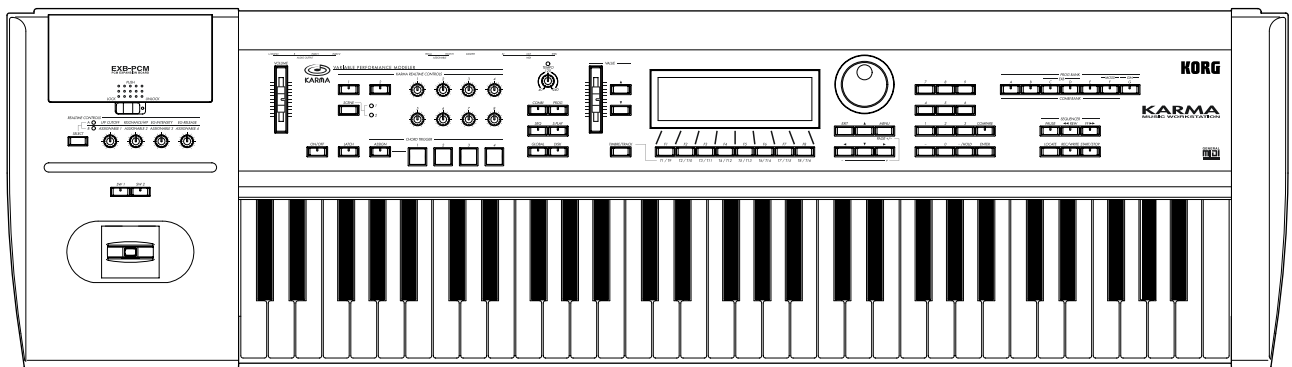


KARMA

MUSIC WORKSTATION

Parameter Guide



KORG

取扱説明書について

本誌「Parameter Guide」は、本機のパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのページごとに説明しています。その他、エフェクト効果の説明やパラメータの設定法、設定時の留意点等を、エフェクトごとに説明しています。

わからないパラメータが表示されたときや、機能についてさらに詳しく知りたいときをご覧ください。

取扱説明書の表記

取扱説明書の省略名 BG、PG、GE、VNL

付属取扱説明書の各名称を次のように省略して表しています。

BG: Basic Guide (ベーシック・ガイド)

PG: Parameter Guide (パラメータ・ガイド)

GE: GE Guide (KARMA GEガイド)

VNL: Voice Name List (ボイス・ネーム・リスト)

スイッチやノブ類の表記 []

パネル上のキーやダイヤル、ノブ類は[]で囲んで表しています。

LCD画面中のパラメータの表記 “ ”

LCDに表示されるパラメータは“ ”で囲んで表しています。

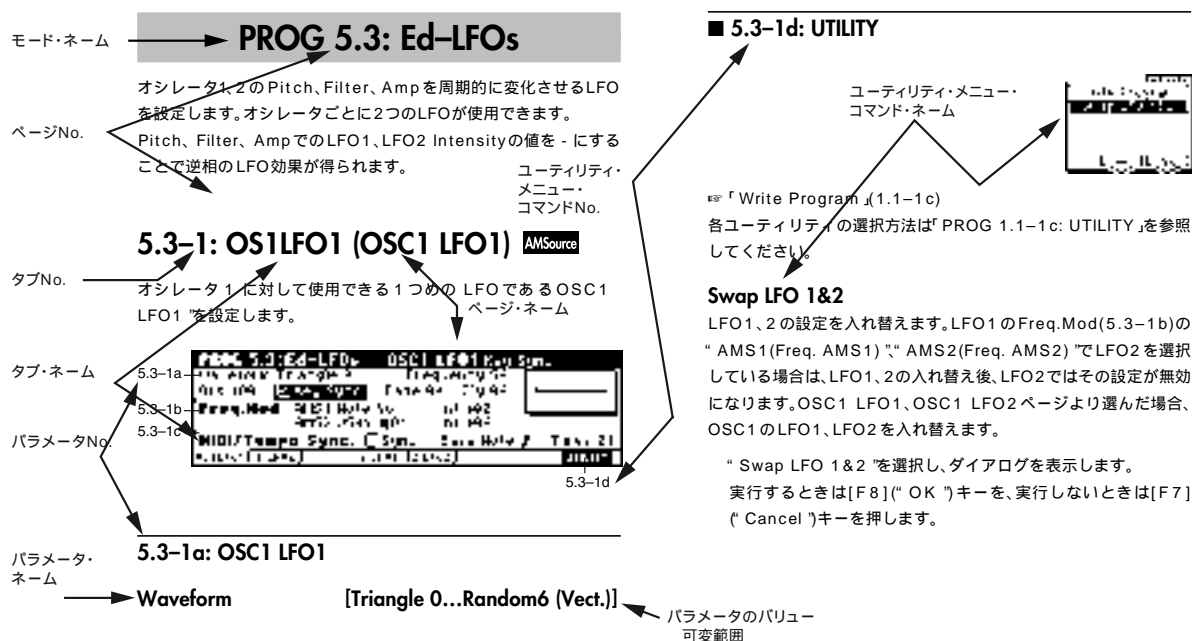
太字の表記

パラメータの値は太字で表しています。

また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

「Parameter Guide」の見方

(例)



操作 ...

操作の手順を ...で表しています。

☞ P.、☞ BG P.、☞ GE、☞ ...

順番に、参照するパラメータ・ガイド、ベーシック・ガイド、GEガイドのページ、パラメータ・ナンバーを表しています。

マーク

これらのマークは、順番に、使用上の注意、アドバイス、MIDIに関する説明、オルタネート・モジュレーションのソースに選ぶことができるパラメータ、エフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースに選ぶことができるパラメーター、BPM/MIDI Sync機能が使用できるパラメータを表しています。

プログラム、コンビネーション、シーケンス、ソング・プレイと

Program, Combination, Sequence, Song Play

プログラムに対してProgram、コンビネーションに対してCombination、シーケンスに対してSequence、ソング・プレイに対してSong Playのカタカナ表記とアルファベット表記の記述があります。前者は1つの音色(プログラム、コンビネーション)を示し、後者のアルファベット表記はそのモード自身を表します。

ディスプレイ表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメータの数値などは表示の一例ですので、本体のLCD画面の表示と必ずしも一致しない場合があります。

MIDIに関する表記

CC#はControl Change Number(コントロール・チェンジ・ナンバー)を略して表しています。

MIDIメッセージに関する[]内の数字は、すべて16進数で表しています。

目次

1. Programモード 1

PROG PAGE MENU 1

PROG 1.1: Play 2

- 1.1-1: Program 2
- 1.1-2: P.Edit (Performance Editor) 3
- 1.1-3: KARMA 5
- 1.1-4: K.RTC (KARMA RTC) 6
- 1.1-5: Note (Note Activity) 6

PROG 2.1: Ed-Basic 7

- 2.1-1: Basic (Prog Basic) 7
- 2.1-2: OSC1 8
- 2.1-3: OSC2 10
- 2.1-4: V.Zone (Velocity Zone) 10

PROG 2.2: Ed-Ctrl 10

- 2.2-1: Ctrls (Controls) 10

PROG 2.3: Ed-OSC 11

PROG 3.1: Ed-Pitch 11

- 3.1-1: OSC1 11
- 3.1-2: OS1lfo (OSC1 LFO) 12
- 3.1-3: OSC2 13
- 3.1-4: OS2lfo (OSC2 LFO) 13
- 3.1-5: EG (Pitch EG) **AMSource** 13

PROG 4.1: Ed-Filter1 15

- 4.1-1: Basic 15
- 4.1-2: Mod.1 (Filter1 Modulation1) 16
- 4.1-3: Mod.2 (Filter1 Modulation2) 17
- 4.1-4: lfoMod (LFO Modulation) 17
- 4.1-5: EG (Filter1 EG) **AMSource** 18

PROG 4.2: Ed-Filter2 20

- 4.2-1: Basic 20
- 4.2-2: Mod.1 (Filter2 Modulation1) 20
- 4.2-3: Mod.2 (Filter2 Modulation2) 20
- 4.2-4: lfoMod (LFO Modulation) 20
- 4.2-5: EG (Filter2 EG) **AMSource** 20

PROG 5.1: Ed-Amp1 20

- 5.1-1: Lvl/Pan (Level/Pan) 20
- 5.1-2: Mod. (Amp1 Modulation) 21
- 5.1-3: EG (Amp1 EG) **AMSource** 22

PROG 5.1: Ed-Amp 23

PROG 5.2: Ed-Amp2 23

- 5.2-1: Lvl/Pan (Level/Pan) 23
- 5.2-2: Mod. (Amp2 Modulation) 23
- 5.2-3: EG (Amp2 EG) **AMSource** 23

PROG 5.2: Ed-EGs 23

PROG 5.3: Ed-LFOs 24

- 5.3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1) **AMSource** 24
- 5.3-2: 1 LFO2 (OSC1 LFO2) 25
- 5.3-3: 2 LFO1 (OSC2 LFO1) 25
- 5.3-4: 2 LFO2 (OSC2 LFO2) 25

PROG 6.1: Ed-KARMA 26

- 6.1-1: Setup 26
- 6.1-2: Key Z/T (KeyZ/Thru) 27
- 6.1-3: RxFltr (Receive Filter) 28
- 6.1-4: TxFltr (Transmit Filter) 28

PROG: 6.2: Ed-KARMA Mdl 29

- 6.2-1: Parm1 (Parameter1) 29
- 6.2-2: Parm2 (Parameter2) 31

PROG 6.3: Ed-KARMA GE 32

- 6.3-1: GE P.4 (GE Parameter 1...4) 32
- 6.3-2: GE P.8 (GE Parameter 5...8) 32
- 6.3-3: GE P.12 (GE Parameter 9...12) 32
- 6.3-4: GE P.16 (GE Parameter 13...16) 32

PROG 6.4: Ed-KARMA RT 34

- 6.4-1: RTP ..4 (RT Parameter 1...4) 34
- 6.4-2: RTP ..8 (RT Parameter 5...8) 34
- 6.4-3: DynMIDI (Dynamic MIDI) 36
- 6.4-4: Name1 36
- 6.4-5: Name2 36

PROG 7.1-1: Ed-BUS 37

- 7.1-1: BUS 37
- 7.1-2: Route (Routing) 38

PROG 7.2: Ed-InsertFX 38

- 7.2-1: Setup 38
- 7.2-2: IFX 1 (Insert Effect1) 39
- 7.2-3: IFX 2 (Insert Effect2) 39
- 7.2-4: IFX 3 (Insert Effect3) 39
- 7.2-5: IFX 4 (Insert Effect4) 39
- 7.2-6: IFX 5 (Insert Effect5) 39
- 7.2-7: Route (Routing) 40

PROG 7.3: Ed-MasterFX 40

- 7.3-1: Setup 40
- 7.3-2: MFX 1 (Master Effect1) 41
- 7.3-3: MFX 2 (Master Effect2) 41
- 7.3-4: MEQ (Master EQ) 41

2. Combination **☰** — **✎** 43

COMBI PAGE MENU 43

COMBI 1.1: Play 43

- 1.1-1: Combi (Combination) 43
- 1.1-2: Prog (Timbre Program) 45
- 1.1-3: Mix (Mixer) 46
- 1.1-4: KARMA 47
- 1.1-5: K.RTC (KARMA RTC) 48
- 1.1-6: Note (Note Activity) 48

COMBI 2.1: Ed-**Prog/Mixer** 48

- 2.1-1: Prog (Timbre Program) 48
- 2.1-2: Mix (Mixer) 48

COMBI 2.2: Ed-**Ctrl** 49

- 2.2-1: Ctrl (Controls) 49

COMBI 2.3: Ed-**MOSS** 49

COMBI 3.1: Ed-**Param1** 49

- 3.1-1: MIDI 49
- 3.1-2: OSC 50
- 3.1-3: Pitch 50

COMBI 3.2: Ed-**Param2** 51

- 3.2-1: KARMA 51
- 3.2-2: Other 52

COMBI 3.3: Ed-**Key Zone** 52

- 3.3-1: Key (Key Zone) 52
- 3.3-2: Slope (Key Slope) 53
- 3.3-3: Review 53

COMBI 3.4: Ed-**Vel Zone (Velocity Zone)** 53

- 3.4-1: Vel (Velocity Zone) 53
- 3.4-2: Slope (Velocity Slope) 54
- 3.4-3: Review 54

COMBI 4.1: Ed-**MIDI Filter1** 54

- 4.1-1: MIDI 1-1 (MIDI Filter 1-1) 54
- 4.1-2: MIDI 1-2 (MIDI Filter 1-2) 55

COMBI 4.2: Ed-**MIDI Filter2** 55

- 4.2-1: MIDI 2-1 (MIDI Filter 2-1) 55
- 4.2-2: MIDI 2-2 (MIDI Filter 2-2) 55

COMBI 4.3: Ed-**MIDI Filter3** 55

- 4.3-1: MIDI 3-1 (MIDI Filter 3-1) 55
- 4.3-2: MIDI 3-2 (MIDI Filter 3-2) 55

COMBI 4.4: Ed-**MIDI Filter4** 56

- 4.4-1: MIDI 4-1 (MIDI Filter 4-1) 56
- 4.4-2: MIDI 4-2 (MIDI Filter 4-2) 56

COMBI 6.1: Ed-**KARMA** 57

- 6.1-1: Setup 57
- 6.1-2: MIDI I/O 58
- 6.1-3: Key Z (KeyZone) 59
- 6.1-4: Key T (Key Thru) 60
- 6.1-5: RxFltr (Receive Filter) 60
- 6.1-6: TxFltr (Transmit Filter) 60

COMBI 6.2: Ed-**KARMA Mdl** 61

- 6.2-1: Parm1 (Parameter1) 61
- 6.2-2: Parm2 (Parameter2) 61

COMBI 6.3: Ed-**KARMA GE** 62

- 6.3-1: GE P.4 (GE Parameter 1...4) 62
- 6.3-2: GE P.8 (GE Parameter 5...8) 62
- 6.3-3: GE P.12 (GE Parameter 9...12) 62
- 6.3-4: GE P.16 (GE Parameter 13...16) 62

COMBI 6.4: Ed-**KARMA RT** 63

- 6.4-1: RTP ..4 (RT Parameter 1...4) 63
- 6.4-2: RTP ..8 (RT Parameter 5...8) 63
- 6.4-3: DynMIDI (Dynamic MIDI) 63
- 6.4-4: Name1 64
- 6.4-5: Name2 64
- 6.4-6: Rndm1 (Random1) 64
- 6.4-7: Rndm2 (Random2) 64

COMBI 7.1: Ed-**BUS** 65

- 7.1-1: BUS 65
- 7.1-2: Route (Routing) 66

COMBI 7.2: Ed-**InsertFX** 66

- 7.2-1: Setup 66
- 7.2-2: IFX 1 (Insert Effect1) 67
- 7.2-3: IFX 2 (Insert Effect2) 67
- 7.2-4: IFX 3 (Insert Effect3) 67
- 7.2-5: IFX 4 (Insert Effect4) 67
- 7.2-6: IFX 5 (Insert Effect5) 67
- 7.2-7: Route (Routing) 67

COMBI 7.3: Ed-**MasterFX** 67

- 7.3-1: Setup 67
- 7.3-2: MFX1 (Master Effect1) 68
- 7.3-3: MFX2 (Master Effect2) 68
- 7.3-4: MEQ (Master EQ) 68

3. Sequencerモード	69	SEQ 4.1: MIDI Filter1	87
SEQ PAGE MENU	69	4.1-1: M1-1..8 (MIDI Filter1-1 T01...08)	87
SEQ 1.1: Play/REC	69	4.1-2: 1-1..16 (MIDI Filter1-1 T09...16)	87
1.1-1: Play.REC (Play/REC)	69	4.1-3: 1-2..8 (MIDI Filter1-2 T01...08)	88
1.1-2: Prog..8 (Program T01...08)	74	4.1-4: 1-2..16 (MIDI Filter1-2 T09...16)	88
1.1-3: Prog..16 (Program T09...16)	74	SEQ 4.2: MIDI Filter2	88
1.1-4: Mix..8 (Mixer T01...08)	75	4.2-1: M2-1..8 (MIDI Filter2-1 T01...08)	88
1.1-5: Mix..16 (Mixer T09...16)	75	4.2-2: 2-1..16 (MIDI Filter2-1 T09...16)	88
1.1-6: Pref. (Preference)	75	4.2-3: 2-2..8 (MIDI Filter2-2 T01...08)	88
1.1-7: K.RTC (KARMA RTC)	77	4.2-4: 2-2..16 (MIDI Filter2-2 T09...16)	88
SEQ 1.2: Loop	77	SEQ 4.3: MIDI Filter3	89
1.2-1: Loop..8 (Track Play Loop T01...08)	77	4.3-1: M3-1..8 (MIDI Filter3-1 T01...08)	89
1.2-2: Loop..16 (Track Play Loop T09...16)	77	4.3-2: 3-1..16 (MIDI Filter3-1 T09...16)	89
SEQ 2.1: Cue List	78	4.3-3: 3-2..8 (MIDI Filter3-2 T01...08)	89
2.1-1: Cue List	78	4.3-4: 3-2..16 (MIDI Filter3-2 T09...16)	89
SEQ 2.2: Controller	81	SEQ 4.4: MIDI Filter4	89
2.2-1: Ctrls (Controls)	81	4.4-1: M4-1..8 (MIDI Filter4-1 T01...08)	89
SEQ 2.3: MOSS	82	4.4-2: 4-1..16 (MIDI Filter4-1 T09...16)	89
SEQ 3.1: Param1	82	4.4-3: 4-2..8 (MIDI Filter4-2 T01...08)	90
3.1-1: MIDI..8 (MIDI T01...08)	82	4.4-4: 4-2..16 (MIDI Filter4-2 T09...16)	90
3.1-2: MIDI..16 (MIDI T09...16)	82	SEQ 5.1: RPPR	90
3.1-3: OSC..8 (OSC T01...08)	83	5.1-1: Pattern	90
3.1-4: OSC..16 (OSC T09...16)	83	5.1-2: RPPR Setup	93
3.1-5: Ptch..8 (Pitch T01...08)	83	SEQ 5.2: Track Edit	95
3.1-6: Ptch..16 (Pitch T09...16)	83	5.2-1: Track Edit	95
SEQ 3.2: Param2	84	SEQ 6.1: KARMA	103
3.2-1: KRM..8 (KARMA T01...08)	84	6.1-1: Setup	103
3.2-2: KRM..16 (KARMA T09...16)	84	6.1-2: MIDI I/O	104
3.2-3: Othr..8 (Other T01...08)	85	6.1-3: KeyZ (KeyZone)	106
3.2-4: Othr..16 (Other T09...16)	85	6.1-4: Key T (KeyThru)	106
SEQ 3.3: Key Zone	85	6.1-5: RxFiltr (Receive Filter)	107
3.3-1: Key..8 (Key T01...08)	85	6.1-6: TxFiltr (Transmit Filter)	107
3.3-2: Key..16 (Key T09...16)	85	6.1-7: Note (Note Activity)	107
3.3-3: Slp..8 (Slope T01...08)	86	SEQ 6.2: KARMA Mdl	108
3.3-4: Slp..16 (Slope T09...16)	86	6.2-1: Parm1 (Parameter1)	108
3.3-5: Review	86	6.2-2: Parm2 (Parameter2)	108
SEQ 3.4: Vel Zone	86	SEQ 6.3: KARMA GE	109
3.4-1: Vel..8 (Vel T01...08)	86	6.3-1: GE P.4 (GE Parameter 1...4)	109
3.4-2: Vel..16 (Vel T09...16)	86	6.3-2: GE P.8 (GE Parameter 5...8)	109
3.4-3: Slp..8 (Slope T01...08)	87	6.3-3: GE P.12 (GE Parameter 9...12)	109
3.4-4: Slp..16 (Slope T09...16)	87	6.3-4: GE P.16 (GE Parameter 13...16)	109
3.4-5: Review	87	SEQ 6.4: KARMA RT	110
		6.4-1: RTP.4 (RT Parameter 1...4)	110
		6.4-2: RTP.8 (RT Parameter 5...8)	110

6.4-3: DynMIDI (Dynamic MIDI)	110	S.PLAY 4.1: Select Directory	121
6.4-4: Name1	110	4.1-1: Select Directory	121
6.4-5: Name2	110	S.PLAY 4.2: Jukebox	121
6.4-6: Rndm1 (Random1)	111	4.2-1: Jukebox	121
6.4-7: Rndm2 (Random2)	111	S.PLAY 6.1: KARMA	122
SEQ7.1: BUS	111	6.1-1: Setup	122
7.1-1: BUS..8 (BUS T01...08)	111	6.1-2: MIDI I/O	123
7.1-2: BUS..16 (BUS T09...16)	111	6.1-3: Key Z (KeyZone)	124
7.1-3: Route (Routing)	112	6.1-4: Key T (Key Thru)	125
SEQ 7.2: Insert FX	112	6.1-5: RxFltr (Receive Filter)	125
7.2-1: Setup	112	6.1-6: TxFltr (Transmit Filter)	125
7.2-2: IFX1 (Insert Effect1)	113	6.1-7: Note Activity	125
7.2-3: IFX2 (Insert Effect2)	113	S.PLAY: 6.2: KARMA Mdl	126
7.2-4: IFX3 (Insert Effect3)	113	6.2-1: Parm1 (Parameter1)	126
7.2-5: IFX4 (Insert Effect4)	113	6.2-2: Parm2 (Parameter2)	126
7.2-6: IFX5 (Insert Effect5)	113	S.PLAY 6.3: KARMA GE	127
7.2-7: Route (Routing)	113	6.3-1: GE P..4 (GE Parameter 1...4)	127
SEQ 7.3: Master FX	113	6.3-2: GE P..8 (GE Parameter 5...8)	127
7.3-1: Setup	113	6.3-3: GE P..12 (GE Parameter 9...12)	127
7.3-2: MFX1 (Master Effect1)	114	6.3-4: GE P..16 (GE Parameter 13...16)	127
7.3-3: MFX2 (Master Effect2)	114	S.PLAY 6.4: KARMA RT	128
7.3-4: MEQ (Master EQ)	114	6.4-1: RTP ..4 (RT Parameter 1...4)	128
4. Song Playモード	115	6.4-2: RTP ..8 (RT Parameter 5...8)	128
S.PLAY PAGE MENU	115	6.4-3: DynMIDI (Dynamic MIDI)	128
S.PLAY 1.1: Play	115	6.4-4: Name1	128
1.1-1: Play	115	6.4-5: Name2	128
1.1-2: Prog ..8 (Program T01...08)	117	6.4-6: Rndm1 (Random1)	129
1.1-3: Prog ..16 (Program T09...16)	117	6.4-7: Rndm2 (Random2)	129
1.1-4: Mixer ..8 (Mixer T01...08)	117	S.PLAY 7.1: BUS	129
1.1-5: Mixer ..16 (Mixer T09...16)	117	7.1-1: BUS..8 (BUS T01...08)	129
1.1-6: Preference	118	7.1-2: BUS..16 (BUS T09...16)	129
1.1-7: K.RTC (KARMA RTC)	118	7.1-3: Route (Routing)	130
S.PLAY 2.2: Controller	119	S.PLAY 7.2: InsertFX	130
2.2-1: Ctrl (Controls)	119	7.2-1: Setup	130
S.PLAY 2.3: MOSS	119	7.2-2: IFX 1 (Insert Effect1)	131
2.3-1: MOS..8 (MOSS T01...08)	119	7.2-3: IFX 2 (Insert Effect2)	131
2.3-2: MOS ..16 (MOSS T09...16)	119	7.2-4: IFX 3 (Insert Effect3)	131
S.PLAY 3.1: Param	120	7.2-5: IFX 4 (Insert Effect4)	131
3.1-1: Param..8 (Status/Scale T01...08)	120	7.2-6: IFX 5 (Insert Effect5)	131
3.1-2: Prm..16 (Status/Scale T 09...16)	120	7.2-7: Route (Routing)	131
3.1-3: KRM..8 (KARMA T01...08)	120	S.PLAY 7.3: MasterFX	131
3.1-4: KRM..16 (KARMA T09...16)	120	7.3-1: Setup	131
		7.3-2: MFX1 (Master Effect1)	132
		7.3-3: MFX2 (Master Effect2)	132
		7.3-4: MEQ (Master EQ)	132

5. Globalモード 133

GLOBAL PAGE MENU 133

GLOBAL 1.1: System 133

- 1.1-1: Basic 133
- 1.1-2: Pref. (System Preference) 136

GLOBAL 2.1: MIDI 137

- 2.1-1: MIDI 137

GLOBAL 3.1: User Scale 140

- 3.1-1: Octave 140
- 3.1-2: All Notes 141

GLOBAL 4.1: Category Name 141

- 4.1-1: P0..7 (Prog.00...07) 141
- 4.1-2: P8..15 (Prog.08...15) 141
- 4.1-3: C0..7 (Comb.00...07) 141
- 4.1-4: C8..15 (Comb.08...15) 141

GLOBAL 5.1: DKit (Drum Kit) 142

- 5.1-1: High (High Sample) 142
- 5.1-2: Low (Low Sample) 144
- 5.1-3: Voice (Voice/Mixer) 144

GLOBAL 6.1: Controller 145

- 6.1-1: Foot 145
- 6.1-2: KARMA1 146
- 6.1-3: KARMA2 146

6. Diskモード 149

DISK PAGE MENU 150

1.1-1: Load 150

1.1-2: Save 153

1.1-3: Utility 155

1.1-4: Media Information 157

7. Effect Guide 159

Overview 159

- 1. 各モードでのエフェクトについて 159
- 2. ダイナミック・モジュレーション (Dmod) 159
- 3. エフェクトの入出力について 159

インサート・エフェクト(IFX1, 2, 3, 4, 5) 160

- 1. イン / アウト (In/Out) 160
- 2. ルーティング (Routing) 160
- 3. ミキサー (Mixer) 162
- 4. インサート・エフェクトの MIDI によるコントロール ... 163

マスター・エフェクト(MFX1, 2) 163

- 1. イン / アウト (In/Out) 163
- 2. ルーティング (Routing) 164
- 3. ミキサー (Mixer) 165
- 4. マスター・エフェクトの MIDI によるコントロール 166

マスターEQ 166

Individual Output 166

Filter/Dynamic 168

- 000: No Effect 168
- 001: St.Amp Sim (Stereo Amp Simulation) 168
- 002: St.Compressor (Stereo Compressor) 168
- 003: St.Limiter (Stereo Limiter) 168
- 004: Mltband Limit (Multiband Limiter) 169
- 005: St.Gate (Stereo Gate) 170
- 006: OD/HiGain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah) 170
- 007: St.Para.4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ) 171
- 008: St.Graphic7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ) 172
- 009: St.Wah/AutoW (Stereo Wah/Auto Wah) 172
- 010: St.Rndm Filter (Stereo Random Filter) 173
- 011: St.Exct/Enhcr (Stereo Exciter/Enhancer) 174
- 012: St.Sub OSC (Stereo Sub Oscillator) 174
- 013: Talking Mod (Talking Modulator) 175
- 014: St.Decimator (Stereo Decimator) 175
- 015: St.AnalogRecd (Stereo Analog Record) 176

Pitch/Phase Mod. 177

- 016: St.Chorus (Stereo Chorus) 177
- 017: St.HarmonicCho (Stereo Harmonic Chorus) 177
- 018: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay) 178
- 019: Ensemble 178
- 020: St.Flanger (Stereo Flanger) 179
- 021: St.Rndm Flang (Stereo Random Flanger) 179
- 022: St.Env.Flanger (Stereo Envelope Flanger) 180
- 023: St.Phaser (Stereo Phaser) 180
- 024: St.Rndm Phasr (Stereo Random Phaser) 181
- 025: St.Env.Phaser (Stereo Envelope Phaser) 181
- 026: St.BiphaseMod (Stereo Biphase Modulation) 182
- 027: St.Vibrato (Stereo Vibrato) 182
- 028: St.AutoFd Mod (Stereo Auto Fade Modulation) 183
- 029: 2Voice Reso (2Voice Resonator) 183
- 030: Doppler 184
- 031: Scratch 185

Mod./P.Shift 186

032: St.Tremolo (Stereo Tremolo)	186
033: St.Env.Tremlo (Stereo Envelope Tremolo)	186
034: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan)	187
035: St.Phasr+Trml (Stereo Phaser + Tremolo)	187
036: St.Ring Mod (Stereo Ring Modulator)	188
037: Detune	189
038: Pitch Shifter	189
039: PitchShft Mod (Pitch Shift Modulation)	190
040: Rotary SP (Rotary Speaker)	190

ER/Delay 191

041: Early Reflect (Early Reflections)	191
042: Auto Reverse	192
043: LCR Delay (L/C/R Delay)	192
044: St/Cross Dly (Stereo/Cross Delay)	193
045: St.MltTap Dly (Stereo Multitap Delay)	193
046: St.Mod. Delay (Stereo Modulation Delay)	194
047: St.DynamicDly (Stereo Dynamic Delay)	194
048: St.AutoPanDly (Stereo Auto Panning Delay)	195
049: LCR BPM Delay (L/C/R BPM Delay)	195
050: St.BPM Delay (Stereo BPM Delay)	196
051: Sequence Dly (Sequence Delay)	196

Reverb 197

052: Rev Hall (Reverb Hall)	197
053: Rev Smth. Hall (Reverb Smooth Hall)	197
054: Rev Wet Plate (Reverb Wet Plate)	197
055: Rev Dry Plate (Reverb Dry Plate)	197
056: Rev Room (Reverb Room)	198
057: Rev Brt. Room (Reverb Bright Room)	198

Mono Mono Chain 199

058: P4EQ–Exciter (Parametric 4-Band EQ – Exciter) ..	199
059: P4EQ–Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah) ...	199
060: P4EQ–Cho/FI (Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger) ...	200
061: P4EQ–Phaser (Parametric 4-Band EQ – Phaser)	200
062: P4EQ–M.Dly (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)	201
063: Comp–Wah (Compressor – Wah/Auto Wah)	201
064: Comp–AmpSim (Compressor – Amp Simulation) ..	202
065: Comp–OD/HG (Compressor – Overdrive/Hi.Gain)	202
066: Comp–P4EQ (Compressor – Parametric 4-Band EQ)	202
067: Comp–Cho/FI (Compressor – Chorus/Flanger)	203
068: Comp–Phaser (Compressor – Phaser)	203
069: Comp–M.Dly (Compressor – Multitap Delay)	204
070: Limit–P4EQ (Limiter – Parametric 4-Band EQ)	204
071: Limit–Cho/FI (Limiter – Chorus/Flanger)	205

072: Limit–Phaser (Limiter – Phaser)	205
073: Limit– M.Dly (Limiter – Multitap Delay)	205
074: Exct–Comp (Exciter – Compressor)	206
075: Exct–Limiter (Exciter – Limiter)	206
076: Exct–Cho/FI (Exciter – Chorus/Flanger)	207
077: Exct–Phaser (Exciter – Phaser)	207
078: Exct–M.Dly (Exciter – Multitap Delay)	207
079: OD/HG–AmpSim (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation) ...	208
080: OD/HG–Cho/FI (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger) ...	208
081: OD/HG–Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)	209
082: OD/HG– M.Dly (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)	209
083: Wah–AmpSim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation)	210
084: Deci–AmpSim (Decimator – Amp Simulation)	210
085: Deci–Comp (Decimator – Compressor)	210
086: AmpSim–Trml (Amp Simulation – Tremolo)	211
087: Cho/FI–M.Dly (Chorus/Flanger – Multitap Delay) ..	211
088: Phasr–Cho/FI (Phaser – Chorus/Flanger)	211
089: Reverb–Gate	212

Double Size 213

090: Piano Body (Piano Body/Damper Simulation)	213
091: St.MltbandLmt (Stereo Multiband Limiter)	213
092: OD/HyprG Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)	213
093: Vocoder	214
094: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay)	215
095: St.Pitch Shift (Stereo Pitch Shifter)	216
096: Rotary SP OD (Rotary Speaker Overdrive)	216
097: Early Reflect (Early Reflections)	217
098: LCR LDly (L/C/R Long Delay)	217
099: St/Cross LDly (Stereo/Cross Long Delay)	218
100: LCR BPM LDly (L/C/R BPM Long Delay)	218
101: St.BPM LDly (Stereo BPM Long Delay)	219
102: Hold Delay	219

Master EQ 220

Master EQ	220
-----------------	-----

8. 付 録 221

Alternate Modulation Source (AMS) 221

- Alternate Modulation について 221
- Alternate Modulation Source について 221
- AMS (Alternate Modulation Source) List 222
- Alternate Modulation の設定 224
- 各パラメータにおけるオルタネート・モジュレーションの効果と応用例 224

Dynamic Modulation Source (Dmod) 227

- Dynamic Modulation Source List 227
- BPM/MIDI SYNC 機能について 229

SW1/2 Assign 230

- SW1, SW2 Assign List 230

Knob 1...4 B Assign 231

- Realtime Control Knobs B Assign List 231

Foot Switch Assign 232

- Foot Switch Assign List 232

Foot Pedal Assign 233

- Foot Pedal Assign List 233

Dynamic MIDI Sources & Destinations 234

- Dynamic MIDI Sources 234
- Dynamic MIDI Destinations 235

本機コントローラ操作時のMIDI送信 240

コントロール・チェンジ送受信時の本機動作 242

MIDIアプリケーション 245

- MIDI について 245
- MIDI 機器 / コンピュータとの接続 245
- 本機が送受信する MIDI メッセージ 246

各種メッセージ 256

本機のデータ互換性 260

オプション・ボード 264

- 取り付け作業の前に、必ずこの内容をよくお読みください 264
- オプション・ボードについて 264
- オプション・ボード取り付け時の注意 264
- 取り付け後の確認 265
- EXB-PCM の取り付け方法 265
- EXB-MOSS の取り付け方法 267

オプションEXB-MOSS 269

- EXB-MOSS の特長 269
- MOSS 音源プログラムの構成 269
- オシレータの特長 270
- プリロード・データのロード 270
- プログラム / コンビネーションの選択 272
- プログラムのエディット 272
- コンビネーションのエディット 272
- Sequencer, Song Play モード 273
- コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作 .. 273
- パラメータ編 275
- バンク F 使用時の注意 287
- Sondius-XG シールの張り付け 287
- Modulation Source List 287

索引 292

* KARMA™ (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) 技術は Stephen Kay のライセンスによるもので、米国特許番号 5,486,647、6,084,171、6,087,578、6,103,964、6,121,532、6,121,533 と、追加発行および出願中の外国特許により保護されます。

* KARMA™、KARMA のロゴデザイン、Generated Effect™ (GE)、Melodic Repeat™、Direct Index™、Manual Advance™、SmartScan™ は Stephen Kay, Karma Lab LLC, www.karma-lab.com の商標または登録商標です。本マニュアルの著作権は株式会社コルグと Stephen Kay に帰属し、許可無く使用することを禁じます。

* MIDI および GENERAL MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

* 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

1. Programモード

PROG PAGE MENU

モードでの各ページの選択は次の方法で行います。

[MENU]キーを押して“PAGE MENU”を表示します。

“PAGE MENU”には各ページの省略名が表記されています。

ページ下の[F1]～[F7]キーを押して選択したいページを選びます。同じキーを押すと下方向へ移動します。

またカーソルキー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押すことによっても移動します。

[F8] (“Open”)キーを押してページを表示します。

選択したページに複数のページがある場合は、タブの下の[F1]～[F7]キーを押して選択したいページを選びます。

note その他の選択方法

[MENU]キーを押しながらテンキー[0]～[9]で2桁のページ・ナンバーを押すことによっても、各ページへ移動できます。

例えば5.3: Ed - LFOsページを表示したい場合は、[MENU]キーを押しながら、テンキー[5]、[3]を順番に入力します。

[MENU]キーを押しながらカーソルキー[◀](-)、[▶](+)を押すと、ページが1.1 2.1 2.2 3.1等の順番で1つずつ前後に移動します。



Play 1.1: Play	プログラムの選択と演奏。Performance Editorによる簡易エディット、KARMA GEの選択。(※P.2)
Basic 2.1: Ed - Basic	オシレータ、マルチサンプルなどプログラムの基本となるパラメータ設定。(※P.7)
Ctrl 2.2: Ed - Ctrl	コントローラの設定。(※P.10)
OSC 2.3: Ed - OSC	別売オプションEXB-MOSSを搭載時にバンクFのプログラムを選択すると表示。MOSSのOSCに関する設定。(※P.11)
Pitch 3.1: Ed - Pitch	ピッチ(音程)に関する設定。ピッチEGの設定。(※P.11)
Flt1 4.1: Ed - Filter1	フィルター1(音色)に関する設定。フィルターEGの設定。(※P.15)
Flt2 4.2: Ed - Filter2	フィルター2(音色)に関する設定。フィルターEGの設定。(※P.20)
Amp1 5.1: Ed - Amp1	アンプ1、アンプ2(音量)に関する設定。アンプEG、パン(定位)の設定。(※P.20)
Amp2 5.2: Ed - Amp2	
LFO 5.3: Ed - LFOs	オシレータ1つに対して、2つあるLFOの種類やスピードなどの設定(ピッチ、フィルター、アンプそれぞれ別のページで、ここで設定したLFOのかけ具合を設定)。(※P.24)
Amp 5.1: Ed - Amp	別売オプションEXB-MOSSを搭載時にバンクFのプログラムを選択すると表示。アンプ(音量)に関する設定。パン(定位)、アンプEGの設定。(※P.23)
EG 5.2: Ed - EGs	
KARM 6.1: Ed - KARMA	KARMA GEの選択、キーゾーン・パラメータ、MIDIフィルターの設定。(※P.26)
K Mdl 6.2: Ed - KARMA Mdl	モジュール・パラメータ(トランスポーズ、生成されるフレーズの音域、トリガー等)の設定。(※P.29)
K GE 6.3: Ed - KARMA GE	GEパラメータの設定とKARMA REALTIME CONTROLSへのアサイン(※P.32)
K RT 6.4: Ed - KARMA RT	KARMA RTパラメータ、Dynamic MIDIの設定。(※P.34)
BUS 7.1: Ed - BUS	オシレータ出力のBUSとマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定。(※P.37)
IFX 7.2: Ed - InsertFX	インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。(※P.38)
MFX 7.3: Ed - MasterFX	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。(※P.40)

PROG 1.1: Play

プログラムを選択して演奏するためのページです。

MIDI PROG 1.1: PlayでのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル* MIDI Channel 7(GLOBAL 2.1 - 1a)で送受信します。

1.1-1: Program



1.1-1a: Bank, Program Select, Category, Cat. Hold, 10's Hold, ♩(Tempo)

Bank [Bank A...F, G, g(1)...g(9), g(d)]

プログラム・バンクを表示します。

BANK [A] ~ [G]キーを押してバンクを選択します。

バンクGでは[G]キーを押すたびに次の順番で切り替わります。

G g(1) g(2) g(3) g(4) g(5) g(6) g(7) g(8) g(9)
g(d) G

! バンクFは、別売オプションEXB-MOSSを搭載時に選択できません。搭載すると、EXB-MOSS専用の128プログラムが使用できます。

書き換えが可能なバンク A、B、C、D、Eに各128プログラム(合計640)、書き換えできないバンクG(GM2のキャピタル・プログラムと、バンクg(1) ~ g(9)(バリエーション・プログラム)、バンクg(d)(ドラムス)のプログラム・エリアがあります。(※工場出荷時のプログラムのリストについては「VNL」)

Bank A, B	プリロード・プログラム用
Bank C, D	EXB-PCMシリーズ・プログラム用, ユーザー・プログラム用
Bank E	プリロード・プログラム用
Bank F	EXB-MOSSプログラム用
Bank G	GM2キャピタル・プログラム
Bank g(1)...g(9)	GM2バリエーション・プログラム*
Bank g(d)	GM2ドラムス・プログラム

* バリエーションの音色がないバンクでは、GM基本音色が呼び出されます。(プログラム名の先頭に*マークがつかます。)

Program Select

[(A...F)0...127: name, (G...g(d))1...128: name]

プログラムを選びます。

このパラメータを選び、VALUE[▲]、[▼]キー、テン・キー[0] ~ [9]、[VALUE]ダイヤルで選びます。

その他、カテゴリからの選択と“10's Hold”を使用した選択方法があります。(※“Category”、“Cat. HOLD”、“10's HOLD”)

MIDI 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信することや、フット・スイッチによってプログラムを選択できます。(※ P.145 “Foot SW Assign”(GLOBAL 6.1 - 1a)、P.232「Foot Switch Assign List」)

Category

[00...15: Name]

プログラム・カテゴリを選択します。

すべてのプログラムは、16個のカテゴリに分類されています。カテゴリを選択し、そのカテゴリに含まれるプログラムを選ぶことができます。

カテゴリからプログラムを選択する方法については“Cat.HOLD”、“Select by Category”を参照してください。

note 各プログラムにカテゴリを設定するときには“Write Program”ダイアログ(1.1 - 1c)で行います。また、カテゴリ名の変更は“Category Name Prog. 00 - 07, 08 - 15”(GLOBAL 4.1 - 1/2)で行います。

Cat. HOLD (Category Hold)

[./HOLD]キーを押して **Cat. HOLD** を表示します。カテゴリが固定されます。

“Category”でカテゴリを選びます。

“Program Select”を選び、VALUE[▲]、[▼]キー、[VALUE]ダイヤルを操作することによって、同じカテゴリのプログラムを順番に選ぶことができます。

解除するときは、[./HOLD]キーを2回押して **Cat. HOLD** の表示を消します。

note PROG 1.1: Playで[./HOLD]キーを押すと、**Cat. HOLD** **10's HOLD** 解除の順番で動作します。

Select by Category

[F8] (“UTILITY”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。

[F7]キーまたはカーソル・キー[▲]、[▼]を押して、“Select by Category”を選び、[F8]キーを押します。Select Program by Categoryダイアログが表示されます。枠内のリストにはカテゴリに含まれるプログラムが表示されます。



“Cat”を選び、VALUEコントローラで選択したいプログラムが含まれるカテゴリを選びます。

カーソル・キー[▲]、[▼]キーを押してリスト内のプログラムを選びます。また、[◀]、[▶]キーを押して“Index”を選び、VALUE[▲]、[▼]キー、[VALUE]ダイヤル等を操作しても選択できます。

実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

10's HOLD

[./HOLD]キーを押して **10's HOLD** を表示します。
プログラム・ナンバー 10 の位が固定されます。

テン・キー[0]~[9]を押すと、1の位がワン・アクションで入力できます。

VALUE[▲]、[▼]キーを押すと10の位が変わります。

解除するときは、[./HOLD]キーを押して **10's HOLD** の表示を消します。

♪(Tempo) [040...240, EXT]

KARMA機能動作時のテンポを設定します。

[TEMPO]ノブでも調整できます。

EXTは、“MIDI Clock”(GLOBAL 2.1 - 1a)がExternalのときに表示し、KARMA機能は外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。このパラメータは6.1: Ed - KARMAでも設定できます。

1.1-1b: Program Information

選択しているプログラムの[SW1]、[SW2]キー、REALTIME CONTROLS Bモード[ASSIGNABLE 1]~[ASSIGNABLE 4]ノブにアサインされている機能を表示します。

1.1-1c: UTILITY



各ユーティリティは次の方法で選択します。

[F8] (“UTILITY”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。

[F7]キー、またはカーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して、実行したいユーティリティを選びます。

[F8] (“OK”)キーを押して、ダイアログを表示します。

note 10番目までの各ユーティリティについては、[ENTER]キーを押しながら、対応するテン・キー[0]~[9]を押すことによってもダイアログを表示できます。

Write Program

エディットしたプログラムを本機のメモリーにライトします。大切なプログラムは必ずライトしてください。エディットしたプログラムは、ライトする前に電源をオフにしたり、他のプログラムを選択すると復元できません。

“Write Program”を選び、ダイアログを表示します。



上段は、ライト元のバンク・ネームとプログラム・ネームです。

“Category”でライトするプログラムのカテゴリーを指定します。工場出荷時、プログラム・カテゴリー・ネームには楽器の種類などが登録されていますが、“Category Name Prog.00 - 07, 08 - 15”(GLOBAL 4.1 - 1/2)で変更することができます。

ここで設定したカテゴリーは、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードで、プログラムを選択するときカテゴリーから選ぶことができます。

“To”でライト先を選びます。

note BANK [A]~[E]キーを押して、バンクを選ぶことができます。

! バンク G~g(d)にはライトできません。バンク G~g(d)のプログラムをエディットしてライトする場合は、バンク A~Eへライトしてください。

プログラム・ネームを変更するときは、[F5] (“Name”)キーを押してテキスト・ダイアログへ移り、名前を入力します。(※BG P.39)

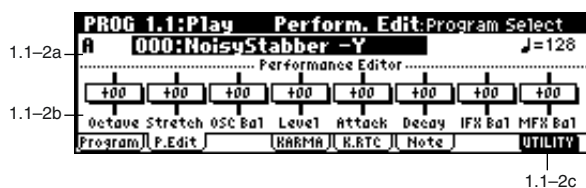
ライト・プログラムを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

note [REC/WRITE]キーを押すと、Update Programダイアログが開きます。ここでも、現在選ばれているプログラムへのライトが実行できます。

Select by Category

カテゴリーからプログラムを選びます。(※P.2)

1.1-2: P.Edit (Performance Editor)



1.1-2a: Bank, Program Select, ♪(Tempo)

プログラムを選択します。プログラムのバンク、ナンバー、ネームを表示します。(※P.2) “♪”ではテンポを設定します。

1.1-2b: Performance Editor

PROG 2.1 ~ 7.3のEd(エディット)ページに移らなくても、このページでもおなじプログラム・パラメータをエディットできます。

この機能をパフォーマンス・エディターといいます。

現在選んでいるプログラム内の複数のプログラム・パラメータをまとめてエディットでき、大まかな音作りが行えます。演奏中に音色やエフェクトの深さなどを調整するときや、オリジナルの音色を作るときはラフな設定などに使用できます。

エディットした結果を残しておきたいときは、プログラムをライト(保存)してください。(※BG P.38)

! パフォーマンス・エディターによるエディットは、対応するパラメータの範囲内で行えます。また、パフォーマンス・エディターで値を変更した後、他のページや他のモードに移動し、再び戻ると、音色はエディットされた状態のままで、LCD画面上のパフォーマンス・エディット表示の値だけが+00になります。この状態から

さらにエディットすることができます。

パフォーマンス・エディターによるエディットは、大まかなエディットのため、パラメータ間のバランスが崩れる場合があります。このようなときは 2.1: Ed - Basic ~ 7.3: Ed - MasterFX で微調整してください。

MIDI MIDI Filter “Exclusive”(GLOBAL 2.1 - 1b) をチェックしているときは、パフォーマンス・エディターを操作するたびに 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、“Exclusive” をチェックしている本機がこれを受信すると、そのメッセージに対応したパフォーマンス・エディターがエディットされます。

Octave [-03...+00...+03]

+ 01 で音程が 1 オクターブ上がります。

- 01 で音程が 1 オクターブ下がります。

ただし、4'(フィート)より上や 32'(フィート)より下の音程にはなりません。

Stretch (Pitch Stretch) [-12...+00...+12]


オシレータのトランスポーズとチューンを同時に調整します。これにより元の音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。

+ 00 でプログラム・パラメータでの設定値になります。

+ 01 でトランスポーズが 1 下がります。同時にチューンが 100 上がります。

- 01 でトランスポーズが 1 上がります。同時にチューンが 100 下がります。

ただし、トランスポーズが ±12 の範囲を、チューンが ±1200 の範囲をそれぞれ超えるようにはできません。

 バンク F のプログラムではこのパフォーマンス・エディットは使用できません。

OSC Bal (OSC Balance) [-10...+00...+10]

オシレータ 1、2 のレベル・バランスを調整します。


+ 00 でプログラム・パラメータでの設定値になります。

+ 側にすると、設定値よりオシレータ 2 のレベルが下がります。

+ 10 で 0 になります。オシレータ 1 のレベルは変化しません。

- 側にすると、設定値よりオシレータ 1 のレベルが下がります。

- 10 で 0 になります。オシレータ 2 のレベルは変化しません。

 “Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a) が Single のプログラムでは、オシレータ 2 は発音しません。オシレータ 1 のレベルのみが変化します。また Drums のプログラムでは、このパフォーマンス・エディターによる効果はありません。

Level (Amp Level) [-10...+00...+10]

アンプ・レベルを調整します。

+ 00 でプログラム・パラメータでの設定値になります。

+ 側にすると、設定値よりアンプ・レベルが上がります。

+ 10 で 127(最大)になります。

- 側にすると、設定値よりアンプ・レベルが下がります。

- 10 で 0 になります。

Attack (Attack Time) [-10...+00...+10]

フィルター EG、アンプ EG のアタック・タイムを調整します。


+ 00 でプログラム・パラメータでの設定値になります。

+ 側にすると、設定値よりアタック・タイムが長くなります。

+ 10 で 90 になります。

- 側にすると、設定値よりアタック・タイムが短くなります。

- 10 で 0 になります。

 “Attack Time” を調整すると、その効果を最大限に生かすために、アンプ EG のスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも同時に調整されます。

Decay (Decay Time) [-10...+00...+10]

フィルター EG、アンプ EG のディケイ・タイム、スロープ・タイムを調整します。

+ 00 でプログラム・パラメータでの設定値になります。

+ 側にすると設定値よりディケイ・タイム、スロープ・タイムが長くなります。+ 10 で 99 になります。

- 側にすると設定値よりディケイ・タイム、スロープ・タイムが短くなります。- 10 で 0 になります。

IFX Bal (IFX Balance) [-10...+00...+10]

インサート・エフェクト 1 ~ 5 の “W/D(Wet/Dry)” をまとめて調整します。

+ 00 でプログラム・パラメータでの設定値になります。

+ 側にすると設定値より Wet レベルが上がります、Dry レベルが下がります。+ 10 で Wet になります。

- 側にすると設定値より Wet レベルが下がります、Dry レベルが上がります。- 10 で Dry になります。

MFX Bal (MFX Balance) [-10...+00...+10]

マスター・エフェクトの “Rtn1(Return1)”, “Rtn2(Return2)”(7.3 - 1a) をまとめて調整します。

+ 00 でプログラム・パラメータでの設定値になります。


+ 側にすると設定値よりリターン・レベルが上がります。

+ 10 で 127(最大)になります。

- 側にすると設定値よりリターン・レベルが下がります。

- 10 で 0 になります。

Octave	OSC1, 2 の Octave
Stretch	OSC1, 2 の Transpose, Tune
OSC Bal	OSC1, 2 の High Level, Low Level
Level	Amp1 Level, Amp2 Level
Attack	Amp1, 2 の Amp EG Attack Time, Start Level, Attack Level, Level Modulation S, Time Modulation A, Filter1, 2 の Filter EG Attack Time
Decay	Amp1, 2 の Amp EG Decay Time, Slope Time, Filter1, 2 の Filter EG Decay Time, Slope Time
IFX Bal	IFX1, 2, 3, 4, 5 の各エフェクト W/D(Wet/Dry)
MFX Bal	Master Effect RTN1, 2(Return1, 2)

 別売オプション EXB-MOSS 搭載時に使用できるバンク F のプログラムでは、異なるプログラム・パラメータを調整します。(※「EXB-MOSS 取扱説明書」& P.269「オプション EXB-MOSS」)

■ 1.1-2c: UTILITY

☞ 「Write Program」, 「Select by Category」(1.1 - 1c)

1.1-3: KARMA

プログラムで使用するKARMA機能に関する設定をします。
ここではKARMAモジュールで使用するGE(Generated Effect:
ジェネレーテッド・エフェクト)の選択を行います。
その他の設定は、PROG 6.1、6.2、6.3、6.4で行います。

KARMA機能のオン/オフは、KARMA REALTIME CONTROLS
[ON/OFF]キーで行います。また、KARMA REALTIME CONTROLS
[LATCH]、[SCENE]キー、スイッチ[1]/[2]、ノブ[1]~[8]の状態、お
よびCHORD TRIGGER[1]~[4]キーのノート/ベロシティ設定は、プ
ログラムごとに保存することができます。



1.1-3b

1.1-3a: KARMA GE Setup

KARMAモジュールによって生成されるフレーズやパターンは、GE
(Generated Effect)により生成されます。

GEは、鍵盤からのノート・データを元にして、さまざまな内部パラメータ
の設定により、ノート・データの展開のしかた、リズム、和音構成、ベロシ
ティ等をコントロールして、フレーズやパターンを生成します。

また、MIDIコントロール・チェンジ、ピッチ・ベンド等をフレーズやパ
ターンに同期させて生成することが可能です。音色やピッチを自在に
変化したフレーズやパターンを得ることができます。

GEはKARMAモジュールごとに選択します。

Programモードでは、1つのKARMAモジュール(モジュール[A])が
使用できます。(Combination、Sequencer、Song Playモードでは、
4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用でき
ます。)

GE Category [00: name...]

KARMAモジュールで選択しているGEのカテゴリーを表示します。
ユーティリティ・メニュー・コマンドの「Select by Category」によっ
てカテゴリーからGEを選択することができます。(※P.2)

GE Select [0000: Arp Model 1 Up/Dn...]

GEを選択します。
1000個以上のGEから選択できます。

Tempo [040...240, EXT]

KARMA機能動作時のテンポを設定します。(※P.3)


Init K.RTC (KARMA Realtime Controls-Use GE's Value) [Off, On]

GEを選択するときに、KARMA REALTIME CONTROLSノブ[1]~
[8]、スイッチ[1]/[2]の設定をイニシャライズするかどうかを設定しま
す。

GEが生成するフレーズやパターンをオリジナルの状態を確認できま
す。通常、GE選択時はOnにします。

On(チェックする): GE選択時にKARMA REALTIME CONTROLS
ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]をイニシャライズします。

Off(チェックしない): GE選択時にKARMA REALTIME CONTROLS
ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]をイニシャライズしません。(ノブ、スイッチ
の状態が反映されます)


 GEパラメータにアサインされていないノブ[1]~[8]、スイッ
チ[1]/[2]はイニシャライズされません。(※PROG 6.3 - 1(2)
(3)(4)a "Asgn")

“Init K.RTC”がOnの状態ではGEを選択すると、KARMA
REALTIME CONTROLSのノブ[1]~[8]が中央(12時方向)、スイ
ッチ[1]/[2]がオフに自動的に設定されます。

それぞれのGEでは、フレーズやパターンをコントロールする最適なパ
ラメータ(GEパラメータ)を最大16種類プリセットしています。

このGEパラメータをKARMA REALTIME CONTROLSノブ[1]~
[8]、スイッチ[1]/[2]にアサインしてコントロールすることができます。
このとき、ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]の設定によりGEからのフ
レーズやパターンは大きく変化します。

ここでは、ノブ[1]~[8]の設定を中央、スイッチ[1]/[2]の設定をオフに
することで、それぞれのGEでプリセットされている状態で動作します。

 GEパラメータの“Asgn”(6.3 - 1(2)(3)(4)a)に、Knob1 ~
Knob8SWまたはSW[1]、SW[2]を設定している場合、選択し
たGEによっては、GEでプリセットされている状態で動作しない場
合があります。この場合はGEパラメータの“Asgn”を---に設定
します。また、6.1: Ed - KARMA ~ 6.4: ED - KARMA RTペ
ージのユーティリティ・メニュー・コマンド“Initialize KARMA
Module”を実行すると、GEパラメータ“Asgn”を含め、全ての
KARMAモジュール・パラメータが初期化されます。

1.1-3b: UTILITY



※「Write Program」(1.1 - 1c)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照
してください。

Select by Category (Select Program by Category/Select by Category: GE)

“Program Select”(1.1 - 2a)が選ばれている場合は、プログラムを
カテゴリーから選択できます。(※P.2)

“GE Select”(1.1 - 3a)が選ばれている場合は、GEをカテゴリーか
ら選択できます。

操作方法は、「Select by Category」(※P.2)を参照してください。

1.1-4: K.RTC (KARMA RTC)



1.1-4b

1.1-4a: RT Knob/SW Name

KARMA REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]の名前と、プログラムにライトされているノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]の設定を表示します。

名前の選択は、PROG 6.4 - 4/5: Ed - KARMA RT, Name1/2 ページで行います。

ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]の設定は、SCENE1/2によって2通りの設定を切り替えることができます。

ここでのノブ、スイッチの設定表示もSCENE1/2での設定にしたがって切り替わります。(※ BG P.26「KARMA機能を使って演奏する」)

ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]、[2]のグラフィック表示

ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]を操作してプログラムにライトされている値を変更すると、ノブ、スイッチのグラフィック表示が黒く反転表示になります。

ノブ、スイッチをプログラムにライトされている値に戻すと、ノブ、スイッチのグラフィック表示がもとに戻ります。

ノブ、スイッチ操作後に、もとの状態に戻りたいときなどに使用します。

ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]の状態を戻したいとき

ノブ、スイッチのグラフィック表示を見ながら設定を戻す方法の他に、以下の方法が可能です。(Program、Combinationモードでのみ可能です)

[プログラム全体を戻す]

[COMPARE]キーを押します。このときプログラム全体の設定がライトされている状態に戻ります。(※ BG P.15「[COMPARE]キー」)

[SCENEの設定だけを戻す]

ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]を操作しプログラムにライトされている値を変更すると、そのとき対象となっているSCENEのLEDが点滅します。

このとき、[ENTER]キーを押しながら[SCENE]キーを押すと、全てのノブ、キーが自動的にライトされている値に戻ります。(LEDが点灯します)

再度、[ENTER]キーを押しながら[SCENE]キーを押すと、全てのノブ、スイッチが自動的に の状態にもどります。(LEDが点滅します)

[ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]、[2]の設定だけを戻す]

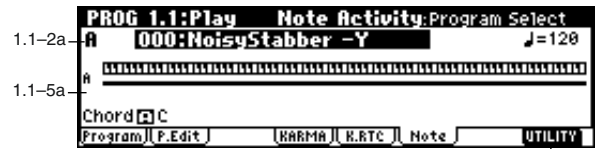
ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]を操作しプログラムにライトされている値を変更すると、変更したノブ、スイッチのグラフィック表示が黒く反転表示になります。

このとき、[ENTER]キーを押しながら、変更したノブ、スイッチを操作すると自動的にライトされている値に戻ります。

1.1-4b: UTILITY

☞ 「Write Program」, 「Select by Category」(1.1 - 1c)

1.1-5: Note (Note Activity)



1.1-5b

1.1-5a: Note Activity Display, Chord Name

Note Activity Display

KARMAモジュール(モジュール[A])が生成するノート・オン/オフの状態をリアルタイムで表示します。

KARMAモジュールのキー・ゾーンを実線で表示します。(※ P.27 PROG 6.1 - 2a: KeyZ/Thru)

Chord Name

KARMAモジュールが認識したコード名を表示します。

note コード認識には、KARMAモジュールのキー・ゾーン (PROG 6.1 - 2a: KeyZ/Thru)、「Transpose」(PROG 6.2 - 1a: Module Parameter)およびDynamic MIDI Destination (PROG 6.4 - 3a/b/c/d)「Chord Scan」と「Smart Scan」の設定が影響します。

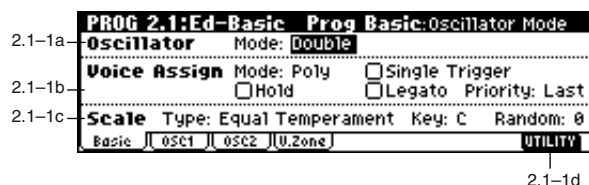
1.1-5b: UTILITY

☞ 「Write Program」, 「Select by Category」(1.1 - 1c)

PROG 2.1: Ed-Basic

使用するオシレータの基本的な設定を行います。

2.1-1: Basic (Prog Basic)



2.1-1a: Oscillator

Mode (Oscillator Mode) [Single, Double, Drums]

プログラムのタイプ(オシレータを1つ、2つ使う、またはドラムキットを使う)を設定します。

Single: プログラムは1つのオシレータ(Oscillator1、Filter1、Amplifier1)を使用します。このときプログラムの最大同時発音数は62音です。

Double: プログラムは2つのオシレータ(Oscillator1/2、Filter1/2、Amplifier1/2)を使用します。より複雑なサウンドをつくることができます。このとき最大同時発音数は31音です。

Drums: プログラムはSingle選択時と同じで、1つのオシレータを使いますが、Oscillator1で、マルチサンプルのかわりにドラムキットを割り当てたプログラムになります。このときプログラムの最大同時発音数は62音です。

2.1-1b: Voice Assign

Mode (Voice Assign Mode) [Poly, Mono]

Poly: ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

Mono: モノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

Hold [Off, On]

On(チェックする): Hold Onです。鍵盤を離れた後も、鍵盤を押し続けているように動作します。“ Amp1 EG ”、“ Amp2 EG ”(5.1 - 3a、5.2 - 3)の“ S(Sustain Level) ”を0に設定しないと音が鳴り続きますので注意してください。

ドラムス・プログラムの演奏に最適です。“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1 - 1a)でDrumsを選択したときは、Onに設定します。

Off(チェックしない): Hold Offです。ドラムス・プログラム以外では、通常Offに設定します。

ドラムス・プログラムで“ Hold ”をOnにすると、選択しているドラムキットの“ Enable Note Off ”(GLOBAL 5.1 - 3a)にチェックしていないキーがHold Onとなります。チェックしたキーはHold Offとなります。“ Hold ”をOffにすると、“ Enable Note Off ”の設定に関わらず、Hold Offとなります。

Single Trigger [Off, On]

“ Mode(Voice Assign Mode) ”の設定をPolyにしたときに有効です。On(チェックする): 同じ鍵盤を連打しても、音は1回ずつ消えてから発音するため音が重なりません。

Legato [Off, On]

“ Mode(Voice Assign Mode) ”の設定をMonoにしたときに有効です。On(チェックする): レガート・オンです。複数ノート・オン時に、最初のノート・オンでリトリガーし、2音目以降はリトリガーしません。

レガート・オンの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスはリトリガーしません。あるノートがオンの状態で別のノートをオンすると最初のボイスが継続して発音します。オシレータの発音、エンベロープ、LFOはリセットせずにオシレータの発音ピッチが更新します。ウインド系、アナログ・シンセ系の音色に効果的です。

Off(チェックしない): レガート・オフです。ノート・オン時に常にリトリガーします。

レガート・オフの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスがノート・オンのたびにリトリガーします。オシレータの発音、エンベロープ、LFOはプログラムの設定に従い、リセット(そしてリトリガー)します。

“ Legato ”をチェックした場合、マルチサンプルや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

Priority [Low, High, Last]

“ Mode(Voice Assign Mode) ”の設定をMonoにしたときに有効です。

2つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どれを優先して発音するかを設定します。

Low: 低音を優先します。

High: 高音を優先します。

Last: 後着を優先します。

2.1-1c: Scale

Type (Scale Type) [Equal Temperament...User Octave 15]

本機内の音源の基本音階を選択します。

Equal Temperament(平均律): 一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

Pure Major(純正律長音階): 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(純正律短音階): 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階です。

Arabic(アラビック): アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含む音階です。

Pythagoras(ピタゴラス): 古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的です。

Werkmeister(ヴェルクマイスター): 後期バロック時代に用いられた平均律的な音階です。

Kirnberger(キルンベルガー): 18世紀につくられた音階で、主にハーシコードの調律に用いられています。

Slendro(スレンドロ): 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階です。

“ Key ”をCに設定しているときに、C、D、F、G、Aの鍵盤を使用します(その他の鍵盤は、平均律のピッチです)。

Pelog(ペロッグ): 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階です。

“Key”をCに設定しているときに、白鍵を使用します(黒鍵は平均律のピッチです)。

Stretch: アコースティック・ピアノ用の音階です。

User All Notes: “User All Notes Scale”(GLOBAL3.1 - 2a)で全音域(C - 1 ~ G9)を設定した音階です。

User Octave 00 ~ 15: “User Octave Scale”(GLOBAL3.1 - 1a)で1オクターブを設定した音階です。

Key [C...B]

選んだ音階の主調和音のキーを選択します。

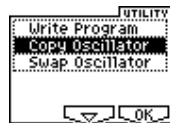
Equal Temperament、Stretch、User All Notes Scaleではこの設定は無効です。

Random [0...7]

設定した値が大きいくほど、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。テープ式オルガン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設定します。

平均律以外のスケールを選択した場合、“Key”との組み合わせによっては、基準としているキー(例えばA=440Hz)のチューニングがずれることがあります。このようなときは“Master Tune”(GLOBAL 1.1 - 1a)で補正してください。

2.1-1d: UTILITY



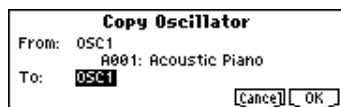
「Write Program」(1.1 - 1c)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Copy Oscillator

現在選択しているプログラムにオシレータの設定をコピーします。

“Copy Oscillator”を選び、ダイアログを表示します。



“From”で、コピーするオシレータとコピー元となるプログラムを選択します。BANK [A] ~ [G]キーを押してバンクを選ぶことができます。

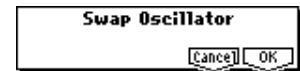
“To”でコピー先のオシレータを選択します。

コピー・オシレータを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

Swap Oscillator

オシレータ1と2の設定を入れ替えます。

“Swap Oscillator”を選び、ダイアログを表示します。



スワップ・オシレータを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

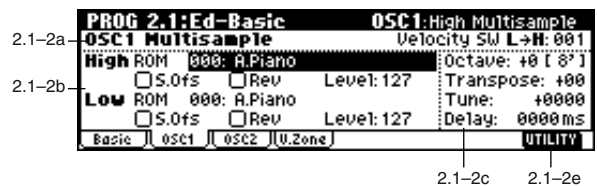
“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)がDoubleのときのみ選択できます。

2.1-2: OSC1

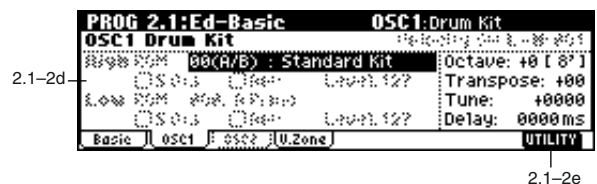
オシレータ1、2で使うプログラムの基本となる音源波形であるマルチサンプルやドラムキットを選びます。

使用できるROMマルチサンプル(プリセット・マルチサンプル)は425種類、ドラムキットは73種類です。また、EXB-PCMシリーズのオプションを搭載することによって搭載したオプションのマルチサンプルを選択できるようになります。

次図は、“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)をDoubleにしたときのLCD画面です。Singleにすると、OSC2ページのパラメータは表示、設定できません。



次図は、“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)をDrumsにしたときのドラムキットの表示です。



2.1-2a: OSC1 Multisample

Velocity SW L → H [001...127]

ここで設定したベロシティ値を基準にして、“High, Low”(2.1 - 2b)で設定したオシレータ1のHigh, Lowのマルチサンプルが切り替わります。この値以上の強さで鍵盤を弾いたときは、Highで設定したマルチサンプルが発音します。

2.1-2b: High, Low

マルチサンプルを選びます。

HighとLowでマルチサンプルを選び、ベロシティで2つのマルチサンプルを切り替えることができます。また、HighとLowではそれぞれのマルチサンプルのスタート・オフセット、リバースとレベルが調整できます。

High:**High MS Bank** [ROM, EXB * ...]**High Multisample** [000...424, 000...]


Highのマルチサンプルを、バンクとマルチサンプル・ナンバーから選びます。ここで選択したマルチサンプルは、ベロシティが⁶ Velocity SW L H (2.1 - 2a)の値以上のときに発音します。ベロシティでの切り替えを行わないときは、値を001にしてマルチサンプルはHighだけを設定します。


ROM: プリセット・マルチサンプルが選べます。


“ High Multisample ”で、000 ~ 424から選びます。

EXB*: 別売オプションEXB-PCMシリーズのマルチサンプルが選べます。“ * ”には搭載しているオプションの種類を表示します。

“ High Multisample ”のマルチサンプル数は搭載しているオプションによって異なります。

 オプション・ボードの種類によって、“ EXB * ”の表示は異なります。

 別売オプションEXB-PCMシリーズのマルチサンプルを使用しているプログラムを選んだ場合に、該当するEXB-PCM(エクスパンション・ボード)を取り付けていないなどの理由で、マルチサンプルが一致しないとき、“ High MS Bank ”に“ ROM ”と表示されます。この場合、プログラムは発音しません。新たにマルチサンプルのバンクを選び直すことで発音します。

 それぞれのマルチサンプルには発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音が出ないことがあります。

S.Ofs (High Start Offset) [Off, On]

マルチサンプルの発音を、どこからスタートさせるのかを設定します。マルチサンプルによってはこのパラメータは無効になります。

On(チェックする): あらかじめマルチサンプルごとに決められたスタート・オフセット用の位置からスタートします。

Off(チェックしない): マルチサンプル波形の先頭からスタートします。

Rev (High Reverse) [Off, On]


マルチサンプルをリバース再生します。ROMや別売オプションEXB-PCMシリーズでもともとループに設定してあるマルチサンプルもワン・ショットでリバース再生します。また、もともとリバースに設定してあるマルチサンプルはそのまま再生します。

On(チェックする): 発音時、マルチサンプルがリバース再生します。

Off(チェックしない): マルチサンプルが通常の発音になります。

Level (High Level) [0...127]

マルチサンプルのレベルを設定します。

 マルチサンプルによっては設定を大きな値にすると、和音の演奏時に音が歪むことがあります。このようなときは、レベルを下げてください。

Low:

OSC1のLowマルチサンプルを設定します。

Lowのマルチサンプルは、ベロシティが⁶ Velocity SW L H (2.1 - 2a)の値未満のときに発音します。**Low MS Bank** [ROM, EXB * ...]**Low Multisample** [000...424, 000...]**S.Ofs (Low Start Offset)** [Off, On]**Rev (Low Reverse)** [Off, On]**Level (Low Level)**

[0...127]

☞ 「 High 」のそれぞれの項を参照してください。

2.1-2c: Octave, Transpose, Tune, Delay**Octave** [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

音程をオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは8'(フィート)です。

Transpose [-12...+12]

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

Tune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位(半音=100セント)±1オクターブの範囲で設定します。

Delay [0ms...5000ms, KeyOff]

ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KeyOffにすると、ノート・オフで発音します。チェンバロの音色等で使用します。このとき、“ Amp1 EG ”、“ Amp2 EG ”(5.1 - 3a, 5.2 - 3)の“ S(Sustain Level) ”を0に設定してください。

2.1-2d: OSC1 Drum Kit**Drum Kit**


[00(A/B)...63(User), 64(GM)...72(GM)]

ドラムキットを選びます。

00(A/B) ~ 15(A/B)	プリロード・ドラムキット
16(C) ~ 31(C)	ユーザー・ドラムキット用
32(D) ~ 47(D)	EXB-PCMシリーズ・ドラムキット用
48(User) ~ 63(User)	ユーザー・ドラムキット用
64(GM) ~ 72(GM)	GM2に準拠したプリセット・ドラムキット

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

音程をオクターブ単位で設定します。ドラムキット使用時は、オクターブを8'に設定してください。

 ドラムス・プログラムをエディットするときは、必ずこのパラメータを8'に設定してください。それ以外ではドラムキットの鍵盤の割り当てがずれてしまいます。

Transpose [-12...+12]

割り当てられたドラムキットのインストゥルメントの位置をずらしません。必要がなければ0に設定します。

Tune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位で設定します。

個々のドラムキットのピッチは、GLOBAL 5.1: DKitで設定します。

Delay [0ms...5000ms, KeyOff]

ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KeyOffにすると、ノート・オフで発音します。このとき、Amp1 EGの“ S(Sustain Level) ”(5.1 - 3a)を0に設定してください。

■ 2.1-2e: UTILITY



☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Select by Category

カテゴリからマルチサンプルを選びます。

操作方法は、「Select by Category」(☞P.2)を参照してください。



note このコマンドは、“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)が Single、または Double で、“High MS Bank”、“Low MS Bank”で ROM を設定した OSC 1、OSC 2 の “High MS Bank”、“High Multisample”、“Low MS Bank”、“Low Multisample”を選択しているときに有効です。

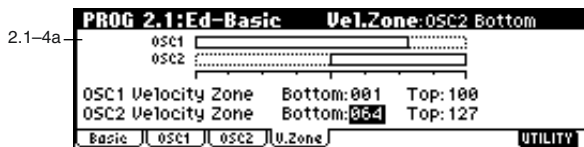
2.1-3: OSC2

“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)を Double にしたときのみ表示します。

パラメータの動作と設定方法は、「2.1 - 2: OSC1」を参照してください。

2.1-4: V.Zone (Velocity Zone)

オシレータ 1、2 のベロシティによる発音範囲を設定します。各オシレータの “Velocity SW L H” (2.1 - 2a) と組み合わせることで、ベロシティによる High と Low のマルチサンプル、ドラムキットの発音範囲が決定します。



2.1-4b

2.1-4a: OSC 1/2 Velocity Zone

OSC1 Bottom [001...127]

オシレータ 1 が発音するベロシティの最小値を設定します。

OSC1 Top [001...127]

オシレータ 1 が発音するベロシティの最大値を設定します。

OSC2 Bottom [001...127]

オシレータ 2 が発音するベロシティの最小値を設定します。

OSC2 Top [001...127]

オシレータ 2 が発音するベロシティの最大値を設定します。

! ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に、トップ・ベロシティはボトム・ベロシティより小さい値には設定できません。

note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことで値を入力することができます。

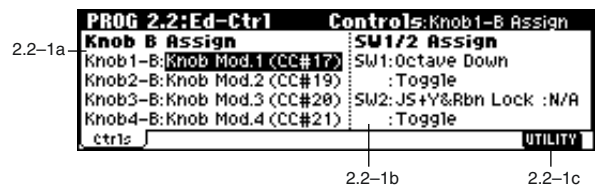
■ 2.1-4b: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

PROG 2.2: Ed-Ctrl

ProgramモードのREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードおよび[SW1]、[SW2]キーの機能を設定します。

2.2-1: Ctrls (Controls)



2.2-1a: Knob B Assign

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードに機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。(「Realtime Control Knobs B Assign List」☞P.231)

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLSのBモードで、それぞれの[1]~[4]ノブを操作したときに有効です。

Knob1-B (Knob1-B Assign) **AMSource** [Off...MIDI CC#95]

Knob2-B (Knob2-B Assign) **AMSource** [Off...MIDI CC#95]

Knob3-B (Knob3-B Assign) **AMSource** [Off...MIDI CC#95]

Knob4-B (Knob4-B Assign) **AMSource** [Off...MIDI CC#95]

2.2-1b: SW1/2 Assign

[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします。(「SW1, SW2 Assign List」☞P.230)

SW1 Assign **AMSource** [Off...AfterT Lock]

[SW1]キーに機能をアサインします。

オン/オフの状態をプログラムのライト時に保存します。機能の設定を変えると、オフの状態にリセットされます。

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

[SW1]キーを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: [SW1]キーを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [SW1]キーを押しているときにだけオンになります。

SW2 Assign **AMS** [Off...AfterT Lock]**SW2 Mode** [Toggle, Momentary]

[SW2]キーに機能をアサインします。

[SW2]キーにアサインできる機能は、[SW1]キーのSW1 Mod. (CC#80)に変わりSW2 Mod. (CC#81)です。それ以外は[SW1]キーと同じです。

note “SW1 Assign”、“SW2 Assign”の以下の値は設定できませんが、実際の効果はありません。

本機とTRITONシリーズ(TRITON/TRITONpro/TRITONproX/TRITON-Rack)では、共通な機能に関するプログラム・データの互換性が保たれています。

TRITONシリーズで作成したプログラムは、本機にロードして使用できます。

互換性をとるために、本機ではこれらの無効なバリューが設定できるようになっています。

N/AはNot Available(無効)を意味しています。

Ribbon Lock : N/A

JS X&Rbn Lock : N/A

JS+Y&Rbn Lock : N/A

JS - Y&Rbn Lock : N/A

2.2-1c: UTILITY

「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

PROG 2.3: Ed-OSC

このページは別売オプションEXB-MOSS搭載時にバンクFを選択すると表示します。

(「EXB-MOSS取扱説明書」& P.269「オプションEXB-MOSS」)

PROG 3.1: Ed-Pitch

オシレータ1、2のピッチ・モジュレーションを設定します。

3.1-1: OSC1

オシレータ1のキー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントロールの選択と効果の深さを設定します。またピッチEGによるピッチ変化量や、ポルタメントのオン/オフとかかり方を設定します。

PROG 3.1:Ed-Pitch		OSC1:Pitch Slope	
3.1-1a	Pitch Pitch Slope: +1.0 JS(+X): +02 AMS: Off Ribbon(#16): +00 JS(-X): -02 Intensity: +00.00		
3.1-1b	Pitch EG Intensity: +00.00		AMS: Slider #18 Intensity: +00.00
3.1-1c	Portamento <input type="checkbox"/> Enable <input type="checkbox"/> Fingered Time: 015		
	osc1 [[0511+0]] osc2 [[0521+0]] EG		UTILITY

3.1-1d

3.1-1a: Pitch**Pitch Slope**

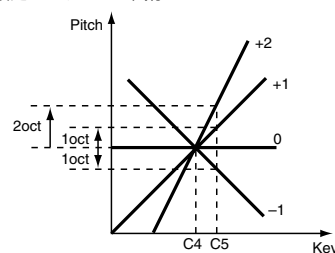
[-1.0...+2.0]

通常は、+ 1.0 に設定します。

+ の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、- の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。

0 に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。

Pitch Slopeの設定とピッチとの関係

**Ribbon (#16)**

[-12...+12]

CC#16を受信したとき(またはMIDI IN端子に接続したTRITONなどのリボン・コントローラを押さえたとき)に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。

12で1オクターブです。+ の値のとき、リボン・コントローラの中心より右を押さえるとピッチが上がり、- の値ではピッチが下がります。

例えば、+ 12に設定してリボン・コントローラの右端を押すと、音程は1オクターブ上がります。- 12に設定して右端を押すと、音程は1オクターブ下がります。

リボン・コントローラの中央では、そのままのピッチなので、右側を押したときの音と組み合わせると、ギターのタッピングのような演奏法が行えます。

JS (+X)

[-60...+12]

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。

12で1オクターブです。

例えば、+ 12に設定してジョイスティックを右側に倒すと、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音になるまでピッチが変化します。

JS (-X) [-60...+12]

ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。(P.247)

12で1オクターブです。

例えば、-60に設定してジョイスティックを左側に倒すと、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音になるまでピッチが変化します。これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

AMS (Pitch AMS) [Off, (FEG, AEG, EXT)]

オシレータ1のピッチにモジュレーションをかけるソースを選択します。(「AMS List」P.222)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(Pitch AMS)”による効果の深さと方向を設定します。0に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00で1オクターブ変化します。

例えば、“AMS(Pitch AMS)”をAfterTにして鍵盤を押し込んだとき、ここが+の値のときはピッチが上がり、-の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で1オクターブです。(P.224)

3.1-1b: Pitch EG

Intensity [-12.00...+12.00]

EG(Pitch EG)ページ(3.1-5)で設定したピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

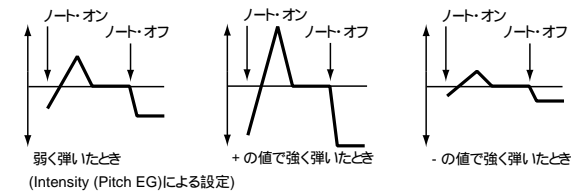
AMS (Pitch EG AMS) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするためのソースを選択します。(「AMS List」P.222)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(Pitch EG AMS)”による効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS(Pitch EG AMS)”をVelocityにして、ここを12.00にすると、ベロシティでピッチEGによるピッチ・モジュレーションを±1オクターブの範囲でコントロールできます。(P.224)弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

ピッチの変化(レベル)



note “Intensity”、“AMS(Pitch EG AMS)”によるそれぞれの設定の加算で、ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

3.1-1c: Portamento

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する)効果のオン/オフと、かかり方を設定します。[SW1]または[SW2]キーをPorta.SW(CC#65)に設定している場合は、SW1またはSW2によるオン/オフとここでの設定により効果がかかります。

(「AMS List」SW1 CC#80、SW2 CC#81、Prta.SWCC#65 P.222)

MIDI CC#65(ポルタメントSW)受信時も同様です。

Enable (Porta. Enable) [Off, On]

On(チェックする): ポルタメント効果がかかります。

Off(チェックしない): ポルタメント効果がかかりません。

Fingered (Porta. Fingered) [Off, On]

“Enable(Porta. Enable)”をチェックしているときに有効です。

On(チェックする): 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。

Off(チェックしない): 弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

Time (Porta. Time) [000...127]

“Enable(Porta. Enable)”をチェックしているときに有効です。

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいくほど音程がゆっくり変化します。

3.1-1d: UTILITY

「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1-1d)

3.1-2: OSC1 Lfo (OSC1 LFO)

オシレータ1のLFO1、LFO2によるピッチ変化量を設定します。

PROG 3.1:Ed-Pitch OSC1 LFO:LF01 Intensity	
Pitch LFO1/2 Modulation	
LF01 Intensity: +00.00	AMS: AfterT
JS+Y Int.: +00.00	Intensity: +00.00
LF02 Intensity: +00.00	AMS: Off
JS+Y Int.: +00.00	Intensity: +00.00

3.1-2a

3.1-2b

3.1-2a: Pitch LFO1/2 Modulation

LFO1:

Intensity (LFO1 Intensity) [-12.00...+12.00]

OS1 LFO1ページ(5.3-1)で設定したOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00にすると、最大で±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOが逆相になります。

JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]

ジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けたときのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さを設定します。

設定した値が大きくと、ジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けたときに得られるOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションが深くなります。

12.00にすると最大±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOが逆相になります。

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選択します。(「AMS List」P.222)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(LFO1 AMS)”による効果の深さと方向を設定します。

0に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00にすると最大±1オクターブのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOが逆相になります。

例えば、“AMS(LFO1 AMS)”をAfterTにして鍵盤を押し込んだとき、ここが+の値のときはOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、-の値のときは逆相でかかります。

“Intensity(LFO1 Intensity)”、“JS+Y Int.(LFO1 JS+Y Int.)”、“AMS(LFO1 AMS)”によるそれぞれの設定の加算で、OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。(P.224)

LFO2:

Intensity (LFO2 Intensity) [-12.00...+12.00]

JS+Y Int. (LFO2 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

前述の「LFO1」を参照してください。

■ 3.1-2b: UTILITY

「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

3.1-3: OSC2

オシレータ2のキー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラを選択と効果の深さを設定します。また、ピッチEGによるピッチ変化量や、ポルタメントのオン/オフかかり方を設定します。各パラメータの説明は前述の「3.1 - 1: OSC1」を参照してください。

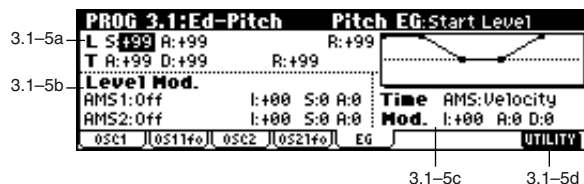
3.1-4: OS2lfo (OSC2 LFO)

オシレータ1のLFO1、LFO2によるピッチ変化量を設定します。各パラメータの説明は前述の「3.1 - 2: OS1lfo」を参照してください。

3.1-5: EG (Pitch EG) AMSource

オシレータ1/2に、ピッチの時間的変化を与えるピッチEGを設定します。

ここで設定したEGのオシレータ1/2のピッチへの深さは、“Pitch EG”(3.1 - 1b、3.1 - 3)で調整します。



3.1-5a: Pitch EG

ピッチの時間的変化を設定します。

L (Level):

ピッチが変化する量を設定します。

“Pitch EG”の“Intensity”(3.1 - 1b、3.1 - 3)の設定によって動作が異なります。例えば、“Intensity”が+12.00のとき、+99で1オクターブ上がり、-99で1オクターブ下がります。

S (Start Level) [-99...+99]

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

A (Attack Level) [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

R (Release Level) [-99...+99]

リリース・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

T (Time):

ピッチが変化する時間を設定します。

A (Attack Time) [0...99]

ノート・オン時からアタック・レベル(で設定したピッチ)に達するまでの時間を設定します。

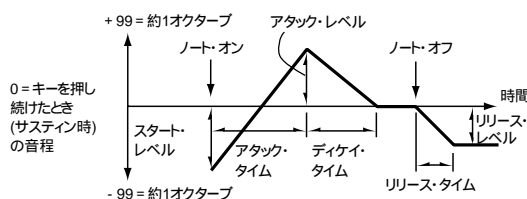
D (Decay Time) [0...99]

アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。

R (Release Time) [0...99]

ノート・オフ時からリリース・レベル(で設定したピッチ)に達するまでの時間を設定します。

ピッチの時間的変化の設定 (Pitch EG Intensity= +12.00のとき)



3.1-5b: Level Mod. (Level Modulation)

ピッチEGの“L(Level)”をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

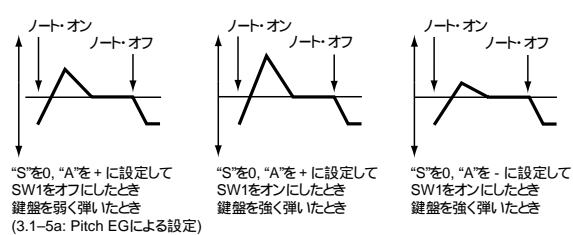
AMS1 (Level Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGの“L(Level)”をコントロールするソースを選択します。
(「AMS List」P.222)

I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1(Level Mod. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。0のとき Pitch EG“(3.1 - 5a)”で設定したレベルで動作します。例えば、“AMS1(Level Mod. AMS1)”がSW1 #80のとき、[SW1]キーをオンにすることで、Pitch EGの“Level”を変化させることができます(“SW1/2 Assign”(2.2 - 1b)をSW1 Mod. (CC#80)に設定します)。“I(AMS1 Intensity)”の絶対値を大きくするほど、[SW1]キーをオンにしたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“S(AMS1 SW Start)”、“A(AMS1 SW Attack)”で設定します。[SW1]キーがオフのときは、ピッチEGの設定レベルになります。また、“AMS1”がVelocityのときは、“Intensity”の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“S(AMS1 SW Start)”、“A(AMS1 SW Attack)”で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

Pitch EG変化(レベル) (AMS=SW1/ Velocity, Intensity=+の値)



S (AMS1 SW Start) [-, 0, +]

“AMS1(Level Mod. AMS1)”による“S(Start Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化がありません。

A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

“AMS1(Level Mod. AMS1)”による“A(Attack Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化がありません。

AMS2 (Level Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

I (AMS2 Intensity) [-99...+99]

S (AMS2 SW Start) [-, 0, +]

A (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]

前述の「AMS1(Level Mod. AMS1)」-「A(AMS1 SW Attack)」を参照してください。

3.1-5c: Time Mod. (Time Modulation)

ピッチEGの“T(Time)”をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

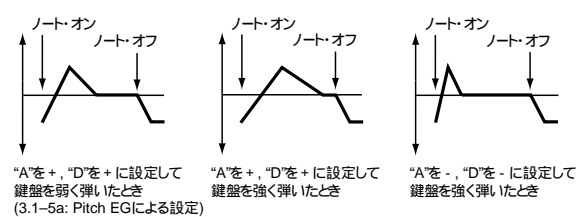
AMS (Time Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGの“T(Time)”をコントロールするソースを選択します。
(「AMS List」P.222)

I (AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS(Time Mod. AMS)”の効果の深さと方向を設定します。0にすると Pitch EG“(3.1 - 5a)”で設定したタイムで動作します。EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネート・モジュレーションの値でその次のタイムが決まります。例えば、アタック・レベルに達したときのオルタネート・モジュレーションの値でディケイ・タイムが決まります。ここの値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定タイムを最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。例えば、“AMS(Time Mod. AMS)”がVelocityのとき、“I(AMS Intensity)”の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGの“T(Time)”の変化幅が大きくなります。変化の方向は“A(AMS SW Attack)”、“D(AMS SW Decay)”で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定タイムに近づきます。

Pitch EG変化(タイム) (AMS=Velocity, Intensity=+の値)



A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

“AMS(Time Mod. AMS)”による“A(Attack Time)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

D (AMS SW Decay) [-, 0, +]

“AMS(Time Mod. AMS)”による“D(Decay Time)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

■ 3.1-5d: UTILITY

「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」,「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

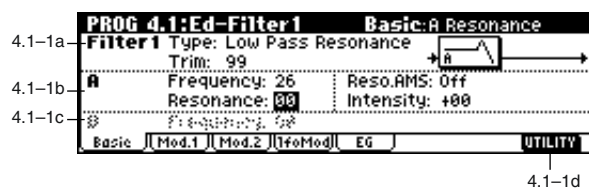
PROG 4.1: Ed-Filter 1

オシレータ1の音色をコントロールするフィルター1を設定します。レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルター、または12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続を選択します。

“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1 - 1a)がSingle、Drumsのときフィルター1が使用でき、Doubleのときフィルター1、2が使用できません。Single、Drums時は、フィルター2に関するページは選択できません。

4.1-1: Basic

フィルター1(オシレータ1用)の基本となるタイプ、カットオフ周波数やレゾナンスを設定します。



4.1-1a: Filter 1

Type (Filter 1 Type)

[Low Pass Resonance, Low Pass & High Pass]

フィルター1のタイプを選択します。

Low Pass Resonance: レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルターです。



Low Pass & High Pass: 12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターをシリーズ接続したものです。



Trim

[00...99]

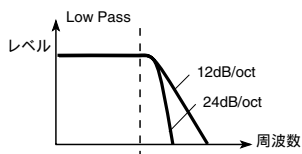
OSC1から出力された音声信号をフィルター1Aへ入力するレベルを設定します。

この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときや、和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

4.1-1b: A (Filter A)

カットオフ周波数よりも高音域をカットするフィルターです。倍音成分を削ることで、明るい(鋭い)音色を暗く(丸く)する、最も一般的なフィルターです。

“ Type(Filter 1 Type) ”がLow Pass Resonanceの方がカットのカーブが急峻です。



Frequency (A Frequency)

[00...99]

フィルター1Aのカットオフ周波数を設定します。

Resonance (A Resonance)

[00...99]

“ Frequency(A Frequency) ”で設定した周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

Reso.AMS (Resonance AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

“ Resonance(A Resonance) ”のレベルをコントロールするソースを選択します。(「AMS List」P.222)

Intensity (AMS Intensity)

[-99...+99]

“ Resonance(A Resonance) ”で設定したレゾナンス・レベルに対して、“ Reso. AMS(Resonance AMS) ”による効果の深さや方向を設定します。

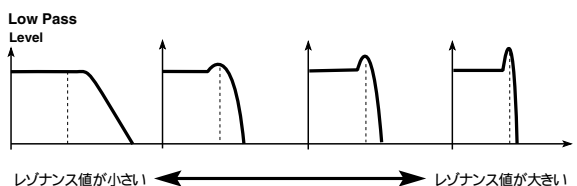
例えばVelocityを設定したとき、ベロシティの強弱でレゾナンスの効き方をコントロールします。

+の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど“ Resonance(A Resonance) ”で設定した効果に近づきます。

-の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど“ Resonance(A Resonance) ”で設定したレゾナンスの効果に近づきます。

レゾナンスのレベルは“ Resonance(A Resonance) ”、“ Intensity (AMS Intensity) ”によるそれぞれの設定の加算で決まります。

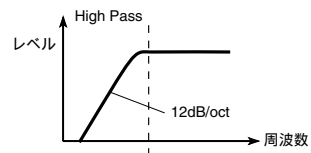
レゾナンスによる効果



4.1-1c: B (Filter B)

“ Type(Filter 1 Type) ”(4.1 - 1a)がLow Pass & High Passのときに表示します。

カットオフ周波数よりも低音域をカットするフィルターです。音を削ることで、音色を細くします。



Frequency (B Frequency)

[00...99]

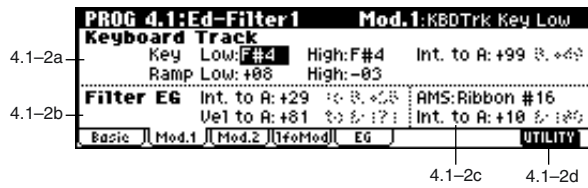
フィルター1Bのカットオフ周波数を設定します。

4.1-1d: UTILITY

「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

4.1-2: Mod.1 (Filter1 Modulation1)

フィルター 1 のカットオフ周波数“ Frequency (A/B Frequency) ”にモジュレーションをかけて音色を変化させるキーボード・トラックとフィルター 1 EG のインテンシティ等を設定します。



4.1-2a: Keyboard Track AMSSource

フィルター 1 のカットオフ周波数のキーボード・トラックを設定します。弾く鍵盤の位置によるカットオフ周波数の変化を、Key:“ Low ”と“ High ”, Ramp:“ Low ”と“ High ”の各パラメータで設定します。

Key:

キーボード・トラックがかかりはじまるノート・ナンバーを設定し、フィルター 1A、B に対する変化の深さと方向をそれぞれ“ Int. to A ”、“ Int. to B ”で設定します。

“ Low(KBDTrk Key Low) ”から“ High(KBDTrk Key High) ”の間では、カットオフ周波数が鍵盤の位置(音程)に沿って変化します。

note ノート・ナンバーは、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Ramp (Ramp Setting):

キーボード・トラックの傾きを設定します。

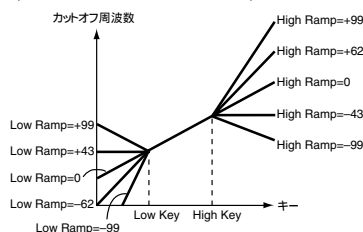
Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]

“ Int. to A(KBDTrk Int. to A) ”、“ Int. to B(KBDTrk Int. to B) ”を + 50 に設定して、“ Low(KBDTrk Ramp Low) ”を - 62、“ High (KBDTrk Ramp High) ”を + 62 にすると、カットオフ周波数の傾きは、鍵盤の位置(音程)と同じになります。従って、“ Resonance(A Resonance) ”(4.1 - 1b)を上げたときの発振音と、鍵盤の位置が対応するようになります。

“ Low(KBDTrk Ramp Low) ”を + 43、High(KBDTrk Ramp High) ”を - 43 にすると、カットオフ周波数の傾きはなくなります。鍵盤ごとにカットオフ周波数が変化しないようにするときに設定します。

弾く鍵盤の位置とRampの設定によるカットオフ周波数の変化(“ Int. to A ”、“ Int. to B ”= + 50)



Int. to A (KBDTrk Int. to A) [-99...+99]

“ Low(KBDTrk Key Low) ”、“ High(KBDTrk Key High) ”、“ Low (KBDTrk Ramp Low) ”、“ High(KBDTrk Ramp High) ”で設定したキーボード・トラックのフィルター 1A に対する効果の深さと方向を設定します。

+側ではキーボード・トラックの設定に対して正方向、-側では逆方向の効果になります。

Int. to B (KBDTrk Int. to B) [-99...+99]

キーボード・トラックのフィルター 1B に対する効果の深さと方向を設定します。(☞“ Int. to A ”)

4.1-2b: Filter EG

Int. to A (Intensity to A) [-99...+99]

フィルター 1A のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター 1 EG の効果の深さと方向を設定します。

+の値にすると、Filter1 EG “ L(Level) ”、“ T(Time) ”(4.1 - 5a)で設定するEGレベルが+の部分では音色が明るく(鋭く)なり、-の部分では暗く(鈍く)なります。-の値にすると、Filter1 EG “ L(Level) ”、“ T (Time) ”で設定するEGレベルが+の部分では音色が暗く(鈍く)なり、-の部分では明るく(鋭く)なります。

Int. to B (Intensity to B) [-99...+99]

フィルター 1B のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター 1 EG の効果の深さと方向を設定します。(☞“ Int. to A ” Intensity to A)

Vel to A (Velocity to A) [-99...+99]

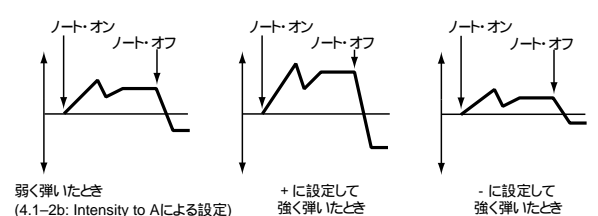
フィルター 1A のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター 1 EG (“ Filter1 EG ”4.1 - 5で設定)を、ペロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

+の値にすると、強く弾くほどフィルター 1 EG によるカットオフの変化が大きくなります。-の値にすると、強く弾くほど逆相のEGによるカットオフの変化が大きくなります。

Vel to B (Velocity to B) [-99...+99]

フィルター 1B のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター 1 EG を、ペロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。(☞“ Vel to A ” Velocity to A)

カットオフ周波数の変化



4.1-2c: AMS, Int to A, Int to B

AMS (Filter EG AMS)

[Off, (EXT)]

フィルター 1A と 1B のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター 1 EG の効果の深さと方向をコントロールするソースを選択します。(「 AMS List 」☞P.222)

Int. to A (AMS Int. to A) [-99...+99]

“AMS(Filter EG AMS)”によるフィルター 1 Aへの効果の深さと方向を設定します。

効果のかけり方については“Int. to A (Intensity to A)”を参照してください。

Int. to B (AMS Int. to B) [-99...+99]

“AMS(Filter EG AMS)”によるフィルター 1 Bへの効果の深さと方向を設定します。(※“Int. to A” Intensity to A)

note “Int. to A (B)”、“Vel to A (B)”、“Int. to A (B)(AMS Int. to A/B)”によるそれぞれの設定の加算で、フィルター EGによる効果の深さと方向が決定します。

4.1-2d: UTILITY

※「Write Program」(1.1 - 1 c)、「Copy Oscillator」,「Swap Oscillator」(2.1 - 1 d)

4.1-3: Mod.2 (Filter1 Modulation2)

フィルター 1 のカットオフ周波数“Frequency (A/B Frequency)”にモジュレーションをかけて音色を変化させるコントローラを設定します。

“Type(Filter Type)”(4.1 - 1 a)がLow Pass Resonanceのときは、フィルター Bに関するパラメータは表示しません。



4.1-3b

4.1-3a: Filter-A Modulation

AMS1 (Filter A AMS1) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

フィルター 1 Aのカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選択します。(「AMS List」※P.222)

Intensity (A AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1(Filter A AMS1)”による効果の深さと方向を設定します。
 “AMS1(Filter A AMS1)”がJS Xのとき、ここを+の値にしてジョイスティックを右側に倒すとカットオフ周波数が上がり、左側に倒すと下がります。-の値にすると逆の動作になります。

Filter A “Frequency(A Frequency)”(4.1 - 1 b)の設定値への加算で動作します。

AMS2 (Filter A AMS2) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

Intensity (A AMS2 Intensity) [-99...+99]

“AMS2(Filter A AMS2)”の選択と、そのソースによる効果の深さと方向を設定します。(※“AMS1”、“Intensity”)

4.1-3b: Filter-B Modulation

“Type(Filter Type)”(4.1 - 1 a)がLow Pass & High Passのときに表示します。

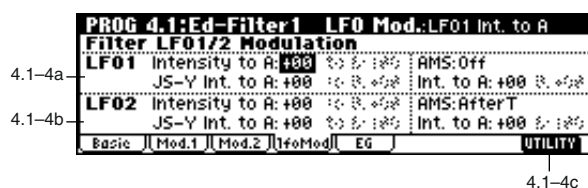
フィルター 1 Bのカットオフ周波数に、2つのオルタネート・モジュレーションで変調をかけます。(※“Filter - A Modulation”)

4.1-3c: UTILITY

※「Write Program」(1.1 - 1 c)、「Copy Oscillator」,「Swap Oscillator」(2.1 - 1 d)

4.1-4: LfoMod (LFO Modulation)

フィルター 1 (オシレータ1 用)のカットオフ周波数にフィルター 1 LFOで周期的に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。



4.1-4c

4.1-4a: Filter LFO1 Modulation

Intensity to A (LFO1 Int. to A) [-99...+99]

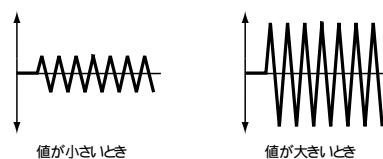
フィルター 1 Aのカットオフ周波数をOSC 1 LFO 1(5.3 - 1 aで設定)で変調する深さと方向を設定します。

-の値にすると、逆相になります。

Intensity to B (LFO1 Int. to B) [-99...+99]

フィルター 1 Bのカットオフ周波数をOSC 1 LFO 1で変調する深さと方向を設定します。(※“Intensity to A”)

カットオフの変化



JS-Y Int. to A (LFO1 JS-Y Int. to A) [-99...+99]

ジョイスティックを-Y(手前)方向へ操作することでOSC 1 LFO1をコントロールして、フィルター 1 Aのカットオフ周波数を変調します。その効果の深さと方向を設定します。

設定した値が大きいほど、ジョイスティックを-Y(手前)に傾けたときのフィルター 1 へのOSC 1 LFO1による効果が大きくなります。

JS-Y Int. to B (LFO1 JS-Y Int. to B) [-99...+99]

ジョイスティックを-Y(手前)方向へ操作することでOSC 1 LFO1をコントロールして、フィルター 1 Bのカットオフ周波数を変調します。その効果の深さと方向を設定します。(※“JS - Y Int. to A”)

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

フィルター1A、1B両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選択します。(「AMS List」P.222)

Int. to A (LFO1 AMS Int. to A) [-99...+99]

“AMS (LFO1 AMS)”によるフィルター1Aに対する効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS”がAfterTのとき、設定した値が大きいくほど、鍵盤を押し込んだときのOSC1 LFO1による効果が大きくなります。

Int. to B (LFO1 AMS Int. to B) [-99...+99]

“AMS (LFO1 AMS)”によるフィルター1Bに対する効果の深さと方向を設定します。(「Int. to A」)

4.1-4b: Filter LFO2 Modulation

フィルター1A、1Bのカットオフ周波数に、周期的な変化を与えるOSC1 LFO2(5.3-2で設定)の効果の深さを調整します。(「Filter LFO1 Modulation」4.1-4a)

Intensity to A (LFO2 Int. to A) [-99...+99]

Intensity to B (LFO2 Int. to B) [-99...+99]

JS-Y Int. to A (LFO2 JS-Y Int. to A) [-99...+99]

JS-Y Int. to B (LFO2 JS-Y Int. to B) [-99...+99]

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Int. to A (LFO2 AMS Int. to A) [-99...+99]

Int. to B (LFO2 AMS Int. to B) [-99...+99]

■ 4.1-4c: UTILITY

「Write Program」(1.1-1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1-1d)

4.1-5: EG (Filter1 EG) AMSource

フィルター1A、1Bのカットオフ周波数を時間的に変化させるEGを設定します。

この設定がフィルター1のカットオフ周波数に与える効果の深さは“Filter EG”(4.1-2b)で設定します。



4.1-5a

4.1-5b

4.1-5c

4.1-5d

4.1-5a: Filter1 EG

フィルター1 EGの時間的な変化を設定します。

L (Level):

“Type(Filter Type)”(4.1-1a)で設定したフィルターによって、動作は異なります。例えば、Low Pass Resonanceで、“Int. to A”(4.1-2b)が+の値のとき、ここを+の値にすると音色が明るく(鋭く)なり、-の値にすると音色が暗く(鈍く)なります。

S (Start Level) [-99...+99]

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

A (Attack Level) [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

B (Break Point Level) [-99...+99]

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

S (Sustain Level) [-99...+99]

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量を設定します。

R (Release Level) [-99...+99]

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

T (Time):

それぞれの時間を設定します。

A (Attack Time) [00...99]

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

D (Decay Time) [00...99]

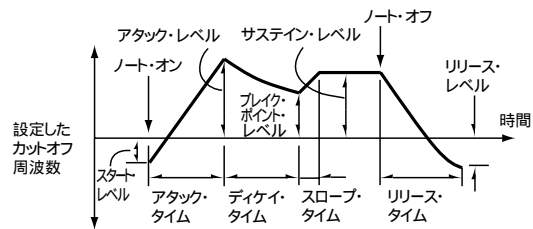
アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

S (Slope Time) [00...99]

ディケイ・タイムが終わったときからサステイン・レベルになるまでの時間を設定します。

R (Release Time) [00...99]

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。



4.1-5b: Level Mod. (Level Modulation)

フィルター1 EGの“L(Level)”をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

フィルター1 EGの“L(Level)”をコントロールするソースを選択します。(「AMS List」P.222)

I (AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS(Level Mod. AMS)”の効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS(Level Mod. AMS)”がVelocityのとき、“S(AMS SW Start)”、“A(AMS SW Attack)”、“B(AMS SW Break)”を+にして“I(AMS Intensity)”を+の値にすると、強く弾くほどEGレベルは上

がり、- の値にすると強く弾くほどEGレベルは下がります。
0にすると、“Filter1 EG”(4.1 - 5a)で設定したレベルで動作します。

S (AMS SW Start) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“S(Start Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

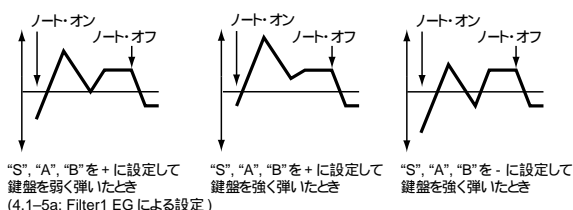
A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“A(Attack Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

B (AMS SW Break) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“B(Break Point Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

Filter1 EG 変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるアタック・タイムの変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

D (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるディケイ・タイムの変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

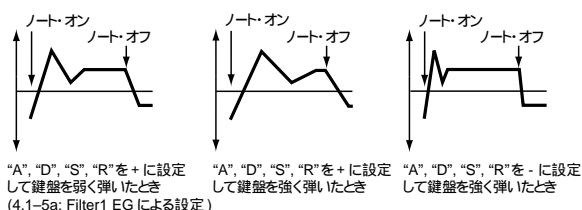
S (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるスロープ・タイムの変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

R (AMS1 SW Release) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるリリース・タイムの変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Filter1 EG 変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



4.1-5c: Time Mod. (Time Modulation)

フィルター1 EGの“T(Time)”をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

フィルター1 EGの“T(Time)”をコントロールするソースを選択します。(「AMS List」P.222)

I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。例えば“AMS1(Time Mod. AMS1)”がFlt KTr +/-のとき、“Keyboard Track”(4.1 - 2a)の設定によってEGの“T(Time)”をコントロールします。“I”が+の値で“Ramp(Ramp Setting)”(4.1 - 2a)が+の値の場合、EGタイムは長くなり、“Ramp(Ramp Setting)”が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“A(AMS1 SW Attack)”、“D(AMS1 SW Decay)”、“S(AMS1 SW Slope)”、“R(AMS1 SW Release)”でそれぞれ設定します。0にすると“Filter1 EG”(4.1 - 5a)に設定した時間で動作します。“AMS1(Time Mod. AMS1)”がVelocityのとき、+の値にすると強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると、強く弾くほどEGタイムは短くなります。0にすると“Filter1 EG”に設定した時間で動作します。

AMS2 (Time Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

I (AMS2 Intensity) [-99...+99]

A (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]

D (AMS2 SW Decay) [-, 0, +]

S (AMS2 SW Slope) [-, 0, +]

R (AMS2 SW Release) [-, 0, +]

フィルター1 EGの“Time”をコントロールする“AMS2”を設定します。(「AMS1 (Time Mod. AMS1) ~ “R (AMS1 SW Release)”)」

■ 4.1-5d: UTILITY



「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Sync Both EGs

ユーティリティメニューで“ Sync Both EGs ”を選び、[F8]キーを押すと「 Sync Both EGs 」の左側にチェック・マークが付いた状態になります。この状態では、フィルター 1 EGとフィルター 2 EGを同時にエディットできます。(どちらか片方をエディットすると、もう一方も変化します。)

note “ Sync Both EGs ”はフィルターEGとアンプEGに対して、別々にシンクさせることができません。例えば5.1 - 3dでシンクさせると、ここでもシンクします。

note “ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1 - 1a)がDoubleのときのみ選択できます。

PROG 4.2: Ed-Filter2

4.2-1: Basic

4.2-2: Mod.1 (Filter2 Modulation1)

4.2-3: Mod.2 (Filter2 Modulation2)

4.2-4: lfoMod (LFO Modulation)

4.2-5: EG (Filter2 EG) AMSsource

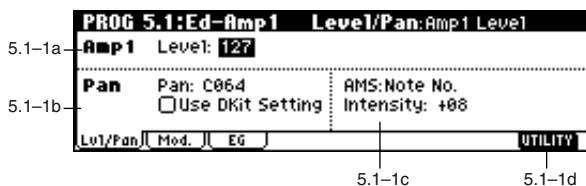
オシレータ2の音色をコントロールするフィルター2を設定します。レゾナンス付き 24 dB/oct ローパス・フィルター、または 12 dB/oct ローパス・フィルターと 12 dB/oct ハイパス・フィルターのシリーズ接続を選択します。“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1 - 1a)がDoubleのときフィルター2が使用できます。(☞「PROG 4.1: Ed-Filter1」)

PROG 5.1: Ed-Amp1

オシレータ1の音量をコントロールするアンプ1を設定します。またパンも設定します。

5.1-1: Lvl/Pan (Level/Pan)

オシレータ1の音量とパンを設定します。



5.1-1a: Amp1 Level

Level (Amp1 Level) [0...127]

オシレータ1の音量を設定します。

MIDI プログラムの音量は、CC#7(ボリューム)、CC#11(エクスプレッション)の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレータごとにCC#7とCC#11をかけ合わせた値となります。グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。

5.1-1b: Pan

Pan (Amp1 Pan) [Random, L001...C064...R127]

オシレータ1のパン(音の定位)を設定します。

L001で左側に振り切り、C064で中央に定位、R127で右側に振り切ります。

Random: ノート・オンのたびに異なる定位で発音します。

MIDI CC#10(パンポット)の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左側に振り切り、64でオシレータごとの“ Pan ”の設定値、127で右側に振り切ります。グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。

Use DKit Setting [Off, On]

“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1 - 1a)がDrumsのときに有効です。

On(チェックする): Drum KitでKeyごとに設定した“ Pan ”(GLOBAL 5.1 - 3a)の値で出力します。“ Mode(Oscillator Mode) ”がDrumsのときは、通常この設定にします。

Off(チェックしない): Drum Kitのすべてが“ Pan(Amp1 Pan) ”の設定になります。

5.1-1c: AMS, Intensity

AMS (Pan AMS)[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

パンを変化させるためのソースを選択します(「AMS List」☞P.222)。“ Pan(Amp1 Pan) ”の設定を基準にして変化します。

Intensity [-99...+99]

“ AMS(Pan AMS) ”による効果の深さを設定します。

例えば“ Pan(Amp1 Pan) ”の設定値がC064で“ AMS(Pan AMS) ”がNote Numberのとき、+の値にすると、C4を境にしてノート・ナンバーが、大きくなる(高音を弾く)ほど定位が右側に移動していき、小さくなる(低音を弾く)ほど定位が左側に移動します。-の値にするとこれらは逆に動作します。

5.1-1d: UTILITY

☞「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

5.1-2: Mod. (Amp1 Modulation)

アンプ1(オシレータ1用)にモジュレーションをかけて、音量を変化させるための設定を行います。

PROG 5.1:Ed-Amp1		Mod.:KBDTrk Key Low	
5.1-2a	Keyboard Track	Key Low:F#4	High:F#4
		Ramp Low:+06	High:+08
5.1-2b	Amp Mod.	Velocity Int:+48	AMS:Ribbon #16 Int:-02
	LFO1 Mod.	Intensity:+00	AMS:Off Int:+00
	LFO2 Mod.	Intensity:+00	AMS:JS+Y #01 Int:+42
	(Lut/Fan) Mod.	EG	UTILITY

5.1-2a: Keyboard Track

オシレータ1の音量をキーボード・トラックでコントロールします。強く鍵盤の位置による音量の変化を、“Key”と“Ramp”の各パラメータで設定します。

Key (Keyboard Track Key):

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。“Low(KBDTrk Key Low)”から“High(KBDTrk Key High)”までの間では、音量の変化はありません。

note ノート・ナンバーは、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても設定できます。

Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Ramp (Ramp Setting):

キーボード・トラックの傾きを設定します。

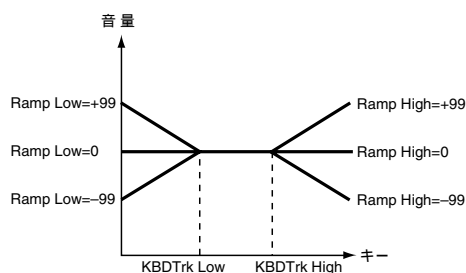
Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

+の値にすると“Low (KBDTrk Key Low)”で設定したノート・ナンバーより低い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]

+の値にすると、“High (KBDTrk Key High)”で設定したノート・ナンバーより高い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

弾く鍵盤の位置とRampの設定による音量変化



5.1-2b: Amp Mod., LFO1 Mod., LFO2 Mod.

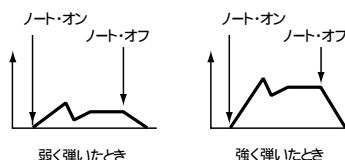
オシレータ1の音量を、ペロシティ、OSC1 LFO1、OSC1 LFO2、でコントロールするための設定をします。

Amp Mod. (Amp Modulation):

Velocity Int. (Amp Velocity Int.) [-99...+99]

+の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。
-の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。

音量の変化(+に設定した場合)



LFO1 Mod. (LFO1 Modulation):

Intensity (LFO1 Intensity) [-99...+99]

オシレータ1の音量を“OSC1 LFO1”(5.3-1)で変化させる深さと方向を設定します。-の値でLFOは逆相になります。

LFO2 Mod. (LFO2 Modulation):

Intensity (LFO2 Intensity) [-99...+99]

オシレータ1の音量を“OSC1 LFO2”(5.3-2)で変化させる深さと方向を設定します。前述の「LFO1 Mod. (LFO1 Modulation)」を参照してください。

5.1-2c: AMS, Int.

AMS (Amp AMS) [Off, (PEG, FEG, EXT)]

アンプ1の音量をコントロールするソースを選択します(「AMS List」※P.222)。(EXT)Velocityは選択できません。

Int. (AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS(Amp AMS)”による効果の深さと方向を設定します。音量は、アンプEGによる音量変化にAlternate Modulation等の値を掛け算したもので、アンプEGの各レベルが小さいとAlternate Modulationによるモジュレーションのかかりも小さくなります。例えば“AMS(Amp AMS)”がAfterTのとき、+の値にして鍵盤を押し込むと音量が大きくなります。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。-の値にして鍵盤を押し込むと、音量は下がります。

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

オシレータ1の音量を“OSC1 LFO1”で変化させる深さをコントロールするソースを選択します。(「AMS List」※P.222)

Int. (AMS Intensity) [-99...+99]

設定の絶対値が大きいほど“AMS”による“OSC1 LFO1”の効果が大きくなります。-の値でLFOは逆相になります。

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

オシレータ1の音量を“OSC1 LFO2”(5.3 - 2)で変化させる深さをコントロールするソースを選択します。(※P.222「AMS List」)

Int. (AMS Intensity) [-99...+99]

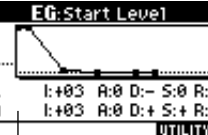
設定の絶対値が大きいほど“AMS”による“OSC1 LFO2”の効果が大きくなります。-の値でLFOは逆相になります。

■ 5.1-2d: UTILITY

「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

5.1-3: EG (Amp1 EG) AMSource

オシレータ1に音量の時間的な変化をコントロールするアンプ1EGを設定します。

5.1-3a	PROG 5.1:Ed-Amp1 L S:+99 A:+99 B:+85 S:+00 T A:+30 D:+85 S:+83 R:+44	EG:Start Level 
5.1-3b	Level Mod. AMS:Velocity I:+02 S:- A:+ B:+ Time Mod. AMS1:Note No. I:+03 A:0 D:- S:0 R:0 AMS2:Velocity I:+03 A:0 D:+ S:+ R:0	
5.1-3c	UTILITY	

5.1-3a: Amp1 EG

アンプ1EGの時間的な変化を設定します。

L (Level):

S (Start Level) [00...99]

ノート・オン時の音量レベルを設定します。

音の頭で「カッ」と鳴りたいときは、ここを大きな値に設定します。

A (Attack Level) [00...99]

アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

B (Break Point Level) [00...99]

ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

S (Sustain Level) [00...99]

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでの音量レベルを設定します。

Time:

A (Attack Time) [00...99]

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。スタート・レベルが0のときは、音の立ち上がりの時間となります。

D (Decay Time) [00...99]

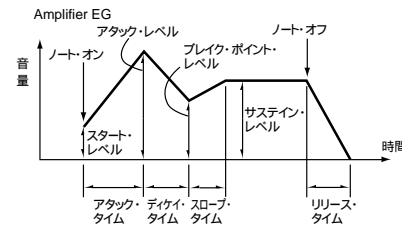
アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

S (Slope Time) [00...99]

ブレイク・ポイント・レベルに達してからサステイン・レベルになるまでの時間を設定します。

R (Release Time) [00...99]

ノート・オフ時から、音量が0になるまでの時間を設定します。



5.1-3b: Level Mod. (Level Modulation)

“Amp1 EG”(5.1 - 3a)で設定したアンプ1 EGレベルをAMSでコントロールします。

AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

アンプ1 EGの“Level”をコントロールするソースを選択します。(「AMS List」※P.222)

I (AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS(Level Mod. AMS)”の効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS(Level Mod. AMS)”がVelocityのとき、“S(AMS SW Start)”、“A(AMS SW Attack)”、“B(AMS SW Break)”を+にして、“I(AMS Intensity)”を+の値にすると強く弾くほどアンプ1 EGの音量レベルは上がり、-の値にすると強く弾くほど音量レベルは下がります。0にすると“Amp1 EG”(5.1 - 3a)で設定したレベルで動作します。

S (AMS SW Start) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“S(Start Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化しません。

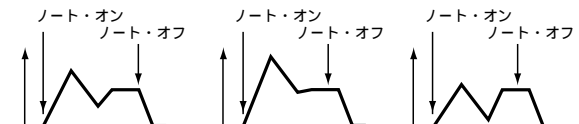
A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“A(Attack Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化しません。

B (AMS SW Break) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“B(Break Point Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化しません。

Amp1 EG 変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= +の値)



“S”を0, “A”, “B”を+に設定して鍵盤を弱く弾いたとき
“S”を0, “A”, “B”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき
“S”を0, “A”, “B”を-に設定して鍵盤を強く弾いたとき
(5.1-3a: Amp1 EG による設定)

5.1-3c: Time Mod. (Time Modulation)

“ Amp1 EG ”(5.1 - 3a)で設定したアンプ1 EGタイムを2つのAMSでコントロールします。

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

アンプ1 EGの“ Time ”をコントロールするソースを選択します。
(「AMS List」※P.222)

I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”の効果の深さと方向を設定します。
例えば、“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”がAmp KT +/+のとき、“ Keyboard Track ”(5.1 - 2a)の設定によってEG“ Time ”をコントロールします。“ I ”を+の値にすると“ Ramp(Ramp Setting) ”が+の値の場合、EGタイムは長くなり、“ Ramp(Ramp Setting) ”が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“ A(AMS1 SW Attack) ”、“ D(AMS1 SW Decay) ”、“ S(AMS1 SW Slope) ”、“ R(AMS1 SW Release) ”でそれぞれ設定します。

“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”がVelocityのとき、+の値にすると強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると強く弾くほどEGタイムは短くなります。0にすると、“ Amp1 EG ”(5.1 - 3a)に設定した時間で動作します。

A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”による“ A(Attack Time) ”の変化の方向を設定します。“ I(AMS1 Intensity) ”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

D (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]

“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”による“ D(Decay Time) ”の変化の方向を設定します。“ I(AMS1 Intensity) ”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

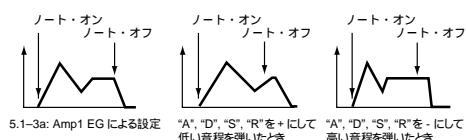
S (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”による“ S(Slope Time) ”の変化の方向を設定します。“ I(AMS1 Intensity) ”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

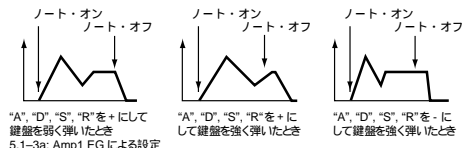
R (AMS1 SW Release) [-, 0, +]

“ AMS1 ”による“ R(Release Time) ”の変化の方向を設定します。“ I(AMS1 Intensity) ”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

Amp1 EG 変化 (タイム)
(AMS=Amp KTrk + / + , Intensity= + の値)
(Amp Keyboard Track(5.1-2a) Low Ramp= + の値、High Ramp= + の値の場合)



Amp1 EG 変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



AMS2 (Time Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

I (AMS2 Intensity) [-99...+99]

A (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]

D (AMS2 SW Decay) [-, 0, +]

S (AMS2 SW Slope) [-, 0, +]

R (AMS2 SW Release) [-, 0, +]

アンプ1 EGの“ Time ”をコントロールする“ AMS2(Time Mod. AMS2) ”を設定します。(※“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”~“ R (AMS1 SW Release) ”)

■ 5.1-3d: UTILITY



※「 Write Program 」(1.1 - 1 c)、「 Copy Oscillator 」、「 Swap Oscillator 」(2.1 - 1 d)

各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1 - 1 c: UTILITY 」を参照してください。

Sync Both EGs

ユーティリティメニューで“ Sync Both EGs ”を選び、[F8]キーを押すと「 Sync Both EGs 」の左側にチェックマークが付いた状態になります。この状態では、アンプ1EGとアンプ2EGを同時にエディットできます(どちらか片方をエディットすると、もう一方も変化します)。(※4.1 - 5d **note**)

PROG 5.1: Ed-Amp

このページは別売オプションEXB-MOSS搭載時に表示します。
(※「 EXB-MOSS取扱説明書 」 & P.269「 オプションEXB-MOSS 」)

PROG 5.2: Ed-Amp2

オシレータ2の音量をコントロールするアンプ2EGを設定します。またパンも設定します。

5.2-1: Lvl/Pan (Level/Pan)

5.2-2: Mod. (Amp2 Modulation)

5.2-3: EG (Amp2 EG) **AMSource**

“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1 - 1 a)がDoubleのときに表示します。(※「 5.1: Ed - Amp1 」)

PROG 5.2: Ed-EGs

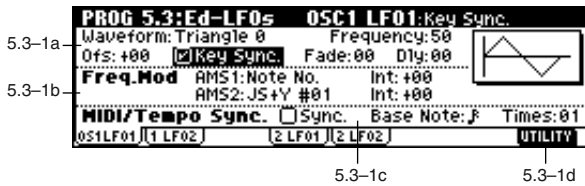
このページは別売オプションEXB-MOSS搭載時に表示します。
(※「 EXB-MOSS取扱説明書 」 & P.269「 オプションEXB-MOSS 」)

PROG 5.3: Ed-LFOs

オシレータ1、2のPitch、Filter、Ampを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレータごとに2つのLFOが使用できます。Pitch、Filter、AmpでのLFO1、LFO2 Intensityの値を-にすることで逆相のLFO効果が得られます。

5.3-1: OSC1 LFO1 [AMSource]

オシレータ1に対して使用できる1つめのLFOである“OSC1 LFO1”を設定します。



5.3-1a: OSC1 LFO1

Waveform [Triangle 0...Random6 (Vect.)]

LFO波形を選びます。

いくつかのLFOで表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。

Triangle 0			Step Triangle - 4	
Triangle 90		三角波	Step Triangle - 6	
Triangle Random		Key On時に初期位相が不規則に変化	Step Saw - 4	
Saw 0		のこぎり波 ↓	Step Saw - 6	
Saw 180			Random1 (S/H):	間隔が一定でレベルがランダムに変化する、一般的なサンプル&ホールド(S/H)のタイプです。
Square		矩形波	Random2 (S/H):	間隔がランダムでレベルもランダムに変化します。
Sine		サイン波	Random3 (S/H):	間隔がランダムで最大レベルと最小レベルに交互に変化します(間隔がランダムな矩形波)。
Guitar		ギター・ピブラート	Random4 (Vect.)	
Exp.Triangle			Random5 (Vect.)	
Exp.Saw Down			Random6 (Vect.)	
Exp.Saw Up			Random1 ~ 3を滑らかに変化させるタイプです。アコースティック楽器等の不安定さを再現するとき使用します。	

Frequency [00...99]

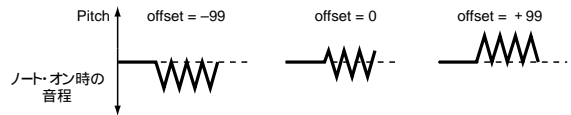
LFO周波数を設定します。99で最も速くなります。

Ofs (Offset) [-99...+99]

LFO波形の中心となる値を設定します。

例えば次図のように0に設定すると、ノート・オンしたピッチを中心にピブラートがかかります。+99に設定すると、ギターのピブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でピブラートがかかります。なお、“Waveform”のGuitarは、“Offset”を0にしても、+の領域で振動します。

オフセットの設定と、ピブラートのピッチの変化



Key Sync. [Off, On]

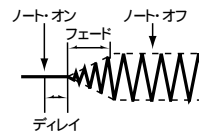
On(チェックする): 鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、鍵盤ごとに独立したLFOが動作します。

Off(チェックしない): 後から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、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。)

Fade [00...99]

LFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間を設定します。“Key Sync.”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。

“Fade”の設定によるLFOのかかり方 (“Key Sync.”がOnのとき)



Dly (Delay) [0...99]

ノート・オンからLFO効果がかかりはじめるまでの時間を設定します。“Key Sync.”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。

5.3-1b: Freq.Mod (Frequency Modulation)

OSC1 LFO1の速さの変化量を、2つのオルタネート・モジュレーションで調整します。

AMS1 (Freq. AMS1) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

オシレータ1用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.222)。OSC1 LFO1はOSC1 LFO2から変調をかけることができます。

Int (AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1 (Freq. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。この値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定タイムは、最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

例えば“AMS1 (Freq. AMS1)”がNote No.のとき、+の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレータ1のLFOが速くなります。-の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレータ1のLFOが遅くなります。中心になるキーはC4です。

また“AMS1 (Freq. AMS1)”がJS + Y #01のとき、設定した値が大きいほど、ジョイスティックをコントロールしたときのOSC1 LFOスピードが速くなります。+99にすると、ジョイスティックを奥側へ最大に傾けたとき、LFOの速さが約64倍になります。

AMS2 (Freq. AMS2)
[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

Int (AMS2 Intensity) [-99...+99]

オシレータ1用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするオルタネート・モジュレーションです。

☞ “AMS1(Freq. AMS1)”、“Int.(AMS1 Intensity)”

5.3-1c: MIDI/Tempo Sync. (Frequency MIDI/Tempo Sync.)

Sync. (MIDI/Tempo Sync.) [Off, On]

On(チェックする): LFOの周期がテンポ(MIDI Clock)に同期します。このとき、“Frequency”(5.3 - 1a)、Freq.Mod(5.3 - 1b)で設定した値は無効になります。

Base Note (Sync. Base Note)
[♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫]

Times (Sync. Times) [01...16]

“Sync.(MIDI/Tempo Sync.)”にチェックしているとき、“♪(Tempo)”に対する音長“Base Note(Sync. Base Note)”, 倍数“Times (Sync. Times)”を設定します。これらによりOSC1 LFO1の周期が決定します。例えば“Base Note(Sync. Base Note)”を♪(4分音符)、“Times(Sync. Times)”を04に設定すると、LFOは4拍での1周期になります。

KARMA機能の“♪(Tempo)”を変化させても、LFOは常に4拍周期となります。

■ 5.3-1d: UTILITY



☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Swap LFO 1&2

LFO1、2の設定を入れ替えます。LFO1のFreq.Mod(5.3 - 1b)の“AMS1(Freq. AMS1)”、“AMS2(Freq. AMS2)”でLFO2を選択している場合は、LFO1、2の入れ替え後、LFO2ではその設定が無効になります。OSC1 LFO1、OSC1 LFO2ページより選んだ場合、OSC1のLFO1、LFO2を入れ替えます。

“Swap LFO 1&2”を選択し、ダイアログを表示します。

実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

5.3-2: 1 LFO2 (OSC1 LFO2)

オシレータ1に対して使用できる2つめのLFOであるOSC1 LFO2を設定します(☞「5.3 - 1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)」。ただし、Freq.Modの“AMS1(Freq. AMS1)”、“AMS2(Freq. AMS2)”ではLFOで変調をかけることができません。

5.3-3: 2 LFO1 (OSC2 LFO1)

“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)がDoubleのときに有効になります。オシレータ2に対して使用できる1つめのLFOであるOSC2 LFO1を設定します。(☞「5.3 - 1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)」)

5.3-4: 2 LFO2 (OSC2 LFO2)

“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)がDoubleのときに有効になります。オシレータ2に対して使用できる2つめのLFOであるOSC2 LFO2を設定します。(☞「5.3 - 1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)」、「5.3 - 2: OS1LFO2 (OSC1 LFO2)」)

PROG 6.1: Ed-KARMA

プログラムで使用するKARMA機能に関する設定をします。Programモードでは、1つのKARMAモジュール(モジュール[A])が使用できません。

これらの設定は、プログラムを切り替えたときに自動的にそのプログラムにメモリーされているKARMA機能の設定に切り替わります。(☞ GLOBAL 1.1 - 1c: System Basic, Auto KARMA “ Program ”: On)

KARMA機能のオン/オフは、KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF]キーで行います。

また、KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH]、[SCENE]キー、スイッチ[1]/[2]、ノブ[1]~[8]の状態、およびCHORD TRIGGER[1]~[4]キーのノート/ベロシティ設定は、プログラムごとに保存することができます。

これらの設定が有効になるのは、GLOBAL 1.1 - 1c: System Basic, Auto KARMA “ Program ”がOnのときです。

note PROG 6.1 - 1: Setupページのパラメータは、PROG 1.1 - 3: KARMAページでも設定できます。

6.1-1: Setup

KARMAモジュールで使用するGE(Generated Effect: ジェネレータード・エフェクト)の選択、KARMAモジュールのキー・ゾーン、MIDIフィルター等の設定をします。



6.1-1b: GE Setup

KARMA機能動作時のテンポを設定します。(☞P.3)

6.1-1b: GE Setup

GE Category [00: name...]

現在選択しているGEのカテゴリーを表示します。(☞P.5)

GE Select [0000: Arp Model 1 Up/Dn...]

