

STAGE PIANO

CP4
STAGE**CP40**
STAGE

リファレンスマニュアル

目次

CP4 STAGE/CP40 STAGEマニュアルの使い方	2
CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ	4
CP4 STAGE/CP40 STAGEの構成	4
コントローラー部	4
鍵盤	4
ピッチベンドホイール	4
モジュレーションホイール	4
スライダー	5
フットペダル	6
音源部	7
ボイス	7
パフォーマンス	8
エフェクト部	10
エフェクトの構成	10
内部メモリー	12
CP4 STAGE/CP40 STAGEの内部メモリー	12
リファレンス	13
パフォーマンス	13
パフォーマンスエディット	13
コモンエディット	13
パートエディット	16
パフォーマンスマスターキーボード	23
パフォーマンスジョブ	26
パフォーマンスストア	29
パフォーマンスコンペア	30
ファイル	31
ユーティリティー	39
ユーティリティージョブ	48
資料	50
MIDI	50

このマニュアルは、改良のため予告なく変更することがあります。最新のマニュアルは下記URLからダウンロードできます。

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

CP4 STAGE/CP40 STAGEマニュアルの使い方

本製品には、取扱説明書、リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアル、データリストの4つのマニュアルが用意されています。取扱説明書は、冊子として製品に同梱されており、リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアル、およびデータリストは、PDFファイルとしてヤマハダウンロードのウェブサイトからご覧いただけます。



取扱説明書(冊子)

CP4 STAGE/CP40 STAGEを使用するまでの準備と、基本的な操作方法について説明しています。取扱説明書の目次構成は、以下のとおりです。

- ・演奏までの準備
- ・基本操作と画面表示
- ・パフォーマンス
- ・ボイスを鳴らしてみる
- ・ボイスを重ねる(レイヤー)
- ・右手側と左手側とでボイスを分ける(スプリット)
- ・メトロノームを使って練習する
- ・コントローラーを使って音に変化をつける
- ・鍵盤の音の高さを変更する
- ・設定を保存する
- ・パフォーマンスを選ぶ
- ・オリジナルのパフォーマンスを作る
- ・演奏をオーディオ形式で録音する
- ・オーディオデータを再生する
- ・USBフラッシュメモリーを使ってファイルをやりとりする
- ・システム全体の設定をする
- ・コンピューターと接続して使う
- ・携帯用音楽プレーヤーと接続して使う
- ・外部MIDI機器と接続して使う
- ・シフト機能一覧
- ・メッセージ一覧
- ・困ったときは
- ・仕様
- ・索引
- ・各種サービスのご案内



リファレンスマニュアル(本PDFファイル)

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみと、CP4 STAGE/CP40 STAGEに搭載されているすべてのパラメーターについて説明しています。



シンセサイザーパラメーターマニュアル(別PDFファイル)

ヤマハ製の電子楽器でよく用いられるボイスパラメーターやエフェクトタイプ、エフェクトパラメーター、MIDIメッセージなどについて説明しています。まずは取扱説明書およびリファレンスマニュアルをお読みいただき、ボイスパラメーターやエフェクトなどについてさらに詳しく知りたい場合に、このマニュアルをご活用ください。



データリスト(別PDFファイル)

CP4 STAGE/CP40 STAGEに搭載されているボイス、パフォーマンス、エフェクトタイプなどのコンテンツのリストや、MIDIに関する資料を掲載しています。

リファレンスマニュアルの使い方

- ・本書の「リファレンス」章では、各ページの右側に各機能のツリー図が掲載されています。内容を見たい項目をクリックすると、該当ページへ移動できます。また、各ページで説明している内容は、ツリー図で先頭に「●」が付いている項目に対応しています。
- ・目次や本文中の参照ページ番号でリンク先があるところでは、ページ番号をクリックすると、該当ページへ移動できます。
- ・ファイルの左側に表示されている「しおり」上で、内容を見たい項目をクリックすると、該当ページへ移動できます。(しおりが表示されていない場合は、左上の「しおり」タブをクリックするとしおりが表示されます。)
- ・Adobe Readerの「編集」メニューから「検索」または「簡易検索」を選び、調べたいキーワードを入力することで、キーワードによる全文検索ができます。

NOTE 最新のAdobe Readerは、下記URLからダウンロードできます。

<http://www.adobe.com/jp/products/reader/>

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

お知らせ

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

用語の定義

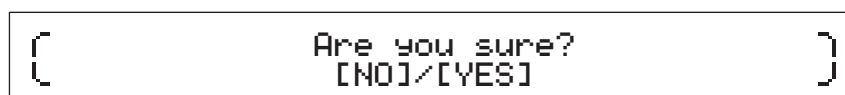
■ トップ画面

- 「パフォーマンスのトップ画面」とは、本体の電源を入れた直後に表示される画面です。
- 「エディットトップ画面」とは、[EDIT]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。
- 「パフォーマンスストアトップ画面」とは、[STORE]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。
- 「ファイルトップ画面」とは、[FILE]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。
- 「ユーティリティトップ画面」とは、[UTILITY]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

■ 実行確認画面

「実行確認画面」とは、各操作の実行を確認する画面です。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。[+1/YES]ボタンを押すと操作が実行され、[-1/NO]ボタンを押すと操作は実行されずに直前の画面へ戻ります。

実行確認画面



表示画面からの抜け方

現在表示されている画面から直前の画面に戻りたい場合は、[EXIT]ボタンを押します。また、[EXIT]ボタンを何度か押すか、[SHIFT]ボタンを押したまま[EXIT]ボタンを押すことにより、パフォーマンスのトップ画面に戻ります。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

CP4 STAGE/CP40 STAGEの構成

CP4 STAGE/CP40 STAGEは、コントローラー部、音源部、エフェクト部の3つのブロックで構成されています。



コントローラー部

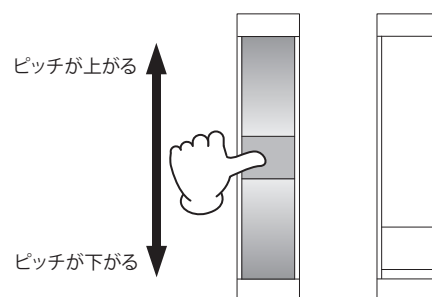
本体には、演奏を行なうためのコントローラーとして、鍵盤(キーボード)、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、スライダーなどが用意されています。鍵盤を弾いたときの音の高さ(ピッチ)、強さ(ベロシティ)などの演奏情報や、ホイール、スライダー、フットペダルなどを動かしたときの操作の情報は、MIDIメッセージとして本体の音源部へ送られます。

鍵盤

音源部へ演奏情報を送るためのコントローラーです。TRANPOSE [-]/[+]ボタンを押して、音の高さを半音単位で変えることもできます。

ピッチベンドホイール

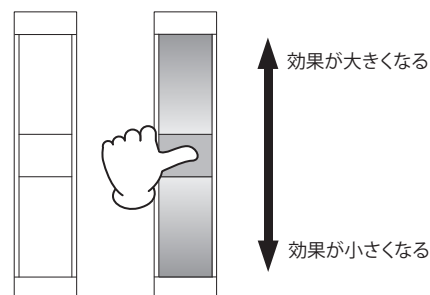
弾いた音の高さ(ピッチ)を、連続的に上下させるためのコントローラーです。奥側(鍵盤とは反対側)へ回すとピッチが上がり、手前側(鍵盤側)へ回すとピッチが下がります。ホイールから手を離すと、ホイール中央のくぼみが自動的に元の位置に戻り、ピッチも元に戻ります。ピッチが変化する幅(ピッチベンドレンジ)は、パフォーマンスパートエディットのPlay Mode画面(17ページ)で設定できます。



また、ピッチベンド機能に加えて、ピッチベンドホイールにインサーションエフェクト(11ページ)のパラメーター値のコントロール機能を割り当てることができます。ピッチベンドホイールへの機能の割り当ては、パフォーマンスパートエディットのController画面(21ページ)で設定できます。

モジュレーションホイール

ビブラート(変調効果)のほか、音色に合った変化をかけるためのコントローラーです。ホイールのくぼみを奥側(鍵盤とは反対側)へ動かすと効果が大きくなり、手前側(鍵盤側)へ動かすと効果が小さくなります。一番手前まで動かすと、効果が最小になります。効果を使わない場合は、ホイールのくぼみを一番手前の位置に戻しておきます。



また、モジュレーション機能に加えて、モジュレーションホイールにインサーションエフェクト(11ページ)のパラメーター値のコントロール機能を割り当てることができます。モジュレーションホイールへの機能の割り当ては、パフォーマンスパートエディットのController画面(21ページ)で設定できます。

スライダー

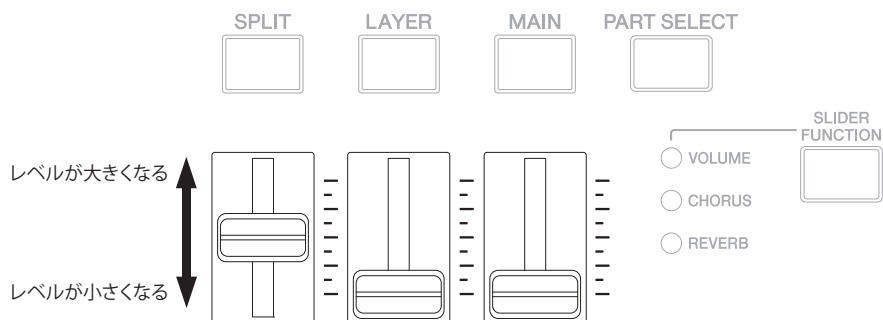
CP4 STAGE/CP40 STAGEには、パートスライダーとマスタイコライザー (EQ)スライダーの2種類のスライダーが設けられています。

パートスライダー

各パートのパラメーターレベルを調節するためのコントローラーで、本体パネルの左側に設けられています。各スライダーは、それぞれ1つのパートに対応し、パラメーターを割り当てて使用します。スライダーで調節できるパラメーターには、Volume (ボリューム)、Chorus Send (コーラスセンド)、Reverb Send (リバーブセンド)の3つがあります。これらのパラメーターは、スライダー右側の[SLIDER FUNCTION]ボタンを何度か押すことにより切り替わります。スライダーを上方向へ動かすとレベルが大きくなり、下方向へ動かすとレベルが小さくなります。

NOTE パートスライダーの使い方について、詳しくは取扱説明書の「クイックガイド」をご覧ください。

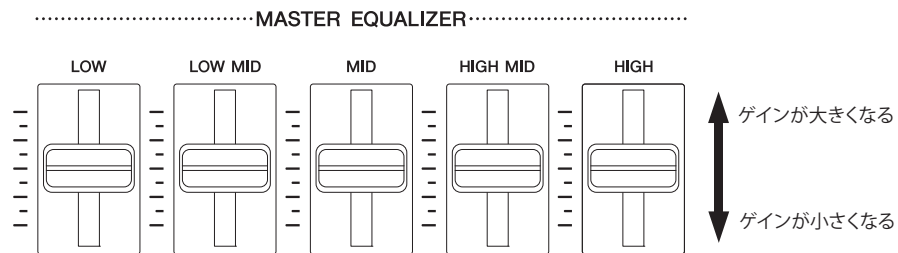
NOTE パートスライダー操作により、パフォーマンスパートエディットPlay Mode画面(17ページ)の「Volume」、「ChoSend」、「RevSend」パラメーターの値も変更されます。



代表してCP4 STAGEのイラストを掲載しています。

マスター EQスライダー

サウンド全体の音質を補正するマスター EQの、各バンドのゲインを調節するためのコントローラーです。本体パネルの右側にあり、各スライダーはそれぞれ1つのバンドに対応しています。スライダーを上方向へ動かすとゲインが大きくなり、下方向へ動かすとゲインが小さくなります。



代表してCP4 STAGEのイラストを掲載しています。

フットペダル

フットペダルには、付属のFC3Aや別売のFC4A/FC5のようなフットスイッチと、別売のFC7のようなフットコントローラーの2種類があります。

フットスイッチ

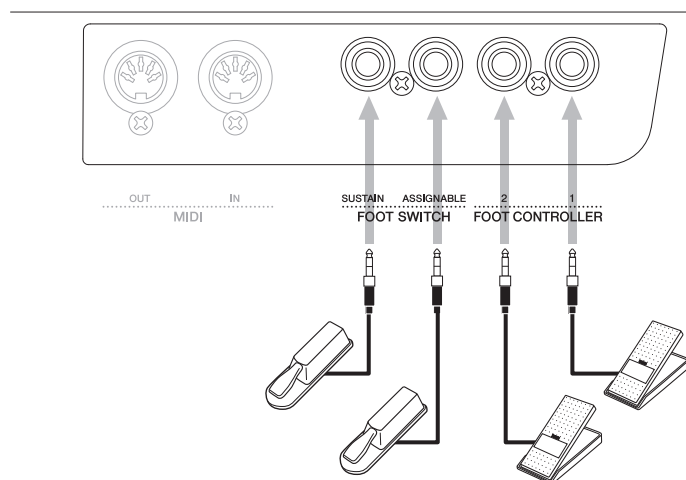
付属のFC3Aは、リアパネルのFOOT SWITCH [SUSTAIN]端子に接続して使います。これにより、ピアノのダンパーペダルを踏んだときのように、鍵盤で弾いた音を長く響かせる(ダンパー効果)ことができます。踏み込んだ量に対応するダンパー効果(ハーフダンパー効果)を得るには、ユーティリティのController画面(43ページ)で設定します。この設定により、スイッチを深く踏み込めば音が長く伸び、浅く踏み込めば短く伸びるといったように、音を伸ばす長さを調節できます。

NOTE 工場出荷時の状態では、ユーティリティ Controller画面の「Sustain」パラメーターは、「FC3 Half On」に設定されています。

別売のFC4A/FC5は、FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に接続し、各種の機能を割り当てて使用します。パフォーマンスパートエディットのController画面(21ページ)で設定すれば、FC4A/FC5にインサクションエフェクト(11ページ)のON/OFF切り替え機能を割り当てることができます。また、ユーティリティのController画面(43ページ)で、FC4A/FC5にMIDIのコントロールチェンジナンバーを割り当てれば、割り当てたナンバーに対応する機能を足元でコントロールできます。FC4A/FC5は、FOOT SWITCH [SUSTAIN]端子に接続することもできます。

フットコントローラー

別売のFC7は、CP4 STAGEではFOOT CONTROLLER [1]/[2]端子、CP40 STAGEでは[FOOT CONTROLLER]端子に接続し、各種の機能を割り当てて使用します。たとえば、各パートの音量調節機能や、インサクションエフェクト(11ページ)のパラメーター値のコントロール機能を割り当てするには、パフォーマンスパートエディットのController画面(21ページ)で設定します。また、ユーティリティのController画面(43ページ)で、FC7にMIDIのコントロールチェンジナンバーを割り当てることにより、割り当てたナンバーに対応する機能を足元でコントロールできます。



代表してCP4 STAGEのイラストを掲載しています。

音源部

音源部は、鍵盤やスライダーなどからの演奏情報に基づいて、実際に音を出す部分です。ここでは、CP4 STAGE/CP40 STAGEのサウンドの基本となるボイス、そしてその組み合わせであるパフォーマンスについて説明します。

ボイス

ボイスとは、本体に内蔵されている楽器音色のことです。CP4 STAGE/CP40 STAGEには、ノーマルボイスとドラムボイスの2種類のボイスが内蔵されています。

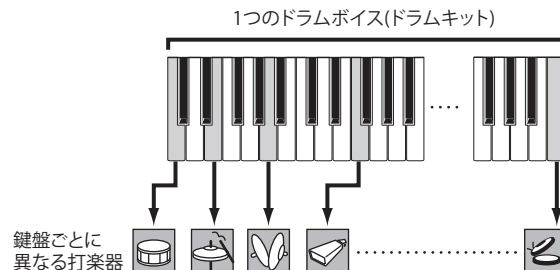
NOTE ボイスの一覧については、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

ノーマルボイス

ノーマルボイスは、主に音階演奏ができる楽器の音色です。鍵盤どおりのピッチで発音します。

ドラムボイス(ドラムキット)

ドラムボイスは、主に打楽器の音色です。各鍵盤(ノート)にドラムやパーカッションなどの楽器音が割り当てられています。ドラムボイスはドラムキットとも呼ばれています。



イラストはドラムボイスの一例です。

ボイスのカテゴリー

CP4 STAGE/CP40 STAGEのボイス(音色)は、カテゴリー別に分類されています。カテゴリーとはいわゆるジャンルのことで、各ボイスは、ピアノ、オルガンといった楽器の種類や、音のキャラクターによって分けられています。カテゴリーの種類は次の表のとおりです。各カテゴリーには、複数のボイスが用意されています。

カテゴリー名	省略表記	カテゴリーボタン表記	ボイスタイプ
Acoustic Piano 1	AP1 (CP4 STAGE)/ AP (CP40 STAGE)	A.PIANO1 (CP4 STAGE)/ A.PIANO (CP40 STAGE)	ノーマルボイス
Acoustic Piano 2 (CP4 STAGEのみ)	AP2 (CP4 STAGEのみ)	A.PIANO2 (CP4 STAGEのみ)	ノーマルボイス
Acoustic Piano 3 (CP4 STAGEのみ)	AP3 (CP4 STAGEのみ)	A.PIANO3 (CP4 STAGEのみ)	ノーマルボイス
Electric Piano 1	EP1 (CP4 STAGE)/ EP (CP40 STAGE)	E.PIANO1 (CP4 STAGE)/ E.PIANO (CP40 STAGE)	ノーマルボイス
Electric Piano 2 (CP4 STAGEのみ)	EP2 (CP4 STAGEのみ)	E.PIANO2 (CP4 STAGEのみ)	ノーマルボイス
Electric Piano 3 (CP4 STAGEのみ)	EP3 (CP4 STAGEのみ)	E.PIANO3 (CP4 STAGEのみ)	ノーマルボイス
Clav	CLV	CLAV	ノーマルボイス
Organ	ORG	ORGAN	ノーマルボイス
Chromatic Percussion	CP	CH.PERC	ノーマルボイス
Strings	STR	STRINGS	ノーマルボイス
Choir	CHO	CHOIR	ノーマルボイス
Pad	PAD	PAD	ノーマルボイス
Synthesizer	SYN	SYNTH	ノーマルボイス
Brass	BRS	BRASS	ノーマルボイス
Guitar/Bass	G/B	GUITAR/BASS	ノーマルボイス
Others	OTH	OTHERS	ノーマル/ドラムボイス

