



Prophecy

SOLO SYNTHESIZER

パラメータ・ガイド



Multi Oscillator Synthesis System

KORG

目次

パラメータ・ガイドの読み方	1
1. PERFORMANCE モード	2
2. PERFORMANCE EDITOR DEFINE モード	4
PED-1 [PE1 Definition]	4
PED-2 [PE2 Definition]...PED-4 [PE4 Definition]	5
PED-5 [Initialize]	5
PED-6 [Copy]	5
3. ARPEGGIATOR PATTERN DEFINE モード	7
Arpeggio-1 [Arpeggio Param]	7
Arpeggio-2 [Velocity Param]	8
Arpeggio-3 [Gate Param]	8
Arpeggio-4 [Pattern Copy]	9
Pattern-4 [User Pat Param]	9
Pattern-5 [Step]	10
Pattern-6 [Pattern Copy]	11
4. EDIT モード	12
4-1. OSC Section	12
OSC-cmn1 [Oscillator Set]	12
OSC-cmn2 [Pitch EG Level] Pitch EG	13
OSC-cmn3 [Pitch EG Time] Pitch EG	14
OSC-cmn4 [Pitch EG Ctrl] Pitch EG Keyboard Tracking/ Velocity Control	15
OSC-cmn5 [Pitch Bend] Pitch Bender/ After Touch Bending	16
OSC-cmn6 [Portamento]	17
OSC-cmn7 OSC Menu	18
Oscillator 1, Oscillator 2	19
OSC1-1 [Basic Pitch]	19
OSC1-2 [Pitch Modulation]	20
OSC1-3 [Pitch Slope]	21
OSC1-4 [Pitch Mod LFO] - Pitch Modulation LFO	22
OSC2-1 [Basic Pitch] ...OSC2-4 [Pitch Mod LFO]	22
Standard Oscillator	23
OSC1-5 [STD WaveLevel] - OSC Setting	24
OSC1-6 [STD Wave Form] - Wave Form Modulation	25
COMB Filter Oscillator	26
OSC1-5 [COMB Input]	27
OSC1-6 [COMB Feedback]	28
OSC1-7 [COMB Loop LPF Frequency]	29
VPM Oscillator	30
OSC1-5 [VPM Carrier Wave]	30
OSC1-6 [VPM Carrier]	31
OSC1-7 [VPM Cari Shape]	32
OSC1-8 [VPM Feedback Gain]	33
OSC1-9 [VPM Modulator Pitch]	33

OSC1-10 [VPM Modulator]	34
OSC1-11 [VPM Modulator Level]	35
Cross/Sync/Ring Modulation Oscillator	36
OSC2-5 [MOD OSC Type]	38
OSC2-6 [Modulator Cross Modulation]	39
Brass Model Oscillator	40
OSC1-5 [Brass Type]	41
OSC1-6 [Brass Pressure EG]	42
OSC1-7 [Brass Pressure Mod]	43
OSC1-8 [Brass Lip]	44
OSC1-9 [Brass Bell]	45
Reed Model Oscillator	46
OSC1-5 [Reed Type]	46
OSC1-6 [Reed Pressure EG]	47
OSC1-7 [Reed PressureMod] - Reed Pressure Modulation	48
OSC1-8 [Reed Reed Mod]	49
Pluck Oscillator	50
OSC1-5 [Pluck Attack]	50
OSC1-6 [Pluck Noise Filter]	51
OSC1-7 [Pluck Attack Curve]	52
OSC1-8 [Pluck String Position]	53
OSC1-9 [Pluck String Loss]	54
OSC1-10 [Pluck Inharmonicity]	55
OSC1-11 [Pluck Decay & Release]	56
SUB Oscillator	57
SUB OSC-1 [Sub OSC]	57
Noise Generator	58
NOISE-1 [Noise Genrator]	58
[UTY] - Utility	59
OSCU-1 [Initialize]	59
OSCU-2 [Set Initialize]	59
OSCU-3 [COPY]	60
OSCU-4 [Duplicate]	60
OSCU-5 [Swap]	61
4-2. Wave Shape Section	62
WS-1 [WaveShap Menu]	62
[WS1]	63
WS1-1 [Input Gain]	63
WS1-2 [Input Offset]	64
WS1-3 [Feedback & Cross Loop]	65
WS1-4 [Wave Shape]	66
WS1-5 [Output]	67
[WS2]	67
WS2-1 [Input Gain]...WS2-5 [Output]	67
[UTY] - Utility	68
WSU-1 [Initialize]	68
WSU-2 [Copy]	68
WSU-3 [Swap]	69
4-3. Mixer Section	70
MIX-1 [OSC1 → OUT1]	70
MIX-2 [OSC1 → OUT2]	71

MIX-3 [OSC2 → OUT1]	71
MIX-4 [OSC2 → OUT2]	71
MIX-5 [SUBOSC → OUT1]	71
MIX-6 [SUBOSC → OUT2]	71
MIX-7 [NOISE → OUT1]	71
MIX-8 [NOISE → OUT2]	72
MIX-9 [Feedback → OUT1]	72
MIX-10 [Feedback → OUT2]	72
4-4. Filter Section	73
FLT-1 [Filter Menu]	73
FL1-1 [Type & Input]	74
FL1-2 [Cutoff]	75
FL1-3 [Resonance]	76
FL1-4 [Fc Kbd Trk] Cutoff Frequency Keyboard Track	77
FL1-5 [Fc Modulation]	78
FL2-1 [Type & Input]...FL2-5 [Fc Modulation]	78
[UTY] - Utility	79
FLU-1 [Initialize]	79
FLU-2 [Copy]	80
FLU-3 [Swap]	80
4-5. Amplifier Section	81
AMP-1 [Amp Menu]	81
[AMP1]	82
AMP1-1 [Amplitude] - Amplitude 1	82
AMP1-2 [Amp Modulation]	83
[AMP2]	83
AMP2-1 [Amplitude]...AMP2-2 [Amp Modulation]	83
[AMP EG]	84
AEG-1 [Amp EG Level]	84
AEG-2 [Amp EG Time]	85
AEG-3 [Amp EG KbdTrk] Amplitude EG Keyboard Tracking	86
AEG-4 [Amp EG Velocity] Amplitude EG Velocity Control	87
[UTY] - Utility	88
AMPU-1 [Amp Copy]	88
AMPU-2 [Amp Swap]	88
AMPU-3 [AmpEG Initialize]	89
AMPU-4 [AmpEG Copy]	89
4-6. Effect Section	90
FX-1 [Distortion & Wah]	90
[DIST] - Distortion	91
DIST-1 [Distortion] - Distortion	91
DIST-2 [Fx Balance] - Distortion	92
[WAH] - Wah	93
WAH-1 [Level & Resonance] - Wah	93
WAH-2 [Sweep] - Wah	94
WAH-3 [Fx Balance] - Wah	95
[UTY] - Utility	96
DWU-1 [Initialize]	96
DWU-2 [Copy]	96
FX-2 [Delay/Reverb]	97

[DELAY] - Delay	98
DLY-1 [Delay & Fback] - Delay	98
DLY-2 [Fx Balance] - Delay	99
[CH/FL] - Chorus/Flanger	100
CHFL-1 [Delay & F.Back] - Chorus/Flanger	100
CHFL-2 [Modulation] - Chorus/Flanger	100
CHFL-3 [Fx Balance] - Chorus/Flanger	101
[UTY] - Utility	102
CDU-1 [Initialize]	102
CDU-2 [Copy]	103
[REVERB] - Reverb	104
REV-1 [Reverb Time] - Reverb	104
REV-2 [Fx Balance] - Reverb	105
[UTY] - Utility	106
REU-1 [Initial]	106
REU-2 [Copy]	106
FX-3 [Dual Peaking EQ] - 2 Band PEQ	107
[PEQ] - 2 Band Parametric EQ	107
PEQ-1 [High EQ] - 2 Band PEQ	107
PEQ-2 [Low EQ] - 2 Band PEQ	108
[UTY] - Utility	109
EQU-1 [Initialize]	109
EQU-2 [Copy] - 2 Band PEQ Utility	109
FX-4 [Panpot & Output Level] - Panpot & Level	110
4-7. EG (Envelope Generator) Section	111
EG-1 [EG Menu]	111
[EG1]	112
EG1-1 [EG Level]	112
EG1-2 [EG Time]	113
EG1-3 [Time KBD TRK] EG Time Keyboard Tracking	114
EG1-4 [Velocity Control]	115
[EG2] EG2-1...4	116
[EG3] EG3-1...4	116
[EG4] EG4-1...4	116
[UTY] - Utility	116
EGU-1 Initialize	116
EGU-2 Copy	117
EGU-3 Swap	117
4-8. LFO Section	118
LFO-1 [LFO Menu]	118
[LFO1]	119
LFO1-1 [Wave & Mode]	119
LFO1-2 [Frequency]	121
LFO1-3 [Modulation Source]	121
LFO1-4 [Amplitude]	122
[LFO2] LFO2-1...4	123
[LFO3] LFO3-1...4	123
[LFO4] LFO4-1...4	123
[UTY] - Utility	123
LFOU-1 [Copy]	123
LFOU-2 [Swap]	124

4-9. Common Section	125
CMN-1 [Program Name]	125
CMN-2 [Prog Category]-Program Category	126
CMN-3 [Voice Control]	127
CMN-4 [Scale]	128
CMN-5 [Wheel1/2 Assign]	129
CMN-6 [Wheel3 Assign] - Wheel Controller3 Assign	129
CMN-7 [Ribbon Assign]	130
CMN-8 [Pedal & SW Assign]	131
CMN-9 [Copy Control]	132
CMN-10 [Initialize Program]	132
4-10. Global Section	133
GLB-1 [Tune & Transpose]	133
GLB-2 [Curve & Effects]	134
GLB-3 [User Scale]	135
GLB-4 [Sens&Polar]-Sensitivity & Polarity	136
GLB-5 [Knob Controller Assign]	137
GLB-6 [Arpeggio Controller]	137
GLB-7 [EC5 Function]	138
GLB-8 [MIDI]	139
GLB-9 [MIDI Pitch Bend]	139
GLB-10 [MIDI After Touch]	141
GLB-11 [MIDI Control Change]	142
GLB-12 [MIDI Program Change]	143
GLB-13 [Prog Bank Select Map]	143
GLB-14 [Prog No. Select Map]	144
GLB-15 [SysEX Filter]	144
GLB-16 [Load from Card]	145
GLB-17 [Save to Card]	145
GLB-18 [MIDI DataDump]	146
GLB-19 [Load FactoryData]	147
GLB-20 [Memory Protect]	148
GLB-21 [Page Memory & 10's Hold]	149
GLB-22 [Controller Calibration]	149
5. Write	151
6. Appendix	152
6.1 データ・カードについて	152
6.2 モジュレーション・ソースについて	153
6.3 Modulation Source List	153
6.4 Performance Editor Assign Parameter List	154
6.5 LFO Wave List	160
6.6 MIDI Implementation	161
6.7 故障かなと思ったら	175
6.8 エラー・メッセージ	175
6.9 その他のメッセージ	176

このパラメータ・ガイドについて

このProphecyパラメータ・ガイドは、付属のプレイヤーズ/ベーシック・ガイドを読み終えた方や、シンセサイザに関してある程度の知識をもたれている方を対象にしています。最初から最後までを読み通すのではなく、Prophecyのディスプレイに表示されている内容について、より詳しく知りたい場合などに辞書的に使うことをおすすめします。

パラメータ・ガイドの読み方

例)

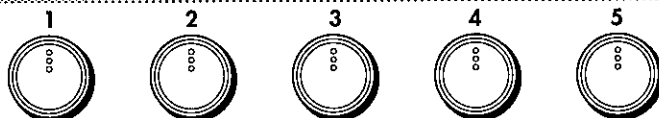
パラメータのページ

パラメータのタイトル

OSC-cmn6 [Portamento]

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音になめらかに移行する)効果のかかりかたを設定します。

```
◆◆OSC-cmn6[Portamento]>Fingered Mode  
NORMAL Tim:06 TVlc+00
```



概要

パラメータの可変範囲

パラメータの下限...上限値です。

値はVALUEキー、KNOB、テンキーで設定します。テンキーで入力する場合、テンキーで値を入力後、ENTERキーで確定します。パラメータのいくつかはENTERキーの入力なしに確定するものもあります。

パラメータ省略名(上段右)

パラメータ名

3 Time Vel Ctrl

(Portamento Time Velocity Control)

[-99...+99]

ペロシティによるポルタメント・タイムの変化のしかたを設定します。+の値に設定すると鍵盤を強く弾く(ペロシティの値が大きい)ほどポルタメント・タイムが長くなり、-の値にすると短くなります。

対応するKnob番号

解説

•PE11

パフォーマンス・エディタ

PERFORMANCE EDITOR DEFINEで割り当て可能なパラメータです。番号はテンキーで入力する番号と対応しています。テンキー入力後、ENTERキーで確定します。

1. PERFORMANCE モード

PERFORMANCEモードは、演奏を行うためのモードです。
プログラム、アルペジオ・パターンの選択、パフォーマンス・エディタ
による音色の変更等を行います。

PERFORMANCEモード

プログラム:

128 (バンクA 00~63、バンクB 00~63)
オプションのカード使用時 64プログラム追加 (バンクCARD 00~63)

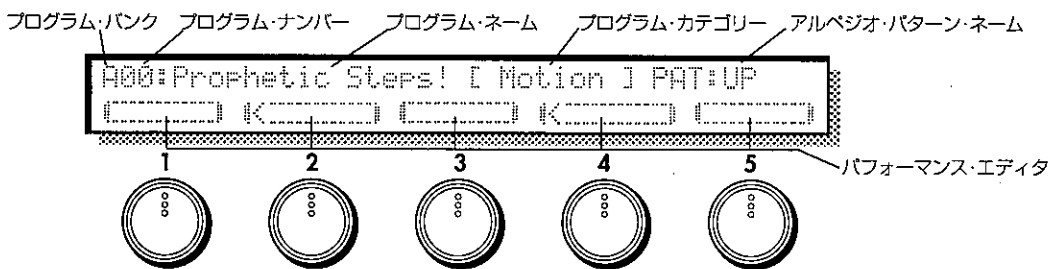
アルペジオ・パターン:

プリセット・パターン5 (UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM)、ユーザー・パターン5 (PAT1~5)
オプションのカード使用時 プリセット・パターン5、ユーザー・パターン5追加

パフォーマンス・エディタ:

パフォーマンス・エディタ 4セット

PERFORMANCEモードのMIDIデータは、すべてGLOBALセクションで設定したグローバルMIDIチャンネル(GLOBALセクションのページGLB-8の項目参照)で送信されます。受信についてはOmni(ページGLB-8の項目参照)OFF時にはグローバルMIDIチャンネルのみで、Omni ON時にはすべてのチャンネルで受け取ります。



プログラム・バンク:

フロント・パネルのA、B、CARDキーの操作で各バンクを選択します。

プログラム・ナンバー/プログラム・ネーム/プログラム・カテゴリー:

VALUEキー、テンキーやペダル・スイッチの操作でプログラムを選択します。なおPAGEキーの操作で、プログラム・カテゴリーごとにプログラムの選択が行えます。

アルペジオ・パターン:

INT PAT、CARD PATキーの操作でアルペジオ・パターン・バンクを選択します。
(PATTERN/PROGRAM SelectキーのPATTERN LEDが点滅時に)UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM、PAT1、PAT2、PAT3、PAT4、PAT5キーのいずれかを押しして各アルペジオ・パターンを選択します。

パフォーマンス・エディタ:

EDITモードに移らなくても、KNOB1~5に割り当てた(PERFORMANCE EDITOR DEFINEで設定します)パラメータをエディットできる機能がパフォーマンス・エディタです。PE1、PE2、PE3、PE4キーをオンにすることによってプログラムごとに割り当てられているパラメータをエディットして音作りが行えます。

ここでのエディットにより、カレント・メモリーに展開されているプログラム・パラメータの値が変わります。エディットした結果を残しておきたいときは、ライトを行ってください。

GLOBALセクションのページGLB-15 [SysEX Filter] TransmitがONのときは、KNOB 1～5を操作するたびにMIDIエクスクルーシブ・メッセージのパラメータ・チェンジを送信します。

また、ページGLB-15 [SysEX Filter] ReceiveがENABLEのときこれを受信すると、そのメッセージに合わせてパフォーマンス・エディットが行われます。

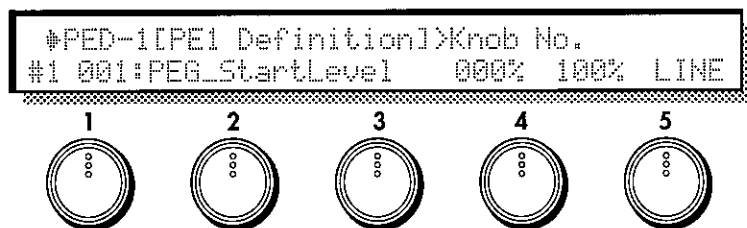
その他、ページGLB-15の設定に関係なく、ページGLB-5で設定したMIDIコントローラの情報を送受信し、パフォーマンス・エディットが行われます。

2. PERFORMANCE EDITOR DEFINE モード

PERFORMANCEモードで、KNOB1～5を操作してリアルタイムに音色を変化させるパフォーマンス・エディタ(PE)の設定を行います。これらはプログラムごとにPE1～4の4つのセットを設定でき、各PEごとに変化させるパラメータを5つのKNOB1～5に割り当てます。

PED-1 [PE1 Definition]

PE1のKNOB1～5に割り当てるパラメータと、その可変範囲と変化カーブを設定します。



1 Knob No. [1...5]

パラメータを割り当てるKNOB (1～5)を設定します。

2 Assign Parameter [OFF...PluckInharmo]

"Knob No."で設定したKNOBでコントロールするパラメータを256種類(6.4 Performance Editor Assign Parameter List 参照)のなかから設定します。

3 Knob Left [0...100%]

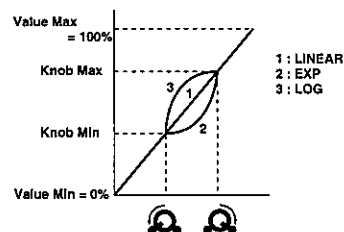
KNOBを左に回し切ったときの音色の変化下限を、パラメータの可変範囲に対する割合(%)で設定します。たとえばパラメータの可変範囲が-99～+99の場合、ここでの設定が50%のとき、左に回し切ったときのパラメータの値は0になります。0%のときは、パラメータの値は-99になります。

4 Knob Right [0...100%]

KNOBを右に回し切ったときの変化上限を、パラメータの可変範囲に対する割合(%)で設定します。値については上記を参照してください。

5 Curve [LINEAR, EXP, LOG]

KNOBを回したときの音色の変化の仕方を3つのカーブから選択します。

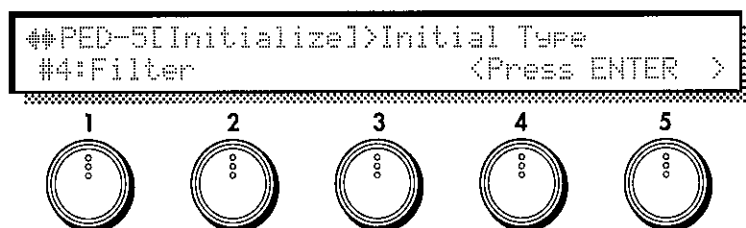


PED-2 [PE2 Definition]...PED-4 [PE4 Definition]

PED-2ではPE2のKNOB1~5に割り当てるパラメータと、その可変範囲と変化カーブを設定します。同様に、PED-3ではPE3の、PED-4ではPE4のKNOB1~5に割り当てるパラメータと、その可変範囲と変化カーブを設定します。パラメータの内容は前述のPED-1 [PE1 Definition]と同様です。そちらを参照してください。

PED-5 [Initialize]

現在選択されているプログラムのPEのパラメータ設定を初期化します。



1 Initial Type

[#0...7]

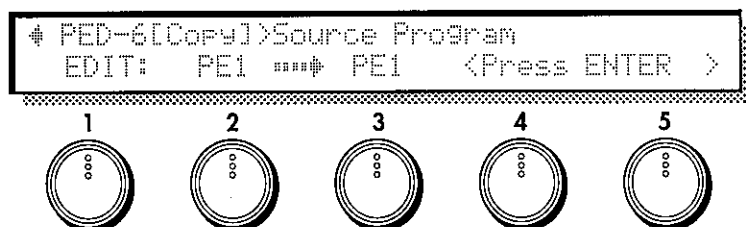
次の中から推奨セッティングを選びます。

- | | |
|----------------|--|
| #0:Default | すべてOFF, 000%, 100%, LINE |
| #1:OSC_Set | OSCセクション用のパラメータをセッティングします。現在のOSC Setに依り自動的に最適化します。 |
| #2:Mixer | Mixerセクション用のパラメータをセッティングします。 |
| #3:Filter | Filterセクション用のパラメータをセッティングします。現在のフィルタルーティングに依り自動的に最適化します。 |
| #4:Effect | Effectセクション用のパラメータをセッティングします。現在のエフェクト・タイプに依り自動的に最適化します。 |
| #5:EG | EGセクション用のパラメータをセッティングします。 |
| #6:Amp/PitchEG | Amp EG/Pitch EG用のパラメータをセッティングします。 |
| #7:LFO | LFOセクション用のパラメータをセッティングします。 |

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

PED-6 [Copy]

他のプログラムのPEのパラメータ設定をコピーします。



1 Source Program

[EDIT, A00...C63]

コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。EDITでは、現在エディットをしている(カレント・メモリーに呼び出されている)プログラムが選ばれます。

C00~C63を選んだ場合、実行時にカードが挿入されていないときは、<No Card >を表示して、処理を中止します。
また、フォーマットのされていないカードが挿入されていたときは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

2 Source PE

[PE1...4, ALL]

コピーの元とするPEを設定します。ALLを選んだときは次の"Destination"は無効になります。

3 Destination (Target PE)

[PE1...4]

コピーの先(現在の)のPEを設定します。

選択後、ENTERキーを押して、実行します。



"Source Program"がEDITの場合に、"Source PE"と"Destination"が同じときは<Ignore >を表示して、処理を中止します。

3. ARPEGGIATOR PATTERN DEFINE モード

アルペジエータのパターンには5つのプリセット(UP、DOWN、ALT1、ALT2、RAND)と、5つのユーザー・パターン(PAT1~5)があります。

ここでは、それぞれのパターンについて、ステップ基準(ノット)など、アルペジオの基本的な動作、制御コントローラを選択など(アルペジオ・パラメータ)を設定します。さらに、5つのユーザー・パターンについては、最大24ステップのパターン・パラメータを設定します。設定の対象となるパターンは、現在パフォーマンス・モードで選択されているものになります。設定するパターンを変更するときは、パフォーマンス・モードに戻ってパターンを選択し直してください。

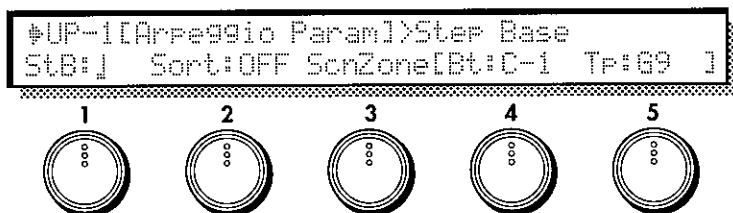
プリセット・パターンはページ1~4、ユーザー・パターンはページ1~6までで構成されています。そのうちページ1~3はアルペジオ・パラメータの設定を行うページで、プリセット・パターンとユーザー・パターンとともに同じ構成になっています。実際のパラメータでは、ページ名は設定の対象となっているパターン名が表示されますが、ここでは、表記上アルペジオ・パラメータのページ・タイトルとして"Arpeggio"を、ディスプレイの表示例としてパターンUPを、またパターン・パラメータのページ・タイトルとして"Pettern"を、ディスプレイの表示例としてパターンPAT1を使用しています。



CARD PATのパターンを選択時にはこのモードに入れません。CARD PATのパターンをエディットする場合は、INT PAT1にパターンをコピーをしてから行ってください。

Arpeggio-1 [Arpeggio Param]

アルペジオ音の長さ、発音させる順番、またアルペジオ音を指定する範囲を設定します。



1 Step Base

[1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8]

1ステップの音長を設定します。1/2に設定した場合、ユーザー・パターンの長さは最大3小節(MIDIクロックを1/96小節として換算)となります。

2 Sort

(Note Sort)

[OFF, ON]

キーボードから指定されたアルペジオ音の発音する順番を設定します。OFFでは打鍵した順番で、ONでは音程順に並びかえて発音します。

4 Kbd Scan Bottom (Keyboard Scan Zone Bottom)

[C-1...G9]

アルペジオ音を指定するキーボードのボトム・キー(最低音)を設定します。

5 Kbd Scan Top (Keyboard Scan Zone Top)

[C-1...G9]

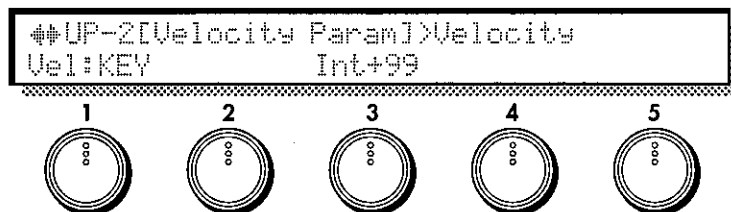
アルペジオ音を指定するキーボードのトップ・キー(最高音)を設定します。



トップ・キーをボトム・キーより低いキーに設定するとアルペジオ音は発音しません。必ず、ボトム・キーより上のキーに設定してください。

Arpeggio-2 [Velocity Param]

アルペジオ音のベロシティに関する設定を行います。



1 Velocity [1...127, KEY, STEP]

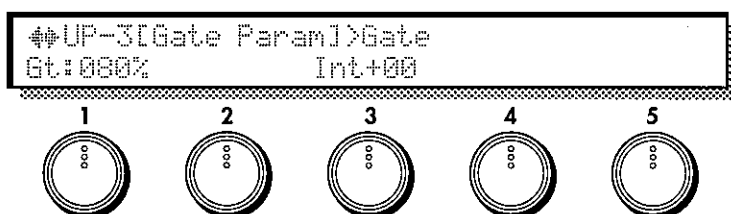
アルペジオ音のベロシティを設定します。1~127では、アルペジオ音はすべて設定したベロシティ値で発音します。KEYでは、キーボードを打鍵したベロシティ値で発音します。STEPは、ユーザー・パターン時のみ設定が行え、各アルペジオ音は"Step Velocity"(ページPattern-5.3)の設定に従います。

3 Ctrl Intensity (Velocity Controller Intensity) [-99...+99]

コントローラでアルペジオ音のベロシティを変化させる強さを設定します。コントローラの指定はGLOBALセクションのページGLB-6 [Arpeggio Controller] Velocity(p.137)で行います。

Arpeggio-3 [Gate Param]

アルペジオ音のゲート・タイムに関する設定を行います。



1 Gate [1...100%, STEP]

アルペジオ音のゲート・タイム(発音する長さ)を設定します。1~100%の値は"Step Base"(ページArpeggio-1.1)に対する相対値です。値を大きくすると発音時間が長くなり、100%でレガートで発音します。STEPでは、ユーザー・パターン時のみ設定が行え、各アルペジオ音は"Gate Ratio"(ページPattern-5.4)の設定に従います。

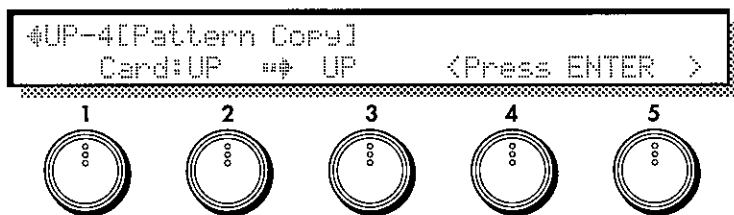
4 Ctrl Intensity (Gate Controller Intensity) [-99...+99]

コントローラでアルペジオ音のゲート・タイムを変化させる量を設定します。コントローラの指定はGLOBALセクションのページGLB-6 [Arpeggio Controller] Gate(p.137)で行います。

Arpeggio-4 [Pattern Copy]

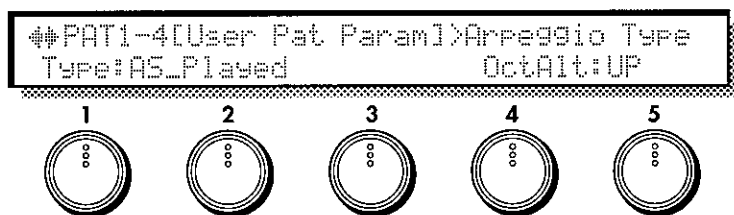
*プリセット・パターン選択時に表示されます。

現在使用しているプリセット・パターンに、データ・カード内に記憶されている同プリセット・パターンをコピーします。ENTERキーを押して、実行します。



Pattern-4 [User Pat Param]

ユーザー・パターンを発音させる順番に関する設定を行います。



2 Arpeggio Type

[As_Played...UP&DOWN]

キーボードで指定したアルペジオ音と各ステップの“Tone”(ページPattern-5.3)との対応を設定します。

As_Played :

ステップの“Tone”が、指定されているアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を越えている場合、そのステップは発音しません。

As_Played(FILL) :

ステップの“Tone”が、指定されているアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を越えている場合、最後のアルペジオ音(Sort:OFFでは最後に押さえた音、Sort:ONでは最も高い音)で発音します。

Running_UP :

ステップの“Tone”が、指定されているアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を越えている場合、最初のアルペジオ音に戻って(Sort:OFFでは最初に押さえた音、Sort:ONでは最も低い音)発音します。

UP&DOWN :

ステップの“Tone”が、指定されているアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を越えている場合、最後のアルペジオ音から逆方向に折り返して発音します。

例 “Step Number”(ページPattern-5.1)#05に対して“Tone”をLOOPに設定した(Tone1~4を繰り返しアルペジオ演奏させる)場合

As_Playedで3音押さえた場合: 1→2→3→休符→1→2→3→休符→1→...

As_Played(FILL)で3音押さえた場合: 1→2→3→3→1→2→3→3→1→...

Running_UPで3音押さえた場合: 1→2→3→1→1→2→3→1→1→...

UP&DOWNで3音押さえた場合: 1→2→3→2→1→2→3→2→1→...

5 Oct Alternation (Octave Alternation)

[UP, DOWN, UP&DOWN]

OCTAVE SWで2~4Oct. に設定しているときの動作を設定します。

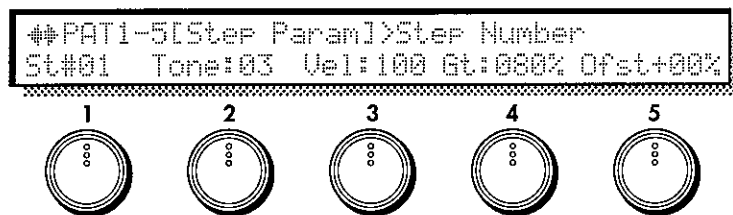
UP : 設定されているオクターブ数の幅で上昇を繰り返します。

DOWN : 設定されているオクターブ数の幅で下降を繰り返します。

UP&DOWN : 設定されているオクターブ数の幅で上昇・下降を繰り返します。

Pattern-5 [Step]

ユーザー・パターンをステップごとに設定します。



1 Step Number [#1...24]

設定するステップ・ナンバーを指定します。

2 Tone [1...12, LOOP]

発音するアルペジオ音を設定します。

"Sort" (ページArpeggio-1.2):OFFではキーボードの押された順番に、Sort:ONでは最低音から順番に、ここで設定するToneの番号が対応します。LOOPに設定すると、そのステップのタイミングで最初のステップに戻ります (LOOPはStep Number #1では設定できません)。

3 Step Velocity [1...127]

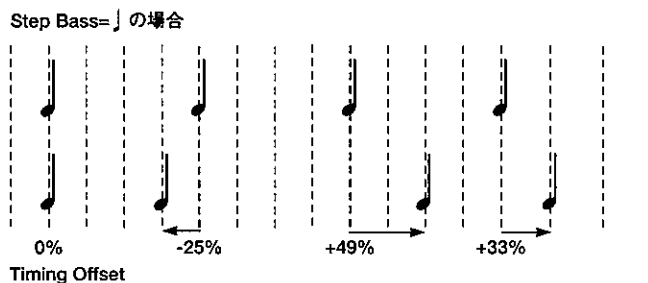
ステップごとのベロシティ値を設定します。

4 Gate Ratio [OFF, 1...100%]

"Step Base" (ページArpeggio-1.1)を100%とした音の長さを設定します。OFFで休符に、100%でレガートで発音します。

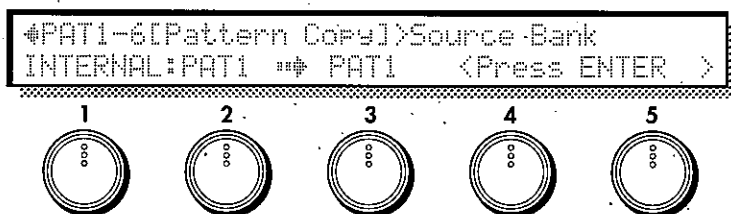
5 Timing Offset [-49...+49%]

ステップごとのノート・オンのタイミングを、"Step Base"を100%として-49~+49%の範囲で前後させます。



Pattern-6 [Pattern Copy]

現在使用しているパターンに他のユーザー・パターンをコピーします。



1 Source Bank

[INTERNAL, CARD]

コピー元のパターン・バンクを設定します。

2 Source Pattern

[PAT1...PAT5]

コピー元のパターンを設定します。

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

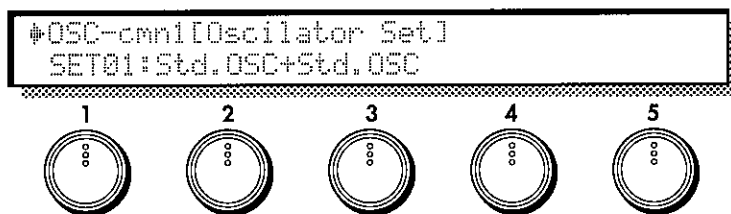
4. EDIT モード

- 4-1. OSC SECTION
- 4-2. WAVE SHAPE SECTION
- 4-3. MIXER SECTION
- 4-4. FILTER SECTION
- 4-5. AMPLIFIER SECTION
- 4-6. EFFECT SECTION
- 4-7. EG SECTION
- 4-8. LFO SECTION
- 4-9. COMMON SECTION
- 4-10. GLOBAL SECTION

4-1. OSC Section

OSC-cmn1 [Oscillator Set]

オシレータ1,2に設定するオシレータ・タイプ7種類 [Standard Oscillator, Comb Filter Oscillator, VPM Oscillator, (Cross/Sync/Ring) Modulation Oscillator, Brass Model Oscillator, Reed Model Oscillator, Plucked String Model Oscillator] を12の組み合わせ(オシレータ・セット)のなかから設定します。



1 Oscillator Set

[SET1...SET12]

オシレータ1と2のオシレータ・タイプをSet1~12のなかから設定します。Set1~9ではオシレータ1と2にそれぞれのオシレータ・タイプが使われます。Set10~12ではオシレータ1のみを使用します(ただし、オシレータ2のピッチに関するパラメータは有効になるので、それを使用してサブ・オシレータのピッチをコントロールすることができます)。

Set	Oscillator 1	Oscillator 2
Set 1	Standard OSC	Standard OSC
Set 2	Standard OSC	Comb Filter OSC
Set 3	Standard OSC	VPM OSC
Set 4	Standard OSC	Modulation OSC
Set 5	Comb Filter OSC	Comb Filter OSC
Set 6	Comb Filter OSC	VPM OSC
Set 7	Comb Filter OSC	Modulation OSC
Set 8	VPM OSC	VPM OSC
Set 9	VPM OSC	Modulation OSC
Set 10	Brass OSC	no oscillator (OSC2)
Set 11	Reed OSC	no oscillator (OSC2)
Set 12	Pluck OSC	no oscillator (OSC2)

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

各オシレータ・タイプについては各参照ページをご覧ください。

Standard Oscillator - P.23, Comb Filter Oscillator - P.26, VPM Oscillator - P.30, (Cross/Sync/Ring) Modulation Oscillator - P.36, Brass Model Oscillator - P.40, Reed Model Oscillator - P.46, Plucked String Model Oscillator - P.50

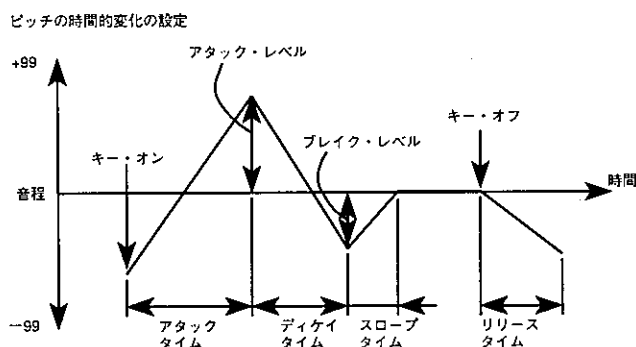
OSC-cmn2 [Pitch EG Level] Pitch EG

OSC-cmn2~4では、ピッチEGを設定します。ピッチEGでは、オシレータのピッチが時間とともにどのように変化するかを調節します。

ProphecyのピッチEGは、汎用のコントローラとして使用することができるためピッチをコントロールする以外にもさまざまなパラメータに時間的な変化を与えることができます。

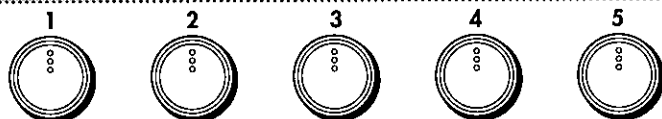
ここでは鍵盤を押し離したり離したりする動作に対するピッチの変化量を設定します。

ピッチEGでピッチをコントロールするためには"Pitch Modulation EG"(ページOSC1-2, 2 / OSC2-2, 2)でPitch EGを設定して、"Pitch Mod. Intensity"(ページOSC1-2, 3 / OSC2-2, 3)によってその効果の深さを設定します。



```

◆OSC-cmn2[PitchEG Level]>Start Level
Stal+00 AtkL+99 BrkL-30 RisL-30
    
```



1 Start Level [-99...+99]

キー・オン(鍵盤を押す)時のピッチの値を設定します。+の値にすると基準ピッチより高くなり、-の値にすると基準ピッチより低くなります。

•PE1

2 Attack Level [-99...+99]

アタック・タイムを経過したときのピッチの値を設定します(ピッチの値による変化"Start Level"を参照)。

•PE3

3 Break Level [-99...+99]

ディケイ・タイムを経過したときのピッチの値を設定します(ピッチの値による変化"Start Level"を参照)。

•PE5

5 Release Level [-99...+99]

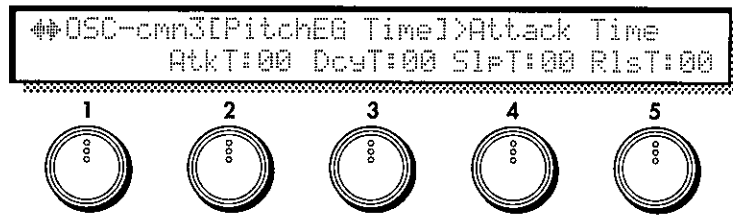
キー・オフからリリース・タイムを経過したときに到達するピッチを設定します(ピッチの値による変化"Start Level"を参照)。

•PE8

※ スロープ・タイムを経過してからキー・オフ(鍵盤を離す)までは、基準ピッチになります。

OSC-cmn3 [Pitch EG Time] Pitch EG

鍵盤を押したり離したりする動作に対してピッチが変化する時間を設定します。



2 Attack Time [0...99]

キー・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベルのピッチに到達するまでの時間を設定します。値が0のときには一瞬のうちに移行し、99にするとゆっくりと移行します。

•PE2

3 Decay Time [0...99]

ピッチがアタック・レベルからブレイク・レベルまで到達するまでの時間を設定します(値による変化は"Attack Time"参照)。

•PE4

4 Slope Time [0...99]

ピッチがブレイク・レベルから基準ピッチに戻るまでにかかる時間を設定します(値による変化は"Attack Time"参照)。

•PE6

5 Release Time [0...99]

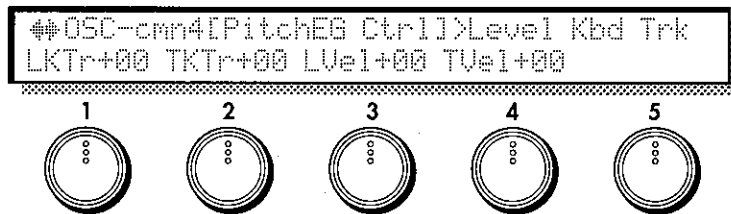
キー・オフ(鍵盤を離す)からピッチがリリース・レベルに到達するまでの時間を設定します。(値による変化は"Attack Time"参照)。

•PE7

OSC-cmn4 [Pitch EG Ctrl]

Pitch EG Keyboard Tracking/Velocity Control

キーボード・トラック(鍵盤の位置)、およびベロシティ(鍵盤を弾くタッチの強弱)によるピッチEGの変化のしかたを設定します。



1 Level Kbd Trk (Level Keyboard Tracking) [-99...+99]

キーボード・トラックによるピッチEGレベルの変化のしかたを設定します。
C4キーを基準にして、+の値に設定すると高いキーの鍵盤を弾くほどピッチEGレベルが大きくなり音程変化が大きくなります。-の値に設定すると高いキーの鍵盤を弾くほどピッチEGレベルが小さくなり、音程変化が小さくなっていきます。

2 Time Kbd Trk (Time Keyboard Tracking) [-99...+99]

キーボード・トラックによるピッチEGタイムの変化のしかたを設定します。
C4キーを基準にして、+の値に設定すると高いキーの鍵盤を弾くほどピッチEGタイムが長くなります。-の値に設定すると高いキーの鍵盤を弾くほどピッチEGタイムが短くなります。

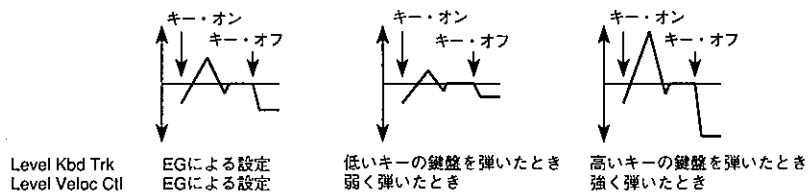
3 Level Veloc Ctl (Level Velocity Control) [-99...+99]

ベロシティによるピッチEGレベルの変化のしかたを設定します。+の値に設定すると強く弾くほどピッチEGレベルの変化が大きくなります。-の値に設定すると強く弾くほど変化が小さくなります。

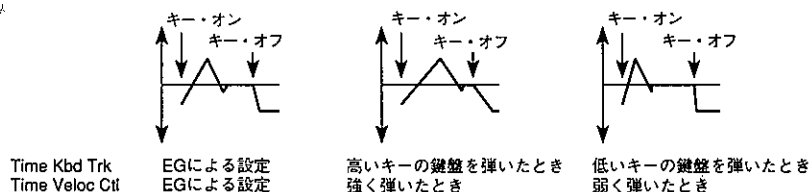
4 Time Veloc Ctl (Time Velocity Control) [-99...+99]

ベロシティによるピッチEGタイムの変化のしかたを設定します。+の値に設定すると強く弾くほどピッチEGタイムが長くなり、-の値に設定すると強く弾くほどピッチEGタイムが短くなります。

レベルの変化 (+に設定した場合)



タイムの変化 (+に設定した場合)



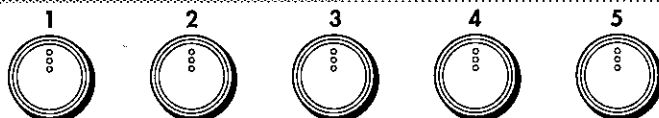
OSC-cmn5 [Pitch Bend]

Pitch Bender/After Touch Bending

ピッチ・ベンダーおよびアフター・タッチ(鍵盤をさらに押し込むこと)によるピッチの変化量と方向、変化のしかたを設定します。

これらをWHEEL 1、2、3、RIBBON、Foot PedalでコントロールするにはCommonセクションのページCMN-5~8で機能を割り当てます。

```
OSC-cmn5[Pitch Bend]>PB Intensity(+X)
(+):+02 +Step:0 (-):-02 -Step:0 ATch+00
```



1 PB Intensity(+X) (Pitch Bender Intensity (+X)) [-60...+12]

ピッチ・ベンダーを+側へ操作したときのピッチの変化量と方向を半音単位で設定します。+の値に設定するとピッチが上がり、-の値にするとピッチが下がります。値が12で1オクターブの変化をします。

2 PB Step(+X) (Pitch Bender Step (+X)) [0, /8, /4, /2, 1...12]

ピッチ・ベンダーを+側へ操作したときのピッチの変化のしかたを設定します。各パラメータによる変化量は次のようになっています。

0	Continuous	→	滑らかに変化します。
/8	1/8	→	1/8半音ずつ変化します。
/4	1/4	→	1/4半音ずつ変化します。
/2	1/2	→	1/2半音ずつ変化します。
1...12	1~12	→	半音単位で、設定した値(最大1オクターブ)ずつ変化します。



"Pitch Bender Intensity(+X)"で設定したピッチより"Pitch Bender Step(+X)"のピッチが大きい場合には、ピッチは変化しません。

3 PB Intensity(-X) (Pitch Bender Intensity (-X)) [-60...+12]

ピッチベンダーを-側へ操作したときのピッチの変化量と方向を半音単位で設定します。+の値に設定するとピッチが上がり、-の値にするとピッチが下がります。値が12で1オクターブの変化をします。

4 PB Step(-X) (Pitch Bender Step (-X)) [0, /8, /4, /2, 1...12]

ピッチベンダーを-側へ操作したときのピッチの変化のしかたを設定します。各パラメータによる変化量は"Pitch Bender Step(+X)"をご覧ください。



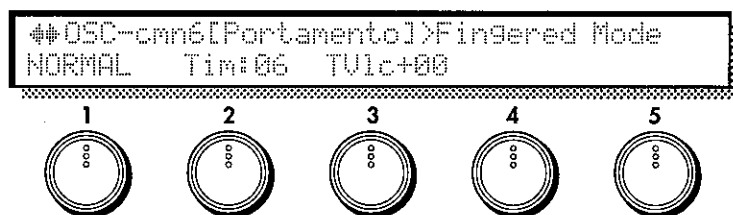
"Pitch Bender Intensity(-X)"で設定したピッチより"Pitch Bender Step(-X)"のピッチが大きい場合には、ピッチは変化しません。

5 AfterTouchBending (After Touch Bending) [-12...+12]

アフター・タッチによるピッチの変化量と方向を半音単位で設定します。+の値に設定すると、アフター・タッチをかけたときにピッチが上がり、-の値にするとピッチが下がります。

OSC-cmn6 [Portamento]

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音になめらかに移行する)効果のかかりかたを設定します。



1 Fingered Mode

[NORMAL, FINGERED]

NORMAL : 弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

FINGERED : ある鍵盤を押しながら次の鍵盤を押したとき(レガート奏法)にポルタメントがかかります。

•PE9

2 Portamento Time

[0...99]

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きくなるほどゆっくり移行します(最大値30秒)。

•PE10

3 Time Vel Ctrl

{Portamento Time Velocity Control}

[-99...+99]

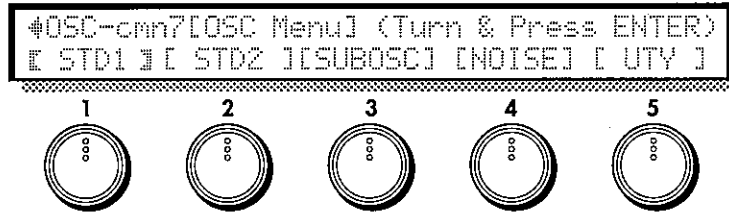
ペロシティによるポルタメント・タイムの変化のしかたを設定します。+の値に設定すると鍵盤を強く弾く(ペロシティの値が大きい)ほどポルタメント・タイムが長くなり、-の値にすると短くなります。

•PE11

OSC-cmn7 OSC Menu

オシレータ・メニュー・ページです。

OSC-cmn1 [Oscillator Set]で設定によって、ディスプレイに表示されるメニュー・アイテムが異なります。



1 [STD1], [COMB1], [VPM1], [Brass], [Reed], [Pluck] (Oscillator 1)

2 [STD2], [COMB2], [VPM2], [MOD2], [OSC2] (Oscillator 2)

3 [SUBOSC] (Sub Oscillator)

4 [NOISE] (Noise Generator)

5 [UTY] (Utility)

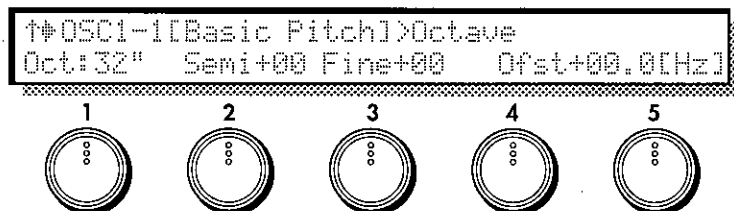
エディットを行うオシレータ1、オシレータ2、サブ・オシレータ、ノイズ・ジェネレータ、またユーティリティを選択します。オシレータ1とオシレータ2には“Oscillator Set”(ページOSC-cmn1, 1)で設定したオシレータ・タイプが表示され、そのオシレータ・タイプに関する設定を行います。[STD1]と[STD2]ではStandard OSCを(p.23)、[COMB1]、[COMB2]ではComb Filter OSCを(p.26)、[VPM1]、[VPM2]ではVPM OSCを(p.30)、[MOD2]では(Cross/Sync/Ring) Modulation OSCを(p.36)、[Brass]ではBrass OSC(p.40)を、[Reed]はReed OSCを(p.46)、[Pluck]ではPluck OSCを(p.50)設定します。なお、“Oscillator Set”にSET 10~12(Brass OSC、Reed OSC、Pluck OSC)を設定したとき、Oscillator 2に[OSC2]が表示されます。これは、オシレータではなく、サブ・オシレータの基本ピッチやピッチ・モジュレーションを設定するとき使用するものです。[SUBOSC]ではサブ・オシレータに関する設定を、[NOISE]ではノイズ・ジェネレータに関する設定を行います。[UTY]ではオシレータに関する初期化や、コピーなどを行います。CURSORキーまたはKNOBを操作してエディットする項目を選び、ENTERキーを押して各項目内に入ります。

Oscillator 1, Oscillator 2

各オシレータ・タイプに関する設定を行います。オシレータ1のページOSC1-1~4、オシレータ2のページOSC2-1~4はオシレータの基本ピッチに関する設定を行うためのページで、各オシレータ・タイプにおいて同様の構成になっています。ページOSC1-5、ページOSC2-5から各オシレータ・タイプの独自のパラメータ構成になっています。ただし、オシレータ2の[OSC2]はサブ・オシレータのピッチに関する設定を行うためのもので、ページOSC2-1~2-4までで構成されています。

OSC1-1 [Basic Pitch]

オシレータ1の基本ピッチを設定します。



1 Octave [32" ...4"]

オシレータ1の基本ピッチをオクターブ単位で設定します。

32"で2オクターブ・ダウン、16"で1オクターブ・ダウン、8"で標準ピッチ、4"で1オクターブ・アップになります。

•PE12 : OSC1 •PE18 : OSC2

2 Semi Tone [-12...+12]

"Octave"で設定した基本ピッチを半音単位で調整をします。

•PE13 : OSC1 •PE19 : OSC2

3 Fine Tune [-50...+50cent]

基本ピッチを1セント単位で微調整をします。

•PE14 : OSC1 •PE20 : OSC2

5 Frequency Offset [-10.0...+10.0Hz]

基本ピッチを0.1Hz 単位で微調整をします。

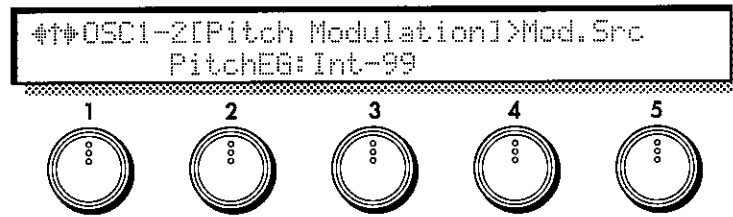
•PE15 : OSC1 •PE21 : OSC2



物理モデルを使用したオシレータ・タイプでは、"Frequency Offset" の設定により、発振が不安定になることがあります。

OSC1-2 [Pitch Modulation]