GEを選択します。(☞P.3)

Init K.RTC (KARMA Realtime Controls - Use GE's Value) [Off, On]

GEを選択するときに、KARMA REALTIME CONTROLSノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]の設定をイニシャライズするかどうかを設定します。

GEが生成するフレーズやパターンをオリジナルの状態を確認できます。通常、GE選択時はOn(チェックする)にします。(☞P.5)

6.1-1c: UTILITY



☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Select by Category」(1.1 - 3b)

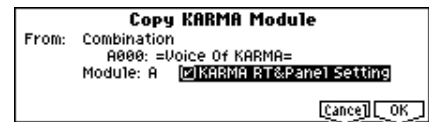
各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Copy KARMA Module

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、ソング・プレイで使用されているKARMAモジュールの設定をコピーします。

☞ コンビネーション、ソング、ソング・プレイでの“Input Channel”、“Output Channel”(6.2 - 1a)の設定はコピーされません。

“Copy KARMA Module”を選び、ダイアログを表示します。



“From”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選択します。BANK [A]~[G]キーを押してバンクを選ぶことができます。

コピー元をコンビネーション、ソング、ソング・プレイにしたときは、コピーするモジュールを選択します。

KARMA RTパラメータ、KARMA REALTIME CONTROLSの設定もコピーする場合は、“KARMA RT&Panel Setting”にチェックします。

“KARMA RT&Panel Setting”でコピーされる設定

- [ON/OFF]キーの設定
- [LATCH]キーの設定
- CHORD TRIGGER [1]~[4]キーの設定
- SCENE [1]、[2]キーの設定
- KARMA REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]の設定
- PROG 6.4: Ed - KARMA RTの設定(RT Parm、DynMIDI、Name)

コピーを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

Init KARMA Module (Initialize KARMA Module)

KARMAモジュールの設定を初期化します。

☞ GEの選択は初期化されません。GEパラメータの“Value”は、選択しているGEでプリセットされているパラメータの初期値が設定されます。

“Init KARMA Module”を選び、ダイアログを表示します。

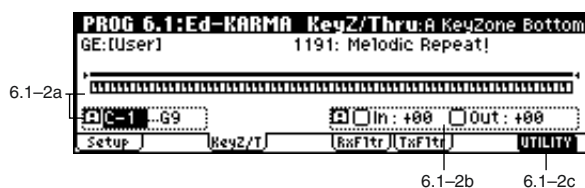


KARMA RTパラメータ、KARMA REALTIME CONTROLSの設定も初期化する場合は、“KARMA RT&Panel Setting”にチェックします。

- “KARMA RT&Panel Setting”で初期化される設定
- ・ 6.4: Ed - KARMA RTの設定(RT Parm、DynMIDI、Name)
 - ・ KARMA REALTIME CONTROLSノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]、[SCENE]キー、[LATCH]キーの設定
 - ・ CHORD TRIGGER[1]~[4]キーの設定

初期化を実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

6.1-2: Key Z/T (KeyZ/Thru)



6.1-2a: Zone Map, KeyZone Bottom, KeyZone Top

KARMAモジュールは、ノート・データによってGEが生成するフレーズやパターンのバリエーション、トリガー、コード認識等、さまざまな形でコントロールされます。

ここでは、KARMAモジュールをコントロールするノート・データの範囲(キーゾーン)を設定します。

MIDI Programモードでは、KARMAモジュールへのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)で送受信します。

Zone Map



設定したキーゾーンを実線で表示します。

実線内の鍵盤やMIDI IN端子からの情報がKARMAモジュールへ入力されます。

KeyZone Bottom [C-1...G9]

キーゾーンのボトム・キー(下限)を設定します。

KeyZone Top [C-1...G9]

キーゾーンのトップ・キー(上限)を設定します。

note 各パラメータ値は、[Enter]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても設定できます。

6.1-2b: Thru In Zone, Transpose InZ, Thru Out Zone, Transpose OutZ

KARMA機能によるフレーズやパターン演奏と同時に、鍵盤からのノート・データによる演奏をするかをキーゾーン(6.1 - 2a)内と外に対して設定します。

Thru In Zone [Off, On]

On(チェックする): キーゾーン内の鍵盤からのノート・データがKARMAモジュールに入力すると同時に、音源にも直接入力されます。

キーゾーン内の鍵盤を弾くと、KARMAモジュールによるフレーズ、パターン演奏と鍵盤による演奏を発音します。

Off(チェックしない): KARMA機能によるフレーズやパターン演奏のみが発音します。キーゾーン内の鍵盤による演奏は発音しません。

Transpose InZ [-36...+36]

キーゾーン内の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズを設定します。

“Thru In Zone”がOnのとき、鍵盤による演奏の音程を半音単位でずらす場合に設定します。

Thru Out Zone [Off, On]

On(チェックする): キーゾーン外の鍵盤からのノート・データを音源に直接入力されます。(KARMAモジュールへはキーゾーン外であるため入力しません。)キーゾーン外の鍵盤を弾くと、音源が発音します。

Off(チェックしない): キーゾーン外の鍵盤を弾いても、音源は発音しません。

Transpose OutZ [-36...+36]

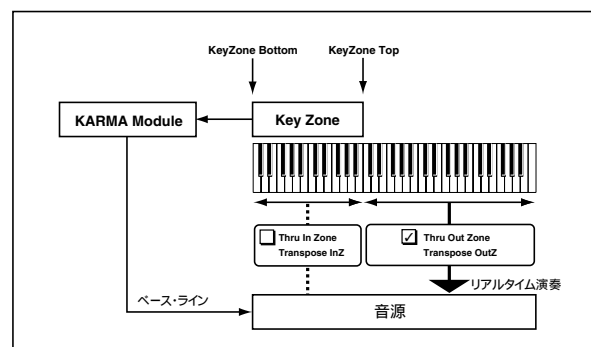
キーゾーン外の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズを設定します。

“Thru Out Zone”がOn(チェックする)のとき、通常の鍵盤演奏でのノート・データに対して、音程を半音単位でずらして発音させる場合に設定します。

ベース系のプログラムを選択して、以下のような設定などが可能です。

設定例

低音側鍵盤でKARMAモジュールによるベース・ラインをコントロールし、高音側鍵盤でリアルタイム演奏する



■ 6.1-2c: UTILITY

- 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy KARMA Module」
- 「Init KARMA Module」(6.1 - 1c)
- 「Select by Category」(1.1 - 3b)

6.1-3: RxFltr (Receive Filter)

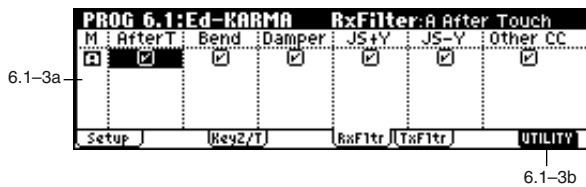
KARMAモジュールが受信し、音源に送られるMIDIコントロール・データにフィルターをかけるかどうかを設定します。

On(チェックする): そのMIDIデータは音源に送られます。

Off(チェックしない): そのMIDIデータは無視されます。

KARMA機能がオンのとき、KARMAモジュールが受信するMIDIコントロール・データは、そのまま音源に送られます。ここでの設定により、例えばダンパー・ペダルが、KARMA機能がオフのときは有効で、オンのときは無効とすることなどが可能になります。(下図「KARMA Rx/Tx Filter」参照)

🔍 ここでの設定は、Dynamic MIDI(PROG 6.4 - 3)の設定に影響しません。Dynamic MIDIのソースにMIDIコントロール・データを設定している場合は、ここでの設定にかかわらず有効です。



6.1-3b

6.1-3a: Rx Filter

AfterT (After Touch) [Off, On]

MIDIアフタータッチ・メッセージを音源に送るかを設定します。

Bend (Pitch Bend) [Off, On]

MIDIピッチバンド・メッセージを音源に送るかを設定します。

Damper (Damper CC#64) [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#64 ホールド(ダンパー・ペダル)を音源に送るかを設定します。

JS+Y (JS+Y CC#01) [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#1(本機ジョイスティック+Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を音源に送るかを設定します。

JS-Y (JS-Y CC#02) [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#2(本機ジョイスティック-Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を音源に送るかを設定します。

Other CC [Off, On]

上記以外のMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを音源に送るかを設定します。

6.1-3b: UTILITY

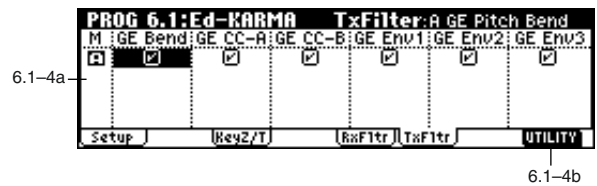
- ☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy KARMA Module」、「Init KARMA Module」(6.1 - 1c)
- 「Select by Category」(1.1 - 3b)

6.1-4: TxFltr (Transmit Filter)

KARMAモジュールで選択されたGEが生成するMIDIコントロール・データにフィルターをかけるかどうかを設定します。(下図「KARMA Rx/Tx Filter」参照)

On(チェックする): そのMIDIデータはKARMAモジュールから送信されます。

Off(チェックしない): そのMIDIデータはKARMAモジュールから送信されません。



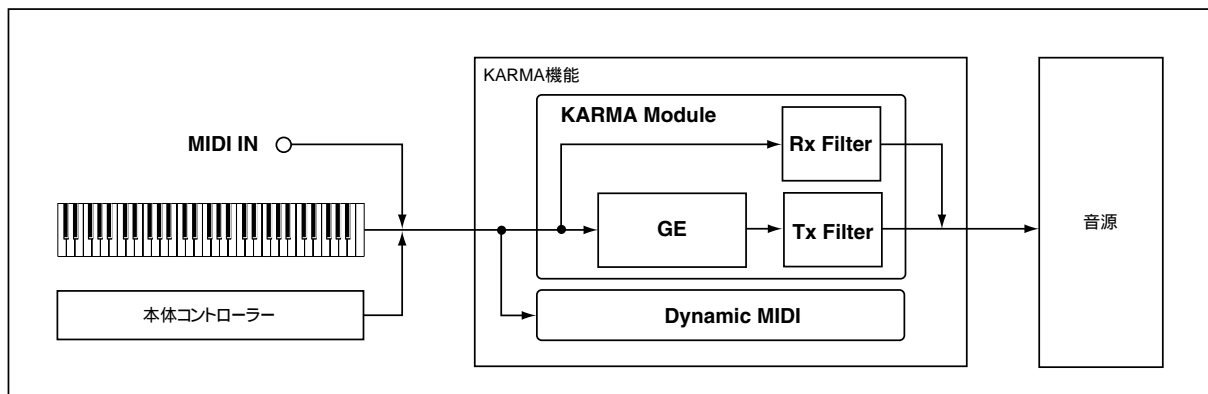
6.1-4b

6.1-4a: Tx Filter

GEは、ノート・データ以外にもピッチ・バンドや各種コントロール・チェンジ・データを自動発生することができます。

また、3つのエンベロープ・ジェネレーターによりベロシティ、テンポ、デュレーション、ピッチ・バンドなど各種コントロール・チェンジを時間的に変化させながらコントロールすることができます。

KARMA Rx/Tx Filter



GE parameter group: (GE)

Bend: フレーズやパターンに同期してピッチ・ベンド・データを自動的に発生します。

CCs: CC - A、CC - B で設定した 2 つのコントロール・チェンジを自動的に発生します。

Envelopes: Envelope1、Envelope2、Envelope3 で設定したベロシティ、テンポ、デュレーション、ピッチ・ベンドなどの各種コントロール・チェンジを自動的に発生します。

選択したGEのこれらのパラメータの設定により、またGE パラメータ (PROG 6.3: Ed - KARMA GE) の設定により、出力するデータは異なります。

GE Bend (GE Pitch Bend) [Off, On]

KARMA モジュールで選択した GE が発生する MIDI ピッチ・ベンド・メッセージを送信するかを設定します。

note CC - A、CC - B、Envelope1、Envelope2、Envelope3 が発生するピッチ・ベンド・メッセージにも、ここでの設定が有効となります。

! KARMA機能オンで、KARMAモジュールがピッチ・ベンド・データを発生している場合、プログラムのピッチ・ベンド・レンジは以下のようにコントロールされます。

KARMA GE 内部で設定されているピッチ・ベンド・レンジが KARMAモジュールより送信されてプログラム内部で自動的に設定されます。これによりKARMAモジュールのGEが発生するピッチ・ベンド・データが正しく動作します。このとき、ジョイスティックを操作して発生したピッチ・ベンド・データは、KARMAオフ時と同じベンド効果となるように自動的に最適化されます。 ("OSC Mode" が Double のプログラムで OSC1、2 の "Pitch JS(+X)、JS(-X)" の設定が異なる場合は、OSC1 でのベンド効果に合わせます。)

GE CC-A/GE CC-B [Off, On]

KARMA モジュールで選択した GE の CC - A / CC - B が発生する各種 MIDI メッセージを送信するかを設定します。

ただし、CC - A / CC - B がピッチ・ベンド・メッセージを発生している場合は、ここでの設定は無効となり "GE Bend" での設定が有効となります。

GE Env.1/GE Env.2/GE Env.3 [Off, On]

KARMA モジュールで選択した GE の Envelope1、Envelope2、Envelope3 が発生する各種 MIDI メッセージを送信するかを設定します。ただし、Envelope1、Envelope2、Envelope3 がピッチ・ベンドを発生している場合は、ここでの設定は無効となり "GE Bend" での設定が有効となります。

■ 6.1-4b: UTILITY

「Write Program」(1.1 - 1c)、
「Copy KARMA Module」、
「Init KARMA Module」(6.1 - 1c)
「Select by Category」(1.1 - 3b)

PROG: 6.2: Ed-KARMA Mdl

KARMAモジュール・パラメータを設定します。Programモードでは、1つのKARMAモジュール(モジュール[A])が使用できます。

6.2-1: Parm1 (Parameter1)

PROG 6.2:Ed-KARMA Mdl Parm1:Transpose		Tx.CC	Value
Module Parameters			
Transpose: +00	<input checked="" type="checkbox"/> Quantize Trig	021	127
Force Range: Off	<input type="checkbox"/> Root Position	Off	000
Delay Start: Off		Off	000
		Off	000

Farm1 | Farm2 | 6.2-1a | 6.2-1b | 6.2-1c | 6.2-1d | UTILITY

6.2-1a: Module Parameters**Transpose [-36...+36]**

KARMAモジュールが発生するフレーズやコードの音程を半音単位でコントロールします。

鍵盤やMIDI IN端子からのノート・データは、KARMAモジュールへ入力されます ("KeyZone Bottom"、"KeyZone Top" (6.1 - 2a))。ここでは、KARMAモジュールへ入力されるノート・データの音程を半音単位で設定します。

Force Range**[Off, Lowest, Highest, C3-B3[1],C3-B3[2]]**

KARMAモジュールが発生するフレーズやコードの音域をコントロールします。

鍵盤やMIDI IN端子からのノート・データは、KARMAモジュールへ入力されます ("KeyZone Bottom"、"KeyZone Top" (6.1 - 2a)、"Transpose" (6.2 - 1a))。ここでは、KARMAモジュールへ入力されるノート・データを強制的に特定の範囲に収めるように設定します。

Off: 入力されたノートはそのままKARMAモジュールに送られます。

Lowest: 入力されたノートは、一番低いノートのオクターブ内に変換されKARMAモジュールに送られます。鍵盤でコード E2 E4 G#4 B4 D#5 (E Maj7) を弾くと、E2 G#2 B3 D#3 に変換されKARMAモジュールに送られます。

Highest: 入力されたノートは、一番高いノートのオクターブ内に変換されKARMAモジュールに送られます。鍵盤でコード E2、E4、G#4、B4、D#5 (E Maj7) を弾くと、E4、G#4、B4、D#5 に変換されKARMAモジュールに送られます。

鍵盤演奏: E2 E4 G#4 B4 D#5 (EMaj7 のコードを弾く)

Lowest: E2 G#2 B3 D#3 でフレーズやコードを構成

Highest: E4 G#4 B4 D#5 でフレーズやコードを構成

C3-B3[1]: 入力されたノートは、中央のオクターブ(C3 ~ B3)付近に変換されKARMAモジュールに送られます。一番低いノートは一番低いノートとして維持されます。コード転回形をなるべく維持するように変換されます。鍵盤のどの音域を弾いても、ギターのカッティング・フレーズなどを一定の音域で発生する場合などに有効です。

C3-B3[2]: 入力されたノートは、中央のオクターブ(C3 ~ B3)内に変換されKARMAモジュールに送られます。すべての音を強制的に中央のオクターブ(C3 ~ B3)内で構成するため、ベース・ノートがかわった

り、コード転回形は大きく変化します。演奏するコード転回形にかかわらず同じフレーズを発生する場合などに有効です。

鍵盤演奏:

E4 G#4 B4 D#5 (EMaj7 転回形 1)
 G#4 B4 D#5 E5 (EMaj7 転回形 2)
 B4 D#5 E5 G#5 (EMaj7 転回形 3)
 D#5 E5 G#5 B5 (EMaj7 転回形 4)
 の順にコードを弾く

C3-B3[1]:

E3 G#3 B3 D#4 (EMaj7 転回形 1)
 G#2 B2 D#3 E3 (EMaj7 転回形 2)
 B2 D#3 E3 G#3 (EMaj7 転回形 3)
 D#3 E3 G#3 B3 (EMaj7 転回形 4)
 の構成でフレーズやパターンを演奏

C3-B3[2]:

D#3 E3 G#3 B3 (EMaj7/D#)
 D#3 E3 G#3 B3 (EMaj7/D#)
 D#3 E3 G#3 B3 (EMaj7/D#)
 D#3 E3 G#3 B3 (EMaj7/D#)
 (全て同様)

note “Transpose”の設定により、入力されたノートを変換するオクターブを変えることができます。

Delay Start [Off, Fixed, 3...4x]

ノート・データによるトリガーが入力されてから、フレーズやパターンがスタートするまでのデレイを設定します。

3... 4x: デレイ・タイムをテンポに対する音符単位で設定します。
 Fixed: デレイ・タイムを時間単位(ms)で設定します。“Delay Start Fixed”で設定します。

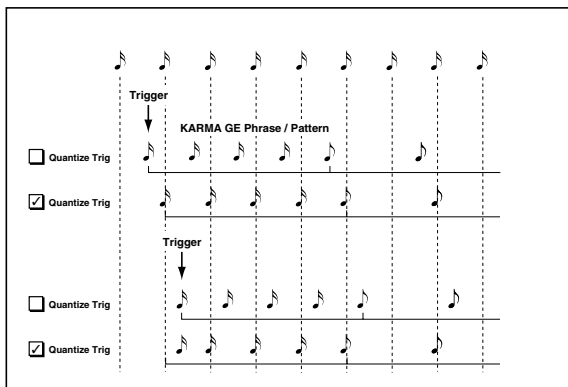
Delay Start Fixed [0000ms...5000ms]

“Delay Start”をFixedに設定したときに有効になります。
 “Delay Start”をms単位で設定します。

Quantize Trig [Off, On]

ノート・データ、またはDynamic MIDIによるトリガーのタイミングをクオンタイズ(補正)します。

On(チェックする): トリガーのタイミングが、ベースとなるテンポに対して16分音符の単位でクオンタイズされます。
 Off(チェックしない): 鍵盤を弾いたタイミング、またはDynamic MIDIでアサインされているコントローラによるタイミングでトリガーします。



note Onのときは、ベースとなる16分音符の位置から32分音符以内のタイミングでトリガーすると、同時にスタートします(図の下段)。それを越えたときは、次の16分音符のタイミングからスタートします。(図の上段)

Root Position [Off, On]

KARMAモジュールにより生成されるフレーズやパターンはGEにより生成されます。GEは、多くの場合“Note Series”(ノート・シリーズ)を元にフレーズやパターンを生成します。“Root Position”がOn(チェックする)のとき、“Note Type”(GEパラメータ)がRegular以外の場合、弾いたコードの転回形にかかわらずルートから始まるノート・シリーズが作成されます(≡VNL)。“Root Position”がOff(チェックしない)のとき、CMaj/Eを弾くとEから始まるCMajのノート・シリーズが作成されます。CMaj/Gを弾くとGから始まるCMajのノート・シリーズが作成されます。“Root Position”をOn(チェックする)にすることで、どのような転回形のコードを弾いても、同じノート・シリーズが作成されます。例えばCMaj/Eを弾いてもCMaj/Gを弾いても、Cから始まるCMajのノート・シリーズが作成されます。これにより演奏するコードの転回形によって、大きく変化することのないGEを演奏できます。(≡GE「Note Series」)

note “GE Type”(GEパラメータ)がGenerated-Drumの場合(≡VNL、GE「GE」)、フレーズやパターンはノート・シリーズではなく、“Drum Patterns”(ドラム・パターン)を元に生成されます。ドラム・パターンは、通常のドラムやパーカッションのパターン生成以外にも、メロディー生成にも使用できます。“Root Position”は、“Track Keyboard”(GEパラメータ)がOnの場合、ドラム・パターンをどのようにトランスポートさせるかをコントロールします。(≡GE「Drum」) また、ドラム・パターンにピッチ・バンドをかけている場合(ピッチ・バンドのデータは、ノート・シリーズを元に生成されます)、“Root Position”はピッチ・バンド・データにも影響します。(≡GE Guide「Bend」) “GE Type”(GEパラメータ)がReal-Timeの場合(≡VNL、GE「GE」)、“Root Position”はDynamic MIDIでDirect Indexをコントロールするとき以外は影響ありません。

6.2-1b: Tx CC (Transmit CC)

KARMA機能オン時、音源にMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。KARMA機能オン時のプログラム音色やエフェクト等をコントロールするときに設定します。

Tx CC1 Number [Off, 000...095]
Tx CC2 Number [Off, 000...095]
Tx CC3 Number [Off, 000...095]
Tx CC4 Number [Off, 000...095]

送信するMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを選択します。
 送信するメッセージの値は“Value (Tx CC Value)”(6.2 - 1 c)で設定します。

! KARMA [ON/OFF]キーをオンにしたとき、またはKARMA [ON/OFF]キーがオンに設定してあるプログラムを選択したときに、設定したMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。選択しているGEがここで設定したコントロール・チェンジを発生する場合、GEで発生するコントロール・チェンジの効果が優先されます。

note KARMA [ON/OFF]キーがオン時に、ここでの設定で送信されるMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ、選択しているGEが発生するMIDIコントロール・チェンジ・メッセージは、KARMA [ON/OFF]キーをオフにしたときに、自動的にリセットされます。

6.2-1c: Value (Tx CC Value)

Value (Tx CC1 Value) [000...127]
 Value (Tx CC2 Value) [000...127]
 Value (Tx CC3 Value) [000...127]
 Value (Tx CC4 Value) [000...127]

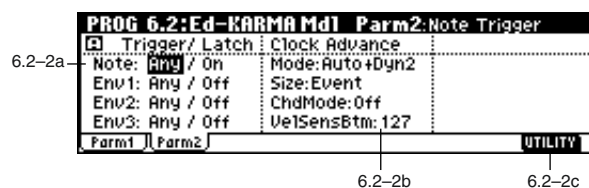
送信するメッセージの値を設定します。

“Tx CC Number”がOffのときは無効になります。

6.2-1d: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy KARMA Module」
 「Init KARMA Module」(6.1 - 1c)
 「Select by Category」(1.1 - 3b)

6.2-2: Parm2 (Parameter2)



6.2-2a: Trigger/Latch

KARMAモジュールで選択したGEのトリガー条件、ラッチ・オン/オフを設定します。Note、Env1、Env2、Env3それぞれに対して設定します。

Note:

GEが発生するフレーズやパターンのトリガー条件、ラッチ・オン/オフの設定をします。

Note Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

note いずれの設定の場合も、Dynamic MIDI(6.4 - 3)で設定されたコントローラの操作によってトリガーがかかります。
 (“Destination”をTrig Nt&Env、Trig Notesに設定している場合) ☞ P.234「Dynamic MIDI Sources & Destinations」

Any (Any Note + Dynamic MIDI): ノート・オンで常にトリガーがかかります。ノート・オンのたびにフレーズやパターンの先頭から演奏します。

AKR (1st Note After Key Release + Dynamic MIDI): ノート・オン中のキーがない状態での最初のノート・オンでトリガーがかかります。ひとつでも鍵盤を押さえている間はトリガーがかかりません。鍵盤で弾くコードを変えることで、トリガーを飛ばずにフレーズやパターンをコントロールします。

1st (1st Only Until Module Stops + Dynamic MIDI): KARMA機能オン後、最初のノート・オンのみトリガーがかかります。以降のノート・オンではトリガーはかかりません。

Dyn (Dynamic MIDI): Dynamic MIDI(6.4 - 3)で設定されたコントローラの操作によってトリガーがかかります。このときは、ノート・オンではトリガーはかかりません。

Note Latch

[Off, On]

鍵盤から手を離れた後に、フレーズやパターンが続く(ラッチ・オン)か、フレーズやパターンが止まるか(ラッチ・オフ)を設定します。Programモードでは、Onに設定し、[LATCH]キーにより、ラッチ・オン/オフをコントロールします。

Off(チェックしない): [LATCH]キーのオン/オフにかかわらずラッチ・オフです。

On(チェックする): [LATCH]キーでラッチ・オン/オフをコントロールします。

[LATCH]キーがオフ(LED消灯)の時、ラッチ・オフ。

[LATCH]キーがオン(LED点灯)の時、ラッチ・オン。

note Combination、Sequencer、Song Playモードでは、KARMAモジュールは4個まで使用できます。これらのモードではKARMAモジュールごとに、“Note Latch”のオン/オフを設定します。“Copy KARMA Module”で、これらモードからKARMAモジュール設定をプログラムへコピーした場合、ここでの設定がオフになって、[LATCH]キーをオンしてもラッチ・オンにならない場合があります。その場合は、Onに設定してください。

Env1/Env2/Env3:

GEは、3つのEG(エンベロープ・ジェネレーター)を搭載しています。ペロシティ、テンポ、デュレーション、ピッチ・ベンド、各種コントロール・チェンジを時間的に変化させながらコントロールすることができます。

GEの3つのEGに対して、それぞれトリガー条件、ラッチ条件を設定します。

! EGを使用していないGEを選択している場合、ここでの設定は無効となります。

Env1 Trigger/Env2 Trigger/Env3 Trigger

[Any, AKR, 1st, Dyn]

note いずれの設定の場合も、Dynamic MIDI(6.4 - 3)で設定されたコントローラの操作によってトリガーがかかります。
 (“Destination”をTrig Nt&Env、Trig Env1...Trig Env3に設定している場合)

Any (Any Note + Dynamic MIDI): ノート・オンで常にトリガーがかかります。ノート・オンのたびにエンベロープの先頭から始まります。AKR (1st Note After Key Release + Dynamic MIDI): ノート・オン中のキーがない状態での最初のノート・オンでトリガーがかかります。ひとつでも鍵盤を押さえている間はトリガーがかかりません。

1st (1st Only Until Module Stops + Dynamic MIDI): KARMA機能オン後、最初のノート・オンのみトリガーがかかります。以降のノート・オンではトリガーはかかりません。

Dyn (Dynamic MIDI): Dynamic MIDI(6.4 - 3)で設定されたコントローラの操作によってトリガーがかかります。このときは、ノート・オンではトリガーはかかりません。

Env1 Latch/Env2 Latch/Env3 Latch

[Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

Off: エンベロープはラッチしません。ノート・オフがきたらリリース動作に移行します。

Sus1: 一旦、エンベロープが起動すると、アタック ディケイ サステイン リリースの順に移行します。ノート・オフがサステインに達する

前の場合は、サスティン・レベルに達した直後にリリースに移行します。ノート・オン/オフの間隔が短いノートの場合でもアタック ディケイ サスティン リリースと移行します。

ノート・オフがサスティンに達した後の場合は、Offと同様にノート・オフがきたらリリース動作に移行します。

Rel1: 一旦、エンベローブが起動すると、アタック ディケイ リリースと移行します。鍵盤が押されている間、サスティンを無視してすぐにリリースまで移行します。

Sus2: ノート・オフを無視してリリースに移行しません。それ以外の動作はSus1と同じです。

Rel2: ノート・オフを無視してエンベローブを繰り返します。エンベローブでは、エンベローブを繰り返す設定(ループ設定)が可能です。ループ設定されているエンベローブは以下のようにコントロールされます。

Sus1、Rel1では、鍵盤が押されている間、エンベローブを繰り返します。

Sus2、Rel2では、鍵盤を離しても、エンベローブを繰り返します。

6.2-2b: Clock Advance

KARMAモジュールを動作させるクロックについて設定します。ここでの設定と、Dynamic MIDI(6.4 - 3)機能との組み合わせで、ジョイスティック等のコントローラの操作によりKARMAモジュールを動作させるクロックをトリガーし、フレーズやパターンを進めることができる、Manual Advance(マニュアル・アドバンス動作)が可能です。

Mode (Clk Adv. Mode) [Auto...Auto+Dyn2]

Auto: KARMAモジュールが「Tempo」(1.1 - 1a)の設定にしたがって動作します。「MIDI Clock」(Global 2.1 - 1a)がExternalのときは、外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して動作します。通常、Autoにします。

Dyn: KARMAモジュールを動作させるクロックを、Dynamic MIDI(6.4 - 3)の設定により、ジョイスティック等のコントローラの操作によりトリガーし、フレーズやパターンを進めます。(Dynamic MIDI(6.4 - 3a/b/c/d)の「Destination」をClock Adv.に設定します。)

鍵盤によりコードを入力し、ギターのコード・ストロークをジョイスティックでコントロールしたり、アルペジオ・パターンを、ノート・オン/オフにより進めたりすることができます。

Auto+Dyn1: Auto、Dynの両方によって動作します。

Auto+Dyn2: Auto、Dynの両方によって動作します。ただし、Auto動作時にDynamic MIDIソースによるトリガーを受信すると、Auto動作が停止します。

Size (Clk Adv. Size) [♪ 3...♪, Event]

「Mode」がDyn ~ Auto+Dyn2のときに有効です。コントローラの操作によりフレーズやパターンを進める単位を設定します。

♪ 3...♪: フレーズやパターンのリズムに同期して、設定した音符を単位としてフレーズやパターンが進みます。

Event: フレーズやパターンのリズムは無視して、1ノートまたは1コードずつフレーズやパターンが進みます。

ChdMode (Chord Mode) [Off, 1st, Chrd1, Chrd2, Chrd3]

「Mode」がDyn ~ Auto+Dyn2のときに有効です。鍵盤によりコードを入力したときに、そのコードを発音させるかどうかを設定します。

Off: 鍵盤によりコードを入力したときに発音しません。コード・チェンジするギタリストの左手のような感覚です。コントローラの操作により

フレーズやパターンの最初のステップから発音します。

1st: 鍵盤によりコードを入力したときにフレーズやパターンが最初のステップから発音します。コントローラの操作によりフレーズやパターンが続いて進みます。

Chrd1: 鍵盤によりコードを入力したときに、入力したノート数にしたがって、フレーズやパターンの最初の数ステップが発音します。コントローラの操作によりフレーズやパターンが続いて進みます。

Chrd2: 鍵盤によりコードを入力したときは、Chrd1と同様に発音します。ただし、コントローラの操作によりフレーズやパターンが最初のステップから発音します。

Chrd3: 鍵盤によりコードを入力したときは、Chrd1と同様に発音します。ただし、コントローラの操作によりフレーズやパターンの最初から2番目のステップから発音します。アコースティック・ギターのフィンガー・ピッキング・フレーズ等で、コード演奏とコントローラによるフィンガー・ピッキングが自然な感じにつながります。

VelSensBtm (Vel Sens Bottom) [001...127]

「Mode」がDyn ~ Auto+Dyn2のときに有効です。Dynamic MIDIの「Source」が、NoteおよびVelocityの場合、KARMAモジュールに入力される各ノートのベロシティを調整してフレーズを生成します。このときの調整範囲の下限を設定します。

0 0 1にすると、ベロシティ・データがそのまま1 ~ 127の範囲でKARMAモジュールに入力します。

0 6 4にすると、1 ~ 127のベロシティ・データを64 ~ 127の範囲で調整(スケールリング)し、KARMAモジュールに入力します。

6.2-2c: UTILITY

「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy KARMA Module」、「Init KARMA Module」(6.1 - 1c)、「Select by Category」(1.1 - 3b)

PROG 6.3: Ed-KARMA GE

KARMAモジュールで選択したGEのパラメータをエディットします。また、GEのパラメータを、KARMA REALTIME CONTROLS等へアサインすると、演奏中にリアルタイムでフレーズやパターンをコントロールすることができます。

6.3-1: GE P..4 (GE Parameter 1...4)

6.3-2: GE P..8 (GE Parameter 5...8)

6.3-3: GE P..12 (GE Parameter 9...12)

6.3-4: GE P..16 (GE Parameter 13...16)

PROG 6.3:Ed-KARMA GE	Parm:Parm01	Value	Asgn	Pol
01.Rhythm: Swing %		10000		+
02.Rhythm: Template [B]		10007	①	+
03.Velocity: Pools-Random Factor [E]		10050	①	-
04.Repeat: Decay		-0006	④	+

6.3-1a

6.3-1b

6.3-1(2)(3)(4)a: GE Parameter, Value, Asgn (Assign), Pol (Polarity)

GE Parameter (GE Realtime Parameter)

KARMA モジュールで選択している GE パラメータを表示します。それぞれの GE では、フレーズやパターンをコントロールするのに最適なパラメータを最大 16 種類をプリセットしています。選択した GE により表示される GE パラメータは異なります。GE パラメータについての詳細は、GE ガイドを参照してください。

Value (GE Realtime Parameter Value)

GE パラメータの値を設定します。
“ GE Select ”(1.1 - 3a, 6.1 - 1b)で GE を選択すると、それぞれの GE でプリセットされているパラメータの初期値が設定されます。設定できる Value の範囲もそれぞれの GE でプリセットされています。

ここで設定した値は、“ Asgn ”により KARMA REALTIME CONTROLS ノブ等でコントロールするときに、中央値となります。

Asgn (GE Realtime Parameter Assign) [---, 1...Dyn4]

GE パラメータのコントローラをアサインします。GE パラメータは、KARMA REALTIME CONTROLS 等にアサインすると演奏中にリアルタイムにコントロールすることができます。

---: アサインしません。

1...8 (Knob1...8): KARMA REALTIME CONTROLS ノブ [1] ~ [8] にアサインします。“ Value ”を連続的にコントロールします。

例えば、選択した GE の “ Rhythm: Swing% ”パラメータの Value 範囲が +0000 ...+0100 だとします。

- “ Value ”: +0050、“ Asgn (Assign) ”: Knob1、“ Pol (Polarity) ”: + に設定した場合:
ノブ 1 の中央 (12 時) では +0050、左回しきりでは +0000、右回しきりでは + 0 1 0 0 となります。中央から左に回すと +0050...+0000、中央から右に回すと +0050...+0100 の範囲でコントロールします。
- “ Value ”: +0080、“ Asgn (Assign) ”: Knob1、“ Pol (Polarity) ”: + に設定した場合:
ノブ 1 のセンター (12 時方向) では +0080、左回しきりでは +0000、右回しきりでは +0100 となります。中央から左に回すと +0080...+0000、中央から右に回すと +0080...+0100 の範囲でコントロールします。

1SW ... 8SW (Knob1...8SW): KARMA REALTIME CONTROLS ノブ [1] ~ [8] にアサインします。Value を最小値、最大値のみでキー動作 (オフ/オン) でコントロールします。ノブの左側ではオフ、中央および右側ではオンとなります。

- “ Value ”: +0050、“ Asgn (Assign) ”: Knob1SW、“ Pol (Polarity) ”: + に設定した場合:
左側では +0000、中央から右では +0100 でコントロールします。

1 / 2 (SW1/2): スイッチ [1]/[2] にアサインします。“ Value ”を最小値、最大値でコントロールします。

note Knob1 ~ 8SW, SW1/2 でコントロールする最大値、最小値は、“ Value ”の設定により異なります。

[例]

GE パラメータ・Value 範囲: 0...100 の場合

“ Value ”設定値: +0050

Knob1 ~ 8SW, SW1/2 でコントロールする最小値: 0

Knob1 ~ 8SW, SW1/2 でコントロールする最大値: 100

“ Value ”設定値: +0025

Knob1 ~ 8SW, SW1/2 でコントロールする最小値: 0

Knob1 ~ 8SW, SW1/2 でコントロールする最大値: 50

“ Value ”設定値: +0075

Knob1 ~ 8SW, SW1/2 でコントロールする最小値: 50

Knob1 ~ 8SW, SW1/2 でコントロールする最大値: 100

MIDI KARMA REALTIME CONTROLS の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージの対応は、Global モード 6.1 - 2 で設定します。このとき対応する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージの値が 64 未満のとき “ オフ ”、64 以上のとき “ オン ” となります。

Dyn1...4: Dynamic MIDI1...4 に対応します。

Dynamic MIDI(6.4 - 3a/b/c/d)で、“ Source ”に選択されているコントローラで、GE パラメータをコントロールする場合に選択します。(Dynamic MIDI(6.4 - 3a/b/c/d)の “ Destination ”を RTParm Ctrl. に設定します。)

Pol (GE Realtime Parameter Polarity) [+ , -]

“ Asgn ”で設定した KARMA REALTIME CONTROLS 等を操作したときの極性を設定します。

+ : Knob1...8 の場合は、中央から左に回すと “ Value ”の値が下がり、右に回すと値が上がります。

Knob1...8SW の場合は、左側がオフ、中央から右側がオンになります。

SW1/2 の場合は、LED を点灯させたときにパラメータがオンになります。

- : Knob1...8 の場合は、中央から左に回すと “ Value ”の値が上がリ、右に回すと値が下がります。

Knob1...8SW の場合は、左側がオン、中央から右側がオフになります。

SW1/2 の場合は、LED を消灯させたときにパラメータがオンになります。

6.3-1(2)(3)(4)b: UTILITY

- ☞ 「 Write Program 」(1.1 - 1c)、 「 Copy KARMA Module 」、 「 Init KARMA Module 」(6.1 - 1c)
- 「 Select by Category 」(1.1 - 3b)

PROG 6.4: Ed-KARMA RT

6.4-1: RTP ..4 (RT Parameter 1...4)

6.4-2: RTP ..8 (RT Parameter 5...8)

KARMA キーゾーン・パラメータ(6.1 - 2a, 6.1 - 2b)、KARMA モジュール・パラメータ(6.2 - 1a, 6.2 - 2a, 6.2 - 2b)など、GEパラメータ以外の29種類のKARMAパラメータ(RT Parm)を、コントロールにアサインします。

KARMA REALTIME CONTROLS等にあサインすると演奏中にリアルタイムにコントロールすることができます。

▲ RT Parm 1 ~ 8で“ Grp ”、“ Parameter ”を選択して、“ Module A ”にチェックをつけたパラメータは、KARMA キーゾーン・パラメータ(6.1 - 2a, 6.1 - 2b)、KARMAモジュール・パラメータ(6.2 - 1a, 6.2 - 2a, 6.2 - 2b)などで、エディットできなくなります。

PROG 6.4:Ed-KARMA RT RTPrm:Parm1 Group									
	Grp	Parameter	Min	Max	Val	A	Asgn		
6.4-1a	1	Mix	Transpose	-0036	+0036	+0000	<input checked="" type="checkbox"/>	⊙1	
6.4-1b	2	Ctrl	Quantize Trig	+0000	+0001	+0000	<input checked="" type="checkbox"/>	⊙2	
6.4-1c	3	Trig	Dly Start	+0000	+0025	+0025	<input checked="" type="checkbox"/>	⊙3	
6.4-1d	4	Off	----	+0000	+0000	+0000	<input type="checkbox"/>	---	
RTP..4 RTP..8 DynMIDI Name1 Name2 UTILITY									

6.4-1e

6.4-1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

Grp (Parm Group) [Off, Mix, Ctrl, Trig, Zone]

アサインするパラメータのグループを選択します。

29種類のKARMAパラメータが4つのグループに分かれていて、グループによって“ Parameter ”でアサインできるパラメータが異なります。

Parameter [---, Transpose...Tr.Oct/5 OutZ]

アサインするパラメータを選択します。

“ Grp ”で設定したグループによって選択できるパラメータが異なります。

▲ ここで選択するパラメータは全て6.1、6.2で設定するKARMA キーゾーン・パラメータ、モジュール・パラメータに対応しています。RT Parm 1 ~ 8で、“ Grp ”、“ Parameter ”を選択して、“ Module A ”にチェックをつけたパラメータは、6.1、6.2で対応するパラメータがエディットできなくなります。

Group: Mix

Transpose [-36...+36]

“ Transpose ”(6.2 - 1a)の機能をアサインします。

トランスポーズを半音単位でコントロールします。

Trnsp.Oct [-36...+36]

“ Transpose ”(6.2 - 1a)の機能をアサインします。

トランスポーズをオクターブ単位でコントロールします。

Trnsp.Oct/5 [-36...+36]

“ Transpose ”(6.2 - 1a)の機能をアサインします。

トランスポーズをオクターブと5度単位でコントロールします。

Group: Ctrl

Quantize Trig [0, +1]

“ Quantize Trig ”(6.2 - 1a)の機能をアサインします。

0: Off

1: On

☞P.30“ Quantize Trig ”(6.2 - 1a)

Force Range [0...+4]

“ Force Range ”(6.2 - 1a)の機能をアサインします。

0: Off

1: Lowest

2: Highest

3: C3-B3[1]

4: C3-B3[2]

☞P.29“ Force Range ”(6.2 - 1a)

Root Position [0, +1]

“ Root Position ”(6.2 - 1a)の機能をアサインします。

0: Off

1: On

☞P.30“ Root Position ”(6.2 - 1a)

ClkAdv Mode [0...+3]

“ Mode (Clk Adv. Mode) ”(6.2 - 2b)の機能をアサインします。

0: Auto

1: Dyn

2: Auto+Dyn1

3: Auto+Dyn2

☞P.32“ Mode (Clk Adv. Mode) ”(6.2 - 2b)

ClkAdv Size [0...+11]

“ Size (Clk Adv. Size) ”(6.2 - 2b)の機能をアサインします。

0...10: ♪...♪

11: Event

☞P.32“ Size (Clk Adv. Size) ”(6.2 - 2b)

ClkAdv Vel [001...127]

“ VelSensBtm ”(6.2 - 2b)の機能をアサインします。

☞P.32“ VelSensBtm ”(6.2 - 2b)

ClkAdv Chord [0...+4]

“ ChdMode ”(6.2 - 2b)の機能をアサインします。

0: Off

1: 1st

2: Chrd1

3: Chrd2

4: Chrd3

☞P.32“ ChdMode ”(6.2 - 2b)

Group: Trig

Dly Start [0...+25]

“ Delay Start ”(6.2 - 1a)の機能をアサインします。

0: Off

1: Fixed

2...25: ♪...4x

☞P.30“ Delay Start ”(6.2 - 1a)

Dly Start ms [0...+5000]

“ Delay Start Fixed ”(6.2 - 1a)の機能をアサインします。

☞P.30“ Delay Start Fixed ”(6.2 - 1a)

Note Trigger	[0...+3]	Trnsp.OutZ	[-36...+36]
“ Note Trigger ”(6.2 - 2a)の機能をアサインします。		“ Transpose OutZ ”(6.1 - 2b)の機能をアサインします。	
0: Any		キー・ゾーン外の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズを半音単位でコントロールします。	
1: AKR		☞P.27 “ Transpose OutZ ”(6.1 - 2b)	
2: 1st			
3: Dyn		Tr.Oct InZ	[-36...+36]
☞P.31 “ Note Trigger ”(6.2 - 2a)		“ Transpose InZ ”(6.1 - 2b)の機能をアサインします。	
Note Latch	[0, +1]	キー・ゾーン内の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズをオクターブ単位でコントロールします。	
“ Note Latch ”(6.2 - 2a)の機能をアサインします。		Tr.Oct OutZ	[-36...+36]
0: Off		“ Transpose OutZ ”(6.1 - 2b)の機能をアサインします。	
1: On		キー・ゾーン外の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズをオクターブ単位でコントロールします。	
☞P.31 “ Note Latch ”(6.2 - 2a)		Tr.Oct/5 InZ	[-36...+36]
Env1 Trigger/Env2 Trigger/Env3 Trigger	[0...+3]	“ Transpose InZ ”(6.1 - 2b)の機能をアサインします。	
“ Env1 Trigger ”/“ Env2 Trigger ”/“ Env3 Trigger ”(6.2 - 2a)の機能をアサインします。		キー・ゾーン内の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズをオクターブと5度単位でコントロールします。	
0: Any		Tr.Oct/5 OutZ	[-36...+36]
1: AKR		“ Transpose OutZ ”(6.1 - 2b)の機能をアサインします。	
2: 1st		キー・ゾーン外の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズをオクターブと5度単位でコントロールします。	
3: Dyn		Min (Parm Min Value)	[---, -0036...+5000]
☞P.31 “ Env1 Trigger ”/“ Env2 Trigger ”/“ Env3 Trigger ”(6.2 - 2a)		コントローラで操作する最小値を設定します。	
Env1 Latch/Env2 Latch/Env3 Latch	[0...+4]	設定できる値は、選択したパラメータによって異なります。パラメータ選択時にパラメータの最小値が初期値として設定されます。	
“ Env1 Latch ”/“ Env2 Latch ”/“ Env3 Latch ”(6.2 - 2a)の機能をアサインします。		Max (Parm Max Value)	[---, -0036...+5000]
0: Off		コントローラで操作する最大値を設定します。	
1: Sus1		設定できる値は、選択したパラメータによって異なります。	
2: Rel1		Val (Parm Value)	[---, -0036...+5000]
3: Sus2		選択したKARMAパラメータの値を設定します。	
4: Rel2		“ A(Parm Module A) ”にチェックをつけて、“ Parameter ”を選択すると、パラメータの設定値(6.1、6.2で設定)が初期値として設定されます。	
☞P.31 “ Env1 Latch ”/“ Env2 Latch ”/“ Env3 Latch ”(6.2 - 2a)		ここで設定した値は、“ Asgn ”によりKARMA REALTIME CONTROLS ノブ等でコントロールするときに、中央値となります。	
Group: Zone		A (Parm Module A)	[Off, On]
Thru InZone	[0, +1]	RT Parm 1 ~ 8の設定をどのモジュールに対して有効にするかを設定します。	
“ Thru In Zone ”(6.1 - 2b)の機能をアサインします。		Programモードでは、1つのKARMAモジュール(モジュール[A])のみが使用できます。したがってProgramモードではRT Parm 1 ~ 8の設定のオン/オフを設定します。	
0: Off		On(チェックする): RT Parmの設定が有効になります。	
1: On		Off(チェックしない): RT Parmの設定が無効になります。	
☞P.28 “ Thru In Zone ”(6.1 - 2b)		Asgn (Parm Assign)	[---, ☉1...Dyn4]
Thru OutZone	[0,+1]	選択したパラメータにコントローラをアサインします。	
“ Thru Out Zone ”(6.1 - 2b)の機能をアサインします。		KARMA REALTIME CONTROLS等にアサインすると演奏中にリアルタイムにコントロールすることができます。	
0: Off		☞ 6.3 - 1a: “ Asgn ”(GE Realtime Parameter Assign)	
1: On			
☞P.27 “ Thru Out Zone ”(6.1 - 2b)			
Key Zone Btm	[0 ...+127]		
“ KeyZone Bottom ”(6.1 - 2a)の機能をアサインします。			
0...127: C-1 ~ G9 (ノート・ナンバーに対応)			
☞P.27 “ KeyZone Bottom ”(6.1 - 2a)			
Key Zone Top	[0 ...+127]		
“ KeyZone Top ”(6.1 - 2a)の機能をアサインします。			
0...127: C-1 ~ G9 (ノート・ナンバーに対応)			
☞P.27 “ KeyZone Top ”(6.1 - 2a)			
Trnsp.InZ	[-36...+36]		
“ Transpose InZ ”(6.1 - 2b)の機能をアサインします。			
キー・ゾーン内の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズを半音単位でコントロールします。			
☞P.27 “ Transpose InZ ”(6.1 - 2b)			

■ 6.4-1(2)e: UTILITY

☞ 「 Write Program 」(1.1 - 1c)、「 Copy KARMA Module 」
「 Init KARMA Module 」(6.1 - 1c)

6.4-3: DynMIDI (Dynamic MIDI)

Dynamic MIDI(ダイナミックMIDI)とは、本機コントローラやMIDIコントロール・メッセージ等により、KARMAの特定の機能をコントロールできる機能です。

この機能を使用して、ジョイスティックやノート・オンによりKARMAのクロックを進めるManual Advance(6.2 - 2b)や、フット・スイッチによりAuto Transposeをコントロールしたり、ダンパー・ペダルによりKARMAのラッチをコントロールしたり、様々な機能でKARMAを演奏中リアルタイムにコントロールすることができます。

PROG 6.4:Ed-KARMA RT DynMIDI: Dyn1 Source					
	Input/Source	Btm/Top	Act	Destination	Pol
6.4-3a	A/ Note	000/127	C	Smart Scan	+
6.4-3b	A/ JS-Y #02	000/127	M	Repeat Stop	+
6.4-3c	A/ Off	000/127	C	Off	+
6.4-3d	A/ Off	000/127	C	Off	+
RTF..4 RTF..2 DynMIDI Name1 Name2					UTILITY

6.4-3e

6.4-3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

Input (Dyn1...4 Input Module)

Program モードでは、A 固定です。

KARMA モジュール[A]のみ使用するためです。設定はできません。

Source (Dyn1...4 Source)

[Off, JS+Y #01...Vel Out Z]

Dynamic MIDIのソースとなるコントローラ等を選択します。(☞ P. 234「Dynamic MIDI Sources & Destinations」)

Btm (Dyn1...4 Range-Btm) [000...127]

“ Source ”でコントロールする値の下限を設定します。

“ Source ”が Short Note、Note No.、White Note、Black Note のときは、数値が C-1 ~ G9 のノート・ナンバーに相当します。

Top (Dyn1...4 Range-Top) [000...127]

“ Source ”でコントロールする値の上限を設定します。

“ Source ”が Short Note、Note No.、White Note、Black Note のときは、数値が C-1 ~ G9 のノート・ナンバーに相当します。

Act (Dyn1...4 Src Action) [M, T, C]

Dynamic MIDIの動作モードを設定します。

M (Momentary): スイッチ動作でコントロールします。例えば、“Source”が JS+Y #01 の場合、普段はオフで、ジョイスティックを倒すとオンになります。

note “ Pol ”(Dyn1...4 Polarity)が+の場合、ソースのコントローラの値が、“ Btm (Dyn1...4 Range-Btm) ”のときオフ、“ Top (Dyn1...4 Range-Top) ”のときオンとなります。

[例]

“ Btm (Dyn1...4 Range-Btm) ”: 000、“ Top (Dyn1...4 Range-Top) ”: 127の場合、コントローラの値とオン/オフの関係は次のようになります。

```
000 127: 127でオン
127 000: 000でオフ
```

T (Toggle): スイッチ動作でコントロールします。例えば、“ Source ”が JS+Y #01 の場合、ジョイスティックを倒すたびにオフ/オンが切り替わります。

note “ Pol (Dyn1...4 Polarity) ”が+の場合、ソースのコントローラの値が、“ Btm (Dyn1...4 Range-Btm) ”の値を経過した後に、“ Top (Dyn1...4 Range-Top) ”の値を超えるたびにオン/オフが切り替わります。

[例]

“ Btm (Dyn1...4 Range-Btm) ”: 0、“ Top (Dyn1...4 Range-Top) ”: 127の場合、コントローラの値とオン/オフの関係は次のようになります。

```
000 127: 127でオフ オン
127 000 127: 127でオン オフ
(127 001 127: 変化しない)
```

C (Continuous): 連続的にコントロールします。

! “ Destination ”によって、選択できる動作モードに制限があります。(☞ P.234「Dynamic MIDI Sources & Destinations」)

Destination (Dyn1...4 Destination)

[Off, RTParm Ctrl...Buffer Latch]

Dynamic MIDIのコントロール先の機能を選択します。(☞ P.234「Dynamic MIDI Sources & Destinations」)

Pol (Dyn1...4 Polarity) [+ , - , +/- , -/+]

Dynamic MIDIの極性を設定します。

例えば、“ Pol ”を+、“ Source ”を K.Knob1にしたとき、ノブ1を左から右に回したときに、値が 0 127と変化します。“ Pol ”を-にすると、同じノブの動作で、値が 127 0と変化します。(☞ P.234「Dynamic MIDI Source “ JSX ”」)

6.4-3e: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy KARMA Module」、「Init KARMA Module」(6.1 - 1c)

6.4-4: Name1

6.4-5: Name2

PROG 6.4:Ed-KARMA RT Name1:Knob 1					
6.4-4a	1:058: Rhythm Pattern				
	2:008: Note Range Bottom				
	3:194: Repeat Initial Volume				
	4:195: Repeat Decay				
	5:197: Repeat Transpose				
RTF..4 RTF..2 DynMIDI Name1 Name2					UTILITY

6.4-4b

6.4-4(5)a: Knob, Switch

Knob1...8 [000: no name...]

Switch1, 2 [000: no name...]

KARMA REALTIME CONTROLSノブとキーの名前を選択します。本機にはあらかじめKARMA REALTIME CONTROLSノブとキーの機能として適した名前をプリセットしています。

6.4-4(5)b: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy KARMA Module」、「Init KARMA Module」(6.1 - 1c)

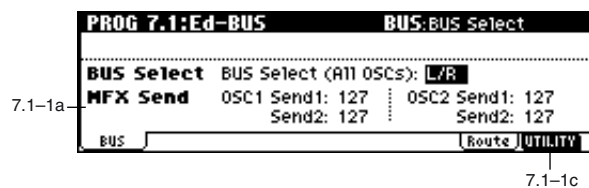
PROG 7.1-1: Ed-BUS

オシレータ出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」P.159を参照してください。

7.1-1: BUS

次図は、“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)をSingle、またはDoubleにしたときのLCD画面です。



7.1-1a: BUS

BUS Select:

BUS Select (All OSCs) [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

オシレータ1、2出力のバスを設定します。

▲ 1/2に設定すると、オシレータのパン設定(5.1 - 1b、5.2 - 1)でAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1と2にステレオで出力します。オシレータのパンをCC # 10 (パン)やAMS (Alternate Modulation Source)などでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して(MAIN) L/MONO、Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。
発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2に出力する場合は、“BUS Select”をIFX1(またはIFX2 ~ IFX5)に設定し、“Insert Effect1”(またはInsert Effect2 ~ Insert Effect5)(7.2 - 1a)に000:No Effectを選び、IFX通過後の“BUS Select”(7.2 - 1a)で、1/2を設定してください。

MFX Send:

OSC1 Send1 [000...127]

オシレータ1の出力がマスター・エフェクト1へ送られる量(センド・レベル)を設定します。“BUS Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。

“BUS Select”をIFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルは、InsertFXページのIFX1、2、3、4、5通過後の“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”(7.2 - 1a)で設定します。

OSC1 Send2 [000...127]

OSC1の出力がマスター・エフェクト2へ送られる量(センド・レベル)を設定します。(☞「OSC1 Send1」)

OSC2 Send1 [000...127]

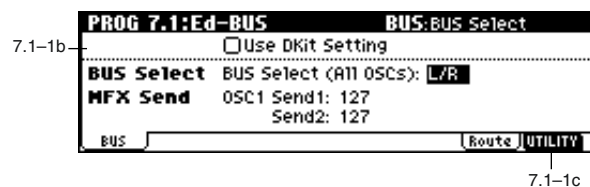
OSC2 Send2 [000...127]

OSC2の出力がマスター・エフェクト1、2へ送られる量(センド・レベル)を設定します。“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)がDoubleで、“BUS Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。(☞「OSC1 Send1」)

☞ MIDI CC#93でOSC1、2 Send1レベル、#91で、OSC1、2 Send2レベルをコントロールできます。グローバルMIDIチャンネルがMIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。
実際のセンド・レベルは、オシレータごとのセンド・レベルの設定値とのかけ算となります。

7.1-1b: Use DKit Setting

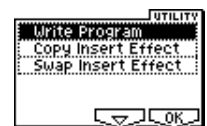
次図は、“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)をDrumsにしたときのLCD画面です。



Use DKit Setting [Off, On]

“Mode(Oscillator Mode)”がDrumsの場合に有効です。
On(チェックする): 選択しているDrum Kitの各キーごとの“BUS Select”(GLOBAL 5.1 - 3a)の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけたリ、個別にAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へ出力したりする場合にチェックします。
“Mode(Oscillator Mode)”がSingleまたはDoubleの場合、ここでの設定は無効となります。
Off(チェックしない): “BUS Select”、“MFX Send”(7.1 - 1a)の設定に従います。すべてのドラム・インストゥルメントがここで設定したバスに送られます。

■ 7.1-1c: UTILITY



☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Copy Insert Effect


任意のプログラム、コンビネーション、ソング、ソング・プレイのエフェクト設定をコピーします。

“ Copy Insert Effect ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選択します。BANK [A] ~ [G]キーを押してバンクを選ぶことができます。

コピーするエフェクトを選択します。マスター・エフェクトからもコピーできます。“ All ”にチェックするとエフェクト全体の設定(Setupページの内容およびIFX1 ~ 5のエフェクト・パラメータ、ただし“ Ctrl Ch ”は除く)をコピーします。

 マスター・エフェクトからコピーした場合、マスター・エフェクト関連のルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全にはなりません。

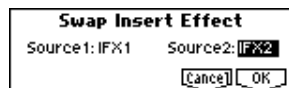
“ To ”でコピー先のインサート・エフェクトを選択します。“ Post IFX Mixer Setting ”にチェックするとコピー元のインサート・エフェクト通過後の“ Chain ”、“ Pan(CC#8) ”、“ BUS Select ”、“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”の設定も同時にコピーします。チェックしないときはエフェクトの種類、そのパラメータのみをコピーします。

コピー・インサート・エフェクトを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Swap Insert Effect

インサート・エフェクトの設定をスワップ(入れ替え)します。

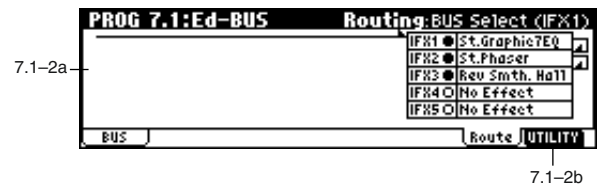
“ Swap Insert Effect ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Source1 ”と“ Source2 ”でスワップするインサート・エフェクトをそれぞれ選択します。

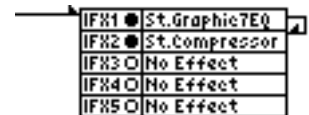
スワップ・インサート・エフェクトを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

7.1-2: Route (Routing)



7.1-2a: Routing

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。



インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェイン、それぞれの状態を表示します。インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインの設定は7.2: Ed - InsertFX, Setupページで行います。

VALUEコントローラで“ BUS Select ”(≡7.1 - 1a)を設定することができます。

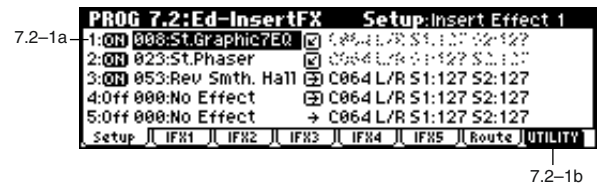
7.1-2b: UTILITY

≡ 「 Write Program 」(1.1 - 1c), 「 Copy Insert Effect 」, 「 Swap Insert Effect 」(7.1 - 1c)

PROG 7.2: Ed-InsertFX

7.2-1: Setup

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェイン等を設定します。インサート・エフェクトではダイレクト音(Dry)は、常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(≡ P.160)



7.2-1a: InsertFX Setup

IFX1 — IFX5 On/Off

[Off, ON]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

Off時は入力をそのまま出力します。(000:No Effectではオンとオフは同じです。)

MIDI ここでの設定とは別にコントロール・チェンジCC#92ですべてのインサート・エフェクトをまとめてオフにできます。値が0でオフ、1 ~ 127で元の設定になります。“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

Insert Effect 1, 5 [000...089: name]

Insert Effect 2, 3, 4 [000...102: name]

インサート・エフェクトの種類を選択します。

選択できるエフェクトは、“Insert Effect 1”、“Insert Effect 5”では000:No Effect ~ 089:Reverb-Gateまでの90種類からです。ダブルサイズ・エフェクトは使用できません。

“Insert Effect 2”、“Insert Effect 3”、“Insert Effect 4”は、ダブルサイズ・エフェクトを含んだ000:No Effect ~ 102:Hold Delayの103種類からです。

ダブルサイズ・エフェクトを選択すると次のインサート・エフェクトが使用できなくなります。例えばIFX2でダブルサイズ・エフェクトを選択するとIFX3は使用できません。ダブルサイズ・エフェクトは最大2個まで(IFX1に通常サイズ、IFX2とIFX4にダブルサイズ)使用できます。(※P.160)

これらのエフェクトは、ユーティリティ「Select by Category」(7.2-1b)でカテゴリから選択することもできます。

Chain [(Off), (On)]

インサート・エフェクトのチェーンのオン/オフを設定します。

例えばIFX1の“Chain”を (On)にすると、IFX1とIFX2を直列で接続されます。“BUS Select”(7.1 - 1a)をIFX1に設定している場合、IFX1とIFX2が直列にインサート挿入されます。

最大、IFX1 ~ IFX5まで5個のインサート・エフェクトが直列にインサートすることが可能です。チェーンした場合、一番最後のIFX通過後の“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”の設定が有効です。

Pan(CC#8) (Post IFX Pan CC#8) [L000...C064...R127]

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。次の“BUS Select”がL/Rのときにのみ有効です。(※P.162)

MIDI CC#8でコントロールできます。

BUS Select [L/R, 1, 2, 1/2, Off]

インサート・エフェクト通過後、どのBUSに送るかを設定します。通常L/Rに設定します。AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へ出力したい場合は、1、2、1/2に設定します。Offは“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”を使用してさらにマスター・エフェクトへ直列接続する場合に設定します。

S1 (Send1 (MFX1)) [000...127]

S2 (Send2 (MFX2)) [000...127]

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”(7.1 - 1a)をL/R、Offに設定しているときに有効です。

MIDI CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールできます。“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

7.2-1b: UTILITY



※「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」(7.1 - 1c)

Select by Category

カテゴリからインサート・エフェクトを選びます。

操作方法は「Select by Category」(P.2)を参照してください。



note このコマンドは、“Insert Effect 1”~“Insert Effect 5”を選択しているときに有効です。

7.2-2: IFX 1 (Insert Effect1)

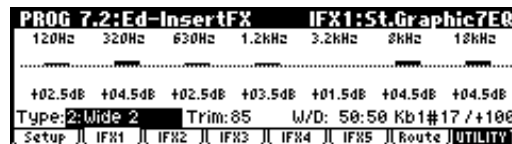
7.2-3: IFX 2 (Insert Effect2)

7.2-4: IFX 3 (Insert Effect3)

7.2-5: IFX 4 (Insert Effect4)

7.2-6: IFX 5 (Insert Effect5)

Setupページで選択したIFX1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメータを設定します。(※P.168)



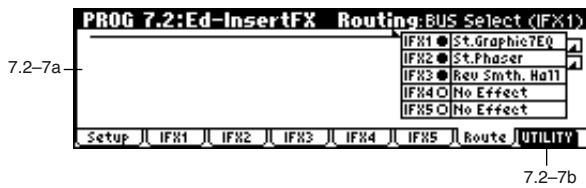
7.2-2a

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。(※「Dynamic Modulation Source (D.mod)」P.227)

7.2-2(...6)a: UTILITY

※「Write Program」(1.1 - 1c)

7.2-7: Route (Routing)



7.2-7a: Routing

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。(☞ 7.1 - 2a)

7.2-7b: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」(7.1 - 1c)

PROG 7.3: Ed-MasterFX

☞ マスター・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」P.159を参照してください。

7.3-1: Setup

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインやマスターEQを設定します。



7.3-1a: Master Effect Setup

マスター・エフェクトはダイレクト音(Dry)を出力しません。リターン・レベル(" Rtn 1 " " Rtn 2 ")でエフェクト音(Wet)をL、Rバスへ送り、ダイレクト音(" BUS Select "L/R: 7.1 - 1a、7.2 - 1a)とミックスします。

またマスター・エフェクトはモノラル入力です。オシレータ、インサート・エフェクト通過後のL、Rに定位した音は" S1(Send1 (MFx1)) "、" S2(Send2 (MFx2)) "のレベル設定に従って、モノラルにミックスされマスター・エフェクトに入ります。

☛ マスター・エフェクトの入出力はモノ・イン・ステレオ・アウトです。ステレオ入力タイプのエフェクトを選んだ場合でもモノラル入力となります。

MFx1 On/Off, MFx2 On/Off [Off, ON]

マスター・エフェクト1、2のオン/オフを設定します。オフでは出力をミュートします。

☛ MIDI ここでの設定とは別にマスター・エフェクト1はCC#94、マスター・エフェクト2はCC#95でオン/オフにできます。値が0でオフ、1~127で元の設定になります。グローバルMIDIチャンネルが MIDI Channel "(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。

Master Effect 1, 2 [000...089: name]

マスター・エフェクト1、2の種類を選択します。000:No Effect ~ 089:Reverb - Gateまでの90種類から選択します(ダブル・サイズ・エフェクトは選択できません)。000:No Effectの場合、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます。

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

マスター・エフェクトからL/Rバス(メイン出力L/MONO、R)へのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

7.3-1b: Chain

MFx Chain [Off, On]

On(チェックする): MFx1、MFx2間のチェイン(直列接続)がオンになります。(☞ P.164)

Direction (Chain Direction) [MFx1->MFx2, MFx2->MFx1]

チェインをオンしたときのMFx1、MFx2間の接続方向を設定します。

MFx1 MFx2: MFx1、MFx2の順番で接続します。

MFx2 MFx1: MFx2、MFx1の順番で接続します。

Signal (Chain Signal) [LR Mix, L Only, R Only]

チェインをオンしたときの、最初のマスター・エフェクトからのステレオ出力信号をどのように、次のマスター・エフェクトの入力(モノ)と接続するかを設定します。

L/R Mix: 最初のマスター・エフェクトからのステレオ出力L、Rをミックスして、次のマスター・エフェクトに入力します。

L Only, R Only: 出力の左または右チャンネルのみを次のマスター・エフェクトに入力します。

Level (Chain Level) [000...127]

チェインをオンしたときのマスター・エフェクトからマスター・エフェクトへの送りレベルを設定します。

7.3-1c: Master EQ Gain [dB]

L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にある3バンドEQのゲインを設定します。マスターEQ (7.3 - 4)の各" Gain "とリンクしています。

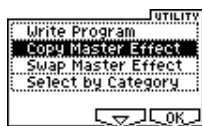
Low [-18.0...+18.0]

Mid [-18.0...+18.0]

High [-18.0...+18.0]

" Low "、" Mid "、" High "のカットオフ周波数、" Mid "の" Q "はMEQページで設定します。単位は「dB」です。

■ 7.3-1d: UTILITY

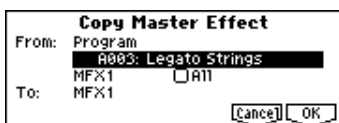


☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)
各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Copy Master Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、ソング・プレイのエフェクト設定をコピーします。

“Copy Master Effect”を選択してダイアログを表示します。



“From”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選択します。
BANK [A] ~ [G]キーを押してバンクを選ぶことができます。

コピーするエフェクトを選択します。MFX1、2を選ぶと“Rtn (Return)” (リターン・レベル)も同時にコピーされます。Master EQを選ぶとマスターEQの設定のみがコピーされます。インサート・エフェクトからもコピーできます。“All”にチェックするとマスター・エフェクト、マスターEQ全体の設定がコピーされます。

🔍 インサート・エフェクトからコピーした場合、ルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全には同じにはなりません。

“To”でコピー先のマスター・エフェクトを選択します。

コピー・マスター・エフェクトを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

Swap Master Effect

MFX1とMFX2の設定をスワップ(入れ替え)します。

“Swap Master Effect”を選択してダイアログを表示します。



スワップ・マスター・エフェクトを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

Select by Category

カテゴリーからマスター・エフェクトを選びます。

操作方法は、「Select by Category」(☞P.2)を参照してください。



☞ このコマンドは、“Master Effect 1”、“Master Effect 2”を選択しているときに有効です。

7.3-2: MFX 1 (Master Effect1)

7.3-3: MFX 2 (Master Effect2)

Setupページで、MFX1、2にそれぞれ選択したエフェクトのパラメータを設定します。(☞ P.168)

PROG 7.3:Ed-MasterFX		MFX1:St.Flanger	
LFO Wave: Tri	Shape: -50	Delay:	0.9ms
LFO Phase: +90 deg		Depth:	50
Freq: 0.50Hz	Std#18 / +0.28	Feedback:	+50
BPM/MIDI Sync: Off	BPM: 120	High Damp:	0%
Base: J	Times: 1	W/D: 40:60	Std#18 / -80
Setup MFX1 MFX2 MEQ		UTILITY	

7.3-2a

(☞ 「Dynamic Modulation Source (D.mod)」P.227)

■ 7.3-2(3)a: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)

7.3-4: MEQ (Master EQ)

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO, Rへ出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。(☞ P.220)

PROG 7.3:Ed-MasterFX		:Master EQ	
Low Cutoff: 120Hz		Gain:	+3.5dB
Mid Cutoff: 1.50kHz	Q: 1.3	Gain:	+3.0dB
High Cutoff: 4.50kHz		Gain:	+4.5dB
Low Gain Mod-Src: Off			
High Gain Mod-Src: Off			
Setup MFX1 MFX2 MEQ		UTILITY	

7.3-4a

■ 7.3-4a: UTILITY

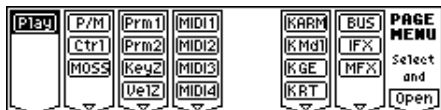
☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)



2. Combinationモード

COMBI PAGE MENU

Combinationモードでの各ページの選択方法はP.1を参照してください。



Play 1.1: Play	コンビネーションの選択と演奏。ティンバーのプログラムの選択、バンク、レベルの設定。KARMA GEの選択、Run/Soloの設定。(P.43)
P/M 2.1: Ed-Prog/Mix	ティンバーのプログラムの選択、バンク、レベルの設定(1.1: Playのパラメータとは共通、どちらでもエディット可能)。(P.48)
Ctrl 2.2: Ed-Ctrl	コントローラの設定。(P.49)
MOSS 2.3: Ed-MOSS	別売オプションEXB-MOSSをインストール時に表示。EXB-MOSS関連パラメータの設定。(P.49)
Prm1 3.1: Ed-Param1	ティンバーごとのMIDI、OSC、Pitchの設定。(P.49)
Prm2 3.2: Ed-Param2	KARMA ON/OFFによるティンバーの発音、ティンバーごとのデレイ、スケールの設定。(P.51)
KeyZ 3.3: Ed-Key Zone	ティンバーごとのキー・ゾーンの設定。(P.52)
VelZ 3.4: Ed-Vel Zone	ティンバーごとのベロシティゾーンの設定(P.53)
MIDI1 4.1: Ed-MIDI Filter1	ティンバーごとの各種MIDIメッセージ送受信のフィルター設定: Prog Change, AfterTouch等。(P.54)
MIDI2 4.2: Ed-MIDI Filter2	フィルター設定: JS, Ribbon Ctrl等(P.55)
MIDI3 4.3: Ed-MIDI Filter3	フィルター設定: Realtime Control Knob(P.55)
MIDI4 4.4: Ed-MIDI Filter4	フィルター設定: SW, Other Ctrl Change(P.56)
KARM 6.1: Ed-KARMA	KARMA GEの選択と設定、MIDIチャンネル、キーゾーン・パラメータ、MIDIフィルターの設定。(P.57)
K Mdl 6.2: Ed-KARMA Mdl	モジュール・パラメータ(トランスポーズ、生成されるフレーズの音域、トリガー等)の設定。(P.61)
K GE 6.3: Ed-KARMA GE	GEパラメータの設定とKARMA REALTIME CONTROLSへのアサイン(P.62)
K RT 6.4: Ed-KARMA RT	KARMA RTパラメータ、Dynamic MIDIの設定。(P.63)
BUS 7.1: Ed-BUS	ティンバーごとのBUSとマスター・エフェクトのセンド・レベルの設定。(P.65)
IFX 7.2: Ed-InsertFX	インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。(P.66)
MFX 7.3: Ed-MasterFX	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。(P.67)

COMBI 1.1: Play

Combination(コンビネーション)を選択して、演奏するためのページです。

1.1-1: Combi (Combination)



1.1-1a: Bank, Combi Select, Category, Cat.Hold, 10's Hold, ♩ (Tempo)

Bank (Bank Select) [Bank A...Bank F]

コンビネーション・バンクを表示します。
BANK [A] ~ [F]キーを押してバンクを選択します。
すべてのバンクで書き替えが可能です。各バンクには128コンビネーション、合計768のコンビネーション・エリアがあります。

Bank A, B	プリロード・コンビネーション用
Bank C, D	EXB-PCMシリーズ・コンビネーション用、ユーザー・コンビネーション用
Bank E	プリロード・コンビネーション用
Bank F	ユーザー・コンビネーション用、EXB-MOSS・コンビネーション用

Progページでティンバー1~8の“ Program Select ”(1.1 - 2c)が選ばれているときに、Bank [A] ~ [G]キーを押すと、ティンバー1~8のプログラムのバンクが切り替わります。

Combi Select (Combination Select) [0...127: name]

コンビネーションを選択します。このパラメータを選び、VALUE[▲]、[▼]キー、テン・キー[0]~[9]、[VALUE]ダイヤルで選びます。その他、カテゴリからの選択と、“ 10's Hold ”を使用した選択方法があります。(P.2 “ Cat.HOLD ”、“ Select by Category ”、“ 10's HOLD ”)

MIDI 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信することや、フット・スイッチによってプログラムを選択できます。(P.145 “ Foot SW Assign ”(GLOBAL 6.1 - 1a)、P.232「 Foot Switch Assign List 」)

Category [00...15: name]

コンビネーション・カテゴリーを選択します。

すべてのコンビネーションは、16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるコンビネーションを選ぶことができます。

カテゴリーからコンビネーションを選択するには、「Cat.HOLD」、ユーティリティ「Select by Category」を使用します。(≒PROG 1.1 - 1a)

note 各コンビネーションにカテゴリーを設定するときは、ユーティリティ「Write Combination」(1.1 - 1c)で行います。また、カテゴリー名の変更は「Category Name Comb. 00 - 07、08 - 15」(GLOBAL 4.1 - 3/4)で行います。

Cat.HOLD

[./HOLD]キーを押すと **Cat.HOLD** が表示されます。カテゴリーが固定されます。(≒PROG 1.1 - 1a)

10's HOLD

[./HOLD]キーを押すと **10's HOLD** が表示されます。コンビネーション・ナンバー10の位が固定されます。(≒PROG 1.1 - 1a)

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

KARMA機能動作時のテンポを設定します。

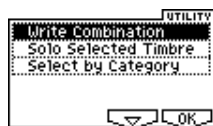
[TEMPO]ノブでも調整できます。

EXTは「MIDI Clock」(GLOBAL 2.1 - 1a)がExternalのときに表示し、KARMA機能は外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。このパラメータは6.1: Ed - KARMAでも設定できます。

1.1-1b: Combination Information

選択しているコンビネーションの情報を表示します。「SW1」、
「SW2」、REALTIME CONTROLS Bモード[ASSIGNABLE1 ~ 4]
ノブにアサインされている機能を表示します。

■ 1.1-1c: UTILITY



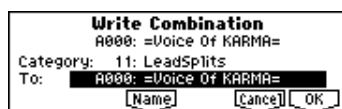
各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Write Combination

エディットしたコンビネーションを本機のメモリーにライトします。

大切なコンビネーションは必ずライトしてください。エディットしたコンビネーションは、ライトする前に電源をオフにしたり他のコンビネーションを選択すると復元できません。

操作方法は、「Write Program」(PROG 1.1 - 1c)を参照してください。



「Category」でライトするコンビネーションのカテゴリーを指定すると、COMBI 1.1: Playでコンビネーションを選択するときカテゴリーから選ぶことができます。

note [REC/WRITE]キーを押すと、Update Combinationダイアログが表示されます。ここでも、現在選択しているコンビネーションへのライトが実行できます。

Solo Selected Timbre

「Solo Selected Timbre」を選択するたびに、ソロ機能のオン/オフが切り替わります。

ユーティリティ・メニューから「Solo Selected Timbre」を選び、[F8]（「OK」）キーを押して実行します。

実行すると、メニューの「Solo Selected Timbre」の左側にチェックマークが付いた状態になり、ソロ機能がオンになります。

ティンバーごとのパラメータが表示されるページで、ソロにするティンバーを選択(1.1: Play, Progページの「Program Select」等)すると、そのティンバーのみが発音し、他のティンバーはミュートされます。各ページの「Selected Timbre Information」(1.1 - 2d)に「Solo」が表示されます。

別のティンバーをソロにするときは、ソロにしたいティンバーのパラメータを選択します。

note [TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1](T1/T9) ~ [F8](T8/T16)キーを押すと、各ティンバー「T1」~「T8」へ移動できます。

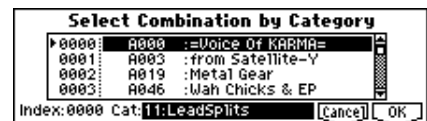
ソロ機能を解除するときは、再度ユーティリティ・メニューから「Solo Selected Timbre」を選び、[F8]（「OK」）キーを押します。

note ソロ機能によってミュートしたティンバーは、「Status」(3.1 - 1a)がEXT、EX2のとき、そのティンバーで設定しているMIDIノート・オン/オフを送信しません。

Select by Category

カテゴリーからコンビネーションを選びます。

操作方法は、「Select by Category」(≒P.2)を参照してください。



1.1-2: Prog (Timbre Program)

ティンバーで使用するプログラムを選択します。



1.1-2a: Bank, Combi Select, Cat.Hold, 10's Hold, (Tempo)

Bank [Bank A...Bank F]

Combi Select (Combination Select) [0...127: name]

Cat. (Cat. HOLD)

10's (10's HOLD)

(Tempo) [040...240, EXT]

Combiページと同様にコンビネーションの選択およびKARMA動作時のテンポを設定します。(※1.1 - 1a)

1.1-2b: Timbre Number & Category

Timbre Number & Category 1...8

ティンバーのナンバーとプログラム・カテゴリーの省略名を表示します。

1.1-2c: Program Select, Program Name

Program Select [A000...g128]

ティンバーで使用するプログラムを設定します。

“ Program Select ”が選ばれているときは、Bank [A] ~ [G]キー、VALUEコントローラで設定できます。

“ Program Select ”は2.1: Ed - Prog/Mix, Progページでも設定できます。

また、ユーティリティ“ Select by Category ”で、カテゴリーからプログラムを選択することができます。

note [TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1](T1/T9) - [F8](T8/T16)キーを押すと、各ティンバー“ T1 ”~“ T8 ”へ移動できます。

Bank Fは、別売オプションEXB-MOSSを搭載時に選択できます。搭載するとEXB-MOSS専用の128プログラムが使用できます。

MIDI 本機でコンビネーションを選択すると、コンビネーション・ナンバーのMIDIプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1 - 1a)で送信されます。同時に“ Status ”(3.1 - 1a)がEXT、EX2のティンバーでは、そのティンバーで設定しているMIDIチャンネルで、バンク・セレクト、プログラム・チェンジとボリューム(CC#7)を送信します。ただしグローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定したティンバーでは送信されません。送信時、EX2のティンバーは

“ Program Select ”のバンクを「 - 」と表示し、“ Bank(EX2) MSB ”、“ Bank(EX2) LSB ”(3.1 - 1a)で設定したバンク・ナンバーを送信します。

また本機の操作によるMIDIメッセージは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。同時に“ Status ”がEXT、EX2のティンバーはそのティンバーのMIDIチャンネルで同じメッセージを送信します。

受信したバンク・セレクト、プログラム・チェンジのMIDIチャンネルは、“ Status ”(3.1 - 1a)がINTのティンバーのMIDIチャンネルと一致すると、そのティンバーのプログラムが変わります。ただし、受信したMIDIチャンネルがグローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”と同じときはコンビネーションが変わります。

コンビネーションを変えないようにするには、グローバルMIDIチャンネルが受信するMIDIチャンネルと一致しないように変更するか、“ Combi(Combi Change) ”(GLOBAL 2.1 - 1b)をチェックなしに設定します。また“ Bank(Bank Change) ”(GLOBAL 2.1 - 1b)をチェックなしに設定するとバンクを変えずにプログラム・ナンバーだけが変わります。

コンビネーションを変えずにプログラムを変える場合、“ Program Change ”(4.1 - 1a)でOn、Offを設定することによって、MIDIチャンネルが一致していても、あるティンバーはプログラムを変え、あるティンバーは変えないといった設定も可能です。

Program Name

ティンバーで設定しているプログラム・ネームの一部を表示します。GM2パリエーション・バンク、GM2ドラムス・バンクのときは、パリエーション・バンク(1)~(9)、ドラムス・バンク(d)を表示します。

1.1-2d: Selected Timbre Information

現在、エディットの対象となっているティンバー(1~8)情報を表示します。

Timbre No.: Bank No., Prog No.: and name

ティンバー・ナンバー、そのティンバーで設定しているプログラム・バンク、ナンバー、ネームを表示します。

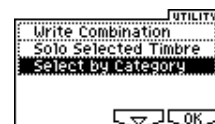
Status (INT, Off, EXT, EX2)

各ティンバーのMIDIと内部音源の状態を表示します。

Ch (01...16, Gch)

ティンバーで設定しているMIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

1.1-2e: UTILITY



※「 Write Combination 」、「 Solo Selected Timbre 」(1.1 - 1c) 各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1 - 1c: UTILITY 」を参照してください。

Select by Category

カテゴリからコンビネーションまたはティンバーで使用するプログラムを選びます。

“ Combi Select ”を選択している場合にユーティリティ「 Select by Category ”を選ぶと、Select Combination by Categoryダイアログが表示され、コンビネーションをカテゴリから選ぶことができます。(☞P.44)

また、“ Program Select ”を選択している場合にユーティリティ「 Select by Category ”を選ぶと、Select Program by Category (Timbre)ダイアログが表示され、ティンバーで使用するプログラムをカテゴリから選ぶことができます。

カテゴリからの選択方法についてはP.2を参照してください。

1.1-3: Mix (Mixer)

ティンバー1～8のパンとボリュームを設定します。



1.1-3a

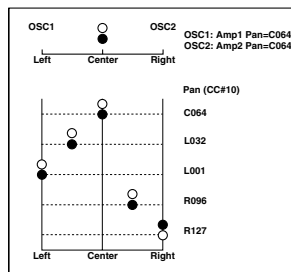
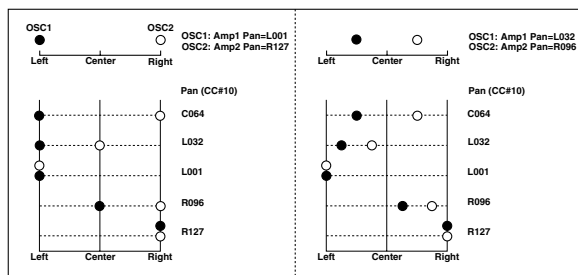
1.1-3b

1.1-3a: Pan, Volume

Pan [RND, L001...C064...R127]

ティンバー1～8のパンを設定します。(このパラメータは2.1: Ed-Prog/Mix, Mixerページでも設定できます。)

L001...C064...R127: L001で左側に振り切った状態、R127で右側に振り切った状態に定位します。Programモードでのオシレータのパンの状態はC064で再現します。



インサート・エフェクトにモノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定が無視されます。その場合は7.2: Ed - InsertFX, Setupページの“ Pan(CC#8) ”でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(「3. ミキサー(Mixer)」☞P.162)

RND: ノート・オンのたびにオシレータのパンがランダムに変化します。

MIDI “ Status ”(3.1 - 1a)がINTのとき、MIDIコントロール・チェンジ#10(パンポット)の受信でコントロールされ、設定が変わります。CC#10が0または1で左に振り切り、64で中央、127で右に振り切りします。

各ティンバーのMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(3.1 - 1a)でコントロールします。

Volume

[000...127]

ティンバー1～8のボリューム(音量)を設定します。

このパラメータは2.1: Ed-Prog/Mix, Mixerページでも設定できます。

MIDI ティンバーの音量は、ここでのボリュームの設定値とMIDIボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)をかけ合わせた値となります。“ Status ”(3.1 - 1a)がINTのとき、MIDI CC#7、CC#11の受信でティンバーの音量をコントロールできます。(本パラメータの設定値には影響しません。)

“ Status ”がEXTまたはEX2のとき、コンビネーションを切り替えると、パラメータの設定値をMIDI CC#7で送信します。ただし、グローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定されたティンバーは送信しません。

各ティンバーのMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(3.1 - 1a)でコントロールします。

1.1-3b: UTILITY



☞「 Write Combination 」、 「 Solo Selected Timbre 」(1.1 - 1c)、 「 Select by Category 」(1.1 - 1c、PROG 1.1 - 1a)

各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1 - 1c: UTILITY 」を参照してください。

Hold Balance

ティンバー1～8のボリューム・バランスを保たせながら音量を変化させるときに使用します。

いずれかのティンバーの“ Volume ”を選択し、ユーティリティ・メニューで“ Hold Balance ”を選び、[F8] (“ OK ”)キーを押すと「 Hold Balance 」の左側にチェック・マークが付いた状態になります(LCD画面左上に[Hold Bal.]が表示されます)。

この状態では、いずれかの“ Volume ”の値を変えると、その他のティンバーのボリュームも同時に変わります。

このときティンバー1～8のボリューム・バランスを保ちながら値が変わります。

1.1-4: KARMA

コンビネーションで使用するKARMAに関する設定をします。コンビネーションでは4つのKARMAモジュールを同時に動作させることができます。ここでは各KARMAモジュールで使用するGE (Generated Effect)の選択、各KARMAモジュールのオン/オフ (“ Run ”、“ Solo ”によりコントロール)を行います。その他の設定は、COMBI 6.1、6.2、6.3、6.4の各ページで行います。

KARMA機能のオン/オフは、KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF]キーで切り替えます。また、KARMA REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]、[LATCH]、[SCENE]キーの状態、およびCHORD TRIGGER[1]~[4]キーのノート/ペロシティ設定は、コンビネーションごとに保存することができます。



1.1-4a: GE Category, GE Select

KARMA機能により生成されるフレーズやパターンは、GEにより生成されます。GEは鍵盤からのノート・データを元にして、さまざまな内部パラメータの設定により、ノート・データの展開のしかた、リズム、和音構成、ペロシティ等をコントロールして、フレーズやパターンを生成します。また、MIDIコントロール・チェンジ、ピッチ・ベンド等をフレーズやパターンに同期させて生成することが可能です。音色やピッチを自在に変化させたフレーズやパターンを得ることができます。

GEはKARMAモジュールごとに選択します。Combinationモードでは、4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用できます。

GE Category [00: name...]

KARMAモジュールで選択しているGEのカテゴリーを表示します。
(※P.5 PROG 1.1 - 3a: KARMA GE Setup, “ GE Category ”)

GE Select [0000: Arp Model 1 Up/Dn...]

GEを選択します。(※P.5 PROG 1.1 - 3a: KARMA GE Setup, “ GE Select ”)

1.1-4b: GE Name, Run Check Box, Solo Check Box

GE Name

“ GE Select ”で選択したGEの名前を表示します。

Run Check Box [Off, On]

On(チェックする)にしたKARMAモジュールが動作します。

Solo Check Box [Off, On]

KARMA動作中に特定のKARMAモジュールだけを確認したいときにチェックします。

On(チェックする)にしたKARMAモジュールだけが動作します。“ Run ”がOff(チェックしない)でも、ここでOn(チェックする)のモジュールは動作します。

コンビネーションを変更したときにクリアされます。ライトしてもメモリーされません。

1.1-4c: Selected GE Information, Init K.RTC

現在、エディットの対象にあるKARMAモジュール[A]、[B]、[C]、[D]の情報を表示します。

GE No., GE Name

GEナンバー、GEネームを表示します。

MIDI In/Out Ch

KARMAモジュールのMIDI Input Ch(入力チャンネル)と、MIDI Output Ch(出力チャンネル)を表示します。設定は6.1 - 2: MIDI I/O, “ Input Channel ”、“ Output Channel ”(6.1 - 2a)で行います。

Init K.RTC (KARMA Realtime Controls-Use GE's Value) [Off, On]

GEを選択するときに、KARMA REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]の設定をイニシャル化するかどうかを設定します。GEが生成するフレーズやパターンをオリジナルの状態を確認できます。通常、GE選択時はOn(チェックする)にします。

※P.5 PROG 1.1 - 3a: KARMA GE Setup, “ Init K.RTC ”

対象となるKARMAモジュールで、GEパラメータにアサインされていないKARMA REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]はイニシャル化されません。(※ 6.3 - 1a “ Asgn ”) ただし、複数のKARMAモジュールで同時にGEパラメータにアサインされている場合は、イニシャル化します。これにより他のKARMAモジュールの状態が変化することがあります。

■ 1.1-4d: UTILITY

※「 Write Combination 」, 「 Solo Selected Timbre 」(1.1 - 1c)

Select by Category (Select Combination by Category/Select by Category: GE)

“ Combi Select ”(1.1 - 2a)が選ばれている場合は、コンビネーションをカテゴリーから選択できます。(※P.44)

“ GE Select ”(1.1 - 4a)が選ばれている場合は、GEをカテゴリーから選択できます。

操作方法は、「 Select by Category 」(※P.2)を参照してください。

1.1-5: K.RTC (KARMA RTC)



1.1-5a

1.1-5b

1.1-5a: RT Knob/SW Name

KARMA REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]の名前と、コンビネーションにライトされているノブ、スイッチの設定を表示します。

ノブ、スイッチの名前の前の[---]部分には、ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]の操作によりコントロールされる KARMA モジュールが演奏するティンバーで選択しているプログラムのカテゴリの省略名が表示されます。カテゴリの異なるプログラムの複数ティンバーの場合は、[MLTI]と表示されます。

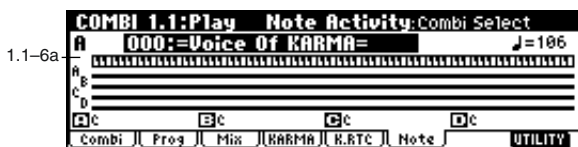
名前の選択は、COMBI 6.4 - 4/5: Ed - KARMA RT, Name 1/2 ページで行います。

☞ P.6 PROG 1.1 - 4a: RT Knob/SW Name

1.1-5b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」、「Select by Category」(1.1 - 1c)

1.1-6: Note (Note Activity)



1.1-6a

1.1-6b

1.1-6a: Note Activity Display, Chord Name

Note Activity Display A, B, C, D

各 KARMA モジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が生成するノート・オン/オフの状態をリアルタイムで表示します。

KARMA モジュールのキー・ゾーンを実線で表示します。(☞ P.59 COMBI 6.1 - 3: Key Z)

Chord Name A, B, C, D

各 KARMA モジュールが認識したコード名を表示します。

note コード認識には、各 KARMA モジュールのキー・ゾーン(COMBI 6.1 - 3a: Ed - KARMA Key Zone)と“Transpose”(COMBI 6.2 - 1a: Module Parameter)およびDynamic MIDI Destination(COMBI 6.4 - 3a/b/c/d)“Chord Scan”と“Smart Scan”の設定が影響されます。

1.1-6b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」、「Select by Category」(1.1 - 1c)

COMBI 2.1: Ed-Prog/Mixer

2.1-1: Prog (Timbre Program)

ティンバー 1 ~ 8 のバンク、プログラムを設定します。これらのパラメータは、1.1: Play, Prog ページでも設定することができます。



2.1-1a

2.1-1b

2.1-1a: Program Select, Program Name

Program Select

ティンバーで使用するプログラムを設定します。(☞ 1.1 - 2c)

Program Name

ティンバーで設定しているプログラム・ネームの一部を表示します。(☞ 1.1 - 2c)

2.1-1b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)、
「Select by Category」: Select Program by Category (Timbre)(1.1 - 2e)

2.1-2: Mix (Mixer)

ティンバー 1 ~ 8 のパンとボリュームを設定します。これらのパラメータは、1.1: Play, Mixer ページでも設定することができます。



2.1-2a

2.1-2b

2.1-2a: Pan, Volume

Pan

ティンバー 1 ~ 8 のパンを設定します。(☞ 1.1 - 3a)

Volume

ティンバー 1 ~ 8 のボリューム(音量)を設定します。(☞ 1.1 - 3a)

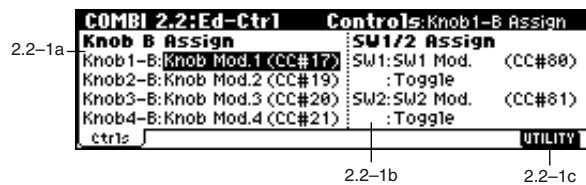
2.1-2b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 2.2: Ed-Ctrl

CombinationモードのREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードおよび[SW1]、[SW2]キーの機能を設定します。

2.2-1: Ctrls (Controls)



2.2-1a: Knob B Assign

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。(☞ P. 231 「Realtime Control Knobs B Assign List」)

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLSのBモード時にそれぞれの[1]~[4]ノブを操作したときに有効です。

コンビネーションでは、各ティンバーに割り当てられているプログラムのREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードの機能は無効になるので、新たに設定します。

- Knob1-B (Knob1-B Assign) AMSOURCE [Off...MIDI CC#95]
- Knob2-B (Knob2-B Assign) AMSOURCE [Off...MIDI CC#95]
- Knob3-B (Knob3-B Assign) AMSOURCE [Off...MIDI CC#95]
- Knob4-B (Knob4-B Assign) AMSOURCE [Off...MIDI CC#95]

2.2-1b: SW1/2 Assign

[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします。(☞ P.230 「SW1、SW2 Assign List」)

コンビネーションでは、各ティンバーに割り当てられているプログラムの[SW1]、[SW2]キーの機能は無効になるので、新たに設定します。

- SW1 (SW1 Assign) AMSOURCE [Off...AfterT Lock]
- SW1 Mode [Toggle, Momentary]
- SW2 (SW2 Assign) AMSOURCE [Off...AfterT Lock]
- SW2 Mode [Toggle, Momentary]

(☞ PROG 2.2 - 1b)

2.2-1c: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 2.3: Ed-MOSS

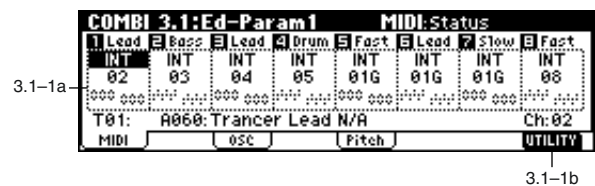
このページは別売オプションEXB-MOSS搭載時に表示します。

(☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」 & P.269 「オプションEXB-MOSS」)

COMBI 3.1: Ed-Param1

3.1-1: MIDI

各ティンバーのMIDIに関する設定を行います。



3.1-1a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

Status

[INT, Off, EXT, EX2]

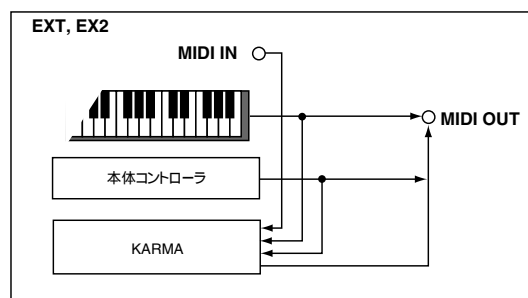
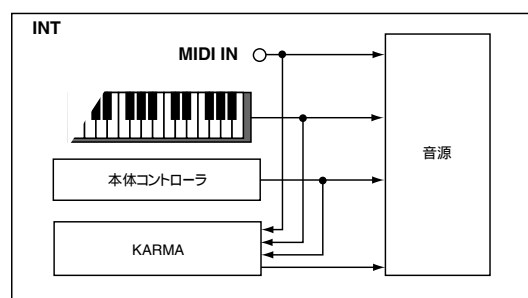
各ティンバーのMIDIと発音の状態(Status)を設定します。

INT: 本機を操作するとティンバーが発音し、外部のMIDI機器からのMIDIメッセージに応じて発音します。MIDIデータは送信しません。

Off: そのティンバーは発音しません。またMIDIデータも送信しません。

EXT: 本機を操作するとティンバーは発音せず、外部にMIDIデータを送信します。

EX2: “ Bank(EX2) MSB ”、“ Bank(EX2) LSB ”(3.1 - 1a)が有効になります。本機で選択できるBank A ~ g(d)のバンク・ナンバーにかかわらず、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。



MIDI Channel [01...16, Gch]

ティンバー 1 ~ 8 の MIDI の送受信チャンネルを設定します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル、MIDI Channel "(GLOBAL 2.1 - 1a)にティンバーのMIDIチャンネルを常に一致させます。

" Status "がINTのときは、この設定と同じチャンネルのMIDIメッセージを受信します。グローバルMIDIチャンネルと同じに設定すると、本機の操作で内部の音源を発音します。EXT、EX2のときは、本機を操作すると、ここで設定したMIDIチャンネルでMIDIメッセージを送信します。(グローバルMIDIチャンネルでも同時に送信します。)

Bank(EX2) MSB [000:000...127:127]

Bank(EX2) LSB [000:000...127:127]

" Status "がEX2のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。

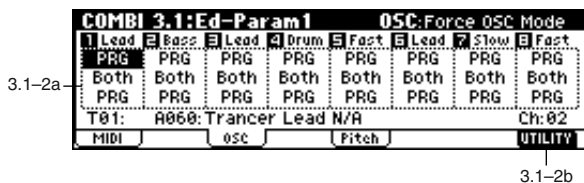
" Status "がEX2以外のとき、ここでの設定は無効となります。

■ 3.1-1b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

3.1-2: OSC

各ティンバーの発音に関する設定を行います。



3.1-2a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, Mono, LGT]

ティンバー 1 ~ 8 で選択したプログラムの " Mode(Voice Assign Mode) "(PROG 2.1 - 1b)を設定します。

PRG: プログラムの設定に従います。

Poly: プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

Mono: プログラムでの設定に関わらずモノフォニックで発音します。

LGT(Legato): モノフォニックで発音し、シングル・トリガー(レガート)がかかります。

Mono、LGTのとき、発音する優先順位はプログラムの " Priority " (PROG 2.1 - 1b)の設定に従います。

OSC Select [Both, OSC1, OSC2]

ティンバー 1 ~ 8 で選択したプログラムの " Mode(Oscillator Mode) "(PROG 2.1 - 1a)を設定します。" Mode(Oscillator Mode) "がDoubleのときに一方のオシレータのみを発音させることができます。

Both: プログラムの設定に従いOSC1、2が発音します。

OSC1: OSC1のみが発音します。

OSC2: OSC2のみが発音します。" Mode(Oscillator Mode) "がSingle、またはDrumsのときは発音しません。

Portamento [PRG, Off, 001...127]

ティンバー 1 ~ 8 のポルタメントを設定します。

PRG: プログラムの設定に従います。

Off: プログラムでポルタメントがかかる設定でも、強制的にオフにします。

001...127: プログラムでポルタメントがオフでも、ここで設定したポルタメント・タイムでポルタメントがかかります。

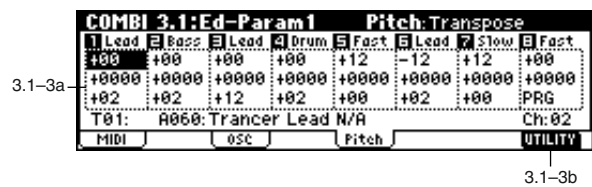
MIDI " Status "(3.1 - 1a)がINTのとき、CC#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールで、設定が変わります(設定がPRGのとき、CC#05:ポルタメント・タイムは受信しません)。“ MIDI Channel "(3.1 - 1a)で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

■ 3.1-2b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

3.1-3: Pitch

各ティンバーのピッチに関する設定を行います。



3.1-3a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [-24...+24]

各ティンバーの音程を半音単位で調整します。

12で1オクターブです。

Detune (BPM Adj) [-1200...+1200]

各ティンバーの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。

0: 基準ピッチです。

note ユーティリティ " Detune BPM Adj. "(3.1 - 3b)を使用してBPM単位の計算により自動的にDetuneをセットすることができます。

MIDI " Transpose "、" Detune "はMIDI RPNの受信でコントロールできます。ティンバー 1 ~ 8 で設定したプログラムの " Mode (Oscillator Mode) "(PROG 2.1 - 1a)の設定によって次のようにコントロールされます。

" Mode(Oscillator Mode) "がSingle、Doubleのとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で " Transpose "が、ファイン・チューンの受信で " Detune "が、それぞれコントロールされ、設定が変わります。

" Mode(Oscillator Mode) "がDrumsのとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で " Detune "が、コントロールされ、設定が変わります。コントロール可能な範囲はコース・チューン、ファイン・チューンを合わせて、±1オクターブとなります。

Bend Range

[PRG, -24...+24]

ピッチ・バンドを操作したときに変化するピッチの範囲を半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

- 24 ~ +24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

MIDI MIDI RPNのピッチバンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのときは受信しません)。

“ MIDI Channel ”(3.1 - 1a)で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。(P.60 COMBI 6.1 - 6a: Tx Filter “ GE Bend ”)

3.1-3b: UTILITY



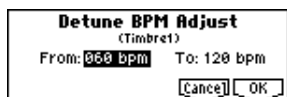
「 Write Combination 」、 「 Solo Selected Timbre 」(1.1 - 1c) 各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1 - 1c: UTILITY 」を参照してください。

Detune BPM Adj. (Detune BPM Adjust)

ティンバーのプログラムにフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプルを使用しているとき、そのBPMを変更します。“ Detune BPM Adj. ”はピッチを変えることによってフレーズやリズムのBPMを変化させます。

ティンバーの“ Detune ”が選択されているときに、そのティンバーに対して有効となります。実行すると、選択している“ Detune ”値が自動的に設定されます。(PROG 2.1 - 2c、2.1 - 3、GLOBAL 5.1 - 1b、5.1 - 2)

“ Detune BPM Adj. ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”にオリジナルのBPM値を、“ To ”に設定したいBPM値を設定します。“ Detune ”の自動計算はこの2つの値を元に行われます。

例えば“ From ”60bpm、“ To ”120bpmを実行すると、+1200 (1オクターブ・アップ)が“ Detune ”にセットされます。

デチューンBPMアジャストを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

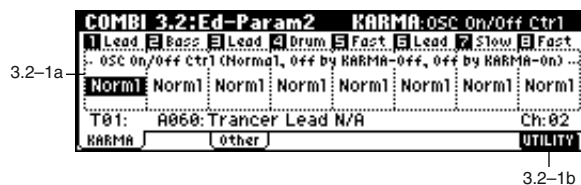
! ここで実行、計算したデチューン値は“ Detune ”+ 0000に対して加算します。“ From ”のBPM値は、“ Detune ”+ 0000のときの値をセットします。“ From ”60bpm、“ To ”120bpmを実行後、さらに“ From ”120bpm、“ To ”60bpmを実行しても、元に戻りません(この場合、Detune= - 1200: 1オクターブ・ダウンとなります)。

note このコマンドは“ Detune ”(3.1 - 3a)選択時に有効です。

COMBI 3.2: Ed-Param2

3.2-1: KARMA

各ティンバーの発音をKARMA ON/OFFによりコントロールします。



3.2-1a: OSC On/Off Ctrl

OSC On/Off Ctrl [Norml, by Off, by On]

Norml (Normal): KARMA [ON/OFF]キーによるティンバーの発音のコントロールをしません。通常、Normlに設定します。

by Off (Off by KARMA-Off): KARMA [ON/OFF]キー・オン時、ティンバーは通常どおり発音します。

KARMA [ON/OFF]キー・オフ時、ティンバーは発音しません。

KARMA オフの時のみに、同じMIDI Channelに設定した複数ティンバーの中の特定のティンバーの発音を止める場合に設定します。

by On (Off by KARMA-On): KARMA [ON/OFF]キー・オン時、ティンバーは発音しません。

KARMA [ON/OFF]キー・オフ時、ティンバーは通常どおり発音します。

KARMA機能オンの時のみに、同じMIDI Channelに設定した複数ティンバーをKARMAモジュールでコントロールする場合に、特定のティンバーの発音のみを止める場合に設定します。

KARMA オフ時には2ティンバーのレイヤーで鍵盤演奏、KARMA オン時のフレーズ演奏は、1ティンバーにする場合等に設定します。

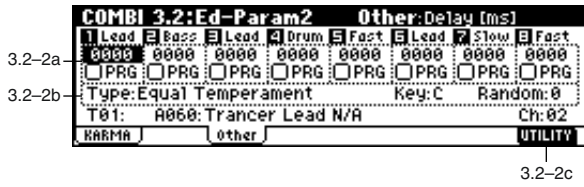
各ティンバーの“ Status ”(3.1 - 1a)が、INTの場合、“ OSC On/Off Ctrl ”の設定により、各ティンバーのオシレータの発音を止めることができます。

3.2-1b: UTILITY

「 Write Combination 」、 「 Solo Selected Timbre 」(1.1 - 1c)

3.2-2: Other

各ティンバーのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムとスケールを設定します。



3.2-2a: Delay [ms], Use Prog's Scale

Delay [ms] [0000...5000, KeyOff]

各ティンバーのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KeyOff: ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンブレグのサスティン・レベルが0以外のときは音が消えません。チェンバロの音色等で使います。

通常は0に設定します。

Use Prog's Scale [Off, On]

各ティンバーに、“Scale”(PROG 2.1 - 1c)で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

On(チェックする): プログラムのスケールを使用します。

Off(チェックしない): “Type(Combi's Scale)”(3.2 - 2b)でのスケールを使用します。

3.2-2b: Combi's Scale, Key, Random

コンビネーションで使用するスケールを設定します。

Type (Combi's Scale)
[Equal Temperament...User Octave15]

スケールのタイプを選択します。

≡ Type(Scale Type) (PROG 2.1 - 1c)

Key [C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

≡ Key (PROG 2.1 - 1c)

Random [0...7]

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にズレます。

≡ Random (PROG 2.1 - 1c)

■ 3.2-2c: UTILITY

≡ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 3.3: Ed-Key Zone

各ティンバーが発音するキーの範囲を設定します。

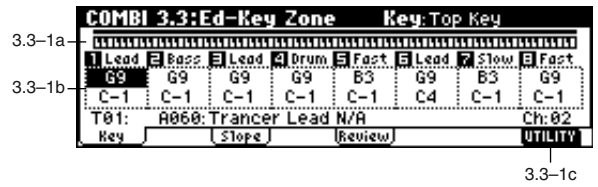
トップ/ボトム・キーで、ティンバー1~8が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スローブで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

音色の異なるティンバーで、発音する範囲が重ならないように設定すると、鍵盤の位置で異なる音色を弾き分けることができます(キー・スプリット)。

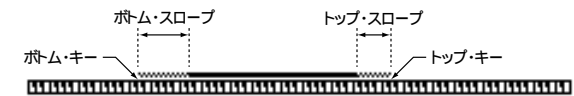
発音範囲が重なるように設定すると、1つの鍵盤で異なる音色が重なって発音します(レイヤー)。

さらにスローブ(網掛け部分)が重なるように設定すると、音色が重なって発音し、それらの重なり具合は鍵盤の位置で変化します(ポジションナル・クロスフェード)。

3.3-1: Key (Key Zone)



3.3-1a: Key Zone Map (1)



現在選択しているティンバーがノート・データによって発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスローブ部分を網掛けで表示します。

3.3-1b: Top Key, Bottom Key

Top Key [C-1...G9]

ティンバー1~8が発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

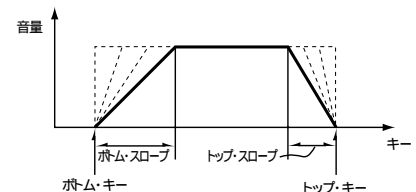
Bottom Key [C-1...G9]

ティンバー1~8が発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによっても入力できます。

! 1つのティンバー内では、ボトム・キーはトップ・キーより上に設定できません。また、トップ・スローブとボトム・スローブが重なるように設定できません。

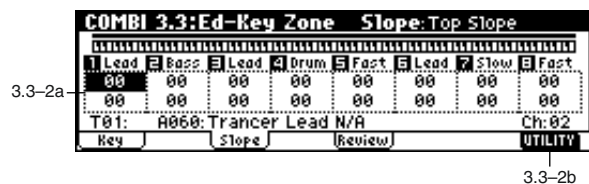
弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



■ 3.3-1c: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

3.3-2: Slope (Key Slope)



3.3-2a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [00...72]

トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: トップ・キーから1オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60: トップ・キーから5オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Slope [00...72]

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

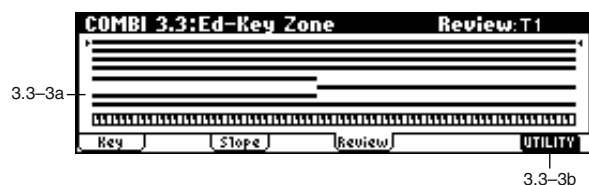
12: ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60: ボトム・キーから5オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

■ 3.3-2b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

3.3-3: Review



3.3-3a: Key ZZone Map (All)

T1...T8

ティンバー1～8のノート・データによる発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

■ 3.3-3b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 3.4: Ed-Vel Zone (Velocity Zone)

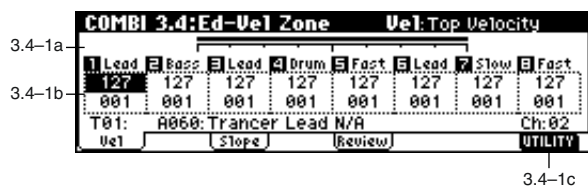
トップ/ボトム・ベロシティで、ティンバー1～8が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

複数のティンバーで、ベロシティ・ゾーンが発音部分が重ならないように設定すると、鍵盤を弾く強さで異なる音色を弾き分けることができます(ベロシティ・スイッチ)。

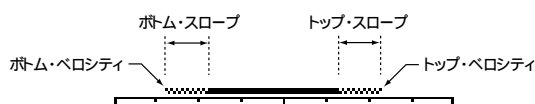
発音範囲が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音されません(レイヤー)。

さらに、スロープ(網掛けの部分)が重なるように設定すると、異なる音色が同時に発音し、それらの重なり具合は弾く強さによって変化しませんが(ベロシティ・クロスフェード)。

3.4-1: Vel (Velocity Zone)



3.4-1a: Velocity Zone Map (1)



現在選択しているティンバーがベロシティによって発音する範囲を表示します。発音するベロシティ値を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

3.4-1b: Top Velocity, Bottom Velocity

Top Velocity [1...127]

ティンバー1～8が発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Bottom Velocity [1...127]

ティンバー1～8が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

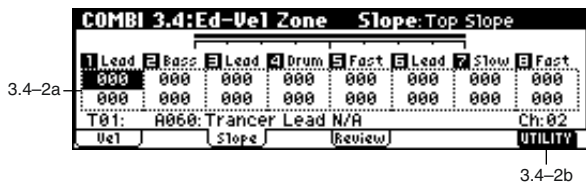
note [ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

! 1つのティンバー内では、ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

■ 3.4-1c: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

3.4-2: Slope (Velocity Slope)



3.4-2a

3.4-2b

3.4-2a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [0...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

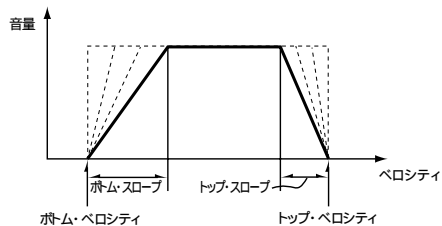
Bottom Slope [0...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

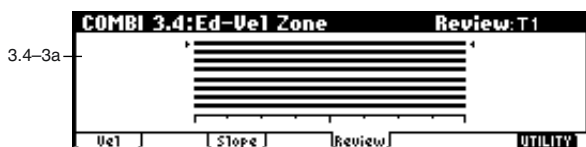
弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



■ 3.4-2b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

3.4-3: Review



3.4-3a

3.4-3b

3.4-3a: Velocity Zone Map (All)

T1...T8

ベロシティによって、各ティンバーが発音する範囲を表示します。

発音するベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

■ 3.4-3b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 4.1: Ed-MIDI Filter 1

ティンバー1～8が送受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば同じMIDIチャンネルで発音していても、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせないといった設定等が行えます。

On(チェックする): MIDIデータの送受信がイネーブル(可能)になります。

“Status”(3.1 - 1a)がINTのとき、本機のコントローラ操作やMIDIデータの受信によって、チェックしてある項目の効果がティンバーのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能は、ここでの設定に影響されません)。

EXTまたはEX2のとき、本機のコントローラ操作によってそのティンバーのチャンネルでMIDIデータを送信します。本機全体のMIDI送受信の設定は“MIDI Filter”(GLOBAL 2.1 - 1b)で行います。

MIDI Filter3、4ページにある、機能がアサインナブル(ユーザーが設定可能な)コントローラのMIDIフィルターは、MIDIコントロール・チェンジに設定してある場合、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。

このときMIDI Filter1、2ページにあるコントロール・チェンジに設定してある場合、MIDI Filter1、2ページでの設定を優先します。また、同じコントロール・チェンジがMIDI Filter3、4ページにある複数のコントローラにアサインしてある場合、どれか1つをチェックすると、そのコントロール・チェンジに対して設定が有効になります。

Off(チェックしない): MIDIデータの送受信がディセーブル(不可能)になります。

4.1-1: MIDI 1-1 (MIDI Filter 1-1)



4.1-1a

4.1-1b

4.1-1a: Program Change, After Touch

Program Change [Off, On]

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

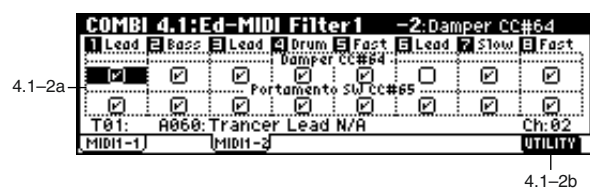
After Touch [Off, On]

MIDIアフタータッチ・メッセージを送受信するかを設定します。

■ 4.1-1b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

4.1-2: MIDI 1-2 (MIDI Filter 1-2)



4.1-2a

4.1-2b

4.1-2a: Damper CC#64, Portamento SW CC#65

Damper CC#64 [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#64 ホールド(ダンパー・ペダル)を送受信するかを設定します。

Portamento SW CC#65 [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#65 ポルタメント・オン/オフを送受信するかを設定します。

■ 4.1-2b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 4.2: Ed-MIDI Filter2

4.2-1: MIDI 2-1 (MIDI Filter 2-1)



4.2-1a

4.2-1b

4.2-1a: JS+Y CC#01, JS-Y CC#02

JS+Y CC#01 [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#1(本機のジョイスティック+Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を送受信するかを設定します。

JS-Y CC#02 [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#2(本機のジョイスティック-Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を送受信するかを設定します。

■ 4.2-1b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

4.2-2: MIDI 2-2 (MIDI Filter 2-2)



4.2-2a

4.2-2b

4.2-2a: JS X/Bend as AMS, Ribbon CC#16

JS X/Bend as AMS [Off, On]

MIDIピッチ・バンド・メッセージ(本機のジョイスティックをX方向)の受信によって、JS Xを設定したAMS(※P.221「Alternate Modulation Source」)での効果を受信するかを設定します(MIDIピッチ・バンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません)。

Ribbon CC#16 [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#16(リアルタイム・コントロール・ノブBアサインや、接続しているTRITONなどのリボン・コントローラで設定)を送受信するかを設定します。

■ 4.2-2b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 4.3: Ed-MIDI Filter3

REALTIME CONTROL[1],[2],[3],[4]ノブのA、Bモードでの効果を送受信するかを設定します。Aモードの各ノブはMIDIコントロール・チェンジ・メッセージが固定です。Bモードは2.2:Ed - Ctrlで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。

4.3-1: MIDI 3-1 (MIDI Filter 3-1)

4.3-2: MIDI 3-2 (MIDI Filter 3-2)



4.3-1a

4.3-1b

4.3-1a: Realtime Control Knob 1, 2

Knob1 [Off, On]

Aモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#74(本機のローパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

Knob2 [Off, On]

Aモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#71(本機のローパス・フィルター・レゾナンスまたはハイパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

4.3-2a: Realtime Control Knob 3, 4

Knob3 [Off, On]

Aモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#79(本機のフィルターEGインテンシティ)とBモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

Knob4 [Off, On]

Aモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#72(本機のフィルターおよびアンプEG、リリース・タイム)とBモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

■ 4.3-1(2)b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 4.4: Ed-MIDI Filter4

4.4-1: MIDI 4-1 (MIDI Filter 4-1)



4.4-1a: SW1, SW2

SW1, SW2 [Off, On]

[SW1]、[SW2]キーでの効果を送受信するかを設定します。

[SW1]、[SW2]キーは2.2:Ed - Ctrlで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。

SW1 Mod.(CC#80)、SW2 Mod.(CC#81)、またはPorta.SW(CC#65)に設定したときに有効です。

■ 4.4-1b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

4.4-2: MIDI 4-2 (MIDI Filter 4-2)



4.4-2a: FootPedal/Switch, Other Control Change

FootPedal/Switch [Off, On]

ASSIGNABLE PEDAL/SWITCHの効果を送受信するかを設定します。機能は、GLOBAL 6.1 - 1aで設定します。

MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

Other Ctrl Change [Off, On]

前述のMIDI Filter1 ~ 4の項目で該当しないMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

■ 4.4-2b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)


COMBI 6.1: Ed-KARMA


コンビネーションで使用するKARMA機能に関する設定をします。Combinationモードでは、4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用できます。

コンビネーションでは、ドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのプログラムに別々のフレーズやパターンをつけたり、4つのKARMAモジュールと8つのティンパー・プログラムを組み合わせ、さまざまな設定が可能です。

これらの設定は、プログラムを切り替えたときに自動的にそのコンビネーションにメモリーされているKARMA機能の設定に切り替わりません。(☞ P.47 1.1 - 1c: System Basic, Auto KARMA “Combi”: On)

KARMAのオン/オフは、KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF]キーで切り替えます。また、KARMA REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]、[LATCH]、[SCENE]キーの状態、およびCHORD TRIGGER[1]~[4]キーのノート/ベロシティ設定は、コンビネーションごとに保存することができます。

 これらの設定が有効になるのは、Auto KARMA “Combi” が Onのときです。

 6.1 - 1: Setupのパラメータは、COMBI 1.1 - 4: KARMA ページでも設定できます。

6.1-1: Setup



6.1-1a: GE Category, GE Select

GE Category [00: name...]
GE Select [0000: Arp Model 1 Up/Dn...]

☞ P.47 1.1 - 4a: GE Category, GE Select

6.1-1b: GE Name, Run Check Box, Solo Check Box

GE Name
Run Check Box [Off, On]
Solo Check Box [Off, On]

☞ P.47 1.1 - 4b: GE Name, Run Check Box, Solo Check Box

6.1-1c: Selected GE Information, Init K.RTC

GE No., GE Name
MIDI In/Out Ch
Init K.RTC (KARMA Realtime Controls-Use GE's Value) [Off, On]

☞ P.47 1.1 - 4c: Selected GE Information, Init K.RTC

6.1-1d: UTILITY




☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」、(1.1 - 1c) 「Copy KARMA Module」、(PROG 6.1 - 1d) 「Select by Category」、(1.1 - 4d)

操作方法は、「Select by Category」(☞ P.2)を参照してください。

Init KARMA Module (Initialize KARMA Module)

各KARMAモジュールの設定を初期化します。

 GEの選択は初期化されません。GEパラメータの“Value”は、選択しているGEでプリセットされているパラメータの初期値が設定されます。

また、各KARMAモジュールの“Input Channel”、“Output Channel”(6.2 - 2a)の設定は初期化されません。

“Initialize KARMA Module”を選び、ダイアログを表示します。



“Module”で初期化するKARMAモジュールを選択します。AllではKARMAモジュール[A]、[B]、[C]、[D]が全て初期化されます。

KARMA RTパラメータ、KARMA REALTIME CONTROLSの設定も初期化する場合は、“KARMA RT&Panel Setting”にチェックします。

“KARMA RT&Panel Setting”で初期化される設定

- ・ 6.4: Ed - KARMA RTの設定(RT Parm, DynMIDI, Name)
- ・ KARMA REALTIME CONTROLSノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]、[SCENE]キー、[LATCH]キーの設定
- ・ CHORD TRIGGER[1]~[4]キーの設定

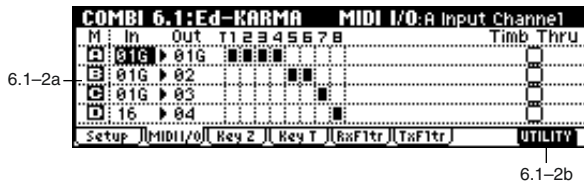
初期化を実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

6.1-2: MIDI I/O

コンビネーションで使用する4つのKARMAモジュールのMIDI入力チャンネルを設定します。

KARMAモジュールで設定するMIDI入力チャンネルと一致した鍵盤やMIDI IN端子からのMIDIデータが、KARMAモジュールに入力されます。(下図「KARMA - MIDI Input/Output Channel」参照)

KARMAモジュールで設定するMIDI出力チャンネルで、KARMAモジュールからのMIDIデータが送信され、チャンネルが一致するティンバーが発音します。



6.1-2a: Input Channel, Output Channel, T.Thru (KARMA Off)

A/B/C/D Input Channel [01...16, Gch]

KARMAモジュールのMIDI入力チャンネルを設定します。設定したMIDIチャンネルと一致した鍵盤やMIDI IN端子からのMIDIデータがKARMAモジュールに入力します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 1a)にMIDIチャンネルを常に一致させます。Combinationモードで鍵盤演奏でKARMAを使用する場合、通常Gchに設定にします。

A/B/C/D Output Channel [01...16, Gch]

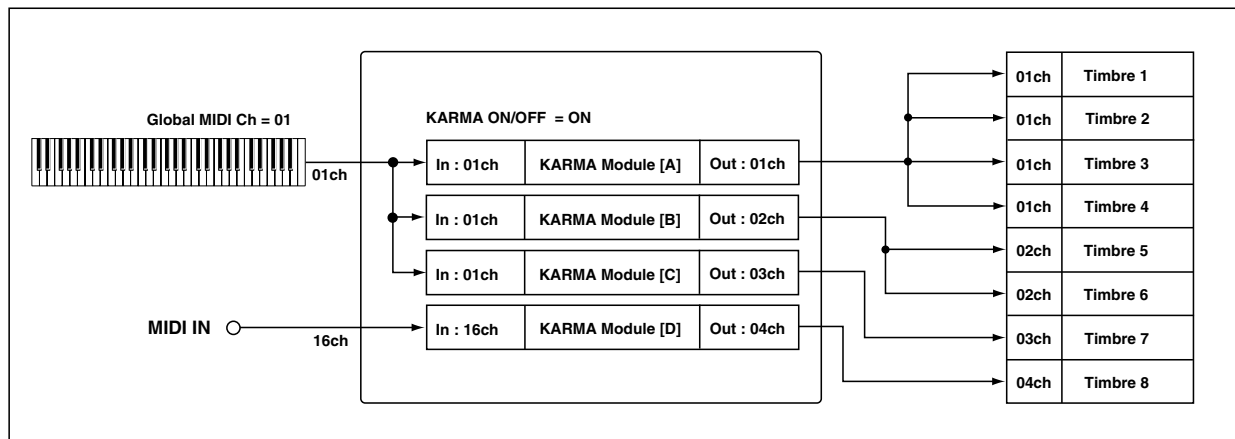
KARMAモジュールのMIDI出力チャンネルを設定します。設定したMIDIチャンネルで、KARMAモジュールからのMIDIデータが送信され、チャンネルが一致するティンバーが発音します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 1a)にMIDIチャンネルを常に一致させます。

KARMA Routing Map

各KARMAモジュールのMIDI出力チャンネルと、ティンバーのMIDIチャンネル(3.1 - 1a)の設定により、各KARMAモジュールにより発音するティンバーを表示します。

KARMA - MIDI Input / Output Channel



Timb Thru (T.Thru(KRM Off)) [Off, On]

“Input Channel”と“Output Channel”の設定は、通常、KARMA [ON/OFF]キーがオンの場合にのみ有効です。

“Timb Thru”では、例外的にKARMA [ON/OFF]キーがオフのときに、KARMAモジュールを経由したMIDIデータをティンバー(Timbre)へ送る(Thru)かどうかを設定します。

On (チェックする): KARMA [ON/OFF]キーがオフのときに、KARMAモジュールを経由したMIDIデータが“Output Channel”でティンバーに送られます。

Off (チェックしない): KARMA [ON/OFF]キーがオフのときに、KARMAモジュールを経由したMIDIデータが、ティンバーに送られません。

ティンバー1にKARMAモジュール[A]、ティンバー2にKARMAモジュール[B]の別々のフレーズやパターンをかける場合、次のようにMIDIチャンネルを設定します。

[設定例1]

グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 1a)を01にします。

ティンバー1を以下のように設定します。

“Program Select”: Bassのプログラム
“MIDI Channel”(3.1 - 1a): Gch

ティンバー2を以下のように設定します。

“Program Select”: ピアノのプログラム
“MIDI Channel”(3.1 - 1a): 02

KARMAモジュール[A]を以下のように設定します。

“GE Select”: GEカテゴリがBassのリフ
“Input Channel”: Gch
“Output Channel”: Gch
“Timb Thru”: Off

KARMAモジュール[B]を以下のように設定します。

“GE Select”: GEカテゴリがKeyboardのリフ
“Input Channel”: Gch
“Output Channel”: 02
“Timb Thru”: Off

KARMA [ON/OFF]キーをオンにします。

鍵盤を弾くと、KARMAモジュール[A]によりティンバー1のベースが、KARMAモジュール[B]によりティンバー2のピアノが演奏されます。(次ページ下図「KARMA ON/OFF=ON (1)(2)」参照)

KARMA [ON/OFF]キーをオフにします。

鍵盤を弾くと、MIDIチャンネルがGchで一致するティンバー1のベースが発音します。ティンバー2はMIDIチャンネルが02のため鍵盤により発音しません。(下図「KARMA ON/OFF=OFF (1)」参照)

[設定例2]

[設定例1]の ~ を行います。

KARMAモジュール[A]を以下のように設定します。

“ GE Select ”: GEカテゴリーがBassのリフ

“ Input Channel ”: Gch

“ Output Channel ”: Gch

“ Timb Thru ”: Off

KARMAモジュール[B]を以下のように設定します。

“ GE Select ”: GEカテゴリーがKeyboardのリフ

“ Input Channel ”: Gch

“ Output Channel ”: 02

“ Timb Thru ”: On

KARMA [ON/OFF]キーをオンにします。

鍵盤を弾くと、[設定例1]のと同様の動作になります。(下図「KARMA ON/OFF=ON (1)(2)」参照)

KARMA [ON/OFF]キーをオフにします。

鍵盤を弾くと、MIDIチャンネルがGchで一致するティンバーのベースが発音します。ティンバー2のピアノがKARMAモジュール[B]の“ Timb Thru ”:Onの設定により発音します。(下図「KARMA ON/OFF=OFF (2)」参照)

6.1-2b: UTILITY

- ☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)、
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
- 「Init KARMA Module」(6.1 - 1d)
- 「Select by Category」(1.1 - 4d)

6.1-3: Key Z (KeyZone)

☞ P.27 PROG 6.1 - 2a: Key Z/Thru

MIDI Combinationモードでは、KARMAモジュールへのMIDIデータは、モジュールごとの“ Input Channel ”、“ Output Channel ”(6.1 - 2a)で送受信します。

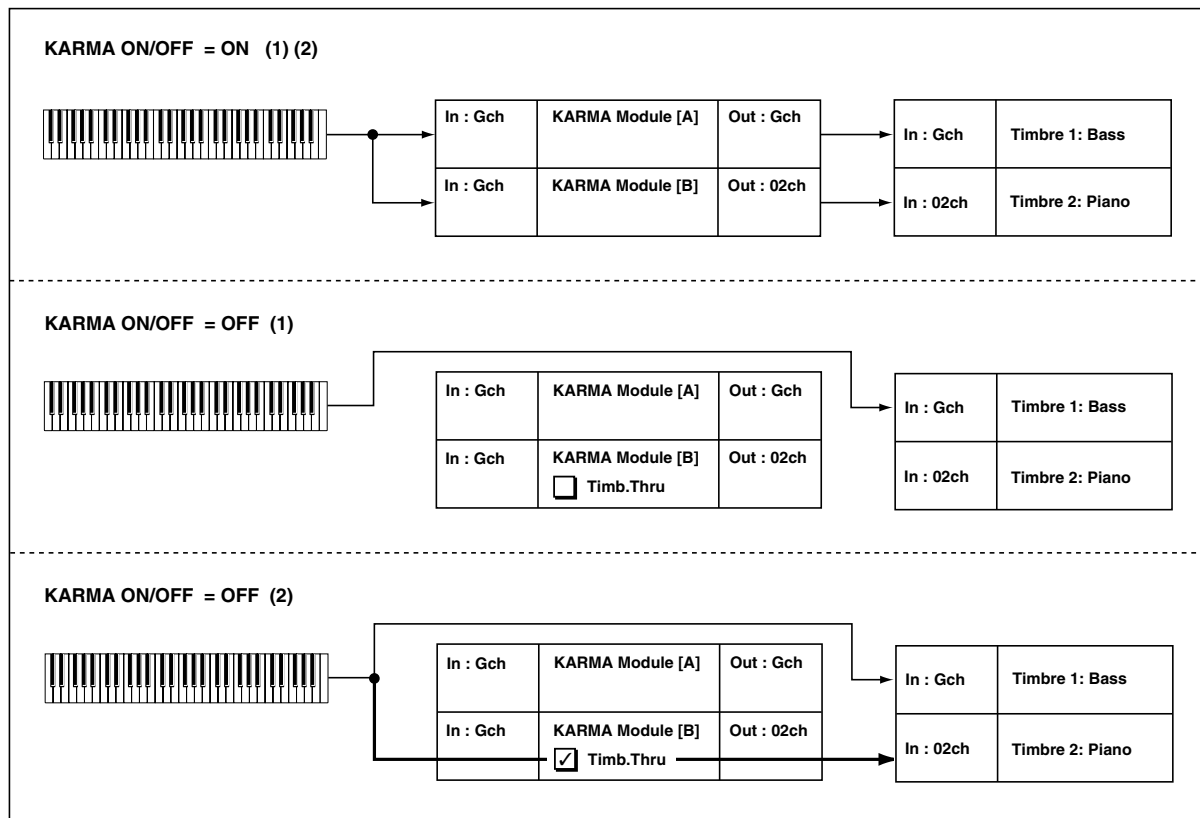


6.1-3a: Zone Map, KeyZone Bottom, KeyZone Top

Zone Map

4つのKARMAモジュールのキーゾーン設定を実線で表示します。

☞ P.27 PROG 6.1 - 2a: Key Z/Thru, “ Zone Map ”



A/B/C/D KeyZone Bottom [C-1...G9]

キーゾーンのボトム・キー(下限)を設定します。

A/B/C/D KeyZone Top [C-1...G9]

キーゾーンのトップ・キー(上限)を設定します。

note 各パラメータ値は、[Enter]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても設定できます。

■ 6.1-3b: UTILITY

- ☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1 c)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1 c)
- 「Init KARMA Module」(6.1 - 1 c)
- 「Select by Category」(1.1 - 4 d)

6.1-4: Key T (Key Thru)

☞ P.27 PROG 6.1 - 2b: Key Z/Thru



6.1-4b

6.1-4a: Thru In Zone, Transpose InZ, Thru Out Zone, Transpose OutZ

A/B/C/D Thru In Zone	[Off, On]
A/B/C/D Transpose InZ	[-36...+36]
A/B/C/D Thru Out Zone	[Off, On]
A/B/C/D Transpose OutZ	[-36...+36]

☞ P.27 PROG 6.1 - 2b: Key Z/Thru

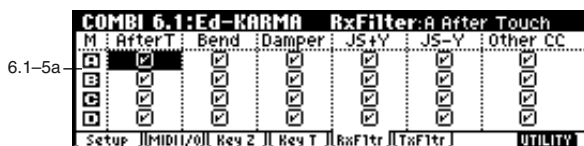
■ 6.1-4b: UTILITY

- ☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1 c)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1 c)
- 「Init KARMA Module」(6.1 - 1 d)
- 「Select by Category」(1.1 - 4 d)

6.1-5: RxFltr (Receive Filter)

KARMA モジュールが受信するMIDIコントロール・データにフィルターをかけるかどうかを各モジュール([A] ~ [D])ごとに設定します。

☞ P.28 PROG 6.1 - 3a: Rx Filter



6.1-5b

6.1-5a: Rx Filter

A/B/C/D AfterT (After Touch)	[Off, On]
A/B/C/D Bend (Pitch Bend)	[Off, On]
A/B/C/D Damper (Damper CC#64)	[Off, On]
A/B/C/D JS+Y (JS+Y CC#01)	[Off, On]
A/B/C/D JS-Y (JS-Y CC#02)	[Off, On]
A/B/C/D Other CC	[Off, On]

☞ P.28 PROG 6.1 - 3a: Rx Filter

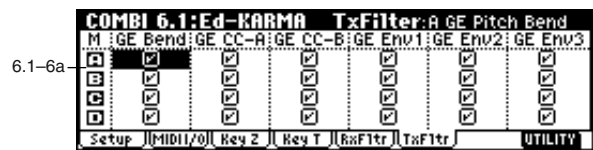
■ 6.1-5b: UTILITY

- ☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1 c)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1 c)
- 「Init KARMA Module」(6.1 - 1 d)
- 「Select by Category」(1.1 - 4 d)

6.1-6: TxFltr (Transmit Filter)

KARMAモジュールで選択されたGEが生成するMIDIコントロール・データにフィルターをかけるかどうかを各モジュール([A] ~ [D])ごとに設定します。

☞ P.28 PROG 6.1 - 4a: TX Filter



6.1-6b

6.1-6a: Tx Filter

A/B/C/D GE Bend (GE Pitch Bend)	[Off, On]
---------------------------------	-----------

☞ P.28 PROG 6.1 - 4a: Tx Filter

! KARMA機能オンで、KARMAモジュールがピッチ・バンド・データを発生している場合、ティンバーのBend Range(3.1 - 3a)は以下のようにコントロールされます。

KARMA GE 内部で設定されているピッチ・バンド・レンジがKARMAモジュールより送信されて対応するティンバー内部で自動的に設定されます。これによりKARMAモジュールのGEが発生するピッチ・バンド・データが正しく動作します。このとき、ジョイスティックを操作して発生したピッチ・バンド・データは、KARMA オフ時と同じバンド効果となるように自動的に最適化されます。(複数ティンバーが1つのKARMAモジュールでコントロールされている場合は番号の低いティンバーの設定に従います。)

A/B/C/D GE CC-A	[Off, On]
A/B/C/D GE CC-B	[Off, On]
A/B/C/D GE Env.1	[Off, On]
A/B/C/D GE Env.2	[Off, On]
A/B/C/D GE Env.3	[Off, On]

☞ P.28 PROG 6.1 - 4a: Tx Filter

■ 6.1-6b: UTILITY

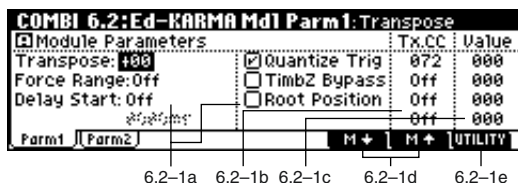
- ☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
- 「Init KARMA Module」(6.1 - 1d)
- 「Select by Category」(1.1 - 4d)

COMBI: 6.2: Ed-KARMA Mdl

6.2-1: Parm1 (Parameter1)

KARMAモジュール・パラメータを設定します。Combinationモードでは、4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用できます。

[F6] ("M+")キー、[F7] ("M+")キー(6.2 - 1d)で、エディットするKARMAモジュールを選択します。



6.2-1a: Module Parameter

選択しているKARMAモジュールが[A]、[B]、[C]、[D]で表示されます。

Transpose	[-36...+36]
Force Range	[Off, Lowest, Highest, C3-B3[1], C3-B3[2]]
Delay Start	[Off, Fixed, $\frac{1}{3}$...4x $\frac{1}{3}$]
Delay Start Fixed	[0000ms...5000ms]
Quantize Trig	[Off, On]

☞ P.29 PROG 6.2 - 1a: Module Parameters、BG P.88
「KARMA機能について - KARMA機能の同期について」

TimbZ Bypass (TimbZone Bypass) [Off, On]

KARMAモジュールが発生するフレーズやパターンにティンバーのキー・ゾーン設定(3.3 - 1b)とペロシティ・ゾーン設定(3.4 - 1b)を有効にするかどうかを設定します。

On(チェックする): KARMAモジュールが発生するフレーズやパターンに対してティンバーのキー・ゾーン設定とペロシティ・ゾーン設定をBypass(バイパス)します。ティンバーの各設定は無視され、KARMAモジュールが発生するノートを発音します。

Off(チェックしない): KARMAモジュールが発生するフレーズやパターンに対して、ティンバーのキー・ゾーン設定とペロシティ・ゾーン設定を有効にします。KARMAモジュールが発生しているノートがティンバーのキー・ゾーン外、またはペロシティ・ゾーン外の場合は発音しません。

Root Position [Off, On]

☞ P.29 PROG 6.2 - 1a: Module Parameters

6.2-1b: Tx CC (Transmit CC)

☞ P.30 PROG 6.2 - 1b: Tx CC

KARMAモジュールの"Output Channel" (6.1 - 2a)のチャンネルで送信されます。

Tx CC1...4 Number [Off, 000...095]

☞ P.30 PROG 6.2 - 1b: Tx CC

6.2-1c: Value (Tx CC Value)

Value (Tx CC1...4 Value) [000...127]

☞ P.31 PROG 6.2 - 1c: Value (Tx CC Value)

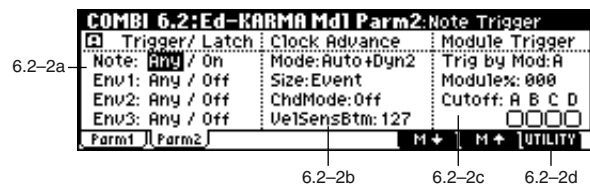
6.2-1d: "M+", "M+"

[F6] ("M+")キー、[F7] ("M+")キーで、エディットするKARMAモジュールを選択します。

■ 6.2-1e: UTILITY

- ☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
- 「Init KARMA Module」(6.1 - 1d)
- 「Select by Category」(1.1 - 4d)

6.2-2: Parm2 (Parameter2)



6.2-2a: Trigger/Latch

[A] ~ [D]の各KARMAモジュールで選択したGEのトリガー条件、ラッチ・オン / オフを設定します。

Note:

Note Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch, "Note Trigger"

Note Latch [Off, On]

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch, " Note Latch "

Combinationモードでは、KARMAモジュールごとにオン/オフに設定します。ここでOnに設定したKARMAモジュールが、[LATCH]キー・オン(LED点灯)の時、ラッチ・オンとなります。

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch, " Note Latch "

Env1/Env2/Env3:

Env1 Trigger/Env2 Trigger/Env3 Trigger
[Any, AKR, 1st, Dyn]

Env1 Latch/Env2 Latch/Env3 Latch
[Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch

6.2-2b: Clock Advance

☞ P.32 PROG 6.2 - 2b: Clock Advance

Mode (Clk Adv. Mode) [Auto...Auto+Dyn2]
Size (Clk Adv. Size) [♪3...♪, Event]
ChdMode (Chord Mode)
[Off, 1st, Chrd1, Chrd2, Chrd3]
VelSensBtm (Vel Sens Bottom) [001...127]

☞ P.32 PROG 6.2 - 2b: Clock Advance

6.2-2c: Module Trigger

Trigger by Mod (Trigger by Module)
[Off, A, B, C, D]

KARMAモジュールのノートとエンベロープのトリガーを、他のKARMAモジュールの動作によりコントロールできます。ここで設定したKARMAモジュールが、" Module% "で設定した長さ進むと、自分自身のKARMAモジュールが自動的にトリガーがかかりフレーズやパターンがスタートします。

例えば、KARMAモジュールごとにセットした、ハーブのグリッサンド・フレーズを、次々に連続的にトリガーするような設定が可能です。また、4つのKARMAモジュールをシリーズにつなげて繰り返し演奏するような設定も可能です。

Module% [000...100]

"Trigger by Mod"がOff以外の場合に、有効です。

Cutoff (Cutoff Module) [Off, On]

自分自身のKARMAモジュールがトリガーする場合に、他のKARMAモジュールが発生するフレーズやパターンを自動的に停止するかどうかを設定します。KARMAモジュールを次々に連続的にトリガーするような場合に、フレーズ同士が重なり合わなくしたい時に設定します。

On(チェックする): 自分自身のKARMAモジュールがトリガーするときに、チェックした他のKARMAモジュールが停止します。

6.2-2d: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1 c)
「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1 c)
「Init KARMA Module」(6.1 - 1 d)
「Select by Category」(1.1 - 4 d)

COMBI 6.3: Ed-KARMA GE

[A]~[D]の各KARMAモジュールで選択したGEのパラメータをエディットします。また、GEのパラメータを、KARMA REALTIME CONTROLS等へアサインすると、演奏中にリアルタイムにフレーズやパターンコントロールすることができます。

[F6] ()キー、[F7] ()キー(6.2 - 1 d)で、エディットするKARMAモジュールを選択します。

6.3-1: GE P.4 (GE Parameter 1...4)

6.3-2: GE P.8 (GE Parameter 5...8)

6.3-3: GE P.12 (GE Parameter 9...12)

6.3-4: GE P.16 (GE Parameter 13...16)

GE Parameter	Value	Asgn	Pol
01.Rhythm: Swing %	+0050	01	+
02.CCs: Fixed/On [B] 010	+0128	---	+
03.Index: Template [1]	+0020	---	+
04.Index: Template [2]	+0020	---	+

6.3-1a

6.3-1b

6.3-1(2),(3),(4)a: GE Parameter, Value, Asgn (Assign), Pol (Polarity)

GE Parameter

Value

Asgn (Assign) [---, 01...Dyn4]

Pol (Polarity) [-, +]

☞ P. 33 PROG 6.3 - 1a: " GE Parameter ", " Value ", " Asgn ", " Pol "

6.3-1(2),(3),(4)b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1 c)
「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1 c)
「Init KARMA Module」(6.1 - 1 d)
「Select by Category」(1.1 - 4 d)

COMBI 6.4: Ed-KARMA RT

6.4-1: RTP ..4 (RT Parameter 1...4)

6.4-2: RTP ..8 (RT Parameter 5...8)

☞ P.34 PROG 6.4 - 1: RTP ..4 (RT Parm 1...4)、6.4 - 2: RTP ..8 (RT Parm 5...8)

COMBI 6.4:Ed-KARMA RT RTPrm:Parm1 Group										
Grp	Parameter	Min	Max	Val	A	B	C	D	Asgn	
6.4-1a	1 Mix Run	+0001	+0000	+0000						Dyn2
6.4-1b	2 Mix Run	+0001	+0000	+0000						Dyn3
6.4-1c	3 Mix Run	+0000	+0001	+0001						1
6.4-1d	4 Off	----	+0000	+0000	+0000					---
	RTP..4	RTP..8	DynMIDI	Name1	Name2	Endm1	Endm2	UTILITY		

6.4-1e

6.4-1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

Grp (Parm Group) [Off, Mix, Ctrl, Trig, Zone]

☞ P.34 PROG 6.4 - 1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

Parameter [---, Run...Tr.Oct/5 OutZ]

Group: Mix

Run [0, +1]

“Run”(1.1 - 4b, 6.1 - 1b)の機能をアサインします。

0: Off

+ 1: Run

☞ P.47 “Run Check Box”(1.1 - 4b)

Group: Trig

Trig by Mod [0...+4]

“Trigger by Mod”(6.2 - 2c)の機能をアサインします。

0: Off

+ 1: A

+ 2: B

+ 3: C

+ 4: D

☞ P.62 “Trigger by Mod(Trigger by Module)”(6.2 - 2c)

Module % [0...+100]

“Module%”(6.2 - 2c)の機能をアサインします。

☞ P.62 “Module%”(6.2 - 2c)

Min (Parm Min Value) [---, -0036...+5000]

Max (Parm Max Value) [---, -0036...+5000]

Vaule (Parm Value) [---, -0036...+5000]

A/B/C/D (Parm Module A/B/C/D) [Off, On]

Dyn MIDI1...4の設定を、どのモジュールに対して有効にするかを設定します。

On(チェックする): RT Parmの設定が有効になります。

Off(チェックしない): RT Parmの設定が無効になります。

Asgn (Parm Assign) [---, 1...Dyn4]

☞ P.34 PROG 6.4 - 1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

6.4-1(2)e: UTILITY

☞ “Write Combination”、“Solo Selected Timbre”(1.1 - 1c)

“Copy KARMA Module”(PROG 6.1 - 1c)

“Init KARMA Module”(6.1 - 1d)

6.4-3: DynMIDI (Dynamic MIDI)

☞ P.36 PROG 6.4 - 3: DynMIDI (Dynamic MIDI)

COMBI 6.4:Ed-KARMA RT DynMIDI: Dyn1 Input Module										
Input/Source	Btm/Top	Act	Destination	A	B	C	D	L	Pol	
6.4-3a	A/ Off	000/127	C	Off						+
6.4-3b	A/ JS X	000/002	T	RTParm Ctrl						-
6.4-3c	A/ JS X	125/127	T	RTParm Ctrl						+
6.4-3d	A/ JS-Y #02	000/127	M	Trig Nt&Env						+
	RTP..4	RTP..8	DynMIDI	Name1	Name2	Endm1	Endm2	UTILITY		

6.4-3e

6.4-3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

Input (Dyn1...4 Input Module) [A...D]

Dynamic MIDIの“Source”の入力先となるKARMAモジュールを[A]、[B]、[C]、[D]から選択します。

ここで設定したKARMAモジュールの“Input Channel”(6.1 - 2a)に一致したMIDIコントロール・データが“Source”として使用されます。また“Source”が、“Note In Z”、“Note Out Z”の場合、ここで設定したKARMAモジュールのキー・ゾーン(6.1 - 3a)が、ゾーンの対象となります。

Source (Dyn1...4 Source)

[Off, JS+Y #01...Vel Out Z]

Btm (Dyn1...4 Range-Btm) [000...127]

Top (Dyn1...4 Range-Top) [000...127]

Act (Dyn1...4 Src Action) [M, T, C]

Destination (Dyn1...4 Destination)

[Off, RTParm Ctrl...Buffer Latch]

☞ P.36 ~ PROG 6.4 - 3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

A/B/C/D (Dyn1...4 Module A/B/C/D) [Off, On]

L (Dyn1...4 Last Trged) [Off, On]

Dyn MIDI1...4の設定をどのモジュールに対して有効にするかを設定します。

On(チェックする): Dyn MIDIの設定が有効になります。

Off(チェックしない): Dyn MIDIの設定が無効になります。

“A/B/C/D”: それぞれKARMAモジュール[A]、[B]、[C]、[D]が有効となります。

“L”: 最後にトリガーしたKARMAモジュール[A]、[B]、[C]、[D]だけが有効となります。

Pol (Dyn1...4 Polarity) [Off, On]

⇨ P.36 ~ PROG 6.4 - 3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

6.4-3e: UTILITY

- ⇨ 「Write Combination」, 「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
- 「Init KARMA Module」(6.1 - 1d)

6.4-4: Name1

6.4-5: Name2



6.4-4b

6.4-4(5)a: Knob, Switch

Knob1...8 [000: no name...]
Switch1, 2 [000: no name...]

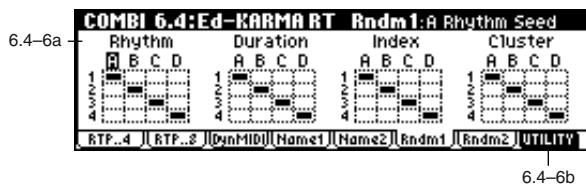
⇨ P.36 PROG 6.4 - 4: Name1, PROG 6.4 - 5: Name2

6.4-4(5)b: UTILITY

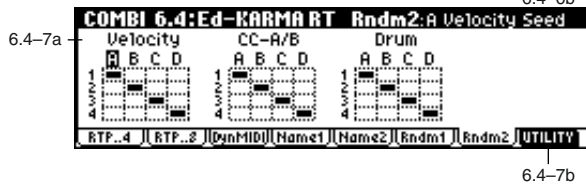
- ⇨ 「Write Combination」, 「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c),
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
- 「Init KARMA Module」(6.1 - 1d)

6.4-6: Rndm1 (Random1)

6.4-7: Rndm2 (Random2)



6.4-6b



6.4-7b

6.4-6(7)a: Rhythm, Duration, Index, Cluster, Velocity, CC-A/B, Drum

Rhythm (Rhythm Seed)	[1, 2, 3, 4]
Duration (Duration Seed)	[1, 2, 3, 4]
Index (Index Seed)	[1, 2, 3, 4]
Cluster (Cluster Seed)	[1, 2, 3, 4]
Velocity (Velocity Seed)	[1, 2, 3, 4]
CC-A/B (CC-A/B Seed)	[1, 2, 3, 4]
Drum (Drum Seed)	[1, 2, 3, 4]

それぞれのGEパラメータ・グループのランダム具合をコントロールする値を、KARMAモジュールごとに設定します。ランダム具合はここで
 の値(“Seeds(種)”)を元に処理されます。

例えば、4つのKARMAモジュールの“Rhythm Seed”を、すべて1
 した場合、同じGEを同じ条件で動作させると、リズムのランダム具合
 は、まったく同じとなります。

逆に、4つのKARMAモジュールの“Rhythm Seed”を、それぞれ1、
 2、3、4を選択した場合、同じGEを同じ条件で動作させると、リズムの
 ランダム具合が異なるため、4つのKARMAモジュールが発生するフ
 レーズのリズムが異なります。

通常、[A]: 1、[B]: 2、[C]: 3、[D]: 4のように別々の値を設定します。
 複数のKARMAモジュールを同じGEでユニゾン演奏したい場合など
 は、同じ値に設定してランダム具合を同じにします。

ランダムをコントロールする機能を使用していないGEを選択し
 ている場合は、効果はありません。

6.4-6(7)b: UTILITY

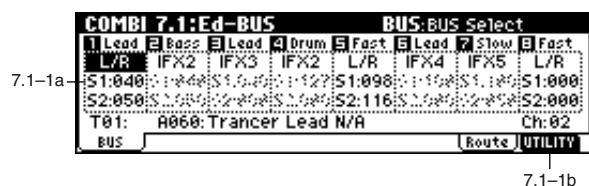
- ⇨ 「Write Combination」, 「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c),
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
- 「Init KARMA Module」(6.1 - 1d)
- 「Select by Category」(1.1 - 4d)

COMBI 7.1: Ed-BUS

ティンバー1～8で使用しているプログラム・オシレータ出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」P.159を参照してください。

7.1-1: BUS



7.1-1b

7.1-1a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

BUS Select [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

ティンバー1～8のプログラム・オシレータ出力のバスを設定します。設定の状態は7.2-1: Routeページで確認できます。

DKit: 設定したプログラムがドラムス・プログラム(“ Mode(Oscillator Mode) ”Drums)(PROG 2.1 - 1a)の場合にのみ選択できます。DKitに設定するとドラムキットで設定したキーごとの“ BUS Select ”(GLOBAL 5.1 - 3a)が有効になります。

例えばドラムキットの“ BUS Select ”で、Snare系をIFX1に、Kick系をIFX2に送るように各キーで設定したとき、DKitを選択するとSnare系はIFX1に、Kick系はIFX2に送られます。このルーティングを再設定する場合は、ユーティリティ“ DKit IFX Patch ”(7.1 - 1b)を使用します。

▲ 1/2に設定すると、ティンバー1～8のプログラムは、AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL) 1と2にステレオで出力します。プログラム・オシレータのパンをMIDIコントロール・チェンジ(CC) #10(パン)やAMS (Alternate Modulation Source)などでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して(MAIN) L/MONO, Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL) 1, 2に出力する場合は、“ BUS Select ”をIFX1(またはIFX2～IFX5)に設定、“ IFX1 ”(またはIFX2～IFX5)(7.2-1a)に000: No Effectを選び、IFX通過後の“ BUS Select ”(7.2-1a)で1/2を設定してください。

S1 (Send1(MFX1)) [000...127]

S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

ティンバー1～8のマスター・エフェクト1, 2へのセンド・レベルを設定します。“ BUS Select ”をL/R, Offに設定しているときに有効です。IFX1, 2, 3, 4, 5に設定しているときのマスター・エフェクト1, 2へのセンド・レベルは、7.2: Ed - InsertFX, SetupページのIFX1～5通過後の“ S1(Send1(MFX)) ”、“ S2(Send2(MFX)) ”で設定します。

“ BUS Select ”を1, 2, 1/2に設定している場合はここでの設定は無効です。

MIDI CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールでき、設定が変わります。3.1: Ed - Param1, MIDIページで設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

実際のセンド・レベルは、ティンバーで設定したプログラムのオシレータごとのセンド・レベル“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”(PROG 7.2 - 1a)とのかけ算となります。

7.1-1b: UTILITY



☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Copy Insert Effect

☞ PROG 7.1 - 1c

ただし、7.2: Ed - InsertFX, Setupページの“ Control Channel ”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Insert Effect

☞ PROG 7.1 - 1c

ただし、7.2: Ed - InsertFX, Setupページの“ Control Channel ”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

DKit IFX Patch (DrumKit IFX Patch)

ドラムキットのキーごとの“ BUS Select ”設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えます。ティンバーに設定したプログラムがドラムス・プログラムで、“ BUS Select ”(7.1 - 1a)がDKitの場合にのみ選択でき、さらにドラムキットで設定したキーごとの“ BUS Select ”(GLOBAL 5.1 - 3a)がIFX1～5のいずれかに設定しているときにのみ実行できます。

“ DKit IFX Patch ”を選択してダイアログを表示します。



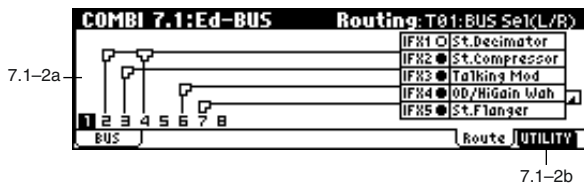
“ DrumKit IFX1～5 ”の右側でパッチ先のインサート・エフェクトを選びます。

ドラムキット・インサート・エフェクト・パッチを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Drum Kitの状態を戻したい場合は、IFX1 IFX1, IFX2 IFX2, IFX3 IFX3, IFX4 IFX4, IFX5 IFX5として実行してください。

7.1-2: Route (Routing)

ティンバー 1 ~ 8 で使用しているプログラムをどこのバスに送るかを設定します。



7.1-2a: Routing Map, BUS Select

Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェイン、それぞれの状態を表示します。エフェクトの種類、オン/オフ、チェインの設定は 7.2: Ed - InsertFX, Setup ページで行います。

T01...8: BUS Sel

[DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

ティンバー 1 ~ 8 のプログラム・オシレータをどこのバスに送るかをマップで確認しながら設定することができます。

カーソル・キー[◀],[▶]でティンバーを選び、VALUE[▲],[▼]キー、[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤルで“BUS Select”(7.1 - 1a)を設定します。

ここでの設定は“BUS Select”(7.1 - 1a)でも行えます。

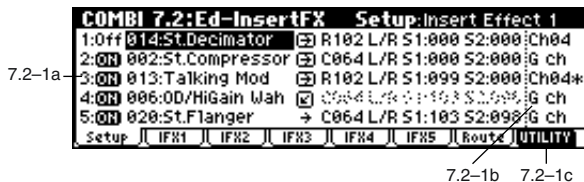
7.1-2b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)、
「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」、「DKit IFX Patch」(7.1 - 1b)

COMBI 7.2: Ed-InsertFX

7.2-1: Setup

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインなどを設定します。



7.2-1a: Ed-InsertFX Setup

IFX1 - IFX5 On/Off	[Off, ON]
Insert Effect 1, 5	[000...089: name]
Insert Effect 2, 3, 4	[000...102: name]
Chain	[☐ (Off), ☑ (On)]
Pan(CC#8)	[L000...C064...R127]
BUS Select	[L/R, 1, 2, 1/2, Off]
S1 (Send1 (MFX1))	[000...127]
S2 (Send2 (MFX2))	[000...127]

Program モードと同様です。(☞ PROG 7.2 - 1)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)、インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“Send 1 (MFX1)”、“Send 2(MFX2)”をコントロールするMIDIチャンネルが Program モードとは異なり、“Control Channel”(7.2 - 1b)のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チャンネルは Program モードと同じです。

7.2-1b: Control Channel

Control Channel [Ch01...16, G ch, All Rt.]