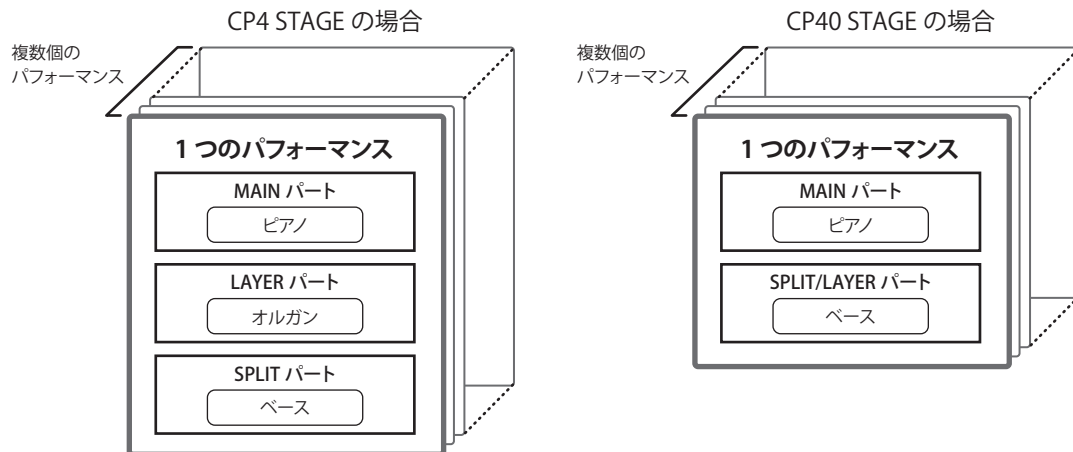
パフォーマンス

パフォーマンスとは、複数のボイス(音色)を1つのセットとしてまとめたものです。CP4 STAGE/CP40 STAGEには、数多くのパフォーマンスが用意されていますので、このようなボイスのセットが複数個あることになります。

NOTE パフォーマンスの一覧については、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

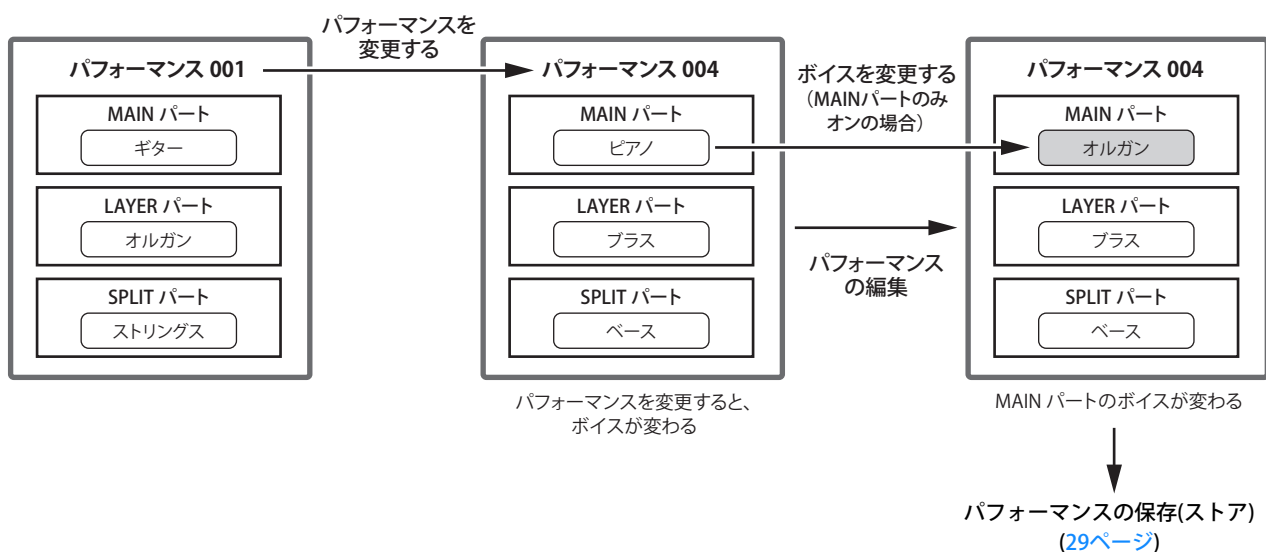
パフォーマンスのパート構成

各パフォーマンスは、CP4 STAGEの場合3つのパート、CP40 STAGEの場合2つのパートで構成されています。各パートには、あらかじめ1つずつボイスが割り当てられており、これら複数のパートのボイスを組み合わせたものをパフォーマンスと呼んでいます(下図参照)。各パートのボイスは、重ねて鳴らしたり(レイヤー)、鍵盤の音域によって分けて鳴らしたり(スプリット)できます。



パフォーマンスの変更とボイスの変更

パフォーマンスとボイスは連動しています。パフォーマンスを変更すると、全パートのボイスが連動して変わります。また、パートを選択してボイスを変更すると、選択中のパフォーマンスの該当パートのボイスが変わります(下図参照)。このように、ボイスを変更することを、次に説明する「パフォーマンスの編集(パフォーマンスエディット)」と呼んでいます。つまり、任意のパートのボイスを変更した時点で、すでにパフォーマンスのエディットモードに入っていることになります。また、パフォーマンスを変更すると、選ばれていたパフォーマンスのエディットモードから抜けて、新たに選択したパフォーマンスを編集できる状態になります。



代表してCP4 STAGEの場合を掲載しています。イラストは一例です。

パフォーマンスの編集

CP4 STAGE/CP40 STAGEでは、あらかじめ本体に用意されているパフォーマンスをもとに、オリジナルのサウンドを作ることができます。パフォーマンスの編集では、パフォーマンスの各パートのボイスやパラメーター値を変更します。編集できるパラメーターには、各パート固有のパラメーター (パートパラメーター) と、全パートに共通のパラメーター (コモンパラメーター) があります。

NOTE 編集できるパラメーターについて、詳しくはパフォーマンスエディット(13ページ)の説明をご覧ください。

パフォーマンスの保存(ストア)

編集して気に入ったパフォーマンスは、本体に保存しておくことで、そのパフォーマンスをあとで使うことができます。ストアする際は、任意のパフォーマンスを指定します。これにより、書き換え可能なユーザーメモリー (12ページ) にあらかじめ記憶されているパフォーマンスのうち、指定したパフォーマンスのデータが書き換わります。指定しない場合は、編集時点で選ばれているパフォーマンスのデータが書き換わります。

NOTE スタの手順については、パフォーマンスストア(29ページ)の説明をご覧ください。また、パフォーマンスへの名前の付け方については、パフォーマンスコモンエディットのName画面(15ページ)の説明をご覧ください。

パフォーマンスの一括保存(セーブ)

いったん本体に保存したパフォーマンスを、USBフラッシュメモリーへ保存しておくこともできます。本体に保存(ストア)できるパフォーマンスの数には限りがあるため、それ以上のパフォーマンスを作成したい場合や、本体に保存したパフォーマンスのバックアップ(控え)を取っておきたいときに行ないます。この場合、本体へ保存する場合とは異なり、ユーザーメモリーに保存されているすべてのパフォーマンスが、1つのファイル(「All (オール)」ファイル)として保存されます。ファイルには「.C7A」(CP4 STAGE) / 「.C8A」(CP40 STAGE)の拡張子が付きます。また、「All」ファイルとしてUSBフラッシュメモリーに保存したパフォーマンスのデータは、ファイルごと一括で、または特定のパフォーマンスだけを取り出して読み込むこと(ロード)もできます。

NOTE セーブの手順については、ファイルのSave画面(32ページ)の説明をご覧ください。

NOTE ロードの手順については、ファイルのLoad画面(33ページ)の説明をご覧ください。

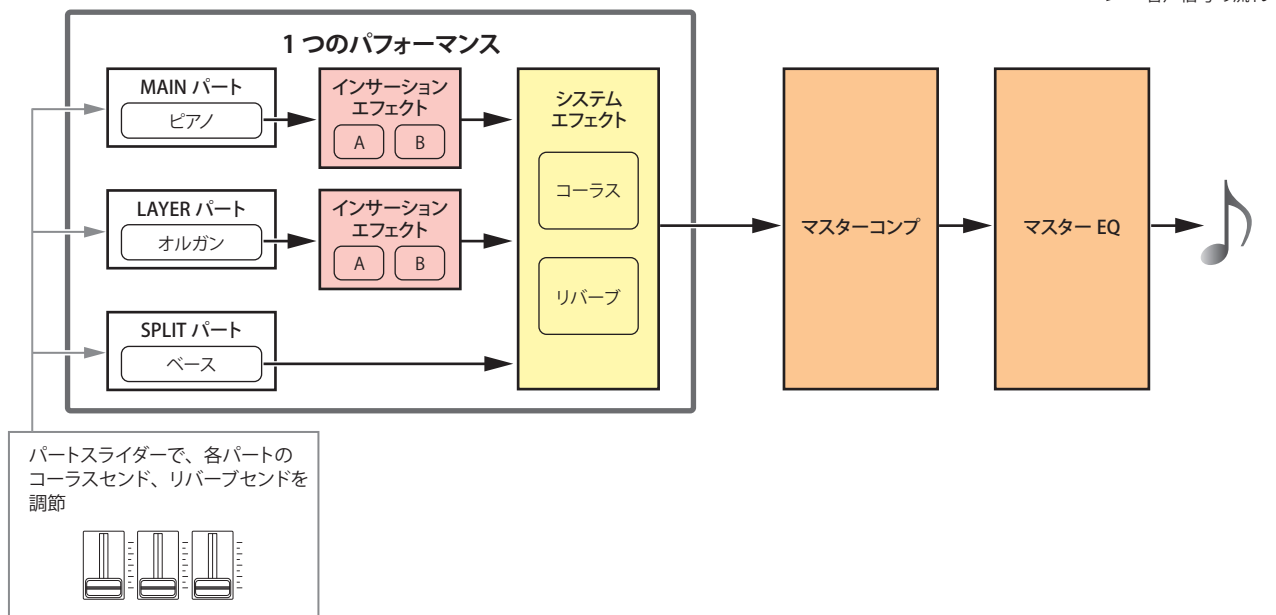
エフェクト部

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

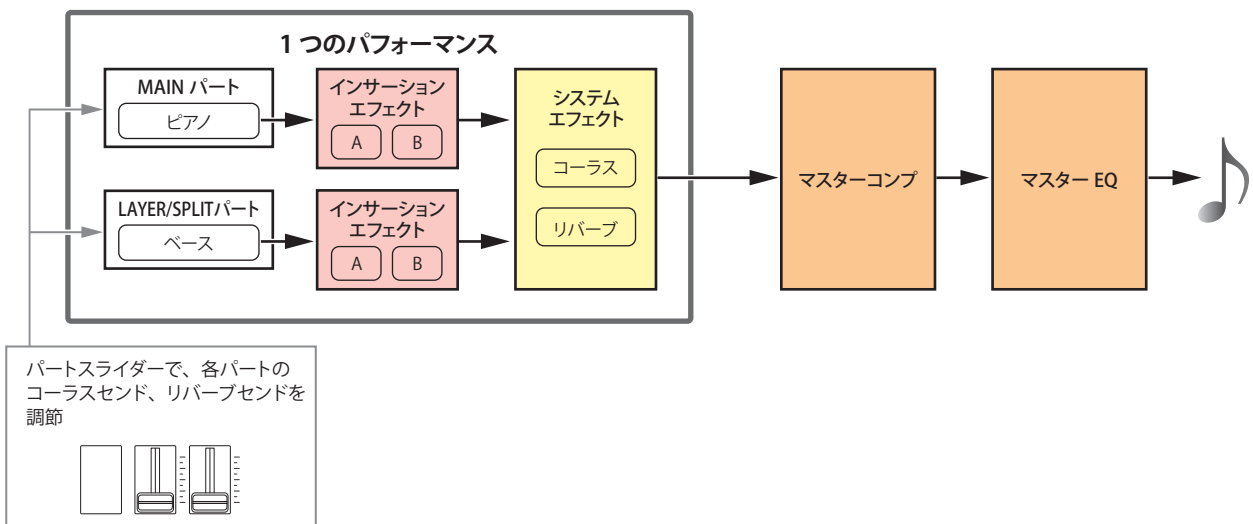
エフェクトの構成

CP4 STAGE/CP40 STAGEには、パートにかかるインサージョンエフェクト、パフォーマンスごとに設定されるシステムエフェクト、および全パフォーマンスに共通の設定となるマスターコンプとマスターEQが搭載されています。音源部から出力されたボイスは、インサージョンエフェクトがかけられたあと、システムエフェクト、マスターコンプ、マスターEQへと順に流れ、最終的にアンプやスピーカーを通して出力されます。

CP4 STAGE の場合



CP40 STAGE の場合



インサージョンエフェクト

- 各パフォーマンスの最大2パートに設定
- 1パートに2つのエフェクトA、Bを割り当て可能
- パフォーマンスパートエディットのEffect-A/Effect-B画面(20ページ)で設定

システムエフェクト

- パフォーマンスごとに設定
- パフォーマンス共通エディットのChorus Effect/Reverb Effect画面(14ページ)で設定

マスターコンプ、マスターEQ

- 全パフォーマンスに共通の設定
- ユーティリティのMasterComp画面(44ページ)で設定
- ユーティリティのMaster EQ画面(46ページ)で設定

インサーションエフェクト

インサーションエフェクトは、各パフォーマンスの各パートに割り当てられているボイスにかかるエフェクトです。最大2パートまで、1パートのボイスに2つのインサーションエフェクトを割り当てることができます。このエフェクトのパラメーターは、パフォーマンスパートエディットのEffect-A/Effect-B画面(20ページ)で設定します。本体パネル上のPART EFFECT [A]/[B]ボタンで、設定したエフェクトのON/OFFの切り替えが簡単にできます。

システムエフェクト(コーラス、リバーブ)

CP4 STAGE/CP40 STAGEは、システムエフェクトとして、コーラス、リバーブを搭載しています。システムエフェクトは、各パートのセンドレベル(送り量)に応じた信号がまとめてエフェクト部へ送られることで、効果のかかったひとつの信号として出力されます。コーラスエフェクト、リバーブエフェクトのパラメーターは、パフォーマンスコモンエディットのChorus Effect/Reverb Effect画面(14ページ)で、それぞれパフォーマンスごとに設定します。コーラスエフェクト、リバーブエフェクトのON/OFFは、本体パネル上のSYSTEM EFFECT [CHORUS]/[REVERB]ボタンでそれぞれ簡単に切り替えられます。

NOTE 各パートのセンドレベルは、パートスライダー (5ページ)で調節できます。

マスターコンプ

サウンド全体にかかるコンプレッサーで、全パフォーマンスに共通となります。パラメーターは、ユーティリティのMasterComp画面(44ページ)で設定します。マスターコンプのON/OFFは、[MASTER COMP]ボタンで簡単に切り替えられます。

マスターEQ

音声の最終出力段階でサウンド全体にかかるイコライザーです。CP4 STAGEには5バンド、CP40 STAGEには3バンドが用意されています。本体パネルの右側にあるマスターEQスライダーで、各バンドのゲインを調節できます。スライダーを上方向へ動かすとゲインが大きくなり、下方向へ動かすとゲインが小さくなります。CP4 STAGE、CP40 STAGEともに、ロー (Low)とハイ(High)の2バンドは、ピーキングタイプかシェルフタイプに切り替えることができます。マスターEQのパラメーターは、ユーティリティのMaster EQ画面(46ページ)で設定できます。

エフェクトカテゴリー、エフェクトタイプ、エフェクトパラメーターについて

CP4 STAGE/CP40 STAGEに搭載されているエフェクトのカテゴリー、エフェクトタイプ、エフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」の「Effect Type List」と「Effect Parameter List」をご覧ください。また、エフェクトカテゴリー、エフェクトタイプ、エフェクトパラメーターの解説については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご覧ください。