オシレータ1の基本ピッチをコントロールするモジュレーションに関する設定を行います。



2 Mod.Src (Pitch Modulation Source) [OFF...CChg#95]

ピッチをコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

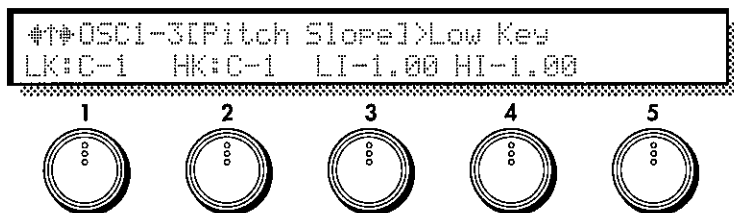
3 Mod.Int (Pitch Mod.Intensity) [-99...+99]

"Pitch Modulation Source"によるピッチの変化の深さと方向を設定します。

•PE17 : OSC1 •PE23 : OSC2

OSC1-3 [Pitch Slope]

キーボード・トラック(鍵盤の位置)によるオシレータ1の基本ピッチに関する設定を行います。



1 Low Key

[C-1...G9]

Lowerキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

2 High Key

[C-1...G9]

Higherキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

3 Lower Intensity

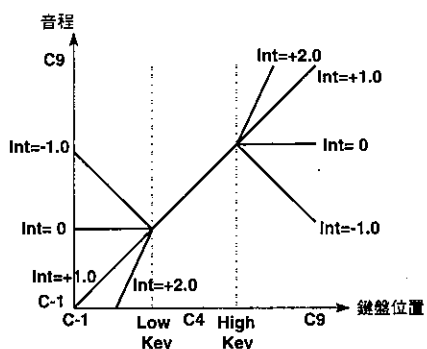
[-1.0...+2.0]

Low keyより低いキーの鍵盤位置によるピッチの変化する深さと方向を設定します。

4 Higher Intensity

[-1.0...+2.0]

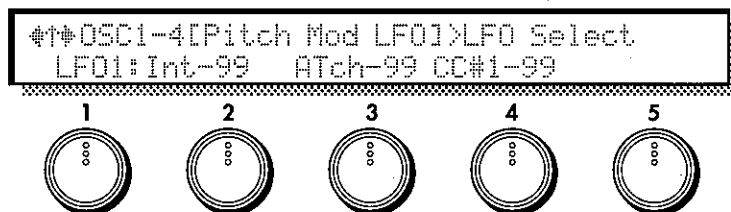
High Keyより高いキーの鍵盤位置によるピッチの変化する深さと方向を設定します。



"Higher Intensity"、"Lower Intensity"の値を+2.0に設定したときに、"High Key"、"Low Key"で指定された範囲で1オクターブ上の鍵盤を弾くとピッチが2オクターブ上がります。また-1.0に設定すると、指定された範囲で1オクターブ上の鍵盤を弾くとピッチが1オクターブ下がります。0.0に設定すると指定された範囲でピッチは一定になります。通常のピッチで発音させる場合は、+1.0に設定します。"Low Key"と"High Key"の間は通常のピッチで発音します。

OSC1-4 [Pitch Mod LFO] - Pitch Modulation LFO

オシレータ1の基本ピッチをコントロールするLFOに関する設定を行います。



1 LFO Select [LFO1...4]

基本ピッチを周期的に変化させる(ビブラート)効果を与えるLFOを設定します。各LFOの設定については、LFOセクション(p.118)をご覧ください。

2 Intensity (Pitch Mod. LFO Intensity) [-99...+99]

"LFO Select"で設定したLFOによるピッチの変化の深さを設定します。+の値に設定するとLFO波形が正位相でかかり、-の値に設定するとLFO波形が逆位相で、ビブラートがかかります。

•PE16 : OSC1 •PE22 : OSC2

3 Int.AT Control (Intensity AT Control) [-99...+99]

アフター・タッチによるピッチ・モジュレーションLFOの効果の深さをコントロールする量を設定します。

4 Int.CC#1 Ctrl (Intensity CC#1 Control) [-99...+99]

コントロール・チェンジ#1によるピッチ・モジュレーションLFOの効果の深さをコントロールする量を設定します。

※OSC1-5移行はオシレータ・タイプごとに次のページ以降で説明します。

OSC2-1 [Basic Pitch] ...OSC2-4 [Pitch Mod LFO]

オシレータ2の基本ピッチ、ピッチ・キーボード・トラック、ピッチ・モジュレーション等を設定します。オシレータ2はオシレータ1のパラメータと同様の構成になっています。ページOSC1-1 [Basic Pitch] ...OSC1-4 [Pitch Mod LFO]を参照してください。

Standard Oscillator

アナログ・シンセサイザーで使われる鋸歯状波、パルス波、ランプ波を発生します。
各波形はウェーブ・フォーム・モジュレーションにより変化させることが可能です。
鋸歯状波かパルス波のどちらか一方をメイン主力として設定し、それにランプ波をミックスして出力します。
両者のレベルは独立に可変することができます。

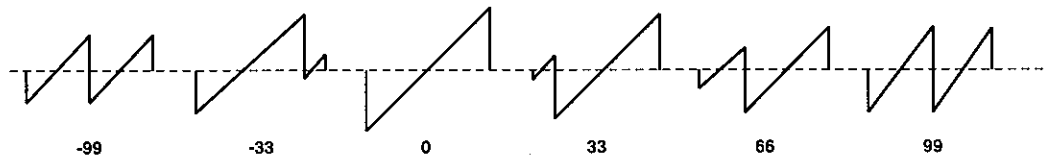
*ページOSC-cmn1 [Oscillator Set]でSet 1~4を設定時にこのパラメータが表示されます。

ウェーブ・フォーム・モジュレーション

従来のアナログ・シンセサイザー等にはパルスワイズ・モジュレーション(PWM)という機能があり、パルス波のパルス幅を時間とともに変化させますが、ウェーブ・フォーム・モジュレーションはパルス波だけでなく、鋸歯状波やランプ波についても波形を変化させるように拡張したものです。

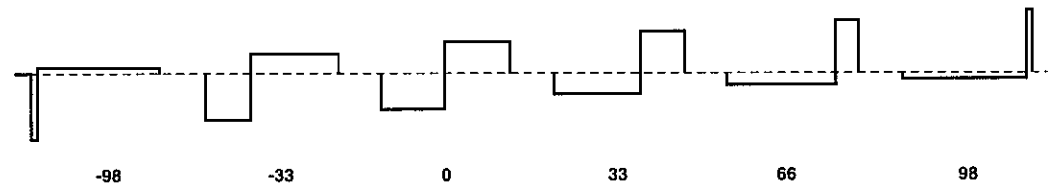
鋸歯状波

ウェーブ・フォーム・モジュレーションにより図のように波形が変化し、音色に時間的な変化が得られます。
モジュレーションが0のときは基本の鋸歯状波になり、99で2倍の周波数の鋸歯状波になります。モジュレーション値が負の場合は、正の場合と対称な変化をします。



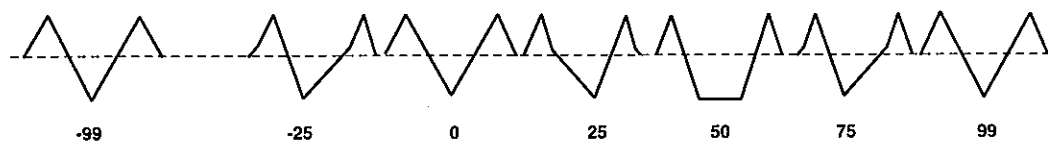
パルス波

ウェーブ・フォーム(パルスワイズ)・モジュレーションにより図のように波形が変化し、音色に時間的な変化が得られます。
モジュレーションが0で矩形波に、99でパルス幅が0になり音が消えます。モジュレーション値が負の場合は、正の場合と対称な変化をします。



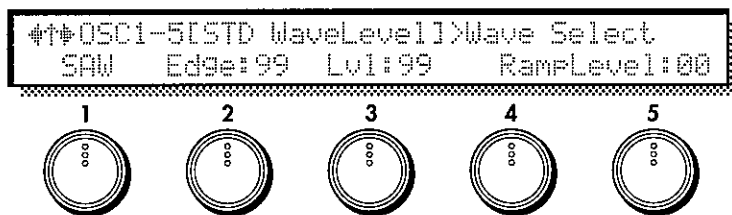
ランプ波

ウェーブ・フォーム・モジュレーションにより図のように波形が変化し、音色に時間的な変化が得られます。
モジュレーションが0で三角波、モジュレーション値が増えるに従ってランプ波(傾斜が2段階に折れ曲がった波形)になり、50で台形波となり99で再び三角波となります。モジュレーションが負の場合は正の場合と対称に変化します。
鋸歯状波や矩形波に比べ倍音が少なく基音が強いのでベース音などに用いるとよいでしょう。



OSC1-5 [STD WaveLevel] - OSC Setting

オシレータのメイン出力波形(SAWまたはPLUSE)を選択し、ランプ波の出力レベルをミックスして出力します。



1 Wave Select [SAW, PULSE]

メイン波形を設定します。SAW(鋸歯状波)かPLUSE(パルス波)かを選択します。

•PE189 : STD1 •PE195 : STD2

2 Wave Edge [0...99]

メイン波の高域倍音の量を調節します。音程が高くなるほど強く効果がかかり、低域ではほとんど効果がかかりません。値が小さいほど音が丸くなり、0付近では音量も下がります。

3 Wave Level [0...99]

メイン波の出力レベルを設定します。

•PE190 : STD1 •PE196 : STD2

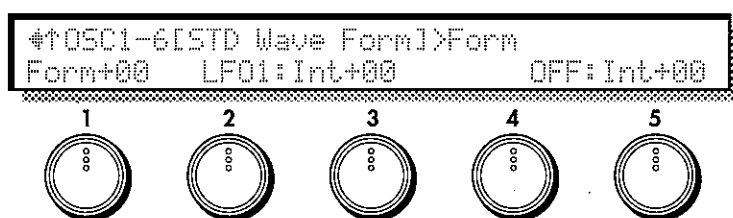
5 Ramp Wave Level [0...99]

ランプ波の出力レベルを設定します。メイン波とミックスして出力します。

•PE191 : STD1 •PE197 : STD2

OSC1-6 [STD Wave Form] - Wave Form Modulation

ウェーブ・フォームの設定、LFOによる波形変化とその他のEGやアフター・タッチによる波形変化を設定します。



1 Form (Wave Form) [-99...+99]

ウェーブ・フォームを設定します。値による変化は23ページを参照してください。

•PE192 : STD1 •PE198 : STD2

2 Form Mod.LFO (Wave Form Modulation LFO) [LFO1...LFO4]

ウェーブ・フォーム・モジュレーションのソースLFOを選択します。LFOの設定はLFOセクションで行います(118ページ参照)。

3 Form Mod.LFO Int (Wave Form Mod. LFO Intensity) [-99...+99]

"Wave Form Modulation LFO"で設定したLFOによるウェーブ・フォーム・モジュレーションの深さと方向を設定します。負の場合、逆相の効果となります。

•PE193 : STD1 •PE199 : STD2

4 Form Mod.Source (Wave Form Modulation Source) [OFF...CChg#95]

ウェーブ・フォーム・モジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List参照)を設定します。

5 Form Mod.Int (Wave Form Mod. Intensity) [-99...+99]

"Wave Form Modulation Source"で設定したモジュレーション・ソースによるウェーブ・フォーム・モジュレーションの深さと方向を設定します。

負の場合、モジュレーション・ソースの正負が逆になった効果となります。

•PE194 : STD1 •PE200 : STD2

COMB Filter Oscillator

COMB Filter Oscillatorはノイズとオシレータ波形をコム・フィルタへ入力し、そのフィードバック・レベルを変化させたときの音色変化を特徴としています。ノイズを入力した場合、コム・フィルタのフィードバック・レベルを大きい値にしていくと徐々に音程感のある音色へ変化していきます。

*ページOSC-cmn1 [Oscillator Set]でSet2と5~7を設定時にこのパラメータが表示されます。

図1 Comb Filter Oscillator Block

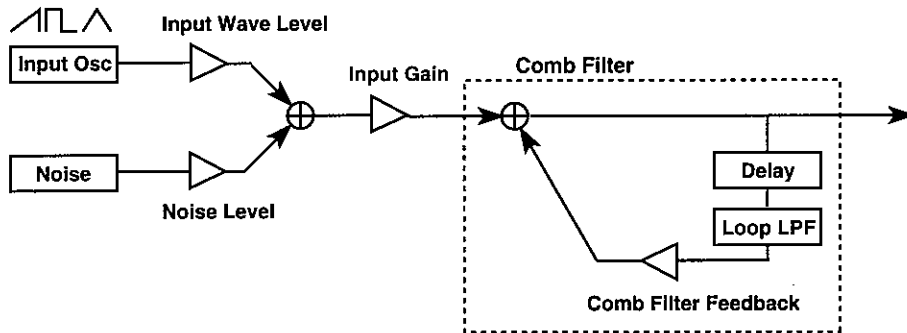


図2

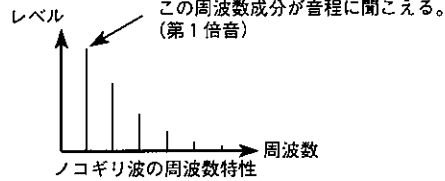
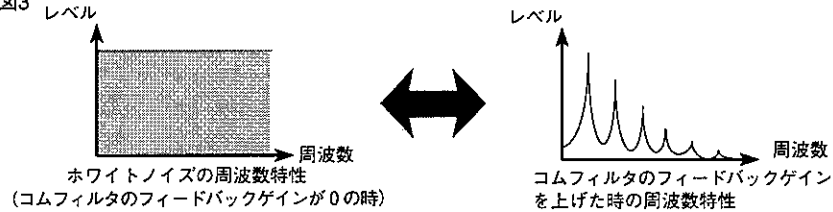
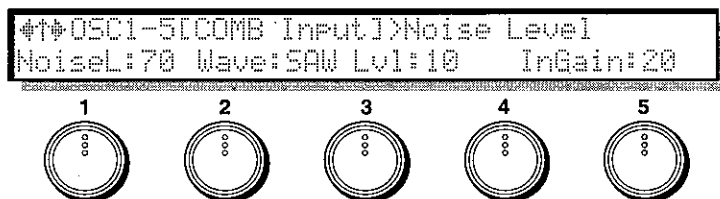


図3



OSC1-5 [COMB Input]

コム・フィルタへ入力するノイズとオシレータの入力レベルを設定します。



1 Noise Level [0...99]

コム・フィルタへ入力するノイズの音量レベルを設定します。

•PE201 : COMB1 •PE207 : COMB2

2 Input Wave Form [SAW, SQU, TRI]

コム・フィルタへ入力するオシレータの波形を設定します。

3 Input Wave Level [0...99]

コム・フィルタへ入力するオシレータの音量レベルを設定します。

•PE202 : COMB1 •PE208 : COMB2

5 Input Gain [0...99]

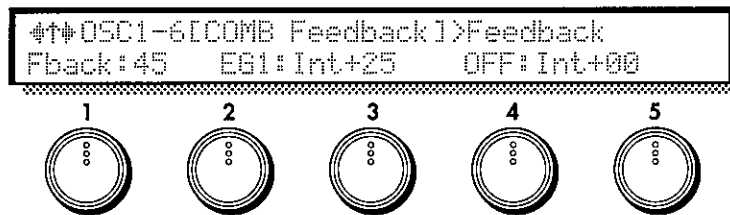
コム・フィルタへの入力レベルを設定します。



"Comb Filter Feedback" (ページOSC1-6.1/OSC2-6.1) を0~99の間で変化させたときに、出力レベルが99に近づくにつれて音が歪む場合があります。そのときは、このパラメータであらかじめレベルを押さえることによってコム・フィルタからの出力レベルの差を少なくすることができます。

OSC1-6 [COMB Feedback]

"Comb Filter Feedback"のレベルと、それをコントロールするEGとモジュレーションの設定を行います。



1 Feedback (Comb Filter Feedback) [0...99]

コム・フィルタのフィードバックを設定します。この値が大きいたときにはコム・フィルタのレゾナンスが高くなり音程感のハッキリとした音色が得られます。逆にこの値が小さいときには入力された信号がそのまま出力されて、入力信号がノイズのみの場合には全く音程感のない信号が出力されます。

•PE203 : COMB1 •PE209 : COMB2

2 Feedback Mod. EG (Feedback Modulation EG) [EG1...4/P.EG/A.EG]

"Comb Filter Feedback"に時間的変化を与えるためのEG(エンベロープ・ジェネレータ)を設定します。各EGの設定については、EG1~4はp.111を、P.EGはp.13を、A.EGはp.84をご覧ください。

3 Mod. EG Int (Feedback Mod. EG Intensity) [-99...+99]

"Feedback Modulation EG"で設定したEGによる変化の深さを設定します。+の値に設定すると正位相のEGが、-の値に設定すると逆位相のEGがかかります。

•PE204 : COMB1 •PE210 : COMB2

4 Fbk Mod. Source (Feedback Modulation Source) [OFF...CChg#95]

"Comb Filter Feedback"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

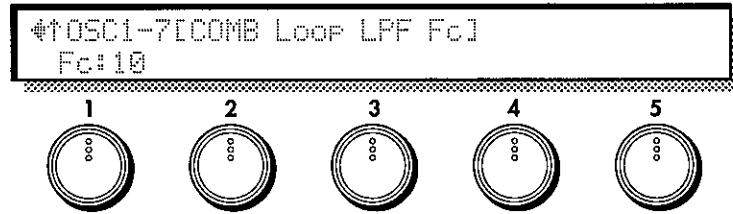
5 Fbk Mod. Int (Feedback Modulation Intensity) [-99...+99]

"Feedback Modulation Source"で設定したモジュレーション・ソースによる効果の深さと方向を設定します。+の値に設定すると"Comb Filter Feedback"の値が大きい方向へ、-の値に設定するとその値が小さくなる方向へ変化します。"Feedback Modulation Source"でEGまたはLFOを設定した場合、+の値に設定すると正位相に、-の値に設定すると逆位相に効果がかかります。

•PE205 : COMB1 •PE211 : COMB2

OSC1-7 [COMB Loop LPF Frequency]

コム・フィルタ内に配置されているローパス・フィルタのカットオフ周波数を設定します。



1 Comb Loop LPF Frequency

[0...99]

コム・フィルタ内に配置されているローパス・フィルタのカットオフ周波数を設定します。この値が小さいときにはコム・フィルタ内を通る信号の高い周波数成分が削られ、柔らかい感じの音色が得られます。逆に値が大きいときは、ギラギラした音色になります。

•PE206 : COMB1 •PE212 : COMB2



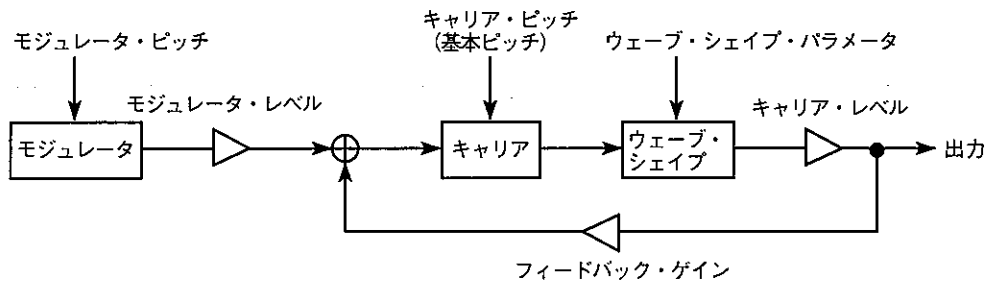
[COMB Feedback](ページOSC1-6/OSC2-6)と、このローパス・フィルタのカットオフ周波数の設定によっては、オシレータの出力が歪んでしまうことがあります。また、[COMB Feedback]で設定されるフィードバックレベルが高いとき、この値を変化させるとフィルタが設定した値に変化するまで多少の時間がかかる場合があります。これらはコム・フィルタの特性であり、このような場合には[COMB Feedback]か、ここでの設定値を下げてください。

VPM Oscillator

モジュレータによって位相変調されるキャリアの出力を、ウェーブ・シェイプに通すことで高調波を強調して出力します。

ウェーブ・シェイプのパラメータをコントロールすることにより位相変調のみとは異なる音色変化が得られます。

*ページOSC-cmn1 [Oscillator Set]でSet3, 6, 8, 9を設定時にこのパラメータが表示されます。



キャリア

ピッチと音量の基準となる波形です。キャリアはサイン波(SIN)、鋸歯状波(SAW)、三角波(TRI)、矩形波(SQU)から選択してモジュレータにより位相変調されます。

モジュレータ

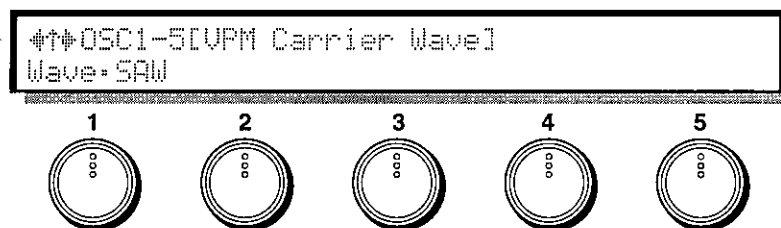
キャリアを変調する波形で、VPMではサイン波、鋸歯状波、三角波、矩形波、オシレータから選択してキャリアを位相変調します。一般的にモジュレータのピッチをEGなどでコントロールすることにより出力に効果的な音色変化を作り出せます。

ウェーブ・シェイプ

入力された波形の値に対応する関数の演算結果を出力します。VPMでは特定の高調波を強調するサイン波状の関数を持ちます。このサイン波の波数をウェーブ・シェイプ・パラメータでコントロールすることにより強調する高調波ポイントを変化させることができます。

OSC1-5 [VPM Carrier Wave]

キャリアの波形を選択します。



1 VPM Carrier Wave

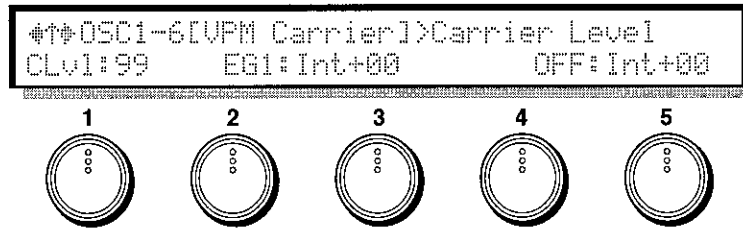
[SIN, SAW, TRI, SQU]

キャリアの波形を選択します。

•PC213 : VPM1 •PC226 : VPM2

OSC1-6 [VPM Carrier]

キャリアの出力レベル、EGとモジュレーションを設定します。



1 Carrier Level [0...99]

キャリアの出力レベルを設定します。VPMオシレータの出力レベルが決まります。

•PE214 : VPM1 •PE227 : VPM2

2 Level Mod.EG (Carrier Level Modulation EG) [EG1...4, P.EG, A.EG]

キャリアの出力レベルをコントロールするEGを設定します。

各EGの設定については、EG1~4はp.111を、P.EGはp.13を、A.EGはp.84をご覧ください。

3 Mod.EG Intensity (Carrier Level Modulation EG Intensity) [-99...+99]

"Carrier Level Modulation EG"で設定したEGによるキャリア・レベルをコントロールする深さを設定します。

負の値にするとEGが逆相の効果となります。

•PE215 : VPM1 •PE228 : VPM2

4 Level Mod.Source (Carrier Level Modulation Source) [OFF...CChg#95]

LFO、アフター・タッチなどキャリアの出力レベルを変調するモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

5 Level Mod.Int (Carrier Level Modulation Intensity) [-99...+99]

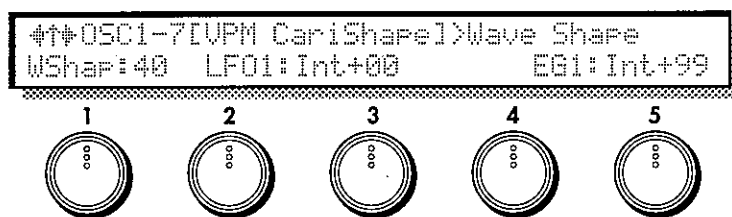
"Carrier Level Modulation Source"で設定したソースでキャリア・レベルをコントロールする深さを設定します。

負の値とするとモジュレーションソースの正負を反転した効果となります。

•PE216 : VPM1 •PE229 : VPM2

OSC1-7 [VPM Cari Shape]

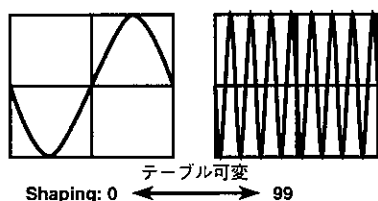
キャリアの出力波に高調波を加える関数の性質を設定します。ウェーブ・シェイプ関数はサイン波状の形で、Shapeの値に従って波数が変わります。



1 Wave Shape (Wave Shape) [0...99]

ウェーブ・シェイプ関数の波数を増減します。数値が大きいほど強調される周波数が高くなり、高い倍音が付加されます。

•PE217 : VPM1 •PE230 : VPM2



2 Shape Mod.LFO (Wave Shape Modulation LFO) [LFO1...4]

"Wave Shape"のモジュレートLFOを選択します。これによる効果はワウやシンクモジュレーションに似た感じになります。LFOの設定についてはLFOセクション(p.118参照)をご覧ください。

3 Mod.LFO Int (Wave Shape Mod. LFO Intensity) [-99...+99]

"Wave Shape Modulation LFO"による"Wave Shape"の深さと方向を設定します。

•PE218 : VPM1 •PE231 : VPM2

4 Shape Mod.Src (Wave Shape Modulation Source) [OFF...CChg#95]

EG、アフタータッチなど、Shapeをモジュレートするソース(6-3 Modulation Source List参照)を設定します。

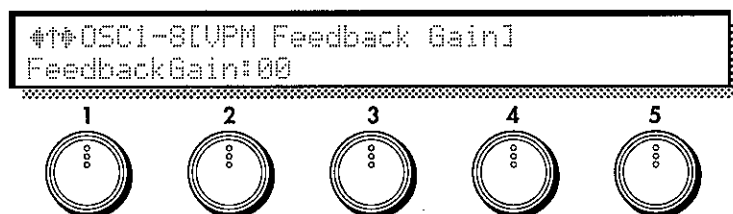
5 Shape Mod.Int (Wave Shape Mod. Intensity) [-99...+99]

"Wave Shape Modulation Source"で設定した"Wave Shape"の深さと方向を設定します。

•PE219 : VPM1 •PE232 : VPM2

OSC1-8 [VPM Feedback Gain]

キャリアの出力をキャリアのモジュレーション入力へのフィードバックさせる量を設定します。



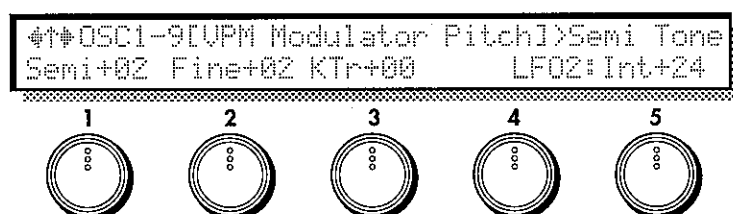
2 VPM Feedback Gain [0...99]

キャリア出力からキャリアの入力へのフィードバックの入力レベルを設定します。値を上げていくと倍音が変化していきます。ある程度以上の値になるとノイズ的な音となります。

•PE220 : VPM1 •PE233 : VPM2

OSC1-9 [VPM Modulator Pitch]

モジュレータのピッチに関する設定を行います。



1 Semi Tone (Frequency Semi Tone) [-12...+96]

モジュレータのピッチを半音単位で設定します。キャリアのピッチからの相対的な設定となります。キャリアの基本ピッチはページOSC1-1 Basic Pitchで設定します。

2 Fine Tune (Frequency Fine Tune) [-50...+50]

モジュレータのピッチの微調整をします。キャリアのピッチからの相対的な設定となります。

3 Kbd Trk (Modulator Pitch Keyboard Tracking) [-99...+99]

モジュレータのピッチ・キーボード・トラックを設定します。正の値ではキーボードのC4を境に、高域ほど基準のピッチより高くなり、低域ほどピッチが低くなります。負の値では逆に高域ほど基準よりピッチが低く、低域ほど高くなります。

4 Mod.Src (Modulator Pitch Mod. Source) [OFF...CChg#95]

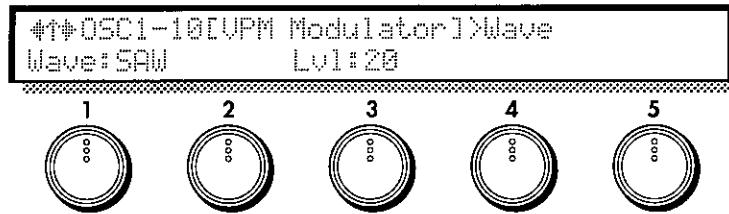
モジュレータのピッチをモジュレートするモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List参照)を設定します。通常EGを使用します。

"Modulator Pitch Modulation Source"で選択したモジュレーション・ソースによるモジュレータのピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。負の値の場合はモジュレーション・ソースの正負が逆となった効果となります。

•PE221 : VPM1 •PE234 : VPM2

OSC1-10 [VPM Modulator]

モジュレータとして使用する波形の選択と、レベルを設定します。



1 Wave

(Modulator Wave)

[SIN, SAW, TRI, SQU, OSC1/OSC2]

モジュレータとして使用する波形をサイン波(SIN)、鋸歯状波(SAW)、三角波(TRI)、矩形波(SQU)、OSC(OSC1のときは2、2のときは1)から選択します。

•PE222 : VPM1 •PE235 : VPM2

2 Level

(Modulator Level)

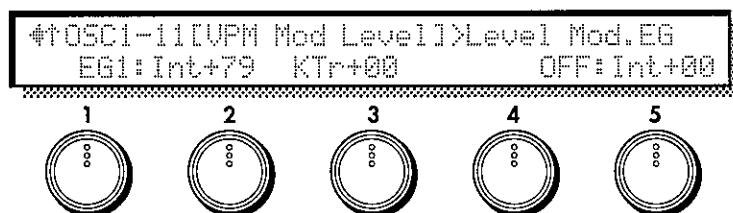
[0...99]

モジュレータの出力レベルを設定します。値を0にするとキャリアにモジュレーションがかからなくなり、値を上げるほどモジュレーションが強くなります。

•PE223 : VPM1 •PE236 : VPM2

OSC1-11 [VPM Modulator Level]

モジュレータの出力レベルをコントロールするEGとモジュレーション・ソースを設定します。



1 Level Mod. EG (Modulator Level Modulation EG) [EG1...4, P.EG, A.EG]

モジュレータの出力レベルをコントロールするEGを選択します。EGの設定については、EG1~4はp.111を、P.EGはp.13を、A.EGはp.84を参照してください。

2 Mod. EG Int (Modulator Level Mod. EG Intensity) [-99...+99]

"Modulator Level Modulation EG"で設定したEGによるモジュレータの出力レベルの深さと方向を設定します。

•PE224 : VPM1 •PE237 : VPM2

3 EG Int Kbd Trk (Modulator Level EG Intensity Keyboard Tracking) [-99...+99]

"Modulator Level Modulation EG"で選択したEGによるモジュレータの出力レベルをキーボード・トラックでコントロールする深さと方向を設定します。

正の値では、C4のキーを境に高域ほどEGの効果が強くなり、低域ほど効果が弱くなります。負の値では、高域ほどEGの効果が弱くなり、低域ほど効果が強くなります。

4 Level Mod. Src (Modulator Level Modulation Source) [OFF...CChg#95]

モジュレータの出力レベルを変調するモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

5 Level Mod. Int (Modulator Level Mod. Intensity) [-99...+99]

"Modulator Level Modulation Source"で設定したモジュレーション・ソースによるモジュレータへの変調の深さと方向を設定します。

負の値の場合はモジュレーション・ソースの正負が逆となった効果となります。

•PE225 : VPM1 •PE238 : VPM2

Cross/Sync/Ring Modulation Oscillator

アナログ・シンセサイザーで使われるSYNC、CROSS、RINGの3種類のモジュレーションから1つを選んで音作りを行います。

モジュレーション・オシレータ内部にキャリア側のオシレータを内蔵しています。このキャリア波形がモジュレートされます。モジュレータ波形はOSC1などの出力をモジュレーション入力で選択して使用します。モジュレーション・オシレータはOSC2側のみ配置されます。

*ページOSC-cmn1 [Oscillator Set]でSet4、7、9を設定時にこのパラメータが表示されます。

キャリア

モジュレータにより、その周波数や振幅が変化させられる(変調を受ける)側の波形です。モジュレーション・オシレータに内蔵している波形は全てキャリアに割り当てられます。

モジュレータ

一般にキャリアの周波数、振幅などを変化させる源になる波形のことです。モジュレーション・オシレータにはモジュレータは内蔵しておらず、モジュレーション入力により外部から供給されます。

モジュレーション入力

モジュレータ波形の入力を切り替えます。3種類から選んでモジュレータに使用します。

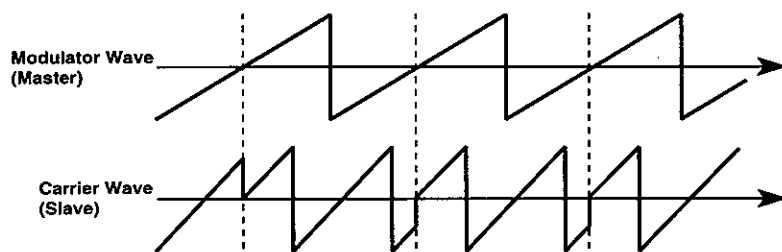
1. OSC1の出力波形(そのときOSC1で選ばれているオシレータに依存します。)
2. ノイズ
3. フィードバック(フィルタ、アンプを経由して本体から出力される波形、設定によりさまざまに変わります。)

SYNC MODULATION

モジュレータをマスター波形、キャリアをスレーブ(同期する)波形に対応させます。

マスター波が新しい周期を始めるとき(負から正へ変化する値0を横切る瞬間)にスレーブ波の位相を0にリセットし新しい周期を始めます。スレーブ波形は鋸歯状波または三角波の2種類から選びます。一般にマスター側にピッチ・エンベロープ等をかけて使用します。

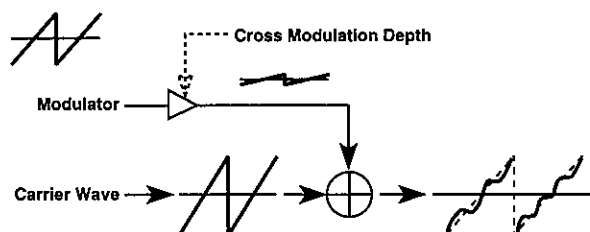
Sync Modulation



CROSS MODULATION

モジュレータでキャリアの周波数変調を行います。キャリア波形は鋸歯状波、サイン波、矩形波の3種類から選びます。一般にモジュレータにピッチ・エンベロープをかけて使用します。

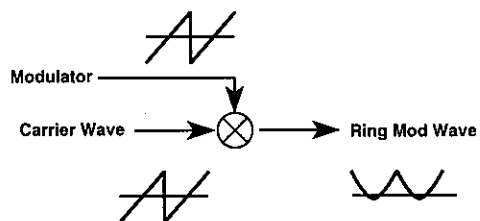
Cross Modulation



RING MODULATION

モジュレータとキャリアの積をとって出力します。キャリア波形は鋸歯状波、サイン波、矩形波の3種類から選びます。音程感が少ない金属的な音なので特殊効果に向きます。音色変化はキャリアとモジュレータの相対的な周波数によります。

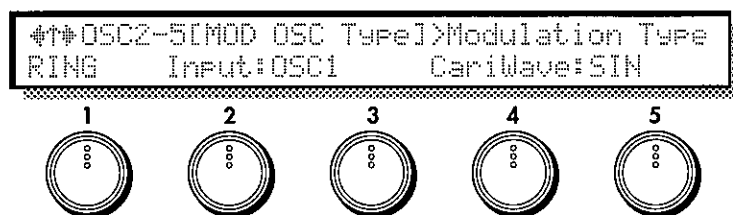
Ring Modulation



※ キャリア(モジュレーション・オシレータの内蔵波形)のピッチはOSC1-1 Basic Pitchで設定します。
モジュレータ(OSC1、SUB OSC)のピッチ等はOSC1またはSUB OSCのエディット項目で行います。

OSC2-5 [MOD OSC Type]

モジュレーションのタイプとモジュレータ入力の設定を行います。



1 Modulation Type [RING, CROSS, SYNC]

モジュレーションのタイプをRING(RING MODULATION)、CROSS(CROSS MODULATION)、SYNC(SYNC MODULATION)から選択します。各タイプについてはp.36を参照してください。

2 Input Select [OSC1, FBACK, NOISE]

モジュレーションで使用するモジュレータを設定します。

OSC1 : OSC1の出力波形(そのときOSC1で選ばれているオシレータに依存します。)

FBACK : フィードバック(フィルタ、アンプを経由して本体から出力される波形、設定によりさまざまに変わります。)

NOISE : ノイズ

RING MODULATION: Modulation TypeでRINGを設定したときに表示されます。

4 Carrier Select (Ring Carrier Select) [SIN, SAW, SQU]

リング・モジュレーションでのキャリア(掛算する2つの波形のうちのモジュレーション・オシレータ側の)波形をSIN(正弦波)、SAW(鋸歯状波)、SQU(矩形波)から選択します。

•PE239

CROSS MODULATION: Modulation TypeでCROSSを設定したときに表示されます。

4 Carrier Select (Cross Carrier Select) [SIN, SAW, SQU]

クロス・モジュレーションでのキャリア波形をSIN(正弦波)、SAW(鋸歯状波)、SQU(矩形波)から選択します。

•PE240

SYNC MODULATION: Modulation TypeでSYNCを設定したときに表示されます。

4 Sync Slave Select (Sync Carrier Select) [SAW, TRI]

シンク・モジュレーションでのキャリア(スレーブ側の)波形をSIN(正弦波)、SAW(鋸歯状波)、SQU(矩形波)から選択します。

5 Modulator Edge [0...99]

スレーブ波形の倍音の量を制限するパラメータです。スレーブ波形がピッチ・エンベロープなどで高い音程になる場合などにあらかじめこのパラメータを低く設定し、耳障りな倍音が発生するのを制限します。



値を0付近に設定すると音量が減り、0に設定すると消音します。スレーブ波の音程が高いときに効果がよくあられ、音程が低い場合には効果は少なくなります。

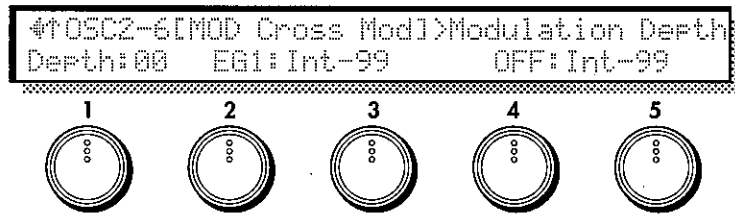


Sync Modulationで高い音程を弾いたときには音量が小さくなり、音が出なくなる場合があります。

OSC2-6 [Modulator Cross Modulation]

クロス・モジュレーションでモジュレータがキャリアを周波数変調する深さの設定と、それをEG、モジュレーションでコントロールするための設定を行います。

OSC2-5 Modulation TypeでCROSSを設定したときに表示されます。



1 Modulation Depth (Cross Modulation Depth) [0...99]

モジュレータがキャリアを周波数変調する深さを調節します。値が大きいくほど変調のきつい音になります。

•PE241

2 Mod.Depth Mod.EG (Cross Modulation Depth Modulation EG) [EG1...EG4, P.EG, A.EG]

クロス・モジュレーションの深さをコントロールするEGを選択します。EG1~4の設定についてはEGセクションをご覧ください。

3 EG Intensity (Cross Modulation EG Intensity) [0...99]

クロス・モジュレーションの深さをEGによってコントロールする変化の深さを設定します。

4 Depth Mod.Source (Cross Modulation Depth Modulation Source) [OFF...CChg#95]

クロス・モジュレーションの深さをコントロールするモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

5 Depth Mod.Int (Depth Modulation Intensity) [+99...-99]

"Cross Modulation Depth Modulation Source"で設定したモジュレーション・ソースでクロス・モジュレーションの深さをコントロールする変化の深さと方向を設定します。

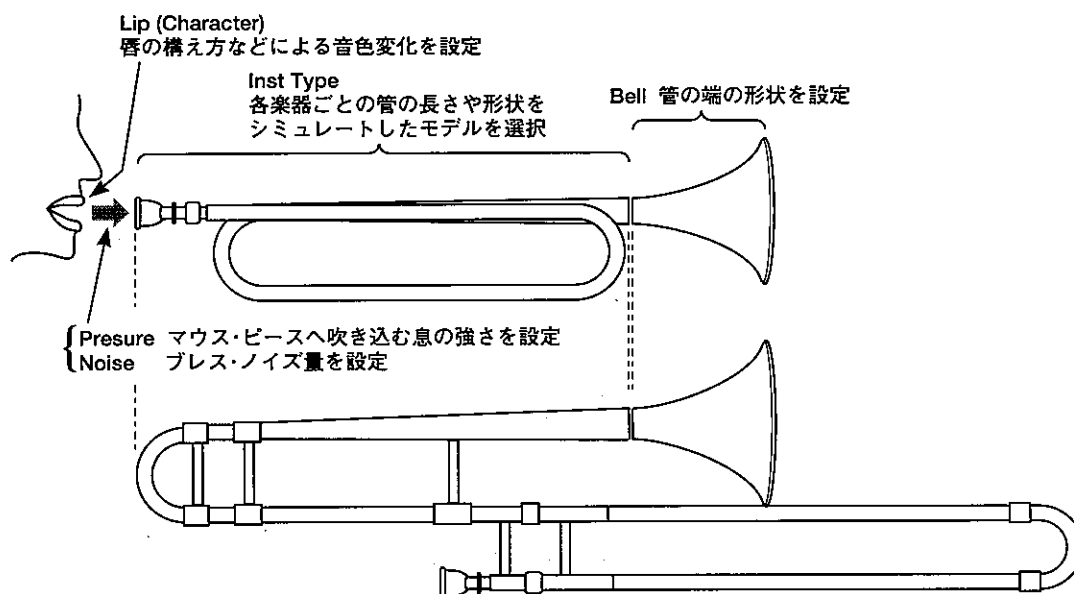
Brass Model Oscillator

トランペットなどのリップ・リード楽器を中心に物理的モデルとしてシミュレートしたオシレーターです。キー・ベロシティやWHEELなどのコントローラでPressure(マウス・ピースへ吹き込む息の強さ)をモジュレートすることで、実際のリップ・リード楽器に近い演奏表現が行えます。また、リードの特性をモジュレートすることにより楽器の吹きかたに応じた音色変化が得られます。

パラメータは、マウスピースへ吹き込む息の強さを表すPressureと、口の構えや力の具合による音色変化を得るためのLipと、管の端の形状による音色を設定するためのBellの3種類で構成されています。

このオシレーターでは、トランペットのような(管の長さの違いによる)モード・ジャンプを利用したジャンプ・バンドと、トロンボーンのように管の長さをスライドして音程を変えるスムーズ・バンドの2種類の効果を得ることができます。

ページOSC-cmn5 "PB Intensity(+)"、"PB Intensity(-)"でジャンプ・バンドに対する設定を行い、スムーズ・バンドはOSC1-5のSmooth Bendingパラメータで設定を行えるようになっています。



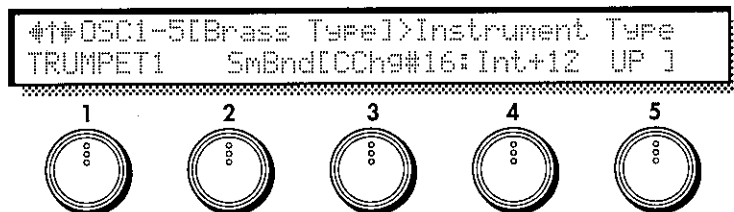
⚠ パラメータの設定によっては音程が鍵盤の音程通りに発音されなくなることがあります。

⚠ 高い音程を弾いたときには音量が小さくなり、音が出なくなる場合があります。

*ページOSC-cmn1 [Oscillator Set]でSet 10を設定時にこのパラメータが表示されます。

OSC1-5 [Brass Type]

各楽器の持つ管の長さやマウス・ピースの形状等をモデリングしたインストゥルメント・タイプを設定を行います。



1 Instrument Type [TRUMPET1, TRUMPET2, TROMBONE, HORN]

各楽器の持つ管の長さやマウス・ピースの形状等をモデリングしたインストゥルメント・タイプを設定します。

3 Smooth Bending Ctl (Smooth Bending Controller) [OFF...CChg#95]

音程が連続的に変化するスムーズ・バンド効果をコントロールするコントローラを設定します(6.3 Modulation Source List 参照)。

例えば、Wheel 1にCOMMONセクションのページCMN-5 Control Wheel 1でPBend+ -を割り当てて、ジャンプ・バンドをコントロールし"Smooth Bending Controller"としてWheel 2にここでのコントローラと同じコントローラを割り当てて、スムーズ・バンドをコントロールすることにより、それぞれのバンド効果を1プログラム内で同時に得ることができます。

4 Smooth Bending Int (Smooth Bending Intensity) [0...12]

Smooth Bending のバンド・レンジを1オクターブの範囲内で設定します。

ジャンプ・バンドはページOSC-cmn5 "PB Intensity(+)", "PB Intensity(-)"での設定に従います。

5 Smooth Bending Dir(Smooth Bending Direction) [UP, DOWN, BOTH]

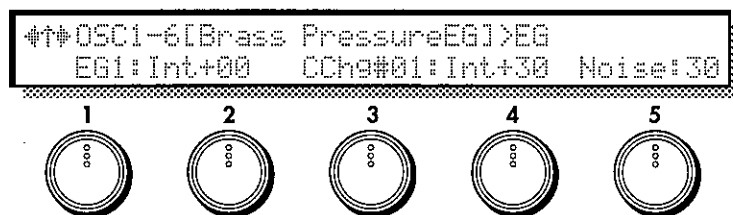
"Smooth Bending Controller"によるバンド方向を設定します。"Smooth Bending Controller"で設定したコントローラの値が0のときには、UP/DOWNともバンド量が0になり、127のときには"Smooth Bending Intensity"で設定した値だけピッチが変化します。

UPではピッチが上がり、DOWNではピッチが下がります。またBOTHでは、"Smooth Bending Controller"で設定したコントローラの値が中央値のときにバンド量が0となり、Controllerの値がそれよりも大きくなるとピッチが上がり、小さくなるとピッチが下がります。

例えば、アフター・タッチがアサインされていてキーを押し込んだとき、UPに設定されていればピッチが上がり、DOWNに設定されていればピッチが下がります。BOTHではキーの押し込まれ具合が中間値をとるときにバンド量が0となります。

OSC1-6 [Brass Pressure EG]

Pressure(マウス・ピースへ吹き込む息の強さ)をコントロールするEGとモジュレーション・ソース、その他プレス・ノイズのレベルを設定します。



1 EG (Pressure EG) [EG1...4, P.EG, A.EG]

PressureをコントロールするためのEGを選択します。各EGの設定については、EG1~4はp.111を、P.EGはp.13を、A.EGはp.84を参照してください。

2 EG Intensity (Pressure EG Intensity) [-99...+99]

"Pressure EG"で設定したEGによるPressureの効果の深さを設定します。

•PE243

3 Mod.Source (Pressure EG Intensity Modulation Source) [OFF...CChg#95]

"Pressure EG Intensity"をコントロールするモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List参照)を設定します。エンベロープの効きをコントロールすることになり、LFOを設定すれば管楽器の息の強弱によるビブラート効果が得られます。

4 Mod.Int (Pressure EG Intensity Mod.Intensity) [-99...+99]

"Pressure EG Intensity Modulation Source"で設定したモジュレーション・ソースによる効果の深さと方向を設定します。+の値に設定すると"Pressure Intensity"の値が大きい方向へ、-の値に設定するとその値が小さくなる方向へ変化します。

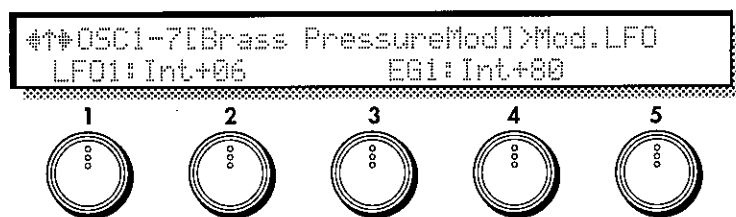
5 Noise Level [0...99]

プレス・ノイズの音量レベルを設定します。ノイズ・ジェネレータからの信号を使用しているため、ノイズ・ジェネレータ用のロー・パス・フィルタでノイズの音色を調整することができます(p.58参照)。

•PE247

OSC1-7 [Brass Pressure Mod]

Pressure (マウス・ピースへ吹き込む息の強さ)をコントロールするためのLFOやモジュレーション・ソース等を設定します。



1 Mod.LFO (Pressure Modulation LFO) [LFO1...4]

PressureをコントロールするためのLFOを選択します。各LFOの設定はLFOセクションで行います。このLFOをアフタータッチ等でコントロールすることによって、より自然なビブラート効果を得ることができます。

2 Mod.LFO Int (Pressure Modulation LFO Intensity) [-99...+99]

"Pressure Modulation LFO"で選択したLFOによるPressureへのモジュレーション(ビブラート)効果の深さを設定します。

3 Mod.Source (Pressure Modulation Source) [OFF...CChg#95]

Pressureをコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。アフタータッチを選ぶと鍵盤を押し込んだときに、またここでの設定をWHEELと同じコントローラに設定し、WHEELを+方向に操作すると、強く息を吹き込んだときの効果が出せます。この場合"Pressure EG Intensity"(ページOSC1-6.2)を0にして、モジュレーション・ホイールだけで息の強さをコントロールし、発音させることができます。

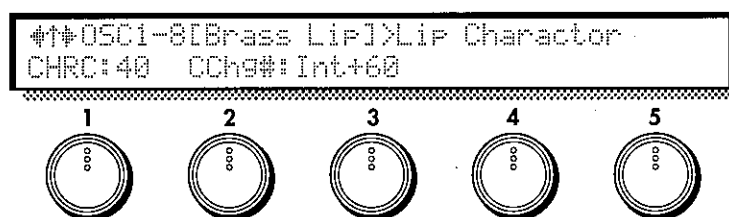
4 Mod.Int (Pressure Modulation Intensity) [-99...+99]

"Pressure Modulation Source"で設定したモジュレーション・ソースによるPressureへのモジュレーション効果の深さと方向を設定します。+に設定すると"Pressure Modulation Source"の値が大きい方向へ、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化します。"Pressure Modulation Source"でEGまたはLFOを設定した場合は、+の値にすると正位相の、-の値にすると逆位相の効果がかかります。

※ "Pressure EG Intensity Modulation Source"(ページOSC1-6.4)でLFOを選択した場合の効果と"Pressure Modulation LFO"による効果の違いは、前者は"Pressure EG"(ページOSC1-6.4)の効きの程度をモジュレートするもので、LFOの効果はEG信号の値に比例します。したがってEG信号が0の場合には効果がありません。後者はEGと独立にLFO効果がかかるのでEG信号が0でもPressureの値がモジュレートされます。