MIDI インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“Send 1 (MFX1)”、“Send 2(MFX2)”をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

各IFXにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーには Ch01 ~ 16の右に「*」が付きます。MIDIチャンネルの設定が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル。MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。通常、G chにします。

All Rt. (All Routed): ルーティングしているティンバーのチャンネルすべてでコントロールが可能です。(ルーティングしているティンバーのチャンネルには「*」を表示します。)

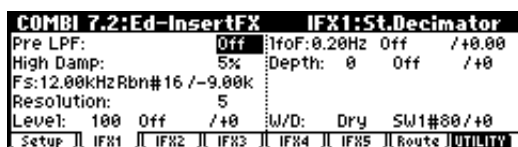
🔊 ドラムス・プログラムを選択したティンバーの“BUS Select”(7.1 - 1a)をDKitにした場合、ドラムキットの“BUS Select”(GLOBAL 5.1 - 3a)、ユーティリティ“DrumKit IFX Patch”(7.1 - 1b)での設定にかかわらず、そのティンバーのMIDIチャンネルはIFX1 ~ 5 どれでも All Rt.にした場合に有効となります。

7.2-1c: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)、
「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」(7.1 - 1b)、
「Select by Category」(PROG 7.2 - 1b)

7.2-2: IFX 1 (Insert Effect1)**7.2-3: IFX 2 (Insert Effect2)****7.2-4: IFX 3 (Insert Effect3)****7.2-5: IFX 4 (Insert Effect4)****7.2-6: IFX 5 (Insert Effect5)**

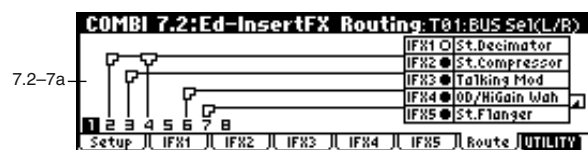
Setupページで設定したIFX1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメータを設定します。(☞P.168)



7.2-2a

7.2-2(...6)a: UTILITY

☞ 「Write Combination」(1.1 - 1c)

7.2-7: Route (Routing)

7.2-7b

7.2-7a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。7.1: BUS, Routingページと同じ内容を表示します。(☞7.1 - 2a)

7.2-7b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)、
「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」、「DKit IFX Patch」(7.1 - 1b)

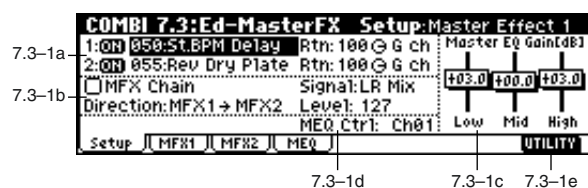
COMBI 7.3: Ed-MasterFX

☞ マスター・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」P.159を参照してください。

7.3-1: Setup

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンやマスターEQを設定します。

“ MFX1 Control Ch ”、“ MFX2 Control Ch ”、“ MEQ Control Ch ”以外はProgramモードと同様です。(☞PROG 7.3: Ed - MasterFX)



7.3-1d

7.3-1c

7.3-1e

7.3-1a: MasterFX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, ON]

Master Effect 1, 2 [000...089: name]

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Programモードと同様です。「PROG 7.3 - 1: Setup」を参照してください。ただし、マスター・エフェクトをコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、マスター・エフェクトを“ MFX1, 2 Control Ch ”のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。

MFX1, 2 Control Ch [Ch01...16, G ch]

MIDI マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。通常、G chにします。

7.3-1b: MasterFX Chain

MFX Chain [Off, On]

Direction (Chain Direction)
[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Signal (Chain Signal) [LR Mix, L Only, R Only]

Level (Chain Level) [000...127]

Programモードと同様です。(☞PROG 7.3 - 1: Setup)

7.3-1c: Master EQ Gain [dB]

Low [-18.0...+18.0]
Mid [-18.0...+18.0]
High [-18.0...+18.0]

Programモードと同様です。(☞PROG 7.3 - 1: Setup)

7.3-1d: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) [Ch01...16, G ch]

MIDI マスター-EQのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。通常G chにします。

■ 7.3-1e: UTILITY



☞「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)、
「Select by Category」(PROG 7.3 - 1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Copy Master Effect

☞P.41 PROG 7.3 - 1d

ただし、“ MFX1, 2 Control Ch ”(7.3 - 1a)で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Master Effect

☞P.41 PROG 7.3 - 1d

ただし、“ MFX1, 2 Control Ch ”(7.3 - 1a)で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

7.3-2: MFX1 (Master Effect1)

7.3-3: MFX2 (Master Effect2)

Setupページで、“ Master Effect1 ”、“ Master Effect2 ”にそれぞれ選択したエフェクトのパラメータを設定します。(☞P.168)



7.3-2a

■ 7.3-2(3)a: UTILITY

☞「Write Combination」(1.1 - 1c)

7.3-4: MEQ (Master EQ)

マスター-EQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。(☞P.220)



7.3-4a

■ 7.3-4a: UTILITY

☞「Write Combination」(1.1 - 1c)

3. Sequencerモード

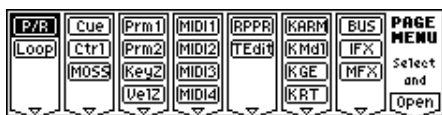
Sequencer(シーケンサー)モードでは、内部16トラック・シーケンサーを使ったソングのプレイ、レコーディング、エディットを行います。また、パターン・レコーディング、エディット、RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ・レコーディング)機能の設定、KARMA機能を使用してソング、パターン・レコーディング、キュー・リスト(Cue List)による複数のソングの連続再生が行えます。

⚡ 電源をオフにすると、設定やレコーディングしたソング・データはバックアップされません。必要なデータは電源をオフにする前にフロッピー・ディスクやデータ・ファイラーなどに保存(セーブ)してください。

電源オンの直後は、ソング・データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめフロッピー・ディスクからデータをロードしたり、外部のMIDIシーケンサー等からのMIDIダンブ・データを受信してください(※P.140)。

SEQ PAGE MENU

Sequencerモードの各ページの選択方法は、P.1を参照してください。



P/R 1.1: Play/REC	ソングのプレイ、レコーディングおよびその設定。トラックのプログラムの選択、パン、レベルの設定。(※P.69)
Loop 1.2: Loop	トラック・プレイ・ループ機能の設定。(※P.77)
Cue 2.1: Cue List	キュー・リストの演奏、作成、設定。(※P.78)
Ctrl 2.2: Controller	コントローラの設定。(※P.81)
MOSS 2.3: MOSS	別売オプションEXB-MOSS装着時の関連パラメータの設定。(※P.82)
Pm1 3.1: Param1	トラックごとのMIDI、OSC、Pitchの設定。(※P.82)
Pm2 3.2: Param2	KARMA ON/OFFによるトラックの発音、トラックごとのディレイ、スケールの設定。(※P.84)
KeyZ 3.3: Key Zone	トラックごとのキー・ゾーンの設定。(※P.85)
VelZ 3.4: Vel Zone	トラックごとのベロシティ・ゾーンの設定(※P.86)
MIDI1 4.1: MIDI Filter1	トラックごとの各種MIDIメッセージ送受信のフィルター設定: Prog Change, AfterTouch等。(※P.87)
MIDI2 4.2: MIDI Filter2	フィルター設定: JS, Ribbon Ctrl等(※P.88)
MIDI3 4.3: MIDI Filter3	フィルター設定: Realtime Control Knob(※P.89)
MIDI4 4.4: MIDI Filter4	フィルター設定: SW, Other Ctrl Change(※P.89)

RPPR 5.1: RPPR	ソングのパターン・レコーディング、エディット。パターン・ネームの設定。RPPR機能の設定。(※P.90)
TEdit 5.2: Track Edit	トラックの演奏データのエディット。トラック・ネームの設定。(※P.95)
KARM 6.1: KARMA	KARMA GEの選択と設定、MIDIチャンネル、キーゾーン・パラメータ、MIDIフィルターの設定。(※P.103)
K Mdl 6.2: KARMA Mdl	モジュール・パラメータ(トランスポーズ、生成されるフレーズの音域、トリガー等)の設定。(※P.108)
K GE 6.3: KARMA GE	GEパラメータの設定とKARMA REALTIME CONTROLSへのアサイン。(※P.109)
K RT 6.4: KARMA RT	KARMA RTパラメータ、Dynamic MIDIの設定。(※P.109)
BUS 7.1: BUS	トラックごとのBUSとマスター・エフェクトのセンド・レベルの設定。(※P.111)
IFX 7.2: Insert FX	インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。(※P.112)
MFX 7.3: Master FX	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。(※P.113)

SEQ 1.1: Play/REC

ソングの選択や各トラックで使用するプログラムの選択などの基本的な設定を行います。

1.1-1: Play.REC (Play/REC)

ソングの選択、RPPRのオン/オフを行います。



1.1-1a: Location, Meter, Reso (Resolution), ♩(Tempo), Mode

Location [001:01.000...999:16.191]

ソングの現在位置です。左から、小節(Location Measure)、拍(Location Beat)、クロック(Location Tick)を表示します。それぞれを個別に設定でき、ソングの現在位置が移動します。

MIDI “MIDI Clock”(GLOBAL2.1-1a)がInternalのときは、ロケーションを変えるとソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、Externalのときは、指定したソースからのソング・ポジション・ポインター・メッセージを受信すると、ロケーションが変わります。

⚡ 拍とクロックの可変範囲は、そのとき設定している拍子によって異なります。

Meter [* / * , 1/4...16/16]

ソングの現在位置での拍子です。拍子は小節単位で変更できます。

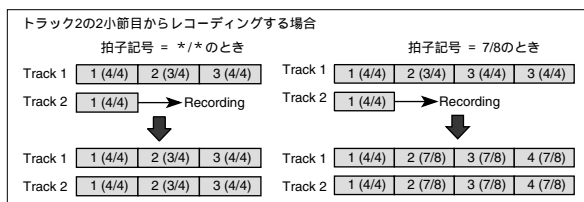
/: [REC/WRITE]キーを押したときに表示します。すでにその小節に記録されている拍子を使用し、拍子を変更しないでレコーディングするときに指定します。

1/4 ~ 16/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16: ソングの現在位置での拍子です。

[REC/WRITE]キーを押した後、ここで拍子を指定し、[START/STOP]キーを押してレコーディングを開始すると、指定した拍子はマスター・トラック(Master Track)とレコーディング済みのトラックに記録されます。

ブリ・カウント時に[START/STOP]キーを押して、レコーディングを終了してしまうと記録されません。

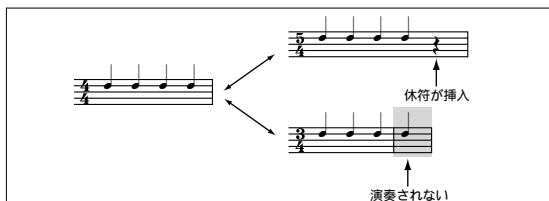
通常、最初のトラックをレコーディングするときに拍子を設定し、その他のトラックをレコーディングするときは*/*にします。



小節の途中で拍子を変更する

あらかじめ小節の途中で拍子を変える位置が分かっている場合は、“Insert Measure”(5.2 - 1b)で同じ拍子の小節ごとに、拍子を指定して挿入し、その後に演奏データをレコーディングするとよいでしょう。また、すでに演奏データが入っているソングの拍子を途中で変更する場合は、“Track Select”(1.1 - 1c)でMaster Track(データの入っているTrack 01 ~ 16でも可)を指定して“Event Edit”(5.2 - 1b)でバー・イベントの拍子を変更します。

拍子を変更して小節内の拍数が増えると、増えた部分に休符が挿入されます。反対に少なくなると、少なくなった部分を隠し、その部分は演奏されません。元の拍子に戻すと隠されたデータが演奏されます。(データ自体は消去されません)

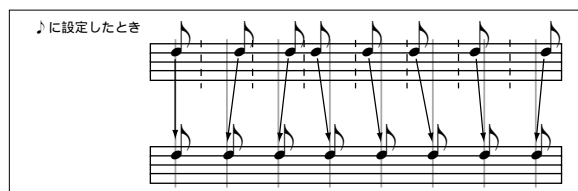


Reso (Realtime Quantize Resolution) [Hi, 1/3 ... 1/16]

リアルタイム・レコーディング時のタイミングを補正します(レコーディング済みのデータは補正しません)。

Hi(High Resolution): 補正は行わないで、最大分解能(1/192)でレコーディングします。

1/3 ~ 1/16: 設定した音符単位でタイミングを補正します。たとえば、1/3 のときは、3/2分音符の3連符単位でタイミングを補正し、1/4 のときは、4分音符単位でタイミングを補正します。



レコーディング時のすべての演奏データを、設定した分解能で補正しますので、分解能を粗く設定したときは、ピッチベンドのような連続的に変化するコントローラの値は、階段状に変化してレコーディングされます。

このようなときは、Hiでレコーディングした後で“Quantize”(5.2 - 1b)に必要なデータ(ノート・データ等)だけを補正したり、最初から分解能をあまり粗くしないでレコーディングするとよいでしょう。

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

ソングの演奏テンポとKARMA機能動作時のテンポを設定します。

040...240: “Tempo Mode”がManuのときは、ここで設定するテンポでレコーディング/プレイします。RECのときは、ここで設定したテンポがマスター・トラックへレコーディングされます。

EXT: “MIDI Clock”(GLOBAL 2.1 - 1a)がExternalのときに表示され、本体のシーケンサーのテンポは外部のシーケンサー等から受信したMIDIクロックに同期します。

“MIDI Clock”がInternalのときは、上記テンポ(040...240)の設定で動作します。

note オルタネート・モジュレーション・ソースにTempoを選んだときは、♩ = 120 が基準となります。

Tempo Mode [Auto, Manu, REC]

Auto: マスター・トラック(Master Track)のテンポに従います。マスター・トラックのテンポは、“Track Select”(1.1 - 1c)でMaster Trackを指定した“Event Edit”(5.2 - 1b)または下記のREC等で設定します。Autoにすると、ソングのプレイ、レコーディング中(またはスタンバイ中)は“♪ (Tempo)”の設定は変更できません。

Manu (Manual): “♪ (Tempo)”の設定に従います。

REC: マスター・トラック(Master Track)にテンポの変化をレコーディングします。

[REC/WRITE]キーを押して、レコーディング・スタンバイにすると選択できます。

レコーディングをスタートさせ、“♪ (Tempo)”の値を変えて、または[TEMPO]ノブでテンポを変化させます。

1.1 - 6: Preferenceページの“REC Setup”がLoop All Tracksのときは選択できません。

また、テンポの変化は“Event Edit”(5.2 - 1b)や“Create/Ers. Ctrl”(5.2 - 1b)でも設定できます。

note テンポ変化のみをレコーディングするときは“REC Setup”(1.1 - 6a)をOverDubにします。“Track Select”の演奏データに影響なく、テンポがマスター・トラックにレコーディングされます。

1.1-1b: Song Select

Song Select [000...199: name]

レコーディング/プレイするソングを選択します。

新規にソングを作成するときは、テン・キー[0]~[9]でソング・ナンバーを指定後[ENTER]キーを押すことによって、ダイアログを表示し、[F8] (“OK”)キーを押します。

MIDI “MIDI Clock”(GLOBAL 2.1 - 1a)がInternalのとき、ソングを変更するとソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、Externalのとき、ソング・セレクト・メッセージを受信することによって、ソングが変わります。ソングが変わると、トラック・ステータス(“Status”(3.1 - 1a))が

EXT、EX2やBTHのトラックは、バンク・セレクト、プログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1/2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1/2のメッセージをそのトラックのMIDIチャンネルで送信します。

1.1-1c: RPPR (Realtime Pattern Play/Rec), Track Select

RPPR [Off, On]

RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能をオン/オフします。RPPRは、ソングのパターンをキーごとに割り当て、鍵盤を押すことによってパターンをプレイさせたり、それをレコーディングする機能です。

On(チェックする): RPPR機能をオンします。5.1 - 2: RPPR Setup ページでキーごとにパターンがアサインされているとき、そのキーを押すとアサインしたパターンがプレイされます。(☞5.1 - 2: RPPR Setup)

Track Select [T01...T16: name, Master Track]

T01 ~ T16: ソング・データをレコーディング/プレイするトラックを選択します。

トラック・ネームは“Rename Track”(5.1 - 1c)で設定します。ひとつのトラック(シングルトラック)にリアルタイム・レコーディングするときは、ここで選んだトラックに演奏データが記録されます。複数のトラックに同時にリアルタイム・レコーディングするときは(☞“Multi REC”1.1 - 6a)、この設定とは関係なく“PLAY/MUTE/REC”(1.1 - 2(3)b)でレコーディングするトラックを選択します。Master Track: マスター・トラックは、Track Editページ(5.2 - 1)のユーティリティ・メニュー・コマンドでマスター・トラックをエディットするときに選択します。リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングでマスター・トラックだけのレコーディングはできません。

MIDI 本体の鍵盤を弾いたり、各コントローラを操作すると、ここで選んだトラックの設定(プログラムやレベル等)で本体内の音源が発音し(“Status”(3.1 - 1a)はINTまたはBTH)、さらに、MIDIチャンネルが一致する他のトラックも同時に発音します(“Status”はINTまたはBTH)。また、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルで、それらのメッセージを送信します(“Status”はEXT、EX2またはBTH)。

Selected Track Information

“Track Select”で選択しているトラックの情報を表示します。

T (Track) No.: Bank No.: Prog No. and name

“Track Select”で選択しているトラック・ナンバー、そのトラックで設定しているプログラム・バンク、ナンバー、ネームを表示します。

Ch 01...16

“Track Select”で選択しているトラックのMIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

1.1-1d: UTILITY



各ユーティリティ選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Memory Status

シーケンサー・メモリーの残り容量を表示します。

Solo Selected Track

選択するたびにソロ機能がオン/オフします。

チェックすると、ソロ機能がオンになり、現在選択しているトラックのみが発音します。他のトラックはミュートします。別のトラックをソロにするときはソロにしたいトラックのパラメータを選択します。“Selected Track Information”(1.1 - 1c)に[Solo]と表示されます。

ソロ機能を解除するには、再度“Solo Selected Track”を選択します。

! 複数の“SOLO On/Off”(1.1 - 2(3)b)がOnの状態でも、ここでのソロ機能をオンにすると、“SOLO On/Off”またはその他のトラックのパラメータを選ぶと、そのトラックのみがソロになり、発音します。

note ソロ機能によりミュートしたトラックの“Status”(3.1 - 1a)がEXT、EX2、BTHのとき、そのトラックで設定しているMIDIノート・オン/オフは送信しません。

Rename Song

選択しているソングをリネームします。16文字まで入力が可能です。(☞BG P.39)

Delete Song

現在選ばれているソングを削除します。

“Delete Song”を選び、ダイアログを表示します。



デリート・ソングを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定、パターン等を削除し、そのソング用に確保していたメモリー領域を開放します。

Copy From Song

現在選ばれているソングに、指定したソングのすべての設定データ、演奏データをコピーします。

“Copy From Song”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のソング・ナンバーを選びます。

コピーするデータを選びます。

All: すべての演奏データ(トラック・イベント、パターンなど)と設定をコピーします。

Without Track/Pattern Events: Play LoopとRPPR以外のソングの設定のみをコピーします。

コピー・ソングを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

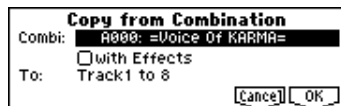
Allで実行すると、現在選ばれているソングのすべての演奏データと設定をそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えます。

Without Track/Pattern Eventsで実行すると、Play LoopとRPPR以外のソングの設定をそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えます。

Copy From Combi (Copy from Combination)

指定したコンビネーションの設定を、現在選ばれているソングの設定としてコピーします。

“ Copy From Combi ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Combi ”でコピー元のコンビネーションを選びます。

“ with Effects ”でエフェクト、EQの設定もコピーするかを設定します。

チェックすると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの設定もコピーされます。

“ To ”でコピー先のトラック(1 ~ 8または9 ~ 16)を選びます。

コピーを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

実行すると、現在選ばれているソングの設定データを削除し、コンビネーションの設定データに書き替えます。

Load Template Song

テンプレート・ソングをソングにロードします。

内蔵シーケンサーには、音楽ジャンル別に適切なプログラムやエフェクトをあらかじめ設定したプリセット・テンプレート・ソング(P00 ~ 15の16種類)をメモリーしています。また、よく使用するプログラム、トラック・パラメータ、エフェクト等の各設定を自分で作成し、使用できるユーザー・テンプレート・ソング(U00 ~ 15の16種類)があります。(※ “ Save as User Template Song ”)

“ Load Template Song ”を選び、ダイアログを表示します。



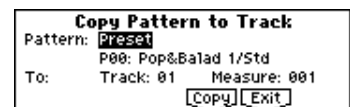
“ From ”でロードするテンプレート・ソングを選びます。

“ Copy Pattern to Track too? ”にチェックすると“ Load Template Song ”を実行後に“ Copy Pattern To Track ”ダイアログが自動的に表示されます。

チェックしないで実行すると、 で指定したテンプレート・ソングのみがロードされます。

ロードを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。実行すると、PlayLoopとRPPR以外のソングの設定がコピーされます。

で“ Copy Pattern to Track too? ”にチェックし、[F8](“ OK ”)キーを押したとき“ Copy Pattern To Track ”ダイアログが表示されます。



このダイアログは、5.1: RPPR, Patternページでのユーザーメニュー・コマンド“ Copy To Track ”と同様のものです。(※P.93)

Preset Template Song	Track No.: Name	Program	対応するPreset Pattern No.:Name
P00: Pop/Ballade	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P00: Pop&Balad 1/Std ... P10: Pop(6/8) 3/Std
P01: Rock/Metal Rock	Track01: Drums	B020:Processed Kit	P11: Rock 1/Process ... P21: Rock11/Process
P02: R & B	Track01: Drums 1(Std 2)	B036:Standard Kit 2	P22: R&B 1/Std2 ... P27: R&B 6/Std2
	Track09: Drums 2(Std)	A036:Standard Kit	P28: R&B 7/Std ... P32: R&B11/Std
P03: Jazz	Track01: Drums	B004:Jazz/Brush Kits	P33: Jazz 1/Jazz ... P39: Jazz 7/Jazz
P04: Latin	Track01: Drums	B004:Jazz/Brush Kits	P40: Latin 1/Jazz ... P42: Latin 3/Jazz
			P46: Latin 7/Jazz ... P47: Latin 8/Jazz
	Track08: Percussion	B116:Percussion Kit	P43: Latin 4/Perc ... P45: Latin 6/Perc
P05: Reggae	Track01: Drums	B068:Drum'nBass Kit	P48: Reggae 1/D'n'B ... P53: Reggae 6/D'n'B
P06: Country	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P54: Country 1/Std ... P57: Country 4/Std
P07: Folk	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P58: Folk 1/Std ... P61: Folk 4/Std
P08: European Trad.	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P62: E.Trad 1/Std ... P67: E.Trad(3/4)2/Std
	Track08: Percussion	B116:Percussion Kit	—
P09: Orchestral	Track01: Percussion	A116:Orchestra&Ethnic	—
P10: Techno/Euro Beat	Track01: Drums	A020:House Kit	P68: Techno 1/House ... P78: Techno11/House
P11: House	Track01: Drums	A020:House Kit	P79: House 1/House ... P92: House14/House
P12: Drum'n'Bass	Track01: Drums	B068:Drum'n'Bass Kit	P93: Drum'nBs 1/D'n'B ... P108: Drum'nBs16/D'n'B
P13: Acid Jazz	Track01: Drums	B036:Standard Kit 2	P109: AcidJazz 1/Std2 ... P120: AcidJazz12/Std2
P14: Hip Hop/Rap	Track01: Drums	A068:HipHop Kit	P121: HipHop 1/HipHop ... P135: HipHop15/HipHop
P15: Big Beats	Track01: Drums 1(Hip/Hop)	A068:HipHop Kit	P136: Bigbeat 1/HipHop ... P143: Bigbeat 8/HipHop
	Track09: Drums 2(Tricky)	A004:!(Tricky) Kit!	P144: Bigbeat 9/Tricky ... P149: Bigbeat14/Tricky

“ Pattern ”でコピーするパターンを選択します。[START/STOP]キーを押すと選択したパターンがプレイされます。

To “ Track ”でコピー先のトラックを選択します。

“ Measure ”でコピー先の先頭の小節を設定します。

note 16種類のプリセット・テンプレート・ソングのトラック1には、すべてドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。(P02、P04、P08、P15のプリセット・テンプレート・ソングは、複数トラックにドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。)

150種類のプリセット・パターンのそれぞれのパターン・ネームには、音楽ジャンルと最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部が示されています。(前ページ下図)

例えばP00: Pop&Balad 1/Stdは、「Pop&Balad 1」が音楽ジャンルを、「Std」が最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部を示しています。

これらのプリセット・テンプレート・ソングのドラムス・トラックと、プリセット・パターンを対応させてロードすることで、プリセット・テンプレート・ソングそれぞれに適したドラム・トラックを効率よくセットアップすることができます。

実行するときは[F6] (“ Copy ”)キーを押します。実行すると“ Measure ”が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをコピーすることができます。コマンドを終了するときは[F7] (“ Exit ”)キーを押します。

例) ソングS000にプリセット・テンプレート・ソングP00: Pop/Balladeと一緒にプリセット・パターンP01: Pop&Balad 2/Stdをロードする

“ Load Template Song ”を選び、ダイアログを表示します。

“ From ”にP00: Pop/Balladeを選びます。

“ Copy Pattern to Track too? ”をチェックします。

[F8] (“ OK ”)キーを押して、“ Copy Pattern To Track ”ダイアログを表示します。

“ Pattern ”をPresetに設定してプリセット・パターンを選択し、パターン・ネームにP00: Pop&Balad 1/Std ~ P07: Pop&Balad 8/Stdのいずれかを選択します(プリセット・テンプレート・ソングP00: Pop/Balladeはトラック1にプログラムA036: Standard Kitが設定されています)。選択したパターンをプレイしたいときは、[START/STOP]キーを押します。テンポを変更したいときは、[TEMPO]ノブで変更します。ここではP01: Pop&Balad 2/Stdを選びます。

To: “ Track ”を01、“ Measure ”を001に設定します。

[F6] (“ Copy ”)キーを1度押します。これで8小節のプリセット・パターンP01: Pop&Balad 2/Stdが、ソングにコピーされました。

“ Measure ”が自動的にカウント・アップします。

、 の手順を繰り返すことで、続けてパターンをコピーすることができます。[F7] (“ Exit ”)キーを押すとダイアログが閉じます。

Save Template Song (Save as User Template Song)

ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメータ、エフェクト等の設定を、ユーザー・テンプレート・ソングU00 ~ 15にセーブします。ここでセーブした設定は、Song Playモードでもロードすることができます。

“ Save Template Song ”を選び、ダイアログを表示します。



“ To ”でセーブする先のユーザー・テンプレート・ソング(U00 ~ 15)を選びます。

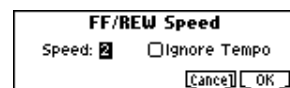
セーブを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

実行すると、セーブ先のUser Template Songの設定をすべて削除し、書き替えます。

FF/REW Speed

[FF]キーまたは[REW]キーを押したときの、早送りと巻戻しのスピードを設定します。

“ FF/REW Speed ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Speed ”で早送りと巻戻しのスピードを設定します。

再生テンポを基準に設定します。

2にすると再生テンポの2倍、3にすると3倍、4にすると4倍のスピードになります。ただし、演奏データが密集している部分では、早送り、巻戻しのスピードが落ちることがあります。

“ Ignore Tempo ”を設定します。

チェックすると、再生テンポや音符の長さ等を無視し、最高スピードで早送りと巻戻しをします。

演奏データが密集している部分とそうではない部分では、早送り、巻戻しのスピードが異なります。

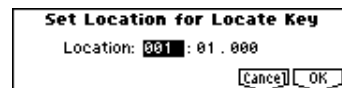
チェックをしないと“ Speed ”で設定したスピードで早送りと巻戻しをします。

実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Set Location (Set Location for Locate Key)

[LOCATE]キーを押したときに移動するロケーションを設定します。

“ Set Location ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Location ”で移動するロケーションを設定します。

001:01:000に設定すると、[LOCATE]キーを押したときにソングの先頭に戻ります。

実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

note 設定したいロケーションで[ENTER]キーを押しながら[LOCATE]キーを押しても、“Set Location”の値として設定できます。

1.1-2: Prog..8 (Program T01...08)

1.1-3: Prog..16 (Program T09...16)

ソングのプレイ/レコーディングに関する設定、各トラックで使用するプログラムの選択など基本的な設定を行います。



1.1-2(3)a: Program

Program Select

[A...F/000...127,G001...128 g001:1...g128:d]

各トラックで使用するプログラムを選択します。

F000...F127は、別売オプションのEXB-MOSSを搭載したときに選択できます。

このパラメータが選ばれているときは、VALUEコントローラで選択できます。このとき、BANK SELECTキーのLEDは選んでいるプログラムのバンクが点灯します。

“Program Select”の上には、トラック・ナンバーと選択したプログラムのカテゴリーを省略名で表示します。

note [TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1](T1/T9)~[F8](T8/T16)キーを押すと、各トラック“T1”~“T16”へ移動します。プログラム・バンクはBANK[A]~[G]キー、を押して直接選択することができます。

note このパラメータを選択時、ユーティリティ・メニュー・コマンド“Select by Category”で、プログラムをカテゴリーから選ぶことができます。(P.2)

ここで選択したプログラムは、ソングの先頭からのプレイ、レコーディング時に使用されます。レコーディング中にプログラムを変えると、演奏データとしてレコーディングされ、プレイ時にはプログラムが変わります。また、プレイ中にプログラムを変えることもできます。ただし、演奏データ(プログラム・チェンジ)をレコーディングしてある場合は、その時点でプログラムが変わります。

MIDI “Status”(3.1-1(2)a)がINT、BTHのときは、MIDIプログラム・チェンジの受信でプログラムを設定できます。またソングを変えたとき、またはソングの先頭に戻ったとき、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、バンクとプログラム・ナンバーをMIDIで送信します。“Status”をEX2に設定したトラックは、Bankを「-」表示にし、Param 1ページ(3.1-1(2)a)の“Bank(EX2) MSB”と“Bank(EX2) LSB”で設定するバンク・ナンバーをMIDIで送信します。

1.1-2(3)b: PLAY/MUTE/REC, SOLO On/Off

PLAY/MUTE/REC

[PLAY, MUTE, REC]

各トラックのミュートや、マルチ・トラック・レコーディング時のレコーディング・トラックを選択します。プレイ時のトラックやシングル・トラック・レコーディング(通常の録音)時のレコーディング・トラック以外のトラック(プレイ・トラック)はPLAY、MUTEが選べます。マルチ・トラック・レコーディング時のトラックは、PLAY、MUTE、RECが選べます。VALUE[▲]、[▼]キー、[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤルで設定が切り替わります。

PLAY: トラックをプレイ(再生)します。

MUTE: トラックをミュート(消音)します。

REC: シングル・トラック・レコーディング(通常の録音)時に表示します。選択はできません。

マルチ・トラック・レコーディング(Preferenceページ“Multi REC”オン)時、レコーディングするトラックをRECにします。

SOLO On/Off

[SOLO On, SOLO Off]

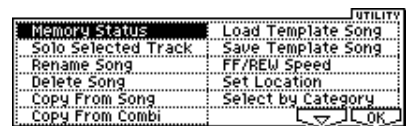
ソロ機能をオン/オフします。

“PLAY/MUTE/REC”の右側のボックスを選択し、オン/オフを設定します。オンにしたトラックは、ボックス内にSの文字が表示され、そのトラックだけが発音します。他のトラックはミュートします。

MIDI ミュートやソロ機能によりミュートしたトラックは“Status”(3.1-1(2)a)がBTH、EXT、EX2のとき、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルのノート・オン/オフを送信しません。

! ユーティリティ・メニュー・コマンド“Solo Selected Track”(1.1-1d)がオンのときは、そこでのソロの状態を優先します。“SOLO On/Off”またはその他のトラックのパラメータを押すと、そのトラックのみがソロになり、発音します。

1.1-2(3)c: UTILITY



☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1-1d)

Select by Category

各トラックのプログラムをカテゴリーから選択します。

“Program Select”を選んでいるときに表示、選択できます。

(P.2) (PROG 1.1-1a)

1.1-4: Mix..8 (Mixer T01...08)

1.1-5: Mix..16 (Mixer T09...16)

各トラックのパン、ボリュームを設定します。

ここで設定するパン、ボリュームは、ソングの先頭からのプレイ、レコーディング時に使用されます。レコーディング中に設定を変えると、演奏データとしてレコーディングされ、プレイ時にはパン、ボリューム・データが変わります。また、プレイ中に設定を変えることもできます。ただし、パン、ボリューム・データをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わります。



Volume [000...127]

トラック 1 ~ 16 のボリューム(音量)を設定します。

MIDI “Status”(3.1-1(2)a)がINTまたはBTHのとき、CC#7でボリュームを受信し、コントロールできます。トラックの音量はMIDIのボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値のかけ算で決まります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したボリュームをMIDIで送信します。

1.1-4(5)b: UTILITY

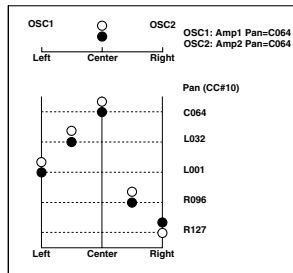
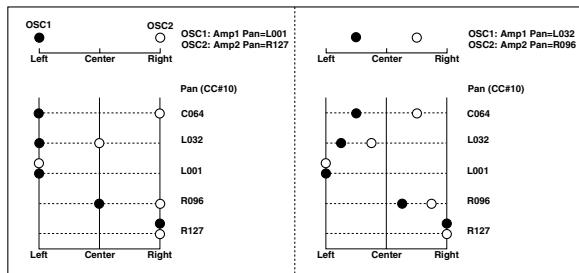
「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1-1d)

1.1-4(5)a: Pan, Volume

Pan (Panpot) [RND, L001...C064...R127]

トラック 1 ~ 16 のパンを設定します。

L001...C064...R127: L001で左側に振り切った状態、R127で右側に振り切った状態に定位します。Programモードでのオシレーターのパンの状態はC064で再現します。



インサート・エフェクトにモノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定を無視します。その場合は7.2: Insert FX Setupページの“Pan(CC#8)”でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。

RND: ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

MIDI “Status”(3.1-1(2)a)がINTまたはBTHのとき、CC#10でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10受信時、0、1で左側に振り切り、64で中央、127で右側に振り切りま。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したパンをMIDIで送信します(RNDは除く)。

1.1-6: Pref. (Preference)

リアルタイム・レコーディングの方法、メトロノームを設定します。



1.1-6a: REC Setup, Metronome

リアルタイム・レコーディングの方法を選択します。レコーディングの手順はBG P.62を参照してください。

REC Setup:

Recording Mode [Over Write...Loop All Tracks]

Over Write

通常、最初にレコーディングするときは、この方法を選択します。[REC/WRITE]キーを押してから[START/STOP]キーを押し、レコーディングを開始します。もう一度[START/STOP]キーを押すとレコーディングが終了します。すでにデータがレコーディングされているトラックに対してこの方法でレコーディングすると、レコーディングし始めた小節以降のデータをすべて消去します。

Over Dub

すでにレコーディングされているトラックにデータを追加するときは、この方法を選択します。[REC/WRITE]キーを押してから、[START/STOP]キーを押し、レコーディングを開始します。もう一度[START/STOP]キーを押すとレコーディングが終了します。すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが追加されます。

Manual Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、[REC/WRITE]キー、フット・スイッチの操作で部分的にレコーディングし直すときは、この方法を選択します。

[START/STOP]キーを押してソングをプレイします。レコーディングし直す小節で[REC/WRITE]キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングを開始します。レコーディングが終わった時点でもう一度[REC/WRITE]キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングが終了します。

Auto Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、自動で部分的にレコーディングし直します。

Auto Punch Inを選択すると、右側に“ M*** - M*** (Auto P Start Meas - Auto P End Meas) ”が表示され、書き替える小節範囲をあらかじめ指定します。

[REC/WRITE]キーを押してから[START/STOP]キーを押すと指定した小節の前までをプレイし、指定した範囲(“ Auto P Start Meas - Auto P End Meas ”)だけがレコーディングされ、新たなデータがレコーディングされます。


Loop All Tracks

トラックの指定した範囲を繰り返しレコーディングします。

データを追加していくときに選択します。ドラム・パターンの作成などに向いています。

Loop All Tracksを選択すると、右側に“ M*** - M***(Loop Start Meas - Loop End Meas) ”が表示され、繰り返しレコーディングする小節範囲をあらかじめ指定します。

[REC/WRITE]キーを押してから[START/STOP]キーを押すと、指定した小節の前までをプレイした後、指定した範囲(“ Loop Start Meas - Loop End Meas ”)を繰り返しレコーディングし、すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが追加されます。

 “ Multi REC ”をチェックすると、Loop All Tracksを選ばません。

Auto P Start Meas–Auto P End Meas

[M001...M999–M001...M999]

“ Recording Mode ”がAuto Punch In時のレコーディング開始の小節と終了の小節を設定します。

Loop Start Meas–Loop End Meas

[M001...M999–M001...M999]

“ Recording Mode ”がLoop All Tracks時のレコーディングを繰り返す区間の小節を設定します。

Remove Data

[Off, On]

Loop All Tracksでのレコーディング中に不必要な演奏データを消去します。

“ Recording Mode ”でLoop All Tracksを選択したときに有効です。

On(チェックする): Loop All Tracksでレコーディング中に、消去したい演奏データに対応した鍵盤(ノート・ナンバー)を押すと、押している間に演奏された演奏データから鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。

同様にジョイスティックをX(横)方向に傾けている間はベンドのデータ、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータが消去されます。

[REC/WRITE]キーを押すと、押している間のすべての演奏データが消去されます。

Multi REC

[Off, On]

On(チェックする): マルチトラック・レコーディング・モードになります。複数のトラックを同時にレコーディングするときにチェックします。

チェックをすると、すべてのトラックの“ PLAY/MUTE/REC ”(1.1 - 2(3)b)が同時にRECになります。

このとき、Programページ(1.1 - 2(3)a)の“ PLAY/MUTE/REC ”でマルチトラック・レコーディングするトラックを設定します(☞BG P.64)。

また、本機に接続したマルチトラック・シーケンサーからMIDIチャンネルが異なる複数のMIDIデータを受信して、複数のトラックに同時にレコーディングすることができます。

この場合、“ Track Select ”(1.1 - 2(3)c)の設定とは関係なく“ PLAY/MUTE/REC ”(1.1 - 2(3)b)をRECにしているトラックに、MIDIチャンネルが一致するMIDIデータがレコーディングされます。

“ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1 - 1a)をExternalにして外部シーケンサーに同期させるとよいでしょう。ただし、テンポの変化はレコーディングできません。

Off(チェックしない): シングルトラック・レコーディング・モードになります。“ Track Select ”で選んだトラックにレコーディングします。

Metronome:

メトロノームを設定します。

Metronome Sound [REC Only, REC/Play, Off]

REC Only: レコーディング時のみメトロノームが鳴ります。

REC/Play: レコーディング時、プレイ時にメトロノームが鳴ります。

Off: メトロノームは鳴りません。ただし、レコーディング開始時のプリ・カウントは鳴ります。

このパラメータはSEQ 5.1: RPPR, Patternページの“ Metronome Sound ”(5.1 - 1b)とリンクしています。

Precount

[0...2]

レコーディング時のプリ・カウントする小節数を設定します。

0にすると、([REC/WRITE]キーを押した後) [START/STOP]キーを押した瞬間にレコーディングが始まります。

Level

[000...127]

メトロノームの音量を設定します。

BUS (BUS Select)

[L/R, L, R, 1, 2, 1/2]

メトロノーム音の出力先を設定します。

L/R, L, R: OUTPUT (MAIN) L/Mono, Rより出力します。

1, 2, 1/2: OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2よりそれぞれ出力します。

■ 1.1–6b: UTILITY

☞ 「 Memory Status 」、 「 Solo Selected Track 」、 「 Rename Song 」、 「 Delete Song 」、 「 Copy From Song 」、 「 Copy From Combi 」、 「 Load Template Song 」、 「 Save Template Song 」、 「 FF/REW Speed 」、 「 Set Location 」(1.1 - 1d)

1.1-7: K.RTC (KARMA RTC)



1.1-7a

1.1-7b

1.1-7a: RT Knob/SW Name

KARMA REALTIME CONTROLS ノブ、スイッチの名前と、ソングのノブ、スイッチの設定を表示します。

ノブ、スイッチの名前の前の[----]部分には、ノブ、スイッチの操作によりコントロールされるKARMAモジュールが演奏するトラックで選択しているプログラムのカテゴリーの省略名が表示されます。カテゴリーの異なるプログラムの複数トラックの場合は、[MLTI]と表示されます。

パラメータのアサインは、SEQ 6.3: KARMA GE: Parmページ(6.3 - 1(2)(3)(4))、SEQ 6.4: KARMA RT, RTPrmページ(6.4 - 1(2))で設定します。

名前の変更は、SEQ 6.4 - 4/5: KARMA RT, Name1/2ページで行います。

KARMA REALTIME CONTROLS ノブ、スイッチの設定は、SCENE [1]/[2]キーにより2とりの設定を切り替えることができます。ここでのノブ、スイッチの設定表示もSCENE 1/2での設定にしたがって切り替わります。

ノブ、スイッチのグラフィック表示

ノブ、スイッチを操作し、ソング選択時のノブ、スイッチ値を変更すると、ノブ、スイッチのグラフィック表示が黒く反転表示になります。

ノブ、スイッチをソング選択時の値に戻すと、ノブ、スイッチのグラフィック表示がもとに戻ります。

Sequencerモードのソングは、プログラム、コンビネーションと構造が異なるためにノブ、スイッチのグラフィック反転表示に使用する基準値が異なります。プログラム、コンビネーションはライトされているノブ、スイッチ値を基準にしますが、Sequencerモードでは、そのソング選択時の設定が基準となります(ソング選択時の設定は、ロード時の設定、そのソングを最後にエディットしたときの設定となります)。以下のような動作となります。

ソング000を選択します。

ソング000選択時のKnob1の設定を中央(64)とします。

このときのKnob1のグラフィック表示は 1

Knob1を右に回し切り(127)。

Knob1のグラフィック表示は黒の反転表示 1

別のソング(ソング001等)を選択します。

再度ソング000を選択します。

Knob1の設定は右回し切り(127)となります。Knob1のグラフィック表示は 1

Sequencerモードでは、Program, Combinationモードで有効な「プログラム全体を戻す」の操作はできません。「SCENEの設定だけを戻す」、「ノブ、スイッチの設定だけを戻す」の操作によってソング選択時の設定に戻すことができます。(※P.6 Programモード「SCENEの設定だけを戻す」、「ノブ、スイッチの設定だけを戻す」)

気に入ったノブ、スイッチ設定は、フロッピー・ディスクやデータ・ファイラーなどに保存(セーブ)してください。

1.1-7b: UTILITY

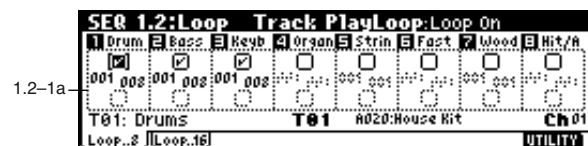
※ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 1.2: Loop

1.2-1: Loop..8 (Track Play Loop T01...08)

1.2-2: Loop..16 (Track Play Loop T09...16)

ソングのプレイ/レコーディング時に、プレイ中のトラック1~16を別々にループさせます。



1.2-1a

1.2-1b

1.2-1(2)a: Track Play Loop

Loop On [Off, On]

トラック1~16のループのオン/オフを設定します。

On(チェックする): そのトラックは、次の“Loop Start Meas”と“Loop End Meas”間をループします。

Loop Start Meas (Loop Start Measure) [001...999]

ループする最初の小節を設定します。

Loop End Meas (Loop End Measure) [001...999]

ループする最後の小節を設定します。

Play Intro [Off, On]

On(チェックする): “Loop Start Meas”で設定した小節以前の小節を1度プレイした後に、“Loop Start Meas”~“Loop End Meas”間を繰り返しプレイします。

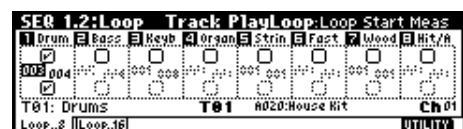
例えばドラムストトラックでイントロのフィル・インを演奏させた後にループさせるときなどに使用します。

Off(チェックしない): “Loop Start Meas”からプレイが始まり、すぐにループに入ります。

“Track Play Loop”をチェックし、“Loop Start Meas”を001以外に設定したときに有効となります。

例:

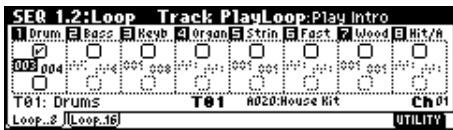
“Play Intro”をチェックした場合



トラック1は次のようにループします。

M001 - M002 - M003 - M004 - M003 - M004 - M003 - M004...

“ Play Intro ”をチェックしない場合



トラック1は次のようにループします。

M003 - M004 - M003 - M004 - M003 - M004 - M003 - M004...

1.2-1(2)b: UTILITY

☞ 「 Memory Status 」、 「 Solo Selected Track 」、 「 Rename Song 」、 「 Delete Song 」、 「 Copy From Song 」、 「 Copy From Combi 」、 「 Load Template Song 」、 「 Save Template Song 」、 「 FF/REW Speed 」、 「 Set Location 」（1.1 - 1d）

SEQ 2.1: Cue List

2.1-1: Cue List

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイします。各ソングでは繰り返し回数を指定することができます。本機では20個のキュー・リストが作成でき、1つのキュー・リストには最大99個までのソングを任意につなげることができます。キュー・リストを構成する単位をステップといい、1つのステップにソング・ナンバー、リピート（繰り返し回数）を指定します。例えば、イントロ、Aメロディー、Bメロディー、サビ、ソロ・パッキング、エンディングなどの1曲を構成する単位を、それぞれソングごとに作成し、キュー・リストでイントロを2回、Aメロディーを4回、Bメロディーを4回、サビを2回、Aメロディーを4回、...などと組み合わせて1曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときにキュー・リストで効率よく作業することができます。また、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”（2.1 - 1e）で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを1つのソングにコンバートすることができます。パッキングをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。



2.1-1a: Location, Meter, Cue List Select, Track Select, Selected Track Information, ♪, Tempo Mode

Location [0001:01.000...9999:16.191]

選ばれているキュー・リストの現在位置を表示します。左から小節、拍、クロックです。拍とクロックの可変範囲は、該当するソングに設定している拍子によって異なります。

MIDI “ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1 - 1a)がInternalのとき、キュー・リストのロケーションを変えると、そのたびにソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、Externalのとき、このメッセージを受信するとロケーションが変わります。ロケーションが、ソング・ポジション・ポインター・メッセージのデータ範囲をこえる場合は送信しません。

Meter (Time Signature) [1/4...16/16]

再生しているソングの拍子を表示します。

Cue List Select [C00...C19: name]

プレイするキュー・リストを選択します。キュー・リストでソングをプレイするときは、あらかじめフロッピー・ディスクからデータをロードしたり、外部MIDIシーケンサーからMIDIダンブ・データ受信して、必要なデータを内部メモリーに取り込んでください。(☞ P.140)

MIDI “ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1 - 1a)がInternalのとき、このページでキュー・リストを選ぶと、そのたびにソング・セレクト（キュー・リスト・ナンバーに対応）とソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。Externalのとき、ソング・セレクト・メッセージの受信で、キュー・リストが切り替わります。

Track Select [T01...T16: name]

プレイに合わせて鍵盤で演奏するためのトラックを選択します。キュー・リストは、“ Step ”(2.1 - 1c)で選択したソングのトラック設定、演奏データに従ってプレイします。ここで選択したトラックも、そのときプレイ中のソングのトラック設定、演奏データに従います。ソングを連続してプレイするときに同じプログラムで鍵盤から演奏する場合は、“ Step ”の各ソングのここで選択したトラックを、同じプログラムに設定してください。

Selected Track Information

“ Track Select ”で選択したトラックのプログラム・バンク・ナンバー、プログラム・ナンバー、ネームを表示します。

♪(Tempo) [040...240, EXT]

キュー・リストでソングをプレイするときのテンポを設定します。(☞ 1.1 - 1a: Tempo)

Tempo Mode [Auto, Manu]

Auto: 現在プレイ中のソングで設定しているテンポに従ってプレイします。プレイ中は、“ ♪(Tempo) ”の設定、変更はできません。
Manu (Manual): ソングで設定しているテンポを無視して、上記“ ♪(Tempo) ”での設定でプレイします。

2.1-1b: Step, Cue Edit-Song, Rep (Cue Edit-Repeat), FX (Cue Edit-Load FX)

キュー・リストを作成、編集します。電源オン直後のキュー・リストは、“ Step ”01(S000:NEW SONGが選択)、“ Step ”02(Endが選択)の2つの“ Step ”をデフォルトとして表示します。

キュー・リストを作成、編集するときは、[F7] (“ EDIT ”)キーを押します。この状態で“ Step ”01にソングを選択すると、そのソングを1回プレイします。“ Rep(Repeat) ”を02にするとそのソングを2回プレイします。

[F7] (“ EDIT ”)キーを押し、“ Step ”01が選ばれている状態で[F4] (“ Insert ”)キーを押してステップを挿入します。

例えば、“ Step ”01に“ Song ”S001のソングを選択して“ Rep ”を02に、“ Step ”02に“ Song ”S002のソングを選択して“ Rep ”を02に設定します。[START/STOP]キーを押すとソング1(S001)を2回、ソング2(S002)を2回プレイします。

このようにキュー・リストに複数のソングを並べて、繰り返し回数等を設定します。

Step [Measure] [01...100 (M0001...M9999)]

ステップ・ナンバーとその開始小節を表示します。ストップ時、“ Step ”(2 . 1 - 1 c)で選択されているステップに黒三角が付きます。[START/STOP]キーでプレイを開始すると、このステップよりスタートします。また、プレイ中は、プレイしているステップに黒三角が付きます。

“ M****(Measure) ”は、各ステップの開始小節を表示します。エディットはできません。

Cue Edit-Song

[S000...S199: name, End, Continue to Step01]

ステップのソングを選択します。プレイ中は選択できません。

また、キュー・リストの一番最後のステップにはプレイを終了するか、“ Step ”01に戻ってエンドレスでプレイを続けるかを選択します。

End: 再生を終了します。

Continue to Step01: “ Step ”01に戻り、キュー・リストをエンドレスでプレイします。終了する場合は[START/STOP]キーを押します。

Rep (Cue Edit-Repeat)

[01...64, FS]

ステップのソングを何回繰り返すかを設定します。

FS: リア・パネルに接続したフット・スイッチでリピートを終了するタイミングをコントロールできます。フット・スイッチを踏むと、そのソングの終わりで、リピートせずに次のステップへ移行します。“ Foot Switch Assign ”(GLOBAL 6.1 - 1a)を Cue Repeat Control に設定します。

FX (Cue Edit-Load FX)

[Off, On]

再生時に次のステップのソングに切り替わるとき、エフェクトの設定も同時に切り替えるかどうかを設定します。

On(チェックする): 切り替わったソングのエフェクト設定になります。

Off(チェックしない): エフェクトの設定は切り替わりません。



エフェクトの設定によっては、エフェクトが切り替わるまでにある程度の時間がかかります。この場合、ソングからソングへのつながりがスムーズに再生できません。

ソングからソングのつながりをスムーズに行うには、“ Step ”01で“ FX ”をチェックします。残りのステップでは“ FX ”をチェックしません。

この設定では、再生スタート前にエフェクトが設定されるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつながりでのタイムラグはありません。

エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等はできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能やMIDIコントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用して、あるソングではリバーブを深くかけ、あるソングではLFOのスピードを上げるなど、エフェクトをコントロールできます。

キュー・リストを使用して1つの曲を作成するときは、この方法をおすすめします。ユーティリティ・メニュー・コマンドの“ Convert to Song ”(2.1 - 1e)の実行にも、“ Step ”01のソングのエフェクト設定が、コンパート先のソングに設定されます。

“ FX ”にチェックしていない場合でも、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングのつながりでのタイムラグが発生することがあります。また、ソングからソングのつながりの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンパートしてソングを再生してください。“ Convert to Song ”(2.1 - 1e)で1つのソングにコンパートして再生すると、つながりでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

2.1-1c: Step (Current Step)

Step (Current Step)

[01...100]

インサート、カット、コピーを実行するステップを事前に選択します。

また、途中のステップより再生する場合は、ここでそのステップを選択して、[START/STOP]キーを押します。

Last Step

[Last: 001...100]

“ Step ”の右側に最後のステップを表示します。

2.1-1d: EDIT/DONE, INSERT, CUT, COPY

EDIT/DONE ([F7])

キュー・リストの作成、編集するときに押します。キーを押すと、“ EDIT ”から“ DONE ”に表示が変わります。

作成、編集を終了するときは、“ DONE ”([F7]キー)を押します。

INSERT ([F4])

“ COPY ”([F6]キー)や“ CUT ”([F5]キー)でバッファーに一時的に保存したステップ・データを“ INSERT ”([F4]キー)を押して、“ Step ”に挿入します(コピーやカットを実行する前は初期データを挿入します)。

CUT ([F5])

“ CUT ”([F5]キー)を押すと“ Step ”をカットして、削除したデータをバッファーに一時的に保存します。カットした直後にINSERTを行うと、カット前の状態に戻ります。

COPY ([F6])

“ COPY ”([F6]キー)を押すと、“ Step ”のデータをバッファーに一時的に保存します。

“ INSERT ”([F4]キー)を押して、コピーしたステップを“ Step ”に挿入します。

■ 2.1-1e: UTILITY



☞ 「Memory Status」、「FF/REW Speed」、「Set Location」
(1.1 - 1d)

Rename Cue List

選択しているキュー・リストをリネームします。

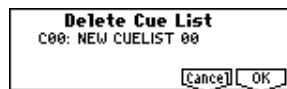
「Rename Cue List」ダイアログから[F5]（「Name」）キーを押して、文字を入力します。

16文字まで入力が可能です。（☞ BG P.39）

Delete Cue List

現在選ばれているキュー・リストを削除します。

「Delete Cue List」を選び、ダイアログを表示します。



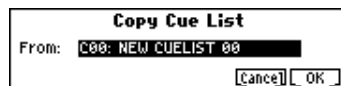
実行するときは[F8]（「OK」）キーを、実行しないときは[F7]（「Cancel」）キーを押します。

実行すると、現在選ばれているキュー・リストの設定データを削除します。

Copy Cue List

現在選ばれているキュー・リストに、別のキュー・リストの設定をコピーします。

「Copy Cue List」を選び、ダイアログを表示します。



「From」でコピー元のキュー・リストを指定します。

実行するときは[F8]（「OK」）キーを、実行しないときは[F7]（「Cancel」）キーを押します。

実行すると、選択されているキュー・リストの設定データを削除し、コピー元のデータに書き替えます。

Convert to Song (Convert Cue List to Song)

複数のソングで構成しているキュー・リストを1つのソングにコンバートします。キュー・リストでは、トラックの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、空いたトラックにソロ演奏などをレコーディングすることが可能になります。

また、フロッピー・ディスクにSMFで書き出すときにもソングにコンバートする必要があります。コンバートを実行すると、「Step」01に選択したソングのトラックやエフェクトの設定がコンバート先のソングにコピーされ、それ以降のソングのトラックやエフェクトの設定は、すべて「Step」01のソングを基準にコンバートされます。

「Convert to Song」では、キュー・リストの以下の内容をソングへコンバートします。

Song/Trackパラメータは「Step」01のソングの設定が使用されます。

🔍 トラックのMIDIチャンネルは「Step」01のソングの設定が使用されます。「Step」02以降のソングで異なる設定をしていた場合、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。キュー・リストで作成する曲に使用するソングは、再度ソングにコンバートすることを考慮して、トラックのMIDIチャンネルはあらかじめそろえておくことを心がけてください。

以下のトラック・パラメータはコンバートに反映されません。MIDIチャンネル同様にキュー・リストで使用するソングでは設定をそろえておくことをおすすめします。

SOLO On/Off, Status, MIDI Channel, Bank(EX2) LSB, Bank(EX2) MSB, Force OSC Mode, OSC Select, Delay, Use Programs Scale, Key Zone, Velocity Zone, MIDI Filter1 ~ 4

Song/Trackパラメータのトラック・イベントへのコンバート

「Step」01のソングの2回目以降のリピート、「Step」02以降のソングの設定は、すべてトラック・イベント（演奏データ）にコンバートします。コンバートされる内容は次のとおりです。

Track1 ~ 16	Bank/Program, Pan, Volume, Portamento, Detune, Bend Range
Master Track	Tempo, Meter

「Pan」(1.1 - 4(5)a)がRNDのときC064にコンバートされます。「Portamento」(3.1 - 3(4)a)がPRG、「Bend Range」(3.1 - 5(6)a)がPRGまたは-値のとき、コンバートに反映されません。

🔍 「Detune」(3.1 - 5(6)a)は、RPNファイン・チューニングとコース・チューニングに分けて、イベントにコンバートされます。例えば「Detune」の設定が+600のとき、ファイン・チューニングが00、コース・チューニングが6になります。ファイン・チューニングでは、再生ピッチを変化（Detune）させます。コース・チューニングでは、再生するノートを変化（Transpose）させます。このため、ドラムス・プログラムなど、プログラムによっては、キュー・リストでの再生状態をソングで再現できない場合があります。

「Track Play Loop」(SEQ 1.2: Loop, Track Playloopページ)のコンバート

「Loop On」がオンになっている場合、「Loop Start Meas」から「Loop End Meas」までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

例)

Track Play LoopがM005 ~ M008、マスター・トラックの小節が10までであった場合、トラックの先頭からM005, 6, 7, 8, M005, 6, 7, 8, M005, 6と展開します。

パターンへのコンバート

「Step」01のソングのパターンがコンバート先のソングのパターンにコピーされます。

「Step」01の2回目以降のリピート、「Step」02以降のソングのトラックにパターンがある場合は、トラック・イベント（演奏データ）に展開されます。


「Transpose」の対応


「Step」02以降のソングの各トラックの「Transpose」(3.1 - 5(6)a)が「Step」01のソングの設定と異なる場合、ノート・データのノート・ナンバーがシフトされます。

例)

“ Step ”01の“ Transpose ”= + 1, “ Step ”02の“ Transpose ”= - 1 ”の場合、“ Step ”02のトラックのノート・データのノート・ナンバー自体が2下がります。

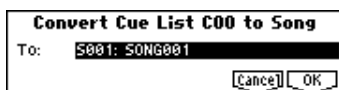
“ Rep ”でFS(Foot Switch)を指定している場合は、“ Rep ”1としてコンバートされます。

 “ Convert to Song ”を実行して、キュー・リストをソングにコンバートするときに、キュー・リストでのリピートの設定、キュー・リストで使用しているソングのパターン、トラック・プレイ・ループの設定は、すべてノート・データ等のイベントとしてコンバートします。そのためデータ量が増え、内部メモリの残量によってはコンバートできない場合があります。特に長いソングをキュー・リストで使用している場合や、リピートを多く設定している場合、またソングでパターンを多く使用している場合などは、“ Convert to Song ”をキュー・リスト作成中に試して、メモリ残量を確認しながら作成してください。

 999小節を超えるキュー・リストはソングにコンバートできません。

ソングにコンバートするキュー・リスト(C00 ~ C19)を選択します。

“ Convert to Song ”を選び、ダイアログを表示します。



“ To ”でコンバート先のソングを指定します。

新規にソングを選択すると、確認のダイアログが表示されます。[F8](“ OK ”)キーを押すと新規ソングを作成し、そのソングにコンバートします。

コンバートを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

すでに設定、演奏データがあるソングを選択し、実行するとそのソングのデータを消去し、キュー・リストからコンバートしたデータに書き替えます。

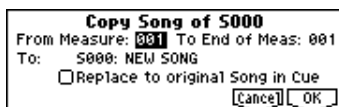
実行した後、[COMPARE]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。

Copy Song

キュー・リストの、ソングの指定した区間を1つのソングとして作成します。例えば8小節のソングの中の5～8小節をリピートさせるときなどに、その区間をこのコマンドで4小節のソングとして作成します。そして作成したソングをキュー・リストでステップに配置して、その区間をリピートさせるというような使い方ができます。

“ Step ”で実行するステップを選択します。

“ Copy Song ”を選び、ダイアログを表示します。



コピー元のソングに対して“ From Measure ”で始めの小節を、“ To End of Meas ”で終わりの小節を指定します。

“ To ”で、コンバートする先のソングを指定します。新規にソングを選択すると、確認のダイアログが表示されます。[F8](“ OK ”)キーを押すと新規ソングを作成し、そのソングにコピーされます。すでに設定、演奏データがあるソングを選択し、実行すると、そのソングのデータは消去され、コピー元のデータに書き替えられますので、実行前に注意してください。


“ Replace to original Song in Cue ”をチェックして、実行すると、“ Step ”のソングが新たに作られたソングに入れ替わります。チェックしないで実行しても、あとでキュー・リストのステップにそのソングを選択することができます。

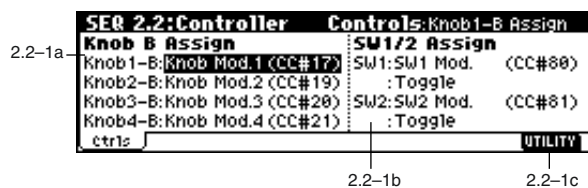
コピー・ソングを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

SEQ 2.2: Controller

2.2-1: Ctrl's (Controls)

Sequencerモードでの[SW1]、[SW2]キー、およびREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードの機能を設定します。

 レコーディング中にこれらのスイッチ、ノブを操作すると、ここでアサインされたMIDIメッセージがレコーディングされます。




2.2-1a: Knob B Assign


REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードに機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします(☞P.231「Realtime Control Knobs B - Assign List」)。

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLSのBモード時にそれぞれの[1]～[4]ノブを操作したときに機能します。

各トラックに割り当てられているプログラムのREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードの機能は無効になるので、新たに設定します。

Knob1-B (Knob1-B Assign)  [Off...MIDI CC#95]

Knob2-B (Knob2-B Assign)  [Off...MIDI CC#95]

Knob3-B (Knob3-B Assign)  [Off...MIDI CC#95]

Knob4-B (Knob4-B Assign)  [Off...MIDI CC#95]

☞ “ Knob B Assign ” (PROG 2.2 - 1 a)

2.2-1b: SW1/2 Assign

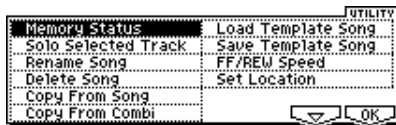
フロント・パネル[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします(☞P.230「SW1, SW2 Assign List」)。

各トラックに割り当てられているプログラムのアサインブル・パネル・スイッチの機能は無効になるので、新たに設定します。

- SW1 (SW1 Assign) **AMSOURCE** [Off, ..., AfterT Lock]
- SW1 Mode [Toggle, Momentary]
- SW2 (SW2 Assign) **AMSOURCE** [Off, ..., AfterT Lock]
- SW2 Mode [Toggle, Momentary]

☞ “ SW1/2 Assign ” (Program 2.2 - 1b)

2.2-1c: UTILITY



☞ 「 Memory Status 」、 「 Solo Selected Track 」、 「 Rename Song 」、 「 Delete Song 」、 「 Copy From Song 」、 「 Copy From Combi 」、 「 Load Template Song 」、 「 Save Template Song 」、 「 FF/REW Speed 」、 「 Set Location 」（ 1.1 - 1d ）

SEQ 2.3: MOSS

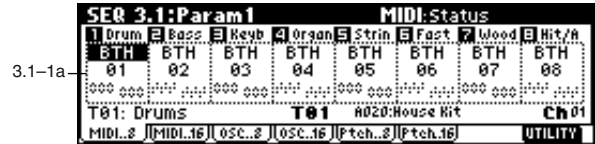
このページは、別売オプションEXB-MOSS搭載時に表示します。(☞ 「 EXB-MOSS取扱説明書 」 & P.269 「 オプションEXB-MOSS 」)

SEQ 3.1: Param 1

3.1-1: MIDI..8 (MIDI T01...08)

3.1-2: MIDI..16 (MIDI T09...16)

各トラックのMIDIに関する設定を行います。



3.1-1a

3.1-1b

3.1-1(2)a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

Status [INT, Off, BTH, EXT, EX2]

各トラックのMIDIと発音の状態(Status)を設定します。

INT: そのトラックにレコーディングされている演奏データをプレイする、またはINTに設定したトラックを “ Track Select ” (1.1 - 1c) で選んで本体の鍵盤やコントローラを操作すると、本体の音源が発音し、外部へはMIDIデータを送信しません。

Off: プログラムは発音しません。またMIDIデータも送信しません。
BTH: INTとEXTの両方の動作をします。そのトラックにレコーディングされている演奏データをプレイする、またはBTHに設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラを操作すると、本体の音源が発音し、同時にその演奏データをMIDIで送信します。

EXT: そのトラックにレコーディングされている演奏データをプレイする、またはEXTに設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラを操作すると、MIDIデータを送信しますが、本体の音源は発音しません。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、EXTに設定したトラックのプログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1、2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1、2をMIDIで送信します。
EX2: “ Bank(EX2) MSB ”、“ Bank(EX2) LSB ”が有効になります。本体で選択できるA~g(d)のバンク・ナンバーにかわって、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。

MIDI MIDIデータの送受信は、“ MIDI Channel ”で設定したトラックごとのMIDIチャンネルを使用します。

	レコーディングしたデータ 本体での操作		受信したデータ	
	内部音源	MIDI OUT	内部音源	MIDI OUT
Status		×		
INT		×		-
EXT, EX2	×		×	-
BTH				-

MIDI Channel [01...16]

トラックが演奏データを送受信するときに使用するMIDIチャンネルを設定します。ここで設定したMIDIチャンネルは、“Status”がINTのときは受信チャンネル、EXT、EX2のときは送信チャンネル、BTHのときは送受信チャンネルになります。INTでMIDIチャンネルが同じトラックはMIDIデータの受信や、シーケンサー・トラックの演奏データで、同じように発音し、コントロールされます。

Bank(EX2) MSB [000...127]

Bank(EX2) LSB [000...127]

“Status”をEX2に設定したときに、送信するバンク・ナンバーを設定します。“Status”がEX2以外のとき、ここでの設定は無効となります。

3.1-1(2)b: UTILITY



☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

コーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされます(ただし、PRGにしたときはレコーディングされません)。プレイ中に設定を変えることもできます。ただしレコーディングしたポルタメント・オン/オフ、ポルタメント・タイムのデータがある場合は、それらに従って設定が変わります。

“Status”(3.1 - 1a)がINT、BTHのトラックは、MIDIコントロール・チェンジ(CC)#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールでき、設定が変わりません(設定がPRGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。

ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、この設定をMIDIで送信します。OffのときはCC#65で0を送信します。000 ~ 127のときはCC#65で127を、CC#05で1 ~ 127を送信します。PRGのときは送信しません。

“MIDI Channel”(3.1 - 1a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。

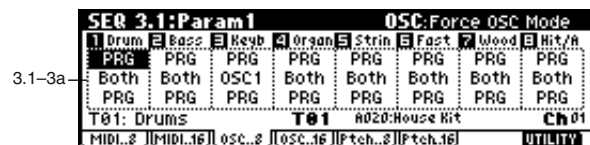
3.1-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

3.1-3: OSC..8 (OSC T01...08)

3.1-4: OSC..16 (OSC T09...16)

各トラックの発音に関するパラメータを設定します。



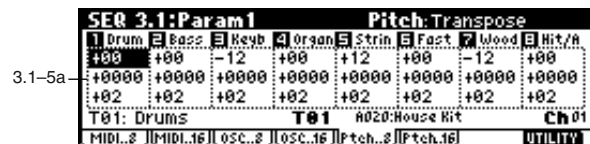
3.1-3a

3.1-3b

3.1-5: Ptch..8 (Pitch T01...08)

3.1-6: Ptch..16 (Pitch T09...16)

各トラックのピッチに関する設定をします。



3.1-5a

3.1-5b

3.1-3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, Mono, LGT]

トラック1 ~ 16で選択したプログラムの“Voice Assign Mode”(PROG 2.1 - 1b)を設定します。(☞COMBI 3.1 - 2a)

OSC Select [Both, OSC1, OSC2]

トラック1 ~ 16で選択したプログラムの“Oscillator Mode”(PROG 2.1 - 1a)を設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときに一方のオシレータのみを発音させることができます。(☞COMBI 3.1 - 2a)

Portamento [PRG, Off, 001...127]

トラック1 ~ 16にポルタメントの効果を設定します。(☞COMBI 3.1 - 2a)

MIDI ここで設定するポルタメントは、ソングの先頭からのプレイ、レ

3.1-5(6)a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [-24...+24]

各トラックの音程を半音単位で調整します。12で1オクターブです。

Detune (BPM Adj.) [-1200... +1200]

各トラックの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。0: 基準ピッチです。

note ユーティリティ・メニュー・コマンド“Detune BPM Adj.”(3.1 - 5(6)b)を使用してBPM単位の計算により自動的にDetuneをセットすることができます。

MIDI “Transpose”、“Detune”の設定は、MIDIで送信するノート・データには影響しません。“Transpose”、“Detune”はMIDI RPNの受信でコントロールできます。トラック1 ~ 16で設定したプログラムの“Oscillator Mode”(PROG 2.1 - 1a)の設

定で次のようにコントロールされます。“ MIDI Channel ”(3.1 - 1 a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルでコントロールします。

- “ Oscillator Mode ”がSingle、Doubleのとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で“ Transpose ”が、ファイン・チューンの受信で“ Detune ”がそれぞれのコントロールされ、設定が変わります。
- “ Oscillator Mode ”がDrumsのとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で“ Detune ”がコントロールされ、設定が変わります。コントロールが可能な範囲は、コース・チューン、ファイン・チューンを合わせて±1オクターブとなります。

Bend Range [PRG, -24...+24]

ピッチ・ベンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

- 24 ~ + 24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

MIDI MIDI RPNのピッチベンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのときは受信しません)。(P.60 COMBI 6.1 - 6a: Tx Filter “ GE Bend ”)

3.1-5(6)b: UTILITY



「 Memory Status 」、「 Solo Selected Track 」、「 Rename Song 」、「 Delete Song 」、「 Copy From Song 」、「 Copy From Combi 」、「 Load Template Song 」、「 Save Template Song 」、「 FF/REW Speed 」、「 Set Location 」、「(1.1 - 1d)

Detune BPM Adj.

トラックのプログラムにフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプルを使用している場合に(PROG 2.1 - 2(3)b、GLOBAL 5.1 - 1b/2a)、フレーズやリズムのBPMを変えるときなどに使用します。ピッチを変えることによってBPMを変化させます。トラックの“ Detune ”が選択されているときにそのトラックに対して有効となります。実行すると選択している“ Detune ”値が設定されます。操作方法については“ Detune BPM Adj. ”(COMBI 3.1 - 3b)を参照してください。

SEQ 3.2: Param2

3.2-1: KRM..8 (KARMA T01...08)

3.2-2: KRM..16 (KARMA T09...T16)

各トラックの発音をKARMA ON/OFFによりコントロールします。



3.2-1(2)a: OSC On/Off Ctrl

OSC On/Off Ctrl [Norm1, by Off, by On]

Norm1 (Normal): KARMA [ON/OFF]キーによるトラックの発音のコントロールをしません。通常、Norm1に設定します。

by Off (Off by KARMA-Off): KARMA [ON/OFF]キー・オン時、トラックは通常どおり発音します。

KARMA [ON/OFF]キー・オフ時、トラックは発音しません。

KARMA機能オフの時のみに、同じMIDI Channelに設定した複数トラックの中の特定のトラックの発音を止める場合に設定します。

by On (Off by KARMA-On): KARMA [ON/OFF]キー・オン時、トラックは発音しません。

KARMA [ON/OFF]キー・オフ時、トラックは通常どおり発音します。

KARMA機能オンの時のみに、同じMIDI Channelに設定した複数トラックをKARMAモジュールでコントロールする場合に、特定のトラックの発音のみを止める場合に設定します。

KARMA機能オフ時には2トラックのレイヤーで鍵盤演奏、KARMA機能オン時のフレーズ演奏は、1トラックにする場合等に設定します。

各トラックの“ Status ”(3.1 - 1 a)が、INTの場合、“ OSC On/Off Ctrl ”の設定により、各トラックのオンレタの発音を止めることができます。

“ OSC On/Off Ctrl ”をby Offまたはby Onに設定して、KARMA [ON/OFF]キーを操作しながらソングのリアルタイム・レコーディングを行う場合、以下の注意が必要です。

- 再生時にこのパラメータをコントロールするために、KARMA [ON/OFF]キーを操作をリアルタイム・レコーディングする必要があります。
- GLOBAL 6.1: Controller KARMA2ページ“ KARMA Realtime Controls ON/OFF ”(6.1 - 3a)をMIDI CC#14に設定してください。MIDI CC#14にアサインすることでKARMA [ON/OFF]キーの操作がリアルタイム・レコーディングされます。
- MIDI CC#00 ~ 95のいずれにアサインしてもレコーディングされますが、他のCC# 受信時の動作と混同しないようにMIDI CC#14へ設定してください。
- ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Reset KARMA Ctrls Assign ”で“ To: ”をDefault Settingにして実行しても、

“ KARMA Realtime Controls ON/OFF ”(6.1 - 3a)が MIDI CC#14に設定されます。実行後、レコーディングする必要のない他の KARMA REALTIME CONTORLS のアサインを Off としてください。

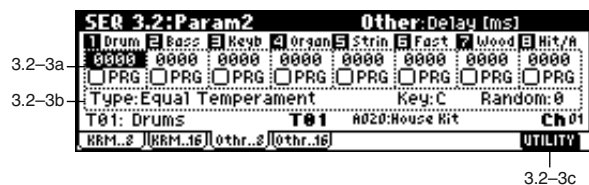
■ 3.2-1(2)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

3.2-3: Othr..8 (Other T01...08)

3.2-4: Othr..16 (Other T09...16)

各トラックに関するその他の設定をします。



3.2-3c

3.2-3(4)a: Delay [ms], Use Prog's Scale

Delay [ms] (Delay Time) [0000...5000, KeyOff]

各トラックのノート・オンから発音するまでのデレイ・タイムを設定します。

KeyOff: ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンプEGのサステイン・レベルが0以外のときは音が消えませんが、チェンバロの音色等で使います。通常は0に設定します。

Use Prog's Scale (Use Program's Scale) [On, Off]

各トラックにプログラムごとに設定したスケールを使用します。

On(チェックする): プログラムのスケールを使用します。
Off(チェックしない): “ Type ”(3.2 - 3(4)b)でのスケールを使用します。

3.2-3(4)b: Scale

ソングで使用するスケールを設定します。

Type (Song's Scale) [Equal Temperament...User Octave 15]

スケールのタイプを選択します(☞ “ Type ”PROG 2.1 - 1c)。

Key [C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します(☞ “ Key ”PROG 2.1 - 1c)。

Random [0...7]

設定した値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にズレます(☞ “ Random ”PROG 2.1 - 1c)。

3.2-3(4)c: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 3.3: Key Zone

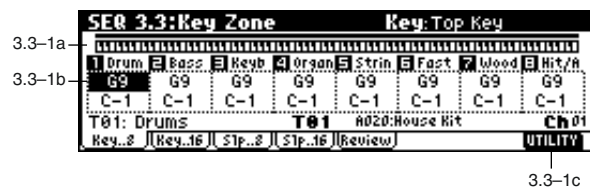
各トラックが発音するキーの範囲を設定します。

トップ/ボトム・キーで、トラック1~8、9~16が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

MIDI この設定はMIDIの送受信には影響ありません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや本体鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信されます。

3.3-1: Key..8 (Key T01...08)

3.3-2: Key..16 (Key T09...16)



3.3-1c

3.3-1(2)a: Key Zone Map

現在選択しているトラックがノート・データによって発音する範囲を表示します。

発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。(☞ P.52 COMBI 3.3 - 1a)

3.3-1(2)b: Top Key, Bottom Key

Top Key [C-1...G9]

トラック1~8、9~16が発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

Bottom Key [C-1...G9]

トラック1~8、9~16が発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。各パラメータと図については、「COMBI 3.3: Ed - Key Zone」を参照してください。

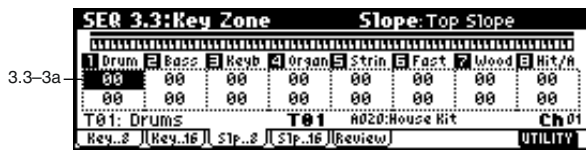
note 各パラメータ値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

■ 3.3-1(2)c: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

3.3-3: Slp..8 (Slope T01...08)

3.3-4: Slp..16 (Slope T09...16)



3.3-3b

3.3-3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [00...72]

トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

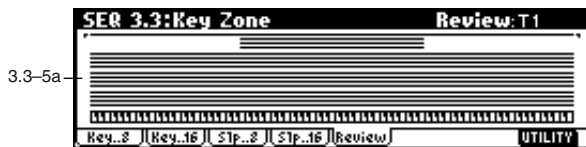
Bottom Slope [00...72]

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

■ 3.3-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

3.3-5: Review



3.3-5b

3.3-5a: Key Zone Map (All)

T1...16

トラック1～16のノート・データによる発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

■ 3.3-5b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

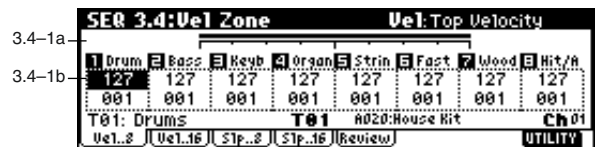
SEQ 3.4: Vel Zone

トップ/ボトム・ベロシティで、トラック1～8、9～16が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

MIDI この設定はMIDIの送受信には影響しません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや本体鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信します。

3.4-1: Vel..8 (Vel T01...08)

3.4-2: Vel..16 (Vel T09...16)



3.4-1c

3.4-1(2)a: Velocity Zone Map (1)

現在選択しているトラックがベロシティによって発音する範囲を表示します。

発音するベロシティを線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。(☞P.53 COMBI 3.4 - 1a)

3.4-1(2)b: Top Velocity, Bottom Velocity

Top Velocity [1...127]

トラック1～8、9～16が発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Bottom Velocity [1...127]

トラック1～8、9～16が発音するためのベロシティの最小値を設定します。各パラメータおよび図については、「COMBI 3.4: Ed - VelZone」を参照してください。

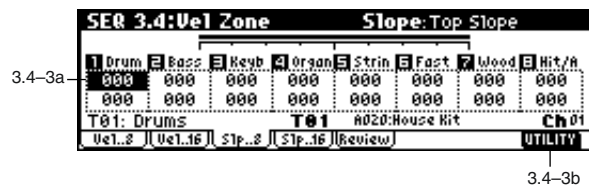
note 各パラメータ値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力ができます。

■ 3.4-1(2)c: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

3.4-3: Slp..8 (Slope T01...08)

3.4-4: Slp..16 (Slope T09...16)



3.4-3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

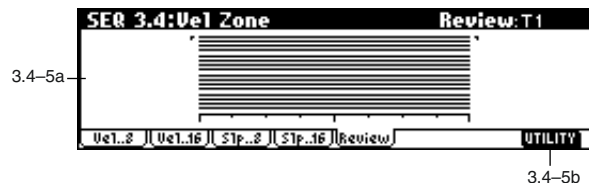
Top Slope [0...120]
 トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

Bottom Slope [0...120]
 ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

■ 3.4-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

3.4-5: Review



3.4-5a: Velocity Zone Map (All)

T1...16

トラック 1 ~ 16 のベロシティによる発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスローブ部分を網掛けで表示します。

■ 3.4-5b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 4.1: MIDI Filter 1

トラック 1 ~ 16 が受信する MIDI データにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば同じ MIDI チャンネルで発音している、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせない等に設定ができます。

note この MIDI フィルターは、すでにレコーディングされている MIDI メッセージの送信には影響ありません。

note “Status”(3.1 - 1(2)a)が BTH、EXT、EX2 のトラックで、プログラム、パン、ボリューム、ポルタメント、センド 1、2 の各パラメータの設定を変えたときに送信される MIDI メッセージには、ここでの設定が有効となります。

On (チェックする): MIDI データの受信がイネーブル(有効)になります。

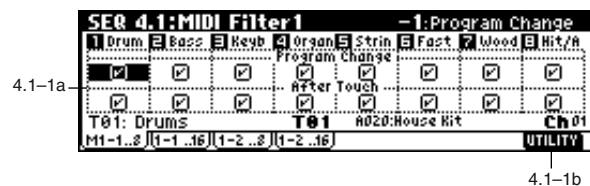
“Status”(3.1 - 1(2)a)が INT、BTH のトラックは、MIDI チャンネルが一致する、チェックしてある項目の MIDI メッセージを受信します。本体のコントローラ操作や MIDI データの受信により、チェックしてある項目の効果がトラックのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能はここでの設定は影響しません)。本体全体の MIDI 送受信の設定は“MIDI Filter”(GLOBAL 2.1 - 1b)で行います。

MIDI Filter 3、MIDI Filter 4 ページにある、機能がアサインブル(ユーザーが設定可能)なコントローラの MIDI フィルターは、MIDI のコントロール・チェンジに設定してある場合、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。このとき、MIDI Filter 1、MIDI Filter 2 ページにあるコントロール・チェンジに設定してある場合は、MIDI Filter 1、MIDI Filter 2 ページでの設定を優先します。またこのとき、同じコントロール・チェンジが MIDI Filter 3、MIDI Filter 4 ページにある複数のコントローラにアサインしてある場合、どれか 1 つをチェックすると、そのコントロール・チェンジは有効となります。

Off (チェックしない): MIDI データの受信がディセーブル(無効)になります。

4.1-1: M1-1..8 (MIDI Filter 1-1 T01...08)

4.1-2: 1-1..16 (MIDI Filter 1-1 T09...16)



4.1-1(2)a: Program Change, After Touch

Program Change [Off, On]
 MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

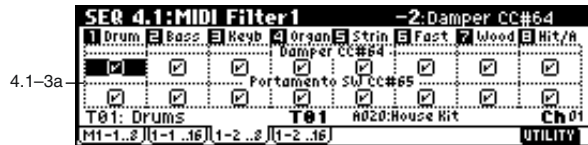
After Touch [Off, On]
 MIDI アフタータッチ・メッセージを受信するかを設定します。

4.1-1(2)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

4.1-3: 1-2..8 (MIDI Filter1-2 T01...08)

4.1-4: 1-2..16 (MIDI Filter1-2 T09...16)



4.1-3a

4.1-3b

4.1-3(4)a: Damper, Portamento SW

Damper CC#64 [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#64ホールド(ダンパー・ペダル)を受信するかを設定します。

Portamento SW CC#65 [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#65ポルタメント・オン/オフを受信するかを設定します。

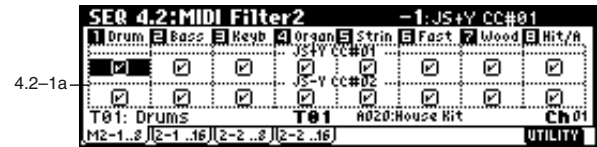
4.1-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 4.2: MIDI Filter2

4.2-1: M2-1..8 (MIDI Filter2-1 T01...08)

4.2-2: 2-1..16 (MIDI Filter2-1 T09...16)



4.2-1a

4.2-1b

4.2-1(2)a: JS+Y, JS-Y

JS+Y CC#01 [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#1(本機ジョイスティック+Y方向や、REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBアサインで設定)を受信するかを設定します。

JS-Y CC#02 [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#2(本機ジョイスティック-Y方向や、REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBアサインで設定)を受信するかを設定します。

4.2-1(2)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

4.2-3: 2-2..8 (MIDI Filter2-2 T01...08)

4.2-4: 2-2..16 (MIDI Filter2-2 T09...16)



4.2-3a

4.2-3b

4.2-3(4)a: JS X/Bend as AMS, Ribbon

JS X/Bend as AMS [Off, On]

MIDIピッチバンド・メッセージ(本機ジョイスティックX方向)の受信によって、JS Xに設定したAMS(☞「Alternate Modulation Source」)での効果を設定します(MIDIピッチバンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません)。

Ribbon CC#16 [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#16(REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBアサインやTRITONなどのリボン・コントローラで設定)を受信するかを設定します。

4.2-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 4.3: MIDI Filter3

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのA、Bモードでの効果を送受信するかを設定します。Aモードでの各ノブのMIDIコントロール・メッセージは固定です。Bモードは2.2: Controller Controlsページで設定します。

4.3-1: M3-1..8 (MIDI Filter3-1 T01...08)

4.3-2: 3-1..16 (MIDI Filter3-1 T09...16)

4.3-3: 3-2..8 (MIDI Filter3-2 T01...08)

4.3-4: 3-2..16 (MIDI Filter3-2 T09...16)



4.3-1(2)a: Realtime Control Knob 1, 2

Knob 1 [Off, On]

AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#74(本体ローパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

Knob 2 [Off, On]

AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#71(本体ローパス・フィルター・レゾナンスまたはハイパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

4.3-3(4)a: Realtime Control Knob 3, 4

Knob 3 [Off, On]

AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#79(本体フィルターEGインテンシティ)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

Knob 4 [Off, On]

AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#72(本体フィルターおよびアンプリファイアEG、リリースタイム)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

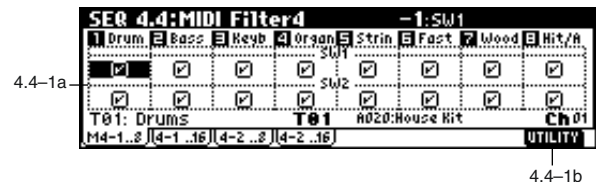
4.3-1(2)b, 4.3-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 4.4: MIDI Filter4

4.4-1: M4-1..8 (MIDI Filter4-1 T01...08)

4.4-2: 4-1..16 (MIDI Filter4-1 T09...16)



4.4-1(2)a: SW1, SW2

SW1, SW2 [Off, On]

[SW1]、[SW2]キーでの効果を送受信するかを設定します。

[SW1]、[SW2]キーは2.2: Controllerで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。

SW1 Mod.(CC#80)、SW2 Mod.(CC#81)またはPorta.SW(CC#65)に設定したとき有効です。

4.4-1(2)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

4.4-3: 4-2..8 (MIDI Filter4-2 T01...08)

4.4-4: 4-2..16 (MIDI Filter4-2 T09...16)



4.4-3(4)a: Foot Pedal/Switch, Other Control Change

Foot Pedal/Switch [Off, On]

ASSIGNABLE PEDAL/SWITCHの効果を受信するかを設定します。機能はGLOBAL 6.1: Controllerで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したとき有効です。

Other Ctrl Change [Off, On]

前述のMIDI Filter1 ~ 4の項目で該当しないMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

4.4-3(4)b: UTILITY

「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 5.1: RPPR

パターンは、P000 ~ 149のプリセット・パターンとU00 ~ 99のユーザー・パターンがあります。ユーザー・パターンは1ソングあたり100個まで持つことができます。プリセット・パターンにはあらかじめドラム・トラックに適したパターンをメモリーに用意しており、どのソングからも選択できます。

プリセット・パターンは編集できませんが、ユーザー・パターンにコピーすることによって編集できます。

ユーザー・パターンは、リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディング、ゲット・フロム・トラック(トラックから取り込む)、コピー・パターン(他のパターン・データをコピー)によって作成します(☞ B G P.67)。

これらのパターンは、RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能でキーごとに割り当てて、鍵盤を押すことによりパターンをプレイさせたり、その演奏をシーケンサーにレコーディングすることができます(☞ 5.1 - 2: RPPR Setupページ)。

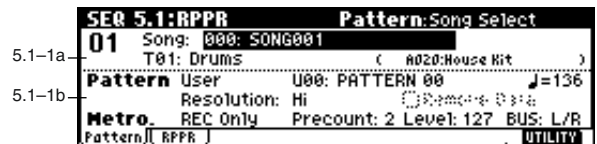
5.1-1: Pattern

パターンのレコーディング、編集、ソングのトラックへのアサイン等を行います。

パターン・データをレコーディングするときは、「Pat(Pattern Bank)」、「Pattern Select」でユーザー・パターンと、パターン・ナンバーを選択します。

次にユーティリティ・メニュー・コマンド「Pattern Parameter」でパターンの小節数と拍子を設定し、リアルタイム・レコーディングまたはユーティリティ・メニュー・コマンド「Step Rec (Loop)」でステップ・レコーディングを行います。

その後、ユーティリティ・メニュー・コマンドでイベント・編集や編集等を行います。



5.1-1a: Location, Song Select, Track Select

Location

選択しているパターンの現在位置を小節単位で表示します。

Song Select [000...199: name]

使用するソングを選択します。(☞ 1.1 - 1b)

Track Select [T01...T16: name]

パターン・データをレコーディング/プレイするためのトラックを選択します。(☞ 1.1 - 1c)

選択したトラックのプログラム・バンク、ナンバー、ネームが右側に表示されます。

5.1-1b: Pattern, Metro. (Metronome)

Pattern:

Pattern (Pattern Bank) [Preset, User]

パターンの種類を選択します。

Presetを選択した場合は、レコーディングはできません。ユーティリティメニュー・コマンドの「Copy Pattern」、「Bounce Pattern」、「Put To Track」、「Copy To Track」が選択、実行できます。

Pattern Select [P00...149, U00...U99]

パターンを選択します。ユーザー・パターンは、ユーティリティメニュー・コマンド「Rename Pattern」でリネームできます。

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

パターンの演奏テンポを設定します。「♪ (Tempo) (1.1 - 1a)」を参照してください。

Resolution [Hi, ♩3 ... ♩]

パターンのリアルタイム・レコーディング時のタイミングを補正します。(☞1.1 - 1a「Reso (Resolution)」)

Remove Data [Off, On]

パターンのレコーディング中に不必要な演奏データを消去します。(☞1.1 - 6a「Remove Data」)

Metro. (Metronome):

ここで設定するメトロノームのパラメータは、1.1: Play/REC, Preferenceページ, Metronomeのパラメータ(1.1 - 6a)とリンクしています。

Metronome Sound [REC Only, REC/Play, Off]

レコーディング時、またはプレイ時にメトロノームを鳴らすかを設定します。(☞1.1 - 6a「Sound(Metronome Sound)」)

Precount [0...2]

レコーディング時のブリ・カウントする小節数を設定します。(☞1.1 - 6a「Precount」)

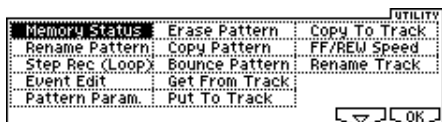
Level [000...127]

メトロノームの音量を設定します。(☞1.1 - 6a「Level」)

BUS (BUS Select) [L/R, L, R, 1, 2, 1/2]

メトロノーム音の出力先を設定します。(☞1.1 - 6a「BUS」)

■ 5.1-1c: UTILITY



☞「Memory Status」、「FF/REW Speed」(1.1 - 1d) 各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Rename Pattern

選択しているパターンをリネームします。

ダイアログで[F5] (« Name »)キーを押して、テキスト・ダイアログを表示させ文字を入力します。

16文字まで入力できます。(☞BG P.39)

Step Rec (Loop)

パターンをステップ・レコーディングします。

ユーザー・パターンのとき有効です。

「Pattern Bank」、「Pattern Select」でパターンを指定します。初期状態ではパターンの長さは1小節です。パターンの小節数を変更するときは、ユーティリティ「Pattern Param.」で設定します。

「Step Rec(Loop)」を選び、ダイアログを表示します。



以降の操作はトラックのステップ・レコーディングと同様です。「Step Recording」(5.2 - 1b)からの操作を参照してください。ただし、パターンでのステップ・レコーディングはトラックのステップ・レコーディングと異なり、パターンの最後まで行くと先頭に戻り、繰り返しレコーディングしてデータを追加していきます。

Event Edit

入力したパターンの演奏データをイベント単位でエディットします。エディットするパターンを「Pattern Bank」、「Pattern Select」で指定します。

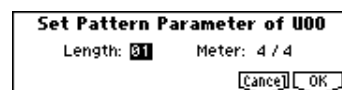
その後の操作は、「Event Edit」(5.2 - 1b)を参照してください。

Pattern Param.

指定したパターンの小節数と拍子を設定します。

「Pattern Bank」、「Pattern Select」でパターンを指定します。

「Pattern Param.」を選び、ダイアログを表示します。



「Length」でパターンの小節数を設定します。

「Meter」でパターンの拍子を設定します。

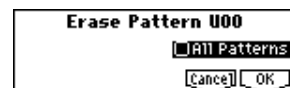
パターン・パラメータを実行するときは[F8] (« OK »)キーを、実行しないときは[F7] (« Cancel »)キーを押します。

Erase Pattern

指定したパターンの演奏データを消去します。

「Pattern Bank」、「Pattern Select」でパターンを指定します。

「Erase Pattern」を選び、ダイアログを表示します。



“ All Patterns ”にチェックすると、ソング内のすべてのユーザー・パターンを消去します。

チェックしないときは、 で指定したパターンを消去します。

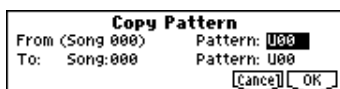
イレース・パターンを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Copy Pattern

指定したパターンの設定と演奏データを他のパターンへコピーします。ユーザー・パターンはソングに付属していますが、コピー・パターンによって、他のソングでも使用できます。

またプリセット・パターンはエディットはできませんが、ユーザー・パターンにコピーすることによってユーザー・パターンとしてエディット、セーブができます。コピー・パターンを実行すると、コピー先のパターンの設定、演奏データを消去しますので、十分に注意してください。

“ Copy Pattern ”を選び、ダイアログを表示します。



From “ Pattern ”でコピー元のパターンを設定します。

Patternページで選択しているパターンが初期状態としてセットされます。

To: “ Song ”、“ Pattern ”でコピー先のソング、パターンを指定します。“ Pattern ”にはU00 ~ U99のユーザー・パターンのみ指定できます。

コピー・パターンを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

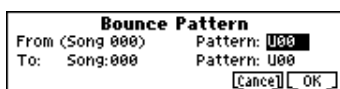
Bounce Pattern

バウンス元のパターンとバウンス先のパターンの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。実行後のパターンの拍子と長さは、バウンス先の設定に従います。

選択しているパターンとバウンス先のパターンにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。あらかじめ2つのパターンのMIDIコントロール・データをユーティリティ “ Event Edit ” (5.1-1c)で整理してください。

“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”でバウンス元になるパターンを指定します。

“ Bounce Pattern ”を選び、ダイアログを表示します。



From “ Pattern ”でバウンス元のパターンを選択します。Patternページで選択しているパターンが初期状態としてセットされます。

To: “ Song ”、“ Pattern ”でバウンス先のソングとパターンを選択します。“ Pattern ”にはU00 ~ U99のユーザー・パターンのみ指定できます。

バウンス・パターンを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Get From Track

トラックの演奏データを指定したパターンへ取り込みます。

“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”でパターンを指定します。

ユーティリティ “ Pattern Param. ”で、ゲット先のパターンの長さを設定します。

“ Get From Track ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From: Song ”でゲット元のソングを選択します。

“ Track ”でゲット元のトラックを選択します。

“ Measure ”でゲット元の先頭の小節を設定します。

ゲット・フロム・トラックを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Put To Track

パターンをトラックに配置します。

コピー・トゥ・トラックとは異なり、パターン・ナンバーのみをソングに配置して、プレイ時にパターンを呼び出します。パターンの演奏データはトラック上に存在しません。

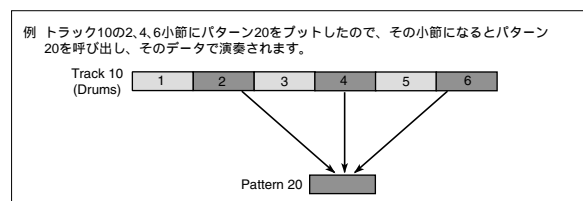
繰り返し使用することの多いフレーズやドラム・パターン等をパターンとして用意しておき、それをトラック上に配置することで、メモリーを大幅に節約できます。

また、パターンを修正すると、それを配置してあるソングの演奏に影響を与えますので、十分注意してください。

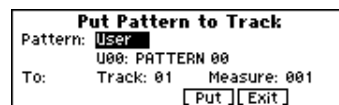
プット・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- ・ プット先にすでにある演奏データを消去します。
- ・ プットしたパターンは、プット先の小節で設定している拍子に従います。
- ・ トラックにすでにあるピッチ・ベンド等のコントロール・データ(ボリュームを除く)は、パターンをプットした小節の直前でリセットします。

パターンがプットされる小節でピッチベンド等のコントロールを行うときは、あらかじめパターンに書き込む必要があります(BG P.67)。一度トラックに配置したパターンを取り消したい場合は、ユーティリティ “ Erase Measure ” (5.2 - 1b)でパターンをプットした範囲を指定し、“ Kind ”をAllにして実行してください。



“ Put to Track ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”でブット元のパターンを選択します(選択しているパターンが初期状態としてセットされます)。

“ To: Track ”でブット先のトラックを選択します。

“ Measure ”でブット先の先頭の小節を設定します。

ブット・トゥ・トラックを実行するときは[F6](“ Put ”)キーを押します。実行すると、“ Measure ”が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをブットすることができます。終了するときは、[F7](“ Exit ”)キーを押します。

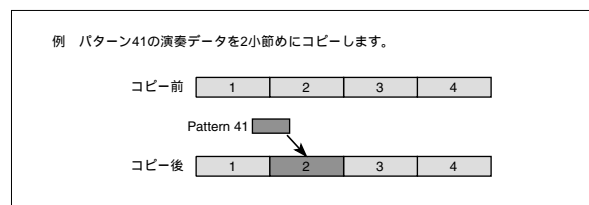
Copy To Track

指定したパターンの内容(演奏データ)をトラックの演奏データとしてコピーします。

ブット・トゥ・トラックとは異なり、トラックに演奏データ自体を入力するので、コピーしたトラックをソング上でエディットすることができます。また、コピー元のパターンをエディットしてもソングの演奏データには影響がありません。

コピー・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- ・ コピー先の小節にすでにあった演奏データを消去します。
- ・ コピーした演奏データは、コピー先の小節で設定している拍子に従います。



操作はブット・トゥ・トラックと同じです。ユーティリティ “ Put To Track ” (5.1 - 1c)を参照してください。

Rename Track

選択しているトラックをリネームします。

ダイアログで[F5](“ Name ”)キーを押して、テキスト・ダイアログを表示させ文字を入力します。

16文字まで入力できます。(※BG P.39)

5.1-2: RPPR Setup

RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能を設定します。RPPRは、ソングのパターンをキーごとに割り当てて、鍵盤を弾くことによりパターンをプレイします。またその演奏をレコーディングする機能です。

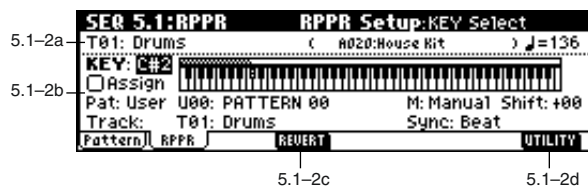
ソングごとにC#2～C8の72キーにプリセット・パターン、またはユーザー・パターンをアサインできます。キーごとにパターンとトラック・ナンバー、そのプレイのしかたを設定します。

RPPRによるパターン演奏にKARMA機能は動作しません。RPPRオン時、パターンをアサインしていないキーでは、“ Track Select ”で選んでいるトラックで発音します。また、KARMA機能によって展開されたノートにはRPPRはかかりません。

ローカル・コントロール・オフ(“ Local Control On ”GLOBAL 2.1 - 1a)のとき、鍵盤ではRPPRによるパターン演奏をトリガーしません。MIDI INからは、“ Track Select ”で現在選ばれているトラックのチャンネルでトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体RPPRによるパターン演奏を動作させる場合、ローカル・コントロール・オフにします。

RPPRのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。

RPPR Setupページでは、RPPRを自動的にオンします。1.1 - 1c: RPPRチェック・ボックスにチェックした状態と同じになります。



5.1-2a: Track Select, ↓

Track Select

[T01...T16: name]

RPPRをトリガーするトラックを選択します。選択したトラックのMIDIチャンネルでノート・データを受信すると設定したパターンが動作します。(※1.1-1c)

右側に選択したトラックのプログラム・バンク、ナンバー、ネームが表示されます。

♪ (Tempo)

[040...240, EXT]

RPPRの演奏テンポを設定します。(※1.1-1a)

5.1-2b: RPPR Setup

Keyboard & Assigned drawing

選択しているキー、RPPR機能でパターンをアサインしているキーを表示します(グレー表示のキーにはアサインできません)。



KEY (Key Select) [C#2...C8]

エディットを行うキーを選択します。以下のパラメータは、ここで選択したキーに対しての設定になります。

[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことでも選択できます。

Assign [Off, On]

On(チェックする): “ KEY ”で指定したキーを弾くと“ Pat(Pattern Bank) ”、“ Pattern Select ”で選択したパターンをトリガーします。
Off(チェックしない): 通常のSequencerモードでの状態同様、現在選ばれているトラックがそのキーの音程で発音します。

Pat (Pattern Bank) [Pre, User]

Pattern Select [P000...149, U00...99]

“ KEY ”で指定したキーに、RPPRのパターンを選択します。選択したユーザー・パターンに演奏データがない場合は、そのキーを弾いても発音しません。

Track [T01...T16: name]

“ KEY ”で指定したキーに、RPPRで使用するトラックを選択します。キーを弾いたとき、ここで選択したトラックの設定に従ってパターンがプレイされます。トラックの設定は、1.1: Play/REC ~ 4.4: MIDI Filter4で設定します。

RPPR機能をオンの状態でリアルタイム・レコーディングを行うと、ここで選択したトラックにレコーディングされます(BG P.72)。

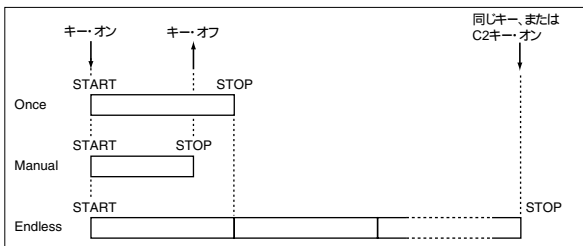
M (Mode) [Once, Manual, Endless]

キーに設定したパターンの、プレイのしかたを設定します。

Once: 鍵盤を押すと、パターンを1回だけ最後までプレイします。

Manual: 鍵盤を押している間はパターンを繰り返しプレイし、離れたときに止まります。

Endless: 鍵盤を離しても、パターンを繰り返しプレイします。パターンのプレイを止めるときは、C2より下の鍵盤を押すか、再び同じ鍵盤を押します。



Shift [-12...+12]

キーに設定したパターンのプレイ時の音程を±1オクターブの範囲(半音単位)で調整します。0のとき、元のパターンの音程で演奏されます。

Sync [Off, Beat, Measure, SEQ]

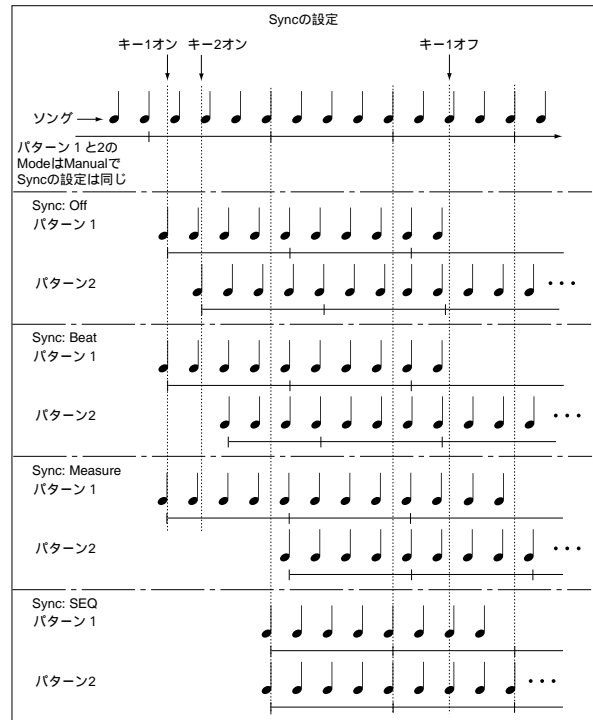
キーに設定したパターンをプレイするときの、同期のとりかた(プレイのタイミングを何と合わせるか)を設定します。

Off: 鍵盤を押さえたときにパターン演奏がスタートします。

Beat: ファースト・キー(すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたキー)でスタートしたパターン演奏の拍に合わせます。ユニゾンなどのフレーズ・パターンにむいています。

Measure: ファースト・キーでスタートしたパターン演奏の小節に合わせます。リズム・ベースやドラム・パターンにむいています。

SEQ: シーケンサーのソングの小節に合わせます。



- Beat、Measureでは、ファースト・キーを弾いたときにパターン演奏がスタートします。2番目以降に弾いた鍵盤のパターンは、ファースト・キーで演奏しているパターンに同期しますが、同期はBeatのときは拍単位で、Measureのときは小節単位になります。
- SEQの場合、パターンはシーケンサーのソングの小節に合わせてプレイされます。演奏中のソングに同期しますので、ソングをスタートさせてから弾いてください。
- Beat、Measure、SEQのときは、それぞれ拍や小節の位置から、以内のタイミングで弾くと同時にスタートしますが、それを超えたときは拍や小節単位で遅れてスタートします。

RPPRでのパターン・プレイの停止について

C2より下のいずれかの鍵盤を押すとRPPRでのパターン・プレイを途中で、一斉に止めることができます。

“ Sync ”がOffの鍵盤でのパターン・プレイはすぐに止まりますが、それ以外の鍵盤でのパターン・プレイは拍や小節の頭の位置で止まります。

“ Sync ”がOff以外の鍵盤でのパターン・プレイは、C2より下の鍵盤を2回すばやく押すとすぐに止めることができます。

■ 5.1-2c: REVERT

直前にエディットしていた“ Assign ”にチェックがついた“ KEY ”の“ Pat(Pattern Bank)”、“ Pattern Select ”と“ Track ”設定を、現在選択している“ KEY ”にコピーします。

例) プリセット・パターンP00、P01、P02をRPPR機能でキーに割り当てる場合

トラック1にはあらかじめA036などのドラムスのプログラムを設定しておきます。

“ KEY ”にC#2を選択します。“ Assign ”をチェックして、“ Pat (Pattern Bank)”、“ Pattern Select ”と“ Track ”をそれぞれ設定します。



“ KEY ”でD2を選択します。

[F4](“ REVERT ”)キーを押すと、 で設定した“ Pat(Pattern Bank)”、“ Pattern Select ”(Pat: Pre, P00: Pop&Balad 1/Std)、“ Track ”(T01: Drums)が自動的にコピーされます。

“ Pattern Select ”だけを変更します。“ Pattern Select ”を選択して、[INC]キーを押し、P01: Pop&Balad 2/Stdに設定します。

“ KEY ”でD#2を選択します。

[F4](“ REVERT ”)キーを押すと、 で設定した“ Pat(Pattern Bank)”、“ Pattern Select ”(Pat: Pre, P01: Pop&Balad 2/Std)、“ Track ”(T01: Drums)が自動的にコピーされます。

の要領で“ Pattern Select ”をP02: Pop&Balad 3/Stdに設定します。

このように“ REVERT ”を使用することによって、RPPR設定時に“ KEY ”への“ Pat(Pattern Bank)”、“ Pattern Select ”と“ Track ”のアサインが効率よく行えます。特に上の例のように、キーにアサインするパターンが、連続した番号や近い番号で、同じトラックで使用するときなどに便利です。

■ 5.1-2d: UTILITY

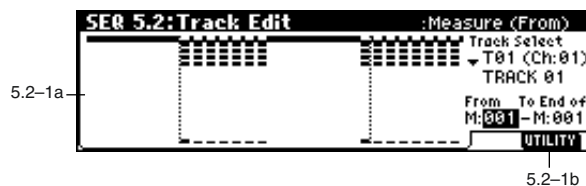
☞ 「Memory Status」(1.1-1d)、「Rename Track」(5.1-1c)

SEQ 5.2: Track Edit

5.2-1: Track Edit

ここでは、現在選んでいるトラックの設定や、すでにレコーディングされている演奏データのエディット、ステップ・レコーディングなどを行います。

演奏データのエディットとステップ・レコーディングをするときは、トラックとその範囲を指定してからユーティリティ・メニュー・コマンドで選択します。



5.2-1a: Track Select, Measure (From)/Meas. (To End of)

Track Select

[T01...T16, Master Trk]

演奏データをエディット(またはコピー元となる)、レコーディングするトラックをカーソル・キー[▲]、[▼]で選択します。

すべてのトラックを対象にするときは、T01...T16にする必要はありません。ユーティリティ・メニュー・コマンドのダイアログ内の“ All Tracks ”にチェックします。

Master Trk: マスター・トラックのテンポや拍子がエディットできます。

Measure (From)

[001...999]

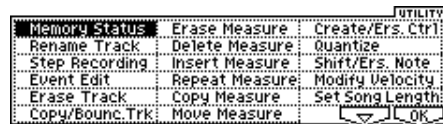
エディット(またはコピー元となる)やステップ・レコーディングする始めの小節を指定します。

Meas. (To End of)

[001...999]

エディット(またはコピー元となる)する終わりの小節を指定します。

■ 5.2-1b: UTILITY



☞ 「Memory Status」(1.1-1d)、「Rename Track」(5.1-1c)

Step Recording

ステップ・レコーディングは、各音符の長さや強さを数値で指定し、音程を鍵盤で入力する方法です。その他[F4](“ Rest ”)キー、[F5](“ Tie ”)キーで休符やタイを入力します。

☛ すでにシーケンス・データが入力されているトラックに対してステップ・レコーディングを実行すると、“ Measure(From)”に指定した小節以降のデータをすべて消去しますので注意してください。

ピッチバンドのように連続的に値が変化するデータのときは“ Create/ Ers. Ctrl ”のCreateモードで入力し、プログラム・チェンジのようにデータが1つのときは“ Event Edit ”で入力するとよいでしょう。

データ入力するトラックを“ Track Select ”で、入力を開始する小節を“ Measure(From) ”で指定します。

“ Step Recording ”を選び、次のダイアログを表示します。



“ Meter ”で拍子を設定します。

その小節にすでに設定されている拍子を表示します。

拍子の設定を変えると、レコーディングする小節の拍子のデータが変わり、その小節ではすべてのトラックが変更した拍子になります。

“ Step(Step Time) ”で入力の基本となる1ステップの長さを音符単位で設定します。

音符の種類とクロックは、下表のとおりです。

(0:24)	(0:48)	(0:96)	(1:00)	(2:00)	(4:00)
(0:36)	(0:72)	(0:144)	(1:96)	(3:00)	(6:00)
(0:16)	(0:32)	(0:64)	(0:128)	(1:64)	(2:128)

“ Duration ”で“ Step ”の設定に対する実際の音の長さを指定します。

目安としては、100%でテヌート、85%で通常、50%でスタッカートになります。

“ Vel.(Velocity) ”でノート・データのベロシティ値(鍵盤を弾く強さ)を指定します。

[PAUSE]キーを押した状態では、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによってベロシティ値を指定できます。Keyにすると、鍵盤を実際に弾いたときの強さで入力されます。

鍵盤、または各ファンクション・キーに対応しているコマンドで、次のようにノート・イベントを入力します。

音符の入力

鍵盤を押すとそのノート・ナンバーが で指定した長さの音符で入力できます。

鍵盤を和音で押すと、そのノート・ナンバーが で指定した長さの和音で入力できます。すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・ナンバーは同じロケーションに入力できるので、鍵盤を押すタイミングが違っていても和音が入力できます。

鍵盤を押すたびに、 で指定した長さ分のロケーションが進みます。

休符の入力

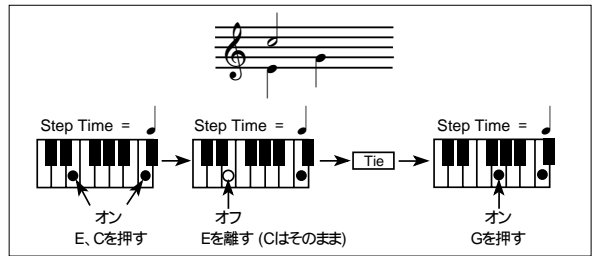
[F4](“ Rest ”)キーを押すと、 で指定した長さの休符を入力します。

タイの入力

鍵盤を押さずに[F5](“ Tie ”)キーを押すと、直前に入力した音符がタイになり、 で指定した長さ分だけ長くなります。

また、鍵盤を押しながら[F5](“ Tie ”)キーを押すと、押している音符がタイになり、 で指定した長さ分だけ長くなります。

次のような音符の入力もできます。



音符、休符の削除

音符または休符を削除するときは、[F6](“ Back ”)キーを押します。 で指定した長さ分のロケーションが戻り、その間のデータを削除します。

次に入力する音符の確認

次に入力する音符を確認したいときは、[PAUSE]キーを押します(LED点灯)。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度[PAUSE]キーを押す(LED消灯)と待機状態を解除し、入力が行えます。

ステップ・レコーディングが終わったら[F8](“ Done ”)キーを押します。[COMPARE]キーを押すとステップ・レコーディングする前の状態に戻ります。

Event Edit

入力した演奏データをイベント単位でエディットします。

エディットするトラックを“ Track Select ”で、エディットする先頭の小節をTrack Editページの“ Measure(From) ”で指定します。

“ Track Select ”でTrack01 ~ 16を指定したときに、このコマンドを選択すると、Set Event Filtersダイアログを表示します。



Set Event Filtersダイアログでは、イベント・エディットの画面に表示、およびエディットするイベント(演奏データ)の種類を選びます。

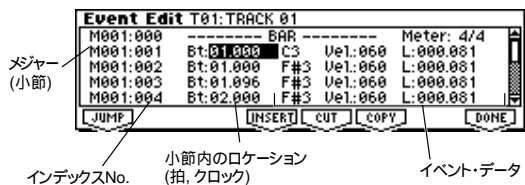
“ Note ”では、“ Btm (Bottom) ”、“ Top ”の設定でノートの範囲を指定します。[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても値を入力ができます。通常はC - 1、G9にします。

“ Control Change ”では、コントロール・チェンジ・ナンバーを指定できます。通常はALLにします。

“ Track Select ”でMaster Track(マスタートラック)を指定したときは、このダイアログは表示しません。

その他、表示する各イベント(“ Pitch Bend ”、“ Program Change ”、“ After Touch ”、“ Poly After Touch ”)にチェックします。

[F8](“ OK ”)キーを押して、イベント・エディット・ダイアログを表示します。



カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押してエディットするイベントを選びます。

また、[F1](“ JUMP ”)キーを押して、“ M(Measure) ”と“ Index ”でエディットする小節とその小節内のインデックス・ナンバーのイベントをダイアログの先頭に表示することができます。

エディットするイベントを選択して、[VALUE]ダイヤル等で値を入力します。

・小節内のロケーション“ Bt ”(Beat, Tick)では、値を変更して小節内のイベント位置を移動させます。

・イベント・データでは、各種のイベントをエディットします。ノート・イベントを選ぶと発音します。

各ファンクション・キーに対応しているコマンドで、イベントをエディットします。

イベントの挿入

イベントを挿入するロケーション“ Bt ”を選び[F4](“ Insert ”)キーを押して、イベントを挿入します。

イベントの削除

削除するイベントを選び[F5](“ Cut ”)キーを押して、イベントを削除します。

イベントの移動

[F5](“ Cut ”)キーと[F4](“ Insert ”)キーで、イベントが移動できます。(イベントのカット&ペースト)。

[F5](“ Cut ”)キーで移動するイベントを削除し、[F4](“ Insert ”)キーで移動先に挿入します。

また、“ Bt ”を変更しても、イベントが移動します。

イベントのコピー

コピー元のイベントを選び[F6](“ Copy ”)キーを押して、コピー先を選び[F4](“ Insert ”)キーを押すと、その位置にイベントを挿入します。

イベント・エディットが終わったら[F8](“ OK ”)キーを押します。[COMPARE]キーを押すとイベント・エディットでエディットする前の状態に戻ります。

“ Event Edit ”で演奏データの種類と設定できる値は下表のとおりです。

BAR(表示のみ) (小節線)		Meter: 1/4...16/16 *1 (拍子)
C - 1...G9 *2 (ノート・データ)	Vel.: 1...127 *2 (ベロシティ)	L:000.000...15984.000 (レンジ:拍・クロック)
P.Aft (ポリアフター・タッチ)	C - 1...G9 (ノート・ナンバー)	Val: 0...127 (バリュー)
Ctl.C (コントロール・チェンジ)	#: 0...101 (コントロール・チェンジ・ナンバー)	Val: 0...127 (バリュー)
PROG (プログラム・チェンジ)	Bnk: A...F, 000...127, G, g(1)..g(9) g(d), --- (プログラム・バンク)	No.: 0...127 1...128 (G, g(1)..g(d)のとき) (プログラム・ナンバー)
AftT (アフター・タッチ)	0...127 (バリュー)	
BEND (ピッチ・ベンド)	- 8192... + 8191 (バリュー)	

*1 拍子は、マスター・トラックにレコーディングされるため、いずれかのトラックで変更してもすべてのトラックの同じ小節にも影響を与え、その拍子で演奏されるので注意してください。

*2 ノート・データとベロシティの値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

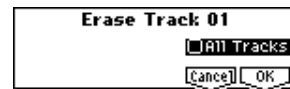
パターンをブット(配置)している部分にはパターン・ナンバーを表示します。また、トラックの最後には、End of Trackを表示します。

Erase Track

指定したトラックのデータを消去します。ただし、マスター・トラックのみは消去できません。

“ Track Select ”で消去するトラックを選択します。

“ Erase Track ”を選び、ダイアログを表示します。



“ All Tracks ”をチェックすると、すべてのトラックの演奏データを消去します。

イレース・トラックを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Copy/Bounc. Trk (Copy/Bounce Track)

Copy Track

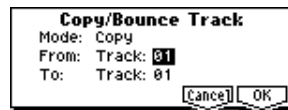
コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。コピー・トラックを実行すると、コピー先のトラックに存在するトラックのデータは消去されるので、十分に注意してください。

Bounce Track

バウンス元とバウンス先になるトラックの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。バウンス元の演奏データはすべて消去されます。

バウンス元のトラックとバウンス先のトラックにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。そのようなときは、あらかじめ2つのトラックのMIDIコントロール・データをユーティリティ“ Event Edit ”、“ Create/Ers. Ctrl ”のEraseモードで整理するとよいでしょう。

“ Copy/Bounc. Trk ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Mode ”でCopyまたはBounceを指定します。

“ From ”でコピー元(パウンス元)のトラックを、“ To ”でコピー先(パウンス先)を選択します(“ From ”には“ Track Select ”のトラックが初期状態としてセットされます)。

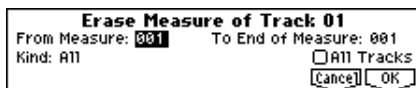
実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Erase Measure

指定した小節内から演奏データを含む各種のデータを消去します。イレース・メジャーでは、指定したデータの種類だけを消去することもできます。イレース・メジャーを実行すると、デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

“ Track Select ”でトラックを選択します。

“ Erase Measure ”を選び、ダイアログを表示します。



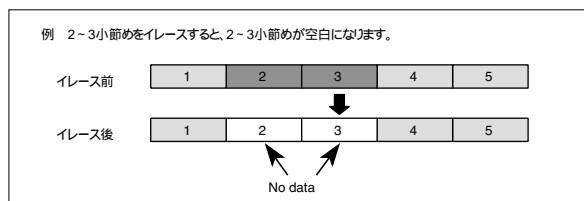
“ From Measure ”でイレースする先頭のの小節を、“ To End of Measure ”でイレースする後ろの小節を選択します(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

“ Kind ”で消去するデータの種類の指定します。

Allではそのトラック内のすべての種類のデータを、Noteではノート・データを、Ctrl.Cではコントロール・チェンジ・データを、Alt.Tではチャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータを、BENDではピッチベンド・データをPROGではプログラム・チェンジ・データを、それぞれ消去します。

“ All Tracks ”をチェックすると、すべてのトラックの指定した演奏データを消去します。

イレース・メジャーを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。



コントロール・データが消去する小節範囲とその外にまたがっている場合は、範囲内のデータだけが消去されます。また、ノート・データが何小節もまたがっている場合、あいだの小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されるので注意してください。

note ノート・データの消去は“ Shift/Ers. Note ”でも実行できます。消去するノートの範囲や“ Beat.Tick ”(拍、クロック)単位の範囲を指定して消去するとき使用してください。

note コントロール・チェンジの消去は“ Creat/Ers. Ctrl ”のEraseモードでも実行できます。消去するコントロール・チェンジの種類や、“ Beat.Tick ”単位での範囲を指定して消去するとき使用してください。

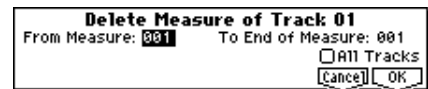
Delete Measure

指定した小節を削除します。

デリート・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。

“ Track Select ”でトラックを選択します。

“ Delete Measure ”を選び、ダイアログを表示します。

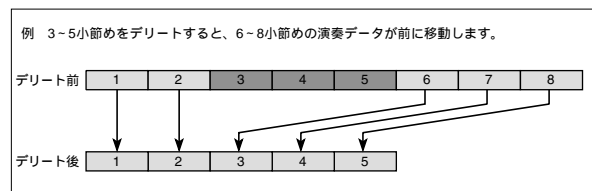


“ From Measure ”でデリートする先頭のの小節を、“ To End of Measure ”でデリートする後ろの小節を選択します(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

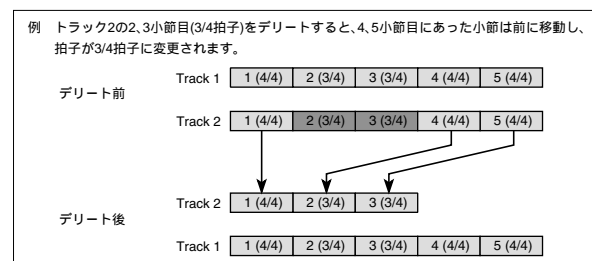
マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データを削除するときは、“ All Tracks ”にチェックします。

チェックしないときは、“ Track Select ”で指定したトラックが削除の対象になります。

デリート・メジャーを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。



“ All Tracks ”のチェックしないで実行したときは、マスター・トラックは削除しません。拍子やテンポのデータはそのまま残り、デリートによって前に移動した小節の拍子やテンポが変わります。



“ All Tracks ”にチェックして実行すると、指定した小節からマスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データを削除し、拍子やテンポもデリートした小節分だけ前へ移行します。削除する範囲の中と外にコントロール・データがまたがっているときは、範囲内のデータだけを削除します。また、何小節もまたいで入っているノート・データの途中の小節を削除すると、それ以降の小節のノート・データも削除します。

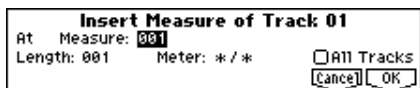
Insert Measure

指定した数の小節を、指定したトラックにインサート(挿入)します。インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

ノート・データがタイでつながっている間へ演奏データを挿入すると、挿入した小節の直前でノート・オフになり、その後の部分を消去します。

“Track Select”でインサートするトラックを指定します。

“Insert Measure”を選び、ダイアログを表示します。



“At Measure”で挿入する小節位置を指定します(Track Edit ページ Measure(From)で指定した小節が初期状態としてセットされます)。

“Length”で挿入する小節数を設定します。

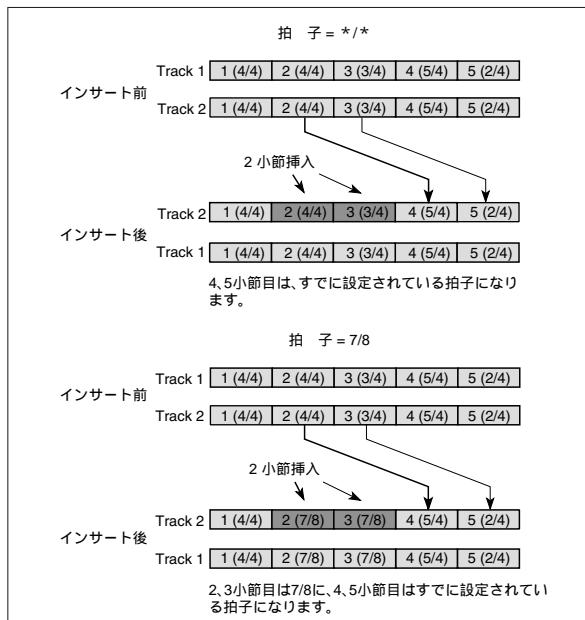
“Meter”で挿入する小節の拍子を設定します。

インサートする小節の拍子をすでに設定されている拍子に合わせる場合は、*/*に設定します。*/*以外に設定すると、挿入される小節の拍子が変わり、その小節でのすべてのトラックが、設定した拍子になります。

マスター・トラックを含むすべてのトラックに小節を挿入するときは、“All Tracks”にチェックします。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏します。

チェックしないときは、指定したトラックに挿入します。このときインサート位置以降の演奏データは挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。

インサート・メジャーを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

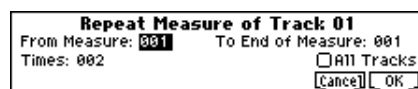


Repeat Measure

指定したトラックの演奏データを小節単位で指定した回数を繰り返し挿入します。リピート・メジャーを実行すると、“To End of Measure”の次の小節から挿入し、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。“Track Play Loop”(1.2 - 1(2)a)をオンにして再生していたソングを、演奏データとして展開する場合などに利用するとよいでしょう。

“Track Select”でインサートするトラックを指定します。

“Repeat Measure”を選び、ダイアログを表示します。

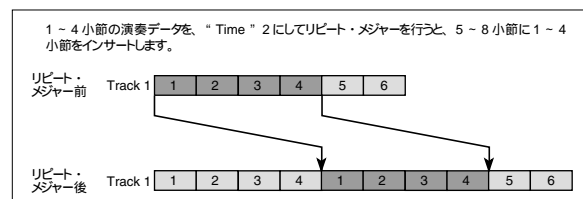


“From Measure”と“To End of Measure”でリピートさせる小節範囲を指定します(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

“Times”でリピートする回数を設定します。例えば“From Measure”を001、“To End of Measure”を004、“Times”を2に設定すると、5～8小節に1～4小節の演奏データを挿入し、結果1～4小節を2回繰り返します。

マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データをリピートさせる場合は、“All Tracks”にチェックします。

リピート・メジャーを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。



Copy Measure

コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラック・データを書き替えます。

コピー元のソングを選択します。

“Copy Measure”を選び、右のダイアログを表示します。



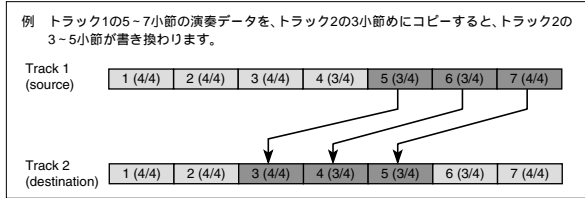
“From: Track”でコピー元のトラックを選択します(“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます)。

“All Tracks”をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データをコピーします。

“From Measure”と“To End of Measure”でコピー元の小節の範囲を指定します(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

“ To: Song ”でコピー先のソングを、“ Track ” (“ All Tracks ”を
チェックしない場合は)でコピー先のトラックを、“ Measure ”でコ
ピーを挿入する先頭の小節を指定します。

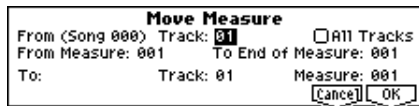
コピー・メジャーを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しない
ときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。



Move Measure

ムーブ元の小節の演奏データを指定した小節へムーブ(移動)します。
ムーブ・メジャーを実行すると、ムーブ元の小節より後ろにある演奏
データは、ムーブした小節数だけ前へ移動し、ムーブ先の小節より後ろ
にある演奏データは、ムーブした小節数だけ後ろへ移動します。

“ Move Measure ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From: Track ”でムーブ元のトラックを選択します (“ Track
Select ”のトラックが初期状態としてセットされます)。

“ All Tracks ”をチェックすると、マスター・トラックを含むすべての
トラックの演奏データが移動します。

“ From Measure ”と “ To End of Measure ”でムーブ元の小節
の範囲を指定します (“ From Measure ”と “ To End of
Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態と
してセットされます)。

“ To: Track ” (“ All Tracks ”をチェックしない場合は)でムーブ先
のトラックを、“ Measure ”でムーブ先の先頭の小節を選択します。

ムーブ・メジャーを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しない
ときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Create/Ers. Ctrl (Create/Erase Control Data)

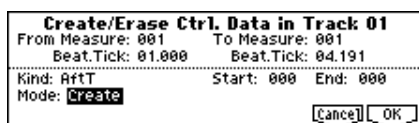
コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各デー
タを指定した範囲で挿入(クリエイト)したり、消去(イレース)します。

Create Ctrl (Create Control Data)

各データを指定した範囲で挿入(クリエイト)します。

“ Track Select ”でクリエイト・コントロール・データを行うトラック
を指定します。テンポ・データを変化させるときは、トラックをMas
ter Trackに設定します。そのとき “ Kind ”がTempoになります。

“ Create/Ers. Ctrl ”を選び、ダイアログを表示します。



コントロール・データを挿入する範囲を指定します。“ From
Measure ”と “ To Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とク
ロックを指定します (“ From Measure ”と “ To Measure ”には
Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされま
す)。

“ Mode ”をCreateにします。

“ Kind ”でクリエイトする演奏データ(イベント)の種類を選びます。
Ctl.C: コントロール・チェンジのデータを挿入します。このときは
“ # ”でコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します

AftT: アフター・タッチのデータを挿入します。

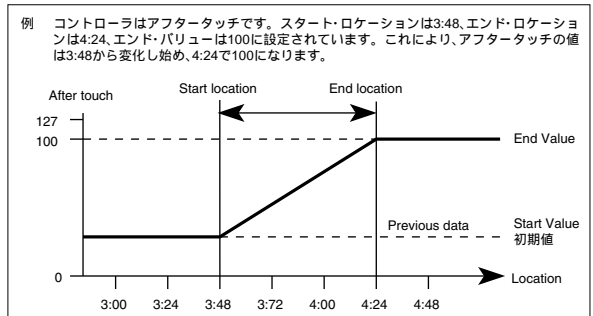
BEND: ピッチ・ベンドのデータを挿入します。

挿入する演奏データのスタート位置の値とエンド位置の値を設定し
ます。

“ Start ”でスタート位置の値を、“ End ”でエンド位置の値を設定し
ます。

初期状態としてスタート位置での値が “ Start ”にセットされます。
スタート位置でのバリューからスムーズに変化するコントロール・
データを作成するときは、スタート位置での値はそのまま、エンド
位置の値を設定するとよいでしょう。

クリエイト・コントロール・データを実行するときは[F8] (“ OK ”)
キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。



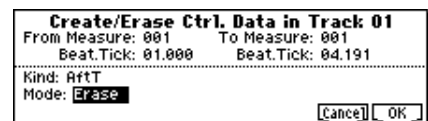
▲ クリエイト・コントロール・データを実行すると、多量のシーケン
ス・メモリーを消費します。したがって、メモリーの残量が少ない
ときは、クリエイトできないことがあります。このようなときは、あ
らかじめ “ Quantize ”でクオンタイズを行い、不用なコントロ
ール・データを削除しておいてください。また、クリエイト・コント
ロール・データで挿入したデータにクオンタイズをかける方法も
あります。

Ers. Ctrl Data (Erase Control Data)

各データを指定した範囲でイレース(消去)します。

“ Track Select ”でイレース・コントロール・データを行うトラック
を指定します。テンポ・データを消去するときは、トラックをMaster
Trackに設定します。そのとき “ Kind ”がTempoになります。

“ Create/Ers. Ctrl ”を選び、ダイアログを表示します。



コントロール・データを消去する範囲を指定します。“ From Measure ”と“ To Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します(“ From Measure ”と“ To Measure ”には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

“ Mode ”をEraseにします。

“ Kind ”で消去する演奏データ(イベント)の種類を選びます。
Ctl.C: コントロール・チェンジのデータを消去します。このときは“ # ”でコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します
AftT: アフター・タッチのデータを消去します。
BEND: ピッチ・ベンドのデータを消去します。

イレース・コントロール・データを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

note ある小節範囲のコントロール・チェンジをまとめて消去するには、“ Erase Measure ”で消去するデータにCtl.Cを選択することで行えますが、ここでは“ Beat.Tick ”で範囲を指定したり、特定のコントロール・チェンジ・データのみを消去することができます。

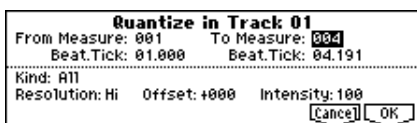
Quantize

入力した演奏データのタイミングを補正します。
クオンタイズを実行すると、演奏データは以下のようになります。

- ・ ノート・データにクオンタイズを実行するとノート・オンのタイミングは補正されますが、長さ(音符の長さ)は変わりません。
- ・ クオンタイズのレゾリューションをHiにすると、ベース・レゾリューション(\downarrow / 192)のタイミングで補正しますので、ノート・データには影響ありません。例えば、ジョイスティックやアフタータッチ等の連続的に変化するデータはメモリーを大量に消費しますが、クオンタイズを実行すると指定したレゾリューションより細かいタイミングで変化するデータが1つにまとめられ、メモリーの節約になります。また、同じコントロール・データが同じタイミングに含まれていると、それらが1つにまとめ内部メモリーが節約できます。

“ Track Select ”でトラックを指定します。

“ Quantize ”を選び、ダイアログを表示します。



クオンタイズをかける範囲を指定します。“ From Measure ”と“ To Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します(“ From Measure ”と“ To Measure ”には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

クオンタイズをかける演奏データ(イベント)の種類を“ Kind ”で選択します。

All: すべての演奏データにクオンタイズをかけます。

Note: ノート・データにクオンタイズをかけます。ノートの範囲を“ Range ”の“ Btm(Bottom) ”、“ Top ”で設定します。特定のノートのみ(例えばドラムス・トラックでのスネア音のみ)にクオンタイズをかけるときなどに利用できます。“ Btm(Bottom) ”ではノートの下限を設定します。すべてのノートにクオンタイズをかけるときはC-1に設定します。“ Top ”ではNoteの上限を設定します。すべてのノートにクオンタイズをかけるときはG9に設定します。ノートは

[Enter]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。
Ctl.C: コントロール・チェンジにクオンタイズをかけます。コントロール・チェンジの種類を限定するときは、“ # ”でナンバーを指定します。

AftT: チャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータにクオンタイズします。

BEND: ピッチ・ベンドのデータにクオンタイズをかけます。

PROG: プログラム・チェンジのデータにクオンタイズをかけます。

“ Resolution ”では、補正時の分解能を指定します。

レゾリューションの設定を粗くするとメモリーの節約になりますが、演奏データの変化も粗くなりますので注意してください。

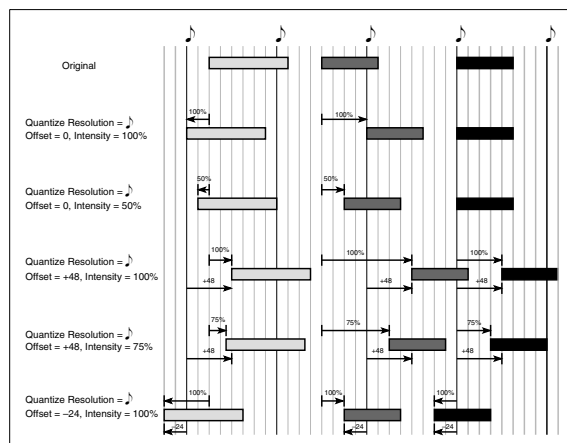
“ Offset ”では、基準のタイミングからどの方向へどの位ずらすかをクロック単位で指定します。96にすると \downarrow 、48にすると \downarrow です。+のときは前へずれ、-のときは後ろへずれます。これで、前ノリや後ノリが再現できます。

“ Intensity ”では、補正時の感度(と の指定へのくらい近づけるか)を指定します。

0では補正しません。100で、 の設定どおりに補正します。

クオンタイズを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

“ Offset ”、“ Intensity ”の設定によって、次のようなクオンタイズの結果が得られます。

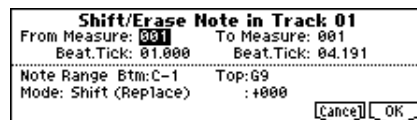


Shift/Ers. Note (Shift/Erase Note)

指定したトラック、小節範囲での、任意のノート・ナンバーを、シフト(移動)またはイレース(消去)します。

“ Track Select ”でシフト/イレース・ノートを実行するトラックを指定します。

“ Shift/Ers. Note ”を選び、ダイアログを表示します。



ノート・ナンバーをシフト(移動)またはイレース(消去)する範囲を指定します。“ From Measure ”と“ To Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します(“ From Measure ”と“ To Measure ”には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

シフト/イレーズ・ノートを実行するノートの範囲を設定します。“ Note Range ”の“ Btm(Bottom) ”で下限を“ Top ”で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とする場合は、“ Bottom ”をC - 1に、“ Top ”をG9に設定します。これらの設定は[Enter]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

ノートをシフトする場合

“ Mode ”で“ Shift(Replace) ”または“ Shift(Create) ”を選択し、右側のパラメータでノートを移動させる量を設定します。シフト量は半音単位で、- 127 ~ + 127の範囲で設定できます。+ 1で半音上がります。

“ Shift(Replace) ”でノート・ナンバーを移動するか、“ Shift(Create) ”であらたに追加するかを指定します。例えばドラムス・プログラムをトラックに設定している場合、“ Replace ”はあるスネア音を別のスネア音に入れ替えるなどに利用でき、“ Create ”はあるスネア音に効果音を重ねる場合に利用できます。またギターフレーズにオクターブ下のノートを加えたりするときにも利用できます。

シフト・ノートを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

ノートをイレーズする場合

“ Mode ”でEraseを選びます。ある小節範囲のノート・データをまとめて消去するには“ Erase Measure ”でNoteを選択することで行えますが、ここでは“ Beat.Tick ”で範囲を指定したり、特定のノート・データのみを消去できます。

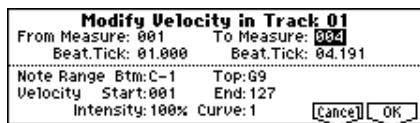
イレーズ・ノートを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Modify Velocity

指定した範囲内のノート・データのベロシティ値を、指定したカーブで時間の経過とともに変化させます。

“ Track Select ”で、モディファイ・ベロシティを行うトラックを指定します。

“ Modify Velocity ”を選び、ダイアログを表示します。



ベロシティを変更する範囲を指定します。“ From Measure ”と“ To Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します(“ From Measure ”と“ To Measure ”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

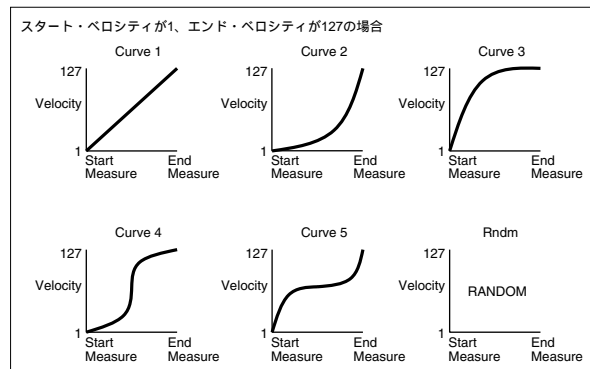
モディファイ・ベロシティを実行するノートの範囲を設定します。Note Rangeの“ Btm(Bottom) ”で下限を“ Top ”で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とするときは、“ Btm(Bottom) ”をC - 1に、“ Top ”をG9に設定します。これらの設定は[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

Velocityの“ Start ”でスタート位置でのベロシティ値を、“ End ”でエンド位置でのベロシティ値を設定します。これらの設定は[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

“ Intensity ”で指定するカーブへどれくらい近づけるかを設定します。0にするとベロシティは変わらず、100にすると設定したカーブにそったベロシティになります。

“ Curve ”では、ベロシティが時間の経過とともに変化するときのカーブ(6種類)を指定します。

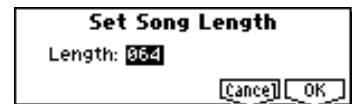
モディファイ・ベロシティを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。6種類のカーブは次のとおりです。



Set Song Length


指定したソングの長さを変更します。実行するとマスター・トラックの長さが変わり、演奏する小節数が変わります。

“ Set Song Length ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Length ”でソングの長さを設定します。

セット・ソング・レングスを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。


 長さを短くした場合、マスター・トラック以外のトラックのデータも消去されますので注意してください。

SEQ 6.1: KARMA

Sequencerモードのソングで使用するKARMA機能に関する設定をします。Sequencerモードのソングでは、4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用できます。

Sequencerモードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングに、KARMA機能を使用することができます。KARMAモジュールが発生するノート・オン/オフやMIDIコントロール・データをトラックやパターンのイベントとしてレコーディングできます。このとき、KARMA REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[8]、スイッチ[1]/[2]等で、フレーズやパターンをリアルタイムにコントロールしながらレコーディングできます。


また、ソングやパターンの再生時に、鍵盤演奏でKARMA機能を使用してのリアルタイム演奏や、RPPR機能と組み合わせたリアルタイム演奏等が可能です。

 内蔵シーケンサーからのデータは、KARMAモジュールへは入力しません。内蔵シーケンサーからのノート・データをトリガーとして、KARMA機能によるフレーズ等が発生することはできません。

KARMA機能のオン/オフは、KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF]キーで切り替えます。また、KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH]、[SCENE]キー、スイッチ[SW1]、[SW2]、ノブ[1]~[8]の状態、およびCHORD TRIGGER[1]~[4]キーのノート/ベロシティ設定は、ソングごとに保存することができます。


ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy KARMA Module ”を使用すると、プログラムやコンビネーションでのKARMAモジュールの設定を簡単にコピーできます。ProgramモードでのKARMAによるフレーズやパターンをSequencerモードでレコーディングする場合に使用します。

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy From Combi ”を使用すると、コンビネーションで全設定をそのままコピーして、KARMA機能を使った演奏をリアルタイム・レコーディング(Multi REC)することが可能です。

 ソングとKARMA機能のテンポは独立して設定できません。

“ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1 - 1a)がInternalのとき、内蔵シーケンサーのスタート・タイミングで、KARMAモジュールを同期させることができます。

- ・ KARMA機能動作中に、[START/STOP]キーを押すと、KARMA機能がシーケンサーのタイミングに同期します。
- ・ さらに、[START/STOP]キーを押すと、シーケンサーとともにKARMA機能による演奏も停止します。KARMA機能のみ停止させる場合は、(KARMA) [ON/OFF]キーを押します。

 “ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1 - 1a)がExternalのときは、接続した外部MIDI機器からのMIDIリアルタイム・クロック・コマンドにより同様にコントロールできます。(☞ KARMA機能の同期について BG P.88)

6.1-1: Setup

GEはKARMAモジュールごとに選択します。Sequencerモードでは4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用できます。



6.1-1a: GE Category, GE Select

GE Category [00: name...]

