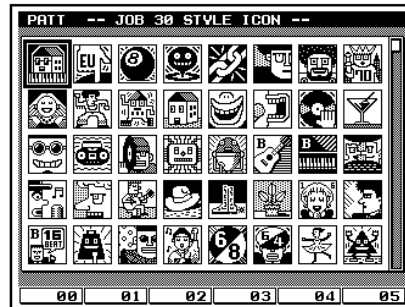
パターンネームを入力します。

【操作】

1. $\leftarrow$ / $\rightarrow$ でカーソルを移動し、 DEC/NO / INC/YES またはジョグダイヤルを使って文字を入力します。
 - F5 (SPACE)でスペースが入力されます。
 - F6 (DEL)でカーソル位置の文字が削除されます。
 - 文字の入力方法については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。
2. 入力が終わったら、 EXIT を2回押すとパターンプレイに戻ります。
 - パターンネームを設定後、 ENTER を押す必要はありません。

30 STYLE ICON(スタイルアイコン)

現在選ばれているスタイルに対してスタイルアイコンを割り当てます。スタイルアイコンは、パターンプレイで表示されます。あらかじめ用意されている160種類のアイコンの中からスタイルアイコンを選択できます。



スタイルアイコン

EOS B2000に入っている160種類のアイコンの中からスタイルアイコンを選択します。

【操作】

任意のアイコンにカーソルを移動します。

ジョブを抜けるときに、カーソルのあるアイコンがスタイルアイコンになります。

6. イニシャルマルチセットアップ

PATTERN → F2 (Setup)

パターンを再生する際のパートごとのボイス(音色)の設定やエディットを行うモードです。

【参考】

- イニシャルマルチセットアップはスタイルごとに1つずつ持っているので、各スタイルごとに異なった値を設定することができます。
- イニシャルマルチセットアップは、電源をオフにすると初期化されてしまいます。ディスクモードのスタイルで保存すると、スタイルデータの一部として保存することができます。

□ 操作手順

1. パターンプレイ画面から F2 (Setup)を押してイニシャルマルチセットアップに入ります。
2. F1 (Mixer)～ F3 (DrS3Edit)を押して画面を切り替えます。
3. 設定したいパラメーターへカーソルを移動し、 DEC/NO / INC/YES 、ジョグダイヤル、テンキー→ ENTER で値を設定します。
4. EXIT を押すと、パターンプレイ画面に戻ります。

□ イニシャルマルチセットアップのポイント

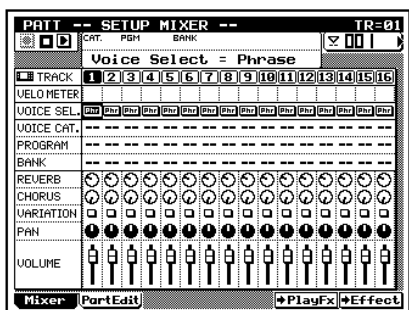
- 音源部の各パートを一時的に設定します。
イニシャルマルチセットアップは、音源部の各パートを一時的に設定します。ですから、パターンにプログラムチェンジやコントロールチェンジ(ボリューム、パン)、XGシステムオンなどが入力されていると、音源の設定だけでなく、イニシャルマルチセットアップの設定も変更されてしまいます。
- ソングモードでパターンを再生する際にも有効です。
ここでの設定は、ソングモードでパターンを再生する際にも有効になります。

□ イニシャルマルチセットアップの画面

イニシャルマルチセットアップは以下の3つの画面で構成されています。 F1 ～ F3 を押して選択)

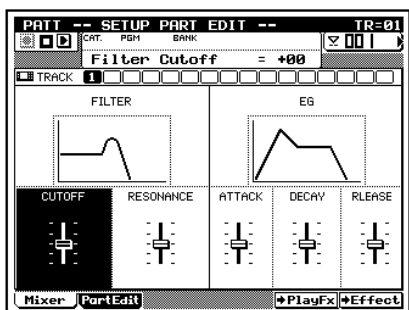
ミキサー (F1 (Mixer)) → P.180

ミキサーを操作する感覚で、パート1～16のボリューム、パン、ボイス、ミュート/ソロ、エフェクトのセンド(深さ)などを設定できます。



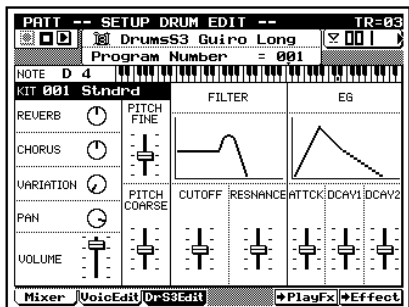
パートエディット(F2 (PartEdit)) → P.181

パートの設定を変更することで間接的にボイスをエディットします。ミキサー画面でノーマルボイスが選択されているトラックを選んだ状態で F2 (PartEdit) を押します。



ドラムセットアップエディット(F3 (DrS3Edit)) → P.181

ドラムセット中の特定のドラム楽器をエディットします。ミキサー画面でドラムセットアップ3が選択されているトラックを選んだ状態で F3 (DrS3Edit) を押します。



【参考】

- ・パターン再生中にも設定を変更できます。シーケンサーボタンはパターンプレイ画面と同様に機能します。

F1 ミキサー

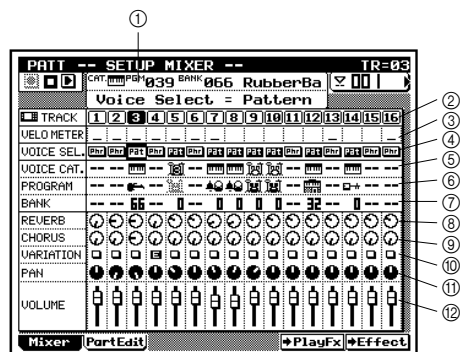
(PATTERN) → F2 (Setup) → F1 (Mixer)

音源部の16パートに対応した16チャンネルミキサー表示の設定画面です。パターンを再生/録音する際のパートごとのボイス、ボリューム、パンなどの設定を行います。

パターンプレイ画面から F2 (Setup) を押してソングマルチエディットに入り、F1 (Mixer) を押すとミキサー画面になります。

【参考】

SHIFT + ジョグダイヤル、(SHIFT) + (DEC/NO) / (INC/YES) は、すべてのパートの値を増減します。(SHIFT) + テンキー → (ENTER) は、すべてのパートを同じ値に設定します。



① データ表示

⑤ VOICE CAT.(ボイスカテゴリ)

⑥ PROGRAM(プログラムナンバー)

⑦ BANK(バンクナンバー)

⑧ REVERB(リバーブセンド)

⑨ CHORUS(コーラスセンド)

⑩ VARIATION(バリエーションスイッチ/バリエーションセンド)

⑪ PAN(パン)

⑫ VOLUME(ボリューム)

これらの内容は、ソングモードのソングマルチの F1 ミキサー(→ P.127)で説明している同名のパラメーターと共通です。

② PART(パート番号)

音源部のパート番号です。

パターントラック(PATTERN1~16)と音源部のパートとの関係は、ソングモードの「⑤ アウトチャンネル」(→ P.107)で決まります。

【参考】

初期状態では、音源部のパート17~32がパターントラック(PATTERN1~16)と接続されています。

③ VELO METER(ベロシティメーター)

再生時のベロシティ、ミュート、ソロを表示します。パターンプレイ(PATCH)画面と同じ機能です。(→ P.149)

④ VOICE SEL.(ボイスセレクト)

【設定値】 Phr、Pat

この画面でのボイスの設定を有効にするか、各フレーズでのボイスの設定を有効にするかを選択します。

Phrでは各フレーズのボイスの設定が有効になり、この画面でボイスの設定ができなくなります。Patではこの画面のボイスの設定が有効になります。

F2 パートエディット

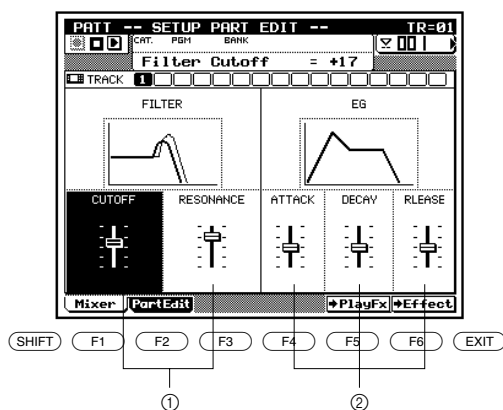
(PATTERN) → (F2) (Setup) → (F2) (PartEdit)

各パートのボイスをエディットする画面です。パートごとの設定なので、あるパートのボイスをエディットしてから別のボイスに差し換えても、ここでの設定は反映されます。

パターンプレイ画面から (F2) (Setup)を押してイニシャルマルチセットアップに入り、(F2) (PartEdit)を押すとパートエディット画面になります。

【参考】

- この画面のパラメーターは相対変化のパラメーターで、選択されているボイスの元の設定がここで設定した値によって間接的に変化します。
- [TRACK](<)/(>)を押してパートを選択します。

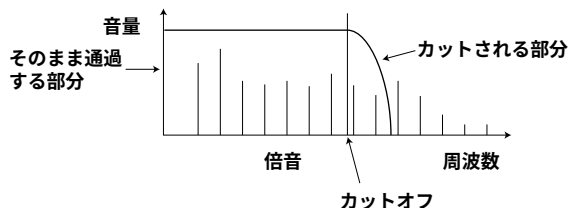
① FILTER CUTOFF(フィルターカットオフ)、
FILTER RESONANCE(フィルターレゾナンス)

【設定値】 カットオフ - 64 ~ + 63

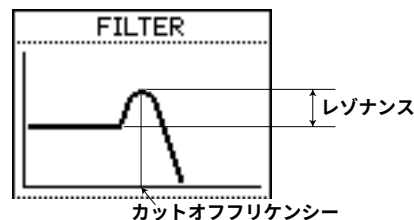
レゾナンス - 64 ~ + 63

フィルターを設定して音色を変更します。

カットオフでは、ここで設定した周波数よりも高い周波数の音をカットして音色の明るさを変更します。



レゾナンスでは、カットオフ周波数付近の出力を持ち上げて音に張りを出します。

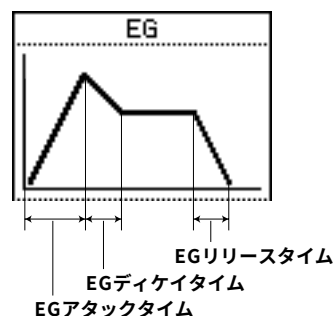


② EG ATTACK(EG アタックタイム)、EG DECAY(EG ディケイタイム)、EG RELEASE(EG リリースタイム)

【設定値】 - 64 ~ + 63

鍵盤を弾いた瞬間から離して音が消えるまでの音量の時間的な変化を設定します。

- アタックタイムは、鍵盤を弾いた瞬間の音量が0から最大値に変化するのに要する時間です。値が小さくなると立ち上がりが速くなります。
- ディケイタイムは、音量が最大に達した後、サステインレベルに変化する時間です。値が小さくなると、歯切れのいい音になります。
- リリースタイムは、鍵盤を離した後、音量がサステインレベルから0に変化するのに要する時間です。値が小さくなるとすばやく消えるようになります。



F3 ドラムセットアップエディット

(PATTERN) → (F2) (Setup) → (F3) (DrS3Edit)

ドラムセット中の特定のドラム楽器をエディットします。

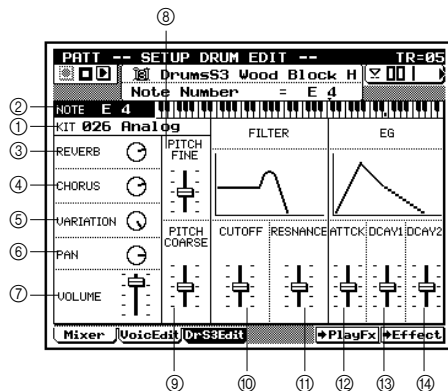
ドラムボイスはノーマルボイスと違ってC#-1~G5の各ノート(鍵盤)にそれぞれインスト(バスドラム、スネアドラムなどのリズム楽器音)が割り当てられていて、個々のインストごとにエディットすることができます。

パターンのドラムセットアップエディットでは、ドラムセットアップ3をエディットすることで間接的にドラムボイスをエディットします。

パターンプレイ画面から (F2) (Setup)を押してイニシャルマルチセットアップに入り、ドラムセットアップ3が選択されているトラックを選んでから (F3) (DrS3Edit)を押すと、ドラムセットアップエディット画面になります。

□ エディット手順

- ①「①元になるドラムキット」にカーソルを移動し、エディットの元になるドラムキットを選択します。
- ②カーソルを[NOTE]に移動し、鍵盤を押してエディット対象のインストを選択します。
- ③設定したいパラメーターへカーソルを移動し、(DEC/NO) / (INC/YES)、ジョグダイヤル、テンキー→(ENTER)で値を設定します。
- ④(EXIT)を押すとパターンプレイ(PATCH)画面に戻ります。



- ① 元になるドラムキット
- ② NOTE(ノート)
- ③ REVERB(リバーブセンド)
- ④ CHORUS(コーラスセンド)
- ⑤ VARIATION(バリエーションセンド)
- ⑥ PAN(パン)
- ⑦ VOLUME(ボリューム)
- ⑧ PITCH FINE(ピッチファイン)
- ⑨ PITCH COARSE(ピッチコース)
- ⑩ FILTER CUTOFF(フィルターカットオフ)
- ⑪ FILTER RESNANCE(フィルターレゾナンス)
- ⑫ EG ATTCK(EG アタックレイト)
- ⑬ EG DCAY1(EG ディケイ1レイト)
- ⑭ EG DCAY2(EG ディケイ2レイト)

これらの内容は、ソングモードのソングマルチの(F5)ドラムセットアップエディット(→P.132)で説明している同名のパラメーターと共通です。

7. イニシャルエフェクトセットアップ

(PATTERN) → (EFFECT) または (PATTERN) → (F3) (Effect)

パターンで使用するエフェクトを選択したり、エフェクトの設定を変更したりします。

□ 操作手順

- ①パターンプレイ(PATCH)画面から(EFFECT)または(F3)(Effect)を押してパターンエフェクトエディットに入ります。
- ②(F1)(Connect)～(F4)(Vari.)を押して画面を切り替えます。
- ③設定したいパラメーターへカーソルを移動し、(DEC/NO) / (INC/YES)、ジョグダイヤル、テンキー→(ENTER)で値を設定します。
- ④(EXIT)を押すと、パターンプレイ画面に戻ります。

□ パターンエフェクトエディットのポイント

- 音源部の各パートを一時的に設定します。

パターンエフェクトエディットは、音源部の各パートを一時的に設定します。ですから、エフェクトを設定するMIDIデータや、XGシステムオンが入力されていると、音源の設定だけでなく、パターンマルチエディットの設定も変更されてしまいます。

- ソングプレイ画面の「パターンセットアップ」(→P.88)をオンにすると、この画面の設定がソングモードでも有効になります。

パターンセットアップをONに設定すると、この画面で設定したエフェクトの設定が有効になります(ソングエフェクトの

設定は無効になります)。

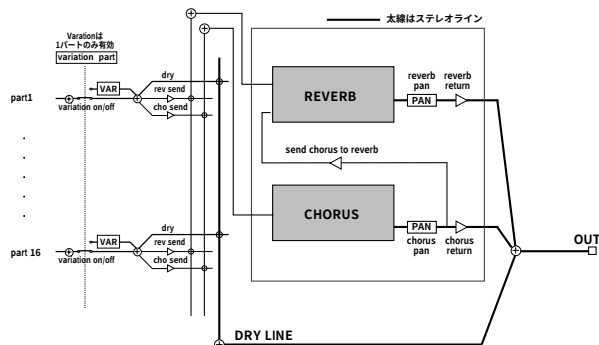
□ パターンエフェクトの構成

- インサクションエフェクトとシステムエフェクト

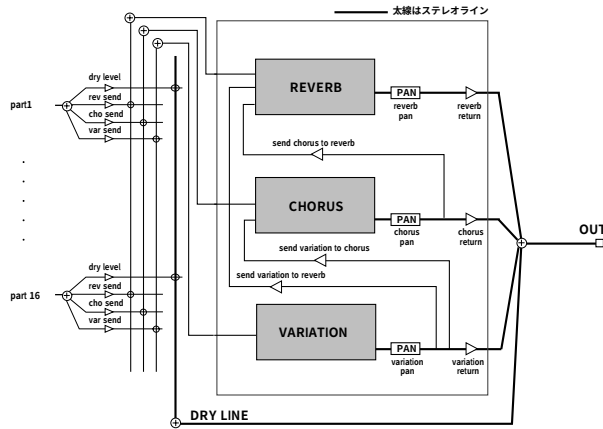
インサクションエフェクトは、特定のパートに対して効果をかけるタイプのエフェクトです。1パートにだけ効果をかけることができます。

システムエフェクトは、すべてのパートに対して共通の効果をかけるタイプのエフェクトです。各パートのエフェクトセンドレベルの設定によって効果の深さを調節することができます。

- バリエーションエフェクト=インサクションの場合



- ・ バリエーションエフェクト=システムの場合

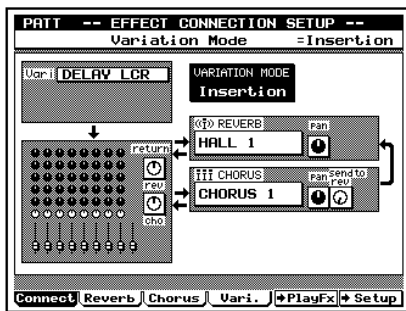


□ パターンエフェクトエディットの画面

パターンエフェクトエディットは以下の4つの画面で構成されています。(F1) ~ (F4) を押して選択)

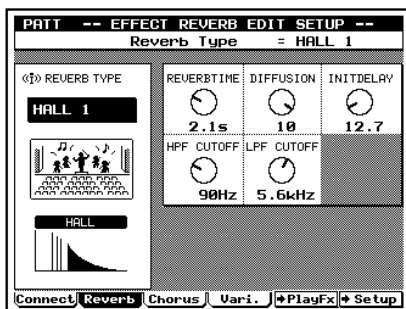
コネクション(F1) (Connect)

各エフェクトの接続状況を表す画面です。各エフェクトのエフェクトタイプなども表示されます。



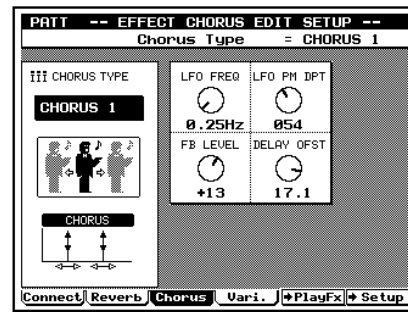
リバーブエディット(F2) (Reverb) → P.184

リバーブのタイプやパラメーターを設定します。



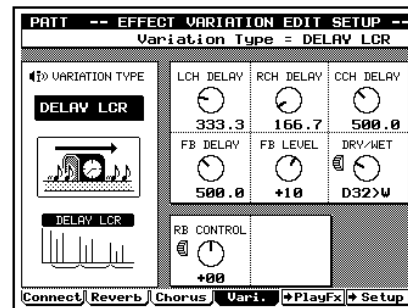
コーラスエディット(F3) (Chorus) → P.184

コーラスエフェクトのタイプやパラメーターを設定します。



バリエーションエディット(F4) (Vari.) → P.184

バリエーションエフェクトのタイプやパラメーターを設定します。



【参考】

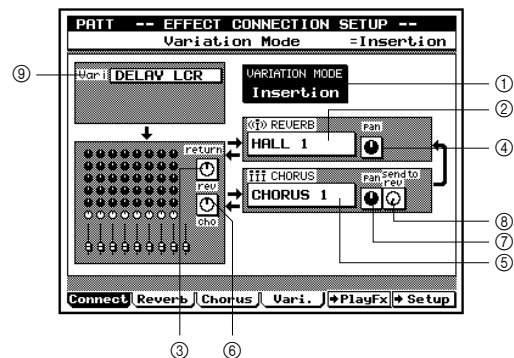
パターン再生中にも設定を変更できます。シーケンサーボタンはパターンプレイ画面と同様に機能します。

F1 コネクション

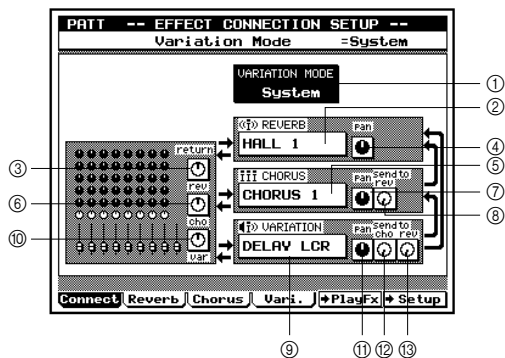
(PATTERN) → (EFFECT) → (F1) (Connect)

バリエーションエフェクトの接続や、各エフェクトのエフェクトタイプ、エフェクト間のセンドレベルなどを設定します。

VARIATION MODE=Insertion の場合



variation mode=System の場合



- ① VARIATION MODE(バリエーションモード)
- ② REVERB(リバーブタイプ)
- ③ return rev(リバーブリターン)
- ④ REVERB pan(リバーブパン)
- ⑤ CHORUS(コーラスタイプ)
- ⑥ return cho(コーラスリターン)
- ⑦ CHORUS pan(コーラスパン)
- ⑧ send to rev(SEND コーラストゥーリバーブ)
- ⑨ VARIATION(バリエーションタイプ)
- ⑩ return var(バリエーションリターン)
(バリエーションモードがシステムの時のみ表示)
- ⑪ VARIATION pan(バリエーションパン)
(バリエーションモードがシステムの時のみ表示)
- ⑫ send to cho(SEND バリエーショントゥーコーラス)
(バリエーションモードがシステムの時のみ表示)
- ⑬ send to rev(SEND バリエーショントゥーリバーブ)
(バリエーションモードがシステムの時のみ表示)

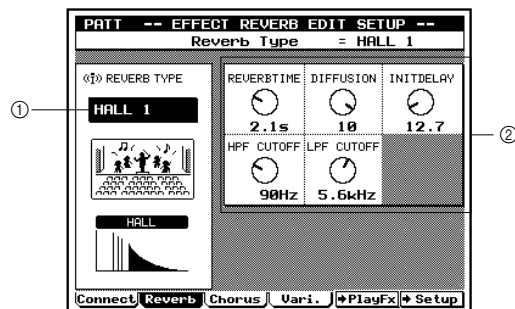
これらの内容は、ソングモードのソングエフェクトの (F1) コネクション(→P.137)で説明している同名のパラメーターと共通です。

- (F2) リバーブエディット、
(F3) コーラスエディット、
(F4) バリエーションエディット

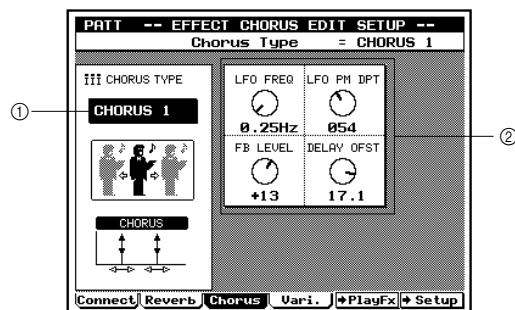
(PATTERN) → (EFFECT) → (F2) (Reverb) / (F3) (Chorus) / (F4) (Vari.)

リバーブ / コーラス / バリエーションの各エフェクトのパラメーターを設定し、エフェクトの効果を細かく調整します。エフェクトパラメーターはそれぞれのタイプによって異なります。各エフェクトのパラメーターについては、「エフェクトタイプとパラメーター」および「エフェクトパラメーターリスト」(→リストブック)をご覧ください。

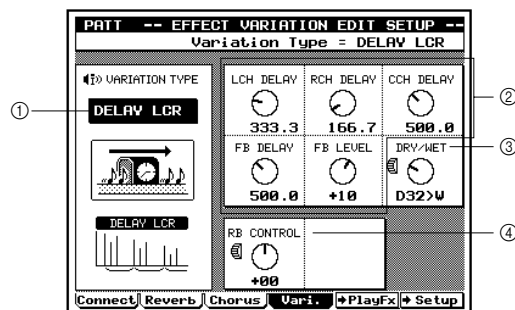
(F2) (Reverb)



(F3) (Chorus)



(F4) (Vari.)



① エフェクトタイプ

コネクション画面(→P.137)と同様にエフェクトのタイプを設定します。

【参考】

バリエーションエフェクトがインサージョンのときのバリエーションエフェクトタイプに NO EFFECT を設定すると、バリエーションエフェクトを ON にしているトラックの音が鳴らなくなります。

② エフェクトパラメーター

各エフェクトの細かい設定を行います。

エフェクトのパラメーターはそれぞれのタイプによって異なります。

各エフェクトのパラメーターについては、「リストブック」をご覧ください。

③ DRY/WET(ドライ / ウェットバランス)

【設定値】 $D63 > W$ (ドライ音のみ) $\sim D=W$ (ドライ音=ウェット音) $\sim D < W63$ (ウェット音のみ)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定します。

バリエーションモード(→P.137)がインサーションに設定されているとき、バリエーションエディットでのみ設定できます。

④ RB Control Depth(リボンコントローラーエフェクトコントロールデプス)

【設定値】 $-64 \sim +63$

各エフェクトタイプには、コントローラーでリアルタイムにコントロールできるパラメーターが1つずつ含まれています(エフェクトパラメーター表のControlに●印がついているもの)。ここでは、そのパラメーターをリボンコントローラーでコントロールするときの変化量を設定します。

バリエーションモード(→P.137)がインサーションに設定されているとき、バリエーションエディットでのみ設定できます。

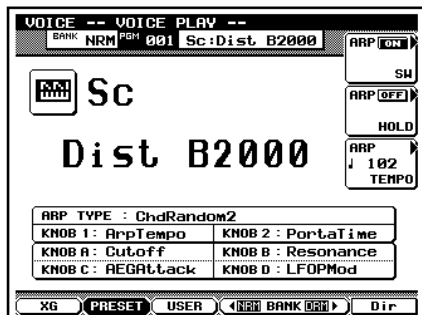
第 4 章 ボイスモード

ボイスの演奏やエディットを行うモードです。

ボイスモードについて	188
1. ボイスプレイ	189
2. ノーマルボイスエディット	191
コモンジェネラルエディット	194
コモンコントローラーエディット	195
コモンアサイナブルノブエディット ...	196
エレメントジェネラルエディット	197
エレメント EG エディット	200
3. ドラムボイスエディット	202
4. ボイスエフェクトエディット	204
5. ボイスアルペジオエディット	205

ボイスモードについて

ここではボイスの演奏やエディットを行います。(VOICE)を押すとボイスモードのボイスプレイに入り、ディスプレイには左下のような画面が表示されます。



【参考】

ボイスとは、音源部に内蔵されている個々の音色のことです。ボイスには、鍵盤の音階に合った音程で発音するノーマルボイスと、鍵盤のひとつずつに1音色ずつドラムやパーカッションの楽器音が割り当てられているドラムボイスの2種類があります。

ボイスモードのサブモード

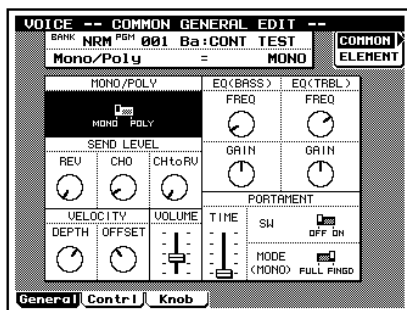
ボイスモードは以下の7つのサブモードで構成されています。(EDIT)、(EFFECT)、(ARPEGGIO)、(JOB)、(STORE)を押して選択

ボイスプレイ(VOICE)

ボイスを選択し演奏する画面です。アルペジオをオン/オフしたり、ノブやコントローラーで音に効果をつけたり、パッドによってサンプルを再生したりすることもできます。ボイスモードに入ると必ずこの画面が表れます。(→P.189)

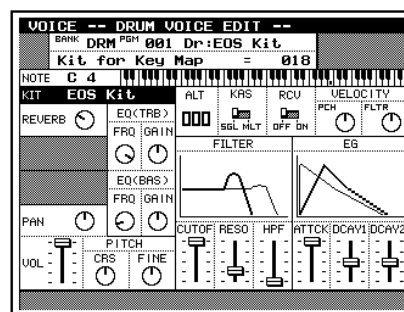
ノーマルボイスエディット(EDIT)

ノーマルボイスをエディットする画面です。ノーマルボイスを選択している状態で(EDIT)を押します。(→P.191)



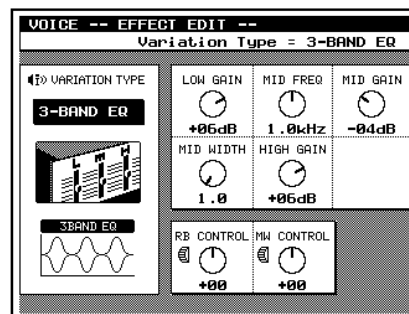
ドラムボイスエディット(EDIT)

ドラムボイスをエディットする画面です。ドラムボイスを選択している状態で(EDIT)を押します。(→P.202)



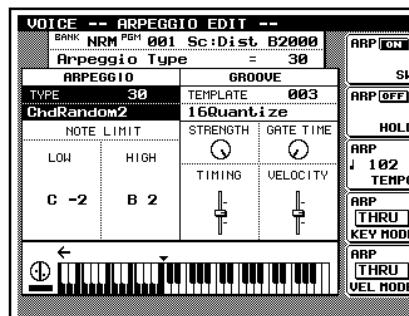
ボイスエフェクトエディット(EFFECT)

ボイスモードでのエフェクトを設定する画面です。(→P.204)



ボイスアルペジオエディット(ARPEGGIO)

ボイスモードでのアルペジオのかかり方を設定する画面です。(→P.205)



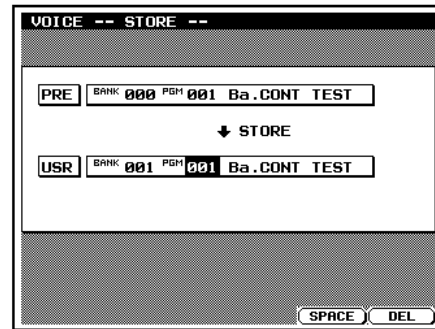
ボイスジョブ (JOB)

ボイスエディットリコールを実行する画面です。(→ P.192)



ボイスストア (STORE)

エディットしたボイスを保存する画面です。(→ P.192)



1. ボイスプレイ

(VOICE)

ボイスを選んで演奏するモードです。アルペジオをオン / オフしたり、ノブやコントローラーで音に効果をつけたり、パッドによってサンプルを再生したりすることも可能です。

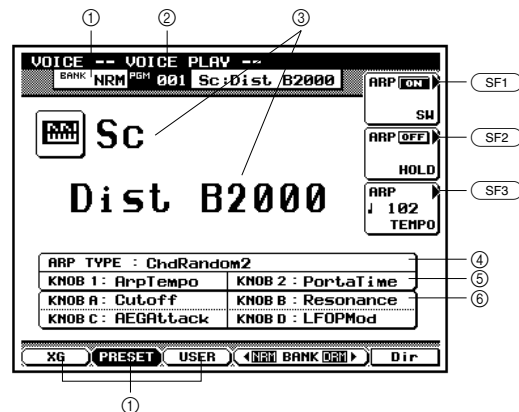
ボイスの選択手順

- 1 (F1) (XG) ~ (F3) (USER) でボイスバンクを切り替えます。
(F1) (XG) で XG バンク、(F2) (PRESET) でプリセットバンク、(F3) (USER) でユーザーバンクに切り替わります。選択されたバンクは、表示が反転状態になります。
- 2 さらに、(F4) / (F5) でバンクナンバーを選択します。
XG バンクが選択されている場合は 000 ~ 101 (ノーマルボイス)、SFX (SFX ボイス)、SKT (SFX キット)、DRM (ドラムボイス)、プリセットバンクとユーザーバンクでは NRM (ノーマルボイス) と DRM (ドラムボイス) に切り替えられます。
- 3 プログラムナンバーでボイスを選択します。
ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES)、テンキー → (ENTER) でボイスを選択します。

【参考】

表示されるボイスについては、別冊リストブック記載のノーマルボイスリスト、ドラムボイスリストをご覧ください。

表示とパラメーター



① ボイスバンク / BANK (バンクナンバー)

【設定値】

バンク

XG、PRESET (プリセット)、USER (ユーザー)

バンクナンバー

バンク = XG ... 000 ~ 101 (ノーマル)、SFX (SFX ボイス)、SKT (SFX キット)、DRM (ドラム)

バンク = PRESET ... NRM (ノーマル)、DRM (ドラム)

バンク = USER ... NRM (ノーマル)、DRM (ドラム)

バンクとバンクナンバーを設定してボイスバンクを選択します。ボイスバンクとは、ボイスを最大 128 種類ずつまとめて管理するメモリーです。

バンクでは、ボイスバンクの大まかな区分けを選択します。「XG」は XG に対応したボイスバンクを、「PRESET (プリセット)」は EOS B2000 のプリセットのボイスバンクを、「USER

1. ボイスブレイ

(ユーザー)」はユーザーボイスが保存されているボイスバンクを選択します。

バンクナンバーでは、各バンク内のボイスバンクを選択します。「XG000～101」および「NRM(ノーマル)」はノーマルボイス、「DRM(ドラム)」はドラムボイス、「SFX(SFXボイス)」は効果音のボイス、「SKT(SFXキット)」はドラムボイスと同じ構造を持った効果音専用のドラムセットボイスをそれぞれ選択します。

【参考】

各バンクの特長を簡単にまとめてみましょう。

XGバンクには、基本的な楽器音が606種類内蔵されています。各楽器音についてバリエーション音色が豊富に用意されているため、通常の用途にはこのバンクが最も便利です。

プリセットバンクは、ノーマルとドラムを合わせて129音色がプリセットされています。XGバンクが1～2エレメントで構成されているボイスであるのに対し、このバンクでは最大4エレメントを使って音作りされているため、分厚くて存在感のあるボイスが多く内蔵されています。

ユーザーバンクは、ボイスエディットで作成したボイスを保存できるバンクです。工場出荷時はプリセットバンクとは違う音色が129音色入っています。

【操作】

1. (F1) (XG)、(F2) (PRESET)、(F3) (USER)を押して、バンク(XG、PRESET、USER)を選択します。
2. (F4) (<BANK)/ (F5) (BANK>)を押して各バンク内のバンクナンバーを設定し、ボイスバンクを選択します。

② PGM(プログラムナンバー)

【設定値】 001～128(設定値の範囲はバンクナンバーによって異なります)

「① ボイスバンク / バンクナンバー」で選択したボイスバンクの中から任意のボイスを選択します。

③ ボイスタイプ / ボイスネーム

【設定値】 表示のみ

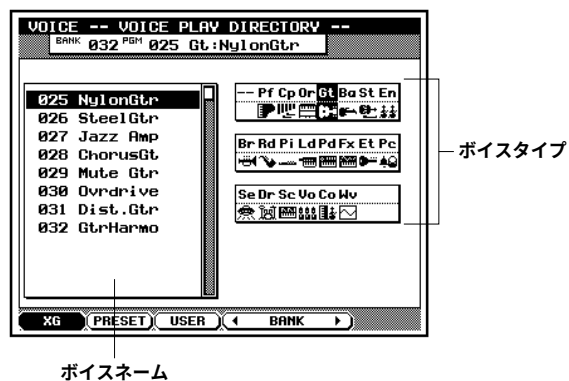
選択したボイスに設定されているボイスタイプとボイスネームを表示します。

ボイスタイプは、楽器の種類ごとにまとめたボイスの大きな区分けのことです。

ボイスタイプとボイスネームは、ボイスエディット(→P.192)で設定します。

【参考】

(F6) (Dir)を押すとボイスがボイスタイプごとにまとめて表示されるので、目的のボイスを見つけやすくなります。カーソルでタイプを選択し、ジョグダイヤルや (DEC/NO) / (INC/YES) で音色番号を選択します。



④ ARP TYPE(アルペジオタイプ)

【設定値】 表示のみ

ボイスアルペジオエディットで設定したアルペジオタイプを表示します。ボイスごとに設定されているアルペジオタイプを確認できます。

⑤ KNOB1、2(ノブ1、2)

【設定値】 表示のみ

ボイスエディットで設定したノブ1、2の機能を表示します。ノブ1、2の機能を確認することができます。

⑥ KNOB A～D(ノブA～D)

【設定値】 表示のみ

パッド / ノブモードで設定したノブA～Dの機能を表示します。ノブA～Dの機能を確認することができます。

(SF1) ARP SW(アルペジオスイッチ)

【設定値】 OFF、ON

アルペジオ機能を有効にするかどうかを設定します。

現在選ばれているボイスでアルペジオが使用できるように設定されている場合、(SF1)を押すたびにアルペジオ機能をオン / オフすることができます。

(SF2) ARP HOLD(アルペジオホールド)

【設定値】 OFF、ON

一度鍵盤を弾いた後、指を鍵盤から放しても、自動的にアルペジオが繰り返し鳴り続ける機能です。

(SF3) ARP TEMPO(アルペジオテンポ)

【設定値】 25～300、Ext

アルペジオのテンポを設定します。ここで設定したテンポでアルペジオの演奏が行われます。

【参考】

- ユーティリティモードのSequencer(→P.224)で、MIDI SYNCをInternal以外に設定すると、ここの表示は自動的にExtとなります。
- 値をExtに設定すると、アルペジオの演奏を外部MIDIクロックに同期させることができます。ただし、外部MIDI機器とMIDI接続していない状態でExtを選択すると、アルペジオ機能が働きません。

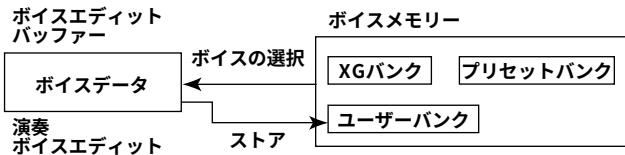
2. ノーマルボイスエディット

VOICE → ノーマルボイスを選択 → EDIT

ノーマルボイスをエディットして、音色を自由に作り替える機能です。

【参考】

- ・ボイスエディットでは、ボイスデータを直接変更して音色を作り替えます。変更後のボイスデータをユーザーバンクにストアすると、いつでも呼び出して演奏することができます。
- ・下図のように、ボイスデータはボイスを選択することでボイスエディットバッファ(一時的にデータを保存するメモリー)にコピーされます。ボイスエディットバッファにコピーされたボイスデータは、鍵盤を弾いて演奏したり、音色を作り変えたりすることができます。
- ・ボイスエディットバッファ内のボイスデータは、別のボイスを選択すると消えてしまいます。そこで、残しておきたいボイスデータについては、ユーザーバンクにストアして保存します。
- ・ボイスの構造については、「第9章その他の知識」(→P.248)をご覧ください。



□ ボイスエディットの方法

ここでは、コモンジェネラルエディットのEQトレブルを変更する場合を例にして、ボイスエディットの手順を説明します。

- 1 ボイスプレイ画面で、エディットするボイスを選択します(→P.189)。

ここでは、BANK=XG000、PGM=006の「Pf:E.Piano2」を選択してください。

- 2 (EDIT) を押してボイスエディットに入ります。

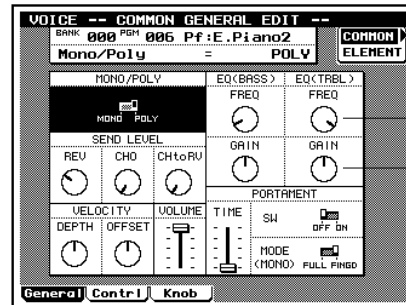
ボイスエディットを構成する5つの画面のうちのいずれかが表示されます。

- 3 (SF1) を押して、COMMONにカーソルを移動します。

これでコモンエディットの状態になりました。



- 4 (F1) (General)を押して、コモンジェネラルエディットの画面を表示します。



- 5 カーソルをEQトレブルのフリケンシーとゲインに移動し、鍵盤を弾いて音色の変化を確認しながら、ジョグダイヤル、(DEC/NO) / (INC/YES) またはテンキー → (ENTER) で設定値を変更します。

フリケンシーは約2.5kHz、ゲインは+30程度に設定しましょう。アタック音が強調されて、かなり堅いイメージのエレピになりました。

設定値を変更すると、画面の最上段の右端にエディットマーク  が表示されます。これは、選択されているボイスが、すでにエディットされていることを表すマークです。

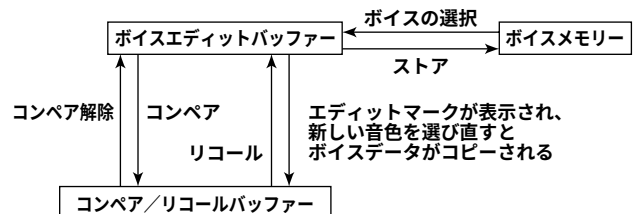


- 6 (STORE) を押してストア画面を表示し、エディットしたボイスをユーザーボイスバンクに保存します。ストアの操作は次ページで説明します。

ストアを実行すると、エディットマークは消えます。

□ ボイスエディットでの便利な機能

エディット操作に欠かせない、コンペア、リコール、ストアの機能について説明します。



同じバッファなので、コンペアを行うとリコールバッファの値は消えてしまいます。

コンペア

エディット前の音と比較しながらエディットすることができる機能です。ボイスエディットに入った後、エディットマーク  が表示されるとコンペアが使える状態になります。

1. ボイスエディットで設定値を変更すると、エディットマーク  が表示されます。
2. **(EDIT)** を押すとエディットマーク  がコンペアマーク  に変わり、コンペア状態になったことを示します。この状態で鍵盤を押すと、ボイスエディットに入る前の音が鳴ります。
3. もう一度 **(EDIT)** を押すと、コンペアマーク  がエディットマーク  になり、エディット状態に戻ります。

このように、**(EDIT)** を押すたびにコンペア状態とエディット状態が交互に切り替わります。



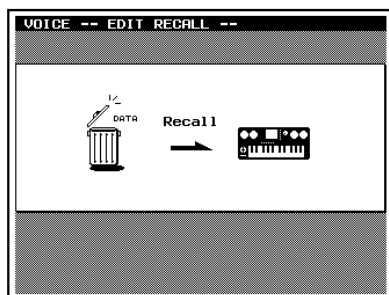
【参考】

コンペア状態(コンペアマーク  が表示されている時)はデータのエディットはできません。

リコール

ボイスをエディットした後、ストアの操作を行わずにボイスを切り替えたりするとエディットしていたボイスのデータが消えてしまいます。このような場合に、直前にエディットしていたボイスの設定を呼び戻す機能がリコール機能です。

1. **(JOB)** を押してリコール画面を表示し **(ENTER)** を押します。
2. リコールが実行され、直前にエディットしていたボイスが呼び戻されます。



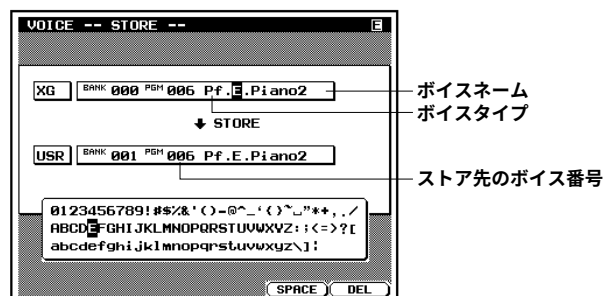
ストア

あるボイスを、ユーザーボイスバンクに保存することをストアといいます。

1. スストア元のボイスを選択します。
2. **(STORE)** を押して、ストア画面を表示します。
ボイスモードであれば、どの画面でもストア画面が表示されます。
3. ジョグダイヤル、**(DEC/NO)** / **(INC/YES)** またはテンキー → **(ENTER)** で、ストア先のボイス番号を設定します。
4. カーソルをボイスタイプとボイスネームに移動し、ジョグダイヤルまたは **(DEC/NO)** / **(INC/YES)** で、ボイスタイプ、ボイスネームを設定します。
5. **(ENTER)** を押すと [Are You Sure? (Y/N)] と確認のメッセージが表示されるので、**(INC/YES)** を押してストアを実行します。

【参考】

文字の入力方法については、「第1章 基礎知識」(→ P.82)をご覧ください。



□ ノーマルボイスエディットの画面

ノーマルボイスエディットは、コモンエディットとエレメントエディットに分かれます(**(SF1)** を押して選択)。



コモンエディット



エレメントエディット

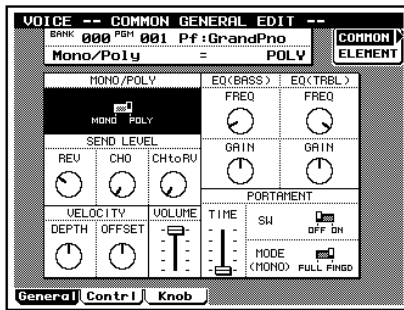
コモンエディット(**(SF1)** **COMMON** を選択)

コモンエディットは、ボイスを構成するすべてのエレメントに共通の設定を行います。音色を変更するというよりも、ボイスの基本設定とコントローラーやノブに機能を割り当てるといったパラメーターが含まれています。

コモンエディットは、次の3つの画面で構成されています(**(F1)** ~ **(F3)** を押して選択)。

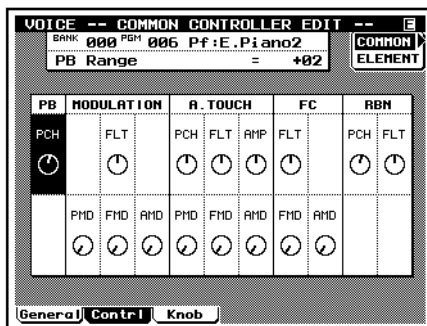
コモンジェネラルエディット (SF1) **COMMON** を選択
→ (F1) (General) → P.194

ボイスの基本設定を行います。



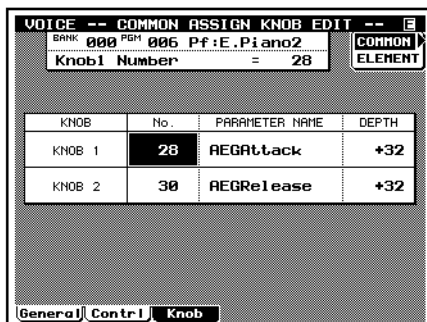
コモンコントローラーエディット (SF1) **COMMON** を
選択 → (F2) (Contrl) → P.195

ピッチベンド、モジュレーションホイールなどのコントローラーの設定を行います。



コモンアサインブルノブエディット (SF1) **COMMON**
を選択 → (F3) (Knob) → P.196

ノブ 1、2 の設定を行います。



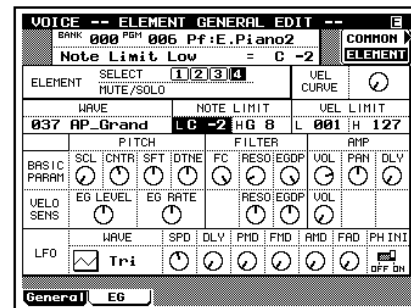
エレメント (SF1) **ELEMENT** を選択

エレメントエディットは、ボイスを構成するエレメントごとの設定を行います。音色を作り替えるパラメーターで構成されています。

エレメントエディットは、次の2つの画面で構成されています (F1) ~ (F2) を押して選択。

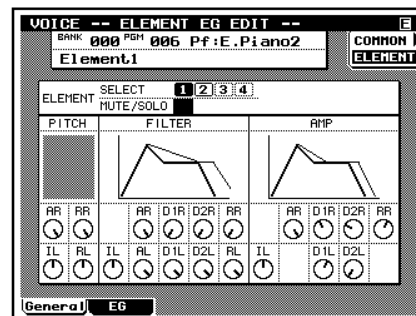
エレメントジェネラルエディット (SF1) **ELEMENT** を
選択 → (F1) (General) → P.197