OSC1-8 [Brass Lip]

唇の振動のさせ具合、唇の構え方や力の入れ具合による音色変化と、モジュレーション・ソースを設定します。



1 Lip Character [0...99]

唇の構え方や力の入れ具合による音色変化を設定します。この値が大きいほど硬い(強めに吹いたような)音色になり、逆に値が小さいほど柔らかい音色になります。

•PE244

2 Character Mod.Src (Lip Character Modulation Source) [OFF...CChg#95]

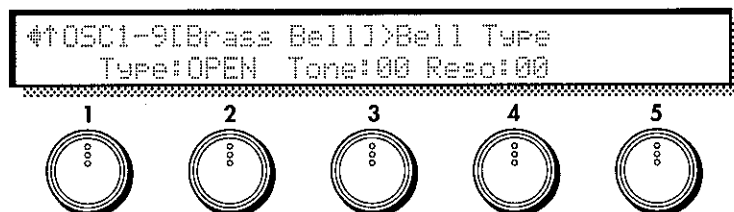
"Lip Character"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

3 Character Mod.Int (Lip Character Mod.Intensity) [-99...+99]

"Lip Character Modulation Source"で設定したモジュレーション・ソースによる効果の深さと方向を設定します。+に設定すると"Lip Character Modulation Source"の値が大きい方向へ、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化します。"Pressure Modulation Source"(ページOSC1-7,3)でEGまたはLFOを設定した場合は、+に設定したときは正位相に、-に設定したときは逆位相に効果がかかります。

OSC1-9 [Brass Bell]

ベル(管の端)の形状ベル部分での音色変化を設定します。



2 Bell Type

[OPEN, MUTE]

ベルの形状を設定します。MUTEはベルの部分を手やプラスチック製の器具等を使い音響出力を減衰させて音色変化させる(ミュート奏法)効果をシミュレートするための設定です。OPENは普通の状態の設定です。

3 Bell Tone

[0...99]

ベル部分での音色を設定します。この値が大きいくほど低い周波数成分がなくなっていく、やせた音色になります。

•PE245

4 Bell Resonance

[0...99]

"Bell Tone"で設定した周波数付近を強調するレベルを設定します。この値が大きいくほどレゾナンスの効果が強調されます。

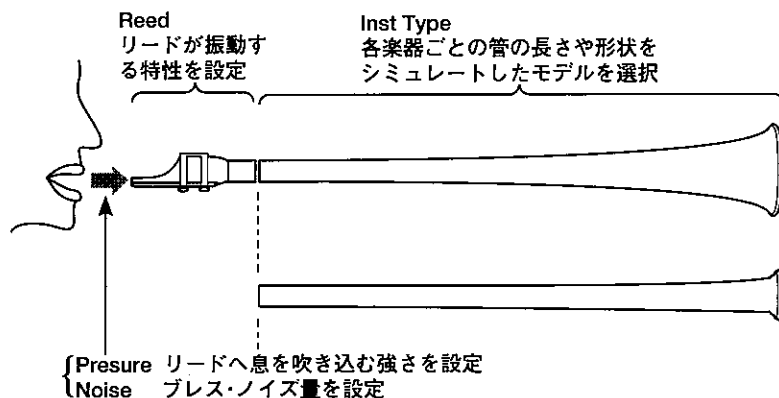
•PE246

Reed Model Oscillator

サクソフォン、オーボエなどのリードを備えた木管楽器を中心に物理的モデルとしてシミュレートしたオシレータです。

キー・ベロシティやWHEELなどのコントローラでPressure(吹奏圧力)をモジュレートすることで、実際の木管楽器に近い演奏表現が行えます。

また、リードの特性をモジュレートすることにより楽器の吹きかたに応じた音色変化が得られます。



パラメータの設定によっては音程が鍵盤の音程通りに発音されなくなることがあります。

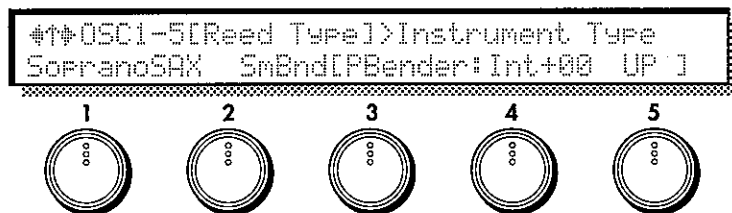


高い音程を弾いたときには音量が小さくなり、音が出なくなる場合があります。

*ページOSC-cmn1のOscillator SetでSet11を選択時にこのパラメータが表示されます。

OSC1-5 [Reed Type]

インストゥルメント・タイプの選択と、スムーズ・ベンドに関する設定を行います。



1 Instrument Type

[SopranoSAX...MONSTER]

各楽器の持つ管の形状やリードの特性等をモデリングしたインストゥルメント・タイプを設定します。

SopranoSAX、AltoSAX1、AltoSAX2、TenorSAX1、TenorSAX2、BaritoneSAX、FLUTE、SingleREED、DoubleREED、RECORDER、BOTTLE、Glass BOTTLE、MONSTERの13タイプから選択します。

3 Smooth Bending Ctl (Smooth Bending Control)

[OFF...CChg#95]

音程が連続的に変化するスムーズ・ベンド効果をコントロールするコントローラを設定します(6.3 Modulation Source List 参照)。

ジャンプ・ベンドとスムーズ・ベンドの関係はp.41を参照してください。

4 Smooth Bending Int (Smooth Bending Intensity)

[0...12]

Smooth Bendingのバンド・レンジを1オクターブの範囲内で設定します。

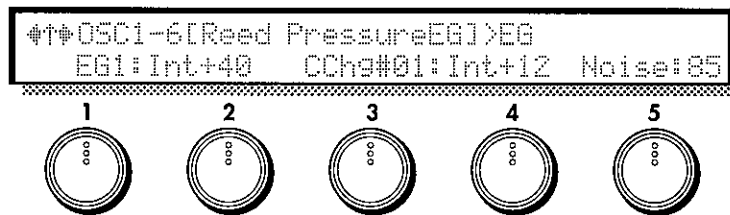
5 Smooth Bending Dir(Smooth Bending Direction)

[UP, DOWN, BOTH]

"Smooth Bending Controller"によるバンド方向を設定します。"Smooth Bending Controller"で設定したコントローラの値が0のときにはUP/DOWNともバンド量が0になり、"Smooth Bending Controller"による値が127のときには"Smooth Bending Intensity"で設定した値だけピッチが変化します。値についてはp.41を参照してください。

OSC1-6 [Reed Pressure EG]

Pressure(管楽器のリードに吹き込む息の強さ)をコントロールするEGとモジュレーション・ソース、その他ブレス・ノイズのレベルを設定します。



1 EG

(Pressure EG)

[EG1...4/P.EG/A.EG]

PressureをコントロールするためのEGを選択します。各EGの設定については、EG1~4はp.111で、P.EGはp.13で、A.EGはp.84を参照してください。

2 EG Intensity

(Pressure EG Intensity)

[0...99]

"Pressure EG"で設定したEGによるPressureの効果の深さを設定します。

•PE248

3 Mod.Source

(Pressure EG Intensity Modulation Source)

[OFF...CChg#95]

"Pressure EG Intensity"をコントロールするモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。エンベロープの効きをコントロールすることになり、LFOを選択すれば管楽器の息の強弱によるビブラート効果やロール効果を与えます。

4 Mod.Intensity

(Pressure EG Intensity Modulation Intensity)

[-99...+99]

"Pressure EG Intensity Modulation Source"で選択したモジュレーション・ソースによるPressureをコントロールする効果の深さを設定します。+に設定すると"Pressure EG Intensity Modulation Source"の値が大きい方向へ、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化します。

5 Noise Level

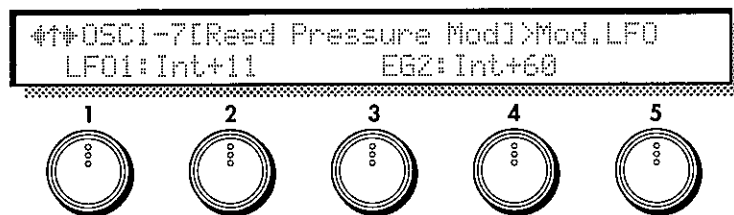
[0...99]

ブレス・ノイズの音量レベルを設定します。ノイズ・ジェネレータからの信号を使用しているため、ノイズ・ジェネレータ用のローパス・フィルタでノイズの音色を調整することができます(p.58参照)。

•PE250

OSC1-7 [Reed PressureMod] - Reed Pressure Modulation

Pressure(管楽器のリードに吹き込む息の強さ)をコントロールするためのLFOやモジュレーション・ソース等を設定します。



1 Mod.LFO (Pressure Modulation LFO) [LFO1...4]

PressureをコントロールするためのLFOを選択します。各LFOの設定はLFOセクションで行います。このLFOをアフタータッチ等でコントロールすることによって、より自然なビブラート効果やグロール効果を得ることができます。

2 Mod.LFO Int (Pressure Modulation LFO Intensity) [-99...+99]

"Pressure Modulation LFO"で設定したLFOによるPressureへのモジュレーション(ビブラート)効果の深さを設定します。

3 Mod.Source (Pressure Modulation Source) [OFF...CChg#95]

Pressureをコントロールするモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。アフタータッチを選ぶと鍵盤を押し込んだときに、またここでの設定をWHEELと同じコントローラに設定し、WHEELを+方向に操作すると、強く息を吹き込んだときの効果が出せます。この場合"Pressure EG Intensity"(ページOSC1-6,2)を0にして、モジュレーション・ホイールだけで息の強さをコントロールし、発音させることができます。

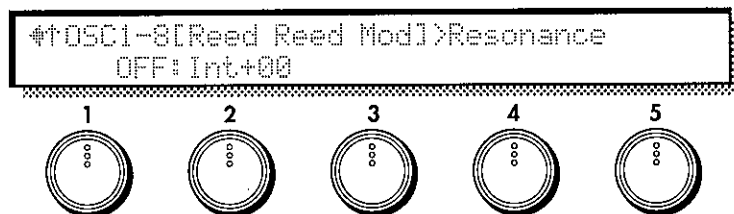
4 Mod.Int (Pressure Modulation Intensity) [-99...+99]

"Pressure Modulation Source"で設定したモジュレーション・ソースによるPressureへのモジュレーション効果の深さと方向を設定します。+に設定すると"Pressure Modulation Source"の値が大きい方向へ、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化します。"Pressure Modulation Source"でEGまたはLFOを選択した場合は、+に設定したときは正位相の、-に設定したときは逆位相の効果がかかります。

※ "Pressure EG Intensity Modulation Source"(ページOSC1-6,4)でLFOを選択した場合の効果と"Pressure Modulation LFO"による効果の違いは、前者は"Pressure EG"(ページOSC1-6,4)の効きの程度をモジュレートするもので、LFOの効果はEG信号の値に比例します。したがってEG信号が0の場合には効果がありません。後者はEGと独立にLFO効果がかかるのでEG信号が0でもPressureの値がモジュレートされます。

OSC1-8 [Reed Reed Mod]

リードの共振の起こりやすさとそれをコントロールするモジュレーション・ソース等の設定を行います。



1 **Mod.Source** (Reed Modulation Source) [OFF...CChg#95]

リードの変位をモジュレートするモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

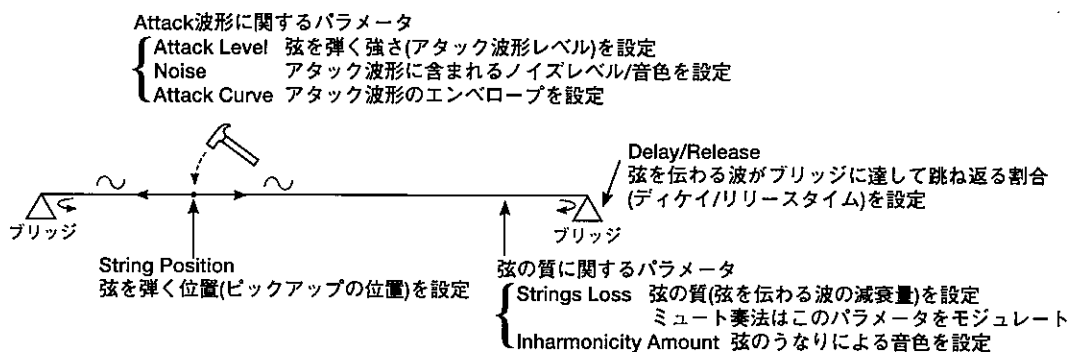
2 **Mod.Intensity** (Reed Mod. Intensity) [-99...+99]

"Reed Modulation Source"で選択したモジュレーション・ソースによるリードへのモジュレートの深さを設定します。

•PE249

Pluck Oscillator

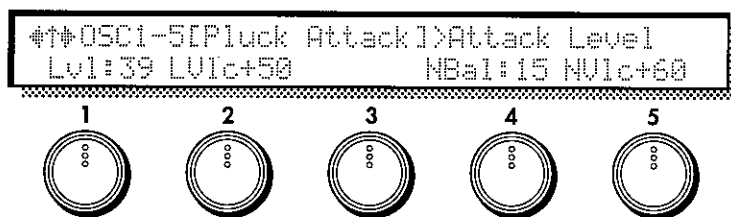
主にエレクトリック・ベースやギターの音色を得るためのオシレータです。
 ピックあるいは指等で弦を弾くときのアタック波形や、弾かれる弦の状態、弾く弦の位置(String Position)等を設定します。



*ページOSC-cmn1 [Oscillator Set]でSet 12を設定時にこのパラメータが表示されます。

OSC1-5 [Pluck Attack]

弦を弾くときの強さと、そのベロシティによる効果のかりかた、弦を弾くピックや指等の材質によるアタック音に含まれるノイズ成分の割合や音色をシミュレートするAttack Noiseを設定します。



1 Attack Level [0...99]

弦を弾く強さを設定します。

2 Attack Veloc Ctl (Attack Level Velocity Control) [-99...+99]

ベロシティによる"Attack Level"の変化の深さと方向を設定します。

4 Noise Balance (Attack Noise Balance) [0...99]

アタック音に含まれるノイズ成分の割合を設定します。この値が大きほどアタックに含まれるノイズの割合が大きくなり、倍音成分の多いきらびやかな音になります。

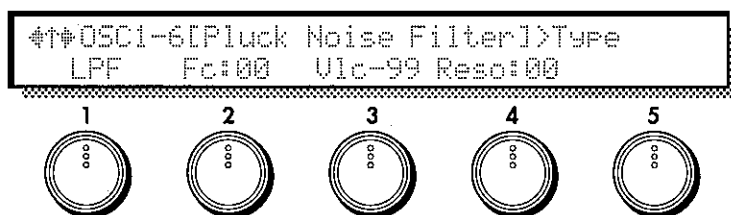
•PE251

5 Noise Lvl VelCtl (Attack Noise Level Velocity Control) [-99...+99]

ベロシティによるアタック音に含まれるノイズ成分のレベルの変化の深さと方向を設定します。

OSC1-6 [Pluck Noise Filter]

弦を弾くピックや指等の材質をシミュレートするために、アタック音に含まれるノイズ成分の音色を設定します。



1 Type (Attack Noise Filter Type) [LPF, HPF, BPF]

Attack Noiseを加工するためのフィルタ・タイプをLPF(ロー・パス・フィルタ)HPF(ハイ・パス・フィルタ)、BPF(バンド・パス・フィルタ)から選択します。フィルタ・タイプについては、FilterセクションのページFL1-1 [Type & Input]を参照してください。

2 Fc (Attack Noise Filter Fc) [0...99]

Attack Noiseを加工するためのフィルタのカットオフ周波数を設定します。

•PE252

3 Fc Vel Ctl (Attack Noise Filter Fc Velocity Control) [-99...+99]

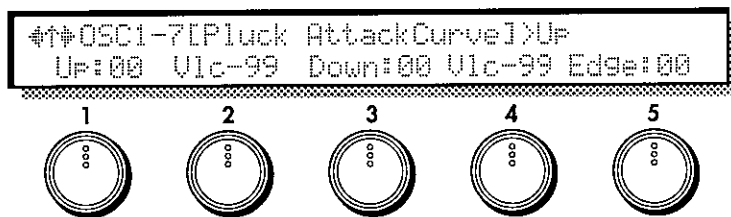
"Attack Noise Filter Fc"に対するベロシティ・コントロールの深さと方向を設定します。

4 Resonance (Attack Noise Filter Resonance) [0...99]

"Attack Noise Filter Fc"で設定した周波数付近の倍音成分を強調する度合いを設定します。

OSC1-7 [Pluck Attack Curve]

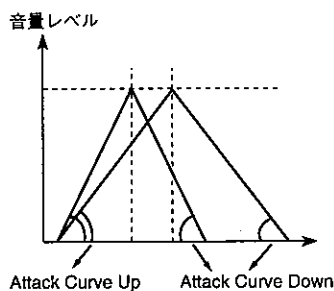
アタック音のエンベロープを設定します。これをベロシティでコントロールすることによって、よりリアルな音色変化が得られます。



1 Up (Attack Curve Up) [0...99]

アタック波形の昇りエッジの急峻さを設定します。この値が大きいほど、昇りエッジが急峻になり、硬い音色が得られやすくなります。

アタック波形のエンベロープ



2 Up Vel Ctl (Attack Curve Up Velocity Control) [-99...+99]

"Attack Curve Up"に対するベロシティによるコントロールの深さと方向を設定します。+の値に設定したとき、強く弾くと昇りエッジがより急峻になり、-の値に設定すると昇りエッジがより緩やかになります。

3 Down (Attack Curve Down) [0...99]

アタック波形の下りエッジの急峻さを設定します。この値が大きいほど、下りエッジが急峻になります。

4 Down Vel Ctl (Attack Curve Down Velocity Control) [-99...+99]

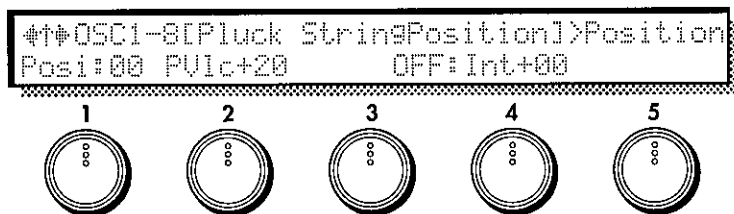
"Attack Curve Down"に対するベロシティによるコントロールの深さと方向を設定します。+の値に設定したとき、強く弾くと下りエッジがより急峻になり、-の値に設定すると下りエッジがより緩やかになります。

5 Edge (Attack Edge) [0...99]

アタック波形の全体的な音の硬さを設定します。この値が大きいほど、硬い音色になります。

OSC1-8 [Pluck String Position]

弦を弾く位置を設定します。



1 Position (String Position) [0...99]

弦を弾く位置とピックアップの位置を設定します。この値が大きいくブリッジ側で弾いたような音色になります。

•PE253

2 Vel Ctrl (String Position Velocity Control) [-99...+99]

"String Position"に対するベロシティによるコントロールの深さと方向を設定します。

3 Mod.Src (String Position Modulation Source) [OFF...CChg#95]

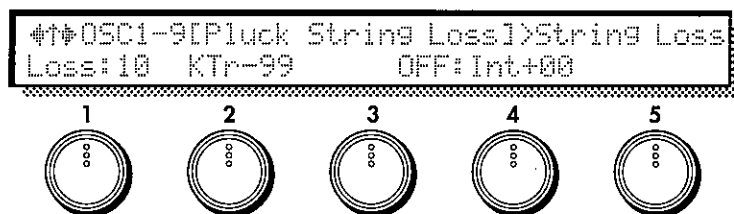
"String Position"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List参照)を設定します。

4 Mod.Int (String Position Modulation Intensity) [-99...+99]

"String Position Modulation Source"で設定したモジュレーション・ソースによる効果の深さと方向を設定します。+に設定すると"String Position"の値が大きいく方向へ、-に設定するとその値が小さくなる方向へ値が変化します。"String Position Modulation Source"でEGまたはLFOを選択した場合は、+の値にすると正位相に、-の値にすると逆位相に効果がかかります。

OSC1-9 [Pluck String Loss]

弦の振動する状態を設定します。



1 String Loss

[0...99]

弦の質による波の伝わり方やブリッジ、指等による高周波数成分の減衰量を設定します。この値が大きいほど、伝わる波の高周波数成分の減衰量が大きくなり、暗い音色になります。逆にこの値が小さいほど、高い周波数成分の減衰量が少なくなり明るい音色になります。

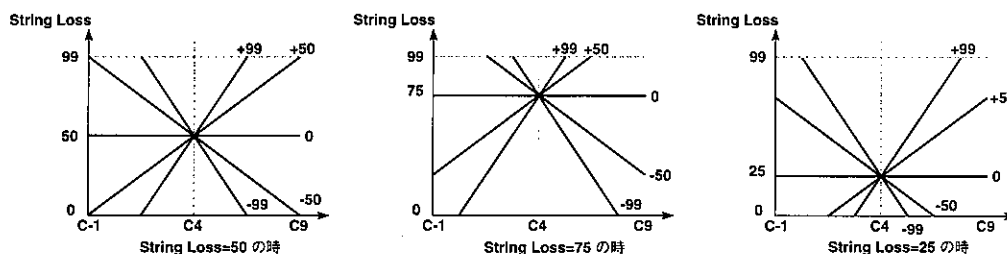
•PC254

2 Kbd Track

(String Loss Keyboard Tracking)

[-99...+99]

演奏する鍵盤の位置による"String Loss"の変化を設定します。キーボード・トラックはC4キーを中心に、+に設定すると高いキーを弾くほどString Lossの値が大きくなり、-に設定するとその逆に小さくなります。



3 Mod.Source

(String Loss Modulation Source)

[OFF...CChg#95]

"String Loss"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

4 Mod.Int

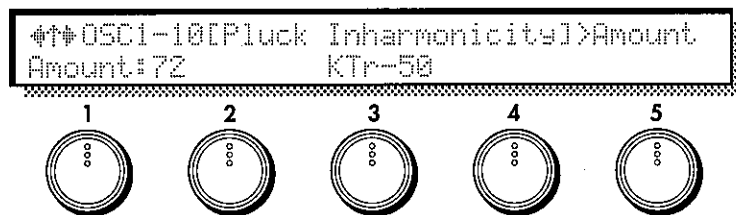
(String Loss Modulation Intensity)

[-99...+99]

"String Loss Modulation Source"で設定したモジュレーション・ソースによる効果の深さと方向を設定します。+の値に設定すると"String Loss"の値が大きい方向へ、-の値に設定するとその値が小さくなる方向へ変化します。"String Loss Modulation Source"でEGまたはLFOを選択した場合は、+の値に設定したときは正位相に、-の値に設定したときは逆位相に効果がかかります。

OSC1-10 [Pluck Inharmonicity]

弦のうなり具合を設定します。



1 Amount (Inharmonicity Amount) [0...99]

弦のうなりによる音色を設定します。この値が大きくなると弦のうなりによる音色が深くなっていきます。

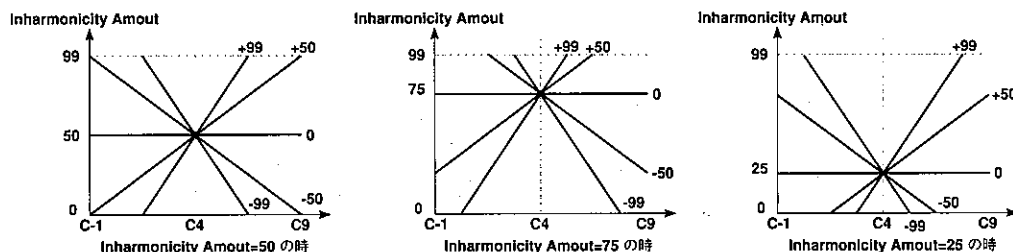
•PC255



"String Loss" (ページOSC1-9, 1) と "Inharmonicity Amount" での設定は発音する音程をずらしてしまうことがあります。その場合にはそれらのキーボード・トラック等で対処するか、Initial Source (ページOSCU-2) の #32: Plucked で初期化してから音色を編集してください。

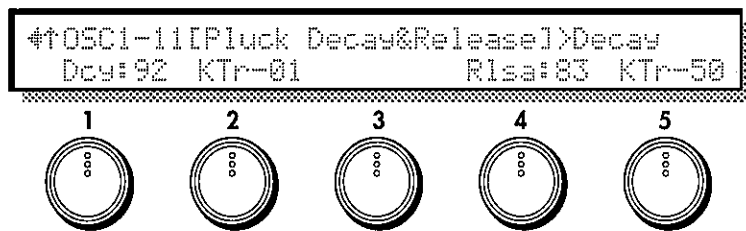
2 KbdTrack (Inharmonicity Keyboard Tracking) [-99...+99]

演奏する鍵盤の位置による "Inharmonicity Amount" の変化を設定します。キーボード・トラックはC4キーを中心に、+に設定すると高いキーを弾くほど "Inharmonicity Amount" の値が大きくなり、-に設定するとその逆に小さくなります。



OSC1-11 [Pluck Decay & Release]

鍵盤を押し続けたときの音の減衰時間(ディケイ・タイム)と、演奏する鍵盤を離したときからの音の減衰時間(リリース・タイム)を設定します。またこれらの演奏する鍵盤の位置による変化のしかたを設定します。



1 Decay [0...99]

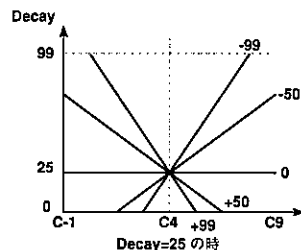
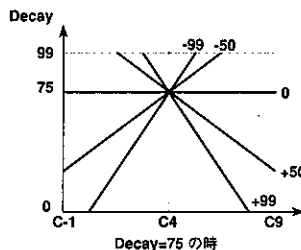
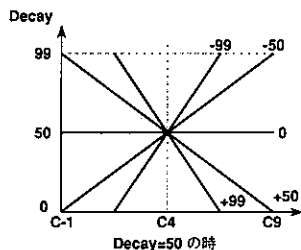
鍵盤を押し続けたときの音の減衰時間(ディケイ・タイム)を設定します。値が大きい程減衰時間が長くなります。



"Amplitude Modulation EG" (ページAmp1-2.1/Amp2-2.1)の設定によっては、ここで設定される値の効果を得られなくなる場合がありますので注意してください。EGのブレイク・レベルとサスティン・レベルを高めに上げておくと、ここでの効果が確認しやすくなります。

2 DcyKbdTrk (Decay Keyboard Tracking) [-99...+99]

演奏する鍵盤の位置による"Decay"の変化を設定します。キーボード・トラックはC4キーを中心に、+の値に設定すると高いキーを弾くほど減衰になり、-の値に設定するとその逆に速くなります。



4 Release [0...99]

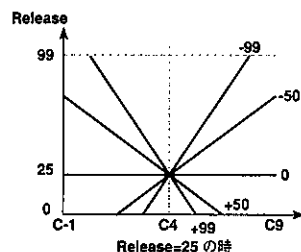
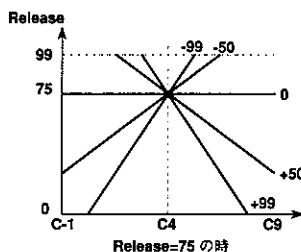
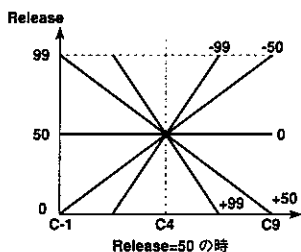
演奏する鍵盤を離したときからの音の減衰時間(リリース・タイム)を設定します。この値が大きいときには減衰時間が長くなります。



"Amplitude Modulation EG" (ページAmp1-2.1/Amp2-2.1)の設定によっては、ここで設定される値の効果を得られなくなる場合がありますので注意してください。EGのリリース・タイムを長めに設定しておくと、ここでの効果が確認しやすくなります。

5 RlsKbdTrk (Release Keyboard Tracking) [-99...+99]

演奏する鍵盤の位置によるReleaseの変化を設定します。キーボード・トラックはC4キーを中心に、+の値に設定すると高いキーを弾くほど減衰になり、-の値に設定するとその逆に速くなります。



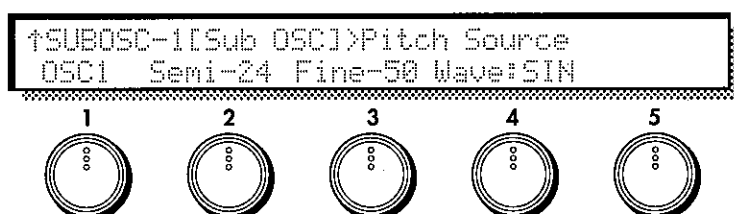
SUB Oscillator

サブ・オシレータは、4種類の基本的な波形から一つを選択し、オシレータ1、2のどちらかの音程を基準に半音・セント単位で音程をずらして発振させます。選択したオシレータと同じピッチ・モジュレーションの効果が得られます。

サブ・オシレータの信号は、MIXERセクションでオシレータ1、2の信号とミックスされます。

SUB OSC-1 [Sub OSC]

サブ・オシレータの波形の選択、ピッチを設定します。



1 Pitch Source [OSC1, OSC2]

サブ・オシレータの音程をOSC1、2のどちらの音程をもとにするかを設定します。

2 Relative Semi Tone [-24...+24]

"Pitch Source"で設定したオシレータに対する半音単位のインターバルを設定します。
例えば、+12としたときはPitch Sourceで選択されたオシレータより1オクターブ高い音程で発音します。

•PE24

3 Relative Fine Tune [-50...+50cent]

"Pitch Source"で設定したオシレータに対する1/100半音単位(セント)のインターバルを設定します。

•PE25

4 Wave Form [SIN, SAW, SQU, TRI]

サブ・オシレータの波形を設定します。

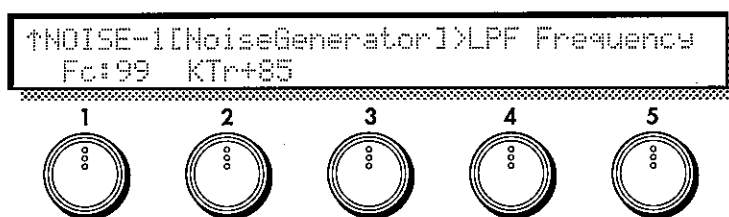
•PE26

Noise Generator

ノイズ・ジェネレータは、ホワイト・ノイズを発生します。発生したノイズはサブ・オシレータと同様にMIXERセクションでオシレータ1、2の信号とミックスされます。

NOISE-1 [Noise Generator]

ノイズ・ジェネレータののカット・オフ周波数の設定と、鍵盤位置による変化を設定します。



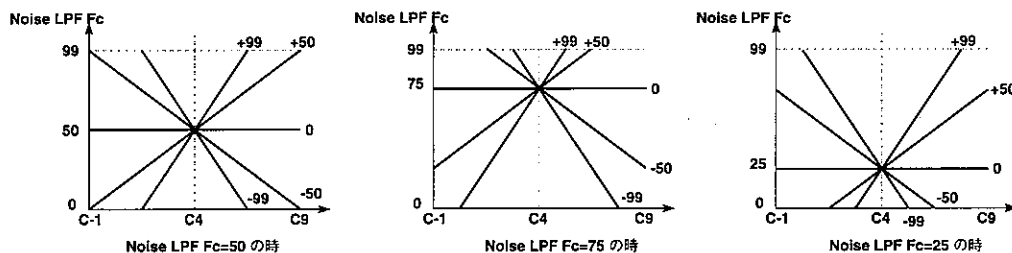
1 LPF Frequency (Noise LPF Frequency) [0...99]

ノイズ・ジェネレータからの出力に対するロー・パス・フィルタのカット・オフ周波数を設定します。この値が小さいときは高い周波数成分が削られて、こもった感じの音になります。

•PE27

2 LPF Freq KbdTrk (Noise LPF Frequency Keyboard Tracking) [-99...+99]

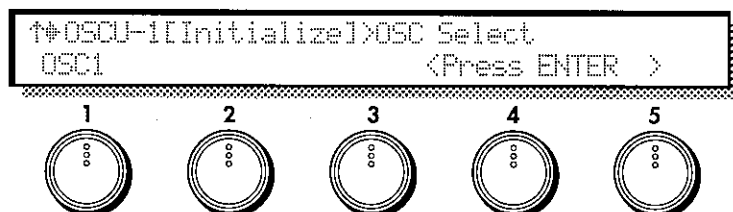
キーボード・トラック(鍵盤位置)による"Noise LPF Frequency"の変化のしかたを設定します。



[UTY] - Utility

OSCU-1 [Initialize]

オシレータを初期化します。



1 OSC Select (Oscillator select) [OSC1, OSC2, ALL]

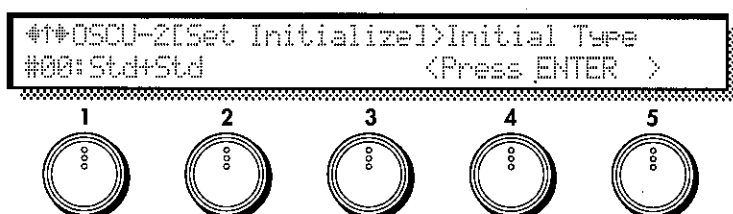
現在、設定されているオシレータ・タイプ(モジュール/インスト・タイプも含めて)に応じた初期設定(イニシャライズ)を行います。オシレータが正常に発振しなくなったり、現在設定されているオシレータ・タイプをエディットし直したいときなどに使用します。

OSC1では現在OSC1で設定されているオシレータのページOSC1-5以降が、OSC2では現在OSC2で設定されているオシレータのページOSC2-5以降が、ALLではOSC1のページOSC1-5以降とOSC2のページOSC2-5以降が初期化されます。

選択後、ENTERキーを押して実行します。

OSCU-2 [Set Initialize]

オシレータ・セットを指定して、初期化を行います。



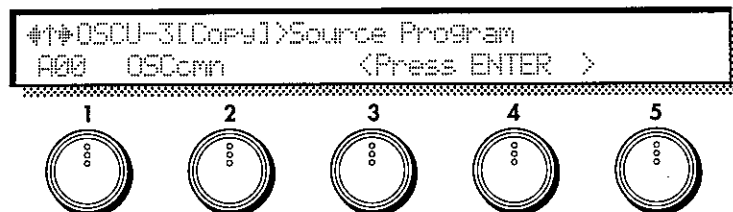
1 Initial Type [#00...32]

オシレータ・タイプを指定して、それに応じたイニシャライズを行います。オシレータ・タイプを変更したい場合に実行してください。

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

OSCU-3 [COPY]

現在使用しているプログラムに、別のプログラムのOSCセクション内のブロックをコピーします。



1 Source Program

[A00...C63]

コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。

C00～C63を選んだ場合、実行時にカードが挿入されていないときは、<No Card >を表示して、処理を中止します。また、フォーマットのされていないカードが挿入されていたとき現在使用しているプログラムに、別のプログラムのものは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

2 Target Block

[OSCcmn, OSC1, OSC2, SubOSC, NOISE, ALL]

コピーの対象になるOSCセクション内のブロックを設定します。

OSC1またはOSC2を選んだとき、コピー元と現在のオシレータ・タイプが異なる場合は<OSCType Error>を表示して、処理を中止します。ALLを選んだ場合は、オシレータ・セットの選択も含めてコピーします。

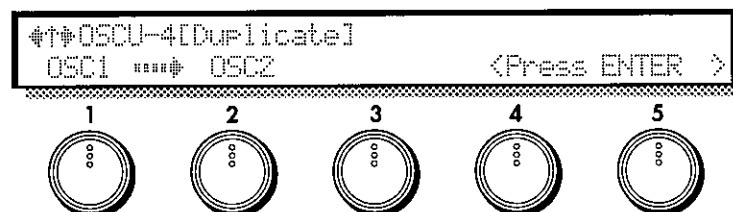
選択後、ENTERキーを押して、実行します。



OscillatorSet 1, 5, 8以外についてはこのページが最終ページになります。

OSCU-4 [Duplicate]

現在使用しているプログラムのオシレータの内容をオシレータ1と2を同一の設定にします。



1

(Duplicate Source)

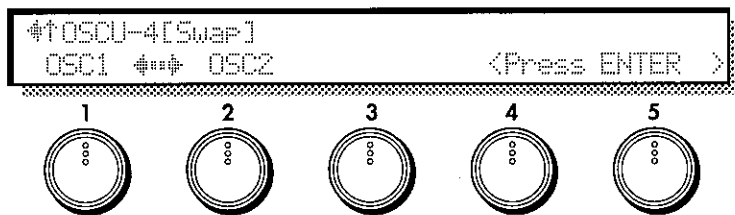
[(OSC1 --> OSC2), (OSC2 --> OSC1)]

Oscillator Set 1, 5, 8については、現在のオシレータの内容をOSC1とOSC2で同一にすることができます。元になるほう(左側)を選択してください。

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

OSCU-5 [Swap]

現在使用しているオシレータの内容をオシレータ1とオシレータ2で入れ換えます。



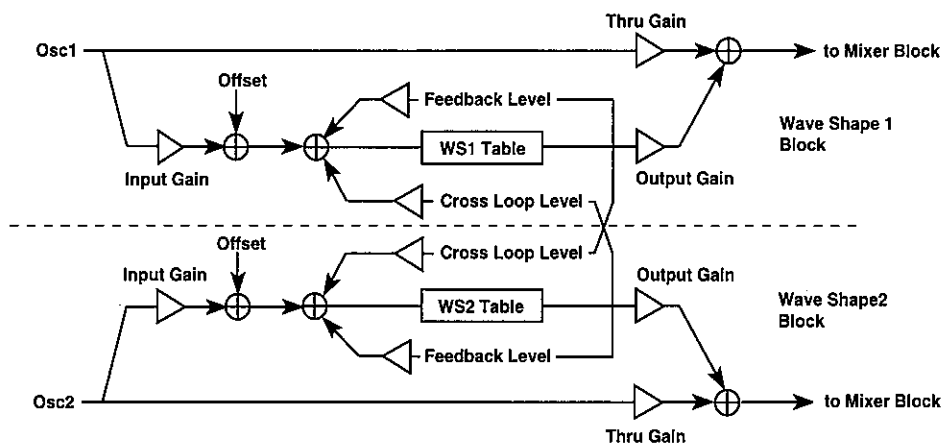
Set 1,5,8については現在のオシレータの内容をオシレータ1とオシレータ2で入れ換えることができます。

ENTERキーを押して、実行します。

4-2. Wave Shape Section

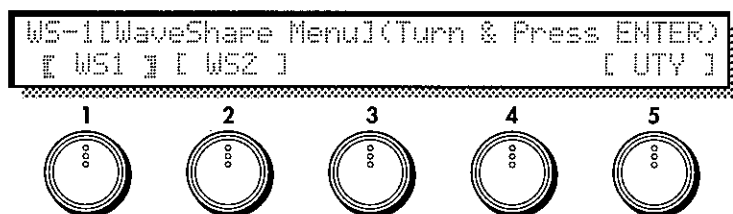
オシレータ1,2に対し、独立に2種類のウェーブ・シェープ・テーブルが用意されています。これらにより波形を変形させてレゾナンスのかかった音や、ディストーションのかかった音など、元の波形には無い音色を付加します。

WAVE SHAPEセクションでの信号の流れは次の図のようになっています。



WS-1 [WaveShape Menu]

ウェーブ・シェープ・メニュー・ページです。



1 [WS1] (Wave Shape 1)

2 [WS2] (Wave Shape 2)

5 [UTY] (Utility)

エディットを行うウェーブ・シェープ1,2またはユーティリティを選択します。

[WS1]と[WS2]ではそれぞれのウェーブ・シェープに関する設定を行います。[UTY]ではウェーブ・シェープに関する初期化や、コピー、などを行います。

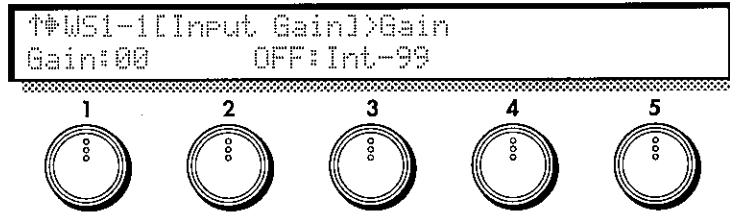
CURSORキーまたはKNOBを操作して、エディットする項目を選び、ENTERキーを押して、各項目内に入ります。

[WS2]は、[WS1]と同様のパラメータ構成になっています。WS1-1...5の解説をご覧ください。

[WS1]

WS1-1 [Input Gain]

OSC1からWAVE SHAPEセクションへ入力される信号のレベルと、それをコントロールするモジュレーション・ソース等を設定します。



1 Gain (Input Gain) [0...99]

OSC1からWAVE SHAPEセクションへ入力される信号のレベルを設定します。

•PE169 : WS1 •PE176 : WS2

2 Mod.Source (Input Gain Modulation Source) [OFF...CChg#95]

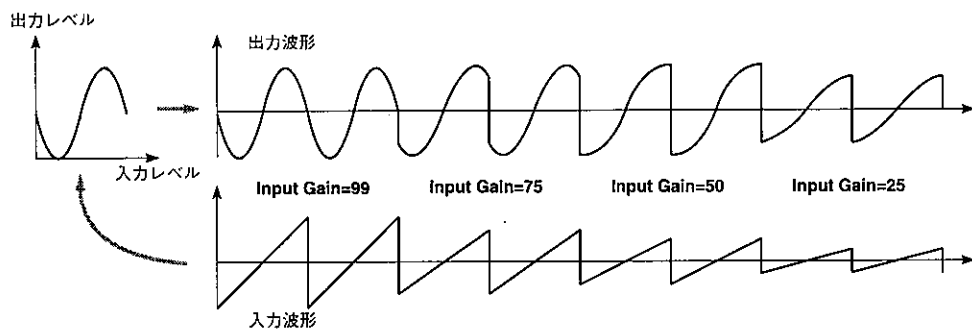
"Input Gain"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

3 Mod.Intensity (Input Gain Mod.Intensity) [-99...+99]

"Input Gain Modulation Source"による効果の深さと方向を設定します。+の値に設定すると"Input Gain"の値が大きくなり、-の値に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。"Input Gain Modulation Source"でEGまたはLFOを選択したときは、+に設定すると正位相に、-に設定すると逆位相に効果がかけられます。

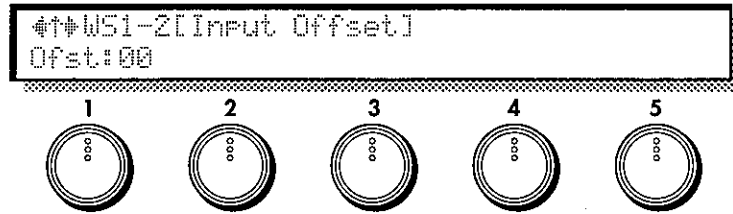
•PE170 : WS1 •PE177 : WS2

Input Gain を変化させた時の例 (Table Type : Reso)



WS1-2 [Input Offset]

"Input Gain"から入力される信号のレベルに付加するオフセット量を設定します。

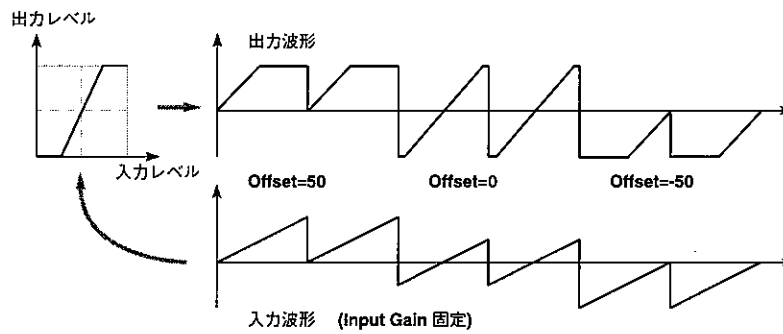


1 Input Offset

[-99...+99]

"Input Gain" (ページWS1-1, 1)で設定した信号に付加するオフセット量を設定します。

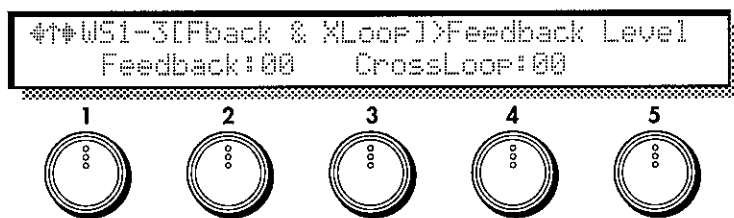
Offsetを変化させた時の例 (Table Type : Clip)



"Input Gain"で入力信号のレベルを絞り、Input Offsetを加えることによってウェーブ・シェープ・テーブルを片寄せさせて使用することができます。

WS1-3 [Feedback & Cross Loop]

ウェーブ・シェープ1の出力をフィードバックする量と、ウェーブ・シェープ2の出力をウェーブ・シェープ1の入力へ加える量を設定します。



2 Feedback Level

[0...99]

ウェーブ・シェープ1の出力をフィードバックする量を設定します。

4 Cross Loop Level

[0...99]

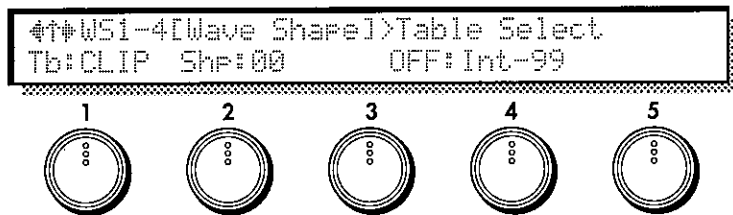
ウェーブ・シェープ2の出力をウェーブ・シェープ1の入力へ加える量を設定します。



"Feedback Level"や"Cross Loop Level"の設定によっては音が歪んでしまったり、出なくなることがあります。そのときはレベルを低く設定してください。

WS1-4 [Wave Shape]

入力波形を変化させるウェーブ・シェーブ・テーブルと、テーブルの特性をコントロールするモジュレーション・ソースを設定します。



1 Table Select (Shape Table Type) [CLIP, RESO]

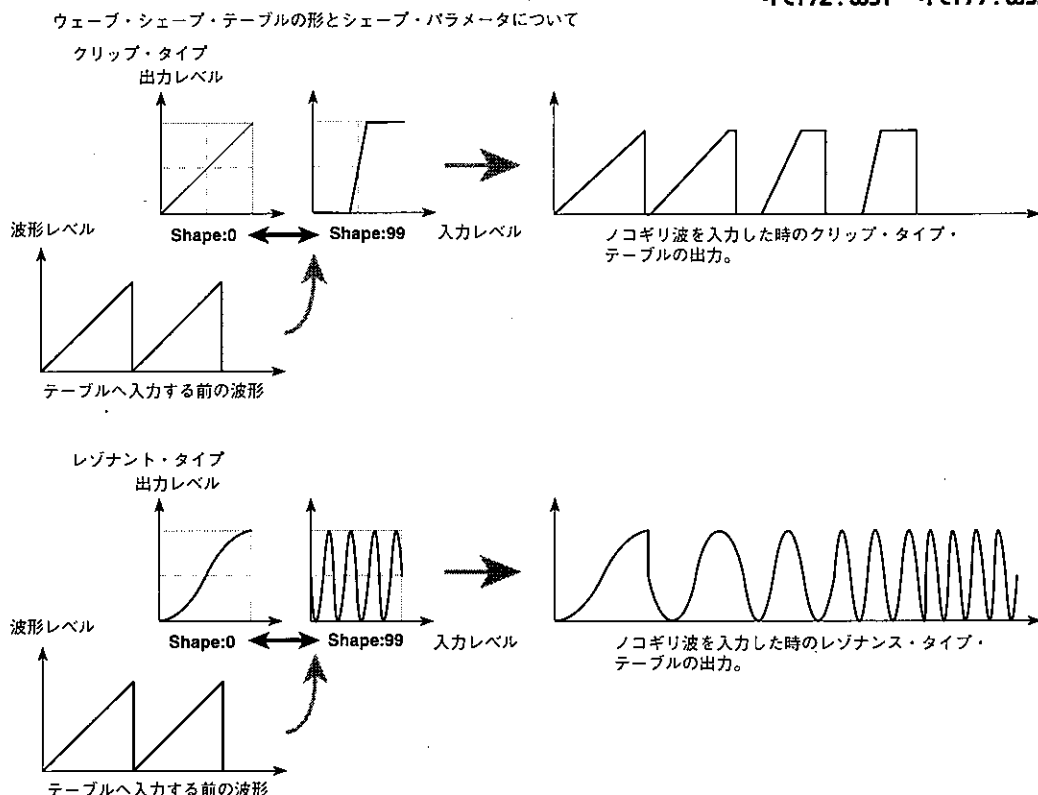
入力波形を変化させるウェーブ・シェーブ・テーブルを選択します。CLIP(クリップ・タイプ)、RESO(レゾナント・タイプ)によって下図のように変化します。

•PE171 : WS1 •PE178 : WS2

2 Shape [0...99]

入力波形を変化させるテーブルの特性を設定します。テーブル特性の変化はそれぞれ次のとおりです。

•PE172 : WS1 •PE179 : WS2



3 Mod.Source (Shape Modulation Source) [OFF...CChg#95]

Shapeをコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

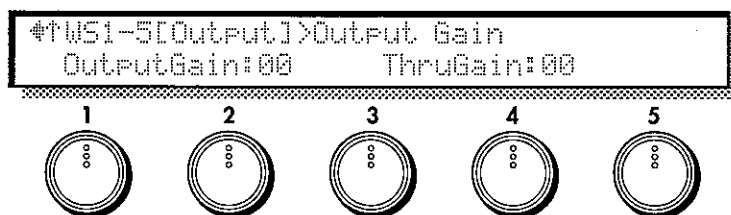
4 Mod.Intensity (Shape Mod.Intensity) [-99...+99]

"Shape Modulation Source"による効果の深さと方向を設定します。+に設定すると"Shape"の値が大きくなり、-に設定するとその逆の方向へ変化していきます。"Shape Modulation Source"でEGまたはLFOを選択した場合は、+に設定した場合は正相に、-に設定した場合は逆相に効果がかかることとなります。

•PE173 : WS1 •PE180 : WS2

WS1-5 [Output]

ウェーブ・シェーブ1の通過信号とOSC1の直接信号の出力レベルを設定します。



2 Output Gain

[0...99]

ウェーブ・シェーブ1の出力信号レベルを設定します。

•PE174 : WS1 •PE181 : WS2

4 ThruGain

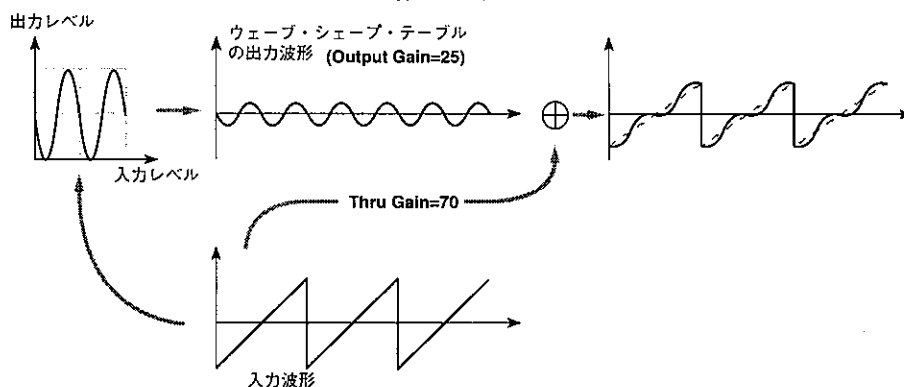
(Thru Gain)

[0...99]

OSC1からの直接音の信号レベルを設定します。

•PE175 : WS1 •PE182 : WS2

Thru Gain / Output Gain を使用した時の例 (Table Type : Reso)



[WS2]