各KARMAモジュールで選択しているGEのカテゴリーを表示します。

☞ P.5 PROG 1.1 - 3a: KARMA GE Setup, “ GE Category ”

GE Select [0000: Arp Model 1 Up/Dn...]

GEを選択します。

☞ P.5 PROG 1.1 - 3a: KARMA GE Setup, “ GE Select ”

6.1-1b: GE Name, Run Check Box, Solo Check Box

GE Name

“ GE Select ”で選択したGEの名前を表示します。


Run Check Box [Off, On]

On(チェックする)にしたKARMAモジュールが動作します。

Solo Check Box [Off, On]

KARMA機能動作中に特定のKARMAモジュールだけを確認したいときにチェックします。

☞ P.4.7 COMBI 1.1 - 4b: Setup, “ Solo Check Box ”

 ソングを変更したり、モードを一旦抜けるとクリアされます。セーブしてもメモリーされません。

6.1-1c: Selected GE Information, Init K.RTC

現在、エディットの対象になっているKARMAモジュール([A]、[B]、[C]、[D])の情報を表示します。

GE No., GE Name

☞ P.4.7 COMBI 1.1 - 4c: Setup, “ GE No., GE Name ”

MIDI In/Out Ch

☞ P.4.7 COMBI 1.1 - 4c: Setup, “ MIDI In/Out Ch ”

設定はSEQ 6.1 - 2: MIDI I/O, “ Input Channel ”、“ Output Channel ”(6.1 - 2a)で行います。

Init K.RTC (KARMA Realtime Controls—Use GE's Value) [Off, On]

☞ P.47 COMBI 1.1 - 4c: Setup, “ Init K.RTC ”

6.1-1d: UTILITY



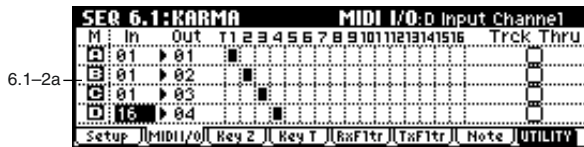
☞ 「 Memory Status 」、 「 Solo Selected Track 」、 「 Rename Song 」、 「 Delete Song 」、 「 Copy From Song 」、 「 Copy From Combi 」、 「 FF/REW Speed 」、 「 Set Location 」、 (1.1 - 1d) 「 Copy KARMA Module 」、 (PROG 6.1 - 1c) 「 Select by Category 」、 (PROG 3.1 - 3b) 「 Init KARMA Module 」、 (COMBI 6.1 - 1d)

6.1-2: MIDI I/O

Sequencerモード・ソングで使用する4つのKARMAモジュールのMIDI入出力チャンネルを設定します。

KARMAモジュールで設定するMIDI入力チャンネルと一致した鍵盤やMIDI IN端子からのMIDIデータが、KARMAモジュールに入力します。(下図「KARMA - MIDI Input/Output Channel」参照)

KARMAモジュールで設定するMIDI出力チャンネルで、KARMAモジュールからのMIDIデータが送信され、チャンネルが一致するトラックが発音します。リアルタイム・レコーディング時は、チャンネルが一致するトラックにレコーディングされます。



6.1-2b

note ここでの設定により、複数のKARMAモジュールを使用して、MIDI Channelの異なる複数のトラックを同時に演奏することができます。この演奏をリアルタイム・レコーディングする場合は、マルチ・トラック・レコーディング・モード (Multi REC(1.1 - 6a))を使用してください。

6.1-2a: Input Channel, Output Channel, T.Thru (KARMA Off)

A/B/C/D Input Channel [01...16, Tch]

KARMAモジュールのMIDI入力チャンネルを設定します。設定したMIDIチャンネルと一致した鍵盤やMIDI IN端子からのMIDIデータがKARMAモジュールに入力します。

Tch: “ Track Select ”(1.1 - 1c)で選択しているトラックのMIDI Channel(3.1 - 1(2)a)にMIDIチャンネルを自動的に一致させます。

A/B/C/D Output Channel [01...16, Tch]

KARMAモジュールのMIDI出力チャンネルを設定します。設定したMIDIチャンネルで、KARMAモジュールからのMIDIデータが送信され、チャンネルが一致するトラックが発音します。

Tch: “ Track Select ”(1.1 - 1c)で選択しているトラックのMIDI Channel(3.1 - 1(2)a)にMIDIチャンネルを自動的に一致させます。

[設定例 1]

“ Track Select ”で演奏トラックのプログラムを切り替えると同時に、KARMAモジュールも同時に切り替えて別のフレーズを演奏します。(次ページ下図「設定例 1」参照)

Track1を以下のように設定します。

“ Program Select ”: カテゴリーがGuitarのプログラム
“ MIDI Channel ”: 01

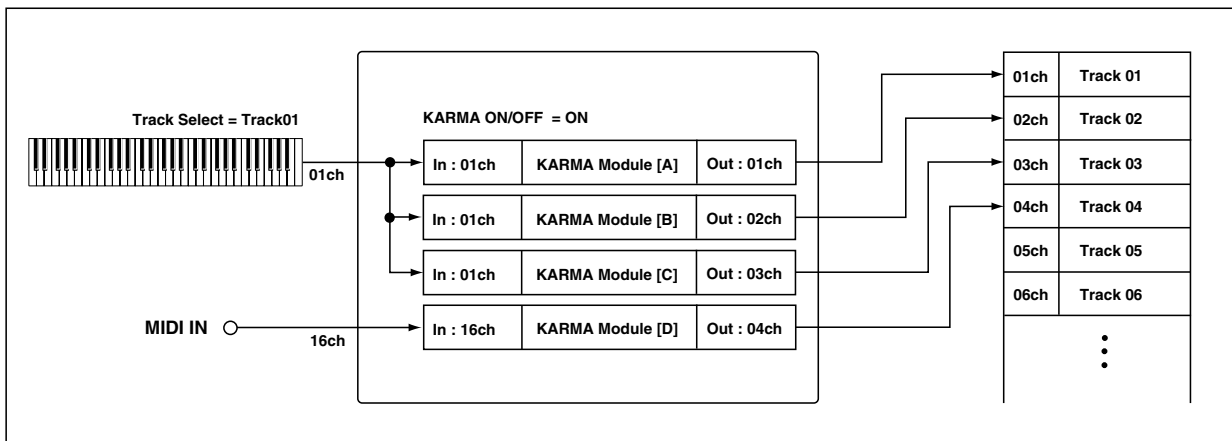
Track2を以下のように設定します。

“ Program Select ”: カテゴリーがBassのプログラム
“ MIDI Channel ”: 02

KARMAモジュール[A]を以下のように設定します。

“ GE Select ”: GEカテゴリーがGuitarのリフ
“ Input Channel ”: 01
“ Output Channel ”: 01

KARMA - MIDI Input / Output Channel



KARMA モジュール[B]を以下のように設定します。

“ GE Select ”: GE カテゴリーが Bass のリフ

“ Input Channel ”: 02

“ Output Channel ”: 02

“ Track Select ”で T01:Track01 を選択し、鍵盤を弾きます。
(KARMA 機能オン)

Guitar 系のプログラム音に、KARMA モジュール[A]の Guitar のリフがかかります。

“ Track Select ”で T02:Track02 を選択し、鍵盤を弾きます。
(KARMA 機能オン)

Bass プログラム音に、KARMA モジュール[B]の Bass リフがかかります。

[設定例 2]

Track Select(演奏トラック)を切り替えてプログラムを切り替えても、KARMA モジュールは切り替えず同じフレーズを演奏します。(下図「設定例 2」参照)

Track1 を以下のように設定します。

“ Program Select ”: カテゴリーが Guitar のプログラム

“ MIDI Channel ”: 01

Track2 を以下のように設定します。

“ Program Select ”: カテゴリーが Bass のプログラム

“ MIDI Channel ”: 02

KARMA モジュール[A]を以下のように設定します。

“ GE Select ”: GE カテゴリーが Guitar のリフ

“ Input Channel ”: Tch

“ Output Channel ”: Tch

“ Track Select ”で T01:Track01 を選択し、鍵盤を弾きます。
Guitar 系のプログラム音に、KARMA モジュール[A]の Guitar のリフがかかります。

“ Track Select ”で T02:Track02 を選択し、鍵盤を弾きます。
Bass プログラム音に、KARMA モジュール[A]の Guitar のリフがかかります。

[設定例 3]

“ Track Select ”で演奏トラックのプログラムを切り替えると同時に、KARMA モジュールも同時に切り替えて別のフレーズを演奏します。この時、リズムトラックは、どのトラックからもトリガー等のコントロールを可能にします。(下図「設定例 3」参照)

Track1 を以下のように設定します。

“ Program Select ”: カテゴリーが Guitar のプログラム

“ MIDI Channel ”: 01

Track2 を以下のように設定します。

“ Program Select ”: カテゴリーが Bass のプログラム

“ MIDI Channel ”: 02

Track3 を以下のように設定します。

“ Program Select ”: カテゴリーが Drums のプログラム

“ MIDI Channel ”: 03

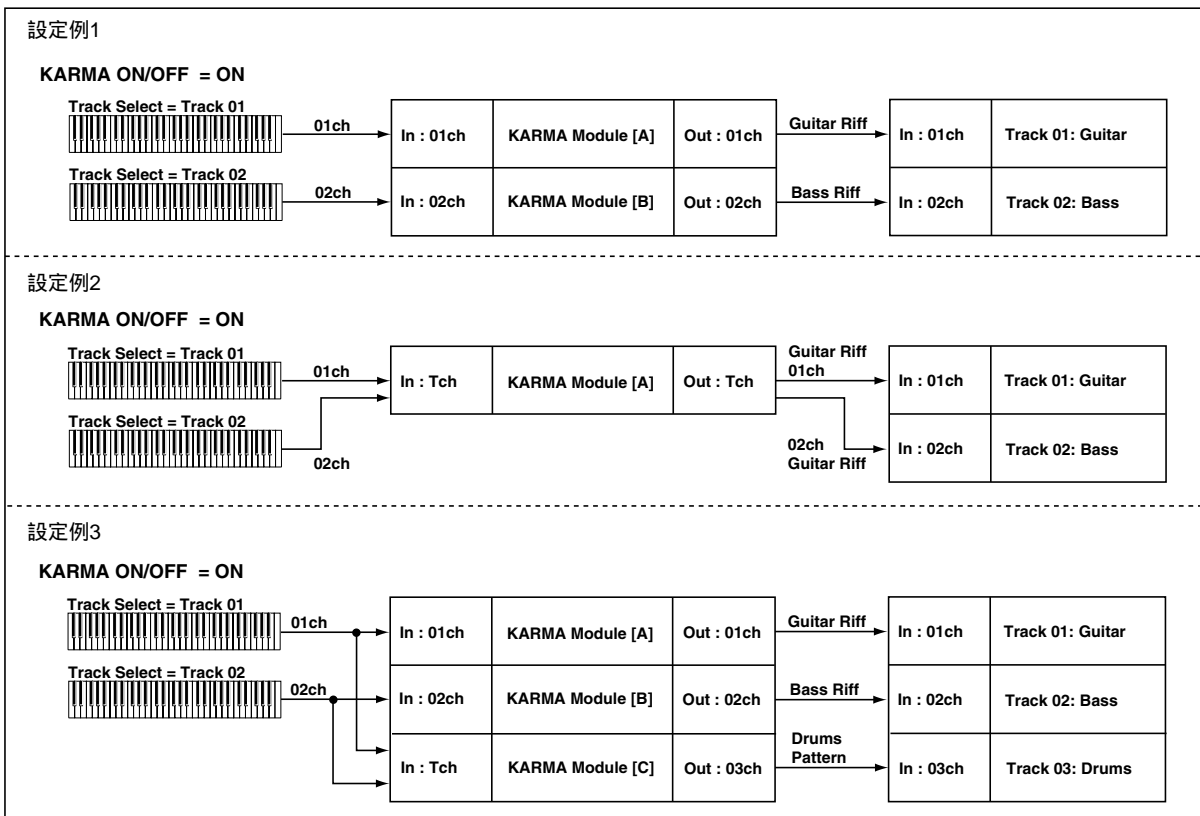
KARMA モジュール[A]を以下のように設定します。

“ GE Select ”: GE カテゴリーが Guitar のリフ

“ Input Channel ”: 01

“ Output Channel ”: 01

KARMA モジュール[B]を以下のように設定します。



“ GE Select ”: GEカテゴリーがBassのリフ

“ Input Channel ”: 02

“ Output Channel ”: 02

KARMA モジュール[C]を以下のように設定します。

“ GE Select ”: ドラムス・パターン(GEカテゴリーがDrumsのパターン)

“ Input Channel ”: Tch

“ Output Channel ”: 03

“ Track Select ”でT01:Track01を選択し、鍵盤を弾きます。(KARMA 機能オン)

Guitarプログラム音に、KARMAモジュール[A]のGuitarのリフがかかります。

同時に、Drumsプログラム音に、KARMAモジュール[C]のドラムス・パターンがかかります。

“ Track Select ”でT02:Track02を選択し、鍵盤を弾きます。(KARMA 機能オン)

Bassプログラム音に、KARMAモジュール[B]のBassリフがかかります。

同時に、Drumsプログラム音に、KARMAモジュール[C]のドラムス・パターンがかかります。

KARMA Routing Map

各KARMAモジュールのMIDI出力チャンネルと、トラックのMIDIチャンネル(3.1 - 1a)の設定により、各KARMAモジュールにより発音するトラックを表示します。

Trck Thru (T.Thru(KRM Off)) [Off, On]

“ Input Channel ”と“ Output Channel ”の設定は、通常、KARMA [ON/OFF]キーがオンの場合にのみ有効です。

“ Trck Thru ”では、例外的にKARMA [ON/OFF]キーがオフのときに、KARMAモジュールを経由したMIDIデータが、トラック(Track)へ、送る(Thru)かどうかを設定します。

On(チェックする): KARMA [ON/OFF]キーがオフのときに、KARMAモジュールを経由したMIDIデータが“ Output Channel ”でトラックに送られます。

Off(チェックしない): KARMA [ON/OFF]キーがオフのときに、KARMAモジュールを経由したMIDIデータが、トラックに送られません。

使用例はP.58 Combinationモード、COMBI 6.1 - 2a:MIDI I/O, “ Timb Thru ”を参照してください。

6.1-2b: UTILITY

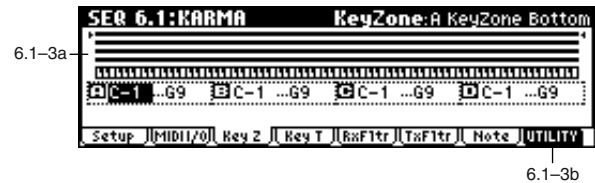
- ☞ 「 Memory Status 」, 「 Solo Selected Track 」, 「 Rename Song 」, 「 Delete Song 」, 「 Copy From Song 」, 「 Copy From Combi 」, 「 FF/REW Speed 」, 「 Set Location 」(1.1 - 1d) 「 Copy KARMA Module 」(PROG 6.1 - 1c), 「 Select by Category 」(PROG 3.1 - 3b) 「 Init KARMA Module 」(COMBI 6.1 - 1d)

6.1-3: KeyZ (KeyZone)

KARMA モジュールをコントロールするノート・データの範囲(キーゾーン)を設定します。

☞ P.27 PROG 6.1 - 2a: Key Z/Thru

MIDI Sequencerモードでは、KARMAモジュールへのMIDIデータは、モジュールごとの“ Input Channel ”, “ Output Channel ”(6.1 - 2a)で送受信します。



6.1-3a: Zone Map, KeyZone Bottom, KeyZone Top

Zone Map

4つのKARMAモジュールのキーゾーン設定を実線で表示します。

☞ P.27 PROG 6.1 - 2a: Key Z/Thru, “ Zone Map ”

A/B/C/D KeyZone Bottom [C-1...G9]

A/B/C/D KeyZone Top [C-1...G9]

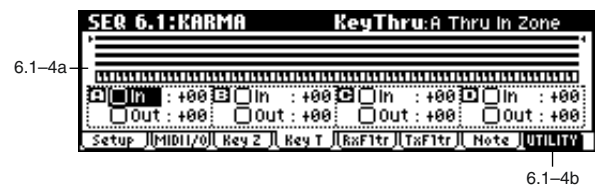
☞ P.27 PROG 6.1 - 2a: Key Z/Thru, “ KeyZone Bottom ”, “ KeyZone Top ”

6.1-3b: UTILITY

- ☞ 「 Memory Status 」, 「 Solo Selected Track 」, 「 Rename Song 」, 「 Delete Song 」, 「 Copy From Song 」, 「 Copy From Combi 」, 「 FF/REW Speed 」, 「 Set Location 」(1.1 - 1d) 「 Copy KARMA Module 」(PROG 6.1 - 1c), 「 Select by Category 」(PROG 3.1 - 3b) 「 Init KARMA Module 」(COMBI 6.1 - 1d)

6.1-4: Key T (KeyThru)

☞ P.27 PROG 6.1 - 2b: Key Z/Thru



6.1-4a: Thru In Zone, Transpose InZ, Thru Out Zone, Transpose OutZ

A/B/C/D Thru In Zone [Off, On]

A/B/C/D Transpose InZ [-36...+36]

A/B/C/D Thru Out Zone [Off, On]
 A/B/C/D Transpose OutZ [-36...+36]

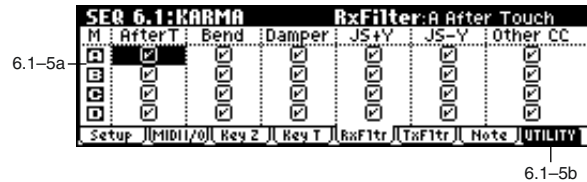
☞ P.27 PROG 6.1 - 2b: Key Z/Thru

6.1-4b: UTILITY

☞ 「Memory Status」, 「Solo Selected Track」, 「Rename Song」, 「Delete Song」, 「Copy From Song」, 「Copy From Combi」, 「FF/REW Speed」, 「Set Location」(1.1 - 1d)
 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c), 「Select by Category」(PROG 3.1 - 1b)

6.1-5: RxFilter (Receive Filter)

☞ P.28 PROG 6.1 - 3a: Rx Filter
 P.60 COMBI 6.1 - 5a: Rx Filter



6.1-5a: Rx Filter

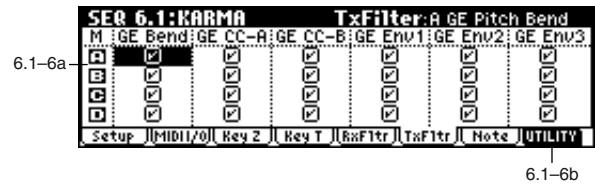
A/B/C/D AfterT (After Touch) [Off, On]
 A/B/C/D Bend (Pitch Bend) [Off, On]
 A/B/C/D Damper (Damper CC#64) [Off, On]
 A/B/C/D JS+Y (JS+Y CC#01) [Off, On]
 A/B/C/D JS-Y (JS-Y CC#02) [Off, On]
 A/B/C/D Other CC [Off, On]

☞ P.28 PROG 6.1 - 3a: Rx Filter

6.1-5b: UTILITY

☞ 「Memory Status」, 「Solo Selected Track」, 「Rename Song」, 「Delete Song」, 「Copy From Song」, 「Copy From Combi」, 「FF/REW Speed」, 「Set Location」(1.1 - 1d)
 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c), 「Select by Category」(PROG 3.1 - 3b)
 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.1-6: TxFilter (Transmit Filter)



☞ P.28 PROG 6.1 - 4: TxFilter (TX Filter)
 P.60 COMBI 6.1 - 6: TxFilter (TX Filter)

6.1-6a: Tx Filter

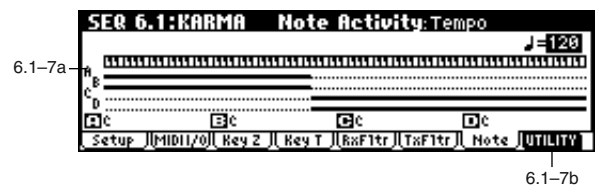
A/B/C/D GE Bend (GE Pitch Bend) [Off, On]
 A/B/C/D GE CC-A [Off, On]
 A/B/C/D GE CC-B [Off, On]
 A/B/C/D GE Env.1 [Off, On]
 A/B/C/D GE Env.2 [Off, On]
 A/B/C/D GE Env.3 [Off, On]

☞ P.28 PROG 6.1 - 4a: Tx Filter

6.1-6b: UTILITY

☞ 「Memory Status」, 「Solo Selected Track」, 「Rename Song」, 「Delete Song」, 「Copy From Song」, 「Copy From Combi」, 「FF/REW Speed」, 「Set Location」(1.1 - 1d)
 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c), 「Select by Category」(PROG 3.1 - 3b)
 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.1-7: Note (Note Activity)



6.1-7a: Note Activity Display, Chord Name

Note Activity Display A, B, C, D
 Chord Name A, B, C, D

☞ P.48 COMBI 1.1 - 6: Note (Note Activity)

6.1-7b: UTILITY

☞ 「Memory Status」, 「Solo Selected Track」, 「Rename Song」, 「Delete Song」, 「Copy From Song」, 「Copy From Combi」, 「FF/REW Speed」, 「Set Location」(1.1 - 1d)
 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

SEQ 6.2: KARMA Mdl

KARMAモジュール・パラメータを設定します。Sequencerモードでは、Combinationモードと同様に4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用でき、[F6] (**M+**)キー、[F7] (**M+**)キー(6.2 - 1d)で、エディットするKARMAモジュールを選択します。

6.2-1: Parm1 (Parameter1)

SEQ 6.2: KARMA Mdl		Parm1: Transpose	
Module Parameters		Tx CC	Value
Transpose: +00	<input checked="" type="checkbox"/> Quantize Trig	Off	000
Force Range: Off	<input type="checkbox"/> TimbZ Bypass	Off	000
Delay Start: Off	<input type="checkbox"/> Root Position	Off	000
		Off	000

6.2-1a 6.2-1b 6.2-1c 6.2-1d 6.2-1e

6.2-1a: Module Parameters

選択しているKARMAモジュールが[A]、[B]、[C]、[D]で表示されます。

Transpose [-36...+36]

Force Range
[Off, Lowest, Highest, C3-B3[1], C3-B3[2]]

Delay Start [Off, Fixed, $\frac{1}{3}$...4x $\frac{1}{3}$]

Delay Start Fixed [0000ms...5000ms]

Quantize Trig [Off, On]

☞ P.29 PROG 6.2 - 1a: Module Parameters、BG P.88
「KARMA機能について - KARMA機能の同期について」

TimbZ Bypass (TimbZone Bypass) [Off, On]

KARMAモジュールが発生するフレーズやパターンにトラックのキー・ゾーン設定(3.3 - 1b)とペロシティ・ゾーン設定(3.4 - 1(2)b)を有効にするかどうかを設定します。

On(チェックする): KARMAモジュールが発生するフレーズやパターンに対してトラックのキー・ゾーン設定とペロシティ・ゾーン設定をBypass(バイパス)します。トラックの各設定は無視され、KARMAモジュールが発生するノートを発音します。

Off(チェックしない): KARMAモジュールが発生するフレーズやパターンに対してトラックのキー・ゾーン設定とペロシティ・ゾーン設定を有効にします。KARMAモジュールが発生しているノートがトラックのキー・ゾーン外、またはペロシティ・ゾーン外の場合は発音しません。

Root Position [Off, On]

☞ P.30 PROG 6.2 - 1a: "Root Position"

6.2-1b: Tx CC (Transmit CC)

☞ P.30 PROG 6.2 - 1b: Tx CC

KARMAモジュールの"Output Channel"(6.1 - 2a)のチャンネルで送信されます。

Tx CC1...4 Number [Off, 000...095]

☞ P.30 PROG 6.2 - 1b: Tx CC

Note: KARMA [ON/OFF]をオンにしたとき、KARMA [ON/OFF]がオンに設定してあるソングを選択したときに、設定したMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送信します。選択しているGEがここで設定したコントロール・チェンジが発生する場合、GEで発生するコントロール・チェンジの効果が優先されます。

6.2-1c: Value (Tx CC Value)

Value (Tx CC1...4 Value) [000...127]

☞ P.31 PROG 6.2 - 1c: Value (Tx CC Value)

6.2-1d: **M+**, **M+**

[F6] (**M+**)キー、[F7] (**M+**)キーで、エディットするKARMAモジュールを選択します。

6.2-1e: UTILITY

UTILITY	
Memory Status	Copy KARMA Module
Solo Selected Track	Init KARMA Module
Rename Song	FF/REW Speed
Delete Song	Set Location
Copy From Song	Select by Category
Copy From Combi	

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)、「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)、「Select by Category」(PROG 3.1 - 3b)、「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.2-2: Parm2 (Parameter2)

SEQ 6.2: KARMA Mdl		Parm2: Note Trigger	
Trigger / Latch	Clock Advance	Module Trigger	
Note: Any / On	Mode: Auto+Dym2	Trig by Mod: A	
Env1: Any / Off	Size: Event	Module: 000	
Env2: Any / Off	ChdMode: Off	Cutoff: A B C D	
Env3: Any / Off	VelSensBtm: 127		

6.2-2a 6.2-2b 6.2-2c 6.2-2d

6.2-2a: Trigger/Latch

[A]~[D]の各KARMAモジュールで選択したGEのトリガー条件、ラッチ・オン/オフを設定します。

Note:

Note Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch, "Note Trigger"

Note Latch [Off, On]

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch, “ Note Latch ”
Sequencerモードでは、KARMAモジュールごとにオン/オフに設定します。ここでオンに設定したKARMAモジュールが、[LATCH]キー・オン(LED点灯)のとき、ラッチ・オンとなります。

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch, “ Note Latch ”

Env1:/Env2:/Env3:

Env1 Trigger/Env2 Trigger/Env3 Trigger
[Any, AKR, 1st, Dyn]

Env1 Latch/Env2 Latch/Env3 Latch
[Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch

6.2-2b: Clock Advance

☞ P.32 PROG 6.2 - 2b: Clock Advance

Mode (Clk Adv. Mode) [Auto...Auto+Dyn2]

Size (Clk Adv. Size) [♪₃...♪, Event]

ChdMode (Chord Mode)
[Off, 1st, Chrd1, Chrd2, Chrd3]

VelSensBtm (Vel Sens Bottom) [001...127]

☞ P.32 PROG 6.2 - 2b: Clock Advance

6.2-2c: Module Trigger

Trigger by Mod (Trigger by Module)
[Off, A, B, C, D]

Module% [000...100]

Cutoff (Cutoff Module) [Off, On]

☞ P.62 COMBI 6.2 - 2c: Parm2, Module Trigger

■ 6.2-2d: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)
「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)、「Select by Category」(PROG 3.1 - 3b)
「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

SEQ 6.3: KARMA GE

KARMAモジュールで選択したGEのパラメータをエディットします。また、GEのパラメータを、KARMA REALTIME CONTROLS等へアサインすると、演奏中やレコーディング中にリアルタイムにフレーズやパターンコントロールすることができます。

[F6] (**M+**)キー、[F7] (**M+**)キー(6.2 - 1d)で、エディットするKARMAモジュールを選択します。

6.3-1: GE P.4 (GE Parameter 1...4)**6.3-2: GE P.8 (GE Parameter 5...8)****6.3-3: GE P.12 (GE Parameter 9...12)****6.3-4: GE P.16 (GE Parameter 13...16)**

SEQ 6.3:KARMA GE	Parm:Parm01	Value	Asgn	Pol
GE Parameter		Value	Asgn	Pol
01.Rhythm: Swing %		10000	1	+
02.Rhythm: Ties-Random Factor [1]		+0099	---	+
03.Velocity: Pools-Random Factor [1]		+0099	---	+
04.Cluster: Pools-Random Factor [1]		-0099	---	+
GE P..4	[GE P..8]	[GE P..12]	[GE P..16]	M+ M+ UTILITY

6.3-1a

6.3-1b

6.3-1(2)(3)(4)a: GE Parameter, Value, Asgn (Assign), Pol (Polarity)

GE Parameter Value

Asgn (Assign) [---, 1...Dyn4]

Pol (Polarity) [-, +]

☞ P.33 PROG 6.3 - 1a: “ GE Parameter ”, “ Value ”, “ Asgn ”, “ Pol ”

■ 6.3-1(2)(3)(4)b: UTILITY

MEMORY STATUS	UTILITY
Solo Selected Track	Copy KARMA Module
Rename Song	Init KARMA Module
Delete Song	FF/REW Speed
Copy From Song	Set Location
Copy From Combi	Select by Category
	OK

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)
「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)、「Select by Category」(PROG 3.1 - 3b)
「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

SEQ 6.4: KARMA RT

☞ P.34 PROG 6.4 - 1: RTP ..4 (RT Parmeter 1...4), 6.4 - 2: RTP ..8 (RT Parmeter 5...8)

6.4-1: RTP..4 (RT Parameter 1...4)

6.4-2: RTP..8 (RT Parameter 5...8)

SEQ 6.4:KARMA RT		RTPPrm:Parm3 Module A										
Grp	Parameter	Min	Max	Val	A	B	C	D	Asgn			
6.4-1a	1: Mix	Run	+0000	+0001	+0001					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dyn2
6.4-1b	2: Mix	Run	+0000	+0001	+0001					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dyn3
6.4-1c	3: Mix	Run	+0000	+0001	+0001					<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dyn1
6.4-1d	4: Off	----	+0000	+0000	+0000					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	----
RTP..4		[RTP..8]	[DynMIDI]	[Name1]	[Name2]	[Rndm1]	[Rndm2]	UTILITY				

6.4-1e

6.4-1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

Grp (Parm Group) [Off, Mix, Ctrl, Trig, Zone]
 Parameter [---, Run...Tr.Oct/5 OutZ]
 Min (Parm Min Value) [---, -0036...+5000]
 Max (Parm Max Value) [---, -0036...+5000]
 Vaule (Parm Value) [---, -0036...+5000]
 A/B/C/D (Parm Module A/B/C/D) [Off, On]
 Asgn (Parm Assign) [---, 1...Dyn4]

☞ P.34 PROG 6.4 - 1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

6.4-1(2)e: UTILITY

MEMORY STATUS		UTILITY	
Solo Selected Track	Copy KARMA Module	Init KARMA Module	
Rename Song	FF/REW Speed	Set Location	
Delete Song			
Copy From Song			
Copy From Combi			

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)
 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.4-3: DynMIDI (Dynamic MIDI)

☞ P.36 PROG 6.4 - 3: DynMIDI (Dynamic MIDI)

SEQ 6.4:KARMA RT		DynMIDI: Dyn1 Input Module										
Input/Source	Btm/Top	Act	Destination	A	B	C	D	L	Pol			
6.4-3a	Off	000/127	C	Off						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+
6.4-3b	A/ JS X	000/002	T	RTParm Ctrl1						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-
6.4-3c	A/ JS X	125/127	T	RTParm Ctrl1						<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	+
6.4-3d	A/ JS-Y #02	000/127	M	Trig Nt&Env						<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	+
RTP..4		[RTP..8]	[DynMIDI]	[Name1]	[Name2]	[Rndm1]	[Rndm2]	UTILITY				

6.4-3e

6.4-3a/b/c/d: Dyn MIDI 1...4

Input (Dyn1...4 Input Module) [A...D]

Dynamic MIDIの「Source」の入力先となるKARMAモジュールを [A]、[B]、[C]、[D]から選択します。

ここで設定したKARMAモジュールの「Input Channel」(6.1 - 2a)に一致したMIDIコントロール・データが「Source」として使用されます。また「Source」が、「Note In Z」、「Note Out Z」の場合、ここで設定したKARMAモジュールのキー・ゾーン(6.1 - 3a)が、ゾーンの対象となります。

Source (Dyn1...4 Source) [Off, JS+Y #01...Vel Out Z]

Btm (Dyn1...4 Range-Btm) [000...127]

Top (Dyn1...4 Range-Top) [000...127]

Act (Dyn1...4 Src Action) [M, T, C]

Destination (Dyn1...4 Destination) [Off, RTParm Ctrl...Buffer Latch]

A/B/C/D (Dyn1...4 Module A/B/C/D) [Off, On]

L (Dyn1...4 Last Trigned) [Off, On]

Pol (Dyn1...4 Polarity) [Off, On]

☞ P.36 PROG 6.4 - 3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

P.63 COMBI 6.4 - 3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

6.4-3e: UTILITY

MEMORY STATUS		UTILITY	
Solo Selected Track	Copy KARMA Module	Init KARMA Module	
Rename Song	FF/REW Speed	Set Location	
Delete Song			
Copy From Song			
Copy From Combi			

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)
 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.4-4: Name1

6.4-5: Name2

SEQ 6.4:KARMA RT		Name1:Knob 1										
6.4-4a	1: [MLT1] 039: Rhythm Swing %											
	2: [Bass] 047: Rhythm Complexity [1]											
	3: [Bass] 063: Duration % (Gate) [1]											
	4: [Orga] 042: Rhythm Randomize											
	5: [Keyb] 048: Rhythm Complexity [2]											
RTP..4		[RTP..8]	[DynMIDI]	[Name1]	[Name2]	[Rndm1]	[Rndm2]	UTILITY				

6.4-4b

6.4-4(5)a: Knob 1...8, Switch 1/2

☞ P.36 PROG 6.4 - 4: Name1、PROG 6.4 - 5: Name2

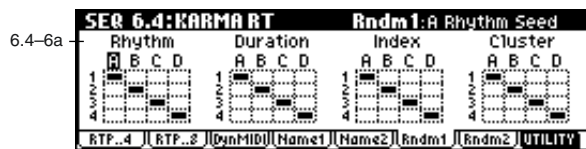
6.4-4(5)b: UTILITY



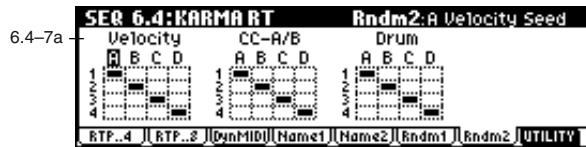
- ☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)
- ☞ 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
- ☞ 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.4-6: Rndm1 (Random1)

6.4-7: Rndm2 (Random2)



6.4-6b



6.4-7b

6.4-6(7)a: Rhythm, Duration, Index, Cluster, Velocity, CC-A/B, Drum

Rhythm (Rhythm Seed)	[1, 2, 3, 4]
Duration (Duration Seed)	[1, 2, 3, 4]
Index (Index Seed)	[1, 2, 3, 4]
Cluster (Cluster Seed)	[1, 2, 3, 4]
Velocity (Velocity Seed)	[1, 2, 3, 4]
CC-A/B (CC-A/B Seed)	[1, 2, 3, 4]
Drum (Drum Seed)	[1, 2, 3, 4]

☞ P.64 COMBI 6.4 - 6(7)a: Rndm1/2

6.4-6(7)b: UTILITY



- ☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

- ☞ 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)、「Select by Category」(PROG 3.1 - 3b)
- ☞ 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

SEQ7.1: BUS

トラック1～8、9～16のプログラム・オシレータ出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

- ☞ インサート・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」P.159を参照してください。

7.1-1: BUS..8 (BUS T01...08)

7.1-2: BUS..16 (BUS T09...16)



7.1-1b

7.1-1(2)a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

BUS Select [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

トラック1～8、9～16のプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態はRouteページで確認できます。

- ☞ COMBI 7.1-1a

S1 (Send1(MFX1)) [000...127]

S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

トラック1～8、9～16のマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。IFX1、2、3、4、5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルは、7.2: Insert FX, SetupページのIFX1～5通過後の“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”で設定します。

“BUS Select”を1、2、1/2に設定している場合はここでの設定は無効です。

ここで設定するセンド1、2は、ソングの先頭からのプレイ、レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングし、プレイ時にはセンド量が変わります。プレイ中に設定を変えることもできます。ただしセンド1、2データをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status”(3.1 - 1(2)a)がINT、BTHのとき、CC#93、#91の受信でそれぞれセンド1、2をコントロールでき、設定が変わります。ソングを変えたときやソングの先頭に戻ったときに“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここでの設定をMIDIで送信します。“MIDI Channel”(3.1 - 1(2)a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。実際のセンド・レベルはトラックで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルの設定値“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”(PROG 7.2 - 1a)とのかけ算となります。

7.1-1(2)b: UTILITY



- 「Memory Status」, 「Solo Selected Track」, 「FF/REW Speed」, 「Set Location」(1.1-1d)
- 「DKit IFX Patch」(COMBI 7.1-1b)

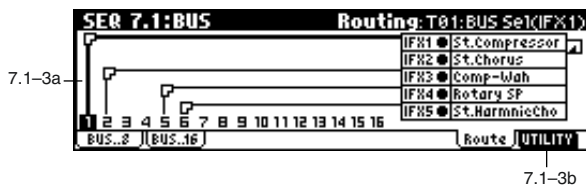
Copy Insert Effect

- PROG 7.1-1c
- ただし、7.2: Insert FX, Setupページの“Control Channel”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Insert Effect

- PROG 7.1-1c
- ただし、7.2: Insert FX, Setupページの“Control Channel”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

7.1-3: Route (Routing)



7.1-3a: Routing Map, BUS Select

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト名、オン/オフ、チェイン、それぞれの状態を表示します。エフェクトの種類、オン/オフ、チェインの設定は7.2: Insert FX, Setupページで行います。

T01...16: BUS Sel

[DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

トラック1～16のプログラム・オシレーターをどこのバスに送るかをマップで確認しながら設定することができます。カーソル・キー[◀]、[▶]でトラックを選び、VALUE[▲]、[▼]キー、[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤルで“BUS Select”(7.1-1(2)a)を設定します。ここでの設定は“BUS Select”(7.1-1/2)でも行えます。

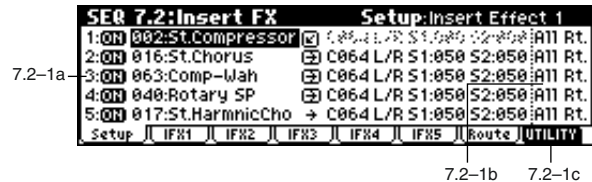
7.1-3b: UTILITY

- 「Memory Status」, 「Solo Selected Track」, 「FF/REW Speed」, 「Set Location」(1.1-1d)
- 「Copy Insert Effect」, 「Swap Insert Effect」(7.1-1b/2b)
- 「DKit IFX Patch」(COMBI 7.1-1b)

SEQ 7.2: Insert FX

7.2-1: Setup

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインなどを設定します。



7.2-1a: Insert FX Setup

IFX1 — IFX5 On/Off [Off, ON]
 Insert Effect 1, 5 [000...089: name]
 Insert Effect 2, 3, 4 [000...102: name]
 Chain [(Off), (On)]
 Pan(CC#8) [L000...C064...R127]
 BUS Select [L/R, 1, 2, 1/2, Off]
 S1 (Send1 (MFX1)) [000...127]
 S2 (Send2 (MFX2)) [000...127]

Programモードと同様です。(PROG 7.2-1)
 ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“Send1(MFX1)”、“Send2(MFX2)”をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、“Control Channel”(7.2-1b)のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。ここで設定するパン(CC#8)、センド1、2は、ソングの先頭からのプレイ、レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングし、プレイ時には、それらに従って設定が変わります。プレイ中に設定を変えることもできます。ただしパン(CC#8)、センド1、2データをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status”(3.1-1(2a))がINT、BTHのとき、CC#8、#93、#91を受信するとそれぞれインサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2がコントロールされ、設定が変わります。ソングを変えたときやソングの先頭に戻ったときに“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、ここでの設定を“Control Channel”(7.2-1a)のMIDIチャンネルで送受信します。

7.2-1b: Control Channel


Control Channel [Ch01...16, All Rt.]

MIDI インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“Send1(MFX1)”、“Send2(MFX2)”をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

各IFXにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーにはCh01～16の右に「*」が付きます。MIDIチャンネルの設定が異なる

複数トラックをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここでのチャンネルで設定します。

All Rt. (All Routed): ルーティングしているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールが可能です。

 ドラムス・プログラムを選択したトラックの「BUS Select」(7.1 - 1 a / 2 a)をDKitにした場合、ドラムキットの「BUS(BUS Select)」(GLOBAL 5.1 - 3 a)、ユーティリティ「DrumKit IFX Patch」での設定にかかわらず、そのトラックのMIDIチャンネルはIFX1 ~ 5 どれでも All Rt.にした場合に有効となります。

7.2-1c: UTILITY



☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)
 「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」(7.1 - 1b/2b)
 「Select by Category」(PROG 7.2-1b)

7.2-2: IFX1 (Insert Effect1)

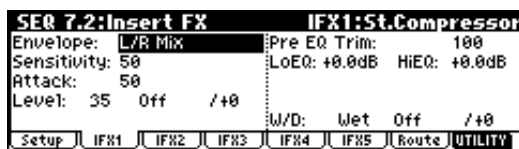
7.2-3: IFX2 (Insert Effect2)

7.2-4: IFX3 (Insert Effect3)

7.2-5: IFX4 (Insert Effect4)

7.2-6: IFX5 (Insert Effect5)

Setupページで、IFX1 ~ 5にそれぞれ選択したエフェクト・パラメータを設定します。(☞P.168)



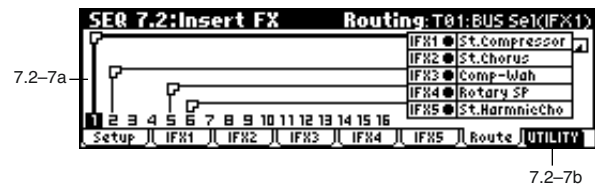
7.2-2a

7.2-2(...6)a: UTILITY



☞ 「Memory Status」(1.1 - 1d)

7.2-7: Route (Routing)



7.2-7a

7.2-7b

7.2-7a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。7.1: BUS, Routing ページと同じ内容を表示します。(☞7.1-3)

7.2-7b: UTILITY



☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)
 「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」(7.1 - 1b/2b)
 「DKit IFX Patch」(COMBI 7.1 - 1b)

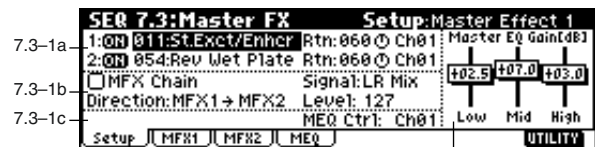
SEQ 7.3: Master FX

☞ マスター・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」P.159を参照してください。

7.3-1: Setup

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンやマスターEQを設定します。

“ MFX1 Control Ch ”、“ MFX2 Control Ch ”、“ MEQ Control Ch ”以外はProgramモードと同様です。(☞PROG 7.3: Ed-MasterFX)



7.3-1a

7.3-1b

7.3-1c

7.3-1d 7.3-1e

7.3-1a: Master FX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, ON]

Master Effect 1, 2 [000...089: name]

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Programモードと同様です。「PROG 7.3-1: Setup」を参照してください。ただし、マスター・エフェクトをコントロールするMIDIチャンネル

ネルがProgramモードとは異なり、マスター・エフェクトを“ MFX1, 2 Control Ch ”のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。

MFX1, 2 Control Ch [Ch01...16, G ch]

MIDI マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1-1a)でコントロールします。

7.3-1b: Master FX Chain

MFX Chain [Off, On]

Direction (Chain Direction) [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Signal (Chain Signal) [LR Mix, L Only, R Only]

Level (Chain Level) [000...127]

Programモードと同様です。「PROG 7.3-1: Setup」を参照してください。

7.3-1c: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) [Ch01...16, Gch]

MIDI マスターEQのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1-1a)でコントロールします。

7.3-1d: Master EQ Gain [dB]

Low [-18.0...+18.0]

Mid [-18.0...+18.0]

High [-18.0...+18.0]

Programモードと同様です。(P.220)

7.3-1e: UTILITY



「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1-1d)
「Select by Category」(PROG 7.3-1d)

Copy Master Effect

P.41 PROG 7.3-1d

ただし、MFX1、2ページの“Control Channel”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーしません。

Swap Master Effect

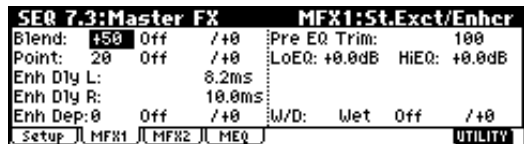
P.41 PROG 7.3-1d

ただし、MFX1、2ページの“Control Channel”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップしません。

7.3-2: MFX1 (Master Effect1)

7.3-3: MFX2 (Master Effect2)

Setupページで、“Master Effect1”、“Master Effect2”にそれぞれ選択したエフェクトのパラメータを設定します。(P.168)



7.3-2a

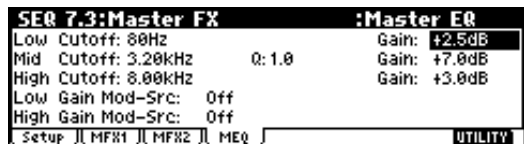
7.3-2(3)a: UTILITY



「Memory Status」(1.1-1d)

7.3-4: MEQ (Master EQ)

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RパスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。(P.220)



7.3-4a

7.3-4a: UTILITY

「Memory Status」(1.1-1d)

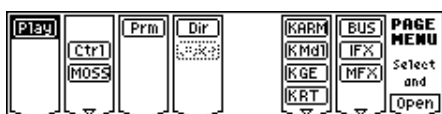
4. Song Playモード

Song Playモードは、スタンダードMIDIファイル(SMF)をフロッピー・ディスクから直接読み込みながら再生します。これらのSMFはジュークボックス機能を使って好きな順番に並べて連続再生することもできます。また、KARMA機能やリアルタイム・コントローラを使用することもできます。ここではSMFの再生とそれらに関する設定を行います。

本機で再生できるSMFはフォーマット0またはフォーマット1です。

S.PLAY PAGE MENU

Song Playモードでの各ページの選択方法はP.1を参照してください。



Play 1.1: Play	SMFの再生および設定。トラックのプログラムの選択、パン、レベルの設定。(P.115)
Ctrl 2.2 Controller	コントローラの設定。(P.119)
MOSS 2.3: MOSS	別売オプションEXB-MOSS搭載時に表示。EXB-MOSS関連パラメータの設定。(P.119)
Prm 3.1:Parm	KARMA ON/OFFによるトラックの発音、トラックごとのMIDIスケールの設定。(P.120)
Dir 4.1: Select Directory	再生するSMFが含まれているディレクトリの選択。(P.121)
Juke 4.2: JukeBox	"JukeBox"チェック時に表示。SMFの演奏順を指定するジュークボックス・リストの作成。(P.121)
KARMA 6.1: KARMA	KARMA GEの選択と設定、MIDIチャンネル、キーゾーン・パラメータ、MIDIフィルターの設定。(P.122)
K Mdl 6.2: KARMA Mdl	モジュール・パラメータ(トランスポーズ、生成されるフレーズの音域、トリガー等)の設定。(P.126)
K GE 6.3: KARMA GE	GEパラメータの設定とKARMA REALTIME CONTROLSへのアサイン。(P.127)
K RT 6.4: KARMA RT	KARMA RTパラメータ、Dynamic MIDIの設定。(P.128)
BUS 7.1: BUS	トラックごとのBUSとマスター・エフェクトのセンド・レベルの設定。(P.129)
IFX 7.2: InsertFX	インサート・エフェクトの選択と設定。(P.130)
MFX 7.3: MasterFX	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。(P.131)

S.PLAY 1.1: Play

1.1-1: Play

SMFの再生に関する設定を行います。



1.1-1a: Location, Meter, ♩ (Tempo), File, Name, Play(Track Select), Selected Track Information

Location [001:01:000...999:16.191]

SMFの現在位置です。左から、小節(Location Measure)、拍(Location Beat)、クロック(Location Tick)を表示します。値を変更すると現在位置が移動します。

MIDI ロケーションを変えると、ソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。

Meter

現在位置の拍子を表示します。

♩ (Tempo) [40...240]

再生時のテンポを設定します。

Song Playモードでは、"MIDI Clock (GLOBAL 2.1 - 2a)"の設定に関わらず、ここでのテンポで再生します。

File (File Select) [000...999: name]

フロッピー・ディスクから、再生するSMFを選択します。現在選択しているディレクトリ内のSMFが選択できます。

他のディレクトリから選択するときは、S.PLAY 4.1: Select Directoryページでディレクトリを選びます。

また、"Jukebox (1.1 - 1a)"をチェックしているときは、S.PLAY 4.2: Jukeboxページのジュークボックス・リストでSMFを選択します。このパラメータは、ディレクトリ内にSMFが存在しないとき、またはジュークボックス・リストにSMFが登録されていないときには表示しません。

Jukebox

[Off, On]

On(チェックする): ジュークボックス・リストのSMFを連続して再生します。

また、ジュークボックス・リストを作成するときにチェックします。ページ・メニューでJuke を選択してS.PLAY 4.2: Jukeboxページを選びリストを作成します。

Name

選択した SMF のソング名を表示します。

Play (Track Select) [Track01[Ch01]...Track16[Ch16]]

鍵盤を弾いたときに発音するトラックを選択します。

MIDI Song Play モードでは、トラック 1 ~ 16 に MIDI チャンネル 1 ~ 16 がそれぞれ対応しています。

Selected Track Information

“ Play (Track Select) ” で選択しているトラックの情報を表示します。

T (Track) No.: Bank No.: Prog No. and name

“ Play (Track Select) ” で選択しているトラック・ナンバー、そのトラックで設定しているプログラム・バンク、ナンバー、ネームを表示します。

Ch 01...16

“ Play (Track Select) ” で選択しているトラックの MIDI チャンネル・ナンバーを表示します。

■ 1.1-1b: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

GM Initialize

GM システム・オン・メッセージを Song Play モードに送り、各トラックを GM 用の設定にリセットします(☞下表)。

MIDI Song Play モードで、外部から GM システム・オン・メッセージを受信したときや、SMF に GM システム・オン・メッセージが記録されているときは、このコマンドを実行したときと同様に GM 用の設定にリセットされます。

ただし、これらの場合では 7.3: MasterFX の各パラメータはリセットされません。

Solo Selected Track

このコマンドを選択してチェックすると、選択しているトラックのみが発音し、他のトラックはミュートされます(ソロ機能)。別のトラックをソロにするときは、そのトラックのパラメータを選択します。(☞ SEQ 1.1 - 1d)

MIDI ソロ機能によりミュートしたトラックの“ Status ”(3.1 - 1(2)a)が EXT、BTH のとき、そのトラックで設定している MIDI ノート・オン / オフは送信しません。

GM Initialize Parameters

	Parameter	Track 1 - 9, 11 - 16	Track 10	
1.1	Program Select	G001: Acoustic Piano	g(d)001: STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
3.1	Status	-	-	設定値のままで変化しない
3.2	Use Program 's Scale	-	-	設定値のままで変化しない
7.1	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
7.2	IFX1 - 5	-	-	設定値のままで変化しない
	Pan(CC#8)	-	-	設定値のままで変化しない
	BUS Select	-	-	設定値のままで変化しない
	Send1	-	-	設定値のままで変化しない
	Send2	-	-	設定値のままで変化しない
	その他 Insert Effect パラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
	7.3	MFX1	-	-
MFX2		-	-	053: Rev Smth. Hall
Return1		-	-	127
Return2		-	-	050
その他 Master Effect, Master EQ パラメーター		-	-	初期設定

* S.PLAY 6.1 ~ 6.4 の KARMA の各種パラメータは、設定値のままで変化しません。

Load Template Song

プリセット・テンプレート・ソング(P 00 ~ 15 の 16 種類)またはユーザー・テンプレート・ソング(U 00 ~ 15 の 16 種類)をロードします。(≪ SEQ 1.1 - 1d)

Save Template Song

プログラム、トラック・パラメータ、エフェクト等の設定をユーザー・テンプレート・ソング U 00 ~ 15 にセーブします。(≪ SEQ 1.1 - 1d)
ここでセーブした設定は、Sequencerモードでロードすることもできます。

Set Location

[LOCATE]キーを押すと、ここで設定したロケーション(" Location ")へ移動します。(≪ SEQ 1.1 - 1d)

1.1-2: Prog ..8 (Program T01...08)

1.1-3: Prog ..16 (Program T09...16)

各トラックのプログラムの選択など基本的な設定を行います。



1.1-2(3)a: ProgramSelect, PLAY/MUTE, SOLO On/Off

Program Select

[A...F/000...127,G001...128 g001:1...g128:d]

各トラックで使用するプログラムを選択します。

F 0 0 0 ~ 1 2 7 は、別売オプションのEXB-MOSSを搭載したときに選択できます。

このパラメータが選ばれているときは、VALUEコントローラで選択できます。このとき、BANKキーのLEDは選んでいるプログラムのバンクが点灯します。

" Program Select "の上には、トラック・ナンバーと選択したプログラムのカテゴリーを省略名で表示します。

note [TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1](T1/T9)~[F8](T8/T16)キーを押すと、各トラック" T 1 " ~ " T 1 6 "へ移動します。プログラム・バンクはBANK[A]~[G]キー、を押して直接選択することができます。

note ユーティリティ・メニュー・コマンドの" Select by Category "でカテゴリーによるプログラムの選択ができます。(≪ P. 2)

MIDI トラックの" Status "(3.1 - 1(2)a)がINT、BTHのときは、MIDIプログラム・チェンジの受信でプログラムを選択できます。トラック 1 ~ 16 のそれぞれをMIDIチャンネル 1 ~ 16 でコントロールします。

PLAY/MUTE

[PLAY, MUTE]

各トラックの再生、ミュートを設定します。

PLAY: トラックを再生します。

MUTE: トラックをミュート(消音)します。

SOLO On/Off

[SOLO On, SOLO Off]

ソロ機能をオン/オフします。

" PLAY/MUTE "の右側のボックスを選択し、オン/オフを設定します。オンにしたトラックは、ボックス内にSの文字が表示され、そのトラックだけが発音します。他のトラックはミュートします。

MIDI ミュートやソロ機能によりミュートしたトラックの" Status "(3.1 - 1(2)a)がEXT、BTHのとき、そのトラックで設定しているMIDIノート・オン/オフは送信しません。ただし、" Play(Track Select) "(1.1 - 1a)で選択しているトラックは例外となります。

▲ ユーティリティ・メニュー・コマンド" Solo Selected Track "(1.1 - 1d)がオンのとき、そこでのソロの状態を優先します(オン時)。" SOLO On/Off "またはその他のトラックのパラメータを押すと、そのトラックのみがソロになり、発音します。

1.1-2(3)c: UTILITY



≪ 「 GM Initialize 」(1.1 - 1b)

「 Solo Selected Track 」, 「 Load Template Song 」,

「 SaveTemplate Song 」, 「 Set Location 」(SEQ 1.1 - 1d)

Select by Category

各トラックのプログラムをカテゴリーから選択します。このコマンドは、" Program Select "を選択時に表示、選択できます。

1.1-4: Mixer ..8 (Mixer T01...08)

1.1-5: Mixer ..16 (Mixer T09...16)

各トラック(チャンネル)のパン、ボリュームを設定します。



1.1-4(5)a: Pan, Volume

Pan (Panpot)

[RND, L001...C064...R127]

トラック(チャンネル) 1 ~ 16 のパンポットを設定します。(≪ SEQ 1.1 - 4(5)a)

MIDI “ Status (3.1 - 1(2)a)がINT、BTH のとき、MIDI コントロール・チェンジ (CC) #10 でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10 受信時、0 と1 で左側に振り切り、64 で中央、127 で右側に振り切りとなります。トラック1～16のそれぞれをMIDIチャンネル1～16でコントロールします。

Volume [0...127]

トラック(チャンネル)1～16のボリュームを設定します。

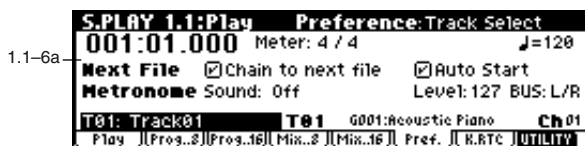
MIDI “ Status (3.1 - 1(2)a)がINT またはBTH のとき、MIDI コントロール・チェンジ (CC) #7 でボリュームを受信し、コントロールできます。トラックのボリュームは、MIDIボリューム (CC#7) とエクスプレッション (CC#11) の値をかけた値となります。トラック1～16のそれぞれをMIDIチャンネル1～16でコントロールします。

1.1-4(5)b: UTILITY

☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
「Solo Selected Track」、「Load Template Song」、
「Save Template Song」、「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)

1.1-6: Preference

再生に関する設定と、メトロノームを設定します。



1.1-6b

1.1-6a: Preference

Next File:

現在選択しているSMFが再生し終わった後に、他のSMFを続けて再生するかどうかを設定します。

Chain to next file [Off, On]

On(チェックする): 現在選ばれているSMFの再生後、次のSMFを自動的に選択します。

Auto Start [Off, On]

On(チェックする): 現在選ばれているSMFの再生後に、次のSMFを自動的に再生します。“Chain to next file”をチェックしているときに有効です。

Metronome:

メトロノームを設定します。

Sound (Metronome Sound) [Off, On]

On(チェックする): 再生時にメトロノームが鳴ります。
メトロノーム音は、“BUS(BUS Select)”で設定したバスに出力します。

Level [000...127]

メトロノームの音量を設定します。

BUS (BUS Select)

[L/R, L, R, 1, 2, 1/2]

メトロノーム音の出力先を設定します(☞ SEQ 1.1 - 6b)。

1.1-6b: UTILITY

☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
「Solo Selected Track」、「Load Template Song」、
「Save Template Song」、「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)

1.1-7: K.RTC (KARMA RTC)



1.1-7b

1.1-7a: RTC Parameter

KARMA REALTIME CONTROLS ノブ、スイッチの名前と、Song Play モードのノブ、スイッチの設定を表示します。

ノブ、スイッチの名前の前の[---]部分には、ノブ、スイッチの操作によりコントロールされるKARMAモジュールが演奏するトラックで選択しているプログラムのカテゴリの省略名が表示されます。カテゴリの異なるプログラムの複数トラックの場合は、[MLTI] と表示されます。

パラメータのアサインは、S.PLAY 6.3: KARMA GE: Parmページ (6.3 - 1(2)(3)(4))、S.PLAY 6.4: KARMA RT, RTPrm ページ (6.4 - 1(2))で設定します。

名前の変更は、S.PLAY 6.4 - 4/5: KARMA RT, Name1/2 ページで行います。

KARMA REALTIME CONTROLS ノブ、スイッチの設定は、SCENE [1]/[2]キーにより2とおりの設定を切り替えることができます。ここでのノブ、スイッチの設定表示もSCENE 1/2での設定にしたがって切り替わります。

ノブ、スイッチのグラフィック表示

ノブ、スイッチを操作しSong Playモード選択時のノブ、スイッチ値を変更すると、ノブ、スイッチのグラフィック表示が黒く反転表示になります。

ノブ、スイッチをソング選択時の値に戻すと、ノブ、スイッチのグラフィック表示がもとに戻ります。


⚠ Song Playモードは、プログラム、コンビネーションと構造が異なるためにノブ、スイッチのグラフィック反転表示に使用する基準値が異なります。プログラム、コンビネーションはライトされているノブ、スイッチ値を基準にしますが、Song Playモードでは、モード選択時の設定が基準となります。(モード選択時の設定は、モードを抜ける前に最後にエディットした時の設定となります。以下のよう動作になります。

Song Playモードを選択します。

Song Playモード選択時のKnob1の設定を中央(64)とします。


このときのKnob1のグラフィック表示は 1です。


Knob1を右回し切ります(127)。

Knob1のグラフィック表示は黒く反転表示 1となります。他のモードを選択します。

Song Playモードから一旦抜けます。

再度Song Playモードを選択します。

Knob1の設定は右回し切り(127)となります。Knob1のグラフィック表示は 1。

-  Song Playモードでは、Program、Combinationモードで有効な「プログラム全体を戻す」の操作はできません。「SCENEの設定だけを戻す」、「ノブ、スイッチの設定だけを戻す」の操作によってモード選択時の設定に戻すことができます。(※P.6 Programモード「SCENEの設定だけを戻す」、「ノブ、スイッチの設定だけを戻す」)

■ 1.1-7b: UTILITY

※ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)

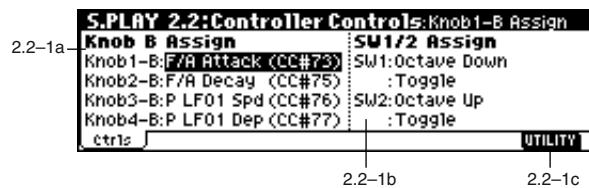
「Solo Selected Track」、「Load Template Song」、「SaveTemplate Song」、「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)

S.PLAY 2.2: Controller

Song Playモードでの[SW1]キー、[SW2]キーおよびREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードの機能を設定します。設定した機能は、「Play (Track Select)」(1.1 - 1a)で設定したトラックの演奏で使用できます。

- MIDI** 「Play (Track Select)」(1.1 - 1a)で設定したトラックの「Status」(3.1 - 1(2)a)がBTH、EXT のとき、CC#に設定した各コントローラを操作すると、MIDIコントロール・チェンジ (CC#)をそのトラックのMIDIチャンネルで送信します。


2.2-1: Ctrl (Controls)



2.2-1a: Knobs B-Assign

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードに機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします(「Realtime Control Knobs B - Assign List」※P.231)。

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブ Bモード時に、それぞれのノブを操作したときに機能します。

-  各トラックに割り当てられているプログラムで設定されているREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードの機能は無効になります。

Knob1-B (Knob1-B Assign) **AMSource** [Off...MIDI CC#95]

Knob2-B (Knob2-B Assign) **AMSource** [Off...MIDI CC#95]


Knob3-B (Knob3-B Assign) **AMSource** [Off...MIDI CC#95]

Knob4-B (Knob4-B Assign) **AMSource** [Off...MIDI CC#95]

※P.10 PROG 2.2 - 1a: “Knobs B-Assign”

2.2-1b: SW1/2 Assign

フロント・パネル[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします(「SW1, SW2 Assign List」※P.230)。

-  各トラックに割り当てられているプログラムで設定されている[SW1]キー、[SW2]キーの機能は無効になります。

SW1 (SW1 Assign) **AMSource** [Off, ..., AfterT Lock]

Toggle/Momentary [Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign) **AMSource** [Off, ..., AfterT Lock]

Toggle/Momentary [Toggle, Momentary]

※P.10 PROG 2.2 - 1a: “SW1/2 Assign”

■ 2.2-1c: UTILITY



※ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)

「Solo Selected Track」、「Load Template Song」、「SaveTemplate Song」、「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)

S.PLAY 2.3: MOSS

2.3-1: MOS..8 (MOSS T01...08)

2.3-2: MOS ..16 (MOSS T09...16)

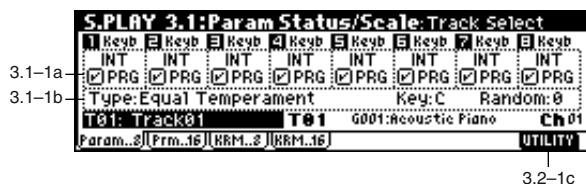
このページは別売オプションEXB-MOSS装着時に表示します。

※ 「EXB-MOSS取扱説明書」& P.269「オプションEXB-MOSS」

S.PLAY 3.1: Param

3.1-1: Param..8 (Status/Scale T01...08)

3.1-2: Prm..16 (Status/Scale T 09...16)



3.2-1c

3.1-1(2)a: Status

Status [INT, Off, BTH, EXT]

各トラックのMIDIと発音の状態 (Status)を設定します。

INT: そのトラックの演奏データを再生する、またはINT に設定したトラックを Play (Track Select) (1.1 - 1a)で選んで本体の鍵盤やコントローラを操作すると、本体の音源が発音し、外部へはMIDIデータを送信しません。

Off: そのトラックは発音しません。またMIDIデータも送信しません。

BTH: INT とEXT の両方の動作をします。そのトラックの演奏データを再生する、またはBTH に設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラを操作すると、本体の音源が発音し、同時にその演奏データをMIDIで送信します。

EXT: そのトラックの演奏データを再生する、またはEXT に設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラを操作すると、MIDIデータを送信しますが、本体の音源は発音しません。

	演奏データ、本体での操作		受信したデータ	
	内部音源	MIDI OUT	内部音源	MIDI OUT
INT		x		-
EXT	x		x	-
BTH				-

Use Prog's Scale [Off, On]

各トラックにプログラムで設定したスケール(PROG 2.1 - 1c, " Type ")を使用します。

On(チェックする): プログラムで設定されているスケールを使用します。

Off(チェックしない): " Type (3.1 - 1(2)b)で設定したスケールを使用します。

3.1-1(2)b: Scale

Song Playモードで使用するスケールを設定します。

" Use Prog's Scale "をOff にしたときに有効です。

Type (SPlay's Scale) [Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールのタイプを選択します。

☞ P.7 PROG 2.1 - 1c: " Type "

Key (Scale Key) [C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

☞ P.8 PROG 2.1 - 1c: " Key "

Random [0...7]

設定した値が大きい程、発音時のピッチが不規則にズレます。

☞ P.8 PROG 2.1 - 1c: " Random "

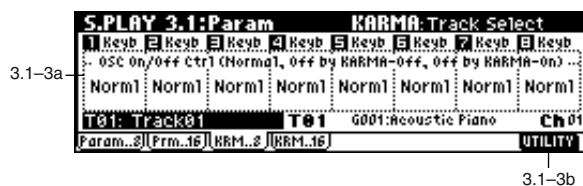
3.1-1(2)c: UTILITY



☞ 「 GM Initialize 」(1.1 - 1b)、
「 Solo Selected Track 」、「 Load Template Song 」、
「 SaveTemplate Song 」、「 Set Location 」(SEQ 1.1 - 1d)

3.1-3: KRM..8 (KARMA T01...08)

3.1-4: KRM..16 (KARMA T09...16)



3.1-3b

3.1-3(4)a: OSC On/Off Ctrl

OSC On/Off Ctrl [Norm1, by Off, by On]

☞ P.51 COMBI 3.2 - 1: KARMA " OSC On/Off Ctrl "

3.1-3(4)b: UTILITY

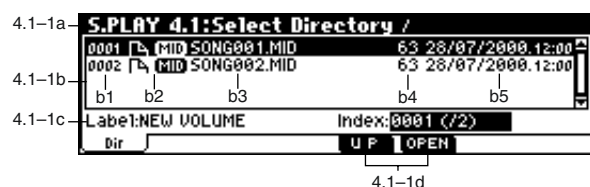
☞ 「 GM Initialize 」(1.1 - 1b)、
「 Solo Selected Track 」、「 Load Template Song 」、
「 SaveTemplate Song 」、「 Set Location 」(SEQ 1.1 - 1d)

S.PLAY 4.1: Select Directory

“ Jukebox ”(1.1 - 1a)をチェックしないときにページ・メニューで選択、表示できます。

4.1-1: Select Directory

フロッピー・ディスク・ドライブに挿入しているフロッピー・ディスクから再生するSMFが含まれているディレクトリを選択します。



4.1-1a: カレント・ディレクトリ

対象となる現在のディレクトリをカレント・ディレクトリといいます。LCD画面にはディレクトリ名をフルパスで表示します。ディレクトリの階層間の区切り文字は「 / 」です。カレント・ディレクトリは[F6](“ OPEN ”)キー、[F5](“ UP ”)キーで移動します。

4.1-1b: ディレクトリ・ウィンドウ

カレント・ディレクトリのファイル情報を表示します。このウィンドウ上でファイルやディレクトリを選択します。

b1: ファイル・インデックス
ファイル・インデックスを表示します。

b2: ファイル / アイコン
SMFとDOSディレクトリのファイルを表示します(アイコンについては、Diskモードの「ファイル、ディレクトリ、アイコンについて」(P.149))。

b3: ファイル名
SMFの名前、ディレクトリ名です。

b4: サイズ
SMFのサイズ(バイト単位)です。

b5: セーブした日付
SMFをセーブしたときに付けた日付(左から日、月、年)です。

4.1-1c: Label, Index

Label

メディアに付けられたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルのないメディアの場合は「 no label 」が、フォーマットしていないメディアの場合は「 Unformatted 」が表示されます。

Index

ディレクトリ・ウィンドウ内の選択されているファイル / ディレクトリが“ Index: ”に表示されます。カレント・ディレクトリ内のファイルの総数が、“(/) ”に表示されます。

[**UP**]、[**OPEN**]キー、テン・キーを使用して直接、ファイル / ディレクトリを選択できます。

4.1-1d: UP, OPEN

[F6](“ OPEN ”)キー、[F5](“ UP ”)キーでカレント・ディレクトリを選択します。

ディレクトリ・ウィンドウでディレクトリを選択しているときに操作できます。


UP : カレント・ディレクトリが1つ上の階層へ移動します。
OPEN : ディレクトリがオープンし、カレント・ディレクトリを1つ下の階層へ移動します。

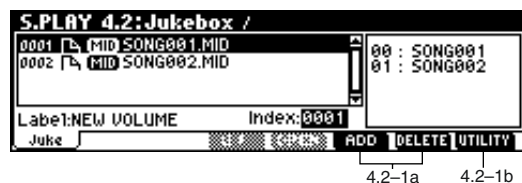
S.PLAY 4.2: Jukebox

“ Jukebox ”(1.1 - 1a)をチェックしているときにページ・メニューで選択、表示できます。

4.2-1: Jukebox

SMFの演奏順を指定するジュークボックス・リストを作成します。ジュークボックス・リストは100曲まで登録でき、ユーティリティ・メニュー・コマンドでセーブ(“ Save Jukebox List ”)、ロード(“ Load Jukebox List ”)ができます。

 ディスクへセーブする場合は、あらかじめディスクのライト・プロテクトを解除しておいてください。



4.2-1a: ADD, DELETE

SMFを追加、削除します。

ADD : ジュークボックス・リストへSMFを追加します。ディレクトリ・ウィンドウでジュークボックス・リストへ入れるSMF選択し、[F6](“ ADD ”)キーを押します。

DELETE : ジュークボックス・リストからSMFを削除します。[F7](“ DELETE ”)キーを押すと、ジュークボックス・リストの最後のSMFから削除されます。

4.2-1b: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Load Jukebox List

ジュークボックス・リストをロードします。

ディレクトリ・ウィンドウでジュークボックス・リスト・ファイル(拡張子 .JKB)を選択してから、このコマンドを選択します。
次のダイアログを表示します。

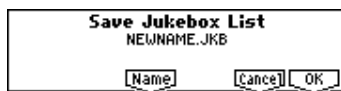


ジュークボックス・リストをロードするときは、[F8] (“OK”) キーを、キャンセルするときは[F7] (“Cancel”) キーを押します。

Save Jukebox List

作成したジュークボックス・リストをファイルとしてセーブします。

ジュークボックス・リストを作成してから、このコマンドを選択してダイアログを表示します。



[F5] (“Name”) キーを押してテキスト・ダイアログを表示し、ファイル名を入力します。


ジュークボックス・リストをセーブするときは、[F8] (“OK”) キーを、キャンセルするときは[F7] (“Cancel”) キーを押します。

[F8] (“OK”) キーを押すとフロッピー・ディスクへ、ジュークボックス・リスト・ファイルをセーブします。


S.PLAY 6.1: KARMA

Song Play モードで使用する KARMA 機能に関する設定をします。Song Play モードでは、4 つの KARMA モジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用できます。

Song Play モードでは、SMF(スタンダードMIDIファイル)のプレイに合わせ、KARMAを使用して演奏することができます。演奏トラックを切り替えると同時にKARMAモジュールによるフレーズを切り替えたりする設定も可能です。

 SMFからのデータは、KARMAモジュールへは入力しません。また、SMFからのノート・データをトリガーとして、KARMA機能によるフレーズ等を発生することはできません。

ユーティリティ・メニュー・コマンド“Copy KARMA Module”を使用すると、プログラムやコンビネーションでのKARMAモジュールの設定を簡単にコピーできます。ProgramモードでのKARMA機能によるフレーズやパターンをSong Playモードで演奏する場合に使用します。

 SMFとKARMA機能のテンポは独立して設定できません。

SMFをプレイするスタート・タイミングで、KARMAモジュールを同期させることができます。

・KARMA動作中に、[START/STOP]キーを押すと、KARMA機能がSMFのプレイ時のタイミングに同期します。

さらに、[START/STOP]キーを押すと、SMFのプレイとともにKARMA機能の演奏も停止します。KARMA機能のみ停止させる場合は、KARMA [ON/OFF]キーを押します。(※BG P.88「KARMA機能の同期について」)

6.1-1: Setup

GEはKARMAモジュールごとに選択します。Song Playモードでは4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用できます。



6.1-1d

6.1-1a: GE Category, GE Select

GE Category [00: name...]

各KARMAモジュールで選択しているGEのカテゴリーを表示します。

☞ P.5 PROG 1.1 - 3a: KARMA GE Setup “GE Category”

GE Select [0000: Arp Model 1 Up/Dn...]

GEを選択します。

☞ P.5 PROG 1.1 - 3a: KARMA GE Setup “GE Select”

6.1-1b: GE Name, Run Check Box, Solo Check Box

GE Name

“ GE Select ”で選択したGEの名前を表示します。

Run Check Box [Off, On]

On(チェックする) にしたKARMAモジュールが動作します。

Solo Check Box [Off, On]

KARMA 動作中に特定のKARMA モジュールだけを確認したいときにチェックします。

☞ P.47 COMBI 1.1 - 4b: Setup “ Solo Check Box ”

モードを一旦抜けるとクリアされます。

6.1-1c: Selected GE Information, Init K.RTC

現在、エディットの対象になっているKARMA モジュール([A],[B],[C],[D])の情報を表示します。

GE No., GE Name

☞ P.47 COMBI 1.1 - 4c: Setup “ GE No., GE Name ”

MIDI In/Out Ch

☞ P.47 COMBI 1.1 - 4c: Setup “ MIDI In/Out Ch ”

設定はS.PLAY 6.1 - 2: MIDI I/O “ Input Channel ”、“ Output Channel ”(6.1 - 2a)で行います。

Init K.RTC (KARMA Realtime Controls-Use GE's Value) [Off, On]

☞ P.47 COMBI 1.1 - 4c: Setup “ Init K.RTC ”

6.1-1d: UTILITY



☞ 「 GM Initialize 」(1.1 - 1b)

「 Solo Selected Track 」、「 Set Location 」(SEQ 1.1 - 1d)

「 Copy KARMA Module 」(PROG 6.1 - 1c)、「 Select by Category 」(PROG 1.1 - 3b)

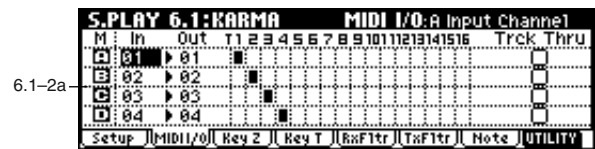
「 Init KARMA Module 」(COMBI 6.1 - 1d)

6.1-2: MIDI I/O

Song Playモードで使用する4つのKARMAモジュールのMIDI入力チャンネルを設定します。

KARMAモジュールで設定するMIDI入力チャンネルと一致した鍵盤やMIDI IN端子からのMIDIデータが、KARMAモジュールに入力されます。

KARMAモジュールで設定するMIDI出力チャンネルで、KARMAモジュールからのMIDIデータが送信され、チャンネルが一致するトラックが発音します。



6.1-2b

6.1-2a: Input Channel, Output Channel, KARMA Routing Map, T.Thru (KARMA Off)

A/B/C/D Input Channel [01...16, Tch]

A/B/C/D Output Channel [01...16, Tch]

☞ P.104 SEQ 6.1 - 2a: MIDI I/O “ A/B/C/D Input Channel ”、“ A/B/C/D Output Channel ”

Tch: “ Play(Track Select) ”(1.1 - 1a)で選択しているトラックのMIDI Channel(Track01 - 16がMIDI Channel 1 ~ 16に固定)にMIDIチャンネルを自動的に一致させます。

[設定例1]

“ Play(Track Select) ”で演奏トラックのプログラムを切り替えると同時に、KARMAモジュールも同時に切り替えて別のフレーズを演奏します。(下図参照)

Track 1 (MIDI Channel: 1 ch)を以下のように設定します。

“ Program Select ”: カテゴリーがGuitar のプログラム

Track 2 (MIDI Channel: 2 ch)を以下のように設定します。

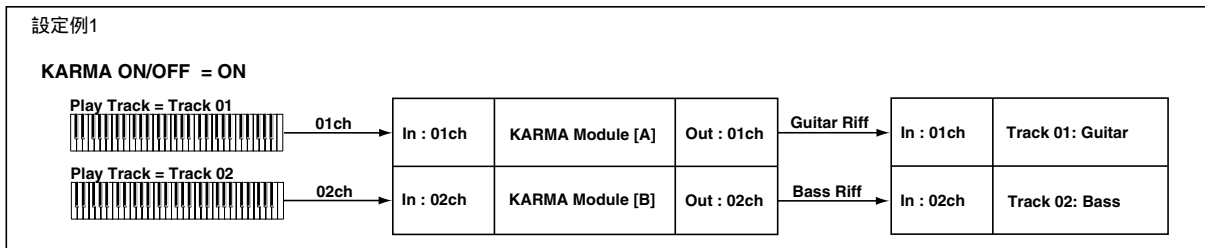
“ Program Select ”: カテゴリーがBass のプログラム

KARMAモジュール[A]を以下のように設定します。

“ GE Select ”: GEカテゴリーがGuitar のリフ

“ Input Channel ”: 01

“ Output Channel ”: 01



KARMA モジュール[B]を以下のように設定します。

“ GE Select ”: GEカテゴリーがBass のリフ

“ Input Channel ”: 02

“ Output Channel ”: 02

“ Play(Track Select) ”でT01 :Track01 を選択し、鍵盤を弾きます。(KARMA機能オン)

Guitar系のプログラム音に、KARMAモジュール[A]のGuitarのリフがかかります。

“ Play(Track Select) ”でT02 :Track02 を選択し、鍵盤を弾きます。(KARMA機能オン)

Bassプログラム音に、KARMAモジュール[B]のBassリフがかかります。

[設定例2]

“ Play(Track Select) ”(演奏トラック)を切り替えてプログラムを切り替えても、KARMAモジュールは切り替えず同じフレーズを演奏します。

(下図参照)

Track1 (MIDI Channel:1ch)を以下のように設定します。

“ Program Select ”: カテゴリーがGuitar のプログラム

Track2 (MIDI Channel:2ch)を以下のように設定します。

“ Program Select ”: カテゴリーがBass のプログラム

KARMA モジュール[A]を以下のように設定します。

“ GE Select ”: GEカテゴリーがGuitar のリフ

“ Input Channel ”: Tch

“ Output Channel ”: Tch

“ Play(Track Select) ”でT01 :Track01 を選択し、鍵盤を弾きます。

Guitar系のプログラム音に、KARMAモジュール[A]のGuitarのリフがかかります。

“ Play(Track Select) ”でT02 :Track02 を選択し、鍵盤を弾きます。

Bassプログラム音に、KARMAモジュール[A]のGuitarのリフがかかります。

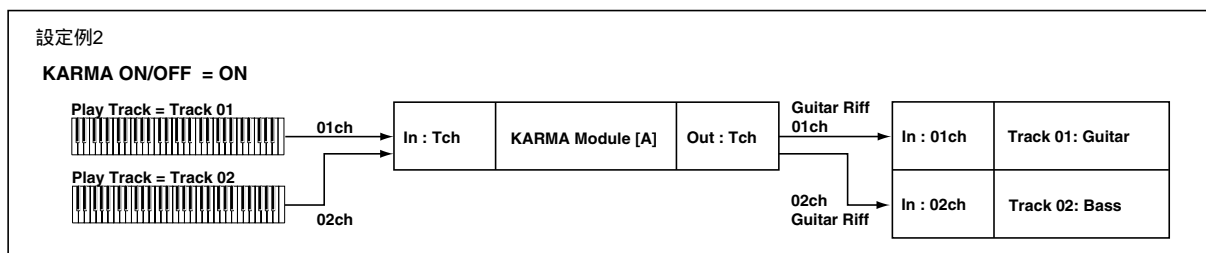
KARMA Routing Map

各KARMAモジュールのMIDI出力チャンネルと、トラックのMIDIチャンネル(Track01 - 16がMIDI Channel 1 ~ 16に固定)により、各KARMAモジュールにより発音するトラックを表示します。

Trck Thru (T.Thru(KRM Off))

[Off, On]

☞ P.106 SEQ 6.1 - 2a: MIDI I/O “ Trck Thru(KRM Off) ”



6.1-2b: UTILITY

☞ 「 GM Initialize 」(1.1 - 1b)

「 Solo Selected Track 」, 「 Set Location 」(SEQ 1.1 - 1d)

「 Copy KARMA Module 」(PROG 6.1 - 1c), 「 Select by Category 」(PROG 1.1 - 3b)

「 Init KARMA Module 」(COMBI 6.1 - 1d)

6.1-3: Key Z (KeyZone)

KARMA モジュールをコントロールするノート・データの範囲(キーゾーン)を設定します。

☞ MIDI Song Play モードでは、KARMAモジュールへのMIDIデータは、モジュールごとの“ Input Channel ”, “ Output Channel ” (6.1 - 2a)で送受信します。

☞ P.27 PROG 6.1 - 2a: Key Z/Thru



6.1-3b

6.1-3a: Zone Map, KeyZone Bottom, KeyZone Top

Zone Map

4つのKARMAモジュールのキーゾーン設定を実線で表示します。

☞ P.27 PROG 6.1 - 2a: Key Z/Thru “ Zone Map ”

A/B/C/D KeyZone Bottom [C-1...G9]

A/B/C/D KeyZone Top [C-1...G9]

☞ P.27 PROG 6.1 - 2a: Key Z/Thru “ KeyZone Bottom ”, “ KeyZone Top ”

6.1-3b: UTILITY

☞ 「 GM Initialize 」(1.1 - 1b)

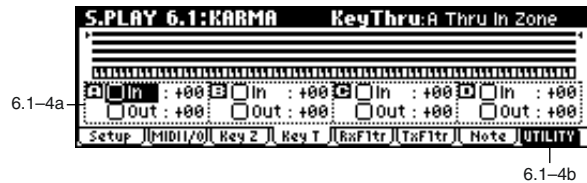
「 Solo Selected Track 」, 「 Set Location 」(SEQ 1.1 - 1d)

「 Copy KARMA Module 」(PROG 6.1 - 1c), 「 Select by Category 」(PROG 1.1 - 3b)

「 Init KARMA Module 」(COMBI 6.1 - 1d)

6.1-4: Key T (Key Thru)

☞ P.27 PROG 6.1 - 2b: Key Z/Thru



6.1-4b

6.1-4a: Thru In Zone, Transpose InZ, Thru Out Zone, Transpose OutZ

A/B/C/D Thru In Zone	[Off, On]
A/B/C/D Transpose InZ	[-36...+36]
A/B/C/D Thru Out Zone	[Off, On]
A/B/C/D Transpose OutZ	[-36...+36]

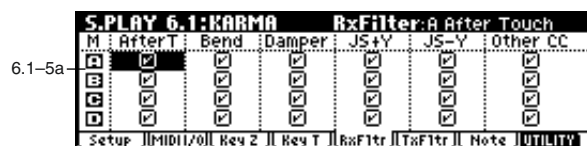
☞ P.27 PROG 6.1 - 2b: Key Z/Thru

6.1-4b: UTILITY

- ☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」, 「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c), 「Select by Category」(PROG 1.1 - 3b)
- 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.1-5: RxFltr (Receive Filter)

☞ P.28 PROG 6.1 - 3a: Rx Filter
P.60 COMBI 6.1 - 5a: Rx Filter



6.1-5b

6.1-5a: Rx Filter

A/B/C/D AfterT (After Touch)	[Off, On]
A/B/C/D Bend (Pitch Bend)	[Off, On]
A/B/C/D Damper (Damper CC#64)	[Off, On]
A/B/C/D JS+Y (JS+Y CC#01)	[Off, On]
A/B/C/D JS-Y (JS-Y CC#02)	[Off, On]
A/B/C/D Other CC	[Off, On]

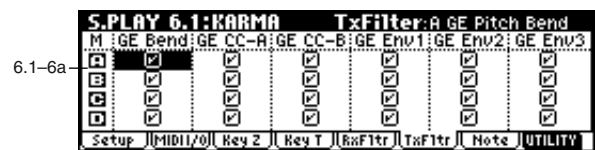
☞ P.28 PROG 6.1 - 3a: Rx Filter

6.1-5b: UTILITY

- ☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」, 「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy KARMA Module」, 「Select by Category」(COMBI 6.1 - 1d)
- 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.1-6: TxFltr (Transmit Filter)

☞ P.28 PROG 6.1 - 4: TxFltr (TX Filter)
P.60 COMBI 6.1 - 6: TxFltr (TX Filter)



6.1-6b

6.1-6a: Tx Filter

A/B/C/D GE Bend (GE Pitch Bend)	[Off, On]
A/B/C/D GE CC-A	[Off, On]
A/B/C/D GE CC-B	[Off, On]
A/B/C/D GE Env.1	[Off, On]
A/B/C/D GE Env.2	[Off, On]
A/B/C/D GE Env.3	[Off, On]

☞ P.28 PROG 6.1 - 4a: Tx Filter

6.1-6b: UTILITY

- ☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」, 「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy KARMA Module」, 「Select by Category」(COMBI 6.1 - 1d)
- 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.1-7: Note Activity



6.1-7b

6.1-7a: Note Activity Display, Chord Name

Note Activity Display A, B, C, D
Chord Name A, B, C, D

☞ P.48 COMBI 1.1 - 6: Note (Note Activity)

■ 6.1-7b: UTILITY

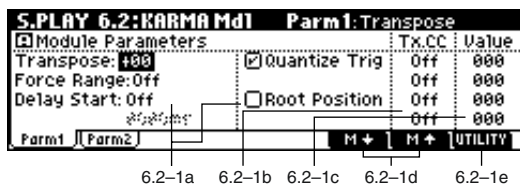


- ☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」, 「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
- 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

S.PLAY: 6.2: KARMA Mdl

KARMA モジュール・パラメータを設定します。Song Play モードでは、Combination、Sequencer モードと同様に 4 つの KARMA モジュール (モジュール [A]、[B]、[C]、[D]) が使用でき、[F6] (" **M+** ") キー、[F7] (" **M+** ") キー (6.2 - 1d) で、エディットする KARMA モジュールを選択します。

6.2-1: Parm1 (Parameter1)



6.2-1a: Module Parameters

選択している KARMA モジュールが [A]、[B]、[C]、[D] で表示されます。

- Transpose [-36...+36]
- Force Range [Off, Lowest, Highest, C3-B3[1], C3-B3[2]]
- Delay Start [Off, Fixed, ♪₃...4x_o]
- Delay Start Fixed [0000ms...5000ms]
- Quantize Trig [Off, On]
- Root Position [Off, On]

☞ P.29 PROG 6.2 - 1a: Module Parameters、BG P.88 「KARMA 機能について - KARMA 機能の同期について」

6.2-1b: Tx CC (Transmit CC)

- Tx CC1 Number [Off, 000...095]
- Tx CC2 Number [Off, 000...095]
- Tx CC3 Number [Off, 000...095]
- Tx CC4 Number [Off, 000...095]

☞ P.28 PROG 6.2 - 1b: Tx Filter

⚠ KARMA [ON/OFF] キーをオンにしたときに、設定した MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。選択している GE がここで設定したコントロール・チェンジが発生する場合、GE で発生するコントロール・チェンジの効果が優先されます。

6.2-1c: Tx CC Value

- Tx CC1 Value [000...127]
- Tx CC2 Value [000...127]
- Tx CC3 Value [000...127]
- Tx CC4 Value [000...127]

☞ P.31 PROG 6.2 - 1c: Value (Tx CC Value)

6.2-1d: **M+** , **M+**

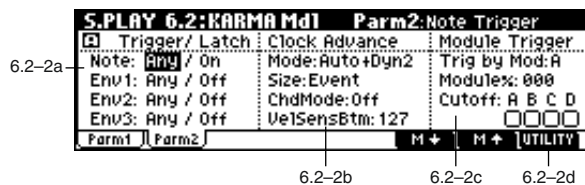
☞ P.61 COMBI 6.2 - 1d: **M+** , **M+**

■ 6.2-1e: UTILITY



- ☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」, 「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c), 「Select by Category」(PROG 1.1 - 3b)
- 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.2-2: Parm2 (Parameter2)



6.2-2a: Trigger/Latch

[A] ~ [D] の各 KARMA モジュールで選択した GE のトリガー条件、ラッチ・オン / オフを設定します。

Note:

- Note Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch " Note Trigger "

Note Latch [Off, On]

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch “ Note Latch ”
Song Play モードでは、KARMA モジュールごとにオン / オフに設定
します。ここでOnに設定したKARMAモジュールが、[LATCH]キー
オン(LED点灯)の時、ラッチ・オンとなります。

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch “ Note Latch ”

Env1:/Env2:/Env3:

Env1 Trigger/Env2 Trigger/Env3 Trigger
[Any, AKR, 1st, Dyn]

Env1 Latch/Env2 Latch/Env3 Latch
[Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

☞ P.31 PROG 6.2 - 2a: Trigger/Latch

6.2-2b: Clock Advance

Mode (Clk Adv. Mode) [Auto...Auto+Dyn2]

Size (Clk Adv. Size) [3...], Event]

ChdMode (Chord Mode)
[Off, 1st, Chrd1, Chrd2, Chrd3]

VelSensBtm (Vel Sens Bottom) [001...127]

☞ P.32 PROG 6.2 - 2b: Clock Advance

6.2-2c: Module Trigger

Trigger by Mod (Trigger by Module)
[Off, A, B, C, D]

Module% [000...100]

Cutoff (Cutoff Module) [Off, On]

☞ P.62 COMBI 6.2 - 2c: Parm2, Module Trigger

■ 6.2-2d: UTILITY

☞ 「 GM Initialize 」(1.1 - 1b)

「 Solo Selected Track 」, 「 Set Location 」(SEQ 1.1 - 1d)

「 Copy KARMA Module 」(PROG 6.1 - 1c)、 「 Select by
Category 」(PROG 1.1 - 3b)

「 Init KARMA Module 」(COMBI 6.1 - 1d)

S.PLAY 6.3: KARMA GE

KARMAモジュールで選択したGEのパラメータをエディットします。
また、GEのパラメータを、KARMA REALTIME CONTROLS等へ
アサインすると、演奏中にリアルタイムにフレーズやパターンをコント
ロールすることができます。

6.3-1: GE P.4 (GE Parameter 1...4)

6.3-2: GE P.8 (GE Parameter 5...8)

6.3-3: GE P.12 (GE Parameter 9...12)

6.3-4: GE P.16 (GE Parameter 13...16)

S.PLAY 6.3:KARMA GE		Parm:Parm01 Value		
GE Parameter	Value	Asgn	Pol	
01.Repeat: Duration Mode (RT)	10001	--		+
02.Repeat: Duration Value (RT)	+0500	1		+
03.Env: Env On/Off [1] 074	+0001	1		-
04.Repeat: Initial Volume	-0020	4		+
GE P..4	GE P..8	GE P..12	GE P..16	

6.3-1a

6.3-1b

6.3-1(2)(3)(4)a: GE Parameter, Value, Asgn (As- signment), Pol (Polarity)

GE Parameter

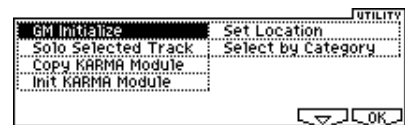
Value

Asgn (Assign) [---, 1...Dyn4]

Pol (Polarity) [-, +]

☞ P.33 PROG 6.3 - 1a: “ GE Parameter ”、“ Value ”、“ Asgn ”、
“ Pol ”

■ 6.3-1(2)(3)(4)b: UTILITY



☞ 「 GM Initialize 」(1.1 - 1b)

「 Solo Selected Track 」, 「 Set Location 」(SEQ 1.1 - 1d)

「 Copy KARMA Module 」(PROG 6.1 - 1c)、 「 Select by
Category 」(PROG 1.1 - 3b)

「 Init KARMA Module 」(COMBI 6.1 - 1d)

S.PLAY 6.4: KARMA RT

6.4-1: RTP ..4 (RT Parameter 1...4)

6.4-2: RTP ..8 (RT Parameter 5...8)

☞ P.34 PROG 6.4 - 1: RTP ..4 (RT Parmeter 1...4), 6.4 - 2: RTP ..8 (RT Parmeter 5...8)

S.PLAY 6.4:KARMA RT		RTPPrm:Parm1 Assign								
Grp	Parameter	Min	Max	Val	A	B	C	D	Asgn	
6.4-1a	1: Mix	Run	+0000	+0001	+0001	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dyn3
6.4-1b	2: Off	----	+0000	+0000	+0000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	----
6.4-1c	3: Off	----	+0000	+0000	+0000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	----
6.4-1d	4: Off	----	+0000	+0000	+0000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	----

6.4-1e

6.4-1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

- Grp (Parm Group) [Off, Mix, Ctrl, Trig, Zone]
- Parameter [---, Run...Tr.Oct/5 OutZ]
- Min (Parm Min Value) [---, -0036...+5000]
- Max (Parm Max Value) [---, -0036...+5000]
- Vaule (Parm Value) [---, -0036...+5000]
- A/B/C/D (Parm Module A/B/C/D) [Off, On]
- Asgn (Parm Assign) [---, 1...Dyn4]

☞ P.34 PROG 6.4 - 1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8
 P.63 COMBI 6.4 - 1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

6.4-1(2)e: UTILITY



- ☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」, 「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
- 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.4-3: DynMIDI (Dynamic MIDI)

☞ P.36 PROG 6.4 - 3: DynMIDI (Dynamic MIDI)

S.PLAY 6.4:KARMA RT		DynMIDI: Dyn3 ModuleA							
Input/Source	Btm/Top	Act	Destination	A	B	C	D	L	Pol
6.4-3a	A/ Note	000/127	C	Smart Scan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.4-3b	A/ JS-Y #02	000/127	M	Repeat Stop	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.4-3c	A/ JS+Y #01	000/127	T	RTParm Ctrl1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.4-3d	A/ Off	000/127	C	Off	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6.4-3e

6.4-3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

Input (Dyn1...4 Input Module) [A...D]

☞ P.63 COMBI 6.4 - 3a/b/c/d: Dyn MIDI, " Input (Dyn1/4 Input Module) "

Source (Dyn1...4 Source) [Off, JS+Y #01...Vel Out Z]

- Btm (Dyn1...4 Range-Btm) [000...127]
- Top (Dyn1...4 Range-Top) [000...127]
- Act (Dyn1...4 Src Action) [M, T, C]
- Destination (Dyn1...4 Destination) [Off, RTParm Ctrl...Buffer Latch]
- A/B/C/D (Dyn1...4 Module A/B/C/D) [Off, On]
- L (Dyn1...4 Last Triged) [Off, On]
- Pol (Dyn1...4 Polarity) [Off, On]

☞ P.36 PROG 6.4 - 3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4
 P.63 COMBI 6.4 - 3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

6.4-3e: UTILITY

- ☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」, 「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
- 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.4-4: Name1

6.4-5: Name2

S.PLAY 6.4:KARMA RT		Name1:Knob 1	
6.4-4a	⊙1: [Keyb] 058: Rhythm Pattern		
	⊙2: [Keyb] 008: Note Range Bottom		
	⊙3: [Keyb] 194: Repeat Initial Volume		
	⊙4: [Keyb] 195: Repeat Decay		
	⊙5: [Keyb] 197: Repeat Transpose		

6.4-4b

6.4-4(5)a: Knob1...8, Switch1/2

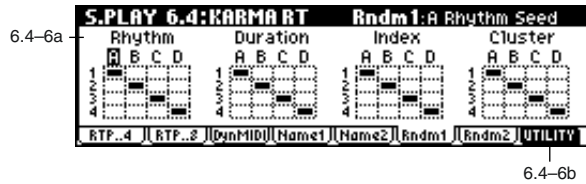
☞ P.36 PROG 6.4 - 4(5): Name1/2

■ 6.4-4(5)b: UTILITY

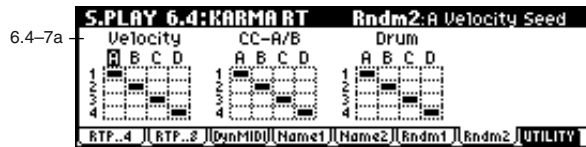
- ☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」, 「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c)
- 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

6.4-6: Rndm1 (Random1)

6.4-7: Rndm2 (Random2)



6.4-6b



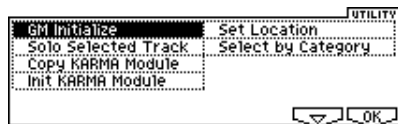
6.4-7b

6.4-6(7)a: Rhythm, Duration, Index, Cluster, Velocity, CC-A/B, Drum

Rhythm (Rhythm Seed)	[1, 2, 3, 4]
Duration (Duration Seed)	[1, 2, 3, 4]
Index (Index Seed)	[1, 2, 3, 4]
Cluster (Cluster Seed)	[1, 2, 3, 4]
Velocity (Velocity Seed)	[1, 2, 3, 4]
CC-A/B (CC-A/B Seed)	[1, 2, 3, 4]
Drum (Drum Seed)	[1, 2, 3, 4]

☞ P.64 COMBI 6.4 - 6a/7a: Rndm1/2

■ 6.4-6(7)b: UTILITY



- ☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」, 「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy KARMA Module」(PROG 6.1 - 1c), 「Select by Category」(PROG 1.1 - 3b)
- 「Init KARMA Module」(COMBI 6.1 - 1d)

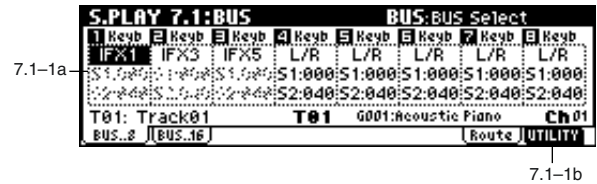
S.PLAY 7.1: BUS

トラック1～8、9～16のプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへの SEND・レベルを設定します。

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」P.159を参照してください。

7.1-1: BUS..8 (BUS T01...08)

7.1-2: BUS..16 (BUS T09...16)



7.1-1b

7.1-1(2)a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

BUS Select [Dkit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

トラック1～16のプログラム・オシレータ出力のバスを設定します。設定の状態はRouteページで確認できます。

☞ COMBI 7.1-1a

S1 (Send(MFX1)) [000...127]

S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

トラック1～16のマスター・エフェクト1、2への SEND・レベルを設定します。“BUS Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。IFX1、2、3、4、5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2への SEND・レベルは、7.2: InsertFX, SetupページのIFX1～5通過後の“S1(Send1(MFX))”、“S2(Send2(MFX))”で設定します。

“BUS Select”を1、2、1/2に設定している場合はここでの設定は無効です。

ここで設定する SEND 1、2は、SMFの先頭からのプレイで使用されません。プレイ中に設定を変えることもできます。ただしSMFに SEND 1、2データがある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status”(3.1 - 1(2)a)がINT、BTHのとき、MIDIコントロール・チェンジCC#93で Send1レベル、#91で Send2レベルをコントロールでき、設定が変わります。各トラック(1～16)の MIDIチャンネル(1～16)でコントロールします。

実際の SEND・レベルは、トラックで設定したプログラムのオシレータごとの SEND・レベル“S1(Send1(MFX1))”と“S2(Send2(MFX2))”(PROG 7.2 - 1a)を掛け合わせた値となります。

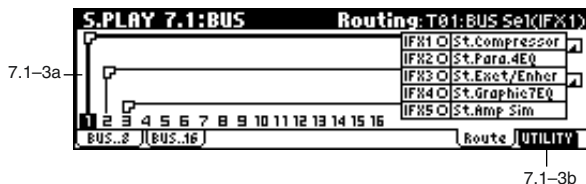
7.1-1(2)b: UTILITY



- ☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」、「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」、「DKit IFX Patch」(COMBI 7.1 - 1d)

7.1-3: Route (Routing)

トラック1～16で使用しているプログラムをどこのバスに送るかを設定します。



7.1-3a: Routing Map, BUS Select

Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェイン、それぞれの状態を表示します。エフェクトの種類、オン/オフ、チェインの設定は7.2: InsertFX, Setupページで行います。

T01...8: BUS Sel [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

トラック1～16のプログラム・オシレータをどこのバスに送るかをマップで確認しながら設定することができます。

カーソル・キー[◀]、[▶]キーでトラックを選び、VALUE[▲]、[▼]キー、[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤルで「BUS Select」(7.1 - 1a)を設定します。

ここでの設定は「BUS Select」(7.1 - 1a)でも行えます。

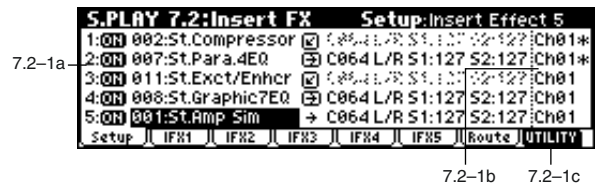
7.1-3b: UTILITY

- ☞ 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Timbre」、「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」、「DKit IFX Patch」(COMBI 7.1 - 1d)

S.PLAY 7.2: InsertFX

7.2-1: Setup

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインなどを設定します。



7.2-1a: InsertFX Setup

IFX1-IFX5 On-Off	[Off, ON]
Insert Effect 1, 5	[000...089: name]
Insert Effect 2, 3, 4	[000...102: name]
Chain	[☐ (Off), ☑ (On)]
Pan(CC#8)	[L000...C064...R127]
BUS Select	[L/R, 1, 2, 1/2, Off]
S1 (Send1 (MFX1))	[000...127]
S2 (Send2 (MFX2))	[000...127]

Programモードと同様です。(☞ PROG 7.2 - 1)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の「Pan(CC#8)」、「Send 1 (MFX1)」、「Send 2 (MFX2)」をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、「Control Channel」(7.2 - 1)のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チャンネルはProgramモードと同じです。

ここで設定するセンド1、2は、SMFの先頭からのプレイで使用されます。プレイ中に設定を変えることもできます。ただしSMFにセンド1、2データがある場合は、それらに従って設定が変わります。

7.2-1b: Control Channel

Control Channel [Ch01...16, All Rt.]

MIDI インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の「Pan(CC#8)」、「Send 1 (MFX1)」、「Send 2 (MFX2)」をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

各IFXにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーにはCh01～16の右に「*」が付きます。MIDIチャンネルの設定が異なる複数のトラックをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

AllRt. (All Routed): ルーティングしているトラックのチャンネルすべてでコントロールが可能です。(ルーティングしているトラックのチャンネルには「*」が付きます。)

ドラムス・プログラムを選択したトラックの「BUS Select」(7.1 - 1a)をDKitにした場合、ドラムキットの「BUS Select」(GLOBAL 5.1 - 3a)、ユーティリティ「DrumKit IFX Patch」(7.1 - 1b)での設定にかかわらず、そのトラックのMIDIチャンネルはIFX1 ~ 5 どれも All Rt.にした場合に有効となります。

7.2-1c: UTILITY



- 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」、「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」(COMBI 7.1 - 1d)
- 「Select by Category」(PROG 7.2 - 1b)

7.2-2: IFX 1 (Insert Effect1)

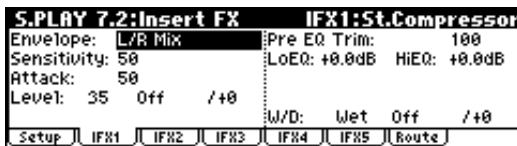
7.2-3: IFX 2 (Insert Effect2)

7.2-4: IFX 3 (Insert Effect3)

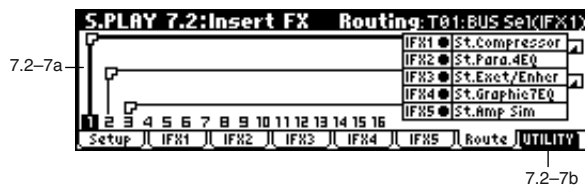
7.2-5: IFX 4 (Insert Effect4)

7.2-6: IFX 5 (Insert Effect5)

Setupページで設定したIFX1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメータを設定します。(※P.168)



7.2-7: Route (Routing)



7.2-7a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。7.1: BUS, Route ページと同じ内容を表示します。(※7.1 - 3a)

7.2-7b: UTILITY

- 「GM Initialize」(1.1 - 1b)
- 「Solo Selected Track」、「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)
- 「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」(COMBI 7.1 - 1d)

S.PLAY 7.3: MasterFX

マスター・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」 P.159を参照してください。

7.3-1: Setup

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインやマスターEQを設定します。

“MFX1 Control Ch”、“MFX2 Control Ch”、“MEQ Control Ch” 以外はProgramモードと同様です。(※PROG 7.3: Ed - MasterFX)



7.3-1a: MasterFX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, ON]

Master Effect 1, 2 [000...089: name]

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Programモードと同様です。「PROG 7.3 - 1: Setup」を参照してください。ただし、マスター・エフェクトをコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、マスター・エフェクトを“MFX1, 2 Control Ch”のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。

MFX1, 2 Control Ch [Ch01...16, G ch]

マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。通常G chにします。

7.3-1b: MasterFX Chain

MFX Chain

Direction (Chain Direction)

[MFX1>MFX2, MFX2>MFX1]

Signal (Chain Signal) [LR Mix, L Only, R Only]

Level (Chain Level) [000...127]

Programモードと同様です。(※P.40 PROG 7.3 - 1: Setup)

7.3-1c: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) [Ch01...16, G ch]

マスターEQのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。通常G chにします。

7.3-1d: Master EQ Gain [dB]

Low [-18.0...+18.0]

Mid [-18.0...+18.0]

High [-18.0...+18.0]

Programモードと同様です。(P.40 PROG 7.3 - 1: Setup)

7.3-1e: UTILITY



「GM Initialize」(1.1 - 1b)

「Solo Selected Track」、「Set Location」(SEQ 1.1 - 1d)

「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」(COMBI 7.1 - 1d)

「Select by Category」(PROG 7.2 - 1b)

Copy Master Effect

P.41 PROG 7.3 - 1d

「MFX1, 2 Control Ch」(7.3 - 1a)で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Master Effect

P.41 PROG 7.3 - 1d

「MFX1, 2 Control Ch」(7.3 - 1a)で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

7.3-2: MFX1 (Master Effect1)

7.3-3: MFX2 (Master Effect2)

Setupページで、「Master Effect1」、「Master Effect2」にそれぞれ選択したエフェクトのパラメータを設定します。(P.168)

S.PLAY 7.3:Master FX		MFX1:St.Chorus	
LFO Wave:	Triangle	L Dly: 12.0ms	R Dly: 12.0ms
LFO Phase:	+180 deg	Depth: 82	Off
Freq:0.30Hz	Off	Pre EQ Trim:	100
BPM/MIDI Sync:Off	BPM:120	LoEQ: +0.0dB	HiEQ: +0.0dB
Base:	Times: 1	W/D: Wet	Off
			/+0
Setup MFX1 MFX2 MEQ			

7.3-4: MEQ (Master EQ)

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。(P.220)

S.PLAY 7.3:Master FX		:Master EQ	
Low Cutoff: 80Hz		Gain:	+3.0dB
Mid Cutoff: 1.20kHz	Q: 1.0	Gain:	+0.0dB
High Cutoff: 12.00kHz		Gain:	+0.0dB
Low Gain Mod-Src:	Off		
High Gain Mod-Src:	Off		
Setup MFX1 MFX2 MEQ			

5. Globalモード

Globalモードでは、マスター・チューニング、MIDI、メモリー・プロテクト等、本体全体に関わる設定を行います。また、ユーザー・スケール、ドラムキットなども設定します。

- Globalモードで設定した内容を、電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライトしてください。ユーティリティ“ Write Global Setting ”、“ Write Drum Kits ”が選べます。また、[REC/WRITE]キーを押すことによって“ Update Global Setting ”、“ Update Drum Kits ”が選べます。同様にエディットした内容をライトできます。

GLOBAL PAGE MENU

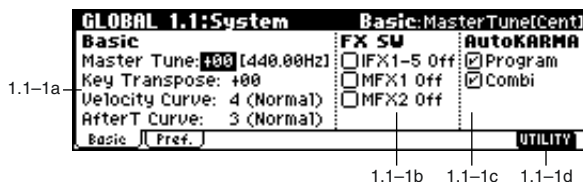
ページ、パラメータの選択方法は、Programモードの「PROGRAM PAGE MENU」P.1を参照してください。



Sys. 1.1: System	全体に関する基本セッティング。(※P.133)
MIDI 2.1: MIDI	本体全体のMIDIに関する設定。(※P.137)
U.Scl 3.1: User Scale	ユーザー登録のスケール設定。16種類のオクターブ・スケール、1種類的全ノート・スケールを設定。(※P.140)
U.Cat 4.1: Category Name	プログラム、コンビネーションの categoryName のエディット。(※P.141)
DKit 5.1: DKit	ドラムキットのエディット。(※P.142)
Ctrl 6.1: Controller	リアパネルに接続するペダル等のコントローラ設定。KARMA REALTIME CONTROLS のMIDI設定。(※P.145)

GLOBAL 1.1: System

1.1-1: Basic



1.1-1a: Basic

Master Tune (Master Tune[Cent])

[−50cent (427.47Hz)...+50cent(452.89)]

全体の基本となるチューニング(調律)を、セント単位(半音=100セント)、±50セントの範囲で設定します。0のとき440Hz(A4の周波数)です。

- ここでのA4は、スケールがEqual Temperament の場合です。他のスケールを選択した場合、A4=440Hzにならない場合があります。

Key Transpose

[−12...+12]

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。この設定は、“ Convert Position ”(2.1 - 1a)で設定した位置(PreMIDI またはPostMIDI)で適用されます。

送信するノート・ナンバー

Transpose	−12	0	+12
ノート・ナンバー	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)

MIDI “ Master Tune ”は、MIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ファインチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)でコントロールできます。

“ Key Transpose ”は、MIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・コースチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)でコントロールできます。

これらは、“ MIDI Channel ”(2.1 - 1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

また、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードではプログラム、ティンパー(Combinationモード)、トラック(Sequencer、Song Playモード)ごとのチューニングをMIDI RPNファインチューン・メッセージで“ Master Tune ”の値を基準として相対的にコントロールできます。トランスポーズはMIDI RPNコースチューン・メッセージで“ Key Transpose ”の値を基準として相対的にコントロールできます。

これらは、Programモードでは“ MIDI Channel ”(2.1 - 1a)で

設定するグローバルMIDIチャンネル、その他のモードではティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer、Song Playモード)ごとのMIDIチャンネルでコントロールします。(※ “Detune”、“Transpose”(COMBI 3.1 - 3a、SEQ 3.1 - 5a/6a))

Velocity Curve [1...8]

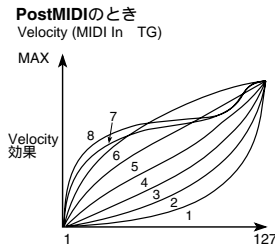
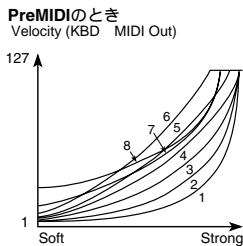
ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。“Convert Position”(2.1 - 1a)がPreMIDI のときは、鍵盤を強く強さに対し、ペロシティ効果や送信するペロシティ・データが下の左図のように変化します。

受信するデータのペロシティ・カーブは、下の右図の4のカーブが自動的に選ばれます。

“Convert Position”がPostMIDI のときは、鍵盤を強く強さや受信したペロシティに対し、ペロシティ効果が下の右図のように変化します。外部のキーボードやシーケンサーで本体の音源を発音させる場合、全体的に音が明るすぎたり、暗すぎたりすることがあります。

そのようなときは“Convert Position”をPostMIDI にして、適切なペロシティ・カーブを選んでください。

なお、送信するデータのペロシティ・カーブは、下の左図の4のカーブが自動的に選ばれます。



- 1: 強く弾いたときに効果が得られるカーブです。
 - 2、3: ↓
 - 4 (Normal) : 標準的なカーブです。
 - 5: ↓
 - 6: あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。
 - 7: 弱打鍵時に一定の効果が得られるカーブです。
 - 8: より一定の効果が得られるカーブです。ペロシティを必要としない場合や音の強さをそろえたい場合等に向きますが、弱打鍵時のコントロールが難しい、というようにカーブにはそれぞれの特徴があるので、自分のペロシティの強さ、演奏スタイル、得たい効果などを考えカーブを使い分けてください。
- 工場出荷時の設定は4です。

AfterT Curve (AfterTouch Curve)

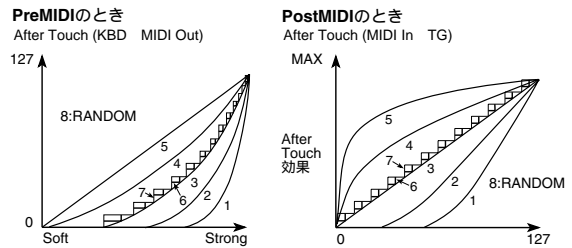
アフタータッチの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

“Convert Position”(2.1 - 1a)がPreMIDI のときは、鍵盤を押し込む強さに対し、アフタータッチ効果や送信するアフタータッチ・データが下図左のように変化します。

受信するデータのアフタータッチ・カーブは、右図の3のカーブが自動的に選ばれます。

PostMIDI のときは、鍵盤を押し込む強さや受信したアフタータッチに対し、アフタータッチ効果が下図右のように変化します。

送信するデータのアフタータッチ・カーブは、下図左の3のカーブが自動的に選ばれます。



- 1: 強く押し込んだときに効果が得られるカーブです。
 - 2: ↓
 - 3 (Normal) : 標準的なカーブです。
 - 4: ↓
 - 5: あまり強く押し込まなくても効果が得られるカーブです。
 - 6、7: それぞれ24、12段階で変化するので、シーケンサーにアフタータッチをレコーディングする場合、メモリーを消費したくないときに使うとよいでしょう(“Convert Position”はPreMIDI にします)。特に7のカーブは、12段階で変化するので、アフタータッチでピッチを変化させるときに、変化幅を1オクターブにしておくと、ピッチを半音単位で変化させることができます。
 - 8: ランダムなカーブです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則な揺らぎを得たいというときに使用します。
- 工場出荷時の設定は3です。

MIDI “Convert Position”(2.1 - 1a)がPreMIDI のときは、ここでの設定が鍵盤の直後に有効になるので、MIDIの送信データには影響を与えますが、受信データには影響しません。

Post MIDI のときは、ここでの設定が本体内の音源の直前で有効になるので、MIDIの受信データには影響を与えますが、送信データには影響しません。

本体の鍵盤で本体内の音源を発音させるときは、“Convert Position”の設定は関係ありません。

1.1-1b: FX SW

IFX1-5 Off [Off, On]

On(チェックする): すべてのインサート・エフェクトIFX1 ~ 5がオフになります。

Off(チェックしない): Program、Combination、Sequencer、Song Play各モードのインサート・エフェクト Setup ページ(7.2 - 1)の “IFX1 On/Off” ~ “IFX5 On/Off” 設定が有効になります。

MFx1 Off [Off, On]

On(チェックする): MFx1がオフになります。

Off(チェックしない): Program、Combination、Sequencer、Song Play 各モードのマスター・エフェクト Setup ページ(7.3 - 1)の “ MFX1 On/Off ”設定が有効になります。

MFX2 Off [Off, On]

On(チェックする): MFX2がオフになります。

Off(チェックしない): Program、Combination、Sequencer、Song Play 各モードのマスター・エフェクト Setup ページ(7.3 - 1)の “ MFX2 On/Off ”設定が有効になります。

MIDI “ IFX1 - IFX5 On/Off ”、“ MFX1 On/Off ”、“ MFX2 On/Off ”を切り替えるとコントロール・チェンジ・メッセージCC#92 (エフェクト・コントロール2)、CC#94(エフェクト・コントロール4)、CC#95(エフェクト・コントロール5)をそれぞれ送信します。オフのとき0、オンのとき127を送信します。

1.1-1c: Auto KARMA

Program (Auto KARMA Prog) [Off, On]

On(チェックする): プログラムを切り替えると、自動的にそのプログラムにメモリーされているKARMAモジュールの設定になります。

Off(チェックしない): プログラムを切り替えてもKARMAモジュールの設定は変わりません。設定を変えずにプログラムの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

Combi (Auto KARMA Combi) [Off, On]

On(チェックする): コンビネーションを切り替えると、自動的にそのコンビネーションにメモリーされているKARMAモジュールの設定になります。

Off(チェックしない): コンビネーションを切り替えてもKARMAモジュールの設定は変わりません。設定を変えずにコンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

1.1-1d: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Write Global Setting

Globalモードの設定(Drum Kitsを除く)をライトします。

“ Write Global Setting ”を選び、ダイアログを表示します。



ライトを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

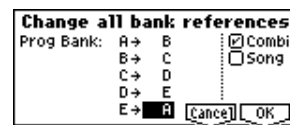
[REC/WRITE]キーでも “ Write Global Setting ”と同様にライトすることができます。[REC/WRITE]キーを押して “ Update Global Setting ”ダイアログを開き、[F8]キーを押してライトします。

Drum KitsのライトはGLOBAL 5.1: DKitのUTILITYで実行します。(☞ 5.1 - 1d “ Write Drum Kits ”)

Change all bank references

コンビネーションのティンバーや、ソングのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更します。

“ Change all bank references ”を選び、ダイアログを表示します。



コンビネーションに対して変更を実行する場合は “ Combi ” をチェックします。ソングに対して変更を実行する場合は “ Song ” をチェックします。 “ Song ” をチェックした場合、ソングのイベント・データ内のプログラム・バンクも変更されます。

入れ替えるバンク (“ Program Bank ”)をそれぞれ指定します。

チェンジ・オール・バンク・リファレンスを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

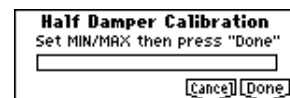
! 別々のバンクを同一のバンクに変更した場合、この機能を使って再度別々のバンクに戻すことはできません。変更先のバンクが重ならないように注意して実行してください。

Half Damper Calibration

リア・パネルDAMPER端子にハーフ・ダンブに対応したダンパー・ペダル(別売オプションDS-1H)を使用している場合、ダンパー効果のかかり具合が適切でないときに感度を調整します。

ハーフ・ダンパー・ペダルをDAMPER端子に接続します。

“ Half Damper Calibration ”を選び、ダイアログを表示します。



ハーフ・ダンパー・ペダルを踏み込み、その後ペダルから足を離します。

F8 (“ Done ”)キーを押します。

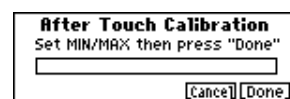
正しく調整できないときは、エラー・メッセージを表示しますので、もう一度やり直してください。

! ハーフ・ダンブ・ペダルは動作が微妙なため別売オプションDS-1Hをご使用ください。それ以外のペダルでは適切な効果が得られなかったり、調整できないことがあります。

After Touch Calibration


アフタータッチ効果のかかり具合が適切でないときに感度を調整します。アフタータッチ効果が最大までかからないなど、効果のかかり具合が適切でない鍵盤に対して、以下の調整を行ってください。

“ After Touch Calibration ”を選び、ダイアログを表示します。

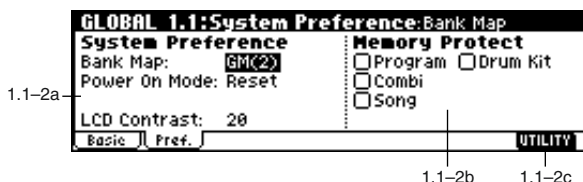


アフタータッチ効果のかかり具合が適切でない鍵盤1つを押し込み、その後離します。

F8(“ Done ”)キーを押します。正しく調整できないときは、エラーメッセージを表示しますので、もう一度やり直してください。

 アフタータッチ効果のかかり具合は、鍵盤1つずつで多少のばらつきがあります。

1.1-2: Pref. (System Preference)



1.1-2a: System Preference

Bank Map [KORG, GM(2)]

コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト(CC#0: 上位バイト、CC#32: 下位バイト)に対するプログラム、コンビネーションの音色マッピングを設定します。

Program Bank A ~ E、F(オプションEXB-MOSS専用)、G、g(1) ~ g(9)、g(d)、Combination Bank A ~ Fに対して、次の表に示すバンク・セレクトを受信(R)、送信(T)します。

Bank	Bank Map: KORG	Bank Map: GM(2)
Bank A	00. 00 R/T	63. 00 R/T
Bank B	00. 01 R/T	63. 01 R/T
Bank C	00. 02 R/T	63. 02 R/T
Bank D	00. 03 R/T	63. 03 R/T
Bank E	00. 04 R/T	63. 04 R/T
Bank F	00. 05 R/T	63. 05 R/T
Bank G,	121. 00, 121. 01 - 09 R/T	121. 00, 121. 01 - 09 R/T
g(1) ~ g(9)	56. 00 R	56. 00 R 00. 00, 00. 01.. (XG)R 00. 00, 01. 00.. (GS)R
Bank g(d)	120. 00 R/T	120. 00 R/T
	62. 00 R	62. 00 R
		63. 127 R (Korg Mute)


数値: 10進, R: Receive, T: Transmit

Power On Mode [Reset, Memorize]

電源オン時の状態を設定します。

Reset: CombinationモードCOMBI 1.1: PlayでA000のコンビネーションを呼び出します。


Memorize: 前回電源をオフする直前の場所(モード、ページ)およびプログラム、コンビネーション・ナンバーを呼び出します。

 エディット中のパラメータの内容は、この機能によって記憶しません。電源オフ時に必ずライト、またはライト後Diskモードでセーブしてください。

LCD Contrast [0...62]

LCD画面の表示の濃さを設定します。

値が大きいくほど画面表示が濃くなります。

 電源オン時などで、LCD画面の表示が周囲温度等の影響で認識しづらくなった場合、次の手順で表示の濃さを調整してください。

[EXIT]キーを3回押し、[GLOBAL]キーを押します。

[EXIT]キーを押しながら[REC/WRITE]キーを押します。

[VALUE]ダイヤル、[VALUE]スライダーで調整します。

1.1-2b: Memory Protect

Program [Off, On]

本体内のプログラム・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のプログラム・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・プログラムのライト
- ・MIDIデータ・ダンプでのプログラム・データの受信
- ・ディスクからのプログラム・データのロード

Off(チェックしない): 本体内のプログラム・メモリーに書き込みができます。

Combi (Combination) [Off, On]

本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・コンビネーションのライト
- ・MIDIデータ・ダンプでのコンビネーション・データの受信
- ・ディスクからのコンビネーション・データのロード

Off(チェックしない): 本体内のコンビネーション・メモリーに書き込みができます。

Song [Off, On]

本体内のソング・メモリーにプロテクトをかけます。

ただし、電源をオフにすると、この設定とは関係なく、ソング・メモリー内のデータが消去されます。

On(チェックする): 本体内のソング・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・シーケンサーのレコーディング
- ・MIDIデータ・ダンプでのソング・データの受信
- ・ディスクからのソング・データのロード
- ・Sequencerモードでのテンプレート・ソングのセーブ

Off(チェックしない): 本体内のソング・メモリーに書き込みができます。

Drum Kit [Off, On]


本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・ドラムキットのライト
- ・MIDIデータ・ダンプでのドラムキット・データの受信
- ・ディスクからのドラムキット・データのロード

Off(チェックしない): 本体内のドラムキット・メモリーに書き込みができます。

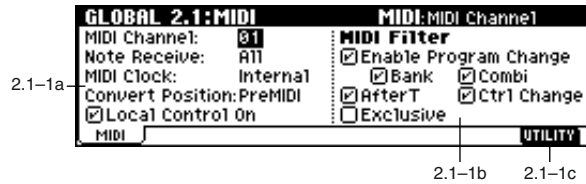
1.1-2c: UTILITY

 「Write Global Setting」、「Change all bank references」、「Half Damper Calibration」、「After Touch Calibration」(1.1 - 1d)

GLOBAL 2.1: MIDI

2.1-1: MIDI

本体全体のMIDIに関する設定をします。



2.1-1a: MIDI Setup

MIDI Channel

[1...16]

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、次の操作をするときに使用します。

- Programモード(PROG 1.1: Play)中に演奏情報を受受信するとき。
- Combinationモード(COMBI 1.1: Play)中にMIDIでコンビネーションを切り替えるとき。
- 各モードでGchに設定しているティンバーやエフェクトをコントロールするとき。
- システム・エクスクルーシブ・メッセージを受受信するとき。

MIDI 受信について

Program(PROG 1.1: Play)モードのときは、グローバルMIDIチャンネルでMIDIデータを受信しますが、Combinationモード(COMBI 1.1: Play)やSequencerモードのときは、ティンバーごとやトラックごとに設定したMIDIチャンネルでMIDIデータを受信します。Combinationモード(COMBI 1.1: Play)のとき、グローバルMIDIチャンネルで受信したプログラム・チェンジによってコンビネーションが切り替わります。

IFX1 ~ 5、MFX1、MFX2をMIDIでオン/オフするときは、グローバルMIDIチャンネルで行います。

IFX通過後のパン、センド1/2、MFX1/2、MEQをコントロールするときは、ProgramモードではグローバルMIDIチャンネルで、Combination、Sequencer、Song PlayモードではSetupページ(7.2-1)の“Control Channel”で設定したチャンネルで行います。“Control Channel”をGchに設定すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロールできます。

本体の鍵盤やコントローラを操作したときのMIDI送信について
Programモードでは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。Combinationモードでは、グローバルMIDIチャンネルと“Status”(COMBI 3.1-1)をEXT、EX2に設定したティンバーのMIDIチャンネルで同時に送信します。

Sequencer、Song Playモードでは、“Track Select”(SEQ 1.1-1、S.PLAY 1.1-1)で設定しているトラック(“Status”BTH、EXT、EX2)の設定チャンネルで送信します。

Local Control On

[Off, On]

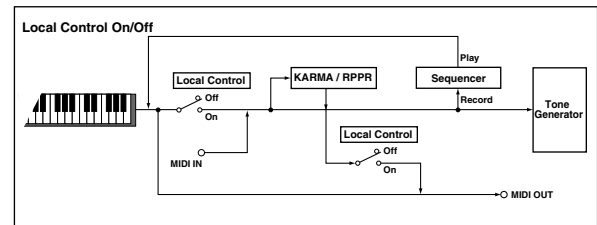
On(チェックする)ローカル・コントロール・オン: 本体の鍵盤、ジョイスティック、REALTIME CONTROLS ノブ[1] ~ [4]、[SW1]、[SW2]キーを使って、本体の音源部をコントロールします。また、KARMAモジュール動作時は、KARMAモジュールによるイベントを送信します。Off(チェックしない)ローカル・コントロール・オフ: 本体の鍵盤、ジョイスティック、REALTIME CONTROLSノブ[1] ~ [4]等と音源部が切り離されます。

そのため、本体の操作(鍵盤やジョイスティックを使った演奏や、シーケンサーを再生したときの演奏)では発音しません。

外部のシーケンサーからのエコバックによって二重に音が鳴ってしまうときは、チェックをはずします。

また、KARMAモジュール動作時は、KARMAモジュールによるイベントを送信しません。

MIDI チェックをはずしても、MIDIの送受信は通常に行われます。鍵盤を弾くとそのノート・データを送信し、また受信したノート・データで本体の音源が発音します。



Note Recieve

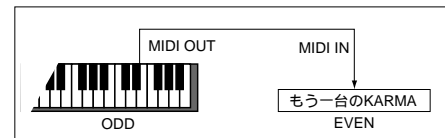
[All, Even, Odd]

本体の鍵盤や受信するノート・データのうち、発音するノート・ナンバーを設定します。本機にもう一台のKARMAを接続して、最大同時発音数を増やすときは、一方でEven、もう一方でOddを選び、双方が鳴るように設定します。

All: すべてのノート・ナンバーで発音します。通常はAllにします。

Even: 偶数のノート・ナンバー(C、D、E、F#、G#、A#)で発音します。

Odd: 奇数のノート・ナンバー(C#、D#、F、G、A、B)で発音します。



MIDI 受信したMIDIデータには影響を与えません。

MIDI Clock


[Internal, External]

シーケンサー、リズム・マシンなどの外部MIDI機器と本機の内蔵シーケンサー、KARMAモジュールの同期について設定します。

Internal: 内部クロックで内蔵シーケンサー、KARMAモジュールが動作します。本機を単独で使用するときや、マスター(コントロールする側)として外部MIDI機器を本機のMIDIクロックに同期させるときはInternalにします。

External: MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して本機の内蔵シーケンサー、KARMAモジュールが動作します。

本機をスレーブ(コントロールされる側)として外部MIDI機器から送られてくるMIDIクロックに同期させるときは、Externalにします。外部シーケンサーからのMIDIリアルタイム・メッセージ(スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインター)に対応します。

 Song Playモードでは、“MIDI Clock”の設定に関わらず内部クロックに同期します。

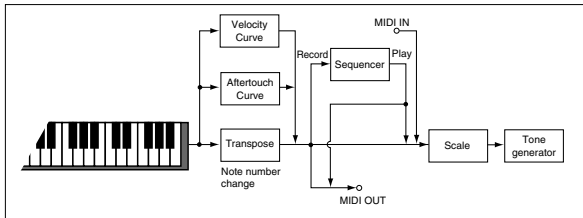
Convert Position [Pre MIDI, Post MIDI]

トランスポーズ、ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブを適用する位置を設定します。この設定は、MIDIの送受信データや内蔵シーケンサーのレコーディング・データに影響を与えます。

本体の鍵盤で本体の音源を発音させるときはこの設定に関係なく常にトランスポーズ、ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブの影響を受けます。

Pre MIDI: 本体の鍵盤から出力するデータにベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズをかけます。

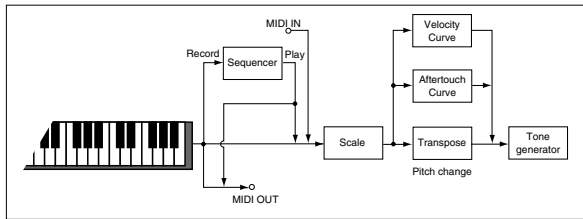
(ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、本体の鍵盤を弾いたときの、MIDI OUTから送信するデータと内蔵シーケンサーへレコーディングするデータです。MIDI INから受信したMIDIデータや、内蔵シーケンサーの再生データは影響を受けません。



Post MIDI: 音源(TG)へ入る前のデータにベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズをかけます。

(ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、本体の音源へ送られる、本体鍵盤を弾いたデータに内蔵シーケンサーを再生したデータとMIDI INからの受信データです。

本体の鍵盤を弾いたり、内蔵シーケンサーの再生時のMIDI OUTから送信するデータ、内蔵シーケンサーへレコーディングするデータは影響を受けません。



2.1-1b: MIDI Filter

Enable Program Change [Off, On]

On(チェックする): プログラム・チェンジを送受信します。

Programモード(PROG 1.1: Play)のときは、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(2.1 - 1a)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。プログラムを切り替えるとグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを送信します。

Combinationモード(COMBI 1.1: Play)のときは、グローバルMIDIチャンネルに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コンビネーションが切り替わります。ただし“Combi(Combination Change)”の設定によって切り替わらないようにすることができます。

“MIDI Channel”(COMBI 3.1 - 1a)で設定しているチャンネルに一致するMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのティンバーのプログラムが切り替わります。ただしティンバーに対するプログラム・チェンジは“Program Change”(COMBI 4.1 - 1a)の設定に影響を受けます。

コンビネーションを切り替えると、プログラム・チェンジは、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、“Status”(COMBI 3.1 - 1a)をEXTまたはEX2に設定しているティンバーのチャンネルでも送信します。

Sequenceモード、Song Playモードのときは、“Status”(SEQ 3.1 - 1/2a.)をINTまたはBTHのトラックに設定しているチャンネルに一致するMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのトラックのプログラムが切り替わります。

Sequenceモードでは、ソングを選んだりシーケンス・データをプレイすると、“Status”をBTH、EXT、EX2に設定しているチャンネルで送信します。


Song Playモードでは、SMFのプログラム・チェンジを“Status”をBTH、EXTに設定しているチャンネルで送信します。

Off(チェックしない): プログラム・チェンジを送受信しません。

Bank (Bank Change) [Off, On]

On(チェックする): プログラム・チェンジと一緒にコントロール・チェンジのバンク・セレクトを送受信します。“Enable Program Change”にチェックしているときに有効です。

Off(チェックしない): バンク・セレクトを送受信しません。

 内蔵シーケンサーにレコーディングするときには、この設定に関わらずバンク・セレクトがレコーディングされますが、再生時はこの設定に従います。

Combi (Combi Change) [Off, On]

On(チェックする): COMBI 1.1: Playにいたるとき、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(2.1 - 1a)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コンビネーションが切り替わります。

“Enable Program Change”にチェックしているときに有効です。グローバルMIDIチャンネル以外のMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、ティンバーのMIDIチャンネルが一致する場合は、そのティンバーのプログラムが切り替わります。

Off(チェックしない): 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“MIDI Channel”(COMBI 3.1 - 1a)がグローバルMIDIチャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。コンビネーションは切り替わりません。

ティンバーに対するプログラム・チェンジは“Program Change”(COMBI 4.1 - 1a)の設定に影響を受けます。

AfterT (After Touch) [Off, On]

On(チェックする): MIDIアフタータッチを送受信します。

Off(チェックしない): MIDIアフタータッチを送受信しません。

アフタータッチを必要としない音色をレコーディングするときには、チェックをはずしておけば、メモリーの節約になります。

アフタータッチがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、この設定は反映されません(MIDIで送信します)。

本機の鍵盤の操作では、チャンネル・アフタータッチのみを送信します(ポリ・アフタータッチは送信しません)。ポリ・アフタータッチはAMSとして対応しているので、ポリ・アフタータッチを受信してキーごとにコントロールできます。

Ctrl Change (Control Change) [Off, On]

On(チェックする): コントロール・チェンジを送受信します。
 Off(チェックしない): コントロール・チェンジを送受信しません。

コントロール・チェンジがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、この設定は反映されません (MIDIで送信します)。

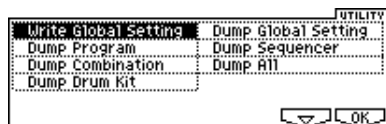
Exclusive [Off, On]

On(チェックする): システム・エクスクルーシブ・データを送受信します。

コンピュータなどを接続し、本機をエディットするとき、または双方でエディットするときにチェックしておきます。

Off(チェックしない): システム・エクスクルーシブ・データを送受信しません。通常はチェックをはずしておきます。

ただし、このページのユーティリティ("Dump Program" ~ "Dump All")を表示しているときは、この設定とは関係なく送信します。

■ 2.1-1c: UTILITY

☞ 「Write Global Setting」(1.1 - 1d)

Dump Program
Dump Combination
Dump Drum Kit
Dump Global Setting
Dump Sequencer
Dump All

接続したもう1台のKARMA、MIDIデータ・ファイラーやコンピュータなどへ、本体のエクスクルーシブ・データを送信します。

ユーティリティ・メニューからダンプするデータを選び(下表参照)、ダイアログを表示します。

必要に応じてダンプするデータのバンクやナンバーを選び、[F8] ("OK")を押します。

Dump Program	全バンクのプログラム、任意バンクのプログラム、1プログラム
Dump Combination	全バンクのコンビネーション、任意バンクのコンビネーション、1コンビネーション
Dump Drum Kit	全ドラムキットまたは1ドラムキット
Dump Global	グローバル・セッティング(GlobalモードのDrum Kitsを除く設定)
Dump Sequencer	全シーケンス
Dump All	全バンクのプログラム+コンビネーション+ドラムキット+グローバル・セッティング+シーケンス

送信

⚠ データの送信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また、絶対に本機の電源をオフにしないでください。

ダンプ・データの送信方法

本機とデータ・ダンプする機器を接続します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるコンピュータを使用する場合は、コンピュータに接続したMIDIインターフェースのMIDI IN端子と本機のMIDI OUT端子を接続します。(☞P.245) MIDIデータ・ファイラーを使用する場合は、MIDIデータ・ファイラーのMIDI IN端子と本機のMIDI OUT端子を接続します。

Globalモード 2.1: MIDIを選びます。

ユーティリティ・メニューでデータ・ダンプする対象を選びます。

次図は「Dump Program」を選んだ例です。

すべてのプログラム・データをダンプするときは「Program」でAllを選びます。

1バンク単位でデータ・ダンプをするときは「Program」でBankを選び、その下でバンクを指定します。

1プログラム単位でデータ・ダンプをするときは「Program」でSingleを選び、その下でプログラム・ナンバーを指定します。



[F8] ("OK")キーを押してデータを送信します。

送信中は「Now transmitting data」を表示します。

データ・サイズと送信時間は、送信するデータによって異なります。

下の表は、ダンプを行うデータのサイズと、ダンプの所要時間を示します。

ダンプするデータの種類	データ・サイズ(kByte)		所要時間(秒)	
	本機	EXB-MOSS搭載時	本機	EXB-MOSS搭載時
Program All	588.1	715.0	188.2	228.8
Program Bank (A...E)	117.6	---	37.6	---
Program Bank (F)	---	127.0	---	40.6
Program Single (A...E)	0.9	---	0.3	---
Program Single (F)	---	1.0	---	0.3
Combination All	874.2	---	279.7	---
Combination Bank	145.7	---	46.6	---
Combination Single	1.1	---	0.4	---
Drum Kit All	300.8	---	96.2	---
Drum Kit Single	4.7	---	1.5	---
Global Setting	1.0	---	0.3	---
Sequence Data	5.6 ~ 1376.6	---	1.8 ~ 440.5	---
All	1769.7 ~ 3140.7	1896.6 ~ 3267.6	566.2 ~ 1004.9	606.8 ~ 1045.5

⚠ 本機からダンプ・データをMIDIデータ・ファイラーに保存する場合は、複数のダンプ・データをまとめて保存しないでください。まとめて保存してしまうと、そのデータを受信するとき、右側の表のメモリーへのデータ書き込み処理時間がとれずに、すべてのデータを受信できません。

受信

- データの送受信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。
- データの受信に際し、“Receive and Save MIDI Exclusive Data”ダイアログ(DISK 1.1 - 2a: Save Exclusive)を除き各種ダイアログやページ・メニュー、ユーティリティ・メニュー・コマンドは事前に関じておくことをおすすめします。また、SequencerモードのSEQ 2.1: CUE Listページで[F7] (“EDIT”)キーを押して、キュー・リストを編集している間は、ダンプ・データの受信はできません。このときは、必要に応じて[F7] (“DONE”)キーを押して、キュー・リストの編集を一旦終了させてください。
- 本機では、ダンプ・データを受信するとメモリーへのデータ書き込み処理時間に、最大で約3秒かかります。このとき、“Now writing into internal memory”と表示されます。この間、絶対に本機の電源をオフにしないでください。電源がオフしてしまうと電源をオンしても本機が正常に動作しなくなる場合があります。このようなときは、[MENU]キーと[9]キーを押しながら電源をオンしてください。ただしこの時、メモリーの内容は初期化されます。

またこの間はMIDIの送受信はできません。本機で複数のダンプ・データの受信を続けて行うときは必ずダンプ・データの送信間隔をあけてください。(※ 下表のメモリーへの書き込み処理時間参照)

ダンプするデータの種類	メモリーへの書き込み処理時間
All	約3秒
All Programs	約1秒
1 Program Bank	約1秒
All Combination	約2秒
1 Combination Bank	約1秒
All Drum Kits	約1秒
Global Setting	約1秒
Sequencer	約1秒

- インターナル・メモリーへの書き込み中は、MIDIの送受信ができません。また、MIDI OUT端子からのアクティブセンス(FEh)の出力も止まります。

ダンプ・データの受信方法

本機とデータ・ダンプする機器を接続します。
MIDIエクスクルーシブ・メッセージを送信できるコンピュータを使用する場合は、コンピュータに接続したMIDIインターフェースと本機のMIDI IN端子を接続します。(※P.245)
MIDIデータ・ファイラーを使用する場合は、MIDIデータ・ファイラーのMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子を接続します。

MIDI機器のMIDIチャンネルと、本機のグローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(2.1 - 1a)を合わせます。
一度MIDI機器へ送信したデータを再び本機で受信するときは、本機のグローバルMIDIチャンネルを送信時のグローバルMIDIチャンネルに合わせてください。
送信側のMIDIチャンネルを設定するときは、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。

“Exclusive”(2.1 - 1b)をチェックします。

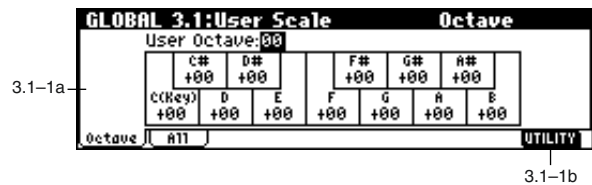
データ・ダンプする機器からデータを送信します。データの送信は、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。
受信中は“Now receiving MIDI data”のメッセージを表示します。

GLOBAL 3.1: User Scale

16種類のUser Octave Scale、1種類のUser All Notes Scaleを設定します。ここで設定したユーザー・スケールは、PROG 2.1 - 1、COMBI 3.2 - 1、SEQ 3.2 - 1/2、S.PLAY 3.1 - 1/2で選択できます。

- エディットしたユーザー・スケールの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。ユーティリティ“Write Global Setting”でライトします。また、[REC/WRITE]キーを押して、Write Global Settingダイアログを表示し、それぞれ[F8] (“OK”)キーを押すことによって、エディットした内容をライトできます。

3.1-1: Octave



3.1-1a: User Octave Scale

User Octave [00...15]
エディットするユーザー・オクターブ・スケールを選択します。

Tune [-99...+99]
1オクターブ分の音階を設定します。
1オクターブ(C~B)の音程をセント単位で調整すると、全音域でこの設定が反映されます。平均律を基準にしています。
-99にすると、基準の音程より約半音下になります。
+99にすると約半音上になります。

note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すとキーを選択できます。

3.1-1b: UTILITY



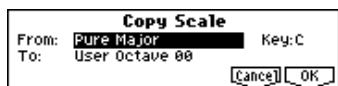
※ 「Write Global Setting」(1.1 - 1d)

ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Copy Scale

プリセット・スケール、またはユーザー・スケールをエディットするユーザー・スケールにコピーします。プリセット・スケールについては、「Type」(PROG 2.1 - 1c)を参照してください。

“Copy Scale”を選び、ダイアログを表示します。



“From”でコピー元のスケールを選択します。

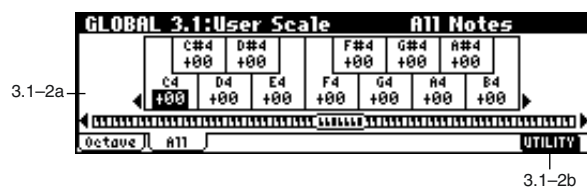
Pure Major、Pure Minor を選んだときは、隣の“Key”を設定します。

Stretch は To が User All Notes Scale のときに選択できます。

“To”でコピー先のユーザー・スケールを選びます。

コピー・スケールを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

3.1-2: All Notes



3.1-2a

3.1-2b

3.1-2a: User All Notes Scale

Tune

[-99...+99]

128鍵の音階を個別に設定します。

128鍵(C-1 ~ G9)の音階を、セント単位で調整します。平均律を基準にしています。

- 99にすると、基準の音階より約半音下になります。

+ 99にすると約半音上になります。

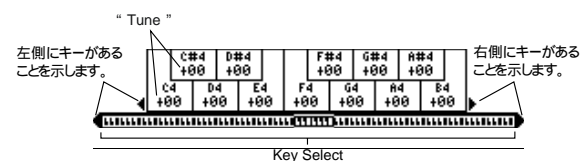
“User All Notes Scale”では、ユーティリティ「Copy Scale」(3.1-1b)でStretch を選択できます。

MIDI カーソル・キー[◀]、[▶]を押すことによって、設定するキーを選択します。また、[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによってキーが選択できます。

Key Select

[C-1...G9]

“Tune”に表示されているキーの位置を表示します。カーソル・キー[◀]、[▶]を押すことによって1オクターブ単位で移動させることができます。



3.1-2b: UTILITY

※ 「Write Global Setting」(1.1 - 1d)、「Copy Scale」(3.1 - 1b)

GLOBAL 4.1: Category Name

4.1-1: P.0..7 (Prog.00...07)

4.1-2: P.8..15 (Prog.08...15)

4.1-3: C.0..7 (Comb.00...07)

4.1-4: C.8..15 (Comb.08...15)

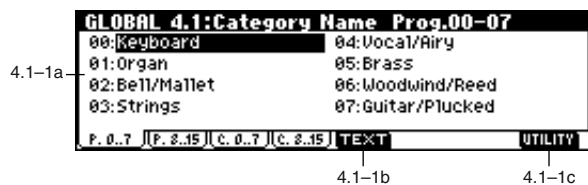
プログラム、コンビネーションのカテゴリーに名前を付けます。名前を変更するカテゴリーを選び、[F5] (“TEXT”)キーを押してテキスト・ダイアログを表示し、名前を入力します。

最大16文字まで入力できます。(※ BG P.39)

工場出荷時のカテゴリー・ネームは、楽器の種類ごとに分類されています。

設定できるカテゴリーは各16個です。

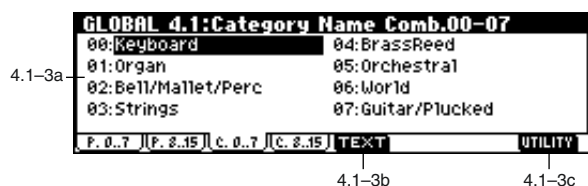
note ここでエディットしたカテゴリー・ネームは、Write Programダイアログ(PROG 1.1 - c: UTILITY)、Write Combinationダイアログ(COMBI 1.1 - c: UTILITY)でライトし、各“Select by Category”でカテゴリーからプログラム、コンビネーションを選択することができます。



4.1-1a

4.1-1b

4.1-1c



4.1-3a

4.1-3b

4.1-3c

! エディットしたユーザー・カテゴリーの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。

ユーティリティ“Write Global Setting”を選び、Write Global Settingダイアログを表示するか、[REC/WRITE]キーを押して、Update Global Settingダイアログを表示し、[F8] (“OK”)キーを押すことによって、エディットした内容をライトします。

4.1-1 (...4)a: Category

エディットするカテゴリー名を選びます。

■ 4.1-1(...4)b: TEXT

カテゴリー名をエディットします。
[F5] ("TEXT")キーを押してテキスト・ダイアログを表示させ、最大16文字の範囲でカテゴリー名を入力します。
エディットの方法はBG P.39を参照してください。

■ 4.1-1(...4)c: UTILITY

☞ 「Write Global Setting」(1.1 - 1d)

GLOBAL 5.1: DKit (Drum Kit)

ドラム・インストゥルメント(ドラムサンプル)を各キーに割り当ててドラムキットを作成します。

ここでエディットしたドラムキットは、PROG 2.1: Ed - Basic OSC1タブ "Drum Kit" ("Oscillator Mode "Drums" 時)でオシレータとして選択し、"マルチサンプル" ("Oscillator Mode "Single"、"Double" 時)のオシレータと同様にフィルター、アンプ、エフェクト等を通り、発音します。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgramモードでドラムキットを使ったプログラム("Oscillator Mode "Drums")を選択し、このページに移ります。ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム音に適した設定になっています(別冊『Voice Name List』にはドラムキットを使ったプログラムに④マークが付いています)。

Programモードで "Oscillator Mode "Single"、"Double" のプログラムが選択されている状態でも、そのプログラムのフィルター、アンプ等の設定で発音します。また、エフェクトは直前に入っていたモードの設定で発音します。"Octave" (PROG 2.1 - 2b)は+0[8']に設定してください。+0[8']以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれません。

MIDI "Exclusive" (2.1 - 1b)をチェックしたときは、ドラムキットをエクスクルーシブ・データでエディットすることができます。

! ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

! エディットしたドラムキットの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。

ユーティリティ "Write Drum Kits" を選び、Write Drum Kitsダイアログを表示するか、[REC/WRITE]キーを押して、Update Drum Kitsダイアログを表示し、[F8] ("OK")キーを押すことによって、エディットした内容をライトします。

☞ ドラムキットの作成方法はBG P.90を参照してください。

5.1-1: High (High Sample)

ドラムキットを選択し、各キーにアサインするドラムサンプルをHigh、Lowに設定します。その他High、Lowのドラムサンプルに関するパラメータを設定します。



5.1-1a: Drum Kit, Key, Assign, Level H, Level L, Vel. SW L→H

Drum Kit [00(A/B)...63(User)]

エディットするドラムキットを選択します。
ドラムキット名を変更する場合は、ユーティリティ "Rename Drum Kit" を実行します。

00(A/B)...15(A/B)	プリロード・ドラムキット
16(C)...31(C)	EXB-PCMシリーズ・ドラムキット用
32(D)...47(D)	ユーザー・ドラムキット用
48(User)...63(User)	

Key [C-1...G9]

ドラム・サンプル(とその設定)を割り当てるキーを選択します。
キーは[F6] ("Key-"), [F7] ("Key+")キーを押す、または[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことで選択できます。
アサインしたキーは、"Drum Kit"以外の5.1: DKitすべてのパラメータが設定の対象となります。
各キーにはHighとLowの2つのドラム・サンプルがアサインでき、ペロシティによって切り替えて演奏することができます。

Assign [Off, On]

On(チェックする): High(5.1 - 1b)やLow(5.1 - 2a)で設定したドラムサンプルが発音します。通常はチェックをします。
Off(チェックしない): 選択したドラムサンプルは無効となり、右隣のキーのドラムサンプルが発音します。このとき、右隣の発音より半音低くなります。ドラムサンプルの音程を変えて使用するときにはチェックをはずします。

Level H (Level High) [-99...+99]

Level L (Level Low) [-99...+99]

HighとLowのドラムサンプルの音量を設定します。
+99にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルに対して、2倍の音量で発音します。0にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルの音量で発音します。
-99にしたキーは、発音しません。

Vel. SW L→H (Velocity SW Lo→Hi) [001...127]

LowのドラムサンプルからHighのドラムサンプルに切り替わるペロシティの値を設定します。この値より大きいペロシティ値ではHighのドラムサンプルが、小さいペロシティ値ではLowのドラムサンプルが発

音します。ペロシティーによる切り替えを行わない場合は、001に設定し、Highのドラムサンプルだけを設定します。(※⁴ Velocity SW L→H ” PROG 2.1 - 2(3)b)

note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押しても値を入力できません。


5.1-1b: High (High Sample)


Drumsample Bank [ROM, EXB *, EXB *]

Highのドラムサンプル・バンクを設定します。

ROM: プリセットのドラムサンプルが選択できます。“ Drumsample ”で0000: BD-Dry 1 ~ 0412: Amp Noiseから選びます。(※⁴VNL)
EXB*: オプションEXB-PCMシリーズのドラムサンプルが選択できます。

ドラムサンプルを含むオプション・ボードを搭載している場合にのみ選択できます。“ * ”には搭載しているオプションの種類が表示されます。


 オプションEXB-PCMシリーズのドラムサンプルを使用しているドラムキットを選択したときに、該当するEXB-PCM(エクспанション・ボード)を取り付けていないなどの理由で、ドラムサンプルが一致しない場合、“ Bank ”にROMが表示されます。この場合、そのドラムサンプルは発音しません。新たにドラムサンプルのバンクを選び直すことで発音します。

 オプション・ボードの種類によって、EXB*の表示は異なります。

Drumsample [0000: name...]

