

# KORG

# Pa1000

## Professional Arranger

# ユーザー・マニュアル

JAPANESE | MAN0010133

J 1



# 目次

パート I	<b>1</b>	<b>はじめに</b>
	<b>3</b>	<b>イントロダクション</b>
	3	Pa1000へようこそ
	7	演奏を始める前に
	9	各部の名称と機能
	<b>15</b>	<b>アクセサリーの使用方法</b>
	15	ペダルを使う
	16	内蔵スピーカーのオン、オフ
	16	ヘッドホンを使う
	17	オーディオ・アウトの接続
	17	譜面立ての取り付け
	<b>18</b>	<b>電源</b>
	18	電源をオンにする
	20	画面のキャリブレーション
	21	ディスプレイの明るさの調整
	21	ディスプレイの角度を調整する
	22	デモ・ソングを聞く
	<b>23</b>	<b>インターフェイスの基本</b>
	23	メイン・ページ
	24	インターフェイスの詳細
	31	ページの操作
	34	ミュージカル・リソースの選択
パート II	<b>35</b>	<b>演奏する、歌う</b>
	<b>37</b>	<b>サウンドの演奏</b>
	38	マイ・セッティングの選択
	39	演奏するサウンドの選択
	45	サウンドの演奏とコントロール
	<b>47</b>	<b>テンポとメトロノーム</b>
	47	テンポ
	49	メトロノーム
	<b>51</b>	<b>スタイル・プレイ</b>
	51	スタイル
	56	マニュアル・アカンパニメントの演奏(ベース&ロワー・バックング)
	57	自動伴奏の再生
	63	アカンパニメントの音量調節
	65	マニュアル・ベース機能
	<b>66</b>	<b>パッドの演奏</b>
	66	パッド・セットの選択
	67	パッドの演奏

- 68 **ソングの再生**
- 68 ソングの選択
- 73 ソングの再生
- 75 2つのソングのミキシング
- 76 ソングに合わせて演奏する
- 79 ボリュームの調節
- 80 フォルダー内のすべてのソングの再生
- 82 ジュークボックス・リストを使う
- 85 **歌詞、コード、楽譜、マーカー**
- 86 ソングに含まれている歌詞とコードの表示
- 87 テキスト・ファイルとしてロードした歌詞とコードの表示
- 90 ロードしたCDGファイルの歌詞とコードの表示
- 91 マーカーを使ったソング内の移動
- 91 マーカー・ページの表示
- 91 マーカー・ページを開く
- 92 マーカーの設定とエディット
- 94 楽譜の表示
- 97 **ファイルやそのほかのアイテムの検索**
- 97 サーチ機能

## パート III 103 ソングブック

- 105 **ソングブックを使う**
- 105 ソングブックのエントリーを選択する
- 115 セット・リスト
- 119 **ソングブックの編集**
- 119 ソングブック・エントリーの作成と編集
- 129 セット・リストの作成と編集
- 133 ソングブック・エントリーとセット・リストの全削除
- 134 ソングブックとPCとの連携

## パート IV 135 サウンド・セットのカスタマイズとエディット

- 137 **サウンドのカスタマイズ**
- 137 右手と左手で異なるサウンドの演奏
- 141 複数サウンドの同時演奏
- 142 いろいろなサウンドの選択
- 144 鍵盤サウンド(キーボード・トラック)のミキシング
- 147 サウンドのオクターブ設定
- 148 右手のメロディーにハーモニーを加える(アンサンブル機能)
- 151 **サウンド・セットの高度なエディット**
- 151 エディットの手順
- 154 サウンドのミキシング
- 156 エフェクトの付加
- 167 イコライザー

- 170 オクターブ・トランスポーズとファイン・チューニング
- 171 サウンド・ルーティングとポリフォニーの設定
- 174 ドラム・キットのクイック・エディット
- 177 サウンドのクイック・エディット
- 179 キー・レンジとベロシティ・レンジの設定
- 181 デジタル・ドローバーのエディット
- 185 サウンド・セットの保存**
- 185 キーボード・セットの保存
- 187 キーボード・セットのスタイルへの保存
- 189 キーボード・セットのソングブック・エントリーへの保存
- 192 スタイル設定、ソング設定とMIDIソング・サウンドの保存

## パート V **193 スタイルとパッドのカスタマイズ、レコーディングとエディット**

- 195 スタイルのカスタマイズ**
- 195 コード認識機能の設定
- 199 コードとロー・ノートの自動ホールド(メモリー機能)
- 201 ルート音の認識(ベース・インバージョン)
- 202 ベロシティによる伴奏のコントロール
- 203 伴奏サウンドのミキシング
- 205 スタイル設定のエディット**
- 205 各伴奏サウンドのミキシング
- 209 伴奏(アカンパニメント)パートのサウンドの変更
- 212 スタイル・コントロールの設定
- 215 パッドの選択とミキシング
- 218 スタイル・セッティングの保存**
- 218 スタイル・セッティングを保存する
- 220 コード・シーケンサー**
- 220 コード・シーケンスの記録
- 223 コード・シーケンスの再生
- 224 コード・シーケンスの管理
- 227 スタイルとパッドの録音**
- 227 スタイルやパッドはどのようにできている？
- 233 スタイル・セッティングの設定後にスタイルのフレーズをレコーディング
- 234 スタイル・レコード・モード、パッド・レコード・モードの入り方
- 236 録音したスタイルを聴く
- 237 録音パラメーターの設定
- 242 スタイル・エレメントとパッドにサウンドを割り当てる
- 245 オリジナル・キー/コードとノート・トランスポジション・テーブルの選択
- 248 スタイルやパッドのリアルタイム・レコーディング
- 251 スタイルやパッドのステップ・レコーディング
- 256 ギター・トラックのレコーディング
- 266 スタイルとパッドのエディット**
- 266 トラック・パラメーターのエディット

- 272 コード・テーブルのエディット
- 273 割り当てたコード・バリエーションのチェック
- 274 トラック・タイプ、トリガー、テンションのエディット
- 276 スタイル/パッド・シーケンス(パターン)のエディット
- 288 MIDIイベントのエディット
- 292 スタイルのトラック・セッティングのコピーする
- 293 スタイルとパッドのインポートとエクスポート**
- 293 スタンダードMIDIファイルのコード・バリエーションへのインポート
- 296 SMFをスタイルにインポートする
- 299 MIDIグルーブをスタイルやパッドにインポートする
- 300 コード・バリエーションのエクスポート
- 302 MIDIソングをスタイルへ変換**
- 302 スタイル・クリエイター・ポット
- 304 新規作成/エディット・スタイルやパッドの保存**
- 304 スタイルの保存
- 306 パッドの保存

## パート VI **307 ソングのカスタマイズ、レコーディング、エディット**

- 309 ソングのカスタマイズ**
- 309 ソングの再生方法 - ソング・プレイ・モードとシーケンサー・モード
- 310 スペシャル・トラック(メロディ、ドラム、ベース)とファスト・プレイ
- 312 ソング・サウンドのミキシング
- 316 MIDIソング・トラックのサウンドを変更する
- 317 ソング・プレイ・セッティングの保存**
- 317 デフォルトのプレーヤー設定の保存
- 318 MIDIソングをシーケンサー・モードで聴く**
- 318 MIDIソングをロードして聴く
- 321 MIDIソングのレコーディング**
- 321 マルチトラックのソング・レコーディング
- 328 ソングのステップ・レコーディング
- 333 バッキング・シーケンス・ソングのクイック・レコーディング
- 341 バッキング・シーケンス・ソングのステップ・レコーディング
- 346 MIDIソングのエディット**
- 346 ソング・トラックのエディット
- 358 MIDIイベントのエディット
- 362 MIDIソングの保存**
- 362 MIDIソングの保存
- 364 MP3ソングの録音**
- 364 MP3ソングの録音と保存
- 368 テキスト・ファイル(歌詞)の作成**
- 368 パソコンで行うテキスト・ファイルの作成

## パート VII 373 サウンドのカスタマイズと編集

### 375 サウンドのカスタマイズと試聴

- 375 サウンド・モードに入る
- 376 個々のサウンドを聴く
- 377 サウンドのカスタマイズ

### 380 サウンドのエディット

- 382 サウンド・ベーシック・パラメーターの設定
- 388 オシレーターのベーシック・パラメーターの設定
- 395 ダンパー・ペダルの設定
- 399 サウンドのイコライジング
- 400 ドラムキットのベーシック・パラメーターの設定
- 404 ドラムキットのイコライザー
- 406 ドラムキット・レイヤーのミキシング
- 407 ドラムサンプルのリトリガーとミキシング
- 409 ピッチ・モジュレーション
- 414 ピッチ・エンベロープの設定(Pitch EG)
- 418 フィルターの設定
- 421 フィルター・モジュレーション
- 426 フィルター・エンベロープの設定(Filter EG)
- 430 アンプとパンの設定
- 432 アンプのモジュレーション
- 435 アンプ・エンベロープの設定(Amp EG)
- 439 LFOの設定
- 444 サウンドにエフェクトを加える
- 447 サウンド・エディット・ユーティリティ
- 449 AMS(オルタネイト・モジュレーション・ソース)

### 452 サウンドの保存

- 452 エディット・サウンドの保存

### 454 サンプリング機能を使用して新たなサウンドを作る

- 456 サンプルとマルチサンプルのロード
- 460 サンプルやオーディオ・グループの録音
- 462 サンプルのエディット
- 466 ループのエディット
- 469 サンプリング用メモリーの使用状況を確認する
- 471 サンプルの保存、エクスポート、消去
- 475 マルチサンプルの作成
- 479 マルチサンプルの保存、エクスポート、消去
- 482 マルチサンプルから新しいサウンドの作成
- 483 打楽器サンプルから新しいドラムキットの作成
- 484 新しいサウンドやドラムキットをパート/トラックに割り当てる
- 485 タイム・スライス機能を使用したオーディオ・グループの作成
- 491 オーディオ・グループのスライスの保存
- 492 オーディオ・グループのスライススタイルやパッドで使用
- 494 オーディオ・グループのスライスを他のサウンドで使用

## パート VIII 495 オーディオ・イン/アウト、ボイス&ギター・プロセッサー

### 497 オーディオ・アウトの接続とファイナル・エフェクトの設定

497 オーディオ・アウトの接続

498 マスター・エフェクトの設定

### 503 オーディオ入力の接続

503 外部オーディオ機器、マイク、ギターの接続

505 ルーティング設定とエフェクトのミキシング

### 509 マイクの音の加工

### 514 観客とのトーク

### 516 エフェクトやボイス・ハーモニーの使用

516 ボイス/ギター・プリセットの選択

521 ボーカルにハーモニーを付ける

523 ダブルリング効果を付ける

524 エフェクトの使用

527 ボイス/ギター・プロセッサーをMIDI経由でコントロール

### 530 ボイス/ギター・プリセットのエディット

531 エフェクトの選択、オン、オフ切り替え、ミキシング

532 ハーモニー・ボイスのエディット

540 ダブル・ボイスのエディット

542 ボイス/ギター・エフェクトのエディット

543 エフェクト・ブロックを組み合わせて新しいエフェクトを作る

546 ボイス/ギター・プリセットの保存

## パート IX 549 サウンド、ボイス、ギターのエフェクト

### 551 エフェクト

551 エフェクトのエディット

556 部屋に合わせたリバーブの設定

557 エフェクト・リスト

### 559 エフェクト・パラメーター

559 REV (Reverbs)

570 DEL (Delay)

606 MOD (Modulation)

653 DYN (Dynamics)

665 AMP (Amplifier)

705 FILT (EQ and Filters)

734 FREQ (Frequency)

747 MISC (Miscellaneous)

792 DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)

## パート X 795 KAOSSエフェクト

### 797 KAOSSエフェクトの使用

797 KAOSSページ

799 KAOSSプリセットの選択



- 801 KAOSSプリセット・リスト
- 804 KAOSSエフェクトの使用

## パート XI 807 コントローラー

- 809 ハンド・コントローラー**
  - 809 ジョイスティックの設定
  - 811 キーボード・ベロシティとアフタータッチ機能のエディット
  - 813 アサインابل・ノブの設定
  - 815 アサインابل・スイッチの設定
- 818 フット・コントローラー**
  - 818 ダンパー・ペダルの設定
  - 819 アサインابل・ペダル/フットスイッチの設定
  - 826 ペダルのキャリブレーションと極性設定

## パート XII 827 グローバル設定、環境設定

- 829 ユーザー・インターフェイスのカスタマイズ**
  - 829 ディスプレイとコントロール・パネルの環境設定
  - 831 プログラム・チェンジとアクティビティ表示
- 833 自動選択とロック**
  - 833 スタイルとキーボード・セットの自動選択
  - 835 変更防止のパラメーター・ロック
- 839 システム環境設定**
  - 839 タイム・スタンプ機能の設定
  - 840 オート・パワー・オフの設定
- 841 マスター・トランスポーズとチューニング**
  - 841 マスター・チューニング
  - 842 マスター・トランスポーズ
- 847 スケール**
  - 847 メイン・スケール
  - 849 サブ・スケール
  - 853 クォーター・トーン・サブ・スケール(スケール・プリセット)
  - 858 演奏時のスタイルのリチューニング

## パート XIII 861 MIDI

- 863 MIDIデバイスの接続**
  - 863 はじめに
  - 868 MIDI端子での接続
  - 869 USB DEVICE端子での接続
  - 871 MIDIプリセットを使ったクイック設定
  - 876 他の機器とのテンポの同期
  - 878 MIDIデータのルーティング、加工、トランスポーズ
  - 884 MIDIチャンネルの設定
  - 888 本機とコンピューターやタブレットとの接続

- 889 コントロール・チェンジ・メッセージ
- 892 MIDIによるスタイルとプレーヤーのコントロール

## パート XIV 895 ファイル管理

### 897 内部メモリーのファイル管理

- 897 コピー、名前変更、削除
- 900 ダイレクト・データ
- 904 ユーザー /ダイレクト・バンクのリネーム

### 905 ディスク上のファイルの管理

- 910 ミュージカル・リソースとセッティングのロード
- 917 ミュージカル・リソースとセッティングの保存
- 921 ファイルとフォルダーのコピー
- 924 ファイルとフォルダーの削除
- 925 複数のアイテムの選択
- 927 プレイリストの書き出し

### 930 メディアの管理

- 930 ストレージ・デバイスのフォーマット
- 932 ミュージカル・リソースのバックアップとリストア
- 936 内部デバイスとコンピューターとの接続
- 938 ストレージ・デバイスの管理
- 941 メディアの表示設定を変更する
- 942 ストレージ・デバイス、ファイルのプロテクト
- 944 ストレージ・デバイスに関する注意

## パート XV 945 付録

### 947 ミュージカル・リソース

- 948 スタイル(Style)
- 955 キーボード・セット(Keyboard Set)
- 960 サウンド(Sound)
- 987 DNCサウンド、DNC機能
- 991 ドラムキット(Drum Kits)
- 993 マルチサンプル(Multisample)
- 1003 ドラムサンプル(Drum Sample)
- 1023 パッド(Pad)

### 1028 認識されるコード

### 1030 外部ディスプレイの接続

### 1032 オプションの取り付け

- 1032 内蔵時計バックアップ用電池の交換
- 1036 microSDカードの装着

### 1039 ショートカット

### 1042 トラブルシューティング

### 1044 仕様

- 1049 MIDIインプリメンテーション・チャート

# パート I: はじめに



# 01 イントロダクション

## Pa1000へようこそ

このたびはコルグ・プロフェッショナル・アレンジャー Pa1000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。

本機はプロフェッショナル用として、またご家庭用として、あらゆるシーンで十分ご満足いただけるパワフルなアレンジ機能をもった自動伴奏機能を装備したアンサンブル・ピアノです。本機の素晴らしいサウンドを末永くお楽しみください。

## スリム、パワフル、簡単操作

高級感のあるデザインは、ステージやご家庭で映えるプロフェッショナルでスタイリッシュなルックスを醸し出し、フロント・パネルのキーやノブなどは分かりやすく配置され、簡単に操作できます。

本機は現実世界の様々なオブジェクトをアイコンで再現し、それらが分かりやすくレイアウトされたタッチ・スクリーンで、簡単に操作することができます。また、ティルト式ディスプレイにより、あらゆる状況でも必要な機能に簡単にアクセスできます。

## リアルなソロやバンド体験

本機は、ライブ・パフォーマンスも曲作りも等しくアシストできるように設計されています。リアルでナチュラルなサウンドや綿密に作成されたスタイルは、腕利きのミュージシャンたちが作り上げたもので、あらゆる音楽スタイルでも、まさに本物のバンドと演奏しているような感覚が得られます。

また本機のナチュラルなレスポンスの61鍵セミウェイテッド鍵盤は、初心者からベテラン・キーボーディストのあらゆるレベルのプレーヤーに適し、リアルな演奏感覚で思いどおりにコントロールすることができます。

## よりリアルなサウンド

新規マルチレイヤー・タイプのステレオ・グランド・ピアノ(ダンパー、ボディ・レゾナンス付き)や、エレクトリック・ピアノ、木管楽器、ベースやアコースティック・ギター、エレキギターなどをはじめ、膨大かつリアルなビンテージからコンテンポラリーまでのキーボードやバンド向け、オーケストラ・サウンドを内蔵しています。さらに、リーケージ・ノイズやキー・オン、キー・オフ時のクリック・ノイズも再現したデジタル・ドローバー・オルガンも内蔵しています。

これらのサウンドは最新テクノロジーで収録され、コルグ独自のEDS-X (エンハンスト・ディフィニション・シンセシス・エクパンデッド)方式サウンド・エンジンにより、サウンドのリアルさをそのままに再現します。また、内蔵サンプラーとサウンド・エディター機能により、新規作成した音色やインポートしたサウンドを、ユーザー・メモリーに多数保存することができます。

これらのリアルなサウンドはすべて、コルグ独自のDNC (ディファインド・ニュアンス・コントロール)システムにより、繊細なニュアンスや音色そのものの変化まで、幅広い音色コントロールが行えます。たとえば、サクスのグロウルや、トランペット、クラリネット、ハーモニカなどの息の感じ、ストリングス・セクションのピチカートやボウイング (弓弾き) などのコントロールを、ジョイスティックやアサイナブル・スイッチで行えます。サクスの音が上下する際のキーの開閉のニュアンスまでも感じられます。

## 自然な聴き心地

本機の各サウンドは、それぞれ独立したEQとスタジオ・クオリティのエフェクト・プロセッサーをとおり、リアルなサウンドがより磨かれてステレオ・オーディオ・アウトから出力されます。エフェクト・プロセッサーは、リバーブやディレイなどのスタンダードなものから、ボコーダーやリアルなアンプ・シミュレーター、ビンテージ・エフェクターを再現したものまで、豊富なタイプを内蔵しています。また、最終段のマスタリング・エフェクトで、音をより大きく、クリアでフルボディの磨かれたサウンドにすることができます。

高品位の内蔵スピーカーからのサウンドは、小さな音量でもクリアでリアルなもので、深夜の練習にも役立ちます。

## 専属のバンドがスタンバイ

本機には、極めてリアルなサウンドで演奏する音楽にフィットする自動伴奏スタイルが常にスタンバイしています。あらゆる音楽ジャンルを満たす多数のスタイルがあり、追加拡張することもできます。スタイルは新規に作成したり、既存のものをカスタマイズしたり、MIDIソングをスタイルに変換することも簡単に行なえます。

本機にはコード演奏に従って自動演奏をする8つのパートがあります。また、フィル・インを自動的に選択できるオート・フィル機能を内蔵しています。これにより、もっとも簡単な方法で、巧みなジャズ・プレーヤーの贅沢な伴奏やハーモニキーを楽しむことができます。もちろん、どんなときにも本当のバンド演奏のように自然に聞こえるよう高度にプログラムされています。

本機は、便利なコード・シーケンサー機能も内蔵しています。この機能は、コード進行をレコーディングし、すぐにその進行に沿ってリアルタイム演奏ができるので、練習に役立つだけでなく、ライブなどでの煩雑なコード演奏を省力化できるメリットもあります。レコーディングしたコード・シーケンスは、スタイルやソングブック・エントリーに保存でき、簡単に呼び出すことができます。

## ソングの再生と録音

スタンダードMIDIファイルとMP3フォーマットのソングを、コルグの特許取得XDSクロスフェード・デュアル・シーケンサー / プレーヤーで再生できます。ソングとスタイルの両方では、歌詞やコード・ネームをシンガーと一緒にプレイするギタリストなどに見せることができます。また、MIDIソングの各トラックを読み込んで、楽譜に変換し表示することもできます。さらに、リハーサルや練習をするときに、任意のリピート・ポイントに移動するためのマーカーを使うこともできます。ビデオ・アウトを使用すれば、歌詞や楽譜を外部ディスプレイに表示できるので、カラオケやバンドの演奏に最適です。

フル機能のシーケンサーを使用してMIDIソングを録音したり、スタイルを使ったライブ演奏を記録することもできます。さらに、ボーカルやMP3ソングを含む本機での演奏をMP3ファイルとして簡単に録音でき、パーティやドライブなど、あなたの好きな場所で好きな仲間と一緒に聴くことができます。

## ソングブック

膨大なスタイルやソングのコレクションがあっても、それが使いやすいように整理されていなければ何にもなりません。ですが本機は違います。本機のソングブックを使えば曲名、アーティスト、ジャンルやテンポに基づいたミュージック・データベースから、素早く希望に合ったスタイルやソングを簡単に呼び出すことができます。

この機能は特にライブで便利です。ライブで演奏するために用意したセット・リスト(曲順)の各曲を、パネル上のキーに割り当てることもできます。ライブ演奏に必要なスタイルやソング、サウンドに瞬時にアクセスでき、ライブ全体を指先の操作ひとつでコントロールすることができます。

ソングブックはパソコン用のフリー・エディターで編集できます。また、サード・パーティ製ソフトウェアを利用すれば、タブレット端末をソングブックと同期した電子楽譜にすることもできます。

## 自然なボーカル・サウンド

ダイナミック・マイクを本機に接続し、EQやコンプレッサー、リバーブやディレイ、ディエッサーの各パラメーターを調節し、ボーカル・サウンドをスムーズでレコーディング・クオリティに上げることができます。また、ボーカル・リムーバー機能を使用して、MP3ソングに収録されているボーカルをカットし、それに合わせて歌うこともできます。

長年にわたり、コルグはボーカル・ハーモニー・エフェクトの世界的トップ・ブランドのTC・Helicon®と提携し、Paシリーズのボイス・プロセッサーを常に改良し続けてきました。TC・Heliconボイス・プロセッサーで、ボーカル・サウンドを

最高級サウンドに仕上げられるだけでなく、最大3声までのリアルなハーモニーをプラスすることができます。

ボーカル機能の主要なパラメーター・ノブを2つ、キーを3つ、コントロール・パネル上の使いやすい位置に配置し、プロ・クオリティのボーカル・パフォーマンスが簡単に行えます。

## 充実したギター用エフェクト

本機は、リア・パネルにギター用インプット端子を装備し、本機のエフェクトでギターの音色を加工することができます。チューブ・アンプやリアルなディストーション、コーラスやディレイ、高品位のスタジオ・リバーブなど、コルグならではの高品質ギター・エフェクトを豊富に内蔵しています。

## KAOSSエフェクトによるクリエイティブなコントロール

本機は、ライブなどのパフォーマンスでクリエイティブなコントロールができる、KAOSSエフェクトを内蔵しています。バリエーションやドラム・キット・タイプの微妙なモーフィングや、自動伴奏のサウンドや演奏中のリズムなどの細かなミキシングから、DJライクなラディカルで破壊的なものや、テープ・ディレイ風エフェクトやアルペジオに至るまで、「流れるようなミキシング」をあらゆるスタイルやMIDIソングで簡単に行えます。KAOSSエフェクトを使用すれば、ありきたりの音楽を打ち破ることができます！

## 汎用性の高いインターフェイス、フォーマット

本機では、ソングにMID (スタンダードMIDIファイル) やMP3を、サンプルにWAVやAIFFといった汎用性の高いフォーマットを採用し、ユーザー間でのファイル交換の可能性がより広がります。USBポート経由で本機と外部ストレージ・デバイスやパソコン、スマートフォンやタブレットとMIDIインターフェース不要で接続できます。また、細かな設定が可能なMIDIポート経由で本機とMIDI機器との接続もできます。

## それだけではありません！

他にも数多くの、知れば知るほど本機をもっと探求したくなるほどの機能を本機は内蔵しています。本機は、これまでで最もエキサイティングでパワフルな使いやすいアレンジャー・キーボードです。Pa1000で、ミュージック・ライフをより豊かにお楽しみください。



# 演奏を始める前に

## パッケージの確認

最初に付属品等がすべて揃っているかどうかをお確かめください。

- Pa1000
- 譜面立て
- 電源コード
- クイック・ガイド

## オプションについて

本機のオプション(別売)は以下のとおりです。

- EXP-2フット・コントローラー
- XVP-10、XVP-20エクスペリション/ボリューム・ペダル
- DS-1Hダンパー・ペダル(ハーフ・ダンパー対応)
- PS-1、PS-3ペダル・スイッチ

## Pa1000の最新情報について

コルグでは、Pa1000の情報を以下のコルグ・ウェブサイト([www.korg.com](http://www.korg.com))で提供しています。

オペレーティング・システムの最新版やさまざまなシステム・ファイル(たとえば、ファクトリー・データのバックアップなど)があります。

## データのバックアップについて

エディットしたオリジナルのデータ(サウンド、キーボード・セット、スタイルなど)がある場合、定期的にバックアップをとることをおすすめします。**メディア・モード**の**Utility**ページで**Full Resources Backup**コマンドを使用すると、すべてのデータのコピーをコンパクトなファイルにまとめることができます。

また、**メディア・モード**の**Save All**コマンドを使用すれば、データ別にファイルをセーブしたり、ロードしたりすることも可能です。

## バックアップ・ファイルを読み込む

バックアップ・ファイルの読み込みは、**メディア・モード**の**Utility**ページの**Resources Restore**コマンドで行います。

**メディア・モード**の**Save All**コマンドでセーブしたデータは、**メディア・モード**の**Load**コマンドでロードすることができます。

## 工場出荷時のデータに戻す

工場出荷時のデータに戻す場合は、**メディア・モード**の**Utility**ページの**Factory Restore**コマンドを使用します。

**警告**：この操作を行うと、既存のファクトリー・データ、ローカル・データ、ユーザー・データのすべてが上書きされます。

## オペレーティング・システムのロード

コルグでは、Pa1000のオペレーティング・システムを常にアップデートしていますので、お手持ちのオペレーティング・システムも最新版にアップデートできます。オペレーティング・システムは、[www.korg.com](http://www.korg.com)からダウンロードできます。オペレーティング・システムと一緒にダウンロードされるReadmeファイルを必ずお読みください。

Pa1000のオペレーティング・システムのバージョンは、**メディア・モード**の**Utility**ページで確認することができます。

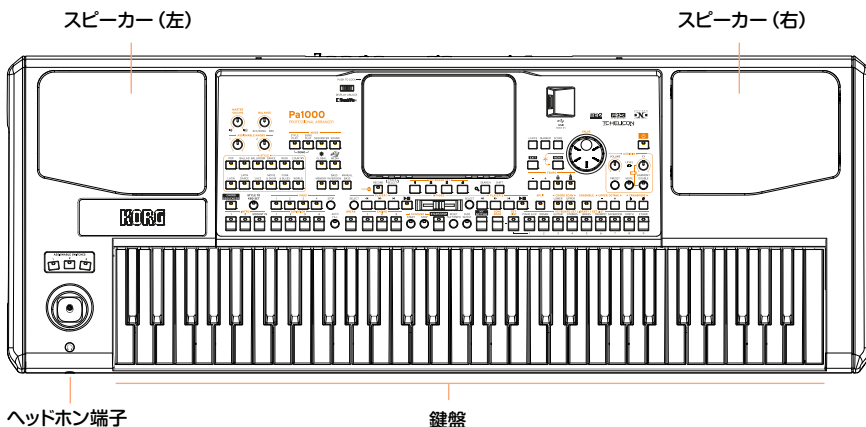
**警告**：コルグから供給されるPa1000用のオペレーティング・システム以外はインストールしないでください。他の製品用として用意されているオペレーティング・システムをインストールするとPa1000の故障、データの破損を招く恐れがあります。オペレーティング・システムの不正なインストールに起因する故障や破損については、コルグは一切の責任を負いません。

## 各部の名称と機能

ここではフロント・パネルとリア・パネルの各部の名称と機能の説明をします。

### フロント・パネル

フロント・パネルは本機をコントロールする各種コントローラーや内蔵スピーカーが配置されています。



### スピーカー

**MASTER VOLUME**ノブで、内蔵スピーカーの音量や**AUDIO OUT**端子の出力を調節します。

ヘッドホンを接続すると、スピーカーからは自動的に音が出なくなります。また、**Global > Audio & Video > MP3/Speaker**ページを開き、**Speakers**チェック・ボックスからチェックを外すことで、スピーカーを手動でオフにできます。

### ヘッドホン端子

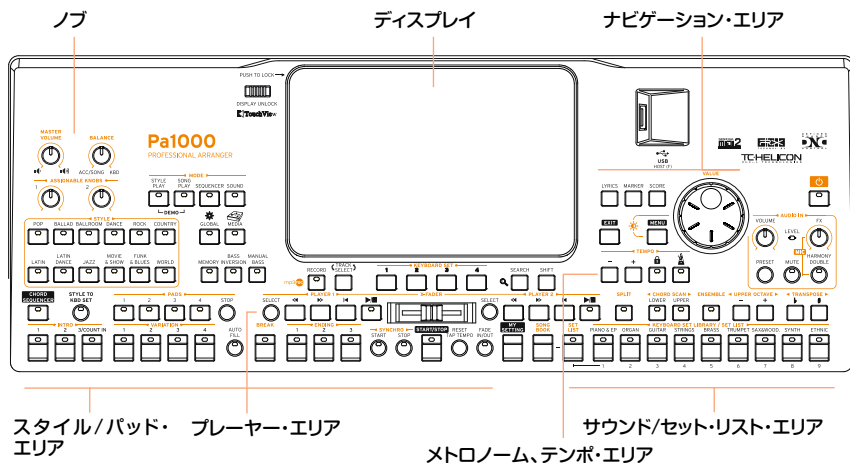
この端子にはヘッドホンを接続します。接続できるヘッドホンのインピーダンスは16Ω~200Ωです(50Ω推奨)。

### 鍵盤

鍵盤でメロディーやコードを弾きます。**SPLIT**のLEDが点灯しているときは、設定した分割位置を境に音域を変えたり、別の音色を弾いたりすることができます。

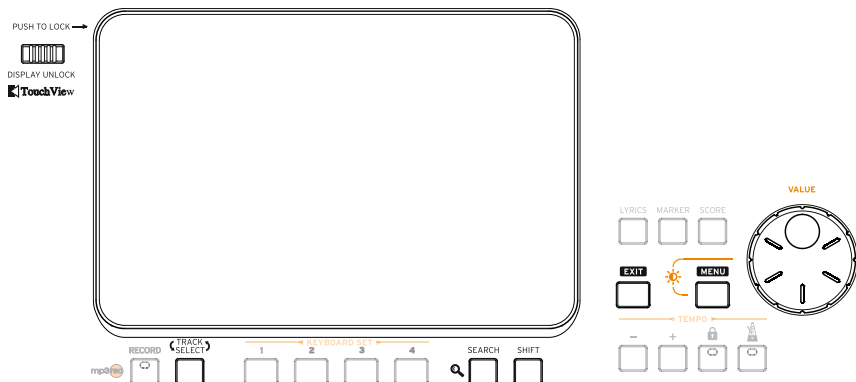
## コントロール・パネル

コントロール・パネルには、本機をコントロールする各種コントローラーが機能別に配置されています。



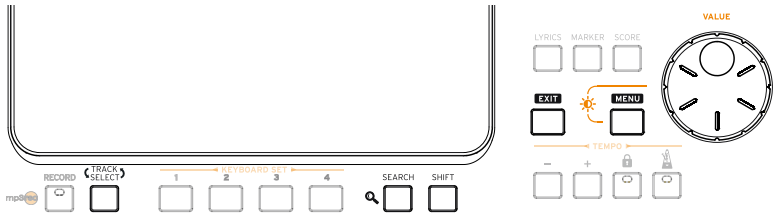
## ディスプレイ

タッチビュー・スクリーンに表示される内容の選択や、パラメーターの設定などの操作を行います。ディスプレイは見やすい角度に起こすことができます。ディスプレイの周囲には、スクリーンに表示されるさまざまな内容を選択したり、パラメーターの設定などに役立つコントローラーが配置されたりしています。



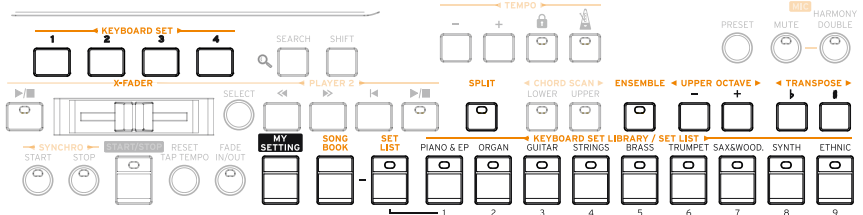
## ナビゲーション・エリア

バリュー・ダイヤルや各キーで、モード内のページやパラメーターの設定、さまざまなミュージカル・リソースの検索などを行います(24ページ、「インターフェイスの詳細」参照)。



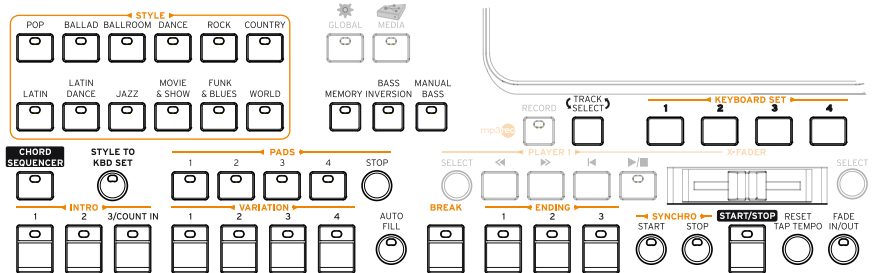
## サウンド/セット・リスト・エリア

サウンドとはキーボードで演奏する音色を指します。このエリアで、専用ライブラリーにキーボード・セットとして保存されている各種サウンド・セットを選択します。またこのエリアで、サウンド・セットとそれに関連したスタイルやソングをまとめたソングブックのセット・リストを選択することもできます。



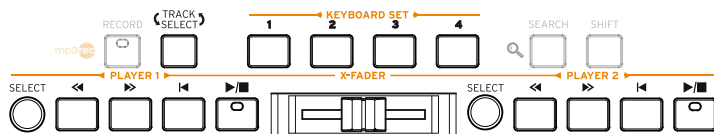
## スタイル/パッド・エリア

自動伴奏(アカンパニメント)に使用するスタイル・エレメントをコントロールします。アカンパニメントに合わせて、選択したキーボード・セットのサウンドやパッドで演奏することができます。



## プレーヤー・エリア

ソングは2基の内蔵プレーヤーで再生できます。ソングに合わせて、選択したキーボード・セットのサウンドやパッドで演奏することができます。



## メトロノーム、テンポ・エリア

各キーでメトロノームを使った練習やスタイル、ソング、およびメトロノームのテンポを設定します。



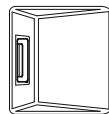
## オーディオ入力の調整

オーディオ入力をはじめボーカルやギター・エフェクト、ボーカルのハーモニーやダブリングなどの効果を調整できます。



## USB端子

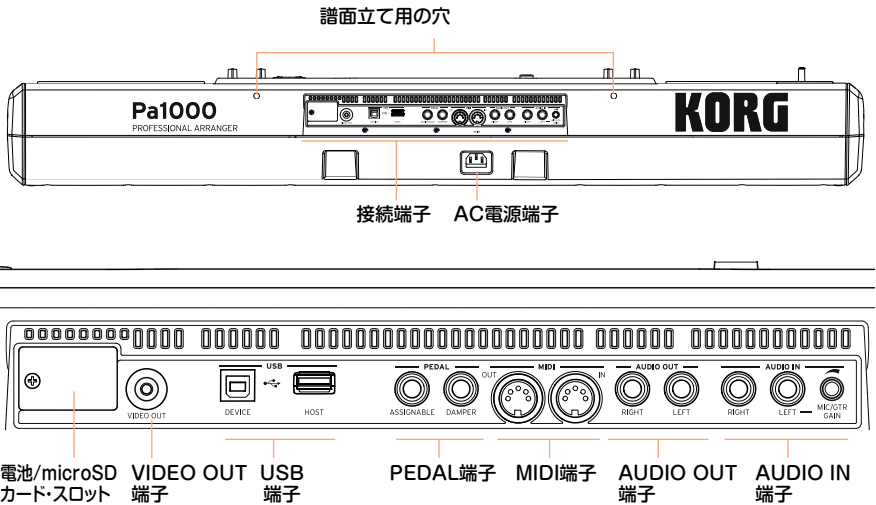
USBメモリーなどのメモリー・デバイスを接続する際にこの端子 (**HOST-F**) を使用します。また、USB-MIDIコントローラーなどの機器や、小型のUSBライトを接続してコントロール・パネルや譜面立てに置いた楽譜を照らすこともできます。



USB  
HOST (F)

## リア・パネル

各種外部機器と接続する端子です（15ページ、「02 アクセサリーの使用方法」参照）。



### 譜面立て

本機には譜面立てを付属しています。譜面立ての足の部分をリア・パネルの譜面立て用の穴に差し込んで取り付けます。

### AC電源端子

付属の電源コードを接続します。

### 電池/microSDカード・スロット

この部分に、内部時計用の電池とmicroSDカードのスロットがあります。

### VIDEO OUT端子

本機とテレビやビデオ・モニターを接続し、歌詞やコード・ネームを大きく表示させることができます。

### USB端子

本機とパソコンやタブレットを接続する際に使用します（**DEVICE**）。また、USBメモリーやコントローラーなどのUSB-MIDI機器を接続する際にも使用します（**HOST-R**）。

## PEDAL端子

ダンパー・ペダルは**DAMPER**端子に、エクスプレッション・ペダルなどのコンティニューアス・ペダルやフットスイッチは**ASSIGNABLE**端子にそれぞれ接続します。

## MIDI端子

本機をマスター・キーボードやMIDIギター、ウィンド・コントローラー、MIDIアコーディオン、MIDIペダル・ボードなどのコントローラーと接続するときや、外部音源モジュール、MIDIインターフェイスを介してコンピューターに接続するときに、この端子を使用します。

## AUDIO OUT端子

本機からのオーディオ信号をミキサーやPAシステム、パワード・モニターや家庭用ステレオに接続します。

## AUDIO IN端子

マイクやギター、その他楽器を接続します。MP3プレーヤーなどのメディア・プレーヤーや、スマートフォン、タブレットなどからのオーディオ信号も接続できます。



## 02 アクセサリーの使用方法

### ペダルを使う

#### ダンパー・ペダルを使う

ダンパー・ペダルは、リア・パネルのPEDAL端子のDAMPER端子に接続します。ダンパー・ペダルは、コルグPS-1、PS-3、またはDS-1H（いずれも別売）が使用できます。DS-1Hはアコースティック・ピアノ音色でのハーフ・ペダリング奏法に対応したペダルです。**Concert Grand**の音色で演奏しながら、ペダルを徐々に踏んでいくと、ピアノ音の余（リリース）が徐々に伸びていくのが聴き取れます。

ペダルの極性変換やキャリブレーション（調整）が必要な場合は、**Global > Controllers > Foot**ページで各種設定が行えます。

#### その他のペダルやフットスイッチを使う

コルグPS-1、PS-3、DS-1Hなどのフットスイッチ（いずれも別売）や、コルグXVP-10、XVP-20エクスプレッション/ボリューム・ペダル、またはEXP-2フット・コントローラー（いずれも別売）は、リア・パネルのPEDAL端子のASSIGNABLE端子に接続します。

本機の初期設定では、この端子はエクスプレッション・ペダルとして動作するように設定されています。この端子の機能を変更する場合や、ペダルの極性変換、ペダルのキャリブレーションをする場合は、**Global > Controllers > Foot**ページで行います。

#### ペダルが正しく動作しない場合

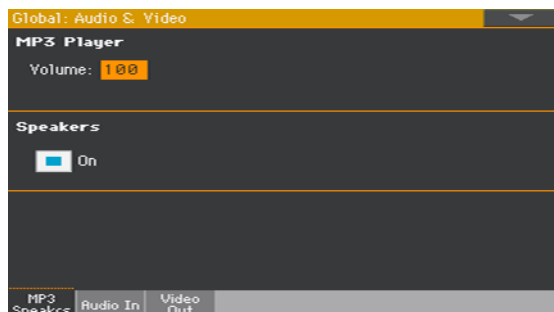
ボリューム・ペダルやエクスプレッション・ペダルの可動範囲をフルに使用できていない場合は、ペダルのキャリブレーションをする必要があります。また、ペダルの操作と本機の動作が逆になっている場合は、ペダルの極性を変換する必要があります。詳しくは、826ページの「ペダルのキャリブレーションと極性設定」を参照してください。

## 内蔵スピーカーのオン、オフ

内蔵スピーカーは、ヘッドホン端子にヘッドホンを接続すると自動的にオフになります。また、ディスプレイからの操作でオフにすることもできます。

スピーカーをオフにする(またはオンにする)

- 1 Global > Audio & Video > MP3/Speakersページに入ります。



- 1 **Speakers On/Off**チェック・ボックスをタッチして、内蔵スピーカーのオン、オフを切り替えます。
- 2 コントロール・パネルのEXITキーを押すと、元のページに戻ります。

## ヘッドホンを使う

本体左前にあるヘッドホン端子にヘッドホンを接続します。インピーダンスが16Ω～200Ω(50Ω推奨)のヘッドホンが使えます。ヘッドホンを接続すると、内蔵スピーカーからの音は出なくなります。

ヘッドホンの出力は**MASTER VOLUME**ノブで調節します。

## オーディオ・アウトの接続

**AUDIO OUT**端子は、ミキサーやパワー・モニター、オーディオ・アンプに接続するときに使用します。端子は6.3mmフォーン・ジャックの不平衡(TS)です。家庭用ステレオなどのオーディオ・アンプに接続する場合は、ケーブルの一端をCDやLINE IN(ライン入力)端子またはTAPE/AUXイン端子に接続します。PHONO端子には接続しないでください。

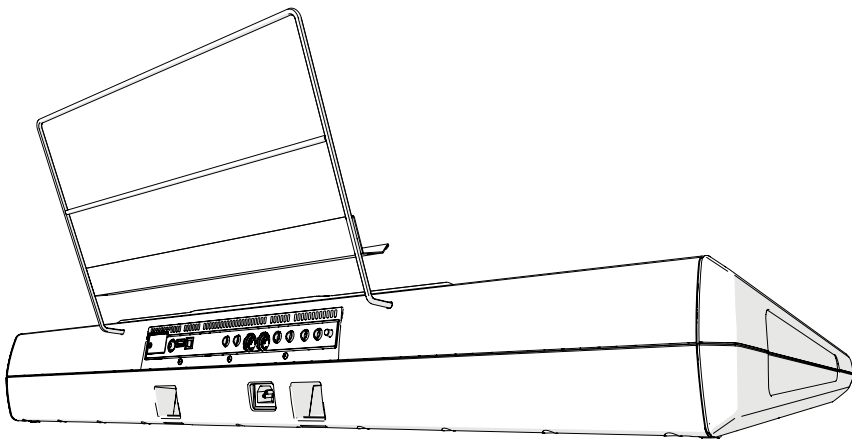
本機の**LEFT**または**RIGHT**端子のいずれか1つだけを使用した場合、出力はモノ(モノラル)になります。

出力はコントロール・パネルの**MASTER VOLUME**ノブで調節します。

内蔵スピーカーをオフにしていない場合、内蔵スピーカーとオーディオ出力端子の両方から音が出されます。

## 譜面立ての取り付け

下図のように、付属の譜面立ての足の部分をリア・パネルの2つの譜面立て用の穴に差し込んでください。



**注意:** 譜面立ての取り付けは、譜面立ての足をリア・パネルの譜面立て用穴に対して少し上方向に挿入し、譜面立ての足が本体に当たるところまで押し込んでください。

## 03 電源

### 電源をオンにする

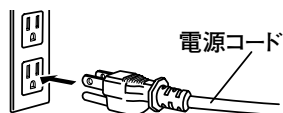
#### AC電源コードの接続

電源コードのプラグには、アース端子が付いています。感電と機器の損傷を防ぐために、アース接続を確実に行って、コンセントに接続します。

**注意：**電源は必ずAC100Vを使用してください。

#### 接地極付きコンセントに接続する場合

設置極付きコンセント



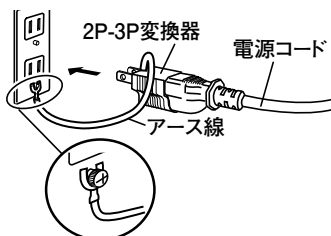
接地極付きコンセントに、AC電源コードのプラグをそのまま差し込んでください。

#### アース端子付きコンセントに接続する場合

AC電源コードのプラグに、2P-3P変換器を取り付けます。そして、コンセントのアース端子にアース線を接続し、2P-3P変換器のプラグを差し込みます。

**警告：**アース接続は、コンセントにプラグを差し込む前に行ってください。また、アース接続を外すときは、コンセントからプラグを抜いてから行ってください。

アース端子付きコンセント




2P-3P変換器のアース線のU字端子にカバーが付いている場合は、カバーをはずして使用してください。

必要に応じてケーブル類を接続してください。本機はこの状態でスタンバイ状態になります。


**注意：**スタンバイ状態は、電源ラインから完全に切り離されていません。この状態で本機の内部を触るのは非常に危険です。本機の電源を完全に切るときは、壁のコンセントからAC電源コードを必ず抜いてください。

## 電源のオン、オフ

### 電源をオンにする

- コントロール・パネルの電源キー (  ) を押して、本機の電源をオンにします(これによりスタンバイ状態が解除されます)。電源をオンにして数秒後に、ディスプレイに初期画面が表示され、しばらくするとスタイル・プレイ・モードのメイン・ページが表示されます。

### 電源をオフ(スタンバイ)にする

- 電源キー (  ) を押したままにし、画面表示が少し暗くなったらキーを離します。この時点で電源をオフにする処理が始まり、数秒後に電源がオフになります。電源がオフになるまでは、AC電源コードを本機やコンセントから絶対に外さないでください。

# 画面のキャリブレーション

## タッチビュー・ディスプレイのキャリブレーション

本機を新しいオペレーティング・システムに更新した後などは、タッチビュー・ディスプレイのキャリブレーションを行い、ディスプレイのタッチ入力をより正確に調整します。

より正確に調整をするには、ペンのキャップやタブレットのスタイラス・ペンを使用してください。

**警告：**先端が鋭利なものは使用しないでください。ディスプレイを破損する恐れがあります。

- 1 下記のTouch Panel Calibrationページがディスプレイに表示されるまでコントロール・パネルのGLOBALキーを押し続けます。

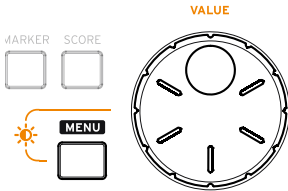


- 2 最初にディスプレイの左上に表示される、**矢印の中心**を正確にタッチします。
  - 3 矢印の集合形は、ディスプレイの他の角へ移動します。矢印の中心を正確にタッチします。
  - 4 最後に**Save**ボタンをタッチして、キャリブレーションを確定します。
- キャリブレーションを途中でキャンセルするときは、コントロール・パネルの**EXIT**キーを押します。

## ディスプレイの明るさの調整

周囲の明るさに応じて、ディスプレイの明るさを調整します。

- コントロール・パネルの**MENU**キーを押しながら、**VALUE**ダイヤルを回してディスプレイの明るさを調整します。



## ディスプレイの角度を調整する

演奏時のポジションに応じて、ディスプレイを見やすい角度に調節できます。

### ディスプレイを起こす

- 1 **DISPLAY UNLOCK**スライダーを左へスライドし、ディスプレイのロックを解除します。
- 2 ロックを解除したら、ディスプレイを見やすい角度に(クリックがあります)起こします。

### ディスプレイを戻す

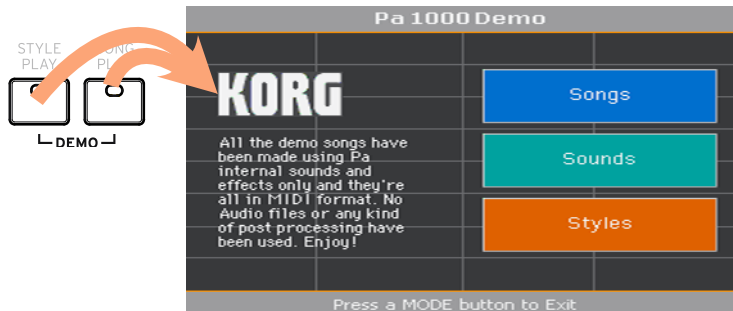
- 1 ディスプレイを一旦一番手前に起こしてから戻します。
- 2 ディスプレイの左上コーナー部分を軽く押しこんで、平らな状態にします。ディスプレイが完全に平らな状態になったら、**DISPLAY UNLOCK**スライダーをロック位置にスライドさせます。



## デモ・ソングを聞く

### デモ・モードに入る

- コントロール・パネルの**STYLE PLAY**キーと**SONG PLAY**キーを同時に押します。



### デモ・ソングを聞く

- デモ・モードに入ってから、ディスプレイのタッチ操作をしないと、すべてのデモ・ソングを順番に再生します。

### デモ・ソングを選択する

- 特定のデモ・ソングを聴きたい場合は、タイプ(Songs、Sounds、Styles)を選んでから聴きたい**デモ・ソングを選択**します。

### デモ・モードから元のモードへ戻る

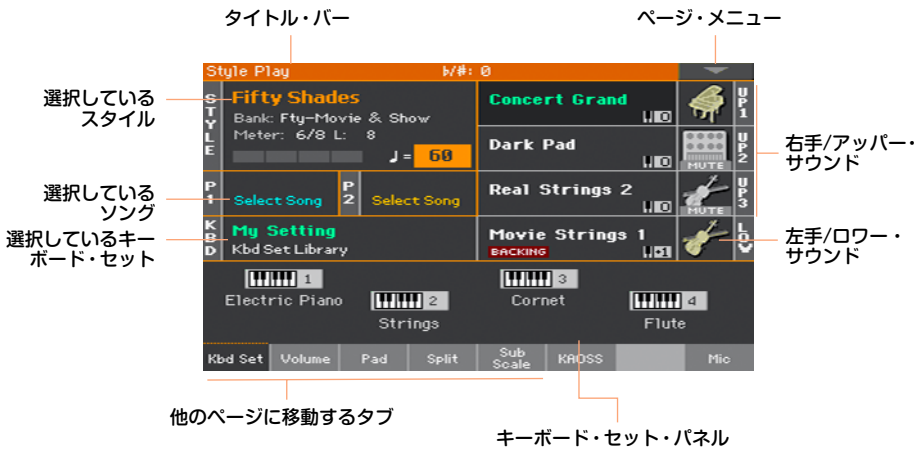
- コントロール・パネルのいずれかの**MODE**キーを押すと、デモ・モードが終了して選択したモードに戻ります。



# 04 インターフェイスの基本

## メイン・ページ

本機の電源をオンにしたときは、常にスタイル・プレイ・モードのメイン・ページが表示されます。スタイル・プレイ・モードの各ページからこのページに戻るときは、**EXIT**キーを押します。また、違うモードにいるときは、**STYLE PLAY**キーを押してこのページに戻ります。



# インターフェイスの詳細

## ディスプレイと各ユーザー・インターフェイスについて

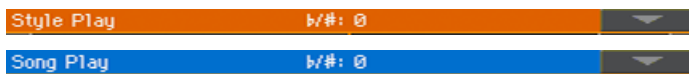
### カラー・タッチビュー GUI

本機は、タッチパネル式LCDスクリーンをベースにした、コルグ独自の使いやすいタッチビュー・グラフィック・ユーザー・インターフェイスを採用しています。画面上に表示される各種アイテムにタッチすることで、ページやタブ、パラメーターの選択や、パラメーターの値の調節が行えます

### モードについて

本機の各種ページは、モード単位でグループ分けされています。各モードには、コントロール・パネルの各モード・キーを押して入ります。

各モードの画面は、モードごとに色分けされており、画面を見ただけでどのモードに入っているかがすぐに分かるようになっています。



グローバル(Global)とメディア(Media)の各モードのページは、そのときに入っているモードの画面に重ねて表示されます。

レコード・モードは、スタイル・プレイ、シーケンサー、サウンドの各モードから入ることができ、新しいスタイルやパッド、ソング、サンプルを作成できます。

### エディット・メニューの選択

コントロール・パネルのMENUキーを押すと、そのモードのエディット・メニューが表示されます。エディット・メニューをタッチすると、その中のページに入ります。



## ページとタブについて

各種パラメーターは、ページごとにグループ分けされており、ディスプレイ下部のタブをタッチして各ページに入ります。



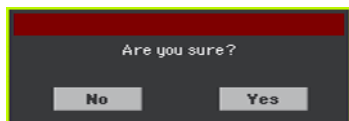
## 重なって表示される画面

スタイル・セレクトやサウンド・セレクト、グローバルやメディア、Lyrics (歌詞) の画面は、そのときに開いている画面に重ねて表示されます。重ねて表示された画面からアイテムを選択したり、コントロール・パネルのEXITキーを押すと、その画面が閉じて下の画面が表示されます(下図は**Keyboard Set Select**画面です)。



## ダイアログ・ボックス

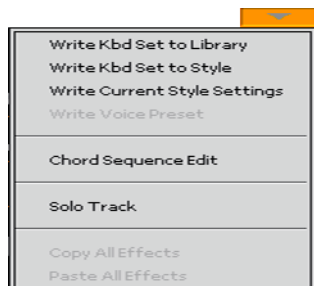
上記のような選択画面の他にも、ダイアログ・ボックスもそのとき選択している画面に重ねて表示されます。ダイアログ・ボックス上のボタンをタッチすると、そのダイアログ・ボックスが閉じます。



## ページ・メニュー

ディスプレイ右上隅の▼が入った小さな四角形をタッチすると、そのとき開いているページに関連する各種コマンドが入ったページ・メニューが開きます。

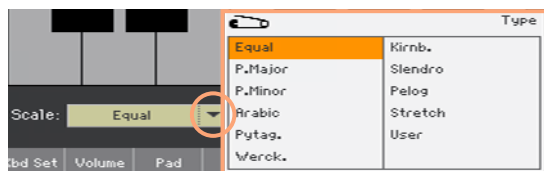
ページ・メニュー上のコマンドをタッチして選択します。また、コマンドを選択せず、ページ・メニュー以外の画面上の任意の場所をタッチすると、ページ・メニューが閉じます。



## ポップアップ・メニュー

パラメーター名の右側に▼が表示されている場合、それをタッチするとポップアップ・メニューが開き、そのパラメーターの値をタッチしたり、コントロール・パネルのVALUEダイヤルを回して選択します。

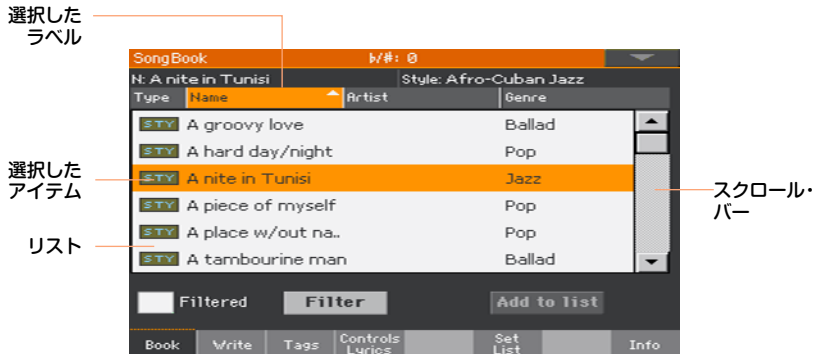
ポップアップ・メニューに表示されたアイテムを選択せず、メニュー以外の画面上の任意の位置をタッチすると、メニューが閉じます。



## リストとスクロール・バー

ストレージ・メディアに保存されているファイルや各種データは、リスト状に表示されます。リストの**スクロール・バー**にタッチしてスクロールし、内容を確認することができます。また、コントロール・パネルの**VALUE**ダイヤルを回してスクロールさせることもできます。

リスト上部の**Name**ラベルを選択し、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**Name**ラベルの**矢印**のいずれかをタッチすると、そのときに表示されているファイルなどの、ABC順で次(または前)の頭文字から始まるファイルなどが表示されます。



## パラメーター

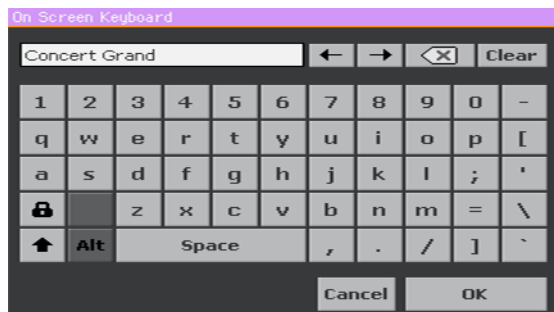
### チェック・ボックス

オン/オフ・タイプのパラメーターです。タッチすると設定が切り替わります。



### 名前の変更

名前の後にテキスト・エディット・ボタン( **T** )が表示された場合、ボタンをタッチするとテキスト・エディット画面が開き、名前が変更できます。



画面に表示されるテキスト・エディット画面は、パソコンなどのキーボードと同様の配列になっています。本機で使用できない文字は表示されず、使用できる文字のみがキーボードに表示されます。

### 数値入力フィールド

値が数値のパラメーターを調節する場合、そのパラメーターを2回タッチすると数値入力キーパッドが開きます。






数値入力キーパッドも、パソコンのテンキーと同様の配列になっています。

別の方法として、数値入力のパラメーターをタッチしたまま、指を上(または右)にスライドすると数値が増え、下(または左)にスライドすると数値が減ります。このようなパラメーターは、主にさまざまなページのテンポ入力などがあります。

## アイコン

ファイルやフォルダー、ソングなどは、次のようなアイコンで表示されます。

アイコン	内容
	フォルダー
	スタイル・バンクのファイル
	MIDIファイル

## パラメーターが選択された状態(反転表示)

パラメーターやデータ、リストの内容などの変更や調節は、反転表示されたものだけにのみ実行されます。最初にパラメーターやアイテムをタッチして選択し、変更や調節などの操作をします。ほとんどのパラメーターは、コントロール・パネルのVALUEダイヤルで変更や調節ができます。



## 選択できない、薄く表示されているパラメーター

設定などにより、そのとき使用できないパラメーターは、薄く表示されます。この場合、そのパラメーターは選択できない状態ですが、他の設定にしたり別のページに切り替えたりすると、使用可能になる場合もあります。



## バーチャル・コントローラー

### バーチャル・スライダー

バーチャル・スライダーのポジションを調節するには、スライダーをタッチしたまま指を上下にスライドします。または、スライダーをタッチし、コントロール・パネルの**VALUE**ダイヤルを回してそのポジションを調節します。



### バーチャル・ノブ

バーチャル・ノブのポジションを調節するには、ノブをタッチしたまま、指を上(または右)にスライドすると時計回りにノブが回り、指を下(または左)にスライドすると反時計回りにノブが回ります。または、ノブをタッチしてコントロール・パネルの**VALUE**ダイヤルでノブのポジションを調節します。



### バーチャル・ドローバー

バーチャル・ドローバーのポジションを調節するには、ドローバーをタッチしたまま、指を上または下にスライドします。または、ドローバーをタッチし、コントロール・パネルの**VALUE**ダイヤルでそのポジションを調節します。



## ショートカット

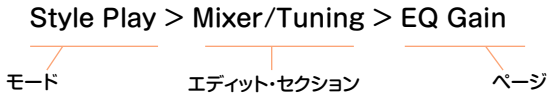
コントロール・パネルの**SHIFT**キーと他のキーを押しながら、画面のボタンを同時にタッチすることで、それぞれに関するページをダイレクトに表示させることができます。ショートカットの内容の一覧表は、1039ページの「62 ショートカット」を参照してください。



## ページの操作

### ページを開く

クイック・ガイドでは、ページの場所を下記のように説明します。



上記のページ画面に移動してみましょう:

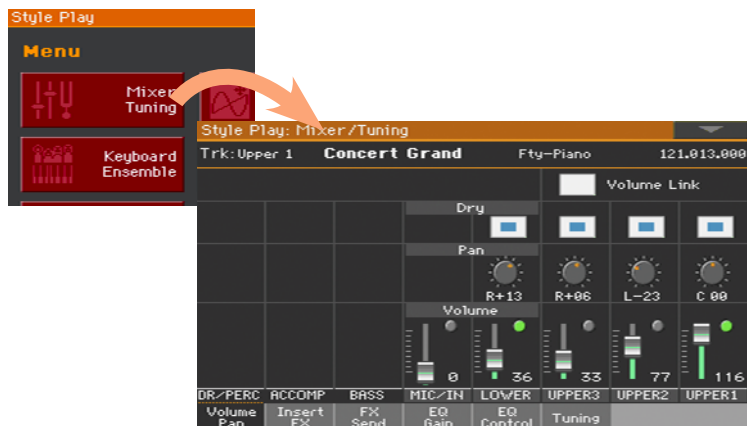
- 1 コントロール・パネルの**STYLE PLAY**キーを押してスタイル・プレイ・モードに入ります。本機の電源を入れたときは、いつでも下記のスタイル・プレイ・モードのメイン・ページが表示されます。



- 2 コントロール・パネルの**MENU**キーを押してスタイル・プレイ・モードのエディット・セクションのメニューを表示します。



- 3 エディット・セクション・メニューのMixer/TuningボタンをタッチしてMixer/Tuningエディット・セクションに移動します。



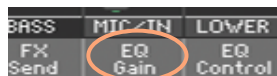
選択したエディット・セクションは常にタイトル・バーに表示されます。

Style Play: Mixer/Tuning

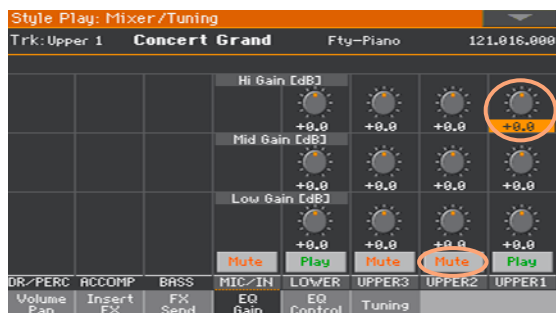
モード

エディット・セクション

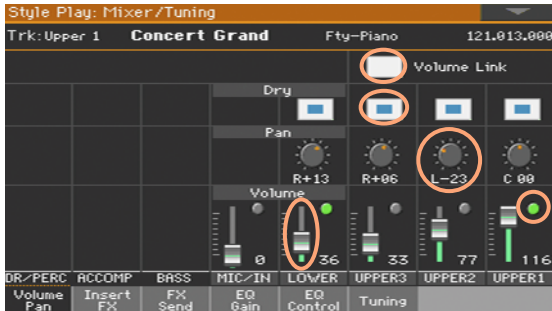
- 4 EQ Gainページが表示されていないときは、ディスプレイ下部のEQ GainタブをタッチしてEQ Controlページを表示します。



- 5 パラメーターを設定します。



- 6 同じエディット・セクションの別のページを表示してみましょう。**Volume/Pan** ページに移動するときは、ディスプレイ左下の**Volume/Pan**タブをタッチします。



- 7 コントロール・パネルの**EXIT**キーを押すと、スタイル・プレイ・モードのメイン・ページに戻ることができます。



同じように、ソング・プレイ・モードのエディット・セクションの各ページが表示されているときに**EXIT**キーを押すと、ソング・プレイ・モードのメイン・ページに戻ることができます。

## ミュージカル・リソースの選択

### 選択ウィンドウを開く

コントロール・パネルのSTYLEまたはKEYBOARD SET LIBRARYキー、または画面のキーボード・セット、サウンド、スタイル、パッド、またはボイス/ギター・プリセットをタッチすると、それぞれに対応する選択ウィンドウが表示されます。ここではサウンド選択ウィンドウ(SOUND SELECT)で説明します。



EXITキーを押すと、選択ウィンドウを開く前の画面に戻ることができます。

選択ウィンドウはEXITキーを押さない限り閉じません。何もしないで数秒経過すると自動的に閉じるようにするときは、**Display Hold**/パラメーターをオフにしてください(44ページ、「ディスプレイ・ホールド」参照)。

# パート II: 演奏する、歌う



## 05 サウンドの演奏

### サウンドとキーボード・セット

サウンドはアレンジャー・キーボードの基本となるものです。本機には、ピアノやストリングス、シンセサイザーなど豊富なサウンドを内蔵しています。サウンドのセットをキーボード・セットに記憶させることができます。

キーボード・セットを選択すると、そのセットに記憶されている各サウンドや、それらのトランスポーズ、エフェクトやその他の情報などさまざまな設定が自動的に呼び出されます。

各キーボード・セットは、**キーボード・セット・ライブラリー**に保存されています(コントロール・パネルの**KEYBOARD SET LIBRARY**セクション)。このライブラリーはスタイルやソングブック・エントリーと連動しています。スタイルやソングブック・エントリーを選択すると、それに対応した4つのキーボード・セットのグループが呼び出され、そのセットの内容はディスプレイの右半分に表示されます。

## マイ・セッティングの選択

### マイ・セッティング・キーボード・セットの選択

- コントロール・パネルの**MY SETTING**キーを押します。

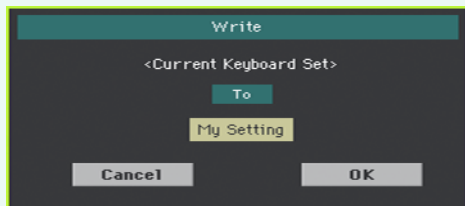
マイ・セッティングは、本機の電源をオンにしたときに自動的に選択される特別なキーボード・セットです。

### マイ・セッティング・キーボード・セット

**マイ・セッティング**とは特別なキーボード・セットで、キーボード・サウンド、エフェクト、トランスポーズ、アサインابل・スイッチ、好みのスタイルなどの好みの設定を保存できます。**マイ・セッティング**として保存すると、本機の電源をオンにすると自動的に呼び出されます。

### マイ・セッティング・キーボード・セットの作成

コントロール・パネルの**MY SETTING**キーを1秒ほど長押しして、**Write Startup Settings**ダイアログ・ボックスを表示させ、**OK**ボタンをタッチすると保存を実行します。





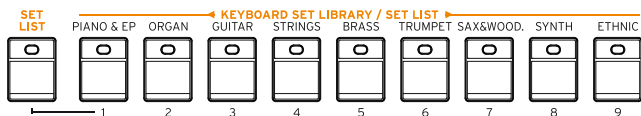
## 演奏するサウンドの選択

### キーボード・セットをライブラリーから選択

キーボード・セットは専用のライブラリーに記憶され、コントロール・パネルまたはディスプレイから選択します。

コントロール・パネルのキーでキーボード・セット選択ウィンドウを開く

- 1 コントロール・パネルのSET LISTキーのLEDがオフになっていることを確認します。
- 2 KEYBOARD SET LIBRARYセクションのいずれかのキーを押します。各キーの上部には、楽器のタイプが表記されています。



ディスプレイをタッチしてキーボード・セット選択ウィンドウを開く

- メイン・ページが表示されているときに選択しているキーボード・セット名をタッチします。



KEYBOARD SET LIBRARYセクションのキーをタッチしても、**キーボード・セット選択**ウィンドウが表示されます。

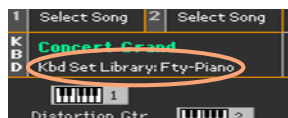


## キーボード・セットの選択

- 1 ウィンドウの上部にあるボタンをタッチして**キーボード・セットのタイプ**を選びます。

キーボード・セットのタイプ	意味
Factory	スタンダードなキーボード・セットです。内容の変更はできません。
User	外部記憶デバイスからロードしたキーボード・セットや、エディットをして新たに保存したキーボード・セットです。
Direct	本機にロードすることなく、外部記憶デバイスから直接呼び出せるキーボード・セットです。

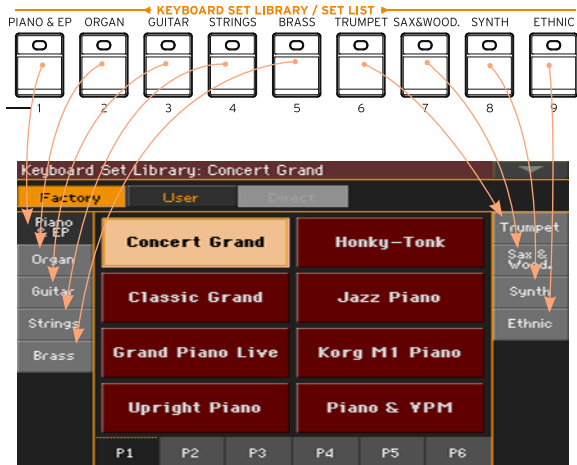
キーボード・セットを選択すると、キーボード・セット名の下にそのタイプ(セットの保存先とバンク・タイプ)が表示されます。



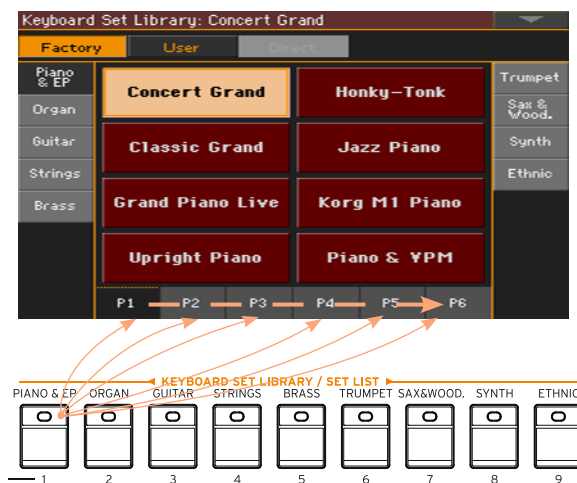
ラベル	意味
<b>キーボード・セットの保存先</b>	
Kbd Set Library	キーボード・セット・ライブラリー (Factory/User/Direct)から選択したキーボード・セット
Style Kbd 1…4	スタイルを選択したときに自動的に呼び出されたキーボード・セット
SBook [ソング名] Kbd 1…4	ソングブック・エントリーを選択したときに自動的に呼び出されたキーボード・セット
<b>バンク・タイプ</b>	
Fty	ファクトリー

ラベル	意味
Usr	ユーザー・メモリー (内蔵メモリー)
Dir	ダイレクト(外部記憶デバイス)

- 2 違う楽器タイプのキーボード・セットを選ぶときは、コントロール・パネルの **KEYBOARD SET LIBRARY** セクションの別のキーか、ディスプレイの両サイドの **楽器タイプ・ボタン** をタッチしてタイプを切り替えます。



- 3 楽器のタイプの中にはP1～P6のページがあります。ページを変更するときは、コントロール・パネルの **KEYBOARD SET LIBRARY** セクションの現在選んでいる楽器の **タイプ・キー** を繰り返し押すか、ディスプレイの下の **ページ・タブ** をタッチしてページを切り替えます。



- 4 ディスプレイに表示されているキーボード・セット名をタッチして選択します。



- 5 選択が終わったらEXITキーを押して、メイン・ページに戻ります。

メイン・ページに戻ると、選択したキーボード・セット名が左下に表示され、キーボード・セットを構成しているサウンドの名前がディスプレイの右半分に表示されます。



## スタイルやソングブック・エントリーからキーボード・セットを選択する

各スタイルやソングブック・エントリーには、それぞれに合った内容のキーボード・セットが4種類記憶されています。この4種類のいずれかを、コントロール・パネルのキーまたはディスプレイから選択することができます。

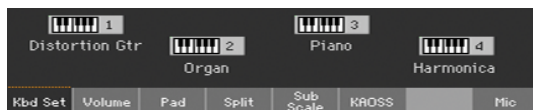
### コントロール・パネルのキーを押して選択する

- **KEYBOARD SET**セクションのいずれかのキーを押します。



### ディスプレイのボタンをタッチして選択する

- 1 メイン・ページの画面下部にキーボード・セット(**Kbd Set**)エリアが表示されていることを確認してください。表示されない場合は、**Kbd Set**タブをタッチします。



- 2 表示されている**キーボード・セット名**のいずれかをタッチして選択します。

このとき、選択した**キーボード・セット名**が反転表示され、そのセットの内容が画面右半分に表示されます。

## デジタル・ドローバー

オルガンの楽器タイプには、キーボード・セット名に「DWB」という略称が入ったものがあります。このようなキーボード・セットには、ビンテージのエレクトロ・メカニカル・オルガンをシミュレートした、デジタル・ドローバーによるサウンドが入っています。

## ディスプレイ・ホールド

サウンド、キーボード・セットやスタイルを選ぶ場合は、それぞれの選択ウィンドウが表示されます。いろいろなエレメントを確認する場合は、この選択ウィンドウが開いたままの状態が便利ですが、選択して数秒後に自動的にこのウィンドウを閉じて、各メイン・ページへ戻るようにすることもできます。これは **Display Hold** パラメーターの設定で切り替えます。

### ディスプレイ・ホールドのオン、オフを切り替える

- 1 **Global > General Controls > Interface** ページを開きます。
- 2 **Display Hold** パラメーターのオン、オフを設定します。
  - **オンのときはDisplay HoldのOnチェック・ボックスにチェックを付けます。**この場合はサウンド、キーボード・セット、スタイル、パッドやボイス/ギター・プリセットの選択ウィンドウは、コントロール・パネルの**EXIT**キーを押すまで開いたままになります。
  - **オフのときはDisplay HoldのOnチェック・ボックスのチェックを外します。**この場合は、サウンド、キーボード・セット、スタイル、パッドやボイス/ギター・プリセットの選択ウィンドウは、何もしない状態が数秒続くと自動的に閉じて、各メイン・ページを表示します。
- 3 コントロール・パネルの**EXIT**キーを押して、元のページに戻ります。

## ファクトリー、ユーザー、ダイレクト

いくつかのページには、ファクトリー (Factory)、ユーザー (User)、ダイレクト (Direct) という語が表示されます。これらは、上書き保存ができる、できないなどの違いがあります。

- **ファクトリー** (キーボード・セット、サウンド、スタイル、パッド、またはボイス/ギター・プリセット) は、エディットや上書き保存が基本的にはできません。これらは、各ソングブック・エントリーがそれぞれに対応するスタイルなどのミュージカル・リソースを常に正しく参照できるようにするために、エディットや上書き保存ができないようになっています。
- **ユーザー** (キーボード・セット、サウンド、スタイル、パッド、ボイスとギター・プリセット) は、エディットも上書き保存もできます。また、画面サイドに表示されるユーザー・スタイル・バンクは、自由に名前を変更してオリジナルのカテゴリーを作成することができます。
- **ダイレクト** (キーボード・セット、スタイル、パッド、ソングブック・エントリー、ボイスやギター・プリセット) は、外部記憶デバイスから直接アクセスできるデータです。

## サウンドの演奏とコントロール

### キーボードの演奏

本機のキーボードはピアノの鍵盤と同様の演奏ができます。サウンドの中には弾いたときに鍵盤をさらに押し込むと、例えばビブラートがより深くなるなど、音色に変化が起きるものもあります。

### ペダルを使う

ペダルはその設定により機能が変化します。ダンパー・ペダルはペダルを踏んでいる間だけ演奏した音を長く伸ばすときに使用します。アサイナブル・ペダル(またはフットスイッチ)は、**Global > Controllers > Foot**ページでの設定に従って動作します。

### アサイナブル・ノブを使う

アサイナブル・ノブは、それぞれのサウンドの音量調節やオルガンのドローバーなど、機能を割り当てて使用します。ノブの機能設定は**Global > Controllers > Knobs**ページで行います。

## アサインブル・スイッチを使う

選択したキーボード・セットと割り当てられているDNC (ダイナミック・ニュアンス・コントロール)機能によって、動作する機能が変化します。このスイッチは演奏中にDNC機能を実行させたいときや、スイッチを押すことでDNC機能のオン、オフを切り替えるときに使用します。

LEDの状態	意味
消灯	DNC機能が割り当てられていない状態です。
赤の点灯	外部記憶デバイスからロードしたキーボード・セットや、エディットして新たに保存したキーボード・セットです。
赤の点滅	設定されているDNC機能の実行を待機している状態です。実行するとLEDが赤の点灯に変わります。
緑の点灯	オン/オフ・タイプのDNC機能が使用可能な状態です。
緑の点滅	DNC機能をオンにした状態です。もう一度押すとオフになります。

## ジョイスティックを使う

本機のキーボードの左側にあるジョイスティックを左右に倒すとサウンドの音程が変化します。前方に倒すと多くの場合はモジュレーションが起こりますが、実際の動作は選択したサウンドによって変化します。エレクトロ・メカニカル・オルガン・サウンドの場合は、ジョイスティックを前方に倒すとロータリー・スピーカー・エフェクトのスピードが切り替わります。また、ジョイスティックを手前に倒した場合の動作は、サウンドによって変化しますので、いろいろなサウンドでお試してください。



# 06 テンポとメトロノーム

## テンポ

### テンポの値の設定

テンポの値の設定は、各スタイルや各ソングに保存されていますが、自由に変更することができます。同様にメトロノームのテンポも設定できます。

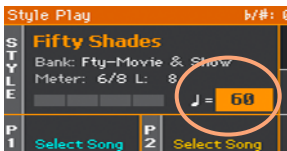
### コントロール・パネルでテンポの値を変更する

- コントロール・パネルの**TEMPO**キーでテンポの値(またはMP3ソングの速度)を設定します。

テンポの値を大幅に変更する場合は、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**VALUE**ダイヤルを回す方法もあります。

### ディスプレイでテンポの値を変更する

- 1 テンポの値が反転表示になっていないときは、**テンポ**の値をタッチします。



- 2 コントロール・パネルの**VALUE**ダイヤルでテンポの値を設定します。  
または、テンポの値をもう一度タッチして**数値入力キーパッド**を開き、数値を入力してテンポの値を設定する方法もあります。

### テンポの値をリセットする

- コントロール・パネルの**TEMPO**の+と-キーを同時に押します。  
スタイルやMIDIソングに記憶されているテンポに戻ります。また、MP3ソングも記憶されているオリジナルの速度に戻ります。

## スタイル停止時のテンポ・カウント表示

アカンパニメントを演奏していない状態では、コントロール・パネルの**START/STOP**キーのLEDが設定されているテンポに合わせて点滅します。

## テンポの値を打ち込む (タップ・テンポ)

スタイル・プレイ・モードでは、テンポの値を打ち込んで(タップ・テンポ)設定することができます。

- スタイルを演奏していないときに、コントロール・パネルの**RESET/TAP TEMPO**キーを、設定する速度(テンポ)に合わせて、画面の**Meter**に表示されている拍子と同じ数(たとえば3/4拍子の場合は3回)だけ押します。

設定されたタップ・テンポでスタイル演奏を開始します。

## テンポ・ロック

異なるスタイルやMIDIソングを選んだときに、自動的にテンポが変わるのを防ぐことができます。ただし、MP3ソングはテンポ・ロックとは無関係で、常に録音されている速度で再生されます。

テンポ・ロックを使うとスタイルやMIDIソングの切り替えにとらわれずに、自由にタップ・テンポ機能や手動でテンポの値を設定することができます。ただし、スタイル・プレイとソング・プレイでは別々のテンポになることに注意してください。

## スタイルやソングを選んでもテンポを変えない

- コントロール・パネルの**TEMPO**の**ロック** (🔒) キーを押して、LEDを点灯させます。この場合は、異なるスタイルやソングを選んでもテンポは変わりません。このテンポは前述の方法でテンポを自由に変更することができます。

## スタイルやソングを選んだときに、それぞれの持っているテンポに変える


- コントロール・パネルの**TEMPO**の**ロック** (🔒) キーを押して、LEDを消灯させます。この場合は、異なるスタイルやソングを選ぶと、それぞれの持っているテンポに変わります。

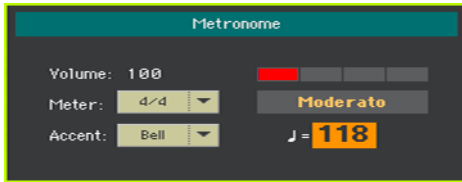
スタイル・パターンやMIDIソングに、テンポ・チェンジ・イベントが含まれる場合もテンポを変更します。

# メトロノーム


## メトロノームのオン、オフ

### メトロノームをオンにする

- **メトロノーム** (  ) キーを押してメトロノームのLEDを点灯させます。**Metronome** ウィンドウが表示され、現在設定されているテンポや拍子でメトロノームの再生を始めます。



### メトロノームをオフにする

- **メトロノーム** (  ) キーを押してメトロノームのLEDを消灯させます。メトロノームの再生が止まります。

## 拍子(メーター)、アクセント音、音量の設定

拍子や1拍目のアクセント音、音量の設定をします。

### Metronomeウィンドウを開く

- **メトロノーム** (  ) キーを押します。

### 拍子(メーター)を設定する

- **Meter**パラメーターで、拍子を設定します。

## アクセント音を設定する



- **Accent**パラメーターでアクセント音の設定をします。

アクセント音	意味
Off	アクセント音なし
On	各小節の1拍目にアクセント音が付きます。
Bell	各小節の1拍目にアクセントのベルの音が鳴ります。

## メトロノームの音量を設定する

- **Volume**パラメーターでメトロノーム音量を設定します。

## Metronomeウィンドウを閉じる

- **メトロノーム** (  ) キーを押すと、メトロノームが止まり、**Metronome**ウィンドウが閉じます。
- コントロール・パネルの**EXIT**キーを押すと、メトロノームが止まらずにMetronomeウィンドウが閉じます。その後、**メトロノーム** (  ) キーを押すと、メトロノームが止まります。

# 07 スタイル・プレイ

## スタイル

### スタイルの選択

スタイルの選択はコントロール・パネルやディスプレイから行います。

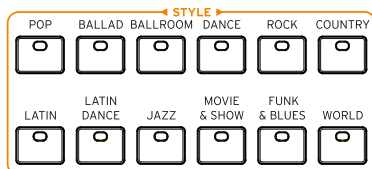
#### スタイル・プレイ・モードに入る

- 本機の電源を入れたときはいつでも、**スタイル・プレイ・モード**になります。それ以外のときはコントロール・パネルの**STYLE PLAY**キーを押してください。
- **スタイル・プレイ・モード**でも**メイン・ページ**が表示されていないときは、コントロール・パネルの**EXIT**キーを押して**メイン・ページ**に戻ってください。



#### コントロール・パネルでスタイル選択ウィンドウを開く

- コントロール・パネルの**STYLE**セクションにあるキーのいずれかを押します。



#### ディスプレイからスタイル選択ウィンドウを開く

- ディスプレイの**スタイル名**が表示されている部分をタッチしてください。



## スタイルを選択する

### 1 スタイル選択ウィンドウでスタイル名を閲覧します。



- ウィンドウの上部にあるボタンでスタイルのタイプを選びます。

スタイルのタイプ	意味
Factory	標準スタイルのバンクです。エディットできません。
User	外部デバイスから読み込んだスタイル、新規スタイル、エディットしたスタイル、新規スタイル、エディットしたスタイルを保存しているバンクです。
Direct	外部デバイスから読み込まずに、直接アクセスできるスタイルのバンクです。

スタイル名の下にそのタイプ(ラベル)が表示されます。



ラベル	意味
Fty	ファクトリー
Usr	ユーザー (内部メモリー)
Dir	ダイレクト(外部記憶デバイス)

- ウィンドウの両サイドにあるボタンをタッチして、異なるグループのスタイルを選びます。

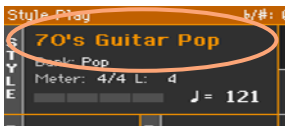


- ウィンドウの下にあるP1～P6のタブをタッチして、異なるスタイルのグループ・ページを選びます。



STYLEキーを何度か押して、異なるグループ・ページを選ぶこともできます。

- 2 選択するスタイル・ネームをタッチします。
- 3 スタイルを選択したあとEXITキーを押して、スタイル選択ウィンドウを閉じます。ウィンドウが閉じると、選択したスタイルが表示されたメイン・ページが表示されます。



## スタイルとは？

スタイルは、8人編成のバンドと演奏するような、最大8つのパートの自動演奏で構成される特定の音楽ジャンル(または音楽スタイル)の音楽パターンのコレクションです。鍵盤で弾いたコードを認識すると、演奏に適応したパターンが再生されます。さまざまなセクションを駆使することで、リアルタイムで完全な曲を作成することができます。

## アカンパニメント・パート

アカンパニメント・パートはちょうどバンドの伴奏メンバーのようなものです。本機を使うと、5人の音階楽器プレーヤー(たとえばギター、ピアノ、ストリングス、シンセサイザー)と、ベーシスト、ドラマー、パーカッション・プレーヤーを得るのと同じです。

## コードとパターン

アカンパニメント・パターンは認識したコードに対応しながら変化する繰り返しのミュージカル・シーケンス(ベース・グループ、ギター・リフ、ピアノのコード進行など)です。これらはコードのタイプ(C Maj、C min、7thなど)に応じて異なります。

## セクション

ソングは異なるセクション(イントロ、Aメロ、つなぎ、サビ1など)から構成されています。これらの各セクションには異なるパターンがあります。それらはスタイル・エレメントのキー(INTRO、VARIATION、AUTO FILL、BREAK、ENDING)に格納されています。イントロ、フィル、ブレイク、エンディングは対応するソングのセクション名と同じですが、バリエーションはAメロ、Bメロ、つなぎ、サビ1、サビ2などのセクションとして使います。なお、各エレメントのナンバーが多いほうが(1より4のほうが)、より複雑なアレンジになっています。

## Intro Verse Fill Chorus Break / Verse Fill Chorus Ending

イントロ1	フィル1	ブレイク	フィル3	エンディング3
バリエーション1	バリエーション2	バリエーション3	バリエーション4	

## オート・フィル

本機はバリエーションの前に最適なフィルを自動的に演奏することができます。**AUTO FILL**をオンにしてLEDが点灯しているときは、バリエーションから異なるバリエーションに移るときに、フィルが自動的に設定されます。



## キーボード・サウンドの選択をスタイルの選択と連動させる

スタイルを選ぶだけで、キーボード・サウンドを自動的に選択させることができます。この機能はコントロール・パネルの**STYLE TO KBD SET**キーのLEDの点灯状態により動作が変わります(KBD SETはキーボード・セットの略です)。

LEDの状態	意味
消灯	スタイルを選択しても、キーボード・セットは選択されません。
点灯	スタイルを選択すると、自動的にキーボード・セット1が選択されます。
点滅	バリエーションの選択によって、それに対応するキーボード・セット(1～4)が選択されます。たとえばバリエーション2を選ぶとキーボード・セット2が、バリエーション3を選ぶとキーボード・セット3が自動的に選択されます。

### 連動設定の手順

コントロール・パネルの**STYLE TO KBD SET**キーの動作を設定します。

- 1 **Global > Mode Preferences > Style 1**ページに入ります。

または、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**STYLE PLAY**キーを押して**Style 1**ページに入る方法もあります。



- 2 **Style to Kbd Set Mode**パラメーターで**STYLE TO KBD SET**キーの動作を設定します。

Style to Kbd Set Mode	意味
Next Measure	<b>STYLE TO KBD SET</b> キーを押すと次の小節から新たなキーボード・セットが選択されます。
Immediate	<b>STYLE TO KBD SET</b> キーを押した時点で新たなキーボード・セットが選択されます。

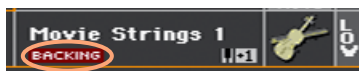
- 3 **EXIT**キーを押して前の画面に戻ります。

## マニュアル・アカンパニメントの演奏(ベース&ローワー・バックイング)

本機では、シンプルなマニュアル・アカンパニメントによる演奏ができます。これは、左手で弾いたコードをベース(コードのルート)とローワー・サウンド(その他のコード構成音)に分けて演奏できる機能です。

### マニュアル・アカンパニメントの演奏

- 1 初期設定では、ベース&ローワー・バックイング機能がオンになっています。オンの場合、ローワー・サウンド・エリアに**Backing**アイコンが表示されています。



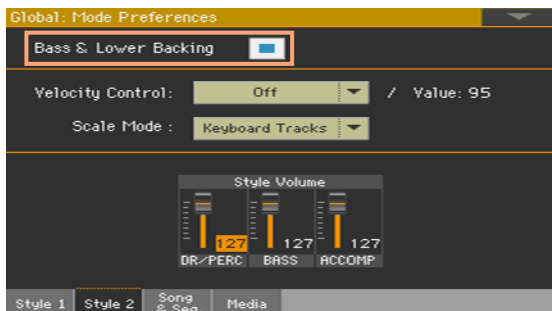
アイコンが表示されない場合は、下記「ベース&ローワー・バックイング機能のオン、オフ」の手順を行います。

- 2 コントロール・パネルの**SPLIT**キーのLEDが点灯し、自動アカンパニメントが演奏していないことを確認します。
- 3 左手でコードを弾きます。

このとき、コードのルートがベース・サウンドで演奏され、その他の構成音がローワー・サウンドで演奏されます(ローワー・サウンドがミュートしている状態でも演奏されます)。

### ベース&ローワー・バックイング機能のオン、オフ

- 1 **Global > Mode Preferences > Style 2**ページに入ります。



- 2 **Bass & Lower Backing**チェック・ボックスにチェックを入れるとオン、チェックを外すとオフになります。

# 自動伴奏の再生

## 再生の開始と停止

伴奏の開始と停止をコントロール・パネルで行います。

### 伴奏を開始する

- 1 コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押します。
- 2 右手でメロディーを弾きながら、左手でコードを弾きます。  
各小節の1拍目に**START/STOP**キーのLEDが赤く点灯し、その他の拍では緑に点滅します。  
伴奏を再生しているときに、ディスプレイの各表示が変化することを確認できます。



### 伴奏を停止する

- コントロール・パネルの**START/STOP**キーをもう一度押します。

## シンクロ・スタート/ストップ機能 (自動開始/停止)

コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押さなくても、伴奏を自動的に開始、停止することができます。これにより伴奏の開始と停止のタイミングを気にせずに演奏に専念することができます。

### 伴奏を自動的に開始する(シンクロ・スタート)

- 1 コントロール・パネルの**SYNCHRO START**キーを押して、LEDを点灯させます。
- 2 コードを弾いてください。自動的に伴奏を開始します。
- 3 コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押して伴奏を停止します。

### 伴奏を自動的に開始、停止する(シンクロ・スタート、ストップ)

- 1 **SYNCHRO START**キーのLEDが点灯していることを確認します。
- 2 **SYNCHRO STOP**キーを押して、**START**キーと**STOP**キーの両方のLEDを点灯させます。
- 3 コードを弾くと伴奏が自動的に開始されるので、鍵盤を弾いて演奏します。
- 4 鍵盤から手を放して演奏をやめると、自動的に伴奏を停止します。

### 伴奏を自動的に停止する(シンクロ・ストップ)

- 1 コントロール・パネルの**SYNCHRO START**キーを押して、LEDを消灯させます。
- 2 コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押して伴奏を開始します。鍵盤を弾いて演奏します。
- 3 鍵盤から手を放して演奏をやめると、自動的に伴奏を停止します。

### シンクロ・スタート/ストップ機能を解除する

- コントロール・パネルの**SYNCHRO START**キーと**STOP**キーを押して、両方のキーのLEDを消灯させます。

## イントロの選択 (Intro)

**Intro 1**はコード展開のあるシーケンスです、イントロ演奏中に演奏者はコードを変更する必要がありません。**Intro 2**はコード展開の無いシーケンスとなっていて、演奏したコードに応じて伴奏が変化します。**Intro 3**は通常1小節のリズムによるカウント・インになっています。

スタイル・エレメント	内容
Intro 1	事前に記録されたコード・シーケンスとメロディーに基づくイントロです。
Intro 2	認識したコードに基づくイントロです。
Intro 3/Count In	1小節のカウント・インです。

- 1 コントロール・パネルの**VARIATION**キーからイントロに続く部分(Aメロなど)で使用するバリエーションを選択します。選択すると、**VARIATION**キーのLEDが点灯し、そのバリエーションが待機状態になります。
- 2 コントロール・パネルのスタイル・エリアのいずれかの**INTRO**キーを押します。そのキーのLEDが点灯して、伴奏の開始の準備が整ったことを知らせています。

このとき、上記で選択した**VARIATION**キーのLEDが点滅に変わり、イントロ後にそのバリエーションが演奏される準備が整ったことを知らせます。

- 3 伴奏を開始させます。

## フレーズ・メロディー (Verse) やサビ (Chorus) のバリエーションの選択

各スタイルには4種類のバリエーションがあり、それぞれを曲のAメロやBメロ、サビのように使用できます。各バリエーションは、少しずつ違った形になっています。Variation 1からVariation 4になるに従ってアレンジが複雑になります。通常**Variation 1**は初めのメロディー (Aメロ)、**Variation 4**は最後のサビ(ラスサビ)などに使います。

スタイル・エレメント	内容
Variation 1	メロディー (Verse)、つなぎ(Bridge)、サビ(Chorus) : 簡素
Variation 2	メロディー (Verse)、つなぎ(Bridge)、サビ(Chorus) : やや複雑
Variation 3	メロディー (Verse)、つなぎ(Bridge)、サビ(Chorus) : 複雑
Variation 4	メロディー (Verse)、つなぎ(Bridge)、サビ(Chorus) : 高度で複雑

- イントロの演奏が終わると、選択していたバリエーションの演奏を開始します。このとき**VARIATION**キーのLEDが点灯します。
- イントロの演奏中にいずれかの**VARIATION**キーを押すと、次の小節からそのバリエーションを演奏します。

## フィルの演奏と自動選択 (Fill)

フィルは、曲のセクション同士の間をスムーズにつなぐときに使われるフレーズです。本機は、バリエーションを選んだときに、フィルが自動的に選ばれるように設定することができます。

### オート・フィル機能をオンにする

- コントロール・パネルの**AUTO FILL**キーを押してLEDを点灯させます。

### バリエーション切り替え時に自動フィルを再生する

- いずれかの**VARIATION**キーを押します。自動的にフィルが選ばれて演奏されます。

### オート・フィル機能をオフにする

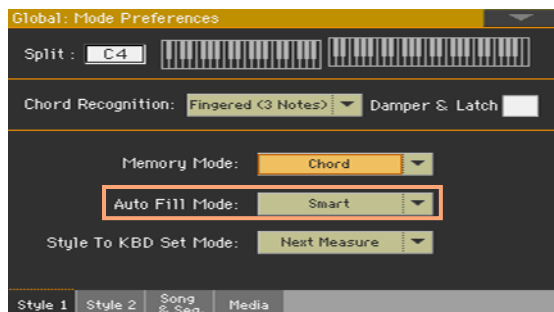
- 機能をオフにするときは、**AUTO FILL**キーをもう一度押してLEDを消灯させます。

## オートフィル機能の設定

オートフィル機能の動作モードを設定することができます。

- 1 Global > Mode Preferences > Style 1ページに入ります。

または、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**STYLE PLAY**キーを押して**Style 1**ページに入る方法もあります。