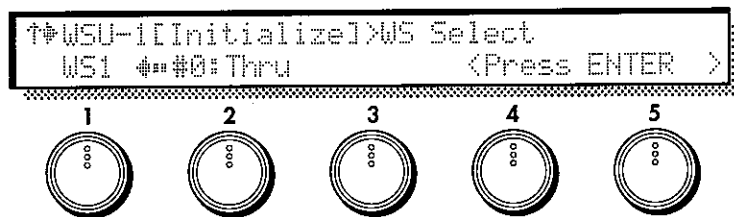
WS2-1 [Input Gain]...WS2-5 [Output]

[WS2]のパラメータは[WS1]と同様の構成になっています。前述のWS1-1...1-5を参照してください。

[UTY] - Utility

WSU-1 [Initialize]

ウェーブ・シェーブ・テーブルを初期化します。



1 WS Select (Wave Shape Select) [WS1, WS2, ALL]

初期化するウェーブ・シェーブを設定します。

2 Initial Type [#0...5]

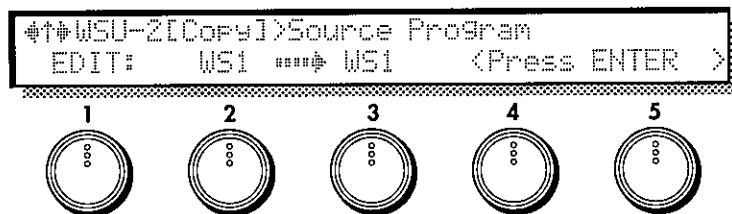
次の6種類のなかから推奨セッティングを設定します。

#0:Thru	ウェーブ・シェーブの効果はありません。
#1:Booster	ブーストされます。
#2:SoftClip	弱くクリップします。
#3:HardClip	強くクリップします。
#4:SoftResonant	弱いレゾナンス効果がかかります。
#5:HardResonant	強いレゾナンス効果がかかります。

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

WSU-2 [Copy]

現在使用しているプログラムに別のプログラムのウェーブ・シェーブのパラメータの設定をコピーします。



1 Source Program [EDIT, A00...C63]

コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。EDITでは現在エディットしている(カレント・メモリーに呼び出されている)プログラムが選ばれます。

C00からC63を選んだ場合、実行時にカードが挿入されていないときは、<No Card >を表示して、処理を中止します。また、フォーマットのなされていないカードが挿入されていたときは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

2 Source WS (Source Wave Shape) [WS1, WS2, ALL]

コピーの元とするウェーブ・シェーブを設定します。ALLを選んだときは、次の"Destination"は無効になります。

3 Destination

[WS1, WS2]

コピーの先(現在)のウェーブ・シェープを設定します。

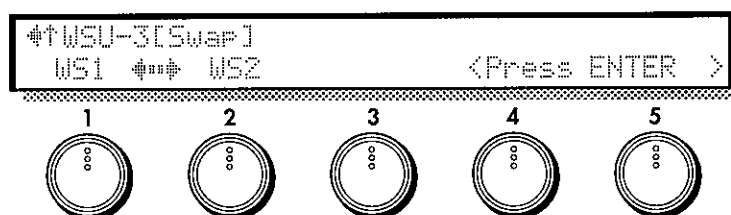
選択後、ENTERキーを押して、実行します。



Source Program が EDIT の場合、Source WS と Destination が同じときは<Ignore >を表示して、処理を放棄します。

WSU-3 [Swap]

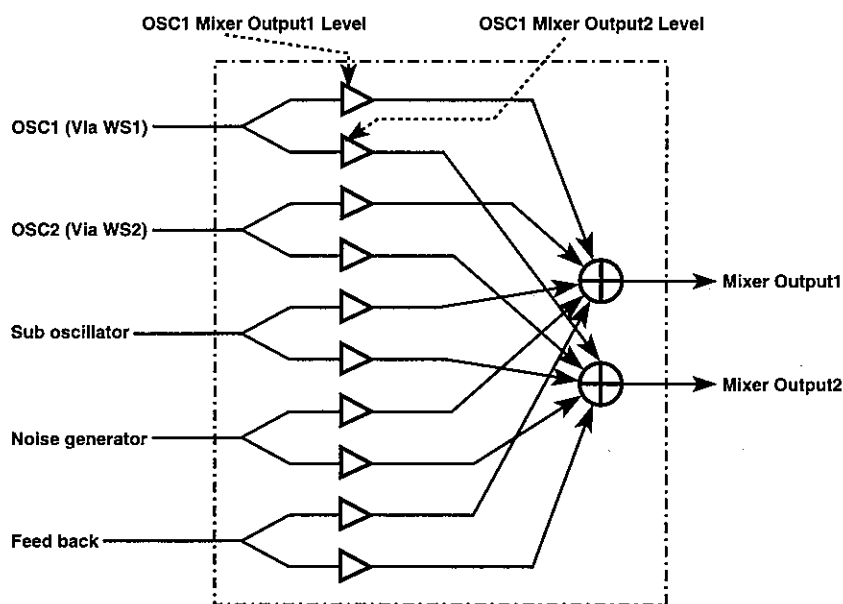
同じプログラム内のウェーブ・シェープ1と2の設定を入れ換えます。



ENTERキーを押して、実行します。

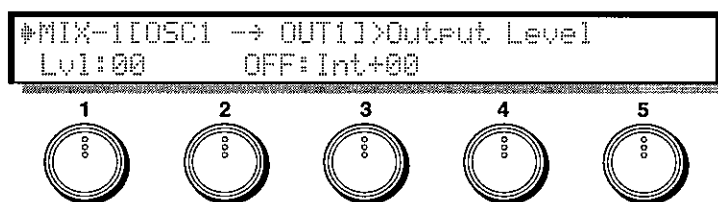
4-3. Mixer Section

ミキサー・セクションでは、2つのミキサー出力に入力される5つの信号(WS1 Out, WS2 Out, Noise generator, Feedback, Sub OSC)のレベルと、そのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。



MIX-1 [OSC1 → OUT1]

ウェーブ・シェープ1を通ったオシレータ1の信号をミキサー・アウトプット1に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。



1 Output Level [0...99]

ミキサー・アウトプット1に出力するレベルを設定します。

•PE149

2 Level Mod.Source (Level Modulation Source) [OFF...CChg#95]

上記レベルをコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

3 Level Mod.Int (Level Mod.Intensity) [-99...+99]

"Level Modulation Source"による効果の深さと方向を設定します。+に設定するとLevelの値が大きくなり、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。"Level Modulation Source"でEGまたはLFOを選択したときは、+の値に設定すると正位相に、-の値に設定すると逆位相に効果がかかります。

•PE150

MIX-2 [OSC1 → OUT2]

ウェーブ・シェーブ1を通ったオシレータ1の信号をミキサー・アウトプット2に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

前述のMIX-1 [OSC1 → OUT1]を参照してください。

•PE151 : Level •PE152 : Level Mod. Intensity

MIX-3 [OSC2 → OUT1]

ウェーブ・シェーブ2を通ったオシレータ2の信号をミキサー・アウトプット1に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。

前述のMIX-1 [OSC1 → OUT1]を参照してください。

•PE153 : Level •PE154 : Level Mod. Intensity

MIX-4 [OSC2 → OUT2]

ウェーブ・シェーブ2を通ったオシレータ2の信号をミキサー・アウトプット2に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。

前述のMIX-1 [OSC1 → OUT1]を参照してください。

•PE155 : Level •PE156 : Level Mod. Intensity

MIX-5 [SUBOSC → OUT1]

サブ・オシレータの出力からミキサー・アウトプット1に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。

前述のMIX-1 [OSC1 → OUT1]を参照してください。

•PE157 : Level •PE158 : Level Mod. Intensity

MIX-6 [SUBOSC → OUT2]

サブ・オシレータの出力からミキサー・アウトプット2に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。

前述のMIX-1 [OSC1 → OUT1]を参照してください。

•PE159 : Level •PE160 : Level Mod. Intensity

MIX-7 [NOISE → OUT1]

ノイズ・ジェネレータの出力からミキサー・アウトプット1に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。

前述のMIX-1 [OSC1 → OUT1]を参照してください。

•PE161 : Level •PE162 : Level Mod. Intensity

MIX-8 [NOISE → OUT2]

ノイズ・ジェネレータの出力からミキサー・アウトプット2に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。

前述のMIX-1 [OSC1 → OUT1]を参照してください。

•PE163 : Level •PE164 : Level Mod. Intensity

MIX-9 [Feedback → OUT1]

アンプ・セクションからのフィードバックからミキサー・アウトプット1に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。

前述のMIX-1 [OSC1 → OUT1]を参照してください。

•PE165 : Level •PE166 : Level Mod. Intensity

MIX-10 [Feedback → OUT2]

アンプ・セクションからのフィードバックからミキサー・アウトプット2に出力するレベルと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースとインテンシティを設定します。

前述のMIX-1 [OSC1 → OUT1]を参照してください。

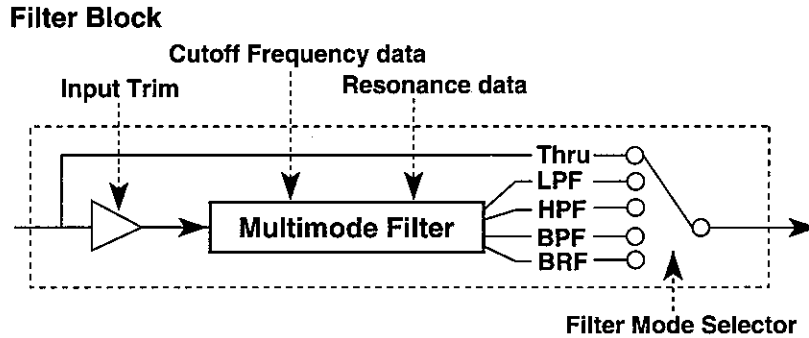
•PE167 : Level •PE168 : Level Mod. Intensity



Feedbackレベル上げ過ぎると、音が歪む場合があります。

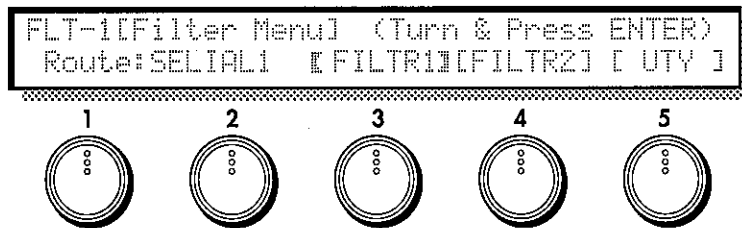
4-4. Filter Section

2系統のマルチ・モード・フィルタを内蔵しています。それぞれ4種類(LPF、HPF、BPF、BRF)のフィルタ・タイプから1つを選び、使用します。



FLT-1 [Filter Menu]

フィルタ・ルーティング・タイプとフィルタ・メニュー・アイテムを選択します。



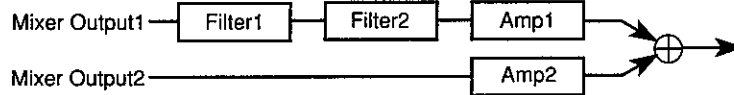
2 Routing

(Filter Routing)

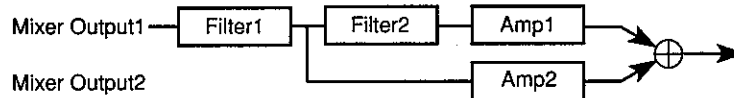
[SERIAL1, SERIAL2, PARALLEL]

ミキサーからの出力→フィルタ→アンプへの接続形態を次の3タイプから選びます。

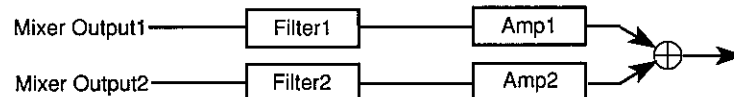
Serial1



Serial2



Parallel



バンド・パス・フィルタで山を2つ作る時はPARALLELにします。

バンド・リジェクト・フィルタで谷を2つ作る時はSERIALにします。このとき、フィルタ1と2を同じ設定にすると、カットオフのスロープが鋭くなります。

3 [FILTR1] (Filter1)

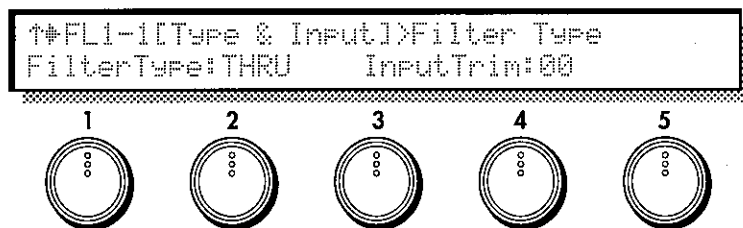
4 [FILTR2] (Filter2)

5 [UTY] (Utility)

3, 4, 5はメニュー・アイテムです。エディットを行うフィルタ1, 2またはユーティリティを選択します。[FILTR1]と[FILTR2]ではそれぞれのフィルタに関する設定を行います。[UTY]ではフィルタに関する初期化やコピーを行います。CURSORキーまたは各KNOBを操作して、エディットする項目を選び、ENTERキーを押して、各項目内に入ります。[FILTR2]は、[FILTR1]と同様のパラメータ構成になってます。ページFL1-1...5の解説をご覧ください。

FL1-1 [Type & Input]

フィルタ1の種類と、ミキサーから入力される信号のレベルを設定します。



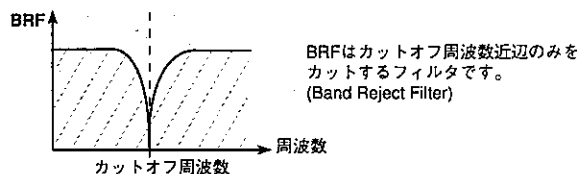
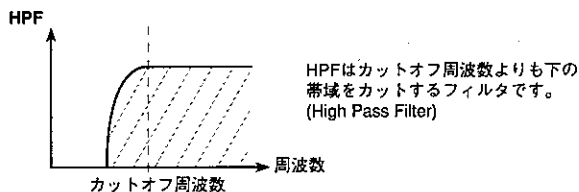
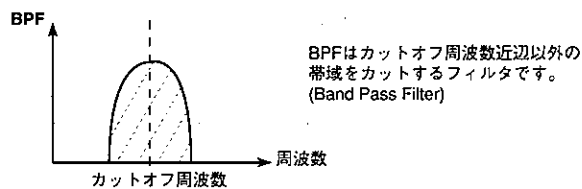
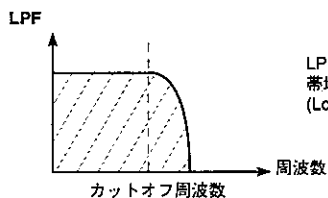
2 Filter Type

[THRU, LPF, HPF, BPF, BRF]

フィルタ1で使用するフィルタの種類を設定します。

フィルタタイプとカットオフ周波数について

THRU (Through)ではフィルタがかかりません。



4 Input Trim

[00...99]

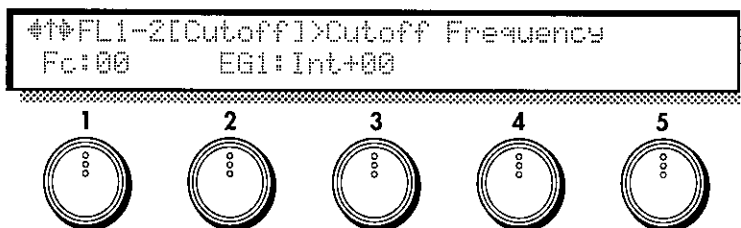
フィルタ1へ入力するレベルを設定します。



この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときなどに音が歪むことがあります。音量を調節するときは、AMPセクションのページAMP1-1、AMP2-1 AMPLITUDEで行ってください。

FL1-2 [Cutoff]

フィルタ1のカットオフ周波数と、カットオフ周波数を時間的に変化させるEGの効果の深さを設定します。



1 Cutoff Frequency [00...99]

フィルタ1のカットオフ周波数を設定します。この値が大きいほどカットオフ周波数が高くなります。

•PE28 : FL1 •PE34 : FL2

2 Mod. EG (Cutoff Frequency Modulation EG) [EG1...EG4, P.EG, A.EG]

フィルタ1のカットオフ周波数に時間的な変化を与えるEGを設定します。
各EGの設定については、EG1~4はP.111を、P.EGはP.13を、A.EGはP.84をご覧ください。

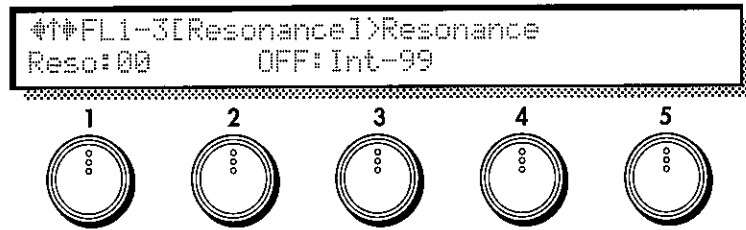
3 Mod. EG Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Int.) [-99...+99]

"Cutoff Frequency Modulation EG"によるカットオフ周波数の変化の深さと方向を設定します。ここでの設定を+の値にすると"Cutoff Frequency"で設定した値を基準(EGの各レベルが0のときに"Cutoff Frequency"で設定した値になります)にEGの各レベルが+の部分で音色が明るく(鋭く)なり、-の部分で暗く(鈍く)なります。ここでの設定を-の値にすると、+のときの逆方向へ変化します。

•PE29 : FL1 •PE35 : FL2

FL1-3 [Resonance]

フィルタ1のレゾナンスの設定と、レゾナンスをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。

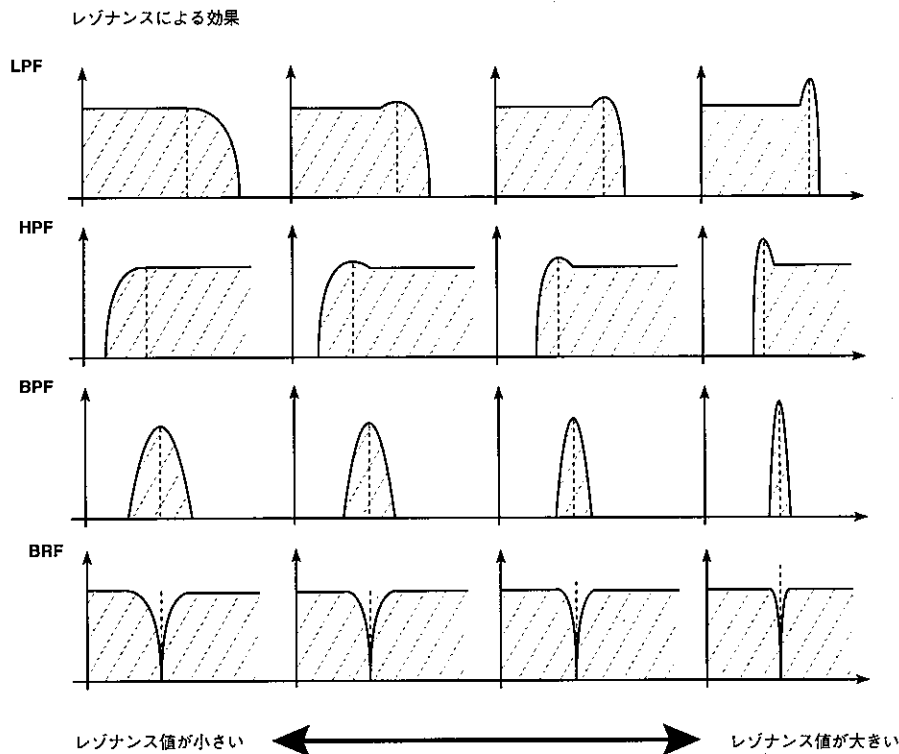


1 Resonance

[0...99]

"Cutoff Frequency" (ページFL1-2, 1)で設定した周波数付近の倍音成分を強調して、音にクセをつけます。値が大きいく程、効果が大きくなります。Resonanceを高く設定するとフィルタの出力信号が歪むことがあります。その場合は"input Trime" (FL1-1, 4)を低めに設定してください。

•PE32 : FL1 •PE38 : FL2



2 Mod.Source (Resonance Modulation Source)

[OFF...CChg#95]

レゾナンスの効き方をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

3 Mod.Intensity (Resonance Mod. Intensity)

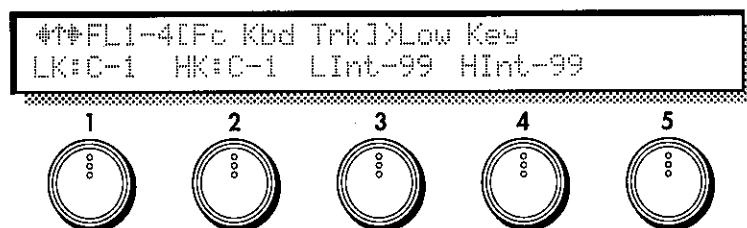
[-99...+99]

"Resonance Modulation Source"による"Resonance"の変化量と方向を設定します。+の値のときは"Resonance"の値が大きい方向へ、-に設定すると逆方向へ変化します。"Resonance Modulation Source"でEGまたはLFOを選択した場合は、+に設定したときは正相に、-に設定したときは逆相に効果がかかります。

•PE33 : FL1 •PE39 : FL2

FL1-4 [Fc Kbd Trk] Cutoff Frequency Keyboard Track

フィルタ1のカットオフ周波数に、キーボード・トラックによるモジュレーションのかかり方を設定します。



1 Low Key [C-1...G9]

Lowerキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

2 High Key [C-1...G9]

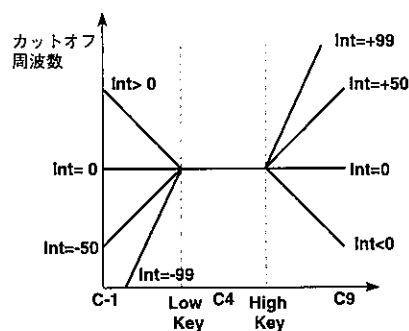
Higherキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

3 Lower Intensity [-99...+99]

Low keyより低いキーの鍵盤位置によるカットオフ周波数の変化する深さと方向を設定します。-50で鍵盤の音程変化と一致します。

4 Higher Intensity [-99...+99]

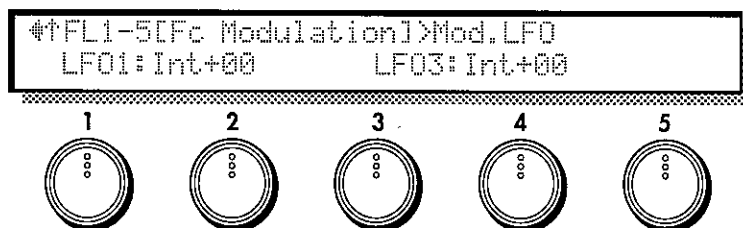
High Keyより高いキーの鍵盤位置によるカットオフ周波数の変化する深さと方向を設定します。+50で鍵盤の音程変化と一致します。



＋の値を設定するとLow Key/High Keyから離れるほど音色は明るくなります。－の値を設定するとその逆になります。0に設定すると、カットオフは弾く位置に関係なく一定になります。Low KeyとHigh Keyの間は一定の値になります。

FL1-5 [Fc Modulation]

フィルタ1のカットオフ周波数をコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。



1 Mod.LFO (Cutoff Frequency Modulation LFO) [LFO1...4]

フィルタ1のカットオフ周波数に周期的な変化を与えるLFOを選択します。各LFOの設定はLFOセクションで行います。

2 Mod.LFO Int (Cutoff Frequency Mod. LFO Int.) [-99...+99]

"Cutoff Frequency Modulation LFO"によるカットオフ周波数の変化の深さと方向を設定します。+の値に設定したときは正位相に、-の値に設定したときは逆位相に効果がかかります。

•PE30 : FL1 •PE36 : FL2

3 Mod.Source (Cutoff Frequency Modulation Source) [OFF...CChg#95]

カットオフ周波数に変調を与えるモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

4 Mod.Intensity (Cutoff Frequency Mod. Intensity) [-99...+99]

"Cutoff Frequency Modulation Source"によるカットオフ周波数の変化の深さと方向を設定します。+の値に設定するとカットオフ周波数が高い方向へ、-の値に設定するとその逆方向へ変化することになります。"Cutoff Frequency Modulation Source"でEGを設定した場合は、+の値に設定したときに正位相、-の値に設定したときに逆位相の効果がかけられます。また"Cutoff Frequency Modulation Source"にLFOを設定すると"Cutoff Frequency Modulation Source LFO"と同じ効果がかかります。

•PE31 : FL1 •PE37 : FL2

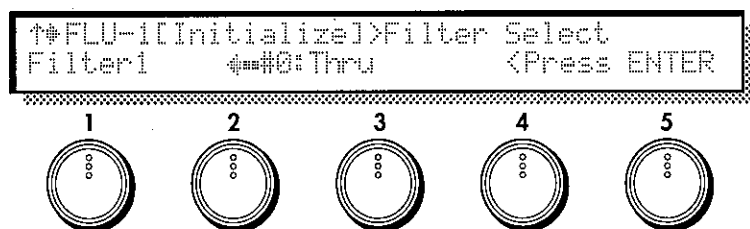
FL2-1 [Type & Input]...FL2-5 [Fc Modulation]

フィルタ2に関する設定を行います。フィルタ2はフィルタ1のパラメータと同様のパラメータ構成になってます。前述のページFL1-1...5を参照してください。

[UTY] - Utility

FLU-1 [Initialize]

フィルタを初期化します。



1 Filter Select

[Filter1, Filter2, Filter1&2]

初期化するフィルタを設定します。

2 Initial Type

[#0...4]/[#0...3]

"Filter Select"で選択したフィルタを次の推奨セッティングに初期化します。

"Filter Select" が Filter1 もしくは Filter2 のとき

- | | |
|--------------|--------------------------------|
| #0: Thru | フィルタを使用しません。 |
| #1: LowPass | 標準的なローパス・フィルタに設定されます。 |
| #2: HighPass | 標準的なハイパス・フィルタに設定されます。 |
| #3: BandPass | 標準的なバンドパス・フィルタに設定されます。 |
| #4: BPF_Note | 中心周波数が音程に追従するバンドパス・フィルタに設定します。 |

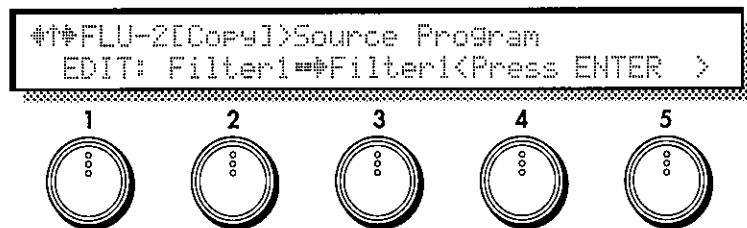
"Filter Select" が Filter1&2 のとき

- | | |
|-----------------|---------------------------------|
| #0: SaxBody | Reed OSC の特徴を際立てる設定になります。 |
| #1: Formant | 声のような音色が得られる設定になります。 |
| #2: Trumpet | Brass OSC の特徴を際立てる設定になります。 |
| #3: MuteTrumpet | ミュートを使用した金管楽器の様な音色が得られる設定になります。 |

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

FLU-2 [Copy]

現在使用しているプログラムに、別のプログラムのフィルタの設定をコピーします。



1 Source Program

[EDIT, A00...C63]

コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。EDITでは現在エディットしている(カレント・メモリーに呼び出されている)プログラムが選ばれます。

C00~C63を選んだとき、実行時にカードが挿入されていないと<No Card >を表示して、処理を中止します。
また、フォーマットのされていないカードが挿入されていたときは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

2 Source Filter

[Filter1, Filter2, ALL]

コピーの元とするFilterを設定します。ALLを選んだときは、次の"Destination"は無効になります。

3 Destination

[Filter1, Filter2]

コピーの先(現在の)Filterを設定します。

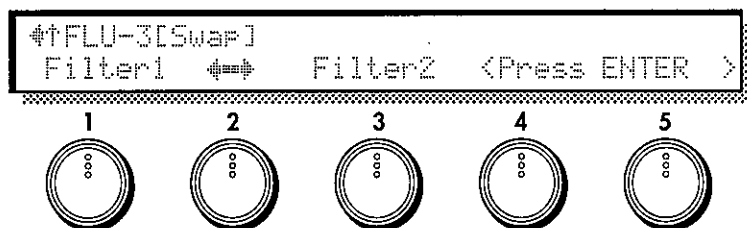
選択後、ENTERキーを押して、実行します。



"Source Program"がEDITの場合、"Source Filter"と"Destination"が同じ場合は<ignore >を表示して、処理を放棄します。

FLU-3 [Swap]

現在のフィルタの内容をFilter1とFilter2で入れ換えます。



ENTERキーを押して、実行します。

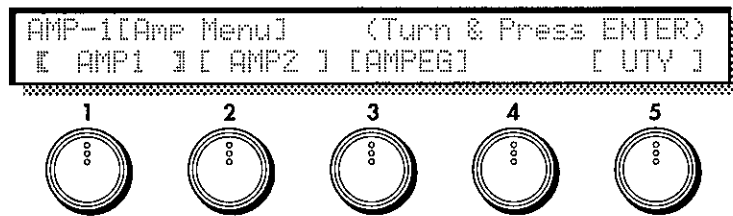
4-5. Amplifier Section

Amplifier (AMP) セクションでは、音量に関する設定を行います。

独立した2系統のアンプがあり、AMPセクションに入力される信号はFilter Routing(ページFLT-1, 2)によって決まります。

AMP-1 [Amp Menu]

アンプ・メニュー・ページです。



1 [AMP1] (Amplitude 1)

2 [AMP2] (Amplitude 2)

3 [AMPEG] (Amplitude EG)

5 [UTY] (Utility)

エディットを行うアンプ1、2、アンプEGまたはユーティリティを選択します。

[AMP1]と[AMP2]ではそれぞれの音量に関する設定を行います。[AMPEG]では音量を時間的に変化させるアンプEGを設定します。[UTY]ではアンプに関する初期化や、コピーなどを行います。

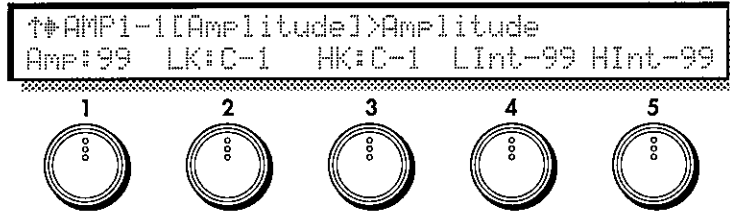
CURSORキーまたはKNOBを操作して、エディットする項目を選び、ENTERキーを押して、各項目内に入ります。

[AMP2]は[AMP1]と同様のパラメータ構成になっています。ページAMP1-1...2の解説を参照してください。

[AMP1]

AMP1-1 [Amplitude] - Amplitude 1

アンプ1の音量レベルと、キーボード・トラックで音量レベルをコントロールするための深さと方向を設定します。



1 Amplitude [0...99]

フィルタ1,2からのアンプ1の入力レベルを設定します(ページFLT-1,2参照)。値を大きくすると音量レベルが大きくなります。

•PE40 : AMP1 •PE42 : AMP2

2 Kbd Trk Low Key (Keyboard Tracking Low Key) [C-1...G9]

Lowerキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

3 Kbd Trk High Key (Keyboard Tracking High Key) [C-1...G9]

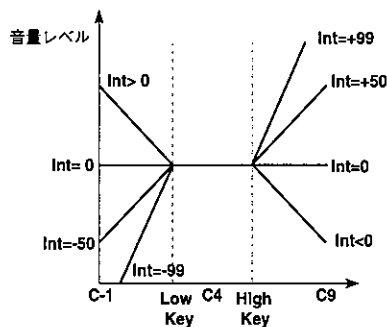
Higherキーボード・トラックがかかりはじめるキーを設定します。

4 Kbd Trk Lower Int (Keyboard Tracking Lower Intensity) [-99...+99]

Low keyより低いキーの鍵盤位置による音量レベルの変化する深さと方向を設定します。

5 Kbd Trk Higher Int (Keyboard Tracking Higher Intensity) [-99...+99]

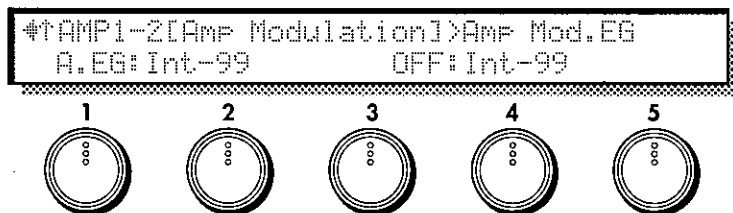
High Keyより高いキーの鍵盤位置による音量レベルの変化する深さと方向を設定します。



＋の値のときは、指定されたKeyboard Tracking Low Key/High Keyから離れた音程を弾くほど音量が大きくなります。
－の値のときはその逆になります。0に設定すると弾く位置に関係なく一定の音量で発音されます。Low KeyとHigh Keyの間は一定音量となります。

AMP1-2 [Amp Modulation]

アンプ1の音量レベルをコントロールするEGと、モジュレーション・ソースを設定します。



1 Amp Mod. EG (Amplitude Modulation EG) [EG1...EG4, P. EG, A. EG]

アンプ1の音量レベルに時間的な変化を与えるEGを設定します。
各EGの設定については、EG1~4はp.111を、P. EGはp.13を、A. EGはp.84をご覧ください。

2 Mod. EG Int (Amplitude Mod. EG Intensity) [-99...+99]

"Amplitude Modulation EG"による音量レベルの変化の深さと方向を設定します。

3 Mod. Source (Amplitude Modulation Source) [OFF...CChg#95]

アンプ1の音量レベルをコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

4 Mod. Intensity (Amplitude Mod. Intensity) [-99...+99]

"Amplitude Modulation Source"による音量レベルの変化の深さと方向を設定します。"Amplitude Modulation Source"でEGまたはLFOを選択した場合は、+に設定した場合は正位相に、-に設定した場合は逆位相に効果がかかります。

•PC41 : AMP1 •PC43 : AMP2

[AMP2]

AMP2-1 [Amplitude]...AMP2-2 [Amp Modulation]

アンプ2に関する設定を行います。アンプ2はアンプ1のパラメータと同様な構成になっています。前述のAMP1-1...2を参照してください。

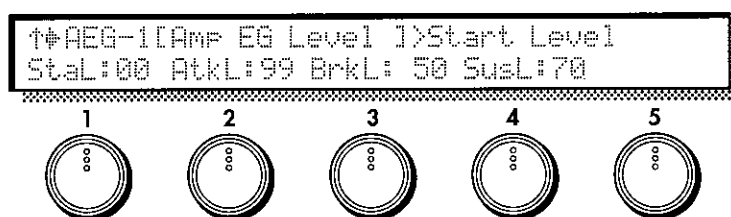
[AMP EG]

アンプEGを設定します。アンプEGで音量が時間とともにどのように変化するかを調節します。ProphecyのアンプEGは汎用のコントローラとして使用することができるため、音量をコントロールする以外にもさまざまなパラメータに時間的な変化を与えることができます。

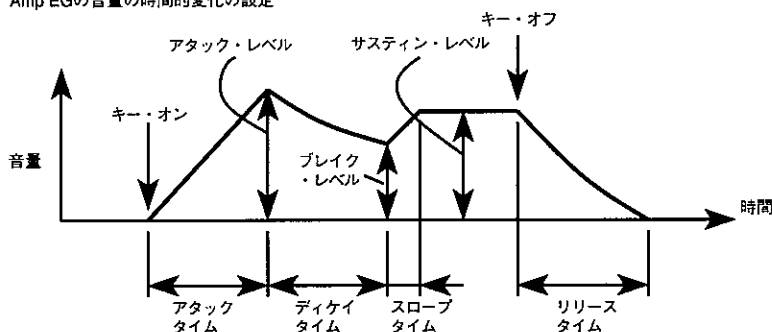
アンプEGで音量をコントロールするためには"Amplitude Modulation EG"(AMP1-2, 1/AMP2-2, 1)でAEGを設定して、"Amplitude Mod. EG Intensity"(AMP1-2, 2/AMP2-2, 2)によってその効果の深さを設定します。さらに"Amplitude Modulation Source"(AMP1-2, 3/AMP2-2, 3)を選択し、"Amplitude Mod.Intensity"を設定することによってに音量レベルを付加することもできます。

AEG-1 [Amp EG Level]

鍵盤を押したり、離したりする動作に対する音量の変化量を設定します。



Amp EGの音量の時間的変化の設定



1 Start Level [0...99]

キー・オン(鍵盤を押す)時の音量レベルを設定します。

•PE44

2 Attack Level [0...99]

アタック・タイムを経過したときの音量レベルを設定します。

•PE46

3 Break Level [0...99]

ディケイ・タイムを経過したときの音量レベルを設定します。

•PE48

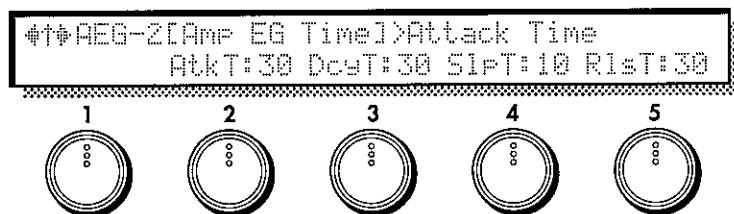
4 Sustain Level [0...99]

スローブ・タイムを経過後の音量レベルの設定をします。

•PE50

AEG-2 [Amp EG Time]

鍵盤を押したり、離したりする動作に対する音量の変化する時間を設定します。



2 Attack Time [0...99]

キー・オン(鍵盤を押す)からアタック・レベルに到達するまでの時間を設定します。値が0のときは一瞬のうちに移行し、99に設定するとゆっくりと移行します。

•PE45

3 Decay Time [0...99]

アタック・タイムが終了してからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します(値による変化は"Attack Time"参照)。

•PE47

4 Slope Time [0...99]

ディケイ・タイムが終了してからサスティン・レベルに到達するまでの時間を設定します(値による変化は"Attack Time"参照)。

•PE49

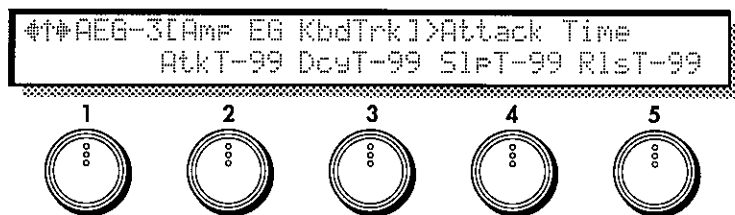
5 Release Time [0...99]

キー・オフ(鍵盤を離す)から音量がゼロになるまでの時間を設定します。(値による変化は"Attack Time"参照)。

•PE51

AEG-3 [Amp EG KbdTrk] Amplitude EG Keyboard Tracking

鍵盤の位置によるアンプEGタイムの変化のしかたを設定します。



2 Attack Time [-99...+99]

3 Decay Time [-99...+99]

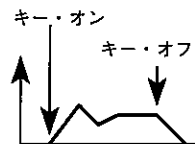
4 Slope Time [-99...+99]

5 Release Time [-99...+99]

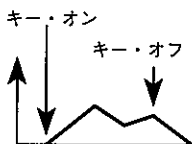
各EGタイム(ページAEG-2)の鍵盤の位置による変化の深さと方向を設定します。

＋の値に設定すると、高い音程を弾くほどEGタイムが長くなり、－の値に設定するとEGタイムが短くなります。

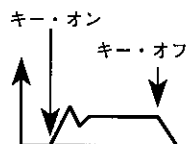
各タイムを－の値に設定した場合



Amp EGによる設定



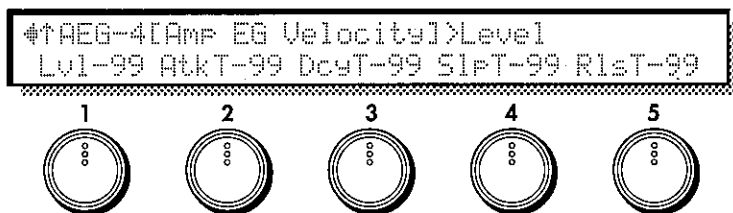
低い音程を弾いたとき



高い音程を弾いたとき

AEG-4 [Amp EG Velocity] Amplitude EG Velocity Control

鍵盤を弾くタッチの強弱(ベロシティ)によるアンプEGレベルとEGタイムの変化のしかたを設定します。



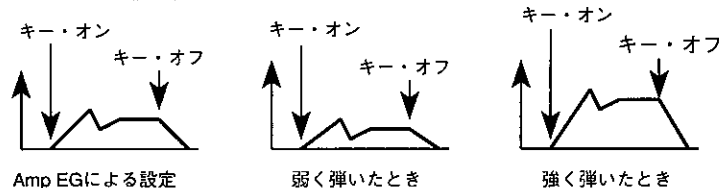
1 Level [-99...+99]

ベロシティによるEGレベルの変化量と方向を設定します。

＋の値に設定すると、鍵盤を強く弾くほどアンプEGレベルが大きくなり、逆に－の値に設定するとアンプEGレベルが小さくなります。

•PE52

Levelを十の値に設定した場合



2 Attack Time [-99...+99]

•PE53

3 Decay Time [-99...+99]

•PE54

4 Slope Time [-99...+99]

•PE55

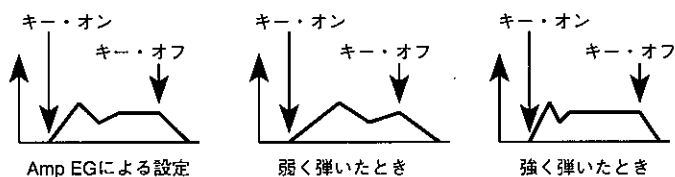
5 Release Time [-99...+99]

•PE56

各EGタイムのベロシティによる変化量と方向を設定します。

＋の値に設定すると、鍵盤を強く弾くほどアンプEGの各タイムが長くなり、逆に－の値に設定すると各アンプEGタイムが短くなります。

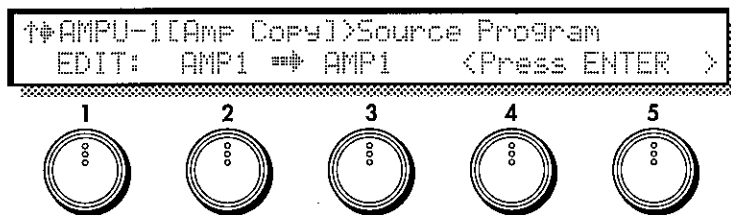
各タイムを－の値に設定した場合



[UTY] - Utility

AMPU-1 [Amp Copy]

現在使用しているプログラムに、別のプログラムのアンプの設定をコピーします。



1 Source Program

[EDIT, A00...C63]

コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。EDITでは現在エディットをしている(カレント・メモリーに呼び出されている)プログラム選ばれます。C00～C63を選んだ場合、実行時にカードが挿入されていないときは、<No Card >を表示して、処理を中止します。

また、フォーマットのされていないカードが挿入されていたときは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

2 Source Amp (Source Amplitude)

[AMP1, AMP2, ALL]

コピー元のアンプを設定します。ALLを選んだときは次のDestinationが無効になります。

3 Destination (Target Amplitude)

[AMP1, AMP2]

コピー先(現在)のアンプを設定します。

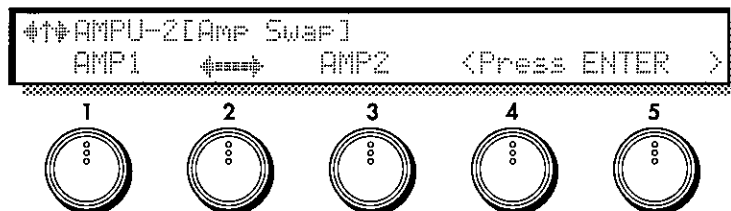
選択後、ENTERキーを押して、実行します。



"Source Program"がEDITの場合に、"Source Amp"と"Destination"が同じアンプが選ばれていると<Ignore >を表示して、処理を放棄します。

AMPU-2 [Amp Swap]

同じプログラム内のアンプの設定を入れ換えます。

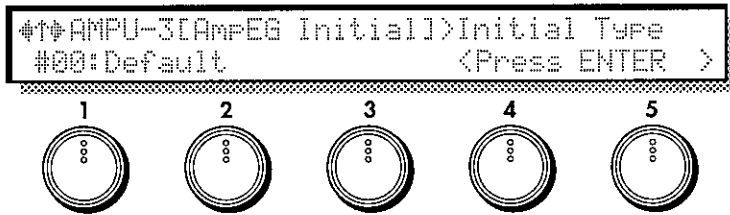


AMP1とAMP2の設定を入れ換えます。

ENTERキーを押して、実行します。

AMPU-3 [AmpEG Initialize]

アンプEGを初期化します。



1 Initial Type

[#00...10]

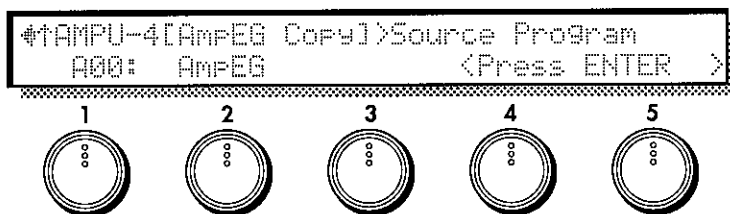
次の11種類のなかから推奨セッティングを設定します。

- #00: Default
- #01: Piano
- #02: Bell
- #03: Guitar
- #04: Percussion
- #05: Organ
- #06: SoftAttack
- #07: SlowAttack
- #08: SoloString
- #09: Sweep
- #10: Pressure

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

AMPU-4 [AmpEG Copy]

現在使用しているプログラムに、別のプログラムのアンプEGの設定をコピーします。



1 Source Program

[A00...C63]

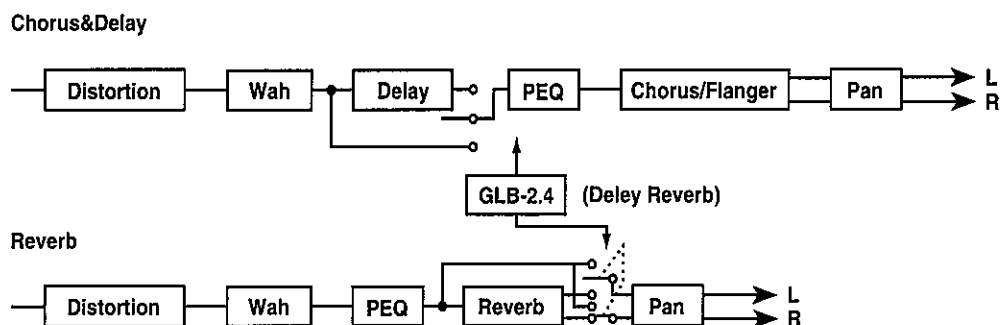
コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。

C00~C63を選んだ場合、実行時にカードが挿入されていないときは、<No Card >を表示して、処理を中止します。
また、フォーマットのされていないカードが挿入されていたときは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

4-6. Effect Section

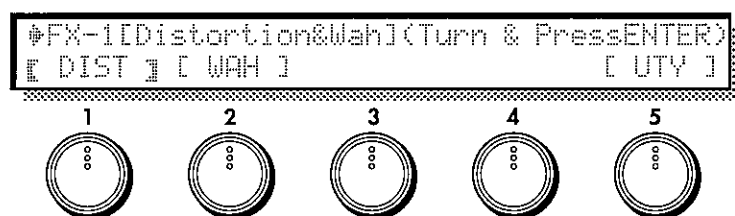
EFFECTセクションでは、7つのエフェクトを内蔵しています。これらを組み合わせた2とおりのルーティングが行えます。ルーティングは、ページFX-2 [Delay/Reverb] Delay/Reverb Selectで切り替えます。



GLOBALセクションのページGLB-2.4 Delay Reverb (ON/BYPASS)で、ディレイもしくはリバーブをオンまたはバイパスさせることができます。

FX-1 [Distortion & Wah]

ディストーション&ワウ・メニュー・ページです。



1 [DIST] (Distortion)

2 [WAH] (Wah)

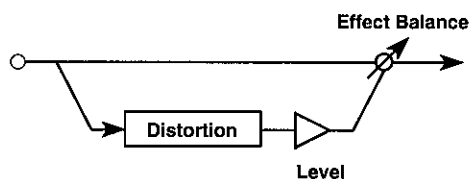
3 [UTY] (Utility)

エディットを行うディストーション、ワウまたはユーティリティを選択します。[DIST]ではディストーションを、[WAH]ではワウを設定します。[UTY]ではこれらのエフェクトの初期化やコピーを行います。

CURSORキーまたは各KNOBを操作して、エディットする項目を選び、ENTERキーを押して、各項目内に入ります。

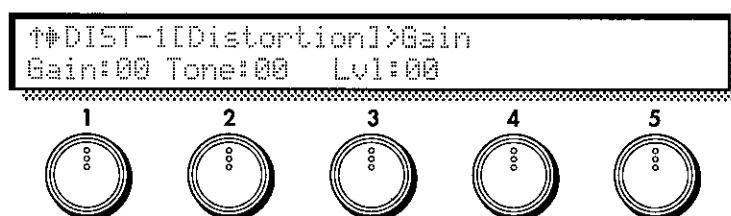
[DIST] - Distortion

入力信号を歪ませます。



DIST-1 [Distortion] - Distortion

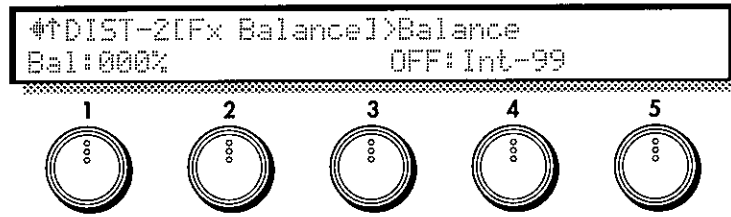
ディストーションの出力レベルと、音色を設定します。



- | | |
|---------------------|----------|
| 1 Gain | [0...99] |
| 入力信号を歪ませる強さを設定します。 | |
| •PE57 | |
| 2 Tone | [0...99] |
| エフェクト音の音色を調整します。 | |
| •PE58 | |
| 3 Fx Level | [0...99] |
| エフェクト音の出力レベルを設定します。 | |

DIST-2 [Fx Balance] - Distortion

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスと、それをコントロールするモジュレーション・ソースを設定します。



1 Balance (Effect Balance) [0...100%]

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスを設定します。0の値でダイレクト音のみ、100の値でエフェクト音のみを出力します。

•PE59

3 Bal Mod.Source (Effect Balance Modulation Source) [OFF...CChg#95]

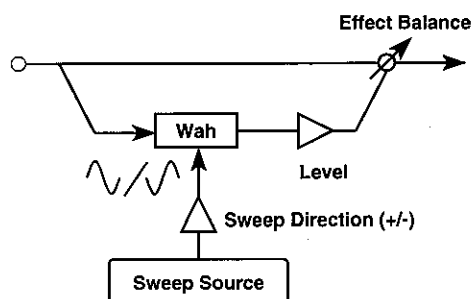
"Effect Balance"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

4 Bal Mod.Intensity (Effect Balance Mod. Intensity) [-99...+99]

"Effect Balance Modulation Source"による変化の深さと方向を設定します。+に設定すると"Effect Balance"の値が大きくなり、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。"Effect Balance Modulation Source"でEGまたはLFOを選択したときは、+に設定すると正位相に、-に設定すると逆位相に効果がかかります。

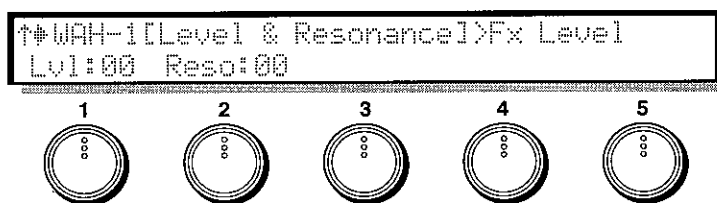
[WAH] - Wah

ピーク付近にある高周波を強調して音色を変化させます。



WAH-1 [Level & Resonance] - Wah

ここではワウの出力レベルと、音色を設定します。



1 Fx Level

[0...99]