Highのドラムサンプルを選択します。ここで選択したドラムサンプルは、ペロシティーが“ Vel.SW L H ”の値以上のときに発音します。(※⁴各ドラムサンプルについてはVNL)

note “ Bank ”にROM選択時、ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Select by Category ”でドラムサンプルをカテゴリー単位で選択することができます。(※⁴5.1 - 1d)

 ドラムサンプルのカテゴリー名をエディットしたり、カテゴリー分けを設定し直すことはできません。


S.Ofs (Start Offset) [Off, On]


On(チェックする): ドラムサンプル波形の先頭より後ろの位置からスタートします。スタート・オフセットの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。スタート・オフセットがないドラムサンプルはこのパラメータは無効になります。

Off(チェックしない): ドラムサンプル波形の先頭からスタートします。

Rev (Reverse) [Off, On]

On(チェックする): ドラムサンプル波形がリバース(逆)でワン・ショット再生します。リバースするスタート、エンドの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。

 ドラムサンプルによってあらかじめリバース再生、リバース・ループ再生になっているものは、ここでの設定によって再生方向は変わりません。

 “ Rev(Reverse) ”がチェックされているサンプルは、ここでの設定によって再生方向は変わりません。

Trans (Transpose) [-64...+63]

音程を半音単位で調整します。+12 でオクターブ上、-12 でオクターブ下になります。

Tune [-99...+99]

音程をセント単位で調整します。
-99で半音下、+99で半音上となります。

Fc (Cutoff) [-64...+63]

フィルターのカットオフを調整します。キーごとのフィルター・カットオフはそのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの “ Frequency ”(PROG 4.1 - 1b, 4.2 - 1b)にここでの値を加算したのになります。

Reso (Resonance) [-64...+63]

フィルターのレゾナンスを調整します。キーごとのフィルター・カットオフはそのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの “ Resonance ”(PROG 4.1 - 1b, 4.2 - 1b)にここでの値を加算したのになります(“ Type ”PROG 4.1 - 1a, 4.2 - 1a)がLow Pass & High Pass のときはレゾナンス効果はありません。

At (Attack) [-64...+63]

音量(Amplifier)のアタック・タイムを調整します。キーごとのアタック・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプEGのアタック・タイムにここでの値を加算したのになります。

Dc (Decay) [-64...+63]

音量(Amplifier)のディケイ・タイムを調整します。キーごとのディケイ・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプEGのディケイ・タイムにここでの値を加算したのになります。

■ 5.1-1c: Key-, Key+

ドラム・サンプル(とその設定)を割り当てるキーを選択します。

※ “ Key ”(5.1 - 1a)

■ 5.1-1d: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Write Drum Kits


00(A/B) ~ 63(User)のすべてのドラムキットをライトします。

“ Write Drum Kits ”を選び、ダイアログを表示します。

ライトを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。。

[REC/WRITE]キーでも “ Write Drum Kits ”と同様にライトすることができます。

[REC/WRITE]キーを押して “ Update Drum Kits ”ダイアログを開き、[F8]キーを押してライトします。

 ドラムキット16(C)～47(D)は、一部のオプションEXB-PCMシリーズのドラムキット用です。

Rename Drum Kit

選択しているドラムキットをリネームします。16文字まで入力が可能です。(※BG P.39)

Copy Drum Kit

他のドラムキットの設定を現在エディットしているドラムキットにコピーします。64(GM)～72(GM)のドラムキットはエディットはできませんが他のドラムキットへコピーしてからエディットすることができます。

“ Copy Drum Kit ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のドラムキットを選択します。

コピー・ドラム・キットを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Copy Key Setup

キーごとの設定を別のキーにコピーします。並んだ複数のキーごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

“ Copy Key Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From Key ”でコピーするキーの範囲を選択します。


“ To Key ”でコピー先のキーを選択します。

“ From Key ”で複数のキーを選んだときは、“ To Key ”のキーを一番低いキーとして、高いキーに向かって順番にコピーします。

コピー・キー・セットアップを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Select by Category

“ Bank ”にROM選択時、カテゴリーからドラムサンプルを選びます。全ドラムサンプルは15個のカテゴリーに分類されています。操作方法は、「 Select by Category 」(※P.2)を参照してください。

 ドラムサンプルのカテゴリー名をエディットしたり、カテゴリー分けを設定し直すことはできません。

5.1-2: Low (Low Sample)



5.1-2a

5.1-2b

5.1-2a: Low (Low Sample)

Drumsample Bank [ROM, EXB * , EXB *]

Lowのドラムサンプル・バンクを設定します。(※“ Drumsample Bank ”: 5.1 - 1b)

Drumsample [0000... : name]

Lowのドラムサンプルを選択します。“ Vel.SW L H ”(5.1 - 1a)での設定値以下のベロシティーで発音します。(※各ドラムサンプルについてはVNL)

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”で選択できます。(※5.1 - 1d)

S.Ofs (Start Offset)	[Off, On]
Rev (Reverse)	[Off, On]
Trans (Transpose)	[-64...+63]
Tune	[-99...+99]
Fc (Cutoff)	[-64...+63]
Reso (Resonance)	[-64...+63]
At (Attack)	[-64...+63]
Dc (Decay)	[-64...+63]

※「 High Drumsample 」(5.1 - 1b)

5.1-2b: UTILITY

※「 Write Drum Kits 」, 「 Rename Drum Kit 」, 「 Copy Drum Kit 」, 「 Copy Key Setup 」, 「 Select by Category 」(5.1 - 1d)

5.1-3: Voice (Voice/Mixer)

ドラムキットのキーごとに、ボイス・アサインやパン、エフェクトへのルーティング等を設定します。



5.1-3a

5.1-3b

5.1-3a: Voice Assign Mode/Mixer

Voice Assign Mode:

Single Trig (Single Trigger) [Off, On]

On(チェックする): 同じキー(ノート)が連続しても、一回ずつ発音を止めてから発音を開始し発音が重なりません。通常はチェックをはずします。

Excl Group (Exclusive Group) [Off, 001... 127]

001 ~ 127: ドラムサンプルを割り当てたキーをグループ化します。同じグループ番号をつけたキーが、1つのグループになり、後着を優先しモノフォニックで発音します。例えばハイハットのクローズとオープンなど同じ系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化して、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。

Off: グループ化しません。通常はOff にします。

Enable Note On (Note On Receive)

On(チェックする): ノート・オンを受信します。通常チェックしますが、特定のノートを発音させない場合などはチェックをはずします。

Enable Note Off (Note Off Receive)

On(チェックする): ノート・オフを受信します。通常チェックをはずします。“ Hold ”(PROG 2.1 - 1b)にチェックしている(Hold On)場合に有効です。ドラムス・プログラムのとき、通常Hold On にします。このとき、“ Enable Note Off ”をチェックするとノート・オフを受信します。鍵盤を離すと発音が止まります(リリースに入ります)。

Mixer:

Pan [Rndm, L001...C064...R127]

キーごとのパンを設定します。

Rndm(Random)では、ノート・オンのたびにドラムサンプルのパンがランダムに変化します。

BUS (Bus Select) [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]


どこのバスへ送るかをキーごとに設定します。

例えばSnare系はIFX1 へ、Kick系はIFX2 へそれぞれ送りインサート・エフェクトをかけ、その他はL/R へ送りインサート・エフェクトをかけないといった設定が可能です。

S1 (Send1 (MFX1)) [000...127]

S2 (Send2 (MFX2)) [000...127]

キーごとのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“ BUS Select ”(5.1 - 3a)をL/R、Offに設定しているときに有効です。“ BUS Select ”をIFX1 ~ 5に設定しているときはProgram、Combination、Sequencer、Song Play各モードの7.2 - 1 Setup ページにあるIFX1、2、3、4、5通過後の“ S1 (Send1(MFX1)) ”、“ Send2(MFX2) ”でマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。

 ドラムキットはProgramモードで選択されているプログラムの設定で発音します。ここでの設定は“ Use DKit Setting ”(PROG 5.1 - 1b)、“ Use DKit Setting ”(PROG 7.1 - 1a)がチェックされているときに有効です。ドラムキットのエディット時も、この設定がされていないとエディットした効果を反映しませんので注意してください。

5.1-3b: UTILITY

☞ 「 Write Drum Kits 」、「 Rename Drum Kit 」、「 Copy Drum Kit 」、「 Copy Key Setup 」(5.1 - 1d)

GLOBAL 6.1: Controller

6.1-1: Foot

リア・パネルに接続したスイッチやペダルの極性や機能を設定します。



6.1-1a: Damper/Assignable Foot Switch, Pedal

Foot SW Assign [Off...Cue Repeat Control]

リア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチ(別売オプションPS-1)でコントロールする機能を設定します。(☞P.232「Foot Switch Assign List」)

Foot Pedal Assign [Off...MFX Send 2(CC#91)]

リア・パネルの ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・ボリューム・ペダル(別売オプションXVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。(☞P.233「Foot Pedal Assign List」)

Damper Polarity [(-) KORG Standard, (+)]

リア・パネルの DAMPER 端子に接続したダンパー・ペダルと同じ極性に設定します。

コルグ ダンパー・ペダル(別売オプションDS-1H)を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-()なので、ここを(-) KORG Standard にします。また、極性が+()のダンパー・ペダルを接続するときは、ここを(+) にします(:オープン型、 :クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ダンパー・ペダルを操作しても正確に動作しません。ダンパー・ペダルを接続しないときは(-) KORG Standard にします。

Foot Switch Polarity [(-) KORG Standard, (+)]

リア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチと同じ極性に設定します。

コルグ ペダル・スイッチ(別売オプションPS-1)を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-()なので、ここを(-) KORG Standard にします。また、極性が+()のペダル・スイッチを接続するときは、ここを(+) にします(:オープン型、 :クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ペダル・スイッチを操作しても正確に動作しません。ペダル・スイッチを接続しないときは(-) KORG Standard にします。

6.1-1b: UTILITY

☞ 「 Write Global Setting 」(1.1 - 1d)

6.1-2: KARMA1

6.1-3: KARMA2

KARMA REALTIME CONTROLS ノブとキーにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

KARMA REALTIME CONTROLS ノブまたはキーを操作すると、割り当てたコントロール・チェンジ・メッセージを MIDI OUT 端子から送信します。

また、MIDI IN 端子に接続した外部 MIDI 機器から、割り当てたコントロール・チェンジ・メッセージを使って、対応する KARMA REALTIME CONTROLS ノブやキーをコントロールすることができます。



6.1-2a: KARMA Realtime Controls

Knob1...8 (Knob1...8 Assign) [Off...CC#95]

KARMA REALTIME CONTROLS [1]~[8]ノブにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

6.1-2b: SW Assign

SW1/SW2 (SW1/SW2 Assign) [Off...CC#95]

KARMA REALTIME CONTROLS [1],[2]キーにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

6.1-2c: UTILITY



☞ 「Write Global Setting」(1.1 - 1d)

Reset KARMA Ctrls Assign

6.1 - 2: KARMA1、6.1 - 3: KARMA2でのKARMA REALTIME CONTROLS ノブ、キーのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージの割り当てを標準設定またはOffへリセットします。

“Reset KARMA Ctrls Assign”を選び、ダイアログを表示します。



“To”でリセット方法を設定します。

Default Setting では標準的な設定にリセットします。

All Off ではすべてをOffにします。

KARMA REALTIME CONTROLS ノブ、キーの操作をSequencerモードでレコーディングする場合やKARMA REALTIME CONTROLS ノブ、キーの操作で外部MIDI機器をコントロールする場合にはDefault Setting にして実行します。

また、KARMA REALTIME CONTROLS ノブ、キーには、任意のMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てられますが、通常はDefault Setting の設定で使用します。

リセットを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

Default Setting

KARMA REALTIME CONTROLS

コントローラ	コントロール・チェンジ・メッセージ
Knob[1]	MIDI CC#22
Knob[2]	MIDI CC#23
Knob[3]	MIDI CC#24
Knob[4]	MIDI CC#25
Knob[5]	MIDI CC#26
Knob[6]	MIDI CC#27
Knob[7]	MIDI CC#28
Knob[8]	MIDI CC#29
SW1	MIDI CC#85
SW2	MIDI CC#86
ON/OFF	MIDI CC#14
SCENE	MIDI CC#30
LATCH	MIDI CC#31

CHORD TRIGGER

コントローラ	コントロール・チェンジ・メッセージ
CHORD1	MIDI CC#87
CHORD2	MIDI CC#88
CHORD3	MIDI CC#89
CHORD4	MIDI CC#90

6.1-3a: KARMA Realtime Controls

ON/OFF (ON/OFF Assign) [Off...CC#95]

KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF]キーにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

SCENE (SCENE Assign) [Off...CC#95]

KARMA REALTIME CONTROLS [SCENE]キーにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

LATCH (LATCH Assign) [Off...CC#95]

KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH]キーにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

6.1-2b: Chord Trigger

Chord1...4 (Chord1...4 Assign) [Off...CC#95]

KARMA REALTIME CONTROLS CHORD TRIGGER [1] ~ [4] キーにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。



6. Diskモード

このモードでは、フロッピー・ディスクにインターナル・メモリーの各種データをセーブ(保存)、ロード(読み込み)します。その他セーブ、ロードに関する設定を行います。

使用できるフロッピー・ディスクは、MS-DOSフォーマットの3.5インチ2HD、2DDです。本機では、フォーマット後のフロッピー・ディスクの容量は、2HDが1.44MB(18セクタ/トラック)、2DDが720KB(9セクタ/トラック)になります。


ファイル、ディレクトリ、アイコンについて

本機は、ディスク内のファイルやディレクトリを用いて、各データを階層的に管理しています。また、ファイルの内容(ファイルなのかディレクトリなのか、ファイルの場合はデータとして何が含まれるのか)を明示するために、名前だけではなくアイコンを用いた画面表示を行います。ファイルとディレクトリはアイコンの形が異なります。


本機では、MS-DOSが認識する(MS-DOSコンピュータで読める)ファイルとディレクトリをDOSファイル、DOSディレクトリと呼びます。また、ファイルの種類をDOSファイルにつけられた拡張子によって識別します。

下記以外の拡張子のつくDOSファイルがある場合、“Load selected”を選んでダイアログを表示すると、スタンダードMIDIファイル(SMF)として認識します。ただし、SMFでないファイルはロードできません。

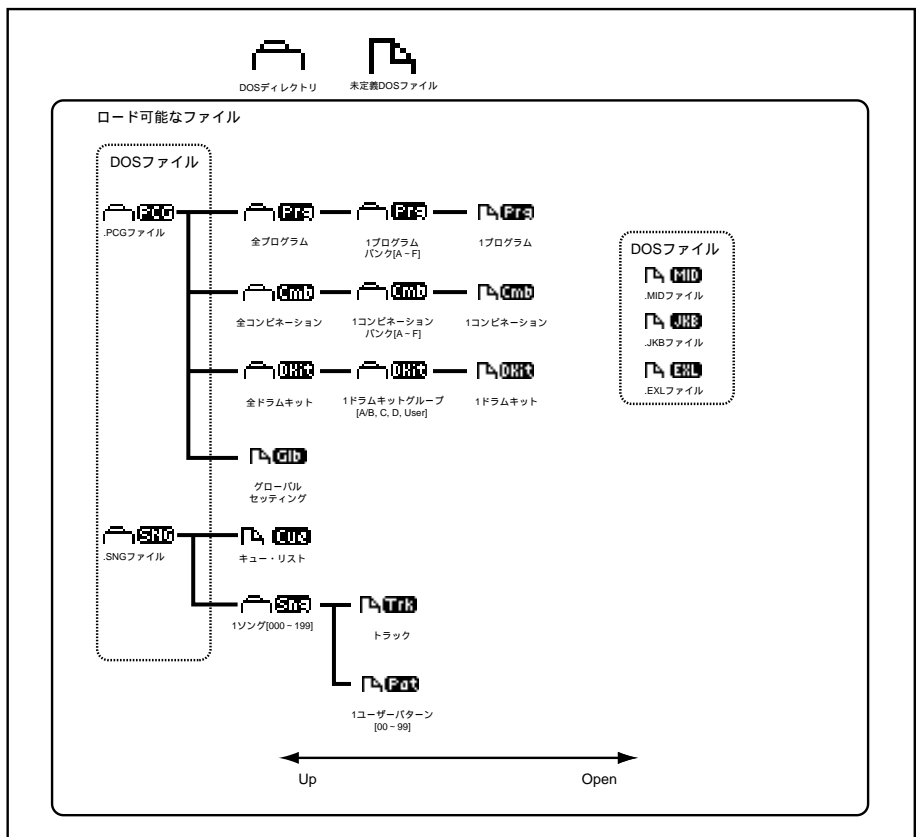
また、本機でセーブすると、そのデータの種類から、これらの拡張子が自動的につけられます。

 下記ファイルの拡張子を変更した場合、再ロード時に未定義のファイルとみなされ、正常にロードできません。

拡張子	種類
.PCG	プログラム コンピネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング
.SNG	ソング、キュー・リスト
.JKB	ジュークボックス・リスト
.MID	スタンダードMIDIファイル(SMF)
.EXL	MIDIエクスクルーシブ・データ

 .JKBファイルのロード、セーブはSong Playモードで行います。Diskモードではできません。

本機で扱うファイルは以下のような構造を持っています。 .PCG、.SNGはオープンして内容を分けることができるため、表示にはディレクトリのアイコンを使用しています。



DISK PAGE MENU

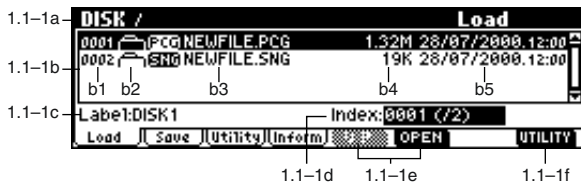
Diskモードでは、タブ下の最寄りの[F1]～[F4]キーを押して、表示したいページを選びます。

Load	選択したファイル、ディレクトリのインターナル・メモリーへのロード。(※P.150)
Save	インターナル・メモリーの各データをフロッピー・ディスクにセーブ。(※P.153)
Utility	選択したディスクやファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリの作成、日付と時刻等を設定。(※P.155)
Media Information	挿入しているフロッピー・ディスクの情報表示。(※P.157)

1.1-1: Load

選択したファイル、ディレクトリをインターナル・メモリーにロードします。

[F5] (“UP”)キー、[F6] (“OPEN”)キーで目的のファイル、ディレクトリを選択し、ユーティリティ “Load selected” (1.1 - 1f)を実行してロードします。



1.1-1a: カレント・ディレクトリ

処理の対象となる現在のディレクトリをカレント・ディレクトリといいます。

LCD画面上部にはディレクトリ名をフルパスで表示します。ディレクトリのデリミタ(階層間の区切り文字)は “/” です。カレント・ディレクトリは、[F5] (“UP”)キー、[F6] (“OPEN”)キーで移動します。

1.1-1b: ディレクトリ・ウインドウ

ディレクトリ・ウインドウ

カレント・ディレクトリの以下のファイル情報を表示します。このウインドウでファイルやディレクトリを選択します。

b1: ファイル・インデックス
ファイル・インデックスを表示します。

b2: ファイル / アイコン
ファイルの種類を反映したアイコンです。
アイコンについては、P.149を参照してください。

b3: ファイル名
ファイル(DOSファイル)の名前です。

b4: サイズ
ファイル・サイズです(バイト単位)。

b5: セーブした日付、セーブした時刻
ファイルをセーブした日付と時刻です。左から日、月、年、時、分です。ただし、本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする際は、その前に “Set Date/Time” (1.1 - 3a)で日付と時刻を設定してください。

1.1-1c: Label

ロード、セーブ等を行うフロッピー・ディスクのボリューム・ラベルを表示します。

フロッピー・ディスクを挿入し、[DISK]キー、ファンクションキー等を押して認識させると、そのボリューム・ラベルを表示します。ボリューム・ラベルがない場合は “no label” が、フォーマットしていないディスクの場合は “Unformatted” が表示されます。

1.1-1d: ファイル・セレクト

ディレクトリ・ウインドウ内の選択されているファイル / ディレクトリが “Index:” に表示されます。カレント・ディレクトリ内のファイルの総数が “(/)” に表示されます。

■ 1.1-1e: UP, OPEN

カレント・ディレクトリを選択します。

[F5] (“UP”)キー、[F6] (“OPEN”)キーを押すことによって選びます。

UP : 上のディレクトリへ移動します。

OPEN : 下のディレクトリへ移動します。

■ 1.1-1f: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は “PROG 1.1-1c: UTILITY” を参照してください。


Hide unknown file

ユーティリティ・メニューで “Hide unknown file” を選び、[F8]キーを押すと “Hide unknown file” の左側にチェック・マークがついた状態になります。この状態では、未定義のファイルはディレクトリ・ウインドウに表示されません。ただし、カレント・ディレクトリがDOSディレクトリである場合のみ有効です。

Load selected

ディレクトリ・ウインドウ (1.1 - 1b)で選択したファイル、ディレクトリをインターナル・メモリーにロードします。

ユーティリティ “Load selected” を選ぶと、ダイアログが表示されます。ダイアログは、ロードするファイルの種類によって異なります。

1) Load .PCG: 選択アイコン  .PCGファイル内のすべてのデータをロードします。



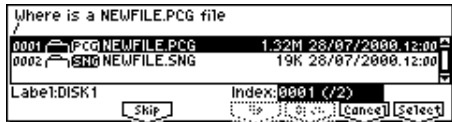
.PCGと同一ファイル名の.SNGファイルを.PCGファイルと一緒にロードする場合は、「Load *****.SNG too」チェックボックスをチェックします。

「Load *****.SNG too」をチェックすると、.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.SNGのファイルも一緒にロードされます。

ロードするときは[F8]（「OK」）キーを、ロードしないときは[F7]（「Cancel」）キーを押します。

ロードするファイルが見つからない場合や分割してセーブしたファイルをロードする場合は

ロードする際に必要なファイルがカレント・ディレクトリ、または下のディレクトリに見つからないときは、「Where is a...」ダイアログが表示されます。




ダイアログは、次の場合に表示されます。

- ・複数のディスクに分割してセーブした.PCGファイルをロードする場合に1枚目のロードが終わり、2枚目のディスクを指定するとき
- ・.PCGファイルのロードで.SNGファイルを同時にロードしたときに、.PCGファイルのロード後カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.SNGファイルがない場合

ダイアログが表示されたときは次のように対応します。

「Where is a...」で指示されたファイルを含むディレクトリを選びます。

指示されたファイルが他のディスクにあるときは、ディスクを交換し、[DISK]キー、ファンクション・キー等でディスクを認識させてからディレクトリを選びます。


 「Where is a...」ダイアログでは.PCGまたは.SNGファイルを開くことはできません。.PCGまたは.SNGファイルに対して[F6]（「OPEN」）キーは使えません。

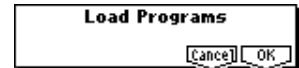
[F8]（「Select」）キーを押して2枚目のディスクをロードします。ロードを中断する場合は、[F7]（「Cancel」）キーを押します。

ダイアログにしたがって[F8]（「OK」）キーを押すと、ロードが中止されます。


また、指示したファイルをスキップして次のファイルをロードする場合は、[F3]（「Skip」）キーを押します。

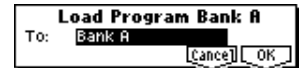
指示したファイルを含んだディスクが破損している、または見つからない等の特殊なケースを除き、[F8]（「Select」）キーでロードを続行してください。

2) Load Programs: 選択アイコン  .PCGファイル内のすべてのプログラム・データをロードします。




ロードするときは[F8]（「OK」）キーを、ロードしないときは[F7]（「Cancel」）キーを押します。


3) Load Program Bank [A...F]: 選択アイコン  選択したバンク内のすべてのプログラム・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。

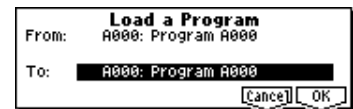


「To」でロード先のバンクを選択します。

 Bank Fプログラム・データはBank Fへのみロード可能です。Bank A～Eを選択したときは、「To」でBank Fを選ばません。

ロードするときは[F8]（「OK」）キーを、ロードしないときは[F7]（「Cancel」）キーを押します。

4) Load a Program: 選択アイコン  選択した1プログラム・データを、ロード先に選んだプログラム・ナンバーにロードします。

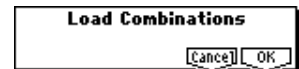


「From」では、選択したプログラム以外をロードするときに、ロードするプログラムを選び直します。


「To」でロード先のバンクとプログラムを選択します。Bank FはBank Fへのみロード可能です。「From」でBank A～Eを選択したときは、「To」でBank Fを選ばません。

ロードするときは[F8]（「OK」）キーを、ロードしないときは[F7]（「Cancel」）キーを押します。

5) Load Combinations: 選択アイコン  .PCGファイル内のすべてのコンビネーション・データをロードします。




ロードするときは[F8]（「OK」）キーを、ロードしないときは[F7]（「Cancel」）キーを押します。

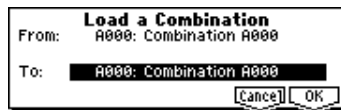
6) Load Combination Bank [A...F]: 選択アイコン  **Comb**
 選択したバンク内のすべてのコンビネーション・データを、ロード先に
 選んだバンクへロードします。



“ To ”でロード先のバンクを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7]
 (“ Cancel ”)キーを押します。


7) Load a Combination: 選択アイコン  **Comb**
 選択した 1 コンビネーション・データを、ロード先に選んだコンビネー
 ション・ナンバーにロードします。



“ From ”でロードするコンビネーションを選び直すこともできます。

“ To ”でロード先のバンクとコンビネーションを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7]
 (“ Cancel ”)キーを押します。

8) Load Drum Kits: 選択アイコン  **DRK**
 .PCGファイル内のすべてのドラムキット・データをロードします。



ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7]
 (“ Cancel ”)キーを押します。

**9) Load Drum Kit [00-15(A/B),16-31(C), 32-47(D)48-
 63(User)]:**


選択アイコン  **DRK**

選択したドラムキット・ブロック内のすべてのドラムキット・データを、
 ロード先に選んだドラムキット・ブロックにロードします。



“ To ”でロード先のドラムキット・ブロックを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7]
 (“ Cancel ”)キーを押します。


10) Load a Drum Kit: 選択アイコン  **DRK**
 選択した 1ドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ナン
 バーにロードします。




“ From ”でロードするドラムキットを選び直すこともできます。

“ To ”でロード先のドラムキットを選択します。


ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7]
 (“ Cancel ”)キーを押します。

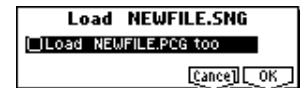
11) Load Global Setting: 選択アイコン  **GD**
 .PCGファイル内のグローバル・セッティング・データをロードします。



 Globalモードでのドラムキット以外のパラメーターが含まれます。
 メモリー・プロテクト、LCD画面のコントラストの情報はロードさ
 れません。


ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7]
 (“ Cancel ”)キーを押します。

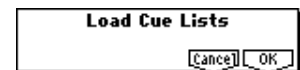
12) Load .SNG: 選択アイコン  **SNG**
 .SNGファイル内のすべてのデータをロードします。
 カレントディレクトリに同一ファイル名の .PCG ファイルがあると、
 “ Load *****.PCG too ”のチェック・ボックスが表示され、.PCGファ
 イルも一緒にロードするかを選択できます。




.SNGファイルと、同一ファイル名の .PCG ファイルを一緒にロード
 する場合は、チェックします。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7]
 (“ Cancel ”)キーを押します。


13) Load Cue Lists: 選択アイコン  **CUE**
 .SNGファイル内のキュー・リスト・データをロードします。



ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7]
 (“ Cancel ”)キーを押します。

14) Load a Song: 選択アイコン  **SNG**
 選択した .SNGファイル内の 1ソング・データをロード先に選んだソ
 ング・ナンバーにロードします。



15) Load tracks: 選択アイコン  **TRK**
 選択した .SNGファイル内のトラック・ファイルをロード先に選んだソ
 ングにロードします。ただし、クリエイトされていないソングはロード先に
 選べません。



“ To ”でロード先のソングを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

16) Load Pattern Data: 選択アイコン

選択したユーザー・パターンを、ロード先に選んだソングのユーザー・パターンにロードします。ただし、クリエイトされていないソングはロード先に選択できません。



“ From ”では、選択したユーザー・パターン以外をロードするときに、ロードするユーザー・パターンを選び直します。

“ To ”、“ Pattern ”でロード先のソングおよびユーザー・パターンを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。


17) Load Standard MIDI File: 選択アイコン


選択したスタンダードMIDIファイルを、ロード先に選んだソング・ナンバーにロードします。




“ To ”でロード先のソングを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

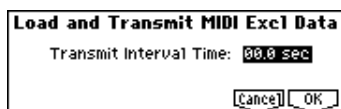
 ソングにロードされるプログラム・バンク、プログラム・ナンバーは、“ Bank Map ”(GLOBAL 1.1 - 2 a)の設定に従います。“ Bank Map ”がKORGのときは、バンク・セレクト 00.00 (MSB.LSB)に対してAバンクが選ばれます。“ Bank Map ”がGM(2)のときは、Gバンクが選ばれます。

 未定義のファイルを選び、“ Load selected ”を選択するとスタンダードMIDIファイルとみなし、“ Load Standard MIDI File ”のダイアログを表示します。ロードを実行すると、ロード先に指定したソングにロードします。ただし、ファイルの形式が適切でない場合は、無効となりエラー・メッセージが表示されます。

18) Load and Transmit MIDI Exclusive Data:

選択アイコン 

.EXLファイル内のすべてのデータをロードし、MIDI OUTから送信します。



複数のエクスクルーシブ・データが.EXLファイルにある場合、“ Transmit Interval Time ”で転送インターバルを指定します。

他の**KARMA**に転送する場合はデータの種類の設定が異なります。すべてのCombinationデータを転送した後は、約2秒間隔をおく必要があります。詳しくは、GlobalモードのDamp (☞GLOBAL 2.1 - 1c)を参照してください。他のMIDI機器に関しては、それぞれの取扱説明書をご覧ください。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

転送可能なデータ・サイズは、ソング・メモリーの空き容量により異なります。最大1199,604Byteです。

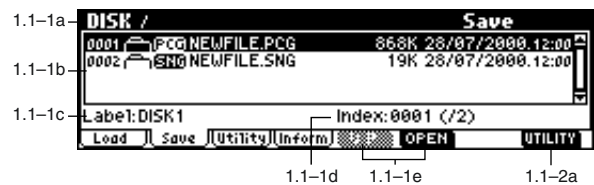
1.1-2: Save

インターナル・メモリーの各データをディスクにセーブします。

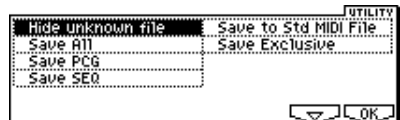
[F5] (“ UP ”)キー、[F6] (“ OPEN ”)キーで目的のディレクトリに移動(カレント・ディレクトリ)してから、ユーティリティ・メニュー・コマンド([F8])を選択します。

セーブを実行すると、表示しているファイルと同じ階層にセーブされます。

セーブするファイルの日付、時刻は“ Set Date/Time ”(1.1 - 3a)で設定します。




■ 1.1-2a: UTILITY



☞ 「 Hide unknown file 」(1.1 - 1f)

各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1-1c: UTILITY 」を参照してください。

 “ Save All ”、“ Save PCG ”でコンビネーションをセーブするときは、ティンバーに使用しているプログラム(およびプログラムで使用しているドラムキット)を同時にセーブするように心がけてください。

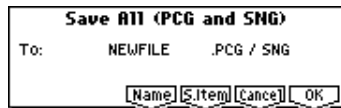
同様にプログラムをセーブするときは、使用しているドラムキットを同時にセーブするように心がけてください。

Save All (PCG, SNG)

インターナル・メモリーのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティングを.PCGファイルとして、ソングを.SNGファイルとしてそれぞれディスクにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save All ”を選択してダイアログを表示します。



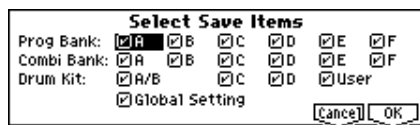
[F5](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログを表示させ、ファイル名を設定します。(※ BG P.39)

例えば、NEWFILEを設定してセーブを実行するとNEWFILE.PCG、NEWFILE.SNGがディスクにセーブされます。

[F6](“ S.Item ”)キーで「 Slect Save Items 」ダイアログを表示させ、セーブするデータを選択します。

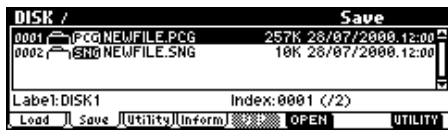
セーブしたいバンクおよびGlobal Settingのチェック・ボックスをチェックします。

チェックしないバンクは、セーブされません。



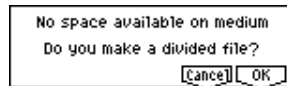
セーブするときは[F8](“ OK ”)キーを、セーブしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

セーブを実行すると、カレント・ディレクトリにファイルが作成されます。



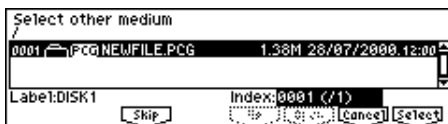
1枚のディスクにデータが入りきらない場合は

“ Save All ”,または“ Save PCG ”で.PCGファイルをセーブするときに1枚のフロッピー・ディスクにデータが入りきらない場合は、「 No space available on medium 」ダイアログが表示されます。



セーブ用のフロッピー・ディスクを複数枚用意して、[F8](“ OK ”)キーを押します。

セーブを開始し、ディスクがいっぱいになると次のダイアログが表示されます。



ディスク・ドライブからフロッピー・ディスクを取り出し、他のフロッピー・ディスクを挿入し[DISK]キー、ファンクションキー等でディスクを認識させます。

[F8](“ Select ”)キーを押して、2枚目のディスクにセーブします。

[F7](“ Cancel ”)キーを押すとセーブが中断され、ダイアログが表示されます。

このままセーブを終了する場合は[F8](“ OK ”)キーを押します。

また、“ Save All ”実行時は、[F3](“ Skip ”)キーを押すと指示されたファイル(.PCG)をスキップし、次のファイルがセーブされます。

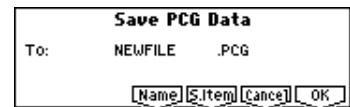
“ Save All ”実行時は、このままセーブが終了します。

Save PCG

インターナル・メモリーのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティングを.PCGファイルとしてディスクにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save PCG ”を選択してダイアログを表示します。



[F5](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログを表示させ、ファイル名を設定します。(※ BG P.39)

例えば、ファイル名をNEWFILEと設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCGがディスクにセーブされます。

[F6](“ S.Item ”)キーで「 Slect Save Items 」ダイアログを表示させ、セーブするデータを選択します。

セーブしたいバンクのチェック・ボックスをチェックします。チェックしないバンクは、セーブされません。

※ Save All (PCG, SNG):

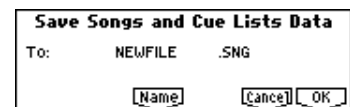
セーブするときは[F8](“ OK ”)キーを、セーブしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Save SEQ (Song, Cue List)

インターナル・メモリーのすべてのソングとキュー・リストを.SNGファイルとしてディスクにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save SEQ ”を選択してダイアログを表示します。



[F5](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します。

例えば、ファイル名をNEWFILEに設定してセーブを実行すると、NEWFILE.SNGというファイルがディスクにセーブされます。

セーブするときは[F8](“ OK ”)キーを、セーブしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Save to Std MIDI File (Save Song as Standard MIDI File)

インターナル・メモリーのソング・データを.MIDファイル(スタンダードMIDIファイル)としてディスクにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save to Std MIDI File ”を選択してダイアログを表示します。



“ Song ”でセーブするソングを選択します。

[F5](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(☞BG P.39)

ソング名の先頭8文字(大文字)が初期設定として自動的に設定されます。

“ Format ”で、セーブするスタンダードMIDIファイル・フォーマットを設定します。

0にすると、16トラックのMIDIデータを1トラックにまとめてセーブします。

1にすると、トラックごとにセーブします。

セーブするときは[F8](“ OK ”)キーを、セーブしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

ここでセーブしたMIDIデータは、スタンダードMIDIファイルに対応した機器で再生できます。

ただし、本機で再生するときは、ソングのデータを本機専用フォーマットでセーブした方が再現性が高いので“ Save SEQ ”でセーブすることをおすすめします。

Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)

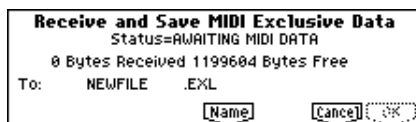
受信したエクスルーシブ・データをインターナル・メモリーの残り領域に一度溜め、そのデータを .EXL ファイルとしてディスクにセーブします。

インターナル・メモリーは、Sequencerモードでのデータ使用量に影響を受けます。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save Exclusive ”を選択します。

エクスルーシブ・データを受信可能な状態になり、次のダイアログが表示されます。



セーブするエクスルーシブ・データを本機へ送信します。

本機がデータを受信している間は、「 Status=RECEIVING MIDI DATA 」を表示します。受信を終了すると、受信したデータ・サイズと受信可能なデータ・サイズが書き変わります。

表示が「 Status=AWAITING MIDI DATA 」となり、続けてエクスルーシブ・データを本機へ送信することもできます。受信中は[F7](“ Cancel ”)キー、[F8](“ OK ”)キーは押せません。

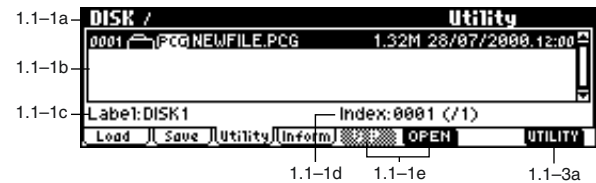
[F5](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(☞BG P.39)

セーブするときは[F8](“ OK ”)キーを、セーブしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

1.1-3: Utility

選択したディスク、ファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリの作成、日付と時刻等の設定を行います。

ディスク、ファイルを選択してから、ユーティリティ・メニュー([F8])を選択します。



■ 1.1-3a: UTILITY



☞ 「 Hide unknown file 」(1.1 - 1f)

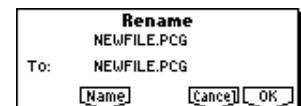
各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1-1c: UTILITY 」を参照してください。

Rename

選択したファイル、ディレクトリの名前を変更します。

DOSファイル、DOSディレクトリを選択しているときのみ有効です。

“ Rename ”を選択してダイアログを表示します。



[F5](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、名前を変更します。(☞BG P.39)

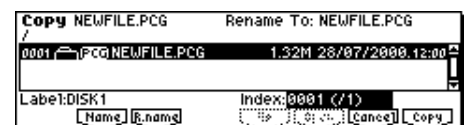
リネームを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、リネームを実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Copy

選択したファイル、ディレクトリをコピーします。

DOSファイル、DOSディレクトリを選択しているときのみ有効です。

“ Copy ”を選択してダイアログを表示します。



ダイアログ左上の「 Copy 」には 選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。


コピーするファイル、ディレクトリを変更する場合、[F2](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、コピーするファイル名を設定します(☞BG P.39)。

[F2] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定するときに、「*」や「?」をワイルド・カードとして設定することができます。


例えば、PRELOAD1.PCGをPRELOAD1.*と設定してコピーを実行すると、PRELOAD1.PCG、PRELOAD1.SNG...というようにPRELOAD1.までのファイル名が同じで、拡張子のみが異なるすべてをまとめてコピーできます。

例:


PRELOAD1.*の場合:PRELOAD1.PCG、PRELOAD1.SNG、...
PRELOAD?.PCGの場合: PRELOAD1.PCG、
PRELOAD2.PCG、PRELOAD3.PCG、...

 ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリはコピーされません。

[F5] (“ UP ”)キー、[F6] (“ OPEN ”)キーでコピー先のディレクトリを選択します。

 コピー先ディレクトリの選択時、.PCGまたは.SNGファイルを開くことはできません。.PCGまたは.SNGファイルに対して[F6] (“ OPEN ”)キーは使えません。

ファイル、ディレクトリ名を変更してコピーするときは、[F3] (“ R.Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定します。(☞BG P.39)

 ワイルド・カードを使用して複数ファイルを同時にコピーする場合は、ファイル名の変更はできません。

コピーするときは[F8] (“ OK ”)キーを、コピーしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

 複数のディスク間でのコピーはできません。

Delete

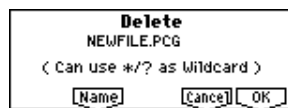
選択したファイル、ディレクトリを削除します。

ディレクトリを選択した場合、そのディレクトリ内にファイルが存在しないときに削除できます。

DOSファイル、ディレクトリを選択しているときのみ有効です。


“ Delete ”を選択してダイアログを表示します。

“ Delete ”には選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。



削除するファイル、ディレクトリを変更する場合、[F5] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、削除するファイル、ディレクトリ名を設定します。(☞BG P.39)

(Can use */? as Wildcard): [F5] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、削除するファイル名を設定するときに、「*」や「?」をワイルド・カードとして設定することができます。ファイル名が同じで拡張子が違う複数のファイルや、ファイル名の一部が同じファイルなどをまとめて削除するときに使用します。(☞“ Copy ” (1.1 - 3a))

 ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリは削除されません。

削除するときは[F8] (“ OK ”)キーを、削除しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Create Directory

カレント・ディレクトリに、新規ディレクトリを作成します。

“ Create Directory ”を選択してダイアログを表示します。



[F5] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ディレクトリ名を設定します。(☞BG P.39)

ディレクトリを作成するときは[F8] (“ OK ”)キーを、ディレクトリを作成しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Set Date/Time

セーブ時の日付と時刻を設定します。

“ Set Date/Time ”を選択してダイアログを表示します。



各パラメータを設定します。

“ Year ” 1980 ~ 2079

“ Month ” 1 ~ 12

“ Day ” 1 ~ 31

“ Hour ” 0 ~ 23

“ Minute ” 0 ~ 59


“ Second ” 0 ~ 59(ファイルにつけられる秒は偶数値のみ)

設定するときは[F8] (“ OK ”)キーを、設定しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

ディレクトリ・ウインドウ上に秒(“ Second ”)は表示されません。

Format

フロッピー・ディスクをフォーマットします。設定したボリューム・ラベル(ディスクごとの名前)がディスクに付きます。ここで付けたボリューム・ラベルは、“ Label ”(1.1 - 1c)に表示されます。ボリューム・ラベルは11文字以内です。

 フォーマットを行うと、ディスクにセーブされていたデータはすべて消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。

 フォーマット実行後、[COMPARE]キーを押しても元には戻りません。

フロッピー・ディスク・ドライブに、フォーマットするフロッピー・ディスクを挿入します。

[DISK]キー、ファンクションキー等を押して、ディスクを認識させます。

“ Format ”を選択してダイアログを表示します。



[F5] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、“ Volume Label ”(ボリューム・ラベル)を設定します。(☞BG P.39)

ダイアログを表示すると、「Volume Label」にはフォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルが設定されていないディスク、またはDOS以外のディスクが挿入された場合は「NEW VOLUME」と表示されます。

初期化するフォーマットを設定します。

通常、Quick Formatで初期化し、「Disk not Formatted」のエラー・メッセージが表示される場合はFull Formatで初期化してください。

Quick Format: ディスクがすでに物理フォーマットされている場合に選択します。ディスクのシステム領域の初期化だけで済むので、時間がかかりません。

Full Format: 物理フォーマットされていないディスクに対してフォーマットをする場合に選択します。

フォーマットするときは[F8]（「OK」）キーを、フォーマットしないときは[F7]（「Cancel」）キーを押します。

フロッピー・ディスクの本機でのフォーマット後の容量は、2HDが1.44MB(18セクタ/トラック)、2DDが720KB(9セクタ/トラック)になります。

1.1-4: Media Information

DISK		Media Information	
Vol. Label:	DISK1		
Format:	DOS		
Total Size:	1.4M		
Free Size:	62K		
Write Protect:	Off		
Load		Save	Utility
		Inform	

1.1-4a

1.1-4a: Media Information

フロッピー・ディスクの情報を表示します。

Vol. Label (Volume Label):

設定されているボリューム・ラベルです。

Format (Format Type):

フォーマットの種類です。フォーマットされていないときは、「Unformatted」を表示します。

Total Size:

ディスクの容量(Byte単位)です。

Free Size:

ディスクの空容量(Byte単位)です。

Write Protect:

ディスクのライト・プロテクトの状態です。プロテクトがかかっているとき「On」、かかっていないとき「Off」を表示します。




7. Effect Guide

Overview

本機のエフェクトは、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のマスターEQ(Stereo 3Band EQ)と、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成しています。インサート・エフェクトには102種類、マスター・エフェクトには89種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

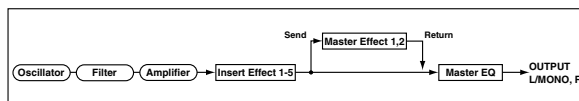
エフェクト102種の分類

000 - 015	EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
016 - 031	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
032 - 040	ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系
041 - 051	アーリー・リフレクション、ディレイ系
052 - 057	リバーブ系
058 - 089	2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ & モノ・チェーン・エフェクト
090 - 102	ダブルサイズ・エフェクト

 000 ~ 089のエフェクトは、IFX1、2、3、4、5、MFX1、2で選択できます。090 ~ 102はダブルサイズ・エフェクトで、その他のエフェクトの2倍の領域を使用します。IFX2、IFX3、IFX4で選択できます。

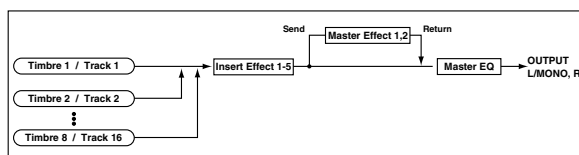
1. 各モードでのエフェクトについて

Programモードでは、オシレータ(OSC)の出力音を、フィルター(Filter)、アンプ(Amp)で音作りすると同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をします。OUTPUT (MAIN) L/MONO, R出力の直前にあるステレオ3バンドのマスターEQで最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行います。



Combination、Sequencer、Song Playモードでは、ティンパートラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りし、そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理、マスターEQで全体の音質を調節します。

これらの設定は、Combinationモードではコンビネーションごとに、Sequencerではソングごとに、Song Playモードではモード単位でそれぞれ行います。





2. ダイナミック・モジュレーション(Dmod)

ダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、エフェクトの特定のパラメータ*1を本機のコントローラやMIDIメッセージを使ってエフェクトのかけ具合をコントロールし、演奏中でもリアルタイムに変化させる機能です。

同様にエフェクト・パラメータをコントロールする機能として、BPM/MIDI Sync機能*2があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をKARMA機能やシーケンサーのテンポに同期させることができます。


それぞれ詳細は「Dynamic Modulation Source (Dmod)」(P.227)を参照してください。

*1  マークが付いているエフェクト・パラメータ(P.168 ~)を指します。

*2  マークが付いているエフェクト・パラメータ(P.172 ~)が対応しています。

3. エフェクトの入出力について

最良の音質を得るためにインサート・エフェクト、マスター・エフェクトへの入力レベルは、クリップしない最大レベルで入力し、その後インサート・エフェクトの“ W/D ”や、マスター・エフェクトの“ Output Level ”または“ Rtn (Return1、2) ”でエフェクト出力レベルを調節してください。

 本機では、エフェクトへの入力レベルを認識する入力レベルメーター等はありません。入力レベルが十分でないときは入力レベル不足によりS/N比が低下したり、過入力のとき音にひずみが発生することがあります。

レベルを調節するパラメータは、下表のとおりです。

Programモード

入力	OSC1/2 High, Low Level	(PROG 2.1)
	Filter1/2 Trim	(PROG 4.1, 4.2)
	Amp1/2 Level	(PROG 5.1, 5.2)
	OSC1/2 Send1/2	(PROG 7.1)
	Effect Trim/パラメータ *1	(PROG 7.2, 7.3)
出力	Effect W/D/パラメータ	(PROG 7.2, 7.3)
	Rtn1/2 (Return1, 2)	(PROG 7.3)

Combinationモード

入力	Volume	(COMBI 1.1, 2.1)
	S1/2 (Send1/2)	(COMBI 7.1)
	Effect Trim/パラメータ *1	(COMBI 7.2, 7.3)
出力	Effect W/D/パラメータ	(COMBI 7.2, 7.3)
	Rtn1/2 (Return1, 2)	(COMBI 7.3)

Sequencerモード

入力	Volume	(SEQ 1.1)
	S1/2 (Send1/2)	(SEQ 7.1)
	Effect Trimパラメータ*1	(SEQ 7.2, 7.3)
出力	Effect W/Dパラメータ	(SEQ 7.2, 7.3)
	Rtn1/2 (Return1, 2)	(SEQ 7.3)

Song Playモード

入力	Volume	(S.PLAY 1.1)
	S1/2 (Send1/2)	(S.PLAY7.1)
	Effect Trimパラメータ*1	(S.PLAY7.2, 7.3)
出力	Effect W/Dパラメータ	(S.PLAY7.2, 7.3)
	Rtn1/2 (Return1, 2)	(S.PLAY7.3)

*1: エフェクトによっては、このパラメータを持たないものがあります。

インサート・エフェクト (IFX1, 2, 3, 4, 5)

1. イン / アウト (In/Out)

インサート・エフェクトIFX1、2、3、4、5の入出力は、ステレオ・インステレオ・アウトです。“W/D”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet(エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

000: No Effectを選択すると、ステレオ入力した音はそのままステレオ出力します。

エフェクト入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています。

各モードの7.2: Ed - InsertFX, SetupページIFX1 ~ 5の各“On/Off”でON、OFFを切り替えます。OFFのときは、エフェクトをバイパスします。000: No Effectと同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

MIDI IFX1 ~ 5は、この“On/Off”の設定とは別に、MIDIコントロール・チェンジCC#92を受信することで、すべてをオフにすることができます。値が0でオフ、1 ~ 127で元の設定に戻ります。また、“FX SW”(GLOBAL 1.1 - 1b)でも同様にIFX1 ~ 5をオフにすることができます。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト090 ~ 102はその他のエフェクトの2倍の領域を使用するエフェクトです。

インサート・エフェクトIFX2、IFX3、IFX4で選択できます。IFX2で選択しているときはIFX3が、IFX3で選択しているときはIFX4が、IFX4で選択しているときはIFX5が、それぞれ使用できません。

IFX2、IFX4にダブルサイズ・エフェクトを選択

```

PROG 7.2:Ed-InsertFX Setup:Send2(MFX2)
1:0ff 000:No Effect      [C] C064 L/R S1:000 S2:000
2:0ff 090:Piano Body    [C] C064 L/R S1:000 S2:000
4:0ff 102:Hold Delay    [C] C064 L/R S1:000 S2:000
Setup [IFX1] [IFX2] [IFX3] [IFX4] [IFX5] [Route] [UTILITY]
    
```

IFX3にダブルサイズ・エフェクトを選択

```

PROG 7.2:Ed-InsertFX Setup:Send1(MFX1)
1:0ff 000:No Effect      [C] C064 L/R S1:000 S2:000
2:0ff 000:No Effect      [C] C064 L/R S1:000 S2:000
3:0ff 090:Piano Body    [C] C064 L/R S1:000 S2:000
5:0ff 000:No Effect      [C] C064 L/R S1:000 S2:000
Setup [IFX1] [IFX2] [IFX3] [IFX4] [IFX5] [Route] [UTILITY]
    
```

2. ルーティング (Routing)

インサート・エフェクトは、どのモードでも最大5系統(IFX1、2、3、4、5)まで使用できます。

2-1. Programモード

“BUS Select”(PROG 7.1 - 1a)で、オシレータの出力をどのバスへ送るかを設定します。

L/R: インサート・エフェクトへは送りません。マスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rへ送ります。

IFX1 ~ 5: インサート・エフェクトIFX1、2、3、4、5へ送ります。

1, 2, 1/2: AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2へ送ります(「Individual Output」(P.166))。インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQへは送りません。

Off: AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R、(INDIVIDUAL) 1, 2へ出力しません(マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN)へ出力します)。“MFX1 Send1”、“MFX2 Send2”で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときを選びます。

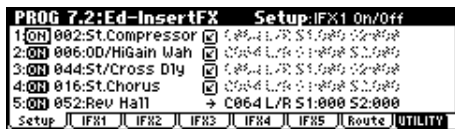
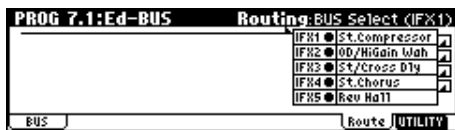
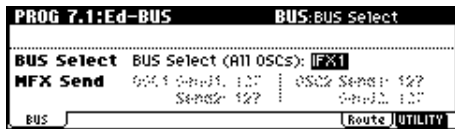
MFX Sendの“Send1”、“Send2”(PROG 7.1 - 1a)で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”(PROG 7.1 - 1a)の設定がL/RまたはOffのときに有効です。

“BUS Select”がIFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”(PROG 7.2 - 1)で設定します(「3. ミキサー (Mixer)」)。

MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。このとき、実際のセンド・レベルは、オシレータのセンド・レベル1、2とMIDIからのセンド・レベル1、2の値をかけたレベルとなります。

IFX間を直列に接続する場合は、“Chain”(PROG 7.2 - 1a)を設定します。IFX1の“Chain”の設定を にすると、IFX1の出力はIFX2の入力に送ります。シリーズ接続にすると、一番最後のIFX通過後の“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”が有効となります。(「3. ミキサー (Mixer)」) 次図は、オシレータ1、2の出力をIFX1へ送る例です。

“Chain”の設定をすべて にすることで、IFX1 IFX2 IFX3 IFX4 IFX5 がシリーズ接続になります。IFX5 通過後の“Pan (CC#8)”、“BUS Select”、“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”が有効になります。



ドラムス・プログラムの場合

プログラムの“Oscillator Mode”(PROG 2.1 - 1a)がDrumsのときに、“Use DKit Setting”(PROG 7.1 - 1b)のチェック・ボックスが表示され有効になります。チェックすると、設定しているドラム・キットのキーごとの“BUS Select”(GLOBAL 5.1 - 3a)が有効になります。スネア系はIFX1に送りゲート・エフェクトを、キック系はIFX2に送りEQを、その他はインサート・エフェクトをかけないでAUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, Rに送るというような設定が可能です。チェックしないと、すべてのドラム・インストゥルメントの出力は“BUS Select”(PROG 7.2 - 1a)のバスへ送ります。ドラム・キットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

2-2. Combination, Sequencer, Song Play モード

ティンバー (Combination) /トラック (Sequencer, Song Play) の各“BUS Select”(COMBI 7.1 - 1a, SEQ 7.1 - 1(2a), S.PLAY 7.1 - 1(2a))で、ティンバー/トラックを、どのインサート・エフェクトに送るかを設定します。複数のティンバーやトラックを一つのインサート・エフェクトに送ることも可能です。

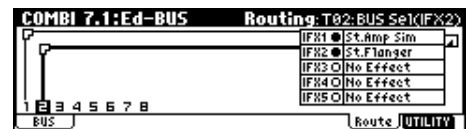
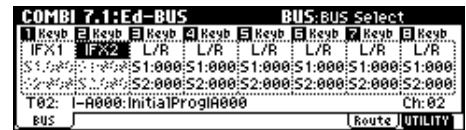
Programモードと同様に、ティンバー/トラックごとにL/R、IFX1 ~ 5、1、2、1/2、Offから選択します。

“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”は、“BUS Select”がL/RまたはOffの場合に有効です。

IFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”で設定します(「3. ミキサー (Mixer)」)。

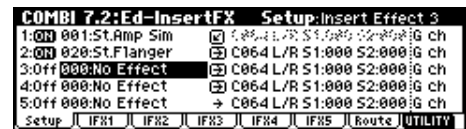
MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、ティンバー/トラックで選択しているプログラム・オシレータのセンド・レベル1、2とMIDIからのセンド・レベル1、2を掛け合わせた値となります(「センド・レベル」P.162)。

次図はCombinationモードでの例です。“BUS Select”の設定により、ティンバー1の出力はIFX1へ、ティンバー2の出力はIFX2へ送ります。その他のティンバーはL/Rで、出力はマスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, Rへ送ります。インサート・エフェクトへは送られません。



次図は、IFX1の“Chain”を にすることでIFX1の出力をIFX2へ送ります。

ティンバー1には、IFX1:001:St. Amp SimとIFX2:020:St. Flangerをインサートします。ティンバー2には、IFX2:020:St. Flangerをインサートします。前図(Routingページ)はこれらの設定状態を表します(この設定ではIFX3、4、5を使用していません)。



ドラムス・プログラムの場合

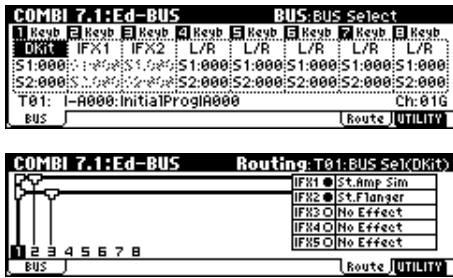
ティンバー (Combinationモード)、トラック (Sequencer, Song Playモード)にドラムス・プログラム (“OSC Mode”Drums)を選んでいるときは、“BUS Select”でDKitが選択できます。DKitを選択すると“BUS Select”(GLOBAL 5.1 - 3a)のキーごとの設定が有効になり、ドラム・インストゥルメントごとにバスの送り先へ出力します(例:スネア系はIFX1、キック系はIFX2、その他はIFXはL/MONO, Rに送る)。

DKit以外に設定すると、ドラムキットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

“BUS Select”でDKitを設定時、ユーティリティ“DKit IFX Patch”が選択できます。これはキーごとの“BUS Select”設定を一時的にパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えます。

例えば、ドラムキットの各キーの設定をスネア系はIFX1に、キック系はIFX2に送るようにしてある場合、IFX1、2が他のティンバー/トラック・プログラムで使用されているときなどは、ドラムキットの各キーのバスをIFX1からIFX3に、IFX2からIFX4というように送り先を変えることができます(この場合、スネア系はIFX3に、キック系はIFX4に送ります)。ドラムキットで“BUS Select”をIFX1 ~ 5に設定したキーのみパッチが行えます。設定の状態はRoutingページでも確認できます。“DKit IFX Patch”を設定後、[F8](“OK”)キーを押して実行します。

元のドラムキットの設定に戻りたい場合は、IFX1 IFX1、IFX2 IFX2、IFX3 IFX3、IFX4 IFX4、IFX5 IFX5としてください。次図は、ティンバー1にドラムス・プログラム、ティンバー2、3に通常のプログラムを配置した例です。“BUS Select”は、ティンバー1がDKit、ティンバー2がIFX1、ティンバー3がIFX2にそれぞれ設定してあります。ティンバー1はDKitに設定しているため、ドラムキットの“BUS Select”(GLOBAL 5.1 - 3a)の設定が有効です。

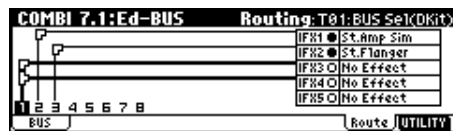


例えばスネア系をIFX1、キック系をIFX2に設定してある場合、ドラムス・プログラムのエフェクトにティンバー2、3と異なるエフェクトを使用したいときなどは“DrumKit IFX Patch”を使用します。ユーティリティ“DKit IFX Patch”を選び、ドラムキットのIFX1をIFX3に、IFX2をIFX4に一時的に送ります。実行するとスネア系はIFX3に、キック系はIFX4に送り、送り先のエフェクトをかけることができます。

DrumKit IFX Patchダイアログ

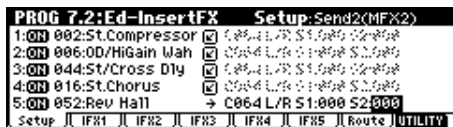


設定後



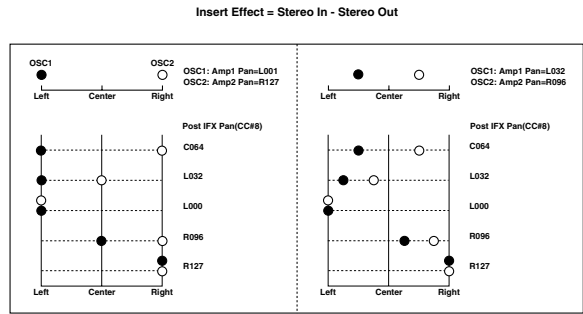
3. ミキサー (Mixer)

各モードともに7.2: Ed - InsertFX(またはInsert FX), Setupページの“Pan(CC#8)”, “BUS Select”, “S1 (Send1(MFX1))”, “S2 (Send2(MFX2))”で、インサート・エフェクト通過後のパン、バス・セレクト、マスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。“Chain”を にしてインサート・エフェクトをシリーズ接続しているときは、一番最後のインサート・エフェクト通過後、上記パラメータの設定が有効となります。

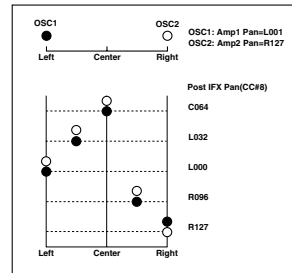


3-1. Pan (CC#8)

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。インサート・エフェクトがStereo In - Stereo Outの場合は(「イン/アウト(In/Out)」), C064に設定することでオシレータ(PROG 5.1 - 1、PROG 5.2 - 1), ティンバー(COMBI 1.1 - 3、2.1 - 2), トラック(SEQ 1.1 - 4/5、S.PLAY 1.1 - 4/5)の設定が有効になります。インサート・エフェクトがMono In - Stereo Out、Mono In - Mono Outの場合は(「イン/アウト(In/Out)」), オシレータ、ティンバー、トラックの“Pan”(上記参照)の設定は無効になり、常にセンターに定位します。この場合、インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”(7.2 - 1)で最終的な定位を設定します。L000で左側に振り切り、R127で右側に振り切りとなります。



Insert Effect = Mono In - Stereo Out
Mono In - Mono Out



MIDI MIDIコントロール・チェンジCC#8の受信でコントロールします。

3-2. BUS Select

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。通常L/Rに設定します。OUTPUT L/R出力の手前のマスターEQへ送ります。AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1、2へ出力するときは1、2、1/2を選択します(「Individual Output」)。OffはL/MONO、Rへも1、2へも出力しません(マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT(MAIN)へ出力します)。“S1 (Send1(MFX1))”, “S2 (Send2(MFX2))”を使用してマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに設定します。

3-3. センド・レベル

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”がL/RまたはOffのときに有効です。インサート・エフェクトを使用していない場合は、PROG 7.1 - 1 MFX Sendの“Send1”, “Send2”, COMBI 7.1 - 1の“S1 (Send1(MFX1))”, “S2 (Send2(MFX2))”, SequencerモードのSEQ 7.1 - 1/2の“S1 (Send1(MFX1))”, “S2 (Send2(MFX2))”, Song PlayモードのS.PLAY 7.1 - 1/2の“S1 (Send1(MFX1))”, “S2 (Send2(MFX2))”でマスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。

MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。

4. インサート・エフェクトのMIDIによるコントロール

すべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション (Dmod) 機能により、各種エフェクト・パラメータを本機のコントローラや外部MIDI機器を使ってリアルタイムにコントロールできます。またインサート・エフェクト通過後の“ Pan(CC#8) ”、“ S1 (Send1(MFX1)) ”、“ S2 (Send2 (MFX2)) ”も同様にコントロールできます。

4-1. Program

グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1 - 1a) でコントロールします。

4-2. Combination モード

IFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5のそれぞれのコントロール・チャンネルを、Setup ページ“ Control Channel ”で設定します。Ch01 ~ 16、Gch、All Rt. から選択します。

Ch01 ~ 16: インサート・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に選択します。そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーの右に「 * 」がつきます。Gch: グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1 - 1a) でコントロールする場合に選択します。通常 Gch を選択します。

All Rt.: そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバー(Ch01 ~ 16 で「 * 」がついているチャンネル)、すべてでコントロールできます。

4-3. Sequencer, Song Play モード

IFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5のそれぞれのコントロール・チャンネルを、Setup ページ“ Control Channel ”で設定します。Ch01 ~ 16、All Rt. から選択できます。

Ch01 ~ 16: インサート・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に選択します。そのインサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーの右に「 * 」がつきます。MIDIチャンネルが違う複数トラックを一つのインサート・エフェクトに送っている場合で、どれか一つのトラックでコントロールするときなどに選択します。

All Rt.: そのインサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバー(Ch01 ~ 16 で「 * 」がついているチャンネル)、すべてでコントロールが可能です。

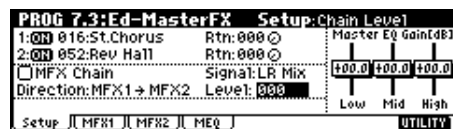
通常 All Rt. を選択し、一つのチャンネルでコントロールする場合に Ch01 ~ 16 のいずれかを選択するとよいでしょう。

マスター・エフェクト (MFX1, 2)

1. イン / アウト (In/Out)

マスター・エフェクト MFX1、MFX2 の入出力は、モノ・イン ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、センド・レベル 1、2 で設定します(「ルーティング (Routing)」、「ミキサー (Mixer)」)。このマスター・エフェクトへの入力がステレオ音のとき、自動的にモノにまとめて入力します。

マスター・エフェクトは、MFX1、2 ページで設定される“ W/D ”の Dry (エフェクトをかけないダイレクト音) は出力しません。Wet (エフェクトをかけた音) のみが出力します。“ W / D ”からの出力は“ Rtn (Return1、Return2) ”で設定した出力レベルで L/R バスへ送ります。この出力は“ BUS Select ”(各モードの BUS ページ) L/R、または“ BUS Select ”(各モードの Setup ページ) L/R の出力とミックスし、マスター EQ へ出力します。



000: No Effect を選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたは 001 ~ 089 のエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。



各エフェクトの入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています(Wet が該当します。)

各モードの 7.3: Ed - MasterFX (または Master FX), Setup ページの“ On/Off ”で MFX1、2 の ON/OFF を切り替えます。OFF のとき出力は、000: No Effect と同様にミュートします。

MIDI MFX1、2 は、この“ On/Off ”の設定とは別に、MIDI コントロール・チェンジ CC#94 (MFX1)、CC#95 (MFX2) の受信でオフにできます。値が 0 でオフ、1 ~ 127 で元の設定に戻ります。また、“ FX SW ”(GLOBAL 1.1 - 1b) でも同様に MFX1、MFX2 をオフにできます。グローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1 - 1a) でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

マスター・エフェクト MFX1、MFX2 ではダブルサイズ・エフェクトは使用できません。

2. ルーティング (Routing)

マスター・エフェクトは、どのモードでも2系統(MFX1、2)が使用できます。各モードにおいてインサート・エフェクトを使用していないときは、オシレータ(Program)、ティンバー(Combination)、トラック(Sequencer、Song Play)ごとに設定するセンド・レベル1/2によって、2つのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。例えばティンバー、トラックごとにピアノ音にはリバーブを深くかけ、ストリングスには浅くかけ、ベース音にはリバーブをまったくかけない等の設定が可能です。インサート・エフェクトを使用しているときはインサート・エフェクト通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”によって設定します。

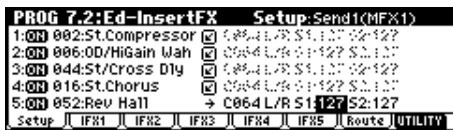
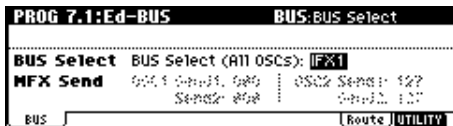
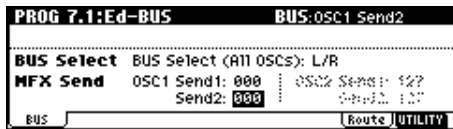
2-1. Program モード

PROG 7.1 - 1a MFX Send の“Send1”、“Send2”またはIFX1～5通過後のPROG 7.2 - 1a “S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“BUS Select”がL/R、Offのときは、PROG 7.1 - 1a MFX Send の“Send1”、“Send2”が有効です。オシレータ1、2にそれぞれ設定できます。

“BUS Select”がIFX1～5のときは、IFX1～5通過後のPROG 7.2 - 1a、“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”が有効です。インサート・エフェクトをチェイン(シリーズ接続)している場合は、一番最後のIFX通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”が有効になります。

“BUS Select”が1、2、1/2のとき、オシレータは直接AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1、2へ出力します(「Individual Output」)。センド・レベル1/2の設定は無効で、マスター・エフェクトはかかりません。



MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、プログラムでのオシレータ1、2ごとのセンド・レベル1/2の設定とMIDIからのセンド・レベル1、2をかけたレベルとなります。

プログラムの“Oscillator Mode”(PROG 2.1 - 1a)がDrumsのときに、“Use DKit Setting”(PROG 7.1 - 1b)が有効になります。

チェックすると、選択しているドラムキットでのキーごとの設定が有効になります。ドラムキットの“BUS (BUS Select)”(GLOBAL 5.1 - 3a)をL/RまたはOffに設定したキーのドラム・インストゥルメントは“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”(GLOBAL 5.1 - 3a)が有効です。IFX1～5に設定したときは、IFX1～5通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”(PROG 7.2 - 1a)が有効です。

チェックしないと、すべてのドラム・インストゥルメントは、“Oscillator Mode”がSingle、Doubleのときと同様で、“Send1”、“Send2”(PROG 7.1 - 1a、MFX Send)またはIFX1～5通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”(PROG 7.2 - 1a)が有効です。

2-2. Combination, Sequencer, Song Play モード

ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer、Song Play)の各“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”(7.1 - 1(2)a)で、ティンバー/トラックごとのセンド・レベルを設定します。Programモードと同様に、“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”は“BUS Select”がL/RまたはOffのときに有効です。このときの実際のセンド・レベルは、ティンバー/トラックで使用しているプログラムの設定(PROG 7.1 - 1a)と、ここで設定したセンド・レベルとを掛け合わせたレベルとなります。

センド・レベル

例えば、プログラムの“OSC1 Send1”を127、“Send2”を064、“OSC2 Send1”を064、“Send2”を127、コンビネーションの“Send1”を064、“Send2”を127に設定したとき、コンビネーションでの実際のセンド・レベルは

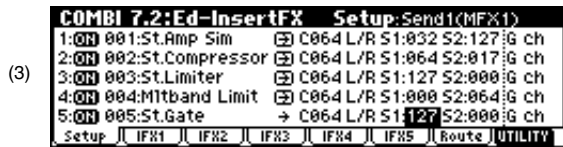
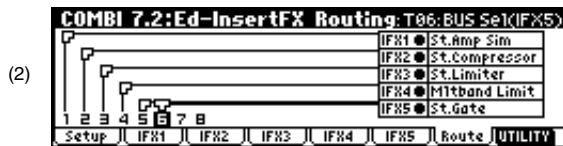
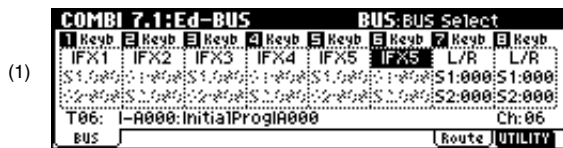
$$\begin{aligned} \text{OSC1 Send1} &= 127(100\%) * 064(50\%) = 064(50\%) \\ \text{OSC1 Send2} &= 064(50\%) * 127(100\%) = 064(50\%) \\ \text{OSC2 Send1} &= 064(50\%) * 064(50\%) = 032(25\%) \\ \text{OSC2 Send2} &= 127(100\%) * 127(100\%) = 127(100\%) \end{aligned}$$

になります。

“BUS Select”をIFX1～5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”で設定します。1、2、1/2に設定しているときは無効となり、マスター・エフェクトはかかりません。

MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。ティンバー/トラックごとの“S1 (MFX1)”、“S2 (MFX2)”が有効なときは、そのティンバー/トラックのMIDIチャンネルでコントロールし、IFX1～5通過後の“S1 (MFX1)”、“S2 (MFX2)”が有効な場合は、IFX1～5で設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

次図はCombinationモードでの例です。図(1)の“BUS Select”の設定により、ティンバー1はIFX1へ、ティンバー2はIFX2へ、ティンバー3はIFX3へ、ティンバー4はIFX4へ、ティンバー5、6はIFX5へ、ティンバー7、8はL/Rへ送っています。この場合ティンバー1のマスター・エフェクトへのセンド・レベルは、図(3)のIFX1:001:St. Amp Simulation通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”で設定します(ここではそれぞれ032、127に設定しています)。同様にティンバー2、3、4はそれぞれIFX2、3、4通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”で、ティンバー5、6はIFX5通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”でまとめて設定します。ティンバー7、8は図(1)の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”での設定が有効となります(このときのセンド・レベルは、プログラム・オシレータのセンド・レベルとここでのセンド・レベルを掛け合わせた値となります)。



Combinationモードでティンバーに、Sequencer、Song Playモードでトラックに、それぞれドラムス・プログラムを選んでいるときは、“BUS Select”でDKitが選択できます。設定すると“BUS (BUS Select)”(GLOBAL 5.1 - 3a)のキーごとの設定が有効になり、各ドラム・インストゥルメントごとのバスへ出力します。このときセンド・レベルはドラムキットのキーごとの“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”の設定とここでの“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”を掛け合わせた値となります(ドラムキットの“BUS (BUS Select)”でIFX1~5へ設定しているキーのドラム・インストゥルメントは、IFX1~5通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”で設定します)。L/R、Offを選択しているときは、その他(“Oscillator Mode”Single、Double)の場合と同様にPROG 7.1 - 1a“OSC1 Send1”、“Send2”で設定したセンド・レベルに、ここでの“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”を掛けあわせた値となります。IFX1~5に設定しているときは、設定しているインサート・エフェクト通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”で直接設定します。1、2、1/2に設定しているときは、“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”は無効になります。

3. ミキサー (Mixer)

センド・レベルで、オシレータ(Program)、ティンバー(Combination)、トラック(Sequencer、Song Play)のマスター・エフェクトへの入力レベルが決定します。各モードの7.3: Ed - MasterFX(またはMasterFX)では、出力レベル、マスター・エフェクト間のチェイン(シリーズ接続)、マスターEQゲインを設定します。

3-1. Rtn (Return1, Return2)

それぞれMFX1、MFX2からの出力レベルを設定します。MFX1、2で選択、設定したエフェクトの“W/D”の左側の値(25:75のとき25%、Wetのとき100%、Dryのとき0%)がマスター・エフェクトの出力レベルとなります。このレベルと“Rtn (Return1、Return2)”の設定値を掛け合わせたレベルがL/Rバスに送られ、7.1 - 1a“BUS Select”L/R、または7.2 - 1a“BUS Select”L/Rの出力音とミックスされます。

例えば、MFX1のエフェクトの“W/D”が50:50(50%)、“Rtn (Return1)”が64(50%)の場合、エフェクト・レベルは25%となります。“W/D”がWet、“Rtn (Return1)”が127で100%となり、エフェクト最大レベルとなります。

3-2. MFX Chain

MFX1、MFX2間がルーティングを設定します。

次図は、MFX1:016: Stereo Chorusの出力がMFX2:052: Reverb Hallの入力に加算する例です。



3-3. Chain Direction

“MFX Chain”チェック・ボックスを チェックするとMFX1、MFX2間をルーティングしますが、ここではその方向を設定します。

3-4. Chain Signal

MFX1、2間のルーティングの信号を設定します。“Chain Direction”がMFX1 → MFX2にチェインしているとき、LR MixにするとMFX1のステレオ出力L、RをミックスしてMFX2に入力します。043: LCR DelayなどL、Rにふったディレイをシリーズ接続する場合などに選択するとよいでしょう。L OnlyまたはR Onlyにすると、MFX1のステレオ出力の一方のチャンネルのみをMFX2に入力します。016: St.Chorusなどモジュレーション系エフェクトをリバブなどにシリーズ接続する場合などに選択するとよいでしょう。

3-5. Chain Level

MFX1、2をチェインしているときの一方のMFXからもう一方のMFXへの信号レベルを設定します。

3-6. Master EQ Gain[dB]

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/Mono、Rの出力直前にあるステレオ3バンドEQの、Low、Mid、Highのゲインを設定します。Low、Highはシェルビング・タイプ、Midはバンド・タイプです。ここでの設定はMEQページのLow、Mid、Highの各“Gain”とリンクしています。各バンドの中心周波数、帯域幅(Midのみ)、ダイナミック・モジュレーションの設定はMEQページで行います。

4. マスター・エフェクトのMIDIによるコントロール

マスター・エフェクトでもインサート・エフェクトと同様にすべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能により、各種エフェクト・パラメータを本機のコントローラや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。

Combination、Sequencer、Song Playモードでは、MFX1、MFX2のそれぞれのコントロール・チャンネルを、各Setupページ“Control Channel”で設定します。Ch01～16、Gchのいずれかを選択します。

Ch01～16: マスター・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に選択します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールする場合に選択します。通常Gchを選択します。

マスターEQ

マスターEQ(ステレオ3バンドEQ)は、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rの出力直前にあります。Low、Highはシェルピング・タイプ、Midはピーキング・タイプです。Low Gain、High Gainはダイナミック・モジュレーションでコントロールできます。

マスターEQ(ステレオ3バンドEQ)は、L/Rバスからの入力に対して有効です。AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rに出力します。各パラメータについてはP.220を参照してください。

Individual Output

本機には、2個の独立に出力するAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)があります。

オシレータ(Program)、ティンバー(Combination)、トラック(Sequencer、Song Play)の出力やインサート・エフェクト通過後の出力を自在にAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)へルーティングできます。

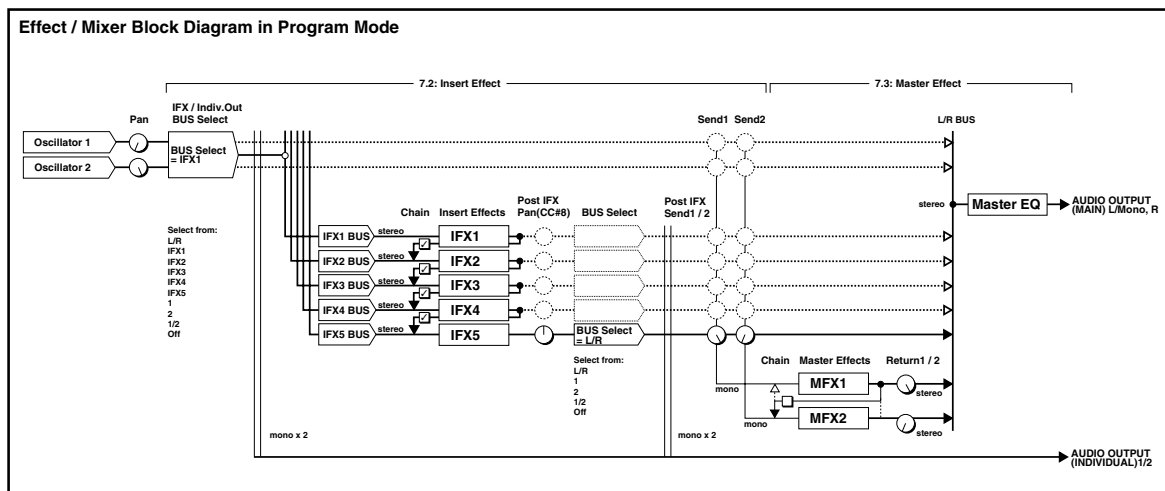
Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードの“BUS Select”(7.1 - 1a)でAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)へルーティングします。

インサート・エフェクトを使用している場合は、インサート・エフェクト通過後の出力を7.2: Ed - InsertFX(またはInsert FX)、Setupページの“BUS Select”で設定します。

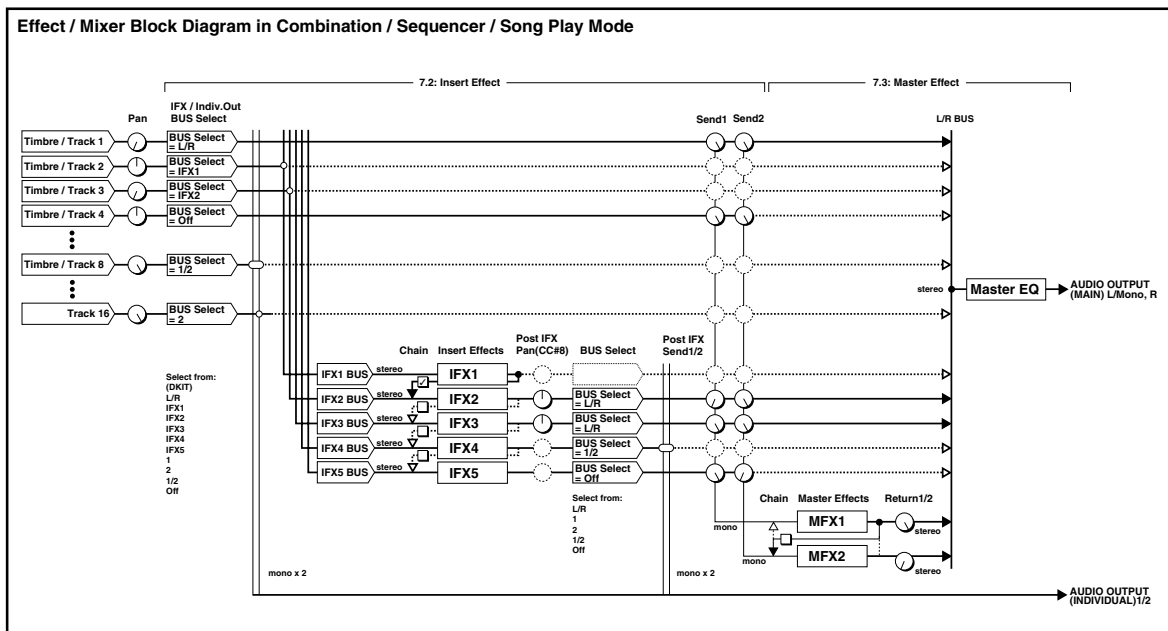
1、2: AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1または2へモノラルでルーティングします。

1/2: AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1と2へステレオでルーティングします。

Programモード



Combination、Sequencer、Song Playモード



Filter/Dynamic

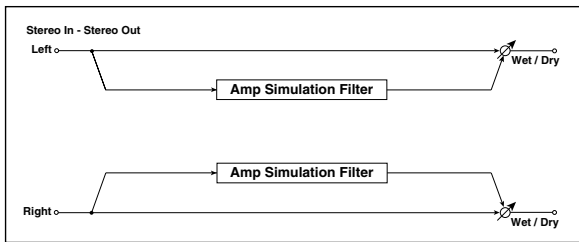
フィルター、ダイナミクス・コントロール系エフェクト

000: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。インサート・エフェクトでは入力をそのまま出力し、マスター・エフェクトでは出力をミュートします。

001: St.Amp Sim (Stereo Amp Simulation)

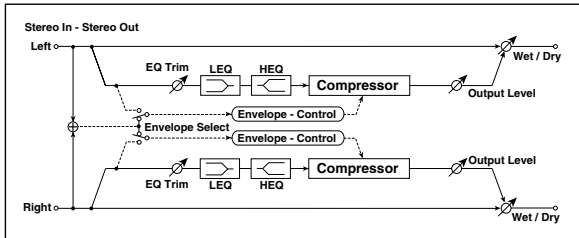
ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。実際にギター・アンプを鳴らしているようリアルなサウンドが得られます。ギターだけでなくオルガン、ドラムスなどにも効果的です。



a	Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

002: St.Compressor (Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して、音のつづをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope (Envelope Select) 左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え	L/R Mix, L/R Individually
b	Sensitivity 感度	1...100
c	Attack アタックの強さ	1...100

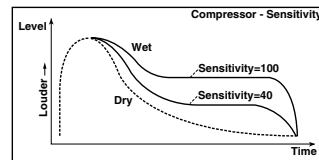
d	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100
	(Source) コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
e	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Envelope

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

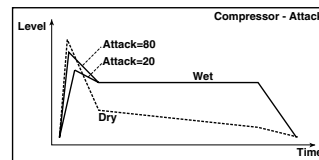
b: Sensitivity, d: Level

“Sensitivity”は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいほど、小さなレベルの音を持ち上がります。“Sensitivity”を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Level”で最終的な音量を調節します。



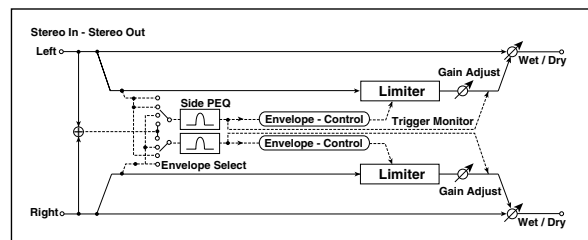
c: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



003: St.Limiter (Stereo Limiter)

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号(リミッターの効き方をコントロールする)にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope (Envelope Select) L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually 左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロール/独立の選択		
b	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	
c	Threshold 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	
d	Attack アタック・タイム	1...100	
e	Release リリース・タイム	1...100	
f	Side PEQ Insert トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	Off, On	
g	Trigger Monitor エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	Off, On	
h	EQ (Side PEQ Cutoff) トリガー信号のイコライザーの中心周波数	20...12.00kHz	
	Q トリガー信号のイコライザーの帯域幅	0.5...10.0	
	G (Gain) トリガー信号のイコライザーのゲイン	- 18.0... + 18.0dB	
i	G.Adj (Gain Adjust) 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	
	(Source) 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63	
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

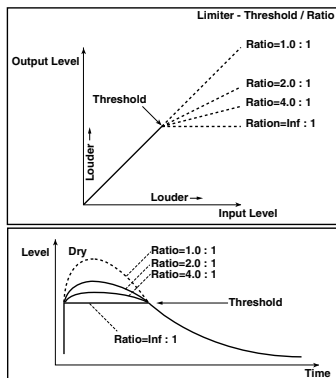
a: Envelope

L/R Mixにすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only)にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル(右チャンネル)の信号のみで同時にコントロールします。

L/R Individuallyにすると、左右独立して動作します。

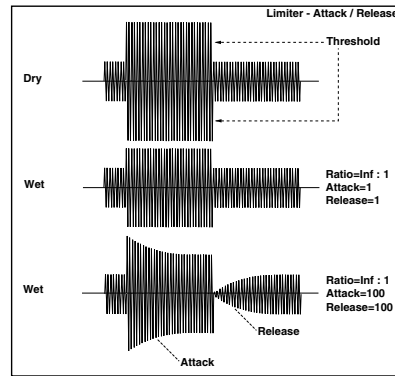
b: Ratio, c: Threshold, i: G.Adj

“Ratio”は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“G.Adj”で調節してください。



d: Attack, e: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



f: Side PEQ Insert, h: EQ, h: Q, h: G

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。

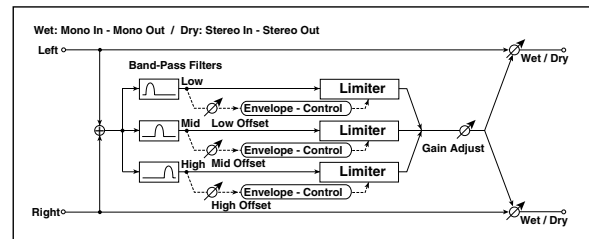
リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する/しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

g: Trigger Monitor

これをOnにすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常はOffにしておきます。

004: Multiband Limit (Multiband Limiter)

入力信号を低域/中域/高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。各帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域/中域/高域の音圧を調節できます。



a	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	
b	Threshold 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	
c	Attack アタック・タイム	1...100	
d	Release リリース・タイム	1...100	
e	Low Offset 低域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB	
f	Mid Offset 中域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB	
g	High Offset 高域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB	
h	G.Adj (Gain Adjust) 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	
	(Source) 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63	
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

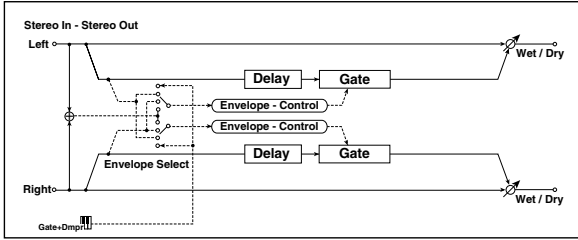
e: Low Offset, f: Mid Offset, g: High Offset

トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset”によって高域のトリガー信号のレベルを下げて“Threshold”レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

005: St.Gate (Stereo Gate)

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートをオン/オフすることも可能です。



a	Envelope (Envelope Select)	Dmod, L/R Mix, L Only, R Only	モジュレーション・ソースによるコントロール/左右の信号のミックス/左/右の選択	
b	Env. Dmod Src	Off...G2+Dmp	Envelope=Dmod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	
d	Attack	1...100	アタック・タイム	
e	Release	1...100	リリース・タイム	
f	Polarity	+, -	ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え	
g	Delay (Delay Time)	0...100ms	ゲート入力のディレイ・タイム	
h	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source)	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Envelope, b: Env. Dmod Src

“Envelope”はゲートのオン/オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Env. Dmod Src”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、OffからG2+Dmpまで選べます。

“Envelope”をL/R Mixにすると、左右のチャンネルへの入力信号をミックスしたものでゲートのオン/オフを決めます。L OnlyまたはR Onlyにすると、左/右どちらか一方の入力信号のみでコントロールします。

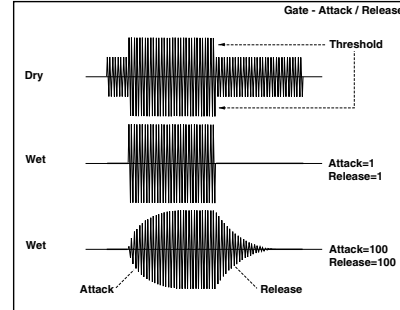
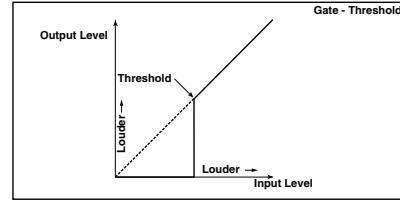
f: Polarity

ゲート・オン/オフの動作が反転します。- にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

c: Threshold, d: Attack, e: Release

“Threshold”は、“Envelope”がL/R Mix、L OnlyまたはR Onlyのときにゲートのかかるレベルを設定します。

“Attack”、“Release”は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。

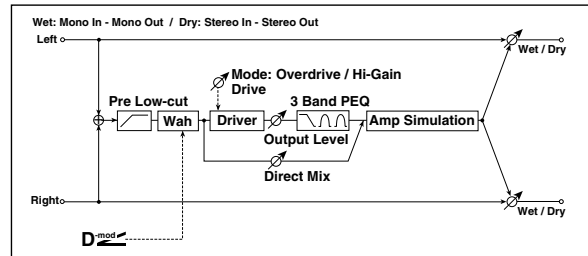


g: Delay

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

006: OD/HiGain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの2つのモードを持つディストーションです。ワウ、3バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



	Wah	Off, On	
	ワウのオン / オフ		
a	(Source)	Off...Tempo	
	(Sw)	Tggl, Mmnt	
	ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択		
b	SweepRng (Wah Sweep Range)	- 10... + 10	
	ワウのレンジ		
	Src (Source)	Off...Tempo	
	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース		
c	Mode (Drive Mode)	Overdrive, Hi-Gain	
	オーバードライブ / ハイゲインディストーションの切り替え		
	Drive	1...100	
	歪み具合		
d	Pre Low-cut	0...10	
	ディストーションの入力での低域カット量		

e	Level (Output Level) 出力レベル	0...50 D ^{mod}
	(Source) 出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) 出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
f	Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	G (Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
g	M1 (Mid1 Cutoff) 中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー 1の帯域幅	0.5...10.0 Fx
	G (Gain) 中高域イコライザー 1のゲイン	- 18... + 18dB
h	M2 (Mid2 Cutoff) 中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー 2の帯域幅	0.5...10.0 Fx
	G (Gain) 中高域イコライザー 2のゲイン	- 18... + 18dB
i	Direct Mix ディストーションへのダイレクト音のミックス量	0...50
	SpSim (Speaker Simulation) スピーカー・シミュレーションのオン / オフ	Off, On
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
j	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Wah

ワウのオン / オフを切り替えます。

a: (Sw)

モジュレーション・ソースによるワウのオン / オフの切り替え方を選択します。
“(Sw)”をMmnt(Moment)にすると普段はオフで、ペダルを踏み込んだり、ジョイスティックを倒したときだけオンになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンになります。

一方、“(Sw)”をTggl(Toggle)にすると、ペダルを踏んだり、ジョイスティックを倒すたびにオン / オフが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオン / オフします。

b: SweepRng, b: Src

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。- の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は“Src”で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

c: Drive, e: Level

歪み具合は、入力信号自体の大きさと“Drive”の設定で決まります。“Drive”を上げると全体に音量が上がるので、“Leve”で音量を調節します。また、“Level”は、3-Band EQへの入力レベルになります。3-Band EQでクリップが発生する場合は“Level”を調節してください。

d: Pre Low-cut

ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

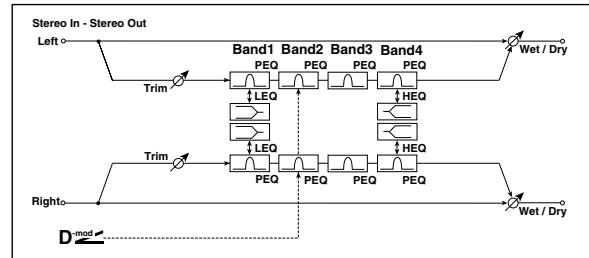
g: Q, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

007: St.Para.4EQ

(Stereo Parametric 4-Band EQ)

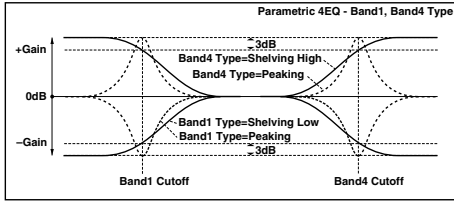
ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルピングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。



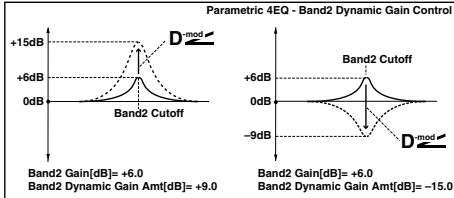
a	Trim 入力レベル	0...100
b	B1 Type (Band1 Type) バンド1のタイプ	Peaking, Shelving-Low Fx
c	B4 Type (Band4 Type) バンド4のタイプ	Peaking, Shelving-High Fx
d	B2 Dyn.G Src (Band2 Dynamic Gain Source) バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx
	(Amount) バンド2のゲインのモジュレーション量	- 18... + 18dB Fx, D ^{mod}
e	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18.0... + 18.0dB Fx, D ^{mod}
f	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...10.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18.0... + 18.0dB Fx, D ^{mod}
g	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
h	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: B1 Type, c: B4 Type

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します。

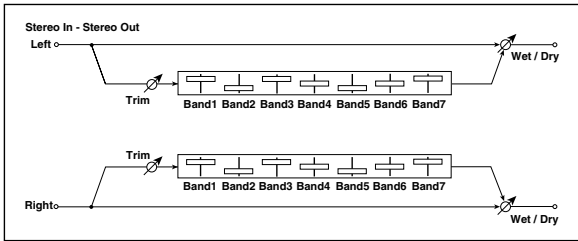


d: B2 Dyn.G Src, d: (Amount), f: G
 バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。



008: St.Graphic7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。

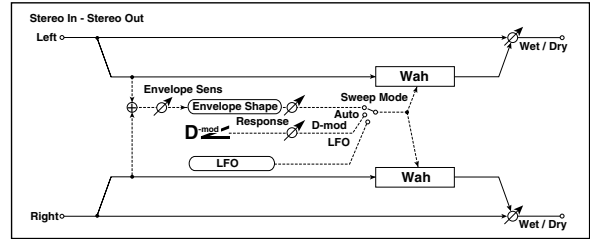


a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High 各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	☑
b	Trim	0...100 入力レベル	
c	(Band1)	- 18.0... + 18.0dB バンド1のゲイン	
d	(Band2)	- 18.0... + 18.0dB バンド2のゲイン	
e	(Band3)	- 18.0... + 18.0dB バンド3のゲイン	
f	(Band4)	- 18.0... + 18.0dB バンド4のゲイン	
g	(Band5)	- 18.0... + 18.0dB バンド5のゲイン	
h	(Band6)	- 18.0... + 18.0dB バンド6のゲイン	
i	(Band7)	- 18.0... + 18.0dB バンド7のゲイン	
j	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	☑
	(Source)	Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type
 各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、LCD画面上端に表示されます。
 3つのGraphic 7Band EQを直列にし、それぞれを7:Low、9:Mid、11:Highにすると、80Hzから18kHzまでの21Bandのグラフィック・イコライザーが構成できます。

009: St.Wah/AutoW (Stereo Wah/Auto Wah)

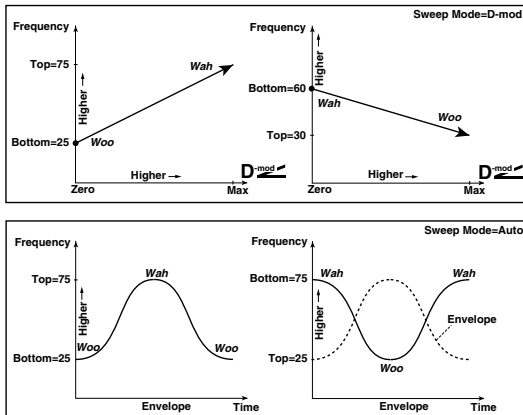
ピンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



a	FreqBottm (Frequency Bottom)	0...100 ワウの中心周波数の下限	☑
	FreqTop (Frequency Top)	0...100 ワウの中心周波数の上限	☑
b	Swp Mode (Sweep Mode)	Auto, Dmod, LFO オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	☑, ☑
	Src (Source)	Off...Tempo Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
c	Response	0...100 Swp Mode=Auto, Dmod時の反応の速さ	
d	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100 オート・ワウの感度	☑
e	Envelope Shape	- 100... + 100 オート・ワウのスィープカーブ	☑
f	lfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz LFOスピード	☑, ☑
	(Source)	Off...Tempo LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 20.00... + 20.00Hz LFOスピードのモジュレーション量	
	BPM/MIDI Sync	Off, On LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	☑, ☑
g	BPM	MIDI, 40...240	☑
	Base (Base Note)	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯ LFOスピードを指定する音符の種類	☑
	Times	1...16 LFOスピードを指定する音符の数	☑
h	Resonance	0...100 レゾナンス量(共振の強さ)	
	LPF (Low Pass Filter)	Off, On ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	
i	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	☑
	(Source)	Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: FreqBottm, a: FreqTop

ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、“ FreqBottm ”と“ FreqTop ”の値によって決まります。



b: Swp Mode

ワウのコントロール・モードを切り替えます。“ Swp Mode ”をAutoにすると、入力信号の大きさの変化(エンベロープ)によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。

“ Swp Mode ”をDmodにすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

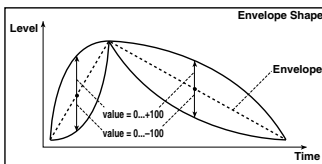
“ Swp Mode ”をLFOにすると、LFOによって周期的にスイープします。

d: Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

e: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



f: lfoF, g: BPM/MIDI Sync

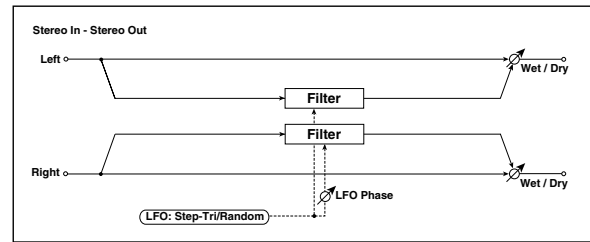
LFOのスピードは、“ BPM/MIDI Sync ”をOffにすると“ lfoF ”の設定に、“ BPM/MIDI Sync ”をOnにすると“ BPM ”、“ Base ”、“ Times ”の設定に従います。

g: BPM, g: Base, g: Times

“ BPM ”の数値で指定したテンポ(“ BPM ”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“ Base ”で選んだ音符(♪ ~ ♪)を“ Times ”の数だけ並べた長さをLFOの一周期として設定します。

010: St.Rndm Filter (Stereo Random Filter)

ステレオ・タイプのバンドパス・フィルターに階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるエフェクトです。フィルター発振による特殊効果音が作り出せます。



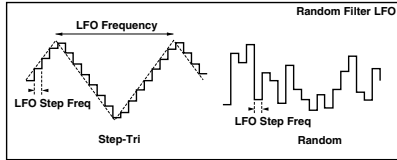
a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO波形	Step-Tri, Random
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg
c	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz
	(Source) LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	Step (LFO Step Frequency) LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	0.05...50.00Hz
	(Amount) LFOステップ・スピードのモジュレーション量	- 50.00... + 50.00Hz
e	Manual フィルターの中心周波数	0...100
	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
f	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009, Sync
	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♮, ♯ Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16 Fx:009
g	StepBase (Step Base Note) LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♮, ♯ Fx:009, Sync
	Times LFOステップ・スピードを指定する音符の数	1...32 Fx:009
h	Depth フィルター変調の深さ	0...100 D-mod
	(Source) フィルター変調のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) フィルター変調のモジュレーション量	- 100... + 100
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:009, D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: LFO Wave, c: Freq, d: Step

“ LFO Wave ”をStep-Triにすると、LFOは階段状の三角波になります。

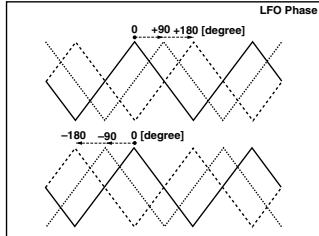
“ Freq ”はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“ Step ”を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、“ LFO Wave ”をRandomにすると、“ Step ”がランダムLFOの周期になります。



b: LFO Phase

LFOの位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



f: BPM, g: StepBase, g: Times

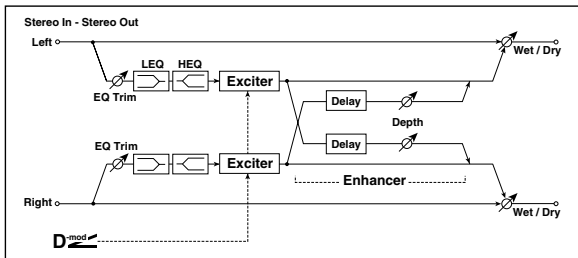
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“StepBase”で選んだ音符(♪、~、。)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

i: W/D

- Wet ~ - 1:99にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

011: St.Exct/Enhcr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



a	Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100	☞, D-mod
	(Source) エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エキサイター効果の深さのモジュレーション量	- 100... + 100	
b	Point (Emphatic Point) エキサイターが強調する周波数	0...70	☞, D-mod
	(Source) 強調する周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) 強調する周波数のモジュレーション量	- 70... + 70	
c	Enh Dly L (Enhancer Delay L) エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms	☞
d	Enh Dly R (Enhancer Delay R) エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms	☞
e	Enh Dep (Enhancer Depth) エンハンサー効果の深さ	0...100	D-mod
	(Source) エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	- 100... + 100	

f	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100	
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB	
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB	
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

b: Point

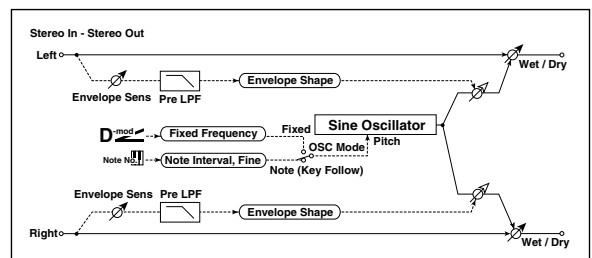
強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

c: Enh Dly L, d: Enh Dly R

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

012: St.Sub OSC (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーター周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode オシレーター周波数のノート・ナンバー 追従 / 固定の切り替え	Note (Key Follow), Fixed	☞
b	Note Interval OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	- 48...0	☞
c	Fine (Note Fine) オシレーター周波数の微調整	- 100... + 100	☞
d	Fixed (Fixer Frequency) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	10.0...80.0Hz	D-mod
	(Source) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	- 80... + 80Hz	
e	Envelope Pre LPF 重低音を付加する周波数上限	1...100	☞
f	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) 重低音を付加する感度	0...100	
g	Envelope Shape オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	- 100... + 100	

h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: OSC Mode, b: Note Interval, c: Fine

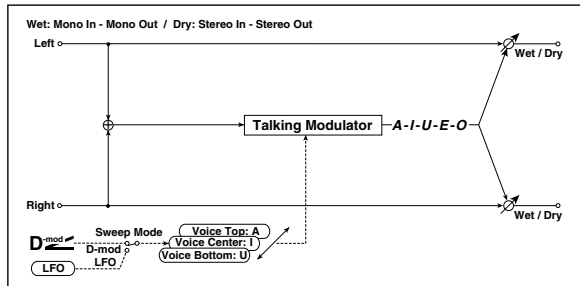
“OSC Mode”では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode”をNote (Key Follow)にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval”では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Fine”では、セント単位での微調整が可能です。

e: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しなくていいときに、この値を調節します。

013: Talking Mod (Talking Modulator)

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode モジュレーション・ソースによるコントロール/LFOによるコントロールの切り替え	Dmod, LFO	D^{mod}
b	Voice Control 声のパターンのコントロール	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	
c	Control Src (Control Source) 声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
d	Top (Voice Top) コントロール上端での声の母音	A, I, U, E, O	
	Center (Voice Center) コントロール中央での声の母音	A, I, U, E, O	
	Bottom (Voice Bottom) コントロール下端での声の母音	A, I, U, E, O	
e	Formant Shift 効果のかかる周波数の高さ	- 100... + 100	
f	lfoF (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz	D^{mod}
	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz	
g	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On	Fx:009 , Sync
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240	Fx:009
	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類		Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16	Fx:009

h	Resonance 声のパターンのレゾナンスの強さ	0...100	
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

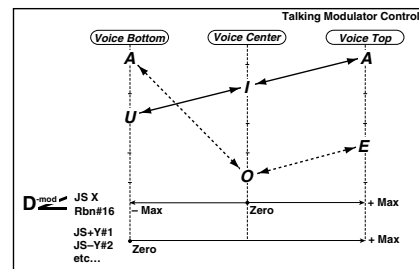
d: Top, d: Center, d: Bottom

声の母音をコントローラの上端、中央、下端に割り当てます。

例: “Top”をA、“Center”をI、“Bottom”をUに設定した場合。

“Sweep Mode”をDmod、“Control Src”をJSXに設定しているとき、ジョイスティックを右端から左端へ動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声変化します。

“Sweep Mode”をLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。



e: Formant Shift

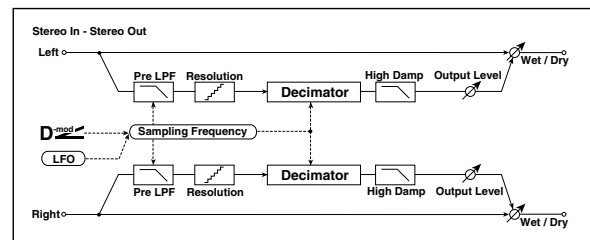
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

h: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

014: St.Decimator (Stereo Decimator)

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On	Fx
b	High Damp 高域をカットする割合	0...100%	
c	Fs (Sampling Frequency) サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz	D^{mod}
	(Source) サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) サンプリング周波数のモジュレーション量	- 48.00k... + 48.00kHz	
d	Resolution データのビット長	4...24	Fx

e	Level (Output Level) 出力レベル	0...100 E3, D-mod
	(Source) 出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) 出力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
f	lfoF (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz D-mod
	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
g	Depth サンプリング周波数のLFO変調の深さ	0...100 D-mod
	(Source) サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション量	- 100... + 100
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Pre LPF

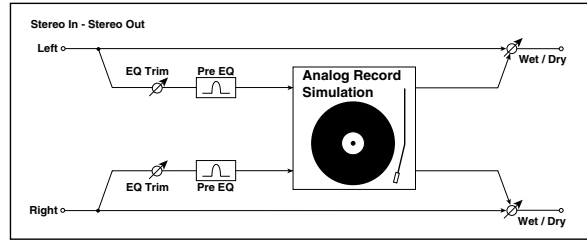
サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF”をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。
“Fs”を3kHz程度に設定しておいて“Pre LPF”をOffにすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

d: Resolution, e: Level

“Resolution”の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので“Level”で調節してください。

015: St.AnalogRecd (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed レコードの回転数	33 1/3, 45, 78RPM
b	Flutter 変調の深さ	0...100 E3
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	EQ (Pre EQ Cutoff) イコライザーの中心周波数	300...10.00kHz
	Q イコライザーの帯域幅	0.5...10.0
	G (Gain) イコライザーのゲイン	- 18.0.. + 18.0dB
e	Noise Density ノイズの密度	0...100
f	Noise Tone ノイズの音質	0...100
g	NoiseLvl (Noise Level) ノイズの音量	0...100 D-mod
	(Source) ノイズの音量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) ノイズの音量のモジュレーション量	- 100... + 100
h	ClickLvl (Click Level) クリック・ノイズの音量	0...100 E3, D-mod
	(Source) クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	- 100... + 100
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

h: ClickLvl

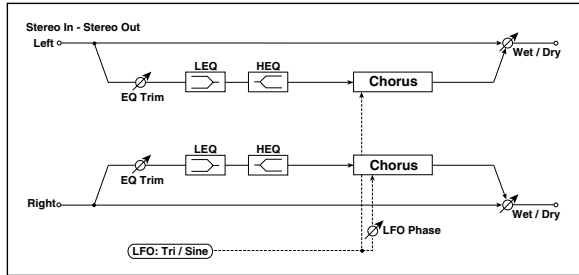
レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

Pitch/Phase Mod.

ピッチ / フェイズ・モジュレーション系エフェクト

016: St.Chorus (Stereo Chorus)

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



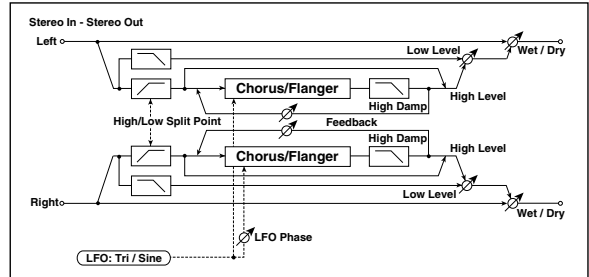
a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx:010
c	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:009, D ^{mod}
	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫ Fx:009
e	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16 Fx:009
	L Dly (L Pre Delay) 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms Fx
	R Dly (R Pre Delay) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms Fx
f	Depth LFO変調の深さ	0...100 D ^{mod}
	(Source) LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: L Dly, e: R Dly

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

017: St.HarmonicCho (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx:010
c	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:009, D ^{mod}
	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫ Fx:009
e	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16 Fx:009
	Dly (Delay Time) 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Hi/Lo Split (High/Low Split Point) 高域 / 低域を分割する周波数	1...100 Fx
f	Depth LFO変調の深さ	0...100 D ^{mod}
	(Source) LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
g	(Amount) LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	Feedback コーラス・ブロックのフィードバック量	- 100... + 100 Fx
	HiDamp (High Damp) コーラス・ブロックの高域の減衰量	0...100%
h	Lo Level (Low Level) 低域の出力レベル	0...100
	Hi Level (High Level) 高域(コーラス)の出力レベル	0...100
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: Hi/Lo Split

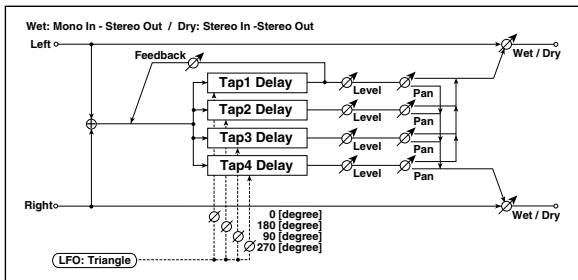
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

g: Feedback

コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

018: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる4個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。

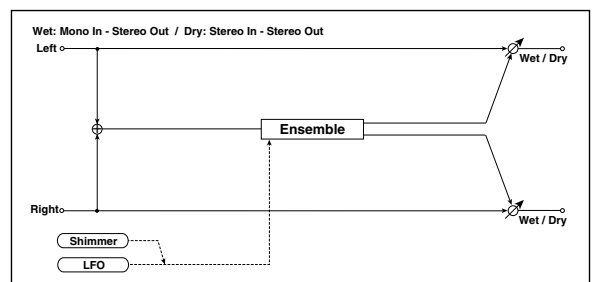


a	LFO Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...13.00Hz
b	T1(000) (Tap1 Delay) タップ1(LFO位相=0度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ1のコーラスの深さ	0...30
	L (Level) タップ1の出力レベル	0...30
	P (Pan) タップ1のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
c	T2(180) (Tap2 Delay) タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ2のコーラスの深さ	0...30
	L (Level) タップ2の出力レベル	0...30
	P (Pan) タップ2のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
d	T3(090) (Tap3 Delay) タップ3(LFO位相=90度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ3のコーラスの深さ	0...30
	L (Level) タップ3の出力レベル	0...30
	P (Pan) タップ3のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
e	T4(270) (Tap4 Delay) タップ4(LFO位相=270度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ4のコーラスの深さ	0...30
	L (Level) タップ4の出力レベル	0...30
	P (Pan) タップ4のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6

f	T1 Fb (Tap1 Feedback) タップ1のフィードバック量	- 100... + 100
	(Source) タップ1のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) タップ1のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

019: Ensemble

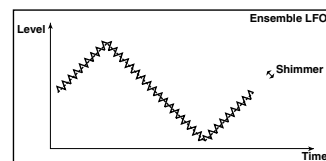
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed LFOスピード	1...100
	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 100... + 100
b	Depth LFO変調の深さ	0...100
	(Source) LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
c	Shimmer LFO波形のゆらぎの量	0...100
d	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

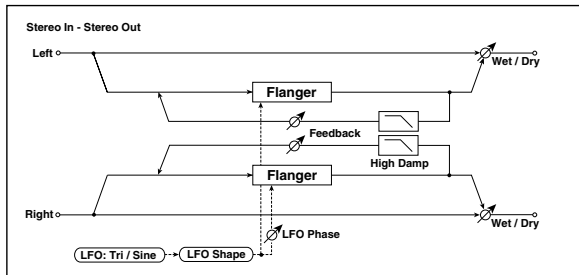
c: Shimmer

LFO波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



020: St.Flanger (Stereo Flanger)

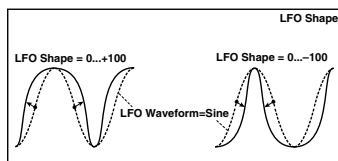
激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 Fx:009
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx:010
c	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:009, Dmod
	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, ASync
d	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫ Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16 Fx:009
e	Delay (Delay Time) 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0ms
f	Depth LFO変調の深さ	0...100
g	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Fx:020
	High Damp フィードバックの高域の減衰量	0...100% Fx:020
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Shape

LFO波形を変形することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。



g: Feedback, i: W/D

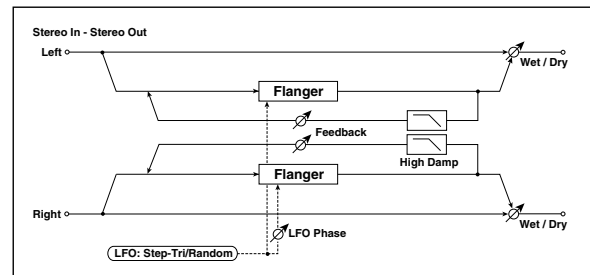
“Feedback”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback”が+の値のときには“W/D”も+の値に、“Feedback”が-の値のときには“W/D”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

h: High Damp

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

021: St.Rndm Flang (Stereo Random Flanger)

階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。

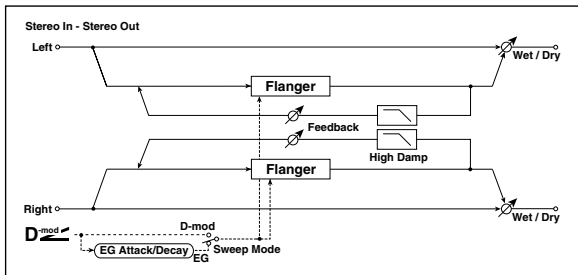


a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Step-Tri, Random Fx:010
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx:010
c	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:010, Dmod
	(Source) LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	Step (LFO Step Frequency) LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	0.05...50.00Hz Fx:010, Dmod
	(Amount) LFOステップ・スピードのモジュレーション量	- 50.00... + 50.00Hz
e	Delay (Delay Time) 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Depth LFO変調の深さ	0...100
f	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, ASync
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009, 010
	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫ Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16 Fx:009
g	Step Base (Step Base Note) LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫ Fx:010, ASync
	Times LFOステップ・スピードを指定する音符の数	1...32 Fx:010
h	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Fx:020
	HiDamp (High Damp) フィードバックの高域の減衰量	0...100% Fx:020

j	W/D (Wet/Dry) - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	☞Fx:010, 020
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

022: St.Env.Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom (L Delay Bottom) 左チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0ms ☞Fx:009
b	L Dly Top (L Delay Top) 左チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0ms ☞Fx:009
c	R Dly Bottom (R Delay Bottom) 右チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0ms ☞Fx:009
d	R Dly Top (R Delay Top) 右チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0ms ☞Fx:009
e	Swp Mode (Sweep Mode) エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	EG, Dmod ☞Fx:
	Src (Source) Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=Dmod時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo ☞Fx:
f	EG Attack EGのアタック・スピード	1...100 ☞Fx:
g	EG Decay EGのディケイ・スピード	1...100 ☞Fx:
h	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 ☞Fx:020
i	High Damp フィードバックの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:020
j	W/D (Wet/Dry) - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	☞Fx:010, 020,
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: Swp Mode, e: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“Swp Mode”をEGにすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているものでPitch EG、Filter EG、Amp EGとは関係ありません。

“Src”でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gateなどにすると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェ

ネレーターがスタートします。“Swp Mode”をDmodにすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは“Src”で選択します。

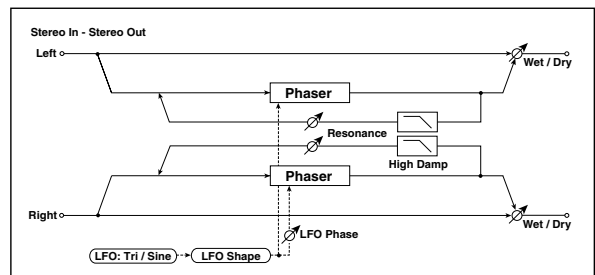
“Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

f: EG Attack, g: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

023: St.Phaser (Stereo Phaser)

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけてると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO波形	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) LFO波形を変形させる割合	- 100... + 100 ☞Fx:020
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg ☞Fx:010
c	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz ☞Fx:009,
	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On ☞Fx:009,
e	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 ☞Fx:009
	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類	 ☞Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16 ☞Fx:009
f	Manual 効果のかかる周波数	0...100
g	Depth LFO変調の深さ	0...100
	(Source) LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	(Amount) LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 ☞Fx:
i	High Damp レゾナンスの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:

i	W/D (Wet/Dry)	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	☞Fx:010, D^{mod}
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

g: Resonance, i: W/D

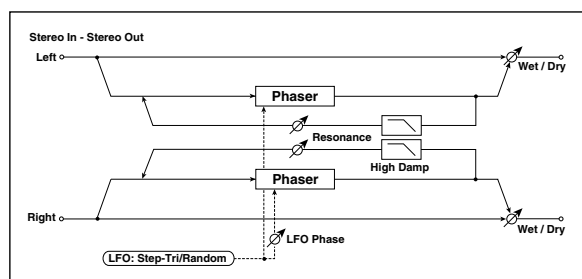
“Resonance”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance”が+の値のときには“W/D”も+の値に、“Resonance”が-の値のときには“W/D”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

h: High Damp

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

024: St.Rndm Phasr (Stereo Random Phaser)

階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。

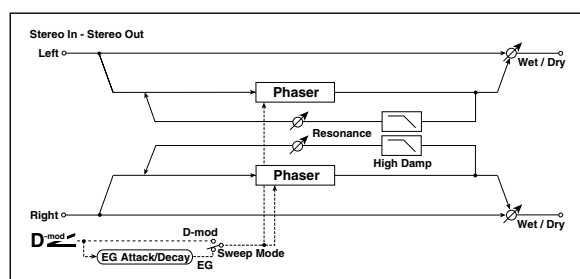


a	LFO Wave (LFO Waveform)	Step-Tri, Step-Sin, Random
	LFO 波形	☞Fx:010
b	LFO Phase	- 180... + 180deg
	左右のLFOの位相差	☞Fx:010
c	Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	☞Fx:010, D^{mod}
	(Source)	Off...Tempo
	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 20.00... + 20.00Hz
	LFOスピードのモジュレーション量	
d	Step (LFO Step Frequency)	0.05...50.00Hz
	LFOステップ・スピード	☞Fx:010, D^{mod}
	(Amount)	- 50.00... + 50.00Hz
	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
e	Manual	0...100
	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100
	LFO変調の深さ	
f	BPM/MIDI Sync	Off, On
	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	☞Fx:009, S^{ync}
	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clockの選択/テンポの指定	☞Fx:009, 010
	Base (Base Note)	♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮
	LFOスピードを指定する音符の種類	☞Fx:009
	Times	1...16
	LFOスピードを指定する音符の数	☞Fx:009
g	Step Base (Step Base Note)	♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮
	LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	☞Fx:010, S^{ync}
	Times	1...32
	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	☞Fx:010

h	Resonanc (Resonance)	- 100... + 100
	レゾナンス量	☞Fx:023
	HiDamp (High Damp)	0...100%
	レゾナンスの高域の減衰量	☞Fx:023
i	W/D (Wet/Dry)	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	☞Fx:010, 023, D^{mod}
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

025: St.Env.Phaser (Stereo Envelope Phaser)

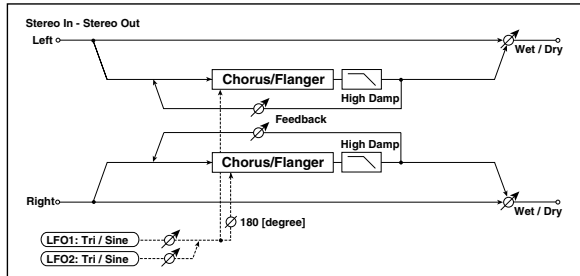
エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンでのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。



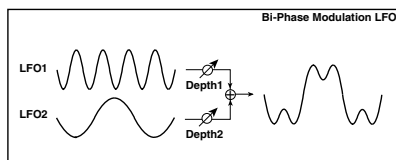
a	L Manu Bottom (L Manual Bottom)	0...100
	左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	☞Fx:009
b	L Manu Top (L Manual Top)	0...100
	左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	☞Fx:009
c	R Manu Bottom (R Manual Bottom)	0...100
	右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	☞Fx:009
d	R Manu Top (R Manual Top)	0...100
	右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	☞Fx:009
e	Swp Mode (Sweep Mode)	EG, Dmod
	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	☞Fx:022, D^{mod}
f	Src (Source)	Off...Tempo
	Swp Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Swp Mode=Dmod時はフェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース	
g	EG Attack	1...100
	EGのアタック・スピード	☞Fx:022
	EG Decay	1...100
	EGのディケイ・スピード	☞Fx:022
h	Resonance	- 100... + 100
	レゾナンス量	☞Fx:023
i	High Damp	0...100%
	レゾナンスの高域の減衰量	☞Fx:023
j	W/D (Wet/Dry)	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	☞Fx:010, 023, D^{mod}
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

026: St.BiphaseMod (Stereo Biphase Modulation)

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気でのモジュレーションが可能です。

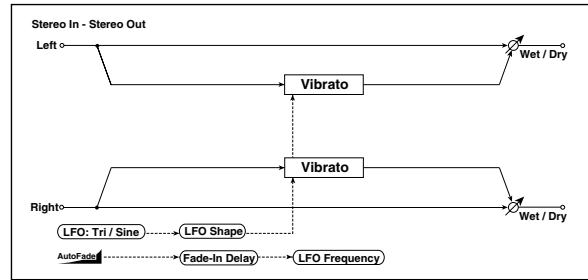


a	LFO1 Wave (LFO1 Waveform) LFO1 波形	Triangle, Sine
b	LFO2 Wave (LFO2 Waveform) LFO2 波形	Triangle, Sine
c	LFO Phase Sw 左右のLFOの位相差の切り替え	0, 180degree
d	F1 (LFO1 Frequency) LFO1 スピード	0.02...30.00Hz
	(Source) LFO1、2 スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	F2 (LFO2 Frequency) LFO2 スピード	0.02...30.00Hz
	(Amount) LFO2 スピードのモジュレーション量	- 30.00... + 30.00
f	L Dly (L Pre Delay) 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms Fx:016
	R Dly (R Pre Delay) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms Fx:016
g	Depth1 LFO1 変調の深さ	0...100
	(Source) LFO1、2 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	(Amount) LFO1 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	Depth2 LFO2 変調の深さ	0...100
i	(Amount) LFO2 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Fx:017
j	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100%
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010,
k	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100



027: St.Vibrato (Stereo Vibrato)

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 Fx:020
b	LFO Freq Mod (LFO Frequency Mod) LFO スピードのモジュレーションのDmod/ オートフェードの切り替え	Dmod, AUTOFADE
	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz Fx:009,
c	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009,
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
e	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類	 Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16 Fx:009
f	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	(Source) LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
g	(Amount) LFO 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo ,
h	Fade Rate (Fade-In Rate) フェード・インのスピード	1...100
	Dly (Fade-In Delay) フェード・インのディレイ・タイム	00...2000ms
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
j	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

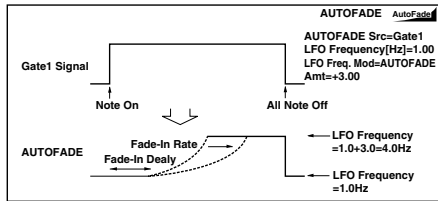
b: LFO Freq Mod, f: AUTOFADE Src, g: Fade Rate, g: Dly
“ LFO Freq Mod ”を AUTOFADE にすると、“ AUTOFADE Src ”で
選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を
自動的にフェード・インさせることができます。“ BPM/MIDI Sync ”を
On にすると、使用できません。

“ Fade Rate ”は、フェード・インのスピードの設定です。“ Dly ”では、オ
ートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタート
するまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFOスピードを1.0Hzから4.0Hzまでフェード・インさせる場合の設定例。

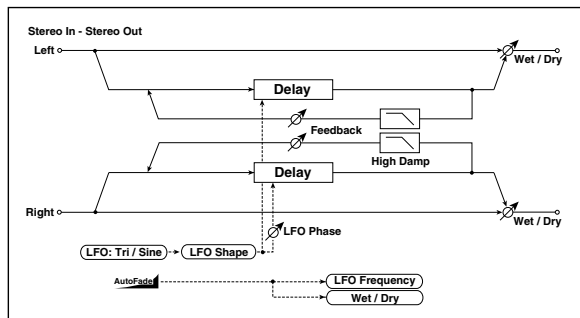
“ AUTOFADE Src ”Gate1, “ Freq ”1.00Hz
 “ LFO Freq Mod ”AUTOFADE, “ (Amount) ”+3.00

MDI “ AUTOFADE Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



028: St.AutoFd Mod (Stereo Auto Fade Modulation)

オートフェードを使ってLFOスピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス/フランジャー系のエフェクトです。ステレオタイプで左右のLFOをずらして、広がりコントロールすることができます。

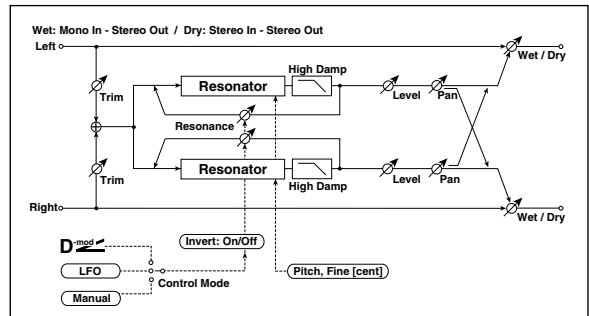


a	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
	LFO 波形	
b	Shape (LFO Shape)	- 100... + 100
	LFO 波形を変形させる割合	☞Fx:020
c	(Source)	Off... Tempo
	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
d	L Dly (L Delay Time)	0.0...500.0ms
	左チャンネルのディレイ・タイム	
e	R Dly (R Delay Time)	0.0...500.0ms
	右チャンネルのディレイ・タイム	
f	Dep (Depth)	0...200
	Fb (Feedback)	- 100... + 100
	フィードバック量	☞Fx:020
g	HD (High Damp)	0...100%
	フィードバックの高域の減衰量	☞Fx:020
h	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source)	Off... Tempo
	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	☞Fx027, D ^{mod}

g	Fade Rate (Fade-In Rate)	1...100
	フェード・インのスピード	☞Fx027
h	Dly (Fade-In Delay)	00...2000ms
	フェード・インのディレイ・タイム	☞Fx027
i	Freq Mod (LFO Frequency Mod)	Dmod, AUTOFADE
	LFOスピードのモジュレーションのDmod/オートフェードの切り替え	☞Fx:027
j	W/D Mod (Wet/Dry Mod)	Dmod, AUTOFADE
	エフェクト・バランスのモジュレーションのDmod/オートフェードの切り替え	☞Fx:027
k	W/D (Wet/Dry)	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	☞Fx:010, 020, D ^{mod}
	(Source)	Off... Tempo
l	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

029: 2Voice Reso (2Voice Resonator)

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さはLFOでコントロールすることもできます。



a	Ctrl (Control Mode)	Manual, LFO, Dmod
	共振の強さのコントロールの切り替え	☞, D ^{mod}
b	Invert (LFO/Dmod Invert)	Off, On
	LFO/Dmod時のボイス1と2のコントロールの反転	☞
c	lfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	
d	Dmod (Dmod Source)	Off... Tempo
	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	
e	Mod Dep (Mod Depth)	- 100... + 100
	LFO/Dmodによる共振の強さのコントロール量	
f	Trim	0...100
	レゾネーターへの入力レベル	
g	V1 Pitch (Voice1 Pitch)	C0...B8
	ボイス1の共振する音程	
h	Fine	- 50... + 50cent
	ボイス1の共振する音程の微調整	
i	V1 Reso (Voice1 Resonance)	- 100... + 100
	Ctrl=Manual時のボイス1の共振の強さ	☞
j	HiDamp (High Damp)	0...100%
	ボイス1の共振音の高域減衰量	☞
k	V1 Level (Voice1 Level)	0...100
	ボイス1の出力レベル	
l	Pan	L6...R6
	ボイス1の定位	
m	V2 Pitch (Voice2 Pitch)	C0...B8
	ボイス2の共振する音程	
n	Fine	- 50... + 50cent
	ボイス2の共振する音程の微調整	

h	V2 Reso (Voice2 Resonance) Ctrl=Manual時のボイス2の共振の強さ	- 100... + 100
	HiDamp (High Damp) ボイス2の共振音の高域減衰量	0...100%
i	V2 Level (Voice1 Level) ボイス2の出力レベル	0...100
	Pan ボイス2の定位	L6...R6
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Ctrl, e: V1 Reso, h: V2 Reso

共振の強さのコントロールを切り替えます。

“ Ctrl ”がManualのときは、“ Reso ”で共振の強さを設定します。
“ Reso ”が - の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

“ Ctrl ”をLFOにすると、LFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

“ Ctrl ”をDmodにすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースをJS XまたはRbn#16にすると、LFOの場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

a: Invert

“ Ctrl ”をLFOまたはDmodにすると、コントロールの位相をボイス1と2とで反転させます。ボイス1で設定した音程(レゾナンスが+の値)に対し、ボイス2はオクターブ下(レゾナンスが-の値)で共振します。

d: V1 Pitch, d: Fine, g: V2 Pitch, g: Fine

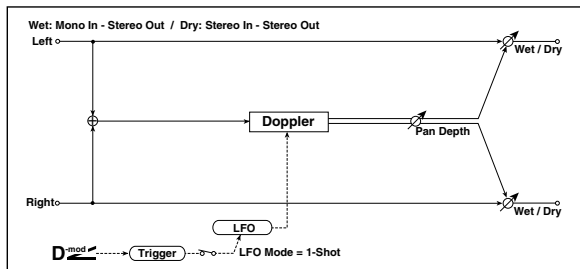
共振する音程を音名で指定します。“ Fine ”でセント単位で微調整できます。

e: HiDamp, h: HiDamp

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

030: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときのサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	Mode (LFO Mode) LFOの動作モードの切り替え	Loop, 1-Shot
	Src (Source) LFO Mode=1-Shot時にLFOをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
b	LFO Sync LFO Mode=Loop時のLFOリセットのなし/ありの切り替え	Off, On
	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz
c	(Source) (Amount) LFOスピードのモジュレーション・ソース LFOスピードのモジュレーション量	Off...Tempo - 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On
d	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16
e	Pitch Dep (Pitch Depth) 通りすぎるときのピッチの変化量	0...100
	(Source) (Amount) ピッチの変化量のモジュレーション・ソース ピッチの変化量のモジュレーション量	Off...Tempo - 100... + 100
f	Pan Dep (Pan Depth) 通りすぎるときの定位の変化量	- 100... + 100
	(Source) (Amount) 定位の変化量のモジュレーション・ソース 定位の変化量のモジュレーション量	Off...Tempo - 100... + 100
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース エフェクト・バランスのモジュレーション量	Off...Tempo - 100... + 100

a: Mode, a: Src, b: LFO Sync

“ Mode ”は、LFOの動作モードを切り替えます。“ Mode ”をLoopにすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき“ LFO Sync ”がOnならば“ Src ”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときにLFOがリセットされます。

“ Mode ”を1-Shotにすると、“ Src ”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかかります。このとき、“ Src ”の設定をしないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないの注意してください。

