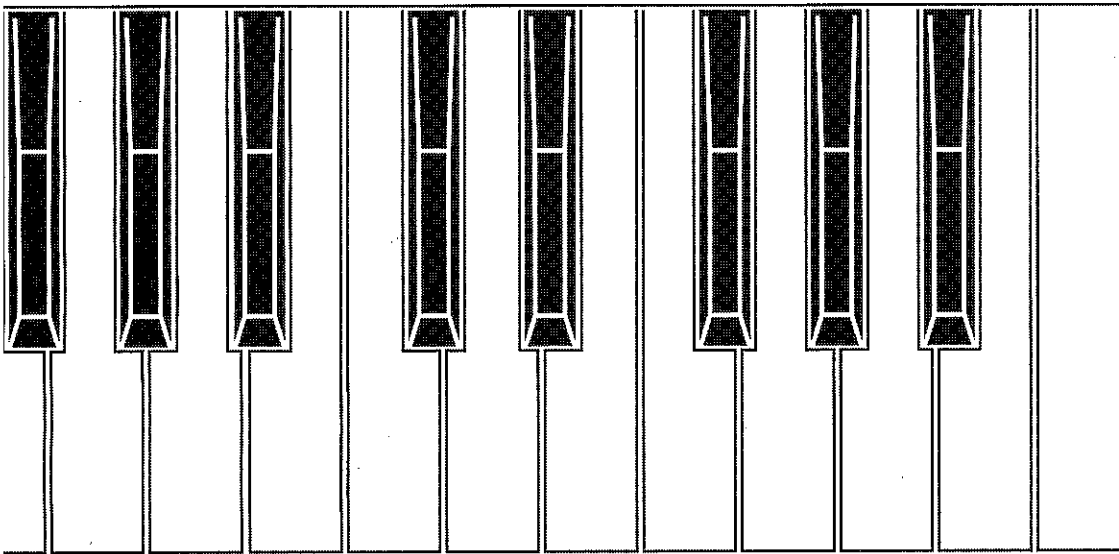


# i5S


*Interactive Music Workstation*



## 取扱説明書

リファレンス・ガイド

GENERAL  
**MIDI**  
INSTRUMENT

 AI<sup>2</sup> Synthesis System

# KORG



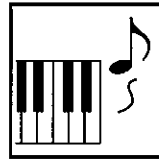
# 目次

<b>Arrangement Play アレンジメント・プレイモード</b> .....	1-1
Arrangement Playモードの機能 .....	1-2
基本設定とパフォーマンスモニター .....	1-3
ページ1 アレンジメント・プレイ .....	1-3
ページ2 スタイルの表示 .....	1-6
トラック設定 .....	1-7
ページ3 トラック・サウンド .....	1-7
ページ4 トラック・セッティング .....	1-9
ページ5 その他 .....	1-12
ページ6 エフェクト .....	1-13
ユーティリティ .....	1-14
ページ7 リネーム・アレンジメント .....	1-14
ページ8 ライト・アレンジメント .....	1-14
ボリューム/ミュート .....	1-15
<b>Backing Sequence バッキング・シーケンス・モード</b> .....	2-1
Backing Sequenceモードとは .....	2-1
作ったデータは忘れずにセーブを .....	2-1
他のiシリーズのディスクを利用する .....	2-1
Backing Sequenceモードの機能 .....	2-2
リアルタイム・レコーディング .....	2-3
ページ1 リアルタイム .....	2-3
アレンジメントの表示 .....	2-3
ボリューム/ミュート .....	2-4
リアルタイム・レコーディング .....	2-6
トラックのエディット .....	2-10
ページ2 ステップ・レコーディング .....	2-10
ページ3 イレース・バッキング・シーケンス .....	2-13
ページ4 コピー・バッキング・シーケンス .....	2-14
ページ5-1 デリート・メジャー .....	2-15
ページ5-2 インサート・メジャー .....	2-16
ページ5-3 イレース・メジャー .....	2-17
ページ6-1 コピー・メジャー .....	2-18
ページ6-2 バウンス・トラック .....	2-19
ページ6-3 クォンタイズ .....	2-20
ページ7 シフト・ノート .....	2-21
ページ8 イベント・エディット .....	2-22
ページ9 エクストラ・トラック .....	2-23
ページ10 トラック・サウンド .....	2-25
ページ11 エフェクト .....	2-26
ページ12 ネクスト・バッキング・シーケンス .....	2-27
ページ13 リネーム・バッキング・シーケンス .....	2-28
ページ14 スタンダードMIDIファイルへの変換 .....	2-29

<b>Song Play ソング・プレイモード</b> .....	3-1
ソング・プレイモードとは .....	3-1
Song Playモードの機能 .....	3-2
基本設定 .....	3-3
ページ1 プレイ .....	3-3
ページ2 チャンネル・サウンド .....	3-5
ページ3 トランスポーズ・ポジション .....	3-6
ページ4 エフェクト .....	3-7
ボリューム/ミュート .....	3-8
<b>Effects (エフェクト)</b> .....	4-1
エフェクト画面 .....	4-2
ダイナミック・モジュレーション .....	4-2
各エフェクトタイプの説明 .....	4-4
エフェクトの出力系統について .....	4-12
<b>Global グローバル・モード</b> .....	5-1
Globalモードの機能 .....	5-2
ディスクに記録されるデータ .....	5-2
ページ1 DISKパラメータ .....	5-3
ページ1-1 ロード機能 .....	5-3
ページ1-1-1 ロード・オール .....	5-3
ページ1-1-2 ロード・ワン .....	5-5
ページ1-2 セーブ .....	5-7
ページ1-3 ユーティリティー .....	5-8
基本パラメータ .....	5-9
ページ2 チューン/トランスポーズ .....	5-9
MIDIパラメータ .....	5-11
ページ3 ローカル/クロック .....	5-11
ページ4 MIDIチャンネル [GLOBAL, KBD1, KBD2, CHORD] .....	5-13
ページ5 MIDIチャンネル [DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2, ACC3] ... ..	5-14
ページ6 MIDIフィルター .....	5-15
ペダル・パラメータ .....	5-16
PEDAL FUNCTION (ペダル機能) .....	5-16
ページ7 アサイナブル・ペダル .....	5-16
ページ8 EC5スイッチA..E .....	5-16
ページ9 ダンパー .....	5-19
ページ10 サウンド・ホールド/ベロシティー・カーブ) .....	5-20
スケール .....	5-22
ページ11, 12 メイン・スケール/サブ・スケール .....	5-22
ページ13 ユーザー・スケール .....	5-24
MIDIデータ・ダンプ .....	5-25
ページ14 データ・ダンプ .....	5-25

<b>付録 A エラー・メッセージ</b> .....	A-1
バッキング・シーケンス・モードでは.....	A-1
インタラクティブ・コンポジションでは.....	A-2
ソング・プレイ・モードでは.....	A-2
ディスクに関するメッセージ .....	A-3
<b>付録 B 故障とお思いになる前に</b> .....	B-1
一般的な問題 .....	B-1
フロッピー・ディスクに関する問題 .....	B-2
<b>付録 C</b> .....	C-1
認識されるコード一覧 .....	C-2
MIDIインプリメンテーション・チャート .....	C-6
MIDI Data Format .....	C-7





# Arrangement Play

## アレンジメント・プレイモード

**Arrangement Playモード**は、i55のさまざまな機能の中でも中心となる演奏モードで、電源をオンにしたときは常にこのモードに入ります。

このモードでは、i55を使って演奏したいアレンジメントを選択することができます。i55の本体メモリには**64のユーザーズ・アレンジメント**と**128のプリセット・アレンジメント**があり、これらを使ってオリジナルの曲を作曲したり、あるいは既製の曲をオリジナルのアレンジで演奏することなどができます。

パラメータの値を変更する方法については、ユーザーズ・ガイドのP.5-1「画面をみながらi55を操作」をご覧ください。アレンジメントの演奏については、ユーザーズ・ガイドP.3-4をご覧ください。

Globalモードのページ5では、アレンジメントのバックিং・トラックのMIDIチャンネルを設定します。キーボード上での演奏音色はGlobalあるいはKB1、KB2で指定したチャンネルを使用します。(P.5-14参照)

アレンジメントは演奏中に設定を変更すること(たとえば、各パートの音量を再調整するなど)ができますが、いったん演奏を止めてエディット中に他のモードや他のアレンジメントに切り換えると、それまで行っていたエディット内容は消えてしまいますのでご注意ください。

設定を変更したら、P.1-14で説明するライト機能を使って、こまめに保存するようにしてください。

### ページ画面の切り替えについて


各種のパラメータと機能は、次ページの一覧のように8つのページ画面に分かれています。ページ画面の切り換えはPAGE+/PAGE-キーを用います。また、ある画面に直接進みたい場合は、ARR PLAYキーを押しながら、そのページに該当するARRANGEMENT NUMBERキーを押します。

たとえば、ページ4に進みたい場合、ARR PLAYキーを押したまま、ARRANGEMENT NUMBERの4のキーを押す、という手順になります。



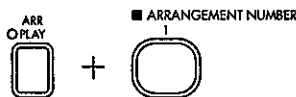
## Arrangement Playモードの機能

この表はアレンジメント・プレイモードの機能を一覧にしたもので、各ページ画面のタイトルやおもな内容を記載してあります。

ページ画面			本誌のページ
1	パフォーマンス・モニター	アレンジメントの選択、テンポ、コード表示	1-3
2	スタイル	スタイルの表示	1-6
3	トラック設定	アレンジメント・トラック、パン、エフェクト・センド	1-7
4		ダンパー・ペダルの設定、トラック・ステータス、ラップアラウンド・ポイント、オクターブ	1-9
5		コード・ラッチ、バリエーション・チェンジ	1-12
6	エフェクト	エフェクト・タイプ、エフェクト・バランス	1-13
7	リネーム・アレンジメント	アレンジメントのタイトルに変更	1-14
8	ライト・アレンジメント	アレンジメントをユーザー・バンクに登録	1-14
	ボリューム/ミュート		1-15



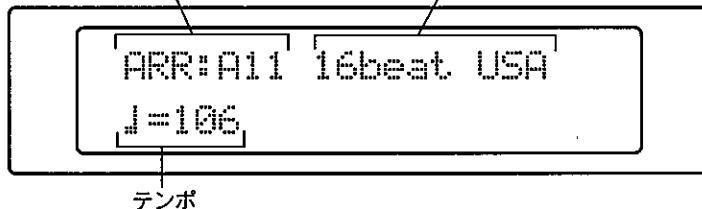
# 基本設定とパフォーマンスモニター



## ページ1 アレンジメント・プレイ

ARR PLAYキーを押すと、次のような画面が表示されます。この画面では、演奏しながら再生テンポを調節することができます。アレンジメント・プレイモードでは、どの画面が表示されているときでもARRANGEMENTキーで、演奏したいアレンジメントの選択を行うことができます。また、演奏しながら再生テンポを調整する場合もこの画面で行います。

アレンジメントのバンクとナンバー      アレンジメントの名称



この画面では、再生されるアレンジメント・タイトルが表示される他、再生テンポとコードを表示します。

2つのキーボードティンバーに使うプログラムの選択、オクターブの変更をするには、トラック・セッティングを用います。

☞トラック・セッティングP.1-9

## ARR：アレンジメントの変更

現在選んでいるアレンジメントの番号は、i5Sの本体メモリにある192種類のアレンジメントから、ARRANGEMENT NUMBERキーを使って選択します。アレンジメント選択の方法については、ユーザズ・ガイドをご覧ください。

☞ユーザズ・ガイドP.2-12

### <演奏中にアレンジメントを選択する方法>

i5Sの演奏中に新たなアレンジメントを選択すると、次に来る小節の先頭から新しいアレンジメントが演奏され、テンポ設定もそれにともなって変化します。もし、アレンジメントを変更してもテンポを変えたくない場合は、KBD LOCKキーを押してください。その場合、TRANSPOSEキー、キーボード・ティンバーおよびエフェクトの設定もロックされ、変更されません。

### <フットスイッチを用いてアレンジメントの変更を行う方法>

別売のフットスイッチやEC5エクスターナルコントローラ上のペダルなどで、アレンジメントを変更する方法もあります。接続したフットスイッチを1回ずつ踏むたびに、アレンジメントが次々に切り替えられます。これにはGlobalモードでの設定が必要です。

☞GlobalモードP.5-16

フットスイッチを使うには、ASSIGNABLE PEDALパラメータをARRANGEMENT UPかARRANGEMENT DOWNのいずれかに設定しておきます。(P.5-17参照)EC5の場合も同様です。

**ARRANGEMENT UP**ならスイッチを踏むたびにアレンジメント・ナンバーが1つつ大きくなるように切り替わります。

**ARRANGEMENT DOWN**ならば、踏むたびにアレンジメント・ナンバーが1つつ小さくなるように切り替わります。



## トランスポーズの変更

移調をする

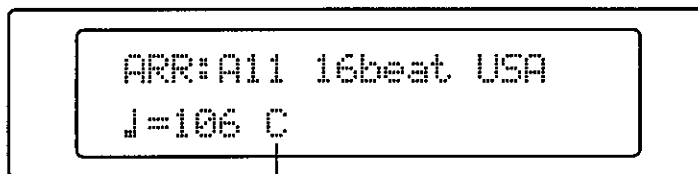
演奏上、トランスポーズ(移調)が必要な場合は、TRANSPOSEの+1キーと-1キーで移調を行うことができます。

☞ ユーザーズ・ガイドP.3-6「弾きやすく歌いやすく」

i5Sでは半音単位で最大11段階まで移調することが可能です。この機能により移調すると、キーボード上の演奏音色だけでなく、バックイングトラックすべてと、コード検出機能も同様に移調されます。

## 検出コード表示

弾いたコードを表示



コード・ネーム

現在演奏しているアレンジメントのコード(和音)を表示します。

演奏をストップしてから新たなアレンジメントを選ぶと、コードを実際に演奏するまではこの検出コード表示は空白になります。また、演奏している最中にアレンジメントを変更した場合には、変更する直前に弾いたコードで新しいアレンジメントが引きつぎ演奏されます。コード設定を行うには、コード検出の範囲内の鍵盤で演奏したいコードを弾いてください。また、RESETキーを押すと、設定がキャンセルされます。



コード検出の実際については、ユーザーズ・ガイドP.3-9「自分で伴奏をつけながら演奏してみましょう」をご覧ください。

## テンポの変更

演奏の速さを調節する

アレンジメントの再生テンポをJ=40~240の範囲で調整します。

テンポの変更には、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを用います。

### <タップテンポによるテンポ設定>

テンポを数値ではなく、実際にキーを叩くことによって設定することができます。

再生したいテンポに合わせてTAP TEMPOキーを「タン、タン、タン……」と何回か叩くことにより、i5Sは叩いた間隔の時間計算を行い、テンポを設定してくれます。再生したいテンポを数値で指定するには慣れが必要ですが、この方法なら簡単にテンポを設定でき、またその数値を知ることができます。

### <外部クロックによるコントロール>

GlobalモードのClockパラメータ(P.5-11参照)で、同期クロックをMIDIまたはHOSTに設定すると、テンポ表示のエリアにはEXTという表示が現れます。これは、i5Sのテンポが、本機に接続された外部のシーケンサやパソコンなどのMIDIクロックによってコントロールされているという意味です。このときには、TEMPOキーによってテンポを調整することはできません。もしテンポ調整をしたいときは、接続した外部のシーケンサ側のテンポを変更してください。

## キーボード上の演奏音色の変更

各アレンジメントは2つのキーボードティンバーKB1とKB2を持っています。このティンバーを変更するには、PROGRAM NUMBERキー1~8を使ってPROGRAM(音色)を指定します。

キーボードティンバーは2つ、といましたが、KB2を選べるのは、キーボード・アサインモードがLAYER(レイヤー)かSPLIT(スプリット)のときに限ります。

バンク	プログラム数	内 容	ROM/RAM
A	64	GMプログラム1~64	ROM
B	64	GMプログラム65~128	ROM
C	64	i55プリセット・プログラム1~64	ROM
D	64	i55プリセット・プログラム65~128	ROM
E	64	i55プリセット・プログラム129~192	ROM
User	64	ユーザープログラム1~64	RAM
Drum	16	ドラムキット	ROM(14)/RAM(2)

**KB1に割り当てたプログラム(音色)は……、**

- ・ キーボード・アサインモードがSingleかLayerの場合は、鍵盤のどの音域を弾いても発音します。
- ・ キーボード・アサインモードがSplitの場合は、スプリットポイントの鍵を含めた、鍵盤の高音側になります。

**KB2に割り当てたプログラム(音色)は……、**

- ・ キーボード・アサインモードがLayerの場合は、鍵盤のどの音域を弾いても発音します。
- ・ キーボード・アサインモードがSplitの場合は、鍵盤の低音側になります。

鍵盤を高音側と低音側に分けて  
使う

## SPLIT : スプリット・ポイント

現在設定されているスプリット・ポイントを表示します。スプリット・ポイントから上の鍵盤を高音側(UPPER)キーボード、また下の鍵盤を低音側(LOWER)キーボードと呼びます。

☞ユーザーズ・ガイドP.3-5「低い音がでない」

スプリット・ポイントは、設定されたスキャン・モードに基づいてコード・スキャンをするために、鍵盤を高音側と低音側にわけるものです。(ユーザーズ・ガイドP.2-6参照)。また、本書P.1-15で述べるミュート機能において、ミュートする鍵盤の範囲をこのスプリットポイントにより決定します。

さらにキーボード・アサインがSPLITの時は、スプリット・ポイントを境目に、演奏音色(キーボード・ティンバー)が2つに分かれます。(KB1が高音側、KB2が低音側となります)

### <スプリット・ポイントの設定>

SPLIT POINTキーを押したまま、設定したい鍵盤を押鍵します。

## オクターブ

OCTAVEキーを使って、キーボード・ティンバーで出る音の高さを最大2オクターブまで上下にオクターブ単位で移動します。

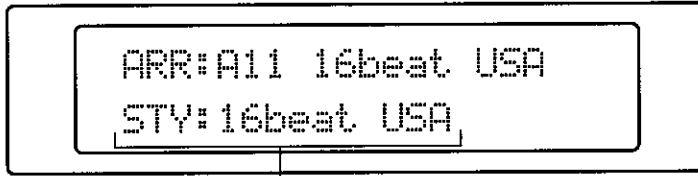
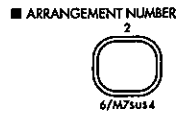
☞ユーザーズ・ガイドP.3-6「弾きやすく歌いやすく」



## ページ2 スタイルの表示



+



スタイルの名称

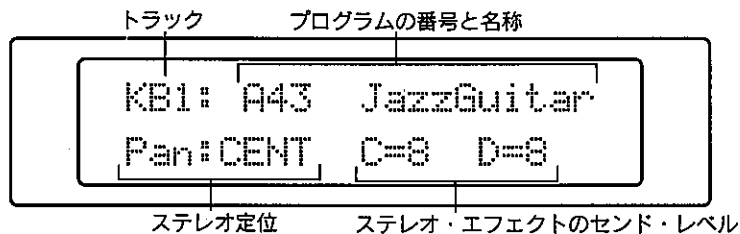
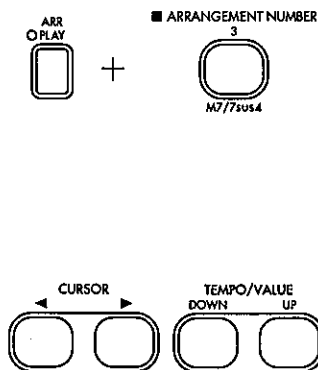
### ST : スタイル

この画面は、現在のアレンジメントに使用されているスタイルのタイトルを表示しています。

# トラック設定

## ページ3 トラック・サウンド

このページでは、アレンジメントの8つのトラックに割りあてられるプログラム(音色)とステレオ定位、2系統のエフェクトへサウンドを送る音量レベルが設定できます。



### トラック

[DRUM, PERC, BASS, ACC1...ACC3, KB1, KB2]

セッティングを変更したいトラックを選びます。

該当するトラック・キーを押すことによって選択することができます。

また、表示されているトラックのトラック・キーを押すと、ボリュームとミュートの表示になります。

☞ ボリューム・ミュート

### プログラム

対応するトラックで演奏するプログラム(音色)を選びます。

現在のプログラム選択を変更したい場合は、変更したいトラックのキーを押してそのトラックを画面に表示させ、PROGRAM BANKキーとPROGRAM NUMBERキーを使ってプログラムを変更することができます。



**Pan :** [OFF,L15...L01,CENT,R01...R15,PROG] 各トラックのステレオ定位

各トラックのステレオ音像の定位(パン)を設定するパラメータです。チャンネルA,Bのレベルを調整します。

CENTに設定すると、そのトラックの音像は中央に定位し、Lの値に設定すると左寄り、Rの値に設定すると右寄りに移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央から左あるいは右に遠ざかります。

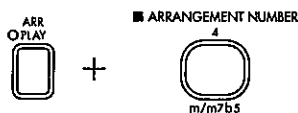
OFFの設定では、チャンネルAとBへのトラック出力がオフになります。また、PROG設定では、それぞれのプログラムで指定されているパン設定がそのまま用いられるようになります。

**エフェクト・センド・レベルC, D** [0...9,P] エフェクトプロセッサへの送りレベル

チャンネルCまたはDからエフェクトシステムへ送られるバッキングトラックの音量レベルを設定します。

各チャンネルとも範囲は0から9(最大)ですが、これをPに設定した場合は、それぞれのプログラムで指定されているエフェクトセンドレベルがそのまま用いられるようになります。

iSSのエフェクト・システムには、2つのステレオ・エフェクト・プロセッサの配置のしかたと、出力信号の通りかたの組み合わせによって、アレンジメントごとにSerial、Parallel1、Parallel2、Parallel3の4通りの出力システムがあります。それぞれの出力システムの違いについては、P.4-12「エフェクトの出力システムについて」を参照してください。

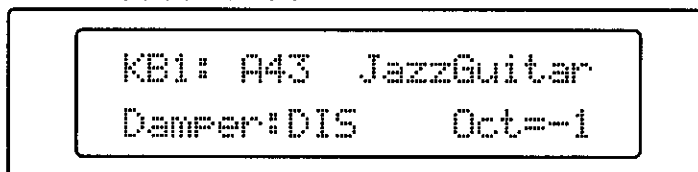


## ページ4 トラック・セッティング

このページでは、アレンジメントのそれぞれのトラックに対して、ダンパー・ペダルの動作や音域(オクターブ、ラップアラウンド)などを設定することができます。

(キーボード・トラック)

トラック・プログラム

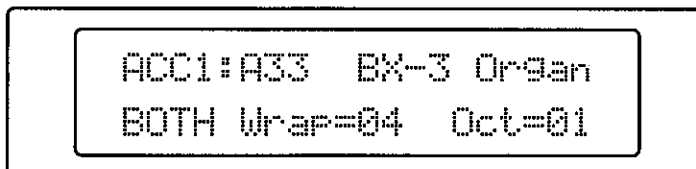


ダンパー

オクターブ

(アカンパニメント・トラック)

トラック・プログラム



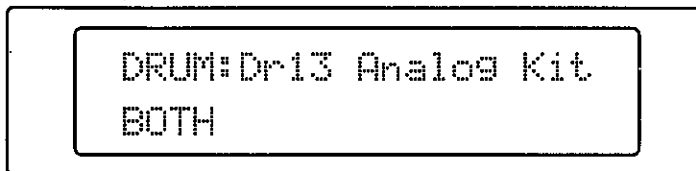
トラック・ステータス

ラップ・アラウンド

オクターブ

(ドラム・トラック)

トラック ドラム・プログラム



トラック・ステータス

### トラック

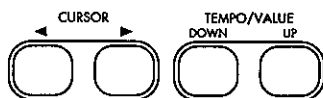
[DRUM,PERC,BASS,ACC1...ACC3,KB1,KB2]

セッティングを変更したいトラックのボタンを押すことで、そのトラックを呼び出します。

### プログラム

対応するトラックで演奏するプログラム(音色)を選びます。

現在のプログラム選択を変更したい場合は、変更したいトラックのキーを押してそのトラックを画面に表示させ、PROGRAM BANKキーとPROGRAM NUMBERキーを使ってプログラムを変更します。



鍵盤にダンパーを使う

### ダンパー(キーボード・トラックのみ)

[DIS,ENA]

キーボード・ティンバーのダンパースイッチを働かないようにすることができます。

鍵盤で弾いた音に対して、ENAのときはダンパーが働き、DISにするとダンパーが働かなくなります。

これにより、たとえば、キーボード・アサインがLAYERのとき、オルガンとピアノのプログラムで演奏する場合に、オルガン側のダンパーだけを無効とすることで、本来の目的通りピアノだけにダンパー効果をかける、といった使い方ができます。

また、コードラッチ機能をダンパー・スイッチでコントロールしたい場合、ダンパー機能を無効にして、コードラッチをかけている最中にサウンドがホールドしないようにする、といったことが可能です。P.1-12



## オクターブ

[-2...0...+2]

ベーストラック、アカンパニメントトラック、キーボード・ティンバーの音の高さを1オクターブずつ、最大2オクターブまで上下します。0に設定すると、プログラムは標準ピッチで演奏されます。ただし、トラックにDRUMかPERCを選ぶと、このパラメータは表示されません。

フロントパネルのOCTAVEキーを使って、オクターブ設定を変えることもできます。ユーザーズ・ガイドP.2-7「押すとどうなる?キー一覧」

## トラック・ステータス

(バックング・トラックのみ)




[OFF,INT,EXT,BOTH]

接続したMIDI機器を使用

アレンジメント演奏中に、該当するバックングトラックの演奏データを*iSS*本体で演奏するか、あるいは接続した外部のMIDI音源に送信するかを選択します。

これらは設定により以下のように機能します。

- ・ このパラメータをOFFにしたトラックについては、バックングの演奏が行われません。
- ・ INTにしたトラックについては、*iSS*内部の音源のみの演奏(通常)が行われます。MIDI OUTおよびTO HOST端子からは、演奏データは出力されません。
- ・ EXTにしたトラックは、*iSS*本体では演奏せず、演奏データがMIDI OUTおよびTO HOSTを通じて外部機器に送信されます。
- ・ BOTHは*iSS*本体の内部音源で演奏されなかつ、演奏データをMIDI OUTおよびTO HOSTに出力します。

 キーボード・トラックを選択しているときは、このパラメータは表示されません。


## ラップアラウンド(ACC1、ACC2、ACC3、BASSのみ) [ORG,1...12]


伴奏の演奏音域をトラックごとに調節する

コード進行によっては、バックングトラックの演奏音域が不自然に1オクターブ高い音域になって聴こえてしまうことがあります。このような不都合を防ぐ機能がこのラップアラウンドです。

ここでは対応するトラックで演奏するバックングトラックの音を1オクターブ下げるポイントを設定します。すなわち、バックングトラックが演奏されている途中で、ここで設定したポイントよりも高い音が和音コードのルート(基音)として指定された場合、そのトラックは自動的に1オクターブだけ低く演奏されるようになります。これにより、バックングトラックの音域が不自然に高くなることを防ぐことができます。

ルートから上に半音を1ステップとして最高12ステップまでのピッチを、ベーストラックおよび各アカンパニメントトラックのラップアラウンド・ポイントとして指定します。また、演奏中のスタイルのラップアラウンド設定をそのまま使いたい場合は、ORGを選びます。

 Wrap-Aroundパラメータの数値は、スタイルの持っているコードバリエーションに設定されたキーとのインターバル(いわば差)を表すものです。

 トラックフィールドでDRUM,PERC,KB1,KB2のいずれかを選ぶと、このパラメータは表示されません。



**<参考>****トラックごとに異なるラップアラウンドを設定しましょう**

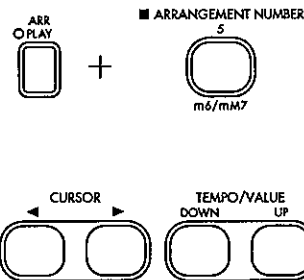
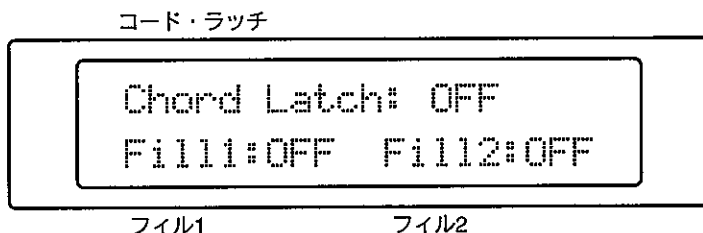
トラックごとに異なるラップアラウンド・ポイントを設定することで、コード進行をさらに自然なものとすることができます。

仮に、すべて同じ値に設定すると、演奏中にすべてのバックイングトラックが、同じ箇所で一斉に1オクターブ下がることになり、これは音楽的にはあまり自然なものとは言い難い部分もあります。

アレンジメントのラップアラウンド・ポイントを選ぶときに、1つのトラックだけを聴いて(これにはミュート機能を使い、そのトラック以外をすべてミュートし)、実際の演奏で使うコード進行を弾いてみながら、ラップアラウンド・ポイントをいろいろと変更して試行錯誤してみましょう。これをトラックごとに行っていくと、きっと自然な響きのあるアレンジメントが得られるはずです。



## ページ5 その他



## コード・ラッチ

[ON,OFF]

ダンパー・スイッチでコードを固定

コード・ラッチ機能をオン/オフします。

コード・ラッチ機能とは、ダンパー・スイッチを用いてコードを変わらないようにする機能で、アレンジメントのコード設定を変えずにキーボードを演奏することができます。

コード・ラッチ機能を使う場合、片方または両方のティンバー(音色)に対してダンパー・スイッチがホールドペダルのような動作をしてしまうことを避けたいときは、前ページのダンパーパラメータを[DIS]にします。

## Fill1、Fill2：バリエーション・チェンジ

[OFF, →1...→4, 1 &amp; 2...3 &amp; 4, UP, DOWN]

フィル・インをはさんでバリエーションを切り替え

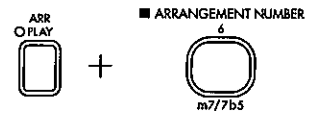
バリエーション・チェンジには、2つのパラメータ「Fill1」および「Fill2」がありますが、以下にまとめて説明します。

このバリエーション・チェンジは「フィルインを演奏した後に、どのバリエーションに切り替わるようにするか」を指定するものです。

- ・ もし、フィルインの前後のバリエーションを同じにしたいのであれば、OFFに設定します。
- ・ 一方向のみに矢印のついた設定では、同じバリエーションが常に選択されます。たとえば、File1に対して→2を設定すると、フィルイン1を演奏する前がどんなバリエーションであろうと、フィルインを演奏した後は常にバリエーション2が選択されるようになります。
- ・ 2つのバリエーションを交互に選択したい場合、たとえばFile1に対して2&3を設定したフィルインを、バリエーション2の演奏中に入れると、フィルインの演奏後はバリエーション3が演奏されるようになります。そして、その後同じフィル1を再度入れると、今度はフィルインの演奏後バリエーション2に戻る、といった具合です。

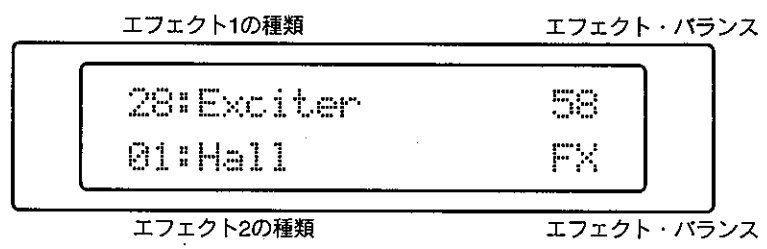
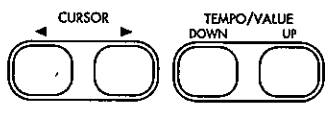
ただしこの場合、このフィル1を、バリエーション1か4の演奏中に入れても、バリエーション・チェンジは行われません。

- ・ UPとDOWN設定では、各フィルイン後に演奏されるバリエーションが、フィルを入れるたびに順に変わってまた元の番号に戻ります。たとえば、File1をUPに設定し、バリエーション1の演奏中にこのフィルインを入れるとフィルインの演奏後はバリエーション2に切り替わり、その後フィルを入れるたびに2→3→4→1→2→…というふうに切り替わっていきます。



## ページ6 エフェクト

ページ6はエフェクト選択に関するページとなっています。ご自分のアレンジメントにプロ感覚のサウンドコーディネートを施すことができます。



ここでは2系統のデジタルプロセッサーを使って、アレンジメントにエフェクトをかけます。この2系統のデジタルプロセッサーは同時に2種類のエフェクトをかけられるもので、アレンジメントを演奏するプログラムにさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

エフェクトの種類を選ぶ

### EFFECT TYPE(エフェクト・タイプ)

iSSのエフェクトは独立して2つのタイプを選ぶことができます。

選んだエフェクトについては、Dry/Wetで効き具合を調整したり、スイッチでON/OFF切り換えをすることができます。

エフェクトのかかり具合を決める

### Dry/Wet(エフェクトのかかり具合)

[00...99, FX]

エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに従ってエフェクト音が大きく(すなわち効果が大きく)なります。

また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。

これは、11で選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、たとえばリバーブのように音にある程度の残響感を与えようとする場合は、この数値を変えながら最適なポイントを見つける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハンサー、エキサイターのよう  
に音の性格全体を変える目的のときには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほうが、明確な効果を確認できるでしょう。

また、各エフェクト・タイプの種類については、第4章「エフェクト」をご覧ください。



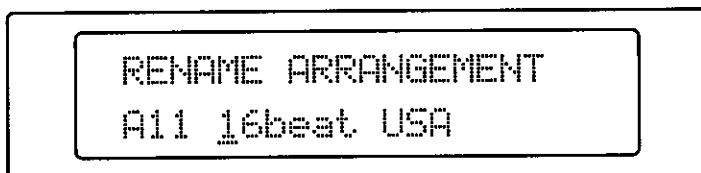
## ユーティリティー

ページ7, 8では、あなたのオリジナルアレンジメントにタイトルをつけたり、変更する機能があります。また、iSS本体内のメモリにあなたのアレンジメントを記憶させる機能があります。

### ページ7 RENAME ARRANGEMENT リネーム・アレンジメント

現在作業中のアレンジメントにタイトルをつける機能です。全部で10文字まで使えます。

この機能を選ぶと、現在のアレンジメントのタイトルが表示されます。CURSORの<キー>と>キーを使って変更したい文字の下にカーソルをあわせ、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで文字を変更してください。



現在のアレンジメントのタイトル

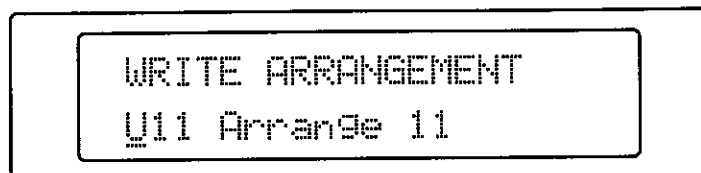
- ▲ タイトルを変更したら、すぐにページ8のライト・アレンジメント操作を行って、このアレンジメントをユーザー・バンクに記憶させる必要があります。そうしないと、他のアレンジメントあるいは他のモードに切り替えた時点でタイトルが元に戻ってしまいますので注意してください。

### ページ8 WRITE ARRANGEMENT ライト・アレンジメント

作業したアレンジを、iSS本体のユーザー・バンクに記憶させる機能です。

アレンジを記憶させるとき、iSSはこのモードの全部で8つあるページ画面で行った設定だけでなく、アレンジメントのコントロールに使うフロントパネルキーすべての現時点での状態も同時に記憶します。

- ▲ ただし、SYNCHRO START/STOPキーとTEMPO LOCKキーは除きます。



- ① まず、カーソル上に、記憶させたいデータの番号をTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って入力します。

このときARRANGEMENT BANKキーおよびARRANGEMENT NUMBERキーでデータの番号を入力することはできません。

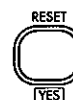
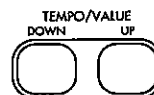
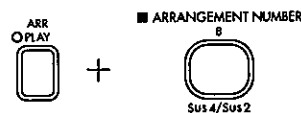
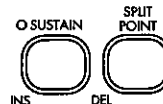
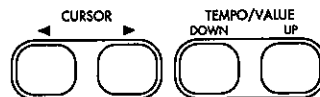
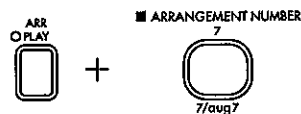
- ② ①で入力した番号にすでに記憶されているアレンジメントのタイトルが表示されますので、それを消去してもよいかどうか確認してください。

- ▲ 1度ライトした後で、消去されたアレンジメントの復活はできません。

- ③ そのまま記憶させてよいのであれば、RESET/YESキーを押します。

- ④ iSSのディスプレイに[Are you sure?]&#92という確認メッセージが表示されますので、よければ再度RESET/YESキーを押します。

- ⑤ ①の番号にデータが記憶されます。

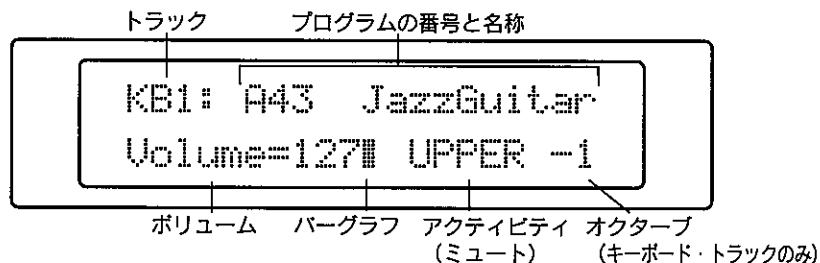




## ボリューム／ミュート

それぞれのトラックに割り当てられている音色プログラムの音量(ボリューム)とミュート(消音)の設定をすることができます。

アレンジメント・プレイモードのすべてのページで、液晶ディスプレイの左側にある8組のVOLUMEキーのいずれかを押し、この画面が表示されます。



パラメータの設定後、EXITキーを押すと元の画面に戻ります。

もしくは設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面に戻ります。☞ユーザーズ・ガイドP.2-3「ボリューム／ミュート」

### トラック

[KB1, KB2, ACC1...3, BASS, PERC, DRUM]

ボリュームやミュートを設定したいトラックを選びます。

対応するトラックのVOLUME▲キーまたは▼キーを押してください。

トラックごとの音量を調節する


### ボリューム

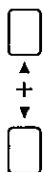
[000...127]