ワウの出力レベルを設定します。

2 Resonance

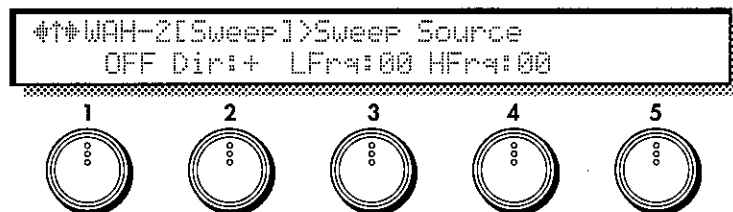
[0...99]

音色にクセをつけます。この値を大きくするとワウ効果が強くなります。

•PE60

WAH-2 [Sweep] - Wah

ワウ・フィルタをコントロールするモジュレーション・ソースと、下限/上限周波数を設定します。



1 Sweep Source [OFF...CChg#95]

ワウ・フィルタをコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List)を設定します。

2 Sweep Direction [+,-]

"Sweep Source"で設定したモジュレーション・ソースの方向を設定します。この値を+に設定するとLFOが正位相に、-に設定するとLFOが逆相にかかります。

3 Low Frequency [0...99]

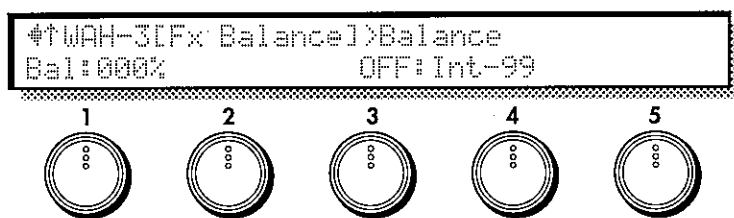
ワウ・フィルタが移動するときの下限周波数を設定します。この値を大きくすると周波数が高くなります。

4 High Frequency [0...99]

ワウ・フィルタが移動するときの上限周波数を設定します。この値を大きくすると周波数が高くなります。

WAH-3 [Fx Balance] - Wah

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスと、それをコントロールするモジュレーション・ソースを設定します。



1 Balance (Effect Balance) [0...100%]

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスを設定します。0の値でダイレクト音のみ、100の値でエフェクト音のみを出力します。

•PE61

3 Bal Mod.Source (Effect Balance Modulation Source) [OFF...CChg#95]

"Effect Balance"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

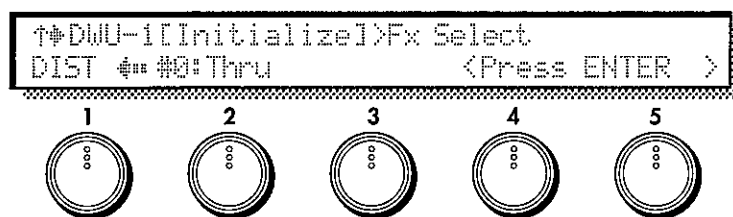
4 Bal Mod.Intensity (Effect Balance Mod. Intensity) [-99...+99]

"Effect Balance Modulation Source"による変化の深さと方向を設定します。+に設定すると"Effect Balance"の値が大きくなり、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。"Effect Balance Modulation Source"でEGまたはLFOを選択した場合は、+に設定すると正位相に、-に設定すると逆位相に効果がかかります。

[UTY] - Utility

DWU-1 [Initialize]

現在選択されているプログラムのディストーションとワウ・ワウのパラメータ設定を初期化します。



1 Fx Select

[DIST, WAH]

初期化するエフェクトを選びます。

2 Initial Type

[#0...2]/[#0...3]

次のなかから推奨セッティングを選びます。

"Fx Select"がDISTのとき

#0:Thru

#1:Distortion

#2:OverDrive

"Fx Select"がWAHのとき

#0:Thru

#1:LFO_Wah

#2:VelocityWah

#3:RandomWah

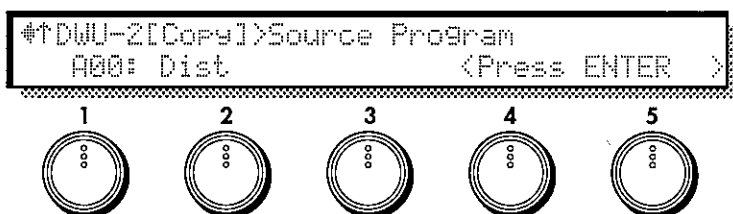
選択後、ENTERキーを押して、実行します。



WAHの#1と#3を実行するとLFO4の設定も変更されます。

DWU-2 [Copy]

現在使用しているプログラムに、別のプログラムのディストーションまたはワウの設定をコピーします。



1 Source Program

[A00...C63]

コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。

C00～C63を選んだ場合、実行時にカードが挿入されていないときは、<No Card >を表示して、処理を中止します。

また、フォーマットのされていないカードが挿入されていたときは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

2 Destination

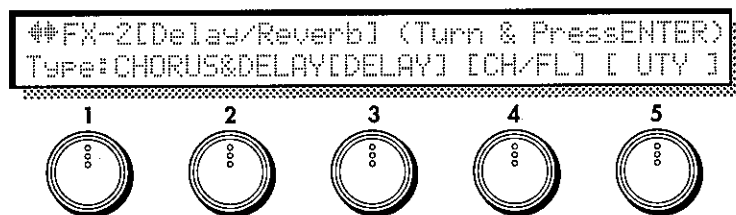
(Target Fx)

[DIST, WAH, DIST&WAH]

コピーの対象とするエフェクトを設定します。選択後、ENTERキーを押して、実行します。

FX-2 [Delay/Reverb]

エフェクト・ルーティング・タイプと、ディレイ/リバーブ・メニュー・アイテムを選択します。



1 Type (Delay/Reverb Select) [CHORUS&DELAY, REVERB]

エフェクト・ルーティングを設定します(90ページ参照)。
CHORUS&DELAY : エフェクト・ルーティング1が選ばれます。
REVERB : エフェクト・ルーティング2が選ばれます。

"Delay/Reverb Select"にCHORUS&DELAY設定時

3 [DELAY] (Delay)

4 [CH/FL] (Chorus & Flanger)

5 [UTY] (Utility)

3, 4, 5はメニュー・アイテムです。エディットを行うディレイ、コーラス/フランジャーまたはユーティリティを選択します。[DELAY]ではディレイを、[CH/FL]ではコーラス&フランジャーを設定します。[UTY]ではこれらのエフェクトの初期化、コピーを行います。
CURSORキーまたは各KNOBを操作して、エディットする項目を選び、ENTERキーを押して、各項目内に入ります。

"Delay/Reverb Select"にREVERB設定時

4 [REVERB] (Reverb)

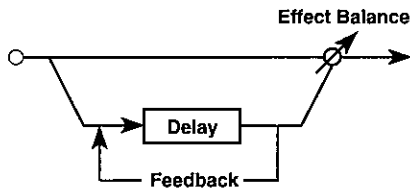
5 [UTY] (Utility)

4, 5はメニュー・アイテムです。エディットを行うリバーブまたはユーティリティを選択します。[REVERB]ではリバーブの設定を、[UTY]ではリバーブの初期化、コピーを行います。
CURSORキーまたは各KNOBを操作して、エディットする項目を選び、ENTERキーを押して、各項目内に入ります。

[DELAY] - Delay

*Delay/Reverb Select(ページFX-2, 2)にCHORUS&DELAYを設定時に表示されます。

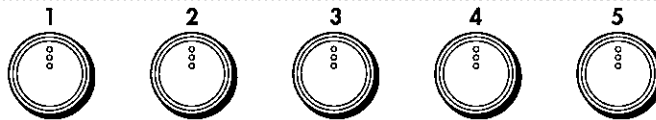
入力信号を時間的に遅らせるエフェクトです。ハイダンプの設定により、リピート音に自然な減衰感をつけることができます。



DLY-1 [Delay & Fback] - Delay

ディレイ・タイム、フィードバック、ハイダンプを設定します。

```
↑DLY-1[Delay & Fback]>Delay Time  
Dly:00(0012[ms])      Fback:00  HDmp:00
```



1 Delay Time [0(012[ms])...99(1200[ms])]

ディレイ・タイムを設定します。最大値(99)で1.2secのディレイ・タイムになります。

•PE65

4 Feedback [0...99]

出力信号を入力側へ戻すフィードバック量を設定します。

•PE66

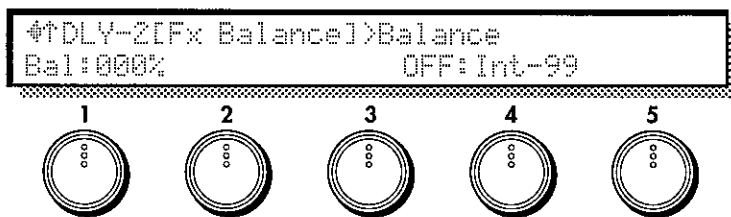
5 High Damp [0...99]

フィードバック信号の高周波数成分の減衰量を設定します。この値を大きくすると高音域の減衰が早くなり、ディレイ音の音色が暗くなっていきます。

•PE67

DLY-2 [Fx Balance] - Delay

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスと、それをコントロールするモジュレーション・ソースを設定します。



1 Balance (Effect Balance) [0...100%]

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスを設定します。0の値でダイレクト音のみ、100の値でエフェクト音のみを出力します。

•PE68

3 Bal Mod.Source (Effect Balance Modulation Source) [OFF...CChg#95]

"Effect Balance"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

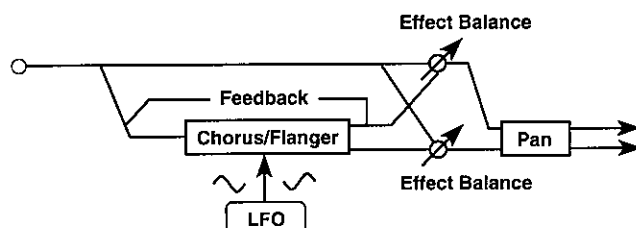
4 Bal Mod.Intensity (Effect Balance Mod. Intensity) [-99...+99]

"Effect Balance Modulation Source"による変化の深さと方向を設定します。+に設定すると"Effect Balance"の値が大きくなり、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。"Effect Balance Modulation Source"でEGまたはLFOを選択したときは、+に設定すると正位相に、-に設定すると逆位相に効果がかかります。

[CH/FL] - Chorus/Flanger

*Delay/Reverb Select(ページFX-2, 2)にCHORUS&DELAYを設定時に表示されます。

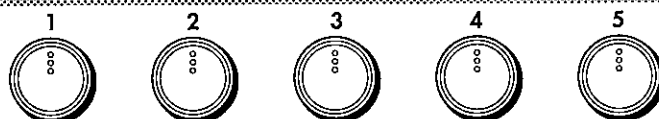
入力信号のディレイ・タイムをずらすことによって、音に厚みやうねりを与えるエフェクトです。モノイン・ステレオアウト・タイプのコーラス/フランジャー・エフェクトです。2つのエフェクト・ブロック・アウトプットに対して逆位相の変調がかかります。



CHFL-1 [Delay & F.Back] - Chorus/Flanger

ディレイ・タイムと、出力信号を入力へ戻すフィードバック量を設定します。

```
↑↑ CHFL-1[Delay & Fback]>Delay Time  
Dly:00(002[ms])      Feedback:-99
```



1 Delay Time [0(001[ms])...99(100[ms])]

コーラス/フランジャーのディレイ・タイムを設定します。

3 Feedback [-99...+99]

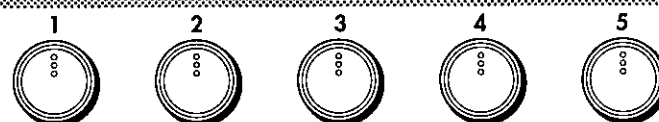
出力信号を入力へ戻すフィードバック量を設定します。0から離れるほど癖のあるフランジング効果がかかります。

•PE62

CHFL-2 [Modulation] - Chorus/Flanger

変調するためのLFOと、それをコントロールするモジュレーション・ソースを設定します。

```
↑↑↑ CHFL-2[Modulation]>Sweep Source LFO  
LFO1 Depth:00      OFF: Int-99
```



1 LFO Select

[LFO1...4]

変調するためのLFOを選択します。各LFOの設定はLFOセクションで行います(p.118参照)。

2 LFO Depth

[0...99]

変調の深さを設定します。この値を大きくすると音の揺れが深くなります。

•PE63

3 Depth Mod.Source (Depth Modulation Source)

[OFF...CChg#95]

"LFO Depth"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

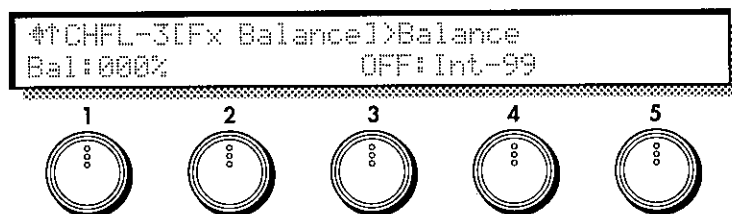
4 Depth Mod.Int (Depth Mod. Intensity)

[-99...+99]

"Depth Modulation Source"による変化の深さと方向を設定します。+に設定すると"LFO Depth"の値が大きくなり、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。"Depth Modulation Source"でEGまたはLFOを選択した場合は、+に設定すると正位相に、-に設定すると逆位相に効果がかかります。

CHFL-3 [Fx Balance] - Chorus/Flanger

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスと、それをコントロールするモジュレーション・ソースを設定します。



1 Balance

(Effect Balance)

[0...100%]

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスを設定します。0の値でダイレクト音のみ、100の値でエフェクト音のみを出力します。

•PE64

3 Bal Mod.Source (Effect Balance Modulation Source)

[OFF...CChg#95]

"Effect Balance"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

4 Bal Mod.Intensity (Effect Balance Modulation Intensity)

[-99...+99]

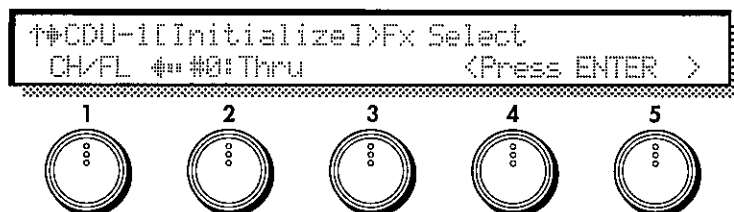
"Effect Balance Modulation Source"による変化の深さと方向を設定します。+に設定すると"Effect Balance"の値が大きくなり、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。"Effect Balance Source"でEGまたはLFOを選択したときは、+に設定すると正位相に、-に設定すると逆位相に効果がかかります。

[UTY] - Utility

*Delay/Reverb Select(ページFX-2, 2)にCHORUS&DELAYを設定時に表示されます。

CDU-1 [Initialize]

現在選択されているプログラムのディレイとコーラス/フランジャーのパラメータ設定を初期化します。



1 Fx Select

[CH/FL, DELAY, CH&DLY]

初期化するエフェクトを選びます。

2 Initial Type

[#0...5] / [#0...4] / [#0...2]

次のなかから推奨セッティングを選びます。

"Fx Select"がCH/FLのとき

- #0:Thru
- #1:LightChorus
- #2:DeepChorus
- #3:LightFlanger
- #4:DeepFlanger
- #5:Flanging Delay

"Fx Select"がDELAYのとき

- #0:Thru
- #1:LongDelay
- #2:MediumDelay
- #3:ShortDelay
- #4:SpringReverb

"Fx Select"がCH&DLYのとき

- #0:Thru
- #1:StereoTapDly
- #2:3D_Dealy

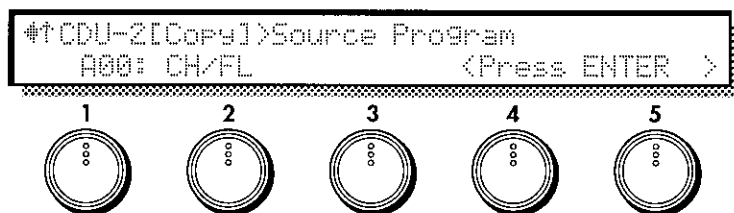
選択後、ENTERキーを押して、実行します。



CH/FLの#1~#4、CH&DLYの#1、#2を実行するとLFO4の設定も変更されます。

CDU-2 [Copy]

現在選択されているプログラムに、別のプログラムのディレイまたはコーラス/フランジャーの設定をコピーします。



1 Source Program

[A00...C63]

コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。
C00～C63を選んだとき、実行時にカードが挿入されていないときは、<No Card >を表示して、処理を中止します。
また、フォーマットのされていないカードが挿入されていたときは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

2 Destination (Target Fx)

[CH/FL, DELAY, CH/FL&DLY]

コピーの対象とするエフェクトを設定します。

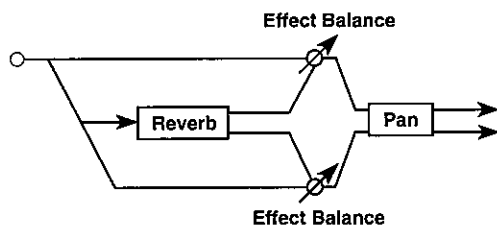
CH/FL: Chorus/Flanger
DELAY: Delay
CH/FL&DLY: Chorus/Flanger&Delay

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

[REVERB] - Reverb

*Delay/Reverb Select(ページFX-2, 2)にREVERBを設定時に表示されます。

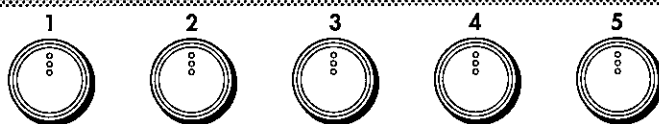
音色に音場感を与えるエフェクトです。モノイン・ステレオアウトのリバーブです。



REV-1 [Reverb Time] - Reverb

プレ・ディレイ、リバーブ・タイム、ハイ・ダンブを設定します。

```
↑REV-1[Reverb Time]Pre Delay Time  
Pre:00(002[ms]) RevTime:00 HDmp:00
```



1 Pre Delay Time [0(002[ms])...99(200[ms])]

ダイレクト音から初期反射音までの時間を設定します。

4 Reverb Time [0...99]

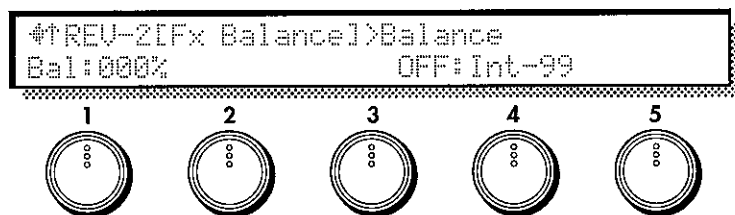
残響音が減衰するまでの時間を設定します。

5 High Damp [0...99]

フィードバック信号の高周波数成分の減衰量を設定します。この値を大きくすると高音域の減衰が早くなります。

REV-2 [Fx Balance] - Reverb

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスと、それをコントロールするモジュレーション・ソースを設定します。



1 Balance (Effect Balance) [0...100%]

ダイレクト音とエフェクト音の出力バランスを設定します。0の値でダイレクト音のみ、100の値でエフェクト音のみを出力します。

•PE71

3 Bal Mod.Source (Effect Balance Modulation Source) [OFF...CChg#95]

"Effect Balance"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を選択します。

4 Bal Mod.Intensity (Effect Balance Modulation Intensity) [-99...+99]

"Effect Balance Modulation Source"による変化の深さと方向を設定します。+に設定すると"Effect Balance"の値が大きくなり、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。"Effect Balance Modulation Source"でEGまたはLFOを選択したときは、+に設定すると正位相に、-に設定すると逆位相に効果がかかります。

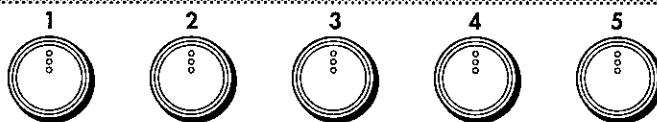
[UTY] - Utility

*Delay/Reverb Select(ページFX-2, 2)にREVERBを設定時に表示されます。

REU-1 [Initial]

現在選択されているプログラムのリバーブのパラメータ設定を初期化します。

```
↑REVU-1[Initialize]>Initial Source  
#0:Thru <Press ENTER >
```



1 Initial Source

[#0...6]

次のなかから推奨セッティングを選べます。

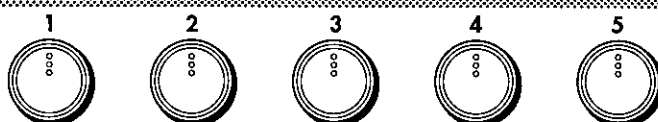
- #0:Thru(効果がかからない)
- #1:Hall
- #2:Room
- #3:Plate
- #4:DelayReverb
- #5:Stage
- #6:EarlyRefraction

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

REU-2 [Copy]

現在選択されているプログラムに、別のプログラムのリバーブのパラメータ設定をコピーします。

```
↑REVU-2[Copy]>Source Program  
A00: REVERB <Press ENTER >
```



1 Source Program

[A00...C63]

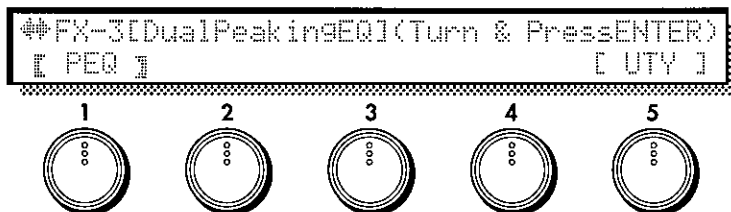
コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。

C00～C63を選んだ場合、実行時にカードが挿入されていないときは、<No Card >を表示して、処理を中止します。
また、フォーマットのされていないカードが挿入されていたときは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

FX-3 [Dual Peaking EQ] - 2 Band PEQ

2バンド・パラメトリック・イコライザーのメニュー・ページです。



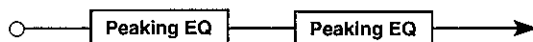
1 [PEQ] (2 Band PEQ)

5 [UTY] (Utility)

エディットするパラメトリック・イコライザーまたはユーティリティを選択します。[PEQ]ではパラメトリック・イコライザーを設定します。[UTY]ではパラメトリック・イコライザーの初期化、コピーを行います。CURSORキーまたは各KNOBを操作して、エディットする項目を選び、ENTERキーを押して、各項目内に入ります。

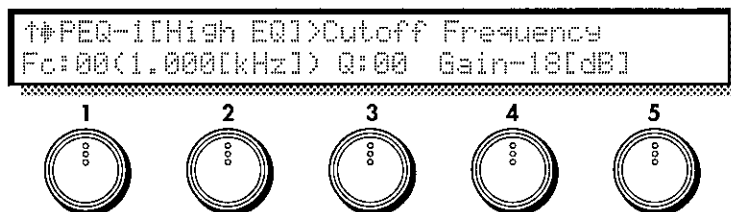
[PEQ] - 2 Band Parametric EQ

2バンド・パラメトリック・イコライザーです。



PEQ-1 [High EQ] - 2 Band PEQ

高域のカットオフ周波数、帯域幅とゲインを設定します。



1 Cutoff Frequency [0(1.000[kHz])...49(16.95[kHz])]

High EQの中心周波数を設定します。

3 Q (High Q) [0...29]

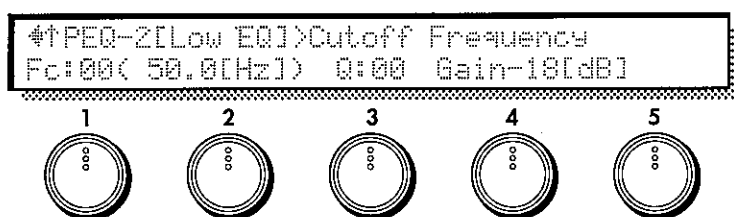
High EQの帯域幅を設定します。この値を大きくすると帯域が狭くなります。

4 Gain (High Gain) [-18...+18dB]

High Freqで設定した中心周波数帯域を増幅させる量を設定します。

PEQ-2 [Low EQ] - 2 Band PEQ

低域のカットオフ周波数、帯域幅とゲインを設定します。



1 Cutoff Frequency [0(50.0[Hz])...49(6.40kHz)]

Low EQの中心周波数を設定します。

3 Q (Low Q) [0...29]

Low EQの帯域幅を設定します。この値を大きくすると帯域が狭くなります。

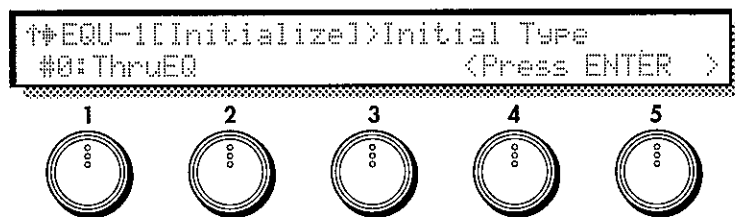
4 Gain (Low Gain) [-18...+18dB]

Low Freqで設定した中心周波数帯域を増幅させる量を設定します。

[UTY] - Utility

EQU-1 [Initialize]

現在選択されているプログラムの2バンド・パラメトリック・イコライザーのパラメータ設定を初期化します。



1 Initial Type

[#0...#6]

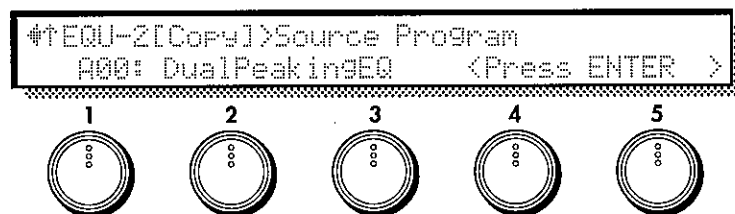
次の7種類のなかから推奨セッティングを選びます。

- #0: ThruEQ
- #1: 2BandExciter
- #2: BrightEQ
- #3: SoftEQ
- #4: LowBoost
- #5: ReedEQ
- #6: BrassEQ

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

EQU-2 [Copy] - 2 Band PEQ Utility

現在選択されているプログラムに、別のプログラムの2バンド・パラメトリック・イコライザーの設定をコピーします。



1 Source Program

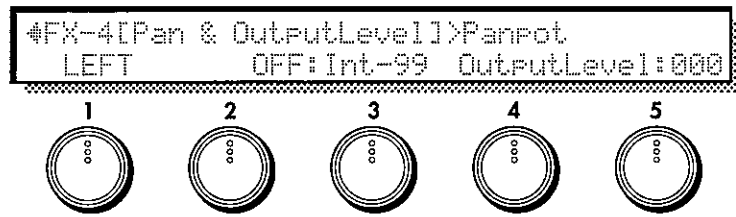
[A00...C63]

コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。

C00~C63を選んだ場合、実行時にカードが挿入されていないときは、<No Card >を表示して、処理を中止します。
また、フォーマットのされていないカードが挿入されていたときは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

FX-4 [Panpot & Output Level] - Panpot & Level

出力信号のL/R間でのパンと、それをコントロールするためのモジュレーション・ソースを設定します。
その他、プログラム全体のアウトプット・レベルを設定します。



1 Panpot [LEFT, L←63...CENTER...62→R, RIGHT]

出力信号のL/R間でのパンを設定します。この値がLEFTのときはL側のみの出力となり、RIGHTのときはR側のみの出力となります。

•PE72

2 Panpot Mod.Src (Panpot Modulation Source) [OFF...CChg#95]

"Panpot"をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

3 Panpot Mod.Int (Panpot Mod. Intensity) [-99...+99]

"Panpot Modulation Source"による変化の深さと方向を設定します。+に設定するとPanpot の値が大きくなり、-に設定するとその値が小さくなる方向へ変化していきます。"Panpot Modulation Source"でEGまたはLFOを選択したときは、+に設定すると正位相に、-に設定すると逆位相に効果がかかります。

5 Output Level [0...127]

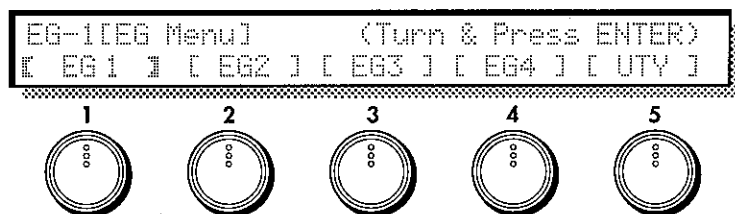
エフェクト全体のアウトプット・レベルを設定します。

4-7. EG (Envelope Generator) Section

4基の汎用のEG(エンベロープ・ジェネレータ)を設定します。これらは各セクション(EG、COMMON、GLOBAL以外)でパラメータのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に時間的变化を与えます。

EG-1 [EG Menu]

EGメニュー・ページです。



1 [EG1]

2 [EG2]

3 [EG3]

4 [EG4]

5 [UTY] (Utility)

エディットを行うEG、またはユーティリティを選択します。[EG1]～[EG4]では各EGの設定を行います。[UTY]では、EGの初期化や、コピーなどを行います。

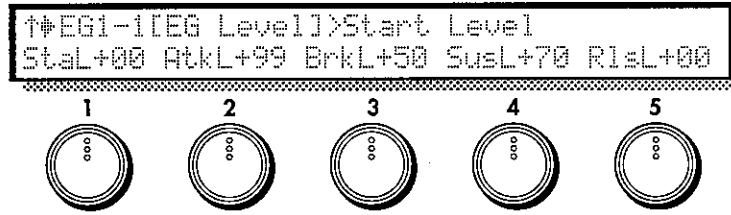
CURSORキーまたは各KNOBを操作して、エディットする項目を選び、ENTERキーを押して、各項目内に入ります。

なお、[EG1]～[EG4]は同様のパラメータ構成になっています。[EG2]～[EG4]についてはEG1-1...EG1-4の解説をご覧ください。

[EG1]

EG1-1 [EG Level]

EG1のEGレベルを設定します。



1 Start Level [-99...+99]

キー・オン時の値を設定します。

•PE73 : EG1 •PE87 : EG2 •PE101 : EG3 •PE115 : EG4

2 Attack Level [-99...+99]

アタック・タイムを経過したときの値を設定します。

•PE75 : EG1 •PE89 : EG2 •PE103 : EG3 •PE117 : EG4

3 Break Level [-99...+99]

ディケイ・タイムを経過したときの値を設定します。

•PE77 : EG1 •PE91 : EG2 •PE105 : EG3 •PE119 : EG4

4 Sustain Level [-99...+99]

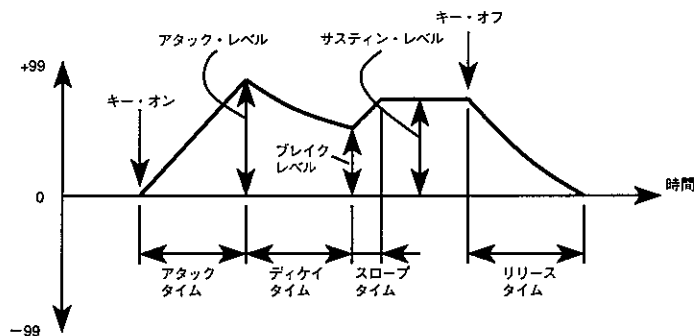
スロープ・タイムを経過したときの値を設定します。

•PE79 : EG1 •PE93 : EG2 •PE107 : EG3 •PE121 : EG4

5 Release Level [-99...+99]

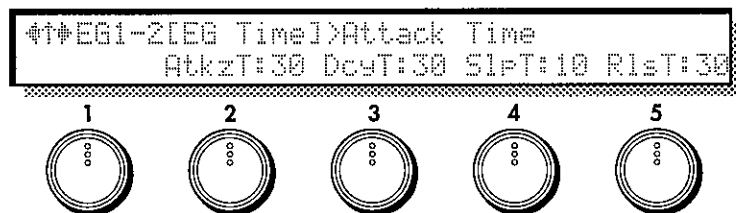
キー・オフからリリース・タイムを経過したときの値を設定します。

•PE81 : EG1 •PE95 : EG2 •PE109 : EG3 •PE123 : EG4



EG1-2 [EG Time]

EG1のEGタイムを設定します。



2 Attack Time [0...99]

キー・オンからアタック・レベルの値に到達するまでの時間を設定します。

•PE74 : EG1 •PE88 : EG2 •PE102 : EG3 •PE116 : EG4

3 Decay Time [0...99]

アタック・タイムが終了してからブレイク・ポイントの値に到達するまでの時間を設定します。

•PE76 : EG1 •PE90 : EG2 •PE104 : EG3 •PE118 : EG4

4 Slope Time [0...99]

ディケイ・タイムが終了してからサスティン・レベルの値に到達するまでの時間を設定します。

•PE78 : EG1 •PE92 : EG2 •PE106 : EG3 •PE120 : EG4

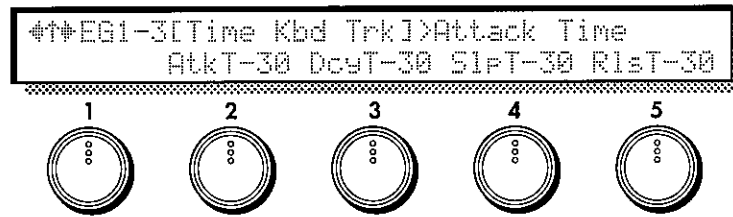
5 Release Time [0...99]

キー・オフからリリース・レベルの値に到達するまでの時間を設定します。

•PE80 : EG1 •PE94 : EG2 •PE108 : EG3 •PE122 : EG4

EG1-3 [Time KBD TRK] EG Time Keyboard Tracking

鍵盤の位置によるEGタイムの変化しかたを設定します。



2 Attack Time [-99...+99]

3 Decay Time [-99...+99]

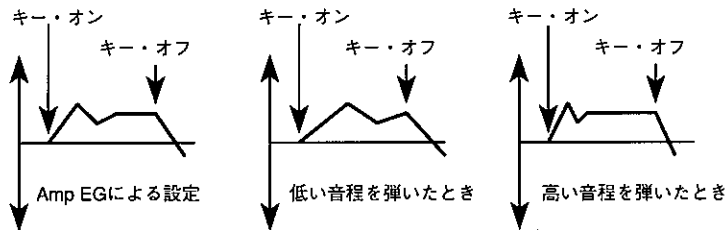
4 Slope Time [-99...+99]

5 Release Time [-99...+99]

各EGタイム(ページEG1-2)の鍵盤の位置による変化の深さと方向を設定します。

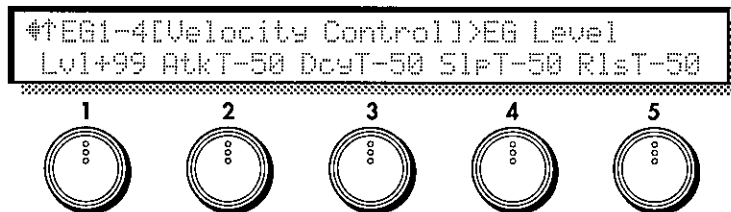
＋の値に設定すると、高い音程を弾くほどEGタイムが長くなり、－の値に設定すると、EGタイムが短くなっていきます。

各タイムを－の値に設定した場合



EG1-4 [Velocity Control]

鍵盤を弾くタッチの強弱(ベロシティ)によるEGレベルとタイムに対する変化のしかたを設定します。



1 EG Level

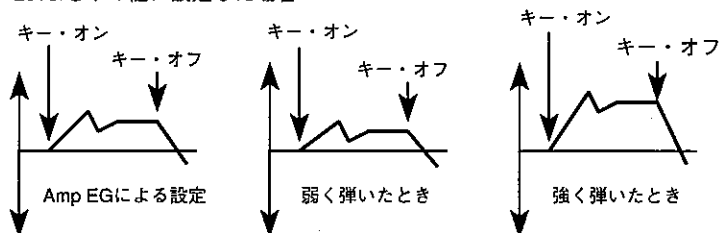
[-99...+99]

ベロシティによるEGレベルの変化量と方向を設定します。

+の値に設定すると鍵盤を弾くほどEGレベルが大きくなり、-の値に設定すると、EGレベルが小さくなります。

•PE82 : EG1 •PE96 : EG2 •PE110 : EG3 •PE124 : EG4

Levelを十の値に設定した場合



2 Attack Time

[-99...+99]

•PE83 : EG1 •PE97 : EG2 •PE111 : EG3 •PE125 : EG4

3 Decay Time

[-99...+99]

•PE84 : EG1 •PE98 : EG2 •PE112 : EG3 •PE126 : EG4

4 Slope Time

[-99...+99]

•PE85 : EG1 •PE99 : EG2 •PE113 : EG3 •PE127 : EG4

5 Release Time

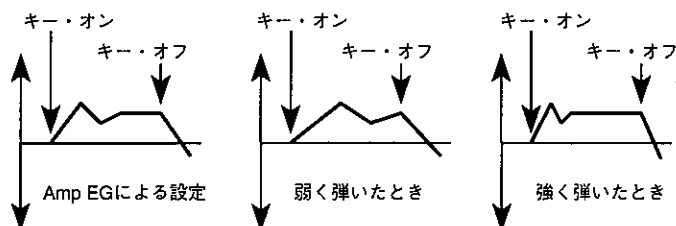
[-99...+99]

各EGタイムのベロシティによる変化量と方向を設定します。

+に設定すると、鍵盤を強く弾くほどEGタイムが長くなり、逆に-に設定すると、EGタイムが短くなります。

•PE86 : EG1 •PE100 : EG2 •PE114 : EG3 •PE128 : EG4

各タイムを一の値に設定した場合



[EG2] EG2-1...4

[EG3] EG3-1...4

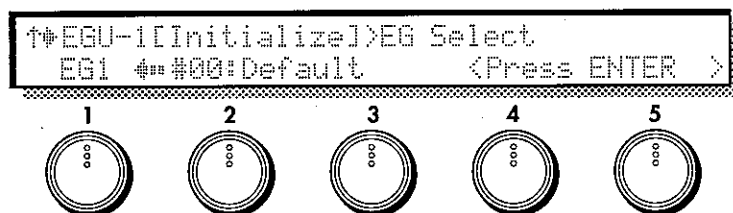
[EG4] EG4-1...4

[EG2]、[EG3]、[EG4]のパラメータは、[EG1]のパラメータと同様の構成になっています。前述のページEG1-1...4を参照してください。

[UTILITY] - Utility

EGU-1 Initialize

EG1～EG4を初期化します。



1 EG Select

[EG1...EG4]

初期化するEGを設定します。

2 Initial Type

[#00...10]

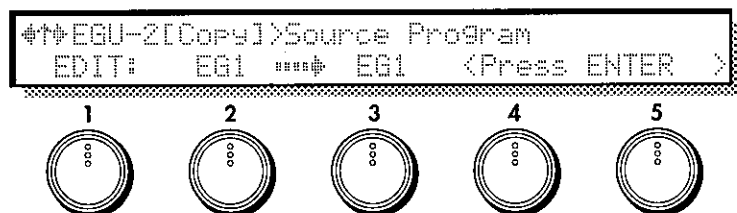
"EG Select"で選択したEGを、次の11種類の推奨セッティングのなかから設定します。

- #00:Default
- #01:Piano
- #02:Bell
- #03:Guitar
- #04:Percussion
- #05:Organ
- #06:SoftAttack
- #07:SlowAttack
- #08:SoloString
- #09:Sweep
- #10:Pressure

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

EGU-2 Copy

現在使用しているEGに、別のプログラムのEGのパラメータ設定をコピーします。



1 Source Program [EDIT, A00...C63]

コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。EDITでは、現在エディットをしている(カレント・メモリーに呼び出されている)プログラムが選ばれます。

C00～C63を選んだ場合、実行時にカードが挿入されていないときは、<No Card >を表示して、処理を中止します。また、フォーマットのされていないカードが挿入されていたときは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

2 Source EG [EG1...4, ALL]

コピーの元とする EG を設定します。ALLを選んだときは、次の"Destination"は無効になります。

3 Destination (Target EG) [EG1...4]

コピーの先(現在の)の EG を設定します。

選択後、ENTERキーを押して、実行します。



"Source Program"がEDITの場合に、"Source EG"と"Destination"が同じときは<Ignore >を表示して、処理を放棄します。

EGU-3 Swap

同じプログラム内の2つのEGの設定を入れ換えます。



1 EG Select [EG1...4]

入れ換える一方のEGを選択します。

2 Another Select [EG1...4]

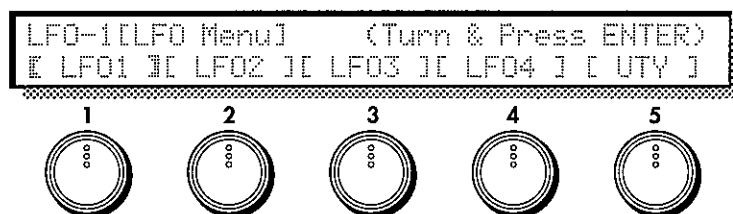
入れ換えるもう一方のEGを選択します。

4-8. LFO Section

4基の汎用LFOの設定をします。これらは、各セクション(COMMON、GLOBAL以外)でパラメータのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に周期的な変化を与えます。

LFO-1 [LFO Menu]

LFOメニュー・ページです。



1 [LFO1]

2 [LFO2]

3 [LFO3]

4 [LFO4]

5 [UTY] (Utility)

エディットを行うLFO、またはユーティリティを選択します。[LFO1]～[LFO4]では各LFOの設定を行います。[UTY]では、LFOの初期化や、コピーなどを行います。

CURSORキーまたは各KNOBを操作して、エディットする項目を選び、ENTERキーを押して、各項目内に入ります。

なお、[LFO1]～[LFO4]は同様のパラメータ構成になっています。[LFO2]～[LFO4]についてはLFO1-1...LFO1-4の解説をご覧ください。

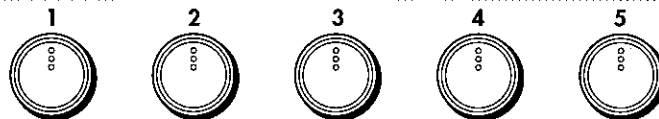
[LFO1]

LFO1-1 [Wave & Mode]

LFO1の波形の選択、キー・オン/オフ時のLFOの効果に対する時間変化の効き方を設定します。またキー・オン時にLFOの周期が始まるタイミングを同期させるかどうかを設定します。

```

↑←LFO1-1[Wave & Mode]Wave Form
#00:SIN'0      Mode:OFF  KeySync:OFF
    
```

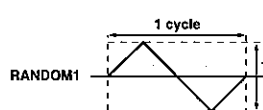
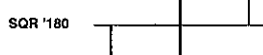
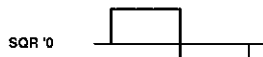
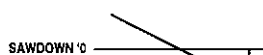
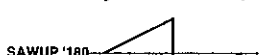
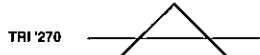
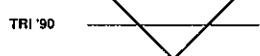
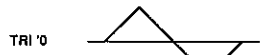
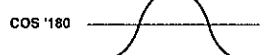
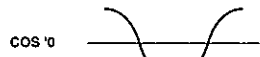
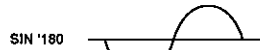


1 Wave Form

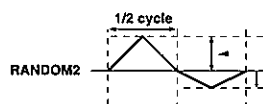
[0...29]

LFO波形を設定します。

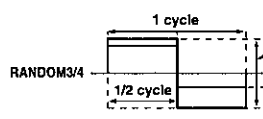
•PE129 : LFO1 •PE134 : LFO2 •PE139 : LFO3 •PE144 : LFO4



1周期ごとにLFOの振幅が不規則に変化。

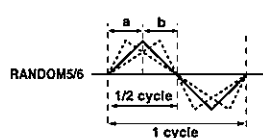


1/2周期ごとにLFOの振幅が不規則に変化。



RANDOM3は1周期ごとにLFOの振幅が不規則に変化。

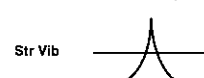
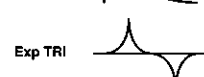
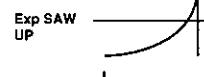
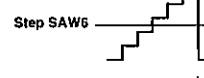
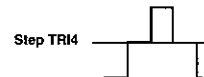
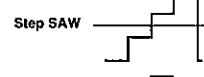
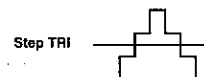
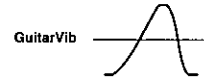
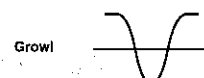
RANDOM4は1/2周期ごとにLFOの振幅が不規則に変化。



RANDOM5はa:bの割合が1周期ごとに不規則に変化。

RANDOM6はa:bの割合が1/2周期ごとに不規則に変化。

※a:bの変化範囲は1:3 ≤ a:b ≤ 3:1です。



3 Mode

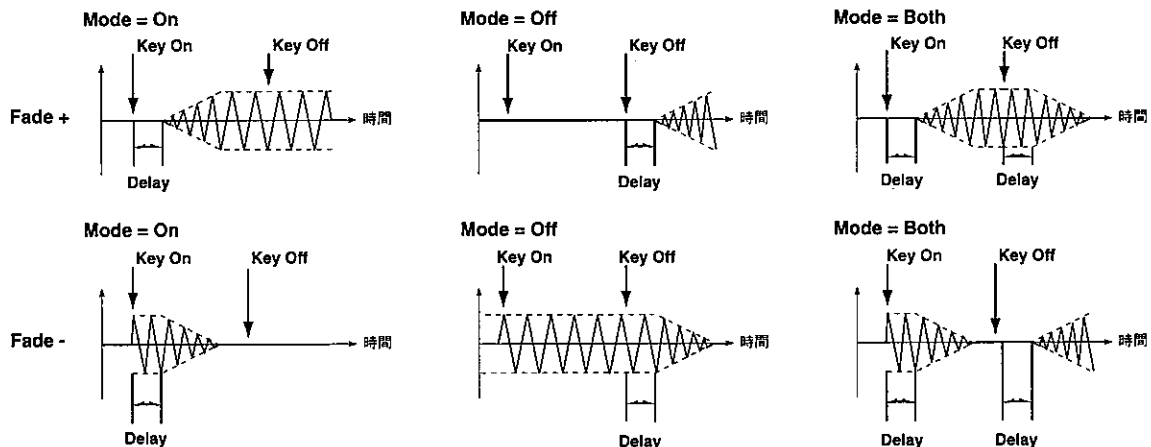
[ON, OFF, BOTH]

LFOがかかりはじめる位置を設定します。"Delay" (ページLFO1-4.4)、"Fade In" (ページLFO1-4.5)によってかかりかたに影響を受けます。

ONでは、キー・オンでLFOがかかりはじめます。通常は、ONに設定します。

OFFでは、キー・オフでLFOがかかりはじめます。

BOTHでは、キー・オフでLFOがかかりはじめ、キー・オフで止まります。

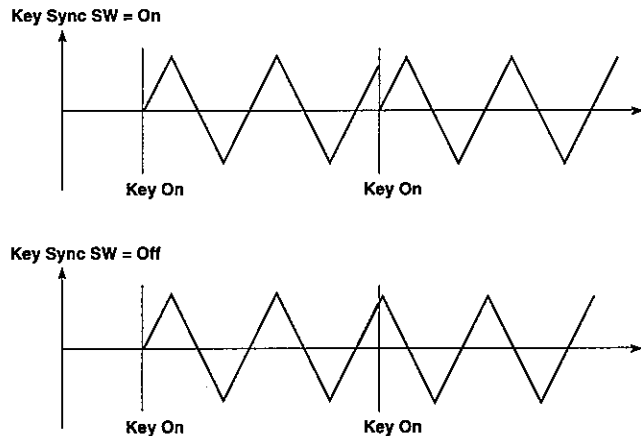


5 Key Sync SW (Key Sync Switch)

[OFF, ON]

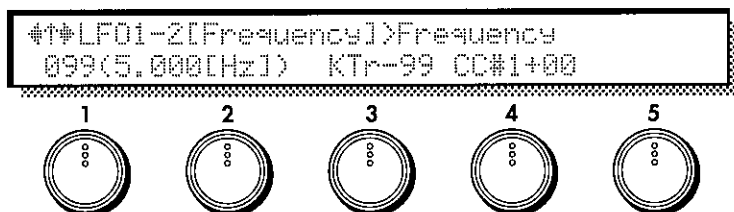
OFFでは、後で弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOの効果がかけられます(このとき、"Delay"、"Fade In"の設定による影響はありません)。

ONでは、鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、鍵盤ごとに独立したLFOが動作します。



LFO1-2 [Frequency]

LFOの速さと、キーボード・トラックとコントロール・チェンジ#1によるLFOの速さの変化のしかたを設定します。



1 Frequency [0(0.000[Hz])....199(60.00[Hz])]

LFOの速さを設定します。

•PE130:LFO1 •PE135:LFO2 •PE140:LFO3 •PE145:LFO4

3 Frequency Kbd Track (Frequency Keyboard Tracking) [-99...+99]

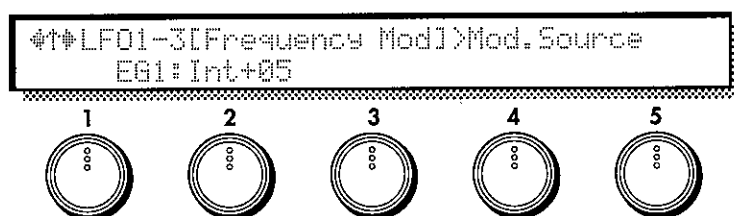
鍵盤の位置によるLFOの速さを設定します。+では高音を弾くほどLFOの周期が速くなります。-では逆になります。

4 Frequency CC#1 Ctrl (Frequency CC#1 Control) [-99...+99]

コントロール・チェンジ#1によるLFOの速さの変化のさせかたを設定します。

LFO1-3 [Modulation Source]

LFOの速さをコントロールするためのモジュレーション・ソースの選択とインテンシティを設定します。



1 Mod.Source (Frequency Modulation Source) [OFF...CChg#95]

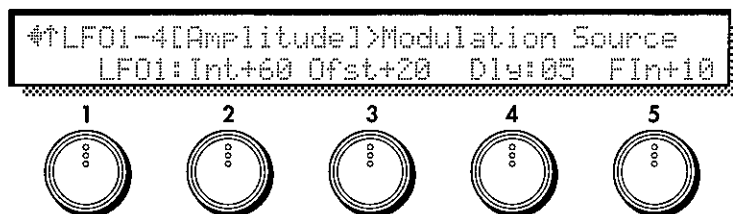
LFOの速さをコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

2 Mod.Intensity (Frequency Modulation Intensity) [-99...+99]

"Frequency"(ページLFO1-2,1)で設定した値に対して、"Frequency Modulation Source"によるLFOの速さの変化量と方向を設定します。"Frequency Modulation Source"でEGまたはLFOを設定した場合は、+の値に設定すると正位相に、-の値に設定すると逆位相に効果がかかります。

LFO1-4 [Amplitude]