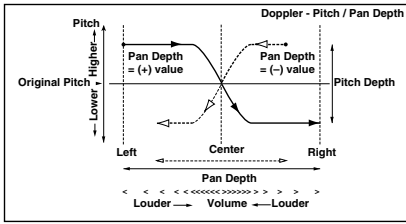
MIDI “ Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

e: Pitch Dep

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、“ Pitch Dep ”ではこのときのピッチの変化量を設定します。

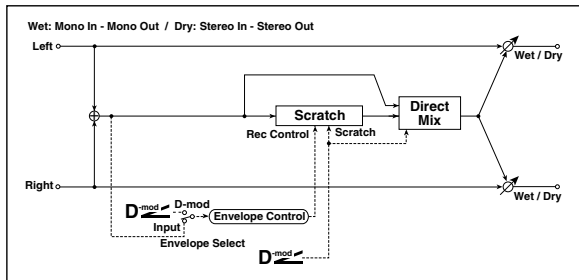
f: Pan Dep

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。



031: Scratch

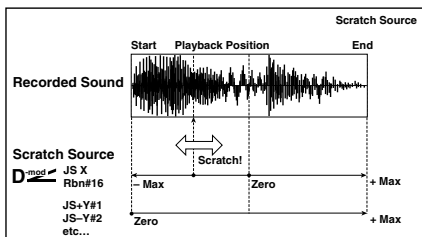
入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。



a	Scratch Source 再生をコントロールするモジュレーション・ソース	Off... Tempo Dmod
b	Response(Scratch) Scratch Sourceに対する反応の速さ	0...100 Dmod
c	Envelope (Envelope Select) 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	Dmod, Input Dmod
	Src (Source) Envelope=Dmod時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース	Off... Tempo Dmod
d	Threshold Envelope=Input時の録音を開始するレベル	0...100 Dmod
e	Response(Env) 録音終了に対する反応の速さ	0...100 Dmod
f	Direct Mix Always On, Always Off, Cross Fade ダイレクト音のミックスの仕方	Dmod
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Scratch Source, b: Response(Scratch)

“ Scratch Source ”では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所 (Playback Position)に対応しています。“ Response(Scratch) ”はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。



c: Envelope, c: Src, d: Threshold

“ Envelope ”をDmodにすると、“ Src ”で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

“ Envelope ”をInputにすると、入力信号が“ Threshold ”レベルの間だけ録音します。

録音時間は最大1365msで、それを越えたときは先頭の方から消していきます。

e: Response(Env)

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは反応を遅く(値を小さく)、1音だけ録音するような場合には速く(値を大きく)設定するとよいでしょう。

f: Direct Mix

Always Onでは常にダイレクト音を出力、Always Offでは出力しません。

Cross Fadeに設定しておくときと普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

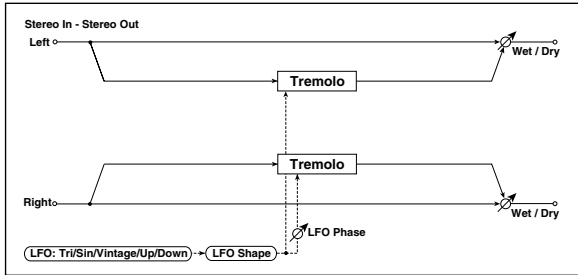
このパラメーターを効果的に使うには“ W/D ”をWetにしておきます。

Mod./P.Shift

その他モジュレーション、ピッチシフト系エフェクト

032: St.Tremolo (Stereo Tremolo)

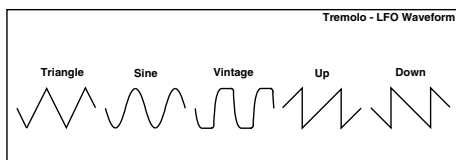
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオタイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine, Vintg, Up, Down
	LFO 波形	
	Shape (LFO Shape)	- 100... + 100
	LFO 波形を変形させる割合	Fx:020
b	LFO Phase	- 180... + 180deg
	左右のLFOの位相差	
c	Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	Fx:009, D-mod
	(Source)	Off...Tempo
	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 20.00... + 20.00Hz
	LFOスピードのモジュレーション量	
d	BPM/MIDI Sync	Off, On
	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Fx:009, Sync
	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clockの選択/テンポの指定	Fx:009
	Base (Base Note)	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯
LFOスピードを指定する音符の種類	Fx:009	
Times	1...16	
	LFOスピードを指定する音符の数	Fx:009
e	Depth	0...100
	LFO変調の深さ	D-mod
	(Source)	Off...Tempo
	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	変調の深さのモジュレーション量	
f	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	(Source)	Off...Tempo
	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Wave

LFOの波形を選択します。Vintg (Vintage)は、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。Amp Simulationと組み合わせると、リアルなビンテージ・トレモロ・アンプの音を得られます。

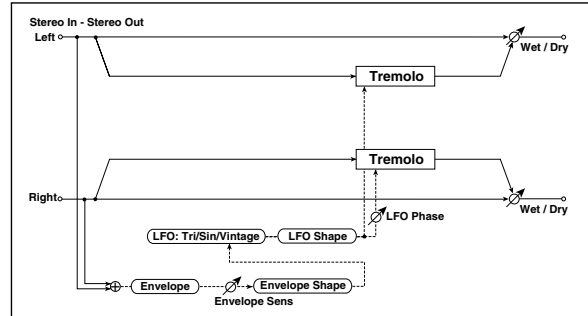


b: LFO Phase

左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

033: St.Env.Tremlo (Stereo Envelope Tremolo)

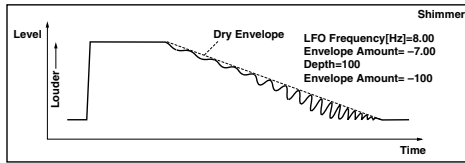
ステレオタイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100
	入力信号のエンベロープの感度	
b	Envelope Shape	- 100... + 100
	入力信号のエンベロープのカーブ	
c	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine, Vintg
	LFO 波形	
	Shape (LFO Shape)	- 100... + 100
	LFO 波形を変形させる割合	Fx:020
d	LFO Phase	- 180... + 180deg
	左右のLFOの位相差	Fx:032
e	Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	Fx:009
	(Envelope Amount)	- 20.00... + 20.00
	入力信号の大きさによるLFOスピードの変化量	Fx:009
f	Depth	0...100
	LFO変調の深さ	Fx:009
	(Envelope Amount)	- 100... + 100
	入力信号の大きさによる変調の深さの変化量	Fx:009
g	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

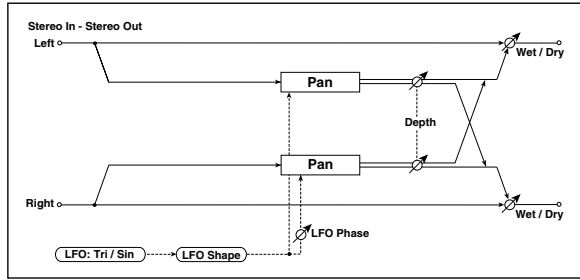
e: Freq, e: (Envelope Amount), f: Depth, f: (Envelope Amount) エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。LFOスピードは、“Freq”の値に“(Envelope Amount)”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。LFO変調の深さも同様に、“Depth”の値に“(Envelope Amount)”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。

- ・ 入力最大とき1.0Hz、“Depth”が0で、入力が0のとき8.0Hz、“Depth”が100になる場合の設定例。
“Freq”8.00Hz, “Envelope Amount” - 7.00
“Depth”100, “Envelope Amount” - 100



034: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan)

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いつけ合ったりする効果が得られます。

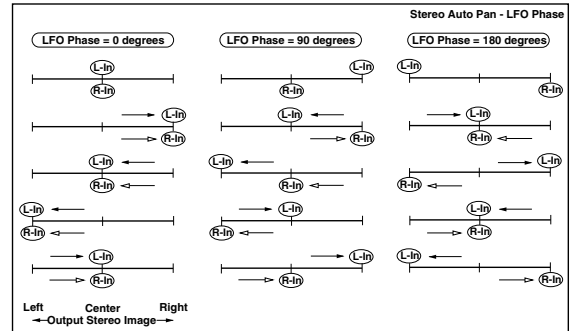


a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz Fx:009, Dmod
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫ Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16 Fx:009
e	Depth LFO 変調の深さ	0...100 Dmod
	(Source) 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
f	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Shape
LFOの波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

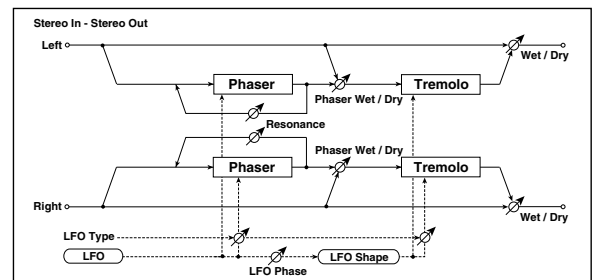
b: LFO Phase
左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右

のチャンネルの音が追いつけ合いながら動き回ります。+180または-180にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



035: St.Phasr+Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロのLFOをリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type: トレモロとフェイザーのLFOタイプ	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR Fx
b	LFO Phase トレモロとフェイザーのLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz Fx:009, Dmod
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
d	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
e	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫, ♫ Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16 Fx:009
f	P Manu (Phaser Manual) フェイザーのかかる周波数	0...100
	Resonanc (Resonance) フェイザーのレゾナンス量	- 100... + 100

f	P Dep (Phaser Depth) フェイザーを变調する深さ	0...100	
	(Source) フェイザーを变調する深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) フェイザーを变調する深さのモジュレーション量	- 100... + 100	
g	P W/D (Phaser Wet/Dry) フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet	
	T Shape (Tremolo Shape) トレモロのLFOを变形させる割合	- 100... + 100	
h	T Dep (Tremolo Depth) トレモロを变調する深さ	0...100	
	(Source) トレモロを变調する深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) トレモロを变調する深さのモジュレーション量	- 100... + 100	
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: Type, b: LFO Phase

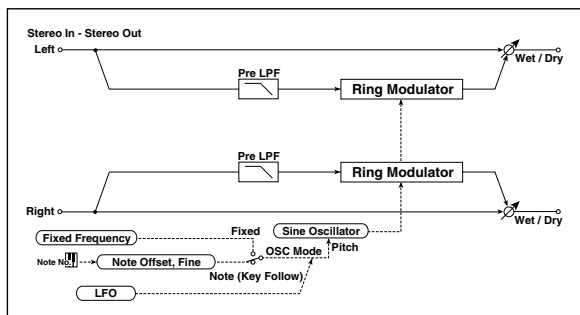
“ Type ”では、フェイザーとトレモロのLFOタイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“ LFO Phase ”では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

g: P W/D, i: W/D

“ P W/D ”はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して “ W/D ”は、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

036: St.Ring Mod (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	Pre LPF リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量	0...100	
b	OSC Mode オシレーター周波数指定 / ノート・ナンバー追従の切り替え	Fixed, Note (Key Follow)	
c	F (Fixed Frequency) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	0...12.00kHz	
	(Source) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	- 12.00... + 12.00kHz	

d	Note Offset OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	- 48... + 48	
	Fine (Note Fine) オシレーター周波数の微調整	- 100... + 100	
e	lfoF (LFO Frequency) オシレーター周波数を変調するLFOスピード	0.02...20.00Hz	
	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz	
f	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On	
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240	
	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類		
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16	
g	Depth (LFO Depth) オシレーター周波数のLFO変調の深さ	0...100	
	(Source) 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100	
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

b: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

c: F

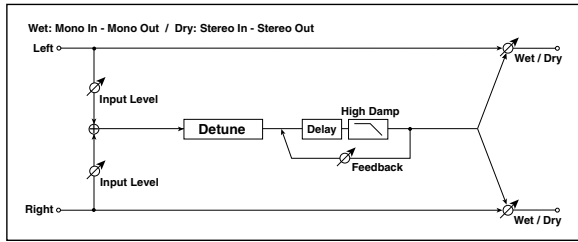
“ OSC Mode ”がFixed時のオシレーターの周波数を設定します。

d: Note Offset, d: Fine

“ OSC Mode ”が “Note (Key Follow)” 時のオシレーターの設定です。“ Note Offset ”は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、“ Fine ”はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

037: Detune

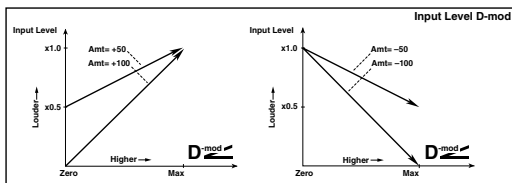
入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。



a	Sft (Pitch Shift)	- 100... + 100cent
	(Source)	Off... Tempo
	(Amount)	- 100... + 100cent
b	Delay (Delay Time)	0...1000ms
c	Feedback	- 100... + 100
d	High Damp	0...100%
e	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100... + 100
	Src (Source)	Off... Tempo
f	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source)	Off... Tempo
	(Amount)	- 100... + 100

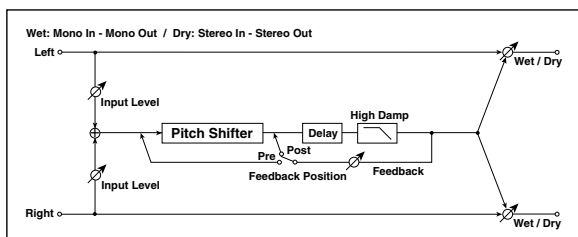
e: InLvl Mod, e: Src

入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



038: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の3つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)ような特殊効果も得られます。



a	Mode	Slow, Medium, Fast
b	Shift (Pitch Shift)	- 24... + 24
	(Source)	Off... Tempo
	(Amount)	- 24... + 24
c	Fine	- 100... + 100cent
	(Amount)	- 100... + 100cent
d	Delay (Delay Time)	0...1000ms
e	Feedback Position	Pre, Post
f	Feedback	- 100... + 100
	HiDamp (High Damp)	0...100%
g	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100... + 100
	Src (Source)	Off... Tempo
h	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source)	Off... Tempo
	(Amount)	- 100... + 100

a: Mode

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slowでは音質変化が少なく、Fastでは反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。ピッチシフト量が少なくいいときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けるとよいでしょう。

b: Shift, b: (Source), b: (Amount), c: Fine, c: (Amount)

ピッチシフト量は、“Shift”の値+“Fine”の値になります。モジュレーション量も、b: “(Amount)”の値+c: “(Amount)”の値になります。モジュレーション・ソースは“Shift”と“Fine”共通です。

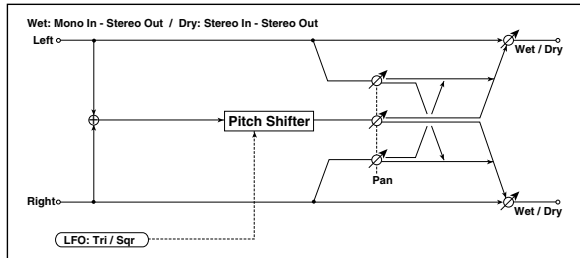
e: Feedback Position, f: Feedback

“Feedback Position”をPreにすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“Feedback”の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)効果が得られます。

“Feedback Position”をPostにすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“Feedback”の値を上げるとピッチシフトのかかった音そのまま繰り返されます。

039: PitchShft Mod (Pitch Shift Modulation)

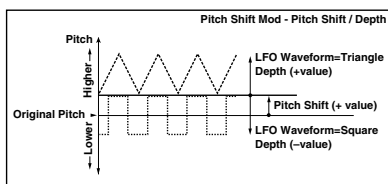
デチューンのピッチシフト量をLFOでゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。



a	Pitch Shift 入力信号とのピッチ差	- 100... + 100cent	
b	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Triangle, Square	
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz	Fx:009 , D^{mod}
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
d	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz	
	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On	Fx:009 , Sync
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240	Fx:009
e	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類	$\text{C}, \text{D}, \text{E}, \text{F}, \text{G}, \text{A}, \text{B}$	Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16	Fx:009
	Depth ピッチシフト量の LFO 変調の深さ	- 100... + 100	D^{mod}
f	(Source) 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100	
f	Pan エフェクト音とダイレクト音の振り分け	L, 1:99...99:1, R	D^{mod}
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: Pitch Shift, e: Depth

ピッチシフト量と、LFOによるモジュレーション量を設定します。

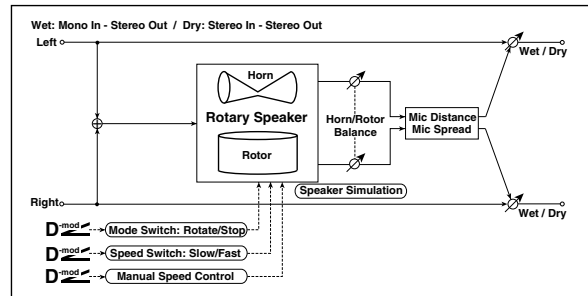


f: Pan, g: W/D

“Pan”では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。Lでエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“W/D”がWetの状態、エフェクトとダイレクト音が1:1の割合で出力されます。

040: Rotary SP (Rotary Speaker)

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode (Mode Switch) スピーカーの回転 / ストップの切り替え	Rotate, Stop	D^{mod}
	(Source) 回転 / ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
b	Speed (Speed Switch) スピーカーの回転速度スロー / ファーストの切り替え	Slow, Fast	D^{mod}
	(Source) スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
c	H/R.Bal (Horn/Rotor Balance) 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	Rot, 1...99, Hrn	
	ManuSp (Manual Speed Control) 回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	Off...Tempo	D^{mod}
d	Horn Accel (Horn Acceleration) 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	0...100	D^{mod}
	Ratio (Horn Ratio) 高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	Stop, 0.50...2.00	
e	Rotor Accel (Rotor Acceleration) 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	0...100	D^{mod}
	Ratio (Rotor Ratio) 低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	Stop, 0.50...2.00	
f	MicDistance マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	0...100	D^{mod}
	Spread (Mic Spread) 左右のマイクロフォンの角度	0...100	D^{mod}
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D^{mod}
g	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: (Sw)

モジュレーション・ソースによる回転 / ストップの切り替え方を選択します。“(Sw)”をTggl (Toggle)にすると、ペダルを踏んだり、ジョイスティックを倒すたびに回転 / ストップが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびに、回転 / ストップが切り替わります。

一方、“(Sw)”をMmnt (Moment)にすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のとき回転、64以上のときストップします。

b: (Sw)
モジュレーション・ソースによるスロー/ファーストの切り替え方を選択します。

“(Sw)”をTggl (Toggle)にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー/ファーストが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにスロー/ファーストが切り替わります。

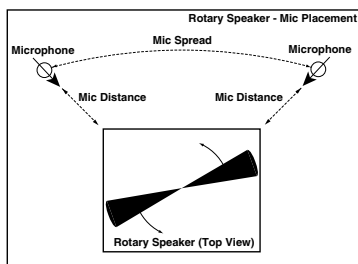
一方、“(Sw)”をMmnt (Moment)にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のときスロー、64以上のときファーストになります。

c: ManuSp
スピーカーの回転速度をスロー/ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“ManuSp”でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときはOffに設定しておきます。

d: Horn Accel, e: Rotor Accel
実際のロータリー・スピーカーではスロー/ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“Horn Accel”は、この切り替えの速さを設定します。

f: MicDistance, f: Spread
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。

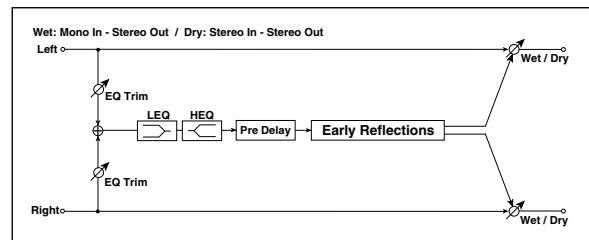


ER/Delay

アーリー・リフレクション、ディレイ系エフェクト

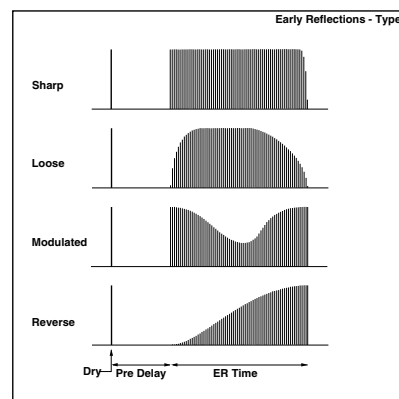
041: Early Reflect (Early Reflections)

残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



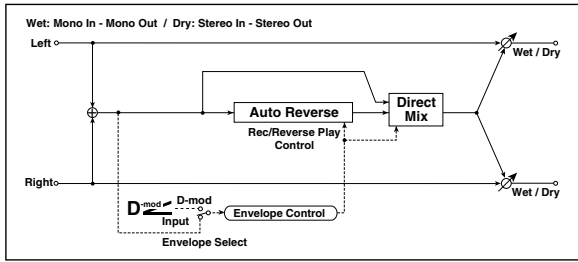
a	Type 初期反射音の減衰のカーブ	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	
b	ER Time 初期反射音の長さ	10...800ms	
c	Pre Delay 原音から最初の初期反射音までの時間	0...200ms	
d	Pre EQ Trim エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	0...100	
e	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB	
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB	
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
f	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: Type
初期反射音の減衰のカーブを選択します。



042: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生(テープの逆回転サウンドと同様な効果)するエフェクトです。



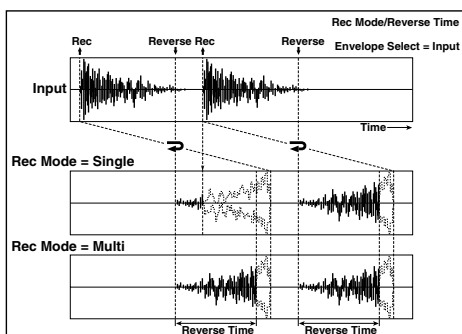
a	Rec Mode 録音モード	Single, Multi	🔊
b	Reverse Time リバース再生時間の上限	20...1320ms	🔊
c	Envelope (Envelope Select)	Dmod, Input	🔊, D-mod
	Src (Source) Envelope=Dmod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo	🔊
d	Threshold Envelope=Input時、録音を開始するレベル	0...100	🔊
e	Response 録音終了に対する反応の速さ	0...100	🔊 FX:031
f	Direct Mix ダイレクト音のミックスの仕方	Always On, Always Off, Cross Fade	🔊 FX:031
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: Rec Mode, b: Reverse Time

“ Rec Mode ”をSingleにすると、“ Reverse Time ”は最大1320msまで設定できます。リバース再生中に録音が始まったときは、リバース再生を中断します。

“ Rec Mode ”をMultiにすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし“ Reverse Time ”は最大660msに制限されます。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは“ Rec Mode ”をSingleに、1音だけ録音するようなときは“ Rec Mode ”をMultiにするとういでしょう。

“ Reverse Time ”ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようなときには“ Reverse Time ”を短めに設定します。



c: Envelope, c: Src, d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。

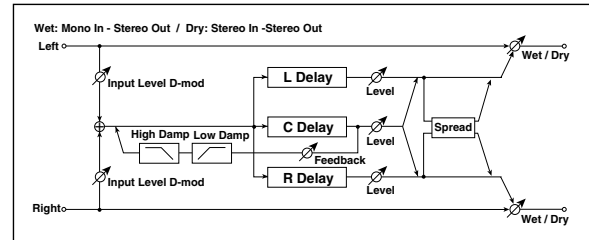
“ Envelope ”をDmodにすると、“ Src ”で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

“ Envelope ”をInputにすると、入力信号が“ Threshold ”レベルの間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

043: LCR Delay (L/C/R Delay)

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay (L Delay Time) タップLのディレイ・タイム	0...1360ms
	Level タップLの出力レベル	0...50
b	C Delay (C Delay Time) タップCのディレイ・タイム	0...1360ms
	Level タップCの出力レベル	0...50
c	R Delay (R Delay Time) タップRのディレイ・タイム	0...1360ms
	Level タップRの出力レベル	0...50
d	C Fb (C Delay Feedback) タップCのフィードバック量	- 100... + 100
	(Source) タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	(Amount) タップCのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100%
f	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100%
	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
h	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: HiDamp, e: LoDamp

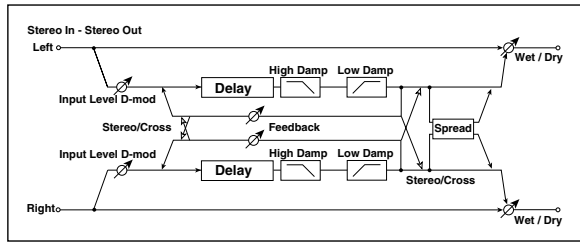
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックするごとに、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。50で最大に広がり、0では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

044: St/Cross Dly (Stereo/Cross Delay)

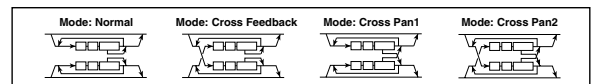
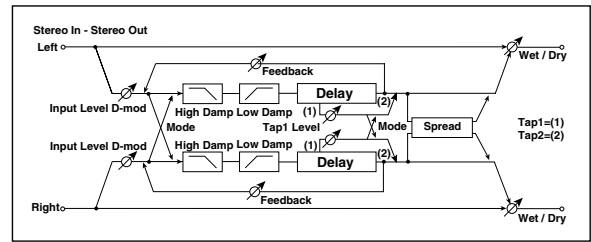
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ / クロス・フィードバック・ディレイの切り替え
b	L Delay (L Delay Time)	0.0...680.0ms	左チャンネルのディレイ・タイム
c	R Delay (R Delay Time)	0.0...680.0ms	右チャンネルのディレイ・タイム
d	L Fb (L Feedback)	- 100... + 100	左チャンネルのフィードバック量 D ^{mod}
	(Source)	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース
e	(Amount L)	- 100... + 100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量
	R Fb (R Feedback)	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量 D ^{mod}
f	(Amount R)	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量
	HiDamp (High Damp)	0...100%	高域の減衰量 Fx:043
g	LoDamp (Low Damp)	0...100%	低域の減衰量 Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量 Fx:037, D ^{mod}
	Src (Source)	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース Fx:037
i	Spread	- 50... + 50	エフェクト音の定位する幅 Fx:043
j	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D ^{mod}
	(Source)	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	(Amount)	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

045: St.MltTap Dly (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え
b	Tap1 Time	0.0...680.0ms	タップ1のディレイ・タイム
c	Tap2 Time	0.0...680.0ms	タップ2のディレイ・タイム
d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
e	Fb(T2) (Tap2 Feedback)	- 100... + 100	タップ2のフィードバック量 D ^{mod}
	(Source)	Off...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース
f	(Amount)	- 100... + 100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量
	HiDamp (High Damp)	0...100%	高域の減衰量 Fx:043
g	LoDamp (Low Damp)	0...100%	低域の減衰量 Fx:043
	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量 Fx:037, D ^{mod}
h	Src (Source)	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース Fx:037
	Spread	- 100... + 100	エフェクト音の定位する幅 Fx:043, D ^{mod}
i	(Source)	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース
	(Amount)	- 100... + 100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量
	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D ^{mod}
j	(Source)	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	(Amount)	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

a: Mode

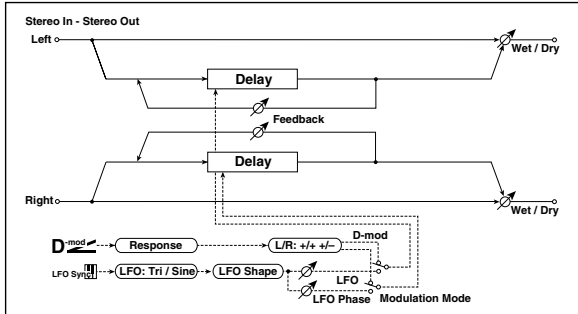
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

d: Tap1 Level

タップ1の出力レベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

046: St.Mod. Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Mod Mode (Modulation Mode)	LFO, Dmod
	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	Src (Source)	Off...Tempo
	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Dmod	L/R: + / +, L/R: + / -
	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
d	Response (Response)	0...30
	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
e	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
	LFO波形	
f	Shape (LFO Shape)	- 100... + 100
	LFO波形を変形させる割合	
g	LFO Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	
h	LFO Sync	Off, On
	LFOリセットのオン/オフ	
i	Src (Source)	Off...Tempo
	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	
j	L Phase (L LFO Phase)	- 180... + 180
	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
k	R Phase (R LFO Phase)	- 180... + 180
	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
l	L Depth	0...200
	左チャンネルのLFO変調の深さ	
m	R Depth	0...200
	右チャンネルのLFO変調の深さ	
n	L Dly (L Delay Time)	0.0...500.0
	左チャンネルのディレイ・タイム	
o	R Dly (R Delay Time)	0.0...500.0
	右チャンネルのディレイ・タイム	
p	L Fb (L Feedback)	- 100... + 100
	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
q	R Fb (R Feedback)	- 100... + 100
	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
r	W/D (Wet/Dry)	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
s	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
t	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Dmod

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

e: LFO Sync, e: Src, f: L Phase, f: R Phase

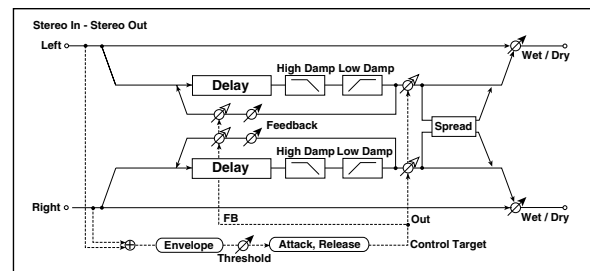
モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。“ Src ”でLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“ L Phase ”、“ R Phase ”で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

MIDI “ Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、LFOは“ L Phase ”、“ R Phase ”で設定した位相にリセットします。

047: St.DynamicDly (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたリ、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Ctrl Target (Control Target)	None, Out, FB
	レベル・コントロール無し / 出力 / フィードバックの切り替え	
b	Pol (Polarity)	+, -
	レベル・コントロールの反転	
c	Threshold	0...100
	効果のかかるレベル	
d	Offset	0...100
	レベル・コントロールのオフセット	
e	Attack	1...100
	レベル・コントロールのアタックタイム	
f	Release	1...100
	レベル・コントロールのリリース・タイム	
g	L Delay (L Delay Time)	0.0...680.0ms
	左チャンネルのディレイ・タイム	
h	R Delay (R Delay Time)	0.0...680.0ms
	右チャンネルのディレイ・タイム	
i	Feedback	- 100... + 100
	フィードバック量	
j	HiDamp (High Damp)	0...100%
	高域の減衰量	
k	LoDamp (Low Damp)	0...100%
	低域の減衰量	
l	Spread	- 100... + 100
	エフェクト音の定位する幅	
m	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
n	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
o	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Ctrl Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力(エフェクト・バランス)/ フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

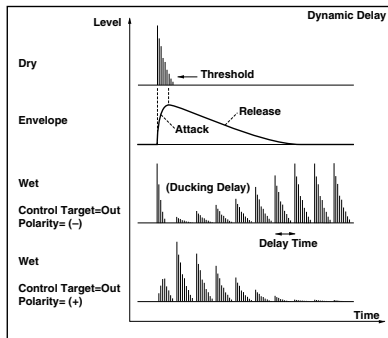
a: Pol, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, c: Release

“ Offset ”ではレベル・コントロールがかからないときの“ Ctrl Target ”の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、“ Ctrl Target ”がOutのとき“ W/D ”の値、“ Ctrl Target ”がFBのとき“ Feedback ”の値です。

“ Pol ”が+の場合“ Ctrl Target ”は、入力信号が“ Threshold ”より小さいときはパラメーター設定値に“ Offset ”の値をかけた値、“ Threshold ”より大きいときはパラメーター設定値になります。

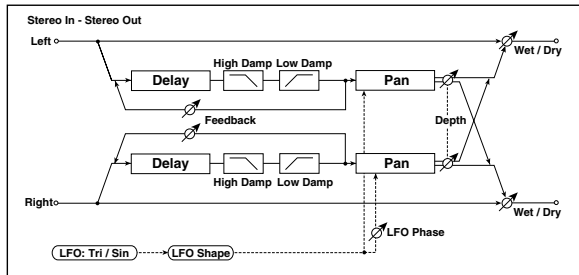
“ Pol ”が-の場合、入力信号が“ Threshold ”より小さいときはパラメーター設定値に“ Offset ”の値をかけた値になります。

“ Attack ”、“ Release ”では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



048: St.AutoPanDly (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。

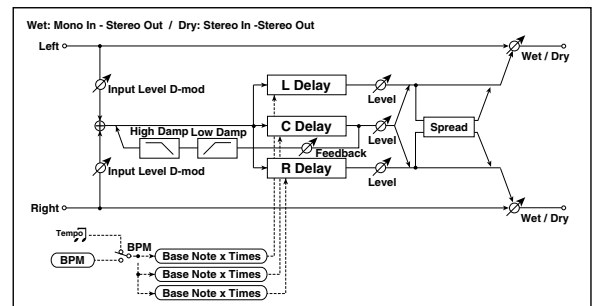


a	L Delay (L Delay Time) 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0ms
b	R Delay (R Delay Time) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0ms
c	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
d	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
e	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% Fx:043
	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% Fx:043
f	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 Fx:020

g	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx:034
h	Pan Freq (Panning Frequency) パンニング・スピード	0.02...20.00Hz
i	Pan Dep (Panning Depth) パンニング幅	0...100 D-mod
	(Source) パンニング幅のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
j	(Amount) パンニング幅のモジュレーション量	- 100... + 100
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
k	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

049: LCR BPM Delay (L/C/R BPM Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。アルベジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



a	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Sync
b	L Bs (L Delay Base Note) タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	1...16 Sync
	Times タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16
c	Level タップLの出力レベル	0...50
	C Bs (C Delay Base Note) タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	1...16 Sync
d	Times タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16
	Level タップCの出力レベル	0...50
e	R Bs (R Delay Base Note) タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	1...16 Sync
	Times タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16
f	Level タップRの出力レベル	0...50
	C Fb (C Delay Feedback) タップCのフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
g	(Source) タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) タップCのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100

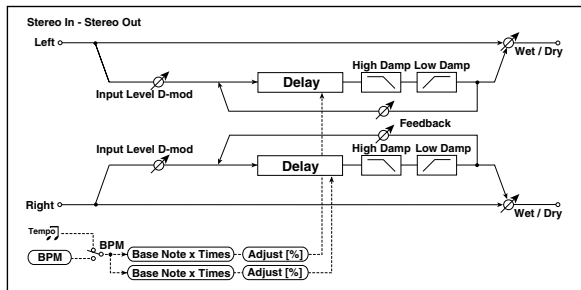
f	Time Over? > ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER! ☞
g	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% ☞ Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50 ☞ Fx:043
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: BPM, b: L Bs, b: Times, c: C Bs, c: Times, d: R Bs, d: Times
 “BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Bs”で選んだ音符を“Times”の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

f: Time Over? >
 ディレイ・タイムは最長1365msまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

050: St.BPM Delay (Stereo BPM Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



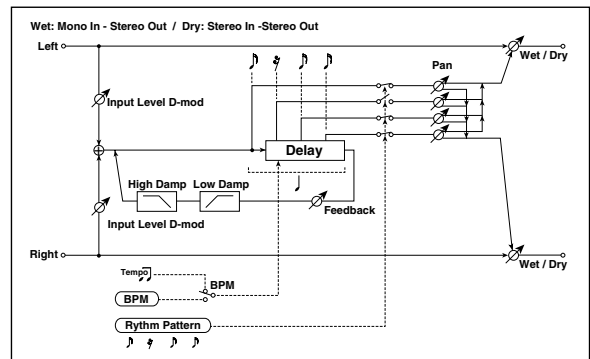
a	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 ☞ Fx:049, Sync
b	L Bs (L Delay Base Note) 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	☞ Fx:049, Sync
	Times 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16 ☞ Fx:049
c	Adj (Adjust) 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50... + 2.50%
	R Bs (R Delay Base Note) 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	☞ Fx:049, Sync
	Times 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16 ☞ Fx:049
c	Adj (Adjust) 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50... + 2.50%

d	L Fb (L Feedback) 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
	(Source) フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	(Amount L) 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	R Fb (R Feedback) 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
f	(Amount R) 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	Time Over? L > 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER! ☞
g	R > 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER! ☞
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% ☞ Fx:043
h	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% ☞ Fx:043
	InLvl Mod (Input Level Mod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 ☞ Fx:037, D-mod
i	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo ☞ Fx:037
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
j	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

f: Time Over? L >, f: R >
 ディレイ・タイムは最長682msまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

051: Sequence Dly (Sequence Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 44...240 ☞, Sync
b	Rhythm (Rhythm Pattern) リズム・パターン	☞, Sync
	Tap1 Pan タップ1の定位	L, 1...99, R
c	Tap2 Pan タップ2の定位	L, 1...99, R

d	Tap3 Pan タップ3の定位	L, 1...99, R
e	Tap4 Pan タップ4の定位	L, 1...99, R
f	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
	(Source) フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) フィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
g	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% Fx:043
	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Mod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:037, D ^{mod}
	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:037
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: BPM, a: Rhythm

“ BPM ”の数値で指定したテンポ(“ BPM ”をMIDIにすると、MIDIクロックによるテンポ)で1拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“ Rhythm ”を選択することによって各タップの出力のオン/オフを自動的に設定します。“ BPM ”をMIDIとしたときも“ BPM ”の範囲は44以上です。

Reverb

リバーブ系エフェクト

ホールの残響などのアンビエンスをシミュレートしたエフェクトです。

052: Rev Hall (Reverb Hall)

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。

053: Rev Smth. Hall (Reverb Smooth Hall)

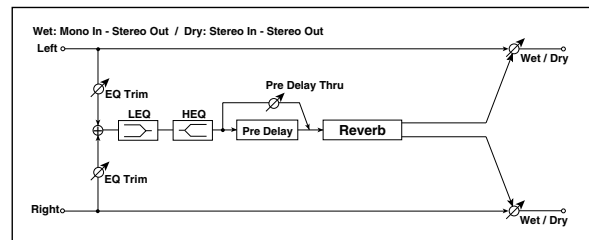
大きめのホールやスタジアムの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

054: Rev Wet Plate (Reverb Wet Plate)

暖かみのある(密度の濃い)残響音を得られるプレート・リバーブです。

055: Rev Dry Plate (Reverb Dry Plate)

乾いた感じ(軽め)の残響音を得られるプレート・リバーブです。

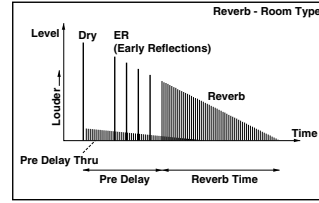
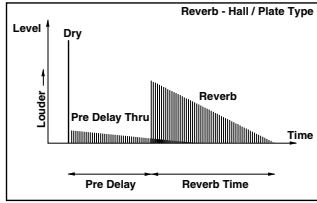


a	Reverb Time 残響時間	0.1...10.0s
b	High Damp 高域の減衰量	0...100%
c	Pre Delay ダイレクト音からのディレイ・タイム	0...200ms Fx
d	Pre Delay Thru ディレイしない音をミックスする割合	0...100% Fx
e	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

c: Pre Delay, d: Pre Delay Thru

“ Pre Delay ”では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりをコントロールします。

“ Pre Delay Thru ”では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

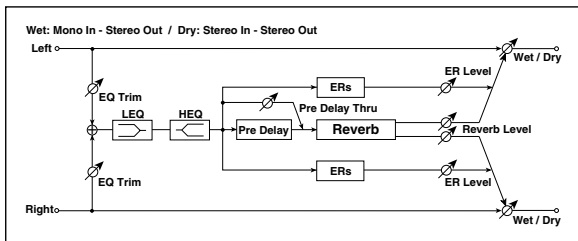


056: Rev Room (Reverb Room)

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

057: Rev Brt. Room (Reverb Bright Room)

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。



a	Reverb Time 残響時間	0.1...3.0sec
b	High Damp 高域の減衰量	0...100%
c	Pre Delay ダイレクト音からのディレイ・タイム	0...200ms ☞Fx:052
d	Pre Delay Thru ディレイしない音をミックスする割合	0...100% ☞Fx:052
e	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
g	ER Level 初期反射音のレベル	0...100 ☞
h	Reverb Level リバーブ・レベル	0...100 ☞
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

g: ER Level, h: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。

この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。
“ ER Level ”を大きくすると固い感じに、“ Reverb Level ”を大きくすると柔らかい感じになります。

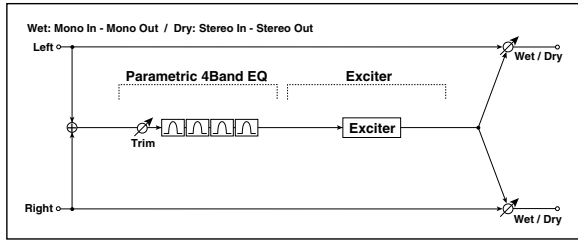
Mono Mono Chain

モノ・エフェクトを2つシリーズ接続したエフェクト

058: P4EQ-Exciter

(Parametric 4-Band EQ - Exciter)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。

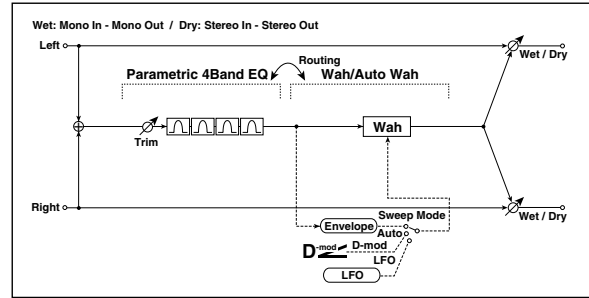


a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☞Fx:0.11
g	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☞Fx:0.11
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

059: P4EQ-Wah

(Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah)

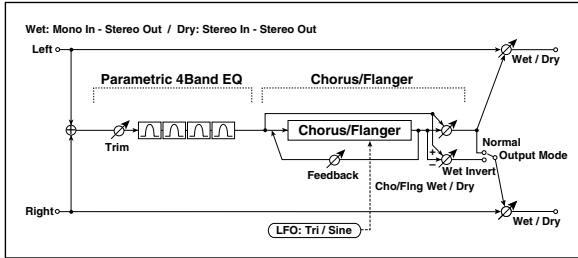
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) ワウの中心周波数の下限	0...100 ☞Fx:0.09
	Top (Frequency Top) ワウの中心周波数の上限	0...100 ☞Fx:0.09
g	Swp Mode (Sweep Mode) オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	Auto, Dmod, LFO ☞Fx:0.09, D-mod
	Src (Source) Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	lfoF (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz
	Res (Resonance) レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	LPF (Low Pass Filter) ワウのローパスフィルターのオン/オフ	Of, On
i	[Routing] パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え	PEQ WAH, WAH PEQ
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

060: P4EQ-Cho/FI (Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス / フランジャーの LFO 波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス / フランジャーの LFO スピード	0.02...20.00Hz
g	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 ☒Fx:020
h	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	☒Fx:010, 020
	Out (Output Mode) コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv ☒Fx:060
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

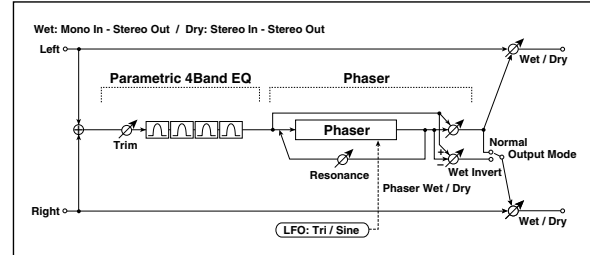
h: Out

Wet Inv にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

061: P4EQ-Phaser (Parametric 4-Band EQ – Phaser)

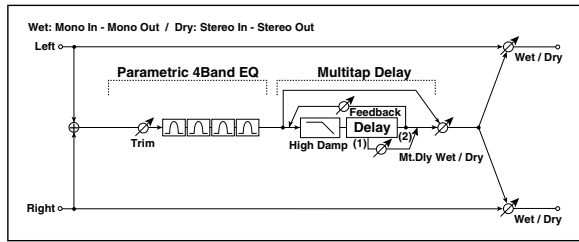
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。



a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーの LFO 波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) フェイザーの LFO スピード	0.02...20.00Hz
g	Manu (Manual) 効果のかかる周波数	0...100
	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...100
	Res (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 ☒Fx:023
h	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet フェイザーのエフェクト・バランス	☒Fx:010, 023
	Out (Output Mode) フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv ☒Fx:060
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

062: P4EQ-M.Dly (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)

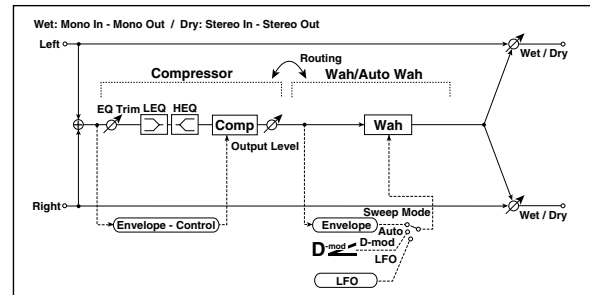
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.06
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル	0...100 ☞Fx:0.45
	T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 2:98...98:2, Wet
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% ☞Fx:0.43
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

063: Comp-Wah (Compressor – Wah/Auto Wah)

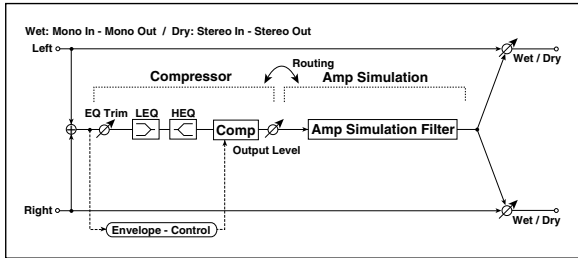
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ☞Fx:0.02
b	Attack アタックの強さ	1...100 ☞Fx:0.02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ☞Fx:0.02
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) ワウの中心周波数の下限	0...100 ☞Fx:0.09
	Top (Frequency Top) ワウの中心周波数の上限	0...100 ☞Fx:0.09
f	Swp Mode (Sweep Mode) オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	Auto, Dmod, LFO ☞Fx:0.09, D ^{mod}
	Src (Source) Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off... Tempo
g	lfoF (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz
	Res (Resonance) レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
h	LPF (Low Pass Filter) ワウのローパスフィルターのオン/オフ	Of, On
	[Routing] コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	CMP WAH, WAH CMP
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

064: Comp-AmpSim (Compressor – Amp Simulation)

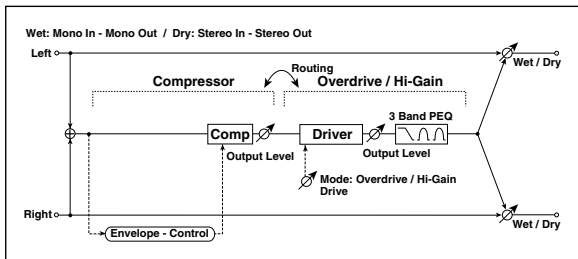
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ⓧFx:002
b	Attack アタックの強さ	1...100 ⓧFx:002
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ⓧFx:002
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
f	[Routing] コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	CMP AMP, AMP CMP
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

065: Comp-OD/HG (Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

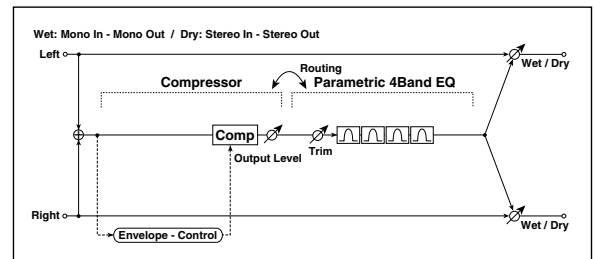


a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ⓧFx:002
b	Attack アタックの強さ	1...100 ⓧFx:002
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ⓧFx:002

c	[OD] Mode (Drive Mode) オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	OverD, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 ⓧFx:006
d	Level (Output Level) オーバードライブの出力レベル	0...50 ⓧFx:006, D-mod
	(Source) オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	(Amount) オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
	Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
f	G (Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	M1 (Mid1 Cutoff) 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
g	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 ⓧFx:006
	G (Gain) 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
h	M2 (Mid2 Cutoff) 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 ⓧFx:006
i	G (Gain) 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
	[Routing] コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え	CMP OD, OD CMP
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

066: Comp-P4EQ (Compressor – Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

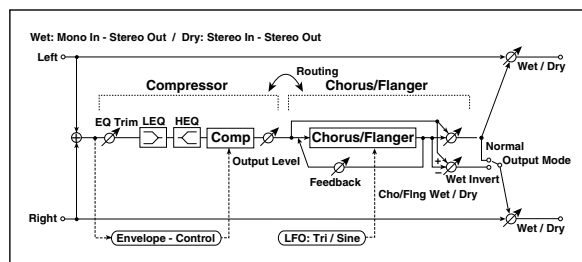


a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ⓧFx:002
b	Attack アタックの強さ	1...100 ⓧFx:002
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ⓧFx:002
c	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[Routing] コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	CMP PEQ, PEQ CMP

e	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 +Fx:006
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
f	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 +Fx:006
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
g	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 +Fx:006
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
h	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 +Fx:006
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

067: Comp-Cho/Fl (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 +Fx:002
b	Attack アタックの強さ	1...100 +Fx:002
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 +Fx:002
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス / フランジャーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス / フランジャーのLFOスピード	0.02...20.00Hz

f	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
g	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 +Fx:020
	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	+Fx:010, 020
h	Out (Output Mode) コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv +Fx
	[Routing] コンプレッサーとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え	CMP CH/FL, CH/FL CMP +Fx
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

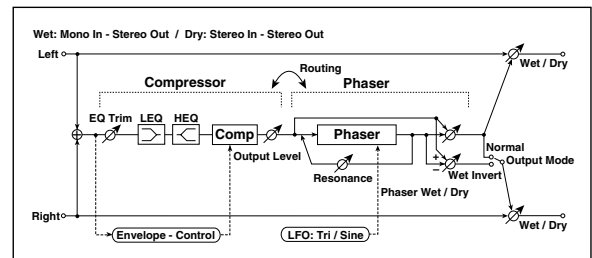
g: Out, h: [Routing]

Wet Invにすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス / フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

また「[Routing]」をCH/FL CMPにすると、「Out」の設定は無視されNormalの状態になります。

068: Comp-Phaser (Compressor - Phaser)

モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

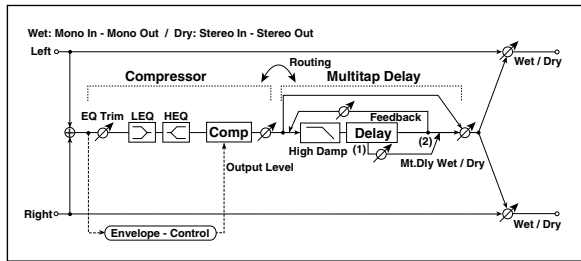


a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 +Fx:002
b	Attack アタックの強さ	1...100 +Fx:002
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 +Fx:002
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) フェイザーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
f	Manu (Manual) 効果のかかる周波数	0...100
	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
	Res (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 +Fx:023

g	Phs W/D (Phaser Wet/Dry)	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet	
	フェイザーのエフェクト・バランス		☞Fx:010, 023
h	[Routing]	CMP PHS, PHS CMP	
	コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え		☞Fx:067
i	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	(Source)	Off...Tempo	
	(Amount)	- 100... + 100	

069: Comp-M.Dly (Compressor - Multitap Delay)

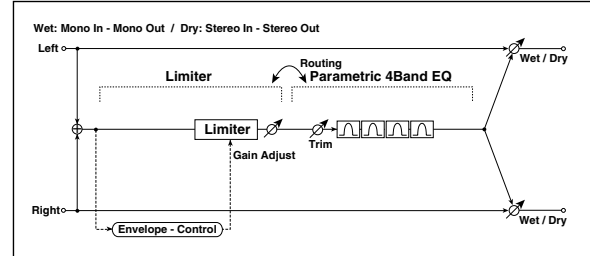
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[CMP] Sensitivity	1...100	
	感度		☞Fx:002
b	Attack	1...100	
	アタックの強さ		☞Fx:002
c	Level (Output Level)	0...100	
	コンプレッサーの出力レベル		☞Fx:002
d	Pre EQ Trim	0...100	
	イコライザーへの入力レベル		
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680ms	
	T2 (Tap2 Delay)	0...680ms	
f	T1 Level (Tap1 Level)	0...100	
	T2 Fb (Tap2 Feedback)	- 100... + 100	
g	Dly W/D (Delay Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス		
h	HiDamp (High Damp)	0...100%	
	高域の減衰量		☞Fx:043
i	[Routing]	CMP DLY, DLY CMP	
	コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え		
j	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	(Source)	Off...Tempo	
	(Amount)	- 100... + 100	

070: Limit-P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

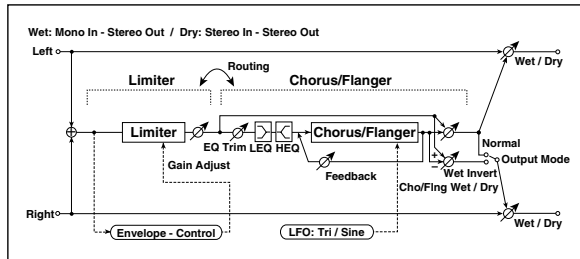
モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[LMT] Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	
	信号の圧縮比		☞Fx:003
b	Threshold (Threshold)	- 40...0dB	
	圧縮のかかるレベル		☞Fx:003
c	G.Adj (Gain Adjust)	- Inf, - 38... + 24dB	
	リミッターの出力ゲイン		☞Fx:003
d	Attack	1...100	
	アタック・タイム		☞Fx:003
e	Release	1...100	
	リリース・タイム		☞Fx:003
f	[PEQ] Trim	0...100	
	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル		
g	[Routing]	LMT PEQ, PEQ LMT	
	リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え		
h	B1 (Band1 Cutoff)	20...1.00kHz	
	バンド1の中心周波数		
i	Q	0.5...10.0	
	バンド1の帯域幅		☞Fx:006
j	G (Gain)	- 18... + 18dB	
	バンド1のゲイン		
k	B2 (Band2 Cutoff)	50...5.00kHz	
	バンド2の中心周波数		
l	Q	0.5...10.0	
	バンド2の帯域幅		☞Fx:006
m	G (Gain)	- 18... + 18dB	
	バンド2のゲイン		
n	B3 (Band3 Cutoff)	300...10.00kHz	
	バンド3の中心周波数		
o	Q	0.5...10.0	
	バンド3の帯域幅		☞Fx:006
p	G (Gain)	- 18... + 18dB	
	バンド3のゲイン		
q	B4 (Band4 Cutoff)	500...20.00kHz	
	バンド4の中心周波数		
r	Q	0.5...10.0	
	バンド4の帯域幅		☞Fx:006
s	G (Gain)	- 18... + 18dB	
	バンド4のゲイン		
t	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
u	(Source)	Off...Tempo	
	(Amount)	- 100... + 100	

071: Limit-Cho/Fl (Limiter - Chorus/Flanger)

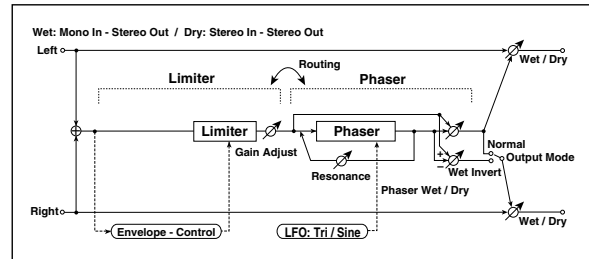
モノラル・タイプのリミッターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[LMT] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞Fx:003
b	Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB ☞Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB ☞Fx:003
c	Attack アタック・タイム	1...100 ☞Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100 ☞Fx:003
d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
e	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
e	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 ☞Fx:020
f	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
h	C/F W/D コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ☞Fx:010, 020
	Out (Output Mode) コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv ☞Fx:067
i	[Routing] リミッターとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	LMT CH/FL, CH/FL LMT ☞Fx:067
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{med}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

072: Limit-Phaser (Limiter - Phaser)

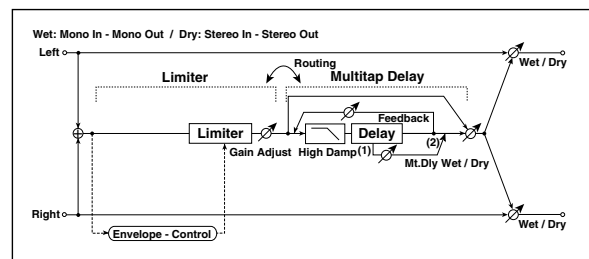
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[LMT] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞Fx:003
b	Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB ☞Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB ☞Fx:003
c	Attack アタック・タイム	1...100 ☞Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100 ☞Fx:003
d	[PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) フェイザーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
e	Manu (Manual) 効果のかかる周波数	0...100
e	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
	Res (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 ☞Fx:023
f	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ☞Fx:010, 023
	Out (Output Mode) フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv ☞Fx:067
g	[Routing] リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え	LMT PHS, PHS LMT ☞Fx:067
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{med}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

073: Limit-M.Dly (Limiter - Multitap Delay)

モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

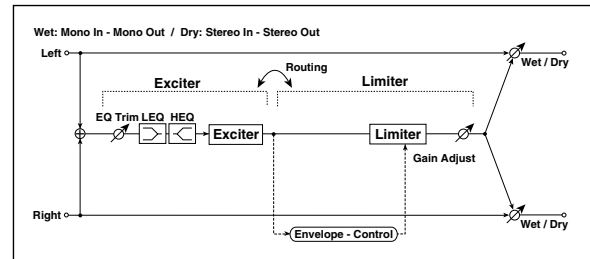


a	[LMT] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞Fx:003
b	Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB ☞Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB ☞Fx:003
c	Attack アタック・タイム	1...100 ☞Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100 ☞Fx:003
d	[DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム	0...680ms
e	T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル	0...100 ☞Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
f	Dly W/D (Delay Wet/Dry) マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
g	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% ☞Fx:043
	[Routing] リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	LMT DLY, DLY LMT
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

g	[Routing] エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	XCT CMP, CMP XCT
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

075: Exct-Limiter (Exciter - Limiter)

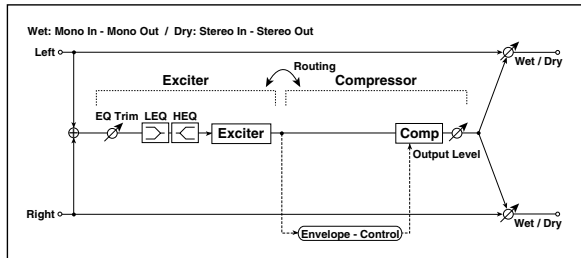
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☞Fx:011
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☞Fx:011
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[LMT] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞Fx:003
f	Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB ☞Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB ☞Fx:003
g	Attack アタック・タイム	1...100 ☞Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100 ☞Fx:003
h	[Routing] エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え	XCT LMT, LMT XCT
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

074: Exct-Comp (Exciter - Compressor)

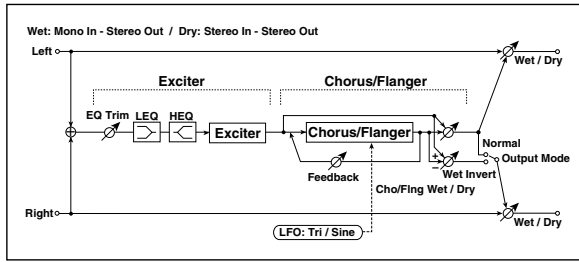
モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[XTC] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☞Fx:011
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☞Fx:011
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ☞Fx:002
f	Attack アタックの強さ	1...100 ☞Fx:002
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ☞Fx:002

076: Exct-Cho/Fl (Exciter - Chorus/Flanger)

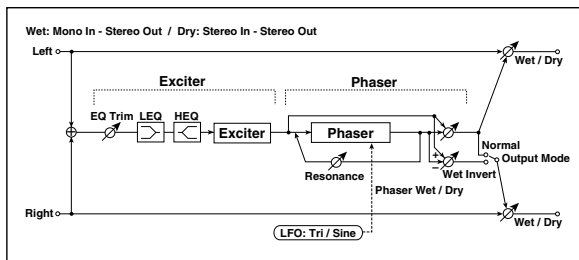
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☞Fx:011
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☞Fx:011
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
f	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
g	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	☞Fx:010, 020
	Out (Output Mode) コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv ☞Fx:060
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

077: Exct-Phaser (Exciter - Phaser)

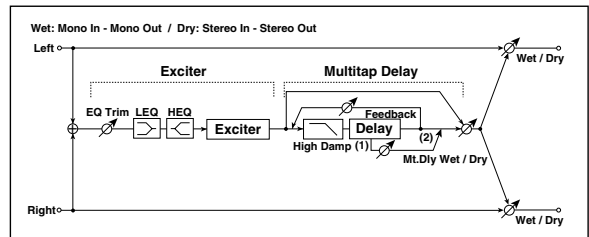
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☞Fx:011
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☞Fx:011
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) フェイザーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
f	Manu (Manual) 効果のかかる周波数	0...100
	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
	Res (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 ☞Fx:023
g	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet フェイザーのエフェクト・バランス	☞Fx:010, 023
	Out (Output Mode) フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv ☞Fx:060
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

078: Exct-M.Dly (Exciter - Multitap Delay)

モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

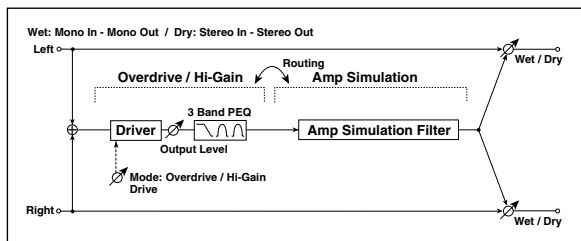


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☞Fx:011
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☞Fx:011
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム	0...680ms
f	T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル	0...100 ☞Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100

g	Dly W/D (Delay Wet/Dry) マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% ☒Fx:043
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

079: OD/HG-AmpSim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

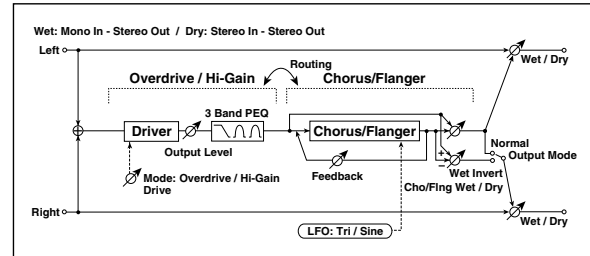
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[OD] Mode (Drive Mode) オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	OverD, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 ☒Fx:006
b	Level (Output Level) オーバードライブの出力レベル	0...50 ☒Fx:006, D ^{mod}
	(Source) オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	(Amount) オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
	Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
d	G (Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	M1 (Mid1 Cutoff) 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
e	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
	G (Gain) 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
f	M2 (Mid2 Cutoff) 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
g	G (Gain) 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
	[AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
h	[Routing] オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	OD AMP, AMP OD
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
i	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

080: OD/HG-Cho/FI (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

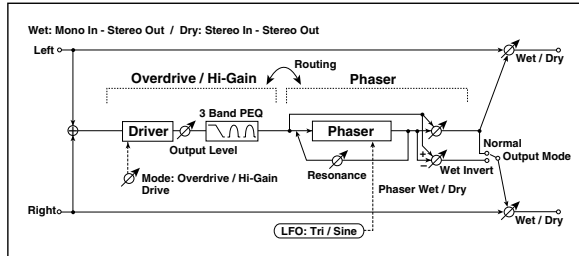
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[OD] Mode (Drive Mode) オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	OverD, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 ☒Fx:006
b	Level (Output Level) オーバードライブの出力レベル	0...50 ☒Fx:006, D ^{mod}
	(Source) オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	(Amount) オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
	Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
d	G (Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	M1 (Mid1 Cutoff) 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
e	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
	G (Gain) 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
f	M2 (Mid2 Cutoff) 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:006
g	G (Gain) 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO波形	Tri, Sine
h	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
i	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 ☒Fx:020
j	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ☒Fx:010, 020
	Out (Output Mode) コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv ☒Fx:067
k	[Routing] オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	OD CH/FL, CH/FL OD ☒Fx:067
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
l	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

081: OD/HG-Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

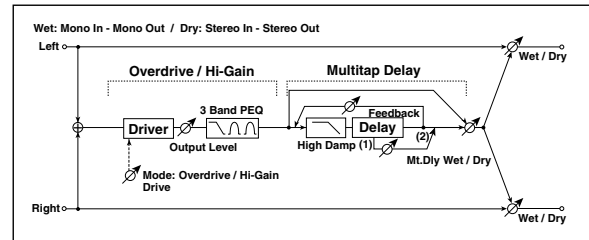
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100
	歪み具合	☞Fx:006
b	Level (Output Level)	0...50
	オーバードライブの出力レベル ☞Fx:006, D ^{mod}	
b	(Source)	Off...Tempo
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 50... + 50
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
c	Lo (Low Cutoff)	20...1.00kHz
	低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	低域イコライザーのゲイン	
d	M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00kHz
	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー 1の帯域幅 ☞Fx:006	
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー 1のゲイン	
e	M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00kHz
	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー 2の帯域幅 ☞Fx:006	
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー 2のゲイン	
f	[PHS] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
	フェイザーのLFO波形	
	F (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	フェイザーのLFOスピード	
g	Manu (Manual)	0...100
	効果のかかる周波数	
	Dep (Depth)	0...100
	LFO変調の深さ	
	Res (Resonance)	- 100... + 100
	レゾナンス量 ☞Fx:023	
h	Phs W/D (Phaser Wet/Dry)	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet
	フェイザーのエフェクト・バランス ☞Fx:010, 023	
	Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv
	フェイザーの出力モード切り替え ☞Fx:067	
i	[Routing]	OD PHS, PHS OD
	オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え ☞Fx:067	
j	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス D ^{mod}	
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

082: OD/HG- M.Dly (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

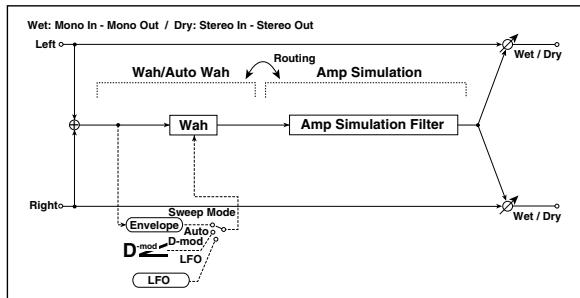
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



a	[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100
	歪み具合	☞Fx:006
b	Level (Output Level)	0...50
	オーバードライブの出力レベル ☞Fx:006, D ^{mod}	
b	(Source)	Off...Tempo
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 50... + 50
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
c	Lo (Low Cutoff)	20...1.00kHz
	低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	低域イコライザーのゲイン	
d	M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00kHz
	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー 1の帯域幅 ☞Fx:006	
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー 1のゲイン	
e	M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00kHz
	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー 2の帯域幅 ☞Fx:006	
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー 2のゲイン	
f	[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680ms
	タップ1のディレイ・タイム	
	T2 (Tap2 Delay)	0...680ms
	タップ2のディレイ・タイム	
g	T1 Level (Tap1 Level)	0...100
	タップ1の出力レベル ☞Fx:045	
	T2 Fb (Tap2 Feedback)	- 100... + 100
	タップ2のフィードバック量	
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry)	Dry, 2:98...98:2, Wet
	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	HiDamp (High Damp)	0...100%
	高域の減衰量 ☞Fx:043	
i	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス D ^{mod}	
i	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

083: Wah-AmpSim (Wah/Auto Wah - Amp Simulation)

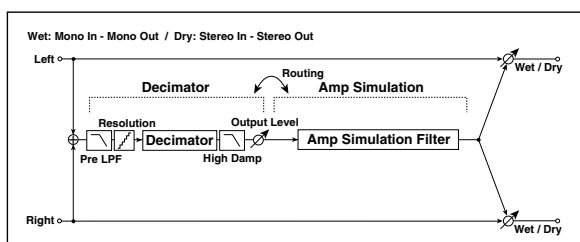
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[WAH] Freq Btm (Frequency Bottom)	0...100
	ワウの中心周波数の下限	☞Fx:009
	Top (Frequency Top)	0...100
	ワウの中心周波数の上限	☞Fx:009
b	Swp Mode (Sweep Mode)	Auto, Dmod, LFO
	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	☞Fx:009,
	Src (Source)	Off...Tempo
	Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
c	lfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	
d	Resonance	0...100
	レゾナンス量(共振の強さ)	
	LPF (Low Pass Filter)	Off, On
	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	
e	[AMP] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
	ギター・アンプのタイプ	
f	[Routing]	WAH AMP, AMP WAH
	ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

084: Deci-AmpSim (Decimator - Amp Simulation)

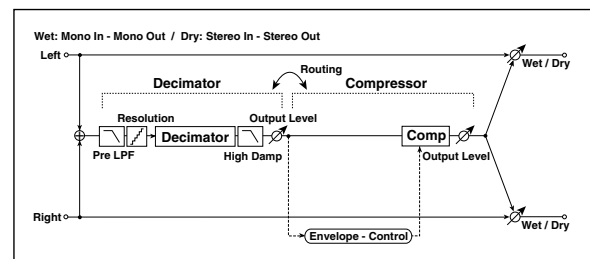
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[DEC] Pre LPF	Off, On
	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	☞Fx:014
b	High Damp	0...100%
	高域をカットする割合	
c	Sampling Freq (Sampling Frequency)	1.00k...48.00kHz
	サンプリング周波数	
d	Resolution	4...24
	データのビット長	☞Fx:014
e	Level (Output Level)	0...100
	デシメーターの出力レベル	☞Fx:014
f	[AMP] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
	ギター・アンプのタイプ	
g	[Routing]	DECI AMP, AMP DECI
	ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
h	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

085: Deci-Comp (Decimator - Compressor)

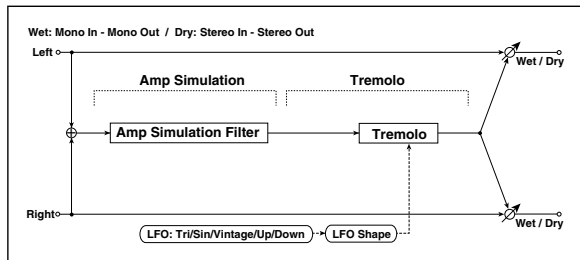
モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[DEC] Pre LPF	Off, On
	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	☞Fx:014
	High Damp	0...100%
	高域をカットする割合	
b	Sampling Freq (Sampling Frequency)	1.00k...48.00kHz
	サンプリング周波数	
c	Resolution	4...24
	データのビット長	☞Fx:014
d	Level (Output Level)	0...100
	デシメーターの出力レベル	☞Fx:014
e	[CMP] Sensitivity	1...100
	感度	☞Fx:002
f	Attack	1...100
	アタックの強さ	☞Fx:002
	Level (Output Level)	0...100
	コンプレッサーの出力レベル	☞Fx:002
g	[Routing]	DECI CMP, CMP DECI
	デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	
h	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

086: AmpSim-Trml (Amp Simulation - Tremolo)

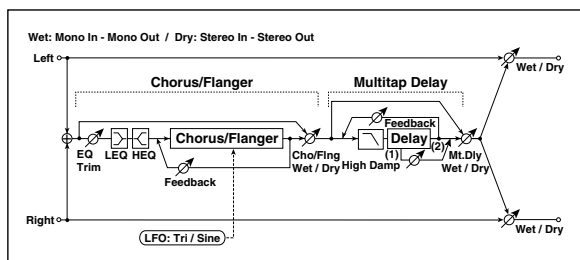
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



a	[AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	[TRML] LFO Wave (LFO Waveform) Triangle, Sine, Vintage, Up, Down LFO 波形	☞Fx: 032
c	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 ☞Fx: 020
d	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz
e	Depth LFO 変調の深さ	0...100
f	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

087: Cho/Fl-M.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

モノラル・タイプのコーラス/フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

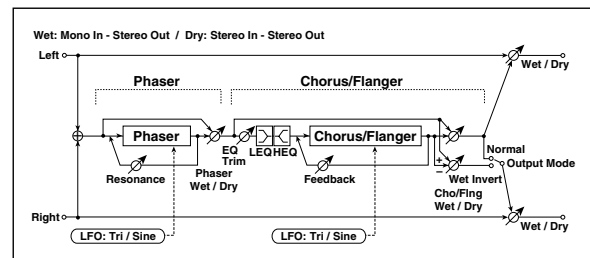


a	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO 波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFO スピード	0.02...20.00Hz
b	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100... + 100 ☞Fx: 020
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100

d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ☞Fx: 010, 020
f	[DLY]T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル	0...100 ☞Fx: 045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% ☞Fx: 043
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
i	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

088: Phasr-Cho/Fl (Phaser - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのフェイザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



a	[PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーのLFO 波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) フェイザーのLFO スピード	0.02...20.00Hz
b	Manu (Manual) 効果のかかる周波数	0...100
	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...100
	Res (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 ☞Fx: 023
c	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ☞Fx: 010, 023
d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO 波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFO スピード	0.02...20.00Hz
e	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 ☞Fx: 020

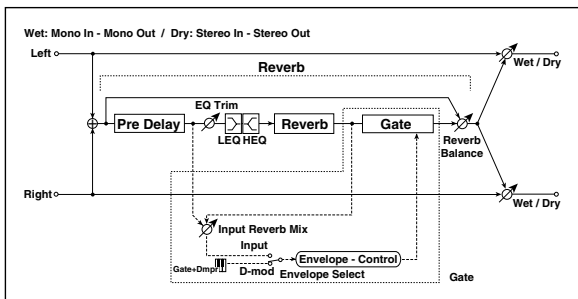
f	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
h	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	☞Fx:010, 020
	Out (Output Mode) コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv ☞Fx:060
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

g: Envelope, g: Src, f: In Rev Mix, h: Threshold
 “Envelope”はゲートのオン / オフを入力信号の大きさに決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、OffからG2+Dmpまで選べます。
 “Envelope”をInputにすると、ダイレクト音とリバース音をミックスした信号の大きさにゲートをコントロールします。信号の大きさが“Threshold”を越えたときにゲートが開き、リバース音が出力します。通常は、“In Rev Mix”をDry(ダイレクト音のみでゲートをコントロール)にします。ゲート・タイムを長くしたいときには“In Rev Mix”の値を大きくし、“Threshold”も同時に調節するとよいでしょう。

089: Reverb-Gate

モノラル・タイプのリバースとゲートの組み合わせです。



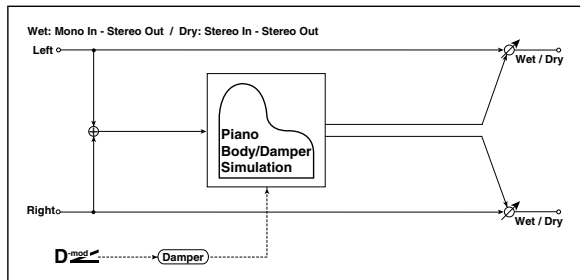
a	[REV] Reverb Time 残響時間	0.1...10.0sec
b	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100%
	Pre Dly (Pre Delay) リバース音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム	0...200ms
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	Rev Balance (Reverb Balance) リバースのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[GATE] In Rev Mix (Input Reverb Mix) ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバース音とのバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet ☞Fx
g	Envelope (Envelope Select) モジュレーション・ソースによるコントロール / 入力信号によるコントロールの切り替え	Dmod, Input ☞Fx
	Src (Source) Envelope=Dmod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...G2+Dmp ☞Fx
h	Threshold ゲートのかかるレベル	0...100 ☞Fx
	Polarity ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え	+ , - ☞Fx:005
i	Attack アタック・タイム	1...100 ☞Fx:005
	Release リリース・タイム	1...100 ☞Fx:005

Double Size

ダブル・サイズのエフェクト
(インサート・エフェクトIFX 2、3、4 でのみ使用可能)

090: Piano Body (Piano Body/Damper Simulation)

ピアノのボディが弦の音によって共振する様子や、ダンパー・ペダルを踏み込んだときに、弾いていない他の弦までもが共鳴する様子をシミュレートしたエフェクトです。アコースティック・ピアノの音色にかけると非常にリアルなサウンドになります。



a	Sound Board Depth ピアノのボディの共振の深さ	0...100
b	DamperDep (Damper Depth) ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ	0...100
	Src (Source) ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Tone エフェクト音の音質	1...100
d	Mid Shape 音質の中域	0...36
e	Tune チューニングの微調整	- 50... + 50
f	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。

b: DamperDep, b: Src

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。
“Src”ではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常はDmp#64(ダンパー・ペダル)を使用します。

MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

c: Tone, d: Mid Shape

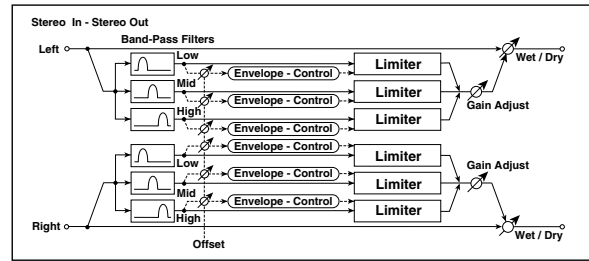
エフェクト音の音質をコントロールします。

e: Tune

このエフェクトは他の弦との共鳴をシミュレートしているので、チューニングによって響き具合が変わります。“Master Tune”(GLOBAL1.1 - 1a)などでチューニングを変えた場合、このパラメーターを調節し直してください。

091: St.MltbandLmt (Stereo Multiband Limiter)

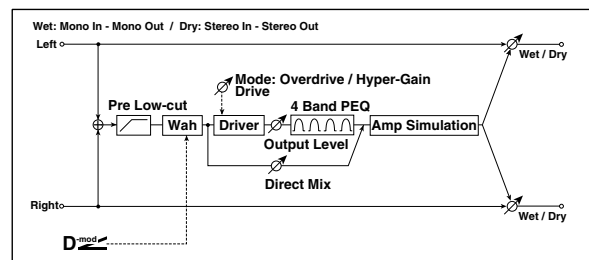
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1
b	Threshold 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB
c	Attack アタック・タイム	1...100
d	Release リリース・タイム	1...100
e	Low Offset 低域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
f	Mid Offset 中域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
g	High Offset 高域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
h	G.Adj (Gain Adjust) 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB
	(Source) 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
i	(Amount) 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

092: OD/HyprG Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

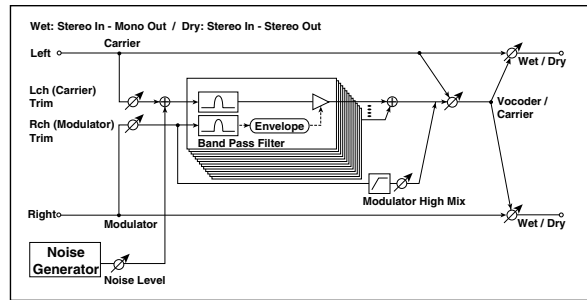
オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。ノーマル・サイズよりもさらにハイゲインの設定が可能です。



a	Wah	Off, On
	ワウのオン/オフ	☞Fx:006,
	(Source)	Off...Tempo
	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	☞Fx:006
	(Sw)	Tggl, Mmnt
b	Wahのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	☞Fx:006
	SweepRng (Wah Sweep Range)	- 10... + 10
	ワウのレンジ	☞Fx:006,
	Src (Source)	Off...Tempo
	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Mode (Drive Mode)	Overdrive, HyperGain
	オーバードライブ/ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...120
	歪み具合	☞Fx:006
d	Pre Low-cut	0...10
	ディストーションの入力での低域カット量	☞Fx:006
e	Level (Output Level)	0...50
	出力レベル	☞Fx:006,
	(Source)	Off...Tempo
	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 50... + 50
f	Lo (Low Cutoff)	20...1.00kHz
	低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	低域イコライザーのゲイン	
	M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00kHz
g	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー 1の帯域幅	☞Fx:006
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー 1のゲイン	
h	M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00kHz
	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー 2の帯域幅	☞Fx:006
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー 2のゲイン	
	Direct Mix	0...50
	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	SpSim (Speaker Simulation)	Off, On
	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
j	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

093: Vocoder

左チャンネルの入力信号(キャリア)に、右チャンネルの信号(モジュレーター)のくせをつけて出力するエフェクトです。モジュレーターにはリズムや効果音系の音色、キャリアにはストリングスやディストーション・ギターなどの倍音を多く含んだ音色が適しています。



a	L (Carrier) Trim	0...100
	左チャンネル(キャリア)への入力レベル	
b	R (Modulator) Trim	0...100
	右チャンネル(モジュレーター)への入力レベル	
c	Formant Shift	- 2...+2
	ボコーダー効果の周波数の高さ	☞
d	Response	0...100
	モジュレーター入力に対する変化の速さ	
e	LoGain (Low Gain)	- 12...+12dB
	ボコーダーの低域の出力レベル	
	HiGain (High Gain)	- 12...+12dB
	ボコーダーの高域の出力レベル	
	Noise (Noise Level)	0...100
f	キャリア側へのノイズのミックス・レベル	☞
	(Source)	Off...Tempo
	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100...+100
	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション量	
g	Modulator High Mix	0...100
	モジュレーターの高域成分の出力レベル	☞
h	V/C (Vocoder/Carrier)	Carrier, 1:99...99:1, Vocoder
	ボコーダー出力とキャリアのバランス	☞
	(Source)	Off...Tempo
	ボコーダー出力とキャリアのバランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	ボコーダー出力とキャリアのバランスのモジュレーション量	
	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	エフェクト音とダイレクト音のバランス	☞
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Formant Shift
キャリア側のフィルターの周波数をずらすことにより、ボコーダー効果のかかる周波数の高さを調節します。音色が大きく変化します。

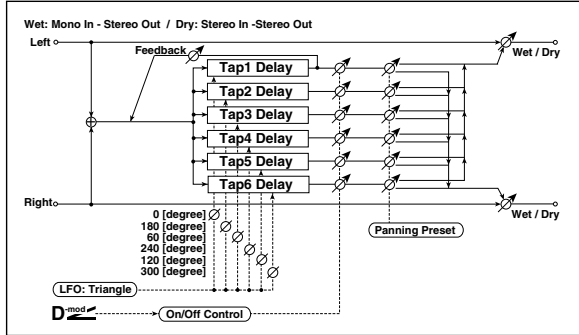
f: Noise
キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

g: Modulator High Mix
右チャンネル(モジュレーター)の音の高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレーターが声の場合には言葉をはっきりとさせる効果があります。

h: V/C, i: W/D
“V/C”はボコーダー音と左チャンネル(キャリア)の音のバランスを設定します。一方、“W/D”は、エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定です。ボコーダーの効果の深さを変えたいときには、“W/D”をWetにして、“V/C”でバランスをとってください。

094: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる6つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



a	LFO Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...13.00Hz
b	T1(000) (Tap1 Delay) タップ1(LFO位相=0度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ1のコーラスの深さ	0...30
c	T2(180) (Tap2 Delay) タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ2のコーラスの深さ	0...30
d	T3(060) (Tap3 Delay) タップ3(LFO位相=60度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ3のコーラスの深さ	0...30
e	T4(240) (Tap4 Delay) タップ4(LFO位相=240度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ4のコーラスの深さ	0...30
f	T5(120) (Tap5 Delay) タップ5(LFO位相=120度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ5のコーラスの深さ	0...30
g	T6(300) (Tap6 Delay) タップ6(LFO位相=300度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ6のコーラスの深さ	0...30
h	Panning (Panning Preset) 各タップのステレオ定位パターン	1, 2, 3, 4

i	T1 Fb (Tap1 Feedback) タップ1のフィードバック量	- 100... + 100
	(Source) タップ出力レベル、フィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
j	(Amount) タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: S, c: S, d: S, e: S, f: S, g: S

各タップの出力を設定します。

Onにすると、常に出力オン(モジュレーションなし)。

Offにすると、常に出力オフ(モジュレーションなし)。

On Offにすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオンオフに変化します。

Off Onにすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフオンに変化します。

これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで4相コーラスから2タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

h: Panning

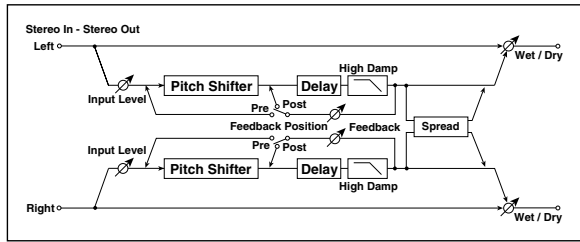
各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

i: (Source), i: (Amount), j: (Amount)

タップの出力レベル、フィードバック量、エフェクト・バランスは、すべてここで選択したモジュレーション・ソースによって同時にコントロールされます。

095: St.Pitch Shift (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



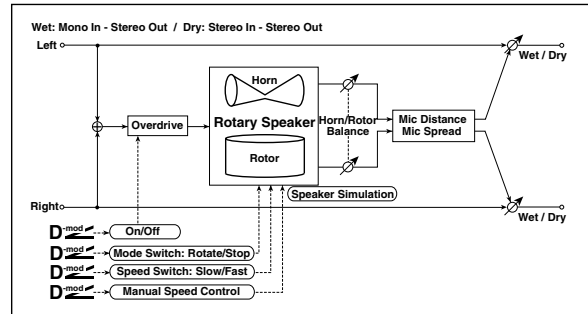
a	Mode	Slow, Medium, Fast
	ピッチシフターのモードの切り替え	Fx:038
b	L/R (L/R Pitch)	Normal, Up/Down
	左右ピッチシフト量の反転	
c	Shift (Pitch Shift)	- 24... + 24
	半音単位でのピッチシフト量	Fx:038,
d	(Source)	Off...Tempo
	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	Fx:038
e	(Amount)	- 24... + 24
	ピッチシフト量のモジュレーション量	Fx:038
f	Fine	- 100... + 100cent
	セント単位でのピッチシフト量	Fx:038,
g	(Amount)	- 100... + 100cent
	ピッチシフト量のモジュレーション量	Fx:038
h	L Delay (Lch Delay Time)	0...1000ms
	左チャンネルのディレイ・タイム	
i	R Delay (Rch Delay Time)	0...1000ms
	右チャンネルのディレイ・タイム	
j	Feedback Position	Pre, Post
	フィードバックの接続の切り替え	Fx:038
k	Feedback	- 100... + 100
	フィードバック量	Fx:038
l	HiDamp (High Damp)	0...100%
	高域の減衰量	
m	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100...+100
	入力レベルのモジュレーション量	Fx:037,
n	Src (Source)	Off...Tempo
	入力レベルのモジュレーション・ソース	Fx:037
o	Spread	- 100... + 100
	エフェクト音の定位する幅	Fx:043
p	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
q	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
r	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: L/R

Up/Downにすると、右チャンネルのピッチシフト量が逆になります。ピッチシフト量を+の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることになります。

096: Rotary SP OD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオ・タイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪みを再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレーターを内蔵しているので、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。



a	OD (Overdrive)	Off, On
	オーバードライブ・オン / オフ	
b	(Source)	Off...Tempo
	オーバードライブ・オン / オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
c	(Sw)	Tggl, Mmnt
	オーバードライブ・オン / オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
d	OD Gain (Overdrive Gain)	0...100
	歪み具合	
e	Level (Overdrive Level)	0...100
	オーバードライブの出力レベル	
f	OD Tone (Overdrive Tone)	0...15
	オーバードライブの音質	
g	SpSim (Speaker Simulation)	Off, On
	スピーカー・シミュレーション・オン / オフ	
h	Mode (Mode Switch)	Rotate, Stop
	スピーカーの回転 / ストップの切り替え	
i	(Source)	Off...Tempo
	回転 / ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
j	(Sw)	Tggl, Mmnt
	回転 / ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Fx:040
k	Speed (Speed Switch)	Slow, Fast
	スピーカーの回転速度スロー / ファーストの切り替え	
l	(Source)	Off...Tempo
	スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
m	(Sw)	Tggl, Mmnt
	スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Fx:040
n	H/R.Bal (Horn/Rotor Balance)	Rot, 1...99, Hrn
	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
o	ManuSp (Manual Speed Control)	Off...Tempo
	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	Fx:040,
p	Horn Accel (Horn Acceleration)	0...100
	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	Fx:040
q	Ratio (Horn Ratio)	Stop, 0.50...2.00
	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
r	Rotor Accel (Rotor Acceleration)	0...100
	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	Fx:040
s	Ratio (Rotor Ratio)	Stop, 0.50...2.00
	低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	

i	MicDistance	0...100	
	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	☞Fx:040	
	Spread (Mic Spread)	0...100	
	左右のマイクロフォンの角度	☞Fx:040	
j	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D^{mod}
	(Source)	Off...Tempo	
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	(Amount)	- 100... + 100	
	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: (Sw)

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオン/オフの切り替え方を選択します。

“(Sw)”をTggl (Toggle)にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

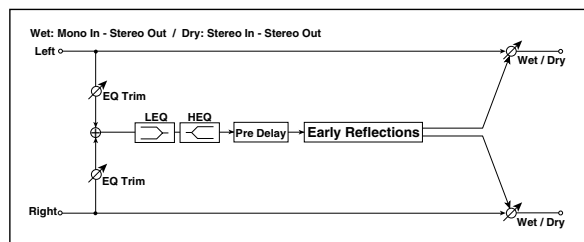
MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオーバードライブがオン/オフします。

一方、“(Sw)”をMmnt (Moment)にすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

097: Early Reflect (Early Reflections)

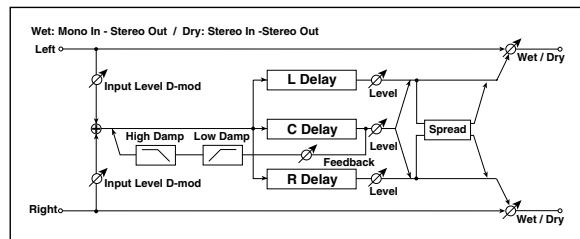
ノーマル・サイズのもの (Fx:041) と比べて初期反射音の細かさや最大時間を2倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	
	初期反射音の減衰のカーブ		☞Fx:041
b	ER Time	10...1600ms	
	初期反射音の長さ		
c	Pre Delay	0...200ms	
	原音から最初の初期反射音までの時間		
d	Pre EQ Trim	0...100	
	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル		
e	LoEQ (Pre Low EQ Gain)	- 15.0... + 15.0dB	
	低域イコライザーのゲイン		
	HiEQ (Pre High EQ Gain)	- 15.0... + 15.0dB	
	高域イコライザーのゲイン		
f	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D^{mod}
	(Source)	Off...Tempo	
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	(Amount)	- 100... + 100	
	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

098: LCR LDelay (L/C/R Long Delay)

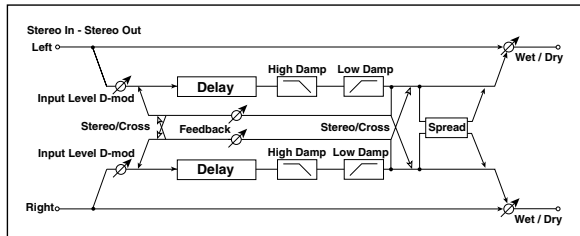
3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長2730msまで設定できます。



a	L Delay (L Delay Time)	0...2730ms	
	タップLのディレイ・タイム		
	Level	0...50	
	タップLの出力レベル		
b	C Delay (C Delay Time)	0...2730ms	
	タップCのディレイ・タイム		
	Level	0...50	
	タップCの出力レベル		
c	R Delay (R Delay Time)	0...2730ms	
	タップRのディレイ・タイム		
	Level	0...50	
	タップRの出力レベル		
d	C Fb (C Delay Feedback)	- 100... + 100	
	タップCのフィードバック量		D^{mod}
	(Source)	Off...Tempo	
	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース		
	(Amount)	- 100... + 100	
	タップCのフィードバック量のモジュレーション量		
e	HiDamp (High Damp)	0...100%	
	高域の減衰量		☞Fx:043
	LoDamp (Low Damp)	0...100%	
	低域の減衰量		☞Fx:043
f	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100... + 100	
	入力レベルのモジュレーション量		☞Fx:037, D^{mod}
	Src (Source)	Off...Tempo	
	入力レベルのモジュレーション・ソース		☞Fx:037
g	Spread	0...50	
	エフェクト音の定位する幅		☞Fx:043
h	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	エフェクト音とダイレクト音のバランス		D^{mod}
	(Source)	Off...Tempo	
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	(Amount)	- 100... + 100	
	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

099: St/Cross LDly (Stereo/Cross Long Delay)

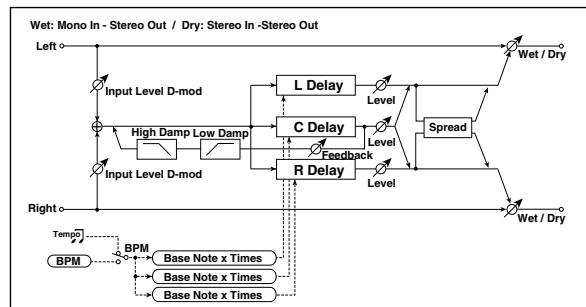
ステレオタイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長 1360ms まで設定できます。



a	Stereo/Cross ステレオ/クロス	Stereo, Cross
b	L Delay (L Delay Time) 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...1360.0ms
c	R Delay (R Delay Time) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...1360.0ms
d	L Fb (L Feedback) 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
	(Source) フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	R Fb (R Feedback) 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
	(Amount R) 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
f	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% :043
g	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% :043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 :037,
	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo :037
i	Spread エフェクト音の定位する幅	- 50... + 50 :043
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

100: LCR BPM LDly (L/C/R BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。ディレイ・タイムが最長 2730ms まで設定できます。



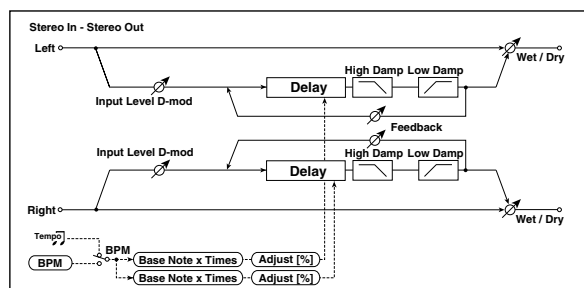
a	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 :049,
b	L Bs (L Delay Base Note) タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	:049,
	Times タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16 :049
c	C Bs (C Delay Base Note) タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	:049,
	Level タップCの出力レベル	0...50
d	R Bs (R Delay Base Note) タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	:049,
	Level タップRの出力レベル	0...50
e	C Fb (C Delay Feedback) タップCのフィードバック量	- 100... + 100
	(Source) タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
f	(Amount) タップCのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	f Time Over? > ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER!
g	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% :043
	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% :043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100...+100 :037,
	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo :037
i	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50 :043
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

f: Time Over? >

ディレイ・タイムは最長 2730ms までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

101: St.BPM LDelay (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長1365msまで設定できます。



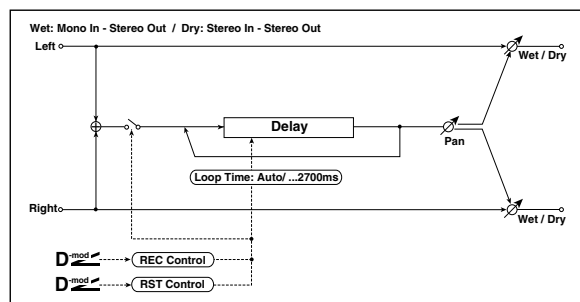
a	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 FX: 049,
b	L Bs (L Delay Base Note) 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX: 049,
	Times 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16 FX: 049
	Adj (Adjust) 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50...+2.50%
c	R Bs (R Delay Base Note) 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX: 049,
	Times 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16 FX: 049
	Adj (Adjust) 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50...+2.50%
d	L Fb (L Feedback) 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
	(Source) フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount L) 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
e	R Fb (R Feedback) 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
	(Amount R) 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	f	Time Over? L > 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示
	R > 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER!
g	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% FX: 043
	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% FX: 043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100...+100 FX: 037,
	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo FX: 037
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

f: Time Over? L >, f: R >

ディレイ・タイムは最長1365msまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

102: Hold Delay

入力信号を録音して、繰り返し再生するエフェクトです。録音開始やリセットはモジュレーション・ソースを使ってコントロールできるので、リアルタイム・パフォーマンスに手軽に利用できます。



a	Loop Time ループ時間の自動設定モード / ループ時間	Auto, 1...2700ms
b	REC Control Src 録音用コントロール・ソース	Off...Tempo
c	RST Control Src リセット用コントロール・ソース	Off...Tempo
d	Manual REC Ctrl 録音スイッチ	REC Off, REC On
e	Manual RST Ctrl リセット・スイッチ	Off, RESET
f	Pan エフェクトのステレオ定位	L100...L1, C, R1...R100
	(Source) エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量	- 100... + 100
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Loop Time

Autoにすると、ループ時間の自動設定モードになります。それ以外ではループ時間の設定をします。

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間(モジュレーション・ソースまたは“ Manual REC Ctrl ”をオンにしている時間)がループ時間となります。ただし、最長2700msを超えた場合、ループ時間は自動的に2700msにセットされます。

b: REC Control Src, d: Manual REC Ctrl

“ REC Control Src ”では、録音をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または“ Manual REC Ctrl ”をREC Onにすると、入力信号を録音することができます。すでに録音した状態では、その上からさらにオーバー・ダブされていきます。

MIDI “ REC Control Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

c: RST Control Src, e: Manual RST Ctrl

“ RST Control Src ”では、リセットをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または“ Manual RST Ctrl ”をRESETにすると、すでに録音したものを消去することができます。ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットされます。

MIDI “ RST Control Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

ホールドの手順(Loop Time Auto の場合)

“ Loop Time ”Auto

“ REC Control Src ”JS + Y#1

“ RST Control Src ”JS - Y#2

“ Manual REC Ctrl ”REC Off

“ Manual RST Ctrl ”RESET

に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音されている場合は消去されるので、十分に注意してください。

“ Manual RST Ctrl ”Off

に設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。

ジョイスティックを+Y側に倒して、そのままホールドさせたいフレーズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演奏したフレーズがホールドされます。ループ・タイムはジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に設定されるので、タイミング良く動かしてください。カウントをとりながらそれに合わせてジョイスティックを操作するとよいでしょう。

ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われます。また2700msを超えると、ループ・タイムは自動的に2700msに設定されます。

(“ Loop Time ”1 ~ 2700msにしたときは、このジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒している間の演奏がホールドされます。)

録音に失敗した場合は、ジョイスティックを - Y側に倒してリセットをかけます。これで今録音したものは消去されます。もう一度 の手順を繰り返してください。

録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバックイングとして演奏することができます。

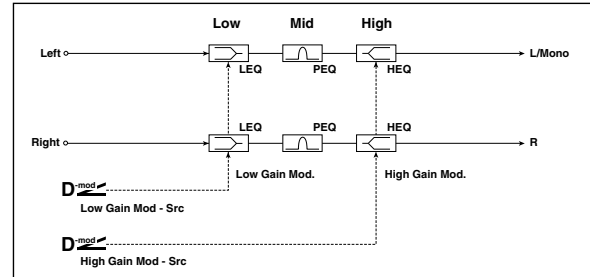
再度ジョイスティックを+Y側に倒すと、ホールド中のフレーズの上にオーバー・ダブすることもできます。

Master EQ

Master EQ

Program、Combinationモードの7.3: Ed - MasterFX MEQページ、Sequencer、Song Playモードの7.3: MasterFX MEQページで設定します。

▲ インサート・エフェクトやマスター・エフェクトでは、使用できません。



a	Low Cutoff	20...1.00KHz	
	Low EQ(シェルビング・タイプ)のカットオフ周波数		
	Gain	- 18.0... + 18.0 (0.5step)dB	
	Low EQのゲイン	D-mod	
b	Mid Cutoff	300...10.00KHz	
	Mid EQ(ピーキング・タイプ)のカットオフ周波数		
	Q	0.5...10.0 (0.1step)	
	Mid EQの帯域幅 値が大きいほど帯域は狭くなる		
	Gain	- 18.0... + 18.0 (0.5step)dB	
	Mid EQのゲイン		
c	High Cutoff	500...20.00KHz	
	High EQ(シェルビングタイプ)のカットオフ周波数		
	Gain	- 18.0... + 18.0 (0.5step)dB	
	High EQのゲイン	D-mod	
	d	Low Gain Mod-Src	Off...Tempo
	e	High Gain Mod-Src	Off...Tempo
		Low Gainのモジュレーション・ソース	
		High Gainのモジュレーション・ソース	

a: Gain, b: Gain, c: Gain

それぞれMaster FXの“ Master EQ Gain[dB] ”(7.3 - 1c)とリンクしています。

d: Low Gain Mod-Src

Kb1#17などになると、[REALTIME CONTROLS]ノブでEQのゲインを - 18dB から + 18dB のレンジで演奏中にコントロールできます。このとき Knob B-Assign(Program、Combination、Sequencer、Song Playモード 2.2 - 1a)で“ Knob 1-B ”を Knob Mod.1 (CC#17)にしてください。この場合、ノブが12時方向でここでの“ Low Gain ”設定値となります。

e: High Gain Mod-Src

Kb2#19などになると、[REALTIME CONTROLS]ノブでEQのゲインを - 18dB から + 18dB のレンジで演奏中にコントロールできます。このとき Knob B-Assign(Program、Combination、Sequencer、Song Playモード 2.2 - 1a)で“ Knob 2-B ”を Knob Mod.2 (CC#19)にしてください。この場合、ノブが12時方向でここでの“ High Gain ”設定値となります。

8. 付 録

Alternate Modulation Source (AMS)

Alternate Modulation について

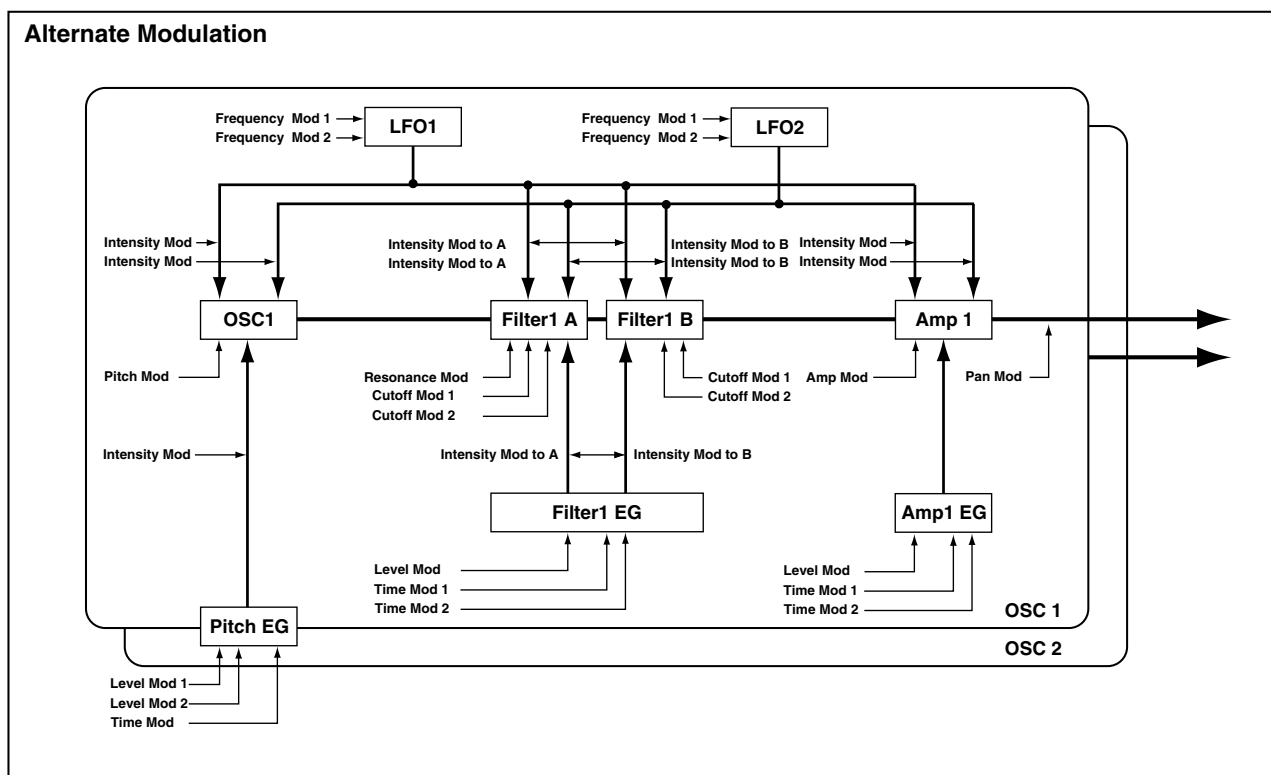
Alternate Modulation(オルタネート・モジュレーション)は、下図のように 29 種 55 のオルタネート・モジュレーションが設定できます (Pitch EGは、OSC1、2 で共用)。これらは、個別にAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を選んで、モジュレーションをかけることができます。

Alternate Modulation Source について

AMSには42種類あり、これらのソースでAlternate Modulationがコントロールできます。

複数のAlternate Modulationで同じAMSを選択すると、1つのソースで複数箇所のモジュレーションが行えます。

また、ジョイスティック(X)でピッチをコントロールするといった使用頻度の高い組み合わせは、Alternate Modulationで設定するまでもなく、専用のパラメータですでに確保されています。



別売オプションEXB-MOSS搭載時に使用できるバンクFのプログラムムでは、異なる種類のAlternate Modulationをコントロールします。(「EXB-MOSS取扱説明書」&P.269「オプションEXB-MOSS」)

AMS (Alternate Modulation Source) List

Off	オルタネート・モジュレーションを使用しない。	
(PEG) Pitch EG	ピッチEG	
(FEG) Filter EG	同一オシレータ内のフィルターEG	
(AEG) Amp EG	同一オシレータ内のアンプEG	
(LFO) LFO 1	同一オシレータ内のLFO1	
(LFO) LFO 2	同一オシレータ内のLFO2	
(KT) Flt KT +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	同一オシレータ内のフィルター・キーボードトラック	(P.223)
(KT) Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)	同一オシレータ内のフィルター・キーボードトラック	(P.223)
(KT) Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	同一オシレータ内のフィルター・キーボードトラック	(P.223)
(KT) Flt KT +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	同一オシレータ内のフィルター・キーボードトラック	(P.223)
(KT) Amp KT +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	同一オシレータ内のアンプ・キーボードトラック	(P.223)
(KT) Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレータ内のアンプ・キーボードトラック	(P.223)
(KT) Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	同一オシレータ内のアンプ・キーボードトラック	(P.223)
(KT) Amp KT +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	同一オシレータ内のアンプ・キーボードトラック	(P.223)
(KT) Note No. (Note Number)	ノート・ナンバー	
(EXT) Velocity	ベロシティ	
(EXT) Poly After (Poly After Touch)	ポリ・アフタータッチ (本機からの送信はシーケンス・データのみ)	
(EXT) AfterT (After Touch)	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)	
(EXT) JS X (Joy Stick X)	ジョイスティックX(横)方向	
(EXT) JS+Y #01 (Joy Stick +Y: CC#01)	ジョイスティック+Y(縦上)方向 (CC#01)	
(EXT) JS-Y #02 (Joy Stick -Y: CC#02)	ジョイスティック-Y(縦下)方向 (CC#02)	
(EXT) JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	ジョイスティック+Y(縦上)方向およびアフタータッチ	(P.223)
(EXT) JS-Y&AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)	ジョイスティック-Y(縦下)方向およびアフタータッチ	(P.223)
(EXT) Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04)	アサインابل・フットペダル (CC#04)	(P.223)
(EXT) Ribbon #16 (Ribbon: CC#16)	MIDI #CC16: コントローラ(リボン・コントローラ)	
(EXT) Slider #18 (Value Slider: CC#18)	バリュー・スライダ (CC#18)	(P.223)
(EXT) KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 (ノブ・モジュレーション 1 CC#17)	(P.223)
(EXT) KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 (ノブ・モジュレーション 2 CC#19)	(P.223)
(EXT) KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 (ノブ・モジュレーション 3 CC#20)	(P.223)
(EXT) KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 (ノブ・モジュレーション 4 CC#21)	(P.223)
(EXT) KnobM1 [+](Knob Mod1: CC#17 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 [+]	(P.223)
(EXT) KnobM2 [+](Knob Mod2: CC#19 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 [+]	(P.223)
(EXT) KnobM3 [+](Knob Mod3: CC#20 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 [+]	(P.223)
(EXT) KnobM4 [+](Knob Mod4: CC#21 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 [+]	(P.223)
(EXT) Damper#64 (Damper: CC#64)	ダンパー・ペダル (CC#64)	
(EXT) Prta.SW#65 (Portamento Switch: CC#65)	ポルタメント・スイッチ (CC#65)	
(EXT) Soste.#66 (Sostenuto: CC#66)	ソステヌート・ペダル (CC#66)	
(EXT) Soft #67 (Soft Pedal: CC#67)	ソフト・ペダル (CC#67)	
(EXT) SW 1 #80 (SW1 Mod.: CC#80)	アサインابل・パネル・スイッチ 1 (SW1モジュレーション CC#80)	(P.223)
(EXT) SW 2 #81 (SW2 Mod.: CC#81)	アサインابل・パネル・スイッチ 2 (SW2モジュレーション CC#81)	(P.223)
(EXT) FootSW#82 (Foot Switch: CC#82)	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82)	(P.223)
(EXT) MIDI CC#83	MIDIコントロール・チェンジ (CC#83)	
(EXT) Tempo	テンポ (内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報)	

上表左端の()内の表記は、各AMSとして使用できるソースの種類を表します。

例えば、OSC1 PitchのAMS (Pitch AMS) (PROG 3.1 - 1a)のバリューは[Off, (FEG, AEG, EXT)]です(P.12)。これはOffと、(FEG)、(AEG)、(EXT)の各ソースが選択できることを示しています。

CC#: コントロール・チェンジ・ナンバーを示します。

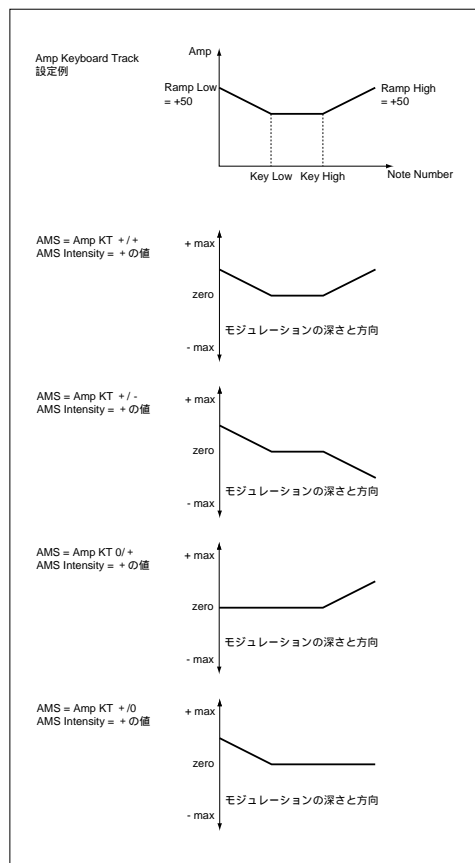
- Flt KT +/+ (Filter Keyboard Track +/+)**
- Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)**
- Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)**
- Flt KT +/0 (Filter Keyboard Track +/0)**
- Amp KT +/+ (Amp Keyboard Track +/+)**
- Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)**
- Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)**
- Amp KT +/0 (Amp Keyboard Track +/0)**

+ /+: “ Ramp Low ”、“ Ramp High ”の設定してある符号に従って効果の方向が決まります。

+ /-: “ Ramp Low ”の設定している符号、“ Ramp High ”の設定している符号の逆(+ 50 なら - 50、- 50 なら + 50)に従って効果の方向が決まります。

0 /+: “ Ramp Low ”のAMS効果はありません。“ Ramp High ”の設定している符号に従って効果の方向が決まります。

+ /0: “ Ramp Low ”の設定している符号に従って効果の方向が決まります。“ Ramp High ”のAMS効果はありません。



JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

ジョイスティック+Y(縦上)方向およびアフタータッチによって効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

JS-Y&AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

ジョイスティック-Y(縦下)方向およびアフタータッチによって効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04)

AMSとしてアサインブル・フット・ペダルを使用するときは、“ Foot Pedal Assign ”(GLOBAL 6.1 - 1a)でFoot Pedal (CC#04)に設定しておきます(☞「Foot Pedal Assign」P.233)。
ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・コントローラなどでコントロールできます。

Slider #18 (Value Slider: CC#18)

Programモード、Combinationモードの1.1: Playで、“ Program Select ”、“ Combination Select ”のエディット・セルが選択されているときに、[VALUE]スライダはCC#18相当のコントローラとして機能します。

KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17)

KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19)

KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20)

KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21)

AMSとしてREALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]を使用するときは、プログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードごとに、Ctrlsタブ“ Knobs B Assign ”でそれぞれ“ Knob1-B ”をKnob Mod.1 (CC#17)、“ Knob2-B ”をKnob Mod.2 (CC#19)、“ Knob3-B ”をKnob Mod.3 (CC#20)、“ Knob4-B ”をKnob Mod.4 (CC#21)に設定しておきます(☞「Knob1...4 B Assign」P.231)。

REALTIME CONTROLSをBモードにしてノブ[1]~[4]を操作することでモジュレーションがかかります。

AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを12時方向にすると、AMSとしての効果が0になります。右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

KnobM1 [+](Knob Mod1: CC#17 [+])

KnobM2 [+](Knob Mod2: CC#19 [+])

KnobM3 [+](Knob Mod3: CC#20 [+])

KnobM4 [+](Knob Mod4: CC#21 [+])

KnobM1#17~KnobM4#21とは、ノブの位置と効果の方向が異なります。AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを左に回しきると、AMSとしての効果が0となります。右に回すことでプラス方向のみの効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

SW 1 #80 (SW1 Mod.: CC#80)

SW 2 #81 (SW2 Mod.: CC#81)

AMSとして[SW1]、[SW2]キーを使用するときは、プログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードごとに、Ctrlsタブ“ SW1/2 Assign ”でそれぞれ“ SW1 ”をSW1 Mod.(CC#80)、“ SW2 ”をSW2 Mod.(CC#81)に設定しておきます(☞「SW1/2 Assign」P.230)。

[SW1]、[SW2]キーを操作することでコントロールできます。

Foot SW#82 (Foot Switch: CC#82)

AMSとしてアサインブル・フット・スイッチを使用するときは、“ Foot SW Assign ”(GLOBAL 6.1 - 1a)でFoot SW(CC#82)に設定しておきます(☞「Foot Switch Assign」P.232)。

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチなどでコントロールできます。

Alternate Modulation の設定

AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作すると、モジュレーションを受ける側は下表のように変化します。

オルタネート・モジュレーション機能を使用して、EG、LFO、キーボード・トラック、コントローラなどの効果を組み合わせた複雑なモジュレーション効果が得られます。

- ピッチ/フィルター/アンプをモジュレーションするLFOの周波数やインテンシティを、ピッチ/フィルター/アンプEGでコントロールしたり、LFO1の周波数を、LFO2でコントロールするなど、複雑に変化するLFOやEGを作れます。
- ベロシティやジョイスティックはもちろん、スイッチ、ノブ、ペダル等でも、音色やEG、LFOなどをコントロールできます。
- パンニングをコントローラ、EG、LFOなどでリアルタイムに動かすことができます。
- フィルターEGで、フィルターと同時にピッチや音量もコントロールすることができます。
- EGのレベルやタイムをコントローラ等でコントロールできます。リアルタイムにEGのシェイプを変化させることができます。
- フィルターやアンプのキーボード・トラックや、ノート・ナンバーなど、鍵盤の弾く音程によってEGやLFOをコントロールできます。
- KARMA機能やシーケンサーのテンポにより、ピッチや音色、EG、LFOをコントロールできます。

右表脚注

- *1 “AMS”にNote No.を選んだ場合、C4が基準になります。
- *2 EXT(+): Velocity, Poly After, AfterT, JS+Y #01, JS - Y #02, JS+Y&AT/2, JS - Y&AT/2, Pedal #04, Slider #18, KnobM1[+], KnobM2[+], KnobM3[+], KnobM4[+], Damper#64, Prta.SW#65, Soste.#66, Soft #67, SW 1 #80, SW 2 #81, MIDI CC#83
- *3 EXT(+/-): KnobM1#17, KnobM2#19, KnobM3#20, KnobM4#21
- *4 “AMS”にTempoを選んだ場合、♩=120が基準になります。例えば“Pitch”の“AMS”をTempo、“AMS Intensity”を12.00にすると、テンポを倍(♩=120 240)にするとピッチが1オクターブ上がり、1/2(♩=120 60)にするとピッチが1オクターブ下がるという設定が可能です。
- *5 専用パラメータもあります。
- *6 “Filter Frequency”の値に加算させたように動作します。“Filter Frequency”の値が10増えると、カットオフ周波数は2倍(1オクターブ上)になります。
- *7 “Pan”の設定値に加算したように動作します。
- *8 LFOの“Frequency”は、“AMS”のTempoと“AMS Intensity”の設定でコントロールできますが、“Sync. (MIDI/Tempo Sync.)”(PROG 5.3 - 1c)機能を使用すると、LFOの周波数をテンポと音符に同期させることができます。

各パラメータにおけるオルタネート・モジュレーションの効果と応用例

Pitch (PROG 3.1-1a)

ピッチを、フィルター/アンプEG、コントローラ、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS (Pitch AMS)”にFilter EGやAmp EGを選択、“Intensity (AMS Intensity)”を+12.00に設定すると、EGに同期してピッチを最大±1オクターブで変化させることができます。
- “AMS (Pitch AMS)”にTempoを選択、“Intensity (AMS Intensity)”を+12.00に設定すると、テンポ(基準♩=120)が2倍のとき、ピッチが1オクターブ上がります。1/2になると、ピッチが1オクターブ下がります。

Pitch EG Intensity (PROG 3.1-1b)

Pitch EGのインテンシティを、キーボード・トラックの設定、コントローラ、テンポなどによりコントロールできます。

- “AMS (Pitch EG AMS)”にJS+Y#01を選択、“Intensity (AMS Intensity)”を+12.00にすると、ジョイスティックを+Y方向に操作したとき、Pitch EGの効果がだんだん大きくなり最大±1オクターブまで変化します。“Intensity (AMS Intensity)”を-の値にすると、Pitch EGの効果が逆相になります。

Pitch LFO1/2 Intensity (PROG 3.1-2a, 3.1-4)

LFO1/2のピッチ・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラ、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS (LFO1/2 AMS)”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してLFOモジュレーションによるピッチ変化幅がコントロールできます。“Intensity (AMS Intensity)”を+の値に設定すると、EGのレベルが高くなるときはビブラート効果がだんだん深くなり、低くなるときはビブラート効果がだんだん浅くなります。“Intensity (AMS Intensity)”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “AMS (LFO1/2 AMS)”にSW1、2などのコントローラを設定し、必要なときのみ[SW1]、[SW2]キーをオンにしてピッチ・ビブラート効果をかけることができます。

Filter (Cutoff) Frequency (PROG 4.1-3a, 4.1-3b)

Filter A、Bのカットオフ周波数を、ピッチ/アンプEG、コントローラ、テンポなどでコントロールできます。Filter A、Bそれぞれに“AMS1

Parameter	AMS -> AMS Value -> AMS Intensity	PEG/FEG - 99...0... + 99	AEG 0... + 99
Pitch	(+ 12.00)	- 1...0... + 1[Octave]	0... + 1[Octave]
Pitch EG Int.	(+ 12.00)	-	-
Pitch LFO1/2 Int.	(+ 12.00)	- 1...0... + 1[Octave]	0... + 1[Octave]
Filter Frequency *6	(+ 99)	- 99...0... + 99	0... + 99
Resonance	(+ 99)	- 99...0... + 99	0... + 99
Filter EG Int.	(+ 99)	-	-
Filter LFO1/2 Int.	(+ 99)	- 99...0... + 99	0... + 99
Amp	(+ 99)	設定値x(0...1...8)	-
Amp LFO1/2 Int.	(+ 99)	- 99...0... + 99	0... + 99
Pan *7	(+ 50)	- 63...0... + 63	0... + 63
EG Level	(+ 66)	-	-
EG Time	(+ 49)	-	-
LFO Frequency	(+ 99)	設定値x(1/64...1...64)	設定値x(1...64)

(Filter A/B AMS1) ”、“ Intensity (A/B AMS1 Intensity) ”、“ AMS2 (Filter A/B AMS2) ”、“ Intensity (A/B AMS2 Intensity) ”を設定できます。

- “ AMS1 (Filter A AMS1) ”に JS X や Ribbon #16 を選択、“ Intensity (A AMS1 Intensity) ”を + の値に設定すると、ジョイスティックや MIDI で接続した TRITON などのリボン・コントローラを右に操作したときにカットオフが上がり、左に操作したときにカットオフが下がります。- の値に設定するとその逆になります。
- “ AMS ”に共通のコントローラを選択し、Filter A (Low Pass Filter) の “ Intensity (A AMS1/2 Intensity) ”、Filter B (High Pass Filter) の “ Intensity (B AMS1/2 Intensity) ”にそれぞれ別々の値を設定すると、1 つのコントローラの操作で 2 つの Filter のカットオフ周波数を同時にコントロールできます。

Resonance (PROG 4.1-1b)

“ Type (Filter1/2 Type) ”が Low Pass Resonance のときに有効です。レゾナンス・レベルを、EG、LFO、キーボード・トラックの設定、コントローラ、テンポなどでコントロールできます。

- “ Reso.AMS (Resonance AMS) ”に Filter KT、Amp KT を選択すると、フィルターやアンプのキーボード・トラックの設定を利用してレゾナンス・レベルがコントロールできます。例えばアンプのキーボード・トラックが “ Low (KBDTrk Ramp Low) ”、“ High (KBDTrk Ramp High) ”が + の値になっているとき “ Reso.AMS ”に Amp KT +/+ を選択、“ Intensity (AMS Intensity) ”を + の値にすると鍵盤の両端にいくほど、アンプのキーボード・トラックにより音量が上がります。
- “ Reso.AMS (Resonance AMS) ”にコントローラを設定して、必要などきのみ、コントローラを操作してレゾナンスをかけることができます。
- “ Reso.AMS (Resonance AMS) ”に LFO1、2 を設定して、レゾナンス・レベルを LFO でモジュレーションをかけることができます。

Filter EG Intensity (PROG 4.1-2b)

Filter EG のインテンシティをコントローラ、テンポなどによりコントロールできます。“ Int. to A (AMS Int. to A) ”、“ Int. to B (AMS Int. to B) ”で、Filter A、B それぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “ AMS (Filter EG AMS) ”に JS - Y#02 を選択、“ Int. to A/B (AMS Int. to A/B) ”を + の値にすると、ジョイスティックを - Y 方向に操作すると、Filter EG の効果がだんだん大きくなります。“ Int. to A/B (AMS Int. to A/B) ”を - の値にすると、Filter EG の効果が逆相になります。

- AMS (Filter EG AMS) ”に Ribbon #16 を選択、“ Int. to A/B (AMS Int. to A/B) ”を + の値にすると、接続した TRITON などのリボン・コントローラを右方向に操作すると、Filter EG の効果がだんだん大きくなります。リボン・コントローラを左方向に操作すると、Filter EG の効果が逆位相でだんだん大きくなります。

Filter LFO1/2 Intensity (PROG 4.1-4a)

LFO1/2 のフィルター・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラ、テンポなどでコントロールできます。“ Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A) ”、“ Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B) ”で、Filter A、B それぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “ AMS (LFO1/2 AMS) ”に EG を選択すると、EG のレベルの変化に同期して LFO モジュレーションによるオート・ワウ効果の深さをコントロールできます。“ Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A) ”/ “ Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B) ”を + の値に設定すると EG のレベルが高くなるときはワウ効果がだんだん深くなり、低くなるときはワウ効果がだんだん浅くなります。“ Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A) ”/ “ Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B) ”を - の値に設定すると LFO の位相が逆になります。
- “ AMS (LFO1/2 AMS) ”に SW1、2 などのコントローラを設定して、必要などきのみ、[SW1]、[SW2] キーをオンにしてオート・ワウ効果をかけることができます。

Amp (PROG 5.1-2b)

音量をピッチ/フィルター EG、コントローラ、テンポなどでコントロールできます。

- + の値で変化する EG やコントローラ (Amp EG、EXT(+)、EXT (SW)) を “ AMS (Amp AMS) ” に選択、“ Int (AMS Intensity) ” を + 99 に設定すると、現在の音量から最大で 8 倍の音量まで変化させることができます。
- ± の値で変化する EG、LFO やコントローラ (Pitch EG、Filter EG、LFO、KT、EXT(+ -)) を “ AMS (Amp AMS) ” に選択、“ Int (AMS Intensity) ” を + 99 に設定すると、現在の音量から最大で 8 倍の音量まで (“ AMS ” + 側の变化で)、最小で音量 0 まで (“ AMS ” - 側の变化で) 変化させることができます。
- アンプ EG による、音量の時間的変化に加え、ピッチ/フィルター EG にも同期して音量を変化させることができます。“ AMS (Amp AMS) ” に Pitch EG、Filter EG を選択して、“ Int (AMS Intensity) ” を調節してください。Amp EG の効果をなくして、ピッチ/フィルター EG で音量をコントロールする場合は、Amp EG の各 Level を + 99 に設定してください。

LFO1/2 - 99...0... + 99	KT(Flt KT, Amp KT) - 99...0... + 99	KT(Note No.) *1 ...36(C2)...60(C4)...84(C6)...	JS X/Ribbon#16 - Max...0... + Max	EXT(+) *2 0...127	EXT(+ -) *3 - Max...0... + Max	EXT(Tempo) *4 (♩) = ...60...120...240...
専用パラメータ - -	- 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave]	専用パラメータ ... - 1...0... + 1...[Octave] ... - 1...0... + 1...[Octave]	- 1...0... + 1[Octave] *5 - 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave]	0... + 1[Octave] 0... + 1[Octave] 0... + 1[Octave]	- 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave]	... - 1...0... + 1...[Octave] ... - 1...0... + 1...[Octave] ... - 1...0... + 1...[Octave]
専用パラメータ - 99 x 2...0... + 99 x 2 - -	- 99...0... + 99 - - 99...0... + 99	... - 99...0... + 99... - ... - 99...0... + 99...	- 99...0... + 99 - 99...0... + 99 - 99...0... + 99 - 99...0... + 99	0... + 99 0... + 99 0... + 99 0... + 99	- 99...0... + 99 - 99...0... + 99 - 99...0... + 99 - 99...0... + 99	... - 99...0... + 99... ... - 99...0... + 99... ... - 99...0... + 99... ... - 99...0... + 99...
専用パラメータ - - 127...0... + 127	- 99...0... + 99 - 63...0... + 63	... - 99...0... + 99... ... - 63...0... + 63...	設定値 x (0...1...8) - 99...0... + 99 - 63...0... + 63	設定値 x (1...8) 0... + 99 0... + 63	設定値 x (0...1...8) - 99...0... + 99 - 63...0... + 63	設定値 x (0...1...8...) ... - 99...0... + 99... ... - 63...0... + 63...
- 設定値 x (1/128...1...128)	- 99...0... + 99 設定値 x (1/64...1...64) 設定値 x (1/64...1...64)	- 99...0... + 99 設定値 x (...1/64...1...64...) 設定値 x (...1/64...1...64...)	- 99...0... + 99 設定値 x (1/64...1...64) 設定値 x (1/64...1...64)	0... + 99 設定値 x (1...64) 設定値 x (1...64)	- 99...0... + 99 設定値 x (1/64...1...64) 設定値 x (1/64...1...64)	- 99...0... + 99 設定値 x (...1/64...1...64...) 設定値 x (...1/64...1...64...)