対応するトラックのVOLUME△キーを押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

VOLUME▽キーを押すたびに、ボリュームは1ステップ小さくなります。押しつづけるとボリュームは連続的に小さくなります。

ボリュームは数値とその右側の棒グラフで表示されます。

 キーボード・アサインがSINGLEまたはM.DRUMのときには、KB2のキーを押しても液晶画面にはKB1のプログラムとボリュームが表示されます。



トラックごとに音が出ないようにする

### トラック・アクティビティ

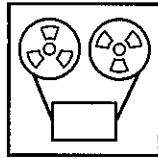
[-----,(UPPER/LOWER/PLAY)]

対応するトラックのVOLUMEの△キーと▽キーを同時に押すたびに、そのトラックのミュート(消音)とミュートの解除を切りかえることができます。

ミュートされていない場合はPLAY(ただしKB1トラックとKB2トラックはそれぞれUPPER、LOWER)の文字が表示されます。

ミュートされているトラックでは-----という横線が表示されます。





# Backing Sequence

## バックキング・シーケンス・モード

### Backing Sequenceモードとは...

Backing Sequenceモードでは、アレンジメントの演奏を録音したり再生したりすることができます。各バックキング・シーケンスを構成する中心となるのがアレンジメント・トラックという3つのトラックで、このうち2つはコード進行やフロント・パネルからのキー操作を記録します。アレンジメントを選んでスタイル・トラックの再生をコントロールするときに、この情報を使います。

3つ目のアレンジメント・トラックは、キーボード・ティンバーを使って伴奏にメロディーを追加するときに使います。もちろん、このトラックを空のままにしてキーボード・ティンバーをライブ演奏用にとっておくこともできます。これとは別に、エクストラ・トラックと呼ばれるトラックが8本あり、これに曲の一部分を追加録音することができます。

#### ページ画面の切り替えについて

各種パラメータと機能は、次頁の一覧表のように14のページ画面に分かれています。ページ画面の切り替えはPAGE+キー、PAGE-キーを使います。あるページ画面に直接進みたい場合は、BACKING SEQキーを押しながら、そのページ番号に相当するARRANGEMENT NUMBERキー(ページ1~8)またはPROGRAM NUMBERキー(ページ9~14)を押します。たとえばページ4に進みたい場合、BACKING SEQキーを押したまま、ARRANGEMENT NUMBERキーの(4)を押します。ページ10に進みたい場合には、PROGRAM NUMBERキーの(2)を押します。

### 作ったデータは忘れずにセーブを...



i5Sのシーケンス・メモリは最高10種類のバックキング・シーケンス、合計40,000ステップのデータを記憶します。各バックキング・シーケンス・トラックに記憶できるデータ量は最高約16,000ステップです。

電源をオフにするとシーケンス・メモリの内容は消えてしまいます。そこで、プログラミングを行うたびに、セーブ機能を使って必ずバックキング・シーケンスをディスクにセーブしてください。(停電など思いもよらぬことでデータをなくしてしまわないよう、プログラミング中にもこまめにセーブすることをおすすめします。)P.5-7

### 他のiシリーズのディスクを利用する

i5Sでは、他のiシリーズのディスクも使用することができます。

これまでに発売されているコルグ・インタラクティブ・ミュージック・ワークステーションiシリーズ用のデータディスクならば、どれでもそのままi5Sのディスク・ドライブにセットして、アレンジメントやプログラム、バックキング・シーケンスやドラム・プログラムをロードして、i5Sで使用することができるのです。


i2/i3/i4S/i1をつかって、ご自分でつくったアレンジメントやプログラムも、i5Sで使用することができます。

ただし、ご使用になるプログラムやスタイルによっては、ほかのiシリーズでつくった音色や演奏データとまったく同じ音色・同じ演奏で再生されない場合もございますのでご注意ください。



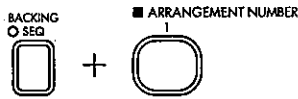
## Backing Sequenceモードの機能

この表はi5SのBacking Sequenceモードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面			本書のページ	
1	リアルタイム・レコーディング	アレンジメントの表示 	2-3	
		ボリューム/ミュート 	2-4	
		初期設定 	トラック、アクティビティ、クオンタイズ、メロノーム、エクストラトラックの録音モード、スタート/エンド・メジャー	2-5
2	ステップ・レコーディング	レコーディング・トラックの選択	2-10	
		レコーディング 	演奏データの入力	2-10
3	イレース・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンスの消去	2-13	
4	コピー・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンスのコピー	2-14	
5	デリート・メジャー	小節の削除	2-15	
	インサート・メジャー	小節の挿入	2-16	
	イレース・メジャー	小節の消去	2-17	
6	コピー・メジャー	小節のコピー	2-18	
	バランス・トラック	トラックの合成	2-19	
	クオンタイズ	録音データのタイミング調整	2-20	
7	シフト・ノート	音程の部分的なシフト	2-21	
8	イベント・エディット	エディット・トラックの選択	2-22	
		エディット 	イベントの修正	
9	エクストラ・トラック	トラックの選択 プログラムの選択	MIDIチャンネル トランスポーズ・テチューン	2-23
10			パン、エフェクト・センド・レベル	2-25
11	エフェクト	エフェクトの種類とレベル	2-26	
12	ネクスト・バックキング・シーケンス	次に演奏するバックキング・シーケンスを指定	2-27	
13	リネーム・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンスの名前を変更	2-28	
14	SMFコンバーター	スタンダードMIDIファイルへの変換	2-29	

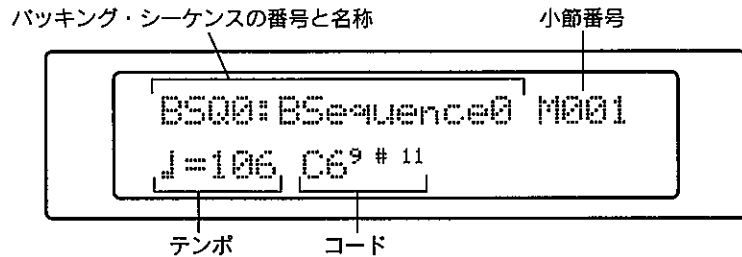


# リアルタイム・レコーディング



## ページ1 リアルタイム

ここで、録音/再生の初期設定を行います。



## アレンジメントの表示

ページ1でEXITキーを押すと、そのときバックキング・シーケンスで使用されているアレンジメントが表示されます。

EXITキーをもう一度押すか、そのまま数秒間放置すると、もとの画面に戻ります。

バックキング・シーケンスを選択する

## バックキング・シーケンス・ナンバー

[0...9]

演奏または録音するバックキング・シーケンスを選びます。

現在のバックキング・シーケンスのタイトルは画面の左上に表示されます。リネーム・バックキング・シーケンス機能を使って、バックキング・シーケンスのタイトルを変更することができます。

## バックキング・シーケンスのタイトル

録音/再生用に選んだバックキング・シーケンスのタイトルを表示します。バックキング・シーケンスの選択はカーソル・キーの上にあるバックキング・シーケンス・ナンバーを選んで、変更することができます。変更のしかたは、ユーザーズ・ガイドP.2-11をご覧ください。

## M(小節番号)

録音または再生を始める位置(メジャー・ポインター)を表示します。バックキング・シーケンスの各トラックには最高999小節まで記録することができます。

RESETキーを押すと、このメジャー・ポインターが1にリセットされます。通常バックキング・シーケンスを終わりまで演奏すると、このポインターは自動的にリセットされます。


テンポを調節する

## J=(テンポ)

[REC, AUT, 40...240]

バックキング・シーケンスのテンポを1分あたり40~240拍の間で調整します。

最初にスローなテンポで録音しておいて再生時にテンポを速くしたい場合に使うと便利です。

 録音中にテンポ・チェンジも記録することができます。P.2-8



## コード表示

現在演奏しているバックিং・シーケンスのコードを表示する場所です。このコードにしたがって、アレンジメントが演奏されます。

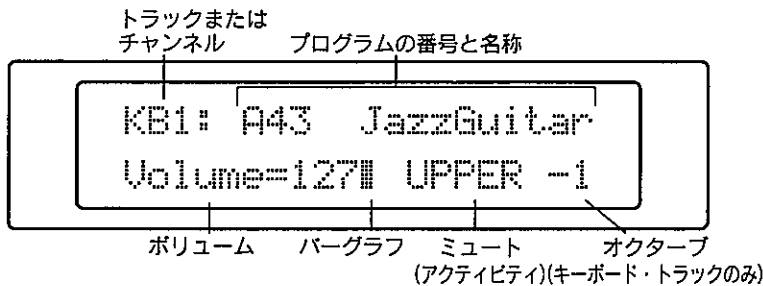
コード設定を変更するには、鍵盤上のコード・スキャンの対象となっている範囲内でコードを弾いてください。また、RESETキーを押すと、設定がキャンセルされます。

i5Sが認識できるコードの図解を巻末の付録に掲載しました。

## ボリューム／ミュート

それぞれのトラックに割り当てられている音色プログラムの音量(ボリューム)とミュート(消音)の設定をすることができます。

ページ1で、液晶ディスプレイの左側にある8組のVOLUMEキーのいずれかを押し、この画面が表示されます。トラックの種類によって、表示されるパラメータが若干異なります。くわしくは、それぞれのパラメータの説明をご覧ください。



## トラック [KB1, KB2, ACC1...3, BASS, PERC, DRUM, Etr1...Etr8]

ボリュームやミュートを設定したいトラックを選びます。

対応するトラックのVOLUME▲キーまたは▼キーを押してください。

エクスターナル・トラックを選びたいときは、まずBACKING SEQキーをもう一度押してください。BACKING SEQのLEDが点滅します。このとき、▲キーまたは▼キーをもう一度押すと、対応するエクスターナル・トラックを選択することができます。

**!** バッキング・シーケンス・モードではKB1,KB2の2つのトラックおよびEtr1からEtr8までの8つのエクストラ・トラックに対して、PROGRAM BANKおよびPROGRAM NUMBERキーを使ってそれぞれトラックに割りあてるプログラムを選択することができます。しかし、ACC1/2/3, BASS, PERC, DRUMの各トラックに対してはアレンジメントで設定されたプログラムしか使用できません。したがって、これらのトラックでは、プログラムを選択することはできません。



+



## トラック・ボリューム

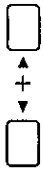
**[000...127]**

トラックごとに音量を調節する

対応するトラックのVOLUME▲キーを押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

VOLUME▼キーを押すたびに、ボリュームは1ステップ小さくなります。押しつづけるとボリュームは連続的に小さくなります。

ボリュームは数値とその右側の棒グラフで表示されます。



トラックごとに音が出ないようにする

## トラック・アクティビティ(アレンジメント・トラックのみ)

[-----,(UPPER/LOWER/PLAY)]

対応するトラックのVOLUMEの△キーと▽キーを同時に押すたびに、そのトラックのミュート(消音)とミュートの解除を切りかえることができます。

ミュートされていない場合はPLAY(ただしKB1トラックとKB2トラックはそれぞれUPPER、LOWERの文字が表示されます)。

ミュートされているトラックでは-----という横線が表示されます。

## オクターブ(キーボード・トラックのみ)

キーボード・ティンバーの音の高さをオクターブで示します。0のときにはプログラムは標準のピッチで演奏されます。

オクターブは、フロント・パネルのOCTAVEキーを使って変更するか、あるいはアレンジメント・プレイ・モードのページ4,トラック・セッティングにおいて調節することができます。

☞P.1-10「トラック・セッティング」

☞ユーザーズ・ガイドP.2-7

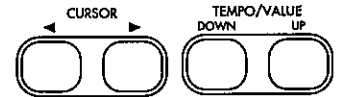
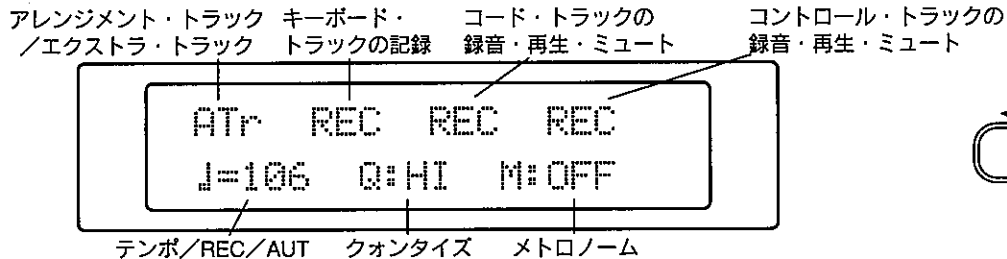


## リアルタイム・レコーディング

バックイング・シーケンスモードのページ1で初期設定を行った後に、BACKING SEQ RECキーを押すと、レコーディングを行うトラック、レコーディング・クオンタイズ設定、メトロノームのON/OFF、などの設定ページに切り替わります。



ここでは、録音トラックやクオンタイズなどを設定します。



### トラック

[ATr, ETr1...ETr8]

レコーディングするトラックを示します。

- ATr:** アレンジメント・トラック  
キーボード・トラック、コントロール・トラック、コード・トラックに対して、リアルタイム・レコーディングを行う時は、これを選択します。
- ETr...ETr8:** エクストラ・トラック  
エクストラ・トラックに対して、リアルタイム・レコーディングを行う時はこれを選択します。

### トラック・アクティビティ(アレンジメント・トラックのみ)

[-----, REC, KBT<sub>r</sub>/CTRL/CHRD)/MUTE]

録音・再生するトラックを選ぶ

キーボード・トラック、コントロール・トラック、コード・トラックのそれぞれに対して、レコーディングやプレイバック(再生)、ミュートを設定することができます。

- :** そのトラックにまだデータが何もないときは、この横線が表示されます。この場合、RECを選択することはできませんが、データがないため、プレイバックやMUTEを指定することはできません。
- REC:** そのトラックに対してリアルタイム・レコーディングを行いたいときは、これを選択してください。  
そのトラックにデータがあってもなくてもRECを選択することができます。ただし、すでにデータのあるトラックに対してレコーディングを実行してしまうと、前にあったデータは消えてしまいますので注意してください。
- キーボード・トラックには*i5S*の鍵盤を演奏した情報が記録されます。  
コントロール・トラックには*i5S*のパネル上のキーを操作して選択したり、変更したりしたアレンジメントやバリエーションなどの操作の情報が記録されます。
- コード・トラックには、コード・スキャニング機能、あるいはCHORDキーによって指定されたコードの情報がレコーディングされます。

#### KBT<sub>r</sub>/CTRL/CHRD:

そのトラックにすでにデータが存在しているときには、そのトラックの名前が表示されます。

トラックを表示させておくと、リアルタイム・レコーディングの際にそのトラックのデータはレコーディングされず、再生のみが可能となります。



**MUTE:** そのトラックにすでにデータが存在している場合、そのデータをリアルタイム・レコーディングに反映させないようにしたいときにはMUTEを選択してください。MUTEを選択したトラックは再生もされません。

#### 4種類の録音方法

### 録音モード(エクストラ・トラックのみ) [OVWR, OVDB, AOTP, MANP]

新しいバックング・シーケンスのデータを録音する際のリアルタイム・レコーディングの方法を選びます。エクストラ・トラックにリアルタイムで録音する方法には4種類あります。

まず一番簡単なのは、すでにトラックにあるデータを上書きしてしまうOVWR録音(オーバーライト・レコーディング)か、すでにあるデータに新しいデータを重ねて録音するOVDB録音(オーバーダブ・レコーディング)です。

オーバーライト・レコーディングではすでにあったデータは消えてしまい、新しく録音したデータだけが残ります。これに対してオーバーダブ・レコーディングでは、すでにあったデータも新しく録音したデータもいっしょに残ります。

バックング・シーケンスの途中で小節を追加録音(パンチ・イン)したい場合は、2種類のパンチ・イン録音のいずれかを選びます。自動的にパンチ・イン/アウトしたい場合はAOTP録音(オートパンチ・レコーディング)を、マニュアルで行いたい場合はMANP録音(マニュアルパンチ・レコーディング)を選びます。☞P.2-8

マニュアルパンチ・レコーディングの場合は、グローバル・モードのアサインブル・ペダルあるいはEC5エクスターナル・コントローラでPUNCH IN/OUTを割り当てておいてください。☞P.5-17



#### スタート・メジャー

[0...999]

このパラメータは録音モードにAOTPを選んだときのみ表示されます。オートパンチ・レコーディング時にここで指定した小節から自動的に録音が始まります。

#### エンド・メジャー

[0...999]

このパラメータも録音モードにAOTPを選んだときのみ表示されます。オートパンチ・レコーディング時にここで指定した小節で自動的に録音が終わります。

1小節だけを録音するには、このパラメータをスタート・メジャーと同じ値に設定してください。

#### 演奏のタイミングを調整する

### レコーディング・クオンタイズ

[HI, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪]

クオンタイズパラメータは、データを録音するときのタイミングを調整する精度を設定します。

実際に演奏したときのタイミングをそのまま忠実に録音したい場合はHIに設定してください。この場合、ISSは4分音符1つを96等分した細かさでレコーディングします。

HI以外の設定では、録音データのタイミングが、ここで指定した一番近いタイミングに調整されます。たとえばここで♪に設定すると、演奏する音がすべて4分音符を基本として録音されます。

♪や♪などの大まかなクオンタイズでピッチベンドやその他のコントロール・データを録音すると、再生時に不自然な音に聞こえることがあります。これを避けるには、HIに設定してレコーディングし、次にバックング・シーケンスのページ画面のページ6-3にあるクオンタイズ機能でノート・データのタイミングだけを修正します。☞P.2-20



## M(メトロノーム)

[ON,OFF,REC]

演奏のきっかけになるメトロノーム音

メトロノームのオン/オフを設定します。

**ONの場合** ..... 録音中、演奏中ともにメトロノームが鳴ります。

**RECの場合** ..... 録音中のみメトロノームが鳴ります。

### リアルタイムでテンポ・チェンジを記録する方法

テンポ・チェンジをテンポ・トラックに記録するには、まずBACKING SEQ、RECキーを押します。まず、カーソルをテンポの表示にあわせてUPキーとDOWNキーを同時に押してください。すると、テンポの数値の位置にRECと表示されます。次にSTART/STOPキーを押して録音を始めます。するとREC表示がテンポ設定に戻るので、TEMPO/VALUEキーでテンポを調整することができます。i5Sはこのテンポ設定が変更されてゆく様子を逐一記録します。

もう1度START/STOPキーを押して録音を停止すると、テンポ設定が自動的にAUTに変わり、次にこのバックিং・シーケンスを再生するときには記録した通りにテンポを自動的に変化させながら演奏されます。

再生または録音中に手でテンポを調整したい場合は、このパラメータを40から240の間の値に設定することができます。バックিং・シーケンスはテンポ・トラックに記録されているテンポ・チェンジのデータを無視して、手動で設定したテンポに従って演奏します。

### 外部クロックによるコントロール

GlobalモードのClock SourceパラメータをHOSTまたはMIDIに設定すると、テンポの表示にEXTという文字が現れます。これは、i5Sのテンポが接続されている外部シーケンサーのMIDIクロック・メッセージでコントロールされているということです。この場合、i5S本体だけでテンポを変更することはできません。

### トラック上の拍子の変更方法

トラックの途中で拍子を変えなくなった場合は、いったん録音を止めてイベント・エディット機能を使ってビート・パラメータを変更する必要があります。

バックিং・シーケンスにトラックを追加する場合、新しいデータは、すでに存在しているトラックと同じ拍子を使って録音されます。すでに存在しているトラックに途中で拍子変更が入っている場合は、新しいトラックのデータもこれに従って変わります。

拍子の変更はデータの入っているトラックすべてに影響しますので、十分ご注意ください。1つのトラックの拍子を変更すると他のトラックもこれに従います。

拍子を変更した場合、テンポをAUTに設定すると、変更した拍子でバックিং・シーケンスを再生させることができます。AUTに設定するには、テンポ表示にカーソルを合わせて、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを同時に押してください。

うっかりビート・パラメータを変更して小節を短く切ってしまったとしても、心配する必要はありません。イベント・エディット機能を使って拍子を元に戻すだけで、他のトラックも元通りになります。

録音中や再生中にビート設定を変更することはできません。

### パンチ・イン・レコーディング

録音の途中の一部分だけをやり直したい場合には、エクストラ・トラックに対してパンチ・インという方法でやり直しの部分だけを録音することができます。

エクストラ・トラックは全部で8つありますから、トラックごとにいくつかの候補(テイク)を録音しておいて、あとから一番出来のいいものを選んで差し替えることも可能です。これらの方法は、エクストラ・トラックのリアルタイム・レコーディング画面上にある録音モードで設定します。

☞P.2-4



やり直したい部分が何小節目から何小節目までとはっきりわかっている場合には、オートパンチ・レコーディング(AUTP)が使用できます。これは、やり直しの最初の小節と最後の小節を指定しておく、演奏を再生していてその箇所まできたときに自動的に録音状態に切り替わり、あとはi5Sで直したい所を弾き直せばそのまま自動的に録音が終わるという方法です。

やり直したい部分をリアルタイムで指定できるのがマニュアル・パンチ・レコーディングです。これには、あらかじめグローバル・モードのアサインブル・ペダルあるいはEC5エクスターナル・コントローラでPUNCH IN/OUTを割り当てておく必要があります。☞P.5-17

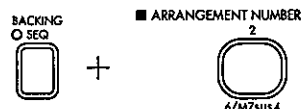
演奏を再生しながら録音したい箇所まできたら、PUNCH/IN/OUTを割り当てておいたペダルスイッチまたはコントローラを踏み込んでください。そこでi5Sは録音状態に切り替わり、つづけて弾き直しを録音することができます。スイッチをもう一度踏むと録音は終わります。



# トラックのエディット

Backing Sequenceモードのページ2からページ8では、ステップ・レコーディングの機能と、録音したバックイング・シーケンス・データの中の個々のイベントの編集を行うことができます。また、この中には小節の削除、消去、コピー、挿入とトラック全体のバウンス(1つにまとめる操作)ができるユーティリティ機能も含んでいます。

## ページ2 ステップ・レコーディング



ステップ・レコーディング機能を使うと、1ステップごとにノート・データ、コントロール・データ、コード・データを入力することができます。すでにデータの入っている小節にこの方法で録音すると、元々あったデータが削除され新しい録音データに代わります。

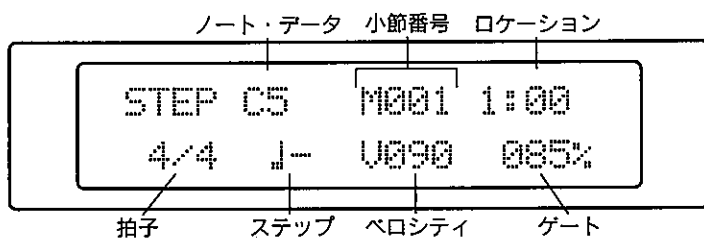
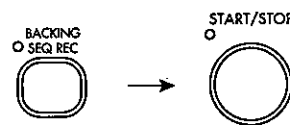
### レコーディング・トラック [KBTr, CHRd, CNTL, ETr1...ETr8]

録音するトラックを選ぶ

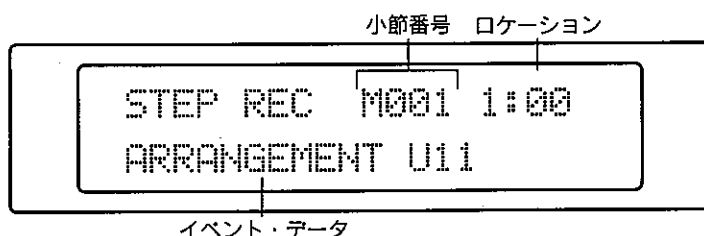
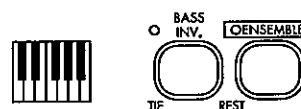
ステップ・レコーディングを行うトラックを選択します。

- KBTr:** キーボード・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。
- CHRd:** コード・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。バックイング・シーケンスのコード進行を記録していきます。
- CNTL:** コントロール・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。バックイング・シーケンスで使われるアレンジメントの選択や、コード・バリエーションの選択などを記録します。
- ETr1~ETr8:** 8つのエクストラ・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。

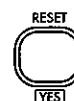
BACKING SEQ RECキーを押し、つづいてSTART/STOPキーを押すと、以下のような画面になります。CURSORキーで入力、変更したいパラメータを選び、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使ってデータを指定してください。ただし、UP/DOWNキー以外のキーでもデータを入力することができます。それぞれのパラメータの解説の欄外のキーのイラストを参照してください。選択したトラックによって入力できるデータに違いがありますので注意してください。



(キーボード・トラック、エクストラ・トラックの時)



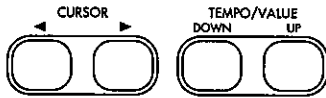
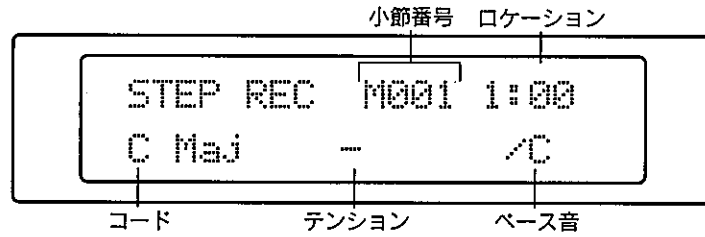
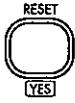
(コントロール・トラックの時)





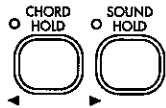


(コード・トラックの時)



## ノートデータ(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

入力した最新のデータのノート名を表示します。



## 小節番号

現在の小節を表示します。

## ロケーション

現在の(データの入力できる)位置を表示します。

: (コロン)の左側の1桁の数は、その小節内の第何拍目かを表わします。

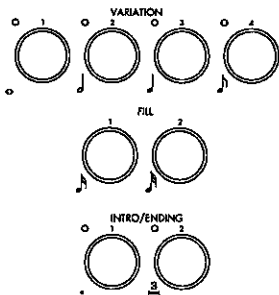
右側の2桁の数は、4分音符を96等分した長さを表わします。

## 拍子(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

現在設定されている拍子を表示します。

## ステップ(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

[., ♩, ♪, ♫, ♬, ♯, ♮, ♭, ♯, ♮, ♭]



データを1つ入力するたびに、どれだけの長さステップが進むかを設定します。

ステップは音符の形で表示されます。(全音符)から ♩(32分音符)まで、さらにそれぞれ.(付点...その音符を1.5倍の長さにする)と ♯(三連...その音符を3分の2の長さにする)を指定することができます。

ステップは、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って設定するほかにも本体パネル上のスタイル・エレメントキーを使って直接入力することもできます。

☞ ユーザーズ・ガイドP.2-8「押すとどうなる?キー一覧」

## ベロシティ(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

[002... 127, KEY]

音の強さを設定します。KEYにすると、そのとき実際にISSの鍵盤を叩いた強さがそのまま入力されます。

## ゲート(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

[001...100%]

ステップで設定した音符の長さに対して、その間実際に音を出しつづける時間を、音符の長さを100としたときに対する割合で設定します。この値を小さくすると歯切れよい演奏(スタッカート)の感じが出るようになります。

値を大きくすると、ゆったりとした(テヌート)感じになります。



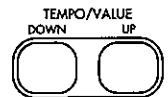
## イベント(コントロール・トラックのみ)

コントロール・トラックに入力するデータの種類の種類を指定します。使用できるイベントは以下の通りです。

イベント・タイプ	値
アレンジメント	11~88
スタイル・エレメント	OFF, VAR1~VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
キーボード・アサイン	SINGLE, LAYER, SPLIT, DRUM
コード・スキャンニング	OFF, LOWER, UPPER, FULL
コード・ホールド	OFF, ON
ベース・インバージョン	OFF, ON
トランスポーズ	-11...-1, 00, +1...+11
DRUMミュート	PLAY, MUTE
PERCミュート	
BASSミュート	
ACC1ミュート	
ACC2ミュート	
ACC3ミュート	
ドラム・マップ	1~16
KB1プログラム	A11~A88, B11~B88, C11~C88, D11~D88, E11~E88, U11~U88, Dr11~Dr28
KB2プログラム	
KB1オクターブ	-2, -1, 0 +1, +2
KB2オクターブ	

## コード(コード・トラックのみ)

コード・トラックに入力するコードを指定します。



## テンション(コード・トラックのみ)


コードに付加するテンションを指定することができます。

## ベース音(コード・トラックのみ)

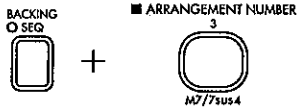
コードのルートと分離したベース音を指定することができます。

コード進行を記録する方法としては、弾いた鍵盤からコード・スキャンニング機能によって検出したコードをそのまま記録する方法のほかに、コード・キーを使って入力する方法があります。  
☞ ユーザーズ・ガイドP.2-11「押すとどうなる?キー一覧」

もちろん、他のデータと同様TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って入力することも可能です。

 コード・キーを使ってコードを入力する時には、必ずCHORD HOLDキーをオンにしておいてください。

録音が終わったらSTART/STOPキーをもう1度押すと、ステップ・レコーディング機能が終了します。

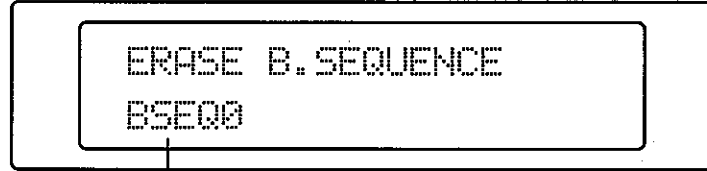
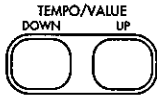


## ページ3 ERASE BACKING SEQUENCE イレース・バックング・シーケンス

バックング・シーケンスの消去

### イレース・バックング・シーケンス

現在選んでいるバックング・シーケンスからデータをすべて消去します。

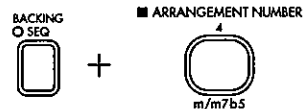


消去したいバックング・シーケンス

消去したいバックング・シーケンスを指定したら、RESET/[YES] キーを押してください。0.5S は確認を求めた後で、バックング・シーケンスを消去します。

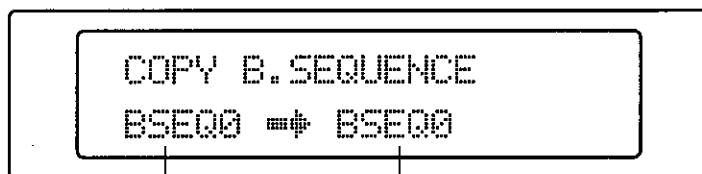


# ページ4 COPY BACKING SEQUENCE コピー・バックング・シーケンス

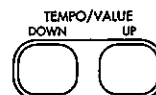


## コピー・バックング・シーケンス

現在選んでいるバックング・シーケンスの内容を、そっくりそのまま別のバックング・シーケンスへコピーします。



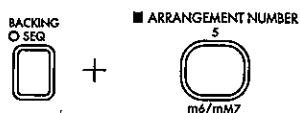
コピー元となる  
バックング・シーケンス      コピー先の  
バックング・シーケンス



TEMPO/VALUEキーで、現在選択されているバックング・シーケンスをどのバックング・シーケンスへコピーするかを指定します。

コピー先のバックング・シーケンスを指定したら、RESET/[YES] キーを押してください。i5Sは確認を求めた後で、コピーを実行します。

コピー元とコピー先に同じバックング・シーケンスを指定した場合にはRESET/[YES] キーを押してもコピーは実行されません。



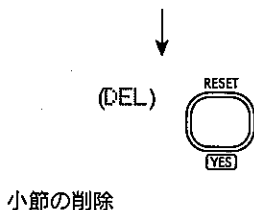
## ページ5-1 DELETE MEASURE デリート・メジャー

### デリート・メジャー

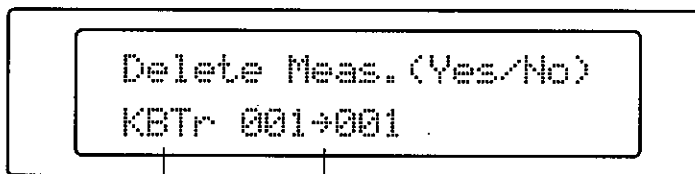
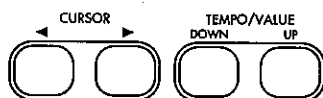
指定したトラックの小節を削除します。

まずカーソル・キー上でトラックを選んでください。コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、トラックすべてから小節を削除したい場合はALLを選びます。

次にバリュー+/-キーで削除する最初の小節と最後の小節を選びます。(1小節だけを削除する場合は両方とも同じ数字に設定します。)



小節の削除



トラックの選択      削除したいはじめの小節とおわりの小節

削除したい小節を正しく選んだら、RESET/[YES] キーを押してください。i5Sは確認のメッセージを出した後で、小節を削除します。

#### <バックング・シーケンスの拍子を変更する場合>

削除された小節より後の小節は前にずれます。また小節を1つのトラックだけから削除した場合、前にずれる小節は他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

削除によって番号が変わった小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。



# ページ5-2 INSERT MEASURE インサート・メジャー

## インサート・メジャー

小節をトラック内の指定した位置に挿入します。



まずバリュー+/・キーで挿入先のトラックを指定します。ALLを選ぶと、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックを含む全てのトラックに小節を挿入します。

次に、新しい小節を挿入する1つ前の小節番号を指定し、挿入する新しい小節の数を指定します。新しい小節の拍子も指定できますが、下記の注意事項をお読みください。

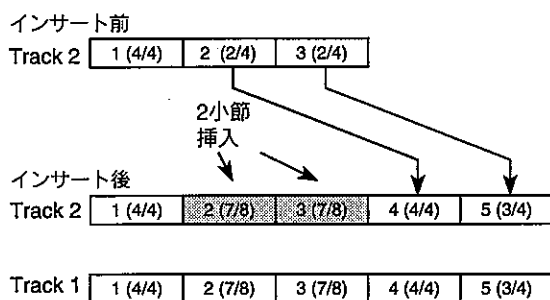
設定が正しければRESET/[YES]キーを押してください。INSは確認を求めた後で、データを挿入します。

### <異なる拍子の小節を挿入した場合>

変更した拍子は、テンポをJ=AUTにすれば有効となります。

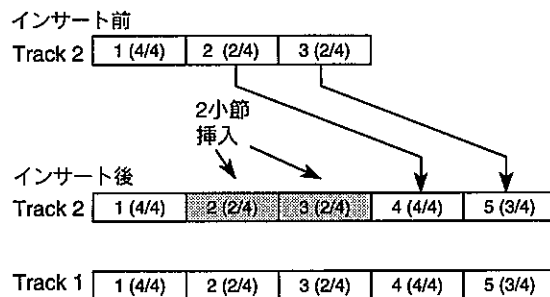
異なる拍子を選ぶと、トラックすべての対応する小節がこの拍子に合わせるために、その小節が短くなるか、あるいは長くなります。

拍子 = 7/8を2小節挿入



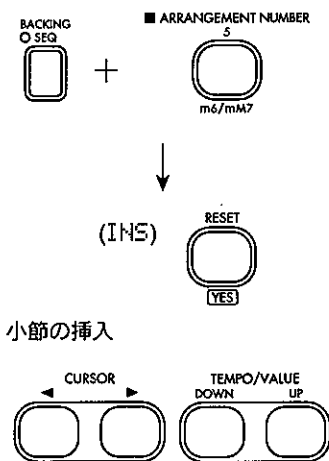
異なる拍子を指定しなければ、このパラメータのところに\*\*/\*\*が表示され、新しい小節は、すでにデータの入っている他のトラックの対応する小節と同じ拍子を使います。また他のトラックがすべて空の場合は次に来る小節と同じ拍子を使います。

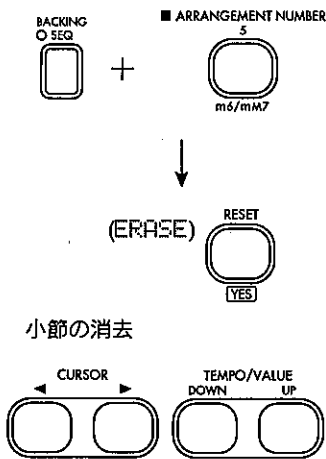
拍子 = \*\*/\*\*



異なる拍子を選ぶ、選ばないに関係なく、挿入された部分の後に続く小節は後ろにずれます。小節を1つのトラックだけに挿入した場合、後ろにずれる小節は上の図のように他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

挿入の結果、番号が変わった小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。





## ページ5-3 ERASE MEASURE イレース・メジャー

### イレース・メジャー

1つあるいは複数の小節からデータの一部または全部を消去する機能です。

まずカーソル・キーA上でトラックを選んでください。コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、トラックすべてから小節を消去したい場合はALLを選びます。



次にバリュー+/−キーで削除する最初の小節と最後の小節を選びます。(1小節のデータだけを消去する場合は両方とも同じ数字に設定します。)

設定	消去データ
ALL	すべてのデータ
NOTE	ノート・メッセージのすべて
CTRL	コントロール・チェンジ・メッセージのすべて
AFTT	チャンネル/ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージ
BEND	ピッチバンド・メッセージすべて
PROG	プログラム・チェンジ・メッセージすべて

設定が正しくできたらRESET/[YES]キーを押してください。i5Sは確認を求めた後で、指定した小節からデータを消去します。

### <コントロール・チェンジの消去>

ダンパー・チェンジやピッチバンドなどのコントロール・チェンジは、これらをオフにするメッセージを消去すると、その効果がそのまま残ってしまうことがあります。この場合は、残ったままになっているメッセージを消去するか、イベント・エディット機能(本書P.2-22)でデータを修正してください。

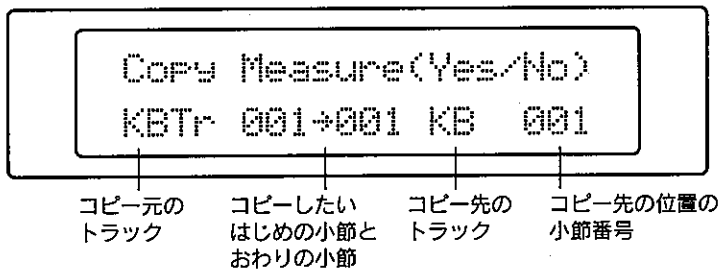


## ページ6-1 COPY MEASURE コピー・メジャー

### コピー・メジャー

トラック内またはトラック間で小節をコピーします。

まずカーソル・キー上でコピーしたい小節の入ったトラックを指定します。ALLを選ぶと、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックを含む全てのトラックからデータをコピーします。次に、バリュートラックでコピーする最初と最後の小節を選びます。(1小節のデータだけをコピーする場合は、同じ数字を設定します。