- 2 Auto Fillメニューでオートフィル機能の動作モードを選択します。

Auto Fill Mode	意味
Current Variation	切り替える前のバリエーションと同じ番号のフィルが選択されます。例えば、Variation 2から3に移行する場合、Fill 2が自動的に選択されます。
Target Variation	切り替える先のバリエーションと同じ番号のフィルが選択されます。例えば、Variation 2から3に移行する場合、Fill 3が自動的に選択されます。
Smart	バリエーションの切り替えがスムーズになるようなフィルを自動的に選択します。例えば、Variation 1から4に移行する場合、Fill 3が選択されます。

- 3 コントロール・パネルの**EXIT**キーを押して前の画面に戻ります。

## ブレークの選択 (Break)

ブレークは、ソング演奏中にリズムやメロディーを一時的に止める(無音のフレーズを入れる)ことです。これによりソングの表現を豊かにすることができます。

スタイル・エレメント	内容
Break	1小節の無音区間

- バリエーションの終わりに近づいたときに**BREAK**キーを押すと、短いブレークが入ります。

## エンディングの選択 (Ending)

ソングのエンディングを選択します。**Ending 1**はコード展開やメロディーのあるシーケンスで、前もって用意されたコード進行とメロディーを再生します。**Ending 2**は演奏したコードに応じて伴奏が変化します。**Ending 3**は他とは違い、バリエーションが終わらなくても、選んだ瞬間に2小節のエンディングを再生して伴奏が停止します。

スタイル・エレメント	内容
Ending 1	コード展開のあるシーケンスで、エンディング演奏中に演奏者はコードを変更する必要がありません。
Ending 2	バリエーション1～4と同様に、コード展開の無いシーケンスで、演奏したコードに応じて伴奏が変化します。
Ending 3	2小節の短いもので、押すと短いエンディングを再生して停止します。

- バリエーションの演奏中にコントロール・パネルのスタイル・エリアのいずれかの**ENDING**キーを押すと、そのエンディングが「予約」されます。バリエーションの演奏が終わると、そのエンディングが演奏されます。

エンディングの演奏が終わると、自動的にスタイルの演奏は終わります。

## ループ演奏

イントロやエンディングを既定のパターンより長く演奏するときは、ループ演奏させることができます。

### ループ演奏を設定する

- ループ演奏するイントロ、ブレーク、またはエンディングのキーを2回押します。キーのLEDが点滅に変わり、パターンの繰り返しが始まります。

## ループ演奏をやめる

次のどちらかの方法を選びます。

- 点滅しているLEDのキーをもう一度押します。
- 別のスタイル・エレメント(イントロ、バリエーションなど)を選びます。

## キーを押している間ループ演奏を維持する

- ループ演奏を維持する間、イントロ、ブレイク、またはエンディングのキーを押し続けます。キーから指を離すとループ演奏を終了します。
- オート・フィル機能がオンの場合は、ループ演奏するフィルに対応するバリエーションのキーを押し続けます。キーから指を離すとフィルのループ演奏を終了して、バリエーションの再生が始まります。

## フェード・イン、アウト

曲の初めや終わりに、スムーズなフェード・インやフェード・アウトを付けることができます。

### フェード・イン

- スタイルを演奏していない状態で、コントロール・パネルの**FADE IN/OUT**キーを押してLEDを点灯させます。スタイルをスタートさせるとスムーズなフェード・インで演奏が始まります。

フェード・インが終わるとキーのLEDが消灯します。

### フェード・アウト

- スタイルの演奏中にコントロール・パネルの**FADE IN/OUT**キーを押すと、スムーズなフェード・アウトをしてから演奏を停止します。

## フェード・イン、アウトの時間設定

- **Global > General Controls > Basic**ページでフェード・イン、フェード・アウトの時間を設定できます。



# アカンパニメントの音量調節

## 鍵盤演奏(キーボード・トラック)と伴奏の音量バランスの調節

伴奏に対してソロ演奏のように目立たせたり、バランスよく演奏したりするために、鍵盤演奏と伴奏の音量バランスを調節することができます。

### 鍵盤音色と伴奏のバランスを調節する

- コントロール・パネルの**BALANCE**ノブで、スタイル再生時の鍵盤演奏(キーボード・セット)と伴奏(スタイル)の音量バランスを調節します。

## 伴奏(アカンパニメント)パートの音量だけを調節する

必要に応じて、**BALANCE**ノブの機能を伴奏パート専用のボリューム・ノブにすることができます。

### BALANCEノブの機能を設定する

- 1 **Global > Controllers > Hand**ページを開きます。
- 2 **Balance Control**セクションの**Accompaniment/Song Volume**をタッチして選びます。これにより、**BALANCE**ノブはスタイル(またはソング)のボリューム・コントロールとして機能します。

元の設定(デフォルト設定)に戻す場合は、**Accompaniment/Song - Keyboard Balance**をタッチして選択します。

- 3 コントロール・パネルの**EXIT**キーを押すとグローバル・ページが閉じてメイン・ページに戻ります。

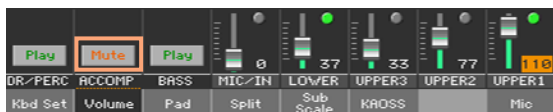
### 伴奏パートの音量を調節する

- 伴奏が演奏しているときにコントロール・パネルの**BALANCE**ノブを回すと、伴奏パート全体の音量を調節できます

このとき、鍵盤演奏(キーボード・トラック)の音量は変化しません。

## 伴奏のパートを簡素にする

メイン・ページの**Volume**エリアにあるPlay/Muteボタンを使って、伴奏パートのサウンドをグループ単位で有効(プレイ)にしたり、無効(ミュート)にしたりすることができます。たとえば、伴奏をドラムとベースのみにする場合などに便利です。



伴奏の音をドラムとパーカッションのみにする場合は、コントロール・パネルの**CHORD SCAN**キーを押してLEDを消灯させます。キーをもう一度押すとLEDが点灯してすべての伴奏パートのサウンドが復帰します。

## マニュアル・ベース機能

自動伴奏とは無関係に、ベース・サウンドを左手で演奏することができます。

### マニュアル・ベース機能をオンにする

- コントロール・パネルの**MANUAL BASS**キーを押してLEDを点灯させます。  
このとき、ドラムとパーカッション以外の自動伴奏が停止し、鍵盤のロー・パートでベース・サウンドを手動で演奏できます。  
マニュアル・ベース機能がオンの場合、ベース・サウンドの音量は自動的に最大値にセットされます。

### マニュアル・ベース機能をオフにする

- コントロール・パネルの**MANUAL BASS**キーを押してLEDを消灯させます。  
マニュアル・ベース機能がオフの場合、ベース・サウンドの音量レベルは自動的にスタイルに設定されているオリジナルの値に戻ります。

## 08 パッドの演奏

### パッド・セットの選択

スタイルを選択することでパッドを選択する

- スタイルを選びます。すると、そのスタイルで設定されている4つのパッドが選択されます。

ソングブック・エントリーを選択することでパッドを選択する

- ソングブック・エントリーを選びます。すると、そのエントリーで設定されている4つのパッドが選択されます。

#### パッドとは

パッドは、1トラック構成のスタイル・エレメントで、コントロール・パネルの **PADS** キーを押すと再生されます。パッドの内容は1つのサウンドの場合もあれば、スタイルやMIDIソングのテンポに従ってループ再生するシーケンス(フレーズ)の場合もあり、そのときに弾いているコードに合うようトランスポーズして再生されます。

# パッドの演奏

## パッドの演奏と停止

本機は、コントロール・パネルの**PADS**キーを押すことで最大4つのパッドを同時に演奏できます。

### パッドを演奏する

- コントロール・パネルの**PADS**キー（1つまたは複数）を押してパッドを演奏します。
- 鍵盤でコードを弾くと、フレーズを演奏するパッドはコードの調に合わせて演奏します。

### 1つのパッドを停止する

- 演奏しているパッドに対応する**PADS**キーを押すと、そのパッドが停止します。

### すべてのパッドを同時に停止する

- コントロール・パネル、**PADS**の**STOP**キーを押すと、すべてのパッドが停止します。

### すべてのパッドとスタイルを同時に停止する

- コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押します。または、いずれかの**ENDING**キーを押します。

### すべてのパッドを停止し、ソングを再生する

- コントロール・パネルの**PLAY/STOP**キーを押してソングをスタートさせます。このとき、すべてのパッドが停止します。

ワンショット・タイプのパッドの場合、そのパッドのシーケンスが終わると自動的に停止します。ループ・タイプのパッドの場合は、**PADS**の**STOP**キーを押すまで繰り返し演奏を続けます。

## テンポを変更する

**スタイル・プレイ・モード**では、パッドはスタイルのテンポに従って演奏されます。**スタイルのテンポ**を変更すると、それに応じてパッドのテンポも変更されます。

**ソング・プレイ・モード**では、パッドは直近に演奏された**MIDIソングのテンポ**に従って演奏されます。パッドはMP3ソングの速度に同期しないため、MP3ソングを再生している場合は直近に演奏された**MIDIソングのテンポ**に従って演奏されます。

# 09 ソングの再生

## ソングの選択

### リストからソングを選択する

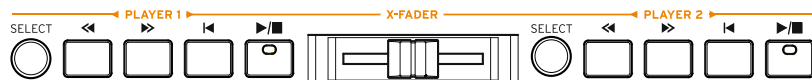
ソング・プレイ・モードに切り替える

コントロール・パネルのSONG PLAYキーを押します。



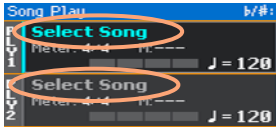
コントロール・パネルからソング選択ウィンドウを開く

- コントロール・パネルのPLAYER 1セクションまたはPLAYER 2セクションにあるSELECTキーを押します。



## ディスプレイからソング選択ウィンドウを開く

- ディスプレイのソング名が表示されている部分をタッチします。**プレーヤー 1 (PLY1)** または **プレーヤー 2 (PLY2)** のいずれかを選んでソングを演奏させることができます。



- **ソング・リストを確認する**

ソング選択ウィンドウ(**Song Selection**)で選択するファイルを見つけます。



- デバイスのポップアップ・メニューで、保存先の**デバイス**を選択します。選択するソングが外部のUSB機器に保存されている場合は、そのUSB機器を**USB HOST**端子のいずれかに接続してください。

デバイス	タイプ
DISK	内蔵メモリー
SD	内蔵microSDカード(市販)
USB-F	前面(F)のUSB HOST端子に接続されたUSB機器(市販)
USB-R	リアパネル(R)のUSB HOST端子に接続されたUSB機器(市販)

デバイスの実際の名前(ラベル)は、カレント・パスの角括弧内に表示されます。

- スクロール・バーまたは**VALUE**ダイヤルを使って、リスト内のすべてのソングを確認できます(ダイヤルを使用する前に、任意のデバイスをタッチしてください)。
- **Open**ボタンをタッチして、フォルダー / ディレクトリーを開くことができます。
- **Close**ボタンをタッチして、1つ上のフォルダー / ディレクトリーに戻ることができます。
- **Locate**ボタンをタッチすると、選択したソングが含まれるフォルダー / ディレクトリーにジャンプすることができます。

## 異なるアルファベット順の名前が付いたソングにジャンプする

- 1 リストの一番上の名前をラベルをタッチします。
- 2 コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら、上下のスクロール・アローをタッチすると、現在表示されている部分から前、または次のアルファベット順の名前が付いたソングにジャンプできます。

## リストの並び順を変える

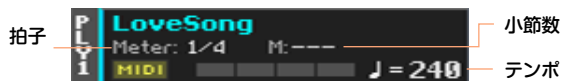
- リスト上段のラベル(**Type**、**Name**、**Size**、**Date**)の1つを選択することで、**並び順の条件**を変えることができます。
- それぞれのラベルをタッチするたびに、リストのファイルが**昇順**、**降順**に切り替わります。

## ソングを選択する

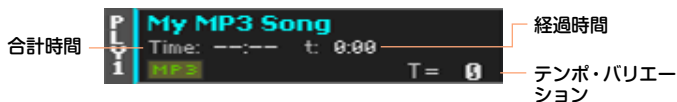
- 1 選択する**ソングの名前**をタッチして選び反転表示にします。
- 2 **Select**ボタンをタッチします。すでにソングが再生されている場合は、再生が停止して新しいソングの再生を開始できる状態になります。ソング・プレイ・モードのメイン・ページに戻ります。

選んだソングがソング・エリアに表示されます。

- **MIDIソングの場合**



- **MP3ソングの場合**





## MIDIソングとは

MIDIソングは、専門的にはスタンダードMIDIファイル (SMF) と呼ばれています。ファイル名の拡張子は「.mid」です。

スタンダードMIDIファイルは、どのメーカーとも共通性のある業界標準規格フォーマットで、本機の演奏やMIDIソングの録音に使用するネイティブ・ファイル・フォーマットです。

SMFの拡張フォーマットの拡張子が「.kar」の歌詞を含んだカラオケ・ファイルも使用できます。



MIDI  
ソング



ディスク内の  
MIDファイル



ディスク内の  
KARファイル

## MP3ソングとは

MP3ソングは、正式にはMPEG-1 Audio Layer-3と呼ばれるもので通常MP3と略されています。ファイル名の拡張子は「.mp3」です。これは音質の劣化を最小限に抑えつつ、ファイル容量を小さくするのに適した圧縮オーディオ・ファイルです。一般的に高いレート (bit/s) のMP3ファイルは、非圧縮オーディオ・ファイルとの音質の差が少なく、聞き分けるのは難しいものです。本機はMP3ファイルを再生したり、録音することができます。



MP3  
ソング



ディスク内の  
MP3ファイル

## IDナンバーでソングを選択する

デバイスのフォルダー中のソング (最高9,999) にはIDナンバーが自動的に割り当てられています。**ソング選択ウィンドウ**のページ・メニューのShow Song Number (ソング番号の表示) を選択すると、ソング選択画面の各ソング名の前に、このIDナンバーを表示します。このIDナンバーを入力して、ソングを選択することができます。

**ソング選択ウィンドウ**の**Export Song List**コマンドを使用してソングのリストをファイルとして書き出して印刷しておく、各ソングのIDナンバーを探すときに便利です。

## IDナンバーを表示する

- 1 ソング選択ウィンドウ (Song Select) を開きます。
- 2 ページ・メニュー・アイコンをタッチしてメニューを開き、**Show Song Number**をタッチしてチェックを付けると**IDナンバー**を表示します。

ソングのIDナンバーは**ソング選択ウィンドウ**の各ソングの前に表示されます。

**0007** CANYON.MID

## ナンバーでソングを選択する

- 1 テンキー画面を表示します。
  - **ソング選択ウィンドウ** (Song Selection) が開いているときに、コントロール・パネルの**SELECT**キーを押します。
  - **ソング・プレイ・モード**や**スタイル・プレイ・モード**のときは、コントロール・パネルの**SELECT**キーを2度押します。
- 2 ソングに対応した (0001～9999の範囲) の**ID番号**を入力し、**OK**ボタンをタッチしソングを選びます。

入力したIDナンバーのソングがないときは、Song not available (ソングが見つかりません)のメッセージが表示されます。

## ソング・ファイルの拡張子の表示

ソングはアイコンを見ることで、ファイルの種類を判断することができますが、好みによってソング・ファイルの拡張子を表示することもできます。

### ソングの拡張子を表示する

- 1 ソング選択ウィンドウ (Song Select) を開きます。
- 2 ページ・メニュー・アイコンをタッチしてメニューを開き、**Show Song Extension**をタッチしてチェックを付けるとソング・ファイルの拡張子を表示します。

拡張子はそれぞれのソング・ファイルの後ろに追加表示されます。

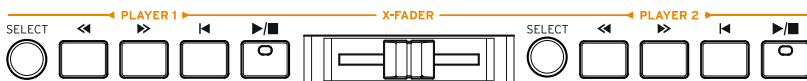
### ソングの拡張子の表示をやめる

- **Show Song Extension**をタッチしてチェックを外します。

# ソングの再生

## ソングの再生コントロール

本機は2基のプレーヤー・コントロールを装備し、1つは**プレーヤー 1**用、もう1つは**プレーヤー 2**用です。ソングが割り当てられているプレーヤー・コントロールを使用します。



### X-FADERスライダーの設定

- 聴きたいプレーヤー側に**X-FADER**スライダーを動かします。  
プレーヤー 1を聴く場合はスライダーを左端に、プレーヤー 2の場合はスライダーを右端にします。

### ソングの再生を開始する

- **PLAY/STOP (▶/■)**キーを押します。このときキーのLEDが点灯します。  
ソングの再生中は、現在の位置がディスプレイのインジケーターに表示されます。

### ソングを早送り (FF) する

- **早送り (▶▶)** キーを1回押すと、そのとき再生していたソングの1小節後に移動 (MIDIソング)、または1秒後に移動します (MP3ソング)。
- **早送り (▶▶)** キーを長押しすると、キーを離すまで早送りの動作を行います。再生したいところでキーを離します。

### ソングを早戻し (REW) する

- **早戻し (◀◀)** キーを1回押すと、そのとき再生していたソングの1小節前に移動 (MIDIソング)、または1秒前に移動します (MP3ソング)。
- **早戻し (◀◀)** キーを長押しすると、キーを離すまで早戻しの動作を行います。再生したいところでキーを離します。

### 再生を一時停止し再生を再開する

- ソングの再生中に**PLAY/STOP (▶/■)** キーを押すと、その位置で停止します。このときキーのLEDが消灯します。
- もう一度**PLAY/STOP (▶/■)** キーを押すと、停止していた位置から再生を再開します。このときキーのLEDが再点灯します。

### ソングの最初に戻って再生を止める

- 再生を止めてソングの初めに戻すときは、**ホーム (◀)** キーを押します。このとき**PLAY/STOP (▶/■)** キーのLEDが消灯します。

## フェード・イン、アウト

曲の初めや終わりにスムーズなフェード・インやフェード・アウトを付けることができます。

### フェード・イン

- ソングが停止している状態でコントロール・パネルの**FADE IN/OUT**キーを押すと、キーのLEDが点灯してスムーズなフェード・インでソングが始まります。ソングが始まって音量が最大になるとフェード・インが終わり、キーのLEDが消灯します。

### フェード・アウト

- ソングの演奏中にコントロール・パネルの**FADE IN/OUT**キーを押すと、スムーズなフェード・アウトをしてから停止します。

### フェード・タイムの設定

- **Global > General Controls > Basic**ページでフェード・イン、フェード・アウトの時間を設定できます。

## 2つのソングのミキシング

それぞれのプレーヤーにソングを割り当てる

- プレーヤー 1またはプレーヤー 2セクションの**SELECT**キーを押すか、画面の**ソング名**をタッチします。

詳しい手順は前述のとおりです。

両方のプレーヤーの同時スタート

- **SHIFT**キーを押しながら、両方のプレーヤーの**PLAY/STOP**(▶/■)キーを押します。

2つのプレーヤーのミキシング

- ソングの演奏中に**X-FADER**スライダーを動かして、2つのソングをミキシングします。
- **X-FADER**スライダーを左端にするとプレーヤー 1のみの演奏に、右端にするとプレーヤー 2のみの演奏になります。真ん中にすると両方のプレーヤーがミックされた状態になります。

プレーヤーごとの個別コントロール

- ソングの演奏中に、それぞれの**プレーヤー・セクション**のキーを操作します。

プレーヤーの停止

- ソングの演奏中に、停止させるプレーヤーの**PLAY/STOP**(▶/■)キーを押します。

曲間のフェード

2つのプレーヤーでソングを同時に演奏する以外に、2つのプレーヤーでソングを交互に演奏させることもできます。

- 1 最初のソングをプレーヤー 1に、2曲目をプレーヤー 2に割り当てます。
- 2 **X-FADER**スライダーを左端にして、プレーヤー 1のみが聴こえるようにします。
- 3 プレーヤー 1をスタートさせます。
- 4 ソングの終わりに近づいたら、プレーヤー 2をスタートさせます。
- 5 **X-FADER**スライダーをゆっくりと右へ動かし、最初のソングをフェード・アウトさせると同時に2曲目をフェード・インさせます。
- 6 プレーヤー 2の演奏中に3曲目をプレーヤー 1に割り当て、**X-FADER**スライダーを反対方向に動かして、プレーヤー 2をフェード・アウトさせると同時にプレーヤー 1をフェード・インさせます。

## ソングに合わせて演奏する

### 鍵盤を演奏する

#### ソングに合わせて演奏する



- ソングの再生中に鍵盤で演奏します。

#### 別のサウンドを選択する

- コントロール・パネルの**KEYBOARD SET LIBRARY**セクションから、いずれかのキーボード・セットを選択します。または、ディスプレイのメイン・ページの**KBD**エリアをタッチして、キーボード・セットを選択します。
- 直近に選択したスタイルや、ソングブック・エントリーからのキーボード・セットを選択する場合は、コントロール・パネルの**KEYBOARD SET**セクションからいずれかのキーボード・セットを選択します。または、メイン・ページのキーボード・セット・エリアから選択します。

### メロディをミュートする

あなたがライブで演奏したり歌う場合は、サウンドをミュートすることができます。これにより、内蔵しているサウンドとあなたの演奏や歌が重なることはありません。

- 1 コントロール・パネルの**SONG PLAY**キーを押してから、**Volume**タブをタッチします。
- 2 **TRACK SELECT**キーを押して、サウンドを表示させます。
- 3 ミュートするサウンドの**プレイ・アイコン** (  ) をタッチします。アイコンが**ミュート・アイコン** (  ) に変わります。

#### プレイ、ミュートの状態を保存する

ソングのプレイ、ミュートの状態を、すべてのMIDIソングに対して設定するには、それをメモリに保存します。

- **Global > Mode Preferences > Song & Sequencer**ページを開き、ページ・メニューから**Write Song Play Track & FX**コマンドを選びます。

## アサインابل・スイッチやフットスイッチを使用したソング・トラックのミュート

メロディ・ミュート (Melody Mute) 機能をアサインابل・スイッチまたはフットスイッチに割り当てると、ソングのメロディ・トラックをミュートすることができます。この機能は、メロディ・トラックとして使われているトラックをミュートします。ソングのトラック番号に割り当てられたメロディ・パートがある場合は、アサインابل・スイッチまたはフットスイッチでミュート/プレイを切り替えることができます。

- **Global > Mode Preferences > Song & Sequencer** ページでソングのメロディ・トラックを選択します。
- **Style Play** または **Song Play > Pads/Switches > Switches** ページでアサインابل・スイッチにこの機能を割り当てます。
- **Global > Controllers > Foot** ページでフットスイッチにこの機能を割り当てます。

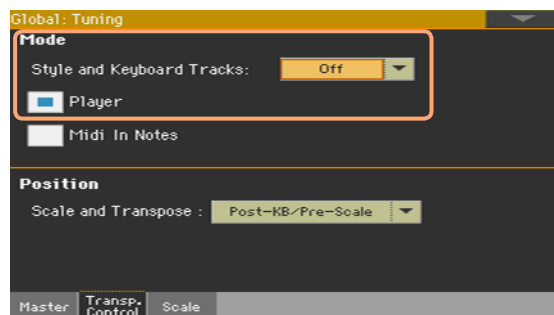
アサインابل・スイッチは、ページ・スクロール機能が一部のキーボード・セットやソングブックのエントリーで使用されている場合がありますのでご注意ください。一方、フットスイッチはグローバルにかかる機能となりますので、別のキーボード・セットやソングブックのエントリーを選択してもフットスイッチの機能が変化することはありません。

## 演奏しやすい調にソングをトランスポーズ (移調)

鍵盤をトランスポーズさせずに、ソングをトランスポーズして演奏しやすい調にすることができます。

### プレーヤーのみにトランスポーズを有効にする

- 1 Global > Tuning > Transpose Controlページを開きます。
- 2 プレーヤーのトランスポーズをオンにし、スタイルとキーボード・トラックのトランスポーズをオフにします。



### ソングをトランスポーズする

- コントロール・パネルのTRANSPOSEキーを押します。



## ボリュームの調節

### 鍵盤演奏(キーボード・トラック)とソング再生(ソング・トラック)の音量バランスを調節

バックグラウンド再生に対してソロ演奏のように目立たせたり、バランスよく演奏したりするために、鍵盤演奏とソング再生の音量バランスを調節することができます。

#### 演奏と再生のバランスを調節する

- **BALANCE**ノブで、ソング再生時の鍵盤演奏(KBD)とソング(SONG)の音量バランスを調節します。

### 各MP3ソングの音量設定

工場出荷時は、**ASSINGBLE KNOB 1**にMP3ソングのボリュームが割り当てられています。

### すべてのMP3ソングの音量設定

MIDIソングやスタイルに対するMP3ソングの音量バランスを調節できます。

- 1 **Global > Audio & Video > MP3/Speakers**ページを開きます。
- 2 **MP3 Player**エリアの**Volume**パラメーターでMP3プレーヤーの最大音量を設定します。

MP3 Volume	意味
0…100	MP3プレーヤーの最大音量(パーセンテージ)

## フォルダー内のすべてのソングの再生

フォルダー内のすべてのソングを演奏する場合は、プレーヤー 1 のコントロールを使用します。

コントロール・パネルからソング選択ウィンドウを開く

- SELECT キーを押します。

ディスプレイからソング選択ウィンドウを開く

- ディスプレイに表示されているリストのソング名をタッチします。



再生するソングを含んだフォルダーを選択する

- 1 再生するソングを含むフォルダーを閲覧して見つけたら、そのフォルダーを開きます。
- 2 **Play All** ボタンをタッチして、フォルダー内のソングをすべて選択します。  
このとき、ジュークボックス・ファイルが自動的に生成され、プレーヤー 1 に割り当てられます。なお、再生するソングの順番はリストの表示順になります。

リストをソング再生する

- 3 開始、停止はコントロール・パネルの **PLAY/STOP (▶/■)** キーを押します。
- 4 プレーヤー 1 セクションのコントロールでソングの再生、一時停止、停止、早送り、早戻しの操作をします。

### ソング間を移動する

- リストの次のソングにジャンプするときは、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**早送り(>>)**キーを押します。
- リストの前のソングにジャンプするときは、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**早戻し(<<)**キーを押します。
- **ホーム(◀)**キーを押すと現在再生中のソングの先頭に戻ります。

### リストをジュークボックス・ファイルとして保存する

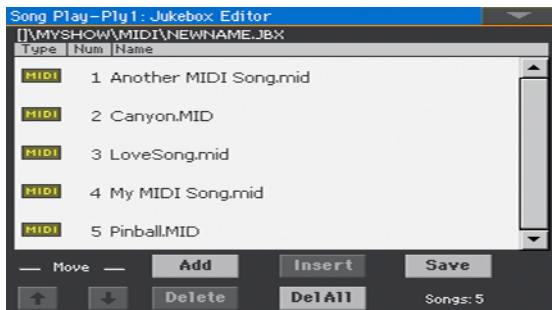
- ソングのリストを保存するときは、**ソング・プレイ・モード**のメニュー画面 **Jukebox Edit**のページでJBXファイルとして保存します。

## ジュークボックス・リストを使う

### ジュークボックス・リストの作成とエディット



#### ジュークボックス・ファイルを作る

- 1 ソング・プレイ・モードのメニュー画面で**Jukebox Editor**ボタンをタッチします。



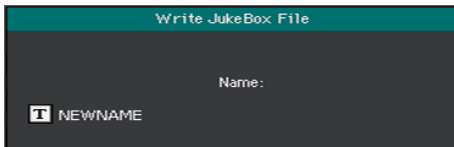
- 2 既存のジュークボックス・ファイルを選んだり、**ソング選択**ウィンドウで**Play All**機能を使った場合で、ソングのリストがすでに表示されている場合は、**Del All**ボタンをタッチしてリストからソングをすべて削除します。
- 3 **Add**または**Insert**ボタンをタッチしてソング選択ウィンドウを開きます。
  - **Add**ボタンをタッチすると、リストの最後にソングを追加します。
  - **Insert**ボタンをタッチすると、現在の位置（選択したソングと前のソングの間）にソングを挿入します。
- 4 ソング選択ウィンドウに表示されるフォルダー内のMID、KARおよびMP3ファイルを選択して加えていきます。  
ソングを1つ選択する代わりに、ジュークボックス・ファイルを選択し、その内容をまとめて現在のジュークボックス・リストに追加できます。
- 5 OKボタンをタッチしてファイルの追加を実行します。
- 6 リストに続けてソングを加えていきます。  
ジュークボックス・リストは、同じフォルダー内に含まれるソングのみを格納できます。リストには最大127のソングを加えることができます。

## ジュークボックス・リストをエディットする


- **Move**の**Down** (  ) および**Move**の**Up** (  ) ボタンをタッチしてリスト内の選択項目を上下に動かして順番を変えます。
- **Delete**ボタンをタッチして選択したソングをリストから削除します。
- **Del All**ボタンをタッチしてジュークボックス・リスト内のすべてのソングを削除します。

## ジュークボックス・リストを保存する

- 1 **Save**ボタンをタッチして**Save Jukebox File**ダイアログ・ボックスを開きます。



リストに含まれるソング・ファイルと同じフォルダーにのみJBXファイルを保存できます。ジュークボックス・ファイルとソングは同じフォルダー内に入っている必要があります。

- 2 **Save Jukebox File**ダイアログ・ボックスの**Text Edit** (  ) をタッチしてジュークボックス・ファイルの名前を付けます。

新しいリストを保存すると、NEWNAME.JBXというファイル名が自動的に割り当てられます。

このファイル名は変更可能です。同名のファイルがあった場合、古いファイルの内容が消去されてしまいます。

- 3 設定が終わったら**OK**ボタンをタッチして終了します。

## ジュークボックス・リストの再生

プレーヤー 1では、ソングの代わりにジュークボックス・ファイルを選ぶことができます。

### コントロール・パネルからソング選択ウィンドウを開く

- **PLAYER 1**セクションの**SELECT**キーを押します。

### ディスプレイからソング選択ウィンドウを開く

- ディスプレイの**ソング名**が表示されている部分をタッチします。

## ジュークボックス・ファイルを選択する

- 再生するジュークボックス・ファイル(.jbx)を探します。

ジュークボックス・ファイルのアイコン(  )が目印です。

選択したジュークボックス・リストには、ジュークボックス・ファイルと同じフォルダー内のソングへのマーカーが含まれています。このため、ジュークボックスに含まれるソングの移動や削除は行わないでください。任意の接続されたUSBストレージ・デバイス内のソングを含むジュークボックス・ファイルを選んだ場合は、そのデバイスを取り外さないでください。

## リストを再生する

- 1 **ソング・プレイ・モードのメイン・ページでJukeboxタブをタッチして、Jukeboxエリアを表示すると、ジュークボックスに含まれるソングが表示されます。**
- 2 再生を開始する**ソングの名前**をタッチしてから**Select**ボタンをタッチすると、そのソングがソング・プレーヤーに割り当てられます。
- 3 開始、停止はコントロール・パネルの**PLAY/STOP (▶/■)**キーをタッチすると、そのソングがソング・プレーヤーに割り当てられます。  
停止するまでリスト内のすべての曲を順番に再生します。
- 4 **PLAYER 1**セクションのキーを使ってソングの再生をコントロールします。

## ソング間を移動する

- **別のソング**に移動するときは、そのソングの名前をタッチしてから**Select**ボタンをタッチします。
- リストの次のソングにジャンプするときは、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**早送り(▶▶)**キーを押します。
- リストの前のソングにジャンプするときは、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**早戻し(◀◀)**キーを押します。
- **ホーム(◀)**キーを押すと現在再生中のソングの先頭に戻ります。

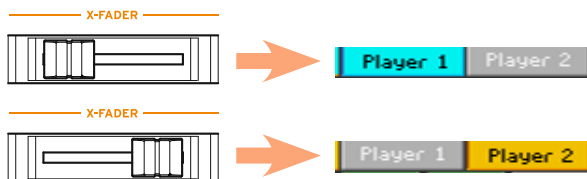
## リストに表示されたソングがない場合

リスト内のソングが見つからない(該当ソングの移動、削除など)場合は、再生が停止してディスプレイに警告メッセージが表示されます。この場合は**Jukebox**エリアで別のソングを選んでください。

# 10 歌詞、コード、楽譜、マーカー

## プレーヤーの選択

- **Lyrics、Score**または**Markers**ページに入っている状態で、タイトル・バーの**Player 1**または**Player 2**ボタンをタッチして、プレーヤーを選択します。
- 他の方法として、**X-FADER**スライダーを左端にしてプレーヤー 1の再生と歌詞やコード・ネーム、楽譜やマーカーを表示させます。**X-FADER**スライダーを右端にすると、プレーヤー 2の歌詞やコード・ネーム、楽譜やマーカーが表示されます。



### 歌詞とコードはどこに含まれているか？

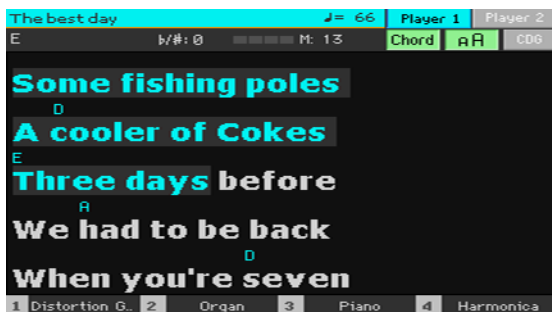
- **MIDIソングの内に含まれています。**歌詞とコードは、MIDIイベントとしてMIDIソングの中に含まれています。
- **MP3ソングに含まれています。**歌詞は、ID3/Lyrics3とID3/FrameタグとしてMP3の曲中に含まれることがあります。
- **MIDIソング名またはMP3ソング名に関連付けられたテキスト・ファイル(.txt)に含まれています。**歌詞およびコードは、MIDIソング名またはMP3ソング名と同じ名前を持ち、同じフォルダーにあるテキスト・ファイルとして含まれている場合があります。ソングやスタイルを演奏中にテキスト・ファイルをロードすることもできます。
- **MP3ソング名に関連するCDGファイルに含まれています。**歌詞およびコードは、MP3ソング名と同じ名前を持ち、同じフォルダーにあるCDGファイルに含まれている可能性があります。
- **SongBook Entryにリンクされたテキスト・ファイル(.txt)に含まれています。**SongBook Entryにリンクされているテキスト・ファイル(.txt)に含まれています。

## ソングに含まれている歌詞とコードの表示

### 歌詞とコードの表示

#### 歌詞ページを開く

- コントロール・パネルの**LYRICS**キーを押します。**Lyrics**ページが表示され、選択したプレーヤーで演奏している曲の歌詞が表示されます。



#### 歌詞を表示する

- MIDIソングやMP3ファイルに歌詞データが内蔵されている場合は、それらを再生すると歌詞がディスプレイに自動的にスクロール表示されます。歌詞はソングの進行に合わせて反転表示になります。

#### 歌詞ページを閉じる

- コントロール・パネルの**LYRICS**キー、または**EXIT**キーを押して歌詞ページを閉じます。

### テキスト・サイズの調節

表示される文字の大きさを選択できます。

- 歌詞ページの**A**ボタンをタッチすると文字の大きさが変わります。

### MIDIソングのコード・ネームの表示

歌詞イベントに含まれているコード・ネームの表示、非表示ができます。

- 歌詞ページの**Chord**ボタンがタッチ状態のときは、コード・ネームが表示されます。コード・ネームはソングの進行に合わせて**歌詞の上**に表示されます。



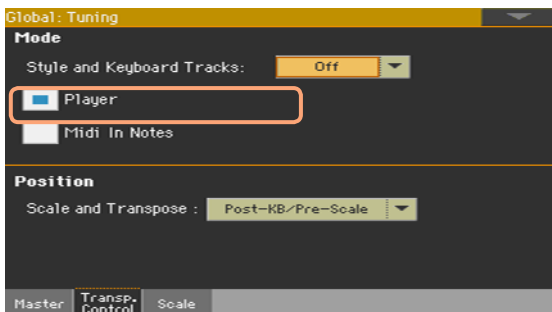
- 歌詞ページの**Chord**ボタンをタッチしていない状態のときは、コード・ネームが表示されません。

## コードのトランスポーズ

ソングをトランスポーズした場合、それに合わせてコード・ネームもトランスポーズされます。ただし、この場合のマスター・トランスポーズの変更はキーボードには反映されず、プレーヤー（ソング）のみに反映されます。

### コードのトランスポーズを有効にする

- 1 Global > Tuning > Transpose Controlページを開きます。
- 2 Playerのトランスポーズを有効(チェック)にします。



MIDIソングのコード・データをトランスポーズする場合は、**シーケンサー・モード**の**Transpose**エディット機能を使用します。

## テキスト・ファイルとしてロードした歌詞とコードの表示

歌詞やコードが入ったテキストがソングにリンクされている場合や、そのテキスト・ファイルをロードした場合、テキストはソングの進行に合わせた自動スクロール表示をしません。この場合、次の方法で手動スクロール表示をしてください。

### 表示されているテキストをスクロールする

- コントロール・パネルのVALUEダイヤルかディスプレイのスクロール・バーを使います。

## フットスイッチを使ってテキストをスクロールする

- 1 **Global > Controllers > Foot**ページを開き、**Text Page Next**コマンドをフットスイッチに割り当てます。
- 2 歌詞ページに戻り、**フットスイッチ**を使ってテキストをスクロールします。

## アサインابل・スイッチを使ってテキストをスクロールする

- 1 **スタイル・プレイ・モード**または**ソング・プレイ・モード**のメイン・ページから**Pads/Switches > Switch**ページを開き、**Text Page Next**コマンドを**アサインابل・スイッチ**に割り当てます。
- 2 上記の操作でキーボード・セットがエディットされましたので、セーブします。
- 3 歌詞ページに戻り、**アサインابل・スイッチ**を使ってテキストをスクロールします。

アサインابل・スイッチにテキストのスクロール機能を割り当てた場合、スクロール機能はそのキーボード・セット、ソングブックのエントリー、または外部テキスト・ファイルと関連付けたソングにのみ有効となります。一方、フットスイッチにこの機能を割り当てた場合はグローバルな設定となり、キーボード・セットやソングブックのエントリーを切り替えてもテキストをスクロールさせることができます。

## ソングと同じ名前のテキスト・ファイルのロード

歌詞やコードを含んだテキスト・ファイルは、MIDIソングやMP3ソングと同じファイル名にすることができます。例えば、MySong.txtというテキスト・ファイルがMySong.midやMySong.mp3ファイルと同じフォルダーにある場合、ソング・ファイルをロードすると歌詞のテキスト・ファイルも一緒にロードされます。

テキスト・ファイルの作成方法につきましては、368ページの「33 テキスト・ファイル(歌詞)の作成」を参照してください。

## ソングブック・エントリーにリンクしたテキスト・ファイルについて

ソングブック・エントリーにリンクされたテキスト・ファイルに歌詞やコードが入っていることがあります。テキストのフォーマット・ルールは上記に準じます。85ページの「歌詞とコードはどこに含まれているか？」を参照してください。

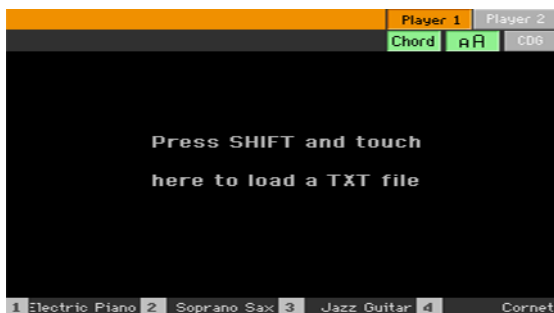
## 手動で行う歌詞とコードの外部テキスト・ファイルのロード

スタイルやソングに歌詞やコードの情報がない、または関連テキストがない場合は、スタイルやソングを選択した後からテキスト・ファイルをロードすることができます。

### 手動でのテキスト・ファイルのロード

下記の場合はコントロール・パネルのLYRICSキーを押すと「No lyrics. ...」のメッセージが表示されます。

- スタイル・プレイ・モードの場合
- ソングに歌詞やコードの情報がない場合
- スタイルやソングに関連テキストがない場合



下記のように対応してください：

- コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**ディスプレイの中央**をタッチします。するとファイル選択画面が表示されますので、必要なテキスト・ファイルを選択してロードします。

## ロードしたCDGファイルの歌詞とコードの表示

CDGファイルはMP3ソングに同期して変わるグラフィック・ファイルです。

### CDGファイルの歌詞とコードを表示する

- 歌詞ページのCDGボタンがタッチされた状態であることを確認してください。

### ソングと同じ名前のCDGグラフィック・ファイルのロード

MP3ソングは同じ名前の歌詞とコードが含まれているCDGグラフィック・ファイルを持つ場合があります (MP3+G Song format)。例えば、MySong.cdgというファイルがMySong.mp3ファイルと同じフォルダーにある場合、ソング・ファイルをロードすると歌詞のCDGファイルも一緒にロードされます。

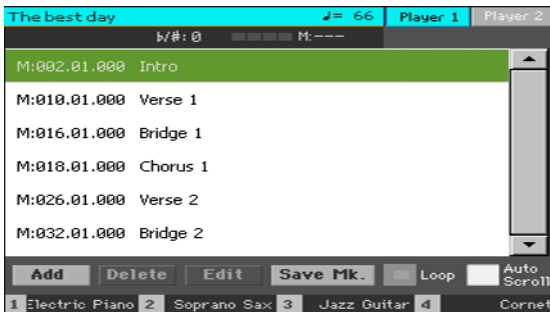
## マーカーを使ったソング内の移動

### マーカー・ページの表示

本機はMIDIソングに含まれるソング・マーカー・イベントを読み取ることができます。それらはマーカー・ページに表示されます。

#### マーカー・ページを開く

- ソング・プレイ・モードに入り、**MARKER**キーを押して、マーカー・ページを表示します。



#### マーカーへ移動する

- 1 **PLAY/STOP**(▶/■)キーを押してソングの再生を開始します。  
ソングを再生しなくてもマーカー・ポイントへ移動できます。
- 2 マーカー・リストに表示されているマーカー・ポイントのうち、ジャンプするポイントをタッチします。するとソングの演奏中は次の小節からタッチしたマーカー・ポイントに移動します。

#### マーカー・リストへ自動的にスクロールする

**Auto Scroll**チェック・ボックスにチェックを入れておくと、マーカー・リストが曲の進行に合わせて自動的にスクロールします。ソングの演奏中にリアルタイムでジャンプさせたいマーカー・ポイントを指定する際に便利です。

#### マーカーを使って繰り返し演奏する

マーカーを使って、練習する区間をリピートさせることができます。

- 1 ソングの再生を開始します。

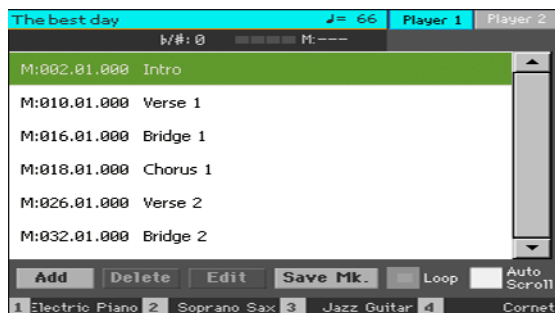
- 2 練習する区間の先頭に曲が差し掛かったら、**Add**ボタンをタッチして最初のマーカー・ポイントを作ります。  
通常、マーカーは実際の練習開始位置の1、2小節前に設定します。
- 3 練習する区間の終点に曲が差し掛かったら、**Add**ボタンをタッチして2個目のマーカー・ポイントを作ります。
- 4 最初に作ったマーカー・ポイントを選択し、次に**Loop**チェックボックスをリピート(ループ)にして最初と2個目のマーカー間をループさせます。
- 5 必要のなくなったマーカー・ポイントは削除してください。違うソングを選んだり電源を切ったりすると、保存していないマーカーは自動的に削除されます。

## マーカーの設定とエディット

MIDIソングに独自のマーカー・ポイントを追加して、MIDIファイルとして保存することができます。

### マーカー・ページを表示する

- ソング・プレイ・モードに入り、コントロール・パネルのMARKERキーを押して、マーカー・ページを表示します。



### マーカーを追加する

- 1 **START/STOP**(▶/■)キーを押してソングの再生を開始します。  
ソングの再生をしなくてもマーカーは追加できますが、再生中にリアルタイムで追加したほうが簡単です。
- 2 マーカーを入れる位置になったら、ディスプレイにある**Add**ボタンをタッチします。
- マーカーを入れる小節の2拍目が再生される前に**Add**ボタンをタッチすると、その小節の先頭にマーカー・ポイントが追加されます。

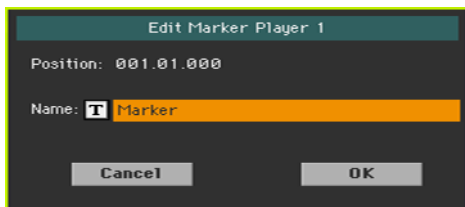
- マーカーを入れる小節の最終拍で**Add**ボタンをタッチすると、その次の小節の先頭にマーカー・ポイントが追加されます。
- 3 他の場所にもマーカーを入れる場合は、手順2の要領でマーカー・ポイントを追加します。
  - 4 **PLAY/STOP**(▶/■)キーを押してソングの再生を停止します。

### マーカーを削除する

- 1 マーカー・リストの削除するマーカー・ポイントをタッチして選択します。
- 2 ディスプレイの**Delete**ボタンをタッチして選択したマーカー・ポイントを削除します。
- 3 マーカーを保存します (39ページ、「コントロール・パネルのキーでキーボード・セット選択ウィンドウを開く」参照)。

### マーカー・ポイントをエディットする

- 1 マーカー・リストのエディットするマーカー・ポイントをタッチして選択します。
- 2 ディスプレイの**Edit**ボタンをタッチすると選択したマーカー・ポイントのエディットをする**Edit Marker**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 3 **Edit Marker**ダイアログ・ボックスでマーカー位置や名前のエディットをします。
- 4 マーカーを保存します。

### マーカーを保存する

- **Save Mk**ボタンをタッチしてすべてのマーカー・ポイントを含んだMIDIファイルをまとめて保存します。
- マーカー・ページを開いていない場合は、ページ・メニューから**Save Song Marker**コマンドを選択して保存することもできます。

## 楽譜の表示

### 楽譜の作成と表示

#### 楽譜を作成する

- 1 選択したプレーヤーで演奏するMIDIソングを選びます。
- 2 コントロール・パネルの**SCORE**キーを押して**楽譜**ページを表示します。選択したトラックの楽譜が生成されます。

トラックの内容によって音符やコードが表示されます。

ソング名      コード・マーク      テンポ

The best day      ♩ = 66      Player 1      Player 2

演奏中の五線表示

演奏位置表示

歌詞

表示オプション      音部記号      選択しているトラック

#### 異なるトラックを選択する

- ディスプレイ右下のポップアップ・メニューから、表示するトラックを選びます。一般的に、メロディーはトラック4に割り当てられています。

#### 音部記号を選択する

- ディスプレイ下のポップアップ・メニューから、音部記号を選びます。通常、正しい音部記号がスコア・ジェネレーターで自動的に割り当てられます。



音部記号名	意味
Treble	一般的なト音記号です。
Treble+8	ト音記号で1オクターブ上にトランスポートした状態です。
Treble-8	ト音記号で1オクターブ下にトランスポートした状態です。
Bass	一般的なヘ音記号です。
Bass-8	ヘ音記号で1オクターブ下にトランスポートした状態です。

## 楽譜ページを終了する

- 楽譜ページを終了するには、**SCORE**キーまたは**EXIT**キーを押します。

### 見やすい楽譜表示

本機では楽譜を見やすくするために重なっている音の非表示、クオンタイズ、シンクペーション、キーや音部の判定などの様々な処理を自動的に行うスコア・ジェネレーターを搭載しています。このためクオンタイズを行っていないトラックでも非常に見やすい楽譜として表示されます。

なお、選択したソングのマスター・トラックの冒頭部(001.01.000)に調号(Key Signature)イベントがある場合は、それに従って調号(楽譜の先頭にある#やb)も表示されます。

## ソングの位置表示

いつでも下記の表示を見ることで、楽譜のどの位置が再生されているのかを確認できます。

- 赤い垂直のバー表示は、現在演奏中の五線を示しています。
- 赤い三角表示は、現在の演奏位置を示しています。

## 歌詞、コード・ネーム、ノート・ネームの表示

### 歌詞を表示する

- ディスプレイの表示オプションの**Lyrics**ボタンをタッチして、歌詞(が含まれている場合)の表示、非表示を選びます。

### コードを表示する

- ディスプレイの表示オプションの**Chord**ボタンをタッチして、コード・ネーム(が含まれている場合)の表示、非表示を選びます。

### ノート・ネームを表示する

- ディスプレイの表示オプションの**Note**ボタンをタッチして、ノート・ネームの表示、非表示を選びます



### コード、ノート・ネームの言語選択

コード・ネーム、ノート・ネームは、本機全体の表示言語選択に従って、英語式(C、D、E…)またはイタリア語式(Do、Re、Mi…)のどちらかで表示されます。

- **Global > General Controls > Interface**ページを開き、**Language**パラメーターで表示言語を選択します。

### 選択したトラックをミュートする

#### 選択したトラックのミュート

- 選択したトラックの**Play**または**Mute** (  /  ) ボタンをタッチして、選択トラックの発音、ミュートを選びます。

ライブなどで自分で演奏したり歌ったりするトラックをミュートします。これにより本機から流れる演奏と重複するのを防ぐことができます。

#### プレイ/ミュート設定の保存

各ソング・トラックのプレイ/ミュート設定をすべてのMIDIソングで共有する場合は、メモリーに保存します。

- **Global > Mode Preferences > Song & Sequencer**ページを開き、ページメニューから**Write Song Play Track & FX**コマンドを選びます。

### 楽譜とトランスポーズ

楽譜のページではMIDIのノート情報に基づいて表示します。このため**TRANPOSE**キーやトラックのトランスポーズを使用しても、楽譜表示には反映されません。

# 11 ファイルやそのほかのアイテムの検索

## サーチ機能

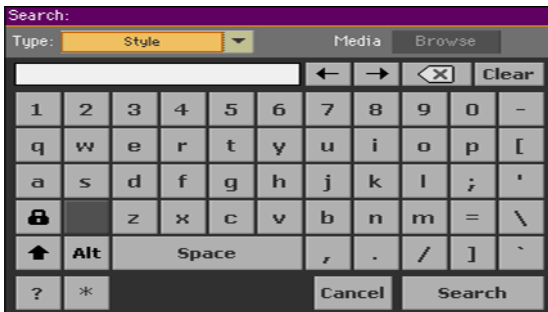
### サーチ機能の使い方

各モードでサーチ機能を使うことによって、様々なタイプのデータを検索することができます。たとえば、メディア・モードではファイルのみを検索でき、スタイル・プレイ・モードやソング・プレイ・モードではスタイルやソング、歌詞などを検索できます。

キーボード・セット、サウンド、スタイル、パッド、ボイス/ギター・プリセットの検索にはファイル・セレクターを使用します。また、表示しているページによっては、検索する対称がないためにサーチ機能が使用できないページもあります(たとえば、グローバル・モードの各ページなど)。

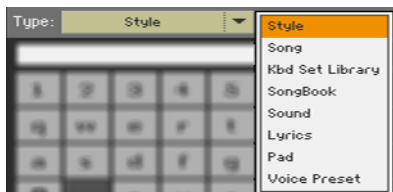
### SEARCHウィンドウを表示する

- コントロール・パネルのSEARCH (🔍) キーを押して、SEARCHウィンドウを開きます。



## 検索するファイル・タイプを選択する

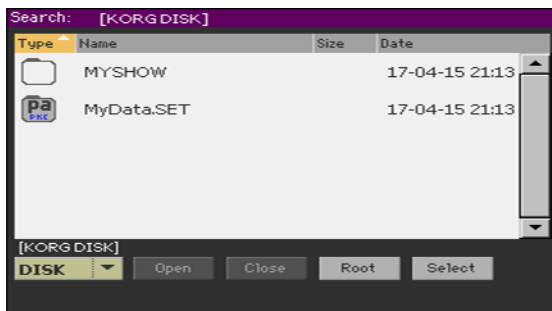
- 必要に応じて、**Type**パラメーターのポップアップ・メニューをタッチし、検索するデータのタイプを選択します。



## 記憶デバイスやフォルダーを選択する

ファイルやソング、歌詞を検索する場合は、**Browse**ボタンが使用でき、記憶デバイスやフォルダー内のファイルを検索できます。選択するタイプがファイルやソング、歌詞の場合は、**Browse**ボタンが有効になり使用することができます。

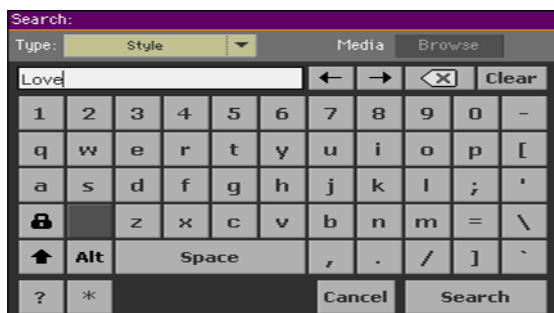
- Browse**ボタンをタッチして、ファイル・セレクターを開きます。



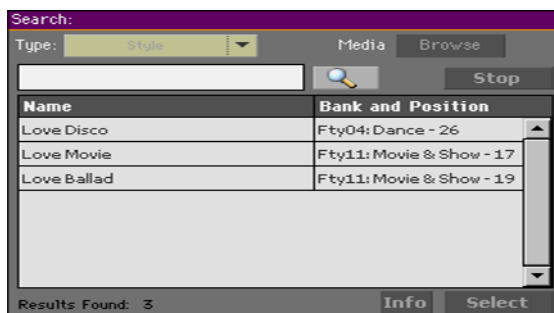
- Device**パラメーターのポップアップ・メニューから検索するための保存先デバイスを選択します。**Open**と**Close**ボタンを使って選んだフォルダーを開閉します。**Root**ボタンはタッチすると、デバイスのルートのトップ・レベルに移動します。
- 探している**ファイルを含むフォルダー**が見つかったら、そのフォルダーをタッチしてから**Select**ボタンをタッチして、**フォルダー・セレクター**を閉じます。選択したフォルダーの名前が、**SEARCH**ウィンドウの**タイトル・バー**に表示されます。

## 検索ワードを入力して検索を始める

- 1 検索するワードを入力します。大文字、小文字は、検索には影響ありません（「LOVE」も「Love」も「love」も検索上は同一です）。



- 2 検索ワードを入力し終わったら、**Search**ボタンをタッチします。検索ワードに該当したファイルがリスト表示されます。



検索が完了するのに必要な時間は、デバイスのサイズやファイルの数によります。1度に検索できる項目は1つだけです。現在の検索が完了するのを待つか、**Stop**ボタンをタッチして検索を停止してから、新たな検索を行ってください。

## 検索を停止する

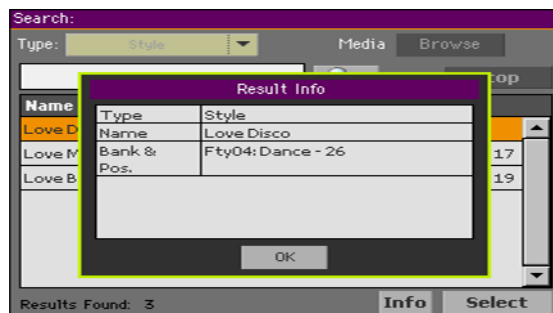
- **Search**ボタンをタッチすると、**Search**ボタンが**Stop**ボタンに変わります。必要なときに、このボタンをタッチして検索を停止します。ボタンの名前が**Search**に戻ります。新しい検索を実行するまで、検索されたすべてのアイテムは、表示のままになります。

## SEARCHウィンドウを閉じて、引き続き検索作業を行う

- ディスプレイの**Cancel**ボタンかコントロール・パネルの**SEARCH**(🔍)キーや**EXIT**キーを押してこの画面から抜けて、他の操作を行うことができます。検索はバックグラウンドで継続されます。

## アイテム情報を見る

- リスト表示された**アイテム**をタッチして選択し、**Info**ボタンをタッチするとそのアイテムの情報が表示されます。



OKボタンをタッチすると**Result Info**ダイアログ・ボックスが閉じます。

## 検索を再開する

- サーチ機能のメイン・ページに戻って、もう一度検索するときは、**サーチ・アイコン**(🔍)をタッチします。

## アイテムを選択する

- 1 検索の結果、必要なアイテムが見つかったら、その名前をタッチし、**Select**ボタンをタッチします。
- 2 **Search**ウィンドウはコントロール・パネルの**EXIT**キーを押すと閉じます。ウィンドウが自動的に閉じない場合、ディスプレイ・ホールド機能がオンになっています。44ページの「ディスプレイ・ホールド」を参照してください。

## サーチ機能の使用上の注意(ワイルドカード)

検索ワードによるサーチ機能は、完全一致、部分一致の両方の結果を表示します。例えば、検索ワードに「love」と入力した場合、検索結果には「LOVE」や「LoveSong」というように、「love」の文字列を含むものがすべて表示されます。

このとき、ワイルドカードとして「?」(単文字)や「\*」(文字列)を検索ワードに含めてサーチすることができます。例えば、「\*love」で検索した場合(「文字列の後ろに“love”が続く語を含むアイテムを検索」という意味です)、「MyLove」はヒットしますが「LoveSong」はヒットしません。同様に「??love」で検索した場合(「2文字の後に「love」が続く語を含むアイテムを検索」という意味です)、「MyLove」はヒットしますが、「AllLove」はヒットしません。

また、スペルが少しにている言葉を検索する場合、「?」をワイルドカードとして使うことができます。例えば、「gr?y」で検索した場合、「gray」と「grey」の両方がヒットします。





# パート III: ソングブック



# 12 ソングブックを使う

## ソングブックのエントリーを選択する

### ソングブックとは

常に1つのソングからスタートする、それがソングブックの背景にある基本的な考えです。ソングブックからエントリーを選ぶことで、そのソングのテンプレートを選びます。そこには必要なものすべての情報(スタイル、ソング、サウンド、ボイスまたはギター・エフェクト歌詞、キー、テンポ)が含まれ、それをワンタッチで選ぶことができます。

言い換えれば、ソングブックはスタイルやソングを整理し、簡単に検索して選択することができるデータベースです。このデータベースの各エントリーには、指定したソングのアーティスト、タイトル、ジャンル、オリジナル・キー、拍子(メーター)など多くの情報が含まれています。エントリーのいずれかを選択すると、スタイル・プレイ・モードやソング・プレイ・モードとともに関連するスタイルやスタンダードMIDIファイル、MP3ファイルが呼び出されます。また、マスター・トランスポーズも呼び出され、情報がある場合にはボイスまたはギター・プリセットも呼び出されます。

さらにライブ演奏に便利な4種類のパッドやキーボード・セットも、ソングブックの各エントリー別に設定することができます。また、スタンダードMIDIファイルやMP3ファイルに歌詞イベントが入っていない場合は、エントリーとテキスト・ファイルをリンクさせて歌詞イベントの代わりに利用したり、スタイルをバックに演奏したりすることも可能です。

ソングブックにエントリーを追加したり、既存のエントリーをエディットしたりすることもできます。本機には数百のエントリーがすでに収録されていますが、それぞれのライブなどの演奏内容に合った選曲など、さまざまなカスタム・セット・リストを作成し、コントロール・パネルから簡単に呼び出すことができます。

### ソングブックのインターナルとダイレクト

本機の内蔵ドライブ(インターナル)に入っているソングブック以外にも、本機に装着したUSBメモリーなどからの(ダイレクト)ソングブック・エントリーやセット・リストも選択でき、音楽データベースの規模をリアルタイムに拡張することができます。ダイレクトのデータの選択方法につきましては、900ページの「ダイレクト・データ」を参照してください。

## ブック・リストからソングブック・エントリーを選択

本機には最初から大容量のデータベースが内蔵されています。このデータベースを見ながらソングブック・エントリーを選ぶことができます。

### ソングブック・エントリーを選択する

- 1 スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードで、コントロール・パネルの**SONG BOOK**キーを押してソングブック・ページを開きます。



- 2 エントリーを確認します。

スクロール・バーまたはコントロール・パネルの**VALUE**ダイヤルを使って、リスト内をブラウズできます。**SHIFT**キーを押しながらスクロール・バーの上下にある**矢印**ボタンをタッチすると、表示されているリストの前後のアルファベット順にあるリストを表示させることができます。

- 3 必要なエントリーが見つかったら、それをタッチしてアレンジャーまたはプレーヤーに割り当てます。

エントリーを選択すると、そのエントリーが反転表示になり、**エントリー名**が画面のタイトル・バーの下 (**N:**) に表示され、右側に関連する**スタイル**または**ソング名**が表示されます。






このとき、関連するスタイルやソングが呼び出されます。ソングは、プレーヤー1が演奏中以外は、プレーヤー1に割り当てられます（プレーヤー1が演奏中のときは、プレーヤー2に割り当てられます）。

また、関連するパッドやキーボード・セットも呼び出され、キーボード・セット1が選択されます。エントリーにリンクされているテキスト・ファイルがある場合は歌詞ページに表示され、ボイス/ギター・プリセットがある場合はそれも呼び出されます。

- 4 コントロール・パネルの**START/STOP**キーや**PLAY/STOP** (▶/■) キーを押して、選択されたスタイルやソングの演奏開始、停止を行います。

## エントリー・タイプの識別

Type列のアイコンでエントリーの種類が識別できます。

Type	意味
	スタイルがベースのエントリー。スタイルが選択されスタイル・プレイ・モードに切り替わります。
	MIDIソングがベースのエントリー。ソングが選択されソング・プレイ・モードに切り替わります。
	MP3ソングがベースのエントリー。ソングが選択されソング・プレイ・モードに切り替わります。

ダイレクトのエントリーには、アイコンの周囲に明るい色の枠が入ります。

Type	意味
	ダイレクトのエントリー

## ラベル/コラムのソート

リストの最上段には列(コラム)ごとにデータの種類(タイプ、名前、ジャンル、キー、テンポ、拍子など)を表すラベルが並んでいます。ラベルをタッチすると、そのラベルのデータ種類の名前順にソート(並べ替え)することができます。

### リストの並びを変更する

- リスト最上段のラベル(Type、Name、Genre、Key、Bpm、Meterなど)をタッチすることで、エントリーの並び順を変えることができます。
- それぞれのラベルをタッチするたびに、リストの表示が昇順、降順に切り替わります。

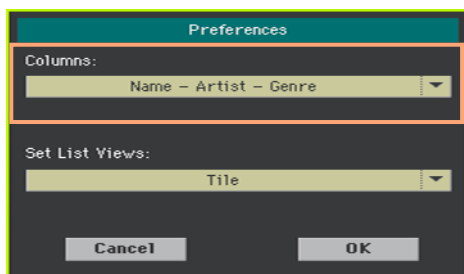
## アーティストまたはジャンル、キーまたはナンバーを表示する

ディスプレイ・サイズの関係でエントリーのすべてのラベル/コラムを表示することができません。そのため、ソングブック・リストに表示するラベル/コラムを選択する必要があります。

すでにあるエントリーのアーティストとキーの項目は意図的に空にしていますので注意してください。

## 表示するラベル/コラムの組み合わせを選択する

- 1 ページ・メニューから**Preferences**をタッチしてPreferencesダイアログ・ボックスを開きます。



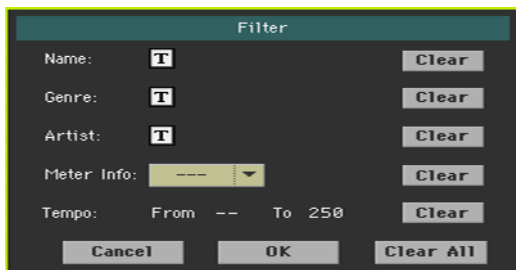
- 2 **Columns**メニューで表示するラベルまたはコラムを選択します。
- 3 選択が終わったら**OK**ボタンをタッチしてダイアログ・ボックスを閉じます。

## フィルターを使ったエントリーの検索

特定のアーティストやジャンル、その他のカテゴリーを探すときは、フィルター機能を使って検索することをお勧めします。ソングブックのエントリーはコントロール・パネルの**SEARCH**キーで検索することもできますが、**サーチ機能**で検索できるのは名前のみです。**フィルター**を使用すれば同時に複数の項目をより精密に検索することができます。

## Filterダイアログ・ボックスを開く

- **SongBook > Book**でソングブック・ページのFilter…ボタンをタッチしてFilterダイアログ・ボックスを開きます。

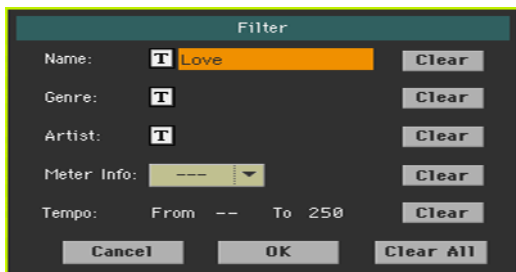


## フィルター条件をエディットしてフィルターを有効にする

- 1 検索する項目の横にある**テキスト・エディット・ボタン (T)**をタッチして、**テキスト入力画面**を表示し、検索する**文字列**を入力します。

例えば、タイトルに「Love」という言葉を含むすべてのソングを探してみます。そのときは、**Name:**の横の**テキスト・エディット・ボタン**をタッチして「Love」という言葉を入力します。大文字、小文字は、検索には影響ありません。

名前の入力が終わったら、**OK**ボタンをタッチして、**テキスト入力画面**を閉じます。



- 2 他の各項目にも検索ワードを入力します。
- 3 **拍子**や**テンポ**の範囲を検索項目として設定することもできます。

## 不要なフィルター項目を削除する

- **Clear** ボタンをタッチすると、検索項目を削除したり初期値に戻したりすることができます。
- **Clear All** ボタンをタッチすると、すべての検索項目をリセットできます。

## フィルターの確認

- フィルター項目の入力が終わったら、**OK** ボタンをタッチして **Filter** ダイアログ・ボックスを閉じ、**Book** ページに戻ります。

**Filtered** のチェック・ボックスには自動的にチェックが付き、フィルター機能が有効になったことを示します。リストには検索条件に合ったエントリーだけが表示されます。



## フィルター条件を無効にしてすべてのエントリーを表示させる

- **Filtered** のチェックボックスをタッチしてチェックを外します。

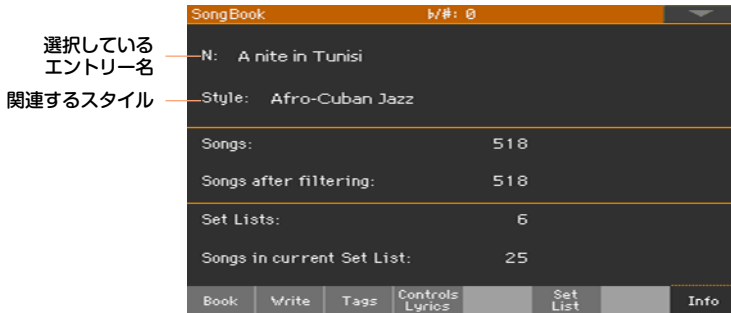


## ソングブックのエントリー情報を確認

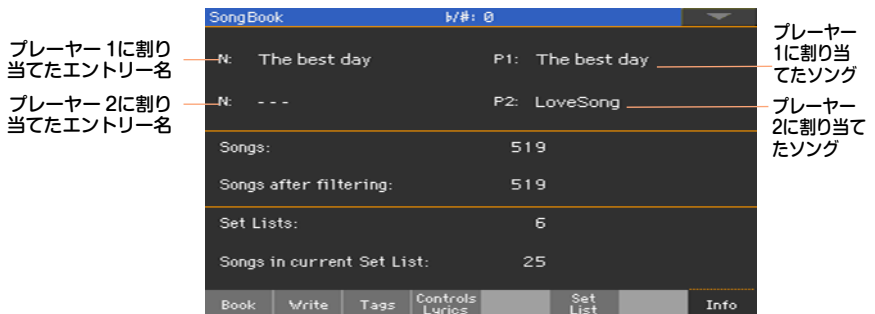
選択したエントリーの名前、関連するリソース、ソングブックのソング数の合計、フィルタリングされたエントリーの数、利用可能なカスタム・リストの数、および現在のリストのソング数を確認できます。

- 1 ソングブックからエントリーをタッチして選びます。
- 2 InfoタブをタッチしてInfoページを表示します。

### スタイルがベースのエントリーの場合



### ソングがベースのエントリーの場合



現在選択しているエントリー（N:）を示します。表示が空白（---）のときは、選択した最新のエントリーがエディットされているか、エントリーをまだ選択していない状態です。

## ソング・ナンバーによるソングブック・エントリーの選択

ソングの固有のIDナンバーを入力してソングブック・エントリーを選択することができます。各エントリーに関連付けられているナンバーはソングブック・モードの各Book Editページで変更することができます(125ページの「ソングIDナンバーの変更」を参照してください)。

ページ・メニューから**Export as Text File**コマンドを選択してソング・リストを書き出して印刷しておくこと、ソングブック・エントリーのIDナンバーを探すときに便利です。

- 1 **ブック・ページ**のラベル/コラムに、IDナンバーを表示する**Num**ラベル/コラムが表示されていることを確認します。

**Num**ラベル/コラムが表示されていない場合は、ページ・メニューから**Preferences**コマンドを選択し、**Columns**メニューから**Num**ラベル/コラムを含む組み合わせを選びます。

Num	Bpm	Meter
--	240	1/4
1	118	4/4
2	170	4/4

- 2 IDナンバーを入力してソングブックのエントリーを選択するには、ソングブック・モードのいずれかのページで、もう一度**SONGBOOK**キーを押します。**テンキー画面**が表示されますので、目的のエントリーに対応する**IDナンバー**を入力します。
- 3 ダイレクトのソングブックを選択していて、同じ番号のものが内蔵ドライブにもある場合、Internal (内蔵ドライブ) かDirectかのいずれかを選択できます。この場合、いずれかを選択してOKボタンをタッチします。

## MIDIを使ったソングブック・エントリーの選択

ソングブック・エントリーは外部機器を使ってMIDI経由でMIDIメッセージを受信して選択することができます。また、ソングブック・エントリーを選択すると外部機器にMIDI経由でMIDIメッセージを送信することができます。これは、本機と外部エディターやデジタル楽譜リーダー (タブレット用のアプリなど) を同期させたい場合に便利です。

### タブレットMIDIプリセットの選択

**タブレットMIDIプリセット**はMIDIチャンネル#16の設定で、ソングブック・エントリーの選択時にMIDIメッセージを送信したり、エントリーを選択するためのMIDIメッセージを外部機器から受信したりすることができます。

- **Global > MIDI > General Controls**ページで**Tablet MIDI Preset**を選択します。

## 既存のMIDIプリセットのエディット

プログラム、またはソングブックのエントリーを選択するための独自のMIDIプリセットをエディットすることができます。ソングブック・エントリーを選択したり、それらを選択するMIDIメッセージを送受信したりするために必要となるコントロール・チャンネルとして、特別なMIDIチャンネルを使用します。

### コントロール・チャンネルを設定する

- 1 **Global > MIDI > General Controls**ページでソングブックのエントリーをMIDI経由でコントロールするMIDIプリセットを選択します。
- 2 **Global > MIDI > Midi In Channel**ページでコントロール・チャンネルにMIDIチャンネルの1つ(通常最も番号の大きいもの、例えば16)を割り当てます。
- 3 **Global > MIDI > Midi Out Channel**ページコントロール・チャンネルにMIDIチャンネルの1つ(通常MIDI INと同じ)を割り当てます。
- 4 割り当てが完了したら、**Write Midi Preset**コマンドを選択し、新規または現在のMIDIプリセットとしてこの設定を保存します。

## MIDI経由でソングブック・エントリーを選択

ソングブックのエントリーを外部機器からリモートの選択する準備ができたなら、スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードに切り替えます。

このときに本機は、特殊なコントロール・チャンネルでNRPNコントロール・チェンジ・メッセージ#99(MSB、値2)と、その直後に#98(LSB、値64)を初期化メッセージとして受信する必要があります。この初期化メッセージは、別のソングブック・エントリーを選択する前に、同じコントロール・チャンネルで他のNRPNコントロール・チェンジを本機に送信しない限り、最初に一度だけ送信すれば十分です。

初期化メッセージを送信したら、エントリーを選択するためのメッセージを送信します。これには2つのコントロール・チェンジ・メッセージを使用します。1つはCC#06(データ・エントリー MSB)で千と百の位の値を、CC#38(データ・エントリー LSB)で十と一の位の値をそれぞれ受け持ちます。この場合、データ・エントリーの値の範囲はコントロール・チェンジの標準的な0~127ではなく、0~99となります。

以下は一般的ないくつかの例です。

- ソングブックのエントリー #77を選択する場合、次のメッセージを送信します。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化メッセージ (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	千および百の位 (00xx)
DataEnt LSB	77	十および一の位 (xx77)

- ソングブックのエントリー #100を選択する場合、次のメッセージを送信します。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化メッセージ (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	千および百の位 (01xx)
DataEnt LSB	0	十および一の位 (xx00)

- ソングブックのエントリー #2563を選択する場合、次のメッセージを送信します。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化メッセージ (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	25	千および百の位 (25xx)
DataEnt LSB	63	十および一の位 (xx63)

### ソングブック・エントリー選択時にMIDIメッセージを送信

MIDI出力チャンネルの1つにControlを割り当てると、ソングブック・エントリーを選択したときに、MIDIメッセージを送信します。以下のメッセージが送信されます。

- 初期化メッセージとして、CC#99 (MSB、値2) と、その直後にCC#98 (LSB、値64) が送信されます。
- 選択メッセージは、千および百の位向けにCC#06 (データ・エントリー MSB)、十および一の位向けにCC#38 (データ・エントリー LSB) という2つのコントロール・チェンジ・メッセージで構成されます。データ・エントリーの値の範囲は、標準的な0~127ではなく、0~99となります。

## セット・リスト

### セット・リストとは

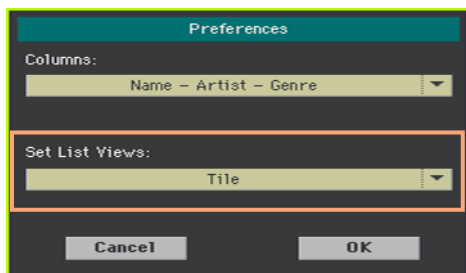
セット・リストとは、全ソングブック・リストからエントリーを抜き出して作成したリストのことです。これにより、好みの曲やライブごとの演奏曲を集めたコンパクトでオリジナリティのあるリストを作ることができます。なお本機にはすぐに使えるいくつかのサンプル・リストを用意しています。

### 表示形式の選択

セット・リストの表示形式にはタイトル・ビューとリスト・ビューの2種類があります。タイトル・ビューではエントリーがタイル状に表示され、コントロール・パネルの**SET LIST**キーに割り当てられます。リスト・ビューでは、すべてのエントリーがリスト表示されます。

### 表示形式を切り替える

- 1 ソングブック・ページを開き、ページ・メニューから**Preferences**コマンドを選んで**Preferences**ダイアログ・ボックスを開きます。



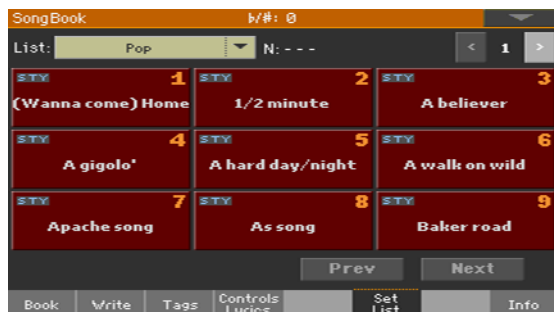
- 2 **Set List Views**メニューで表示形式をタイトル・ビューまたはリスト・ビューに切り替えます。
- 3 **OK**ボタンをタッチしてダイアログ・ボックスを閉じます。

### タイトル・ビューからセット・リストを演奏

タイトル・ビューでは選択したセット・リストをコントロール・パネルの**SET LIST**キーに割り当てられた状態に表示します。表示されている各タイルの番号はコントロール・パネルの各キーの番号に対応しています。

## セット・リストを選択する

- 1 SONGBOOKページのSet ListタブをタッチしてSet Listページに入ります。
- 2 表示が**タイル・ビュー**になっていることを確認します。そうでない場合は、ページ・メニューから**Preferences**コマンドを選んでPreferencesダイアログ・ボックスで**タイル・ビュー**に切り替えます。



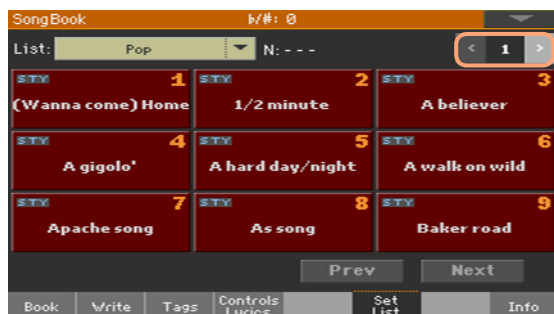
- 3 ポップアップ・メニューから**セット・リスト**を選びます。

選択したセット・リスト内のソングは、コントロール・パネルの**SET LIST**キーに割り当てられます。

## ページを切り替える

選択したセット・リストの各ソングは9曲単位で1ページにまとめられています(各ページはコントロール・パネルの**SET LIST**キーと対応しています)。

- 画面右上の**ページ・インジケータ**を操作してセット・リスト内の別のページに移動します。

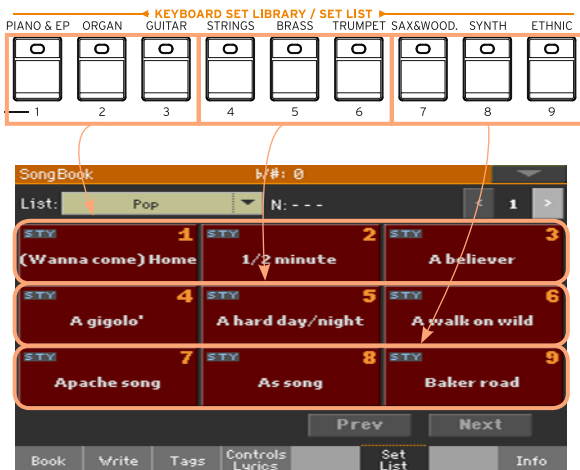


ページ・インジケータ

## コントロール・パネルからセット・リストを選択する

- 1 SET LISTキーのLEDが点灯していることを確かめます。
- 2 SET LISTキーのいずれかを押しとセット・リスト・ページと同じ番号のソングが選択されます。

SET LISTキーのLEDが点灯しているとき、各ソングはそれぞれのキーに割り当てられています。SET LISTキーの番号と画面上のタイルとの関係は下図のとおりです。選択したソングのLEDが点滅します。



### インジケーター

### 意味

消灯 (オフ)	ソングが割り当てられていない状態
点灯 (オン)	ソングが割り当てられた状態
点滅	ソングが選択されている状態

## ディスプレイからセット・リストを選択する

- 1 ソング・ブック・ページのSet ListタブをタッチしてSet Listページに入ります。
- 2 タイルをタッチしてソングを選択します。

## セット・リストを演奏する

- 1 コントロール・パネルのSTART/STOPキーやPLAY/STOP(▶/■)キーを押して選択したスタイルやソングの演奏開始、停止を行います。
- 2 アレンジャーやプレーヤー・エリアのキー(◀、◀◀、▶▶)でスタイルやソングの一時停止や早送りなどができます。

- 1つ前や次のソングに移動するときは**Prev**または**Next**ボタンをタッチします。また、セット・リスト内の**別のソング**に移動する場合は、コントロール・パネルの**SET LIST**キーを押すか、画面上のタイルをタッチします。

## リスト・ビューからセット・リストを演奏

リスト・ビューではセット・リストをリスト表示します。

### セット・リストを選択する

- 1 コントロール・パネルの**SET LIST**キーを押して**SongBook > Set List**ページを開きます。
- 2 画面表示がリスト・ビューであることを確かめます。そうでない場合はページ・メニューから**Preferences**ダイアログ・ボックスを開き、リスト・ビューを選びます。



- 3 **List**パラメーターのポップアップ・メニューで、セット・リストを選択します。選んだセット・リストに含まれるソングがリスト表示されます(**タイル・ビュー**とは異なり、各ソングはコントロール・パネルの**SET LIST**キーに割り当てられません)。

### セット・リストを演奏する

- 1 リスト内のエントリーを確認します。
- 2 演奏する**エントリー名**をタッチして反転表示させ、アレンジャーまたはプレーヤーに割り当てます。
- 3 コントロール・パネルの**START/STOP**キーや**PLAY/STOP (▶/■)**キーを押して選択されたスタイルやソングの演奏開始、停止を行います。
- 4 プレーヤー・エリアのキー (◀、◀◀、▶▶)を使ってスタイルやソングをコントロールします。

次または前のソングに移動するときは**Prev**または**Next**ボタンをタッチします。また、リスト上の**別のエントリー**を選択するときは、選択するエントリーをタッチして反転表示させます。



# 13 ソングブックの編集

## ソングブック・エントリーの作成と編集

### 新しいソングブック・エントリーを作る

ソングブックのデータベースに独自のエントリーを加えることができます。

#### スタイル、ソングを選択する

- 1 追加するエントリーによってスタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードに入ります。
- 2 ソングブックに加えるスタイルまたはソングを選びます。  
ソングをプレーヤー 1 に割り当てます (プレーヤー 1 に割り当てられたソングのみがソングブック・エントリーとして保存されます)。

#### サウンドとエフェクトを選択する

- 鍵盤のサウンド、エフェクトや各種パラメーターを使って独自のパフォーマンスの設定をします。

現在の設定のスナップショットがエントリーとして保存されます。つまり鍵盤のサウンド、エフェクト、音量、プレイ/ミュート、スプリット設定、オクターブ設定、マスター・トランスポーズ、選択したスタイル・エレメント、選択したキーボード・セットやパッド、ボイスまたはギター・プリセット (とそのグローバル設定) を含んだエントリーが保存されます。

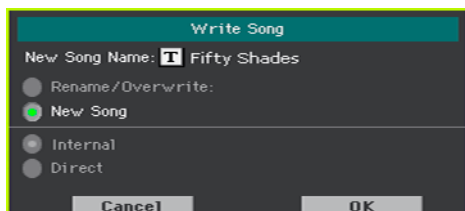
現在のキーボード・サウンドとその各種設定はキーボード・セット#1になります。

MIDIソングのサウンドの変更はソングブック・エントリーに保存できません。MIDIファイルに含まれるデータのみが使用されます。MIDIファイル自体の編集はシーケンサー・モードで行います。

#### 新たなソングブック・エントリーを作成する

- 1 新たなソングブック・エントリーを保存するときは約1秒**SONGBOOK**キーを押します。**Write Song**ダイアログ・ボックスが表示されます。

別の方法として、SONGBOOKキーを押してBook Editページを押しNew Songボタンをタッチしたあとで、Writeボタンをタッチします。



- 2 テキスト・エディット・ボタン ( **[I]** ) をタッチして新たに作成したエントリーに名前をつけ、OKをタッチしてソングブックのデータベースに保存します。

## 既存のソングブック・エントリーの編集

既存のソングブック・エントリーを選択する

- 1 SONGBOOKキーを押しBookページかCustom Listページでソングブック・エントリーを選びます。



サウンド、エフェクト、パッドを変更する

- コントロール・パネルのEXITキーを押してソングブックを閉じ、別のキーボード・サウンドやエフェクト、パッドを選びます。演奏する楽曲に合わせてサウンドに関連する各種パラメーターを調節し、必要に応じてボイスまたはギター・プリセットを選びます(グローバル・プリセットを使用する場合はGlobalチェック・ボックスにチェックを入れます)。

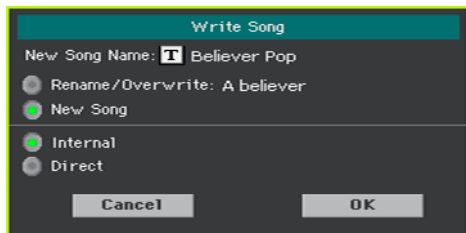
## 既存のソングブック・エントリーを上書き保存する

- 1 ソングブック・モードのBook EditページのWriteボタンをタッチして選んだソングブック・エントリーに設定を保存します。



ソングブック・エントリーに保存するためにタッチ

- 2 Rename/Overwriteを選択して選んだエントリーに上書き保存します。  
新しいエントリーとして保存するときはNew Songを選択します。



- 3 エントリーの名前を変更する場合は、テキスト・エディット・ボタン ( **T** ) をタッチしてエントリーに名前を付け、OKボタンをタッチして、ソングブックのデータベースに新規のエントリーを保存します。

## 異なるスタイルやソングの保存

各ソングブック・エントリーには参照するスタイルかソング情報が保存されています。エントリーの編集では、この情報を変更することができます。

- 1 編集するソングブック・エントリーを選択します。

- 2 **SongBook > Write**ページを開き、Style/Song (Midi/Mp3/Style) エリアの **Select**ボタンをタッチしてスタイルまたはソングの選択ウィンドウを開きます。



タッチして別のスタイルまたはソングを選ぶ

- 3 別のスタイルまたはソングを選択します。

**Style/Song**エリアに選択したスタイルまたはソング名が表示されます。



選択して入れ替わったスタイルまたはソング

- 4 **Style/Song**エリアの**Write**チェック・ボックスにチェックを付けます。
- 5 キーボード・セットやボイス/ギター・プリセットを変更しない場合は、それぞれの**Write**チェック・ボックスのチェックは外しておきます。
- 6 編集が終わったら**Write**ボタンをタッチしてソングブック・エントリーを上書き保存します。

## 異なるキーボード・セットの保存

各ソングブック・エントリーには4つのキーボード・セットが保存されています。エントリーを編集して別のキーボード・セットに変更することができます。

- 1 編集する**ソングブック・エントリー**を選択し、**EXIT**キーを押してソングブックから抜けます。
- 2 キーボード・セットを編集して別のセットにします。

### 3 SongBook > Writeページを開きます。



- 4 キーボード・セット・エリアの**Write**チェック・ボックスにチェックを入れます。
- 5 単独の**キーボード・セット**を選択します(選択したキーボード・セットがエントリーに保存されます)。次にターゲット・ナンバー(キーボード・セットの番号)を選択し、必要に応じてそのセットに新しい名前を付けます。
- 6 スタイルやソング、ボイス/ギター・プリセットを変更しない場合は、それぞれの**Write**チェック・ボックスにチェックが入っていない状態にします。
- 7 編集が終わったら**Write**ボタンをタッチしてソングブック・エントリーを上書き保存します。
- 8 複数のキーボード・セットをエントリーに保存する場合は、手順5の操作を繰り返して別のキーボード・セットを選び、別のターゲット・ナンバーを設定して保存します。

## 異なるボイス/ギター・プリセットの保存

各ソングブック・エントリーには、関連するボイスまたはギター・プリセットが保存されています(そのエントリーで選択しているオーディオ・インプットの設定により変化します)。エントリーを編集して別のボイス/ギター・プリセットに変更することができます。

- 1 編集する**ソングブック・エントリー**を選択し、**EXIT**キーを押してソングブックから抜けます。
- 2 **スタイル・プレイ**または**ソング・プレイ・モード**のメイン・ページの**Mic**または**Guitar**ページでボイスまたはギター・プリセットを選択します。グローバル・プリセットを使用する場合は**Global**チェック・ボックスにチェックを入れます。

- 3 **SongBook > Write**ページを開きます。選択したボイス/ギター・プリセットに入れ替わっていることを確認します。



- 4 ボイス・プリセットまたはギター・プリセット・エリアの**Write**チェック・ボックスにチェックを入れます。
- 5 スタイルやソング、キーボード・セットを変更しない場合は、それぞれのエリアの**Write**チェック・ボックスはチェックが入っていない状態にします。
- 6 編集が終わったら**Write**ボタンをタッチしてソングブック・エントリーを上書き保存します。

## 異なるパッドの保存

各ソングブック・エントリーには、4種類のパッドが保存されています。エントリーを編集して別のパッドに変更することができます。

- 1 編集する**ソングブック・エントリー**を選択し、**EXIT**キーを押してソングブックから抜けます。
- 2 **スタイル・プレイ**または**ソング・プレイ・モード**に入り、**パッド・ページ**でパッドを選択します(最高4つまで)。
- 3 **SongBook > Write**ページを開きます。
- 4 スタイルやソング、キーボード・セット、ボイス・プリセット、ギター・プリセットを変更しない場合は、それぞれのエリアの**Write**チェック・ボックスにチェックが入っていない状態にします。
- 5 編集が終わったら**Write**ボタンをタッチしてソングブック・エントリーを上書き保存します。

## ソングIDナンバーの変更

各ソングブック・エントリーは固有のIDナンバーを持っています(最大9,999)。これによりエントリーを素早く呼び出すことができます。詳しくは119ページの「13 ソングブックの編集」を参照してください。

ページ・メニューからExport as Text Fileコマンドを選択してソング・リストを書き出して印刷しておくこと、ソングブック・エントリーのIDナンバーを探すときに便利です。

## ソングIDナンバーの編集

- **SongBook > Write**ページを開き(他のソングブック編集ページでも構いません)、**Number**フィールドを編集します。



エントリーにナンバーを付けることは必須ではありませんが、エントリーを再構成する時などに役立ちます。例えば100単位でジャンルや年代以外のカテゴリーとしてナンバーに意味付けをし、それによって各エントリーにナンバーを付けるといった活用法もあります。

## データベース・タグの編集

ソングブックはデータベースです。各ソングブック・エントリーにキーワードとなるデータやタグを付け加えることでBookページのFilter機能で検索する場合にはより役立ちます。

- 1 編集するソングブック・エントリーを選びます。
- 2 SongBook > Tagsページを開きます。



- 3 エントリーのデータベース・タグを編集します。

パラメーター	スタイルがベース	MIDIソングがベース	MP3ソングがベース
Genre	エントリーの音楽ジャンル名を入力します。		
Artist	エントリーのアーティスト名を入力します。		
Key Info	エントリーのオリジナル・キーを入力します。左側のフィールドにはキーを、右側のフィールドにはモード(メジャーやマイナー)を入力します。		
Tempo/ BPM	そのエントリーが参照しているスタイルのテンポまたは参照しているスタンダードMIDIファイルの冒頭のテンポが表示されます。参照しているリソースにテンポ・チェンジ情報が入っている場合は、この表示が変化します。 フロント・パネルのTEMPOキーを使用して値を変更することができます。変更された値はエントリーへの保存後に表示されます。		
	スタイル・スタート時のオリジナル・テンポ	MIDIソング・スタート時のオリジナル・テンポ	任意の値
Meter Info	そのエントリーが参照しているスタイルまたはスタンダードMIDIファイルの拍子が表示されます。参照しているリソース(スタイルまたはSMF)の拍子が変わると、この表示も変化します。		
M.Transp. (マスター・トランスポーズ)	マスター・トランスポーズの設定です。エントリーを選択すると、本機全体のマスター・トランスポーズが変わります。ここでの設定は、エントリーが参照しているソングのマスター・トランスポーズ設定に関係なく設定し、保存できます。 フロント・パネルのTRANSPPOSEキーを使用して値を変更することができます。変更された値はエントリーへの保存後に表示されます。		



- 4 編集が終わったら**Write**ボタンをタッチしてソングブック・エントリーを上書き保存します。

## スタイルのコントロールの編集 (シンクロ/メモリー)

スタイル・ベースのエントリーではシンクロ・スタート、シンクロ・ストップの設定やメモリー・オプションの選択ができます。

- 1 編集するソングブック・エントリーを選びます。
- 2 **SongBook > Controls/Lyrics**ページを開きます。



- 3 ソングブック・エントリーのスタイルのコントロールを編集します。

Syncro Start /Synchro Stop /Memory status	意味
Unchanged	ソングブックのこのエントリーを選択しても、対応する機能の状態は変更されません。
Off	ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオフになります。
On	ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオンになります。

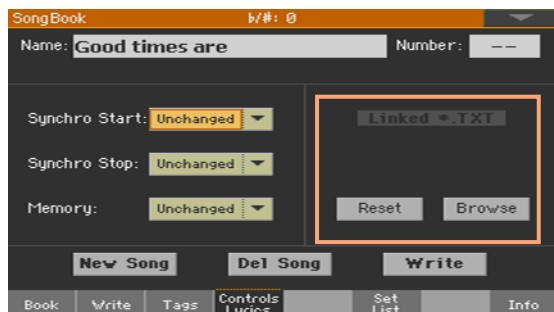
- 4 編集が終わったら**Write**ボタンをタッチしてソングブック・エントリーを上書き保存します。

## ソングブック・エントリーにTXTファイルをリンクする

任意のエントリーにTXTファイルを歌詞として追加することができます。このタイプの歌詞とソングは自動的に同期されないので、手動でスクロールする必要があります。詳しくは88ページの「ソングブック・エントリーにリンクしたテキスト・ファイルについて」を参照してください。

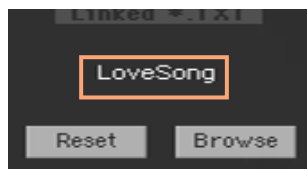
### TXTファイルを歌詞としてリンクする

- 1 編集するソングブック・エントリーを選びます。
- 2 SongBook > Controls/Lyricsページを開きます。



- 3 **Browse**ボタンをタッチしてファイル選択ウィンドウを開き、ソングブック・エントリーにリンクさせるTXTファイルを選びます。

ファイルの選択が済むと、**Linked \*.TXT**エリアの下にテキスト・ファイルのファイル名が表示されます。



### TXTファイルのリンクを解除する

- **Reset**ボタンをタッチするとテキスト・ファイルのリンクがエントリーから解除されます。

## ソングブック・エントリーの削除

- 1 **SongBook** > **Book**ページを開き、削除するソングを選びます。
- 2 **Del Song**ボタンをタッチして選択したソングを削除します。  
ソングの削除はソングブックのいずれの編集ページからも行えます。

## セット・リストの作成と編集

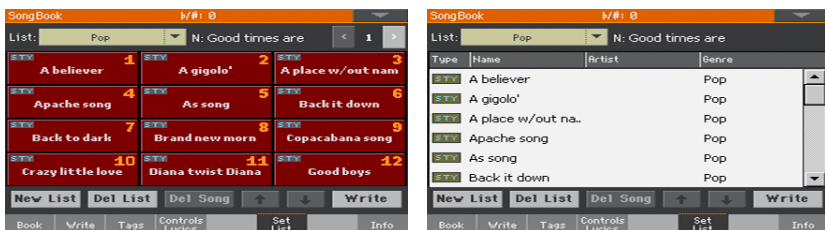
### セット・リストの編集を有効にする

セット・リストの編集は通常、選択ができなくなっています。これはセット・リストの編集を不用意に行わないようにプロテクトがかかっているためです。

### セット・リストの編集を始める

- **SongBook**ページでページ・メニュー・コマンドの**Enable Set Edit**をタッチしてチェックを付けます。
- 編集が終わり、カスタム・リストをプロテクトをかけるときは、ページ・メニュー・コマンドの**Enable Set Edit**をタッチしてチェックを外します。

セット・リストが編集可能な状態になると、画面下部に編集作業用の一連のボタンが表示されます。



### セット・リストを作る、編集する

#### セット・リストを新規作成する

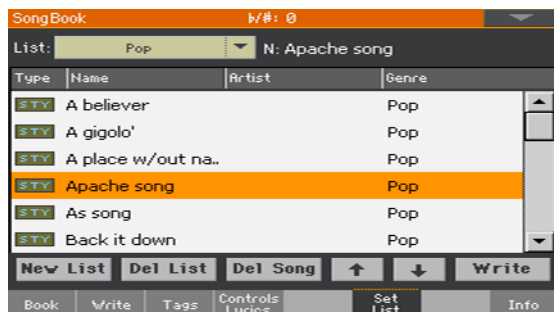
- 1 **SongBook** > **Set List**ページを開き、**New List**ボタンをタッチします。
- 2 ダイレクトのソングブックを選択していて、同じ番号のものが内蔵ドライブにもある場合、Internal (内蔵ドライブ) かDirectかのいずれかを選択できます。この場合、いずれかを選択してOKボタンをタッチします。