LFO波形の振幅をコントロールするためのモジュレーション・ソースの選択と、そのインテンシティ、効果の時間変化を設定します。



1 Modulation Source (Amplitude Modulation Source) [OFF...CChg#95]

LFO波形の振幅をコントロールするためのモジュレーション・ソース(6.3 Modulation Source List 参照)を設定します。

2 Modulation Intensity (Amplitude Mod. Intensity) [-99...+99]

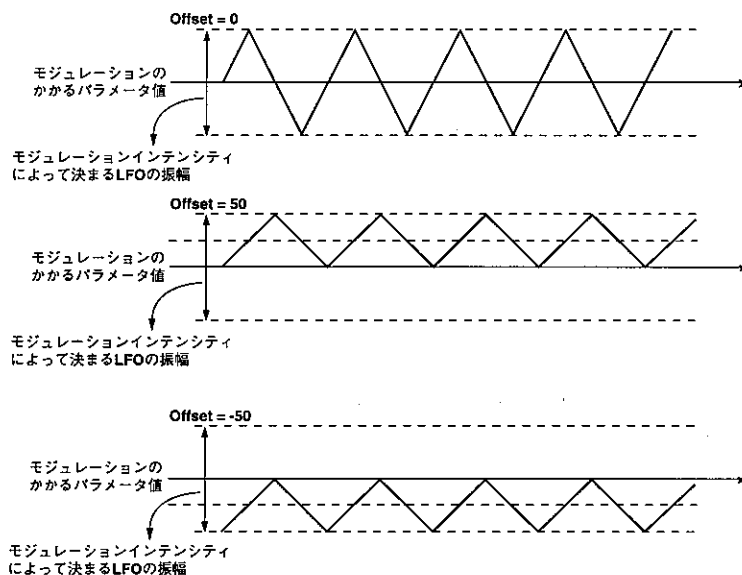
"Amplitude Modulation Source"によるLFO波形レベルの変化量と方向を設定します。"Amplitude Modulation Source"でEGまたはLFOを選択した場合は、+の値に設定すると正位相に、-の値に設定すると逆位相に効果がかかります。

•PE132 : LFO1 •PE137 : LFO2 •PE142 : LFO3 •PE147 : LFO4

3 Offset [-99...+99]

LFO波形の中心となる値を設定します。

•PE131 : LFO1 •PE136 : LFO2 •PE141 : LFO3 •PE146 : LFO4



4 Delay [0...99]

キー・オンからLFOの発振が始めるまでの時間を設定します。

5 Fade In [-99...+99]

LFOによる効果の時間変化を設定します。+に設定するとLFOの効果が段々大きくなり、各パラメータで設定されたLFOの効果になります。-に設定すると各パラメータで設定されたLFOの効果からだんだん小さくなり、最後には効果がなくなります。

•PE133 : LFO1 •PE138 : LFO2 •PE143 : LFO3 •PE148 : LFO4

[LFO2] LFO2-1...4

[LFO3] LFO3-1...4

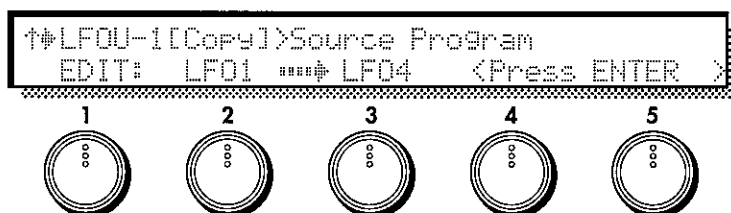
[LFO4] LFO4-1...4

[LFO2]、[LFO3]、[LFO4]のパラメータは、[LFO1]のパラメータと同様の構成になっています。前述のLFO1-1...4を参照してください。

[UTY] - Utility

LFOU-1 [Copy]

現在使用しているLFOに、別のプログラムのLFOのパラメータ設定をコピーします。



1 Source Program

[EDIT, A00...C63]

コピー元のプログラム・ナンバーを設定します。EDITでは、現在エディットをしている(カレント・メモリーに呼び出されている)プログラムが選ばれます。

C00~C63を選んだ場合、実行時にカードが挿入されていないときは、<No Card >を表示して、処理を中止します。また、フォーマットのされていないカードが挿入されていたときは<IllegalFormat>を表示して、処理を中止します。

2 Source LFO

[LFO1...4, ALL]

コピーの元とする LFO を設定します。ALLを選んだときは次の"Destination"は無効になります。

3 Destination (Target LFO)

[LFO1...4]

コピー先(現在)のLFOを設定します。

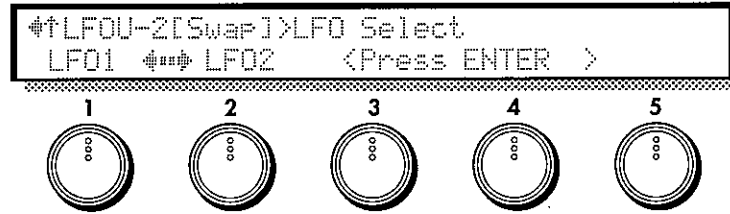
選択後、ENTERキーを押して、実行します。



"Source Program"がEDITの場合に、"Source LFO"と"Destination"が同じときは<Ignore >を表示して、処理を中止します。

LFOU-2 [Swap]

同じプログラム内の2つのLFOの設定を入れ換えます。



1 LFO Select

[LFO1...4]

入れ換える一方のLFOを選択します。

2 Another Select

[LFO1...4]

入れ換えるもう一方のLFOを選択します。

選択後、ENTERキーを押して、実行します。



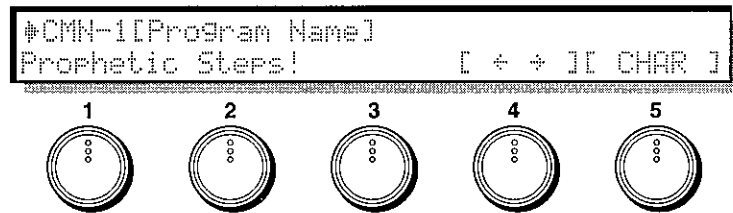
"LFO Select"と"Another Select"が同じときは<Ignore >を表示して処理を中止します。

4-9. Common Section

プログラムごとの名前、スケール、コントローラの機能などを設定します。

CMN-1 [Program Name]

プログラムに名前をつけます。最大16文字まで使用できます。



CURSORキーまたはKNOB4を操作してカーソルを移動し、VALUEキーまたはKNOB5でキャラクターを選びます。また、ENTERキーでスペースの入力を、EXITキーでキャラクターを削除することができます。



プログラムに名前をつけるときは最初にCURSORキーまたはKNOB4を操作して、カーソルを表示させます。この操作でキャラクターの選択ができます。



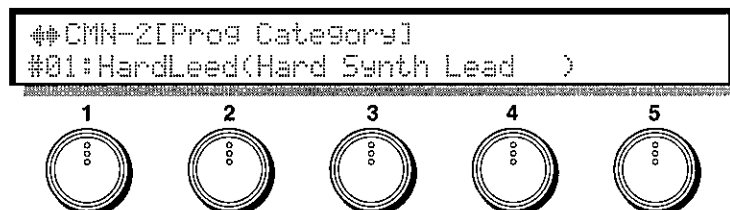
プログラム名を保存する場合は、必ずライトしてください。他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると変更したプログラムが失われてしまいます。

次の表の文字が使用できます。

	!	"	#	\$	%	&	^	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
\	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		~	+	*	

CMN-2 [Prog Category] - Program Category

PERFORMANCEモードでプログラム・ネームの右側に表示されるカテゴリを設定します。
PERFORMANCEモードでプログラムを選択するときに、PAGEキーを押して、同じカテゴリを持つプログラムを検索し、呼び出すことができます。



1 Program Category

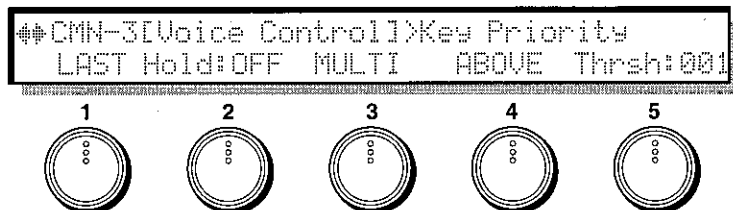
[#1...16]

次の16種類からプログラム・カテゴリとして使うインデックスを設定します。

#01 : HardLead	(Hard Synth Lead)
#02 : SoftLead	(Soft Synth Lead)
#03 : SynthBss	(Synth Bass)
#04 : RealBass	(Real String Bass)
#05 : GtrPluck	(Guitar/Plucked)
#06 : Brass	(Brass)
#07 : Reed	(Reed)
#08 : Wind	(Wind)
#09 : Bell	(Bell)
#10 : Keyboard	(Keyboard)
#11 : Perc	(Percussive)
#12 : Motion	(Motion)
#13 : SFX/etc.	(Sound Effect/Other)
#14 : Arpeggio	(Arpeggiator)
#15 : UserGrp1	(User Group 1)
#16 : UserGrp2	(User Group 2)

CMN-3 [Voice Control]

発音に関する処理の設定を行います。



1 Key Priority

[LAST, HIGH, LOW]

複数の鍵盤を同時に押したときに、どの鍵盤で発音するのかを設定します。

LASTでは、最後に押した鍵盤を発音します。

HIGHでは、同時に押した複数の鍵盤のうちの最高音を発音します。

LOWでは、同時に押した複数の鍵盤のうちの最低音を発音します。

2 Hold

[OFF, ON]

鍵盤を離れたときに発音を続けるかどうかを設定します。ホールドをONにすると、離鍵後も発音を続けます。ただし、AMPセクションのページAMP1-2.1、2-2.1 "Amp Mod.EG"に使用しているEGのサスティン・レベルが0の場合は自然に音は消えます。

3 Trigger Mode

[MULTI, SINGLE, VELOCITY]

キー・オン時のEGとLFOの動作を設定します。

MULTI(マルチ・トリガー)：すべてのキー・オンでEGがスタート・レベルから動作を開始し、キー・シンク(ページLFO1~4-1.5)がオンに設定されたLFOはリセットされます。

SINGLE(シングル・トリガー)：すべてのキーがオフされた状態でキー・オンが発生したときのみEGがスタート・レベルに戻って動作し、キー・シンクがオンに設定されたLFOがリセットされます。

VELOCITY(ベロシティ)：ベロシティによってマルチ・トリガーとシングル・トリガーが切り替わります。

4 Above Below

[ABOVE, BELOW]

"5 Threshold Velocity"をご覧ください。

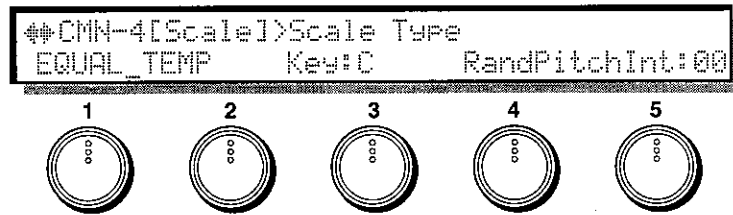
5 Threshold Velocity

[1...127]

"Trigger Mode"がVELOCITYの場合に、マルチ・トリガーとシングル・トリガーが切り換わるベロシティの範囲を設定します。"Above Below"がABOVEの場合、基準ベロシティ(Threshold Velocity)以上のときにマルチ・トリガーの動作になり、"Above Below"がBELOWの場合、基準ベロシティ以下でマルチ・トリガーの動作になります。

CMN-4 [Scale]

スケールを設定します。また設定したスケールに対して、ピッチをランダムにずらすことができます。



1 Scale Type

[EQUAL_TEMP...USER_SCALE_2]

スケール・タイプを次の16種類のなかから選択します。

EQUAL TEMPERAMENT(等分平均律) :

もっとも広く使われる音律で、各半音のピッチ変化が均等になっています。

PURE MAJOR(純正律長音階) :

"Scale Key"で選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音律です。

PURE MINOR :

"Scale Key"で選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音律です。

ARABIC :

アラビア音楽の1/4トーン音律です。rast do/bayati reはScale KeyをC(ド)に、rast re/bayati miはD(レ)、rast fa/bayati solはF(ファ)、rast sol/bayati laはG(ソ)、rast si b/bayati dolはA#(ラ#)を設定してください。

PYTHAGOREAN(ピュタゴラス音階) :

古代ギリシャの音律で、メロディー演奏に効果的です。

WERCKMEISTER(ベルクマイスタ音階) :

バロック期後半に用いられた平均律です。

KIRNGERGER(キルンベルガー音階) :

18世紀に作られたハーブシコードの音律です。

SLENDRO(スレンドロ音階) :

1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音律です。C、D、F、G、A(ド、レ、ファ、ソ、ラ)の各鍵を使用します(Scale KeyがCのとき)。

PELOG(ペログ音階) :

1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音律です。C、D、E、F、G、A、B(ド、レ、ミ、ファ、ソ、ラ、シ)の各鍵を使用します(Scale KeyがCのとき)。

USER SCALE 1(ユーザー・スケール1) :

GLOBALセクションのページGLB-3で1オクターブを設定し、それを各音域で使用した音律です。

USER SCALE 2(ユーザー・スケール2) :

GLOBALセクションのページGLB-3で全音域(C-1~G9)を設定した音律です。

3 Scale Key

[C...B]

スケールのキー(根音)を設定します。

5 Random Pitch Intensity

[0...99]

ピッチをランダムに変動させる効果の深さを設定します。

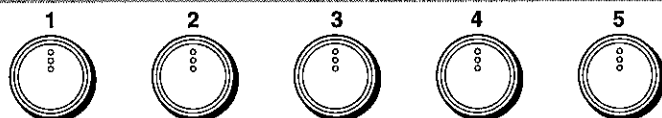
設定した値が大きい程、発音時のピッチが不規則にずれます。通常は0に設定します。アナログ・シンセサイザーやアコースティック楽器のように、ピッチが不安定になりがちな楽器を再現するときに向きます。

CMN-5 [Wheel1/2 Assign]

ホイール・コントローラ1と2でコントロールする機能を設定します。

```

CMN-5[Wheel1/2 Assign]>Control Wheel1
Wh11:000( OFF )      Wh12:000( OFF )
    
```



1 Control Wheel 1 [0(OFF)...100(CChg#95)]

ホイール・コントローラ1の機能を設定します。ピッチベンド(+/-, +, -)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー0~95 のなかから選択します。

4 Control Wheel 2 [0(OFF)...100(CChg#95)]

ホイール・コントローラ2の機能を設定します。ピッチベンド(+/-, +, -)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー0~95 のなかから選択します。

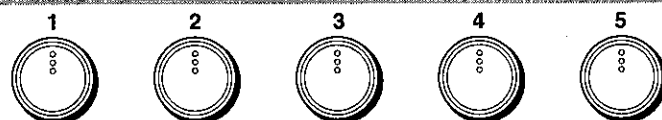


CMN-6 [Wheel3 Assign] - Wheel Controller3 Assign

ホイール3・コントローラでコントロールする機能を設定します。

```

CMN-6[Wheel3 Assign]>Wheel3 +Direction
+:000( OFF )      -:000( OFF )
    
```



1 Wheel3 +Direction [0(OFF)...100(CChg#95)]

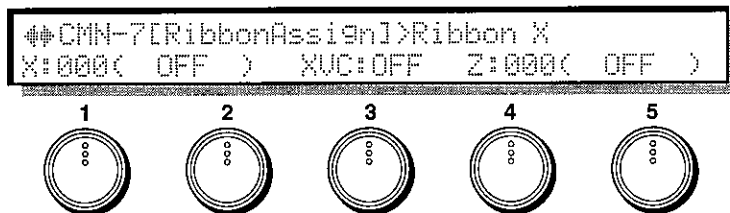
ホイール3・コントローラを奥方向へ回したときの機能を設定します。ピッチ・ベンド(+/-, +, -)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー0~95 のなかから選択します(次ページ図参照)。

4 Wheel3 -Direction [0(OFF)...100(CChg#95)]

ホイール3・コントローラを手前方向へ回したときの機能を設定します。ピッチベンド(+/-, +, -)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー0~95 のなかから選択します(次ページ図参照)。

CMN-7 [Ribbon Assign]

リボン・コントローラでコントロールする機能の設定と、X方向のどの地点を0にするかを設定します。



1 Ribbon X (RibbonController-X) [0(OFF)...100(CChg#95)]

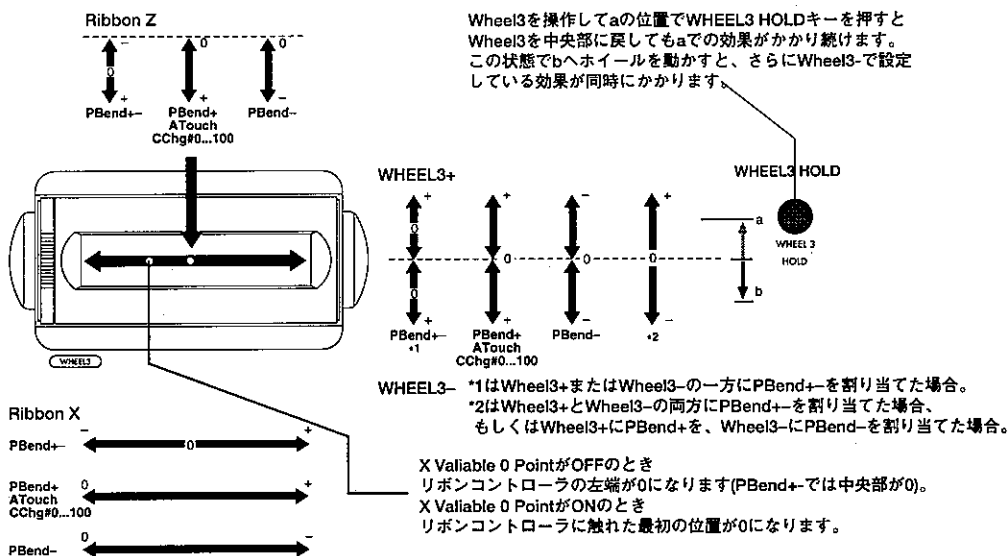
リボン・コントローラを左右に移動したときの機能を設定します。ピッチベンド(+/-, +, -)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー0~95 のなかから選択します。

3 X Viable Center (X Variable 0 Point) [OFF, ON]

OFFではリボン・コントローラの中央部が0となります。
 ONでは横方向になぞったときの開始点が0となります。

4 Ribbon Z (RibbonController-Z) [0(OFF)...100(CChg#95)]

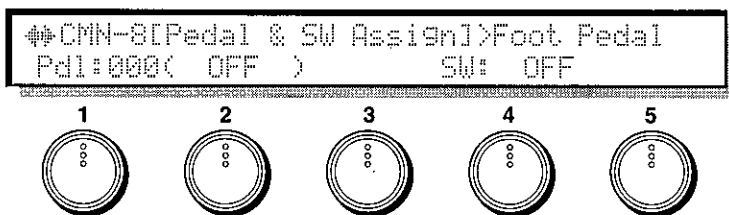
リボン・コントローラを強く押し込んだときの機能を設定します。ピッチベンド(+/-, +, -)、アフタータッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー0~95 のなかから選択します。



⚠ WHEEL3+, WHEEL3-の一方に、またRibbonZにPBend+-を割り当てると、設定によっては、モジュレーションがかかり続けてしまいますので、注意してください。

CMN-8 [Pedal & SW Assign]

オプションのフット・ペダルとフット・スイッチでコントロールする機能を設定します。
接続についてはベーシック・ガイドの接続をご覧ください。



1 FootPedal [0(OFF)...100(CChg#95)]

フット・ペダルを操作したときの機能を設定します。ピッチ・ベンド(+/-, +,-)、アフター・タッチ、コントロール・チェンジ・ナンバー0~95 のなかから選択します。

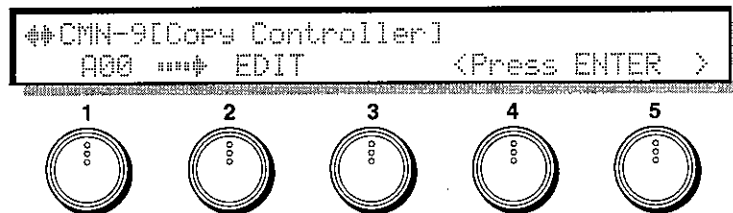
4 Foot SW (Foot Switch) [OFF...Wh3Hold]

フット・スイッチを操作したときの機能を設定します。次の13のファンクションのなかから選択します。

Off	無効
Sustain	サステインのオン/オフ
Octave Up	1オクターブ・アップ
Octave Down	1オクターブ・ダウン
Portamento SW	ポルタメント効果のオン/オフ
Distortion SW	ディストーションのオン/オフ
Wah SW	ワウ・ワウのオン/オフ
Delay SW	ディレイのオン/オフ
Chorus SW	コーラスのオン/オフ
Reverb SW	リバーブのオン/オフ
Arpeggio OFF/ON	アルペジエータ機能のオン/オフ
Wheel3 Hold	ホイール3ホールドのオン/オフ

CMN-9 [Copy Control]

他のプログラムのコントローラの機能設定を現在選ばれているプログラムにコピーします。



1 Source Program

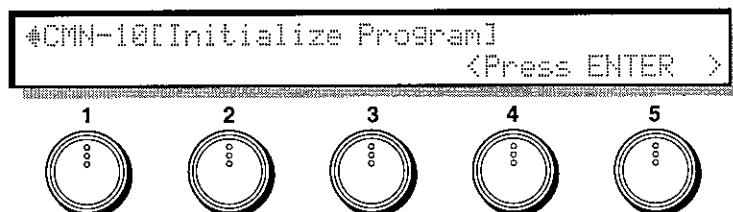
[A00...63, B00...63, C00...63(CARD)]

コピー元のプログラムをA00~63, B00~63, C00~63(CARD)から選択します。WHEEL 1/2、WHEEL 3+/-、RIBBON X/Z、FOOT PEDAL/SWの設定がコピーされます。

選択後、ENTERキーを押して、実行します。

CMN-10 [Initialize Program]

現在選ばれているプログラムを初期化します。



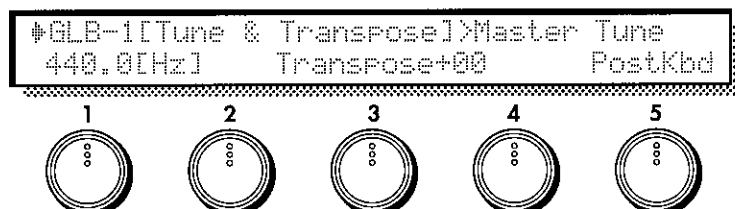
ENTERキーを押して、初期化を実行します。

4-10. Global Section

Prophecy全体の基本となるチューニング(調律)や、MIDIデータの変換及び送受信に関する設定を行います。設定します。

GLB-1 [Tune & Transpose]

チューニングに関する設定を行います。



1 Master Tune [Hz] [430.0...450.0]

Prophecy全体のピッチを0.1Hz単位で設定します。範囲は430.0Hzから450.0Hzです。他の楽器とピッチを合わせるときなどに使用します。

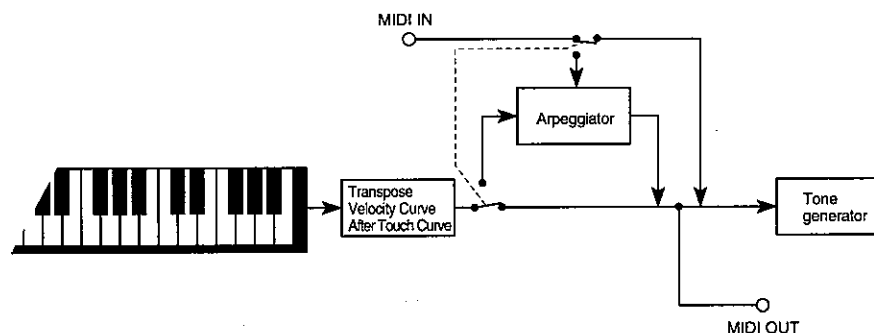
4 Transpose [-12...+12]

Prophecy全体のピッチを半音(100cent)単位で設定します。範囲は上下1オクターブです。曲を移調するときなどに使用します。

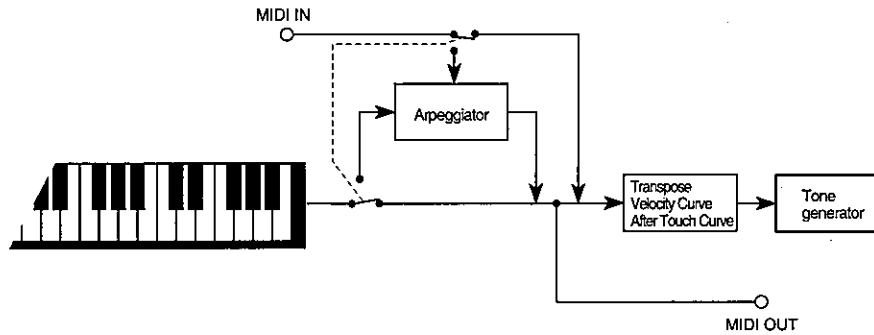
5 Xpose Position (Transpose Position) [PostKbd, PreTG]

トランスポーズ、ベロシティ・カーブ(p.134参照)、アフター・タッチ・カーブ(p.134参照)を適用する位置を設定します。この設定によって、MIDIデータの扱い方が変わります。Prophecy本体の鍵盤で本体内の音源を発音させるときはここでの設定は関係ありません。

PostKbdでは本体の鍵盤の直後で適用され、鍵盤から出力したノート・ナンバー、ベロシティ、アフター・タッチがそれぞれ設定された値やカーブに沿って変換され、本体内の音源を発音し、またMIDI OUT端子から送信します。MIDI IN端子から受信したMIDIデータには影響ありません。



PreTGでは音源部の直前で適用され、音源部に入力されたノート・ナンバー、ペロシティ、アフター・タッチがそれぞれ設定された値やカーブに沿って変換され、本体内の音源を発音します。MIDI OUT端子から送信したMIDIデータには影響ありません。

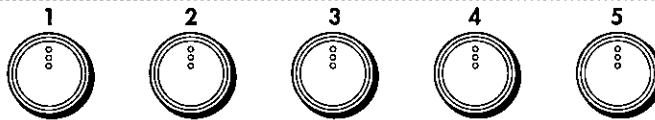


GLB-2 [Curve & Effects]

ペロシティ、アフター・タッチの感度(レスポンス)と、リバーブ、ディレイのバイパスを設定します。

```

◆◆GLB-2[Curve & Effects]>Velocity Curve
VelCrv#1 ATCrv#1 DlyRev:ON
  
```



1 Velocity Curve

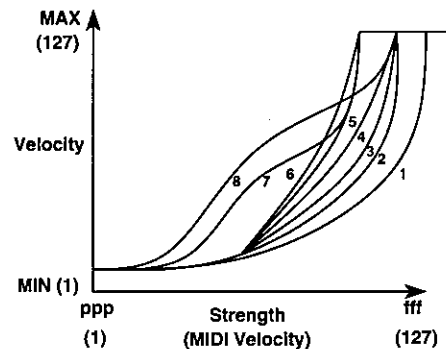
[1...8]

ペロシティ(打鍵の強さ)による音量や音色の変化のしかたを8種類のカーブから選びます。ここでの設定は"Transpose Point"の影響を受けます(p.133参照)。

Vel. Curve

- 1: 強く弾かないと大きな効果はかからない
- 2: :
- 3: :
- 4: 標準的なカーブ
- 5: :
- 6: あまり強く弾かなくても大きな効果がかかる
- 7: 中打鍵時は変化が小さくほぼ一定の効果がかかる
- 8: 中打鍵時は変化が小さくほぼ一定の効果がかかる
(7よりフラット)

7,8のカーブは中打鍵時の変化が小さいので、ペロシティを必要としない場合や音の強さを揃えたい場合などに向きますが、弱打鍵時の変化が大きくコントロールが難しいので、カーブを使い分けてください。



2 AfterTouchCurve

[1...8]

アフター・タッチ(打鍵後、鍵盤キーをさらに押し込む強さ)による音量や音色の変化のしかたを8種類のカーブから選びます。

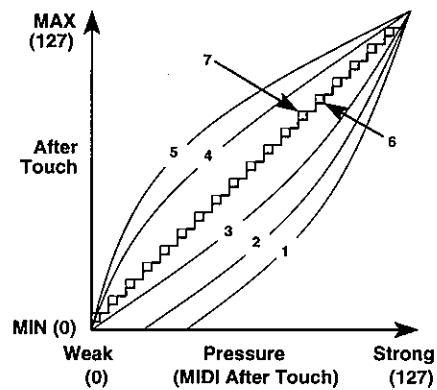
ここでの設定は"Transpose Point"の影響を受けます(p.133参照)。

After Touch Curve

- 1: 強く押さえないと大きな効果がかからない
- 2: :

- 3: 標準的なカーブ
- 4: :
- 5: あまり強く押さえなくても効果がかかる
- 6: 粗めのカーブ(24段階)
- 7: より粗めのカーブ(12段階)
- 8: ランダム

6、7のカーブは、それぞれ24、12段階で変化します。7のカーブは12段階で変化するため、アフタータッチでのピッチの変化幅を1オクターブに設定すると、ピッチを半音単位で変化させることができます。8のカーブはランダムです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則なゆらぎを与えたいときに使います。

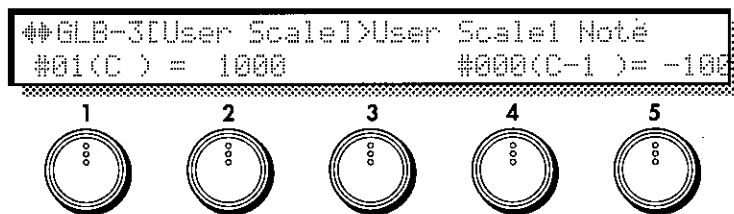


4 DelayReverb [Delay & Reverb Bypass] [ON, BYPASS]

内蔵のディレイまたはリバーブを使用しない場合に設定します。BYPASSでディレイとリバーブは素通りして効果がかりません。

GLB-3 [User Scale]

ユーザー・スケールを設定します。User Scale 1では1オクターブに対してデチューンを設定し、それを各音域で使用します。User Scale 2では128鍵(C-1~G9)に対してそれぞれにデチューンを設定します。



1 User Scale 1 Note [1(C)...12(B)]

デチューンをかけるノートを選びます。

2 Scale 1 Detune [-100...+100]

User Scale1 Noteで選んだノートについて、-100centから+100centのデチューンをかけます。平均率を基準(0)にしています。-100になると基準の音程より半音下、+100で半音上になります。

4 User Scale2 Key [0(C-1)...127(G9)]

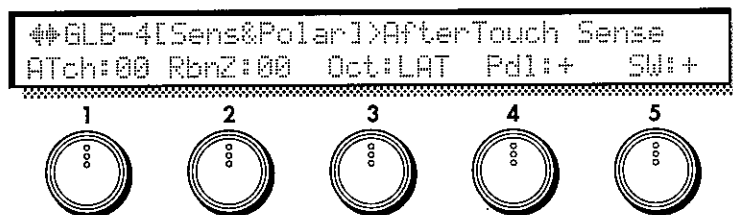
デチューンをかけるノート・ナンバーを選びます。

5 Scale 2 Detune [-100...+100]

"User Scale2 Key"で選んだノート・ナンバーについて、-100centから+100centのデチューンをかけます。設定値はScale 1 Detuneと同様です。

GLB-4 [Sens&Polar]-Sensitivity & Polarity

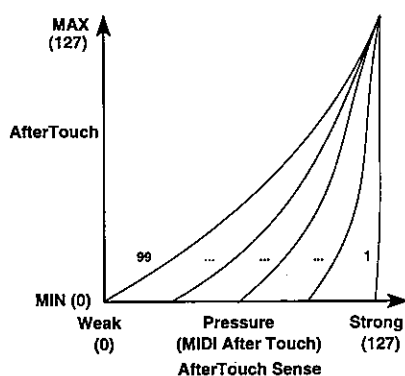
押し込み型コントローラの感度やフット・スイッチなどの極性を設定します。



1 AfterTouch Sense

[0...99]

アフター・タッチの感度を設定します。設定値を上げるほど感度が高くなります。0では効果がかりません。選択しているアフター・タッチ・カーブに対して図のように効果がかります。図はアフター・タッチ・カーブ3の例です。



2 Ribbon Z Sense

[0...99]

リボン・コントローラを押し込んだときの感度を設定します。設定値を上げるほど感度が高くなります。0では効果がかりません。

3 Octave SW Mode (Octave Switch Mode)

[LAT, ULAT]

フロント・パネルのOCTAVE UPキー、DOWNキーの動作を設定します。

LATではPERFORMANCEモード時にOCTAVE UP/DOWNキーを1度押すと1オクターブ・アップ/ダウンします。このときOCTAVE UP/DOWNキーが点灯します。UPキーのLED点灯時にもう一度UPキーを押すと、今度はUPキーのLEDは点滅し、初期設定音域から2オクターブ上がります。UPキーの点灯もしくは点滅時に同キーを押すと、1オクターブ・アップ、2オクターブ・アップが交互に切り替わります。またUPキーのLED点灯時にDOWNキーを押すと初期設定音域に、UPキーのLED点滅時にDOWNキーを押すと1オクターブ・アップに戻ります。ダウン方向についても同様です。

ULATではPERFORMANCEモード時にOCTAVE UP/DOWNキーを押している間だけオクターブ・アップ/ダウンします。

4 FootPedal Polarity

[+, -]

リア・パネルに接続するフット・ペダルの極性を設定します。接続の方法についてはプレーヤーズ/ベーシック・ガイドの「2.1 セットアップ」をご覧ください。

オプションのXVP-10やEXP-10などのフット・ペダルを踏み込んだとき、また戻したときに、アサインした値の増減のさせかたを設定します。+で踏み込むと値が増え、-ではその逆に動作します。

5 Foot SW Polarity (Foot Switch Polarity)

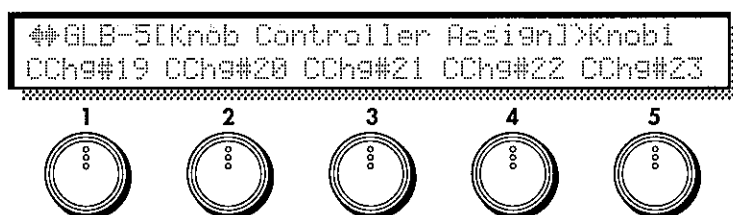
[+, -]

リア・パネルに接続するフット・スイッチの極性を設定します。接続の方法についてはプレーヤーズ/ベーシック・ガイドの「2.1 セットアップ」をご覧ください。オープン型(↑)、クローズ型(↓)のどちらのタイプも使用できます。

フット・スイッチを踏み込んだとき、もしくは戻したときに、オン/オフが切り替わります。+で踏み込んだときにオン、-で戻したときにオンになります。

GLB-5 [Knob Controller Assign]

各ノブにMIDI OUTへ送信するピッチ・ベンダーやアフター・タッチなどのコントローラ機能を割り当てます。PERFORMANCEモードでは5つのKNOBは常にコントローラとして機能します。

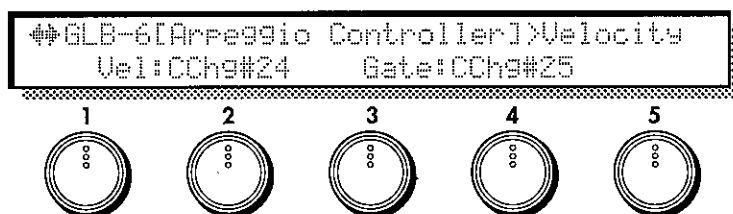


- | | |
|---------|--|
| 1 Knob1 | [OFF, PBender(+/-, +,-), ATouch, CChg#00...95] |
| 2 Knob2 | [OFF, PBender(+/-, +,-), ATouch, CChg#00...95] |
| 3 Knob3 | [OFF, PBender(+/-, +,-), ATouch, CChg#00...95] |
| 4 Knob4 | [OFF, PBender(+/-, +,-), ATouch, CChg#00...95] |
| 5 Knob5 | [OFF, PBender(+/-, +,-), ATouch, CChg#00...95] |

コントローラ機能を割り当てるKNOB (1~5)を選びます。
Knob Numberで選択したKNOBに割り当てるコントローラ機能を99種類(6.3Modulation Source List参照)の中から選びます。

GLB-6 [Arpeggio Controller]

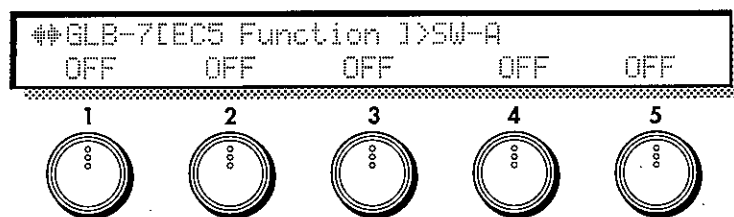
アルペジオ演奏時のアルペジオ音のベロシティとゲート・タイムを変化させるコントローラを選びます。



- | | |
|--|--------------------------------------|
| 2 Velocity | [OFF, PBender, ATouch, CChg#00...95] |
| アルペジオ演奏時に、アルペジオ音のベロシティを変化させるコントローラを選びます。
変化の深さと方向は各パターンのPATTERN DEFINEモードのページ2 [Velocity Param] Ctrl Intensityで設定します。 | |
| 4 Gate | [OFF, PBender, ATouch, CChg#00...95] |
| アルペジオ演奏時に、アルペジオ音のゲート・タイムを変化させるコントローラを選びます。
変化の深さと方向は各パターンのPATTERN DEFINEモードのページ3 [Gate Param] Ctrl Intensityで設定します。 | |

GLB-7 [EC5 Function]

オプションのEC5を接続して、それぞれのペダルに機能を割り当てます。
接続の方法については「プレイヤーズ/ベーシック・ガイド」の接続をご覧ください。



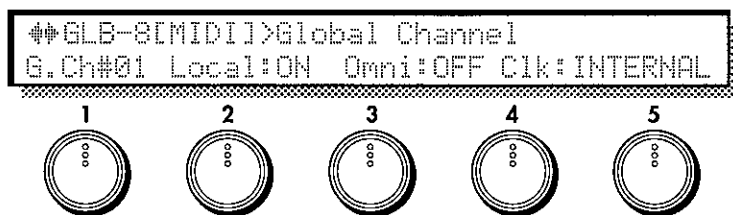
1	SW-A	(Switch A)	[OFF...Wh3Hold]
2	SW-B	(Switch B)	[OFF...Wh3Hold]
3	SW-C	(Switch C)	[OFF...Wh3Hold]
4	SW-D	(Switch D)	[OFF...Wh3Hold]
5	SW-E	(Switch E)	[OFF...Wh3Hold]

それぞれのペダルを選び、次の14のファンクションのなかから機能を割り当てます。

0	Off	無効
1	Sustain OFF/ON (Sustain)	サスティン・ペダル
2	Program Up (Prog-Up)	次のプログラムを選択
3	Program Down (Prg-Dwn)	前のプログラムを選択
4	Octave Up (Oct-Up)	1オクターブ・アップ
5	Octave Down (Oct-Dwn)	1オクターブ・アップ
6	Portamento OFF/ON (Portmnt)	ポルタメント効果のオン/オフ
7	Distortion OFF/ON (Dist-SW)	ディストーションのオン/オフ
8	Wah OFF/ON (Wah-SW)	ワウ・ワウのオン/オフ
9	Delay OFF/ON (Dly-SW)	ディレイのオン/オフ
10	Chorus OFF/ON (Cho-SW)	コーラスのオン/オフ
11	Reverb OFF/ON (Rev-SW)	リバーブのオン/オフ
12	Arpeggio OFF/ON (Arpg-SW)	アルペジオ機能のオン/オフ
13	Wheel 3 Hold OFF/ON (Wh3Hold)	WHEEL 3 HOLDのオン/オフ

GLB-8 [MIDI]

MIDIに関する設定を行います。



1 Global Channel

[1..16]

Global Channel(グローバルMIDIチャンネル)を設定します。

グローバルMIDIチャンネルは、Prophecyの演奏情報やプログラム・チェンジの送受信等をMIDIで行うとき、またシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するときに接続しているMIDI機器とのチャンネルを合わせます。

2 Local

(Local Control)

[ON, OFF]

OFFに設定するとProphecyのキーボード、コントローラ等が音源部から切り離されます。ただし、それらの演奏データはMIDI OUTから送信されます。

シーケンサー等を接続するときは、シーケンサーからのエコーバック(Prophecyを弾いたときに送信する演奏データがシーケンサーからProphecyに戻ってくること)によって二重になってしまうのを防ぐためにOFFにします。通常はONにしておきます。

3 Omni

[ON, OFF]

OFFに設定すると"Global Channel"で設定したチャンネルで送受信します。

ONに設定すると送信は"Global Channel"で設定したチャンネルで、受信は"Global Channel"の設定に関係なくすべてのチャンネルで行われます。

5 Clock Source

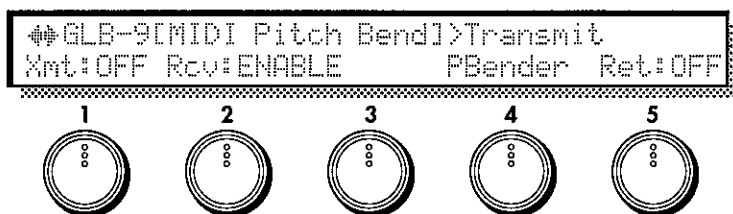
[INTERNAL, EXTERNAL]

Prophecyのアルペジエータで他のMIDI機器(外部シーケンサー、ドラム・マシーンなど)を同期させるとき(Prophecyがマスターのとき)や本機を単体で使用するときは、クロック・ソースをINTERNALに設定します。それによってProphecyのアルペジエータは内部クロックで動作し、アルペジエータのSPEEDで設定したテンポでMIDIクロック・データが本体から送信されます。

外部のMIDI機器にProphecyのアルペジエータを同期させるときは、クロック・ソースをEXTERNALに設定します。それによって外部からのMIDIクロック・データでアルペジエータのテンポを制御することができます。

GLB-9 [MIDI Pitch Bend]

ピッチ・ベンド情報の送受信と、受信したピッチ・ベンド情報を変換して本体音源部へ送るかどうかを設定します。



1 Transmit

(Message Transmit)

[OFF, ON]

本体からのピッチ・ベンド情報をMIDI OUTから送信するか、しないかを設定します。
ONでは本体からのピッチ・ベンド情報をMIDI OUTから送信し、OFFでは送信しません。

2 Receive

[DISABLE, ENABLE, INTERPOLE]

外部MIDI機器からのピッチ・ベンド情報を受信するか、しないかを設定します。
ENABLEでは外部MIDI機器からのピッチ・ベンド情報を受信し、DISABLEでは情報を無視します。
INTERPOLEでは受信したデータに対して補間を行ない、よりスムーズな変化を得ることができます。

4 Translation

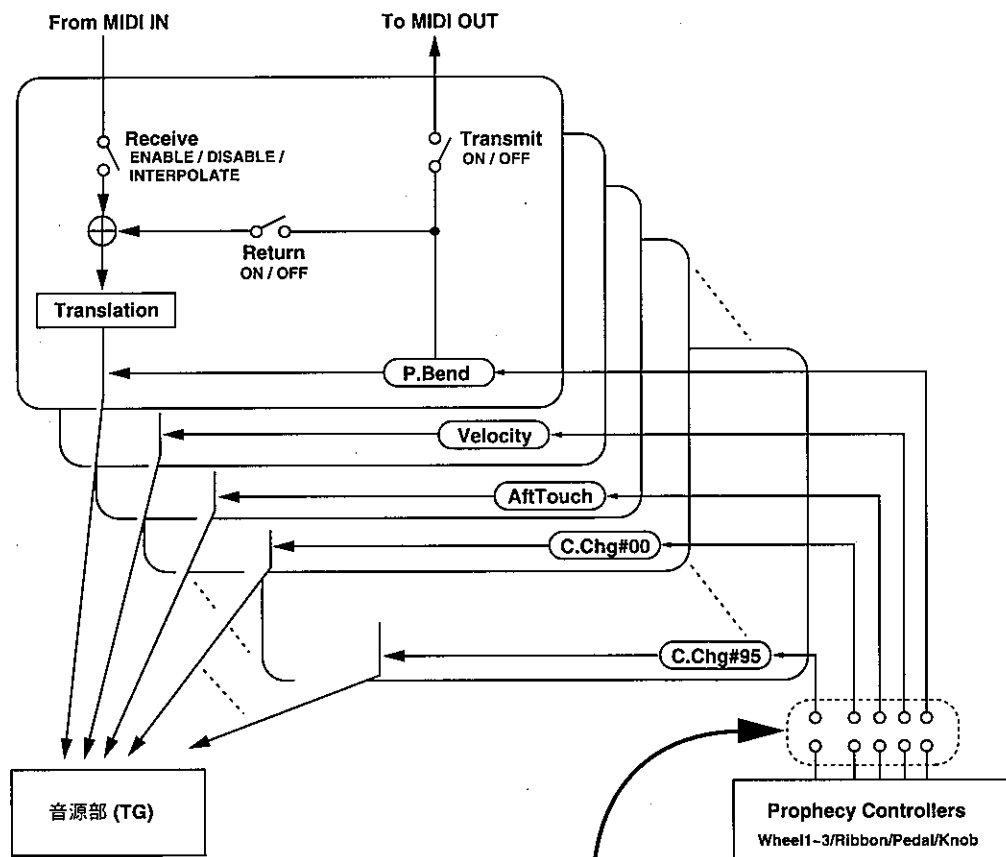
[P.Bend, After Touch, C.Chg#00...#95]

受信したピッチ・ベンド情報をアフター・タッチやコントロール・チェンジ情報に変換します。
P.Bendでは受信したピッチ・ベンド情報をそのままの情報として、After Touchではアフター・タッチ情報に、
C.Chg#00...#95では各コントロール・チェンジ情報に変換します。

5 Return

[OFF, ON]

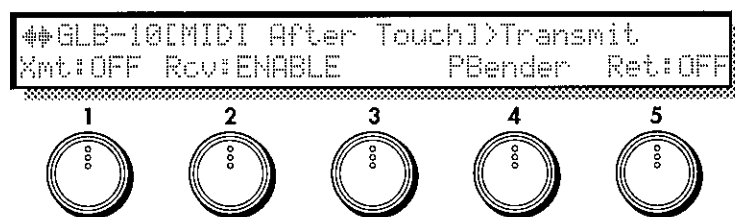
本体からのピッチ・ベンド情報を"Translation"で変換した後に音源部へ送信するか、しないかを設定します。
ONでは送信し、OFFでは送信しません。



本体内で送受信されるMIDI情報とProphecyのコントローラとの対応は、
それぞれのコントローラアサインパラメータ (CMN-5-8, GLB-5) で設定します。

GLB-10 [MIDI After Touch]

アフター・タッチ情報の送受信、また受信したアフター・タッチ情報を変換して本体音源部へ送るかどうかを設定します。



1 Transmit (Message Transmit) [OFF, ON]

本体からのアフター・タッチ情報をMIDI OUTから送信するか、しないかを設定します。
ONでは本体からのアフター・タッチ情報をMIDI OUTから送信し、OFFでは送信しません。

2 Receive [DISABLE, ENABLE, INTERPOLE]

外部MIDI機器からのアフター・タッチ情報を受信するかを設定します。
ENABLEでは外部MIDI機器からのアフター・タッチ情報を受信し、DISABLEでは情報を無視します。
INTERPOLEでは受信したデータに対して補間を行い、よりスムーズな変化を得ることができます。

4 Translation [P.Bend, After Touch, C.Chg#00...#95]

受信したアフター・タッチ情報をピッチ・バンドやコントロール・チェンジ情報に変換します。
After Touchでは受信したアフター・タッチ情報をそのままの情報として、P.Bendではピッチ・データ情報に、C.Chg#00...#95では各コントロール・チェンジ情報に変換します。

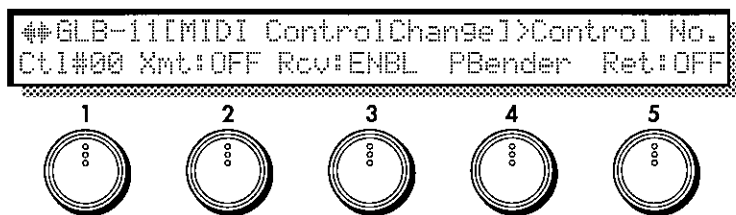
5 Return [OFF, ON]

本体からのアフター・タッチ情報を“Translation”で変換した後に音源部へ送信するか、しないかを設定します。
ONでは送信し、OFFでは送信しません。

140ページの図を参照してください。

GLB-11 [MIDI Control Change]

特定したコントロール・チェンジ情報の送受信、また受信したコントロール・チェンジ情報を変換して本体音源部へ送るかどうかを設定します。



1 Control No (Control Number) [0...95]

設定を行うコントロール・チェンジ・ナンバーを選びます。

2 Transmit (Message Transmit) [OFF, ON]

本体からの“Control Number”で設定されたコントロール・チェンジ情報をMIDI OUTから送信するか、しないかを設定します。ONでは本体からの設定されたコントロール・チェンジ情報をMIDI OUTから送信し、OFFでは送信しません。

3 Receive [DSBL, ENBL, INTP]

外部MIDI機器からの“Control Number”で設定されたコントロール・チェンジ情報を受信するか、しないかを設定します。ENBLでは外部MIDI機器からの“Control Number”で設定されたコントロール・チェンジ情報を受信し、DSBLでは情報を無視します。INTPでは受信したデータに対して補間を行い、よりスムーズな変化を得ることができます。

4 Translation [P.Bend, After Touch, C.Chg#00...#95]

“Control Number”で設定したコントロール・チェンジ情報を他のデータ(ピッチベンド/アフタータッチ/コントロール・チェンジ・ナンバー)として送信するか、しないかを設定します。
受信した“Control Number”で設定したコントロール・チェンジ情報をピッチ・ベンドやアフター・タッチ情報に変換します。C.Chg#00...#95では各コントロール・チェンジ・ナンバーに、P.Bendではピッチ・データ情報に、After Touchではアフター・タッチ情報に変換します。

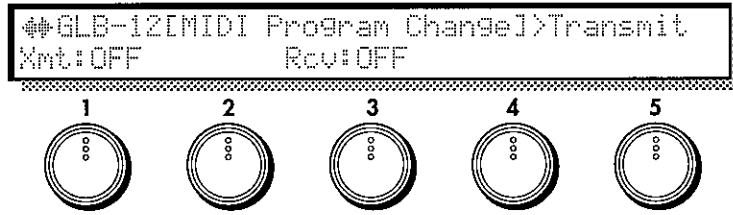
5 Return [OFF, ON]

本体からのコントロール・チェンジ情報を“Translation”で変換した後に音源部へ送信するか、しないかを設定します。ONでは送信し、OFFでは送信しません。

140ページの図を参照してください。

GLB-12 [MIDI Program Change]

MIDI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。



1 Transmit

[OFF, ON]

本体からMIDIプログラム・チェンジを送信するか、しないかを設定します。

OFFでは送信せず、ONでは送信します。

ONのときに、プログラムを選択するとグローバルMIDIチャンネル(ページGLB-8 Global Channel)でプログラム・チェンジが送信されます。

3 Receive

[OFF, ON]

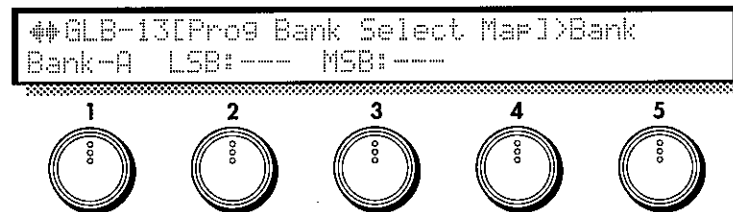
MIDIプログラム・チェンジを受信するか、しないかを設定します。

OFFでは受信せず、ONでは受信します。

ONのときに、Omni (ページGLB-8 Omni)の設定がOFFのときはグローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると、プログラムが切り替わります。OmniがONのときはすべてのチャンネルで切り替わります。

GLB-13 [Prog Bank Select Map]

プログラム・バンクA、B、CのMIDIバンク・セレクトを任意に設定します。



1 Bank

[A, B, C]

外部MIDI機器のバンクと対応させる本体内のプログラム・バンクを設定します。

2 LSB

[---, 000...127]

本体内のプログラム・バンクに対応させるMIDIバンク・セレクトのLSBを設定します。

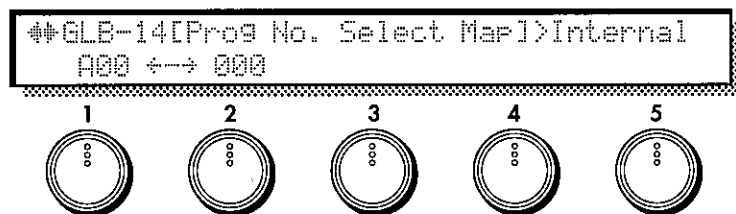
3 MSB

[---, 000...127]