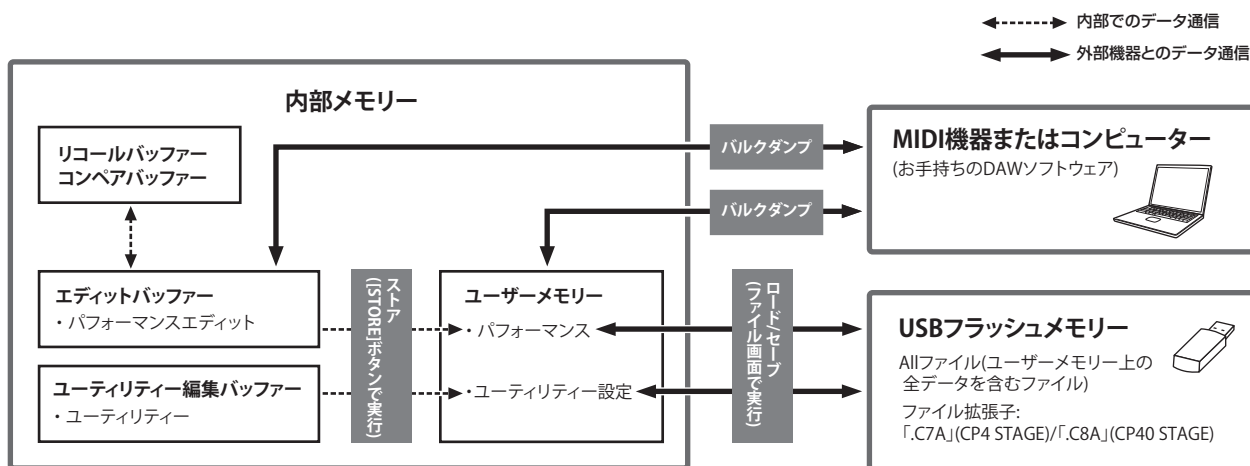
プリセットプログラムについて

各エフェクトタイプは、いくつかの場面を想定したエフェクトパラメーターの設定を、プリセットプログラムとして内蔵しています。エフェクトパラメーターを設定する際は、対象となる音色や楽曲に適したプリセットプログラムを選び、さらに作り込むようにすれば、最初から設定する手間が省けます。プリセットプログラムは、各エフェクトパラメーター編集画面の「Preset」で設定できます。各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

内部メモリー

CP4 STAGE/CP40 STAGEでは、パフォーマンスをはじめとする各種のデータを作成できます。ここでは、これらデータの管理方法や、データが保存されるメモリーについて説明します。

CP4 STAGE/CP40 STAGEの内部メモリー



ユーザーメモリー

CP4 STAGE/CP40 STAGEにあらかじめ用意されている複数のパフォーマンスや、システム全体の設定であるユーティリティーの設定などが保存されています。データの読み出し/書き込みの両方ができるメモリーで、電源を切ってもメモリー上のデータは保持されます。

エディットバッファ

エディットバッファは、パフォーマンスを編集するための作業用メモリーエリアです。エディットバッファで一度に扱えるパフォーマンスは1つのみです。電源を切るとメモリー上のデータは消去されます。編集したデータは、パフォーマンスを変更する前、または、電源を切る前にユーザーメモリーに保存しておく必要があります。

リコールバッファ / コンペアバッファ

リコールバッファは、エディットバッファのバックアップ用メモリーとして用意されています。これを利用すれば、編集中の内容をストアせずに別のパフォーマンスを選んでしまったような場合でも、編集していた内容をエディットバッファ内に呼び戻せます(リコール)。またコンペアバッファは、編集前の内容を保持しておくメモリーです。これを利用すれば、編集前の内容を一時的に呼び戻して、編集前と編集後で音がどう変わったかを聞き比べることができます(コンペア)。リコールバッファ、コンペアバッファ上のデータは、電源を切ると消去されます。

NOTE リコール機能について、詳しくはパフォーマンスジョブのRecall画面(26ページ)の説明をご覧ください。

NOTE コンペア機能について、詳しくはパフォーマンスコンペア(30ページ)の説明をご覧ください。

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスは、複数のボイス(音色)のセットです。CP4 STAGEでは最大3つ、CP40 STAGEでは最大2つのボイスを組み合わせて重厚なサウンドで演奏できます。コンピューターやMIDI機器と接続することで、パフォーマンスをMIDIデータの音源としても使用できます。また、パフォーマンスのパラメーターを編集すれば、本体にあらかじめ用意されているパフォーマンスをもとに、オリジナルのパフォーマンスを作成できます。ここでは、パフォーマンスエディットの各種のパラメーターと、パフォーマンスストア、パフォーマンスコンペアについて説明します。

パフォーマンスエディット

パフォーマンスを作り変えることができる、パフォーマンスエディットには、全パートに共通のパラメーターを編集する「コモンエディット」と、パートごとのパラメーターを編集する「パートエディット」の2種類があります。

コモンエディット

手順	1. [EDIT]ボタン
	2. エディットトップ画面より、[△]ボタンで「01: Common」を選択 → [ENTER]ボタン
	3. [▽]/[△]ボタンで、編集したいパラメーターの項目(「01」～「04」のいずれか)を選択 → [ENTER]ボタン
	4. 選択した項目のパラメーター編集画面で、パラメーター値を変更

NOTE 「エディットトップ画面」とは、[EDIT]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

以下の画面イラストは、一例として、コーラスエフェクトのパラメーターを編集する場合を示しています。

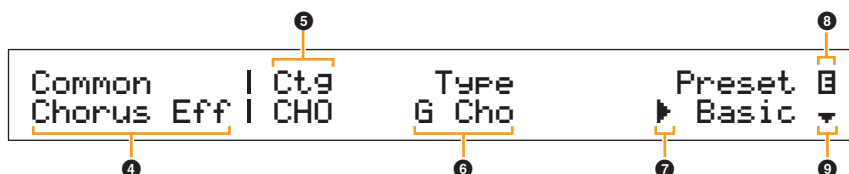
手順2で「01: Common」を選択した画面



手順3でパラメーターの項目を選択した画面



手順4のパラメーター編集画面



CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

● パフォーマンスエディット

● コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

① EDIT Common

コモンエディット画面であることを示しています。

② アイコン

選択できる項目が他にもあることを示すアイコンです。[V]ボタンを押すと、次の項目名が表示されます。

③ 項目名

コモンエディットで選択できる項目を示しています。[V]/[^]ボタンで、項目(「01」～「04」のいずれか)を選択し、[ENTER]ボタンを押すと、選択した項目に関連するパラメーターの編集画面が表示されます。

④ 選択項目名

選択中の項目を示しています。

⑤ パラメーター名

選択中の画面で編集できるパラメーターを示しています。各パラメーターの下に表示されるのが、パラメーター値(⑥)です。パラメーター値の左横に  (カーソル)(⑦)があるパラメーターが、現在編集対象となっているパラメーターです。編集対象のパラメーターを変更するには、[<]/[>]ボタンで、編集したいパラメーターへカーソルを移動します。

⑥ パラメーター値

パラメーターの値を示します。値の変更には、[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルを使います。編集したいパラメーターへ  (カーソル)(⑦)を移動してから行ないます。

⑦ (カーソル)

変更対象のパラメーターを示す表示です。点滅表示されます。

⑧ マーク(エディットマーク)

選択中のパフォーマンスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを示しています。現在の状態を保存するには、パフォーマンスストア(29ページ)を行ないます。

⑨ アイコン

選択中のエディット画面に複数のページ(画面)が存在し、他にも選択候補があることを示すアイコンです。[V]ボタンを押すと、次のページが表示されます。

コモンエディットで選択できる項目と各項目のパラメーター

01: Chorus Effect (コーラスエフェクト)

パラメーター名	説明
Ctg (コーラスカテゴリ) Type (コーラスタイプ)	コーラスエフェクトのカテゴリとタイプを設定します。 設定値: 設定できるカテゴリとタイプについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。 NOTE 各エフェクトタイプの詳しい解説については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご覧ください。
Preset (エフェクトプリセット)	エフェクトのタイプごとに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、エフェクトの設定を変えることができます。各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。
エフェクトパラメーター	エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。 NOTE 各エフェクトパラメーターの詳しい解説については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご覧ください。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

● コモンエディット

● 01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

02: Reverb Effect (リバーブエフェクト)

パラメーター名	説明
Type (リバーブタイプ)	リバーブエフェクトのタイプを設定します。 設定値: 設定できるエフェクトのタイプについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。 NOTE 各エフェクトタイプの詳しい解説については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご覧ください。
エフェクトパラメーター	エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。 NOTE 各エフェクトパラメーターの詳しい解説については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご覧ください。

03: General (ジェネラル)

パフォーマンスのすべてのパートに効果するパラメーターを設定します。

パラメーター名	説明
SplitPnt (スプリットポイント)	発音鍵域を2つに分ける(スプリットする)ためのノート名(音名)を設定します。 設定値: C #-2〜G8 NOTE [SPLIT]ボタンを押したまま、スプリットポイントに設定したい鍵盤を押しても設定できます。
FS Mode (FSモード)	フットスイッチでON/OFFを切り替える場合の動作を設定します。 設定値: momentary、latch momentary (モーメンタリー): フットスイッチを踏んでいる間だけONになります。 latch (ラッチ): フットスイッチを踏むごとにON/OFFが切り替わります。
Metronome Tempo (メトロノームテンポ)	クリック音の再生テンポを設定します。 設定値: 5〜300 NOTE テンポを、外部MIDI機器、またはDAWソフトウェアのテンポに同期させたい場合、ユーティリティのMIDI画面の「Sync」を「ext」または「auto」に設定します。「ext」に設定した場合、または「auto」に設定して外部クロックを受信している場合、このテンポの設定値が「EXT」となり、変更できません。
Beat (メトロノームビート)	クリック音の拍子を設定します。 設定値: 1/4〜16/4、1/8〜16/8、1/16〜16/16
ClickVol (メトロノームクリックボリューム)	クリックの音量を設定します。 設定値: 0〜127

04: Name (パフォーマンスネーム)

選択中のパフォーマンスに名前を設定します。[<]/[>]ボタンで文字入力の開始位置を選択し、データダイアルまたは[-1/NO]/[+1/YES]ボタンで文字を変更します。英数字を使って最大10文字まで入力できます。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス
パフォーマンス
パフォーマンスエディット
コモンエディット
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
パートエディット
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A 04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
パフォーマンスマスターキーボード
パフォーマンスジョブ
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
パフォーマンスストア
パフォーマンスコンペア
ファイル
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
ユーティリティ
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
ユーティリティジョブ
01: Factory Set
02: Version

パートエディット

手順	1. 編集したいパートのボタンをオン
	2. [PART SELECT]ボタンを押したまま、手順1でオンにしたパートボタンを押して、編集するパートを選択
	3. [EDIT]ボタン
	4. エディットトップ画面より、[V]/[^]ボタンで「02: Part」を選択 → [ENTER]ボタン
	5. [V]/[^]ボタンで、編集したいパラメーターの項目(「01」～「06」のいずれか)を選択 → [ENTER]ボタン
	6. 選択した項目のパラメーター編集画面で、パラメーター値を変更

NOTE CP40 STAGEでは、[PART SELECT]ボタンを押したまま[LAYER]ボタンまたは[SPLIT]ボタンのどちらを押した場合も、本体内部では同じパートが選択されます。

NOTE 「エディットトップ画面」とは、[EDIT]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

以下の画面イラストは、一例として、プレイモードのパラメーターを編集する場合を示しています。

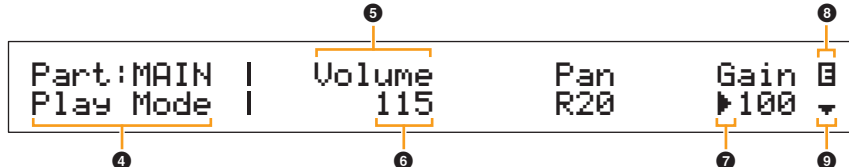
手順4で「02: Part」を選択した画面



手順5でパラメーターの項目を選択した画面



手順6のパラメーター編集画面



① EDIT Part: (選択中のパート)

パートエディット画面であることを示しています。コロン(:)の後ろには、選択中のパートが表示されます。

CP4 STAGEの場合: MAIN、LAYER、SPLITのいずれか

CP40 STAGEの場合: MAINまたはSP/LA

② アイコン

選択できる項目が他にもあることを示すアイコンです。[V]ボタンを押すと、次の項目名が表示されます。

③ 項目名

パートエディットで選択できる項目を示しています。[V]/[^]ボタンで、項目(「01」～「06」のいずれか)を選択し、[ENTER]ボタンを押すと、選択した項目に関連するパラメーターの編集画面が表示されます。

④ 選択項目名

選択中の項目を示しています。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

● パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

⑤ パラメーター名

選択中の画面で編集できるパラメーターを示しています。各パラメーターの下に表示されるのが、パラメーター値(⑥)です。パラメーター値の左横に  (カーソル)(⑦)があるパラメーターが、現在編集対象となっているパラメーターです。編集対象のパラメーターを変更するには、[<]/[>]ボタンで、編集したいパラメーターへカーソルを移動します。

⑥ パラメーター値

パラメーターの値を示します。値の変更には、[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイヤルを使います。編集したいパラメーターへ  (カーソル)(⑦)を移動してから行ないます。

⑦ (カーソル)

変更対象のパラメーターを示す表示です。点滅表示されます。

⑧ 目マーク(エディットマーク)

選択中のパフォーマンスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを示しています。現在の状態を保存するには、パフォーマンスストア(29ページ)を行ないます。

⑨ アイコン

選択中のエディット画面に複数のページ(画面)が存在し、他にも選択候補があることを示すアイコンです。[V]ボタンを押すと、次のページが表示されます。

パートエディットで選択できる項目と各項目のパラメーター

01: Play Mode (プレイモード)

パラメーター名	説明
Volume (ボリューム)	各パートの音量を設定します。この設定により、各パートの音量バランスを調節できます。 設定値: 0~127 NOTE ここでの設定は、パートスライダーによるボリュームの設定と連動しています。
Pan (パン)	各パートのパン(ステレオ定位)を調節します。 設定値: L63(左端)~C(センター)~R63(右端)
Gain (ゲイン)	各パートに割り当てられる音色(ボイス)自体の音量を調節します。 設定値: 0~127
ChoSend (コーラスセンド)	各パートのコーラスエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとコーラスが深くなります。 設定値: 0~127 NOTE ここでの設定は、パートスライダーによるコーラスセンドの設定と連動しています。
RevSend (リバーブセンド)	各パートのリバーブエフェクトへ送る信号の量を設定します。値を大きくするとリバーブが深くなります。 設定値: 0~127 NOTE ここでの設定は、パートスライダーによるリバーブセンドの設定と連動しています。
EffA/BSw (Effect A/Bパートスイッチ)	選ばれているパートにインサクションエフェクトをかけるかどうかを設定します。 設定値: off、on NOTE CP4 STAGEの場合、最大2パートまで、このパラメーターを「on」に設定できます。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

● パートエディット

● 01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A 04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

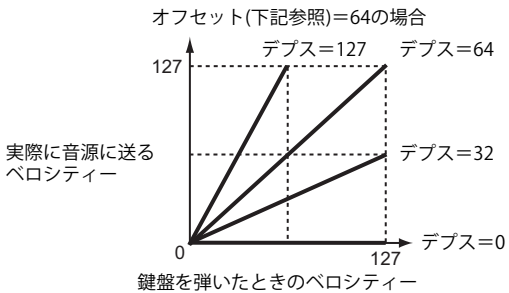
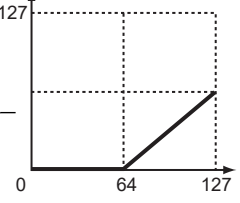
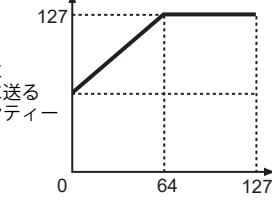
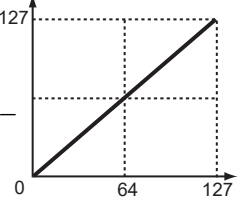
06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

パラメーター名	説明
PartMode (パートモード)	各パートの発音モードを選択します。mono (モノ)は単音演奏用、poly (ポリ)は和音演奏用の発音方式です。 設定値: mono、poly NOTE ドラムボイスが選ばれているパートには設定できません。その場合、画面には「---」と表示されます。
VelDepth (ベロシティー センシティビティーデプス)	選択中のパートにおいて、「鍵盤を弾いたときのベロシティー」に対する「実際に音源部に送るベロシティー」の変化の度合いを設定します。図のように、値を大きくするほどグラフの傾きが急になり、「鍵盤を弾いたときのベロシティー」に対して「実際に音源に送るベロシティー」の変化が大きくなります。 値を0に設定すると、「鍵盤を弾いたときのベロシティー」が変化しても「実際に音源に送るベロシティー」は変化しなくなり、オルガンのようにベロシティー変化のない状態になります。 設定値: 0~127 
VelOfst (ベロシティー センシティビティー オフセット)	選択中のパートにおいて、実際に音源に送るベロシティーの値を一律に増減します。図のように、ここでの設定値から64を引いて2倍した値が実際のベロシティー値にプラス/マイナスされます。ただし、プラス/マイナスした結果、ベロシティーが0より小さくなる場合は0になり、127より大きくなる場合は127になります。 設定値: 0~127 デプス(上記参照)=64、 オフセット=32の場合  鍵盤を弾いたときのベロシティー デプス(上記参照)=64、 オフセット=96の場合  鍵盤を弾いたときのベロシティー デプス(上記参照)=64、 オフセット=64の場合  鍵盤を弾いたときのベロシティー
NoteShift (ノートシフト)	各パートのピッチを半音単位で移調します。 設定値: -24~+0~+24
Detune (デチューン)	パートのピッチを0.1ヘルツ単位で微調整します。 設定値: -12.8Hz~+0.0Hz~+12.7Hz

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

● 01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティー

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティージョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