Amp LFO1/2 Intensity (PROG 5.1-2b, 5.2)

LFO1/2のアンブ・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラ、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS (LFO1/2 AMS)”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してLFOモジュレーションによるトレモロ効果の深さがコントロールできます。“Int.(AMS Intensity)”を+の値に設定するとEGのレベルが高くなる時はトレモロ効果がだんだん深くなり、低くなる時はトレモロ効果がだんだん浅くなります。“Int.(AMS Intensity)”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “AMS (LFO1/2 AMS)”にSW1、2などのコントローラを設定して、必要なときのみ、[SW1]、[SW2]キーをオンにして、トレモロ効果をかけることができます。

Pan (PROG 5.1-1b)

オシレータのパンを、EG、LFO、キーボード・トラックの設定、コントローラ、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS (Pan AMS)”にNote No.を選択、“Intensity”を+50に設定すると、C4でセンター、C6以上で右振り切り、C2以下で左振り切りに、鍵盤の位置によりパンをコントロールできます。
- “AMS (Pan AMS)”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してオシレータのパンがコントロールできます。“Intensity”を+の値に設定すると、EGのレベルが高くなる時はパンが右に移動、低くなる時は左に移動します。“Intensity”を-の値に設定すると逆の効果になります。

EG Level - Pitch EG (PROG 3.1-5b)

- Filter EG (PROG 4.1-5b)

- Amp EG (PROG 5.1-3b)

EGのレベルを、キーボード・トラックの設定や、コントローラ、テンポなどでコントロールできます。

“I (AMS Intensity)”の値を設定して、EGのセグメント(“S”スタート、“A”アタック、“B”ブレイク)ごとに、+/-/0でその効果の方向と有無を設定します。

+ : Intensityの設定で動作、- : Intensityの逆符号で動作、0 : AMS効果はありません。

“I (AMS Intensity)”の値を、+66にすると、それぞれの設定レベルを最大で±99の範囲でコントロールできます。

- Amp EGのLevel Modulation “AMS”にVelocityを選択、“I (AMS Intensity)”を+66、“S”を0、“A”を+、“B”を-にします。Amp EGのレベル設定をすべて+00に設定します。ペロシティを大きくするに従って、EGレベルの変化が大きくなります。ペロシティが最大のとき、スタート・レベルは+00のまま、アタック・レベルは+99、ブレイク・レベルは-99に、EGのレベルが変化します。

EG Time - Pitch EG (PROG 3.1-5c)

- Filter EG (PROG 4.1-5c)

- Amp EG (PROG 5.1-3c)

EGのタイムを、キーボード・トラックの設定、コントローラ、テンポなどでコントロールできます。“I(AMS Intensity)”の値を設定して、EGのセグメント(“A”アタック、“D”ディケイ、“S”スロープ、“R”リリース)ごとに、+/-/0でその効果の方向と有無を設定します。

+ : Intensityの設定で動作、- : Intensityの逆符号で動作、0 : “AMS”の効果はありません。

EGタイムは、各ポイントに達したときのAlternate Modulationの値で、その次のタイムが決まります。例えば、アタック・レベルに達したときのAlternate Modulationの値で、ディケイ・タイムが決まります。

“I(AMS Intensity)”の値を、8、17、25、33、41、49にすると、それぞれの設定タイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

- “AMS”にJS+Y#01を選択、“I(AMS Intensity)”を+8、“A”を+、“D”を-、“S”と“R”を0にします。ジョイスティックを+Y方向に操作すると、アタック・タイムは最大で2倍に長くなります。ディケイ・タイムは最大で1/2に短くなります。スロープ/リリース・タイムは変化がありません。

LFO Frequency (PROG 5.3-1b)

LFO1、2の周波数を、EG、キーボード・トラックの設定、コントローラ、テンポなどでコントロールできます。LFO2の周波数で、LFO1の周波数にモジュレーションをかけることができます。

“Int (AMS1/2 Intensity)”の値を、16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定周波数は最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

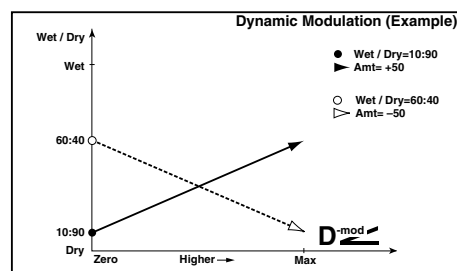
- “AMS1/2 (Freq. AMS1/2)”にJS +Y#01を選択、“Int (AMS1/2 Intensity)”を+16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大2倍までコントロールできます。“Int (AMS1/2 Intensity)”を-16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大1/2倍までコントロールできます。

Dynamic Modulation Source (Dmod)

特定のエフェクト・パラメータを、ジョイスティックやREALTIME CONTROLSノブなどを使って演奏中にコントロールすることができます。このようにエフェクトをコントロールすることをダイナミック・モジュレーションといいます。例えば、アフタータッチでコーラスやフランジャーのLFOを速くする、ジョイスティックでワウを動かすなど、楽器の一部としてのエフェクトの表現力が最大限に発揮できます。

ほとんどのダイナミック・モジュレーションのパラメータでは、“(Source)”: ソース、“(Amount)”: アマウントという組み合わせになっています。“(Source)”ではモジュレーション・ソースの選択、“(Amount)”ではダイナミック・モジュレーションの効果の大きさを設定します。モジュレーション・ソースが最大るとき、パラメータの値と“(Amount)”の値を足した値が実際のパラメータの値になります。

例: “W/D(Wet/Dry)”10:90、“(Source)”AfterT、“(Amount)”+ 50
 この場合、普段エフェクト・バランスは10:90で、アフタータッチをかけるとエフェクト音の割合がだんだん大きくなっていき、アフタータッチが最大ときには、エフェクト・バランスは60:40になります。



ダイナミック・モジュレーションの効果がかかった状態で“(Amount)”の値を変更しても、ダイナミック・モジュレーションの効果は変わりません。再びダイナミック・モジュレーション・ソースを動かしたときに、変更した値が有効となります。

その他のダイナミック・モジュレーションについては、それぞれのエフェクトの説明をご覧ください。

ダイナミック・モジュレーションのパラメータは、各エフェクトのパラメータ表の右側に **D^{mod}** マークがついています。

Dynamic Modulation Source List

ソース名	説明
Off	ダイナミック・モジュレーションを使用しない。
Gate1	ノート・オン / オフ (P.228)
G1+Dmp (Gate1+Damper)	ノート・オン+ダンパー・オン / オフ (P.228)
Gate2	ノート・オン / オフ (リトリガー) (P.228)
G2+Dmp (Gate2+Damper)	ノート・オン+ダンパー・オン / オフ (リトリガー) (P.228)
NoteNo. (Note Number)	ノート・ナンバー
Vel (Velocity)	ベロシティ
AfterT (After Touch)	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
JS X (Joy Stick X)	ジョイスティックX(横)方向
JS+Y#1 (Joy Stick +Y: CC#01)	ジョイスティック+Y(奥)方向 (CC#01)
JS-Y#2 (Joy Stick -Y: CC#02)	ジョイスティック-Y(手前)方向 (CC#02)
Pd#4 (Foot Pedal: CC#04)	アサインابل・フット・ペダル (CC#04) (P.228)
FX1#12 (FX Control1: CC#12)	MIDIエフェクト・コントロール 1(CC#12)
FX2#13 (FX Control2: CC#13)	MIDIエフェクト・コントロール 2(CC#13)
Rbn#16 (Ribbon: CC#16)	MIDI CC#16: コントローラ (リボン・コントローラ*)
Slid#18 (Value Slider: CC#18)	バリュー・スライダ (CC#18)
Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 (ノブ・モジュレーション 1 CC#17) (P.228)
Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 (ノブ・モジュレーション 2 CC#19) (P.228)
Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 (ノブ・モジュレーション 3 CC#20) (P.228)
Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 (ノブ・モジュレーション 4 CC#21) (P.228)
Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 [+]
Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 [+]
Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 [+]
Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 [+]
Dmp#64 (Damper: CC#64)	ダンパー・ペダル (CC#64)
Prt#65 (Portamento Switch: CC#65)	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
Sos#66 (Sostenuto: CC#66)	ソステヌート・ペダル (CC#66)
SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)	アサインابل・パネル・スイッチ 1 (SW1モジュレーション CC#80) (P.228)
SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)	アサインابل・パネル・スイッチ 2 (SW2モジュレーション CC#81) (P.228)
FSW#82 (Foot Switch: CC#82)	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82) (P.228)
CC#83	MIDIコントロール・チェンジ (CC#83)
Tempo	テンポ(内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報) (P.228)

CC# : コントロール・チェンジ・ナンバーを示します。

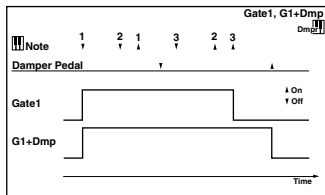
* : TRITON/TRITONpro/TRITONproXでのコントローラまたはコントローラで設定した機能を示しています。接続したMIDI機器の種類によってコントローラとそれに対応して送信されるMIDIメッセージは異なります。

MIDI Programモードでは、インサート・エフェクトとマスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションは、グローバルMIDIチャンネルで行います。

Combination、Sequencer、Song Playモードでは、インサート・エフェクトとマスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションは、それぞれIFX 1 ~ 5、MFX 1、MFX 2の“Control Channel”で設定されているMIDIチャンネルで行います。

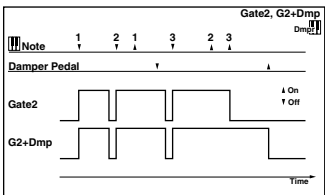
Gate1, G1+Dmp (Gate1+Damper)

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。G1+Dmpでは、キーを離してもダンパー(サステイン)・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。



Gate2, G2+Dmp (Gate2+Damper)

Gate1、G1+Dmpとほぼ同じですが、Gate2、G2+Dmpでは、022: St.Env.FlangerなどのEGや、027: St.VibratoなどのAUTOFADEのソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります(Gate1、G1+Dmpでは、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります)。



Pdl#4 (Foot Pedal: CC#04)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインابل・フット・ペダルを使用するときは、“Foot Pedal Assign”(GLOBAL 6.1 - 1a)でFoot Pedal(CC#04)に設定しておきます(※「Foot Pedal Assign」P.233)。

ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・コントローラなどでエフェクトをコントロールできます。

Sld#18 (Value Slider: CC#18)

Programモード、Combinationモードそれぞれ1.1: Playで、“Program Select”、“Combination Select”のエディット・セルが選択されているときに、[VALUE]スライダはCC#18相当のコントローラとして機能します。

Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)

Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)

Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)

Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてREALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]を使用するときは、プログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードごとに、2.2: Ed - Ctrl/Controllerページの“Knob B Assign”でそれぞれ“Knob 1-B”をKnob Mod.1(CC#17)、“Knob 2-B”をKnob Mod.2(CC#19)、

“Knob 3-B”をKnob Mod.3(CC#20)、“Knob 4-B”をKnob Mod.4(CC#21)に設定しておきます。(※「Knob 1...4 B Assign」P.231)

REALTIME CONTROLSをBモードにしてノブ[1]~[4]を操作することでエフェクトをコントロールできます。

ノブは12時方向にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。“(Amount)”が+の値のとき、右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])

Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])

Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])

Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])

ノブの位置と効果の方向が、Kb1#17(Knob Mod1: CC#17)~Kb4#21(Knob Mod4: CC#21)のときと異なります。“(Amount)”が+の値のとき、ノブを左に回し切ったとき、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。右に回すことでプラス方向のみの効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)

SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとして[SW1]、[SW2]キーを使用するときは、プログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードごとに、2.2: Ed - Ctrl/Controllerページにある“SW1/2 Assign”でそれぞれ“SW1”をSW1 Mod.(CC#80)、“SW2”をSW2 Mod.(CC#81)に設定しておきます(※「SW1/2 Assign」P.230)。

[SW1]、[SW2]キーを操作することでエフェクトをコントロールできます。

FSW#82 (Foot Switch: CC#82)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインابل・フット・スイッチを使用するときは、“Foot SW Assign”(GLOBAL 6.1 - 1a)をFoot SW(CC#82)に設定しておきます(※「Foot Switch Assign」P.232)。


ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチなどでエフェクトをコントロールできます。

Tempo

Tempo以外のモジュレーション・ソースは、内部的には0~127(-128~+127)の値で処理されています。これに対しTempoでは内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報(BPM値)を使います。従って、“♪”が127(BPM)のときに他のモジュレーション・ソースの最大値(+127)と同等の効果になります。


BPM/MIDI SYNC 機能について

BPM/MIDI SYNC機能は、009: St.Wah/AutoW (Stereo Wah/Auto Wah)などLFOを持ったエフェクトの大部分や、049: LCR BPM Delayなど一部のディレイ系エフェクトで使用することができます。テンポに同期したモジュレーションをかけたリ、ディレイ・タイムを音符の長さで指定しておけばKARMA機能やシーケンサーのテンポを変えても追従するのでライブ・パフォーマンスなどに便利です。

BPM/MIDI SYNC機能があるパラメータには、各エフェクトのパラメータ表の右側に  マークがついています。

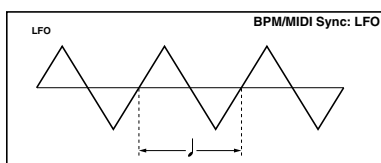
例 1. LFO

“ BPM/MIDI Sync ”On

“ Base (Base Note) ” 

“ Times ”1

この場合LFOの一周期が4分音符1個分の時間に設定されます。




“ BPM ”をMIDIに設定するとKARMA機能やシーケンサーのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“ BPM ”が40~240の場合はここで設定した値が使われます。

例 2. ディレイタイム

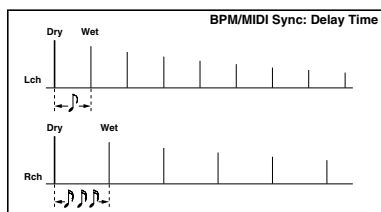
“ L Bs (Base Note) ” 

“ Times ”1

“ R Bs (Base Note) ” 

“ Times ”3

この場合左チャンネルのディレイ・タイムは8分音符1個分の時間、右チャンネルは16分音符3個分の時間に設定されます。



“ BPM ”をMIDIに設定するとKARMA機能やシーケンサーのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“ BPM ”が40~240の場合はここで設定した値が使われます。

テンポ、“ Bs (Base Note) ”と“ Times ”の組み合わせによって最大のディレイ・タイムを超えるような設定をすると、「TimeOver? > OVER!」のように表示されます。この表示が出なくなるように設定し直してください(最大のディレイ・タイムはエフェクト・タイプにより異なります)。

SW1/2 Assign

[SW1]、[SW2]キーには以下の機能が設定できます。

- ・ プログラム、コンビネーション、ソングとSong Playモードでは、
2.2: Ed - Ctrl/Controllerページ SW1/2 Assign (2.2 - 1b)
で設定します。

SW1, SW2 Assign List

Off	機能なし
SW1 Mod.(CC#80) (SW1 Modulation:CC#80) SW2 Mod.(CC#81) (SW2 Modulation:CC#81)	Alternate ModulationやEffect Dynamic Modulationのソースとして使用するときを選びます。そのときは、コントロール先をあらかじめ設定しておきます。On/OffのたびにCC#80(またはCC#81)を送信します(Off: 0, On:127)。 (※P.230)
Porta.SW(CC#65) (Portamento Switch:CC#65)	SW1(またはSW2)を押してオン(LED点灯)にするとポルタメントがかかります。On/OffのたびCC#65を送信します(Off: 0, On:127)。 (※P.230)
Octave Down	SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・ダウンと元のオクターブ設定が切り替わります(LED点灯時は1オクターブ・ダウン)。
Octave Up	SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・アップと元のオクターブ設定が切り替わります(LED点灯時は1オクターブ・アップ)。
JS X Lock	ジョイスティックX方向の効果をLockします。 (※P.230)
JS+Y Lock	ジョイスティック+Y方向の効果をLockします。 (※P.230)
JS-Y Lock	ジョイスティック-Y方向の効果をLockします。 (※P.230)
Ribbon Lock :N/A	- - - (※P.230)
JS X&Rbn Lock :N/A	- - - (※P.230)
JS+Y&Rbn Lock :N/A	- - - (※P.230)
JS-Y&Rbn Lock :N/A	- - - (※P.230)
AfterT Lock	アフタータッチの効果をLockします。 (※P.230)

SW1 Mod.(CC#80) (SW1 Modulation:CC#80)

SW2 Mod.(CC#81) (SW2 Modulation:CC#81)

この機能はSW1とSW2で異なり、SW1はCC#80として、SW2はCC#81として扱います。

Porta.SW(CC#65) (Portamento Switch:CC#65)

“ Mode (Oscillator Mode) ”(PROG 2.1 - 1a)がSingleのときは
“ Enable (Porta. Enable) ”(PROG 3.1 - 1c)の設定にかかわらず
オン(LED点灯)でポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)でポルタメントがかかりません。

“ Mode (Oscillator Mode) ”がDoubleのときは“ Enable (Porta. Enable) ”の設定がOSC1、2で同じ場合(OSC1、2ともにEnable、またはDisable)、オン(LED点灯)でOSC1、2にポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)でOSC1、2にポルタメントがかかりません。

“ Enable (Porta. Enable) ”の設定がOSC1、2で違う場合(OSC1がEnable、OSC2がDisable、またはその逆)はオン(LED点灯)でEnableにしたOSCにポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)でOSC1、2にポルタメントがかかりません。

JS X Lock, JS+Y Lock, JS-Y Lock, AfterT Lock

選んだコントローラ(ジョイスティック、アフタータッチ)のLock/Unlock(LED点灯時はLock)が切り替わります。

ジョイスティック、アフタータッチの操作中にLockをオンすると、そのコントローラの位置での効果がロック(固定)します。

例えば、ここでJS+Y Lockを選び、ジョイスティックを向こう側に傾けて、Lockをオンすると、ジョイスティック(+Y)の動作は、傾けた状態でロック(ホールド)されるので、ジョイスティックを元の位置に戻しても、モジュレーションはかかり続けます。さらに、ジョイスティック(-Y)を操作すると、両方のモジュレーションを同時にかけられることもできます。

MIDI ジョイスティック、アフタータッチをLockすると、該当するコントローラのMIDIの送信も止まりますが、受信は行われます。

Ribbon Lock :N/A, JS X&Rbn Lock :N/A, JS+Y&Rbn Lock :N/A, JS-Y&Rbn Lock :N/A

これらのバリューは設定できますが、実際の効果はありません。N/AはNot Available=無効を意味しています。

本機とTRITONシリーズ(TRITON/TRITONpro/TRITONproX/TRITON-Rack)では、共通な機能に関してデータの互換性が保たれています。TRITONシリーズで作成したプログラム、コンビネーション等は、本機にロードして使用できます。

互換性をとるために、本機ではこれらの無効なバリューが設定できるようになっています。


Knob 1...4 B Assign

REALTIME CONTROLS Bモード時のノブ[1]～[4]には以下の機能が設定できます。

- ・ プログラム、コンビネーション、ソングとSong Playモードでは、
2.2: Ed-Ctrl/Controllerページ Knob B Assign (2.2 - 1a)
で設定します。

Realtime Control Knobs B Assign List

Off	機能なし
Knob Mod. 1 (CC#17)	汎用コントローラです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“AMS”ではKnobM1#17、“Dmod Src”ではKb1#17を選択します。同時にCC#17を出力します。
Knob Mod. 2 (CC#19)	汎用コントローラです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“AMS”ではKnobM2#19、“Dmod Src”ではKb2#19を選択します。同時にCC#19を出力します。
Knob Mod. 3 (CC#20)	汎用コントローラです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“AMS”ではKnobM3#20、“Dmod Src”ではKb3#20を選択します。同時にCC#20を出力します。
Knob Mod. 4 (CC#21)	汎用コントローラです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“AMS”ではKnobM4#21、“Dmod Src”ではKb4#21を選択します。同時にCC#21を出力します。
Master Volume	音量をコントロールします。同時にユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ[FOH、7FH、nn、04、01、vv、mm、F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々で設定した音量のバランスを保ちながら)調節します。
Porta. Time (CC#05)	ポルタメント・タイムをコントロールします。同時にCC#5を出力します。
Volume (CC#07)	ボリュームをコントロールします。同時にCC#7を出力します。
IFX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールします。同時にCC#8を出力します。
Pan (CC#10)	オシレータのパンをコントロールします。同時にCC#10を出力します。
Expression (CC#11)	エクスペッションをコントロールします。同時にCC#11を出力します。
FX Ctrl 1 (CC#12)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“Dmod Src”でFX1#12を選択します。同時にCC#12を出力します。
FX Ctrl 2 (CC#13)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“Dmod Src”でFX2#13を選択します。同時にCC#13を出力します。
Flt Cutoff (CC#74)	Filter(ローパス・フィルター)のカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#74を出力します。
Flt Reso. (CC#71)	Filterのレゾナンスまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。プログラムの“Type (Filter1/2 Type)”がLow Pass Resonanceのときはレゾナンス・レベルを、Low Pass & High Passのときはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#71を出力します。
Flt EG Int. (CC#79)	FilterのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。
F/A Attack (CC#73)	Filter、AmplifierのEGのアタックをコントロールします。同時にCC#73を出力します。
F/A Decay (CC#75)	Filter、AmplifierのEGディケイ・タイム、スロー・タイムをコントロールします。同時にCC#75を出力します。
F/A Sus. (CC#70)	Filter、AmplifierのEGサステイン・レベルをコントロールします。同時にCC#70を出力します。
F/A Rel. (CC#72)	Filter、AmplifierのEGリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。
P LFO1 Spd (CC#76)	LFO1のFrequencyをコントロールします。同時にCC#76を出力します。
P LFO1 Dep (CC#77)	ピッチのLFO1インテンシティをコントロールします。同時にCC#77を出力します。
P LFO1 Dly (CC#78)	LFO1のDelayをコントロールします。同時にCC#78を出力します。
SW 1 Mod. (CC#80)	汎用コントローラです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“AMS”、“Dmod Src”でSW1 #80を選択します。同時にCC#80を出力します。
SW 2 Mod. (CC#81)	汎用コントローラです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“AMS”、“Dmod Src”でSW2 #81を選択します。同時にCC#81を出力します。
Foot SW (CC#82)	汎用コントローラです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“AMS”ではFootSW#82、“Dmod Src”ではFSW#82を選択します。同時にCC#82を出力します。
MIDI CC#83 (CC#83)	汎用コントローラです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“AMS”ではMIDI CC#83、“Dmod Src”ではCC#83を選択します。同時にCC#83を出力します。
MFX Send 1 (CC#93)	Master Effect1へのセンド・レベルをコントロールします。同時にCC#93を出力します。
MFX Send 2 (CC#91)	Master Effect2へのセンド・レベルをコントロールします。同時にCC#91を出力します。
MIDI CC#00...CC#95	設定したMIDIコントロール・チェンジ(CC#)を出力します。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかります。

 REALTIME CONTROLS Aモード時の機能は固定です。

Knob1-A: LPF Cutoff (Filter LPF Cutoff: CC#74)

Filterのローパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#74を出力します。

Knob2-A: Resonance/HPF (Filter Resonance/HPF Cutoff: CC#71)

Filterのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。プログラムの“ Filter Type ”がLow Pass Resonanceのときレゾナンス・レベルを、Low Pass & High Passのときハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#71を出力します。

Knob3-A: EG-Intensity (Filter EG Intensity: CC#79)

FilterのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。


Knob4-A: EG-Release (Filter, Amplifier EG Release: CC#72)

Filter, Amplifier EGのリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。

Foot Switch Assign

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したアサインブル・スイッチ(別売オプション・コルグ PS-1)の機能を設定します。

- GLOBAL 6.1: Controller “ Foot SW Assign ”(6.1 - 1a)で設定します。

 CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをオン/オフのたびに送信します。(Off: 0, On: 127)

Foot Switch Assign List

Off	接続したスイッチは機能しません。
Foot SW (CC#82)	Alternate Modulation, Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“ AMS ”ではFootSW#82、“ Dmod Src ”ではFSW#82を選択します。
Portamento SW (CC#65)	ポルタメントのオン/オフをコントロールします。
Sostenuto (CC#66)	ソステヌート効果(ペダル・スイッチをオンしたときに押している鍵盤(Note No.)のみホールドされる)をコントロールします。
Soft (CC#67)	ソフト・ペダル効果のオン/オフをコントロールします。
KARMA On/Off	KARMA機能のオン/オフをコントロールします。
KARMA Latch On/Off	KARMA Latchをコントロールします。
Program Up	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションが選択できます。PROG 1.1: Playのときは、現在選ばれているプログラムの次のプログラムが選択でき、COMBI 1.1: Playのときは、現在選ばれているコンビネーションの次のコンビネーションが選択できます。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。
Program Down	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションが選択できます。PROG 1.1: Playのときは、現在選ばれているプログラムより1つ前のプログラムが選択でき、COMBI 1.1: Playのときは、現在選ばれているコンビネーションより1つ前のコンビネーションが選択できます。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。
Song Start/Stop	スイッチの操作でシーケンサーのスタート、ストップができます。また、同時にMIDIスタート、ストップ・メッセージを送信します。
Song Punch In/Out	“ REC Setup ”(SEQ 1.1 - 6a)がManual Punch Inのとき、スイッチの操作でシーケンサーのパンチ・イン、パンチ・アウトができます。
Cue Repeat Control	Cue Listの各Stepの“ Rep (Cue Edit-Repeat)”(SEQ 2.1 - 1b)をFSにしたとき、有効です。そのStepがリピート(繰り返し)しているとき、ペダル・スイッチをオンすると次のStepへ進むトリガーとなります。Songの最後までいくと次のStep(Song)へ進みます。

Portamento SW (CC#65)

“ Mode (Oscillator Mode)”(PROG 2.1 - 1a)がSingleのときは“ Enable (Porta. Enable)”(PROG 3.1 - 1c)の設定に関わらずオンでポルタメントがかかり、オフでポルタメントがかかりません。

“ Mode (Oscillator Mode)”がDoubleのときは“ Enable (Porta. Enable) ”の設定がOSC 1、2で同じの場合(OSC 1、2ともにEnable、またはDisable)、オンでOSC 1、2にポルタメントがかかり、オフでOSC 1、2にポルタメントがかかりません。

“ Enable (Porta. Enable)”の設定がOSC 1、2で違う場合(OSC 1

がEnable、OSC 2がDisableまたはOSC 1がDisable、OSC 2がEnable)はオンでEnableにしたOSCにポルタメントがかかり、オフでOSC 1、2にポルタメントがかかりません。

Foot Pedal Assign

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したアサインブル・ペダル(別売オプション・コルグ XVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。

- GLOBAL 6.1: Controller“ Foot Pedal Assign”(6.1 - 1a)で設定します。

MIDI CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをペダル操作のたびに送信します。(min: 0, max:127)

Foot Pedal Assign List

Off	接続したペダルは機能しません。
Master Volume	音量をコントロールします。同時にユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ[F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々に設定した音量のバランスを保ちながら)調節します。
Foot Pedal (CC#04)	Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”では Pedal #04、“Dmod Src”では Pdl#4 を選択します。
Portamento Time (CC#05)	ポルタメントのピッチ変化スピードをコントロールします。
Volume (CC#07)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのボリュームをコントロールします。
Post IFX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールします。
Pan (CC#10)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのパンをコントロールします。
Expression (CC#11)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのボリュームをコントロールします。エクスプレッションはボリュームの値との掛け算で音量が決まります。
FX Control 1 (CC#12)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、Dmod SrcにFX1#12を選択します。
FX Control 2 (CC#13)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、Dmod SrcにFX2#13を選択します。
MFX Send 1 (CC#93)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルをコントロールします。同時にMIDIチャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルもコントロールされます。
MFX Send 2 (CC#91)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルをコントロールします。同時にMIDIチャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルもコントロールされます。

Dynamic MIDI Sources & Destinations

Dynamic MIDI Sources

ソース(Dynamic MIDI Sources)は以下のグループに分けられます。

JS + Y #01...JS X : コントローラ・グループ

Short Note...Black Note : ノート・グループ

Velocity...Vel Out Z : ベロシティ・グループ

ソースとデスティネーション(Dynamic MIDI Destinations)との組み合わせによっては、選択したデスティネーションの機能が意図した動作とならない場合があります。「Dynamic MIDI Destinations」の各項目にあるソースとの組み合わせについての説明を参考にして、適切なソースとデスティネーションの組み合わせを設定してください。

JS + Y #01...JS X では、“Range-Btm/Top”(6.4 - 3a/b/c/d)でコントロール値の範囲を設定します。範囲内のコントロール値がソースとなります。

Off

ソースを使用しない。

JS+Y #01

ジョイスティック + Y(奥)方向 (CC#01)がソースとなります。

JS-Y #02

ジョイスティック - Y(手前)方向 (CC#02)がソースとなります。

Pedal #04

アサインナブル・フット・ペダル (CC#04)がソースとなります。

ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したアサインナブル・ペダルの機能をGLOBAL 6.1: Controller Footページの“Foot Pedal Assign”でFoot Pedal (CC#04)に設定します。

Damper#64

ダンパー・ペダル (CC#64)がソースとなります。

Prta.SW#65

ポルタメント・スイッチ (CC#65)がソースとなります。

FootSW#82

アサインナブル・フット・スイッチ (CC#82)がソースとなります。

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したアサインナブル・スイッチの機能をGLOBAL 6.1: Controller Footページの“Foot SW Assign”でFoot SW (CC#82)に設定します。

MIDI CC#83

MIDIコントロール・チェンジ (CC#83)がソースとなります。

Ribbon #16

MIDIコントロール・チェンジ (CC#16)。接続したTRITON等のリボン・コントローラがソースとなります。

K.Knob1...8

KARMA REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[8]がソースとなります。

MIDI GLOBAL 6.1: Controller KARMA1 ページでMIDIコントロール・チェンジをアサインした場合、アサインしたMIDIコントロール・チェンジの受信でコントロールします。

K.SW1/K.SW2

KARMA REALTIME CONTROLS スイッチ[1],[2]がソースとなります。

MIDI GLOBAL 6.1: Controller KARMA1 ページでMIDIコントロール・チェンジをアサインした場合、アサインしたMIDIコントロール・チェンジの受信でコントロールします。

KARM OnOff

KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF]キーがソースとなります。

MIDI GLOBAL 6.1: Controller KARMA2 ページでMIDIコントロール・チェンジをアサインした場合、アサインしたMIDIコントロール・チェンジの受信でコントロールします。

AfterT

アフタータッチ(チャンネル・アフタータッチ)がソースとなります。

JS X

ジョイスティック X(横)方向がソースとなります。

JS X では、“Pol”(6.4 - 3a/b/c/d)で通常の+、-の動作に加えて+ / -、- / +を選択できます。

左倒しきり、右倒しきりでの値の変化は、以下のようになります。デスティネーションにTempoを選択した場合の例を並記します。(オリジナル・テンポを♩=100BPM、“Range-Btm/Top”: 000/127)

+ : 左倒しきり(±0) 右倒しきり(最大)
100BPM 200BPM

- : 左倒しきり(±0) 右倒しきり(マイナス最大)
100BPM 50BPM

+ / - : 左倒しきり(マイナス最大) 中央(±0) 右倒しきり(最大)
50BPM 100BPM 200BPM

- / + : 左倒しきり(最大) 中央(±0) 右倒しきり(マイナス最大)
200BPM 100BPM 50BPM

Short Note

“Range-Btm/Top”(6.4 - 3a/b/c/d)でノート・ナンバーの範囲を設定します。範囲内のノートで、ノート・オンからノート・オフの時間が45msより短いノートのみがソースとなります。

000: C-1 ... 012: C0 ... 024: C1 ... 036: C2 ...
048: C3 ... 060: C4 ... 072: C5 ... 084: C6 ...
096: C7 ... 108: C8 ... 120: C9 ... 127: G9

Note

“Range-Btm/Top”(6.4 - 3a/b/c/d)でノート・ナンバーの範囲を設定します。範囲内のノートがソースとなります。(≡Short Note)

Note In Z (Note In Zone)

KARMA モジュールのキーゾーン内(PROG 6.1 - 2a、COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1 - 3a)のノートがソースとなります。対応するKARMA モジュールは“ Input ”で設定します。

Note Out Z (Note Out Zone)

KARMA モジュールのキーゾーン外(PROG 6.1 - 2a、COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1 - 3a)のノートがソースとなります。対応するKARMA モジュールは“ Input ”で設定します。

White Note

“ Range-Btm/Top ”(6.4 - 3a/b/c/d)でノート・ナンバーの範囲を設定します。範囲内のノートで白鍵ノート(C、D、E、F、G、A、B)のみがソースとなります。

Black Note

“ Range-Btm/Top ”(6.4 - 3a/b/c/d)でノート・ナンバーの範囲を設定します。範囲内のノートで黒鍵ノート(C#、D#、F#、G#、A#)のみがソースとなります。

Velocity

ベロシティ値がソースとなります。“ Range-Btm/Top ”(6.4 - 3a/b/c/d)でベロシティの範囲を設定します。

Vel In Z (Velocity In Zone)

KARMA モジュールのキーゾーン内(PROG 6.1 - 2a、COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1 - 3a)のノートのベロシティ値がソースとなります。

“ Range-Btm/Top ”(6.4 - 3a/b/c/d)でベロシティの範囲を設定します。対応するKARMA モジュールは“ Input ”で設定します。

Vel Out Z (Velocity Out Zone)

KARMA モジュールのキーゾーン外(PROG 6.1 - 2a、COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1 - 3a)のノートのベロシティ値がソースとなります。

“ Range-Btm/Top ”(6.4 - 3a/b/c/d)でベロシティの範囲を設定します。対応するKARMA モジュールは“ Input ”で設定します。

Dynamic MIDI Destinations

ソースとの組み合わせによって、選択したデスティネーションの機能が意図した動作とならない場合があります。各項目にあるソースとの組み合わせについての説明を参考にし、適切なソースとデスティネーションの組み合わせを設定してください。


各デスティネーション名の右側に示す[M, T, C]は、それぞれのデスティネーションの機能で有効なソースの動作モード(“ Act ”)を示しています。(☞P.36 PROG 6.4 - 3a/b/c/d: “ Act ”(Dyn1...4 Src Action))


Off

機能なし

RTParm Ctrl (RT Params Control Assign) [M, T, C]

ソースでGE Parameter1...16(6.3 - 1/2/3/4)、RT Parameter1...8 (6.4 - 1 / 2) をコントロールするときに設定します。GE Parameter1...16、RT Parm1...8の“ Asgn ”をDyn1...Dyn4に設定します。(☞P.33 6.3 - 1a: “ Asgn ” Dyn1...Dyn4)

 ソースには、通常JS+Y #01...JS Xのコントローラ・グループを選択します。

 モジュールに関係なく動作します。Combination、Sequencer、Song Playモードでの“ A/B/C/D(Param Module A/B/C/D) ”(6.4 - 3a/b/c/d)の設定は無効です。

設定例


ジョイスティック+Y方向の操作でGE Parameter1をコントロールします。(Programモード)


“ Dyn1 Source ”:	JS + Y #01	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Range-Btm/Top ”:	000/127	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Act(Src Action) ”:	C	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Destination ”:	RTParm Ctrl	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Pol(Polarity) ”:	+	(6.4 - 3a/b/c/d)
GE Parameter1 “ Asgn ”:	Dyn1	(6.3 - 1a)

Tempo

[M, T, C]

KARMAのテンポをコントロールします。

 ソースには、通常JS + Y #01...JS Xのコントローラ・グループを選択します。

 モジュールに関係なく動作します。Combination、Sequencer、Song Playモードでの“ A/B/C/D(Param Module A/B/C/D) ”の設定は無効です。

・ “ Pol (Polarity) ”が + のとき、コントローラによりテンポを速くすることができます。

ソースとして選択したコントローラの値が、“ Range-Btm ”で設定した値のときに、各モードで設定するテンポとなります。ソースとして選択したコントローラの値が、“ Range-Top ”で設定した値のときに、各モードで設定するテンポの2倍のテンポとなります。(最大テンポ ♩=300BPMより速いテンポにはなりません)

・ “ Pol (Polarity) ”が - のとき、コントローラによりテンポを遅くすることができます。

ソースとして選択したコントローラの値が、“ Range-Btm ”で

設定した値のときに各モードで設定するテンポとなります。
 ソースとして選択したコントローラの値が、“Range-Top”で
 設定した値のときに、各モードで設定するテンポの1/2のテン
 ポとなります。(最小テンポ♩=35BPMより遅いテンポにはな
 りません)

Latch [M, T]

KARMA モジュールの“Note Latch”をコントロールします。
 “Destination”でLatchを選択し、“A/B/C/D(Param Module A/
 B/C/D)”(6.4 - 3a/b/c/d)をOn(チェックする)にすると、KARMAモ
 ジュールごとの“Note Latch”(6.2 - 2a)の設定とは独立して、ダン
 パー・ペダル等でノートのラッチをコントロールできます。

note ソースには、通常JS + Y #01...JS Xのコントローラ・グルー
 プを選択します。

note ここでの設定でラッチ・オンとした場合、Envelope 1、2、3の動作
 も影響を受けます。KARMAモジュールごとの“Env1 Latch/
 Env2 Latch/Env3 Latch”(6.2 - 2a)の設定にかかわらず、ダン
 パー・ペダル等でラッチ・オンにして鍵盤や[C H O R D
 TRIGGER]キーを離しても、動作中のEnvelope 1、2、3は継続
 して動作します。

使用例

設定1(Programモード)

“Note Latch” : On(プログラムでは通常Onにします)
 (6.2 - 2a)
 “Dyn1 Source” : Damper#64 (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Range-Btm/Top” : 000/127 (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Act(Src Action)” : M (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Destination” : Latch (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Pol(Polarity)” : + (6.4 - 3a/b/c/d)

KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH]キーがオンのとき、
 ラッチは常にオンとなります。

KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH]キーがオフのとき、接
 続したダンパー・ペダルを踏むとラッチ・オン、離すとラッチ・オフとな
 ります。

設定2(Combinationモード):

[A] “Note Latch” : On (6.2 - 2a)
 [B] “Note Latch” : Off (6.2 - 2a)
 “Dyn1 Source” : Damper#64 (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Range-Btm/Top” : 000/127 (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Act(Src Action)” : M (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Destination” : Latch (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 ModuleA” : On(チェックする) (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 ModuleB” : On(チェックする) (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Pol(Polarity)” : + (6.4 - 3a/b/c/d)

KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH]キーがオンのとき、
 KARMAモジュール[A]がラッチ・オン、モジュール[B]がラッチ・オフと
 なります。

KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH]キーがオフのとき、接
 続したダンパー・ペダルを踏むと、モジュール[A]/[B]ともにラッチ・オ
 ン、離すとモジュール[A]/[B]ともにラッチ・オフとなります。

AutoTX SW (Auto Transpose Switch) [M]

オート・トランスポーズ機能のオン/オフをコントロールします。

note ソースには、通常JS + Y #01...JS Xのコントローラ・グルー
 プを選択します。

AutoTX Rng (Auto Transpose Range) [C]

オート・トランスポーズ機能のトランスポーズ量をコントロールします。

“AutoTX SW”がオンのとき、KARMAモジュールごとのコード情報
 をAutoTX Rngのソースに指定した鍵盤の範囲を弾くと、自動的に
 コードをトランスポーズします。

note ソースには、Short Note...Black Noteのノート・グループを
 選択します。

“Pol (Polarity)”(6.4 - 3a/b/c/d)の設定は無効となります。
 JS + Y #01...JS Xのコントローラ・グループ、Velocity...Vel
 Out Zのベロシティ・グループをソースとして選択しても、オート・
 トランスポーズ機能のトランスポーズ量をコントロールできませ
 ん。

使用例

設定 (Programモード)

“Dyn1 Source” : K.SW1 (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Range-Btm/Top” : 000/127 (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Act(Src Action)” : M (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Destination” : AutoTX SW (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn1 Pol(Polarity)” : + (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn2 Source” : Note (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn2 Range-Btm/Top” : 000/060(000=C-1, 060=C4)
 (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn2 Act(Src Action)” : C (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn2 Destination” : AutoTX Rng (6.4 - 3a/b/c/d)
 “Dyn2 Pol(Polarity)” : + (6.4 - 3a/b/c/d)

KARMA機能をオンにして鍵盤を弾きます。Cmaj7のコードを弾
 きます。選択したGE、KARMAモジュールの設定でKARMA機能
 によるフレーズが発音します。

KARMA REALTIME CONTROLS スイッチ[1]をオンにします。
 オート・トランスポーズ機能がオンとなります。コードCmaj7が認
 識されます。

“Range-Btm/Top”(6.4 - 3a/b/c/d)で指定したノート・ナン
 バーの鍵盤を弾くと、そのノートをルートとしてコードCmaj7がト
 ランスポーズします。D3を弾くとDmaj7を、E3を弾くとEmaj7
 をベースとしたKARMA機能によるフレーズが発音します。

KARMA REALTIME CONTROLS スイッチ[1]をオフにします。
 オート・トランスポーズ機能がオフとなり、通常のKARMA機能の動
 作となります。

Module Stop [M]

KARMAモジュールのストップをコントロールします。

KARMA機能動作中に、ソースとして選択したコントローラを操作する
 と、KARMAモジュールが停止します。(KARMA機能はオンのままで
 す) 鍵盤を弾くなどしてトリガーをかけると、動作を開始します。

Mdl Pause (Module Pause) [M, T]

KARMA モジュールのポーズ(一時停止)をコントロールします。
KARMA モジュール動作中に、ソースとして選択したコントローラを操作すると、KARMA モジュールが一時停止します。

KARMA モジュール・パラメータの“ Run Check Box ”(COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1 - 1b)を Off(チェックしない)にした場合は、KARMA モジュールは一時停止せずに内部的に動作を続けます。したがって“ Run Check Box ”を On(チェックする)にしたとき、フレーズやパターンが停止したところから再開するのではなく、Onにしたタイミングでのフレーズやパターンが演奏されます。これに対して、ダイナミック MIDI の Mdl Pause では、フレーズやパターンが停止したところから再開します。

使用例

ジョイスティックを +Y 方向に操作して、動作中の KARMA モジュールによるフレーズを一時停止、再開します。

設定 (Program モード)

“ Dyn1 Source ”: JS + Y #01	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Range-Btm/Top ”: 000/127	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Act(Src Action) ”: M	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Destination ”: Mdl Pause	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Pol(Polarity) ”: +	(6.4 - 3a/b/c/d)

ジョイスティックを +Y 方向へ最大に傾けると、フレーズが一時停止し、ジョイスティックをセンターに戻すとフレーズが再開します。

Repeat Stop (Melodic Repeat Stop) [M]

KARMA モジュールが発生する“ Melodic Repeat ”による発音をコントロールします。KARMA モジュールで選択している GE が“ Melodic Repeat ”機能を使用している場合に有効です。

使用例

“ Melodic Repeat ”によって発音しているリピート・フレーズは、KARMA [ON/OFF] キーをオフにしても、通常フレーズの最後まで演奏されます。

KARMA 機能オフと同時にリピート・フレーズを停止したい場合に、Repeat Stop を KARMA [ON/OFF] キーでコントロールします。

設定 (Program モード)

“ Dyn1 Source ”: KARM OnOff	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Range-Btm/Top ”: 000/127	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Act(Src Action) ”: M	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Destination ”: Repeat Stop	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Pol(Polarity) ”: -	(6.4 - 3a/b/c/d)


Chord Scan [C]


KARMA モジュールが生成するフレーズやパターンをコントロールするコード情報をコントロールします。

通常、各 KARMA モジュールでは、モジュールごとに設定するキー・ゾーン(PROG 6.1 - 2, COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1 - 3)のノート入力によってコードを認識します。このキー・ゾーンの代わりに、ソースの“ Range-Btm/Top ”(6.4 - 3a/b/c/d)で設定するノート範囲でコード認識をコントロールすることができます。

コード情報は、以下の GE パラメータの動作をコントロールします。
(GE)

- “ Note Series: Chord Shift ”
- “ Note Series: Note Type ScalicまたはNote Type Scalic 2 ”
- “ Note Series: Filter Notes ”
- “ Repeat: Chord Shift ”
- “ Drum: NTT(Note Table Transposition) ”

 ここでの設定で Chord Scan が有効となる KARMA モジュールでは、モジュールごとに設定するキー・ゾーンのノート入力はモジュールのコード認識に使用されません。

 ソースには、Note、Note In Z、Note Out Z のノート・グループを選択します。

“ Pol (Polarity) ”(6.4 - 3a/b/c/d)の設定は無効となります。
JS+Y #01...JS X のコントローラ・グループ、上記以外のノート・グループ、Velocity...Vel Out Z のベロシティ・グループをソースとして選択しても、コード情報をコントロールできません。

使用例

GEタイプが Realtime の GE を選択して(VNL)、Melodic Repeat によって発音しているフレーズやパターンをコントロールするコードを鍵盤で入力します。

設定 (Program モード)

“ Dyn1 Source ”: Note Out Z	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Act(Src Action) ”: C	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Destination ”: Chord Scan	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ KeyZone Bottom/Top ”: C4/G9	(6.1 - 2a)

C4 以上の高音側鍵盤(キーゾーンで設定)を弾いて、KARMA 機能によるフレーズやノートをトリガーします。そのときの低音側鍵盤を弾いて、フレーズやノートのコードをリアルタイムにコントロールします。(低音側鍵盤を弾いても発音せず、コントロールのみ行います。)

“ Melodic Repeat ”による長いフレーズの途中で、低音側鍵盤を弾いてコードを変化させ、フレーズの展開をコントロールすることも可能です。


Smart Scan [C]

Chord Scan 同様に、KARMA モジュールが発生するフレーズやパターンをコントロールするコード情報をコントロールします。

通常、各 KARMA モジュールでは、モジュールごとに設定するキー・ゾーン(PROG 6.1 - 2a, COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1 - 3a)のノート入力によってコードを認識します。このキー・ゾーンの代わりに、ソースの“ Range-Btm/Top ”(6.4 - 3a/b/c/d)で設定するノート範囲で、コード認識をコントロールすることができます。

キー・ゾーンによるノート入力や Chord Scan によるコード認識は 1 ノート以上、Smart Scan では特定の範囲内の 3 ノート以上のノート入力に対して行われます。基本的に、通常の両手を使った演奏では、どちらかの手で 3 音以上のノートを押さえるとコードが変わります。例えば、キー・ゾーンによるノート入力や Chord Scan で、C4 を押さえた場合、コードは C Maj と認識されます。これに対して Smart Scan では、C4 を押さえた場合、コード認識は行われず、例えば C4/E4/G4 と同時に押さえた場合に C Maj と認識されます。

さらに Smart Scan ではコード認識のタイミングやベース音の扱いなどにおいて、鍵盤を弾いた位置やノート数を考慮した、より高度で直感的なコントロールを行うことができます。

 ここでの設定で Smart Scan が有効となる KARMA モジュールでは、モジュールごとに設定するキー・ゾーンでのノート入力はモジュールのコード認識に使用されません。

また、Smart Scan と Chord Scan が同時に設定されている場合、Chord Scan のノート範囲も Smart Scan のノート範囲として扱われます。

note ソースには、Note、Note In Z、Note Out Z のノート・グループを選択します。

“ Pol (Polarity) ”(6.4 - 3a/b/c/d) の設定は無効となります。JS + Y # 0 1...JS X のコントローラ・グループ、上記以外のノート・グループ、Velocity...Vel Out Z のベロシティ・グループをソースとして選択しても、コード情報をコントロールできません。

使用例

左手、または右手のどちらかでコードを弾いて、KARMA モジュールが発生するフレーズやパターンをコントロールします。ここでは、右手でソロ・フレーズ、左手でベース・リフ等をコードを変えずにリアルタイム演奏します。

設定 (Program モード)

“ Dyn1 Source ”:	Note	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Range-Btm/Top ”:	0 0 0 / 1 2 7	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Act(Src Action) ”:	C	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Destination ”:	Smart Scan	(6.4 - 3a/b/c/d)

左手で低音側の鍵盤を3音以上弾いて、コードをコントロールします。右手で高音側鍵盤を使ってソロパートを弾く場合、左手から一定の距離をとり、弾くノートが2音以下であればコードは変化しません。

同様に、右手で高音側の鍵盤を3音以上弾いてコードをコントロールします。コードを変えずに左手でベース・ラインを低音鍵盤で弾くことが可能です。

また、KARMA モジュールがダンパー・オンを受信している間は、コード認識は行われません。ダンパー・ペダルを踏んだときのコード認識をロックさせて、ダンパー・オン中は、加えたノートによりコードが変化しません。

Clock Adv. (Clock Advance) [M, T, C]

ジョイスティック等のコントローラやノート・オン/オフの操作によって KARMA 機能を動作させるクロックをトリガーし、フレーズやパターンを進めることができる Manual Advance (マニュアル・アドバンス動作) が可能です。

コントロールする KARMA モジュールの “ Clock Advance Mode ” (6.2 - 2b) を Dyn ~ Auto + Dyn2 に設定します。

note Short Note...Black Note のノート・グループ、Velocity...Vel Out Z のベロシティ・グループをソースとして選択する場合、“ Act(Dyn1...4 Src Action) ”(6.4 - 3a/b/c/d) に C を設定します。(※P.36)

使用例

設定 1 (Program モード)

ジョイスティックの操作でコントロールします。

“ Dyn1 Source ”:	JS + Y # 0 1	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Range-Btm/Top ”:	0 0 0 / 1 2 7	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Act(Src Action) ”:	M	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Destination ”:	Clock Adv.	(6.4 - 3a/b/c/d)

“ Dyn1 Pol(Polarity) ”:	+	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Mode (Clk Adv. Mode) ”:	Dyn	(6.2 - 2b)

設定 2 (Program モード)

低音側鍵盤(キーゾーンで設定)でのコード演奏によって生成されたフレーズを高音側鍵盤のノート・オン/オフで進めます。

“ Dyn1 Source ”:	Note Out Z	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Act(Src Action) ”:	C	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Destination ”:	Clock Adv.	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Pol(Polarity) ”:	+	(6.4 - 3a/b/c/d)
“ Mode (Clk Adv. Mode) ”:	Dyn	(6.2 - 2b)
“ KeyZone Bottom/Top ”:	C-1/B3	(6.1 - 2a)
“ Thru In Zone ”:	Off(チェックしない)	(6.1 - 2a)
“ Thru Out Zone ”:	Off(チェックしない)	(6.1 - 2a)

Trig Nt&Env (Trigger Notes & Envelopes) [M, T, C]


Trig Notes (Trigger Notes) [M, T, C]

Trig Env1 (Trigger Envelope1) [M, T, C]

Trig Env2 (Trigger Envelope2) [M, T, C]

Trig Env3 (Trigger Envelope3) [M, T, C]

KARMA モジュールの GE のフレーズ、エンベロープ 1 / 2 / 3 のトリガーをコントロールします。Trig Nt&Env では GE のフレーズ、エンベロープ 1 / 2 / 3 すべてをトリガーします。その他では個別にトリガーがコントロールします。

 エンベロープを使用していない GE を選択している場合、ここでのエンベロープに関する設定は無効となります。(※VNL)

Direct Index [C]

ダイレクト・インデックスとは、コントローラやノート・オン/オフの操作により GE のフレーズを、直接操作する機能です。

note ソースには、通常 JS + Y # 0 1...JS X のコントローラ・グループ、Short Note...Black Note のノート・グループを選択します。

GE は、鍵盤からのノート・データを元にして、さまざまな内部パラメータの設定によりフレーズやパターンを生成します。そのフレーズを直接コントローラでスワイプ発音させたり、ノート・オン/オフを適度に繰り返すことで演奏することができます。

DI & MdlStop (Direct Index & Module Stop) [C]

上記、ダイレクト・インデックスのコントロールと同時に、Module Stop の機能をコントロールします。動作中の KARMA モジュールを停止します。

note ソースには、通常 JS + Y # 0 1...JS X のコントローラ・グループ、Short Note...Black Note のノート・グループを選択します。

KARMA モジュールによって演奏されているフレーズやパターンを停止すると同時に、ダイレクト・インデックスによるフレーズのリアルタイム演奏に切り替えたりするときに使用します。

BufferLatch

KARMAモジュールに入力されるノート・データのラッチ(鍵盤から手を離してもノート・オンが保持され、演奏し続ける)をコントロールします。

note ソースには、通常 JS + Y #01...JS X のコントローラ・グループを選択します。

通常、C4を1音弾いたとき、KARMAモジュールへはC4が入力されフレーズやパターンをコントロールします。次にB4を1音弾いたとき、KARMAモジュールへはB4が入力されます。ここで、C4を1音弾いたとき、BufferLatchをオンにすることで、KARMAモジュールでは鍵盤を離してもC4がそのまま保持され、次にB4を1音を弾いたとき、B4が追加されます。KARMAモジュールへはC4、B4が入力されフレーズやパターンをコントロールします。

使用例

設定 (Programモード)

```

“ Dyn1 Source ”:          Damper#64   (6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Range-Btm/Top ”:  000/127    (6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Act(Src Action) ”: M           (6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Destination ”:   BufferLatch   (6.4 - 3a/b/c/d)
“ Dyn1 Pol(Polarity) ”:  +           (6.4 - 3a/b/c/d)
Rx Filter “ Damper ”:    Off(チェックしない) (6.1 - 3a)

```

KARMA機能をオンにして鍵盤を弾きます。ダンパー・ペダルを踏みながら、C4を弾きます。コードはCmajと認識され、Cmajをベースとしたフレーズを発音します。

ダンパー・ペダルを踏みながら、続けてB4を弾きます。コードはCmaj7と認識されます。BufferLatchを使用しない場合は、Bmajと認識されます。

ダンパー・ペダルを離して鍵盤を弾くまで、ノートは追加されます。また、この例ではRx Filter “ Damper ”をOff(チェックしない)に設定しているため、ダンパー・ペダルはKARMA機能オンのとき、通常のダンパー効果はありません。

このようにノートを追加していくことで、フレーズやパターンを変化させる場合などに使用します。


本機コントローラ操作時のMIDI送信

本機コントローラを操作したときに送信されるMIDIメッセージ、またMIDIメッセージに対応するAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)、DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)の関係を次ページ表に示します。#は固定のもの、*はアサイン可能なものです。

本機コントローラを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジが送信されます。ジョイスティックをX(横)方向に動かした場合のみベンド・チェンジが送信されます。以下に各モードでの動作を記述します。(ここではコントロール・チェンジのみの説明ですが、ベンド・チェンジに関しても同様です。)

Programモード

本機コントローラを操作すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロール・チェンジを送信します。


 REALTIME CONTROLSのBモード・ノブ[1]~[4]、アサインブル・ペダルでMaster Volumeに設定したときは、ユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。


Combinationモード

本機コントローラを操作すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロール・チェンジを送信します。

同時にティンバーの“Status”(COMBI 3.1 - 1a)の設定がEXTまたはEX2のとき、ティンバーのMIDIチャンネル(“MIDI Channel”(COMBI 3.1 - 1a))でも送信します。

“Status”がINTで、“MIDI Channel”の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致するティンバーは、本機コントローラを操作すると、それぞれのティンバーに対して効果がかかります。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームをグローバルMIDIチャンネルでのみ送信します。

 MIDI Filter (COMBI 4.1 ~ 4.4) によって、ティンバーごとにコントロール・チェンジやコントローラのイネーブル(有効)/ディセーブル(無効)を設定できます。チェックをつけると上記の動作がイネーブル(有効)となります。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1 ~ 5、MFX1/2、MEQでそれぞれ設定する“Control Ch (Control Channel)”(COMBI 7.2 - 1b, 7.3 - 1a, 7.3 - 1d)の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致するときにコントロールできます。(All Rt.のときは、ルーティングされているティンバーのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

KARMAモジュール[A][B][C][D]は、各モジュールで設定する“Input Channel”、“Output Channel”(COMBI 6.1 - 2a)の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致するときにコントロールできます。


Sequencerモード


本機コントローラを操作すると、“Track Select”(SEQ 1.1 - 1c)で選択しているトラック1 ~ 16に対して効果がかかります。

“Track Select”で選択しているトラックの“Status”(SEQ 3.1 - 1a/2a)がEXT、EX2、BTHのとき、“MIDI Channel”(SEQ 3.1 - 1a/2a)のMIDIチャンネルで、コントロール・チェンジを送信します。

“Status”がINT、BTHのとき、本機コントローラを操作すると、その

トラックに対して効果がかかります。“MIDI Channel”の設定が同じトラックにも同様に効果がかかります。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

 MIDI Filter (SEQ 4.1 ~ 4.4) によりトラックごとにコントロール・チェンジやコントローラのイネーブル(有効)/ディセーブル(無効)を設定できます。チェックすると“Status”がINT、BTHのときの動作がイネーブル(有効)になります。“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックでは、ここでの設定に関わらずコントロール・チェンジを送信します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1 ~ 5、MFX1/2、MEQでそれぞれ設定する“Control Ch (Control Channel)”(SEQ 7.2 - 1b, 7.3 - 1a, 7.3 - 1d)の設定が“Track Select”で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Rt.のときは、ルーティングされているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

リアルタイム・レコーディング時に、本機コントローラを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジがレコーディングされません。


KARMAモジュール[A][B][C][D]は、各モジュールで設定する“Input Channel”、“Output Channel”(SEQ 6.1 - 2a)の設定がGchまたは“Track Select”で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。

Song Playモード

本機コントローラを操作すると、“Play (Track Select)”(S.PLAY 1.1 - 1a)で選択しているトラック1 ~ 16に対して効果がかかります。

“Play (Track Select)”で選択しているトラックの“Status”(S.PLAY 3.1 - 1a/2a)がEXT、BTHのとき、トラックのMIDIチャンネル(Song Playモードではトラック1 ~ 16はMIDIチャンネル1 ~ 16)で、コントロール・チェンジを送信します。

“Status”がINT、BTHのとき、本機コントローラを操作すると、そのトラックに対して効果がかかります。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1 ~ 5、MFX1/2、MEQでそれぞれ設定する“Control Ch (Control Channel)”(S.PLAY 7.2 - 1b, 7.3 - 1a, 7.3 - 1d)の設定が“Play (Track Select)”で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Rt.のときは、ルーティングされているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

KARMAモジュール[A][B][C][D]は、各モジュールで設定する“Input Channel”、“Output Channel”(S.PLAY 6.1 - 2a)の設定がTchまたは“Play(Track Select)”で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。

* グローバルMIDIチャンネル:

GLOBAL 2.1: MIDF MIDI Channel”(2.1 - 1a)

コントロール・チェンジ送受信時の本機動作

コントロール・チェンジ受信時の本機動作、またコントロール・チェンジに対応する本機コントローラの操作および設定の関係を以下に示します。

CC#	コントロール	バリュー	機能
0	バンク・セレクト(MSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージのMSB *1
1	モジュレーション1	0...127	ジョイスティックの+Y(奥)方向の操作に相当
2	モジュレーション2	0...127	ジョイスティックの-Y(手前)方向の操作に相当
4	フット・コントローラ	0...127	アサインابل・フットペダルの機能をFoot Pedalにしたときに相当
5	ボルタメント・タイム	0...127	ボルタメント・タイム
6	データ・エンタリー(MSB)	0...127	RPNのMSB *2
7	ボリューム	0...127	音量 *3
8	ポスト・インサート・エフェクト・パンポット	0...127	インサート・エフェクト通過後のパン
10	パンポット	0...127	パン
11	エクスプレッション	0...127	音量 *3
12	エフェクト・コントロール1	0...127	Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:FX1#12に相当)のコントロール用
13	エフェクト・コントロール2	0...127	Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:FX2#13に相当)のコントロール用
14	KARMA オン/オフ・コントロール On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	KARMA [ON/OFF]キーにCC#14をアサインしたときのオン/オフに相当 *7
16	コントローラ(CC#16)	0...127	モジュレーション、Alternate Modulation(AMS:Ribbon #16に相当)、Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:Rbn#16に相当)のコントロール用
17	ノブ・モジュレーション1	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.1にしたときに相当
18	コントローラ(CC#18)	0...127	Alternate Modulation(AMS:Ribbon #18に相当)、Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:Rbn#18に相当)のコントロール用 *8
19	ノブ・モジュレーション2	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.2にしたときに相当
20	ノブ・モジュレーション3	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.3にしたときに相当
21	ノブ・モジュレーション4	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.4にしたときに相当
22	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ1	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ1にCC#22をアサインしたときに相当 *7
23	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ2	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ2にCC#23をアサインしたときに相当 *7
24	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ3	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ3にCC#24をアサインしたときに相当 *7
25	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ4	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ4にCC#25をアサインしたときに相当 *7
26	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ5	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ5にCC#26をアサインしたときに相当 *7
27	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ6	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ6にCC#27をアサインしたときに相当 *7
28	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ7	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ7にCC#28をアサインしたときに相当 *7
29	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ8	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・ノブ8にCC#29をアサインしたときに相当 *7
30	KARMA リアルタイム・コントロール・SCENE On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール・[SCENE]キーにCC#30をアサインしたとき *7のオン/オフに相当
31	KARMA リアルタイム・コントロール・LATCH On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール・[LATCH]キーにCC#31をアサインしたとき *7のオン/オフに相当
32	バンク・セレクト(LSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージのLSB *1
38	データ・エンタリー(LSB)	0...127	RPNのデータのLSB *2
64	ダンパー	0...127	ダンパー効果
65	ボルタメント On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	ボルタメント効果のオン/オフ
66	ソステヌート On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	ソステヌート効果のオン/オフ
67	ソフト	0...127	ソフト・ペダル効果
70	サステーン・レベル	0...127	フィルターEG、アンブEGのサステーン・レベル *4
71	フィルター・レゾナンス・レベル	0...127	フィルターのレゾナンス・レベル *5
	ハイパスフィルター・カットオフ・フリクエンシー		ハイパス・フィルターのカットオフ・フリクエンシー *4
72	リリース・タイム	0...127	フィルターEG、アンブEGのリリース・タイム *4
73	アタック・タイム	0...127	フィルターEG、アンブEGのアタック・タイム *4
74	ローパスフィルター・カットオフ・フリクエンシー	0...127	ローパス・フィルターのカットオフ・フリクエンシー *4
75	ディケイ・タイム	0...127	フィルターEG、アンブEGのディケイ・タイム/スロープ・タイム *4
76	LFO1・スピード	0...127	LFO1のスピード *4
77	LFO1・デプス(ピッチ)	0...127	ピッチLFO1インテンシティ *4
78	LFO1・ディレイ	0...127	LFO1のディレイ *4
79	フィルター・EG・インテンシティ	0...127	フィルターEGインテンシティ *4
80	SW1 モジュレーション On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	SW1の機能をSW1 Mod.にしたときのオン/オフに相当
81	SW2 モジュレーション On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	SW2の機能をSW2 Mod.にしたときのオン/オフに相当
82	フット・スイッチ On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	アサインابل・フット・スイッチの機能をFoot SWにしているときのオン/オフに相当
83	コントローラ(CC#83)	0...127	Alternate Modulation(AMS:MIDI CC#83に相当)、Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:CC#83に相当)のコントロール用
85	KARMA リアルタイム・コントロール・SW1 On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール・スイッチ1にCC#85をアサインしたときのオン/オフに相当 *7
86	KARMA リアルタイム・コントロール・SW2 On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール・スイッチ2にCC#86をアサインしたときのオン/オフに相当 *7
87	コード・トリガー1 On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	CHORD TRIGGER [1]キーにCC#87をアサインしたときのオン/オフに相当 *7
88	コード・トリガー2 On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	CHORD TRIGGER [2]キーにCC#88をアサインしたときのオン/オフに相当 *7
89	コード・トリガー3 On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	CHORD TRIGGER [3]キーにCC#89をアサインしたときのオン/オフに相当 *7
90	コード・トリガー4 On/Off	0...63(Off)、64...127(On)	CHORD TRIGGER [4]キーにCC#90をアサインしたときのオン/オフに相当 *7
91	エフェクト・デプス1 (センド2レベル)	0...127	センド2レベル
92	エフェクト・デプス2 (インサート・エフェクト1,2,3,4,5 On/Off)	0(Off)、1...127(On)	インサート・エフェクト1、2、3、4、5のオン/オフ *6
93	エフェクト・デプス3 (センド1レベル)	0...127	センド1レベル
94	エフェクト・デプス4 (マスター・エフェクト1 On/Off)	0(Off)、1...127(On)	マスター・エフェクト1のオン/オフ *6
95	エフェクト・デプス5 (マスター・エフェクト2 On/Off)	0(Off)、1...127(On)	マスター・エフェクト2のオン/オフ *6
96	データ・インクリメント	0	
97	データ・デクリメント	0	
100	RPN(LSB)	0	ピッチバンド・レンジを選択 *2
		1	ファイン・チューンを選択 *2
		2	コース・チューンを選択 *2
101	RPN(MSB) 0	0	

2 REALTIME CONTROLS ノブのBモードではコントロール・チェンジ・ナンバー(CC#00 ~ 95)のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はすべて0 ~ 127となります。

2 KARMA REALTIME CONTROLS ノブ、キーでは、コントロール・チェンジ・ナンバー(CC#00 ~ 95)のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はノブ[1] ~ [8]ではすべて0 ~ 127、その他ではすべて0(Off)、127(On)となります。

***1** 本機シーケンサーでは、バンク・セレクトは通常プログラム・チェンジ・イベントで設定(“Event Edit”SEQ 5.2 - 1b)しますが、外部機器のバンクを変えるときには対応しきれないことがあります。そのときは、CC#00とCC#32で設定してください。

外部機器のバンクとバンク・セレクトの関係については外部機器の取扱説明書をご覧ください。

***2** ピッチベンド・レンジ、ファイン・チューン、コース・チューンの設定法は、通常のコントロール・チェンジと異なり、RPC(Registered Parameter Control)を使用します。Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでは、RPCを使用してプログラム、ティンバー(Combination)、トラック(Sequencer、Song Play)ごとのベンド・レンジやチューニングがコントロールできます。その方法は、RPN(Registered Parameter Number)でエディットするパラメータを選び、データ・エン트리でそのパラメータに値を入力します。パラメータの選択はCC#100(値は00 ~ 02)とCC#101(値は00)を使用し、データの入力はCC#06とCC#38を使用します。

パラメータ別の、データ・エントリの値と、それによる設定値の関係は次の通りです。

RPN=0(ピッチベンド・レンジ)

CC#06	CC#38	パラメータ値(半音単位)
00	00	0
01	00	+ 1
⋮	⋮	⋮
12	0	+ 12

RPN=1(ファイン・チューン)

CC#06	CC#38	パラメータ値(セント単位)
32	00	- 50
48	00	- 25
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
96	00	+ 50

RPN=2(コース・チューン)

CC#06	CC#38	パラメータ値(半音単位)
40	00	- 24
⋮	⋮	⋮
52	00	- 12
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
88	00	+ 24

例えば、Sequencerモードで、チャンネル1に設定しているトラックのトランスポーズ(コース・チューン)を - 12にしたいときは、まず[B0, 64, 02](64H=CC#100)、[B0, 65, 00](65H=CC#101)を本機に送信し、RPNのコース・チューンを選びます。次に、これを - 12に設定するために、[B0, 06, 34](06H=CC#6, 34H=52(-12に相当))、[B0, 26, 00](26H=CC#38, 00H=0)を送信します。

***3** 本機の音量は、ボリューム(CC#07)とエクスプレッション(CC#11)をかけあわせたものです。また、Sequencer、Song Play

モードでソングの演奏を止めてロケーションをトラックの先頭に戻すと、ボリュームはスタート時の設定値に、エクスプレッションは最大値(127)になります。

***4** バリュウが64のときに対象となるプログラムでの設定値となります。0で最小、127で最大の効果となります。63 ~ 1、65 ~ 126のときは設定値から最小、最大値への間の効果となります。次の(*4、*5)に示す本機プログラム・パラメータをコントロールします。

***5** 対象となるプログラムのフィルター・タイプがLow Pass Resonanceのときはフィルター・レゾナンス・レベルを、Low Pass & High Passのときはハイパス・フィルター・カットオフ・フリケンシーをコントロールします。

***4、*5**
CC#70 ~ 79は、以下に示す本機プログラム・パラメータに対応しています。

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネル(“MIDI Channel”GLOBAL 2.1 - 1a)でのCC#70 ~ 79の受信や、REALTIME CONTROLS ノブ[1] ~ [4]をAモードで操作したとき、Bモードの機能アサインをCC#70 ~ 79を設定して操作したときに、それぞれ対応するプログラム・パラメータが一時的にエディットされた状態となります。“Write Program”(PROG 1.1 - 1c)でその状態を保存することができます(一部パラメータは除く)。“Write Program”を行うと対応するプログラム・パラメータの値が書き換わります。

2 Combination、Sequencer、Song Playモードでは、MIDIチャンネルが一致するティンバー/トラックのプログラムに対応するプログラム・パラメータが変化しますが、その状態のプログラム設定を直接保存できません。

CC#70: サステイン・レベル
“Filter/Amp EG Sustain Level”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ、5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

CC#71: フィルター・レゾナンス・レベル / ハイパスフィルター・カットオフ・フリケンシー
“Filter A Resonance”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, Basicページ)に対応しています。
“Filter B Frequency”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, Basicページ)に対応しています。

CC#72: リリース・タイム
“Filter/Amp EG Release Time”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ、5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

CC#73: アタック・タイム
“Filter/Amp EG Attack Time”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ、5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Amp EG Start Level”(PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Amp EG Attack Level”(PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Amp EG Level Modulation Start”(PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“ Amp EG Time Modulation Attack ”(PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

CC#74: ローパスフィルター・カットオフ・フリケンシー

“ Filter A Frequency ”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ)に対応しています。

“ Filter B Frequency ”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ)に対応しています。

CC#75: デイケイ・タイム

“ Filter/Amp EG Decay Time ”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ、5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“ Filter/Amp EG Slope Time ”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ、5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

CC#76: LFO1・スピード

“ LFO1 Frequency ”(PROG 5.3: Ed-LFOs, OSC1/2, LFO1ページ)に対応しています。

CC#77: LFO1・デプス (ピッチ・LFO1 インテンシティ)

“ Pitch LFO1 Intensity ”(PROG 3.1: Ed-Pitch, OSC1LFOページ)に対応しています。

CC#78: LFO1・ディレイ

“ LFO1 Delay ”(PROG 5.3: Ed-LFOs, OSC1/2, LFO1ページ)に対応しています。

CC#79: フィルターEG・インテンシティ

“ Filter EG Intensity to A, B ”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, Mod.1ページ)に対応しています。

別売オプションEXB-MOSS搭載時に使用できるバンクFのプログラムでは、異なるパラメータをコントロールします。(※「EXB-MOSS取扱説明書」& P.269「オプションEXB-MOSS」)

*6 グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

*7 KARMA REALTIME CONTROLS ノブ、キーにCC#を設定して、本機で操作すると、設定したCC#を送信し、同時に本機がコントロールされます。受信すると、本機での操作時と同様な効果がかかります。

各ノブ、キーへのCC#の設定はGLOBALモード、6.1-2(3): KARMA1(2)ページで行います。通常はOffを設定します。内蔵シーケンサー / 外部MIDIシーケンサーへKARMA REALTIME CONTROLS ノブ、キーの操作をレコーディングしたり、外部MIDI機器からKARMA機能をコントロールしたり等、MIDIコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要がある時に設定して使用してください。

各ノブ、キーへはCC#00 ~ 95の任意のMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを設定できますが、通常、ユーティリティメニュー “Reset KARMA Ctrl's Assign” を選択し、“Default Setting” の設定を使用します。(※ P146)

この表では “Default Setting” の設定の場合の動作を示します。“Default Setting” の設定は、これらのコントローラで使用するCC#として推奨するCC#です。通常、このCC#をアサインして使用します。

*8 Program、Combinationの1.1: Playで “Program Select”、 “Combination Select” がエディット・セルのときの、コントローラとしての[VALUE]スライダの操作に相当します。

MIDI アプリケーション

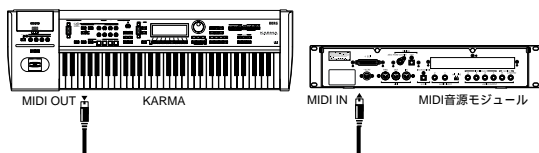
MIDI について

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピュータの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピュータとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

MIDI 機器 / コンピュータとの接続

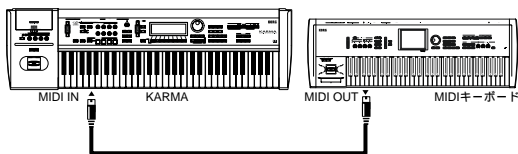
本機から外部 MIDI 音源をコントロール

本機の鍵盤やコントローラ、シーケンサーなどで、外部MIDI音源を鳴らしたりコントロールする場合、本機のMIDI OUT端子と外部MIDI音源のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



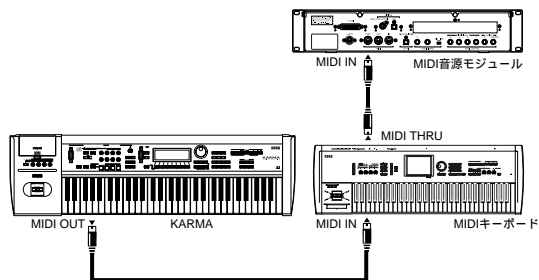
外部 MIDI 機器から本機の音源をコントロール

他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、本機の音源を鳴らしたりコントロールする場合、外部MIDI機器のMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

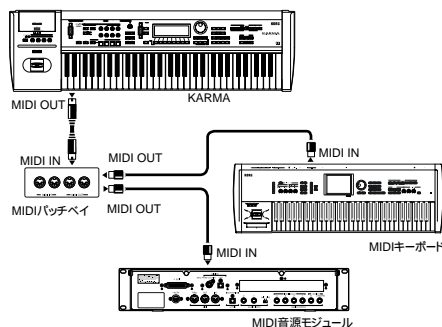


本機から複数の外部 MIDI 音源をコントロール

MIDI THRU 端子を使用して複数のMIDI機器を同時にコントロールできます。(接続する機器は3台までにしてください。それ以上の台数を接続する場合は下記のMIDIパッチベイを使用した接続をおすすめします。)



MIDIパッチベイを使用して複数のMIDI機器を同時にコントロールできます。



“ Convert Position ” の設定

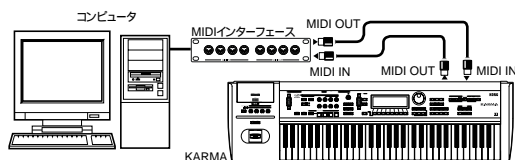
本機は、“ Key Transpose ”、“ Velocity Curve ”、“ AfterT Curve ” (GLOBAL 1.1 - 1a)で、それぞれ音程のトランスポーズ、ベロシティの効き具合、アフタータッチの効き具合を変更できます。(☞ P.134)

MIDI IN/OUTデータや内蔵シーケンサーに対して、これらがどのように影響するかを、“ Convert Position ”(GLOBAL 2.1 - 1a)で設定します。(☞ P.138)

- 本機から外部 MIDI 音源をコントロールする場合、“ Convert Position ”を Pre MIDI にしてください。送信する MIDI データに各設定が反映されます。また内蔵シーケンサーへのレコーディングデータにも各設定が反映されます。受信したデータには、“ Key Transpose ”0、“ Velocity Curve ”4、“ AfterT Curve ”3で対応します。
- 外部MIDI機器から本機の音源をコントロールする場合、“ Convert Position ”を PostMIDI にしてください。受信する MIDI データに各設定が反映されます。また内蔵シーケンサーからの再生データにも各設定が反映されます。送信するデータには“ Key Transpose ”0、“ Velocity Curve ”4、“ AfterT Curve ”3で対応します。

外部 MIDI シーケンサーやコンピュータ等の接続

本機での鍵盤演奏を外部MIDIシーケンサー/コンピュータ(MIDIインターフェースで接続)にレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバックに本機の音源を鳴らす場合、また本機を入力用キーボード兼MIDI音源として使用する場合に、本機と外部MIDIシーケンサー/コンピュータのMIDI OUT端子とMIDI IN端子を相互に接続します。



“ Local Control On ” の設定

上図のような接続の場合、外部MIDIシーケンサーやコンピュータのエコー・バックをオン (MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する)にし、本機のローカル・コントロールをオフ (内部でキーボード部と音源部を切り離す)に設定します。

本機の鍵盤を弾くと、演奏データが外部MIDIシーケンサーやコンピュータに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音する

こととなります。つまり、本機のローカル・コントロールをオフにすることで、鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで、二重に発音するのを防ぎます。

KARMA機能がオンになっている場合、本機の鍵盤を弾いても KARMA機能が動作せず、鍵盤を弾いた演奏情報のみが送信されます。エコー・バックによりMIDI INで受信したノートに対してのみ KARMA機能は動作します。つまり、ローカル・コントロールをオフにすることで、KARMA機能による演奏が二重にかかってしまうことを防ぎ、正常に発音します。

外部MIDIシーケンサーやコンピュータにKARMA機能をトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に、エコー・バックによるノートでKARMA機能を動作させるときに設定します。

note KARMAのノート情報をそのまま外部シーケンサー/コンピュータに取り込みたい場合は、オンにして演奏し、外部シーケンサー/コンピュータのエコー・バックをオフにしてください。

ローカル・コントロールをオフに設定するには、「Local Control On」(GLOBAL 2.1 - 1a)チェック・ボックスのチェックをはずします。(P.137)

本機だけで使用する場合は、ローカル・コントロールをオンに設定します。(オフ時は、単体でキーボードを弾いても音が出ません。)

本機が送受信するMIDIメッセージ

[...]は16進表記

MIDIチャンネル

送信側と受信側のMIDIチャンネルを合わせることで、MIDIメッセージのやり取りを行います。MIDIチャンネルには1～16のチャンネルがあります。チャンネルの扱いは、各モードによって異なります。

Programモード

- グローバルMIDIチャンネル*で送受信します。
- * グローバルMIDIチャンネルとは、「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 1a)で設定する本機のMIDI送受信の基準となるMIDIチャンネルです。

Combinationモード

- コンビネーションの選択、エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。
- ティンバーのMIDIデータの送受信は、ティンバーごとに設定するMIDIチャンネル「MIDI Channel」(COMBI 3.1 - 1a)を使用します。
- インサート/マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、インサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネル「Control Ch (Control Channel)」(COMBI 7.2 - 1b、7.3 - 1a、7.3 - 1d)を使用します。
- KARMAモジュール[A]、[B]、[C]、[D]のMIDIデータの送受信は、各モジュールの「Input Channel」、「Output Channel」(COMBI 6.1 - 2a)で設定するMIDIチャンネルを使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラを操作すると、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、「Status」(COMBI 3.1 - 1a)がEXT、EX2のティンバーのMIDIチャンネルで送信します。
- 「Status」がINTのティンバーのMIDIチャンネルと一致するチャンネル・メッセージを受信します。(「Status」、MIDI Channel」(P.49)

Sequencerモード、Song Playモード

- エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。
- トラックのMIDIデータの送受信は、トラックごとに設定するMIDIチャンネル「MIDI Channel」で使われます。(SequencerモードはSEQ 3.1 - 1/2aで設定、Song Playモードのチャンネルは固定)
- インサート/マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションやインサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネル「Control Ch (Control Channel)」(SEQ/S.PLAY 7.2 - 1b、7.3 - 1a、7.3 - 1c)を使用します。
- KARMAモジュール[A]、[B]、[C]、[D]のMIDIデータの送受信は、各モジュールの「Input Channel」、「Output Channel」(SEQ/S.PLAY 6.1 - 2a)で設定するMIDIチャンネルを使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラを操作すると、「Track Select」(SEQ/S.PLAY 6.1 - 2a)で選ばれているMIDIチャンネルでMIDIデータを送信します。ただし、「Track Select」で選ばれているトラックの「Status」がBTH、EXT、EX2のときにのみ送信します。(「Track Select」「MIDI」(P.74)
- シーケンサー・プレイ時は、「Status」がBTH、EXT、EX2のトラックの演奏データが、設定されているMIDIチャンネルで送信されます。
- 「Status」がINT、BTHのトラックは、MIDIチャンネルに一致するチャンネル・メッセージを受信します。(「Status」、MIDI Channel」(P.82、120)

ノート・オン/オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]

ノート・オフ [8n, kk, vv]

(n: チャンネル、kk: ノート・ナンバー、vv: ベロシティ)

本機の鍵盤を弾くたびにノート・オン/オフを送信します。[CHORD TRIGGER]キーを押すと、設定されているコード(和音)のノート・オン/オフを送信します。(「KARMA機能を使って演奏する」(BG P.26)

KARMA機能動作時は、KARMA機能によるノート・オン/オフを送信します(ローカル・コントロール・オフ時は、KARMA機能によるノート・オン/オフは送信しません。(P.137)

ただし、ノート・オフ時のベロシティを送受信する機種はほとんどなく、本機でも送受信はしません。

プログラム・チェンジ/バンク・セレクト

プログラム/バンクを変える

プログラム・チェンジ [Cn, pp]

(n: チャンネル、pp: プログラム・ナンバーで128音色まで選択)

- バンクA、B、C、D、E、Fのプログラム000～127は、プログラム・チェンジ [Cn, 00]～[Cn, 7F]に対応します。
- バンクG、g(1)～g(9)、g(d)のプログラム001～128は、プログラム・チェンジ [Cn, 00]～[Cn, 7F]に対応します。

バンク・セレクト MSB (CC#0) [Bn, 00, mm]

バンク・セレクト LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: チャンネル、mm: バンク・ナンバーの上位、bb: バンク・ナンバーの低位)

- “ Bank Map ”(GLOBAL 1.1 - 2a)によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。工場出荷時は、GM(2)になっています。(“ Bank Map ” P.136)

バンク・セレクトを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わりません。プログラムやバンクはプログラム・チェンジを受信した時点ではじめて変わります。

Program モード

- PROG 1.1: PlayではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。PROG 2.1: Ed - Basic ~ PROG 7.3: Ed - MasterFXでは受信しません。

Combination、Sequencer、Song Play モード

- テンバー /トラックごとのプログラムを切り替えるには、それぞれで設定しているテンバー /トラックごとのMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを受信します。
- コンビネーションを選び直したとき、“ Status ”がEXT、EX2のティンバーでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。
Sequencer、Song Playモードで“ Program Select ”(SEQ/S.PLAY 1.1 - 2/3a)を設定したときや、ソングを選び直したとき、または小節の先頭に戻ったときに“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。(“ Program Select ”「MIDI」 P.74、117)
- Combination、Sequencerモードでは、テンバー /トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“ Program Change ” P.54、87)

コンビネーションを変える

コンビネーションを切り替えるには、プログラムの切り替えと同様に、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを使用します。

- バンクA、B、C、D、E、Fのコンビネーション000 ~ 127は、プログラム・チェンジ[Cn, 00] ~ [Cn, 7F]に対応します。
- プログラムのバンク同様に“ Bank Map ” (GLOBAL 1.1 - 2a)によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。(“ P.136)
- COMBI 1.1: PlayではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。COMBI 2.1: Ed - Prog/Mixer ~ COMBI 7.3: Ed - MasterFXでは受信しません。

note プログラム・チェンジ全般のオン / オフは、“ MIDI Filter ” (GLOBAL 2.1 - 1b)で設定します。

必要に応じて、プログラム・チェンジ全般のオン / オフに加え、受信データによるコンビネーションの切り替えのオン / オフや、バンク・セレクトの送受信のオン / オフの設定もできます。

- “ Combi (Combi Change) ”(GLOBAL 2.1 - 1b)のチェックをはずすと、COMBI 1.1: Playのときに受信したプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネルに一致しても、コンビネーションは切り替わりません。このとき受信したMIDIチャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。
- “ Bank (Bank Change) ”(GLOBAL 2.1 - 1b)のチェックをはずすと、バンク・セレクトを送受信しません。

アフタータッチ

チャンネル・アフタータッチ [Dn, vv] (n: チャンネル, vv: 値)

本機の鍵盤を押してからさらに押し込むと、アフタータッチ効果がかかります。同時に、チャンネル・アフタータッチを送信します。受信すると、アフタータッチ効果がかかります。

- アフタータッチ全般のオン / オフは、“ AfterT (After Touch) ” (GLOBAL 2.1 - 1b)で設定します。
- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー /トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“ After Touch ”COMBI/SEQ 4.1 - 1/2a)

ポリフォニック・キー・プレッシャー [An, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: 値)

アフタータッチには、もう1種類ポリフォニック・キー・プレッシャーという、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。このメッセージは、オルタネート・モジュレーション・ソースとして使用できますが、本機の鍵盤からは送信しません。使用するためには、外部からこのメッセージを受信するか、シーケンサーにレコーディングしてください。

この取扱説明書に記述されているアフタータッチとは、チャンネル・アフタータッチのことをさします。

ピッチ・ベンダー

ピッチ・バンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル, bb: 値の下位, mm: 値の上位、両方合わせて16384段階で値を表し、8192 [bb, mm = 00H, 40H] のときがセンター値となる)

本機のジョイスティックをX方向(左右)に操作すると、ピッチ・バンド効果がかり、同時にピッチ・バンド・チェンジを送信します。受信すると、ピッチ・バンド効果がかかります。

note ピッチ・バンドのかかる範囲を、MIDIで設定することもできます。(“ ピッチバンドの可変範囲を変える ” P.251)

コントロール・チェンジ

[Bn, cc, vv]

(n: チャンネル, cc: コントロール・チェンジ No., vv: 値)で送受信されます。

(「コントロール操作時のMIDI送信」 P.240、「コントロール・チェンジ送受信時の本機動作」 P.242)

- コントロール・チェンジ全般のオン / オフは、“ Ctrl Change (Control Change) ”(GLOBAL 2.1 - 1b)で設定します。
- Combination、Sequencerモードでは、COMBI/SEQ 4.1 ~ 4.4: Ed - MIDI Filter1 ~ 4で各種コントロール・チェンジに対して、ティンバー /トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。機能が設定できるコントローラ([SW1]、[SW2]、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブ、Foot Pedal/Switch)のMIDIフィルターは、設定してあるコントロール・チェンジに対して有効です。“ Other Ctrl Change ”では、その他のチェック・ボックスの項目に該当しないコントロール・チェンジに対して有効です。(“ P.56、89)

note REALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブBモード、KARMA REALTIME CONTROLSでは、MIDI CC#00 ~ CC#95を選択できます。

プログラム/コンピネーション・バンクの選択

バンク・セレクト(CC#00, CC#32)

「プログラム・チェンジ/バンク・セレクト」(P.246)

ジョイスティック操作でモジュレーションをかける

モジュレーション1・デプス(CC#01) [Bn, 01, vv]

本機のジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けると、モジュレーション1・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ピブラート効果(ピッチLFO)がかかります。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“JS+Y CC#01” COMBI/SEQ 4.2 - 1/2a)

モジュレーション2・デプス(CC#02) [Bn, 02, vv]

本機のジョイスティックを-Y(手前)方向に傾けると、モジュレーション2・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ワウ効果(フィルターLFO)がかかります。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“JS-Y CC#02” COMBI/SEQ 4.2 - 1/2a)

note このメッセージの使用法はメーカーによって異なります。(プレス・コントロール等)

ポルタメント効果をコントロールする

ポルタメント・タイム(CC#05) [Bn, 05, vv]

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとポルタメント・タイムを送信し、ポルタメント・ピッチの変化する速さが変わります。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

ポルタメント・スイッチ(CC#65) [Bn, 41, vv]

[SW1]、[SW2]やASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して、本機を操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00]を送信し、ポルタメント効果のオン/オフが切り替わります。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。(vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります。)(「SW1、SW2 Assign List」P.230)

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Portamento SW CC#65” COMBI 4.1 - 2a, SEQ 4.1 - 3/4a)
- Sequencerモードでは、“Portamento”(SEQ 4.1 - 3/4a)を設定したときや、ソングを選び直したとき、また小節の先頭に戻ったときに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックで、ポルタメント・タイム/スイッチが送信されます。(P.83)

音量のコントロール

ボリューム(CC#07) [Bn, 07, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとボリュームを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

エクスプレッション(CC#11) [Bn, 0B, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエクスプレッションを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

本機の音量は、ボリューム・メッセージの値と、エクスプレッション・メッセージの値を掛け合わせて設定されます。

ボリューム・メッセージを調整しても音量が大きくなるときや、音が出ないときは、外部からMIDIメッセージを送り、エクスプレッション・メッセージの値をリセット(vvを127)します。また、Sequencerモードのときは、ソングの“Location”を001:01.000にするとリセットされます。

- Combinationモードで、コンピネーションを選び直したとき、“Status”がEXT、EX2のティンバーでは、ボリュームが送信されます。
- Sequencer、Song Playモードで、“Volume”(SEQ/S.PLAY 1.1 - 4/5)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また先頭に戻ったとき、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、ボリュームが送信されます。ソングを選び直したとき、または先頭に戻ったときは、“Status”と関係なく、内部のボリュームの値はトラックの設定データ(スタート時の設定)に、エクスプレッションの値は最大値にリセットされます。

note トラックごとに音量がコントロールできます。トラックの設定データ(スタート時の設定)の音量にはボリューム・メッセージを使い、演奏データ(曲が進むにつれて変化する)には通常、エクスプレッション・メッセージを使います。

ユニバーサル・エクスクルーシブのマスター・ボリュームを用いると、ティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さないで全体の音量が調整できます。(「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」P.252)

パンポット(ステレオ定位)のコントロール

パンポット(CC#10) [Bn, 0A, vv]

(vv: 値、00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作するとパンポットを送信し、パンポットが変わります。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

- Sequencer、Song Playモードでは“Pan”(SEQ/S.PLAY 1.1 - 4/5)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また小節の先頭に戻ったときなどに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、パンポット(RNDは除く)が送信されます。(P.75、117)

ポスト・インサート・エフェクト・パンポット (CC#08) [Bn, 08, vv]

(vv: 値、00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]Bモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとポスト・インサート・エフェクト・パンポットを送信し、インサート・エフェクト通過後のパンポットが変わります。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

- ProgramモードではグローバルMIDIチャンネルで、Combination、Sequencer、Song Playモードではインサート・エフェクトごとに設定するMIDIチャンネルで送受信します。
- Sequencer、Song Playモードで“Pan(CC#8)”(SEQ/S.PLAY 7.2 - 1a)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また小節の先頭に戻ったときに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、ポスト・インサート・エフェクト・パンポットが送信されます。(☞ P.112、130)

エフェクトのコントロール

エフェクト・コントロール 1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]

エフェクト・コントロール 2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエフェクト・コントロール 1、2を送信し、設定されているダイナミック・モジュレーションをコントロールできます。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

ダイナミック・モジュレーション・ソースには、各種コントロール・チェンジを選択できますが、ダイナミック・モジュレーション専用のコントロール・チェンジは、エフェクト・コントロール 1(CC#12)、2(CC#13)だけです。

エフェクト 1・デプス(センド 2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]

エフェクト 3・デプス(センド 1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエフェクト 1・デプス(センド 2)、3・デプス(センド 1)を送信し、マスター・エフェクト MFX1、MFX2へのセンド・レベル 1、2をそれぞれコントロールできます。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

対応するMIDIチャンネルで、ティンバー/トラックの設定と、インサート・エフェクト通過後の設定を同時にコントロールします。

- Combination、Sequencer、Song Playモードでは、プログラムごとに設定してあるオシレータごとのセンド 1、2の設定値(PROG 7.1 - 1a)との掛け算で、実際のティンバー/トラックのセンド・レベルが決まります。(“OSC Send1/2”☞ P.37、“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”☞ P.65、112、130)
- Sequencer、Song Playモードで“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”(SEQ/S.PLAY 7.1 - 1/2a、7.2 - 1a)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、または小節の先頭に戻ったときなどに“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、センド 1、2が送信されます。(☞ P.65、120)

エフェクト 2・デプス(IFX1 ~ 5 オン / オフ) (CC#92) [Bn, 5C, vv]

エフェクト 4・デプス(MFX1 オン / オフ) (CC#94) [Bn, 5E, vv]

エフェクト 5・デプス(MFX2 オン / オフ) (CC#95) [Bn, 5F, vv]

各モードでのエフェクトのオン / オフ設定とは別に、“FX SW”(GLOBAL 1.1 - 1b)で、インサート・エフェクトIFX1 ~ 5、マスター・エフェクトMFX1、MFX2をそれぞれまとめてオフさせることができま

す。“IFX1-5 Off”、“MFX1 Off”、“MFX2 Off”にチェックをつけるとvv=0[00]、チェックをはずすとvv=127[7F]を送信します。チェックをつけると対応するエフェクトがまとめてオフになります。チェックをはずすと各モードでのオン / オフ設定が有効になります。受信時も同様の設定となります(vvが00でオフ、01以上で元の設定)。送受信はグローバルMIDIチャンネルで行ないます。(“FX On/Off”☞ P.38、40)

note これらのメッセージは、単にエフェクト・レベルの調整用として規定されていませんので、他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

各種コントローラでのコントロール

フット・コントローラ (CC#04) [Bn, 04, vv]

ASSIGNABLE PEDALの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“FootPedal/Switch” COMBI 4.4 - 2a、SEQ 4.4 - 3/4a)

コントローラ (CC#18) [Bn, 12, vv]

本機の[VALUE]スライダを操作すると送信します。

PROG 1.1: Play、COMBI 1.1: Playで、それぞれプログラム、コンビネーションの“Program Select”が選択されているとき(反転表示)に有効です。

ノブ・モジュレーション 1、2、3、4 (CC#17,19,20,21)

[Bn, 11, vv], [Bn, 13, vv], [Bn, 14, vv], [Bn, 15, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“Realtime Control Knob1/2/3/4”COMBI/SEQ 4.3)

コントローラ (CC#83) [Bn, 53, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

SW1・モジュレーション (CC#80) [Bn, 50, vv]

SW2・モジュレーション (CC#81) [Bn, 51, vv]

それぞれ[SW1]、[SW2]の機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00]を送信します。(REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能にも設定できます。)

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“SW1/2”COMBI 4.4 - 1a、SEQ 4.4 - 1/2a)

フット・スイッチ (CC#82) [Bn, 52, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00]を送信します。(REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能にも設定できます。)

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“Foot Pedal/Switch” COMBI 4.4 - 2a、SEQ 4.4 - 3/4a)

「フット・コントローラ(CC#04)」～「フット・スイッチ (CC#82)」は、本機で操作すると設定されているオルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションなどがコントロールされます。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。また「SW1・モジュレーション (CC#80)」～「フット・スイッチ (CC#82)」では、vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります。

ダンパー・ペダル (CC#64) [Bn, 40, vv]

DAMPER端子に接続したダンパー・ペダル(別売オプション・コルグDS-1H等)を操作すると送信し、ダンパー効果がオン/オフします。DS-1Hの場合、ハーフ・ダンパー効果がかかります。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Damper CC#64 ” COMBI 4.1 - 2a, SEQ 4.1 - 3/4a)

ソステヌート (CC#66) [Bn, 42, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00]を送信し、ソステヌート効果がオン/オフになります。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。(vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンします)

ソフト・ペダル (CC#67) [Bn, 43, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信し、ソフト・ペダル効果がかかります。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

接続したTRITON等のMIDI機器の各種コントローラでのコントロール

リボン・コントローラ (CC#16) [Bn, 10, vv]

TRITON等のMIDI機器のリボン・コントローラ、またはコントローラで設定したコントロール・チェンジを受信すると、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等の効果がかかります。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Ribbon CC#16 ” COMBI 4.2 - 2a, SEQ 4.2 - 3/4a)

プログラムの音色/エンベロープのコントロール

CC#70番台は、それぞれプログラムの特定のパラメータをコントロールします。それぞれのコントロール・チェンジに対応するプログラム・パラメータおよび受信時の各モードでの動作は、「コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作」(P.242)を参照してください。

ローパス・フィルター・カットオフ (CC#74) [Bn, 4A, vv]

レゾナンス・レベル/ハイパス・フィルター・カットオフ (CC#71) [Bn, 47, vv]

フィルター・EGインテンシティ (CC#79) [Bn, 4F, vv]

リリース・タイム (CC#72) [Bn, 48, vv]

それぞれ、本機のREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブをAモードで操作すると送信します。(Bモードの機能としても設定できます)

サスティーン・レベル (CC#70) [Bn, 46, vv]

アタック・タイム (CC#73) [Bn, 49, vv]

ディケイ・タイム (CC#75) [Bn, 4B, vv]

LFO1・スピード (CC#76) [Bn, 4C, vv]

LFO1・デプス(ピッチ) (CC#77) [Bn, 4D, vv]

LFO1・ディレイ (CC#78) [Bn, 4E, vv]

REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

これらを操作すると、対応するプログラム・パラメータがコントロールされて音色やエンベロープが変化します。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。(vvが64[40]のときプログラム・パラメータでの設定値となります)

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Realtime Controls Knob1,2,3,4 ” COMBI 4.3 - 1a, SEQ 4.3)

note Programモードでは、それぞれ対応するプログラム・パラメータが一時的にエディットされた状態となります。ライト(本機での操作以外にMIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエスト)でその状態を保存することができます(1部パラメータは除く)。ライトを行うと対応するプログラム・パラメータの値が書き換わります。

note これらのメッセージ受信時の動作は機種によって異なります。他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

KARMA機能のコントロール

KARMA REALTIME CONTROLS ノブ、キーに下記CC#を設定して、本体で操作すると、設定したCC#を送信し、同時に本体がコントロールされます。受信すると、本体での操作時と同様な効果がかかります。

各ノブ、キーへのCC#の設定はGLOBALモード、6.1-2(3): KARMA1(2)ページで行います。通常はOffを設定します。内蔵シーケンサー/外部MIDIシーケンサーへKARMA REALTIME CONTROLSノブ、キーの操作をレコーディングしたり、外部MIDI機器からのKARMA機能のコントロール等、MIDIコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要がある時に設定して使用してください。

各ノブ、キーへはCC#00～95の任意のMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを設定できますが、通常、ユーティリティ・メニュー“ Reset KARMA Ctrl Assign ”を選択し、“ Default Setting ”の設定を使用します。(P.146)

以下はこの“ Default Setting ”の設定の場合の動作を示します。対応する本体コントローラを操作すると送信します。受信すると本体コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

KARMA ON/OFF (CC#14) [Bn, 0E, vv]

KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF]キーに対応します。オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00]を送信します。

KARMA Knob1 (CC#22) [Bn, 16, vv]

KARMA Knob2 (CC#23) [Bn, 17, vv]

KARMA Knob3 (CC#24) [Bn, 18, vv]

KARMA Knob4 (CC#25) [Bn, 19, vv]

KARMA Knob5 (CC#26) [Bn, 1A, vv]

KARMA Knob6 (CC#27) [Bn, 1B, vv]

KARMA Knob7 (CC#28) [Bn, 1C, vv]

KARMA Knob8 (CC#29) [Bn, 1D, vv]

KARMA REALTIME CONTROLS ノブ[1]～[8]に対応します。

KARMA SCENE (CC#30) [Bn, 1E, vv]

KARMA REALTIME CONTROLS [SCENE]キーに対応します。
オン時vv=127[7F]、オフ時vv=127[7F]を送信します。

KARMA LATCH (CC#31) [Bn, 1F, vv]

KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH]キーに対応します。
オン時vv=127[7F]、オフ時vv=127[7F]を送信します。

KARMA SW1 (CC#85) [Bn, 55, vv]**KARMA SW2 (CC#86) [Bn, 56, vv]**

KARMA REALTIME CONTROLS スイッチ[1]、[2]に対応します。
オン時vv=127[7F]、オフ時vv=127[7F]を送信します。

Chord1 (CC#87) [Bn, 57, vv]**Chord2 (CC#88) [Bn, 58, vv]****Chord3 (CC#89) [Bn, 59, vv]****Chord4 (CC#90) [Bn, 5A, vv]**

CHORD TRIGGER [1]~[4]に対応します。オン時vv=127[7F]、
オフ時vv=127[7F]を送信します。

あるチャンネルのすべての音を消すとき**オール・ノート・オフ (CC#123) [Bn, 7B, 00] (値は00)**

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音がオフ(鍵盤を離れたのと同じ)になります。ただし、音の余韻が残ります。

オール・サウンド・オフ (CC#120) [Bn, 78, 00] (値は00)

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音が消えます。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。

ただし、これらのメッセージは緊急のとき等に使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

あるチャンネルのすべてのコントローラをリセットするとき**リセット・オール・コントローラズ (CC#121) [Bn, 79, 00]**

(値は00)

受信すると、そのチャンネルで動作中のすべてのコントローラの値がリセットされます。

RPNでのエディット

RPN(Registered Parameter No.)は、楽器メーカー等の枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです。(楽器メーカー/機種等で自由に使用できるメッセージには、NRPN(Non RPN)とエクスクルーシブがあります。)

RPNでのエディット手順は次の通りです。

RPN MSB(CC#101)[Bn, 65, mm]、とRPN LSB (CC#100) [Bn, 64, rr] (n: チャンネル、mm、rr: パラメータNo. の上位と下位)でパラメータを選びます。

データ・エン트리・MSB(CC#6)[Bn, 06, mm]とデータ・エントリ・LSB(CC#38)[Bn, 26, vv] (n: チャンネル、mm、vv: 値の上位と下位、両方で16384段階)で値を設定します。

データ・インクリメント(CC#96)[Bn, 60, 00]やデータ・デクリメント(CC#97)[Bn, 61, 00] (n: チャンネル、値は00に固定)では、値を1つずつ増減することができます。

本機では、以下の項目(チューニングをする、トランスポーズをする、ピッチベンドの可変範囲を変える)の3種類のRPNを受信します。

チューニングをする**RPN ファインチューン [Bn, 65, 00, 64, 01]**

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer、Song Playモード)ごとに、RPNでデチューンが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 01]:RPNパラメータ01を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]:データ・エントリで値を設定値が8192 [mm, vv=40, 00] のときはセンター、0 [mm, vv=00, 00] のときは-100セント、16383 [mm, vv=7F, 7F] のときは+99セントとなります。

note ユニバーサル・エクスクルーシブのファイン・チューンを用いると、“Master Tune”(GLOBAL 1.1 - 1a)に対応する、全体のチューンが調整できます。(「システム・エクスクルーシブについて」P.252)

トランスポーズをする**RPN コースチューン [Bn, 65, 00, 64, 02]**

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer、Song Playモード)ごとに、RPNでトランスポーズが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 02]: RPNパラメータ02を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が8192 [mm, vv=40, 00] のときはセンター、6656 [mm, vv=34, 00] のとき-12半音、9728 [mm, vv=4C, 00] のときは+12半音となります。

note ユニバーサル・エクスクルーシブのコースチューンを用いると、“Key Transpose”(GLOBAL 1.1 - 1a)に対応する、全体のチューンが調整できます。(「システム・エクスクルーシブについて」P.252)

ピッチベンドの可変範囲を変える**RPN ピッチベンド・レンジ [Bn, 64, 00, 65, 00]**

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer、Song Playモード)ごとに、RPNでピッチベンド・レンジが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 00]: RPNパラメータ00を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が0 [mm, vv=00, 00] のときは+00、1536 [mm, vv=0C, 00] のときは+12(1オクターブ)となります。ティンバー/トラックでは、マイナスの値も設定できるが、RPNで設定できるのはプラスの値のみです。

システム・エクスクルーシブ・メッセージについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは、おもに機種独特のパラメータを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。本機のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 5D, ff, ……., F7]です。

- F0: エクスクルーシブ・ステータス
- 42: コルグID
- 3n: [n=0 ~ F]グローバルMIDIチャンネル1 ~ 16
- 5D: KARMA機種ID
- ff: ファンクションID(メッセージの種類)
- …
- F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

note MIDI Exclusive Format 情報を含む「MIDI Implementation」の配布については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといえます。

本機では、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の6つに対応しています。

インクワイアリー・メッセージ・リクエスト

[F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

インクワイアリー・メッセージ

[F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7]

インクワイアリー・メッセージ・リクエストを受信すると、「私はコルグのKARMAで、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージを送信します。

GM システム・オン [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]

Song Playモードを受信すると、GM用に初期化されます。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階)

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能にMaster Volumeを設定して、本機で操作すると送信し、ティンパートラックの相互の音量のバランスを崩さないで、全体の音量が調整できます。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかけられます。

マスター・バランス [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階、8192で初期位置、値が小さくなるほど左寄りになる)

受信すると、ティンパートラックの相互の定位の関係を崩さないで全体の定位が調整できます。

マスター・ファイン・チューニング

[F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(値が8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、4096 [mm, vv = 20, 00] のときは - 50 セント、12288 [mm, vv = 60, 00] のときは + 50 セントとなります。)

受信すると“Master Tune”(GLOBAL 1.1 - 1a)が設定されます。

マスター・コース・チューニング

[F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]

(通常は上位mmしか使用しません。値が8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、6656 [mm, vv = 34, 00] のときは - 12 半音、9728 [mm, vv = 4C, 00] のときは + 12 半音となります。)

受信すると“Key Transpose”(GLOBAL 1.1 - 1a)が設定されます。

音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、シーケンサーの各データは、MIDIエクスクルーシブ・メッセージとして送信できます。MIDIエクスクルーシブ・メッセージを外部機器に送信することを、データ・ダンプといいます。

データ・ダンプを行なうと、外部機器に音色や各種設定データを記憶させたり、もう1台の本機の音色や設定を変えたりすることができます。

データ・ダンプには次の3種類があります。

- ・ユーティリティ・メニュー・コマンド“Dump”(GLOBAL 2.1 - 1c)の操作でデータをダンプすると、インターナル・メモリーの各種データが送信されます。本機で受信すると、インターナル・メモリーに直接データが書き込まれるので、ライトする必要はありません。(「送信」、「受信」P.139、140)

- ・“Exclusive”(GLOBAL 2.1 - 1b)にチェックがついているときに、COMBI 1.1: Playでコンビネーションを変えると、1個のコンビネーション・データが送信され、PROG 1.1: Playでプログラムを変えると、1個のプログラム・データが送信されます。

これらのデータは、そのとき選ばれたコンビネーションやプログラムのエディット・バッファ上でのデータです。本機で受信すると、エディット・バッファにデータが書き込まれるので、インターナル・メモリーに保存するときは、ライトの操作をしなければなりません。ライトは、本機でのライト操作(「データの保存」BG P.37)または、MIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。

- ・“Exclusive”(GLOBAL 2.1 - 1b)にチェックがついているときに、ダンプ・リクエストを受信することによっても送信します。送受信には、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

音色等のエディットを行なう

MIDIエクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全プログラムや1プログラム単位でのプログラムの書き換えが行なえます。また、パラメータ・チェンジを使用すると、次のようにパラメータを個別にエディットできます。

パラメータ・チェンジ

- ・Programモードでは、プログラム・ネームを除く各パラメータをエディットできます。パフォーマンス・エディターも含まれます。
- ・Combinationモードでは、コンビネーション・ネームを除くパラメータをエディットできます。

ドラムキット・パラメータ・チェンジ

- ・Globalモードでは、ドラム・キットのエディットができます。

その他グローバル・パラメータ、Sequencerモードのデータのエディットは行なえないので、これらはデータ・ダンプで行ないます。

これらの送受信は、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

まず、「Exclusive」(GLOBAL 2.1 - 1b)にチェックをつけて、エクスクルーシブ・データを送受信可能な状態にします。本機でモードを変えるとモード・チェンジが送信され、プログラムやコンビネーションを変えると、プログラム・チェンジと一緒に1プログラム・パラメータや1コンビネーション・パラメータが送信されます。さらに、個々のパラメータをエディットすると、パラメータ・チェンジやドラムキット・パラメータ・チェンジが送信されます。

これらのメッセージを受信すると、送信側と同時に同じエディットが行なわれます。

MIDIエクスクルーシブ・データを受信してその処理が終了すると、データ・ロード・コンプリートを送信します。コントロール・マスター側の機器は、それを受信するまで(または充分な時間が経過するまで)次のメッセージを送信してはいけません。

プログラムやコンビネーションを変えたときや、パラメータ・チェンジによるエディットは、エディット・バッファ上で行なわれるため、ライトしないとインターナル・メモリーに記憶されず、プログラムやコンビネーションを選び直すとき消えてしまいます。ライトは、本機でのライト操作(「データの保存」☞BG P.37)または、MIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。

ソングはライトの必要はありませんが、電源をオフするとバック・アップされません。必要なデータは電源をオフする前に外部メディア等に保存(セーブ)してください。(「フロッピー・ディスクへのセーブ」☞BG P.40)

音が消えないとき

何らかのトラブルで、発音した音が止まらないときは、通常、モードを切り替えたりして音を止めます。また、MIDIで鳴っている音が止まらないときは、MIDIケーブルを抜くという方法もあります。

MIDIでは、アクティブ・センシング [FE] というメッセージが定期的に送信され、それを受信した機器は、外部にMIDI送信機器があることを認知します。そして、一定時間内に再びMIDIメッセージが受信されなければ、回路が切断されたと判断し、MIDIで発音していた音を消したり、コントローラの値をリセットします。

外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する

外部機器と接続して本機をマルチ・ティンバーで演奏させるには、次のような方法があります。

- 外部機器からのMIDIメッセージで、コンビネーションを発音させます(8マルチ・ティンバー)。ただし、全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、プログラム・チェンジによるコンビネーションの切り替えで行ないます。
- 外部機器からのMIDIメッセージで、ソングを発音させます(16マルチ・ティンバー)。全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、ソング・セレクト・メッセージによるソングの切り替えで行ないます。(「MIDI Clock」☞GLOBAL 2.1 - 1aがExternalのときソング・セレクト・メッセージを受信します。)
- 外部機器からのクロックを使用してソングの演奏データを再生させます(「MIDI Clock」をExternalにして本機のシーケンサーを動作させます)☞「KARMA機能やシーケンサーの同期演奏を行なう」。全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、ソング・セレクトによるソングの切り替えで行ないます。

KARMA機能やシーケンサーの同期演奏を行なう

本機をマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、「MIDI Clock」(GLOBAL 2.1 - 1a)で設定します。

本機をマスター、外部MIDI機器をスレーブとするとき

本機のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します。(☞P.245)

- 「MIDI Clock」をInternalにすると、本機がマスターになります。MIDIタイミング・クロックがMIDIで送信されます。

KARMA機能: テンポは本機でコントロールします。同時にKARMA機能による演奏がMIDIで送信されます。(Combination、Sequencer、Song Playモードでは、ティンバー/トラックの「Status」がBTH、EXT、EX2のティンバー/トラックから送信されます。)MIDI OUTに接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

シーケンサー: 演奏データは、本機で演奏しコントロールできます。同時にシーケンサー演奏は、「Status」がBTH、EXT、EX2のトラックからMIDIで送信されます。MIDI OUTに接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

ただし、エクスクルーシブ・データは、本機のシーケンサーにレコーディングできないので、スレーブ機器がKARMAのときは、ユーティリティ・メニュー・コマンド「Dump Sequencer」(GLOBAL 2.1 - 1c)を併用します。またそれ以外の機種がスレーブのときは、本機のDiskモード データ・ファイラー機能(「Receive and Save MIDI Exclusive Data」、「Load and Transmit MIDI Exclusive Data」)を利用するとよいでしょう。

外部MIDI機器をマスター、本機をスレーブとするとき

本機のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します。(☞P.245)

- 「MIDI Clock」をExternalにするとスレーブになります。

KARMA機能: テンポはMIDIタイミング・クロックに従います。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックにKARMA機能による演奏を同期させることができます。(☞BG P.88)

また、「MIDI Clock」がExternalで外部からコントロールされる状態でも、KARMA機能による演奏がMIDIで送信されます。(Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックの「Status」がBTH、EXT、EX2のティンバー/トラックから送信されます。)

シーケンサー: 本機で演奏データのコントロールができなくなり、MIDI INに接続した外部機器でコントロールします。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックで本機のシーケンサーを同時に演奏させるときは、あらかじめ、双方の拍子やスタートの小節位置を合わせておく必要があります。

また、「MIDI Clock」がExternalで外部からコントロールされる状態でも「Status」がBTH、EXT、EX2のトラックからは、演奏データが送信されます。

外部機器からの演奏データをレコーディングする

外部のシーケンサーを演奏させ、そのMIDIメッセージをレコーディングする方法には2種類があります。

- “ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1 - 1a)をInternalにして、レコーディングを開始してから外部シーケンサーをスタートさせると、非同期でそのMIDIメッセージがレコーディングできます。
MIDIで送られてくる演奏データを単にレコーディングするだけなので、演奏は忠実に再現できますが、小節の管理等はなく、エディットには不向きです。
- “ MIDI Clock ”をExternalにすると、レコーディングの開始やテンポ等はすべて外部シーケンサーに依存してレコーディングされます。
同期してレコーディングされるため、小節の管理等が行なえます(ただし、レコーディング前に拍子の設定が必要です)。しかし、演奏途中のテンポの変化はレコーディングされないため、後でテンポ・チェンジの挿入が必要です。通常のマルチトラック・レコーディング等では、この方法を用います。(「マルチ(マルチ・トラック・レコーディング)」
BG P.64)

本機のコントローラ、KARMA機能、内蔵シーケンサーのMIDI出力を外部シーケンサー/コンピュータにレコーディングする

本機のコントローラ、KARMA機能、内蔵シーケンサー/RPPR機能のMIDI出力を外部シーケンサーやコンピュータにレコーディングし、レコーディング時に本機をモニターやプレイバック用のMIDI音源として使用する場合は、本機のローカル・コントロール(“ Local Control On ” GLOBAL 2.1 - 1a)、外部シーケンサー/コンピュータのエコー・バック(MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する機能)を設定して、本機のコントローラ、KARMA機能、内蔵シーケンサーが音源に対して二重にかかってしまうことを防ぎます。

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブなどを使って、外部MIDIシーケンサー/コンピュータにMIDIコントロール・チェンジをレコーディングする

本機をローカル・コントロール・オフにします。外部MIDIシーケンサー/コンピュータをエコー・バック・オンにします。この設定によって、コントロール・チェンジが音源に二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音します。

KARMA機能またはRPPR機能の演奏を外部MIDIシーケンサー/コンピュータにレコーディングする

KARMA機能がオンになっているときは、鍵盤を弾いたり、本体コントローラを操作すると、KARMAモジュールが動作しコントロールされます。また同様にMIDI INで受信したMIDIメッセージに対しても、KARMAモジュールが動作しコントロールされます。MIDI OUTからのKARMAモジュールによるMIDIメッセージの送信は、ローカル・コントロールの設定(“ Local Control On ” GLOBAL 2.1 - 1a)によって下記のようにコントロールされます。

Sequencerモードで、RPPR機能がオンになっているときは、鍵盤を弾くとRPPRが動作します。また同様に“ Track Select ”(SEQ 1.1 - 1c)で選択したトラックのMIDIチャンネルで受信したノートに対してRPPR機能が動作します。MIDI OUTからRPPR機能によるノートの送信は、ローカル・コントロールの設定(“ Local Control On ”)に

よって下記のようにコントロールされます。

ローカル・コントロール・オン: MIDI OUTからKARMA機能やRPPRによるノートを送信します。通常はこの設定とします。

ローカル・コントロール・オフ: MIDI OUTからKARMA機能やRPPRによるノートを送信しません。KARMA機能やRPPRによる発音のみとなります。

設定例1

外部MIDIシーケンサー/コンピュータに、KARMA機能やRPPR機能によるノート情報等をレコーディングする

本機のKARMA機能やRPPR機能をオンにします。本機をローカル・コントロール・オンにします。

外部シーケンサー/コンピュータをエコー・バック・オフにします。エコー・バックをオフにすることで、KARMA機能やRPPR機能がレコーディング時のモニター音に、二重にかかってしまうことを防ぎ、正常にレコーディングおよび発音します。

プレイバック時は、本機のKARMA機能やRPPR機能をオフにします。

設定例2

外部MIDIシーケンサー/コンピュータにKARMA機能やRPPR機能をトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機のKARMA機能やRPPR機能を動作させる

本機のKARMA機能やRPPR機能をオンにします。本機をローカル・コントロール・オフにします。KARMA機能やRPPR機能によるノート情報等が出力されません。外部MIDIシーケンサー/コンピュータのエコー・バック・オンにします。これでKARMA機能やRPPR機能による演奏が二重にかかってしまうことなく、正常にレコーディングおよび発音します。

GM/GS/XGについて


本機はGMに準拠しています。またGM2に準拠した音色配列(バンク・セレクト含む)に対応しており音色プログラム256プログラム、9ドラム・プログラムが、ROMバンクG、g(1)~g(9)、g(d)にメモリーされています。(g(1)~g(9)はGM2バリエーション・プログラム、g(d)はドラムプログラム用バンクです。)

GMは、それに対応していれば、メーカーや機種にかかわらず音色等に互換性も持てるという規格ですが、その運用上、注意点があります。

- GMシステム・オンは、Song Playモードでのみ対応します。(“ GM Initialize ” S.PLAY 1.1 - 1b)

ローランドGS、ヤマハXGは、GMに対して各社が独自に拡張した規格です。


本機では、GS/XGの音色配列をGM2音色配列へ自動変換し、またメッセージの一部に対応します。Song Playモード等で、GS/XGの演奏データを再生することができます。

 GS/XGのすべての音色配列やメッセージに対応していないので、データの内容によっては、正しく再生されない場合があります。

GM/GS/XG規格に準拠した演奏データを再生したり、ソングにロードするときは、“ Bank Map ”(GLOBAL 1.1 - 2a)をGM(2)に設定してください。

GS/XGのバンク/プログラム配列のGM2バンク/プログラム配列への変換

- GS/XGで使用されているバンク・セレクト/プログラム・チェンジを受信すると、本機のG、g(1)～g(9)、g(d)のバンク/プログラム配列へ自動的に変換します。
- Diskモードで、SMFをソングにロードする際も同様に変換されま

 GS/XGで共用されているバンクに対しては、GS Reset/XG System ONを受信して、それぞれ最適なバンク/プログラム配列へ自動的に変換されます。

GS/XGのパート・モード・エクスクルーシブ・メッセージの対応

- Song Playモードで、GS/XGのパート・モード・エクスクルーシブ・メッセージのDrum、MDrm1～4を受信すると、指定されたトラックにバンクg(d)(GM2ドラム・バンク)が選択されます。このパート・モードの状態が解除されるまで、指定されたトラックではバンク・セレクト・メッセージを受けなくなります。
- Diskモードで、SMFをソングにロードする際は、パート・モードでDrum、MDrm1～4に設定されているトラックに含まれるバンク・セレクト・メッセージは、無視されロードされません。

GS/XGの演奏データで使用されるNRPN・メッセージの対応

以下のNRPNメッセージを受信して、音色変化に対応します。

Vibrato Rate	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
Vibrato Depth	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
Vibrato Delay	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
Filter Cutoff	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm]
Resonance	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm]
EG Attack Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm]
EG Decay Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm]
EG Release Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm]
Drum Filter Cutoff	[Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Filter Resonance	[Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Attack Time	[Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Decay Time	[Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Coarse Tune	[Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Fine Tune	[Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Volume	[Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Panpot	[Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]*
Drum Rev Send(Send2)	[Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Cho Send(Send1)	[Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]

kk: Drum Inst No.([0C ... 6C] C0 ... C8に対応)

* [00, 01 ... 7f] Random, L000 ... R127に対応)

スタンダードMIDIファイルについて

スタンダードMIDIファイル(SMF)は、同一、または異なるコンピュータ上の異なったプログラム間や、異なるメーカーや機種間で、時間情報を含むMIDIデータを交換するためのものです。1曲(1ソング)が1ファイルになります。本機は、すべてのMIDIデータが1トラックにまとめられているフォーマット0(タイプ0)と、トラックごとにデータがわかれているフォーマット1(タイプ1)に対応しています。

SMFをSong Playモードで再生するときや、Diskモードでソングにロードするときに、“Bank Map”(GLOBAL 1.1 - 2a)の設定によって、選択されるプログラム・バンクが異なります。GM/GS/XG規格に準拠したSMFを再生/ロードするときは、“Bank Map”をGM(2)に設定してください。

Song Playモード

- 本機では、Song PlayモードでディスクからのSMFのダイレクト・プレイ(ロードせずに直接データを読み込みながらの再生)が可能です。
- SMFデータにGMシステム・オン・メッセージがあるとき、GM用に初期化されます。(「GM Initialize」P.116)

Sequencerモード

DiskモードでソングをスタンダードMIDIファイルに変換して保存するときに、フォーマット0または1を選ぶことができます。

- 本機のソング・データをフォーマット1でSMFにセーブしたデータを、他機種でロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがあります。これは、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めただけで、演奏そのものには影響はありません。
- 他機種のフォーマット1でセーブしたデータを、本機でソングとしてロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがありますが、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めているだけですので、演奏そのものには影響はありません。

KARMA同士でシーケンス・データのやり取りを行なう場合は、通常の本機のフォーマットでセーブ(“Save SEQ”)することをお勧めします。通常の本機のフォーマットでセーブすることにより、スタンダードMIDIファイルとしてセーブ(“Save to Std MIDI File”)するより、本機独自のさまざまな設定やパターンをセーブすることができます。

各種メッセージ

A

Are you sure ?

内 容: 実行するかどうかの確認です。実行するときは[F8] (“ OK ”) キー、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”) キーを押してください。

C

Can't calibrate

内 容: 正しく調整できませんでした。
対 策: 再度やり直してください。

Can't copy/swap double size effect

内 容: インサート・エフェクトのコピー、スワップ実行時に、ダブル・サイズのエフェクトをIFX 1、5、もしくは現在のダブル・サイズのエフェクトの使用によりサイズを制限されているIFXに配置しようとした。
対 策: IFX 1、5にはダブル・サイズのエフェクトが入らないような設定にして実行してください。また、すでにダブル・サイズのエフェクトを使用している場合、その前後のIFXにはダブル・サイズのエフェクトは使えません。必要に応じて事前にサイズ構成を調整してください。

Can't open pattern

内 容: レコーディングやエディットを終えるときに、トラック上にブットされているパターンをオープンするための空きメモリーが確保できません。(自動的にオープンが必要な場合です。)[F8] (“ OK ”) キーを押すとパターンのデータは消去されレコーディングやエディットの内容が保存されます。[F 7] (“ Cancel ”) キーを押すとレコーディングやエディットの内容が無効になります。

Completed

内 容: 各コマンドを実行した際、それが無事終了しました。

D

Destination and source are identical

内 容: コピーやパウンズ時に、ソースとディスティネーションに同一のキュー・リスト、ソング、トラック、パターンを選択しています。
対 策: ソースとディスティネーションを異なるキュー・リスト、ソング、トラック、パターンにしてください。

Destination from-measure within the limits of source

内 容: オール・トラック、または同一トラックへのムーブ・メジャー時で、ソースの範囲内にディスティネーションの小節を指定しています。
対 策: ソースの範囲外にディスティネーションの小節を指定してください。

Destination is empty

内 容: エディット時、ディスティネーションに指定したトラックやパターンに演奏データがありません。
対 策: 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

Destination measure is empty

内 容: ディスティネーションに指定した小節にデータが存在していません。
対 策: ディスティネーションにデータの入っている小節を指定してください。

Destination song is empty

内 容: コピー先またはパウンズ先に指定したソングが存在しません。
対 策: コピーまたはパウンズをする前に、新しいソングを選択したときに表示されるダイアログで、クリエイト・ニュー・ソングを実行してください。

Directory is not empty. Cleanup directory

Are you sure?

内 容: ディレクトリのデリート時、ディレクトリ内にファイルまたはディレクトリが存在しています。[F8] (“ OK ”) キーを押すとディレクトリ内のファイルまたはディレクトリを含めすべて消去されます。実行しない場合は[F7] (“ Cancel ”) キーを押してください。

Disk not formatted

内 容: メディアを論理フォーマット(クイック・フォーマット)しようとしたとき、物理フォーマットがされていませんでした。
対 策: Diskモード・ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Format ”で物理フォーマット(フル・フォーマット)を実行してください。

E

Error in formatting medium

内 容: メディアを物理フォーマット(フル・フォーマット)、論理フォーマット(クイック・フォーマット)している最中にエラーが発生しました。
対 策: 他のメディアを使用してください。

Error in reading from medium

内 容: メディアからデータを読み出している最中にエラーが発生しました。
対 策: 再度読み込みを実行してください。同じエラーが発生した場合、ディスク内のデータが壊れている可能性があります。

Error in writing to medium

内 容: メディアへデータを書き込んでいる最中にエラーが発生しました。(ペリファイ・エラー等)
対 策: フロッピー・ディスクが物理的に壊れている可能性がありますので、他のディスクを使用してください。そして、エラーの発生したフロッピー・ディスクはなるべく使用しないようにしてください。

F

File already exists

- 内 容: クリエイト・ディレクトリまたはファイルのリネームの実行時、同じ名前のディレクトリまたはファイルが、ディスク内に存在しています。
- 内 容: Diskモード・ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy ”で、ワイルド・カードを使用しないでコピーを実行しようとしたとき、コピー先にコピー元と同じ名前のファイルが存在していました。
- 対 策: 存在しているディレクトリまたはファイルをデリートするか、指定する名前を変えてください。

File is read-only protected

- 内 容: ファイルへの書き込みおよびデリートを実行しようとしたとき、そのファイルの属性が読み込み専用でした。
- 内 容: すでにフロッピー・ディスク上にある読み出し専用のファイルと同じ名前で作成しようとしたとき、指定されたファイルが見つかりませんでした。
- 対 策: 別の名前をつけてコピーしてください。

File unavailable

- 内 容: ファイル・フォーマットが正しくないファイルをロード、オープンしようとしたとき。

File/path not found

- 内 容: Diskモード・ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Delete ”実行時に、指定されたファイルが存在しませんでした。
- 内 容: Diskモード・ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy ”実行時に、コピー・ファイル名にワイルド・カードを指定してコピーを実行しようとしたとき、指定されたファイルが見つかりませんでした。または、コピー元のパスの長さが76を超えています。
- 内 容: Diskモードで、[F6] (“ Open ”)キーでディレクトリを開こうとしたとき、選択されたディレクトリ名を含むパスの長さが76を超えています。
- 対 策: ファイルまたはディレクトリを確認してください。

I

Illegal file description

- 内 容: ファイルのセーブ用ネームおよびディレクトリ作成時の指定ファイル名に、無効なファイル名が使用されました。
- 対 策: 指定ファイル名を変えてください。MS-DOS で使用不可のファイル名は、指定ファイル名として使えません。

Illegal SMF data

- 内 容: スタンダードMIDIファイルでないファイルをロードしようとしたとき。

Illegal SMF division

- 内 容: タイムコード・ベースになっているスタンダードMIDIファイルをロードしようとしたとき。

Illegal SMF format

- 内 容: フォーマット0または1以外のスタンダードMIDIファイルをロードしようとしたとき。

M

Master Track can't be recorded alone

- 内 容: シングル・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、カレント・トラックをマスター・トラックにしてレコーディングを開始しようとしたとき。
- 対 策: レコーディングするトラックを1~16にしてレコーディングを開始してください。

Measure size over limit

- 内 容: スタンダードMIDIファイルのロード時、1小節のイベント数が最大容量(約10000イベント)を超えています。
- 内 容: エディットを実行すると、1小節のイベント数が最大容量(約10000イベント)を超えてしまいます。
- 対 策: 必要ないデータをイベント・エディット等で消去してください。

Measure number over limit

- 内 容: エディットを実行するとトラックの長さが999小節を超えてしまいます。
- 対 策: 必要ない小節を消去してください。

Medium changed

- 内 容: Diskモード・ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy ”実行時に、メディアが交換または排出されてしまいました。別メディア間でのコピーは実行できません。

Medium write protected

- 内 容: セーブ先のフロッピー・ディスクにライト・プロテクトがかかっています。
- 対 策: フロッピー・ディスクのライト・プロテクトを解除して、再度コマンドを実行してください。

Memory full

- 内 容: Sequencerモードのソング、トラック、パターン等のエディット時に、全ソングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリの容量を使い切ってしまう、エディットすることができない。
- 対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。
- 内 容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディングの途中で、レコーディング・データを格納する空きメモリーがなくなり、レコーディングを強制終了しました。
- 対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。
- 内 容: Diskモードで、スタンダードMIDIファイルのロード時、シーケンス・メモリーがいっぱいになりました。
- 対 策: ソング・データを消去(必要ならばそのデータをセーブしてから消去)してください。

Memory overflow

- 内 容: Diskモード“ Save Exclusive ”でエクスクリューシブ・データを受信中、シーケンス・メモリーの残り容量を超えてしまいました。
- 対 策: 複数のエクスクリューシブ・データを受信する場合は、いくつかに分けて本体に送信してください。

Memory protected

- 内 容: 本体内のプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキットにプロテクトがかかっています。
- 対 策: Globalモードでライト・プロテクトを解除して、再度ライトやロードを実行してください。

N

No data

内 容: スタンダードMIDIファイルのロード時、ファイルのイベントがありません。

No medium

内 容: Diskモードでコマンド実行時、実行先のフロッピー・ディスクが挿入されていません。

対 策: フロッピー・ディスクを入れてください。

No recording track specified

内 容: マルチトラックのリアルタイム・レコーディング時に、RECになっているトラックがない状態でレコーディングを開始しようとした。

対 策: レコーディングするトラックをRECに設定してください。

No space available on medium

内 容: ファイルのセーブまたはディレクトリを作成しようとしたとき、フロッピー・ディスク内に空き容量がありませんでした。

対 策: すでに存在しているファイルをデリートするか、十分な空き容量があるフロッピー・ディスクに交換してください。

Not enough memory

内 容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディング開始時に、最低限必要な空きメモリー(レコーディング開始ロケーションまでのBARイベント分のメモリーなど)を確保できていません。

対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

内 容: Diskモードで“ Save Exclusive ”を行なう際、シーケンス・メモリーの残り容量がありません。または、“ Load Exclusive ”を行なう際、必要な空きシーケンス・メモリーが確保できていません。

対 策: ソング・データを(必要ならばそのデータをセーブした後で)消去してください。

Not enough memory to load

内 容: Diskモードで、SNGファイルをロードしようとしたとき、メモリーに空き容量がありませんでした。

対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough memory to open pattern

内 容: パターンをオープンするとシーケンス・メモリーが足りず、エディットすることができません。

対 策: 必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去するか、パターンをオープンしないでください。

P

Pattern conflicts with events

内 容: バウンス時に、一方のトラックがパターンを含んでおり、もう一方のトラックの同じ小節にイベントまたはパターンが含まれているためバウンスできません。

対 策: パターンをオープンしてください。

Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

内 容: メジャー(小節)を移動させるとき、ディスティネーションのエンド・メジャーまたはソースのスタート・メジャーにパターンがプットされていて、パターンをオープンしていないため、エディットできません。

対 策: パターンをオープンしてください。

Pattern exists in destination or source track

Open pattern ?

内容: エディット時、ディスティネーションまたはソースとして指定したトラックにパターンがプットされています。パターンをオープンして実行する場合(パターンのイベントをコピーして実行します)は[F8](“ OK ”)キーを、パターンをオープンしないで実行する場合は[F7](“ Cancel ”)キーを押してください。

Pattern used in song

Continue ?

内 容: エディット時、指定したパターンがRPPRで使用されています。実行を続ける場合は[F8](“ OK ”)キーを、実行しない場合は[F7](“ Cancel ”)キーを押してください。

R

Root directory is full

内 容: フロッピー・ディスクのルート階層にファイルおよびディレクトリを作成しようとしたとき、そのディスクのルート・ディレクトリ・エントリー数を超えてしまいました。

対 策: 存在しているファイルまたはディレクトリをデリートするか、他のディスクに交換してください。

S

Source is empty

内 容: ソースに指定したトラックやパターンにデータが存在していません。

対 策: 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

T

There is no readable data

内 容: ファイル・サイズが0または、ロードやオープン操作でアクセスするデータがファイル内に存在していません。または、データの内容が壊れているなどでロードやアクセスできません。

This file is already loaded

内 容: 分割された.PCGファイルをロード時、すでにロードしたファイルをロードしようとした。

対 策: ロードしていない.PCGファイルをロードしてください。

U

Unable to create directory

内 容: 階層の上限(フルパスで76文字以内)を超えて、ディレクトリを作成しようとした。

Unable to save file

内 容: Diskモード・ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy ”実行時に、コピー先のパスが76を超えてしまいました。

内 容: Diskモードでファイルのセーブ時に、セーブ先のパスが76を超えてしまいました。

Y

You can't undo last operation Are you sure ?

内 容: イベント・エディットに入ると、(実際にイベントのエディットを実行せず終了した場合でも)1つ前のエディットのコンペアが実行できなくなります。イベント・エディットに入る場合は[F8] (“ OK ”)キーを、入らない場合は[F7] (“ Cancel ”)キーを押してください。

You can't undo this operation Are you sure ?

内 容: Sequencerモードでレコーディングやイベント・エディットを終えるとき、アンドゥ(コンペア機能)するための空きメモリーが確保できません。直前にレコーディングやエディットしたデータを残すときは[F8] (“ OK ”)キーを、以前のデータに戻す(直前にレコーディングやエディットしたデータを消す)ときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押してください。

内 容: Sequencerモードでのエディット時、アンドゥ(コンペア機能)するための空きメモリーが確保できません。エディットを実行する場合は[F8] (“ OK ”)キーを押します。(エディット前の状態には戻せません。)エディットを実行しない場合は[F7] (“ Cancel ”)キーを押してください。

対策: アンドゥ(コンペア機能)が実行できる空きメモリーを確保するために、必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去してください。実行する前にフロッピー・ディスクにデータを保存しておくことをおすすめします。

本機のデータ互換性

本機では、TRITON鍵盤モデルおよびTRITON-Rackの.PCGファイル、.SNGファイルを変換しながらロードすることができます。ただし、以下の制限及び注意事項があります。

TRITON 鍵盤モデル、TRITON-Rack の Arpeggio Pattern のパラメータ

本機では、アルペジエーターを持たないため、TRITON鍵盤モデルおよびTRITON-Rackの.PCG/.SNGファイルをロードした場合、プログラム、コンビネーション、各ソングに含まれるArpeggiatorのパラメータは読み込まれません。

また、ロード後の各KARMA機能関連のパラメータは初期化状態になります。

TRITON鍵盤モデルおよびTRITON-Rackの.PCGファイルをDiskモードで[F6]（“OPEN”）キーを押して開いたときに、Arpeggio Patternのディレクトリが存在していても表示はされません。

TRITON-Rackでは有効、本機では無効となるパラメータ

- 1 Program モードの AuditorRiffNumber “ AuditorRiff transpose の設定
内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。
- 2 Program 、Combination 、Multi モードのREALTIME CONTROLS[SELECT]C モードの設定
Cの設定にされていても、AまたはBで動作します。
- 3 Combination 、Multi モードの ProgramSelect のバンク EXB-A ~EXB-H の設定
本機では対応するプログラム・バンクがないため、正しく発音/動作しません。
- 4 Program モードのOSC 1 Drum Kit “ 073(E-D) ~ 152 (GM) ”の設定
本機では対応するドラムキット・ナンバーがないため、正しく発音/動作しません。

TRITON-Rackと本機のProgram、Combination、Drum Kitのバンク/ナンバーの構成を示します。(右図参照)

本機に対応するバンク/ナンバーがないTRITON-Rackの各種データは、本機では正しく発音/動作しません。TRITON-Rackから本機へのファイルのロードには注意が必要です。

5 Global モード・パラメータ

- “ Auto Arp. Program ”は、“ Auto KARMA Program ”のパラメータとして使用されます。
- “ Auto Arp. Combi ”は、“ Auto KARMA Combi ”のパラメータとして使用されます。
- Audio Inのパラメータは、ロードされません。

Program

TRITON-Rack	本機
INT-A	A
INT-B	B
INT-C	C
INT-D	D
INT-E	E
INT-F	F
G,g(1)...g(d)	G,g(1)...g(d)
EXT-A	-
EXT-B	-
EXT-C	-
EXT-D	-
EXT-E	-
EXT-F	-
EXT-G	-
EXT-H	-

Combination

TRITON-Rack	本機
INT-A	A
INT-B	B
INT-C	C
INT-D	D
INT-E	E
-	F
EXT-A	-
EXT-B	-
EXT-C	-
EXT-E	-
EXT-F	-
EXT-G	-
EXT-H	-

Drum Kit

TRITON-Rack	本機
000...015(I-A/B)	00...15(A/B)
016...031(E-A)	16...31(C)
032...047(E-B)	32...47(D)
048...063(E-C)	48...63(User)
064...079(E-D)	-
080...095(E-E)	-
096...111(E-F)	-
012...127(E-G)	-
128...143(E-H)	-
144...152(GM)	64...72(GM)

TRITON 鍵盤モデルでは有効、本機では無効になるパラメータ

1. TRITON 鍵盤モデルのGlobalモード・パラメータ

- “ PC I/F Baud Rate ”、“ Beep ”は、内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。
- “ MIDI Clock ”は、External PCI/F に設定されている場合、External として動作します。
- “ Auto Arpeggiator Program ”は、“ Auto KARMA Program ”のパラメータとして使用されます。
- “ Auto Arpeggiator Combination ”は、“ Auto KARMA Combi ”のパラメータとして使用されます。
- Audio Inputのパラメータは、ロードされません。

KARMA-MUSIC WORKSTATION MIDI IMPLEMENTATION

Oct.26.2000

Consult your local Korg dealer for more information on MIDI System Exclusive Implementation.

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Hex	Second	[H]	[D]	Third	[H]	[D]	Description (Transmitted by ...)	[H]	Hex	[D]	Decimal	ENA
Bn	kk	(kk)	40	(64)	(vv)	(vv)	(vv)	Note Off (Key Off)					*1 A
Bn	kk	(kk)	41	(65)	(vv)	(vv)	(vv)	Note On (Sequence data)					*1 A
Bn	00	(00)	mm	(mm)	(mm)	(mm)	(mm)	Bank Select (MSB)					PB
Bn	02	(02)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Modulation					C
Bn	04	(04)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Foot Pedal					C
Bn	05	(05)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Portamento Time					C
Bn	08	(08)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Post IFX Panpot					C
Bn	0A	(10)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Panpot					C
Bn	0B	(11)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Expression					C
Bn	0C	(12)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Effect Control 1					C
Bn	0E	(14)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Effect Control 2					C
Bn	0D	(13)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Effect Control 3					C
Bn	10	(16)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Multi Purpose Ctr11					C
Bn	11	(17)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Multi Purpose Ctr12					C
Bn	12	(18)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Multi Purpose Ctr13					C
Bn	13	(19)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Multi Purpose Ctr14					C
Bn	14	(20)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(Knob-B = Knob Mod2)					C
Bn	15	(21)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(Knob-B = Knob Mod3)					C
Bn	16	(22)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(Knob-B = Knob Mod4)					C
Bn	17	(23)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(KARMA Knob)					*3
Bn	18	(24)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(KARMA Knob2)					*3
Bn	19	(25)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(KARMA Knob3)					*3
Bn	1A	(26)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(KARMA Knob4)					*3
Bn	1B	(27)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(KARMA Knob5)					*3
Bn	1C	(28)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(KARMA Knob6)					*3
Bn	1D	(29)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(KARMA Knob7)					*3
Bn	1E	(30)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(KARMA SCENE)					*3
Bn	1F	(31)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(KARMA LATCH, A.SW=KARMA Latch)					*3
Bn	20	(32)	bb	(bb)	(vv)	(vv)	(vv)	(BANK keys, Prog/Combi change)					*2 PB
Bn	41	(65)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Hold1					C
Bn	42	(66)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	Portamento Off/On					C
Bn	43	(67)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Soft Pedal					C
Bn	44	(68)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(A.SW = Soft)					C
Bn	47	(71)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Sound Controller 1					C
Bn	48	(72)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Sound Controller 2					C
Bn	49	(73)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Sound Controller 3					C
Bn	4A	(74)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Sound Controller 4					C
Bn	4B	(75)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Sound Controller 5					C
Bn	4C	(76)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Sound Controller 6					C
Bn	4D	(77)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Sound Controller 7					C
Bn	4E	(78)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Sound Controller 8					C
Bn	4F	(79)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Sound Controller 9					C
Bn	50	(80)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	Sound Controller 10					C
Bn	51	(81)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	Multi Purpose Ctr15					C
Bn	52	(82)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	Multi Purpose Ctr16					C
Bn	53	(83)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	Multi Purpose Ctr17					C
Bn	55	(85)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	Multi Purpose Ctr18					C
Bn	56	(86)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(KARMA SW1)					*3
Bn	57	(87)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(KARMA SW2)					*3
Bn	58	(88)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(CHORD TRIGGER1)					C
Bn	59	(89)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(CHORD TRIGGER2)					C
Bn	5A	(90)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(CHORD TRIGGER3)					C
Bn	5B	(91)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(KARMA SW1)					*3
Bn	5C	(92)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(KARMA SW2)					*3
Bn	5D	(93)	vv	(vv)	(vv)	(vv)	(vv)	(A.Pd1/Knob-B = MFx Send2, S Chg)					C
Bn	5E	(94)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(All Insert FX Off/On)					C
Bn	5F	(95)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(A.Pd1/Knob-B = MFx Send1, S Chg)					C
Bn	60	(96)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(Master FX Off/On)					C
Bn	61	(97)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(Master FX Off/On)					C
Bn	62	(98)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(Knob-B = MIDI CC#00-95)					C
Bn	63	(99)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(Knob-B = MIDI CC#00-95)					C
Bn	64	(100)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(KARMA RTC = MIDI CC#00-95)					*4
Bn	65	(101)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(KARMA TxCc = MIDI CC#00-95)					C
Bn	66	(102)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(KARMA GE data)					C
Bn	67	(103)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(KARMA GE data)					C
Bn	68	(104)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(Sequence data)					P
Bn	69	(105)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(Prog/Combi change)					P
Bn	70	(106)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(Prog/Combi change)					*2
Bn	71	(107)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(After-Touch)					P
Bn	72	(108)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(Channel Pressure)					P
Bn	73	(109)	00/7F	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(00/127)	(Bender Change)					P

A.Pd1: Assignable Pedal
A.SW: Assignable Switch
S Chg: Transmitted when change a Song No. (Seq. mode). (Status = EXT, EX2, BTH)
C/S Chg: Transmitted when change a Combination or Song No. (Seq. mode). (Status = EXT, EX2, BTH)
n: MIDI Channel No. (0 - 15) *****Usually Global Channel.
g: Always Global Channel No. (0 - 15)

ENA = A : Always Enabled
C : Enabled when Enable Control Change in Global mode is checked
P : Enabled when Enable Program Change in Global mode is checked
PB: Enabled when Enable Bank Select in Global mode is checked
T: Enabled when Enable Transmitted when change in Global mode is checked
Q : Enabled when Sequencer is playing (transmit), recording (receive)

*1: kk = 24 - 128 : Keyboard (61keys + Transpose)
*2: Program BankA000 - 127 : BankA 000 - 127 : mm,bb,pp
B000 - 127 : B 000 - 127 : 00,01, 00 - 7F = 3F,00, 00 - 7F
C000 - 127 : C 000 - 127 : 00,02, 00 - 7F = 3F,01, 00 - 7F
E000 - 127 : E 000 - 127 : 00,04, 00 - 7F = 3F,02, 00 - 7F
F000 - 127 : F 000 - 127 : 00,05, 00 - 7F = 3F,03, 00 - 7F
G001 - 128 : G 001 - 128 : 79,00, 00 - 7F = 79,00, 00 - 7F
g(1)-(9) 001 - 128 : : 78,00, 00 - 7F = 78,00, 00 - 7F
g(d) 001 - 128 : : 78,00, 00 - 7F = 78,00, 00 - 7F

*3: When "Default Setting" CC# is assigned to the KARMA RTC(Realtime Controls) in Global mode .
KARMA Relative Controls "Default Setting":
ON/OFF : CC#14
Knob1 : CC#22
Knob2 : CC#23
Knob3 : CC#24
Knob4 : CC#25
Knob5 : CC#26
Knob6 : CC#27
Knob7 : CC#28
Knob8 : CC#29
SCENE : CC#30
LATCH : CC#31
SW1 : CC#45
SW2 : CC#46
CHORD TRIGGER1 : CC#87
CHORD TRIGGER2 : CC#88
CHORD TRIGGER3 : CC#89
CHORD TRIGGER4 : CC#90

n: When in Program/Combination mode, Global channel.
When in Sequencer/Song Play mode, current selected track's channel.
*4: Transmitted when turn KARMA On.
Transmitted when change a GE (KARMA ON/OFF = On)
Transmitted when change a Program, Combination or Song No. (Seq. mode) (KARMA ON/OFF = On)

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES
Status Second Third [H] Hex. [D] Decimal
F2 ss (ss) tt (tt) Description (Transmitted when)
F3 ss (ss) tt (tt) Song Position Pointer
tt : Most significant [LSB]
Song Select (Song or Cue List is selected)
ss : Song(0-127)/Cue List(0-19) No. *4

Transmits Song Position Pointer message when in Sequencer and Song Play mode (Internal Clock)
Transmits Song Select message when in Sequencer mode (Internal Clock)
*4: For example, if time signature is 4/4 or 8/8, tt,ss = 00,10 means one measure.

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Hex	Second	[H]	[D]	Third	[H]	Hex	[D]	Decimal
F8	FA	FC	FE	Timing Clock	(Always in Prog/Combi/Seq/Song Play/Global mode) *				
FA	FB	FC	FE	Start	(START in Seq/Song Play mode) *				
FB	FC	FE	FE	Continue	(Continue START in Seq/Song Play mode) *				
FC	FE	FE	FE	Stop	(STOP in Seq/Song Play mode) *				
FE	FE	FE	FE	Active Sensing	(Always)				

* Transmits these messages when MIDI Clock in Global mode is Internal.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE

Status	Hex	Description (Transmitted when ...)
F8	FA	Timing Clock (Always in Prog/Combi/Seq/Song Play/Global mode) *
FA	FB	Start (START in Seq/Song Play mode) *
FB	FC	Continue (Continue START in Seq/Song Play mode) *
FC	FE	Stop (STOP in Seq/Song Play mode) *
FE	FE	Active Sensing (Always)

* Transmits these messages when MIDI Clock in Global mode is Internal.

1-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (NON REALTIME)

DEVICE INQUIRY REPLY (Transmits when received a INQUIRY MESSAGE REQUEST)
[F0, 7E, 0g, 06, 02, 42, 5D, 00, 05, 00, nm, 00, vv, 00, F7]
3rd byte g : Global Channel
6th byte 42 : KORG ID
7th byte 5D : KARMA - Music Workstation ID
9th byte 05 : KARMA - Music Workstation Member Code
11th byte nm : System No. (01 -)
13th byte vv : System Version (01 -)

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

Master Volume
[F0, 7F, 0g, 04, 01, vv, mm, F7]
3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value (LSB)
7th byte mm : Value (MSB)
mm, vv = 00, 00 - 7F, 7F : Min - Max

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA
2-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	[H]	[D]	[I]	[D]	Description (Use)	[H]	[D]	[I]	ENA
Bn	8n	kk	(hk)	xx	(xx)		Note Off				A
Bn	9n	kk	(hk)	00	(00)		Note On				A
Bn	01	kk	(hk)	vv	(vv)		Poly Key Pressure	(vv)=1-127			A
Bn	02	kk	(hk)	vv	(vv)		Bank Select (MSB)	(as AMS)			T,Q
Bn	03	01	(01)	mm	(mm)		(as Joy Stick xy)				P
Bn	04	02	(02)	vv	(vv)		Modulation2				C
Bn	05	03	(03)	vv	(vv)		(as Joy Stick y)				C
Bn	06	04	(04)	vv	(vv)		(as AMS & FX Dmod Src =Pedal)				C
Bn	07	05	(05)	vv	(vv)		Portamento Time				C
Bn	08	06	(06)	vv	(vv)		Data Entry (MSB)				C
Bn	09	07	(07)	vv	(vv)		Volume Control	(for RPC edit)			C
Bn	10	08	(08)	vv	(vv)		Balance Control	(for Post IFX Panpot control)			*2
Bn	11	09	(09)	vv	(vv)		Panpot				C
Bn	12	10	(10)	vv	(vv)		Expression	(as FX Dmod Src =FX1)			C
Bn	13	11	(11)	vv	(vv)		Effect Control 1	(as FX Dmod Src =FX2)			C
Bn	14	12	(12)	vv	(vv)		Effect Control 2	(as KARMA ON/OFF)			C
Bn	15	13	(13)	vv	(vv)		Effect Control 3	(as KARMA ON/OFF)			C
Bn	16	14	(14)	\$3F/240	(563/264)		Multi Purpose Ctrl1	(as AMS & FX Dmod Src =Riboon)			*5
Bn	17	15	(15)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl2	(as AMS & FX Dmod Src =KnobM1)			C
Bn	18	16	(16)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl3	(as Value Slider)			C
Bn	19	17	(17)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl4	(as AMS & FX Dmod Src =KnobM2)			C
Bn	20	18	(18)	vv	(vv)		(as AMS & FX Dmod Src =KnobM3)			C	
Bn	21	19	(19)	vv	(vv)		(as KARMA Knob1)				C
Bn	22	20	(20)	vv	(vv)		(as KARMA Knob2)				*5
Bn	23	21	(21)	vv	(vv)		(as KARMA Knob3)				C
Bn	24	22	(22)	vv	(vv)		(as KARMA Knob4)				*5
Bn	25	23	(23)	vv	(vv)		(as KARMA Knob5)				C
Bn	26	24	(24)	vv	(vv)		(as KARMA Knob6)				*5
Bn	27	25	(25)	vv	(vv)		(as KARMA Knob7)				C
Bn	28	26	(26)	vv	(vv)		(as KARMA Knob8)				*5
Bn	29	27	(27)	vv	(vv)		(as KARMA Knob9)				C
Bn	30	28	(28)	vv	(vv)		(as KARMA Knob10)				*5
Bn	31	29	(29)	\$3F/240	(563/264)		(as KARMA SCENE)				C
Bn	32	30	(30)	\$3F/240	(563/264)		(as KARMA LATCH)				*5
Bn	33	31	(31)	bb	(bb)		(for Prog / Combi change)				C
Bn	34	32	(32)	bb	(bb)		(for RPC edit)				*1
Bn	35	33	(33)	vv	(vv)		Bank Select (LSB)				C
Bn	36	34	(34)	vv	(vv)		Data Entry (LSB)				C
Bn	37	35	(35)	vv	(vv)		Hold				C
Bn	38	36	(36)	vv	(vv)		Portamento Off/On				C
Bn	39	37	(37)	\$3F/240	(563/264)		Soft Pedal				C
Bn	40	38	(38)	vv	(vv)		Sound Controller 1	(for Sustain Level control)			C
Bn	41	39	(39)	vv	(vv)		Sound Controller 2	(for Resonance/HPP Cutoff ctrl)			C
Bn	42	40	(40)	vv	(vv)		Sound Controller 3	(for Release Time control)			C
Bn	43	41	(41)	vv	(vv)		Sound Controller 4	(for Attack Time control)			C
Bn	44	42	(42)	vv	(vv)		Sound Controller 5	(for LFP Cutoff control)			C
Bn	45	43	(43)	vv	(vv)		Sound Controller 6	(for Decay Time control)			C
Bn	46	44	(44)	vv	(vv)		Sound Controller 7	(for LFO1 Speed control)			C
Bn	47	45	(45)	vv	(vv)		Sound Controller 8	(for LFO1 Depth control)			C
Bn	48	46	(46)	vv	(vv)		Sound Controller 9	(for LFO1 Phase control)			C
Bn	49	47	(47)	vv	(vv)		Sound Controller 10	(for Filter EG Intensity ctrl)			C
Bn	50	48	(48)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl15	(as AMS & FX Dmod Src =SW 1)			C
Bn	51	49	(49)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl16	(as AMS & FX Dmod Src =SW 2)			C
Bn	52	50	(50)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl17	(as AMS & FX Dmod Src =Foot SW)			C
Bn	53	51	(51)	vv	(vv)		Multi Purpose Ctrl18	(as AMS & FX Dmod Src =CCH83)			*5
Bn	54	52	(52)	\$3F/240	(563/264)		(as KARMA SW1)				C
Bn	55	53	(53)	\$3F/240	(563/264)		(as CHORD TRIGGER1)				*5
Bn	56	54	(54)	\$3F/240	(563/264)		(as CHORD TRIGGER2)				C
Bn	57	55	(55)	\$3F/240	(563/264)		(as CHORD TRIGGER3)				*5
Bn	58	56	(56)	\$3F/240	(563/264)		(as CHORD TRIGGER4)				C
Bn	59	57	(57)	\$3F/240	(563/264)		(for Send 2 Level control)				*5
Bn	60	58	(58)	00/#00	(00/#00)		(for All Insert FX Off/On)				C
Bn	61	59	(59)	00/#00	(00/#00)		Effect 1 Depth				C
Bn	62	60	(60)	00/#00	(00/#00)		Effect 2 Depth				C
Bn	63	61	(61)	00/#00	(00/#00)		Effect 3 Depth				C
Bn	64	62	(62)	00/#00	(00/#00)		Effect 4 Depth				C
Bn	65	63	(63)	00/#00	(00/#00)		Effect 5 Depth				C
Bn	66	64	(64)	00	(00)		Data Increment	(for Master FX Off/On)			C
Bn	67	65	(65)	00	(00)		Data Decrement	(for RPC edit)			C
Bn	68	66	(66)	ss	(ss)		NREP Param No. (LSB)	(for NREP select)			*3
Bn	69	67	(67)	tt	(tt)		NREP Param No. (MSB)	(for NREP select)			*3
Bn	70	68	(68)	00	(00)		RPN Param No. (LSB)	(for RPNselect)			C
Bn	71	69	(69)	00	(00)		RPN Param No. (MSB)	(for RPNselect)			*4
Bn	72	70	(70)	00	(00)		Multi Purpose Ctrl19	(for Seq. recording (ce)=0-101)			C,Q
Bn	73	71	(71)	00	(00)		Reset All Controllers				C
Bn	74	72	(72)	00/7F	(00/7F)		Local Control Off/On				C
Bn	75	73	(73)	00	(00)		All Notes Off				A
Bn	76	74	(74)	00	(00)		Omi Mode Off	(as All Notes Off)			A
Bn	77	75	(75)	00	(00)		Omi Mode On	(as All Notes Off)			A
Bn	78	76	(76)	\$10	(516)		Mono Mode On	(as All Notes Off)			A
Bn	79	77	(77)	00	(00)		Mono Mode Off	(as All Notes Off)			A
Bn	80	78	(78)	00	(00)		Program Change	(for Prog/Combi change)			*1
Bn	81	79	(79)	00	(00)		Channel Pressure	(as After Touch)			P
Bn	82	80	(80)	bb	(bb)		Bender Change				C

*1: When Bank Map in Global mode is KOR6;
mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F : Bank A
00,01, 00 - 7F : Bank B
00,02, 00 - 7F : C
00,03, 00 - 7F : D
00,04, 00 - 7F : E
00,05, 00 - 7F : F
00,06, 00 - 7F : G
00,07, 00 - 7F : G
79,01-09, 00 - 7F : g(1)-g(9)
78,00, 00 - 7F : g(d)
001 - 128 : Bank A
000 - 127 : Bank B
000 - 127 : C
000 - 127 : D
000 - 127 : E
000 - 127 : F
001 - 128 : G
g(1)-g(9)
001 - 128 : g(d)
001 - 128 : G
38,00, 00 - 7F : G
3E,00, 00 - 7F : g(d)
001 - 128 : G
001 - 128 : g(d)
000 - 127 : Bank A
000 - 127 : B
000 - 127 : C
000 - 127 : D
000 - 127 : E
000 - 127 : F
001 - 128 : G
g(1)-g(9)
001 - 128 : g(d)
001 - 128 : G
00,00, 00 - 7F : G001 - 128
38,00, 00 - 7F : G001 - 128
3E,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128
3F,7F, 00 - 7F : Mute (KORG MUTE)
(MG) 00,01 - : Assign correspond program in G, g(1) - g(9)
(GS) 01,00 - : Assign correspond program in G, g(1) - g(9)

*2: n : When in Program mode, Global channel
When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each IFX's channel.

*3: tt,ss = 01.08 : Vibrato Rate
tt,ss = 01.09 : Vibrato Depth
tt,ss = 01.0A : Vibrato Delay
tt,ss = 01.20 : Filter Cutoff
tt,ss = 01.21 : Filter Resonance
tt,ss = 01.63 : EG Attack Time
tt,ss = 01.64 : EG Decay Time
tt,ss = 01.66 : EG Release Time
tt,ss = 14.kk : Drum Filter Cutoff*
tt,ss = 15.kk : Drum Filter Resonance *
tt,ss = 16.kk : Drum EG Attack Time *
tt,ss = 17.kk : Drum EG Decay Time*
tt,ss = 18.kk : Drum Coarse Tune*
tt,ss = 19.kk : Drum Fine Tune*
tt,ss = 1A.kk : Drum Volume *
tt,ss = 1C.kk : Drum Panpot *
tt,ss = 1D.kk : Drum Rev Send(Send2)*
tt,ss = 1E.kk : Drum Cho Send(Send1)*
* Only valid when Part Mode is Drum, MDrm1 - MdrM4.
Data Entry LSB value has no effect.
Data Entry LSB value has no effect.

*4: r = 0 : Pitch Bend Sensitivity (Bend Range)
= 1 : Fine Tune (Detune)
= 2 : Coarse Tune (Transpose)
For drum program, both of Fine Tune and Coarse Tune affect to Detune.
Data Entry LSB value has no effect for Pitch Bend Sensitivity and Coarse Tune.

*5: When "Default Setting" C# is assigned to the KARMA RTC(Realtime Controls) in Global mode .
n : When in Program/Combination mode, Global channel.
When in Sequencer/Song Play mode, current selected track's channel.

AMS : Alternate Modulation Source
FX Dmod Src : Effect Dynamic Modulation Source

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.
When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each timbre's/track's channel.(Status is INT or BTH)

g : Always Global Channel No. (0 - 15)
x : Random

ENA : Same as Transmitted data

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Use for)
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer (Location in Seq & KARMA Control) ss: Least significant [LSB] tt: Most significant [MSB]
F3	ss (ss)		Song Select (Song or Cue List select) ss : Song(0-127)/Cue List(0-19) No.

Receive Song Position Pointer when in Program/Combination/Sequencer mode (External Clock)
Receive Song Select when in Sequencer mode (External Clock)

When in the Cue List page (Seq mode SEQ 2.1),
Song Position Pointer and Song Select respond to Location and No. of Cue List.

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex]	Description (Use for.....)
FB	Timing Clock (Tempo, AMS & FX Dmod Src) *
FA	Start (Seq Start & KARMA Control) *
FB	Continue (Seq Continue start & KARMA Control) *
FC	Stop (Seq Stop & KARMA Control) *
FE	Active Sensing (MIDI Connect check)

* Receive when MIDI Clock in Global mode is External.