各エレメントの基本設定を行います。



エレメントEGエディット (SF1) **ELEMENT** を選択 →
(F2) (EG) → P.200

各エレメントのEGパラメーターの設定を行います。

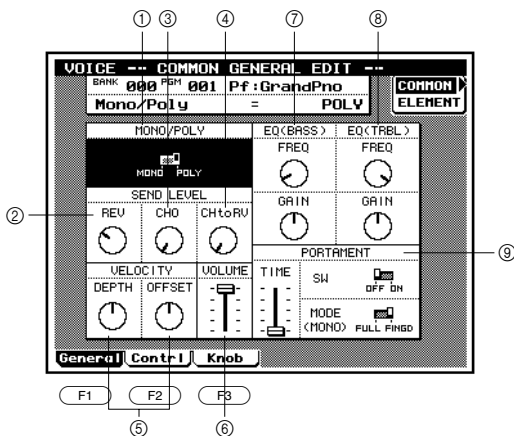


コモンジェネラルエディット

VOICE → ノーマルボイスを選択 → EDIT → (SF1) COMMON
を選択 → (F1) (General)

ボイスの基本設定をエディットします。

□ 表示とパラメーター



① MONO/POLY(モノ / ポリ)

【設定値】 MONO(モノ)、POLY(ポリ)

ボイスの発音状態を設定します。MONO(モノモード)は単音しか発音せず和音が演奏できない状態、POLY(ポリモード)は和音が演奏できる状態です。

② SEND LEVEL REV(リバーブセンドレベル)

【設定値】 0 ~ 127

ボイスにかかるリバーブエフェクトの効果の深さを設定します。

③ SEND LEVEL CHO(コーラスセンドレベル)

【設定値】 0 ~ 127

ボイスにかかるコーラスエフェクトの効果の深さを設定します。

④ SEND LEVEL CH to RV(センドコーラストゥリバーブ)

【設定値】 0 ~ 127

コーラス効果がかかった音に対して、どの程度リバーブをかけるかを設定します。

⑤ VELOCITY OFFSET(ベロシティセンスオフセット)、 VELOCITY DEPTH(ベロシティセンスデプス)

【設定値】 ベロシティセンスオフセット 000 ~ 127

ベロシティセンスデプス 000 ~ 127

ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)に対するセンシティブィティ(感度)を設定することによって、音源に働くベロシティの変化の仕方を変えます。

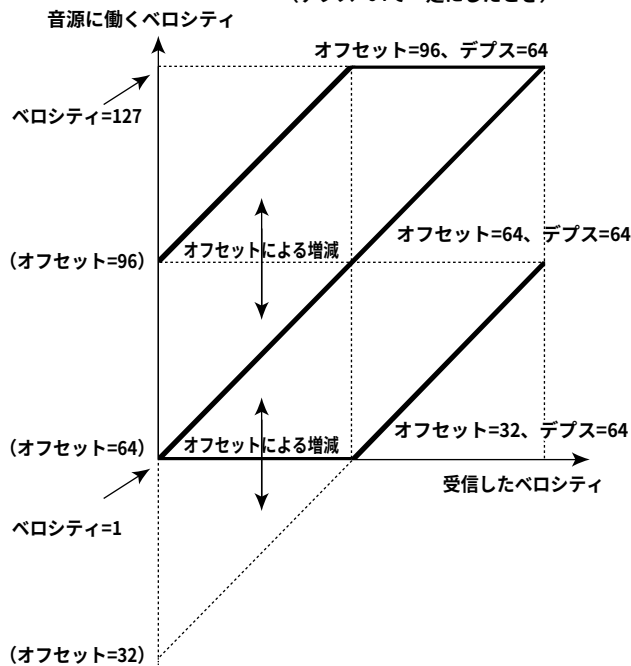
ベロシティセンスオフセットは、「音源に働くベロシティ」の値を一律に増減します。

オフセット値が64の場合は、受信したままのベロシティ値が音源に働きます。

オフセット値を64より大きくすると、「音源に働くベロシティ」が全体に増加し、受信したベロシティが小さくても大きなベロシティが音源に働きます。鍵盤をある程度以上強く弾くとベロシティは最大値(127)で一定になります。

オフセット値を64より小さくすると、「音源に働くベロシティ」が全体に減少し、「受信したベロシティ」がある大きさになるまではベロシティは最小値(1)で一定になり、「受信したベロシティ」が大きくても「音源に働くベロシティ」は小さくなります。

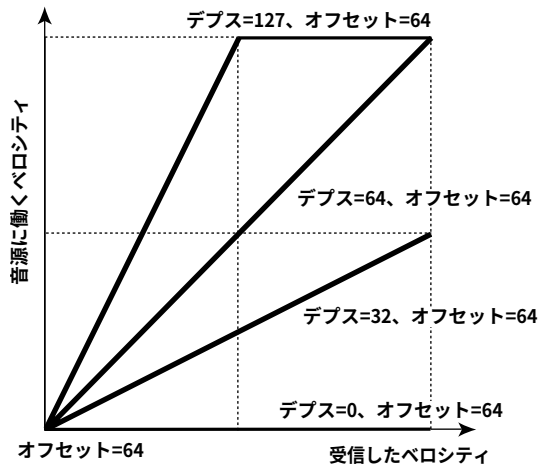
オフセットによるベロシティカーブの変化
(デプス=64で一定にしたとき)



ベロシティセンスデプスは、「受信したベロシティ」に対して、「音源に働くベロシティ」の変化の度合い(傾き)をコントロールしています。

デプスを大きくすると「受信したベロシティ」に対する「音源に働くベロシティ」の変化が大きくなります。デプスを小さくするとベロシティの変化が小さくなり、デプスを0にすると「受信したベロシティ」が変化しても「音源に働くベロシティ」は変化しなくなります。

デプスによるペロシティカーブの変化
(オフセット=64で一定にしたとき)



⑥ VOLUME(ボリューム)

【設定値】 0 ~ 127

ボイスの音量を設定します。

⑦ EQ(BASS) FREQ(EQ バスフリクエンシー)、 EQ(BASS) GAIN(EQ バスゲイン)

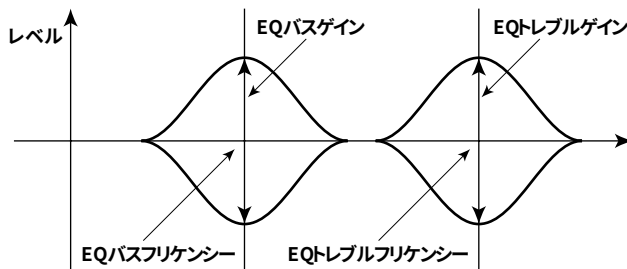
【設定値】 EQ バスフリクエンシー 32Hz ~ 2.0kHz
EQ バスゲイン - 64 ~ + 63

低音域用の EQ の設定して低音域の倍音をコントロールし、音色を変化させます。フリクエンシーで周波数を設定し、ゲインで設定した周波数付近の倍音の音量を変化します。

⑧ EQ(TRBL) FREQ(EQ トレブルフリクエンシー)、 EQ(TRBL) GAIN(EQ トレブルゲイン)

【設定値】 EQ トレブルフリクエンシー 500Hz ~ 16.0kHz
EQ トレブルゲイン - 64 ~ + 63

高音域用の EQ の設定して高音域の倍音をコントロールし、音色を変化させます。フリクエンシーで周波数を設定し、ゲインで設定した周波数付近の倍音の音量を変化します。



⑨ PORTAMENT TIME(ポルタメントタイム)、 PORTAMENT SW(ポルタメントスイッチ)、 PORTAMENT MODE(ポルタメントモード)

【設定値】 ポルタメントタイム 000 ~ 127

ポルタメントスイッチ Off、On

ポルタメントモード FULL(フルタイム)、FINGD
(フィンガード)

ポルタメント(音程の違う2つの音の間をなめらかに移動する機能)をかける設定を行います。ポルタメントタイムではポルタメントの時間を、ポルタメントスイッチではポルタメントのオン / オフを設定します。

ポルタメントモードでは、ポルタメントのかかり方をフルタイム(通常のポルタメント)とフィンガード(レガートに演奏したときだけポルタメントがかかる状態)から選択します。

【参考】

ポルタメントモードは、モノ/ポリの設定がモノの場合にだけ有効になります。モノ/ポリの設定がポリの場合は、この表示に関係なく常に FULL の状態です。

コモンコントローラーエディット

(VOICE) → ノーマルボイスを選択 → (EDIT) → (SF1) COMMON
を選択 → (F2) (Contrl)

PB(ピッチベンドホイール)、MODULATION(モジュレーションホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)、FC(フットコントローラー)、RBN(リボンコントローラー)の機能の設定を行います。

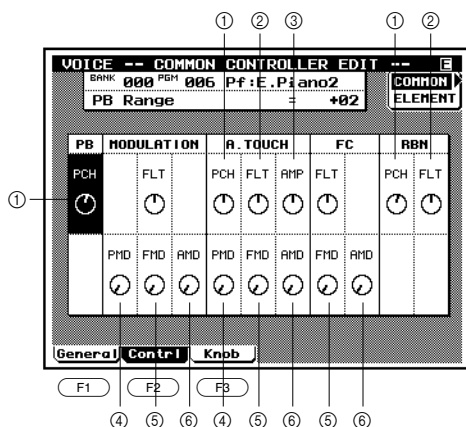
□5 種類のコントローラー

画面は、コントローラーごとに5つのブロックに分かれ、さらに各コントローラーに設定する効果を種類によって上下2段に分けています。

コントローラーは次の5種類です。

- PB(ピッチベンド)…ピッチベンドホイール。MIDIでは、ピッチベンドチェンジ。
- MODULATION(モジュレーション)…モジュレーションホイール。MIDIでは、コントロールチェンジ(No.1)。
- A.TOUCH(アフタータッチ)…鍵盤を演奏した後さらに押し込んだときに機能するコントローラー。MIDIでは、チャンネルアフタータッチ。
- FC(フットコントローラー)…リアパネルのフットコントローラー端子に接続したコントローラー。対応する MIDI データは、パッドノブモードで設定可能です。
- RBN(リボンコントローラー)…リボンコントローラー。対応する MIDI データは、パッドノブモードで設定可能です。

□ 表示とパラメーター



画面構成

画面は、コントローラーごとに5つのブロックに分かれ、さらに各コントローラーに設定する効果を種類によって上下2段に分けています。

コントローラーに設定する効果のうち、上段では音程や音量をリアルタイムにコントロールする効果を、下段ではLFOを使って音程や音量を周期的に変化させる効果を設定します。

① PCH(ピッチバイアスデプス)

【設定値】 - 24 ~ + 24

各コントローラーによる音程変化の幅を半音単位で設定します(12半音でオクターブ)。各コントローラーでボイスの音程をなめらかに変化できます。

【参考】

PB(ピッチベンドホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)、RBN(リボンコントローラー)で設定できます。

② FLT(フィルターバイアスデプス)

【設定値】 - 64(- 9600 セント) ~ + 63(+ 9450 セント)

各コントローラーによるフィルターのカットオフ周波数の変化幅を設定します。各コントローラーでボイスの音色を変化できます。

【参考】

MODULATION(モジュレーションホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)、FC(フットコントローラー)、RBN(リボンコントローラー)で設定できます。

③ AMP(アンプリチュードバイアスデプス)

【設定値】 - 63(- 100%) ~ + 63(100%)

各コントローラーによる音量の変化幅を設定します。各コントローラーでボイスの音量を変更できます。

【参考】

A.TOUCH(アフタータッチ)で設定できます。

④ PMD(ピッチモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 127

各コントローラーによるピッチモジュレーション(ビブラート)の深さの変化幅を設定します。

【参考】

MODULATION(モジュレーションホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)で設定できます。

⑤ FMD(フィルターモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 127

各コントローラーによるフィルターモジュレーション(ワウワウ)の深さの変化幅を設定します。

【参考】

- ・ MODULATION(モジュレーションホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)、FC(フットコントローラー)で設定できます。
- ・ 音色によっては、コントローラーでデプスを変化させたときにノイズが生じることがあります。その場合は、デプスを浅く設定してみてください。

⑥ AMD(アンプリチュードモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 127

各コントローラーによるアンプリチュードモジュレーション(トレモロ)の深さの変化幅を設定します。

【参考】

MODULATION(モジュレーションホイール)、A.TOUCH(アフタータッチ)、FC(フットコントローラー)で設定できます。

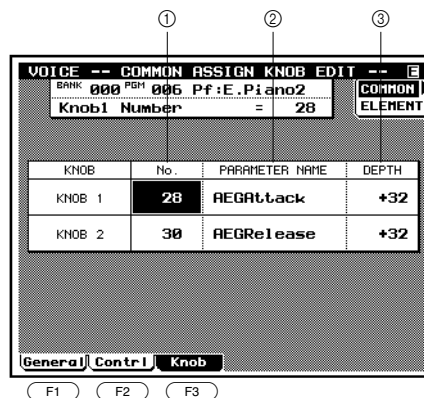
コモンアサインナブルノブエディット

(VOICE) → ノーマルボイスを選択 → (EDIT) → (SF1) COMMON を選択 → (F3) (Knob)

ノブ 1、2 の設定を行います。

【参考】

ノブ A ~ D の設定は、パッド/ノブモードで行います(→ P.229)。



① No.(パラメーターナンバー)、② PARAMETER NAME(パラメーターネーム)

【設定値】 パラメーターナンバー 0(off)、1 ~ 31

ノブ 1、2 に割り当てるパラメーターを指定します。指定できるパラメーターは次の 31 種類で、ボイスエディット、ボイスエフェクトエディット、ボイスアルペジオエディットのパラメーターです。

1 ArpTempo	アルペジオテンポ
2 ArpType	アルペジオタイプ
3 ArpGrvTmpl	アルペジオグループテンプレート
4 ArpGrvTimg	アルペジオグループタイミング
5 ArpGrvVelo	アルペジオグループベロシティ
6 ArpGrvGate	アルペジオグループゲートタイム
7 ArpGrvStrg	アルペジオグループストレングス
8 VariEfPrm	バリエーションエフェクトパラメーター
9 ChoSend	コーラスセンドレベル
10 RevSend	リバーブセンドレベル
11 PortaTime	ポルタメントタイム
12 EQBass	EQ バスゲイン
13 EQTreble	EQ トレブルゲイン
14 VibDelay	ビブラートディレイ
15 LFOSpeed	LFO スピード
16 LFOPMod	LFO ピッチモジュレーションデプス
17 LFOFMod	LFO フィルターモジュレーションデプス
18 LFOAMod	LFO アンブリチュードモジュレーションデプス
19 NoteShift	ノートシフト
20 Detune	デチューン
21 PEGInitLvl	PEG イニシャルレベル
22 PEGAttack	PEG アタックタイム
23 PEGRelLvl	PEG リリースレベル
24 PEGRelease	PEG リリースタイム
25 Resonance	レゾナンス
26 Cutoff	カットオフ
27 Pan	パン
28 AEGAttack	AEG アタックタイム
29 AEGDecay	AEG ディケイタイム
30 AEGRelease	AEG リリースタイム
31 HPFCutoff	ハイパスフィルターカットオフ

【参考】

- ・ボイスに設定されている元々の設定に対してノブを操作した値が加算され、間接的にパラメーターが変更されます。
- ・ボイスの設定によっては効果があまりかからないこともあります。

③ DEPTH(デプス)

【設定値】 - 64 ~ + 63

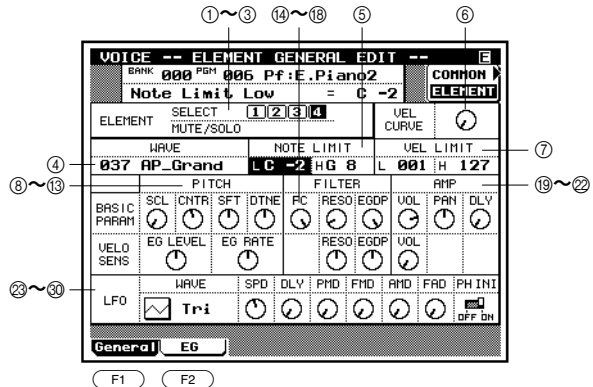
ノブを操作したときの変化の幅を設定します。ノブの変化幅は、+ 63 に設定すると - 127 ~ + 127、+ 32 で - 64 ~ + 64 になります。また、デプスを + 1 以上に設定すると、ノブを右に回すと値が増加し、左に回すと減少する効果になります。デプスを - 1 以下に設定すると値の変化が逆になります。

エレメントジェネラルエディット

VOICE → ノーマルボイスを選択 → EDIT → (SF1) ELEMENT を選択 → (F1) (General)

各エレメントのウェーブやLFOの設定と音程、音量、音色の基本設定を行います。

□ 表示とパラメーター



① ELEMENT SELECT(エレメントセレクト)

【設定値】 1 ~ 4

エディットするエレメントを選択します。

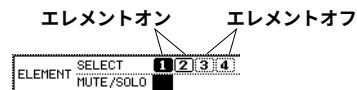
【操作】

TRACK/ELEMENT (◀) / (▶) またはカーソルボタンで選択します。

② ELEMENT ON/OFF(エレメントオン / オフ)

【設定値】 エレメントオンのとき エレメント番号の枠線が実線になる

エレメントオフのとき エレメント番号の枠線が点線になる



(MUTE) を押すたびにエレメントのオン/オフが切り替わります。オフのときはエレメントデータが発音に使用されなくなります。

③ ELEMENT MUTE(エレメントミュート)、ELEMENT SOLO(エレメントソロ)

【設定値】 (M) (ミュート)、(S) (ソロ)

エレメント番号の下に (M) (ミュート) が表示されていると、そのエレメントは発音が止まりボイスで使用されない状態になります。(SHIFT) + (MUTE) を押すたびに、エレメントセレクトで選択されているエレメントのミュートのオン/オフが切り替わります。

エレメント番号の下に (S) (ソロ) が表示されていると、他のエ

2. ノーマルボイスエディット

レメントがすべてミュートされ、そのエレメントだけが発音する状態になります。(SOLO)を押すたびに、エレメントセレクトで選択されているエレメントのソロのオン/オフが切り替わります。

④ Wave(ウェーブナンバー)

【設定値】 1～387

各エレメントで使用するウェーブを指定します。

⑤ NOTE LIMIT L(ノートリミットロー)、 NOTE LIMIT H(ノートリミットハイ)

【設定値】 C-2～G8

各エレメントが発音する音域を設定します。エレメントはノートリミットローとハイで囲まれた音域で発音します。複数のエレメントで構成されたボイスでは、エレメントごとに発音音域を分けることでスプリット状態(音域によって異なった音色を演奏できる状態)にすることができます。

【参考】

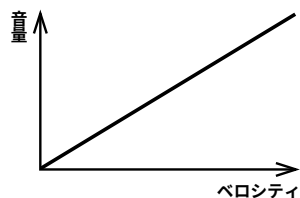
このパラメーターにカーソルがある時、鍵盤で入力することもできます。

⑥ VEL CURVE(ベロシティカーブ)

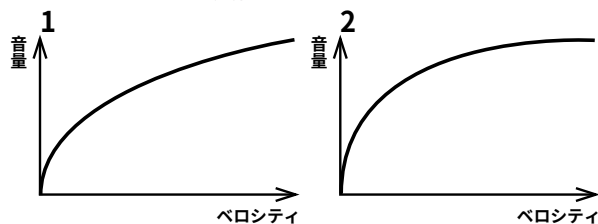
【設定値】 Normal, Hard 1, Hard 2, Soft 1, Soft 2, Cross 1, Cross 2

ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)と発音する音量との対応を7種類のカーブから選択します。

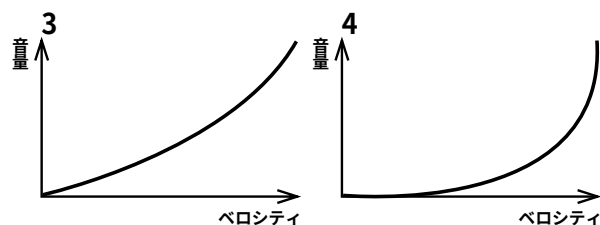
0(ノーマル) ベロシティと発音する音量が比例します。



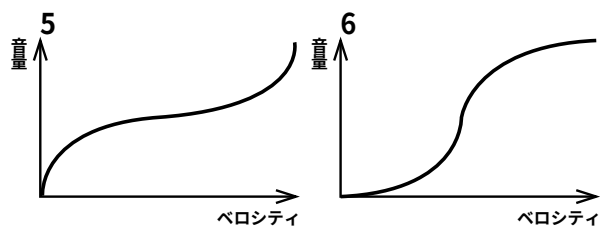
1、2(ハード 1、2) ベロシティに対して発音する音量が大きいカーブです。2の方がより大きく変化します。



3、4(ソフト 1、2) ベロシティに対して発音する音量が小さいカーブです。4の方がより大きく変化します。



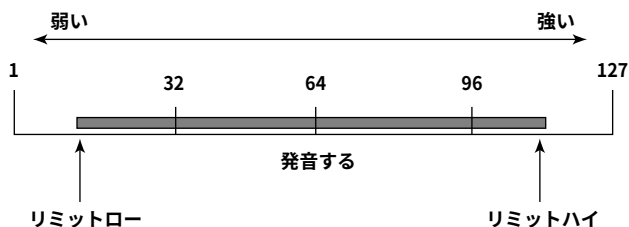
5、6(クロス 1、2) ベロシティクロスフェードのような効果を設定するためのカーブです。2つのエレメントで構成されているボイスの、1方のエレメントを5に、もう一方を6に設定すると、ベロシティによってエレメント音量の割合を変化させることができます。



⑦ VEL LIMIT L(ベロシティリミットロー)、 VEL LIMIT H(ベロシティリミットハイ)

【設定値】 1～127

発音するベロシティの範囲をエレメントごとに設定します。それぞれのエレメントはベロシティリミットローとハイで囲まれた音域で発音します。複数のエレメントで構成されたボイスでは、エレメントごとに発音するベロシティを分けることでベロシティスプリット状態(ベロシティによって異なった音色を演奏できる状態)にすることができます。



PITCH - BASIC PARAM(ピッチベーシックパラメーター)

⑧ SCL(ピッチスケールングレイト)

【設定値】 100%、50%、20%、10%、5%、0%

ピッチスケールングの音程変化の度合いを設定します。ピッチスケールングとは、鍵盤の高低で音程を変化する機能です。100%では1オクターブを12等分する通常の状態になります。50%にすると音程変化が通常の半分に、0%にすると音程変化がなくなります。

ピッチスケールセンターノート

	D2	D#2	E2	F2	F#2	G2	G#2	A2	A#2	B2	C3	C#3	D3	D#3	E3	F3	F#3	G3	G#3	A3	A#3
100%	レ	レ#	ミ	ファ	ファ#	ソ	ソ#	ラ	ラ#	シ	ド	ド#	レ	レ#	ミ	ファ	ファ#	ソ	ソ#	ラ	ラ#
50%	ソ		ソ#		ラ		ラ#		シ		ド		ド#		レ		レ#		ミ		ファ
20%	ラ#					シ					ド				ド#						レ
10%	シ										ド										ド#
5%											ド										

⑨ CNTR(ピッチスケールセンター)

【設定値】 C - 2 ~ G8

ピッチスケールリングの中心になる鍵盤を設定します。ピッチスケールリングとは、鍵盤の高低で音程を変化する機能です。

⑩ SFT(ピッチノートシフト)

【設定値】 - 32 ~ + 32

エレメントの音程を半音単位で変化します(+ 12 で 1 オクターブ上がります)。

⑪ DTNE(ピッチデチューン)

【設定値】 - 50 ~ + 50

エレメントの音程をマスタチューンを基準にして1セント単位で変化します(100 セント = 半音)。

PITCH - VELO SENS(ピッチベロシティセンス)

⑫ EG LEVEL(ピッチ EG レベルベロシティセンス)

【設定値】 - 7 ~ + 7

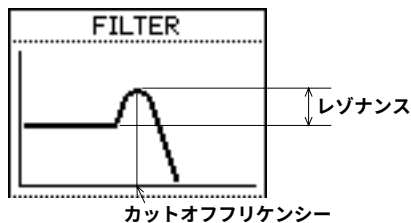
ベロシティによってピッチ EG の音程変化の大きさを調整します。

⑬ EG RATE(ピッチ EG レイトベロシティセンス)

【設定値】 - 7 ~ + 7

ベロシティによってピッチ EG の音程変化の速さを調整します。

FILTER - BASIC PARAM(フィルターベーシックパラメーター)



⑭ FC(フィルターカットオフ周波数)

【設定値】 0 ~ 127

エレメントごとにフィルターのカットオフ周波数を設定して音の明るさを調節します。数値を下げるとカットされる倍音が増えて音が丸くなります。数値を上げると逆に音が明るくなります。

⑮ RESO(レゾナンス)

【設定値】 0 ~ 63

エレメントごとにカットオフ周波数付近の倍音を持ち上げます。クセのある音になります。

⑯ EGDP(フィルター EG デプス)

【設定値】 - 64 ~ + 63

フィルター EG の各レベルを効かせる割合を設定します。
- 1 以下に設定すると逆の EG が掛かります。

FILTER - VELO SENS(フィルターベロシティセンス)

⑰ RESO(フィルターレゾナンスベロシティセンス)

【設定値】 - 7 ~ + 7

レゾナンスをベロシティによって変化させます。

⑱ EGDP(フィルター EG デプスベロシティセンス)

【設定値】 - 64 ~ + 63

FEG デプスをベロシティによって変化させます。

AMP - BASIC PARAM(アンプリチュードベーシックパラメーター)

⑲ VOL(アンプリチュードエレメントボリューム)

【設定値】 0 ~ 127

エレメントごとの音量を設定します。

⑳ PAN(アンプリチュードパン)

【設定値】 left7 ~ center ~ right7、スケールリング

エレメントごとの音の定位を設定します。

㉑ DLY(アンプリチュード EG キーオンディレイ)

【設定値】 0 ~ 15

鍵盤を押してから発音が始まるまでの時間を設定します。

AMP - VELO SENS(ピッチベロシティセンス)

㉒ VOL(アンプリチュードボリュームベロシティセンス)

【設定値】 0 ~ 7

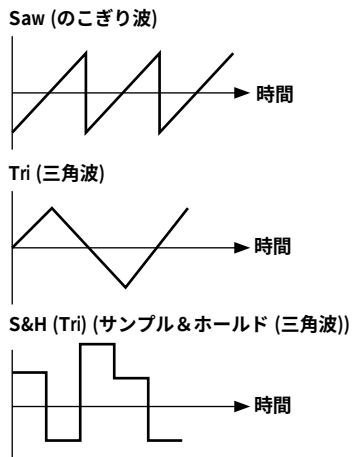
ベロシティの強弱でボリュームを変化します。

LFO

②③ WAVE(LFO ウェーブ)

【設定値】 Saw、Tri、S&H(Tri)

LFOのウェーブを指定してビブラートなどの揺れ方を設定します。S&Hはピッチモジュレーション(ビブラート)にのみ働き、それ以外の効果にはTri(三角波)になります。



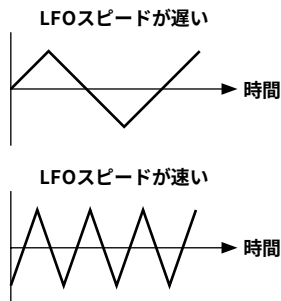
【参考】

Sawを選択した場合、PMDのウェーブはSawUpに、FMDおよびAMDのウェーブはSawDownになります。

②④ SPD(LFO スピード)

【設定値】 0 ~ 63

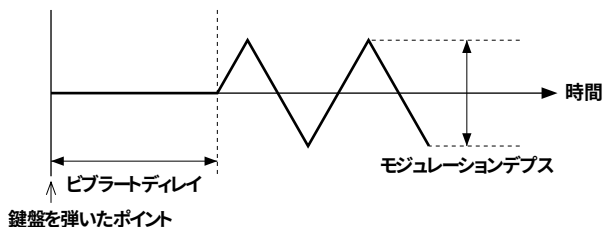
LFOの揺れの速さを設定します。数値が大きくなるほど揺れは速くなります。



②⑤ DLY(ビブラートディレイ)

【設定値】 0 ~ 127

鍵盤を弾いてしばらくしてからビブラートの揺れがはじまるようにする設定です。数値が大きくなるほど、揺れは始めるまでの時間が長くなります。



②⑥ PMD(LFO ピッチモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 63

ピッチモジュレーション(ビブラート)の深さを設定します。

②⑦ FMD(LFO フィルターモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 15

フィルターモジュレーション(ワウワウ)の深さを設定します。

②⑧ AMD(LFO アンプリチュードモジュレーションデプス)

【設定値】 0 ~ 31

アンプリチュードモジュレーション(トレモロ)の深さを設定します。

②⑨ FAD(LFO フェードタイム)

【設定値】 0 ~ 127

LFOが、設定したデプスになるまでの時間を設定します。

③⑩ PH INI(LFO フェーズイニット]

【設定値】 Off、On

LFOの波形をキーオンでリセットするかどうかを設定します。Onでリセットになります。

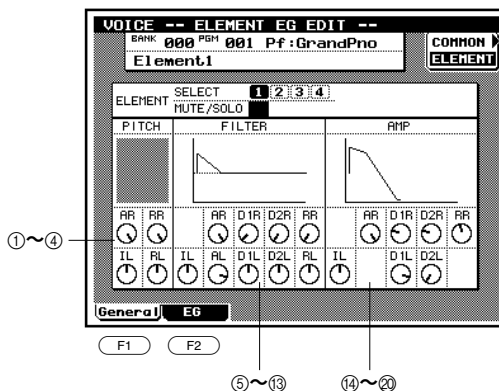
エレメント EG エディット

(VOICE) → ノーマルボイスを選択 → (EDIT) → (SF1) ELEMENT を選択 → (F2) (EG)

各エレメントのピッチEG、フィルターEG、アンプリチュードEGの設定を行います。

ピッチEGは音程の、フィルターEGは音色(カットオフ周波数)の、アンプリチュードEGは音量の時間的な変化を設定します。

□ 表示とパラメーター



PITCH(ピッチ EG)

- ① AR(ピッチ EG アタックレイト)、
- ② RR(ピッチ EG リリースレイト)、
- ③ IL(ピッチ EG イニシャルレベル)、
- ④ RL(ピッチ EG リリースレベル)

【設定値】 AR、RR 0~63(値が大きいくほど速く変化します)
IL、RL -64 ~ +63

鍵盤を弾いてから音が消えるまでの音程(ピッチ)の時間的な変化を設定します。

ARは、鍵盤を弾いたときに、ILで設定した音程から基準の音程に変化する速さです。

RRは、鍵盤を離したときに、基準の音程からRLで設定した音程に変化する速さです。

ILは、鍵盤を弾いた瞬間の音程です。

RLは、鍵盤を離してから最終的に変化する音程です。



FILTER(フィルター EG)

- ⑤ AR(フィルター EG アタックレイト)、
- ⑥ D1R(フィルター EG ディケイ1レイト)
- ⑦ D2R(フィルター EG ディケイ2レイト)
- ⑧ RR(フィルター EG リリースレイト)
- ⑨ IL(フィルター EG イニシャルレベル)
- ⑩ AL(フィルター EG アタックレベル)
- ⑪ D1L(フィルター EG ディケイ1レベル)
- ⑫ D2L(フィルター EG ディケイ2レベル)
- ⑬ RL(フィルター EG リリースレベル)

【設定値】AR、D1R、D2R、RR 0~63(値が大きいほど速く変化します)

IL、AL、D1L、D2L、RL -64~+63

鍵盤を弾いてから音が消えるまでの音色(カットオフフリクエンシー)の時間的な変化を設定します。

ARは、鍵盤を弾いたときに、音色(カットオフフリクエンシー)がILからALに変化する速さです。

D1Rは、音色(カットオフフリクエンシー)がALからD1Lに変化する速さです。

D2Rは、音色(カットオフフリクエンシー)がD1LからD2Lに変化する速さです。

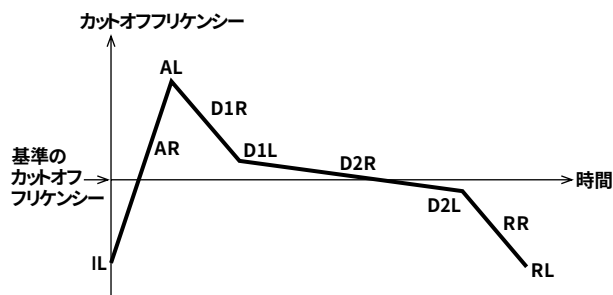
RRは、鍵盤を離したときに、音色(カットオフフリクエンシー)がD2LからRLに変化する速さです。

ILは、鍵盤を弾いた瞬間の音色(カットオフフリクエンシー)です。
ALは、鍵盤を弾いてから最初に変化する音色(カットオフフリクエンシー)です。

D1Lは、ALの次に変化する音色(カットオフフリクエンシー)です。

D2Lは、D1Lの次に変化する音色(カットオフフリクエンシー)です。鍵盤を押している間はD2Lの値が持続されます。

RLは、鍵盤を離してから最終的に変化する音色(カットオフフリクエンシー)です。



AMP(アンプリチュード EG)

- ⑭ AR(アンプリチュード EG アタックレイト)、
- ⑮ D1R(アンプリチュード EG ディケイ1レイト)
- ⑯ D2R(アンプリチュード EG ディケイ2レイト)
- ⑰ RR(アンプリチュード EG リリースレイト)
- ⑱ IL(アンプリチュード EG イニシャルレベル)
- ⑲ D1L(アンプリチュード EG ディケイ1レベル)
- ⑳ D2L(アンプリチュード EG ディケイ2レベル)

【設定値】AR、D1R、D2R、RR 0~63(値が大きいほど速く変化します)

IL、D1L、D2L 0~127

鍵盤を弾いてから音が消えるまでの音量の時間的な変化を設定します。

ARは、鍵盤を弾いたときに、音量がILから最大値に変化する速さです。

D1Rは、音量が最大値からD1Lに変化する速さです。

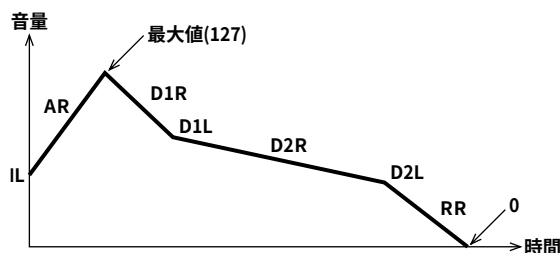
D2Rは、音量がD1LからD2Lに変化する速さです。

RRは、鍵盤を離したときに、音量がD2Lから0に変化する速さです。

ILは、鍵盤を弾いた瞬間の音量です。

D1Lは、最大値の次に変化する音量です。

D2Lは、D1Lの次に変化する音量です。鍵盤を押している間はD2Lの値が持続されます。



【参考】

D2Lを63以下に設定した場合、EGがD2Lに達した時点で音がじゅうぶん減衰したとみなし、鍵盤を押さえた状態でもRRで減衰を始めます。

3. ドラムボイスエディット

VOICE → ドラムボイスを選択 → EDIT

ドラムセット中の特定のドラム楽器をエディットします。

【参考】

- ・ドラムボイスは、C# - 1 ~ G5の各ノート(鍵盤)にインスト(バスドラム、スネアドラムなどのリズム楽器音)が割り当てられています。個々のインストごとにエディットすることができます。
- ・ドラムボイスの構造については、「第9章その他の知識」(→ P.248)をご覧ください。

□ ドラムボイスエディットの方法

ここでは、スネアドラム(D1)のEQトレブルを変更する場合を例にして、ボイスエディットの手順を説明します。

- 1 ボイスプレイ画面で、エディットするボイスを選択します(→ P.189)。

ここでは、BANK=XG DRM、PGM=001の「Dr:Stndrd」を選択してください。

- 2 [EDIT] を押してボイスエディットに入ります。

ドラムボイスエディット画面が表示されます。

- 3 [NOTE] にカーソルを移動し、鍵盤を押してエディットを行うインストを選択します。

ここでは、D1(最も左のレの鍵盤)を押して、スネアドラムを選択します。

- 4 カーソルをEQトレブルのフリケンシーとゲインに移動し、鍵盤を弾いて音色の変化を確認しながら、ジョグダイヤル、[DEC/NO] / [INC/YES] またはテンキー → [ENTER] で設定値を変更します。

フリケンシーを約7Hz、ゲインを+42程度に設定してみましょう。アタック音が強調されて、かなりハードなスネアドラムになりました。

設定値を変更すると、画面の最上段の右端にエディットマーク  が表示されます。これは、選択されているボイスが、すでにエディットされていることを表すマークです。

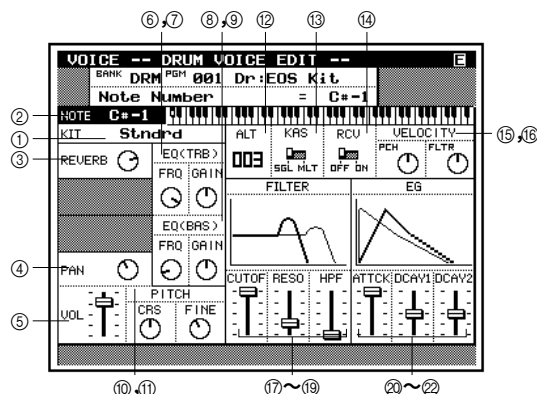


- 5 [STORE] を押してストア画面を表示し、エディットしたボイスをユーザーボイスバンクに保存します。ストアを実行すると、エディットマークは消えます。

【参考】

コンペア、リコール、ストアは、ノーマルボイスエディットと同様に機能します。詳しくは、P.192をご覧ください。

□ 表示とパラメーター



- ① 元になるドラムキット

【設定値】 000 Stndrd、001 Stndrd2、002 Dry、003 Bright、004 Room、005 DrkRoom、006 Rock、007 Rock2、008 Electro、009 Analog、010 Analog2、011 Dance、012 HipHop、013 Jungle、014 Jazz、015 Jazz2、016 Brush、017 Symphony、018 EOS Kit

エディットの元になるドラムキットを設定します。

【参考】

ドラムキットを切り替えると、ドラムセットアップエディットのすべてのパラメーターが初期化されます。パラメーターの設定は、最初にドラムキットを選んでから行ってください。

- ② NOTE(ノート)

【設定値】 C# - 1 ~ C5

ノートを指定し、エディット対象のインストを選択します。各ノートに割り当てられているインストの種類は、ドラムボイスによって異なります。各ドラムボイスのインストの配置については、別冊の「リストブック」をご覧ください。

【参考】

このパラメーターにカーソルがある時、鍵盤で入力することもできます。

- ③ REVERB(リバーブセンド)

【設定値】 000 ~ 127

インストごとのリバーブエフェクトの効果の深さを設定します。

- ④ PAN(パン)

【設定値】 Random、Left63 ~ Center ~ Right63

インストごとに、再生する際のパン(音の定位)を設定します。生のドラムスの配置と同じように設定するともっとも自然です。

Left63 で最も左、Right63 で最も右、Center で中央に定位

します。Random(ランダム)は音が鳴るごとに定位があちこちに飛び交う特殊な効果です。

⑤ VOL(ボリューム)

【設定値】 000 ~ 127

インストごとの音量を設定します。

⑥ EQ(TRB) FRQ(EQトレブルフリクエンスー)、

⑦ EQ(TRB) GAIN(EQトレブルゲイン)

【設定値】 FRQ 500Hz ~ 16.0kHz
GAIN - 64 ~ + 63

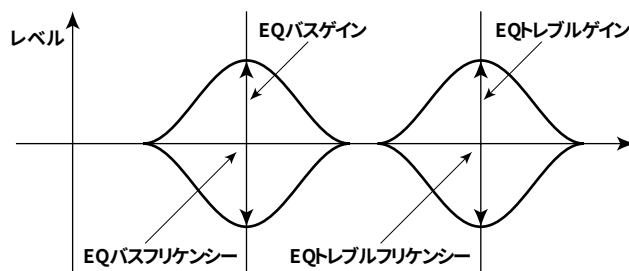
高音域用のEQの設定して高音域の倍音をコントロールし、音色を変化させます。FRQで周波数を設定し、GAINで設定した周波数付近の倍音の音量を変化します。

⑧ EQ(BAS) FRQ(EQバスフリクエンスー)、

⑨ EQ(BAS) GAIN(EQバスゲイン)

【設定値】 FRQ 32Hz ~ 2.0kHz
GAIN - 64 ~ + 63

低音域用のEQの設定して低音域の倍音をコントロールし、音色を変化させます。FRQで周波数を設定し、GAINで設定した周波数付近の倍音の音量を変化します。



⑩ PITCH CRS(ピッチコース)

【設定値】 - 64 ~ + 00 ~ + 63

インストごとに、音程を半音単位で設定します。

⑪ PITCH FINE(ピッチファイン)

【設定値】 - 64 ~ + 00 ~ + 63

インストごとに、音程を1セント(1/100半音)単位で細かく調整します。

⑫ ALT(オルタネートグループ)

【設定値】 Off、001 ~ 127

ハイハット(HiHat)のクローズとオープンなど、同時に発音すると不自然なインストを同時に発音しないようにする設定です。同じ番号に設定したインストどうしは、同時に発音なくなります。

【参考】

オルタネートグループで001~127を設定したインストは、キアサインの設定が常にSGL(シングル)になります。

⑬ KAS(キアサイン)

【設定値】 SGL(シングル)、MLT(マルチ)

ソングモードで、パートのパラメーターチェンジで Assign Modeをinstに設定したとき(→リストブックP.60)、発音中のインストに対してMIDIノートオンデータが続けて来たときの発音方法を設定します。SGLに設定すると発音中の音を一度強制的に止めてから再び音を鳴らします。MLTに設定すると発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音します。シンバルのように減衰の遅い音について効果がはっきりわかります。一般的にはMLTの方が自然に聞こえます。

⑭ RCV(レシーブノートオフ)

【設定値】 OFF、ON

インストごとにMIDIノートオフを受信するかどうかを設定します。OnにするとMIDIノートOffで発音中の音を止めることができます。シンバルやスネアロールなどを発音中の途中で止めたい場合に使います。

⑮ VELOCITY PCH(ピッチベロシティセンス)

【設定値】 - 16 ~ + 16

ベロシティによって音程をどの程度変化させるかを設定します。叩く強さによって音程の細かい変化を再現できます。

⑯ VELOCITY FLTR(フィルターベロシティセンス)

【設定値】 - 16 ~ + 16

ベロシティによって音色(カットオフフリクエンスー)をどの程度変化させるかを設定します。叩く強さによって音の明るさに変化を付けることができます。

⑰ FILTER CUTOF(フィルターカットオフ)、

⑱ FILTER RESO(フィルターレゾナンス)

【設定値】 CUTOF 0 ~ 127
RESO 0 ~ 63

インストごとにローパスフィルターを設定することで、高い倍音を削って音色を変えることができます。

フィルターカットオフでは、設定値を小さくするほど音が暗く、大きくするほど明るくなります。レゾナンスでは、設定値を大きくするほど音に倍音を付け加えてクセのあるアタック音にすることができます。

⑲ FILTER HPF(ハイパスフィルターカットオフ)

【設定値】 0、65 ~ 127

インストごとにハイパスフィルターを設定することで、低い倍音を削って音色を変えることができます。

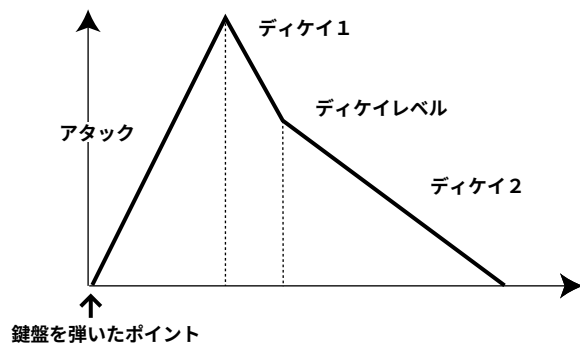
⑳ EG ATTCK(EGアタックレイト)、

㉑ EG DCAY1(EGディケイ1レイト)、

㉒ EG DCAY2(EGディケイ2レイト)

【設定値】 ATTCK 0 ~ 127
DCAY1 0 ~ 127
DCAY2 0 ~ 127

インストごとの音量の時間的な変化を設定します。



EG アタックは鍵盤を弾いた瞬間の音量が0から最大値に変化する時間です。EG ディレイ1は音量が最大値に達した後ディケイレベルまで変化する時間です。EG ディレイ2は音量がディケイレベルに達した後、0まで変化する時間です。数値を上げると変化が遅くなり、下げると速くなります。

【参考】

- ・ EG アタックを小さく設定しすぎると最大値に到達するまでにウェーブが終わってしまうため不自然になる場合があります。
- ・ ボイスによっては設定しても効果のない場合があります。

4. ボイスエフェクトエディット

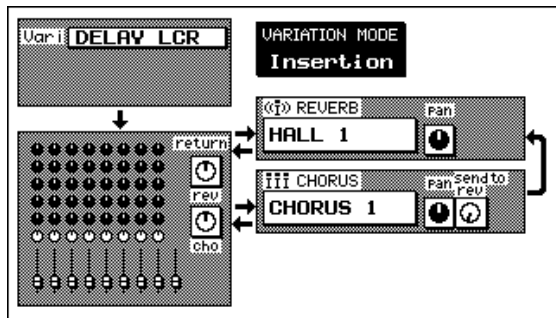
VOICE → EFFECT

バリエーションエフェクトのパラメーターを設定し、エフェクトの効果を細かく調整します。

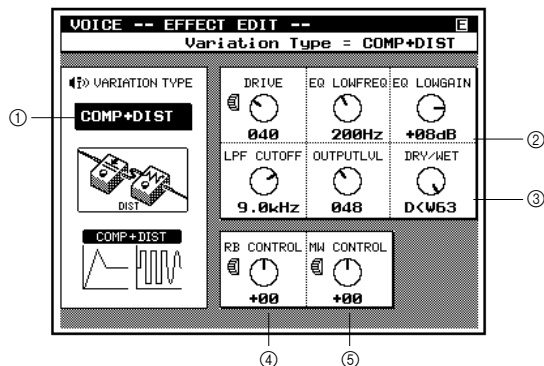
エフェクトパラメーターはそれぞれのタイプによって異なります。各エフェクトのパラメーターについては、「エフェクトタイプとパラメーター」および「エフェクトパラメーターリスト」(→リストブック)をご覧ください。

【参考】

- ・ バリエーションエフェクトはインサーションに固定されています。
- ・ インサーションエフェクト1、2は使用できません。
- ・ リバーブエフェクト、コーラスエフェクトのエフェクトタイプやエフェクトパラメーターの設定は、XGの初期状態(下図)から変更できません。



□ 表示とパラメーター



① VARIATION TYPE(バリエーションタイプ)

【設定値】 NO EFFECT、HALL 1,2、ROOM 1, 2, 3、STAGE 1, 2、PLATE、WHITE ROOM、TUNNEL、CANYON、BASEMENT、DELAY LCR、DELAY L,R、ECHO、CROSSDELAY、ER 1, 2、GATE REV、REVRS GATE、KARAOKE 1, 2, 3、CHORUS 1, 2, 3, 4、CELESTE 1, 2, 3, 4、FLANGER 1, 2, 3、SYMPHONIC、ENS DETUNE、AMBIENCE、ROTARY SP、2WAY ROTRY、TREMOLO、AUTO PAN、PHASER 1, 2、DISTORTION、COMP + DIST、OVERDRIVE、AMP SIM、3 - BAND EQ、2 - BAND EQ、AUTO WAH、A - WAH + DIST、A - WAH + ODRV、TOUCH WAH1, 2、T - WAH + DIST、T - WAH + ODRV、PITCH CNG1, 2、AURAL EXCT®、COMPRESSOR、NOISE GATE、VOIC CANCL、TALK MOD、LO - FI、DIST + DELAY、ODRV + DELAY、CMP + DT + DLY、CMP + OD + DLY、WAH + DT + DLY、WAH + OD + DLY、THRU