次に、コピー先のトラックを選びます。(カーソル・キーでALLを選ぶと、コピー先も自動的にALLとなります。データをキーボード・トラックとエクストラ・トラックとの間でコピーしたい場合は、まずエクストラ・トラックを選んでから、バリュートラックを押すことで、キーボード・トラックを選べます。)最後に、コピー先の最初の小節を指定します。

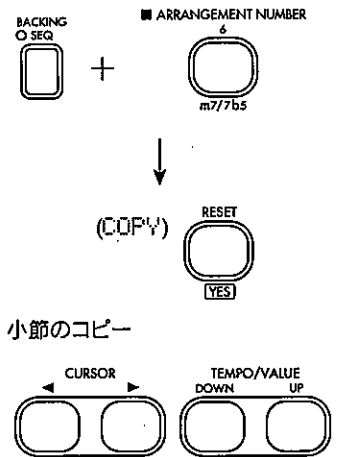
トラックにCTRL (CTL)かCHORD (CHD)が指定されていた場合、コピー先とコピー元のトラックが異なっていると、動作しません。

設定が正しければRESET/[YES]キーを押してください。ISSは確認を求めた後で、データをコピーします。コピー先の小節にすでにデータが入っていると、このデータが削除されてコピーされる小節に代わります。

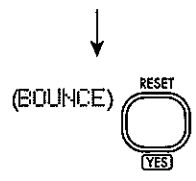
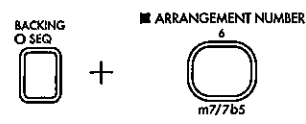
#### <バックキング・シーケンスの拍子を変更される場合>

コピー先のトラック以外のトラックに、コピー先の小節に対応する拍子のデータが入っている場合、コピーされた小節は他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

コピーされた小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。







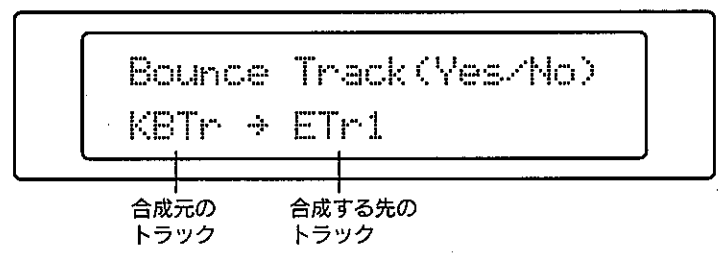
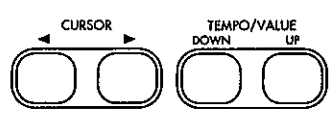
トラックの合成

## ページ6-2 BOUNCE TRACK バウンス・トラック

### バウンス・トラック

トラックに入っているバックキング・シーケンス・データを他のトラックのバックキング・シーケンス・データと合わせて1つにまとめます(マージ)。こうして一緒になったトラックには、マージ先のトラックのプログラム、MIDIチャンネル、その他のトラック設定がそのまま適用されます。元のソース・トラックにあったバックキング・シーケンス・データはすべて消去されます。

両方のトラックにピッチベンド、ダンパー・チェンジ、その他コントロール・チェンジ・データがある場合、これをマージすると思いがけない結果が生まれることがあります。このため、本書P.2-15で説明するイレース・メジャー機能を使って、マージする前にどちらかのトラックからコントロール・チェンジ・データをすべて削除しておく必要があります。

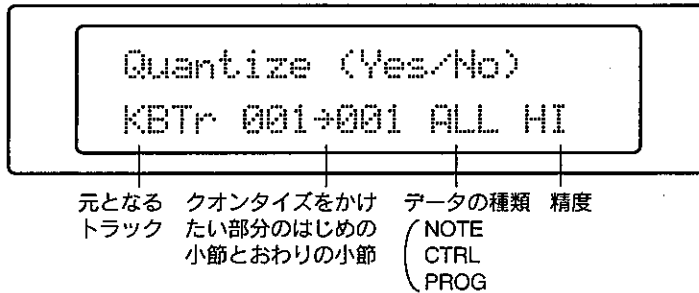


LCDディスプレイ内の下段左側でソース・トラックを選択し、右側でマージ先のトラックを選択します。(このとき選択できるのは、キーボード・トラックかエクストラ・トラックです。)選択したらRESET/[YES]キーを押してください。5Sは確認を求めた後で、2つのトラックを1つにマージします。



## ページ6-3 QUANTIZE クオンタイズ

ここではクオンタイズ機能を使って、録音済みのデータのタイミングを調整します。



この機能は同じBacking Sequenceモード内のリアルタイム・レコーディング・ページにあるクオンタイズ・パラメータよりも融通性があります。というのは、小節の範囲やクオンタイズするデータのタイプを指定できるので、関係ない他の小節やデータには影響を与えなくて済むからです。

まずクオンタイズするトラックを設定します。(コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックをクオンタイズするには、CHRD、CTRL、TEMPOをそれぞれ選びます。)

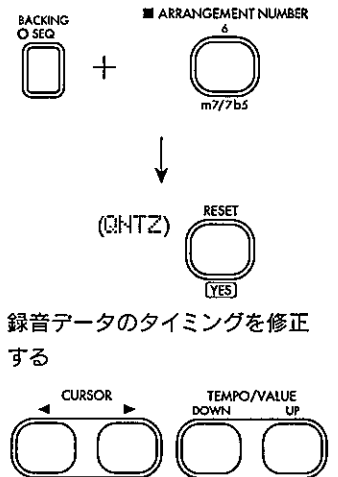
次にクオンタイズする最初と最後の小節を設定します。

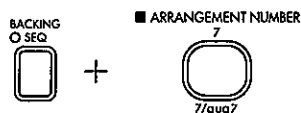
コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラック以外のトラックを選んだ場合は、クオンタイズするデータのタイプを下の表の中から指定します。

設定	消去データ
ALL	全データ
NOTE	全ノート・データ
CTRL	コントロール・チェンジ・メッセージのすべて
AFTT	チャンネル/ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージのすべて
BEND	ピッチベンド・メッセージすべて
PROG	プログラム・チェンジ・メッセージすべて

クオンタイズ、各パラメータを設定します。クオンタイズ・パラメータはリアルタイム・レコーディングのクオンタイズ・パラメータと同じです。

正しく設定できたら、RESET/[YES] キーを押してください。iSSは確認を求めた後で、データをクオンタイズします。



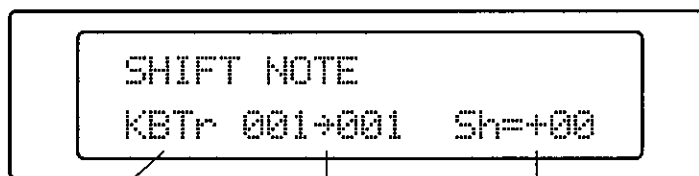
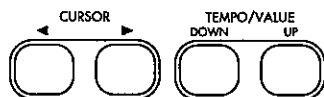


任意の範囲の音程を移動

## ページ7 SHIFT NOTE シフト・ノート

### シフト・ノート

音程を半音単位で上下に移動します。指定した範囲のみを移動することも、ノート・データすべてを移動することもできます。



移調する  
トラックの指定

移調したい部分の  
はじめとおわりの小節

シフト量

まずシフトしたいノートのあるトラックを選びます。(選べるトラックは、キーボード・トラックがエクストラ・トラックです。)次に、対象となる最初と最後の小節を設定します。

最後に、ノートのシフト量を設定します。半音単位で最大2オクターブまで上下にシフトすることができます。

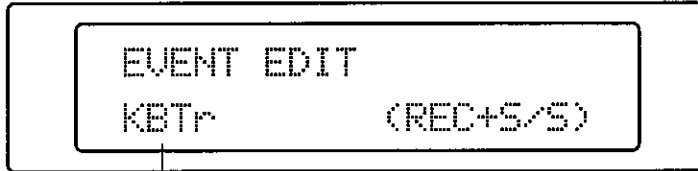
設定ができればRESET/[YES]キーを押してください。i55は確認を求めた後で、指定された範囲のデータを移調します。



# ページ8 EVENT EDIT イベント・エディット

## イベント・エディット

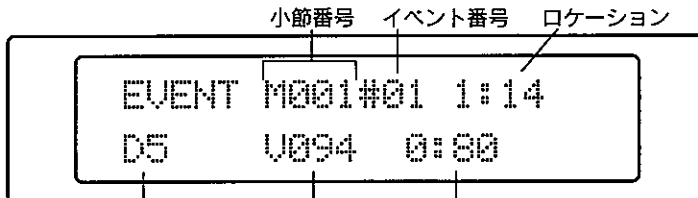
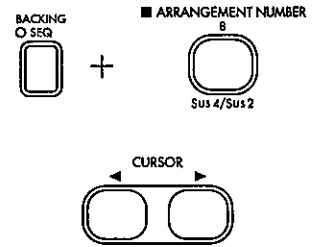
ノートやMIDIコントロール・チェンジなど、1つ1つのイベントの特性を修正する機能です。



エディットする  
トラックの指定

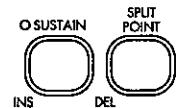
まずカーソル・キー上でエディットしたいトラックを選び、BACKING SEQ RECキーを押します。次にSTART/STOPキーを押してエディットを始めます。画面が次のように変わるので、選んだイベントのエディットを行ってください。

それぞれのイベントの意味やはたらきについては、ステップ・レコーディング(P.2-10)を参照してください。



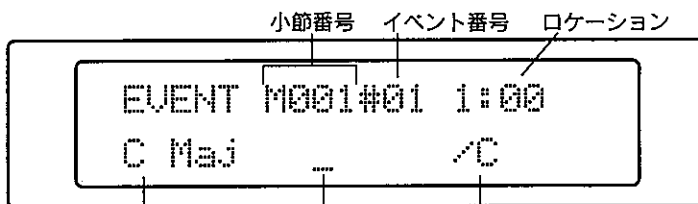
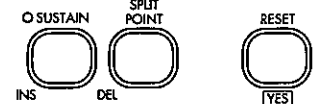
データ(ノート・データ)の種類    ベロシティ    音符の長さ(ゲート)

(キーボード・トラック、エクストラ・トラックの場合)



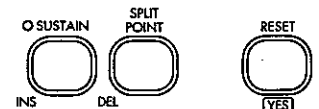
コントロール・データの種類(アレンジメント・プログラム、etc.)    バンク・ナンバー(ON・OFFなど)

(コントロール・トラックの場合)

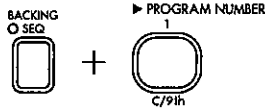


コードの種類    テンション音    ベース音

(コード・トラックの場合)



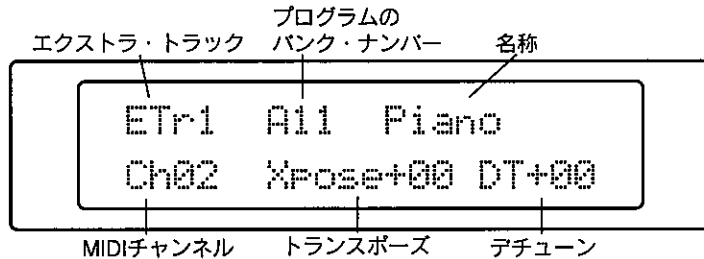
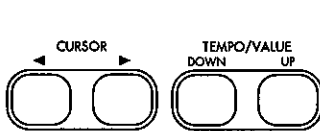
エディットが終わったらもう1度START/STOPキーを押してイベント・エディット機能を終了してください。



演奏データの修正や特殊効果にも使える8つの補助トラック

## ページ9 EXTRA TRACK エクストラ・トラック

Backing Sequenceモード画面のページ9にはETr1~ETr8までの8本のエクストラ・トラック用のパラメータが入っています。これを使って、エクストラ・トラックのMIDIチャンネルとトラック・データの出力先を選びます。また、トランスポーズやデチューンをかけたりすることもできます。



ここではキーボード・トラックのトランスポーズ設定を行うことはできません。キーボード・テンパーは、TRANSPOSEキーの現時点での設定が使われます。

### トラック

[ETr1...ETr8]

セッティングを変更したいエクストラ・トラックを選びます。

### Ch(チャンネル)

[1...16]

各トラックのMIDIチャンネルを設定するパラメータです。トラックはここで設定したチャンネルでキーボードとMIDI INおよびTO HOST端子からMIDIデータを受信します。また、トラック・ステータス・パラメータ(本書P.1-10参照)がEXTかBOTHに設定されている限り、このチャンネルでデータを送信します。

複数のトラックを同じMIDIチャンネルに設定することができます。この場合、上記のトラック・パラメータに、同一のMIDIチャンネルを設定した複数のトラックのいずれか1つを選ぶと、この複数のトラックすべてに割り当てられているプログラムがユニゾンで発音します。(MIDI INまたはTO HOST端子からこのチャンネルのデータを受信したときも、プログラム全部が演奏されます。)

あるいは、複数のトラックを同一のMIDIチャンネルに設定しておいて、演奏データをトラック間で分割することもできます。1本のトラックにノート・データを録音し、ボリューム・チェンジやピッチベンドなどのコントロール・データを別のトラックに記録したい場合などにたいへん便利です。

トラックごとに音域を設定

### Xpose(トランスポーズ)

[-24...+24]

半音単位に最高2オクターブまでトラックをトランスポーズします。0にすると、プログラムは標準のピッチで発音します。

#### <トラックが高音を演奏しない場合>

どのプログラムも発音する範囲に上限があるので、高音にトランスポーズして鍵盤の高音部を弾くと、音が出ないことがあります。



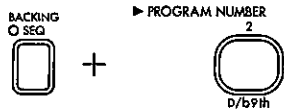
## DT(デチューン)

**[-50...+50]**

トラックごとに音程を微調整

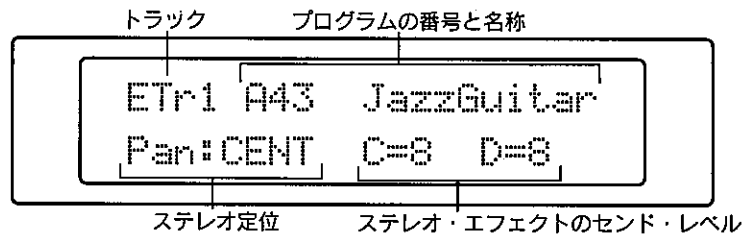
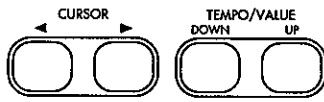
対応するトラックの音程を1セント単位で最高50セント(半音)まで調整します。2つのトラックを互いにデチューンさせてユニゾンで演奏すると、サウンドに厚みが加わります。

この効果を得るには、2つのトラックのチャンネル・パラメータを同じ値に設定し、データはその片方のトラックのみに録音します。次に両トラックのデチューン・パラメータを同じ量だけ片方は上げ、もう片方は下げます。(片方のトラックのみをデチューンしただけで両トラックを演奏すると、音程のずれたサウンドになってしまいます。)



## ページ10トラック・サウンド

このページでは、8つのエクストラ・トラックに割りあてられるプログラム(音色)とステレオ定位、2系統のエフェクトへサウンドを送る音量レベル(センド・レベル)が設定できます。



### トラック

[ETr1...8]

セッティングを変更したいトラックを選びます。

該当するトラック・キーを押すことによって選択することができます。

### プログラム

対応するトラックで演奏するプログラム(音色)を選びます。

現在のプログラム選択を変更したい場合は、変更したいトラックのキーを押してそのトラックを画面に表示させ、PROGRAM BANKキーとPROGRAM NUMBERキーを使ってプログラムを変更することができます。

各トラックのステレオ定位

### Pan :

[OFF,L15...L01,CENT,R01...R15,PROG]

各トラックのステレオ音像の定位(パン)を設定するパラメータです。チャンネルA,Bのレベルを調整します。

CENTに設定すると、そのトラックの音像は中央に定位し、Lの値に設定すると左寄り、Rの値に設定すると右寄りに移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央から左あるいは右に遠ざかります。

OFFの設定では、チャンネルAとBへのトラック出力がオフになります。また、PROG設定では、それぞれのプログラムで指定されているパン設定がそのまま用いられるようになります。

エフェクト・プロセッサへの送りレベル

### エフェクト・センド・レベルC, D

[0...9,P]

チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られるバックイングトラックの音量レベルを設定します。

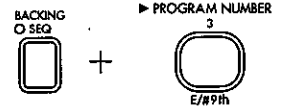
各チャンネルとも範囲は0から9(最大)ですが、これをPに設定した場合は、それぞれのプログラムで指定されているエフェクトセンドレベルがそのまま用いられるようになります。

i55のエフェクト・システムには、2つのステレオ・エフェクト・プロセッサの配置のしかたと、出力信号の通りかたの組み合わせによって、アレンジメントごとにSerial, Parallel1, Parallel2, Parallel3の4通りの出力系統があります。それぞれの出力系統の違いについては、P.4-12「エフェクトの出力系統について」を参照してください。



## ページ11 エフェクト

バックキング・シーケンスモードのページ11はエフェクト選択に関するページとなっています。ご自分のアレンジメントにプロ感覚のサウンドコーディネートを施すことができます。



エフェクト1の種類	エフェクト・バランス
28: Exciter	58
01: Hall	FX
エフェクト2の種類	エフェクト・バランス



ここでは2系統のデジタルプロセッサを使って、バックキング・シーケンスにエフェクトをかけます。この2系統のデジタルプロセッサは同時に2種類のエフェクトをかけられるもので、バックキング・シーケンスを演奏するプログラムにさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

### EFFECT TYPE(エフェクト・タイプ)

エフェクトの種類を選ぶ

15Sのエフェクトは独立して2つのタイプを選ぶことができます。

選んだエフェクトについては、Dry/Wetで効き具合を調整したり、スイッチでON/OFF切り換えをすることができます。

### Dry/Wet(エフェクト・バランス)

[00...99, FX]

エフェクトのかかり具合を決める

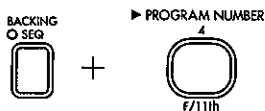
エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに従ってエフェクト音が大きく(すなわち効果が大きく)なります。

また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。これは、選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、たとえばリバープのように音にある程度の残響感を与えようとする場合は、この数値を変えながら最適なポイントを見つける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハンサー、エキサイターのように音の性格全体を変える目的のときには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほうが、明確な効果を確認できるでしょう。

また、各エフェクトの内容については、第4章「エフェクト」をご覧ください。



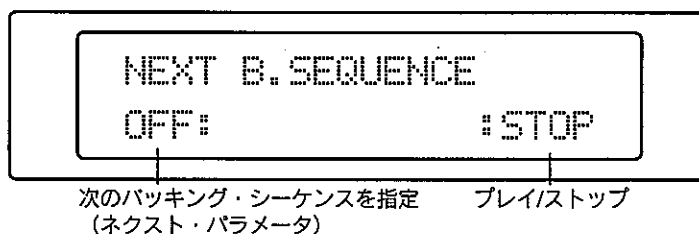
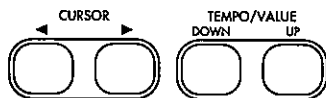


## ページ12 NEXT B.SEQUENCE ネクスト・バックング・シーケンス

複数のバックング・シーケンスを連続して演奏する

### ネクスト・バックング・シーケンス

現在のバックング・シーケンスの演奏が終了したあと、次に演奏するバックング・シーケンスを指定します。



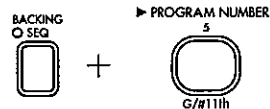
この機能は2つのパラメータから構成されています。ネクスト・パラメータは、現在のバックング・シーケンスの演奏が終わったときに選ばれるバックング・シーケンスのナンバーを表します(BSEQ0-BSEQ9)。(バックング・シーケンスのタイトルはこの番号の横に表示されます。)このパラメータをOFFにすると、演奏が終了した時点でバックング・シーケンスは変わらず、そのまま停止します。

プレイ/ストップ・パラメータは、現在のバックング・シーケンスの演奏が終了したときに、指定したバックング・シーケンスを演奏するかどうかを表示しています。ここをSTOPにすると、iSSは次のバックング・シーケンスを選びますが、再生はしません。PLAYにすると、次のバックング・シーケンスが自動的に再生されます。(ただし、ネクスト・パラメータがOFFになっていると再生は終了します。)

この機能によって、複数のバックング・シーケンスを続けて自動的に再生することができます。最後のバックング・シーケンスのネクスト・パラメータを最初のバックング・シーケンスの番号に設定し、すべてのバックング・シーケンスのプレイ/ストップ・パラメータをPLAYにすると複数のバックング・シーケンスを繰り返し再生し続けることができます。たとえば、バックング・シーケンス0~9を繰り返すループを作りたいのであれば、バックング・シーケンス9のネクスト・パラメータをBSEQ0に設定すればいいのです。



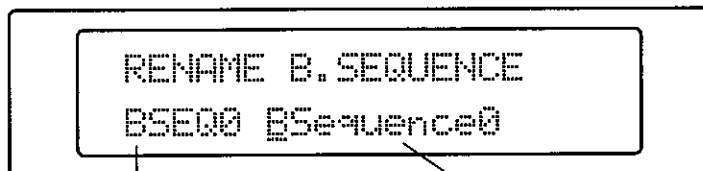
# ページ13 RENAME BACKING SEQUENCE リネーム・バックング・シーケンス



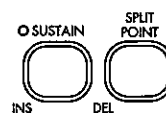
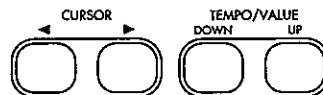
## リネーム・バックング・シーケンス

バックング・シーケンスの名前を変更する

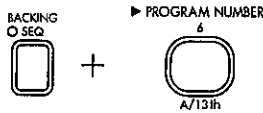
エディット中のバックング・シーケンスのタイトルを変更することができます。バックング・シーケンスのタイトルには最高10文字まで使えます。



現在のバックング・シーケンス      名前を変える



リネーム・バックング・シーケンス機能を選ぶと、現在のバックング・シーケンスのタイトルがLCDディスプレイの下段に現れます。適当なタイトルに変更してください。

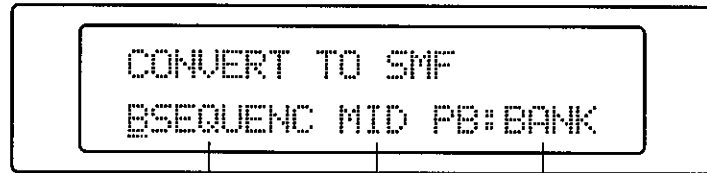
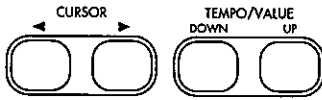


iSSのデータをSMF機器に利用

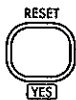
## ページ14 スタンダードMIDIファイルへの変換

iSSのバックキング・シーケンスをスタンダードMIDIファイルに変換します。

これにより、スタンダードMIDIファイルに対応する機種で、本機で作成したデータを読み込み、再生することが可能になります。



ファイル名 拡張子 バンクナンバー付加



RESET/[YES]を選択すると、iSSより確認メッセージが表示された後、MIDIファイルへのコンバートを実行します。

### <スタンダードMIDIファイル>

電子楽器で作成したシーケンスデータは従来、メーカーごとに独自のフォーマットでディスクなどに書き込んでいました。このため同一機種でなければそのシーケンスは再生できなかったわけですが、このシーケンスデータの統一フォーマットとして提唱されたのがこの「スタンダードMIDIファイル」です。最近ではスタンダードMIDIファイルに対応した機種も多く、1つのシーケンスデータをさまざまな機種で再生できるようになりました。

**PB : BANK** プログラム・チェンジ・メッセージにバンクが付加されます。作ったスタンダードMIDIファイルをコルグのシリーズ、xシリーズで演奏するときにお使いください。

**PB : NUM** プログラム・チェンジ・メッセージにバンクが付きません。他のGM音源を使うときにお使いください。ただし、使用したアレンジメント、キーボード・ティンバー、エクストラ・トラックでバンクA、B以外のプログラムが使用されていた場合、音色の互換性はなくなります。

**1** 1つのバックキング・シーケンスのシーケンス・データが入ったスタンダードMIDIファイルを作成します。iSSはバックキング・シーケンスをセーブするときに、全スタイル・データを通常のシーケンス・データに拡張します。

このページ画面にあるファイル名は、バックキング・シーケンスのタイトルの最初の8文字を使います。バックキング・シーケンスのタイトルでは小文字を使っても、それがすべてここでは大文字になり、数字・文字以外の記号などはすべて下線表示になります。

必要に応じて、8文字までのファイル名を変更することができます。ファイル名の右にはスタンダードMIDIファイルの拡張子(.MID)が表示されます。

バックキング・シーケンスは、スタンダードMIDIファイルのフォーマット0でしかセーブできませんのでご注意ください。

iSSはDRUM、PERC、BASS、ACC1、ACC2、ACC3の各トラックを、Globalモード画面のページ4-5で指定したチャンネルに割り当てます。エクストラ・トラックはBacking Sequence画面のページ2-2で指定したチャンネルに割り当てられます。

KBD1データは、Globalモード画面のページ4で設定したチャンネルに割り当てられます。この画面のKB2のMIDIチャンネル・パラメータを使って、KBD2のデータのチャンネルを割り当てることもできます。ただし、このチャンネルを他の任意のトラックと同じ値にすると、自動的に現在使っていないチャンネルに割り当て直されますので、ご注意ください。





# Song Play ソング・プレイモード

## ソング・プレイモードとは...

i5SのSong Playモードでは、スタンダードMIDIファイルのフォーマットで保存されているソング・ファイルをフロッピー・ディスクから直接再生します。(スタンダードMIDIファイルについては本書のP.2-29をご覧ください。)

Song Playモードでは、1チャンネルそれぞれのプログラム選択、ボリューム、パン、エフェクト・センド・レベルの設定を行います。テンポ、トランスポーズ、エフェクト選択も行います。

### ページ画面の切り換え

Song Playモードの各種パラメータと機能は、次頁の一覧表のように4つのページ画面に分かれています。ページ画面の切り替えはPAGE+キー、PAGE-キーを使います。

あるページ画面に直接進みたい場合は、SONG PLAYキーを押しながら、そのページ番号に相当するARRANGEMENT NUMBERキーを押します。たとえばページ3に進みたい場合は、SONG PLAYキーを押したまま、ARRANGEMENT NUMBERキー(3)を押します。

パラメータの値を変更する方法については、ユーザーズ・ガイドのP.5-1「画面をみながらi5Sを操作」をお読みください。



## Song Playモードの機能

この表はi55のSong Playモードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面			本書のページ
1	基本設定	ソングの選択、テンポ、演奏を開始する小節	3-3
2	チャンネル設定	ステレオ定位、エフェクト・センド・レベル	3-5
3	トランスポーズ・ポジション		3-6
4	エフェクト設定		3-7

	ボリューム/ミュート		3-8
--	------------	--	-----

上記のいずれかの機能を使用しているときにエラー・メッセージが表示されたら、付録Aのメッセージ内容と対処方法についての説明をお読みください。また、フロッピー・ディスクの取り扱いについて、ユーザーズ・ガイドP.7-1の注意書きもお読みください。

### プログラムバンクのMIDI出力について

GLOBALモードのMIDI FILTER設定でのPROGRAMフィルタ指定によるプログラムバンクのMIDI出力処理を選択できます。☞P.5-15

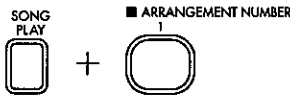
コルグのMIDI機器を接続する場合は“o”を指定してください。

他社のMIDI機器を接続していて演奏が正常に行えない場合はこの指定を“s”または“n”に切り換えてください。

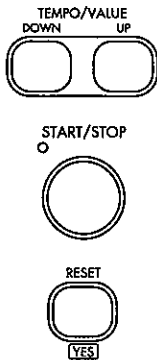
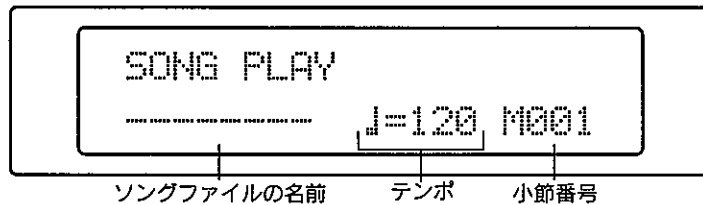
“n”が指定されている時は、プログラムバンク指定が無効となりバンクナンバーはMIDI出力されません。

## 基本設定

Song Playモード画面のページ1とページ2では、演奏するスタンダードMIDIファイルを選び、そのテンポと小節番号の設定、および各チャンネルのプログラム、ステレオ定位、エフェクト・センド・レベルの設定を行います。



### ページ1 PLAY(プレイ)



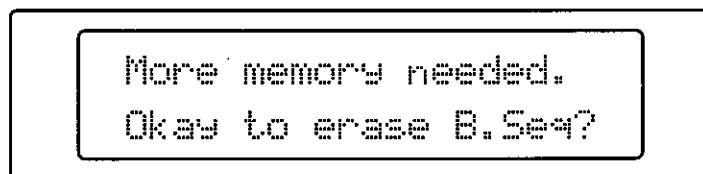
### ファイル名

ディスクに入っている曲をすべて続けて再生するには、点線が表示されている状態でSTART/STOPキーを押します。ソングはディレクトリの表示順に演奏されます。特定の曲から演奏を始めるには、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って演奏する曲を選び、START/STOPキーを押すとソングがスタートし、もう1度START/STOPキーを押すと一時停止します。また、演奏停止中にRESETキーを押すと選んでいる曲の頭に戻り、テンポも初期設定値(♩=120)に戻ります。

フォーマット1のスタンダードMIDIファイルは、フォーマット0のファイルと違って、全データをロードするのに処理時間が必要です。START/STOPキーを押してフォーマット1のスタンダードMIDIファイルをスタートすると、“Please wait a moment(しばらくお待ちください)”というメッセージを表示します。

ロード中、テンポLEDが素早く点滅し、データロード中であることを知らせます。ソング・データが完全にロードされると、演奏を始めます。

Song Playモードでは、フォーマット1のスタンダードMIDIファイルを演奏するために、Backing Sequenceモードのメモリを使います。バックキングシーケンスのデータが存在する場合には、iSSのメモリ内にすでにバックキング・シーケンスのデータを消去してもよいかどうかの確認メッセージが表示されます。



ここでYESを選ぶと、バックキング・シーケンス/ソングのメモリが消去され、ソングの演奏が開始されます。もしもデータを消去したくない場合には、別のディスクにバックキングシーケンスをセーブしてください。NOを選ぶと、次のソングをロードし始めます。

ロードするファイルのサイズがメモリ・バッファのサイズ(最大156K)よりも大きいと、ロード操作を終えた時点で“Can't play all track”という警告メッセージを出します。

YESを選ぶとロードできたデータを演奏し、NOを選ぶと停止します。



### <ファイルが見つからない場合>

Song Playモードは、.MIDという拡張子の付いたファイルのみを認識します。別の楽器やコンピュータで作成したスタンダードMIDIファイルのタイトルが表示されない場合は、ファイルの拡張子として.MID以外のものを使っている可能性があります。

### テンポ

[20...250]

ソングの再生テンポを調整します。通常はスタンダードMIDIファイルにセーブしてあるテンポでソングの再生がスタートします。テンポは、♩=20 ~ 250の間で変更できます。ただし、TAP TEMPO機能を使った場合は♩=40~240の間に設定されます。テンポはResetキーを押すか、ソング演奏が終わると♩=120にリセットされます。

### 小節

曲の途中から演奏をスタート

ソングの特定部分を小節番号で指定して、演奏することもできます。これはファイルの演奏中でも停止中でも行えます。

カーソル・キーで小節設定を選び、UP/DOWNキーで該当小節を選択します。選択すると、演奏中であれば、その小節をさがしている間、テンポLEDが素早く点滅します。

通常の再生モードで現在のソングの最後の小節の番号よりも大きい番号を指定すると、最後の小節で停止してから“Measure not exists. Continue?”というメッセージを表示します。

ここでYESを選ぶと、次のソングに進み再生を続けます。NOを選ぶと、現在のソングの最後の小節で停止します。

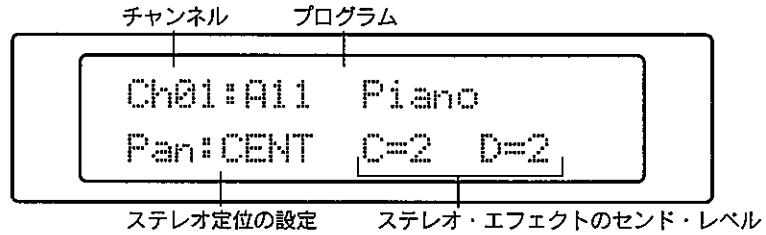
ソングのデータ内にテンポ・チェンジやプログラム・チェンジが含まれていれば、小節を指定したときにテンポの設定と各チャンネルのプログラムの設定は、そのソングのその小節で設定されている値に更新されます。ただし、ミュートされているチャンネルの設定は更新されません。このチャンネル設定を更新したい場合は、チャンネルのミュート状態をMUTEからPLAYに変更してください。





## ページ2 CHANNEL SOUND チャンネル・サウンド

ソング・ファイル演奏時に、このページ画面の各チャンネルの設定がスタンダードMIDIファイルにセーブされている各ソングの設定値に変更されます。ソングの演奏が終わると、値はリセットされます。



### Ch(チャンネル)



[1...16]


1から8までのチャンネル・キーで、設定を変更したい対象となるチャンネルを選びます。SONG PLAYキーを押すとSONG PLAY LEDが点滅して、チャンネル9から16までが選択できるようになります。もう一度SONG PLAYキーを押すとチャンネル1から8までが選択できる状態に戻ります。i5Sの鍵盤で鳴らせる音色はここで選んだChの音色に切り換わります。

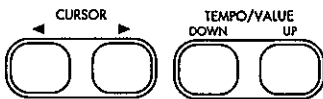
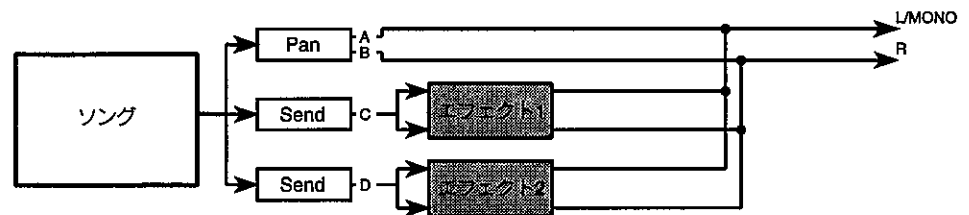
チャンネルごとに音色を変更

### プログラム

現在選択しているチャンネルが演奏する音色プログラムを表示します。

現在選ばれている音色プログラムを変更したい場合は、PROGRAMキーを使って行ってください。

 Ch10は常にDRUMバンクのプログラムにて演奏されます。(Ch10をDRUM以外に設定しているスタンダードMIDIファイルを演奏する場合は、ここで音色プログラムの変更を行ってください。)



### Pan : [OFF, LEFT15...LEFT1, CENTER, RIGHT1...RIGHT15, PROGRAM]

各チャンネルのステレオ音像の定位(パン)を設定するパラメータです。ステレオ・チャンネルA、Bのレベルを調整します。

CENTERに設定すると、そのチャンネルの音像は中央に定位し、LEFTの値に設定すると左寄り、RIGHTの値に設定すると右寄りに移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央の位置から遠ざかります。

OFFの設定では、ステレオ・チャンネルAとBへのチャンネル出力がオフになります。また、PROGRAM設定では、それぞれのプログラムで指定されているパン設定がそのまま用いられるようになります。

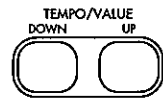
### エフェクト・センド・レベルC、D

[0...9, P]

エフェクト・センド・チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られるスタンダードMIDIファイル・チャンネルの音量レベルを設定します。

各エフェクト・センド・チャンネルとも範囲は0から9(最大)ですが、これをPに設定すると、それぞれのプログラムで指定されているエフェクト・センド・レベルが使われます。

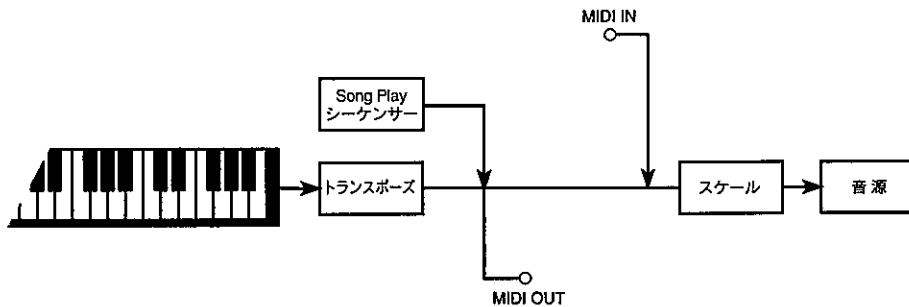
## ページ3 TRANSPOSE POSITION トランスポーズ・ポジション



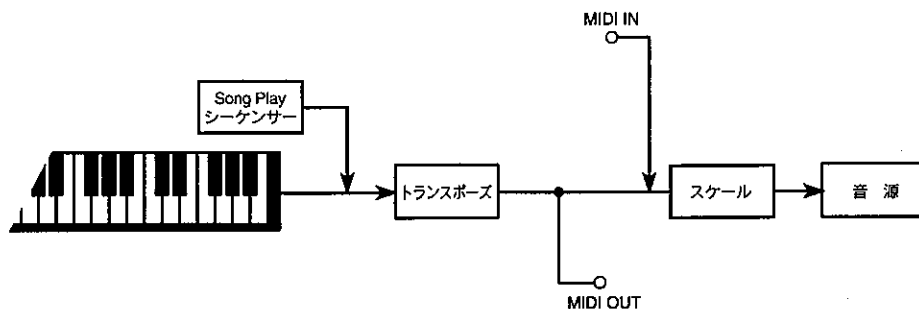
### トランスポーズ・ポジション [KBD/MIDI,ALL/MIDI,ALL/INT]

TRANSPOSEキーの設定が、鍵盤で弾いた音に対して有効になるか、再生される音に対して有効になるか、またMIDI OUT端子から出力されるかを設定します。ここでの設定はSong Playモードのみにおいて有効であり、またこのときGlobalモードで設定されているXpose posは、無視されます。

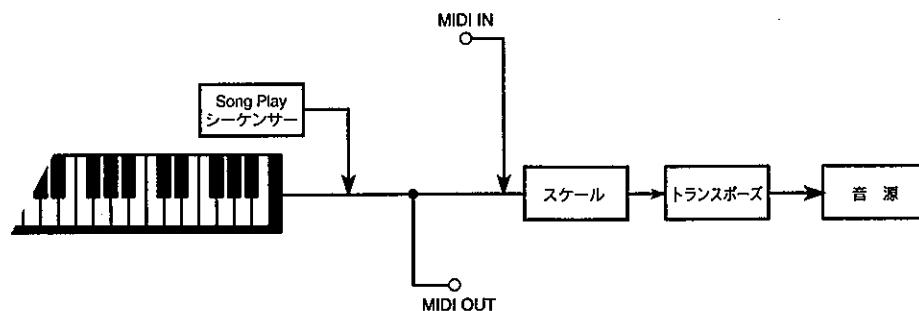
またOCTAVEキーは、ここでの設定に影響を受けることなしに、常に鍵盤で弾いた音に対してのみ有効となります。



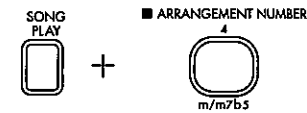
KBD/MIDIに設定すると、音が鍵盤から出る時にトランスポーズします。このため音源とMIDI OUT端子に接続された楽器の両方ともに鍵盤で弾いた音だけが移調します。シーケンサーで再生された音、およびMIDI IN端子から受信した音は移調しません。



ALL/MIDIに設定すると、鍵盤上で弾いた音とシーケンサーで再生した音の両方がトランスポーズされます。このため、音源とMIDI OUT端子に接続された楽器の両方に移調した音が送られます。MIDI IN端子から受信した音は移調されません。

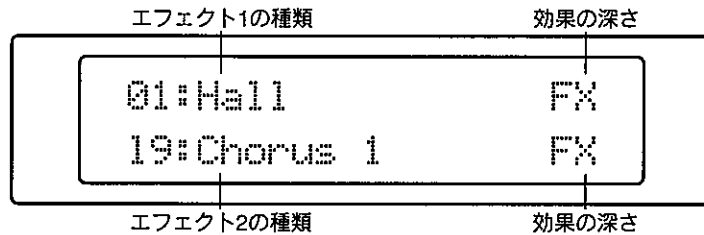
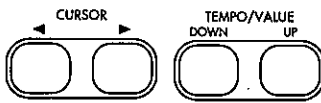


ALL/INT設定では、音が音源に入る直前に移調します。このため、トランスポーズした音が演奏されますが、MIDI OUT端子から出る音はトランスポーズされていません。MIDI IN端子から受信する音は、すべてトランスポーズされます。



## ページ4 エフェクト

ページ4はエフェクト選択に関するページとなっています。アレンジメントにプロ感覚のサウンドコーディネートを施すことができます。



ここでは2系統のデジタルプロセッサーを使って、エフェクトをかけます。この2系統のデジタルプロセッサーは同時に2種類のエフェクトをかけられるもので、演奏するプログラムにさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

エフェクトの種類を選ぶ

### EFFECT TYPE(エフェクト・タイプ)

i5Sのエフェクトは独立して2つのタイプを選ぶことができます。

選んだエフェクトについては、Dry/Wetで効き具合を調整したり、スイッチでON/OFF切り換えをすることができます。

エフェクトのかかり具合を決める

### Dry/Wet(エフェクトのかかり具合)

[00...99, FX]

エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに従ってエフェクト音が大きく(すなわち効果が大きく)なります。

また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。これは、選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、たとえばリバーブのように音にある程度の残響感を与えようとする場合は、この数値を変えながら最適なポイントを見つける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハンサー、エキサイターのように音の性格全体を変える目的のときには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほうが、明確な効果を確認できるでしょう。

また、各エフェクトの内容については、第4章「エフェクト」をご覧ください。

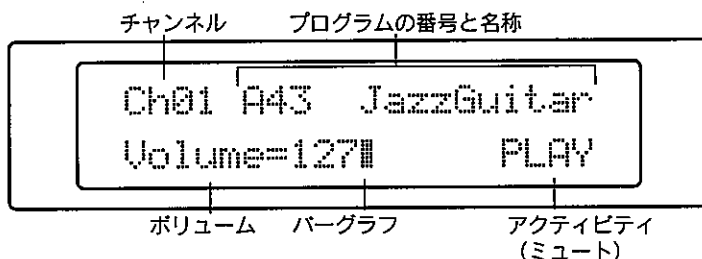


# ボリューム／ミュート



それぞれのチャンネルに割り当てられている音色プログラムの音量(ボリューム)とミュート(消音)の設定をすることができます。

ソング・プレイモードのすべてのページで、液晶ディスプレイの左側にある8組のVOLUMEキーのいずれかを押し、この画面が表示されます。



## チャンネル

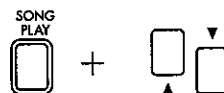
**[Ch01...16]**

ボリュームやミュートやプログラムを設定したいチャンネルを選びます。

対応するチャンネルのVOLUME▲キーまたは▼キーを押してください。

チャンネルの9から16までを選びたいときは、まずSONG PLAYキーをもう一度押してください。

SONG PLAYのLEDが点滅します。このとき、▲キーまたは▼キーをもう一度押すと、9から16までのチャンネルを選択できる状態になります。



## ボリューム

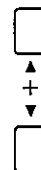
**[000...127]**


チャンネル毎に音量を調整

対応するチャンネルのVOLUME▲キーを押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

VOLUME▼キーを押すたびに、ボリュームは1ステップ小さくなります。押しつづけるとボリュームは連続的に小さくなります。

ボリュームは数値とその右側の棒グラフで表示されます。



 キーボード・アサインがSINGLEまたはM.DRUMのときには、KB2のキーを押しても液晶画面にはKB1のプログラムとボリュームが表示されます。

## チャンネル・アクティビティ

**[----,PLAY]**

チャンネル毎に音が出ないようにする

対応するチャンネルのVOLUMEの▲キーと▼キーを同時に押すたびに、そのチャンネルのミュート(消音)とミュートの解除を切りかえることができます。

ミュートされていない場合はPLAYの文字が表示されます。

ミュートされているトラックでは----という横線が表示されます。

---

# Effects(エフェクト)

---

この章では、各エフェクトタイプの内容について述べてあります。

アレンジメント、バックイングシーケンス、ソングモードには、それぞれエフェクトを設定するページがあります。エフェクトはトータルサウンドを作り上げる上で、とても重要なものです。

エフェクトとは、ずばり「効果」を意味する言葉です。楽器の音、あるいは演奏される音全体に、特別なデジタル処理をほどこすことによって、深みや奥行きを出したり、あるいは強烈なキャラクターを加えたりするもので、音楽作りの仕上げには欠かせない手段です。

*i5S*では、トータルサウンドをまとめる上で通常必要不可欠といわれるもの(リバーブ、コーラス etc...)をはじめ、エキサイターやエンハンサーなど、47種類ものエフェクトを用意しました。

それぞれのエフェクトについては、その説明をご覧になっただけでは、なかなかイメージしにくい効果もあることでしょう。しかし、これはもう実際に、そのエフェクトを*i5S*で聞いていただくに限ります。そうすれば、この機能がサウンドにいかにかユニークな味付けをすることができるものであるか、おわかりいただけることでしょう。

また*i5S*のエフェクトプロセッサは独立2系統ですから、最大2種類のエフェクトを同時にかけることができます。

さらに、演奏時にエフェクトのON/OFFをフット・ペダルで切り換えることが可能です。(これについては、Globalモードのアサイナブル・ペダル・パラメータで設定します)

## エフェクト画面

i55のエフェクトは47種類ありますが、これらはその効果により、下表のような25タイプに分類することができます。

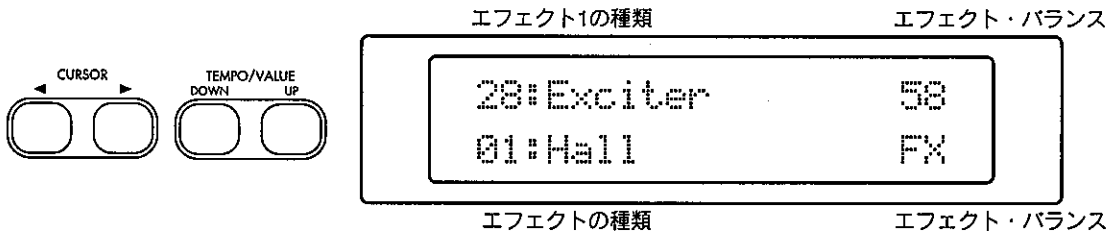
エフェクト・タイプ	エフェクト・ナンバー
No Effect(ノー・エフェクト)	0
Reverb(リバーブ)	1~9
Early Reflection(アーリー・リフレクション)	10~12
Stereo Delay(ステレオ・ディレイ)	13~14
Dual Delay(デュアル・ディレイ)	15
Multitap Delay(マルチタップ・ディレイ)	16~18
Chorus(コーラス)	19~20
Quadrature Chorus(クオドラチュア・コーラス)	21~22
Harmonic Chorus(ハーモニック・コーラス)	23
Symphonic Ensemble(シンフォニック・アンサンブル)	24
Flanger(フランジャー)	25~27
Exciter(エキサイター)	28
Enhancer(エンハンサー)	29
Distortion(ディストーション)	30~31
Phaser(フェイザー)	32~33
Rotary Speaker(ロータリー・スピーカー)	34
Tremolo(トレモロ)	35~36
Equalizer(イコライザー)	37
Chorused/Flanged Delay(コーラス/フランジャー・ディレイ)	38~39
Delay & Reverb(ディレイ&リバーブ)	40~41
Delay & Chorus(ディレイ&コーラス)	42
Delay & Flanger(ディレイ&フランジャー)	43
Delay & Distortion(ディレイ&ディストーション)	44~45
Delay & Phaser(ディレイ&フェイザー)	46
Delay & Rotary Speaker(ディレイ&ロータリー・スピーカー)	47

## ダイナミック・モジュレーション

ASSIGN PDL/SW端子に別売のペダル・コントローラー、コルグXVP-10やEXP-2を接続すると、それぞれのエフェクトをフットペダルで様々に変化させることができます。変化させることのできる要素は、生音とエフェクト音のバランスであったり、音のうねりのスピードであったり、強調される周波数であったりなど、エフェクトによって異なります。

エフェクトのセッティングによっては、ダイナミック・モジュレーションによる効果があまり目立たない場合もあります。

ダイナミック・モジュレーションは、グローバル・モードのページ7のアサインナブル・ペダルのエクスプレッション機能の中から選択することができます。P.5-18



## EFFECT TYPE(エフェクトの種類)

155のエフェクトは独立して2つのタイプを選ぶことができます。

選んだエフェクトについては、Dry/Wetで効き具合を調整したり、アサインابل・ペダルやエクスターナル・コントローラEC5でON/OFF切り換えをすることができます。

## Dry/Wet(エフェクトのバランス)

[00...99, FX]

エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに従ってエフェクト音が大きく(すなわち効果が大きく)なります。

また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。

これは、選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、たとえばリバープのように音にある程度の残響感を与えようとする場合は、この数値を変えながら最適なポイントを見つける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハンサー、エキサイターのように音の性格全体を変える目的のときには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほうが、明確な効果を確認できるでしょう。

## スイッチ機能

[ON, OFF]

エフェクトのオン/オフを演奏中などにフットペダルによって切り換えることができます。

この機能を使用するには、Globalモードのアサインابل・パラメータEFF1 ON/OFFまたはEFF2 ON/OFFをフットスイッチにアサインする必要があります。そこでは2つのエフェクトのいずれを、オン/オフするかなどの設定も行います。P.5-17

また、MIDIシーケンサーからコントロール・チェンジ・メッセージを送ってもエフェクトのオン/オフ切り替えができます。コントロール・チェンジ・メッセージ92で選択したエフェクト1を、また94では下段で選択したエフェクト2をそれぞれコントロールします。

## 各エフェクトタイプの説明

ここでは、選択できるエフェクトタイプ25種類のそれぞれについて説明します。

### No Effect(ノー・エフェクト)

---

#### 00: No Effect

この設定を選ぶと、演奏時のエフェクトはかからなくなります。エフェクトをかけないドライサウンドを使って演奏したいときに用います。

エフェクトをオフする方法としては、このノー・エフェクトを選択する他に、フット・スイッチを使う方法がありますが、それは演奏時にリアルタイム・コントロールすることを目的に設計されたものであるのに対し、このノー・エフェクトは演奏時に終始エフェクトを使用しないケースに用いられます。

### Reverb(リバーブ)

---

リバーブは、音に自然な残響感をあたえることによって、より自然な響きを持ったサウンドを実現するために用いられ、最も多く用いられるエフェクトといえます。

iSSには9種類のリバーブ・エフェクトがあります。

#### 01: Hall(ホール)

たとえば弦楽四重奏や生のジャズバンドの演奏を聴くような、小さなコンサート・ホールの音響を再現します。

#### 02: Ensemble Hall(アンサンブル・ホール)

もう少し大きなホールで、弦楽器とプラスのアンサンブルに適しています。

#### 03: Concert Hall(コンサート・ホール)

初期反射音を強調した、フル・オーケストラ向けの設定になります。

#### 04: Room

典型的な室内の雰囲気再現します。

#### 05: Large Room

密度を強調した大きめの室内をシミュレートしており、ゲート・リバーブに似た効果が得られません。

#### 06: Live Stage

体育館で聴くようなサウンドで、ロックコンサートの雰囲気を作りだします。

#### 07: Wet Plate

#### 08: Dry Plate

ボーカルやソロの楽器を強調するために通常用いられる、プレート・リバーブ装置をシミュレートします。この2つの違いは、ウェット・プレートは重め、ドライ・プレートは軽めとなっている点です。

#### 09: Spring Reverb

通常ギター・アンプに使用するスプリング・リバーブ装置のサウンドを再現します。



---

## Early Reflections(アーリー・リフレクション)

---

このエフェクトは自然な残響音の中でも初期反射音の部分だけを再現するものです。

アーリー・リフレクションはその場の音響特性を決定するうえで重要な役割を果たしている要素です。これを使って、サウンドに厚みを加えたり、エコーに似た反射音を作ったり、サウンドをおもしろいタッチで仕上げたりすることができます。

### 10: Early Ref 1

低域成分を強調したりゲート・リバーブの効果を生み出したりすることができます。ドラムのサウンドには特にもってこいのエフェクトです。

### 11: Early Ref 2

反射音はもっとゆっくりと消えて行きます。

### 12: Early Ref 3

消えないで逆に音量が増していく反射音を生み出します。アタックの強い音にこれをかけると、テープを逆に回したときの効果が得られます。

---

## Stereo Delay(ステレオ・ディレイ)

---

このエフェクトはステレオ・ディレイ、つまりエコー・パターンを作ります。

### 13: Stereo Delay

左右のチャンネル別個にフィードバックをかけます。

### 14: Cross Delay

ディレイのフィードバックを右チャンネルから左チャンネルへ、また左チャンネルから右チャンネルへと交差させ、ディレイ音が左右チャンネル間で行き来する効果が得られます。

## Dual Delay(デュアル・ディレイ)

---

### 15: Dual Delay

左右両チャンネルに入力された信号に別々のモノ・ディレイをかけて出力します。

## Multitap Delay(マルチタップ・ディレイ)

---

マルチタップ・ディレイは、エフェクト入力からの信号を2つの独立したディレイを通じて出力します。これによって作り出されるマルチ・エコー効果は、演奏するそれぞれの音に対応して1対のエコーを生み出します。

### 16: Multitap Dly1

標準のマルチタップ・ディレイです。

### 17: Multitap Dly2

信号をクロス・パンし、エコーのかかった左右チャンネルの信号を逆転させます。

### 18: Multitap Dly3

両チャンネル間でフィードバックが交差するので、1対のエコーのかかった左右チャンネルが逆転します。

## Chorus(コーラス)

---

コーラス・エフェクトは、LFO(低周波オシレータ)でディレイ・タイムに変調をかけることによって、音に厚みを加えます。このディレイでピッチに小さな変動ができるので、元の信号と組み合わせると複数の楽器がユニゾンで演奏しているような効果が得られます。

このエフェクトはリバーブ同様、電子楽器による音楽制作にはなくてはならないものです。特に多く用いられるのは、ストリングスやボイスコーラスなどのシンセパッドで、こういった音色はコーラスエフェクトをかけることにより、広がりのあるつつみこむようなサウンドキャラクターに仕上げてくれるものです。ただし、いかに広がりあるサウンドが必要だからといって、すべての音色にコーラスをかけてしまうのは感心できません。というのも、コーラスエフェクトは音に広がりをあたえてくれるものですが、逆に音を表情に乏しいベタ音にしてしまうこともあります。したがって、プレイヤーのあなたが表現したい音楽のタイプに応じて、適切に使用することが肝要といえましょう。

### 19: Chorus 1

左右チャンネルのディレイに逆位相で変調をかけるので、音像がステレオでゆらゆらと揺れ動く効果が得られます。

### 20: Chorus 2

両チャンネルに同位相で変調をかけます。

## Quadrature Chorus(クオドラチュア・コーラス)

クオドラチュア・コーラス・エフェクトは、前述のステレオ・コーラスと似ています。相違点は、LFOが左右チャンネルに対し位相が90度ずれた変調をかけることです。

### 21: Quad Chorus

基本タイプで、左右チャンネルを別個に処理します。

### 22: XOver Chorus

各チャンネルのコーラス成分がもう一方のチャンネルの出力にミックスされ、クロスオーバー効果を生み出します。

## Harmonic Chorus(ハーモニック・コーラス)

### 23: Harmonic Cho.

フィルターを使って入力音を低音域と高音域に分け、高音域のみに2系統のコーラスをかける一種のクオドラチュア・コーラスです。ベースなどの周波数の低い音に効果的です。

## Symphonic Ensemble(シンフォニック・アンサンブル)

シンフォニック・アンサンブル・エフェクトは前述のコーラス類と基本的にはほぼ同じですが、オーケストラのストリング系など規模の大きいアンサンブルで使うと特に効果的です。

### 24: Symphonic Ens.

左右チャンネルからの信号をミックスしてからアンサンブル・エフェクトをかけます。エフェクトのかかった信号は両チャンネルに同等に出力されます。

次に挙げるモジュレーションのかかったエフェクトを、このシンフォニック・アンサンブルと同時に使うことはできません。

エフェクト・タイプ	エフェクト・ナンバー
Chorus(コーラス)	19~20
Quadrature Chorus(クオドラチュア・コーラス)	21~22
Harmonic Chorus(ハーモニック・コーラス)	23
Symphonic Ensemble(シンフォニック・アンサンブル)	24
Flanger(フランジャー)	25~27
Phaser(フェイザー)	32~33
Rotary Speaker(ロータリー・スピーカー)	34
Tremolo(トレモロ)	35~36
Chorused/Flanged Delay(コーラス/フランジャー・ディレイ)	38~39
Delay & Chorus(ディレイ&コーラス)	42
Delay & Flanger(ディレイ&フランジャー)	43
Delay & Phaser(ディレイ&フェイザー)	46
Delay & Rotary Speaker(ディレイ&ロータリー・スピーカー)	47

## Flanger (フランジャー)

---

フランジャーはコーラス類と基本的には同じ原理を使っていますが、出力信号をデレイにフィードバックするループが加わっています。コーラスのような効果を生み出しますが、音程のないサウンドでも音程感を加えることができます。特にシンバル音のような倍音を多く含んだ音に使用すると強烈な音作りができます。

### 25: Flanger 1

両チャンネルに同位相でモジュレーションがかかります。

### 26: Flanger 2

逆位相で変調するので、音像がステレオで大きくうねって移動します。

### 27: XOver Flanger

逆位相で変調しますが、相互にフィードバックをかけあいます。

## Exciter (エキサイター)

---

エキサイターは特定の周波数成分を強調する倍音を加えることによって、音自体にメリハリを持たせ音の輪郭をはっきりさせます。エレキ・ギターやリード・シンセなどのソロ楽器に使うともっとも効果的で、サウンドを前面に押しだします。

たとえば、アンサンブル(これはi55単体の場合も、バンド演奏であっても)のとき、あなたが弾いているi55のサウンドが、他の音色あるいは他の人の演奏楽器の中で埋もれてしまっているとも感じることがあったなら(i55は大変音圧感のあるパワフルな楽器なのであまりこのようなことはないかもしれませんが...)、このエキサイターを試してみることをお勧めします。

### 28: Exciter

左右チャンネル信号を別々に処理するエキサイターです。

## Enhancer (エンハンサー)

---

エンハンサー・エフェクトは音の明瞭度を上げ輪郭をはっきりさせる倍音を加えることによって、サウンドを強調します。また短い逆位相のデレイを各チャンネルにかけるので、音に広がり感を与えます。

### 29: Enhancer

左右チャンネル信号別々に効果をかけます。またエキサイター効果とデレイ効果をかける前に、信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通します。

## Distortion(ディストーション)

もともとギター用に考案されたディストーション・エフェクトは、入力信号のゲインがアンプの入力容量を上回ったときに生じる歪みをシミュレートするものです。ディストーションによって単音に厚みが加わるので、ソロに効果的です。また、このエフェクトをかけてコードを弾くと濁ったサウンドになりますが、この響きがロック的でイイという人にとっては、またこたえられないものとなります。

またこれらはサウンドを歪ませてわずかなワウ効果を加えます。

### 30: Distortion

ハードロックやヘビーメタルでよく使うハードでソリッド・ステートなディストーションを生み出します。ソロ楽器に特に効果的です。

### 31: Overdrive

あたたかみのあるチューブ・アンプのディストーションを再現します。ギターやオルガンの音に使うとブルージーなサウンドになります。

## Phaser(フェイザー)

コーラスやフランジャーがディレイ・タイムを変調するのに対し、フェイザーは入力信号自体の位相を変調し、もっとはっきりした変調効果を作りだします。フェイザーは正式にはフェイズ・シフターと呼ばれますが、エレクトリック・ピアノやエレキ・ギターに効果的です。

### 32: Phaser 1

左右チャンネルの信号に対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動します。

### 33: Phaser 2

左右チャンネルとも同位相で変調をかけます。

## Rotary Speaker(ロータリー・スピーカー)

電気オルガンでポピュラーなロータリー・スピーカーのサウンドをシミュレートしたエフェクトです。ロータリー・スピーカーにはモーターがあり、高速、低速いずれかの速度で高音域スピーカー・ホーンを回転させます。ロータリー・スピーカーについてはいろいろな使い方がありますが、一般的なのは、オルガン音色の演奏中、音楽を盛り上げたい箇所、あるいは興奮感を出したいとおもわれるところで、このロータリー・スピーカーの速度を低速から高速へ移行させる方法です。それにより、サウンドはシェイクされたような躍動感を表現します。

### 34: Rotary Speaker

左右チャンネルからの入力信号をミックスしてから、完全に独立したLFO(低周波オシレータ)を使って回転効果を作りだします。どちらのチャンネルの信号もイコライズしません。

## Tremolo(トレモロ)

トレモロ・エフェクトはLFO(低周波オシレータ)を使って出力音量を変調させます。ゆったりとしたメロディーラインや幅のあるコードを弾いたときには特に効果的ですが、こまかいフレーズを弾いているときにはあまり効果はありません。

### 35: Auto Pan

左右チャンネルの音量に対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパニングしているような効果が生まれます。

### 36: Tremolo

同位相で変調をかけるため、一般的なトレモロ効果を生み出します。

## Equalizer (イコライザー)

---

### 37: Equalizer

周波数の成分を調整します。ベースやドラムスを強調したいときなどに有効です。

## Chorused or Flanged Delay (コーラス/フランジャー・ディレイ)

---

このエフェクトは2つのエフェクトが直列に並んだデュアル・エフェクトです。つまり、最初にモノ・イン、ステレオ・アウトのコーラスかフランジャー、次にステレオ・ディレイという、2種類のエフェクトを左右チャンネルにかけます。特にソロ楽器に使うと効果的です。

### 38: Chorus-Delay

コーラスとディレイを直列に接続したものです。

### 39: Flanger-Delay

フランジャーとディレイがつながっています。コーラスとフランジャーは両方ともクオドラチュア・モジュレーションを使います。つまり左右チャンネルに互いに90度位相をずらして変調をかけます。

## Delay & Reverb (ディレイ&リバーブ)

---

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・リバーブが並列に並んだデュアル・エフェクトです。

### 40: Delay/Hall

ディレイとホール・リバーブを組み合わせたものです。

### 41: Delay/Room

ディレイとルーム・リバーブを組み合わせています。

## Delay & Chorus (ディレイ&コーラス)

---

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・コーラスを並列に組み合わせたものです。

### 42: Delay/Chorus

モノ・ディレイとモノ・コーラスを並列に配置したエフェクトです。

## Delay & Flanger (ディレイ&フランジャー)

---

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・フランジャーを並列に組み合わせたものです。

### 43: Delay/Flanger

モノ・ディレイとモノ・フランジャーを並列に配置したエフェクトです。

---

## Delay & Distortion(ディレイ&ディストーション)

---

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・ディストーションまたはオーバードライブを並列に組み合わせたものです。たとえば、片方のチャンネルでリード・シンセにディレイをかけ、もう片方のチャンネルでギターにディストーションをかけるという使い方ができます。

### 44: Delay/Dist

ディレイとディストーションを組み合わせたものです。

### 45: Delay/Overdrv

ディレイとオーバードライブを組み合わせたものです。ディストーションもオーバードライブもワウ・エフェクトが入っています。

---

## Delay & Phaser(ディレイ&フェイザー)

---

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・フェイズ・シフターを並列に組み合わせたものです。

### 46: Delay/Phaser

モノ・ディレイとモノ・フェイザーを並列に配置したエフェクトです。

---

## Delay & Rotary Speaker(ディレイ&ロータリー・スピーカー)

---

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・ロータリー・スピーカーを並列に組み合わせたものです。

### 47: Delay/Rotary

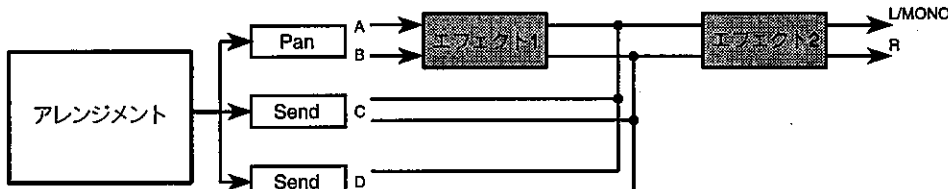
モノ・ロータリー・スピーカーは、ステレオ・ロータリー・スピーカー(34: Rotary Speaker)のエフェクトよりも重みのあるトレモロを生み出します。

## エフェクトの出力系統について

iSSでは各アレンジメント(付属Disk内のデータも同様)により、エフェクトを含めた出力系統が異なります。

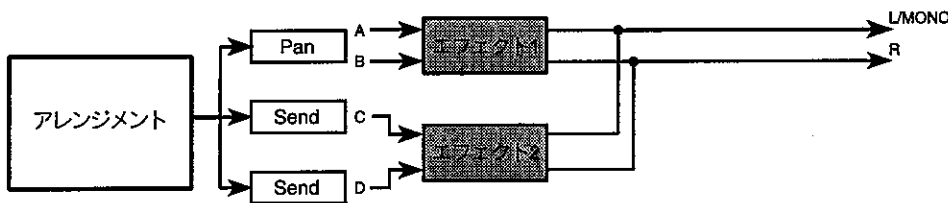
各アレンジメントごとに以下4通りの出力系統のどれかに設定されていますので、設定値はパフォーマンス・ノートのArrangement Listをご参照ください。

### ① Serial



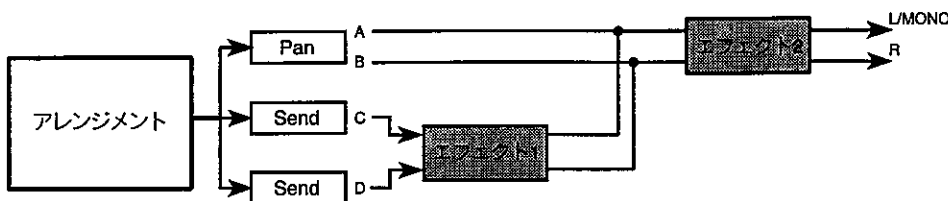
この設定ではチャンネルAとBに対し、エフェクト1およびエフェクト2がこの順序でかかります。チャンネルCとDに入る信号はエフェクト1の後でミックスされるため、エフェクト2だけが掛かることとなります。

### ② Parallel 1



この設定ではエフェクト1がチャンネルA、Bにエフェクト2がチャンネルC、Dにかかり、2つのプロセッサからの信号を最終出力としてミックスします。

### ③ Parallel2

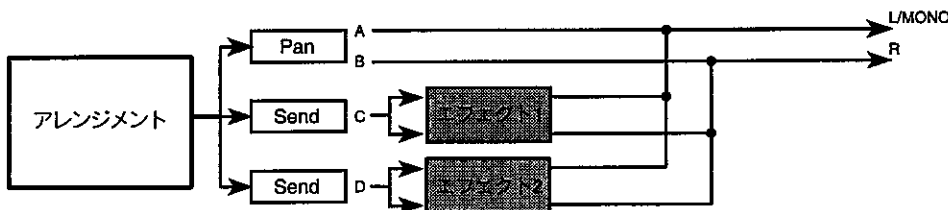


この設定は①Serialの逆となります。

エフェクト2をチャンネルCとDにかけ、出力信号をチャンネルAとBからのエフェクトのかかっていないDRY信号とミックスします。

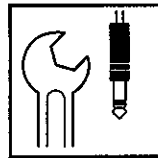
最後にこのミックス信号がエフェクト1で処理されて最終的に出力されます。

### ④ Parallel3



この設定はエフェクト1がチャンネルCに、エフェクト2がチャンネルDにかかり、その後でこれらのチャンネルからの出力がエフェクトのかかっていないチャンネルAとBからの信号とミックスされます。





# Global グローバル・モード

Globalモードでは、iSSの機能全体に関する以下の設定を行います。

- ・フロッピーディスクへのiSSデータの保存および読み込み
- ・キーボード・チューニング・パラメータ
- ・MIDI機能の設定
- ・接続したフットペダルの設定
- ・外部コントローラの設定
- ・サウンド・ホールド設定
- ・ペロシティーカーブの設定
- ・スケールの設定
- ・MIDI情報の送受信コントロール

## ページ画面の切り替えについて

各種のパラメータと機能は、次ページの一覧のように14のページ画面に分かれています。ページ画面の切り換えはPAGE+/PAGE-キーを用います。また、ある画面に直接進みたい場合は、GLOBALキーを押しながら、そのページに該当するARRANGEMENT NUMBERキーまたはPROGRAM NUMBERキーを押します。

たとえば、ページ4に進みたい場合、GLOBALキーを押ししたまま、ARRANGEMENT NUMBERの4のキーを押す、という手順になります。

プログラム・データやアレンジメント・データと違って、Globalモードの設定を記憶させるのに、ライトなどの操作は必要ありません。例外としては、本書P.5-9で説明するXpose Posパラメータ、本書P.5-11のLocal Control、Clock Source、Host BRの各パラメータがありますが、それ以外は電源を切った後もGlobalモードの設定は記憶されています。

また、本書P.5-7で説明するALLセーブまたはPROGRAMセーブ機能を使ってプログラム・ファイルを作るたびに、グローバル設定もディスクにセーブされます。



## Globalモードの機能

この表は*iSS*のGlobalモードの構成を表したもので、各ページ画面の主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面			本誌のページ
1	DISKパラメータ	ディスクデータの読み込み(オールデータ、1データ)	5-3
		ディスクへのデータの書き込み	5-7
		ディスクデータの削除、スタイルの消去、ディスクのフォーマット	5-8
2	マスター・チューニング、トランスポーズ・ポジション		5-9
3	MIDIローカル・コントロール、MIDIクロック・ソース、TO HOSTボーレートの設定		5-11
4	MIDIチャンネル設定	グローバル、キーボード・トラック、コード・トラック	5-13
5		バックイングトラック	5-14
6	MIDIデータ・フィルター		5-15
7	アサインナブル・ペダルの設定		5-16
8	EC5エクスターナル・コントローラの設定		5-16
9	ダンパー・スイッチの極性		5-19
10	サウンド・ホールド機能、ベロシティ・カーブ		5-20
11	メイン・スケール選択		5-22
12	サブ・スケール選択		5-22
13	ユーザー・スケール設定		5-24
14	MIDIによる <i>iSS</i> のデータ・ダンプ		5-25

## ディスクに記録されるデータ

*iSS*の内部データはほとんどすべて、3.5インチ両面倍密度(2DD)および画面高密度(2HD)のフロッピー・ディスクに記録することができます。ディスクはMS-DOSフォーマットで初期化し、ディスク1枚ごとに112個のファイルを最大容量720k(2DD)あるいは1.44M(2HD)バイトまで保存します。


*iSS*はデータを様々な種類のファイルに分けて保存するので、各ファイルにはそれぞれ異なる種類のデータが入ることになります。このファイルの種類を区別するために、拡張子(エクステンション)というピリオドの後に続く3つの英文字をファイル名の後につけます。下の表はこの拡張子の種類とファイルの種類およびサイズを表したものです。

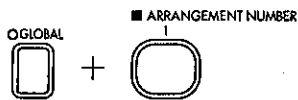
データの種類	拡張子	サイズ(kバイト)
アレンジメント	.ARR	9
スタイル	.STY	64(最大)
バックイング・シーケンス	.BSQ	132(最大)
スタンダードMIDIファイル	.MID	720(最大)
プログラム	.PCG	14

(これらの拡張子はデリート・ファイルの操作のときに液晶画面上に表示されます。☞P.5-16)

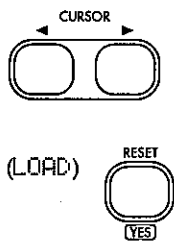
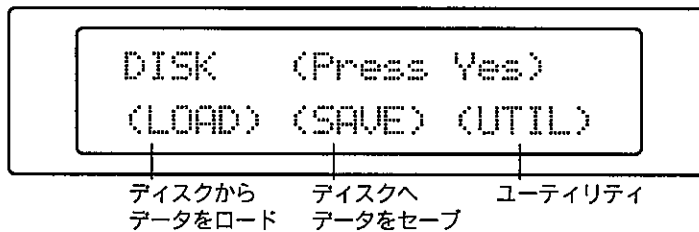
上の表で最初の2種類のファイルは*iSS*独自のフォーマットでデータを保存します。残りのファイルのうち、スタンダードMIDIファイル(シーケンス・データ用のファイル)は電子楽器間の標準フォーマットで、各種パソコンや他のMIDI機器上でも使用できます。

*iSS*には各種ファイルを作成したり、このファイルからデータを読み込むための機能があります。また、ファイルの削除やディスクのフォーマット機能については、ユーティリティーに属します。

 *iSS*で作成したデータを*i2/i3/i4S/i1*で利用する場合には、必ずページ14のデータ・ダンプ画面でデータ・モードを設定しておいてください。



## ページ1 DISKパラメータ

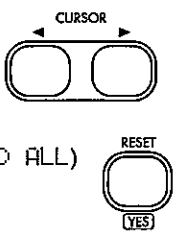
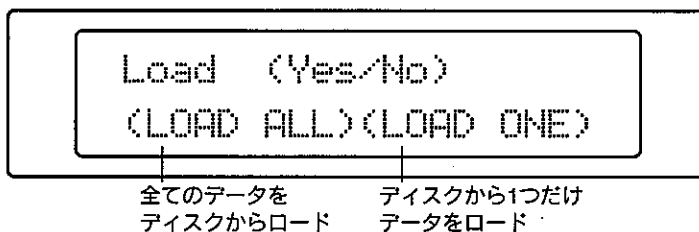


フロッピー・ディスクのデータを  
i5Sに読み込む

### ページ1-1 ロード機能

GLOBALモードの最初のページ画面にある機能は、選択したファイルからデータをi5S本体内にロードする機能です。ロードできるデータは、アレンジメント、パッキング・シーケンス、ドラム・キット、プログラム、です。

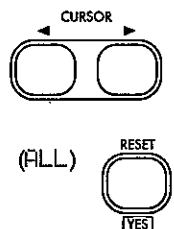
ロードにはLOAD ALLとLOAD ONEの2つの方法があり、最初のページでカーソルキーでいずれかを選び、RESET/[YES]キーを押して決定します。



### ページ1-1-1 LOAD ALL ロード・オール

この画面でどの機能を使う場合も、まず最初にディスクドライブにディスクを挿入してください。

ディスクを挿入せずにファイルを選択しようとする、液晶画面には“No disk in drive”というメッセージが表示されるか、あるいはファイル名を表示しません。



### ALL

データ・ファイル一式をすべてi5S本体内にロードします。

データの入ったディスクをドライブに挿入した後、この(ALL)を選ぶと、i5Sはディスク上にあるプログラム、アレンジメント、スタイル、パッキング・シーケンスの各ファイル名を表示します。このとき拡張子は表示されません。



希望するファイルをTEMPO/VALUEのDOWNキーとUPキーで選んだら、RESET/[YES]キーを押すと、iSSはそのファイルをロードします。ロードする前に、必ずiSSの本体に、セーブされていない大切なデータが残っていないことを確認してください。さもないと、新しいファイルをロードすることで、すでにあったデータは永久に失われてしまいます。

ロードをキャンセルする場合はTAPTEMPO/[NO]キーを押してください。

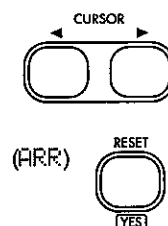
❏ ディスク内に選んだファイル名を持つ4つのファイル一式が入っていないと、ロードの終了後、iSSはどのファイルが足りないかを表示します。

この機能は、1回のロード操作で複数の関連ファイル(一連のアレンジメントとそれに使うプログラム、スタイル、またそれらのデータで作ったバッキング・シーケンス)をロードできるので、たいへん便利です。この方法を使うには、まずSAVE画面のSAVE ALL機能を使ってデータをセーブすることが必要です。(本書P.5-7のセーブ機能の説明をお読みください。)

### ARR(=ARRANGEMENT)

この機能は、バンクUの64個のアレンジメントのデータ一式が入ったアレンジメント・ファイルをロードします。また、同じファイル名のスタイル・ファイルがあった場合、最大4個までのスタイル・データをユーザー・スタイルのメモリーにロードします。

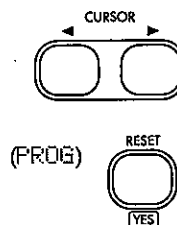
手順は上記のALLロード機能と同じです。iSSはディスク上にあるアレンジメントのファイル名だけを表示します。



### PROG(=PROGRAM)

この機能は、ユーザー・プログラム64個すべてのデータと、2つのユーザー・ドラム・プログラムDr17、Dr18の入ったプログラム・ファイルをロードします。また、2つのユーザー・ドラム・キットを含むグローバル・パラメータもロードします。

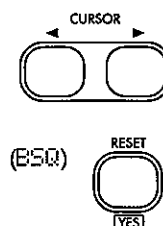
手順は上記のALLロード機能と同じです。iSSはディスク上にあるプログラムのファイル名だけを表示します。

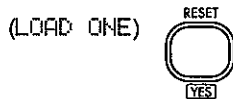
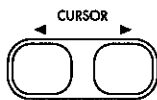


### BSQ

この機能は、10個のバッキング・シーケンスのデータ一式の入ったバッキング・シーケンス・ファイルをロードします。

手順は上記のALLロード機能と同じです。iSSはディスク上にあるバッキング・シーケンスのファイル名だけを表示します。






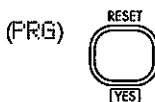
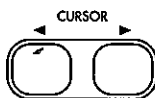
## ページ1-1-2 LOAD ONE ロード・ワン



Diskモードのページ画面1-2では、選択したファイルからアレンジメント、プログラム、バックアップ・シーケンス、ドラム・キットのいずれかを1つだけ*i55*にロードします。

ファイル全部をロードしたい場合は、前節で説明したページ1-1のLOAD ALLを使ってください。

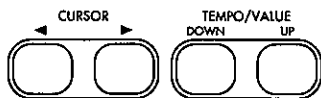
 この画面でどの機能を使う場合も、まず最初にディスク・ドライブを挿入してください。ディスクを挿入しないでファイルを選ぼうとすると、画面に“No disk in drive”というメッセージが表示されます。



### PRG(=PROGRAM)

プログラム・ファイルの中から1つのプログラムを*i55*にロードします。ただし、グローバル・パラメータとドラム・キットの設定はロードされません。


データの入ったディスクをドライブに挿入した後、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーでプログラム・ファイル名を選択してください。ディスク上にあるプログラム・ファイル名がすべて表示されます。



次に、ロードしたいプログラムのバンクとプログラム・ナンバーおよびロード先のプログラムナンバーを、CURSORキーおよびTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで選択します。



正しい選択ができれば、RESET/[YES]を押すと、*i55*はデータをロードします。ロードする前に、必ず*i55*の本体にセーブされていない大切なデータが残っていないことを確認してください。さもないと、新しいプログラム・ファイルをロードすることで、すでにあったデータは永久に失われてしまいます。

 この機能はグローバル・データをロードしません。このためプログラム・データをセーブしてからスケール・パラメータを変更すると、ロードしたプログラムが元のプログラムと異なる音律で発音することがあります。この場合は、スケール・パラメータをプログラムを作成したときの設定に直してください。

また、ロードしたユーザー・ドラム・プログラムの中には、現在利用できるものとは異なるユーザー・キットの設定が必要となる場合があります。ドラム・プログラムをロードする場合にも、次のページで述べるDRUMロード機能を使って適切なユーザー・ドラム・キットをロードすることが必要です。

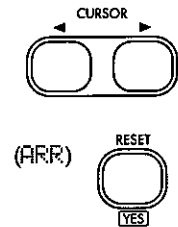


## ARR(=ARRANGEMENT)

この機能は、アレンジメント・ファイルから1つのアレンジメントをロードします。

アレンジメントにユーザー・スタイルが使用されていた場合、該当するスタイルが、アレンジメント・ファイルと同一の名前のスタイルファイルから、空いているユーザー・スタイル・ナンバーに読み込まれます。同じファイル名のスタイル・ファイルがなかった場合、“Can't find file”というメッセージが表示され、該当するスタイルが見つからなかったことを示します。

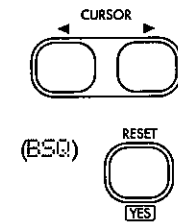
手順は前述のPROGRAMロード機能と同じです。*ISS*はディスク上にあるアレンジメントのファイル名だけを表示します。



## BSQ(=BACKING SEQUENCE)

この機能は、バックング・シーケンス・ファイルから1つのバックング・シーケンスをロードします。

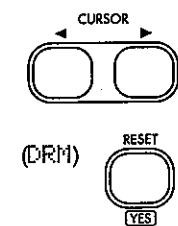
手順は前述のPROGRAMロード機能と同じです。*ISS*はディスク上にあるバックング・シーケンスのファイル名だけを表示します。



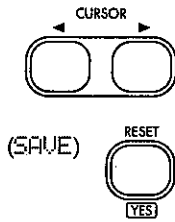
## DRM(USER DRUMS KIT)

この機能は、プログラム・ファイルから1つのユーザー・ドラム・キットをロードします。

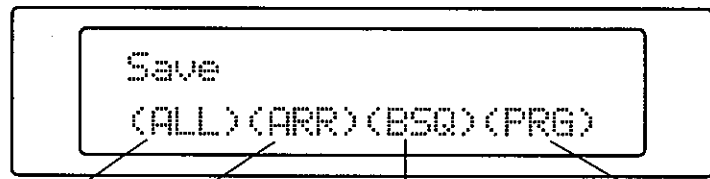
手順は前述のPROGRAMロード機能と同じです。*ISS*はディスク上にあるプログラムのファイル名だけを表示します。



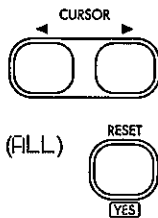
## ページ1-2 SAVE セーブ



iSSのデータをフロッピー・ディスクに保存する



全てのデータをセーブ  
全てのアレンジメント・データをセーブ  
全てのバックキング・シーケンスデータをセーブ  
全てのプログラムデータをセーブ



### ALL

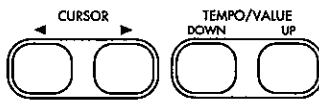
ディスク上にiSSのデータ・ファイル一式を作成します。

この機能を選ぶと、画面に一番最近入力したファイル名(またはNEW\_FILEという初期設定でのファイル名)が表示されます。必要ならばこのファイル名を、カーソル・キーとUPキー、DOWNキーを使って、最高8文字までの範囲で変更することができます。

ファイル名の入力が終わったら、RESET/[YES] キーを押します。iSSはデータをディスクにセーブします。



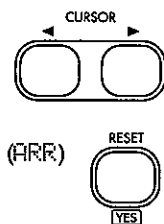
セーブしようとしているファイルと同じ名前のファイルがディスク上に存在する場合、iSSはこのファイルが新しいファイルに置き替わってもよいか、というメッセージを出します。すでにあるファイルに取っておきたいデータが入っていないことを確認してから、先に進んでください。このセーブ操作によって、元のファイルは完全に消えてしまうからです。



### ARR(=ARRANGE)

64個のアレンジメント一式のデータが入ったアレンジメント・ファイルとスタイル・ファイルを作成します。

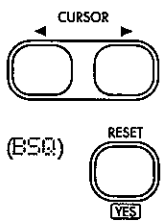
この機能の手順は前述したALLセーブ機能と同じです。入力したファイル名でアレンジメント・ファイル(拡張子ARR)とスタイル・ファイル(拡張子STY)がセーブされます。



### BSQ(BACKING SEQUENCE)

10個のバックキング・シーケンス一式のデータが入ったバックキング・シーケンス・ファイルを作成します。

この機能の手順は前述したALLセーブ機能と同じです。入力したファイル名でバックキング・シーケンス・ファイル(拡張子BSQ)がセーブされます。




### PRG(PROGRAM)

64個のプログラム一式と、2つのユーザー・ドラム、プログラムDr17、Dr18のデータが入ったプログラム・ファイルを作成します。

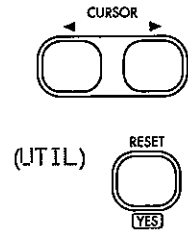
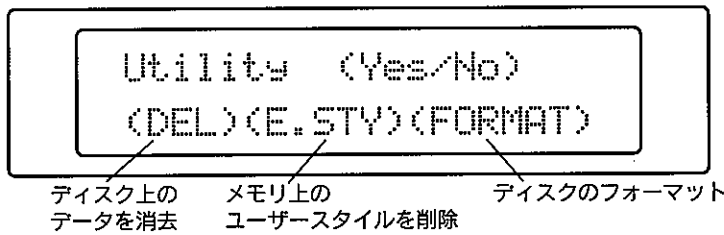
また、グローバル・モードでの設定も、このファイルに記録されます。

この機能の手順は前述したALLセーブ機能と同じです。入力したファイル名でプログラム・ファイル(拡張子PCG)がセーブされます。

 セーブしたデータを、i2/i3/i4S/i1で利用したい場合には、必ずページ14のデータ・ダンプ画面で、データ・モードを設定しておいてください。



## ページ1-3 UTILITIES ユーティリティ



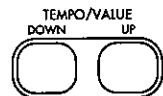
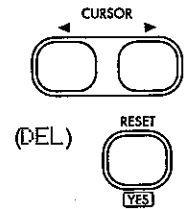
### DEL(デリート・ファイル)

必要なくなった古いファイルを削除します。ディスクのスペースを空けて新しいデータを入れたいときなどに便利です。

TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで削除したいファイルを選びます。*i55*はディスク上にある各ファイルの名前を(拡張子も含めて)表示します。

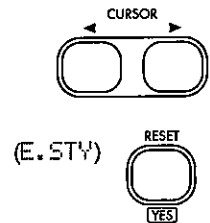


ファイルを選んだらRESET/[YES]キーを押すと*i55*は確認を求める“Are you sure?”というメッセージを表示した後でこのファイルを削除します。削除するファイルに取っておきたいデータが入っていないことを、くれぐれも確認してください。削除後、データは永久に消えてしまいます。



### E.STYLE(イレース・スタイル)

ユーザースタイルのメモリーからスタイルを消去します。ロード・ワン・アレンジメント機能を使って、ディスクから新しいユーザー・スタイルを使用しているアレンジメントをロードしようとしたときに、“Not enough memory”というメッセージが出た場合に利用します。

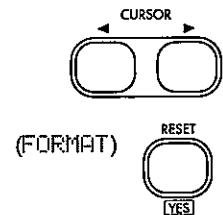


### FORMAT(フォーマット・ディスク)

新しいディスクを*i55*用に使うには、まずこの機能を使ってディスクを初期化することが必要です。また、古いディスクに入った必要のないデータを消して、もう1度フォーマットし直すときにも使えます。



ディスクをディスク・ドライブに挿入してRESET/[YES]キーを押します。*i55*はディスクをチェックしてファイルが入っていると、その旨を知らせ、確認を求めた後でディスクを初期化します。初期化するディスクに取っておきたいデータが入っていないことを、くれぐれも確認してください。初期化後、データは永久に消えてしまいます。



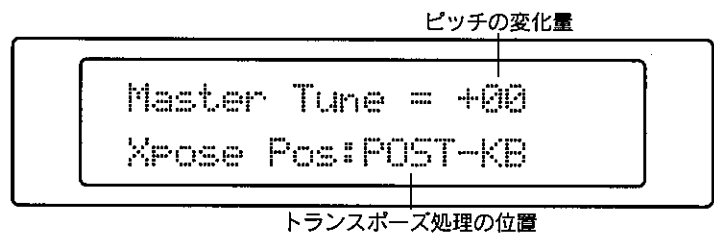
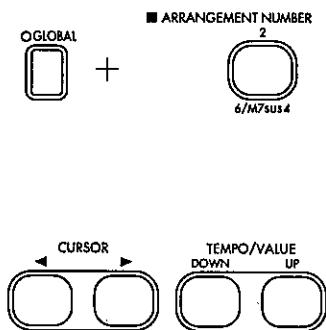


# 基本パラメータ

Globalモード画面の最初のグループには、i5Sの全体的な設定をするパラメータが入っています。

i5Sのチューニングを調整するマスター・チューン・パラメータに加え、トランスポーズ(移調)の処理を、どの段階で行うかを設定するパラメータがあります。

## ページ2 MASTER TUNE/XPOSE POS チューン/トランスポーズ



i5Sの音程を調節する

### Master Tune(マスターチューン)

[-50...+50]

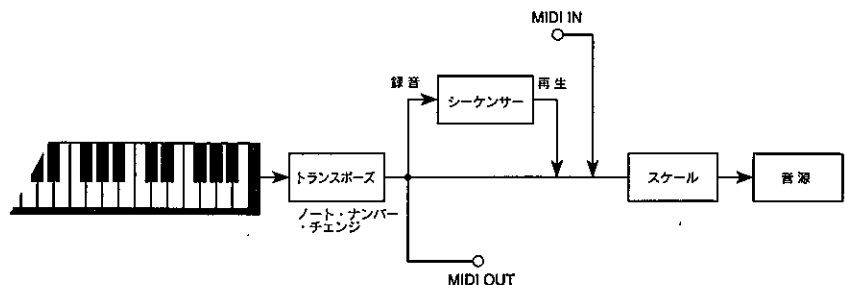
i5Sの全体のピッチを調整します。他の楽器に合わせて、最大50セント(半音の1/2)までチューニングを上下できます。

MIDI OUT端子から送信されるノート・メッセージに従って演奏される外部MIDI楽器のピッチに対しては、このピッチ調整は関係ありません。

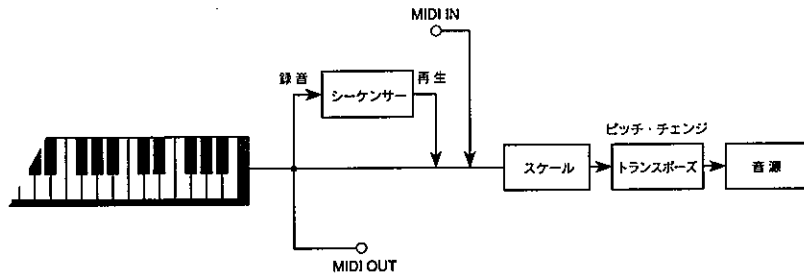
### Xpose Pos(トランスポーズ・ポジション)

[POST-KB, PRE-OSC]

TRANSPOSEキーによるトランスポーズを、音がMIDI OUT端子から送信される前か後かについての設定です。



POST-KBDに設定すると、i5Sは音程情報が鍵盤から出た直後に移調します。このため、音源とMIDI OUT端子に接続された楽器の両方に移調した音程情報が送られます。MIDI IN端子から受信した音程情報はトランスポーズしません。



PRE-OSC設定では、*iss*は音程情報が音源に入る直前に移調します。このため、トランスポーズした音が演奏されますが、MIDI OUT端子から出る音程情報はトランスポーズされていません。MIDI IN端子から受信する音程情報は、すべてトランスポーズされます。

### Xpose Pos設定とScale設定について

前ページの図でもわかるように、Xpose Pos設定は、本書P.5-22で説明するスケール・パラメータに関連したキーボードのトランスポーズにも影響します。使用するスケールによっては、予想外の結果が生まれることがあります。

OCTAVEキーは、アレンジメント・プレイ・モードおよびバックিং・シーケンス・モードにおいては、常にトランスポーズ・ポジションをPRE-OSCに設定したときと同等の動作をします。

また、ソング・プレイ・モードにおいては、ソング・プレイ・モードでのトランスポーズ・ポジションの設定が有効となります。☞P.3-6

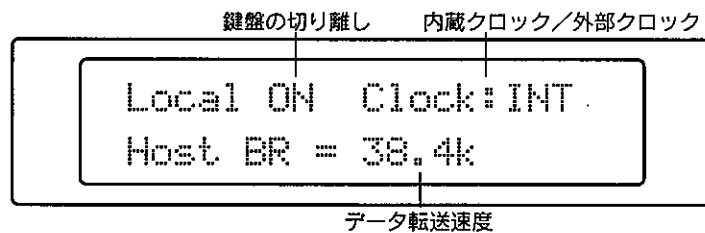
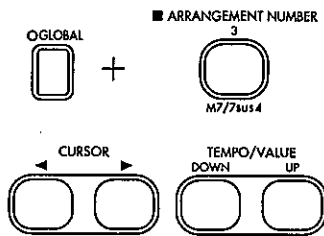
# MIDIパラメータ

ページ3、4、5、6には、他のMIDI機器を併用するときの*i5S*の動作をコントロールするパラメータが入っています。

ページ3にはローカル・コントロールとクロック・ソースのパラメータがあり、ページ4と5にあるパラメータは、*i5S*のMIDIチャンネル設定に使用します。またページ6にはMIDIデータ・フィルター設定があります。

## ページ3 LOCAL/CLOCK

### ローカル/クロック



*i5S*の音源と鍵盤をつなぐ

#### Local Control (ローカル・コントロール)

[OFF, ON]

*i5S*の音源がローカル・コントローラからのメッセージに応答するかを設定します。

このパラメータをONにすると、*i5S*は通常ローカル・コントローラに反応します。(ローカル・コントローラとは鍵盤、バンド・ホイール、モジュレーション・スイッチ、フットペダルなどのコントローラを指します。)

OFFにすると、音源部分がローカル・コントローラと分離し、コントローラからのデータを*i5S*のバッキング・シーケンサーに録音できなくなります。また、アレンジメント・プレイ・モードなどで鍵盤上でのコード・スキャンも行われなくなります。

*i5S*の鍵盤を使って他のMIDI機器のみを操作する場合、ローカル・コントロールをオフにするためにOFFに設定します。電源を入れたときは、常にON設定になります。

スタート/ストップやテンポを外部からコントロール

#### Clock Source (クロック・ソース)

[INT, MIDI, HOST]

*i5S*を他のMIDIシーケンサーに同期させるパラメータです。


このパラメータをINTにすると、*i5S*は本機内部より発生するクロックのテンポを使います。また、シーケンスを使ったモードのときは必ずMIDI OUT端子からMIDIクロックを出力するので、他のMIDIシーケンサーを*i5S*に同期させることができます。

MIDIに設定すると、*i5S*はMIDI INに接続された他のシーケンサーから送られたMIDIクロックに同期します。また、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・ポインターの各メッセージにも応答します。

HOSTに設定すると、*i5S*はTO HOST端子に接続された他のシーケンサーから送られたMIDIクロックに同期します。また、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・ポインターの各メッセージにも応答します。

MIDIまたはHOST設定のときは、*i5S*のテンポ設定は無効になります。つまり、*i5S*単独でのシーケンス・データを演奏できなくなります。外部MIDIシーケンサーを*i5S*のMIDI INまたはTO HOST端子に接続してなければ、MIDIあるいはHOSTには設定しないでください。

電源を入れたときには、常にINT設定が選ばれます。

 ソング・プレイ・モードでは、このパラメータの設定にかかわらずINTと同等の動作をします。



## Host Baud Rate (ホスト・ボー・レート)

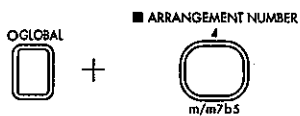


[38.4k, 31.25k]

コンピュータとデータをやりとり  
する

TO HOST端子に接続したパソコン等、他の機器とのデータの転送レートを設定します。

☞ユーザーズ・ガイドP.9-3「HOST BRの設定」



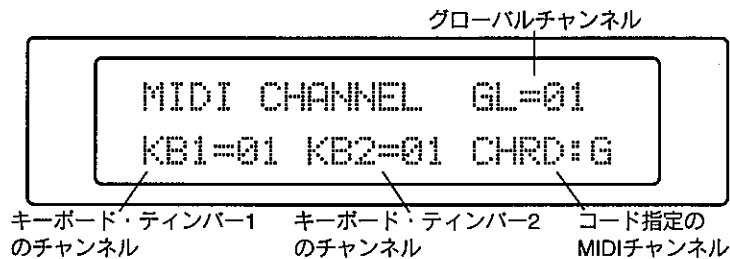
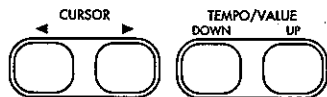
## ページ4 MIDI CHANNEL

### MIDIチャンネル[GLOBAL, KBD1, KBD2, CHORD]



MIDIチャンネルに関するパラメータは10あり、MIDIメッセージを送受信する*iSS*のチャンネルを選ぶことができます。*iSS*と接続した機器とが正しくデータの送受信ができるよう、これらのパラメータを他の機器との設定と合わせる必要があります。

これらの設定は主に、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードに関連しています。



#### GL

[1...16]

*iSS*のグローバルMIDIチャンネルを選択します。通常はチャンネル01に設定されています。

Arrangement PlayモードとBacking Sequenceモードで*iSS*本体の鍵盤がコントローラと同じ操作をMIDIから行うときは、このGlobalパラメータで設定したチャンネルを使用します。

Arrangement Playモードでは、鍵盤のMIDI送信チャンネルは後述のKB1、KB2パラメータで設定します。

Backing Sequenceモードでは、キーボード・アサイン・モードがシングル、レイヤー、M DRUMSのいずれかのときに鍵盤を演奏した場合、またはスプリット・モードのときに高音部の鍵盤を弾いた場合、*iSS*はこのチャンネルで送信します。

システム・エクスクルーシブ・メッセージがフィルターされていなければ、*iSS*はこれをGlobalチャンネルで受信します。また、他のチャンネルで受信したシステム・エクスクルーシブ・メッセージはすべて無視されます。

グローバルMIDIチャンネルがKB1、KB2のいずれとも異なるチャンネルの場合、Arrangement Playモードでは、このチャンネルにおいてプログラム・チェンジ・メッセージによるアレンジメントの選択および送信を行うことができます。

#### KB1(KBD1)

[1...16]

Arrangement Playモードでキーボード・アサイン・モードがシングル、レイヤー、またはマニュアル・ドラムるとき、このパラメータは*iSS*の鍵盤からのMIDI送信チャンネルを指定します。また、スプリットるとき、このパラメータは、高音側鍵盤からのMIDI送受信チャンネルを指定します。

#### KB2(KBD2)

[1...16]

Arrangement PlayモードやBacking Sequenceモードでキーボード・アサイン・モードがスプリットるとき、このパラメータは、低音側鍵盤からのMIDI送受信チャンネルを指定します。

#### CHRD(CHORD)

[G.M]

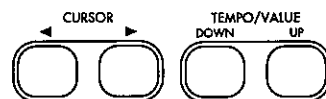
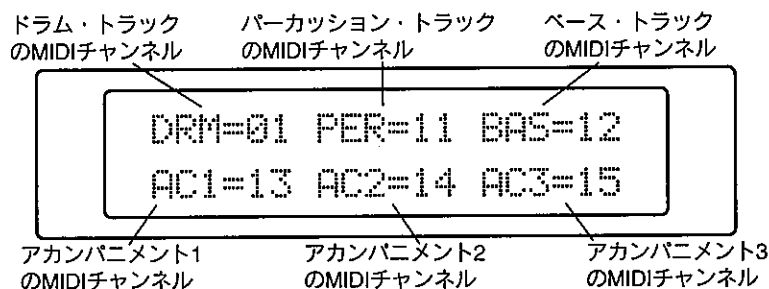
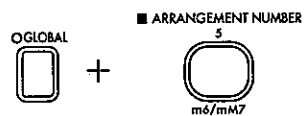
Arrangement PlayモードとBacking SequenceモードでのMIDI受信された、ノート・データでコード指定をする場合、どのチャンネルを使用するのかが設定します。

Gの場合、グローバルMIDIチャンネルに指定されたチャンネルを使用します。この場合グローバルMIDIチャンネルのノート・メッセージに対しては、本体キーボードと同様の動きをします。

Mの場合、グローバルMIDIチャンネルに加えて、グローバル・モードで何も割り当てられていないチャンネルすべてが、コード指定に使われます。



## ページ5 MIDI CHANNEL MIDIチャンネル [DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2, ACC3]



このパラメータはArrangement PlayモードとBacking Sequenceモードのみに当てはまりません。次のバックイング・トラック・チャンネル・パラメータでMIDIチャンネルを設定することになる、バックイング・トラックをここで選びます。

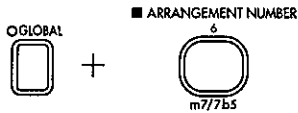
### Backing Track Channel(バックイング・トラック・チャンネル)

[1...16]

このパラメータはArrangement PlayモードとBacking Sequenceモードのみに当てはまりません。上述したバックイング・トラック・パラメータと併せて、iSSがバックイング・トラックのデータを送信するチャンネルを選びます。バックイング・トラックは通常チャンネル10からチャンネル15までを使います。

Arrangement Playモード、またはBacking Sequenceモードのとき、iSSは、このチャンネルで受信したノート情報やプログラム・チェンジ・メッセージなどに応答します。

バックイング・トラックの詳細は、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードの各章をお読みください。



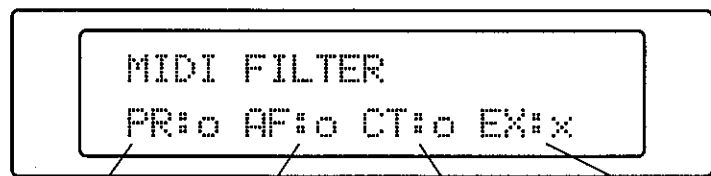
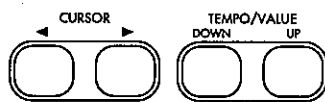
## ページ6 MIDI FILTER MIDIフィルター



このページ画面にはMIDIデータの送受信を一部制限するための設定が4つあります。このフィルターを使えば、プログラム・チェンジやシステム・エクスクルーシブ・メッセージなど、特定のMIDIデータには*iSS*が応答しないようにすることができます。

録音中に、アフタータッチやコントロール・チェンジ・データなど不要でメモリ容量の大きいメッセージを省きたい場合などにも、大変便利です。

特定のデータをフィルターするには、該当するパラメータをxに設定します。この設定で無効となったデータは、録音も送信もされません。ただし、バッキング・シーケンス・モードで、すでに録音されているデータや、アレンジメント演奏中のバッキング・トラックのデータは、このフィルターの設定に関係なく送信されます。



プログラムチェンジの受信      アフタータッチの受信      コントロール・チェンジの受信      エクスクルーシブ・メッセージの受信

### プログラム・チェンジ

[x, o, n, s]

プログラム・チェンジ・メッセージの処理をコントロールします。oに設定すると、プログラム・チェンジ・メッセージは通常通り処理されますが、xにすると*iSS*はどのチャンネルでもプログラム・チェンジを送受信しません。nに設定すると、MIDIバンク・チェンジ・メッセージが無視されます。sに設定すると、AバンクとBバンクは(MSB0, LSB0)、DRUMバンクはMSB0, LSB2で送信されます。

### アフタータッチ

[x, o]

アフタータッチに対する応答をコントロールします。oに設定すると、アフタータッチは通常通り処理されます。xに設定すると、録音中に他のMIDI機器から送られた不要なアフタータッチをフィルターすることができます。

### コントロール・チェンジ

[x, o]

ピッチベンド、ボリューム、サスティン・ペダル、その他コントローラ・メッセージなどのコントロール・チェンジに対する応答をコントロールします。oに設定すると、メッセージは通常通り処理されます。xに設定すると、録音中に*iSS*の鍵盤や他のMIDI機器から送られた不要なコントロール・チェンジをフィルターすることができます。また、*iSS*自体も他の機器にコントロール・チェンジ・メッセージを送信しません。

### エクスクルーシブ

[x, o]

システム・エクスクルーシブ・メッセージの処理方法をコントロールします。このメッセージは、*iSS*のプログラム・データの編集を簡単に行うためのパソコンのソフトなどで使用されます。

このパラメータをoにして、*iSS*がこのメッセージを受け付けると、コンピュータは*iSS*のデータを変更することができます。xに設定すると、パソコンから*iSS*のパラメータを変更することはできません。



# ペダル・パラメータ

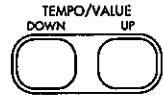
ページ7と8にあるパラメータを使って、i5Sのリア・パネルにある端子に接続したフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラに機能を割り当てます。

ページ9にある設定は、リア・パネルのDAMPER端子に接続したダンパー・ペダルの極性をコントロールします。

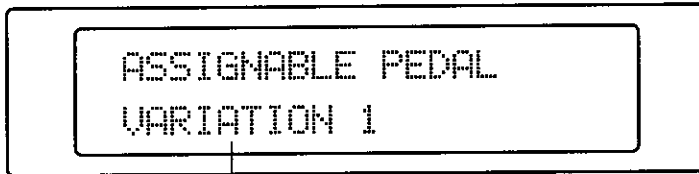
## PEDAL FUNCTION (ペダル機能)

これらの画面にいるとき、本体パネルのスイッチを押すと、そのスイッチの機能がペダルに割り当て可能な場合、表示中のペダルに機能が割り当てられます。

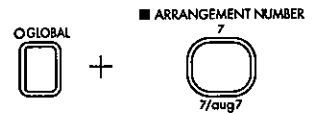
割り当てる機能はTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って選択することもできます。



## ページ7 ASSIGNABLE PEDAL アサインブル・ペダル



ペダルに割りあてる機能

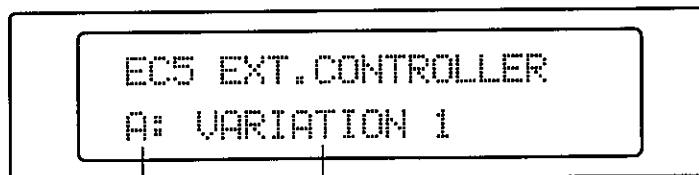


i5Sのリア・パネルにあるASSIGN PDL/SW端子にフットスイッチやエクスプレッション・ペダルを接続して、様々なi5Sの機能を操作することができます。ペダルをこの端子に接続すると、ASSIGNABLE PEDAL設定を使って、その機能を設定します。次ページの表から、ペダル機能を選んでください。

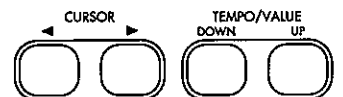
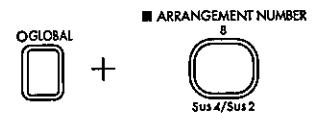
エクスプレッション・ペダル機能表にある機能をコントロールするには、コルグXVP-10かEXP-2をおすすめします。

この設定を変える場合は、演奏前に必ず適切なペダルを接続していることを確かめてください。この端子にペダルを接続しないで演奏したい場合は、この設定をOFFにしてください。

## ページ8 EC5 EXT CONTROLLER A...E EC5スイッチA...E



EC5上のフットスイッチ      フットスイッチに割りあてる機能



この5つの設定は、EC5エクスターナル・コントローラのそれぞれのペダルに機能を割り当てます。フットスイッチ機能表からペダル機能を選んでください。

EC5エクスターナル・コントローラは5つのフットスイッチから構成されるオプションのコントロール装置で、コルグが特にi5Sなどのiシリーズで使用できるよう用意したものです。この画面のパラメータを設定する前に、必ずEC5をEC5端子に接続してください。

この画面でEC5のAからEまでのフットスイッチを踏むと、踏まれたスイッチが直ちに選択されます。



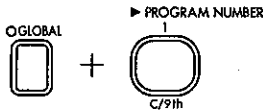
## フットスイッチ機能

設 定	機 能
OFF	無効
START/STOP	START/STOPキーと同じ
SYNC START/STOP	SYNCHRO START/STOPキーと同じ
RESET	RESETキーと同じ
TAP TEMPOTAP	TEMPOキーと同じ
KBD LOCK	KBD LOCKキーと同じ
INTRO/ENDING 1	INTRO/ENDING 1キーと同じ
INTRO/ENDING 2	INTRO/ENDING 2キーと同じ
FILL 1	FILL 1キーと同じ
FILL 2	FILL 2キーと同じ
VARIATION 1	VARIATION 1キーと同じ
VARIATION 2	VARIATION 2キーと同じ
VARIATION 3	VARIATION 3キーと同じ
VARIATION 4	VARIATION 4キーと同じ
CHORD HOLD	CHORD HOLDキーと同じ
BASS INVERSION	BASS INVERSIONキーと同じ
SCALE CHANGE	メイン・スケールとサブ・スケール間の切り替え
ARRANGEMENT UP	次のアレンジメントを選択
ARRANGEMENT DOWN	前のアレンジメントを選択
PROGRAM UP	次のプログラムを選択
PROGRAM DOWN	前のプログラムを選択
VARIATION UP	次のバリエーションを選択
VARIATION DOWN	前のバリエーションを選択
PUNCH IN/OUT	パンチ・イン・レコーディング・スイッチ(本書P.2-7参照)
EFFECT 1 ON/OFF	エフェクト1をオン/オフ
EFFECT 2 ON/OFF	エフェクト2をオン/オフ
DRUM MUTE	ドラム・トラックをミュート
PERC MUTE	パーカッション・トラックをミュート
BASS MUTE	ベース・トラックをミュート
ACC1 MUTE	アカンパニメント・トラック1をミュート
ACC2 MUTE	アカンパニメント・トラック2をミュート
ACC3 MUTE	アカンパニメント・トラック3をミュート
SOUND HOLD ON/OFF	SOUND HOLDキーと同じ
SUSTAIN ON/OFF	SUSTAINキーと同じ
FADE IN/OUT	FADE IN/OUTキーと同じ
ENSEMBLE ON/OFF	ENSEMBLE ON/OFFキーと同じ

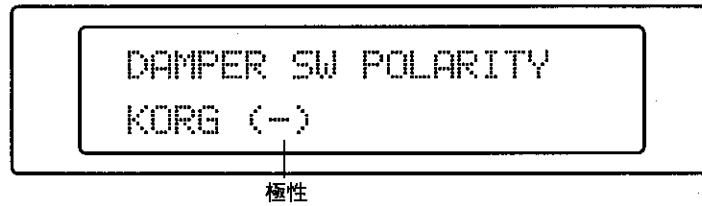


## エクスプレッション・ペダル機能

設 定	機 能
KB VOLUME	プログラムまたは選択トラックの標準ボリューム
MASTER VOLUME	i5Sから出力される音の総合ボリューム
EXPRESSION	プログラムまたは選択トラックの相対ボリューム
VDF CUTOFF	VDFカットオフ周波数(明るさ)
EFFECT CONTROL	エフェクトのダイナミック・モジュレーション P.4-2参照
DATA ENTRY	パラメータ値の入力



## ページ9 DAMPER ダンパー



### Damper SW. Polarity(ダンパー・スイッチ極性)

[REVERSE (+), KORG (-)]

i55のリア・パネルにあるDAMPER端子にフットスイッチを接続すると、サスティン・ペダルとして使用することができます。これはいわばアコースティックピアノの一番右のダンパーペダルの効果と同様、弾いた鍵盤を離す前にこのスイッチを押すと、その後鍵盤を離しても音が持続するというものです。ただこの効果を使用するにあたっては、お使いのフットスイッチの極性に合うようにこのページで設定する必要があります。

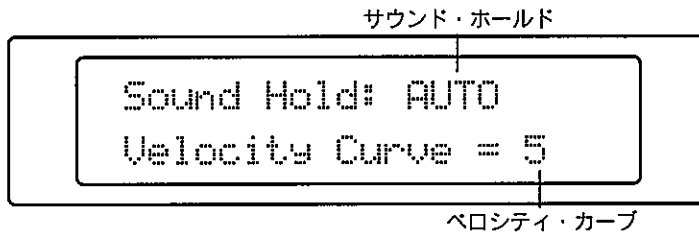
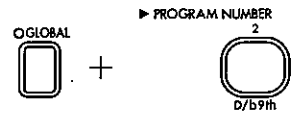
DS-1、PS-1などのコルグのフットスイッチはほとんど通常オープン式の極性になっています。これらのペダルのいずれかをお使いの場合は、KORG(-)を選んでください。

コルグDS-2や他社のペダルの多くは逆のタイプ、すなわち通常クローズ式のスイッチです。この場合はREVERSE(+ )を選んでください。

ダンパー・ペダルとしてコルグPS-2のペダルの1つをお使いの場合は、各ペダルの右ジャックはKORG(-)、左ジャックはREVERSE(+ )を設定してください。ペダルの極性がわからない場合は、どちらかの設定で使用してみて、ペダルを踏んでいないときに音が持続するような場合は、もう一方の設定に切り替えてください。



## ページ10 SOUND HOLD/VELOCITY CURVE サウンド・ホールド/ベロシティー・カーブ



### Sound Hold(サウンド・ホールド) [ACTUAL; AUTO; BASS]

本体のSOUND HOLDスイッチがONになっているときの動作を設定します。

この機能は、アレンジメントやバックিং・シーケンスの演奏中に、低音側の鍵盤の音をサステイン(持続)させるのに使います。(そのときのキーボード・アサイン・モードによって、低音側キーボードのサウンドはプログラム数が1つの場合と2つの場合があります。)

*i5S*の演奏が止まっているときは、ベース・トラックに割り当てられているプログラムのサウンドも演奏されます。このベースサウンドは、スキャンされたコードの基音、またはベースの転回音を発音します。曲のイントロ部分に使うと特に便利な機能です。

このパラメータには3種類の選択肢 (ACTUAL; AUTO; BASS) があります。

ACTUAL またはAUTO を選ぶと、キーボードの低音側の音がサステインされます (*i5S*の演奏が止まっているときは、ベースの音もサステインされます。)

ACTUAL を選ぶと、鍵盤を弾いた通りのコードで発音し、AUTO を選ぶと、キーボードの低音側で実際に弾いた音に関係なく、完全なコードで発音します。たとえば、ACTUAL 設定でドの音を1音だけ弾いたとすると、このドの音だけがサステインされます。これを同じ様にAUTO の設定で弾くと、ド・ミ・ソのコードとなって発音します。(いずれの場合にも、*i5S*のミュージック・プロセッサは、この1音をCメジャーのコードとして認識します。)

ACTUAL 設定、またはAUTO 設定の場合、ベースと低音側の鍵盤は、LOWERのコード・スキャンニング・モードを使用しているときにのみ発音しますので、ご注意ください。さらに、サウンドをサステインさせるには、ミュート機能でLOWERミュートを解除してください。

このパラメータをBASSに設定すると、*i5S*の演奏が止まっているときに、ベースサウンドしかサステインされません。鍵盤の低音側の音は、*i5S*が止まっても演奏していても、サステインされません。コード・スキャンニング・モードでLOWER、UPPER、FULLのいずれかを使っている場合は、ベースサウンドはサステインされます。また、ミュート機能でのLOWERミュートの設定に関係なく、サステインされます。

コード・ホールド機能をオフ (CHORD HOLDキーのLEDが消灯) にすると、動作は上述とほぼ同じですが、コード・スキャンニング対象のキーボード範囲内で鍵盤を押さえているときにのみ、サウンド・ホールド効果があります。



イントロ1とエンディング1の演奏中、サウンド・ホールド機能は無効となります。

### <サウンド・ホールド機能とバッキング・シーケンスについて>

ACTUAL またはAUTO を選んでいるとき、鍵盤の低音側で弾いた音(または*iSS*が自動的に演奏した音)は、普通のノート・データとしてバッキング・シーケンスのキーボード・トラックに録音されます。バッキング・シーケンスを録音した後でSound Holdパラメータの設定を変更しても、このデータには影響ありません。

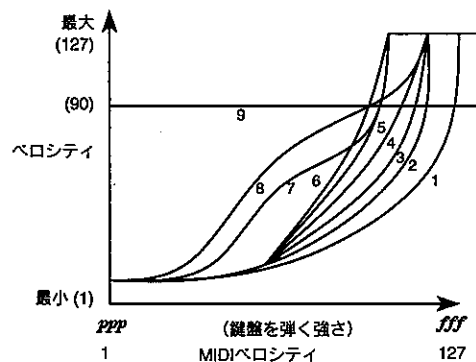
サウンド・ホールド機能の性格上、ベース・トラックに割り当てられているプログラムのサウンドは、*iSS*の演奏が止まっているときのみサスティンされるので、バッキング・シーケンス内には録音できません。この効果を再現するには、ベースのパートをエクストラ・トラックに録音してください。

### Velocity Curve(ベロシティ・カーブ)

[1...9]

9種類の曲線から1つ選んで、キー・ベロシティがプログラムの音量や音色に与える効果を変化させます。これらの曲線は、下の図に示したように*iSS*の演奏に影響を与えます。

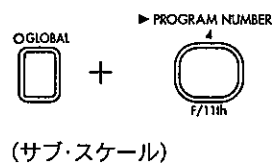
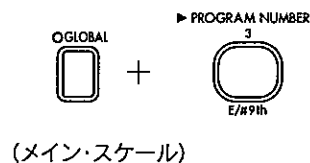
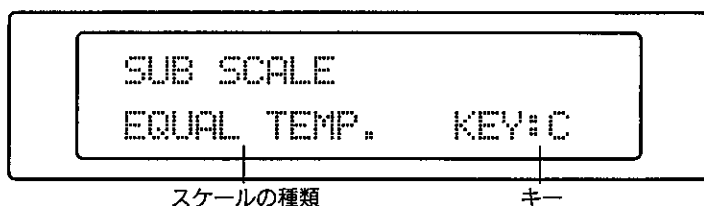
このパラメータを9にすると、鍵盤から演奏した音が、実際に弾く強さに関係なくベロシティ90で発音します。この設定は、*iSS*のベロシティ感度をオフにするときに便利です。ただし、これは外部から送信されたMIDIノート・ベロシティに対する*iSS*の感度には影響ありません。



# スケール

ページ11, 12, 13のパラメータは、i5S本体内の音源の基本音律を指定します。メイン/サブ・スケールを選択し、フットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラ、あるいはMIDIでこれを切り替えます。

選んだ音調で演奏するためにi5Sのチューニングを最適にするような、様々な音律が用意されていますが、更にご自分のスケールを作ることもできます。



## ページ11, 12 MAIN SCALE/SUB SCALE メイン・スケール/サブ・スケール

使用する音律を選ぶには、まずMAIN SCALE/SUB SCALE設定でどのスケールを設定したいかを選びます。次に以下の音律パラメータで音律を選択します。

### 音律

メイン・スケールとサブ・スケールにどの音律を使用するかを選択します。設定範囲は、メイン、サブとも同じです。

ディスプレイ右下部に表示されるキーパラメータは、キーによって主調和音異なる音律を選んだ場合に、設定します。

EQUAL TEMPERAMENT (等分平均律) ..... もっとも広く使われている音律で、各半音のピッチ変化が同じになっています。

EQUAL TEMPERAMENT2 (等分平均律2) .... 平均律のピッチが若干不規則にずれます。音程が自然と不安定になりがちなアコースティック楽器を再現するのに向いています。

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します。

PURE MINOR (純正律短音階) ..... 選択した和音のマイナー・コードが完全に調和します。

ARABIC (アラビック) ..... アラビア音楽の1/4トーン・スケールを再現します。rast do/bayati reにはキー・パラメータをCに、rast re/bayati miにはD、rast fa/bayati solにはF、rast sol/bayati laにはG、rast si b/bayati doにはA#を設定してください。

- PYTHAGOREAN(ピュタゴラス音階) ..... 古代ギリシャの音律で、メロディー演奏に効果的です。
- 古典音律 ..... WERCKMEISTERはバロック期後半に用いられた平均律です。KIRNBERGERは18世紀に作られたハーブシコードの音律です。
- ガムラン音律 ..... SLENDROとPELOGはオクターブが5音、7音からそれぞれ構成されるインドネシアのガムラン音律を再現します。前者ではC, D, F, G, Aの各鍵を使用し、後者にはキー・パラメータがCに設定されているときに、白鍵のみを使います。(その他の音はEQUAL TEMPERAMENTの標準ピッチに設定されています。)
- USER SCALE(ユーザー・スケール) ..... ページ5-2のパラメータを使用して、各音程を±50セントの範囲で調整できます。ユーザー・スケール・パラメータについては次の説明をお読みください。

### <Xpose Posとスケール設定>

EQUAL TEMPERAMENT、EQUAL TEMPERAMENT2以外のスケール設定を使うと、Xpose Posパラメータの設定によっては、TRANSPOSEキーが望ましい主調和音のキーをはずしてしまうことがあります。

### キー

[C...B]

EQUAL TEMPERAMENT、EQUAL TEMPERAMENT2、USER SCALE以外の音階を選ぶと、TEMPERAMENT設定の横にキー・パラメータが表示されます。このパラメータを使って、選んだ音律の主調和音のキーを選択します。

### <メイン・スケールとサブ・スケールの切り替え>

フットスイッチがMIDIコントローラ・メッセージでスケールを切り替えることができます。

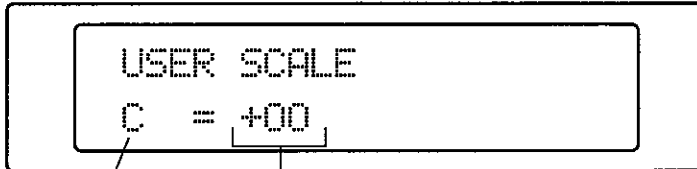
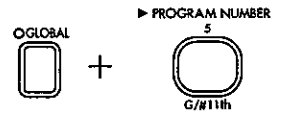
フットスイッチを使うには、アサインابل・ペダル・パラメータをSCALE CHANGEに設定してください(本書P.5-17参照)。EC5エクスターナル・コントローラをお使いの場合は、適切なEC5 SWITCHパラメータにこの設定を選んでください。(本書P.5-16参照)

MIDIでスケールを選ぶ場合は、MIDIコントローラ4を使います。0から63までの値はメイン・スケールを、64から127までの値はサブ・スケールを選びます。

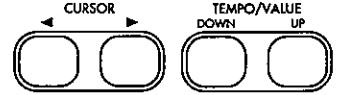


## ページ13 USER SCALE ユーザー・スケール

このページにあるパラメータを使って、ユーザー・スケールの設定を変更します。ページ11やページ12の音律にUSER SCALEを選択しなければ、ここでの設定は効果がありません。



スケールの構成音    ピッチの調整



### ノート

[C...B]

スケールの構成音の中からピッチを変更したい音名を選びます。

### チューニング

[-50...+50]

キーパラメータで選んだ音のチューニングを調整します。平均律の標準ピッチから最大50セント、つまり半音の1/2まで音程を上下できます。この設定は鍵盤全体に影響します。



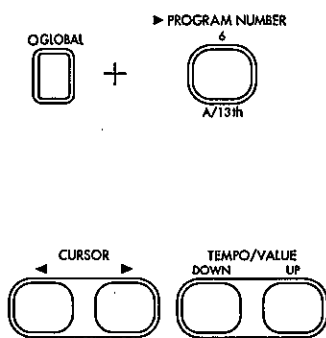
## MIDIデータ・ダンプ

Globalモードの最後のページ画面にある機能は、i5Sの内蔵メモリから他のMIDI機器にデータを送信するときに使います。このバルク・ダンプ機能によって、複数のi5Sのデータを共有したり、エクスクループ・データを受信できるパソコンやMIDIデータ・ファイラーにデータを保存することができます。

この画面が表示されているときに、i5SはGlobalモードのページ2-3でのエクスクループ・フィルター設定に関係なく、MIDIデータ・ダンプを送受信します。後で迷わないように、ページ2-2でのGlobal/Kbdチャンネル設定は、メモしておくことをおすすめします。i5Sは、このチャンネルがバルク・ダンプを元々送ったときと同じ値に設定されている場合に限り、データ・ダンプを認識します。

i5Sは、上述したエクスクループ・フィルターが0に設定されている限り、いつでもデータ・ダンプを受信することができます。

エクスクループ・メッセージ・データのフォーマットの詳細については、本書巻末を参照ください。



### ページ14 DATA DUMP データ・ダンプ



### ダンプ・タイプ

[ALL DATA, GLOBAL, ARRANGEMENT, BACKING SEQUENCE, PROGRAM]

- ALL DATA ..... 以下で説明するダンプ設定によって送信される、全データ一式を送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/[YES]キーを押してください。i5Sは確認を求めずに、データを送信します。
- GLOBAL ..... ローカル・コントロールとクロック・ソース設定以外の全グローバル・パラメータを送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/[YES]キーを押してください。i5Sは確認を求めずに、データを送信します。
- ARRANGMENT ..... 64個のアレンジメントのデータを送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/[YES]キーを押してください。i5Sは確認を求めずに、データを送信します。
- BACKING SEQUENCE ..... 10個のバックング・シーケンスのデータを送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/[YES]キーを押してください。i5Sは確認を求めずに、データを送信します。
- PROGRAM ..... 64個のユーザー・プログラムと、2個のドラム・プログラムおよびユーザー・ドラム・キットを送信します。




ダンプ・タイプ	サイズ(バイト数)	送信時間(秒)
全データ	35166~155274	11.3~48.6
プログラム	13331	4.3
グローバル	32	—
アレンジメント	14949~84462	4.8~27.1
バッキング・シーケンス	2620~185477	0.8~58.0

**データ・モード****[i5S, CMP]**

**i5S**..... ディスクにセーブまたはダンプしたデータは、**i5S**でしか受け付けません。

**CMP**..... ディスクにセーブまたはダンプしたデータを他の*i*シリーズ (**i2/i3/i4S/i1**)で使用することができます。

 **i5S**にしか内蔵されていないアレンジメント(A11~B88)、スタイル、プログラム(D11~E88、Dr21~Dr28)を使っているデータは、**CMP**モードでダンプまたはセーブした場合であっても、**i2/i3/i4S/i1**では動作しません。

このようなデータを**i2/i3/i4S/i1**で使用した場合、動作に異常を来すことがありますので、**CMP**モードでダンプしたデータを他の*i*シリーズで使用する場合は十分に注意してください。

# 付録 A

## エラー・メッセージ

iSSの液晶ディスプレイに表示される画面には、ARR PLAYやBACKING SEQ.などのモードに応じて様々な設定や状態を表示するページ画面と、プログラムやボリューム、トランスポーズなどを変更したときに、数秒間だけ表示されるポップアップ画面があります。

そしてこのほかに、操作に応じて警告を発したり、確認を求めたり、処理中であることを示すメッセージが表示されることがあります。

警告のメッセージが表示されたときには、その内容に応じて、小節やファイル名などの条件を正しく設定し直した上で、もう一度あらためて操作してください。

確認のメッセージが表示されたときには、その操作を続けることによって、iSSの本体内あるいはフロッピー・ディスク内のデータの全部ないしは一部が消去される場合があります。

ですから、操作の途中でこのようなメッセージが表示された場合には、まず現在本体内、あるいはフロッピー・ディスク内にあるデータが、削除されても構わないものであるかどうかを確かめてみてください。

そこで、失われてはならないデータをディスクへセーブする、あるいはファイルのバックアップ・コピーをとるなどの準備をしておいてから、もう一度あらためて操作してください。

また、これらの警告や確認のメッセージが出たとき、実行しようとしている処理の種類がそもそも間違っていないかどうか(たとえば、リネーム・アレンジメントを実行するつもりが、間違えてライト・アレンジメントのページ画面を選択していないか、など)も、あわせて確かめてみてください。

## BACKING SEQ./バックキング・シーケンス・モードでは...

- Empty measure.** この小節にはデータがありません。ですから、今やろうとした操作は無効になります。正しい小節を選んでいるかどうか、もう一度確かめてください。
- Empty track.** このトラックにはデータがありません。ですから、今やろうとした操作は無効になります。正しいトラックを選んでいるかどうか、もう一度確かめてください。
- Source is empty.** **COPY MEASURE**のとき、この表示が出たら...  
もともとデータの入っていない小節を、他の小節にコピーしようとしていませんか。データの入っていない小節を、他の小節にコピーすることはできません。正しい小節を選びなおしてください。  
あるいはもともとそのトラック自体に、データがまったく入っていないのかもしれませんが、正しいトラックを選んでいるかどうか、もう一度確かめてください。
- BOUNCE TRACK**のとき、この表示が出たら...  
もともとデータの入っていないトラックを、他のトラックにバウンスしようとしていませんか。  
データの入っていないトラックを、他のトラックにバウンスすることはできません。正しい小節を選びなおしてください。  
正しいトラックを選んでいるかどうか、もう一度確かめてください。
- Empty B.Sequence.** このバックキング・シーケンスには、データがありません。ですから、今やろうとした操作は無効になります。
- Not enough memory.** 今やろうとした操作を、iSSが実行するために必要なメモリが不足しています。したがって、この操作は、このままでは実行することはできません。
- Measure won't fit.** いま指定された通りに小節をコピーあるいは挿入した場合、このトラックは999小節を超えてしまうこととなります。

iSSでは、一つのトラック上には999を超える小節を作ることはできません。コピーあるいは挿入したい小節の長さや、コピーしたい回数の指定、挿入先のトラックの長さなどの条件を、もう一度確かめてみてください。

**Measure overlaps.**

いま指定された通りでは、コピーしようとする小節と、コピーしようとする先とに、重複している部分があります。  
 コピーしようとする部分のなかに、コピーしようとする先が含まれてしまうような設定をすることはできません。  
 コピーしたい小節の位置や長さ・コピーする回数の指定、コピー先の位置などの条件を、もう一度確かめてみてください。  
 ☞P.2-18 Copy Measure

## INTERACTIVE COMPOSITION (B.SEQ)/インタラクティブ・コンポジションでは...

**Replay (Yes/No)?**

録音した後または、START/STOPキーを押したときに、コード・トラックのコードを、インタラクティブ・コンポジション機能によって新しく付け変えるかどうか、を尋ねています。  
 Yes を選択したときは、コードを付け変えた後、それをそのままプレイします。  
 Noを選択したときは、そのまま停止します。

**Erase Other(Yes/No)?**

コード・トラックのコードをインタラクティブ・コンポジション機能によって付け変える際に、iSSの作業用として必要なメモリが不足しています。  
 必要な空メモリの容量を確保するために、いまiSSの本体内に記憶されているバックキング・シーケンスのデータを消去してもよいですか？  
 もしも失われてはならないデータが本体内に残っていたら、GLOBALモードのDiskページのサブ・ページ内にある、セーブ・オール・バックキング・シーケンス(Save All B.Sequence)の機能を使って、そのデータをディスクにセーブしておいてください。  
 ☞P.5-7 バックキング・シーケンス・データのセーブ



**Not enough memory.**

iSSの作業用として必要な空メモリの容量を確保するために、iSSの本体内に記憶されているバックキング・シーケンスのデータを消去しましたが、なお空メモリの容量が不十分でした。したがって、結局コードの付け代えが実行できませんでした。

**Keyboard Track Empty.**

キーボード・トラックにデータが存在しないので、いまやろうとした操作は実行できません。レコーディングを行うか、データをロードしてトラックにデータがある状態にしておいてください。

## SONG PLAY/ソング・プレイ・モードでは...

**More memory needed. Okay to erase B.Seq?**

いま指定したSMFフォーマット1の演奏データを、iSSが演奏するために必要なメモリが不足しています。  
 必要な空メモリの容量を確保するために、いまiSSの本体内に記憶されているバックキング・シーケンスのデータを消去してもよいですか？  
 もしも失われてはならないデータが本体内に残っていたら、GLOBALモードのDiskページのサブ・ページ内にある、セーブ・オール・バックキング・シーケンス(Save All B.Sequence)の機能を使って、そのデータをディスクにセーブしておいてください。  
 ☞P.5-7 バックキング・シーケンス・データのセーブ



**Can't play all track. Continue?**

いま指定した演奏データの、全てのトラックをiSSが演奏するのに必要なメモリが不足しています。このまま演奏しても、一部のトラックの音を聞くことはできません。

**Measure not exists. Continue?**


小節の指定を間違えていませんか。いま指定された番号の小節は、データ上には存在しません。

**Please wait a moment.**

フロッピー・ディスクからソング・データを読み込んでいるところです。しばらくお待ちください。

# ディスクに関するメッセージ

- Completed.** 処理が完了しました。次の操作に移ることができます。
- No disk in drive.** フロッピー・ディスクがディスク・ドライブにセットされていません。ディスクをドライブに正しくセットしてから、もう一度操作してください。
- Can't read disk.** いまセットされているフロッピー・ディスクは、*iSS*で使用できるディスクとはフォーマットが違っているため、今やろうとしている操作を実行することはできません。  
正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。また、電流、電圧の不安定な場所で操作をした場合も、この表示がでることがあります。  
☞ユーザーズ・ガイド7「フロッピー・ディスクについて」
- Can't find file** ロード、デリート、リネーム等の操作の途中で、ファイルを選択してからディスクを交換しませんでしたか。  
いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、必要なファイルが存在しません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。  
正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。  
☞P.5-2「ディスクに記録されるデータ」
- Directory full.** いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、これ以上ディレクトリを作成することはできません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。  
ディスク上から不要なファイルを削除するか、ファイルをつくる余裕が残っている別のディスクと交換してから、もう一度操作してください。
- Disk full.** いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、これ以上データを書き込める空き領域がありません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。  
ディスク上から不要なデータを削除するか、空き容量の残っている別のディスクと交換してから、もう一度操作してください。
- Empty file.** いま選択したファイルのなかには、データが入っていません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。  
誤ったディスク操作を行うと、このようなからっぽのファイルがディスク上にできることがあります。  
もしもこのようなファイルが見つかったら、GLOBALモードのDiskページのサブ・ページ内にある、ユーティリティの機能から、デリート・ファイル(DEL)を選んで、そのファイルを削除しておいてください。  
☞P.5-8「デリート・ファイル」
- Corrupt file.** いま選択したファイルのデータは、途中で壊れてしまっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。  
正しいファイルを選択しているかどうか、もう一度確かめてください。  
もしもファイルのバックアップ・コピーがあれば、それをロードしてください。
- Disk protected.** ディスクのライト・プロテクト・タブが開いた状態になっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。  
まず、正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。その上で、書き換えを行っても構わないディスクであることに間違いなければ、タブを閉じてから、もう一度操作してください。
- File protected.** いま選択したファイルは、属性がリード・オンリーになっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。  
まず、正しいファイルを選択しているかどうか、もう一度確かめてください。そもそもディスクに収められたファイルの属性は、パソコンを使えば変更できますが、*iSS*の本体を操作しても変更することはできません。属性を変更しても構わないファイルであることに間違いなければ、そのディスクをパソコンのディスク・ドライブにセットして、該当するファイルの属性を変更してから、ディスクを*iSS*にセットし直して、もう一度操作してください。  
ファイルの属性、およびその変更については、パソコンの取扱説明書、およびパソコンのOS(基本ソフト)の説明書をご覧ください。

- Can't replace dir.** いま指定したファイル名は、そのディスク上ではすでにディレクトリとして使われています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。別なファイル名を指定して、もう一度操作してください。
- Can't replace system.** いま指定したファイル名は、そのディスク上ではすでにシステム・ファイルとして使われています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。別なファイル名を指定して、もう一度操作してください。
- Not i5S file format.** いま選択したファイルは、i5Sのものではありません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。正しいファイル名を指定して、もう一度操作してください。
- Not enough memory.** i5Sの作業用として必要なメモリが不足しています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。必要な空メモリの容量を確保するためには、いまi5Sの本体内に記憶されているバックアップ・シーケンスのデータを消去しなければなりません。 もしも失われてはならないデータが本体内に残っていたら、まずGLOBALモードのDiskページのサブ・ページ内にある、セーブ・オール・バックアップ・シーケンス(Save All B.Sequence)の機能を使って、そのデータをディスクにセーブしておいてください。  
☞P.5-7「バックアップ・シーケンス・データのセーブ」  
そして、BACKING SEQモードのERASE B.SEQUENCEページで、バックアップ・シーケンスのデータを消去して、空きメモリの容量を増やしておいてから、もう一度操作してください。
- ?????????.??? exists.** いま新しいファイルの名前として指定した?????????.???というファイル名は、そのディスク上ではすでに別のファイル名として使用されています。同じ名前のディスク上のファイルを、新しいファイルの内容に置き換えてしまってもいいですか？もし置き換えてしまうと、古いファイルの内容は、ディスク上から失われてしまいます。
- Empty B.Sequence** いま指定したバックアップ・シーケンスには、まだデータがなにも入っていません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。
- Missing Arrangement.** いまセットされているディスクのなかに、アレンジメント・ファイルがありません。
- Missing B.Sequence.** いまセットされているディスクのなかに、バックアップ・シーケンス・ファイルがありません。
- Missing some files.** いまセットされているディスクのなかに、ファイルがいくつかありません。
- Wait a moment...  
Now loading...  
Now saving...  
Now formatting...** これらのメッセージは、ディスクに関する処理を実行している最中であることを表わします。処理が完了するまで、しばらくお待ちください。
- Already formatted. Continue?** いまフォーマットしようとしているディスクは、すでにフォーマットされていますが、このまま処理を続けても構わないかどうか、を尋ねています。正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。つづけますか？
- Disk has ??? file(s) Continue?** いまフォーマットしようとしているディスクには、すでに???個のファイルが存在していますが、このまま処理を続けても構わないかどうか、を尋ねています。フォーマットを実行すれば、いまディスクのなかに存在しているファイルは、全て失われてしまいます。正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。

# 付録 B

## 故障とお思いになる前に

### 一般的な問題

症 状	対 策
電源が入らない	電源コードを適切なコンセントに差し込んでいますか？
	電源スイッチがオンになっていますか？
	それでも電源が入らない場合は、最寄りのコルグ製品販売店にご相談ください。
音が出ない	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどの接続を確認してください。
	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどの電源が入っていて正しい接続がなされているかを確認してください。
	iSSのMASTER VOLUMEスライダーが上がっていますか？
	ローカル・コントロールがオフになっていませんか？ オンにしてください。
アレンジメント、スタイル、バックিং・シーケンス、ソングなどを演奏すると間違った音が出る	ユーザー・バンク(バンクU)のプログラムかドラム・プログラムDr17またはDr18を一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
	2つのユーザー・ドラム・キットのいずれかを一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
	アレンジメントを一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
アレンジメントまたはバックিং・シーケンスが正しい曲を演奏しない	アレンジメントやバックিং・シーケンスがユーザー・スタイルの一つを使っていますか？ その場合は、ディスクから別のスタイルをロードしませんでしたか？ 適切なデータをロードしてください。
音が止まらない	ダンパー・スイッチ極性パラメータが正しく設定されていることを確認してください。
選んだアレンジメントやバックিং・シーケンスが演奏されない	MIDIクロック・ソースがINTになっていることを確認してください。外部クロック・ソースをお使いの場合は、必ずMIDIクロック・ソース・パラメータをEXTにして、外部機器がMIDIクロック・データを正しく送信するようにしてください。
Backing Sequenceモードで録音できない	MIDIクロック・ソースがINTになっていることを確認してください。外部クロック・ソースをお使いの場合は、必ずMIDIクロック・ソース・パラメータをEXTにして、外部機器がMIDIクロック・データを正しく送信するようにしてください。
送信されたMIDIデータに応答しない	MIDIケーブルがすべて正しく接続されていることを確認してください。
	送信機器と同じチャンネルでiSSがMIDIデータを受信していることを確認してください。
	送信されてくるMIDIデータをiSSがフィルターしてしまわないようにしてください。
プログラムの書き込みができない	ユーザー・バンク(バンクU)プログラムDr17-Dr18以外のバンクにプログラムを書き込もうとしていませんか？ 書き込みはバンクUかプログラムDr27-Dr28に行ってください。
音の出ないドラム・サウンドがある	パンポット、エフェクト・センド・レベルを確認してください。
鍵盤を弾いても指定したドラム・サウンドが出ない	トランスポーズ機能が+00になっていることを確認してください。

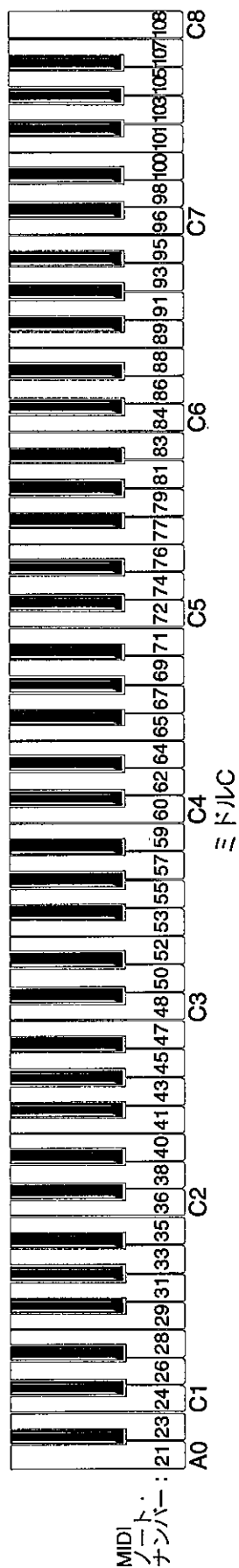
## フロッピー・ディスクに関する問題

症 状	対 策
フロッピー・ディスクをフォーマットできない	3.5インチ2DDまたは2HDのフロッピー・ディスクを使っていますか？このタイプのディスクを必ず使ってください。
	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていませんか？
データをフロッピー・ディスクにセーブできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていませんか？
データをフロッピー・ディスクからロードできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクにデータが入っていますか？

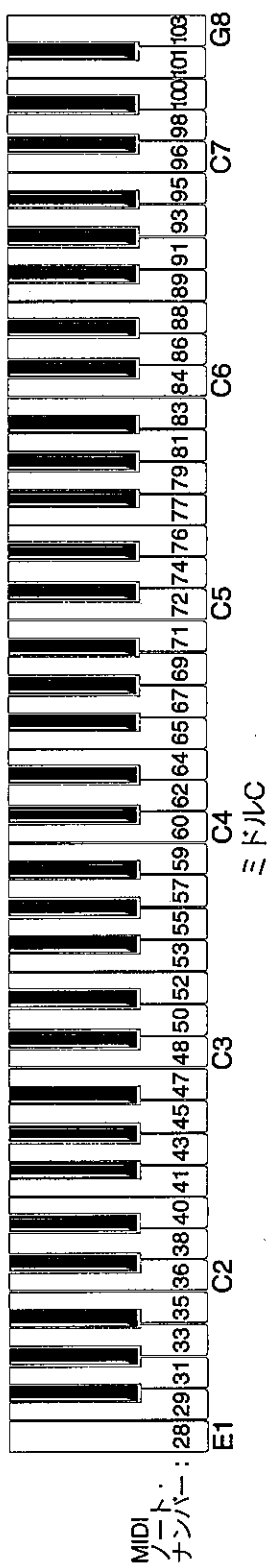


# 付録 C

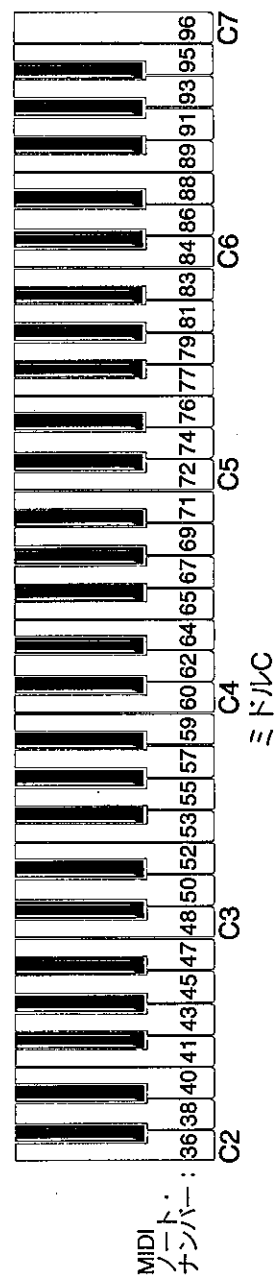
## *i1*の鍵盤 (88鍵)



## *i2*の鍵盤 (76鍵)



## *i3, i4S, i5S*の鍵盤 (61鍵)

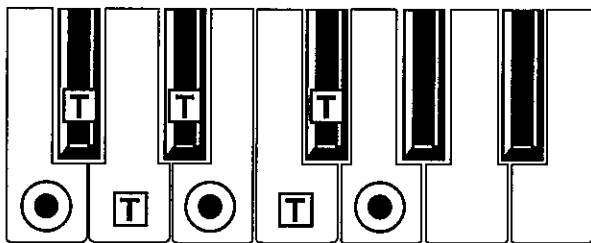


## 認識されるコード一覧

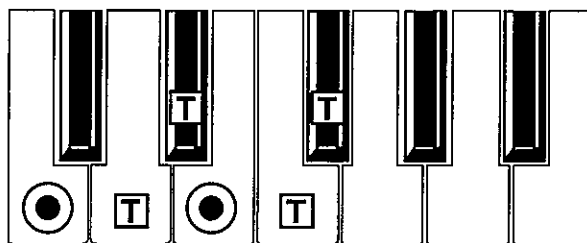
下図のコードはすべて、ルート音がドの根音位置となっています。♯5sがメジャー6thとマイナー6thを正しく認識するには、このような根音位置でコードを弾く必要があります。というのは、これらのコードが関係短調のマイナー7thとマイナー7th♭5のコードと同じ音で構成されているからです。(たとえば、ド-ミ-ソ-ラの組合せはC6にもAm7にもなります。)

### Major

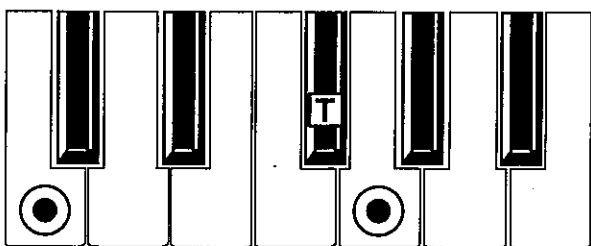
3音



2音



2音

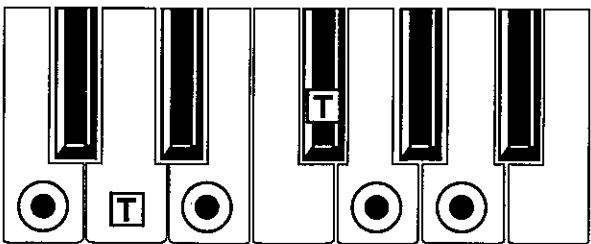


1音

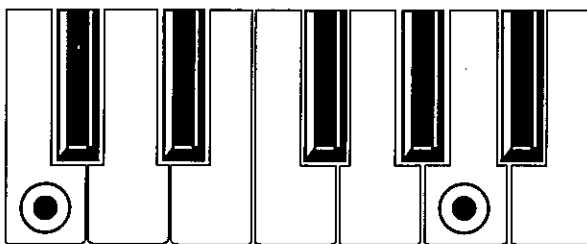


### Major 6th

4音

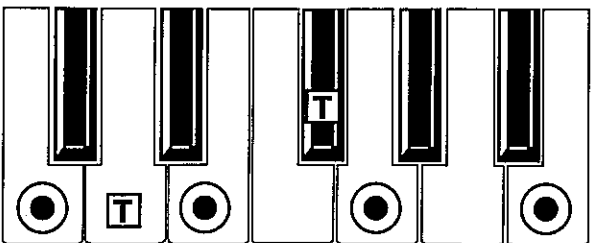


2音

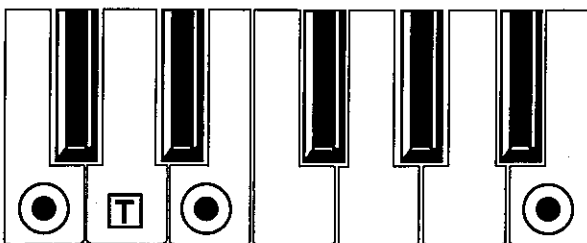


### Major 7th

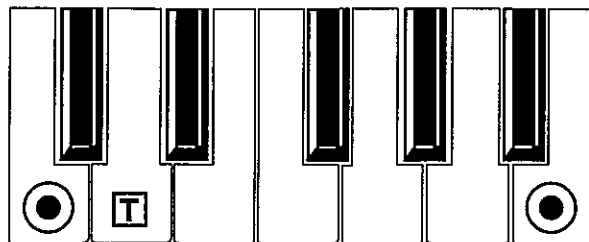
4音



3音



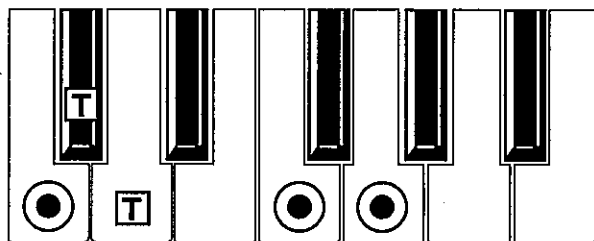
2音



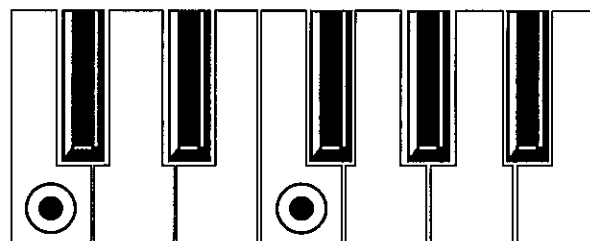
● = コード構成音    ■ = テンションとして使用できる

**Sus 4**

3音

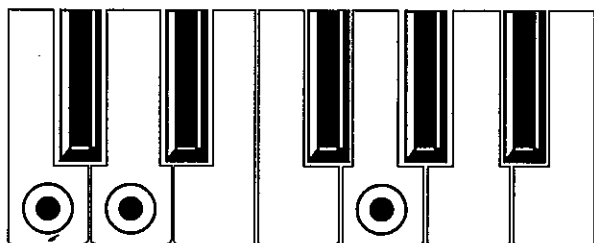


2音



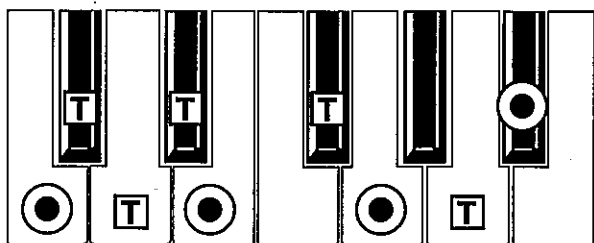
**Sus 2**

3音

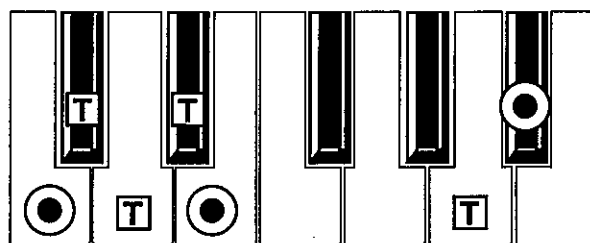


**Dominant 7th**

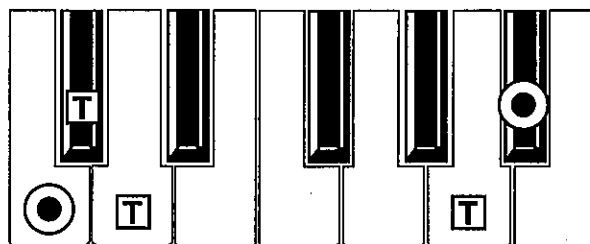
4音



3音

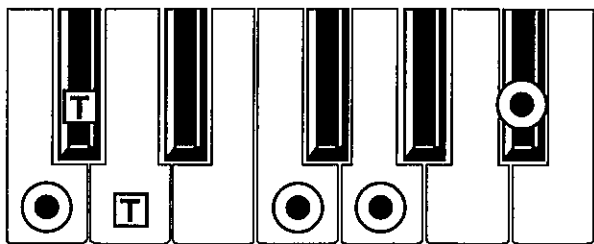


2音

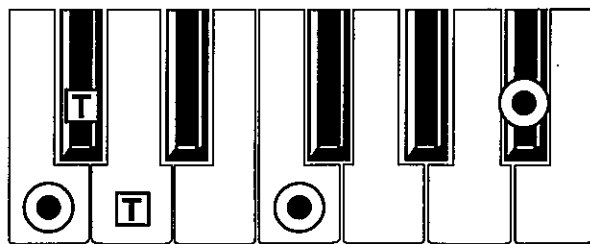


**Dominant 7th Sus 4**

4音



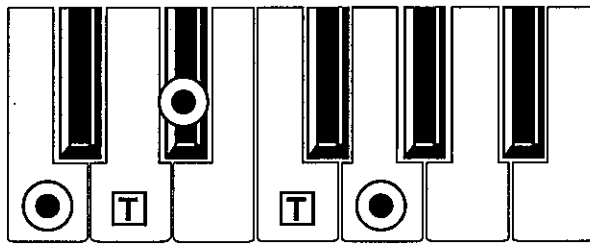
3音



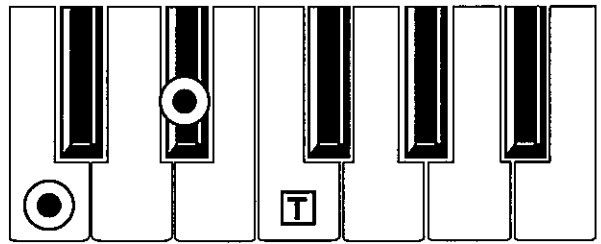
● = コード構成音    T = テンションとして使用できる

**Minor**

3音

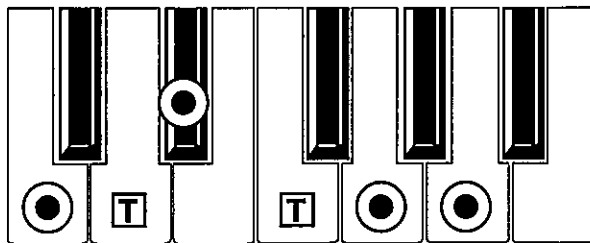


2音



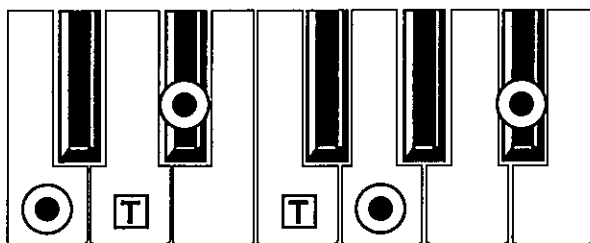
**Minor 6th**

4音

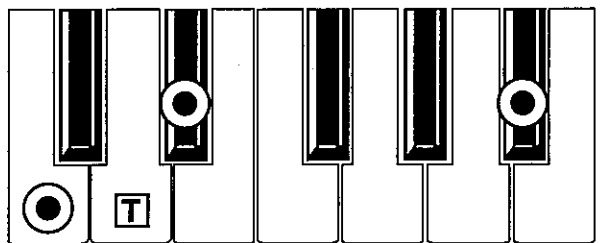


**Minor 7th**

4音

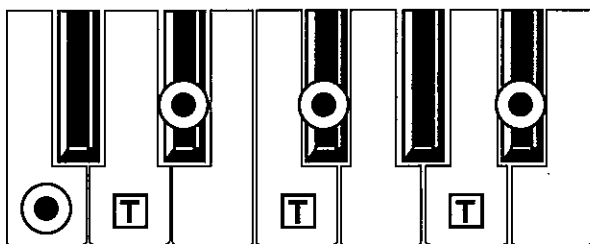


3音



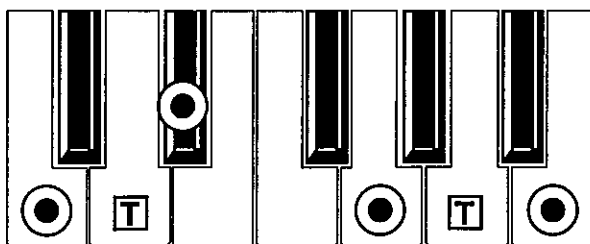
**Minor 7th <sup>b5</sup>**

4音



**Minor-Major 7th**

4音



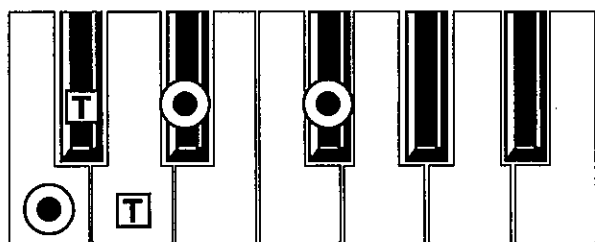
3音



○ = コード構成音    □ = テンションとして使用できる

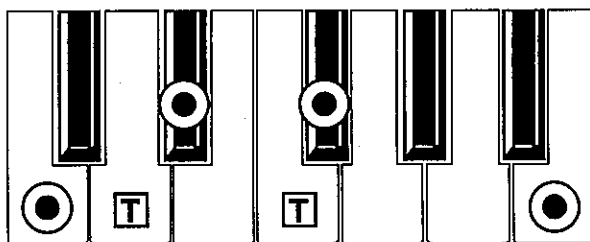
**Diminished**

3音



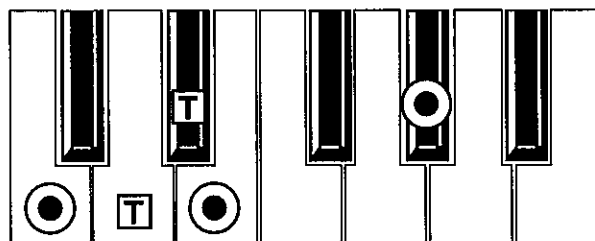
**Diminished Major 7th**

4音



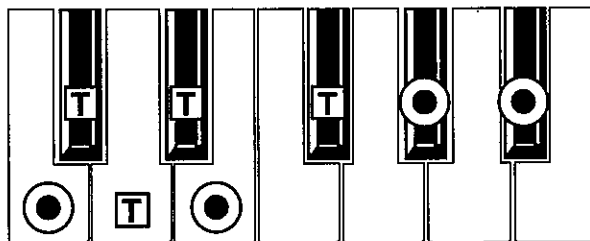
**Augmented**

3音



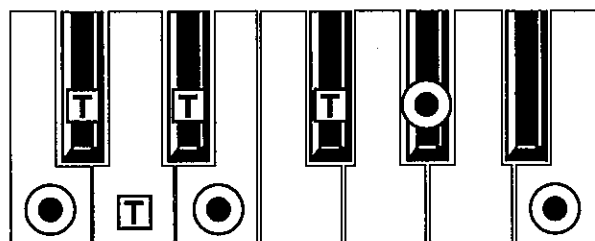
**Augmented 7th**

4音



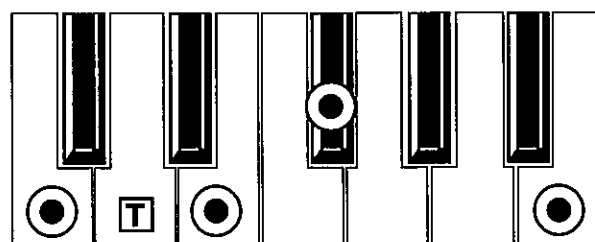
**Augmented Major 7th**

4音



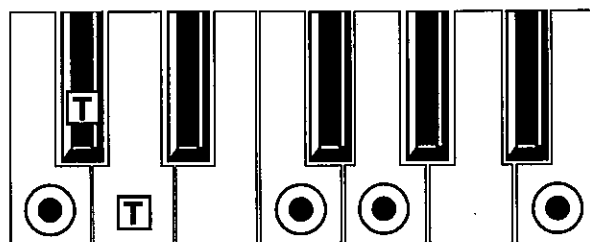
**Major 7th <sup>b</sup>5**

4音



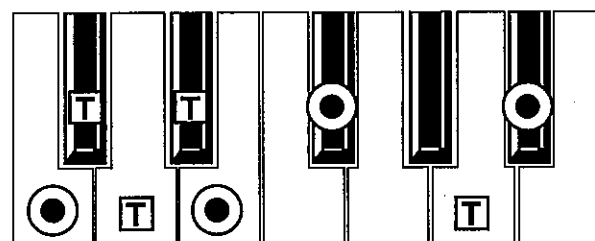
**Major 7th Sus 4**

4音



**Dominant 7th <sup>b</sup>5**

4音



○ = コード構成音    □ = テンションとして使用できる

[ 32音 インタラクティブ・ミュージック・ワークステーション ]  
i 5 S MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション・・・		送信	受信	備考	
ベーシック	電源ON時	1~16	1~16	記憶される	
チャンネル	設定可能	1~16	1~16		
モード	電源ON時 メッセージ 代用	×	3 ×		
		*****			
ノート	音域	24~108	0~127	Seq. Dataは送信時 0~127	
		*****	0~127		
ベロシティ	ノート・オン	○ 9n, V=1~127	○ 9n, V=1~127	Seq. Dataは送信時 2~126	
		×	×		
アフター	キー別	○	○	Seq. Dataのみ	
タッチ	チャンネル別	○	○	*A	
				*A	
ピッチ・ベンダー		○	○	*C	
コントロール	0, 32	○	○	バンク・セレクト(MSB, LSB)	
	1, 2	○	○	モジュレーション(ヒッチ, カットオフ)	
	4, 64	○	○	パダル(スケール, タンパー)	
	6, 38	○	○	データ・エントリ(MSB, LSB)	
	7, 11	○	○	ホルディウム, エクス7レクション	
	10, 91, 93	○	○	A: Bハンポート, センC, D	
	12, 13	○	○	エフェクト・コントローラ1, 2	
	チェンジ	72, 73, 74	○	○	EGタイム(リリース, アタック), フライトネ
	92, 94	○	○	エフェクト1, 2 オン, オフ	
	96, 97	○	○	データ・インクリメント, デクリメント	
	100, 101	×	○	RPN(LSB, MSB)	
120, 121	×	○	オール・サウト・オフ, リセット・オールコントローラ		
	0~101	○	○	(シーケンス・データ)	
プログラム		○ 0~127	○ 0~127	*P	
チェンジ : 設定可能範囲		*****	0~127		
エクスクループ		○	○	*3 *E	
ソング・ポジション		○	○	*1	
コモン	ソング・セレクト	○ 0~9	○ 0~9	*1	
		×	×		
リアル	クロック	○	○	*1	
タイム	コマンド	○	○	*1	
	ローカル ON/OFF	×	○		
その他	オール・ノート・オフ	×	○ 123~127		
	アクティブ・センシング	○	○		
	リセット	×	×		
備考 *C, *P, *A, *E : それぞれグローバルのMIDI Filter(Control, Program, AfterTouch, Exclusive)が ENAの時, 送受信する。					
*1 クロックがインターナルの時, 送信し受信しない。エクスターナルの時, その逆。					
*2 LSB, MSB = 00, 00:ヒッチポイント, = 01, 00:ファインチューン, = 02, 00:コースチューン					
*3 KORGエクスクループ以外に、インクワイリーメッセージ, GMシステムオン, マスター・バランス, マスター・ホルディウム に対応					

モード1 : オムニ・オン, ポリ  
モード3 : オムニ・オフ, ポリ

モード2 : オムニ・オン, モノ  
モード4 : オムニ・オフ, モノ

○ : あり  
× : なし

# MIDI Data Format

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description
1111 0010 (F2)	0sss ssss (ss)	0ttt tttt (tt)	Song Position Pointer sss ssss : Least significant (LSB) ttt tttt : Most significant (MSB)
1111 0011 (F3)	0000 ssss (ss)	-----	Song Select ssss : Song No. = 0~9

Transmitted when in Song mode (Internal Clock)  
When the number is changed, the 12/13 transmits [Song Select], then [Bank Select], [Program Change], [Volume], and [Panpot] for each track whose Status = EXT or BOTH.  
Then [Song Position Pointer].

\*2 : For Example Time Signature = 4/4, 8/8  
tt,ss = 00.10 / Measure

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status (Hex)	Description
1111 1090 (F8)	Timing Clock #3
1111 1010 (FA)	Start #3
1111 1011 (FB)	Continue #3
1111 1100 (FC)	Stop #3
1111 1110 (FE)	Active Sensing

\*3 : Transmits when in Song or Backing Sequence mode (Internal Clock)

1-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (DEVICE INQUIRY REPLY)

Byte (Hex)	Description
1111 0000 (F0)	Exclusive Status
0111 1110 (7E)	Non Realtime Message
0000 8888 (0g)	MIDI GLOBAL CHANNEL (DEVICE ID)
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0010 (02)	IDENTITY REPLY
0100 0010 (42)	KORG ID (MANUFACTURERS ID)
0011 1001 (39)	1-series ID (FAMILY CODE (LSB))
0000 0000 (00)	" " (MSB)
0000 0100 (04)	" " (MEMBER CODE (LSB))
0000 0000 (00)	" " (MSB)
0*** *****	ROM No. 1~ (Minor Ver. (LSB))
0000 0000 (00)	" " (MSB)
0*** *****	SOFT VER. 1~ (Major Ver. (LSB))
0000 0000 (00)	" " (MSB)
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

Transmits when INQUIRY MESSAGE REQUEST Received

1-5 STRUCTURE OF KORG SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

1st Byte = 1111 0000 (F0)	Exclusive Status
2nd Byte = 0100 0010 (42)	KORG ID
3rd Byte = 0011 8888 (3g)	Format ID 8: Global ch. EX Header
4th Byte = 0011 1100 (9C)	15S ID
5th Byte = 0fff ffff (ff)	Function Code (See Func Code List)
6th Byte = 0ddd dddd (dd)	Data
.....	.....
LastByte = 1111 0111 (F7)	End of Exclusive ..... BOX

MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description	E.N.A
1000 nnnn (8n)	0kkk kkkk (kk)	0100 0000 (40)	Note Off kkk kkkk=24~108 ( 0:Keys+Transpose )	A
1001 nnnn (9n)	0kkk kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Note On kkk kkkk=24~108 ( 0:Keys+Transpose ) vvv vvvv=1~127	A
1010 nnnn (An)	0kkk kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Poly Key Pressure ( Recorded Seq Data )	T, Q
1011 nnnn (Bn)	0000 0000 (00)	0mmn mmmn (mm)	Bank Select(MSB) ( BANK Key, etc ) *1	P
1011 nnnn (Bn)	0000 0001 (01)	0vvv vvvv (vv)	Modulation 1 ( Joystick(+Y) )	C
1011 nnnn (Bn)	0000 0010 (02)	0vvv vvvv (vv)	Modulation 2 ( Joystick(-Y) )	C
1011 nnnn (Bn)	0000 0100 (04)	0000 0000 (00)	Foot Pedal ( Select Main Scale )	C
1011 nnnn (Bn)	0000 0100 (04)	0111 1111 (7F)	Foot Pedal ( Select Sub Scale )	C
1011 nnnn (Bn)	0000 0111 (07)	0vvv vvvv (vv)	Volume ( Assign Pedal, etc )	C
1011 nnnn (Bn)	0000 1010 (0A)	0vvv vvvv (vv)	Panpot ( by A:B Panpot )	C
1011 8888 (B8)	0000 1100 (0C)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control ( Assignable Pedal )	C
1011 nnnn (Bn)	0010 0000 (20)	0111 1111 (11)	Bank Select(LSB) ( BANK Key, etc ) *1	P
1011 nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	0000 0000 (00)	Hold 1 Off ( Damper Pedal )	C
1011 nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	0111 1111 (7F)	Hold 1 On ( Damper Pedal )	C
1011 nnnn (Bn)	0ccc cccc (cc)	0vvv vvvv (vv)	Control Data ( Recorded Seq Data )	C, Q
1100 nnnn (Cn)	0ppp pppp (pp)	-----	Program Change ( Prog Change )	P
1101 nnnn (Dn)	0vvv vvvv (vv)	-----	Channel Pressure ( Aftertouch )	T
1110 nnnn (En)	0bbb bbbb (bb)	0bbb bbbb (bb)	Pitch Bend ( Joystick(X) )	C

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel. When using sequencer, each track's channel.

8888 : Always Global Channel No. (0~15)

vvvv : Value

ENA = A : Always Enabled

C : Enabled when Control Filter in GLOBAL Mode is ENA

P : Enabled when Program Filter in GLOBAL Mode is ENA

T : Enabled when Aftertouch Filter in GLOBAL Mode is ENA

Q : Enabled when sequencer is playing (transmitting) or recording (receiving)

T, Q : T and Q

C, Q : C and Q

\*1 : Program : MIDI Out (Hex)

A11~A88	mm ll pp = 38.00.00~3F
B11~B88	" " " " = 38.00.40~7F
C11~C88	" " " " = 00.01.00~3F
D11~D88	" " " " = 00.01.40~7F
E11~E88	" " " " = 00.03.00~3F
Dr11	" " " " = 00.03.40~7F
Dr12	" " " " = 3E.00.00
Dr13	" " " " = 3E.00.10
Dr14	" " " " = 3E.00.19
Dr15	" " " " = 3E.00.20
Dr16	" " " " = 3E.00.28
Dr17	" " " " = 3E.00.40
Dr18	" " " " = 3E.00.18
Dr19	" " " " = 3E.00.30
Dr21~28	" " " " = 3E.00.78~7F

1-8 Transmitted Function Code List

Func	Description	R	D	E	C
42	MODE DATA				
4E	MODE CHANGE				○*4 ○*5
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE				
54	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP				
64	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP				
65	ALL STYLE DATA DUMP				
96	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP				
51	GLOBAL DATA DUMP				
52	DRUMS DATA DUMP				
50	ALL DATA(GBL, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSO)DUMP				
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR				
23	DATA LOAD COMPLETED (ACK)				
24	DATA LOAD ERROR (NAK)				
67	CHORD				

Transmitted when  
 R : Request message is received  
 D : Data dump from Global mode ( Doesn't respond to Exclusive EMA.DIS)  
 E : Exclusive message is received  
 C : Mode or No. is changed by switch

Some Request Messages are not received in some modes. See 2-6.

\* When transmitting a series of exclusive messages to the i2/i3, wait until [DATA LOAD COMPLETED] or [WRITE COMPLETED] is received.

\*4 : Transmitted when Mode is changed.  
 \*5 : Transmitted when editing drum kit's parameters in GLOBAL mode.

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description	EMA
1000 nnnn (8n)	0xxx kkkk (kk)	0xxx xxxx (xx)	Note Off	A
1001 nnnn (9n)	0xxx kkkk (kk)	0000 0000 (00)	Note Off	A
1001 nnnn (9n)	0xxx kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Note On	A
1010 nnnn (An)	0xxx kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Poly Key Pressure ( For Seq. Recording )	T, Q
1011 nnnn (8n)	0000 0000 (00)	0mmn mmmn (mm)	Bank Select(MSB)	P
1011 nnnn (8n)	0000 0001 (01)	0vvv vvvv (vv)	Modulation2 Depth ( Pitch Modulation )	C
1011 nnnn (8n)	0000 0010 (02)	0vvv vvvv (vv)	Modulation2 Depth ( Cutoff Modulation )	C
1011 nnnn (8n)	0000 0100 (04)	00vv vvvv (40)	Foot Pedal Off ( Select Main Scale )	C
1011 nnnn (8n)	0000 0100 (04)	01vv vvvv(3F)	Foot Pedal On ( Select Sub Scale )	C
1011 nnnn (8n)	0000 0110 (08)	0vvv vvvv (vv)	Data Entry (MSB) ( For RPN Edit )	C
1011 nnnn (8n)	0000 0111 (0F)	0vvv vvvv (vv)	Volume ( A:B Panpot )	C
1011 nnnn (8n)	0000 1010 (0A)	0vvv vvvv (vv)	Panpot	C
1011 nnnn (8n)	0000 1011 (0B)	0vvv vvvv (vv)	Expression	C
1011 gggg (8g)	0000 1100 (0C)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control ( Dyna Mod Src= PEDAL1 )	C
1011 gggg (8g)	0000 1101 (0D)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control ( Dyna Mod Src= PEDAL2 )	C
1011 nnnn (8n)	0010 0000 (20)	0111 1111 (11)	Bank Select(LSB)	P
1011 nnnn (8n)	0010 0110 (26)	0vvv vvvv (vv)	Data Entry (LSB) ( For RPN Edit )	C
1011 nnnn (8n)	0100 0000 (40)	00xx xxxx(40)	Hold Off ( Damper Off )	C
1011 nnnn (8n)	0100 0000 (40)	01xx xxxx(3F)	" On ( Damper On )	C
1011 nnnn (8n)	0100 1000 (48)	0vvv vvvv (vv)	Release Time ( Perf Edit Rel Time )*4	C
1011 nnnn (8n)	0100 1000 (48)	0vvv vvvv (vv)	Attack Time ( " " Atk Time )*4	C
1011 nnnn (8n)	0100 1000 (4A)	0vvv vvvv (vv)	Brightness ( " " Cutoff ) *4	C
1011 nnnn (8n)	0101 1011 (5B)	0vvv vvvv (vv)	Reverb Level ( Send C Level )	C
1011 gggg (8g)	0101 1100 (5C)	0000 0000 (00)	Effect1 Level ( FX1 Off )	C
1011 gggg (8g)	0101 1100 (5C)	0xxx xxxx(00)	" ( FX1 On )	C
1011 nnnn (8n)	0101 1101 (5D)	0vvv vvvv (vv)	Chorus Level ( Send D Level )	C
1011 gggg (8g)	0101 1110 (5E)	0000 0000 (00)	Effect2 Level ( FX2 Off )	C
1011 gggg (8g)	0101 1110 (5E)	0xxx xxxx(00)	" ( FX2 On )	C
1011 nnnn (8n)	0110 0000 (60)	0000 0000 (00)	DATA Increment ( For RPN Edit )	C
1011 nnnn (8n)	0110 0001 (61)	0000 0000 (00)	DATA Decrement ( For RPN Edit )	C
1011 nnnn (8n)	0110 0100 (64)	0000 00rr (0r)	RPN Parameter No.(LSB) *3	A
1011 nnnn (8n)	0110 0101 (65)	0000 0000 (00)	RPN Parameter No.(MSB) *3	A
1011 nnnn (8n)	0111 1000 (78)	0000 0000 (00)	All Sound Off	C
1011 nnnn (8n)	0111 1001 (79)	0000 0000 (00)	Reset All Controllers	C
1011 nnnn (8n)	0ccc cccc (cc)	0vvv vvvv (vv)	Control Data ( For Seq. Recording )	C, Q
1011 gggg (8g)	0111 1010 (7A)	0000 0000 (00)	ccc cccc=00~127	A
1011 gggg (8g)	0111 1010 (7A)	0111 1111 (7F)	Local Control Off	A
1011 nnnn (8n)	0111 1011 (7B)	0000 0000 (00)	Local Control On	A
1011 nnnn (8n)	0111 1011 (7B)	0000 0000 (00)	All Notes Off	A
1011 nnnn (8n)	0111 110x (7x)	0000 0000 (00)	Omni Mode Off/On ( All Notes Off )	A
1011 nnnn (8n)	0111 1110 (7E)	000m mmmn(11)	Mono Mode On ( All Notes Off )	A
1011 nnnn (8n)	0111 1111 (7F)	0000 0000 (00)	Poly mode On ( All Notes Off )	A
1100 nnnn (Cn)	0ppp pppp (pp)	-----	Program Change ( Prog.Comb CHG ) *1,2	P
1101 nnnn (8n)	0vvv vvvv (vv)	-----	Channel Pressure ( Aftertouch )	T
1110 nnnn (8n)	1.0bbb bbbb (bb)	0bbb bbbb (bb)	Bender Change ( Pitch Bend )	C

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) ..... Usually Global Channel.  
 When in SONG Mode, each track's channel.  
 gggg : Always Global Channel No. (0~15)

x : Random



2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status (Hex)	Description	
1111 1000 (F8)	Timing Clock	*5
1111 1010 (FA)	Start	*5
1111 1011 (FB)	Continue	*5
1111 1100 (FC)	Stop	*5
1111 1110 (FE)	Active Sensing	

\*5 : Received when in SONG mode (External Clock)

2-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

Byte (Hex)	Description	
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS	
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE	*6
0888 8888 (88)	MIDI CHANNEL	*7
0000 0000 (00)	SUB ID 1	*7
0000 000b (0b)	SUB ID 2	*7
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE	

\*6 : 88 = 0~f : Received if Global Channel  
 = 7F : Received on any Channel

\*7 : a, b = 06, 01 : INQUIRY MESSAGE REQUEST  
 = 08, 01 : GENERAL MIDI MODE ON

( Received anytime except when Seq playing/recording, or when DATA FILTER page is selected)

2-5 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (REALTIME)

Byte (Hex)	Description	
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS	
0111 1111 (7F)	REALTIME MESSAGE	*8
0888 8888 (88)	MIDI CHANNEL	
0000 0100 (04)	SUB ID 1	*8
0000 00bb (0b)	SUB ID 2	*8
0vvv vvvv (vv)	VALUE(LSB)	*8
0mmmm mmmm (mm)	VALUE(MSB)	*8
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE	

\*8 : b = 01 : MASTER VOLUME ( mm, vv = 00, 00~7F, 7F : Min~Max )  
 = 02 : MASTER BALANCE ( mm, vv = 00, 00~40, 00~7F, 7F : L~Center~R )

\*1 : MIDI In (Hex): Program  
 mm, ll, pp = 00, 00, 00~3F : All~A88  
 00, 00, 40~7F : B11~B88  
 00, 01, 00~3F : C11~C88  
 00, 01, 40~7F : E11~E88  
 00, 02, 00~0F : Dr11  
 00, 02, 10~17 : Dr12  
 00, 02, 18 : Dr17  
 00, 02, 19 : Dr13  
 00, 02, 1A~1F : Dr17  
 00, 02, 20~27 : Dr14  
 00, 02, 28~2F : Dr15  
 00, 02, 30~37 : Dr18  
 00, 02, 38~3F : Dr11  
 00, 02, 40~47 : Dr16  
 00, 02, 48~77 : Dr11  
 00, 02, 78~7F : Dr21~Dr28  
 00, 03, 00~3F : D11~D88  
 00, 03, 40~7F : E11~E88  
 38, xx, 00~3F : A11~A88  
 38, xx, 40~7F : B11~B88  
 38, xx, 00~3F : A11~A88  
 38, xx, 40~7F : B11~B88  
 3A~3D, xx, xx : 0FF  
 3E, xx, 00~0F : Dr11  
 3E, xx, 10~17 : Dr12  
 3E, xx, 18 : Dr17  
 3E, xx, 19 : Dr13  
 3E, xx, 1A~1F : Dr17  
 3E, xx, 20~27 : Dr14  
 3E, xx, 28~2F : Dr15  
 3E, xx, 30~37 : Dr18  
 3E, xx, 38~3F : Dr11  
 3E, xx, 40~47 : Dr16  
 3E, xx, 48~77 : Dr11  
 3E, xx, 78~7F : Dr21~Dr28  
 3F, xx, xx : 0FF

xx : Random

\*2 : After processing (while Exclusive = ENA) transmits exclusive message [DATA LOAD COMPLETED] or [DATA LOAD ERROR].

\*3 : rr = 0 : Pitch Bend Sensitivity  
 = 1 : Fine Tune ( When Received Ch = Global Ch, Master Tune )  
 = 2 : Coarse Tune ( Transpose )

\*4 : vv < 40: Fast or Dark  
 = 40: No change  
 > 40: Slow or Bright

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description
1111 0010 (F2)	0sss ssss (ss)	0ttt tttt (tt)	Song Position Pointer
1111 0011 (F3)	1000s_ssss (ss)	-----	Song Select

Received when in SONG mode (External Clock)

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R: Receive, T: Transmit)

See 1-5 "STRUCTURE OF KORG SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES"

Func	Description	G	A	No.
12	MODE REQUEST	○	○	42
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	4C
30	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	64
31	ALL STYLE DATA DUMP REQUEST	◎	○	65
32	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	◎	○	66
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	◎	○	51
0D	DRUMS DATA DUMP REQUEST	◎	○	52
0F	ALL DATA(GLB. DRM. PRG. ARR. STY. SEQ. BSQ) DUMP REQ	◎	○	50
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	◎	○	23
54	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	◎	○	23
85	ALL STYLE DATA DUMP	◎	○	23
66	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP	◎	○	23
51	GLOBAL DATA DUMP	◎	○	23
52	DRUMS DATA DUMP	◎	○	23
50	ALL DATA(GLB. DRM. PRG. ARR. STY. SEQ. BSQ) DUMP	◎	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	23
41	PARAMETER CHANGE	○	○	23
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	○	○	23
67	CHORD	○	○	23

2-6 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES  
 \* Not received when Sequencer is playing, recording, or when the DATA FILER page is selected.

Function Code List

Received when in

G : GLOBAL Mode  
 A : any other mode  
 ◎ : Does not respond to Exclusive ENA, DIS on DATA DUMP page

No. : MIDI Out Function No.  
 (transmitted after the message has been received.)

(9) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R. T

Byte	Description
F0.42.36.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER
0100 1100 (4C)	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP
0ddd dddd (dd)	Data
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.  
Receives Func-1C message, and transmits this message & data.

(10) ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP R. T

Byte	Description
F0.42.36.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER
0110 0100 (64)	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP
0ddd dddd (dd)	Data
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.  
Receives Func-30 message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(11) ALL STYLE DATA DUMP R. T

Byte	Description
F0.42.36.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER
0110 0101 (65)	ALL STYLE DATA DUMP
0ddd dddd (dd)	Style Header
0ddd dddd (dd)	Style Data
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.  
Receives Func-81 message, and transmits this message & data.

(12) ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP R. T

Byte	Description
F0.42.36.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER
0110 0110 (66)	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP
0sss ssss (ss)	Backing Sequence Data Size
0ddd dddd (dd)	Control Data
0ddd dddd (dd)	Backing Sequence Data
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.  
Receives Func-32 message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(13) GLOBAL DATA DUMP R. T

Byte	Description
F0.42.36.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001 (51)	GLOBAL DATA DUMP
0ddd dddd (dd)	Data
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.  
Receives Func-0E message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(14) DRUMS DATA DUMP R. T

Byte	Description
F0.42.36.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER
0101 0010 (52)	DRUMS DATA DUMP
0ddd dddd (dd)	Data
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.  
Receives Func-0D message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(15) ALL DATA(GBL, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSSQ) DUMP R. T

Byte	Description
F0.42.36.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER
0101 0000 (50)	ALL DATA DUMP
0sss ssss (ss)	12/13 Sequence Data Size
0sss ssss (ss)	Backing Sequence Data Size
0ddd dddd (dd)	Data
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.  
Receives Func-0F message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(16) MODE CHANGE R. T

Byte	Description
F0.42.36.39	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110 (4E)	MODE CHANGE
0000 mmmm (0m)	Mode Data
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message & data, changes the Mode, and transmits Func-23 or Func-24.  
When the mode is changed by switch, this message & data is transmitted.

(17) PARAMETER CHANGE R

Byte	Description
F0.42.36.3C	EXCLUSIVE HEADER
0100 0001 (41)	PARAMETER CHANGE
0ppp pppp (pp)	Parameter No.
0vvv vvvv (vv)	Value (LSB bit8~0)
0vvv vvvv (vv)	Value (MSB bit13~7)
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.  
When the Parameter No. is changed by switch, this message & data is transmitted.

(18) DRUM KIT PARAMETER CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER
0101 0011 (53)	DRUM KIT PARAMETER CHANGE (NOTE 14)
0000 000k (0k)	Drum Kit No.
00ss ssss (ss)	Index No. ( ss=00~59 )
0000 pppp (0p)	Parameter No. (TABLE 9)
0vvv vvvv (vv)	Value (LSB bit6~0) (NOTE 12)
0vvv vvvv (vv)	Value (MSB bit13~7) (NOTE 12)
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

(19) MODE DATA T

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0100 0010 (42)	MODE DATA (NOTE 11)
0000 mmmm (0m)	Mode Data
0000 0000 (00)	EOX

Receives Func=12 message, and transmits this message & data.

(20) MIDI IN DATA FORMAT ERROR T

Byte	Description
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER
0010 0110 (20)	MIDI IN DATA FORMAT ERROR (NOTE 11)
1111 0111 (F7)	EOX

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (for example, if data length is other than expected).

(21) DATA LOAD COMPLETED ( ACK ) T

Byte	Description
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER
0010 0011 (23)	DATA LOAD COMPLETED (NOTE 11)
1111 0111 (F7)	EOX

Transmits this message when DATA LOADING and PROCESSING have been completed.

(22) DATA LOAD ERROR ( NAK ) T

Byte	Description
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER
0010 0100 (24)	DATA LOAD ERROR (NOTE 11)
1111 0111 (F7)	EOX

Transmits this message when DATA LOADING and PROCESSING have not been completed (for example, if ready is protected).

(23) CHORD R, T

Byte	Description
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0110 0111 (67)	CHORD (NOTE 15)
0000 rrrr (0r)	Root (C=0)
0000 bbbb (0b)	Bass (C=0)
0ccc cccc (cc)	Chord type (LSB) (NOTE 15)
000c cccc (cc)	Chord type (MSB) (NOTE 15)
0ttt tttt (tt)	Tension note(s) (LSB) (NOTE 16)
000t tttt (tt)	Tension note(s) (MSB) (NOTE 16)
1111 0111 (F7)	EOX

NOTE 7 : ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP FORMAT

7-1: Backing Sequence Data Size (2Byte) 4Step(16Byte)/1Size ( See 7-3 )  
 [Data Size (bit16~0)],  
 [Data Size (bit13~7)]

7-2: Control Data Dump Format (2292Byte) ( See TABLE 7-1, NOTE 1 )  
 [Control Data (BSQ Size(195) x 10 = 1950Byte)],  
 [BSQ0-Tr.1 Addr (2Byte)], ..., [BSQ0-Tr.16 Addr], [BSQ0-Tempo Track Addr],  
 [BSQ1-Tr.1 Addr ], ..., [BSQ9-Tr.16 Addr], [BSQ9-Tempo Track Addr] (340Byte),  
 [End Addr (2Byte)]

7-3: Backing Sequence Data Dump Format ( See TABLE 7-2, NOTE 1 )  
 [B. Sequence 1st Data(4Byte)], ..., [BSQ nth Data]

n : BSQ Data Step = 0 ~ 40000  
 2292Byte+4x[BSQ Data Step]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte ( 0.8~58.05sec )  
 .. 7-1, 7-2, 7-3 = 2+8xA+(1+B)Byte

NOTE 8 : GLOBAL DATA DUMP FORMAT ( See TABLE 2, NOTE 1 )

[Global Data (28Byte)]  
 28 = 7x4+0 → 8x4 = 32Byte

NOTE 9 : DRUMS DATA DUMP FORMAT ( See TABLE 3, NOTE 1 )

[Drum Kit Data (7x60x2Byte)]  
 840Byte = 7x120+0 → 8x120 = 960Byte ( 0.35sec )

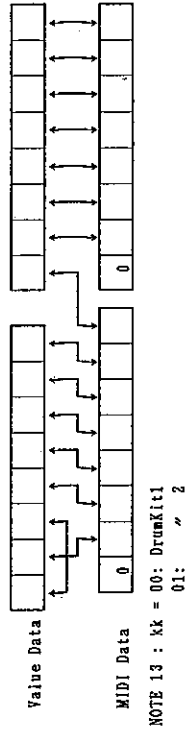
NOTE 10 : ALL DATA (GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP FORMAT ( See NOTE 1 )

[Global Data],  
 [Drums Data],  
 [All Program Parameters], ( See NOTE 8 )  
 [All Arrangement Parameters], ( See NOTE 9 )  
 [All Style Data], ( See NOTE 4 )  
 [All 12/13 SONG Data] ( See NOTE 5 )  
 [All Backing Sequence Data] ( See NOTE 6-2, 6-3 )  
 28+840+10824+6384+sty+3702+4x[Seq. Data Step]Byte+2292+4x[BSQ Data Step]  
 = 7xC+D → 8xC+(1+D)Byte ( 10.5~90.05sec )

NOTE 11 : ##### = 4 : GLOBAL 6 : SONG  
 10 : ARRANGEMENT 11 : BACKING SEQUENCE

NOTE 12 : VALUE DATA FORMAT (Use with PARAMETER CHANGE, DRUM KIT PARAMETER CHANGE)

Bit15-13 of Value Data is the Sign Flag, and each bit has the same value



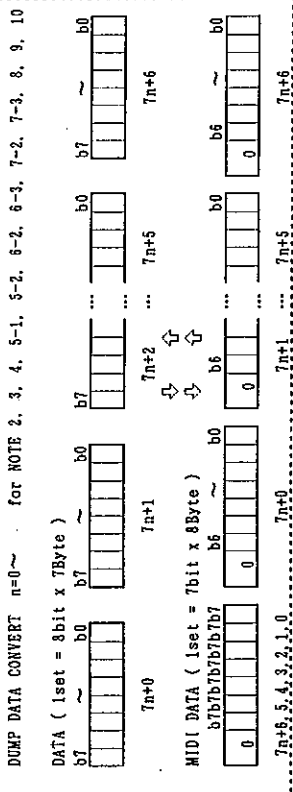
NOTE 14 : CHORD TYPE

Type	MSB	LSB
No Chord	0000 0000	0000 0000
dim	0000 0000	0100 1001
sus2	0000 0001	0000 0101
major	0000 0001	0000 1001
sus4	0000 0001	0001 0001
aug	0000 0010	0010 0001
m6	0000 0101	0000 1001
6	0000 0101	0001 0001
m7b5	0000 1000	0100 1001
7b5	0000 1000	0101 0001
m7	0000 1001	0000 1001
7	0000 1001	0001 0001
7sus4	0000 1001	0010 0001
aug7	0000 1010	0001 0001
dimM7	0001 0000	0100 1001
M7b5	0001 0000	0101 0001
M7	0001 0001	0000 1001
M7	0001 0001	0001 0001
M7sus4	0001 0001	0010 0001
augM7	0001 0010	0001 0001

NOTE 15 : TENSION NOTE(S)

Tension	MSB	LSB
b9	0000 0000	0000 0010
9	0000 0000	0000 0100
#9	0000 0000	0000 1000
11	0000 0000	0010 0000
b13	0000 0010	0000 0000
13	0000 0100	0000 0000

NOTE 1 : DUMP DATA CONVERT n=0~ for NOTE 2, 3, 4, 5-1, 5-2, 6-2, 6-3, 7-2, 7-3, 8, 9, 10



NOTE 2 : PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT  
 [Parameter No.00], ..... [Parameter No.163]  
 164Byte = 7x23+3 → 8x23+(1+3) = 188Byte  
 ( See TABLE 1, NOTE 1 )

NOTE 3 : ALL PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT  
 [Prog.D11(164Byte)], ..... [Prog.D88(164Byte)].  
 [Prog.Dr7(164Byte)], [Prog.Dr8(164Byte)]  
 164x(64+2)Byte = 7x1546+2 → 8x1546+(1+2) = 12371Byte ( 4.0Sec )  
 ( See TABLE 1, NOTE 2 )

NOTE 4 : ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP FORMAT  
 [ARR11(131Byte)], ..... [ARR83(131Byte)]  
 131x64Byte = 7x1197+5 → 8x1197+(1+5) = 9582Byte ( 3.1Sec )  
 ( See TABLE 5, NOTE 1 )

NOTE 5 : ALL STYLE DATA DUMP FORMAT  
 5-1: Style Header (24Byte) ( See TABLE 6-3, NOTE 1 )  
 5-2: Style Data (3328~65496Byte) ( See TABLE 6-1, TABLE 6-2, NOTE 1 )  
 ∴ MIN= 24+3328Byte = 7x478+6 → 8x478+(1+6) = 3831Byte  
 MAX= 24+65496Byte = 7x9360+0 → 8x9360 = 74880Byte ( 1.2~24.0Sec )

NOTE 6 : ALL 12/13 SONG DATA DUMP FORMAT  
 6-1: Sequence Data Size (2Byte) 4Step(16Byte)/1Size ( See 6-3 )  
 [Data Size (bit5~0)].  
 [Data Size (bit13~7)]

6-2: Control Data Dump Format (3702Byte)  
 [Control Data (Song Size(256) x 10 = 2960Byte)].  
 [Pattern Data (200Byte)].  
 [Song0-Tr.1 Addr (2Byte)], ..., [Song0-Tr.16 Addr], [Song0-Tempo Track Addr].  
 [Song1-Tr.1 Addr ], ..., [Song9-Tr.16 Addr], [Song9-Tempo Track Addr] (340Byte).  
 [Pattern0 Addr (2Byte)], ..., [Pattern99 Addr] (200Byte).  
 [Pattern End Addr(2Byte)]

6-3: Sequence Data Dump Format  
 [Sequence 1st Data(4Byte)], ..... [Seq.nth Data]  
 n : Seq.Data Step = 0 ~ 40000  
 3702Byte+4x[Seq.Data Step]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte  
 ∴ 6-1, 6-2, 6-3 = 2+8xA+(1+B)Byte ( 1.3~38.5Sec )  
 ( See TABLE 4-2, NOTE 1 )

PROGRAM PARAMETERS (TABLE 1)

No.	PARAMETER	DATA(HEX)	VALUE
00	PROGRAM NAME (Head)	20~7F	.....
09	PROGRAM NAME (Tail)		.....
OSCILLATOR			
10	OSCILLATOR MODE	0, 1, 2	#1
11	ASSIGN.....	bit0=0:POL.=1:MON	
11	HOLD	bit1=0:OFF.=1:ON	
12	OSC-1 M/D. SOUND(LSB)	0~7FFF?	0~7FFF?
13	OSC-1 M/D. SOUND(MSB)	FE~01: 32~4'	#14
14	OSC-1 OCTAVE	0~7FFF?	0~7FFF?
15	OSC-2 M/D. SOUND(LSB)	FE~01: 32~4'	#14
16	OSC-2 M/D. SOUND(MSB)	F4~0C: -12~12	
17	OSC-2 OCTAVE	CE~32: -50~50	
18	INTERVAL	00~63: 0~99	
19	DETUNE	00~63: 0~99	
20	DELAY START	00~63: 0~99	
PITCH EG			
21	START LEVEL	9D~63: -99~99	
22	ATTACK TIME	00~63: 0~99	
23	ATTACK LEVEL	9D~63: -99~99	
24	DECAY TIME	00~63: 0~99	
25	RELEASE TIME	00~63: 0~99	
26	RELEASE LEVEL	9D~63: -99~99	
27	TIME VELOCITY SENSE	9D~63: -99~99	
28	LEVEL VELOCITY SENSE	9D~63: -99~99	
CUTOFF MG			
WAVEFORM..... bit0~2: 0~5 #2			
29	OSC-1 MG ENABLE	bit5=0:OFF.=1:ON	
29	OSC-2 MG ENABLE	bit6=0:OFF.=1:ON	
30	KEY SYNC	bit7=0:OFF.=1:ON	
30	FREQUENCY	00~63: 0~99	
31	DELAY	00~63: 0~99	
32	INTENSITY	00~63: 0~99	
AFTERTOUCH			
33	PITCH BEND RANGE	F4~0C: -12~12	
34	VDF CUTOFF	9D~63: -99~99	
35	VDF MG INT	00~63: 0~99	
35	VDA AMPLITUDE	9D~63: -99~99	
JOYSTICK			
37	PITCH BEND RANGE	F4~0C: -12~12	
38	VDF SHEEP INT.	9D~63: -99~99	
39	VDF MG INT.	00~63: 0~99	
OSC-1 PITCH EG INT			
40	PITCH EG INT	9D~63: -99~99	
OSC-1 PITCH MG			
41	WAVEFORM.....	bit0~2: 0~5 #2	
41	KEY SYNC	bit7=0:OFF.=1:ON	
42	FREQUENCY	00~63: 0~99	
43	DELAY	00~63: 0~99	
44	FADE IN	00~63: 0~99	
45	INTENSITY	00~63: 0~99	
46	FREQ MOD BY KBD TRK	9D~63: -99~99	
47	INTENSITY MOD BY AT	00~63: 0~99	
48	INTENSITY MOD BY JS	00~63: 0~99	
49	FREQ MOD BY AT+JS	00~09: 0~9	#20

GLOBAL PARAMETERS (TABLE 2)

No.	PARAMETER	DATA(HEX)	VALUE
GLOBAL PARAMETER			
00	MASTER TUNE	CE~32: -50~50	
01	KEY TRANSPOSE	F4~0C: -12~12	
02	DAMPER POLARITY	00: 1, 01: F	
03	ASSIGNABLE PEDAL 1	00~2B #8	
04	ASSIGNABLE PEDAL 2	00~2B #8	
05	MAIN SCALE TYPE	00~0A #9	
06	MAIN SCALE KEY	00~0B: C~B	
07	USER SCALE	CE~32: -50~50	
18	19	VELOCITY CURVE	0~7: 1~8
20	AFTER TOUCH CURVE	0~7: 1~8	
21	SUB SCALE TYPE	00~0A #9	
22	SUB SCALE KEY	00~0B: C~B	
23	RESERVE	00	
27			

#1 : 0 : SINGLE  
 1 : DOUBLE  
 2 : DRUMS

#2 : 0 : TRIANGLE  
 1 : UP SAW  
 2 : DOWN SAW  
 3 : SQUARE1  
 4 : RANDOM  
 5 : SQUARE2

#3 : bit0 : ATTACK TIME SW =0:OFF, =1:ON  
 bit1 : DECAY TIME SW  
 bit2 : SLOPE TIME SW  
 bit3 : RELEASE TIME SW  
 bit4 : ATTACK TIME POLARITY =0:+, =1:-  
 bit5 : DECAY TIME  
 bit6 : SLOPE TIME  
 bit7 : RELEASE TIME

DRUM PARAMETERS (TABLE 3)

No.	PARAMETER	DATA(HEX)	VALUE
DRUM KIT 1-INDEX#0			
00	INST. NO.	00~OFF, 01~INT	
01	KEY	0C~79: C0~G8	
02	A:B PAN	bit0~4: #10	
03	EXCLUSIVE ASSIGN	bit5~7: #10	
04	TUNE	88~78: -120~120	
05	LEVEL	9D~63: -99~99	
06	DECAY	9D~63: -99~99	
06	D SEND LEVEL	bit0~3: 0~9	
06	C SEND LEVEL	bit4~7: 0~9	
DRUM KIT 1-INDEX#1 ~ DRUM KIT 2-#39			
07			
839			

#4 : bit0, 1 ... VDF 0 : OFF  
 bit4, 5 ... VDA 1 : LOW  
 2 : HIGH  
 3 : ALL

#5 : 00 : L15  
 1 :  
 2 :  
 3 :  
 4 :  
 5 :  
 6 :  
 7 :  
 8 :  
 9 :  
 10 :  
 11 :  
 12 :  
 13 :  
 14 :  
 15 : R15  
 16 : PRG (When in SONG Mode)  
 17 : OFF

#6 : A11 ~A88 : 00~3F  
 B11 ~B88 : 40~7F  
 Dr11 ~Dr16 : 80~85  
 C11 ~C88 : 86~C5  
 U11 ~U88 : 00~3F  
 Dr17 ~Dr18 : 40~41

#7 : bit0 : PROGRAM CHANGE =0:DIS, =1:ENA  
 bit1 : DAMPER  
 bit2 : AFTERTOUCH  
 bit3 : CONTROL CHANGE

bit7=1 : A11 ~A88  
 : B11 ~B88  
 : Dr11 ~Dr16  
 : C11 ~C88  
 =0 : U11 ~U88  
 : Dr17 ~Dr18

# Program is selected by #6 and #7(bit7)

12/13 SEQUENCER CONTROL DATA

No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
00	SONG 0 CONTROL DATA	
01	MIDI Channel (Tr. 1)	00~0F : 1~16
02	STATUS	#11
03	MIDI Channel (Tr. 16)	
04	STATUS	
05	BEND RANGE (Tr. 1)	00~0C : 00~12
06	BEND RANGE (Tr. 16)	
07	BEAT	
08	TEMPO	28~FO : 40~240
09	PROTECT (Tr. 1)	bit0=0-OFF, =1:ON
10	PROTECT (Tr. 8)	bit7
11	PROTECT (Tr. 9)	bit0=0-OFF, =1:ON
12	PROTECT (Tr. 16)	bit7
13	NEXT SONG NO.	#13
14	SONG NAME (Head)	20~7F : .....
15	SONG NAME (Tail)	
16	(RESERVE)	00
17	EFFECT PARAMETER	#20
18		
19		
20	TRACK 1 CONTROL DATA	
21	PROGRAM NO.	#6
22	OUTPUT LEVEL	00~7F : 00~127
23	KEY TRANSPOSE	E8~18 : -24~24
24	DETUNE	CE~32 : -60~50
25	A:B PAN	00~1E: LF, FF #5
26	D SEND LEVEL	bit0~3 : 0~9, PRG
27	C SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9, PRG
28	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~69
29	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~69
30	VEL WINDOW TOP	01~7F : 01~127
31	VEL WINDOW BOTTOM	01~7F : 01~127
32	CONTROL FILTER	#7
33	MIDI CHANNEL	00~0F : 1~16
34	TRACK 2~16 CONTROL DATA	
35	SAME AS TRACK 1(93~104) x 15	
36		
37		
38	(RESERVE)	00
39	METRONOME LEVEL	00~63 : 0~39
40	METRONOME PAN	00~1E
41	METRONOME LEAD IN	0~2 : 0~2
42	TEMPO TRACK ON/OFF	0:OFF, 1:ON
43	(RESERVE)	00
44	SONG 1~9 CONTROL DATA	
45	SAME AS SONG 0 (00~295) x 9	
46		
47		
48		
49		
50		

( TABLE 4-1 )

PATTERN 0 PARAMETERS	
2960	BEAT
2961	LENGTH
01~63	1~99
PATTERN 1~99 PARAMETERS	
2962	SAME AS PATTERN 0(2960,2961) x 99
3159	
SONG 0, TRACK 1 DATA ADDRESS	
3160	DATA ADDRESS( LSB)
0000	(Start Addr)
3161	DATA ADDRESS( MSB)
SONG 0, TRACK 2 ~ TRACK 16 DATA ADDRESS	
3162	SAME AS SONG 0, TRACK 1 ADDRESS(2160,3161)
3191	
SONG 0, TEMPO TRACK DATA ADDRESS	
3192	DATA ADDRESS( LSB)
3193	DATA ADDRESS( MSB)
SONG 1~9 TRACK DATA ADDRESS	
3194	SAME AS SONG 0 TRACK ADDRESS(3160~3193)
3499	
PATTERN 0 DATA ADDRESS	
3500	DATA ADDRESS( LSB)
3501	DATA ADDRESS( MSB)
PATTERN 1 ~ PATTERN 99 DATA ADDRESS	
3502	SAME AS PATTERN 0(3500,3501)
3699	
3700	End Pattern Addr(L)
3701	End Pattern Addr(H)

12/13 SEQUENCE DATA ( TABLE 4-2 )

NO.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
SEQUENCE DATA 1		
3702	DATA (1-L)	#15
3703	DATA (1-H)	#15
3704	DATA (2-L)	#15
3705	DATA (2-H)	#15
SEQUENCE DATA 2 ~		
3706	SAME AS SEQUENCE DATA 1(3702~3705)	

\*8 : 0 : OFF

- 1 : START/STOP
- 2 : SYNC START/STOP
- 3 : RESET
- 4 : INTRO/ENDING 1
- 5 : INTRO/ENDING 2
- 6 : FILL 1
- 7 : FILL 2
- 8 : VARIATION 1
- 9 : VARIATION 2
- A : VARIATION 3
- B : VARIATION 4
- C : CHORD HOLD
- D : BASS INVERSION
- E : SCALE CHANGE
- F : ARRANGEMENT UP
- 10 : ARRANGEMENT DOWN
- 11 : PROGRAM UP
- 12 : PROGRAM DOWN
- 13 : VARIATION UP
- 14 : VARIATION DOWN
- 15 : PUNCH IN/OUT
- 16 : EFFECT 1 ON/OFF
- 17 : EFFECT 2 ON/OFF
- 18 : DRUM MUTE
- 19 : PERC MUTE
- 1A : BASS MUTE
- 1B : ACC1 MUTE
- 1C : ACC2 MUTE
- 1D : ACC3 MUTE
- 1E : KB VOLUME
- 1F : EXPRESSION
- 20 : VDF CUTOFF
- 21 : EFFECT CONTROL
- 22 : DATA ENTRY
- 23 : OFF
- 24 : OFF
- 25 : KBD LOCK
- 26 : TAP TEMPO
- 27 : SOUND HOLD ON/OFF
- 28 : SUSTAIN ON/OFF
- 29 : FADE IN/OUT
- 2A : ENSEMBLE ON/OFF
- 2B : MASTER VOLUME

\*9 : 0 : EQUAL TEMP  
 1 : EQUAL TEMP 2  
 2 : PURE MAJOR  
 3 : PURE MINOR  
 4 : ARABIC  
 5 : PYTHAGOREAN  
 6 : WERKMEISTER  
 7 : KIRNBERGER  
 8 : SLENDRO  
 9 : PELGOS  
 A : USER SCALE

\*10 : bit0~4 = 00 : L15  
 0F : CNT  
 1E : R15  
 1F : OFF

bit5~7 = 0 : EX Off  
 1 : EX Group1  
 6 : EX Group6  
 7 : Self

\*11 : bit0,1 = 0 : OFF  
 1 : INT  
 2 : EXT  
 3 : BOTH

bit2,3 = 0 : Play, = 1 : Mute, = 2 : Solo

\*12 : bit0~5 10~18 : 1/4 ~ 9/4  
 20~2F : 1/8 ~ 16/8  
 30~3F : 1/16 ~ 16/16  
 bit7 = 0 : High Resolution  
 1 : Low Resolution

\*13 : bit0~6 = 0 : Song0  
 9 : Song9  
 7F : OFF

bit7 = 0/1 → Auto Start OFF/ON

\*14 : When set to Single/Double Mode  
 0000 : A.Piano 1  
 0153 : DJ Kit 2  
 0154 : A.Piano 3 (12 only)  
 When set to Drum Mode  
 00 : User Kit 1  
 07 : Percussion

\*15 : SEQUENCE DATA FORMAT  
 DATA (1-H) DATA (1-L) DATA (2-H) DATA (2-L)  
 ↓ ↓ ↓ ↓  
 \*15-1 NOTE ON/OFF  
 |vvv vvv t | tttt tttt | kkkk kkk g | gggg gggg  
 Velocity Event Time Key No. Length  
 t = 30 : J, t = 1FE : Tie from previous bar  
 g = 30 : J, g = 1FE : Tie to next bar

\*15-2 PITCH BEND  
 |0001 000 t | tttt tttt | 0 vvv vvv | 0 vvv vvv  
 Event Time Value(H) Value(L)

\*15-3 AFTER TOUCH  
 |0010 000 t | tttt tttt | 0000 0000 | 0 vvv vvv  
 Event Time Value

\*15-4 PROGRAM CHANGE  
 |0011 000 t | tttt tttt | 0000 00bb | 0ppp pppp  
 Event Time Bank Program No.

b = 00~02  
 p = 00~7F

\*15-5 CONTROL CHANGE  
 |0100 000 t | tttt tttt | 0vvv vvvv | 0ccc cccc  
 Event Time Value Control No.

c = 00~65 : Same as MIDI Control Change  
 = 66 : Assignable Pedal

\*15-6 POLY KEY PRESSURE  
 |0101 000 t | tttt tttt | 0 vvv vvv | 0 kkk kkkk  
 Event Time Value Key No.

\*15-7 BAR  
 |0110 00bb | bbbb bbbb | xx ss ssss | 0ppp pppp  
 Bar No. Type Beat Pattern No.

x = 00 : Pattern not used  
 = 10 : Pattern continued  
 = 11 : Pattern start  
 s = 10~18 : 1/4~3/4  
 = 20~2F : 1/8~16/8  
 = 30~3F : 1/16~16/16

\*15-8 TRACK END  
 |0111 000 t | tttt tttt | 0000 00bb | bbbb bbbb  
 Event Time Last Bar No.

ARRANGEMENT PARAMETERS

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	ARRANGE NAME (Head)	20~7F : ~
09	ARRANGE NAME (Tail)	
10	STYLE NO.	00~37 : 11~68
11	INITIAL VARIATION	00~03 : 71~84
12	INITIAL VARIATION	00~03 : VAR 1~4
13		
14	INITIAL TEMPO	0A~D2 : 40~240
15	KEYBOARD ASSIGN	00~03 : #16
16	SPLIT POINT	24~60 : C2~C7
17	OCTAVE	FE~02 : -2~+2
18	TRANSPOSE	F5~0B : -C#~+8
19	MANUAL DRUM KIT	00~07 : Dr1~Dr8
SWITCHES		
20	DYNAMIC VELOCITY	bit0=0:OFF, =1:ON
	TEMPO LOCK	bit1=0:OFF, =1:ON
	KBD1 DAMPER EXABLE	bit2=0:OFF, =1:ON
	KBD2 DAMPER EXABLE	bit3=0:OFF, =1:ON
CHORD SCANNING TYPE		
21	CHORD SCAN LOW	bit0=0:OFF, =1:ON
	CHORD SCAN HIGH	bit1=0:OFF, =1:ON
	BASS INVERSION	bit2=0:OFF, =1:ON
	CHORD HOLD	bit3=0:OFF, =1:ON
	CHORD LATCH	bit4=0:OFF, =1:ON
22	DEFAULT DRUM MAPPING	00~07 : Dr1~Dr8
25	RESERVE	00
29		
30	FILL1	00~0C : OFF~DOWN
32	FILL2	00~0C : OFF~DOWN
33		
DRUM PARAMETERS		
34	PROG	#17
35	BANK	
36	VOL	00~7F : 0~127
37	PAN	#5
38	C SEND LEVEL	bit0~3 : 0~9, PRG
	D SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9, PRG
39	OCTAVE	FE~02 : -2~+2
40	OUT STATUS	
41	WRAP-AROUND	FF~0B : STV~11
PERCUSSION PARAMETERS		
42	SAME AS DRUMS	
49		
BASS PARAMETERS		
50	SAME AS DRUMS	
57		

(TABLE 5)

ACC 1~3 PARAMETERS	
58	SAME AS DRUMS
81	
KBD 1~2 PARAMETERS	
82	SAME AS DRUMS
97	
KBD1 VELOCITY WINDOW	
98	TOP 01~7F : 1~127
99	BOTTOM 01~7F : 1~127
KBD2 VELOCITY WINDOW	
100	TOP 01~7F : 1~127
101	BOTTOM 01~7F : 1~127
EFFECT PARAMETERS	
102	
130	

\*16 : 00 : SINGLE  
 01 : LAYER  
 02 : SPLIT  
 03 : M. DRUMS

\*17 : BANK = 00, PROG = 00~7F : A11~A88~B88  
 = 00~7F : C11~C88~U88  
 = 02, = 00~0F : Dr1~Dr8  
 = 03, = 00~7F : D11~B88



STYLE CONTROL DATA

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	STYLE NAME (Head)	20~7F : ~
09	STYLE NAME (Tail)	00~10 : 0~16
10	STYLE TYPE	0: USER CREATED 1: BUILT-IN 2: CARD OR DISK
11	TEMPO	0A~D2 : 40~240
12	TIME SIGNATURE	Hi, Res only #12
NOTE TRIGGER SWITCH		
13	BASS	bit2=0:OFF, =1:ON
	ACC1	bit3=0:OFF, =1:ON
	ACC2	bit4=0:OFF, =1:ON
	ACC3	bit5=0:OFF, =1:ON
NOTE SHIFT UP RANGE		
14	BASS	00~0B : 0~11
15	ACC1	00~0B : 0~11
16	ACC2	00~0B : 0~11
17	ACC3	00~0B : 0~11
TENSION AVAILABLE		
18	ACC1	bit3=0:OFF, =1:ON
	ACC2	bit4=0:OFF, =1:ON
	ACC3	bit5=0:OFF, =1:ON
19	RESERVE	00
37		
DRUM PARAMETERS		
38	PROG	#17
39	BARK	
40	VOL	00~7F : 0~127
41	PAN	
PERCUSSION PARAMETERS		
42		SAME AS DRUMS
43		
44		
45		
BASS PARAMETERS		
46		SAME AS DRUMS
47		
48		
49		
ACC 1~3 PARAMETERS		
50		SAME AS DRUMS
51		
VARIATION1, CHORD VARIATION1 PARAMETERS		
52	KEY	#18
53	LENGTH	00~10 : 0~16
VARIATION1 CHORD VARIATION2~6 PARAMETERS		
54		SAME AS VARIATION1 CHORD VARIATION1
73		
VARIATION 2~4 PARAMETERS		
74		SAME AS VARIATION1
109		

( TABLE 6-1 )

INTRO1 CHORD VARIATION1 PARAMETERS		
110	KEY	
111	LENGTH	
INTRO1 CHORD VARIATION2 PARAMETERS		
112	KEY	
113	LENGTH	
INTRO2 PARAMETERS		
114	SAME AS INTRO1	
117		
ENDING 1~2 PARAMETERS		
118	SAME AS INTRO1	
125		
FILL 1~2 PARAMETERS		
126	SAME AS INTRO1	
139		
VARIATION 1 CHORD VARIATION TABLE		
134	Major	00~05 : 1~6
135	M6	00~05 : 1~6
136	M7	00~05 : 1~6
137	M7b5	00~05 : 1~6
138	sus4	00~05 : 1~6
139	sus2	00~05 : 1~6
140	M7sus4	00~05 : 1~6
141	minor	00~05 : 1~6
142	M6	00~05 : 1~6
143	M7	00~05 : 1~6
144	M7b5	00~05 : 1~6
145	M7	00~05 : 1~6
146	7th	00~05 : 1~6
147	7b5	00~05 : 1~6
148	7sus4	00~05 : 1~6
149	dim	00~05 : 1~6
150	dimM7	00~05 : 1~6
151	aug	00~05 : 1~6
152	aug7	00~05 : 1~6
153	augM7	00~05 : 1~6
VARIATION 2~4 CHORD VARIATION TABLE		
154	SAME AS VARIATION1	
213		

#18 : 00 : C MAJOR  
01 : C MINOR  
02 : C#MAJOR  
03 : C#MINOR  
16 : B MAJOR  
17 : B MINOR

INTRO1 CHORD VARIATION TABLE		
214	Major	00~01 : 1~2
215	M6	00~01 : 1~2
216	M7	00~01 : 1~2
217	M7b5	00~01 : 1~2
218	sus4	00~01 : 1~2
219	sus2	00~01 : 1~2
220	M7sus4	00~01 : 1~2
221	minor	00~01 : 1~2
222	M6	00~01 : 1~2
223	M7	00~01 : 1~2
224	M7b5	00~01 : 1~2
225	M7	00~01 : 1~2
226	7th	00~01 : 1~2
227	7b5	00~01 : 1~2
228	7sus4	00~01 : 1~2
229	dim	00~01 : 1~2
230	dimM7	00~01 : 1~2
231	aug	00~01 : 1~2
232	aug7	00~01 : 1~2
233	augM7	00~01 : 1~2
INTRO2 CHORD VARIATION TABLE		
234	SAME AS INTRO1	
253		
ENDING 1~2 CHORD VARIATION TABLE		
254	SAME AS INTRO1	
259		
FILL 1~2 CHORD VARIATION TABLE		
284	SAME AS INTRO1	
333		
PATTERN 0 CONTROL DATA		
334	BEAT	#12
335	LENGTH	01~83 : 1~99
PATTERN 1~99 CONTROL DATA		
336		SAME AS PATTERN 0
533		
VARIATION1 ACC1 DATA ADDRESS		
534	DATA ADDRESS (LSB)	
535	DATA ADDRESS (MSB)	
VARIATION1 ACC 2~3 DATA ADDRESS		
536		SAME AS VARIATION1 ACC1 DATA ADDRESS
539		
VARIATION1 BASS, DRUMS, PERC. DATA ADDRESS		
540		SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS
545		

VARIATION 2~4 DATA ADDRESS		
546		SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS
581		
582		
ENDING 1~2 DATA ADDRESS		
582		SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS
605		
FILL 1~2 DATA ADDRESS		
606		SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS
629		
PATTERN 0 DATA ADDRESS		
630		DATA ADDRESS (LSB)
631		DATA ADDRESS (MSB)
PATTERN 1~99 DATA ADDRESS		
632		SAME AS PATTERN 0
829		
830		END PATTERN ADDR(L)
831		END PATTERN ADDR(H)

STYLE DATA ( TABLE 6-2 )		
No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
STYLE 1 DATA		
0	DATA (1-L)	#15
1	DATA (1-H)	#15
2	DATA (2-L)	#15
3	DATA (2-H)	#15
STYLE 2 DATA ~		
4		SAME AS STYLE1

STYLE HEADER ( TABLE 6-3 )		
No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
STYLE 1		
0		STYLE1 ADDRESS
3		
4		STYLE1 SIZE
5		
STYLE 2~4		
6		SAME AS STYLE1
23		

BACKING SEQUENCE CONTROL (TABLE 7-1)

No.	PARAMETER	DATA (Hex) : VALUE
00	BSEQ 0 CONTROL DATA	20~7F : ~
01	BSEQ NAME (Head)	20~7F : ~
02	BSEQ NAME (Tail)	20~7F : ~
09	ARRANGEMENT NO.	00~3F : 11~88
10	STYLE NO.	00~37 : 11~68
11	VARIATION	00~03 : VAR 1~4
12	TEMPO	0A~D2 : 40~240
13	KEYBOARD ASSIGN	0A~D2 : 40~240
14	CHORD SCANNING TYPE	0A~D2 : 40~240
15	CHORD SCAN LOW	bit0=0:OFF, =1:ON
16	CHORD SCAN HIGH	bit1=0:OFF, =1:ON
17	BASS INVERSION	bit2=0:OFF, =1:ON
18	CHORD HOLD	bit3=0:OFF, =1:ON
19	CHORD LATCH	bit4=0:OFF, =1:ON
19	KBD1 PROG	#17
20	KBD1 BANK	
21	KBD1 OCTAVE	FE~02 : -2~+2
22	KBD2 PROG	#17
23	KBD2 BANK	
24	KBD2 OCTAVE	FE~02 : -2~+2
25	KEYBOARD TRK STATUS	#21-1
26	CONTROL TRK STATUS	#21-1
27	CHORD TRK STATUS	#21-1
28	AUTOTEMPO	0A~D2 : 40~240
29	BEAT	BI Res only #12
30	SPLIT POINT	24~60 : C2~C7
31	TRANSPOSE	F5~0B : -C#~+B
32	SWITCHES	
33	DYNAMIC VELOCITY	bit0=0:OFF, =1:ON
34	RESERVE	00
39	METRONOME SWITCH	#21-2
40	METRONOME LEVEL	00~63 : 0~99
41	METRONOME PAK	#5
42	METRONOME LEAD-IN	0~2 : 0~2
43	NEXT BSEQ NO.	#21-3
44	AUTO START	#21-4

\*21-1 : Track Status

00 : MUTE  
01 : PLAY

\*21-2 : Metronome Switch

00 : OFF  
01 : ON  
02 : REC

EXTRA TRACK 1 CONTROL DATA (TABLE 7-1)

46	PROG	#17
47	BANK	00~7F : 0~127
48	VOL	00~7F : 0~127
49	PAN	#5
50	C SEND LEVEL	bit0~3 : 0~9, PRG
51	D SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9, PRG
52	TRACK STATUS	#11
53	BEND RANGE	00~0C : 00~12
54	KEY TRANSPOSE	E8~18 : -24~24
55	DETUNE	CB~32 : -50~50
56	PROTECT	: OFF/ON
57	MIDI CHANNEL	00~0F : 1~16
58	VEL WINDOW TOP	01~7F : 1~127
59	VEL WINDOW BOTTOM	01~7F : 1~127
60	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~G9
61	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~G9
62	EXTRA TRACK 2~3 CONTROL DATA	
63	SAME AS TRACK 1	
165	EFFECT PARAMETER	#20
194	EFFECT PARAMETER	#20
195	EFFECT PARAMETER	#20
196	EFFECT PARAMETER	#20
197	EFFECT PARAMETER	#20
198	EFFECT PARAMETER	#20
199	EFFECT PARAMETER	#20
200	EFFECT PARAMETER	#20
201	EFFECT PARAMETER	#20
202	EFFECT PARAMETER	#20
203	EFFECT PARAMETER	#20
204	EFFECT PARAMETER	#20
205	EFFECT PARAMETER	#20
206	EFFECT PARAMETER	#20
207	EFFECT PARAMETER	#20
208	EFFECT PARAMETER	#20
209	EFFECT PARAMETER	#20
210	EFFECT PARAMETER	#20
211	EFFECT PARAMETER	#20
212	EFFECT PARAMETER	#20
213	EFFECT PARAMETER	#20
214	EFFECT PARAMETER	#20
215	EFFECT PARAMETER	#20
216	EFFECT PARAMETER	#20
217	EFFECT PARAMETER	#20
218	EFFECT PARAMETER	#20
219	EFFECT PARAMETER	#20
220	EFFECT PARAMETER	#20
221	EFFECT PARAMETER	#20
222	EFFECT PARAMETER	#20
223	EFFECT PARAMETER	#20
224	EFFECT PARAMETER	#20
225	EFFECT PARAMETER	#20
226	EFFECT PARAMETER	#20
227	EFFECT PARAMETER	#20
228	EFFECT PARAMETER	#20
229	EFFECT PARAMETER	#20
230	EFFECT PARAMETER	#20
231	EFFECT PARAMETER	#20

\*21-3 : Next Bseq No.

FF : OFF  
00 : BSeq 0

09 : BSeq 9 art

\*21-4 : Auto Start

00 : OFF  
01 : ON

B. SEQUENCE DATA (TABLE 7-2)

No.	PARAMETER	DATA (Hex) : VALUE
0	BACKING SEQUENCE DATA 1	
1	DATA (1-L)	#19
2	DATA (1-H)	#19
3	DATA (2-L)	#19
4	DATA (2-H)	#19
5	BACKING SEQUENCE DATA 2	
6	SAME AS BACKING SEQUENCE DATA 1 (0~3)	

#19-1-1 : 0~85 : P11~P68, U1~U4, C1~C4

#19-1-2 : 0 : Variation1

3 : Variation4

4 : Intro1

5 : Intro2

6 : Ending1

7 : Ending2

8 : Fill1

9 : Fill2

#19 : BACKING SEQUENCE DATA FORMAT

DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L)

#19-1 : BACKING CONTROL EVENT

EventID	EventTime	Value 1	Value 2	Value 3
0	Arrangement	0~63	11~88	
1	Style	0~55	#19-1-1	
2	Variation	0~9	#19-1-2	
3	Keyboard Assign	0~3	#19-1-3	
4	Chord Scan	0~3	#19-1-4	
5	Chord Hold	0/1	OFF/ON	
6	Bass Inversion			
7	Transpose	-11~+11	-11~+11	
8	Drum Mute	0/1	MUTE/PLAY	
9	Perc. Mute			
10	Bass Mute			
11	ACC1 Mute			
12	ACC2 Mute			
13	ACC3 Mute			
14	Drum Map	0~7	1~8	
15	KBD1 Prog	V1 = PROG	V2 = BANK	
16	KBD2 Prog			
17	KBD1 Octave	-2~+2	-2~+2	
18	KBD2 Octave	-2~+2	-2~+2	

#19-1-3 : 0 : SINGLE

1 : LAYER

2 : SPLIT

3 : M. DRUM

#19-1-4 : 0 : OFF

1 : LOWER

2 : UPPER

3 : PULL

ARRANGEMENT PARAMETERS ( TABLE 8 )

#1 : 0\_63 = All\_888  
 64\_127 = B11\_888  
 128\_191 = C11\_888  
 192\_255 = U11\_888  
 256\_319 = D11\_888  
 320\_383 = E11\_888  
 384\_399 = Dr11\_Dr28

No.	TRACK	PARAMETER	VALUE
0	---	TEMPO	40_240
1	---	CHORD LATCH	0_1
2	---	SPLIT POINT	0_127
3	---	TRANSPOSE	-11_11
4	---	VARIATION BY FILL 1	0_12
5	---	VARIATION BY FILL 2	0_12
6	---	EFFECT 1 TYPE	0_47
7	---	EFFECT 1 LEVEL	0_100
8	---	EFFECT 2 TYPE	0_47
9	---	EFFECT 2 LEVEL	0_100
10	DRUM	PROGRAM	#1
11	DRUM	VOLUME	0_127
12	DRUM	PANPOT	-1_31
13	DRUM	C LEVEL	0_10
14	DRUM	D LEVEL	0_10
15	DRUM	MUTE	0_1
16	---	---	---
17	DRUM	OUTPUT STATUS	0_3
18	---	---	---
19	---	---	---
20	PERC	PROGRAM	#1
21	PERC	VOLUME	0_127
22	PERC	PANPOT	-1_31
23	PERC	C LEVEL	0_10
24	PERC	D LEVEL	0_10
25	PERC	MUTE	0_1
26	---	---	---
27	PERC	OUTPUT STATUS	0_3
28	---	---	---
29	---	---	---
30	BASS	PROGRAM	#1
31	BASS	VOLUME	0_127
32	BASS	PANPOT	-1_31
33	BASS	C LEVEL	0_10
34	BASS	D LEVEL	0_10
35	BASS	MUTE	0_1
36	BASS	OCTAVE	-2_2
37	BASS	OUTPUT STATUS	0_3
38	BASS	WRAP AROUND POINT	-1_11
39	---	---	---
40	ACCI	PROGRAM	#1
41	ACCI	VOLUME	0_127
42	ACCI	PANPOT	-1_31
43	ACCI	C LEVEL	0_10
44	ACCI	D LEVEL	0_10
45	ACCI	MUTE	0_1
46	ACCI	OCTAVE	-2_2
47	ACCI	OUTPUT STATUS	0_3
48	ACCI	WRAP AROUND POINT	-1_11
49	---	---	---
50	ACC2	PROGRAM	#1
51	ACC2	VOLUME	0_127
52	ACC2	PANPOT	-1_31
53	ACC2	C LEVEL	0_10

\*19-2 : CHORD EVENT

ChordID	EventTime	TensionNote	Bass Root
---------	-----------	-------------	-----------

ChordID = 0 : No Chord  
 1 : Major  
 2 : Major 6th  
 3 : Major 7th  
 4 : Major 7th Flatted 5th  
 5 : Suspended 4th  
 6 : Suspended 2nd  
 7 : Major 7th Suspended 4th  
 8 : Minor  
 9 : Minor 6th  
 10 : Minor 7th  
 11 : Minor 7th Flatted 5th  
 12 : Minor Major 7th  
 13 : Dominant 7th  
 14 : 7th Flatted 5th  
 15 : 7th Suspended 4th  
 16 : Diminished  
 17 : Diminished Major 7th  
 18 : Augmented  
 19 : Augmented 7th  
 20 : Augmented Major 7th

TensionNote = 0000 0001 : Flatted 9th  
 0000 0010 : 9th  
 0800 0100 : Sharped 9th  
 0000 1000 : 11th  
 0801 0000 : Sharped 11th  
 0010 0000 : Flatted 13th  
 0100 0000 : 13th

Bass = 0~11 (C~B)  
 Root = 0~11 (C~B)

54	ACC2	D LEVEL	0 10
55	ACC2	MUTE	0 1
56	ACC2	OCTAVE	-2 2
57	ACC2	OUTPUT STATUS	0 3
58	ACC2	WRAP AROUND POINT	-1 11
59	---	---	---
60	ACC3	PROGRAM	#1
61	ACC3	VOLUME	0 127
62	ACC3	PANPOT	-1 31
63	ACC3	C LEVEL	0 10
64	ACC3	D LEVEL	0 10
65	ACC3	MUTE	0 1
66	ACC3	OCTAVE	-2 2
67	ACC3	OUTPUT STATUS	0 3
68	ACC3	WRAP AROUND POINT	-1 11
69	---	---	---
70	KBD1	PROGRAM	#1
71	KBD1	VOLUME	0 127
72	KBD1	PANPOT	-1 31
73	KBD1	C LEVEL	0 10
74	KBD1	D LEVEL	0 10
75	KBD1	MUTE	0 1
76	KBD1	OCTAVE	-2 2
77	---	---	---
78	---	---	---
79	KBD1	DAMPER ENABLE	0 1
80	KBD2	PROGRAM	#1
81	KBD2	VOLUME	0 127
82	KBD2	PANPOT	-1 31
83	KBD2	C LEVEL	0 10
84	KBD2	D LEVEL	0 10
85	KBD2	MUTE	0 1
86	KBD2	OCTAVE	-2 2
87	---	---	---
88	---	---	---
89	KBD2	DAMPER ENABLE	0 1

DRUM KIT PARAMETERS ( TABLE 9 )

No.	PARAMETER	No. from TABLE 3
0	INST No.	0+7n
1	KEY	1+7n
2	TUNE	3+7n
3	OUTPUT LEVEL	4+7n
4	DECAY	5+7n
5	EXCLUSIVE ASSIGN	2+7n b5 7
6	A:B PAN	2+7n b0 4
7	C SEND LEVEL	6+7n b4 7
8	D SEND LEVEL	6+7n b0 3

PARAM No. for DRUM PARAM CHANGE  
n : 0~99 (Index)







# アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

- ① 消耗部品（電池など）を交換する場合。
- ② 輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
- ③ 天災（火災等）によって生じた故障。
- ④ 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
- ⑤ コルグ・サービスステーション及び、コルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
- ⑥ 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦ 保証期間が切れている場合。
- ⑧ 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

## ▼▲▼▲▼▲▼株式会社コルグ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12	☎ (03) 5376-5022
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03) 3323-5241
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052) 832-1419
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F	☎ (06) 374-0691
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F	☎ (092) 531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課 〒157 東京都世田谷区南烏山4-28-20 ☎(03)3309-7004

### 《WARNING》

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. (この英文は、日本国内で本製品を購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

# KORG

■本社:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)5376-5022  
■東京営業所:〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241 ■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ:〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419  
■大阪営業所:〒531 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F ☎(06)374-0691 ■福岡営業所:〒810 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F ☎(092)531-0166

© 1995 KORG INC.

0709 GH Printed in Japan