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE

2-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (NON REALTIME)
DEVICE INQUIRY (When received this message, transmits INQUIRY MESSAGE REPLY)
[F0,7E,nn,06,01,F7] 3rd byte: Channel = 0 - F : Global Channel
= 7F : Any Channel

GM System On (Receive when in Song Play mode)
[F0,7E,nn,09,01,F7] 3rd byte: Channel = 0 - F : Global Channel
= 7F : Any Channel

2-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

Master Volume
[F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value (LSB)
7th byte mm : Value (MSB)
mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

Master Balance
[F0,7F,0g,04,02,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value (LSB)
7th byte mm : Value (MSB)
mm,vv = 00,00:Left, 40,00:Center, 7F,7F:Right

Master Fine Tune (Control Master Tune(cent) in Global)
[F0,7F,0g,04,03,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value (LSB)
7th byte mm : Value (MSB)
mm,vv = 20,00:-50, 40,00:+00, 60,00:+50

Master Coarse Tune (Control Transpose (chromatic step) in Global)
[F0,7F,0g,04,04,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value (LSB)
7th byte mm : Value (MSB)
mm,vv = 34,00:-12, 40,00:+00, 4C,00:+12

オプション・ボード

取り付け作業の前に、必ずこの内容をよくお読みください

安全上のご注意

⚠ 警告

- ❌ 本製品の取り付け、修理、部品の交換などで、取扱説明書に記載されている以外のことは絶対にしないでください。
- ❌ 本製品の基板上の電子部品やコネクタには無理な力を加えたり、分解したりしないでください。感電、火災、故障の原因になります。
- ❗ 本製品を取り付ける前に、取り付ける機器の電源プラグと、周辺機器との接続コードを必ず抜いてください。感電や機器の破損の原因になります。

⚠ 注意

- ❌ 本製品を液体でぬらしたり、異物をのせたりしないでください。故障の原因になります。
- ❗ 本製品を触る前に、取り付ける機器の金属部に触れ、静電気を取り除いてください。静電気により電子部品を破損する恐れがあります。
- ❗ 本製品を取り扱うときは、基板裏側のリード(電子部品の足部)に触れないように作業してください。けがをする恐れがあります。
- ❌ 本製品を取り付ける際は、接続と関係のない部品や基板には絶対に触れないでください。感電や故障の原因になります。
- ❗ 本製品を取り付ける際は、本製品や取り付ける機器の金具等で手を切らないように作業してください。
- ❗ 本製品を取り付ける際は、取り付ける機器の中にネジなどを落とさないように作業してください。

誤った使用や改造による故障、破損の保証はいたしません。また、データの消失、破損による損害についても、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

オプション・ボードについて

本機は、オプション・ボードを取り付けることにより、機能を拡張することができます。次の2種類の拡張が行えます。

EXB-MOSS (DSP シンセサイザー・ボード)

スタンダード、リング・モジュレーション、VPM、レゾナンス、オルガン・モデル、エレクトリック・ピアノ・モデルなどの13種のおシレーター・アルゴリズムを持つMOSS音源を本機に搭載します。プログラム、コンビネーション、シーケンサー、ソング・プレイの各モードでMOSS音源が使用できます。MOSS音源の最大同時発音数は6です。

EXB-PCMシリーズ (PCMエクステンション・ボード)

16 Mbyteのマルチサンプル、ドラムサンプルを本機に搭載します。(詳細はシリーズによって異なります。)

EXB-PCM01: Piano/Classic Keyboards

EXB-PCM02: Studio Essentials

EXB-PCM03: Future Loop Construction

EXB-PCM04: Dance Extreme

EXB-PCM05: Vintage Archives

2000年12月現在

オプション・ボード取り付け時の注意

- ⚡ 静電気を発生させないように、取り付け作業をする前に塗装面以外の金属部分に触れたり、アースがとれている機器のアース線に触れるなどして、体の静電気を逃がしておいてください。製品内部やオプション・ボードの部品に影響をおよぼすことがあります。
 - ・各取り付け手順に従い、部品や、部品の向きを間違えないように正しく取り付けてください。
 - ・オプション・ボードの取り扱いには十分に注意してください。ボードを落としたり、強く押さえるなどの衝撃を与えると製品の故障や破壊の原因になることがあります。
 - ・基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要な部分に触れないようにしてください。
 - ・はずしたネジ(とワッシャー)はすべて使用しますので、なくさないようにしてください。
 - ・オプション・ボードおよび本体に取り付けられているネジ以外は使用しないでください。形や長さの違うネジを使用すると、製品の故障や破損の原因になることがあります。
 - ・取り付けたネジは、確実に締めて固定してください。
 - ・オプション・ボードは確実にコネクタースロットに取り付けてください。取り付け後も、必ず正しく取り付けられていることを確認してください。取り付けが不十分だと、接触不良や電源がショートをおこすなどの故障原因になることがあります。
 - ・取り付けまたは取り外し時に、部品やオプション・ボードなどを本体内部へ落とさないようにしてください。
- 落としたりしたネジや部品がとれない場合は最寄りのコルグ営業所、または営業技術課にお問い合わせください。

取り付け後の確認

- 本機は、電源をオンしたときに現在搭載されているオプション・ボード名をLCD画面に表示します。
各オプション・ボードを取り付けた後、必ず電源をオンにして、取り付けたオプション・ボード名がLCD画面に表示されることを確認してください。
表示されない場合は、取り付けの不備が考えられます。もう一度正しく取り付けられているかを確認し直してください。
取り付け等でご不明な点がありましたら、コルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

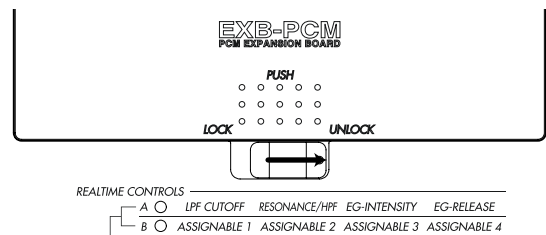


- EXB-PCM Slot1 (* * *): EXB-PCM Slot1 に搭載
- EXB-PCM Slot2 (* * *): EXB-PCM Slot2 に搭載
()内にシリーズ名を表示
- EXB-MOSS: EXB-MOSS 搭載

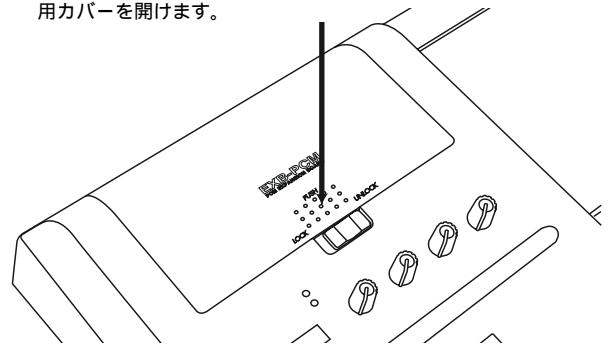
EXB-PCM の取り付け方法

- 同時に搭載できるEXB-PCMは最大2枚までです。
1枚のEXB-PCMを取り付ける場合、どちらのスロットに取り付けても正常に動作します。取り付けやすさの点から、奥側のスロット(EXB-PCM Slot2)から使用するとよいでしょう。
- 作業時に、本体やオプション・ボードなどの金具で手を切らないように注意してください。
- オプション・ボードの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC/ACパワー・サプライを抜いたままにしてください。

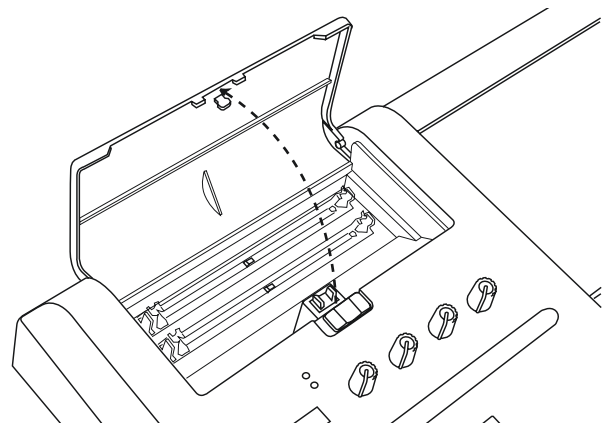
[LOCK/UNLOCK]スイッチをUNLOCK側にします。



図の部分を軽く押ししてEXB-PCM用カバーを浮かせ、EXB-PCM用カバーを開けます。

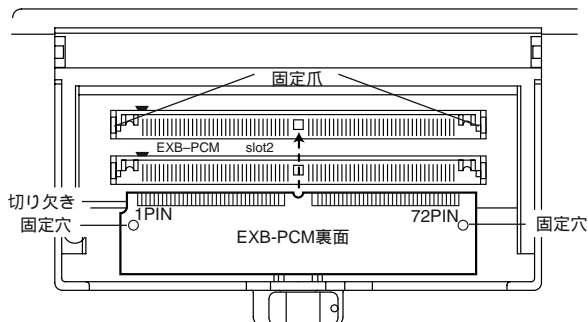


- EXB-PCM用カバーを開けたとき、後ろへ押しすぎないように注意してください。押しすぎると、カバーがはずれて破損する恐れがありますので注意してください。

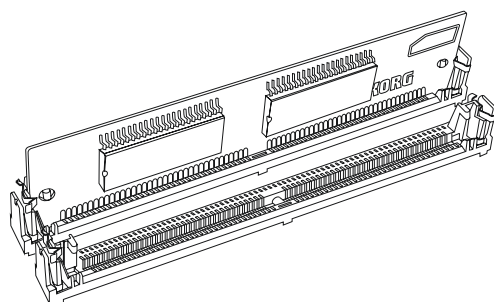
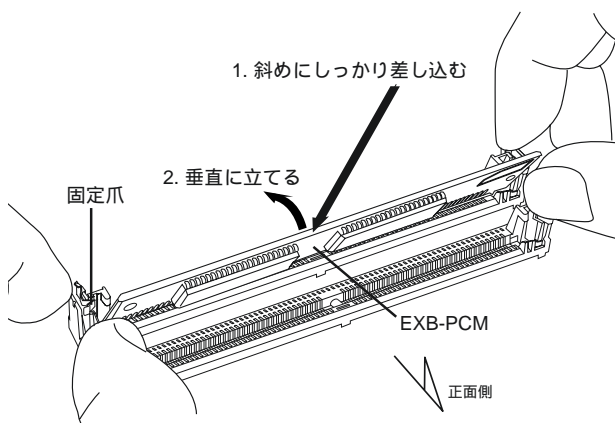


EXB-PCMを袋から取り出します。

EXB-PCMを取り付けるスロットの位置を確認してください。切り欠きがある方が1PIN側です。スロットの1PINのマーク(≡)に、EXB-PCMの1PIN側を合わせて取り付けます。



EXB-PCMをスロットの奥まで斜めにしっかり差し込んでから、スロット側の固定爪がEXB-PCMの固定穴にカチッと入るまで垂直に立てます。このとき、スロットの固定爪を左右に押し広げるとスムーズに入ります。



EXB-PCM用カバーを閉め、[LOCK/UNLOCK]スイッチをLOCK側にします。

⚠ カバーを閉めるときに[LOCK/UNLOCK]スイッチがLOCK側にあると、カバーは閉まりません。UNLOCK側にして、カバーを閉めてからLOCK側にしてください。

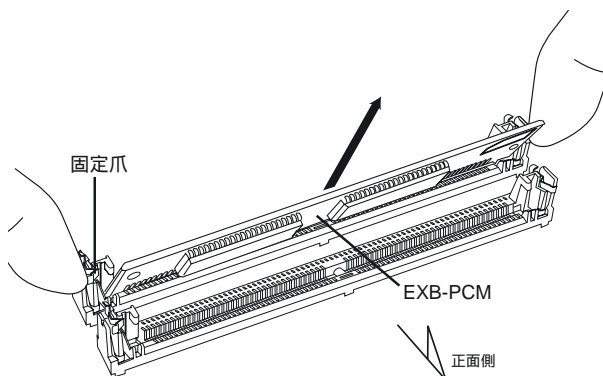
すべての作業が終わったら電源をオンにしてEXB-PCMが正しく取り付けられていることを確認してください。(「取り付け後の確認」P.265)

EXB-PCMの取り外し方

スロットの固定爪を左右に押し広げて(固定爪の押さえを外してから)斜めに倒して引き抜いてください。



奥側のEXB-PCMを取り外す場合は、前側のEXB-PCMを取り外してから、外してください。

⚠ 固定爪を左右に押し広げると、EXB-PCMが勢いよく飛び出して、すき間に入り込む場合があるので注意してください。



EXB-MOSS の取り付け方法

必ず前述の「オプション・ボード取り付け時の注意」をお読みになってから取り付けをはじめてください。

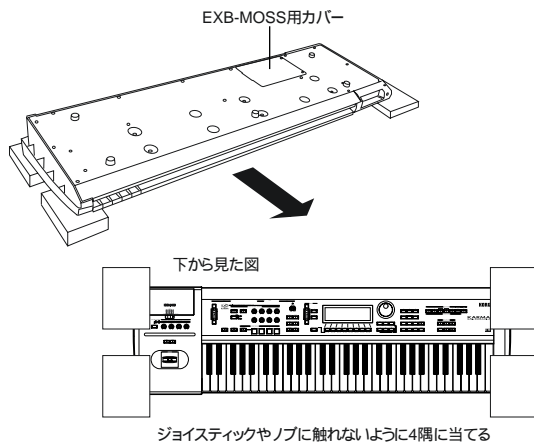
-  作業時に、本体やオプション・ボードなどの金具で手を切らないように注意してください。
-  オプション・ボードの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC/ACパワー・サプライを抜いたままにしてください。


お手持ちの+(プラス)ドライバーと、雑誌など(ジョイスティックやツマミなどを破損を防ぐためのもの:下図参照)を用意してください。

本体の電源をオフにして、AC/ACパワー・サプライやその他の機器などの接続コードを抜きます。

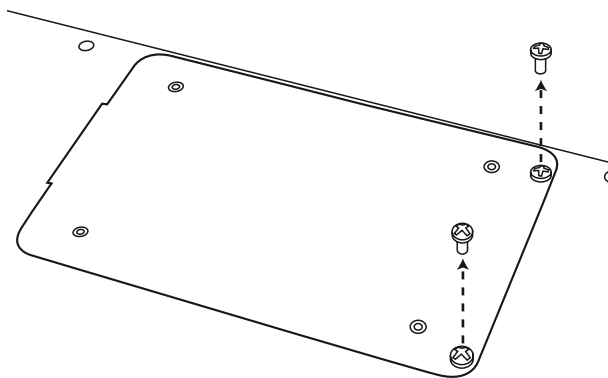
EXB-PCM用カバーが閉まっており、[LOCK/UNLOCK]スイッチがLOCK側になっていることを確認してください。

下図のようにジョイスティックやツマミなどの破損を防ぐために4隅に雑誌などを置き、その上に本体を裏返しにして乗せます。

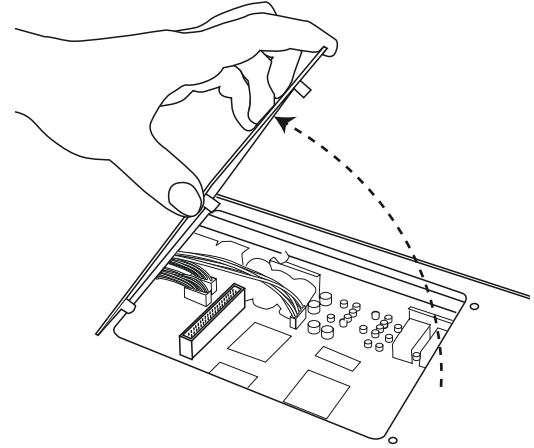


-  本体を裏返すときに、バランスをくずして落とさないように、注意してください。

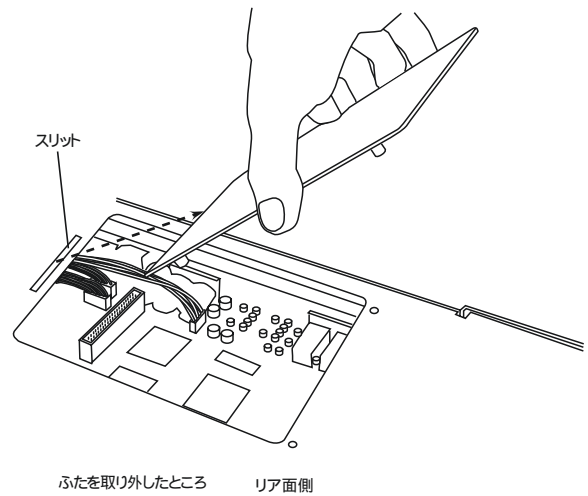
EXB-MOSS用カバーの2本のネジをドライバーで外します。



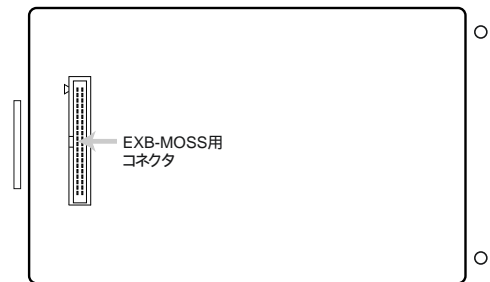
EXB-MOSS用カバーを図の位置くらいまで持ち上げます。



EXB-MOSS用カバーを本体スリットから引き抜きます。

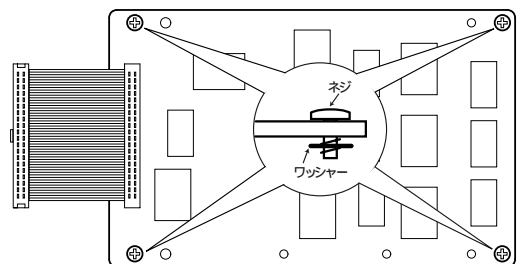


ふたを取り外したところ

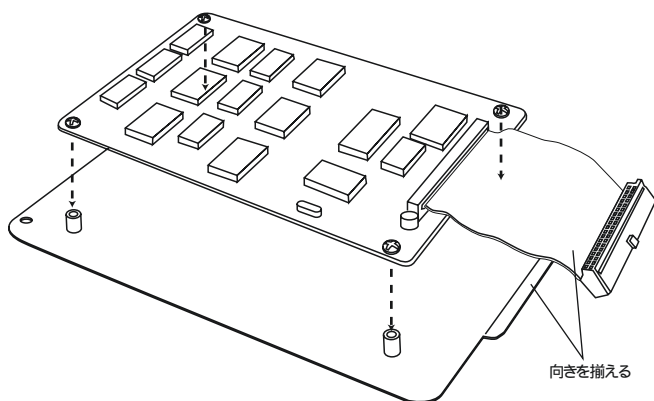


EXB-MOSSを袋から取り出します。

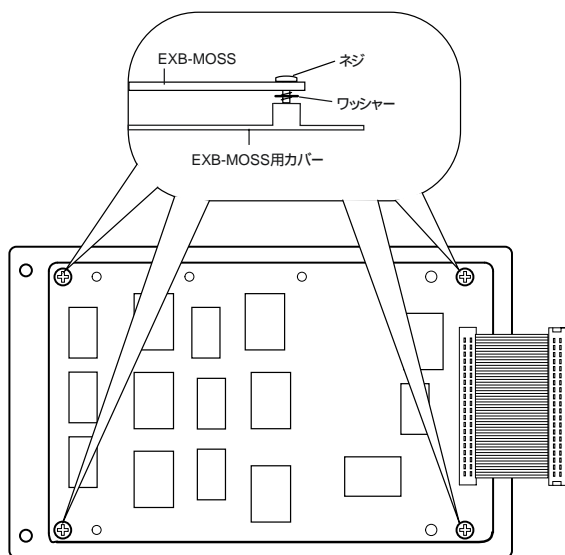
ボードの4隅に、4本のネジがワッシャーとともに付いていることを確認してください。



EXB-MOSSをEXB-MOSS用カバーにネジ4本で取り付けます。このとき、EXB-MOSSの向きと、EXB-MOSS用カバーの向きを図のようにして取り付けてください。

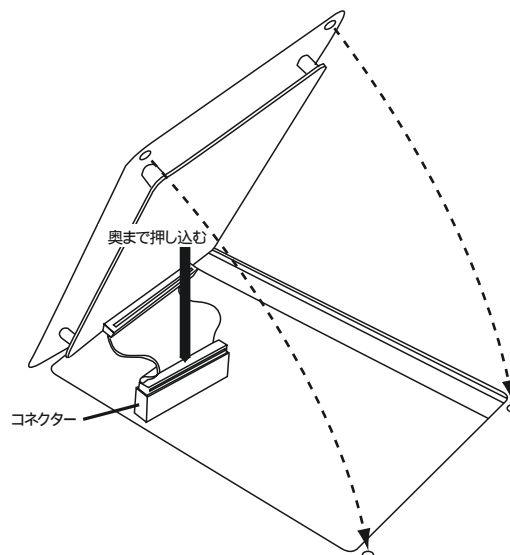


⚠ ネジ止めする前は金具からEXB-MOSSが少し浮いた状態になります。このとき、EXB-MOSSを必要以上の力で押さえ付けると、ネジやワッシャーが外れる場合があるので注意してください。



EXB-MOSS用カバーの突出部を本体スリットにさし、ケーブルをコネクタに取り付けます。EXB-MOSS用カバーを図のような角度にして、ケーブルを奥までしっかり押し込んでください。

⚠ ケーブルを接続する基板のコネクタ部以外は触れないようにしてください。



EXB-MOSS用カバーを閉じ、2本のネジを取り付けます。


すべての作業が終わったら電源をオンにしてEXB-MOSSが正しく取り付けられていることを確認してください。(☞「取り付け後の確認」)

オプション EXB-MOSS

別売オプションEXB-MOSSを搭載することによってMOSS音源が追加され、MOSS用のプログラム・バンクFが追加されます。

ここでは、MOSS音源のパラメータについてのみ説明します。

それ以外のパラメータについては、本機の「Parameter Guide」、「Basic Guide」、「GE Guide」を参照してください。

 ご使用の前に、本誌初めに記載されている「安全上の注意」を必ずお読みになってください。

EXB-MOSS の特長

EXB-MOSSは、同時発音数6ボイスのMOSS(Multi-Oscillator Synthesis System)音源のオプション・ボードです。

MOSS音源はSondius-XG*の技術を採用した物理モデル音源です。本機にEXB-MOSSを搭載することによって、プログラムのバンクFに128種類のMOSS音源プログラムが使用できるようになります。

バンクFはMOSS音源プログラム専用のバンクとして使用でき、コンビネーション、ソング、Song Playモードでティンバー/トラックにバンクFのプログラムが選択できるようになります。また、バンクA～EとG、g(0)～g(9)、g(d)のプログラムと組み合わせてコンビネーションやトラックを作成することもできます。

MOSS音源プログラムは、大きく分けてボイス、EG、LFO、エフェクト、コントローラの各部から構成されています。

ボイスは、オシレーターとフィルターで構成されています。

- ・オシレーターはスタンダード、リング・モジュレーション、VPM、レゾナンス、オルガン・モデル、エレクトリック・ピアノ・モデルなどの13種のオシレーター・アルゴリズムを持つオシレーター1/2とサブ・オシレーター、ノイズ・ジェネレーターを備えています。
- ・フィルターは、中心周波数(Center Frequency)を同時に2ポイント設定することによってヒューマン・ボイスやバイオリン、ギターボディ共鳴音のような音色作りが行なえるデュアル・バンドパス・フィルターなどの5タイプのフィルター(2系統)を備えています。

このボイス部を5基のEGと4基のLFOでモジュレートすることで、各ボイスに多彩な音程・音色・音量変化を与えます。

* 米国スタンフォード大学とヤマハ株式会社所有する物理モデル音源特許(<http://www.sondius-xg.com>掲載)のライセンスを受けて開発されています。

MOSS 音源プログラムの構成

MOSS音源プログラムは下図のような構成になっています。

OSC (オシレーター)

音色の基本となる波形を作り出す部分です。

PROG 2.1: Ed - Basic、PROG 2.3: Ed - OSC、PROG 3.1: Ed - Pitchでパラメータを設定します。

・ Oscillator 1/2 (オシレーター 1/2)

13種の発音方式(オシレーター・タイプ)が用意されています。これらのオシレーター・タイプから2つを組み合わせ、基本的な音程や、発振に関する各設定を行います。ただしオシレーター・タイプによっては1つだけで使用するものもあります。

PROG 2.1: Ed - Basic、Prog Basicページ、OSC Basicページ、PROG 2.3: Ed - OSCでパラメータを設定します。

・ Sub Oscillator (サブ・オシレーター)

4種類の基本的な波形から1つを選びます。

音程に関する設定はOscillator 1/2と同様に行えます。

PROG 2.1: Ed - Basic、Prog Basic、OSC Basicページでパラメータを設定します。

・ Noise Generator (ノイズ・ジェネレーター)

ホワイト・ノイズを発生します。マルチモード・フィルター(ローパス・フィルター、ハイパス・フィルター、バンドパス・フィルター)を通すことができます。

PROG 2.1: Ed - Basic、Noise Gen. ページでパラメータを設定します。

Mixer (ミキサー)

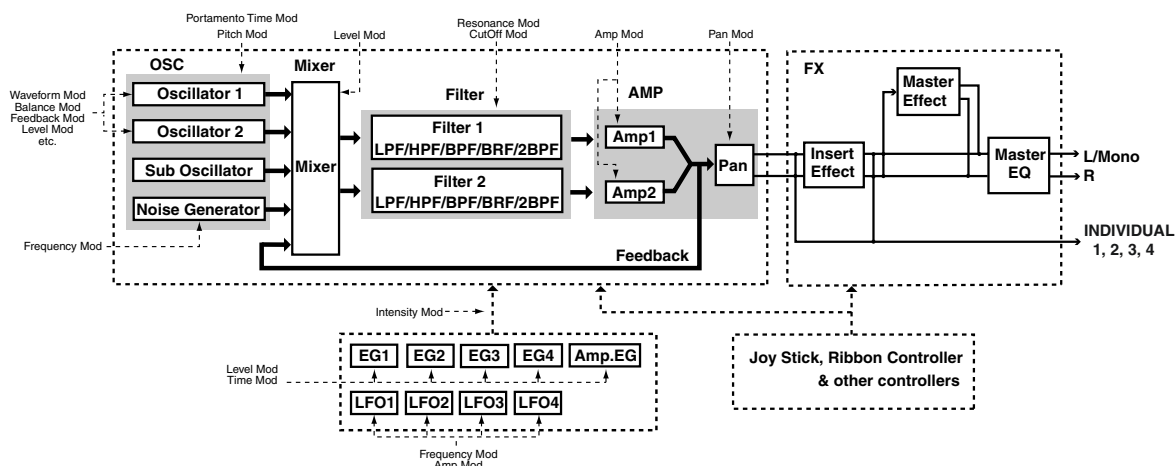
Oscillator 1/2、Sub Oscillator、Noise GeneratorとAMPからのフィードバックをミックスし、マルチモード・フィルター1/2(Filter 1/2)に出力します。

PROG 2.1: Ed - Basic、OSC Mixer1、OSC Mixer2ページでパラメータを設定します。

Filter (フィルター)

2基のマルチモード・フィルターを内蔵しています。フィルターは、タイプ(ローパス・フィルター、ハイパス・フィルター、バンドパス・フィルター、バンドリジェクト・フィルター、デュアル・バンドパス・フィルター)の中から選ぶことができます。また、2基のフィルターとミキサー、アンプとのルーティングも選ぶことができます。

PROG 4.1: Ed - Filterでパラメータを設定します。



AMP (アンプ)

2基のアンプを内蔵しています。それぞれに入力される信号は、フィルターのルーティングによって異なります。その他、アンプにはアンプ・コントロール用のアンプ・エンベロープ・ジェネレーター(Amp EG)を備えています。

PROG 5.1: Ed - Ampでパラメータを設定します。

FX (エフェクト)

アンプから出力された信号にエフェクトをかける部分です。他のバンクのプログラムと同じパラメータ構成になっています。

PROG 7.1: Ed - BUS、PROG 7.2: Ed - InsertFX、PROG 7.3: Ed - MasterFXでパラメータを設定します。

LFO

4基のLFOを備えています。設定したLFOを各パラメータのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に周期的変化を与えます。

PROG 5.3: Ed - LFOsでパラメータを設定します。

EG

4基の汎用エンベロープ・ジェネレーター(EG)を備えています。EGで設定した4基のEGを各パラメータのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に時間的な変化を与えます。

PROG 5.2: Ed - EGsでパラメータを設定します。

KARMA

他のプログラム・バンクと同様にKARMAを使用できます。

PROG 6.1: Ed - KARMA, 6.2:Ed - KARMA Mdl, 6.3:Ed - KARMA GE, 6.4:Ed - KARMA RTでパラメータを設定します。

プログラム・ベーシック

スケール、キー・アサイン、コントローラ(REALTIME CONTROLSノブ、SW1、SW2)の機能を設定します。

PROG 2.1: Ed - Basic、PROG 2.2: Ed - Ctrlでパラメータを設定します。

オシレータの特長

バンクFのオシレータ・タイプ(発音方式)は、Oscillator 1に13種類、Oscillator 2に9種類用意されています。

PROG 2.1: Ed - Basic、Prog Basicページ、またはOSC BasicページでOscillator 1/2のオシレータ・タイプをそれぞれ選択し、組み合わせ使用します。

Oscillator 1にSingle Size(Standard ~ E. Piano Model)のオシレータを選択しているときは、Oscillator 2にもStandard ~ E. Piano Modelのオシレータを選択することができます。Oscillator 1にDouble Size(Brass Model ~ Bowed String Mode)を選択した場合は、Oscillator 2は使用できません。

Standard (スタンダード)

アナログ・シンセサイザーのオシレータをシミュレートします。PWM(パルス・ウィズ・モジュレーション)が行えるなど、アナログ・シンセサイザーと同じような効果が得られます。(☞P.277、「EXB-MOSS取扱説明書」P.14)

Comb Filter (コム・フィルター)

ノイズやインパルスから音程成分を作り出すオシレータです。ノイズなサウンドだけではなく、シンセ・ベース的なサウンドからストリングス的なサウンドまで、幅広い音が得られます。(☞P.278、「EXB-MOSS取扱説明書」P.17)

VPM (Variable Phase Modulation)

フェイズ・モジュレーションにより倍音を作り出すオシレータです。2つのオシレータの位相変調とウェーブ・シェイプ・テーブルで音を加工することにより、豊かな倍音を得られます。(☞P.278、「EXB-MOSS取扱説明書」P.18)

Resonance (レゾナンス)

おもにマレット系やパッド系の音色に威力を発揮します。フィルター共振を応用したオシレータです。(☞P.279、「EXB-MOSS取扱説明書」P.20)

Ring Modulation (リング・モジュレーション)

Cross Modulation (クロス・モジュレーション)

Sync Modulation (シンク・モジュレーション)

アナログ・シンセサイザーで可能だった、オシレータ同士のモジュレーションを実現するための専用オシレータです。倍音が豊かなベル系、金属や鐘などのサウンドを生み出します。(☞P.279 ~ 280、「EXB-MOSS取扱説明書」P.21 ~ 23)

Organ Model (オルガン・モデル)

1つのオシレータで3本、2つのオシレータを使用して6本のドローパー・オルガンをシミュレートできます。

1本のドローパーで発音できる波形が4種類から選択ができるため、幅広い音色を得ることができます(☞P.280、「EXB-MOSS取扱説明書」P.23)

E.Piano Model (エレクトリック・ピアノ・モデル)

暖かみのあるピンテージ・ピアノ・サウンドをシミュレートしたフィジカル・モデルです。(☞P.280、「EXB-MOSS取扱説明書」P.24)

Brass Model (ブラス・モデル)

トランペット、トロンボーンなどの金管楽器をシミュレートしたフィジカル・モデルです。(☞P.281、「EXB-MOSS取扱説明書」P.26)。

Reed Model (リード・モデル)

サクソ、フルートなどの木管楽器をシミュレートしたフィジカル・モデルです。(☞P.282、「EXB-MOSS取扱説明書」P.28)

Plucked String Model (プラックト・ストリング・モデル)

ギター、ベースギターなどの弦楽器をシミュレートしたフィジカル・モデルです。(☞P.263、「EXB-MOSS取扱説明書」P.30)

Bowed String Model (ボウド・ストリング・モデル)

弦の弓弾きをシミュレートしたフィジカル・モデルです。(☞P.282、「EXB-MOSS取扱説明書」P.32)

プリロード・データのロード

EXB-MOSS付属フロッピーディスク「MOSS00FD」のデータをロードします。

フロッピー・ディスクには以下の内容のデータが含まれています。

MOSS.PCG

Programs	Bank A, B, C, D, F
Combinations	Bank A, B, C, D
Drum Kits	00 ~ 15(A/B)
Global setting	

MOSS.SNG

Cue List

Song(TRITON, TRITON Pro, TRITON ProX ソング・ファイル)

" Feet Hurt MOSS " by Scott Frankfurt

© 1999 Bleach Bros. Music(breachbros@earthlink.net) - all rights reserved.

note EXB-PCMシリーズ、EXB-MOSSの付属フロッピー・ディスクの.PCGファイル、.SNGファイルは、TRITONシリーズ用のファイルです。(2000年12月現在)


本機ではTRITONシリーズにあるアルベジエータ機能を持たないため、.PCG/.SNGファイルをロードした場合、プログラム、コンビネーション / 各ソングに含まれるアルベジエータ関連パラメータ設定は無視され、動作しません。

これらの.PCG/.SNGファイルは、KARMA機能の設定は含まれていません。ロードした場合、KARMA機能関連パラメータはすべて初期状態が設定されます。

また、プログラム、コンビネーションのCategoryが不適切となる場合があります。その他、TRITONシリーズとのデータ互換性についてはP.260を参照してください。

ProgramsのBank F(バンクF)がMOSS音源用のプログラム・データです。本機のMOSS音源用プログラム・バンクFにロードします。CombinationsのBank B(000...063)がBank Fのプログラムを使用したコンビネーションのデータとなっています。本機のコンビネーション・バンクEにロードします。

その他ProgramsのBank A,B,C,D、CombinationsのBank A、C、D、Drum Kits、Arpeggio Pattern、Global setting、Cue ListはTRITON用のデータです。

 本機にMOSS.PCGファイルをロードする際は、必ずファイル中のProgram Bank FとCombination Bank Bのデータだけをロードしてください。その他のデータをロードすると、本機のプリロード・データ設定が変わってしまいます。

また、MOSS.SNGをロードすると本機にはCue Listはロードされません。

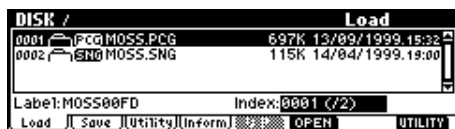
付属フロッピー・ディスクのロード方法

バンクFのプログラムをロードする方法

フロッピー・ディスク「MOSS00FD」をディスク・ドライブに入れます。

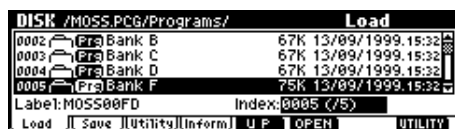
[DISK]キーを押して、Diskモードに入ります。

LCD画面に次のように表示されます。

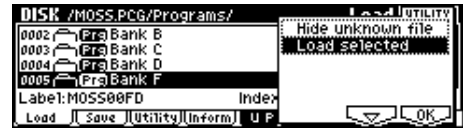


" Bank F "(バンクFのプログラム)を選びます。

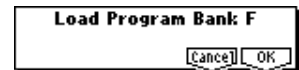
カーソル・キー[▲]、[▼]を押して" MOSS.PCG "を選び、[F6] (" OPEN ")キーを押してファイル開きます。同様の操作で" Programs "内の" Bank F "を選びます。



[F8] (" UTILITY ")キーを押してユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キーで" Load selected "を選び、[F8] (" OK ")キーを押します。



Load Program Bank Fダイアログが表示されます。



[F8] (" OK ")キーを押します。

" MOSS00FD "ディスク内のバンクFのプログラム・データだけが本機のプログラム・バンクFにロードされます。

バンクBのコンビネーションをロードする方法

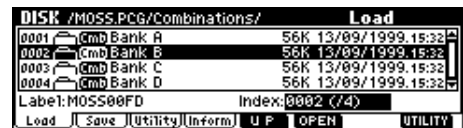
ここでは、コンビネーション・バンクFにロードする方法を示します。

バンクA、Bのプログラム設定や順番を変更している場合は、本機付属ディスクからバンクA、Bのプログラムをロードします。

EXB-MOSSのコンビネーション・バンクBは、バンクF(MOSS)のプログラムとプリロード・プログラム・バンクA、Bを組み合わせで作成しています。そのためEXB-MOSSのバンクBのコンビネーションをロードする場合は、プリロード・プログラムのバンクA、Bをロードしてください。(⇒BG P.93「データのロード方法」)

カーソル・キー[▲]、[▼]を押してMOSS.PCG内の" Combinations "を選び、[F6] (" OPEN ")キーを押します。

カーソル・キー[▲]、[▼]を押して" Bank B "を選びます。



[F8] (" UTILITY ")キーでユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キーで" Load selected "を選び、[F8] (" OK ")キーを押します。

Load Combination Bank Bダイアログが表示されます。

VALUE [▲]、[▼]キーで" To "をBank Fに設定します。



プリロード・データ、EXB-PCMシリーズ用データのロードを考慮して、Bank Fへのロードをおすすめします。

[F8] (" OK ")キーを押します。

" MOSS00FD "ディスク内のバンクBのコンビネーション・データだけが本機のバンクFにロードされます。

MOSS.SNGのデモ・ソングをロードする方法

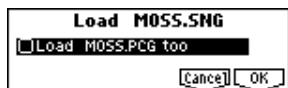
MOSS.SNGは、バンクFのプログラム等を使用したソング・ファイルです。

" バンクFのプログラムをロードする方法 "の操作 ~ を行います。

カーソル・キー[▲]、[▼]を押して“ MOSS.SNG ”を選びます。



[F8] (“ UTILITY ”)キーでユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キーで“ Load Select ”を選び、[F8] (“ OK ”)キーを押します。次のダイアログが表示されます。



“ Load MOSS.PCG too ”にチェックしないでロードしてください。チェックすると、ディスク内のプログラム・バンクA～Dも一緒にロードされます。

ロードする場合は、[F8] (“ OK ”)キーを押します。

“ MOSS-00FD ”ディスク内のデモ・ソングが本機にロードされます。

[SEQ]キーを押してSequencerモードに入り、SEQ 1.1: Play/RECを選び、[START/STOP]キーを押してデモ・ソングを演奏させます。

プログラム/コンビネーションの選択

プログラム/コンビネーションは、バンクA～Eと同様の方法で選びます。(BG P.20, 22)

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”でも選択できます。

付属フロッピー・ディスクのプログラム・リストは、「EXB-MOSS取扱説明書」P.50からの“ Voice Name List ”を参照してください。

プログラムで使用しているオシレータ・タイプやエフェクト・タイプの組み合わせによっては、プログラムを変更してから切り替わるまでに、多少の時間がかかる場合があります。

プログラムのエディット

PROG 1.1: PlayでバンクFのMOSS音源プログラムを選択しているときに、PROG 2.1～7.3でプログラム・パラメータをエディットできます。プログラム・パラメータに関しては、“パラメータ編”(P.275～)と「EXB-MOSS取扱説明書」を参照してください。

PROG 1.1: Play, Perform. Editページのパフォーマンス・エディター“ Stretch ”は、バンクFのプログラムには使用できません。

コンビネーションのエディット

コンビネーションでは、バンクFと、バンクA～E、G、g(0)～g(9)、g(d)のプログラムを組み合わせて使用できます。

また、バンクFのプログラムを複数個使用することも可能です。

インサート/マスター・エフェクトや独立オーディオ出力へのルーティング設定は、複数のティンバーで別々に設定できません。

バンクFのプログラムが発音しているときに、プログラムを変更すると、バンクFのプログラムの発音は止まります。

マルチ・ティンバーで演奏する場合、バンクFのプログラムが発音しているときに、そのティンバーのナンバーより前のナンバーのティンバーで、バンクFのプログラムを選択すると、発音中のバンクFの音にノイズが入ります。

ティンバーの設定

ここではティンバーへプログラムを選択する方法と、発音させるためのパラメータ設定の手順を示します。

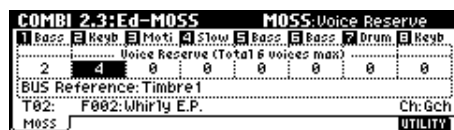
COMBI 1.1: Playを選びます。

各ページへの入りかたは、BG P.14 を参照してください。

エディットするコンビネーションを選びます。

COMBI 2.3: Ed - MOSSを選びます。

バンクFのプログラムを選択する前に、ここでMOSS音源の発音に関する設定をします。



“ Voice Reserve ”でバンクFのプログラムを発音させるボイス数を設定します。

バンクFのプログラムの最大同時発音数は6ボイスです。

例えば、ティンバー1はMOSS音源のベース系プログラムを最大2ボイス、ティンバー2はMOSS音源のエレクトリック・ピアノ系プログラムを最大4ボイスで使用する、というような設定ができます。

バンクA～EとG、g(0)～g(9)、g(d)のプログラムに対しては“ Voice Reserve ”の設定は無効です。使用しているプログラムをバンクFのプログラムからバンクA～EとG、g(0)～g(9)、g(d)のプログラムに変更したときは、設定に影響されずに発音します。

また、使用しているプログラムをA～EとG、g(0)～g(9)、g(d)のプログラムからバンクFのプログラムに変更したときは、“ Voice Reserve ”の設定にしたがって発音します。

“ Voice Reserve ”を0にしているティンバーにバンクFのプログラムを設定しても発音しません。

“ BUS Reference ”でバンクFのプログラムに、どのティンバーのルーティング設定を使用するかを選びます。

バンクFのプログラムを使用したティンバーが複数ある場合、その各ティンバーではインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立オーディオ出力へのルーティングを設定することはできません。使用しているすべてのバンクFのプログラムは、“ BUS Reference ”で選んだティンバーのルーティング設定になります。“ BUS Reference ”で選ぶティンバーは、バンクFのプログラムを使用したティンバーでなくてもかまいません。

ティンバーのルーティングは、COMBI 7.1: Ed - BUSで設定します。

以下の手順で設定します。

例)

“ BUS Reference ”をTimbre1(ティンバー1)に設定します。COMBI 7.1: Ed - BUS, BUSページでティンバー1の“ BUS Select ”をL/Rに設定します。

バンクFのプログラムを使用したティンバーはすべて、L/Rへ送られます。インサート・エフェクトへは送られません。

インサート・エフェクトへ送るときは、“BUS Select”をIFX1～IFX5に設定します。

(INDIVIDUAL) 1、2へ出力するときは、1、2、1/2に設定します。

COMBI 7.1: Ed - BUS, BUSページでティンバー1の“S1”を064、“S2”を127に設定します。

バンクFのプログラムを使用したティンバーは、ここで設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへ送られます。

インサート・エフェクトへ送ったときは、COMBI 7.2: Ed - InsertFX, Setupページの“S1”、“S2”で設定します。

note バンクA～EとG、g(0)～g(9)、g(d)のプログラムを使ったティンバーでは、ティンバーとプログラムで設定したセンド・レベルを掛け算した値が実際のセンド・レベルになります。バンクFのプログラムを使用したティンバーでは、センド・レベルの値がそのまま実際のレベルとなります。

! バンクA～EとG、g(0)～g(9)、g(d)のプログラムに対しては、“BUS Reference”の設定は無効です。

COMBI 2.1: Ed - Prog/Mix, Progページを選びます。



“Program Select”でバンクFのプログラムを選びます。

COMBI 2.1: Ed - Prog/Mix, Mixerページを選びます。

“Pan”でティンバーのパンポットを調整します。

ティンバーにバンクFのプログラムを選んだときは、RNDは無効となります。RNDに設定すると、C064と同様にセンターに定位します。

“Volume”でティンバーの音量を設定します。

その他のページでパラメータを設定します。

バンクFのプログラムを使用していないティンバーと同様に、各パラメータを設定します。

ただし、以下のパラメータは、ティンバーにバンクFのプログラムを使用したときは次のような動作になります。

- “OSC Select”は無効となります。(COMBI 3.1 - 2a)
- “Detune(BPM Adj.)”の動作範囲が±100となります。設定値が絶対値で100以上の場合でも、実際のデチューン値は±100セントとなります。(COMBI 3.1 - 3a)
- Key Zone/Vel Zoneの“Top Slope”、“Bottom Slope”は無効となります。(COMBI 3.3 - 2a)

Sequencer, Song Play モード

ソングの作成時(Sequencerモードのみ)や再生、また接続した外部シーケンサーなどから受信したデータの演奏や接続したMIDI機器の鍵盤による演奏に、バンクFのプログラムを選択することができます。

コンビネーションと同様に、複数のトラックにバンクFのプログラムを別々に使用できます。このときのバンクFのプログラムの最大同時発音数は6ボイスです。

! インサート/マスター・エフェクトのルーティング設定は、コンビネーションと同様に複数のトラックで別々に設定できません。

設定の方法、パラメータの動作、注意点はコンビネーションと同様です。P.272「コンビネーションのエディット」を参照してください。

コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作

バンクFのプログラムは、バンクA～EとG、g(0)～g(9)、g(d)のプログラムと同様に、MIDIコントロール・チェンジCC#70～79の受信やリアルタイム・コントロール機能のAモード/BモードによるREALTIME CONTROLSノブの操作で、プログラムの音色を変化させることができます。(P.242「コントロール・チェンジ送受信時の本機動作」)

Programモードでは、その状態をライト保存することができます。

CC#70: サステーン・レベル

“Sustain Level”(PROG 5.1: Ed - Amp, Amp EGページ, PROG 5.2: Ed - EGs, EG1～4ページ)

note Filter EG (PROG 4.1: Ed - Filter, Filter1/2ページ)、Amp Level EG (PROG 5.1: Ed - Amp, Amp1/2ページ)で選択しているEGに対応します。

CC#71: フィルター・レゾナンス・レベル

“Resonance to A”、“Resonance to B”(PROG 4.1: Ed - Filter, Filter1/2ページ)

CC#72: リリース・タイム

“Release Time”(PROG 5.1: Ed - Amp, AmpEGページ, PROG 5.2: Ed - EGs, EG1～4ページ)

note Filter EG (PROG 4.1: Ed - Filter, Filter1/2ページ)、Amp Level EG (PROG 5.1: Ed - Amp, Amp1/2ページ)で選択しているEGに対応します。

CC#73: アタック・タイム

“Attack Time”、“T Mod A”(PROG 5.1: Ed - Amp, AmpEGページ, PROG 5.2: Ed - EGs, EG1～4ページ)

note Filter EG (PROG 4.1: Ed - Filter, Filter1/2ページ)、Amp Level EG (PROG 5.1: Ed - Amp, Amp1/2ページ)で選択しているEGに対応します。

CC#74: ローパスフィルター・カットオフ・フリケンシー

“Frequency to A”、“Frequency to B”(PROG 4.1: Ed - Filter, Filter1/2ページ)

CC#75: デイケイ・タイム

“ Decay Time ”、“ Slope Time ”(PROG 5.1: Ed - Amp, AmpEG ページ、PROG 5.2: Ed - EGs, EG1 ~ 4 ページ)

note Filter EG(PROG 4.1: Ed - Filter, Filter1/2 ページ)、Amp Level EG(PROG 5.1: Ed - Amp, Amp1/2 ページ)で選択しているEGに対応します。

CC#76: ピッチ LFO スピード

“ LFO1 ~ 4 Frequency ”(PROG 5.3: Ed - LFOs, LFO1 ~ 4 ページ)

note Pitch AMS1、AMS2(PROG 3.1: Ed - Pitch, OSC1/2 ページ)、Common Pitch Mod. AMS(PROG 3.1: Ed - Pitch, Common ページ)でLFO1 ~ 4を選択している場合に、そのLFOに対応します。

CC#77: ピッチ LFO インテンシティ

“ Modulation AMS1 Intensity ”、“ Modulation AMS2 Intensity ”(PROG 3.1: Ed - Pitch, OSC1/2 ページ)

“ Common Pitch Mod. AMS Intensity ”(PROG 3.1: Ed - Pitch, Common ページ)

note それぞれのAMSでLFO1 ~ 4を選択している場合に、そのLFOに対応します。

CC#78: ピッチ LFO デイレイ

“ LFO1/2、3、4 Fade ”(PROG 5.3: Ed - LFOs, LFO1 ~ 4 ページ)

note Pitch AMS1、AMS2(PROG 3.1: Ed - Pitch, OSC1/2 ページ)、Common Pitch Mod. AMS(PROG 3.1: Ed - Pitch, Common ページ)でLFO1 ~ 4を選択している場合に、そのLFOに対応します。

CC#79: フィルターEG インテンシティ

“ EG Intensity to A ”、“ EG Intensity to B ”(PROG 4.1: Ed - Filter, Filter1/2 ページ)

パラメータ編

パラメータの説明については、EXB-MOSSに付属の「EXB-MOSS取扱説明書」をお読みください。

「EXB-MOSS取扱説明書」中で表記されているパラメータ・ネームはTRITON/TRITON Pro/TRITON ProX搭載時のもので、本機搭載時のものとは異なりますが、説明の内容は同じです。

パラメータの見方

本誌ではパラメータについて、以下のことが記載されています。

- ・ KARMA Parameter (P.276 ~ P.287)

本機のパラメータ名と「EXB-MOSS取扱説明書」のパラメータ・ネームとの対応を記載しています。以下の手順でパラメータの説明を検索します。

本機のLCD画面から調べたいパラメータを確認します。

例としてPROG 2.1: Ed - Basic, Prog Basicページの“Mode”を検索します。

LCD画面のモードネームとページNo.を本誌の目次から検索します。

“Mode” PROG 2.1: Ed - Basic 本誌P.291

本機のLCD画面と本誌に表記されているLCD画面、モードネーム、ページNo.をもとに目的のパラメータを探します。(下図の実線矢印参照)

目的のパラメータ・ネームの横に表記されている参照ページとパラメータ・ネームをもとに「EXB-MOSS取扱説明書」の記載箇所を探します。(下図の実線矢印参照)

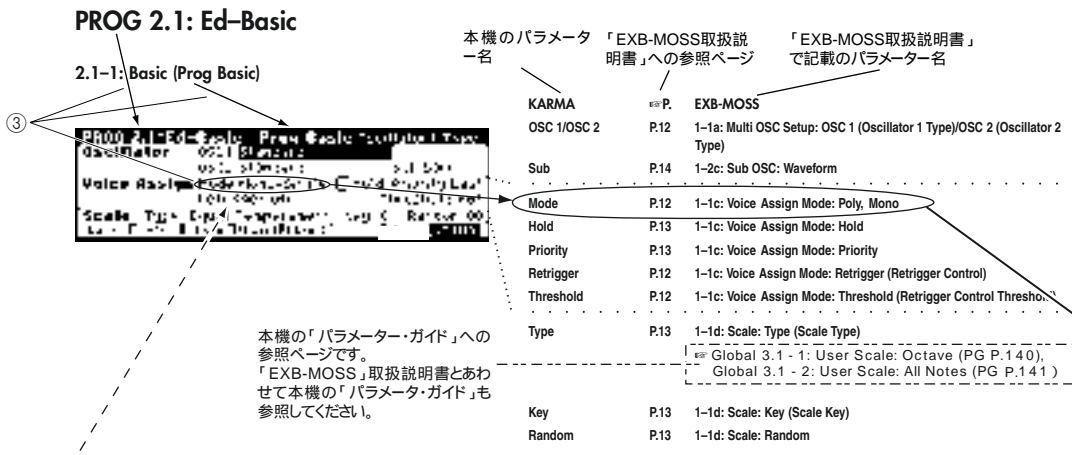
- ・ EXB-MOSS Parameter Index (P.288 ~ P.291)

「EXB-MOSS取扱説明書」に記載されているパラメータが本機上のどの画面にあるかを逆引きで検索できます。

以下の手順で検索します。

- ① 「EXB-MOSS取扱説明書」で調べたいパラメータ・ネームを確認します。
例として“Retrigger”を検索します。
- ② ページNo.、パラメータ・ネームをもとにEXB-MOSS Parameter Indexからパラメータ・ネームを探します。(下図の点線矢印参照)
- ③ パラメータ・ネームの横に表記されている参照ページとパラメータ・ネームで本機Parameterに記載されているX-ラメータ・ネームを確認します。

本誌P.276「KARMA Parameters」



④ 本誌(P.288 ~)「EXB-MOSS Parameter Index」

Release (Release Time)	
Amp EG: Time	5.1-3: AmpEG: L ※P.285
EG1..4: Time	5.2-1..4: EG1..4: L ※P.285
Reso	
Reed Model: Bell Character	2.3-1: Reed: Bell ※P.281
Reso (Resonance)	
Resonance: BPF Parameters	2.3-2: Resonance: BPF: BPF1..4 ※P.279
Resonance	
Filter: Filter A	4.1-1/3: Filter1/2: Reso to A/B ※P.284
Noise Generator	2.1-3: Noise Gen. ※P.276
Brass Model: Bell Character	2.3-1: Brass: Bell ※P.281
Retrigger (Retrigger Control)	
Prog Basic: Voice Assign Mode	2.1-1: Prog Basic: Voice Assign ※P.276
RI (Release Time AMS2 Intensity)	
Amp EG: Time Modulation	5.1-3: AmpEG: T Mod.: R ※P.285
EG1..4: Time Modulation	5.2-1..4: EG1..4: T Mod.: R ※P.285
Rosin	
Bowed String Model: Bow Speed	2.3-2: Bowed String: Bow: Bow Speed ※P.283
Routing	
Filter: Routing	4.1-1/3: Filter1/2 ※P.284

EXB-MOSS付属「EXB-MOSS取扱説明書」(P.12)

1-1a: Multi OSC Setup
オシレータを設定します。
ここで選択するオシレータタイプによって「1 - 3: OSC 1」、「1 - 4: OSC 2」で設定するパラメータが異なります。(Link: 1 - 2a, 1 - 2b)

OSC 1 (Oscillator 1 Type)
[Standard...Bowed String Model]
オシレータ1で使用するオシレータタイプを選びます。
各オシレータタイプについては、本誌P.4「オシレータの特長」を参照してください。

Single Size
Standard (スタンダード)
Comb Filter (コム・フィルタ)
VPM (マルチ・フェーズ・モジュレーション)
Resonance (レゾナンス)
Ring Modulation (リング・モジュレーション)
Cross Modulation (クロス・モジュレーション)
Sync Modulation (シンク・モジュレーション)
Organ Model (オルガン・モデル)
E. Piano Model (エレクトリック・ピアノ・モデル)

Detune [0...99]
ユニゾンにより同時に発音する音をデチューンします。

1-1c: Voice Assign Mode
打鍵と発音の関係を設定します。
Poly, Mono [Single, Multi]
モノフォニック発音にするか、ポリフォニック発音にするかを選択します。
Poly: ポリフォニック発音
Mono (Single): シングル・トリガーのモノフォニック発音
Mono (Multi): マルチ・トリガーのモノフォニック発音
Polyを選択したときは「Retrigger」のThresholdの設定はありません。

Retrigger (Retrigger Control) [Off...MIDI:CC#83]
ノート・オン時にEG、LFOをリセットする(EGはスタートレベルに戻り、LFOは各波形の周期の始まりに戻る)ことを「リトリガー(Retrigger)する」といいます。ノート・オン時にリトリガーさせるかどうかを切り替えるコントロールを選択します。

Program Mode

PROG 1.1: Play

1.1-1: Program

バンクF以外のプログラムと同様のパラメータです。

☞ PG P.2 PROG 1.1 - 1: Program)



1.1-2: P Edit (Perform. Edit)

バンクF以外のプログラムと同様のパラメータです。

ただし、バンクFのプログラムでは“Stretch”は無効になります。

☞ PG P.3 PROG1.1 - 2: Perform Edit

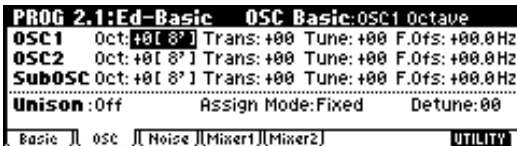


PROG 2.1: Ed-Basic

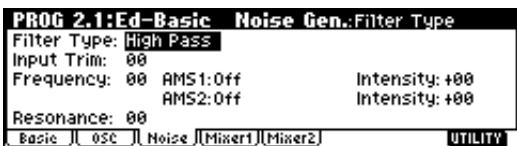
2.1-1: Basic (Prog Basic)



2.1-2: OSC (OSC Basic)



2.1-3: Noise (Noise Gen.)



1.1-3: KARMA

1.1-4: K.RTC (KARMA RTC)

1.1-5: Note (Note Activity)

バンクF以外のプログラムと同様のパラメータです。

☞ P.5 PROG 1.1 - 3: KARMA

☞ P.5 PROG 1.1 - 4: K.RTC (KARMA RTC)

☞ P.5 PROG 1.1 - 5: Note (Note Activity)

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
OSC 1/OSC 2	P.12	1-1a: Multi OSC Setup: OSC 1 (Oscillator 1 Type)/OSC 2 (Oscillator 2 Type)
Sub	P.14	1-2c: Sub OSC: Waveform
Mode	P.12	1-1c: Voice Assign Mode: Poly, Mono
Hold	P.13	1-1c: Voice Assign Mode: Hold
Priority	P.13	1-1c: Voice Assign Mode: Priority
Retrigger	P.12	1-1c: Voice Assign Mode: Retrigger (Retrigger Control)
Threshold	P.12	1-1c: Voice Assign Mode: Threshold (Retrigger Control Threshold)
Type	P.13	1-1d: Scale: Type (Scale Type) ☞ GLOBAL 3.1 - 1a: User Octave Scale(PG P.140), GLOBAL 3.1 - 2b: User All Notes Scale(PG P.141)
Key	P.13	1-1d: Scale: Key (Scale Key)
Random	P.13	1-1d: Scale: Random

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Oct	P.14	1-2a: OSC 1 Multi OSC Setup: Octave
Trans	P.14	1-2a: OSC 1 Multi OSC Setup Transpose
Tune	P.14	1-2a: OSC 1 Multi OSC Setup: Tune
F.Ofs	P.14	1-2a: OSC 1 Multi OSC Setup: F.Offset (Frequency Offset)
Unison	P.12	1-1b: Unison: Unison
Assign Mode	P.12	1-1b: Unison: Mode
Detune	P.12	1-1b: Unison: Detune

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Filter Type	P.34	1-5a: Noise Generator: Filter Type
Input Trim	P.34	1-5a: Noise Generator: Input Trim
Frequency	P.34	1-5a: Noise Generator: Frequency (Cutoff Frequency)
AMS1	P.35	1-5b: Frequency Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	P.35	1-5b: Frequency Modulation: Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity)
AMS2	P.35	1-5b: Frequency Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	P.35	1-5b: Frequency Modulation: Intensity (Cutoff Frequency AMS2 Intensity)
Resonance	P.34	1-5a: Noise Generator: Resonance

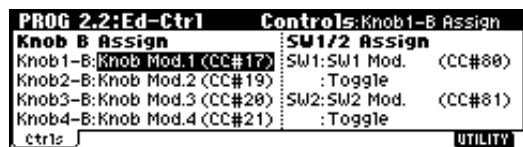
2.1-4: Mixer1/2.1-5: Mixer2



KARMA	≡ P.	EXB-MOSS
OSC1 Level	P.35	1-6a: Mixer1: OSC1 (OSC1 Output Level)
AMS	P.35	1-6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.35	1-6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity)
OSC2 Level	P.35	1-6a: Mixer1: OSC2 (OSC2 Output Level)
AMS	P.35	1-6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.35	1-6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity)
SubOSC Level	P.35	1-6a: Mixer1: Sub OSC
AMS	P.35	1-6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.35	1-6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity)
Noise Level	P.35	1-6a: Mixer1: Noise
AMS	P.35	1-6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.35	1-6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity)
Feedback Level	P.35	1-6a: Mixer1: Feedback
AMS	P.35	1-6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.35	1-6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity)

PROG 2.2: Ed-Ctrl

2.2-1: Ctrls (Controls)



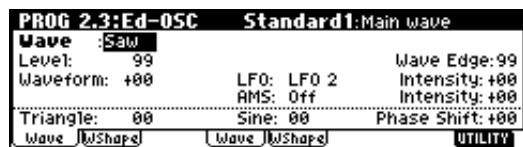
KARMA	≡ P.	EXB-MOSS
Knob1-B		
Knob2-B	P.36	1-7b: Realtime Control Knobs B-Assign
Knob3-B		≡ PROG 2.2 - 1a: Knob B Assign(PG P.10)
Knob4-B		
SW1		
SW1 Mode	P.36	1-7a: Panel Switch Assign
SW2		≡ PROG 2.2 - 1b: SW1/2 Assign(PG P.10)
SW2 Mode		

PROG 2.3: Ed-OSC

Standard

≡ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.14

2.3-1: Wave



KARMA	≡ P.	EXB-MOSS
Main Wave	P.15	1-3a: Wave: Main Wave
Level	P.15	1-3a: Wave: Level
Wave Edge	P.15	1-3a: Wave: Wave Edge
Waveform	P.15	1-3b: Waveform: Waveform
LFO	P.15	1-3b: Waveform: LFO
Intensity	P.15	1-3b: Waveform: Intensity (Waveform Modulation LFO Intensity)
AMS	P.15	1-3b: Waveform: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.15	1-3b: Waveform: Intensity (Waveform AMS Intensity)
Triangle	P.15	1-3a: Wave: Triangle Level
Sine	P.15	1-3a: Wave: Sine Level
Phase Shift	P.15	1-3a: Wave: Phase Shift (Triangle & Sine Phase Shift)

2.3-2: WShape (Wave Shape)

PROG 2.3:Ed-OSC		Standard1:WShape Input	
Wave Shape			
Input Level: 50	AMS: Off	Intensity: +00	
Table Type: Clip		Offset: +00	
Shape: 50	AMS: Off	Intensity: +00	
Balance: 00	AMS: Off	Intensity: +00	
Wave [WShape]	[Wave] [WShape]		UTILITY

Comb Filter

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.17

2.3-1: Comb F

PROG 2.3:Ed-OSC		Comb F.1:Input	
Input : SUBOSC+Noise	Level:00	Noise Level:99	
	AMS: Off	Intensity: +00	
Feedback: 90	AMS1:0ff	Intensity: +00	
	AMS2:0ff	Intensity: +00	
High Damp:50	AMS: Off	Intensity: +00	
Comb F.]	[Comb F.]		UTILITY

VPM

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.18

2.3-1: Carrier

PROG 2.3:Ed-OSC		UPM1:Carrier Wave	
Carrier : Sine	AMS1:0ff	Intensity: +00	
Level: 99	AMS2:0ff	Intensity: +00	
Wave Shape:00	AMS1:0ff	Intensity: +00	
Type: 1	AMS2:0ff	Intensity: +00	
Feedback :00			
Carrier [Mod.]	[Carrier] [Mod.]		UTILITY

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Input Level	P.15	1-3c: Wave Shape: Input (Input Level)
AMS	P.15	1-3c: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.15	1-3c: Wave Shape: Intensity (Input Level AMS Intensity)
Table Type	P.16	1-3c: Wave Shape: Type (Wave Shape Table Type)
Offset	P.16	1-3c: Wave Shape: Offset (Wave Shape Offset)
Shape	P.16	1-3c: Wave Shape: Shape
AMS	P.16	1-3c: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.16	1-3c: Wave Shape: Intensity (Shape AMS Intensity)
Balance	P.16	1-3c: Wave Shape: Balance
AMS	P.16	1-3c: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.16	1-3c: Wave Shape: Intensity (Balance AMS Intensity)

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Input	P.17	1-3a: Input: Input
Level	P.17	1-3a: Input: Level (Input Wave Level)
Noise Level	P.17	1-3a: Input: Noise Level
Pulse Width	P.17	1-3a: Input: Pulse Width
AMS	P.17	1-3a: Input: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.17	1-3a: Input: Intensity (Input Wave Level AMS Intensity)
Feedback	P.17	1-3b: Feedback: Fbk (Feed Back)
AMS1	P.17	1-3b: Feedback: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	P.17	1-3b: Feedback: Intensity (Feedback AMS1 Intensity)
AMS2	P.17	1-3b: Feedback: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	P.17	1-3b: Feedback: Intensity (Feedback AMS2 Intensity)
High Damp	P.18	1-3c: High Damp: H. D (High Damp)
AMS	P.18	1-3c: High Damp: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.18	1-3c: High Damp: Intensity (High Damp AMS Intensity)

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Carrier Wave	P.18	1-3a: Carrier: Wave
Level	P.18	1-3a: Carrier: Level
AMS1	P.18	1-3a: Carrier: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	P.18	1-3a: Carrier: Intensity (Level AMS1 Intensity)
AMS2	P.18	1-3a: Carrier: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	P.18	1-3a: Carrier: Intensity (Level AMS2 Intensity)
Wave Shape	P.19	1-3a: Carrier: Wave Shape
Type	P.19	1-3a: Carrier: Type (Wave Shape Type)
AMS1	P.19	1-3a: Carrier: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	P.19	1-3a: Carrier: Intensity (Shape AMS1 Intensity)
AMS2	P.19	1-3a: Carrier: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	P.19	1-3a: Carrier: Intensity (Shape AMS2 Intensity)
Feedback	P.19	1-3a: Carrier: Feedback

2.3-2: Mod. (Modulator)

PROG 2.3:Ed-OSC		UPM1:Modulator Wave	
Modulator	Sine	AMS1:Off	Intensity:+00
Level:	00	AMS2:Off	Intensity:+00
Frequency Coarse:	01	AMS1:Off	Intensity:+00
Fine:	+00	AMS2:Off	Intensity:+00
Carrier	Mod.	Carrier	Mod.
			UTILITY

Resonance

☞「EXB-MOSS取扱説明書」P.20

2.3-1: Input

PROG 2.3:Ed-OSC		Resonance1:Input	
Input	Noise	AMS1:Off	Intensity:+00
Level:	99	AMS2:Off	Intensity:+00
Resonance Modulation			
		AMS: Off	Intensity:+00
Input	BPF	Input	BPF
			UTILITY

2.3-2: BPF

PROG 2.3:Ed-OSC		Resonance1:BPF1 Level				
Level:	F.Coarse:	AMS:	Int:	F.Fine:	Reso:	
BPF1	01	Off	+00	+00	90	
BPF2	99	02	Off	+00	+00	90
BPF3	99	03	Off	+00	+00	90
BPF4	99	04	Off	+00	+00	90
Input	BPF	Input	BPF			UTILITY

Ring Modulation

☞「EXB-MOSS取扱説明書」P.21

2.3-1: Ring

PROG 2.3:Ed-OSC		Ring Mod.1:Input	
Input	SUBOSC	Wave Edge:50	Type:1
Carrier	Sine	AMS1:Off	Intensity:+00
Mod. Depth	:99	AMS2:Off	Intensity:+00
Ring		Ring	
			UTILITY

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Modulator Wave	P.19	1-3b: Modulator: Wave
Level	P.19	1-3b: Modulator: Level
AMS1	P.19	1-3b: Modulator: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	P.19	1-3b: Modulator: Intensity (Level AMS1 Intensity)
AMS2	P.19	1-3b: Modulator: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	P.19	1-3b: Modulator: Intensity (Level AMS2 Intensity)
Frequency Coarse	P.19	1-3b: Modulator: Frequency Coarse
Fine	P.19	1-3b: Modulator: Fine
AMS1	P.19	1-3b: Modulator: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	P.19	1-3b: Modulator: Intensity (Frequency AMS1 Intensity)
AMS2	P.19	1-3b: Modulator: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	P.19	1-3b: Modulator: Intensity (Frequency AMS2 Intensity)

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Input	P.20	1-3a: Input: Input
Level	P.20	1-3a: Input: Level
AMS1	P.20	1-3a: Input: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	P.20	1-3a: Input: Intensity (Level AMS1 Intensity)
AMS2	P.20	1-3a: Input: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	P.20	1-3a: Input: Intensity (Level AMS2 Intensity)
AMS	P.20	1-3c: Resonance Modulation: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.20	1-3c: Resonance Modulation: Intensity (Resonance AMS Intensity)

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Level	P.20	1-3b: BPF Parameters: Level
F.Coarse	P.20	1-3b: BPF Parameters: Coarse
AMS	P.20	1-3b: BPF Parameters: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.20	1-3b: BPF Parameters: Int (BPF Frequency AMS Intensity)
F.Fine	P.20	1-3b: BPF Parameters: Fine
Reso	P.20	1-3b: BPF Parameters: Reso (Resonance)

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Input	P.21	1-3a: Wave: Input
Carrier Wave	P.21	1-3a: Wave: Carrier
Wave Edge	P.21	1-3a: Wave: Wave Edge
Type	P.21	1-3a: Wave: Type
Modulation Depth	P.21	1-3b: Modulation Depth: Depth
AMS1	P.21	1-3b: Modulation Depth: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	P.21	1-3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS1 Intensity)
AMS2	P.21	1-3b: Modulation Depth: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	P.21	1-3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS2 Intensity)

Cross Modulation

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.22

2.3-1: Cross

PROG 2.3:Ed-OSC		Cross Mod.1:Input	
Input	:SubOSC	Carrier	:Sine
Wave Edge	:50	Wave Edge	:50
Mod. Depth	:50	AMS1	:Off
		AMS2	:Off
		Intensity	:+00
			Intensity: +00
Cross		Cross	
			UTILITY

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Input	P.22	1-3a: Wave: Input
Carrier Wave	P.22	1-3a: Wave: Carrier
Wave Edge	P.22	1-3a: Wave: Wave Edge
Modulation Depth	P.22	1-3b: Modulation Depth: Depth
AMS1	P.22	1-3b: Modulation Depth: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	P.22	1-3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS1 Intensity)
AMS2	P.22	1-3b: Modulation Depth: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	P.22	1-3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS2 Intensity)

Sync Modulation

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.23

2.3-1: Sync

PROG 2.3:Ed-OSC		Sync Mod.1:Input	
Input	:SubOSC	Slave	:Saw
Wave Edge	:50	Wave Edge	:50
Sync		Sync.	
			UTILITY

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Input	P.23	1-3a: Wave: Input
Slave Wave	P.23	1-3a: Wave: Slave
Wave Edge	P.23	1-3a: Wave: Wave Edge

Organ Model

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.23

2.3-1: Drawbar

PROG 2.3:Ed-OSC		Organ1:Drawbar1 Wave			
Drawbar1	:Sine1	Drawbar2	:Sine1	Drawbar3	:Sine1
Level	:+00	Level	:+00	Level	:+00
AMS	:Off	AMS	:Off	AMS	:Off
Intensity	:+00	Intensity	:+00	Intensity	:+00
Drawbar	[Perc.]	Drawbar	[Perc.]	Drawbar	[Perc.]
					UTILITY

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Drawbar1...3 Wave	P.23	1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Wave
Drawbar1...3 Coarse	P.23	1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Coarse (Harmonics Coarse)
Drawbar1...3 Fine	P.23	1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Fine (Harmonics Coarse Fine)
Level	P.23	1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Level
AMS	P.23	1-3a: Tone Generator: Drawbar1: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.24	1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Intensity (Level AMS Intensity)

2.3-2: Perc.

PROG 2.3:Ed-OSC		Organ1:Drawbar1 Perc.			
Drawbar1		Drawbar2		Drawbar3	
Percussion	:00	Percussion	:00	Percussion	:00
Percussion Generator					
Level	AMS:Off	Intensity	:+00		
Trigger	Multi	Decay	:90		
Drawbar	[Perc.]	Drawbar	[Perc.]	Drawbar	[Perc.]
					UTILITY

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Percussion	P.24	1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Percussion
Level AMS	P.24	1-3b: Percussion Generator: Level AMS (Level Alternate Modulation Source)
Intensity	P.24	1-3b: Percussion Generator: Intensity (Level AMS Intensity)
Trigger	P.24	1-3b: Percussion Generator: Trigger
Decay	P.24	1-3b: Percussion Generator: Decay

E. Piano Model

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.24

2.3-1: E.Piano

PROG 2.3:Ed-OSC		E.Piano1:Hammer Frece			
Hammer	Force: 50	Vel.Curve	:50	Width: 50	Click: 00
Tone Generator		Decay	:80	Release	:00
Overtone	Level: 00	Frequency	:00	Decay	:00
Pickup	Location: 30	AMS	:Off	Intensity	:+00
Low EQ		Frequency	:00	Gain[dB]	:+00
E.Piano		E.Piano		E.Piano	
					UTILITY

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Force	P.24	1-3a: Hammer: Force
Vel. Curve	P.24	1-3a: Hammer: Force Velocity Curve
Width	P.24	1-3a: Hammer: Width (Hammer Width)
Click	P.25	1-3a: Hammer: Click Noise Level
Decay	P.25	1-3b: Tone Generator: Decay
Release	P.25	1-3b: Tone Generator: Release
Level	P.25	1-3c: Overtone: Level
Frequency	P.25	1-3c: Overtone: Frequency
Decay	P.25	1-3c: Overtone: Decay
Location	P.25	1-3d: Pickup: Location
AMS	P.25	1-3d: Pickup: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.25	1-3d: Pickup: Intensity (Pickup Location AMS Intensity)
Frequency	P.25	1-3e: Low EQ: Frequency
Gain[dB]	P.25	1-3e: Low EQ: Gain

Brass Model

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.26

2.3-1: Brass

PROG 2.3:Ed-OSC		Brass:Inst Type	
Inst Type: Brass 1	Jump Bend: <input checked="" type="checkbox"/> JS(+X) <input checked="" type="checkbox"/> JS(-X)		
Breath Pres.EG:EG 1	Int: +80	Strength: 00	Noise: 00
Pres.AMS 1: Off	Int: +00	2: Off	Int: +00
Lip: 80	AMS: Off	Int: +00	Bell Tone: 50
Reso: 10			
Peaking EQ	Frequency: 00	Q: 00	Gain[dB]: +00
Brass			UTILITY

KARMA	☞ P. EXB-MOSS
Inst Type	P.26 1-3a: Inst Type: Inst Type
Jump.Bend JS(+X)	P.26 1-3a: Jump Bend: JX(+X) (Joystick +X)
Jump.Bend JS(-X)	P.26 1-3a: Jump Bend: JX(-X) (Joystick -X)
Pres.EG	P.26 1-3b: Breath Pressure: EG
Int	P.27 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure EG Intensity)
Strength	P.27 1-3b: Breath Pressure: Strength
Noise	P.27 1-3b: Breath Pressure: Breath Noise
Pres.AMS1	P.27 1-3b: Breath Pressure: AMS1 (Alternate Modulation Source1)
Int	P.27 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS1 Intensity)
2	P.27 1-3b: Breath Pressure: AMS2 (Alternate Modulation Source2)
Int	P.27 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS2 Intensity)
Lip	P.27 1-3c: Lip Character: Lip
AMS	P.27 1-3c: Lip Character: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.27 1-3c: Lip Character: Intensity (Lip Character AMS Intensity)
Tone	P.27 1-3d: Bell Character: Tone
Reso	P.27 1-3d: Bell Character: Resonance
Frequency	P.27 1-3e: Peaking EQ: Frequency
Q	P.27 1-3e: Peaking EQ: Q
Gain[dB]	P.27 1-3e: Peaking EQ: Gain

Reed Model

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.28

2.3-1: Reed

PROG 2.3:Ed-OSC		Reed:Inst Type	
Inst Type: Hard Sax 1	Jump Bend: <input checked="" type="checkbox"/> JS(+X) <input checked="" type="checkbox"/> JS(-X)		
Breath Pres.EG:EG 1	Int: +70	Noise: 00	
Pres.AMS 1: Off	Int: +00	2: Off	Int: +00
Reed AMS:EG 2	Int: +70	Bell Tone: 30	Reso: 10
Peaking EQ	Frequency: 00	Q: 00	Gain[dB]: +00
Reed	WShape		UTILITY

KARMA	☞ P. EXB-MOSS
Inst Type	P.28 1-3a: Inst Type: Inst Type
Jump.Bend JS(+X)	P.28 1-3a: Jump Bend: JX(+X) (Joystick +X)
Jump.Bend JS(-X)	P.28 1-3a: Jump Bend: JX(-X) (Joystick -X)
Pres.EG	P.28 1-3b: Breath Pressure: EG
Int	P.28 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure EG Intensity)
Noise	P.28 1-3b: Breath Pressure: Breath Noise
Pres.AMS 1	P.28 1-3b: Breath Pressure: AMS1 (Alternate Modulation Source1)
Int	P.28 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS1 Intensity)
2	P.28 1-3b: Breath Pressure: AMS2 (Alternate Modulation Source2)
Int	P.28 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS2 Intensity)
AMS	P.29 1-3c: Reed Character: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.29 1-3c: Reed Character: Intensity (Reed AMS Intensity)
Tone	P.29 1-3d: Bell Character: Tone
Reso	P.29 1-3d: Bell Character: Reso
Frequency	P.29 1-3f: Peaking EQ: Frequency
Q	P.29 1-3f: Peaking EQ: Q
Gain[dB]	P.29 1-3f: Peaking EQ: Gain

2.3-2: WShape

PROG 2.3:Ed-OSC		Reed:WShape Table	
Wave Shape			
Table Type: Clip		Offset: +00	
Shape: 00	AMS: Off	Intensity: +00	
Reed	WShape		UTILITY

KARMA	☞ P. EXB-MOSS
Table Type	P.29 1-3e: Wave Shape: Type (Wave Shape Table Type)
Offset	P.29 1-3e: Wave Shape: Offset
Shape	P.29 1-3e: Wave Shape: Shape
AMS	P.29 1-3e: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.29 1-3e: Wave Shape: Intensity (Shape AMS Intensity)

Plucked String Model

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.30

2.3-1: String

PR06 2.3:Ed-05C		Plucked Str: Picking Point	
String	Picking Point: 80	AMS: Off	Int: +00
	Damp: 40 KTr: +40	AMS: Off	Int: +00
	Decay: 80 KTr: +00	Release: 40	
	Dispersion: 50	AMS: Off	Int: +00
String [Attack]			UTILITY

KARMA	P. EXB-MOSS
Picking Point	P.30 1-3c: String: Picking Point
AMS	P.30 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.31 1-3c: String: Intensity (Picking Point AMS Intensity)
Damp	P.31 1-3c: String: Damp
KTr	P.31 1-3c: String: KTr (Damp Keyboard Track)
AMS	P.31 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.31 1-3c: String: Intensity (Damp AMS Intensity)
Decay	P.31 1-3c: String: Decay
KTr	P.31 1-3c: String: KTr (Decay Keyboard Track)
Release	P.31 1-3c: String: Release
Dispersion	P.31 1-3c: String: Dispersion
AMS	P.31 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.31 1-3c: String: Intensity (Dispersion AMS Intensity)

2.3-2: Attack

PR06 2.3:Ed-05C		Plucked Str: Attack Level	
Attack	Level: 99 Vel: +00	Noise: 30	Vel: +00
Curve	Up: 30 Vel: +00	Down: 30	Vel: +00
Harmonics	Point: 64	Ctrl: Off	Int: +00
Pickup: On	Location: 10	AMS: Off	Int: +00
Low EQ	Frequency: 00	Gain[dB]: +00	Boost: 00
String [Attack]			UTILITY

KARMA	P. EXB-MOSS
Level	P.30 1-3a: Attack: Attack Level
Vel.	P.30 1-3a: Attack: Velocity (Attack Level Velocity Control)
Noise	P.30 1-3a: Attack: Noise Level
Vel.	P.30 1-3a: Attack: Velocity (Noise Level Velocity Control)
Up	P.30 1-3b: Attack Curve: Up (Curve Up)
Vel.	P.30 1-3b: Attack Curve: Velocity (Curve Up Velocity Control)
Down	P.30 1-3b: Attack Curve: Down (Curve Down)
Vel.	P.30 1-3b: Attack Curve: Velocity (Curve Down Velocity Control)
Point	P.31 1-3d: Harmonics: Point
Ctrl	P.31 1-3d: Harmonics: Ctrl (Control)
Int	P.31 1-3d: Harmonics: Intensity (Harmonics Control Intensity)
Pickup	P.32 1-3e: Pickup: Pickup
Location	P.32 1-3e: Pickup: Location
AMS	P.32 1-3e: Pickup: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.32 1-3e: Pickup: Intensity (Pickup Location AMS (Alternate Intensity))
Frequency	P.32 1-3f: Low EQ: Frequency
Gain[dB]	P.32 1-3f: Low EQ: Gain
Boost	P.32 1-3f: Low EQ: Low Boost

Bowed String Model

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.32

2.3-1: String

PR06 2.3:Ed-05C		Bowed Str: Bowing Point	
String	Bowing Point: 80	AMS: Off	Int: +00
	Damp: 50	AMS: Off	Int: +00
	KTr Key: C4	Ramp Low: +00	High: +00
	Dispersion: 50	AMS: Off	Int: +00
	Bridge Reflection: 80	AMS: Off	Int: +00
String [Bow]			UTILITY

KARMA	P. EXB-MOSS
Bowing Point	P.33 1-3c: String: Bowing Point
AMS	P.33 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.33 1-3c: String: Intensity (Bowing Point AMS Intensity)
Damp	P.33 1-3c: String: Damp
AMS	P.33 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.33 1-3c: String: Intensity (Damp AMS Intensity)
KTr Key	P.33 1-3c: String: Damp Ktr Key (Damp Keyboard Track Key)
Ramp Low	P.33 1-3c: String: Ramp Low
Ramp High	P.33 1-3c: String: Ramp High
Dispersion	P.34 1-3c: String: Dispersion
AMS	P.34 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.34 1-3c: String: Intensity (Dispersion AMS Intensity)
Bridge Reflection	P.34 1-3c: String: Bridge Reflection
AMS	P.34 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.34 1-3c: String: Intensity (Bridge Reflection AMS Intensity)

2.3-2: Bow

PROG 2.3:Ed-OSC		Bowed Str:Differential	
Bow Speed	<input type="checkbox"/> Differential	EG: EG 1	Int: +50
	AMS1: Off	Int: +00	AMS2: Off
Bow Pressure	Rosin: 30	EG: EG 2	Int: +00
	EG: EG 2	Int: +00	AMS: Off
Peaking EQ	Frequency: 00	Q: 00	Gain[dB]: +00
String Bow			UTILITY

KARMA	EXB-MOSS
Differential	P.33 1-3a: Bow Speed: Differential
EG	P.32 1-3a: Bow Speed: EG
Int	P.32 1-3a: Bow Speed: Int (Seed Modulation EG Intensity)
AMS1	P.32 1-3a: Bow Speed: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Int	P.32 1-3a: Bow Speed: Intensity (Speed AMS1 Intensity)
AMS2	P.32 1-3a: Bow Speed: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Int	P.33 1-3a: Bow Speed: Intensity (Speed AMS2 Intensity)
Rosin	P.33 1-3a: Bow Speed: Rosin
EG	P.33 1-3b: Bow Pressure: EG
Int	P.33 1-3b: Bow Pressure: Int (Pressure EG Intensity)
AMS	P.33 1-3b: Bow Pressure: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	P.33 1-3b: Bow Pressure: Int (Pressure AMS Intensity)
Frequency	P.34 1-3d: Peaking EQ: Frequency
Q	P.34 1-3d: Peaking EQ: Q
Gain[dB]	P.34 1-3d: Peaking EQ: Gain

PROG 3.1: Ed -Pitch

EXB-MOSS取扱説明書, P.37

3.1-1: Common

PROG 3.1:Ed-Pitch		Common:JS(+X) Intensity	
Pitch Bend	JS(+X): +00	Step: Continuous	
	JS(-X): +00	Step: Continuous	
Common Pitch Mod.	AMS: Off	Intensity: +00	
Portamento	<input type="checkbox"/> Enable	<input type="checkbox"/> Fingered	
	Time: 00	AMS: Off	Intensity: +00
Common OSC1 OSC2 SubOSC			UTILITY

KARMA	EXB-MOSS
JS(+X)	P.38 2-4a: Pitch Bend: JS(+X) (Joystick Intensity +X)
Step	P.38 2-4a: Pitch Bend: Step (Joystick Step +X)
JS(-X)	P.38 2-4a: Pitch Bend: JS(-X) (Joystick Intensity -X)
Step	P.38 2-4a: Pitch Bend: Step (Joystick Step -X)
AMS	P.38 2-4b: Common Pitch Modulation: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.38 2-4b: Common Pitch Modulation: Intensity (Common Pitch AMS Intensity)
Enable	P.38 2-4c: Portamento: Enable
Fingered	P.38 2-4c: Portamento: Fingered
Time	P.38 2-4c: Portamento: Time
AMS	P.38 2-4c: Portamento: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.38 2-4c: Portamento: Intensity (Portamento Time AMS Intensity)

3.1-2...4: OSC1...SubOSC

PROG 3.1:Ed-Pitch		OSC1:Slope Center Key	
Pitch Slope	Center Key: C4	Ramp Low: +1.00	High: +1.00
Modulation	AMS1: Off	Intensity: +00	Int: +00
	AMS2: Off	Intensity: +00	
Common OSC1 OSC2 SubOSC			UTILITY

KARMA	EXB-MOSS
Center Key	P.37 2-1a: Pitch Slope: Center Key
Ramp Low	P.37 2-1a: Pitch Slope: Ramp Low
Ramp High	P.37 2-1a: Pitch Slope: Ramp High
AMS1	P.37 2-1b: Pitch Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	P.37 2-1b: Pitch Modulation: Intensity (Pitch AMS1 Intensity)
AMS	P.37 2-1b: Pitch Modulation: AMS (AMS1 Intensity Alternate Modulation Source)
Int	P.37 2-1b: Pitch Modulation: Intensity (AMS1 Int AMS Intensity)
AMS2	P.37 2-1b: Pitch Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	P.37 2-1b: Pitch Modulation: Intensity (Pitch AMS2 Intensity)

PROG 4.1: Ed-Filter

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.39

4.1-1: Filter1/4.1-3: Filter2

PROG 4.1:Ed-Filter		Filter1:Frequency to A	
Routing:	Parallel	Mix1 →	→ Amp1
Filter2:	<input type="checkbox"/> Linked to Filter1	Mix2 →	→ Amp2
Filter1 : Dual Band Pass (A/B)			
Freq to A:	99	B: 00	EG: EG 1
Reso to A:	00	B: 00	AMS: Off
Trim to A:	99	B: 00	Int. to A: +00
Trim to B:		B: 00	Int. to B: +00
Filter1	[F1 Mod]	Filter2	[F2 Mod]
UTILITY			

4.1-2: F1 Mod/4.1-4: F2 Mod

PROG 4.1:Ed-Filter		F1 Mod.:KBDTrk Key Low	
Keyboard Track			
to A	Key Low: C4	High: C4	Ramp Low: +00 High: +00
to B	Key Low: C4	High: C4	Ramp Low: +00 High: +00
Modulation			
AMS1:	Off	Int. to A:	+00 to B: +00
AMS2:	Off	Int. to A:	+00 to B: +00
Filter1	[F1 Mod]	Filter2	[F2 Mod]
UTILITY			

PROG 5.1: Ed-Amp

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.41

5.1-1: Amp1/5.1-2: Amp2

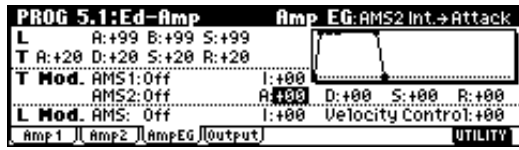
PROG 5.1:Ed-Amp		Amp1:Amp1 Level	
Amp1	Level: 99	EG: Amp EG	
		AMS: Off	Intensity: +00
Keyboard Track			
	Key Low: C4	High: C4	
	Ramp Low: +00	High: +00	
Amp1	[Amp2]	[AmpEG]	[output]
UTILITY			

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Routing	P.39	3-1a: Routing: Routing
Filter2	P.39	3-1a: Routing: Filter2
Filter1 Type	P.39	3-1b: Filter Type: Filter Type
Trim to A	P.39	3-1b: Filter Type: A Trim
Trim to B	P.39	3-1b: Filter Type: B Trim
Freq to A	P.39	3-1c: Filter A: Frequency (Cutoff Frequency)
Freq to B	P.39	3-1c: Filter A: Frequency (Cutoff Frequency)
EG	P.40	3-1c: Filter A: EG (Cutoff Frequency Modulation EG)
Int. to A	P.40	3-1c: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Intensity)
Int. to B	P.40	3-1c: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Intensity)
Reso to A	P.40	3-1c: Filter A: Resonance
Reso to B	P.40	3-1c: Filter A: Resonance
AMS	P.40	3-1c: Filter A: AMS (Alternate Modulation Source)
Int. to A	P.40	3-1c: Filter A: Intensity (Resonance AMS Intensity)
Int. to B	P.40	3-1c: Filter A: Intensity (Resonance AMS Intensity)

KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
to A Key Low	P.40	3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key Low
to A Key High	P.40	3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key High
to A Ramp Low	P.40	3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp Low
to A Ramp High	P.40	3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp High
to B Key Low	P.40	3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key Low
to B Key High	P.40	3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key High
to B Ramp Low	P.40	3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp Low
to B Ramp High	P.40	3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp High
AMS1	P.41	3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Int. to A	P.41	3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity)
to B	P.41	3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity)
AMS2	P.41	3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Int. to A	P.41	3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity
to B	P.41	3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency AMS2 Intensity)

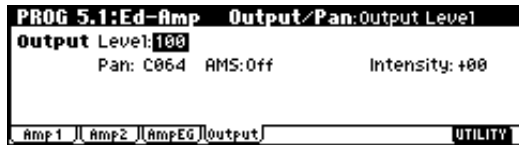
KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Level	P.41	4-1a: Amp Level: Amp Level
EG	P.41	4-1a: Amp Level: EG (Amplitude Modulation EG)
AMS	P.41	4-1a: Amp Level: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.41	4-1a: Amp Level: Intensity (Amplitude AMS Intensity)
Key Low	P.41	4-1b: Keyboard Track: Key Low
Key High	P.41	4-1b: Keyboard Track: Key High
Ramp Low	P.42	4-1b: Keyboard Track: Ramp Low
Ramp High	P.42	4-1b: Keyboard Track: Ramp High

5.1-3: AmpEG



KARMA		≡ P.	EXB-MOSS
A (Attack Level)	P.42	4-3a:	Level: Attack (Attack Level)
B (Break Level)	P.42	4-3a:	Level: Break (Break Level)
S (Sustain Level)	P.42	4-3a:	Level: Sustain (Sustain Level)
A (Attack Time)	P.42	4-3b:	Time: Attack (Attack Time)
D (Decay Time)	P.42	4-3b:	Time: Decay (Decay Time)
S (Slope Time)	P.42	4-3b:	Time: Slope (Slope Time)
R (Release Time)	P.42	4-3b:	Time: Release (Release Time)
AMS1	P.43	4-3d:	Time Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
I (Intensity)	P.43	4-3d:	Time Modulation: Intensity (EG Time AMS1 Intensity)
AMS2	P.43	4-3d:	Time Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
A	P.43	4-3d:	Time Modulation: At (Attack Time AMS2 Intensity)
D	P.43	4-3d:	Time Modulation: Dc (Decay Time AMS2 Intensity)
S	P.43	4-3d:	Time Modulation: Sl (Slope Time AMS2 Intensity)
R	P.43	4-3d:	Time Modulation: Rl (Release Time AMS2 Intensity)
AMS	P.42	4-3c:	Level Modulation: AMS (Alternate Modulation Source)
I (Intensity)	P.43	4-3c:	Level Modulation: Intensity (EG Level AMS Intensity)
Velocity Control	P.43	4-3c:	Level Modulation: Velocity Control

5.1-4: Output (Output/Pan)

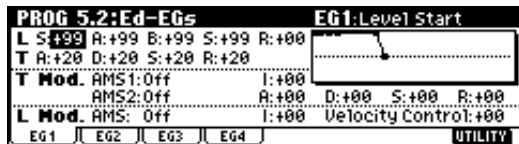


KARMA		≡ P.	EXB-MOSS
Level	P.43	4-4a:	Output Level: Output Level
Pan	P.43	4-4b:	Pan: Pan
AMS	P.43	4-4b:	Pan: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	P.43	4-4b:	Pan: Intensity (Panpot AMS Intensity)

PROG 5.2: Ed-EGs

≡「EXB-MOSS取扱説明書」P.46

5.2-1...4: EG1...EG4

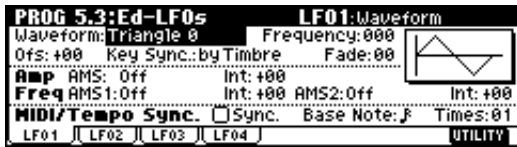


KARMA		≡ P.	EXB-MOSS
S (Start Level)	P.46	6-1a:	Level: Start (Start Level)
A (Attack Level)	P.46	6-1a:	Level: Attack (Attack Level)
B (Break Level)	P.46	6-1a:	Level: Break (Break Level)
S (Sustain Level)	P.46	6-1a:	Level: Sustain (Sustain Level)
R (Release Level)	P.46	6-1a:	Level: Release (Release Level)
A (Attack Time)	P.46	6-1b:	Time: Attack (Attack Time)
D (Decay Time)	P.46	6-1b:	Time: Decay (Decay Time)
S (Slope Time)	P.46	6-1b:	Time: Slope (Slope Time)
R (Release Time)	P.46	6-1b:	Time: Release (Release Time)
AMS1	P.46	6-1d:	Time Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
I (Intensity)	P.46	6-1d:	Time Modulation: Intensity (EG Time AMS1 Intensity)
AMS2	P.47	6-1d:	Time Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
A	P.47	6-1d:	Time Modulation: At (Attack Time AMS2 Intensity)
D	P.47	6-1d:	Time Modulation: Dc (Decay Time AMS2 Intensity)
S	P.47	6-1d:	Time Modulation: Sl (Slope Time AMS2 Intensity)
R	P.47	6-1d:	Time Modulation: Rl (Release Time AMS2 Intensity)
AMS	P.46	6-1c:	Level Modulation: AMS (Alternate Modulation Source)
I (Intensity)	P.46	6-1c:	Level Modulation: Intensity (EG Level AMS Intensity)
Velocity Control	P.46	6-1c:	Level Modulation: Velocity Control

PROG 5.3: Ed-LFOs

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.44

5.3-1...4: LFO1...LFO4



KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Waveform	P.44	5-1a: LFO1: Waveform
Frequency	P.44	5-1a: LFO1: Frequency
Ofs	P.44	5-1a: LFO1: Offset
Key Sync	P.44	5-1a: LFO1: Key Sync
Fade	P.45	5-1a: LFO1: Fade
AMS	P.44	5-1a: LFO1: Amplitude AMS (Alternate Modulation Source 1)
Int	P.44	5-1a: LFO1: Intensity (Amplitude AMS Intensity)
AMS1	P.45	5-1b: Frequency Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Int	P.45	5-1b: Frequency Modulation: Intensity (Frequency AMS1 Intensity)
AMS2	P.45	5-1b: Frequency Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Int	P.45	5-b: Frequency Modulation: Intensity (Frequency AMS2 Intensity)
Sync.	P.45	5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.: MIDI/Tempo Sync.
Base Note	P.45	5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.: Base Note
Times	P.45	5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.: Times

☞ GLOBAL 2.1 - 1 a: MIDI, " MIDI Clock "(PG P.137)

PROG 6.1: Ed-KARMA

バンクF以外のプログラムと同様のパラメータです。

☞ PG P.26 PROG 6.1: Ed - KARMA

PROG 7.2: Ed-InsertFX

バンクF以外のプログラムと同様のパラメータです。

☞ PG P.38 PROG 7.2: Ed - InsertFX

PROG 7.1: Ed-BUS

バンクF以外のプログラムと同様のパラメータです。

☞ PG P.37 PROG 7.1: Ed - BUS

PROG 7.3: Ed-MasterFX

バンクF以外のプログラムと同様のパラメータです。

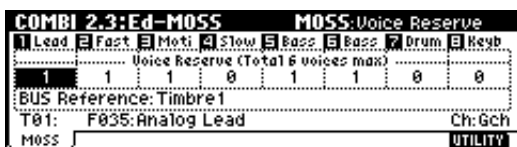
☞ PG P.40 PROG 7.3: Ed - MasterFX

Combination Mode

COMBI 2.3: Ed-MOSS

2.3-1: MOSS

☞ P.272 「コンビネーションのエディット」



KARMA	☞ P.	EXB-MOSS
Voice Reserve	P.48	4-3: MOSS Setup: Voice Allocation Reserve (Total Max:6voices)
BUS Select Reference	P.48	4-3: MOSS Setup: MOSS BUS Select Reference

Sequencer Mode

SEQ 2.3: MOSS

2.3-1: MOSS

☞ P.272 「コンビネーションのエディット」

☞ P.273 「Sequencer、Song Playモード」

SEQ 2.3:MOSS								MOSS:Voice Reserve	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Lead	Fast	Moti	Slow	Bass	Bass	Drum	Keyb		
1	1	1	0	1	1	0	0		
Voice Reserve (Total 6 voices max)									
BUS Reference: Track01									
T01: TRACK 01 T01 F035:Analog Lead Ch 01									
MOS.8 J[MOS.16]								UTILITY	

Song Play Mode

S.PLAY 2.3: MOSS

2.3-1: MOSS

☞ P.272 「コンビネーションのエディット」

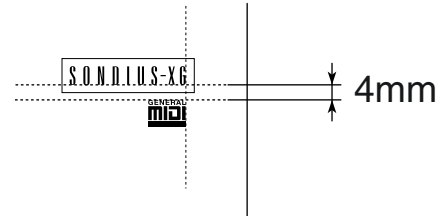
☞ P.273 「Sequencer、Song Playモード」

S.PLAY 2.3:MOSS								MOSS:Voice Reserve	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Keyb	Keyb	Keyb	Keyb	Keyb	Keyb	Keyb	Keyb		
1	1	1	0	1	1	0	0		
Voice Reserve (Total 6 voices max)									
BUS Reference: Track01									
T01: Track01 T01 G001:Acoustic Piano Ch 01									
MOS.8 J[MOS.16]								UTILITY	

バンク F 使用時の注意

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.49 “バンクF使用時の注意”

Sondius-XG シールの張り付け



Modulation Source List

- Off
- EG 1...EG 4
- Amp EG
- LFO 1...LFO 4
- Portamento
- Note# Line
- Note# EXP.
- Note/High
- Note/Low
- Vel. Sort
- Vel. Med.
- Vel.Hard
- AfterT
- JS X
- JS+Y #01
- JS-Y #02
- JS+Y&AT/2*
- JS-Y&AT/2*
- Pedal #04
- Ribbon #16
- Rbn#16 +X
- Rbn#16 -X
- Slider #18
- KnobM1#17
- KnobM2#19
- KnobM3#20
- KnobM4#21
- KnobM1 [+]
- KnobM2 [+]
- KnobM3 [+]
- KnobM4 [+]
- Damper #64
- SW 1 #80
- SW 2 #81
- FootSW#82
- MIDI CC#83

*AT/2 ではAfter Touchの半分のアフタータッチ効果になります。

EXB-MOSS Parameter Index

EXB-MOSS KARMAのパラメータ

A

A Trim

Filter: Filter Type 4.1-1/3: Filter1/2: Trim to A [P284](#)

Amp Level

Amp Level 5.1-1/2: Amp1/2: Level [P284](#)

Amplitude AMS (Alternate Modulation Source 1)

LFO1...4: LFO 5.3-1...4: LFO1...4: Amp [P286](#)

AMS (Alternate Modulation Source)

Amp EG: Level Modulation 5.1-3: Amp EG: L Mod. [P285](#)
Amp Level 5.1-1/2: Amp1/2: Amp1/2 [P284](#)
Common P.Mod: Common Pitch Modulation 3.1-1: Common: Common Pitch Mod. [P283](#)
Common P.Mod: Portamento 3.1-1: Common: Portamento [P283](#)
EG: Level Modulation 5.2-1...4: EG1...4: L Mod. [P285](#)
Filter: Filter A 4.1-1/3: Filter1/2 [P284](#)
OSC Mixer: Mixer1/2 2.1-4/5: Mixer1/2 [P277](#)
Bowed String Model: Bow Pressure 2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure [P283](#)
Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String [P282](#)
Brass Model: Lip Character 2.3-1: Brass: Lip [P281](#)
Comb Filter: High Damp 2.3-1: Comb F: High Damp [P278](#)
Comb Filter: Input 2.3-1: Comb F: Input [P278](#)
E.Piano Model: Pickup 2.3-1: E.Piano: Pickup [P280](#)
Organ Model: Tone Generator 2.3-1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 [P280](#)
Plucked String Model: Pickup 2.3-2: Plucked Str: Attack: Pickup [P282](#)
Plucked String Model: String 2.3-1: Plucked Str: String [P282](#)
Reed Model: Reed Character 2.3-1: Reed: Reed [P281](#)
Reed Model: Wave Shape 2.3-2: Reed: WShape [P281](#)
Resonance: BPF Parameters 2.3-1: Resonance: BPF: BPF1...4 [P279](#)
Resonance: Resonance Modulation 2.3-1: Resonance: Input: Resonance Modulation [P279](#)
Standard: Wave Shape 2.3-2: Standard: WShape [P278](#)
Standard: Waveform 2.3-1: Standard: Wave [P277](#)
Output Level/Pan: Pan 5.1-4: Output/Pan [P285](#)

AMS (AMS1 Intensity Alternate Modulation Source)

OSC P.Mod.: Pitch Modulation 3.1-2...4: OSC1...SubOSC: Modulation [P283](#)

AMS1 (Alternate Modulation Source 1)

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

Amp EG: Time Modulation 5.1-3: Amp EG: T Mod. [P285](#)
Comb Filter: Feedback 2.3-1: Comb F: Feedback [P278](#)
EG1...4: Time Modulation 5.2-1...4: EG1...4: T Mod. [P285](#)
Filter Mod.: Filter A/B Modulation 4.1-1/3: Filter1/2 [P284](#)
LFO1...4: Frequency Modulation 5.3-1...4: LFO1...4: Freq [P286](#)
Noise Generator: Frequency Modulation 2.1-3: Noise Gen.: Frequency [P276](#)
OSC Mod.: Pitch Modulation 3.1-2...4: OSC1...SubOSC: Modulation [P283](#)
Bowed String Model: Bow Speed 2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Speed [P283](#)
Brass Model: Breath Pressure 2.3-1: Brass: Breath [P281](#)
Comb Filter:Feedback 2.3-1: Comb F: Feedback [P278](#)
Cross Modulation: Modulation Depth 2.3-1: Cross Mod: Mod. Depth [P280](#)
Reed Model: Breath Pressure 2.3-1: Reed: Breath [P281](#)
Resonance: Input 2.3-1: Resonance: Input [P279](#)
Ring Modulation: Modulation Depth 2.3-1: Ring Mod: Mod. Depth [P279](#)
VPM: Carrier 2.3-1: VPM: Carrier [P278](#)
VPM: Modulator 2.3-2: VPM: Mod.: Modulator [P278](#)

At (Attack Time AMS2 Intensity)

Amp EG: Time Modulation 5.1-3: Amp EG: T Mod. [P285](#)
EG1...4: Time Modulation 5.2-1...4: EG1...EG4: T Mod. [P285](#)

Attack (Attack Level)

Amp EG: Level 5.1-3: Amp EG: L [P285](#)
EG1...4: Level 5.2-1...4: EG1...EG4: L [P285](#)

Attack (Attack Time)

Amp EG: Time 5.1-3: Amp EG: T [P285](#)
EG1...4: Time 5.2-1...4: EG1...EG4: T [P285](#)

Attack Level

Plucked String Model: Attack 2.3-2: Plucked Str: Attack: Level [P282](#)

B

B Trim

Filter: Filter Type 4.1-1/3: Filter1/2: Trim to B [P284](#)

Balance

Standard: Wave Shape 2.3-2: Standard: WShape [P278](#)

Base Note

LFO1...4: Frequency MIDI/Tempo Sync. 5.3-1...4: LFO1...4: MIDI/Tempo Sync. [P286](#)

Bowing Point

Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String [P282](#)

Break (Break Level)

Amp EG: Level 5.1-3: Amp EG: L: B(Break Level) [P285](#)
EG1...4: Time 5.2-1...4: EG1...EG4: L [P285](#)

Breath Noise

Brass Model: Breath Pressure 2.3-1: Brass: Breath: Noise [P281](#)
Reed Model: Breath Pressure 2.3-1: Reed: Breath: Noise [P281](#)

Bridge Reflection

Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String [P282](#)

C

Carrier

Cross Modulation: Wave 2.3-1: Cross [P280](#)
Ring Modulation: Wave 2.3-1: Ring [P279](#)

Center Key

OSC Mod.: Pitch Slope 3.1-2...4: OSC1...Pitch Slope [P283](#)

Click Noise Level

E.Piano Model: Hammer 2.3-1: E.Piano [P280](#)

Coarse

Resonance: BPF Parameters 2.3-2: Resonance: BPF: BPF1...4 [P279](#)

Coarse (Harmonics Coarse)

Organ Model: Tone Generator 2.3-1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 [P280](#)

Ctrl (Control)

Plucked String Model: Harmonics 2.3-1: Plucked Str: Attack: Harmonics [P282](#)

D

Damp

Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String [P282](#)
Plucked String Model: String 2.3-1: Plucked Str: String [P282](#)

Damp Ktr Key (Damp Keyboard Track Key)

Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String [P282](#)

Dc (Decay Time AMS2 Intensity)

Amp EG: Time Modulation 5.1-3: Amp EG: T Mod. [P285](#)
EG1...4: Time Modulation 5.2-1...4: EG1...EG4: T Mod. [P285](#)

Decay

E.Piano Model: Overtone 2.3-1: E.Piano [P280](#)
E.Piano Model: Tone Generator 2.3-1: E.Piano [P280](#)
Organ Model: Percussion Generator 2.3-2: Organ.: Perc.: Percussion Generator [P280](#)
Plucked String Model: String 2.3-1: Plucked Str: String [P282](#)

Decay (Decay Time)

Amp EG: Time 5.1-3: Amp EG: T [P285](#)
EG1...4: Time 5.2-1...4: EG1...EG4: T [P285](#)

Depth

Cross Modulation: Modulation Depth 2.3-1: Cross Mod: Mod. Depth [P280](#)
Ring Modulation: Modulation Depth 2.3-1: Ring Mod: Mod. Depth [P279](#)

Detune

Program Basic: Unison 2.1-2: OSC Basic: Unison [P276](#)

Differential

Bowed String Model: Bow Speed 2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Speed [P283](#)

Dispersion

Bowed String Model: String 2.3-2: Bowed Str: String [P283](#)
Plucked String Model: String 2.3-2: Plucked Str: String [P282](#)

Down (Curve Down)

Plucked String Model: Attack Curve 2.3-2: Plucked Str: String: Curve [P282](#)

E

EG

Bowed String Model: Bow Pressure 2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Speed [P283](#)
Bowed String Model: Bow Speed 2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Speed [P283](#)
Brass Model: Breath Pressure 2.3-1: Brass: Breath: Pres.EG [P281](#)
Reed Model: Breath Pressure 2.3-1: Reed: Breath: Pres.EG [P281](#)

EG (Amplitude Modulation EG)

Amp Level 5.1-1/2: Amp1/2 [P284](#)

EG (Cutoff Frequency Modulation EG)

Filter: Filter A 4.1-1/3: Filter1/Filter2 [P284](#)

Enable

Common P.Mod: Portamento 3.1-1: Common: Portamento [P283](#)

F

F.Offset

OSC Basic 2.1-2: OSC Basic: OSC1...SubOSC: FOIs [P276](#)

Fade	
LFO1...4: LFO	5.3-1...4: LFO1...LFO4
Fbk (Feed Back)	
Comb Filter: Feedback	2.3-1: Comb F: Feedback
Feedback	
OSC Mixer	2.1-4/5: Mixer1/2: Feedback
VPM: Carrier	2.3-1: VPM: Carrier: Feedback
Filter Type	
Filter: Filter Type	4.1-1/3: Filter1/2
Noise Generator	2.1-3: Noise Gen.
Filter2 (Link to Filter1)	
Filter: Routing	4.1-1/3: Filter1/2: Link SW
Fine	
Resonance: BPF Parameters	2.3-1: Resonance: BPF: BPF1...4
VPM: Modulator	2.3-2: VPM: Mod.
Fine (Harmonics Fine)	
Organ Model: Tone Generator	2.3-1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3
Fingered	
Common P.Mod: Portamento	3.1-1: Common: Portamento
Force	
E.Piano Model: Hammer	2.3-1: E.Piano: Hammer
Force Velocity Curve	
E.Piano Model: Hammer	2.3-1: E.Piano: Hammer: Force Vel.Curve
Frequency	
LFO1...4: LFO	5.3-1...4: LFO1...4: Waveform
Bowed String Model: Peaking EQ	2.3-2: Bowed Str: Bow: Peaking EQ
Brass Model: Peaking EQ	2.3-1: Brass: Peaking EQ
E.Piano Model: Low EQ	2.3-1: E.Piano: Low EQ
E.Piano Model: Overtone	2.3-1: E.Piano: Overtone
Plucked String Model: Low EQ	2.3-2: Plucked Str: Attack: Low EQ
Reed Model: Peaking EQ	2.3-1: Reed: Peaking EQ
Frequency (Cutoff Frequency)	
Noise Generator	2.1-3: Noise Gen.
Filter: Filter A	4.1-1/3: Filter1/2: Freq to A/B
Frequency Coarse	
VPM: Modulator	2.3-2: VPM: Mod.
G	
Gain	
Bowed String Model: Peaking EQ	2.3-2: Bowed Str: Bow: Peaking EQ
Brass Model: Peaking EQ	2.3-1: Brass: Peaking EQ
E.Piano Model: Low EQ	2.3-1: E.Piano: Low EQ
Plucked String Model: Low EQ	2.3-2: Plucked Str: Attack: Low EQ
Reed Model: Peaking EQ	2.3-1: Reed: Peaking EQ
H	
H. D (High Damp)	
Comb Filter:High Damp	2.3-1: Comb F: High Damp
Hold	
Program Basic: Voice Assign Mode	2.1-1: Basic: Voice Assign
I	
Input	
Comb Filter: Input	2.3-1: Comb F: Input
Cross Modulation: Wave	2.3-1: Cross Mod: Input
Resonance: Input	2.3-1: Ring Mod: Input
Ring Modulation: Wave	2.3-1: Ring Mod: Input
Sync Modulation: Wave	2.3-1: Sync Mod: Input
Input (Input Level)	
Standard: Wave Shape	2.3-2: Standard: WShape
Input Trim	
Noise Generator	2.1-3: Noise Gen.
Inst Type	
Brass Model: Inst Type	2.3-1: Brass
Reed Model: Inst Type	2.3-1: Reed: Reed
Int (BPF Frequency AMS Intensity)	
Resonance: BPF Parameters	2.3-2: Resonance: BPF: BPF1...4
Int (Pressure AMS Intensity)	
Bowed String Model: Bow Pressure	2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure
Int (Pressure EG Intensity)	
Bowed String Model: Bow Pressure	2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure
Int (Speed AMS1 Intensity)	
Bowed String Model: Bow Speed	2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Speed

Int (Speed AMS2 Intensity)	
Bowed String Model: Bow Speed	2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Speed
Int (Seed Modulation EG Intensity)	
Bowed String Model: Bow Speed	2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure
Intensity (Amplitude AMS Intensity)	
Amp Level	5.1-1/2: Amp1/2: Amp1/Amp2
LFO1...4: LFO	5.3-1...4: LFO1...4: Amp
Intensity (AMS1 Int AMS Intensity)	
OSC Mod.: Pitch Modulation	3.1-2...4: OSC1...SubOSC: Modulation
Intensity (Balance AMS Intensity)	
Standard: Wave Shape	2.3-2: Standard: WShape
Intensity (Bowing Point AMS Intensity)	
Bowed String Model: String	2.3-1: Bowed Str: String
Intensity (Bridge Reflection AMS Intensity)	
Bowed String Model: String	2.3-1: Bowed Str: String
Intensity (Common Pitch AMS Intensity)	
Common P.Mod: Common Pitch Modulation	3.1-1: Common: Common Pitch Mod.
Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity)	
Filter Mod.: Filter A/B Modulation	4.1-2/4: F1/2 Mod: Modulation
Noise Generator: Frequency Modulation	2.1-3: Noise Gen.
Intensity (Cutoff Frequency AMS2 Intensity)	
Filter Mod.: Filter A/B Modulation	4.1-2/4: F1/2 Mod: Modulation
Noise Generator: Frequency Modulation	2.1-3: Noise Gen.
Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Intensity)	
Filter: Filter A	4.1-2/4: F1/2 Mod: Modulation
Intensity (Damp AMS Intensity)	
Bowed String Model: String	2.3-1: Bowed Str: String
Plucked String Model: String	2.3-1: Plucked Str: String
Intensity (Dispersion AMS Intensity)	
Bowed String Model: String	2.3-1: Bowed Str: String
Plucked String Model: String	2.3-1: Plucked Str: String
Intensity (EG Level AMS Intensity)	
Amp EG: Level Modulation	5.1-3: Amp EG: L Mod.: I
EG1...4: Level Modulation	5.2-1...4: EG1...EG4: L Mod.: I
Intensity (EG Time AMS1 Intensity)	
Amp EG: Time Modulation	5.1-3: Amp EG: T Mod.: I
EG1...4: Time Modulation	5.2-1...4: EG1...EG4: T Mod.: I
Intensity (Feedback AMS1 Intensity)	
Comb Filter: Feedback	2.3-1: Comb F: Feedback
Intensity (Feedback AMS2 Intensity)	
Comb Filter: Feedback	2.3-1: Comb F: Feedback
Intensity (Frequency AMS1 Intensity)	
LFO1...4: Frequency Modulation	5.3-1...4: LFO1...LFO4: Freq
VPM: Modulator	2.3-2: VPM: Mod
Intensity (Frequency AMS2 Intensity)	
LFO1...4: Frequency Modulation	5.3-1...4: LFO1...LFO4: Freq
VPM: Modulator	2.3-2: VPM: Mod
Intensity (Harmonics Control Intensity)	
Plucked String Model: Harmonics	2.3-2: Plucked Str: Attack: Harmonics
Intensity (High Damp AMS Intensity)	
Comb Filter: High Damp	2.3-1: Comb F: High Damp
Intensity (Input Level AMS Intensity)	
Standard: Wave Shape	2.3-2: Standard: WShape: Balance
Intensity (Input Wave Level AMS Intensity)	
Comb Filter: Input	2.3-1: Comb F: Input
Intensity (Level AMS Intensity)	
OSC Mixer: Mixer1/2	2.1-4/5: Mixer1/2
Organ Model: Percussion Generator	2.3-2: Organ: Perc.: Percussion Generator
Organ Model: Tone Generator	2.3-1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3
Intensity (Level AMS1 Intensity)	
Resonance: Input	2.3-1: Resonance: Input
VPM: Carrier	2.3-1: VPM: Carrier
VPM: Modulator	2.3-2: VPM: Mod
Intensity (Level AMS2 Intensity)	
Resonance: Input	2.3-1: Resonance: Input
VPM: Carrier	2.3-1: VPM: Carrier
VPM: Modulator	2.3-2: VPM: Mod
Intensity (Lip Character AMS Intensity)	
Brass Model: Lip Character	2.3-1: Brass: Lip
Intensity (Modulation Depth AMS1 Intensity)	

Cross Modulation: Wave 2.3-1: Cross Mod: Mod. Depth [P.280](#)
Ring Modulation: Modulation Depth 2.3-1: Ring Mod: Mod. Depth [P.279](#)

Intensity (Modulation Depth AMS2 Intensity)

Cross Modulation: Wave 2.3-1: Cross Mod: Mod. Depth [P.280](#)
Ring Modulation: Modulation Depth 2.3-1: Ring Mod: Mod. Depth [P.279](#)

Intensity (Panpot AMS Intensity)

Output Level/Pan: Pan 5.1-4: Output/Pan: Output [P.285](#)

Intensity (Picking Point AMS Intensity)

Plucked String Model: String 2.3-1: Plucked Str: String [P.281](#)

Intensity (Pickup Location AMS Intensity)

E.Piano Model: Pickup 2.3-1: E.Piano: Pickup [P.280](#)
Plucked String Model: Pickup 2.3-2: Plucked Str: Attack: Pickup [P.282](#)

Intensity (Pitch AMS1 Intensity)

OSC Mod.: Pitch Modulation 3.1-1: Common: Common Pitch Mod. [P.283](#)

Intensity (Pitch AMS2 Intensity)

OSC Mod.: Pitch Modulation 3.1-1: Common: Common Pitch Mod. [P.283](#)

Intensity (Portamento Time AMS Intensity)

Common P.Mod: Portamento 3.1-1: Common: Portamento [P.283](#)

Intensity (Pressure AMS1 Intensity)

Brass Model: Breath Pressure 2.3-1: Brass: Breath [P.281](#)
Reed Model: Breath Pressure 2.3-1: Reed: Breath [P.281](#)

Intensity (Pressure AMS2 Intensity)

Brass Model: Breath Pressure 2.3-1: Brass: Breath [P.281](#)
Reed Model: Breath Pressure 2.3-1: Reed: Breath [P.281](#)

Intensity (Pressure EG Intensity)

Brass Model: Breath Pressure 2.3-1: Brass: Breath [P.281](#)
Reed Model: Breath Pressure 2.3-1: Reed: Breath [P.281](#)

Intensity (Reed AMS Intensity)

Reed Model: Reed Character 2.3-1: Reed: Reed [P.281](#)

Intensity (Resonance AMS Intensity)

Filter: Filter A 4.1-1/3: Filter1/2 [P.284](#)
Resonance: Resonance Modulation 2.3-1: Resonance: Resonance Modulation [P.279](#)

Intensity (Shape AMS Intensity)

Reed Model: Wave Shape 2.3-2: Reed: WShape [P.281](#)
Standard: Wave Shape 2.3-2: Standard: WShape [P.281](#)

Intensity (Shape AMS1 Intensity)

VPM: Carrier 2.3-1: VPM: Carrier [P.278](#)

Intensity (Shape AMS2 Intensity)

VPM: Carrier 2.3-1: VPM: Carrier [P.278](#)

Intensity (Waveform AMS Intensity)

Standard: Waveform 2.3-1: Standard: Wave [P.277](#)

Intensity (Waveform Modulation LFO Intensity)

Standard: Waveform 2.3-1: Standard: Wave [P.277](#)

J

JS(+X) (Joystick Intensity +X)

Common P.Mod: Pitch Bend 3.1-1: Common: Pitch Bend [P.283](#)

JS(-X) (Joystick Intensity -X)

Common P.Mod: Pitch Bend 3.1-1: Common: Pitch Bend [P.283](#)

JX(+X) (Joystick +X)

Brass Model: Jump Bend 2.3-1: Brass: Jump Bend [P.281](#)
Reed Model: Jump Bend 2.3-1: Reed: Jump Bend [P.281](#)

JX(-X) (Joystick -X)

Brass Model: Jump Bend 2.3-1: Brass: Jump Bend [P.281](#)
Reed Model: Jump Bend 2.3-1: Reed: Jump Bend [P.281](#)

K

Key (Scale Key)

Prog Basic: Scale 2.1-1: Prog Basic: Scale [P.276](#)

Key High

Amp Level: Keyboard Track 5.1-1/2: Amp1/2: Keyboard Track [P.284](#)
Filter Mod.: Keyboard Track 4.1-2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track [P.284](#)

Key Low

Amp Level: Keyboard Track 5.1-1/2: Amp1/2: Keyboard Track [P.284](#)
Filter Mod.: Keyboard Track 4.1-2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track [P.284](#)

Key Sync

LFO1...4: LFO 5.3-1...4: LFO1...4: Key Sync. [P.286](#)

KTr (Damp Keyboard Track/Decay Keyboard Track)

Plucked String Model: String 2.3-1: Plucked Str: String [P.282](#)

L

Level

E.Piano Model: Overtone 2.3-1: E.Piano: Overtone [P.281](#)
Organ Model: Tone Generator 2.3-1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 [P.280](#)
Resonance: BPF Parameters 2.3-2: Resonance: BPF: BPF1...4 [P.279](#)
Resonance: Input 2.3-1: Resonance: Input [P.279](#)
VPM: Carrier 2.3-1: VPM: Carrier [P.278](#)
VPM: Modulator 2.3-2: VPM: Mod. [P.278](#)
Standard: Wave 2.3-1: Standard: Wave [P.277](#)

Level (Input Wave Level)

Comb Filter: Input 2.3-1: Comb F: Input [P.278](#)

Level AMS (Level Alternate Modulation Source)

Organ Model: Percussion Generator 2.3-2: Organ: Perc.: Percussion Generator [P.280](#)

LFO

Standard: Wave 2.3-1: Standard: Wave [P.277](#)

Lip

Brass Model: Lip Character 2.3-1: Brass: Lip [P.281](#)

Location

E.Piano Model: Pickup 2.3-1: E.Piano: Pickup [P.280](#)
Plucked String Model: Pickup 2.3-2: Plucked Str: Attack: Pickup [P.282](#)

Low Boost

Plucked String Model: Low EQ 2.3-2: Plucked Str: Attack: Low EQ [P.282](#)

M

Main Wave

Standard: Wave 2.3-1: Standard: Wave [P.277](#)

MIDI/Tempo Sync.

LFO1...4: Frequency MIDI/Tempo Sync. 5.3-1...4: LFO1...4: MIDI/Tempo Sync. [P.286](#)

Mode

Prog Basic: Unison 2.1-1: Prog Basic: Unison: Assign Mode [P.276](#)

N

Noise

OSC Mixer 2.1-4/5: Mixer1/2 [P.277](#)

Noise Level

Comb Filter: Input 2.3-1: Comb F: Input [P.278](#)
Plucked String Model: Attack 2.3-2: Plucked Str: Attack [P.282](#)

O

Octave

OSC Basic: 2.1-2: OSC Basic: OSC1...SubOSC [P.276](#)

Offset

LFO1...LFO4: LFO 5.3-1...4: LFO1...4: Ofs [P.286](#)
Reed Model: Wave Shape 2.3-2: Reed: WShape [P.281](#)

Offset (Wave Shape Offset)

Standard: Wave Shape 2.3-2: Standard: WShape [P.278](#)

OSC1/OSC2 (Oscillator 1/2 Type)

Prog Basic/OSC Basic: Multi OSC Setup 2.1-1: Prog Basic: Oscillator [P.276](#)

OSC1 (OSC1 Output Level)/OSC2 (OSC2 Output Level)

OSC Mixer: Mixer1/Mixer2 2.1-4: OSC Mixer1/2 [P.277](#)

Output Level

Output Level/Pan: Output Level 5.1-4: Output/Pan [P.285](#)

P

Pan

Output Level/Pan: Pan 5.1-4: Output/Pan [P.285](#)

Panel Switch Assign

Controller Setup 2.2-1: Controls: SW1/2 Assign [P.277](#)

Percussion

Organ Model: Tone Generator 2.3-1: Organ: Perc.: Drawbar1...3 [P.280](#)

Phase Shift (Triangle & Sine Phase Shift)

Standard: Wave 2.3-1: Standard: Wave [P.277](#)

Picking Point

Plucked String Model: String 2.3-1: Plucked Str: String [P.282](#)

Pickup

Plucked String Model: Pickup 2.3-2: Plucked Str: Attack: Pickup [P.282](#)

Point

Plucked String Model: Harmonics 2.3-2: Plucked Str: Attack: Harmonics [P.282](#)

Poly, Mono (Single, Multi)

Program Basic: Voice Assign Mode 2.1-1: Prog Basic: Voice Assign: Mode [P.276](#)

Priority

Prog Basic: Voice Assign Mode 2.1-1: Prog Basic: Voice Assign [P.276](#)

Pulse Width

Comb Filter: Input 2.3-1: Comb F: Input [P278](#)

Q

Q

Bowed String Model: Peaking EQ 2.3-2: Bowed Str: Bow: Peaking EQ [P283](#)
Brass Model: Peaking EQ 2.3-1: Brass: Peaking EQ [P281](#)
Reed Model: Peaking EQ 2.3-1: Reed: Peaking EQ [P281](#)

R

Ramp High

Amp Level: Keyboard Track 5.1-1/2: Amp1/2: Keyboard Track [P284](#)
Filter Mod.: Keyboard Track 4.1-2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track [P284](#)
OSC Mod.: Pitch Slope 3.1-2...4: OSC1...SubOSC: Pitch Slope [P283](#)
Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String [P282](#)

Ramp Low

Amp Level: Keyboard Track 5.1-1/2: Amp1/2: Keyboard Track [P284](#)
Filter Mod.: Keyboard Track 4.1-2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track [P284](#)
OSC Mod.: Pitch Slope 3.1-2...4: OSC1...SubOSC: Pitch Slope [P283](#)
Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String [P282](#)

Random

Prog Basic: Scale 2.1-1: Prog Basic: Scale [P276](#)

Realtime Control Knobs B-Assign

Controller Setup 2.2-1: Controls: Knob B Assign [P277](#)

Release

E. Piano Model: Tone Generator 2.3-1: E.Piano: Tone Generator [P280](#)
Plucked String Model: String 2.3-1: Plucked Str: String [P282](#)

Release (Release Level)

EG1...4: Level 5.2-1...4: EG1...4: L: R [P285](#)

Release (Release Time)

Amp EG: Time 5.1-3: Amp EG: L: R [P285](#)
EG1...4: Time 5.2-1...4: EG1...4: L: R [P285](#)

Reso

Reed Model: Bell Character 2.3-1: Reed: Bell [P281](#)

Reso (Resonance)

Resonance: BPF Parameters 2.3-2: Resonance: BPF: BPF1...4 [P279](#)

Resonance

Filter: Filter A 4.1-1/3: Filter1/2: Reso to A/B [P284](#)
Noise Generator 2.1-3: Noise Gen. [P276](#)
Brass Model: Bell Character 2.3-1: Brass: Bell [P281](#)

Retrigger (Retrigger Control)

Prog Basic: Voice Assign Mode 2.1-1: Prog Basic: Voice Assign [P276](#)

RI (Release Time AMS2 Intensity)

Amp EG: Time Modulation 5.1-3: Amp EG: T Mod.: R [P285](#)
EG1...4: Time Modulation 5.2-1...4: EG1...EG4: T Mod.: R [P285](#)

Rosin

Bowed String Model: Bow Speed 2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Speed [P283](#)

Routing

Filter: Routing 4.1-1/3: Filter1/2 [P284](#)

S

Shape

Reed Model: Wave Shape 2.3-2: Reed: WShape [P281](#)
Standard: Wave Shape 2.3-2: Standard: WShape [P278](#)

Sine Level

Standard: Wave 2.3-1: Standard: Wave [P277](#)

SI (Slope Time AMS2 Intensity)

Amp EG: Time Modulation 5.1-3: Amp EG: T Mod.: S [P285](#)
EG1...4: Time Modulation 5.2-1...4: EG1...EG4: T Mod.: S [P285](#)

Slave

Sync Modulation: Wave 2.3-1: Sync Mod: Slave [P280](#)

Slope (Slope Time)

Amp EG: Time 5.1-3: Amp EG: T: S [P285](#)
EG1...4: Time 5.2-1...4: EG1...4: EG4: T: S [P285](#)

Start (Start Level)

EG1...4: Level 5.2-1...4: EG1...4: L: S [P285](#)

Step (Joystick Step +X)

Common P.Mod: Pitch Bend 3.1-1: Common: Pitch Bend [P283](#)

Step (Joystick Step -X)

Common P.Mod: Pitch Bend 3.1-1: Common: Pitch Bend [P283](#)

Strength

Brass Model: Breath Pressure 2.3-1: Brass: Breath [P281](#)

Sub OSC

OSC Mixer: Mixer1/2 2.1-4/5: Mixer1/2 [P277](#)

Sustain (Sustain Level)

Amp EG: Level 5.1-3: Amp EG: L: S [P285](#)
EG1...4: Level 5.2-1...4: EG1...EG4: L: S [P285](#)

T

Threshold (Retrigger Control Threshold)

Prog Basic: Voice Assign Mode 2.1-1: Prog Basic: Voice Assign [P276](#)

Time

Common P.Mod: Portamento 3.1-1: Common: Portamento [P283](#)

Times

LFO1...4: Frequency MIDI/Tempo Sync. 5.3-1...4: LFO1...LFO4: MIDI/Tempo Sync. [P286](#)

Tone

Brass Model: Bell Character 2.3-1: Brass: Bell [P281](#)
Reed Model: Bell Character 2.3-1: Reed: Bell [P281](#)

Transpose

OSC Basic: OSC1/2 Multi OSC Setup/Sub OSC 2.1-2: OSC1...Sub OSC [P276](#)

Triangle Level

Standard: Wave 2.3-1: Standard: Wave [P277](#)

Trigger

Organ Model: Percussion Generator 2.3-2: Organ: Perc.: Percussion Generator [P280](#)

Tune

OSC Basic: OSC1/2 Multi OSC Setup/Sub OSC 2.1-2: OSC1...Sub OSC [P276](#)

Type

Ring Modulation: Wave 2.3-1: Ring Mod: Input [P279](#)

Type (Scale Type)

Prog Basic: Scale 2.1-1: Prog Basic: Scale [P276](#)

Type (Wave Shape Table Type)

Reed Model: Wave Shape 2.3-2: Reed: WShape [P281](#)
Standard: Wave Shape 2.3-2: Standard: WShape: Table Type [P278](#)

Type (Wave Shape Type)

VPM: Carrier 2.3-1: VPM: Carrier [P278](#)

U

Unison

Prog Basic: Unison 2.1-2: OSC Basic: Unison [P276](#)

Up (Curve Up)

Plucked String Model: Attack Curve 2.3-2: Plucked Str: Attack: Curve [P282](#)

V

Velocity (Attack Level Velocity Control)

Plucked String Model: Attack 2.3-2: Plucked Str: Attack [P282](#)

Velocity (Curve Down Velocity Control)

Plucked String Model: Attack Curve 2.3-2: Plucked Str: Attack: Curve [P282](#)

Velocity (Curve Up Velocity Control)

Plucked String Model: Attack Curve 2.3-2: Plucked Str: Attack: Curve [P282](#)

Velocity (Noise Level Velocity Control)

Plucked String Model: Attack 2.3-2: Plucked Str: Attack [P282](#)

Velocity Control

Amp EG: Level Modulation 5.1-3: Amp EG: L Mod. [P285](#)
EG1...4: Level Modulation 5.2-1...4: EG1...EG4: L Mod. [P285](#)

W

Wave

Organ Model: Tone Generator 2.3-1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 [P280](#)
VPM: Carrier 2.3-1: VPM: Carrier [P278](#)
VPM: Modulator 2.3-2: VPM: Mod [P279](#)

Wave Edge

Cross Modulation: Wave 2.3-1: Cross Mod: Carrier [P280](#)
Ring Modulation: Wave 2.3-1: Ring Mod: Carrier [P279](#)
Sync Modulation: Wave 2.3-1: Sync Mod: Slave [P280](#)
Standard: Wave 2.3-1: Standard: Wave [P277](#)

Wave Shape

VPM: Carrier 2.3-1: VPM: Carrier [P278](#)

Waveform

LFO1...4: LFO 5.3-1...4: LFO1...4 [P286](#)
OSC Basic: Sub OSC 2.1-1: Prog Basic: Sub [P276](#)
Standard: Wave 2.3-1: Standard: Wave [P277](#)

Width (Hammer Width)

E. Piano Model: Hammer 2.1-1: E.Piano: Hammer [P280](#)

索引

記号

000: No Effect 65, 160, 163
10's Hold
Combination 43
Program 3

A

All Rt. 66, 113, 130
Alternate Modulation 21, 221
Amp Level 4
AMS (Alternate Modulation Source)
..... 222
Amp AMS 21
Filter AMS 17
Filter EG AMS 16
Freq. AMS 24
JS X/Bend as AMS 55, 88
Level Mod AMS 14, 18
Level Mod. AMS 22
LFO AMS 13, 18, 21
Pan AMS 20
Pitch AMS 12
Pitch EG AMS 12
Resonance AMS 15
Time Mod. AMS 14, 19, 23
Assign
Foot Pedal Assign 145
Foot Switch Assign 145
Attack Level 13, 18, 22
Attack Time 4, 13, 18, 22
AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 160
Auto
Mode (Clk Adv. Mode) 62, 109, 127
Tempo Mode 70
Auto KARMA 57, 135
Auto Punch In 76

B

Bend (Pitch Bend) 28
Bend Range
Combination 51, 60
Sequencer 84
Bounce
Bounce Pattern 92
Bounce Track 97

BPM/MIDI Sync機能 159
BUS Select 112, 160, 161, 162,
163, 164, 165, 166
Global 145
Program 37, 38, 39, 40
Sequencer 76, 111, 112
Song Play 118, 129, 130

C

Cat. HOLD (Category Hold) 2
Chain
IFX 39, 161
MFX 40, 165
Chain Direction 40, 165
Chain Level 40, 165
Chain Signal 40, 165
Chain to next file 118
Convert Position 133, 134, 138
Convert to Song (Convert Cue List to
Song) 80
COPY 79
Copy 155
Copy Cue List 80
Copy Drum Kit 144
Copy From Combi 72
Copy From Song 71
Copy Insert Effect 38, 112
Copy KARMA Module 26
Copy Key Setup 144
Copy Master Effect 41, 68, 114
Copy Measure 99
Copy Oscillator 8
Copy Pattern 92
Copy Scale 141
Copy Song 81
Copy To Track 93
Copy Track 97
CUT 79

D

Decay Time 4, 13, 18, 22
Delete
Delete Cue List 80
Delete Measure 98
Delete Song 71
Disk 156
Detune BPM Adjust 51, 83, 84
Direct Index 238
Double 7

DrumKit 9
Drums 4, 7, 15, 20, 37
Dump 139
Dynamic MIDI 36
Dynamic MIDI Destinations 235
Dynamic MIDI Sources 234
Dynamic Modulation Source 227

E

Erase
Erase Control Data 100
Erase Measure 98
Erase Note 101
Erase Pattern 91
Erase Track 97
Event Edit 91, 96
Exclusive 139
Exclusive Data 153, 155
Exclusive Group 144
.EXLファイル 153, 155

F

Fade 24
FF/REW Speed 73
Foot Switch Polarity 145
Force OSC Mode
Combination 50
Sequencer 83
Format 156
Full Format 157

G

GE (Generated Effect) 5
GE Bend (GE Pitch Bend) 29
GE Setup 26
Global Setting
Load 152
Write 135
GM Initialize 116
GM Initialize Parameters 116

H

Hide unknown file 150
Hold 7
Hold Balance 46

I			
Index	121	Meter	70, 78, 115
Init K.RTC	5	Metronome	76, 91, 118
Initialize		MFX 1, MFX 2	114
GM Initialize	116	MIDI Filter	240
GM Initialize Parameters	116	Combination	54, 55, 56
Init KARMA Module (Initialize KARMA Module)	26	Global	138
Insert Measure	99	Program	4
Intensity		Sequencer	87, 88, 89
AMS Intensity	12, 24	MIDI/Tempo Sync	25
LFO Intensity	12, 13, 17, 21	MIDIチャンネル	
Pitch EG	12	Combination	45
		IFX	66
		MFX	67
		Program	2
		Sequencer	71, 83
		IFX	112
		MFX	114
		Song Play	116
		IFX	130
		MFX	131
		Multi REC	76
		Multisample	8
J			
Jukebox List		N	
Load	122	Note Activity Display	6
Save	122		
		O	
K		Ofs (Offset)	24
KARMA Module Parameters	29	Other Ctrl Ch	90
KARMA REALTIME CONTROLS	5	Other Ctrl Change	56
KARMA機能		Over Write	75
RT Parameter	34		
キー・ゾーン	6, 27	P	
KARMAモジュール・パラメータ	29	PAGE MENU	1, 43, 69, 115, 133
Key	8	Performance Editor	3
DrumKit	142	Poly, Mono	7
Scale Key	120	Priority	7
Key Zone		Program Select	
Combination	52	Combination	45, 48
Sequencer	85, 86	Program	2
		Sequencer	74
		Song Play	117
L			
LFO	7, 24	Q	
Filter	17	Quantize	101
OSC	12, 24	Reso (Realtime Quantize Resolution)	70
Pitch	12		
Local Control On	137		
Location	69, 78, 90, 115		
Set Location	73, 117		
M			
Master EQ Gain[dB]	165		
Memory Protect	136		
[MENU]キー	1, 140		
MEQ (Master EQ)	41		
		R	
		Release Time	13, 18, 22
		Reso (Resonance)	143
		Resonance	15
		REVERT	95
		Routing	66, 112, 130
		IFX	38
		MFX	40
		RPPR(Realtime Pattern Play/ Recording)	90
		S	
		S.Ofs (High Start Offset)	9
		Scale	7
		Combi's Scale	52
		Copy Scale	141
		Song's Scale	85
		SPlay's Scale	120
		Use All Notes Scale	8
		Use Prog's Scale	52, 85, 120
		User All Notes Scale	141
		User Octave Scale	8
		User Scale	140
		Select by Category	5
		IFX	39
		MFX	41
		Multisample	10
		Program	2
		Send	112
		Single Trigger	
		DrumKit	144
		Program	7
		Smart Scan	237
		Step Recording	95
		Swap Insert Effect	38
		Swap LFO 1&2	25
		Swap Master Effect	41
		Swap Oscillator	8
		T	
		Tempo	93
		Track Edit	95
		U	
		Use DKit Setting	20, 37

Z

Zone Map	
KARMA機能	27, 59, 106, 124
Key Zone	52, 53, 85, 86
Velocity Zone	53, 54, 86, 87

A

アサイン	10, 33, 34, 35, 49, 63, 77, 81, 90, 93, 118, 142, 243, 244
アタック・タイム	
Amp EG	22
Filter EG	18
Pitch EG	13
アタック・レベル	226
Filter EG	18
Pitch EG	13
アフタータッチ・カーブ	134
適用する位置	138
アンブ・レベル	4

I

イベント	
移動	97
イベント・エディット	96
コピー	97
削除	97
挿入	97
インサート(挿入)	
INSERT	79
Insert Measure	99
インサート・エフェクト	
Sequencer	112

O

オシレータ	46, 51, 65
音符、休符の削除	96
音符の入力	96

K

カットオフ周波数	15
----------	----

K

キーボード・トラック	16, 21
キュー・リスト	78
休符の入力	96

K

クオンタイズ	101
クリエイト(作成)	
Create Ctrl (Create Control Data)	100

K

ゲイン	
MEQ	40, 165

K

コピー・パターン	92
コンバート	
Convert to Song (Convert Cue List to Song)	80

S

作成	
新規ディレクトリ	156

S

ジュークボックス・リスト	115, 121
消去	
コントロール・データ	100
小節内の演奏データ	98
トラック	97
ノート・データ	102
小節の途中で拍子を変更する	70

S

スケール	
Combination	52
Program	7
Sequencer	85
Song Play	120
スタンダードMIDIファイル(SMF)	115
ステップ・レコーディング	95

S

セーブ	149
.PCGファイル	154
.SNGファイル	154
All	153
Jukebox List	122
エクスクルージブ・データ	155
テンプレート・ソング	117

S

ソロ	
Solo Check Box	
Combination	47
Sequencer	103
Song Play	123
SOLO On/Off	
Sequencer	74
Song Play	117
Solo Selected Timbre	44
Solo Selected Track	
Sequencer	71
Song Play	116
ソロ機能	
Combination	44
Sequencer	71, 74
Song Play	116, 117
ソング・ポジション・ポインター・メッセージ	69, 70, 115

T

ダイナミック・モジュレーション	159, 163
タイの入力	96
ダイレクト・インデックス	238

T

ディスクの空容量	157
ディスクの容量	157
テンプレート・ソング	72, 136

T

トラック・エディット	95
ドラムキット	7, 9
ドラムス・プログラム	7
トランスポーズ	4
適用する位置	138

H

パフォーマンス・エディター	3
---------------	---

F

ファイル・インデックス	121
フィルター	
Filter EG	16
Filter Modulation	17
Frequency	15
Keyboard Track	16

Mod. (Filter1 Modulation)	16
Resonance	15
Type (Filter1 Type)	15
フォーマット	156
プリセット・テンプレート・ソング	72
プログラムの選択	43, 69
フロッピー・ディスク	115

へ

ベロシティ	
Modify Velocity	102
Velocity Curve	134
Velocity SW Lo Hi	
DrumKit	142
Program	8
Velocity Zone	
Combination	53
Program	10
Sequencer	86
ベロシティ・カーブ	134
適用する位置	138
ベロシティ・クロスフェード	53
ベロシティ・スイッチ	53

ホ

ポジショナル・クロスフェード	52
ポリフォニック / モノフォニック	7, 50
ボリューム	
Combination	46
Sequencer	75
Song Play	117
ボリューム・ラベル	150, 156, 157
ポルタメント	
Program	12

マ

マスターEQ	41
マルチサンプル	8, 9

メ

メトロノーム	75, 118
メモリー・プロテクト	136

ユ

ユーザー・スケール	140
ユーザー・テンプレート・ソング	72, 73
ユーザー・パターン	90, 153

ラ

ライト	
Write Combination	44
Write Drum Kits	143
Write Global Setting	135
Write Program	3
Write Protect	157

リ

リネーム	
Disk	155
Rename Cue List	80
Rename Drum Kit	144
Rename Pattern	91
Rename Song	71
Rename Track	93
リバース	
Rev (High/Low Reverse)	9
Rev (Reverse)	143

ル

ルーティング	
Combination	66
Program	38
Sequencer	112
Song Play	130
ループ	
Loop All Tracks	76
Loop End Meas (Loop End Measure)	77
Loop On	77
Loop Start Meas (Loop Start Measure)	77
Loop Start Meas-Loop End Meas	76
Step Rec (Loop)	91

レ

レイヤー	52, 53
レガート	
Fingered (Porta. Fingered)	12
Legato	7
レゾナンス	15, 143
レベル	
Combination	
Level (Chain Level)	67
Rtn 1, 2 (Return 1, 2)	67
Send	65
Volume	46

DrumKit	
Level H/L (Level High/Low)	142
Send	145
Program	
Amp Level	4
Level (Chain Level)	40
Level (High/Low Level)	9
OSC Bal (OSC Balance)	4
Rtn 1, 2 (Return 1, 2)	40
Send	37
Trim	15
Sequencer	
Level (Chain Level)	114
Send	111
Song Play	
Level (Chain Level)	131
Send	129
メトロノーム	
Sequencer	76, 91
Song Play	118

ロ

ローカル・コントロール	137
ロード	149
.PCGファイル	151
.SNGファイル	152
Combinationデータ	151
DrumKitデータ	152
Globalセッティング	152
Jukebox List	122
Load selected	150
Programデータ	151
Songデータ	152
スタンダードMIDIファイル	153
テンプレート・ソング	72, 117
トラック・ファイル	152
ロケーション	
Sequencer	69, 73
Song Play	115, 117

アフターサービス

保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品(電子回路など)に機能維持のために必要な部品)の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品(パネルなど)の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内 TEL03(3799)9085

名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 TEL052(832)1419

大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F TEL06(6374)0691

福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F TEL092(531)0166