※AURAL EXCITER®はAPHEX社の登録商標です。

バリエーションエフェクトのタイプを設定します。

【参考】

バリエーションエフェクトタイプに NO EFFECT を設定すると音が鳴らなくなります。

② エフェクトパラメーター

各エフェクトの細かい設定を行います。エフェクトのパラメーターはそれぞれのタイプによって異なります。各エフェクトのパラメーターについては、「リストブック」をご覧ください。

③ WET/DRY(ウェット / ドライバランス)

【設定値】 D63>W(ドライ音のみ)～D=W(ドライ音=ウェット音)～D<W63(ウェット音のみ)

エフェクトのかかった音(ウェット音)とかからない音(ドライ音)のバランスを設定します。

④ RB Control Depth(リボンコントローラーエフェクトコントロールデプス)

【設定値】 - 64 ～ + 63

各エフェクトタイプには、コントローラーでリアルタイムにコントロールできるパラメーターが1つずつ含まれています(エフェクトパラメーター表でControlらんに●印がついているパラメーター)。ここでは、そのパラメーターをリボンコントローラーでコントロールするときの変化量を設定します。

⑤ MW Control Depth(モジュレーションホイールエフェクト

コントロールデプス)

【設定値】 - 64 ～ + 63

各エフェクトタイプには、コントローラーでリアルタイムにコントロールできるパラメーターが1つずつ含まれています(エフェクトパラメーター表でControlらんに●印がついているパラメーター)。ここでは、そのパラメーターをモジュレーションホイールでコントロールするときの変化量を設定します。

5. ボイスアルペジオエディット

VOICE → ARPEGGIO

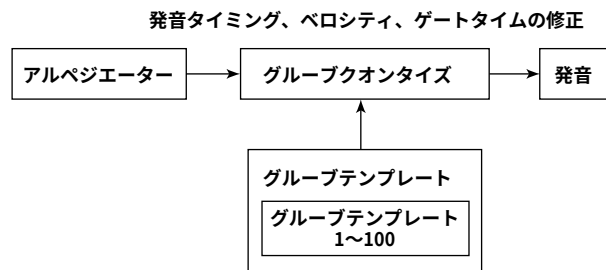
ボイスモードでのアルペジオのかかり方を設定する画面です。

【参考】

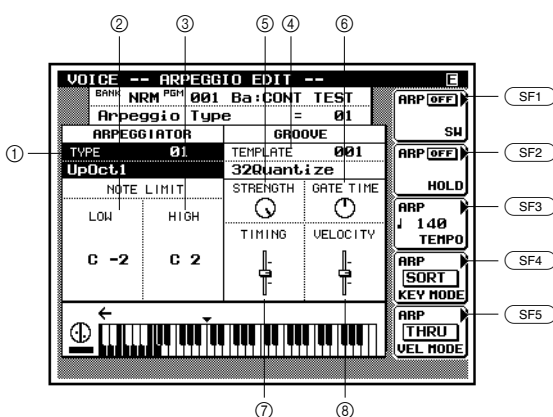
- ・アルペジオとは、分散和音を自動演奏する機能です。特にダンス系やテクノ系の音楽には欠かすことのできない効果的なサウンドを演出します。EOS B2000には50種類のアルペジオパターンが用意されていて、ボイスごとに好きなパターン、テンポ、グループなどをあらかじめ設定／ストアしておくことができますので、演奏のたびにテンポやフレーズが変わってしまうことなく再現性も確保されます。また、アルペジオによるフレーズを外部へMIDI出力することもできます。
- ・ボイスアルペジオエディットのデータは、ボイスデータの一部として選択／保存することができます。ボイスデータについては、「2. ノーマルボイスエディット」(→P.191)をご覧ください。
- ・ボイスアルペジオエディットでは、コンペア、リコール、ストアは、ノーマルボイスエディットと同様に機能します。詳しくは、(→P.192)をご覧ください。

□アルペジオのグループクオンタイズについて

グループクオンタイズは、アルペジオの発音タイミングとゲートタイム、ベロシティを一定のルール(グループテンプレート)に従わせることで、アルペジオに微妙なノリやグループ感を付け加える機能です。これによって、機械的なアルペジオパターンをドライブ感のあるパターンに作り替えることができます。EOS B2000にはグループテンプレートとしてスイングやビートロック、アシッドジャズなど100種類のプリセットテンプレートが入っています。



□表示とパラメーター



① ARPEGGIO TYPE(アルペジオタイプ)

【設定値】 1 ～ 50

アルペジオタイプの一覧表

01	UpOct1	26	ChdAltB1
02	UpOct2	27	ChdAltB2
03	UpOct4	28	ChdAltB4
04	DownOct1	29	ChdRandom1
05	DownOct2	30	ChdRandom2
06	DownOct4	31	ChdRandom4
07	UpDwnAOct1	32	Techno-A
08	UpDwnAOct2	33	Techno-B
09	UpDwnAOct4	34	Techno-C
10	UpDwnBOct1	35	DAHouse
11	UpDwnBOct2	36	SyncopaA
12	UpDwnBOct4	37	SyncopaB
13	RandomOct1	38	SyncopEcho
14	RandomOct2	39	TekEchoA
15	RandomOct4	40	TekEchoB
16	Oct2Up	41	PulseLine
17	Oct4Up	42	SeqS&H1
18	UnisonUp	43	SeqS&H2
19	Up&Down1	44	CleanGtr1
20	Up&Down2	45	CleanGtr2
21	Up&Down4	46	CleanGtr3
22	Up&Alt1	47	CleanGtr4
23	Up&Random1	48	Piano16Bt
24	Up&Random2	49	PianoLatin
25	Up&Random4	50	CrvBass

② NOTE LIMIT LOW(ノートリミットロー)、

③ NOTE LIMIT HIGH(ノートリミットハイ)

【設定値】 C - 2 ~ G8

アルペジオをかけるためのスイッチとなる鍵盤の範囲を指定します。設定された鍵盤の範囲が、画面に表示されます。

【参考】

このパラメーターにカーソルがある時、鍵盤で入力することもできます。

④ GROOVE TEMPLATE(グループテンプレート)

【設定値】 Off、1 ~ 100

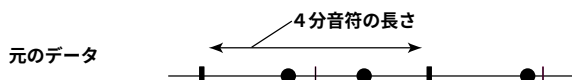
グループテンプレートをトラックごとに設定します。グループテンプレートリスト (→リストブック) を参考にしてソングのジャンルに合ったグループテンプレートを設定しましょう。

⑤ GROOVE STRENGTH(グループクオンタイズストレングス)

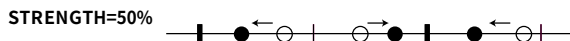
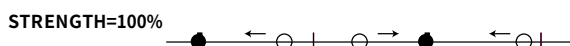
【設定値】 0 ~ 100%

グループクオンタイズの強さ(どの程度クオンタイズバリューの音符に近づけるか)を設定します。

100%でジャストのタイミングに移動。0%ではクオンタイズはかかりません。



(元のデータに4分音符でクオンタイズをかけた場合)



⑥ GROOVE GATE TIME(グループゲートタイム)

【設定値】 0 ~ 200%

グループテンプレートで設定されているゲートタイムレイトを、どの程度演奏データに反映させるかを%で設定します。0%では元の演奏データから変化せず、100%でゲートタイムレイトをそのまま反映させ、200%で2倍にして反映させます。変更後のゲートタイムが0以下になる場合は1に設定されます。

【参考】

変更後のゲートタイム=元のゲートタイム×(100+(ゲートタイムレイト-100)×グループゲートタイム)

⑦ GROOVE TIMING(グループタイミング)

【設定値】 0 ~ 200%

グループテンプレートで設定されているクロックシフトを、どの程度演奏データに反映させるかを%で設定します。0%では元の演奏データにクオンタイズがかかった状態、100%でテンプレートの設定通りのタイミング、200%で2倍に変化します。

【参考】

変更後のタイミング=クオンタイズ後のタイミング+(クロックシフトの値×グループタイミング)

⑧ GROOVE VELOCITY(グループベロシティ)

【設定値】 0 ~ 200%

グループテンプレートで設定されているベロシティオフセットを、どの程度演奏データにつけ加えるかを%で設定します。0%では元の演奏データから変化せず、100%でテンプレートのベロシティオフセットをそのまま加算し、200%では2倍にして加算します。

変更後のベロシティが0以下になる場合は1に、128以上になる場合は127に設定します。

【参考】

変更後のベロシティ=元のベロシティ+(ベロシティオフセット×グループベロシティ)

SF1 ARP SW(アルペジオスイッチ)

【設定値】 OFF、ON

アルペジオ機能を有効にするかどうかを設定します。現在選ばれているボイスでアルペジオが使用できるように設定されているとき、**SF1**を押すたびにアルペジオ機能をオン/オフすることができます。

【参考】

MIDI SYNCがMTC:MIDIに設定されているとき、ここでの設定をONにした場合、アルペジオは演奏されず、鍵盤での演奏もできません。

SF2 ARP HOLD(アルペジオホールド)

【設定値】 OFF、ON

一度鍵盤を弾いた後、指を鍵盤から放しても、自動的にアルペジオが繰り返し鳴り続けるようにする機能です。**SF2**を押すたびにアルペジオホールド機能をオン/オフすることができます。

SF3 ARP TEMPO(アルペジオテンポ)

【設定値】 25 ~ 300、Ext

アルペジオのテンポを設定します。ここで設定したテンポでアルペジオの演奏が行われます。

【参考】

- ユーティリティモードの **F5** (Sequencer)で、MIDI SYNCをMIDIに設定すると、この表示は自動的にExt(エクスターナル)となります。
- Extが表示されているとき、アルペジオの演奏を外部MIDIクロックに同期させることができます。ただし、外部MIDI機器とMIDI接続していない状態でExtを選択すると、アルペジオ機能が働きません。

SF4 ARP KEY MODE(アルペジオキーノートモード)

【設定値】 SORT、THRU

SORTに設定すると、鍵盤を押す順に関係なく、音程の低い順にアルペジオを生成します。

THRUに設定すると、鍵盤を押した順にアルペジオを生成します。

SF5 ARP VEL MODE(アルペジオベロシティモード)

【設定値】 ORG、THRU

ORGに設定すると、アルペジオデータとして本来持っているベロシティのまま再生します。

THRUに設定すると、鍵盤を弾いたベロシティでアルペジオを生成します。

第 5 章 サンプルモード

サンプルのレコーディングや、
サンプルとウェーブフォームの編集を行うモードです。

サンプルモードについて	208
1. ウェーブフォームエディット	209
2. サンプルレコーディング	212
3. アドレスバリエーションエディット	213
4. サンプルジョブ	215

サンプルモードについて

サンプルのレコーディングやエディットと、ウェーブフォームのエディットを行うモードです。

(SAMPLE) を押すとサンプルモードに入り、ウェーブフォームエディットの画面が表示されます。

【参考】

- ・サンプルとは、声などを録音(サンプリング)したひとつひとつの波形データのことで、サンプルは、最大32個(合計時間は約12秒)まで記憶することができます。
- ・各サンプルには、再生する波形の範囲を指定するアドレスバリエーションを8種類(アドレスバリエーションナンバー1~8)設定できます。そのため、1つのサンプルを複数の好きなポイントから再生することができます。
- ・ウェーブフォームとは、指定したサンプルにフィルターやEGをかけて、実際に発音する形にまとめたものです。ウェーブフォームの設定によって、同じサンプルをさまざまな形に加工して再生することができます。ウェーブフォームは、32個設定することができます。

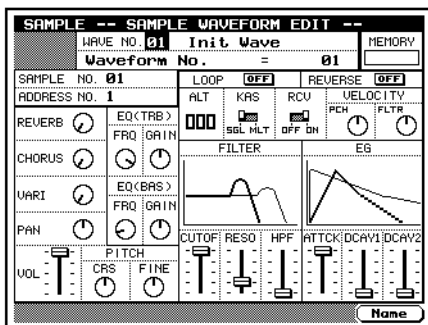
サンプルモードのサブモード

サンプルモードは以下の4つのサブモードで構成されています。

ウェーブフォームエディット (SAMPLE)

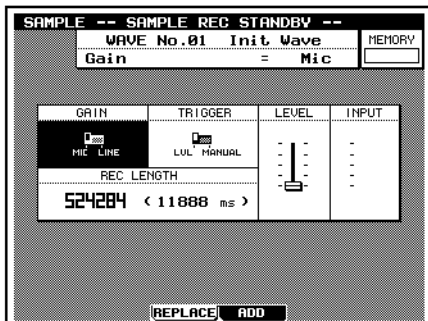
指定したサンプルにフィルターやEGをかけてウェーブフォームを作成します。(→P.209)

サンプルモードの基本画面です。



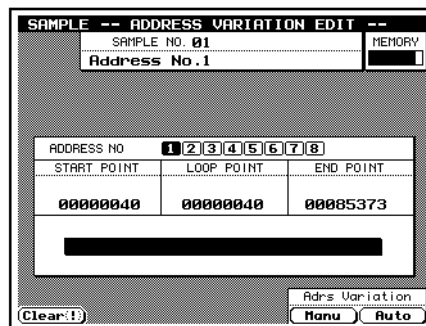
サンプルレコーディング (RECORD)

サンプルを録音(サンプリング)したり、録音に関する設定を行います。(→P.212)



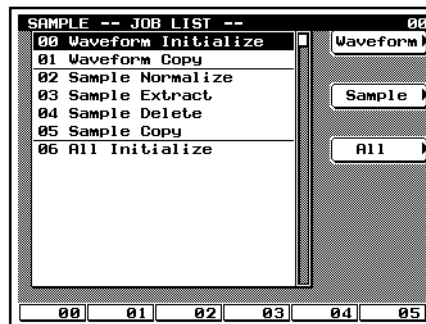
アドレスバリエーションエディット (EDIT)

録音(サンプリング)したサンプルのアドレスバリエーションの設定などを行う画面です。(→P.213)



サンプルジョブ (JOB)

ウェーブフォームやサンプルの編集などに関する機能を実行する画面です。(→P.215)



音を録音(サンプリング)してから、パッドで再生するまでの手順

1. サンプルレコーディングで、サンプルを録音します。(→P.212)
2. アドレスバリエーションエディットで、再生するポイントを指定します。(→P.213)
3. サンプルジョブ「02 Sample Normalize」(→P.216)でサンプルの音量を調節し、「03 Sample Extract」(→P.216)でサンプルの不要部分をカットします。
4. ウェーブフォームエディットで、サンプルとアドレスバリエーションを設定し、他のパラメーターを設定してウェーブフォームを作成します。(→P.209)
5. サンプルバックアップで、すべてのサンプルを内蔵のフラッシュROMにバックアップします。(→P.212)

6. ソングモードのソングマルチエディットのマルチパッドアサイン画面で、作成したウェーブフォームを任意のパッドに割り当てます。(→ P.125)

【参考】

- 各パッドへのウェーブフォームの割り当てについては、ソングモードのマルチパッドアサイン画面での設定がソング以外のモードでも有効になります。
- サンプルモードでは、ウェーブフォームの番号順にパッドがアサインされます。

BankA Pad1 = Waveform 1
Pad2 = Waveform 2
:
:
BankB Pad1 = Waveform 9
:
:
BankD Pad8 = Waveform 32

- アドレスバリエーションエディット画面では、選択されたウェーブフォームで使用しているサンプルの8つのアドレスバリエーションが、パッドから発音されます。
- サンプルパッドの発音の際、音量などの設定はソングモードのマルチまたはサンプルパートの設定に従います。

1. ウェーブフォームエディット

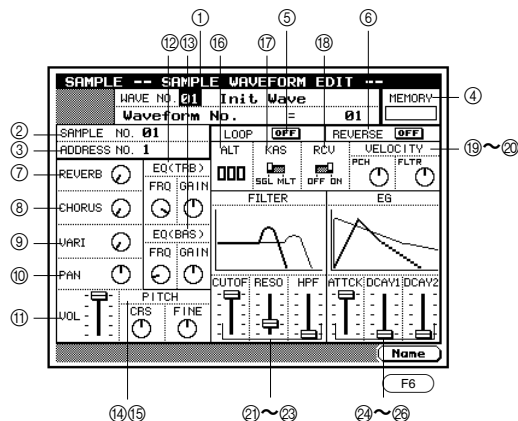
(SAMPLE)

指定したサンプルにフィルターやEGをかけてウェーブフォームを作成します。サンプルモードの基本画面です。ウェーブフォームとは、サンプルを実際に発音する形にまとめたものです。ウェーブフォームの設定によって、同じサンプルをさまざまな形に加工して再生することができます。

【参考】

ウェーブフォームは、電源を切ると消えてしまう場所に記憶されていますので、電源を切る前に内蔵のフラッシュメモリーかフロッピーディスクに保存する必要があります。内蔵のフラッシュメモリーに保存する操作は「サンプルのバックアップ」(→ P.212)を、フロッピーディスクに保存する操作は「第8章 ディスクモード」(→ P.238)を参照してください。

□ 表示とパラメーター



- ① **Waveform NO. (ウェーブフォームナンバー)**
【設定値】 01 ~ 32

エディットするウェーブフォームを選択します。

- ② **SAMPLE NO. (サンプルナンバー)**
【設定値】 01 ~ 32, Off (初期化時のみ)

ウェーブフォームで使用するサンプルを選択します。

- ③ **ADDRESS NO. (アドレスバリエーションナンバー)**

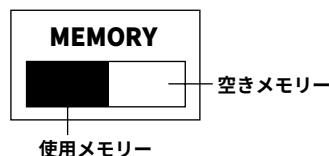
【設定値】 1 ~ 8

サンプルに設定されているアドレスバリエーションのうち、どのアドレスバリエーションを使うかを番号で選択します。

- ④ **MEMORY (メモリー)**

【設定値】 表示のみ

サンプルメモリーの使用状況を表示します。



- ⑤ **LOOP (ループ)**

【設定値】 OFF、ON

サンプルを再生するときに、サンプルの一部または全体を繰り返して再生(ループ)するかどうかを設定します。ONに設定すると、アドレスバリエーションで設定したループポイントとエンドポイントの間を繰り返し再生します。

LOOPをONにすると、REVERSEは自動的にOFFになります。

- ⑥ **REVERSE (リバース)**

【設定値】 OFF、ON

サンプルを逆再生するかどうかを設定します。ONに設定すると、エンドポイントからスタートポイントに向かって逆再生します。REVERSEをONにすると、LOOPは自動的にOFFになります。

【注意】

LOOPとREVERSEの両方をONに設定することはできません。

⑦ REVERB(リバーブセンド)

【設定値】 000 ~ 127

リバーブエフェクトの効果の深さを設定します。

【注意】

ソングモードのサンプルパートで、リバーブセンドが0になっていると効果はありません。

⑧ CHORUS(コーラスセンド)

【設定値】 000 ~ 127

コーラスエフェクトの効果の深さを設定します。

【注意】

ソングモードのサンプルパートで、コーラスセンドが0になっていると効果はありません。

⑨ VARI(バリエーションセンド)

【設定値】 バリエーションエフェクト=インサーションの場合
000(off)、1 ~ 127(on)
バリエーションエフェクト=システムの場合
000 ~ 127

バリエーションエフェクトのかかり方を設定します。

バリエーションモードがインサーションの場合はバリエーションエフェクトのオン/オフスイッチとして機能します。バリエーションモードがシステムの場合はバリエーションセンドとして機能し、バリエーションエフェクトの効果の深さを設定します。

【参考】

バリエーションエフェクトをかけるためには、ソングモードのソングマルチエディット画面で、サンプルパートにバリエーションエフェクトがかかる設定になっている必要があります。実際には、次のいずれかの設定が必要です。

- ・バリエーションエフェクト=インサーションの場合は、サンプルパートのバリエーションスイッチがオンになっていること。
- ・バリエーションエフェクト=システムの場合は、サンプルパートのバリエーションセンドが1以上に設定されていること。

⑩ PAN(パン)

【設定値】 Random、Left63 ~ Center ~ Right63

再生する際のパン(音の定位)を設定します。

Left63 で最も左、Right63 で最も右、Center で中央に定位します。Random(ランダム)は音が鳴るごとに定位があちこちに飛び交う特殊な効果です。

⑪ VOL(ボリューム)

【設定値】 000 ~ 127

音量を設定します。

⑫ EQ(TRB) FRQ(EQトレブルフリクエンシー)、

EQ(TRB) GAIN(EQトレブルゲイン)

【設定値】 EQ(TRB) FRQ 500Hz ~ 16.0kHz
EQ(TRB) GAIN - 64 ~ + 63

高音域用のEQを設定して高音域の倍音をコントロールし、音色を変化させます。FRQで周波数を設定し、GAINで設定した周波数付近の倍音の音量を変化します。

⑬ EQ(BAS) FRQ(EQバスフリクエンシー)、

EQ(BAS) GAIN(EQバスゲイン)

【設定値】 EQ(BAS) FRQ 32Hz ~ 2.0kHz
EQ(BAS) GAIN - 64 ~ + 63

低音域用のEQを設定して低音域の倍音をコントロールし、音色を変化させます。FRQで周波数を設定し、GAINで設定した周波数付近の倍音の音量を変化します。

⑭ PITCH CRS(ピッチコース)

【設定値】 - 64 ~ + 00 ~ + 63

音程を半音単位で設定します。

⑮ PITCH FINE(ピッチファイン)

【設定値】 - 64 ~ + 00 ~ + 63

音程を1セント(1/100半音)単位で細かく調整します。

⑯ ALT(オルタネートグループ)

【設定値】 000(Off)、001 ~ 127

同じ番号に設定したウェーブフォームどうしは、同時に発音しなくなります。

【参考】

オルタネートグループで001 ~ 127を設定したウェーブフォームは、キーアサインモードの設定が常にシングルになります。

⑰ KAS(キーアサインモード)

【設定値】 SGL(シングル)、MLT(マルチ)

発音中のウェーブフォームに対して同じノートナンバーのノートオンデータが続けて来たときの発音方法を設定します。SGL(シングル)では発音中の音を一度強制的に止めてから再び音を鳴らします。MLT(マルチ)では発音中の音は鳴らしたまま重ねて発音します。シンバルのように減衰の遅い音について効果がはっきりわかります。

⑱ RCV(レシーブノートオフ)

【設定値】 OFF、ON

パッドを離れたときのノートオフ情報を受信するかどうかを設定します。ONにするとパッドを離れたタイミングで発音中の音を止めることができます。

【注意】

LOOP ONに設定されているウェーブフォームのRCVをOFFにすると音が鳴りっぱなしになりますので、注意してください。

⑲ VELOCITY PCH(ベロシティピッチセンス)

【設定値】 - 16 ~ + 16

ベロシティによって音程をどの程度変化させるかを設定します。叩く強さによって音程の細かい変化を再現できます。

⑳ VELOCITY FLTR(ベロシティフィルターセンス)

【設定値】 - 16 ~ + 16

ベロシティによって音色(カットオフフリクエンシー)をどの程度変化させるかを設定します。叩く強さによって音の明るさに変化を付けることができます。

【参考】

サンプルパッドのベロシティ値は100に固定されています。

②① FILTER CUTOF(フィルターカットオフ)、

②② FILTER RESO(フィルターレゾナンス)

【設定値】 FILTER CUTOF 0 ~ 127

FILTER RESO 0 ~ 63

ローパスフィルターを設定することにより、高い倍音を削って音色を変えることができます。

フィルターカットオフでは、設定値を小さくすると音が暗く、大きくすると明るくなります。レゾナンスでは、設定値を大きくすると音に倍音を付け加えてクセのあるアタック音にすることができます。

②③ HPF(ハイパスフィルターカットオフ)

【設定値】 0、65 ~ 127

ハイパスフィルターを設定することにより、低い倍音を削って音色を変えることができます。

②④ EG ATTCK(EG アタックレイト)、

②⑤ EG DCAY1(EG ディケイ1レイト)、

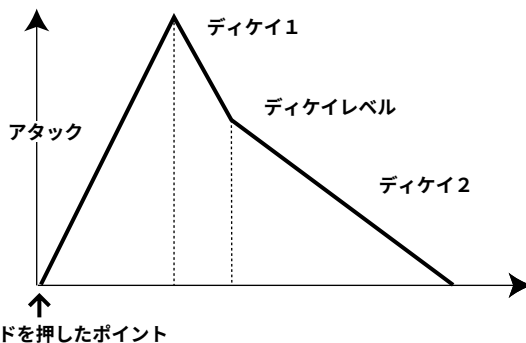
②⑥ EG DCAY2(EG ディケイ2レイト)

【設定値】 EG ATTCK 0 ~ 127

EG DCAY1 0 ~ 127

AEG DCAY2 0 ~ 127

音量の時間的な変化を設定します。



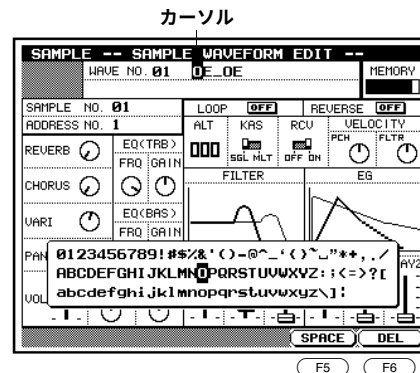
EG アタックはパッドを押した瞬間の音量が0から最大値に変化する時間です。EG ディケイ1は音量が最大値に達した後ディケイレベルまで変化する時間です。EG ディケイ2は音量がディケイレベルに達した後、0まで変化する時間です。数値を上げると変化が遅くなり、下げると速くなります。

【参考】

- EG アタックを小さく設定しすぎると最大値に到達するまでにウェーブが終ってしまうため不自然になる場合があります。
- ディケイ1、2をどちらも0に設定した時は、EGはアタックレベルに達したあと減衰しない形になります。

F6 (Name)ウェーブフォームネーム

□表示とパラメーター



【設定値】 0 ~ 9、!、#、\$、%、&、'、(、)、-、@、^、_、`、{、}、~、`、"、*、+、,、.、/、A ~ Z、:、;、<、=、>、?、[、a ~ z、\、]、|

ウェーブフォームネームを入力します。

【操作】

- F6 (Name)を押すと、上記のような画面が表示されます。
- ◀ ▶ でカーソルを移動しながら、DEC/NO / INC/YES またはジョグダイヤルを使って文字を入力します。
 - F5 (SPACE)でスペースが入力されます。
 - F6 (DEL)でカーソル位置の文字が削除されます。
 - 文字の入力方法については、「第1章 基礎知識」(→P.82)をご覧ください。
- 入力が終わったら、EXITを押すとウェーブフォームエディットに戻ります。
 - ウェーブフォームネームを設定後、ENTERを押す必要はありません。

2. サンプルレコーディング

(SAMPLE) → (RECORD)

A/D インプット端子から入力された音を録音して、サンプルを作成します。一般に、サンプリングと呼ばれる操作です。

□ 録音の手順

- 1 (SAMPLE) を押してウェーブフォームエディット画面を表示し、(DEC/NO) / (INC/YES) でウェーブフォームを選択します。
- 2 (RECORD) を押してレコーディングスタンバイ画面を表示します。
- 3 (F3) (REPLACE) / (F4) (ADD) を押して、サンプルを追加するか置き換えるかを選択します。
 - ・デフォルトでは (F4) (ADD) が選択されています。
 - ・(F3) (REPLACE) を選択すると、指定したウェーブフォームが使用しているサンプルを消去してよいかを以下のように聞いてきます。ここで、(INC/YES) を押すとサンプルの消去が実行され、(DEC/NO) を押すと自動的に (F4) (ADD) に変更されます。

⚠ Replace:Delete Sample?

- 4 画面の INPUT の表示を見ながら、フロントパネルの A/D GAIN つまみで入力の音量を調節します。A/D GAIN つまみを最大(最小)にしてもレベルが小さすぎる(大きすぎる)場合は、GAIN を切り替えます。
 - ・GAIN を LINE に設定し、A/D GAIN つまみを最小にしても音が歪んでしまう場合は、A/D インプット端子に接続している機器側の音量を下げてください。
- 5 TRIGGER(トリガーソース)、LEVEL(トリガーレベル)、REC LENGTH(レコーディングレンジ)を設定します。
- 6 (PLAY) を押して録音を開始します。
 - ・TRIGGER(トリガーソース)を LVL に設定した場合は、「Waiting for Trigger」というメッセージが表示され、設定レベルを超えるまで録音は始まりません。
- 7 (STOP) を押して録音を終了します。
 - ・ただし、REC LENGTH で設定した時間を経過すると、自動的に録音が終了します。

【参考】

- ・録音を行うと選択したウェーブフォームの設定はすべて初期状態に戻り、録音したサンプルを再生する状態になります。
- ・(F3) (REPLACE) が選択されていると、選択したウェーブフォームにすでに設定されているサンプルを消去して新しいサンプルを録音します。(F4) (ADD) が選択されていると、選択したウェーブフォームに設定されているサンプルを残したまま、空のサンプルのうち番号の最も若いサンプルに新しく録音されます(ウェーブフォームはこの新しいサンプル番号を指すように自動的に変更されます)。
- ・メモリーがいっぱいになると、「Memory Full」と表示されます。このような場合は、ジョブのサンプルデリートやエクストラクトを実行して、録音できるメモリーを増やしてください。

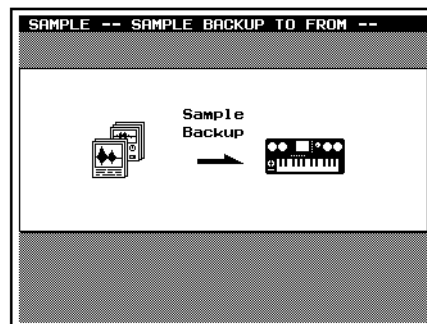
□ サンプルのバックアップ

録音したり編集したサンプルデータは、電源を切ると消えてしまう場所に記憶されています。電源を切ってもデータが消えないようにするためには、次の2つの方法があります。

[1] 内蔵のフラッシュメモリーに保存する方法

EOS B2000 には、サンプルモードのデータが電源を切っても消えないようにバックアップするためのフラッシュメモリーを本体に内蔵しています。フラッシュメモリーには、サンプルモードのすべてのデータ(32 ウェーブフォーム、32 サンプル(×8 アドレスバリエーション))がまとめて保存されます。また、フラッシュメモリーにバックアップされているデータは、EOS B2000 の電源を入れたときに自動的にメモリーに読み込まれます。(個別に保存したり読み込んだりすることはできません)

- 1 (STORE) を押して、サンプルバックアップ画面を表示します。



- 2 (ENTER) を押すと「Are You Sure?(Y/N)」と表示されるので、(INC/YES) を押すとサンプルモードのすべてのデータがフラッシュメモリーに保存されます。

- ・「Executing...」の表示が出て保存が実行されます。保存が終わると「Executing...」の文字が消えます。

【注意】

保存には40秒の時間がかかりますが、この間に電源を切るとサンプルモードのデータが消えてしまいます。「Executing...」が表示されている間は、決して電源を切らないようにしてください。

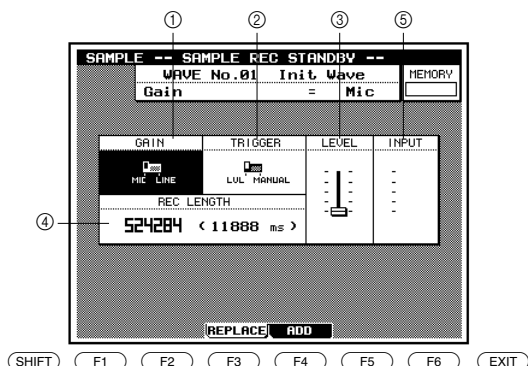
[2] フロッピーディスクに保存する方法

ディスクモードのセーブサンプルでフロッピーディスクに保存するのが、2つめの方法です。

次にデータを使うときに、再びフロッピーディスクから読み込みます。このときすべてのデータをまとめて読み込む以外に、1ウェーブフォームとこれが指しているサンプルのみをセットにしてロードすることもできるので、サンプルデータの編集などに便利です。

保存の操作については、「第8章 ディスクモード」(→P.238)をご覧ください。

□ 表示とパラメーター



① GAIN(ゲイン)

【設定値】MIC(マイク)、LINE(ライン)

A/Dインプットに接続されている機器の種類によって、入力の感度を切り替えます。MICでは感度は高く、LINEでは低くなります。

【参考】

- ・フロントパネルのA/D GAINつまみを最大(最小)にしても、INPUTの表示が低すぎる(高すぎる)場合は、GAINをMIC(LINE)に切り替えます。
- ・この設定は、AD PARTとは連動していません。この画面を抜けると、設定はAD PARTで設定したものに復元されます。

② TRIGGER(トリガースソース)

【設定値】LVL(レベル)、MANUAL(マニュアル)

LVLを選択すると、(PLAY)を押したあとA/Dインプットから入力される音が一定の音量以上になったとき、自動的に録音を開始します。録音を開始する音量は、次のLEVEL(トリガーレベル)で設定します。

MANUALを選択すると、(PLAY)を押した直後に録音を開始します。

③ LEVEL(トリガーレベル)

【設定値】0～127

トリガースソースがLVL(レベル)に設定されている場合に、録音を開始するきっかけとなる音量を設定します。

④ REC LENGTH(レコーディングレングス)

【設定値】0～524284(11888ms)

レコーディングするサンプルの長さを設定します。この長さ分の録音が終了すると、録音は自動的に止まります。空いているメモリーの量によって、設定できる値の範囲は異なります。

【参考】

- ・初期値は録音できる残量いっぱいになっています。あえて長さを指定したい場合を除いて、設定する必要はありません。
- ・録音で使用するメモリーは、REC LENGTHの値に常に4加算された値が消費されます。(例えば、REC LENGTHを100に設定して録音すると、実際に消費されたメモリーは104となります。)
- ・この画面が表示されているとき、音量や各エフェクトセンドなどのAD PARTの設定は無効となり、ADインプットはサンプルレコーディング機能専用となります。
- ・サンプルレコーディングは常に以下の条件で行われます。

サンプリング周波数 44.1kHz

データ長 16bit

⑤ INPUT(インプットレベル)

インプットレベルを表示します。

A/D GAINつまみやGAINを設定する際の目安にしてください。

3. アドレスバリエーションエディット

(SAMPLE) → (EDIT)

サンプルのアドレスバリエーションをエディットして、サンプルの再生ポイントを設定します。

【参考】

アドレスバリエーションとは、サンプルのどの部分を再生するかを指定するデータで、各サンプルに8種類ずつ設定できます。このため、1つのサンプルを複数の好きなポイントから再生することができます。

□ エディットの手順

- ① ウェーブフォームエディットで、アドレスバリエーションをエディットしたいサンプルを選択します。
- ② (EDIT)を押してアドレスバリエーションエディットに入ります。

- ③ (F5) (Manu)/(F6) (Auto)を押してアドレスバリエーションの設定方法を選び、それぞれの方法に従ってアドレスバリエーションを設定します。

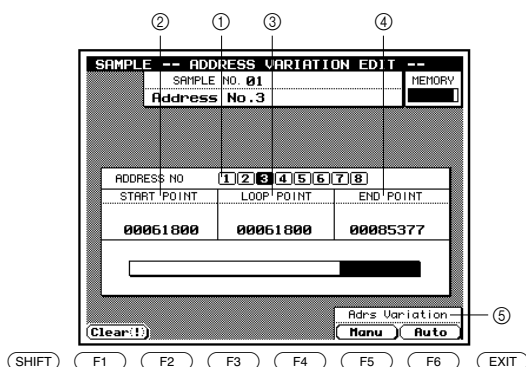
- ④ パッド1～8を押して1～8のアドレスバリエーションを切り替えながら、スタートポイント、ループポイント、エンドポイントを微調整します。

【参考】

ループが確認できない場合は、(EXIT)を押してウェーブフォームエディットに戻り、ループをオンに設定してから、(EDIT)を押してもう一度アドレスバリエーションエディットに入ります。

- ⑤ エディットが終われば、(EXIT)を押してウェブフォームエディットに戻ります。
- ⑥ サンプルを保存します。
- ・アドレスバリエーションは、電源を切ると消えてしまう場所に記憶されています。ですから、電源を切る前に「サンプルのバックアップ」(→P.212)の操作に従ってサンプルを保存するようにしてください。

□ 表示とパラメーター

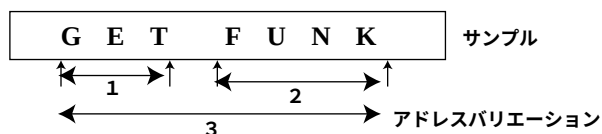


① ADDRESS NO(アドレスバリエーションナンバー)

【設定値】1～8

選択されているサンプルのアドレスバリエーションの中から、エディットしたいアドレスバリエーションの番号を選択します。

EOS B2000では、アドレスバリエーションを設定することで、1つのサンプルをさまざまなポイントから再生およびループすることができます。アドレスバリエーションは1つのサンプルにつき8種類設定でき、8通りのバリエーションを作成できます。この8種類のアドレスバリエーションを切り替えるのがアドレスバリエーションナンバーです。このしくみによって、限られたメモリーを有効に使うことができます。たとえば、下記のように「GET FUNK」というサンプルの場合、アドレスバリエーションナンバー=1では「GET」、2では「FUNK」、3では「GET FUNK」と再生されます。



② START POINT(スタートポイント)

【設定値】0～最大 524284(サンプルごとに異なります)

再生を開始する位置を設定します。

③ LOOP POINT(ループポイント)

【設定値】0～最大 524284(サンプルごとに異なります)

ループを開始する位置を設定します。

【参考】

ループポイントは以下のポイント数おきにしか変更できません。

データ長が16ビットのとき	2ポイント
データ長が12ビットのとき	8ポイント
データ長が8ビットのとき	4ポイント

④ END POINT(エンドポイント)

【設定値】0～最大 524284(サンプルごとに異なります)

再生を終了する位置を設定します。

【参考】

- ・②～④をすべて0に設定しても、1つのポイントのデータ再生を行うために「ブチッ」という音がすることがあります。
- ・ウェブフォームでLOOP ONに設定すると、ループポイントからエンドポイントの間を繰り返し再生します。
- ・ループポイントとエンドポイントを同じ値もしくは近い値に設定した状態でLOOP ONにすると、ノイズが発生することがありますので注意してください。

⑤ Adrs Variation(アドレスバリエーション)

アドレスバリエーションの設定方法を選択します。

(F5) (Manu)は、パッドをたたくタイミングで8つのアドレスバリエーションのスタートポイントを設定する方法です。

(F6) (Auto)は、自動的にサンプルのデータを解析し、8つのアドレスバリエーションのスタートポイントを設定する方法です。

(F1) (Clear)スタート、ループエンドポイントにカーソルがあるとき、未設定状態にします。

【参考】

アドレスバリエーションが1のときはそのサンプル全長を再生するように、アドレスバリエーションが2～8のときは0にそれぞれ設定されます。

[1] (F5) (Manu)を使った方法

① (F5) を押し、続けて (ENTER) を押すと、エディット中のサンプルが全長でループ再生をはじめます。

② 設定したいタイミングで1～8のパッドをたたくと、そのタイミングが1～8のアドレスバリエーションのスタートポイントとして記憶されます。(何度でもやり直しが可能です)

③ (F6) (STOP)を押すとループ再生が止まり、ディスプレイに「OK? Set(Y)/Cancel(N)」と表示されます。

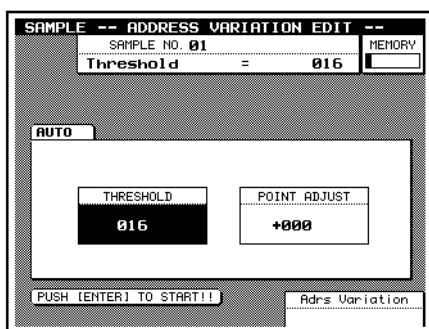
ここで、パッドをたたくことにより、セットしたスタートポイントが正しいかどうかを確認できます。

④ (INC/YES)を押すとエディットが確定されます。(DEC/NO)で今回の設定はキャンセルされます。

[2] (F6) (Auto)を使った方法

サンプルを短い時間の区間に分け、分析区間ごとの平均レベルを計算します。平均レベルがスレッショルドを上回る分析区間が数区間あったとき、そこに「音のかたまり」とがあると解釈し、スタートポイントを自動的に設定します。

① (F6) (Auto)を押すと、スレッショルドとポイントアジャストを設定する画面となります。



THRESHOLD(スレッシュョルド)

【設定値】 0～255

分析区間ごとの平均レベルがこのスレッシュョルドを超えたとき、その分析区間の開始点にスタートポイントを設定します。値が大きいほど分析区間の平均レベルが大きくなり、スタートポイントの自動設定ができなくなります。

POINT ADJUST(ポイントアジャスト)

【設定値】 - 255～0

ポイントアジャストの値が0以外の場合、自動設定されるスタートポイントが分析区間の開始点よりも少し前に調整されます。値(絶対値)が大きいほどスタートポイントは前に調整されます。

2 (ENTER) を押すと、アドレスバリエーションの自動設定を実行します。自動設定が終わると、「OK? Set (Y)/Cancel (N)」と表示されます。ここで、パッドをたたくことにより、セットしたスタートポイントが正しいかどうかを確認できます。

3 (INC/YES) を押すとエディットが確定されます。(DEC/NO) で今回の設定はキャンセルされます。このとき、どちらの操作をしてもサンプルエディットの画面に戻ります。

【注意】

ウェーブフォームエディットでリバースをオンに設定している場合、(F6) (Auto)は使えません。

【参考】

- Manu/Auto とともに設定終了時に
 - ループポイントはスタートポイントと同じ位置に
 - エンドポイントはそのサンプルの最終位置に
 それぞれ設定されます。
- Auto で分析の結果、条件にあてはまるスタートポイントが検出できなかった場合、
 - アドレスバリエーション1はそのサンプル全長を再生するように
 - アドレスバリエーション2～8はスタート/ループ/エンドポイントは全て0に設定されます。

4. サンプルジョブ

(SAMPLE) → (JOB)

録音されたサンプルやウェーブフォームを、さまざまに編集(加工)するための機能です。

EOS B2000 には 7 種類のサンプルジョブがあります。

00 Waveform Initialize(ウェーブフォームイニシャライズ)	ウェーブフォームを初期化します。	P.216
01 Waveform Copy(ウェーブフォームコピー)	ウェーブフォームの設定を別のウェーブフォームにコピーします。	P.216
02 Sample Normalize(サンプルノーマライズ)	録音したサンプルのレベルを調節します。	P.216
03 Sample Extract(サンプルエクストラクト)	サンプルの再生しない部分を削除します。	P.216
04 Sample Delete(サンプルデリート)	サンプルを消去します。	P.217
05 Sample Copy(サンプルコピー)	サンプルの内容を別のサンプルにコピーします。	P.217
06 All Initialize(オールイニシャライズ)	すべてのウェーブフォームとサンプルの設定を初期化します。	P.217

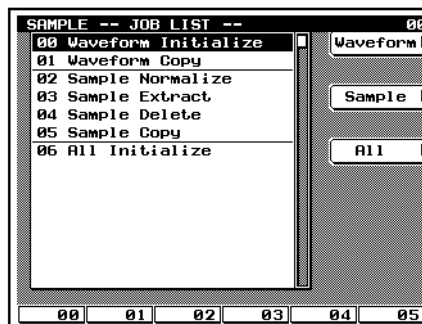
□ サンプルジョブの設定手順

1 ウェーブフォームエディット画面で (JOB) を押してジョブメニューを表示します。

2 目的のジョブへカーソルを移動するか、テンキー→(ENTER) でジョブ番号を選択してジョブの画面に入ります。

【参考】

- ジョブリストの画面で (SF1) (Waveform)、(SF2) (Sample)、(SF3) (All)を押すと、各ジョブグループの最初のジョブにカーソルが移動します。



(SF1) → 00 Waveform Initialize
(SF2) → 02 Sample Normalize
(SF3) → 06 All Initialize

- よく使うジョブは、ジョブを選択している状態で (SHIFT) + (F1) ～ (F6) を押し、ファンクションボタンに登録できます。

4. サンプルジョブ

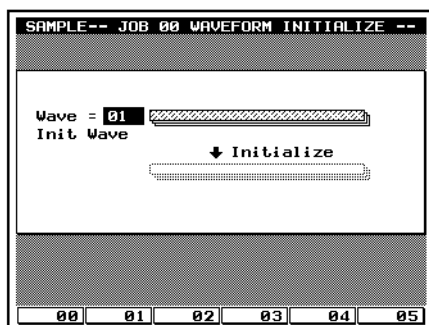
- 3 必要なパラメーターへカーソルを移動し、ジョグダイヤル、
(DEC/NO) / (INC/YES)、テンキーで値を設定します。
- 4 設定が完了したら (ENTER) を押してジョブを実行します。
実行が完了すると、「Completed.」と表示されます。
- 5 (EXIT) を 2 回押すとウェーブフォームエディットに戻ります。

【注意】

ジョブ実行中(「Executing…」表示中)に電源を切るとデータが壊れる場合があるので、絶対に電源を切らないでください。

00 Waveform Initialize(ウェーブフォームイニシャライズ)

ウェーブフォームを初期化します。



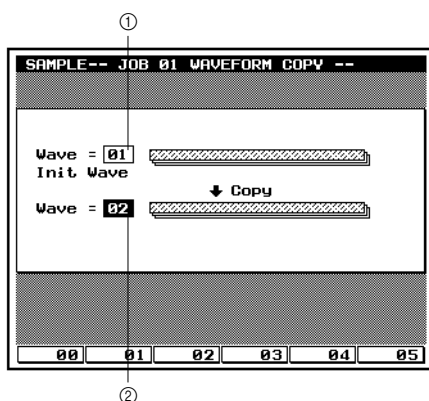
ウェーブフォームナンバー

【設定値】 01 ~ 32

初期化するウェーブフォームを選択します。

01 Waveform Copy(ウェーブフォームコピー)

ウェーブフォームの設定を別のウェーブフォームにコピーします。



- ① コピー元のウェーブフォームナンバー

【設定値】 01 ~ 32

コピー元のウェーブフォームを選択します。

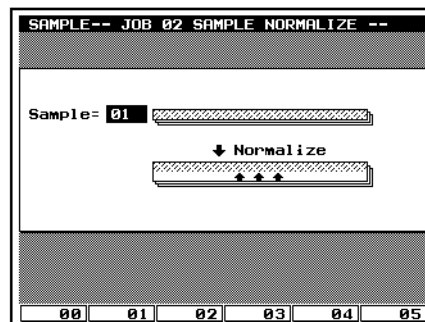
- ② コピー先のウェーブフォームナンバー

【設定値】 01 ~ 32

コピー先のウェーブフォームを選択します。

02 Sample Normalize(サンプルノーマライズ)

録音したサンプルのレベルが最大になるように調節します。



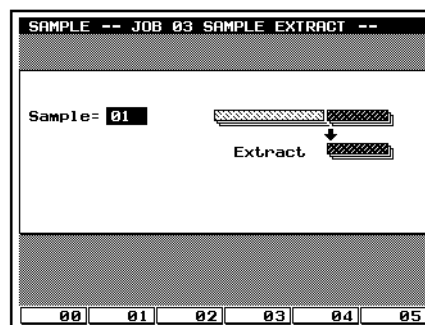
サンプルナンバー

【設定値】 01 ~ 32

ノーマライズを実行するサンプルを選択します。

03 Sample Extract(サンプルエクストラクト)

指定したサンプルの中の、8つのアドレスバリエーションのどれからも使用されていない部分を自動的に判別して削除します。



サンプルナンバー

【設定値】 01 ~ 32

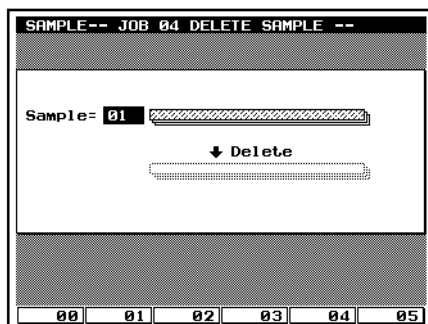
サンプルエクストラクトを実行するサンプルを選択します。

【参考】

録音およびアドレスバリエーションの設定をした後、サンプルの不要部分を削除し、サンプルメモリーを有効に利用できます。

04 Sample Delete(サンプルデリート)

指定したサンプルを消去します。



サンプルナンバー

【設定値】 01 ~ 32

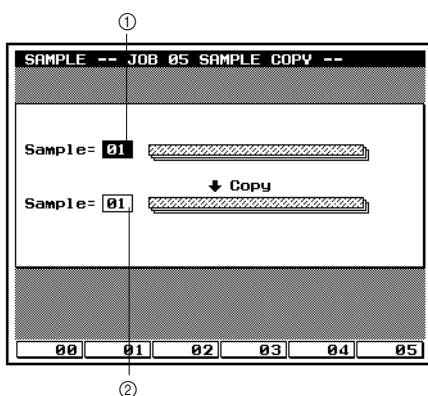
消去するサンプルを選択します。

【参考】

使用しなくなったサンプルを消去することによって、サンプルメモリーを有効に利用できます。

05 Sample Copy(サンプルコピー)

指定したサンプルの内容を別のサンプルにコピーします。サンプルに設定されているアドレスバリエーションも一緒にコピーされます。



① コピー元のサンプルナンバー

【設定値】 01 ~ 32

コピー元のサンプルを選択します。

② コピー先のサンプルナンバー

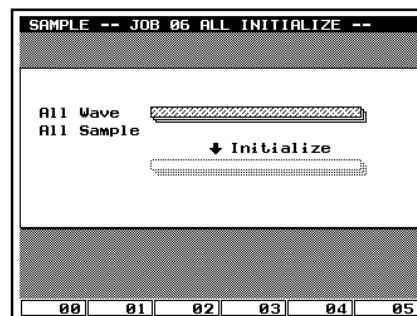
【設定値】 01 ~ 32

コピー先のサンプルを選択します。

06 All Initialize(オールイニシャライズ)

すべてのウェーブフォームとサンプルを初期化します。ただし、フラッシュメモリーは初期化されません。

(ENTER) を押すと初期化を実行します。



【参考】

すべてのサンプルを消去できるので、サンプルレコーディングを初めからやり直したい時などに便利です。

第 6 章

ユーティリティモード

EOS B2000 の基本設定や MIDI、フィンガーコード機能の設定などを行うための画面です。

ユーティリティモードについて	220
1. システム	221
2. MIDI	222
3. MIDI フィルター	223
4. MIDI サンプルダンプスタンダードレシーブ ...	223
5. シーケンサー	224
6. フィンガードコードゾーン	225