Internalのセット・リストは内蔵ドライブのソングブック・エントリーを使用し、Directのセット・リストはダイレクト・バンクのソングブック・エントリーを使用します。このように、セット・リストは常にリストと同じ場所にあるエントリーを参照します。

新しいリストが自動的に選択されます。

## 編集するセット・リストを選択する

- 1 **SongBook > Set List**ページを開き、リストの表示形式(リスト・ビューまたはタイトル・ビュー)を選びます。
- 2 **List**パラメーターのポップアップ・メニューをタッチして編集するセット・リストを選択します。



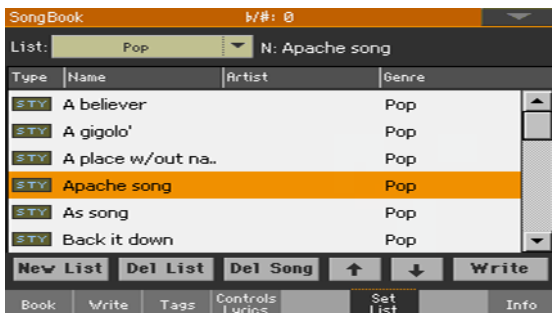
## 選択したセット・リストにソングを加える

- 1 **SongBook**の**Book**ページを開きます。
- 2 ソングブックのデータベースから追加するソングを探します。
- 3 追加するソングを見つけたら、タッチして選択してから**Add to list**ボタンをタッチして、セット・リストにソングを追加します。



## セット・リストからソングを移動、削除する

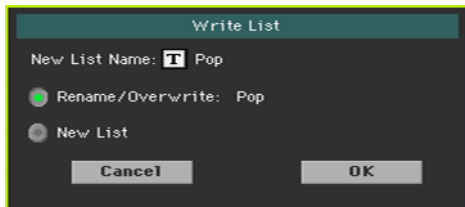
- 1 **SongBook > Set List**ページを開き、リストの中から移動や削除するソングをタッチして選択します。



- 2 リストを編集します。
  - 上下の矢印のボタン (**Move** ↓ / ↑) タッチして、選択したエントリーをリスト上で上下に移動します。
  - **Del Song**ボタンをタッチして、選択したソングをセット・リストから削除します。このとき、ソング自体を削除するのではなく、リストから名前が削除されるだけです。

## セット・リストを保存する

- 1 **SongBook > Set List**ページを開き、**Write**ボタンをタッチして**Write List**ダイアログ・ボックスを表示します。



- 2 **Write List**ダイアログ・ボックスのテキスト・エディット・ボタン( **[I]**)をタッチして、セット・リストに名前を付けます。テキスト入力画面で名前をエディットしたら、**OK** ボタンをタッチします。
- 3 **Rename/Overwrite**を選ぶと編集した元のセット・リストに上書き保存をします。新しいセット・リストとして保存する場合は**New List**を選択します。
- 4 **OK**ボタンをタッチして保存をします。

## セット・リストの削除

- 1 **SongBook** > **Set List**ページを開き、**List**パラメーターのポップアップ・メニューから削除するセット・リストを選択します。
- 2 **Del List**ボタンをタッチして選択したセット・リストを削除します。このとき、削除されるのはリストだけで、ソング自体は削除されません。

## ソングブック・エントリーとセット・リストの全削除

オリジナルのソングブックだけにする場合、工場出荷時の全エントリーやセット・リストを削除することもできます。

- 1 ソングブックのページを開きます(どのページでも構いません)。
- 2 ページ・メニューから**Initialize SongBook**コマンドを選び、ソングブックの初期化を実行します。

この操作を行うと、工場出荷時のソングブック・エントリーとセット・リストが全削除されますのでご注意ください。工場出荷時の状態に戻すには、**Media > Utility**ページを開いてソングブックのみを選択してから**Factory Restore**コマンドを選択します。

## ソングブックとPCとの連携

ソフトウェアを使用するとソングブックの活用幅がさらに広がります。

### ソングブックの編集ができるSongBook Editor

Windows PC上で動作する、エントリー、ソングブック・データベースやセット・リストを編集するコルグ独自のSongBook Editorを使用することができます。SongBook Editorを使用すると、PC画面で快適にソングブックを閲覧、編集することができます。

### ソングブック機能をタブレットで使う

本機と外部エディターやデジタル楽譜リーダーを同期させて使用することができます(例：BauM Software's SongBook+ for the iPadや、ZubersoftのMobileSheets for Windows、MobileSheetsPro for Android)。これらのソフトウェア・アプリケーションの詳細については、開発者のドキュメントを参照してください。



# パート IV: サウンド・ セットのカスタマイズ とエディット



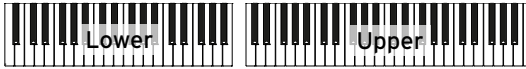
# 14 サウンドのカスタマイズ

## 右手と左手で異なるサウンドの演奏

### 鍵盤のスプリット・モードとフル・モード

#### スプリット・モードにする

- **コントロール・パネルのSPLITキー**を押してLEDを点灯させます。このとき鍵盤はローワー（左手）とアッパー（右手）のパートに分かれます。



#### スプリット・モードからアッパー・サウンドだけのフル・モードに戻す

- もう一度**SPLITキー**を押してLEDを消灯させます。アッパー・パートのサウンド（たとえば、アコースティック・ピアノ）で全鍵盤を弾くフル・モードに戻ります。



### スプリット・モード、フル・モードのサウンド

SPLITキーのLEDの点灯、消灯によりサウンドとサウンド数を変更されます。

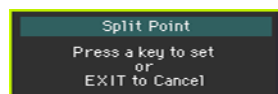
SPLITキーのLED	モード	左手(ローワー)サウンド	右手(アッパー)サウンド
消灯	フル	ローワー・サウンドなし	鍵盤全体に割り当てられた最大3つのアッパー・サウンド
点灯	スプリット	左手用に鍵盤に割り当てられたローワー・サウンド	右手用に鍵盤に割り当てられたアッパー・サウンド

## スプリット・ポイントを変更する

アップパー・サウンドとローワー・サウンドの分割ポイントを変更することができます。これを**スプリット・ポイント**と呼びます。

### コントロール・パネルを使ってスプリット・ポイントを変更する

- 1 **Split Point**ダイアログ・ボックスが表示されるまで、**SPLIT**キーを押します。



- 2 アップパー（右手）パートの最低音にするノート(音)を、鍵盤上で指定します。

### ディスプレイを使ってスプリット・ポイントを変更する

- 1 メイン・ページを表示しているときに**Split**タブをタッチして**Split Point**エリアを表示します。



- 2 ディスプレイ上のキーボードをタッチし、アップパー（右手）パートの最低音にしたいノート(音)を鍵盤上で指定します。

ディスプレイ上のスプリット・ポイント・パラメーターをタッチして選択し、**VALUE**ダイヤルで新しくノート(音)を設定する方法もあります。

スプリット・ポイントを変更すると、グローバル・パラメーターが自動的に解除されます。詳しくは、140ページの「グローバルとローカル(または一時的な)スプリット・ポイント」を参照してください。

### ローカル・スプリット・ポイントを保存する

ローカル・スプリット・ポイントはキーボード・セット、スタイルやソングブックのエントリーに記憶することができます。スタイルやソングブック・エントリーと一緒にメモリーされているキーボード・セットは、それぞれ別にローカル・スプリット・ポイントを設定することができます。

- 変更したローカル・スプリット・ポイントをキーボード・セットに保存します。

## グローバル・スプリット・ポイントの変更

グローバル・スプリット・ポイントは、選択したキーボード・セットに固有のローカル・スプリット・ポイントが保存されていないときに適用されます。本機ではこれをメインのスプリット・ポイントとして使用し、変更ができます。ローカル・スプリット・ポイントが保存されているキーボード・セットではローカルが適用されます。

### グローバル・スプリット・ポイントを変更する

- 1 **Global > Mode Preferences > Style**ページを開きます。

別の方法として、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**STYLE PLAY**キーを押して**Style**ページを開くこともできます。



- 2 ディスプレイ上のキーボードをタッチして、アッパー（右手）パートの最低音にしたいノート（音）を鍵盤上で指定します。  
ディスプレイ上の**Split Point**パラメーターをタッチして選択し、**VALUE**ダイヤルで新たなスプリット・ポイントを指定する方法もあります。
- 3 **EXIT**キーを押して元のページに戻ります。新しいスプリット・ポイントが記憶されます。

## グローバルとローカル (または一時的な) スプリット・ポイント

グローバル・スプリット・ポイントは別のキーボード・セットを選択しても変更されません。一方、個々のキーボード・セットに適したローカル・スプリット・ポイントを選択することもできます。このローカル・スプリット・ポイントは、そのキーボード・セットを演奏しているときにのみ適用される一時的なもので、キーボード・セットに保存することで常時その設定を使用することができます。

スプリット・ポイントのタイプの選択は**Split Point**エリアの**Global**パラメーターの切り替えで行います。



グローバル・スプリット	スプリット・タイプ	意味
On (チェック)	グローバル	グローバルのスプリット・ポイントをエディットします。この状態からでも、ローカル・スプリット・ポイントを設定することができます。
Off (チェックなし)	ローカル	メイン・ページのローカル・スプリット・ポイントを設定すると、このボックスは自動的に選択が解除されます。ローカル・スプリット・ポイントは、キーボード・セットに保存することができます。特定のサウンド・セットで特定のスプリット・ポイントが必要なときに使用します。

## パート、トラック、チャンネル

鍵盤は、アッパー、ローのパートに分かれて、それぞれにサウンドが割り当てられています。スタイルやMIDIソングでは、それぞれのトラックにサウンドが割り当てられています。このトラックはレコーダーのトラック(ミキサー・チャンネルに対応)相当します。本機はレコーダーやデジタル・ミキサーを搭載しています。

そのため、1トラックに1つのサウンドが割り当てられるので、録音とミックスが簡単にできます。

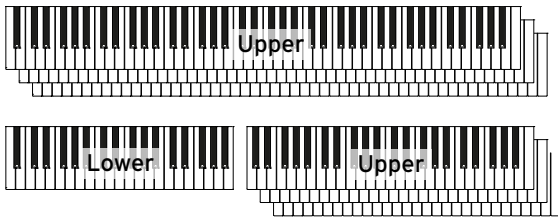
Keyboard Parts	Rec/Seq Tracks	Mixer Channels
Upper <small>1,2,3</small>	→ Upper <small>1,2,3</small>	→ Upper <small>1,2,3</small>
Lower	→ Lower	→ Lower
	→ <b>Accomp.</b> <small>Bs,Dr,Acc1...5</small>	→ <b>Accomp.</b> <small>Bs,Dr,Acc1...5</small>
	→ <b>Song</b> <small>1,2,3...16</small>	→ <b>Song</b> <small>1,2,3...16</small>

## 複数サウンドの同時演奏

### 鍵盤サウンドのオン、オフ

最大で3つのサウンドをアップパー・トラックに重ねて演奏することができます。たとえば、グランド・ピアノにストリングスやシンセ・パッドのサウンドを重ねたいときなどに便利です。サウンドはアップパー・パートのサウンドとして割り当てられます。

**SPLIT**キーのLEDが消灯しているとき(**フル・モード**)は、アコースティック・ピアノを選んだときのように鍵盤全体を使って弾くことができます。また、**SPLIT**キーのLEDが点灯しているとき(**スプリット・モード**)は、右手のパートとしてアップパー・サウンドを弾くことができます。



### ディスプレイを使ってサウンドをオン、オフにする(プレイ、ミュート)

- 演奏しないサウンドがプレイでミュート(消音)されない場合は、楽器アイコンをタッチして**PLAY/MUTE**アイコンを表示させ、サウンドを無効(ミュート)にします。



- 演奏するサウンドがミュートされている場合は、楽器アイコンの下に**PLAY/MUTE**アイコンが表示されますので、タッチしてアイコンを消して、サウンドを有効(プレイ)にします。



### サウンドのプレイ/ミュート設定を保存する

- 変更したサウンド・セットを保存します。

## いろいろなサウンドの選択

鍵盤にいろいろなサウンドを割り当てることができます。新しいサウンドの組み合わせはキーボード・セットに保存することができます。

下記は鍵盤のサウンドを選択する手順です（アカンパニメントやMIDIソングの各トラックで使用するサウンドは、スタイル・セッティングやMIDIソングのそれぞれに保存されています）。

### ディスプレイをタッチしてサウンド選択ウィンドウを開く

- 1 スタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードのメイン・ページを開きます。他のページを開いている場合は、コントロール・パネルの**STYLE PLAY**キー、または**SONG PLAY**キーを押します。
- 2 組み合わせを変更する**サウンド名**をタッチします。
- 3 変更する**サウンド名**をタッチします。

### サウンドを選択する

- 1 **サウンド選択ウィンドウ**でサウンドを探します。





- 画面の上部にあるボタンをタッチしてサウンドのタイプを選びます。

サウンドのタイプ	意味
Factory	工場出荷時に内蔵されているエディットできないプリロード・サウンド
Legacy	以前のPaシリーズ機器との高い互換性を可能にしたスタンダード・サウンド
GM/XG	GM2、XG規格に対応したマッピング(音色割り当て)のドラム・キット
User	外部機器からロードしたサウンドとドラム・キット、および新規、エディット・サウンドとドラム・キット

- 画面の両横にあるタブをタッチしてサウンドのグループを選びます。
  - 画面の下にあるP1…Pxタブをタッチして選んだグループのタブ・ページを選びます。
- 2 サウンドの名前をタッチしてサウンドを選びます。
  - 3 サウンド選択ウィンドウを閉じるときはEXITキーを押します。ただしDisplay Hold機能がオフになっているときは、何もしないで数秒たつとウィンドウが自動的に閉じます。詳しくは44ページの「ディスプレイ・ホールド」を参照してください。

### 割り当てたサウンドを保存する

- 変更したキーボード・セットを保存します。

## 鍵盤サウンド(キーボード・トラック)のミキシング

### サウンドの音量調整

本機は単体のミキサーと同じように、キーボード上の異なるサウンドのバランスを変え、それぞれのサウンドの音量を調整することができます。

### サウンドの音量レベルを調整する

- 1 スタイル・プレイ・モードのメイン・ページの**Volume**タブをタッチして、**Volume**ページを表示します。



アカンパニメント・グループ      キーボード・サウンド

- 2 音量を調節するミキサー・チャンネルをタッチします。
- 3 バーチャル・ボリューム・スライダーをタッチしたまま指をスライドして、音量を調節します。  
別の方法として、ミキサー・チャンネルをタッチしてから**VALUE**ダイヤルでレベルを変更することもできます。

- 4 コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**TEMPO +/-**キーを押すと各キーボード・サウンドのバランスを保ったまま、全体音量を調節できます。

例えば、各アッパー・パートの音量バランスを変えずに、アッパー・パート全体の音量が調節できます。

### ミキシングを保存する

- 変更をキーボード・セットに保存します。



## Volumeページでサウンドのオン、オフを切り替え

聴きたくないサウンドのチャンネルの音をミュートすることができます。



### ミキサー・チャンネルを選択する

- オン、オフ切り替えるミキサー・チャンネルを選択します。

### チャンネルをオフにする(ミュート)

- ミュートするミキサー・チャンネルの**プレイ・アイコン**()をタッチしてミュート・アイコン()にします。

### チャンネルをオンにする(プレイ)

- プレイにするミキサー・チャンネルの**ミュート・アイコン**()をタッチしてプレイ・アイコン()にします。

### プレイ/ミュート設定を保存する

- 変更をキーボード・セットに保存します。

## サウンドのソロ演奏

ソロ機能を使うと、他のトラックの音を出さないようにして1つのサウンドだけを聞くことができます。

### サウンドをソロにする

- **Volume**エリアが表示されている状態で、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながらソロにしたいサウンドのミキサー・チャンネルをタッチすると、そのサウンドがソロになります。

サウンドをソロにした場合、どのページを開いている状態でも**ミキサー・チャンネル**をタッチすると、そのサウンドがソロになります。

サウンドをソロにしている場合、画面のヘッダ部分に**Solo**の文字が表示されます。

Style Play

Solo

## メニュー・コマンドを使ってサウンドをソロにする

別の方法として、メニュー・コマンドを使ってサウンドをソロにすることもできます。

- 1 **サウンド名またはミキサー・チャンネルが表示されるページ** (どのページでも構いません)が表示されている状態で、ソロにしたいサウンドをタッチして選びます。
- 2 **ページ・メニュー**から**Solo Track**コマンドをタッチして選択します。

## ソロを解除する

次の操作をします。

- **ミキサー・チャンネルが表示されているページ** (どのページでも構いません)を開いている状態で、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながらソロになっているミキサー・チャンネルをタッチします。
- ソロになっているミキサー・チャンネルを選択し、**ページ・メニュー**から**Solo Track**コマンドを選んでソロを解除します。

# サウンドのオクターブ設定

## すべてのアップパー・サウンドをオクターブ単位で変更

すべてのアップパー・サウンドのオクターブ設定を変更する場合は、コントロール・パネルのキーを使ってオクターブの上げ下げをします。

### 1オクターブ上げる

- UPPER OCTAVE +キーを押します。

### 1オクターブ下げる

- UPPER OCTAVE -キーを押します。

### オクターブ設定をリセットする

- 2つのUPPER OCTAVEキーを同時に押します。

### オクターブ設定を保存する

- オクターブ変更をキーボード・セットに保存します。

## 右手のメロディーにハーモニーを加える(アンサンブル機能)

アンサンブル機能は、左手で弾くコードと同じように、右手で弾いたメロディーにハーモニー演奏を加えます。なお、このアンサンブルにはいくつかのタイプがあります。

### アンサンブル機能のオン、オフ

アンサンブル機能をオンにする

- 1 **SPLIT**キーのLEDの点灯でスプリット・モードを確認します。
- 2 **ENSEMBLE**キーを押すとアンサンブル機能がオンになり、LEDが点灯します。  
左手でコードを、右手でメロディーを弾きます。メロディーにノートやコードのハーモニーが追加されたのが確認できます。

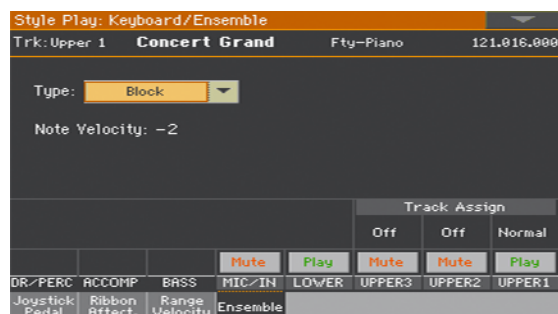
アンサンブル機能をオフにする

- **ENSEMBLE**キーを再度押すとアンサンブル機能がオフになり、LEDが消灯します。

### アンサンブルのタイプ選択

異なるアンサンブルのタイプ(ハーモニー・スタイル)を選択する

- 1 **Style Play > Keyboard/Ensemble > Ensemble**ページを開きます。  
別の方法として、**SHIFT**キーを押しながら**ENSEMBLE**キーを押して、**Ensemble**ページを開くこともできます。



## 2 Typeパラメーターでアンサンブルのタイプを選びます。

Type	内容
Duet	メロディーに1つのノートを加えます。
Close	メロディーにクローズド・ポジションのコードを加えます。
Open 1	メロディーにオープン・ポジションのコードを加えます。
Open 2	Open 1と同じですが、和音の形が多少異なります。
Block	ジャズでおなじみのブロックのハーモニーです。
Power Ensemble	ハード・ロックでよく聴くような、5度と1オクターブをメロディーに加えます。
Third Up	メロディーの3度上の音程(認識されたコードによって変化します)をプラスします。
Fourths LO	ジャズの代表的なハーモニーで、メロディーから低い方に4度ずつ離れた2つのノートを加えます。
Fourths UP	Fourths LOと同じですが、メロディーから高い方に4度ずつ離れた2つのノートを加えます。
Fifths	メロディーから低い方に5度ずつ離れた2つのノートを加えます。
Octave	1オクターブをメロディーに加えます。
Dual	Noteパラメーターで設定した固定インターバルで、もう1つのノートをメロディー・ラインに加えます。これを選択すると、トランスポート値を表示します(-24~+24半音)。
Brass	典型的なブラス・セクションのハーモニーです。
Reed	典型的なリード・セクションのハーモニーです。
Trill	2つのノートを弾いたとき、それらのノートをトリルさせます。3音以上を弾いても、有効なのは最後に弾いた2音になります。トリルの速度は後述するTempoパラメーターで設定します。
Repeat	弾いたノートを後述のTempoパラメーターに同期して繰り返します。2音以上弾いても、最初のノートのみを繰り返します。
Echo	Repeatと同じですが、後述のFeedbackパラメーターで設定した回数リピートし、ノート・ベロシティが-1以下に設定していると、リピート音が次第にフェード・アウトしていきます。
AutoSplit1	複数のアップパー・トラックで演奏しているとき、複数のノートを同時に弾くと、アップパー1トラックは其中で一番高い音、他のアップパー・トラックはそれ以外の音が発音します。もし、アップパー1トラックのみで演奏しているときは、通常どおりの演奏になります。
AutoSplit2	AutoSplit1と同様ですが、右手で演奏している複数のノートの最高音を離れたとき、アップパー1トラックは既に押さえられているノートの中で最も高いノートを発音し直します。

- 3 下表の追加パラメーターが表示された場合は、これらも設定します。

追加パラメーター	内容	バリュー
Note Velocity	右手で弾いたメロディーと追加されたハーモニーのノートとのベロシティの差を設定します。	-10 … 0
Tempo	タイプで“Trill”、“Repeat”、“Echo”のいずれかを選択したとき、何分音符の間隔で繰り返すかを設定します。テンポと同期します。	1 / 2 3 … 4 / 4
Feedback	タイプで“Echo”を選択したとき、オリジナルのノート/コードが何回繰り返されるかを設定します。	1 … 8

- 4 アンサンブル機能のときの右手(アップパー)のトラックの設定をします。

トラック設定	意味
Off	トラックにハーモニーを追加しません。
Normal	トラックにハーモニーを追加します。
Mute	トラックにハーモニーを追加しますが、元々弾いたノートは発音しません。

## Ensembleページから出る

- EXITキーを押して元のページに戻ります。

## アンサンブル設定を保存する

- 変更した設定をキーボード・セットに保存します。



# 15 サウンド・セットの高度なエディット

## エディットの手順

### A - サウンド・セットの選択

サウンド・セットはサウンドのグループで、セットを選択するとそれに含まれているサウンドが全選択されます。

サウンド・セット	タイプ
キーボード・セット (ライブラリー)	各サウンドは鍵盤に割り当てられ、各種設定はKEYBOARD SET LIBRARYに保存されます。
キーボード・セット (スタイル)	各サウンドは鍵盤に割り当てられ、各種設定は選択したスタイルのKEYBOARD SETセクションに保存されます。
キーボード・セット (ソングブック・エントリー)	各サウンドは鍵盤に割り当てられ、各種設定は選択したソングブック・エントリーのKEYBOARD SETセクションに保存されます。
スタイル・セッティング	伴奏トラックのサウンドで、スタイル選択時に選択されます。
MIDIソング(ソング・プレイ・モード)	ソング・プレイ・モードで選択したMIDIソングの各トラックに手動で割り当てたサウンド。選択は可能ですが保存はできません。
MIDIソング(シーケンサー・モード)	MIDIソング中にプログラムされたプログラム・チェンジ・メッセージで選択されるサウンド。シーケンサー・モードでメッセージのエディットや保存が行えます。

ライブラリーからサウンドやその設定をエディットするキーボード・セットを選択する

- **スタイル・プレイ**または**ソング・プレイ・モード**に入り、コントロール・パネルの**KEYBOARD SET LIBRARY**からエディットする**キーボード・セット**を選択します。

### スタイルからエディットするキーボード・セットを選択する

- **スタイル・プレイ・モード**に入って**スタイル**を選び、コントロール・パネルの**KEYBOARD SET**セクションからエディットするキーボード・セットを選択します。

### ソングブックのエントリーからサウンドや設定をエディットするキーボード・セットを選択する

- **SONGBOOK**キーを押し、ソングブックのエントリーを選びます。または、**SET LIST**キーのいずれかを押し、ソングブック・エントリーを選ぶ方法もあります。次にエディットするキーボード・セットをコントロール・パネルの**KEYBOARD SET**セクションから選びます。

### サウンドと設定をエディットするスタイルを選択する

- **STYLE PLAY**キーを押し、サウンドをエディットする**スタイル**を選びます。

### ソング・プレイ・モード用のサウンドを選択する

- **SONG PLAY**キーを押し、ディスクから**MIDIソング**を選びます。ここでのエディットはその場のリアルタイムなエディットとなり、ソングには保存されません。

### サウンドと設定をエディットするMIDIソングを選択する

- **SEQUENCER**キーを押し、シーケンサー・モードに入り、ディスク(録音編集したもの)からサウンドをエディットする**MIDIソング**を選びます。

## B - エディットにアクセス

- 1 MENUキーを押してエディット・メニューにアクセスします。
- 2 エディット・セクションを選んで、エディット・ページのパラメーターにアクセスします。

## C - エディットするサウンドの選択

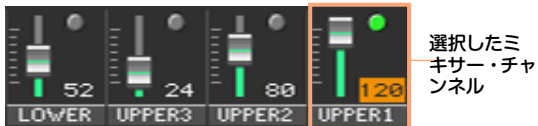
エディットは選択済みのサウンドで行います。

### 鍵盤とスタイルやソングのサウンドを切り替える

- コントロール・パネルのTRACK SELECTキーを何度か押してください。画面は鍵盤とスタイルまたはソングのサウンドが切り替わり表示されます。

### エディットするトラック/チャンネルの選択

- 個々のトラック/チャンネルをタッチして選択します。

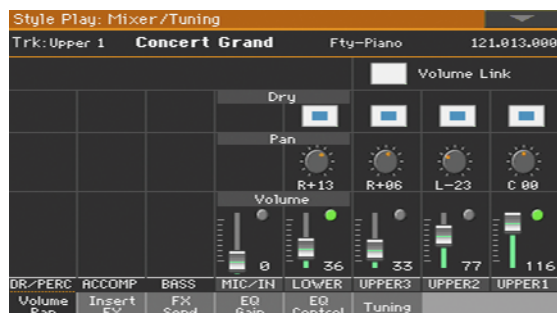


## D - 変更の保存

- エディットが終わったら変更したサウンド・セットを保存します。

## サウンドのミキシング

Volume/Panページは本機内蔵のデジタル・ミキサーになります。



## 音量とプレイ/ミュートの設定

### Volume/Panページへの入り方

- Mixer/Tuning > Volume/Panページを開きます。



### 各サウンドの音量を設定する

- バーチャル・スライダーをタッチしたまま上下にドラッグしてレベルを設定します。別の方法として、ミキサー・チャンネルをタッチして選択してから**VALUE**ダイヤルを回して設定することもできます。

Volume	意味
0...127	各トラックの音量のMIDI値

### 各サウンドのプレイ/ミュートを変更する

- チャンネルの**プレイ・アイコン** (●) または、**ミュート・アイコン** (●) をタッチしてプレイ/ミュートを切り替えます。

## アップパー・サウンド音量スライダーのリンク

アップパー・トラックのうちの1つの音量を変更すると、他のアップパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更することができます。

- 1 **Mixer/Tuning > Volume/Pan**ページを開きます。
- 2 **Upper Volume Link**チェック・ボックスで設定します。

アップパー音量リンク	意味
On(チェック)	設定が有効になります。アップパー・トラックのうちの1つの音量を変更すると、他のアップパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更します。
Off(チェックなし)	変更されるのは1つのトラックの音量だけです。

## パンの設定

ステレオ定位を設定します。

- 1 **Mixer/Tuning > Volume/Pan**ページを開きます。



- 2 定位を設定するチャンネルの**Panバーチャル・ノブ**をタッチしたまま左右(または上下)にドラッグして値を設定します。

別の方法として、バーチャル・ノブをタッチしてから**VALUE**ダイヤルで値を設定したり、バーチャル・ノブを2度続けてタッチして、テンキー画面を表示してから設定値を入力することもできます。

Pan	意味
L-64 … L-1	左ステレオ・チャンネル
C 00	センター
R+1 … R+63	右ステレオ・チャンネル

## エフェクトの付加

### エフェクト・プロセッサー

本機にはインサートとマスター・エフェクトが内蔵されています（「エフェクト」は「FX」と略して表記することもあります）。

- インサート・エフェクト (IFX) は1つのサウンドにかかり、その信号全体がエフェクトにより音色が変化します (100%エフェクト)。最も一般的なインサート・エフェクトにはアンプ・シミュレーターやコーラス、フランジャー、オーバードライブやディストーション、コンプレッサーなどが挙げられます。インサート・エフェクトのオーディオ信号経路 (シグナル・パス) はプリフェーダーですので、ミキサー・チャンネルで音量レベルを変更しても、エフェクトに入る信号レベルの大きさは変化しません。
- マスター・エフェクト (MFX) は複数のサウンドに共通してかかり、エフェクト信号のレベルも様々に設定できます。最も一般的なマスター・エフェクトにはディレイやリバーブが挙げられます。マスター・エフェクトはポストフェーダーですので、ミキサー・チャンネルで音量レベルを変更すると、エフェクトに入る信号レベルも変化します。

サウンド/チャンネルの各グループのオーディオ信号は、それぞれ異なるエフェクト・グループやナンバー (ユニット) に送ることができます。

サウンド/チャンネル	FXグループ	インサートFX(最大使用数)	マスター FX(最大使用数)
鍵盤	FX B	1 1つのサウンドにのみ割り当てられます。	2 すべてのサウンドで共有します。
伴奏	FX A	最大2 どのサウンドにも自由に割り当てられ、1つのサウンドに最大2個使用することも可能です。	2 すべてのサウンドで共有します。
ドラム・ファミリー (DF)	FX A	最大2 どのドラム・ファミリーにも自由に割り当てられ、1つのドラム・ファミリーに最大2個使用することもできます。 ドラム・ファミリーは専用のインサートFXを使用でき、ドラム・キットではさらにそのチャンネルのインサートFXを使用できます。 ドラム・ファミリー、ドラム・キットと、他のアカンパニメント・サウンドで使用できる最大数は2です。	2 すべてのサウンドで共有します。 ドラム・ファミリーではマスターFXに送る専用のセンド・レベルを設定でき、ドラム・キットにも専用のセンド・レベル設定があります。

サウンド/チャンネル	FXグループ	インサートFX(最大使用数)	マスター FX(最大使用数)
パッド	FX A	—	2 すべてのサウンドで共有します。
MIDIソング	FX A	最大2 どのサウンドにも自由に割り当てられ、1つのサウンドに最大2個使用することもできます。	2 すべてのサウンドで共有します。
MIDIソング(本機または他のPaシリーズで作成したもの)	FX A、B	最大2 どのサウンドにも自由に割り当てられ、1つのサウンドに最大2個使用することもできます。	2 すべてのサウンドで共有します。

マスター・エフェクトは任意のものを割り当てることができますが、プリセット・データでは使いやすいように次のように設定されています。

マスター FX	エフェクトのタイプ
A1	伴奏とソング・サウンド用のリバーブ系エフェクト
A2	伴奏とソング・サウンド用のモジュレーション系エフェクト
B1	鍵盤サウンドのリバーブ系エフェクト
B2	鍵盤サウンドのモジュレーション系エフェクト

## エフェクト

本機には内蔵サウンド用に強力なマルチ・エフェクト・プロセッサーを内蔵しています。これらのエフェクトはサウンドの雰囲気を変えたり、空間的な広がり感を出したりするのに役立ちます。各サウンドのオーディオ信号はミキサー・チャンネルから最大3つのインサート、4つのマスター・エフェクトに送られます。

オーディオ信号の最終段にはリミッターとマスター EQがあり、本機の内蔵サウンドやMP3ソングで使用でき、本機からのサウンド全体をより迫力があり美しい音に仕上げることができます。

これらに加え、本機では外部オーディオ入力で使用できるマルチ・エフェクト・プロセッサーも内蔵し、マイク入力の場合はボイス・プロセッサー、ギターなどの楽器を入力した場合はギター・プロセッサーとして使用できます。これらのエフェクトは本機で自在にコントロールでき、外部エフェクターを接続する手間もなく外部オーディオを加工することができます。ボイス・プロセッサーはコルグとTC・Electronicが共同開発したものです。

## エフェクト・グループの選択と確認

スタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードでは、エフェクト・グループは固定されており変更することはできません(エフェクトの内容を確認できるだけです)が、シーケンサー・モードでは各トラックに自由に選択できます。

- 1 Mixer/Tuning > Insert FXまたはFX Sendページを開きます。

The image shows two screenshots of a music software interface. The top screenshot is titled 'Style Play: Mixer/Tuning' and shows a track named 'Concert Grand' with 'Fty-Piano' and '121.016.000'. It displays a mixer grid with four columns of knobs and buttons labeled 'B' and 'DF'. The bottom screenshot is titled 'Sequencer: Mixer/Tuning' and shows a track named 'Grand Piano' with 'Fty-Piano' and '121.003.000'. It displays a sequencer grid with eight columns of knobs and buttons labeled 'A' and 'DF'. In both screenshots, the 'B' or 'A' buttons are circled in red, and an arrow points to them with the label 'エフェクト・グループ'.

- 2 エフェクトの内容を確認したり、エフェクト・グループを選択したりします(選択はシーケンサー・モードでのみ行えます)。

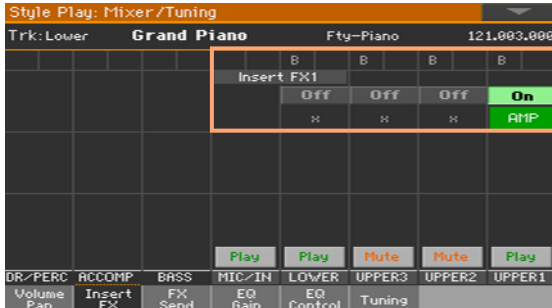


## インサート・エフェクトの使用

各サウンドには1つまたは複数のインサート・エフェクトを使用できます。

### インサート・エフェクトをオンにする

- 1 Mixer/Tuning > Insert FXページを開きます。

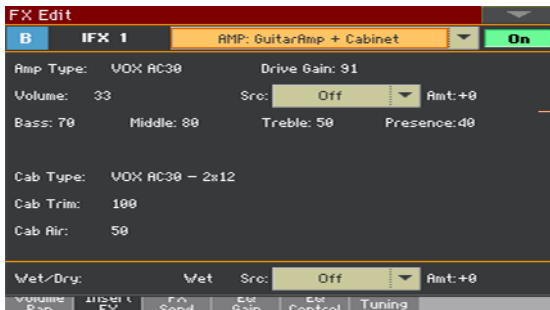


エフェクト・グループ  
エフェクト・オン/オフ  
選択したエフェクト・タイプ

- 2 エフェクトをかけるサウンドのOn/Offボタンをタッチしてインサート・エフェクトのオン、オフ切り替えをします。

### インサート・エフェクトを選択する

- 1 Insert FXページを開き、On/Offボタンの下にあるエフェクト・タイプ名または「X」ボタンをタッチしてFX Editページを開きます。



選択したエフェクト

エフェクト・エディット・パラメーター

エフェクト・ミックスとモジュレーション

- 2 画面上部のポップアップ・メニューでエフェクトを選びます。
- 3 必要に応じてエフェクト・パラメーターをエディットします。

Wet/Dry (エフェクト音/原音) ミックスの調節もできますが、エフェクトをエディットする以外の場合は、これを変更しないことをお勧めします。

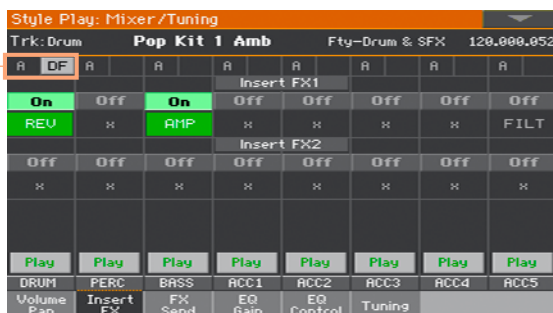
- 4 エディットが終わったら、コントロール・パネルのEXITキーを押して元のページに戻ります。

## ドラム・ファミリー用インサート・エフェクトの使用

ドラム・トラックでは専用のドラム・ミキサーにアクセスでき、ドラム・ファミリー別にインサート・エフェクトを割り当てることができます。ドラム・チャンネルの各信号はその後メイン・ミキサーに送られ、ドラム・チャンネルにインサート・エフェクトを使用することもできます。

- 1 Mixer/Tuning > Insert FXページを開きます。
- 2 コントロール・パネルのTRACK SELECTキーを何度か押してDrumトラックに切り替えます。

ドラム・トラックのDF(ドラム・ファミリー)ボタン



- 3 DFボタンをタッチしてそのドラム・トラックのドラム・ファミリー・エディット画面を開きます。



選択したトラック

ドラム・ファミリー名

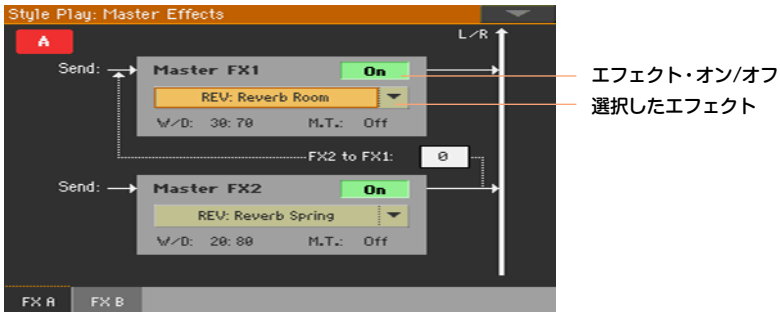
- 4 各ドラム・ファミリーのチャンネルでは、様々なコントロールやインサート・エフェクトのオン、オフやタイプの選択ができます。
- 5 エディットが終わったら、DFボタンをタッチしてエディット・ページを閉じます。

## マスター・エフェクトの使用

各サウンドのオーディオ信号は1つまたは複数のマスター・エフェクトに送ることができます。

### マスター・エフェクトをオンにする

- 1 **Master Effects**ページを開き、FXグループA(伴奏、パッド、ソング用)またはB(鍵盤用)を選びます。



- 2 On/Offボタンをタッチしてマスター・エフェクトのオン、オフを切り替えます。マスター・エフェクトにはグループごとのすべてのサウンドが送られます。

### マスター・エフェクトを選択する

- 1 **FX A**または**FX B**ページを開き、エフェクト名をタッチして**FX Edit**ページを開きます。



- 2 画面上部のポップアップ・メニューでエフェクトを選びます。
- 3 必要に応じてエフェクト・パラメーターをエディットします。

Wet/Dryミックスを調節できますが、エフェクトをエディットする場合以外ではこれを変更しないことをお勧めします。サウンドごとのエフェクト量は各ミキサー・チャンネルのSEND・レベルで設定します(162ページの「マスター・エフェクトのSEND・レベル設定」を参照)。

- 4 エディットが終わったら、コントロール・パネルのEXITキーを押して元のページに戻ります。

## マスター・エフェクトのセンド・レベル設定

各サウンド/チャンネルからマスター・エフェクトへ送るドライ(ダイレクト)信号のレベルを調節できます。

- 1 Mixer/Tuning > FX Sendページを開きます。



- 2 各チャンネルのMasterノブでそれぞれのエフェクト(FXグループ)に送るドライ信号のレベルを調節します。

Master1/2	意味
0...127	エフェクト・センド量のMIDI値

## マスター・エフェクトのセンド・レベル設定 (ドラム・ファミリー)

ドラム/パーカッション・トラックでは、ドラム/パーカッション用ミキサーにアクセスでき、各ドラム・ファミリーからそれぞれのマスター・エフェクトに送るドライ(ダイレクト)信号のレベルを調節できます。ドラム/パーカッション・チャンネル全体の信号はメイン・ミキサーに送られ、そこでマスター・エフェクトを使用することもできます。

ドラム・ファミリーでは2セットのマスター・エフェクトを使用できますので、メイン・ミキサーでのドラム/パーカッション・チャンネルでのマスター・エフェクトへのセンド・レベルは低めもしくはゼロに設定することをお勧めします。

- 1 Mixer/Tuning > FX Sendページを開きます。

- 2 コントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを何度か押して**Drum**または**Percussion**トラックに切り替えます。

DF(ドラム・ファミリー)ボタン(ドラムまたはパーカッション・トラック)



- 3 **DF**ボタンをタッチしてドラムまたはパーカッション・トラックのドラム・ファミリーのエディット画面を開きます。



選択したトラック  
ドラム・ファミリー名

- 4 各ドラム・ファミリーのチャンネルにある**Master**ノブで、それぞれのマスター・エフェクト(選択したFXグループ)に送るドライ(ダイレクト)信号のレベルを調節します。

Master1/2

意味

0...127

エフェクト・センド量のMIDI値

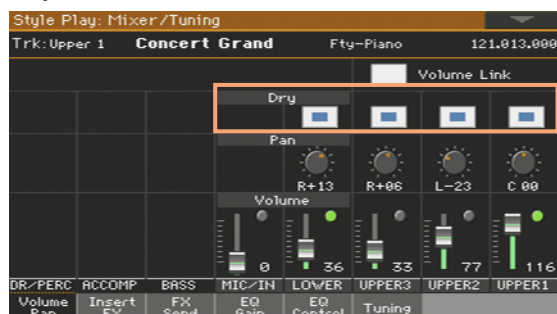
- 5 エディットが終わったら、**DF**ボタンをタッチしてエディット・ページを閉じます。

## ドライ(ダイレクト)信号を含める/含めない

ドライ(ダイレクト)音はエフェクト成分を含まない素の音です。ドライ音は通常、マスター・エフェクトからの信号にも含まれ、エフェクト成分とミックスされた状態で出力されます。

インサート・エフェクトではドライ音がすべてエフェクトに入りますので、このパラメーターはありません。

- 1 Mixer/Tuning > Volume/Panページを開きます。
- 2 Dryチェック・ボックスをタッチして、ドライ音を含める/含めないを設定します。



Dry	意味
オン (チェック)	<p>ダイレクト音とマスター・エフェクト通過音を混ぜた信号が出力に送られます。</p> <pre> graph TD     Sound[Sound] --&gt; MasterFX[Master FX]     Sound --&gt; LROut[L/R Out]     MasterFX --&gt; LROut           </pre>
オフ (チェックなし)	<p>ダイレクト音はすべてマスター・エフェクトをとおり、エフェクト通過音の信号だけが出力に送られます(インサート・エフェクトと同じ状態です)。エフェクトがステレオ・タイプ的时候にパンの設定が有効になります。</p> <pre> graph TD     Sound[Sound] --&gt; MasterFX[Master FX]     MasterFX --&gt; LROut[L/R Out]           </pre>

## エフェクトのコピー

エディット作業を効率的に行うため、単独のインサート・エフェクトやマスター・エフェクト、またはFXグループ (FX AまたはFX B) の全エフェクトの設定をコピーすることができます。エフェクトのコピーは、異なるエレメント間(スタイルとソング間やキーボード・セットとサウンド間)でも行えます。

コピー /ペースト動作はFX Editページのパラメーターのみが対象となります。DryやFX Sendなど他のページのパラメーターはコピーされません。

### 単独のエフェクトのコピー

#### エフェクトをコピーする

- 1 **コピー元**となるキーボード・セットやスタイル、ソングまたはサウンドを選択します。
- 2 インサート・エフェクトをコピーする場合は**Mixer/Tuning > Insert FX**ページを、マスター・エフェクトをコピーする場合は**Master Effects > FX A/B**ページを開きます。
- 3 コピーする**エフェクト名**をタッチして、そのエフェクトの**FX Edit**ページを開きます。
- 4 **ページ・メニュー**から**Copy Effect**コマンドを選択します。
- 5 コントロール・パネルの**EXIT**キーを押してページから抜けます。

#### エフェクトをペーストする

- 1 **コピー先**となるキーボード・セットやスタイル、ソングまたはサウンドを選択します。
- 2 インサート・エフェクトをペーストする場合は**Mixer/Tuning > Insert FX**ページを、マスター・エフェクトをペーストする場合は**Master Effects > FX A/B**ページを開きます。
- 3 ペーストする**エフェクト名**をタッチして、そのエフェクトの**FX Edit**ページを開きます。
- 4 **ページ・メニュー**から**Paste Effect**コマンドを選択します。
- 5 コントロール・パネルの**EXIT**キーを押してページから抜けます。

## エフェクト・グループすべての設定をコピーする

### エフェクトをコピーする

- 1 コピー元となるキーボード・セットやスタイル、ソングまたはサウンドを選択します。
- 2 **Master Effects > FX A/B**ページを開きます。
- 3 ページ・メニューから**Copy All Effects**コマンドを選択します。

### エフェクトをペーストする

- 1 **コピー先**となるキーボード・セットやスタイル、ソングまたはサウンドを選択します。
- 2 **Master Effects > FX A/B**ページを開きます。
- 3 ページ・メニューから**Paste All Effects**コマンドを選択します。



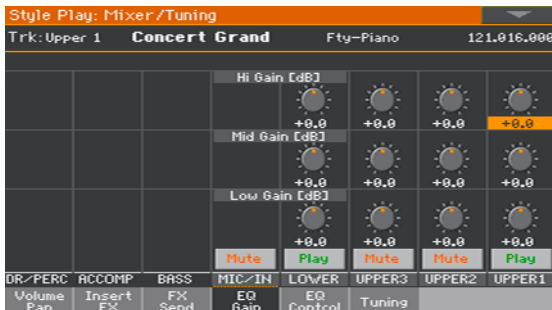
# イコライザー

## チャンネル・イコライザー

本機にはミキサー・チャンネルごとに3バンド・イコライザー（EQ）を内蔵し、サウンドごとに別々のイコライザー調整が行えます。

## EQゲインの設定

- 1 Mixer/Tuning > EQ Gainページを開きます。



- 2 EQを設定するチャンネルのGainバーチャル・ノブをタッチしたまま左右（または上下）にドラッグして値を設定します。

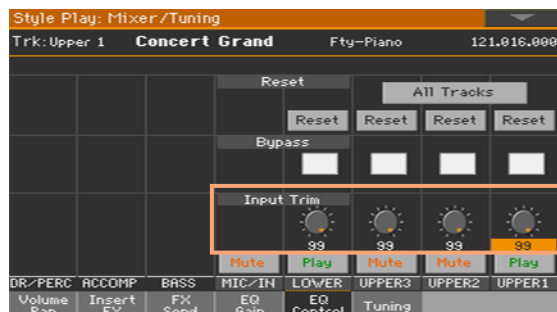
別の方法として、バーチャル・ノブをタッチしてからVALUEダイヤルで値を設定することもできます。

EQ Gain	意味
<b>Hi (High) Gain</b>	
-18 … +18dB	高域のゲインを調整します。シェルビング・タイプのイコライザーです。
<b>Mid (Middle) Gain</b>	
-18 … +18dB	中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプのイコライザーです。
<b>Low Gain</b>	
-18 … +18dB	低域のゲインを調整します。シェルビング・タイプのイコライザーです。

## イコライザーの入力感度(トリム)の調節

イコライザーを極端な設定にすると信号が歪むことがあります。このような場合はEQの入カトリムで信号のレベルを抑えます。

- 1 Mixer/Tuning > EQ Controlページを開きます。



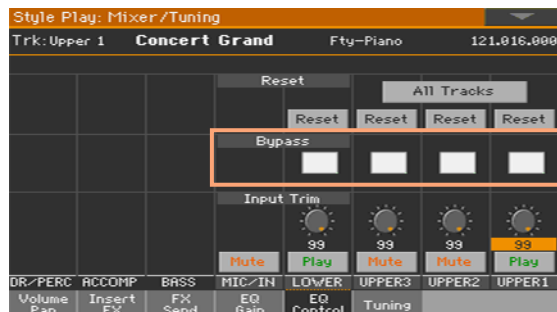
- 2 Input Trimバーチャル・ノブをタッチしたまま左右(または上下)にドラッグして入力トリムを調節します。

Input Trim	意味
0 … 99	入力感度

## イコライザーのバイパス

音作りをしているときにEQの効果をチェックできるよう、一時にバイパスにすることができます。

- 1 Mixer/Tuning > EQ Controlページを開きます。

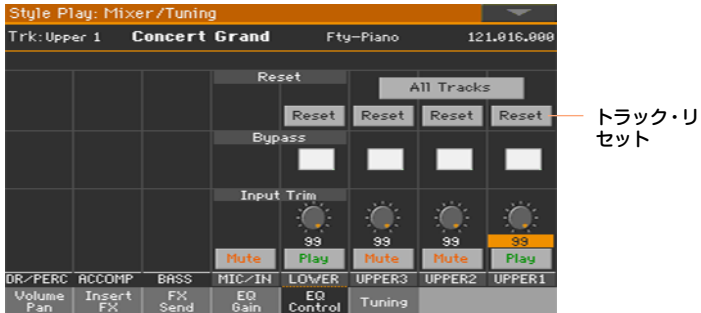


- 2 Bypassチェック・ボックスにチェックを入れると、そのミキサー・チャンネルにEQがかからなくなります。再びEQをかけるときは、チェックを外します。

## イコライザーのリセット

EQの設定をリセットしてフラットな状態にすることができます。

- 1 Mixer/Tuning > EQ Controlページを開きます。



- 2 All TracksまたはResetボタンをタッチします。

### 各チャンネルのEQ設定をリセットする

- EQ設定をリセットするチャンネルの**Reset**ボタンをタッチします。

### すべてのチャンネルのEQ設定をリセットする

- **All Tracks**ボタンをタッチします。

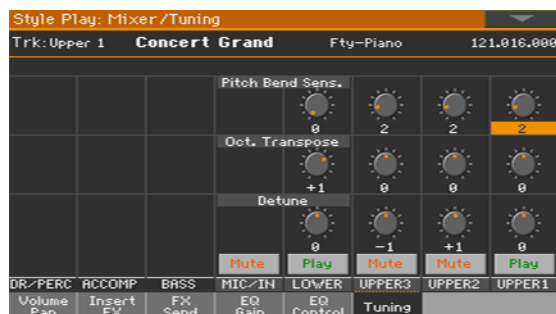
## オクターブ・トランスポーズとファイン・チューニング

各サウンドは、オクターブ単位のトランスポーズやチューニングの微調整が行えます。

### Tuningページへの入り方

- スタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードのMixer/Tuning > Tuningページを開きます。

別の方法として、コントロール・パネルのSHIFTキーを押しながらUPPER OCTAVEキーを押してTuningページを開く方法もあります。



### オクターブ・トランスポーズを設定する

- オクターブ・トランスポーズを設定するチャンネルのOct. Transposeバーチャル・ノブをタッチしたまま左右(または上下)にドラッグして値を設定します。

Oct. Transpose	意味
0	標準(トランスポーズなし)
-3 … +3	オクターブ・トランスポーズの値(単位はオクターブ)

### ファイン・チューニングを設定する

- ファイン・チューニングを設定するチャンネルのDetuneバーチャル・ノブをタッチしたまま左右(または上下)にドラッグして値を設定します。

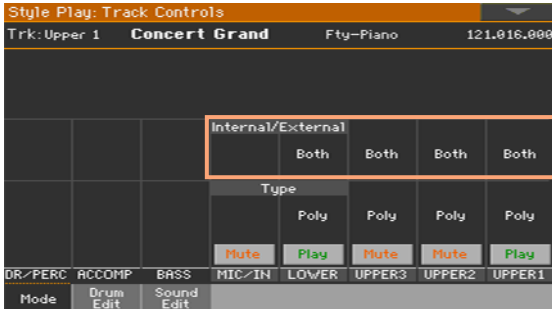
Detune	意味
00	標準(デチューンなし)
-64 … +63	ピッチの値(単位はセント)

# サウンド・ルーティングとポリフォニーの設定

## 内部/外部サウンドの使用

通常、鍵盤演奏、伴奏、ソングのサウンドは本機の内部音源を使用しますが、それらのサウンドを外部音源で発音させることもできます。

- 1 Track Control > Modeページを開きます。



- 2 Internal/Externalパラメーターで、パートまたはトラックごとのサウンドの発音元の音源を、内部または外部のいずれかに選択します。

Internal/External	意味
Both	パート/トラックは内部音源とMIDI OUTまたはUSB DEVICE端子に接続している外部機器の両方で発音します
Internal	パート/トラックは内部音源のみで発音します。
External	パート/トラックはMIDI OUTまたはUSB DEVICE端子に接続した外部機器のみで発音します。接続している機器は、本機でこのパート/トラックに設定しているMIDIチャンネルで受信します。

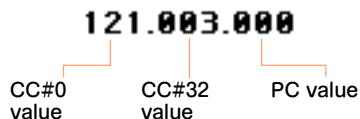
## 外部サウンドとプログラム・チェンジ

Externalに設定すると、パートまたはトラックに割り当てられているサウンド名ではなく、コントロール・チェンジ・ナンバーとプログラム・チェンジ・ナンバー <E: aaa.bbb.ccc> をメイン・ページのトラックのエリアに表示します。



コントロール・チェンジ/プログラム・チェンジ・エリア

このインジケータは、まずこのトラックがExternal (“E”) モードであることを示すマークがあり、送信されるコントロール・チェンジ・データとプログラム・チェンジ・データの文字列が続きます。このデータが、トラックがMIDI OUTまたはUSB DEVICE端子に送信する内容になります。以下の例では、CC#0がコントロール・チェンジ0(バンク・セレクトMSB)、CC#32はコントロール・チェンジ32(バンク・セレクトLSB)、PCはプログラム・チェンジです。

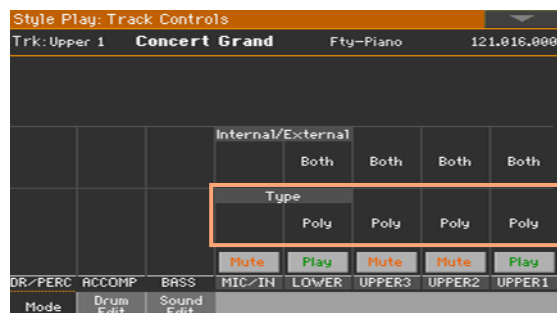


プログラム・チェンジ・データを表示しているときにその部分をタッチすると、テンキー画面が表示されます。テンキー画面でプログラム・チェンジ・データを入力することができます。このときデータは3桁ずつドット(.)で区切って入力します。

## ポリフォニー・タイプの選択 (Mono、Poly、Drum)

各トラックはモノフォニック (Mono)、ポリフォニック (Poly)、ドラム/パーカッション・トラック (Drum) のようにタイプを指定できます。

### 1 Track Control > Modeページを開きます。



## 2 Typeパラメーターでタイプを選びます。

Type	意味
Drum	<p>ドラム/パーカッション・トラック。このタイプは基本的に、伴奏やMIDIソングのドラムやパーカッション・トラックで使用します。</p> <p>また、キーボード・サウンドでも、トランスポーズの設定を反映させたくないトラックがある場合は、そのトラックをドラム・モードに設定することもできます(その場合、そのトラックはドラム・キットと同様に動作します)。ドラム・キットを割り当てたトラックで、ドラム・ファミリーごとに、個別の音量を設定できます。</p> <p>ドラム・キットはトラック・タイプの設定に関係なくトランスポーズの設定は無効となります。</p> <p>スタイル・レコード・モードでドラム・モードに設定したトラックは、グレイ表示になっていてここではエディットできません。</p>
Poly	同時に複数のノートを発音できるポリフォニック・パート/トラックです。
Mono	次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニック・パート/トラックです。
Mono Right	モノフォニック・パート/トラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート(一番高域のノート)を優先します(高音優先)。
Mono Left	モノフォニック・パート/トラックですが、弾いた鍵盤のうち一番左のノート(一番低域のノート)を優先します(低音優先)。

## ドラム・キットのクイック・エディット

トラックがドラムやパーカッション用の設定になっているときに、ドラムやパーカッションのファミリーごとに音量調整とメイン・パラメーターのエディットができます。ドラム・ファミリーのリストは以下のとおりです。

これらのパラメーターには、**Track Controls > Mode**タブ・ページで、TypeがDrumに設定されたトラックのみがアクセスできます。ドラム・キットが割り当てられているトラックでもTypeがDrumになっていないと、ドラム・ファミリーの音量は調節できません。

### ドラム・キットをエディットする

- 1 Track Controls > Drum Editページを開きます。










- 2 スタイルやソングを再生して、サウンドの変化を確認しながらエディットすることもできます。
- 3 エディット中のトラックをソロにして、他のトラックの演奏をミュートすることもできます。
- 4 **Select**ボタンをタッチしてドラム・モードのトラック（通常はドラムかパーカッション・トラック）を選びます。

選択するとドラム・モードのトラックのパラメーターが選択できるようになります。ドラム・モードのトラックを選ばないと、パラメーターは薄く表示されたままで選択できません。



- 5 Drum Family画面の上部に表示されているドラム・ファミリー・アイコンをタッチして選択します。

ドラム・ファミリー・アイコン	ドラム・ファミリー
	キック・ドラム(バス・ドラム)
	スネア・ドラム
	タム
	ハイハット
	ライド、クラッシュ、その他シンバル
	低音系パーカッション
	高音系パーカッション
	効果音など

- 6 ドラム・ファミリーのアイコンの下には、すべてのファミリーに対して選択されたパラメーター設定が表示されます。この表示を利用して、選択したファミリーとその他とでパラメーター設定の比較が行えます。なお、このオーバービューは表示のみでエディットはできません。



- 7 パラメーターを選択してエディットします。ここでの値はドラム・キットのオリジナル設定値に対するオフセット値です。

サウンド・パラメーター	意味	値
Volume	楽器の音量	0 … 127
Attack	アタック・タイム。音量がゼロ(鍵盤を弾いた瞬間)から最大レベルになるまでの時間の設定	-64 … +63 (オフセット値)
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン(音量が一定レベルで持続する)までの時間の設定	
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス(明るさ)の設定	
Resonance	フィルターのレゾナンス(共鳴具合)の調整	
Fine Tune	ファイン・チューン(チューニング微調整)	
Coarse Tune	コース・チューン(チューニング粗調整)	
EQ Hi	高域イコライザー	
EQ Mid	中域イコライザー	
EQ Low	低域イコライザー	
Ambience Vol	アンビエンス音(反響音やメカニカル・ノイズ)の音量	
Ambience Time	アンビエンス音の持続時間	

### ドラム・ファミリーのリセット

- **Reset Family**ボタンをタッチして、現在選んでいるファミリーのエディット値の設定をリセットします。

### トラックのリセット

- **Reset Track**ボタンをタッチして、現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

## サウンドのクイック・エディット

メイン・サウンドのパラメーターをエディットできます。ここでのエディットはサウンド・セットに保存され、元の各サウンドのパラメーターとしては保存されません(それらはサウンド・エディット・モードでエディットできます)。

### サウンドをエディットする

- 1 Track Control > Sound Editページを開きます。



- 2 スタイルやソングを再生して、サウンドの変化を確認しながらエディットすることもできます。
- 3 エディット中のトラックをソロにして、他のトラックの演奏をミュートすることもできます。
- 4 **Select**ボタンをタッチしてエディットするサウンドを選びます。

- 5 各パラメーターのバーチャル・ノブをタッチしたまま左右(または上下)にドラッグして値を設定します。

サウンド・パラメーター	意味	値
Attack	アタック・タイム。音量がゼロ(鍵盤を弾いた瞬間)から最大レベルになるまでの時間の設定	-64 … +63 (オフセット値)
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン(音量が一定レベルで持続する)までの時間の設定	
Release	リリース・タイム。鍵盤を離してから音量がゼロになるまでの時間の設定	
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス(明るさ)の設定	
Resonance	フィルターのレゾナンス(共鳴具合)の調整	
LFO Depth	ビブラート(LFO)の強さ	
LFO Speed	ビブラート(LFO)の速度	
LFO Delay	音が鳴り始めてからビブラート(LFO)がかかり始めるまでの時間の設定	

### ポルタメントの設定

ポルタメント(2つの音程間を滑らかにつなげる効果)は下記の方法で設定します。

- **Portamento**パラメーターのチェック・ボックスにチェックが付くと有効、チェックを外すと無効になります。
- **Portamento**パラメーターの**Time**バーチャル・ノブでポルタメントのスピードを設定します。

### トラックのリセット

- **Reset Track**ボタンをタッチして、現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

### 全トラックのリセット

- **Reset Family**ボタンをタッチして、すべてのトラックのエディット値の設定をリセットします。

## キー・レンジとベロシティ・レンジの設定

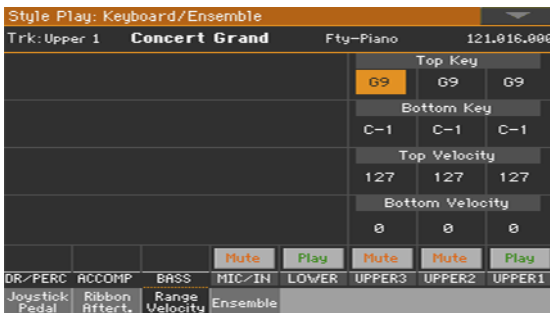
各鍵盤サウンドのキー・レンジとベロシティ・レンジを設定できます。

**キー・レンジ**は鍵盤の範囲によって異なったサウンド設定をするのに便利です。例えば、鍵盤の中央部分でフレンチ・ホルンと木管楽器を、高音部分では木管楽器だけ発音させるというようなことが可能です。

**ベロシティ・レンジ**は、鍵盤を弾く強さによって、各アップパー・トラックの発音を切り替えるのに便利です。例えば、サウンドEl.Piano 1をアップパー 1に、サウンドEl.Piano 2をアップパー 2に割り当てたとします。アップパー 1のベロシティ・レンジを“L: 0、H: 80”、アップパー 2のベロシティ・レンジを“L:81、H: 127”に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときにEl.Piano 1のサウンドが発音し、強く弾いたときにEl.Piano 2のサウンドが発音します。

### キー・レンジ/ベロシティ・レンジ・ページに入る

- **Keyboard/Ensemble > Range/Velocity**ページを開きます。



### キー・レンジを設定する

- **Top Key**と**Bottom Key**パラメーターで、各トラックの鍵盤の発音範囲の上限と下限を設定します。

Top Key/Bottom Key	意味
C-1 … G9	発音範囲。上限のキーが下限のキーよりも必ず高音になります。

## ベロシティ・レンジを設定する

- **Top Velocity**と**Bottom Velocity**パラメーターで、各トラックのベロシティの範囲の上限と下限を設定します。

Top Velocity/ Bottom Velocity	意味
0 … 127	ベロシティの値。上限値が下限値よりも必ず高い値になります。

## デジタル・ドローバーのエディット

デジタル・ドローバーは往年のトーンホイール式オルガンをシミュレートする特別なサウンドです。デジタル・ドローバーのセッティングはキーボード・セットやスタイル・セッティング、MIDIソングに保存され、オルガンのプリセットの一種として使用できます。

デジタル・ドローバー・サウンドの1つはキーボード・サウンドの1つに割り当てられ、もう1つは伴奏トラックの1つに割り当てられます。また、デジタル・ドローバー・サウンドの1つはトラック1~8のいずれかに、もう1つはトラック9~16のいずれか、またはMIDIソングに割り当てられます。

例えば、スタイル内の2つの伴奏トラックというように、同じサウンドを同じブロックの別のトラックに割り当ててもできます。また、上鍵盤をトラック1~8のいずれかに、下鍵盤をトラック9~16のいずれかにというように、オルガンの二段鍵盤を別々のブロックに割り当ててレコーディングすることも可能です。

## デジタル・ドローバー・サウンドの選択

コントロール・パネルからサウンド選択ウィンドウを開く

- KEYBOARD SOUNDSのSELECTキーのいずれかを押します。

ディスプレイからサウンド選択ウィンドウを開く

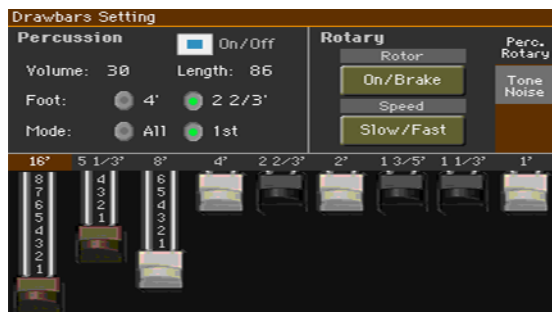
- メイン・ページを開き、サウンド名をタッチしてサウンド選択ウィンドウを開きます。

デジタル・ドローバー・サウンドを選択する

- 1 画面のサイド・タブにあるOrganグループを選びます。



- 2 DRAWBARSサウンドを選びます。するとDrawbars Settingページが表示されます。



- 3 コントロール・パネルのEXITキーを押して画面を閉じます。

## デジタル・ドローバーのエディット

### デジタル・ドローバーのエディット画面に入る

- 1 メイン・ページを開き、DRAWBARSサウンドをタッチしてサウンド選択ウィンドウを開きます。
- 2 選択したDRAWBARSサウンドをタッチしてDrawbars Settingページを開きます。

### ドローバーの操作

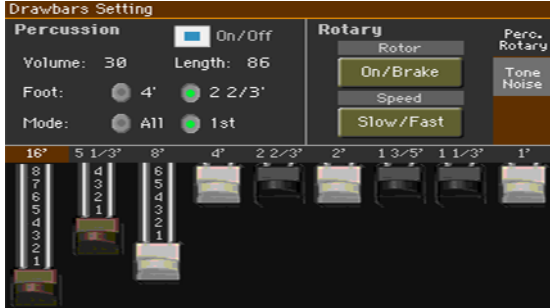
- ドローバーのバーチャル・スライダーをタッチしたまま上下にドラッグして各ドローバーのレベルを設定します。



## パーカッションやロータリーの設定を変更

### Percussive/Rotaryページを開く

- Percussive/Rotaryページが開いていない場合は**Percussive/Rotary**タブをタッチして**Percussive/Rotary**ページを開きます。



### パーカッション・パラメーターを設定する

パーカッションは、オルガン・サウンドの鳴り始めの瞬間にパーカッシブな音も発音し、アタックを強調させる効果があります。

Percussiveエリア	意味	値
On/Off	パーカッションのオン、オフ	
Foot	パーカッションのレジスター（音の高さ）選択	
Mode	<b>All</b> の場合、オルガン・サウンドのすべての鳴り始めのところでパーカッションが発音します。 <b>1st</b> の場合は、最初の鳴り始めのタイミングにのみパーカッションが発音し、レガート奏法をすると2音目以降にはパーカッションは付きません（パーカッションを付けるためには、鍵盤から手を完全に離してから再び打鍵します）。	All, 1st
Volume	パーカッション・サウンドの音量	
Length	パーカッション・サウンドのディケイ・タイム	

### ロータリー・パラメーターを設定する

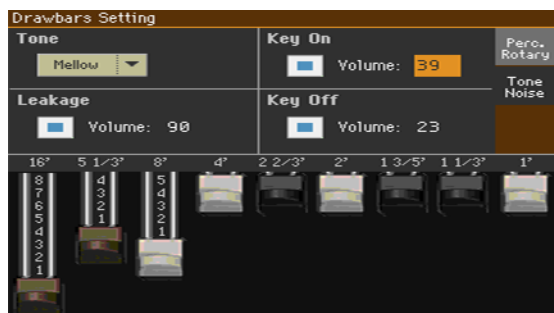
ロータリーは、ロータリー・スピーカーの効果을指します。回転スピードはジョイスティックを手前に弾くことでコントロールできます。

Rotaryエリア	意味
Rotor On/ Brake	このボタンをタッチするとロータリー・スピーカーの回転がスタートしたり停止したりします。
Speed Slow/ Fast	このボタンをタッチすると、ロータリー・スピーカーの回転スピードがスローからファスト、またはその逆に切り替わります。

## トーンやノイズ設定の変更

### Tone/Noiseページを開く

- Tone/NoiseタブをタッチしてTone/Noiseページを開きます。



### トーン・パラメーターを設定する

Toneパラメーターはドローバーの波形を指し、音色の基本的な部分に相当します。

Tone	意味
Mellow	やわらかな音色の波形
Hard	ハードな音色の波形

### リーケージ・パラメーターを設定する

- リークージとはトーンホイールから漏れ出す信号のことで、Leakageパラメーターの値を大きくすると往年のオルガンに近い、よりリッチな音色になります。

### キー・オン、キー・オフ・パラメーターを設定する

- Key On、Key Offパラメーターは往年のオルガンに見られた、鍵盤を弾いたときに発生するノイズを付け加えることができるものです。

# 16 サウンド・セットの保存

## キーボード・セットの保存

キーボード・サウンドとその各種設定はキーボード・セットに保存できます。各キーボード・セットはタイプやファミリー別にグルーピングされてライブラリーにまとめられます。コントロール・パネルの**KEYBOARD SET LIBRARY**キーを押してキーボード・セットを呼び出します。

**注意:** キーボード・セットのエディット中に別のキーボード・セットを選択すると、それまでのエディット内容は保存をしない限りすべて消去されてしまいます。保存はユーザーまたはダイレクトのキーボード・セットに行えます。

### キーボード・セットの保存

コントロール・パネルから**Write Keyboard Set to Library**ダイアログ・ボックスを開く

- スタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードに入り、**KEYBOARD SET LIBRARY**のいずれかのキーを1秒ほど長押しします。

ディスプレイから**Write Keyboard Set to Library**ダイアログ・ボックスを開く

- スタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードに入り、ページ・メニューから**Write Kbd Set to Library**コマンドを選択します。



ユーザー・キーボード・セットに上書き保存する

- **OK**ボタンをタッチするだけで、現在選択しているユーザー・キーボード・セットに上書き保存をします。

## 別のキーボード・セットに保存する

- 1 エディットしたキーボード・セットを別のロケーションに保存する場合は、**Select**ボタンをタッチして**キーボード・セット選択ウィンドウ**を開きます。演奏時にキーボード・セットを選ぶときのように、保存するロケーションを選びます。ブランクになっているロケーションはダッシュ (---)が表示されます。
- 2 **キーボード・セット選択ウィンドウ**に戻り、キーボード・セット名を変更することができます。**テキスト・エディット・ボタン**(**T**)をタッチして**バーチャル・キーボード**を表示して名前を変更します。  
名前の変更が済んだ、バーチャル・キーボード画面下部にある**OK**ボタンをタッチします。
- 3 **Write Keyboard Set**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンを押して保存を実行します。

## キーボード・セットのスタイルへの保存

キーボード・セットはキーボード・サウンドとその各種設定をスタイルに保存することができます。スタイルを選択すると、そのスタイルに合った4種類のキーボード・セットが自動的に選択されます。また、キーボード・セットはディスプレイの下にある**KEYBOARD SET**キーを押して呼び出すことができます。

**注意:** スタイルはユーザー、ダイレクトのスタイルに保存されます。

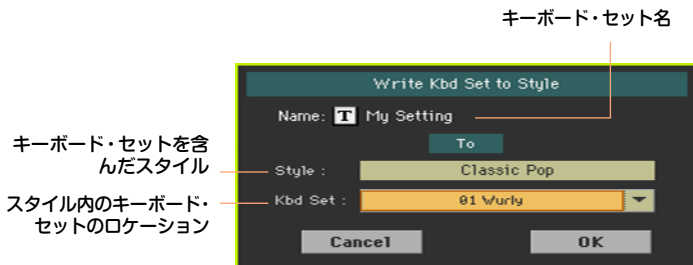
### キーボード・セットを現在選んでいるスタイルに保存

コントロール・パネルからWrite Keyboard Set to Styleダイアログ・ボックスを開く

- スタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードに入り、KEYBOARD SETキーのいずれかを1秒ほど長押しします。

ディスプレイからWrite Keyboard Set to Styleダイアログ・ボックスを開く

- 1 スタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードに入り、ページ・メニューからWrite Kbd Set to Styleコマンドを選択します。



### キーボード・セットを保存する

- **OK**ボタンを押すだけで、現在選んでいるキーボード・セットに上書き保存します。
  - 同じスタイルの別のロケーションに保存する場合は、**Kbd Set**パラメーターの右隣にある下向き矢印ボタンをタッチしてポップアップ・メニューを開き、保存する場所を選びます。
- 2 キーボード・セットの**名前**は変更することができます。テキスト・エディット・ボタン( **T** )をタッチしてバーチャル・キーボード画面を表示させ、名前を変更します。

名前を変更したらバーチャル・キーボード画面下部の**OK**ボタンをタッチします。

- 3 **Write Kbd Set to Style**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチすると保存を実行します。

### キーボード・セットを別のスタイルに保存する

- 1 保存するキーボード・セットが入っているスタイルを選びます。
- 2 キーボード・セットをエディットします。
- 3 このとき、コントロール・パネルの**STYLE TO KBD SET**キーのLEDがオフ（消灯）になっていることを確認してください。  
このLEDがオン（点灯）の場合、スタイルを選ぶと別のキーボード・セットが選択されてしまいます。
- 4 エディットしたキーボード・セットを保存するスタイルを選びます。
- 5 前ページの手順に従って、選択したスタイルのロケーションにキーボード・セットを保存します。

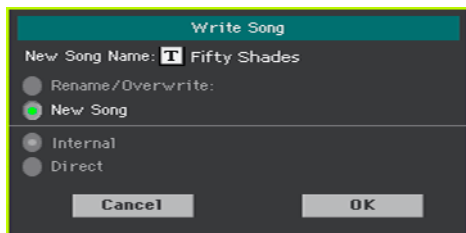
## キーボード・セットのソングブック・エントリーへの保存

キーボード・サウンドやその各種設定の変更し、キーボード・セットに保存することができます。ソングブックのエントリーを選ぶと、それに合った4種類のキーボード・セットが自動的に選択されます。キーボード・セットはディスプレイの下にある**KEYBOARD SET**キーで選択できます。

### 新規のソングブック・エントリーにキーボード・セットを保存する

新規のソングブック・エントリーを作成し、現在選んでいるキーボード・セットを同時に保存することができます。

- 1 **スタイル・プレイ**または**ソング・プレイ・モード**に入り、保存するキーボード・セットが入っているスタイルまたはソングブックのエントリーを選びます。スタイルには最大4種類のキーボード・セットが入っています。
- 2 必要に応じてキーボード・サウンドやその設定(スプリット・ポイント、オクターブ・トランスポーズ、ボリュームなど)をエディットします。このキーボード・セットは保存後にキーボード・セット#1となります。
- 3 エディットが終わったらコントロール・パネルの**SONGBOOK**キーを1秒ほど長押しして、**Write Song**ダイアログ・ボックスを開きます。



ダイレクトのソングブックが選択されている場合、インターナルまたはダイレクトのソングブックのいずれかを選択します。

- 4 **New Song Name**パラメーターをタッチしてエントリーに名前を付けます。
- 5 **OK**ボタンをタッチして新規ソングブック・エントリーを保存します。

このとき、キーボード・セットのほか、選択していたスタイルまたはソングなど、現在のセッティングのすべてが新規ソングブック・エントリーに保存されます。

キーボード・サウンドをエディットした場合は、キーボード・セット#1として保存されます。

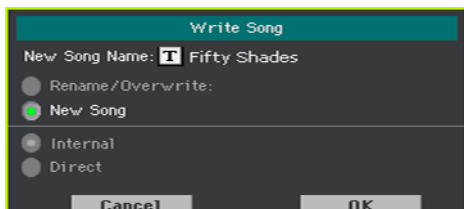
## 既存のソングブック・エントリーにキーボード・セットを保存

既存のソングブックのエントリーにキーボード・サウンドをキーボード・セットとして保存することができます。

- 1 キーボード・サウンドのエディットをする前に、**SongBook > Book**または**Set List**ページを開き、キーボード・セットを保存するソングブックのエントリーを選んでおきます。
- 2 **EXIT**キーを押してソングブック・モードから抜けます。
- 3 キーボード・サウンドをエディットします。
- 4 エディット後、**SongBook > Write**ページを開きます。



- 5 **Keyboard Set**エリアにある**Write**チェック・ボックスにチェックを付け、エディットしたキーボード・サウンドがキーボード・セットの1つとして保存されるようにします。
- 6 同じエリアの単独の**キーボード・セット・ロケーション**(Allでないほう)を選択し、ソングブック・エントリーのキーボード・セットに保存するキーボード・サウンドを選びます。その後、キーボード・セットのターゲット・ロケーション(1~4のいずれか)を選び、必要に応じて保存するキーボード・セットに新しい名前を付けます。
- 7 **Write**ボタンをタッチして**Write Song**ダイアログ・ボックスを開きます。



ダイレクトのソングブックが選択されている場合、インターナルまたはダイレクトのソングブックのいずれかを選択します。

- 既存のエントリーに上書き保存をするか、新規エントリーを作成します。



- 現在のソングブック・エントリーに上書き保存するときは**Rename/Overwrite**を選びます。
  - 新しいソングブック・エントリーを作るときは**New Song**を選びます。
- 8 ソングブック・エントリーの名前を変更する場合は、**New Song Name**の行をタッチします。
  - 9 OKボタンをタッチしてソングブック・エントリーを保存します。
  - 10 他のキーボード・セットを保存する場合は、上記の操作を繰り返します。このとき、別のターゲット・ロケーション(1~4のいずれか)を選択して保存します。

## スタイル設定、ソング設定とMIDIソング・サウンドの保存

サウンドの設定は他のエレメントに保存することができます。

- より詳細なスタイル・パラメーターのエディットと保存については、195ページの「17 スタイルのカスタマイズ」を参照してください。
- より詳細なソング・プレイ・モード・パラメーターのエディットと保存については、309ページの「26 ソングのカスタマイズ」を参照してください。ただし、ソング・プレイ・モードでのエディットは一時的なもので、ソング演奏時には無効となりますのでご注意ください。
- より詳細なMIDIソング・パラメーターのエディットとスタンダードMIDIファイルへの保存については、346ページの「30 MIDIソングのエディット」を参照してください。

# パート V: スタイルと パッドのカスタマイズ、 レコーディングとエ ディット



# 17 スタイルのカスタマイズ

## コード認識機能の設定

### コード・スキャン (認識) エリアの設定

コードの演奏は、左手、右手で別々に、または両手でも行えます。本機の伴奏機能にコードを認識させるエリアは、演奏する曲や演奏スタイルの好みに応じて設定することができます。

本機の伴奏機能がコードを認識するエリアは、CHORD SCANインジケーターの状態によって異なります。

CHORD SCAN LED	コードを弾くエリア(コード・スキャン・エリア)	コードと認識する音数
LOWER	左手(鍵盤のローワー・パート)	コード認識モードにより変化
UPPER	左手(鍵盤のアッパー・パート)	3音以上
LOWER+UPPER	両手(鍵盤の全域)	3音以上
消灯	コード認識しない	--

#### 左手パートを弾いたときにコード認識をするように設定する

- コントロール・パネルの**CHORD SCAN**の**LOWER**キーを押して、LEDを点灯させます。

コードとして認識されるのに必要な音数は、コード認識モード(196ページ、「コードを弾く方法の選択(コード認識モード)」参照)の設定によって変化します。

#### 右手パートを弾いたときにコード認識をするように設定する

- コントロール・パネルの**CHORD SCAN**の**UPPER**キーを押して、LEDを点灯させます。

このとき、3音以上を同時に弾くとコードとして認識されます。

#### 鍵盤の全域でコード認識をするように設定する

- コントロール・パネルの**CHORD SCAN**の**LOWER**キーと**UPPER**キーを押してLEDを点灯させます。

このとき、3音以上を同時に弾くとコードとして認識されます。

### コード認識をオフにする

- コントロール・パネルの**ACCOMP.**キーを押してLEDを消灯させます。  
このとき、ドラムとパーカッション・トラックは演奏を続けます。

### コード・スキャン・エリアの保存

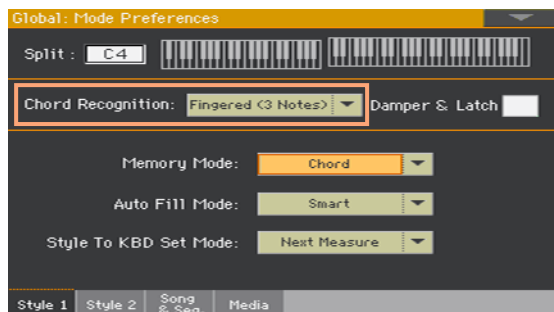
- キーボード・セットを保存します。

## コードを弾く方法の選択 (コード認識モード)

正式にコードを弾かなくても簡単な弾き方でコードを認識させることができます。これにより、プレイ・スタイルによってコードを認識させる弾き方を選ぶことができます。

- 1 **Global > Mode Preferences > Style 1**ページを開きます。

別の方法として、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**STYLE PLAY**キーを押して**Style 1**ページを開きます。



- 2 **Chord Recognition**パラメーターのポップアップ・メニューからコードの弾き方を選択します。

Chord Recognition	コードの認識方法
One Finger	<p>SPLIT LEDが点灯しているときのみ使用できます。SPLIT LEDを消灯にすると自動的にFingeredになります。</p> <p>このモードを使用すると、簡略化されたコードの演奏技術を用いてコードを構成認識することができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・単音を演奏するとメジャー・コードになります。</li> <li>・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の白鍵を演奏するとセブンス・コードになります。例えば、C3とB2を同時に弾くとC7になります。</li> <li>・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の黒鍵を演奏するとマイナー・コードになります。例えばC3とBb2を同時に弾くとCマイナーになります。</li> <li>・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の白鍵と黒鍵を演奏するとマイナーセブンス・コードになります。例えばC3、B2、Bb2を同時に弾くとCm7になります。</li> </ul>
One Finger Plus	<p>このモードはOne Fingerと動作は似ていますが、正式にコードを弾いた場合にFingered (3 Notes)と同様にコード認識をします。これにより、One Fingerでは認識されないタイプのコードも演奏できます。</p>
Fingered (1 Note)	<p>SPLIT LEDが点灯している場合、単音または複数のノートでコードを指定できます。単音を弾いた場合はメジャー・コードになります。</p> <p>フル・キーボード・モードの場合、最低3音を同時に押さえるとコードとして認識されます。</p>
Fingered (3 Notes)	<p>常に最低3音を同時に押さえるとコードとして認識されます。</p>
Advanced	<p>SPLIT LEDが点灯している場合、単音または複数のノートでコードを指定できます。SPLIT LEDを消灯の場合は、最低3音を押さえるとコードとして認識されます。</p> <p>単音を弾くと“ルート+1オクターブ上”のユニゾンで演奏され、5度のノートを弾くと“ルート+5度”のコードになります。</p> <p>このモードでは、ジャズやフュージョン、ポップスなどでよく使われるルートを演奏しないコードや分数コードを演奏することができます。このタイプのコードはジャズ・ピアノ特有のコードを演奏する際に非常に便利です。この時、必ずしもルート音やすでにベース・トラックで演奏しているノートを弾く必要はありません。</p>

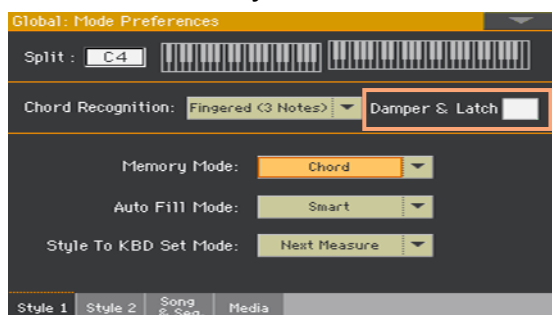
- 3 **EXIT**キーを押して元のページに戻ります。コード認識モードは自動的に保存されます。

## ダンパー・ペダル操作によるコード情報を保持する

Damper & Latchチェック・ボックスにチェックを付けると、ダンパー・ペダルを踏んでいる間、コード認識を維持し続けます。この場合、アレンジャーが保持されたコード情報に沿った伴奏をしながら、鍵盤で自由にコード演奏をすることができます。この方法は特に、フル・キーボード・モード(SPLITキーのLEDが消灯の状態)で演奏する場合に便利で、鍵盤上で弾いたコードを新たなコード情報として認識させることもできます。

- 1 **Global > Mode Preferences > Style 1**ページを開きます。

別の方法として、コントロール・パネルのSHIFTキーを押しながら**STYLE PLAY**キーを押して**Style 1**ページを開きます。



- 2 **Damper & Latch**チェック・ボックスにチェックを付けます。これにより、ダンパー・ペダルを踏んでいる間は、コード認識を維持し続けます。

この場合、鍵盤でコードを弾き、ダンパー・ペダルを踏んでいる間はそのコードに沿って自動伴奏します。次のコードに進む場合は、ダンパー・ペダルを放して新たなコードを鍵盤で弾きます。



# コードとロー・ノートの自動ホールド(メモリー機能)

## メモリー機能の使用

演奏中に鍵盤から手を離してもコードとロー・ノートをそのまま維持させることができます。この機能は**Memory Mode**パラメーターの設定によって動作が変わります。

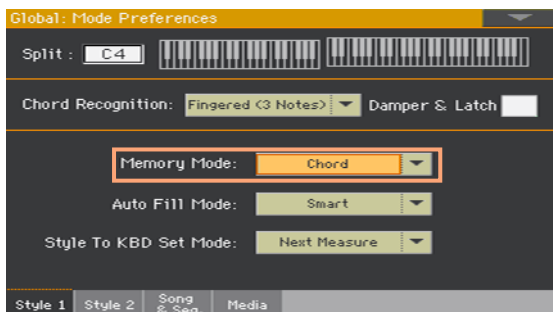
- コントロール・パネルの**MEMORY**キーを押してLEDを点灯させます。これで弾いたコードとロー・ノートがメモリーされます。
- コントロール・パネルの**MEMORY**キーを押してLEDを消灯します。この場合はコードを弾いて鍵盤から手を離すと、そのとき弾いていたコードがメモリーから消去されます(コードを保持しません)。

## メモリー機能の選択

演奏スタイルに合わせて**MEMORY**キーの動作を設定できます。

- 1 **Global > Mode Preferences > Style 1**ページを開きます。

別の方法として、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**STYLE PLAY**キーを押して**Style 1**ページを開きます。



## 2 Memory Modeパラメーターのポップアップ・メニューからMEMORYキーの動作を選びます。

Memory Mode	意味
Chord	MEMORYのLEDが点灯の場合、鍵盤から手を離しても認識されたコードが維持されます。LEDが消灯の場合は、鍵盤から手を離すとコード認識がリセットされます。
Chord + Lower	MEMORYのLEDが点灯の場合、次のノートやコードを演奏しても前のコード認識やローワー・サウンドの演奏を維持します。LEDが消灯の場合は、鍵盤から手を離すとコード(伴奏)とローワー・サウンドの演奏が中断します。
Fixed Arr. + Lower	MEMORYのLEDが点灯の場合、認識されたコードやローワー・サウンドは次のノートまたはコードが演奏されるまで維持されます。LEDが消灯の場合は、鍵盤から手を離すとローワー・サウンドの演奏は中断しますが、コード(伴奏)は演奏を続けます。

## ルート音の認識(ベース・インバージョン)

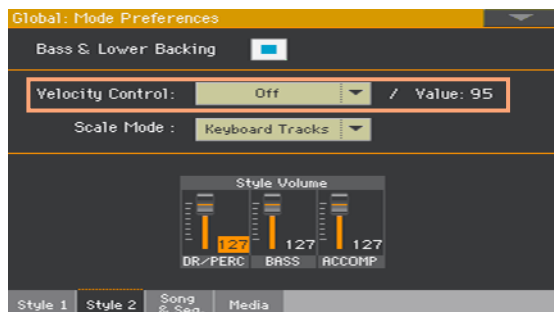
本機の内蔵アレンジャーはコード認識エリアで演奏されるすべての音程を分析してコードを認識し、それぞれの音程のコード内での役割(どの音はそのコードのルートなのか)を判断しています。ところがC/EやF/Cなど、そのときに弾いたコードの最低音をベースにすることができます。それがベース・インバージョン機能です。

- コントロール・パネルの**BASS INVERSION**キーを押してLEDを点灯させます。このとき、弾いたコードの最低音が常に分数コードのルート音として検出されます。
- コントロール・パネルの**BASS INVERSION**キーを押してLEDを消灯させます。このとき、弾いたコードの最低音も含めて押さえたノート全体がスキャンされ、必ずしも最低音がコードのルート音として認識されません。

## ベロシティによる伴奏のコントロール

設定したベロシティ値を超える強いタッチで鍵盤を弾いて伴奏をコントロールすることができます。

- 1 **Global > Mode Preferences > Style 2**ページを開きます。



- 2 **Velocity Control**パラメーターのポップアップ・メニューから、鍵盤を強いタッチで弾いたときのコントロール機能を選びます。

Velocity Control	意味
Off	コントロール機能がオフになります。
Break	トリガー・バリュー（コントロール機能が作動するベロシティ値）を超えるベロシティでロー・トラックを弾くと、アレンジャーが自動的にブレイクを演奏します。
Start/Stop	トリガー・バリュー以上のベロシティで鍵盤を弾くと自動伴奏のスタートまたはストップをコントロールできます。
Bass Inversion	トリガー・バリューを超えるベロシティで鍵盤を弾くと、ベース・インバージョン機能のオン、オフをコントロールできます。
Memory	トリガー・バリューを超えるベロシティで鍵盤を弾くと、メモリー機能のオン、オフをコントロールできます。

- 3 **Value**パラメーターでトリガー・バリュー（コントロール機能が作動するベロシティ値）を設定します。
- 4 この機能を使用する場合は、**SPLIT**のLEDをオン(点灯)にします。

## 伴奏サウンドのミキシング

### 伴奏サウンドのグループ

伴奏サウンドはグループ化されています。これにより、ギターやストリングス・パートなどを個別にミュートするのではなく、伴奏 (ACCOMP) グループとしてワンタッチでミュートすることができます。

伴奏サウンドのグループは**メイン・ページ**のVolumeタブをタッチしたときの**Volume**エリアに表示されます。



### 伴奏パートのグループのミュート

#### グループの伴奏サウンドをオフにする(ミュート)

- ミュートするグループがプレイになっている場合は**Play/Mute**アイコンをタッチしてミュートにします。



プレイ                      ミュート

#### グループの伴奏サウンドをオンにする(プレイ)

- プレイするグループがミュートになっている場合は**Play/Mute**アイコンをタッチしてプレイにします。

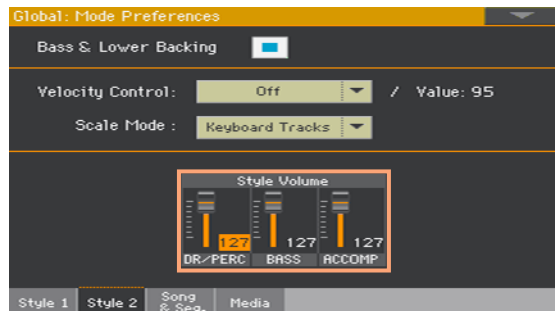


ミュート                      プレイ

## 伴奏グループ(グローバル)の音量の調整

グループの音量はグローバル設定ですので、別のスタイルを選んでも音量が変化せず、音量の急激な変化を抑えることができます。

- 1 Global > Mode Preferences > Style 2ページを開きます。



- 2 Style Volumeセクションの各グループ・チャンネルで音量を調整します。

グループ名	意味
DR/PERC	ドラムとパーカッション・パートのグループ(オフセット値)
ACCOMP	伴奏(アカンパニメント)パートのグループ: Acc1-5(オフセット値)
BASS	ベース・パート(オフセット値)

- 3 バーチャル・スライダーをタッチしたまま上下にドラッグして値を設定します。

別の方法として、チャンネルを選んでから**VALUE**ダイヤルで値を設定します。

グループ分けされたスタイル・トラックの音量は、スタイルに保存されている設定に対して相対的にオフセットする方法で調整されます(グローバル・オフセット)。

このページでは、ドラム/パーカッション、ベース、伴奏トラックの3グループでボリューム調整(グローバル・オフセット)ができます。例えば、ドラムとベースを目立たせてパンチのある雰囲気にするときは、伴奏トラックのボリュームを弱めることでできます。

グループをミュートするときは、音量を0にします。

別のスタイルを選択しても、このオフセット値は変更されず、各スタイル・トラックの音量はほぼ一定の状態を保つことができます。

- 4 EXITキーを押して元のページに戻ります。グループの音量は自動的に保存されます。

# 18 スタイル設定のエディット

## 各伴奏サウンドのミキシング

### 各伴奏 (アカンパニメント) サウンドの音量調整

鍵盤サウンドと同じように、各伴奏サウンドの音量を調整することができます。これにより伴奏サウンド間の細かい音量バランスを調整できます。

**Global > Mode Preferences > Style**ページではグループ別にスタイル・トラックの音量調整ができます。

**注意:** 設定を変更したスタイルは通常、ユーザーまたはダイレクトのスタイルとしてのみ保存できます。ファクトリー・スタイルには変更を保存することはできません。

### ディスプレイから伴奏サウンドの音量調整をする

- 1 伴奏パートのミキサー画面を開きます。

メイン・ページで**Volume**タブをタッチします。次にコントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを押して伴奏サウンドの**Volume**ページに切り替えます。



別の方法として、**Style Play**または**Style Record > Mixer/Tuning > Volume**ページを選択します。

- 2 調整する**ミキサー・チャンネル**をタッチします。
- 3 **バーチャル・スライダー**をタッチしたまま上下にドラッグして値を設定します。別の方法として、チャンネルを選んでから**VALUE**ダイヤルで値を設定します。

- 4 コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**TEMPO +/-**キーを使用すると各パートの音量バランスを保ったまま全体音量を調整できます。

この場合、スタイル・トラックのいずれかのバーチャル・スライダーを操作すると、すべてのスタイル・トラックの音量バランスを保ったまま全体音量を調整します。

伴奏パート名	意味
DRUM	ドラム・パート(本当のチャンネル音量)
PERC	パーカッション・パート(本当のチャンネル音量)
BASS	ベース・パート (本当のチャンネル音量)
ACC1-5	5つの別々の演奏パート (Acc1-5) : 主にメロディや和音のパート (本当のチャンネル音量)

- 5 メイン・ページに戻ります。

調整が終わったら、**TRACK SELECT**キーを押してグループ・パートが表示された**メイン・ページ**に戻ります。

### 音量レベルを保存する

- スタイル・セッティングを保存します。

## 伴奏サウンドを個別にミュート、プレイにする

伴奏サウンドの中に音を出したくないサウンド・パートがある場合はそれらをミュートすることができます。たとえば、ライブで自分がピアノ・サウンドで演奏するため、伴奏の中に含まれるピアノ・パートの音をミュートする場合などです。

**注意:** 変更を保存できるのはユーザーまたはダイレクトのスタイルです。ファクトリー・スタイルには保存できません。



## 伴奏パート・ミキサーを表示する



- メイン・ページの**Volume**タブをタッチして、コントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを押して伴奏パートの**Volume**エリアに切り替えます。



伴奏パート

別の方法として、**Style Play**または**Style Record > Mixer/Tuning > Volume/Pan**ページを選択します。

## 伴奏パートをプレイ/ミュートする

- プレイまたはミュートするパートのP/Mアイコン(プレイ()、ミュート())をタッチしてプレイまたはミュートにします。

## メイン・ページに戻る

- 設定が終わったら、**TRACK SELECT**キーをもう一度押して伴奏サウンドのグループのVolumeエリアを表示した**メイン・ページ**に戻ります。

## プレイ/ミュート状態を保存する

- スタイルの変更を保存します。

## 伴奏サウンドのソロ

鍵盤サウンドと同じように、伴奏サウンドもソロにすることができます。

### ソロにする

- **Volume**エリアが表示されている状態で、**SHIFT**キーを押したまま、聴きたい**ミキサー・チャンネル**をタッチします。

伴奏パート・ミキサーが表示されるページでは、ミキサー・チャンネルにタッチして、個別に設定することができます。

ソロを設定すると、ページ・ヘッダーに**Solo**と表示され点滅します。



### メニュー・コマンドでソロにする

メニュー・コマンドで、サウンドをソロにすることもできます。

- 1 サウンド名、またはミキサー・チャンネルが表示されているページで、ソロにするミキサー・チャンネルをタッチして選択します。
- 2 ページ・メニューからSolo Trackコマンドを選択します。

### ソロを解除する

次のいずれかの操作を行います。

- ミキサー・チャンネルが表示されているページで、SHIFTボタンを押しながら、現在ソロになっているミキサー・チャンネルをタッチします。
- ページ・メニューからSolo Trackコマンドを選択し、ソロを解除します。

## 伴奏(アカンパニメント)パートのサウンドの変更

### スタイル・セッティングとスタイル・エレメント

伴奏パートの各サウンドをスタイルに割り当てる場所は2種類あります。1つはスタイル・セッティングで、この場合バリエーション1からバリエーション2に移行するなどスタイル・エレメントを切り替えてもサウンドは切り替わりません。もう1つはスタイル・エレメントで、この場合はスタイル・エレメントごとにサウンドを選べます。

### スタイル・セッティングでのサウンドの選択

伴奏パートの各サウンドがスタイル・エレメント(イントロやバリエーションなど)の切り替わりで変わって欲しくない場合は、各サウンドをスタイル・セッティングで割り当てて保存します。

これはちょうどバンドが曲全体を同じメンバーで演奏するのと同じですし、その分設定にかかる時間も大幅に短くなります。

### 伴奏パートのサウンドを選択する

- 1 メイン・ページで**Volume**タブをタッチして**Volume**ページを表示します。
- 2 コントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを押して伴奏サウンドに切り替えます(スタイル・トラック・ビュー)。



伴奏パートの各サウンド

別の方法として、**Style Record > Style Track Contols > Type/Trigger/Tension**を開きます。

- 3 **Original Style Sounds**チェック・ボックスにチェックが付いていないことを確認してください。いずれにしても、違うサウンドを選んだ時点で自動的にチェックは外れます。

これにより、スタイルはスタイル・エレメントで割り当てたサウンド（「オリジナル」サウンド）ではなく、スタイル・セッティングで割り当てたサウンドを選ぶように設定されます。

- 4 各トラックの**楽器アイコン**をタッチしてサウンドを選びます。



これらのサウンドはスタイル・セッティングの一部となります。スタイルで使用するサウンドは固定され異なるスタイル・エレメントを選択してもサウンドはそのままです。

### サウンドの割り当てを保存する

- スタイル・セッティングを保存します。

## スタイル・エレメントごとにサウンドを変更

各スタイル・エレメント（イントロ、バリエーションなど）の伴奏パートにサウンドを割り当てることができます。このオプションは、スタイルのシーケンスに記録されているイベントのため、スタイル・レコード・モードでスタイルをエディットする必要があります。関連する章を参照してください。

この場合、**メイン・ページ**の**Volume**ページで、**Original Sound Set**チェック・ボックスにチェックを付けておきます。

## ドラム・キット

ドラム・キット（パーカッション・キットも含む）は鍵盤の各ノートに異なる楽器が割り当てられた特殊なサウンドです。ドラム・キットはキットのマッピングを維持するためトランスポーズの影響は受けません。

### ドラムとパーカッション伴奏パートを選択する

通常、ドラム・キットは**DRUM**パートに、パーカッション・キットは**PERC**パートに割り当てます。

## ドラム・キットを選択する

別のサウンドとしてドラム・キットを選びます。ドラム・キットは名前に**Drum**を含むバンクに入っています。

### デジタル・ドローバーと伴奏パート

デジタル・ドローバーは往年のトーンホイール式オルガンをシミュレートする特別なサウンドです。デジタル・ドローバーのセッティングはキーボード・セットやスタイル・セッティングに保存され、オルガンのプリセットの一種として使用できます。また、デジタル・ドローバー・サウンドの1つを伴奏トラックに割り当てることができます。..

## スタイル・コントロールの設定

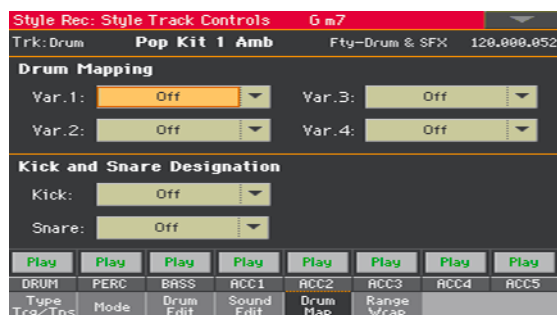
### ドラム・キットの楽器の再マッピング

ドラム・キットにいろいろなパーカッシブ・パートを追加して再マッピングすることができます。異なるマッピングや割り当てにすると、最終的にどのようにスタイルが変わるか聴きながら確認してください。

- 1 **Style Play > Style Controls > Drum Map**ページを開きます。



別の方法として、**Style Record > Track Controls > Drum Map**ページを開きます。



- 2 **Var.1 ~ Ver.4**パラメーターのポップアップ・メニューからドラム・マップを選ぶだけで、追加の設定をしなくても別の構成のドラム・キットになります。各バリエーションのドラム・マップを選択するだけで、いくつかの打楽器が様々な楽器に置き換えられます。

Drum Mapping	意味
Off	標準マッピング
Drum Mapping 1...7	ドラム・マッピングのナンバーです。元のスタイルにもよりますが、マッピング1はパーカッション系、マッピング2から7に行くに従って徐々にリズムが激しくなる傾向になります。

- Kick and Snare Designation**エリアの**Kick**パラメーターのポップアップ・メニューでオリジナルのキック(バス・ドラム)のサウンドと入れ替える同じドラム・キット内の別のキックを選びます。
- Kick and Snare Designation**エリアの**Snare**パラメーターのポップアップ・メニューでスネア・ドラムのサウンドと入れ替える同じドラム・キット内の別のスネアを選びます。

割り当て	意味
Off	オリジナルのキックやスネア・ドラム
Type 1...3	オリジナルと入れ替えるキックやスネア・ドラム

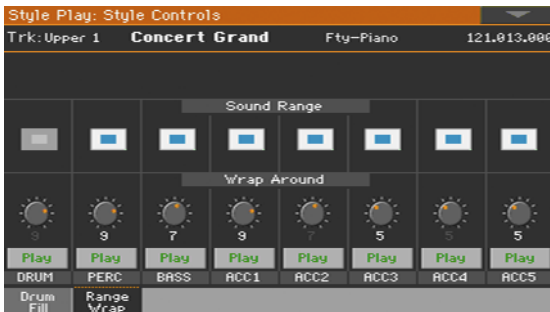
### ドラム・キットのマッピングを保存する

- スタイル・セッティングを保存します。

## キー・レンジのオン、オフとラップ・アラウンドの設定

アコースティック楽器を再現するタイプの伴奏サウンドでは、各楽器の音域を守るとよりリアルに聴こえます。伴奏パターンがこの音域を超えたり、ラップ・アラウンド・ポイント(折り返しポイント)を超えたりするような場合、各楽器の音域に合うようにトランスポーズを下げることがあります。

- Style Play > Style Controls > Range/Wrap**ページを開きます。



別の方法として、**Style Record > Track Controls > Range/Wrap**ページを開きます。



- 2 **Sound Range On/Off**チェック・ボックスで各サウンドのキー・レンジのオン、オフを設定します。

スタイル・レコード・モードでスタイル・エレメントごとに設定した**Range**パラメーターの設定を使用する(オン)か、しない(オフ)かを選択できます。

キー・レンジ	意味
オン(チェック)	サウンドのキー・レンジの設定を使用します。トラックが発音範囲のパラメーターで設定した最低または最高のノートを超えると、自動的に演奏をトランスポーズします。
オフ(チェックなし)	キー・レンジの設定は使用しません。

- 3 **Wrap Around**バーチャル・ノブでラップ・アラウンド・ポイントを設定します。

ラップ・アラウンド・ポイントは伴奏トラックの一番高い音です。伴奏パターンは認識したコードに従ってトランスポーズします。コードの音域が高すぎると、スタイル・トラックが高すぎる音域で再生することになり、不自然なサウンドになります。そこでラップ・アラウンド・ポイントに達すると、自動的に1オクターブ下にトランスポーズします。

各トラックの値をバラバラにすることによって、ラップ・アラウンドが同時に起きて不自然な伴奏になるのを防ぐことができます。また、本物の楽器の発音範囲に入るように設定することで、よりリアルな伴奏に聴こえるようになります。

Wrap Around	意味
1 ... 12	パターンのオリジナルのキーに対する、トラックのトランスポーズ最大値(半音単位)。

### キー・レンジ、ラップ・アラウンド設定を保存する

- スタイル・セッティングを保存します。



## パッドの選択とミキシング

スタイルごとに4つのパッドを割り当てることができます。パッドの設定はスタイル・セッティングに保存されます。

### パッドの選択

パッド選択ウィンドウを開く

- 1 **スタイル・プレイ**または**ソング・プレイ・モード**の**メイン・ページ**を開きます。開いていない場合は、コントロール・パネルの**STYLE PLAY**または**SONG PLAY**キーを押します。
- 2 **Pad**タブをタッチしてパッド・パネルを表示します。



- 3 変更する**パッド名**をタッチして**パッド選択ウィンドウ**を開きます。

パッドを選択する

- 1 **パッド選択ウィンドウ**から使用するパッドを探します。



- パッド選択ウィンドウ上部にある**ボタン**をタッチして、**パッドのタイプ**を選びます。

パッド・タイプ	意味
Hit	トランスポーズをさせないイベントがほとんどですが、トランスポーズさせることもできます。基本的には単音やワン・コードのシーケンスです(下記参照)。
Sequence	1トラックのパターン。スタイルのトラックと同様、鍵盤で弾いたコード情報に沿ってトランスポーズされます。
User	パッド・レコード機能で作成編集して保存できるオリジナル・パッドです。

- 別の**パッド・グループ**を選ぶ場合は、画面両サイドにある**タブ**をタッチします。
  - 選択したパッド・グループに**複数のページ**がある場合は、画面下部の**P1 ~ P6**タブをタッチしてページを切り替えます。
- 2 **パッド名**をタッチして使用するパッドを選びます。
  - 3 **パッド選択ウィンドウ**を閉じる場合は、コントロール・パネルの**EXIT**キーを押します(**ディスプレイ・ホールド**機能がオンの場合、ウィンドウは自動的に閉じません。詳しくは、44ページの「ディスプレイ・ホールド」を参照してください)。
  - 4 上記の操作を繰り返して他のパッドも選択します。

### パッドの割り当てを保存する

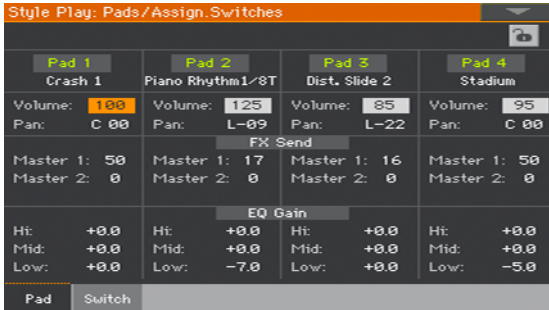
- スタイル・セッティングを保存します。

パッドの割り当てはソングブックのエントリーに保存することもできます。手順等は103ページの「パート III: ソングブック」を参照してください。

## パッドのミキシング

### パッド・ページに入る

- **Style Play**または**Song Play** > **Pad/Switch** > **Pad**ページを開きます。



### パッドを選択する

- **パッド名**をタッチしてパッドを選びます。具体的な手順は215ページの「パッドの選択」を参照してください。

### ボリュームとパンを調節する

- **Volume**パラメーターで各パッドの音量を調節します。
- **Pan**パラメーターで各パッドの定位を調節します。

### マスター・エフェクトへのセンド・レベルを調節する

- **Master**パラメーターでFX Aのマスター・エフェクトに送る信号のレベルを調節します。

### サウンドをイコライジングする

- 各パッドには3バンドEQがあり、**EQ Gain**パラメーターで音質調節ができます。

### パッドの各種設定を保存する

- **スタイル・セッティング**を保存します。

# 19 スタイル・セッティングの保存

## スタイル・セッティングを保存する

伴奏サウンドと各種設定をスタイル・セッティングとしてスタイルに保存することができます。

**注意:** 変更を保存できるのはユーザー、ダイレクト・スタイルと、ソングブック・エントリーです。ファクトリー・スタイルに保存することはできません。

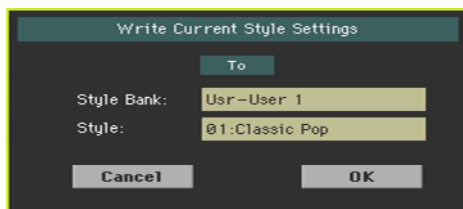
## スタイル・プレイ・モードでのスタイル・セッティングの保存

コントロール・パネルからWrite Current Style Settingsダイアログ・ボックスを開く

- スタイル・プレイ・モードに入り、**STYLE**キーの1つを1秒ほど長押しします。

ディスプレイからWrite Current Style Settingsダイアログ・ボックスを開く

- スタイル・プレイ・モードに入り、ページ・メニューからWrite Current Style Settingsコマンドを選択し、Write Current Style Settingsダイアログ・ボックスを開きます。



## スタイル・セッティングを保存する

- **OK**ボタンをタッチして、選択したスタイルに現在の設定(スタイル・セッティング)を保存します。

## スタイル・レコード・モードでのスタイル・セッティングの保存

スタイル・レコード・モードでは、スタイルと一緒にスタイル・セッティングも保存できます。

- **スタイル・レコード・モード**に入っている状態で、ページ・メニューから**Write Style**コマンドを選択します。このとき、スタイル・セッティングは自動的に保存されます。詳しくは304ページの「スタイルの保存」を参照してください。

## 20 コード・シーケンサー

### コード・シーケンスの記録

コード・シーケンサーは、コード・シーケンス(コード進行)を記録し再生するものです。これにより繰り返し演奏されるコード・シーケンスの間は左手をコード演奏から解放でき、その分キーボード・ソロやDNCコントローラーの選択などが簡単にこなえます。

コード・シーケンサーの演奏や記録が可能な状態になると、コントロール・パネルの**CHORD SEQUENCER**キーのLEDが次のように点灯します。

CHORD SEQUENCERキーのLED	意味
オフ(消灯)	コード・シーケンスが空の状態
緑点灯	コード・シーケンスが保存されている状態
緑点滅	コード・シーケンスが演奏可能な状態
赤点灯	コード・シーケンスが記録可能な状態
赤点滅	コード・シーケンスの記録中

### スタイルの演奏中にコード・シーケンスを記録

コード・シーケンスはアレンジャーの演奏中に記録できます。

- 1 コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押してスタイルの再生を始めます。
- 2 コントロール・パネルの**CHORD SEQUENCER**キーを1秒ほど長押しして記録待機状態にします。このときLEDが赤く点灯します。



- 3 **CHORD SEQUENCER**キーをもう一度押すと次の小節の先頭から記録が始まります。記録中は**CHORD SEQUENCER**キーのLEDが赤く点滅します。コードを演奏してコード・シーケンスを記録します。
- 4 コード演奏が終わったら、**CHORD SEQUENCER**キーを押して記録を終了します。このとき、**CHORD SEQUENCER**キーのLEDは緑の点灯に変わり、コード・シーケンスが記録できたことを表示します。

記録したコード・シーケンスは、次に新しくコード・シーケンスを記録するときや、別のスタイルやソングブック・エントリーを選択するまで、または本機の電源を

オフにするまでメモリーされます。コード・シーケンスをロックした場合は、別のスタイルやソングブック・エントリーを選択しても消去されません。

## スタイルの停止時にコード・シーケンスを記録する

- 1 コントロール・パネルの**CHORD SEQUENCER**キーを1秒ほど長押しして記録待機状態にします。このときLEDが赤く点灯します。



- 2 鍵盤でコードを押さえ、次の方法のいずれかでスタイルを再生します：
  - コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押す。
  - コントロール・パネルの**INTRO**キーのいずれかを押す。**INTRO 1**を押した場合、コード・シーケンスの記録はイントロが終了した次の小節から始まります。
  - コード・シーケンスの**SYNCHRO START**のLEDが点灯している場合、鍵盤でコードを弾くと同時にスタイルの再生が始まります。

コード・シーケンスの記録が始まると、コントロール・パネルの**CHORD SEQUENCER**のLEDが赤く点滅します。

- 3 コード・シーケンスを記録します。
- 4 記録が終わったらコントロール・パネルの**CHORD SEQUENCER**キーを押して記録を停止します。するとLEDが緑の点灯に変わります。

記録したコード・シーケンスは次に新しいコード・シーケンスを記録したり、別のスタイルやソングブック・エントリーを選択したりするまで、あるいは本機の電源をオフにするまでメモリーされた状態を保ちます。コード・シーケンスをロックした場合は、別のスタイルやソングブック・エントリーを選択しても消去されません。

## アサインابل・スイッチで記録を開始

**コード・シーケンスの記録**スタートの機能をアサインابل・スイッチに割り当てることができます。これにより記録待機状態に一旦入ることなくすぐに記録を開始できます。

- 1 **Pads/Switches > Switch**ページを開き、**Chord Sequence Record**コマンドをアサインابل・スイッチに割り当てます(#3への割り当てをお勧めします)。
- 2 変更した設定をキーボード・セットに保存します。設定を変更したキーボード・セットを元の設定(デフォルト)のままにしておく場合は、設定を変更したキーボード・セットを**マイ・セッティング**(本機の電源立ち上げ時に自動的に選択されるキーボード・セット)に保存します。
- 3 設定したアサインابل・スイッチを押してコード・シーケンスを記録します。



## コード・シーケンスの再生

記録したコード・シーケンスを再生します。記録したコード進行に従ってスタイルが演奏されます。

### スタイルの演奏中にコード・シーケンスを再生

- 1 スタイルの再生中に、コントロール・パネルの**CHORD SEQUENCER**キーを押して、記録したコード・シーケンスを再生します。

**CHORD SEQUENCER**



CHORD SEQUENCERキーのLEDが緑で点滅します。このとき、コード・シーケンサーは次の小節から再生をスタートします。記録したコード進行に従ってスタイルが演奏されます。

- 2 コード・シーケンサーの再生中にソロ演奏をします。  
コード・シーケンサーがループ再生中は、左手でコードを演奏している場合と同様に、フィル・インやバリエーションを自由に選択できます。
- 3 コントロール・パネルの**CHORD SEQUENCER**キーを押して、コード・シーケンスを停止します。  
または、コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押して、コード・シーケンスと自動伴奏の両方を停止させる方法もあります。

### スタイルの停止時にコード・シーケンスを再生

- 1 コントロール・パネルの**CHORD SEQUENCER**キーを押してコード・シーケンスを再生します。このとき、LEDが緑で点滅します。

**CHORD SEQUENCER**



- 2 スタイルの再生を開始します。コード・シーケンサーはすぐに再生を開始します。
- 3 コード・シーケンサーの再生中にソロ演奏をします。  
コード・シーケンサーがループ再生中は、左手でコードを演奏している場合と同様に、フィル・インやバリエーションを自由に選択できます。
- 4 コントロール・パネルの**CHORD SEQUENCER**キーを押して、コード・シーケンスを停止します。  
または、コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押して、コード・シーケンスと自動伴奏の両方を停止させる方法もあります。

## コード・シーケンスの管理

### コード・シーケンスの保存

コード・シーケンスはスタイル・セッティングまたはソングブック・エントリーに保存することができます。

- スタイル・セッティングやソングブック・エントリーを保存すると、コード・シーケンスも自動的に保存されます。

**スタイル・セッティングの保存方法**は、218ページの「19 スタイル・セッティングの保存」を参照してください。**ソングブック・エントリーの保存方法**は、119ページの「13 ソングブックの編集」を参照してください。

### コード・シーケンスの呼び出し

各スタイルやソングブック・エントリーにはコード・シーケンスがメモリーされています。

- スタイルやソングブック・エントリーを選択して、コード・シーケンスを呼び出します。

コード・シーケンスがメモリーされていないものもあります。

### コード・シーケンスのロック

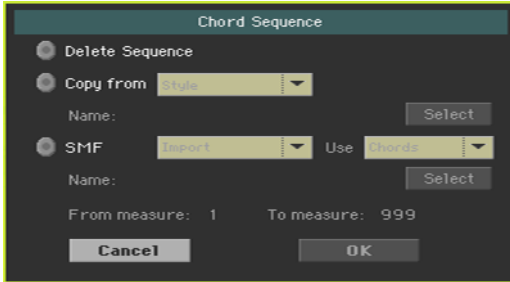
コード・シーケンスをロックすると、別のスタイルやソングブック・エントリーを選択してもそれぞれのコード・シーケンスを呼び出さず、現在選択しているコード・シーケンスを固定できます。

- **Global > General Ctonrols > Lock > Style** ページを開き、**Chord Sequence** チェックボックスにチェックを付けます。

## コード・シーケンスの消去

新しくコード・シーケンスを記録する場合などに、コード・シーケンスを消去することができます。

- 1 ページ・メニューから**Chord Sequence Edit**コマンドを選択して**Chord Sequence**ダイアログ・ボックスを表示します。



- 2 **Delete Sequence**オプションをタッチして選び、**OK**ボタンをタッチして消去を実行します。

この時点でスタイル・セッティングやソングブック・エントリーを保存すると、コード・シーケンスが入っていないスタイルやソングブック・エントリーとなります。

## コード・シーケンスのコピー

別のスタイルやソングブック・エントリーからコード・シーケンスをコピーすることができます。

- 1 ページ・メニューから**Chord Sequence Edit**コマンドを選択して**Chord Sequence**ダイアログ・ボックスを表示します。
- 2 **Copy from**パラメーターのポップアップ・メニューで、コピー元の**スタイル**または**ソングブック・エントリー**を選びます。
- 3 **Select**ボタンをタッチしてコピー元のスタイルまたはソングブック・エントリーの選択を確定させます。
- 4 **Chord Sequence**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチしてコピーを実行します。

この時点で、スタイル・セッティングやソングブック・エントリーを保存すると、コピーされたコード・シーケンスが保存されます。

## スタンダードMIDIファイルからのコード・シーケンスのインポート

スタンダードMIDIファイル(MIDIソング、.midファイル)からコード・シーケンスをインポート(読み込む)ことができます。

- 1 ページ・メニューから**Chord Sequence Edit**コマンドを選択して**Chord Sequence**ダイアログ・ボックスを表示します。
- 2 **SMF**パラメーターのポップアップ・メニューから**Import**オプションを選びます。
- 3 **Use**パラメーターのポップアップ・メニューで**Chord** (保存されているバックギング・シーケンス・ソングに含まれているコード・イベント、またはスタンダードMIDIファイルに歌詞イベントとして保存されているコード・イベント) または **Notes** (通常のノート・データ: コード認識に使用します) のいずれかを選びます。
- 4 **Select**ボタンをタッチして、インポート元のスタンダードMIDIファイルの選択を確定させます。
- 5 **Chord Sequence**ダイアログ・ボックスに戻り、**From measure**と**To measure**パラメーターでインポートする開始小節と終了小節を設定します。  
例えば、Aメロ部分やサビ部分というように、MIDIソングの一部区間を設定します。
- 6 **OK**ボタンをタッチしてインポート(読み込み)を実行します。  
この時点で、スタイル・セッティングやソングブック・エントリーを保存すると、インポートしたコード・シーケンスが保存されます。

## コード・シーケンスのエクスポート

コード・シーケンスは、スタンダードMIDIファイル(.midファイル)としてエクスポート(書き出し)することができ、MIDIソングの一部として利用できます。

- 1 ページ・メニューから**Chord Sequence Edit**コマンドを選択して**Chord Sequence**ダイアログ・ボックスを表示します。
- 2 **SMF**パラメーターのポップアップ・メニューから**Export**オプションを選びます。
- 3 **OK**ボタンをタッチしてエクスポートする(書き出す)ことを確認します。
- 4 ファイル選択ウィンドウが開きますので、書き出し(保存)先となるフォルダーを選びます。

# 21 スタイルとパッドの録音

## スタイルやパッドはどのようにできている？

本機は非常に多くの高品位なスタイルやパッドを内蔵しています。それをひな形にしてエディットしたり、まったく新しいオリジナルのスタイルやパッドを作成したりすることもできます。

スタイルとパッドはほぼ同じ構造で録音や編集の方法もほぼ同じです。ここではスタイルやパッドの作成について説明します。

### スタイルの概要

#### スタイル・エレメント

鍵盤でコードを演奏すると、本機のアレンジャー機能が自動的に演奏するシーケンスの集合体で、これによりリアルタイムな伴奏をします。スタイルは、一連のスタイル・エレメント(イントロ、バリエーション、フィル、エンディングなど)で構成され、それぞれは曲を構成するパーツとして機能します。スタイル・エレメントはコントロール・パネルのそれぞれのキーを押して直接選べるものもあれば、オートフィル機能で自動的に選択されるものもあります。

#### コード・バリエーション

各スタイル・エレメントはコード・バリエーション(CV - Chord Variation)と呼ばれるさらに小さな単位で構成されています。鍵盤のコード認識エリアで演奏すると、アレンジャー機能は鍵盤上をスキャンして、どのコードを演奏しているかを判断します。そして、選択しているスタイル・エレメントに応じて、スキャンされたコードに対してどのコード・バリエーションを演奏すべきかを判断します。

スキャンされたコードに、どのコード・バリエーションを対応させるかは、コード・バリエーション・テーブルで設定します。各スタイル・エレメントにそれぞれ、コード・バリエーション・テーブルがあります。下の表を参照してください。

コード	コード・バリエーション(CV)	
	バリエーション1~4	イントロ1~2、カウント・イン、フィル1~4、ブレイク、エンディング1~3
Major	CV1 ... CV6	CV1 ... CV2
6		
M7, M7 <sup>(b5)</sup>		
sus, sus2, M7sus		
m		
m6		
m7, m7 <sup>(b5)</sup> , m <sup>(M7)</sup>		
7, 7 <sup>(b5)</sup> , 7sus4		
dim, dim <sup>(M7)</sup>		
#5		
7 <sup>(#5)</sup> , M7 <sup>(#5)</sup>		
1+5, 1+8		
b5		
dim7		

## キー/コード

アレンジャー機能は再生すべきCVを決定した後、各トラックの適切な演奏をします。各シーケンスはそれぞれ特定のキー(調)で作られています(例:Cメジャー、Gメジャー、Eマイナーなど)。このため、アレンジャー機能はスキャンされたコードに合わせてこれをトランスポートします。

## トラックとパターン/シーケンス

各コード・バリエーションは8つのトラックで構成されています。DRUM、PERCトラックはドラムとパーカッションのシーケンスに使用し、BASSはベース、ACC1~5は伴奏シーケンス(ストリングス、ギター、ピアノ、その他の伴奏楽器)のシーケンスに使用します。

## コード演奏を始めると…

コードをコード認識エリアで演奏したときにアレンジャー機能は、どのスタイル・エレメントを設定しているかを判断し、次に、演奏されたコードに対して使用するコード・バリエーションを判断します。そして、そのコード・バリエーションの各トラックのスタイル・シーケンスを、元のコードから認識したコードへトランスポートします。これを演奏者がコードを弾くたびに繰り返します。

## トラックのタイプ

スタイル・トラックにはさまざまなタイプのトラックがあり、アレンジャー機能の処理方法はトラックによって異なります。

トラック・タイプ	意味
Acc (アカンパニメント：伴奏)	コードが認識されると、トラックのシーケンスに打ち込まれたノート(パターン)は、ノート・トランスポート・テーブル(NTT)に従って、そのコードにふさわしい音階にトランスポートします。NTTを使用すると、コード・バリエーションをいくつか録音するだけで、不協和音を避け、元のパターンから認識されたコードにトランスポートでき、すべてのノートを正しい音程で演奏できます。
Bass (ベース)	Accトラックと同様に動作しますが、コードのルートを演奏します。
Drum	コード変換の必要がありませんので、トランスポートはありません。常にオリジナルのパターンを演奏します。
Perc (パーカッション)	
Gtr (ギター)	コードを認識すると、アレンジャー機能はギターの指板の音域を外れないように[バーチャル・ギター]で単音、ストローク、アルペジオを演奏します。  ギター・トラックには伴奏トラックでよく使われる便利なパーツである“フリーフォーム”パッセージ(ほんの短いソロ演奏のようなフレーズ)もあります。

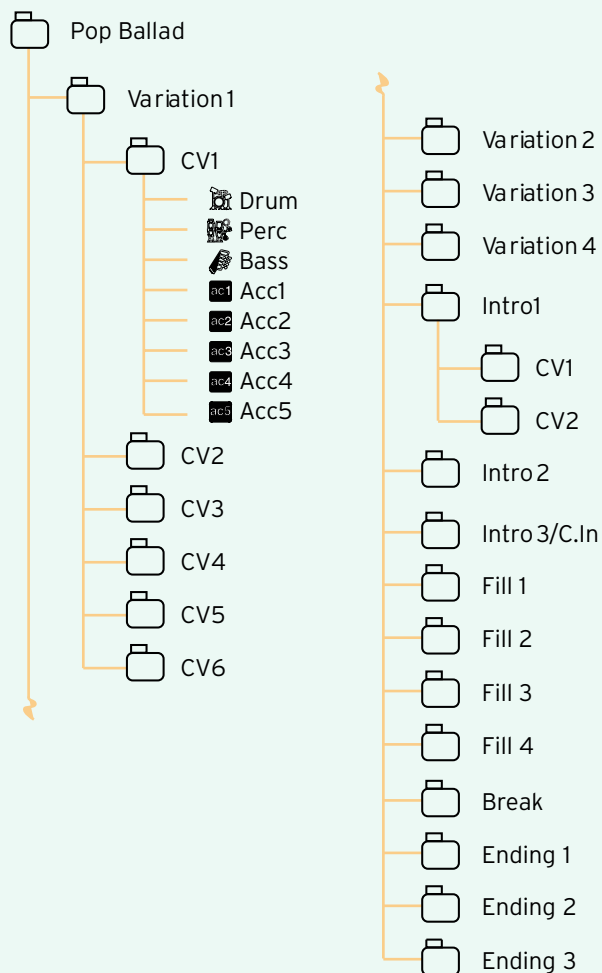
## スタイルのレコーディング

スタイルをレコーディングするということは、スタイルの中にある各スタイル・エレメントの、その中にある一連のコード・バリエーションのさらに中にある各トラックにレコーディングするということです。

すべてのスタイル・エレメントにあるすべてのコード・スタイルをレコーディングする必要はありません。一般的には各スタイル・エレメントで1つのコード・バリエーションをレコーディングするだけで十分です。但し例外として、Intro 1、Ending 1については、メジャー系とマイナー系のコード・バリエーション両方をレコーディングすることをお勧めします。

## スタイルの構造

スタイルの構造は、下図のようにツリーを使って説明できます。





## パッドの概要

### パッドについて

パッドは基本的に、1トラックでスタイル・エレメントが1つだけのスタイルです。スタイルのレコーディングで使用できる機能のほとんどはパッドのレコーディングでも使用できます。また、パッドはヒット(Hit)とシーケンス(Sequence)という2種類のタイプに分類されます。

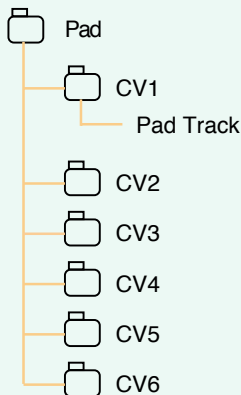
パッド・タイプ	意味
Hit	一般的にはトランスポーズをしないで使用されるイベントですが、ノートやコードをトランスポーズさせることもできます。基本的にはヒットは単発のノートやコードのシーケンスです(下記参照)。
Sequence	フレーズになっている1トラックのパターンで、スタイルのトラックと同様、鍵盤のコード認識エリアで弾いたコードに従ってトランスポーズされます。

各パッドは最大6つのコード・バリエーション(CV)と呼ばれる小さな単位で構成され、トラック数は1です(パッド・トラック)。

スタイルとまったく同じように、鍵盤のコード認識エリアでコードを弾くと、それに対応するコード・バリエーションが呼び出されます。認識されたコードは、コード・バリエーション・テーブルによってコード・バリエーションに関連付けられます。各パッドにはコード・バリエーション・テーブルが1つ入っています。

### パッドの構造

パッドの構造は1トラックのスタイル・エレメントで、下図のようにツリーを使って説明できます。



## パッドのレコーディング

パッドをレコーディングするという事は、パッドの中にある一連のコード・バリエーション内の1トラックにレコーディングするという事です。

ですが必ずしもすべてのコード・バリエーションをレコーディングする必要はなく、1つのコード・バリエーションをレコーディングするだけで十分です。

## 対応MIDIデータ

スタイルとパッドのレコーディング時には、対応していないイベントはフィルタリングされます。スタイルとパッドのレコーディングに対応したイベントは下表のとおりです。

対応MIDIデータ	CC#
ノート・オン	
RXノイズ・オン	
ピッチ・バンド	
チャンネル・アフタータッチ	
モジュレーション	01
プレス	02
パン	10
エクスプレッション	11
CC#12	12
CC#13	13
リボン	16
ダンパー (ホールド1)	64
フィルター・レゾナンス	71
ローパス・フィルター・カットオフ(ブライトネス)	74
CC#80(サウンド・コントローラー 1)	80
CC#81(サウンド・コントローラー 2)	81
CC#82(ジェネラル・パーパス#7)	82

## スタイル・セッティングの設定後にスタイルのフレーズをレコーディング

伴奏トラック・パラメーターは、スタイルのフレーズのレコーディングとは別に設定することができます。

- 1 **スタイル・プレイ**または**スタイル・レコード・モード**に入り、**スタイル・セッティング**の設定をします。ここで設定するのは**スタイルの各トラック・パラメーター**（ボリューム、パン、オクターブ・トランスポーズ、エフェクト設定など）です。また、パッドの選択はミックスも設定します。

スタイル・プレイ・モードで各トラック・パラメーターをエディットして保存する場合は、ページ・メニューから**Write Current Style Settings**コマンドを選択します。

スタイル・レコード・モードで各トラック・パラメーターをエディットして保存する場合は、ページ・メニューから**Write Style**コマンドを選択します。このとき、スタイル・セッティングがそのスタイルに自動的に保存されます。

- 2 **スタイル・レコード**または**パッド・レコード・モード**に入り、**スタイルやパッドのフレーズ**をレコーディングします。

スタイルやパッドのレコーディングやエディットを終えて保存する場合は、ページ・メニューから**Write Style**（スタイル・レコード・モード）、または**Write Pad**（パッド・レコード・モード）を選択します。

# スタイル・レコード・モード、パッド・レコード・モードの入り方

## スタイル・レコード・モードに入る

- 1 コントロール・パネルの**STYLE PLAY**キーを押して**スタイル・プレイ・モード**に入ります。
- 2 既存のスタイルをエディットする場合は、エディットするスタイルを選択します。エディットできるのはユーザーまたはダイレクト・スタイルです。ファクトリー・スタイルをエディットするにはファクトリー・スタイルの保護を解除するか、ユーザー・スタイルのロケーションにコピーをします。
- 3 コントロール・パネルの**RECORD**キーを押します。**レコード・モード選択ダイアログ・ボックス**が表示されます。



- 現在選択しているスタイルをエディットするには、**Record/Edit Current Style**を選択します。
  - スタイルを新規作成する場合は、**Record New Style**を選択します。
- 4 **スタイル・レコード・モード**のメイン・ページが表示されます。

## パッド・レコード・モードに入る

- 1 コントロール・パネルの**STYLE PLAY**キーを押して**スタイル・プレイ・モード**に入ります。
- 2 コントロール・パネルの**RECORD**キーを押します。**レコード・モード選択ダイアログ・ボックス**が表示されます。
  - 既存のパッドをエディットする場合は**Record/Edit Pad**を選択します。
  - パッドを新規作成する場合は、**Record New Pad**を選択します。デフォルト設定のパッドが呼び出されます。

3 パッド・レコード・モードのメイン・ページが表示されます。

## スタイル・レコード・モードのメイン・ページ



## パッド・レコード・モードのメイン・ページ



## スタイル・レコード・モード、パッド・レコード・モードから出る

- スタイル・レコード・モード、パッド・レコード・モードのページ・メニューから Exit from Record コマンドを選ぶか、コントロール・パネルの RECORD キーをもう一度押します。

## 録音したスタイルを聴く

### コードのテスト

スタイル・レコード・モードまたはパッド・レコード・モードでは、鍵盤でコードを弾くと、そのコード情報に基づいて録音したパターンを試聴できます。このときは確認しやすいようにピアノ音色が使用されます。コード認識方法は**SPLITキーのLED**の点灯状況によって変化します。

SPLITキーのLED	ロー	アッパー
On(点灯)	低音側でコード認識	ピアノ音色
Off(消灯)	鍵盤全域でコード認識、ピアノ音色	
点滅	鍵盤全域でコード認識、音色の割り当て無し	

### 録音したスタイルの試聴

- 1 **START/STOP**キーを押して、録音したパターンを再生します。
- 2 鍵盤でコードを弾き、パターンの変化を確認します。
- 3 **START/STOP**キーをもう一度押して、パターンの再生を停止させます。

## 録音パラメーターの設定

### 録音するものを選択する

#### スタイル・エレメントとコード・バリエーションの選択

スタイルでは、スタイルの中にあるスタイル・エレメント内のコード・バリエーションをレコーディングします。これが、コードを演奏したときに実際に聴こえるフレーズになります。

パッドは単一のスタイル・エレメントですので、選択できるのはコード・バリエーションのみです。

- **スタイル・レコード・モード**または**パッド・レコード・モード**の**メイン・ページ**を開き、レコーディングするコード・バリエーションを選び、録音パラメーターを設定します。

録音パラメーターは、下図のようにまとめて表示されています。

スタイルの場合

Element:	Var1	Rec Length:	8	Tempo ♩:	93
Chord Var:	CV1	CV Length:	8	Meter:	4/4
Resolution:	High	Cue mode:	Next measure, current measure		

パッドの場合

Chord Var:	CV1	Rec Length:	1	Tempo ♩:	120
Resolution:	High	CV Length:	1	Meter:	4/4
Pad Sync:	Off				

- **Element**パラメーターのポップアップ・メニューで**スタイル・エレメント**を選択します。

各スタイル・エレメントは、コントロール・パネルの同じ名前のキーと対応しています。スタイル・エレメントを選択したら、実際のエディットのようにコード・バリエーション(下記参照)を選択してください。

#### スタイル・エレメント 意味

Var1 … End3	選択しているスタイル・エレメント
-------------	------------------

- **Chord Var**パラメーターのポップアップ・メニューで**スタイル・エレメント**または**パッドのコード・バリエーション**を選択します。

コード・バリエーションにアスタリスク (\*) が付いている場合 (例えばCV1\* ~ CV6\*)、そのコード・バリエーションには何も入っていません。

スタイル・エレメント	コード・バリエーション
Var1, Var2, Var 3, Var4	CV1 ... CV6
Intro1, Intro2, Intro3 (カウント・イン), Fill1, Fill2, Fill3, Fill4, Break, Ending1, Ending2, Ending3	CV1 ... CV2


## コード・バリエーションの長さの設定

- **CV Length**パラメーターで選択したコード・バリエーションの全長 (小節単位) を設定します。

全長の最大値は32小節になります。スタイル再生時、そのコード・バリエーションに対応するコードが鍵盤上で認識されると、この長さで、伴奏パターンを繰り返します。

録音後、CV Lengthパラメーターでコード・バリエーションの長さを短くすると、設定したその長さより後の小節は削除します。必要な小節が削除されたときは、録音を保存せずに終了してください。

## 録音する長さの設定

- **Rec Length**パラメーターで録音するトラック (レコード・アイコン (  ) が表示) の長さ (小節単位) を設定します。

この値は常にCV Lengthの値か、その約数になります。これは、コード・バリエーションの全長ではなく、現在のトラックの長さです。例えば、ドラムのパターンが2小節ずつリピートする全長8小節のコード・バリエーションを作るとします。その場合は、ドラムのトラックを録音する前に、**CV Length**パラメーターを8に設定し、**Rec Length**パラメーターを2に設定します。録音後、スタイルを保存するかエディットして再生すると、2小節のパターンを8小節のコード・バリエーションに引き伸ばします。

**CV Length**の値を**Rec Length**パラメーターの値より小さく設定しても、**Rec Length**の値は画面上ですぐに更新されません。このため、その値を越えた部分の小節が削除される前に、**CV Length**の値を変更することができます。

ただし、START/STOPキーを押して録音を始めると、**Rec Length**の値が画面上ではそれまでの値を表示していたとしても、実際には新しい値に更新されてしまいます。



例えば、CV Lengthを4、Rec Lengthを4に設定したとします。次に、CV Lengthを2に変更してSTART/STOPキーを押して録音を始めると、Rec Lengthパラメーターの画面上での表示は4ですが、実際には2に変更され、録音内容が2小節分で繰り返しになります。もう一度START/STOPキーを押して録音を終了すると、Rec Lengthパラメーターの値表示は2に更新され、2小節以降の小節をすべて削除します。

## テンポ、拍子、レゾリューションの設定

### スタイル・レコード・テンポの設定

録音中は、スタイル・セッティングに保存されているものとは異なるテンポを使用することもできます。例えば遅いテンポで録音したり、録音したものを色々なテンポで再生したりして試す場合などに便利です。

パッドを再生する場合は、直前に再生したスタイルまたはMIDIソングのテンポを使用します。

- **Tempo**パラメーターで値を設定します。

別の方法として、コントロール・パネルの**TEMPO**キーでも設定できます。

**ヒント:** スタイル内でテンポを変化させる場合は、マスター・トラックにテンポ・チェンジ・イベントを入れます (Style Record > Event Editページ)。パッドのテンポは常にスタイルやMIDIソングのテンポを流用します。

### スタイル・エレメント、パッドの拍子の設定

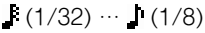

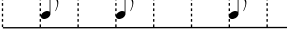

- **Meter**パラメーターでスタイル・エレメントやパッドの拍子を設定します。  
スタイル・エレメントやパッドが空の場合 (録音を始める前) にのみ設定できます。

## レゾリューションの設定

- **Resolution**パラメーターで録音中のクオンタイズ(分解能)を設定します。

クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する機能です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム[グリッド]の一番近い軸に移動させ、タイミングの合った演奏にすることができます。

録音後にクオンタイズをする場合は、**Style Record**または**Pad Record > Style Edit**または**Pad Edit > Quantize**機能を使用します。

Resolution	意味
High	クオンタイズは行いません。
 (1/32) ... (1/8)	グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。クオンタイズの後の[3]は3連符を表します。
	クオンタイズなし 
	1/16 
	1/8 

## 同期の設定

### スタイル・エレメントのキュー・モード

バリエーションまたはフィルのスタイル・エレメントを選んだとき(それぞれのキーを押したとき)に、どのタイミングで演奏するかを設定できます。


- **スタイル・レコード・モードのメイン・ページ**を開き、**Cue mode**パラメーターのポップアップ・メニューでスタイル・エレメントの入り方を選択します。

Cue mode	意味
Immediate, first measure(選択時、先頭スタート)	スタイル・エレメントを選択したと同時に入り、先頭小節からスタートします。この設定を選択できるのはフィルのみです。
Immediate, current measure(選択時、中間スタート)	スタイル・エレメントを選択したと同時に入り、そのときの小節からスタートします。この設定を選択できるのはフィルのみです。
Next measure, first measure(次小節、先頭スタート)	キーを押した時点の次の小節から入り、先頭小節からスタートします。この設定は、フィルとバリエーションのスタイル・エレメントで選択できます。
Next measure, current measure(次小節、中間スタート)	キーを押した時点の次の小節から入り、それまで演奏していたスタイル・エレメントの小節に合わせて途中からスタートします。この設定は、バリエーションでのみ選択できます。

## パッドのテンポ同期

パッドのテンポに対する同期方法を設定できます。

- **パッド・レコード・モードのメイン・ページを開き、Pad Syncパラメーターのポップアップ・メニューで同期方法を選択します。**

Pad Sync	意味
Off	同期しません。PADキーを押したと同時にパッドの演奏がスタートします。
Continued	<p>フィルと同様、キーを押すと同時にアレンジャーや有効になっているプレーヤーのテンポに同期して、パッドの演奏がスタートします。キーを押した時点でのビート・カウンター位置に合わせて、パッドのフレーズの途中からでもスタートできます。</p> <p>例えば、アレンジャーやプレーヤーのビート・カウンター 3拍目の91ティックだった場合、パッドも同じ位置から演奏をスタートします。</p>  <p style="text-align: center;">ビート・カウンター</p>
Beat	キーを押した時点の次の拍からアレンジャーやプレーヤーのテンポに同期してパッドの演奏が先頭小節(1小節目の1ティック)からスタートします。

## スタイル・エレメントとパッドにサウンドを割り当てる

スタイル・レコード・モードで、各スタイル・エレメントにそれぞれサウンドを割り当てることができます。このときに割り当てられた各サウンドは、**Original Sound Set**チェック・ボックス(スタイル・プレイ・モードのメイン・ページの**Volume**エリアで伴奏トラックを表示するとこのチェック・ボックスが表示されます)にチェックを入れた場合に自動的に選択されます。この場合、スタイル・セッティングで設定したサウンド割り当ては無効となります。


スタイル・エレメントごとに異なるサウンドを割り当てることは、例えば、曲の構成ごとに異なる楽器編成にする場合などに便利です。

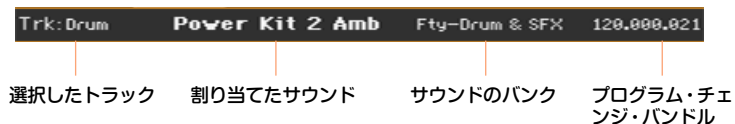
パッドはスタイル・エレメントとトラックがそれぞれ1つのみですので、1つのサウンドのみが割り当てられます。

### スタイル・エレメントのトラックにサウンドを割り当てる

#### メイン・レコード・ページからサウンドを選択する

- 1 スタイル・レコード・モードのメイン・ページを開きます。
- 2 サウンドを割り当てるスタイル・エレメントを選びます。
- 3 ミキサー・エリアのトラックをタッチして選択します。

選択したトラックにはレコード・アイコン(  )が表示されます。割り当てたサウンドの情報はサウンド・エリアに表示されます。



- 4 サウンド名をタッチするとサウンド選択ウィンドウが表示されますので、そこでサウンドを選びます。

#### 他のエディット・ページからサウンドを選択する

- 1 スタイル・レコード・モードのメイン・ページを開きます。
- 2 サウンドを割り当てるスタイル・エレメントを選びます。

- 3 **Element Track Controls**エディット・セクションを表示させます。これは例えば、**Style Record > Element Track Controls > Expression**ページなど、どのページでも構いません。

(図のキャプション)



オリジナル・サウンド

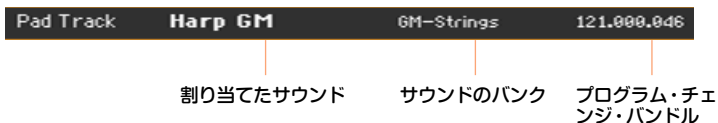
- 4 サウンドを置き換えるトラックの楽器アイコンをタッチして、サウンド選択ウィンドウを開き、サウンドを選びます。

### サウンドのテスト

- コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押してスタイルを演奏させ、置き換えたサウンドで良いかどうかを聴きます。**START/STOP**キーをもう一度押してスタイルを停止させます。

### パッド・トラックにサウンドを割り当てる

- 1 パッド・レコード・モードのメイン・ページを開きます。
- 2 サウンド名をタッチしてサウンド選択ウィンドウを開き、サウンドを選びます。



## レコーディング中のサウンドのトランスポーズ

レコーディング中に、伴奏トラックをトランスポーズして鍵盤の低音域や高音域をレコーディングしやすくすることができます。トランスポーズの設定は、トラックごとに行えます。

- 1 **スタイル・レコード**または**パッド・レコード・モード**の**メイン・ページ**を開きます。
- 2 トランスポーズを設定する**スタイル・トラック**の**ミキサー・チャンネル**をタッチして選びます。
- 3 **コントロール・パネル**の**UPPER OCTAVE**キーを使って、選択したトラックのトランスポーズを設定します。このとき、設定値が画面の**Oct**インジケータに表示されます。



## オリジナル・キー / コードとノート・トランスポジション・テーブルの選択

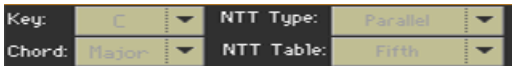
スタイル・エレメントやパッドのレコーディングでは、Cなど特定のキーやメジャーなど特定のコードでフレーズやパターンをレコーディングをします。その後、トランスポジション・テーブルを選択して、レコーディングした元のフレーズが認識したコードに合わせてトランスポーズや変形をする方法を設定します。

### キー / コードとノート・トランスポジション・テーブルへのアクセス

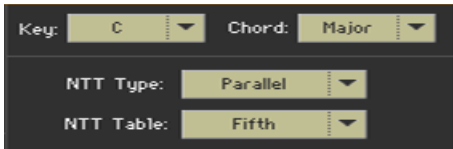
- **スタイル・レコード**または**パッド・レコード・モード**の**メイン・ページ**を開き、コードとトランスポジション・テーブルを選びます。

パラメーターは**レコード・パラメーター・エリア**に表示されます。

スタイルの場合



パッドの場合



### 選択したトラックのオリジナル・キー / コードの選択

- **Key**と**Chord**パラメーターのポップアップ・メニューで、**現在のコード・バリエーション用に選択されたスタイル・トラック**(または**パッド・トラック**)のための、**オリジナルのキー / コード**、**コード・タイプ**を設定します。

このときに設定したコードと同一のコードを鍵盤のコード認識エリアで弾いた場合は、フレーズなどのトランスポーズは発生せず、オリジナルのフレーズがそのまま演奏されます。

トラックを選択すると、そのトラックに割当てられたオリジナルのキー / コードが表示されます。録音したトラックはすべて、そのキー / コードで再生します。例えば、Acc1トラックのオリジナル・キー / コードがA7の場合、Acc1トラックを選択すると、他のトラックもすべてA7キー / コードで再生します。

上記の例では、A7thスケールの構成音でAメジャー・キーのフレーズをAcc1トラックにレコーディングします。コード認識エリアでA7のコードを弾くと、レコーディングしたそのままのフレーズ(パターン)が呼び出されます。

ギター・モードの場合はルールが異なりますので、上記の説明は当てはまりません。

**ヒント:** イントロ1とエンディング1のスタイル・エレメントでは、プリセット・スタイルと同様に、「メジャー」と「マイナー」の両方のコード・バリエーションを録音することをお勧めします。

### 選択したトラックのNTTテーブルの選択

- **NTT Type**と**NTT Table**パラメーターのポップアップ・メニューで、**現在のコード・バリエーション用に選択されたスタイル・トラック**(または**パッド・トラック**)のためのNTT(ノート・トランスポジション・テーブル)を選択します。

NTTは、コルグのアレンジャー機能が、認識されたコードを音楽パターンに変換できるようにする最先端のアルゴリズムです。NTTは、コード・バリエーションのオリジナル・コードに完全には一致していないコードを認識したときに、アレンジャー機能がパターン・ノートをどのようにドランスポーズするかを定めたものです。

例えば、Cメジャーのコード・バリエーションだけを録音した場合、鍵盤上でCメジャー7のコードが認識されると、アレンジャー機能は、足りないノート(この場合は7度の音)を鳴らすために、一部のノートをトランスポーズします。

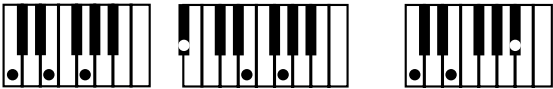
ドラムまたはパーカッションのトラックでは、NTTパラメーターがグレー表示になり、選択することができません。

NTTには通常2つのタイプがあります。

NTTタイプ	説明
Parallel	<p>ノートはWrap Aroundパラメーターの設定範囲でトランスポーズを行います。このテーブルは、メロディ・パートに最適です。</p> <div style="text-align: center;"> <p>C                  F                  Dm                  G</p> <p>オリジナル                  再生</p> </div>
Fixed	<p>レガートでコード・チェンジがより自然になるように、トランスポーズするノートの数ができる限り抑えられます。これは、和音を使ったトラック(ストリングスやピアノなど)に最適です。</p> <div style="text-align: center;"> <p>C                  F                  Dm                  G</p> <p>オリジナル                  再生</p> </div>



以下はNTTタイプとテーブルとの組み合わせです。


NTTタイプ/テーブル	説明
Parallel/Root	7thやメジャー7th、メジャー6thの入ったコードを弾いたときに、ルート音(CメジャーならばC)が足りないノートにトランスポーズされます。
Parallel/Fifth	<p>7thやメジャー7th、メジャー6thの入ったコードを弾いたときに、5度のノート(CメジャーならばG)を、足りないノートにトランスポーズします。</p> <p>NTT = Rootまたは5thで録音した場合 (キー/コード = C)</p> <p>NTT = Rootで Cm7を弾いた場合</p> <p>NTT = 5thで Cm7を弾いた場合</p> 
Parallel/i-Series	<p>オリジナルのパターンを「メジャー7th」または「マイナー7th」のコードでプログラムする必要があります。コルグのiシリーズのスタイルをロードすると、この選択肢が自動的に選択されます。</p> <p>NTT = i-Seriesで録音した場合 (キー/コード = Cmaj7)</p> <p>NTT = i-Seriesで Cmajを弾いた場合</p> <p>NTT = i-Seriesで C7を弾いた場合</p> 
Parallel/No Transpose	弾いたコードのキーに合わせてトランスポーズして再生しますが、コード・タイプには関係なくそのまま平行移動します。プリセット・スタイルや新規作成したスタイルのイントロ1とエンディング1の標準設定となっています。プリセット・スタイルのように、コード進行が録音されたイントロやエンディングではこの設定にします。
Fixed/Chord	このテーブルでは、レガートでコード・チェンジがより自然になるように、トランスポーズするノートを数ができる限り抑えられます。和音を使用したトラック(ストリングスやピアノなど)に最適です。「Parallel」の設定とは反対に、オリジナルの和音は「Wrap Around」(伴奏トランスポーズ制限)の設定には従わず、演奏したコードの構成音をオリジナルの近辺で探します。
Fixed/No Transpose	どのようなコードを弾いたとしても、トランスポーズしません。TRANSCOPEキーを操作したときのみトランスポーズします。

仕様としてはイントロ1とエンディング1のNTT設定はNo Transposeをお勧めします。

## スタイルやパッドのリアルタイム・レコーディング


スタイル・エレメントとコード・バリエーションをメイン・ページで選択してから、レコーディングを始めてください。

### メトロノームを使う

- **METRONOME** () キーを押すとレコーディング中にメトロノームをオン、オフできます。


### リアルタイム・レコーディング

#### 録音するスタイル・トラックを選択する




- スタイル・レコード・モードのメイン・ページを開き、レコーディングするトラックをタッチします。選択したトラックにレコード・アイコン()が表示されます。

トラック	説明
Drum	ドラム・トラック
Perc	パーカッション・トラック
Bass	ベース・トラック
Acc 1...5	伴奏トラック(5トラックあります)

#### レコーディングするパッドを選択する

レコーディングするパッド・トラックを選択します。選択するとレコード・アイコン()が表示されます。

#### レコーディング前に練習する

- 1 ミキサー・チャンネルで録音するトラックを何度かタッチしてミュートにします。ミュート状態になるとミュート・アイコン()が表示されます。録音済みトラックはミュートを解除してプレイ・アイコン()が表示されるようにします。
- 2 **START/STOP**キーを押して再生し、それに合わせて鍵盤で練習します。
- 3 練習が終わったら、**START/STOP**キーを押してアレンジャー機能を停止します。
- 4 録音するトラックを何度かタッチして録音できる状態にします。レコード・アイコン()が表示されます。

## 録音する

- 1 **START/STOP**キーを押して録音を始めます。

**1小節のカウント**が入ります。録音が始まったら自由に演奏してください。

録音中は、トラックのキーボード・レンジが無視され、鍵盤全域のノートを録音、演奏できるようになります。また、Local Control Onパラメーターも自動的にオンになり、鍵盤で演奏できるようになります。

- 2 録音は**繰り返し**行われます。**Rec Length**パラメーターの値によっては、パターンが数小節続いてから、最初の小節に戻ります。

録音はオーバーダビングですので、任意のノートを追加することができます。ドラムやパーカッションのトラックで、複数の打楽器を重ねて録音する場合に便利です。

- 3 録音が終わったら、**START/STOP**キーを押してアレンジャー機能を停止します。

## 他のトラックのコード・バリエーションを録音する

- アレンジャー機能が停止しているときのみ、別のトラックを選択し、現在のコード・バリエーションをすべてのトラックに録音します。

## スタイル・エレメントやパッドの他のコード・バリエーションを録音する

- コード・バリエーションの録音が終わったら、スタイル・エレメントやパッドの別のコード・バリエーションの録音を行います。

## スタイルの他のスタイル・エレメントを録音する

- スタイル・エレメントの録音が終わったら、別のスタイル・エレメントを選択してスタイルの録音を行い、スタイルを完成させます。

## ノートの削除

トラックから1つのノート、または1つの打楽器のリズムのみを削除するときには**Delete Note**ボタンを使用します。例えば、スネアの音を削除するには、鍵盤のD2(スネアに該当するノート)を押しながらこのボタンをタッチします。

- 1 スタイル・トラックを選択します。
- 2 **Delete Note**ボタンをタッチしたままにします。
- 3 **START/STOP**キーを押してスタイルを再生します。

- 4 削除するノートがあるところに再生が差し掛かったら、そのノートの鍵盤を押さえます。削除する最後のノートまで鍵盤を押し続けます。  
削除するノートが先頭にある場合は、再生を開始する前にそのノートの鍵盤を押します。
- 5 削除が終わったら、**Delete Note**ボタンと鍵盤を離し、コントロール・パネルの**START/STOP**キーを押してスタイルの再生を止めます。

### 結果の試聴

- 録音が終わったら**START/STOP**キーを押して確認します。選択したコード・バリエーションのすべてのトラックを一緒に再生して試聴します。**START/STOP**キーを再び押して再生を停止します。

### スタイルやパッドの保存

- 新しいスタイルやパッドの録音が終わったら、**ページ・メニュー**から**Write Style** (スタイル)、または**Write Pad** (パッド) を選択してスタイルやパッドを保存します。

### 保存せずにスタイル・レコードやパッド・レコード・モードを終了

- 録音や設定等の変更を保存せずにスタイル/パッド・レコード・モードを終了するときは、**ページ・メニュー**から**Exit from Record**を選択するか、**RECORD**キーを押します。

## スタイルやパッドのステップ・レコーディング

ステップ録音の場合、トラックごとにノートやコードを1つずつ入力して新しいスタイルやパッドを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

### ステップ・レコーディング

#### ステップ・レコーディングに入る

- **スタイル・レコード**または**パッド・レコード・モード**の**メイン・ページ**を開き、ページ・メニューから**Overdub Step Recording**コマンドを選び、選択したスタイル・トラック(またはパッド・トラック)の**ステップ・レコーディング・モード**に入ります。

スタイル・エレメント/コード・バリエーション

現在のポジション

イベント・リスト

コード・バリエーション

現在のポジション

イベント・リスト

## 入力ポインターのポジションについて

- **Pos**パラメーターは現在のポジションを表示します。この位置は次のイベントを挿入するポジションになります。
- この位置にノートまたはコードを挿入したくない場合は、後述のように休符を挿入してください。
- 現在の小節の残りの拍（ビート）に休符を入れて、次の小節に進むには、画面の **Next M.** ボタンをタッチします。

## ステップ値を選択する

- 画面の **Step Time** パラメーターから変更する値を選択します。

## 相対的なノートの持続時間(Duration)を選択する

- **Duration**パラメーターで、挿入されたノートの相対的な持続時間を設定します。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

Duration	意味
50%	スタッカート
85%	通常のアーティキュレーション
100%	レガート

## ノート・ベロシティを選択する

- **Velocity**パラメーターで、挿入するイベントの演奏の強さ（ベロシティ値）を設定します。ノートまたはコードを入力する前に設定します。

Velocity	意味
Kbd	鍵盤。VALUEダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、鍵盤で演奏したノートのベロシティ値を認識して記録します。
1 ... 127	ベロシティ値。イベントは、このベロシティ値で挿入されます。鍵盤の実際に弾いたときの強さは無視されます。

## 現在のポジションに音符や休符を挿入する

- 1つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを弾きます。ステップ値が、挿入されるノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、**Duration**と**Velocity**パラメーターをエディットします。
- 休符を挿入するには、画面の**Rest**ボタンをタッチします。ステップ値が休符の長さになります。

- 1つ前のノートとタイでつなぐには、画面の**Tie**ボタンをタッチします。ノートが挿入され、1つ前の同じ音名のノートとタイでつながります。

### コードを挿入する

- コードの代わりに単音を入力します。押さえたコードの最初のノートが表示され、以降は“…”で省略されます。

### コードの構成音を異なるベロシティで入力する

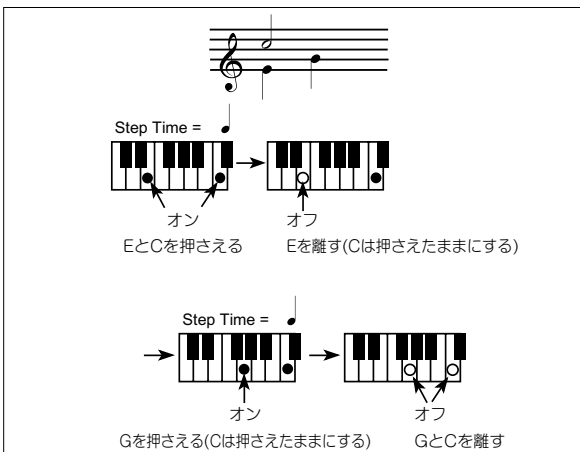
コードの最高音や最低音を他のコードの構成音よりも大きくすることができ、コードのアレンジで非常に効果的です。

- 1 最初のノートのベロシティ値を入力します。
- 2 そのノートを鍵盤で押したままにします。
- 3 次のノートのベロシティ値を入力します。
- 4 そのノートを鍵盤で押したままにします。
- 5 最後のノートのベロシティ値を入力します。
- 6 そのノートを鍵盤で押してから、すべてのノートを放します。

### 2つ目の声部を入力する

1つのノートを押さえたまま別の声部を自由に入力することで別の声部のフレーズを入力できます。

いくつかの例を参照してください。



Step Time =

Step Time =

Step Time =

オン  
FとCを押さえる  
オフ  
Fを離す  
オン  
Gを押さえる  
(Cは押さえたままにする)

Step Time =

Step Time =

Step Time =

オフ  
Gを離す  
オン  
Gを押さえる  
オフ  
Dを離す  
(Cは押さえたままにする) (Cは押さえたままにする) (Cは押さえたままにする)

Step Time =

Step Time =

オン  
Eを押さえる  
オフ  
EとCを離す  
(Cは押さえたままにする)

Step Time =

Step Time =

オン  
Cを押さえる  
Tie  
オン  
Gを押さえる(Cは押さえたままにする)  
オフ  
GとCを離す

## 前の状態へ戻る

- 前の状態に戻るときは**Back**ボタンをタッチします。前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。

## オーバーダブ・レコーディングをする

パターンの終わりに到達すると、End of Loop (ループの終了) イベントが表示され、「001.01.000」の位置から録音が再開します。パターンの長さを超えて挿入されたノートは、パターンの全長に合うように短縮されます。



このときに、オーバーダブ・モードで新しいイベントを続けて挿入できます(既に挿入しているイベントは削除されません)。この方法はドラムやパーカッション・トラックの作成で非常に便利です。まず最初にバス・ドラムのパターンを入力し、次にスネア、その次にハイハットやシンバルというようにパートを分けて入力することができます。

## 録音を終了する

- 1 録音が終わったら、画面の**Done**ボタンをタッチして、レコーディングを終了します。  
ダイアログ・ボックスが表示されます。
- 2 レコーディングを続行するには**Cancel**を、保存せずにレコーディングを終了するには**No**を、保存してレコーディングを終了するには**Yes**をタッチします。

## スタイルやパッドを試聴する

- スタイル・レコード・モードのメイン・ページに戻り、すべてのトラックをプレイ状態にして、**START/STOP**キーを押すとスタイルやパッドを試聴できます。**START/STOP**キーをもう一度押すと、再生が停止します。

## スタイルやパッドの保存

- 新しいスタイルやパッドの録音が終わったら、ページ・メニューから**Write Style**または**Write Pad**コマンドを選択して、スタイルやパッドを保存します。

## 保存せずにスタイル/パッド・レコード・モードを終了

- 変更を保存せずにスタイル・レコードまたはパッド・レコード・モードを終了するときは、ページ・メニューから**Exit from Record**を選択するか、**RECORD**キーを押します。

## ギター・トラックのレコーディング

### 本物のギター・シミュレーション

ギター・モードでは、MIDIプログラミングのギター・パートによくある、非現実的で、音楽的にもいい加減なギターではなく、リアルなリズム・ギター・パートを簡単に作り出すことができます。ほんの少しの小節を録音するだけで、実際のギターのポジションに従ってコードが演奏されたかのような、リアルなリズム・ギター・トラックができあがります。これは、プログラムしたパターンを単純にトランスポーズしただけでは得られない音色です。

ギター・トラックのレコーディングは他のトラックのレコーディングとは異なり、必ずしもすべてのメロディー・ラインや伴奏パートのすべてのコードを演奏してレコーディングする必要はありません。ギター・トラックでは次のようなことが行えます。

- ストローク・モードに対応するキー（鍵盤）を使ってギターをかき鳴らす。
- ギターの6本の弦に相当するキーを使ってアルペジオを弾いたり、ルートや5度のノートに対応する特殊なキーを使用したりします。
- RXノイズを演奏してパターンをさらにリアルにする。
- 伴奏トラックを使用せずに通常のパターンを作成し、短いメロディー・フレーズを演奏する。
- コード・シェイプ機能など細かなMIDIプログラミング機能を使用して、ギター演奏特有のニュアンスを引き出す。

### 録音されたパターンの試聴

スタイル・レコードまたはパッド・レコード・モードでは、選択したコード・バリエーションをオリジナル・キー/コードで試聴できます。

スタイル・プレイ・モードでは、録音されたギター・パターンが鍵盤上で認識されたコードに応じてトランスポーズされます。トランスポーズする方法は、選択したポジションやストローク・タイプなどのプログラムされたパターンに依存しません。

## 予備設定

### スタイル・レコード・モードのギター・モードに入る

- 1 スタイル・レコード・モードのメイン・ページを開き、選択したトラックをギター・タイプに設定します。

Style Record > Style Track Controls > Type/Trigger/Tensionページを開き、Track TypeをGtrに設定します。

これでStyle Record > Guitar Modeページを選択できるようになりました。

- 2 スタイル・レコード・モードのメイン・ページで、ギター・モード・ページを開きます。



### パッド・レコード・モードのギター・モードに入る

- 1 パッド・レコード・モードのメイン・ページを開き、パッド・トラックをギター・タイプに設定します。

Pad Record > Pad Track Controls > Settingsページを開き、Track TypeをGtrに設定します。

これでPad Record > Guitar Modeページを選択できるようになりました。

- 2 パッド・レコード・モードのメイン・ページで、ギター・モード・ページを開きます。



## フィンガーボード(指板)ダイアグラム

ギター・モードの画面下部にはギターの指板が表示されます。認識されたコード(鍵盤のコード認識エリアで弾いたコード)が、ギターでどのような構成になっているかを見ることができます。下表は、表示される各種シンボルをまとめたものです。

シンボル	意味
ドット(赤)	指で押さえた弦(演奏するノート)
ドット(白)	5度音、D#2キーで演奏
X	演奏しない、またはミュート
縦のバー (ライト・グレー)	バレー (全弦をセーハ: カポのようにすべての弦を指で押さえる)
縦のバー (ダーク・グレー)	カポ

## キー / コードの指定

**Key/Chord**エリアは、トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。他のトラック・タイプとは異なり、ギター・トラックではこのパラメーターの動作が異なります。他のトラック・タイプではNTTトランスポジションで使われるリファレンス・キーですが、ギター・トラックの場合、コード進行のあるイントロ1やエンディング1のスタイル・エレメントに含まれるコード・バリエーションを録音するか、それ以外のスタイル・エレメント(またはパッド)のコード・バリエーションを録音するかによって異なります。

- イントロ1とエンディング1では、コード進行のリファレンス・キーとしてこのコードを使用します。
- それ以外の(コード進行を録音していない)すべてのスタイル・エレメント(またはパッド)では、録音時の試聴にのみ、このコードを使用します。スタイル・プレイ・モードで再生する場合、鍵盤で弾いたコードに合わせてトランスポーズします。

イントロ1やエンディング1(コード・バリエーション1や2のコード)にみられるように、コード進行のあるCVを録音する際、最も低いMIDIのオクターブのキー(**C-1からB-1**)を使用してコード進行を入力します。次の表のようにベロシティ値を使ってコード・タイプが入力されます。

Vel.	コード・タイプ	Vel.	コード・タイプ
1	Major	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th (maj7 ♭5)
5	Suspended 4th (sus4)	6	Suspended 2nd (sus2)

Vel.	コード・タイプ	Vel.	コード・タイプ
7	Major 7th suspended 4th (maj7 sus4)	8	Minor
9	Minor 6th (m6)	10	Minor 7th (m7)
11	Minor 7th flatted 5th (m7 b5)	12	Minor major 7 (mM7)
13	Dominant 7th (7)	14	7th flatted 5th (7 b5)
15	7th suspended 4th (7 sus4)	16	Dimished (dim)
17	Diminished major 7th (dim M7)	18	Augmented (aug)
19	Augmented 7th (aug7)	20	Augmented major 7th (aug M7)
21	Major w/o 3rd	22	Major w/o 3rd and 5th
23	Flatted 5th (b5)	24	Diminished 7th (dim7)

例として、よくあるCメジャーのコード進行の場合、下表のように入力します。

コード	ルート・ノート	ベロシティ
Cメジャー (C)	C-1	1
Aマイナー (Am)	A-1	8
Dマイナー (Dm)	D-1	8
Gセブンス(G7)	G-1	13
Cメジャー (C)	C-1	1

## カポの設定

カポ(イタリア語で「capotasto(カポタスト)」、つまり「指板の先端」)は、ギターの指板に装着される取り外し可能なバーで、すべての弦のピッチをまとめて上げるために使われます。カポを使用すると、弦が短くなるので、サウンドとコード・ポジションが変わります(コード・シェイプは変わりません)。

コード・ポジションによっては、単弦の演奏で鳴らない場合があります。

- **CapoエリアのFretパラメーターのポップアップ・メニュー**で、カポ(カポタスト)を選びます。

Capo	意味
0	開放弦(カポを使用しない)
I… XII	カポタストを装着するフレット位置です(“I”は1フレット、“II”は2フレットという要領です)。

## 使用する弦の上限と下限

- **Strings**エリアの**High**と**Low**パラメーターのポップアップ・メニューから、使用する弦の上限と下限を設定します。パターンが演奏する弦の範囲を設定します。

Strings	意味
1 ... 6	パターンはこれらの弦の範囲で演奏します。

## ストローク・タイプの録音

- **C1**から**B1**のオクターブを使って、ストローク・タイプを選択します。キーを押すと、ストローク・サンプルを簡単に試聴できます。

Note	ストローク・タイプ
C1	フル・ダウン
C#1	フル・ダウン・ミュート
D1	フル・アップ
D#1	フル・アップ・ミュート
E1	フル・ダウン・ミュート・ボディ
F1	フル・ダウン・スロー
F#1	フル・ダウン・スロー・ミュート
G1	フル・アップ・スロー
G#1	アップ・ミュート1~4弦
A1	ダウン1~4弦
A#1	ダウン・ミュート1~4弦
B1	アップ1~4弦



## 単弦演奏の録音

- **C2からB2**のオクターブを使ってアルペジオやパワー・コードを演奏するための単弦または複数弦を選択します。

C~Aキーに割り当てられている6つのギター・コードで自由にアルペジオを演奏できます。それより上のキーでは、もっと速いサンプル・アルペジオを利用できます。

C#キーには常にコードのルートが、D#キーには常に5度の音が割り当てられています。この2つのキーを使うことで、いつでもアルペジオの一番低い音を演奏できます。

また、この範囲のオクターブにも全弦ミュートがあります(F#)。

Note	弦
C2	6弦(低いE)
C#2	認識されたコードのルート
D2	5弦(A)
D#2	認識されたコードの5度
E2	4弦(D)
F2	3弦(G)
F#2	全弦ミュート
G2	2弦(B)
G#2	パワー・コード
A2	1弦(高いE)
A#2	フル・ダウン/アップ
B2	ダウン/アップ1~4弦



## RXノイズの録音

RXノイズにはギター演奏に特有のノイズが入っています。これらを活用することで、さらにリアルなギター・トラックを作成できます。

- 一番高いオクターブの範囲(C7からB8)が、RXノイズの発音に使われます。

Note	RXノイズ
C7からB8	ボディを叩いた音や、弦を滑らす音



## 通常パターンでのレコーディング

ストロークやアルペジオとともに、伴奏トラックと同様の通常のパターンでもレコーディングできます。レコーディングするパターンがすべて短いメロディ的なフレーズ(例えばストローク・パターンの末尾に入るようなちょっとしたメロディックなフレーズ等)の場合は伴奏トラック(アカンパニメント: Acc)トラックとして保存されます。

レコーディングできるパターンの音域はC3からB6です。



## コード・シェイプのレコーディング

MIDIメッセージを使用してより細かくコード・シェイプを指定することができます。以下の表にあるベロシティでC0の音程を演奏すると、それに応じて実際のギターで演奏するのと同様のポジションや弦によるコードを演奏させることができます。

同じコード、同じパターンを別のポジションで演奏させることもでき、実際にギタリストが演奏しているのと同様のことができます。

Vel.	レンジ	from Str. (弦から)	to Str. (弦まで)	ポジション
0	6 Strings	I	VI	0
1	6 Strings	I	VI	0
2	6 Strings	I	VI	1



Vel.	レンジ	from Str. (弦から)	to Str. (弦まで)	ポジション
3	6 Strings	I	VI	2
4	6 Strings	I	VI	3
5	6 Strings	I	VI	4
6	6 Strings	I	VI	5
7	5 Strings Bass	II	VI	0
8	5 Strings Bass	II	VI	1
9	5 Strings Bass	II	VI	2
10	5 Strings Bass	II	VI	3
11	5 Strings Bass	II	VI	4
12	5 Strings Bass	II	VI	5
13	5 Strings Treble	I	V	0
14	5 Strings Treble	I	V	1
15	5 Strings Treble	I	V	2
16	5 Strings Treble	I	V	3
17	5 Strings Treble	I	V	4
18	5 Strings Treble	I	V	5
19	4 Strings Bass	III	VI	0
20	4 Strings Bass	III	VI	1
21	4 Strings Bass	III	VI	2
22	4 Strings Bass	III	VI	3
23	4 Strings Bass	III	VI	4
24	4 Strings Bass	III	VI	5
25	4 Strings Middle	II	V	0
26	4 Strings Middle	II	V	1
27	4 Strings Middle	II	V	2
28	4 Strings Middle	II	V	3
29	4 Strings Middle	II	V	4
30	4 Strings Middle	II	V	5
31	4 Strings Treble	I	IV	0
32	4 Strings Treble	I	IV	1
33	4 Strings Treble	I	IV	2

Vel.	レンジ	from Str. (弦から)	to Str. (弦まで)	ポジション
34	4 Strings Treble	I	IV	3
35	4 Strings Treble	I	IV	4
36	4 Strings Treble	I	IV	5
37	3 Strings Bass	IV	VI	0
38	3 Strings Bass	IV	VI	1
39	3 Strings Bass	IV	VI	2
40	3 Strings Bass	IV	VI	3
41	3 Strings Bass	IV	VI	4
42	3 Strings Bass	IV	VI	5
43	3 Strings MiddleBas	III	V	0
44	3 Strings MiddleBas	III	V	1
45	3 Strings MiddleBas	III	V	2
46	3 Strings MiddleBas	III	V	3
47	3 Strings MiddleBas	III	V	4
48	3 Strings MiddleBas	III	V	5
49	3 Strings MiddleTreble	II	IV	0
50	3 Strings MiddleTreble	II	IV	1
51	3 Strings MiddleTreble	II	IV	2
52	3 Strings MiddleTreble	II	IV	3
53	3 Strings MiddleTreble	II	IV	4
54	3 Strings MiddleTreble	II	IV	5
55	3 Strings Treble	I	III	0
56	3 Strings Treble	I	III	1
57	3 Strings Treble	I	III	2
58	3 Strings Treble	I	III	3
59	3 Strings Treble	I	III	4
60	3 Strings Treble	I	III	5
61	2 Strings Bass	V	VI	0
62	2 Strings Bass	V	VI	1
63	2 Strings Bass	V	VI	2
64	2 Strings Bass	V	VI	3

Vel.	レンジ	from Str. (弦から)	to Str. (弦まで)	ポジション
65	2 Strings Bass	V	VI	4
66	2 Strings Bass	V	VI	5
67	2 Strings MiddleBas	IV	V	0
68	2 Strings MiddleBas	IV	V	1
69	2 Strings MiddleBas	IV	V	2
70	2 Strings MiddleBas	IV	V	3
71	2 Strings MiddleBas	IV	V	4
72	2 Strings MiddleBas	IV	V	5
73	2 Strings Middle	III	IV	0
74	2 Strings Middle	III	IV	1
75	2 Strings Middle	III	IV	2
76	2 Strings Middle	III	IV	3
77	2 Strings Middle	III	IV	4
78	2 Strings Middle	III	IV	5
79	2 Strings MiddleTreble	II	III	0
80	2 Strings MiddleTreble	II	III	1
81	2 Strings MiddleTreble	II	III	2
82	2 Strings MiddleTreble	II	III	3
83	2 Strings MiddleTreble	II	III	4
84	2 Strings MiddleTreble	II	III	5
85	2 Strings Treble	I	II	0
86	2 Strings Treble	I	II	1
87	2 Strings Treble	I	II	2
88	2 Strings Treble	I	II	3
89	2 Strings Treble	I	II	4
90	2 Strings Treble	I	II	5

## 22 スタイルとパッドのエディット

### トラック・パラメーターのエディット

各スタイル・エレメントやパッドの様々なトラック・パラメーターをエディットすることができます。

**ヒント:** 各エディット・ページには、スタイル・エレメントの略称が画面最上部に表示され、各スタイル・エレメントはコントロール・パネルの各キー(VARIATION1…ENDING3)を押して選択します。例えばフィルを選ぶ場合、コントロール・パネルのAUTO FILLキーを押してLEDを点灯させ、それに対応するVARIATIONキーを押します。また、フィルを繰り返しループさせる場合は、そのフィルに対応するVARIATIONキーを押したままにします。

選択したスタイル・エレメント



### スタイル・エレメントの相対的な音量(エクспレッション)

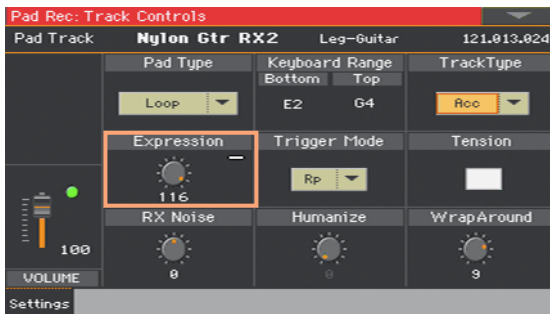
スタイル・エレメントのトラックごとに異なるエクспレッション値(CC#11)を設定できます。これによって、スタイルの先頭で設定される一般的な音量の値とは別に、スタイル・エレメントごとに異なる音量を設定することができます。これは、異なるサウンドが異なるスタイル・エレメントで同じトラックに割り当てられていて、これらのサウンドの内部音量が異なっている場合に特に便利です。

パッドでは、各パッド間の音量バランスを取るのにエクспレッションが役立ちます。

- 1 Style Record > Element Track Controls > Sound/Expressionページを開きます。



パッドの場合はPad Record > Pad Track Controls > Settingsページでエクスプレッションの値を設定します。



- 2 選択するスタイル・エレメントに対応するコントロール・パネルのキー(VARIATION1…ENDING3)を押します。
- 3 CC#11(エクスプレッション)メッセージがトラックに含まれているかどうかをExpression Monitorインジケータで確認できます。  
START/STOPキーを押して再生を始め、インジケータを確認してください。インジケータが点灯したトラックのイベント・エディットに入り、エクスプレッション・メッセージをエディットまたは削除できます。
- 4 Expressionバーチャル・ノブで対応するトラックのエクスプレッション(CC#11)値を設定します。この値は、イベント・エディット・リストの初めに表示されます。

## エクспRESSIONの調整

スタイル・エレメントにあるすべてのトラックのエクspRESSION・レベルを簡単に素早く調整することができます。これにより、すべてのスタイル・エレメントの音量コントロールをより正確に行えます。

- 1 このページを表示しているときに、コントロール・パネルのキーを押してレベルを調整するスタイル・エレメントを1つ選びます。
- 2 **SHIFT**キーを押しながら**TEMPO+**キーを押すとすべてのスタイル・バリエーションのトラックのエクspRESSIONの値が増加し、**TEMPO-**キーを押すと減少します。
- 3 **SHIFT**キーを放します。
- 4 他にもレベル調整が必要なスタイル・エレメントがある場合は、上記の操作を繰り返します。

エクspRESSION・イベントがトラックに入っていることによって個々のトラックの音量が変化する場合があります。トラックにエクspRESSION・イベントが入っているかどうかは、そのスタイル・エレメントを演奏させ、このページにあるExpr. Monitorを観察すると確認できます。このとき、エクspRESSION・イベントが見つかったら、イベント・エディット・ページに入り消去します。

- 5 **START/STOP**キーを押していくつかのコードを試奏します。コントロール・パネルのキーで任意のスタイルを選択します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

## キーボード・レンジ

アレンジャー機能でトランスポーズしたときに、オリジナルの生楽器と比べてピッチが高すぎる(または低すぎる)パターン・ノートは自動的にトランスポーズされます。これにより、各伴奏楽器のサウンドがより自然に聴こえます。

例えば、フルートの一般的な最低音はC4です。C4より低いコードを演奏した場合、演奏されるパターンはC4よりも低い音になり、不自然な音になります。そこで、キーボード・レンジの設定でフルートのトラックの下限をC4にすれば、この問題は解決します。

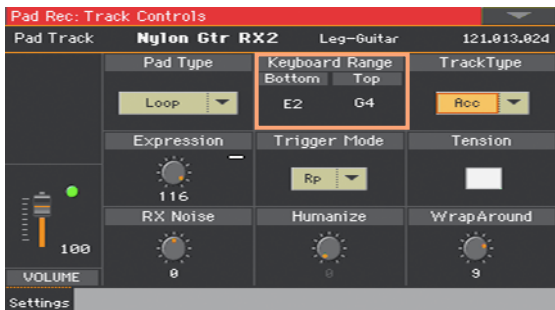
スタイル・エレメントごとに異なるキーボード・レンジ値を設定できます。これにより曲のセクションごとにそのトラックが演奏する音域を特定の音域に集中させることができ、例えばピアノによる伴奏(ピアノ・コンピング)をシミュレートする際や、他のトラックと音域が重なりすぎないようにする場合などに効果的です。

- 1 Style Record > Style Element Track Controls > Rangeページを開きます。  
 選択したスタイル・エレメント



キーボード・レンジ

パッドのキーボード・レンジを設定する場合は、Pad Record > Pad Track Controls > Settingsページでを開きます。



- 2 選択するスタイル・エレメントに対応するコントロール・パネルのキー (VARIATION1…ENDING3)を押します。
- 3 選択したスタイル・エレメントに対応するトラックの**Top**、**Bottom**パラメーターで上限と下限を設定します。

録音中、キーボード・レンジの設定は無視されます。選択したトラックは鍵盤全域で録音、再生することができます。

- 4 **START/STOP**キーを押していくつかのコードを試奏します。コントロール・パネルのキーで任意のスタイルを選択します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

## RXノイズ/ギター

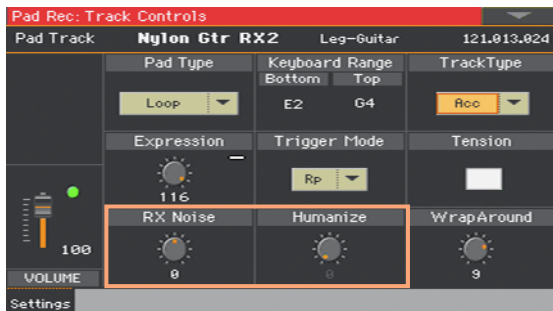
RXノイズのレベルと、ギター・トラックのヒューマナイズを設定します。

- 1 **Style Record > Element Track Controls > Guitar/Noise**ページを開きます。

選択したスタイル・エレメント



パッドのRXノイズとヒューマナイズを設定する場合は、**Pad Record > Pad Track Controls > Settings**ページを開きます。



- 2 選択するスタイル・エレメントに対応するコントロール・パネルのキー (VARIATION1…ENDING3)を押します。
- 3 **RX Noise**バーチャル・ノブで対応するトラックのRXノイズのレベルを調整します。すべてのタイプのトラック (サウンドにRXノイズが含まれている場合) に適用されます。
- 4 **Humanize Guitar**バーチャル・ノブでギター・トラックのポジションやベロシティ、ノートの長さにランダムな値を適用して、より人間らしい演奏にします。ここでの設定は**Style Record > Style Track Controls > Type/Trigger/Tension**ページ、または**Pad Record > Pad Track Controls > Settings**ページで、トラックのタイプを**Gtr**に設定したトラックにのみ適用されます。

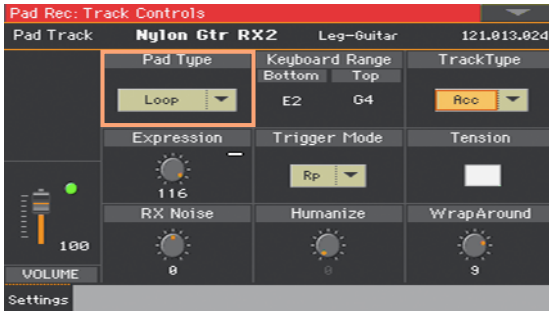


- 5 **START/STOP**キーを押していくつかのコードを試奏します。コントロール・パネルのキーで任意のスタイルを選択します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

## パッド・タイプの設定

パッド・タイプには一度のみ演奏するワンショットと、停止させるまで繰り返し演奏するループの2種類があります。

- 1 **Pad Record > Pad Track Controls > Settings**ページを開きます。



- 2 **Pad Type**パラメーターのポップアップ・メニューでパッドのタイプを選びます。

Pad Type	意味
One Shot	PADキーを押すと、そのパッドが一度だけ演奏します。繰り返し演奏しないヒットやシーケンスの演奏に適しています。
Loop	PADキーを押すと、そのパッドは最後まで演奏し再び先頭に戻って演奏を繰り返します。停止させる場合はPADセクションのSTOPキーを押します。繰り返し演奏するシーケンスなどに適しています。

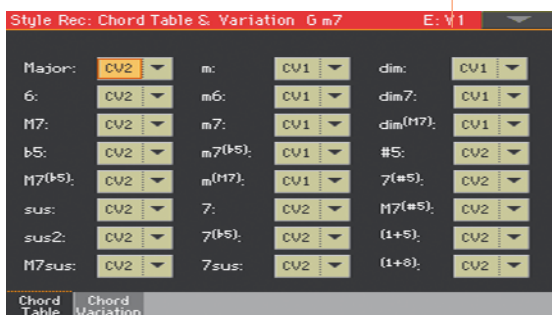
パッド・レコード・モードに入っているときは、パッド・タイプがワンショットに設定されているパッドも繰り返しループ演奏をしますのでご注意ください。

## コード・テーブルのエディット

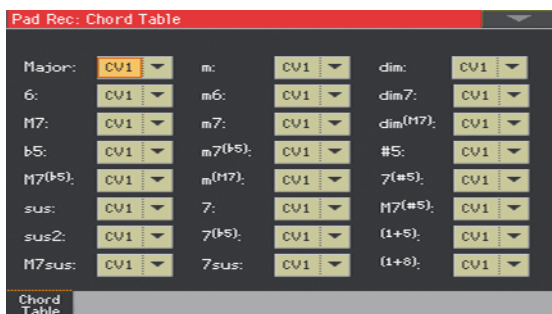
コード認識エリアで演奏したコード（認識されたコード）の主なものそれぞれに、コード・バリエーションを割り当てることができます。割り当てたコードに対応するコードを認識すると、自動的にその割り当てられたコードをアレンジャー機能が選択し、そのコードを基に伴奏を演奏します。

- 1 **Style Record > Chord Table & Variation > Chord Table**ページを開きます。

選択したスタイル・エレメント



パッドの場合は、**Pad Record > Pad Chord Table > Chord Table**ページを開きます。

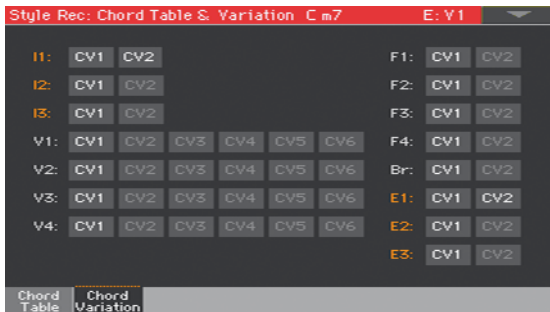


- 2 選択する**スタイル・エレメント**に対応するコントロール・パネルのキー（VARIATION1…ENDING3）を押します。パッドにはスタイル・エレメントがありません。
- 3 Chord Tableの各ポップアップ・メニューでコードごとに**コード・バリエーション**を割り当てます。
- 4 **START/STOP**キーを押していくつかのコードを試奏します。コントロール・パネルのキーで任意のスタイルを選択します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

## 割り当てたコード・バリエーションのチェック

選択したスタイルのどのコード・バリエーションが録音済み(またはインポート済み)かを確認することができます。

- **Style Record > Chord Table & Variation > Chord Variation**ページを開きます。



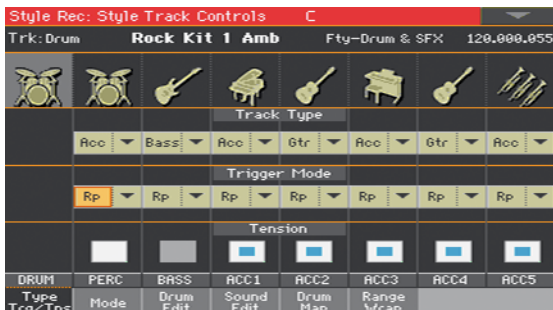
画面のうち、薄いグレー表示になっているコード・バリエーションは空の状態です。

**Chord Table**ページでは選択したスタイル・エレメントのうち、どのコード・バリエーションが録音済みかのチェックができますが、このChord Variationページでは、選択したスタイル全体に範囲を広げてチェックすることができます。使用していないコード・バリエーションがある場合は、それを削除してスタイル・ファイルの容量を小さくしておくか、何かコードを割り当てておくことをお勧めします。

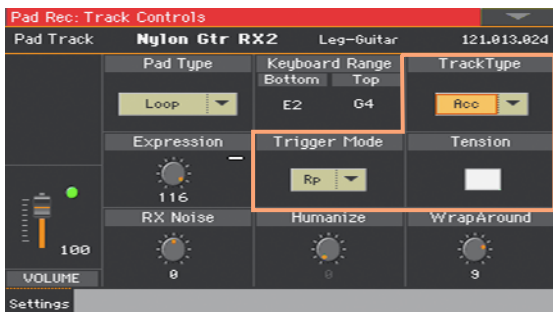
## トラック・タイプ、トリガー、テンションのエディット

トラック・タイプやトリガー・モード、テンションの設定をします。

- 1 **Style Record > Style Track Controls > Type/Trigger/Tension**ページを開きます。



パッドの場合は、**Pad Record > Pad Track Controls > Settings**ページを開きます。



- 2 選択する**スタイル・エレメント**に対応するコントロール・パネルのキー (VARIATION1…ENDING3)を押します。

### 3 Track Typeパラメーターでトラックのタイプを選択します。

Track Type	意味
Drum	ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャー機能によってトランスポートされません。ドラム・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、スタイル・プレイ・モードのドラム・マッピングの影響を受けません。パッドではドラムとパーカッション・サウンドの両方で使用します。
Perc	パーカッション・トラック。このトラックはトランスポートできません。パーカッション・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、ドラム・マッピングの影響を受けません。(このタイプはパッドでは使用しません。)
Bass	ベース・トラック。コードのルートを常に演奏します。
Acc	アカンパニメント・トラック。このトラックは、メロディーや和音の伴奏パターン用として自由に使うことができます。
Gtr	ギター・トラック。このトラックは、ギター・モードでストロークやアルペジオ演奏に使用します。

### 4 Trigger Modeパラメーターでコードが変わったときに、BassトラックおよびAccトラックを再トリガーする方法を設定します。

Trigger Mode	意味
Off	新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。
Rt (Retrigger)	サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。
Rp (Repitch)	再生中のノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギター、ベース、ストリングスそしてブラスのトラックの場合に便利です。

### 5 伴奏にテンション・ノートを追加するときは、Tensionチェック・ボックスにチェックを付けます。

スタイルのパターンに録音していないノートでも、実際に演奏されたテンション・ノート(9th、11th、13th)を伴奏に追加することができます。

### 6 START/STOPキーを押していくつかのコードを試奏します。コントロール・パネルのキーで任意のスタイルを選択します。START/STOPキーをもう一度押して再生を止めます。

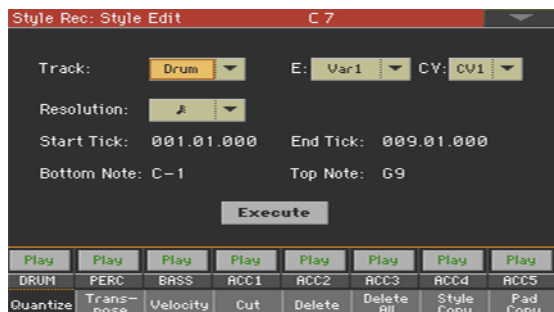
## スタイル/パッド・シーケンス(パターン)のエディット

スタイルやパッドのエディット・セクションでシーケンス・データ(パターン)のエディットをします。パッドの場合は、(それぞれ1つずつのため)トラックやスタイル・エレメントの選択はありません。

### クオンタイズ

録音後に、タイミングが合っていない部分を直したり、グルーヴ感を出したりするために、クオンタイズ機能を使用します。

- 1 **Style Record**または**Pad Record** > **Style**または**Pad Edit** > **Quantize**ページを開きます。



- 2 エディットするトラック(**Track**)、スタイル・エレメント(**E**)、コード・バリエーション(**CV**)を選びます。

Track	意味
All	すべてのトラックを選択
Drum ... Acc5	1つのトラックを選択

- 3 **Resolution**パラメーターのポップアップ・メニューからクオンタイズ・レゾリューションを選択します。

Resolution	意味
♩ (1/32) ... ♩ (1/4)	録音後の分解能を設定します。例えば、(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。「b~f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3連符を示します。
クオンタイズなし	
1/16	
1/8	

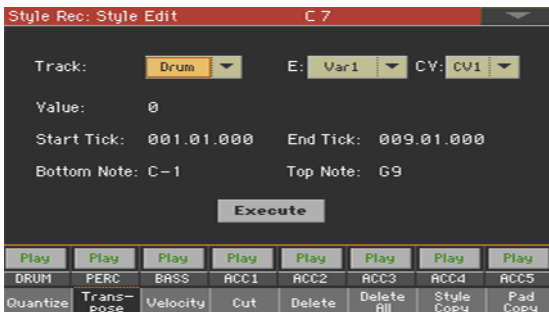
- 4 **Start Tick、End Tick**パラメーターでクオンタイズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。  
コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。
- 5 **Bottom Note、Top Note**パラメーターでクオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。  
このパラメーターは、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックが選択したときのみ設定できます。両方向じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。
- 6 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。
- 7 **START/STOP**キーを押して試聴します。すべてのトラックの状態をプレイにして、コード・バリエーションを試聴します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

## トランスポーズ

選択したトラックのトランスポーズをします。

トランスポーズ後、**スタイル・レコード**または**パッド・レコード・モード**のメインページの**Key/Chord**パラメーターを必ず再調整してください。

- 1 **Style Record**または**Pad Record > Style**または**Pad Edit > Transpose**ページを開きます。



- 2 エディットするトラック(**Track**)、スタイル・エレメント(**E**)、コード・バリエーション(**CV**)を選びます。

Track	意味
All	Drumモードで設定されたトラック(ドラム・トラックやパーカッション・トラックなど)を除く、すべてのトラックを選択。選択したコード・バリエーション全体がトランスポーズされます。
Drum ... Acc5	1つのトラックを選択します。

### 3 Valueパラメーターでトランスポーズの値を設定します。

Value	意味
-127 … 127	トランスポーズの値(半音単位)

### 4 Start Tick、End Tickパラメーターでトランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

### 5 Bottom Note、Top Noteパラメーターでトランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。ドラム・キットでは各楽器が異なるノートに割り当てられているので、パーカッシブ系の楽器をトランスポーズすると、そのパートが別の楽器の音に変わってしまいます。

設定可能なトランスポーズの値の範囲は、RXノイズの音域を避けるため、C7以下までとなります。

### 6 設定した操作を実行するときは、Executeボタンをタッチします。

### 7 START/STOPキーを押して試聴します。すべてのトラックの状態をプレイにして、コード・バリエーションを試聴します。START/STOPキーをもう一度押して再生を止めます。

## ベロシティ・データのエディット

選択したトラックのベロシティ（ダイナミクス）値を設定します。

エディット中のトラックにRXサウンドが割り当てられている場合、RXサウンドは異なるベロシティ値によってトリガーされる複数の異なるレイヤーでできている都合上、発音されるサウンドが変わる可能性もあります。

高いレベルのレイヤーに低いベロシティの値を選択すると、レベルが急上昇した直後に0にフェイド・アウトする場合があります。



- 1 **Style Record**または**Pad Record** > **Style**または**Pad Edit** > **Velocity**ページを開きます。



- 2 エディットするトラック(**Track**)、スタイル・エレメント(**E**)、コード・バリエーション(**CV**)を選びます。

Track	意味
All	すべてのトラックを選択します。選択したコード・バリエーション全体のすべてのベロシティが変更されます。
Drum ... Acc5	1つのトラックを選択します。

- 3 **Velocity Value**パラメーターでベロシティの値を設定します。

Velocity Value	意味
-127 ... 127	ベロシティの変化値を設定 (MIDI値)

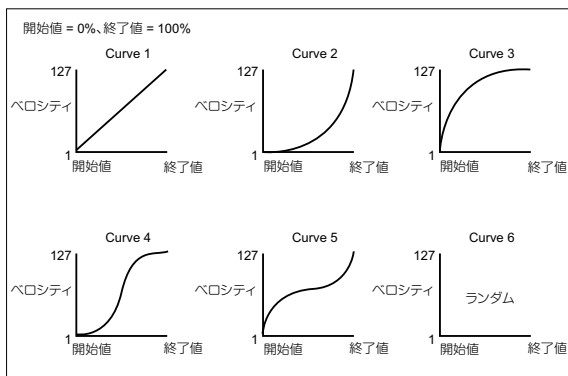
- 4 **Advanced**パラメーター・チェック・ボックスにチェックを付けると、設定範囲でベロシティのカーブを選択できます。これは、フェイド・インまたはフェイド・アウトを作る場合に役立ちます。

このパラメーターを選択すると、**Intensity**、**Curve**、**Start Velocity Value**、**End Velocity Value**パラメーターをエディットすることができます。

- **Intensity**パラメーターは**Curve**パラメーターで設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

Intensity	意味
0 ... 100%	強さの値。0%に設定した場合、ベロシティは変化しません。100%に設定した場合、すぐにCurveで選択したカーブになります。

- **Curve**パラメーターはベロシティ・カーブを6種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



- **Start Vel. Value**、**End Vel. Value**パラメーターでベロシティ・カーブの開始と終了におけるベロシティの変化を設定します。

Start Vel. Value/ End Vel. Value	意味
0 … 100%	ベロシティの変化をパーセントで設定します。

- 5 **Start Tick**、**End Tick**パラメーターでカーブを適用する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

- 6 **Bottom Note**、**Top Note**パラメーターでカーブを適用するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

両方を同じ値に設定すると、ドラム・キット内の1つの打楽器を選択できます。また、レンジの設定によってRXノイズ (C7以上) のみ、または通常のノート (C7以下) のみをエディットすることもできます。

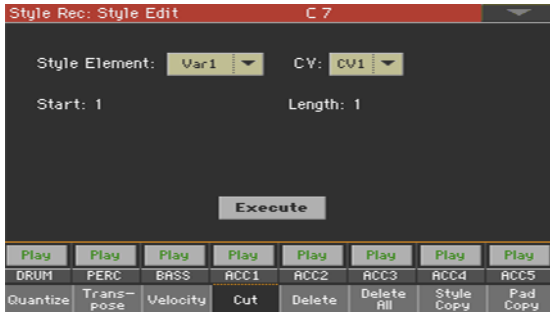
- 7 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

- 8 **START/STOP**キーを押して試聴します。すべてのトラックの状態をプレイにして、コード・バリエーションを試聴します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

## 小節の削除

選択したコード・バリエーションから1小節(または一連の小節)をすぐに削除できます。削除された小節以降のイベントは前に移動します。

- 1 **Style Record**または**Pad Record** > **Style**または**Pad Edit** > **Cut**ページを開きます。



- 2 エディットするトラック(**Track**)、スタイル・エレメント(**E**)、コード・バリエーション(**CV**)を選びます。

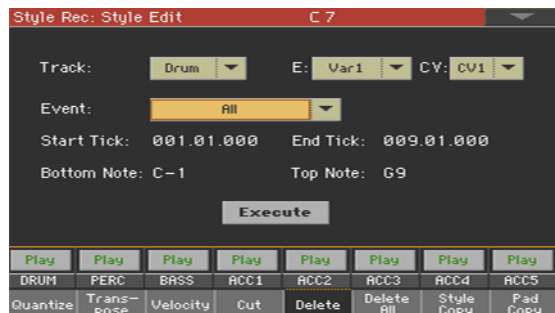
Track	意味
All	すべてのトラックを選択します。
Drum ... Acc5	1つのトラックを選択します。

- 3 **Start**パラメーターで削除する最初の小節を設定します。
- 4 **Length**パラメーターで削除する小節数を設定します。
- 5 設定した操作を実行するときは、Executeボタンをタッチします。
- 6 **START/STOP**キーを押して試聴します。すべてのトラックの状態をプレイにして、コード・バリエーションを試聴します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

## 小節からデータを削除

**Delete**ページでスタイルからMIDIイベントを削除します。この機能を実行しても、パターンから小節が削除されるわけではありません。小節全体を削除する場合は、Cutページを使用します。

- 1 **Style Record**または**Pad Record** > **Style**または**Pad Edit** > **Delete**ページを開きます。



- 2 エディットするトラック(**Track**)、スタイル・エレメント(**E**)、コード・バリエーション(**CV**)を選びます。

Track	意味
All	すべてのトラックを選択。削除すると、選択したコード・バリエーションは空になります。
Drum ... Acc5	1つのトラックを選択

- 3 **Event**パラメーターのポップアップ・メニューで削除するイベント・データを選択します。

Event	意味
All	すべてのイベントを削除します。この機能を実行しても、コード・バリエーションから小節が削除されるわけではありません。
Note	選択した範囲のノートをすべて削除します。
Dup.Note	重複しているノートをすべて削除します。同一のピッチのノートが同じティック上に2つある場合、ベロシティの低いノートの方が削除されます。
After Touch	アフタータッチ・イベントを削除します。
Pitch Bend	ピッチ・ベンド・イベントを削除します。
Prog.Change	プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ#00(バンク・セレクトMSB)と#32(バンク・セレクトLSB)は削除されません。 このタイプのデータは録音中に自動削除されます。
Ctl.Change	すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます(例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。
CC00/32 ... CC127	1つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2つ1組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32などはMSB/LSBバンドルです。一部のCCデータは録音中に自動削除されません)。

- 4 **Start Tick, End Tick**パラメーターでノートを削除する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

- 5 **Bottom Note, Top Note**パラメーターでノートまたはすべてのイベントを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

このパラメーターは、Eventパラメーターのポップアップ・メニューで**All**または**Note**を選択したときのみ設定できます。両方を同じ値に設定すると、ドラム・キット内の1つの打楽器を選択できます。また、レンジの設定によってRXノイズ(C7以上)のみ、または通常のノート(C7以下)のみをエディットすることもできます。

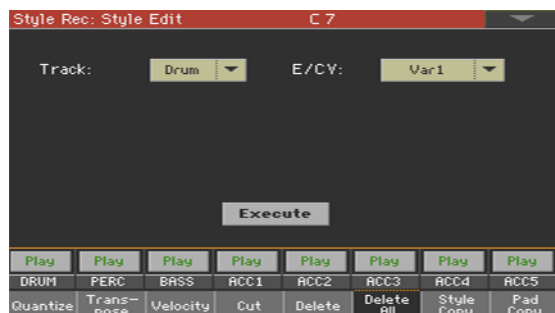
- 6 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

- 7 **START/STOP**キーを押して試聴します。すべてのトラックの状態をプレイにして、コード・バリエーションを試聴します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

## スタイル・エレメント、コード・バリエーションやスタイル全体の削除

選択したスタイル・エレメントまたはコード・バリエーション、あるいはスタイル全体をまとめて削除します。

- 1 **Style Record**または**Pad Record** > **Style**または**Pad Edit** > **Delete All**ページを開きます。



- 2 削除するトラック(**Track**)を選びます。

Track	意味
All	選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラック全てを削除します。
Drum ... Acc5	選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの1つのトラックを削除します。

- 3 削除するスタイル・エレメント(**E**)、コード・バリエーション(**CV**)を選択します。

E/CV	意味
All	スタイル・エレメントをすべて(スタイル全体)を選択します。E/Track=AllおよびCV=Allの場合、スタイル全体が削除されます。
Var1 ... CountIn	1つのスタイル・エレメントを選択します。
V1-CV1 ... Cl-CV2	1つのコード・バリエーションを選択します。

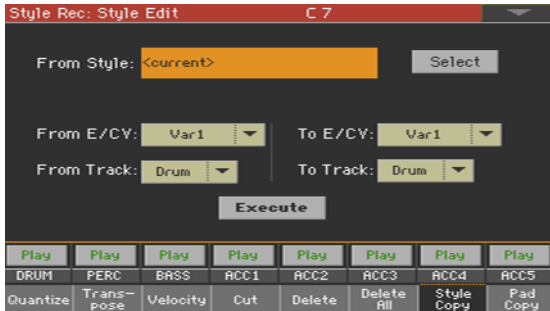
- 4 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

- 5 **START/STOP**キーを押して試聴します。コントロール・パネルのキーを使用して、任意のスタイル・エレメントを選択します。**START/STOP**キーをもう一度押して再生を止めます。

## スタイルのコピー

同じスタイル内、または異なるスタイル間で、トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントをコピーします。また、スタイル全体をコピーすることもできます。コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるため、ご注意ください。

- 1 **Style Record**または**Pad Record** > **Style**または**Pad Edit** > **Copy from Style**ページを開きます。



- 2 **From Style**パラメーターでトラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントのコピー元のスタイルを選択します。**Select**ボタンをタッチして、**スタイル選択ウィンドウ**を開き、そこでスタイルを選択します。また、**Current**ボタンをタッチすると、現在選択しているスタイルがコピー元として選ばれます。
- 3 **From E/CV**パラメーターのポップアップ・メニューでコピー元、**To E/CV**パラメーターのポップアップ・メニューでコピー先のコード・バリエーション、またはスタイル・エレメントを選択します。

From E/CV / To E/CV	意味
All	スタイル・エレメントをすべて（つまりスタイル全体）コピーします。コピー先がAllに自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。
Var1 ... End2	1つのスタイル・エレメントをコピーします。
V1-CV1 ... C1-CV2	1つのコード・バリエーションをコピーします。

エレメントが違くと、構造が異なるため、任意のバリエーションと他のスタイル・エレメントとの間でコピーはできません。

- 4 From Trackパラメーターのポップアップ・メニューでコピー元、To Trackパラメーターのポップアップ・メニューでコピー先のトラックを選択します。

From Track/To Track	意味
All	選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。
Drum ... Acc5	選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの1つのトラックをコピーします。

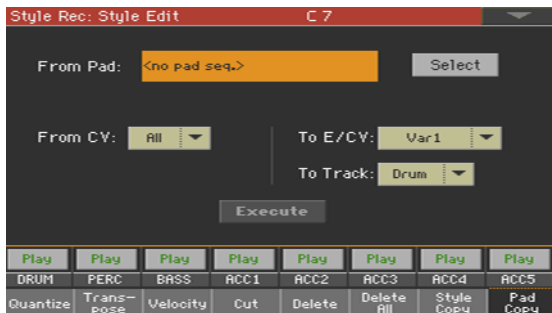
- 5 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

既存のコード・バリエーションにコピーをしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされませんので、コピー先のコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。スタイル・エレメント全体 (Var1、End1など) をコピーすると、プログラム・チェンジもコピーされます。

## パッドのコピー

1つのパッドのコード・バリエーション、またはすべてのパッドのコード・バリエーションをコピーできます。コピーを実行すると、コピー先のパッドのデータはすべて削除されコピー元のデータに上書きされますのでご注意ください。

- 1 Style RecordまたはPad Record > StyleまたはPad Edit > Copy from Padページを開きます。



- 2 From Padパラメーターでコピー元のパッドを選択します。**Select**ボタンをタッチしてパッド選択ウィンドウを開き、そこでコピー元のパッドを選びます。



- 3 **From CV**パラメーターのポップアップ・メニューでコピー元のコード・バリエーション (CV) を選び、**To E/CV**パラメーターのポップアップ・メニューでコピー先となるスタイル・エレメント、またはコード・バリエーションを選びます。

From CV / To E/CV	意味
Var1 ... End2	1つのスタイル・エレメントを選択してコピーします。
V1-CV1 ... Cl-CV2	1つのコード・バリエーションを選択してコピーします。

- 4 **To Track**パラメーターのポップアップ・メニューでコピー先のスタイルの中にあるパッド・トラックを選びます。

To Track	意味
All	選択したスタイル、スタイル・エレメントまたはコード・バリエーションのすべてのトラックを選択してコピーします。
Drum ... Acc5	選択したスタイル、スタイル・エレメントまたはコード・バリエーションの1つのトラックを選択してコピーします。

- 5 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

既存のコード・バリエーションにコピーをしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされませんので、コピー先のコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

## MIDIイベントのエディット

イベント・エディットのページで、選択したコード・バリエーションのMIDIイベントを1つずつエディットします。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さ(ベロシティ)などを変えたりすることができます。

### イベント・エディット・ページ

- StyleまたはPad Record > Event Edit > Event Editページを開きます。

タッチしてエディットするトラックを選択

Position	Type	Value1	Value2	Length
M:001.01.000	Ctrl	11	100	
M:001.01.000	Note	B1	119	D:000.00.001
M:001.01.000	Note	F#2	78	D:000.00.001
M:001.01.192	Note	F#2	39	D:000.00.001
M:001.02.000	Note	E1	71	D:000.00.001

エディットするイベント

### イベント・エディットの手順

以下はイベントの一般的なエディット手順です。

スタイルまたはパッドを選択してエディットへ入る

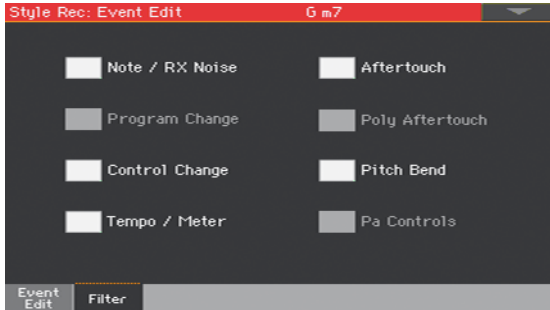
- 1 スタイル・プレイ・モードに入り、コントロール・パネルのRECORDキーを押し、スタイルまたはパッドの新規作成またはエディットを選択します。
- 2 スタイル・レコードまたはパッド・レコード・モードのメイン・ページを開き、エディットするスタイル・エレメント(スタイル・レコード・モードの場合)またはコード・バリエーションを選びます。
- 3 StyleまたはPad Record > Event Edit > Event Editページを開きます。

### パターンを試聴する

- **START/STOP**キーを押して、選択したコード・バリエーションを試聴します。**START/STOP**キーをもう一度押すと、再生が停止します。

### 表示するイベントをフィルタリングする

- **Style Record**または**Pad Record** > **Event Edit** > **Filter**ページで画面に表示するイベントを選択します。



フィルター	意味	
Note/RX Noise	ノートとRXノイズ	
Program	プログラム・チェンジ	
Control	コントロール・チェンジ・イベント、スタイルやパッドでは、以下のコントロール・チェンジ・ナンバーのみを使用	
	コントロール機能	CC#
	Modulation 1	1
	Modulation 2	2
	Pan	10
	Expression <sup>(a)</sup>	11
	CC#12	12
	CC#13	13
	Ribbon	16
	Damper	64
	Filter Resonance	71
	Low Pass Filter Cutoff	74
	Sound Controller 1 (CC#80)	80
	Sound Controller 2 (CC#81)	81
	CC#82	82
	(a). エクスプレッション・イベントは、開始位置 (001.01.000) に挿入できません。エクスプレッションの値は、既にスタイル・エレメントまたはパッドの初期値のヘッダー・パラメーターの中にあります。	
Tempo/Meter	テンポと拍子の変更(マスター・トラックのみ)	
Pitch Bend	ピッチ・ベンド・イベント	
Pa Controls	Paシリーズへのエクスクルーシブ・メッセージ	

## イベントのエディットについて

- 1 **Style Record**または**Pad Record** > **Event Edit** > **Event Edit**ページを開きます。
- 2 **Track**パラメーターのポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。パッドの場合はトラックが1つのみですので既に選択された状態になります。

選択したトラック (選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーション内) に含まれているイベントのリストが表示されます。コード・バリエーションの最初にある一部のイベントは、(終了ポイントを示す)「End Of Trk」イベントと同様にエディットできず、グレー表示になっています。

- 3 スクロール・バーを使って、さまざまなイベントを確認します。
- 4 画面をタッチして、エディットするイベントを選択します。

M:001.01.000	Note	C#2	64	D:000.00.096
--------------	------	-----	----	--------------

小節/イベント位置    タイプ    値1    値2    持続時間/イベントの長さ

- **M (Measure)** パラメーターを選択します。VALUEダイヤルを回して、イベントのポジションを変更します。
- **Type** パラメーターを選択します。VALUEダイヤルを回して、イベントのタイプを変更します。
- **Value 1**や**Value 2**パラメーターを選択します。VALUEダイヤルを回して、値1、値2を変更できます。値を2度タッチしてテンキー画面で値を入力することもできます。
- **ノート(Note)** イベントを選択した場合、**D (Duration/Length)** パラメーターを選択し、VALUEダイヤルを回して、イベントの長さを変更します。

### 別の小節に移動する

- 1 別の小節に移動するときは、**Go Meas.** ボタンをタッチします。**Go To Measure** ダイアログ・ボックスが表示されます。
- 2 このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、**OK** ボタンをタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

### イベントを挿入する

- **Insert** ボタンをタッチすると、現在の**Position (M)** パラメーターを表示している位置に、新しいイベントをデフォルト値で挿入します。

### イベントを削除する

- **Delete** ボタンをタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

### 他のトラックをエディットする

- エディットが完了したら、他のエディットするトラックを選びます。

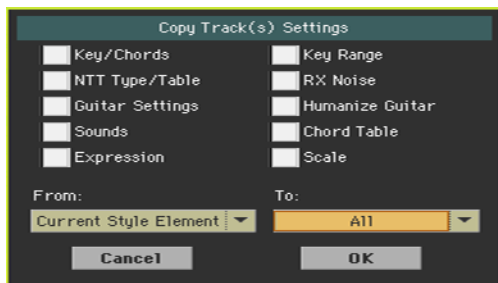
### イベント・エディットを終了する

- 選択したコード・バリエーションのエディットが終わったら、**EXIT** キーを押して**スタイル・レコード・モードのメイン・ページ**に戻り、別のコード・バリエーションを選択してエディットを行います。

## スタイルのトラック・セッティングのコピーする

スタイルのトラックをエディットしたら、その設定内容を別のトラックやコード・バリエーション、またはスタイル・エレメントにコピー / ペーストすることができます。

- 1 ページ・メニューから**Copy**コマンドを選択して**Copy Track Settings**ダイアログ・ボックスを開きます。



- 2 すべてのトラック・セッティングをコピーするかどうかを確認します。
- 3 **From**パラメーターのポップアップ・メニューでコピー元のスタイル・エレメントを選びます。

スタイル・エレメント	意味
Current Style Element	現在選択しているスタイル・エレメントのすべてのトラックの設定を、コピー先のスタイル・エレメントのすべてのトラックにコピーします。
Current Track	現在選択しているスタイル・エレメントからトラックを選択し、そのトラックの設定をコピー先のスタイル・エレメントの同じトラックにコピーします。

- 4 **To**パラメーターのポップアップ・メニューでコピー先のスタイル・エレメントを選びます。

スタイル・エレメント	意味
All	すべてのスタイル・エレメント(スタイル全体)にコピーされます。
All Var	スタイル・エレメントのうち、すべてのバリエーションにコピーされます。
All Fill/Break	スタイル・エレメントのうち、すべてのフィル/ブレイクにコピーされます。
All Intro/Ending	スタイル・エレメントのうち、すべてのイントロ/エンディングにコピーされます。
Var1 … End3	選択したスタイル・エレメントにコピーされます。

## 23 スタイルとパッドのインポートとエクスポート

### スタンダードMIDIファイルのコード・バリエーションへのインポート

外部シーケンサーで作成したスタンダードMIDIファイル(SMF)をインポートし、コード・バリエーションに変換することができます。

#### MIDI (.mid) ファイルの準備

インポートするスタンダードMIDIファイルは、本機のコード・バリエーションを同じようにプログラムする必要があります。以下はそのルールです。

#### スタイル・エレメント/コード・バリエーション・パラメーターのインポート

スタンダードMIDIファイルをインポートするとき、コード・バリエーションの長さ(=SMFの長さ)や、拍子、テンポ、サウンドの設定やエクスプレッションといったパラメーターが認識されます。

- **コード・バリエーションの長さ**は、インポートしたSMFの長さと同じになります。この長さは、**Style Record**または**Pad Record**の**メイン・ページ**にある**CV Length**パラメーターで変更できます。
- **キー/コード、コード・テーブル、エクスプレッション**などのスタイル・バリエーション・パラメーターは、関連する**Style Record**または**Pad Record**ページで手動で設定してください。
- 開始時の**テンポ**や各トラックの**音量**は、スタイル設定データとしてプログラムし、スタイル設定として保存する必要があります。
- **拍子の変更**はできないため、インポート時にも認識されません。

#### MIDIイベント

インポート時は、コード・バリエーションの誤動作を防ぐために、インポート可能なMIDIイベント(232ページ、「対応MIDIデータ」の表を参照)のみをインポートします。一部のコントロール・チェンジは、そのパターンの終りの部分でリセットされます。

## サウンド

各トラックに割り当てられているサウンドは、プログラム・チェンジ・イベント、バンク選択MSBイベント、バンク選択LSBイベントがスタンダードMIDIファイルの最初の“Tick (位置 “M:001.01.000”)”にある場合にインポート可能です。これらのスタイル・エレメントのオリジナル・サウンドは、**Style Record > メイン・ページ**や**Style Record > Element Track Controls > Expression**ページで見ることができます。

スタイル・プレイ・モード(スタイル・トラック・ビュー)のメイン・ページ(**Style Play > メイン・ページ > Volume**ページ)にある**Original Sound Set**パラメーターにチェックを付けると、ここでインポートしたスタイル・エレメントのヘッダーのサウンドではなく、スタイル設定のサウンドが優先されます。

## ノートの長さ

コード・バリエーションの最後の小節を超える長さのノートがあった場合は、小節が1つ追加されます(例えば、4小節のパターンに4小節目を超える長さのノートがある場合、5小節のコード・バリエーションになります)。その場合、CV Lengthの値を変更してコード・バリエーションの長さを再設定してください。新しいパターンのながさに合わせて、ノートは自動的に短くなります。

## MIDIチャンネル

外部シーケンサーでコード・バリエーションをプログラムする場合、以下の表に従って、スタイル・トラックを適切なMIDIチャンネル(InとOut)を割り当ててください。

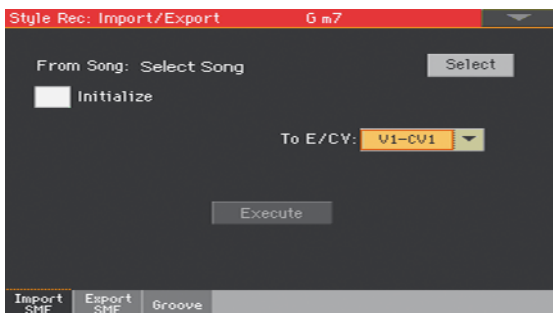
スタイル・トラック	MIDIチャンネル
Bass	09
Drum	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

パッド・トラックはMIDIチャンネル10に割り当てられます。



## SMFをコード・バリエーションにインポートする

- 1 **Style Record**または**Pad Record** > **Import/Export** > **Import SMF**ページを開きます。



- 2 **From Song**パラメーターでインポートするMIDIファイルを選択します。**Select**ボタンをタッチしてファイル選択ウィンドウを開きます。  
ロードできるのはフォーマット0のSMFだけです。
- 3 SMFをロードする際に、ロード先のスタイル・エレメントやパッド(キー/コード、コード・テーブル、サウンドなど)のすべての設定をリセットする場合は、**Initialize**チェック・ボックスにチェックを付けます。  
**Initialize**パラメーターを選択するのは、最初のコード・バリエーションをインポートするときのみで、2つ目以降をインポートするときはチェックを外した状態でインポートすることをお勧めします。これにより、ターゲットのスタイル・エレメントやパッドのパラメーター設定のリセットが最初の1回だけになります。
- 4 **To E/CV**パラメーターのポップアップ・メニューから、ロード先のスタイル・エレメント(**E**)やパッド内のコード・バリエーション(**CV**)を選択します。
- 5 パラメーターの設定がすべて終わったら、**Execute**ボタンをタッチしてSMFをコード・バリエーションにインポートします。

## SMFをスタイルにインポートする

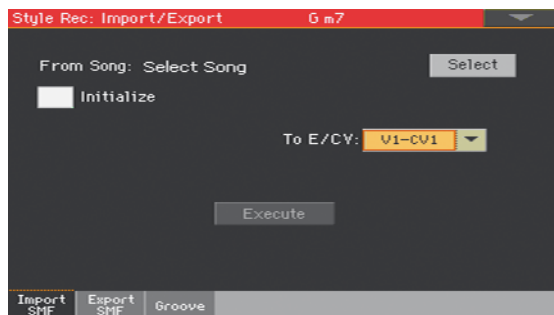
### マーカーで分割されたSMFの準備

コード・バリエーションをインポートする別の方法として、マーカーで分割されたSMF(例えば、コード・バリエーション(バリエーション1、バリエーション2等)のすべてを含んだスタンダードMIDIファイルで、それぞれがマーカー(同じイベントをソング・プレイ・モードでも使われます)で分割されたもの)をスタイルにする方法があります。

このインポートでのルールは、前述の個々のコード・バリエーションのインポートと同じです。スタイル・トラックとMIDIチャンネルとの関係は、コルグのスタイル・フォーマット(294ページ、「MIDIチャンネル」の表を参照)と一致させる必要があります。一致していない場合はインポート処理中に無効となります(正しく演奏されません)。

### SMFをスタイルにインポートする

- 1 **Style Record**または**Pad Record** > **Import/Export** > **Import SMF**ページを開きます。



- 2 **From Song**パラメーターでインポートするMIDIファイルを選択します。**Select**ボタンをタッチしてファイル選択ウィンドウを開きます。  
ロードできるのはフォーマット0のSMFだけです。
- 3 SMFをロードする際に、ロード先のスタイル・エレメントやパッド(キー/コード、コード・テーブル、サウンドなど)のすべての設定をリセットする場合は、**Initialize**チェック・ボックスにチェックを付けます。

スタイルを新規作成する場合、**Initialize**チェック・ボックスにチェックを入れておくことをお勧めします。但し、ロードするSMFが以前にスタイルをエディットするためにエクスポートしたものであった場合は、チェックを入れません。これはイニシャライズを実行すると以前の設定が消えてしまうためです。

- 4 すべてのパラメーターの設定が終わったら、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**Execute**ボタンをタッチしてSMFのインポートを実行します。

### インポートされるMIDIイベント

インポート時は、スタイルの誤動作を防ぐために、インポート可能なMIDIイベント(232ページ、「対応MIDIデータ」の表を参照)のみをインポートします。一部のコントロール・チェンジは、そのパターンの中で最後でリセットされます。

以下のイベントは、インポートするSMFから抜け落ち、インポート処理時にスタイル・エレメントやパッドのヘッダー部分に自動的に書き込まれます。

- タイム・シグネチャー (拍子:これは必須イベントです)
- コントロール・チェンジ・バンドル(#00 ~ 32:バンク・セレクトMSB/LSB)
- プログラム・チェンジ

コントロール・チェンジ#11(エクスプレッション)、コントロール・チェンジ#00、コントロール・チェンジ#32、プログラム・チェンジ・メッセージは、必ずコード・バリエーションの先頭(チック0)に書き込まれる必要があります。

SMFに保存されていなくても、プログラム・チェンジ、コントロール・チェンジ#00、#11、#32はスタイル・レコード・モードのエディット機能でいつでもプログラムできます。

### ネーミング構造

SMF内のマーカーのネーミング構造は「EnCvN」を採用しています。内容は以下の表のとおりです。

構成要素	意味
E	スタイル・エレメント(v=バリエーション、i=イントロ、f=フィル、e=エンディング)
n	スタイル・エレメント・ナンバー (1~4:バリエーションの場合、1~2そのほかのスタイル・エレメントの場合)
CV	コード・バリエーション(cv=コード・バリエーション:他はありません)
n	コード・バリエーション・ナンバー (1~6:バリエーションの場合、1~2:そのほかのスタイル・エレメントの場合)

マーカー名は、必ずしも大文字を使用する必要はありません。次のような名称でも機能します。

- [i1cv2]=イントロ1のコード・バリエーション2
- [v4cv3]=バリエーション4のコード・バリエーション3

以下のマーカー名は、機能しない例です。

- 「v1cv2」、 「v1CV2」、 「intro1cv2」、 「v1cv1 chorus」

SMF内のコード・バリエーションの順番には制約はありません。自由に配置できます。

パッド・データの名称は常に「v1cvn(常にv1から始める名称)」になります。

下記にスタインバークCubaseで作成したテスト・ファイルのスクリーン・ショットを掲載しました。マーカーで分割されたSMFがどのように見えるかを示した例です。その他のDAWアプリケーション(Logic、Digital Performer、ProTools、Sonar、Reaper等)でも同じような見え方をします。

The screenshot displays a music production software interface with a multi-track arrangement. The top section shows a timeline with markers labeled from 1 to 28, including 'f1ev1', 'f1ev2', 'i2cv1', 'i2cv2', 'v1cv1', 'v1cv2', 'v2cv1', 'v2cv2', 'b1cv1', 'b1cv2', 'b2cv1', 'b2cv2', 'e1cv1', 'e1cv2', 'e2cv1', 'e2cv2', 'e3cv1', and 'e3cv2'. Below the timeline, there are eight tracks, each with a different color and instrument type:

- Track 1: Slap Bass (Orange)
- Track 2: Drums (Orange)
- Track 3: Percussion (Green)
- Track 4: (Acc1) El. Pi. (Blue)
- Track 5: (Acc2) Clean (Yellow)
- Track 6: (Acc3) Trum. (Blue)
- Track 7: (Acc4) Brass (Pink)
- Track 8: (Acc5) ...ton. (Red)

The interface also shows a 'Marker' list on the left side, listing the markers and their corresponding track and time position.

## MIDIグルーブをスタイルやパッドにインポートする

本機のサンプリング・モードにあるタイム・スライス機能で作成したMIDIグルーブをインポートすることができます。MIDIグルーブのインポートは、オーディオ・サンプルからオーディオ・グルーブを作成する一般的な方法のステップです。オーディオ・グルーブの作成方法は485ページの「スライスしたオーディオ・グルーブから打楽器ごとに分離したサンプルの作成」を参照してください。また、インポート方法は492ページの「MIDIグルーブをスタイルやパッド・トラックにインポート」を参照してください。

## コード・バリエーションのエクスポート

コード・バリエーションをスタンダードMIDIファイル(.midファイル)でエクスポートし、外部シーケンサーでエディットすることができます。

### コード・バリエーションをスタンダードMIDIファイルとしてエクスポートする

- 1 Style RecordまたはPad Record > Import/Export > Export SMFページを開きます。



**To Song**パラメーターは生成されるSMFの名前です(ここではこの名前を変更することはできません)。この名前(自動的に割り当てられます)は、エクスポートされるコード・バリエーション名と同じになります。

- 2 **To E/CV**パラメーターのポップアップ・メニューで、現在のスタイルからエクスポートするスタイル・エレメント(**E**)やコード・バリエーション(**CV**)を1つ選択します。
- 3 コード・バリエーションを選択したら、**Execute**ボタンをタッチしてSMFとしてエクスポートします。通常のファイル選択ウィンドウが表示されます。エクスポート先デバイスとディレクトリを選択し、**Save**ボタンをタッチします。Saveボタンをタッチすると、ダイアログ・ボックスが表示されますので、ファイルの名前を割り当てます。

## スタイルをマーカーで分割されたSMFとしてエクスポートする

個々のコード・バリエーションをそれぞれ別個のスタンダードMIDIファイルとしてエクスポートする方法として、スタイル全体をマーカーで分割されたSMFとしてエクスポートする方法があります。これにより、すべてのコード・バリエーション(バリエーション1や2など)がそれぞれマーカーで分割された1つのSMFになります(同じイベントはソング・プレイ・モードでも使用します)。

- 1 **Style Record**または**Pad Record** > **Import/Export** > **Export SMF**ページを開きます。



**To Song**パラメータは生成されるSMFの名前です(ここではこの名前を変更することはできません)。

- 2 コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながらExecuteボタンをタッチすると、SMFとしてエクスポートします。このとき、通常のファイル選択ウィンドウが開き、生成されるSMFを保存するデバイスとディレクトリを選択し、**Save**ボタンをタッチします。すると、ダイアログ・ボックスが開き、保存するSMFのリネームができます。

この手順で、選択したスタイルのすべてのMIDIデータを含んだSMFフォーマット0のファイルが選択したデバイスに保存されます。このファイルは、各コード・バリエーションがそれぞれマーカーで区切られた状態で保存されます(各マーカー名は前述のインポートと同様です)。

各コード・バリエーションには、チック0の位置に次の情報が書き込まれます。

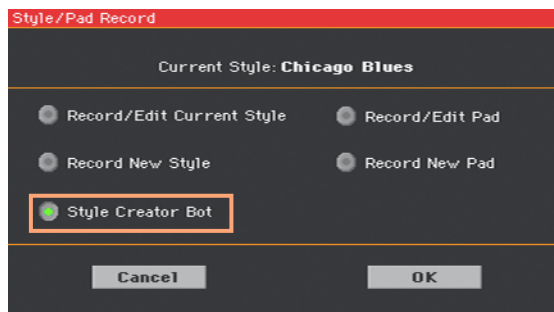
- 拍子
- コントロール・チェンジ・バンドル#00 ~ 32(バンク・セレクトMSB/LSB)
- プログラム・チェンジ
- コントロール・チェンジ#11(エクスプレッション)

## 24 MIDIソングをスタイルへ変換

### スタイル・クリエイター・ボット

本機は、市販やフリーのMIDIソング（スタンダードMIDIファイル形式のもの）をスタイルに変換することができます。本機は最新のスタイル・コンバーターを搭載し、ほとんどのSMFで高い再現性を実現していますが、再現度のクオリティは元のSMFの状態によって変化します。

- 1 コントロール・パネルの**STYLE PLAY**キーを押して、**スタイル・プレイ・モード**に入ります。
- 2 **RECORD**キーを押して、**Style Record Mode Select**ダイアログ・ボックスを開きます。



- 3 **Style Creator Bot**のラジオ・ボタンをタッチし、**OK**をタッチしてファイル選択ウィンドウを開きます。





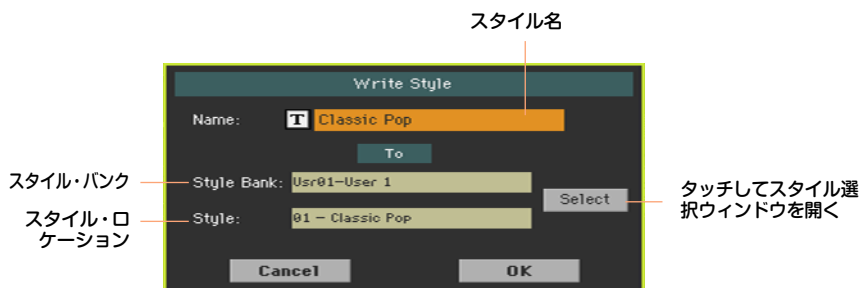
- 4 変換するMIDIソング(.midファイル)を選択し、**Select**をタッチします。
- 5 変換が終わると、変換されたスタイルの保存先を確認するメッセージが表示されます。この手順は次のページでご紹介します。
- 6 保存後、そのスタイルが自動的に選択されます。本マニュアルに掲載の各種機能で保存したスタイルを微調整してください。
- 7 この手順により、すべてのスタイル・エレメント、4つのパッド、4つのキーボード・セット、元のMIDIソングから認識されたコード情報の入ったコード・シーケンスが入ったスタイルを作成できます。

# 25 新規作成/エディット・スタイルやパッドの保存

## スタイルの保存

新規作成やエディットしたスタイルは、スタイル・メモリー（通常はユーザーまたはダイレクト）に保存されます。スタイルの保存時には、そのスタイルのスタイル設定も自動的に保存されます。

- 1 スタイル・レコード・モードでページ・メニューからWrite Styleコマンドを選択してWrite Styleダイアログ・ボックスを表示します。



- 2 スタイルの**名前**を変更します。テキスト・エディット・ボタン ( **T** ) をタッチしてテキスト入力画面を表示して名前をエディットします。

名前のエディットが終わったら、バーチャル・キーボードの下にあるOKボタンをタッチします。

- 3 Write Styleダイアログ・ボックスに戻り、今までと異なるロケーションに保存する場合は**Select**ボタンをタッチして**スタイル選択ウィンドウ**を表示します。スタイルのロケーションを選びます。空のロケーションは(---)と表示されます。

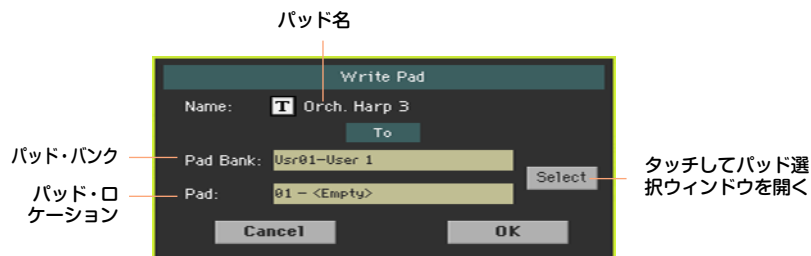


- 4 Write Styleダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチして、保存作業を終わります。

## パッドの保存

パッドはパッド・メモリーに保存されます。保存したパッドは最大4つまで、スタイルやソングブック・エントリーに割り当てることができ、呼び出すことができます。

- 1 **パッド・レコード・モード**に入り、**ページ・メニュー**から**Write Pad**コマンドを選択して**Write Pad**ダイアログ・ボックスを表示します。



- 2 **テキスト・エディット・ボタン** ( **[T]** ) をタッチすると**バーチャル・キーボード**が表示され、**パッド名**をエディットできます。

パッド名のエディットが終わったら、**バーチャル・キーボード**の下にある**OK**ボタンをタッチします。

- 3 **Write Pad**ダイアログ・ボックスに戻り、今までと異なる**ロケーション**に保存する場合は**Select**ボタンをタッチして**パッド選択ウィンドウ**を開き、**スタイル**の保存時と同様に**保存先のロケーション**を選択します。空のロケーションは(---)と表示されます。



- 4 **Write Pad**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチして**保存作業**を終わります。

# パート VI: ソングのカスタマイズ、レコーディング、エディット



## 26 ソングのカスタマイズ

### ソングの再生方法 – ソング・プレイ・モードとシーケンサー・モード

ソング・プレイはプレーヤーです。そのため、不必要な変更をソング・ファイルに保存してしまうことを防ぐため、**ソング・プレイ・モード**にはソングの保存機能はありません。MIDIソング自体の変更の保存、ロードやエディットは**シーケンサー・モード**で行います。

しかし、ソング・プレイ・モードでも鍵盤演奏のサウンドと同じようにMIDIソング・サウンドをリアルタイムでエディットすることができます。詳しくは、135ページの「パート IV: サウンド・セットのカスタマイズとエディット」を参照してください。

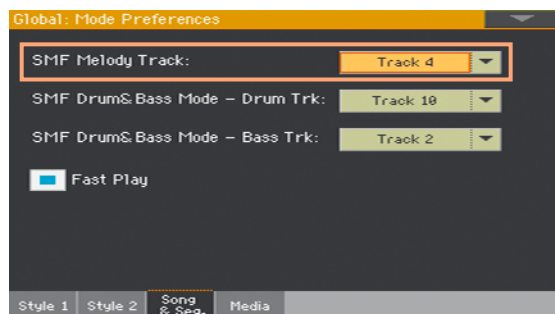
以下のページでは、ソング・トラックの音量とプレイ/ミュート状態を設定する方法について説明します。

## スペシャル・トラック(メロディ、ドラム、ベース)とファスト・プレイ

### メロディ・トラックの選択

鍵盤でメロディを演奏する場合、**Song Melody - Mute**機能を使ってソングに含まれているメロディ・トラックをミュート状態にすることができ、この機能はアサインابل・スイッチやフットスイッチに割り当てることができます。設定方法などの詳細は、807ページの「パート XI: コントローラー」を参照してください。

- 1 **Global > Mode Preferences > Song & Seq**ページを開きます。
- 2 **SMF Melody Track**ポップアップ・メニューで、そのソングでメロディに使われているトラックを選択します。



### ドラム&ベース・トラックの選択

MIDIソングのうち、ドラムとベースの2つのトラックを指定することができます。ここで指定したトラックは**Drum&Bass**機能を使用したときに演奏されるトラックです。この機能はアサインابل・スイッチやフットスイッチに割り当てることができます。設定方法などの詳細は、807ページの「パート XI: コントローラー」を参照してください。

- 1 **Global > Mode Preferences > Song & Seq**ページを開きます。
- 2 **SMF Drum & Bass Mode - Drum Trk**ポップアップ・メニューで、そのソングでドラムに使用しているトラックを選択します。



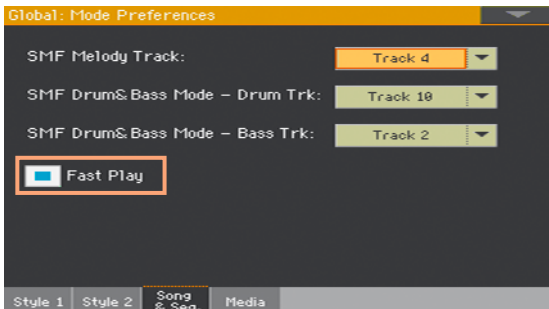
- 3 **SMF Drum & Bass Mode - Bass Trk**ポップアップ・メニューで、そのソングでベースに使用しているトラックを選択します。



## MIDIソングのファスト・プレイ

MIDIソング(.mid、.karファイル)には、ソングの先頭部分に各種設定のためのメッセージが入った無音区間があるものもあります。ファスト・プレイ機能では、この区間を飛ばしてすぐにソングを再生させることができます。

- 1 **Global > Mode Preferences > Song & Seq**ページを開きます。
- 2 **Fast Play**チェック・ボックスにチェックを付けると、MIDIソングの先頭の無音区間を無視します。



先頭の無音区間は演奏されませんが、その区間に入っている各種設定のためのメッセージは読み込まれます。

この機能はMIDIソングでのみ有効です。MP3ソングやオーディオ・データではこの機能は無効となります。

## ソング・サウンドのミキシング

### MIDIソングの各サウンドの音量調整

鍵盤サウンドと同じように、MIDIソングの各サウンドも音量を調整することができます。しかし、MIDIソングの中には、作成者が意図的に再生中に音量が自動的に変更されるように作られたものがあります。

MIDIソングのトラックの音量は別のソングを選ぶとリセットされます。

### ディスプレイ上でサウンドの音量を調整する

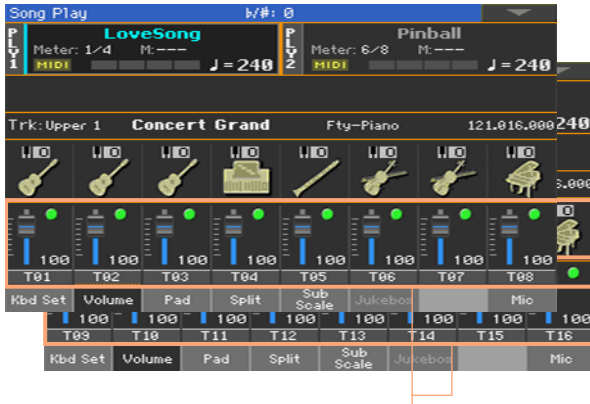
- 1 ソング・プレイ・モードのメイン・ページでVolumeタブをタッチしてVolumeページを表示します。



ここで鍵盤サウンドの音量を調整します。

- 2 X-FADERスライダーで再生しているプレーヤーを選びます。

- 3 コントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを押してソング・トラック01～08を表示します。もう一度押すとソング・トラック09～16を表示します。



ソング・トラック

- 4 音量を変更する**ミキサー・チャンネル**をタッチします。
- 5 画面の**バーチャル・ボリューム**をタッチしたまま上下にドラッグして音量を変更します。  
別の方法として、ミキサー・チャンネルをタッチしてから**VALUE**ダイヤルでレベルを変更することもできます。
- 6 設定が終わったら**TRACK SELECT**キーを押して、**メイン・ページ**に戻ります。

## MIDIソングの各サウンドをミュートする

鍵盤サウンドと同じように、MIDIソングの各サウンドのプレイ/ミュートを切り替えることができます。ライブなどで自分で演奏したり歌うトラックをミュートします。通常、MIDIソングのメロディ・トラックは#04が使われます。



### ソング・トラックを確認する

- **メイン・ページ**で、**Volume**タブをタッチしてVolumeページを表示します。コントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを押してソング・トラック01～08を表示します。もう一度押すとソング・トラック09～16を表示します。



ソング・トラック

### ソング・トラックをプレイ、ミュートする

- ミキサー・チャンネルの**プレイ・アイコン**()または、**ミュート・アイコン**()をタッチしてプレイ/ミュートを切り替えます。

### メイン・ページに戻る

- 設定が終わったら**TRACK SELECT**キーを押して、**メイン・ページ**に戻り鍵盤サウンドを確認してください。

### プレイ/ミュート設定を保存する

- ソング・プレイ設定に保存します。

## MIDIソングのサウンドのソロ

鍵盤サウンドと同じように、MIDIソングの1つのサウンドだけを演奏させることができます。

- **Volume**エリアや**ミキサー**が表示されているときに、**SHIFT**キーを押しながら、ソロ演奏させる**ミキサー・チャンネル**をタッチします。
- 別の方法として、**サウンドの名前**や**ミキサー・チャンネル**が表示されているページで選択してから**ページ・メニュー**から**Solo Track**コマンドを選択します。

## MIDIソング・トラックのサウンドを変更する

### MIDIソングのサウンドの変更

MIDIソングのトラックには、異なるサウンドを割り振ることができます。別のソングを選択したときは、これらのサウンドはリセットされます。

#### ソング・トラックに別のサウンドを選択する

- 1 ソング・プレイ・モードのメイン・ページで、**Volume**タブをタッチしてVolumeページを表示します。
- 2 コントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを押してソング・トラック01～08を表示します。もう一度押すとソング・トラック09～16を表示します。
- 3 サウンドを変える**ソング・トラックの名前**をタッチします。



楽器アイコン

- 4 **楽器アイコン**をタッチして、対応するトラックを選択します。
- 5 もう一度タッチして**サウンド選択ウィンドウ**を開き、対応するソング・トラックのサウンドを選択します。

### ソング・サウンドのトランスポーズ

必要に応じて各トラックのオクターブ・トランスポーズを設定します。

- 1 **Mixer/Tuning > Tuning**ページを開きます。

コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**UPPER OCTAVE**キーを押してこのページを開くこともできます。

- 2 **Oct. Transpose**バーチャル・ノブでオクターブの設定をします。

# 27 ソング・プレイ・セッティングの保存

## デフォルトのプレーヤー設定の保存

別のソングを選んだときや、別のモードに移ったとき、または本機の電源を切ったときは、ソングのすべての変更はリセットされます。MIDIソングの各種設定を残したい場合は、それらの設定をメモリーに保存します。

### ソング・プレイ・セッティングを保存する

- **Global > Mode Preferences > Song & Seq.**ページを開き、**ページ・メニュー**から**Write Song Play Track & FX**コマンドを選択します。

このコマンドで以下のパラメーター設定が保存されます。

- ソング・トラックのプレイ/ミュート
- 各ソング・トラックのInternal/External設定
- デフォルトのFX Aグループのエフェクト設定
- ソング・トラックのEQ設定

コルグPaシリーズの各機種（または本機）で作成したMIDIソングをロードした場合、上記の設定はそのソングに含まれていた各機種固有のデータによって変更される場合があります。

# 28 MIDIソングをシーケンサー・モードで聴く

## MIDIソングをロードして聴く

スタイル・プレイ・モードに切り替えることなく、ソング・トラックのあらゆる編集の結果を確認するときに、シーケンサー・モードでMIDIソングを聴くのが特に役立ちます。

### MIDIソングのロード

- 1 SEQUENCERキーを押して、シーケンサー・モードのメイン・ページを表示します。





- 2 ソング名にタッチしてソング選択ウィンドウを開きます。



- 3 ファイルとフォルダーを閲覧します。ロードするMIDIソング(.midまたは.kar)をタッチして選択し、**Load**ボタンをタッチしてそのソングをロードします。

## 現在の設定をイニシャライズ(初期化)せずにMIDIソングをインポートする

シーケンサー・モードでは、そのときのシーケンサーの設定を初期化せずにMIDIソングをインポートすることができます。これは例えば、外部シーケンサーでソングを作成しながら、同時に本機でサウンドやエフェクト、EQ、各トラックのボリュームやパン、ドラム・ファミリーの設定などを行っている場合に便利です。以下の手順で.midファイル(MIDIソング)をインポートしてもこれらの設定は初期化されません。

- 1 コントロール・パネルの**SEQUENCER**キーを押して、シーケンサー・モードの**メイン・ページ**を開きます。
- 2 ページ・メニューから**Import**コマンドを選択し、**ソング選択ウィンドウ**を開きます。
- 3 ファイルやフォルダーを閲覧します。インポートするMIDIソング(.midまたは.kar)があったらタッチして選択し、**Select**ボタンをタッチしてインポートします。

## MIDIソングの再生

シーケンサー・モードのメイン・ページにソングの再生状態が表示されます。



### トランスポート・コントローラー

シーケンサー・モードのメイン・ページを表示しているときは、コントロール・パネルのPLAYER 1セクションのPLAY/STOP (▶/■)、ホーム (◀)、早送り (≫)、早戻し (≪) の各キーでソングの再生位置などをコントロールできます。

#### 一時的な開始位置

- 1 一時的にソングの再生開始位置を変更するときは、**Start from measure**パラメーターで小節番号を設定します。
- 2 **Start from measure**チェック・ボックスにチェックを付けると、一時的な再生開始位置が有効になります。

ホーム (◀) キーか早戻し (≪) キーを押すと、ソングの再生は設定した開始位置 (小節の頭)に戻ります。

### テンポ・モードの選択

- **Tempo**のポップアップ・メニューでテンポ・モードを選択します。

Tempo	意味
Manual	このモードではTEMPOキー、もしくはテンポをタッチして、VALUEダイアル、ダブル・タップして数値キーパッドでテンポを設定します。
Auto	ソングに記録されているテンポで再生します。

# 29 MIDIソングのレコーディング

## マルチトラックのソング・レコーディング

マルチトラック・シーケンサー・モードでは、リアルタイムで演奏したMIDIソングを最大16のMIDIトラックに録音します。

### マルチトラック・シーケンサー録音に入る

- 1 コントロール・パネルのSEQUENCERキーを押してシーケンサー・モードに入ります。  
シーケンサー・モードのメイン・ページが表示されます。
- 2 RECORDキーを押してソング録音モード選択ダイアログ・ボックスを開きます。



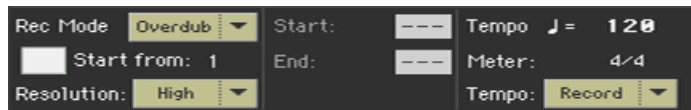
- 3 Multitrack Sequencerをタッチしてチェックを付けてから、OKボタンをタッチしてマルチトラック・シーケンサー録音画面を開きます。

小節、ビート・カウンター



## 録音パラメーターの設定

マルチトラック・シーケンサー・モードに入るとすぐに録音を開始することができます。ただし、より良い録音にするために、開始する前に設定をしたほうが良いパラメーターがあります。



## 録音モードを選択する

- **Rec Mode**ポップアップ・メニューから**録音モード(OverdubまたはOverwrite)**を選択します。

Rec Mode	意味
Overdub	新しく録音されたイベントが、録音済みのイベントにミックスされます。
Overwrite	録音済みのイベントが、新しく録音されたイベントに置き換えられます。
Auto Punch	Startで設定した位置で録音が始まり、Endで設定した位置で停止します。Auto Punch機能は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音されている必要があります。
Pedal Punch	Punch In/Out機能に設定したペダルを踏むと録音が始まり、もう一度踏むと停止します。Pedal Punchは、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音されている必要があります。

## 開始位置を設定する




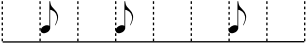

- 一時的にソングの再生開始位置を変更するときは、**Start from**パラメーターに小節番号を設定します。

**Start from**チェック・ボックスにチェックを付けると、一時的な再生開始位置が有効になります。

**ホーム** (◀) キーか**早戻し** (◀◀) キーを押すと、ソングの再生は設定した開始位置(小節の頭)に戻ります。

## クオンタイズ・レゾリューション(分解能)を選択する

- 録音中の**レゾリューション**の選択します。

Resolution	意味
High	クオンタイズは行いません。
 (1/32) ...  (1/8)	グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。クオンタイズの値の後ろの3はトリプレット(三連符)を意味します。
	クオンタイズ無し 
	1/16 
	1/8 

## テンポと小節を設定する

- テンポ**の値を変更します。**Tempo**のポップアップ・メニュー (テンポ・モード) からテンポ・イベントが記録される方法を選択します。

Tempo	意味
Manual	手動で設定します。最新の手動テンポ設定 (TEMPO+とTEMPO-キーで設定) を、現在のテンポ値とみなします。テンポ変更イベントは記録されません。実際のテンポよりもゆっくりとソングを録音する場合に非常に便利です。
Auto	シーケンサーに記録されているすべてのテンポ・イベントを再生します。テンポ変更イベントは記録しません。
Record	録音中のテンポの変化をすべてマスター・トラックに記録します。テンポは常に上書きモードで記録されます (古いデータは常に新しいデータに置き換えられます)。

- **Meter**パラメーターでソングの基本的な拍子(または拍子記号)を設定します。ソングが空の場合(録音を始める前)にのみ設定できます。ソングの途中で拍子の変化を挿入するときは**Sequencer > Song Edit > Cut/Insert**ページの**Insert Measure**パラメーターで設定します。

## サウンドとトランスポーズの設定

レコーディング画面のサウンド・エリアで使用するサウンドを選択します。

オクターブ・トランスポーズ



楽器アイコン

### サウンドを選択する

- 1 選択するトラックに対応する**楽器アイコン**をタッチします。
- 2 もう一度タッチして、**サウンド選択ウィンドウ**を開き、ソング・トラックに対応するサウンドを選択します。

### オクターブ・トランスポーズを設定する


- 1 **Mixer/Tuning > Tuning**ページを開きます。  
コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**UPPER OCTAVE**キーを押して、このページを表示することもできます。
- 2 **Oct. Transpose**バーチャル・ノブでオクターブを設定します。

## 録音



### メトロノームをオンにする

- 録音中にメトロノーム(  )キーを押して、メトロノームのオン、オフをします。

### 録音するトラックを選択する

- TRACK SELECTキーを押してソング・トラック1～8とソング・トラック9～16を切り替えます。
- 録音するトラックをタッチして選びます。録音アイコン(  )が表示されます。


### 録音を開始する

- START/STOP(  )キーを押して録音を始めます。  
1小節のプリカウントが入ります。プリカウントが完了したら、自由に演奏してください。
- 録音が終わったら、START/STOP(  )キーを押してシーケンサーを停止します。
- 別のトラックを選択し、ソング全体の録音を続けます。

録音中は、ヘッダーに現在の小節と現在のビートが表示されます。また、録音のために利用可能な空き領域を確認することができます。



### 録音を終了する

- 録音が終了したら、ページ・メニューからExit from Recordコマンドを選択するか、コントロール・パネルのRECORDキーを押してシーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります。
- シーケンサー・モードのメイン・ページでSTART/STOP(  )キーを押して録音したソングを聴きます。
- 本機の電源をオフにすると、録音したソングは消えてしまいますので、記憶デバイスにソングを保存してください。この方法は後述します。

## セカンド・テイクの録音

録音済みのトラックにイベントを追加したり、新たな録音に置き換えるために、録音を繰り返すことができます。

### 録音の準備をする

- 1 **RECORD**キーを押して、再び録音モードに入ります。ソング録音モード選択ダイアログ・ボックスを開き、**Multitrack Sequencer**を再び選択します。
- 2 録音するトラックを選びます。
- 3 **Rec Mode**を選びます。同じトラックにイベントを追加する場合は**Overdub**、録音されたデータを置き換える場合は**Overwrite**にします。  
例えば、打楽器などを複数回に分けて録音したい場合などにOverdubは便利です。

### 録音する

- 1 一時的にソングの再生開始位置を変更するときは、**Start from**パラメーターに小節番号を設定します。  
**Start from**チェック・ボックスにチェックを付けると、一時的な再生開始位置が有効になります。
- 2 **START/STOP**(▶/■)キーを押して録音を始めます。
- 3 録音が終わったら、**START/STOP**(▶/■)キーを押して録音を止めます。
- 4 トラックやイベントの録音を追加するときは、同じ手順を繰り返します。

### 録音を終了する

- 録音が終了したら、**ページ・メニュー**から**Exit from Record**コマンドを選択するか、コントロール・パネルの**RECORD**キーを押して**シーケンサー・モードのメイン・ページ**に戻ります。


## パンチ録音

パンチ録音を使用すると、録音の開始と停止を自動またはリアルタイム操作で行えます。パンチ機能は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音済みである必要があります。



## オート・パンチ録音

録音の開始、停止位置を任意に決めることができます。

- 1 **Multitrack Sequencer**録音画面の**Rec Mode**パラメーターで**Auto Punch**を選択します。
- 2 **Start**、**End**パラメーターで録音の開始、停止位置(小節)を設定します。
- 3 録音するトラックをタッチして選択します。録音アイコン()が表示されます。
- 4 **START/STOP**(▶/■)キーを押して選択したトラックを再生します。  
開始位置で自動的に録音が始まり、停止位置で録音が止まります。
- 5 **START/STOP**(▶/■)キーを押して録音を止めます。


## ペダル・パンチ録音

PEDAL端子に接続したフットスイッチで、録音を開始、停止することができます。

### ペダル・パンチのためのフットスイッチの設定

- **Global > Controllers > Foot Controllers**タブ・ページで、フットスイッチに**Punch In/Out**機能を割り当てます。

### 録音する

- 1 **Multitrack Sequencer**録音画面の**Rec Mode**パラメーターで**Pedal Punch**を選択します。
- 2 録音するトラックをタッチして選択します。録音アイコン()が表示されます。
- 3 **START/STOP**(▶/■)キーを押して選択したトラックを再生します。
- 4 録音を開始する位置でフットスイッチを踏みます。
- 5 録音を停止する位置でフットスイッチを踏みます。
- 6 **START/STOP**(▶/■)キーを押して録音を止めます。

## ソングの保存

- 新しいソングの録音が終わったら、**シーケンサー・モード**の**メイン・ページ**の**メッセージ・メニュー**から**Save Song**コマンドを選択してソングを保存します。詳細はこのセクションの後半を参照してください。

## ソングのステップ・レコーディング

**ステップ録音**では、トラックごとにノートやコードを1つずつ入力して新しいソングを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

オーバーダブ・ステップ録音 (**Overdub**) では、録音済みのイベントに新しく録音されたイベントを重ねて録音していきます。上書きステップ録音 (**Overwrite**) では、録音済みのイベントが新しく録音されたイベントに書き換えられます。

### ステップ・レコーディングに入る

- 1 **Multitrack Sequencer** 録音画面でエディットするトラックのミキサー・チャンネルをタッチします。
- 2 ページ・メニューから **Overdub Step Recording** または **Overwrite Step Recording** コマンドを選択して、**ステップ録音モード**に入ります。

カレント・ポジション(現在位置)



イベント・リスト

## 録音

### 入力ポイントの位置を設定する

- **Pos**パラメーターはカレント・ポジションです。この次の位置にイベントが加わります。
- カレント・ポジションでコードやノートを加えたくない場合は、以下のように休符を加えます。
- 現在の小節の残りの拍(ビート)に休符を入れて、次の小節に進むには、**Next M.** ボタンをタッチします。

## ステップ値を選択する

- **Step Time**パラメーターでステップ値を選択します。

## ノートの相対的な持続時間(Duration)を選択する

- **Duration**パラメーターで、挿入されたノートの相対的な持続時間を選択します。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

Duration	意味
50%	スタッカート
85%	通常のアーティキュレーション
100%	レガート

## ノート・ベロシティを選択する

- **Velocity**パラメーターで、挿入するイベントの演奏の強さ(ベロシティ値)を選択します。

Velocity	意味
Kbd	鍵盤。VALUEダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、鍵盤で演奏したノートのベロシティ値を認識して記録します。
1 … 127	ベロシティ値。イベントは、このベロシティ値で挿入されます。鍵盤を実際に弾いたときの強さは無視されます。

## 現在の位置に音符、休符を挿入する

- 1つの音符を挿入するときは、鍵盤上で該当のノートを押します。挿入するノートの長さは、そのときに設定していたステップ値が使用されます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、**Velocity**パラメーターと**Duration**パラメーターをエディットします。
- 休符を挿入するには、画面の**Rest**ボタンをタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
- 1つ前のノートとタイでつなぐには、画面の**Tie**ボタンをタッチします。ノートが挿入され、1つ前の同じピッチのノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを押す必要はありません。

## コードを入力する

- 単音の代わりにコードを入力します。抑えたコードの最初のノートが表示され、以降は“…”で省略されます。

## コードの構成音を異なるベロシティで入力する

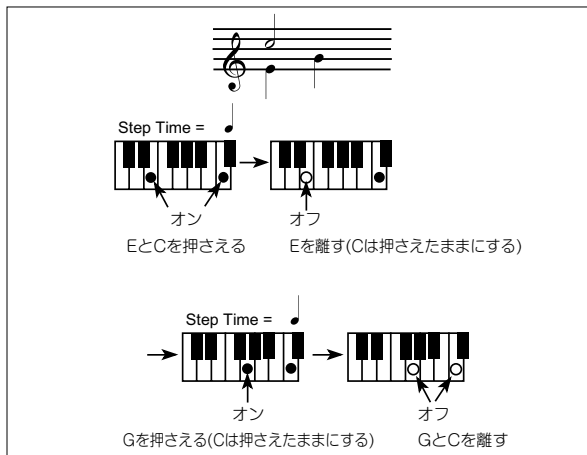
コードの最高音や最低音を他のコードの構成音よりも大きくすることができ、コードのアレンジで非常に効果的です。

- 1 最初のノートのベロシティ値を入力します。
- 2 そのノートを鍵盤で押したままにします。
- 3 次のノートのベロシティ値を入力します。
- 4 そのノートを鍵盤で押したままにします。
- 5 最後のノートのベロシティ値を入力します。
- 6 そのノートを鍵盤で押してから、すべてのノートを放します。

## 2つ目の声部を入力する

1つのノートを抑えたまま別の声部を自由に入力することで別の声部のフレーズを入力できます。

いくつかの例を参照してください。



Step Time =

オン  
FとCを押さえる  
(Cは押さえたままにする)

オフ  
Fを離す  
(Cは押さえたままにする)

オン  
Gを押さえる  
(Cは押さえたままにする)

Step Time =

Step Time =

Step Time =

オフ  
Gを離す  
(Cは押さえたままにする)

オン  
Gを押さえる  
(Cは押さえたままにする)

オフ  
Dを離す  
(Cは押さえたままにする)

Step Time =

Step Time =

オン  
Eを押さえる  
(Cは押さえたままにする)

オフ  
EとCを離す

Tie

オン  
Cを押さえる

オン  
Gを押さえる(Cは押さえたままにする)

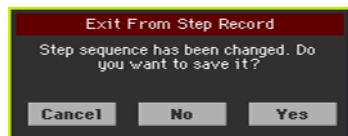
オフ  
GとCを離す

## 前の状態へ戻る

- 前の状態に戻るときは**Back**ボタンをタッチします。前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。

## 録音を終了する

- 1 録音が終わったら、ステップ録音モードを終了するために画面の**Done**ボタンをタッチします。変更のキャンセル、保存、エディット内容の破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 エディット画面に戻り、エディットをさらに続ける場合は**Cancel**ボタンを、エディット内容を保存せずにステップ録音ウィンドウを閉じる場合は**No**ボタンを、エディット内容を保存してステップ録音ウィンドウを閉じる場合は**Yes**ボタンをタッチします。

## ソングの保存

- 新しいソングの録音が終わったら、**シーケンサー・モード**の**メイン・ページ**のページ・メニューから**Save Song**コマンドを選択して、ソングを保存します。  
詳細はこのセクションの後半を参照してください。

# バックイング・シーケンス・ソングのクイック・レコーディング

## バックイング・シーケンス・ソングとは？

MIDIソングは最大16トラック（異なるサウンドを持った個別のパート）で作られています。通常、最初にドラム、次にベース、その次に伴奏のギター、ストリングス…のように、MIDIソングは1トラック単位で録音していきます。

バックイング・シーケンス（クイック・レコード）では、リアルタイムの鍵盤演奏を伴奏付きで録音し、ソングの作成がより簡単かつ迅速に行えます。保存すると、この「クイック・ソング」は通常の16トラックのMIDIソングに変換され、プレーヤーで再生しながら演奏することができます。

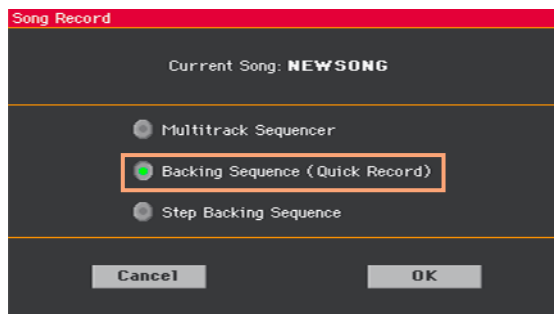
## スタイルとサウンドを選択する

録音モードに入る前に、演奏するスタイルとサウンドの準備をします。

- 1 **スタイル・プレイ・モード**に入ります。
- 2 **スタイル**を選びます。
- 3 **キーボード・セット**を選びます。

## バックイング・シーケンス (クイック・レコード) モードに入る

- 1 SEQUENCERキーを押してシーケンサー・モードに入ります。  
シーケンサー・モードのメイン・ページが表示されます。
- 2 RECORDキーを押して、ソング録音モード選択ダイアログ・ボックスを開きます。

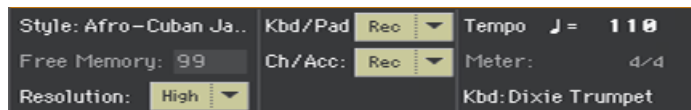


- 3 Backing Sequence (Quick Record)をタッチして選択し、OKボタンをタッチしてバックイング・シーケンス・レコード・ページへ入ります。



## 録音パラメーターの設定

バックイング・シーケンス録音モードに入ると、最後に選択したスタイルとサウンドが設定されていて、すべてのレコーダーのトラックに録音する準備が済んでいます。これで、スタイルを使って演奏するときと同じ感覚で録音を開始することができます。しかし、より良い録音をするために、必要に応じていくつかの追加設定をすることができます。





## スタイルを選択する




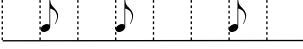

- **Style**パラメーターをタッチして(または、コントロール・パネルの**STYLE**キーの1つを押して)、**スタイル選択ウィンドウ**を開き、別のスタイルを選択します。

## サウンドを選択する

- **Kbd**パラメーターをタッチして(または、コントロール・パネルの**KEYBOARD SET LIBRARY**のボタンをタッチして)、**キーボード・セット選択ウィンドウ**を開き、別のキーボード・セット(鍵盤演奏用のサウンド)を選択します。このとき、ディスプレイの下にある**KEYBOARD SET**ボタンを押してキーボード・セットを選択できます。

## 録音中のクオンタイズ・レゾリューション(分解能)を選択する

- 録音中の**レゾリューション**を選択します。

Resolution	意味
High	クオンタイズは行いません。
 (1/32) ...  (1/8)	グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。クオンタイズの値の後ろの3はトリプレット(三連符)を意味します。 クオンタイズ無し  1/16  1/8 


**Meter** (拍子)パラメーターは、スタイルの拍子を一致させる必要があるため、変更できません。

## テンポを設定する

- **Tempo**の値を変更します。スタイルが記憶しているテンポが表示されますが、自由に変更ができます。

## 録音

### メトロノームをオンにする

- **メトロノーム・キー** (  )を押して、録音中のメトロノームのオン、オフをします。メトロノームの音は録音されません。

### 録音するトラックを選択する

- グループ化されたトラック (**Chord/Acc**と**Kbd/Pad**)の**状態**(プレイ/ミュート/録音)を設定します。この状態は、画面のトラック・スライダーの上に大きく表示されます。

トラックの状態	意味
Rec	バックイング・シーケンス・トラックは録音状態です。このトラックに既にあった録音データはすべて削除します。START/STOP (▶/■)キーを押して録音を開始すると、鍵盤やMIDI IN、USBコネクタからのノートを受信します。
Play	バックイング・シーケンス・トラックは再生状態です。録音データが入っている場合は、他のバックイング・シーケンス・トラックを録音中でも、このトラックのサウンドが聴こえます。
Mute	バックイング・シーケンス・トラックは消音状態です。このトラックが既に録音されていても、他のバックイング・シーケンス・トラックを録音している間、このトラックのサウンドは聴こえません。

**Chord/Acc**のバックイング・シーケンス・トラックには、認識されたコード、スタイル・コントロール、スタイル・エレメントとともに、すべてのスタイル・トラックが含まれています。

**Kbd/Pad**のバックイング・シーケンス・トラックには、4つのキーボード・サウンドとパッドが含まれています。

### 録音を開始する

- 1 演奏を始める前にスタイル・エレメントを選択します。録音を始める前にバリエーションを選択します。録音するソングの先頭に入るイントロを選択します。
- 2 録音を開始します。
  - **START/STOP**キーを押すと録音が始まり、同時に伴奏がスタートします。
  - 伴奏をスタートさせずに録音を開始する場合は、**PLAYER 1**セクションの**PLAY/STOP** (▶/■)キーを押します。その後に**START/STOP**キーを押して伴奏をスタートさせることができます。

実際の録音が始まる前に**1小節のプリカウント**が再生されます。そのあとで録音が始まります。

3 スタイルを使った演奏を続けます。

録音中にスタイル・エレメント(イントロ、バリエーション、フィル、ブレイク、エンディング…)を変更することができます。バックিং・シーケンス録音では、シンクロ、タップ・テンポ、バランス設定を記録することはできません。

伴奏を止める場合は、**START/STOP**キーまたは**ENDING**キーのいずれかを押します。伴奏を再スタートする場合は**START/STOP**キーをもう一度押します。

4 ソングの録音が終わったら、**PLAYER 1**セクションの**PLAY/STOP (▶/■)**キーを押します。レコーディング状態が解除され、**シーケンサー・モード**のメイン・ページに戻ります。

伴奏の録音中に止めたい場合は、**START/STOP**キーまたは**ENDING**キーのいずれかを押して伴奏を止めます。リスタートする場合は、**START/STOP**キーをもう一度押します。録音が終わったら、**PLAY/STOP**キー (▶/■)を押します。レコーディング状態が解除され、**シーケンサー・モード**のメイン・ページに戻ります。

5 **シーケンサー・モード**のメイン・ページで、**PLAYER 1**セクションの**PLAY/STOP (▶/■)**キーを押すと、録音した新しいソングを聴くことができます。

## バックイング・シーケンスとMIDIソング

録音が終了すると、バックイング・シーケンス・ソングは、通常のMIDIソングに変換されます。スタイル・トラック・グループは以下の表のようにソング・トラック9～16として保存されます。

バックイング・シーケンス・トラック・グループ	キーボード/スタイル・トラック	ソング・トラック/チャンネル
Kbd/Pad	アッパー 1	1
	アッパー 2	2
	アッパー 3	3
	ロワー	4
	パッド1	5
	パッド2	6
	パッド3	7
	パッド4	8
Chord/Acc	ベース	9
	ドラム	10
	パーカッション	11
	アカンパニメント1	12
	アカンパニメント2	13
	アカンパニメント3	14
	アカンパニメント4	15
アカンパニメント5	16	

## 2度目の録音(オーバーダビング)

録音済みのグループ化されたトラック(Kbd/PadとChord/Add)にノートやイベントを追加したり、新たに録音するものと差し替えたりすることができます。また、最初の録音ではコードとスタイル・エレメントの切り替えに専念し、キーボード・トラックなどの録音は2度目で行うということもできます。

- 1 **RECORD**キーを押して、再びレコード・モードに入ります。ソング録音モード選択ダイアログ・ボックスを開き、再び**Backing Sequence (Quick Record)**をタッチして選択します。
- 2 グループ化されたトラックの録音を残す場合は、トラックをプレイにします。たとえば、再び録音するトラックがキーボード・トラックの場合は、**Kbd/Pad**トラックを録音(Rec)に、**Chord/Acc**トラックをプレイ(Play)にします。
- 3 **START/STOP**キー、または**PLAYER 1**セクションの**PLAY/STOP**(▶/■)キーを押すと、選択したトラックへの録音が始まります。手順2の場合は、コードは録音済みのものがそのまま再生され(録音されません)、鍵盤演奏のみが録音されます。  
録音中に伴奏を止る場合は、**START/STOP**キーまたは**ENDING**キーのいずれかを押します。再スタートさせる場合は**START/STOP**キーをもう一度押しします。
- 4 録音が終わったら、**PLAYER 1**セクションの**PLAY/STOP**(▶/■)キーを押して録音を終了させ、シーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります。
- 5 シーケンサー・モードのメイン・ページで、**PLAYER 1**セクションの**PLAY/STOP**(▶/■)キーを押すと、録音したソングを聴くことができます。
- 6 本機の電源が切れたときに録音データが消えてしまわないように、ソングをストレージ・デバイスに保存します。

## 録音中にKAOSSエフェクトを使う

ライブ演奏と同様に、録音中でもKAOSSエフェクトを使用できます。

- 1 バッキング・シーケンス録音画面に入り、**KAOSS**ボタンをタッチすると**KAOSS**ページが開きます。



- 2 **Preset**メニューまたは**Favorite**ボタンでKAOSSプリセットを選択します。
- 3 録音を開始します。
- 4 録音を続けたままバッキング・シーケンス録音画面に戻る場合は、**EXIT**キーを押します。
- 5 録音を終了します。

## ソングの保存

- 新しいソングの録音が終わったら、**シーケンサー・モード**の**メイン・ページ**の**メッセージ・メニュー**から**Save Song**コマンドを選択して、ソングを保存します。  
詳細は362ページの「31 MIDIソングの保存」を参照してください。

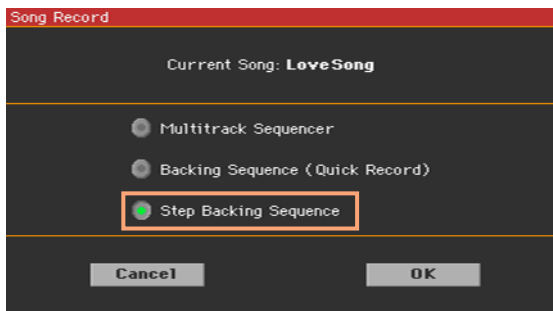
## バックング・シーケンス・ソングのステップ・レコーディング

ステップ・バックング・シーケンス・モードでは、単一のコードを入力して、ソングのスタイル(Ch/Acc)部分を作成またはエディットできます。鍵盤で演奏をしなくても簡単にコードを入力したり、バックング・シーケンス録音(クイック録音)時のコード演奏のミスや、スタイル・コントロールの選択の間違いを直したりすることができます。

このモードでは、バックング・シーケンス録音(クイック録音)で作成したソングのみをエディットできます。バックング・シーケンス録音(クイック録音)で作成したソングを保存する場合は、すべてのCh/Accデータを保存します。このデータは、後でロードし、ステップ・バックング・シーケンスでエディットできます。

### ステップ・バックング・シーケンス・モードに入る

- 1 SEQUENCERキーを押してシーケンサー・モードに入ります。  
シーケンサー・モードのメイン・ページが表示されます。
- 2 RECORDキーを押して、ソング録音モード選択ダイアログ・ボックスを開きます。



- 3 **Backing Sequence**をタッチして、**OK**ボタンをタッチして**ステップ・バックング・シーケンス・ページ**へ入ります。

ポジション・インジケータ



## 録音

イベントの左横にある小さい横三角(▶)は、その値が現在の位置で有効であることを示します。

- 1 **Measure**パラメーターはソングの現在の位置を表示していて、値をタッチして**VALUE**ダイヤルで位置を変更できます。

別の方法として、画面の下部の**ステップ・コントローラー**で位置を移動することもできます。

ステップ・コントローラー	意味
Event	このボタンで、前または次の録音済みイベントに移動します。
Step	このボタンで、前または次(8分音符=192チック分だけ前または後)のステップに移動します。イベントが前または次のステップの前にある場合、そのイベントで移動が停止します。例えば、現在位置がM001.01.000で、M001.01.192より前にはイベントが存在しない場合、>ボタンをタッチすると、M001.01.192へ移動します。イベントがM001.01.010に存在する場合は、>ボタンをタッチすると、M001.01.010に移動します。
Measure	このボタンで、前または次の小節に移動します。

- 2 **パラメーターのタイプ**(Style、Keyboard Set、Tempo…)を選択して挿入、エディット、削除をします。
- 3 選択したイベントを変更するときは**VALUE**ダイヤルを使用します。各イベントは**Del**ボタンをタッチすることで、削除します。小さい横三角(▶)が表示されて



いないパラメーターをエディットすると、新しいイベントが現在の位置に挿入されます。

- 4 エディットが終わったら、**Done**ボタンをタッチして、**ステップ・バックング・シーケンス**録音モードを終わります。
- 5 シーケンサー・モードのメイン・ページで、**PLAY/STOP**(▶/■)キーを押すと録音したソングを聴くことができます。

## イベント・タイプ

以下の表は、挿入、エディットできるイベントです。

イベント・タイプ	意味
Style	録音を開始する直前に選択していたスタイルです。現在の位置にスタイル・チェンジを挿入するには、スタイル名をタッチしてスタイル選択ウィンドウを表示します。  各小節の先頭より後 (Mxxx.01.000以外の位置)に挿入されたスタイル・チェンジは、次の小節から有効になります。例えば、スタイル・チェンジ・イベントがM004.03.000で挿入された場合、選択したスタイルはM005.01.000で有効になります(これは、スタイル・プレイ・モードと同じように動作します)。  スタイル・チェンジを挿入する際、テンポ・チェンジも同じ位置に導入できます。スタイル・チェンジを挿入しても、スタイルのテンポは自動的に挿入されません。
Keyboard Set	録音を開始する直前に選択していたキーボード・セットです。現在の位置にキーボード・セット・チェンジを挿入するには、キーボード・セット名をタッチしてキーボード・セット選択ウィンドウを表示するか、KEYBOARD SET LIBRARYセクションで選択します。
Tempo	テンポ・チェンジ・パラメーターです。現在の位置にテンポ・チェンジ・イベントを挿入するには、このパラメーターを選択し、VALUEダイアルで値を変更します。

イベント・タイプ	意味
Chord	<p>コード・パラメーターは、以下の4つの部分に分かれています。</p>  <p>上記の部分のいずれか1つを選択(反転表示)し、VALUEダイヤルを回して値を変更します。または、鍵盤でコードを弾いて自動的に認識させることもできます。コードを認識する際、Bass Inversionパラメーターの状態が反映されます。</p> <p>コードが表示されない(「-」と表示している)場合、伴奏が現在の位置で(ドラムとパーカッション・トラックを除き)再生されないことを意味します。“-”を選択するには、Chordパラメーターのコード名部分を選択し、VALUEダイヤルで最後の値(C・B、Off)を選択します。</p> <p>コードを変更した場合、ローワー・トラック(録音済みの場合)は自動的に変更されないため、伴奏と音が合わなくなる場合があります。</p>
Style Element	<p>スタイル・エレメント(Variation、Fill、Intro、Ending)です。選択したスタイル・エレメントの長さは、常にLengthパラメーター(下記参照)で示します。</p> <p>“Off”は、選択した位置に伴奏が無く、キーボード・トラックとパッド・トラックのみが演奏されることを示します。</p> <p>Hint: スタイル・エレメントの“Off”イベントは、厳密に自動伴奏が止まらなければならないポイント(ソングの終わり)に挿入します。</p>
Length	<p>後続のスタイル・エレメントの変更をどこに置くかを示します。例えば、4小節分のイントロ・イベントを挿入した場合、このイベントの後に空の4小節を挿入し、イントロの末尾に、空の小節の4小節目から始まるバリエーション・イベントを1つ挿入できます。</p>

## 小節の追加

- ページ・メニューから**Insert Measure**コマンドを選択して、現在の小節の後に空の小節を挿入します。

現在の小節に含まれるすべてのCh/Accイベントは、挿入された小節分後にずれます。Mxxx.01.000(小節の先頭)にある拍子変更やスタイル・チェンジなどのイベントは移動しません。

## 小節の削除

- ページ・メニューから**Cut Measure**コマンドを選択して、現在の小節を削除します。

以降の小節に含まれるすべてのCh/Accイベントは、削除された小節分前にずれます。

## 選択位置からすべて削除

- ページ・メニューから**Delete All from Selected**コマンドを選択して、現在の位置より後にある、すべてのタイプのイベントを削除します。

最初のチック (M001.01.000) のイベント (スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメント) は削除されません。

## 選択したイベント・タイプの削除

- ページ・メニューから**Delete All ... from Selected**コマンドを選択して、現在の位置からソングの終わりまでの間にある、各タイプのイベント (スタイル、スタイル・エレメント、コード、テンポ) を削除します。

ソング全体から各タイプのイベントを削除するには、M001.01.000まで戻り、これらのコマンドのいずれかを選択します。

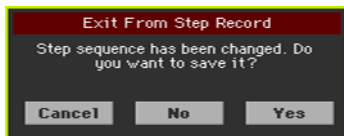
最初のチック (M001.01.000) のイベント (スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメント) は削除されません。

## 1つのイベントの削除

- イベントの横の**Del (Delete)** ボタンをタッチして削除します。

## 録音を終了する

- 1 録音が終わったら、ステップ録音モードを終了するために画面の**Done**ボタンをタッチします。変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 エディット画面に戻り、エディットをさらに続ける場合は**Cancel**ボタンを、エディット内容を保存せずにステップ録音ウィンドウを閉じる場合は**No**ボタンを、エディット内容を保存してステップ録音ウィンドウを閉じる場合は**Yes**ボタンをタッチします。

## ソングの保存

- 新しいソングの録音が終わったら、シーケンサー・モードのメイン・ページのページ・メニューから**Save Song**コマンドを選択して、ソングを保存します。

詳細はこのセクションの後半を参照してください。

# 30 MIDIソングのエディット

## ソング・トラックのエディット

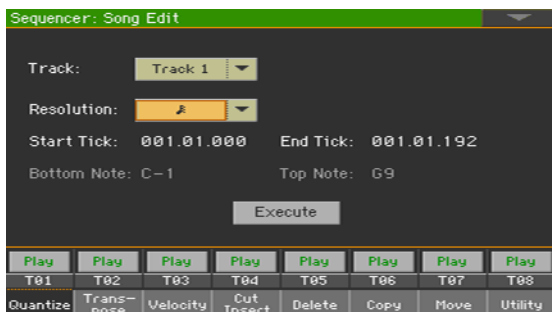
ソング・データのエディットはシーケンサー・モードのSong Editセクションで行います。

何かを変更した後、**START/STOP** (▶/■) キーを押してエディットしたソングを聴くことができます。ソング内の移動にはトランスポート・コントロールを使用します。

## クオンタイズ

レコーディング後に、リズムが正確でない部分を直したり、グルーブ感を加えるために、クオンタイズ機能を使用します。


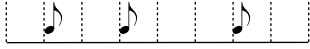

- 1 **Sequencer > Song Edit > Quantize**ページを開きます。



- 2 **Track**パラメーターでエディットするトラックを選択します。

Track	意味
All	すべてのトラックにクオンタイズを適用します。
Track 1 ... 16	選択したトラックにクオンタイズを適用します。

- 3 **Resolution**ポップアップ・メニューからクオンタイズ・レゾリューションを選択します。

Resolution	意味
♩ (1/32) ... ♩ (1/8)	録音後の分解能を設定します。例えば、(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。「b~f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3連符を示します。
	クオンタイズなし 
	1/16 
	1/8 

- 4 **Start Tick、End Tick**パラメーターでクオンタイズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

フレーズの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

- 5 **Bottom Note、Top Note**パラメーターでクオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

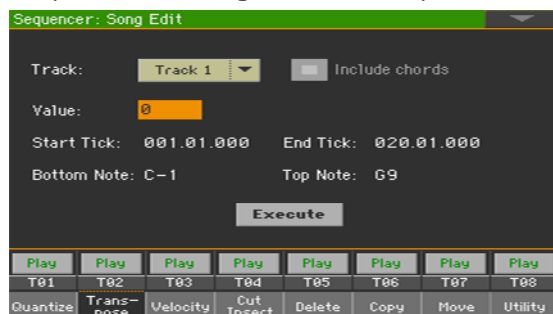
このパラメーターは、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックを選択したときにのみ設定できます。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。

- 6 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

## トランスポーズ

選択したトラックのトランスポーズをします。

- 1 **Sequencer > Song Edit > Transpose**ページを開きます。



- 2 **Track**パラメーターでエディットするトラックを選択します。

Track	意味
All	すべてのトラックを選択します(ドラムとパーカッション・トラックは除きます)。
Track 1 ... 16	1つのトラックを選択します。

- 3 **Value**パラメーターでトランスポーズの値を設定します。

Value	意味
-127 ... 127	トランスポーズの値(半音単位)

- 4 **Start Tick、End Tick**パラメーターでトランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

フレーズの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

- 5 **Bottom Note、Top Note**パラメーターでトランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

両方向同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。ドラム・キットでは各楽器が異なるノートに割り当てられていますので、パーカッシブ系の楽器をトランスポーズすると、そのパートが別の楽器の音に変わってしまいます。

RXノイズがトランスポーズしてしまうことを避けるために、選択的トランスポーズを行うこともできます(C7以下の範囲でトランスポーズを実行)。

- 6 バッキング・ソングなどに録音されているコード・イベントをトランスポートさせる場合は、**Include chords**チェック・ボックスにチェックを付けます。

コード・イベントは**Lyrics**ページや**Score**ページで表示されますので、トランスポートを行った場合は、それに合わせてコード・イベントのトランスポートをしておくことをお勧めします。ただし、コード・イベントをトランスポートしてそのソングを保存すると、コード・イベントのフォーマットが変わってしまい、そのソング(スタンダードMIDIファイル)を本機以外のプレーヤーではコード名が正しく表示されないことがありますので、十分にご注意ください。

- 7 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

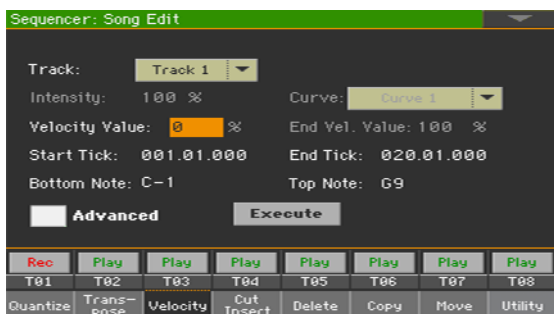
## ベロシティ・データのエディット

選択したトラックのベロシティ(ダイナミクス)値を設定します。

エディット中のトラックにRXサウンドが割り当てられている場合、RXサウンドは異なるベロシティ値によってトリガーされる複数の異なるレイヤーでできている都合上、発音されるサウンドが変わる可能性もあります。

高いレベルのレイヤーに低いベロシティの値を選択すると、レベルが急上昇した直後に0にフェード・アウトされる場合があります。

- 1 **Sequencer > Song Edit > Velocity**ページを開きます。



- 2 **Track**パラメーターでエディットするトラックを選択します。

Track	意味
All	すべてのトラックを選択します。すべてのノートのベロシティが変更されます。
Track 1 ... 16	1つのトラックを選択します。

### 3 Velocity Valueパラメーターでベロシティの値を設定します。

Velocity Value	意味
-127 ... 127	ベロシティの変化値を設定(MIDI値)

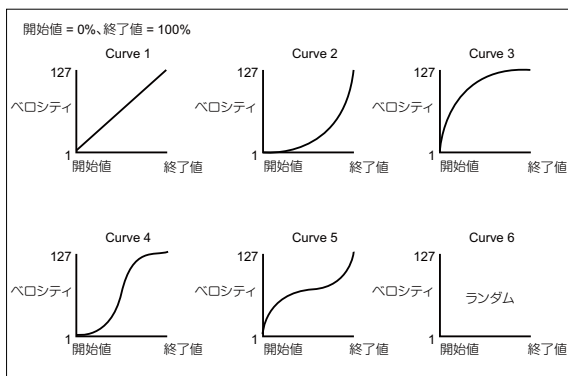
### 4 Advancedパラメーター・チェック・ボックスにチェックを付けると、設定範囲でベロシティのカーブを選択できます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトを作る場合に役立ちます。

このパラメーターを選択すると、**Intensity**、**Curve**、**Start Velocity Value**、**End Velocity Value**パラメーターをエディットすることができます。

- **Intensity**パラメーターは、**Curve**パラメーターで設定したカーブに沿ってベロシティ・データが調節される強さを設定します。

Intensity	意味
0 ... 100%	強さの値。0%に設定した場合、ベロシティは変化しません。100%に設定した場合、Curveで選択したカーブに完全に沿った形で変化します。

- **Curve**パラメーターはベロシティ・カーブを6種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



- **Start Vel. Value**、**End Vel. Value**パラメーターでベロシティ・カーブの開始と終了におけるベロシティの変化を設定します。

Intensity	意味
0 ... 100%	ベロシティの変化をパーセントで設定します。

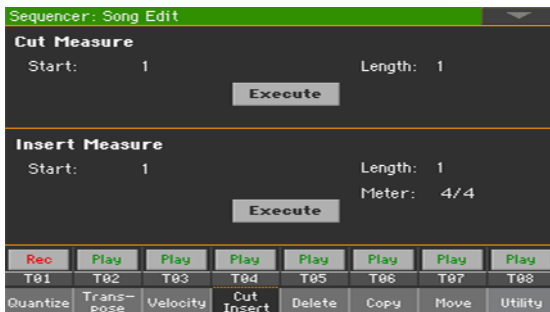


- 5 **Start Tick、End Tick**パラメーターでカーブを適用するフレーズの開始位置と終了位置を設定します。  
フレーズの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。
- 6 **Bottom Note、Top Note**パラメーターでカーブを適用するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。  
両方向同じ値に設定すると、ドラム・キットの打楽器の1つの楽器を選択できます。また、このパラメーターは、RXノイズのみのベロシティ変化を選択したり（C7以上）、通常のノートのみのベロシティ変化を選択したりする（C7以下）場合にも使用できます。
- 7 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

## 小節の削除と挿入

選択した小節（または一連の小節）を削除、またはソングの途中に新しい小節を挿入することができます。

- 1 **Sequencer > Song Edit > Cut/Insert**ページを開きます。

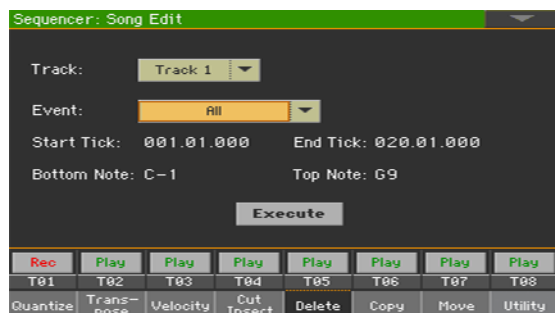


- 2 **Start**パラメーターで削除/挿入を開始する小節を選択します。
- 3 **Length**パラメーターで削除/挿入する長さを選択します。
- 4 **Meter**パラメーターで挿入する小節の拍子を選択します。
- 5 設定が終わったら**Execute**ボタンをタッチして実行します。

## 小節からデータを削除

**Delete**ページでソングからMIDIイベントを削除します。この機能を実行しても、ソングから小節が削除されるわけではありません。小節全体を削除する場合は、Cut/Insertページを使用します。

- 1 **Sequencer > Song Edit > Delete**ページを開きます。



- 2 **Track**パラメーターでエディットするトラックを選択します。

Track	意味
All	すべてのトラックを選択します。
Track 1 ... 16	1つのトラックを選択します。
Master	マスター・トラックを選択します。マスター・トラックにはテンポ、スケール、エフェクトのイベントが記録されています。

- 3 **Event**ポップアップ・メニューで削除するイベント・データを選択します。

Event	意味
All	すべてのイベントを削除します。ただし、小節はソングから削除されず、何もイベントが入っていないまま残ります。
Note	選択した範囲のノートをすべて削除します。
Dup.Note	重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に2つある場合、ベロシティの低いノートの方を削除します。
After Touch	アフタータッチ・イベントを削除します。
Pitch Bend	ピッチ・バンド・イベントを削除します。
Prog.Change	プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ#00(バンク・セレクトMSB)と#32(バンク・セレクトLSB)は削除されません。

Event	意味
Ctl.Change	すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます (例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。
CC00/32 ... CC127	1つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2つ1組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32など)のMSB/LSBが含まれています。

- 4 **Start Tick、End Tick**パラメーターでイベントを削除するフレーズの開始位置と終了位置を設定します。  
フレーズの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。
- 5 **Bottom Note、Top Note**パラメーターでノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。  
このパラメーターは、Eventポップアップ・メニューでAllまたはNoteを選択したときのみ設定できます。ドラム・キットでこのパラメーターを使用する場合、両方向同じ値に設定すると、打楽器の1つの楽器を選択できます。また、RXノイズ (C7以上)のみを削除する場合や、通常のノート (C7以下) を削除する場合にも使用できます。
- 6 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

## データのコピー

トラックまたはフレーズをコピーします。

- 1 **Sequencer > Song Edit > Copy**ページを開きます。



- 2 **Mode**パラメーターでコピー・モードを選択します。

Mode	意味
Merge	コピーしたデータはコピー先にあるデータに統合されます。
Overwrite	コピー先にあるすべてのデータは消去され、コピーしたデータに置き換えられます。

- 3 **From Track、To Track**パラメーターでコピー元とコピー先のトラックを選択します。

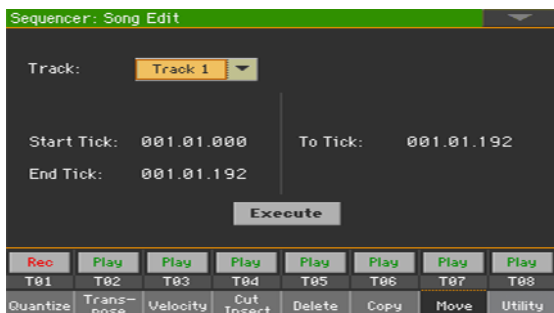
Track	意味
All	すべてのトラックを選択します。コピー先のトラックを選択することはできません。
Track 1 … 16	コピー元とコピー先のトラックを選択します。

- 4 **Start Measure、End Measure**パラメーターでコピーを開始する小節と終了する小節を選択します。
- 5 **To Measure**パラメーターでコピー先の最初の小節を選択します。
- 6 **Repeat Times**パラメーターで連続して繰り返すコピーの実行回数を設定します。
- 7 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

## データの移動

トラックをチック単位、または小節単位で前後に移動します。

- 1 **Sequencer > Song Edit > Move**ページを開きます。



- 2 **Track**パラメーターでエディットするトラックを選択します。

Track	意味
All	すべてのトラックが移動します。
Track 1 ... 16	1つのトラックを選択します。

- 3 **Start Tick**、**End Tick**パラメーターで移動するフレーズの開始位置と終了位置を設定します。

フレーズの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

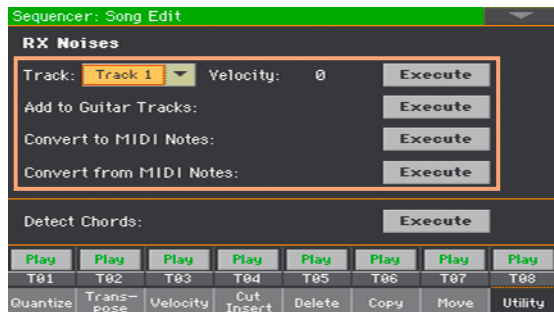
**To Tick**パラメーターでトラックの移動先の先頭位置を設定します。

- 4 設定した操作を実行するときは、**Execute**ボタンをタッチします。

## RXノイズのノートへの置換

UtilityページでスタンダードMIDIファイルのノートをRXノイズに変換したり、RXノイズをスタンダードMIDIファイルのノートに変換したりします。これは、外部のシーケンサーでソングを作成する場合に役立ちます。

- 1 Sequencer > Song Edit > Utilityページを開きます。



- 2 Trackパラメーターでエディットするトラックを選択します。

- Velocityパラメーターで選択したトラックのRXノイズの音量を調整し、Executeボタンをタッチします。

Track	意味
All	すべてのトラックを選択します。
Track 1 ... 16	1つのトラックを選択します。

- Add to Guitar Tracksパラメーターの横のExecuteボタンをタッチすると、スタンダードMIDIファイルを自動的に分析し、ギター・トラックにRXノイズを加えます。

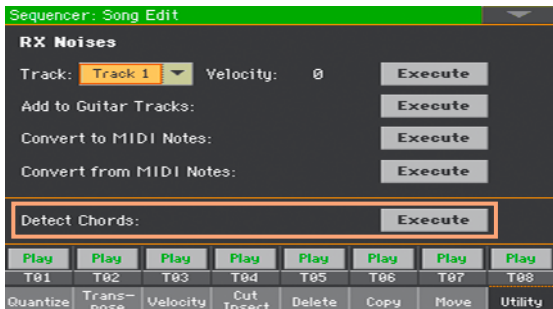
このコマンドは、スタンダードMIDIファイル全体をスキャンし、ナイロン弦、スチール弦、またはエレキ・ギターで演奏されたストロークを探します。スキャンの後、関連するトラックに適切なギター音が自動的に割り当てられ、必要な位置にRXノイズを自動的に追加します。

- Convert to MIDI Notesパラメーターの横のExecuteボタンをタッチすると、RXノイズを通常MIDIノート・データに変換します。
- Convert from MIDI Notesパラメーターの横のExecuteボタンをタッチすると、RXノイズに関連するすべてのMIDIノートをRXノイズに変換します。

## MIDIソングのノートからコード・イベントへの変換

Detect Chord機能はMIDIソングのトラックをスキャンしてコードを検出し、それをLyricsページやScoreページで表示されるコード・イベントに変換します。

- 1 Sequencer > Song Edit > Utilityページを開きます。



- 2 Detect Chordパラメーターの横のExecuteボタンをタッチすると、スタンダードMIDIファイルのスキャンしてコードを検出します。

このコマンドは、1つのトラックまたはスタンダードMIDIファイル全体をスキャンし、検出したコードをコード・イベントのファイルに自動的に保存します。

## MIDIイベントのエディット

イベント・エディットのページでは、選択したトラックのMIDIイベントを一つずつエディットします。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さを変えたりすることができます。

### イベント・エディット・ページ

- Sequencer > Event Edit > Event Editページを開きます。



### イベント・エディットの手順

以下はイベント・エディットの一般的な手順です。

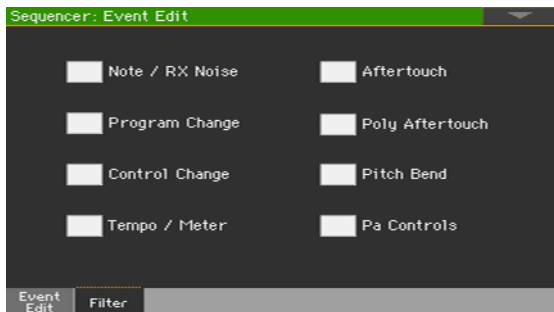
#### ソングをロードしてエディットに入る

- 1 SEQUENCERキーを押してシーケンサー・モードに入ります。
- 2 新しいソングを録音するか、ページ・メニューからLoad Songコマンドを選択して保存済みのMIDIソングをロードします。
- 3 Sequencer > Event Edit > Event Editページを開きます。



## 表示するイベントのフィルタリング

- **Sequencer > Event Edit > Filter**ページで画面に表示するイベントを選択します。



フィルター	意味
Note/RX Noise	ノートとRXノイズ
Program Change	プログラム・チェンジ・イベント
Control Change	コントロール・チェンジ・イベント
Tempo/Meter	テンポと拍子の変更(マスター・トラックのみ)
Aftertouch	モノ(チャンネル)アフタータッチ・イベント
Poly Aftertouch	ポリフォニック・アフタータッチ・イベント
Pitch Bend	ピッチ・ベント・イベント
Pa Controls	Paシリーズ機器 (Havian30デジタル・アンサンブル・ピアノを含む)へのエクスクルーシブ・メッセージ

## イベントのエディットをする

- 1 **Sequencer > Event Edit > Event Edit**ページに戻ります。
- 2 **Track**ポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。  
 選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。トラックの最初に一部のイベントは、(終了ポイントを示す)「End Of Trk」イベントと同様にエディットできず、グレー表示になっています。
- 3 スクロールバーでイベントがスクロールします。
- 4 画面をタッチして、エディットするイベントを選択します。

M:001.01.000	Note	C#2	64	D:000.00.096
小節/イベント位置	タイプ	値1	値2	持続時間/イベントの長さ

- **M (Measure)**パラメーターを選択し、VALUEダイヤルを回して、イベントのポジションを変更します。
- **Type**パラメーターを選択し、VALUEダイヤルを回して、イベントのタイプを変更します。
- **Value 1**や**Value 2**パラメーターを選択して、VALUEダイヤルを回して値1や値2を変更できます。また、値を2度タッチ(ダブル・タップ)してテンキー画面で値を入力することもできます。

イベント・タイプ	値1	値2
<b>通常のトラック(1~16)</b>		
Note	ノート名	ベロシティ
RX Noise	ノート名	ベロシティ
Prog	プログラム・チェンジ・ナンバー	—
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジ値
Bend	ベンド値	—
Aftt	モノ(チャンネル)アフタータッチの値	—
PAft	アフタータッチを適用しているノート	ポリ・アフタータッチの値
<b>マスター・トラック</b>		
Tempo	テンポ・チェンジ	—
Volume	マスター・ボリューム値	—
Meter	拍子変更(a)	—
KeySign	調号(b)	—
Scale	利用可能なプリセット・スケール	選択したスケールの根音(ルート)
UScale (User Scale)	変更したノート	ノート変更(c)
QT (Quarter Tone)	変更したノート	ノート変更(0、50)(c)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	全クォーター・トーン(QT)の変更のリセット	—
<p>(a) 拍子変更は、小節から独立してエディットまたは挿入することはできません。拍子変更を挿入するには、エディット・メニューの挿入機能で、拍子の異なる小節を挿入します。既存のデータを、この小節にコピーまたは入力できるようになります。</p> <p>(b) これは楽譜に表示される調号です。楽譜上に表示がない場合は、その曲はCメジャーとなります。</p> <p>(c) ユーザー・スケールとクォーター・トーン(1/4音)の設定をエディットするには、Value 1を選択し、エディットするスケールの音程を選択します。次にValue 2をエディットし、スケールの選択ノートのチューニングを変更します。</p>		

- イベントの長さを変更するには、**D (Duration/Length)**パラメーターを選択して、**VALUE**ダイヤルを回して、イベントの長さを変更します。

### 別の小節に移動する

- 1 別の小節へ移動するときは、**Go/Catch**ボタンをタッチします。Go To Measure: ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、**OK**ボタンをタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

### イベントを挿入する

- **Insert**ボタンをタッチすると、現在の**Position (M)**パラメーターを表示している位置に、新しいイベントをデフォルト値で挿入します。

### イベントを削除する

- **Delete**ボタンをタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

### 他のトラックをエディットする

- エディットが完了したら、エディットする他のトラックを選びます。

### イベント・エディットを終了する

- ソングのエディットが終わったら、**EXIT**キーを押して**シーケンサー・モード**の**メイン・ページ**に戻り、ソングを聴きます。

# 31 MIDIソングの保存

## MIDIソングの保存

本機の電源がオフになったときや、別のモードに切り替えたときは録音したソングは消去されます。録音したソングを消去したくないときは保存作業を行います。

- 1 シーケンサー・モードのメイン・ページのメーじ・メニューから**Save Song**コマンドを選択してソングを保存します。**Save Song**ウィンドウが表示されます。



このウィンドウは**メディア・モードのSave**ページに似ていますが、MIDIソング・ファイル[.midと.kar]だけが表示されるようにフィルタリングされています。

- 2 **Device**ポップアップ・メニューで**ストレージ・デバイス**を選択してソングを保存するフォルダーを選択します。

**Open**、**Close**ボタンをタッチしてフォルダー内を閲覧します。

**スクロールバー**を使ってソング・リスト内を移動します。**SHIFT**キーを押しながらスクロールバーの上下にある**矢印ボタン**をタッチすると、表示されているリストの前後の頭文字ごとに(A→B→C)アイテムがリストに表示されます。別の方法として、**VALUE**ダイヤルでリストをスクロールすることもできます。

- 3 既存のファイルを選択するか、新しいファイルを作成します。

- 既存のソング・ファイルに上書き保存をする場合は、そのファイルを選択します。その場合でも、これから保存するソングをリネームすることで、元のソング・ファイルを上書きせずに保存することができます。

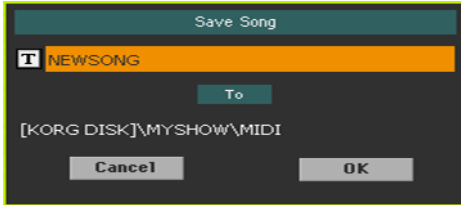
カラオケ・ファイル(.kar)を選択した場合、ここで保存されるファイルの拡張子は[.mid]ですので、同名の場合でも元のカラオケ・ファイルは上書きされません。

- ソングが選択されていない場合は、新規ソング・ファイルは、現在のデバイス上に保存されます。ソングの選択を解除するとき、ソング・リストの欄外をタッチするか、再度同じストレージ・デバイスを選択します。

ソングを保存しないで、終了するときはこの時点で**EXIT**を押してください。

- 4 現在のフォルダーにソングを保存するには、**Save**ボタンをタッチします。

**Save Song**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 5 ソングの名前を変更することができます。テキスト・エディット・ボタン ( **I** ) をタッチして、テキスト入力画面で名前を編集します。編集が終わったら、テキスト入力画面下部の**OK**ボタンをタッチします。

既存のソング・ファイルをエディットして保存する場合、ファイル名を変更することで元のファイルに上書き保存せず、新規ファイルとして保存します。

- 6 **Save Song**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチして、ソングを保存します。

このとき、フォーマット0のスタンダードMIDIファイルが作成され、選択したストレージ・デバイスに保存されます。ファイルには「.mid」の拡張子が付きます。

さまざまなソングの初期化パラメーターを含むセットアップ小節が、ソングの先頭に挿入されます。

## 32 MP3ソングの録音

### MP3ソングの録音と保存

#### MP3ソングの録音

##### 録音の準備をする

- 新規ソングとして録音する場合、**スタイル**または**ソング**を選択します。ソングを選択する場合、MIDIソングまたはMP3ソングが選択できます。
- 鍵盤演奏で使用する**キーボード・セット**を選択します。
- ボーカルやギターを録音する場合は**Voice/Guitarプリセット**を選択します。

##### MP3 Recordモードに入る

- **スタイル・プレイ・モード**、または**ソング・プレイ・モード**のときに、コントロールパネルの**RECORD**キーを約1秒間長押しすると、**MP3 Record**ダイアログ・ボックスがディスプレイに表示されます。



##### 録音パラメーターを設定する

- **Quality**のポップアップ・メニューを開き、録音するMP3の音質を設定します。高いレート (Highest) に設定すると、高音質になり録音後のMP3ファイルの容量が大きくなります。

低いレート (Medium) で録音すると音質が少し劣化します。MP3のファイル・サイズは、常に音質とのトレード・オフの関係にあり、高音質を求める場合はそれなりのファイル・サイズになります。

Quality	意味
Highest	256 kbps
High	192 kbps

Quality	意味
Medium	128 kbps

- **Device**パラメーターで、録音されるMP3ファイルを一時的に保管しておく場所を設定します。

ここでの設定は、最終的にMP3ファイルを保存する場所を決めるものではなく、録音終了後に別の場所を指定することもできます。但し、ここで設定する際に、**Free space**パラメーターでMP3ファイルを保管する場所に十分な容量があるかどうかをご確認ください。なお、現在のファイルの大きさは**File length**に常に表示されます。

## MP3ソングの録音を開始する

- 1 準備が完了したら、ディスプレイに表示されている**Rec**ボタンをタッチして録音を開始します。

**Rec**ボタンをタッチすると**Stop**ボタンに変わり、Statusの表示が**Recording**になります。



- 2 演奏を始めます。

録音中は、**MP3 Record**ダイアログ・ボックスに**Recording time:**(録音時間)、**File length:**(ファイルの大きさ)、**Free space:**(録音可能なストレージの空き容量)が表示されます。

## 録音を停止せずMP3 Recordダイアログ・ボックスを閉じる

- **EXIT**キーを押すと、ディスプレイから**MP3 Record**ダイアログ・ボックスが閉じて、録音を停止させずにStyle PlayやSong Playページに移動することができます。
- 再び**MP3 Record**ダイアログ・ボックスを表示させて、ファイルの大きさの確認や録音を停止させるには、コントロール・パネルの**RECORD**キーを約1秒間長押しします。

録音中に**MP3 Record**ダイアログ・ボックスを閉じても、コントロール・パネルの**RECORD**キーのLEDは点滅したままになります。

## 録音を停止する

- ディスプレイにある**Stop**ボタンをタッチして録音を停止させます。  
コントロール・パネルの**RECORD**キーを押して録音を停止することもできます。

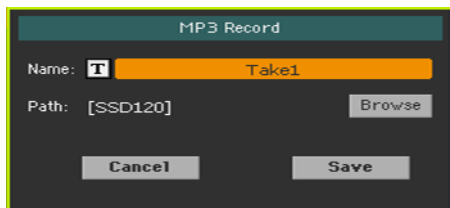
### MP3ソングに録音される内容

キーボードでの演奏、ギター演奏やボーカル、スタイル、プレーヤーで演奏したMIDIソングやMP3ソングのすべてを録音できます。

## MP3ソングの保存

### MP3ソングを保存する

録音の停止後、**MP3 Record**ダイアログ・ボックスで、MP3ファイルを保存する場所を選択します。



- 1 **テキスト・エディット・ボタン** ( **I** ) をタッチして、MP3ファイルに名前を付けます。
- 2 **Browse**ボタンをタッチして、ファイルを保存する**ストレージ・デバイス**と**フォルダー**を選択します。
- 3 **Save**ボタンをタッチして、MP3ファイルを保存します。

保存した後は、ソング・プレイ・モードでMP3ソングを聴くことができます。  
MP3ファイルは、パソコンに移して聴いたり編集することができます。



## MP3ソングのオーバーダビング

MP3ソングは圧縮オーディオです。MP3ソングをMP3録音すると、元々圧縮されていたオーディオ・ファイルをさらに圧縮することになり、音質への影響（音質がさらに劣化する）がより顕著になります。また、トランスポーズによるピッチ・シフトをした場合も音質が大きく影響されます。

そのため、MP3ソングにオーバーダビングをする場合はトランスポーズを使用しない、またはトランスポーズが必要な場合はMIDIソングを使用することが、高音質を保つコツです。また、ソングを作成するときに、MP3録音をする（圧縮オーディオにする）過程を最後にするのも音質上有利なポイントになります。

# 33 テキスト・ファイル (歌詞) の作成

## パソコンで行うテキスト・ファイルの作成

### 言語の選択

本機は幅広い言語の歌詞テキストに対応していますが、パソコンで作成した歌詞テキスト (TXTファイル) を正しく表示させるには、本機での歌詞テキストの言語選択に合ったテキスト・エンコーディングで保存しておく必要があります。

正しいテキスト・エンコーディングで保存するには、テキスト・エンコーディングが選択できるテキスト・エディタ (Windows用、Mac用) を使用します。例えばWindows用のフリーウェアでは、Don Ho制作の「**Notepad++**」、Mac用ではBare Bone制作の「**BEdit**」などがあります。

### 各言語のテキスト・エンコーディング

以下の表は、本機が対応しているテキスト・エンコーディングをソフトウェア別にまとめたものです。

言語	エンコーディング(Notepad++)	エンコーディング(TextWrangler)
Dutch	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
English	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Estonian	Baltic > Windows-1257	Baltic (Windows)
French	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
German	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Greek	Greek > Windows-1253	Greek (Windows)
Italian	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Polish	Central European > Windows-1250	Central European (Windows Latin 2)
Russian	Cyrillic > Windows-1251	Cyrillic (Windows)
Spanish	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Turkish	Turkish > Windows-1254	Turkish (Windows Latin 5)

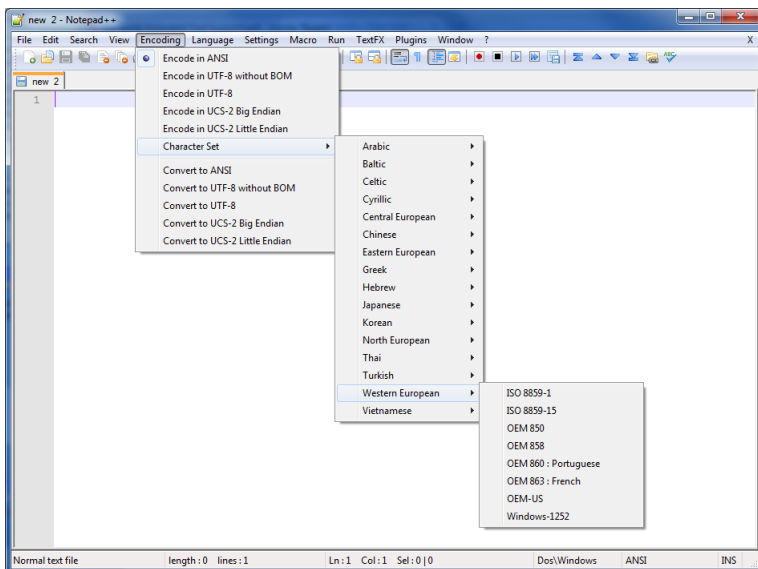
## Pa1000での言語設定

テキスト・ファイルを本機で正しく認識させるには、本機での言語設定が重要となります。言語設定は、**Global > General Controls > Interface**ページで行えます。

- 1 変更後の言語設定を反映させるには、本機を再起動させる必要がありますので、未保存のデータなどがあつたら、事前に保存してください。
- 2 上記**Interface**ページを開き、ポップアップ・メニューで言語を選択します。
- 3 **Change**コマンドの表示が点滅します。これをタッチします。
- 4 「再起動してください」という意味のメッセージが表示されます。**OK**ボタンをタッチするとメッセージ・ウィンドウが閉じます。
- 5 本機を再起動します。電源をオフにし、再びオンにします。

## Windows PCでテキスト・ファイルを編集する

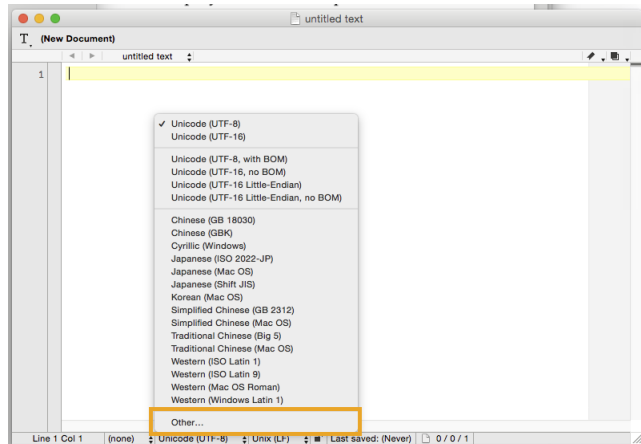
- 1 Notepad++を起動します。
- 2 元のテキスト・ファイルを開きます。
- 3 **File > New**を選択します。新規タブに空のファイル(新規ファイル)が表示されます。
- 4 **Encoding > Character sets > [設定する言語] > [設定する言語に対応するテキスト・エンコーディング]**の要領で言語とテキスト・エンコーディングを設定します。



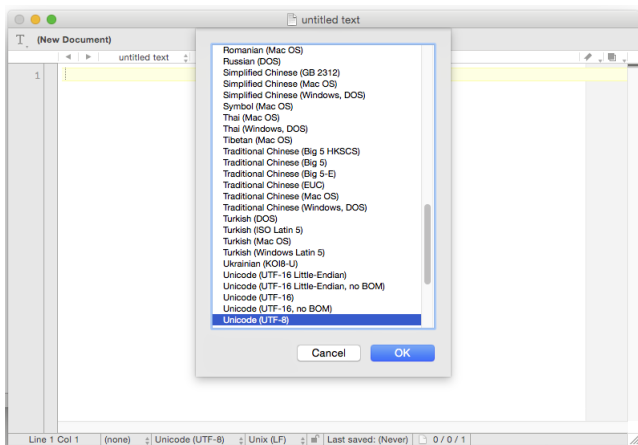
- 元のテキスト・ファイルのタブをクリックします。
- 元のテキスト・ファイルの内容をすべて選択してコピーします。
- 空のテキスト・ファイル(新規ファイル)のタブをクリックします。
- コピーしたテキストをペーストします。
- 新規ファイルに名前を付けて保存します。
- 保存したテキスト・ファイルを本機にロードし、正しく表示されるかどうかを確認します。

## Macでテキスト・ファイルを編集する

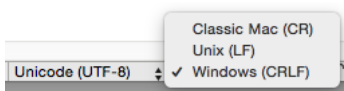
- BBEditを起動します。
- 元のテキスト・ファイルを開きます。
- 画面下部のステータスバーにある**Text Encoding**(これは通常UnicodeやWestern ISOに設定されています)をクリックしてポップアップ・メニューを開き、**Other...**を選択します。



- 4 ダイアログ・ボックスの中から、設定したい言語(とテキスト・エンコーディング)を選択します。



- 5 ステータスバーにある**Line Break Type** (これは通常Unix (LF)に設定されています)をクリックしてポップアップ・メニューを開き、**Windows (CRLF)**を選択します。



- 6 **File > Save As**コマンドを選択して、別の名前を付けて保存します。このとき、**Save As**ダイアログ・ボックスに設定したいLine Break (改行コード)とテキスト・エンコーディングが表示されているかを確認します。
- 7 保存したテキスト・ファイルを本機にロードし、正しく表示されるかどうかをチェックします。

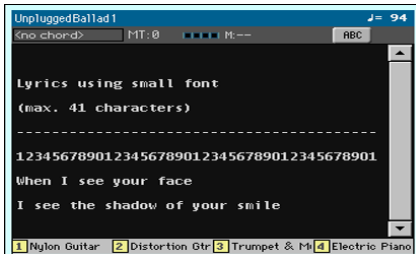
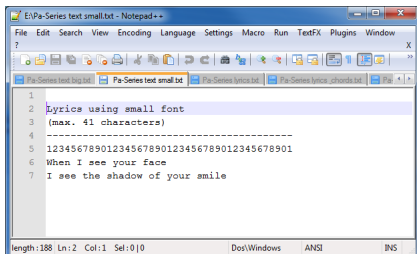
## Paシリーズが対応しているテキストのフォーマット

パソコン上でテキスト・ファイルを編集する際に、テキストのフォーマット(体裁)を本機で正しく表示できる形にしておく必要があります。

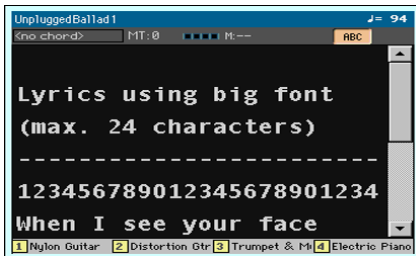
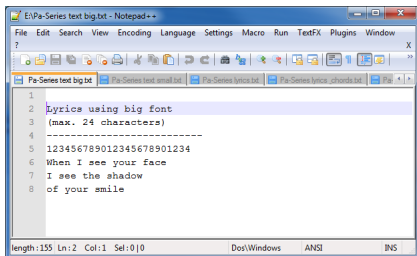
フォント：等幅フォントを使用してください(Courier, Courier New, Letter Gothic, Lucida Sans, Menlo, Monaco, Vera Sansなど)

1行の文字数：本機での小さい文字サイズを使用する場合、1行の文字数は英数字で最大41字です。大きい文字サイズの場合は1行最大24字になります。

- 文字サイズ小の場合(テキスト・エディタと本機の画面表示)

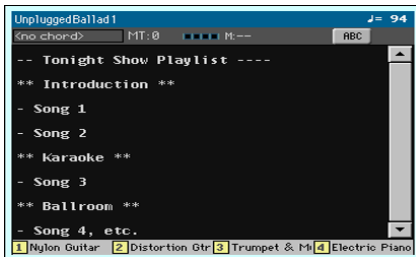
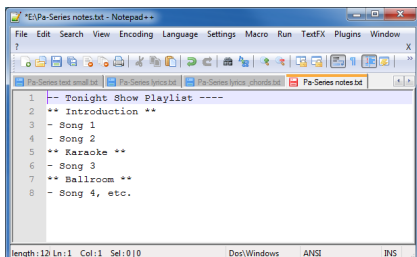


- 文字サイズ大の場合(テキスト・エディタと本機の画面表示)



## テキスト機能を演奏用メモとして活用

テキスト・ファイルのロード(インポート)機能は、歌詞以外にもライブなどの演奏用メモ(いわゆる「カンペ」)を本機に入れておくという活用もあります。下図はライブのセット・リストと進行をテキストにしたものです(左:テキスト・エディタ、右:本機の画面表示)。



# パート VII: サウンドの カスタマイズと編集





# 34 サウンドのカスタマイズと試聴

## サウンド・モードに入る

- コントロール・パネルのモード・セクションにあるSOUNDキーを押します。サウンド・モードのメイン・ページが表示されます。

サウンド名、バンク、  
オクターブ・トランス  
ポーズ、プログラム・  
チェンジ

クイック・エディッ  
ト・データ

エフェクト



ボイス・  
モード

## 個々のサウンドを聴く

サウンド・モードでは選択したサウンドの発音範囲はフル（鍵盤全領域）になります。このため、スプリット・ポイントは無視されます。

### サウンドの選択

- 1 サウンド・モードのメイン・ページで、サウンド名をタッチしてサウンド選択ウィンドウを開きます。



- 2 サウンドを閲覧して、選択するサウンド名をタッチします。

### 別のモードからサウンドを選択する

サウンド・モード以外のモードからでも、エディットしたいサウンドをサウンド・モードに立ち上げることができます。

- エディットするサウンドが割り当てられているトラック/チャンネルを選択し、コントロール・パネルのSHIFTキーを押しながらSOUNDキーを押します。

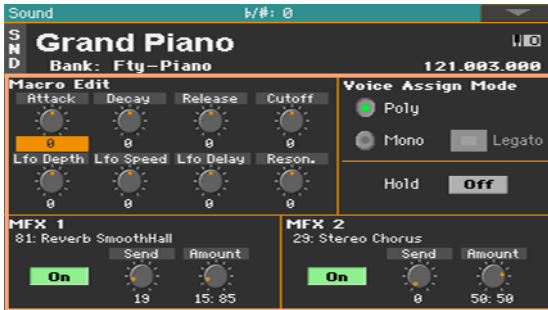
### MIDI経由の演奏

サウンド・モードでは、アッパー1トラックの同じチャンネルでMIDIの送受信を行います。グローバル・チャンネルが割り当てられている場合は、ノートをグローバル・チャンネルでも受信できます。

Global > MIDI > MIDI IN ChannelsページでMIDIチャンネルの設定ができます。

## サウンドのカスタマイズ

サウンド・モードのメイン・ページではいくつかのサウンド・パラメーターがリアルタイムでエディットができます。これは演奏しながら調整したり、リアルタイムに音の変化を確認するのに便利です。



### リアルタイム・コントロールを使う

- リアルタイム・コントロール・エリアでサウンドの主なパラメーターをエディットします。

ここでエディットした値は、サウンドのオリジナル値（保存されている値）に対する相対的な増減になります。エディットしたサウンドを保存したときや別のサウンドを選んだときは、リアルタイム・コントロールは初期値の位置にリセットされます。

パラメーター	意味
Attack	アタック・タイムです。サウンドがゼロ（キーを弾いた瞬間）から最大レベルに上がるまでの時間を示します。
Decay	ディケイ・タイムです。最後のアタックのレベルからサステインが始まるまでの時間を示します。
Release	リリース・タイムです。サウンドがサステインからゼロになるまでの時間を示します。リリースは、キーを離すとトリガーされます。
	<p>The graph illustrates the Amplifier EG (Envelope Generator) curve. The vertical axis is labeled '音量' (Volume) and the horizontal axis is '時間' (Time). The curve starts at the 'スタート・レベル' (Start Level) at 'ノート・オン' (Note On). It rises linearly to the 'アタック・レベル' (Attack Level) during the 'アタック・タイム' (Attack Time). It then falls linearly to the 'フレイク・ポイント・レベル' (Flex Point Level) during the 'ディケイ・タイム' (Decay Time). It remains constant at the 'アタック・レベル' during the 'スロープ・タイム' (Sustain Time), which is also labeled as 'サステイン・レベル' (Sustain Level). Finally, it falls linearly to zero during the 'リリース・タイム' (Release Time) at 'ノート・オフ' (Note Off). The entire curve is labeled 'Amplifier EG'.</p>
Cutoff	フィルターのカットオフです。サウンドの明るさを設定します。
	<p>The graph shows a Low Pass filter response. The vertical axis is 'レベル' (Level) and the horizontal axis is '周波数' (Frequency). A vertical dashed line indicates the 'Low Pass' cutoff frequency. The level is constant up to this frequency and then drops off. Two slopes are shown: a shallower slope labeled '12dB/oct' and a steeper slope labeled '24dB/oct'.</p>
Resonance	カットオフ周波数付近の倍音の成分の調整をすることで音にクセを付けます。
LFO Depth	ビブラート(LFO)のかかり具合を調整します。
LFO Speed	ビブラート(LFO)の早さを調整します。
LFO Delay	サウンドにビブラート(LFO)をかけはじめる時間を調整します。

## ボイス・モードの設定

- サウンドが和音で演奏できるようにポリフォニック (**Poly**) で発音するか、一度に1音しか発音しないモノフォニック (**Mono**) で発音するかを、ラジオ・ボタンで選びます。
- **Legato** チェック・ボックスはMonoを選んだときに有効です。  
レガートは2音目の立ち上がりがスムーズになります。エンベロープ、LFOはリトリガーしません。この設定は、管楽器やアナログ・シンセサイザーのサウンドに対して効果的です。
- **Hold** パラメーターがオン (On) の場合は、鍵盤から手を離しても弾いた音が長く伸びます。

## エフェクトのミキシング

サウンドを2つのマスター・エフェクト (**MFx1**と**MFx2**) に送ります。通常MFx1にはリバーブ系を、MFx2にはモジュレーション系のエフェクトを使用します。

- **On/Off** スイッチで、エフェクトの使用をオン (On)、オフ (Off) で切り替えます。
- **Send** バーチャル・ノブでエフェクトに送るサウンド・レベル (ドライ音) を調節します。
- **Amount** バーチャル・ノブでドライ音に加えられるエフェクト音量を調整します。

## サウンドの保存

- サウンド・パラメーターのエディットが終わったら、**サウンド・モードのメイン・ページのページ・メニュー**から**Write Sound**コマンドを選択します。サウンドの保存の詳細はこの章の最後を参照してください。

## 35 サウンドのエディット

サウンドの多くのパラメーターをエディットすることができます。本機は革新的なアナログ・ライクのエディットを可能にした、強力なサンプル音源ベースのシンセサイザーです。

### 音源方式の概略

本機各サウンドは、リアル・サウンドを録音したサンプルをベースにしています。

各サンプルは、他のサンプルと一書にキーボードの別々のゾーンに割り当てられ、マルチサンプルを構成しています。1つまたは2つのマルチサンプルは、各オシレーターに割り当てられます。

本機では、最大24基のオシレーターをサウンドに使うことができます。各サウンドでは、オシレーターの音量バランスやレイヤー（重ねて同時に発音）、エフェクトなどで処理されます。

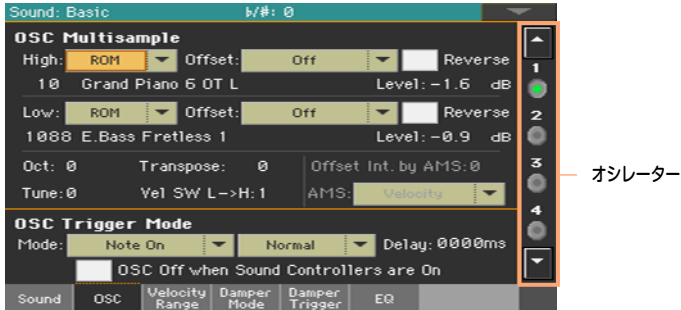
サウンドは、本機の音色の基本となるもので、これを複数使用したものがキーボード・セットです。キーボード・セットはスタイルやソング・トラックに割り当てられます。

### サウンド・エディット・セクションに入る

- 1 コントロール・パネルの**モード・セクション**にある**SOUND**キーを押して、サウンド・モードに入ります。
- 2 **MENU**キーを押し、エディットしたいセクションの**エディット・メニュー**をタッチして選択します。

## オシレーター (OSC) の選択

オシレーターを選択する必要があるエディット・ページは、画面右側の縦に並んだラジオ・ボタンで、エディットするオシレーター（1から最大24）を選びます。利用できるオシレーターの数は、Oscillators Countパラメーターで設定します（382ページ、「オシレーターの設定」参照）。



画面右側のラジオ・ボタンに、必要なオシレーターの番号が表示されていないときは、上下の矢印にタッチして表示をスクロールさせます。

設定するパラメーターが、すべてのオシレーターに関係する場合は、オシレーターを選択する必要がなくなり、このときラジオ・ボタンは、グレー表示になって選択できません。

### サウンド、ドラムキット、デジタル・ドローバー

本機には、次の3種類のサウンドが用意されています。

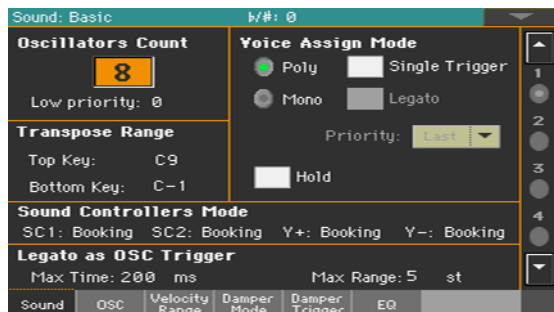
- 通常のサウンド。ピアノ、ストリングス、ベースなど楽器のサウンドです。
- ドラムキット。キーボードの各ノートに異なる楽器が割り当てられるドラムやパーカッションのサウンドです。ドラムキットは、Drum & SFXバンクやUser DKバンクにあります。
- デジタル・ドローバー。エレクトロメカニカル方式オルガンを再現したサウンドです。デジタル・ドローバーの各種設定はキーボード・セットに保存されます。

**MENU**キーを押してエディット画面を表示させる前に、エディットまたは作成するサウンドのタイプを選択してください。

## サウンド・ベーシック・パラメーターの設定

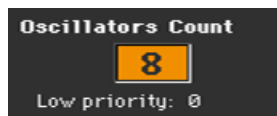
オシレーターのエディットの前に、サウンドのオシレーター数、サウンドのモノ/ポリ・モード、トランスポーズ、レガート・レンジを設定します。

- **Sound > Basic > Sound**ページを開きます。



### オシレーターの設定

**Oscillators Count**エリア で1つのサウンドが使用するオシレーター数 (ボイス数)を設定します。



### オシレーター数の選択

- **Oscillators Count**パラメーターでサウンドのベースになるオシレーター数 (1から24)を設定します。

最大同時発音数の合計は、サウンドが使用するオシレーターの数によって異なります (1つのオシレーターの場合、最大同時発音数は128音です)。



## 同時発音数が足りない場合のオシレーター数の制限

- **Low priority**パラメーターは、多くのオシレーターを使ったサウンドで演奏したときに、最大発音数を超える場合のオシレーターの優先順位を設定します。ただし、あまりに発音数が多い場合は、ここで設定してもうまく発音しない場合があります。

Low priority	意味
0	いずれのオシレーターもオフにしません。
1	必要なときに、最も高い番号のオシレーターを1つオフにします。
2	必要なときに、最も高い番号のオシレーターから2つオフにします。
[n]…24	必要なときに、最も高い番号のオシレーターから[n]個をオフにします。

## キーボード・レンジ内のトランスポーズの制限

一部のサウンドはキーボード・レンジ内にトランスポーズさせたくないRXノイズなどの特殊効果が割り当てられています。このためトランスポーズする範囲を**Transpose Rangeエリア**で設定します。

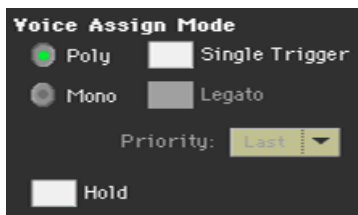
Transpose Range	
Top Key:	C9
Bottom Key:	C-1

- **Transpose Range (Top KeyとBottom Key)**パラメーターでトランスポーズをする範囲を設定することにより、その範囲がトランスポーズされます。この範囲外はトランスポーズされません。

この範囲を設定することにより、オシレーターに割り当てたRXノイズをトランスポーズ・レンジの範囲外にすることができます。例えば、オシレーター1のG7にRXノイズを、オシレーター2のA7に別のRXノイズをそれぞれ割り当てるとした場合、トランスポーズ・レンジの最高音(トップ・キー)はF#7(使用するRXノイズの最低音の直下)にします。

## ポリ/モノ、トリガー、レガート

Voice Assign Modeエリアでポリ/モノ、トリガー、レガート設定をします。



### ポリ/モノ・モードの選択

- サウンドが和音で演奏できるようにポリフォニック (**Poly**) で発音するか、一度に1音しか発音しないモノフォニック (**Mono**) で発音するかを、ラジオ・ボタンで選びます。

### トリガー・モードの選択

- Single Trigger** チェック・ボックスはPolyを選んだときに有効です。

Single Trigger	意味
On	同じ鍵盤を連打すると、音は1回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。
Off	同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

### レガート

- Legato** チェック・ボックスはMonoを選んだときに有効です。

レガートは2音目の立ち上がりがスムーズになります。エンベロープ、LFOはリトリガーしません。この設定は、管楽器やアナログ・シンセサイザーのサウンドに対して効果的です。

## モノ・ノートの優先度の選択

- この設定はMonoを選んだときに有効です。**Priority**パラメーターのポップアップ・メニューから、2つ以上の音を同時に演奏したときに優先されるノートを指定します。

Priority	意味
Low	最も低いノートを優先します。
High	最も高いノートを優先します。
Last	最後のノートを優先します。

## ホールド

- Hold**チェック・ボックスにチェックを付けると、鍵盤から手を離しても弾いた音が長く伸びます。

この機能は、打楽器など発音した後に音が自然に減衰していくタイプの音色で特に有効です。

## サウンド・コントローラー・モードの設定

アサインابل・スイッチやフットスイッチ、ジョイスティックをDNCサウンド・コントローラーとして使用できます。これらのコントローラーは、DNC機能の「予約」や「トグル」に利用できます(この2タイプの動作につきましては、後述します)。

**Sound Controllers Mode**  
SC1: Booking SC2: Booking Y+: Booking Y-: Booking

次の4種類のサウンド・コントローラーを設定できます。

サウンド・コントローラー	意味
SC1/2	1つのアサインابل・スイッチやフットスイッチに2つの機能を割り当てられます。
Y-	ジョイスティックの下方向への動き
Y+	ジョイスティックの上方向への動き

各コントローラーの動作には、次の2タイプがあります。

サウンド・コントローラー・モード	意味
Booking	事前にDNC機能を予約してから演奏します。演奏後、コントローラーのDNC機能は自動的に解除されます。
Toggle	コントローラーの操作でDNC機能のオン、オフを手動で切り替えます。

コントローラーに割り当てられたDNC機能とその状態は、アサインابل・スイッチのLEDの点灯パターンで表示されます。

LED点灯パターン	意味
Off(消灯)	DNC機能が割り当てられていない状態です。
赤点灯	DNC機能の予約ができる状態です。
赤点滅	予約されたDNC機能の実行待ちの状態です。実行後は赤点灯になります。
緑点灯	トグル・タイプのDNC機能が使用できる状態です。
緑点滅	DNC機能がオンになった状態です。もう一度押すとオフになります。

## レガートの検出

ノート間の時間的な間隔や音程の間隔によっては、レガートと認識してほしくない場合があります。このレガート検出精度を設定することができます。

レガートは、OSC Trigger ModeパラメーターにLegatoトリガーを設定することでオシレーター・トリガー・モードのパラメーターとして使うことができます(391ページ、「オシレーター・トリガー・モードの選択」参照)。

```
Legato as OSC Trigger
Max Time: 200 ms      Max Range: 5 st
```

### 時間間隔の調整

- **Max Time**パラメーターでノートの間隔がこの時間(1~999ms)以内であれば、レガートと認識されます。時間間隔がこの値より大きくなると、ノートはスタッカートと見なされます。

この機能は、コード内の一部のノートがレガート、別のノートがスタッカートで演奏されないようにする場合に便利です。コード演奏をする場合は通常、15ms程度が適切です。

### キー・ノート間隔の調整

- **Max Range**パラメーターでノートの間隔がこの音程(1~127:半音単位)以内であれば、レガートと認識されます。音程の間隔がこの値より広がると、ノートはスタッカートと見なされます。

この機能は、ノート間が狭い場合にのみレガートが可能で、あまり広がるとレガートできない一部のアコースティック楽器の特性を踏まえたものです。

例えば、このパラメーターを9半音に設定し、Jazz Sax DN2というサウンドを弾いてみてください。9半音以上離れていない複数のノートをレガートで演奏すると、レガートで滑らかに発音されます。9半音より離れると、レガートによる滑らかなつながりが失われます。

## オシレーターの基本・パラメーターの設定

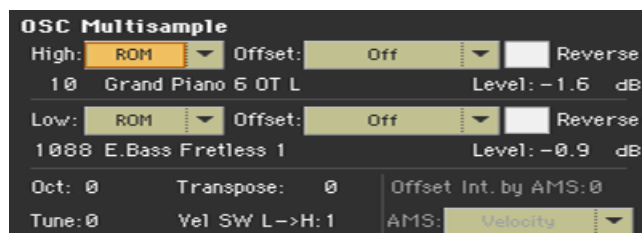
各オシレーターは、1つまたは2つのマルチサンプルを使用できます。各マルチサンプルは、HighレイヤーまたはLowレイヤーに割り当てられます。

- Sound > Basic > OSCページを開きます。



## マルチサンプル

OSC Multisampleセクションには、割り当てられたマルチサンプルの基本的なパラメーターが含まれています。



## マルチサンプルの設定と選択

- **High**と**Low**パラメーターのポップアップ・メニューで、バンク (ROMまたはRAM) を選択します。
- 選択したバンク内のマルチサンプルを選択するときは、マルチサンプル名の左横にある数値フィールドを使用してください。

バンク	意味
ROM	工場出荷時のマルチサンプルです。
RAM	ユーザー・サウンドをロードしたときのユーザー・マルチサンプルです。

**Velocity SW L -> H**の値は選択したオシレーターのHighレイヤーとLowレイヤーを分けるベロシティ値です。この値よりも強く弾いたノートは、Highレイヤーのマルチサンプルで演奏されます。このため“1”に設定するとHighレイヤーだけの演奏になります。

RAMサンプルを元にした新しいサウンドを作成した場合、本機の内蔵ドライブ、または**USB HOST**端子に接続したデバイスからRAMサンプルを必ずロードしてください。RAMサンプルがロードされていないと、そのサウンドやマルチサンプルは本機で選択していてもディスプレイにも表示されていても、その音が出ません。

- **Offset**パラメーターで、マルチサンプルの発音を開始するポイントを指定します。一部のマルチサンプルは、このパラメーターを利用できません。

オフセット	意味
Off	オフセット機能がオフになりますので、マルチサンプル波形の先頭から発音します。
1st…6th	各サンプルであらかじめ設定されているオフセット・ポイントから発音します。
No Attack	マルチサンプルの先頭部分をスキップし、その直後から発音します。
AMS	オルタネイト・モジュレーション・ソース (AMS) を使用してオフセット・ポイントを選択します (下記参照)。
PseudoRandom	(オフセット・ポイントが複数あるマルチサンプルにのみ有効です) オフセット・ポイント (OffやNo Attackも含まれます) をランダムに選択します。

- **Reverse**チェック・ボックスにチェックを付けるとマルチサンプルをリバーズ (逆再生) で発音します。
- **Level**パラメーターでマルチサンプルのレベル (0~127) を設定します。

マルチサンプルによっては、このパラメーターの値を高く設定すると、コード演奏時にサウンドが歪む (音が割れる) 恐れがあります。この場合は、レベルを下げてください。

## オクターブとファイン・チューニング設定

- **Octave**パラメーターで選択したオシレーターのパitchをオクターブ単位 (-2~+1)で調整します。マルチサンプルの通常のオクターブは“0”です。
- **Transpose**パラメーターで選択したオシレーターのパitchを半音単位、±1オクターブの範囲 (-12~+12:半音単位)で設定します。
- **Tune**パラメーターでサンプルのパitchをセント (100セントで半音) 単位、±1オクターブの範囲 (-1200~+1200セント)で設定します。

## LowとHighレイヤーのベロシティ・スイッチの設定

- **Vel SW L -> H**パラメーターでマルチサンプルの選択したオシレーターのHighレイヤーとLowレイヤーを分けるベロシティの値を設定します。この値よりも強く弾いたノートは、High設定のマルチサンプルで演奏されます。

## AMSの選択

**Offset**パラメーターに**AMS**を選択したときは、AMSパラメーターの**Offset Intensity by AMS**が利用できます。**AMS**ソース・リストは、付録に記載されています。

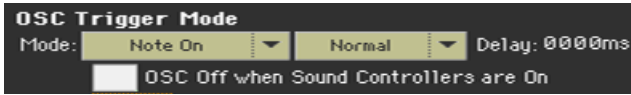
**Offset Intensity by AMS**パラメーターの設定値がプラスの場合、AMSの操作に比例してオフセット・ポイントが変化します。例えば、AMSにベロシティを選択した場合、鍵盤を弱く弾くと最初のオフセット・ポイントが選択されます。逆に鍵盤を強く弾くと6番目のオフセット・ポイントまたはNo Attackが選択されます。

**Offset Intensity by AMS**パラメーターの設定値がマイナスの場合は、AMSの操作に反比例してオフセット・ポイントが変化します(上述の例の逆の動作になります)。



## トリガー・モード

トリガー・モードは、鍵盤を弾いたときやコントローラーを操作したときに、オシレーターをどのように発音させるかを設定するモードです。



### オシレーター・トリガー・モードの選択

- 1つ目(左側)の**OSC Trigger Mode > Mode**パラメーターのポップアップ・メニューでオシレーターのトリガー条件を選択します。この条件は「なにを」演奏(または操作)するとオシレーターが発音するかを設定するものです。

Mode (What)	意味
Note On	鍵盤を弾いたときにオシレーターが発音します。
Note Off (VOn)	鍵盤を離れたときにオシレーターが発音します。このとき、ノート・オン・ベロシティが反映されます。 このモードは例えばハーブシコードのノート・オフ時のクリック音などを表現する際に便利です。この場合、アンブEGのSustainパラメーターは0に設定します(Amp > Amp EG参照)。
Note Off (VOff)	上記と同様ですが、ノート・オフ・ベロシティは反映されません。
Last Note Off (VOn)	コードやレガート演奏時の最後のノートがオフになったときにのみオシレーターが発音します。ノート・オン・ベロシティが反映されます。
Last Note Off (VOff)	上記と同様ですが、ノート・オフ・ベロシティは反映されません。
Natural Release	ノート・オフの時点でオシレーターが発音します。このときの音量は、ノート・オフ時の音量を引き継ぎます。ノート・オフ時の音量が既に0の場合、オシレーターはリトリガーされません。
After Touch	アフタータッチの値が90に達するとオシレーターが発音します。このときのベロシティ値は直前に弾いたノートのベロシティ値を流用します。アフタータッチの値が0になるとオシレーターの発音が止まります。 Hint: このように、ノート・オン後に別の音が出てくるような設定は、例えばディストーション・ギターのハーモニクス(フィードバック)やサックスのグロウルなどを表現する場合に効果的です。
Joystick Y+	上記と同様ですが、ジョイスティックをサウンド・コントローラーに割り当て、少なくとも上方向に半分程度(値64)を超えるとオシレーターが発音します。このコントロールは、コントロール・チェーンジ・メッセージ(CC)#01(モジュレーション)に相当します。
Joystick Y-	上記と同様ですが、ジョイスティックを下方向に少なくとも半分程度を超えた時点(値64)でオシレーターが発音します。このコントロールは、コントロール・チェーンジ・メッセージ(CC)#02(プレス・コントローラー)に相当します。

- 2つ目(右側)の**OSC Trigger Mode > Mode**パラメーターのポップアップ・メニューでオシレーターのトリガー条件を選択します。この条件は「どのように」演奏(または操作)するとオシレーターが発音するかを設定するものです。例えば、Normalのオシレーターは常に発音しますが、Legatoのオシレーターはノートがレガートで演奏された場合にのみ発音します。

Mode (How)	意味
Normal	鍵盤を押している間は常にオシレーターが発音します (OSC Off when Sound Controllers are Onパラメーターにチェックを付けている場合を除く)。
Legato	ノートが「レガート」で演奏された場合にのみオシレーターが発音します。レガートの発音には、Sound Basicページで設定した、前のノートとの切れ目とビッチの間隔の設定も反映されます (前記Legato as OSC Triggerパラメーター参照)。
Legato Up	Legatoとほぼ同様ですが、2音目のノートがMax Rangeの設定値 (Sound Basicページ参照) の範囲外で、1音目のノートよりも高音の場合にのみオシレーターが発音します。
Legato Down	Legatoとほぼ同様ですが、2音目のノートがMax Rangeの設定値 (Sound Basicページ参照) の範囲外で、1音目のノートよりも低音の場合にのみオシレーターが発音します。
Not Legato	ノートが「レガート」で演奏されない場合にのみオシレーターが発音します。このモードは、少なくとも1つのオシレーターがLegatoに設定されている場合にのみ有効です。その他の場合ではNormalとして動作します。
Sound Controller 1	Sound Controller 1 (CC#80)として設定されたスイッチまたはフットスイッチを使用した場合、またはCC#80メッセージの受信時にのみオシレーターが発音します。コントローラーを押して(踏んで)から離すと、次のノートも、選択したオシレーターをトリガーします。押した(踏んだ)ままの場合、コントローラーを離すまでオシレーターは発音し続けます。  注意: シーケンサー・モード、サウンド・モードでは、アサインブル・スイッチ1はサウンド・コントローラー 1に自動的に割り当てられます。  Hint: 以下のサウンド・コントローラーと同じく、この設定はノートの発音後のニュアンス付けに非常に効果的です。
Sound Controller 2	Sound Controller 2 (CC#81)として設定されたスイッチまたはフットスイッチを使用した場合、またはCC#81の受信時にオシレーターが発音します。  注意: シーケンサー・モード、サウンド・モードでは、アサインブル・スイッチ2はサウンド・コントローラー 2に自動的に割り当てられます。
Sound Controller Y+	Sound Controllerとして割り当てられたジョイスティックが半分 (値64) より前 (上) に押された場合にオシレーターが発音します。ジョイスティックを離すと発音が止まります。このコントロールはCC#01 (モジュレーション) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Mode (How)	意味
Sound Controller Y-	Sound Controllerとして割り当てられたジョイスティックが半分(値64)より後ろ(下)に引かれた場合にオシレーターが発音します。ジョイスティックを離すと発音が止まります。このコントロールはCC#02(プレス・コントローラー)のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。
Cycle 1	このモードに設定した全オシレーターが順番に発音します。例えば、オシレーター 1、2、4がこのモードに設定されている場合、鍵盤を弾くたびにオシレーター 1、2、4の順で発音し、再びオシレーター 1に戻ります。 Hint: このモードは、複数の異なる音色ニュアンスを出したり、ベクター・シンセサイザーのような波形シーケンスを作成したりする場合に特に便利です。
Cycle 2	Cycle 1と同じく、このモードに設定されたオシレーターは順番に発音します。Cycle 1に設定したオシレーターとは別のオシレーターでCycle 2に設定すれば、打鍵のたびにマルチサンプルがステレオで切り替わるといった効果も作り出せます。
Random	Cycle 1と同様ですが、このモードに設定されたオシレーターがランダムに発音します(Cycle 1や2のような周期性はありません)。

## ノート・オン時の発音ディレイ・タイムの設定

- **Delay**パラメーターでノート・オンから発音するまでのディレイ・タイム(0…5000ms)を設定します。

## コントローラーの反転

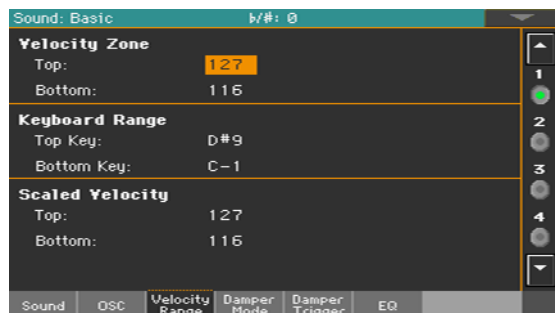
- **OSC Off when Sound Controllers are On**チェック・ボックスにチェックを付けると、サウンド・コントローラーの動作が反転し、サウンド・コントローラー(Sound Controller 1、Sound Controller 2、Sound Controller Y+、Sound Controller Y-)のいずれか1つが有効になっている場合、そのオシレーターは発音しなくなります。

これは、After Touch、Joystick Y+、Joystick Y-、Normal、Legato、Legato Up、Legato Down、Not Legato、Cycle 1、Cycle 2、Randomのトリガー・モードに設定されたオシレーターを、サウンド・コントローラー(アサイナブル・スイッチやフットスイッチ、ジョイスティック)の操作で発音規制する場合に効果的です。

## ベロシティとキー・ゾーンの設定

設定したベロシティ・ゾーンとキーボード・レンジ内でオシレーターの発音を制限することができます。これにより異なるキーとベロシティのレイヤーを作ることができます。

- **Sound > Basic > Velocity/Range**ページを開きます。



### ベロシティ・ゾーンの設定

- **Velocity Zone (TopとBottom)** パラメーターで選択したオシレーターのベロシティによる発音範囲(0~127)を設定します。

### キーボード・レンジの設定

- **Keyboard Range (Top KeyとBottom Key)** パラメーターで選択したオシレーターのノートによる発音範囲(C-1~G9)を設定します。

### 受信したベロシティ値のスケーリング

- **Scaled Velocity (TopとBottom)** パラメーターで選択したオシレーターが受信するベロシティの範囲(0~127)を設定します。Velocity Zone機能(上記参照)を使用すると、オシレーターの発音は範囲内(10~20など)に制限します。関連するサンプルをトリガーするときに、ダイナミクスが弱くなる可能性があります。

このパラメーターに別の値を割り当てると、制限された範囲が広がります(例えば、下限値10をScaled Velocityの値0に変換し、上限値20をScaled Velocityの値127に変換することが可能です)。下限値と上限値の間の値は、それに従って自動的に調整します。

そのため、10~20のベロシティ範囲にギターのアンプ・ノイズを割り当て、ギターのRXサウンドを作ることができます。10~20のベロシティ値を受信すると、実際のベロシティ値がScaled Velocity値に拡張され、音量が大きくなります。

# ダンパー・ペダルの設定

## ペダルの設定

本機は、アコースティック・ピアノのダンパー・ペダルの動作を忠実に再現することができます。

- **Sound > Basic > Damper Mode**ページを開きます。



## ダンパー・ペダル・モードの選択

- **Damper Mode**パラメーターのポップアップ・メニューからダンパー・ペダルがどのように動作するかを選択します。

ダンパー・モード	意味
Normal	通常のダンパー・ペダルの動作です。つまり、踏んだままにすると、アコースティック・ピアノの長めの減衰音をシミュレートするように、ノートのディケイが引き伸ばされます。
Damper Off	選択したオシレーターでダンパー・ペダルが無効になります。ダンパー・トリガー・ページ(Basic > Damper Trigger参照)で設定したオシレーターを発音させる場合、このモードを選択します。
Resonance/Halo	ピアノ・レゾナンス/ハロー・エフェクトに使用するマルチサンプルを使用する場合にこのモードを選択します。ノートの発音中にペダルを踏んだ場合、このモードに設定したマルチサンプルが鳴ってから消えるまでのスピードや、マルチサンプルのボリュームは、後述のResonance/Haloパラメーターの値により左右されます。  Hint: このダンパー・モードは、Normalモードよりもアコースティック・ピアノ・サウンドをリアルに再現できますが、ピアノ以外のパートが多いアレンジの場合、その効果が分かりにくくなることがあります。そのため、ソロ・ピアノ演奏に特に適したモードと言えます。  注意: ハーフ・ペダリングの割合によって、MIDI経由で受信したダンパー・ペダル・メッセージ(CC#64)と同様に、レゾナンス/ハロー・エフェクトのレベルをコントロールできます。

ダンパー・モード	意味
Repedaling	<p>Normalモードと同じ機能ですが、ノートを離してから（ノート・オフ・イベントが発生してから）ダンパー・ペダルを踏むと、ダンパー・ペダル・エフェクトが有効になります。この場合、ダンパー・エフェクトはそのときのリリース・レベルから始まり、ゆるやかなディケイ・カーブを描いて減衰していきます。</p> <p>スタイル・トラックのサウンドにはRepedalingは使用しないでください。</p>

## Resonance/Haloの設定

**Resonance/Halo**ダンパー・モード(上記参照)を選択すると、Resonance/Haloエフェクトの設定が行えるようになります。このパラメーターは、ノートの発音中にダンパー・ペダルを踏むと有効になるResonance/Haloにのみ影響します。

- **Attack Time**パラメーターでダンパー・ペダルを踏んでからレゾナンス/ハローが最大レベルに達するまでの時間を設定します。そのときの**Amp Env Attack**(アンプ・エンベロープ・アタック)値を基準にした相対的なアタック・タイム(0~99)です。
- **Release Time**パラメーターでダンパー・ペダルを離してからレゾナンス/ハローが消えるまでの時間を設定します。そのときの**Amp Env Release**(アンプ・エンベロープ・リリース)値を基準にした相対的なリリース・タイム(0~99)です。
- **Volume Scaling**パラメーターでそのときのサウンド・レベルを基準にしたレゾナンス/ハロー・エフェクトのボリュームを設定します。そのときのサウンド・レベル(0~100%)は、マルチサンプル・ボリューム、ベロシティ値、そのときのAmp Env(アンプ・エンベロープ)値の合計で決まります。0%の場合、レゾナンス/ハロー・エフェクトの音は出なくなります。

## ダンパー無しキー・レンジの設定

本機はアコースティック・ピアノと同様に、ダンパーが一定のピッチ(通常はG6)までの弦を抑えるように設定できます。そのピッチから高音域では、ダンパーを常に踏んでいるのと同じこととなります。

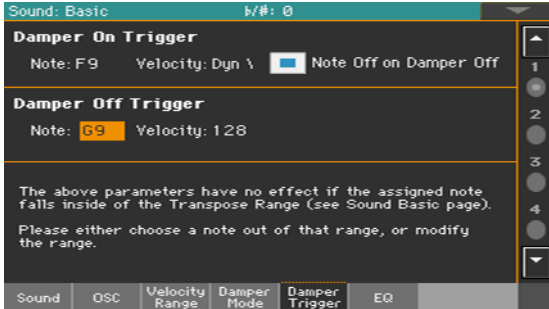
- ダンパーが**Normal**モードの場合は**No Note Off Range**の**From Note**パラメーターでダンパーを常に踏んだ状態と同じ響きにする最初のノート(C#-1...G9)を選択します。

このパラメーターは、**Resonance/Halo**モードの場合は無効となります。

## ダンパー・ペダルのオン、オフ時にトリガーされるノート

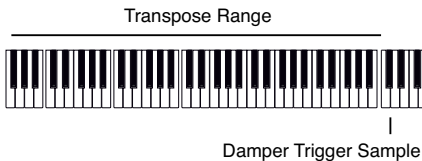
ダンパー・ペダルを踏むか離すとトリガーされるノートを設定します。

- **Sound > Basic > Damper Trigger**ページを開きます。



このページのパラメーターは、1つのオシレーターではなくサウンド全体に機能します。

画面下部のメッセージで表示されるように、指定したノートが**Basic**セクションの**Sound**ページで設定した**Transpose Range**パラメーターの範囲内に収まる場合、これらのパラメーターは無効です。ノートがその範囲よりも上か下にあるようにするため、範囲外のノートを選択するか、トランスポーズ・レンジを変更します。



## ダンパー・ペダルを踏んだときのノートの発音設定

**Damper On Trigger**エリアのパラメーターで、ダンパー・ペダルを踏んだとき(ダンパー・オン)のノートの発音を設定します。

特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを再生するときに便利です。例えば、Grand Piano Demoサウンドで、ペダルを踏む際のかすかなきしみ音を鳴らしたり、Harmonica 1 DNCサウンドに、息を吹き込む音を加えたりできます。

- **Note**パラメーターを選択して**Velocity**パラメーターを設定します。
- **Note Off on Damper Off**チェック・ボックスにチェックを付けると、ダンパー・ペダルを離したときにダンパー・オン・サンプルの発音が停止します。

## ダンパー・ペダルを離したときのノートの発音設定

**Damper Off Trigger**エリアのパラメーターでダンパー・ペダルを離したとき(ダンパー・オフ)のノートの発音の設定をします。

特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを発音できます。例えば、Grand Piano Demoサウンドに、ペダルを離す際の音を加えることができます。

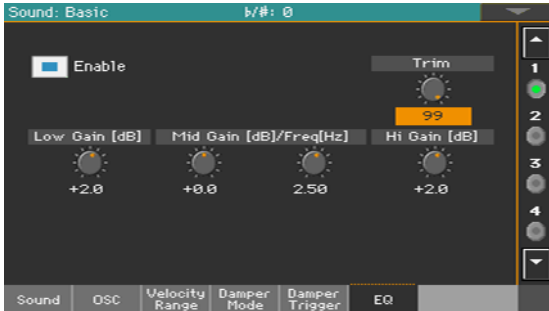
- **Note**パラメーターを選択して**Velocity**パラメーターを設定します。



## サウンドのイコライジング

選択したオシレーターで3バンドのセミ・パラメトリックEQ(イコライザー)を使用できます。

- **Sound > Basic > EQ**ページを開きます。



### EQをオンにする

- **Enable**チェック・ボックスにチェックを付けて、選択したオシレーターのイコライザーをオンにします。

### EQの調整

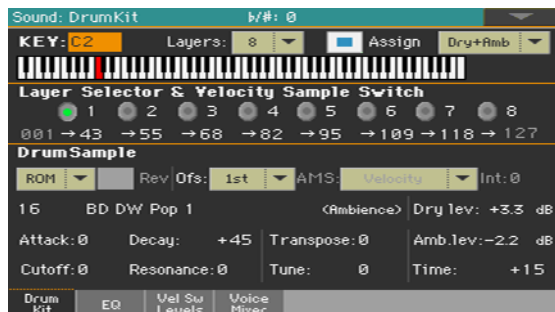
- **Trim**バーチャル・ノブでイコライザーに入る信号レベルを制限(0~99)します。極端な設定をすると内部のオーディオ回路に大きな負荷がかかり、そのために音が割れてしまうことがあります。そのような場合は、このノブで信号レベルを下げて音が割れるのを防ぎます。
- 4つのバーチャル・ノブで**イコライザー・カーブ**を設定します。

イコライザー	意味	値
Low Gain	低音域の音量を調整するシェルピング・カーブのフィルターです。	-18…+18dB
Mid (Middle) Gain	中音域の音量を調整するベル・カーブのフィルターです。	-18…+18dB
Mid (Middle) Freq	中音域にかけるフィルターの中心周波数を調整します。	0.100…10kHz
Hi (High) Gain	高音域の音量を調整するシェルピング・カーブのフィルターです。	-18…+18dB

## ドラムキットのベーシック・パラメーターの設定

ドラムキットのエディットは、打楽器サウンドを選択してから、各キーとベロシティ・レイヤーなどを設定します。

- Sound > DrumKit > DrumKitページを開きます。



### キーの選択と設定

キー・エリアでキーの選択と設定をします。



### エディットするキーの選択

KEYパラメーターを使用してキーを選択します。鍵盤を押して選択することもできます。

### キーごとのレイヤー数の選択

各キーは異なる数の、ベロシティ・ゾーン(レイヤー)を持つことができます。選択したレイヤーの数だけ、さまざまなサンプルを設定できます。

- Layerパラメーターのポップアップ・メニューで、選択したキーに割り当てるレイヤー数を選択します。選択したレイヤーの数によって、さまざまな数のベロシティ・スイッチを設定できます。

### キーのオン、オフ切り替え

- Assignチェック・ボックスにチェックを付けるとオンになり、サンプルが選択したキーに割り当てられます。オフの場合はサンプルは割り当てられません。次に高いキーに割り当てられたサウンドを代わりに使用します。

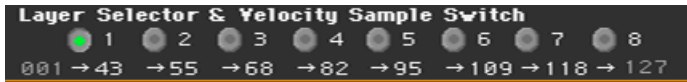
## ドライ音、アンビエント音の選択

打楽器系サウンドのエディット中に、そのサウンドのドライ音(直接音)とアンビエント音(反響音)を別々に聴くことができます。

- **Dry+Amb**メニューで、選択したサウンドのドライ音またはアンビエント音(あるいは両方)を選択します。

## レイヤーとベロシティ・スイッチ

エディットするキーを選択した後で、ベロシティ・レイヤーを選びます。



### レイヤーの選択とエディット

- **Layer Selector & Velocity Sample Switch**エリアのラジオ・ボタンを使用して、エディットするレイヤーを選択します。レイヤーの利用可能な数は、Layerパラメーターのポップアップ・メニューでの設定によって変化します。

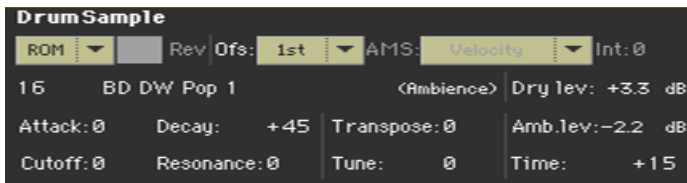
### ベロシティ・スイッチのエディット

**Layer Selector & Velocity Sample Switch**エリアの各ベロシティ・スイッチの値で隣り合った2つのレイヤーを切り替えます。ここで設定した値未満で弾いたときは左側が、値以上で弾いたときは、右側のレイヤーで設定したサウンドが発音します。

最初と最後のベロシティの値は、編集できません。常に001と127になります。

## ドラムサンプルの設定と選択

**DrumSample**エリアで、選択したキーに含まれるベロシティ・レイヤーに打楽器サンプルを割り当てます。



エディット可能なパラメーターは、選択したサンプルによって変化します。

## ドラムサンプルの選択

- **DrumSample**パラメーターで各レイヤーにドラムサンプルを割り当てます。ベロシティの値で、使用可能なサンプルが切り替わります。**オフセット**と**レベル**は、ドラムサンプルごとに設定できます。

**ポップアップ・メニュー**で、**バンク**(ROMまたはRAM)を選択します。

サンプル名の左の**数値フィールド**で選択したバンク内のサンプルを選択します。

バンク	意味
ROM	工場出荷時のサンプルです。
RAM	ユーザー・サンプルをロードしたときのユーザー・ドラムキットです。

現在のレイヤー用に選択したサンプルは、Velocity Sample Switchパラメーターの値よりも高いベロシティでトリガーされます。ベロシティ・スイッチを使用しない場合は、選択したキーに1つのレイヤーのみを割り当て、サンプルをLayer 1にのみ割り当てます。

RAMサンプルを元にしてドラムキットを作成した場合、そのRAMサンプルは本機の内蔵ドライブまたは**USB HOST**端子に接続したデバイスから必ずロードしてください。サンプルがロードされていないと、そのドラムキットを選択してディスプレイに表示されていても、音が出ません。

- **Rev (Reverse)** チェック・ボックスにチェックを付けると、サンプルをリバース再生します。もともとループするように設定されているサンプルの場合、サンプルのループは解除され、一度だけリバース再生します。もともとリバース再生するように設定されているサンプルは、そのまま再生します。

## サンプル・スタート・オフセットの設定

- **Ofs (Offset)** パラメーターで、サンプルが発音するポイントを設定します。なお、このパラメーターに対応していないサンプルもあります。

Ofs	意味
Off	サンプルの先頭から発音します。
1st..6th	サンプルにあらかじめ設定されているオフセット・ポイントから発音します。
NoAtk	サンプルの先頭部分(アタック部分)以降から発音します。
AMS	AMS(オルタネイト・モジュレーション・ソース)を使用してオフセット・ポイントを選択します。
PseudoRandom	(サンプルに複数のオフセット・ポイントがある場合にのみ有効です) オフセット・ポイント(OffやNoAtkを含みます)をランダムに選択します。

- **AMS**と**Int(Intensity)**パラメーターでオルタネイト・モジュレーション・ソースを使用した場合のオフセット・ポイントを設定します。

Intパラメーターがプラスの値の場合、AMSの操作に比例してオフセット・ポイントが変化します。例えば、AMSにペロシティを選択した場合、鍵盤を弱く弾くと最初のオフセット・ポイントが選択されます。逆に鍵盤を強く弾くと6番目のオフセット・ポイントまたはNoAtkが選択されます。

Intパラメーターがマイナスの値の場合、上述の例の逆の動作になります(より高い番号のオフセットが選ばれた後、最も小さい番号のオフセットが選ばれます)。

### サンプル・レベルの設定

- **Level**パラメーターでサンプルのレベルを設定します。

### サンプルのエンベロープの補正

- **Attack**と**Decay**パラメーターでEGのアタックとディケイの値を補正します。

### フィルターの補正

- **Cutoff**と**Resonance**パラメーターで選択したサンプルに適用されているフィルターのカットオフ周波数とレゾナンスの値を補正します。

### トランスポーズとファイン・チューニングの設定

- **Transpose**パラメーターで選択したサンプルをトランスポーズ(-64~+63:半音単位)します。選択キーのピッチを変更するときに使用します。
- **Tune**パラメーターで割り当てられたサンプルの音程を微調整(-99~+99セント:半音の1/100)します。

### アンビエント・レベルとタイムの調整

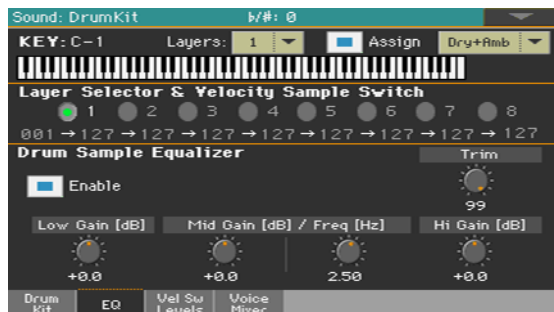
- **Amb. lev**パラメーター、**Time**パラメーターでアンビエント音の音量とパン(定位)を調整します。

これらのパラメーターは、アンビエント・タイプのドラムサンプルを選択した場合にのみ使用できます。これらのパラメーターが使用可能な場合、Levelパラメーターでドライ音(直接音)の音量を、**Amb. lev**と**Time**パラメーターでアンビエント音(反響音)の大きさとその長さをそれぞれ設定します。

## ドラムキットのイコライザー

ドラムサンプルごとに3バンドのセミ・パラメトリック・イコライザーを使うことができます。

- **Sound > DrumKit > EQ**ページを開きます。



### エディットするキーの選択

- **Key**パラメーターでキーを選択します。別の方法として、鍵盤のキーを押して選択することもできます。

**Layer**や**Assign**パラメーターは**Sample Setup**ページと同じになります。

### EQの調整

- **Enable**チェック・ボックスにチェックを付けて、選択したレイヤーのイコライザーを有効にします。
- **Trim**バーチャル・ノブでイコライザーに入る信号レベルを制限(0~99)します。極端な設定をすると内部のオーディオ回路に大きな負荷がかかり、そのために音が割れてしまうことがあります。そのような場合は、このノブで信号レベルを下げて音が割れるのを防ぎます。

- 4つのバーチャル・ノブで**イコライザー・カーブ**を設定します。

イコライザー	意味	値
Low Gain	低音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。	-18…+18dB
Mid (Middle) Gain	中音域の音量を調整するベル・カーブのフィルターです。	-18…+18dB
Mid (Middle) Freq	中音域にかけるフィルターの中心周波数を調整します。	0.100…10kHz
Hi (High) Gain	高音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。	-18…+18dB

## ドラムキット・レイヤーのミキシング

使用しているドラムキット・レイヤーのすべてのサンプル、ドライ/アンビエント・レベル、ベロシティ・スイッチの情報が1つのページでチェックできます。また、このページでどのレイヤーが演奏しているかを確認することもできます。

- **Sound > DrumKit > Velocity Switch Levels**ページを開きます。

Drum Sample	Dry Level	Amb Level	Vel
8 ROM 326 SD Ldw B 8	-1.8 dB	-6.6 dB	127
7 ROM 325 SD Ldw B 7	-2.2 dB	-5.6 dB	119
6 ROM 324 SD Ldw B 6	-0.9 dB	-6.6 dB	110
5 ROM 323 SD Ldw B 5	-3.0 dB	-4.6 dB	103
4 ROM 322 SD Ldw B 4	-2.8 dB	-4.8 dB	91
3 ROM 321 SD Ldw B 3	-1.8 dB	-6.6 dB	83
2 ROM 320 SD Ldw B 2	-1.2 dB	-4.9 dB	67
1 ROM 319 SD Ldw B 1	-0.4 dB	-4.5 dB	58

### 演奏中のレイヤーを確認する

- キーボードで単音を弾きます。ベロシティの強弱によって、画面右側のインジケータが点灯しているのが演奏中のレイヤーです。

### ドラムサンプルを選択する

- ROM/RAMパラメーターでバンク(ROMまたはRAM)を選択します。
- ドラムサンプル名のパラメーターでレイヤーごとにドラムサンプルを割り当てます。

### ドライ/アンビエント・レベルを調整する

- Dry Level、Amb Levelパラメーターでドライ、アンビエントそれぞれの音量を調整します。

### ベロシティ・スイッチを設定する

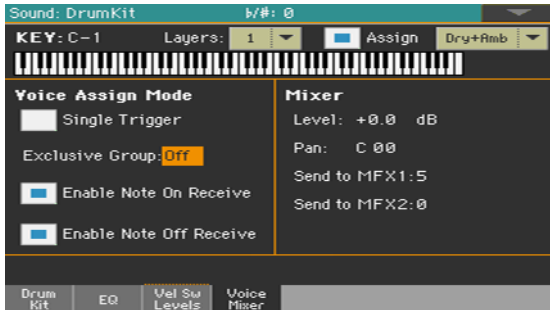
- Velパラメーターでレイヤーが切り替わるベロシティ値を設定します。



## ドラムサンプルのリトリガーとミキシング

トリガー・モードの選択や他のキーとのミキシング（通常、打楽器サウンドはそれぞれ設定の異なるベロシティ・レイヤーが設定されています）の設定をします。選択したキーのレイヤーは全部同じ設定になります。

- **Sound > DrumKit > Voice/Mixer** ページを開きます。



### エディットするキーの選択

- **Key** パラメーターでキーを選択します。別の方法として、鍵盤のキーを押して選択することもできます。

**Layer** や **Assign** パラメーターは **Sample Setup** ページと同じになります。

### ポリフォニー、リトリガーとレガートの選択

- **Single Trigger** チェック・ボックスでトリガー・モード（発音の仕方）を設定します。

Single Trigger	意味
On (チェック)	同じキー（ノート）を連打すると音が1回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。
Off (チェックなし)	同じキー（ノート）を連打しても、音があるたびに消えないで残ります。

## 排他的なグループ(エクスクルーシブ・グループ)

排他的なグループでは1つのキーが発音するとすでに発音していた音が止みます。例えばハイハットのクローズとオープンを同じグループに入れると、クローズド・ハイハットが発音する時点でオープンの発音が停止します。

エクスクルーシブ・グループ	意味
None	グループ化しません。次のキーを弾いても前のキーは鳴り止みません。
1…127	選択したキーをグループ化します。このキーを弾くと、同じグループの他のキーすべての音が止みます。次にグループ内の別のキーを弾くと、今まで発音していたキーの音が止みます。

## ノート・オン、オフの有効/無効

- **Enable Note On Receive** チェック・ボックスにチェックを付けるとノート・オン(キー・オン)メッセージを受信します。  
チェックを外すとキーは発音しません。
- **Enable Note Off Receive** チェック・ボックスにチェックを付けるとノート・オフ(キー・オフ)メッセージを受信します。  
チェックを外すとノート・オフ・メッセージは無視されサンプルの最後まで発音が続きます。

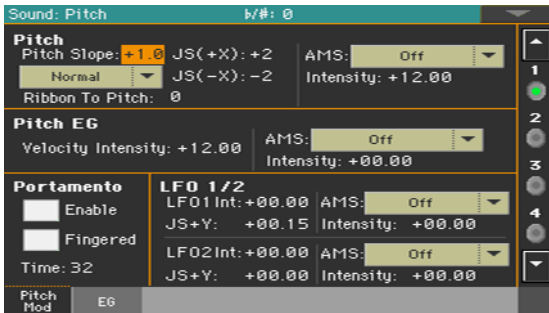
## パンとエフェクト・センド・パラメーターの設定

- **Level** パラメーターで選択したキーの音量レベルを設定します。
- **Pan** パラメーターで選択したキーのステレオ音像の定位を設定します。
- **Send to MFX1** と **Send to MFX2** パラメーターで選択したキーのMFX1またはMFX2へのセンド・レベルを設定します。

## ピッチ・モジュレーション

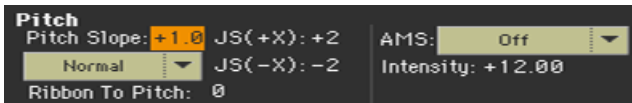
ピッチをノートやコントローラーで変化させることができます。本機にはピッチに変調をかけるLFOジェネレーターも装備しています。

- **Sound > Pitch > Pitch Mod**ページを開きます。



## ピッチのコントロール

オシレーターのピッチは通常のスケール、または別のピッチのスロープを使うことができます。



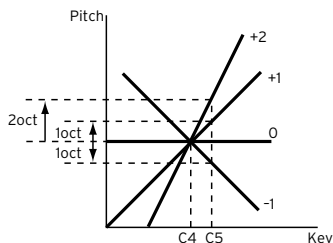
## ピッチ・スロープの設定

- **Pitch Slope**パラメーターで鍵盤のノートの位置に応じて変化するピッチの傾斜(-1.0~+2.0)を設定します。

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

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

下図はピッチ・スロープとピッチの関係を示しています。



## コントローラーによるピッチのコントロール

- **Pitch**エリアのポップアップ・メニューでピッチ・バンドの動作方法を選択します。

Pitch Mode	意味
Normal	通常のリニア・バンドです。
Fixed Scale	オシレーターでこのパラメーターをオンにすると、ピッチ・バンドやサブスケールがピッチに対して無効となります。それに関連するパラメーターもグレー表示になり選択できない状態になります。
Highest Pitch Bend only	鍵盤で演奏したそのときの最高音にのみピッチ・バンドをかけられます。
Lowest Pitch Bend only	鍵盤で演奏したそのときの最低音にのみピッチ・バンドをかけられます。

- **Ribbon to Pitch**パラメーターでリボン・コントローラー・メッセージ(CC#16)を使用する際のピッチ・バンド・レンジ(-12~0~+12:半音単位)を設定します。このメッセージはMIDI経由またはスタンダードMIDIファイルから受信することができます。
- **JS (+X)**パラメーターでジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるか(-60~+12:半音単位)を設定します。12で1オクターブです。例えば、+12に設定してジョイスティックを右側に傾けると、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音になるまでピッチが変化します。
- **JS (-X)**パラメーターでジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるか(-60~+12:半音単位)を設定します。12で1オクターブです。例えば、-60に設定してジョイスティックを左側に傾けると、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音になるまでピッチが変化します。これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

## ピッチ・モジュレーション・ソースの選択

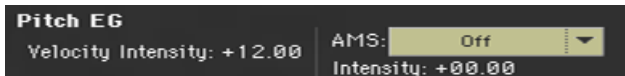
- **Pitch**エリアの**AMS**パラメーターのポップアップ・メニューで、選択したオシレーターのパッチにモジュレーションかけるソースを選びます。使用できるAMSソースのリストは、945ページの「パート XV: 付録」を参照してください。

**Intensity**パラメーターでAMSによる効果の深さと方向(-12.00~+12.00)を設定します。0に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00で1オクターブ変化します。

例えば、AMSをJoystick +Yにしてジョイスティックを向こう側(奥側)へ傾けたとき、ここが+の値のときはピッチが上がり、-の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で1オクターブです。

## Pitch EGのコントロール(エンベロープ・ジェネレーター)

**Pitch EG**エリアのパラメーターで、すべてのオシレーターに固有のピッチEGのコントロールを設定します。



## ベロシティとピッチの関係

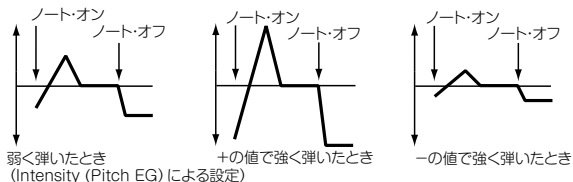
- **Velocity Intensity**パラメーターでPitch EGで設定したピッチEGによるモジュレーションの深さと方向(-12.00~+12.00)を設定します。12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

## AMSモジュレーションとピッチの関係

- **Pitch EG**エリアの**AMS**パラメーターで選択したオシレーターのパッチEGにモジュレーションをかけるソースを選びます。使用できるAMSソースのリストは、945ページの「パート XV: 付録」を参照してください。
- **Pitch EG**エリアの**Intensity**パラメーターでAMSによる効果の深さと方向を設定します。例えば、AMSをVelocityに設定し、ここの値を+12.00にすると、±1オクターブの範囲でピッチEGによるピッチの変化量をベロシティでコントロールします。弱く弾くほどピッチ変化がピッチEGの設定レベルに近づきます。

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

ピッチの変化(レベル)



## ポルタメント

ポルタメント(ある音程から次の音程に滑らかに移行する)効果を追加します。



- **Enable**チェック・ボックスにチェックを付けるとポルタメント効果が有効になります。

CC#65(ポルタメントSW)受信時も効果がかかります。

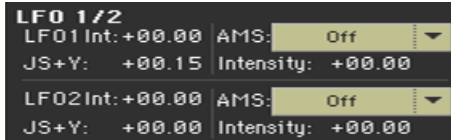
- **Fingered**チェック・ボックスにチェックを付けるとノートを弾くたびにポルタメント効果がリスタートします。

Fingeredが有効なときは、レガートで弾くとポルタメント効果は続きますが、ノン・レガートで演奏するとポルタメントがオフになり、ノートを弾いた時点でリスタートします。

- **Time**パラメーターで、ポルタメント・タイム(0~127:MIDI値)を設定します。値が大きいくほど音程がゆっくり変化します。

## LFOのコントロール

LFO 1/2エリアのパラメーターで選択したオシレーターのLFO (Low Frequency Oscillator) のコントロール設定をします。LFOは**Sound Edit > LFO > LFO 1**と**LFO 2**ページで設定します。

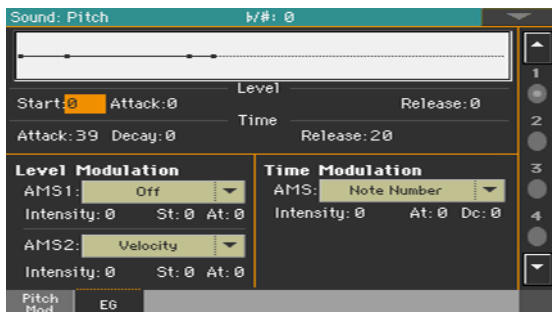


- **LFO 1/2 Int**パラメーターで各LFOの効果がかかる深さ (-12~0~+12) を調整します。マイナス値にするとLFO波形が反転した状態になります。
- **JS+Y**パラメーターでジョイスティックを上方向に倒したときにかかるLFOの効果の深さを設定します。マイナス値にするとLFO波形が反転した状態になります。
- **AMS**と**Intensity**パラメーターでLFOの効果の深さをコントロールAMS(モジュレーション・ソース)とコントロール量を設定します。

## ピッチ・エンベロープの設定(Pitch EG)

本機は、オシレーターのピッチに時間的変化を与えるピッチ・エンベロープ・ジェネレーター (Pitch EG)を搭載しています。

- Sound > Pitch > EGページを開きます。

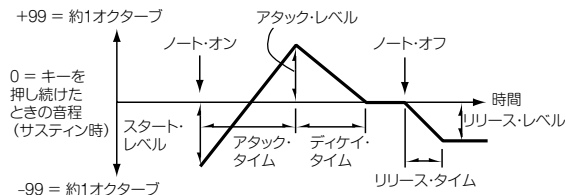


このページの上部のダイアグラムは、ピッチのエンベロープの表示です。

### ピッチEGレベルと時間の設定

エンベロープの各セグメントの**Level**エリアと**Time**エリアのパラメーターでピッチEGのカーブを設定します。

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



- Levelエリアのパラメーターでピッチの変化量 (-99~+99)を設定します。

EGレベル	意味
Start	ノート・オン時のピッチの変化量
Attack	アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量
Release	リリース・タイムが終わったときのピッチの変化量



ピッチが変化する量を設定します。実際の変化量はPitch EGのIntensity (AMS1/2)パラメーターの設定によって異なります(409ページ、「ピッチ・モジュレーション」参照)。例えば、Intensityが+12.00のとき、Levelが+99で1オクターブ上がり、-99で1オクターブ下がります。

- **Time**パラメーターでピッチが変化する時間(0~99)を設定します。

EG Time	意味
Attack	ノート・オン時からアタック・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定
Decay	アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。
Release	ノート・オフ時からリリース・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

## ピッチEGのモジュレーション

### ピッチEGレベル・モジュレーション

**Level Modulation**エリアの**AMS 1/2**パラメーターで**Pitch EG**の**Level**パラメーターをコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。

- **Level Modulation**エリアの**Intensity**パラメーターで**AMS1**と**AMS2**の効果の深さと方向(-99~+99)を設定します。0にすると、**Level**パラメーターで設定したレベルで動作します。

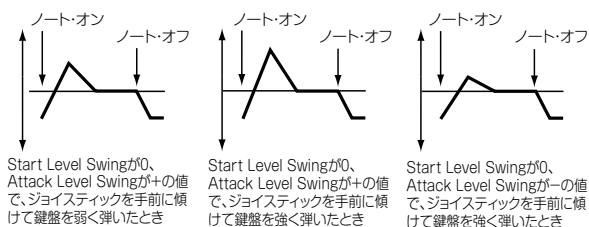
例えば、AMS1がJoystick+Yのとき、ジョイスティックを向こう側に傾けることで、ピッチEGのLevelを変化させることができます。Intensityの絶対値を大きくするほど、ジョイスティックを離れたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向はSt (Start Level Swing)、At (Attack Level Swing)で設定します。鍵盤を離すとピッチEGの設定レベルになります。

また、AMS1がVelocityのときは、Intensityの絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向はSt (Start Level Swing)、At (Attack Level Swing)で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

- **St (Start Level Swing)**と**At (Attack Level Swing)**パラメーターでAMSによる各レベルの変化の方向を設定します。

Intensityが+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

ピッチEGの変化 (レベル) AMS=JS-Y/Velocity, Intensity= +値)



## ピッチEGタイム・モジュレーション

**Time Modulation**エリアの**AMS**パラメーターで**Pitch EG**の**Time**パラメーターをコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。

- **Time Modulation**エリアの**Intensity**パラメーターでAMSの効果の深さと方向(-99~+99)を設定します。0にすると、Timeパラメーターで設定した時間で動作します。

EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネイト・モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

例えば、アタック・レベルに達したときのオルタネイト・モジュレーションの値で、ディケイ・タイムが決まります。

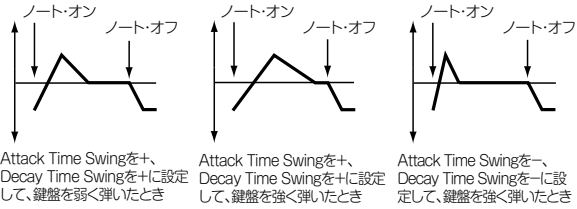
ここの値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定EGタイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

例えば、AMSがVelocityのとき、Intensityの絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのTimeの変化幅が大きくなります。変化の方向はAt (Attack Time Swing)、Dc (Decay Time Swing) で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定タイムに近づきます。

- **At (Attack Time Swing)**と**Dc (Decay Time Swing)**パラメーターでAMSによる各時間の変化の方向を設定します。

Intensityが+の値のとき、+でEGの時間が長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

ピッチEGの変化 (タイム 0) AMS=Velocity, Intensity= +値)



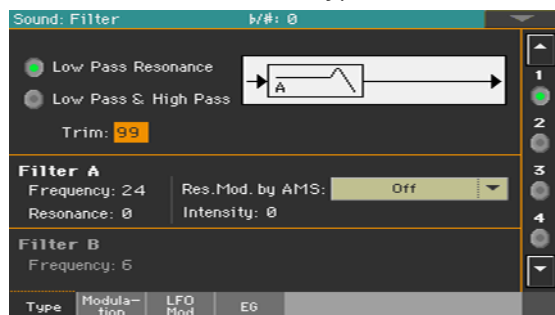
## フィルターの設定

アナログ・シンセサイザーの時代からフィルターは音色を左右する重要な要素の1つです。フィルターにエンベロープやモジュレーションで時間的変化を与えることで動きのあるサウンドを作り出せます。

### フィルターの選択



選択したオシレーターに対して、1つまたは2つのフィルターを使うことができます。

- **Sound > Filter > Filter Type**ページを開きます。



### フィルター・タイプの選択

- **Filter Type**エリアのラジオ・ボタンで選択したオシレーターのフィルター・タイプを選びます。

Filter Type	意味
Low Pass Resonance	ローパス・フィルターを選ぶと、フィルター Aのみが有効になります。このとき、フィルター Aは24dB/octのレゾナンス付きローパス・フィルターとして動作します。 
Low Pass & High Pass	ローパスとハイパス・フィルターを選ぶと、フィルター AとBが有効になります。このとき、フィルター Aは12dB/octのローパス、フィルター Bは12dB/octのハイパス・フィルターとして動作します。 

## フィルター入力のトリム設定

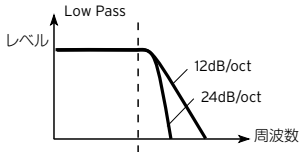
- **Trim**パラメーターで、選択したオシレーターから出力された音声信号をフィルター Aへ入力するレベル(0~99)を設定します。

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

## フィルターの設定

### フィルター A

- **Filter A**エリアの**Frequency**パラメーターでフィルター Aのカットオフ周波数(0~99)を設定します。



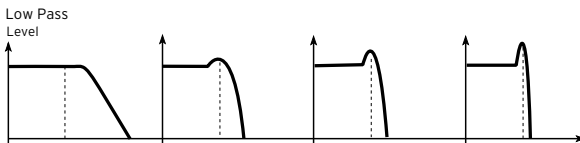
カットオフ周波数よりも高音域をカットするフィルターです。倍音成分を削ることで、明るい(鋭い)音色を暗く(丸く)する、最も一般的なフィルターです。TypeのLow Pass Resonanceの方がカットのカーブが急峻です。

- **Filter A**エリアの**Resonance**パラメーターでフィルター Aのレゾナンス(0~99)を設定します。

レゾナンスはFrequencyパラメーターで設定したカットオフ周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

- **Res. Mod. by AMS**パラメーターでResonanceのレベルをコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。

レゾナンスによる効果



レゾナンス値が小さい ←————→ レゾナンス値が大きい

- **Intensity**パラメーターで、Resonanceで設定したレゾナンス・レベルに対して Res. Mod. by AMSによる効果の深さと方向(-99~+99)を設定します。

例えばVelocityを選択したとき、キーボード・ベロシティの強弱で、レゾナンスの効き方をコントロールします。

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

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

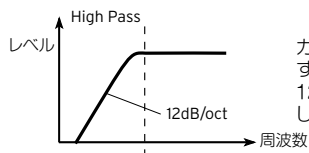
レゾナンスのレベルはResonance、Intensityによるそれぞれの設定の加算で決まります。

## フィルター B

両方のフィルターが有効なときに、フィルター Bの設定をします。

- **Filter BエリアのFrequency**パラメーターでフィルター Bのカットオフ周波数(0~99)を設定します。

Filter TypeがLow Pass & High Passに選択されたときにのみ表示します。



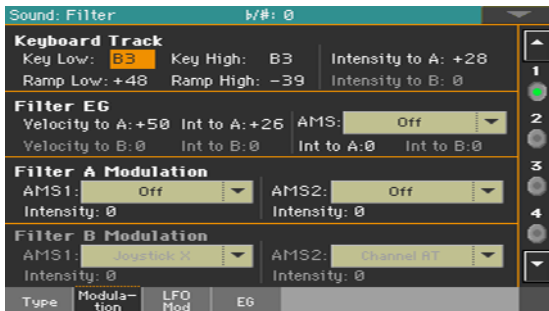
カットオフ周波数よりも低音域をカットするフィルターです。12dB/oct 音を削ることで、音色を細くします。

## フィルター・モジュレーション

選択したオシレーターのフィルターのカットオフ周波数にモジュレーションをかけることができます。モジュレーションによりダイナミックな音色バリエーションを出すことができます。

### リアルタイム・フィルター・モジュレーション

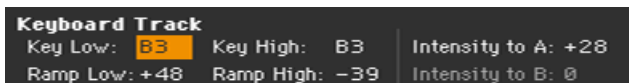
- Sound > Filter > Modulationページを開きます。



Filter TypeがLow Pass Resoanceのときは、フィルターBをエディットすることができません(グレー表示)。

### カットオフ周波数に対するキーボード・トラックの設定

Keyboard Trackエリアで、キーボード全体の音色を調整します。

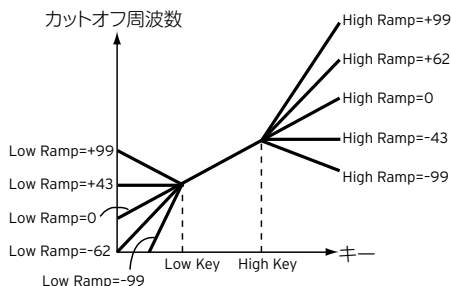


- **Key Low/High**パラメーターで鍵盤の位置(音程)に沿ってカットオフ周波数が変化し始めるノート・ナンバー(C-1~G9)を設定します。

キーボード・トラックは鍵盤の位置(音程)に沿ってカットオフ周波数を変化させます。カットオフ周波数が鍵盤の位置(音程)に沿って変化する動作は、Key Low、Key High、Ramp Low、Ramp High、Intensity to A/Bの各パラメーターで設定します。

設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

- **Ramp Low/High**パラメーターでキーボード・トラックの傾き(-99~+99)を設定します。

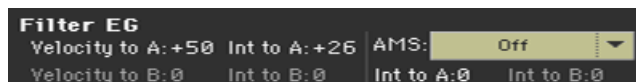


- **Intensity to A**および**Intensity to B**パラメーターでフィルター A、Bに対する変化の深さと方向(-99~+99)を設定します。

Key LowからKey Highまでの間は、カットオフ周波数が鍵盤の位置(音程)に沿って変化します。

## フィルターEGモジュレーション(エンベロープ・ジェネレーター)

演奏中にフィルターのエンベロープをコントロールすることができます。



- **Velocity to A/B**パラメーターでフィルター AおよびBのカットオフ周波数に時間的変化を当てるフィルター EG (FilterセクションのFilter EGページで設定)を、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向(-99~+99)を設定します。

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

- **Int to A/B**パラメーターでフィルター AまたはBのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EGの効果の深さと方向(-99~+99)を設定します。

＋の値にすると、Filter EGのLevel、Timeパラメーターで設定するEGレベルが＋の部分では音色が明るく(鋭く)なり、－の部分では暗く(鈍く)なります。

－の値にすると、Filter EGのLevel、Timeパラメーターで設定するEGレベルが＋の部分では音色が暗く(鈍く)なり、－の部分では明るく(鋭く)なります。

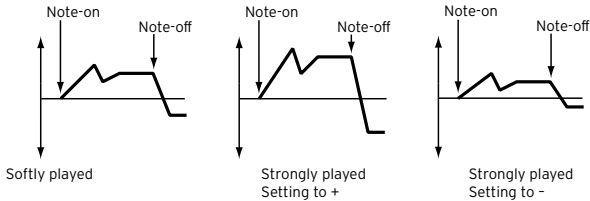
- **AMS**パラメーターのポップアップ・メニューからフィルター AとBのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EGの効果の深さと方向をコントロールするソースを選びます。



- **Int to A/B**パラメーターでAMSによるフィルター AおよびBへの効果の深さと方向(-99~+99)を設定します。

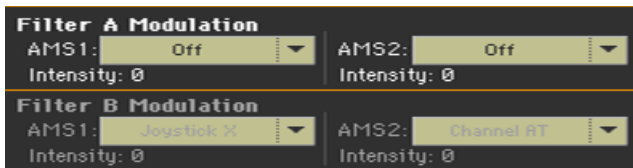
Velocity to A/B、Int to A/B、Int to A/B (AMS)によるそれぞれの設定の加算で、フィルター EGによる効果の深さと方向が決定します。

Changes in cutoff frequency



## カットオフ周波数のモジュレーション

モジュレーション・ソースでフィルターをコントロールすることができます。



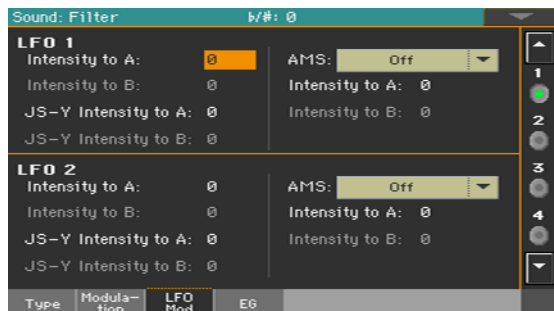
- **AMS 1/2**パラメーターでフィルター AおよびBのカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。
- **Intensity (AMS 1/2)** パラメーターでAMS1およびAMS2による効果の深さと方向を設定します。

AMS1がJS Xのとき、ここを+の値にしてジョイスティックを右側に傾けるとカットオフ周波数が上がり、左側に傾けると下がります。-の値にすると逆の動作になります。この値は、フィルター AまたはBのFrequencyの設定値へ加算します。

## LFOによるフィルター・モジュレーション

フィルターのカットオフ周波数をLFOで変調し、音色を周期的に変化させることができます。

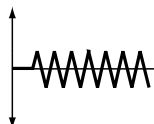
- **Sound > Filter > LFO Mod**ページを開きます。



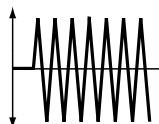
### LFOでフィルターにモジュレーションをかける

- **LFO 1/2エリアのIntensity to A/B**パラメーターでLFO1およびLFO2 (LFOセクションのLFO1、LFO2ページで設定) によるフィルター AおよびBのカットオフ周波数への変化の深さと方向 (-99~+99) を設定します。-の値にすると、逆相となります。

カットオフの変化



値が小さいとき



値が大きいとき

- **JS -Y Intensity to A/B**パラメーターでジョイスティックを操作したときのLFOモジュレーションを設定します。

ジョイスティックを-Y (手前) 方向に動かすことによって、LFO1およびLFO2はフィルター A/Bのカットオフ周波数を変調する深さを制御することができます。

この設定でコントロール効果の深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。

設定した値が大きいほど、ジョイスティックを-Y (手前) 方向に傾けたときのフィルターへのLFO1およびLFO2の効果が大きくなります。

- **LFO1**および**LFO2**の**AMS**パラメーターのポップアップ・メニューからフィルター AとB両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選びます。

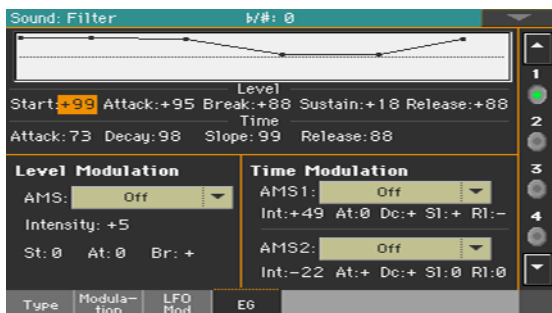
**Intensity to A/B**パラメーターはAMSによるフィルター AおよびBに対する効果の深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。

例えばAMSがJoystick+Yのとき、設定した値が大きいくほど、向こう側に傾けたときにLFO1およびLFO2による効果が大きくなります。

## フィルター・エンベロープの設定(Filter EG)

フィルターのカットオフ周波数を時間的に変化させるEGの設定をします。

- Sound > Filter > EGページを開きます。



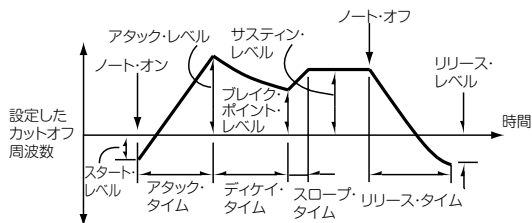
このページの上部のダイアグラムは、フィルターのエンベロープ表示です。

### フィルターEGレベルと時間の設定

フィルターEGは、エンベロープの各セグメントの**Level**と**Time**のパラメーターを設定することによってプログラムできます。

フィルターEGの動作は設定したフィルター・タイプによって異なります。例えば、Low Pass Resonance (レゾナンス付きローパス・フィルター) で、EG Intensityが+の値のとき、ここを+の値にすると音色が明るく(鋭く)なり、-の値にすると音色が暗く(鈍く)なります。

また、この設定がフィルターのカットオフ周波数に与える効果の深さはFilterセクションのFilter ModページのVelocity、Intensityパラメーターで設定します。



- **Level**エリアのパラメーターでカットオフ周波数の変化量 (-99~+99) を設定します。

EG Level	意味
Start	ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量
Attack	アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量
Break (ブレイク・ポイント)	ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量
Sustain	スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量
Release	リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量

- **Time**エリアのパラメーターでカットオフ周波数の変化にかかる時間 (0~99) を設定します。

EG Time	意味
Attack	ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間
Decay	アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイントになるまでの時間
Slope	ディケイ・タイムが終わったときからサステイン・レベルになるまでの時間
Release	ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間

## フィルターEGのモジュレーション

### フィルター EGレベルのモジュレーション

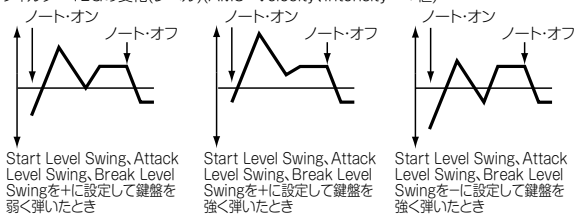
- **Level Modulation**エリアの**AMS**パラメーターでフィルターEGのLevelをコントロールするソースを選びます。
- **Level Modulation**エリアの**Intensity**パラメーターで**AMS**の効果の深さと方向(-99～+99)を設定します。0にすると、**Frequency A(Cutoff Frequency A)**で設定したレベルで動作します。

例えばAMSがVelocityのとき、St (Start Level Swing)、At (Attack Level Swing)、Br (Break Level Swing) を+、Intensityを+の値にすると、強く弾くほどEGレベルは上がり、-の値にすると、強く弾くほどEGレベルは下がります。

- **St (Start Level Swing)**、**At (Attack Level Swing)**および**Br (Break Level Swing)**パラメーターでAMSによるスタート、アタックおよびブレイク・ポイントの変化の方向を設定します。

Intensityが+の値のとき、このパラメーターが+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

フィルターEGの変化(レベル)(AMS=Velocity、Intensity= +値)



## フィルター EGタイムのモジュレーション

- **Time Modulation**エリアの**AMS 1/2**パラメーターでフィルター EGのTimeをコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。
- **Time Modulation**エリアの**Intensity**パラメーターで、AMSでコントロールするの効果の深さと方向 (-99 ~ +99) を設定します。0にすると、フィルター EGタイムはTimeパラメーターの設定と同じになります。

例えば、AMSがFlt KTr +/+のとき、キーボード・トラックの設定によってEGのTimeパラメーターをコントロールします。+の値にするとRamp Low/Highが+の値の場合EGタイムは長くなり、Ramp Low/Highが-の値の場合EGタイムは短くなります。変化方向はAt (Attack Time Swing)、Dc (Decay Time Swing)、Sl (Slope Time Swing)、Rl (Release Time Swing)でそれぞれ設定します。

0にすると、**Frequency**で設定した時間で動作します。

AMSがVelocityのとき、このパラメーターを+の値にすると、強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると、強く弾くほどEGタイムは短くなります。

- **At (Attack Time Swing)**、**Dc (Decay Time Swing)**、**Sl (Slope Time Swing)** および**Rl (Release Time Swing)** パラメーターで AMSによるアタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムの変化の方向を設定します。

Intensityが+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向に、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

フィルターEGの変化(タイム)(AMS=Velocity、Intensity= +値)



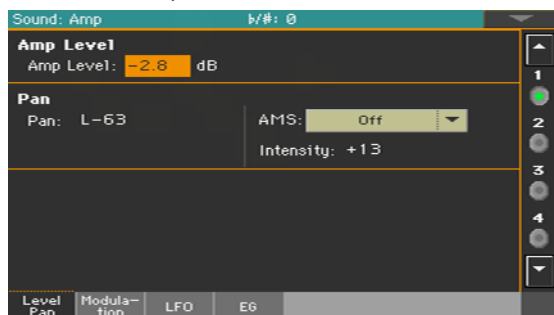
## アンプとパンの設定

各オシレーターのアンプとパンを設定します。アンプはオシレーターの音量になります。パンはオシレーターの音の定位（ステレオ）を設定します。アンプ・エンベロープで音量を時間でコントロールすることができます。

### アンプとパンの基本設定

選択したオシレーターの音量とパンの基本設定をします。

- **Sound > Amp > Level/Pan**ページを開きます。



### アンプ・レベルの設定

- **Amp Level**パラメーターで選択したオシレーターの音量（0～127）を設定します。プログラムの音量は、CC#7（ボリューム）、CC#11（エクスプレッション）の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレーターごとにCC#7とCC#11をかけ合わせた値になります。グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。



## パンの設定

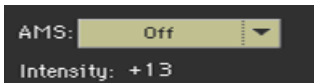
- **Pan**パラメーターで選択したオシレーター之音の定位(ステレオ)を設定します。ドラムのプログラムをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。各キーのパンで設定してください。

Pan	意味
Rand (Random)	ノート・オンのたびに異なる低位で音が出ます。
L-63…C00…R+LO63	Lは左側、Rは右側、C00は中央に定位します。

CC#10 (パンポット)の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左に振り切り、64でオシレーターごとのPanの設定値、127で右に振り切ります。

## パンのモジュレーション

パンの位置にモジュレーションをかけることで、左右のステレオ間で動きのある音像を付加することができます。



- **AMS**パラメーターのポップアップ・メニューからパンを変化させるためのモジュレーション・ソースを選びます。ここでの変化(モジュレーション)はPanの設定を基準にした相対的な変化となります。

IntensityパラメーターでAMSによる効果の深さ(-99 ~ +99)を設定します。例えば、Panの設定値がC064で、AMSがNote Numberのとき、+の値にするとC4を境にしてノート・ナンバーが大きくなる(高音を弾く)ほどパンが右側に移動していき、小さくなる(低音を弾く)ほど左側に移動します。-の値にすると逆の動作になります。

## アンプのモジュレーション

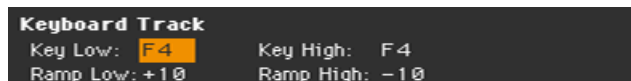
各オシレーターのアンプに変化を与えて音量を変化させます。

- **Sound > Amp > Modulation**ページを開きます。



## キーボード・トラッキング

**Keyboard Track**エリアのパラメーターで選択したオシレーターの音量をコントロールします。



- **Key Low/High**パラメーターでキーボード・トラッキングがかりはじめるノート・ナンバー (C-1 ~ G9) を設定します。Key LowからKey Highの間では、音量の変化はありません。

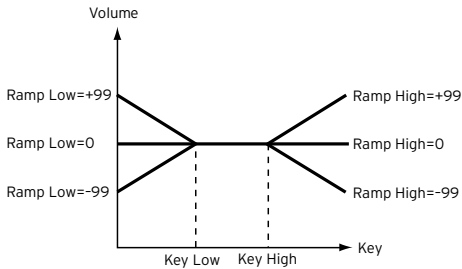
設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラッキングを設定します。

- **Ramp Low/High**パラメーターでキーボード・トラッキングの傾き (-99 ~ +99) を設定します。

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

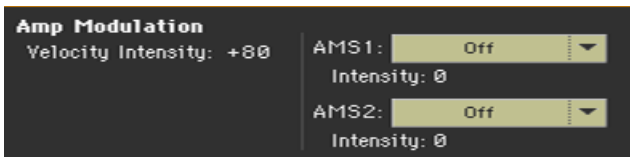
Ramp Highを+の値にするとKey Highで設定したノート・ナンバーより高い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

下図は強く鍵盤の位置とRamp Low/Highの設定による音量変化の例です。



## アンプ・モジュレーション

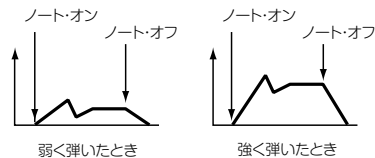
Amp Modulationエリアのパラメーターで選択したオシレーターの音量をベロシティでコントロールするための設定をします。



- **Velocity Intensity**パラメーターでベロシティと音量の関係 (-99 ~ +99) の設定をします。

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

音量の変化 (+に設定した場合)



- **AMS**パラメーターのポップアップ・メニューから選択したオシレーターのアンプの音量をコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。Velocityはソースに選択できません。

**Intensity**パラメーターでAMSによる効果の深さ (-99 ~ +99) と方向を設定します。実際の音量は、アンプEGによる音量変化にオルタネイト・モジュレーション等の値をかけ算したもので、アンプEGの各レベルが小さいとオルタネイト・モジュレーションによる変化のかけ算も小さくなります。

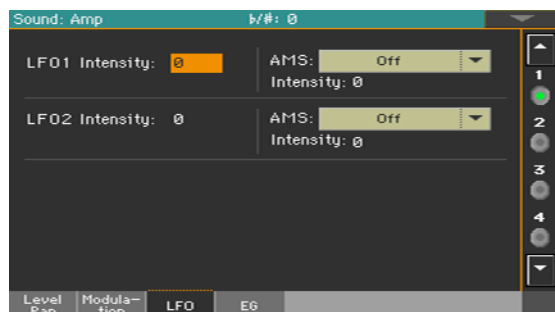
例えばAMSがJoystick +Yのとき、このパラメーターを+の値にして、ジョイスティックを向こう側に倒すと音量が大きくなります。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。

このパラメーターを-の値にして、ジョイスティックを向こう側に倒すと音量は下がります。

## LFOによるアンプのモジュレーション

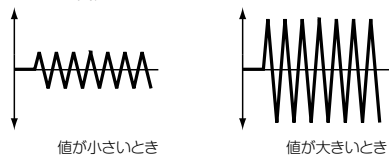
アンプの音量を周期的に変化させるLFOを設定します。一般的に「トレモロ」と呼ばれる効果になります。

- Sound > Amp > LFOページを開きます。



- LFO 1/2エリアのIntensityパラメーターでLFO1およびLFO2(LFOセクションのLFO1、LFO2ページで設定)によるアンプEGの周期的なモジュレーションの変化の深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。-の値にすると、逆相となります。

カットオフの変化



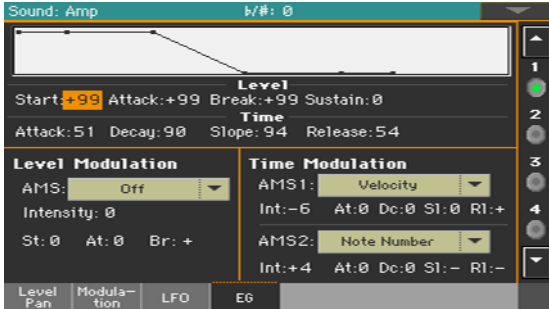
- AMSパラメーターのポップアップ・メニューから選択したオシレーターの音量のLFOに使用するモジュレーション・ソースを選択します。

IntensityパラメーターでAMSによる効果の深さ(-99 ~ +99)と方向を設定します。

## アンプ・エンベロープの設定(Amp EG)

選択したオシレーターの音量を時間的に変化させるパラメーターを設定します。

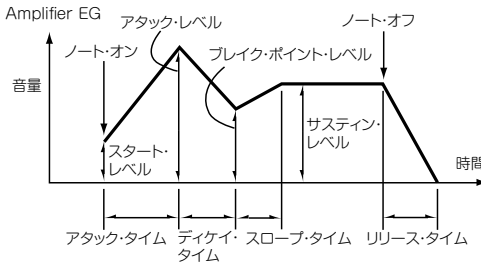
- Sound > Amp > EGページを開きます。



このページの上部にはアンプのエンベロープを表示します。

### アンプEGレベルと時間の設定

アンプEGは、エンベロープ・セグメントのLevelとTimeのパラメーターを設定することによってプログラムできます。



- Levelパラメーターで音量レベル(-99 ~ +99)を設定します。

EG Level	意味
Start	ノート・オン時の音量レベルを設定。音の頭で「カッ」と鳴らすときは、ここを大きな値に設定します。
Attack	アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定
Break (ブレイク・ポイント)	ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定
Sustain	スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでの音量レベルを設定

- **Time**パラメーターで音量が変化する時間(0 ~ 99)を設定します。

EG Time	意味
Attack	ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定。スタート・レベルが0のときは、音の立ち上がりの時間となります。
Decay	アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定
Slope	ブレイク・ポイント・レベルに達してからサステイン・レベルになるまでの時間を設定
Release	ノート・オフ時から、音量が0になるまでの時間を設定

## アンプEGのモジュレーション

### アンプEGレベルのモジュレーション

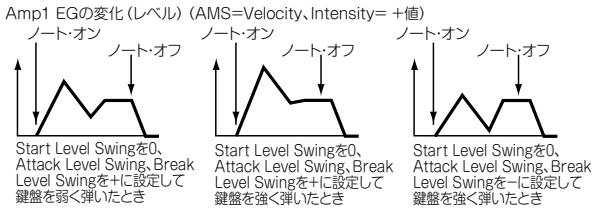
- **Level Modulation**エリアの**AMS**パラメーターでアンプEGのLevelをコントロールするソースを選びます。
- **Level Modulation**エリアの**Intensity**パラメーターでAMSの効果の深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。

例えばAMSがVelocityのとき、St (Start Level Swing)、At (Attack Level Swing)、Br (Break Level Swing) を+、Intensityを+の値にすると、強く弾くほど**アンプEG**の音量レベルは上がり、-の値にすると、強く弾くほど音量レベルは下がります。

0にすると、AmpセクションのAmp EGページで設定したレベルで動作します。

- **St(Start Level Swing)、At(Attack Level Swing)およびBr(Break Level Swing)** パラメーターでAMSによるスタート、アタックおよびブレイク・ポイントのレベルの変化の方向を設定します。

Intensityが+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。



## アンブEGタイムのモジュレーション

- **Time Modulation**エリアの**AMS 1/2**パラメーターでアンブEGのTimeをコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。
- **Time Modulation**エリアの**Intensity**パラメーターで、AMSでコントロールする効果の深さと方向(-99 ~ +99)を設定します。0にすると、アンブEGタイムはTimeパラメーターの設定と同じになります。

例えば、AMSがAmp KTr +/-+のとき、キーボード・トラックの設定(**Edit Sound > Amp > Amp Mod**ページ内)によってEGのTimeパラメーターをコントロールします。+の値にするとRamp Low/Highが+の値の場合EGタイムは長くなり、Ramp Low/Highが-の値の場合EGタイムは短くなります。変化方向はAt (Attack Time Swing)、Dc (Decay Time Swing)、Sl (Slope Time Swing)、Rl (Release Time Swing)でそれぞれ設定します。

AMS1がVelocityのとき、このパラメーターを+の値にすると、強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると強く弾くほどEGタイムは短くなります。

0にすると、Levelパラメーターで設定した時間で動作します。

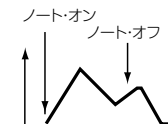
- **At (Attack Time Swing)**、**Dc (Decay Time Swing)**、**Sl (Slope Time Swing)** および **Rl (Release Time Swing)** パラメーターでAMSによるアタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムの変化の方向を設定します。

Intensityが+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

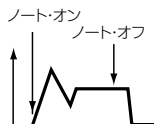
Amp1 EGの変化 (タイム)

(AMS = Amp KTrk+/+, Intensity = +値)

(Keyboard Track "Low Ramp" = +値, "High Ramp" = +値)

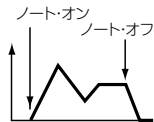


Attack, Decay, Slope, Release Time Swingを+に設定して低い音程を弾いたとき

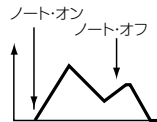


Attack, Decay, Slope, Release Time Swingを+に設定して高い音程を弾いたとき

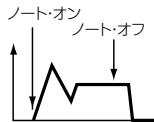
Amp1 EGの変化 (タイム) AMS=Velocity, Intensity=+値)



Attack, Decay, Slope, Release Time Swingを+に設定して、鍵盤を弱く弾いたとき



Attack, Decay, Slope, Release Time Swingを+に設定して、鍵盤を強く弾いたとき



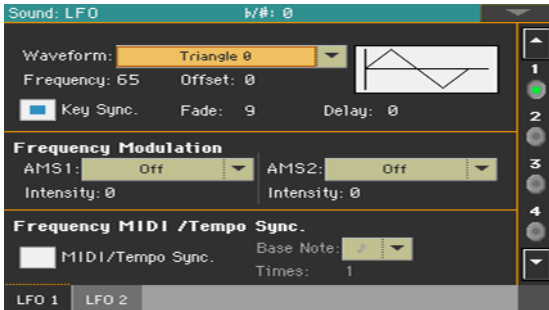
Attack, Decay, Slope, Release Time Swingを-に設定して、鍵盤を強く弾いたとき



## LFOの設定

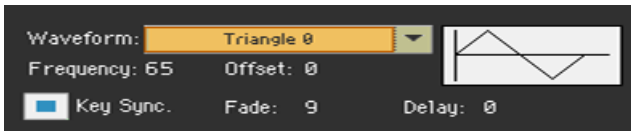
各オシレーターのパッチ、フィルター、アンプを周期的に変化させるLFO (Low Frequency Oscillation) を設定します。オシレーターごとに2つのLFOが使用できます(LFO 1とLFO 2)。

- **Sound > LFO > LFO 1**または**LFO 2**ページを開いて、LFOの設定をします。



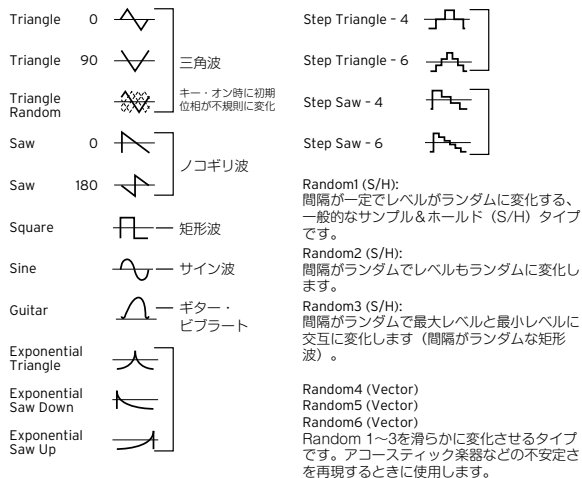
## LFO波形の選択とセッティング

LFO波形を選び、同期や各種設定をします。



## LFO波形と周波数の選択

- **Waveform**パラメーターでLFO波形を選択します。いくつかのLFOで表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。



- **Frequency**パラメーターでLFO周波数 (0 ~ 99) を設定します。このパラメーターは、ビブラート・スピードを調整します。
- **Offset**パラメーターでLFO波形の中心となる値を設定します。

例えば次図のように0に設定すると、ノート・オンしたピッチを中心にビブラートがかかります。+99に設定すると、ギターのビブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でビブラートがかかります。

なお、WaveformのGuitarは、Offsetを0にしても+の領域でのみ動作します。

下図はオフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化を表したものです。



## LFOと鍵盤の同期

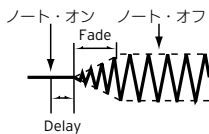
- **Key Sync**チェック・ボックスにチェックを入れると弾いた鍵盤とLFOの動作が同期します。

Key Sync	意味
On (チェック)	鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、ノートごとに独立したLFOが動作します。
Off (チェックなし)	後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOの効果がかけられます (このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートしたLFOにだけかけられます)。

## LFOフェード

- **Fade**パラメーターでLFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間(0～99)を設定します。Key Syncがオフのときは、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。

下図はFadeの設定によるLFOのかかり方 (Key Syncがオンのとき) を表したものです。



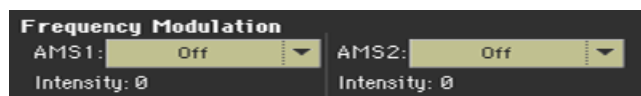
## LFOディレイ

- **Delay**パラメーターでノート・オンからLFO効果がかけりはじめるまでの時間(0～99)を設定します。Key Syncがオフのときは、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。

管楽器では、徐々にビブレーションがかかるフェーディング・ビブレーションが一般的です。

## LFO周波数のモジュレーション

**Frequency Modulation**エリアのパラメーターで、選択したオシレーターにかかるLFOの速さの変化量を、2つのオルタナイト・モジュレーションで調整します。



- **AMS 1/2**パラメーターのポップアップ・メニューからLFO周波数をコントロールするモジュレーション・ソースを選びます。LFO1はLFO2で変調をかけることができます。
- **Intensity**パラメーターでモジュレーションの深さと方向 (-99 ~ +99) を設定します。

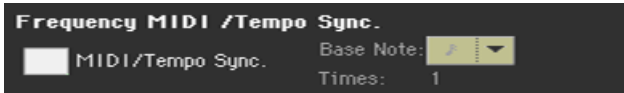
このパラメーターの値はAMSの効果の深さと方向が指定されます。値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれのLFO周波数は、最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

例えばAMSがNote Numberのとき、このパラメーターを+の値にすると高音域の鍵盤を弾くほどLFOのスピードが速くなります。-の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどLFOのスピードが遅くなります。中心になるキーはC4です。


またAMSがJS+Yのとき、このパラメーター値が大きいほど、ジョイスティックを向こう側(奥側)へ最大に傾けたとき、LFOのスピードが速くなります。+99にすると、ジョイスティックを向こう側へ最大に傾けたとき、LFOのスピードが約64倍になります。

## LFOの同期

**Frequency MIDI/Tempo Sync**エリアのパラメーターでLFOの周期をプレイヤーのテンポと同期させるかどうかを設定します。



- **MIDI/Tempo Sync**チェック・ボックスにチェックを付けるとLFOの周期がプレイヤーのテンポ (MIDI Clock) に同期します。このとき、FrequencyやFrequency Modulationで設定した値は無効になります。
- **Base Note**パラメーターのポップアップ・メニューから、ノートの長さとそれに適用される倍数 (Times) を設定します。これらのパラメーターによりLFO周波数が決定します。

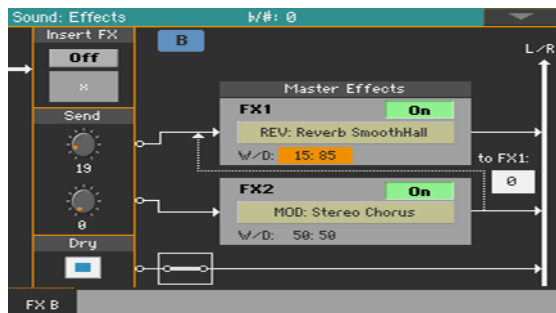
例えばBase Noteが  (4分音符)、Timesが04のとき、LFOは4拍で1周期になります。

ドラムのパラメーターをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。

## サウンドにエフェクトを加える

FX Bグループのエフェクトにサウンドを送ることができます(通常は鍵盤サウンド用になります)。

- Sound > Effects > FX Bページを開きます。



## インサート・エフェクトの選択とオン、オフ切り替え

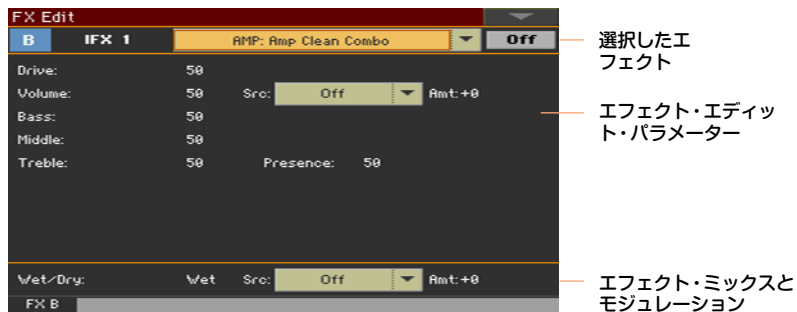
各サウンドにインサート・エフェクトをかけることができます。

### インサート・エフェクトをオンにする

- Insert FX > On/Offボタンをタッチして、インサート・エフェクトのオン、オフ切り替えをします。

### インサート・エフェクトを選択する

- 1 エフェクト・タイプ名をタッチするか、On/Offボタンの下にある「X」をタッチして、FX Editページを開きます。



- 2 ポップアップ・メニューからエフェクトを選びます。

### 3 必要に応じてエフェクト・パラメーターをエディットします。

このページでインサート・エフェクトのWet/Dryミックス(エフェクト・バランス)の調整ができますが、エフェクトをエディットしない限り、ここは変更しないことをお勧めします。

### 4 エディットが終わったら、コントロール・パネルのEXITキーを押して元のページに戻ります。

## マスター・エフェクトの選択とオン、オフ切り替え

各サウンドは、2系統のマスター・エフェクトに信号を送ることができます。

### マスター・エフェクトをオンにする

- **Master Effects > On/Off**ボタンをタッチして、マスター・エフェクトのオン、オフを切り替えます。

### マスター・エフェクトを選択する

#### 1 エフェクト名をタッチしてFX Editページを開きます。



#### 2 ポップアップ・メニューでエフェクトを選択します。

#### 3 必要に応じてエフェクト・パラメーターをエディットします。

このページでマスター・エフェクトのWet/Dryミックス(エフェクト・バランス)を調整できますが、エフェクトのエディットをしない限り、ここは変更しないことをお勧めします。エフェクト量の調整は、各チャンネル(サウンド)のSEND・レベルで行います(詳細は後述します)。

#### 4 エディットが終わったら、コントロール・パネルのEXITキーを押して元のページに戻ります。

## エフェクト・パラメーターの設定

エフェクト・パラメーターはすべてサウンド・セットにあるものと同じです。135ページの「パート IV: サウンド・セットのカスタマイズとエディット」を参照してください。

- **Send**パラメーターでインサート・エフェクトからマスター・エフェクトに流れる信号レベル(0 ~ 127)を調整します。
- **DryのOn**チェック・ボックスにチェックを付けると、ドライ音(エフェクトのかかっていない原音)がエフェクト音とミックスされます。



# サウンド・エディット・ユーティリティ

## 1つのオシレーターだけを聴く

- ページ・メニューから**Solo Oscillator**コマンドを選択すると、選択した1つのオシレーターの発音のみになります。このとき、他のオシレーターは消音します。
- もう一度、このコマンドを選択すると消音を解除します。

この機能が有効なときは、ページ画面の上部に**Solo OSC [n]** (nはオシレーター番号)表示が点滅します。この状態で、ソロにする他のオシレーターを選ぶことができます。

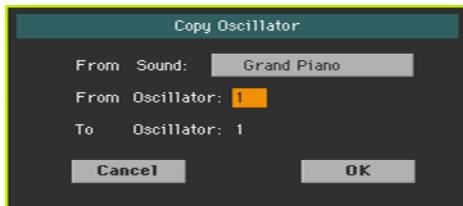
## LFOの入れ替え

- ページ・メニューから**Swap LFO**コマンドを選択すると、LFO1とLFO2を入れ替えることができます。

## オシレーターのコピー

オシレーター間で、すべての設定をコピーすることができます。

- 1 ページ・メニューから**Copy Oscillator**コマンドを選択します。**Copy Oscillator**ダイアログ・ボックスが表示されます。

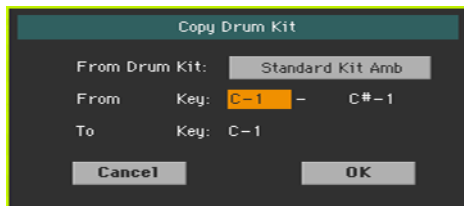


- 2 **From Sound**ボタンをタッチして、**サウンド選択ウィンドウ**を開きオシレーターをコピーするサウンドを選びます。
- 3 **From Oscillator**パラメーターでコピー元になるオシレーターを選択します。
- 4 **To Oscillator**パラメーターでコピー先のオシレーターを選択します。
- 5 **OK**ボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスの**Yes**ボタンをタッチしてコピーを実行します

## ドラムキットのコピー

ドラムキットの設定を別のドラムキットにコピーすることができます。

- 1 ページ・メニューから**Copy Drum Kit**コマンドを選択します。**Copy Drum Kit**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 **From Drum Kit**ボタンをタッチして、**サウンド選択ウィンドウ**を開きコピー元になるドラムキットを選びます。
- 3 **From Key**パラメーターでコピー元の鍵盤範囲を選択します。
- 4 **To Key**パラメーターでコピー先の開始鍵盤位置を選択します。
- 5 **OK**ボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスの**Yes**ボタンをタッチしてコピーを実行します。

## エフェクトのコピー

FXグループ (AまたはB) 間の1つのエフェクトまたは両方のエフェクト設定をコピーします。手順はサウンド・セットでの説明と同じになります。

## サウンド設定を初期値に戻す

- ページ・メニューから**Initialize Sound**コマンドを選択すると、すべてのパラメーターをリセットして初期値に戻します。

## オリジナル・サウンドとの比較

オリジナルのサウンドの設定とエディット中の設定を比較することができます。

- ページ・メニューから**Compare**コマンドを選択すると、エディットする前のオリジナル・サウンドを聴くことができます。
- もう一度選択するとエディット中のサウンドに戻ります。

この機能を使っているときは、ページ画面の上部に**Compare**表示が点滅します。また、この機能が有効なときは、サウンドのパラメーターをエディットすることができません。

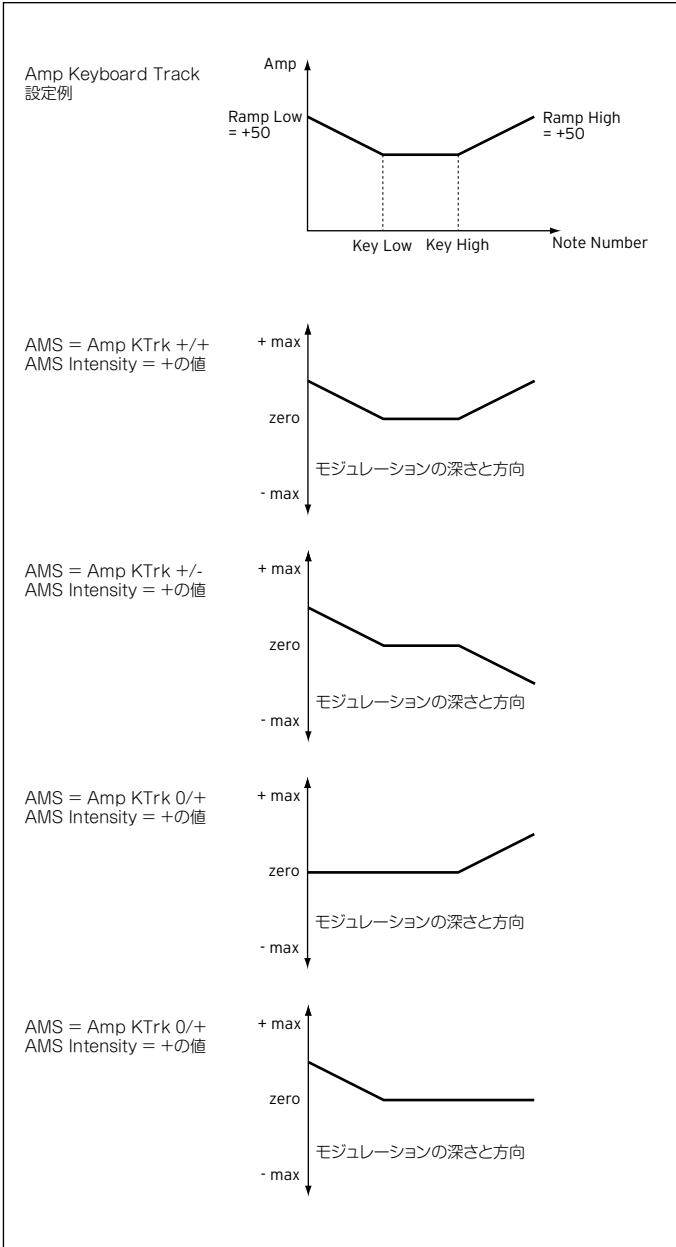
## AMS(オルタネイト・モジュレーション・ソース)

AMSと表示されている場合はモジュレーション・ソースを対応するパラメーターに適用することができます。これによりオルタネイト・モジュレーションを使ったりリアルタイム制御が可能になります。下表は使用可能なモジュレーション・ソースです。

AMS	説明	備考
Off	オルタネイト・モジュレーションを使用しない	
Pitch EG	ピッチEG	
Filter EG	同一オシレーター内のフィルター EG	
Amp EG	同一オシレーター内のアンプEG	
LFO1	同一オシレーター内のLFO1	
LFO2	同一オシレーター内のLFO2	
Flt KTrk ++ (Filter Keyboard Track ++)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック	++Ramp Low、Ramp Highの設定してある符号に従って効果の方向が決まります。
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)		+/- Ramp Lowの設定している符号、Ramp Highの設定している符号の逆(+ 50 なら - 50、- 50 なら + 50)に従って効果の方向が決まります。
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)		
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)		
Amp KTrk ++ (Amp Keyboard Track ++)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック	0/+ Ramp LowのAMS効果はありません。Ramp Highの設定している符号に従って効果の方向が決まります。
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)		
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)		
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)		+/0 Ramp Lowの設定している符号に従って効果の方向が決まります。Ramp HighのAMS 効果はありません。
Note Number	ノート・ナンバー	
Velocity	ベロシティ	
Poly AT (Poly After Touch)	ポリ・アフタータッチ(本機からの送信はシーケンス・データのみ)	
Channel AT (Channel After Touch)	アフタータッチ(チャンネル・アフタータッチ)	
Joystick X	ジョイスティックX(横)方向	
Joystick +Y	ジョイスティック+ Y(奥)方向(CC#01)	
Joystick -Y	ジョイスティック- Y(手前)方向(CC#02)	

AMS	説明	備考
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	ジョイスティック+ Y(奥) 方向およびアフタータッチ	ジョイスティック+Y(奥) 方向、およびアフタータッチ (MIDIやスタンダードMIDIファイルで送受信) により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。
JS-Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2)	ジョイスティック- Y(手前) 方向およびアフタータッチ	ジョイスティック-Y(手前) 方向、およびアフタータッチ (MIDIやスタンダードMIDIファイルで送受信) により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。
Assign. Pedal	アサインابل・フットペダル(CC#04)	
Ribbon Ctl.	リボン・コントローラー (CC#16) (本機からの送信はシーケンス・データのみ)	
CC#18	CC#18	
CC#17	CC#17	
CC#19	CC#19	
CC#20	CC#20	
CC#21	CC#21	
CC#17 [+]	CC#17(プラスの値のみ)	
CC#19 [+]	CC#19(プラスの値のみ)	
CC#20 [+]	CC#20(プラスの値のみ)	
CC#21 [+]	CC#21(プラスの値のみ)	
Damper	ダンパー・ペダル(CC#64)	
CC#65	ポルタメント・スイッチ(CC#65)	
Sostenuto	ソステヌート・ペダル(CC#66)	
CC#80	CC#80	
CC#81	CC#81	
CC#82	CC#82	
CC#83	CC#83	
Tempo	プレイヤー 1のテンポ (内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報)	
Velocity Plus	キー・オン、キー・オフ時のベロシティ	
Velocity Exp	指数カーブのベロシティ (高いベロシティ値のノートはより大きく)	
Velocity Log	対数カーブのベロシティ (高いベロシティ値はリニアカーブのベロシティ値よりも小さく)	

下図はAmpKTrkソース・ダイアグラムです。



## 36 サウンドの保存

### エディット・サウンドの保存

サウンドのエディットが終わったら、エディットしたパラメーターをユーザー・サウンドのロケーションに保存することができます。

**注意:** エディットを保存できるのはユーザー・サウンドのみです。通常の場合、ファクトリー・サウンドには保存できませんのでご注意ください。

- 1 **サウンド・エディット・モード**で**ページ・メニュー**から**Write Sound**コマンドを選択して、**Write Sound**ダイアログ・ボックスを開きます。



- 2 サウンドの**名前**を変更します。**テキスト・エディット・ボタン (T)**をタッチして**テキスト入力画面**でエディットしたサウンドの名前を付けます。  
名前のエディットが終わったら、**OK**ボタンをタッチしてテキスト入力画面を閉じます。
- 3 **Write Sound**ダイアログ・ボックスに戻って、現在とは異なるロケーションに保存する場合は、**Select**ボタンをタッチして、**サウンド選択ウィンドウ**を開きます。  
サウンドを保存する先のロケーションを選択します。何も保存されていない空白のロケーションは(---)で表示されます。
- 4 **Write Sound**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスの**Yes**ボタンをタッチして保存を実行します。

## サウンドの保存の注意

- 既存のサウンドに上書き保存すると、そのサウンドが削除され、保存するサウンドに置き換えられます。ユーザー・サウンドは、誤って削除されないように記憶デバイスに保存してください。
- ドラムキットを通常のサウンド上に上書きすることはできません。また、逆に通常のサウンドをドラムキット上に上書きすることもできません。
- ファクトリー・サウンド(工場出荷時サウンド)のロケーションに保存するには、**Global > Mode Preferences > Media**ページの**Factory Protect**チェックボックスのチェックを外します。

ファクトリー・サウンドをエディットしたサウンドに置き換えると、元のサウンドを使用していたすべてのキーボード・セット、スタイルやソングの音色が変わってしまいます。ファクトリー・サウンドのロケーションにサウンドを保存する場合は、十分にご注意ください。

- 工場出荷時のデータに戻すときは、**メディア・モード**の**Utility**ページで**Factory Restore**を行ってください。

# 37 サンプリング機能を使用して新たなサウンドを作る

## 新たなサウンドやオーディオ・グルーヴの作成

本機はフル・エディット可能なサンプラーを内蔵し、オリジナルのサンプルやマルチサンプルのほか、テンポに同期可能なオーディオ・グルーヴを作成することができます。また、サンプリングだけでなく、様々なフォーマットのサンプルやマルチサンプル、サウンドやサウンド・バンクのロードも可能です。

## 通常のサウンドやドラムキット用サウンドの新規作成

サンプリングは、本機のオーディオ入力に接続した外部ソース（マイクやCDプレーヤーなど）を録音したり、ストレージ・デバイスからファイルをロードすることで新たなサウンドを作ることができます。

サウンドに仕上げるには、サンプルをマルチサンプルまたはドラムキットに割り当てる必要があります。マルチサンプルでは、複数のサンプルをキーボード上の音域ごとに割り当てます。ドラムキットでは、各サンプルをキーボードのキー1つずつに割り当て、1つのキーで最大6段階のダイナミック・レイヤーを作成できます。

マルチサンプルが完成したら、次はそれをサウンドに割り当てます。マルチサンプルを割り当てたサウンドは、通常のサウンドとしてスタイルやソングのパートやトラックに自由に割り当てることができます。

## オーディオ・グルーヴの作成

サンプリング・モードのもう1つのパワフルな機能に、タイム・スライス機能があります。この機能を使用して、オーディオ・グルーヴを作成し、MIDIトラックをよりリアルなものにできます。ループして繰り返すリズムのサンプルを一般的に「オーディオ・グルーヴ」と呼びますが、この機能ではこれを個々の打楽器にスライスします。スライスしたオーディオ・グルーヴをMIDIトラックに組み込むことでテンポに同期して演奏させることができ、元のリズムのテンポを自在に変更することができます。



## サンプリング・モードに入る/抜ける

- サウンド・モードに入り、コントロール・パネルの**RECORD**キーを押すと**サンプリング・モード**に入ります。
- **サンプリング・モード**に入っている状態で、ページ・メニューから**Exit from Record**コマンドを選択するか、コントロール・パネルの**RECORD**キーを押すと**サンプリング・モード**から抜けます。

# サンプルとマルチサンプルのロード

## サンプルのロード

本機では、次のフォーマットのサンプルをロードできます。

サンプル・フォーマット	意味
KSF	コルグ独自のサンプル・フォーマットで、ワークステーションのTRINITYやTRITONシリーズ、アレンジャー・キーボードのPaシリーズで使用しています。拡張子は「.ksf」です。
AIFF	Macのオーディオ用標準フォーマットです。拡張子は「.aif」です。
WAVE	Windowsのオーディオ用標準フォーマットです。拡張子は「.wav」です。

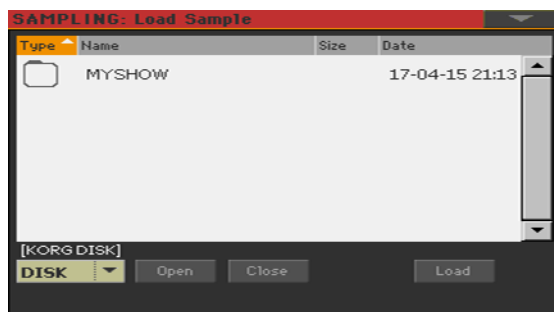
ロード可能なサンプル(モノまたはステレオ)は8ビットまたは16ビットのビット長で、サンプリング周波数は11,025~48,000Hz(11.025~48kHz)に対応しています。ロードしたサンプルは元のデータと同じ解像度がそのまま維持されます。

サンプルが最大サイズ(1,048,576サンプル=1Mサンプル:モノまたはステレオ)を超える場合、サイズを超過した部分がカット(トランケート)されます。この場合、ディスプレイに警告メッセージが表示されます。

サンプルのエディット中に別のサンプルをロードすると、エディット中のデータが消去されてしまいますのでご注意ください。別のサンプルをロードする前には、**Write**コマンドを実行してエディット中のデータを保存してください。

サンプルを1つずつロードする代わりに、複数のサンプルがすでに割り当てられているマルチサンプルをインポートする方法もあります。詳細は後述します。

- 1 **Sampling > Edit**ページを開き、ページ・メニューから**Load Sample**コマンドを選択してLoad Sampleウィンドウを表示させます。



このウィンドウが表示されているときに、コントロール・パネルの**SEARCH**キーを押すとサーチ機能が起動してストレージ・デバイス内のサンプルを検索できます。

- 2 ファイルを閲覧し、ロードするサンプルを選択し、**Load**ボタンをタッチします。
- 3 サンプルのロード後、**サンプリング・セクション**の他のページでサンプルのエディットをしたり、マルチサンプルに割り当てたりすることができます。ロードしたサンプルがオーディオ・グルーブの場合は、**タイム・スライス**機能でエディットします。

### 圧縮ユーザー・サンプルのロード

本機は圧縮ユーザー・サンプルに対応しています (Pa4X、Pa1000、Pa700またはPa3Xフォーマット)。圧縮ユーザー・サンプルのロード手順は、通常のサンプルの手順と同じです。

### その他のサンプルのロードと録音

通常の (主に鍵盤演奏で使用する) サウンドを作成するには、以下のような手順で複数のサンプルをロードしたり録音したりしてマルチサンプルを作成する必要があります。

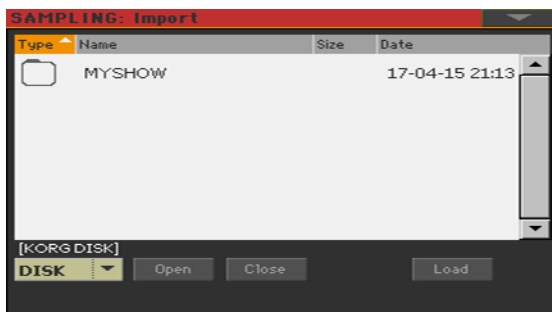
## サンプル、マルチサンプル、サウンドのインポート

本機は、Paシリーズ・フォーマット以外にも、いくつかのフォーマットによるサウンドやマルチサンプル (サンプルを含みます) のインポートが可能です。

次のファイル形式をインポートできます。

ファイル・フォーマット	意味
PCG	ワークステーションのTRITONシリーズで使用しているコルグ独自のプログラム・フォーマットです。拡張子は「.pcg」です。ドラムキットはロードできません。
KMP	ワークステーションのTRINITYやTRITONシリーズで使用しているコルグ独自のマルチサンプル・フォーマットです。拡張子は「.kmp」です。
SF2	Creative Labのサウンド・バンク・フォーマットです。拡張子は「.sf2」です。SF2フォーマットのうち、マルチサンプルのインポートが可能です。コルグ・フォーマットとの構造の違いにより、SF2ファイルでもインポートできないものがあります (例えば、発音ゾーンがオーバーラップしているものなど)。

- 1 **Sample**または**Multisample**のページを開いている状態で、**ページ・メニュー**から**Import**コマンドを選択して**Load Sample**ウィンドウを開きます。



このウィンドウが表示されているときに、コントロール・パネルの**SEARCH**キーを押すとサーチ機能が起動してストレージ・デバイス内のサンプルを検索できます。

- 2 ファイルを閲覧し、ロードするサンプルを選択し、**Load**ボタンをタッチします。  
 インポートしたサウンド、マルチサンプル、サンプルは自動的に本機の内蔵メモリに保存され、電源をオフにしても消去されません。  
 マルチサンプルをロードする場合は、マルチサンプル名をメモしておくことをお勧めします。サウンド・モードでそのマルチサンプルを新規サウンドに割り当てる際に役立ちます。

## PCGファイルのインポート

PCGファイルをインポートする場合、1つのプログラムのみをロードするか、プログラムのバンク全体をロードするかを選べます。

- **Program**を選択すると、1つのプログラム (Paシリーズではサウンドに相当) のインポートができます。プログラム・ナンバーをタッチしてインポートするナンバーにセットします。また、インポートするプログラムのロード先を指定します。
- **Bank**を選択すると、選択したバンクに入っているすべてのプログラムをインポートします。バンク名をタッチしてインポートするバンクのロード先を指定します。

本機とコルグ旧機種との構造的な違いにより、データ変換時に完全に再現されない場合があります。PCGファイルのインポートの場合、本機はTRITONシリーズで使用していたマルチサンプルと同一のものを使用して再現精度を高めようとしていますが、同じマルチサンプルがない場合は、空のマルチサンプルが選択されます。この場合はサウンド・モードに入り、インポートしたプログラムに近いマルチサンプルを選択してください。

また、TRITONシリーズのPCGデータのすべてを本機でインポートできるわけではありません。例えば、インサート・エフェクトやEQ、アルペジエーター、コンビネーション、グローバル・モード、ドラムキットの各種データはインポートできません。

## SF2ファイルのインポート

SF2ファイルをインポートする場合、1つのマルチサンプルのみをロードするか、バンク全体をロードするかを選べます。

- **Multisample**を選択すると、1つのマルチサンプル(SF2インストゥルメントに相当)のインポートができます。マルチサンプル・ナンバーをタッチしてインポートするナンバーにセットします。また、インポートするマルチサンプルのロード先を指定します。
- **Complete bank**を選択すると、選択したバンクに入っているすべてのマルチサンプルをインポートします。

**Override Sample Names**チェック・ボックスにチェックを付けると、マルチサンプルで使用しているサンプル名に連続した番号を付けてインポートします。この場合例えば、インポートするマルチサンプル名が「Piano」だった場合、そのマルチサンプルで使用しているサンプル名を「Piano\_001」、「Piano\_002」というようにリネームします。

## メモリー容量がフルになった場合

サンプルなどのファイルをロードするメモリーの空き容量が足りない場合、メッセージがディスプレイに表示されます。この場合、サンプリング・モードのメイン・ページに戻り、ページ・メニューから**Delete**コマンドを選択してサンプル・メモリーを一旦解放し、もう一度ロード作業をしてください。不要なデータでメモリーをフルにしてしまうのを回避するには、マルチサンプルを1つずつロードしていくのが最も安全な方法です。

他の方法として、メモリー内の一部または全部のサンプルを圧縮することもできます。詳細は後述します。

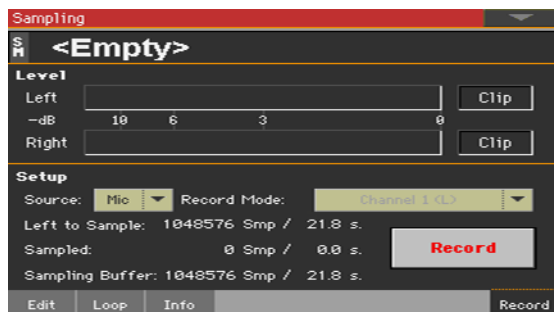
# サンプルやオーディオ・グループの録音

## ソースの接続とレベル設定

録音を始める前に必要な準備の手順です。

### ソースを接続してサンプリング・モードに入る

- 1 コントロール・パネルのMASTER VOLUMEノブをゼロにし、録音するソース(マイクやCDプレーヤーなど)を、それぞれに合った本機背面のオーディオ入力端子に接続します。接続したらMASTER VOLUMEノブで適度な音量に上げます。
- 2 **Global > Audio & Video > Audio In**ページを開き、入力ソースに合ったシグナル・ルーティングを設定します。
- 3 コントロール・パネルの**SOUND**キーを押してサウンド・モードに入り、**RECORD**キーを押して**サンプリング・モード**に入ります。
- 4 **Record**タブをタッチして**Record**ページを開きます。



### ソースをオンにしてレベル設定をする

- 1 **Source**パラメーターのポップアップ・メニューで入力ソースを選びます。
- 2 ライン入力からの信号を録音する場合は、**Record Mode**パラメーターのポップアップ・メニューで、1つのチャンネルまたはステレオ・チャンネルを選びます。
- 3 ソースの音量を調節します。マイクからの信号を録音する場合は、本機背面の**AUDIO IN**の**MIC/GTR GAIN**ノブで調節します。ライン入力からの信号(CDや他の楽器など)を録音する場合は、ソース側の出力レベルで調節してください。ソース側の出力レベルを最大にしても問題がない(音が割れない)場合は、最大にします。

ディスプレイに表示されるレベル・メーターで入力レベルを確認します。赤く表示される場合は、音が歪んだ(信号がクリップした)状態ですので、メーターが赤にならないようにします。ディスプレイの**Clip**インジケーターが赤く点灯する場合は、レベルが大きすぎて音が割れてしまいます。

また、マイクのレベルはコントロール・パネルの**AUDIO IN**セクションにある**LEVEL**インジケーターでチェックします。ここでも赤くならないように、オレンジが点灯するようにします(グリーンは信号レベルが低いという意味です)。

## 録音

録音の準備が整ったら、サウンドやオーディオ・グループの録音をします。

- 1 可能であれば、録音するソースを先にスタートさせ、それからディスプレイの**Record**ボタンをタッチして録音します。  
または、ディスプレイのRecordボタンをタッチして、すぐに録音するソースをスタートさせます。  
本機は16ビット、48kHzでサンプリングします。
- 2 ディスプレイの**Record**ボタンをもう一度タッチすると、録音が停止します。本機のメモリー容量がフルの場合は、その時点でサンプリングが自動的に停止します。1つのサンプルにつき、録音できる最長時間は21.8秒です。
- 3 録音が終わったら、**Record**ページ以外を開き、鍵盤を弾いて録音した音を確認します。
- 4 録音した結果があまり良くなかった場合は、**Record**ページに戻って**Record**ボタンをタッチしてもう一度録音します。その後**Record**ボタンをもう一度タッチすると録音が停止します。このとき、新規サンプルが自動的に作成されます。
- 5 録音した結果が良ければ、それを本機の内蔵メモリーに保存します。録音した音が通常のサウンド(鍵盤演奏用のサウンド)の場合は、保存した後、それをマルチサンプル(後述)に追加します。オーディオ・グループの場合は、タイム・スライス機能でエディットします。

## さらに多くのサンプルを録音する

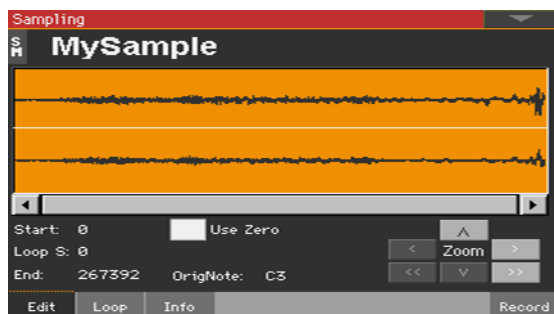
通常のサウンドを作成するには、複数のサンプルによるマルチサンプルを作成する必要があります。そのため、サンプルを録音する際には、オクターブ単位や、減5度、短3度、2度というように、決まった間隔の音程で録音することをお勧めします。また、アコースティック楽器の音を録音する場合は、その音が担当する範囲(ノート・レンジ)の最高音に近い音を録音するのが一般的です(例えばC4~C5の範囲の音を録音する場合はA4の音で録音するなど)。

- 1 録音作業を繰り返して必要なサンプルを揃えます。
- 2 サンプルを保存します。
- 3 保存後、マルチサンプルを作成します。

## サンプルのエディット

録音やロード、インポートした後で、そのサンプルをエディットできます。

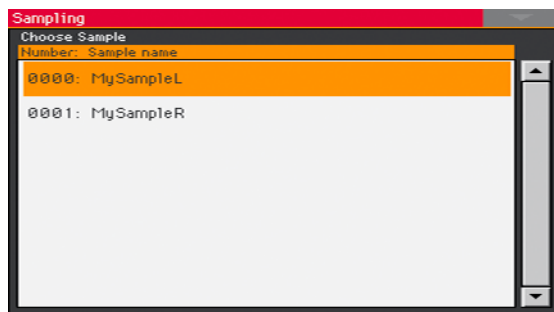
- **SAMPLING > Edit**ページを開きます。



このページではサンプルのカットやトリム、ノーマライズ、ループ・ポイントのエディットが行えます。サンプルは鍵盤の全領域で演奏できます。

## エディットするサンプルの選択

- 1 画面上部の**サンプル名**をタッチして**サンプル選択**ウィンドウを開きます。



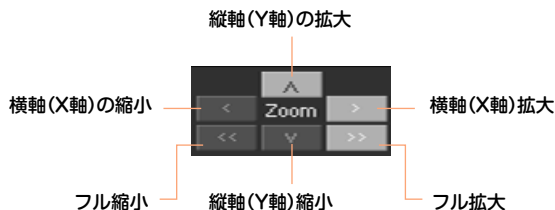
- 2 **サンプル名**をタッチして選択します。



## サンプル波形ダイアグラムの読み方

波形ダイアグラムでは、サンプルの波形が時間軸（X軸）に沿って表示され、Y軸は振幅（音の大きさ）を表示します。また、スタート、エンド、ループの各ポイントも表示されます。スタートからエンドまでの区間は反転表示になります。

**Zoom**ボタンをタッチすると波形の表示サイズが変わります。ボタンがグレー表示になっている場合、その機能は最大値または最小値になっていることを示しています。



## サンプルの長さを変更する

サンプルを録音する際は、実際に使用する範囲(スタートからエンド・ポイントまでの間)よりも長く録音し、その後に不要な部分を切り落とすことが一般的です。

- **Start**パラメーターでサンプルのスタート・ポイント(サンプル単位)を設定します。スタート・ポイントが実際に使用するサンプルのアタック部分になるように波形ダイアグラムを見ながら調整します。

スタート・ポイントがループ・スタート・ポイントに届いてしまう場合は、ループ・スタート・ポイントが後にずれます。

- **End**パラメーターでサンプルのエンドとループ・エンド・ポイント(サンプル単位)を設定します。エンド・ポイントが実際に使用するサンプルの終端部分になるように波形ダイアグラムを見ながら調整します。

スタートからエンド・ポイントまでの区間以外の部分(スタート・ポイントよりも前の部分と、エンド・ポイントから後ろの部分)は、サンプルの保存時に完全に消去されます。

## ループ・スタート・ポイントの設定

ループはスーブ・スタート・ポイントとエンド・ポイントとの間の区間を繰り返し再生するもので、短いサンプルから長い音を作り出すことができます。

- **Sampling > Loop**ページを開き、**Loop On**チェック・ボックスにチェックを付けます。チェックを付けないと、ループ・スタート・ポイントを設定してもループが作動しません。
- **Sampling > Edit**ページに戻り、**Loop Start**パラメーターでループ・スタート・ポイントを設定します。設定時にクリック音（パチッという音）が生じる場合は、ループのスタートとエンド・ポイントとの間でピッチやレベルのギャップが生じているということになります。この場合は、クリック音が発生しないようにループ・スタートまたはループ・エンド・ポイント（エンド・ポイント）を調整します。

オーディオ・グルーブのエディットの場合は、ループ・スタート・ポイントはサンプルのスタート・ポイントにし、ギターやピアノ、ボイスなど通常のサウンドを作る場合はサンプルのスタート・ポイントとループ・スタート・ポイントは別の位置になるのが一般的です。

## 強制的に「ゼロ」ポイントに合わせる

**Use Zero**チェック・ボックスにチェックを付けると、スタート、ループ・スタート、エンドの各ポイントをそれぞれに最も近いゼロクロス・ポイント（波形の振幅がX軸（ゼロ）に交差しているポイント）のみにすることができます。これによりループがより正確になり、クリック音が発生するリスクが減少します。

## オリジナル・ノートの選択

- **OrigNote (Original Note)**パラメーターでサンプルのオリジナル・ピッチを設定します。

このパラメーターを設定することで、即座に音に影響することはありませんが、サンプルのオリジナル・ピッチを設定しておくこと、後にサンプルをマルチサンプルに割り当てるときに便利です。

例えば、C4の音程のサンプルがある場合、そのオリジナル・ピッチをC4に設定します。そのサンプルをマルチサンプルに割り当てるとき、オリジナル・ピッチの設定に応じてそのサンプルがトランスポーズ（必要がある場合のみ）され、元のピッチが変わってしまうのを防ぎます。

## サンプルのノーマライズ

ノーマライズは、選択したサンプルのレベルを自動的に再調整する機能です。これにより、そのサンプル全体の音量変化を保ったまま、サンプルのピーク（最大音量）部分が-0dB（クリップする寸前の最大音量）になります。

この機能は、サンプルのレベルを最適化し、各サンプル間でのレベルを揃えるのに便利です。また、音量レベルの最適化をすることで、そのサンプルのS/N比が向上し、その後のエディットでもノイズの少ないクリアな音にすることができます。

- ページ・メニューから**Normalize**コマンドを選択します（サンプル・エディット・ページのどのページからでも使用できます）。

## サンプルの区間を指定してカットする

サンプル内の不要な部分を範囲指定してカットすることができます。

- 1 **Sampling > Edit**ページを開き、**Start**と**End**パラメーターで不要な部分を範囲指定します。
- 2 ページ・メニューから**Cut**コマンドを選択します。

## 範囲指定以外の不要部分をカットする

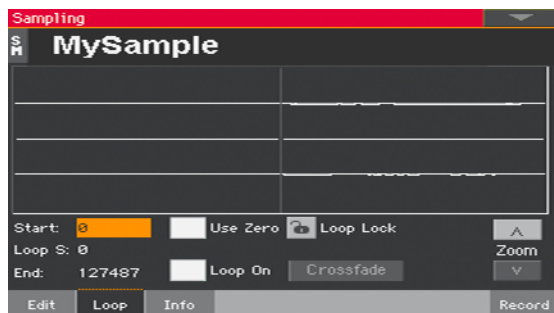
範囲指定をし、それ以外の不要部分をカットすることもできます。

- 1 **Sampling > Edit**ページを開き、**Start**と**End**パラメーターで残す部分を範囲指定します。
- 2 ページ・メニューから**Trim/Crop**コマンドを選択します。

## ループのエディット

サンプルの基本的なエディットが終わったら、次はループの微調整を行います。

- **Sampling > Loop**ページを開きます。



ループはサンプルした音を繰り返し再生する区間を指します。音のサステイン部分をループ区間にすることで、サンプルそのものの長さを節約できます。多くの音では、アタックの段階以後のサステイン部分は基本的に同じ波形の繰り返しになることがよくあります。

## ループ・ダイアグラムの読み方

ループ・ダイアグラムでは、ループ・エンド部分(画面左側)とループ・スタート部分(画面右側)が画面の中央部分でつながるようにサンプルの波形を表示します。これにより、ループ・エンドからループ・スタートへのつながりを音だけでなく視覚的にもチェックでき、よりスムーズでつなぎ目がハッキリしない良いループが作れます。

**ズーム**機能を使用してループ・エンド部分を拡大表示することができます。拡大または縮小が最大値の場合、ズーム・ボタンはグレー表示になります。



## ループ・ポイントの設定

- **Loop On**チェック・ボックスにチェックを付けます。
- **Loop Start**パラメーターでループ・スタート・ポイントを調整します。
- **End**パラメーターでループ・エンド・ポイント(サンプル・エンド・ポイント)を調整します。

## ループの長さをロックする

- **Loop Lock**ボタンをタッチするとループ区間の長さをロックします。この場合、ループ・スタート・ポイントを変更すると、ループ区間の長さを保ったままループ/サンプル・エンド・ポイントも自動的に変更されます(ループ/サンプル・エンド・ポイントを変更した場合は、ループ・スタート・ポイントが自動的に変更されます)。

この機能は、リズム・ループをテンポに合わせるときに便利です。

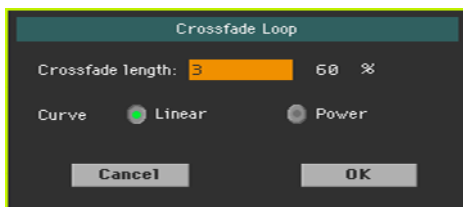
## クロスフェード・ループ

通常のサウンドのように音程があるサンプルのループを作成する場合、ストリングスや木管アンサンプルのようにサステイン部分の波形が複雑なサンプルでは、ループ区間を長めに取ること(ロング・ループ)で元々の豊かなサウンドをキープする必要があります。その際に、ループのつなぎ目部分に発生しがちなピッチやレベルのギャップを極小化し、よりナチュラルなループにできるのが、クロスフェード・ループです。この機能は、ループ・エンドからループ・スタートにかけて、徐々にサンプルをつなげていきます。

具体的な動作は次の通りです。サンプルのループが始まる直前の一定区間(Crossfade Lengthパラメーターの値)の波形を、ループ・エンド部分にミックスします。このとき、ループ・エンドの直前の区間(Crossfade Lengthパラメーター値)の波形レベル(音量)が徐々に下がるのと同時に、ループが始まる直前の区間を徐々に上げてミックスします。

**Loop On**チェック・ボックスにチェックが付いている場合、サンプルの**Start**と**Loop S(ループ・スタート)**パラメーターはそれぞれ別の値になり、**Crossfade**ボタンが使用可能な状態になります。

- 1 **Crossfade**ボタンをタッチして**Crossfade Loop**ダイアログ・ボックスを表示します。



**2 Crossfade Length**パラメーターでクロスフェード区間の長さを設定します。入力はサンプル単位またはパーセント(%)のどちらかで行えます。パーセントで入力した場合、それに対応するサンプル値が自動計算されます。

50%に設定した場合、クロスフェード・ループはループ区間の後半50%の長さで実行します。

Crossfade Lengthパラメーターは、サンプル・スタートからループ・スタート・ポイントまでの区間、またはループ・スタートからサンプル・エンド・ポイントまでの区間よりも長く設定することはできません。

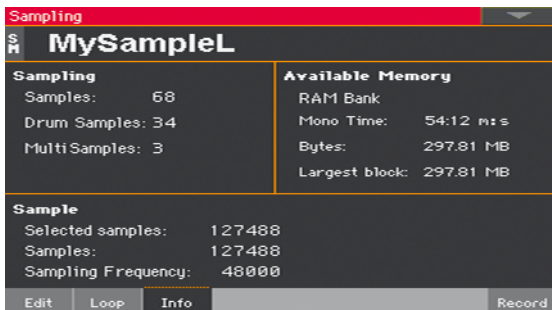
**3 Curve**ラジオ・ボタンでクロスフェード・ループのミックス方法を選択します。

Curve	意味
Linear	リニアなボリューム変化。
Power	非線形のボリューム変化。Linearの場合ではクロスフェード区間でサンプルの音量が下がって聴こえる場合にPowerを選択します。

## サンプリング用メモリーの使用状況を確認する

サンプリング用メモリーの容量不足のメッセージが表示された場合、容量をムダに消費しているサンプルがあるかどうかをチェックすることができます。不要なサンプルが見つかった場合は、それを消去または圧縮することができます。

- **Sampling > Info**ページを開きます。



- **Sampling**エリアを見て、サンプリング用メモリーに入っているサンプル、ドラムサンプル、マルチサンプルの数を確認します。

パラメーター	意味
Samples	メモリー内のサンプルの数
DrumSamples	メモリー内のドラムサンプルの数
MultiSamples	メモリー内のマルチサンプルの数

- **Available Memory**エリアには、サンプリング用メモリー（RAM）の情報が表示されます。本機は300MBのRAMを内蔵しています。このエリアに表示される情報は、サンプリングまたはロードできる最大容量を非圧縮換算したものです。より多くのサンプリング・メモリーが必要な場合は、サンプルを圧縮することで600MB相当分のサンプルをロードすることができます。

パラメーター	意味
Mono Time	メモリー残量を秒単位で表示します。この数値はモノ・サンプルに換算したもので、ステレオ・サンプルの場合はこの数値の半分になります。
Bytes	メモリー残量をバイト単位で表示します。この数値はモノ・サンプルに換算したもので、ステレオ・サンプルの場合はこの数値の半分になります。
Largest block	メモリー残量のうち、連続した部分の最大容量で、サンプルをメモリーに保存できる最大容量です。この容量は本機の電源投入時に整理されて実際のメモリー残量(バイト単位)に近づきます。サンプルの保存ができない場合、そのサンプルを一旦エクスポートし、本機の電源を入れ直してからインポートしてください。

- **Sample**エリアには選択したサンプルと、メモリー内の全サンプルの情報が表示されます。

パラメーター	意味
Selected samples	選択したサンプルの容量(サンプル単位)
Samples	メモリー内の全サンプルの合計容量(サンプル単位)
Sampling frequency	選択したサンプルのサンプリング周波数(Hz単位)

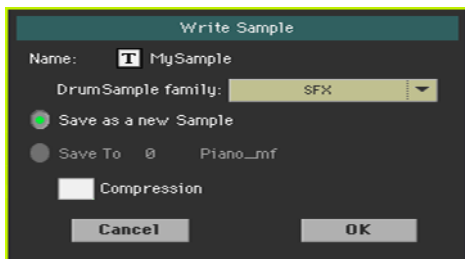


# サンプルの保存、エクスポート、消去

## サンプルの保存

通常のサウンドやドラムキットを作成する場合、サンプルは内蔵メモリーに保存します。

- 1 ページ・メニューから**Write**コマンドを選択して**Write Sample**ダイアログ・ボックスを開きます。このコマンドは、**サンプル・エディット・セクション**のどのページからでも選択できます。



- 2 サンプルに**名前**を付けることができます。**テキスト・エディット・ボタン** ( **I** ) をタッチして**バーチャル・キーボード**を開き、名前を入力します。  
名前の入力が終わったら、バーチャル・キーボードの下部にある**OK**ボタンをタッチします。
- 3 打楽器のサンプルを保存する場合は、**DrumSample family**パラメーターのポップアップ・メニューでドラムサンプル・ファミリーを選択します。
- 4 サンプルを保存する方法を選択します。
  - サンプルを新たなロケーションに保存する場合は、**Save as a new Sample**を選択します。
  - すでに保存済みのロケーションに上書き保存する場合は、**Save to**を選択します。この場合、上書きされたサンプルは消去されます。
- 5 サンプルを圧縮する場合は、**Compression**チェック・ボックスにチェックを付けます。圧縮につきましては後述します。
- 6 **OK**ボタンをタッチして保存を実行します。

本機のサンプリング・メモリーは300MBです。この容量は、サンプルなどをロードしたりサンプリングしたりできる最大容量で非圧縮換算のものです。これ以上のメモリーが必要な場合は、サンプルを圧縮することで600MB相当のメモリー容量にすることができます。

## サンプルのエクスポート

サンプルを2種類のパソコン向けオーディオ・ファイル(WAVEとAIFF)としてエクスポート(書き出し)することができます。

- 1 ページ・メニューから**Export**コマンドを選択して**Export Sample**ウィンドウを開きます。このコマンドは、サンプル・エディット・セクションのどのページからでも選択できます。
- 2 保存先を指定し、**Save**ボタンをタッチして**Export Sample**ダイアログ・ボックスを開きます。



- 3 エクスポートするサンプルに名前を付けることができます。**テキスト・エディット・ボタン**(**[I]**)をタッチして**バーチャル・キーボード**を開き、名前を入力します。名前の入力が終わったら、バーチャル・キーボードの下部にある**OK**ボタンをタッチします。
- 4 **Export Sample**ダイアログ・ボックスに戻り、**File Type**パラメーターのポップアップ・メニューでエクスポートするファイル形式を選択します。
- 5 **OK**ボタンをタッチしてエクスポートを実行します。

## サンプルの消去

サンプルの消去は、1つのサンプル、使用していない全サンプル、またはすべてのサンプルを対象に行えます。

### Delete Sampleダイアログ・ボックスを開く

- ページ・メニューからDeleteコマンドを選択してDelete Sampleダイアログ・ボックスを開きます。このコマンドは、**サンプル・エディット・セクション**のどのページからでも選択できます。



### 1つのサンプルの消去

- **Selected**ラジオ・ボタンをタッチして選び、**消去するサンプルを選択**してOKボタンをタッチして消去を実行します。

### 使用していない全サンプルの消去

- **Not assigned to any MultiSample/Drum Kit**ラジオ・ボタンをタッチして選び、**OK**ボタンをタッチして消去を実行します。

このコマンドは、マルチサンプルまたはドラムキットに割り当てられていないサンプルのみを消去します。マルチサンプルやドラムキットにこれから割り当てるつもりで残しておいたサンプルも消去してしまいますので、このコマンドを使用する際には十分にご注意ください。

### すべてのサンプル、マルチサンプル、ドラムサンプルの消去

- **All Samples, MultiSamples, DrumSamples**ラジオ・ボタンをタッチして選び、**OK**ボタンをタッチして消去を実行します。

このコマンドは、サンプル、マルチサンプル、ドラムサンプルのすべてを一括してRAMから消去します。このコマンドを実行することで、RAMが完全にリセットされますので、メモリーの管理で問題が発生した場合にRAMを一旦クリアにする場合にもこのコマンドを使用できます。

## ユーザー・サンプルの圧縮

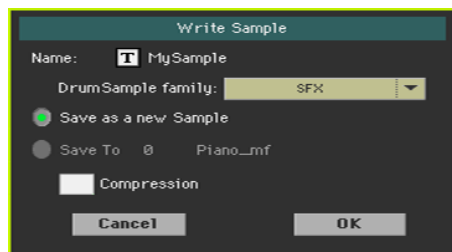
本機は、圧縮したユーザー・サンプルの読み込みと再生に対応しています。ユーザー・サンプルの圧縮はサンプルの保存時に行えるほか、メモリー内のすべてのサンプルを一度に圧縮することもできます。圧縮により、メモリー容量は2倍相当になります。

圧縮したサンプルを元の非圧縮に戻すことはできません。元のサンプルを残す場合は、圧縮をする前にコピーを保存してください。

### サンプルの保存時に圧縮する

ユーザー・サンプルを保存時に圧縮する手順です。

- 1 ページ・メニューから**Write**コマンドを選択して**Write Sample**ダイアログ・ボックスを開きます。このコマンドは、**サンプル・エディット・セクション**のどのページからでも選択できます。



- 2 ダイアログ・ボックス内の**Compression**チェック・ボックスにチェックを付けます。これにより、サンプルのファイル容量は通常の半分になります。なお、圧縮処理には多少時間がかかりますのでご注意ください。

圧縮したサンプルには、サンプル名にアスタリスク(\*)が付きます。

### メモリー内のすべてのサンプルの圧縮

サンプリング・メモリー内のすべてのサンプルを圧縮することができます。

- 1 ページ・メニューから**Compress all samples**コマンドを選択します。このコマンドは、**サンプル・エディット・セクション**のどのページからでも選択できます。
- 2 すべてのサンプルの圧縮処理に時間がかかります、という意味のメッセージが表示されます。**OK**ボタンをタッチして圧縮を実行します。

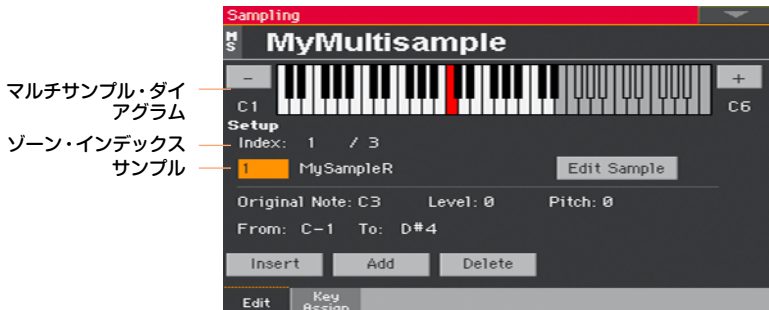
圧縮処理中は本機の電源をオフにしないでください。

圧縮処理が完了すると、圧縮されたサンプルはサンプル名にアスタリスク(\*)が付きます。

## マルチサンプルの作成

必要なサンプルの録音、ロードまたはインポートが終わったら、次はマルチサンプルを作成します。マルチサンプルは、複数のサンプルをキーボード上に配置するためのものです。各サンプルにはキーボード・ゾーン(またはインデックス)が割り当てられ、そのサンプルが発音する音域(最高音と最低音)が設定されます。その後、マルチサンプルはオシレーターに割り当てられます(通常のサウンドの場合)。

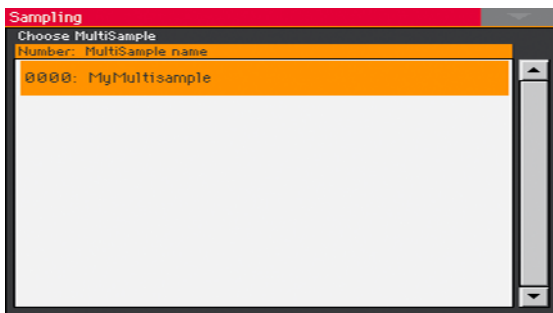
- **Sampling > Multisample > Edit**ページを開きます。



このページではサンプルをマルチサンプルに割り当てます。サンプルにはそれぞれ個別のキーボード・ゾーン(発音範囲)が設定されます。

## エディットするマルチサンプルの選択

- 1 ページ上部にある**マルチサンプル名**をタッチして**マルチサンプル選択**ウィンドウを開きます。



- 2 **マルチサンプル名**をタッチして選択します。

## マルチサンプル・ダイアグラムの読み方

キーボードの図が表示され、選択したインデックス/ゾーンが反転表示になり、オリジナル・ノートが赤く表示されます。キーボード図の左右にある大きな「-」と「+」ボタンはオクターブを切り替える際に使用します。

## サンプルをキーボード上に割り当てる

### 新たなゾーンの作成

デフォルト設定では、マルチサンプルにはゾーンが1つだけ入っています。

- **Insert** ボタンをタッチすると現在のゾーンが半分に分かれて、選択していたゾーンの左側に新しいゾーン(インデックス)が作成されます。
- **Add** ボタンをタッチすると最後のゾーン(インデックス)の次に新しいゾーンが作成されます。

### ゾーンの削除

不要なゾーンを削除することができます。

- **Delete** ボタンをタッチすると、選択していたゾーン(インデックス)が削除されます。削除されたゾーンは、ゾーンの空白域を埋めるためにその右側のゾーンが自動的に延長します。

### ゾーンの選択

- 鍵盤のキーを弾くとそのキーに対応するゾーン(インデックス)が選択されます。別の方法として、**Index**パラメーターでゾーンを選択することもできます。マルチサンプル内の総ゾーン数は、**Index**パラメーターの分母部分に表示されます。

### ゾーンの調整

- **From**、**To**パラメーターで、選択したゾーン(インデックス)の発音域を調整します。ゾーンの最小発音域は鍵盤のキー1つ分です。ゾーンを発音域を狭くエディットすると、他のゾーンの発音域が自動的に延長して空白部分を埋めます。

## 選択したゾーンにサンプルを割り当てる

1つのゾーンには1つのサンプルが常に対応します。

- **Sample**パラメーターで割り当てるサンプルを選択します。  
無音ゾーンを作成する場合は、ゾーンのみを作成してサンプルを割り当てません。

## 選択したサンプルのエディット

- **Edit Sample**ボタンをタッチすると選択したサンプルに対する**Sampling > Sample > Edit**ページが開きます。

## ゾーン・パラメーターの設定

- **Original Note**パラメーターを使用すると、割り当てたサンプルを発音域に合わせて自動的にトランスポーズします。鍵盤でオリジナル・ノートの音程を弾くと、そのサンプルの元々の音程(サンプリング時の音程)で発音します。

デフォルト設定では、このパラメーターはそのサンプルが**Sampling > Sample > Edit**ページで設定した**OrigNote(オリジナル・ノート)**の設定値と一致します。

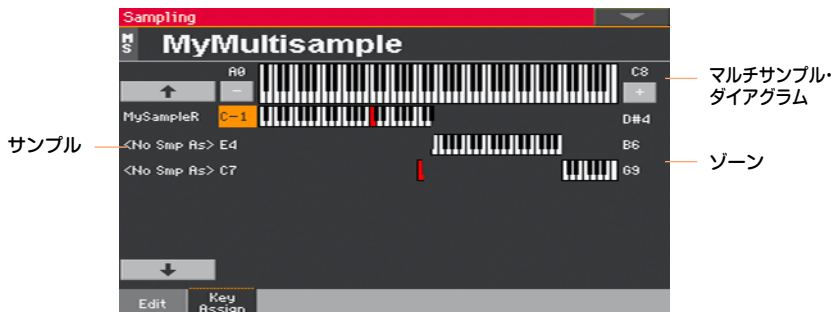
このパラメーターで設定した音程はキーボード・ダイアグラム上に赤く表示されます。

- **Level**パラメーターで、選択したゾーンの相対的な音量レベルを調整します。この値はマルチサンプルの全体音量に対するマイナスのオフセット値になります。
- **Pitch**パラメーターで、選択したサンプルのピッチ微調整を1セント単位で行います(1セントは半音の1/100)。

## 割り当てたサンプルとゾーンのオーバービュー

各ゾーンとそのサンプルの全体像を確認でき、各ゾーンの発音域のエディットができます。

- **Sampling > Multisample > Key Assign**ページを開きます。



- このページの左側の**サンプル・リスト**でゾーンをスクロールします。画面上部と下部にある大きな矢印の付いたボタンをタッチするとリストが上下にスクロールします。
- 必要に応じて、キーボード・ダイアグラムの左右に表示されるボタンで**ゾーンの発音域**をエディットできます。サンプルのオリジナル・ノートは赤く表示されま

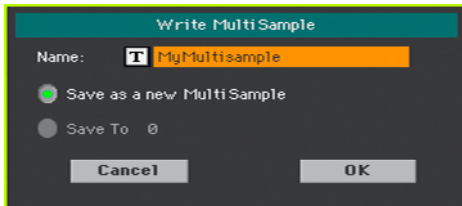


## マルチサンプルの保存、エクスポート、消去

### マルチサンプルの保存

サウンドを作成する前に、各サンプルをキーボード上に割り当てたマルチサンプルを内蔵メモリーに保存します。

- 1 ページ・メニューから**Write**コマンドを選択して**Write Multisample**ダイアログ・ボックスを開きます。このコマンドは、**マルチサンプル・エディット・セクション**のどのページからでも選択できます。



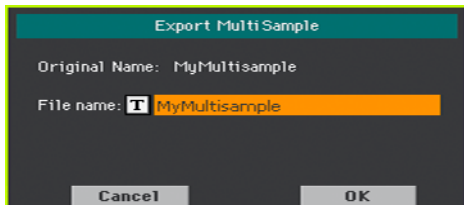
- 2 マルチサンプルに**名前**を付けることができます。**テキスト・エディット・ボタン** ( **T** ) をタッチして**バーチャル・キーボード**を開き、名前を入力します。  
名前の入力が終わったら、**バーチャル・キーボード**の下にある**OK**ボタンをタッチします。
- 3 マルチサンプルを保存する方法を選択します。
  - **Save as a new Multisample**を選択すると、新しいロケーションにマルチサンプルを保存します。
  - **Save to**を選択すると、既存のマルチサンプルのロケーションに上書き保存します。このとき、既存のマルチサンプルは消去されます。
  - **OK**ボタンをタッチして保存を実行します。

### マルチサンプルのエクスポート

エディットしたマルチサンプルは、割り当てたサンプルを含めてエクスポートすることができます。エクスポートをすることで**KMPファイル** (コルグのマルチサンプル用ファイル形式) が作成され、同じディレクトリ内に一連の**KSFファイル** (コルグのサンプル用ファイル形式) が入ったフォルダーが作成されます。

ステレオのマルチサンプルをエクスポートする場合は、上書きを防ぐために左右で別々のファイル名を付けます。通常、ファイル名の末尾に「-L」や「-R」を付けて区別できるようにします。

- 1 ページ・メニューから**Export**コマンドを選択して**Export Multisample**ウィンドウを開きます。このコマンドは、マルチサンプル・エディット・セクションのどのページからでも選択できます。
- 2 保存先を指定し、**Save**ボタンをタッチして**Export Multisample**ダイアログ・ボックスを開きます。



- 3 エクスポートするマルチサンプルに名前を付けます。テキスト・エディット・ボタン( **I** )をタッチしてバーチャル・キーボードを開き、名前を入力します。名前の入力が終わったら、バーチャル・キーボードの下にある**OK**ボタンをタッチします。
- 4 **Export Multisample**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチしてエクスポートを実行します。

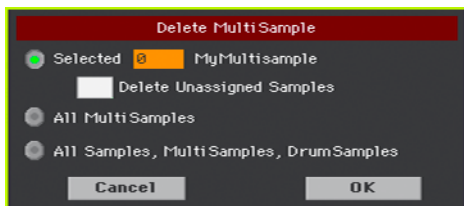
## マルチサンプルの消去

マルチサンプルの消去には、次の4つのオプションがあります。

マルチサンプルを1つ選択して消去、マルチサンプルの消去後に残った未使用サンプルを消去、すべてのマルチサンプルの消去、すべてのサンプルとマルチサンプルの消去、があります。

### Delete Multisampleダイアログ・ボックスを開く

- ページ・メニューから**Delete**コマンドを選択して**Delete Multisample**ダイアログ・ボックスを開きます。このコマンドは、マルチサンプル・エディット・セクションのどのページからでも選択できます。



### マルチサンプルを1つ選択して消去

- **Selected**ラジオ・ボタンをタッチして選択し、**消去するマルチサンプル**を選択して**OK**ボタンをタッチして消去を実行します。
- **Delete Unassigned Samples**チェック・ボックスにチェックを付けると、選択したマルチサンプルを消去した後、残ったサンプル(消去したマルチサンプルに割り当てられていたサンプル)で、他のマルチサンプルで使用していないサンプルも消去します。

このオプションを使用すると、マルチサンプルにこれから割り当てるつもりで残しておいたサンプルも消去してしまいますので十分にご注意ください。

### すべてのマルチサンプルの消去

- **All Multisample**ラジオ・ボタンをタッチして選択し、**OK**ボタンをタッチして消去を実行します。

### すべてのサンプル、マルチサンプル、ドラムサンプルの消去

- **All Sample, MultiSample, DrumSample**ラジオ・ボタンをタッチして選択し、**OK**ボタンをタッチして消去を実行します。

このコマンドは、サンプル、マルチサンプル、ドラムサンプルのすべてを一括してRAMから消去します。このコマンドを実行することで、RAMが完全にリセットされますので、メモリーの管理で問題が発生した場合にRAMを一旦クリアにする場合にもこのコマンドを使用できます。

## マルチサンプルから新しいサウンドの作成

新しいサウンドは**サウンド・モード**で作成します。

- 1 コントロール・パネルのモード・セクションにある**SOUND**キーを押してサウンド・モードに入ります。
- 2 作りたい**サウンド**に近いイメージのサウンドを選びます。  
サウンドを初期化された状態から作成する場合は、**ページ・メニュー**から**Initialize Sound**コマンドを選択してサウンドを初期化します。
- 3 **Sound > Basic > OSC**ページを開きます。
- 4 OSCページの右側にあるラジオ・ボタンで**オシレーター**を選択します。
- 5 **OSC Multisample**セクションのパラメーターで、**High**または**Low**レイヤーにマルチサンプルを割り当てます。新規作成したマルチサンプルを選択する場合はマルチサンプルの**RAM**バンクから選択します。
- 6 その他のサウンド・パラメーターを各エディット・ページでエディットします。

## 打楽器サンプルから新しいドラムキットの作成

新しいドラムキットは**サウンド・モード**で作成します。

- 1 コントロール・パネルのモード・セクションにある**SOUND**キーを押して**サウンド・モード**に入ります。
- 2 作りたい**ドラムキット**に近いイメージのドラムキットを選びます。  
初期化された状態から作成する場合は、**ページ・メニュー**から**Initialize Sound**コマンドを選択します。
- 3 **Sound > DrumKit > DrumKit**ページを開きます。
- 4 **Key**パラメーターでキー（打楽器が発音する鍵盤上のキー）を選択します。別の方法として、鍵盤のキーを押して選ぶこともできます。
- 5 キーボード・ダイアグラムの下にあるラジオ・ボタンで**レイヤー**を選択します。
- 6 **DrumSample**セクションのパラメーターで、選択したレイヤーまたはオシレーターにサンプルを割り当てます。新規作成したサンプルを選択する場合は、サンプルの**RAM**バンクから選択します。
- 7 その他ドラムキットのパラメーターを各エディット・ページでエディットします。

## 新しいサウンドやドラムキットをパート/トラックに割り当てる

新しく作成したサウンドやドラムキットはユーザー・バンクに保存されています。これらも、他のサウンドやドラムキットと同じようにアカンパニメントやソングのトラックに割り当てることができます。ドラムキットはドラムまたはパーカッション・トラックに割り当ててをお勧めします。

サウンドやドラムキットの割り当てが終わったら、サウンド・セット(キーボード・セット、ソングブック・エントリー、スタイル設定、MIDIソング)を保存します。

# タイム・スライス機能を使用したオーディオ・グルーヴの作成

## スライスしたオーディオ・グルーヴから打楽器ごとに分離したサンプルの作成

オーディオ・グルーヴの録音、ロードまたはサンプリングの後には、それをスライスして打楽器ごとのサンプルにし、それらを鍵盤上に配置したマルチサンプルと、オーディオ・グルーヴの個々の打楽器のタイミングをMIDIイベントに変化したMIDIグルーヴを作成します。最後に、完成したオーディオ・グルーヴを新規サウンドとして保存します。

### 動作の原理

タイム・スライス機能はオーディオ・グルーヴ内の個々の打楽器(バスドラムやスネアなど)のアタックを検出し、1つのつながっていたサンプルから打楽器ごとのサンプルに切り分けます。スライスされたサンプルはマルチサンプル上のそれぞれ別のキーに自動的に割り当てられ、そのマルチサンプルを使用したサウンドを作成します。

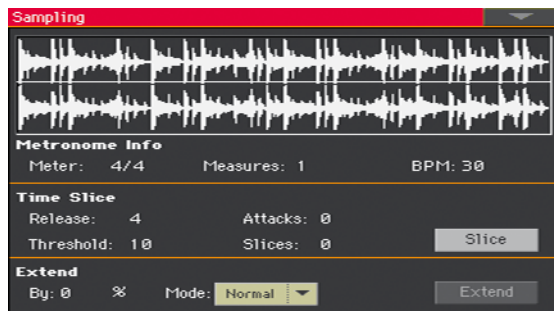
自動作成されたマルチサンプル内では、個々の打楽器がC#3のキーを起点に鍵盤上のそれぞれ別のキーに割り当てられます。半音階で鍵盤を弾くと、元のオーディオ・グルーヴを再現できます。

タイム・スライス機能では同時に、元のオーディオ・グルーヴから個々の打楽器のタイミングと、自動作成したマルチサンプルのノート(個々の打楽器の鍵盤上の配列)からそれを再現するシーケンス(MIDIグルーヴ)を作成します。このMIDIグルーヴをスタイルやパッドにインポートすると、個々の打楽器のピッチを変えることなく自由なテンポでオーディオ・グルーヴを再現できます。

自由にテンポ変更ができるほか、MIDIグルーヴを組み替えることで元のオーディオ・グルーヴとは異なるリズム・パターンによる新たなリズム・ループも作成できます。

## スライスを行う

- 1 **Sampling > Time Slice**ページを開きます。



- 2 **Meter**パラメーターで元のサンプルと同じ拍子に設定します。
- 3 **Measure**パラメーターで元のサンプルと同じ小節目数に設定します。通常は1～2小節目です。
- 4 **BPM** (Beat Per Minute) パラメーターで元のサンプルと同じテンポに設定します。この値は、**Start**、**End**、**Meter**、**Measures**の各パラメーターの値から自動計算されます。

元のサンプルの拍子や小節目数、テンポが分かっている場合は、**Meter**、**Measures**、**BPM**の各パラメーターを手動で設定することにより、より正確なスライスになります。**BPM**パラメーターは自動計算による値よりも高く(速く)設定することはできません。これは、例えば元のサンプルの長さが**Meter**、**Measures**の各パラメーターの値から算出される「あるべき長さ」よりも短かった場合に便利です。



上図の例では、元のサンプルは2小節目の途中で終わっています。実際のテンポは100だったとしても、この長さから自動計算されたテンポが130だっとします。この場合、BPMパラメーターの値を100に設定し、2小節目の残りの部分をスムーズに埋めることができます。

- 5 **Slice**ボタンをタッチしてオーディオ・グルーヴのスライスを実行します。



## マルチサンプルの自動作成

スライス機能により切り分けられた個々の打楽器サンプルは、鍵盤上の個別のキーに割り当てられます。

キー	割り当てられたサンプル/パターン	スピード
C2	パターン全体を実際の半分のスピードで再生	50%
C#2	パターン全体をキーごとのスピードで再生	53%
D2		56%
D#2		60%
E2		63%
F2		67%
F#2		71%
G2		75%
G#2		80%
A2		84%
A#2		89%
B2		94%
C3		パターン全体を実際のスピードで再生
C#3以上	スライスされた個々の打楽器サンプル	-

## MIDIグルーヴの自動作成

スライス処理後、元のパターンのMIDIグルーヴも作成されます。各打楽器は下図の縦線の位置でスライスされます。



## 自動作成されたドラムキットのテスト

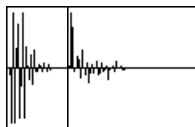
- パターン全体をキーごとのスピードで再生する場合は、鍵盤のC2(元の半分のスピード)からC3(元と同じスピード)までの間のキーを弾きます(前ページの表参照)。
- スライスされたサンプルのチェックをする場合は、鍵盤のC#3から上のキーを弾きます。C#3から半音階で弾くと元と同じパターンになります。

スライスされたサンプルが多すぎて本機の鍵盤数に入りきらない場合は、コントロール・パネルの**UPPER OCTAVE**キーを押してトランスポーズをして、入りきらなかったサンプルをチェックできます。

## スライス・パラメーターの調整

- スライスした結果が悪くなかった場合は、**Release**パラメーターを調整し、もう一度**Slice**ボタンを押してスライスを実行します。

**Release**パラメーターの値を調整すると、スライス機能が次のアタックを検出するまでの時間が変わり、検出されるアタックの数(スライスの数)が変化します。下図の例の場合、**Release**パラメーターを非常に大きく(長く)すると、2つ目のアタックは検出されなくなります。

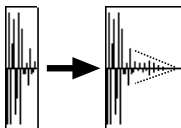


- それでもスライスの結果が悪くなかった場合は、**Threshold**パラメーターを調整し、**Slice**ボタンをもう一度タッチしてスライスを実行します。
- スライス実行時にテンポの端数処理を行う関係で、サンプルのループが正確でない場合、**Sampling > Edit**ページでサンプルの**Start**と**End**パラメーターを再調整してループをよりスムーズにする必要がある場合もあります。これらのパラメーターを変更した場合は、もう一度**Slice**ボタンをタッチしてスライスを実行してください。

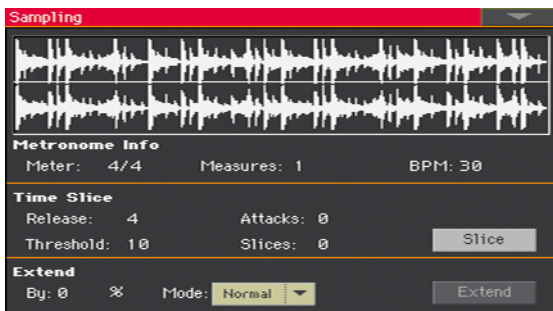
各パラメーターの設定を変更して、スライスの実験をしてみてください。実験を重ねることでベストのオーディオ・グルーブを作り出すことができます。

## サンプルの終端部分の延長

スライスしたグルーブをオリジナルよりも遅いテンポに設定した場合、個々の打楽器音の間に隙間(無音部分)ができ、スムーズさが欠けてしまうことがあります。このような場合、Extend機能を使用することで各サンプルの終端部分を延長し、よりスムーズで音楽的なグルーブにすることができます。



- 1 スライスの結果をチェックし、必要に応じてExtend機能を使用します。
- 2 **Sampling > Time Slice**ページを開きます。

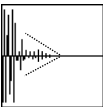
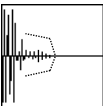


- 3 **Extend**エリアの**By**パラメーターで、各サンプルの終端部分の長さを設定します(パーセント)。ほとんどのグルーブの場合、20~30%が適しています。

Byパラメーターの値は、演奏するテンポやスタイルによって最適値が変わりますので、色々な値で試してみてください。グルーブのテンポをオリジナルよりも大幅に遅くする場合はByパラメーターの値を大きく設定する必要がありますし、そうでない場合は小さい値で十分なこともあります。

**By**パラメーターの値を大きくしすぎると、各打楽器音の音質が変化してしまうことがありますのでご注意ください。

- 4 **Extend**エリアの**Mode**パラメーターのポップアップ・メニューで、延長された終端部分の減衰カーブを選択します。オプションはリニアに減衰していく「Normal」と、途中まではあまり減衰せず、最後で急激に減衰する「Long」の2種類があります。用途や好みに応じて使い分けてください。

Mode	意味	シェイプ
Normal	減衰が比較的短いほとんどの打楽器音に適しています。終端部分が直線的に大きく減衰します。	
Long	シンバルなど、次の音にまでかかるほど減衰が長い打楽器音に適しています。終端部分の途中まではあまり減衰せず、最後の部分で急激に減衰します。	

- 5 **Extend**ボタンをタッチします。

- 6 延長処理が終わったら、パターンをチェックします。

- パターン全体をキーごとのスピードで再生する場合は、鍵盤のC2 (元の半分のスピード) からC3 (元と同じスピード) までの間のキーを弾きます (487ページ、「マルチサンプルの自動作成」の表を参照)。
- スライスされたサンプルのチェックをする場合は、鍵盤のC#3から上のキーを弾きます。C#3から半音階で弾くと元と同じパターンになります。

- 7 延長処理の結果が良くなかった場合は、各パラメーターの値を調整してもう一度延長処理を行ってください。

## オーディオ・グルーヴのスライスの保存

スライスの各種処理が完了したら、個々の打楽器サンプルとそれらを鍵盤上に割り当てたマルチサンプルを含めた新規サウンドとして保存します。また、元のサンプルから生成されるMIDIイベントのMIDIグルーヴも作成されます。

- 1 **Sampling > Time Slice**ページを開き、**ページ・メニュー**から**Write**コマンドを選択してWrite Sliceダイアログ・ボックスを開きます。



- 2 サウンドに名前をつけて保存することができます。**テキスト・エディット・ボタン ( T )**をタッチして**バーチャル・キーボード**を開き、名前を入力します。  
名前の入力が終わったら、バーチャル・キーボードの下にある**OK**ボタンをタッチします。
- 3 **Write Slice**ダイアログ・ボックスに戻り、現在とは別のロケーションに保存する場合は**Select**ボタンをタッチして**サウンド選択ウィンドウ**を開き、サウンドを保存する先のロケーションを選択します。何も保存されていない空白のロケーションは(---)で表示されます。
- 4 **Write Slice**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチして保存を実行します。

これで、サウンドだけでなく、個々の打楽器サンプル、マルチサンプル、MIDIグルーヴが手順2.で付けたのと同じ名前でRAMに保存されます。RAMのメモリー内容は本機の電源をオフにすると消えてしまいます。そのため、サウンドの保存後すぐにMIDIグルーヴは次ページ以降の手順でスタイルやパッド・パターンに変換しておくことをお勧めします。

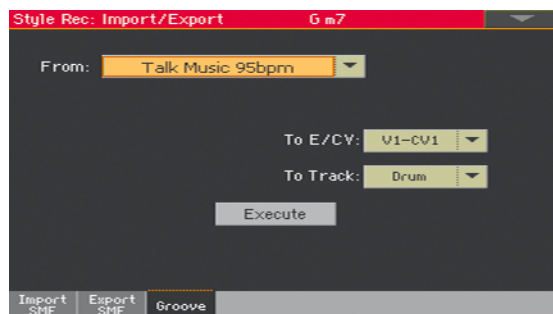
## オーディオ・グルーヴのスライスをスタイルやパッドで使用

オーディオ・グルーヴのスライスの作成後、MIDIグルーヴをトラックにインポートし、同じトラックにスライスを使用したサウンドを割り当てることで、スタイルやパッドでそれらを使用できます。

インポートしたグルーヴは色々なテンポで演奏できますが、それらはまだオーディオ・データですので、コードを変更してもアレンジャー機能でトランスポートをさせることはできません。

### MIDIグルーヴをスタイルやパッド・トラックにインポート

- 1 **スタイル・プレイ・モード**に入り、グルーヴを割り当てるユーザー・スタイルを選択します。
- 2 コントロール・パネルの**RECORD**キーを押し、**Style Record**または**Pad Record**モードに入り、スタイルまたはパッドのどちらのレコーディングをするかを選びます。
- 3 **Style Record**または**Pad Record** > **Import/Export** > **Groove**ページを開きます。



- 4 **From**パラメーターのポップアップ・メニューでMIDIグルーヴを選びます（これはMIDIグルーヴがすでに作成されている場合にのみ選択できます）。
- 5 **To E/CV**パラメーターのポップアップ・メニューでインポート先のスタイル・エレメントと高d・バリエーションを選択します。
- 6 **To Track**パラメーターのポップアップ・メニューでインポート先のトラックを指定します。このとき、パーカッション・トラックをお勧めします。ドラム・トラックはカウントやブレイクなどの使用を考えると通常のドラムキット・サウンドで使用するほうが便利だからです。
- 7 **Execute**ボタンをタッチしてインポートを実行します。

## オーディオ・グルーヴのサウンドをスタイルやパッド・トラックに割り当てる

MIDIグルーヴのインポートが終わったら、次はタイム・スライス機能で作成したサウンドをMIDIグルーヴで演奏するトラックに割り当てます。

### サウンドをスタイルに割り当てる

- 1 **スタイル・プレイ・モード**に入り、サウンドを割り当てるユーザー・スタイルを選択します。
- 2 **スタイル・プレイ・モード**の**メイン・ページ**を開き、**Volume**エリアを選択します。
- 3 コントロール・パネルの**TRACK SELECT**キーを押して、伴奏トラックを画面に表示させます (**Style Tracks View**)。
- 4 サウンドを割り当てるトラックの楽器アイコンをタッチして選択します (パーカッション・トラックをお勧めします)。
- 5 **サウンド選択ウィンドウ**を開き、オーディオ・グルーヴのサウンドを選びます (**User**バンクに入っています)。
- 6 スタイル・セッティングを保存します。

### サウンドをスタイル・エレメントのトラックに割り当てる

- 1 **スタイル・レコード・モード**の**メイン・ページ**を開きます。
- 2 サウンドを割り当てるトラックを選択します (パーカッション・トラックをお勧めします)。
- 3 **Trk**パラメーターの隣にあるサウンド名をタッチします。
- 4 **サウンド選択ウィンドウ**を開き、オーディオ・グルーヴのサウンドを選びます (**User**バンクに入っています)。
- 5 スタイルを保存します。

## サウンドをパッドに割り当てる

- 1 パッド・レコード・モードのメイン・ページを開きます。
- 2 Pad Trackパラメーターの隣にあるサウンド名をタッチします。
- 3 サウンド選択ウィンドウを開き、オーディオ・グルーヴのサウンドを選びます (Userバンクに入っています)。
- 4 パッドを保存します。

## オーディオ・グルーヴのスライスを他のサウンドで使用

タイム・スライス機能で作成したオーディオ・グルーヴのサンプルとマルチサンプルは、他のサウンドでも使用できます。

- 1 サウンド・モードに入り、オーディオ・グルーヴのマルチサンプルに近いものを使用したサウンドを選択します。  
初期化されたサウンドから作業を始める場合は、ページ・メニューから**Initialize Sound**コマンドを選択してサウンドを初期化します。
- 2 **Sound > Basic > OSC**ページを開き、オシレーターを1つ選択します。  
RAMエリアからオーディオ・グルーヴの**マルチサンプル**を選択し、**High**または**Low**いずれかのレイヤーに割り当てます。
- 3 ページ・メニューから**Write Sound**コマンドを選択し、サウンドをユーザー・ロケーションの空いているところに保存します。



# パート VIII: オーディオ・ イン/アウト、ボイス&ギ ター・プロセッサー



# 38 オーディオ・アウトの接続と ファイナル・エフェクトの設定

## オーディオ・アウトの接続

オーディオ・アウトの接続につきましては、17ページの「オーディオ・アウトの接続」を参照してください。オーディオ・アウトに接続した場合でも、本機の内蔵スピーカーから音が出ます。

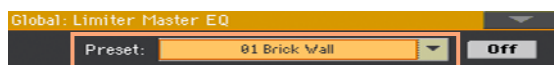
## マスター・エフェクトの設定

マスタリング・エフェクトを使用することにより、本機全体のサウンドがより大きくクリーンで迫力のあるものになります。これらのエフェクトはオーディオ信号経路の最終段階、つまりオーディオ・アウトの寸前で使用します。

### リミッター、マスターEQプリセットの選択

リミッターまたはマスターEQは、プリセットを選ぶことで簡単に設定できます。

- 1 **Global > Limiter/Master EQ > Limiter**または**Master EQ**ページを開きます。
- 2 **Preset**ポップアップ・メニューからプリセットを選びます。

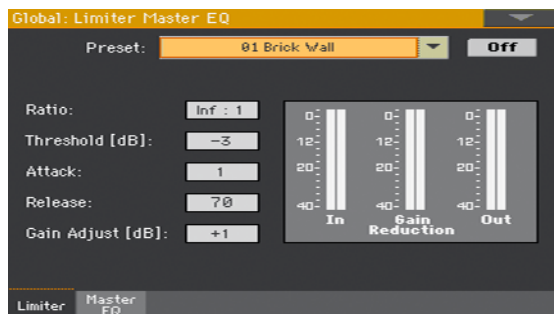


### リミッターのエディット

リミッターを使用することでMIDIトラック(スタイル、MIDIソング)の音量を上げることができます。これは、一定レベル以上の信号を抑える(圧縮する)ことで全体音量を底上げすることによるためです。MP3ファイルは、基本的に既にリミッターなどの処理が済んでいるオーディオ・ファイルであるため、リミッターはかかりません。

### リミッター・ページを開く

- 1 **Global > Limiter/Master EQ > Limiter**ページを開きます。



### リミッターのオン、オフ

- **On/Off**ボタンをタッチしてリミッターのオン、オフを切り替えます。

## リミッターの設定

- **In/Out**インジケーターでリミッターの入出力レベルをチェックします。入出力ともに、インジケーターが赤の部分に入らないようにします(音が歪んでしまいます)。

入力レベルが大きすぎる場合、サウンドやスタイル、ソングの音量を下げて調整します。出力レベルが大きすぎる場合は、**Gain Adjust**パラメーターを調節します。

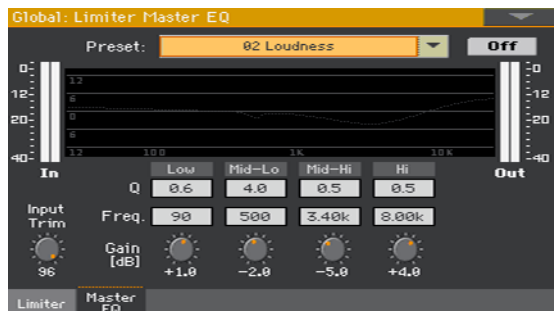
- **Ratio**パラメーターで信号の圧縮比を設定します。圧縮は、一定レベル(スレッシュホールド)以上の信号に対してのみ行われます。圧縮比が1.0:1の場合は圧縮しません。
- **Threshold**パラメーターで圧縮がかかるレベルを設定します。スレッシュホールドが0dBの場合は圧縮しません。
- **Attack**パラメーターで圧縮のアタック・タイムを調節します。値を高くするほど圧縮がゆっくりとかかり、細かい音符の音への対応が緩やかになります。
- **Release**パラメーターで圧縮のリリース・タイムを調節します。値を高くするほどゆっくりと圧縮を解除するようになり、ギターなどのサステインを長く伸ばす場合などに適しています。
- **Gain Adjust**パラメーターでリミッターの出力レベルを調節します。基本的には、圧縮により下がった音量を補正するために使用します。

## マスター EQのエディット

マスターEQは、本機全体のサウンドを全周波数帯域で調整するもので、シグナル・パス(信号経路)の最終段階、オーディオ・アウトの寸前にあり、EQカーブを調節することで本機全体の音質を調整します。本機のマスターEQは4バンド構成で、ゲインや周波数、Qの各パラメーターすべてをエディットすることができます。

## マスター EQ ページを開く

- 1 Global > Limiter/Master EQ > Master EQ ページを開きます。



## マスター EQ のオン、オフ

- On/Off ボタンをタッチしてマスター EQ のオン、オフを切り替えます。

## EQ の設定

- 画面のグラフのような図は EQ カーブで、各バンドの EQ 設定を視覚的に表示します。
- **Input Trim** パラメーターで、マスター EQ に入る信号のレベルを調節します。レベルが大きすぎると、EQ のバンドで帯域のレベルを上げたときに歪むことがあります。
- **Gain** パラメーターで各バンドのレベルを調節します。

Gain	値
全バンド	-18..0..+18dB

- **Freq** パラメーターで各バンドの中心周波数を設定します。このパラメーターでレベルを調節する周波数に合わせ、Gain パラメーターでレベルを調節します。

Freq	EQタイプ	値
Low	シェルビング	20Hz...1kHz
Mid-Low	ピーキング	50Hz...10kHz
Mid-High	ピーキング	300Hz...10kHz
High	シェルビング	500Hz...20kHz

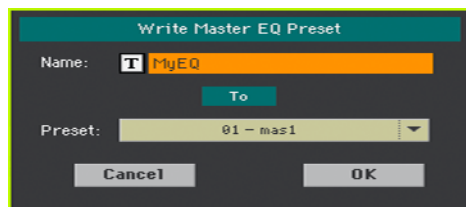
- **Q**パラメーターは、各バンドの帯域の幅の狭さを調節します。値が高くなるほど帯域幅が狭くなり、Freqパラメーターで設定した中心周波数に近い帯域のみのレベルをシャープに調節できます。値が低くなるにつれ帯域の幅が広がり、比較的自然なイコライジングができます。

Q	値
全バンド	0.5..10

## リミッター、マスターEQプリセットの保存

### リミッター、マスターEQプリセット・ダイアログ・ボックスを開く

- 1 Global > Limiter/Master EQ > LimiterまたはMaster EQページを開きます。
- 2 ページ・メニューからWrite Limiter PresetまたはWrite Master EQ Preset コマンドを選択し、Write Limiter PresetまたはWrite Master EQ Preset ダイアログ・ボックスを開きます。



### 現在のプリセットに上書き保存する

- 現在のプリセットに上書き保存するときは、OKボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスのYesボタンをタッチして保存を実行します。

### 別のロケーションにプリセットを保存する

- 1 Presetポップアップ・メニューから別のロケーションを選択します。
- 2 プリセットの名前を変更します。テキスト・エディット・ボタン ( **T** ) をタッチしてテキスト入力画面でエディットしたプリセットの名前を付けます。
- 3 名前のエディットが終わったら、OKボタンをタッチしてテキスト入力画面を閉じます。
- 4 Write Presetダイアログ・ボックスに戻り、OKボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスのYesボタンをタッチして保存を実行します。



# 39 オーディオ入力の接続

## 外部オーディオ機器、マイク、ギター接続

接続するオーディオ機器に応じて、オーディオ入力を選択します。接続後はインピーダンスとオーディオ出力のルーティングを選択し、オーディオ入力からの信号またはライン入力したオーディオ機器からの信号を、本機のアウトプットに出力されるよう設定します。

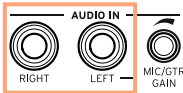
安全にお使いいただくために、本機の電源をオン、オフする際にはオーディオ入力を必ずミュートしてください。

### 外部オーディオ機器の接続

本機のオーディオ入力端子に、別のキーボードやマイク、またはギター・エフェクト、メディア・プレーヤー、ミキサーのライン出力などを接続できます。

**警告:** パワー・アンプの接続は本機を破損する原因になりますので絶対に接続しないでください。

本機のAUDIO INのLEFT、RIGHT端子に、オーディオ機器のアウトプットを接続します。どちらか一方のみを接続した場合はモノラルになります。端子は6.3mmフォーン・ジャックの不平衡(TS)です。



## マイクの接続

AUDIO INのLEFT端子にマイクを接続します。端子は6.3mmフォーン・ジャックの不平衡(TS)です。マイク・ケーブルがXLRプラグの場合は、変換プラグをご使用ください。



### マイクの種類について

本機に接続できるマイクには、ダイナミック型とコンデンサー型の2種類があります。

ダイナミック・マイクは電源を必要とせず、一般的にライブ用途で音源以外の周囲のノイズを排除するため単一指向性や鋭指向性を採用しています。

コンデンサー・マイクは専用電源によるファンタム電源が必要です。または、ファンタム電源を供給できるミキサーにコンデンサー・マイクを接続し、ミキサーのインサージョン出力またはライン出力から本機の入力端子に接続する方法もありますが、この場合は本機のボイス・プロセッサーは使用できません。

コンデンサー・マイクは一般的にレコーディング用で、より広い指向性パターンがあり、周囲の残響音(アンビエンス)や低音の収録に適しています。また、カプセル幅の広いコンデンサー・マイクはボーカル・レコーディングによく使われます。

## ギター(またはベース)の接続

リア・パネルのAUDIO INのLEFT端子にギター(またはベース)を接続します。端子は6.3mmフォーン・ジャックの不平衡(TS)です。

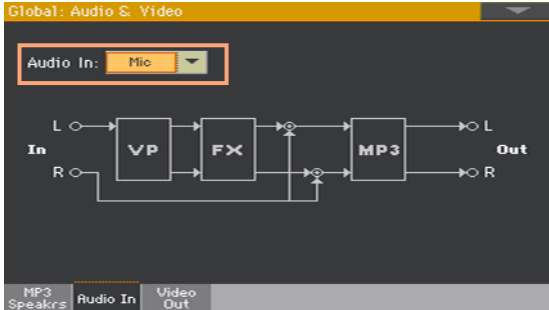


# ルーティング設定とエフェクトのミキシング

## インピーダンスとルーティングの選択

初期設定では、オーディオ入力はマイク用に設定されています。他の入力インピーダンスと信号経路を選択するときは、次の手順で行います。

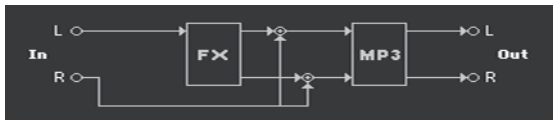
- 1 **Global > Audio & Video > Audio In**ページを開きます。



- 2 **Audio In**ポップアップ・メニューを開き、インピーダンスとルーティングを選択します。

Audio In	意味
Line	<p>外部オーディオ機器からAUDIO INのLEFT、RIGHT端子への信号は、最終段で本機のサウンドとミックスされます。この場合、ボイスやギター・エフェクトは使用できません。AUDIO INのLEFT、RIGHT端子への信号はMP3レコーダーへ送られます。</p>
Mic	<p>LEFT端子からのオーディオ信号は、ボイス・プロセッサーを経由して最終段で本機のサウンドとミックスされます。なおRIGHT端子からのオーディオ信号は、本機の左右のアウトプットに流れます。どちらのオーディオ入力からの信号もMP3ソングとして録音できます。</p>

Audio In	意味
Guitar	LEFT端子からのオーディオ信号は、ギター・プロセッサー（エフェクト部を含む）を経由して最終段で本機のサウンドとミックスされます。なおRIGHT端子からのオーディオ信号は、本機の左右のアウトプットに流れます。どちらのオーディオ入力からの信号もMP3ソングとして録音できます。



## 入力ゲインの調節

マイク、ギター、または外部オーディオ機器を接続したら、次に入力ゲインを調節します。

- AUDIO IN > MUTE**のLEDをオフ（ミュート解除）にします。この時、**FX**ノブは必ず左いっぱい（最低値）にしておきます。また、**HARMONY/DOUBLE**のLEDをオフにし、このセクションを使用していない状態にしておきます。



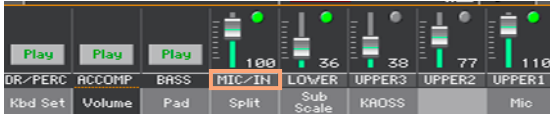
オーディオ入力のオン、オフは、**スタイル・プレイ・モード**または**ソング・プレイ・モード**の**メイン・ページ**の**Volume**エリアにある**MIC/IN**インジケーターで切り替えることもできます。



- マイクやギターを接続したときは、リア・パネルの**LEFT**端子の横にある**MIC/GTR GAIN**ノブで入力ゲインを調節します（0～40dB）。外部オーディオ機器を接続したときは、外部機器で音量を調節します。

コントロール・パネルの**AUDIO IN > LEVEL**のLEDを見ながら、レベルをチェックします。

歌ったり、演奏したりしながらメイン・ページの**Volume**エリアの**MIC/IN**インジケータを見て、レベルを調節してください。



MIC/INインジケータの状態	意味
消灯	信号が入っていない状態。
緑	低～中レベルの信号を入力しています。
オレンジ	入力信号がわずかに歪んでいます。
赤	信号が大きく歪んでいます。

マイクやギターを接続している場合は、**Global > Mic Setup > EQ/Dynamics**ページで、または**Global > Guitar Setup > Setup**ページで、入力レベルをより詳細にチェックする方法もあります。



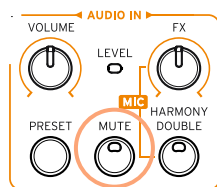
マイクや外部オーディオ機器を接続しているときは、インジケータがほぼ常に緑の状態、信号のピーク時のみオレンジになるようにレベルを調節します。赤にならないようにしてください。

ギターを接続しているときは、信号のピーク時でもインジケーターがほぼ緑の状態になるようにレベルを調節します。入力レベルを低く（-20dBを超えないように）保つことが最も良い状態です。

## オーディオ入力のオンと入力レベルの設定

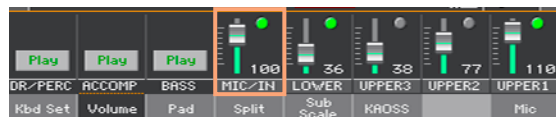
オーディオ入力は、コントロール・パネルからすぐにオン、オフを切り替えられ、ミックスされたそれぞれのボリュームを調節することができます。機器の安全を考慮し、本機の電源を入れると、入力レベルは常にゼロに設定されます。

- 1 コントロール・パネルの**AUDIO IN**セクションにある**MUTE**キーで、オーディオ入力のミュートのオン、オフ切り替えができます。



- 2 オーディオ入力のボリュームは**AUDIO IN**セクションの**VOLUME**ノブで調節できます。同じセクションの**LEVEL**のLEDでレベルをチェックできます。

オーディオ入力のボリュームは、**スタイル・プレイ・モード**または**ソング・プレイ・モード**の**メイン・ページ**のVolumeページにある**MIC/IN**チャンネルのバーチャル・スライダーでも調節できます。このとき、レベルを低すぎる設定にしたり、ミュートにしないよう注意してください。



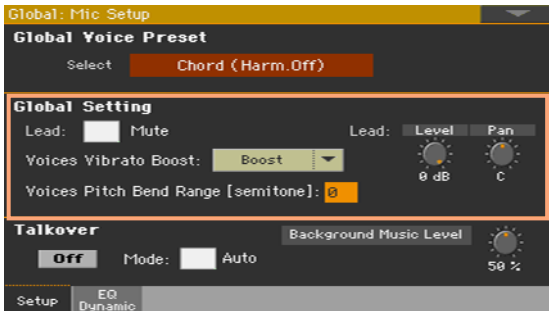
スタイルやソングを再生し、マイクと本機のサウンドとの音量バランスを調節します。

# 40 マイクの音の加工

マイクからの音声は、ボイス・プロセッサーに入る前に基本的なエフェクトをかけることができます。

## リード・ボイスのグローバル設定

Global > Mic Setup > Setupページを開き、リード・ボイスのミュートやボリューム、ピブラートやベンディングの設定をします。



## リード・ボイスのオン、オフ

- Global > Mic Setup > Setupページを開き、LeadパラメーターにあるMuteチェック・ボックスで、リード・ボイスのオン、オフ切り替えができます。

リード・ボイスをオフにした場合、ハーモニー・ボイスとエフェクト音のみが出力されます。

## リード・ボイスのミキシング

- **Global > Mic Setup > Setup**ページを開き、右側にある**Level**と**Pan**バーチャル・ノブでリード・ボイスの音量レベルとパンニングを調節します。

パラメーター	意味	値
Level	リード・ボイスのレベル	Off, -60dB…0dB
Pan	リード・ボイスの定位	Left, L99 … C (センター) … R99, Right

## ビブラートとベンディング

- **Global > Mic Setup > Setup**ページを開き、**Voices Vibrato Boost**パラメーターのポップアップ・メニューでビブラートにかかるモジュレーション信号の設定をします。

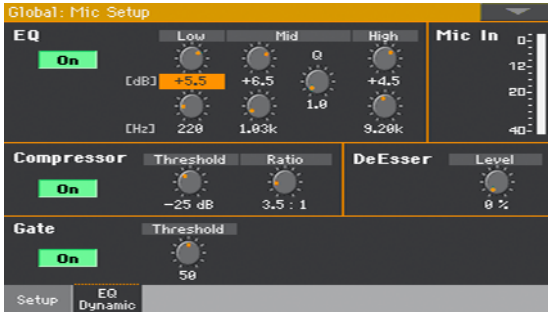
Voices Vibrato Boost	意味
Boost	ビブラート量に対応する値にモジュレーション信号が達すると、さらに深いビブラートをかけます(それ以外の場合は通常のビブラートです)。
Manual	モジュレーション信号を受信するとビブラートがかかります。

- **Global > Mic Setup > Setup**ページを開き、ピッチ・バンド・メッセージを受信したときのバンド・レンジを**Voices Pitch Bend Range**パラメーターで設定します(半音単位)。



## EQ、コンプレッサー、ゲートをマイクにかける

Global > Mic Setup > EQ/Dynamicsページを開き、マイクからの音声にイコライザーやコンプレッサー、ゲートをかけます。



### EQの設定

3バンド構成のパラメトリックEQで、ハイ、ローは周波数とゲイン調整が可能なシェルビング、そしてミッドはQの値が調整可能です。



- On/OffボタンをタッチしてEQのオン、オフを切り替えます。
- Gain (画面上段) と Frequency (下段) のバーチャル・ノブをタッチしたまま、指を左右または上下にスライドさせて各バンドのレベルと周波数を調節します。

HighとLowのGainバーチャル・ノブはそれぞれの周波数から上 (High)、下 (Low) のレベルを調節し、ステレオなどのオーディオ機器のトーン・コントロールと似た機能です。

Mid Gainバーチャル・ノブは、Frequencyの各バーチャル・ノブで設定した周波数の帯域レベルを調節します。Qバーチャル・ノブをタッチしたまま指を左右または上下にスライドさせて帯域の幅を調節します。不要な帯域やマイクのフィードバック (ハウリング) をカットする場合はQの値を大きくして帯域の幅を狭くしてGainパラメーターで下げます。逆にボーカルを目立たせる場合や特定の帯域を持ち上げたり補強する場合はGainパラメーターを少し上げたりします (上げ過ぎると不自然なサウンドになることがあります)。

EQバンド	周波数	ゲイン	Q
Low	20 Hz … 1.00 kHz	±18 dB	-
Mid	50 Hz … 10.00 kHz	±18 dB	0.5 … 10.0
High	500 Hz … 20.00 kHz	±18 dB	-

## コンプレッサーの設定

ボーカルに特化したコンプレッサーです。設定によってはボーカルの音が非常に大きくなってフィードバック（ハウリング）を起こすことがありますので、このコンプレッサーの設定をする際には、アンプのボリュームを下げたり、ヘッドフォンでモニターしたりすることをお勧めします。



ボーカル用コンプレッサーはあまりかけ過ぎないことが基本です。ボーカルには一般的に抑揚があり、文字にすれば次のようになります（**太文字**は大きめの声です）。

私は、**公園**を**散歩**するのが**大好き**です。

マイクを通していない歌声は楽器に比べれば小さな音量ですが、マイクを通すと声を張ったときには耳障りになってしまい、声を潜めると楽器の音にかき消されてしまいます。PAやバンドの音量が大きい場合、その傾向はより顕著になります。そのような場合にコンプレッサーを使用して、ボーカルの抑揚（ダイナミクス）をある程度均一化させます。

私は、**公園**を**散歩**するのが**大好き**です。

コンプレッサーを適切に設定すると、ボーカルの抑揚を大きく損ねることなく、過大なレベルを抑え、小さすぎるレベルを持ち上げて、全体として聴きやすいボーカルに仕上げることができます。

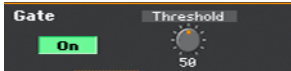
- **On/Off**ボタンをタッチしてコンプレッサーのオン、オフを切り替えます。
- **Threshold**バーチャル・ノブをタッチしたまま指を左右または上下にスライドさせて値を調節します。スレッシュホールドは、コンプレッション（過大な音量を抑えること）が作動するレベルを指します。設定できる範囲は0dB～-40dBです。0dBの場合、かなりの大声でも歪まずに入力でき、-40dBの場合はボーカル全体の音量が非常に小さくなります。また、ボーカルの音量がスレッシュホールド・レベルよりも常に小さいとコンプレッション効果がありません。最初に-10dBに設定し、状況に応じて調節することをお勧めします。
- **Ratio**バーチャル・ノブをタッチしたまま指を左右または上下にスライドさせて値を調節します。レシオは、スレッシュホールド・レベルを超えた入力音を抑える比率（圧縮比）です。設定できる範囲は1:1（圧縮なし）～Inf:1（最大圧縮）です。一般的な設定は4:1です。

コロン（「：」）の左側の数値は入力音の音量変化をデシベル（dB）で表したもので、右側の数値は圧縮した結果の音量変化を指します。例えば「4:1」の場合、入力音の音量が4dB大きくなった場合、コンプレッサーからの出力レベルは1dB大きくなります。

なお、Ratioパラメーターの設定が1.0（1.0:1）の場合、入力音がスレッシュホールド・レベルを超えても圧縮しません。

## ゲートの設定

ゲートは、マイクが拾うボーカル以外の周囲の音など、一定レベル以下の入力音を抑え、フィードバックを防ぐ効果があります。スレッシュホールド・レベル以下の音量で歌うとゲートが開きませんので、その音が完全に遮断されるか、非常に小さな音量になってしまいます。スレッシュホールド・レベル以上の声で歌うとゲートが開いて本機を通過してPAなどに歌声が伝わります。そして歌を止めるとゲートが閉じてそのときにマイクが拾っている音をカットします。



- **On/Off**ボタンをタッチしてゲートのオン、オフを切り替えます。

**Threshold**バーチャル・ノブをタッチしたまま指を左右または上下にスライドさせてスレッシュホールド・レベル(ゲートが開くレベル)を調節します。設定できる範囲は0~100です。一般的な設定は40で、さまざまな音楽スタイルのボーカルに適していますが、感度が良いため、歌っていないときに近くの楽器音に反応することがあります。そのときは40より上に調整する必要があるかもしれません。

小さな音量で演奏する場合は、ゲートを**オフ**にしたほうが良い結果につながることもあります。

# 41 観客とのトーク

## マイクのソロ (トークオーバー)

- 観客とトークをする場合は、**メイン・ページ**のMicエリアにある**TalkOver**ボタンをタッチします。

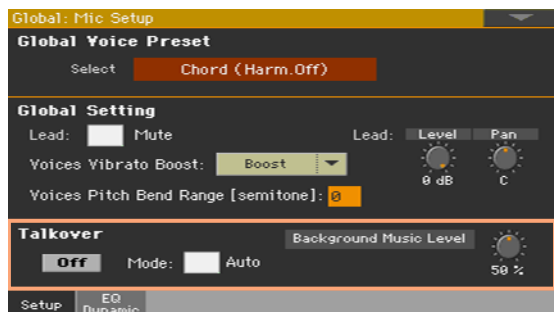


このとき、スタイルやソングの音量が下がり、ボイス・エフェクトがオフになります。

- もう一度**TalkOver**ボタンをタッチすると、トークオーバー機能がオフになります。

## トーク・モードとレベルの設定

- Global > Mic Setup > Setupページを開きます。



### トークオーバー機能のオート、マニュアルを切り替える

- SetupページのTalkoverエリアの**Auto**チェック・ボックスにチェックを付けるとオート・モードになり、チェックを外すとマニュアル・モードになります。

オート・モードの場合、アレンジャーやプレーヤーが停止するとトークオーバー機能が自動的にオンになり、マイクがソロになります。この場合、メイン・ページのMicエリアでTalkOverボタンをタッチしなくても、曲間などでオーディエンスとのトーク(MC)ができます。

- **Background Music Level**バーチャル・ノブをタッチしたまま指を左右または上下にスライドさせて、TalkOverボタンをオンにしたときのマイク以外のサウンド(鍵盤、スタイル、プレーヤー、パッドなど)の全体音量を設定します。値は通常時の音量を100%とした場合の割合になります。

# 42 エフェクトやボイス・ハーモニーの使用

## ボイス/ギター・プリセットの選択

オーディオ入力の**LEFT**端子をマイク入力に設定した場合は、ボイス・エフェクト・プリセットが使用できます。ギター入力に設定した場合は、ギター・エフェクト・プリセットが使用できます。

ボイス・プリセットにはボイス・エフェクトやハーモニーの設定が含まれています。また、ギター・プリセットにはギター・エフェクトが含まれています。

### ライブラリーからボイス、ギター・プリセットを選択する

コントロール・パネルからボイス/ギター・プリセット選択ウィンドウを開く

- AUDIO INセクションのPRESETキーを押します。

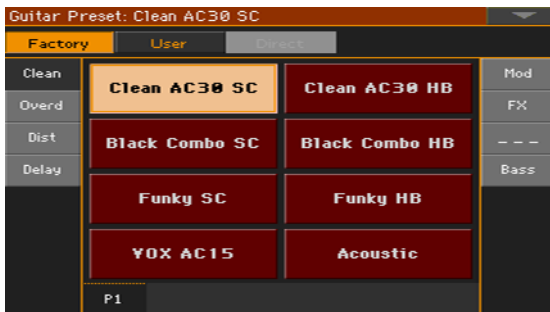
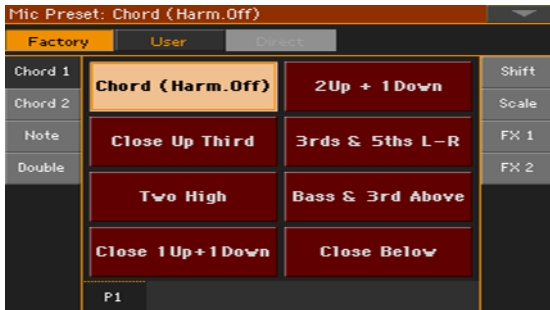
ディスプレイでボイス/ギター・プリセット・ウィンドウを開く

- 1 スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードの**メイン・ページ**で**Mic**または**Guitar**タブをタッチして、**Mic**または**Guitar**エリアを開きます。
- 2 **ボイス・プリセット名**または**ギター・プリセット名**をタッチします。

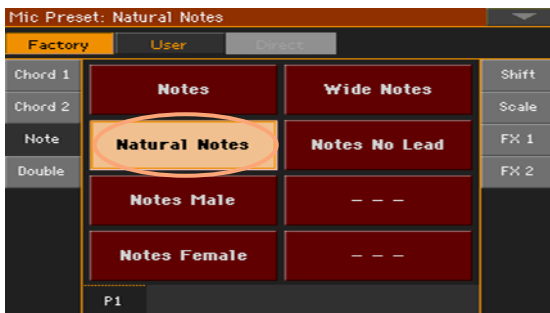


## ボイス/ギター・プリセットを選択する

コントロール・パネルのキーを押したり、ボイス・プリセット名またはギター・プリセット名をタッチすると、ボイスまたはギター・プリセット選択ウィンドウが表示されます。



- 1 ボイス・プリセットまたはギター・プリセットの別のグループを選択する場合は、まず両サイドのタブをタッチします。
- 2 選択するボイス・プリセット名またはギター・プリセット名をタッチします。



- 3 ボイス・プリセットまたはギター・プリセット選択ウィンドウは、コントロール・パネルのEXITキーを押すと閉じます。

ボイス・プリセットまたはギター・プリセットを選択すると、MicエリアまたはGuitarエリアに選択したプリセット名が表示され、ボイスまたはギター・エフェクトが切り替わります。




- ボイスまたはギター・プリセットを切り替えると、グローバル・パラメーターが自動的に解除されます。

### ボイス/ギター・プリセットのグローバルとローカル

ボイス/ギター・プリセットは、別のソングブック・エントリーを選択してもプリセットが変更されないグローバル・プリセットとして選択することができます。または、各ソングブック・エントリーにより適したローカル・プリセットとして選択することもできます。

ボイス/ギター・プリセットをライブラリー（メイン・ページのMicまたはGuitarエリア）から選択すると、そのプリセットはローカル・プリセットとしてそのときに選択していたソングブック・エントリーに保存できます。

ボイス/ギター・プリセットのグローバル/ローカル切り替えは、**メイン・ページのMicまたはGuitarエリアにあるGlobal**  チェック・ボックスをオン（グローバル）、オフ（ローカル）して切り替えます。このパラメーターは、ソングブック・エントリーごとに保存できます。



## ボイス・プリセット

## Chord 1

Chord (Harm. Off)  
Close Up Third  
Two High  
Close 1Up+1Down  
2Up + 1 Down  
3rds & 5ths L-R  
Bass & 3rd Above  
Close Below

## Chord 2

Far Genders  
3rd Octave Below  
Chorale  
Higher Choir

## Note

Notes  
Natural Notes  
Notes Male  
Notes Female  
Wide Notes  
Notes No Lead

## Double

1 Voice Double  
Wide Double

## Shift

Opera Octave Up  
Octave Dn Double  
Mixed Octaves

## Opera Soprano

Deeper Voice  
Happy Birthday  
Old Blue Eyes  
Unison Choir

## Scale

Scale 3rd C Maj  
Scale 3rd C Dor

## FX 1

Bass Voice  
High Voice  
MJ Lives  
Dirty Vinyl  
Auto Reverse

## FX 2

Hall Reverb  
Plate Reverb  
Room Reverb  
Stereo BMP Delay  
Slap Echo  
Mod. Delay 1/4  
Mod. Delay 1/8  
St. Mod. Delay

## ギター・プリセット

## Clean

Clean AC30 SC  
Black Combo SC  
Funky SC  
VOX AC15  
Clean AC30 HB  
Black Combo HB  
Funky HB  
Acoustic

## Overdrive

Overd AC30 SC  
VOX AC15TB SC  
UK Blues SC  
Stone Combo  
Overd AC30 HB

## Distortion

Dist AC30TB SC  
High Voltage  
UK 80' s HB  
UK 90' s HB  
Dist AC30TB HB  
Modded OD HB  
Boutique HB  
Big Lead

## Delay

You2 Delay  
Streets Name  
Wall Delay  
Clean BPM Delay  
Ambient Tape Dly

## Modulation

Combo Trem SC  
Rotary  
Stereo Chorus  
Floyd Vibe  
Orange Phaser  
Classic Flanger  
Classic Chorus  
Pitch Shift Mod.

## FX

VOX Wah  
Guitar Octaver  
5th Below  
Auto Reverse  
Swell Delay  
Pad Guitar

## Bank 7

(空：プリセットは  
入っていません)

## Bass

Finger Bass  
Slap Bass  
Fretless Bass  
Deep Bass  
Modern Bass

## Note:

SC = シングル・コ  
イル  
HB = ハムバッカー

## ローカル・プリセット (ソングブックのプリセット) の場合

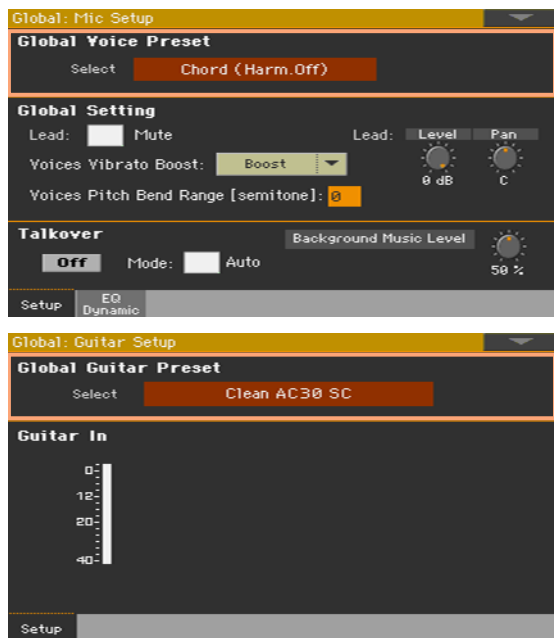
メイン・ページのMic/GuitarエリアのGlobalチェック・ボックスからチェックが外れている場合、ソングブック・エントリーを選択するとそれに応じたボイス/ギター・プリセットも選択されます。

## グローバル・プリセットの場合

ソングブック・エントリーにローカルのボイスまたはギター・プリセットが保存されていない場合 (つまりMicまたはGuitarエリアのGlobalチェック・ボックスにチェックが付いている場合)、そのときのボイスまたはギター・プリセットはグローバル・プリセットで、別のソングブック・エントリーを選択してもプリセットは変更されません。ただし、ローカルのボイスまたはギター・プリセットが保存されているソングブック・エントリーを選択すると、ローカル・プリセットに切り替わります。

## グローバルのボイス/ギター・プリセットを変更する

- 1 Global > Mic SetupまたはGuitar Setup > Setupページを開きます。



- 2 Global VoiceまたはGuitar Presetエリアのプリセット名をタッチして、ボイスまたはギター・プリセット選択ウィンドウを開き、プリセットを選びます。

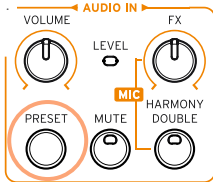
## ボーカルにハーモニーを付ける

ハーモニー機能は、ボーカルにハーモニーを付けてコーラスのようにすることができます。

### ハーモニー・ボイスのオン、オフ切り替えと設定

#### ボイス・プリセットの選択

- 1 オーディオ入力の**LEFT**端子をマイク・インプットにします。
- 2 **AUDIO IN**セクションの**PRESET**キーを押し、必要なハーモニー・タイプのボイス・プリセットを選びます。



工場出荷時は、ハーモニーのチェックに便利なプリセットが入っています。

ボイス・プリセット	ハーモニー・タイプ
Chord (Harm. Off)	コード・ハーモニー。キーボードからのコード情報を基に、ハーモニーを生成します。特にスタイル使用時に最適です。 キーボードのコード・スキャン・エリアで演奏すると、コード認識機能の設定によってコードを認識します。
Notes	ポリフォニック・ハーモニー。キーボードやMIDIソングのノート情報を基に、ハーモニーを生成します。特にMIDIソングを使った演奏時に最適です。 MIDIソングでは、MIDIファイルのトラック (工場出荷時はトラック5)に入っているMIDIデータが使われます。

#### ハーモニー機能のオン、オフ切り替え

- コントロール・パネルの**HARMONY/DOUBLE**キーを押してオン、オフを切り替えをします。

#### ハーモニーのボリューム調節

- **ASSIGNABLE KNOB 2**でハーモニー・パートの音量を調節します。

## ハーモニーの演奏

- 1 キーボードを弾きます。

選択したハーモニー・タイプによって、キーボードでの演奏がコード弾きまたは単音(メロディ)弾きに適したものになります。

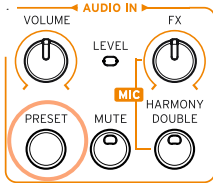
- 2 キーボードで弾いたコードやメロディに合わせて歌います。

## ダブリング効果を付ける

ダブリングは、もう1つのボーカルを追加してより厚みのあるボーカルにできる機能です。

### ボイス・プリセットの選択

- **AUDIO IN**セクションの**PRESET**キーを押し、ダブリング・タイプのボイス・プリセット(ワイド・ダブル・プリセット)を選びます。



ワイド・ダブル・プリセットを試してください。

### ダブリング機能のオン、オフ切り替え

- コントロール・パネルの**HARMONY/DOUBLE**キーを押してオン、オフ切り替えをします。

### ダブリングのボリューム調節

- **ASSIGNABLE KNOB 2**でダブリング・パートの音量を調節します。

## ダブリングの演奏

- キーボードを演奏せず、歌うだけでダブリング・パートの音が出ます。

## エフェクトの使用

エフェクトにはアンビエンスを加えるものや、マイクの音質を整えたり別の質感に変化させたり、またペダルやラック・エフェクトを追加したり、ギター・アンプやキャビネット・モデルを追加したりすることができます。これらは独立したエフェクトとしてボイス・プリセットまたはギター・プリセットに含まれ、オン、オフを切り替えることができます。

## エフェクトの表示

- 1 メイン・ページのMicまたはGuitarタブをタッチして、MicまたはGuitarエリアを開きます。



## エフェクトのオン、オフ

- エフェクト・モジュール・ボタン(FX1、FX2、FX3)をタッチして、各エフェクトのオン、オフを切り替えます。エフェクト・モジュール・ボタンの横には、各エフェクト・モジュールで使用しているエフェクト・タイプが表示されます。

エフェクト・タイプ	意味	エフェクト・タイプ	意味
REV	リバーブ	AMP	アンプ
DEL	ディレイ	FILT	フィルター
MOD	モジュレーション	FREQ	フリケンシー
DYN	ダイナミクス	MISC	その他

## 他のエフェクトを選択する

エフェクトのOn/Offボタンの横に、各エフェクトで使用しているエフェクト・タイプが表示されます。



- 1 エフェクト・タイプにタッチして、対応するエフェクト・エディット・ページに入ります。



- 2 エフェクト名をタッチして選択すると、他のエフェクトをエディットすることができます。
- 3 EXITキーを押して、メイン・ページに戻ります。

## エフェクト・レベルを調節する

コントロール・パネルでボイス・エフェクト・レベルを調節する

- **AUDIO IN> FX**バーチャル・ノブで、ボイスのエフェクト・レベルを調整します (安全上の理由から、これはギターでは機能しません)。

ディスプレイからボイス・エフェクト・レベルを調整する

- **スタイル・プレイ・モード**または**ソング・プレイ・モード**のボイス・プリセットを選択し、**FX**ページの**FXs Level**ノブでボイスのFX送レベルを調整します。



ディスプレイからギター・エフェクト・レベルを調整する

- **スタイル・プレイ・モード**または**ソング・プレイ・モード**のギター・プリセットを選択し、**FX**ページに移動し、**Preset Level**ノブでギターの全体的なプリセット・レベルを調整します。





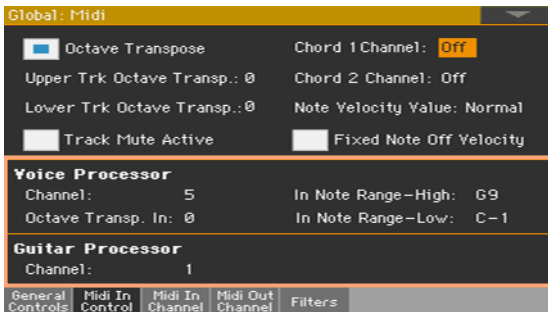
# ボイス/ギター・プロセッサーをMIDI経由でコントロール

ボイス/ギター・プロセッサーは、MIDIペダル・ボードなどを本機のMIDI IN端子に接続してMIDI経由でコントロールすることができます。

## MIDIチャンネルの設定

コントロールする機器から送信するMIDIチャンネルを、ボイス/ギター・プロセッサーと同じMIDIチャンネルに合わせます。

- 1 **Global > MIDI > Midi In Control**ページを開きます。



- 2 **Voice Processor**または**Guitar Processor**エリアの**Channel**パラメーターで、MIDIチャンネルを設定します。
- 3 **Voice Processor**エリアの**Octave Transpo. In**パラメーターで、コードやノート・メッセージを受信したときのオクターブ・トランスポーズをするかどうかの設定をします。
- 4 **Voice Processor**エリアの**In Note Range High**または**Low**パラメーターで、ボイス・プロセッサーのハーモニー・セクションに送る音域や音程情報を設定します。

## ボイス/ギター・プリセットの選択

外部MIDI機器から一連のMIDIメッセージをボイスまたはギター・プロセッサーと同じMIDIチャンネルで送信することにより、ボイスまたはギター・プリセットを選択することができます。

- コントロール・チェンジ#00(バンク・セレクトMSB)を値0で送信します。
- コントロール・チェンジ#32(バンク・セレクトLSB)を下表の値で送信します。

プリセットのタイプ	CC#32の値
Factory	0
User	1
Local	2

- 選択するプリセットに対応するプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。

プリセット	プログラム・チェンジの値
プリセット1…64	0…63

送信側の機器がプログラム・チェンジ・メッセージしか送信しない場合は、プリセットのタイプ(ファクトリー、ユーザー、ローカル)を手動で選択します。

## ギター・インプット・ボリュームのコントロール

ギター・プロセッサーの入力レベルをコントロール・チェンジ#07(ボリューム)でコントロールすることができます。なお、この機能はボイス・プロセッサーでは使用できません。

## ギター・エフェクトのオン、オフ

外部MIDI機器からギター・プロセッサーのMIDIチャンネルでコントロール・チェンジ・メッセージを送信することで、ギター・プリセットの各エフェクト・ブロックを個別にオン、オフ切り替えることができます。なお、この機能はボイス・プロセッサーでは使用できません。

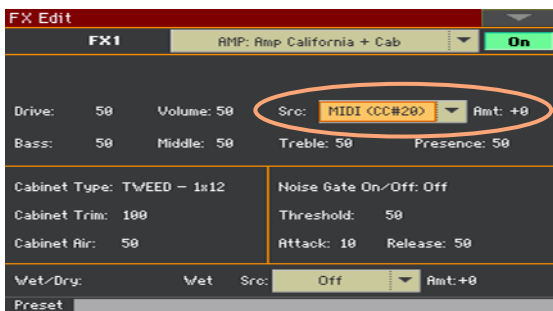
FXオン、オフ	CCナンバー
FX1	80
FX2	81
FX3	82

## ギター・エフェクト・パラメーターのリアルタイム・コントロール

MIDIペダルボードなどのペダルを使用して、ギター・エフェクトのパラメーターをMIDI経由でコントロールすることができます。

ペダルが複数あるペダルボードの場合、最も左にあるペダルがボリューム・コントロール(CC#07)を送信するのが一般的です。

- 1 MIDIペダルボードと本機のギター・プロセッサのMIDIチャンネルを同じチャンネルに設定します。
- 2 MIDIペダルボードから送信するコントロール・チェンジ・メッセージを設定します(設定方法につきましては、お使いのMIDIペダルボードの取扱説明書を参照してください)。
- 3 MIDIペダルボードでコントロールするギター・プロセッサのエフェクトのエディット・ページを開き、**Src**(ソース)ポップアップ・メニューからMIDIペダルボードで設定したCC(コントロール・チェンジ)ナンバーと同じものを選びます。



- 4 MIDIペダルボードを操作しながら、**Amt**(アマウント)パラメーターでペダルによるパラメーターの変化量を設定します。
- 5 コントロール・パネルの**EXIT**キーを押して**FX**ページに戻り、**ページ・メニュー**から**Write Guitar Preset**コマンドを選択して変更を保存します。

## 43 ボイス/ギター・プリセット のエディット

ボイス/ギター・エフェクトをエディットしてオリジナルのエフェクト・チェーンを作成し、ボイス/ギター・プリセットとして保存し、ソングブック・エントリーに割り当てることができます。

### ボイス・プリセットまたはギター・プリセットのエディット・ページへのアクセス

- 1 コントロール・パネルの**STYLE PLAY**または**SONG PLAY**キーを押してスタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードに入ります。
- 2 **MENU**キーを押して**Voice Preset**または**Guitar Preset**ボタンをタッチしてそれぞれのプリセットのエディット・メニューを開きます。

## エフェクトの選択、オン、オフ切り替え、ミキシング

Style PlayまたはSong Play > Voice PresetまたはGuitar Preset > FX ページを開くと、ボイスまたはギター・プリセットの選択や、各エフェクト・ブロックのオン、オフ切り替えやミキシングが行えます。



### ボイス・プリセットまたはギター・プリセットの選択

- Selectボタンをタッチして、ボイスまたはギター・プリセットを選びます。

### エフェクトの選択

- 1 エフェクト名をタッチしてエディット・ページを開きます。
- 2 エフェクト・ブロックで使用するエフェクトを選びます。
- 3 コントロール・パネルのEXITキーを押して前のページに戻ります。

### エフェクト・ブロックのオン、オフ

- 各エフェクト・ブロックのOn/Offボタンをタッチしてそのブロックのオン、オフを切り替えます。On/Offボタンはエフェクトのエディット・ページにもあります。

### エフェクトのミキシング

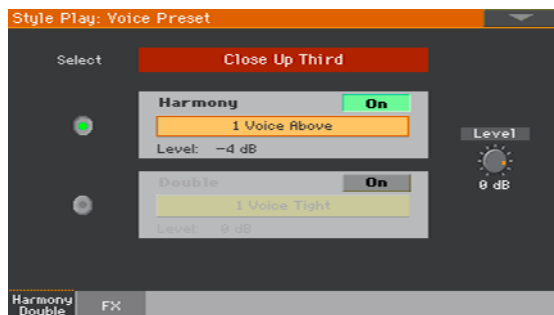
- W/Dパラメーターでエフェクト音と原音のミキシングをします。W(ウェット)はエフェクト音、D(ドライ)はエフェクトがかかっていない原音(ボイスまたはギターのそのままの音)です。
- FXs Level(ボイス)またはPreset Level(ギター)バーチャル・ノブをタッチしたまま指を左右または上下にスライドしてエフェクト全体のレベルを調節します。デフォルト設定では、ASSIGNABLE KNOB 2にボイス・エフェクトのエフェクト・レベルが割り当てられています。

## ハーモニー・ボイスのエディット

### ハーモニー・ボイスのエディット・ページに入る

オーディオ入力のLEFT端子がマイク入力に設定されている場合、ボイス・プリセットのハーモニーをエディットすることができます。

- 1 スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードのVoice Preset > Harmony/Doubleページを開きます。



- 2 Selectボタンでハーモニーが入っているボイス・プリセットを選択します。
- 3 Harmonyブロックが選択されていることを確認します(上図参照)。
- 4 Harmonyプリセット名をタッチしてHarmony Editページを開きます。



- 5 エフェクト・パラメーターをエディットします。
- 6 エディットが終わったら、EXITキーを押してエディット・ページを閉じます。
- 7 ページ・メニューからWrite Voice Presetコマンドを選び、エディットした内容を保存します。

## ハーモニー・ボイスの基本設定

画面上部のエリアでハーモニー・ボイスの基本設定を行います。



### ハーモニー・セットの選択

- **Set**ポップアップ・メニューでハーモニー・ブロックの設定を選択します。

### ハーモニー・タイプの選択

- **Type**ポップアップ・メニューでハーモニーのタイプを選択します。

Harmonyタイプ	意味
Chord	鍵盤やMIDIソングまたはMIDI信号で演奏するハーモニーです。このタイプを選択した場合、コード情報のソースを選択できます(下記参照)。
Scale	選択したスケールに従ってハーモニー・ボイスの音の高さで演奏されます。このタイプを選択した場合、Key/Scaleパラメーターでキーやスケールを選択できます(下記参照)。
Shift	リード・ボイスの上または下で、設定した音の間隔でハーモニー・ボイスが演奏されます。
Notes	鍵盤で弾いた音や、MIDIソングまたはMIDI信号からのノート・データでハーモニー・ボイスが演奏されます。このタイプを選択した場合、ハーモニー・ボイスをコントロールするソースを選択できます(下記参照)。

### コードやノートのソース選択

- **Style Play Control**ポップアップ・メニューで、スタイル・プレイ・モードでハーモニー・ボイスをコントロールするコードやノート信号のソースを選択します。

Style Play Controlタイプ	意味
Chord Scan	コントロール・パネルのCHORD SCANキーで設定した音域で演奏したコードやノートです。
Lower	ローワー (スプリット・ポイントよりも低音側)で演奏したコードやノートです。
Upper	アッパー (スプリット・ポイントよりも高音側)で演奏したコードやノートです。
Full	鍵盤全域で演奏したコードやノートです。

- **Song Play Control**ポップアップ・メニューで、ソング・プレイ・モードでハーモニー・ボイスをコントロールするコードやノート信号のソースを選択します。

Song Play Control タイプ	意味
Off	どのトラックからもノートやコード情報がハーモニー・モジュールに送られず、外部MIDI信号のコード情報でコントロールできます。
Track 01…16	ノートやコード情報を送るトラックを選択できます。
Chord Scan	コントロール・パネルのCHORD SCANキーで設定した音域で演奏したコードやノートです。
Lower	ローワ (スプリット・ポイントよりも低音側)で演奏したコードやノートです。
Upper	アッパー (スプリット・ポイントよりも高音側)で演奏したコードやノートです。
Full	鍵盤全域で演奏したコードやノートです。

## キーとスケールの選択

スケール・ハーモナイズ(ハーモニー・タイプをScaleに設定した場合)では、演奏する曲で使用しているすべてのコードや鍵盤で演奏するメロディが1つのキー(調)に収まる場合、**Key**パラメーターでキーを設定できます。

**Scale**パラメーターで、ハーモニー・パートで使用するスケールの種類を選びます。メジャーとマイナーでそれぞれ3種類のオルタネート・スケールが選択でき、ハーモニー・パートの音程がコードとメロディとの組み合わせとうまく合わない場合にも対応できます。

演奏する曲とキーの設定が合っている場合、スケール・ハーモナイズは録音したコーラス・パートのように曲にフィットしますが、次のような制約もあります。

- スケールは多くの曲で対応可能ですが、もちろん例外もあります。
- スケールは3度のハーモニー (**Voice > Scale**パラメーター)での使用が最も効果的です。5度のハーモニーを加えた場合、対応可能な曲数が減ってしまうことがあります。

ボーカルと伴奏トラックのチューニングが合っていることが重要です。ボーカルのピッチが伴奏トラックと合っていないと、ボーカルとハーモニーが伴奏とフィットした感じになりません。この機能を使い始める際には、シンプルな曲から始めることをお勧めします。曲のキーはシンプルな曲の場合、最初か最後のコードからテンションを取り去ったものであることがよくあります。例えば、Gメジャーはキーとして有効ですが、Gm7b5はあまり有効とは言えないかも知れません。



最初のトライでうまく行けばそれは最高の気分になりますが、そうでないこともあります。そんな場合は、次のことにトライしてください。

- 別のキーに設定する。5度のハーモニーを外すとうまく行くことがあります。
- 別のメジャーまたはマイナーのオルタネート・スケールを選択する。
- ハーモニー・セットを3rd (High)のみに設定する。

### レベル調節

- **Level**パラメーターでハーモニー・パートの音量レベルを調節します。

### ポルタメント・タイムの設定

- **Portamento**パラメーターでポルタメント・タイムを設定します。

ポルタメントは、ボーカルの音程変化を少し遅らせることができる効果です。シンセサイザーの「グライド」と同様です。値を大きくするほど、次の音程に達するまでの時間が長くなります。

## 各ハーモニー・ボイスの設定

Harmonyページのセンター・エリアには、各ボイスの設定をするパラメーターがあります。パラメーター(ボイス・ボックス)のディスプレイ表示は、ハーモニー・タイプによって変わります。

Harmonyタイプ	ボイス・ボックスの表示
Chord	
Scale	
Shift	
Notes	

- コントロール・パネルのV1…V3キーを押して、設定するボイスを切り替えます。

### コード・タイプのハーモニーでのボイシング選択

- **Voicing**ポップアップ・メニューで、そのときのコードに沿ったインプット・ノート(ボーカルの音の高さ)とハーモニーの音の高さとの関係を設定します。コード・モードのプリセットでは、ハーモニー・ボイスの音の高さはそのときのコード情報と同じものになります。例えばUp1の設定では、ハーモニー・ボイスの音の高さはそのときのコードのインプット・ノートの1つ上の構成音になります。具体的には、コードがCメジャーでインプット・ノートがEの場合、ハーモニー・ボイスの音の高さはCメジャーの構成音でEの1つ上、つまりGになります。

### スケール・タイプのハーモニーでのスケール選択

- **Scale**ポップアップ・メニューで、インプット・ノートに対するそのスケール上でのハーモニー・ボイスのインターバル(音程の間隔)を設定します。値の範囲は-2VE(2オクターブ下)から+2VE(2オクターブ上)までです。例えば+3に設定すると、ハーモニー・ボイスの音程はインプット・ノートのそのスケールでの3度上になります。

## シフト・タイプのハーモニーでのシフト選択

- **Shift**ポップアップ・メニューで、インプット・ノートに対するハーモニー・ボイスのインターバルを設定します。値の範囲は-24~+24半音(上下2オクターブ)です。

## ノート・タイプのハーモニーのエンベロープ設定

- **Smooth**パラメーターでハーモニー・ボイスの立ち上がりをスムーズにして、曲により馴染ませることができます。

このパラメーターを低い値に設定すると、スムージング機能がより早く動作してハーモニー・ボイスの音程はピッチ修正のようにやや不自然な音程変化を起こします。そのような場合、Portamentoパラメーターでハーモニー・ボイスの音の変化を滑らかにして、ロボット・ボイスのような感じを和らげることができます。値を高く設定した場合は、ピッチ修正がゆっくりとかかります。ポルタメントと同様、Smoothパラメーターはハーモニー・ボイスごとに設定でき、より自然なコーラス・パートに上げることができます。但し、値が高すぎるとスムージング機能がゆっくりし過ぎて音程が合っていないように聴こえてしまうことがありますのでご注意ください。

- **Attack**パラメーターでハーモニー・ボイスの音量が徐々にフェイド・インするようになり、ロングトーンで歌っているときにハーモニーが徐々に浮かび上がってくるような効果を出すことができます。値の範囲は0~1,000msです。
- **Release**パラメーターでハーモニー・ボイスの音量が徐々にフェイド・アウトしていくようにすることができ、メイン・ボーカルが止まった後もハーモニー・パートが残るような効果が出せます。値の範囲は0~2,000msです。

## 各ボイスのジェンダー調節

- **Gender**パラメーターで各ハーモニー・ボイスの音色を調節できます。値が0以下に設定すると男声のような太い声になり、0以上に設定するとより女声的な音色になります。

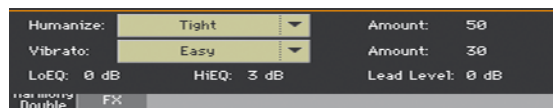
## 各ボイスのレベルとパンニング調節

- **Level**パラメーターで各ボイス間の相対的な音量バランスを調節します。このパラメーターは各ボイスのオン、オフ設定も兼ねています。値の範囲はOff~0dBです。特定のボイスのみを強調したり、弱くしたい場合以外では、各ボイスとも同じレベルに設定するのが一般的です。
- **Pan**パラメーターで各ボイスの定位を調節します。左右間を100段階で調節できます。

ハーモニー・タイプをNotesに設定している場合は、パンニングの範囲をNarrow、Medium、Wideの3タイプから選べます。

## 表現機能、EQ、ミキシングの設定

Harmonyページの下部では、ハーモニー・ボイス全体にかかる表現機能の設定や、リード・ボイスとのミキシングなどを調節します。



### ハーモニー・ボイスのヒューマナイズ

- **Humanize**ポップアップ・メニューでヒューマナイズ機能のスタイルを選択します。

ヒューマナイズ機能はごく簡単には、ハーモニー・ボイスをさらにリアルなコーラス・パートにする機能です。各ハーモニー・ボイスのピッチやタイミングを、リード・ボイスに対して微妙に変化させるスタイルを選択することで、どのハーモニー・モードにも効果があります。各ヒューマナイズ・スタイルは、同じスタイル内でもボイス1と3とでは各パラメーターの値が微妙に異なり、4つのハーモニー・ボイスごとである程度のバラつきが出るようになっています。この微妙な違いがハーモニー・パート全体としてよりリアルな効果を引き出します。

各ヒューマナイズ・スタイルでは、次のパラメーターの値がスタイルごとに異なる設定になっています：

**Onset pitch events**：いわゆる「しゃくり」のことです。発声時のピッチからサステイン(持続音)部分のピッチに向かって変化していくカーブを付け加えます。

**Pitch modulation**：ハーモニー・ボイスのピッチをわずかにランダムに変化させて、より自然なボイスをシミュレートします。

**Timing delay and modulation**：発声タイミングが常に同じで不自然な感じにならないように、発声時のタイミングをわずかに遅らせ、持続音部分のピッチに移行するまでの時間的变化にモジュレーションをかけます。

**Level (volume) modulation**：トレモロのような音量変化のモジュレーションですが、非周期的なややランダムな波形でモジュレーションをかけて、一人ひとりのシンガーがハーモニー・パートを歌っている感じをシミュレートします。

- **Amount**パラメーターでヒューマナイズ機能の量を調節します。Time & Pitch以外の各スタイルではセンター値があり、そこからヒューマナイズによる効果をより多くしたり、逆に少なくしたりすることができます。Time & Pitchは、値を高く設定することでよりワイルドな特殊効果を出すことができます。

## ビブラートを付ける

- **Vibrato**ポップアップ・メニューでビブラート・スタイルを選びます。

ビブラートは、メイン・ボーカルとハーモニーとの分離を良くし、ノート・モード時の各ボイスにビブラートを付けられる機能です。ハーモニー・ボイスにわずかなビブラートがかかるだけでも効果的です。ヒューマナイズ機能と同様、ハーモニーの各ボイスはビブラート・アルゴリズムにより、それぞれ微妙に異なるビブラートがかかりますので、各ボイスともビブラートに微妙なバラつきが出て、より自然なサウンドになります。ビブラート・スタイルは7種類あり、徐々に効果が深くなる順番で配列されています。

- **Amount**パラメーターで、ビブラート・スタイル全体にかかるビブラートの深さを調節します。各スタイルともセンターの値で使いやすい深さに設計されていますが、用途や好みに応じて調節できます。

## ボイスのイコライジング

- **LoEQ**、**HiEQ**パラメーターでハーモニー・ボイスの低域と高域イコライザーを調節します。

## リード・ボイスのミキシング

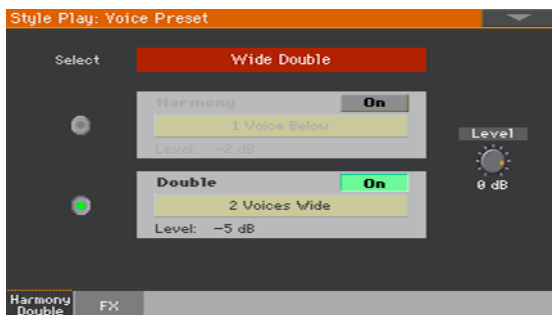
- **Lead level**パラメーターで、エフェクト込みのリード・ボイスの音量レベルを調節します。

## ダブル・ボイスのエディット

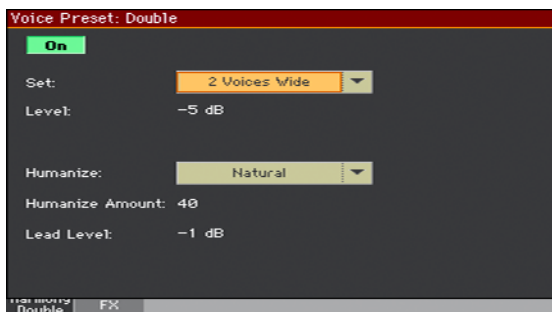
### エディット・ページに入る

オーディオ入力のLEFT端子をマイク・インプットに設定した場合、ボイス・プリセットのダブルのエディットができます。

- 1 スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードのVoice Preset > Harmony/Doubleページを開きます。



- 2 Selectボタンでダブルが含まれているボイス・プリセットを選びます。
- 3 Doubleブロックを選択すると、上図のような画面が表示されます。
- 4 Doubleのプリセット名をタッチすると、Double Editページが開きます。



- 5 各パラメーターをエディットします。
- 6 エディットが終わったら、コントロール・パネルのEXITキーを押してエディット・ページを閉じます。
- 7 エディットした内容を保存する場合は、ページ・メニューからWrite Voice Presetコマンドを選択します。

## ダブル・パラメーターのエディット

ダブル・エフェクトは、ハーモニー・エフェクトのヒューマナイズ機能と同種の技術による機能で、メイン・ボーカルを最大2回オーバー・ダビングしたかのような効果を作り出します。ハーモニー・ボイスではメイン・ボーカルに対してピッチの間隔を大きく取ることができますが、ダブル・ボイス(最大2ボイス)はメイン・ボーカルと同じピッチ(ユニゾン)になります。ダブル・ボイスのピッチは単純なデチューンでズラすのではなく、μModエフェクトにより微妙なピッチの変化を作り出し、ボーカル・パートを複数回オーバーダビングしたかのような効果になります。ダブル・ボイスのエディット・パラメーターの多くは、ハーモニー・ボイスのパラメーターと同じです。

### ダブル・セットの選択

- **Set**ポップアップ・メニューでダブル・ブロックのセッティングを選びます。

### レベル調節

- **Level**パラメーターでダブル・エフェクトのレベルを調節します。

### ヒューマナイズ・パラメーターのエディット

- **Humanize**ポップアップ・メニューで、ヒューマナイズ・スタイルを選びます。  
ここでの「ヒューマナイズ」という語は、より自然でリアルなサウンドを作り出すという意味で使用しています。ハーモニー・ページでのヒューマナイズ・パラメーターとは異なり、ヒューマナイズ効果はすべてのダブル・ボイスに共通してかかります。
- **Humanize Amount**パラメーターでダブル・ボイスにかかるヒューマナイズ機能の深さを調節します。このパラメーターの動作は、ハーモニー・ページの**Amount**パラメーターと同様です。

### リード・ボイスのミキシング

- **Lead level**パラメーターで、エフェクト込みのリード・ボイスの音量レベルを調節します。

## ボイス/ギター・エフェクトのエディット

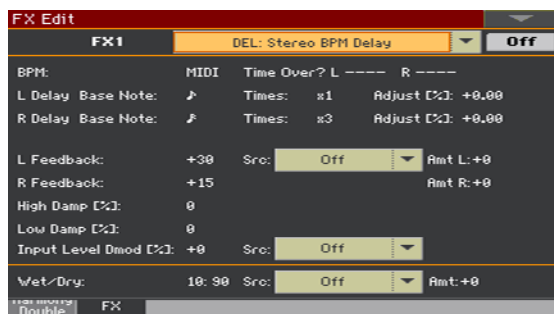
### エフェクトのエディット・ページに入る

オーディオ入力のLEFT端子がマイクまたはギター入力に設定されている場合、ボイスまたはギター・プリセットのエフェクトをエディットできます。

- 1 スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードのVoice Preset または Guitar Preset > FXページを開きます。



- 2 FXプリセット名をタッチしてFX Editページを開きます。



- 3 エフェクト・パラメーターをエディットします。

各エフェクトの内容やそのパラメーターにつきましては、549ページの「サウンド、ボイス、ギターのエフェクト」を参照してください。

- 4 エディットが終わりましたら、コントロール・パネルのEXITキーを押してエディット・ページを閉じます。
- 5 エディットした内容を保存する場合は、ページ・メニューからWrite Voice PresetまたはWrite Guitar Presetコマンドを選択します。



## エフェクト・ブロックを組み合わせて新しいエフェクトを作る

別々のプリセットからエフェクト・ブロックを組み合わせて新しいボイス/ギター・プリセットを制作することができます。制作するプリセットに近いものを選び、それをエディットすると作業が効率的です。

### 新しいユーザー・プリセットの作成

- 1 スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードのメイン・ページからMicまたはGuitarエリアを開きます。または、スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードの Voice PresetまたはGuitar Preset > FXページを開き、ボイスまたはギター・プリセット名をタッチしてボイスまたはギター・プリセット選択ウィンドウを開きます。



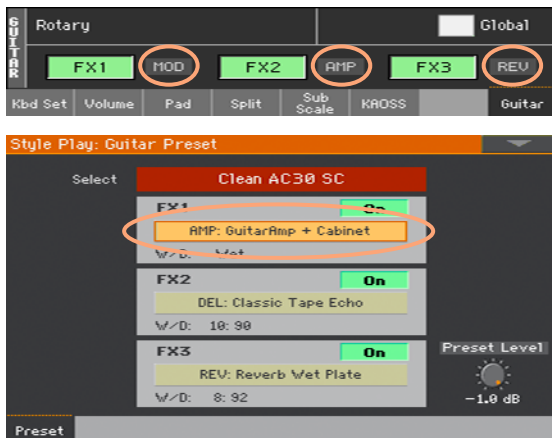
- 2 作成するプリセットに近いプリセットを探して選びます。
- 3 ページ・メニューからCopy and Pasteコマンドを選択します。
- 4 空のユーザー・ロケーションを見つけてターゲット・ロケーションとして選択します。
- 5 コピー /ペーストが終わったら、コントロール・パネルのEXITキーを押して前のページに戻ります。

### エフェクト・ブロックのコピー

#### コピー元のエフェクト・ブロックをコピーする

- 1 ボイスまたはギター・プリセット選択ウィンドウを開き、エフェクト・ブロックをコピーするプリセットを選びます(このプリセットがコピー元になります)。

- 2 スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードのメイン・ページから Voice PresetまたはGuitar Presetエリアを開きます。または、スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードの Voice PresetまたはGuitar Preset > FXページを開き、コピーするエフェクト・ブロックのエフェクト略称またはエフェクト名をタッチします。



この操作でエフェクト・エディット・ページが開きます。



- 3 エディット・ページが開いている状態で、ページ・メニューからCopy FXコマンドを選択し、コントロール・パネルのEXITキーを押して前のページに戻ります。

### コピー先のエフェクト・ブロックにペーストする

- 1 ボイスまたはギター・プリセット選択ウィンドウを開き、上述の手順で作成したユーザー・プリセットを選びます。
- 2 スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードのメイン・ページから Voice PresetまたはGuitar Presetエリアを開きます。または、スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードの Voice PresetまたはGuitar Preset > FXページを開き、ペーストするエフェクト・ブロックの略称またはエフェクト名をタッチして、そのブロックのエフェクト・エディット・ページを開きます。

- 3 エフェクト・エディット・ページが開いたら、ページ・メニューから**Paste FX**コマンドを選択してペーストし、コントロール・パネルの**EXIT**キーを押して前のページに戻ります。

### エフェクト・ブロックをさらにコピーする

- 上記の操作をコピーするエフェクト・ブロックの数だけ繰り返します。

### エディットしたエフェクトの保存

- **スタイル・プレイ・モード**または**ソング・プレイ・モード**の**Voice Preset**または**Guitar Preset**ページを開き、ページ・メニューから**Write Voice Preset**または**Write Guitar Preset**コマンドを選択して保存します。詳しくは次のページを参照してください。

## ボイス/ギター・プリセットの保存

ボイスまたはギター・エフェクトはボイス、ギター・プリセットとして保存でき、簡単に呼び出すことができます。プリセットをタイプごとに分類化するライブラリーもあります。

**注意:** エディットしたエフェクトは通常、ユーザー・ボイス・プリセットまたはユーザー・ギター・プリセットにのみ保存できます。ファクトリーのボイスまたはギター・プリセットには保存できません。

## ボイス/ギター・プリセットの保存

### Write Voice/Guitar Presetダイアログ・ボックスを開く

- Voice PresetまたはGuitar Preset > FXページを開き、ページ・メニューからWrite Voice PresetまたはWrite Guitar Presetコマンドを選択します。



### 現在選択しているボイスまたはギター・プリセットに上書きする

- OKボタンをタッチすると、現在選択しているボイスまたはギター・プリセットに上書き保存をします。

### 別のボイスまたはギター・プリセットに保存する

- 1 別のロケーションに保存する場合は、**Select**ボタンをタッチして**ボイスまたはギター・プリセット選択ウィンドウ**を開き、保存するロケーションを選びます。ダッシュ表示(-- )は空のロケーションです。
- 2 保存先のロケーションを選択すると**Write Voice Preset**または**Write Guitar Preset**ダイアログ・ボックスに戻り、保存するプリセットに**名前**を付けられます。**テキスト・エディット・ボタン**( **I** )をタッチしてテキスト入力画面を開き、新しい名前を入力します。

名前の入力が終わったら、テキスト入力画面の下にある**OK**ボタンをタッチして画面を閉じます。

- 3 **Write Voice Preset**または**Write Guitar Preset**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチしてから確認ダイアログ・ボックスの**Yes**ボタンをタッチして保存を実行します。

### ボイス・プリセットまたはギター・プリセットを、キーボード・セット、スタイルまたはソングと一緒に保存する

エディットしたボイスまたはギター・プリセットをキーボード・セットやスタイル、またはソングと一緒に保存する場合、エディットしたプリセットを使用するソングブック・エントリーを新規作成して保存することができます。ボイスまたはギター・プリセットとキーボード・セットやスタイル、またはソングを選び、コントロール・パネルの**SONGBOOK**キーを1秒ほど長押しすると新規のソングブック・エントリーが作成されます。



# パート IX: サウンド、ボイス、ギターのエフェクト



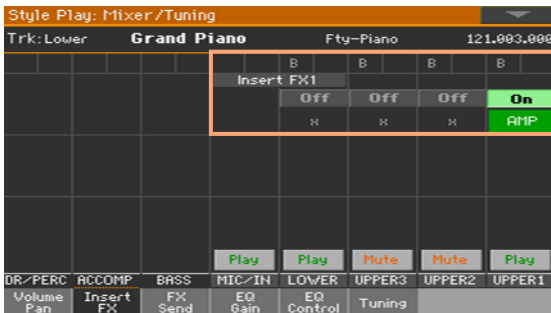


# 44 エフェクト

## エフェクトのエディット

### インサート・エフェクト (IFX) のエディット

- 1 Style PlayまたはSong Play > Mixer/Tuning > Insert FXページを開きます。



- エフェクト・グループ
- エフェクトのon/off
- 選択したエフェクト・タイプ

- 2 選択したエフェクト・タイプまたはon/offボタンの下の 'x' をタッチして、エフェクト・エディット・ページを開きます。

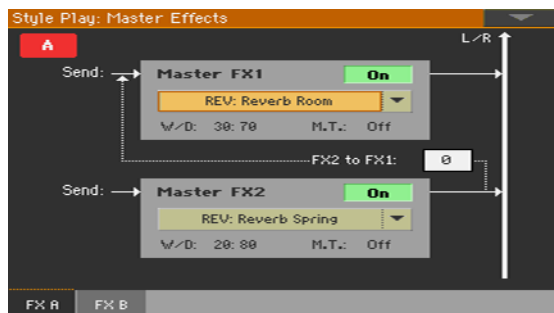


- 選択したエフェクト
- エフェクトのエディット・パラメーター
- エフェクトのミックスとモジュレーション

- 3 必要に応じて、上のポップアップ・メニューから他のエフェクトを選びます。
- 4 エフェクト・パラメーターをエディットします。各パラメーターについては、559ページの「45 エフェクト・パラメーター」を参照してください。
- 5 エディットが終わったら、EXITボタンを押して前のページに戻ります。

## マスター・エフェクト (MFX) のエディット

- 1 エディットするマスター・エフェクトを含んだ**Master Effects**で、**FX A**または**FX B** ページを開きます。



- 2 割り当てられたエフェクト名をタッチして、**FX Edit**ページを開きます。



- 3 必要に応じて、上の**ポップアップ・メニュー**から他のエフェクトを選びます。
- 4 エフェクト・パラメーターをエディットします。各パラメーターについては、559ページの「45 エフェクト・パラメーター」を参照してください。
- 5 エディットが終わったら、**EXIT** ボタンを押して前のページに戻ります。

## ボイス/ギター・エフェクト (FX1, 2, 3) のエディット

- 1 Style PlayまたはSong Play > MicまたはGuitarページを開きます。



エフェクトのOn/off  
とエフェクト・タイプ

- 2 エフェクトOn/offボタンの隣にあるエフェクト・タイプ (REV, DEL ...) の略称またはエフェクト・タイプ名にタッチしてエフェクト・エディット・ページを開きます。



選択したエフェクト

エフェクトのエディット・パラメーター

エフェクトのミックスとモジュレーション

- 3 必要に応じて、上のポップアップ・メニューから他のエフェクトを選びます。
- 4 エフェクト・パラメーターをエディットします。各パラメーターについては、559ページの「45 エフェクト・パラメーター」を参照してください。
- 5 エディットが終わったら、EXITボタンを押して前のページに戻ります。

## ドライ(ダイレクト音)とエフェクト音をミックスする

- **FX Edit**ページの**Wet/Dry**パラメーターで、ウェット(エフェクト音)とドライ(ダイレクト音)のバランスを設定します。
- エディットするマスター・エフェクトを含む**Master Effects > FX**ページの**W/D**パラメーターでも、インターナル・エフェクトのウェットとドライのバランスを直接設定できます。

特殊な効果を得たい場合は別ですが、通常はウェットとドライのバランスを変更しないことをお勧めします。例えばモジュレーション・エフェクトのダイレクト信号を低すぎる値に設定すると、位相がずれてしまう可能性があります。

初期設定では一般的な効果が得られるようになっているので、マスター・エフェクト内のミックスを微調整しないのであれば、設定を変更しないことをお勧めします。各サウンド/チャンネルに適用されるエフェクト音の量を設定するときは、ミックスではなく個々のチャンネルのセンド・レベルを設定します。

## モジュレーション・ソースの選択

本機のコントローラーからのMIDIメッセージを使用したり、またはスタイル・トラックやソング・トラックに録音されたMIDIデータによって、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。


### モジュレーション・トラックを選択する


- インサート・エフェクトでは、モジュレーションは割り当てられたサウンド、パートまたはトラックから常に受信されます。例えば、インサート・エフェクトがアッパー1パートに割り当てられている場合は、インサート・エフェクトはアッパー1パートで変化されます。
- マスター・エフェクトでは、モジュレーション・トラックを選択する必要があります。エディットするマスター・エフェクトを含む**Master Effects > FX A**または**FX B**ページで、**M.T. (Modulating Track)**パラメーターを使用して、変化させるサウンド、パートまたはトラックを選択します。

### モジュレーション・ソースを選択する

- インサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトの**エフェクト・エディット・ページ**で、**Src (Source)**パラメーターに、エフェクトを変化させるコントローラーまたはMIDIデータのタイプを選択します。

本機は、**ダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能**を搭載しており、ダイナミック・モジュレーション・ソースで特定のパラメーターをリアルタイムに変化させることができます。ダイナミック・モジュレーション・ソースを適用可能な

パラメーターには、エフェクト・パラメーターの表中に  シンボルが付いています。ダイナミック・モジュレーション・ソースのリストは、792ページの「DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)」を参照してください。

- ダイナミック・モジュレーションと同様に、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/テンポ・シンク機能**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・タイム等をシーケンサーのテンポに同期させることができます。MIDI/テンポ・シンク機能に対応しているパラメーターには、エフェクト・パラメーターの表中に  シンボルが付いています。

### モジュレーション量を設定する

- インサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトの**エフェクト・エディット・ページ**で、**Amt (Amount)** パラメーターを使用してモジュレーションの量を設定します。これは、ソースから送られる値に対するオフセットです。

### マスター・エフェクトの信号をMFX1へ戻す

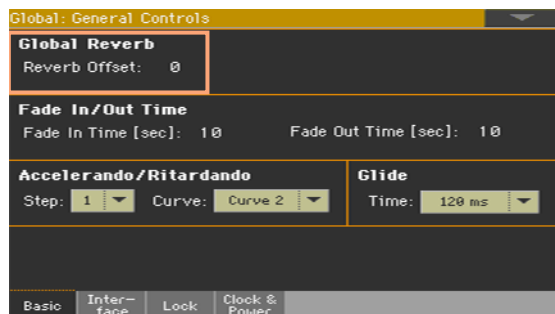
マスター・エフェクトはパラレルに設定されていますが、MFX2の出力をMFX1の入力に戻すことで、シリアル・エフェクトをシリアル・チェーンに設定することができます。例えば、リバーブにディレイの信号を送るように設定できます。

- **Master Effects > FX A**または**FX B**ページの**FX1**パラメーターで、MFX2の信号をMFX1へ戻す量を設定します。

## 部屋に合わせたリバーブの設定

本機はすべてのリバーブのためのマスター・オフセットが設定できます。これによって演奏する部屋に合わせて残響感を調整します。反響が非常に多い部屋のときは-の値に、反響が少なくしてリバーブ効果を加えたいときは+の値に設定します。

- 1 **Global > General Controls > Basic**ページを開きます。



- 2 **Reverb Offset**パラメーターでリバーブのためのマスター・オフセットを設定します。

Reverb Offset	意味
-50 … +50	-の値にすると反響が少なく、+の値にすると反響が多くなる。

# エフェクト・リスト

工場出荷時のエフェクトのリストは、以下のとおりです。各エフェクトのパラメーターに関する詳細は、559ページの「45 エフェクト・パラメーター」を参照してください。

## REV (Reverb)

O-verb<sup>1</sup>  
 Reverb Hall  
 Reverb SmoothHall  
 Reverb Wet Plate  
 Reverb Dry Plate  
 Reverb Room  
 ReverbBrightRoom  
 Early Reflections  
 Early Reflections Hi Dens<sup>2</sup>  
 Reverb Spring  
 Reverb - Gate

## DEL (Delay)

L/C/R Delay  
 Stereo/CrossDelay  
 St. Multitap Delay  
 St. Mod Delay  
 St. Dynamic Delay  
 St. AutoPanningDly  
 Tape Echo  
 Sequence BPM Dly  
 L/C/R BPM Delay  
 Stereo BPM Delay  
 St.BPM Mtap Delay  
 St.BPM Mod. Delay  
 St.BPMAutoPanDly  
 Tape Echo BPM  
 Classic Tape Echo  
 Hold Delay<sup>2</sup>  
 L/C/R Long Delay<sup>2</sup>  
 St/Cross Long Dly<sup>2</sup>  
 LCR BPM Long Dly<sup>2</sup>  
 St. BPM Long Dly<sup>2</sup>

## MOD (Modulation)

Stereo Chorus  
 Black Chorus/Flanger  
 St.HarmonicChorus  
 Classic Chorus  
 Multitap Cho/Delay  
 Stereo Flanger  
 St. Random Flanger  
 St. Env. Flanger  
 Classic Flanger  
 Stereo Phaser  
 St. Random Phaser  
 St. Env. Phaser  
 Orange Phaser  
 Small Phaser  
 Phaser - Cho/Flng  
 St. Phaser + Trml  
 Stereo Tremolo  
 St. Env. Tremolo  
 Classic Tremolo  
 Ensemble  
 Polysix Ensemble  
 Stereo Vibrato  
 U-Vibe  
 St. Auto Fade Mod  
 St. Biphase Mod  
 Stereo Auto Pan  
 St. Ring Modulator  
 Organ Vib/Chorus  
 Rotary Speaker  
 Rotary SpeakerOD

## DYN (Dynamics)

Stereo Compressor

Dyn. Compressor  
 Stereo Limiter  
 Multiband Limiter  
 St.Mltband Limiter  
 St.MasteringLimtr  
 Stereo Gate

## AMP (Amplifier)

GuitarAmp + P4EQ  
 GuitarAmp + Cabinet  
 Amp Clean Combo  
 Amp Clean Combo + Cab  
 Amp California  
 Amp California + Cab  
 Amp Tweed  
 Amp Tweed + Cab  
 Amp Modded OD  
 Amp Modded OD + Cab  
 St. Guitar Cabinet  
 Gtr. