

# microSTATION

---

## MUSIC WORKSTATION



## オペレーション・ガイド

**EDS-i** Enhanced Definition  
Synthesis - integrated

**REMS** GENERAL  
**MI**

# KORG

このたびはコルグ ミュージック・ワークステーションmicroSTATION をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

## 取扱説明書について

### 取扱説明書の構成と使用方法

microSTATIONには次の取扱説明書が付属されています。

- ・ microSTATION イージー・スタート・ガイド
- ・ microSTATION オペレーション・ガイド (PDF)
- ・ microSTATION パラメーター・ガイド (PDF)
- ・ microSTATION USB-MIDI セットアップ・ガイド (PDF)
- ・ microSTATION Editor/Plug-In Editor ユーザー・ガイド (PDF)
- ・ microSTATION ボイスネーム・リスト (PDF)

上記PDFは、付属ディスクの「MANUALS」フォルダに収録されています。KORG USB-MIDI ドライバなどのドライバ取扱説明書はドライバと同じフォルダに収録されています。

### microSTATION イージー・スタート・ガイド

最初にお読みください。接続方法、基本的な操作方法を説明しています。

### microSTATION オペレーション・ガイド

各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの概要から、音色のエディットや、シーケンサー・レコーディングする上で必要な基礎的な知識を各モードごとに説明しています。その他、アルペジエーターやエフェクトについて説明しています。

また、故障とお思いになる前に確認していただきたい項目や、エラー・メッセージ、仕様等を説明しています。

### microSTATION パラメーター・ガイド

本機のパラメーターの詳細な説明を、モード、ページごとに行っています。わからないパラメーターについてさらに詳しく知りたいときにご覧ください。

### microSTATION USB-MIDI セットアップ・ガイド

KORG USB-MIDI ドライバのインストールとmicroSTATIONのセットアップについて説明しています。

### microSTATION Editor/Plug-In Editor ユーザー・ガイド

microSTATION Editor/Plug-In Editor およびmicroSTATION Editor/Plug-In Editorのセットアップと使用方法を説明しています。

### microSTATION ボイスネーム・リスト

本機に内蔵されているマルチサンプル、ドラムサンプル、工場出荷時のコンビネーション、プログラム、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、デモソングなどの名前の一覧です。プリロードされているこれらの内容を知りたいときにご覧ください。

## 取扱説明書の表記

### 取扱説明書の省略名 OG, PG

参照ページを示す場合などでは、各取扱説明書の名称を次のように省略して表記します。

**OG:** Operation Guide (microSTATION オペレーション・ガイド)

**PG:** Parameter Guide (microSTATION パラメーター・ガイド)

### ディスプレイのパラメーターの表記 “ ”

ディスプレイに表示されるパラメーターは“ ”で括弧で表していません。

### マーク , , Note, Tips

これらのマークは、順番に、使用上の注意、MIDIに関する説明、ノート、アドバイスを表しています。

### ディスプレイ表示

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

### MIDIに関する表記

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

MIDIメッセージに関する[ ]内の数字は、すべて16進数で表しています。

### REMS とは？

**REMS** (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System) は、生楽器や電気/電子楽器の発音メカニズム、発音された音がボディー/キャビネットで共鳴するメカニズム、その音が出ているフィールドの空気感、音の伝達経路としてマイク、スピーカーなどの電気/音響的特性、真空管、トランジスターなどの電気回路による音の変化など、音色に関わる様々な要因を緻密にデジタルで再現したコルグ独自のモデリング・テクノロジーです。

\* Apple, Mac, Macintosh, Audio Units は、Apple Inc. の商標または登録商標です。

\* Windows XP, Windows Vista, Windows 7 は、Microsoft Corporation の商標または登録商標です。

\* Intel, Intel Core, Pentium は、Intel Corporation の商標または登録商標です。

\* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

# 目次

取扱説明書について .....	ii
<b>はじめに .....</b>	<b>1</b>
<b>microSTATION のおもな特長 .....</b>	<b>1</b>
<b>各部の名称と機能 .....</b>	<b>2</b>
フロント・パネル .....	2
リア・パネル .....	4
<b>基礎知識 .....</b>	<b>5</b>
microSTATION のモード概要 .....	5
基本的な操作方法 .....	7
コントローラーの使用法 .....	9
<b>セットアップ .....</b>	<b>11</b>
<b>電源のオン/オフ .....</b>	<b>11</b>
AC アダプターの接続 .....	11
電源オン .....	11
電源オフ .....	11
<b>接 続 .....</b>	<b>12</b>
オーディオ機器の接続 .....	12
ダンパー・ペダル、フット・ペダル、フット・スイッチの接続 .....	13
コンピューターとの接続 .....	13
MIDI 機器との接続 .....	14
<b>プログラムの演奏とエディット ..</b>	<b>15</b>
<b>プログラムの演奏 .....</b>	<b>15</b>
プログラムの選択 .....	15
コントローラーを使った演奏 .....	16
アルペジエーターに合わせて演奏する .....	16
<b>プログラムのエディット .....</b>	<b>17</b>
ボタンとノブを使用した簡易エディット .....	17
エディットした設定を戻す .....	18
エディットしたプログラムを保存する .....	18
<b>プログラムを詳細にエディットする .....</b>	<b>19</b>
エディットをはじめる前に .....	19
エディット・ページの概要 .....	20
オシレーターの基本設定 .....	20
LFO とエンベロープ(EG)を設定する .....	21

フィルターを調整する .....	21
アンプを調整する .....	22
アルペジエーター .....	23
エフェクト .....	23
ノブへ機能をアサインする .....	23
プログラムを自動で Sequencer モードに インポートする .....	23

## コンビネーションの演奏と エディット..... 24

<b>コンビネーションの演奏 .....</b>	<b>24</b>
コンビネーションの選択 .....	24
アルペジエーターに合わせて演奏する .....	25
コントローラーを使用してサウンドを変化させる ..	25

<b>コンビネーションの簡易 エディット .....</b>	<b>25</b>
ノブを使用した簡易エディット .....	25
エディットしたコンビネーションを保存する .....	25

<b>コンビネーションをエディットする .....</b>	<b>26</b>
エディット手順のアドバイス .....	26
ティンバーのプログラムを変更する .....	27
レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ .....	27
パラメーターを調整する .....	29
MIDI 設定 .....	29
プログラムをコンビネーションに合わせて変更する ..	30
アルペジエーター機能を設定する .....	30
エフェクト .....	30
エディットした設定を戻す .....	30
コンビネーションを自動で Sequencer モード にインポートする .....	30

## ソングの制作 .....

 31

<b>Sequencer モード概要 .....</b>	<b>31</b>
microSTATION のシーケンサー機能について .....	31
Sequencer モードの構成 .....	31
各ボタンの機能 .....	32

<b>Sequencer モードでの演奏 .....</b>	<b>33</b>
プレイバック(再生)する .....	33
MIDIトラックを切り替えて演奏する .....	33

<b>MIDIトラック・レコーディング</b> .....	<b>34</b>
レコーディングしてみましよう .....	34
ループ機能を使ったレコーディング .....	35
アルペジエーターを使ったレコーディング .....	36
Play/Mute 機能 .....	37
グリッド・シーケンス機能 .....	38
レコーディング準備 .....	41
マルチ・トラック・レコーディング .....	44
エクスクルーシブ・イベントのレコーディング .....	44

## **エフェクトの設定** .....

<b>microSTATION のエフェクトの概要</b> .....	<b>45</b>
エフェクトの入出力 .....	45
各モードのエフェクト .....	46
<b>ルーティングとエフェクト設定</b> .....	<b>46</b>
プログラムのエフェクト設定 .....	46
コンビネーション、ソングのエフェクト設定 .....	48
ダイナミック・モジュレーション(Dmod) .....	49

## **アルペジエーター機能** .....

<b>アルペジエーター機能を使って演奏する</b> .....	<b>50</b>
Program モードで アルペジエーターを使って演奏する .....	50
Combination モードで アルペジエーターを使って演奏する .....	53
アルペジエーターをプログラム、 コンビネーションにリンクさせる .....	54
アルペジエーターの同期 .....	54

## **本機全体に関する設定、 データの保存と読み込み** .....

<b>Global/Media モードの構成</b> .....	<b>55</b>
<b>グローバル・セッティング</b> .....	<b>55</b>
ベーシック・セットアップ .....	55
MIDI セットアップ .....	56
コントローラー設定 .....	56
<b>エクスターナル・コントロール</b> .....	<b>56</b>
<b>データの保存と読み込み</b> .....	<b>58</b>
データを保存する .....	58
データをロード(読み込み)する .....	61
メディア・ユーティリティ .....	62

## **付 録** .....

<b>工場出荷時の設定に戻す</b> .....	<b>63</b>
プリロード・データのロード .....	63
イニシャライズ(初期化) .....	63
<b>故障とお思いになる前に</b> .....	<b>64</b>
電源 .....	64
ディスプレイ .....	64
音の出力 .....	64
プログラム、コンビネーション .....	65
ソング .....	65
アルペジエーター .....	66
エフェクト .....	66
MIDI .....	66
ダンパー・ペダル、フット・ペダルの反応がおかしい ..	66
メディア .....	66
コンピューターとの接続 .....	67
付属ディスク .....	67
<b>エラー・メッセージ</b> .....	<b>68</b>
各種メッセージ .....	68
<b>仕様とオプション</b> .....	<b>70</b>
仕様 .....	70
オプション .....	71
接続するコンピューターの動作環境 .....	72
<b>MIDI インプリメンテーション・チャート</b> .....	<b>73</b>

# はじめに

## microSTATIONのおもな特長

### EDS-i (Enhanced Definition Synthesis - integrated)

M3やM50の音源システム「EDS」(Enhanced Definition Synthesis:エンハンスト・ディフィニション・シンセシス)から、オシレーター、フィルター、アンプ、LFO/EG、エフェクト等、主要な機能を統合した音源システムです。EDS譲りの豊かでビビッドなサウンドを実現しました。

オシレーター・セクションでは、48KHzサンプリング、49Mbyte(16ビット・リニア換算時)の高品位でバリエーション豊かなPCMソースを使用できます。サウンド作りにかかせないフィルター・セクションでは、1オシレーターにつき2系統の高品位フィルターを搭載し、ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクトの4つのフィルター・タイプを自在に組み合わせることができます。

緻密なサウンド・デザインには欠かせない各種モジュレーション機能は、EDS譲りのEG(エンベロープ・ジェネレーター)、LFO、キー・トラッキング・ジェネレーター、AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)、AMSミキサーなどを搭載し、本格的なシンセシスを実現しています。

最終的な音の質感を演出するエフェクト・セクションは、最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクト、1基のトータル・エフェクトを使用できます。ディレイ、リバープの他に、コーラス、フェイザー、フランジャーなどのモジュレーション系、コンプレッサーやリミッターなどのダイナミクス系、さらにコルグ独自のモデリング技術「REMS」によるアンプ・モデリングなど、高品位なエフェクトを134種類搭載しました。エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能(Dmod)により、幅広いエフェクトのコントロールが可能です。]

### プログラム、コンビネーション

プログラムには、512ユーザー・プログラム、GM2準拠の256+9(ドラムス)ROMプリセット・プログラムがあります。工場出荷時には、幅広い用途をもつ480個の高品位プリロード・プログラムを、音色サーチに便利な8つのカテゴリーに分類し、収録しています。

ドラムス・プログラムでオシレーターとして使用するドラムキットには、32ユーザー・ドラムキット、GM2準拠の9ROMドラムキットがあります。工場出荷時には多様な音楽ジャンルに対応するプリロード・ドラムキットが25個収められています。

コンビネーションには、384ユーザー・コンビネーションがあります。工場出荷時には、多彩な256個のプリロード・コンビネーションを、音色サーチに便利な8つのカテゴリーに分類し、収録しています。コンビネーションは、最大16個までのプログラムをレイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ等の設定を組み合わせ、エフェクトと2個のアルペジエーターを使用し、プログラムでは実現できないような複雑な音色を作り出すことができます。外部音源も同時に組み合わせる設定も可能です。

### シーケンサー/オート・ソング・セットアップ機能

高性能16マルチ・トラックMIDIシーケンサーを搭載しています。最大128ソング、210,000ノートをレコーディングできます。高精度な分解能1/480を持ち、プレイヤーの細やかな演奏表現にも応えます。

直感的な操作でいかに素早く楽曲制作ができるか、そのためのさまざまな機能を搭載しています。音楽ジャンル毎に用意されたテンプレート・ソング、ループ・レコーディング機能、グリッド・シーケンス機能、アルペジエーター機能などの、多彩な機能で楽曲制作を強力にサポートします。

オート・ソング・セットアップ機能は、簡単な操作でプログラムまたはコンビネーションとアルペジエーターなどの演奏をマルチトラックでレコーディングし、曲制作の核となるベーシック・トラックを即座に制作することができます。

### デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター

アルペジオ・パターンは、5プリセット・パターン、640ユーザー・アルペジオ・パターンを内蔵しています。一般的なアルペジエーターに加え、鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を備えています。この機能によってドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバックিং・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE音など、音作りの1部としても効果が出せます。

さらに、Combination、Sequencerの各モードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作できるデュアル・アルペジエーター構成となっています。ドラムスやベースのプログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたり、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えるなど、強力なパフォーマンスが可能で。

### リアルタイム・コントロール

リアルタイム・コントロールの4つのノブは、サウンド・メイキングやアルペジエーターのリアルタイム・コントロールなどで操作性と表現力を高めます。また、外部MIDI機器をコントロールするエクスターナル・モード・セットアップとしても使用できます。

### エディター、プラグイン・エディター

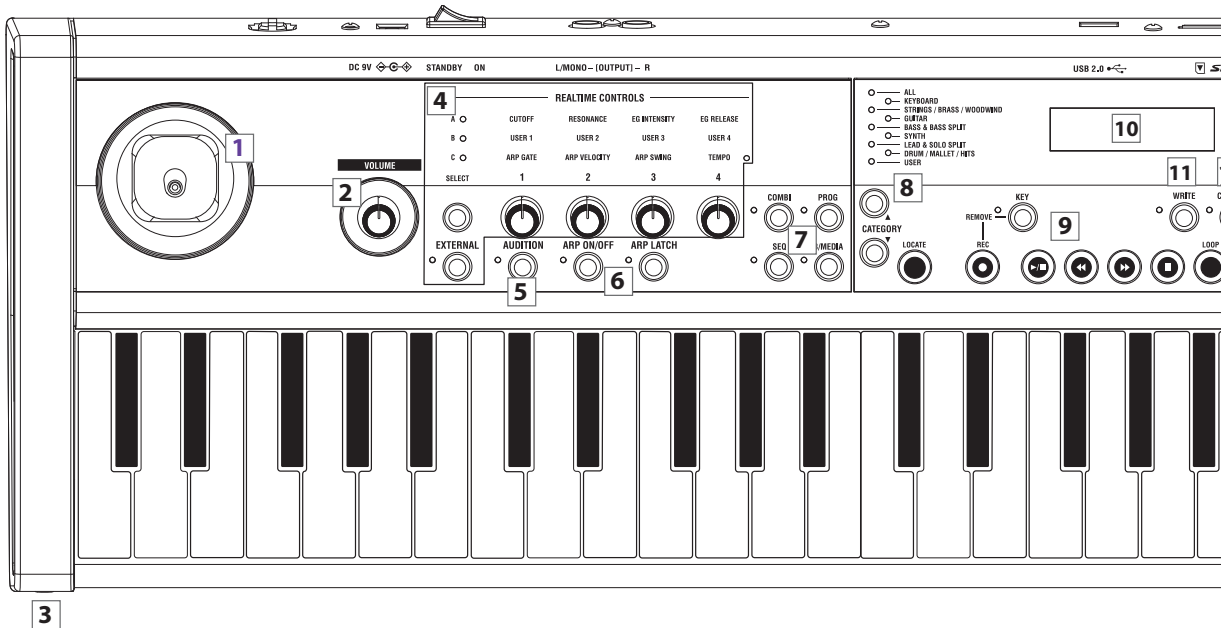
バンドル・ソフト「microSTATION Editor」、「microSTATION Plug-In Editor」は、コンピューターでmicroSTATIONのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、アルペジオ・パターン等をエディットするアプリケーションです。

これらのエディターでは、microSTATION本体よりも詳細なエディットが可能です。また、本体ではエディット不可能なユーザー・アルペジオ・パターンやドラムキットをエディット、作成することができます。

「microSTATION Editor」はスタンドアローン・タイプのエディターです。「microSTATION Plug-In Editor」はVST、Audio Units、RTASフォーマットに対応したエディターです。DAW(デジタル・オーディオ・ワークステーション)ソフトウェアなどのホスト・アプリケーション上でmicroSTATIONをプラグイン・インストゥルメントのように扱うことができます。

## 各部の名称と機能

### フロント・パネル



#### 1. ジョイスティック

ジョイスティックを上下左右に操作することによって、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。(☞p.9)

#### 2. VOLUME ノブ

OUTPUT L/MONO、R 端子とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。(☞p.11)

#### 3. PHONES 端子

OUTPUT L/MONO と R 端子からの出力と同じ信号を出力します。ヘッドホンのプラグを接続します。音量は VOLUME ノブで調節します。

#### 4. REALTIME CONTROLS

4つのノブと2つのボタンから構成されているリアルタイム・コントローラーです。以下の3つの機能があります。

- ・プログラムやコンビネーションの音色、エフェクトをコントロールします。
- ・MIDIメッセージを送信し、外部MIDI機器等をコントロールします。
- ・アルペジエーターと演奏テンポをコントロールします。

##### SELECT ボタン、ノブ1~4

SELECT ボタンでリアルタイム・コントロールのA、B、Cモードを選び、演奏時にノブ1~4を操作することによってサウンド、エフェクト、アルペジエーター等をコントロールします。

(☞参照:p.9「リアルタイム・コントロール」)

(☞参照:p.17「リアルタイム・コントロールでサウンドやエフェクトなどをエディットする」)

##### EXTERNAL ボタン

このボタンを押してオン(点灯)にすると、ノブ1~4の操作でMIDIメッセージ送信し、外部MIDI機器等をコントロールします。(☞p.56)

##### TEMPO LED

リアルタイム・コントロールCモード選択時、ノブ4の操作に同期して、四分音符のタイミングで点滅します。

#### 5. AUDITION ボタン

Programモードで、音色に適したリフ(フレーズ)が繰り返し発音します。オンでボタン左側のLEDが点灯します。

#### 6. アルペジエーター

##### ARP ON/OFF ボタン

アルペジエーターをオン/オフにします。オンにするとボタンの左側にあるLEDが点灯します。(☞p.50)

##### ARP LATCH ボタン

オンにすると、鍵盤から手を離してもアルペジエーターによる演奏を続けます。オンにするとボタンの左側にあるLEDが点灯します。(☞p.50)

#### 7. モード

##### COMBI、PROG、SEQ、GLB/MEDIA ボタン

ボタンを押して各モードに入ります。microSTATIONには4つのモードがあります。モードに入ると、ボタンの左側にあるLEDが点灯します。(☞参照:p.7「モードの選択」)

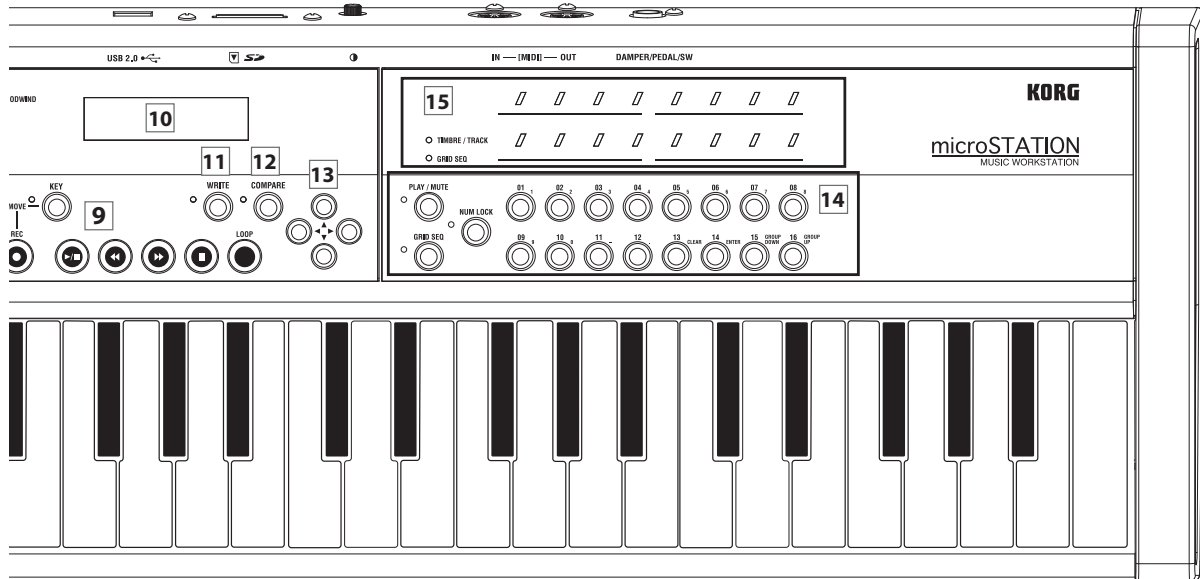
#### 8. CATEGORY

##### CATEGORY SELECT ボタン

プログラムやコンビネーションの選択時にカテゴリーを選びます。

##### CATEGORY インジケーター

現在選ばれているカテゴリーを点灯で示します。



## 9. シーケンサー

このセクションのボタンはSequencerモードでのレコーディング/プレイバックなどで使用します。(☞p.32)

### LOCATEボタン

### RECボタン

### KEYボタン

### START/STOPボタン

### ◀◀/▶▶ボタン

### PAUSEボタン

### LOOPボタン

## 10. ディスプレイ

プログラムやコンビネーションなどの名前やパラメーターの値を表示します。

## 11. WRITEボタン

プログラムやコンビネーションなどを保存します。

## 12. COMPAREボタン

エディット前後のサウンドやレコーディングのテイクを比較します。

(☞参照:p.8[COMPAREボタン - コンペア機能])

## 13. CURSOR/VALUE

### ▲▼◀▶ボタン

ディスプレイに表示されるページやパラメーターを選んだり、値などを設定します。

## 14. ファンクション・ボタン

### PLAY/MUTEボタン

このボタンをオン(ボタン左側のLEDが点灯)にすると、ファンクション01-16ボタンでオシレーター、ティンバー、トラックの

プレイ/ミュートをコントロールできます。また、それぞれのプレイ/ミュートの状態をファンクション01-16LEDで表示します。

### GRID SEQボタン

このボタンをオン(ボタン左側のLEDが点灯)にすると、Sequencerモードのグリッド・シーケンス機能がオンになります。ファンクション01-16ボタンと01-16LEDを使用して、ドラム・パターンなどを簡単にレコーディングすることができます。

### NUM LOCKボタン

このボタンをオン(ボタン左側のLEDが点灯)にすると、ファンクション01-16ボタンがテン・キー、クリア・ボタン、エンター・ボタン、プログラムとコンビネーション選択時のグループのアップ/ダウン・ボタンとして機能します。

### ファンクション01-16ボタン

上記の3つのボタンによる機能がオフのとき(通常状態)には、以下の操作が可能です。

- プログラム、コンビネーションの選択。
- (TIMBRE/TRACK LED点灯時)ティンバー、トラックの選択。

## 15. ファンクションLED

### ファンクション01-16 LED

上記の3つのボタンによる機能がオフのとき(通常状態)には、以下を表示します。

- 現在選ばれているプログラム、コンビネーションのカテゴリ中のナンバーを点灯で示します。
- (TIMBRE/TRACK LED点灯時)現在エディット対象として選択しているティンバーまたはトラックを点灯で表示します。

### TIMBRE/TRACK LED

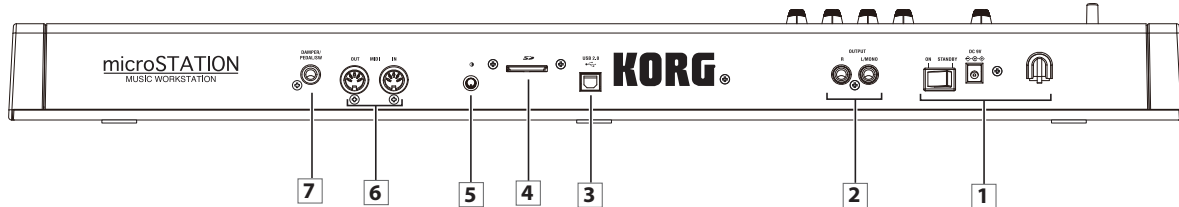
ファンクション01-16ボタン/LEDでティンバーまたはトラックを選択できるときに点灯します。



## GRID SEQ LED

Sequencer モードで、GRID SEQ ボタンを押してグリッド・シーケンス機能をオンにしたときに点灯します。

## リア・パネル



### 1. 電源

「電源のオン/オフ」(☞p.11)を参照して、正しい方法でご使用ください。

#### 電源スイッチ

電源をオン/オフします。(☞p.11)

#### DC9V端子

付属のACアダプターを接続します。(☞p.11)

⚠ ACアダプターは必ず付属のものをお使いください。他のACアダプターを使用した場合、故障などの原因となります。

#### コード・フック

接続した付属のACアダプターのコードを固定します。プラグが抜けないように、ACアダプターのコードをコード・フックに引っかけて固定します。

(☞参照: 「microSTATION イージー・スタート・ガイド」)

⚠ プラグの付け根部分を必要以上に曲げないように注意してください。

### 2. OUTPUT L/MONO、R端子

メインのステレオ出力です。音量は VOLUME ノブで調整します。(☞p.12)

### 3. USB 2.0端子

コンピューターを接続するための端子です。

コンピューターのDAWソフトウェアなどで、microSTATIONをコントローラーやMIDI音源として使用することができます。

また、専用エディターを使用すると、コンピューター上でプラグイン・ソフトウェアのようにmicroSTATIONをエディットすることができます。

Note: microSTATIONのUSB端子は、MIDIデータの送受信のみが可能です。

### 4. SDカード・スロット

SDカードを装着します。microSTATIONのプログラム、コンピネーションやソング・データなどをセーブ/ロードします。(☞p.58)

### 5. コントラスト・ノブ

ディスプレイのコントラストを調整します。適切な視認性が得られないときなどに調整します。

### 6. MIDI IN、OUT 端子

microSTATIONと、MIDIで接続したコンピューターや他のMIDI機器を接続します。ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などをMIDIで送受信します。(☞p.14)

### 7. DAMPER/PEDAL/SW端子

ダンパー・ペダル、フット・ペダル、フット・スイッチを接続します。(☞p.13)



## 基礎知識

### microSTATIONのモード概要

microSTATIONには、プログラムやコンビネーションの演奏/エディット、シーケンス・データのレコーディング/プレイバック、メディアの管理など、さまざまな機能があります。これらの機能をグループ化したものがモードです。

microSTATIONには4つのモードがあります。

#### Program(プログラム)モード

プログラムは、最も基本となるサウンドです。

Programモードでは次のことが行えます。

- プログラムを選択して演奏します。
- アルペジエーターを1つ使用して演奏することができます。
- リアルタイム・コントロールでプログラムの音色やエフェクト、アルペジエーターをコントロールします。
- プログラムをエディットします。  
オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFO、エフェクト、アルペジエーター等を設定します。  
エフェクトは、最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクト、1基のトータル・エフェクトを使用できます。

#### Combination(コンビネーション)モード

コンビネーションは、複数(最大16)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑なサウンドを作り出すことができます。

Combinationモードでは次のことが行えます。

- コンビネーションを選択して、演奏します。
- アルペジエーターを2つ使用して演奏することができます。
- 16個のマルチ・ティンバー音源として使用することができます。
- コンビネーションをエディットします。  
各ティンバーで使用するプログラムを簡易エディットできます。  
複数ティンバー(プログラム)のボリューム、パン、レイヤー/スプリットや、エフェクト、アルペジエーター等を設定します。  
エフェクトは、最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクト、1基のトータル・エフェクトを使用できます。

#### Sequencer(シーケンサー)モード

MIDIトラックのレコーディング/プレイバック/エディットを行います。

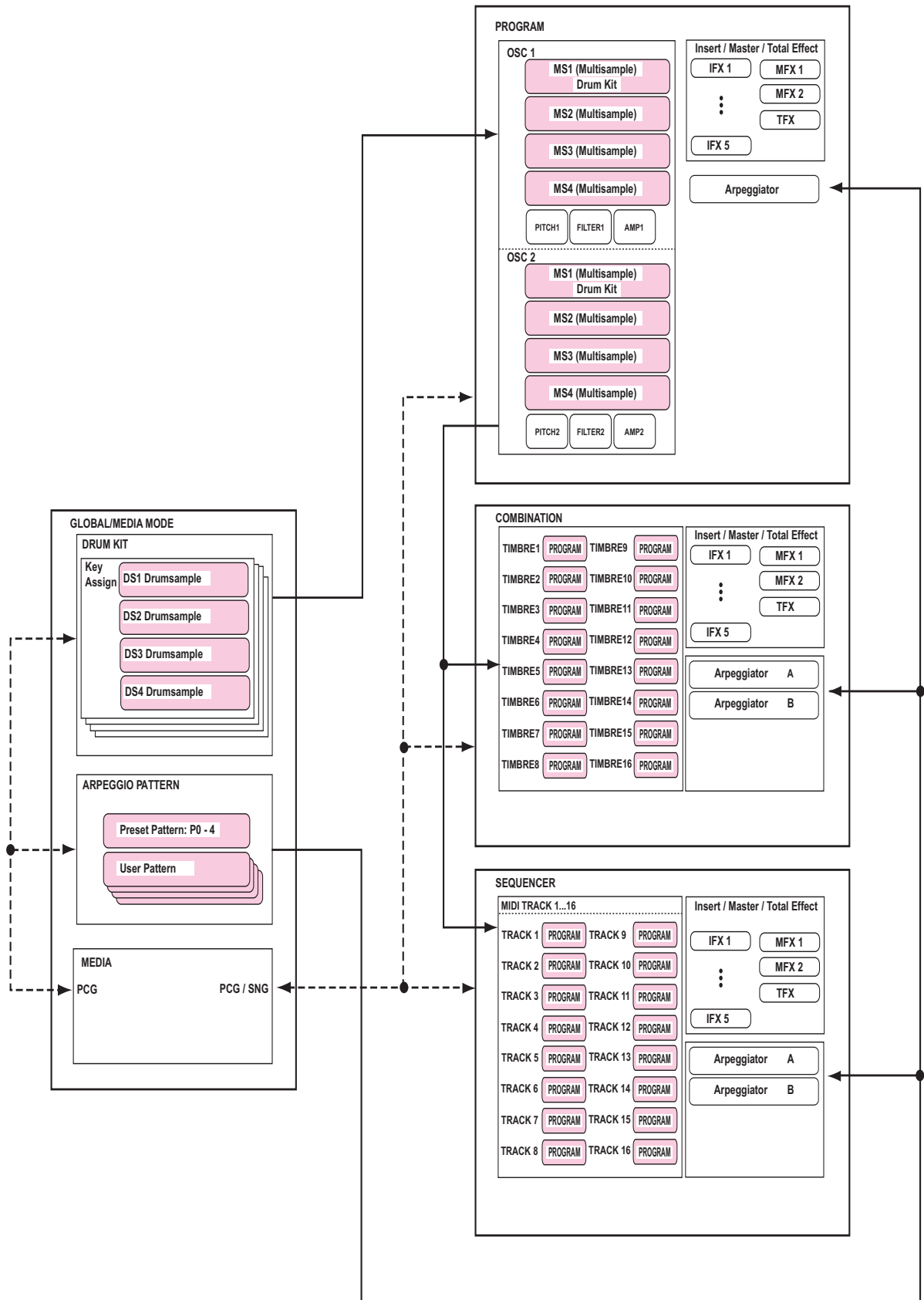
- 16 マルチ・トラックMIDIシーケンサーで、ソングをレコーディング/プレイバック(再生)します。
- 16 MIDIトラックには、1トラックから最大16トラックを同時にレコーディングできます。
- アルペジエーターを2つ使用してレコーディングすることができます。
- 最大で128ソングを作成できます。
- 16トラックのマルチ・ティンバー音源として使用することができます。
- 各トラックを設定します。  
各トラックで使用するプログラムを簡易エディットできます。  
トラックのボリューム、パン、エフェクト、アルペジエーター等を設定します。  
エフェクトは、最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクト、1基のトータル・エフェクトを使用できます。

#### Global/Media (グローバル/メディア)モード

本体全体に関する設定やデータのセーブ/ロードを行います。

Global/Mediaモードでは次のことが行えます。

- マスター・チューン、グローバルMIDIチャンネル等、本体全体に関する設定を行います。
- アサインابل・ペダル、アサインابل・スイッチの機能を設定します。
- SDカードをフォーマットします。
- 音色やシーケンサーのデータをSDカードにセーブ/ロードします。
- Sequencerモードで作成したソングをSMFフォーマットでセーブします。また、SMFファイルをSequencerモードのソングとしてロードします。
- ハーフ・ダンパー・ペダル、フット・ペダルのキャリブレーションを行います。



## 基本的な操作方法

本機の電源立ち上げ後、以下のような手順でモード、ページを選び、エディットなどの作業をします。

### モードの選択

- 本機各機能を使用するときは、最初にモードを選びます。フロント・パネルのモード・ボタンを押して、各モードに入ります。

**COMBIボタン**: Combination(コンビネーション)モード

**PROGボタン**: Program(プログラム)モード

**SEQボタン**: Sequencer(シーケンサー)モード

**GLB/MEDIAボタン**: Global/Media(グローバル/メディア)モード

### コンビネーション、プログラム、ソングの選択

通常、コンビネーションやプログラムは、COMBI PLAYやPROG PLAYページでプログラムやコンビネーションを選択して演奏します。

基本的な操作として、CATEGORY SELECT ボタンでカテゴリーを指定し、▲▼ボタンやファンクション01-16ボタンで、カテゴリー内のプログラムやコンビネーションを選びます。