ユーティリティモードについて

ユーティリティモードはEOS B2000のシステム全体やMIDI機能の設定を行うモードです。

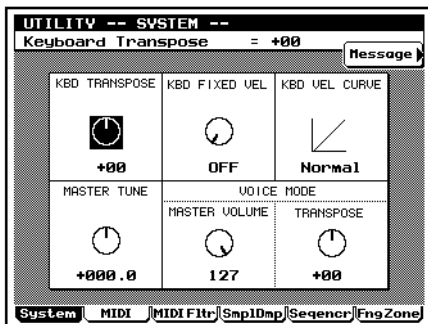
(UTILITY) を押すとユーティリティモードに入り、以下のいずれかの画面が表示されます。

ユーティリティモードのサブモード

ユーティリティモードは以下の6つのサブモードで構成されています。(F1) ~ (F6) を押して選択

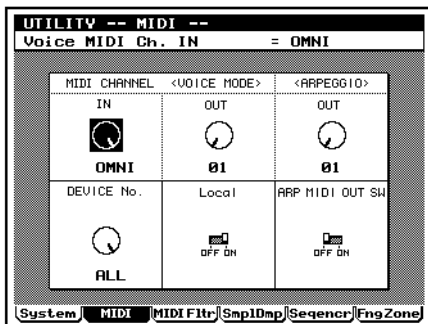
システム(F1):System)

マスターチューンやキーボードの設定など、システム全体に関わる設定を行います。(→ P.221)



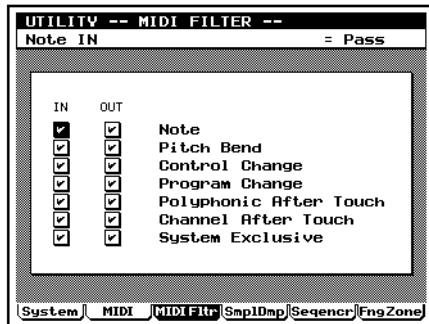
MIDI(F2):MIDI)

ボイスモードのMIDIチャンネルの設定やローカルOn/Offなど、MIDI機能に関する設定を行います。(→ P.222)



MIDI フィルター(F3):MIDIFltr)

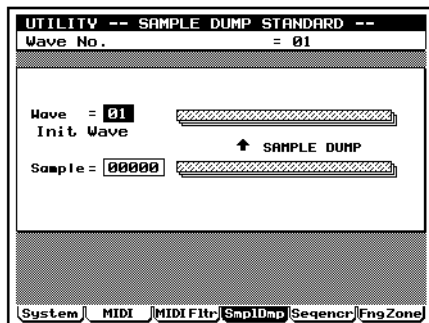
MIDI フィルターでカットする MIDI イベントを設定します。(→ P.223)



MIDI サンプルダンプスタンダードレシーブ(F4):SmpIDmp)

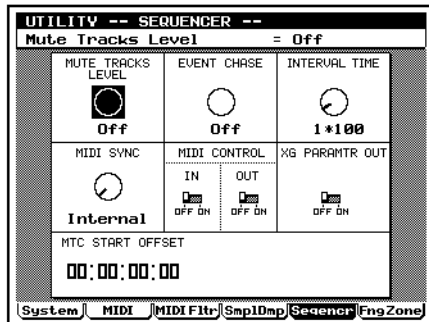
サンプルダンプスタンダードを受信します。

また、サンプルダンプスタンダードを受信するための設定をします。(→ P.223)



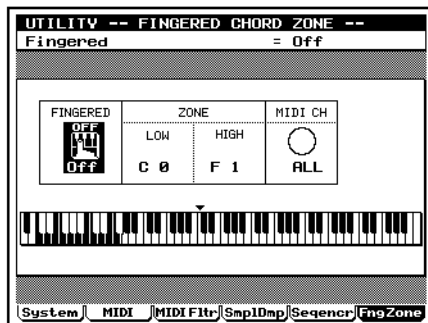
シーケンサー(F5):Sequencer)

ソングやパターンなど、シーケンサー部に関する設定を行います。(→ P.224)



フィンガードコードゾーン(:FngZone)

ソングプレイやパターンプレイ画面でフィンガードコードが
オンに設定されている場合、鍵盤のどの範囲をコード検出用
に使うか(フィンガードコードゾーン)を指定します。
(→ P.225)

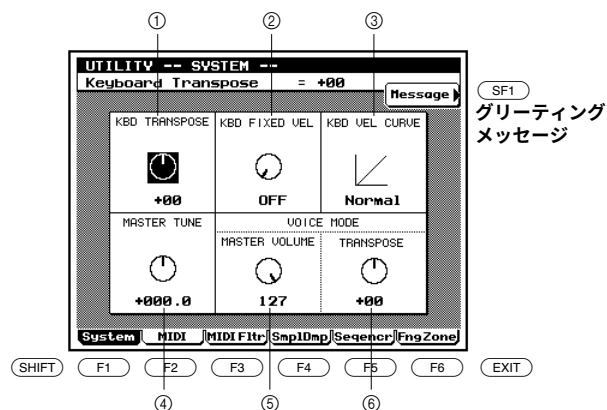


1. システム

$$(\text{UTILITY}) \rightarrow (\text{F1}) (\text{System})$$

マスターチューンやキーボードの設定など、システム全体に関わる設定を行います。

□ 表示とパラメーター



- ① **KBD TRANSPPOSE**（キーボードトランスポーズ）
【設定値】 - 36 ~ + 36（± 3 オクターブ）
 鍵盤から MIDI 音源に送信するノートナンバーを半音単位で設定します。
- ② **KBD FIXED VEL**（キーボードフィクストベロシティ）
【設定値】 off、1 ~ 127
 鍵盤から MIDI 音源に送信するベロシティを一定の値にします。
- ③ **KBD VEL CURVE**（キーボードベロシティカーブ）
【設定値】 Normal、Soft1 ~ 2、Easy、Wide、Hard、Cross1 ~ 2
 鍵盤を弾く強さと音量の対応を 7 種類のカーブから選択します。②KBD FIX VEL が off のときのみ有効です。

- ④ **MASTER TUNE(マスターチューン)**
【設定値】 - 102.4 ~ + 102.3
 EOS B2000 の音源部全体のチューニングを 0.1 セント単位で設定します。
 (1 セント = 1/100 半音)
- ⑤ **VOICE MODE MASTER VOLUME (ボイスモードマスターボリューム)**
【設定値】 0 ~ 127
 ボイスモードでのマスターボリュームを設定します。
- ⑥ **VOICE MODE TRANSPOSE(ボイスモードトランスポーズ)**
【設定値】 - 24 ~ + 24
 ボイスモードでのトランスポーズを半音単位で変更します。
- (SF1) **(Message)グリーティングメッセージ**



【設定値】 0～9、!、#、\$、%、&、'、(、)、-、@、^、_、'、{、}、
~、`、"、*、+、,、.、/、A～Z、;、<、=、>、?、
[、a～z、\、]、|

EOS B2000の電源を入れた時に表示されるメッセージを入

力します。

20 文字×2 行入力できます。

【操作】

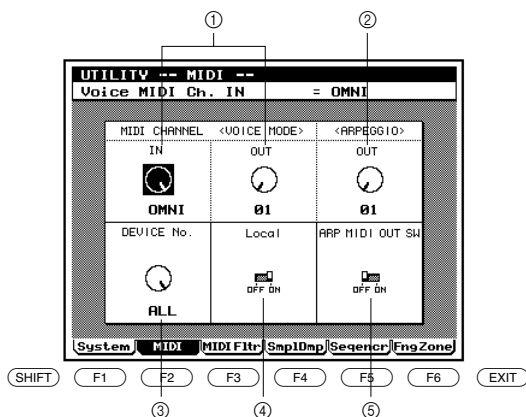
1. $\leftarrow$ / $\rightarrow$ でカーソルを移動し、 DEC/NO / INC/YES またはジョグダイヤルを使って文字を入力します。 F5 でスペースを入力、 F6 でデリートできます。
・文字の入力方法については、「第 1 章 基礎知識」をご覧ください。
2. EXIT を押すとシステムの画面に戻ります。

2.MIDI

$\text{UTILITY} \rightarrow \text{F2 (MIDI)}$

ボイスモードの MIDI チャンネルの設定やローカル On/Off など、MIDI 機能に関する設定を行います。

□ 表示とパラメーター



- ① **MIDI CHANNEL <VOICE MODE>**
(MIDI チャンネル <ボイスモード>)
【設定値】 IN 1～16、OMNI
OUT 1～16

ボイスモードでのMIDIの受信チャンネル(IN)と送信チャンネル(OUT)を設定します。INをomniに設定すると、すべてのチャンネルを同時に受信します。

- ② **MIDI CHANNEL <ARPEGGIO>**
(MIDI チャンネル <アルペジオ>)
【設定値】 OUT 1～16

アルペジオの信号を出力するチャンネルを選択します。

【参考】

アルペジオの信号をMIDI出力するには、「⑤アルペジオMIDIアウトスイッチ」をOnに設定してください。

- ③ **DEVICE No.(デバイスナンバー)**
【設定値】 OFF、1～16、ALL

デバイスナンバーを設定します。デバイスナンバーとは、システムエクススクルーシブメッセージの送受信を行うためのMIDIチャンネルです。送信側の機器と受信側の機器のデバイスナンバーが合っていないと、システムとエクススクルーシブ

メッセージを送受信することはできません。

Allでは、送信側となる外部機器のデバイスナンバーが1～16のいずれであっても、システムエクススクルーシブメッセージを受信します。送信する際は、デバイスナンバー=1に設定されます。

Offでは、システムエクススクルーシブは送受信できません。

④ Local(ローカル)

【設定値】 Off、On

EOS B2000の鍵盤部と音源部を切り離すかどうかを設定します。通常はOn(内部的にMIDIで接続されている状態)に設定されています。

Offに設定すると、EOS B2000の音源部は鍵盤によって発音しなくなり、MIDI IN 端子および TO HOST 端子からの信号にのみ対応して発音するようになります。

MIDI OUT 端子へはローカルの設定に関係なく鍵盤部の演奏情報が出力されます。

⑤ ARP MIDI OUT SW(アルペジオ MIDI アウトスイッチ)

【設定値】 Off、On

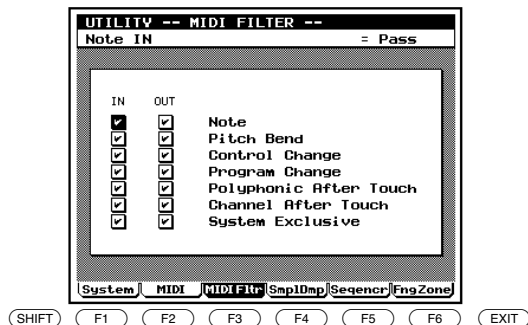
Onに設定すると、「②MIDIチャンネル<アルペジオ>」で設定したチャンネルでアルペジオの信号が出力されます。

3.MIDI フィルター

(UTILITY) → (F3) (MIDIFltr)

MIDI IN 端子、MIDI OUT 端子、TO HOST 端子を通る信号の中から、特定の MIDI イベントを選択します。

□ 表示とパラメーター



【設定値】

Note(ノート)、Pitch Bend(ピッチベンド)、
Control Change(コントロールチェンジ)、
Program Change(プログラムチェンジ)、
Polyphonic After Touch(ポリフォニックアフタータッチ)、
Channel After Touch(チャンネルアフタータッチ)、
System Exclusive(システムエクスクルーシブ)

表示は、MIDI イベントをパスするか、カットするかを表示しています。

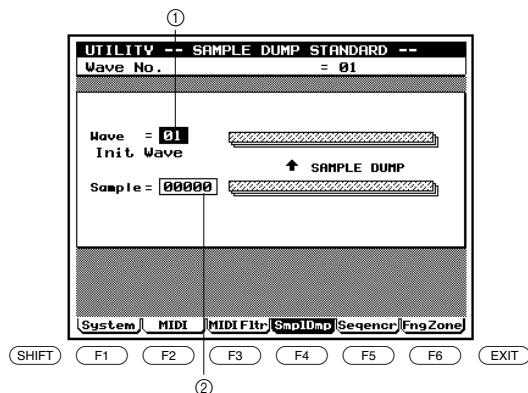
- ☐ (Cut) 指定した MIDI イベントをカットします。
- ☒ (Pass) 指定した MIDI イベントを通します。

4.MIDI サンプルダンプスタンダードレシーブ

(UTILITY) → (F4) (SmpDmp)

サンプルダンプスタンダードを受信します。また、サンプルダンプスタンダードを受信するための設定をします。

□ 表示とパラメーター



① 受信ウェーブフォームナンバー

【設定値】 1 ～ 32

サンプルダンプスタンダードを受信するウェーブフォームを選択します。

【参考】

- サンプルナンバーがOffのとき、空のサンプルの最も若い番号のサンプルにデータを受信します。空のサンプルが無い場合は「No Empty Sample」というポップアップが表示されますので、ジョブのサンプルデリート(→P.217)でサンプルを消去してください。
- サンプルナンバーが設定されているときは、常に上書きされます。
- サンプルメモリにそのサンプルダンプスタンダードを受信できるだけの容量が残っていない場合はデータを受信できません。ジョブのサンプルデリート(→P.217)を実行して、メモリの空き容量を増やしてください。

② 送信リクエストサンプルナンバー

【設定値】 0 ～ 16383

ダンプリクエストを出力してサンプルデータを受信する場合、送信側の機器上でのサンプル番号を設定します。(ENTER)を押すと、サンプルダンプリクエストを受信します。

受信を中断するときは(EXIT)を押します。送信側で中断した場合も、(EXIT)を押して受信状態を解除してください。

【参考】

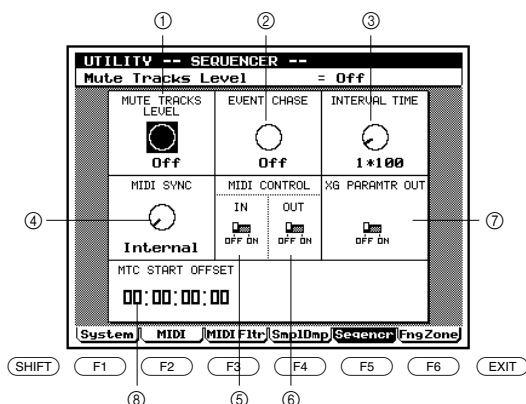
サンプルダンプを送信する機器のMIDI IN端子と、B2000のMIDI OUT 端子を接続する必要があります。

5. シーケンサー

UTILITY → F5 (Sequencer)

ソングやパターンなど、シーケンサー部に関する設定を行います。

□ 表示とパラメーター



① MUTE TRACKS LEVEL(ミュートトラックスレベル)

【設定値】 Off、1～99%

ソングモードやパターンモードでトラックをミュートしたときに、どの程度音量(ベロシティ)を減少するかを設定します。トラックにソロを設定したときにミュートされるトラックの音量もこの割合で減少します。Offに設定すると、ミュートしたトラックは鳴らなくなります。

② EVENT CHASE(イベントチェイス)

【設定値】 Off、PC、PC + PB + Ctrl、ALL

ソングやパターンを途中から再生したり早送り/巻き戻しをする場合に、はじめてから再生したときと音色やピッチなどが同じ状態になるようにすばやく再生するイベントを設定します。

PCはプログラムチェンジだけを、PC + PB + Ctrlではプログラムチェンジとピッチバンド、そしてコントロールチェンジを、ALLではノートを除くすべてのイベントをすばやく再生します。

【参考】

- 設定をOff以外にすると、スタートしてから曲が始まるまでに多少時間がかかったり、早送り/巻き戻しのスピードが遅くなったりする場合があります。
- ALLに設定すると、早送り/巻き戻しの際にMIDI OUTやTO HOST端子から大量のMIDIデータが出力されて、外部MIDI機器がMIDIエラーを起こす場合があります。

③ INTERVAL TIME(インターバルタイム)

【設定値】 0～9×100(msec)

シーケストラックに記録されたシステムエクスクルーシブ情報(バルクデータ)を再生するとき、1 KB(キロバイト)ごとに挿入する間隔を設定します。受信側の機器でMIDIエラーが起こる場合は、インターバルタイムを少し長めにとって送信してみてください。

④ MIDI SYNC(MIDI シンク)

【設定値】 Internal、MIDI、MTC

EOS B2000の再生を内部クロックで行うか、外部クロックで行うかを選択します。

Internal 内部クロックで動作する状態です。EOS B2000を単独で使用したり、マスターとして使用する場合はこの状態にします。

MIDI MIDI IN端子から入ってくるMIDIクロックで動作する状態です。外部MIDI機器と同期演奏を行う場合、この設定にします。

MTC MIDI IN端子から入ってくるMTC信号で動作する状態です。MIDI OUT端子からはMMC信号を出力します。EOS B2000をMTCによる同期演奏のスレーブとして使用したり、MMCに対応したMTRなどの外部機器と連携させて音楽制作をする場合、この設定にします。

【参考】

- MTC (MIDI Time Code) は複数のオーディオ機器を同期走行させるための信号で、MIDIケーブルを使ってやりとりできるタイムコードです。「時：分：秒：フレーム」という単位で構成されます。EOS B2000はMTCを出力しません。MTCを使って同期を取るためには、ヤマハMD4などのようなMTCを出力する機器が必要です。
- MMC (MIDI Machine Control) はマルチトラックレコーダーなどをMIDIシーケンサーなどでコントロールするための規格です。MMCに対応したマルチトラックレコーダーでは、シーケンサー側でスタート/ストップ、早送り/巻き戻しの操作をすると自動的にそれに対応した操作が実行され、常にシーケンサーのソングと同じ位置が再生される状態になります。

⑤ MIDI CONTROL IN(MIDI コントロールイン)

【設定値】 OFF、ON

スタート、コンティニュー、ストップ、ソングポジションポインターを受信するかどうかを設定します。ONに設定すると受信します。

⑥ MIDI CONTROL OUT(MIDI コントロールアウト)

【設定値】 OFF、ON

スタート、コンティニュー、ストップ、ソングポジションポインター、MIDIクロックを送信するかどうかを設定します。ONに設定すると送信します。

⑦ XG PARAMTR OUT(XG パラメーターアウト)

【設定値】 OFF、ON

ソングモードでマルチやエフェクトパラメーターの値を変更したとき、その設定をMIDIデータとしてMIDI OUTおよびTO HOST端子からリアルタイムに出力するかどうかを設定します。ONに設定すると、MIDI OUTおよびTO HOST端子から出力します。

EOS B2000にXG音源をMIDI接続して、そのXG音源のボイスやエフェクトパラメーターをEOS B2000でコントロールする場合に使います。

⑧ MTC START OFFSET (MTC スタートオフセット)

【設定値】時:分:秒:フレーム

時 00～23
分 00～59
秒 00～59
フレーム 00～29

MIDIタイムコードを受信してから、シーケンサーがスタートするまでの間隔を設定します。MTC対応の機器と同期する場合、曲の頭を相手の機器とそろえたいときに便利です。

6. フィンガードコードゾーン

UTILITY → F6 (FngZone)

ソングプレイやパターンプレイ画面でフィンガードコードがオンに設定されている場合、鍵盤のどの範囲をコード検出用に使うか(フィンガードコードゾーン)を指定します。

【参考】フィンガードコードがOnに設定されている場合

- ・フィンガードコードゾーンの範囲内で和音を押さえると、自動的にそのコードとして認識されますが、そのときコードの音は発音されません。
- ・フィンガードコードゾーンでコードを押さえながら、フィンガードコードゾーンのゾーンローより低い鍵盤で単音を押さえるとオンベースが、3音以上の和音を押さえるとオリジナルベースが設定されます。
- ・フィンガードコードゾーンのゾーンハイより高い鍵盤を押さえたときは、通常に発音します。

【参考】

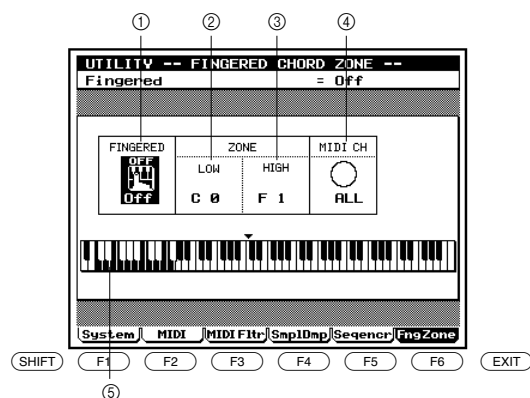
- ・ゾーンローは、ゾーンハイより上のキーには設定できません。
- ・ゾーンハイは、ゾーンローより下のキーには設定できません。
- ・ゾーンは、ジョグダイヤル、(DEC/NO)/(INC/YES)、および鍵盤で設定できます。

④ MIDI CH.(MIDI チャンネル)

【設定値】ALL、01～16

外部MIDIキーボードからフィンガードコード機能を使う場合に、EOS B2000のMIDI受信チャンネルを設定します。外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルと同じ、またはAll(どのチャンネルでも受信する状態)に設定します。

□ 表示とパラメーター



① FINGERED(フィンガードコード)

【設定値】Off、On

フィンガードコード機能を有効にするかどうかを設定します。ここでの設定は、ソングプレイ画面およびパターンプレイ画面のフィンガードコードの設定と連動します。

② ZONE LOW(ゾーンロー)、③ ZONE HIGH(ゾーンハイ)

【設定値】C-2～G8(LOW、HIGHとも)

フィンガードコードのコード検出範囲(フィンガードコードゾーン)の下限(LOW)と上限(HIGH)を設定します。この範囲内の鍵盤で和音を押さえると、コードとして自動的に認識されます。

⑤ フィンガードコードゾーン表示

A-1～C7の範囲で、設定されているフィンガードコードゾーンを反転表示します。中央のマークがC3(中央のド)の位置になります。

第 7 章

パッド / ノブモード

EOS B2000 のパッドやノブ、コントローラーの機能を
設定するモードです。

パッド / ノブモードについて	228
1. パッドノートナンバーアサイン	229
2. ノブパラメーターアサイン	229
3. コントロールナンバーアサイン	230
4. フットスイッチ / アルペジオセットアップ ...	231

パッド / ノブモードについて

パッド / ノブモードはEOS B2000 のパッドやノブ、コントローラーの設定を行うためのモードです。

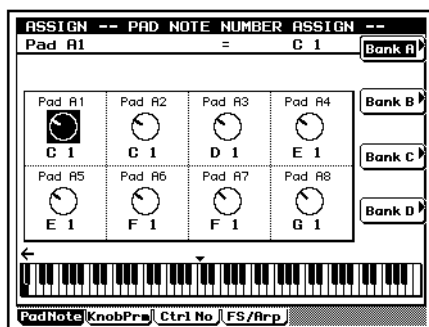
(PAD/KNOB) を押すとパッド / ノブモードに入り、4 つある画面のいずれかが表示されます。

パッド / ノブモードのサブモード

パッド / ノブモードは以下の4つのサブモードで構成されています。(F1) ~ (F4) を押して選択)

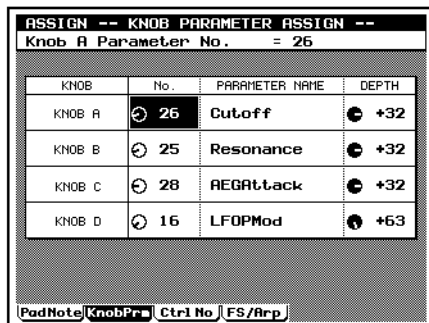
パッドノートナンバーアサイン((F1):PadNote)

パッドバンクA~Dの各パッドに対して、ノートナンバーを割り当てます。(→P.229)



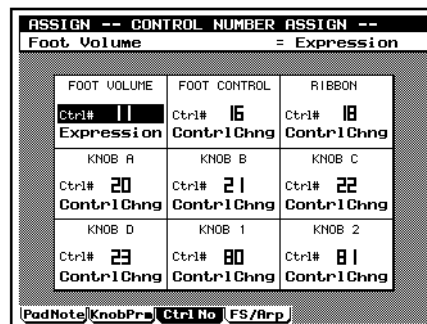
ノブパラメーターアサイン((F2):KnobPrm)

ノブA~Dで操作するパラメーターを設定します。(→P.229)



コントロールナンバーアサイン((F3):Ctrl No)

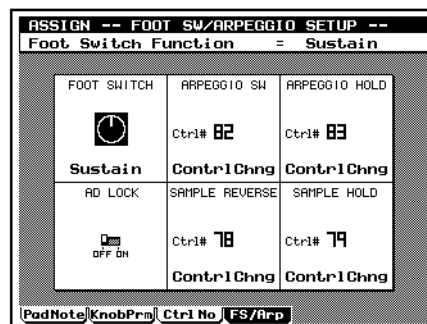
コントローラーやノブにコントロールナンバーを設定します。(→P.230)



フットスイッチ / アルペジオセットアップ

((F4):FS/Arp)

フットスイッチの機能の設定と、アルペジオスイッチ、アルペジオホールド、サンプルリバース、サンプルホールドに対するコントロールナンバーの設定、そしてA/Dパートロックの設定を行います。(→P.231)



1. パッドノートナンバーアサイン

(PAD/KNOB) → (F1) (PadNote)

パッドバンク A～D の各パッドに対してノートナンバーを割り当てます。設定されたノートナンバーは、ソングモードにおいてパッドの演奏をシーケンサーに録音 / 再生するのに使われます。

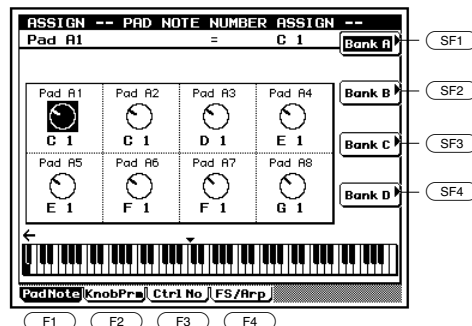
【参考】

- ・ソングモードにおいてパッドの演奏をシーケンサーに録音するには、アウトチャンネルの設定で録音するトラックの「WITH SAMPLE PART」を On にする必要があります(→ P.107)。
- ・なお、「WITH SAMPLE PART」を On にしたトラックでは、パッドに割り当てられたノートナンバーはサンプル再生用となり、音源部には演奏データが送られなくなります(発音しなくなります)。

【注意】

この設定を変更すると、録音済のソングデータを正確に再生できなくなる場合があります。設定を変更する際には、すでに録音されているソングに影響がないことを確認してください。

□ 表示とパラメーター



Pad A1～A8、Pad B1～B8、Pad C1～C8、Pad D1～D8
【設定値】 C-2 ～ G8

各パッドにノートナンバーを設定します。

鍵盤を押えてノートナンバーを設定できます。

【参考】

- ・パッドバンクの切り替えは、(SF1) ～ (SF4) で行います。
- ・異なるパッドに同一のノートナンバーを設定した場合は、いちばん若い番号のパッドの設定が有効となり、他の設定は無効となります。

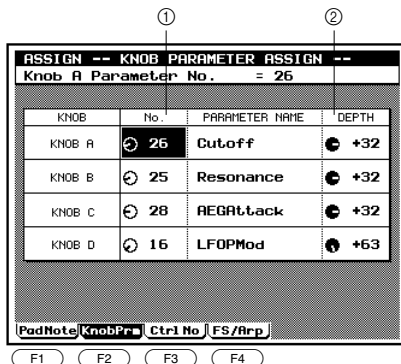
2. ノブパラメーターアサイン

(PAD/KNOB) → (F2) (KnobPrm)

ノブ A～D で操作するパラメーターを設定します。

ほとんどのパラメーターは、ボイスの設定に対してノブを回した値を加減することによって、間接的に音色などを変化させる仕組みになっています。

□ 表示とパラメーター



① PARAMETER No.(パラメーターナンバー)

【設定値】 (Off,) 1 ～ 34

ノブ A～D で操作するパラメーターを設定します。

No. 表示	パラメーター
00 Off	
01 ArpTempo	アルペジオテンポ
02 ArpType	アルペジオタイプ
03 ArpGrvTmpl	アルペジオグループテンプレート
04 ArpGrvTimg	アルペジオグループタイミング
05 ArpGrvVelo	アルペジオグループベロシティ
06 ArpGrvGate	アルペジオグループゲートタイム
07 ArpGrvStrg	アルペジオグループストレングス
08 VariEfPrm	バリエーションエフェクトパラメーター

09 ChoSend	コーラスセンドレベル
10 RevSend	リバーブセンドレベル
11 PortaTime	ポルタメントタイム
12 EQBass	EQ バスゲイン
13 EQTreble	EQ トレブルゲイン
14 VibDelay	ビブラートディレイ
15 LFOSpeed	LFO スピード
16 LFOPMod	LFO ピッチモジュレーションデプス
17 LFOFMod	LFO フィルターモジュレーションデプス
18 LFOAMod	LFO アンプリチュードモジュレーションデプス
19 NoteShift	ノートシフト
20 Detune	デチューン
21 PEGInitLvl	PEG イニシャルレベル
22 PEGAttack	PEG アタックタイム
23 PEGRelLvl	PEG リリースレベル
24 PEGRelease	PEG リリースタイム
25 Resonance	レゾナンス
26 Cutoff	カットオフ
27 Pan	パン
28 AEGAttack	AEG アタックタイム
29 AEGDecay	AEG ディケイタイム
30 AEGRelease	AEG リリースタイム
31 HPFCutoff	ハイパスフィルターカットオフ
32 PEFgtTime	ブレイエフェクトゲートタイム
33 PEFVelRt	ブレイエフェクトベロシティレイト
34 PEFVelOfst	ブレイエフェクトベロシティオフセット

【参考】

- 01～31のパラメーターは、選ばれているボイスの設定に対してノブを操作した値が加算され、値を間接的に変更します。32～34のパラメーターは、値を絶対的に変更します。
- ボイスの設定によっては効果があまりかからないこともあります。
- ソングモードのアウトチャンネルの画面(→P.107)でウィズサンプルパートがONになっているトラックがあるとき、そのトラックのTO TGで設定されているパートとサンプルパートはノブの効果が同じになります。

② DEPTH(デプス)

【設定値】 - 64 ～ + 63

設定したパラメーターに対する変化の大きさを設定します。

3. コントロールナンバーアサイン

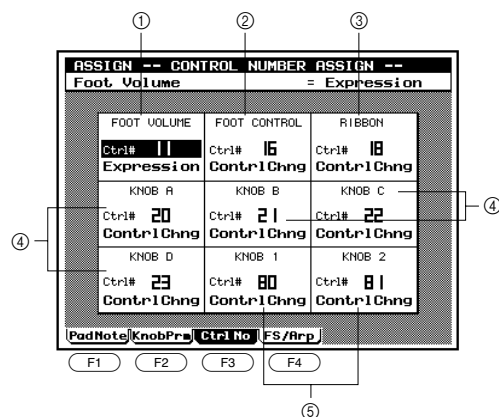
(PAD/KNOB) → (F3) (Ctrl No)

コントローラーやノブにコントロールナンバーを設定します。コントローラーやノブに設定されている機能をMIDIコントロールチェンジデータで操作したり、コントローラーやノブの操作をシーケンサーに録音したりできます。

【注意】

この設定を変更すると、録音済のソングデータを正確に再生できなくなる場合があります。設定を変更する際には、すでに録音されているソングに影響がないことを確認してください。

□ 表示とパラメーター



① FOOT VOLUME(フットボリューム)

【設定値】 07(Volume)、11(Expression)

フットボリュームにコントロールナンバーを設定します。設定できるのは、ボリュームとエクスペッションです。

② FOOT CONTROL(フットコントローラー)

【設定値】 00(Bank MSB)、01(Modulation)～95(CntrlChng)

フットコントローラーにコントロールナンバーを設定します。

③ RIBBON(リボンコントローラー)

【設定値】 00(Bank MSB)、01(Modulation)～95(CntrlChng)

リボンコントローラーにコントロールナンバーを設定します。

④ KNOB A(ノブ A)～KNOB D(ノブ D)

【設定値】 00(BANK MSB)、01(Modulation)～95(CntrlChng)

ノブ A～D にコントロールナンバーを設定します。

⑤ KNOB 1(ノブ 1)、KNOB 2(ノブ 2)

【設定値】 00(BANK MSB)、01(Modulation)～95(CntrlChng)

ノブ 1、2 にコントロールナンバーを設定します。

4. フットスイッチ / アルペジオセットアップ

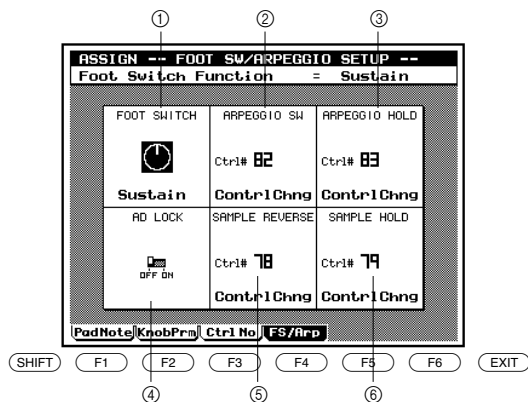
PAD/KNOB → F4 (FS/Arp)

フットスイッチの機能の設定と、アルペジオスイッチ、アルペジオホールド、サンプルリバー、サンプルホールドに対するコントロールナンバーの設定、そしてA/Dパートロックの設定を行います。

【注意】

この設定を変更すると、録音済のソングデータを正確に再生できなくなる場合があります。設定を変更する際には、すでに録音されているソングに影響がないことを確認してください。

□ 表示とパラメーター



① FOOTSWITCH(フットスイッチ)

【設定値】 Start/Stop(スタート / ストップ)、
Section(セクション)、
Sostenute(ソステヌート)、
Sustain(サステイン)、
Portamento(ポルタメント)、
Arp Sw(アルペジオスイッチ)、
Arp Hold(アルペジオホールド)

フットスイッチの機能を設定します。設定を変更するとMIDI出力するイベントも変更されます。

Start/Stop(スタート / ストップ)では、ソングやパターンのスタート / ストップを操作します。フットスイッチを踏むごとにスタートとストップが交互に切り替わります。

Section(セクション)では、パターンのセクションを切り替えます。フットスイッチを踏むごとに、セクションがA～Hの順に切り替わります。

Sostenute(ソステヌート)ではソステヌートペダル、Sustain(サステイン)ではサステインペダル、Portamento(ポルタメント)では、ポルタメントペダルとして機能します。

Arp Sw(アルペジオスイッチ)では、アルペジオのオン / オフを切り替えます。フットスイッチを踏むごとにオンとオフが交互に切り替わります。

Arp Hold(アルペジオホールド)では、アルペジオのホールドのオン / オフを切り替えます。フットスイッチを踏むごとにオンとオフが交互に切り替わります。

② ARPEGGIO SW(アルペジオスイッチ)

【設定値】 00(Bank MSB)、01(Modulation)～95(CntrlChng)
アルペジオのオン / オフを操作するコントロールナンバーを設定します。

③ ARPEGGIO HOLD(アルペジオホールド)

【設定値】 00(Bank MSB)、01(Modulation)～95(CntrlChng)
アルペジオのホールドのオン / オフを操作するコントロールナンバーを設定します。

④ A/D LOCK(A/D パートロック)

【設定値】 OFF、ON

XG リセットを受信したとき、A/D パートをリセットするかどうかを設定します。ONに設定するとA/Dパートがロックされ、リセットされません。

ソングナンバーを変更すると、A/D LOCKの設定に関係なく新しいソングのA/Dパートの値になります。

【参考】

リセットされないものは

- ・ A/D パートの全パラメーター
 - ・ バリエーションおよびインサクションエフェクトがONになっているときのエフェクトデータ
- です。

⑤ SAMPLE REVERSE(サンプルリバー)

【設定値】 00(Bank MSB)、01(Modulation)～95(CntrlChng)
サンプルのリバー(逆再生)のオン / オフを操作するコントロールナンバーを設定します。

⑥ SAMPLE HOLD(サンプルホールド)

【設定値】 00(Bank MSB)、01(Modulation)～95(CntrlChng)
サンプルのホールドのオン / オフスイッチを操作するコントロールナンバーを設定します。

第 8 章

ディスクモード

フロッピーディスクヘデータを保存したり、
フロッピーディスクからデータを読み出したりするモードです。

フロッピーディスクについて	234
ディスクモードについて	235
1. セーブ	238
2. ロード	240
3. リネーム	242
4. デリート	243
5. フォーマット	244

フロッピーディスクについて

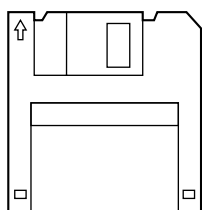
EOS B2000では、作成したデータを保存したり、他の機器とデータをやり取りする際にフロッピーディスクを使用します。ここでは、EOS B2000で使用できるディスクの種類と使用方法について解説します。

フロッピーディスクの種類

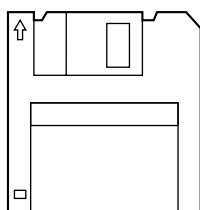
EOS B2000で使用できるフロッピーディスクは、3.5インチ2HD、3.5インチ2DDの2タイプです。この2タイプのフロッピーディスクをフォーマット(初期化)することによって初めて、データを保存できる状態になります。

EOS B2000では、2HDディスクは1.44MB(メガバイト)、2DDは720KB(キロバイト)のMS-DOS*形式にフォーマットします。このフォーマットは、コンピューターをはじめ、ヤマハ製品や他社の製品の共通の規格になっており、ディスクの互換性の条件となります。

* MS-DOSはマイクロソフト社の登録商標です。



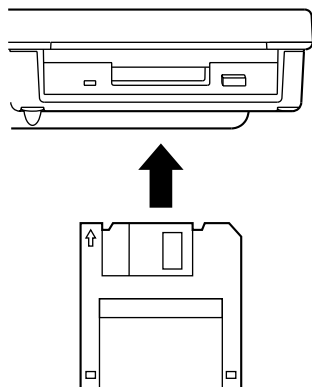
3.5インチ 2HD
1.44MB



3.5インチ 2DD
720KB

フロッピーディスクの入れ方

フロッピーディスクはラベル面を上にし、シャッターの付いた側から先にドライブに挿入します。ディスクを軽く押し込むと、カチャッという装着音とともにセットされます。



フロッピーディスクの取り出し方

ユーズランプが消灯していることを確認した後、イジェクトボタンをしっかりと正確に押し、フロッピーディスクが完全に出たことを確認してから取り出してください。

途中で引っかかって取り出しにくい場合は、もう一度イジェクトボタンをしっかりと押すか、またはフロッピーディスクを再度入れてからイジェクトボタンを押し直します。

【注意】

ユーズランプの点灯中は、EOS B2000とフロッピーディスクの間でデータがやり取りされています。ユーズランプの点灯中に電源を切ったり、フロッピーディスクを取り出したりすると、フロッピーディスクばかりでなくフロッピーディスクドライブが破壊される場合がありますので注意してください。

磁気ヘッドの定期的なクリーニング

フロッピーディスクドライブは高精度の磁気ヘッドを使用しています。フロッピーディスクドライブを長時間使用していくうちに、磁気ヘッドはフロッピーディスクの磁性粉で汚れてきます。磁気ヘッドが汚れてくると、データの書き込みや読み取りにエラーが生じることがあります。

フロッピーディスクドライブを良い状態でお使いいただくために、磁気ヘッドを定期的に(1ヶ月に1回程度)クリーニングしていただくことをおすすめします。

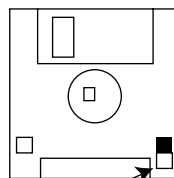
フロッピーディスクの取扱いと保管

フロッピーディスクは、直射日光の当たる場所、温度が極端に高いまたは低い場所、湿気の多い場所、ほこりの多い場所などには置かないでください。テレビやスピーカーなど、磁気の強いものに近づけないでください。本体のスピーカーにも注意してください。

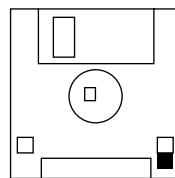
電源を切るときは、フロッピーディスクはあらかじめフロッピーディスクドライブから取り出してください。電源を切った後、フロッピーディスクを入れたまま長時間放置すると、ディスクが汚れ、データの読み書きにエラーが生じる原因になります。

誤消去防止

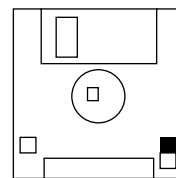
フロッピーディスクには、誤ってデータを消してしまうことがないようにライトプロテクトタブが付いています。大切なデータの入っているフロッピーディスクは、ライトプロテクトタブをオン(タブの窓が開いた状態)にして書き込みができないようにしてください。



ライトプロテクトタブ



プロテクトON
(書き込み不可)



プロテクトOFF
(書き込み可)

データのバックアップ

フロッピーディスクは、不慮の事故などによりデータが壊れてしまう場合があります。重要なデータを保存しておきたい場合は、お手数でも二重にバックアップをとることをおすすめします。

ディスクモードについて

フロッピーディスクへデータを保存したり、フロッピーディスクからデータを読み出したりします。

ディスクモードで扱うデータの種類

1.All Data(オールデータ)

EOS B2000の内部メモリー内の全てのデータをまとめて、1つのファイルとして扱います。

All Data には、次のデータが含まれます。

ソング	ソング 01～20(各ソングには、演奏データ、プレイエフェクト、アウトチャンネル、ソングマルチエディット、ソングエフェクトエディット、ソングアルペジオエディットの各設定が含まれる)
スタイル	スタイル 01～64(各スタイルには、8パターン、99ユーザーフレーズ、プレイエフェクト、イニシャルマルチセットアップ、イニシャルエフェクトセットアップの各設定が含まれる)
システムセットアップ	ユーティリティモードのシステム、MIDI、MIDI フィルター、シーケンサー、フィンガードコードゾーンの各設定、PAD/KNOB モードのすべての設定
ボイス	ユーザーボイス(128ノーマルボイス、1ドラムボイス)

【参考】

ソングのパターン/コードトラックを使用したソングデータは、必ず All Data でセーブ、ロードを行ってください。
サンプル、ウェーブフォームのデータは含まれません。

1.Style(スタイル)

選択したスタイルに含まれるすべてのデータを1ファイルとして扱います。

Style には、8 パターン、99 ユーザーフレーズ、プレイエフェクト、イニシャルマルチセットアップ、イニシャルエフェクトセットアップの各設定が含まれます。

2.Song(ソング)

Song NORMAL(ソングノーマル)

選択したソングに含まれるすべてのデータを1ファイルとして扱います。

Song NORMAL には、演奏データ、プレイエフェクト、アウトチャンネル、ソングマルチエディット、ソングエフェクトエディット、ソングアルペジオエディットの各設定が含まれます。

Song ESEQ(ソング イーシーク)

選択したソングの Tr1～16 とテンポトラックの演奏データだけを、1 ファイルとして扱います。ESEQ に対応した機器間でデータをやりとりする場合に使います。

【参考】

- ・プレイエフェクト、アウトチャンネル、ソングマルチエディット、ソングエフェクトエディット、ソングアルペジオエディットの設定は含みません。
- ・ESEQ とは、ヤマハが開発したシーケンスフォーマットです。ESEQ に対応している製品は、フロッピーディスクを通して、互いにシーケンスデータをやり取りをすることができます。

Song SMF(ソング エスエムエフ)

選択したソングの Tr1～32 とテンポトラックの演奏データだけを、1 ファイルとして扱います。SMF(スタンダード MIDI ファイル)に対応した機器間でデータをやりとりする場合に使います。Song SMF にはフォーマット 0 と 1 の 2 つのフォーマットがあります。

フォーマット 0 では、シーケンストラック Tr1～16 とテンポトラックの演奏データを扱うことができます。(Tr17～32 は Tr1～16 にミックスされます。また、アウトチャンネルの設定は全く無視され、ロード時にイニシャライズされます。)

フォーマット 1 では、EOS B2000 のすべてのシーケンストラック(Tr1～Tr32)とテンポトラックの演奏データを扱うことができます。

【参考】

- ・プレイエフェクト、アウトチャンネル、ソングマルチエディット、ソングエフェクトエディット、ソングアルペジオエディットの設定は含みません。
- ・SMF(スタンダード MIDI ファイル)については、「第 9 章 その他の知識」(→ P.246)をご覧ください。

XG HEADR(XG ヘッダー)

セーブ画面で Song ESEQ、Song SMF をセーブする際に **F4** (XG HEADR) を押して表示を反転すると、XG ヘッダー機能がオンになり、演奏データの先頭に 1～2 小節の

セットアップ小節(XG ヘッダー)が付加された状態でセーブされます。セットアップ小節の中には、Song ESEQや Song SMFでは保存されないソングマルチエディット、ソングエフェクトエディットの設定が、コントロールチェンジやシステムエクスクループに置き換えられて挿入されます。そのため、EOS B2000での音色やエフェクトなどの設定を、他のシーケンサーとXG対応の音源で再現することができます。

【参考】

XGヘッダーをオンにしてセーブしたファイルをロードして再生すると、先頭の1～2小節の部分でテンポが少々もたつく場合があります。これは追加挿入されたセットアップ小節の中に、バルクデータなどが含まれるためです。しかし、元のソングデータ部分の再生には全く影響はありません。

4.Voice(ボイス)

すべてのユーザーボイスに含まれるデータをまとめて1ファイルとして扱います。Voiceには、ボイスエディット、ボイスエフェクトエディット、ボイスアルペジオエディットの各設定が含まれます。

5.Sample(サンプル)

すべてのサンプルに含まれるデータをまとめて1ファイルとして扱います。

Sampleにはサンプルモードの各設定(ウェーブフォーム、サンプル、アドレスバリエーション)が含まれます。

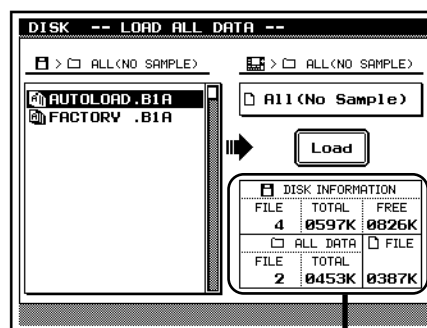
データの拡張子

先に説明した5種類のデータをEOS B2000でセーブした場合、それぞれのファイルの拡張子(ファイルの種類を示す3文字の名前)には、以下の3文字が自動的に書き込まれます。

1.All Data	.B1A
2.Style	.Q7P
3.Song NORMAL	.B1S
Song ESEQ	.ESQ
Song SMF	.MID
4.Voice	.B1V
5.Sample	.B1W

ディスクインフォメーション

ディスクモードの実行画面では、右下の位置にDISK INFORMATION(ディスクインフォメーション)と書かれた一覧表が表示されます。これは、現在挿入されているフロッピーディスクの中身についての一覧表です。ここでは、この一覧表の読み方について説明します。



(1)	(2)	(3)
DISK INFORMATION		
FILE	TOTAL	FREE
4	0597K	0826K
ALL DATA		FILE
FILE	TOTAL	
2	0453K	0387K
(4)	(5)	(6)

(1)FILE：ディスクに保存されているファイル数

フロッピーディスクに保存されているすべてのファイル数を表示します。上記の表示では4ファイル保存されています。

(2)TOTAL：使用されている容量

フロッピーディスクに保存されている各ファイルの容量の合計を表示します。単位は「KByte(キロバイト)」です。上記の表示では597KByteになっています。

(3)FREE：空き容量(保存可能容量)

フロッピーディスクの空き容量を表示します。セーブではこの表示が、目的のデータが保存できるかどうかの目安になります。上記の表示では826KByte空いています。

(4)SONG FILE：選択中のデータのファイル数

フロッピーディスクに保存されている、選択中のデータに関連したファイル数を表示します。上記の表示はALL DATAのロード画面ですから、ここがALL DATAのファイル数になっています。つまり、ディスクに保存されていた4ファイルのうち、2ファイルがALL DATAファイルという意味です。

(5)ALL DATA TOTAL：選択中のデータのファイル容量

選択中のデータに関連したファイルの容量をすべて合計したものを表示します。上記の表示では、2ファイル合計で453KByteになっています。

(6)FILE：カーソルがあるファイル容量

現在カーソルを移動しているファイルの容量を表示します。上記の表示では、387KByteになっています。

ディスクモードのサブモード

ディスクモードは以下の5つのサブモードで構成されています。(F1)、(F2)、(F4) ~ (F6) を押して選択)

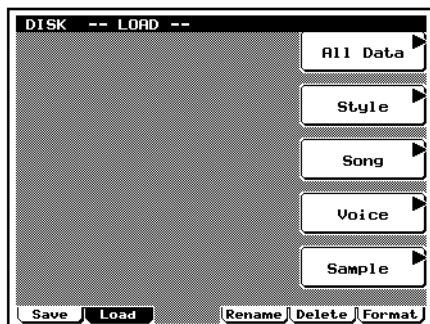
セーブ((F1):Save)

本体内のデータをフロッピーディスクに保存します。(→ P.238)



ロード((F2):Load)

フロッピーディスクに保存されているデータを本体に読み込みます。(→ P.240)



リネーム((F4):Rename)

フロッピーディスクに保存されているファイルのファイルネームを変更します。(→ P.242)



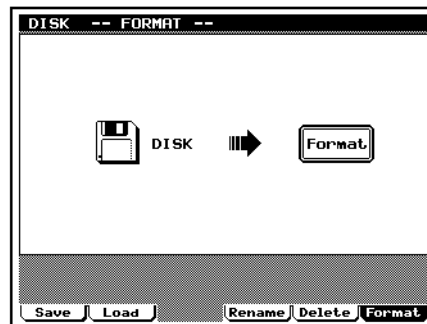
デリート((F5):Delete)

フロッピーディスクの中のファイルを削除します。(→ P.243)



フォーマット((F6):Format)

フロッピーディスクを初期化します。(→ P.244)



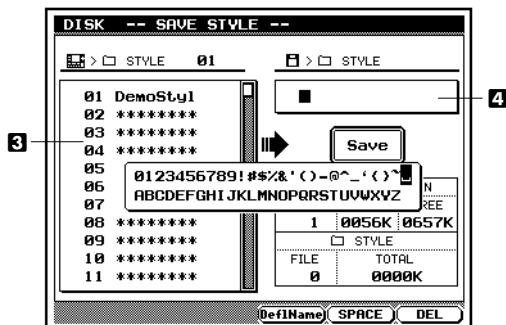
1. セーブ

DISK → F1 (Save)

本体内のデータをフロッピーディスクに保存します。

□ セーブの手順

- 1 (DISK) を押してディスクモードに入り、(F1) (Save) を押してセーブ画面を表示します。
 - 2 (SF1) (All Data)～(SF5) (Sample)を押してデータの種別を選び、セーブの実行画面を表示します。(SF3) (Song)を選択した場合はさらに(SF1) (NORMAL～SMF)を押して保存形式を選びます。
 - 3 画面の左の欄にソング、スタイル、ボイス、サンプルなどの番号が表示されるので、カーソルボタンを押してセーブする番号にカーソルを移動します。(All Data を選択している場合は番号の設定はありません)
 - 4 (▷) ボタンを押してカーソルをファイル名の入力位置に移動し、ファイル名を入力します。このとき (F4) (DefName)を押すと、選択したソングやスタイルなどに設定されている名前がそのままファイル名としてコピーされます。文字の入力方法については、「第1章 基礎知識」(→ P.82)を参照してください。
 - 5 表示を確認して (ENTER) を押すと、「Executing...」と表示されセーブが実行されます。
- ・すでに保存されているファイルと同じファイル名を設定すると、上書きしてもよいかどうかを確認するメッセージが表示されます。上書きする場合は (INC/YES) を、セーブを中止する場合は (DEC/NO) を押します。
- 6 (EXIT) を押すとセーブの実行画面が閉じます。



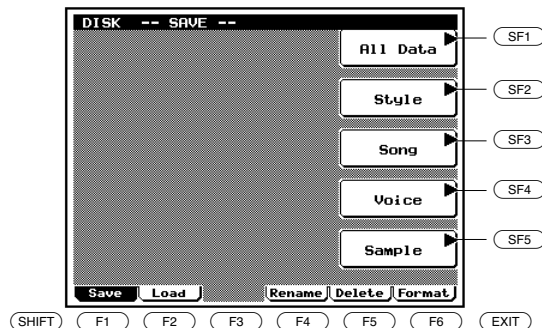
【参考】

- ・データの入っていないソングやスタイルなどをセーブしようとすると、「No Data」と表示され、セーブは実行されません。
- ・セーブするデータの容量がフロッピーディスクの残り容量よりも大きい場合は、「Disk Full」と表示されます。この場合は、不要なファイルを削除するか別のフロッピーディスクを用意するなどして、もう一度セーブをやり直してください。

【注意】

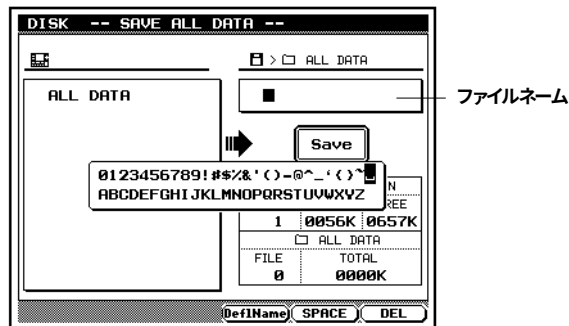
誤ってディスクの中の大切なデータを消してしまわないように注意してください。

□ 表示とパラメーター



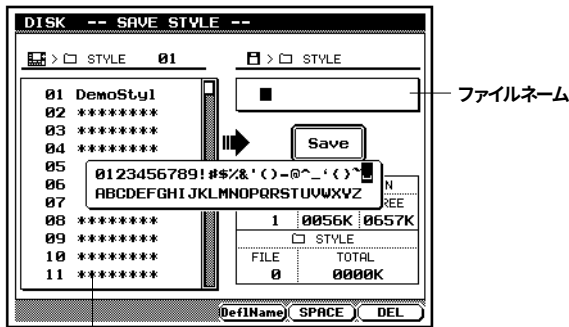
(SF1) All Data(オールデータ)

EOS B2000 のすべてのデータ(Waveform および Sample を除く)をフロッピーディスクに保存します。



(SF2) Style(スタイル)

パターンモードの1スタイルに含まれるすべてのデータをフロッピーディスクに保存します。

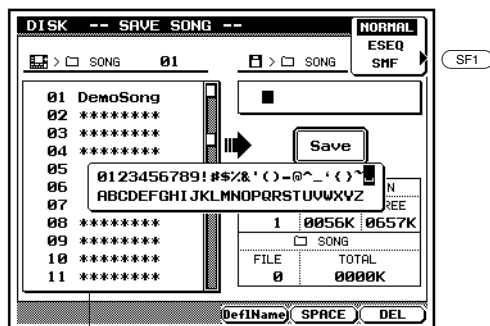


保存するスタイルの選択

SF3 Song(ソング)

ソングモードの1ソングに含まれるデータをフロッピーディスクに保存します。ソングモードプレイ画面で (F5) (Save) を押しても、この画面が表示されます。

セーブソング画面では、(SF1) を押すたびに3種類の保存形式(NORMAL、ESEQ、SMF)が切り替わります。



保存するソングの選択

Song NORMAL(ソングノーマル)

ソングモードの1ソングに含まれるすべてのデータをフロッピーディスクに保存します。

(F6) (DefName)を押すとソングネームがファイルネームにコピーされます。

Song ESEQ(ソングイーシーク)

ソングモードの1ソングのTR1～16とテンポトラックのデータを、ESEQ形式でフロッピーディスクに保存します。

(F4) (XG HEADR)を押すと曲データのはじめにXGヘッダーが付加されます。

(F6) (DefName)を押すとソングネームがファイルネームにコピーされます。

Song SMF(ソングエスエムエフ)

ソングモードの1ソングのデータをSMF形式でフロッピーディスクに保存します。

(F1) (FORMAT 0)または(F2) (FORMAT1)を押して、SMFのフォーマットを選択します。

(F4) (XG HEADR)を押すと曲データのはじめにXGヘッダーが付加されます。

(F6) (DefName)を押すとソングネームがファイルネームにコピーされます。

SF4 Voice(ボイス)

すべてのユーザーボイスをフロッピーディスクに保存します。

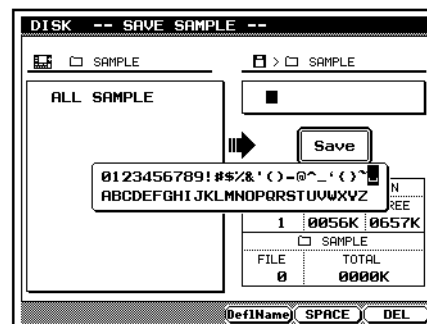
この画面では、(F6) (DefName)を押すとボイスネームがファイルネームにコピーされます。



SF5 Sample(サンプル)

すべてのウェーブフォームおよびサンプルをフロッピーディスクに保存します。

この画面では、(F6) (DefName)を押すとサンプルネームがファイルネームにコピーされます。



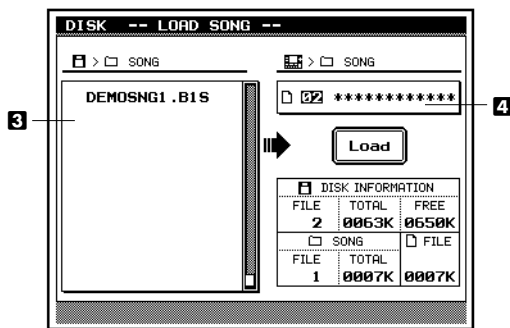
2. ロード

DISK → F2 (Load)

フロッピーディスクに保存されているデータを本体に読み込みます。

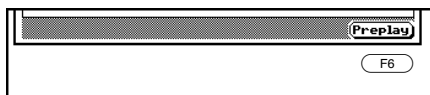
□ ロードの手順

- 1 (DISK) を押してディスクモードに入り、(F2) (Load) を押してロード画面を表示します。
- 2 (SF1) (All Data)～(SF5) (Sample)を押してデータの種類を選び、ロードの実行画面を表示します。(SF4) (Voice)を選択した場合はさらに(SF1) (ALL/1VOICE)、(SF5) (Sample)を選択した場合はさらに(SF1) (ALL/1WAVE/WAV)を押してデータの種類を選びます。
- 3 画面の左の欄にファイル名が表示されるので、カーソルボタンを押してロードするファイルにカーソルを移動します。
- 4 (▶) ボタンを押してカーソルをメモリー番号の設定欄に移動し、(DEC/NO) / (INC/YES)、ジョグダイヤルまたはテンキーでロード先のメモリー番号を設定します。(All Data を選択している場合は番号の設定はありません)
- 5 表示を確認して(ENTER)を押すと、「Executing...」と表示されロードが実行されます。
 - データが入っているメモリー番号を設定すると、上書きしてもよいかどうかを確認するメッセージが表示されます。上書きする場合は(INC/YES)を、ロードを中止する場合は(DEC/NO)を押します。
- 6 (EXIT) を押すとロードの実行画面が閉じます。



【参考】

- データの種類でSongを選び、3でスタンダードMIDIファイルのフォーマット0で保存されたソングファイルを選択した場合に限り、ロードを実行する前に(F6) (Preplay)でファイルを再生することができます(STOPでストップします)。

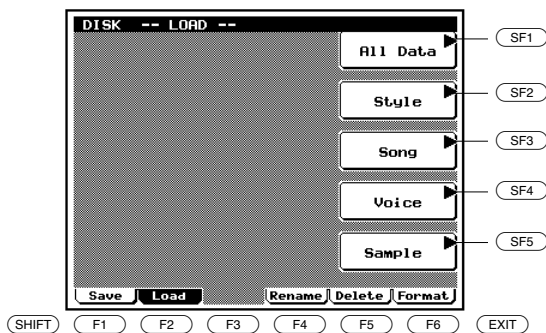


- この時、ソングモードのアウトチャンネル((F3) (OutCh.))で、パート1～16のいずれかのWITH SAMPLE PART(→P.108)がオンになっていると、そのパートはサンプルが発音してしまいます。したがって、オフにしてからPreplayを行ってください。
- ロードするデータがメモリーの残り容量より大きい場合は、「Memory Full」と表示されます。この場合は、不要なデータを削除してからもう一度やり直してください。

【注意】

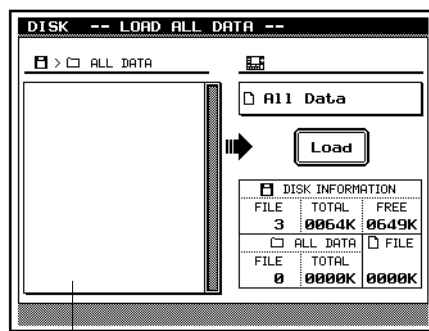
All Data でロードを実行すると、サンプルモードを除くEOS B2000 本体のすべてのデータが上書きされて消えてしまいます。残しておきたいデータが本体メモリーにある場合は、あらかじめデータをセーブしてください。

□ 表示とパラメーター



SF1 All Data(オールデータ)

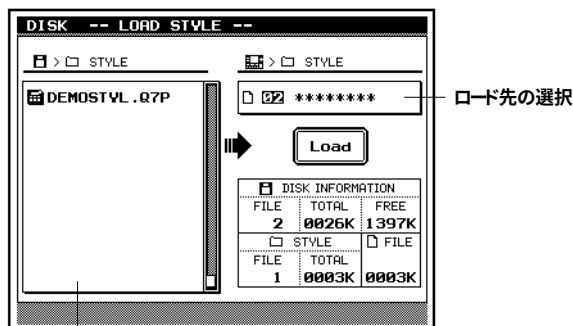
EOS B2000 の All Data形式で保存されたファイルを読み込みます。



ロードするファイルの選択

SF2 Style(スタイル)

EOS B2000 の Style 形式で保存されたファイルを読み込みます。

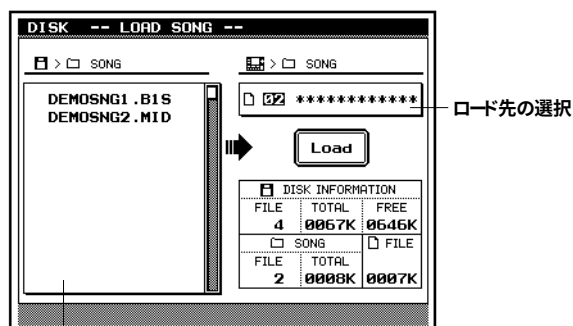


ロードするファイルの選択

SF3 Song(ソング)

EOS B2000 の Song NORMAL 形式と ESEQ 形式、SMF (フォーマット 0、1) 形式で保存されたファイルを読み込みます。

SMF のフォーマット 0 のファイルを選択している場合は、
(F6) (PrePlay) を押すとロードする前に曲データを再生することができます (STOP でストップします)。

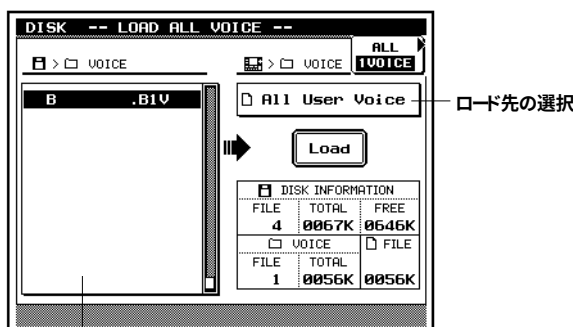


ロードするファイルの選択

SF4 Voice(ボイス)

EOS B2000 の Voice 形式で保存されたファイルを読み込みます。

(SF1) を押して ALL または 1VOICE を選択します。



ロードするファイルの選択

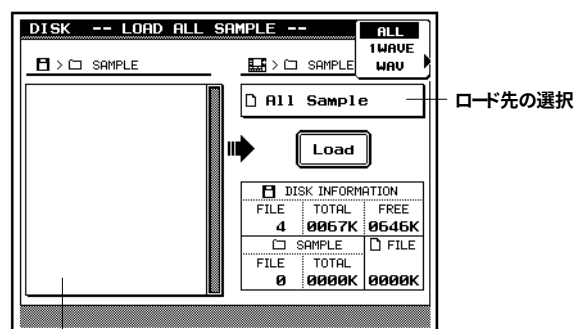
1VOICE を選択したときの手順

- 1 (ENTER) を押すと、画面左側にファイル内の音色リストが表示されます。
- 2 ロードする音色を選びます。
- 3 画面右側のロード先にカーソルを移動し、ロード先の音色番号を選びます。
- 4 (ENTER) を押すとロードが実行されます。

SF5 Sample(サンプル)

EOS B2000 の Sample 形式で保存されたファイルを読み込みます。

(SF1) を押して ALL、1WAVE または WAV を選択します。



ロードするファイルの選択

1WAVE を選択したときの手順

- 1 (ENTER) を押すと、画面左側にファイル内のウェーブフォームリストが表示されます。
- 2 ロードするウェーブフォームを選びます。
- 3 画面右側のロード先にカーソルを移動し、ロード先のウェーブフォーム番号を選びます。
- 4 (ENTER) を押すとロードが実行されます。

WAV を選択したときの手順

- 1 ロードするファイルを選びます。
- 2 右側のロード先にカーソルを移動し、ロード先のウェーブフォーム番号を選びます。
- 3 (ENTER) を押すとロードが実行されます。

【参考】

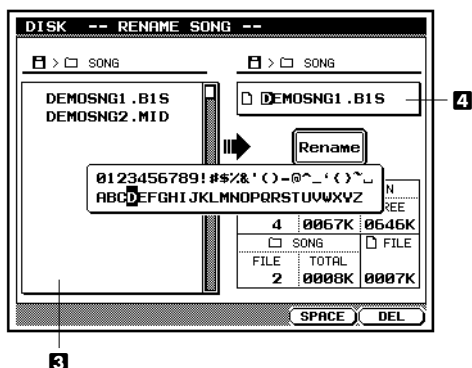
WAV は、16 ビット、8 ビットリニアのモノラルフォーマットのみサポートしています。

3. リネーム

DISK → F4 (Rename)

フロッピーディスクに保存されているファイルのファイルネームを変更します。

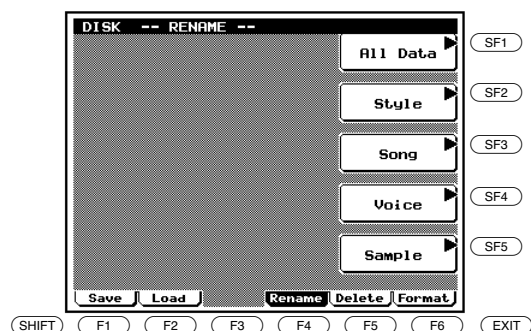
□ リネームの手順



- 1 (DISK) を押してディスクモードに入り、(F4) (Rename) を押してロード画面を表示します。
- 2 (SF1) (All Data)～(SF5) (Sample)を押してデータの種類を選び、ロードの実行画面を表示します。
- 3 画面の左の欄にファイルネームが表示されるので、カーソルボタンを押してリネームするファイルにカーソルを移動します。
- 4 (▶) ボタンを押してカーソルをファイルネームの入力位置に移動し、ファイルネームを変更します。文字の入力方法については、「第1章 基礎知識」(→P.82)を参照してください。
- 5 表示を確認して (ENTER) を押すと、「Executing...」と表示されリネームが実行されます。
 - ・すでに保存されているファイルと同じファイルネームを設定すると、「Can't Change File Name」と表示され、リネームは実行されません。
- 6 (EXIT) を押すとリネームの実行画面が閉じます。

【参考】

拡張子(ファイルネームのピリオドから右側の3文字)を変更すると、ロードができなくなる場合があります。



SF1 All Data(オールデータ)

EOS B2000 の All Data で保存されたファイルのファイルネームを変更します。

SF2 Style(スタイル)

EOS B2000 の Style で保存されたファイルのファイルネームを変更します。

SF3 Song(ソング)

EOS B2000 の Song で保存されたファイルのファイルネームを変更します。

SF4 Voice(ボイス)

EOS B2000 の Voice で保存されたファイルのファイルネームを変更します。

SF5 Sample(サンプル)

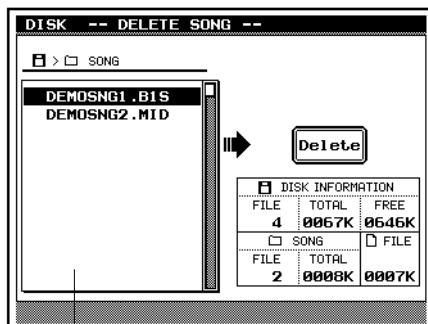
EOS B2000 の Sample で保存されたファイルや WAV ファイルのファイルネームを変更します。

4. デリート

DISK → F5 (Delete)

フロッピーディスクの中のファイルを削除します。

□ デリートの手順

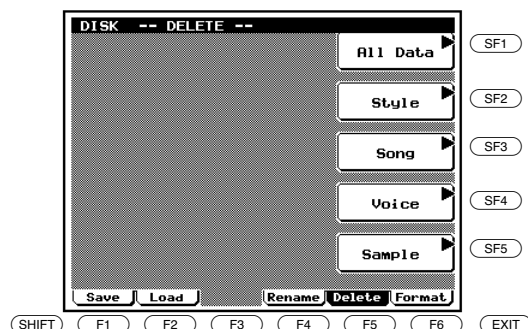


3

- 1 (DISK) を押してディスクモードに入り、(F5) (Delete) を押してデリート画面を表示します。
- 2 (SF1) (All Data)～(SF5) (Sample) を押してデータの種類の選び、デリートの実行画面を表示します。
- 3 画面の左の欄にファイル名が表示されるので、カーソルボタンを押してデリートするファイルにカーソルを移動します。
- 4 表示を確認して (ENTER) を押すと確認のメッセージが表示されます。(INC/YES) を押すと、「Executing...」と表示されデリートが実行されます。
 - ・ デリートを中止する場合は (DEC/NO) を押します。
- 5 (EXIT) を押すとデリートの実行画面が閉じます。

【注意】

デリートを実行するとファイルは完全に消えてしまいます。操作は確認しながら確実に行ってください。



SF1 All Data(オールデータ)

EOS B2000のAll Dataで保存されたファイルを削除します。

SF2 Style(スタイル)

EOS B2000のStyleで保存されたファイルを削除します。

SF3 Song(ソング)

EOS B2000のSongで保存されたファイルを削除します。

SF4 Voice(ボイス)

EOS B2000のVoiceで保存されたファイルを削除します。

SF5 Sample(サンプル)

EOS B2000のSampleで保存されたファイルやWAVファイルを削除します。

5. フォーマット

DISK → F6 (Format)

フロッピーディスクを初期化します。

□ フォーマットの手順

- 1 フォーマットするディスクをディスクドライブに挿入します。
 - 2 (DISK) を押してディスクモードに入り、(F6) (Format) を押してフォーマット画面を表示します。
 - 3 (ENTER) を押すと確認のメッセージが表示され、(INC/YES) を押すと「Executing...」と表示されてフォーマットが実行されます。終了するとフォーマット画面に戻ります。
- ・ フォーマットを中止する場合は (DEC/NO) を押します。

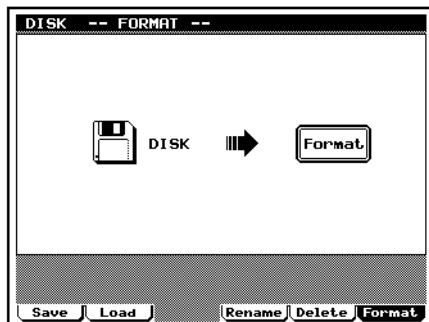
【参考】

EOS B2000 で使用できるフロッピーディスクは、3.5 インチ 2HD または 2DD タイプのものです。

【注意】

フォーマットを実行すると、フロッピーディスクに内容はすべて消えてしまいます。

□ 表示



第 9 章

その他の知識

この章では、ミュージックソフトの再生の仕方と
EOS B2000 の MIDI 機能について詳しく解説します。

- 1.XG、TG300B モードでのデータの扱い方 .. 246
- 2. ボイスの構造 248
- 3.EOS B2000 が扱える MIDI イベント 251
- 4. 使い方のヒント 263

1.XG、TG300B モードでのデータの扱い方

EOS B2000 は、XG、TG300B という 2 つのマルチモードのソングデータを扱うことができます。

ここでは、市販のソングデータのフロッピーディスクやシーケンスフォーマットについて、またコンピューターを使ってソングデータを再生 / 制御するときの、留意点や注意事項を解説します。

フロッピーディスクのタイプ

3.5 インチのフロッピーディスクには、MF2DD というタイプのメディアと、MF2HD というタイプのメディアが用意されています。

MF というのは Micro Floppy Disk という略表記で 3.5 インチという意味となります。また 2DD は両面倍密度タイプを、2HD は両面高密度タイプを示しています。

現在市販されているソングデータは、3.5 インチのフロッピーディスクで、販売されているのが通常です。

フロッピーディスクのフォーマット

フロッピーディスクを、それぞれのコンピューターで読み書きできるように初期化することをフォーマットといいます。フォーマットはいろいろな種類がありますが、ここでは、MS-DOS、Windows95、Mac OS を使用するコンピューターを例にとって、メディアと OS によるフォーマットの種類をまとめてみました。

	MS-DOS	MS-Windows	MacOS
MF2DD	720KB(640KB*)	720KB	800KB
MF2HD	1.44MB(1.2MB*)	1.44MB	1.4MB

(KB=キロバイト/MB=メガバイト)

*NEC PC-9801/9821 シリーズを使用した場合の特殊なフォーマットです。

【参考】

IBM-PC/AT シリーズ、NEC PC-9801/9821 シリーズ、Macintosh シリーズなどのいろいろなコンピューターや、ヤマハデジタル楽器での互換性を考えた場合は、MS-DOS の 720K フォーマットにそろえておく、用意にデータ変換ができて便利です。

- MS-DOS、Windows95 は、米国マイクロソフト社の登録商標です
- MacOS、Macintosh、PC Exchange、ResEdit は、米国アップルコンピュータ社の登録商標および商標です。
- IBM-PC は、米国インターナショナルビジネスマシーン社の登録商標です
- NEC PC-9801/9821 は、日本電気株式会社の商標登録です。

シーケンスフォーマット

シーケンスフォーマットとは、演奏データをファイルとして記述するための書式のことで、

EOS B2000 は、XG、TG300B の 2 つのマルチ用サウンドモジュールモードを持っており、それぞれの音源モード用に市販されているシーケンスフォーマットを利用することで、一層の互換性を持つことができます。しかしここで誤解のないようにしていただきたいのは、シーケンスフォーマットというのは、各自の使用されるシーケンサーやMIDIアプリケー

ションに依存するものであって、サウンドモジュールモードによってシーケンスフォーマットが限定されているものではないのです。またシーケンスフォーマットというものは、一部のシーケンサーや特殊な MIDI アプリケーションを利用することで、変換作業ができるため、データの互換性を持つことができるようになっていきます。

ここでは、代表的なシーケンスフォーマットの特徴と、各サウンドモジュールモード用に販売されているシーケンスフォーマットを紹介します。

SMF (スタンダード MIDI ファイル) フォーマット

異なったシーケンサーや MIDI アプリケーション間でも、簡単にソングデータの互換性を持つために、Opcord System 社の Dave Oppenheim 氏によって起案されたソングデータの書式で Format 0、Format 1、Format 2 が存在します。

Format 0 は、トラック数が 1 つで、その中に 1 ~ 16 チャンネルの MIDI データが混在する方式です。ヤマハ MDF3 や SY99、SY85、W5、W7、QS300 などのシンセサイザーや、Hello! Music! シリーズで扱える書式です。

Format 1 は、トラック数が無制限で、それぞれのトラックに複数のチャンネルの MIDI データが混在する書式です。ヤマハ QY700 などのシーケンサーやコンピューター用の高価な MIDI アプリケーションなどに採用されています。

Format 2 は、Format 1 が Format 0 の垂直方向への拡張であることに加え、さらに水平方向にも拡張した書式です。しかしこの Format 2 を採用している MIDI アプリケーションは現時点ではほとんど存在しません。

ESEQ (イーシーク) フォーマット

ヤマハがピアノプレーヤーに採用したシーケンスフォーマットで、その後 QX3 や SY77、SY99、QY300 などに採用された書式です。また SMF Format 0 の基になった書式でもあります。ヤマハのクラビノーバやピアノプレーヤー、シンセサイザーで扱われています。

市販ソングデータのシーケンスフォーマット例

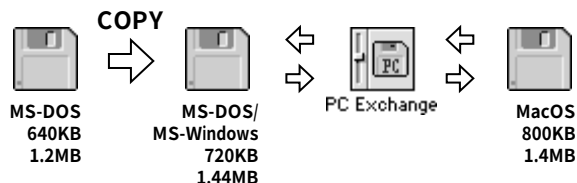
	SMF (Format 0)	ESEQ	その他
XG	○		
TG300B	○		

変換作業について

ソングデータの変換は、再生や編集をするコンピューターの機種、使用 OS を考慮して行う作業で、以下の 3 つの作業があります。

1 つ目はフロッピーディスクのフォーマットの違いを解消するための変換作業です。NEC PC-9801/9821 シリーズで

640K (1.2MB) フォーマットしたディスクは、MS-DOS の拡張フォーマットを施したディスクにデータをコピーすることで、ヤマハデジタル楽器やいろいろなコンピュータで利用することが可能となります。またヤマハデジタル楽器や MS-DOS/Windows95 でフォーマットしたディスクと、Exchange のようなユーティリティソフトウェアを使用するとデータのやり取りが可能になります。



2 つ目はファイルタイプの違いを解消する変換作業です。Macintosh で作成された SMF データを、ヤマハデジタル楽器や IBM-PC/AT、NEC PC-9801/9821 で読む場合は、書き換え不要です。しかし反対に、ヤマハデジタル楽器や IBM-PC/AT、NEC PC-9801/9821 で作成された SMF データを、Macintosh で読むために Apple の ResEdit のようなアプリケーションソフトウェアを用い、ファイルタイプを「Midi」に書き替える必要があります。

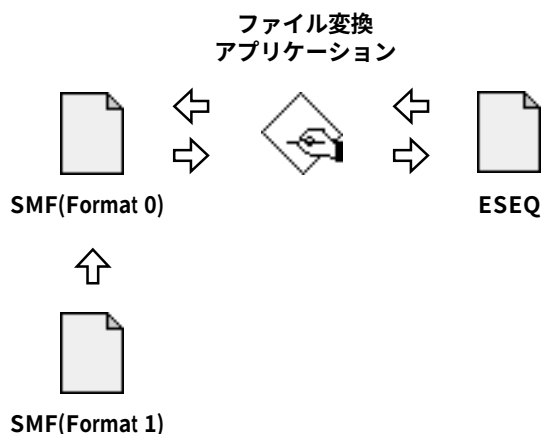
ヤマハデジタル楽器
IBM-PC/AT
NEC PC-9801/9821



3 つ目はシーケンスフォーマットの違いを解消する変換作業です。

まず SMF (Format 1) は、SMF (Format 0) に変換することで、通常の 16 チャンネルのマルチ音源モジュールに対応できます。

また、ESEQ と SMF (Format 0) は、それぞれのコンピュータのシーケンスフォーマット変換用 MIDI アプリケーションを使用することで、どちらのタイプの MIDI アプリケーションでも再生が可能となります。



ソングデータの再生

EOS B2000 は、XG、TG300B、C/M の 3 つのマルチ用サウンドモジュールモードを持っており、各サウンドモジュールモード用につくられた市販ソングデータを再生すると、自動的に適切なサウンドモジュールモードに切り替わるよう作られています。

しかし市販以外のソングデータの中には、データ不備のため自動的に切り替わらない場合もあります。そんなときは再生するソングデータがどのサウンドモジュールモードで作られたデータであるかを確認し、手動操作でサウンドモジュールモードを切り替えてください。

XG モード

市販されている XG マークのついたソングデータを再生すると、自動的にこのモードになります。また市販以外のデータを再生したときうまくこのモードに切り替わらないときは、「ソングデータ制作のヒント」の内容に準拠されているか確認してみてください。

TG300B モード

TG300 モードは、他社の音源フォーマットに準拠しています。EOS B2000 上からは操作できませんが、ソングモードで外部 MIDI シーケンサーなどで他社のソングデータを再生すると、EOS B2000 側で自動的に TG300B モードに切り替わり、ソングモードのトップ画面になります。いずれかのモードスイッチを押すと XG モードに解除されます。

【参考】

市販の GM マークのみついたソングデータは、XG モードで再生することができます。

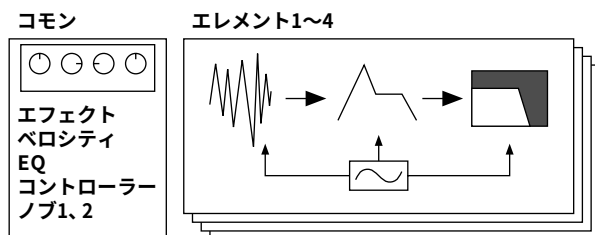
ヤマハピアノプレーヤー用のソングデータを再生するときは、XG モードに設定してください。

2. ボイスの構造

ボイスモードのエディット画面では、ボイスを構成するエレメントの内部パラメーターを含め、ボイスを細かくエディットすることができます。しかし、せっかくパラメーターが用意されていても、ボイスの内部構造に対する知識がなければ、思い通りの音色を作り出すことはできません。ここでは、ボイスの構造についてボイスエディットに必要な範囲で解説します。ボイスエディットのパラメーターを確認しながら読んでいただければ、より理解が深まるはずです。

1. ボイスエディット

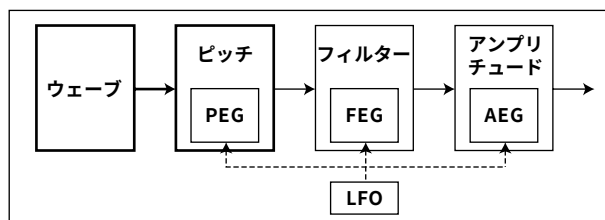
- ボイスとは、音源の最小単位であるエレメントによって構成されたプログラムのことで、正しくは、ボイスプログラムといます。
- EOS B2000 のボイスは、1～4 個のエレメントと、コモンで構成されています。
- エレメントは、シンセサイザーとしての基本要素をすべて内蔵した音源ユニットです。1つのエレメントで、音を合成し、音程や音量や音色を自由にコントロールすることができます。複数のエレメントを使用すると、同種の音を積み重ねて音に厚みをつけたり、異なった音を組み合わせることで新しい音を作り出すなど、バリエーション豊かなボイスを作ることができます。
- コモンは、エレメント全体に対してエフェクトやコントローラーの設定を行い、ボイスとしてまとめる働きを持ったユニットです。
- ボイスエディットは、エレメントエディットとコモンエディットの2つのエディットでボイスを作り変えることができます。
- エレメントエディットでは、ウェーブ、ピッチ、フィルター、アンプリチュード、LFOなどをエディットし、ボイスの基本部分のエディットを行います。(→P.197)
- コモンエディットでは、エフェクトセンド、ベロシティ、EQ、コントローラー、ノブなどをエディットすることで、ボイスの周辺部分のエディットを行います。(→P.194)



2. エレメントの仕組み

- EOS B2000 は音源方式として AWM2(Advanced Wave Memory 2)方式を採用しているため、各エレメントも内部構成はすべて AWM2 音源方式で作られています。
- AWM2 音源のエレメントは、ウェーブ、ピッチ、アンプリチュード、フィルター、LFOの5つのセクションで構成されています。

エレメントの仕組み



WAVE(ウェーブ)

- ウェーブとは、ピアノやサキソフォンといった実際の楽器の音を録音し、デジタル処理したものです。
- EOS B2000 は、10 メガバイト(387種類)のウェーブを内蔵しています。
- エレメントエディットは、ウェーブという素材をもとに、他のセクションで加工を施します。
- ウェーブに関する設定については、ボイスエディット(→P.198)を参照してください。

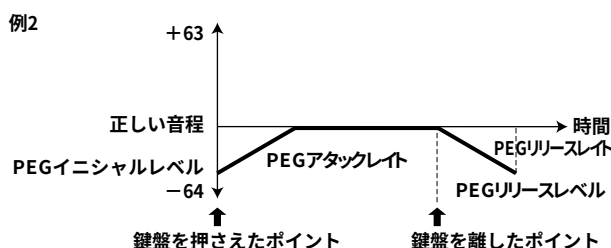
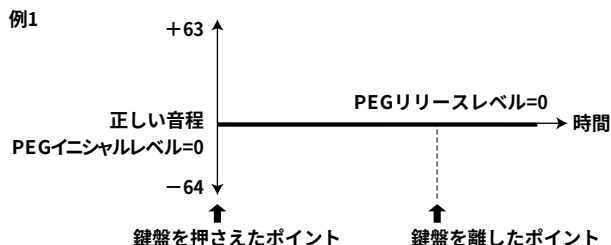
PITCH(ピッチ)

- 音程をコントロールするセクションです。
- エレメント全体のピッチを変更したり(Note Shift, Detune)、音程の時間的な変化を設定したり(PEG)、鍵盤を弾くタッチの強さでピッチを変更したり(VELO SENS)などのパラメーターを内蔵しています。
- 各パラメーターについては、ボイスエディット(→P.198)を参照してください。

PEG(ピッチ EG)

- PEGでは、鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでの音程の変化を設定します。たとえば、飛行機が飛び立つ音、風の音など、音程の変化に特徴のある音を作るときなどに有効です。
- 次ページの図の例1が通常の場合、例2がPEGを使った場合です。例2の方は、時間的な音程変化が設定されているのがわかるでしょう。

- EOS B2000 の PEG では、PEG イニシャルレベル、PEG リリースレベル、PEG アタックレイト、PEG リリースレイトの合計4つのパラメーターで、時間的な音程変化を設定します。

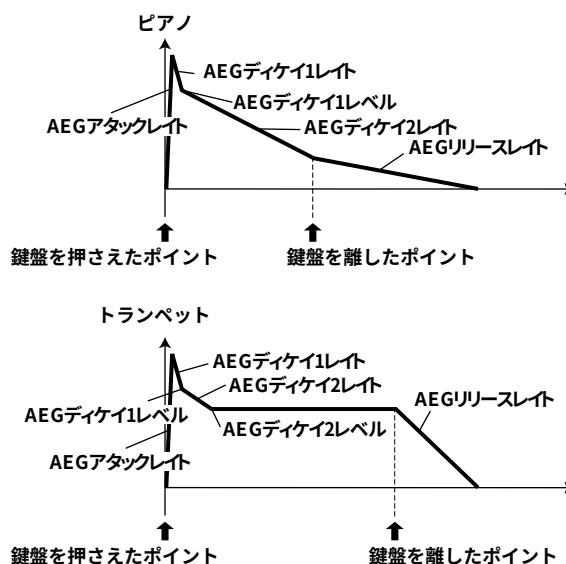


AMP(アンプリチュード)

- 音量をコントロールするセクションです。
- エLEMENT間の音量バランスをとったり(VOL)、音量の時間的な変化を設定したり(AEG)、鍵盤を弾くタッチの強さで音量を変更したり(VELO SENS)などのパラメーターを内蔵しています。
- 各パラメーターについては、ボイスエディット(→ P.199)を参照してください。

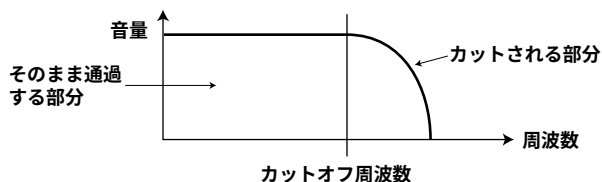
AEG(アンプリチュード EG)

- AEGでは、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コントロールします。
- いろいろな楽器音を比べてみると、音色そのものが違う以上に、音の出方や消え方に大きな違いがあるのがわかります。
- たとえば、ピアノは弾いた瞬間に音量が最大まで上がり、その後鍵盤を押さえ続けても音量はしだいに減衰していきます。
- また、トランペットでは、吹いた瞬間に音量が最大まで上がり、その後少し下がった音量で吹き続けるかぎり鳴り続けます。
- EOS B2000のAEGでは、AEG イニシャルレベル、AEG ディケイ1レベル、AEG ディケイ2レベル、AEG アタックレイト、AEG ディケイ1レイト、AEG ディケイ2レイト、AEG リリースレイトの合計7つのパラメーターで、時間的な音量変化を設定します。

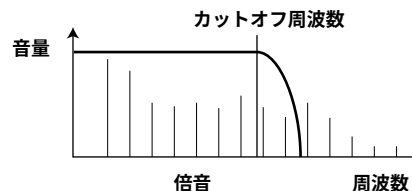


フィルター

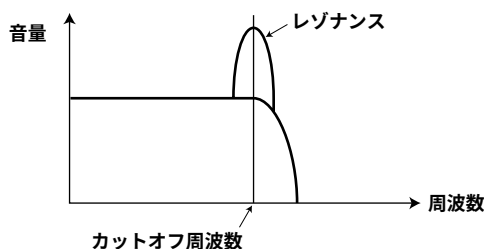
- 音色をコントロールするセクションです。実際には、LPPF (ローパスフィルター)を使ってウェーブから特定の倍音をカットすることで音色をコントロールします。
- ローパスフィルターとは、低域の信号はそのまま通過させ、高域の信号をカットするフィルターです。



- 信号をカットするポイントをカットオフ周波数(カットオフフリクエンシー)というパラメーターで調節しています。カットオフ周波数が低いと多くの倍音を削り取るので、音は暗く丸くなります。カットオフ周波数が高いと逆に倍音をほとんど削らないので、元のウェーブに近い音が出ます。



- レゾナンスは、カットオフ周波数周辺の音量を持ち上げて、新たな倍音を付け加えるパラメーターです。レゾナンスを上手に使うと、弦楽器などの胴鳴りの感じや、アナログシンセ特有の「ビョーン」といった効果を出すことができます。

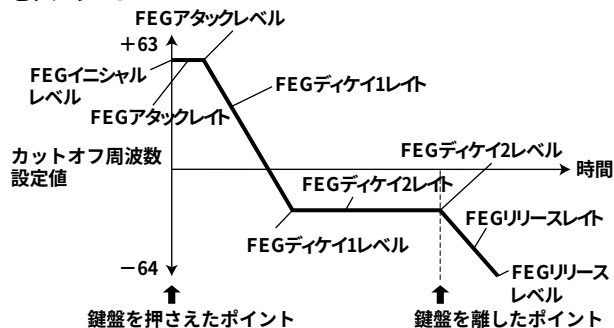


- 各パラメーターについては、ボイスエディット(→P.199)を参照してください。

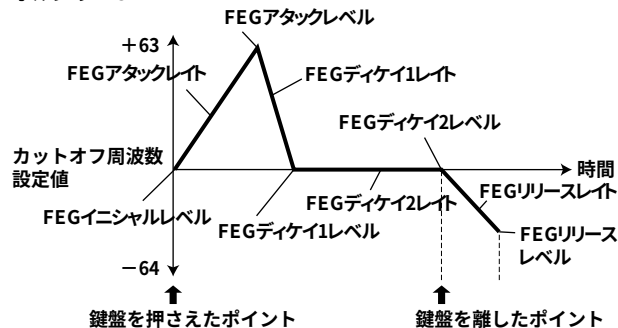
FEG(フィルター EG)

- FEGでは、鍵盤を弾いた瞬間から、音が消えるまでのカットオフ周波数の時間的な変化を設定します。
- 楽器音では、音量の時間的な変化ばかりでなく、音色の時間的な変化が重要な要素になっています。たとえば、ピアノは弾いた瞬間に、音量が最大になると同時に倍音を多く含んだ明るい音になり、その後すぐに倍音が減少します。ホルンの場合は、吹いた瞬間に音量だけが最大に上がり、少し遅れて音色が明るくなります。
- 時間と音色の関係を図にすると、下図のようになります。
- FEGでは、FEG イニシャルレベル～FEG リリースレベル、FEG アタックレイト～FEG リリースレイトの合計9つのパラメーターで、時間的な音色変化を設定することができます。

ピアノのFEG



ホルンのFEG



LFO(エルエフオー)

- LFOは、周期的な音の揺れを作り出すためのセクションです。
- LFOの信号が、ピッチ、アンプリチュード、フィルターに入ることによって、音に効果がかかります。
- LFOの信号がピッチに入ると、音程が周期的に揺れ(ピッチモジュレーション)、ビブラートという効果になります。
- LFOの信号がアンプリチュードに入ると、音量が周期的に揺れ(アンプリチュードモジュレーション)、トレモロという効果になります。
- LFOの信号がフィルターに入ると、カットオフ周波数が周期的に揺れ(フィルターモジュレーション)、ワウという効果になります。
- 各パラメーターについては、ボイスエディット(→P.200)を参照してください。

3.EOS B2000が扱えるMIDIイベント

1. ノート～9. エクスクルーシブ(Exc)、11.XGパラメーターの各イベントは、ソングモードのシーケンストラックやフレーズのエディット時に扱うことのできるイベントです。10. テンポチェンジはソングのテンポトラックで扱うことができます。

1. ノート(Note)

Location	Note	GateTime	Velocity
001:1:000	MC 3	00:005 [f]	005 [f]

- ・ 音符を示すイベントです。演奏データの大部分を占める、最もポピュラーで重要なイベントです。
- ・ ノートネームでは、音程を音名で示します。
- ・ ゲートタイムでは、鍵盤を弾いてから離すまでの時間を、メジャー、ビートで示したものです。
- ・ ベロシティでは、鍵盤を強く強さを示します。

【設定値】 ノートネーム…C-2～G8

ゲートタイム…00-01～99-479

ベロシティ…001～127

2. ピッチベンド(PB)

Location	Data
001:1:000	PB +0000 [.....]