本体内のプログラム・バンクに対応させるMIDIバンク・セレクトのMSBを設定します。

GLB-14 [Prog No. Select Map]

本体のプログラム・ナンバーと送受信するMIDIプログラム・チェンジ・ナンバーとの対応を任意に設定します。



1 Internal (Internal Prog#) [A00...C63]

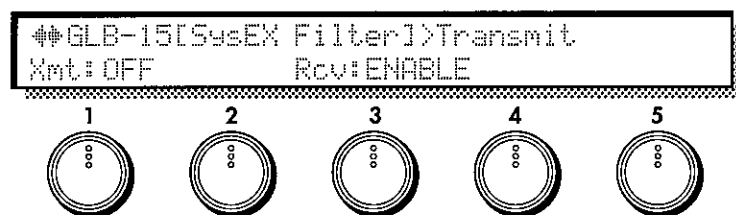
Prophecyのプログラム・ナンバーを選びます。

2 External (External Prog#) [0...127]

"Internal Prog#" で選択されたプログラム・ナンバーに対応するプログラム・チェンジ・ナンバーを設定します。

GLB-15 [SysEX Filter]

MIDIシステム・エクスクルーシブの送受信に関する設定を行います。



1 Transmit [OFF,ON]

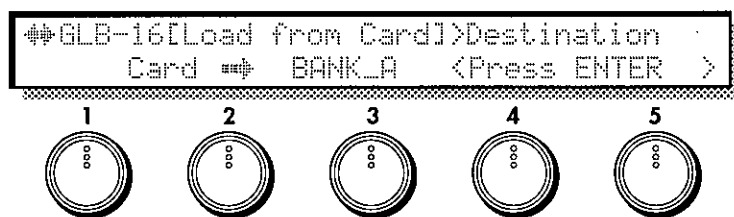
ONではエディット時のパラメータのシステム・エクスクルーシブ・データをMIDI OUTから送信し、OFFでは送信しません。通常はOFFに設定します。コンピュータなどの外部機器でパラメータをエディットするときにデータを送信する場合にはONに設定します。

3 Receive [DISABLE,ENABLE]

ENABLEではコンピュータなどの外部機器から送られてくるシステム・エクスクルーシブ・データを受信し、DISABLEでは無視します。通常はDISABLEに設定します。コンピュータなどの外部機器でProphecyをエディットするときにはONに設定します。

GLB-16 [Load from Card]

データ・カード内に記憶されているプログラム、アルペジオ・パターン、グローバル・データを本体内のインターナル・プログラムやインターナル・パターン、GLOBALにロードします。



3 Distination

[Bank_A...BANK_B&PAT]

- BANK_A バンクAにカードのプログラム・データすべて(C00~C63)をロードします。
- BANK_B バンクBにカードのプログラム・データすべて(C00~C63)をロードします。
- PAT:UP バンクINT PATのUPIにカードのアルペジオ・パターン・データUPをロードします。
- PAT:DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM, PAT1, PAT2, PAT3, PAT4, PAT5はPAT:UPと同様。
- ALL_PAT バンクINT PATにカードのアルペジオ・パターン・データすべて(UP~PAT5)をロードします。
- GLOBAL 本体のGLOBALにカードのグローバル・データをロードします。
- BANK_A&PAT バンクA、バンクPAT INTにカードのプログラム・データすべて(C00~C63)とアルペジオ・パターン・データすべて(UP~PAT5)をロードします。
- BANK_B&PAT バンクB、バンクPAT INTにカードのプログラム・データすべて(C00~C63)とアルペジオ・パターン・データすべて(UP~PAT5)をロードします。



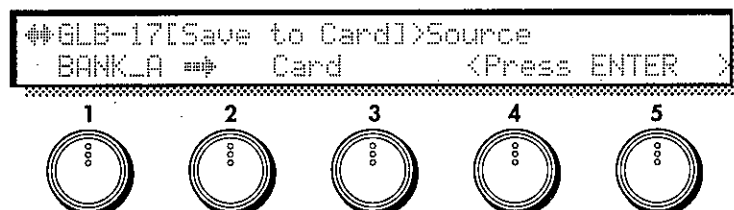
ロードを実行すると、ロード先のデータはカードのデータに書き換わりますので注意してください。プログラム、アルペジオ・パターンのメモリー・プロテクトがONにされていると、各プログラム、各パターンはロードできません。ただしGLOBALはその設定に関係なくロードされます。

カードからのロード方法

- 1) カードを本体に挿入します。カードは必ず電源OFF時に挿入してください。
- 2) KNOB 3でロード元のデータとロード先を指定します。
- 3) ENTERキーを押します。<Are you sure?>のメッセージが表示されます。本体側のメモリープロテクトがONになっていると<Mem Procted>を表示します。また、カードが入っていないときは<No Card>を、カードの内容に異常があるときは<Illegal Format>を表示して、処理を中止します。
- 4) その設定でよい場合はもう一度ENTERキーを押し、キャンセルする場合はEXITキーを押します。完了すると<Completed>が表示されます。<Card Trouble >が表示された場合はカードの状態を確認してください。

GLB-17 [Save to Card]

本体内のインターナル・プログラムやインターナル・パターン、グローバル・データをデータ・カードに書き込みます。



1 Source

[Bank_A...BANK_B&PAT]

BANK_A	バンクAのプログラム・データすべて(A00~A63)をカードに書き込みます。
BANK_B	バンクBのプログラム・データすべて(B00~B63)をカードに書き込みます。
PAT:UP	バンクINT PATのアルベジオ・パターン・データUPをカードに書き込みます。
PAT:DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM, PAT1, PAT2, PAT3, PAT4, PAT5	はPAT:UPと同様。
ALL_PAT	バンクINT PATのアルベジオ・パターン・データすべて(UP~PAT5)をカードに書き込みます。
GLOBAL	本体のグローバル・データをカードに書き込みます。
BANK_A&PAT	バンクA、バンクPAT INTのプログラム・データすべて(A00~A63)とアルベジオ・パターン・データすべて(UP~PAT5)をカードに書き込みます。
BANK_B&PAT	バンクB、バンクPAT INTのプログラム・データすべて(B00~B63)とアルベジオ・パターン・データすべて(UP~PAT5)をカードに書き込みます。



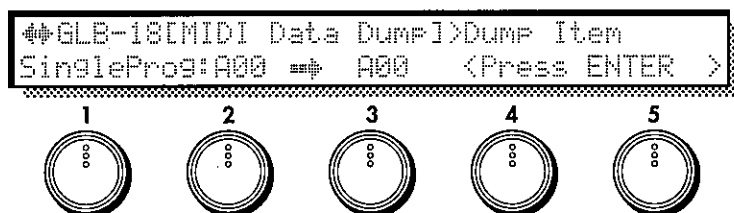
セーブを実行すると、セーブ先のカードのデータを書き換えますので注意してください。

カードへのセーブ方法

- 1) カード(オプションのSRC-512メモリー・カード)を本体に挿入します。カードは必ず電源OFF時に挿入してください。また、カード上部のライト・プロテクト・スイッチをOFFにしておきます。
- 2) KNOB 1でセーブ元のデータを指定します。
- 3) ENTERキーを押します。<Are you sure?>のメッセージが表示されます。カードのフォーマットに問題がある場合は<Format & Write ?>を表示します。この状態からセーブを実行するとカードの初期化もされますので注意してください。カードがきちんと挿入されていない場合は<No Card >を、ライト・プロテクト・スイッチがONになっている場合は<Write Protect>を表示して、処理を中止します。
- 4) その設定でよい場合はもう一度ENTERキーを押し、キャンセルする場合はEXITキーを押します。完了すると<Completed>が表示されます。<Card Trouble >が表示された場合はカードの状態を確認してください。

GLB-18 [MIDI DataDump]

Prophecyのプログラムや、アルベジエータのパターンの設定を、MIDI OUTに接続した外部のMIDIデータ・ファイラー、コンピュータ、またはもう一台のProphecyへエクスクリューシブ・データとして送信するときに使用します。



1 Dump Item

[SingleProg...All Data]

送信する項目を選びます。

2 Dump Source

[A00...B63]/[A, B]

"Dump Item"にSingleProgまたはSingleBankを設定したときは、ここで送信元のプログラムまたはバンクを選びます。

3 Destination

[A00...B63]/[A, B]

"Dump Item"にSingleProgまたはSingleBankを設定したときは、ここで送信先のプログラムまたはバンクを選びます。

Dump Item	Dump Source	Destination	Description
SingleProg	A00 ~ B63	A00 ~ B63	指定した1プログラム・パラメータを送信します。
SingleBank	A, B	A, B	バンクAまたはバンクBの全て(64個)のプログラム・パラメータを送信します。
AllProgram	-	-	バンクA、Bの全て(128個)のプログラム・パラメータを送信します。
AllPattern	-	-	バンクINT PATの全て(10個)のパターン・パラメータを送信します。
GLOBAL	-	-	グローバル・パラメータを送信します。
All Data	-	-	AllProgram, AllPattern, GLOBALのデータを送信します。

データの送信

- 1) MIDIダンプ・データを受信可能な外部MIDI機器のMIDI INとProphecyのMIDI OUTを接続します。このとき、通常はデータ・ファイラーとMIDIチャンネルを合わせる必要はありません。また、もう1台のProphecyへデータを送信し、それらのプログラムやパターンを変えたいときは、送り側と受け側両方のグローバルMIDIチャンネルを合わせます。



データ・ファイラーの記憶できる容量によってはAllProgram, ALL DATAを送信できないことがあります。その場合はバンク単位、または1プログラム単位で送信してください。

- 2) ダンプしたいデータを選びます。
- 3) ダンプ先を指定します。
- 4) ENTERキーを押すと、ダンプが実行されます。
送信が終了すると<Completed>と表示されます。EXITキーを押すと通常画面に戻ります。

データ・ダンプの実行中は、本体のスイッチ類に触れないでください。

次の表は、ダンプを行うデータのサイズと、ダンプにかかる所要時間です。

ダンプするデータの種類	データ・サイズ	所要時間(秒)
SingleProg	621 bytes	約 0.4
SingleBank	39141 bytes	約 13
AllProgram	78272 bytes	約 25.2
AllPattern	1471 bytes	約 1
GLOBAL	663 bytes	約 0.5
All Data	80390 bytes	約 26.1

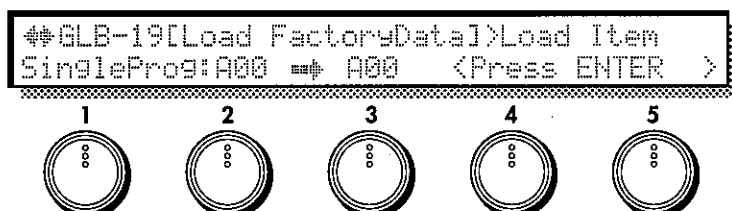
データの受信

- 1) 外部MIDI機器のMIDI OUTとProphecyのMIDI INを接続します。
- 2) プログラム、パターンのメモリー・プロテクトをOFFにします(GLB-20 [Memory Protect]参照)。
- 3) システム・エクスクルーシブの受信をENABLEにします(GLB-15 [SysEX Filter]参照)。
- 4) 送信側のチャンネル(データ・ファイラーにセーブされているデータを送信するときは、そのデータをセーブしたときのグローバルMIDIチャンネル)と、グローバルMIDIチャンネルを合わせ、外部MIDI機器からデータを送信します。

ダンプ・データのフォーマットについては、P.161 [MIDI インプリメンテーション]に記載されています。

GLB-19 [Load FactoryData]

本体のROMに持っているプリセット・データ(工場出荷時のデータ)のロードを行います。



1 Load Item

[SingleProg...All Data]

本体のROMIに持っているプリセット・データ(工場出荷時のデータ)のロードする項目を選びます。

2 Load Source

[A00...B63]/[A, B]

"Load Item"にSingleProgまたはSingleBankを設定したときは、ここでプリセット・データのプログラムまたはバンクを選びます。

3 Destination

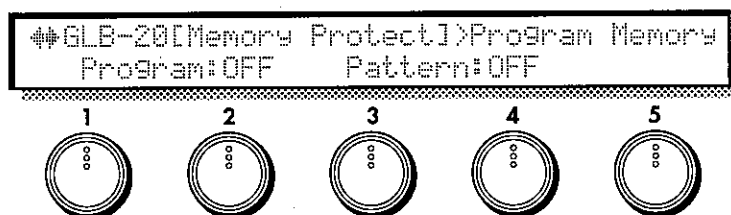
[A00...B63]/[A, B]

"Load Item"にSingleProgまたはSingleBankを設定したときは、ここでロード先のプログラムまたはバンクを選びます。

Dump Item	Dump Source	Destination	Description
SingleProg	A00 ~ B63	A00 ~ B63	指定した1プログラムを指定したバンク、プログラム・ナンバーにロードします。
SingleBank	A, B	A, B	指定したバンクのプログラム全て(64個)のプログラムをバンクにロードします。
AllProgram	-	-	バンクA, Bの全て(128個)のプログラムロードします。
AllPattern	-	-	バンクINT PATの全て(10個)のパターンロードします。
GLOBAL	-	-	グローバル・パラメータ(GLB-1~22)をロードします。
All Data	-	-	AllProgram, AllPattern, GLOBALのデータをロードします。

GLB-20 [Memory Protect]

本体内のプログラム、パターン・メモリーにプロテクト(書き込み禁止にするか)をかけるかどうかを設定します。



2 Program Memory

[OFF, ON]

ONでは、本体内のプログラムへの書き込みが禁止されます。
エディットしたデータをライトするときや、プリセット・データをロードするとき、またダンプ・データを受信するときはOFFにします。

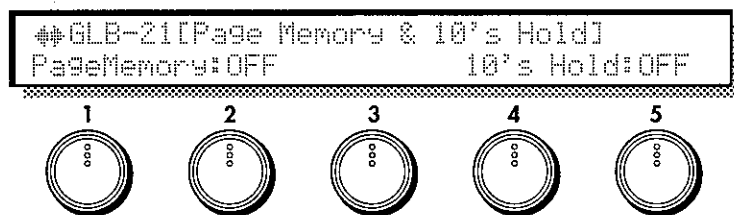
4 Pattern Memory

[OFF, ON]

ONに設定すると、本体内のパターンへの書き込みが禁止されます。
エディットしたデータをライトするときや、プリセット・データをロードするときや、ダンプ・データを受信するときはOFFにします。

GLB-21 [Page Memory & 10's Hold]

ページ・メモリー機能、または10's Holdを使用するかを設定します。



2 Page Memory

[OFF, ON]

ONでは、電源を再度入れると、前回の電源オフ時に選ばれていたプログラム(バンクおよびナンバー等)が選ばれます。また、他のモード、各セクションへ移動すると、前回最後に入ったページ(パラメータ)が選ばれます。OFFでは、電源を再度入れるとA:00のプログラムが選ばれ、各モード、各セクションに移動すると1ページめが選ばれます。どちらの場合でも、電源をオンにしている間は、再び以前入っていたモードまたはセクションに戻ると最後に入っていたページ(パラメータ)が選ばれます。

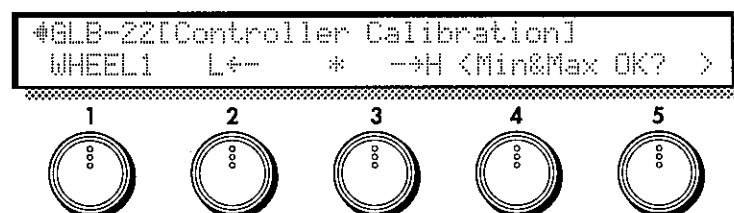
5 10's Hold Memory

[OFF, ON]

プログラム・ナンバーの変更を1回のテンキー入力とENTERキーで行ったときに、ONでは前回プログラム・ナンバーの10桁が現在選んでいる数値に固定され、1の位の数値がテンキーで入力した値になります。OFFでは、10のくらいが0に固定され、1の位の数値がテンキーで入力した値になります。

GLB-22 [Controller Calibration]

WHEEL 1~3、リボン・コントローラ、アフター・タッチ、フット・ペダルの有効可動範囲を調整します。各コントローラを可動範囲の上限または下限まで動かしたときに、パラメータで設定した効果が得られないときや、動かしている途中で設定した効果が最大、最小になってしまう場合などにここでの設定を行います。またProphecyをイニシャライズした場合は、必ずここでの設定を行ってください。



1

(Source Select)

[WHEEL1...Foot_Pdl]

各コントローラについて次の有効可動範囲を調整します。WHEEL1とWHEEL3ではアソビを含んだセンターの幅も調整します。

- WHEEL1: 手前⇄奥方向の有効可動範囲と、センター幅の調整
- WHEEL2: 手前⇄奥方向の有効可動範囲の調整
- WHEEL3: 手前⇄奥方向の有効可動範囲と、センター幅の調整
- RIBBON_X: 左⇄右(X)方向の有効可動範囲の調整
- RIBBON_Z: 押し込む方向への有効可動範囲の調整
- AftTouch: 本体の鍵盤の押し込む方向への有効可動範囲の調整
- Foot_Pdl: 接続したフット・ペダルの踏み込む方向への有効可動範囲の調整

調整方法

- 1) 有効可動範囲を設定するコントローラを指定します。
- 2) 指定したコントローラを止まるところまで動かします。ディスプレイに"*"が(6~8個)表示されていきます。
- 3) ENTERキーを押します。<Are you sure?>のメッセージが表示されます。
- 4) その設定でよい場合は、もう一度ENTERキーを押します。キャンセルする場合は、EXITキーを押して、2)の操作からやり直してください。

完了すると1)でWHEEL1またはWHEEL3以外を選択した場合には、<Completed>が表示され、設定した位置でコントローラの効きが最大、最小になるように反応特性が変更されます。WHEEL1またはWHEEL3を選択した場合には、<Center OK? >が表示されます。引き続き5)からの設定を続けてください。

設定が正しくない場合には<ValueMismatch>が表示されます。EXITキーを押して、2)の操作からやり直してください。

WHEEL1、3のセンターの調整

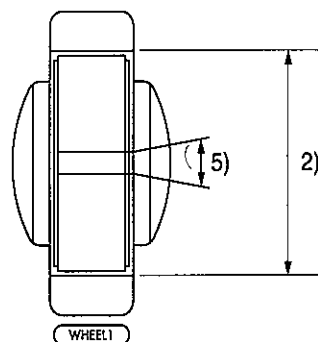
- 5) 通常は可動中央のアソビの範囲でWHEELを軽く動かします。ディスプレイに"*"が(1~2個)表示されます。
- 6) 必要としない位置で"*"が表示されたら、EXITキーを押してもう一度5)の操作を行ってください。
- 7) ENTERキーを押します。<Are you sure?>が表示されます。
- 8) その設定でよい場合は、もう一度ENTERキーを押します。キャンセルする場合は、EXITキーを押して、5)の操作からやり直してください。

完了すると<Completed>が表示され、設定した位置でコントローラの効きが最大、最小になるように、またセンターの反応特性が変更されます。

設定が正しくない場合には<ValueMismatch>が表示されます。EXITキーを押して、2)の操作からやり直してください。



反応特性は、そのコントローラの性質にあわせて、少しのアソビを最大、最小、センター区間に自動挿入します。有効可動範囲のきわめて狭い設定や、最大もしくは最小の位置にセンター区間を近づけ過ぎると、<ValueMismatch>が表示されます。



5. WRITE

プログラムのライトを行います。プログラム・ライトはどのモードからでもWRITEキーを押して、入ることができます。PERFORMANCEモードでは、PERFORMANCE EDITORでプログラムをエディットした音色を保存するときや、PE 1~4キー、PORTAMENTOキーのオン/オフの設定を保存することができます。EDITモードでは、GLOBALセクション以外のパラメータをエディットして音色を保存するときにライトを行います。

Write

プログラムを保存します。



プログラムはバンクAの00~63、バンクBの00~63、カードに書き込み可能な場合にはバンクCARDの00~63に保存することができます。

PERFORMANCEモード: PEキーのオン/オフ、KNOB1~5のレベル、PORTAMENTOキーのオン/オフ。
EDITモード: GLOBALセクション以外のパラメータ、PERFORMANCE EDITOR DEFINEではすべてのパラメータ。
EDITモードのGLOBALセクションのパラメータは、値を変更した時点で保存され、ライト操作の必要はありません。

PATTERN DEFINE: アルペジオ・パターンはバンクINT PATの10パターンに保存することができますが、GLOBALセクション同様、値を変更した時点で保存され、ライト操作の必要はありません。

メモリー・プロテクト

不用意にデータを書き換えてしまわないように、GLOBALセクションのページGLB-20[Memory Protect]にメモリー・プロテクトが用意されています。作成したデータをライトするためには、あらかじめGLOBALセクションのメモリー・プロテクトをOFFにしておいてください。

リネーム

エディットしたプログラムに新しく名前をつけるときは、COMMONセクションのページCMN-1[Program Name]で名前をつけます。また、ページCMN-2[Prog Category]でプログラム・カテゴリーを設定することにより、PERFORMANCEモードでのプログラム選択時にPAGEキーの操作で、カテゴリーごとにプログラムを選択することができます。

これらの操作方法については、別冊の「プレイヤーズ/ベーシック・ガイド」をご覧ください。

6.

Appendix

- 6.1 データ・カードについて
- 6.2 モジュール・ソースについて
- 6.3 Modulation Source List
- 6.4 Performance Editor Assign Parameter List
- 6.5 LFO Wave List
- 6.6 MIDI Implementation
- 6.7 故障かなと思ったら
- 6.8 エラー・メッセージ
- 6.9 その他のメッセージ

6.1 データ・カードについて

Prophecyでは、データ・カードを使ってプログラムやアルペジオ・パターンを追加したり、作成したオリジナルのプログラムやアルペジオ・パターンを記憶させることができます。

RAMカード(SRC-512<オプション>)には、本体で作成したプログラム、アルペジオ・パターン、グローバル・データを記憶させることができます。また、カード内のプログラムはそのままエディットして、カードにライトすることもできます。

ROMカード(オプション)には、プログラム、アルペジオ・パターンが記憶されていますが、RAMカードとは違って、本体で作成したデータを記憶させることができません。また、直接エディットすることもできませんので、一度本体内にデータをコピーしてからROMカードのデータをエディットする必要があります。

データ・カードの取り扱い

カードのラベル面が上になるようにしてカード・スロットに挿入してください。



カードの抜き差しは、電源OFF時に行ってください。本体から音が出ているときや、何らかの動作中にカードの抜き差しを行うとデータの破損の原因となります。

RAMカードのライト・プロテクト・スイッチ

RAMカードには誤ってデータを消去したり、書き換えてしまうことのないようにライト・プロテクト・スイッチがついています。スイッチをONにするとデータは書き込めません(ライト・プロテクト・スイッチは、RAMカードの横に付いています)。

カードにデータを書き込むときは、ライト・プロテクト・スイッチをOFFにしてください。

ただし、OFFのままではバッテリーが早く消耗しますので、カードを使用しない場合にはONにしてください。

RAMカードのフォーマット

新しいRAMカードにEDITモードのGLOBALセクション、ページGLB-17 [Save to Card]でデータをカードにセーブすると、フォーマットが自動的に行われます(フォーマットを行う必要はありません)。

RAMカードにプログラムやアルペジオ・パターンを一つずつライトするときは、あらかじめページGLB-17 [Save to Card]でセーブを行ってフォーマットをしておく必要があります。

RAMカードのバッテリー

RAMカードには、データを記憶するためのバッテリー(CR2016リチウム電池)が内蔵されています。バッテリーの電圧が下がると「Battery Low」が表示されます。バッテリーの取り付けは、RAMカードに添付されている取扱説明書をご覧ください。

RAMカードのバッテリー交換

カードにセーブしたデータの消滅を防ぐためにも、バッテリーは1年ごとに交換することをおすすめします。温度が高い場所(40度以上)で保管すると、バッテリーは早く消耗しますので注意してください。バッテリーの交換にはCR2016リチウム電池をご使用ください(最寄りの楽器販売店にお問い合わせください)。

電池の交換時、そのままカードから電池を抜き取ると、カード内のデータは消去されます。データを保持したまま電池交換を行う場合は、カードを本体に挿入し、電源ONの状態で電池交換を行ってください。

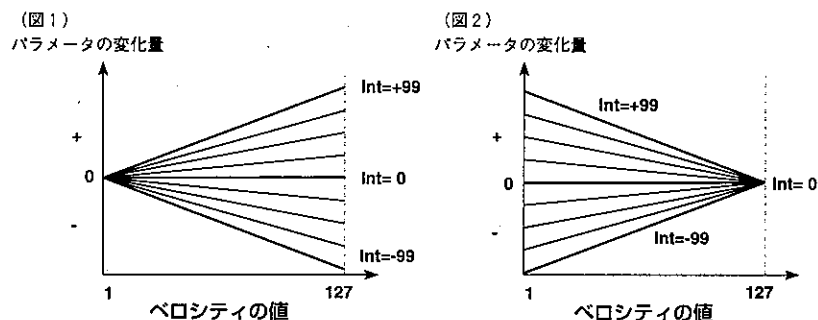
6.2 モジュレーション・ソースについて

オシレータやフィルタ、エフェクト・パラメータ(フィルタ・カットオフやエフェクト・バランス等)をLFOやピッチベンダー、ベロシティ等を任意に選択してコントロールすることができます。各パラメータをモジュレートするためのモジュレータをモジュレーション・ソースと呼びます。このモジュレーション・ソースを利用できるパラメータにはMod.Sourceというパラメータがあり、そこで111種類のモジュレータ(6.3 Modulation Source List参照)の中から1つを選択して音色を変化させます。

※Velocity によるモジュレーション効果について

ベロシティによるモジュレーション変化のしかたには2通りあります。

- 1 ベロシティがモジュレーション・ソースで使われた場合は、コントロールするパラメータ値を中心とした変化となります。(図1参照)
- 2 あるパラメータに対して専用にベロシティ・コントロール量(Velocity Control)を設定できる場合は、+側に値を設定した場合に、ベロシティが最大値のときにコントロール・パラメータ値となり、一側に設定した場合はベロシティが最小値のときにコントロール・パラメータ値となるように変化します。(図2参照)



6.3 Modulation Source List

No	Modulation Source	Editor Name
0	Off	Off
1	EG1	EG1
2	EG2	EG2
3	EG3	EG3
4	EG4	EG4
5	Pitch EG	PitchEG
6	Amp EG	AmpEG
7	LFO1	LFO1
8	LFO2	LFO2
9	LFO3	LFO3
10	LFO4	LFO4
11	Portamento	Portmnt
12	Note No.	NoteNo.
13	Velocity	Veloc
14	Pitch Bender	PBender
15	After Touch	ATouch
16	Control Change #0	CChg#00
.	.	.
.	.	.
.	.	.
111	Control Change #95	CChg#95

6.4 Performance Editor Assign Parameter List

No.	Assign Parameter Name	Editor List Name	Display Name	Value Range
0	NULL	-----OFF-----	--OFF--	
<OSC section>				
[OSC common]				
(Pitch EG)				
1	Start Level	PEG_StartLevel	PEGSttL	(-99...+99)
2	Attack Time	PEG_AttackTime	PEGAtkT	(0...99)
3	Attack Level	PEG_AttackLevel	PEGAtkL	(-99...+99)
4	Decay Time	PEG_DecayTime	PEGDcyT	(0...99)
5	Break Level	PEG_BreakLevel	PEGBrkL	(-99...+99)
6	Slope Time	PEG_SlopeTime	PEGSlpT	(0...99)
7	Release Time	PEG_ReleaseTime	PEGRlsT	(0...99)
8	Release Level	PEG_ReleasLevel	PEGRlsL	(-99...+99)
(Portamento)				
9	Fingered mode	PortaFingerMode	PrtMode	(NORMAL/FINGERED=0...1)
10	Portamento Time	PortamentoTime	PrtTime	(0...99)
11	PortamentoTimeVelocityControl	PortaTimeVel	PrtTVel	(-99...+99)
[OSC1]				
(Basic Pitch)				
12	Octave	OSC1_Octave	OSC1Oct	(32"...4" = 0...3)
13	Semi Tone	OSC1_SemiTone	OSC1Sem	(-12...+12)
14	Fine Tune	OSC1_FineTune	OSC1Fin	(-50...+50Hz)
15	Frequency Offset	OSC1_FreqOffset	OSC1FOf	(-10.0...+10.0Hz)
(Pitch Mod)				
16	Pitch Mod.LFO Intensity	OSC1PitchLFOInt	O1PLFOI	(-99...+99)
17	Pitch Mod.Intensity	OSC1PitchModInt	O1PModI	(-99...+99)
[OSC2]				
(Basic Pitch)				
18	Octave	OSC2_Octave	OSC2Oct	(32"...4" = 0...3)
19	Semi Tone	OSC2_SemiTone	OSC2Sem	(-12...+12)
20	Fine Tune	OSC2_FineTune	OSC2Fin	(-50...+50Hz)
21	Frequency Offset	OSC2_FreqOffset	OSC2FOf	(-10.0...+10.0Hz)
(Pitch Mod)				
22	Pitch Mod.LFO Intensity	OSC2PitchLFOInt	O2PLFOI	(-99...+99)
23	Pitch Mod.Intensity	OSC2PitchModInt	O2PModI	(-99...+99)
[Sub OSC]				
24	Relative Semi Tone	SUBOSC_SemiTone	SubOSem	(-24...+24)
25	Relative Fine Tune	SUBOSC_FineTune	SubOFin	(-50...+50)
26	Wave Form	SUBOSC_Wave	SubOWav	(SIN/SAW/TRI/SQU=0...3)
[Noise Generator]				
27	Noise LPF Frequency	Noise_LPF_Fc	NoizLPF	(0...99)
<FILTER section>				
[Filter1]				
28	Cutoff Frequency	Filter1_Fc	F1Fc	(0...99)
29	Cutoff Frequency Mod.EG Intensity	Filter1FcEGInt	F1FcEGI	(-99...+99)
30	Cutoff Frequency Mod.LFO Intensity	Filter1FcLFOInt	F1FcLFI	(-99...+99)
31	Cutoff Frequency Mod.Intensity	Filter1FcModInt	F1FcMdl	(-99...+99)
32	Resonance	Filt1_Resonance	F1Reso	(0...99)
33	Resonance Mod.Intensity	Filt1ResoModInt	F1RsMdl	(-99...+99)

[Filter2]

34	Cutoff Frequency	Filter2_Fc	F2Fc	(0...99)
35	Cutoff Frequency Mod. EG Intensity	Filter2FcEGInt	F2FcEGI	(-99...+99)
36	Cutoff Frequency Mod. LFO Intensity	Filter2FcLFOInt	F2FcLFI	(-99...+99)
37	Cutoff Frequency Mod. Intensity	Filter2FcModInt	F2FcMdl	(-99...+99)
38	Resonance	Filt2_Resonance	F2Reso	(0...99)
39	Resonance Mod. Intensity	Filt2ResoModInt	F2RsMdl	(-99...+99)

<AMP section>**[AMP1]**

40	Amplitude	Amp1_Amplitude	Amp1	(0...99)
41	Amplitude Mod. Intensity	Amp1_ModInt	Amp1Mdl	(-99...+99)

[AMP2]

42	Amplitude	Amp2_Amplitude	Amp2	(0...99)
43	Amplitude Mod. Intensity	Amp2_ModInt	Amp2Mdl	(-99...+99)

[Amp EG]**(Amplitude EG)**

44	Start Level	AEG_StartLevel	AEGSttL	(0...99)
45	Attack Time	AEG_AttackTime	AEGAtkT	(0...99)
46	Attack Level	AEG_AttackLevel	AEGAtkL	(0...99)
47	Decay Time	AEG_DecayTime	AEGDcyT	(0...99)
48	Break Level	AEG_BreakLevel	AEGBrkL	(0...99)
49	Slope Time	AEG_SlopeTime	AEGSlpT	(0...99)
50	Sustain Level	AEG_SustanLevel	AEGSusL	(0...99)
51	Release Time	AEG_ReleaseTime	AEGRisT	(0...99)

(Amplitude EG Velocity Control)

52	Level	AEG_VelCtlLevel	AEGVeL	(-99...+99)
53	Attack Time	AEG_VelAtckTime	AEGVAiT	(-99...+99)
54	Decay Time	AEG_VelDcayTime	AEGVDcT	(-99...+99)
55	Slope Time	AEG_VelSlopTime	AEGVSIT	(-99...+99)
56	Release Time	AEG_VelRisTime	AEGVRIT	(-99...+99)

< EFFECT section >**[Distortion & Wah]****(Distortion)**

57	Gain	Distortion_Gain	DistGin	(0...99)
58	Tone	Distortion_Tone	DistTon	(0...99)
59	Effect Balance	Distortion_Bal	DistBal	(0...100%)

(Wah)

60	Resonance	Wah_Resonance	WahReso	(0...99)
61	Effect Balance	Wah_Balance	WahBal	(0...100%)

[Delay/Reverb]**(Chorus/Flanger)**

62	Feedback	Chorus_Feedback	ChoFbk	(-99...+99)
63	Depth	Chorus_Depth	ChoDpth	(0...99)
64	Effect Balance	Chorus_Balance	ChoBal	(0...100%)

(Delay)

65	Delay Time	Delay_DelayTime	DlyTime	(0...99)
66	Feedback	Delay_Feedback	DlyFbk	(0...99)
67	High Damp	Delay_HighDamp	DlyHD	(0...99)
68	Effect Balance	Delay_Balance	DlyBal	(0...100%)

(Reverb)

69	Reverb Time	Reverb_Time	RevTime	(0...99)
70	High Damp	Reverb_HighDamp	RevHD	(0...99)
71	Effect Balance	Reverb_Balance	RevBal	(0...100%)

[Panpot & OutputLevel]

72	Panpot	Panpot	Panpot	(LEFT...RIGHT = 0...127)
----	--------	--------	--------	--------------------------

<EG section>

[EG1]

(Envelope)

73	Start Level	EG1_StartLevel	EG1SttL	(-99...+99)
74	Attack Time	EG1_AttackTime	EG1AtkT	(0...99)
75	Attack Level	EG1_AttackLevel	EG1AtkL	(-99...+99)
76	Decay Time	EG1_DecayTime	EG1DcyT	(0...99)
77	Break Level	EG1_BreakLevel	EG1BrkL	(-99...+99)
78	Slope Time	EG1_SlopeTime	EG1SlpT	(0...99)
79	Sustain Level	EG1_SustanLevel	EG1SusL	(-99...+99)
80	Release Time	EG1_ReleaseTime	EG1RisT	(0...99)
81	Release Level	EG1_ReleasLevel	EG1RisL	(-99...+99)

(Velocity Control)

82	Level	EG1_VelCtlLevel	EG1VCtL	(-99...+99)
83	Attack Time	EG1_VelAtckTime	EG1VAiT	(-99...+99)
84	Decay Time	EG1_VelDcayTime	EG1VDcT	(-99...+99)
85	Slope Time	EG1_VelSlopTime	EG1VSIT	(-99...+99)
86	Release Time	EG1_VelRisTime	EG1VRIT	(-99...+99)

[EG2]

(Envelope)

87	Start Level	EG2_StartLevel	EG2SttL	(-99...+99)
88	Attack Time	EG2_AttackTime	EG2AtkT	(0...99)
89	Attack Level	EG2_AttackLevel	EG2AtkL	(-99...+99)
90	Decay Time	EG2_DecayTime	EG2DcyT	(0...99)
91	Break Level	EG2_BreakLevel	EG2BrkL	(-99...+99)
92	Slope Time	EG2_SlopeTime	EG2SlpT	(0...99)
93	Sustain Level	EG2_SustanLevel	EG2SusL	(-99...+99)
94	Release Time	EG2_ReleaseTime	EG2RisT	(0...99)
95	Release Level	EG2_ReleasLevel	EG2RisL	(-99...+99)

(Velocity Control)

96	Level	EG2_VelCtlLevel	EG2VCtL	(-99...+99)
97	Attack Time	EG2_VelAtckTime	EG2VAiT	(-99...+99)
98	Decay Time	EG2_VelDcayTime	EG2VDcT	(-99...+99)
99	Slope Time	EG2_VelSlopTime	EG2VSIT	(-99...+99)
100	Release Time	EG2_VelRisTime	EG2VRIT	(-99...+99)

[EG3]

(Envelope)

101	Start Level	EG3_StartLevel	EG3SttL	(-99...+99)
102	Attack Time	EG3_AttackTime	EG3AtkT	(0...99)
103	Attack Level	EG3_AttackLevel	EG3AtkL	(-99...+99)
104	Decay Time	EG3_DecayTime	EG3DcyT	(0...99)
105	Break Level	EG3_BreakLevel	EG3BrkL	(-99...+99)
106	Slope Time	EG3_SlopeTime	EG3SlpT	(0...99)
107	Sustain Level	EG3_SustanLevel	EG3SusL	(-99...+99)
108	Release Time	EG3_ReleaseTime	EG3RisT	(0...99)
109	Release Level	EG3_ReleasLevel	EG3RisL	(-99...+99)

(Velocity Control)

110	Level	EG3_VelCtlLevel	EG3VCtL	(-99...+99)
111	Attack Time	EG3_VelAtckTime	EG3VAiT	(-99...+99)
112	Decay Time	EG3_VelDcayTime	EG3VDcT	(-99...+99)
113	Slope Time	EG3_VelSlopTime	EG3VSIT	(-99...+99)
114	Release Time	EG3_VelRisTime	EG3VRIT	(-99...+99)

[EG4]

(Envelope)

115	Start Level	EG4_StartLevel	EG4SttL	(-99...+99)
116	Attack Time	EG4_AttackTime	EG4AtkT	(0...99)
117	Attack Level	EG4_AttackLevel	EG4AtkL	(-99...+99)
118	Decay Time	EG4_DecayTime	EG4DcyT	(0...99)
119	Break Level	EG4_BreakLevel	EG4BrkL	(-99...+99)
120	Slope Time	EG4_SlopeTime	EG4SlpT	(0...99)

121	Sustain Level	EG4_SustanLevel	EG4SusL	(-99...+99)
122	Release Time	EG4_ReleaseTime	EG4RIsT	(0...99)
123	Release Level	EG4_ReleasLevel	EG4RIsL	(-99...+99)

(Velocity Control)

124	Level	EG4_VelCtlLevel	EG4VCtL	(-99...+99)
125	Attack Time	EG4_VelAtckTime	EG4VAtT	(-99...+99)
126	Decay Time	EG4_VelDcayTime	EG4VDcT	(-99...+99)
127	Slope Time	EG4_VelSlopTime	EG4VSIT	(-99...+99)
128	Release Time	EG4_VelRIsTime	EG4VRIT	(-99...+99)

<LFO section>**[LFO1]**

129	WaveForm	LFO1_WaveForm	LFO1Wav	(0...29)
130	Frequency	LFO1_Frequency	LFO1Frq	(0...199)
131	Offset	LFO1_AmpOffset	LFO1Ofs	(-99...+99)
132	Amplitude Mod.Intensity	LFO1_AmpModInt	LFO1Amp	(-99...+99)
133	Fade In	LFO1_Fade_in	LFO1Fad	(-99...+99)

[LFO2]

134	WaveForm	LFO2_WaveForm	LFO2Wav	(0...29)
135	Frequency	LFO2_Frequency	LFO2Frq	(0...199)
136	Offset	LFO2_AmpOffset	LFO2Ofs	(-99...+99)
137	Amplitude Mod.Intensity	LFO2_AmpModInt	LFO2Amp	(-99...+99)
138	Fade In	LFO2_Fade_in	LFO2Fad	(-99...+99)

[LFO3]

139	WaveForm	LFO3_WaveForm	LFO3Wav	(0...29)
140	Frequency	LFO3_Frequency	LFO3Frq	(0...199)
141	Offset	LFO3_AmpOffset	LFO3Ofs	(-99...+99)
142	Amplitude Mod.Intensity	LFO3_AmpModInt	LFO3Amp	(-99...+99)
143	Fade In	LFO3_Fade_in	LFO3Fad	(-99...+99)

[LFO4]

144	WaveForm	LFO4_WaveForm	LFO4Wav	(0...29)
145	Frequency	LFO4_Frequency	LFO4Frq	(0...199)
146	Offset	LFO4_AmpOffset	LFO4Ofs	(-99...+99)
147	Amplitude Mod.Intensity	LFO4_AmpModInt	LFO4Amp	(-99...+99)
148	Fade In	LFO4_Fade_in	LFO4Fad	(-99...+99)

<MIXER section>**(OSC1 Mixer Output1)**

149	Level	Mix_OSC1O1Level	MO1Lv1	(0...99)
150	Level Mod.Intensity	MixOSC1O1ModInt	MO1L1MI	(-99...+99)

(OSC1 Mixer Output2)

151	Level	Mix_OSC1O2Level	MO1Lv2	(0...99)
152	Level Mod.Intensity	MixOSC1O2ModInt	MO1L2MI	(-99...+99)

(OSC2 Mixer Output1)

153	Level	Mix_OSC2O1Level	MO2Lv1	(0...99)
154	Level Mod.Intensity	MixOSC2O1ModInt	MO2L1MI	(-99...+99)

(OSC2 Mixer Output2)

155	Level	Mix_OSC2O2Level	MO2Lv2	(0...99)
156	Level Mod.Intensity	MixOSC2O2ModInt	MO2L2MI	(-99...+99)

(Sub OSC Mixer Output1)

157	Level	Mix_Sub_O1Level	MSbLv1	(0...99)
158	Level Mod.Intensity	Mix_SubO1ModInt	MSbL1MI	(-99...+99)

(Sub OSC Mixer Output2)

159	Level	Mix_Sub_O2Level	MSbLv2	(0...99)
160	Level Mod.Intensity	Mix_SubO2ModInt	MSbL2MI	(-99...+99)

(Noise Mixer Output1)

161	Level	Mix_NoI_O1Level	MNsLv1	(0...99)
162	Level Mod.Intensity	Mix_NoIO1ModInt	MNsL1MI	(-99...+99)

(Noise Mixer Output2)

163	Level	Mix_NoI_O2Level	MNsLv2	(0...99)
164	Level Mod.Intensity	Mix_NoIO2ModInt	MNsL2MI	(-99...+99)

(Feedback Mixer Output1)

165	Level	Mix_Fbk_O1Level	MFbLv1	(0...99)
166	Level Mod.Intensity	Mix_FbkO1ModInt	MFbL1MI	(-99...+99)

(Feedback Mixer Output2)

167	Level	Mix_Fbk_O2Level	MFbLv2	(0...99)
168	Level Mod.Intensity	Mix_FbkO2ModInt	MFbL2MI	(-99...+99)

< W.SHAPE section >**[WS1]**

169	Input Gain	WS1_InputGain	W1InG	(0...99)
170	Input Gain Mod.Intensity	WS1InGainModInt	W1InMod	(-99...+99)
171	Shape Table Select	WS1_ShapeTblSel	W1SpTbl	(CLIP/RESO = 0...1)
172	Shape	WS1_Shape	W1Sp	(0...99)
173	Shape Mod.Intensity	WS1_ShapeModInt	W1SpMod	(-99...+99)
174	Output Gain	WS1_OutputGain	W1OutG	(0...99)
175	Thru Gain	WS1_ThruGain	W1ThruG	(0...99)

[WS2]

176	Input Gain	WS2_InputGain	W2InG	(0...99)
177	Input Gain Mod.Intensity	WS2InGainModInt	W2InMod	(-99...+99)
178	Shape Table Select	WS2_ShapeTblSel	W2SpTbl	(CLIP/RESO = 0...1)
179	Shape	WS2_Shape	W2Sp	(0...99)
180	Shape Mod.Intensity	WS2_ShapeModInt	W2SpMod	(-99...+99)
181	Output Gain	WS2_OutputGain	W2OutG	(0...99)
182	Thru Gain	WS2_ThruGain	W2ThruG	(0...99)

<COMMON section>

183	Trigger Mode	TriggerMode	TrgMode	(MULTI/SINGLE/VELOCITY = 0...2)
184	Threshold Velocity	RetrigThresVel	RTrgVel	(1...127)
185	Above/Below	RetrigAbvBelw	RTrgA/B	(ABOVE/BELOW = 0...1)
186	Scale Key	ScaleKey	ScalKey	(C...B = 0...11)
187	Scale Type	ScaleType	ScalTyp	(0...10)
188	Random Pitch Intensity	RandomPitchInt	RNDPInt	(0...99)

<Multi OSC Synth Section >**[STD1]**

189	Wave Select	Std1_Wave	Sd1Wave	(SAW/PULSE = 0...1)
190	Wave Level	Std1_WaveLevel	Sd1WavL	(0...99)
191	Ramp Level	Std1_RampLevel	Sd1RmpL	(0...99)
192	Wave Form	Std1_WaveForm	Sd1WavF	(-99...+99)
193	Wave Form Mod.LFO Intensity	Std1_WaveLFOInt	Sd1LFOI	(-99...+99)
194	wave Form Mod.Intensity	Std1_WaveModInt	Sd1ModI	(-99...+99)

[STD2]

195	Wave Select	Std2_Wave	Sd2Wave	(SAW/PULSE = 0...1)
196	Wave Level	Std2_WaveLevel	Sd2WavL	(0...99)
197	Ramp Level	Std2_RampLevel	Sd2RmpL	(0...99)
198	Wave Form	Std2_WaveForm	Sd2WavF	(-99...+99)
199	Wave Form Mod.LFO Intensity	Std2_WaveLFOInt	Sd2LFOI	(-99...+99)
200	wave Form Mod.Intensity	Std2_WaveModInt	Sd2ModI	(-99...+99)

[COMB1]

201	Noise Level	Comb1_NoiseLvl	Cm1NoiL	(0...99)
202	Input Wave Level	Comb1_InWaveLvl	Cm1InWL	(0...99)
203	Comb Filter Feedback	Comb1_Feedback	Cm1Fbk	(0...99)
204	Feedback Mod.EG Intensity	Comb1_FbkEGInt	Cm1FbEI	(-99...+99)
205	Feedback Mod.Intensity	Comb1_FbkModInt	Cm1FbMI	(-99...+99)
206	Loop LPF Freq	Comb1_LoopLPF	Cm1Loop	(0...99)

[COMB2]

207	Noise Level	Comb2_NoiseLvl	Cm2NoiL	(0...99)
208	Input Wave Level	Comb2_InWaveLvl	Cm2InWL	(0...99)
209	Comb Filter Feedback	Comb2_Feedback	Cm2Fbk	(0...99)
200	Feedback Mod.EG Intensity	Comb2_FbkEGInt	Cm2FbEI	(-99...+99)
211	Feedback Mod.Intensity	Comb2_FbkModInt	Cm2FbMI	(-99...+99)
212	Loop LPF Freq	Comb2_LoopLPF	Cm2Loop	(0...99)

[VPM1]**(Carrier)**

213	Carrier Wave	VPM1Cr_Wave	V1CWav	(SIN/SAW/TRI/SQU = 0...3)
214	Carrier Level	VPM1Cr_Level	V1CLvl	(0...99)
215	Carrier Level Mod. EG Intensity	VPM1Cr_LvIEGInt	V1CLEGI	(-99...+99)
216	Carrier Level Mod. Intensity	VPM1CrLvIModInt	V1CLMdl	(-99...+99)
217	Wave Shape	VPM1_WaveShape	V1WvShp	(0...99)
218	Wave Shape Mod. LFO Intensity	VPM1WavShLFOInt	V1WSLFI	(-99...+99)
219	Wave Shape Mod. Intensity	VPM1WavShModInt	V1WSMdl	(-99...+99)
220	Feedback	VPM1Cr_Feedback	V1CFbk	(0...99)

(modulator)

221	Modulator Pitch Mod. Intensity	VPM1MdPitModInt	V1MPMI	(-99...+99)
222	Modulator Wave	VPM1Md_Wave	V1MWav	(SIN/SAW/TRI/SQU/OSC2=0...4)
223	Modulator Level	VPM1Md_Level	V1MLvl	(0...99)
224	Modulator Level Mod. EG Intensity	VPM1Md_LvIEGInt	V1MLEGI	(-99...+99)
225	Modulator Level Mod. Intensity	VPM1MdLvIModInt	V1MLMdl	(-99...+99)

[VPM2]**(Carrier)**

226	Carrier Wave	VPM2Cr_Wave	V2CWav	(SIN/SAW/TRI/SQU = 0...3)
227	Carrier Level	VPM2Cr_Level	V2CLvl	(0...99)
228	Carrier Level Mod. EG Intensity	VPM2Cr_LvIEGInt	V2CLEGI	(-99...+99)
229	Carrier Level Mod. Intensity	VPM2CrLvIModInt	V2CLMdl	(-99...+99)
230	Wave Shape	VPM2_WaveShape	V2WvShp	(0...99)
231	Wave Shape Mod. LFO Intensity	VPM2WavShLFOInt	V2WSLFI	(-99...+99)
232	Wave Shape Mod. Intensity	VPM2WavShModInt	V2WSMdl	(-99...+99)
233	Feedback	VPM2Cr_Feedback	V2CFbk	(0...99)

(modulator)

234	Modulator Pitch Mod. Intensity	VPM2MdPitModInt	V2MPMI	(-99...+99)
235	Modulator Wave	VPM2Md_Wave	V2MWav	(SIN/SAW/TRI/SQU/OSC1=0...4)
236	Modulator Level	VPM2Md_Level	V2MLvl	(0...99)
237	Modulator Level Mod. EG Intensity	VPM2Md_LvIEGInt	V2MLEGI	(-99...+99)
238	Modulator Level Mod. Intensity	VPM2MdLvIModInt	V2MLMdl	(-99...+99)

[MOD]**(Ring Modulation)**

239	Ring Carrier Select	Mod_RingCarria	MdRgCSI	(SIN/SAW/SQU = 0...2)
-----	---------------------	----------------	---------	-----------------------

(Cross Modulation)

240	Cross Carrier Select	Mod_CrosCarria	MdCsCSI	(SIN/SAW/SQU = 0...2)
241	Cross Modulation Depth	Mod_CrosDepth	MdCsMDp	(0...99)

(Sync Modulation)

242	Sync Slave Wave Select	Mod_SyncWave	MdSycWv	(SAW/TRI = 0...1)
-----	------------------------	--------------	---------	-------------------

[BRASS]

243	Pressure EG Intensity	BrassPressEGInt	BrsPrEG	(-99...+99)
244	Lip Character	BrassLipCharact	BrsLipC	(0...99)
245	Bell Tone	BrassBellTone	BrsTone	(0...99)
246	Bell Resonance	BrassBellReso	BrsReso	(0...99)
247	Noise Level	BrassNoiseLevel	BrsNoiL	(0...99)

[REED]

248	Pressure EG Intensity	ReedPressEGInt	RedPrEG	(+0...+99)
249	Reed Mod. Intensity	ReedReedModInt	RedModI	(-99...+99)
250	Noise Level	ReedNoiseLevel	RedNoiL	(0...99)

[PLUCK]

251	Attack Noise Level	PluckNoiseLevel	PlkNoiL	(0...99)
252	Attack Noise Filter Fc	PluckNoiseFc	PlkNoiF	(0...99)
253	String Position	PluckStringPosi	PlkStrP	(0...99)
254	String Loss	PluckStringLoss	PlkStrL	(0...99)
255	Inharmonicity Amount	PluckInharmo	Inharmo	(0...99)

6.5 LFO Wave List

00:	SIN'0
01:	SIN'180
02:	COS'0
03:	COS'180
04:	TRI'0
05:	TRI'90
06:	TRI'180
07:	TRI'270
08:	SAWUP'0
09:	SAWUP'180
10:	SAWDOWN'0
11:	SAWDOWN'180
12:	SQR'0
13:	SQR'180
14~19:	RAMDOM 1...6
20:	Growl
21:	GuitarVib
22:	Step TRI
23:	Step SAW
24:	Step TRI4
25:	Step SAW6
26:	Exp SAW UP
27:	Exp SAW DOWN
28:	Exp TRI
29:	Exp Vib

6.6 MIDI Implementation

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES [H]:Hex, [D]:Decimal

Status [Hex]	Second [H]	Third [D]	Description
8n	kk (kk)	40 (64)	Note Off
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On vv=1-127
2n	00 (00)	mm (mm)	Program Bank Select (MSB)
3n	01 (01)	vv (vv)	Pitch Modulation Depth
Bn	06 (06)	vv (vv)	Data Entry (MSB)
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume
Bn	0A (10)	vv (vv)	BangOct
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression
Bn	20 (32)	bb (bb)	Program Bank Select (LSB)
Bn	40 (64)	00/7F (0/127)	Sustain Off/On
Bn	41 (65)	00/7F (0/127)	Portamento Off/On
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect1 Depth (Distortion)
Bn	5C (92)	vv (vv)	Effect1 Depth (Wah)
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect1 Depth (Chorus/Flinger)
Bn	5E (94)	vv (vv)	Effect1 Depth (Delay)
Bn	5F (95)	vv (vv)	Effect1 Depth (Reverb)
Bn	62 (98)	vv (vv)	NRPn LSB
Bn	63 (99)	vv (vv)	NRPn MSB
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control Change cc=00-95
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure (After Touch)
Bn	bb (bb)	bb (bb)	Pitch Bender Change

n : MIDI Channel (0-15)

vv: Value

*1 Non Registered Parameter Number

MSB LSB [H] [H]	Parameter	Data Entry (MSB) Value
0C 01	Arpeggio Pattern Select	00-09: Int. Pat. 00h-13h: Card Pat
00 06	PE1 On/Off	00-3F: OFF, 40h-7Fh: ON
00 07	PE2 On/Off	00-3F: OFF, 40h-7Fh: ON
0C 03	PE3 On/Off	00-3F: OFF, 40h-7Fh: ON
00 09	PE4 On/Off	00-3F: OFF, 40h-7Fh: ON

1-2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status [H]	Description
F8	Timing Clock
FE	Active Sensing (Everytime)

*4 : This message is transmitted when Arpeggio is "On" and the clock source is set "Internal".