操作の方法など詳細は、p.15「プログラムの選択」、p.24「コンビネーションの選択」をご覧ください。

ソングの選択については、p.33「プレイバックの方法」を参照してください。

### 各モードでのエディット

各モードにはさまざまなパラメーターやコマンドがあります。これらはグループやページごとに分けられています。

パラメーターをエディットしたり、コマンドを実行するには、CURSOR/VALUEの▲▼◀▶ボタンを使用して、目的のパラメーターやコマンドに移動します。

### パラメーターの選択と値の変更

ここではProgramモードを例として説明します。

- PROGボタンを押してProgramモードへ入ります。

```
PROG PLAY
#001:L/R PIANO >
```

PROG PLAYページが表示されます。ディスプレイの上段にはページ名、下段には現在選ばれているプログラム名が表示されます。

ディスプレイ下段の右端に表示されている“◀”は、▶ボタンを押して、他のページ(ここではPROG EDIT)へ移動ができることを示しています。

- ▶ボタンを押してPROG EDITへ入ります。

```
<PROG EDIT
◊OSC Common >
```

PROG EDITに入ると、ディスプレイ上段にPROG EDITと表示されます。左端には“◀”が表示され、◀ボタンで前のページへ(ここではPROG PLAY)へ移動できる(戻る)こと示します。

ディスプレイの下段にはパラメーター・グループ名やパラメーター名が表示されます。それぞれのモードでは、エディットできるパラメーターがいくつかのグループに分けられています。モードによっては、グループの中で複数のグループに分けられているなど、いくつかの階層になっているものもあります。

ディスプレイ下段の左端に表示される“◊”、“◊”、“◊”は、上または下にあるパラメーター・グループやパラメーターに移動ができることを示しています。移動には▲▼ボタンを使用します。

ディスプレイ下段の右端に表示される“◊”は、現在のパラメーター・グループの他のページへ移動、またはパラメーターの値を選択できることを示しています。移動や選択には◀▶ボタンを使用します。

- ▲▼ボタンと◀▶ボタンを使ってグループ間を移動し、目的のパラメーターを選択します。

```
<OSC Common
◊PtchStretch: +00 >
```

パラメーター値の左側に“◊”、“◊”または“◊”が表示されると、そのパラメーターの値を変更できることを示します。

- ▲▼ボタンまたはファンクション01-16ボタンでパラメーターの値を変更します。

#### ▲▼ボタン

選択したパラメーター値を1ステップずつ増減します。数秒間押したままにすると、数値を連続的に増減できます。

#### ファンクション01-16ボタン

NUM LOCKボタンを押してナムロックをオン(LED点灯)にすると、ファンクション01-16ボタンでパラメーターの値などを数値で入力できます。入力する値が分かっているときに有効な機能です。

01 (1)~10 (0)ボタンで値を入力した後、14 (ENTER)ボタンを押して確定します。

11 (-)ボタンはパラメーター値の符号(+/-)を切り替えます。

12 (.)ボタンは小数点を入力します。

入力中の値をキャンセルするときは、13 (CLEAR)ボタンを押します。

#### KEYボタン

KEYボタンには、鍵盤と同時に押したときに使用できる機能があります。

ノート・ナンバー(G4、C#2など)、またはベロシティ値を設定するパラメーターで、KEYボタンを押しながら鍵盤を押すと、ノート・ナンバーまたはベロシティ値が直接入力できます。

Note: COMPAREボタンを押すことによって、エディット前後の音色を比較することができます。

### コマンドの選択と実行

コマンドはコピー機能など、モードごとに有効な機能です。

例えば、Programモードには、エディットするときに便利なアルペジオーターやエフェクトのコピー機能などがあります。

- PROG PLAYで、▶ボタンを押してPROG EDITへ入ります。
- ▲▼ボタンを押して“Command”を表示し、▶ボタンを押します。

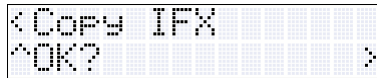
```
<PROG EDIT
◊Command >
```

- ▲▼ボタンを押してコマンドを選び、▶ボタンを押します。

4. ▲▼ボタンでパラメーターを選び、▶ボタンを押します。



5. ▲▼ボタンで値やコピー元などを指定します。プログラムやコンビネーション・ナンバーなどの数字は、NUM LOCKをオンにして、ファンクション01-16ボタンで入力することもできます。
6. 設定を終えたら、◀ボタンを押して戻ります。
7. 実行するときは、▼ボタンを押してディスプレイに“OK?”を表示し、▶ボタンを押します。  
実行しないときは◀ボタンを押します。



## COMPAREボタン - コンペア機能

### Program、Combinationモード

エディット中のプログラムやコンビネーションの音色と、エディット前の(保存されている)音色を比較します。

1. エディット中にCOMPAREボタンを押します。(LED点灯)  
エディットを始める前の、保存されている音色が呼び出されます。
2. もう一度COMPAREボタンを押します。(LED消灯)  
エディット中の音色に変わります。

Note: COMPARE ボタンを押して呼び出した音色(保存されている設定)をエディットしてしまうと、その時点でLEDは消灯し、もう一度押してもCOMPARE ボタンを押す前の設定には戻りません。

### Sequencerモード

ソングのレコーディングやトラック・エディットの前後を比較します。

例えば、レコーディング時に有効です。

1. 任意のトラックにレコーディングします。(テイク1)
2. 再度、同じトラックにレコーディングします。(テイク2)
3. COMPAREボタンを押すと(LED点灯)、テイク1が呼び出されます。
4. もう一度押すと(LED消灯)、テイク2が呼び出されます。
5. 手順3の状態、再度同じトラックにレコーディングすると(テイク3)、コンペアの対象はテイク1となります。
6. 手順4の状態、再度同じトラックにレコーディングすると(テイク3)、コンペアの対象はテイク2となります。このように、1つ前のレコーディングの状態を呼び出すことができます。

Note: COMPARE ボタンが点灯しているときにエディットするとボタンは消灯します。その演奏データがCOMPARE ボタンの消灯時に呼び出される演奏データとなります。

(☞参照: PG p.30「コンペア機能」)

### Global/Mediaモード

Global/Mediaモードではコンペア機能は使用できません。

## ライト/セーブ(保存方法)

エディット後は、必要に応じてライトまたはセーブしてください。

例えば、プログラムをエディットしたときに、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると、エディット前の設定に戻ってしまいます。コンビネーションについても同様です。

Global/Mediaモードの各設定は、電源をオンにしている間は設定を記憶していますが、電源をオフにするとエディット前の設定に戻ります。

ライトについては以下のページをご覧ください。

- プログラム ☞p.58
- コンビネーション ☞p.58
- グローバル・セッティング ☞p.59
- ユーザー・テンプレート・ソング ☞PG p.48  
プリセット/ユーザー・テンプレート・ソングは、電源をオフにしても本体メモリーに保存されます。また、Sequencerモードで作成したソングのトラック設定とエフェクト設定は、ソング・コマンド“Save Template”で本体に保存することができます。
- インターナル・メモリーへのライト方法 ☞p.58

セーブについては「メディアへのセーブ」(☞p.58)をご覧ください。

Note: microSTATIONでは、通常、SDカードへ保存することを「セーブ」といい、インターナル・メモリーに書き込む保存のことを「ライト」といいます。

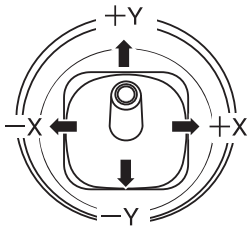
## コントローラーの使用法

microSTATION では鍵盤、ジョイスティック、ノブ1~4、リアパネルのDAMPER/PEDAL/SWITCH端子に接続したダンパー・ペダル、フット・スイッチ、またはフット・ペダルによるサウンド・コントロールが可能です。

これらのコントローラーを使って、演奏中に音色、音程、音量、エフェクトなどをリアルタイムに変化させることができます。

## ジョイスティック

上下左右の4方向の操作で、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。ジョイスティックのコントロール内容は、プログラムによって異なりますが、通常は次のように動作します。



標準的なジョイスティックの機能

ジョイスティックの方向	コントローラー名	機能
左側	JS - X	ピッチ・ダウン効果
右側	JS+X	ピッチ・アップ効果
上 (奥側)	JS+Y	ビブラート効果
下 (手前側)	JS - Y	フィルター-LFO (ワウワウ)

## 鍵盤

### ベロシティ

ベロシティは、鍵盤を打鍵する強さで効果をかけます。通常は、音量やEGの速さや感度をコントロールします。

### ノート・ナンバー

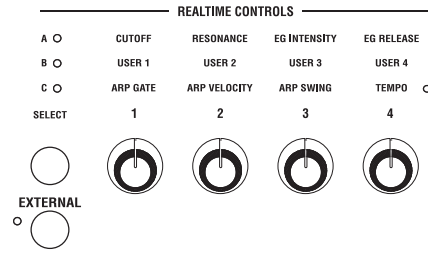
ノート・ナンバー(鍵盤の位置)によってサウンドに効果をかけます。

鍵盤の高音部を演奏すると、ノート・ナンバーでサウンドが明るくなるようにしたりします。

通常は、音量、音色(カットオフ周波数)、LFOの感度、EGの速さなどをコントロールするために使用します。

## リアルタイム・コントロール

リアルタイム・コントロールは、4つのノブと2つのボタン(SELECT, EXTERNAL)から構成されます。



- ・ サウンドにモジュレーションをかけたり、音色をコントロールします。
- ・ アルペジエーターをコントロールします。
- ・ 外部MIDI機器をコントロールします。

1. REALTIME CONTROLS SELECT ボタンを押して、A~Cモードの中からコントロールする機能を選び、ノブ1~4を操作します。  
REALTIME CONTROLS SELECT ボタンでは、次の3つの機能より選択できます。

**Aモード、Bモード:** ノブでサウンドやエフェクトを変化させます。

**Cモード:** ノブでアルペジエーター、テンポをコントロールします。  
各モードでのエディット内容を損なわずに、自由に機能を切り替えることができます。

2. REALTIME CONTROLS EXTERNAL ボタンを押してノブ1~4を操作します。  
リアルタイム・コントロールがExternalモードになります。ノブを操作するとMIDIメッセージを送信し、外部MIDI機器をコントロールします。機能はGLOBAL/MEDIA: MIDI-External Setupで設定します。

ノブの最小値と最大値周辺では、ノブを動かしたときに、値とノブの位置に若干のズレが生じます。

### テンポの調整

リアルタイム・コントロールCモード時のノブ4(TEMPO)では、以下をはじめとするmicroSTATION全体のテンポを調整します。  
調整時は、四分音符のタイミングでLEDが点滅します。

- ・ アルペジエーター
- ・ Sequencerモードのソング
- ・ テンポ・シンクLFO
- ・ テンポ・シンク(BPM)ディレイ・エフェクト

Note: GLOBAL/MEDIA: MIDI-MIDI Clock の“Clock”がExt.MIDI、Ext.USBのとき、またはAutoに設定してMIDIクロックを受信しているときは、ノブ4(TEMPO)は機能しません。

プログラムのオーディション機能のテンポは変更できません。オーディション演奏中は、ノブ4は機能しません。

## ダンパー・ペダル/フット・スイッチ/ フット・ペダル

microSTATIONでは、本体リア・パネルのDAMPER/PEDAL/SW端子にダンパー・ペダル、フット・ペダル、フット・スイッチのいずれかを接続して使用します。

### ダンパー・ペダル

ダンパー・ペダルは、サスティン・ペダルとも呼ばれ、アコースティック・ピアノのペダルと同じ動きをします。ペダルを踏み込んでいる間は鍵盤から手を離しても、音は持続し続けます。

Combination、Sequencerモードでは、ある音色にはダンパーをかけ、他のサウンドにはダンパーをかけないという設定も可能です。

### アサインابل・フット・スイッチ

別売のPS-1などを接続して、割り当てた機能のオン/オフを切り替えます。

次のことなどが行えます。

- ・ サウンドやエフェクトのモジュレーション
- ・ ポルタメントのオン/オフ
- ・ プログラムの選択
- ・ シーケンサーのスタート/ストップ、パンチ・イン/パンチ・アウト
- ・ タップ・テンポ
- ・ アルペジエーターのオン/オフ
- ・ microSTATIONの各コントロール(リアルタイム・コントロール・ノブ、ジョイスティックなど)

### アサインابل・フット・ペダル

別売のEXP-2(フット・コントローラー)、XVP-10(エクスプレッション/ボリューム・ペダル)などを接続して、割り当てた機能をコントロールします。

次のことなどが行えます。

- ・ マスター・ボリューム
- ・ チャンネル・ボリューム、パン、エクスプレッション
- ・ サウンドのモジュレーション
- ・ エフェクト・センド・レベル
- ・ microSTATIONの各コントロール(リアルタイム・コントロール・ノブ、ジョイスティックなど)



DAMPER/PEDAL/SW端子を使用する場合は、端子に接続するオプションのタイプ(ダンパー・ペダル、フット・ペダルまたはフット・スイッチ)をGlobal/Mediaモードで設定する必要があります。



ハーフ・ダンパー・ペダルやフット・ペダルを、より確実に動作させるために、定期的にキャリブレーションを実行し調整してください。

(☞参照: PG p.66「HalfDmpr Calib (Half Damper Calibration)」)

(☞参照: PG p.66「Pedal Calib (Pedal Calibration)」)

# セットアップ

## 電源のオン/オフ

### ACアダプターの接続

microSTATIONとACアダプターを接続します。接続方法は、イージー・スタート・ガイドの「接続と電源の入れ方」をご覧ください。

- ⚠ 電源は必ずAC100Vを使用してください。
- ⚠ ACアダプターは必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となります。

### 電源オン

1. microSTATIONのVOLUMEノブを下げます。  
パワー・モニターやステレオ・アンプ等を接続しているときは、それらの機器のボリュームを最小にしてください。
2. microSTATIONリア・パネルの電源スイッチをオンにします。  
ディスプレイに機種名、ソフトウェアのバージョンが表示されます。
3. microSTATIONから音声を送るパワー・モニターやステレオ・アンプ等の電源をオンにします。
4. microSTATIONのVOLUMEノブを適当の位置まで上げ、パワー・モニターやステレオ・アンプのボリュームを調節します。

### 電源オフ

⚠ エディット後は、必要に応じてライト(保存)してください。プログラムをエディットしたときに、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると、エディット前の内容に戻ってしまいます。コンビネーションについても同様です。また、SequencerモードやGlobal/Mediaモードでエディットした各設定は、電源をオンにしている間は内容を記憶していますが、電源をオフにするとエディット前の内容に戻ってしまいます。

1. microSTATIONのVOLUMEノブを下げます。また、パワー・モニターやステレオ・アンプのボリュームを0にします。
2. パワー・モニターやステレオ・アンプ等の電源をオフにします。
3. microSTATIONの電源スイッチをオフにします。

⚠ 内部メモリーへデータが書き込まれている間は、ディスプレイに“Now excuting”と表示されます。このときは絶対に電源をオフにしないでください。  
処理中に電源をオフにすると、メモリーへの書き込みが正常に終了しません。このような場合、再度電源をオンにしたとき、正常に動作しない場合があります。  
このようなときには、次の操作を行い、本機の内部メモリーを初期化します。

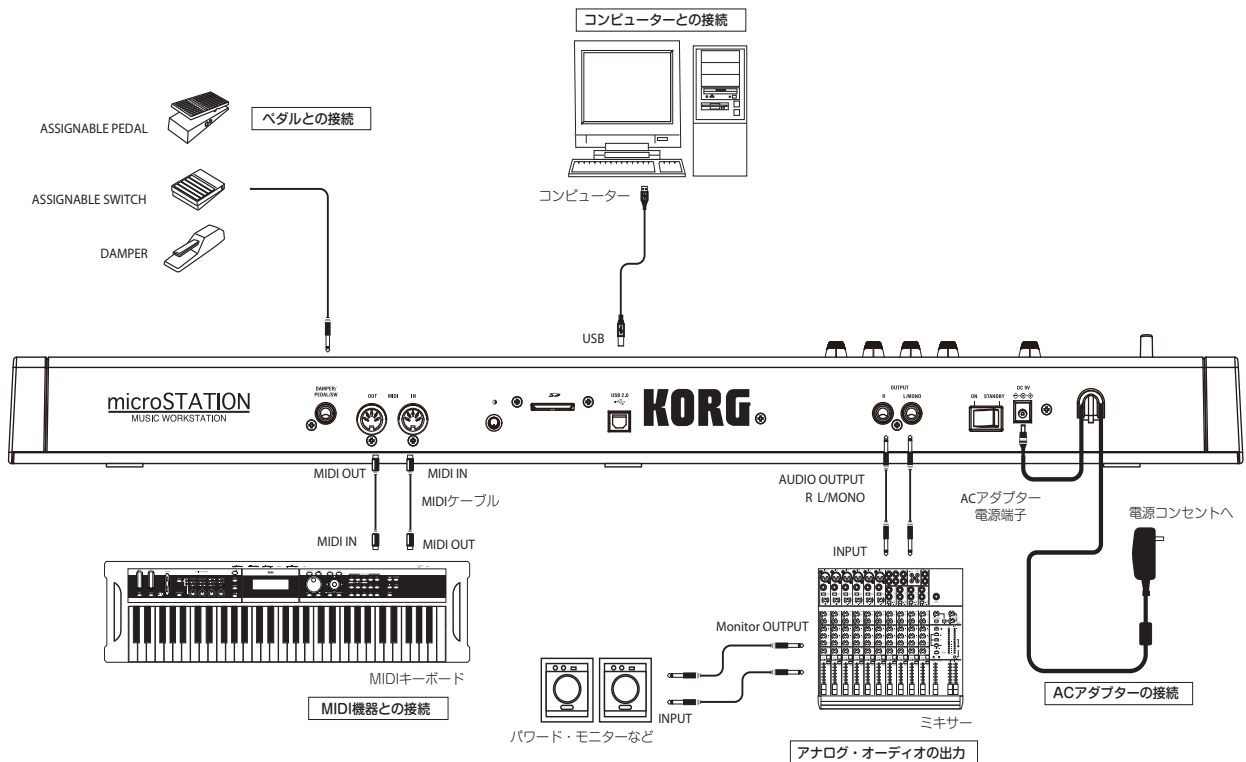
1. 本機の電源をオフにします。
2. PLAY/MUTEボタンとファンクション08ボタンを押しながら、本機の電源をオンにします。  
本機がイニシャライズ(初期化)され、インターナル・メモリーが書き込まれます。このとき、ディスプレイに“Initializing...”と表示されます。  
イニシャライズ後、プリロード・データをロードする必要があります。ロードの方法は、「プリロード・データのロード」(p.63)を参照してください。

Note: イニシャライズは、終了するまでに30秒程度かかります。



## 接 続

各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。



## オーディオ機器の接続

アンプやミキサーなどに接続して、microSTATIONのサウンドを出力します。

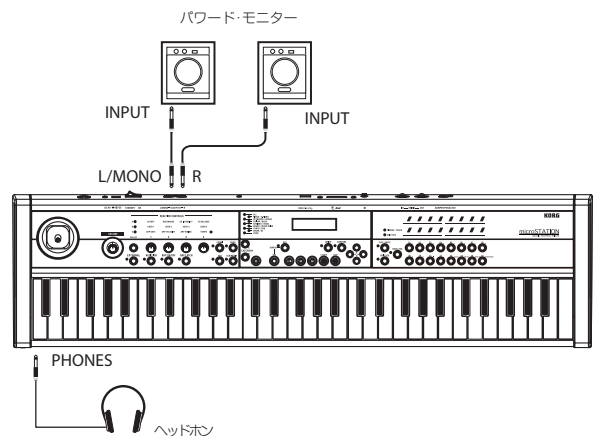
オーディオ・ステレオ・アンプに接続した場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので音量を上げすぎないように注意してください。

### OUTPUT L/MONO、Rの接続

microSTATIONのプログラム、コンビネーション、ソングはOUTPUT L/MONO、R端子から出力されます。

- OUTPUT L/MONO、R端子とパワー・モニターやミキサーなどのINPUT端子を接続します。  
L/MONO、Rはメイン出力です。ステレオで出力するときは、L/MONO端子とR端子へ接続し、モノラルで出力するときはL/MONO端子へ接続します。

オーディオ・ステレオ・アンプや外部入力端子のあるステレオ・ラジカセなどで再生するときは、LINE IN、AUX INまたは外部入力と書かれている端子に接続してください(必要に応じてプラグ変換アダプター・ケーブルなどをご用意ください)。



### ヘッドホン

- ヘッドホンを使用するときは、microSTATIONのヘッドホン端子に接続します。
- ヘッドホンの音量はVOLUMEノブで調節します。  
microSTATIONのヘッドホン端子は、OUTPUT L/MONO、Rの出力と同じ信号を出力します。

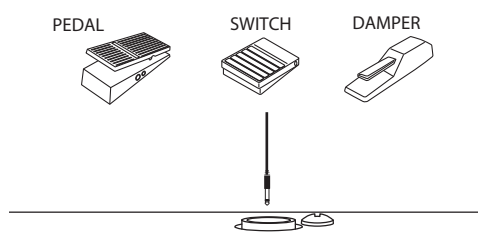
## ダンパー・ペダル、フット・ペダル、フット・スイッチの接続


本体リア・パネルのDAMPER/PEDAL/SW端子にダンパー・ペダル、フット・ペダル、フット・スイッチのいずれかを接続することによって、コントロールできる機能や効果が広がります。


ダンパー・ペダルでは、演奏時にダンパー効果を加えることができます。

フット・スイッチでは、ソステヌート、ソフト・ペダル効果のオン/オフ、アルペジエーターのオン/オフ、プログラムやコンビネーションの切り替え、タップ・テンポ等をコントロールできます。

フット・ペダルでは、音量やモジュレーション等をコントロールできます。



 DAMPER/PEDAL/SW端子にペダル等を接続して使用する場合は、端子に接続するオプションのタイプ(ダンパー・ペダル、フット・ペダルまたはフット・スイッチ)をGlobal/Mediaモードで設定する必要があります。

 Global/Mediaモードでエディットした内容は電源オフするまでは保持されますが、電源をオフにすると元の設定に戻ります。設定を残しておきたい場合はライトしてください。(参照:p.59)

## ダンパー・ペダルの接続

別売のDS-1Hダンパー・ペダルを接続することによってハーフ・ダンパー効果が得られます。

1. DAMPER/PEDAL/SW端子に別売のDS-1Hダンパー・ペダルを接続します。  
DS-1Hを接続した場合、ハーフ・ダンパー効果が得られます。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。
2. 電源オン後、端子に接続したオプションの選択、フット・スイッチでコントロールする機能や、ペダルの極性をGlobal/Mediaモードの“Type”、“Polarity”(GLOBAL/MEDIA: Controllers-PEDAL/SW)で設定します。(参照:p.56、PG p.64)

また、ハーフ・ダンパー・ペダルをより確実に動作させるためにハーフ・ダンパーの調整をしてください。(参照:PG p.65)

## フット・スイッチの接続

別売のPS-1ペダル・スイッチ等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを接続することによって、サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、タップ・テンポの設定等ができます。

選択しているプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく常に同じ動作をします。Global/Mediaモードで機能を設定します。

1. DAMPER/PEDAL/SW端子に、別売のPS-1などのフット・スイッチを接続します。
2. 電源オン後、端子に接続したオプションの選択、フット・スイッチでコントロールする機能や、フット・スイッチの極性をGlobal/Mediaモードの“Type”、“SW”、“Polarity”(GLOBAL/MEDIA: Controllers-PEDAL/SW)で設定します。(参照:p.56、PG p.64、PG p.295)

## フット・ペダルの接続

別売のEXP-2フット・コントローラー、XVP-10エクスプレッション/ボリューム・ペダルを接続することによって、サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、全体のボリュームを調節することができます。

選択しているプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく常に同じ動作をします。Global/Mediaモードで機能を設定します。

1. DAMPER/PEDAL/SW端子に、別売のXVP-10またはEXP-2を接続します。
2. 電源オン後、端子に接続したオプションの選択、フット・ペダルでコントロールする機能をGlobal/Mediaモードの“Type”、“PdI”(GLOBAL/MEDIA: Controllers-PEDAL/SW)で設定します。(参照:p.56、PG p.64、PG p.296)

また、フット・ペダルをより確実に動作させるためにフット・ペダルの調整をしてください。(参照:PG p.65)

## コンピューターとの接続

microSTATIONは、標準でUSB端子を装備しています。コンピューターに接続することによって、DAWソフトウェアなどでコントローラーおよびMIDI音源として使用することができます。

また、microSTATION Editor/Plug-In Editorを使用すると、コンピューター上でプラグイン・ソフトウェアのようにmicroSTATIONをエディットすることができます。

詳しくは「microSTATION Editor/Plug-In Editor ユーザーガイド」(PDF)をご覧ください。

## MIDI機器との接続

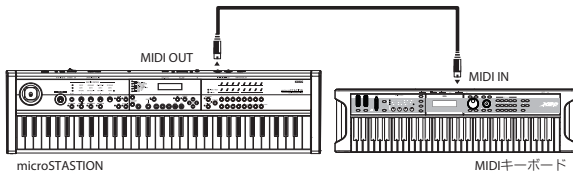
microSTATIONのMIDI端子は、microSTATIONと外部MIDI機器を接続することによって、外部MIDI機器とmicroSTATIONとの間で、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などをMIDIで送受信します。

### MIDIとは？

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

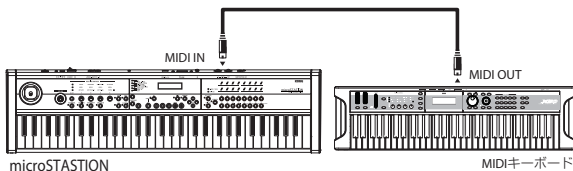
### microSTATIONから外部MIDI音源をコントロールする場合

microSTATIONの鍵盤などのコントローラー、シーケンサー、アルペジエーターなどで、外部MIDI音源を鳴らしたりコントロールするときは、microSTATIONのMIDI OUT端子と外部MIDI音源のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



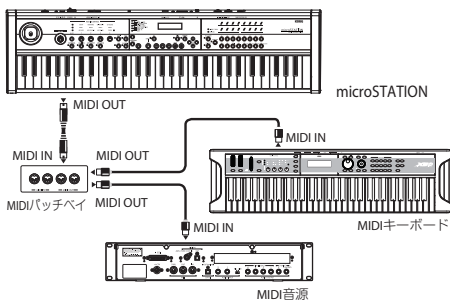
### 外部MIDI機器からmicroSTATIONの音源をコントロールする場合

他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、microSTATIONの音源を鳴らしたりコントロールするときは、外部MIDI機器のMIDI OUT端子とmicroSTATIONのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



### microSTATIONから複数の外部MIDI音源をコントロールする場合

MIDIパッチベイを使用して複数のMIDI機器を同時にコントロールできます。



# プログラムの演奏とエディット

## microSTATIONのプログラムについて

プログラムはmicroSTATIONの基本となるサウンドです。Programモードで演奏します。

また、プログラムはProgramモード以外でも使用します。Combinationモードではプログラムを複数重ねて複雑な音色を作ります。

Sequencerモードでは、内蔵シーケンサーの各MIDIトラックにプログラムを割りあてて使用したり、外部コンピューターの16チャンネルMIDIシーケンサーで音源として使用することができます。

ここではProgramモードでのパネル・ボタンの使い方や基本的なエディット方法など、プログラムの基本的な使用方法について説明します。

## プログラムの演奏

### プログラムの選択

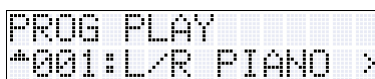
プログラムの選択方法は次のとおりです。

- CATEGORY SELECTボタンと▲▼ボタンまたはファンクション01-16ボタンによる選択
- 接続したフット・スイッチによる選択:パラメーター・ガイド65ページ
- MIDIプログラム・チェンジを受信して選択:パラメーター・ガイド60ページ,パラメーター・ガイド63ページ,パラメーター・ガイド303ページ

詳しくは以降をご覧ください。

### CATEGORY SELECTボタンと▲▼ボタンによる選択

1. MODE PROGボタンを押します。(LED点灯)  
Programモードに入り、PROG PLAYページを表示します。



ディスプレイの下側にインデックス・ナンバーとプログラム名が表示されます。

インデックス・ナンバーの左に表示されている“+”は、▲ボタンを押して現在のカテゴリ内でプログラムを選択できることを示しています。ナンバーの左に“-”が表示されているときは、そのカテゴリにはプログラムが1つしかありません。

Note: Global/Mediaモードの“ScrollText”がOnになっているときは、名前などが長くてディスプレイに表示しきれないときに、スクロールして表示します。

2. CATEGORY SELECTボタンを押してプログラムのカテゴリを選びます。

- ALL
- KEYBOARD
- STRINGS / BRASS / WOODWIND
- GUITAR
- BASS & BASS SPLIT
- SYNTH
- LEAD & SOLO SPLIT
- DRUM / Mallet / HITS
- USER



カテゴリは以下の9つの中から選択できます。

カテゴリ	説明
ALL	すべてのカテゴリ
KEYBOARD	アコースティック・ピアノ、E.P、クラビ/ハーブシコード、オルガン系のサウンド
STRINGS/BRASS/WOODWIND	ストリングス、ボーカル、ブラス、ウッド・ウィンド、リード系のサウンド
GUITAR	アコースティック/エレクトリック・ギター系のサウンド
BASS&BASS SPLIT	エレクトリック/アコースティック/シンセ・ベース系のサウンド
SYNTH	ファースト/スロー/モーション・シンセ系のサウンド
LEAD&SOLO SPLIT	シンセ・リード系のサウンド
DRUM/MALLET/HITS	ドラム&パーカッション、ベル、マレット、SFX等のサウンド
USER	ユーザー・カテゴリとして保存したサウンド (工場出荷時は初期化プログラムを収録)

選択しているカテゴリはフロント・パネルのCATEGORYインジケーターで確認できます。

一番初めにカテゴリを選択すると、そのカテゴリの001が表示されます。

3. ▲▼ボタンを押してプログラムを選択します。

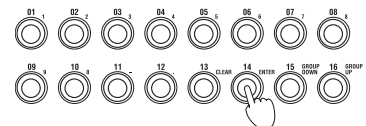


4. 鍵盤を弾いて、選択したプログラムの音色を確認してみましょう。

### CATEGORY SELECTボタンとファンクション01-16ボタンによる選択

#### 数値を入力してプログラムを選択する

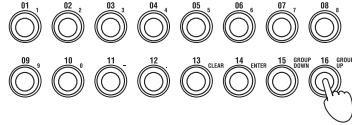
1. CATEGORY SELECTボタンを押してプログラムのカテゴリを選びます。
2. フロント・パネルのNUM LOCKボタンを押してナムロックをオン(LED点灯)にします。
3. ファンクション01(1)-10(0)ボタンで数値を入力し、14(ENTER)ボタンを押します。カテゴリの中の、指定したインデックス・ナンバーのプログラムに切り替わります。



#### プログラムを16個単位で選択する

1. CATEGORY SELECTボタンを押してプログラムのカテゴリを選びます。
2. フロント・パネルのPLAY/MUTE、NUM LOCK、GRID SEQの各ボタンがすべてオフの状態(LED消灯)にします。
3. ファンクション01-16ボタンでカテゴリ内のインデックス・ナンバー1~16のプログラムを選択できます。

4. カテゴリーの17以降のプログラムを選択したい場合は、NUM LOCKボタンを押してナムロック・オン(LED点灯)にしてから16 (GROUP UP)ボタンを押します。



5. NUM LOCKボタンを押してナムロックをオフ(LED消灯)にします。
6. 01-16ボタンでカテゴリー内の17~32のプログラムを選択できます。  
NUM LOCK ボタンをオンにし15 (GROUP DOWN)または16(GROUP UP)ボタンを押すたびに17~32、33~48、49~64……と、01-16ボタンで選択できるインデックス・ナンバーが切り替わります。

### プログラム・メモリーの概要

工場出荷時のmicroSTATIONには、480のプリロード・プログラムとGM2に準拠した256プログラムと9ドラムス・プログラムが、プログラム・メモリーに次表のように収録されています。


PROG PLAYで、ナムロックをオンにして14(ENTER)ボタンを押すと、ディスプレイ上段の右側に、バンクとナンバーが表示されます。

#### プログラム・メモリー

Bank	Prog No.	説明	
A...D	000...127 D:000...095	プリロード・プログラム	工場出荷時に収められているこれらのプログラムは、さまざまなマルチサンプル、エフェクト、アルペジエーターなどを使用しています。
D	096...127	イニシャル・プログラム	初期化プログラム。ユーザー用
G (GM)	001...128	GM2キャピタル・プログラム	GM2の音色配列に準拠した256プログラム、9ドラムス・プログラムです。このバンクのプログラムは読み出し専用です。
1...9 (g(1)... g(9))	001...128	GM2パリエーション・プログラム	バンクGMは128プログラム、バンクg(1)~g(9)では128プログラム、g(d)では9プログラムです。これらのバンクには、ライト(保存)することはできません。
d (g(d))	001...128	GM2ドラムス・プログラム	

microSTATIONでは、プログラムの選択にはカテゴリーごとのインデックス・ナンバーが使用されます。また、プログラムにあらかじめ登録されているカテゴリー、またはプログラム・ライト時に指定したカテゴリーが使用されます。

表中のバンクとナンバー(Bank, Prog No.)は、プログラム・ライト時のライト先の指定や、コピー・コマンド実行時のコピー先の指定などで使用します。

-  microSTATION本体で、上記のバンクとナンバーを指定してプログラムを選択することはできません。

### AUDITION機能

プログラムでは、AUDITIONボタンによってリフやフレーズを演奏させるオーディション機能が使用できます。REALTIME CONTROLSのノブ1の下にあるAUDITIONボタンを押して左側にあるLEDを点灯させると、そのプログラムに適したリフ(フレーズ)が自動的に演奏されます。



### コントローラーを使った演奏

ジョイスティック、リアルタイム・コントロールを使用した演奏方法についてはp.9「コントローラーの使用法」をご覧ください。

### アルペジエーターに合わせて演奏する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバックিং・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを演奏する機能です。

またアルペジエーターは、フロント・パネルのリアルタイム・コントロールのノブを操作することによって、音の長さや強さなどを変化させることができます。

アルペジエーターについては、p.47を参照してください。

# プログラムのエディット

## ボタンとノブを使用した簡易エディット

microSTATIONに収録されているすべてのプログラムはエディットすることができます。

microSTATION本体でプリロード・プログラムをエディットしてオリジナルのプログラムを作ることが可能です。

また、コンピューターにインストールしたmicroSTATION Editor/Plug-In Editorを使用して、初期化されたプログラムからオリジナルのプログラムを作ることでもできます。

しかし、初期化されたプログラムから自分の望むサウンドを作り上げるのはなかなか大変な作業です。まずは自分のイメージに近いプリロード・プログラムを元に、自分の望むサウンドに変えていくことをおすすめします。

microSTATIONのフロント・パネルのリアルタイム・コントロールのノブを使ってエディットしてみましょう。例えば、カットオフ、レゾナンス、リリース・タイム等をエディットすることができます。

### オシレーターの発音/消音を設定する

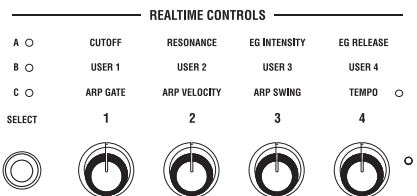
microSTATIONでは、フロント・パネルのPLAY/MUTEボタンとファンクション01、02ボタンを使用して、プログラム・オシレーターの発音/消音を設定します。

1. フロント・パネルのPLAY/MUTEボタンを押してオン(ボタンの左上にあるLEDが点灯)にします。
2. ファンクション01または02ボタンを押すと、それぞれオシレーター1と2の発音/消音が切り替わります。ボタンの上にあるファンクションLEDの1と2が発音/消音の状態を表示します。発音時は点灯、消音時は消灯します。

Note: オシレーターを1つだけ使用したシングル・オシレーターのプログラムでは、オシレーター2はコントロールできません。

### リアルタイム・コントロールでサウンドやエフェクトなどをエディットする

リアルタイム・コントローラーは、SELECTボタンとノブ1~4を操作して、サウンドやエフェクトを変化させたり、アルペジエーターをコントロールします。



1. REALTIME CONTROLS SELECTボタンを押して、リアルタイム・コントローラーの機能をA、BまたはCモードに切り替えます。押すたびにA、B、Cのモードが順番に選ばれ、LEDが点灯します。

Note: REALTIME CONTROLS Aモードと、BモードにCC#70~79をアサインしているとき、ノブ1~4でエディットした音は、プログラム・ライトによっ

て保存できます。また、Cモードでのアルペジエーターに関する設定も保存できます。

2. コントロールしたいノブを回して、音色等を変化させます。以降をご覧ください。

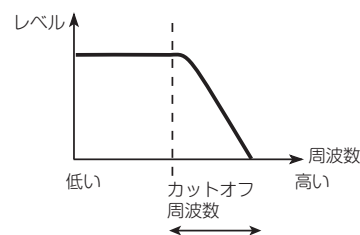
### Aモードのコントロール

Aモードのときに、ノブ1~4を操作すると、以下のコントロール/エディットが可能です。

Note: ノブをセンター位置(時計12時方向)にするとプログラム・パラメーターでの設定値になります。

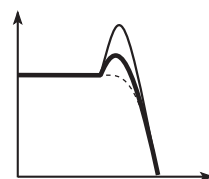
#### [1]ノブ: CUTOFF

フィルターのカットオフ周波数を調節します。カットオフを調節すると、音色の明るさが変化します。



#### [2]ノブ: RESONANCE

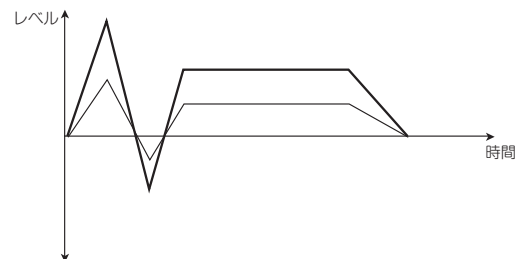
フィルターのレゾナンス・レベルを調節します。フィルター・レゾナンス・レベルを調節すると、レゾナンス・レベルが増減して、音色に独特のクセが付きま



#### [3]ノブ: EG-INTENSITY

フィルターEGインテンシティ(フィルターEGのかかり具合)を調節します。

ノブを操作するとフィルターEGのかかり具合が変化します。通常ノブを左に回すとフィルターEGの効果が浅くなり、右に回すと深くなります。フィルターEGは、フィルターのカットオフ周波数を基準に動作しますので、ノブ1とノブ3の両方の操作によってフィルターによる音色変化をコントロールします。

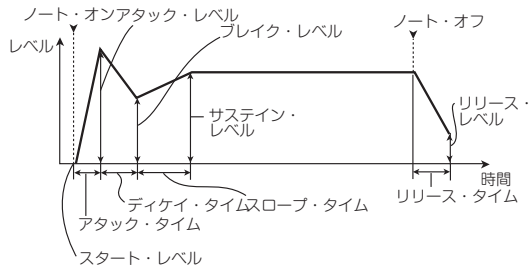


#### [4]ノブ: EG-RELEASE

フィルターとアンプのEGリリース・タイムを調節します。ノート・オフから音が消えるまでの時間を設定します。

ノブを操作するとフィルターEG、アンプEGのリリース・タイムが変化します。通常ノブを左に回すとリリース・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。





例:

1. プログラムの 카테고리: KEYBOARD 042: Nu Digi EP を選びます。  
これはエレクトリック・ピアノのサウンドです。少し音色を変えてみましょう。
2. REALTIME CONTROLS SELECT ボタンを押して A モードを選びます。(LED 点灯)
3. 演奏しながら、ノブ1(フィルター・フリケンシー)をゆっくりと3/4くらいまで右へ回します。  
ピアノの音色がシンセ・スイープのような音になります。
4. 次に、ノブ2(フィルター・レゾナンス)も3/4くらいまで上げます。
5. ノブ2をその位置のままにして、ノブ1を左右に回してみてください。  
レゾナンスを上げると、ワウ・ペダルを通して演奏しているような音になります。

### Bモードのコントロール

音量、ポルタメント・タイム、パンやフィルターとアンプのEG、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。

プリロード・プログラムごとに、効果的な機能がBモードにアサインされています。

### Cモードのコントロール

アルペジエーターの効果をリアルタイムでコントロールします。

詳しい操作方法は50 ページを参照してください。

### ノブを動かしてエディットした内容を保存する

リアルタイム・コントロール・ノブは、演奏中にサウンドを変化させるのに最適です。必要に応じて、フロント・パネルのWRITE ボタンを押して“Write Program”を実行し、エディットしたサウンドを保存します。(参照:p.58「インターナル・メモリーへのライト」)

ただし、リアルタイム・コントロール Bモード時のノブ1~4については、CC#70 ~79 がアサインされているときにのみ、エディットした内容を保存することができます。

内部的には、1つのノブはいくつかのパラメーターを変化させます。プログラムを保存すると、ノブ自体を保存するのではなく、エディットされた個々のパラメーターが保存されます。

プログラムの書き込みが終了すると、以前のエディットされた値が“新しい”保存された値となるので、ノブの値が中央位置に戻ります。

## エディットした設定を戻す

### コンペア

コンペア機能は、エディットしているプログラムのサウンドと、エディット前の(保存されている)サウンドを比較するときに使います。(参照:p.8「COMPARE ボタン - コンペア機能」)

## エディットしたプログラムを保存する

プログラムをエディットしたら必要に応じて保存してください。エディット後に、プログラムを選び直したり、電源をオフにするとエディットした内容は消えてしまいます。(参照:p.58「プログラム、コンビネーションのライト」)

また、SDカード(市販)に、プログラムを保存(セーブ)して管理をすることができます。(参照:p.58「メディアへのセーブ」)



## プログラムを詳細にエディットする

プリロード・プログラムをエディットすることによって、オリジナルのサウンドを作ることができます。

(☞参照:p.58「プログラム、コンビネーションのライト」)

## エディットをはじめる前に

### 音の3要素「音程」「音色」「音量」

音は、「音程」「音色」「音量」という3つの基本的な要素からなります。

microSTATIONでは、これらの要素をコントロールするために、「ピッチ」「フィルター」「アンプ(アンプリファイア)」という各セクションを持ちます。

音程を変えるには「ピッチ」を、音色を変えるには「フィルター」を、音量を変えるには「アンプ」をそれぞれ設定していきます。

「ピッチ」はPROG EDIT: OSC1 と OSC2 で、「フィルター」と「アンプ」はPROG EDIT Filter/Ampグループで設定します。

### EG、LFO、コントローラー

その他にも、音は、時間の経過、音域、演奏表現などによって、さまざまに変化します。

それらをコントロールするのが、EG(エンベロープ・ジェネレーター)、LFO(ロー・フリクエンシー・オシレーター)やジョイスティックなどのモジュレーターやコントローラーです。これらのモジュレーターやコントローラーで基本的なプログラムに変化を与えることができます。

図「プログラムの構成」をご覧ください。Oscillator/Pitch → Filter → Ampという信号の流れが確認できます。それにEGやLFOなどの関わり方が確認できます。

プログラムは、図に示すように、OSC1/2、エフェクト、アルペジエーター等で構成されています。

## OSC 1/2

OSC 1 は、Oscillator/Pitch、Filter、Amp、EG、LFO 等で構成されています。microSTATIONにはOSC 1とOSC 2があり、これらを組み合わせることによって、より複雑なプログラムを作ることができます。

Note: Pitch EGはOSC1とOSC2で共用です。

## エフェクト

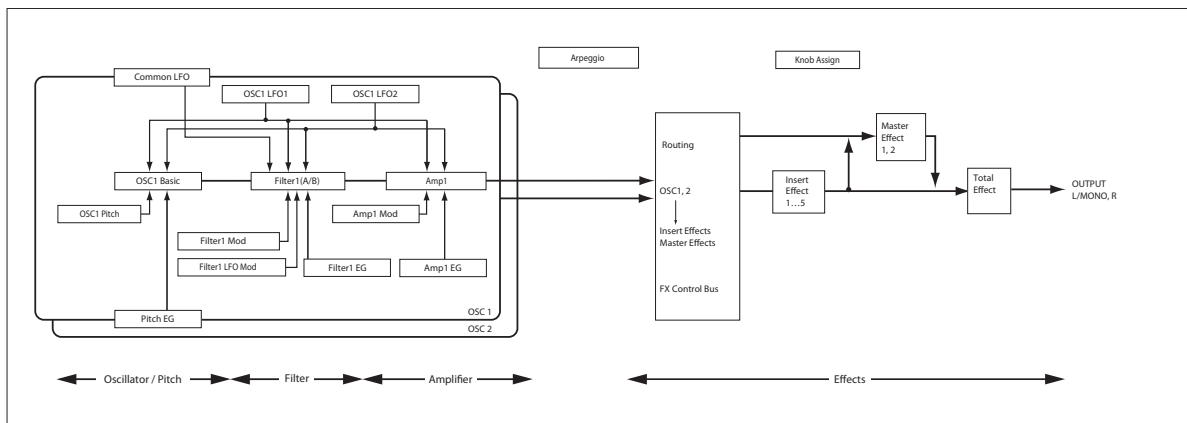
OSC 1/2の出力は、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトへ送られます。ルーティングをコントロールするミキサー部で、自由に送り先を決めることができます。

エフェクトは、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のトータル・エフェクトを使用することができます。

## アルペジエーター

プログラムは1つのアルペジエーターを使用することができます。アルペジオ・パターンの選択、展開する音域や、アルペジエーターが動作するノート(鍵盤)の範囲や、ペロシティの範囲を設定します。

プログラムの構成



## エディット・ページの概要

PROG PLAYページは、プログラムを選択して演奏します。また、リアルタイム・コントロールのノブを使用して簡易エディットをしたり、アルペジエーターの設定を調整したりします。PROG EDITのページでは、サウンドをさらにエディットすることができます。以下のグループに分かれています。

グループ	概要
OSC Common	ポリフォニックまたはモノフォニックの設定。ピッチ・ストレッチ、ホールド、リバースの設定。
Filter/Amp	フィルターのカットオフ周波数、レゾナンス、フィルターEGインテンシティ、アンプ・ヘロシティ・インテンシティの設定。
Filter/Amp EG	フィルター、アンプのエンベロープの設定。
Filter EG	フィルターEGのエンベロープの設定。
Amp EG	アンプEGのエンベロープの設定。
Pitch EG/LFO	ピッチEGのエンベロープの設定。
LFO	LFOの設定
OSC1, OSC2	オシレーター1と2の設定。
Audition Riff	オーディション・リフの設定。
Knob Assign	リアルタイム・コントロールBモード選択時のノブ1~4への機能のアサイン。
Tempo	アルペジエーターの演奏テンポの設定。
ARP Setup	アルペジエーターの設定。
FX Routing	エフェクト・ルーティングの設定。
IFX 1~5	インサート・エフェクトの設定。
MXF 1,2	マスター・エフェクトの設定。
TFX	トータル・エフェクトの設定。
Master Vol	マスター・ボリュームの設定。
Command	コマンド
Write Program	プログラムのライト。
External Setup	エクスターナル・セットアップの確認。

各モードとページへのアクセス方法については、「基本的な操作方法」(p.7)を参照してください。

## オシレーターの基本設定

### ポリフォニック/モノフォニックでの発音

ポリフォニック(Poly)、モノフォニック(Mono)のどちらで発音するのかをPROG EDIT: OSC Commonの“VoiceMode”で設定します。

```
<OSC Common
VoiceMode*Poly
```

**Poly**にすると、複数の鍵盤を同時に押さえて和音を弾くことができます。

**Mono**にすると、複数の鍵盤を同時に押さえても1音のみが発音します。

通常、Polyにしますが、アナログ・シンセサイザー系のベースやシンセ・リード系の音色で演奏するときは、Monoにすると効果的です。

Poly、Monoを切り替えて演奏し、その効果を確認してください。

### ピッチをコントロールする

オシレーターのピッチ(音程)変化を調節します。ピッチEGやLFOなどによって、時間の経過とともにピッチを変化させます。

#### 鍵盤の位置でピッチを変化させる(ピッチ・スロープ)

ピアノやオルガンなどの鍵盤楽器は、右側の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、左側を弾くほどピッチが低くなります。

PROG EDIT: OSC1またはOSC2の“PtchSlope”で設定します。

```
<OSC1
PtchSlope*+1.0
```

+の値に設定すると、右側の鍵盤を弾くほどピッチが高くなります。-の値に設定すると、右側の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。通常は、+1.0に設定します。

#### ピッチ・ベンド

PROG EDIT: OSC1またはOSC2の“Pitch JS+X”と“Pitch JS-X”の設定は、MIDIピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき、あるいはジョイスティックを左右に動かしたときに変わるピッチ・チェンジ(半音単位で)の量を設定します。

```
<OSC1
Pitch JS+X*+02
```

+12の設定はピッチを最大1オクターブ上げるようにコントロールでき、-12の設定では最大1オクターブ下げるようにコントロールできます。

#### ビブラートをかける

LFOを使用してビブラートを作ることができます。

PROG EDIT: Pitch EG/LFOの“LFO1 Int”は、LFO1がピッチにかかる効果の深さを設定します。

```
<Pitch EG/LFO
LFO1 Int *+00
```

#### Portamento(ポルタメント)

ポルタメントは、前のピッチと次のピッチの移行をなめらかにし、スムーズなピッチ・チェンジを行います。

PROG EDIT: OSC1(またはOSC2)の“Portamento”でポルタメントのオン/オフを設定し、“PortaTime”でピッチが変化する時間をコントロールします。

```
<OSC1
Portamento*On
```

値が大きくなるに従って、ピッチ・チェンジが長い時間をかけて行われます。値が“000”のときはポルタメントがかかりません。

## LFOとエンベロープ(EG)を設定する

### LFOを設定する

各オシレーターには2つのLFO(LFO1、LFO2)があります。また、2つのオシレーターで共通で使用できる1つのコモンLFOがあります。LFO1とLFO2は各ボイスに個別のものですが、コモンLFOはプログラムのすべてのボイスで共有します。これはすべてのボイスに対して、同一のLFOによる効果を得たいときに役に立ちます。

これらLFOを使用して、以下のような多くのプログラム・パラメーターを変化させることができます。

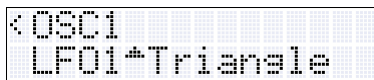
- ピッチ(ビブラート)
- フィルター(ワウ・エフェクト)
- ボリューム(オート・トレモロ)
- パン(オート・パン)

LFOは上記の他にも、多くのパラメーターを変化させることができます。

### 基本的なLFO設定

ここでは、オシレーター1のLFO1を設定します。

1. PROG EDIT: OSC1の“LFO1”を選びます。



2. LFO1の波形を順番に選びます。  
数多くの波形があり、それぞれに適した使い方があります。  
**Triangle**と**Sine**は、ビブラート、トレモロ、パン、フィルター・ワウ・エフェクト用の典型的なLFOシェープです。

**Square**は、ゲート・フィルターや音量変化用に適し、ピッチを変化させるとサイレン音のような効果になります。

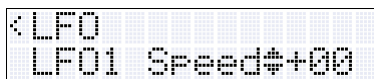
**Guitar**は、ギターのリブート用として設計されたもので、基本値から上方向にだけ変化します。

**Saw**と**ExpSawDown**は、リズムカルなフィルターや音量変化用に適しています。

**Rnd1(S/H)**は、レゾナント・フィルターの变化に適した、典型的なサンプル・ホールドの効果を作ります。

3. 各波形を確認した後は、Triangleに設定してください。

4. PROG EDIT: LFOの“LFO1 Speed”を選びます。



5. LFO1のスピードを調整します。
6. “LFO1 Fade”と“LFO1 Delay”の設定で、ノート・オン直後どのようにLFO1がかかるかをコントロールします。

LFOについての詳細は、パラメーター・ガイド6ページを参照してください。

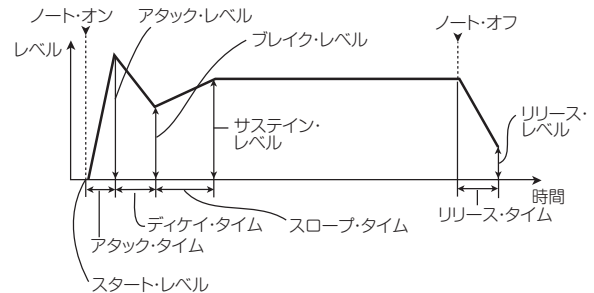
これらのパラメーターはLFO自体の動きをコントロールします。LFOで実際のサウンドに効果をかけるには、以下のパラメーターを設定します。

- Pitch EG/LFO: LFO1Int
- OSC1/OSC2: FltLFO1toA~FltLFO2toB, AmpLFO1Int~AmpLFO2Int, P.LFO1 AMS Int, P.LFO2 AMS Int

## EG (Envelope Generator)

EGは、指定した時間をかけてあるレベルへ移行させ、また別に指定した時間をかけて別のレベルへ移行させることによって、モジュレーション信号を作ります。

プログラムには、ピッチ、フィルター、アンプ用に3つのEGがあります。これらはそれぞれ音程、音色、それと音量を時間的に変化させます。



## フィルターを調整する

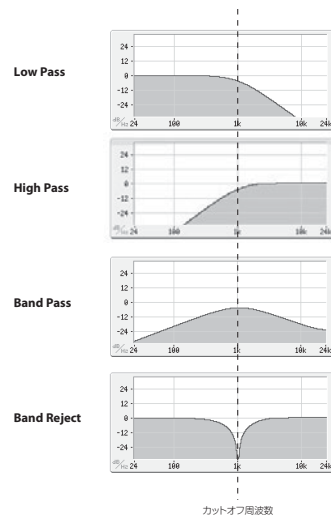
フィルターは、サウンドの特定の周波数帯域を強調したり減衰させたりします。

サウンドの音質は、フィルター設定に大きく影響されます。

### フィルターを調整する

#### Cutoff (カットオフ周波数)

フィルターは、設定したカットオフ周波数よりも高域、または低域をカットしたり、特定の帯域をカットします。使用するフィルターによって効果が異なります。

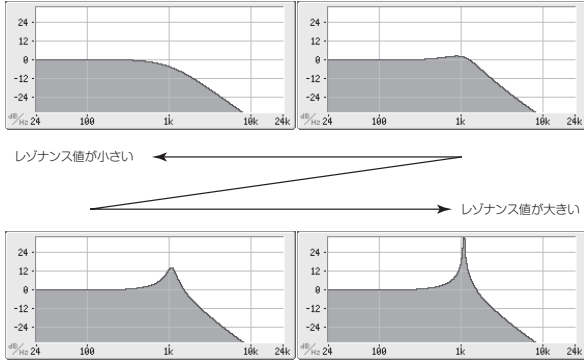


## Resonance(レゾナンス)

レゾナンスは、下図のように、カットオフ周波数付近の周波数を強調します。

これを0に設定すると強調はされず、カットオフ以降の周波数はなだらかに減衰します。

中程度の設定では、レゾナンスはフィルターの音色を変え、鼻にかかったようなサウンド、あるいはより過激なサウンドになります。非常に高い設定では、レゾナンスは個別の口笛のように聞こえます。



## フィルターにモジュレーションをかける

フィルターのカットオフ周波数にフィルターEG、LFOでモジュレーションをかけることができます。これはサウンドの音質に豊かな変化を与える方法です。

### フィルターEG

フィルターEGによるフィルターへのモジュレーションの深さは、PROG EDIT: Filter/Ampの“Flt EG Int”で設定します。エンベロープはPROG EDIT: Filter EGで調整します。

```
<Filter/Amp
Flt EG Int*+00
```

### LFOモジュレーション

フィルターはLFO1、LFO2でモジュレーションをかけることができます。LFOでのフィルターのモジュレーションは、ピンチングなオート・ワウの効果を作り出します。

PROG EDIT: OSC1(またはOSC2)の“FltLFO1toA”、“FltLFO1toB”、“FltLFO2toA”、“FltLFO2toB”はLFOによって音質をどの程度変えるかを設定します。

```
<OSC1
FltLFO1toA*+00
```

## アンプを調整する

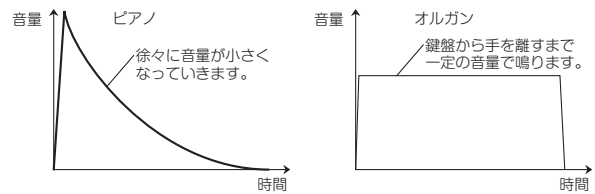
Amp(アンプ)セクションでは、Amp EG、LFO1/2などを使って音量をコントロールします。

### アンプとは?

楽器などの音には、それぞれ特有な音量の形があります。

例えば、ピアノの音量は、鍵盤を押さえると同時に大きくなり、徐々に小さくなっていきます。オルガンの音量は、鍵盤を押さえてから離すまで一定です。

また、バイオリンや管楽器などの音量は、奏法(弓を引く強弱、息を吹き込む量の多少)によって変わります。



## Amp Modulation (アンプ・モジュレーション)

以下のモジュレーション・ソースを使用してアンプの音量を変化させます。

### LFO1/2

LFOによる音量変化(トレモロ効果)を設定します。

LFOで音量を変化させる値は、PROG EDIT: OSC1(またはOSC2)の“AmpLFO1Int”と“AmpLFO2 Int”で設定します。

```
<OSC1
AmpLFO1Int*+00
```

### ベロシティ

ほとんどのプログラムは、鍵盤を弱く弾くと音量が下がり、強く弾くと音量が上がります。このようなベロシティによる音量のコントロールはPROG EDIT: Filter/Ampの“AmpVel Int”で設定します。

```
<Filter/Amp
AmpVel Int*+00
```

通常はアンプ・モジュレーションの値は+の値に設定します。この数値を上げると、弱く弾いたときと強く弾いたときの音量差が大きくなります。

## Amp EG(アンプEG)

Amp EGは、オシレーターの音量に時間による変化を与えます。楽器などの音には、それぞれ特有な音量カーブ(Amp EG)があります。これは、その楽器を認識するために大変重要な部分といえます。

また、発想を変えて、ある楽器のAmp EGを他の楽器のAmp EGに使用すると、面白い独特なサウンドが得られます。例えば、ストリングスのAmp EGをオルガンのマルチサンプルに使用するなどです。

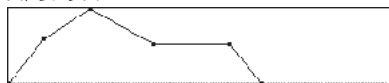
ピアノ



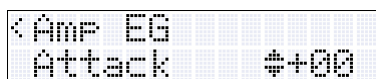
オルガン



ストリングス



アンプEGのエンベロープはPROG EDIT: Amp EGで調整します。



## アルペジエーター

プログラムで使用するアルペジエーターをエディットします。4種類のプリセット・パターンまたは640種類のユーザー・パターンから選ぶことができます。アルペジエーターについては、p.50を参照してください。

## エフェクト

エフェクトについては、「エフェクトの設定」(p.45)を参照してください。

## インサート・エフェクト

インサート・エフェクトは、PROG EDIT: IFX1~IFX5で設定します。

各オシレーターやプログラム全体の出力を、インサート・エフェクトへ送ります。ディストーションやコンプレッサー、イコライザー、ワウなどのエフェクト・タイプが使用できます。

## マスター・エフェクト

マスター・エフェクトは、PROG EDIT: MFXで設定します。コーラス、リバーブ、ディレイのようなエフェクトが最も適しています。

“Send1”や“Send2”を介して各オシレーターやプログラム全体、またはインサート・エフェクト通過後に2つのマスター・エフェクトへ送ることができ、どのエフェクト・タイプでも使用できます。

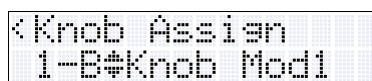
## トータル・エフェクト

トータル・エフェクトは、PROG EDIT: TFXで設定します。コンプレッサー、リミッター、EQのような全体をミックスするようなエフェクトが適しています。

## ノブへ機能をアサインする

各プログラムでは、PROG EDIT: Knob Assignでリアルタイム・コントロールBモード選択時のノブ1~4の機能が設定できます。

1. PROG PLAYで▶ボタンを押してPROG EDITに入ります。
2. ▲▼ボタンを押して“Knob Assign”を表示し▶ボタンを押します。
3. ▶ボタンを押してノブ1を選びます。



4. ▲▼ボタンでノブ1でコントロールする機能を選択します。
5. ◀ボタンを押してノブの選択画面に戻ります。
6. ▲▼ボタンと▶ボタンで他のノブを選び、ノブ1と同様に機能を選択します。  
上記の方法でノブ1からノブ4まで機能を設定します。そして、PROG PLAYに戻り、リアルタイム・コントロールBモードを選択し、演奏しながら各ノブを操作してみましょう。

## プログラムを自動でSequencerモードにインポートする

Auto Song Setup(オート・ソング・セットアップ)機能は、自動的に現在のプログラムの設定をソングに反映させます。

プログラムの設定を瞬時にソングにセットアップし、START/STOPボタンを押すだけでレコーディングを開始できます。プログラムでのアルペジエーターを使った演奏とソング制作をシームレスに統合し、演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

(☞参照:p.43「オート・ソング・セットアップ機能」)  
(☞参照:PG p.30「Tips: Auto Song Setup」)



# コンビネーションの演奏とエディット

## microSTATIONのコンビネーションについて

コンビネーションは、複数(最大16)のプログラムをスプリットやレイヤー設定して組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑なサウンドを作り出すことができます。Combinationモードで演奏およびエディットします。

ここではCombinationモードでのパネル・ボタンの使い方や基本的なエディット方法など、コンビネーションの基本的な使用方法について説明します。

## コンビネーションの演奏

### コンビネーションの選択

コンビネーションの選択方法は次のとおりです。

- ・ CATEGORY SELECT ボタンと▲▼ボタンまたはファンクション01-16ボタンによる選択
- ・ 接続したフット・スイッチによる選択:PG p.65
- ・ MIDIプログラム・チェンジを受信して選択:PG p.145、PG p.60、PG p.63、PG p.303

詳しくは以降をご覧ください。

### CATEGORY SELECT ボタンと ▲▼ボタンによる選択

1. MODE COMBI ボタンを押します。(LED点灯)  
Combinationモードに入り、COMBI PLAY ページを表示します。

ディスプレイの下側にインデックス・ナンバーとコンビネーション名が表示されます。

インデックス・ナンバーの左に表示されている“”は、▲ボタンを押して現在のカテゴリ内でコンビネーションを選択できることを示しています。ナンバーの左に“-”が表示されているときは、そのカテゴリにはコンビネーションが1つしかありません。

Note: Global/Mediaモードの“ScrollText”がOnになっているときは、名前などが長くてディスプレイに表示しきれないときに、スクロールして表示します。

2. CATEGORY SELECT ボタンを押してコンビネーションのカテゴリを選びます。  
カテゴリは以下の9つの中から選択できます。

カテゴリ	説明
ALL	すべてのカテゴリ
KEYBOARD	アコースティック・ピアノ、E.P、クラビ/ハープシコード、オルガン系のサウンド
STRINGS/ BRASS/ WOODWIND	ストリングス、ボーカル、ブラス、ウッド・ウインド、リード系のサウンド
GUITAR	アコースティック/エレКТリック・ギター系のサウンド
BASS&BASS SPLIT	ベースおよびベース・スプリット・サウンド

カテゴリ	説明
SYNTH	ファースト/スロー/モーション・シンセ系のサウンド
LEAD&SOLO SPLIT	シンセ・リード系やソロ・スプリット・サウンド
DRUM/MALLET/ HITS	ドラム&パーカッション、ベル、マレット、SFX等のサウンド
USER	ユーザー・カテゴリとして保存したサウンド(工場出荷時は初期化コンビネーションを収録)

選択しているカテゴリは、フロント・パネルの CATEGORY インジケーターで確認できます。

一番最初にカテゴリを選択すると、そのカテゴリの001が表示されます。

3. ▲▼ボタンを押してコンビネーションを選択します。
4. 鍵盤を弾いて、選択したコンビネーションの音色を確認してみましょう。

### CATEGORY SELECT ボタンと ファンクション01-16ボタンによる選択

プログラムと同様にCATEGORY SELECT ボタンとファンクション01-16ボタンを使ってコンビネーションを選択できます。

(☞参照:p.15「CATEGORY SELECT ボタンと ファンクション01-16ボタンによる選択」)

### コンビネーション・メモリーの概要

工場出荷時のmicroSTATIONは、384のプリロード・コンビネーションが、コンビネーション・メモリーに次表のように2つのバンクに分けて収録されています。

COMBI PLAYで、ナムロックをオンにして14(ENTER)ボタンを押すと、ディスプレイ上段の右側に、バンクとナンバーが表示されます。

### コンビネーション・メモリー

Bank	Combi. No.	説明
A,B	000...127	プリロード・コンビネーション
C	000...127	初期化コンビネーション、ユーザー用

microSTATIONでは、コンビネーションの選択にはカテゴリごとのインデックス・ナンバーが使用されます。また、コンビネーションにあらかじめ登録されているカテゴリ、またはコンビネーション・ライト時に指定したカテゴリが使用されます。

表中のバンクとナンバー(Bank、Combi No.)は、コンビネーション・ライト時のライト先の指定や、コピー・コマンド実行時のコピー先の指定などで使用します。

microSTATION本体で、上記のバンクとナンバーを指定してコンビネーションを選択することはできません。

## アルペジエーターに合わせて演奏する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバックング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に演奏する機能です。

Combinationモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作できるデュアル・アルペジエーター構成となっています。ドラムス・プログラム、ベース・プログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたり、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えたり、さまざまなパフォーマンスも可能です。

またアルペジエーターは、リアルタイム・コントロールCモード選択時のノブの操作によって音の長さや強さなどを変化させることが可能です。

アルペジエーターについては、p.50を参照してください。

## コントローラーを使用してサウンドを変化させる

microSTATIONはジョイスティック、リアルタイム・コントロール・ノブによるサウンドを簡単に变化させるコントローラーを装備しています。

詳しくは、「コントローラーの使用法」(p.9)を参照してください。

## コンビネーションの簡易エディット

microSTATIONに収録されているすべてのコンビネーションはエディットすることができます。

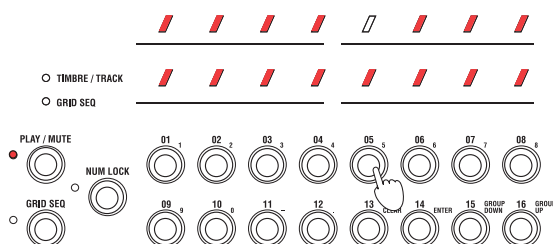
プリロード・コンビネーションを元にエディットしていくことも、初期化されたコンビネーションから作ることもできます。

詳細なエディットが可能な各ページへ移らなくても、REALTIME CONTROLSのボタンやノブを使えば、COMBI PLAYページだけでも効果的なエディットが可能です。

## ティンバーのプレイ/ミュートを設定する

フロント・パネルのPLAY/MUTEボタンとファンクション01-16ボタンでティンバーの発音/消音を設定できます。

1. フロント・パネルのPLAY/MUTEボタンを押してオン(LED点灯)にします。  
ファンクション01-16 LEDにティンバー1~16の発音/消音の状態が表示されます。点灯でプレイ、消灯でミュートを示します。  
ファンクション01-16ボタンがティンバー1~16に対応します。




2. ファンクション01-16ボタンを押してLEDの点灯/消灯を切り替えると、ティンバーの発音/消音が切り替わります。

## ノブを使用した簡易エディット

プログラムと同様にリアルタイム・コントロール・ノブによって、さまざまなエディットが可能です。

例えば、カットオフやレゾナンスを変化させることができます。また、エフェクトのかかり具合を変えたり、アルペジエーターによるアルペジオを変化させることができます。(参照:p.9「リアルタイム・コントロール」)

 リアルタイム・コントロールでエディットした内容は保存できません。

## エディットしたコンビネーションを保存する

コンビネーションをエディットしたら必要に応じて保存してください。エディット後に、コンビネーションを選び直したり、電源をオフにするとエディットした内容は消えてしまいます。(参照:p.58「プログラム、コンビネーションのライト」)

また、SDカード(市販)に、コンビネーションを保存(セーブ)して管理をすることができます。(参照:p.60「メモリー・プロテクト」)



## コンビネーションをエディットする

プリロード・コンビネーションをエディットする、あるいは初期化されたコンビネーションをエディットすることによって、オリジナルなサウンドを作ることができます。エディットしたこれらのコンビネーションは、保存(ライト)することができます。

Note: Programモードでエディット途中のプログラムがコンビネーションで使用されているときは、そのプログラムはエディットされているサウンドで発音します。

### エディット・ページの概要

COMBI PLAYページで▶ボタンを押すとCOMBI EDITへ入ります。COMBI EDITページでは、サウンドを詳細にエディットすることができます。

以下のグループに分かれています。

グループ	概要
Timbres	ティンバー・パラメーター、エフェクト・ルーティングの設定、アルペジエーターのティンバーへのアサイン。
Knob Assign	リアルタイム・コントロールBモード選択時のノブ1~4への機能のアサイン。
Tempo	アルペジエーターの演奏テンポの設定。
ARP	アルペジエーターの設定。
IFX 1 - IFX5	インサート・エフェクトの設定。
MFx1, MFx2	マスター・エフェクトの設定。
TFx	トータル・エフェクトの設定。
MasterVol	マスター・ボリュームの設定。
Command	コマンド
Write Combi	コンビネーションのライト。
External Setup	エクスターナル・セットアップの確認。

各モードとページへのアクセス方法については、「基本的な操作方法」(p.7)を参照してください。

## エディット手順のアドバイス

まず、各ティンバーで使用するプログラムを選択し、次に選択した各プログラムが発音する範囲(レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチなど)を指定します。

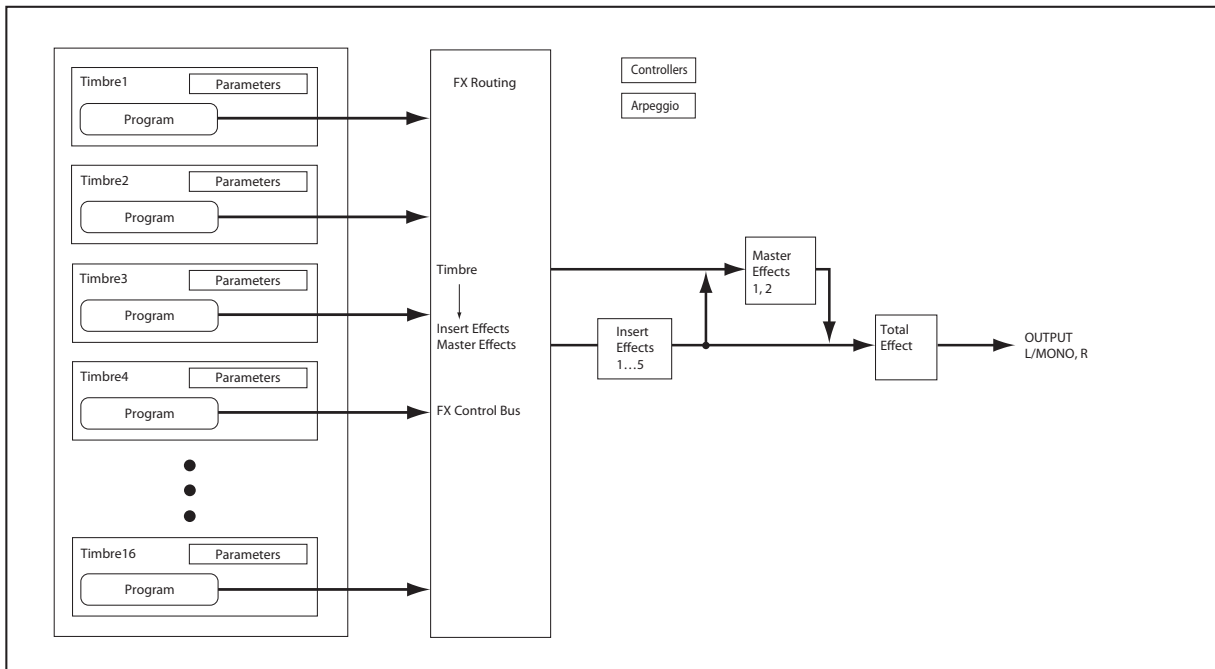
その後、それぞれのティンバーの音量を調整し、その他のティンバー・パラメーターを設定します。

サウンドを仕上げるには、インサート・エフェクト、マスターとトータル・エフェクトを設定します。エフェクトは、Programモードでの設定は使用されません。コンビネーションで独自に設定します。

さらに、アルペジエーターやコントローラーを設定します。

Note: プログラムのエフェクトやアルペジエーターの設定をコピーする機能を使用できます。(参照:PG p.27[Command])

### コンビネーションの構造と関連ページ



## ティンバーのプログラムを変更する

ティンバー1～16に割り当てられたプログラムを選び直すだけでも、コンビネーションのサウンドは大きく変化します。

1. COMBI EDIT: Timbres-Timbre01を表示し▶ボタンを押します。

Timbre01の初めのページでは、ティンバー1で使用するプログラムを選択します。("Program Select")

もう一度▶ボタンを押してインデックス・ナンバーの左側に



2. 次のいずれかの方法でティンバーのプログラムを選びます。

- CATEGORY SELECTボタンでカテゴリーを指定し▲▼ボタンでインデックス・ナンバーを選択します。
- CATEGORY SELECTボタンでカテゴリーを指定し、NUM LOCKをオンにしてファンクション01-16ボタンでインデックス・ナンバーを入力します。

Note: 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを受信してプログラムを切り替えることもできます。(☞PG p.304)

3. 他のティンバーを設定します。フロント・パネルのPLAY/MUTEとNUM LOCKのLEDが消灯していることを確認し、ファンクション01-16ボタンでティンバーを選びます。ここでは、02ボタンを押してティンバー2を選びます。
4. 手順2と同様に、ティンバー2のプログラムを選択します。

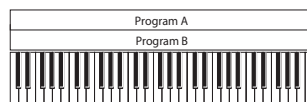
## レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

コンビネーションでは、鍵盤の位置やベロシティの強さで、発音させるプログラムを変えることができます。

ティンバーに割り当てたプログラムの発音方法には、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチという3タイプがあります。コンビネーションは、これらのいずれかのタイプ、または組み合わせで設定します。

### Layer(レイヤー)

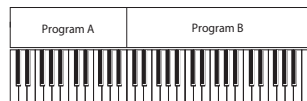
レイヤーでは、ノートを演奏すると、2つ以上のプログラムが同時に発音します。



Layer(レイヤー):  
複数のプログラムを同時に重ねて演奏します。

### Split(スプリット)

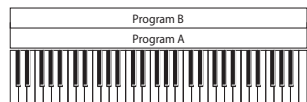
スプリットでは、異なる鍵盤領域で異なるプログラムを発音します。



Split(スプリット):  
音域(鍵盤の位置)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

### Velocity Switch(ベロシティ・スイッチ)

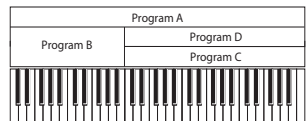
ベロシティ・スイッチは、ベロシティ(ノートを弾いた強さ)で発音するプログラムが変わります。



強 ↑ キー・タッチの強さ  
弱 ↓

Velocity Switch(ベロシティ・スイッチ):  
キー・タッチの強さ(ベロシティ)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

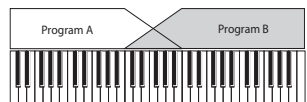
microSTATIONでは、最大16ティンバーのそれぞれに異なるプログラムを割り当てることができ、上記の方法を組み合わせるさらに複雑な設定をすることができます。



強 ↑ キー・タッチの強さ  
弱 ↓

組み合わせ例:  
BとCは、スプリット設定。  
ロー・キーでは、AとBのレイヤー。  
ハイ・キーでは、CとDがベロシティで切り替わりAとレイヤー。

さらに、キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンのスロープを設定して、音量が徐々に減少するようにすることもできます。これにより、スプリットをキーボード・クロスフェードにしたり、ベロシティ・スイッチをベロシティ・クロスフェードにしたりできます。

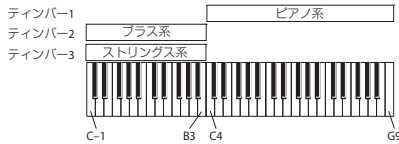


Keyboard X-Fade  
(キーボード・クロスフェード):  
低いキーから高いキーへ弾いていくとAの音量はフェード・アウト、Bの音量はフェード・インします。

## キー・スプリットとレイヤーを設定する

### スプリット&レイヤー

下図のようなスプリットとレイヤーを組み合わせたコンビネーションを作ってみましょう。



1. ティンバー1にピアノ系のプログラムを、ティンバー2にブラス系のプログラムを、そしてティンバー3にストリングス系のプログラムを選択します。  
(☞参照:p.27「ティンバーのプログラムを変更する」)
2. COMBI EDIT: Timbres-Timbre01の“Status”を選びます。

```
<T01
Status #INT
```

3. ティンバー1の“Status”をINTにします。
4. ティンバー2と3の“Status”も同様にINTにします  
ファンクション02または03ボタンでティンバーを切り替えて、パラメーターを設定できます。
5. 各ティンバーのMIDIチャンネルを設定します。COMBI EDIT: Timbres-Timbre01の“MIDI Ch.”を選びます。

```
<T01
MIDI Ch. #Gch
```

6. ティンバー1～3の“MIDI Ch.”をGch(グローバルMIDIチャンネル)に設定します。  
同様にファンクション02または03ボタンでティンバーを切り替えて設定します。
7. ティンバーのキー・ゾーン(鍵盤を弾いたときのティンバーの発音範囲)を設定します。COMBI EDIT: Timbres-Timbre01, Key Zoneの“Top”を選択します。
8. ティンバー1の“Top”をG9に、“Bottom”をC4に設定します。  
ノート値は、フロント・パネルのKEYボタンを押しながら鍵盤を押すことによって入力することができます。

```
<T01/Key Zone
Top #G9
```

```
<T01/Key Zone
Bottom #C4
```

9. ティンバー2とティンバー3の“Top”をB3に、“Bottom”をC-1に設定します。  
ファンクション02または03ボタンでティンバーを切り替えて、パラメーターを設定します。  
C4から上の鍵盤を弾くとティンバー1のみが発音します。  
B3から下の鍵盤を弾くとティンバー2と3が発音します。

### キー・ゾーン・スロープ

サウンドが急激に変化するハード・スプリットの他に、Slope(スロープ)パラメーターを使用して、サウンドが徐々にフェード・イン、フェード・アウトするように設定できます。

上の例を元に変更を加えます。

1. ティンバー1の“Bottom”をG3に、ティンバー2の“Top”をG4に設定して、2つのティンバーが重なり合うようにします。
2. ティンバー1の“Btm Slope”を12に、ティンバー2の“Top Slope”を12に設定します。  
サウンドが急激に切り替わらず、徐々に変わっていきます。

```
<T01/Key Zone
Btm Slope #12
```

```
<T01/Key Zone
Top Slope #12
```

### ベロシティ・スイッチを設定する

次に、下図のような、シンプルでベロシティ・スイッチのコンビネーションを作ってみましょう。



1. ティンバー1にブラス系のプログラムを、ティンバー2にストリングス系のプログラムを選択します。(☞参照:p.27「ティンバーのプログラムを変更する」)
2. ティンバー1と2の“Status”をINTに、“MIDI Ch.”をGch(グローバルMIDIチャンネル)に設定します。(☞「スプリット&レイヤー」の手順2～5)
3. COMBI EDIT: Timbres-Timbre01, Vel Zoneの“Top”を表示します。
4. ティンバー1の“Top”を127に、“Bottom”を64に設定します。  
ベロシティ値は、フロント・パネルのKEYボタンを押しながら鍵盤を押すことによって入力することができます。

```
<T01/Vel Zone
Top #127
```

```
<T01/Vel Zone
Bottom #064
```

5. ティンバー2の“Top”を63に、“Bottom”を1に設定します。

### ベロシティ・ゾーン・スロープ

上述のキー・ゾーン・スロープと同様に、ハード・スイッチではなく、ベロシティ・レンジでサウンドを徐々にフェード・イン、フェード・アウトするように設定できます。

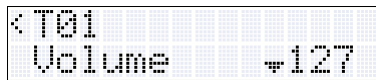
上の例を元に変更を加えます。

1. 2つのティンバーのベロシティ・ゾーンを部分的に重なるように設定します。
2. “Top Slope”と“Btm Slope”を設定して、ベロシティ値が63と64の間でサウンドが急激に変わるのではなく、徐々に変わるように設定します。

## パラメーターを調整する

### 各ティンバーの音量を調節する

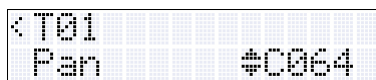
COMBI EDIT: Timbres-Timbre01～Timbre16の“Volume”で各ティンバーのボリュームを調整します。



ティンバーの切り替えにはファンクション01-16ボタンが使用できます。

### 各ティンバーのパンを調節する

COMBI EDIT: Timbres-Timbre01～Timbre16の“Pan”で各ティンバーのパンを調整します。



ティンバーのパンはプログラムのパン設定と相互に作用します。値が064とき、プログラムのパンの状態と同じになります。ティンバー・パンを調節すると、オシレーターごとのパン設定を維持しながら、音の定位が左右に移動します。L001で左端に、R127で右端に定位します。

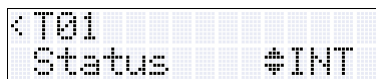
### ティンバーのPlay/Muteを切り替える

フロント・パネルのPLAY/MUTEボタンを押してオンにすると(ボタン左上のLEDが点灯)、ファンクション01-16ボタンで、各ティンバーをオン/オフすることができます。オン/オフを切り替えてティンバーごとのサウンドを聞いて、設定を確認することができます。

## MIDI設定

### Status(ステータス)

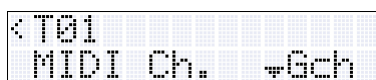
各ティンバーのMIDIと内部音源の状態を設定します。本機の内部音源を発音させる場合、INTにします。使用しないティンバーはOffにします。Off、EXT、EX2にすると発音しません。EXT、EX2にすると、MIDIで接続した外部音源をコントロールできます。



設定については「Status」(PG p.20)を参照してください。


### MIDIチャンネル

COMBI EDIT: Timbres-Timbre01～Timbre16の“MIDI Ch.”で各ティンバーのMIDIチャンネルを設定します。



本機の鍵盤で発音させる場合は、グローバルMIDIチャンネル(Gch)に設定する必要があります。鍵盤での演奏はグローバルMIDIチャンネルで行い、このMIDIチャンネルと一致したティンバーが発音します。通常、Gchに設定します。Gchに設定すると、

グローバルMIDIチャンネルを変更しても、ティンバーのMIDIチャンネルが常にグローバルMIDIチャンネルに一致します。

 プリロード・コンピネーションでは、アルペジエーターが割り当てられているティンバーのMIDIチャンネルがGchに設定されていない場合があります。これらのティンバーはアルペジエーターがオンのときのみ発音します。(アルペジエーターを使用したコンピネーションを作成するときには有効な方法です。)

詳しくは、PG p.23「コンピネーションとソングでのアルペジエーターの設定」を参照してください。特にアルペジエーターA/Bの割り当て、ステータス、MIDIチャンネルの関係に留意ください。

### MIDIフィルター設定

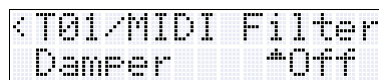
COMBI EDIT: Timbres-Timbre01～Timbre16のMIDI Filterで各ティンバーのMIDIフィルターを設定します。

それぞれのMIDIフィルター項目は、対応するMIDIメッセージを送受信するかどうかを設定します。Onにすると送受信します。

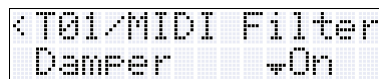
MIDIフィルターに機能自体のオン/オフはありません。MIDIメッセージの送受信をコントロールするだけです。

例としては、ベース/ピアノのスプリットを作るために、ティンバー1にベースのプログラムを、ティンバー2にピアノのプログラムを選択したとします。以下の設定にするとダンパー・ペダルの効果がティンバー2のピアノ・サウンドにだけかかるようになります。

1. COMBI EDIT: Timbres-Timbre01, MIDI Filterの“Damper”を表示します。



2. ティンバー1の“Damper”をOffにします。
3. ファンクション02ボタンを押してティンバー2に切り替えます。
4. ティンバー2の“Damper”をOnにします。



## プログラムをコンビネーションに合わせて変更する

特定のコンビネーションの中で、他のプログラムとのバランスをとったり、音色バリエーションを作ったりするために、プログラムにさまざまな変更ができます。これらの変更によって、オリジナルのプログラムに影響したり、他のコンビネーションでプログラムのサウンドが変わったりはしません。

### Transpose(トランスポーズ)、Detune(デチューン)

これらのパラメーターはティンバーのピッチを調整します。

- レイヤー・タイプのコンビネーションでは、2つ以上のティンバーを同じプログラムに設定し、“Transpose”を使用してそれぞれのピッチを1オクターブずらしたり、あるいは“Detune”を使用して2つのピッチを少しずらしたりして、より豊かなサウンドを作ります。
- スプリット・タイプのコンビネーションでは、それぞれのキー・ゾーンに指定されたプログラムのピッチを、“Transpose”を使用してシフト(半音単位で)することができます。
- ドラムス・プログラムのピッチを変更するときは、“Detune”を使用します。“Transpose”の設定を変更すると、ノートとドラム・サウンドの配置が一致しくなくなります。

### フィルター、アンプ

COMBI EDIT: Timbres-Timbre01 のFilter/Amp でティンバーで使用しているプログラムのフィルターとアンプのパラメーターを調整します。

```
<T01/Flt/Amp
Cutoff    #+00
```

これらのパラメーターの変更内容は、コンビネーションに保存され、オリジナルのプログラムには影響がありません。

### フィルターEG、アンプEG

COMBI EDIT: Timbres-Timbre01のFilter/Amp EGでティンバーで使用しているプログラムのフィルターEGとアンプEGのパラメーターを調整します。

```
<T01/Flt/Amp EG
Attack    #+00
```

これらのパラメーターの変更内容は、コンビネーションに保存され、オリジナルのプログラムには影響がありません。

## アルペジエーター機能を設定する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバックング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に演奏する機能です。また、リアルタイム・コントロールCモード選択時のノブの操作によって音の長さや強さを変化させることが可能です。

アルペジエーターについては、p.50を参照してください。

## エフェクト

エフェクトについては、「エフェクトの設定」(p.45)を参照してください。

## エディットした設定を戻す

### コンペア機能

コンペア機能は、エディットしているコンビネーションのサウンドと、エディット前の(保存されている)サウンドを比較するときに使用します。(参照:p.8[COMPAREボタン - コンペア機能])

## コンビネーションを自動で Sequencerモードにインポートする

Auto Song Setup(オート・ソング・セットアップ)機能は、自動的に現在のコンビネーションの設定をソングに反映させます。

コンビネーションの設定を瞬時にソングにセットアップし、START/STOPボタンを押すだけでレコーディングを開始できます。コンビネーションでのアルペジエーターを使った演奏とソング制作をシームレスに統合し、演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

(参照:p.43[オート・ソング・セットアップ機能])

(参照:PG p.30[Tips: Auto Song Setup])

# ソングの制作

## Sequencerモード概要

### microSTATIONのシーケンサー機能について

microSTATIONのシーケンサーは、最大128ソング/210,000MIDIイベントの16トラックMIDIシーケンサー仕様です。

16MIDIトラック、1マスター・トラック(テンポ情報等)による内部および外部音源を使用したMIDIデータのレコーディング/プレイバックが可能です。

また、アルペジエーター、高性能エフェクト、コントローラーなど、本機のさまざまな機能を融合した音楽制作やライブ・パフォーマンスなど、さまざまな場面で活用することができます。

- ⚠ 電源をオフにすると、Sequencerモードの設定やレコーディングしたソング・データは消えます。必要なデータは電源をオフする前にSDカードにセーブしてください。また、各トラックで使用しているプログラム、各トラックのパラメーター、エフェクトやアルペジエーター等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときはソング・コマンド“Save Template”を実行してください(☞PG p.48)。
- シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめSDカードからデータをロードしてください。(☞p.61、PG p.69)  
電源オン直後は、指定したテンプレート・ソングが読み込まれます。読み込まれるテンプレート・ソングは、Global/Mediaモードの“Initial Song”で指定します。

### Sequencerモードの構成

Sequencerモードは次のように構成されています。

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(☞p.7)を参照してください。

### ソング(Song)

ソングは、MIDIトラック1~16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、アルペジエーター、エフェクトで構成されています。

このソングを本機では最大128ソング作成できます。

MIDIトラック1~16は、それぞれスタート時の設定である「設定パラメーター」と、「演奏データ」で構成されています。マスター・トラックは「テンポ、拍子データ」で構成されています。

(☞参照:PG p.30「設定パラメーター/演奏データ」)

### ソングのレコーディングとエディット

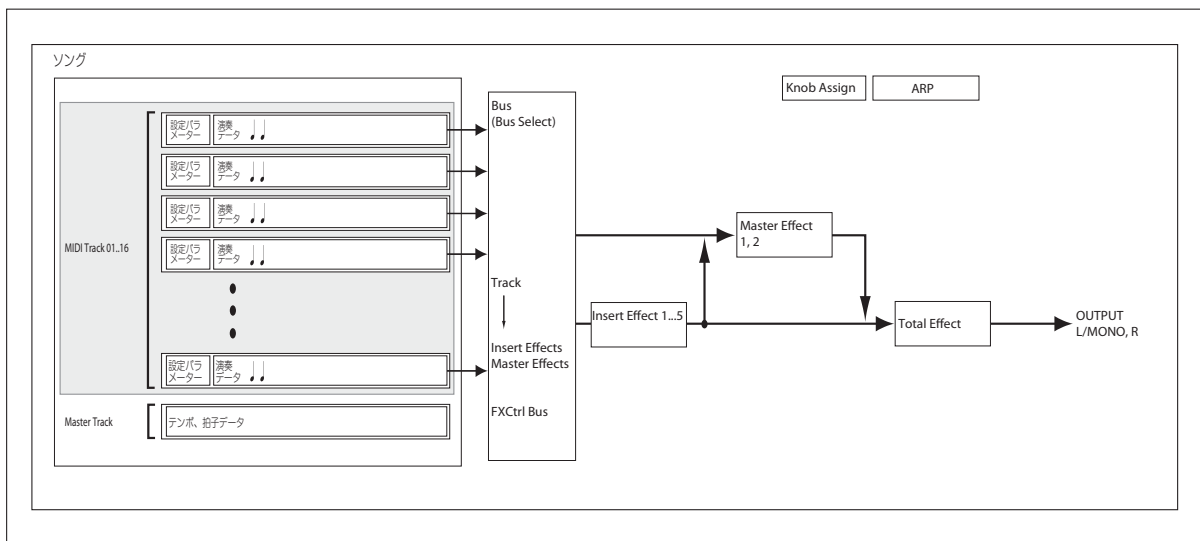
ソングでのレコーディングはトラックが対象になります。

MIDIトラックへのレコーディングは、リアルタイム・レコーディングでレコーディングします。6種類のレコーディング・モードから選択します。(☞PG p.34)

また、microSTATIONでは、グリッド・シーケンス機能を使用してドラム・パターンなどを簡単に作成できます。ファンクション01-16ボタンと01-16LEDを使用して、グリッドのイメージでノートを簡単に入力することができる機能です。

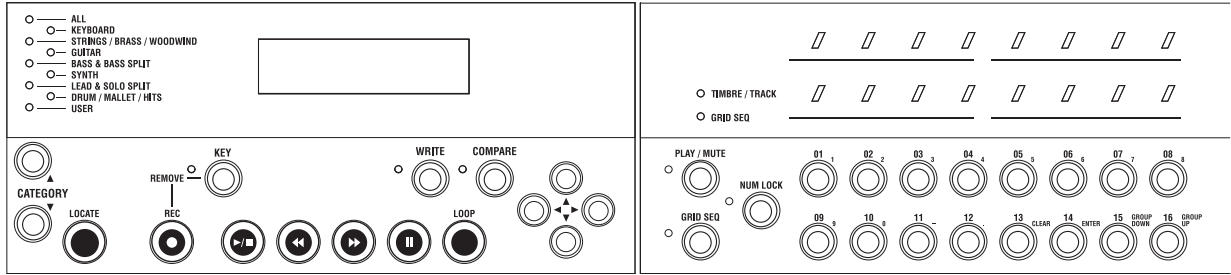
MIDIトラックのエディットは、トラック単位や小節単位で行えます。例えば、ピッチ・バンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジの各データを挿入する等のエディットが可能です。

### Sequencerモードの構成





## 各ボタンの機能



### LOCATEボタン

ソングの演奏位置を、あらかじめ設定したロケーションに瞬時に移動します。初期設定は、1小節目の第一拍目です。

現在の演奏位置を、ロケーションに設定するには、WRITEボタンを押しながらLOCATEボタンを押します。

また、ソング・コマンドの“Location Point”でロケーションを直接設定することも可能です。

### RECボタン

ボタンを押すとレコーディング待機状態になります。レコーディング待機(RECボタン点灯)にして、START/STOPボタンを押すとレコーディングが始まります。(☞参照:p.34「レコーディングしてみましょう」)

### KEY(REMOVE)ボタン

通常は各モードで、このボタンを押しながら1つの鍵盤を押えると、ノート・ナンバーを設定することができます。

ループ・レコーディング時には、リムーブ・ボタン(消去ボタン)として機能します。このボタンを押しながら、鍵盤を押えると、その鍵盤のノートが消去されます。また、このボタンを押しながらRECボタンを押すと、すべてのイベントが消去されます。

### ▶■(START/STOP)ボタン

レコーディング/プレイバックをスタート/ストップします。

### ◀◀(REW)ボタン

ソングのプレイバックまたは一時停止中に、このボタンを押すとソングの早戻しになり、押し続けると、ボタンが点灯し、プレイバックしながら早戻しできます(レコーディング中およびソングの停止中は動作しません)。

Note: 早戻し、早送りのスピードはソング・コマンド“FF/REW Speed”で設定します。

### ▶▶(FF)ボタン

ソングのプレイバックまたは一時停止中に、このボタンを押すとソングを早送りします。押し続けると、ボタンが点灯し、プレイバックしながら早送りします(レコーディング中およびソングの停止中は動作しません)。

### PAUSEボタン

ソングのプレイバックを一時停止します。一時停止すると、ボタンが点灯します。もう一度押すと一時停止は解除され、ソングのプレイバックを再開し、ボタンは消灯します。

### LOOPボタン

このボタンを押すと、ループに関するパラメーターの設定に従って、再生や録音時にループします。

ボタンを押すたびにループ・オン/オフが切り替わります。ループ・オフにすると、レコーディング・モードは前の設定に戻ります。

⚠ マルチ・トラック・レコーディング時はループ・オンにはできません。

### PLAY/MUTEボタン

このボタンを押すと(ボタン左上のLED点灯)、右側のファンクション01-16ボタンで各トラックのプレイ/ミュートをコントロールできます。

### GRID SEQボタン

このボタンを押すと(ボタン左上のLEDとファンクションLEDの左側のLED点灯)、グリッド・シーケンス機能がオンになり、右側のファンクション01-16ボタンと01-16 LEDでドラム・パターンを作成できます。このときは自動的にループ状態になります。

### NUM LOCKボタン

このボタンを押すと(ボタン左上のLED点灯)、右側のファンクション01-16ボタンがテン・キー、CLEAR、ENTER、GROUP DOWN、GROUP UPとして機能します。

3つの機能がオフのとき(LED消灯)、ファンクション01-16ボタンはトラックの選択に使用できます。

### ファンクション01-16ボタン

PLAY/MUTE、GRID SEQ、NUM LOCKの各ボタンによって、トラック選択、プレイ/ミュート機能、グリッド・シーケンス機能、テン・キーなどさまざまな機能のボタンとして使用できます。

### TIMBRE/TRACK LED

ファンクション01-16ボタン/LEDで、ティンバーまたはトラックを選択できるときに点灯します。

### GRID SEQ LED

Sequencer モードで、GRID SEQ ボタンを押してグリッド・シーケンス機能をオンにしたときに点灯します。

### ファンクション01-16LED

PLAY/MUTE、GRID SEQ、NUM LOCKの各ボタンによって、トラック選択(TIMBRE/TRACK LED点灯時)、プレイ/ミュート機能、グリッド・シーケンス機能(GRID SEQ LED点灯時)の設定などを表示します。



## Sequencerモードでの演奏

### プレイバック(再生)する



#### プレイバックの方法

ソング・データをプレイバックするときは、まず、レコーディングするか、ソング・データを本体にロードします。

はじめにデモ・ソングをロードして、プレイバックしてみましょう。ロード方法は、イージー・スタート・ガイドの「デモ演奏を聴く」を参照してください。

1. MODE SEQボタンを押して、Sequencerモードに入ります。

```
SEQ [001:01]
*000: Splinter *
```

2. ▲▼ボタンでプレイバックするソングを選びます。ソング・データが複数ある場合はソング・ナンバーの左に  または  が表示され、▲▼ボタンで選択できます。ソング・データが1つしかない場合は、何も表示されません。
3. START/STOPボタンを押します。ソングのプレイバックを開始します。ディスプレイ右上のロケーション表示が、現在再生している小節数と拍を表示します。
4. プレイバック中にSTART/STOPボタンを押すと、演奏が停止します。もう1度START/STOPボタンを押すと、停止した位置から演奏が再開されます。LOCATE、PAUSE、◀◀ (REW)、▶▶ (FF) ボタンについての機能はp.32をご覧ください。早戻し、早送りのスピードはソング・コマンド“FF/REW Speed”で設定します。(☞PG p.48)

#### ロケーションの設定

LOCATEボタンを押すことで、設定したロケーションへ移動することができます。初期設定では001:01へ移動します。

移動するロケーションを変更するには、ソング・コマンド“Set Location Point”で設定します。

プレイバック中にWRITEボタンを押しながらLOCATEボタンを押すことでもロケーションを設定できます。(☞参照:PG p.49「Location Point」)

#### ループ・プレイバック

LOOPボタンを押すことで、ソングをループ再生させることができます。ここでは、デモ・ソングの1小節から4小節をループさせてみましょう。

1. LOOPボタンを押してループ・オン(ボタンが点灯)にします。
2. ▶ボタンを押して、SEQ: PLAY-LOOP-Pの“Loop M:”を表示します。

```
<LOOP-P [001:01]
√Loop M:001-001>
```

3. ループの最小の小節を1、最後の小節を4に設定します。

```
<LOOP-P [001:01]
Loop M001-#004>
```

4. START/STOPボタンを押してデモ・ソングをプレイバックします。1小節～4小節を繰り返し再生します。

Note: ソングのプレイバック/レコーディング時に、プレイバック中のMIDIトラックを個別にループさせることもできます。(☞参照:p.36「ループ・プレイバックの設定」)

### MIDIトラックを切り替えて演奏する

microSTATIONの起動時に、Sequencerモードにはテンプレート・ソングが読み込まれます。テンプレート・ソングの16のトラックには、それぞれプログラムが設定されています。

Sequencerモードに入りMIDIトラックを切り替えて、各トラックに設定されているプログラムを確認してみましょう。

1. MODE SEQボタンを押してSequencerモードに入ります。
2. ソング選択の画面でファンクション01-16ボタンを押してトラックを選択します。フロント・パネルの右側にあるTIMBRE/TRACK LEDが点灯しているときは、ファンクション01-16ボタンでトラックを選択できます。ファンクション01-16LEDは、現在選ばれているトラックを点灯で表示します。ディスプレイには、トラックのプログラム選択の画面が表示され、トラックで使用しているプログラムのナンバーと名前が確認できます。

```
<T03:TRACK 03
√*001:A.Piano 1>
```

プログラムのカテゴリーは、ディスプレイの左側にあるCATEGORYインジケータで確認できます。

3. 鍵盤を弾くと、トラックで設定されているプログラムが発音します。Note: テンプレート・ソングの16トラックには、それぞれプログラムが設定されているので、ファンクション01-16ボタンを押すことによって、1ソングで16個のプログラム音色を選択することができます。

## MIDIトラック・レコーディング

microSTATIONのシーケンサーのレコーディングは、鍵盤での演奏やジョイスティック等のコントローラーの操作をリアルタイムに記録します。

基本的には1トラックずつレコーディングしていくシングル・トラック・レコーディングを行います。

Note: シングル・トラックレコーディングの他にはマルチ・トラック・レコーディングがあります。(☞参照:p.44「マルチ・トラック・レコーディング」)

## レコーディングしてみましょう

Sequencerモードのテンプレートを使用して、ドラム・トラックとベース・トラックをレコーディングしてみましょう。

microSTATIONでは、Sequencerモードに入ると、あらかじめ指定されたテンプレートがロードされます。このテンプレートによって、各トラックにはレコーディングに必要なプログラムや音量レベル、パンなどが設定されています。

Note: ロードされるテンプレートは、Global/MediaモードのGLOBAL/MEDIA: Basicの“Initial Song”で指定できます。(☞PG p.60)

## ドラム・トラックのレコーディング

トラック1のドラム・プログラムを使用して、次のドラム・パターンをレコーディングしてみましょう。



1. MODE SEQボタンを押してSequencerモードに入ります。

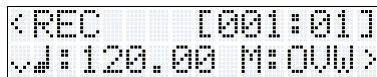
2. RECボタンを押してレコーディング・スタンバイ状態にします。  
RECボタンが点灯、START/STOPボタンが点滅します。  
ファンクション01LEDが点灯し、レコーディングする対象のトラックがトラック1であることを示します。

Note: この状態からファンクション02-16ボタンを押して、レコーディングするトラックを変更することもできます。  
ディスプレイには、テンポと録音モードの設定画面が表示されます。

レコーディング・スタンバイ時、▲▼ボタンを押して表示されるページで録音に関する設定をします。◀▶ボタンでパラメーターを選択し、▲▼ボタンで設定します。  
ここでは、以下のように設定します。

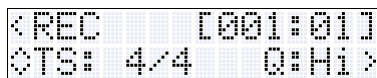
### テンポ、録音モード

“M” (録音モード): OVW (Over Write)  
テンポは、録音しやすいように調整してください。



### 拍子、クオンタイズ

“TS” (ソングの拍子): 4/4, “Q” (クオンタイズ): Hi



“Q”では、MIDIトラックへのリアルタイム・レコーディング時に、演奏したMIDIデータのタイミングを補正します。(レコーディング済みのデータは補正されません)

例えば、リアルタイム・レコーディングで、8分音符を入力していったときに、図1のようにリズムが揺れてしまった場合

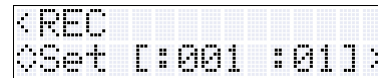
に、“Q”を♪にしてリアルタイム・レコーディングすると自動的にタイミングが下図2のように補正されます。Hiのときは演奏したままのタイミングで記録されます。



### ロケーション

録音を開始するロケーションを設定します。

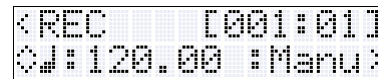
“Set” (Set Location): [001:01]



### テンポ、テンポ・モード

ソングのテンポに関する設定をします。ここでは、ソングが“♪” (Tempo)に従うようにManuに設定にします。

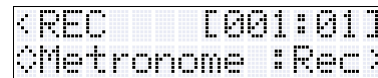
テンポ・モード: Manu (Manual)



### メトロノーム サウンド

メトロノームの動作を設定します。ここでは録音時のみメトロノームが動作するように設定します。

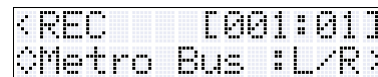
Metronome (Metronome Sound): REC



### メトロノーム パス

メトロノームの出力先を指定します。

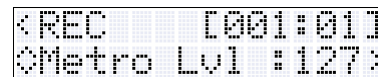
Metro Bus: L/R



### メトロノーム レベル

メトロノームの音量レベルを調整します。

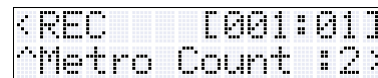
Metro Lvl: 127



### メトロノーム プリカウント

レコーディング時のプリカウントを設定します。

Metro Count: 2



パラメーターの詳細については、パラメーター・ガイドを参照してください。

3. START/STOPボタンを押してレコーディングを開始します。鍵盤でドラム・パターンをレコーディングします。  
レコーディングを開始すると、録音しているトラックを示すファンクション01LEDが点灯から均等な間隔の点滅に変わります。

4. START/STOPボタンを押してレコーディングを終了します。ロケーションが曲の先頭(またはレコーディング開始位置)に戻ります。  
ファンクション01LEDが不均等な間隔で点滅し、レコーディング済みのトラックであることを表します。

続けて他のトラックをレコーディングする際に、このLEDの点滅のしかたで、空トラックを確認することができます。

- START/STOPボタンを押してレコーディングしたドラム・トラックを再生してみましょう。  
もう一度START/STOPボタンを押して演奏をストップします。  
演奏に満足が行かない場合は、COMPAREボタンします。レコーディングする前の状態に戻りますので、再度、手順2からレコーディングをやり直してください。

## ベース・トラックのレコーディング

トラック1にレコーディングしたドラム・パターンに合わせて、トラック2のベース・トラックに以下のベース・パターンをレコーディングしてみましょう。



- ファンクション02ボタンを押してトラック2を選択します。  
鍵盤を弾くとベース音が発音します。  
Note: このとき、ファンクション01ボタンを押してトラック1を選択すると、ファンクション01LEDが不均等な間隔で点滅します。レコーディング済みのトラックであることを確認できる便利な機能です。
- LOCATEボタンを押してロケーションを戻し、再生します。  
鍵盤でレコーディングする内容を弾いて、練習してみましょう。
- RECボタンを押してレコーディング・スタンバイ状態にします。  
ドラム・トラックのレコーディング時と同様にRECボタンが点灯、START/STOPボタンが点滅します。  
今回はトラック2にレコーディングするので、ファンクション2LEDが点灯します。
- トラック1の録音時と同様に、録音に関するパラメーターを設定します。  
(p.34「ドラム・トラックのレコーディング」手順2)
- START/STOPボタンを押してレコーディングを開始します。ドラム・トラックに合わせて、鍵盤を弾いてレコーディングしてみましょう。  
レコーディング中、ファンクション02LEDが均等な間隔で点滅します。
- START/STOPボタンを押してレコーディングを終了します。  
ロケーションが曲の先頭(またはレコーディング開始位置)に戻ります。  
ファンクション02LEDが不均等な間隔で点滅し、レコーディング済みのトラックであることを表します。
- START/STOPボタンを押してレコーディングしたドラム・トラックとベース・トラックを再生して確認してみましょう。

他のトラックに好きなプログラムを割り当てて、同様にレコーディングしてみましょう。

## ループ機能を使ったレコーディング

ループ機能を使ったループ・レコーディングでは、指定した小節範囲のトラックを繰り返しレコーディングしていきます。4小節程度をループさせて、ドラム・パターンなどをインストごとに録音していく場合に有効です。

### ループ・レコーディング

ここでは、新規ソングを作成し、ドラム・パターンをループ・レコーディングしていく方法を説明します。

- MODE SEQボタンを押してSequencerモードに入ります。
- ソング・コマンド“Create New”を実行して新規ソングを作成します。(参照:p.41「新規ソングの作成」)
- 新規ソングは、トラック1にドラム・プログラムが割り当てられています。ファンクション01ボタンを押してトラック1を選択します。  
もし、他のドラム・プログラムを使用したい場合は、▶ボタンを押して“Program Select”を選びます。

```
<T01:Drums1
#017:Basic Kit
```

そして、▲▼ボタンで他のドラム・プログラムを選びます。

- LOOPボタン、RECボタンの順に押します。(ボタンを押す順番はどちらでもかまいません)  
LOOPボタンが点灯し、トラック1のレコーディング・スタンバイ状態になります。  
ディスプレイには、ループ範囲の設定画面(“Loop M: \*\*\*-\*\*\*”)が表示されます。

```
<LOOP-R [001:01]
√Loop M:001-001>
```

- ループ範囲をM: 001-004にして、1小節~4小節のループ・レコーディングをします。
- 録音に関するパラメーターを設定します。  
(p.34「ドラム・トラックのレコーディング」手順2)  
ループ・レコーディング時はリハーサル機能を使用することができます。  
リハーサル機能を使用するには“AutoRehrs1”をOnにします。

```
<LOOP-R [001:01]
AutoRehrs1 On
```

リハーサル機能とは、ループ・レコーディング中にトラックを切り替えると、録音した内容をループ再生したままレコーディングを中断します(リハーサル・オン)。鍵盤を弾いてもレコーディングされません。鍵盤を弾いて音色を確認しながらトラックのプログラムを選択したり、レコーディングするフレーズやパターンなどを探ったりすることができます。

- START/STOPボタンを押してレコーディングを開始します。  
鍵盤を弾いてドラム・パターンをインストごとにレコーディングしていきます。最初はキックだけをレコーディングします。その次にスネア、ハイハット…の順に音を重ねてレコーディングしていきます。

#### うまくレコーディングできなかったときは

消去したいノートが再生するタイミングで、KEYボタンを押しながら、消去したいノートの鍵盤を押します。  
ループ・レコーディングを停止せずに、目的のノートを消去することができます。

ドラム・トラックのレコーディングが完了したら、レコーディングを終了せずにトラック2のベース・プログラムに切り替え、レコーディングしてみましょう。

8. ファンクション02ボタンを押してトラック2を選択します。トラック2に切り替わり(ファンクション02LEDが点灯)、リハーサルがオンになります。ロケーションが先頭に戻り、ドラム・トラックをループ再生します。このときは鍵盤を弾いてもレコーディングされません。  
もし、他のベース・プログラムを使用したい場合は、▶ ボタンを押して“Program Select”を選びます。そして、▲▼ボタンで他のベース・プログラムを選びます。  
ドラム・トラックに合わせて、鍵盤を弾きながら音色を確認することができます。トラック2の音色やレコーディングするフレーズが決まったらレコーディングを再開します。
9. ファンクション02ボタンを押してリハーサルをオフにします。ファンクション02LEDが点灯から均等な間隔の点滅に変わり、レコーディングが可能な状態になります。  
ファンクション・ボタンを押すたびにリハーサルのオン/オフが切り替わります。
10. 鍵盤を弾いて、トラック2にレコーディングします。
11. START/STOPボタンを押してレコーディングを終了します。  
ファンクション02LEDが不均等な間隔で点滅し、レコーディング済みのトラックであることを表します。

## ループ・プレイバックの設定

ソングのプレイバック/レコーディング時に、プレイバック中のMIDIトラックを個別にループさせることができます。

例えば、トラック1をループさせるときは、SEQ EDIT: Tracks-T01:TRACK01, Play Loopの“Loop”をOnにします。そして、繰り返しプレイバックさせる小節の最初と最後を“Start M”と“End M”で設定します。

“Play Intro”をOnにすると、イントロ部分をプレイバックさせてから、設定した小節間を繰り返しプレイバックします。

### 設定例

- トラック1: “Loop”: On, “Start M”: 005, “End M”: 008, “Play Intro”: On
- トラック2: “Loop”: On, “Start M”: 009, “End M”: 010, “Play Intro”: Off

上の設定例では、最初の小節からプレイバックした場合、次のように、設定区間を繰り返します。

小 節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
トラック1	1	2	3	4	5	6	7	8	5	6	7	8	5
トラック2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

トラック1の“Play Intro”がOffの場合は、次のように、設定区間を繰り返します。

小 節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
トラック1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
トラック2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

## アルペジエーターを使ったレコーディング

プリセット・テンプレート・ソングでは標準的にドラム・トラックやベースまたはギター・トラックに、音楽ジャンルに適したアルペジオ・パターンがあらかじめセットされています。ARP ON/OFF ボタンをオンにするだけで、簡単にドラム・トラックやベース/ギター・トラックをレコーディングすることができます。

1. ソング・コマンド“Create New”を実行して新規ソングを作成します。(☞参照: p.41「新規ソングの作成」)  
新規ソングは、テンプレート・ソングP00: Popの設定になります。
2. ファンクション01ボタンを押して、トラック1のドラム・トラックを選択します。
3. ARP ON/OFFをオンにし、任意の鍵盤を弾きます。  
アルペジエーターによるドラム・パターンがスタートします。  
フレーズを確認したら、ARP ON/OFF ボタンを押して一旦アルペジエーターを停止します。  
Note: アルペジオ・パターンは、SEQ EDIT: ARP-ARP-A Setup, “Pattern Select”で変更できます。
4. レコーディングを開始します。ARP ON/OFF ボタンをオンします。

5. RECボタン、START/STOPボタンの順に押してレコーディングをスタートします。  
Note: ファンクション01LEDが均等な間隔で点滅し、レコーディング開始を表します。

6. 2小節のプリカウント中に鍵盤を押し、そのまま押し続けます。  
プリカウント中はアルペジエーターはスタートしません。ロケーションが001:01になると、同期してアルペジエーターがスタートします。

7. 8小節程度レコーディングが進んだら、START/STOPボタンを押してレコーディングをストップします。  
アルペジエーターも同時にストップします。

8. 次にギター・トラックをレコーディングします。初期設定での新規ソングでは、トラック4に、アコースティック・ギターに適したアルペジエーターが設定されています。ファンクション04ボタンを押してギター・トラックを選択します。そして、手順3~7と同様にギターのコード・ストロークをレコーディングします。

9. START/STOPを押して、レコーディングしたドラム、ギター・トラックをプレイバックします。

10. トラック1の“Play Intro”がOffの場合は、次のように、設定区間を繰り返します。

トラック1の“Play Intro”がOffの場合は、次のように、設定区間を繰り返します。

小 節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
トラック1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
トラック2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

## Play/Mute機能

microSTATIONにはMIDIトラック1～16の任意のトラックを消音するPlay/Mute機能があります。意図的にトラックの音をミュートしたり、すでにレコーディングしたトラックのうちリズム・セクションだけを聞きながら新しいトラックをレコーディングするなどの使い方があります。Play/Mute機能の効果を確認してみましょう。

### 任意のトラックだけをプレイ/ミュートして再生する

先ほどループ・レコーディングしたドラム・パターンとベース・パターンの演奏を再生してPlay/Mute機能を確認します。

1. PLAY/MUTEボタンを押してオン(ボタン左上のLED点灯)にします。  
ボタンを押すたびにプレイ/ミュートが切り替わります。
2. START/STOPボタンを押してドラムとベースのパターンを再生します。
3. ファンクション02ボタンを押します。  
ファンクション02 LEDが消灯し、ベースの演奏がミュートされます。  
もう一度ファンクション02ボタンを押すと、ファンクション02 LEDが点灯し、ベースの演奏が発音します。

### 任意のトラックだけをプレイ/ミュートしてレコーディングする

レコーディング時にもPlay/Mute機能を使用することができます。ここでは、さきほどループ・レコーディングしたドラム・パターンとベース・パターンの演奏にエレピの演奏を追加してみましょう。そのときにPlay/Mute機能を使用します。

1. LOOPボタンをオンにし、RECボタンを押します。そして、ファンクション03ボタンを押してトラック3を選びます。
2. トラック3にエレピ系の音色を選びます。
3. START/STOPボタンを押してレコーディングをスタートします。  
リハーサルが必要であれば、ファンクション03ボタンを押します。(ファンクション03 LED点灯)  
再度03ボタンを押すと、レコーディングが可能な状態になります。(ファンクション03 LED均等な間隔で点滅)
4. PLAY/MUTEボタンを押してオンにします。そして、ファンクション02ボタンを押して、トラック2のベースの演奏をミュートします。  
このとき、ファンクション02 LEDは消灯、03 LEDは均等な間隔で点滅している状態です。
5. 鍵盤を弾いてトラック3にエレピの演奏をレコーディングします。
6. 再度ファンクション02ボタンを押すと、トラック2のベースの演奏が発音します。  
うまくレコーディングできなかった場合は、消去したい音が発音するタイミングで、KEYボタンを押しながら消去したいノートの鍵盤を押さえます。また、KEYボタンを押しながらRECボタンを押すと、そのトラックに録音されているすべてのイベントが消去されます。

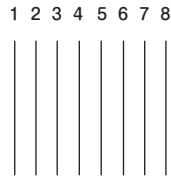
## グリッド・シーケンス機能

### グリッド・シーケンス機能とは？

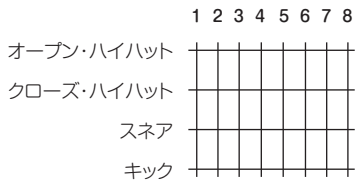
グリッド・シーケンス機能とは、ドラム・パターンなどをグリッド感覚で作成する機能です。打ち込みが苦手な人でも、簡単にパターンを作成できます。

### グリッドとは？

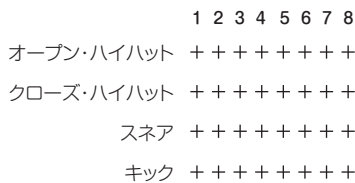
まず8ビート1小節分の空のグリッドを表現してみます。はじめに8分音符を縦線で表します。ここでは1小節なので8本の縦線を入れます。



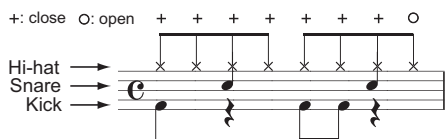
次に横線でノート・ナンバー(音色)を表します。ここでは4つのドラム・インストゥルメントを使用するので、4本の横線を入れます。



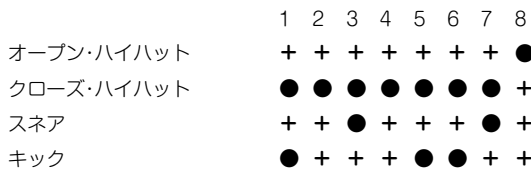
縦線と横線の交わる点を+にします。この+をグリッドと呼びます。8ビート1小節分の空のグリッドは、以下のように表されます。



では、このグリッドを使って、以下の8ビート1小節のドラム・パターンを作成する例を説明します。



この8ビートのドラム・パターンをグリッドで表すと、以下のようになります。ドラム・パターンに従って各ドラム・インストが発音するグリッドは“●”で示します。



microSTATIONのグリッド・シーケンス機能では、“+”のグリッドをオフ、“●”のグリッドをオンにすることでパターンを作成していきます。

グリッドは、ファンクション01-16ボタンとファンクション01-16 LEDで設定します。グリッドは、ファンクション01-16ボタンの組み合わせで最大64個まで設定できます。4/4拍子で8ビートの場合は最大8小節。4/4拍子で16ビートの場合は最大4小節です。

## グリッド・シーケンス機能を使ったレコーディング

グリッド・シーケンス機能を使って簡単なドラム・パターンを作成してみましょう。

Note: グリッド・シーケンス機能を使ったレコーディングでは、ベロシティ値とデュレーション値(音の長さ)は、それぞれ“Init Vel”と“Init Dur”で設定した一定の値でレコーディングされます。これらの値に変化をつけたい場合は、レコーディング後にエディットします。

🔊 ソングの再生またはレコーディング時は、グリッド・シーケンス機能のグリッドのオン/オフはできません。再生または録音を停止してください。

1. 新規ソングを作成します。  
(参照: p.35「ループ機能を使ったレコーディング」手順1~3)
2. トラック1にドラム・プログラムをアサインします。  
(参照: p.35「ループ機能を使ったレコーディング」手順3~5)
3. GRID SEQボタンを押します。

グリッド・シーケンス機能がオンになります。GRID SEQボタン左上のLEDとファンクションLEDの左にあるGRID SEQ LEDが点灯します。グリッド・シーケンス機能がオンになると、ループ機能がオンになります。

Note: グリッド・シーケンス機能がオンになったときはLOOPボタンは点灯しません。また、グリッド・シーケンス機能を抜けたときは、ループはオンのままになりLOOPボタンが点灯します。

グリッド・シーケンス機能がオンになると、ループの折り返し小節とクオンタイズの設定画面(“LpEnd”と“Q”)がディスプレイに表示されます。



ここでは“LpEnd”を002にします。ループの設定は、ループ・オン時のループ設定(“Loop M\*\*\* - \*\*\*”)が適用されます。ループ開始小節を変更する場合は、一旦グリッド・シーケンス機能をオフにして“Loop M\*\*\* - \*\*\*”で変更します。ループの折り返し小節はグリッド・シーケンス機能の設定画面で変更が可能です。

拍子の設定(“TS”)は、ソングの設定が適用されます。変更する場合は、一旦グリッド・シーケンス機能をオフにしてSEQ EDIT: Track Edit-Edit Time Sigで変更するか、RECボタンを押して“TS”で拍子を変更し録音します。

4. START/STOPボタンを押して再生します。  
ここでは、すべてのグリッドがオフなので発音しませんが、ファンクションLEDの動作が確認できます。再生時、ファンクション01-08 LEDがロケーション、ファンクション09-16 LEDがグリッドを示します。これらのLEDは再生テンポとクオンタイズの設定に合わせて点灯します。



例1) Loop: 001-002(2小節)、“TS”: 4/4、“Q”: 8th (♩)

1小節目

2小節目

左から右へ順番に点灯

例2) Loop: 001-002(2小節)、“TS”: 4/4、“Q”: 16th (♩)

1小節目 - 1~2拍

2小節目 - 1~2拍

1小節目 - 3~4拍

2小節目 - 3~4拍

左から右へ順番に点灯

## 5. START/STOPボタンを押して停止します。

それでは、以下のようなドラム・パターンを作成してみましょう。

Loop: 001-002(2小節)、“TS”: 4/4、“Q”: 8th (♩)

オープン・ハイハット(A#3)	+++++++++
クローズ・ハイハット(F#3)	●●●●●●●●●●●●●●●●●●
スネア(D3)	+●++++●++++●++++●
キック(C3)	●++++●++++●++++●++++

## 6. ループの折り返し小節、クオンタイズを以下のように設定します。

- ・ “LpEnd”: 2
- ・ “Q”: 8th (♩)

```
GRID(C3 )001-002
LpEnd#002 Q: ♩ >
```

Note: ページの移動は▲▼ボタンを使用します。パラメーターの選択には◀▶ボタンを使用します。  
(☞参照:p.7「パラメーターの選択と値の変更」)

7. テンポ、テンポ・モードを以下のように設定します。
  - ・ テンポ: 080.00
  - ・ テンポ・モード: Manu

```
GRID(C3 )001-002
♩:080.00 :Manu>
```

8. はじめにキックを入力します。KEYボタンを押しながら、C3の鍵盤を押します。また、入力するノートは“KeySelect”でも設定できます。

```
GRID(C3 )001-002
♩KeySelect:C3 >
```

入力するノートのペロシティ値は鍵盤を押さえたときのペロシティの値が適用されます。また、ペロシティは“Init Vel”でも設定できます。

```
GRID(C3 )001-002
♩Init Vel : 100 >
```

9. それではグリッドに入力していきます。ファンクション01ボタンを押して1番目のロケーションを指定し、ファンクション09、13、14ボタンを押してグリッドをオンにします。ファンクション09、13、14LEDが点灯します。

ファンクション09-16ボタンは押すたびにオン/オフが切り替わります。

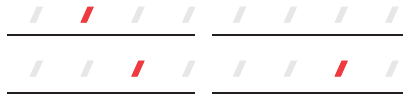
10. ファンクション02ボタンを押して2番目のロケーションを指定し、ファンクション09、13、14ボタンを押してグリッドをオンにします。ファンクション09、13、14LEDが点灯します。

11. START/STOPボタンを押して再生し、入力したキックのパターンを確認してみましょう。ファンクション09-16LEDの点灯がテンポに合わせて左から右へ移動し、あらかじめ点灯しているオンのグリッドでキックが発音します。確認し終えたら、もう一度START/STOPボタンを押して停止します。

12. 次はスネアを入力します。KEYボタンを押しながらD3の鍵盤を押します。

13. ファンクション01ボタンを押して1番目のロケーションを指定し、ファンクション11、15ボタンを押してグリッドをオンにします。ファンクション11、15LEDが点灯します。

14. ファンクション02ボタンを押して2番目のロケーションを指定し、ファンクション11、15ボタンを押してグリッドをオンにします。ファンクション11、15LEDが点灯します。



15. START/STOP ボタンを押して、スネアを追加したパターンを再生し、確認してみましょう。  
確認し終わったら、もう一度 START/STOP ボタンを押して停止します。

16. 次はクローズ・ハイハットを入力します。KEY ボタンを押しながら F#3 の鍵盤を押します。

17. ファンクション01 ボタンを押して1番目のロケーションを指定し、ファンクション09~16 ボタンを押してグリッドをオンにします。  
ファンクション09~16 LED が点灯します。



18. ファンクション02 ボタンを押して2番目のロケーションを指定し、ファンクション09~15 ボタンを押してグリッドをオンにします。  
ファンクション09~15 LED が点灯します。



続けてオープン・ハイハットを入力します。

19. KEY ボタンを押しながら、A#3 の鍵盤を押します。

20. 1番目のロケーションはすべてのグリッドをオフにします。



21. ファンクション02 ボタンを押して2番目のロケーションを指定し、ファンクション16 ボタンを押してグリッドをオンにします。  
ファンクション16 LED が点灯します。



これですべての入力が終わりました。入力したパターンを確認してみましょう。

22. START/STOP ボタンを押してパターンを再生し、確認してみましょう。  
KEY ボタンを押しながら鍵盤を押さえるとファンクション LED のグリッド・オン/オフの表示が切り替わります。C3 でキック、D3 でスネア、F#3 でクローズ・ハイハット、A#3 でオープン・ハイハットの表示に切り替わります。

## グリッド・シーケンス機能で入力したパターンをエディットする

グリッド・シーケンス機能では、作成したパターンの各ノートのベロシティとデュレーション(クオンタイズに対する音の長さ)をエディットすることができます。

ここでは、グリッド・シーケンス機能で作成したドラム・パターンのクローズ・ハイハットのベロシティをエディットし、強弱をつけてみましょう。

1. GRID SEQ ボタンを押してグリッド・シーケンス機能がオンになります。
2. KEY ボタンを押しながら F#3 の鍵盤を押して、エディットするノートを指定します。
3. ▼ ボタンを押して Grid Edit ページを表示し、▶ ボタンを押してグリッド・エディットに入ります。

```
< [F#3]Vel/Dur
v1-1 :100/:080% >
```

ディスプレイの上段にはエディット中のノート・ナンバーが表示されます。

下段には、左からグリッド・ナンバー、ベロシティ値、デュレーション値が表示されます。グリッドがオフの場合はベロシティ値、デュレーション値ともに "---" と表示されます。グリッド・ナンバーは 1-1、1-2、1-3...1-8、2-1、2-2、2-3...2-8 のように、“ファンクション01-08 LED で示されるナンバー”-“ファンクション09-16 LED で示されるナンバー”で表示されます。最大 1-1 から 8-8 までを表示します。ここでは、グリッド 1-1、1-5、2-1、2-5 のベロシティ値を 120 に変更してパターンにアクセントをつけてみましょう。

4. ▲▼ ボタンでエディットするグリッドに移動します。

```
< [F#3]Vel/Dur
o1-5 :100/:080% >
```

5. ▶ ボタンでベロシティ値を選びます。

```
< [F#3]Vel/Dur
1-5 #100/:080% >
```

6. ▲▼ ボタンでベロシティ値を変更します。

```
< [F#3]Vel/Dur
1-5 #120/:080% >
```

7. 他のグリッドのベロシティも変更します。

8. START/STOP ボタンを押してパターンを再生し、確認してみましょう。

再生すると、Grid Edit は一旦終了します。

## グリッド・シーケンス機能で入力したパターンに鍵盤でパターンを追加する


グリッド・シーケンス機能でドラム・パターンを作成中に、途中からリアルタイム・レコーディングで音を追加することが可能です。

1. グリッド・シーケンス機能がオンのまま、RECボタンを押します。  
レコーディング・スタンバイの状態にします。  
ループ範囲、テンポ、クォンタイズは、グリッド・シーケンス機能での値が設定されます。
2. 鍵盤を弾いて、追加するドラム・インストを確認します。  
ここではハンド・クラップ(D#3)を追加してみましょう。
3. START/STOPボタンを押してレコーディングをスタートします。  
2小節のプリカウントの後、ドラム・パターンがループ再生します。
4. ドラム・パターンに合わせてハンド・クラップを録音します。  
うまく録音できなかった場合は、ループを止めないで消去することができます。消去したいノートが発音するタイミングで、KEYボタンを押しながら、その音の鍵盤を押さえます。  
Note: レコーディングされるベロシティ値は、“Vel (Velocity Mode)”の設定によります。(参照: PG p.53[Velocity Mode])
5. 録音が終了したら、START/STOPボタンを押してレコーディングを終了します。

このようにグリッド・シーケンス機能と、通常のリアルタイム・レコーディングをシームレスに使い分けてレコーディングを行うことができます。

## レコーディング準備

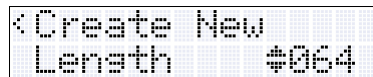
ここでは、レコーディング前に、新規ソングを作成し、トラックのプログラムやボリューム、パンなどの基本的な設定をせつめいします。

-  レコーディングする前にGlobal/Mediaモードでメモリー・プロテクトがはずれていることを確認してください。  
(参照: p.55「メモリーにプロテクトをかける」)

## 新規ソングの作成

ソング・コマンド“Create New”で新規ソングを作成します。

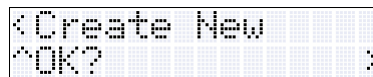
1. MODE SEQボタンを押して、Sequencerモードに入ります。
2. ▶ボタンを押してMenuを表示します。
3. ▲▼ボタンを押して“Song Command”を選び、▶ボタンを押します。
4. ▲▼ボタンを押して“Create New”を選び、▶ボタンを押します。
5. “Length”で小節数を指定します。



Note: 小節数は、後から変更することができます。

設定を終えたら、◀ボタンを押して戻ります。

6. ▼ボタンを押して“OK?”を表示し、▶ボタンを押します。  
新規ソングが作成されます。

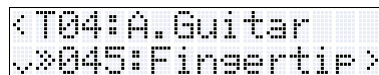


## トラックの設定

ここでは新規ソングをレコーディングするために、MIDIトラックへのプログラムの割り当てや、ボリュームなどの各設定を行う基本的な手順を説明します。

Note: ページの移動、パラメーターの選択、設定に関する操作方法については、p.7「パラメーターの選択と値の変更」を参照してください。

1. 各トラックのプログラムを選択します。  
フロント・パネルのTIMBRE/TRACK LED点灯させた状態で、ファンクション01-16ボタンを押してトラックを選択します。  
プログラムの選択画面(“Program Select”)が表示されます。



ディスプレイにトラック・パラメーター以外を表示しているときに、ファンクション01-16ボタンを押すと、押したボタンに対応したトラックの“Program Select”が表示されます。

▲▼ボタンでプログラムを選択します。コンビネーションでティンバーにプログラムを割り当てる方法と同様です。  
(参照: p.27)

Note: コンビネーションやプログラムの設定をコピーすることができます。(参照: PG p.50、参照: PG p.51)

2. 他のトラックについてもファンクション01-16ボタンでトラックを選択し、▲▼ボタンでプログラムを選択します。

同様にファンクション01-16ボタンでトラックを切り替え、トラックのパラメーターを設定します。

3. "Volume"で各トラックの音量を設定します。

```
<T04:A.Guitar
^Volume      :127>
```

4. "Pan"で各トラックのパンを設定します。

```
<T04:A.Guitar
Pan          #C064
```

5. "Status"で各トラックが発音する音源を設定します。

```
<T04:A.Guitar
^Status      :BTH>
```

通常、内蔵音源を16マルチトラック・ティンバー音源として使用する場合、INTまたはBTHに設定します。

設定の詳細については、パラメーター・ガイドを参照してください。(☞参照:PG p.38[Status])

6. "MIDI Ch."で各トラックのMIDIチャンネルを設定します。

```
<T04:A.Guitar
^MIDI Ch.    :04 >
```

通常、"MIDI Ch."は、基本的には各トラックで異なるチャンネル1~16に設定します。同じMIDIチャンネルに設定したトラックは、どちらかのトラックをレコーディングやプレイバックしたとき、同時に発音します。

7. "Bus"で各トラックの出力バスを設定します。

```
<T04:A.Guitar
^Bus         :IFX4>
```

(☞参照:p.48[コンビネーション、ソングのエフェクト設定])

8. エフェクトを設定します。

IFX1~IFX5、MFX1、MFX2、TFXで各エフェクトを設定します。(☞参照:p.48[コンビネーション、ソングのエフェクト設定])

9. その他の設定を必要に応じて行います。

アルペジエーター(ARP)、MIDIフィルター(MIDI Filter)、キー・ゾーン(Key Zone)やベロシティ・ゾーン(Vel Zone)等を設定します。

(☞参照:PG p.23[コンビネーションとソングでのアルペジエーターの設定])

### 設定パラメーターの保存

ここで設定した「設定パラメーター」をテンプレートとして保存することができます。

また、この設定を頻繁に使用する場合は、テンプレートとして保存し、必要なときにロードして呼び出すことができます。(☞参照:PG p.48[Save Template])

## テンプレートを利用する

### 電源オン時に初期ソング設定としてテンプレートをロードする

電源オン時にSequencerモードの初期ソング設定としてテンプレートをロードします。

1. GLB/MEDIAボタンを押してGlobal/Mediaモードへ入りませう。

2. Global/Media: Basicの"Initial Song"を選びます。

```
<Basic
^Initial Song >
```

3. 電源オン時に初期ソング設定としてロードするテンプレートを選びます。

よく使用するソング設定を、ソング・コマンド"Save Template"でユーザー・テンプレートとして保存し、そのテンプレートを初期ソング設定として使用することができます。

```
<Basic/InitSong
^P00:Pop
```

### テンプレートをロードする

テンプレートをロードすることによって、ジャンルに最適な設定を簡単に使用できます。

1. Sequencerモードのソング・コマンドで"Load Template"を選びます。

2. "From"でロードするテンプレートを選びます。

```
<Load Template
^From:P00:Pop >
```

3. テンプレートのロードを実行します。

```
<Load Template
^OK? >
```

## コンビネーションやプログラムのサウンドを利用する

コンビネーションやプログラムの設定をコピーして、レコーディングすることができます。

### オート・ソング・セットアップ機能

オート・ソング・セットアップ機能は、Program、Combinationモードでの演奏時にプログラムやコンビネーションの設定を自動的にソングへセットアップするものです。

ここでは、Combinationモードでオート・ソング・セットアップ機能を実行し、ソングをセットアップする操作手順を説明します。

- Combinationモードに入り、任意のコンビネーションを選びます。  
各ティンバーのパンや音量、アルペジエーターの設定等を必要に応じてエディットします。エディット後、保存する場合は“Write Combi”を実行してください。

- RECボタンを押します。  
RECボタンが点滅し、ディスプレイにダイアログが表示されます。

```
<Auto Song Setup
OK? >
```

- オート・ソング・セットアップを実行するときは▶ボタンまたはRECボタンを押します。  
実行すると、Sequencerモードへ自動的に移り、コンビネーションの設定をソングに設定します。設定先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。  
自動的にレコーディング・スタンバイになり、パラメーターの設定に従ってメトロノームが発音します。  
各ティンバーのMIDIチャンネルやアルペジエーターの設定に従って、自動的に複数のトラックがマルチ・トラック・レコーディング・オンの状態で設定されます。もし、複数のトラックのレコーディングが必要でない場合は、1つのトラックがレコーディング対象として設定されます。
- START/STOPボタンを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。  
レコーディングを終了するときは、再度START/STOPボタンを押します。

### コンビネーション、プログラムの設定をコピーする

Sequencerモードでは、ソング・コマンド“Copy Combi”、“Copy Prog”でコンビネーション、プログラムの設定をコピーして、ソングをセットアップします。

ここでは“Copy Combi”を実行し、ソングをセットアップする手順を説明します。

Note: グローバルMIDIチャンネルが01であることを確認してください。(☞p.56)

- 新規ソングを作成します。  
(☞参照:p.41「新規ソングの作成」)
- ソング・コマンドから“Copy Combi”を選び、▶ボタンを押します。
- コピーする(コピー元の)コンビネーションを選びます。

```
<Copy Combi
√From: A000:Pian
```

- コンビネーションのエフェクト設定もコピーする場合は、“With FX?”をYesにします。

```
<Copy Combi
With FX? +Yes
```

- “Multi Rec?”をYesにすると、レコーディング時と同じサウンドがプレイバック時に再現できるように、トラックのMIDIチャンネル等を補正したり、トラックを追加します。

```
<Copy Combi
Multi Rec?+Yes
```

- ▶ボタンを押して、コピーを実行します。

```
<Copy Combi
^OK? >
```


- レコーディングを開始します。  
LOCATEボタンを押してロケーションを001:01にします。  
RECボタンを押した後、START/STOPボタンを押します。  
Note: レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を押さえると、レコーディング開始と共にアルペジエーターによるフレーズの最初から演奏が始まります。演奏をレコーディングしてください。
- 演奏を終えたら、START/STOPボタンを押します。  
演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能(COMPAREボタンを押す)を使って、何度でもレコーディングし直してください。



## マルチ・トラック・レコーディング

複数のトラックを同時にレコーディングする操作を**マルチ・トラック・レコーディング機能**といいます。以下のようなときに使用します。

- 外部シーケンサーから複数のトラック・データをMIDI経由でmicroSTATIONのシーケンサーにレコーディングする。
- アルペジエーターを使ったコンビネーションの演奏を、オート・ソング・セットアップ機能を使って複数のトラックにレコーディングする。

 ループ・オンのときは、マルチ・トラック・レコーディングはできません。

トラック1~8にマルチ・トラック・レコーディングをする操作の例に説明をします。

- RECボタンを押します。  
REC LEDが点灯しレコーディング・スタンバイ状態になります。

ここでは、トラック1がレコーディング・トラックとなっていて、ファンクション01 LEDが点灯している例で説明します。

- ファンクション01ボタンを押しながら02、03、04、05、06、07、08ボタンを押して、最後に01ボタンを離します。  
TIMBRE/TRACK LEDが点滅、ファンクション01-08 LEDが点灯してマルチ・トラック・レコーディングのスタンバイ状態になります。

マルチ・トラック・レコーディングの状態は、TIMBRE/TRACK LEDの点滅とファンクション01-16 LEDの点灯で確認できます。

また、マルチ・トラック・レコーディングの状態ではPLAY/MUTEボタンを押すと、ファンクション01-16 LEDが各トラックの状態を表示します。

**点滅:** レコーディング・トラック

**点灯:** プレイ・トラック。レコーディング時、このトラックは発音します。

**消灯:** ミュート・トラック。レコーディング時、このトラックはミュートされます。

各トラックの状態は、ファンクション01-16ボタンで切り替えることができます。対応するトラックのボタンを押すたびにトラックの状態が切り替わります。

マルチ・トラック・レコーディングを解除する場合は、マルチ・トラック・レコーディングのスタンバイ状態からファンクション01-16ボタンのどれか1つを押します。

- START/STOPボタンを押してマルチ・トラック・レコーディングを開始します。


ここでの説明はマルチ・トラック・レコーディングの操作方法です。外部シーケンサーなどからMIDIデータを受信してマルチ・トラック・レコーディングする方法や設定等については、パラメーター・ガイドの「付録-外部からの演奏データをレコーディングする」を参照してください。(☞PG p.310)

また、アルペジエーターを使った複数トラックの演奏をマルチ・トラック・レコーディングで同時にレコーディングすることができます。(☞参照:PG p.23「コンビネーションとソングでのアルペジエーターの設定」)

## エクスクルーシブ・イベントのレコーディング

MIDIトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジや、外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージを、任意のMIDIトラックにレコーディングすることができます。

プレイバック時に、これらのデータでソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールしたり、外部MIDI機器に送信することができます。(☞参照:PG p.55「内部パラメーター・チェンジをレコーディングする」)

 GM、XG、GSのエクスクルーシブ・メッセージをトラックにレコーディングすることはできませんが、本機の音源では再現されません。

## MIDIトラックのパン、ボリューム、トーン・パラメーター等の変化をレコーディングする

レコーディング時にパン、ボリューム、トーン・パラメーターをコントロールすることによって、それらの変化をレコーディングし、プレイバック時に反映させることができます。

複数のトラックの設定を同時に変更する場合はマルチトラック・レコーディングしてください。

Note: これらのパラメーターのコントロールは、コントロール・チェンジやシステム・エクスクルーシブ・メッセージ送信します。これらのデータをレコーディングするには、Global/Media: MIDI-MIDI Filterの“Ctrl Chg”、“SysEx”をOnにする必要があります。Global/Mediaモードに移り、Onになっていることを確認してください。

Note: パラメーターを変更したときに、Pan: CC#10 パン、Volume: CC#7 ボリューム、Send1/2: CC#93 センド1レベル、CC#91 センド2レベルについて、コントロール・チェンジを送信するか、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送信するかをGlobal/Media: MIDI-MIDI/SEQ Outの“Param”で設定します。



# エフェクトの設定

## microSTATIONの エフェクトの概要

エフェクトは134種類のフル・デジタル・エフェクトから選択できます。

microSTATIONのエフェクトは、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のトータル・エフェクトと、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成されています。これらはすべてステレオの入出力を備えています。

また、これらのエフェクトでは、特定のエフェクト・パラメーターのかかり具合をmicroSTATIONのコントローラーやMIDIメッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させるダイナミック・モジュレーション(D mod)、MIDI/Tempo Sync機能が使用できます。

## エフェクトの入出力

### インサート・エフェクト

インサート・エフェクト(IFX)1～5の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。“Wet/Dry”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet(エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

インサート・エフェクト1では、S01: St.Comp～S63: Rotary SP、D00: St.MltLmt～D10: Rotary ODのエフェクトを使用できます。

インサート・エフェクト2～4では、S01: St.Comp～S61: Amp-Trml、D00: St.MltLmt～D09: Vocoderのエフェクトを使用できます。

インサート・エフェクト5では、S01: St.Comp～S61: Amp-Trmlのエフェクトを使用できます。

### マスター・エフェクト

マスター・エフェクト(MFX)1と2の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、“Send1”、“Send2”で設定します。

マスター・エフェクトは、“Wet/Dry”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は出力しません。Wet(エフェクトをかけた音)のみを出力します。“Wet/Dry”からの出力は“Return1”、“Return2”で設定した出力レベルでL/Rバスへ送ります。この出力は“Bus”のL/R出力とミックスし、トータル・エフェクトへ出力します。

000:No Effectを選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたはエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

マスター・エフェクト1では、S01: St.Comp～S87: Phsr-Fing、D00: St.MltLmt～D13: Early Refのエフェクトを使用できます。

マスター・エフェクト2では、001: St.Comp～120: Rev-Gateのエフェクトを使用できます。

### トータル・エフェクト

トータル・エフェクト(TFX)の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。“Wet/Dry”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet(エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

トータル・エフェクトでは、01: St.Comp～61: Amp-Trmlのエフェクトを使用できます。

Note: 各エフェクト・ブロック図に入出力構成を示しています。(☞PG p.217～)

## 各モードのエフェクト

### Programモード

プログラムは、オシレーター(OSC1&2)の出力音を、フィルター(Filter)、アンプ(Amplifier)で音作りするとともに、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバース等の空間処理をし、トータル・エフェクトで最終的なサウンドを調節します。

### Combination, Sequencerモード

Combination, Sequencerモードは、ティンバー/トラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理を、トータル・エフェクトで全体の音質を調節します。

これらの設定はCombinationモードではコンビネーションごとに、Sequencerモードではソングごとに行います。

なお、Sequencerモードではエフェクトの切り替えや、エフェクト・パラメーターの変化をレコーディングし、ソングのプレイバック時に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

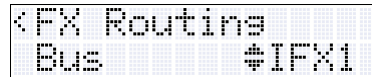
## ルーティングとエフェクト設定

各モードで使用できるインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの構造は同じですが、ルーティングによって、プログラムのオシレーター、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックを、どのインサート・エフェクトやマスター・エフェクト、トータル・エフェクトに送るかを設定します。ここでは、各モードでのルーティング設定とエフェクトの設定手順を説明します。

## プログラムのエフェクト設定

### ルーティング

1. PROG EDIT: FX Routingの“Bus”を表示します。



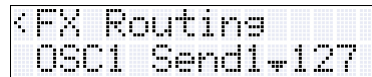
2. “Bus”で、オシレーターの出力を、どのバスへ送るかを設定します。ここでは、オシレーターの出力をインサート・エフェクト1へ入力するのでIFX1を選びます。

**L/R:** インサート・エフェクトへは送りません。トータル・エフェクトを通過後、OUTPUT L/MONO、Rへ送ります。

**IFX1～IFX5:** インサート・エフェクト1～5へ送ります。

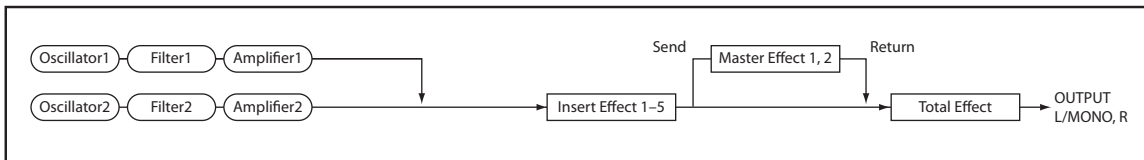
**Off:** OUTPUT L/MONO、R、インサート・エフェクト1～5へは送りません。(“OSC1 Send1”、“OSC1 Send2”、“OSC2 Send1”、“OSC2 Send2”で設定した SEND・レベルでマスター・エフェクトへシリアル接続するときに選びます。)

3. オシレーター出力をインサート・エフェクトへ送らず、マスター・エフェクトへ入力するときは、オシレーターごとの“OSC1 Send1”、“OSC1 Send2”、“OSC2 Send1”、“OSC2 Send2”でマスター・エフェクトへの SEND・レベルを設定します。  
“Bus”をL/RまたはOffにしたときのみ設定できます。

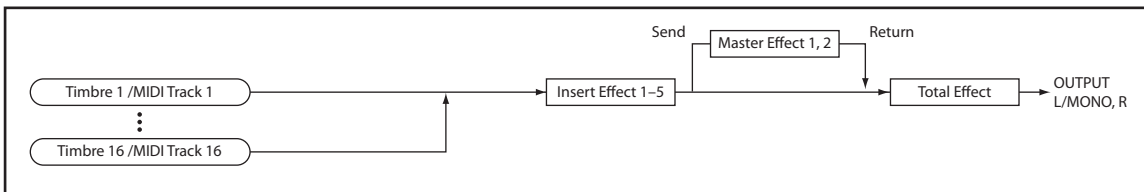


“Bus”をIFX1～IFX5にしているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”(PROG EDIT: IFX1～IFX5)でマスター・エフェクトの SEND・レベルを設定します。

### Programモード



### Combination, Sequencerモード



4. “FXCtrl Bus”は、オシレーター1と2の出力をFX コントロール・バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統のFXコントロール・バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(☞参照: PG p.207「FX Control Bus」)

```
<FX Routing
FXCtrl Bus#1
```

## インサート・エフェクト

ここでは、インサート・エフェクト1を設定します。他のインサート・エフェクトも同様に設定できます。

1. PROG EDIT: IFX1を表示し▶ボタンを押します。

IFX1の初めのページでは、インサート・エフェクト1の選択画面(“IFX Select”)が表示されます。

もう一度▶ボタンを押してから、▲▼ボタンでインサート・エフェクト1のエフェクト・タイプを選びます。

```
<IFX1
#S01: St. Comp >
```

コマンド“Copy IFX”で他のプログラムなどからエフェクトの設定をコピーすることができます。また、“Swap IFX”で、例えばインサート・エフェクト1と5を入れ替えることができます。

▶ボタンを押して右のページに入ると、選択したインサート・エフェクトのパラメーターが表示されます。(☞手順5)

2. インサート・エフェクト1のオン/オフや接続について設定します。

“On/Off”でインサート・エフェクト1をオンにします。

Offのときは000: No Effectを選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

```
<IFX1
On/Off ↗On
```

3. “Chain”をオンにします。

“Chain”をOnにすると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。

```
<IFX1[1→2]
Chain ↗On
```

“Chain To”をIFX2にします。

IFX2を選択すると、IFX1→IFX2の順番でインサート・エフェクトが直列に接続されます。ディスプレイの上段に接続の状態が表示されます。

```
<IFX1[1→2]
Chain To ↗IFX2
```

4. “Pan(CC#8)”、“Bus”、“FXCtrl Bus”、“Send1”、“Send2”でインサート・エフェクト通過後のパンやルーティングなどを設定します。

“Chain”がOnのときは、最後のインサート・エフェクト通過後の設定が有効です。(“FXCtrl Bus”を除く)

“Pan(CC#8)”：パンを設定します。

```
<IFX2
Pan(CC#8)#C064
```

“Bus”：出力先を設定します。通常L/Rに設定します。

```
<IFX2
Bus ↗L/R
```

“Send1”、“Send2”：マスター・エフェクトへの SEND レベルを設定します。ここでは127に設定します。

```
<IFX2
Send1 ↗127
```

5. “FXCtrl Bus”：インサート・エフェクト通過後の音をFXコントロール・バスに送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統のFXコントロール・バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(☞参照: PG p.207「FX Control Bus」)

```
<IFX2
FXCtrl Bus#1
```

6. PROG EDIT: IFX1の“IFX Select”の右のページでインサート・エフェクト1のパラメーターを設定します。

```
<St. Comp
Wet/Dry :Wet >
```

各エフェクトのパラメーターについては、PG p.217～を参照してください。

## ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト(D00: St.MitLmt～D13: Early Ref)は、その他のエフェクトよりも2倍の領域を使用します。

インサート・エフェクト1ではD00: St.MitLmt～D10: Rotary OD、インサート・エフェクト2～4ではD00: St.MitLmt～D09: Vocoder、マスター・エフェクト1ではD00: St.MitLmt～D13: Early Refで使用できます。

ダブルサイズのエフェクトを使用すると、次ナンバーのエフェクトが使用できません。例えば、IFX1にダブルサイズ・エフェクトを選択しているときはIFX2が使用できません。MFX1に選択したときはMFX2が使用できません。

## マスター・エフェクト

1. “Send1”、“Send2”の設定(手順3または9)によりマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。“Send1”、“Send2”が0のときはマスター・エフェクトへは入力されません。“Send1”がMFX1に、“Send2”がMFX2に対応します。

ここでは、マスター・エフェクト1を設定します。

1. PROG EDIT: MFX1を表示し▶ボタンを押します。

MFX1の初めのページでは、マスター・エフェクト1の選択画面(“MFX1 Select”)が表示されます。

もう一度▶ボタンを押してから、▲▼ボタンでマスター・エフェクト1のエフェクト・タイプを選びます。

```
<MFX1
#S30: Small Phs >
```

手順はインサート・エフェクトと同様です。(☞参照: 手順5)

Note: ダブルサイズ・エフェクトはMFX1にのみ選択できます。(☞参照: p.47「ダブルサイズ・エフェクト」)

▶ボタンを押して右のページに入ると、選択したマスター・エフェクトのパラメーターが表示されます。(☞手順5)

2. “マスター・エフェクト1のオン/オフ、リターン・レベルを設定します。

On/Off”でマスター・エフェクト1をオンにします。

Off のときはマスター・エフェクトの出力がミュートされます。

```
<MFX1
On/Off      +On
```

“Return1”でマスター・エフェクト1の出力レベルを調整します。

```
<MFX1
Return1     +127
```

Note: 各エフェクトの“Wet/Dry”のWet側の値が、各エフェクトでの出力レベルとなります。これにリターンを設定値をかけたものが(“Return”=127で x1.0)実際のマスター・エフェクトの出力レベルとなります。

Note: マスター・エフェクト2の出力レベルは、PROG EDIT: MFX2の“Return2”で調整します。

3. “Chain”をOnにします。

“Chain”をOnにすると、マスター・エフェクト1と2がMFX1→MFX2の順番で直列に接続されます。

```
<MFX1      [1+2]
Chain      +On
```

接続の順番は変更できません。MFX1→MFX2の固定です。

“Chain Level”でマスター・エフェクト1からマスター・エフェクト2へのレベルを設定します。

```
<MFX1      [1+2]
ChainLevel+127
```

4. PROG EDIT: MFX1の“MFX1 Select”の右のページでマスター・エフェクト1のパラメーターを調整します。

```
<Small Phs
Wet/Dry :Wet >
```

各エフェクトのパラメーターについては、PG p.217～を参照してください。

## トータル・エフェクト

1. “Bus”でオシレーターの出力をL/R、またはインサート通過後の“Bus”をL/Rにすることによってトータル・エフェクトへ入力されます。

また、マスター・エフェクトからの出力は、PROG EDIT: MFX1,2の“Return1”、“Return2”で、トータル・エフェクトへ入力されます。

トータル・エフェクトを通過後、OUTPUT L/MONO、Rに出力されます。

1. PROG EDIT: TFXを表示し▶ボタンを押します。TFXの初めのページでは、トータル・エフェクトの選択画面(“TFX Select”)が表示されます。もう一度▶ボタンを押してから、▲▼ボタンでトータル・エフェクトのエフェクト・タイプを選びます。

```
<TFX
On/Off      +On
```

トータル・エフェクトでは、ダブルサイズ・エフェクトを使用できません。(☞参照:p.47「ダブルサイズ・エフェクト」)

▶ボタンを押して右のページに入ると、選択したトータル・エフェクトのパラメーターが表示されます。(☞手順4)

2. On/Off”でトータル・エフェクトをオンにします。

Off のときは、000: No Effectを選んだ状態と同じになります。入力音そのまま出力されます。

```
<TFX
+00:St.G7EQ >
```

3. PROG EDIT: TFXの“TFX Select”の右のページでエフェクトのパラメーターを設定し、最終的な音を調整します。

```
<St.G7EQ
B1:+00.0/80 >
```

各エフェクトのパラメーターについては、PG p.217～を参照してください。

## コンビネーション、ソングのエフェクト設定

Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトへのルーティング設定をします。これらのモードでは設定方法は類似しています。ここでは、コンビネーションでの手順を説明します。

### ルーティング

ここでは、ティンバー1の出力をインサート・エフェクト1へ送り、インサート・エフェクト1を設定する手順を説明します。

1. COMBI EDIT: Timbres-Timbre01の“Bus”で、ティンバー1の出力を、どのバスへ送るかを設定します。ここでは、ティンバーの出力をインサート・エフェクト1へ入力するのでIFX1を選びます。

```
<T01
Bus        +IFX1
```

ティンバー出力をインサート・エフェクトへ送らず、マスター・エフェクトへ入力するときは、ティンバーごとの“Send1”、“Send2”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“Bus”をL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます。

```
<T01
Send1     +000
```

Note: 実際のセンド・レベルは、ティンバーで選択しているプログラムのオシレーター1,2ごとの“Send1”、“Send2”の設定とのかけ算で決まります。プログラムでの“Send1”、“Send2”の設定が0のとき、このセンド・レベルを上げても実際のレベルは0になります。

“Bus”をIFX1～IFX5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”(IFX1～IFX5)で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

2. “FXCtrl Bus”は、ティンバー出力をFXコントロール・バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統のFXコントロール・バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。

(☞参照:PG p.207「FX Control Bus」)

## インサート・エフェクト

- COMBI EDIT: IFX1を表示し▶ボタンを押します。  
IFX1の初めのページでは、インサート・エフェクト1の選択画面("IFX Select")が表示されます。  
もう一度▶ボタンを押してから、▲▼ボタンでインサート・エフェクト1のエフェクト・タイプを選びます。



- プログラムのインサート・エフェクトと同様に、エフェクトのオン/オフと接続を設定します。
- プログラムのインサート・エフェクトと同様に、  
"Pan(CC#8)"、"Bus"、"FXCtrl Bus"、"Send1"、"Send2"  
でインサート・エフェクト通過後のパンやルーティングなどを設定します。
- COMBI EDIT: IFX1の"IFX Select"の右のページでインサート・エフェクト1のパラメーターを設定します。  
これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(☞p.47)

**MIDI** 各エフェクトごとにダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後の"Pan(CC#8)"、"Send1"、"Send2"をMIDIでコントロールすることができます。"Ctrl Ch"で設定したMIDIチャンネルでコントロールします。  
インサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーにはCh01~16の右に[\*]がつきます。MIDIチャンネルの設定が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

## マスター・エフェクト トータル・エフェクト

これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(☞p.47)

**MIDI** マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)を、"Ctrl Ch"で設定したMIDIチャンネルでコントロールすることができます。

## ダイナミック・モジュレーション (Dmod)

ダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、エフェクトの特定のパラメーターをmicroSTATIONのコントローラーやMIDIメッセージを使ってコントロールし、リアルタイムでエフェクトのかけ具合を変化させる機能です。

この他にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、MIDI/Tempo Sync機能があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターやシーケンサーのテンポに同期させることができます。

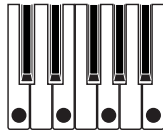
(☞参照: PG p.206「ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする」)



# アルペジエーター機能

## アルペジエーター機能を使って演奏する

アルペジエーターとは、アルペジオ(分散和音)を、自動的に発音する機能です。一般的なアルペジエーターは、鍵盤で弾いた和音をアルペジオに展開します。



鍵盤で押さえた和音をアルペジオ(分散和音)で発音する

本機のアルペジエーターは、それに加えて鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準に、さまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を搭載しています。この機能によってドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバックিং・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE音など音作りの一部としても効果的に使用できます。

さらにCombination、Sequencerモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作できるデュアル・アルペジエーター構成となっています。ドラムス・プログラム、ベース・プログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたり、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えたり、さまざまなパフォーマンスも可能です。

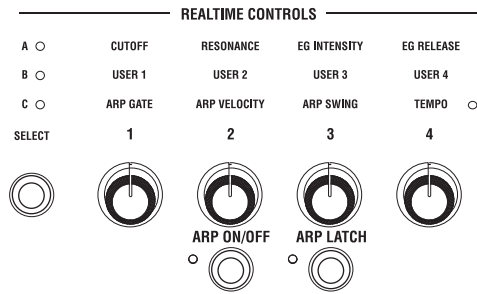
本機には、5個のプリセット・アルペジオ・パターン(UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOMのオーソドックスなパターン)に加え、640個のユーザー・アルペジオ・パターンを内蔵しています。工場出荷時には、多種多様なプリセット・アルペジオ・パターンが収められています。

Note: microSTATION Editor/Plug-In Editorを使用すると、ユーザー・アルペジオ・パターンは自分で作成することもできます。

## Programモードでアルペジエーターを使って演奏する

1. PROGボタンを押してProgramモードに入り、プログラムを選びます。(☞参照:p.15「プログラムの選択」)  
プログラムを切り替えていくと、ARP ON/OFF ボタンの左上にあるLEDが点灯するプログラムがあります(☞参照:p.54「アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる」)。  
鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。また、その他のプログラムでもARP ON/OFF ボタンを押すと(ボタン左上のLED点灯)、アルペジエーターがオンになります。
2. 次項で説明する「コントローラーでの設定」、「ディスプレイでの設定」を参照して、コントローラーを操作して、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

## コントローラーでアルペジオ・パターンやテンポをコントロールする



### アルペジエーターのオン/オフ

ARP ON/OFFボタンを押すたびにアルペジエーターのオン/オフが切り替わります。



オンのとき(LED点灯)、鍵盤を弾くと、選択されているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。

Note: プログラムのライト時にオン/オフの状態が保存されません。

☛ コンビネーションやソングでは、アルペジエーターAとBの設定によって、ARP ON/OFFボタンをオンにしても、アルペジエーターがスタートしない場合があります。(☞PG p.24)

### アルペジオ演奏を、鍵盤から手を離しても続けさせる

ARP LATCHボタンで、鍵盤から手を離れた後もアルペジオ演奏を続けさせるか、鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まるかを設定します。

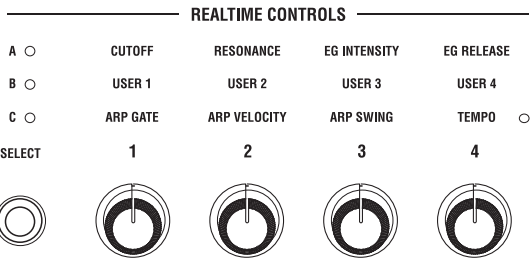
On (LED点灯): 鍵盤から手を離れた後もアルペジオ演奏が続きます。



Off(LED消灯): 鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏が止まります。



## アルペジエーターのテンポ調整



1. REALTIME CONTROLS SELECTボタンを押してCモードを選択します。

2. ノブ4(TEMPO)でテンポを調整します。40.00～300.00の範囲で設定できます。「TEMPO」の文字の右にあるLEDが4分音符のタイミングで点滅します。

Note: テンポの設定はプログラムのライト時に保存されません。

Note: テンポはPROG EDIT: Tempoの“♪”でも設定できます。

Note: アルペジオの演奏スピードは“Resolution”(PROG EDIT: Arp Setup)の設定に影響を受けます。

GLOBAL/MEDIA: MIDI-MIDI Clockの“Clock”が External MIDI、External USBのとき、またはAutoに設定してMIDIクロックを受信しているときは、PROG EDIT: Tempo “♪” EXTと表示され、外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

## アルペジオ音の長さを変える

リアルタイム・コントロールをCモードに切り替えてノブ1を回して、アルペジオ音の長さを変化させます。

左に回すと短く、右に回すと長くなります。センター位置(12時方向)でプログラムのパラメーター“Gate”(PROG EDIT: ARP Setup)での設定値になります。

Note: プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

Note: リアルタイム・コントロールをAモードに切り替えてノブ4(EG RELEASE)を調整すると効果的です。

## アルペジオ音の強さを変える

リアルタイム・コントロールをCモードに切り替えてノブ2を回して、アルペジオ音の強さを変化させます。

左に回すと弱く、右に回すと強くなります。センター位置(12時方向)でプログラムのパラメーター“Velocity”(PROG EDIT: ARP Setup)での設定値になります。

Note: プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

Note: リアルタイム・コントロールをAモードに切り替えてノブ1(CUTOFF)、ノブ2(RESONANCE)、ノブ3(EG-INTENSITY)を調整すると効果的です。

## アルペジオ・パターンにシャッフル感を与える

リアルタイム・コントロールをCモードに切り替えてノブ3を回すと、アルペジオ・パターンにシャッフル感が加わります。

Note: プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

選択しているアルペジオ・パターンがP0～P4のプリセット・アルペジオ・パターンの場合は、ノブを回しても変化しません。000～639のユーザー・アルペジオ・パターンを選択しているときのみ有効です。

## アルペジエーターの設定

PROG EDIT: Arp Setupに入ります。

## アルペジオ・パターンの選択

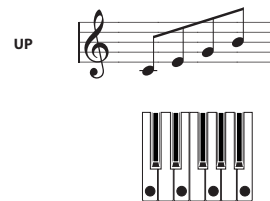


P0～P4のプリセット・アルペジオ・パターン、000～639のユーザー・アルペジオ・パターンから選びます。工場出荷時には、000～511と、512～639の一部に多種多様なアルペジオ・パターンが収められています。

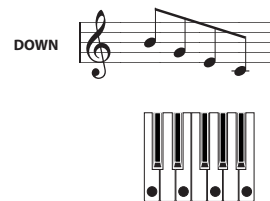
アルペジオ・パターンを選び▲▼ボタンでアルペジオ・パターンを選択します。

また、ユーザー・アルペジオ・パターンはNUM LOCKをオンにしてファンクション01(1)-10(0)ボタンで数値を直接入力し、14(ENTER)ボタンを押すことによっても選択できます。

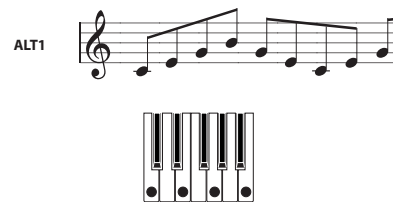
### P0: UP



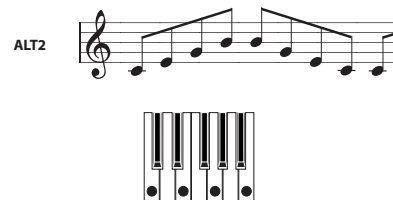
### P1: DOWN



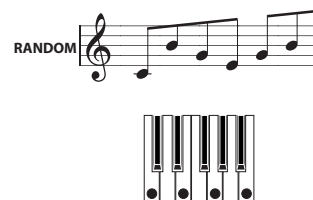
### P2: ALT1



### P3: ALT2

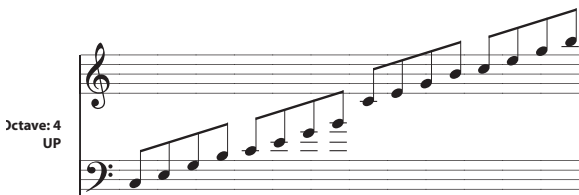
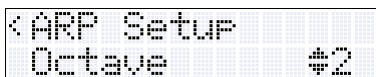


### P4: RANDOM



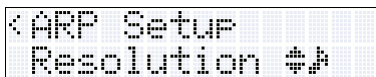
### アルペジオをオクターブに渡って演奏させる

“Octave”でアルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。



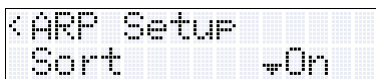
### アルペジオ音の間隔を変える

“Resolution”で、アルペジオ音の間隔を♪<sub>3</sub> ~♪で設定します。



### 弾いた和音の音程順に、アルペジオを演奏させる

“Sort”で、鍵盤を弾いた順番にかかわらず音程順にアルペジオを展開させるか、鍵盤を押した順番にアルペジオを展開させるかを設定します。



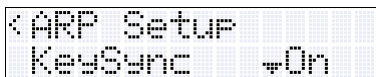
On: 鍵盤を弾いた順番にかかわらず、音程順をもとにしたアルペジオが展開します。

Off: 鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します。



### アルペジエーターをキー・シンクさせる

“KeySync”で、アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、MIDIクロックに同期したテンポに常に従うかを設定します。

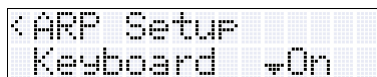


On: ノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。

Off: MIDIクロックのタイミングに同期して動作します。

### アルペジオ演奏と鍵盤で弾いた演奏を発音させる

“Keyboard”で、鍵盤による演奏と、アルペジエーターによる演奏を同時に発音させるかどうかを設定します。

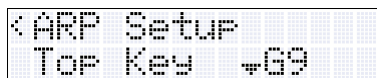


On: 鍵盤による演奏と、アルペジエーターによる演奏が同時に発音します。

Off: アルペジオ音だけが発音します。

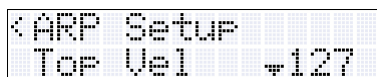
### アルペジエーターが動作する音域を設定する

“Top Key”と“BottomKey”で設定する範囲内の音域を弾くとアルペジエーターが動作します。範囲外の音域では、アルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の演奏を行うことができます。



### アルペジエーターが動作するペロシティ範囲を設定する


“Top Vel”と“Bottom Vel”で設定する範囲内のペロシティで弾くとアルペジエーターが動作します。範囲外のペロシティでは、アルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の演奏を行うことができます。



## Combinationモードでアルペジエーターを使って演奏する

Combinationモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができるデュアル・アルペジエーターで構成されています。

- COMBIボタンを押してCombinationモードに入り、コンビネーションを選びます。(☞参照:p.24「コンビネーションの選択」)  
コンビネーションを切り替えていくと、ARP ON/OFF ボタンのLEDが点灯するコンビネーションがあります(☞参照:p.54「アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる」)。  
鍵盤を弾くと、アルペジオ演奏がスタートします。また、その他のコンビネーションでもARP ON/OFF ボタンを押すと(ボタン左上のLED点灯)、アルペジエーターがオンになります。
- 前項の「コントローラーでの設定」と次項で説明する「ディスプレイでの設定」を参照して、コントローラーを操作して、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

 ARP ON/OFF ボタン、ARP LATCH ボタン、リアルタイム・コントロールCモード選択時のノブは、アルペジエーターA、B両方に対して有効です。コンビネーションのライト時に状態が保存されます。

Note: ラッチの設定は、PROG EDIT: Arp Setupの“Latch”でも設定できます。

### アルペジエーターの設定

#### 動作させるアルペジエーターの選択

“Run”で動作させるアルペジエーターをOnにします。ここでOnにしたアルペジエーターが、ARP ON/OFF ボタンをオンにしたときに動作します。

```
<ARP-A Setup
√Run           :On >
```

ただし、各ティンバーの“ARP Assign”でアルペジエーター A または B がアサインされている場合のみアルペジエーターによる発音が行われます。(☞「アルペジエーターのティンバーへのアサイン」)

#### アルペジエーターのティンバーへのアサイン

ここでは、ティンバー1にピアノの音色、ティンバー2にベースの音色を選択し、各ティンバーにアルペジエーターAとBをそれぞれアサインしてみます。

- COMBI EDIT: Timbres-Timbre01の“Program Select”で音色がピアノのプログラムを選択します。

```
<T01
*002:A.Piano 1>
```

- COMBI EDIT: Timbres-Timbre01の“ARP Assign”をAに設定します。

```
<T01
ARP Assign#A
```

- フロント・パネルのTIMBRE/TRACK LEDが点灯した状態で02ボタン押してティンバー2に切り替え、COMBI EDIT:

Timbres-Timbre02の“Program Select”で音色がベースのプログラムを選びます。

- COMBI EDIT: Timbres-Timbre02の“ARP Assign”をBに設定します。

#### 各アルペジエーターの設定

- COMBI EDIT: Arpeggiator-Arpeggiator-A SetupまたはArpeggiator-B Setupで、アルペジエーターAまたはBを設定します。

```
<ARP-A Setup
*PG:UP
```

“Pattern”、“Resolution”、“Octave”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”、等の設定をアルペジエーターAとBそれぞれに対して行います。(☞PG p.9)

#### ユーザー・アルペジオ・パターンの構成を確認する

コンビネーション[カテゴリー:BASS&BASS SPLIT 039: [Moon Jam]]がどのように構成されているかを確認してみましょう。

- コンビネーションのカテゴリー:BASS&BASS SPLIT 039: [Moon Jam]を選びます。
- “ARP Assign”を見ると、アルペジエーターAがティンバー3に、アルペジエーターBがティンバー6と7にアサインされています。

```
<T03
ARP Assign:A >
```

```
<T06
ARP Assign:B >
```

鍵盤を弾くと、アルペジエーターBでティンバー5のプログラムが発音します(ティンバー7は、ティンバー6を動作させるためのダミー・ティンバーです ☞PG p.24)。アルペジエーターAでティンバー3のプログラムが発音します(ティンバー8は、ティンバー3を動作させるためのダミー・ティンバーです ☞PG p.24)。

- “Run”のAまたはBをOffにすると、Offのアルペジエーターが停止します。  
再度Onにして鍵盤を弾くと、アルペジエーターが動作します。

```
<ARP-A Setup
√Run           :On >
```

- また、COMBI EDIT: Arpeggiator-Arpeggiator-A SetupとArpeggiator-B Setupの“Top Key”と“BottomKey”を確認すると、アルペジエーターAとBはC4以上の鍵盤で動作するように設定されています。

---

## アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる

プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定に切り替えるか、切り替わらないようにするかを設定できます。

工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジオ・パターンを動作させながら、プログラム、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

“With Prog”と“With Combi” (GLOBAL/MEDIA: Basic-ARP, Load ARP) で設定します。(☞PG p.59)

---

## アルペジエーターの同期

アルペジエーターA、B間の同期やSequencerモードでのアルペジエーターとシーケンサーの同期については、☞PG p.201を参照してください。

# 本機全体に関する設定、データの保存と読み込み

## Global/Mediaモードの構成

Global/Mediaモードは、マスター・チューン、キー・トランスポーズ、エフェクト・グローバル・スイッチ、グローバルMIDIチャンネルなどの全体に関する設定、ダンパー・ペダル/アサイナブル・フット・スイッチ/ペダルの設定、メディアへのセーブ/ロードを行います。

各ページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(☞p.7)を参照してください。

🔧 Global/Mediaモードでエディットした内容は電源オフするまでは保持されますが、電源をオフにすると元の設定に戻ります。設定を残しておきたい場合はライトしてください。また、SDカードに保存することもできます。(☞参照: p.59, p.60)

🔧 Global/Mediaモードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能は使用できません。

Note: microSTATIONエディターを使用すると、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、ユーザー・スケールの作成が可能です。

## グローバル・セッティング

### ベーシック・セットアップ

GLOBAL/MEDIA: BasicではmicroSTATION本体の基本設定を行います。

#### 他の楽器とチューニングを合わせる

“MTune (Master Tune)”は、全体のピッチを調整します。

```
<Basic
MTune #+00cents
```

(☞参照: PG p.57「MTune (Master Tune)」)

#### トランスポーズ(移調)する

“Transpose (Key Transpose)”はピッチを半音単位ですらしめます。

```
<Basic
Transpose #+00
```

(☞参照: PG p.57「Transpose」)

#### ペロシティやアフタータッチの強弱で、音量や音色が変化する度合いを変える

ペロシティやMIDI INから受信したアフタータッチ等の強弱による音量や音色の変化の度合いが設定できます。

```
<Basic
AT Curve #3
```

(☞参照: PG p.57「Vel Curve (Velocity Curve)」)

(☞参照: PG p.59「AT Curve (Aftertouch Curve)」)

#### エフェクトをバイパスする

インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをバイパスします。

```
<Basic/EffectSW
IFX1-5 #On
```

```
<Basic/EffectSW
MFX1&2 #On
```

```
<Basic/EffectSW
TFX #On
```

(☞参照: PG p.59「Effect SW」)

#### アルペジエーターを停止する

“All ARP”をOffにすると、すべてのアルペジエーターがオフになります。ARP ON/OFF ボタンがオンの場合でも、アルペジエーターは動作しません。

```
<Basic/ARP
All ARP #On
```

(☞参照: PG p.59「All ARP」)

#### アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる

プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定を切り替えるか、切り替えないようにするかを設定できます。

```
<Basic/Load ARP
with Pros #On
```

```
<Basic/Load ARP
with Combi #On
```

(☞参照: PG p.59「Load ARP :」)

#### メモリーにプロテクトをかける

```
<Basic/M.Protect
Program #Off
```

(☞参照: PG p.60「M.Protect (Memory Protect)」)

## MIDIセットアップ

GLOBAL/MEDIA: MIDIではmicroSTATION全体のMIDIに関する設定を行います。

### グローバルMIDIチャンネルを設定する

グローバルMIDIチャンネルを設定します。グローバルMIDIチャンネルとは、Global/Mediaモードで設定する本機のMIDI送信の基準となるチャンネルです。

```
<MIDI
Channel #01
```

(☞参照:PG p.60「Channel (Global MIDI Channel)」)

### ローカル・コントロールの設定

microSTATIONを演奏するとき内蔵音源を使用するか、または本体ノブや鍵盤、ジョイスティックを内蔵音源から切り離し、外部シーケンサー等にデータを送信するために使用するかどうかを設定します。

```
<MIDI
Local Ctrl On
```

(☞参照:PG p.61「Local Ctrl (Local Control)」)

### MIDIクロック・ソースの設定

外部MIDI機器(シーケンサー、リズム・マシンなど)やコンピュータと、本機のアルペジエーターや内蔵シーケンサーとを同期させるときに設定します。

```
<MIDI/Clock
Clock Internal
```

(☞参照:PG p.62「Clock (MIDI Clock Source)」)

## コントローラー設定

GLOBAL/MEDIA: Controllers-PEDAL/SWでは、DAMPER/PEDAL/SW端子に接続したオプションの設定やアルペジエーターのARP ON/OFFボタン、LATCH ON/OFFボタンとリアルタイム・コントロールCモード選択時のノブ1~4にMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを割りあてます。

### ダンパー・ペダル/アサイナブル・スイッチ/ペダルの機能を設定する

```
<Controllers
PEDAL/SW >
```

(☞参照:PG p.65「PEDAL/SW」)

## エクスターナル・コントロール

microSTATIONでは、リアルタイム・コントロールEXTERNALボタンを押してエクスターナル・モードにすると、ノブ1~4で外部MIDI機器をコントロールすることができます。

ノブ1~4は、それぞれに設定されたMIDIチャンネルで割りあてられたMIDIコントロール・チェンジを送信します。これらの設定は合計128あります。

工場出荷時には、KORG Legacy Collectionなどのソフト・シンセをコントロールするためのセットアップや、DAWソフトウェアのレベルやパンなどをリアルタイムにコントロールするためのプリロード・エクスターナル・セットアップが収められています。

エクスターナル・セットアップは、GLOBAL/MEDIA: MIDI-External Setupで設定します。(☞参照:p.57「エクスターナル・セットアップを設定する」)

### エクスターナル・セットアップを使用する

Note: 事前にmicroSTATIONからコンピューターのアプリケーションまたはMIDI機器にMIDIデータが送信できるように設定してください。ここでは、Programモードでの例で説明します。

- EXTERNALボタンを押して、リアルタイム・コントロールをExternalモードにします。
- PROG EDIT: Externalの“External Setup”を選びます。

```
<External Setup
#000:KLC M1
```

- 使用するエクスターナル・セットアップを選びます。
- “External Setup”の下のページでは、各ノブの設定を確認できます。

```
<External Setup
01.Gch/#008:064 >
```

- リアルタイム・コントロール・ノブ1~4を操作すると、割りあてられたMIDIチャンネルでMIDIコントロール・チェンジ(CC#)が送信されます。

ディスプレイにノブの確認画面(手順4)を表示しているときは、操作されたノブの設定と送信している値を表示します。

```
<External Setup
02.Gch/#071:064 >
```

Note: microSTATIONの鍵盤やその他のコントローラーは各モードでの通常の動作をします。

- PROG PLAYでノブを操作すると、そのノブの設定と値がディスプレイに表示されます。

```
====2.Gch/#071====
066
```

- Combinationモードに切り替え、リアルタイム・コントロールをExternalモードにします。設定を継続しながら、接続されたMIDI機器等をコントロールすることができます。

Programモードでプログラムを変更したりCombinationモードに切り替えたりしても、そのセット・アップはそのまま変わりません。そのため、外部MIDI機器へのコントロール設定を変えないで、別のmicroSTATIONのサウンドを選んだり、逆に、サウンドは変えずに外部MIDI機器へのコントロール設定を切り替えたりすることができます。



- リアルタイム・コントロールのモード選択はProgram、Combination、Sequencerの各モードごとに必要です。

### エクスターナル・セットアップを設定する

- Global/Mediaモードでエディットした内容は、電源をオフにするまでは保持されますが、オフにすると、消えてしまいます。設定を保存するときは、“Write Global” を実行してください。

- MODE GLB/MEDIAボタンを押して、Global/Mediaモードに入ります。

- GLOBAL/MEDIA: MIDI-External Setupを表示し▶ボタンを押します。

External Setupの初めのページでは、エディットするエクスターナル・セットアップの選択画面(“External Set Select”)が表示されます。

もう一度、▶ボタンを押して“External Set Select”を選びます。

```
<MIDI/External
#100: External S>
```

- ▼▲ボタンでエディットしたいエクスターナル・セットアップを選び、▶ボタンを押します。ノブの選択画面が表示されます。

```
<External/Set100
#Knob 1 >
```

- ▼▲ボタンでエディットしたいノブを選び、▶ボタンを押します。

- “Channel” でノブが送信するMIDIチャンネルを指定します。

```
<Set100/Knob1
Channel #Glb
```

- “CC#” でノブが送信するMIDIコントロール・チェンジを選択します。

```
<Set100/Knob1
CC# #003
```

- 他のノブについてもMIDIチャンネルとMIDIコントロール・チェンジを設定します。

Note: プリロード・エクスターナル・セットアップのコントロール・チェンジ(CC#)設定と、対象となるアプリケーションの設定については、「microSTATION External Setups」(PDF)をご覧ください。

## データの保存と読み込み

### データを保存する

#### 保存できるデータについて

microSTATIONの各データを保存する方法は、インターナル・メモリーへのライト、SDカード(市販)へのセーブ、付属エディターを使用してのコンピューター上へのセーブがあります。

#### インターナル・メモリーへのライト

エディットした以下のデータは本機のインターナル・メモリーにライトすることができます。

- プログラムバンク  
A...Dの各プログラム000~127
- コンビネーション  
バンクA...Cの各コンビネーション000~127
- グローバル・セッティング  
GLOBAL/MEDIA: Basic~Controllers
- ユーザー・テンプレート・ソングU00~U15  
ソング・ネーム、テンポ等のソングの設定、トラックの設定パラメーター(☞PG p.36)、アルペジエーター、エフェクトの設定をインターナル・メモリーにライトできます。ただし、ソングのトラックの演奏データはセーブされません。また演奏データの再生に関する“Time Signature”、“Metronome”、“PLAY/MUTE”、“Track Play Loop”(Start/End Measureを含む)の設定もライトされません。Sequencerモードのソング・コマンド“Save Template”でライトします。(☞PG p.48)

▲ エディットしたSequencerモードの各設定データはライト操作でインターナル・メモリーに保存できません。

- ユーザー・ドラムキット00(INT)...47(USER)
- ユーザー・アルペジオ・パターン  
000...639  
ユーザー・ドラムキットとユーザー・アルペジオ・パターンは、本体ではエディットできません。microSTATION Editor/Plug-In Editorでエディットしたデータは、エディター上で“Write Drumkit”、“Write Arpeggio pattern”を実行することで、本体側にもデータが送られてライトされます。(☞PG p.202、☞PG p.203)

#### プリロード・データとプリセット・データについて

プリロード・データは、出荷時にあらかじめロードしてあるデータのことをいいます。これらのデータは書き替えが可能で、デモ・ソング以外は前述の「インターナル・メモリーへのライト」に示す各箇所にライトされています。また、これらのデータは本機のシステム領域に記憶されています。

プリロード・データは、SDカードを使用してGlobal/Mediaモードの“Load PCG”等でインターナル・メモリーへ再ロードすることができます。

プリセット・データとは、ライトによる操作で書き替えができないデータのことをいいます。次のデータがあります。

- GMプログラム
- GMドラムキット 48(GM)~56(GM)
- プリセット・テンプレート・ソング P00~P15

#### メディアへのセーブ

各メディアに保存できるデータは、以下のとおりです。

- .PCGファイル:  
プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン
- .SNGファイル:  
ソング・データ
- .MIDファイル:  
SequencerモードのソングをスタンダードMIDIファイル(SMF)としてセーブします。

#### 付属エディターを使用して保存する

ユーティリティ・コマンドSaveを使用して、エディターのアプリケーション専用ファイルとしてコンピューターへ保存します。(☞PG p.203)

### インターナル・メモリーへのライト方法

#### プログラム、コンビネーションのライト

各ページでパラメーターをエディットして作成したプログラムやコンビネーションの設定を、インターナル・メモリーに保存することができます。この機能をプログラムのライト、コンビネーションのライトといいます。電源オフ後にもエディットした内容を残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

プログラム、コンビネーションのライト方法は2つあります。

▲ ライトするときは、Global/Mediaモードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(☞参照: p.60「メモリー・プロテクト」)

▲ コンビネーションでは、各ティンバーのプログラムを音色そのものではなく、プログラム・ナンバーとして記憶しています。コンビネーションで使用しているプログラムをエディットしたり、異なるプログラム・ナンバーと入れ替えた場合、コンビネーションの音色も変化します。

Programモードを例に説明します。(コンビネーションでも同様の操作です。)

#### WRITEボタンでのライト

このライト方法は、選択されているプログラム/コンビネーション・ナンバーにのみライトできます。

1. WRITEボタンを押します。  
ディスプレイに“OK?”と表示されます。

```
<Write Program
  OK? >
```

ライトを実行するときは▶ボタンを押します。

#### 各エディット・ページでのライト

1. 保存するプログラムが選択されていることを確認します。
2. 各エディットページへ入り、“Write Program”を選びます。

```
<PROG EDIT
  Write Program >
```

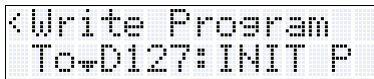
3. 必要に応じてプログラム名を設定します。  
◀▶ボタンで文字の位置を選択し、▲▼ボタンで文字を設定します。



4. “Cat”で、プログラムのカテゴリーを指定します。  
ここで指定したカテゴリーでプログラムを選択できます。

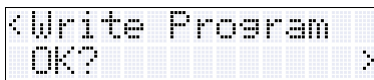


5. “To”でライト先のプログラムのバンクとナンバーを指定します。



Note: バンクとナンバーは、PROG PLAYのページでナムロックをオンにして14 (ENTER)ボタンを押すと、ディスプレイの右上に表示されます。

6. ライトを実行するときは“OK?”を表示し、▶ボタンを押します。



### 保存されるトーン・パラメーターの設定について

プログラムの音色パラメーターや、コンビネーションやソングで使用されるプログラムの調整可能なパラメーターをトーン・パラメーターといいます。

トーン・パラメーターには次の2種類あり、種類によってライトされる条件が異なります。

- **Absolute(アブソリュート)**: 1つのプログラム・パラメーターをコントロールします。プログラム・パラメーターとトーン・パラメーターはお互いを反映します。片方を変更すると、それがもう片方のパラメーターにも反映されます。これは、プログラム・パラメーターそのものを絶対的にコントロールします。
- **Relative(リラティブ)**: 2つ以上のプログラム・パラメーターを同時に調整します。例えば、Filter/Amp EGの“Attack Time”は全部で6つのプログラム・パラメーターに影響します。Relativeパラメーターの値は、これらの元となるプログラム・パラメーターの値への変更量となります。Relativeパラメーターが0のとき、対象となるプログラム・パラメーターの値で動作します。これはプログラム・パラメーターの設定を基準にして、値を大きくしたり、小さくしたりと間接的にコントロールします。

#### Programモード:

- リラティブ・タイプのパラメーターは、プログラムのライト時にプログラム・パラメーターに自動的に反映されます。トーン・パラメーターの設定値はゼロにリセットされます。
- アブソリュート・タイプのパラメーターは、トーン・パラメーターの設定値が、そのままライトされます。(☞PG p.79)

#### Combinationモード:

- テンバーごとに設定したトーン・パラメーターの設定値がそのままライトされ、保持されます。(☞PG p.149)

### プログラム、コンビネーションのエディット・バッファについて

PROG PLAYでプログラム、またはCOMBI PLAYでコンビネーションを選ぶと、本機のエディット・バッファに、データが呼び出されます。

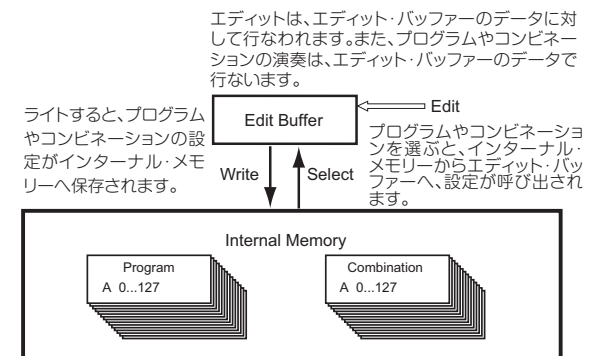
そしてPROG EDIT、COMBI EDITでパラメーターを変更すると、エディット・バッファ内のデータが変更されます。

この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、エディット・バッファ内のデータは、それぞれのバンクのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに書き込まれます。

ライトせずに他のプログラム、コンビネーションを選ぶと、エディット・バッファに新たなデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。

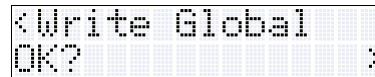
Note: Program、CombinationモードでCOMPAREボタンを押すと、メモリーのデータ(ライトされている内容)が一時的にエディット・バッファに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。



### グローバル・セッティングのライト

Global/Mediaモードでエディットした設定を、本体のメモリーにライトすることができます。変更した設定を電源オフ後も残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

1. GLOBAL/MEDIA: Write Globalを選びます。  
ディスプレイに“OK?”と表示されます。



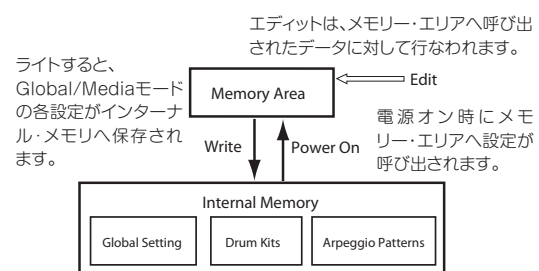
▶ Effect SWの設定は保存されません。

2. ライトを実行するときは▶ボタンを押します。  
ライトが完了すると、ディスプレイに“Complete”と表示されます。

### Global/Mediaモードのメモリーについて

Global/Mediaモードのデータは、電源オン時にGlobal/Mediaモード用のメモリー・エリアに呼び出されます。そして、Global/Mediaモードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータが変更されます。この変更したデータを、本機のインターナル・メモリーに保存するにはライトする必要があります。ライトすると、メモリー・エリア内のデータはグローバル・セッティングに書き込まれます。

ライトせずに電源をオフにすると、メモリー・エリアの変更したデータは消えてしまいます。



### メモリー・プロテクト

プログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのデータを、不用意に書き替えてしまわないように、メモリー・プロテクト(メモリーへの書き込みを禁止する)が用意されています。

エディットしたデータをライトするときや、メディアからデータをロードするときには、あらかじめ以下の手順でメモリー・プロテクトをオフにしてください。

また、メディアやMIDIデータ・ダンプによって、上記のデータのロードやSequencerモードでレコーディングやエディットするときにもメモリー・プロテクトをオフにしてください。

1. GLB/MEDIAボタンを押して、Global/Mediaモードに入ります。
2. GLOBAL/MEDIA: Basic-Memory Protectを選びます。

```
<Basic
^Memory Protect>
```

3. 本体のメモリーにライトする対象の“Memory Protect”をOffにします。

```
<Basic/M. Protect
Program *Off
```

### メディアへのセーブ(Media-Save)

メディアに保存できるデータについては、「保存できるデータについて」(p.58)を参照してください。

microSTATIONのSequencerモードのソング・データは、インターナル・メモリーにライトできません。これらのデータは、本機の電源をオフにすると消えてしまいます。データを残しておきたい場合は、SDカード(市販)へセーブしてください。また、その他のデータも記憶メディアへセーブしておけば、データを変更しても、メディアにセーブしたデータをロードして元のデータに戻せるので、気に入ったデータはセーブするようにしてください。

### 使用できるメディアについて - SDカード仕様

MS-DOSフォーマットのFAT16およびFAT32に対応。  
認識できる容量: FAT16: 2Gbyteまで。  
SDおよびSDHCメモリー・カードに対応しています。

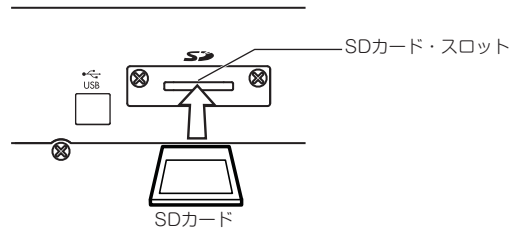
メディアは付属されていません。別途にお買い求めください。

### SDカードのスロットへの装着/取り外し

SDカード・スロットにSDカードを装着すると、プログラム、コンビネーション、ソング・データなどをセーブしたり、ロードすることができます。

#### メディアの装着

- SDカード・スロットにSDカードを挿入します。  
メディアのラベルを上に向け、コネクター側をSDカード・スロットに挿入し、クリック音がするまで押し込んで装着します。



メディアを装着するときは、メディアの向きに注意してください。誤った向きで無理に装着すると、スロットやメディアが破損したり、データが失われることがあります。

#### メディアの取り外し

ロード、セーブ、フォーマット中には、絶対にSDカードをスロットから取り外さないでください。

- メディアをSDカード・スロットから取り出します。  
メディアを奥に押し込むと、クリック音とともにメディアが手前に押し出されますので、そのままメディアを引き抜きます。  
メディアはメディア付属の取扱説明書を参照して、正しい方法で保管してください。

#### セーブ方法

メディアにセーブするデータに応じてページを選択します。  
セーブの方法については、PG p.69「Save All」以降をご覧ください。

#### セーブ時の注意事項

- 本機でメディアをフォーマットしたり、最初にセーブを行ったときには、ルート・ディレクトリにKORG/MICRO\_STというディレクトリが自動的に作成されます。セーブを行うと、そのディレクトリの下に、自動的に名前をついたファイルが作成されます。  
また、セーブ時には、そのデータの種類から“.PCG”、“.SNG”、“.MID”などの拡張子が自動的につけられます。これをコンピューター等で変更した場合、再ロード時に未定義のファイルとみなし、スタンダードMIDIファイルとして扱われますので注意してください。

### エディターでの保存

#### ユーティリティ・コマンド“Save”

microSTATION Editor/Plug-In Editorで、UTILITYボタンをクリックして表示されるメニューから“Save”を選択すると、エディター上の設定を、microSTATION Editor/Plug-In Editor専用のファイルとしてコンピューターに保存することができます。

#### ユーティリティ・コマンド“Export”

microSTATION Editor/Plug-In Editorで、UTILITYボタンをクリックして表示されるメニューから“Export”を選択すると、エディター上の設定を、microSTATIONの.PCGファイルとしてコンピューターに保存することができます。

## データをロード(読み込み)する

### ロードできるデータについて

#### メディアからのロード

メディアからロードできるデータは、次のとおりです。

- ・.PCGファイル: プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン
- ・.SNGファイル: ソング・データ
- ・.MIDファイル: スタンダードMIDIファイル(SMFフォーマット)

#### 工場出荷時の設定に戻す(プリロード・データとデモ・ソングのロード)

付属ディスクに収録されているプリロード・データと、microSTATION本体にメモリーされているデモ・ソング・データをロードします。

操作手順については、「プリロード・データのロード」(☞p.63)、「デモ・ソングデータのロード」(☞「イージー・スタート・ガイド p.15」)をご覧ください。

- ・プリロード・データ: 付属ディスクに収録、またはWebにてダウンロード可能。  
プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン
- ・デモ・ソング・データ: microSTATION本体メモリーに内蔵。

### メディアからデータをロードする(Media-Load)

#### すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする

ここでは、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターンなどが収められた.PCGファイルからすべてのデータを一度にロードする方法を説明します。

- ▲ プログラムやコンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンをロードするときは、Global/Mediaモードのメモリー・プロテクトがオフになっていることを確認してください。  
(☞参照: p.60「メモリー・プロテクト」)

Note: データがロードできるメディアについては、p.60を参照してください。

1. メディアがロードできる状態になっていることを確認します。  
(☞参照: p.60「SDカードの slots への装着/取り外し」)
2. GLOBAL/MEDIA: Media-Load, Load PCGを選び、▶ボタンを押します。  
メディア内のPCGファイルが表示されます。

```
<Media/Load PCG
#0000.PCG >
```

3. ▲▼ボタンでロードするプログラムやコンビネーション・データが入っている.PCGファイルを選択し▶ボタンを押します。

```
<0000.PCG
#All PCG >
```

4. All PCGを選択し▶ボタンを押します。  
ディスプレイに“OK?”と表示されます。
  5. ロードを実行する場合は▶ボタンを押します。  
.PCGファイルのすべてのデータがmicroSTATIONにロードされます。
- ▲ データのロード中は、メディアを絶対に取り出さないでください。

Note: プログラムやコンビネーションをバンク単位でロードすることができます。詳しくは☞PG p.68を参照してください。

#### PCGファイル内のデータを1データ単位でロードする

本機は、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンを1データまたは1バンク単位でもロードすることができます。ライブでの演奏順にコンビネーションを並べ替えるときなどに役に立ちます。

- ▲ プログラムを変えることによって、コンビネーションの音色を変えてしまうことがありますので注意してください。

ここでは、セーブしたバンクAの1つのコンビネーションをC127にロードする例を説明します。

1. GLOBAL/MEDIA: Media-Load, Load PCGを選びます。

```
<Media/Load PCG
#0001.PCG >
```

2. ロードするコンビネーションが収録されてるPCGファイルを選び▶ボタンを押します。

```
<0001.PCG
#Combinations >
```

3. PCGファイルの中から“Combinations”を選び▶ボタンを押します。

```
<Combinations
#Bank A >
```

- ・コンビネーションの中から“Bank A”を選び▶ボタンを押します。

```
COMBI PLAY
#006: INIT COMBI >
```

- ・バンクAの中からロードするコンビネーションを選び▶ボタンを押します。

Note: 鍵盤を押すと、選んだコンビネーションが発音します。ただし、このときティンバーのプログラムは本体のプログラムで発音します。

4. ロード先のC127を選び▶ボタンを押します。

```
<Bank A
#006: INIT COMBI >
```

ディスプレイに“OK?”と表示されます。

5. ロードする場合は▶ボタンを押します。  
選択したバンクAのコンビネーションがC127にロードされます。

6. CombinationモードでカテゴリーをALL、ナムロック・オンにして384を指定すると、C127のコンビネーションを選択できます。

```
COMBI PLAY[C127]
#384: INIT COMBI >
```

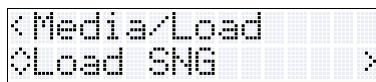


Note: バンクとナンバーは、COMBI PLAYのページでナムロックをオンにして14 (ENTER) ボタンを押すと、ディスプレイの右上に表示されます。

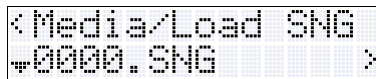
### Sequencerモードで使用するソング(.SNG)をロードする

ここでは、ソングをロードする例を説明します。このソングには、エディットしたプログラムやドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンなどを使用したプログラムが使用されているとします。このような場合は、すべてのデータをロードするとよいでしょう。

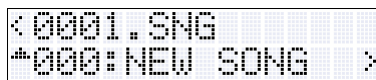
1. 「すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする」(※p.61) の手順に従い、ロードする.SNGファイルが使用しているPCGファイルをロードします。
2. GLOBAL/MEDIA: Media-Load, Load SNGを選びます。



3. ▲▼ボタンでロードする.SNGファイルを選択し▶ボタンを押します。



4. ロードするソング・データを選択し▶ボタンを押します。



すべてのソング・データをロードする場合はAll SNGを選びます。ディスプレイに“OK?”と表示されます。

5. ロードを実行する場合は▶ボタンを押します。指定したデータがmicroSTATIONにロードされます。

⚠ データのロード中は、メディアを絶対に取り出さないでください。

### microSTATIONシステム・バージョンアップ・データのロード

microSTATIONは、コルグ・ホーム・ページ(<http://www.korg.co.jp>)からダウンロードした最新のシステム・ファイルを、コンピューターから本体に転送することによってシステムをアップデートすることができます。詳しい方法については、コルグ・ホーム・ページを参照してください。

## メディア・ユーティリティ

### メディアのフォーマット

メディアをフォーマットします。

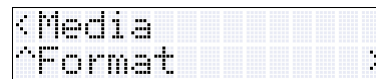
買って来たばかりの新しいメディアや、他の機器で使用していたメディアは、そのまま使用することはできません。これらのメディアをはじめて本機で使用する場合には、あらかじめフォーマットをしておく必要があります。

⚠ フォーマットするとメディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。

⚠ フォーマット実行後、COMPAREボタンを押しても元には戻りません。

1. フォーマットするメディアがセットされていることを確認します。(※参照: p.60「SDカードのスロットへの装着/取り外し」)

2. GLOBAL/MEDIA: Media-Formatを選び、▶ボタンを押します。



ディスプレイに“OK?”と表示されます。

3. フォーマットを実行する場合は▶ボタンを押します。フォーマットが完了すると、ディスプレイに“Complete”と表示されます。

⚠ メディアは、必ず本機でフォーマットしてください。本機以外でフォーマットしたメディアは正しく認識できないことがあります。



# 付 録

## 工場出荷時の設定に戻す


### プリロード・データのロード


プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのプリロード・データ、グローバル・セッティングの設定を工場出荷時と同じ状態に戻します。


工場出荷時と同じ状態に戻すには、プリロード・データをコピーしたSDカードからロードしたり、USB接続したコンピューターのmicroSTATION Editor/Plug-In Editorからダンプします。

プリロード・データは、製品に付属のディスクに収録されています。また、最新データは以下のホーム・ページからダウンロードすることができます。

コルグ・ホーム・ページ: "http://www.korg.co.jp/"

 データをロードしている間は、絶対に電源をオフにしないでください。

 ロードする前にGLOBAL/MEDIA: Basicの"Memory Protect"で、ロードするデータをOffにしてください。Onのまま実行するとロードできません。(☞参照:PG p.60 [M.Protect (Memory Protect)])

 プリロード・データをロードすると、本機のインターナル・メモリーのデータが書き替えられます。インターナル・メモリーのデータを残しておきたい場合は、事前に"Save All"や"Save PCG"でセーブしておいてください。

ここでは、コンピューターを使用してプリロード・データをSDカードにコピーし、そのSDカードをmicroSTATION本体に挿入し、Global/Mediaモードでロードする方法を説明します。

Note: プリロード・データに含まれないユーザー・バンクやユーザー・パターンについては、本体にそのまま残ります。ユーザー・バンクやユーザー・パターンを消去する場合は、本体を初期化してからプリロード・データをロードしてください。(☞参照:p.63 [イニシャライズ(初期化)])


#### あらかじめ用意するもの

- SDカード: 128Mbyte以上のSDまたはSDHCカード。
- コンピューター: 使用可能なコンピューターについては、「接続するコンピューターの動作環境」(☞p.72)を参照してください。
- SDカード・リーダー・ライター

#### ロード手順

1. microSTATION本体のカード・スロットにSDカードを挿入し、p.62[メディアのフォーマット]の手順にしたがって、SDカードをフォーマットします。


Note: microSTATIONで使用中のSD-Cardの場合は、フォーマットの必要はありません。

 フォーマットすると、メディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。

フォーマットを行うと、SDカード内に「KORG」フォルダー「MICRO\_ST」フォルダが作成されます。

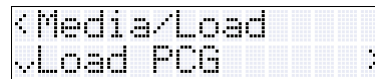
2. SDカードをmicroSTATION本体から取り出します。

3. コンピューターを使用して、付属ディスクの「Factory Preload Sounds」フォルダに収録されているプリロード・データ(PRELOAD.PCG)を、SDカード内の「MICRO\_ST」フォルダの中にコピーします。

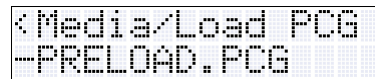
 「MICRO\_ST」フォルダの中にPRELOAD.PCGというファイルがすでにある場合は、上書きされます。

コンピューターを使用したコピーの方法や操作方法等については、コンピューターの取扱説明書を参照してください。

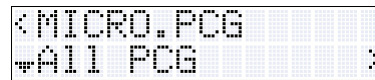
4. プリロード・データをコピーしたSDカードを、microSTATIONのSDカード・スロットに挿入します。
5. MODE GLB/MEDIAボタンを押してGlobal/Mediaモードに入ります。
6. MEDIA/Load - Load PCGを選びます。



7. ロードするPCGデータ(ファイル名: PRELOAD.PCG)を選び、▶ボタンを押します。

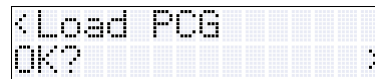


8. All PCGを選び、▶ボタンを押します。



"OK?"の画面を表示します。

9. ロードを実行するときは▶ボタンを押します。



10. PCGデータでは、次のデータがロードされます。

- Program: Bank A, B, C, D(000~095)
- Combination: Bank A, B
- Drum Kit: 00(INT)...47(INT)
- User Arpeggio Pattern: 000...639
- Global Setting

## イニシャライズ(初期化)

動作が不安定なときは、イニシャライズ(初期化)してください。

1. microSTATIONの電源をオフにします。
2. PLAY/MUTEボタンとファンクション08ボタンを押しながら、本機の電源をオンにしてください。  
本機がイニシャライズ(初期化)され、インターナル・メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、ディスプレイに"Initializing..."と表示されます。  
イニシャライズ後は、プリロード・データをコピーしたSDカードからプリロード・データをロードしたり、USB接続したコンピューターのmicroSTATION Editor/Plug-In Editorからダンプする必要があります。  
(☞"プリロード・データのロード")

## 故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

### 電源

#### 電源が入らない

- ACアダプターがコンセントに接続されていますか？  
→p.11
- リア・パネルの電源スイッチがオンになっていますか？  
→p.11

### ディスプレイ

**電源はオンになっているがディスプレイには何も表示されない。鍵盤を弾くなどの操作をすると、正常に動作している。**

- コントラスト調整ノブでディスプレイのコントラストを調整してみてください。→p.4

**電源はオンになっているがディスプレイには何も表示されない、またはエラー・メッセージが表示されている。鍵盤を弾いても音が出ず、正常に動作していない。**

- プログラムのライトなどによるインターナル・メモリーへのデータ書き込み中に、本機の電源をオフにしてしまうなど、インターナル・メモリーへの書き込みが正常に終了しなかった場合などに、上記のような状態になる場合があります。このようなときは、本機を初期化してください。  
(☞参照:p.63「イニシャライズ(初期化)」)

#### モードまたはページを変更できない

- ソングをレコーディングまたはプレイバックしていませんか？

#### Combination、Sequencerモードでティンバー/トラックのパラメーター値を変更できない

- 鍵盤を押さえたり、ダンパー・ペダルを踏んでいるなどノート・オンの状態では、変更できないパラメーターがあります。  
→ “Polarity” (GLOBAL/MEDIA: Controllers-PEDAL/SW) の設定と異なる極性のダンパー・ペダルを使用していませんか？→PG p.65
- Global/Mediaモードのコマンド “HalfDmpr Calib” を実行すると解決する場合があります。→PG p.66

## 音の出力

#### 音が出力できない

- アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ →p.12
- 接続しているアンプ、ミキサーの電源が入り、ボリュームが上がっていますか？
- ローカル・コントロールがオンになっていますか？  
→ “Local Ctrl” (GLOBAL/MEDIA: MIDI) をOnにしてください。→PG p.61
- VOLUMEノブは適切な位置に設定されていますか？ →p.2
- 接続したフット・ペダルにMaster Volumeがアサインされていて、そのペダルのボリュームが下がっていませんか？  
→PG p.65
- Programモードで特定のオシレーターが発音しない場合、“Play/Mute” がPlayになっていますか？ →p.17
- Combinationモードで特定のティンバーが発音しない場合、“Play/Mute” がPlayになっていますか？ →p.29
- Sequencerモードで特定のトラックが発音しない場合、“Play/Mute” がPlayになっていますか？ →p.37
- “Status” がINT、BTHになっていますか？ →p.29, p.42
- キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンは、音が発音する設定になっていますか？ →PG p.21, PG p.22, PG p.40
- オシレーター、ティンバー、トラックの音量レベルが下がっていませんか？ →PG p.7, PG p.19, PG p.37
- トータル・エフェクト通過後の “Master Volume” の音量レベルが下がっていませんか？ →PG p.13, PG p.26, PG p.47
- 全体の発音数が最大同時発音数の120ボイスを超えていませんか？

#### 音が止まらない

- “Hold” (PROG EDIT: OSC Common) がOffになっていますか？ →PG p.5
- “Polarity” (GLOBAL/MEDIA: Controllers-PEDAL/SW) が正しい設定になっていますか？ →PG p.65  
→ 正しい設定になっていても、Global/Mediaモードのコマンド “HalfDmpr Calib” を実行すると解決する場合があります。
- ARP ON/OFFボタンがオン(ボタン左上のLED点灯)になっている場合はオフ(LED消灯)にしてみてください。

#### 音が二重に発音する

- ローカル・コントロールがオフになっていますか？  
→ “Local Ctrl” (GLOBAL/MEDIA: MIDI) をOffにしてください。→PG p.61

#### ノイズや発振音が出る

- MIDI/Tempo Sync機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで故障ではありません。

- エフェクトS19: St.Record など、ノイズを付加するエフェクトがあります。また、レゾナンス付きフィルターは発振させることが可能ですので、設定を確認してください。
- 以下のエフェクトを使用時、次のルーティングを行うとフィードバック・ループの状態になり、大きな音を出力することがありますので注意してください。  
オシレーター、ティンバー、トラック出力やインサート・エフェクト通過後の信号をFXコントロール・バスに送り、その信号がそのまま出力するように設定します。そしてその出力をFXコントロール・バスへ送ると、大きな音を出力することがあります。(DC成分が最大レベルで出力して無音となる場合もあります。)
- S03: St.Limitr、またはS06: St.Gateを使用し、これらのエフェクトの“Env Sel”がFX Ctl1またはFX Ctl2、“Trigger Monitor”がOn(microSTATION Editor/Plug-In Editorのみでエディット可能)に設定されたとき。
- D09: Vocoderを使用し、このエフェクトの“Mod Src”がFX Ctl1またはFX Ctl2、“Modulator High Mix”が0以外(microSTATION Editor/Plug-In Editorのみでエディット可能)に設定されたとき。

### 鍵盤で和音を演奏できない

- プログラムの“VoiceMode”がMonoになっていませんか？  
→PG p.3

### 発音のピッチがずれる

- GLOBAL/MEDIA: Basicの“MTune”や“Transpose”が正しく設定されていますか？ → PG p.57
- PROG EDIT: OSC1またはOSC2の“PtchSlope”が+ 1.0に設定されていますか？ → PG p.7
- コンビネーションやソングで、各ティンバー/トラックの“Transpose”や“Detune”が正しく設定されていますか？  
→PG p.20, PG p.39

## プログラム、コンビネーション

### オシレーター2に関する設定が表示されない

- オシレーター2を使用しているプログラムを選択していますか？

### プログラムが発音しない

- オシレーター、アンプの音量レベルが下がっていませんか？  
→PG p.7
- オシレーターの“Play/Mute”がPlayになっていますか？  
→p.17

### データをロードしたら、コンビネーションが正しく発音しない

- コンビネーションで使用しているプログラムのカテゴリとインデックス・ナンバーは、コンビネーションを作成したときと同じですか？

### プログラムがライト(保存)できない

- Memory Protect “Program”、“Combi”(GLOBAL/MEDIA: Basic)がOffになっていますか？ →p.55, PG p.60

## ソング

### トラックで選択しているプログラムの音が、Programモードで発音させたときと異なる

- Sequencer モードでは、トラックでプログラムを選択しても、Programモードでのアルベジエーターやエフェクトの設定は、自動的に設定されません。  
→ SEQ EDITのコマンド“Copy ARP”、“Copy IFX”、“Copy MFX/TFX”等でProgramモードでの設定をコピーすることができます。→PG p.48

### データをロードしたらソングが正しく演奏されない

- ソングで使用しているプログラムは、ソングを作成したときと同じですか？  
→ ソングをセーブするときは“Save All”でプログラムとソングを一緒にセーブし、ロード時には.PCGと.SEQを一緒にロードするとよいでしょう。→PG p.69

### START/STOPボタンを押しても演奏がスタートしない

- “Clock”(GLOBAL/MEDIA: MIDI-MIDI Clock)がInternalまたはAutoになっていますか？ → PG p.62

### レコーディングができない

- レコーディングするMIDIトラックを選択していますか？
- Memory Protect “Song”(GLOBAL/MEDIA: Basic)がOffになっていますか？ →p.55, PG p.60
- “Clock”(GLOBAL/MEDIA: MIDI-MIDI Clock)がInternalまたはAutoになっていますか？ →PG p.62
- ループ・レコーディングでリハーサル状態になっていませんか？  
→ リハーサルを解除してください。→p.35

### ソング・コマンド“Copy Combi”でコピーしたコンビネーションが、演奏時と同じようにアルベジエーターをレコーディングできない

- Copy Combi実行時の設定は正しいですか？ →p.43  
→ Copy Combiの設定で、“Multi Rec?”をYesにして、コピーを実行してください。これらの再設定を自動的に行います。

### プログラム・チェンジがレコーディングできない

- トラックごとのMIDIフィルター“Prog Chg”がOnになっていますか？初期設定はOffになっています。  
→ トラックごとのMIDIフィルター“Prog Chg”をOnにしてからレコーディングしてください。

### トーン・パラメーターの変更をレコーディングできない

- トーン・パラメーターは、システム・エクスクルーシブとしてレコーディングされます。Global/MediaモードのMIDI Filter “SysEx”をOnにしていますか？初期設定はオフになっています。→ PG p.63

## ロードしたSMFが正しく再生できない

- ソング・コマンド“GM Initialize”を実行して設定を初期化してください。→ PG p.49
- GLOBAL/MEDIA: Basicの“Bank Map”をGM(2)に設定してください。→PG p.59

## グリッド・シーケンス機能がオンの時、ファンクション01～16ボタンでグリッドをオン/オフできない。

- シーケンスは停止していますか？ソングのプレイバック中はグリッドを設定できません。
- グリッドをオンにしても音が出ないときは、トラックの“Status”、“Play/Mute”などのパラメーターは音が出る設定になっていますか？  
→ パラメーターを確認する他に、鍵盤を弾いて音が出る状態を確認してみてください。

## アルペジエーター

### アルペジエーターがスタートしない

- ARP ON/OFFボタンがオン(ボタン左上のLED点灯)になっていますか？→ p.50
- Combination、Sequencer モードでアルペジエーターがスタートしない場合、各アルペジエーターの“Run”がOnになっていますか？また、“ARP Assign”でティンバー/トラックにアルペジエーターがアサインされていますか？  
→p.53, PG p.19, PG p.37
- “Clock” (GLOBAL/MEDIA: MIDI-MIDI Clock)がInternalまたはAutoになっていますか？→PG p.62
- GLOBAL/MEDIA: Basic-ARPの“All ARP”がOffになっていますか？→p.55, PG p.59

## エフェクト

### エフェクトがかからない

- エフェクト・プログラム000を選んでいませんか？  
→ “IFX1～5”、“MFY1, 2”、“TFX”に000:No Effect以外を選んでください。
- Effect SW “IFX1-5 Off”、“MFY1&2 Off”、“TFX Off” (GLOBAL/MEDIA: Basic)がOffになっていませんか？  
→ p.55, PG p.59
- Combination、Sequencer モードでティンバー/トラックの“Send1”、“Send2”を上げてもマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの“Return1”、“Return2”は上がっていますか？→ PG p.25, PG p.47, PG p.209  
また、ティンバー/トラックで使用しているプログラム・オシレーターごとの“Send1”、“Send2”が下がっていませんか？→ PG p.25, PG p.47  
Note: 実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレーターごとのセンドと、ティンバー・トラックでのセンドとのかけ算で決まります。
- 出力をインサート・エフェクトルーティングしていますか？ →PG p.11, PG p.25, PG p.47

## MIDI

### 外部から送信されたMIDIデータにตอบสนองしない

- MIDIケーブルまたはUSBケーブルはすべて正しく接続されていますか？→ p.14
- 送信機器と同じチャンネルで、MIDIデータを受信していますか？→ PG p.60

### 外部機器から送信されたMIDIデータに正しくตอบสนองしない

- MIDI Filter “Prog Chg”、“Bank Chg”、“Combi Chg”、“Ctrl Chg”、“AfterTouch”、“SysEx” (GLOBAL/MEDIA: MIDI)が、それぞれOnになっていますか？(初期設定では“SysEx”はオフになっています)→PG p.63
- 本機が対応しているメッセージを送信していますか？  
→ PG p.302

### プログラム・チェンジの対応が正しくない

- GLOBAL/MEDIA: Basicの“Bank Map”は正しく設定されていますか？→ PG p.59
- Sequencer モードで、プログラム・チェンジを受信しないときは、トラックごとのMIDIフィルター“Prog Chg”を確認してください。初期設定はオフになっています。

## ダンパー・ペダル、フット・ペダルの反応がおかしい

### ダンパー・ペダルの反応がおかしい

- Global/Mediaモードのコマンド“HalfDmpr Calib”を実行し、ハーフ・ダンパー・ペダルの感度を正しく調整してください。→ PG p.66

### フット・ペダルの反応がおかしい

- Global/Mediaモードのコマンド“Pedal Calib”を実行し、フット・ペダルの感度を正しく調整してください。→ PG p.66

## メディア

### SDカードをフォーマットできない

- 本機で使用可能な仕様を満たすメディアですか？→p.60
- メディアは正しく挿入されていますか？→p.60
- メディアのライト・プロテクトがオンになっていませんか？

### SDカードにセーブ、ロードできない

- メディアは正しく挿入されていますか？→p.60
- メディアはフォーマットされていますか？→p.62
- メディアのライト・プロテクトがオンになっていませんか？

## コンピューターとの接続

### 外部から送信されたMIDIデータに応答しない

- USBケーブルが正しく接続されていますか？→p.14

### コンピューター側が本機を認識しない

- USBケーブルが正しく接続されていますか？

### コンピューターから取り外すときにエラーが出た

- ホスト・アプリケーションの使用中は、絶対に本機とコンピューターの接続を外さないでください。

### 接続時にソフトウェアやデバイス・ドライバのインストールを要求される

- お使いのコンピューターの OS のバージョンは、本機に対応したものでしょうか？→ p.72

### USBで使用するときに、発音処理が遅い、テンポが安定しない

- 接続している USB ポートに、MIDI ドライバがインストールされていますか？  
→ Windows の場合、ドライバのインストールは、使用する USB ポートごとに必要です。KORG USB-MIDI Driver for Windows をインストールしたときと異なる USB ポートに microSTATION を接続して使用する場合は、KORG USB-MIDI Driver をインストールしなおしてください。

## 付属ディスク

### ドライバがインストールできない

- USBケーブルが正しく接続されていますか？
- 付属ディスクがディスク・ドライブに正しく入っていますか？  
→ 付属ディスクが正しく入っていることを確認してください。
- ディスク・ドライブのレンズが汚れていませんか？  
→ 市販のレンズ・クリーナーでクリーニングしてください。
- USBが使用可能になっていますか？  
→ Windows XP の場合は、[コントロール パネル]の[システム]、[ハードウェア]タブ、[デバイス マネージャ]でユニバーサル シリアル バスコントロール、USB ルートハブを確認してください。
- 不明なデバイスとして認識されていませんか？  
→ Windows の場合、[コントロール パネル]の[システム]、[ハードウェア]タブ、[デバイス マネージャ]で確認します。正しく認識されない場合は、microSTATION が「その他のデバイス」の中に表示されたり、「不明なデバイス」と表示されます。USBケーブルを再接続し、新たに「不明なデバイス」と表示された場合は、microSTATION が不明なデバイスとして認識されています。表示された「不明なデバイス」を削除し、ドライバをインストールし直してください。


### ソフトウェアが反応しない

- USBケーブルが正しく接続されていますか？
- ドライバをインストールしましたか？
- 接続したコンピューターにmicroSTATIONは認識されていますか？

→ Windows XP の場合は、[コントロール パネル]の[サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]、[ハードウェア]タブで確認してください。

Windows Vista, Windows 7 の場合は、デバイスマネージャのサウンド、ビデオおよびゲーム・コントローラーで確認してください。

Mac OS X の場合は、Macintosh HD → アプリケーション・フォルダ → ユーティリティ・フォルダ → “Audio MIDI 設定” の “MIDI 装置” タブ・ページで本機が認識されているかを確認してください。

-  ご使用になるコンピューターのハードウェア環境によっては、USB接続でmicroSTATIONを認識できないことがあります。

- 本機のアサイン設定と USB-MIDI ポートの設定を確認してください。
- 接続している機器やソフトウェアが、本機に対応していない場合があります。接続している機器またはソフトウェアの取扱説明書を参照し、確認してください。
- システム・エクスクルーシブ・データを送受信するときは、MIDI Filter “SysEx” を On にします (GLOBAL/MEDIA: MIDI)。コンピューターなどを接続し、本機をエディットするとき、または双方でエディットするときは On にします。microSTATION Editor/Plug-In Editor を使用するとき、自動的に On になります。
- microSTATION Editor/Plug-In Editor はエディット画面において表示の互換をとるためにも、最新のエディターをダウンロードしてお使いください。  
エディター、プラグイン・エディター、KORG USB-MIDI ドライバの最新バージョンは、以下のホーム・ページからダウンロードすることができます。  
コルグ・ホーム・ページ: “<http://www.korg.co.jp/>”

# エラー・メッセージ

## 各種メッセージ

### A

#### Access denied

内容: シーケンサーのプレイまたはレコーディング中に、ソング・コマンド "Memory Status" を実行しようとしたときに表示されます。

対策: ソング・コマンド "Memory Status" を実行するときは、シーケンサーを停止してください。

### C

#### Can't calibrate

内容: 正しく調整できませんでした。

対策: 再度やり直してください。

#### Can't undo

内容: Sequencerモードでレコーディングを終えるときや、エディットの実行時に、アンドゥ(コンペア機能)するための空きメモリーが確保できません。直前にレコーディングやエディットしたデータは残りますが、アンドゥ(コンペア機能)は実行できません。

対策: アンドゥ(コンペア機能)が実行できる空きメモリーを確保するために、必要ないソングやトラック等のデータを消去してください。実行する前にメディアにデータを保存しておくことをお勧めします。

#### Completed

内容: 各コマンドを実行し、無事完了しました。

内容: 実行したコマンドが、正しく終了しました。

### D

#### DestMeasureEmpty

内容: 指定した小節にデータが存在していません。

対策: データの入っている小節を指定してください。

#### Dest same as src

内容: コピー時に、コピー元とコピー先に同一のソング、トラックを選択しています。

対策: コピー元とコピー先を異なるソング、トラックにしてください。

#### Dest. empty

内容: エディット時、指定したトラックに演奏データがありません。

対策: 演奏データの入っているトラックを指定してください。

#### Dest. song empty

内容: コピー先に指定したソングが存在しません。

対策: コピーをする前に、ソング・コマンド "Create New" を実行してソングを作成してください。

### F

#### File exists

内容: ファイルのリネームの実行時、同じ名前のファイルが、メディア内に存在しています。

対策: 存在しているファイルを削除するか、指定する名前を変えてください。

#### File invalid

内容: ファイル・フォーマットが正しくないファイルをロード、オープンしようとした。

#### File not found

内容: ファイルの削除実行時に、指定されたファイルが存在しませんでした。

対策: メディアまたはファイルを確認してください。

#### File read only

内容: ファイルのデリートを実行しようとしたとき、そのファイルの属性が読み込み専用でした。

内容: すでにメディア上にある読み出し専用のファイルと同じ名前でファイルをセーブしようとした。

対策: 別の名前をつけてセーブしてください。

#### Format failed

内容: メディアをフォーマットしている最中にエラーが発生しました。

対策: 他のメディアを使用してください。

#### FX size mismatch

内容: エフェクトのコピー、スワップ実行時に、IFX5(インサート・エフェクト5)またはMFX2(マスター・エフェクト2)にダブル・サイズのエフェクトを配置しようとした。

対策: IFX5とMFX2にはダブル・サイズのエフェクトを指定しないようにして実行してください。

#### FX type mismatch

内容: エフェクトのコピーまたはスワップ実行時に、コピー、スワップ先のIFX(インサート・エフェクト)、MFX(マスター・エフェクト)、TFX(トータル・エフェクト)で選択できないエフェクトがあるときに表示されます。

対策: それぞれのIFX、MFX、TFXでは、選択できるエフェクトとできないエフェクトがあります。コピー、スワップ先のIFX、MFX、TFXで選択できるエフェクトを確認して実行してください。

### I

#### Illegal name

内容: ファイル名に、無効なファイル名が使用されました。

対策: ファイル名を変えてください。MS-DOSで使用不可のファイル名は、指定ファイル名として使えません。

### M

#### Measure#Exceeded

内容: エディットを実行すると、トラックの長さが999小節を超えています。

対策: 必要ない小節を消去してください。

#### Media full

内容: Global/Mediaモードでファイルのセーブをしようとしたとき、メディア内に空き容量がありませんでした。

対策: すでに存在しているファイルを消去するか、充分な空き容量があるメディアに交換してください。

#### Media invalid

内容: 読み込みできないメディアが選択されました。

#### Memory Full

内容: Sequencerモードのソング、トラック等のエディット時に、全ソングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリーの容量を使い切ってしまう、エディットすることができない。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

内容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディングの途中で、レコーディング・データを格納する空きメモリーがなくなり、レコーディングを強制終了しました。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

#### Memory Protected

内容: 本体内のプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンにプロテクトがかかっています。

内容: オート・ソング・セットアップ実行時にソングにプロテクトがかかっています。

対策: Global/Mediaモードでメモリー・プロテクトを解除して、再度ライト、ロード、オート・ソング・セットアップ等を実行してください。



**MIDI rcv error**

内容: MIDIエクスクルーシブ・データを受信時、データ・サイズが合わなかった等の不正フォーマットのデータを受信しました。

対策: MIDI接続やMIDIデータを確認してください。

**N****No readable data**

内容: ファイル・サイズが0、またはロード等の操作でアクセスするデータがファイル内に存在していません。または、データの内容が壊れているなどでロードやアクセスできません。

**No media**

内容: Global/Mediaモードでコマンド実行時、実行先のメディアが挿入されていません。

対策: メディアを挿入して、マウントしてください。

**No song location**

内容: SNGファイルを“Locate”: Appendでロードしたとき、ソングの追加可能な残り数を超えてロードしようとした。

対策: Sequencerモードで、ソング・コマンド“Delete”を実行し、使用可能なソングを増やしてからロードし直してください。

**Not enough mem.**

内容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディング開始時に、最低限必要な空きメモリーを確保できていません。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

内容: Global/Mediaモードで、SNGファイルまたはスタンダードMIDIファイルをロードしようとしたとき、シーケンス・メモリーに空き容量がありませんでした。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

**Not formatted**

内容: メディアを論理フォーマット(クイック・フォーマット)しようとしたとき、物理フォーマットがされていませんでした。

対策: コンピュータを使用して、物理フォーマット(フル・フォーマット)を行ってください。

**R****Read failed**

内容: メディアからデータを読み出している最中にエラーが発生しました。

対策: 再度読み込みを実行してください。同じエラーが発生した場合、メディア内のデータが壊れている可能性があります。

**Root dir is full**

内容: メディアのルート・ディレクトリ・エントリー数を超えてしまいました。

対策: コンピュータを使用して、ルート・ディレクトリのファイルまたはディレクトリをデリートしてください。

**S****SMF data error**

内容: スタンダードMIDIファイルでないファイルをロードしようとした。

**SMF div. error**

内容: タイムコード・ベースになっているスタンダードMIDIファイルをロードしようとした。

**SMF format error**

内容: フォーマット0または1以外のスタンダードMIDIファイルをロードしようとした。

**SMF has no data**

内容: スタンダードMIDIファイルのロード時、ファイルのイベントがありません。

**Source is empty**

内容: ソースに指定したトラックにデータが存在していません。

対策: 演奏データの入っているトラックを指定してください。

**Stop & Retry**

内容: シーケンサーのプレイまたはレコーディング中に、GRID SEQボタンを押したときに表示されます。

対策: シーケンサーを停止して、再度GRID SEQボタンを押してください。

**T****Too Many Events**

内容: スタンダードMIDIファイルのロード時、1小節のイベント数が最大容量(約65535イベント)を超えています。

対策: エディットを実行すると、1小節のイベント数が最大容量(約65535イベント)を超えてしまいます。

対策: 必要ないデータを消去してください。

**W****Write failed**

内容: メディアへデータを書き込んでいる最中にエラーが発生しました。(ペリファイ・エラー等)

対策: メディアが物理的に壊れている可能性がありますので、他のメディアを使用してください。そして、エラーの発生したメディアはなるべく使用しないようにしてください。

**Write protected**


内容: データの書き込み先のメディアにライト・プロテクトがかかっています。

対策: メディアのライト・プロテクトを解除して、再度コマンドを実行してください。

## 仕様とオプション

## 仕様

使用温度条件		0 ~ +40℃ (結露させないこと)		
鍵盤部		61鍵ナチュラル・タッチ・ミニ鍵盤 (ペロシティ対応、アフタータッチ非対応)		
システム	音源	EDS-I (Enhanced Definition Synthesis - integrated)		
	モード	コンビネーション、プログラム、シーケンサー、グローバル/メディア		
音源部	最大同時発音数	120ボイス (120オシレーター) シングル・モード時 60ボイス (120オシレーター) ダブル・モード時 *最大同時発音数は、ステレオ・サンプル、ペロシティ・クロスフェードなど、オシレーターの設定により実際の発音数が変化します。		
		PCMメモリー	49Mbyte (16ビット・リニアPCM換算時) 360マルチサンプル、484ドラムサンプル (ステレオ24個含む)	
	プログラム	オシレーター	OSC1 (Single), OSC1+2 (Double) 1オシレーターにつき4段階ペロシティ・スイッチ (クロスフェード/レイヤー機能付き)	
		フィルター	4種のフィルター・ルーティング (シングル、シリアル、パラレル、24dB) 1ボイスにつき2基のマルチモード・フィルター (ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト)	
		モジュレーション	1ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター2基 (Filter & Amp)、2基のLFO、キー・トラッキング・ジェネレーター2基 (Filter & Amp)、AMSミキサー2基 その他に、ピッチEG、コモンLFO、コモン・キー・トラッキング・ジェネレーター2基	
	コンビネーション	ティンバー数	最大16ティンバー、キーボード、ペロシティ・スプリット/レイヤー/クロスフェード トーン・パラメーターによりプログラムを設定変更可能	
		マスター・キーボード機能	外部MIDI機器をコントロール可能	
	ドラムキット	ステレオ/モノ・ドラムサンプル対応 4段階ペロシティ・スイッチ (クロスフェード/レイヤー機能付き)		
	数: コンビネーション プログラム ドラムキット	ユーザー・コンビネーション	384 コンビネーション/256 プリロード	
		ユーザー・プログラム	512 プログラム/480プリロード	
		ユーザー・ドラムキット	48ドラムキット/25 プリロード	
		プリセット・プログラム	256 GM2プリセット・プログラム+9 GM2プリセット・ドラムス・プログラム	
エフェクト	インサート・エフェクト	5系統、ステレオ入出力		
	マスター・エフェクト	2系統、ステレオ入出力		
	トータル・エフェクト	1系統、ステレオ入出力		
	エフェクト・タイプ	合計134種 (インサート、エフェクトは74種、マスター・エフェクト1は101種、マスター・エフェクト2は120種、トータル・エフェクトは61種から選択可能)		
	モジュレーション	ダイナミック・モジュレーション、テンポ同期ディレイ、LFO		
	エフェクト・コントロール・バス	サイドチェイン (リミッター、ゲート、ボコーダー等)		
デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター	Programモード:1基、Combination、Sequencerモード:2基使用可能 5プリセット・アルペジオ・パターン 640ユーザー・アルペジオ・パターン (512プリロード)			
オーディション・リフ機能	383オーディション・リフ、トランスポーズ			
シーケンサー	トラック	16MIDIトラック+1マスター・トラック		
	ソング	128ソング		
	分解能	♪/480		
	テンポ	40.00~300.00 (1/100BPM単位)		
	最大記憶容量	210,000 MIDIイベント		
	グリッド・シーケンス機能	1ノートにつき最大64グリッドの、ドラム等シーケンス・ループ作成機能		
	テンプレート・ソング	16プリセット/16ユーザー・テンプレート・ソング		
	フォーマット	コルグ (microSTATION) フォーマット、SMFフォーマット0、1に対応		
デモ・ソング	3曲			
グローバル/メディア	グローバル	マスター・チューン、トランスポーズ、MIDI設定		
	メディア	ロード、セーブ、ユーティリティ		

コントローラー	ジョイスティック		
	REALTIME CONTROLS	ノブ1~4 /SELECTボタン	リアルタイム・コントロール、アルペジエーター・コントロール、テンポ・コントロール
		EXTERNAL	
アルペジエーター/オーディション		AUDITIONボタン、ARP ON/OFFボタン、ARP LATCH ON/OFFボタン	
ユーザー・インターフェイス	ディスプレイ	16文字×2行 LCD(バックライト付き)	
	モード/カテゴリー	ボタン: COMBI、PROG、SEQ、GLB/MEDIA、CATEGORY SELECTボタン、CATEGORYインジケーター	
	VALUEコントローラー	カーソル/バリュー ▲▼◀▶ボタン、ファンクション01-16ボタン(0~9、-、.、ENTER、GROUP DOWN、GROUP UP)、COMPARE、WRITE	
	SEQUENCER	ボタン: LOCATE、REC、START/STOP、REW、FF、PAUSE、LOOP、KEY、GRID SEQ、PLAY/MUTE、ファンクション01-16	
	その他	VOLUMEノブ、ディスプレイ・コントラスト	
オーディオ・アウトプット	OUTPUT L/MONO, R	6.3mmモノラル・フォン・ジャック(不平衡)	
	Headphone output	3.5mmステレオ・ミニ・フォン・ジャック	
コントロール・インプット	DAMPER/PEDAL/SW端子 x 1、ハーフ・ダンパー対応		
MIDI	IN、OUT		
USB	USB端子(TYPE B) x 1、USB-MIDIインターフェイス		
SDカード・スロット	2G byteまで対応。SDカードとSDHCカードに対応。		
電源	ACアダプター電源端子( DC 9V 1.7A  )、POWERスイッチ		
本体外形寸法 (mm) (W x D x H)	778 x 210 x 82		
本体質量	2.6 Kg		
消費電力	6W		
付属品	ACアダプター、イージー・スタート・ガイド アクセサリ・ディスク (microSTATIONパラメーター・ガイドPDF、オペレーション・ガイドPDF、USB-MIDIセットアップ・ガイドPDF、External Setups PDF、KORG USB-MIDIドライバ、microSTATION Editor/Plug-In Editorなど)		

## オプション

XVP-10	エクスプレッション/ボリューム・ペダル
EXP-2	フット・コントローラー
DS-1H	ダンパー・ペダル
PS-1	ペダル・スイッチ

## 接続するコンピューターの動作環境

### KORG USB-MIDIドライバ

#### Windows:

対応コンピューター:

USBポート搭載機種 (Intel社のUSB Host Controllerを推奨)

対応OS:

Microsoft Windows XP Home Edition / Professional / x64 Edition Service Pack 3以降

Microsoft Windows Vista Service Pack2以降 (64bit版を含む)

Microsoft Windows 7 (64bit版を含む)

#### Macintosh:

対応コンピューター: USBポート搭載機種

対応OS: Mac OS X 10.4.11 以降

### microSTATION Editor、microSTATION Plug-In Editor

#### Windows

対応コンピューター:

CPU:

Intel Pentium III / 1GHz以上、Pentium DまたはCore Duo以上を推奨

メモリ:

512MB以上 (1GB以上を推奨)

モニター:

1,024 x 768、16bitカラー以上

Windows XP、Windows Vista、Windows 7の動作環境を満たすUSBポート搭載のコンピューター

対応OS:

Microsoft Windows XP Home Edition / Professional Edition Service Pack 3以降

Windows Vista Service Pack2以降

Windows 7

ただし、Windows 7およびWindows Vista Service Pack2の64ビットOS上では、スタンドアロン版のみ動作可能。

#### Macintosh

対応コンピューター:

CPU:

Apple G4 800MHz以上 (Intel Mac対応)、G5またはCore Duo以上を推奨

メモリ:

512MB以上 (1GB以上を推奨)

モニター:

1,024 x 768、32000色カラー以上

Mac OS Xの動作環境を満たすUSBポート搭載のApple Macintosh

対応OS:

Mac OS X v.10.4.11以降

\* microSTATION Plug-In Editorの対応フォーマット:

Windows: VST、RTAS

Macintosh: VST、Audio Unit、RTAS

\* 別途、microSTATION Plug-In Editorはホスト・アプリケーションの動作条件を満たしている必要があります。



microSTATION EditorおよびmicroSTATION Plug-In Editorは、OS上に複数起動することができません。そのため、同時に2台以上のmicroSTATIONを、これらのエディターでエディットすることはできません。

microSTATION

MIDIインプリメンテーション・チャート

Table with 4 columns: Function..., Transmit, Receive, Remarks. Rows include Basic Channel, Mode, Note Number, Velocity, Aftertouch, Pitch Bend, Control Change, Program Change, Exclusive, Common, Realtime, and Other functions.

備考 \*P,\*A,\*C,\*E: それぞれGlobal/Media MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, SysEx)がEnableのとき送受信する。 \*1: Global/Media MIDI ClockがInternalのとき送信し、受信しない。Ext. MIDI/Ext.USBのときは、その逆になる。

モード1: オムニ・オン、ポリ モード2: オムニ・オン、モノ ○: あり
モード3: オムニ・オフ、ポリ モード4: オムニ・オフ、モノ ×: なし