パラメーター名	説明
PBRange (ピッチベンドレンジ)	選択中のパートにおけるピッチベンドホイールの変化幅を半音単位で設定します。たとえば、設定値を「12」にした場合、変化幅は-12 (1オクターブ下) ~+12 (1オクターブ上)になります。 設定値: 0~12
MicroTune (マイクロチューニング)	音律(調律法)を設定します。全部で7種類の音律が用意されています。現在最も一般的なピアノの調律法「平均律」が完成するまでに、時代と共にさまざまな音律が考えられ、またそれによる音楽が誕生しました。当時の調律法で演奏することでその曲が誕生したときの響きを味わえます。 設定値: Equal、PureMajor、PureMinor、Pythagorean、Meantone、Werckmeister、Kirnberger Equal (イコール=平均律) 1オクターブを12の間隔で等分した音律です。現在最もポピュラーなピアノの調律法です。 PureMajor (ピュアメジャー=純正律長調)、 PureMinor (ピュアマイナー=純正律短調) 自然倍音を基準とするため、主要3和音が美しく純粋に響くのが特徴です。現在でも合唱のハーモニーなどにみられます。 Pythagorean (ピタゴリアン=ピタゴラス音律) ギリシャ時代の哲学者ピタゴラスによって考えられた、5度音程だけの組み合わせからできた音律です。3度はうなりが生じますが、5度と4度の音程が美しく、旋律の演奏に向いています。 Meantone (ミーントーン=中全音律) ピタゴラス音律の3度の音程のうなりをなくすために改良された音律です。16世紀後半から18世紀後半にかけて広く普及し、ヘンデルも使用しました。 Werckmeister (ヴェルクマイスター音律)、 Kirnberger (キルンベルガー音律) 中全音律とピタゴラス音律を組み合わせた音律で、それぞれその組み合わせ方が異なります。転調により曲想が変化するのが特徴です。バッハやベートーベン時代に使用され、現在でもその時代の曲をハーブシコード(=チェンバロ)などで演奏するときしばしば用いられます。 NOTE ドラムボイスが選ばれているパートには設定できません。その場合、画面には「---」と表示されます。
Root (マイクロチューニングルート)	パートの音律の基準となる音を設定します。音律によっては、基準音の設定が必要ないものもあります。 設定値: C~B NOTE ドラムボイスが選ばれているパートには設定できません。その場合、画面には「---」と表示されます。
Porta Sw (ポルタメントスイッチ)	パートごとにポルタメント効果をかけるかどうかを設定します。 設定値: off、on NOTE ドラムボイスが選ばれているパートには設定できません。その場合、画面には「---」と表示されます。
Time (ポルタメントタイム)	ポルタメントのピッチ変化にかかる時間を設定します。値を大きくするほど、ピッチの変化にかかる時間が長くなります。 設定値: 0~127 NOTE ドラムボイスが選ばれているパートには設定できません。その場合、画面には「---」と表示されます。
Mode (ポルタメントモード)	選択中のパートにおいて、鍵盤の弾き方により、どのようにポルタメント効果がかかるかを設定します。 設定値: finger、full finger (フィンガード): レガート演奏(あるキーを押したまま次のキーを押す演奏)をしたときにだけ、ポルタメントの効果が掛かります。 full (フルタイム): 常にポルタメントの効果が掛かります。 NOTE ドラムボイスが選ばれているパートには設定できません。その場合、画面には「---」と表示されます。
LFOSpeed (LFOスピード)	LFOウェーブ(波形)の変化の速さを設定します。値が大きいほどスピードが上がります。 設定値: -64~+63

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

パラメーター名	説明
LFOpMod (LFOピッチモジュレーションデブス)	LFOのウェーブ(波形)でピッチを周期的に変化させる設定です。値が大きいほどピッチの変化幅が広がります。 設定値: -64～+63
LFODelay (LFOディレイ)	鍵盤を弾いてからLFOの効果が始まるまでの時間を設定します。値が大きいほどLFOの効果が始まるまでの時間が長くなります。 設定値: -64～+63
MWpMod (MWピッチモジュレーションデブス)	モジュレーションホイール操作で、ピッチを周期的に変化させる設定です。値が大きいほどピッチの変化幅が広がります。 設定値: 0～127
MWfMod (MWフィルターモジュレーションデブス)	モジュレーションホイール操作で、フィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させる設定です。値が大きいほどカットオフ周波数の変化幅が広がります。 設定値: 0～127
MWAMod (MWアンプリチュードモジュレーションデブス)	モジュレーションホイール操作で、音量を周期的に変化させる設定です。値が大きいほど音量の変化幅が広がります。 設定値: 0～127
KeyOffVol (キーオフサウンドボリューム)	鍵盤から指を離れたときに、ダンパーが弦を押さえる音を再現します。ここではその音の大きさを調節します。 設定値: -16～+16 NOTE 音色によっては設定できないことがあります。その場合、画面には「---」と表示されます。
StrikPos (ストライキングポジション)	ハンマーがたたく振動体の部位を変更するような効果を設定します。 設定値: top3、top2、top1、default、rear1、rear2、rear3 NOTE 音色によっては設定できないことがあります。その場合、画面には「---」と表示されます。

02: Filter/EG (フィルター /エンベロープジェネレーター)

パラメーター名	説明
Cutoff (カットオフ)	各パートのボイスが使用しているフィルターのカットオフ周波数を設定します。 設定値: -64～+0～+63
Reso (レゾナンス)	各パートでのレゾナンス効果の強さを設定します。 設定値: -64～+0～+63
Attack (アタックタイム) Decay (ディケイタイム) Release (リリースタイム)	鍵盤を弾いた瞬間から音が消えるまでの、音色の時間的な変化をすることができます。 設定値: -16～+0～+16 NOTE 「Release」は、ドラムボイスが選ばれているパートには設定できません。その場合、画面には「---」と表示されます。

03: Effect-A (エフェクトA) 04: Effect-B (エフェクトB)

パラメーター名	説明
Ctg (エフェクトカテゴリー) Type (エフェクトタイプ)	インサーションエフェクトA/Bのカテゴリーとタイプを設定します。 設定値: 設定できるカテゴリーとタイプについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。 NOTE 各エフェクトタイプの詳しい解説については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご覧ください。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス
パフォーマンス
パフォーマンスエディット
コモンエディット
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
パートエディット
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
パフォーマンスマスターキーボード
パフォーマンスジョブ
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
パフォーマンスストア
パフォーマンスコンペア
ファイル
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
ユーティリティ
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
ユーティリティジョブ
01: Factory Set
02: Version

パラメーター名	説明
Preset (エフェクトプリセット)	エフェクトのタイプごとに用意されているエフェクトパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、エフェクトの設定を変えることができます。各エフェクトタイプのプリセットについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。
エフェクトパラメーター	エフェクトパラメーターは、選ばれているエフェクトタイプによって異なります。各エフェクトタイプで設定できるエフェクトパラメーターについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。 NOTE 各エフェクトパラメーターの詳しい解説については、別PDFファイル「シンセサイザーパラメーターマニュアル」をご覧ください。

05: Controller (コントローラー)

各コントローラーに割り当てたい機能を、パートごとに設定します。「off」に設定すると、コントローラー本来の機能のみが有効となります。

パラメーター名	説明
PB (コントローラー デスティネーション ピッチベンドホイール)	ピッチベンドホイールに、インサージョンエフェクトA/Bのパラメーター値の調節機能を割り当てるかどうかを設定します。 設定値: off、EffA(+), EffA(-), EffB(+), EffB(-) off: 上記機能を割り当てません。 EffA(+), EffB(+): ホイールを中心位置から奥側(鍵盤とは反対側)へ動かすにつれて、設定したパラメーターの効果が大きくなり、手前側(鍵盤側)へ動かすにつれて、効果が小さくなります。 EffA(-), EffB(-): ホイールを中心位置から奥側(鍵盤とは反対側)へ動かすにつれて、設定したパラメーターの効果が小さくなり、手前側(鍵盤側)へ動かすにつれて、効果が大きくなります。
MW (コントローラー デスティネーション モジュレーションホイール)	モジュレーションホイールに、インサージョンエフェクトA/Bのパラメーター値の調節機能を割り当てるかどうかを設定します。 設定値: off、EffA(+), EffA(-), EffB(+), EffB(-) off: 上記機能を割り当てません。 EffA(+), EffB(+): ホイールを一番手前の位置から奥側(鍵盤とは反対側)へ動かすにつれて、設定したパラメーターの効果が大きくなります。 EffA(-), EffB(-): ホイールを一番手前の位置から奥側(鍵盤とは反対側)へ動かすにつれて、設定したパラメーターの効果が小さくなります。
FS (コントローラー デスティネーション フットスイッチ)	別売のフットスイッチFC4A/FC5に、インサージョンエフェクトA/BのON/OFF切り替え機能を割り当てるかどうかを設定します。 設定値: off、EffA、EffB off: 上記機能を割り当てません。 EffA: インサージョンエフェクトAのON/OFF切り替え機能を割り当てます。 EffB: インサージョンエフェクトBのON/OFF切り替え機能を割り当てます。
(CP4 STAGE) FC1 (コントローラー デスティネーション フットコントローラー 1) FC2 (コントローラー デスティネーション フットコントローラー 2) (CP40 STAGE) FC (コントローラー デスティネーション フットコントローラー)	別売のフットコントローラー FC7に、インサージョンエフェクトA/Bのパラメーター値の調節機能、または選ばれているボイスの音量調節機能を割り当てるかどうかを設定します。 設定値: off、EffA(+), EffA(-), EffB(+), EffB(-), volume off: 上記機能を割り当てません。 EffA(+), EffB(+): コントローラーの踏み込み量が大きくなるにつれて、設定したパラメーターの効果が大きくなります。 EffA(-), EffB(-): コントローラーの踏み込み量が大きくなるにつれて、設定したパラメーターの効果が小さくなります。 volume: ボイスの音量調節機能を割り当てます。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

● **03: Effect-A**
● **04: Effect-B**

● **05: Controller**

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティー

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティージョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

06: Receive Switch (レシーブスイッチ)

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

パラメーター名	説明
Bank (バンクセレクト)	パートに割り当てられているボイスにおいて、バンクセレクトのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
Pgm (プログラムチェンジ)	パートに割り当てられているボイスにおいて、プログラムチェンジのMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
Vol (ボリューム)	コントロールナンバー 7 (ボリューム)のMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
Pan (パン)	コントロールナンバー 10 (パン)のMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
CC (コントロールチェンジ)	コントロールチェンジメッセージを受信するかどうかを設定します。 NOTE このパラメーターをoffにすると、コントロールチェンジに関するパラメーターはすべて設定できなくなります
PB (ピッチベンドホイール)	ピッチベンドホイール操作で発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
MW (モジュレーションホイール)	モジュレーションホイール操作で発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
Sus (サステイン)	コントロールナンバー 64 (サステイン)のMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。 NOTE ドラムボイスが選ばれているパートには設定できません。その場合、画面には「---」と表示されます。
FS (フットスイッチ)	FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に接続されている、付属のフットスイッチを踏んだときに発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
(CP4 STAGE) FC1 (フットコントローラー 1)	FOOT CONTROLLER [1]端子に接続されている、別売のフットコントローラーを踏んだときに発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
(CP4 STAGE) FC2 (フットコントローラー 2)	FOOT CONTROLLER [2]端子に接続されている、別売のフットコントローラーを踏んだときに発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。
(CP40 STAGE) FC (フットコントローラー)	[FOOT CONTROLLER]端子に接続されている、別売のフットコントローラーを踏んだときに発生するMIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

NOTE フットスイッチやフットコントローラーを踏んだときに発生するMIDIメッセージは、ユーティリティーのController画面(43ページ)で設定できます。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ
リファレンス
パフォーマンス
パフォーマンスエディット
コモンエディット
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
パートエディット
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
● 06: Receive Switch
パフォーマンスマスターキーボード
パフォーマンスジョブ
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
パフォーマンスストア
パフォーマンスコンペア
ファイル
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
ユーティリティー
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
ユーティリティージョブ
01: Factory Set
02: Version

パフォーマンスマスターキーボード

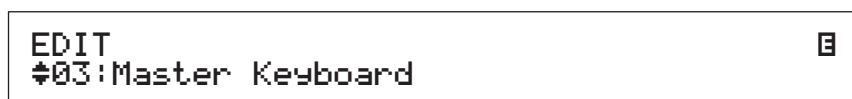
ここでは、CP4 STAGE/CP40 STAGEをマスターキーボードとして使う場合の設定をします。鍵盤を最大4つの領域(ゾーン)に分けることで、領域ごとに外部の音源をコントロールできます。

手順	1. [EDIT]ボタン 2. エディットトップ画面より、[V]/[^]ボタンで「03: Master Keyboard」を選択 → [ENTER]ボタン 3. マスターキーボードコモン画面で、[+1/YES]ボタンを押して「MasterKbdSw」を「on」に設定 → [V]ボタン 4. 各ゾーンのパラメーター編集画面で、パラメーター値を変更
----	--

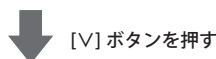
NOTE 「エディットトップ画面」とは、[EDIT]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

以下の画面イラストは、一例として、ゾーン1のパラメーターを編集する場合を示しています。

手順2で「03: Master Keyboard」を選択した画面



手順3で「MasterKbdSw」を「on」に設定した画面



手順4のパラメーター編集画面



① MasterKbd Common

ゾーン1～4のすべてに共通する、マスターキーボードのコモン画面であることを示しています。

② Zone# (選択中のゾーン)

選択中のゾーンを示しています。別のゾーンのパラメーター編集画面へ移るには、[SHIFT]ボタンを押したまま[V]/[^]ボタンを押します。

③ パラメーター名

選択中の画面で編集できるパラメーターを示しています。各パラメーターの下に表示されるのが、パラメーター値(④)です。パラメーター値の左横に▶(カーソル)(⑤)があるパラメーターが、現在編集対象となっているパラメーターです。編集対象のパラメーターを変更するには、[<]/[>]ボタンで、編集したいパラメーターへカーソルを移動します。

④ パラメーター値

パラメーターの値を示します。値の変更には、[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイヤルを使います。編集したいパラメーターへ▶(カーソル)(⑤)を移動してから行ないます。

⑤ ▶ (カーソル)

変更対象のパラメーターを示す表示です。点滅表示されます。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

● パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

⑥ アイコン

選択中のエディット画面に複数のページ(画面)が存在し、他にも選択候補があることを示すアイコンです。[V]/[A]ボタンを押すと、次/前のページが表示されます。

⑦ 目マーク(エディットマーク)

選択中のパフォーマンスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを示しています。現在の状態を保存するには、パフォーマンスストア(29ページ)を行ないます。

各ゾーンのパラメーター

NOTE 以下の表において、「MasterKbdSw」を除くパラメーターは、ゾーン1〜4のそれぞれについて、パラメーター編集画面で個別に設定できます。

パラメーター名	説明
MasterKbdSw (マスターキーボードスイッチ)	CP4 STAGE/CP40 STAGEをマスターキーボードとして使う(on)か、使わない(off)かを設定します。ゾーン1〜4すべてに共通の設定となるため、画面左端には「Common」と表示されます。 設定値: off、on
ZoneSw (ゾーンスイッチ)	選択中のゾーンを使う(on)か、使わない(off)かを設定します。 設定値: off、on
Channel (チャンネル)	選択中のゾーンのMIDI送信チャンネルを設定します。 設定値: 1〜16
Octave (トランスポーズオクターブ)	選択中のゾーンにおける鍵盤の音の高さをオクターブ単位で上下に移動します。 設定値: -3〜+0〜+3
Trnsps (トランスポーズセミトーン)	選択中のゾーンにおける鍵盤の音の高さを半音単位で移調します。 設定値: -11 (semi)〜+0 (semi)〜+11 (semi)
NoteLimit Low (ノートリミットロー) High (ノートリミットハイ)	ゾーンの発音する鍵域を設定します。 Low (ノートリミットロー)は、ZONEの鍵域の中で最も低域の鍵盤です。 High (ノートリミットハイ)は、最も高域の鍵盤です。LowとHighの間の鍵域が、ゾーンの発音する鍵域になります。Low、Highともに、[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで設定します。[SHIFT]ボタンを押したまま押鍵して設定することもできます。 設定値: C -2〜G8
BankMSB (MIDIバンクMSB)	パフォーマンスを変更したとき、選択中のゾーンで鳴らす外部音源へMIDIメッセージとして送信するバンクセレクトMSBを設定します。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで設定します。 設定値: 000〜127
BankLSB (MIDIバンクLSB)	パフォーマンスを変更したとき、選択中のゾーンで鳴らす外部音源へMIDIメッセージとして送信するバンクセレクトLSBを設定します。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで設定します。 設定値: 000〜127
PgmNo (MIDIプログラムチェンジナンバー)	パフォーマンスを変更したとき、選択中のゾーンで鳴らす外部音源へMIDIメッセージとして送信するプログラムチェンジナンバーを設定します。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで設定します。 設定値: 1〜128
Volume (MIDIボリューム)	パフォーマンスを変更したとき、選択中のゾーンで鳴らす外部音源の音量を設定します。 設定値: 0〜127
Pan (MIDIパン)	パフォーマンスを変更したとき、選択中のゾーンで鳴らす外部音源の音の定位(パン)を設定します。 設定値: L64〜C〜R63

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

● パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

パラメーター名	説明
TxSw Bank (トランスミット バンクセレクト)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へバンクセレクトのMIDIメッセージを送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。 設定値: off、on
Pgm (トランスミット プログラムチェンジ)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へプログラムチェンジのMIDIメッセージを送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。 設定値: off、on
Vol (トランスミット ボリューム)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へ音量のMIDIメッセージを送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。 設定値: off、on
Pan (トランスミットパン)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へ音の定位(パン)のMIDIメッセージを送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。 設定値: off、on
PB (トランスミット ピッチベンドホイール)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へピッチベンドホイールのMIDIメッセージを送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。 設定値: off、on
MW (トランスミット モジュレーション ホイール)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へモジュレーションホイールのMIDIメッセージを送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。 設定値: off、on
SLIDER (トランスミット スライダー)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へ、どのパートスライダーのMIDIメッセージを送信するかを設定します。「off」に設定したときは、どのパートスライダーのMIDIメッセージも送信しません。 設定値: CP4 STAGE: off、MAIN、LAYER、SPLIT CP40 STAGE: off、MAIN、SP/LA
Sus (トランスミット サステイン)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へサステインのMIDIメッセージを送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。 設定値: off、on
FS (トランスミット フットスイッチ)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へフットスイッチのMIDIメッセージを送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。 設定値: off、on
(CP4 STAGE) FC1 (トランスミット フットコントローラー 1)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へフットコントローラー 1のMIDIメッセージを送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。 設定値: off、on
(CP4 STAGE) FC2 (トランスミット フットコントローラー 2)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へフットコントローラー 2のMIDIメッセージを送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。 設定値: off、on
(CP40 STAGE) FC (フットコントローラー)	選択中のゾーンで鳴らす外部音源へフットコントローラーのMIDIメッセージを送信する(on)か、送信しない(off)かを設定します。 設定値: off、on

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

● パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティー

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティージョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

パフォーマンスジョブ

ここでは、オリジナルのパフォーマンスを作成する場合に便利な、「パフォーマンスジョブ」の機能について説明します。

ジョブで選択できる項目

ジョブで選択できる項目には、リコール、コピー、バルクの3つがあります。

01: Recall (リコール)

パフォーマンスのエディット後、ストア(保存)せずに別のパフォーマンスを選ぶと、そのパフォーマンスを再度選んでもエディットした状態には戻りません。このような場合に、リコール機能を実行すると、エディットの最終状態を呼び戻すこと(リコール)ができます。

NOTE エディットしていたパフォーマンスのデータは、リコールバッファ(12ページ)に保持されますが、リコールバッファ上のデータは、本体の電源を切ると消去されます。したがって、いったん本体の電源を切るとリコールは実行できなくなります。

手順	1. [EDIT]ボタン 2. エディットトップ画面より、[V]ボタンで「04: Job」を選択 → [ENTER]ボタン 3. [∧]ボタンで「01: Recall」を選択 → [ENTER]ボタン 4. 実行確認画面で[+1/YES]ボタンを押し、リコールを実行
----	--

NOTE 「エディットトップ画面」とは、[EDIT]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

NOTE 「実行確認画面」とは、ジョブの実行を確認する画面です。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。[+1/YES]ボタンを押すとジョブが実行され、[-1/NO]ボタンを押すとジョブは実行されずに直前の画面へ戻ります。

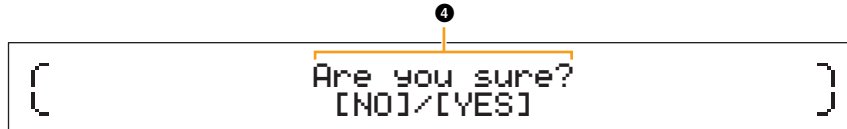
手順2で「04: Job」を選択した画面



手順3で「01: Recall」を選択した画面



手順4の実行確認画面



① EDIT Job

ジョブ画面であることを示しています。

② アイコン

選択できる項目が他にもあることを示すアイコンです。[V]ボタンを押すと、次の項目名が表示されます。

③ 項目名

ジョブで選択できる項目を示しています。ここでは、[∧]ボタンで「01: Recall」を選択し、[ENTER]ボタンを押します。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

● パフォーマンスジョブ

● 01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

④ Are you sure?

ジョブの実行について確認を求めるメッセージです。[+1/YES]ボタンを押すと、リコールが実行されます。[-1/NO]ボタンを押すと、直前の画面に戻ります。

02: Copy (コピー)

あるパフォーマンスのコモンパラメーターやパートパラメーターを、現在編集中的パフォーマンスにコピーします。あるパフォーマンスが持っているデータの一部を利用して、別のパフォーマンスを作成する場合に便利な機能です。

手順	
1.	[EDIT]ボタン
2.	エディットトップ画面より、[V]ボタンで「04: Job」を選択 → [ENTER]ボタン
3.	[V]/[^]ボタンで「02: Copy」を選択 → [ENTER]ボタン
4.	[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、コピー元のパフォーマンスを選択 → [ENTER]ボタン
5.	[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、コピー元とコピー先のデータのタイプを選択 → [ENTER]ボタン
6.	実行確認画面で[+1/YES]ボタンを押し、コピーを実行

NOTE 「エディットトップ画面」とは、[EDIT]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

NOTE 「実行確認画面」とは、ジョブの実行を確認する画面です。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。[+1/YES]ボタンを押すとジョブが実行され、[-1/NO]ボタンを押すとジョブは実行されずに直前の画面へ戻ります。

以下の画面イラストは、一例として、パフォーマンス001のSPLITパートのデータを、現在選ばれているパフォーマンスのLAYERパートにコピーする場合を示しています。

手順2で「04: Job」を選択した画面



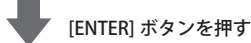
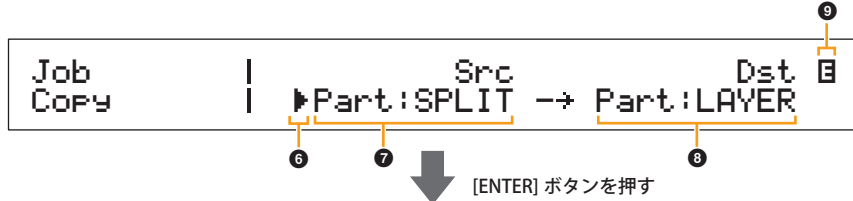
手順3で「02: Copy」を選択した画面



手順4でコピー元のパフォーマンスを選択した画面



手順5でコピー元とコピー先のデータのタイプを選択した画面



CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

● 01: Recall

● 02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティー

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

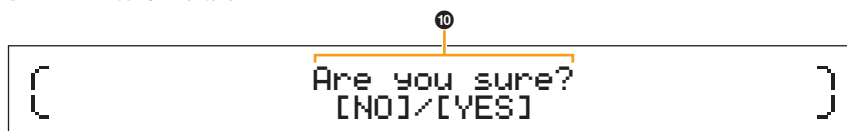
06: Panel Lock

ユーティリティージョブ

01: Factory Set

02: Version

資料



① EDIT Job

ジョブ画面であることを示しています。

② アイコン

選択できる項目が他にもあることを示すアイコンです。[V]/[^]ボタンを押すと、次/前の項目名が表示されます。

③ 項目名

ジョブで選択できる項目を示しています。ここでは、[V]/[^]ボタンで「02: Copy」を選択し、[ENTER]ボタンを押すと、Copy画面が表示されます。

④ 選択項目名

選択中の項目を示しています。

⑤ Copy from (コピー元のパフォーマンス)

コピー元となるパフォーマンスを示しています。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルでパフォーマンスを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

⑥ (カーソル)

変更対象のパラメーターを示す表示です。点滅表示されます。

⑦ Src (ソース) (コピー元のデータのタイプ)

コピー元となるパフォーマンスのデータのタイプを示しています。点滅する (カーソル) (⑥) が「Src」の下にない場合は、[<]ボタンでカーソルを移動します。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、データのタイプを指定します。指定できるデータのタイプは次の通りです。

CP4 STAGEの場合: Common、Part:MAIN、Part:LAYER、Part:SPLIT、MasterKbd

CP40 STAGEの場合: Common、Part:MAIN、Part:SP/LA、MasterKbd

NOTE 「MasterKbd」に設定した場合は、ZONEの設定データがコピーの対象になります。

⑧ Dst (デスティネーション) (コピー先のデータのタイプ)

コピー先となるパフォーマンスのデータのタイプを示しています。[>]ボタンで、点滅する (カーソル) (⑥) を「Dst」の下へ移動してから、[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、データのタイプを指定します。指定できるデータのタイプは次の通りです。

CP4 STAGEの場合: Common、Part:MAIN、Part:LAYER、Part:SPLIT、MasterKbd

CP40 STAGEの場合: Common、Part:MAIN、Part:SP/LA、MasterKbd

NOTE Src (ソース) が Common、MasterKbd の場合: Dst (デスティネーション) もそれぞれ Common、MasterKbd となり変更できません。

Src (ソース) がパートの場合: Dst (デスティネーション) に Common、MasterKbd は設定できません。

⑨ 目マーク(エディットマーク)

選択中のパフォーマンスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを示しています。

⑩ Are you sure?

ジョブの実行について確認を求めるメッセージです。[+1/YES]ボタンを押すと、コピーが実行されます。[-1/NO]ボタンを押すと、直前の画面に戻ります。

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

● 02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

03: Bulk (バルク)

現在選ばれているパフォーマンスのデータを、コンピューターや外部MIDI機器などに送信(バルクダンプ)できます。

手順	1. [EDIT]ボタン 2. エディットトップ画面より、[V]ボタンで「04: Job」を選択 → [ENTER]ボタン 3. [V]ボタンで「03: Bulk」を選択 → [ENTER]ボタン 4. 実行確認画面で[+1/YES]ボタンを押し、バルクを実行
----	---

NOTE 「エディットトップ画面」とは、[EDIT]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

NOTE 「実行確認画面」とは、ジョブの実行を確認する画面です。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。[+1/YES]ボタンを押すとジョブが実行され、[-1/NO]ボタンを押すとジョブは実行されずに直前の画面へ戻ります。

NOTE デバイスナンバーが「off」に設定されていると、バルクデータは送信されません。デバイスナンバーの設定変更は、ユーティリティのMIDI画面(42ページ)で行ないます。

パフォーマンスストア

編集中的パフォーマンスを本体のユーザーメモリー (12ページ)へ保存(ストア)します。保存先として選択されたパフォーマンスは、データの内容が書き換わります。

手順	1. パフォーマンスの編集中に、[STORE]ボタンを押す 2. ストアトップ画面より、[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、保存先のパフォーマンスを選択 → [ENTER]ボタン 3. 実行確認画面で[+1/YES]ボタンを押し、ストアを実行
----	--

NOTE Audioデータの再生中は、パフォーマンスストアを実行できません。

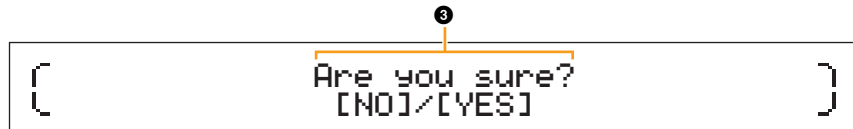
NOTE 「ストアトップ画面」とは、[STORE]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

NOTE 「実行確認画面」とは、ストアの実行を確認する画面です。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。[+1/YES]ボタンを押すとストアが実行され、[-1/NO]ボタンを押すとストアは実行されずに直前の画面へ戻ります。

手順2で保存先のパフォーマンスを選択した画面



手順3の実行確認画面



① STORE (ストア)

ストア画面であることを示しています。

② 保存先のパフォーマンス

現在編集中的パフォーマンスの保存先となるパフォーマンスを示しています。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルでパフォーマンスを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

③ Are you sure?

ストアの実行について確認を求めるメッセージです。[+1/YES]ボタンを押すと、ストアが実行されます。この操作により、編集したパフォーマンス全体の内容が保存されます。ストア実行後は、保存先のパフォーマンスの画面が表示されます。[-1/NO]ボタンを押すと、直前の画面に戻ります。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

● 03: Bulk

● パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

パフォーマンスコンペア

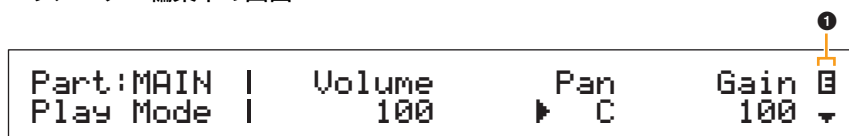
編集中のパフォーマンスの音と、編集前のパフォーマンスの音とを比較する機能です。編集前のパフォーマンスの内容は、コンペアバッファー (12ページ) と呼ばれるメモリーに保持されています。この機能を利用すれば、編集前の内容を一時的に呼び戻して、編集によってどう音が変わったかを聞き比べることができます。

NOTE コンペアバッファーのパフォーマンスデータは、電源を切ると消去されます。

手順 パフォーマンスの編集中に、[EDIT]ボタンを押す

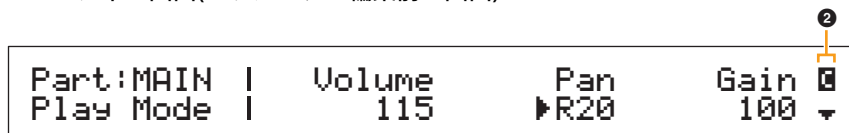
以下の画面イラストは、一例として、パフォーマンスパートエディットのPlay Mode画面でパートパラメーターを編集中に、コンペアを実行する場合を示しています。

パラメーター編集中の画面



[EDIT] ボタンを押す

コンペア中の画面(パラメーター編集前の画面)



① 目マーク(エディットマーク)

選択中のパフォーマンスが設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを示しています。

② 目マーク(コンペアマーク)

パフォーマンスのコンペア中であることを示します。画面には、その時点で選ばれているパラメーターの変更前の値が表示されます。

また、コンペア中は、[EDIT]ボタンのランプが点滅します。コンペアモードから抜けて、直前のパフォーマンスの編集画面へ戻るには、再度[EDIT]ボタンを押します。

NOTE コンペア中(画面右上にコンペアマークが表示されている間)は、パフォーマンスやパフォーマンスのパラメーターは変更できません。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

● パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

ファイル

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

ファイル操作で使われる用語

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

ファイル

メモリーやハードディスクに保存された、ひとまとまりのデータをファイルと呼んでいます。CP4 STAGE/CP40 STAGEやコンピューターがUSBフラッシュメモリーにデータを保存したり、USBフラッシュメモリーからデータを読み込んだりする場合には、すべてファイル単位でやり取りします。ファイルには、次に説明するファイル名と拡張子が付けられています。

ファイル名

ファイルにつけた名前をファイル名といいます。CP4 STAGE/CP40 STAGEでは8文字までの英数字を使って設定できます。ファイル名はファイルを区別するために重要なもので、同じディレクトリー内では同じファイル名を付けることはできません。コンピューターではカナや漢字が使えたり、長い名前を付けたりできますが、CP4 STAGE/CP40 STAGEではカナや漢字は記号に置き換えて表示されます。また、8文字以上のファイル名の場合は6～7文字目までしか表示されません。

拡張子

「.MID」や「.WAV」などのように、ファイル名の最後に付けられる「ピリオド+3文字」を拡張子といいます。拡張子はファイルの種類を示し、CP4 STAGE/CP40 STAGEでは自分で入力したり変更したりすることはできません。

ファイルサイズ

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

ディレクトリー (Dir)

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

ルートディレクトリー

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

マウント

USBフラッシュメモリーを楽器本体が認識して使用可能な状態にすることを指します。CP4 STAGE/CP40 STAGEでは、USBフラッシュメモリーをUSB [TO DEVICE]端子に接続することで自動的にマウントが実行されます。なお、マウントを解除することをアンマウント(Unmount)と呼びます。

フォーマット

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

セーブ(Save)、ロード(Load)

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

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティー

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティージョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

ファイルで選択できる項目

ファイルで選択できる操作項目には、セーブ、ロード、リネーム、デリート、フォーマット、メモリーインフォメーションの6つがあります。

NOTE ファイル操作で扱えるファイルは、「All (オール)」ファイル(拡張子: .C7A (CP4 STAGE)/.C8A (CP40 STAGE))のみです。オーディオファイル(拡張子: .WAV)は操作できません。

01: Save (セーブ)

本体のユーザーメモリー上のすべてのデータを、「All (オール)」ファイル(拡張子: .C7A (CP4 STAGE)/.C8A (CP40 STAGE))としてUSBフラッシュメモリーに保存します。USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにのみ保存できます。

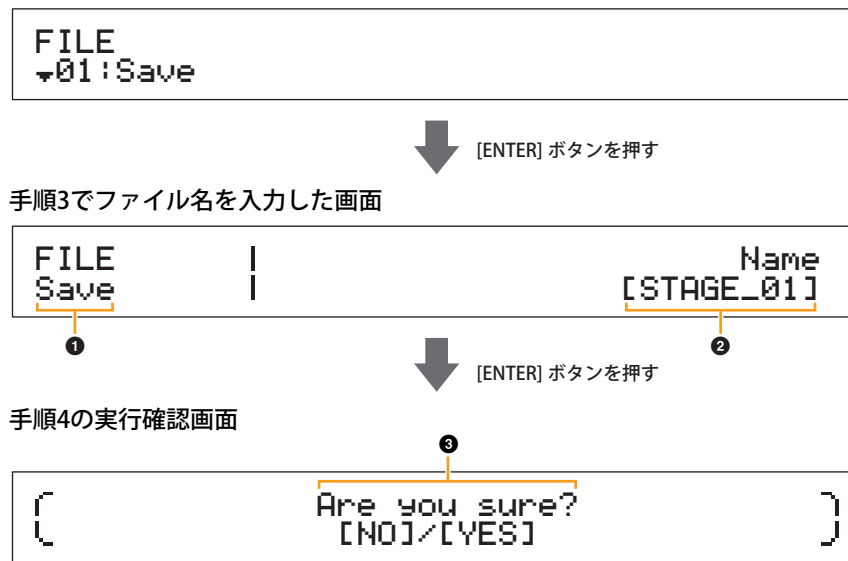
NOTE 以下の手順に入る前に、USBフラッシュメモリーを本体のUSB [TO DEVICE]端子へ接続してください。USBフラッシュメモリーを接続していないと、「USB device not ready」というメッセージが表示され、Save画面へは入れません。

手順	1. [FILE]ボタン 2. ファイルトップ画面より、[△]ボタンで「01: Save」を選択 → [ENTER]ボタン 3. [-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、ファイル名を入力 → [ENTER]ボタン 4. 実行確認画面で[+1/YES]ボタンを押し、セーブを実行
----	--

NOTE 「ファイルトップ画面」とは、[FILE]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

NOTE 「実行確認画面」とは、ファイル操作の実行を確認する画面です。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。[+1/YES]ボタンを押すとファイル操作が実行され、[-1/NO]ボタンを押すとファイル操作は実行されずに直前の画面へ戻ります。

手順2で「01: Save」を選択した画面



① FILE Save (ファイル セーブ)

ファイルのセーブ画面であることを示しています。

② Name [(ファイル名)]

USBフラッシュメモリーに保存するファイルの名前を[]内に設定します。[<]/[>]ボタンで、文字入力の開始位置を指定し、[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで文字を入力します。英数字や記号を使って、最大8文字の名前を設定できます。

③ Are you sure?

セーブの実行について確認を求めるメッセージです。[+1/YES]ボタンを押すと、セーブが実行されます。[-1/NO]ボタンを押すと、直前の画面に戻ります。セーブを中止するには、「Now saving...」というメッセージが表示されている間に[EXIT]ボタンを押します。

NOTE 保存先のUSBフラッシュメモリー上に、設定した名前と同じ名前のファイルが存在する場合、上書きの実行を確認する「Overwrite?」というメッセージが表示されます。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

● 01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティー

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティージョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

02: Load (ロード)

USBフラッシュメモリーに保存されているファイルを、本体に読み込み(ロード)します。

NOTE 以下の手順に入る前に、USBフラッシュメモリーを本体のUSB [TO DEVICE]端子へ接続してください。
USBフラッシュメモリーを接続していないと、「USB device not ready」というメッセージが表示され、Load画面へは入れません。

NOTE USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存されている「All」ファイルのみロードできます。
ルートディレクトリーに「All」ファイルがない場合は、「File not found」というメッセージが表示され、Load画面は表示されません。

手順	1. [FILE]ボタン 2. ファイルトップ画面より、[V]/[^]ボタンで「02: Load」を選択 → [ENTER]ボタン 3. [-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、ロードするファイルとロードタイプを選択 → [ENTER]ボタン 4. ロードタイプごとの操作(選択するロードタイプによって操作が異なります)
----	--

NOTE 「ファイルトップ画面」とは、[FILE]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

NOTE 「ロードタイプ」とは、選択したファイルのどの部分のデータをロードするかを指します。以下の表「選択できるロードタイプ」をご覧ください。

選択できるロードタイプ

ロードタイプ	説明
All (オール)	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子: .C7A (CP4 STAGE)/.C8A (CP40 STAGE))から、すべてのデータをロードします。
All without Sys (オールウィズアウトシステム)	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子: .C7A (CP4 STAGE)/.C8A (CP40 STAGE))から、ユーティリティの設定を除いたデータをロードします。
Performance (パフォーマンス)	「All (オール)」でセーブしたファイル(拡張子: .C7A (CP4 STAGE)/.C8A (CP40 STAGE))から、特定のパフォーマンスだけを取り出してロードします。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

● 02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

ロードタイプに「All」または「All without Sys」を選んだ場合:
以下の画面イラストは、一例として「All」を選んだ場合を示しています。

手順2で「02: Load」を選択した画面



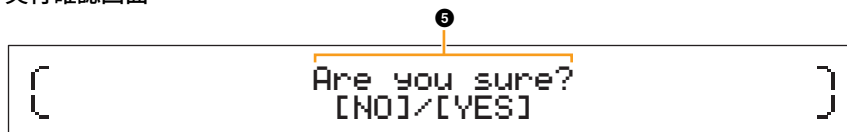
↓ [ENTER] ボタンを押す

手順3でロードするファイルとロードタイプを選択した画面



↓ [ENTER] ボタンを押す

実行確認画面



① Load (ロード)

ロード画面であることを示しています。

② (カーソル)

変更対象のパラメーターを示す表示です。点滅表示されます。

③ File (ファイル)

ロードするファイルを示しています。USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにある「All」ファイルのみ選択できます。点滅する (カーソル) が「File」の下にない場合は、[>]ボタンでカーソルを移動します。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、ロードするファイルを選択します。

④ Type (タイプ)

③で選択したファイルの、どの部分のデータを読み込む(ロードする)かを示しています(ロードタイプ)。[<]ボタンで、点滅する (カーソル) を「Type」の下へ移動してから、[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、ロードタイプを指定します。

⑤ Are you sure?

ロードの実行について確認を求めるメッセージです。[+1/YES]ボタンを押すと、ロードが実行されます。[-1/NO]ボタンを押すと、直前の画面に戻ります。ロードの実行を途中で止めるには、[EXIT]ボタンを押します。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

● 02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

ロードタイプに「Performance」を選んだ場合:

以下の画面イラストは一例です。

手順2で「02: Load」を選択した画面

```
FILE
#02:Load
```

↓ [ENTER] ボタンを押す

手順3でロードするファイルとロードタイプを選択した画面

```
FILE      |      Type      File
Load      |      Performance  STAGE_01
1          2          4          3
```

↓ [ENTER] ボタンを押す

ロードするパフォーマンスを選択した画面

```
FILE      |      Src Performance
Load      |      ▶001(A01):CFX Grand
5
```

↓ [ENTER] ボタンを押す

ロード先のパフォーマンスを選択した画面

```
FILE      |      Dst Performance
Load      |      ▶050(A03):71Rd
6
```

↓ [ENTER] ボタンを押す

実行確認画面

```
[      7
Are you sure?
[NO]/[YES]      ]
```

①～④

上記「ロードタイプに「All」または「All without Sys」を選んだ場合」の①～④の説明をご覧ください。

⑤ Src Performance (ソースパフォーマンス) (ロードするパフォーマンス)

ロードするパフォーマンスを示しています。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルでパフォーマンスを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

⑥ Dst Performance (デスティネーションパフォーマンス) (ロード先のパフォーマンス)

ロード先のパフォーマンスを示しています。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルでパフォーマンスを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

⑦ Are you sure?

ロードの実行について確認を求めるメッセージです。[+1/YES]ボタンを押すと、ロードが実行されます。[-1/NO]ボタンを押すと、直前の画面に戻ります。ロードを中止するには、「Now loading...」というメッセージが表示されている間に[EXIT]ボタンを押します。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

● 02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

03: Rename (リネーム)

ファイル名を変更(リネーム)します。ファイル名に漢字などを使用したファイルを本体画面で表示させると、記号やカタカナが出て読めない表示になります。このような場合に、リネーム機能を使ってファイル名を本体で扱えるものに変更すると便利です。

NOTE 以下の手順に入る前に、USBフラッシュメモリーを本体のUSB [TO DEVICE]端子へ接続してください。USBフラッシュメモリーを接続していないと、「USB device not ready」というメッセージが表示され、Rename画面へは入れません。

NOTE USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存されている「All」ファイルのみリネームできます。ルートディレクトリーに「All」ファイルがない場合は、「File not found」というメッセージが表示され、Rename画面は表示されません。

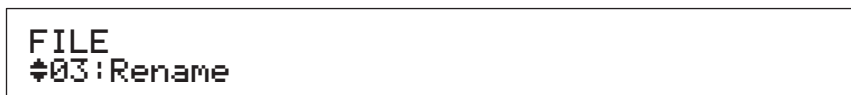
手順	1. [FILE]ボタン
	2. ファイルトップ画面より、[V]/[^]ボタンで「03: Rename」を選択 → [ENTER]ボタン
	3. [-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、リネームするファイルを選択 → [ENTER]ボタン
	4. [-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、ファイル名を入力 → [ENTER]ボタン
	5. 実行確認画面で[+1/YES]ボタンを押し、リネームを実行

NOTE 「ファイルトップ画面」とは、[FILE]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

NOTE 「実行確認画面」とは、ファイル操作の実行を確認する画面です。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。[+1/YES]ボタンを押すとファイル操作が実行され、[-1/NO]ボタンを押すとファイル操作は実行されずに直前の画面へ戻ります。

以下の画面イラストは一例です。

手順2で「03: Rename」を選択した画面



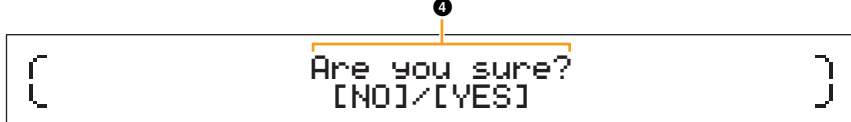
手順3でリネームするファイルを選択した画面



手順4でファイル名を入力した画面



手順5の実行確認画面



① Rename

リネーム画面であることを示しています。

② File (ファイル)

リネームするファイルを示しています。USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにある「All」ファイルのみ選択できます。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、リネームするファイルを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

● 03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティー

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティージョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

③ Name [(ファイル名)]

選択したファイルの名前を[]内に設定します。[<]/[>]ボタンで、文字入力の開始位置を指定し、[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで文字を入力します。英数字や記号を使って、最大8文字の名前を設定できます。名前を設定したら、[ENTER]ボタンを押します。

④ Are you sure?

リネームの実行について確認を求めるメッセージです。[+1/YES]ボタンを押すと、リネームが実行されます。[-1/NO]ボタンを押すと、直前の画面に戻ります。

04: Delete (デリート)

USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにあるファイルを削除(デリート)します。

NOTE 以下の手順に入る前に、USBフラッシュメモリーを本体のUSB [TO DEVICE]端子へ接続してください。USBフラッシュメモリーを接続していないと、「USB device not ready」というメッセージが表示され、Delete画面へは入れません。

NOTE USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーに保存されている「All」ファイルのみデリートできます。ルートディレクトリーに「All」ファイルがない場合は、「File not found」というメッセージが表示され、Delete画面は表示されません。

手順	1. [FILE]ボタン 2. ファイルトップ画面より、[V]/[^]ボタンで「04: Delete」を選択 → [ENTER]ボタン 3. [-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、デリートするファイルを選択 → [ENTER]ボタン 4. 実行確認画面で[+1/YES]ボタンを押し、デリートを実行
----	---

NOTE 「ファイルトップ画面」とは、[FILE]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

NOTE 「実行確認画面」とは、ファイル操作の実行を確認する画面です。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。[+1/YES]ボタンを押すとファイル操作が実行され、[-1/NO]ボタンを押すとファイル操作は実行されずに直前の画面へ戻ります。

以下の画面イラストは一例です。

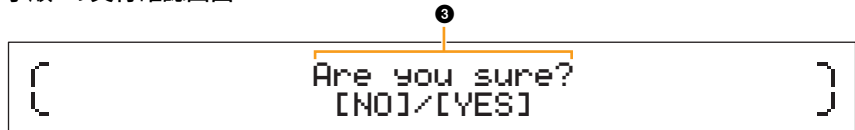
手順2で「04: Delete」を選択した画面



手順3でデリートするファイルを選択した画面



手順4の実行確認画面



① Delete

デリート画面であることを示しています。

② File (ファイル)

デリートするファイルを示しています。USBフラッシュメモリーのルートディレクトリーにある「All」ファイルのみ選択できます。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、デリートするファイルを選択し、[ENTER]ボタンを押します。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

● 03: Rename

● 04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティー

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティージョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

③ Are you sure?

デリートの実行について確認を求めるメッセージです。[+1/YES]ボタンを押すと、デリートが実行されます。[-1/NO]ボタンを押すと、直前の画面に戻ります。

05: Format (フォーマット)

USBフラッシュメモリーをフォーマット(初期化)します。新しいUSBフラッシュメモリーを本体のファイル画面で使えるようにするためには、まずフォーマットが必要です。

注記

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

NOTE 以下の手順に入る前に、USBフラッシュメモリーを本体のUSB [TO DEVICE]端子へ接続してください。USBフラッシュメモリーを接続していないと、「USB device not ready」というメッセージが表示され、Format画面へは入れません。

手順	1. [FILE]ボタン 2. ファイルトップ画面より、[V]/[^]ボタンで「05: Format」を選択 → [ENTER]ボタン 3. 実行確認画面で[+1/YES]ボタンを押し、フォーマットを実行
----	--

NOTE 「ファイルトップ画面」とは、[FILE]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

NOTE 「実行確認画面」とは、ファイル操作の実行を確認する画面です。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。[+1/YES]ボタンを押すとファイル操作が実行され、[-1/NO]ボタンを押すとファイル操作は実行されずに直前の画面へ戻ります。

06: Memory Info (メモリーインフォメーション)

USBフラッシュメモリーの全容量と空容量を表示します。

NOTE 以下の手順に入る前に、USBフラッシュメモリーを本体のUSB [TO DEVICE]端子へ接続してください。USBフラッシュメモリーを接続していないと、「USB device not ready」というメッセージが表示され、MemoryInfo画面へは入れません。

手順	1. [FILE]ボタン 2. ファイルトップ画面より、[V]ボタンで「06: Memory Info」を選択 → [ENTER]ボタン
----	---

NOTE 「ファイルトップ画面」とは、[FILE]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

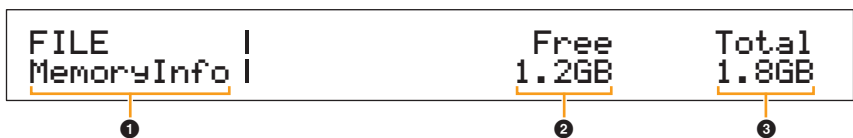
以下の画面イラストは一例です。

手順2で「06: Memory Info」を選択した画面



[ENTER] ボタンを押す

メモリーインフォメーション画面



① MemoryInfo

メモリーインフォメーション画面であることを示しています。

② Free (フリー)

現在認識しているUSBフラッシュメモリーの空容量を表示します。

③ Total (トータル)

現在認識しているUSBフラッシュメモリーの全容量を表示します。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

● 04: Delete

● 05: Format

● 06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

ユーティリティー

ユーティリティー画面では、楽器本体に共通した設定を行ないます。

手順	1. [UTILITY]ボタン
	2. ユーティリティートップ画面より、[∧]/[V]ボタンで、設定したいパラメーターの項目(「01」～「06」のいずれか)を選択 → [ENTER]ボタン
	3. 選択した項目のパラメーター設定画面で、パラメーター値を変更

NOTE 「ユーティリティートップ画面」とは、[UTILITY]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

NOTE 項目「07: Job (ジョブ)」については、ユーティリティージョブ(48ページ)の説明をご覧ください。

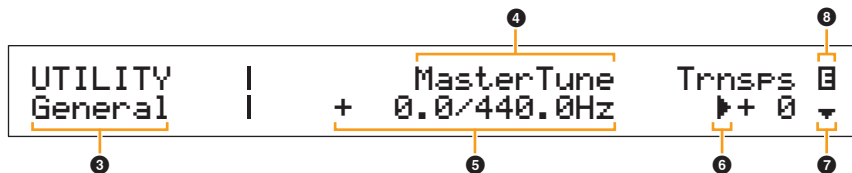
以下の画面イラストは、一例として、ジェネラルのパラメーターを設定する場合を示しています。

手順2でパラメーターの項目を選択した画面



↓ [ENTER] ボタンを押す

手順3のパラメーター編集画面



① UTILITY

ユーティリティー画面であることを示しています。

② 項目名

ユーティリティーで選択できる項目を示しています。[V]/[∧]ボタンで、項目(「01」～「06」のいずれか)を選択し、[ENTER]ボタンを押すと、選択した項目に関連するパラメーターの設定画面が表示されます。

③ 選択項目名

選択中の項目を示しています。

④ パラメーター名

選択中の画面で設定できるパラメーターを示しています。各パラメーターの下に表示されるのが、パラメーター値(⑤)です。パラメーター値の左横に▶(カーソル)(⑥)があるパラメーターが、現在設定対象となっているパラメーターです。設定対象のパラメーターを変更するには、[<]/[>]ボタンで、設定したいパラメーターへカーソルを移動します。

⑤ パラメーター値

パラメーターの値を示します。値の変更には、[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはダイヤルを使います。設定したいパラメーターへ▶(カーソル)(⑥)を移動してから行ないます。

⑥ ▶(カーソル)

変更対象のパラメーターを示す表示です。点滅表示されます。

⑦ アイコン

選択中のユーティリティー画面に複数のページ(画面)が存在し、他にも選択候補があることを示すアイコンです。[V]ボタンを押すと、次のページが表示されます。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティー

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティージョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

⑧ 目マーク(エディットマーク)

楽器本体が設定を変更された状態にあり、まだ保存されていないことを示しています。現在の状態を保存するには、[STORE]ボタンを押します。

01: General (ジェネラル)

楽器本体の音源設定などを行ないます。

パラメーター名	説明
MasterTune (マスターチューン)	本体の音源部で鳴るサウンド全体のチューニングを調整します。ピッチをセント単位で微調整します。 設定値: -102.4 (414.7Hz)~+0.0 (440.0Hz)~+102.3 (466.8Hz) NOTE 基準音であるA3の周波数は440Hzです。3~4セント増加させると約1Hz周波数が増えます。
Transps (マスタートランスポーズ)	鍵盤のピッチを半音単位で移調します。 設定値: -12~+0~+12 NOTE 本体の音源部が再生できるピッチの範囲を超えた場合は、1オクターブ上(または下)の音が鳴ります。 NOTE ここでの設定は、パネル上のTRANSPOSE [-]/[+]ボタンによる設定と連動しています。
VelCurve (ベロシティーカーブ)	鍵盤を弾く強さに対するベロシティーの出方を決める、ベロシティーカーブを設定します。 設定値: normal、narrow、wide1、wide2、fixed normal (ノーマル): 鍵盤を弾く強さとベロシティーが比例しています。 narrow (ナロー): 全体に大きなベロシティーが出やすいカーブです。 wide1 (ワイド1): 全体に大きなベロシティーが出にくいカーブです。 wide2 (ワイド2): キータッチの弱い部分ではベロシティーをおさえ、強い部分ではベロシティーを出やすくしたカーブです。ダイナミックレンジが広く感じられます。 fixed (フィックス): 鍵盤を弾く強さに関わりなく、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。次の「FixedVel (フィックスベロシティー)」で設定した値が、一定のベロシティー値となります。
FixedVel (フィックスベロシティー)	鍵盤を弾く強さにかかわらず、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。(上記の「VelCurve (ベロシティーカーブ)」を「fixed」に設定した場合に限り有効です。) 設定値: 1~127 NOTE 「VelCurve (ベロシティーカーブ)」を「fixed」以外に設定した場合は、「---」と表示されます。
AudioPlay Volume (オーディオプレイ ボリューム)	本体に接続したUSBフラッシュメモリーにあるオーディオデータを、本体で再生する場合の音量を調節します。 設定値: 0~127 NOTE 本体で録音したオーディオデータは、このパラメーターの設定値を127にすると、録音したときと同じ音量で再生されます。ただし、オーディオデータにノーマライズなどの波形処理を加えた場合は、この限りではありません。
AudioRec PreCount (オーディオレック プリカウント)	録音を開始するまでのレックカウント音の設定をします。 設定値: off、1meas~8meas
AutoClk (オーディオレック オートクリック)	録音開始時にメトロノームの再生を開始するかどうかを設定します。 設定値: off、on

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

● 01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

パラメーター名	説明
Display SliderFnc (スライダーファンクション ディスプレイスイッチ)	パネル上の[SLIDER FUNCTION]ボタンを押したとき、パートスライダーに割り当てられている機能(パラメーター)と、各パートの現在のパラメーター値を表示する、スライダーファンクション画面を表示するかしないかを設定します。 設定値: off、on スライダーファンクション画面 SLIDER Volume SPLIT 100 LAYER 80 MAIN 100 パラメーター名 パラメーター値 代表してCP4 STAGEの画面イラストを掲載しています。
Time (スライダーディスプレイ タイム)	パートスライダー / マスター EQスライダーを操作したときの画面表示に関する設定をします。 パートスライダーを操作したとき: 該当するパートにおいて調節した機能(パラメーター)と、現在のパラメーター値をポップアップ画面(下図参照)に表示するか、表示する場合は何秒間表示するかを設定します。 マスター EQスライダーを操作したとき: 各バンドのゲインをポップアップ画面(下図参照)に表示するかしないか、表示する場合は何秒間表示するかを設定します。 設定値: off、1sec、1.5sec、2sec、3sec、4sec、5sec、keep off: ポップアップ画面を表示しません。 1sec~5sec: スライダーを動かすことにより、ポップアップ画面を1~5秒間表示し、その後自動的に閉じます。 keep: スライダーを動かすことによりポップアップ画面を表示します。任意のボタンを押すと、画面は閉じます。 パートスライダーを操作したとき表示される画面 Part:MAIN ChoSend 100 MAINパートのコラスセンドを調節した場合 マスター EQスライダーを操作したとき表示される画面 Low LowMid Mid HighMid High + 0dB + 0dB + 0dB + 0dB + 0dB 代表してCP4 STAGEの画面イラストを掲載しています。
AutoOff (オートパワーオフタイム)	本体が一定時間操作されなかった場合に、電源が自動的に切れるまでの時間を設定します。初期値は「30min」です。 設定値: off (オートパワーオフ解除)、5min、10min、15min、30min、60min、120min (分) NOTE 左端の鍵盤を押したまま電源を起動することで、このパラメーターを「off」に設定できます。この操作により、自動的に「off」の設定が保存されます。
StartUp (スタートアップ)	電源を入れた直後に表示される、パフォーマンスのトップ画面に表示されるパフォーマンスを設定します。 設定値: 001~128
Contrast (LCDコントラスト)	LCDのコントラストを調節します。 設定値: 1~8 NOTE [UTILITY]ボタンを押したまま[-1/NO]/[+1/YES]ボタンを押すことでもコントラストを調節できます。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

● 01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

02: MIDI

楽器本体のMIDIの設定を行ないます。

NOTE MIDIについて、詳しくは資料(50ページ)をご覧ください。

パラメーター名	説明
IN/OUT (MIDI IN/OUT)	MIDIメッセージの入出力口として、どの端子を使用するかを設定します。 設定値: MIDI、USB MIDI: MIDI [IN]/[OUT]端子を使用します。 USB: USB [TO HOST]端子を使用します。 NOTE MIDIメッセージを外部機器と送受信する際、MIDI、USBの2種類の端子を同時に使うことはできません。
LocalSw (ローカルスイッチ)	ローカルオン/オフを設定します。ローカルオフにすると、本体のコントローラー部と音源部が内部的に切り離され、鍵盤を弾いても音が出なくなります。ただし、ここでの設定には関係なく本体の演奏情報はMIDI出力され、MIDI入力されたメッセージは本体音源部で処理されます。 設定値: off (切り離す)、on (接続する)
TxRxSw (トランスレシーブスイッチ)	本体と外部MIDI機器との間で、バンクセレクトまたはプログラムチェンジを送受信するかどうかを設定します。 設定値: off、pgm、bank&pgm off: バンクセレクトもプログラムチェンジも送受信しません。 pgm (プログラムチェンジ): プログラムチェンジを送受信し、バンクセレクトは送受信しません。 bank&pgm (バンクセレクト&プログラムチェンジ): バンクセレクトとプログラムチェンジの両方を送受信します。
Sync (MIDIシンク)	メトロノームのクリック音再生やエフェクトのテンポパラメーターの処理を、本体が持つ内部クロックで行なうか、本体に接続したコンピューター上のDAWソフトウェアまたはMIDI機器のクロック(外部クロック)で行なうかを選択します。 設定値: int、ext、auto int (インターナル): 内部クロックで行ないます。本体を単独で使用したり、同期演奏のマスターとして使用したりする場合に、この設定にします。 ext (エクスターナル): MIDI入力されたMIDIクロックで行ないます。外部機器をマスターとする場合は、この設定にします。 auto (オート): 外部からMIDIクロックが入力されている場合、内部クロックは動作せず外部クロックに従って行ないます。外部からMIDIクロックが入力されない場合、外部機器側で最後に設定されていたテンポで、自動的に内部クロックに従って行ないます。 NOTE 「ext」に設定した場合は、DAWソフトウェア/外部MIDI機器を、MIDIクロックがCP4 STAGE/CP40 STAGEへ出力される設定にする必要があります。
ClockOut (MIDIクロックアウト)	MIDI [OUT]端子から、MIDIクロック(F8)をMIDI出力する(on)か、しない(off)かを設定します。 設定値: on、off
BasicCh (ベーシックチャンネル)	パフォーマンスそのものを変更するための送受信チャンネルを設定します。 設定値: 1~16、off NOTE パフォーマンスのパートの送受信チャンネルは、この設定に関係なく、1~3 (CP4 STAGE)/1~2 (CP40 STAGE)に固定されています。
DevNo (デバイスナンバー)	MIDIデバイスナンバーを設定します。外部MIDI機器とのバULKダンブやパラメーターチェンジなどのシステムエクスクルーシブメッセージの送受信を行なう場合、このナンバーを相手側機器のデバイスナンバーと合わせる必要があります。 設定値: 1~16、all、off NOTE 「all」の場合、本体から送信されるバULKデータのデバイスナンバーは「1」になります。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティー

01: General

● 02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティージョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

03: Controller (コントローラー)

楽器本体に共通するコントローラーアサインの設定をします。本体に接続した外部コントローラーには、MIDIのコントロールチェンジナンバーを割り当てて使用できます。たとえば、外部フットコントローラーを使って、エフェクトの深さをコントロールしたり、モジュレーションをかけたりできます。これらのコントロールチェンジナンバーの割り当てをコントローラーアサインと呼びます。

NOTE 本体に搭載されていないコントローラーについては、外部シーケンサーや外部MIDIコントローラーなどによりコントロールできます。

パラメーター名	説明
Sustain (フットスイッチ サステインセレクト)	リアパネルのFOOT SWITCH [SUSTAIN]端子に接続するフットスイッチの種類を選びます。 付属のFC3Aを使用する場合: ハーフダンパー演奏をする場合は、「FC3 Half On」を選んでください。ハーフダンパー演奏をしない場合は、「FC3 Half Off」を選んでください。 別売のFC4AまたはFC5を使用する場合: 「FC4/5」を選んでください。FC4AやFC5では、フットスイッチを使ったハーフダンパー演奏はできません。 設定値: FC3 Half On、FC3 Half Off、FC4/5 NOTE 外部MIDI機器からコントロールチェンジを使ってハーフダンパー演奏をすることもできます。その場合、このパラメーターの設定は必要ありません。
FS (フットスイッチ コントロールナンバー)	FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子に接続したフットスイッチ操作で発生するコントロールチェンジナンバーを設定します。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部MIDI機器から受信した場合、本体はフットスイッチが操作されたものとみなします。 設定値: off、01~95、98 (Play/Stop)、99 (PC Inc)、100 (PC Dec) NOTE FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]端子にFC4A/FC5を接続し、「FS」を「98 (Play/Stop)」に設定することにより、FC4A/FC5でUSBフラッシュメモリー上のオーディオファイルの再生/停止ができます。また、「FS」を「99 (PC Inc)」または「100 (PC Dec)」に設定することにより、FC4A/FC5でパフォーマンスナンバーを変更できます。 以下の画面イラストは一例です。 コントローラー画面 UTILITY Sustain FS Controller FC3 Half On 80[General15] コントロールナンバー [(コントローラー名)] コントロールチェンジナンバーを示しています。 []内には、コントロールナンバーに対応するコントローラーの名称が表示されます。
(CP4 STAGE) FC1 (フットコントローラー 1 コントロールナンバー)	FOOT CONTROLLER [1]端子に接続したフットコントローラーを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーです。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体はフットコントローラー 1が操作されたものとみなします。 設定値: off、00~95 NOTE 「00」または「32」に設定した場合、フットコントローラーを操作しても本体には効果せず、MIDIメッセージも出力されません。
(CP4 STAGE) FC2 (フットコントローラー 2 コントロールナンバー)	FOOT CONTROLLER [2]端子に接続したフットコントローラーを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーです。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体はフットコントローラー 2が操作されたものとみなします。 設定値: off、00~95 NOTE 「00」または「32」に設定した場合、フットコントローラーを操作しても本体には効果せず、MIDIメッセージも出力されません。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

● 03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

パラメーター名	説明
(CP40 STAGE) FC (フットコントローラー)	[FOOT CONTROLLER]端子に接続したフットコントローラーを操作したときに発生するコントロールチェンジナンバーです。ここで設定したコントロールチェンジナンバーのMIDIメッセージを外部から受信した場合も、本体はフットコントローラーが操作されたものとみなします。 設定値: off、00～95 NOTE 「00」または「32」に設定した場合、フットコントローラーを操作しても本体には効果せず、MIDIメッセージも出力されません。

04: MasterComp (マスターコンプ)

全パフォーマンスに共通となるコンプレッサーのパラメーターを説明します。

パラメーター名	説明
Preset (プリセット)	マスターコンプレッサーパラメーターのプリセットを選択できます。プリセットを変更することで、コンプレッサーの設定を変えることができます。 設定値: Basic、Maximizer、Wild、Attacky、Hard、Hip Club、Slap Bass(ch)
LowTh (ロースレッシュョルド)	低域側でコンプレッサー効果が効き始める入力レベルを設定します。 設定値: -54dB～-6dB
LowAtk (ローアタック)	低域側でコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定します。 設定値: 1ms～200ms
LowRat (ローレシオ)	低域側でのコンプレッサーの圧縮比を設定します。 設定値: 1.0～20.0
LowGain (ローゲイン)	低域側での出力のレベルを設定します。 設定値: -∞～+18dB
MidTh (ミッドスレッシュョルド)	中域側でコンプレッサー効果が効き始める入力レベルを設定します。 設定値: -54dB～-6dB
MidAtk (ミッドアタック)	中域側でコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定します。 設定値: 1ms～200ms
MidRat (ミッドレシオ)	中域側でのコンプレッサーの圧縮比を設定します。 設定値: 1.0～20.0
MidGain (ミッドゲイン)	中域側での出力のレベルを設定します。 設定値: -∞～+18dB
HighTh (ハイスレッシュョルド)	高域側でコンプレッサー効果が効き始める入力レベルを設定します。 設定値: -54dB～-6dB
HighAtk (ハイアタック)	高域側でコンプレッサー効果が効き始めるまでの時間を設定します。 設定値: 1ms～200ms
HighRat (ハイレシオ)	高域側でのコンプレッサーの圧縮比を設定します。 設定値: 1.0～20.0
HighGain (ハイゲイン)	高域側での出力のレベルを設定します。 設定値: -∞～+18dB

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティー

01: General

02: MIDI

● 03: Controller

● 04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティージョブ

01: Factory Set

02: Version

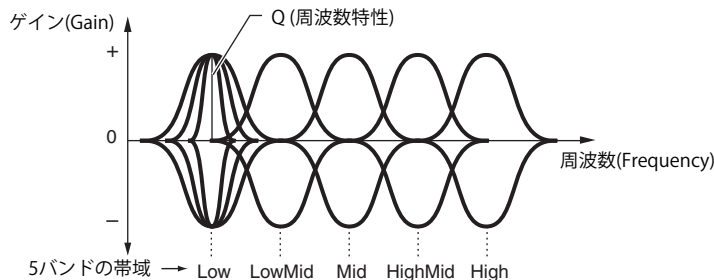
資料

パラメーター名	説明
DivFreqL (ディバイドフリケンシー ロー)	3バンドに分割するためのLow/Mid側の周波数を設定します。 設定値: 16Hz～20kHz
DivFreqH (ディバイドフリケンシー ハイ)	3バンドに分割するためのMid/High側の周波数を設定します。 設定値: 16Hz～20kHz
CmnRel (コモンリリース)	3バンドに共通で設定するリリースタイム(コンプレッサー効果から解放され るまでの時間)を設定します。 設定値: 10ms～3000ms

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ
リファレンス
パフォーマンス
パフォーマンスエディット
コモンエディット
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
パートエディット
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
パフォーマンスマスターキーボード
パフォーマンスジョブ
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
パフォーマンスストア
パフォーマンスコンペア
ファイル
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
ユーティリティ
01: General
02: MIDI
03: Controller
● 04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
ユーティリティジョブ
01: Factory Set
02: Version

05: Master EQ (マスター EQ)

パフォーマンス全体の音質を補正します。CP4 STAGEでは5バンドの帯域(Low、LowMid、Mid、HighMid、High)、CP40 STAGEでは3バンドの帯域(Low、Mid、High)で、それぞれの周波数付近の信号レベル(ゲイン)を増減させます。



パラメーター名	説明
Shape (シェイプ)	イコライザーのLow (ロー)とHigh (ハイ)を、シェルピングタイプ(特定の周波数以下あるいは以上の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するか、ピーキングタイプ(特定の周波数帯の信号を盛り上げたり削ったりするタイプ)で使用するかを設定します。 設定値: shelv (シェルピングタイプ)、peak (ピーキングタイプ) shelv EQ Low EQ High peak
Freq (フリケンシー)	ブースト/カットしたい中心周波数を設定します。 設定値: Low (ロー)の場合: シェルピング 32Hz~2.0kHz、ピーキング 63Hz~2.0kHz LowMid (ローミッド)、Mid (ミッド)、HighMid (ハイミッド)の場合: 100Hz~10kHz High (ハイ)の場合: 500Hz~16kHz NOTE LowMid、HighMidは、CP4 STAGEのみの設定です。
Q (周波数特性)	Freq (フリケンシー)で設定された周波数を中心に、ブースト/カットする帯域幅を設定します。これにより、さまざまな周波数特性カーブを作成できます。値が大きくなると周波数の範囲が狭くなり、急な音色変化になります。値が小さくなると周波数の範囲が広くなり、なだらかな音色変化になります。 設定値: 0.1~12.0 NOTE Low (ロー)とHigh (ハイ)に関しては、「Shape」を「shelv」に設定すると、「Q」の設定は無効となり、画面には「---」と表示されます。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

● 05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

01: Factory Set

02: Version

資料

06: Panel Lock (パネルロック)

[PANEL LOCK]ボタンを押すことにより、ボタンやパートスライダーなどのコントローラーをロックして、演奏時の誤操作を防ぐことができます。以下の表に示すパラメーターを「off」に設定しておく、そのパラメーターに対応するコントローラーをパネルロックの対象から外すことができます。

NOTE 初期設定では、下記を除くすべてのコントローラーが、パネルロックの対象となります。
[PANEL LOCK]ボタン、[SHIFT]ボタン、[EXIT]ボタン、マスター EQスライダー、[MASTER VOLUME]ダイヤル、鍵盤、ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール、フットスイッチ、フットコントローラー 1、2 (CP4 STAGE)、フットコントローラー (CP40 STAGE)

パラメーター名	説明
Part (パート)	パートに関連する、以下のコントローラーの操作を有効(off)にするか、無効(on)にするかを設定します。 設定値: off、on NOTE 下記すべてのコントローラーに共通の設定となります。コントローラーごとの個別の設定はできません。 設定対象となるコントローラー: [MAIN]/[LAYER]/[SPLIT]ボタン、[PART SELECT]ボタン、[SLIDER FUNCTION]ボタン、パートスライダー
Audio (オーディオ)	オーディオの録音、再生に関連する、以下のコントローラーの操作を有効(off)にするか、無効(on)にするかを設定します。 設定値: off、on NOTE 下記すべてのコントローラーに共通の設定となります。コントローラーごとの個別の設定はできません。 設定対象となるコントローラー: [■](ストップ)/[▶](プレイ)/[●](レコード)ボタン
Effect (エフェクト)	エフェクトに関連する、以下のコントローラーの操作を有効(off)にするか、無効(on)にするかを設定します。 設定値: off、on NOTE 下記すべてのコントローラーに共通の設定となります。コントローラーごとの個別の設定はできません。 設定対象となるコントローラー: SYSTEM EFFECT [CHORUS]/[REVERB]ボタン、[MASTER COMP]ボタン、PART EFFECT [A]/[B]ボタン
Transps (トランスポーズ)	TRANPOSE [-]/[+]ボタンの操作を有効(off)にするか、無効(on)にするかを設定します。 設定値: off、on
VoiceSel (ボイスセレクト)	ボイスの選択に関連する、以下のコントローラーの操作を有効(off)にするか、無効(on)にするかを設定します。 設定値: off、on NOTE 下記すべてのコントローラーに共通の設定となります。コントローラーごとの個別の設定はできません。 設定対象となるコントローラー: [-1/NO]/[+1/YES]ボタン、[^]/[V]/[<]/[>] (カーソル)ボタン、ボイスカテゴリーボタン、データダイヤル NOTE このパラメーターを「off」に設定した場合、[-1/NO]/[+1/YES]ボタン、[^]/[V]/[<]/[>] (カーソル)ボタン、データダイヤルは、パフォーマンスのトップ画面でのみ使用できます。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ
リファレンス
パフォーマンス
パフォーマンスエディット
コモンエディット
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
パートエディット
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
パフォーマンスマスターキーボード
パフォーマンスジョブ
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
パフォーマンスストア
パフォーマンスコンペア
ファイル
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
ユーティリティ
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
● 06: Panel Lock
ユーティリティジョブ
01: Factory Set
02: Version

ユーティリティージョブで選択できる項目

ユーティリティージョブで選択できる項目には、ファクトリーセットとバージョンの2つがあります。

01: Factory Set (ファクトリーセット)

本体内蔵のユーザーメモリーを工場出荷時の状態に戻します。

手順	1. [UTILITY]ボタン 2. ユーティリティートップ画面より、[V]ボタンで「07: Job」を選択 → [ENTER]ボタン 3. [^]ボタンで「01: FactorySet」を選択 → [ENTER]ボタン 4. [-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、「PowerOn Auto」を「off」に設定 → [ENTER]ボタン 5. 実行確認画面で[+1/YES]ボタンを押し、ファクトリーセットを実行
----	---

- NOTE** 「ユーティリティートップ画面」とは、[UTILITY]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。
- NOTE** 「実行確認画面」とは、ジョブの実行を確認する画面です。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。[+1/YES]ボタンを押すとジョブが実行され、[-1/NO]ボタンを押すとジョブは実行されずに直前の画面へ戻ります。

注記

ファクトリーセットを実行すると、その時点でユーザーメモリーに保存(ストア)されているパフォーマンスのデータやユーティリティーの設定が、すべて工場出荷時の内容に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないためにも、必要なデータや設定内容は、前もってUSBフラッシュメモリーなどに保存(セーブ)されることをおすすめします。

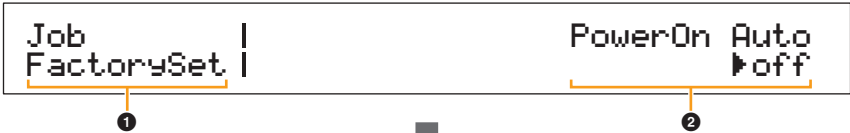
手順2で「07: Job」を選択した画面



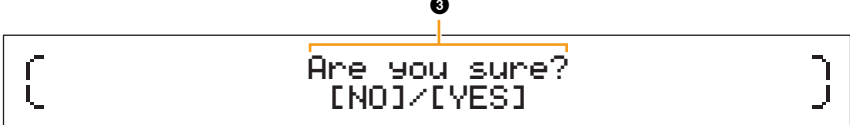
手順3で「01: FactorySet」を選択した画面



手順4で「PowerOn Auto」を「off」に設定した画面



手順5の実行確認画面



リファレンス
パフォーマンス
パフォーマンスエディット
コモンエディット
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
パートエディット
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
パフォーマンスマスターキーボード
パフォーマンスジョブ
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
パフォーマンスストア
パフォーマンスコンペア
ファイル
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
ユーティリティー
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
● ユーティリティージョブ
● 01: Factory Set
02: Version

① Job FactorySet

ユーティリティのファクトリーセット画面であることを示しています。

② PowerOn Auto (パワーオンオート)

電源を入れるたびに、本体のユーザーメモリーを自動的に工場出荷時の状態に戻す(on)か、戻さない(off)かを設定します。[-1/NO]/[+1/YES]ボタンまたはデータダイアルで、「on」または「off」を選択します。通常は、「off」に設定しておきます。ファクトリーセットを実行すると、このパラメーターの設定は自動的に保存されます。

③ Are you sure?

ファクトリーセットの実行について確認を求めるメッセージです。[+1/YES]ボタンを押すと、ファクトリーセットが実行されます。[-1/NO]ボタンを押すと、直前の画面に戻ります。

注記

「PowerOn Auto」を「on」にしてファクトリーセットを実行すると、電源を入れ直すたび、自動的にファクトリーセットを実行するよう設定されます。必要なデータが失われてしまう可能性があるため、通常は「off」に設定しておいてください。電源投入時にファクトリーセットを実行しない設定に戻すには、「off」に設定した状態でファクトリーセットを実行してください。

02: Version (バージョン)

本体の起動用ソフトウェアおよびファームウェアのバージョンとコピーライトを表示します。

手順	1. [UTILITY]ボタン
	2. ユーティリティトップ画面より、[V]ボタンで「07: Job」を選択 → [ENTER]ボタン
	3. [V]ボタンで「02: Version」を選択 → [ENTER]ボタン

NOTE 「ユーティリティトップ画面」とは、[UTILITY]ボタンを押したあと、最初に表示される画面です。

手順3で「02: Version」を選択した画面



① Job Version

ユーティリティのバージョン画面であることを示しています。

② Boot: (バージョン番号)/Firm: (バージョン番号)

本体の起動用ソフトウェアおよびファームウェアのバージョンを示しています。

③ (C)2013 Yamaha Corp.

本体の起動用ソフトウェアおよびファームウェアの著作権の所在を示しています。

CP4 STAGE/CP40 STAGEのしくみ

リファレンス

パフォーマンス

パフォーマンスエディット

コモンエディット

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

パートエディット

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

パフォーマンスマスターキーボード

パフォーマンスジョブ

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

パフォーマンスストア

パフォーマンスコンペア

ファイル

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

ユーティリティ

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

ユーティリティジョブ

● 01: Factory Set

● 02: Version

資料

MIDI

MIDI (ミディ) は、Musical Instrument Digital Interfaceの頭文字をとったもので、楽器同士を接続して演奏情報や音色情報などをやりとりするために作られた世界統一の規格です。世界統一規格ですから、メーカーや楽器の種類が違っててもデータをやりとりできます。

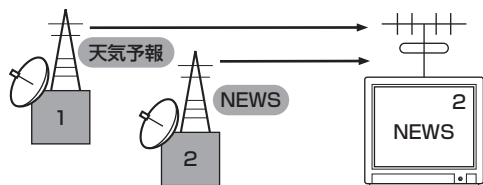
MIDIでは、「鍵盤を弾く」、「パフォーマンスを選ぶ」といった演奏に関する情報以外に、テンポをコントロールするための情報など、さまざまな情報をやりとりできます。これらの情報をフルに活用すると、鍵盤やコントローラーを使って演奏するだけでなく、パートごとのパンやリバーブの深さを変えたり、エフェクトの設定を変更するなど、本体パネルで設定するパラメーターのほとんどを、外部MIDI機器からMIDIを通してコントロールできます。

本資料では、データ/値を10進数や2進数、16進数で表現しています。16進数の場合は数値の後(または前)にH (Hexadecimal)が付いています。また、「n」は任意の整数を表わします。

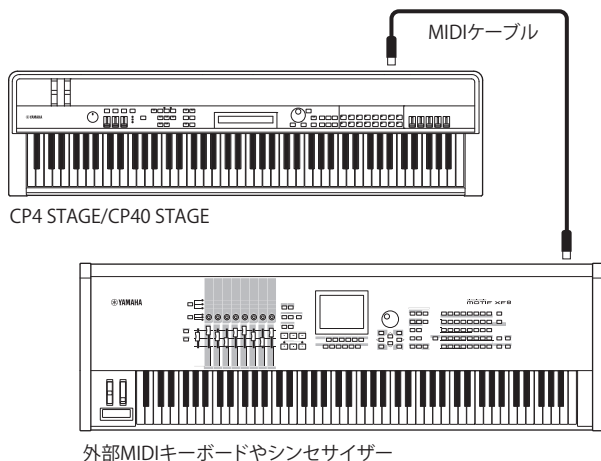
MIDIチャンネル

MIDIの情報には、MIDIチャンネルという1~16の番号が割り当てられています。このMIDIチャンネルを使って、1本のMIDIケーブルで同時に16パート分の情報を送る仕組みになっています。

MIDIチャンネルは、テレビのチャンネルと同じようなものだと考えることができます。テレビの放送局は、あらかじめ割り当てられたチャンネルで情報を送信します。各家庭では複数の放送局から送られてきた情報を同時に受信した上で、特定のチャンネルを選択することで目的の放送局の情報(番組)を見ることができるわけです。



MIDIチャンネルもこれと同じ仕組みです。MIDIデータは、送信側の楽器で設定されたMIDI送信チャンネル(MIDIトランスミットチャンネル)によってMIDIケーブルを通り受信側の楽器に送られます。このとき、受信側の楽器で設定されるMIDI受信チャンネル(MIDIレシーブチャンネル)が、送信側のチャンネルと一致してはじめて音が鳴ります。



NOTE 本製品では、MIDIの送信チャンネルと受信チャンネルは、パートごとに以下のように設定されています。

(CP4 STAGE)

MAIN/パート: 送信チャンネル、受信チャンネルともに1

LAYER/パート: 送信チャンネル、受信チャンネルともに2

SPLIT/パート: 送信チャンネル、受信チャンネルともに3

(CP40 STAGE)

MAIN/パート: 送信チャンネル、受信チャンネルともに1

SPLIT/LAYER/パート: 送信チャンネル、受信チャンネルともに2

本体で送受信できるMIDIメッセージ

MIDIメッセージは、大きく分けてチャンネルメッセージとシステムメッセージの2つのタイプがあります。それぞれのタイプには以下のようなメッセージがあります。別PDFファイル「データリスト」のMIDI Data Format、MIDI Implementation Chartとあわせてお読みください。

チャンネルメッセージ

チャンネルメッセージは、チャンネルごとに個別に送られる、演奏についての情報のことです。

■ ノートオン/オフ

鍵盤の演奏情報を伝えるメッセージです。ノートオンは鍵盤を押さえたときに送信されるメッセージで、ノートオフは鍵盤を離したときに送信されるメッセージです。各メッセージには、どの鍵盤を演奏したかを示す「ノートナンバー」と、どれくらいの強さで演奏したかを示す「ベロシティ」という2種類のデータが含まれます。ノートナンバーの受信範囲は、中央のド(C3)を60として、0 (C-2)~127 (G8)です。ベロシティの情報はノートオンにのみ含まれ、受信範囲は1~127です。

■ コントロールチェンジ

ボリュームやパンなどをコントロールするメッセージです。いろいろな種類のコントロールチェンジには、それぞれコントロールナンバーが付いています。

バンクセレクトMSB(コントロールナンバー 0)

バンクセレクトLSB(コントロールナンバー 32)

外部機器からパフォーマンスやパートの音色(ボイス)を選択するMIDIメッセージです。バンクセレクトMSB、LSBを受信したあと、プログラムチェンジを受信してはじめてパフォーマンスやパートのボイスが変わります。

データエントリー MSB(コントロールナンバー 6)

データエントリー LSB(コントロールナンバー 38)

RPN MSB、RPN LSB (下記参照)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。

メインボリューム(コントロールナンバー 7)

パートごとのボリューム(音量/バランス)を調節するMIDIメッセージです。値が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。

パン(コントロールナンバー 10)

パートごとのパン(ステレオ再生したときの音の定位)を調節するMIDIメッセージです。値が0のときいちばん左に、64のとき中央に、127のときいちばん右に移動します。

エクスプレッション(コントロールナンバー 11)

パートごとのエクスプレッションを設定するMIDIメッセージです。値が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(抑揚)をつけるときに使用します。

ホールド1(コントロールナンバー 64)

ピアノのサステイン(ダンパー)ペダルをオン/オフを設定する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。値が0~63のときサステインがオフ(離れた状態)、64~127のときオン(踏んだ状態)になります。オンのときはノートオフを受信しても発音している音が持続します。CP4 STAGE/CP40 STAGEでは、値が0のときのみサステインがオフとし、1~127のときは値に応じて音の持続時間が変更されます。

ソステヌートペダル(コントロールナンバー 66)

ピアノのソステヌートペダルをオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が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。特定の音(ノートナンバー)の発音中にオンにすると、オフするまでその音が持続します。

ソフトペダル(コントロールナンバー 67)

ピアノのソフトペダルのオン/オフを設定するMIDIメッセージです。値が0~63のときソフトがオフ、64~127のときオンになり、ソフト効果がかかります。

リリースタイム(コントロールナンバー 72)

パートごとのAEG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に置き換えて元のパフォーマンスデータに加減され、リリースタイムが変更されます。

ディケイタイム(コントロールナンバー 75)

パートごとのAEGディケイタイムを調節するMIDIメッセージです。0~127の値を-64~+63に置き換えて元のパフォーマンスデータに加算され、ディケイタイムが変更されます。値を大きくすると立ちあがり後の余韻が長くなります。

ビブラートレート(コントロールナンバー 76)

パートごとのビブラートの速さを調節するMIDIメッセージです。値は64のとき音色に設定されている速さになり、64より大きくなるほど速くなり小さくなるほど遅くなります。

ビブラートデプス(コントロールナンバー 77)

パートごとのビブラートの深さを調節するMIDIメッセージです。値は64のとき音色に設定されている深さになり、64より大きくなるほど深くなり小さくなるほど浅くなります。

ビブラートディレイ(コントロールナンバー 78)

パートごとの、押鍵してからビブラートが開始するまでの時間を調節するMIDIメッセージです。値は64のとき音色に設定されている時間になり、64より大きくなるほど遅くなり小さくなるほど早くなります。

エフェクト1 デプス(リバーブセンドレベル)

(コントロールナンバー 91)

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。

データインクリメント(コントロールナンバー 96)

データデクリメント(コントロールナンバー 97)

外部機器のRPN (下記参照)でピッチベンドセンシティビティを指定したあと、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。

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)

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)

外部機器から、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あと、前記のデータ

インクリメント/デクリメントでパラメーターの値を設定します。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あとは、いったんパラメーターナンバーをNull (7FH, 7FH)に設定し直して誤操作を防止してください。以下のパラメーターをコントロールできます。

RPN MSB	RPN LSB	パラメーター名
00H	00H	ピッチベンドセンシティブィティ
7FH	7FH	RPN ヌル

■ チャンネルモードメッセージ

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	オールサウンドオフ
121	0	リセットオールコントローラー
123	0	オールノートオフ

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すべて消去するMIDI メッセージです。ホールド1やソステヌートなどのチャンネルメッセージは保持します。

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。次の各値を初期値に戻します。

コントローラー	初期値
ピッチベンド	0 (中央)
エクスプレッション	127 (最大値)
ホールド1	0 (off)
ソステヌート	0 (off)
ソフトペダル	0 (off)
RPN	番号未設定状態となり、内部データは変更されない

オールノートオフ(コントロールナンバー 123)

各パートのオンになっているノートをすべてオフにするMIDIメッセージです。ただし、ホールド1またはソステヌートがオンになっている場合は、それがオフになるまで音は消えません。

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せん。

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せん。

■ プログラムチェンジ

パフォーマンスを選択するためのMIDI メッセージです。バンクセレクトと組み合わせて使用すると、すべてのバンクのパフォーマンスをMIDIで選択できるようになります。Performance Listについては、別PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

NOTE プログラムチェンジを0～127で設定する場合は、データリストのNo. から1を引いた数で指定します。たとえば、No. 16のプログラムを指定する場合は、プログラムチェンジ=15になります。

■ ピッチベンド

ピッチベンドホイールの演奏を伝えて、ピッチを変化させるMIDIメッセージです。

システムメッセージ

システムメッセージは、機器間の同期など、システム全体に関連した設定を行なう情報です。

■ システムエクスクルーシブメッセージ

システムエクスクルーシブメッセージのバルクダンプやパラメーターチェンジでは、デバイスナンバーと呼ばれる専用のMIDIチャンネルのようなものがあり、送信側の機器と受信側の機器で一致していなければなりません。このMIDIメッセージを使うと、外部MIDI機器から本体のほとんどすべての設定をエディットすることも可能になります。

■ システムリアルタイムメッセージ

アクティブセンシング(FEH)

演奏中にMIDIケーブルが抜けたり、断線したりしてトラブルが起こるのを防ぐためのMIDIメッセージです。アクティブセンシングを受信すると、本体はMIDIケーブルの状態を監視する状態に入ります。アクティブセンシングを受信してから約300 msec以上経っても次の信号が来ない場合は、MIDIケーブルにトラブルが起きたと判断して、オールノートオフとリセットオールコントローラーを受信したときと同じ処理をします。

タイミングクロック(F8H)

他のMIDI 機器と同期するために送受信されるメッセージです。内部クロックを使用するか、MIDI [IN]端子からのクロックを使用するかを、ユーティリティのMIDI画面の「Sync」で設定できます。