1-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

Byte [H]	DESCRIPTION
F0	Exclusive Status
7E	Non Realtime Message
0g	MIDI GLOBAL CHANNEL (DEVICE ID)
06	INQUIRY MESSAGE
92	IDENTITY REPLY
42	KORG ID (MANUFACTURERS ID)
41	Prophecy Series ID (FAMILY CODE (LSB))
00	(" " (MSB))
01	(MEMBER CODE (LSB))
00	(" " (MSB))
xk	(Minor Ver. (LSB))
xk	(" " (MSB))
xk	(Major Ver. (LSB))
xk	(" " (MSB))
F7	END OF EXCLUSIVE

This message is transmitted whenever a INQUIRY MESSAGE REQUEST is received.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

Function ID [Hex]	DESCRIPTION
40	CURRENT PROGRAM DATA DUMP *1
4C	PROGRAM DATA DUMP
69	ARPEGGIO PATTERN DATA DUMP
51	GLOBAL DATA DUMP
50	ALL DATA (GLOBAL, PROGRAM, PATTERN) DUMP *2
41	PARAMETER CHANGE
28	DATA FORMAT ERROR
23	DATA LOAD COMPLETED
24	DATA LOAD ERROR
21	WRITE COMPLETED
22	WRITE ERROR

*1 If "SysEx transmit" parameter is set to "ON", the message is transmitted whenever a Program Change occurs.

*2 If "SysEx transmit" parameter is set to "ON", the message is transmitted whenever a parameter is changed.

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description
8n	kk (kk)	vv (vv)	Note Off
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On vv=0-127
Bn	00 (00)	mm (mm)	Program Bank Select(MSB)
Bn	01 (01)	vv (vv)	Pitch Modulation Depth
Bn	05 (05)	vv (vv)	Portamento Time
Bn	06 (06)	vv (vv)	Data Entry(MSB) *1
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot
Bn	0E (11)	vv (vv)	Expression
Bn	20 (32)	bb (bb)	Program Bank Select(LSB)
Bn	40 (64)	vv (vv)	Sustain Off/On
Bn	41 (65)	vv (vv)	Portamento Off/On
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect1 Depth (Distortion)
Bn	5C (92)	vv (vv)	Effect1 Depth (Wah)
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect1 Depth (Chorus/Flanger)
Bn	5E (94)	vv (vv)	Effect1 Depth (Delay)
Bn	5F (95)	vv (vv)	Effect1 Depth (Reverb)
Bn	60 (96)	xx (xx)	Data Increment *1
Bn	61 (97)	xx (xx)	Data Decrement *1
Bn	62 (98)	nl (nl)	NRPN LSB *1
Bn	63 (99)	nm (nm)	NRPN MSB *1
Bn	78 (120)	00 (0)	All Sound Off
Bn	79 (121)	00 (0)	Reset All Controller
Bn	7A (122)	00/7F (0/127)	Local Control Off/On
Bn	7B (123)	00 (0)	All Note Off
Bn	7C (124)	00 (0)	Omn1 Mode Off
Bn	7D (125)	00 (0)	Omn1 Mode On
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control Data cc=00-101
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure (After Touch)
En	bb (bb)	bb (bb)	Pitch Bender Change

n : MIDI Channel No. (0-15)
vv: Value

*1 Non Registered Parameter Number

[H] [H]	Parameter	Data Entry(MSB) Value
00 01	Arpeggio Pattern Select	00-09: Int. Pat, 0Ah-13h: Card Pat
00 02	Arpeggio On/Off	00-3F: OFF, 40h-7Fh: ON
00 03	Arpeggio Octaves	00-03: 1-4 Oct.
00 04	Arpeggiator Latch On/Off	00-3F: OFF, 40h-7Fh: ON
00 05	Arpeggiator Key Sync On/Off	00-3F: OFF, 40h-7Fh: ON
00 06	PE1 On/Off	00-3F: OFF, 40h-7Fh: ON

00 07	PE2 On/Off	00-3F: OFF, 40h-7Fh: ON
00 08	PE3 On/Off	00-3F: OFF, 40h-7Fh: ON
00 09	PE4 On/Off	00-3F: OFF, 40h-7Fh: ON

All these parameters can be changed by "Data Increment" and "Data Decrement".

2-2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status [H]	Description
F8	Timing Clock
FE	Active Sensing

2-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

DEVICE INQUIRY MESSAGE REQUEST

Byte [H]	Description
F0	Exclusive Status
7E	Non Realtime Message
0g	MIDI Channel
06	Inquiry Message
01	Inquiry Request
F7	END OF EXCLUSIVE

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

Function ID [Hex]	Function
10	CURRENT PROGRAM DATA DUMP REQUEST
1C	PROGRAM DATA DUMP REQUEST
34	ARPEGGIO PATTERN DATA DUMP REQUEST
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST
0F	ALL DATA (GLOBAL, PROGRAM, PATTERN) DUMP REQUEST
11	PROGRAM WRITE REQUEST
40	CURRENT PROGRAM DATA DUMP
4C	PROGRAM DATA DUMP
69	ARPEGGIO PATTERN DATA DUMP
51	GLOBAL DATA DUMP
50	ALL DATA (GLOBAL, PROGRAM, PATTERN) DUMP
41	PARAMETER CHANGE

If "SysEx Receive" parameter is set to "ENABLE", these messages are recognized.

MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R:Receive, T:Transmit)

R

(1) CURRENT PROGRAM DATA DUMP REQUEST

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0001 0000 (10)	CURRENT PROGRAM DATA DUMP REQUEST 10H
0000 0000 (00)	
1111 0111 (F7)	EOX

When this message id is received, the CURRENT PROGRAM DUMP (Function:40h) message will be transmitted.

R

(2) PROGRAM DATA DUMP REQUEST

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0001 1100 (1C)	PROGRAM DATA DUMP REQUEST 1CH
00uu 000b (rb)	Unit(00:Prog/01:Bank/10:All), Bank(0:A/1:B)
00pp pppp (pp)	Prog No. (Ignored when Bank or All dump.)
0000 0000 (00)	
1111 0111 (F7)	EOX

When this message id is received, the PROGRAM DUMP (Function:4Ch) message will be transmitted.

R

(3) ARPEGGIO PATTERN DATA DUMP REQUEST

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0011 0100 (34)	ARPEGGIO PATTERN DATA DUMP REQUEST 34H
000u ssss (ks)	Unit(0:Pattern/1:All), Patten No.(0-9)
0000 0000 (00)	
1111 0111 (F7)	EOX

When this message id is received, the ARPEGGIO PATTERN DUMP (Function:69h) message will be transmitted.

R

(4) GLOBAL DATA DUMP REQUEST

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0000 1110 (0E)	GLOBAL DATA DUMP REQUEST 0EH
0000 0000 (00)	
1111 0111 (F7)	EOX

When this message id is received, the GLOBALS DATA DUMP (Function:51h) message will be transmitted.

(5) ALL DATA (GLOBAL, PROGRAM, PATTERN) DUMP REQUEST

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0000 1111 (0F)	ALL DATA (GLOBAL, PROG PAT) DUMP REQ 0FH
0000 0000 (00)	
1111 0111 (F7)	EOX

When this message id is received, the ALL DATA DUMP (Function:50h) message will be transmitted.

(6) PROGRAM WRITE REQUEST

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0001 0001 (11)	PROGRAM WRITE REQUEST 11H
0000 000b (0b)	Destination Program Bank(0:A/1:B)
00pp pppp (pp)	Destination Program No.(0-63)
1111 0111 (F7)	EOX

When this message id is received, a WRITE COMPLETED (Function:21h) message or a WRITE ERROR (Function:22h) message will be transmitted.

(7) CURRENT PROGRAM DATA DUMP

Byte	Description	R/T
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0000 (40)	CURRENT PROGRAM DATA DUMP 40H	
0000 0001 (01)	Program Type	
0ddd dddd (dd)	Data	(NOTE 1)
:	:	
1111 0111 (F7)	EOX	

When this message id is received, a DATA LOAD COMPLETED (Function:23h) message or a DATA LOAD ERROR (Function:24h) message will be transmitted.

(8) PROGRAM DATA DUMP

Byte	Description	R/T
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1100 (4C)	PROGRAM DATA DUMP 4CH	
00uu 000b (ub)	Unit(00:Prog/01:Bank/10:All), Bank(0:A/1:B)	
00pp pppp (pp)	Program No. (Ignored when Bank or All dump.)	
0000 0000 (00)		
0ddd dddd (dd)	Data	(NOTE 1)
:	:	
1111 0111 (F7)	EOX	

When this message id is received, a DATA LOAD COMPLETED (Function:23h) message or a DATA LOAD ERROR (Function:24h) message will be transmitted.

R/T

(9) ARPEGGIO PATTERN DATA DUMP

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0110 1001 (69)	SEQUENCE DATA DUMP 69H
000u ssss (us)	Unit(0:Pattern/1:All), Patten No.(0-9)
0000 0000 (00)	
0ddd dddd (dd)	Data (NOTE 1)
:	:
1111 0111 (F7)	EOX

When this message id is received, a DATA LOAD COMPLETED(Function:23h) message or a DATA LOAD ERROR(Function:24h) message will be transmitted.

R/T

(10) GLOBAL DATA DUMP

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001 (51)	GLOBAL DATA DUMP 51H
0000 0000 (00)	
0ddd dddd (dd)	Data (NOTE 1)
:	:
1111 0111 (F7)	EOX

When this message id is received, a DATA LOAD COMPLETED(Function:23h) message or a DATA LOAD ERROR(Function:24h) message will be transmitted.

R/T

(11) ALL DATA (GLOBAL, PROGRAM, PATTERN) DUMP

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0101 0000 (50)	ALL DATA (GLOBAL, PROG, PAT) DUMP 50H
0000 0000 (00)	
0000 0000 (00)	
0ddd dddd (dd)	Data(Global->Program->Pattern) (NOTE 1)
:	:
1111 0111 (F7)	EOX

When this message id is received, a DATA LOAD COMPLETED(Function:23h) message or a DATA LOAD ERROR(Function:24h) message will be transmitted.

R/T

(12) PARAMETER CHANGE

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0100 0001 (41)	PARAMETER CHANGE 41H
0000 00mm (0m)	Group(00:Global/01:Program/10:Pattern)
0ppp pppp (pp)	Parameter ID (LSB)
0ppp pppp (pp)	Parameter ID (MSB)
0vvv vvvv (vv)	Value (LSB bit6-0)
0vvv vvvv (vv)	Value (MSB bit13-7) (NOTE 12)
1111 0111 (F7)	EOX

When this message id is received, a DATA LOAD COMPLETED(Function:23h) message or a DATA LOAD ERROR(Function:24h) message will be transmitted.

T

(13) DATA FORMAT ERROR

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0010 0110 (26)	DATA FORMAT ERROR 26H
1111 0111 (F7)	EOX

T

(14) DATA LOAD COMPLETED

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0010 0111 (23)	DATA LOAD COMPLETED 23H
1111 0111 (F7)	EOX

T

(15) DATA LOAD ERROR

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0010 0100 (24)	DATA LOAD ERROR 24H
0000 0ccc (0c)	Error Code (NOTE 2)
1111 0111 (F7)	EOX

T

(16) WRITE COMPLETED

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0010 0001 (21)	WRITE COMPLETED 21H
1111 0111 (F7)	EOX

T

(17) WRITE ERROR

Byte	Description
F0,42,3g,41	EXCLUSIVE HEADER
0010 0010 (22)	WRITE ERROR 22H
0000 0ccc (0c)	Error Code (NOTE 2)
1111 0111 (F7)	EOX

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size (byte)
106	Frequency KBD TRK	(-99--+99)	1
107	Frequency CC#1 Control	(-99--+99)	1
108 *3	Frequency Mod.Source	(0-111)	1
109	Frequency Mod.Intensity	(-99--+99)	1
110	Offset	(-99--+99)	1
111 *3	Amplitude Mod.Source	(0-111)	1
112	Amplitude Mod.Intensity	(-99--+99)	1
113	Delay	(0-99)	1
114	Fade In	(-99--+99)	1
115-	[LFO2]		11
128-	[LFO3]		11
141-	[LFO4]		11
	* Wave Form Generator(121)		
	[OSC Common](20)		
154 *1	OSC Set	[Set1-Set12]	1
	(Pitch EG)		
155	Start Level	(-99--+99)	1
156	Attack Time	(0-99)	1
157	Attack Level	(-99--+99)	1
158	Decay Time	(0-99)	1
159	Break Point	(-99--+99)	1
160	Slope Time	(0-99)	1
161	reserved	(-)	1
162	Release Time	(0-99)	1
163	Release Level	(-99--+99)	1
	(Pitch EG KBD TRK)		
164	Level	(-99--+99)	1
165	Time	(-99--+99)	1
	(Pitch EG Velocity Control)		
166	Level	(-99--+99)	1
167	Time	(-99--+99)	1
	(Pitch Bender)		
168	Intensity(+X)	(-60--+12)	1
169	Intensity(-X)	(-60--+12)	1
170 *5	Step(+X)	(1-15)	1(Bit0-3)
171 *5	Step(-X)	(1-15)	^(Bit4-7)
172	After Touch Bending (Portamento)	(-12--+12)	1
173	Fingered Mode	(NORMAL/FINGERED)	1(Bit7)
174	Portamento Time	(0-99)	^(Bit0-6)
175	Portamento Time Velocity Control	(-99--+99)	1
	[OSC1](48)		
	(Basic Pitch)		
176	Octave	(32"-4")	1
177	Semi Tone	(-12--+12)	1
178	Fine Tune	(-50--+50cent)	1
179	Frequency Offset	(-10.0--+10.0Hz)	1

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size (byte)
	(Pitch Slope)		
180	Low Key	(C-1-G9)	1
181	High Key	(C-1-G9)	1
182 *8	Lower Slope	(-1.00--+2.00)	1
183 *8	Higher Slope	(-1.00--+2.00)	1
184 *3	Pitch Mod.LFO	[LFO1-LFO4]	1
185	Pitch Mod.LFO Intensity	(-99--+99)	1
186	Pitch Mod.LFO Int.AT Control	(-99--+99)	1
187	Pitch Mod.LFO Int.CC#1 Control	(-99--+99)	1
188 *3	Pitch Mod.Source	(0-111)	1
189	Pitch Mod.Intensity	(-99--+99)	1
*2	[OSC1 Setting]		34
	[OSC2](48)		
	(Basic Pitch)		
190	Octave	(32"-4")	1
191	Semi Tone	(-12--+12)	1
192	Fine Tune	(-50--+50cent)	1
193	Frequency Offset	(-10.0--+10.0Hz)	1
	(Pitch Slope)		
194	Low Key	(C-1-G9)	1
195	High Key	(C-1-G9)	1
196 *8	Lower Slope	(-1.00--+2.00)	1
197 *8	Higher Slope	(-1.00--+2.00)	1
198 *3	Pitch Mod.LFO	[LFO1-LFO4]	1
199	Pitch Mod.LFO Intensity	(-99--+99)	1
200	Pitch Mod.LFO Int.AT Control	(-99--+99)	1
201	Pitch Mod.LFO Int.CC#1 Control	(-99--+99)	1
202 *3	Pitch Mod.Source	(0-111)	1
203	Pitch Mod.Intensity	(-99--+99)	1
*2	[OSC2 Setting]		34
	[Sub OSC](3)		
204	Pitch Source	[OSC1/OSC2]	1(Bit7)
205	Relative Semi Tone	(-24--+24)	^(Bit0-6)
206	Relative Fine Tune	(-50--+50cent)	1
207	Wave Form	[SIN/SAW/SQU/TRI]	1
	[Noise Generator](2)		
208	Noise LPF Frequency	(0-99)	1
209	Noise LPF Frequency KBD TRK	(-99--+99)	1

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size (byte)
• Wave Shape(26)			
(OSC1 Wave Shaping)			
210	Input Gain	(0-99)	1
211 *3	Input Gain Mod.Source	(0-111)	1
212	Input Gain Mod.Intensity	(-99--+99)	1
213	Input Offset	(-99--+99)	1
214	reserved	(-)	1
215	reserved	(-)	1
216	Feedback Level	(0-99)	1
217	Cross Loop Level	(0-99)	1
218	Shape Table Select	(CLIF/RESO)	1(Bit7)
219	Shape	(0-99)	^(Bit0-6)
220 *3	Shape Mod.Source	(0-111)	1
221	Shape Mod.Intensity	(-99--+99)	1
222	Output Gain	(0-99)	1
223	Thru Gain	(0-99)	1
224-	(OSC2 Wave Shape)		13

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size (byte)
• Mixer(30)			
(OSC1 Mixer Output1)			
238	Level	(0-99)	1
239 *3	Level Mod.Source	(0-111)	1
240	Level Mod.Intensity	(-99--+99)	1
241-	(OSC1 Mixer Output2)		3
244-	(OSC2 Mixer Output1)		3
247-	(OSC2 Mixer Output2)		3
250-	(Sub OSC Mixer Output1)		3
253-	(Sub OSC Mixer Output2)		3
256-	(Noise Mixer Output1)		3
259-	(Noise Mixer Output2)		3
262-	(Feedback Mixer Output1)		3
265-	(Feedback Mixer Output2)		3

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size (byte)
• Filter(33)			
268	Filter Routing	(SER11/SER12/PARA)	1
[Filter 1](16)			
269	Filter Type	(THRU/LPF/HPF/BPF/BRF)	1
270	Input Trim	(0-99)	1
271	Cutoff Frequency	(0-99)	1
(Cutoff Frequency KBD TRK)			
272	Low Key	(C-1-G9)	1
273	High Key	(C-1-G9)	1
274	Lower Intensity	(-99--+99)	1
275	Higher Intensity	(-99--+99)	1

276 *3	Cutoff Frequency Mod.EG	(EG1-EG4/P.EG/A.EG)	1
277	Cutoff Frequency Mod.EG Int.	(-99--+99)	1
278 *3	Cutoff Frequency Mod.LFO	(LFO1-LFO4)	1

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size (byte)
279	Cutoff Frequency Mod.LFO Int.	(-99--+99)	1
280 *3	Cutoff Frequency Mod.Source	(0-111)	1
281	Cutoff Frequency Mod.Intensity	(-99--+99)	1
282	Resonance	(0-99)	1
283 *3	Resonance Mod.Source	(0-111)	1
284	Resonance Mod.Intensity	(-99--+99)	1
285-	Filter 21(16)		16

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size (byte)
• Amplitude(36)			
[Amp 1](9)			
301	Amplitude	(0-99)	1
(Amplitude KBD TRK)			
302	Low Key	(C-1-G9)	1
303	High Key	(C-1-G9)	1
304	Lower Intensity	(-99--+99)	1
305	Higher Intensity	(-99--+99)	1
306 *3	Amplitude Mod.EG	(A.EG/P.EG/EG1-4)	1
307	Amplitude Mod.EG Intensity	(-99--+99)	1
308 *3	Amplitude Mod.Source	(0-111)	1
309	Amplitude Mod.Intensity	(-99--+99)	1
[Amp 2](9)			
[Amp EG](18)			
319	Start Level	(0-99)	1
320	Attack Time	(0-99)	1
321	Attack Level	(0-99)	1
322	Decay Time	(0-99)	1
323	Break Point	(0-99)	1
324	Slope Time	(0-99)	1
325	Sustain Level	(0-99)	1
326	Release Time	(0-99)	1
327	reserved	(-)	1
(Amplitude EG KBD TRK)			
328	Attack Time	(-99--+99)	1
329	Decay Time	(-99--+99)	1
330	Slope Time	(-99--+99)	1
331	Release Time	(-99--+99)	1
(Amplitude EG Velocity Control)			
332	Level	(-99--+99)	1
333	Attack Time	(-99--+99)	1
334	Decay Time	(-99--+99)	1
335	Slope Time	(-99--+99)	1
336	Release Time	(-99--+99)	1

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size(byte)
• Distortion(8)			
337	Gain	(0-99)	1
338 *3	reserved	(-)	1
339	reserved	(-)	1
340	Tone	(0-99)	1
341	Level	(0-99)	1
342	Effect Balance	(0-100%)	1
343 *3	Effect Balance Mod.Source	(0-111)	1
344	Effect Balance Mod.Intensity	(-99-+99)	1
• Wah(9)			
345	Resonance	(0-99)	1
346	Low Frequency	(0-99)	1
347	High Frequency	(0-99)	1
348 *3	Sweep Source	(0-111)	1
349	Sweep Direction	(+/-)	1
350	Level	(0-99)	1
351	Effect Balance	(0-100%)	1
352 *3	Effect Balance Mod.Source	(0-111)	1
353	Effect Balance Mod.Intensity	(-99-+99)	1
• Delay/Reverb(22)			
354	Delay/Reverb Select	(CHORUS&DELAY/REVERB)	1
[Chorus/Flanger](9)			
355	Delay Time	(0-99)	1
356	Feedback	(-99-+99)	1
357 *3	LFO Select	(LFO1-4)	1
358	Depth	(0-99)	1
359 *3	Depth Mod.Source	(0-111)	1
360	Depth Mod.Intensity	(0-99)	1
361	Effect Balance	(0-100%)	1
362 *3	Effect Balance Mod.Source	(0-111)	1
363	Effect Balance Mod.Intensity	(-99-+99)	1
[Delay](6)			
364	Delay Time	(0-99)	1
365	Feedback	(0-99)	1
366	High Dump	(0-99)	1
367	Effect Balance	(0-100%)	1
368 *3	Effect Balance Mod.Source	(0-111)	1
369	Effect Balance Mod.Intensity	(-99-+99)	1
[Reverb](6)			
370	Pre Delay	(0-99)	1
371	Reverb Time	(0-99)	1
372	High Dump	(0-99)	1
373	Effect Balance	(0-100%)	1
374 *3	Effect Balance Mod.Source	(0-111)	1
375	Effect Balance Mod.Intensity	(-99-+99)	1

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size(byte)
• 2 Band PEQ(6)			
376	High Freq	(0-49)	1
377	High Q	(0-29)	1
378	High Gain	(-18-+18dB)	1
379	Low Freq	(0-49)	1
380	Low Q	(0-29)	1
381	Low Gain	(-18-+18dB)	1
• Output(6)			
382	Panpot	(0-127)	1
383 *3	Panpot Mod.Source	(0-111)	1
384	Panpot Mod.Intensity	(-99-+99)	1
385	Output Level	(0-127)	1
386	reserved	(-)	1
387	reserved	(-)	1
ParamID Parameter Name Value Size(byte)			
(Std.OSC)(9)			
388	Wave Select	(SAW/PULSE)	(1)
389	Wave Edge	(0-99)	(1)
390	Wave Level	(0-99)	(1)
391	Ramp Wave Level	(0-99)	(1)
392	Wave Form	(-99-+99)	(1)
393 *3	Wave Form Mod.LFO	(LFO1-LFO4)	(1)
394	Wave Form Mod.LFO Intensity	(-99-+99)	(1)
395 *3	Wave Form Mod.Source	(0-111)	(1)
396	Wave Form Mod.Intensity	(-99-+99)	(1)
(Comb Filter OSC)(10)			
397	Noise Level	(0-99)	(1)
398	Input Wave Form	(SAW/SQU/TRI)	(1)
399	Input Wave Level	(0-99)	(1)
400	Input Gain	(0-99)	(1)
401	Comb Filter Feedback	(0-99)	(1)
402 *3	Feedback Mod.EG	(EG1-EG4/P. EG/A. EG)	(1)
403	Feedback Mod.EG Intensity	(-99-+99)	(1)
404 *3	Feedback Mod.Source	(0-111)	(1)
405	Feedback Mod.Intensity	(-99-+99)	(1)
406	Loop LPF Frequency	(0-99)	(1)
(VPM OSC)(24)			
(Carrier)			
407	Carrier Wave	(SIN/SAW/TRI/SQU)	(1)
408	Carrier Level	(0-99)	(1)
409 *3	Carrier Level Mod.EG	(EG1-EG4/P. EG/A. EG)	(1)
410	Carrier Level Mod.EG Intensity	(-99-+99)	(1)
411 *3	Carrier Level Mod.Source	(0-111)	(1)

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size(byte)
412	Carrier Level Mod.Intensity	(-99--+99)	(1)
413	Table Shape	(0-99)	(1)
414 *3	Table Shape Mod.LFO	(LFO1-LFO4)	(1)
415	Table Shape Mod.LFO Intensity	(-99--+99)	(1)
416 *3	Table Shape Mod.Source	(0-111)	(1)
417	Table Shape Mod.Intensity	(-99--+99)	(1)
418	Feedback Gain	(0-99)	(1)
(Modulator)			
419	Frequency Semi Tone	(-12--+96)	(1)
420	Frequency Fine Tune	(-50-50)	(1)
421	Modulator Pitch Keyboard Track	(-99--+99)	(1)
422 *3	Modulator Pitch Mod.Source	(0-111)	(1)
423	Modulator Pitch Mod.Intensity	(-99--+99)	(1)
424	Modulator Wave	(SIN/SAW/TRI/SQU/OSC)	(1)
425	Modulator Level	(0-99)	(1)
426 *3	Modulator Level Mod.EG	(EG1-EG4/P.EG/A.EG)	(1)
427	Modulator Level Mod.EG Int.	(-99--+99)	(1)
428	Modulator Level Mod.EG Int.Ktrk	(-99--+99)	(1)
429 *3	Modulator Level Mod.Source	(0-111)	(1)
430	Modulator Level Mod.Intensity	(-99--+99)	(1)
(Mod.OSC)(11)			
431	Modulation Type	(RING/CROSS/SYNC)	(1)
432	Input Select	(OSCI/F.B./Noise)	(1)
(Ring Modulation)			
433	Ring Carrier Select	(SIN/SAW/SQU)	(1)
(Cross Modulation)			
434	Cross Carrier Select	(SIN/SAW/SQU)	(1)
435	Cross Modulation Depth	(0-99)	(1)
436 *3	Cross Mod.Depth Mod.EG	(EG1-EG4/P.EG/A.EG)	(1)
437	Cross Mod.Depth Mod.EG Intensity	(-99--+99)	(1)
438 *3	Cross Mod.Depth Mod.Source	(0-111)	(1)
439	Cross Mod.Depth Mod.Intensity	(-99--+99)	(1)
(Sync Modulation)			
440	Sync Slave Wave Select	(SAW/TRI)	(1)
441	Sync Modulator Shape	(0-99)	(1)
(Brass OSC)(34)			
442 *6	Instrument Type	(0-3)	(1)
443 *3	Smooth Bending Controller	(0-111)	(1)
444	Smooth Bending Intensity	(0-12)	(1 Bit0-5)
445	Smooth Bending Direction	(UP/DOWN/BOTH)	(* Bit6-7)
446 *3	Pressure EG	(EG1-EG4/P.EG/A.EG)	(1)
447	Pressure EG Intensity	(-99--+99)	(1)
448 *3	Pressure EG Int.Mod.Source	(0-111)	(1)
449	Pressure EG Int.Mod.Intensity	(-99--+99)	(1)

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size(byte)
450 *3	Pressure LFO	(LFO1-LFO4)	(1)
451	Pressure LFO Intensity	(-99--+99)	(1)
452 *3	Pressure Mod.Source	(0-111)	(1)
453	Pressure Mod.Intensity	(-99--+99)	(1)
454	reserved	(-)	(1)
455	reserved	(-)	(1)
456	Lip Character	(0-99)	(1)
457 *3	Lip Character Mod.Source	(0-111)	(1)
458	Lip Character Mod.Intensity	(-99--+99)	(1)
459	reserved	(-)	(1)
460	reserved	(-)	(1)
461	Bell Type	(OPEN/MUTE)	(1)
462	Bell Tone	(0-99)	(1)
463	Bell Resonance	(0-99)	(1)
464	Noise Level	(0-99)	(1)
465-476	reserved	(-)	(12)
(Read OSC)(34)			
477 *7	Instrument Type	(0-12)	(1)
478 *3	Smooth Bending Controller	(0-111)	(1)
479	Smooth Bending Intensity	(0-12)	(1 Bit0-5)
480	Smooth Bending Direction	(UP/DOWN/BOTH)	(* Bit6-7)
481 *3	Pressure EG	(EG1-EG4/P.EG/A.EG)	(1)
482	Pressure EG Intensity	(0-99)	(1)
483 *3	Pressure EG Int.Mod.Source	(0-111)	(1)
484	Pressure EG Int.Mod.Intensity	(-99--+99)	(1)
485 *3	Pressure LFO	(0-111)	(1)
486	Pressure LFO Intensity	(-99--+99)	(1)
487 *3	Pressure Mod.Source	(0-111)	(1)
488	Pressure Mod.Intensity	(-99--+99)	(1)
489	reserved	(-)	(1)
490	reserved	(-)	(1)
491 *3	Reed Mod.Source	(0-111)	(1)
492	Reed Mod.Intensity	(-99--+99)	(1)
493	reserved	(-)	(1)
494	reserved	(-)	(1)
495	reserved	(-)	(1)
496	reserved	(-)	(1)
497	reserved	(-)	(1)
498	Noise Level	(0-99)	(1)
499-511	reserved	(-)	(13)
(Pluck OSC)(30)			
512	Attack Level	(0-99)	(1)
513	Attack Level Velocity Control	(-99--+99)	(1)
514	Attack Noise Level	(0-99)	(1)
515	Attack Noise Level Vel.Control	(-99--+99)	(1)

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size(byte)
516	Attack Noise Filter Type	(LFF/HFF/BFF)	(1)
517	Attack Noise Filter Fc	(0-99)	(1)
518	Attack Noise Filter Fc Vel.Ctl.	(-99-+99)	(1)
519	Attack Noise Filter Resonance	(0-99)	(1)
520	Attack Curve Up	(0-99)	(1)
521	Attack Curve Up Velocity Ctl.	(-99-+99)	(1)
522	Attack Curve Down	(0-99)	(1)
523	Attack Curve Down Velocity Ctl.	(-99-+99)	(1)
524	Attack Edge	(0-99)	(1)
525	String Position	(0-99)	(1)
526	String Position Velocity Ctl.	(-99-+99)	(1)
527 *3	String Position Mod.Source	(0-111)	(1)
528	String Position Mod.Intensity	(-99-+99)	(1)
529	String Loss	(0-99)	(1)
530	String Loss Keyboard Track	(-99-+99)	(1)
531 *3	String Loss Mod.Source	(0-111)	(1)
532	String Loss Mod.Intensity	(-99-+99)	(1)
533	Inharmonicity Amount	(0-99)	(1)
534	Inharmonicity Keyboard Track	(-99-+99)	(1)
535	Decay	(0-99)	(1)
536	Decay Keyboard Track	(-99-+99)	(1)
537	Release	(0-99)	(1)
538	Release Keyboard Track	(-99-+99)	(1)
539	reserved	(-)	(1)
540	reserved	(-)	(1)
541	reserved	(-)	(1)

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size(byte)
* Controller Assignment(9)			
542 *9	Wheel1	(0-100)	1
543 *9	Wheel2	(0-100)	1
544 *9	Wheel3(+)	(0-100)	1
545 *9	Wheel3(-)	(0-100)	1
546 *9	Ribbon(X)	(0-100)	1
547 *9	Ribbon(Z)	(0-100)	1
548 *9	Foot Pedal	(0-100)	1
549 *10	Foot SW	(0-11)	1
550	Ribbon(X) Vailable Center Point	(OFF/ON)	1

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size(byte)
* Performance Editor(91)			
[PE1] (20)			
[Knob1]			
551	Parameter	(0-255)	1
552	Left Value	(0-100%)	1
553	Right Value	(0-100%)	1
554	Curve	(LINER/EXP/LOG)	1
555-	[Knob2]		4
559-	[Knob3]		4
563-	[Knob4]		4
567-	[Knob5]		4
571-	[PE2]		20
591-	[PE3]		20
611-	[PE4]		20
631	PE1 SW	(OFF/ON)	1(Bit0)
632	PE2 SW	(OFF/ON)	^(Bit1)
633	PE3 SW	(OFF/ON)	^(Bit2)
634	PE4 SW	(OFF/ON)	^(Bit3)
635	PE Nob1 Value	(0-127)	1
636	PE Nob2 Value	(0-127)	1
637	PE Nob3 Value	(0-127)	1
638	PE Nob4 Value	(0-127)	1
639	PE Nob5 Value	(0-127)	1
640	Portamento SW	(OFF/ON)	1
641	reserved	(0)	1
642	reserved	(0)	1
643	reserved	(0)	1
644	reserved	(0)	1

[*6] TRUMPET1/TRUMPET2/TRONBONE/HORN

[*7] SSAX/ASAX1/ASAX2/TSAX1/TSAX2/BSAX/FLUTE/SREED /DREED/RECORDER/BOTTOL/GLASS BOTTLE/MONSTER

[*8] -1.00(-50)-0.00(0)+0.02(+1)--+1.00(+50)--+2.00(+100)

[*9]

ID	Controller
0	Off
1	Pitch Bend+/-
2	Pitch Bend+
3	Pitch Bend-
4	After Touch
5	Control Change #0
:	:
100	Control Change #95

[*10] Foot SW Function

ID	Modulation Source
0	Off
1	Sustain
2	Octave Up
3	Octave Down
4	Procamanto SW
5	Distortion SW
6	Wah SW
7	Delay SW
8	Chorus SW
9	Reverb SW
10	Arpeggio OFF/ON
11	Wheel3 Hold

Global Parameters

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size(Byte)
(System Setting)			
1	Master Tune	(430.0Hz-450.0Hz)	1 (164)
2	Key Transpose	(-12-+12)	1
3	Velocity Curve	(CURVEL-8)	1
4	After Touch Curve	(CURVEL-8)	1
5	After Touch Sense	(0-99)	1
6	Ribbon Z Sense	(0-99)	1
7	Foot Pedal Polarity	(+/-)	1(Bit0)
8	Foot SW Polarity	(+/-)	^(Bit1)
9	Transpose Position	(POST_KBD/PRE_TG)	^(Bit2)
10	Octave Switch Mode	(latch/Unlatch)	^(Bit3)
11	Page Memory	(OFF/ON)	^(Bit4)
12	10's Hold	(OFF/ON)	^(Bit5)
13	DelayReverb	(ON/BYPASS)	^(Bit6)
14-25	User Scale1	(-100-+100cent)	12
26-153	User Scale2	(-100-+100cent)	128
154-169	System Name		16
170	Program Memory Protect	(OFF/ON)	1(Bit0)
171	Arpeggio Pattern Memory Protect	(OFF/ON)	^(Bit0)
(Knob Controller Assign)			
172[*1]	Knob1 Controller	(0-100)	1
173[*1]	Knob2 Controller	(0-100)	1
174[*1]	Knob3 Controller	(0-100)	1
175[*1]	Knob4 Controller	(0-100)	1
176[*1]	Knob5 Controller	(0-100)	1
(Arpeggiator Controller Assign)			
177[*2]	Velocity Controller	(0-98)	1
178[*2]	Gate Controller	(0-98)	1
(EC5 Setting)			
179[*3]	EC5 Function	(0-13)	1
180[*3]	EC5 Function	(0-13)	1
181[*3]	EC5 Function	(0-13)	1
182[*3]	EC5 Function	(0-13)	1
183[*3]	EC5 Function	(0-13)	1
(MIDI Setting)			
184	Global MIDI Channel	(0-15)	1
185	Local Control	(OFF/ON)	1(Bit0)
186	Omi Mode	(OFF/ON)	^(Bit1)
187	Clock Source	(INT/EXT)	^(Bit2)
188	System Exclusive Transmit	(ENABLE/DISABLE)	1(Bit0)
189	System Exclusive Receive	(ENABLE/DISABLE)	^(Bit1)
(Program Change Operation)			
190	Program Change Transmit	(OFF/ON)	1(Bit0)
191	Program Change Receive	(OFF/ON)	^(Bit1)

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size(byte)
(Program Bank Select Map)			
192	Bank A MSB	(OFF/0-127)	1
193	Bank A LSB	(OFF/0-127)	1
194	Bank B MSB	(OFF/0-127)	1
195	Bank B LSB	(OFF/0-127)	1
196	Bank C MSB	(OFF/0-127)	1
197	Bank C LSB	(OFF/0-127)	1
(Program Select Map)			
198	A00	(0-127)	1
:	:	:	:
261	A63	(0-127)	1
262	B00	(0-127)	1
:	:	:	:
325	B63	(0-127)	1
326	C00	(0-127)	1
:	:	:	:
389	C63	(0-127)	1
(Pitch Bend Operation)			
390	Pitch Bend Transmit	(OFF/ON)	1(Bit0)
391	Pitch Bend Receive	(DIS/ENA/INTP)	^(Bit1-2)
392	Pitch Bend Return	(OFF/ON)	^(Bit3)
393	Pitch Bend Translation	(PBEND/ATOUCH/CC#0-95)	1
(After Touch Operation)			
394	After Touch Transmit	(OFF/ON)	1(Bit0)
395	After Touch Receive	(DIS/ENA/INTP)	^(Bit1-2)
396	After Touch Return	(OFF/ON)	^(Bit3)
397	After Touch Translation	(PBEND/ATOUCH/CC#0-95)	1
(Control Change #0 Operation)			
398	Control Change #0 Transmit	(OFF/ON)	1(Bit0)
399	Control Change #0 Receive	(DIS/ENA/INTP)	^(Bit1-2)
400	Control Change #0 Return	(OFF/ON)	^(Bit3)
401	Control Change #0 Translation	(PBEND/ATOUCH/CC#0-95)	1
402-	Control Change #1 Operation)		2
406-	Control Change #2 Operation)		2
:	:	:	:
778-781	(Control Change #95 Operation)		2

574

[*1] Knob Controller Assign

ID	Controller
0	Off
1	Pitch Bend+/-
2	Pitch Bend+
3	Pitch Bend-
4	After Touch
5	Control Change #0
:	:
100	Control Change #95

[*2] Arpeggiator Controller Assign

ID	Controller
0	Off
1	Pitch Bend
2	After Touch
3	Control Change #0
:	:
98	Control Change #95

[*3] EC5 Function

ID	Modulation Source
0	Off
1	Sustain
2	Program Up
3	Program Down
4	Octave Up
5	Octave Down
6	Protamento SW
7	Distortion SW
8	Wah SW
9	Delay SW
10	Chorus SW
11	Reverb SW
12	Arpeggio OFF/ON
13	Wheel3 Hold

Arpeggio Pattern Parameters

ParamID (12bits)	Parameter Name	Value	Size (byte)
(Base Parameter)			
1-16	reserved		16
17	reserved		1
18	Step Base	(4, 4T, 8, 8T, 16, 16T)	1
19	Sort	(OFF/ON)	1
20	Keyboard Scan Zone Bottom	(C-1-G9)	1
21	Keyboard Scan Zone Top	(C-1-G9)	1
22	Velocity	(1-127, KEY, STEP)	1
23	reserved		1
24	Velocity Controller Intensity	(-99--+99)	1
25	Gate	(1%-100%, STEP)	1
26	reserved		1
27	Gate Controller Intensity	(-99--+99)	1
28 [*1]	Arpeggio Type	(0-3)	1
29	Octave Alternation	(UP/DOWN/UP&DOWN)	1
30-32	reserved		3
(Step1)			
33	Offset	(-49%--+49%)	1
34	Tone	(1-12, LOOP)	1
35	Velocity	(1-127)	1
36	Gate	(OFF, 1%-100%)	1
37-	(Step2)		4
:	:		:
125-128	(Step24)		4

128

[*1] Arpeggio Type

- 0:As Played
- 1:As Played(Fill)
- 2:Running Up
- 3:Up & Down

6.7 故障かなと思ったら

症 状	対 策
POWERスイッチを押してもLCDに表示が出ない	<ul style="list-style-type: none"> ● 電源コードがコンセントに接続されていますか？ →P/B G, P.4 ● アンプの電源が入り、これらが正しく接続されていますか？
音が出ない！	<ul style="list-style-type: none"> ● アンプ、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ →P/B G, P.4 ● Prophecyのマスター・ボリュームは上がっていますか？ →P/B G, P.6 ● GLOBALセクションのローカルの設定がONになっていますか？ →P/B G, P.5 ● 各セクションでのレベルに関するパラメータが0になっていませんか？
音が止まらない！	<ul style="list-style-type: none"> ● HOLDの設定がOFFになっていますか？ →P G, P.127 ● ダンパー・ポラリティーの設定は合っていますか？ →P G, P.136
設定した音と異なる！	<ul style="list-style-type: none"> ● エディット後にライト操作をしましたか？ →P/B G, P.31
プログラムの書き込みができない！	<ul style="list-style-type: none"> ● GLOBALセクションのメモリー・プロテクトの設定がOFFになっていますか？ →P G, P.148
トランスポーズ、ベロシティ・カーブを正しく送受信できない！	<ul style="list-style-type: none"> ● GLOBALセクションのトランスポーズ・ポジションの設定は合っていますか？ →P G, P.133
アルペジオ演奏がスタートしない！	<ul style="list-style-type: none"> ● GLOBALセクションのクロック・ソースの設定が合っていますか？ →P G, P.139 ● PATTERN DEFINEのKbd Scanの設定が合っていますか？ →P G, P.7
カードにデータをセーブできない！	<ul style="list-style-type: none"> ● カードのプロテクト・スイッチがONになっていませんか？ →P G, P.152 ● ROMカードを使っていませんか？ →P G, P.152 ● カードは正しく入っていますか？ →P G, P.152 ● GLOBALセクションのメモリー・プロテクトの設定がOFFになっていますか？ →P G, P.148
カードのデータをロードできない！	<ul style="list-style-type: none"> ● カードにデータは入っていますか？ →P G, P.152 ● カードは正しく入っていますか？ →P G, P.152
設定したディレイもしくはリバーブがかからない！	<ul style="list-style-type: none"> ● GLOBALセクションのディレイ・リバーブの設定がONになっていますか？ →P G, P.135
MIDIでコントロールできない！	<ul style="list-style-type: none"> ● MIDIケーブルは正しく接続されていますか？ →P/B G, P.5 ● 外部機器が送信するデータのMIDIチャンネルとProphecyのグローバルMIDIチャンネルが合っていますか？ →P G, P.139

6.8 エラー・メッセージ

●エラーメッセージ	対策
プログラム・ライト・エラー	
*WRITE ERROR<ProgramMemory is protected>	プログラム・メモリー・プロテクトをオフにしてください。
*WRITE ERROR <Please insert CARD>	カードを入れてください。
*WRITE ERROR <CARD is write protected>	カードのライト・プロテクトをオフにしてください。
プログラム・チェンジ・エラー	
*PROGRAM READ ERROR<Please insert CARD>	カードを入れてください。
パターン・バンク/パターン・チェンジ・エラー	
*PATTERN READ ERROR<Please insert CARD>	カードを入れてください。
*ACCESS ERROR<CARD is wrong format>	正しいカードを入れてください。
プログラム・バンク・セレクト・エラー	
*ACCESS ERROR<Please insert CARD>	カードを入れてください。
*ACCESS ERROR<CARD is wrong format>	正しいカードを入れてください。

バッテリー・チェック・エラー

*INTERNAL BATTERY IS LOW<Press any key>	本体メモリー・バック・アップ用バッテリーの電圧が下がっています。 最寄りの営業サービス係または販売店にお問い合わせください。
*CARD BATTERY IS LOW <Press any key>	カードのメモリー・バック・アップ用バッテリーの電圧が下がっています。 電池を交換してください。

6.9 その他のメッセージ

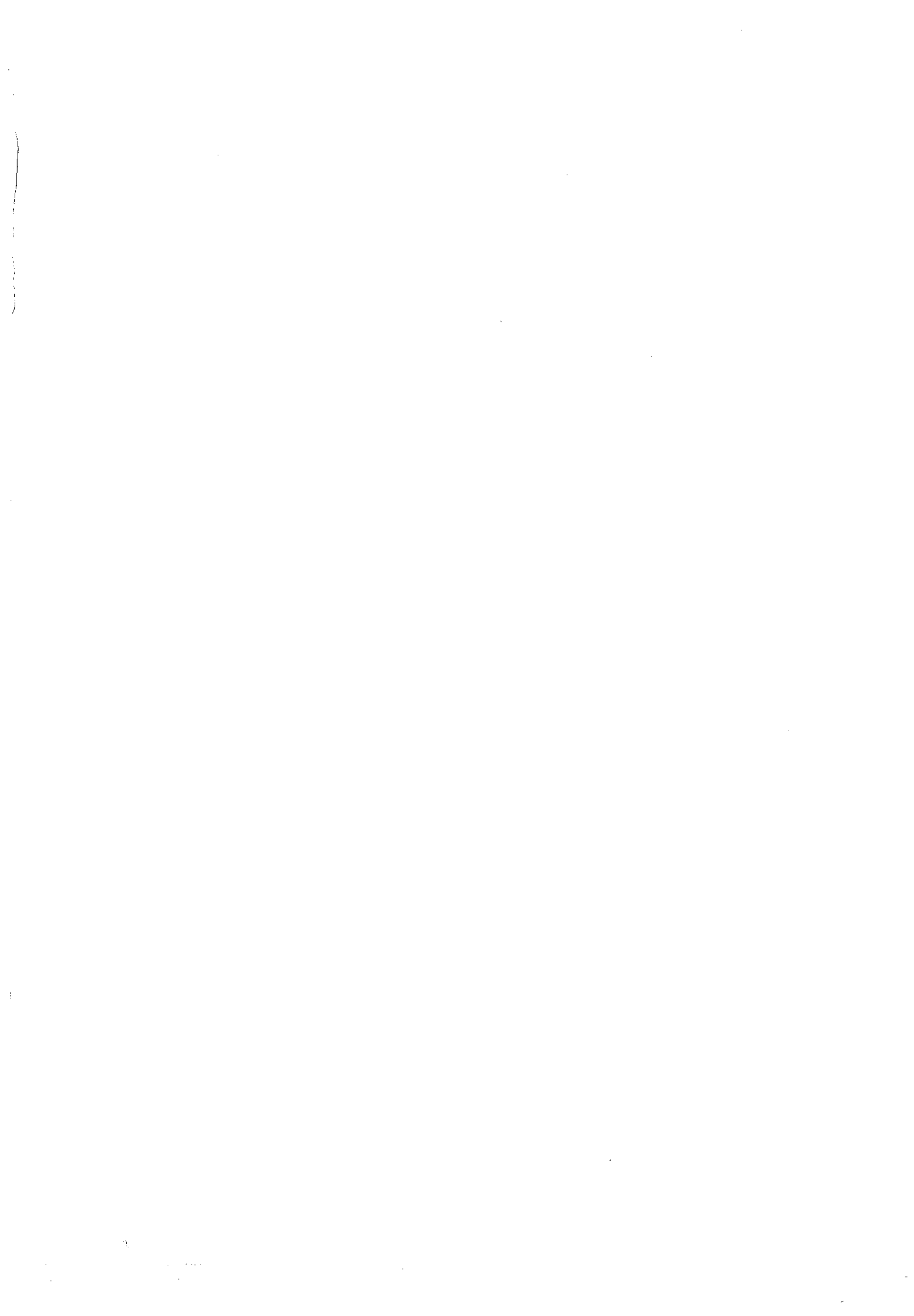
●パターン・デファイン・メッセージ

*WARNING <Pattern Memory is protected>	Pattern Memory ProtectがONになっているときに、ARPEGGIO PATTERN DEFINEキーを押すと表示されます。 パラメータの値を変更する場合は、Pattern Memory Protected (GLB-20, 4)をOFFにしてください。
*CARD PAT CAN' T BE CHANGED <Copy to Int>	CARD PATが選ばれているときに、ARPEGGIO PATTERN DEFINEキーを押すと表示されます。 CARD PATのパターン・パラメータは、直接変更できません。INT PATにコピーして、そちらで変更してください。

●MIDIレシーフ・メッセージ

*MIDI WRITE REQUEST RECEIVED <Completed>
*EDIT PROGRAM DUMP RECEIVED<Completed>
*PROGRAM DATA DUMP RECEIVED<Completed>
*PATTERN DATA DUMP RECEIVED<Completed>
*GLOBAL DATA DUMP RECEIVED<Completed>
*ALL DATA DUMP RECEIVED<Completed>

●処理メッセージ	状況および内容
<Press ENTER>	設定の確定が必要なとき。ENTERキー待ち。
<Are you sure?>	ENTERキーによる確認待ち。
<Completed>	ユーティリティ等で処理が完了したとき。
<Ignore>	一般にコピーやスワップで何の変化もないとき。処理は放棄。
<DSCType Error>	オシレータのコピーでオシレータ・タイプが異なるとき。処理は中止。
<Fx Type Error>	エフェクトのコピーでエフェクト・タイプが異なるとき。処理は中止。
<Center OK?>	ホイール1、3のキャリブレーションでセンターの設定を待っているとき。
<ValueMismatch>	コントローラ・キャリブレーションで設定値が不適当なとき。処理は中止。
<Mem Protected>	ファクトリー・データ・ロードやアルペジオ・パターン・コピー等でプログラムまたはパターン・メモリーのプロテクトがオンになっているとき。処理は中止。
<No Card>	一般にカードにアクセスする設定でカードが挿入されていないとき。処理は中止。
<IllegalFormat>	一般にカードにアクセスする設定でカードのフォーマットに問題がある場合。処理は中止。
<Format&Write?>	カードにライトやセーブを行う際、カードのフォーマットが正しくない場合。次のENTERキー入力でカードのフォーマットを行い、ライトまたはセーブを実行。
<Write Protect>	プロテクトがオンになっているカードにセーブを行ったとき。処理は中止。
<Card Trouble>	カードにアクセスする処理の操作途中でカードにトラブルが発生した場合。処理は中止。
<Now Playing>	デモ演奏中。



KORG

■本社：〒168東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション：〒168東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)5376-5022
■東京営業所：〒168東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241
■名古屋営業所／ショールーム／スタジオ：〒466名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
■大阪営業所：〒531大阪市北区豊崎3-2-1淀川5 番館7F ☎(06)374-0691
■福岡営業所：〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2 池田ビル1F ☎(092)531-0166