- ・ 音程を連続的に変化させるイベントです。
- ・ ピッチベンドホイールを操作することで出力します。
- ・ データでは、ピッチベンドホイールの操作を数値で示します。データの右側には、数値に対応したバーグラフが表示されます。

【設定値】 データ…- 8192 ～+ 0000 ～+ 8191

3. プログラムチェンジ(PC)

Location	Bank	PC#	ボイスネーム
001:1:000	PC	000-000-000	[GrandPno]

バンクセレクト MSB バンクセレクト LSB プログラムチェンジナンバー

- ・ ボイスを選択するイベントです。
- ・ 本来はバンクセレクト MSB、LSB は、次項目のコントロールチェンジに含まれるイベントですが、XG ではこの3つのイベントを入力することでボイスを選択する仕組みになっているため、ここでは便宜的に1つのイベントとして扱えるようになっています。
- ・ バンクセレクト MSB ではボイスカテゴリーを、バンクセレクト LSB ではバンクナンバーを選択します。
- ・ プログラムナンバーでは、バンクセレクトで選択したボイスカテゴリー、バンクナンバーの中からボイスを選択します。

- ・ XGの音色配列については、「第1章 基礎知識」をご覧ください。(→ P.76)

【設定値】 バンクセレクト MSB…000～127

バンクセレクト LSB…000～127

プログラムナンバー…001～128

4. コントロールチェンジ(CC)

Location	Ctrl#	Data
001:1:000	Bank-M[000]	000

コントロール
ナンバー

- ・ ボイスやエフェクトのパラメーターをコントロールするイベントです。
- ・ 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など)を操作すると出力されます。
- ・ アサインブルコントローラーを使うと、リアルタイムレコーディングですべてのコントロールナンバーを入力することができます。
- ・ コントロールナンバーでは、コントローラーを指定します。
- ・ データでは、コントロールナンバーで指定したコントローラーの効果を、どの程度かけるのかを示します。

【設定値】 コントロールナンバー…000～127

データ…000～127

【参考】

次に、主要なコントローラーのコントロールナンバーと機能を紹介します。

モジュレーションホイール(コントロールナンバー 001)

- ・ モジュレーションホイールを操作したときに出力されるMIDIメッセージです。データが0 のときモジュレーションはかからず、127 のとき最大にかかります。

ポルタメントタイム(コントロールナンバー 005)

- ・ ポルタメントのかかり方をコントロールするMIDIメッセージです。0 のときポルタメントの効果はなく、127 のとき効果は最大になります。
- ・ ポルタメント(コントロールナンバー065)をオンにしないと効果はありません。

データエンタリー MSB(コントロールナンバー 006)

データエンタリー LSB(コントロールナンバー 038)

- ・ RPN MSB、RPN LSB (→ P.253)や、NRPN MSB、NRPN LSB (→ P.254)で指定したパラメーターの値を設定するMIDIメッセージです。MSBとLSBの2つのコントロールチェンジの組み合わせでパラメーターの値が設定されます。

3. EOS B2000 が扱える MIDI イベント

ボリューム(コントロールナンバー 007)

- ・パートごとのボリュームをコントロールするMIDIメッセージです。データが0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。パートごとの音量のバランスを調節するときに使います。
- ・EOS B2000ではフットボリューム端子につながれたコントローラーを操作したとき、パッド/ノブモードの設定により、007または011のコントロールメッセージを出力します。

パンポット(コントロールナンバー 010)

- ・パートごとのパンをコントロールするMIDIメッセージです。ステレオ再生したときの音の定位です。データが0のとき左に、127のとき右に移動します。(シーケンサー表示のときは-64～+63となります。)

エクスプレッション(コントロールナンバー 011)

- ・パートごとのエクスプレッションをコントロールするMIDIメッセージです。データが0のとき音が出ず、127のとき音量が最大になります。曲中での音量変化をつけるときに使います。
- ・EOS B2000ではフットボリューム端子につながれたコントローラーを操作したとき、ユーティリティモードの設定により、007または011のコントロールメッセージを出力します。

AC1(アサインブルコントローラー 1)(コントロールナンバー 016)

- ・AC1に割り当てられたコントローラーを操作するときに要するMIDIメッセージです。EOS B2000では通常フットコントローラーが割り当てられています。

サステイン(ホールド 1)(コントロールナンバー 064)

- ・サステインペダルのオン/オフをコントロールするMIDIメッセージです。ペダルを踏んだときに発音していた音を持続します。データが0～63のときサステインペダルがオフ(離れた状態)、64～127のときオン(踏んだ状態)になります。

ポルタメント(コントロールナンバー 065)

- ・ポルタメント効果のオン/オフをコントロールするMIDIメッセージです。データが0～63のときポルタメントがオフ、64～127のときオンになり、ポルタメント効果がかかります。
- ・ポルタメントタイム(コントロールナンバー005)でかかり方を調節してください。

ソステヌートペダル(コントロールナンバー 066)

- ・ピアノのソステヌートペダルのオン/オフをコントロールするMIDIメッセージです。データが0～63のときソステヌートがオフ、64～127のときオンになり、ソステヌート効果がかかります。

ソフトペダル(コントロールナンバー 067)

- ・ピアノのソフトペダルのオン/オフをコントロールするMIDIメッセージです。データが0～63のときソフトペダルがオフ、64～127のときオンになり、ソフトペダルの効果がかかります。

ハーモニックコンテンツ(コントロールナンバー 071)

- ・ボイスに設定されているフィルターのレゾナンスを調節するMIDIメッセージです。0～127の値を-64～+63に置き換えて元の音色データに加算され、レゾナンスが変更されます。

リリースタイム(コントロールナンバー 072)

- ・ボイスに設定されているEGのリリースタイムを調節するMIDIメッセージです。0～127の値を-64～+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、リリースタイムが変更されます。

アタックタイム(コントロールナンバー 073)

- ・ボイスに設定されているEGのアタックタイムを調節するMIDIメッセージです。0～127の値を-64～+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、アタックタイムが変更されます。

ブライツネス(コントロールナンバー 074)

- ・ボイスに設定されているフィルターのカットオフ周波数を調節するMIDIメッセージです。0～127の値を-64～+63に置き換えて元のボイスデータに加算され、カットオフ周波数が変更されます。

ポルタメントコントロール(コントロールナンバー 084)

- ・ポルタメントのソースキーナンバー(ポルタメントを開始するキーナンバー)を指定するMIDIメッセージです。0～127のデータでノートナンバーを設定します。
- ・たとえばC3からC4に向かってポルタメントをかけたい場合は、以下のように設定します。

90H 3CH 7FH		C3をノートオン
B0H 54H 3CH		ソースキーナンバーをC3に設定
90H 48H 7FH		C4をノートオン(ノートオンと同時にC3は消え、C4へポルタメントがかかります)

エフェクトセンドレベル1(リバーブエフェクト)(コントロールナンバー 091)

- ・リバーブエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

エフェクトセンドレベル3(コーラスエフェクト)(コントロールナンバー 093)

- ・コーラスエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

エフェクトセンドレベル4(バリエーションエフェクト)(コントロールナンバー 094)

- ・バリエーションエフェクトに対するセンドレベルを設定するMIDIメッセージです。

データインクリメント(コントロールナンバー 096)

データデクリメント(コントロールナンバー 097)

- ・RPN(→P.253)でピッチベンドセンシティビティ、ファインチューン、コースチューンを指定した後、それぞれのパラメーターの値を1ずつ増減するMIDIメッセージです。

NRPN MSB(ノンレジスタードパラメーターナンバーMSB)(コントロールナンバー 099)

NRPN LSB(ノンレジスタードパラメーターナンバーLSB)(コントロールナンバー 098)

- ・ビブラートやフィルター、EG、ドラムセットアップなど、ボイスの設定をオフセット値で変更するためのMIDIメッセージです。
- ・NRPN MSB、NRPN LSBで変更したいパラメーターを指定した後、データエントリー(→P.251)でパラメーターの値を設定します。
- ・一旦NRPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、RPNのNull(7FH,7FH)を送信して誤操作を防止してください。
- ・パラメーターについては、「8.NRPN」をご覧ください。(→P.254)

RPN MSB(レジスタードパラメーターナンバーMSB)(コントロールナンバー 101)

RPN LSB(レジスタードパラメーターナンバーLSB)(コントロールナンバー 100)

- ・ ピッチベンドセンシティビティやチューニングなど、パートの設定をオフセット値で変更するための MIDI メッセージです。
- ・ RPN MSB、RPN LSB で変更したいパラメーターを指定した後、データエントリー(→ P.251)でパラメーターの値を設定します。
- ・ 一旦 RPN が設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定した RPN の値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、パラメーターナンバーを Null(7FH,7FH)に設定して誤操作を防止してください。
- ・ パラメーターについては、「7.RPN」をご覧ください。

オールサウンドオフ(コントロールナンバー 120)

- ・ 各パートの発音中の音を全て消去する MIDI メッセージです。

リセットオールコントローラー(コントロールナンバー 121)

- ・ コントローラーの値を初期設定値に戻す MIDI メッセージです。次の各データを初期値に戻します。
- ・ ピッチベンド、チャンネルプレッシャー、ポリフォニックキープレッシャー、モジュレーション、エクスプレッション、ホルルド1、ポルタメント、ソステヌート、ソフトペダル、ポルタメントコントロール、RPN*、NRPN*
(* RPN と NRPN は番号未設定状態となり、内部データは変更されません。)
- ・ 次の各データは変更しません。
プログラムチェンジ、バンクセレクト MSB/LSB、ボリューム、パン、ドライセンドレベル、エフェクトセンドレベル1、3、4、ピッチセンシティビティ、ファインチューニング、コースチューニングなど。

オムニモードオフ(コントロールナンバー 124)

- ・ オールノートオフを受信したときと同じ処理を行います。ボイススレーブチャンネルを 1 に設定します。

オムニモードオン(コントロールナンバー 125)

- ・ オールノートオフを受信したときと同じ処理を行います。ボイススレーブチャンネルのみをオムニオンに設定します。

モノ(コントロールナンバー 126)

- ・ オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行い、3rd byte (モノ数)が 0 ~ 16 の範囲内であればそのチャンネルのパートをモノモードにします。

ポリ(コントロールナンバー 127)

- ・ オールサウンドオフを受信したときと同じ処理を行い、そのチャンネルのパートをポリモードにします。

5. チャンネルアフタータッチ(CAT)

Location	Data
CAT 001:1:000 CAT	000 [.....]

- ・ 鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。
- ・ データでは、鍵盤をどの程度押さえたのかを示します。
【設定値】データ…000 ~ 127

6. ポリフォニックアフタータッチ(PAT)

Location	Note	Data
PAT 001:1:000 PAT	C -2	000 [.....]

- ・ 鍵盤を弾いてからさらに押し込むことで出力するイベントです。チャンネルアフタータッチと違い、各鍵ごとに独立したデータとして扱います。
- ・ ノートネームでは、押さえた鍵盤を示しています。
- ・ データでは、鍵盤を押さえる強さを示しています。右側には数値に対応したバーグラフが表示されます。
【設定値】ノートネーム…C-2 ~ G8
データ…000 ~ 127

7. レジスタードパラメーターナンバー(RPN)

Location	MSB	LSB	Data
RPN 001:1:000 RPN	[000 - 000]	000-000	

RPN MSB RPN LSB データエントリー MSB

- ・ 音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。
- ・ 本来は、RPN MSB(101)、RPN LSB(100)、データエントリー MSB(6)の3種類のコントロールチェンジを送信する必要があります。EOS B2000 では、これにデータエントリー LSB(38)を加えた4種類のコントロールチェンジを便宜的に1つにまとめて扱えるようになっています。
- ・ 一旦 RPN が設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定した RPN の値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、パラメーターナンバーを Null(7FH,7FH)に設定して誤操作を防止してください。
- ・ EOS B2000 の音源部では、次ページの表の4種類のパラメーターをコントロールすることができます。
- ・ XG に関する RPN を操作する場合は、ソングエディットやフレーズエディットから[F2](XG View)をオンにして XG パラメーターとして扱うと設定が容易になります。RPN をインサートする場合も、XG パラメーターだとデータの種別を選ぶだけで入力できます。XG パラメーターについては、「11.XG パラメーター」をご覧ください。(→ P.256)

MSB	LSB	表示	パラメーター名	値の範囲		初期値	機能
				MSB	LSB		
000	000	PBSens	ピッチベンドセンシティビティ	000～024	—	002	ピッチベンド情報による音程変化の幅を、半音単位で設定します。
000	001	FnTune	ファインチューン	−64～+63	00～127	+00	音程をセント単位で変更します。
000	002	CsTune	コースチューン	−64～+63	—	+00	音程を半音単位で変更します。
127	127	Null	ヌル	—	—	—	RPNとNRPNの指定を解除して、誤ってデータエントリーを送っても音源の設定が変化しないようにします。

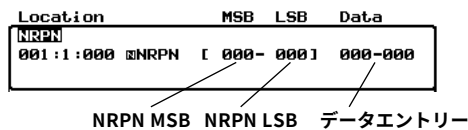
【設定値】 RPN MSB…000 ～ 127

RPN LSB…000 ～ 127

データエントリー MSB…000 ～ 127

データエントリー LSB…000 ～ 127

8. ノンレジスタードパラメーターナンバー(NRPN)



- 音源の設定をパートごとに変更するためのイベントです。
- 設定するパラメーターにメーカーごとの互換性はありません。そのため、音源固有の機能をパラメーターとして設定可能で、音色を変更するためのパラメーターなどが多く設定されています。
- 本来は、NRPN MSB(99)、NRPN LSB(98)、データエントリー(6)の3種類のコントロールチェンジを送信する必要があります。EOS B2000 では、3 種類のコントロールチェンジを 1 つにまとめて独立したイベントとして扱っています。

- 一旦NRPNが設定されると、その後同じチャンネルで受信するデータエントリーは、設定したNRPNの値として処理されます。このメッセージを使ってコントロールした後は、RPNのNull(7FH,7FH)を送信して誤操作を防止してください。
- EOS B2000 の音源部では、次ページの表のパラメーターをコントロールすることができます。
- フィルターカットオフフリクエシーやレゾナンスなど独立したコントロールチェンジが定義されているパラメーターについては、NRPNではなく独立したコントロールチェンジで操作するのが一般的です。
- ドラムボイスに関するパラメーターのLSBの値は、ドラムのインストゥルメントのノートナンバーになります。
- XG の関する NRPN を操作する場合は、ソングエディットやフレーズエディットから **F2** (XG View) をオンにして XG パラメーターとして扱うと設定が容易になります。NRPN を挿入する場合も、XG パラメーターだとデータの種類を選ぶだけで入力できます。XG パラメーターについては、「11.XG パラメーター」をご覧ください。(→ P.256)

【設定値】 NRPN MSB…000 ～ 127

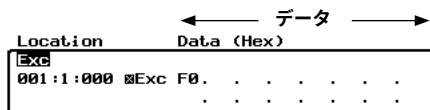
NRPN LSB…000 ～ 127

データエントリー MSB…000 ～ 127

MSB	LSB	表示	パラメーター名	値の範囲	初期値	機能
001	008	VibRte	ビブラートレイト	-64~+63	+00	ビブラートの揺れの速さを設定します。
001	009	VibDpt	ビブラート*デプス	-64~+63	+00	ビブラートの揺れの速さを設定します。
001	010	VibDly	ビブラートディレイ	-64~+63	+00	鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。
001	032	Cutoff	ローパスフィルターカットオフフリケンシー	-64~+63	+00	ローパスフィルターでカットする周波数を設定します。
001	033	Resnan	ローパスフィルターレゾナンス	-64~+63	+00	ローパスフィルターのレゾナンスを設定します。
001	036		ハイパスフィルターカットオフフリケンシー	-64~+63	+00	ハイパスフィルターでカットする周波数を設定します。
001	048		EQベースゲイン	-64~+63	+00	EQベースフリケンシー付近の音をカット/ブースとする値を設定します。
001	049		EQトレブルゲイン	-64~+63	+00	EQトレブルフリケンシー付近の音をカット/ブースとする値を設定します。
001	052		EQベースフリケンシー	4~40	12	低域側のEQでコントロールする周波数を設定します。
001	053		EQトレブルフリケンシー	28~58	54	高域側のEQでコントロールする周波数を設定します。
001	099	AtackTm	EGアタックタイム	-64~+63	+00	音の立ち上がりの速さを設定します。
001	100	DcayTm	EGディケイタイム	-64~+63	+00	音のディケイの速さを設定します。
001	102	RlseTm	EGリリースタイム	-64~+63	+00	音のリリースの速さを設定します。
020	Note	DrCut	ドラムローパスフィルターカットオフフリケンシー	-64~+63	+00	ドラムのインストゥルメントごとにローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。
021	Note	DrReso	ドラムローパスフィルターレゾナンス	-64~+63	+00	ドラムのインストゥルメントごとにローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。
022	Note	DrAtRt	ドラムEGアタックレイト	-64~+63	+00	ドラムのインストゥルメントごとに音の立ち上がりの速さを設定します。
023	Note	DrDcRt	ドラムEGディケイレイト	-64~+63	+00	ドラムのインストゥルメントごとに音のディケイの速さを設定します。
024	Note	DrPtCs	ドラムピッチコース	-64~+63	+00	ドラムのインストゥルメントごとに音程を半音単位で設定します。
025	Note	DrPtFn	ドラムピッチファイン	-64~+63	+00	ドラムのインストゥルメントごとに音程をセント単位で設定します。
026	Note	DrLevl	ドラムレベル	0~127	*1	ドラムのインストゥルメントごとに音量を設定します。
028	Note	DrPan	ドラムパン	RND、L63~R63	*1	ドラムのインストゥルメントごとに音の左右の定位を設定します。
029	Note	DrRev	ドラムリバーブセンドレベル	0~127	+00	ドラムのインストゥルメントごとにリバーブエフェクトの深さを設定します。
030	Note	DrCho	ドラムコーラスセンドレベル	0~127	*1	ドラムのインストゥルメントごとにコーラスエフェクトの深さを設定します。
031	Note	DrVar	ドラムバリエーションンセンドレベル	0~127	127	ドラムのインストゥルメントごとにバリエーションエフェクトの深さを設定します。
036	Note		ドラムハイパスフィルターカットオフフリケンシー	-64~+63	+00	ドラムのインストゥルメントごとにハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。
048	Note		ドラムEQベースゲイン	-64~+63	+00	ドラムのインストゥルメントごとにドラムEQベースフリケンシー付近の音をカット/ブースとする値を設定します。
049	Note		ドラムEQトレブルゲイン	-64~+63	+00	ドラムのインストゥルメントごとにドラムEQトレブルフリケンシー付近の音をカット/ブースとする値を設定します。
052	Note		ドラムEQベースフリケンシー	4~40	12	ドラムのインストゥルメントごとに低域側のEQでコントロールする周波数を設定します。
053	Note		ドラムEQトレブルフリケンシー	28~58	54	ドラムのインストゥルメントごとに高域側のEQでコントロールする周波数を設定します。

*1:インストゥルメントによって初期値は異なります。

9. エクスクルーシブ(Exc)



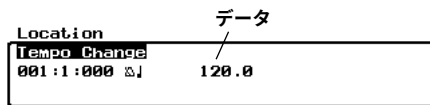
- 音源やエフェクトの設定を変えたり、スイッチをリモートコントロールしたり、音源モードを切り替えたりなど、MIDIを通して音源の内部設定を変更するためのイベントです。
- 2バイト目にメーカーごとに割り当てられたIDナンバーを設定するために、他の MIDI イベントとは異なりメーカー間の互換性はありません。そのために、XGの機能やEOS B2000固有の機能をすべて MIDI イベントとして扱うことができます。
- 大きさが17バイトを越えると、カーソルを移動してスクロールして表示します。
- XGに関するエクスクルーシブを操作する場合は、ソングエディットやフレーズエディットから **F2** (XG View) をオンにしてXGパラメーターとして扱うと設定が容易になります。イベントを挿入する場合も、XGパラメーターを選択するとデータの種類を選ぶだけでエクスクルーシブが入力できます。XGパラメーターについては、「11.XGパラメーター」をご覧ください。

【設定値】 データ……16進数で 00～7F、F7

【参考】

16進数のA～Fの入力には、パッド1(A)～6(F)を使います。

10. テンポチェンジ(Tempo Change)

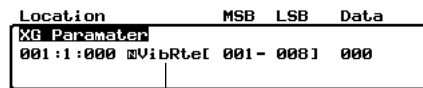


- テンポチェンジは、曲の途中でテンポを変更するイベントです。
- 曲の頭のテンポはソングプレイの画面でも設定できますが、ソングエディットでの設定が優先されます。
- テンポチェンジでは、実際に動作するテンポを設定します。たとえば、テンポを120から100に変更したければ、変更したいポイントにテンポ=100というデータを挿入します。

- テンポトラックでのみ扱うことができます。

【設定値】 25.0～300.0

11.XGパラメーター



XGパラメーター名

- XGで定義されているRPN、NRPNとエクスクルーシブの中から使用頻度の高いものを、便宜的に1つの独立したイベントにして使いやすくしたものです。
- XGに関するエクスクルーシブやNRPN、RPNを操作する場合は、ソングエディットやフレーズエディットから **F2** (XG View) をオンにしてXGパラメーターとして扱うと、表示が分かりやすくなり設定も容易になります。
- XGに関するエクスクルーシブやNRPN、RPNを挿入する場合も、データの種類を選ぶだけで入力できます。

次にXGパラメーターについて、1(RPN)～6(ExcDrum)の順に解説します。

F1 (RPN)RPN

- XGで定義されているRPNをXGパラメーターとして用意しています。
- RPNについては、「7.RPN」をご覧ください。(→ P.253)

F2 (NRPN)NRPN

- XGで定義されているNRPNをXGパラメーターとして用意しています。
- NRPNについては、「8.NRPN」をご覧ください。(→ P.254)

F3 (Exc Sys)エクスクルーシブ・システム

- XGで定義されているエクスクルーシブメッセージは、大きくシステム、エフェクト、マルチパート、ドラムの4つのグループに分けることができます。
- ここでは、システムに関するエクスクルーシブメッセージを扱います。

表示	パラメーター名	値の範囲	初期値	機能
M.Tune	マスターチューン	-102.4～+102.3	+000.0	音源全体のチューニングを行います。
M.Vol	マスターボリューム	000～127	127	音源全体の音量を設定します。
M.Attn	マスターアッテネーター	000～127	000	音源全体の音量を調節して、曲と曲との間の音量のバラツキを補正します。000で最大音量です。
Trans	トランスポーズ	-24～+24	+00	音源全体の音程を半音単位で移調します。
DrRset	ドラムセットアップリセット	—	—	ドラムセットアップ1～3を初期状態に戻します。
XG On	XGシステムオン	—	—	音源をXGに設定し、すべてのパラメーターを初期化します。
PmRset	オールパラメーターリセット	—	—	すべてのパラメーターを初期化します。
GM On	GMモードオン	—	—	音源をGMに設定し、すべてのパラメーターを初期化します。

F4 (ExcEfc) エクスクルーシブ・エフェクト

- XG で定義されているエクスクルーシブメッセージは、大きくシステム、エフェクト、マルチパート、ドラムの4つのグループに分けることができます。
- ここでは、エフェクトに関するエクスクルーシブメッセージを扱います。

- リバーブパラメーター1～16、コーラスパラメーター1～16、バリエーションパラメーター1～16、インサージョン1、2パラメーター1～16は、それぞれリバーブタイプ、コーラスタイプ、バリエーションタイプ、インサージョンタイプの設定によって項目が異なります。詳しくは、エフェクトプログラムリスト(→リストブック)をご覧ください。

表示	パラメーター名	値の範囲	初期値	機能
RevTyp	リバーブタイプ	エフェクトプログラムリスト参照	001-000(HALL1)	リバーブエフェクトのタイプを設定します。
RevP1～10	リバーブパラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	リバーブの細かい設定を行います。
RevRtn	リバーブリターン	000～127	64	リバーブからの戻り量を設定し、リバーブの深さを調節します。
RevPan	リバーブパン	L63～C～R63	C	エフェクト音の定位を設定します。
RevP11～16	リバーブパラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	リバーブの細かい設定を行います。

表示	パラメーター名	値の範囲	初期値	機能
ChoTyp	コーラスタイプ	エフェクトプログラムリスト参照	065-000(CHORUS1)	コーラスエフェクトのタイプを設定します。
ChoP1～10	コーラスパラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	コーラスの細かい設定を行います。
ChoRtn	コーラスリターン	000～127	64	コーラスからの戻り量を設定し、コーラスの深さを調節します。
ChoPan	コーラスパン	L63～C～R63	C	エフェクト音の定位を設定します。
ChToRv	コーラストゥーリバーブ	000～127	000	コーラスからリバーブへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。
ChoP11～16	コーラスパラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	コーラスの細かい設定を行います。

表示	パラメーター名	値の範囲	初期値	機能
VarTyp	バリエーションタイプ	エフェクトプログラムリスト参照	005-000(DELY LCR)	バリエーションエフェクトのタイプを設定します。
VarP1～10	バリエーションパラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	バリエーションの細かい設定を行います。
VarRtn	バリエーションリターン	000～127	64	バリエーションからの戻り量を設定し、バリエーションの深さを調節します。
VarPan	バリエーションパン	L63～C～R63	C	エフェクト音の定位を設定します。
VrToRv	バリエーショントゥーリバーブ	000～127	000	バリエーションからリバーブへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。
VrToCh	バリエーショントゥーコーラス	000～127	000	バリエーションからコーラスへ接続されたバスラインへの送り量を設定します。
VrCnct	バリエーションコネクション	INS、SYS	INS	バリエーションエフェクトをインサージョンとシステムのどちらのエフェクトとして使用するかを設定します。
VrPart	バリエーションパート	000～031(Part1～32)、33(SP)、064(AD1)、127(OFF)	127(OFF)	バリエーションコネクション=INSのとき、バリエーションエフェクトをどのパートに接続するのかを設定します。
MWVar	MWバリエーションコントロールデプス	－64～＋63	＋000	特定のパラメーターをモジュレーションホイールでコントロールする深さを設定します。
BndVar	BENDバリエーションコントロールデプス	－64～＋63	＋000	特定のパラメーターをピッチベンドホイールでコントロールする深さを設定します。
CATVar	CATバリエーションコントロールデプス	－64～＋63	＋000	特定のパラメーターをチャンネルアフタータッチでコントロールする深さを設定します。
AC1～2Var, CBC1 Var	AC1～2, CBC1バリエーションコントロールデプス	－64～＋63	＋000	特定のパラメーターをアサインابلコントローラー1～2, CBC1でコントロールする深さを設定します。
VarP11～16	バリエーションパラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	バリエーションの細かい設定を行います。

3. EOS B2000 が扱える MIDI イベント

表示	パラメーター名	値の範囲	初期値	機能
EQTyp	EQタイプ	flat,jazz,pops,rock, classic	flat	音楽ジャンルごとにプリセットの設定を呼び出します。
EQGn1	EQゲイン1	-64~+63	+00	各周波数帯域ごとのブースト/カットを細かく設定します。
EQFr1	EQフリクエンス1	32~2.0k	80	GAIN(ゲイン)でブースト/カットする周波数を設定します。
EQQ1	EQQ1	0.1~12.0	0.7	周波数特性のカーブの鋭さを設定します。
EQSp1	EQシェイプ1	0(shelving)、1(Peaking)	0	特性カーブの形を、シェルピングタイプ、ピーキングタイプのどちらにするかを選択します。
EQGn2	EQゲイン2	-64~+63	+00	各周波数帯域ごとのブースト/カットを細かく設定します。
EQFr2	EQフリクエンス2	100~10.0k	500	GAIN(ゲイン)でブースト/カットする周波数を設定します。
EQQ2	EQQ2	0.1~12.0	0.7	周波数特性のカーブの鋭さを設定します。
EQGn3	EQゲイン3	-64~+63	+00	各周波数帯域ごとのブースト/カットを細かく設定します。
EQFr3	EQフリクエンス3	100~10.0k	1.0k	GAIN(ゲイン)でブースト/カットする周波数を設定します。
EQQ3	EQQ3	0.1~12.0	0.7	周波数特性のカーブの鋭さを設定します。
EQGn4	EQゲイン4	-64~+63	+00	各周波数帯域ごとのブースト/カットを細かく設定します。
EQFr4	EQフリクエンス4	100~10.0k	4.0k	GAIN(ゲイン)でブースト/カットする周波数を設定します。
EQQ4	EQQ4	0.1~12.0	0.7	周波数特性のカーブの鋭さを設定します。
EQGn5	EQゲイン5	-64~+63	+00	各周波数帯域ごとのブースト/カットを細かく設定します。
EQFr5	EQフリクエンス5	0.5k~16.0k	8.0k	GAIN(ゲイン)でブースト/カットする周波数を設定します。
EQQ5	EQQ5	0.1~12.0	0.7	周波数特性のカーブの鋭さを設定します。
EQSp5	EQシェイプ5	0(shelving)、1(Peaking)	4	特性カーブの形を、シェルピングタイプ、ピーキングタイプのどちらにするかを選択します。

表示	パラメーター名	値の範囲	初期値	機能
l1Typ	インサクション1タイプ	エフェクトプログラムリスト参照	005-000(DELY LCR)	インサクション1エフェクトのタイプを設定します。
l1P1~10	インサクション1パラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	インサクション1の細かい設定を行います。
l1Part	インサクション1パート	000~031(Part1~32)、064 (AD1)、127(OFF)	127(OFF)	インサクション1エフェクトをどのパートに接続するかを設定します。
MWl1	MWインサクション1コントロールデプス	-64~+63	+00	特定のパラメーターをモジュレーションホイールでコントロールする深さを設定します。
Bndl1	BENDインサクション1コントロールデプス	-64~+63	+00	特定のパラメーターをピッチベンドホイールでコントロールする深さを設定します。
CATl1	CATインサクション1コントロールデプス	-64~+63	+00	特定のパラメーターをチャンネルアフタータッチでコントロールする深さを設定します。
AC1l1,AC2l1,CBC1l1	AC1,AC2,CBC1インサクション1コントロールデプス	-64~+63	+00	特定のパラメーターをアサインابلコントローラー1~2,CBC1でコントロールする深さを設定します。
l1P11~16	インサクション1パラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	インサクション1の細かい設定を行います。
l1P1w~10w	インサクション1パラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	インサクション1の細かい設定を行います。

表示	パラメーター名	値の範囲	初期値	機能
I2Typ	インサーション2タイプ	エフェクトプログラムリスト参照	005-000(DELY LCR)	インサーション2エフェクトのタイプを設定します。
I2P1~10	インサーション2パラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	インサーション2の細かい設定を行います。
I2Part	インサーション2パート	000~031(Part1~32)、064 (AD1)、127(OFF)	127(OFF)	インサーション2エフェクトをどのパートに接続するのかを設定します。
MWl2	MWインサーション2コントロールデプス	-64~+63	+00	特定のパラメーターをモジュレーションホイールでコントロールする深さを設定します。
Bndl2	BENDインサーション2コントロールデプス	-64~+63	+00	特定のパラメーターをピッチベンドホイールでコントロールする深さを設定します。
CATl2	CATインサーション2コントロールデプス	-64~+63	+00	特定のパラメーターをチャンネルアフタータッチでコントロールする深さを設定します。
AC1l2,AC2l2,CBCl2	AC1,AC2,CBC1インサーション2コントロールデプス	-64~+63	+00	特定のパラメーターをアサインブルコントローラー1~2,CBC1でコントロールする深さを設定します。
I2P11~16	インサーション2パラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	インサーション2の細かい設定を行います。
I2P1w~10w	インサーション2パラメーター	エフェクトプログラムリスト参照	エフェクトプログラムリスト参照	インサーション2の細かい設定を行います。

F5 (ExcMult) エクスクルーシブ・マルチ

- XG で定義されているエクスクルーシブメッセージは、大きくシステム、エフェクト、マルチパート、ドラムの4つのグループに分けることができます。ここでは、マルチパートに関するエクスクルーシブメッセージを扱います。
- マルチパートとは、パートごとの音源の設定に関するエクスクルーシブメッセージのことです。
- エクスクルーシブマルチの中で、プログラムチェンジやコントロールチェンジなどで他の MIDI イベントで置き換え可能なメッセージについては、エクスクルーシブメッセージを使わずに他の MIDI イベントを使用するようにしましょう。

3. EOS B2000 が扱える MIDI イベント

表示	パラメーター名	値の範囲	初期値	機能
ElRsrv	エレメントリザーブ	000～064	パート10,26=000, 他のパート=002	各パートで発音しているエレメント数の合計が最大同時発音数の32を越えたときに、各パートで確保する必要最小限のエレメント数を設定します。
Bank-M	バンクセレクトMSB	000～127	パート10=127,他の パート=000	コントロールチェンジ#0のバンクセレクトMSB同じ働きをします。
Bank-L	バンクセレクトLSB	000～127	000	コントロールチェンジ#32のバンクセレクトLSB同じ働きをします。
Pgm#	プログラムナンバー	001～128	001	プログラムチェンジと同じ働きをします。
RcvCh.	レシーブチャンネル	A01～A16,B01～ B16,OFF	パートナンバーの順 番に設定	MIDI受信チャンネルを設定します。
M/P	モノ/ポリモード	POLY,MONO	POLY	演奏モードを和音が演奏できる状態(POLY)か、単音しか発音しない状態(MONO)のどちらかに設定します。
KOnAsn	セიმノートナンバーキ ーオンアサイン	SNGL,MULT,INST	MULT	発音中の音に対して、同じ音程のMIDIノートオンイベントを続けて受信したとき、発音中の音をいったん止めてから再び鳴らす(SINGLE)か、重ねて音を鳴らす(MULTI)かの設定です。INSTは、ドラムパートだけで設定可能です。
PtMode	パートモード	NORMAL,DRUM, DRUMS1～S9	パート10= DRUMS1, パート 26=DRUMS2, 他の パート=NORMAL	ノーマルボイスを使う状態(NORMAL)か、ドラムボイスを使う状態(DRUM)かに設定します。DRUMSを設定すると、ドラムボイスをエディットできる状態になります。
NtShft	ノートシフト	-24～+24	+00	音程を半音単位で変更します。RPNのコースチューンと同じ機能です。
Detune	デチューン	-12.8～+12.7	+00	音程を約0.2Hz単位で変更します。
Vol	ボリューム	000～127	100	ボリュームを設定します。コントロール#7のボリュームと同じ働きです。
VelDep	ベロシティセンスデプス	000～127	064	鍵盤を強く強さに対して、音源に働くベロシティの変化の度合いを設定します。デプスの値を大きくすると、ベロシティの変化の幅が大きくなります。
VelOfs	ベロシティセンスオフセ ット	000～127	064	音源に働くベロシティの値を一律に増減する働きがあります。値を大きくすると、音源に働くベロシティ値が全体に増加し、鍵盤を弱く弾いても比較的大きなベロシティが音源に働きます。
Pan	パン	L63～C～R63	C	音の定位を設定します。コントロール#10のパンと同じ働きです。
NLim-L	ノートリミットロー	C-2～G8	C-2	発音可能な音域の下限を設定します。
NLim-H	ノートリミットハイ	C-2～G8	G8	発音可能な音域の上限を設定します。
DryLvl	ドライレレベル	000～127	127	各パートのエフェクトのドライラインへのセンドレベルを設定します。
ChoSnd	コーラスセンド	000～127	000	コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。
RevSnd	リバーブセンド	000～127	040	リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。
VarSnd	バリエーションセンド	000～127	000	バリエーションエフェクトへのセンドレベルを設定します。
VibRte	ビブラートレイト	-64～+63	+00	ビブラートの揺れの速さを設定します。
VibDep	ビブラートデプス	-64～+63	+00	ビブラートの揺れの深さを設定します。
VibDly	ビブラートディレイ	-64～+63	+00	鍵盤を弾いてからビブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。
Cutoff	フィルターカットオフフ リケンシー	-64～+63	+00	フィルターのカットオフ周波数を設定します。
Resnan	フィルターレゾナンス	-64～+63	+00	フィルターのレゾナンスを設定します。
Attack	EGアタックタイム	-64～+63	+00	鍵盤を弾いた瞬間の音量が0から最大値に変化するのに要する時間を設定します。
Decay	EGディケイタイム	-64～+63	+00	音量が最大に達した後、サステインレベルに変化する時間を設定します。
Release	EGリリースタイム	-64～+63	+00	鍵盤を離した後、音量がサステインレベルから0になるのに要する時間を設定します。
MWP-Cn	MWピッチコントロール	-24～+24	+00	モジュレーションホイールによる音程変化の幅を、半音単位で設定します。
MWF-Cn	MWフィルターコントロ ール	-9600～+9450	+00	モジュレーションホイールによるフィルターのカットオフ周波数の変化の幅を、150セント単位で設定します。
MWA-Cn	MWアンプリチュードコ ントロール	-64～+63	+00	モジュレーションホイールによる音量変化の幅を設定します。
MWP-Dp	MW LFOピッチモジュ レーションデプス	000～127	010	モジュレーションホイールでビブラートの深さをコントロールする度合いを設定します。

表示	パラメーター名	値の範囲	初期値	機能
MWF-Dp	MW LFOフィルターモジュレーションデプス	000~127	000	モジュレーションホイールでワウワウの深さをコントロールする度合いを設定します。
MWA-Cp	MW LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	000~127	000	モジュレーションホイールでトレモロの深さをコントロールする度合いを設定します。
BnP-Cn	BENDピッチコントロール	-24~+24	+02	ピッチベンドチェンジによる音程変化の幅を、半音単位で設定します。
BnF-Cn	BENDフィルターコントロール	-9600~+9450	+00	ピッチベンドチェンジによるフィルターのカットオフ周波数の変化の幅を、150セント単位で設定します。
BnA-Cn	BENDアンプリチュードコントロール	-64~+63	+00	ピッチベンドチェンジによる音量変化の幅を設定します。
BnP-Dp	BEND LFOピッチモジュレーションデプス	000~127	000	ピッチベンドチェンジでビブラートの深さをコントロールする度合いを設定します。
BnF-Dp	BEND LFOフィルターモジュレーションデプス	000~127	000	ピッチベンドチェンジでワウワウの深さをコントロールする度合いを設定します。
BnA-Dp	BEND LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	000~127	000	ピッチベンドチェンジでトレモロの深さをコントロールする度合いを設定します。
CATP-C	CATピッチコントロール	-24~+24	+00	チャンネルアフタータッチによる音程変化の幅を、半音単位で設定します。
CATF-C	CATフィルターコントロール	-9600~+9450	+00	チャンネルアフタータッチによるフィルターのカットオフ周波数の変化の幅を、150セント単位で設定します。
CATA-C	CATアンプリチュードコントロール	-64~+63	+00	チャンネルアフタータッチによる音量変化の幅を設定します。
CATP-D	CAT LFOピッチモジュレーションデプス	000~127	000	チャンネルアフタータッチでビブラートの深さをコントロールする度合いを設定します。
CATF-D	CAT LFOフィルターモジュレーションデプス	000~127	000	チャンネルアフタータッチでワウワウの深さをコントロールする度合いを設定します。
CATA-D	CAT LFOアンプリチュードモジュレーションデプス	000~127	000	チャンネルアフタータッチでトレモロの深さをコントロールする度合いを設定します。
PortSw	ポルタメントスイッチ	OFF,ON	OFF	ポルタメント効果のオン/オフの設定です。
PortTm	ポルタメントタイム	000~127	000	ポルタメントのかかり具合を設定します。
PEGInt	ピッチEGイニシャルレベル	-64~+63	+00	鍵盤を弾いた瞬間の音程を設定します。
PEGAtk	ピッチEGアタックタイム	-64~+63	+00	PEGIntから本来の音程に変化するのに要する時間を設定します。
PEGRLv	ピッチEGリリースレベル	-64~+63	+00	鍵盤を離した後に変化する音程です。
PEGRTm	ピッチEGリリースタイム	-64~+63	+00	鍵盤を離した後で、本来の音程からPEGRLvに変化するのに要する時間を設定します。
VelLmL	ベロシティリミットロー	000~127	001	発音可能なベロシティの範囲の下限を設定します。
VelLmH	ベロシティリミットハイ	000~127	127	発音可能なベロシティの範囲の上限を設定します。

表示	パラメーター名	値の範囲	初期値	機能
EQBGn	EQバスゲイン	-64~+63	0	EQベースフリクエンシー付近の音をカット/ブーストする値を設定します。
EQTGn	EQトレブルゲイン	-64~+63	0	EQトレブルフリクエンシー付近の音をカット/ブーストする値を設定します。
EQBFq	EQバスフリクエンシー	4~40	12	低域側のゲインでコントロールする周波数を設定します。
EQTFq	EQトレブルフリクエンシー	28~58	54	高域側のゲインでコントロールする周波数を設定します。
HPFFq	ハイパスフィルターカットオフフリクエンシー	0~127	0	ハイパスフィルターでカットする周波数を設定します。

F6 (ExcDrum) エクスクルーシブ・ドラム

- XG で定義されているエクスクルーシブメッセージは、大きくシステム、エフェクト、マルチパート、ドラムの4つのグループに分けることができます。ここでは、ドラムに関するエクスクルーシブメッセージを扱います。
- ドラムとは、ドラムボイスのインストゥルメントごとの音色や発音方法に関する設定のことです。

- セットでは使用するドラムボイスの種類を、ノートでは設定を変更するインストゥルメントを選択します。
- エクスクルーシブドラムの中で、コントロールチェンジ (NRPN) で置き換え可能なメッセージについては、エクスクルーシブメッセージを使わずにコントロールチェンジ (NRPN) を使用するようにしましょう。

表示	パラメーター名	セット	ノート	値の範囲	初期値	機能
DrPcCs	ピッチコース	Dr1~9	C-2~G8	-64~+63	+00	音程を半音単位で設定します。
DrPcFn	ピッチファイン	"	"	-64~+63	+00	音程を1セント単位で設定します。
DrLevl	レベル	"	"	000~127	ノートごとに異なる	ペロシティの最大値を受信したときの音量を設定します。
DrAltG	オルタネートグループ	"	"	OFF,001~127	"	同時に発音すると不自然な楽器を、同時に発音しないようにする設定です。同じ番号に設定した楽器同士は、同時に発音しくなくなります。
DrPan	パン	"	"	Rnd,L63~C~R63	"	音の定位を設定します。
DrRev	リバーブセンド	"	"	000~127	"	リバーブエフェクトへのセンドレベルを設定します。
DrCho	コーラスセンド	"	"	000~127	"	コーラスエフェクトへのセンドレベルを設定します。
DrVar	バリエーションセンド	"	"	000~127	127	バリエーションエフェクトへのセンドレベルを設定します。
DrKyAs	キーアサイン	"	"	SNGL,MULT	SNGL	発音中の音に対して同じ音程のMIDIノートオンイベントを続けて受信したときの発音方法を設定します。ExcMultiのセიმノートナンバーキーオンアサインがINSTに設定されているときだけこの設定が有効になります。
DrNtOf	レシーブノートオフ	"	"	OFF,ON	ノートごとに異なる	MIDIノートオフイベントを受信するかどうかを設定します。ON設定すると、ノートオフイベントを受信して発音中の音を強制的に止めます。
DrNtOn	レシーブノートオン	"	"	OFF,ON	ON	MIDIノートオンイベントを受信するかどうかを設定します。発音させたくないインストは、OFFに設定します。
DrCut	フィルターカットオフフリクエンシー	"	"	-64~+63	+00	フィルターのカットオフ周波数を設定します。
DrResn	フィルターレゾナンス	"	"	-64~+63	+00	フィルターのレゾナンスを設定します。
DrAttk	EGアタックタイム	"	"	-64~+63	+00	鍵盤を弾いた瞬間のレベルが、0から最大値に変化する速さです。
DrDcy1	EGディケイ1タイム	"	"	-64~+63	+00	レベルが最大に達した後、ディケイレベルに変化する速さです。
DrDcy2	EGディケイ2タイム	"	"	-64~+63	+00	音量がディケイレベルに達した後、音が消えるまでの速さです。
DrEQBG	ドラムEQベースゲイン	"	"	-64~+63	+00	EQベースフリクエンシー付近の音をカット/ブーストする値を設定します。
DrEQTG	ドラムEQトレブルゲイン	"	"	-64~+63	+00	EQトレブルフリクエンシー付近の音をカット/ブーストする値を設定します。
DrEQBF	ドラムEQベースフリクエンシー	"	"	4~40	12	低域側のゲインでコントロールする周波数を設定します。
DrEQTF	ドラムEQトレブルフリクエンシー	"	"	28~58	54	高域側のゲインでコントロールする周波数を設定します。
DrHPF	ドラムハイパスフィルターカットオフフリクエンシー	"	"	-64~+63	+00	ハイパスフィルターでカットする周波数を設定します。
DrVelP	ドラムペロシティセンスピーチ	"	"	-16~+16	ノートごとに異なる	ペロシティによるピッチ変化の深さを設定します。
DrVelC	ドラムペロシティセンSLPFカットオフ	"	"	-16~+16	ノートごとに異なる	ペロシティによるLPFカットオフ周波数の変化の深さを設定します。

4. 使い方のヒント

エフェクトに関するヒント

各モードで使用可能なエフェクトの種類について

使用可能なエフェクト数は、選択するモードによって変化します。

ソングモード

EOS B2000 の装備するすべてのエフェクトが機能します。
リバーブ、コーラス、バリエーション、インサーション1、2、システムEQ

パターンモード

インサーション1、2、システムEQが使用できません。
リバーブ、コーラス、バリエーション、システムEQ

ボイスモード

インサーション1、2が使用できません。また、リバーブ、コーラス、システムEQは初期状態で固定されており設定を変更できません。しかも、バリエーションはインサーションエフェクトに固定されています。

リバーブ、コーラス、バリエーション、システムEQ

システムエフェクトの効果の深さの設定方法について

システムエフェクトの効果の深さは、センドレベル、リターンレベルの2つのパラメーターで調節することができます。具体的には、次のパラメーターになります。

リバーブエフェクト

リバーブセンドレベル、リバーブリターンレベル

コーラスエフェクト

コーラスセンドレベル、コーラスリターンレベル、センドコーラストゥーリバーブ

バリエーションエフェクト（バリエーションコネクがシステムの場合）

バリエーションセンドレベル、バリエーションリターンレベル、センドバリエーショントゥーコーラス、センドバリエーショントゥーリバーブ

バリエーションエフェクトの使い方について

ソングモードやパターンモードにおいて、バリエーションエフェクトは初期状態でインサーションに設定されており、しかもバリエーションパートがoffの設定になっているため効果がかかりません。バリエーションエフェクトを使うためには、次の手順が必要になります。

まず、エフェクトコネクション画面でバリエーションエフェクトをインサーション／システムのどちらとして使うかを選択します。

バリエーションエフェクトをインサーションエフェクトとして使う場合は、ソングマルチ画面またはパターンセットアップ画面でバリエーションセンドで、効果をかけたいパートを

on にします（1パートのみ設定可能）。

バリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使う場合は、同じくバリエーションセンドで、効果をかけたいパートの数値を上げます（複数パート設定可能）。

モード間でのボイスの音や設定の違いについて

ボイスモードで作ったボイスをソングモードで使うと、音が変わってしまう

原因はいくつか考えられますが、最も可能性が高い原因はバリエーションエフェクトです。ボイスモードでは、選択したボイスに対してバリエーションエフェクトの効果がいつもかかっている状態にあります。そのためボイスモードでは、プリセットボイスをはじめとする多くのボイスが、バリエーションエフェクトの機能を100%活かして作られています。こういったボイスをソングマルチに割り当てると、バリエーションエフェクトがかからなくなるため、音色が変わったように聞こえるのです。

対処方法としては、まずバリエーションエフェクトをオンにし、(SONG) → (EFFECT) → (F4) (Vari.)でソングエフェクトのバリエーション画面を表示します。(SF5)を押してボイスモードでのバリエーションエフェクトの設定をコピーしてみましょう。これで、ボイスモードと同じ音になります。

この操作でもボイスモードと同じにならない場合は、ソングマルチのパートエディット画面でパートパラメーターが変更されている可能性があります。パートパラメーターをすべて初期値に戻してみましょう。

ボイスモードで作ったボイスをソングモードで使うと、リボンコントローラーが効かない

ボイスモードで設定したコントローラーの設定は、ソングではすべて無効になってしまいます。ですから、ボイスモードと同じ設定でコントローラーを使いたいときには、ソングマルチでもう一度設定する必要があります。

設定方法は、(SONG) → (F4) (Multi) → (F4) (Contrl)でパートコントローラーエディット画面を出し、(SF5)を押してボイスモードでのコントローラーの設定をコピーします。これで、すべてのコントローラーがボイスモードと同じ状態で使えるようになります。

ボイスモードで作ったボイスをソングモードで使うと、アルペジオがかからない

ソングでは、32パートの中の1つのパートだけにアルペジオをかけられる仕組みになっています。そのため、ソングでアルペジオをかけるためには、いくつかの設定が必要になります。

まず、アルペジオをかけるパートを選択します。手順は、(SONG) → (ARPEGGIO)でソングアルペジオエディット画面を出し、カーソルを一番下のARPEGGIO PARTに移動して、ア

ルベジオをかけたいパートのパートナンバーを入力します。次に、ボイスモードでのアルベジオの設定を有効にします。手順は、同じ画面(アルベジオエディット画面)でカーソルをSOURCEに移動し、VOICEを選択します。

これでアルベジオがかかる設定になりましたが、ソングプレイ画面にはアルベジオをオン/オフするスイッチがありません。そこで、アルベジオスイッチにコントロールチェンジを割り当てて、コントローラー(フットスイッチ)でアルベジオのオン/オフを行う必要があります。この手順については、ベーシック編の「STEP2 ボイスを鳴らそう」(→P.28)を参照してください。

パターンモードで設定したエフェクトをソングで活かしたい

ソングプレイ画面のソングナンバーの右隣にある[PATT SETUP](パターンセットアップ)で、ソングで設定したエフェクトを有効にするか、パターンのエフェクトを有効にするかを切り替えることができます。ここをONにすると、スタイルが切り替わるごとにエフェクトの設定が変更されるようになります。(この機能により、ソングが多少もたつくことがあります。)

ソングモードでパターンを鳴らすと、パターンモードのときと違う音で鳴る

パターンモードでのエフェクトの設定が無効になっているのが原因です。「パターンモードで設定したエフェクトをソングで活かしたい」と同じ手順で[PATT SETUP](パターンセットアップ)をONにすれば、同じ音色になります。

ユーザーフレーズを作ったが、パターンに組み込むと違う音で鳴ってしまう

パターンセットアップエディットのミキサー画面に、フレーズでのボイスの設定を有効にするか、パターンとしてボイスを設定するかを選択するパラメーターがあります。ここをフレーズに設定すれば、フレーズで設定したボイスが有効になります。

手順は、(PATTERN) → (F2) (Setup) → (F1) (Mixer)でミキサー画面を出し、ユーザーフレーズを貼り付けたいトラックの[VOICE SEL.]をPhrに設定します。

ソングの作成に関するヒント

パターントラックで休符の小節を作りたい

あらかじめパターンモードで空のパターンを作っておき、パターントラックの休符にしたい小節にそのパターンを入力すると、休符の小節を作ることができます。

この際、同じスタイルの中の使っていないセクションを選んで空のパターンを作るようにしましょう。

パターントラックを使って作ったソングを、曲の最後で自動的にストップさせる方法について

曲の終わりの位置で、スタイル65(end)を入力してください。パ

ターントラックを使って作ったソングは、エンディングに設定したパターンカスタイル65(end)を入力しなければ、(STOP)を押すまで同じパターンを繰り返し再生してしまいます。

パターントラックの音量を調節したい

パターントラックを使ってソングを作ると、ソングマルチのミキサー画面でパターントラックの音量が操作できないため、トラック間の音量バランスがとれなくなってしまいます。その場合は、ちょっと面倒でもパターンモードに入り、ソングで使用しているスタイルの音量を操作しましょう。手順は、(PATTERN) → (F2) (SETUP) → (F1) (Mixer)でミキサー画面を表示し、カーソルをVOLUMEに移動してから、(SHIFT)ボタンを押しながらジョグダイヤルを回します。すると、全トラックの音量が現在のバランスのまま全体的に上下し、スタイル全体の音量を調節することができます。

ソングのパターントラックを入力するときにスタイルをあまり変更しないようにすれば、音量バランスを取る操作が簡単になります。A～Hのセクションを上手く利用しましょう。

パターントラックをエキスパンドバックキングで展開してからソングマルチのミキサー画面でボリュームを設定しても、曲を再生すると途中で変更されてしまう

はじめにパターンについて説明しましょう。たとえば、スタイル01「ProgDance」とスタイル02「TECHNO」では使っているボイスも異なり、音量のバランスも異なります。ですから、曲の途中でスタイルを変更すると、その瞬間にボイスとボリュームを変更するためのMIDIデータが音源に送られています。スタイルを変更するということは、曲の雰囲気ガラリと変えるということですから、ボイスや音量バランスが変わることは理解していただけるでしょう。

パターントラックに曲の途中でスタイルを変更するようなデータが入力されている場合も、そのタイミングでボイスとボリュームを変更するためのMIDIデータが音源に送られます。

ですから、エキスパンドバックキングで展開したトラック17～32の中にもスタイルを変更したタイミングにはボイスやボリュームを変更するMIDIデータが含まれているのです。曲の途中でせっかく設定したボリュームが変更されてしまうのはこのためです。

市販のXGデータを再生すると、ソングマルチでボイスを設定しても途中で替わってしまう

市販のXGデータには、曲のはじめにボイスや音量バランスなどを設定するためのMIDIデータが入力されています。また、曲の途中でボイスを変更したり、ボリュームを変更したりするためにMIDIデータを入力している場合もあります。ソングマルチは、曲の中のMIDIデータを受信して次々に変更されてしまう仕組みになっています。曲の途中でボイスが変更されてしまうのはこのためです。

曲の途中でプリセットボイスやユーザーボイスを呼び出す方法について

プリセットボイスはバンクセレクト MSB=63、LSB=0 で、ユーザーボイスはバンクセレクト MSB=63、LSB=1 で呼び出すことができます。ソングへの入力は、次の手順で行います。

(SONG) → (EDIT) でソングエディット画面を表示し、(F6) (Insert) を押してインサート状態にします。そして、データの種類を PC (プログラムチェンジ) にしてから、データとして上記のバンクセレクト MSB、LSB と、選びたい音色番号を入力します。

ギターのコードストロークをギターっぽく入力したい

ギターは一度にすべての弦にピックが当たるわけではないので、コードを演奏するときには音がばらけます。つまり、コードをバラバラに入力するとギターのコードストロークに近い演奏になるわけです。EOS B2000 では、和音をばらけさせるためのジョブコマンドを持っており、これを使うと簡単に入力することができます。

手順としては、まず JOB08 「コードソート」で和音の構成音を低音(または高音)から順に並べ、次に JOB09 「コードセパレート」で構成音をクロック単位でバラバラにします。コードソフトで和音を並べるときに、低音から順に並べるとダウンストロークに高音から順に並べるとアップストロークになります。

フェードイン、アウトの入力方法について

フェードイン、アウトは、ソングエディットのインサート画面で、エクスプレッション(またはボリューム)のデータを少しずつ音量が下がるように入力して作ります。各トラックに入力するのが面倒な場合は、マスターボリューム(F0 43 10 49 00 00 04 vol F7)を空いているトラックに入力しても音量をコントロールできます。

フットボリュームを使うとかんたんに設定できますが、お持ちでない場合は、コントロールノブをエクスプレッション(Ctrl#11)かボリューム(Ctrl#7)に割り当てて、リアルタイムで入力する方法もあります。ノブへのコントロールチェンジの割り当ては、(PAD/KNOB) → (F3) (Ctrl No) でコントロールナンバーアサイン画面で行います。空いているトラックに入力して他のトラックにコピーすれば、1回の録音ですみます。

サンプルに関するヒント

買ったばかりの状態ですぐにメモリがフルになってしまった

EOS B2000 は、デモソング用のサンプルやウェーブフォームがメモリに入っている状態で工場から出荷されています。サンプリングをする場合は、一度デモ曲用のサンプルデータを消してください。サンプルデータを消す手順は、(SAMPLE) → (JOB) → [06 All Initialize] でオールイニシャライズの画面を出し、(ENTER) で実行します。

電源オフでサンプリングしたデータは消えるのでしょうか

サンプルデータは、電源を切ると消えてしまいます。ただし、EOS B2000 は電源を消しても消えないメモリ(フラッシュメモリ)を内蔵しているので、そこにバックアップしておくと、次に電源を入れたときに自動的にメモリに読み込まれるようになります。フラッシュメモリには、サンプルモードのすべてのデータをバックアップしておくことができます。バックアップの手順は、サンプルモードで (STORE) → (ENTER) → (INC/YES) です。

リボンコントローラーでスクラッチができない

EOS B2000 では、スクラッチはできない仕様になっています。

メモリーの節約方法について

サンプリングする際に録音されてしまった無音部分などをメモリから消すと、メモリーの節約になり、結果的に多くのサンプルが録音できるようになります。不要な部分を消す操作は JOB03 サンプルエクストラクトで行いますが、このジョブでは8つのアドレスバリエーションのうちどれかで不要な部分が使われていると、必要な部分だと判断して消してくれません。そこで、ジョブを実行する前にアドレスバリエーションエディットに入り、すべてのアドレスバリエーションで不要部分を使わない設定にしてください。

シーケンスデータとテンポをあわせたい

作成したウェーブフォームをパッドに割り当てるソングマルチのパッドアサイン画面に、半音単位でピッチを下げることでテンポを調節する機能が付いています。手順は、(SONG) → (F4) (Multi) → (F1) (Mixer) → サンプルパートを選択 → (F5) (PadAsgn) でパッドアサイン画面を出し、テンポを調節したいウェーブフォームの横のTUNE欄にカーソルを移動して設定します。

ボイスやマルチに関するヒント

最大同時発音数を越えてもメロディやベースの音が消えないようにする方法

エレメントリザーブ(ソングマルチのパートエディット画面)では、各パートの発音数の合計が最大同時発音数の64を越えたときに、各パートで確保する必要最小限のエレメント数を設定できます。初期状態では、すべてのノーマルパートが2に設定されているため効果を確認できません。特定のパートの音が消えないようにするためには、はじめに必要なないパートの設定を0にしてから、メロディやベースパートの値を設定します。

異なったドラムセットを複数のパートで使う方法

EOS B2000 では、初期状態でパート10,26にドラムボイスが設定されています。これ以外のパートでドラムボイスを使うには、ソングマルチのミキサー画面でボイスカテゴリーに

ドラムを選択します。このとき、ドラムボイスをエディットしないのであれば drum を、エディットするのであれば drum2 を選択しましょう（初期状態でパート 10 は drum1 が設定されています。また、drum3 はパターンモードに割り当てられています）。

MIDI による操作のヒント

EOS B2000 を初期化する MIDI メッセージ

EOS B2000 を初期化する MIDI メッセージは、初期化する音源モードによって下記の 3 種類があります。

これらのメッセージはソングモードでのみ受信します。

音源を初期化する MIDI メッセージの実行には、約 170msec かかるため、次のメッセージとの間隔に注意してください。

XG に初期化する MIDI メッセージ

F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7（すべて 16 進数）

n はデバイスナンバーです（通常は n=0）。

TG300B に初期化する MIDI メッセージ

F0 41 1n 42 12 40 00 7F 00 41 F7（すべて 16 進数）

n はデバイスナンバーです（通常は n=0）。

音源モードが TG300B のとき、モードボタンを押すと、音源モードは XG に戻ります。

GM システムレベル 1 に初期化する MIDI メッセージ

F0 7E 7F 09 01 F7

同じ機能を持つ MIDI メッセージの扱いについて

EOS B2000 では、1 つのパラメーターを操作する方法として、複数の MIDI メッセージが割り当てられている場合があります。たとえば、パートパラメーターのローパスフィルターカットオフリクエンスの場合は、コントロールチェンジ（#74）、NRPN（MSB=01, LSB=32）、システムエクスクルーシブのマルチパートパラメーター（F0 43 1N 4C 08 nn 18 dd F7（すべて 16 進数））の 3 種類の MIDI メッセージがあります。

このような場合は、最もデータ量の少ない MIDI メッセージを選択するのが一般的です。たとえば、ローパスフィルターカットオフリクエンスの場合は、コントロールチェンジを使って操作します。

その他の操作のヒント

A/D パートを使う方法

ソングマルチ画面で A/D パートにカーソルを移動し、BANK で入力ソースを、PROGRAM でエフェクトのセッティングを選択します。この設定は、ソングモード以外のモードでも有効になります。

パッド / ノブモードの「AD Lock（A/D ロック）」を on に設定すると、音源を初期化する MIDI メッセージを受信しても A/D パートの設定は変更されなくなります。

キーボードの左側が鳴らない

ソングモードやパターンモードで、フィンガードコードがオンになっていると、鍵盤の左側（フィンガードコードゾーンに設定されている範囲）が鳴らなくなります。解除の方法は、ソングプレイ画面（またはパターンプレイ画面）で、コード表示の右側の鍵盤を指で弾いているようなアイコンにカーソルをあわせて、**(DEC/NO)** を押してください。

ソングを切り替えるときの反応が遅い

EOS B2000 は、ソングを切り替えるときに数多くのパラメーターの処理が必要になるため、やや時間のかかる場合があります。番号の離れたソングを選択する場合には、テンキー → **(ENTER)** をお使いください。

トラック 1 とパターントラックを平行してエディットする場合、トラックの選択に時間がかかる

(SHIFT) を押しながら、**[TRACK]** **(◀)** / **(▶)** を押すと、カーソルが上下方向に移動します。

DTM 音源として使いたい

EOS B2000 には、リアパネルに TO HOST 端子が装備されており、直接パソコンと接続することができます。パソコンと接続して DTM 用の音源として使用する場合には、ソングモードに入り、データの入っていないソングを選択しておいてください。

他機種との互換性について

QY700 で作成したデータを使いたい場合

ソングデータは SMF または ESEQ で、スタイルデータはスタイル形式でセーブしたデータが使用可能です。

EOS B900/EX で作成したデータを使いたい

SMF のみ互換性があります。

SU10 で作成したデータを使いたい

MIDI によりサンプルダンプスタンダードを受信します。

付録

1. 仕様	268
2. ケーブル配線図	271
3. 故障かな?と思ったら	272
4. エラーメッセージリスト	274
5. 用語解説	275

1. 仕様

鍵盤

61 鍵(イニシャルタッチ / アフタータッチ付き)

音源部

音源方式	AWM2 音源		
最大同時発音数	64 音		
マルチティンバー数	ソングモード	32 マルチ + 1A/D + 1 サンプル	
	パターンモード	16 マルチ	
プリセット	ボイスモード	シングル	
	ウェーブ	10M バイト	
	ノーマルボイス	トータル	1035
		XG	586
		TG300B	614
		プリセット	128
	ドラムボイス	ユーザー	128
		トータル	32
		XG	20
		TG300B	10
エフェクター種類		プリセット	1
		ユーザー	1
	リバーブ	12	
	コーラス	14	
	バリエーション	70	
	インサーション 1、2	各 43	
	イコライザー	4	

シーケンサー部

メモリー容量	約 100,000 音
音符分解能	4 分音符 / 480
最大同時録再音数	64 音
テンポ	25.0 ～ 300.0
レコーディング方式	リアルタイムレコーディング(オーバーダブ、リプレイス) パンチレコーディング、ステップレコーディング
トラック数	ソング 35 トラック(TR1 ～ TR32、パターン、 コード、テンポ) パターン 16 トラック(TR1 ～ TR16)
ソング	20 ソング
パターン	64 ユーザースタイル× 8 セクション(512 ユーザーパターン)
フレーズ	3876 プリセットフレーズ スタイルごとに最大 99 ユーザーフレーズ
コードプリセット	28 種類(スルー含む)
プレイエフェクト	グループクオンタイズ、クロックシフト / ゲートタイム / ベロシティ、トランスポーズ
フィンガードコード機能	コードルート、コードタイプ、オンベース、オリジナルベース
シーケンスフォーマット	EOS B2000(QY700)オリジナルシーケンスフォーマット ESEQ、SMF フォーマット 0/1

サンプラー部

メモリー容量	1M バイト(フラッシュ ROM によってバックアップ可能)
サンプル数	32(× 8 アドレスバリエーション)
ウェーブフォーム数	32
サンプリング周波数	44.1kHz、16bit リニア
再生機能	Reverse、Hold

アルペジオ部

プリセットタイプ数	50
グループテンプレート	100

パワーアンプ、スピーカー部

20W + 20W、10cm × 2 × 2、パスレフ型

フロッピーディスク

3.5 インチ 2HD(MF2HD)および 3.5 インチ 2DD(MF2DD)の両タイプに対応

操作子

電源スイッチ(POWER ON/OFF)
 ボリュームつまみ(VOLUME)
 LCD コントラスト調節つまみ
 ピッチベンドホイール
 モジュレーションホイール
 リボンコントローラー
 オクターブ(、 )
 モードボタン(, , , , , , )
 サブモードボタン(, , , , )
 ファンクションボタン( ~ )
 × 1、 × 1
 サイドファンクションボタン( ~ )
 シーケンサーボタン(, , , , , )
 トラック選択ボタン([TRACK] , [TRACK] ,  × 1、 × 1
 ジョグダイヤル、シャトルダイヤル
 データエントリーボタン(, )
 カーソルボタン(, , , )
 テンキー( ~ , [-]、エンターボタン()
 サウンドコントロールノブ× 6
 サンプルパッド× 8、リバーブ× 1、ホールド× 1
 パッドバンクセレクト([PAD BANK] , [PAD BANK] )
 AD ゲインコントロールつまみ
 クリックボリュームつまみ
 スピーカーオン／オフスイッチ
 ホストセレクトスイッチ

ディスプレイ(LCD)

320 × 240 ドットグラフィック LCD(バックライト付)

LED

MODE × 8
 REC × 1
 PLAY × 1
 PAD BANK × 4
 PAD × 10

1. 仕様

接続端子

ステレオアウト(L/MONO、R)
ステレオイン(L/MONO、R)
ヘッドフォン
フットボリューム
フットコントローラー
フットスイッチ
サンプル AD インプット(MONO)
TO HOST
MIDI IN、OUT、THRU
AC INLET

電源

AC:100V(45W)

寸法

1,100(W)× 135(H)× 390(D)(mm)

重量

18.5Kg

付属品

Factory & Demonstration(フロッピーディスク 1)
Waveform & Sample(フロッピーディスク 2)
電源コード(2P-3P 変換アダプター付き)
保証書

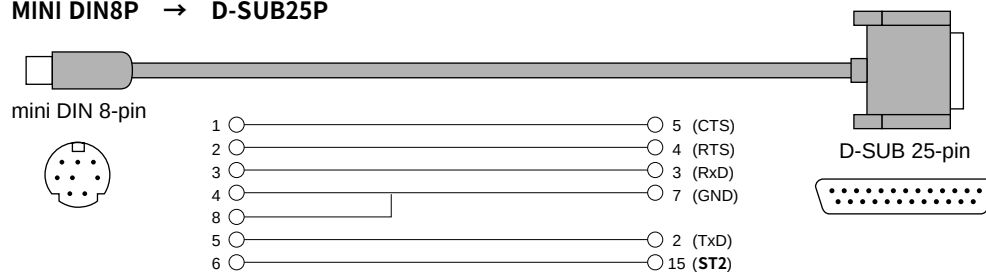
※仕様および外観は改良のため予告なく変更する場合があります。

2. ケーブル配線図

NEC PC-9800/9821 シリーズとの接続

mini DIN 8-pin → D-SUB 25-pin (YAMAHA CCJ-PC1、CCJ-PC1NF または同等品)

MINI DIN8P → D-SUB25P



Apple Macintosh シリーズとの接続

システムペリフェラル - 8 ケーブル (YAMAHA CCJ-MAC または同等品)

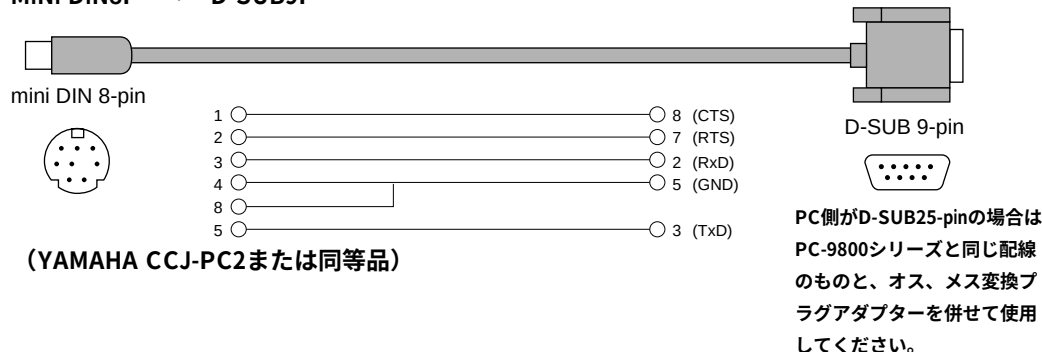
Apple社システムペリフェラル - 8 ケーブル「M0197」



IBM PC/AT シリーズとの接続

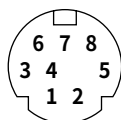
mini DIN 8-pin → D-SUB 8-pin (YAMAHA CCJ-PC2 または同等品)

MINI DIN8P → D-SUB9P

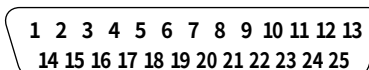


各プラグのピン番号 (オモテから見たピン番号)

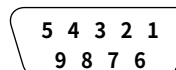
mini DIN 8-pin



D-SUB 25-pin



D-SUB 9-pin



3. 故障かな?と思ったら

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった状況になってしまったら、機械の故障を疑う前に次の項目をチェックしてください。多くの場合、解決の糸口が見つけれられるでしょう。それでも直らないときは、お買い上げ店、またはヤマハデジタルインフォメーションセンター(→ P.296)、ヤマハ電気音響サービス拠点(→ P.298)にご連絡ください。

症状	考えられる原因	参照ページ
音が出ない	システム全般の原因 ボリュームは十分上がっていますか? スピーカースイッチがオフになっていませんか? ヘッドフォン端子にジャックが挿入されていませんか? ローカルがオフになっていませんか? MIDI フィルターでノートオンがカットされていませんか?	(→ P.12) (→ P.15) (→ P.14) (→ P.222) (→ P.223)
	ボイスやエフェクトに関する原因 エフェクトの設定は間違っていますか? フィルターをかける場合、カットオフ周波数の設定によっては音が出ないことがあります。	(→ P.139, 204, 184) (→ P.130, 199)
	ソングやパターンの設定に関する原因 各トラックのボリュームは上がっていますか? フィンガードコードはオンになっていませんか? ミュートが設定されていませんか? TO TG がオフになっていませんか? 再生データのボリュームやエクスプレッションに間違った設定はありませんか?	(→ P.128, 180) (→ P.89, 148, 225) (→ P.88) (→ P.108) (→ P.108)
	サンプルに関する原因 サンプルの入っていないパッドを押していませんか? サンプルのスタートポイント、ループポイント、エンドポイントが正しく設定されていますか?	(→ P.134) (→ P.214)
	フットボリュームを使っている場合 フットボリュームは踏み込まれていますか?	(→ P.17)
	音が歪む システム全般の原因 ボリュームがクリップレベルを越えていませんか? ボイスやエフェクトに関する原因 不要なエフェクトが設定されていませんか? フィルターをかける場合、レゾナンスによっては音が歪むことがあります。 A/D インプットに関する原因 A/DインプットゲインやA/Dパートのボリュームがクリップレベルを越えていませんか?	(→ P.12) (→ P.135, 204, 182) (→ P.130, 199) (→ P.14, 128)
音が小さい	MIDI ボリュームやエクスプレッションが下がっていませんか?	(→ P.128, 180)
弾いた鍵盤の音が出ない	システム全般の原因 キーボードトランスポーズが 0 以外に設定されていませんか? マスターチューニングが 0 から大きく離れていませんか?	(→ P.221) (→ P.221)
	ボイスやマルチに関する原因 ノートシフトが 0 以外に設定されていませんか? デチューンが 0 以外に設定されていませんか? トランスポーズが 0 以外に設定されていませんか?	(→ P.128) (→ P.199, 128) (→ P.128)
音が途切れる	全体の発音数が最大同時発音数を越えていませんか?	(→ P.77)
 を押しても演奏がスタートしない	選んでいるソング、パターン、フレーズにはデータが入っていますか? MIDI シンクの設定が[Internal]以外に設定されていませんか?	(→ P.88, 148) (→ P.224)

症状	考えられる原因	参照ページ
フレーズの長さが変えられない	録音済みのフレーズの長さを変えようとしていませんか？	(→ P.150)
ソングを再生するとき、途中で停止してしまう	パターントラックに、スタイル 65 番の end が設定されていませんか？ パターントラックに、セクションコネクション  のパターンが設定されていませんか？	(→ P.99) (→ P.148)
トラックをミュートしても、音が小さくならない	ミュートトラックレベルが 99% など高い値に設定されていませんか？	(→ P.224)
小節の途中でコードを変えても音が出ない	設定しているフレーズのリトリガーがオフになっていませんか？	(→ P.151)
録音したときとリズムや発音タイミングが異なって再生される	プレイエフェクトが設定されていませんか？	(→ P.100, 157)
フィンガードコード機能が使えない	フィンガードコードがオフになっていませんか？ フィンガードコードゾーンの範囲内の鍵盤を押さえていますか？	(→ P.89, 148, 225) (→ P.225)
ボイスやエフェクトを設定しても、曲をスタートすると設定が消えてしまう	曲のはじめに、音源をリセットするデータが入力されていませんか？ XGヘッダーをオンにしてセーブしたデータをもう一度ロードして再生していませんか？	(→ P.256) (→ P.235)
まだ空のソングがあるのにメモリーフルになる	EOS B2000 のメモリー容量は、ソングとフレーズのデータをトータルした値です。よって、データ容量の多いソングやフレーズがあると、ソングやパターンにまだ空きがあったとしてもメモリーフルになる場合があります。	(→ P.83)
MIDI バルクデータがうまく送受信できない	デバイスナンバーの設定は間違っていないですか？ データの送信時にダンプインターバルタイムを短く設定していませんか？	(→ P.222) (→ P.224)
サンプルダンプが受信できない	MIDI IN/OUT 端子と正しく接続されていますか？	(→ P.14)

4. エラーメッセージリスト

操作関係

Illegal Input

不当な操作や入力を行ったときに表示されます。入力方法を再度確認してください。

Preset Phrase

プリセットフレーズをエディットしようとしたときに表示されます。プリセットフレーズをエディットしたいときは、一度ユーザーフレーズにコピーしてから行ってください。

No Data

ジョブを実行する際、選択したトラックや設定した範囲にデータが無くジョブが無効のときに表示されます。範囲を選びなおしてください。

Time Sig. Mismatch

パターンモードで、そのパターンと表示の違うフレーズを入力しようとした時に表示されます。

Exceed Pat Meas

パターンモードで、パターンの小節数を越えた長いフレーズを入力しようとしたときに表示されます。

Can't Edit SFX Kit

ボイスモードで、SFX Kitを選んでエディットに入ろうとしたときに表示されます。SFX Kitはエディットできません。

Can't Store SFX Kit

ボイスモードで、SFX Kitを選んでユーザーボイスにストアしようとしたときに表示されます。SFX Kitはストアできません。

MIDI関係

MIDI Data Error

本機に送られてきた MIDI データにエラーがあったことを示しています。MIDI の設定や、MIDI ケーブルなどを確認して、もう一度受信しなおしてください。

MIDI Buffer Full

本機の MIDI の受信バッファ一杯になって処理できなかったことを示します。もう一度受信しなおしてください。

XG Adrs Error

XG Data Error

XG Size Error

XG Check Sum Error

本機に送られてきたエクスクルーシブメッセージにエラーがあったことを示しています。MIDI の設定などを確認して、もう一度受信しなおしてください。

DISK 関係

No Data

フロッピーディスクにデータをセーブするとき、選択したソングやスタイルにデータが無くセーブが実行できなかったときに表示されます。データの入っているソングやスタイルを選択して操作をやりなおしてください。

No Disk

フロッピーディスクが本体に正しくセットされていないときに表示されます。フロッピーディスクを正しくセットしなおしてください。

Illegal Format Disk

フロッピーディスクが本機で処理できないフォーマットのときに表示されます。ディスクの内容を確認してください。

Unformat Disk

ディスクがフォーマットされていないときに表示されます。ディスクをフォーマットして操作をやりなおしてください。

Bad Disk

フロッピーディスクが不良です。別のフロッピーディスクを用意してください。

Bad File

異常のあるファイルをロードしたときに表示されます。

File Not Found

ロードのとき、フロッピーディスクの中に目的のファイルが存在しないときに表示されます。ディスクを挿入しなおして、操作をやりなおしてください。

Write Protected

フロッピーディスクのライトプロテクトタブが、書き込み禁止状態になっているときに表示されます。フロッピーディスクを取り出し、ライトプロテクトタブを閉めてから操作をやりなおしてください。

Disk Full

フロッピーディスクの容量が一杯でファイルがセーブできないときに表示されます。新しいフロッピーディスクを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。

Disk Changed

交換してはいけない時にディスクを交換すると表示されます。はじめから操作をやりなおしてください。

Illegal File

ロードのとき、目的のファイルが本機で扱えないときに表示されます。ファイルの内容を確認してください。

Can't Change File Name

リネームのとき、フロッピーディスクの中に、設定したファイル名と同じファイル名のファイルがすでにある则表示されます。別のファイル名を設定しなおしてください。

本体システム関係

Sample Memory Full

サンプルのメモリーが一杯で、これ以上サンプリングやコピー、ロードができないときに表示されます。不要なサンプルを消去してから、操作をやり直してください。

Memory Full

内部メモリーが一杯で、レコーディングやエディット、ジョブの実行、MIDIの受信、フロッピーディスクのロードができないときに表示されます。不要なソングやパターン、ユーザーフレーズを消去してから、操作をやりなおしてください。

No Empty Sample

32コのサンプルすべてにデータがあるとき、新しいウェブフォーム番号を指定してロードやサンプルダンプを受けようとすると表示されます。サンプルをどれか消去するか、上書きを指定してやり直してください。

Battery Low

本体内のバックアップバッテリーの電圧が下がったときに表示されます。ヤマハ電気音響製品サービス拠点か、お近くのヤマハ特約店に電池の交換を依頼してください。

Now TG-B Mode Active

TG300Bモードなので、パターンやフレーズ機能が動作しないことを示しています。ノーマルモードに切り替えてください。

エラーメッセージ以外のメッセージ

Delete Old Data?(yes/no)

ロード、セーブ先のソングやファイルに、すでにデータが入っているときに表示されます。現在入っているソングやファイルを消してロード、セーブを実行してもいいときは **(INC/YES)** を押して実行します。消したくないときは **(DEC/NO)** を押し、データの入っていないソングやファイルを選び直してから操作をやりなおしてください。

Can't Undo. Ok?(yes/no)

あるジョブを実行すると、内部メモリーが一杯になり、操作のアンドゥーができなくなる場合に表示されます。アンドゥーができなくても良いときは **(INC/YES)** を押します。中止するときは **(DEC/NO)** を押し、不要なソングやパターン、ユーザーフレーズを消去してから、操作をやりなおしてください。

Initializing Data

電源を入れたとき、内部データの修復が行われている場合に表示されます。内部データの修復が終わると自動的に消えます。そのままお待ちください。

Executing...

ロード、セーブ、フォーマット中や、ジョブの実行中に表示されます。そのままお待ちください。

Are you sure?(Yes/No)

各操作を実行したときの、確認をもとめる表示です。**(INC/YES)** / **(DEC/NO)** で操作を進めてください。

Bulk

受信できるフォーマットのバルクデータを受信したとき、画面の左上のモード表示部分に表示されます。そのまま操作を続けてください。

Receiving

サンプルダンプを受信中に表示されます。そのままお待ちください。

5. 用語解説

ア行

RS-232C 端子

パーソナルコンピューターに付いている、周辺機器を接続するための端子です。MIDIインターフェースをはじめ、モデムやマウスなどもこの端子を利用する場合があります。信号をシリアルでやりとりするため、シリアル端子と呼ばれる場合もあります。

RS-422 端子

Macintoshに付いている、周辺機器を接続するための端子です。MIDIインターフェースをはじめ、モデムやプリンターなどもこの端子を利用します。信号をシリアルでやりとりするため、シリアル端子と呼ばれる場合もあります。

RPN

RegisteredParameter Number(レジスタード・パラメーター・ナンバー)のことです。MIDIのコントロールチェンジに含まれるメッセージで、ピッチベンドセンシティビティや、マスターチューニングなど、特殊なパラメーターをコントロールする際に使われます。

IBM-PC/AT シリーズ

米国インターナショナルビジネスマシーン社の製造・販売するパーソナルコンピューターです。多くのメーカーから互換機が製造・販売されています。

アスキーコード

ASCII (American Standard Code for Information Interchange) の略称で、アメリカの情報交換用の標準コード。1 バイトで構成され、アルファベットや数字をコード化しています。

アドレスバリエーション

サンプルを再生する際に、再生する波形の範囲を設定するパラメーターです。1つのサンプルに対して8種類のアドレスバリエーションを設定し、サンプルを複数の好きなポイントから再生することができます。

アフタータッチ

鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信される MIDI 情報のことです。

アンサンブル

2人以上の演奏者による合奏のことを言います。EOS B2000では、32パートまでのアンサンブル演奏ができます。

アンプリチュード

鍵盤を弾いた瞬間から、鍵盤を離し、音が消えるまでの音量変化をコントロールすることです。

ESEQ

ヤマハが開発したシーケンスデータのファイルフォーマットです。ESEQ に対応している製品は、フロッピーディスクを通して互いにシーケンスデータをやりとりすることができます。(クラビノーバ、ピアノプレーヤー用に市販されているディスクは除きます)

イコライザー

音をいくつかの周波数帯域に分けて、各帯域ごとのブースト／カットを調節することで、サウンドを補正する機器のことです。

移調

調性(キー)を変えることを言います。

イニシャライズ

ある設定を一定基準となる状態(初期状態)に変更する機能のことです。EOS B2000にはウェーブフォームやサンプルを初期化するウェーブフォームイニシャライズやオールイニシャライズなどの機能があります。

イベント

シーケンスデータを構成する1単位のデータ(ノートオンオフ、プログラムチェンジなど)のことです。

インサーション(エフェクト)

ボイスモードで使用する音作りを積極的に行うためのエフェクトです。ソングモードでは、システムエフェクトと異なり、任意のパートにのみ働くため、エフェクトを積極的に使った曲作りが可能になります。

インスト

ドラムボイスを構成する、スネアやバスドラムなどの個々の楽器のことです。ドラムボイスは、各鍵盤(ノート)にこれらのインストが割り当てられています。

インターバルタイム

シーケンストラックに録音したバルクデータを送信する際、一定間隔ごとに挿入するディレイタイムのことです。

ウェーブ

AWM2音源の音作りの基になる、デジタル録音されたさまざまな楽器の波形のことです。

ウェーブフォーム

指定したサンプルにフィルターやEGをかけて、実際に発音する形にまとめたものです。ウェーブフォームの設定によって、同じサンプルをさまざまな形に加工して再生することができます。ウェーブフォームは、32個設定することができます。

ウェット音

エフェクト回路を通りエフェクト処理された音声信号です。通常エフェクトを利用する場合、エフェクトの中にすべての信号を通してしまうのではなく、エフェクトを通った音(ウェット音)と、エフェクトを通らない音(ドライ音)をミックスすることでエフェクトのかかり具合を調節します。

AWM2 音源

ヤマハが開発したデジタル録音された波形を基にして音作りを行う音源方式です。生の楽器の持つ複雑な波形をそっくりそのまま持ち、リアルなサウンドを再現します。またデジタルフィルターを内蔵し、微妙な音色のコントロールが可能です。AWM2は、Advanced Wave Memory 2の略です。

エクスクルーシブ

システムエクスクルーシブメッセージをご覧ください。

エクスプレッション

パートごとの音量をコントロールするための MIDI コントロールチェンジデータのことです。

エコーバック (Echo Back)

MIDI IN 端子から受信した MIDI データを、MIDI OUT 端子にスルーアウトする設定です。

コンピューター用 MIDI アプリケーションでは MIDI スルーとも呼びます。

エディット

データを、修正したり編集したりする作業のことです。

エディットリコール

ボイスをエディットした直後にストアせずに異なるボイスを選んだとき、直前にエディットしたボイスを復活させる操作です。

NRPN

Non Registered Parameter Number(ノンレジスタードパラメーターナンバー)のことです。MIDI のコントロールチェンジに含まれるメッセージで、フィルターやEGを操作して音色をエディットしたり、ドラムボイスのインストごとのピッチやレベルをエディットするなど、MIDI を通して音色をエディットする際に使われます。

エフェクト

音を加工してさまざまな効果を付加するセクション(装置)です。本機はシステムエフェクトとして2基(リバーブ、コーラス)、インサーションエフェクトとして2基(インサーション1、2)、システムエフェクトとインサーションエフェクトに切り替え可能なエフェクトを1基(バリエーション)、そしてシステムEQの合計6基を内蔵しています。

MSB

Most Significant Byteの略名で、MIDIコントロールチェンジのデータを2バイトに分けて送信する際の、データバイトの上位バイトのことです。

MDF3

MIDIデータファイラーの商品名です。MIDI機器の内部設定データを、システムエクスクルーシブ情報の形で受け取り、フロッピーディスクに保存します。

LSB

Least Significant Byteの略名で、MIDIコントロールチェンジデータを2バイトに分けて送信する際の、データバイトの下位バイトのことです。

LFO

Low Frequency Oscillatorの略です。低い周波数の信号を発生するセクション(装置)です。LFOの信号で音程、音量、音色をゆらすと、ビブラート、トレモロ、ワウなどの効果になります。

エレメント

AWM2音源を構成する、音色や定位を持った音を発生するセクション(装置)です。本機のボイスは、エレメントが1〜4個集まって構成されます。

エンベロープジェネレーター(EG)

鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音源からのレベルを変化させるセクション(装置)です。音量をコントロールするAEG、ピッチコントロールするPEG、フィルターコントロールするFEGがあります。

オフセットエディット

エディットの中で、データの実態はエディットせずに、データを付加することで行うエディットをオフセットエディットと呼び、付加するデータのことをオフセット値と呼びます。

オリジナルベース

ベース用のコードルートとコードタイプを設定して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの再生だけをベース用のコードに変更する機能です。

オンベース

ベース用のルート音をコードとは別に設定して、フレーズタイプがベースに設定されているフレーズの演奏をそのルート音に固定する機能です。

力行**カーソル**

設定や選択を行うことのできる項目を示すマークのことです。

カットオフ周波数(フリーケンシー)

フィルターは、ある周波数までの信号は通過させるが、それ以上の信号は通過させにくくする働きがあります。その周波数をカットオフ周波数(フリーケンシー)といいます。

カテゴリ

XG, EOS, DRM など、BANK MSB のことです。

Q(キュー)

周波数特性を表すカーブの、山や谷の鋭さを表します。Qを高くすると、ブースト/カットする周波数の幅が狭くなり、周波数特性のカーブが鋭くなります。Qを低くすると、逆にブースト/カットする周波数の幅が広くなり、周波数特性のカーブがなだらかになります。

ゲイン

ゲインとは、指定した周波数をブースト/カットする量のことです。システムEQでは、各バンドについて、-12dB〜+12dBの範囲でブースト/カットすることができます。

コードタイプ

和音の重ね方を記号や数字で示したものです。本機では28種類のコードタイプを設定することができます。

コードトラック

コードルート、コードタイプを録音、再生するトラックのことです。

コード変換テーブル

音階構成音を、12種類のコードルート×28種類のコードタイプにより、どう変化させるかを設定したデータの入ったセクション(装置)です。

コードルート

和音の基準になる音をアルファベットで示したものです。本機では12種類のコードルートを設定することができます。

コントロールチェンジ

コントローラー(モジュレーションホイールやフットコントローラーなど)が操作されたときに出力するMIDIデータのことです。各コントローラーは、固有のコントロールナンバーを持っています。

サ行**サンプル**

声などを録音(サンプリング)したひとつひとつの波形データのことです。サンプルは、最大32個(合計時間は約11秒)まで記憶することができます。

シーケンサー

MIDI機器の演奏をデータとして録音したり、編集、修正したり、再生したりする機能を持っています。

シーケンストラック

通常のMIDIシーケンスデータを録音、再生するトラックのことです。

シェイプ

EQの特性カーブの形を表します。代表的なシェイプとして、シェルビング(shelving)とピーキング(peaking)の2つのタイプがあります。シェルビング(shelving)タイプは、比較的広い帯域の信号レベルを増減させるタイプです。ピーキング(peaking)タイプは、ある周波数を中心とした帯域の信号レベルを増減させるタイプです。周波数特性に山や谷を作ることができます。システムEQでは、中域の3つのバンドではピーキングタイプに固定されていますが、高低域の両端に当たる2つのバンドではシェイプを選択することができる仕組みになっています。高低域の両端では、シェルビングタイプを選択するのが一般的です。

システム(エフェクト)

センドレベルとリターンレベルを設定することで、全てのパートに対して効果をかけることのできるエフェクトです。全体にリバーブやコーラスをかける際に便利なエフェクトです。本機ではリバーブエフェクトとコーラスエフェクトがシステムエフェクトとして入っています。パリエーションエフェクトをシステムエフェクトとして使用することもできます。

システムエクスクルーシブメッセージ

機器固有の設定データをやり取りするためのMIDI情報のことです。

シリアル端子

RS-232C、RS-422などの接続端子のことです。

16進数

16を基準にして、16のn乗で位が増えていく進数です。10～15の数を表す数字として、アルファベットA～Fを使います。

スクロール

カーソルを移動することで、カーソルの移動にともなって画面が左右に移動することをスクロールといいます。

スタイル

バックギングパターンを構成する8種類のセクションの集合体です。

スタンダードMIDIファイル(SMF)

異なったシーケンサーの間でも、簡単にソングデータのやり取りを可能にするために考えられた規格です。現在多くのソフトウェアメーカー、ハードウェアメーカーからスタンダードMIDIファイルを入出力できるソフト／ハードが提供されています。

ストア

ボイスモードで、エディットバッファーで作成したボイスを、インターナルメモリーに保存する作業のことです。

セクション

スタイルを構成する8種類のパターンにつけられた呼び名です。スタイルとセクションを指定することでパターンを選択することができます。

センシティビティ

感度のことです。

セント

半音を100等分に分割した音程の単位です。

センドレベル

エフェクトを操作する際、目的のバスラインへの送り量のことをセンドレベルといいます。反対に戻り量をリターンレベルといいます。

ソステヌートペダル

ソステヌートペダルを踏んだときに送信されるMIDIコントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは66番です。

ソフトペダル

ソフトペダルを踏んだときに送信されるMIDIコントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは67番です。

タ行**ダンブアウト**

MIDIシステムエクスクルーシブメッセージのバルクデータを送信することをいいます。

チェックサム

複数ブロックMIDIシステムエクスクルーシブメッセージを送受信するときに、データエラーによる誤動作を防ぐためにデータの最後に付けられているデータチェックのための数値のことです。

チャンネル

MIDI情報のやり取りを行うとき、送信側と受信側であわせるものです。

チャンネルアフタータッチ

鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信されるMIDI情報のことをアフタータッチといいます。アフタータッチにはチャンネルアフタータッチと、ポリフォニックアフタータッチの2つの種類があります。このうちチャンネルアフタータッチは、1つのMIDIチャンネルにつき1つのデータしか扱うことしかできません。これに対してポリフォニックアフタータッチは、鍵盤ごとに現在押されている強さをMIDIデータとして出力します。

チューニング

アンサンブル演奏をする際に、楽器間のピッチを合わせることをいいます。通常、A3 = 440Hzにあわせます。

データエントリー

MIDIコントロールチェンジです。コントロールナンバーは6番です。主にRPNで指定したパラメーターの数値を変更するときに使います。

DSP

Digital Signal Processorのことで、デジタル信号を加工してさまざまな効果を作り出す機能を持った専用マイクロプロセッサーを示します。EOS B2000には高品位DSPが内蔵されており、リバーブやコーラスなどのエフェクトを作り出しています。

定位

パン（パンポット）ともいい、ステレオで音を鳴らしたときに、音の聞こえてくる方向のことです。パンで音の定位を設定することができます。

ディストーション

主にギターで使用するエフェクトです。信号波形の上下を切り取るなどの操作で、故意に歪みを発生させて、ギター特有の存在感のあるサウンドを作ります。

ディレイ

音声信号を遅らせることで生じる効果(装置)のことをいいます。本機のバリエーションエフェクトでディレイをかけることができます。

デジタルフィルター

デジタル回路で作られたフィルターです。EOS B2000 はデジタルのローパスフィルターとハイパスフィルターをエレメントごとに1つずつ持っていて、音色のさまざまなコントロールを行います。

デバイスナンバー

MIDIシステムエクスクルーシブメッセージ専用のチャンネルです。通常のMIDIチャンネルと同じく1～16の番号を持ち、送信側と受信側の番号が一致してはじめてデータのやりとりができる仕組みになっています。

デプス

深さの設定のことをいいます。

テンポトラック

ソングを再生するテンポ情報を録音するトラックです。

ドライ音

エフェクト回路を通らない音声信号です。通常、エフェクトを利用する場合、エフェクトの中にすべての音を通してしまうのではなく、エフェクトを通った音(ウェット音)と、エフェクトを通らない音(ドライ音)をミックスさせることでエフェクトのかかり具合を調節します。

トラック

演奏情報を録音する場所です。

トランスポーズ

調性（キー）を変える機能のことをいいます。

トレモロ

音量が周期的に変化することによって生じる効果のことです。

な行**ノートオン／ノートオフ**

MIDIメッセージの中の、鍵盤を演奏したことを示すメッセージです。鍵盤を弾いたことを示すメッセージがノートオン、鍵盤を離れたことを示すメッセージがノートオフです。

ハ行**パート**

マルチモードのときは、各MIDIチャンネルの演奏データを受信して、独立した演奏を行う部分をパートと呼び32のパートがあります。さらに外部入力のことをA/Dパートと呼びます。

倍音

ある楽器を鳴らしたときに、鳴らしたピッチの音以外に、整数倍の周波数を持つ高い音が鳴っています。この音を倍音といいます。倍音の種類や量は、その楽器の音色を決定する重要な要素になっています。

バイト

2進数の基本単位であるビットが、8個集まったものを1バイト（＝8ビット）といいます。1バイトは、2桁の16進数で表せるため、MIDIデータなどのデジタルデータを表記したり、メモリーの大きさを表したりする際の単位になっています。

バイパス

本来の経路以外のサブとなる経路のことで、エフェクトをバリエーションモード＝システムの状態で使用する場合、コーラスエフェクトおよびバリエーションエフェクトから、他のエフェクトに再度入力するバスラインのことをいいます。

ハイパスフィルター

基音や低い倍音をカットする機能を持ったフィルターです。カットオフ周波数を上げると音が薄くなり、下げると厚くなります。

バスライン

各パートおよび各セクションからの音声信号が乗り入れる経路(ライン)をバスラインといいます。本機では、システムエフェクトの中に「SendVar→Cho」「SendVar→Rev」「SendCho→Rev」のバスラインや、各パートのステレオ出力を束ねたステレオバスラインなどを持っています。

パターントラック

パターンデータを録音、再生するトラックのことです。

バッファ

データを一時的にためておくメモリーのことをいいます。

パラメーター

モードおよびサブモードの画面で、値(データ)を設定する色々な要素のことをパラメーターといいます。

パラメーターチェンジ

システムエクスクルーシブメッセージに含まれるMIDIメッセージです。MIDI機器の内部の設定を、MIDIを通して1つずつ変更する際に使います。MIDIデータフォーマットに詳しく解説されています。

バリエーションエフェクト

本機の特長の1つとなるエフェクトです。ボイスモードではこのエフェクトを使って、積極的な音作りができます。インサーションエフェクトやシステムエフェクトとして機能することができ、リバーブやコーラス以外にディレイやロータリースピーカー、オートパン、アンプシュミレーター、オートワウなど多彩なエフェクトプログラムを持っています。

バルクデータ

システムエクスクルーシブメッセージのうち、内部設定のためのデータなどを1つのまとまりとして、管理しているものです。

パン

ステレオ再生したときの、音の定位を設定するパラメーターのことをパン(パンポット)といいます。ボイスエディット、ソングプレイのマルチ、エフェクトエディットの中などにパンというパラメーターがあり、互いに関連しています。

バンクセレクト

MIDI信号で、拡張ボイスを選ぶ際に送信するコントロールチェンジ信号です。コントロールナンバー0番のMSBと、32番のLSBが一組になって音色のバンクを切り替えます。実際には、バンクセレクトとプログラムチェンジを合わせて送信することで、ボイスバンクとボイスを切り替えることができます。

PC-9801/9821 シリーズ

日本電気株式会社の製造・販売するパーソナルコンピュータのことです。

ピッチ EG

音の立ち上がりから消えるまでの間で、音程の時間的な変化をコントロールする部分です。

ピッチベンドホイール

音程を連続的に変化させるコントローラーです。本機では音程以外にも音色や音量も設定次第ではコントロールすることができます。

フィルター

音から特定の周波数帯域の出力を削って、音色を作りかえるためのセクション(装置)です。本機ではボイスのエLEMENTごとにローパスフィルターを持っており、高い倍音を削ることで、音を丸くしたり明るくしたりすることができます。

フットコントローラー

演奏中に、音色やボリューム、エフェクトなどをコントロールする装置です。

フラッシュ ROM

サンプルデータをバックアップするためのメモリーです。電源を切ってもデータは消えません。

プリセット

本体の中にはじめから内蔵しているメモリーのことをいいます。

ブリリアンス

音の明るさをコントロールする効果のことをブリリアンスと呼びます。EOS B2000ではフィルターのカットオフフリクエンスをコントロールすることで、ブリリアンス効果が得られます。

ブレスコントローラー

息の強さをMIDI信号に替えて音量や音色をコントロールするためのコントロールチェンジです。コントロールチェンジナンバーは2番です。

Hz (ヘルツ)

周波数や振動数の単位です。1秒間に振動が何回繰り返すか、その回数を表します。たとえば、A3の音は空気が1秒間に440回振動したときに聞こえる音程なので440Hzといいます。

ベロシティ

鍵盤を弾く速さ(強さ)を示す数値です。

ホールドスイッチ

ホールドペダルを踏んだときに送信されるMIDIコントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは64番です。

ボーレート

データを転送する速さを示す単位です。MIDIは1秒間に31,250個のビット信号を転送しています。

ポリフォニックアフタータッチ

鍵盤を弾いてから、さらに強く押し込むことによって送信されるMIDI情報のことをアフタータッチといいます。アフタータッチには、チャンネルアフタータッチとポリフォニックアフタータッチの2つの種類があります。このうちチャンネルアフタータッチは、1つのMIDIチャンネルについて1つのデータしか扱うことしかできません。これに対してポリフォニックアフタータッチは、鍵盤ごとに現在押されている強さをMIDIデータとして出力します。

ポリフォニック数

最大同時発音数のことです。EOS B2000では64音です。

ポルタメント

ある音程から、次の音程へなめらかに音程が変化する効果です。ポルタメントタイムが大きいほど、ゆっくりと変化します。0だと効果はありません。

ポルタメントスイッチ

ポルタメントスイッチを踏んだときに送信されるMIDIコントロールチェンジのことです。コントロールチェンジナンバーは65番です。

マ行**Macintosh シリーズ**

米国アップル社の製造・販売するパーソナルコンピュータです。

マルチ(音源)

1台で複数の音色を同時に鳴らすことができる音源のことです。マルチティンバー音源ともいいます。

MIDI

Musical Instruments Digital Interfaceの略で、楽器間のデータ通信方法の規格を指します。現在では、ほとんど電子楽器がMIDI規格に対応したMIDI端子を持ち、それらの楽器を組み合わせることで、リモート演奏や自動演奏が簡単にできるようになっています。

MIDI インターフェース

コンピューターは一部の商品を除いて、元々MIDI端子を持っていません。そこで、コンピューターにMIDI端子をつけて、MIDI機器をコントロールするために作られたのが、MIDIインターフェースです。EOS B2000はコンピューターのシリアルポートから専用ケーブルで接続することで、MIDIインターフェースの機能を持つように設計されています。

MIDI ウィンドコントローラー

息を吹き込むことでブレスコントローラーなどのコントロール信号を出して音源をコントロールするMIDI機器のことです。管楽器などの細かいニュアンスを表現するのに適しています。代表的な機種としてヤマハWX5などがあります。

MIDI チャンネル

MIDIには、1～16のチャンネルがあり、送信側と受信側でチャンネルが合っていないければ演奏データのやりとりができません。このチャンネルのことをMIDIチャンネルといいます。

MIDI データファイラー

さまざまなMIDI機器のバルクデータを受け取り、フロッピーディスクに保存する機能をもったMIDI機器です。ヤマハMIDIデータファイラーMDF3などがあります。

ミュート

任意のトラックの発音を止めることをいいます。ソングプレイモードやパターンプレイモードで設定することができます。

モード

デジタル機器の中の、最も大きな機能の区分けのことです。EOS B2000ではソングモード、パターンモード、ボイスモード、サンプルモード、ユーティリティモード、パッド/ノブモード、ディスクモードの7つのモードがあります。

モジュレーションホイール

演奏中に、音量や音色、音程などをなめらかに変化させる装置です。

ラ行**RAM**

Random Access Memoryの略です。読みだし、書き込み可能なメモリーのことです。EOS B2000ではボイスのインターナルメモリーに、RAMが使われています。

リバーブ

ホールなどの残響感を作るエフェクトのことです。音に奥行きと広がりを加えるので、音楽を演奏する際には、欠かすことのできないエフェクトです。EOS B2000にはMU100/100R相当の高品位のリバーブが内蔵されています。

リブレース

リアルタイムレコーディングやパンチレコーディングの際、すでに録音されているデータを消しながら（置き換えながら）、新たに録音していく方法です。

レイト

EGや、スケーリングをコントロールするためのパラメーターです。たとえばEGの場合、2点の移動速度を示します。

レゾナンス

カットオフ周波数付近のレベル持ち上げブーストする効果です。今までなかった倍音が付け加えられるため、音が明るく堅くなったように聞こえ、音に張りがあります。

ローパスフィルター

高い倍音をカットする機能を持ったフィルターです。カットオフ周波数を上げると音が明るくなり、下げると暗くなります。

ROM

Read Only Memoryの略です。読みだし専用のメモリーのことです。プリセットメモリーがすべてROMとして搭載されています。

ワ行**ワウワウ(ワウ)効果**

音色を周期的に変化させる効果です。本機では、LFOの信号でフィルターのカットオフ周波数を変化させることでこの効果を作っています。

索引

- 1. 五十音順索引 284
- 2. アルファベット順索引 291

1. 五十音順索引

ア

アウトチャンネル	107
アドレスバリエーション	77
アドレスバリエーションエディット	213
アドレスバリエーションナンバー	209
アペンドパターン	177
アペンドフレーズ	174
アルペジオ	76
アルペジオ MIDI アウトスイッチ	222
アルペジオタイプ	189
アルペジオ部	76
アルペジオキーノートモード	143, 206
アルペジオスイッチ	143, 189, 206
アルペジオテンポ	143, 189, 206
アルペジオパート	141
アルペジオベロシティモード	143, 206
アルペジオホールド	231
アンドウ / リドゥー	83
アンプリチュード	249
アンプリチュード EG アタックレイト	201
アンプリチュード EG イニシャルレベル	201
アンプリチュード EG キーオンディレイ	199
アンプリチュード EG ディケイ 1 レイト	201
アンプリチュード EG ディケイ 1 レベル	201
アンプリチュード EG ディケイ 2 レイト	201
アンプリチュード EG ディケイ 2 レベル	201
アンプリチュード EG リリースレイト	201
アンプリチュードエレメントボリューム	199
アンプリチュードバイアスデプス	132, 196
アンプリチュードパン	199
アンプリチュードベシックパラメーター	199
アンプリチュードベロシティセンス	199
アンプリチュードモジュレーションデプス	132, 196

イ

イコライザー	139
イコライザータイプ	139
イジェクトボタン	15
イニシャルエフェクトセットアップ	69, 179
イニシャルパッドバンク	135
イニシャルマルチセットアップ	69, 179
イベント	109
イベントチェイス	224
イレースイベント	119, 172
インクリメントボタン	13
インサクション 1、2 タイプ	138
インサクションエディット	137
インサクションエフェクト	1, 2, 79, 80
インサート	111, 163

インターバルタイム	224
インバージョントランスポーズ	160
インプットレベル	213

ウ

ウィズサンプルパート	108
ウェブナンバー	198
ウェブフォーム	77
ウェブフォームイニシャルライズ	216
ウェブフォームエディット	209
ウェブフォームコピー	216
ウェブフォームナンバー	135
ウェブフォームネーム	211
ウェブフォームの割り当て	7
ウェット / ドライバランス	139, 204

エ

エキスパンドバッキング	123
エグジットボタン	13
エクスクルーシブ(Exc)	256
エクストラクトイベント	120, 170
エクスプレッション	128
エフェクトパラメーター	204
エフェクト部	79
エレメント	248
エレメント EG エディット	200
エレメントオン / オフ	197
エレメントジェネラルエディット	197
エレメントセレクト	197
エレメントソロ	197
エレメントミュート	197
エレメントリザーブ	129
エンターボタン	13
エンドポイント	214

オ

オーディオ機器との接続	16
オートアカンパニメント機能	74
オーバーダブ	92
オープンハーモニー	161
オールイニシャルライズ	217
オールデータ	235
オクターブボタン	13
オリジナルベース	75, 100
オルタネートグループ	133, 203, 210
音源部	76
オンベース	75, 100

カ

カーソルボタン	13
外部 MIDI 機器との接続	18
カウント	90, 93, 150, 154

キ

キーアサイン	133, 203
キーアサインモード	210
キーボードトランスポート	221
キーボードフィクストベロシティ	221
キーボードベロシティカーブ	221
キーボード表示	89

ク

クオンタイズ	113, 165
クオンタイズストレングス	113, 166
クオンタイズセンシティビティ	114, 166
クオンタイズバリュー	113, 166
グラフィック	111
グリーティングメッセージ	221
クリアソング	124
クリアトラック	176
クリアパターン	178
クリアフレーズ	176
クリエートメジャー	121
クリックビート	90, 93, 150, 154
クリックボリュームつまみ	15
クリックモード	90, 93, 150, 154
グリッド	104
グループクオンタイズ	100, 141, 158
グループクオンタイズストレングス	102, 142, 206
グループクオンタイズについて	206
グループゲートタイム	102, 142, 206
グループタイミング	102, 142, 206
グループテンプレート	142, 206
グループテンプレートナンバー	102
グループビュー	101, 159
グループベロシティ	206
クレッシェンド	116, 169
クロック	44
クロックシフト	105

ケ

ゲートタイム	98, 156
ゲートタイムレイト	104
ゲイン	140
ゲットフレーズ	175
鍵盤	78

コ

工場出荷時の状態に戻す	23
コード	75
コードセパレート	118, 170
コードソート	118, 170
コードタイプ	89, 99, 148
コードトラック	88
コードルート	89, 99, 148
コーラスエディット	136
コーラスエフェクト	79
コーラスセンド	128, 210
コーラスパン	137
コーラスリターン	137
コネクション	136, 179
コピーイベント	119, 171
コピーソング	124
コピーテンプレート	104
コピートラック	122
コピーパターン	177
コピーフレーズ	173
コモンアサインナブルノブエディット	196
コモンコントローラーエディット	195
コモンジェネラルエディット	194
コントローラーナンバーアサイン	228
コントローラー部	78
コントロールチェンジ(CC)	251
コンピューターとの接続	18
コンペア	192

サ

最大同時発音数	77
サイドファンクションボタン	13
サブモード選択ボタン	12
サンプリング	77
サンプリングデータの保存方法	77
サンプリングの手順	35
サンプリング音源部	77
サンプル	77
サンプルエクストラクト	216
サンプルコピー	217
サンプルジョブ	215
サンプルデリート	217
サンプルナンバー	209
サンプルノーマライズ	216
サンプルのバックアップ	212
サンプルホールド	231
サンプルモード	69
サンプルリバース	231
サンプルレコーディング	212
サンプル A/D インプット端子	14

シ

シーケンサー	224
シーケンサーボタン	78
シーケンサー部	73
シーケンストラック	88
シェイプ(shape)	140, 141
シェルピングタイプ	140
システム	220
システムEQ	137
システムエフェクト	79
シフトイベント	118, 171
シフトクロック	117, 170
シフトノート	117, 169
シフトボタン	13
シャトルダイヤル	13
ジョグダイヤル	13
ジョブリスト	112
受信ウェーブフォームナンバー	223
シンアウト	120, 172
シンコペーション	75, 100

ス

スイングゲートタイム	115
スイングベロシティ	115
スイングレイト	166
スケールタイム	149
スタートポイント	214
スタイル	75
スタイルアイコン	179
スタイルナンバー	99
スタイルネーム	148
ステップタイム	156
ステップレコーディング	92, 155
ステップレコーディング〜コードトラック (CHORD)の場合〜	99
ステップレコーディング〜シーケンストラック (TR1〜32)の場合〜	96
ステップレコーディング〜パターントラック (PATTERN)の場合〜	98
ストア	192
スピーカー	11
スピーカーオン／オフスイッチ	15
スプリットパターン	178
スプリットフレーズ	175
スポットクロック	120

セ

セーブ	238
セクション	75, 89, 99, 148
セクションコネクション	148

セットオール	115
センドコーラストウーリバーブ	137
センドバリエーショントウーコーラス	138
センドバリエーショントウーリバーブ	138

ソ

ソース	142
ソースコード	154
ソースノート	117
ゾーンハイ	225
ゾーンロー	225
送信リクエストサンプルナンバー	223
ソロ	88
ソロボタン	13
ソング	86
ソング イーシーク	235
ソング エスエムエフ	235
ソングアルベジオエディット	141
ソングエディット	108
ソングエフェクトエディット	86, 135
ソングジョブ	87, 112
ソングナンバー	88
ソングネーム	88
ソングプレイ	86
ソングマルチエディット	125
ソングモード	86
ソングレコーディング	87, 91

タ

タイ	98, 156
タイムストレッチ	121, 137

チ

チャンネルアフタータッチ(CAT)	253
チューン	125

テ

データのバックアップ	235
データの拡張子	236
ディスクインフォメーション	236
ディスクモード	234
デクリメントボタン	13
デスティネーションノート	117
デチューン	128
デバイスナンバー	222
デプス	197, 230
デモソング	25
デリート	111, 156, 163, 243
デリートメジャー	122

テンキー	13
電源の準備	16
テンポ	90, 149, 154
テンポシンク	142
テンポチェンジ(Tempo Change)	256
テンポトラック	88

ト

トラック／エレメント切り替えボタン	13
トラックナンバー	88, 109, 148
トラックネーム	109
トラックのミュートとソロ	88
トラックビュー	86, 91
ドラムセットアップエディット	101, 161
ドラムテーブルエディット	101, 161
ドラムテーブルナンバー	106
ドラムボイス	76
ドラムボイスエディット	202
トランスポーズ	90, 128, 160
トリガーソース	213
トリガーレベル	213

ノ

ノート(Note)	251
ノートシフト	128
ノートナンバー	45
ノートネーム	45
ノートリミットハイ	142, 198, 206
ノートリミットロー	142, 198, 206
ノーマライズプレイエフェクト	123
ノーマルボイス	76
ノーマルボイスエディット	191
ノブ	78
ノブパラメーターアサイン	228
ノンレジスタードパラメーターナンバー	254

ハ

バーグラフ	111
パートエディット	125, 179
パートコントローラーエディット	126
パート番号	179
ハイキー	151
ハイパスフィルターカットオフ	211
ハイリミット	153
パターン	146
パターンジョブ	164
パターンセットアップ	88
パターントラック	88
パターンネーム	178
パターンモード	68

パターンプレイ	147
バックデリート	98, 156
パッド	14, 78
パッド / ノブモード	228
パッドアサイン	126
パッドノートナンバーアサイン	228
パッドバンク	78
パッドバンク切り替えボタン	13
パラメーターナンバー	229
パラメーターネーム	196
パラメトリックEQ	139
バリエーションエディット	136
バリエーションエフェクト	79
バリエーションスイッチ	128
バリエーションセンド	128
バリエーションタイプ	138
バリエーションパン	138
バリエーションモード	137
バリエーションリターン	138
パン	128, 202, 210
バンクナンバー	127, 189
パンチ	92
パンチアウトポイント	96
パンチインポイント	96

ヒ

ピーキングタイプ	140
ビート(拍)	89
ビートグラフ	97, 155
ビートシフト	149
ピアノロール	97, 111, 155
ピッチ	135, 248
ピッチ EG	200
ピッチ EG アタックレイト	200
ピッチ EG イニシャルレベル	200
ピッチ EG リリースレイト	200
ピッチ EG リリースレベル	200
ピッチ EG レイトベロシティセンス	199
ピッチ EG レベルベロシティセンス	199
ピッチコース	133, 203, 210
ピッチスケーリングセンター	199
ピッチスケーリングレイト	198
ピッチノートシフト	199
ピッチバイアスデプス	131, 196
ピッチファイン	133, 203, 210
ピッチベロシティセンス	199
ピッチバンド(PB)	251
ピッチバンドホイール	11, 78
ピッチモジュレーションデプス	132, 196
ビブラートディレイ	131
ビブラートデプス	131
ビブラートレイト	131

ビューフィルター	110
ビューフィルターアイコン	109
拍子	90, 99, 149, 154

フ

ファンクションボタン	13
フィルター	135, 249
フィルター EG	201, 250
フィルター EG アタックレイト	201
フィルター EG アタックレベル	201
フィルター EG イニシャルレベル	201
フィルター EG ディケイ 1 レイト	201
フィルター EG ディケイ 1 レベル	201
フィルター EG ディケイ 2 レイト	201
フィルター EG ディケイ 2 レベル	201
フィルター EG デプス	199
フィルター EG リリースレイト	201
フィルター EG リリースレベル	201
フィルターカットオフ	134, 203
フィルターカットオフフリケンシー	199
フィルターバイアスデプス	132, 196
フィルターベークシクパラメーター	199
フィルターベロシティセンス	199
フィルターモジュレーションデプス	132, 196
フィルターレゾナンス	134, 203, 211
フィンガードコード	89, 225, 148
フィンガードコードゾーン	225
フォーマット	244
フットコントローラー	18, 230
フットスイッチ	18, 231
フットフレイズ	175
フラッシュ ROM	212
フリケンシー	141
プリセットバンク	77
プリプレイ	240
フレイズ	146
フレイズエディット	162
フレイズカテゴリー	149
フレイズソロ	150
フレイズタイプ	150
フレイズテーブル	150
フレイズナンバー	149, 152
フレイズネーム	152
フレイズビート	149
フレイズレコーディング	152
フレイズ入力エリア	148
ブレイエフェクト	76, 86, 100, 157
ブレイエフェクトスルー	103
プログラムチェンジ(PC)	251
プログラムナンバー	151, 153
フロッピーディスク	234
フロッピーディスク挿入口	14

フロントパネル	11
---------------	----

ヘ

ヘッドフォン	17
ヘッドフォン端子	14
ベロシティ	46, 97, 156
ベロシティオフセット	104
ベロシティカーブ	198
ベロシティセンスオフセット	105
ベロシティセンスデプス	129
ベロシティメーター	88, 149
ベロシティリミットハイ	198
ベロシティリミットロー	198
ベロシティレイト	105, 107, 161

ホ

ホールド再生	35
ホールドボタン	14
ボイス	28, 76, 189, 236
ボイスアルペジオエディット	69
ボイスエディット	248, 191
ボイスエフェクトエディット	204
ボイスカテゴリー	127, 151, 153
ボイスコントローラーコピー	131
ボイスジョブ	69
ボイスセレクト	179
ボイスストア	69
ボイスタイプ	189
ボイスネーム	151, 153, 189
ボイスバンク	76, 153, 189
ボイスプレイ	69, 189
ボイスモード	69, 187
ボイスモードトランスポーズ	221
ボイスモードマスターボリューム	221
ポインター	97, 155
ホストセレクトスイッチ	15
ポリフォニックアフタータッチ(PAT)	253
ボリューム	46, 203, 128, 195
ボリュームノブ	12
ポルタメントスイッチ	195
ポルタメントタイム	195
ポルタメントモード	195

マ

CD プレーヤーの接続	16
マスターファインチューン	221
マスターボリューム	128
マルチトラック	93

ミ

ミキサー	125, 179
ミキサーとの接続	17
ミックストラック	122
ミックスフレーズ	174
ミュート	88
ミュートトラックレベル	224
ミュートボタン	13
ミュートマーク	109

メ

メジャー(小節)	89, 149, 154
メモリー	209

モ

モード	81, 263
モードボタン	12
もくじ	7
文字の入力方法	82
モジュレーションホイール	11, 78
モジュレーションホイールエフェクト	
モディファイゲートタイム	115, 168
モディファイベロシティ	115, 167
モノ / ポリ	129, 194

ユ

ユーザーバンク	77
ユーズドメモリー表示	83
ユーズランプ	14
ユーティリティモード	220

リ

リアパネルの端子	14
リアルタイムレコーディング	92, 154
リアルタイムレコーディング:オーバーダブ	92
リアルタイムレコーディング:パンチ	92
リアルタイムレコーディング:リプレイス	92
リコール	192
リトリガー	151
リネーム	242
リバース 再生	34, 209
リバース ボタン	14
リバースエディット	136
リバースエフェクト	79
リバースセンド	128, 202, 210
リバースタイプ	137
リバースパン	137
リバースリターン	137

リプレイス	92
リボンコントローラー	78
リボンコントローラーエフェクトコントロールデプス	139, 206

ル

ループ	209
ループプレイング	90
ループポイント	214

レ

レイト	115, 168
レコーディングスタンバイ	91, 93, 152
レコーディングトラック	93
レコーディングレンジ	213
レシーブノートオフ	134, 203, 210
レジスタードパラメーターナンバー	253
レスト(休符)	150, 156
レゾナンス	130, 134, 179, 203, 211
レンジ	150, 153
レンジ	115

ロ

ローカル	222
ロード	240
ローリミット	151
ロケーション	90, 97, 99, 100, 109, 155

2. アルファベット順索引

A

A/D Gain(A/D ゲイン)ノブ	14
A/D LOCK(A/D パートロック)	231
A/D 部	7
AC INLET(電源)端子	14
ADDRESS NO(アドレスバリエーションナンバー)	209, 214
Adres Variation(アドレスバリエーション)	135, 214
AEG ATTCK(アンプリチュード EG アタックレイト)	203, 211
AEG DCAY1(アンプリチュード EG ディケイ 1 レイト)	203, 211
AEG DCAY2(アンプリチュード EG ディケイ 2 レイト)	203, 211
AEG(アンプリチュード EG)	249
All Data(オールデータ)	235
All Initialize(オールイニシャライズ)	217
ALT(オルタネートグループ)	133, 203, 210
AMD(アンプリチュードモジュレーションデブス) ...	132, 196
AMP - BASIC PARAM(アンプリチュード ベーシックパラメーター)	199
AMP - DLY(アンプリチュード EG キーオンディレイ)	199
AMP - PAN(アンプリチュードパン)	199
AMP - VELO SENS(アンプリチュード ベロシティセンス)	199
AMP - VOL(アンプリチュードエレメントボリューム)	199
AMP EG AR(アンプリチュード EG アタックレイト)	201
AMP EG D1L(アンプリチュード EG ディケイ 1 レベル) ..	201
AMP EG D1R(アンプリチュード EG ディケイ 1 レイト) ..	201
AMP EG D2L(アンプリチュード EG ディケイ 2 レベル) ..	201
AMP EG D2R(アンプリチュード EG ディケイ 2 レイト) ..	201
AMP EG IL(アンプリチュード EG イニシャルレベル)	201
AMP EG RR(アンプリチュード EG リリースレイト)	201
AMP(アンプリチュード)	249
AMP(アンプリチュードバイアスデブス)	132, 196
Append Pattern(アペンドパターン)	177
Append Phrase(アペンドフレーズ)	174
ARP HOLD(アルペジオホールド)	143, 189, 206
ARP KEY MODE(アルペジオキーノートモード)	143, 206
ARP MIDI OUT SW(アルペジエーター MIDI アウトスイッチ)	222
ARP SW(アルペジオスイッチ)	143, 189, 206
ARP TEMPO(アルペジオテンポ)	143, 189, 206
ARP TYPE(アルペジエータータイプ)	189
ARP VEL MODE(アルペジオベロシティモード)	143, 206
ARPEGGIATOR TYPE(アルペジエータータイプ) ...	142, 206
ARPEGGIO HOLD(アルペジオホールド)	231
ARPEGGIO SW(アルペジオスイッチ)	228
ARPEGGIO(アルペジオ)ボタン	12
ARPEGIO PART(アルペジオパート)	141

B

BANK(バンクナンバー)	127, 189
---------------------	----------

C

CBX Driver	22
Chord Separate(コードセパレート)	118, 170
Chord Sort(コードソート)	118, 170
CHORUS pan(コーラスパン)	137
CHORUS send(コーラスセンド)	128, 210
Clear Pattern(クリアパターン)	178
Clear Phrase(クリアフレーズ)	176
Clear Song(クリアソング)	124
Clear Track(クリアトラック)	176
CLICK VOLUME つまみ	15
CLOCK SHIFT(クロックシフト)	105
Copy Event(コピーイベント)	119, 171
Copy Pattern(コピーパターン)	177
Copy Phrase(コピーフレーズ)	173
Copy Song(コピーソング)	124
Copy Track(コピートラック)	122
Create Measure(クリエートメジャー)	121
Crescendo(クレッシェンド)	116, 169

D

DEC/NO(デクリメント)ボタン	13
Delete Measure(デリートメジャー)	122
Delete(デリート)	111, 156, 163, 243
DEPTH(デブス)	197, 230
DETUNE(デチューン)	128
DEVICE No.(デバイスナンバー)	222
DISK(ディスク)ボタン	12
DR TABLE(ドラムテーブルナンバー)	106

E

EDIT(エディット)ボタン	12
EFFECT[エフェクト]ボタン	12
EG ATTACK(EG アタックタイム)	130, 179
EG ATTCK(EG アタックレイト)	134
EG DCAY1(EG ディケイ 1 レイト)	134
EG DCAY2(EG ディケイ 2 レイト)	134
EG DECAY(EG ディケイタイム)	130, 179
EG RLESE(EG リリースタイム)	130, 179
ELEM RSRV(エレメントリザーブ)	129
ELEMENT MUTE(エレメントミュート)	197
ELEMENT ON/OFF(エレメントオン / オフ)	197
ELEMENT SELECT(エレメントセレクト)	197
ELEMENT SOLO(エレメントソロ)	197

END POINT(エンドポイント)	214
ENTER(エンター)ボタン	13
EOS B2000 のモード構成	68
EOS B2000 の特長	4
EOS B2000 の内部構成	73
EOS B2000 機能ツリー図	71
EQ TYPE(イコライザータイプ)	139
EQ(BAS) FRQ(EQ バスフリケンシー)	130, 195, 203, 210
EQ(BAS) GAIN(EQ バスゲイン)	130, 195, 203, 210
EQ(TRB) FRQ(EQ トレブルフリケンシー)	
.....	130, 195, 203, 210
EQ(TRB) GAIN(EQ トレブルゲイン)	130, 195, 203, 210
Erase Event(イレースイベント)	119, 172
EVENT CHASE(イベントチェイス)	224
EXIT(エグジット)ボタン	13
Expand Backing(エキスパンドバックング)	123
EXPRESN(エクスプレッション)	128
Extract Event(エクストラクトイベント)	120, 172

F

F1 ～ F6(ファンクション 1 ～ 6)ボタン	13
FEG(フィルター EG)	250
FILTER - BASIC PARAM(フィルター ベーシックパラメーター)	199
FILTER - EGDP(フィルター EG デプス)	199
FILTER - FC(フィルターカットオフフリケンシー)	199
FILTER - RESO(フィルターレゾナンス)	199
FILTER - VELO SENS(フィルターベロシティセンス)	199
FILTER CUTOFF(フィルターカットオフ)	
.....	130, 134, 179, 203, 211
FILTER EG AL(フィルター EG アタックレベル)	201
FILTER EG AR(フィルター EG アタックレイト)	201
FILTER EG D1L(フィルター EG ディケイ 1 レベル)	201
FILTER EG D1R(フィルター EG ディケイ 1 レイト)	201
FILTER EG D2L(フィルター EG ディケイ 2 レベル)	201
FILTER EG D2R(フィルター EG ディケイ 2 レイト)	201
FILTER EG IL(フィルター EG イニシャルレベル)	201
FILTER EG RL(フィルター EG リリースレベル)	201
FILTER EG RR(フィルター EG リリースレイト)	201
FILTER HPF(ハイパスフィルターカットオフ)	134, 203
FILTER RESNANCE(フィルターレゾナンス)	130, 179
FILTER RESO(フィルターレゾナンス)	134, 203, 211
FILTER(フィルター)	135
FINGERED(フィンガードコード)	225
FLT(フィルターバイアスデプス)	132, 196
FMD(フィルターモジュレーションデプス)	132, 196
FOOT CONTROLLER(フットコントローラー)端子	15
FOOT SWITCH(フットスイッチ)端子	15
FOOT VOLUME(フットボリューム)端子	15
FOOTSWITCH(フットスイッチ)	228

FREQ(フリケンシー)	141
From	107

G

GAIN(ゲイン)	141, 213
GATETIME(ゲートタイムレイト)	105
Get Phrase(ゲットフレーズ)	175
GROOVE VELOCITY(グルーブベロシティ)	103, 206
GROOVE GATE TIME(グルーブゲートタイム)	102, 142, 206
GROOVE STRENGTH(グルーブクオンタイズ ストレングス)	142, 206
GROOVE TEMPLATE(グルーブテンプレート)	142, 206
GROOVE TIMING(グルーブタイミング)	102, 142, 206

H

Headphones(ヘッドフォン)端子	14
HIGH KEY(ハイキー)	153
HIGH LIMIT(ハイリミット)	153
HOST SELECT スイッチ	14
HOLD(ホールド)ボタン	14
HPF(ハイパスフィルターカットオフ)	211

I

INC/YES(インクリメント)ボタン	13
Initial Pad Bank(イニシャルパッドバンク)	135
INPUT(インプットレベル)	213
Ins1(インサーション 1、2 タイプ)	138
Insert(インサート)	111, 163
INVERSION TRANSPOSE(インバージョン トランスポーズ)	160

J

JOB(ジョブ)ボタン	12, 112, 164, 189, 215
-------------------	------------------------

K

KAS(キーアサイン)	133, 203
KAS(キーアサインモード)	210
KBD FIX VELOCITY (キーボードフィクスベロシティ) ..	221
KBD TRANSPOSE (キーボードトランスポーズ)	221
KBD VELOCITY CURVE (キーボードベロシティカーブ) ..	221
KNOB A ～ D(ノブ A ～ D)	189
KNOB1、2(ノブ 1、2)	189

L

LEVEL(トリガーレベル)	213
LFO(エルエフオー)	250
LFO-AMD(LFO アンプリチュード モジュレーションデプス)	200
LFO-DLY(ビブラートディレイ)	200
LFO-FAD(LFO フェードタイム)	200
LFO-FMD(LFO フィルターモジュレーションデプス)	200
LFO-PH INI(LFO フェーズユニット)	200
LFO-PMD(LFO ピッチモジュレーションデプス)	200
LFO-SPD(LFO スピード)	200
LFO-WAVE(LFO ウェーブ)	200
LFO アンプリチュードモジュレーションデプス	200
LFO ウェーブ	200
LFO スピード	200
LFO ピッチモジュレーションデプス	200
LFO フィルターモジュレーションデプス	200
LFO フェーズユニット	200
LFO フェードタイム	12
LOC1(ロケート 1)	12
LOC2(ロケート 2)	222
Local(ローカル)	222
LOOP POINT(ループポイント)	214
LOOP(ループ)	209
LOW LIMIT(ローリミット)	153
LVL(レベル)	210

M

MASTER FINE TUNE(マスターファインチューン)	221
MEMORY(メモリー)	209
MIDI	222
MIDI CH.(MIDI チャンネル)	225
MIDI CHANNEL <ARPEGGIATOR> (MIDI チャンネル <アルペジエーター>)	222
MIDI CHANNEL <VOICE MODE> (MIDI チャンネル <ボイスモード>)	222
MIDI CONTROL IN(MIDI コントロールイン)	224
MIDI CONTROL OUT(MIDI コントロールアウト)	224
MIDI IN/OUT/THRU(ミディイン / アウト / スルー)端子	15
MIDI OUT チャンネル	108
MIDI SYNC(MIDI シンク)	224
MIDI サンプルダンプレシーブ	223
MIDI フィルター	223
MIDI コントロールアウト	224
MIDI コントロールイン	224
MIDI シンク	224
MIDI チャンネル	108, 225
MIDI チャンネル <アルペジオ>	222
MIDI チャンネル <ボイスモード>	222
MIDI ドライバーについて	22
MIDI による操作のヒント	266

Mix Phrase(ミックスフレーズ)	174
Mix Track(ミックストラック)	122
MODE(モード)ボタン	12
Modify Velocity(モディファイベロシティ)	115, 167
Modiofy Gate Time(モディファイゲートタイム)	115, 168
MONO/POLY(モノ / ポリ)	129, 194
MTC START OFFSET (MTC スタートオフセット)	225
MTC スタートオフセット	225
MUTE TRACKS LEVEL(ミュートトラックレベル)	224
MUTE(ミュート)ボタン	13
MW Control Depth(モジュレーションホイール エフェクトコントロールデプス)	139
MW Control Depth(モジュレーションホイール エフェクトコントロールデプス)	205

N

No.(パラメーターナンバー)	196
Normalize Play Effect(ノーマライズプレイエフェクト)	123
NOTE LIMIT H(ノートリミットハイ)	198
NOTE LIMIT HIGH(ノートリミットハイ)	142, 206
NOTE LIMIT L(ノートリミットロー)	198
NOTE LIMIT LOW(ノートリミットロー)	142, 206
NOTE SHIFT(ノートシフト)	128
NOTE(ノート)	202
NRPN(ノンレジスタードパラメーターナンバー)	254

O

OPEN HARMONY(オープンハーモニー)	161
-------------------------------	-----

P

P.FX THRU(プレイエフェクトスルー)	103
PAD BANK</>(パッドバンク)切り替えボタン	13
PAD/KNOB(パッド / ノブ)ボタン	12
PAN(パン)	128, 202, 210
PARAMETER NAME(パラメーターネーム)	196
PARAMETER No.(パラメーターナンバー)	229
PART(パート番号)	179
PATT SETUP(パターンセットアップ)	88
Pattern Name(パターンネーム)	178
PATTERN(パターン)ボタン	12
PCH(ピッチバイアスデプス)	131, 196
PEAK(ピーキングタイプ)	140
PEG(ピッチ EG)	248
PGM(プログラムナンバー)	189
Phrase Name(フレーズネーム)	174
PITCH - BASIC PARAM(ピッチベーシックパラメーター)	198
PITCH - CNTR(ピッチスケーリングセンター)	199
PITCH - DTNE(ピッチデチューン)	199
PITCH - EG LEVEL(ピッチ EG レベルベロシティセンス)	199
PITCH - EG RATE(ピッチ EG レイトベロシティセンス)	199

PITCH - SCL(ピッチスケーリングレート)	198
PITCH - SFT(ピッチノートシフト)	199
PITCH - VELO SENS(ピッチベロシティセンス)	199
PITCH CRS(ピッチコース)	133, 203, 210
PITCH EG AR(ピッチ EG アタックレート)	200
PITCH EG IL(ピッチ EG イニシャルレベル)	200
PITCH EG RL(ピッチ EG リリースレベル)	200
PITCH EG RR(ピッチ EG リリースレート)	200
PITCH FINE(ピッチファイン)	40, 133, 203
PITCH(ピッチ)	135, 248
PITCH(ピッチ EG)	200
PLAY(プレイ)	13
PMD(ピッチモジュレーションデプス)	132, 196
PORT. SW(ポルタメントスイッチ)	130
PORT. TIME(ポルタメントタイム)	130
PORTAMENT MODE(ポルタメントモード)	195
PORTAMENT SW(ポルタメントスイッチ)	195
PORTAMENT TIME(ポルタメントタイム)	195
POWER(パワー)スイッチ	14
PROGRAM(プログラムナンバー)	127
Put Phrase(ブットフレーズ)	175

Q

Q(キュー)	141
QNT VALUE(クオンタイズバリュー)	102, 104
Quantize(クオンタイズ)	113, 165

R

RB Control Depth(リボンコントローラー エフェクトコントロールデプス)	139, 206
RCV(レシーブノートオフ)	210, 134, 203
REC LENGTH(レコーディングレンジ)	213
RECORD(レコード)	13
RETRIGGER(リトリガー)	153
return cho(コーラスリターン)	137
return rev(リバーブリターン)	137
return var(バリエーションリターン)	138
REVERB pan(リバーブパン)	137
REVERB(リバーブセンド)	128, 202, 210
REVERB(リバーブタイプ)	137
REVERSE(リバーブ)	14, 209
RPN(レジスターパラメーターナンバー)	253

S

Sample A/D Input(サンプル A/D インプット)端子	14
Sample Copy(サンプルコピー)	217
Sample Delete(サンプルデリート)	217
Sample Extruct(サンプルエクストラクト)	216
SAMPLE HOLD(サンプルホールド)	231
SAMPLE NO.(サンプルナンバー)	209

Sample Normalize(サンプルノーマライズ)	216
SAMPLE REVERSE(サンプルリバーブ)	231
Sample(サンプル)	236
SAMPLE(サンプル)ボタン	12
SEND LEVEL CH to RV(センドコーラス トゥーリバーブ)	194
SEND LEVEL CHO(コーラスセンドレベル)	194
SEND LEVEL REV(リバーブセンドレベル)	194
send to cho(センドバリエーショントゥーコーラス)	138
send to rev(センドコーラストゥーリバーブ)	137
SEQUENCER(シーケンサー)ボタン	12
SF1 ~ SF5(サイドファンクション 1 ~ 5)ボタン	13
SHEL(シェリングタイプ)	140
Shift Clock(シフトクロック)	117, 170
Shift Event(シフトイベント)	118, 171
Shift Note(シフトノート)	169
SHIFT(シフト)ボタン	13
SOLO(ソロ)ボタン	13
Song ESEQ(ソング イーシーク)	235
Song Name(ソングネーム)	124
Song Normal(ソングノーマル)	235
Song SMF(ソング エスエムエフ)	235
Song(ソング)	235
SONG(ソング)ボタン	12
SOURCE(ソース)	142
SOURCE CHORD(ソースコード)	154
SPEAKER ON/OFF(スピーカーオン/オフ)スイッチ	15
Split Pattern(スプリットパターン)	178
Split Phrase(スプリットフレーズ)	175
START POINT(スタートポイント)	214
STEREO INPUT L(MONO)/R(ステレオインプット 左 / モノラル、右)端子	15
STEREO OUTPUT L(MONO)/R(ステレオアウトプット 左 / モノラル、右)端子	15
STOP(ストップ)	13
STORE(ストア)ボタン	12
STRENGTH(クオンタイズストレンジ)	102
Style Icon(スタイルアイコン)	179
Style(スタイル)	235

T

TEMPLATE(グループテンプレートナンバー)	102
TEMPO SYNC(テンポシンク)	142
Thin Out(シンアウト)	120, 172
Time Stretch(タイムストレッチ)	121, 173
To	107
TO HOST(トゥーホスト)端子	15
TO TG チャンネル	108
TOP(トップ)	12
TRACK/ELEMENT △(トラック / エLEMENT アップ)ボタン	13

TRACK/ELEMENT ▽(トラック / エLEMENT ダウン)ボタン	13
TRANSPOSE(トランスポーズ)	117
Transpose(トランスポーズ)	169
TRIGGER(トリガーソース)	213
TUNE(チューン)	135
TYPE(フレーズタイプ)	153

U

Undo/Redo(アンドウ / リドウ)	113, 165
UTILITY(ユーティリティ)ボタン	12

V

VARI(バリエーションセンド)	210
VARIATION MODE(バリエーションモード)	137
VARIATION pan(バリエーションパン)	138
VARIATION TYPE(バリエーションタイプ)	138, 204
VARIATION(バリエーションスイッチ / バリエーションセンド)	128
VEL CURVE(ベロシティカーブ)	198
VEL LIMIT H(ベロシティリミットハイ)	198
VEL LIMIT L(ベロシティリミットロー)	198
VELCTY SENS DEPTH(ベロシティセンスデプス)	129
VELCTY SENS OFFST(ベロシティセンスオフセット)	129
VELO METER(ベロシティメーター)	127, 179
VELOCITY DEPTH(ベロシティセンスデプス)	194
VELOCITY FLTR(フィルターベロシティセンス)	134, 203
VELOCITY OFFSET(ベロシティセンスオフセット)	105, 194
VELOCITY PCH(ピッチベロシティセンス)	134, 203, 210
VELOCITY RATE(ベロシティレート)	105
Velocity Rate(ベロシティレート)	107, 161
VIBRATO DELAY(ビブラートディレイ)	131
VIBRATO DEPTH(ビブラートデプス)	131
VIBRATO RATE(ビブラートレート)	131
VOICE CAT.(ボイスカテゴリー)	127
VOICE MODE MASTER VOLUME (ボイスモード マスターボリューム)	221
VOICE MODE TRANSPOSE (ボイスモード トランスポーズ)	221
VOICE SEL.(ボイスセレクト)	179
Voice(ボイス)	236
VOICE(ボイス)ボタン	12
VOL(ボリューム)	203
VOLUME(ボリューム)	128, 195
VOLUME(ボリューム)ノブ	12

W

WAVE(ウェーブ)	248
Wave(ウェーブナンバー)	198
Waveform Copy(ウェーブフォームコピー)	216

Waveform Initialize(ウェーブフォームイニシャライズ)	216
WAVEFORM NO.(ウェーブフォームナンバー)	135
Waveform NO.(ウェーブフォームナンバー)	209
WET/DRY(ウェット / ドライバランス)	139, 204
With Sample(ウィズサンプル)	108

X

XG HEADR(XG ヘッダー)	235
XG PARAMTR OUT(XG パラメーターアウト)	224
XG パラメーター	256
XG パラメーターアウト	224
XG バンク	77
XG ビューアイコン	109
XG ヘッダー	235

Z

ZONE HIGH(ゾーンハイ)	225
ZONE LOW(ゾーンロー)	225

[illegible]

ユーザーサポートサービスのご案内

ヤマハデジタル商品は、常に新技術/高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究/改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験が必要になってしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社ではデジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただきますようご案内申し上げます。

お問い合わせの際には、「製品名」、「製造番号」、「ご住所」、「お名前」、「電話番号」をお知らせください。

ヤマハデジタルインフォメーションセンター

TEL : 053 - 460 - 1666

受付日 月曜日～金曜日（祝日およびセンターの休業日を除く）

受付時間 10:00～12:00 / 13:00～17:00

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはお近くのヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。

● 保証書

本機には保証書がついています。

保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● 保証期間

お買い上げ日から1年間です。

● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

下記の部品については、使用時間により劣化しやすいため、消耗に応じて部品の交換が必要となります。消耗部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご相談ください。

消耗部品の例

ポリウムコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、フロッピーディスクドライブなど

● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 持込み修理のお願い

まず本書の「故障かな？と思ったら」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、または最寄りのヤマハ電気音響製品サービス拠点へ本機をご持参ください。

● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

■ ヤマハ電気音響製品サービス拠点（修理受付および修理品お持ち込み窓口）

北海道サービスセンター	〒 064-8543	札幌市中央区南 10 条西 1 丁目 1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6108
仙台サービスセンター	〒 984-0015	仙台市若林区卸町 5-7 仙台卸商共同配送センター 3F	TEL (022) 236-0249
首都圏サービスセンター	〒 211-0025	川崎市中原区木月 1184	TEL (044) 434-3100
東京サービスステーション*	〒 108-8568	東京都港区高輪 2-17-11	TEL (03) 5488-6625
(* お持ち込み修理のみお取り扱い)			
浜松サービスセンター	〒 435-0048	浜松市上西町 911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053) 465-6711
名古屋サービスセンター	〒 454-0058	名古屋市中川区玉川町 2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター 3F	TEL (052) 652-2230
大阪サービスセンター	〒 565-0803	吹田市新芦屋下 1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	TEL (06) 877-5262
四国サービスステーション	〒 760-0029	高松市丸亀町 8-7 (株)ヤマハミュージック神戸 高松店内	TEL (087) 822-3045
広島サービスセンター	〒 731-0113	広島市安佐南区西原 6-14-14	TEL (082) 874-3787
九州サービスセンター	〒 812-8508	福岡市博多区博多駅前 2-11-4	TEL (092) 472-2134
[本社]			
カスタマーサービス部	〒 435-0048	浜松市上西町 911 ヤマハ(株)宮竹工場内	TEL (053) 465-1158

■ デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

北海道支店	第二営業課	〒 064-8543	札幌市中央区南 10 条西 1 丁目 1-50 ヤマハセンター内	TEL (011) 512-6113
仙台支店	第二営業課	〒 980-0804	仙台市青葉区大町 2-2-10	TEL (022) 222-6147
東京支店	第二営業部	〒 108-0074	東京都港区高輪 2-17-11	TEL (03) 5488-5476
関東支店	第二営業課	〒 108-8568	東京都港区高輪 2-17-11	TEL (03) 5488-1688
名古屋支店	第二営業課	〒 460-8588	名古屋市中区錦 1-18-28	TEL (052) 201-5199
大阪支店	第二営業部	〒 542-0081	大阪市中央区南船場 3-12-9 心斎橋プラザビル東館	TEL (06) 252-5231
広島支店	第二営業課	〒 730-8628	広島市中区紙屋町 1-1-18 ヤマハビル	TEL (082) 244-3749
九州支店	第二営業課	〒 812-8508	福岡市博多区博多駅前 2-11-4	TEL (092) 472-2130
電子楽器営業部				
	デジタル CBX 営業課	〒 430-8650	浜松市中沢町 10-1	TEL (053) 460-2432

ホームページ	http://www.yamaha.co.jp/		
ニフティサーブ	「GO FMIDIVA」コマンドで FMIDIVA に入ると、ヤマハデジタル楽器および DT 製品のフォーラムがごございます。		
電子会議	#16	ヤマハ Synth & CBX 情報ボード	
	#17	ヤマハ Synth & CBX ユーザーズカフェ	
	#18	ヤマハ Synth & CBX 相談室	
データライブラリー	#8	ヤマハ／デジタル CBX	

●所在地・電話番号などは変更されることがあります。

M.D.G., EMI Division
©Yamaha Corporation 1998

ヤマハ株式会社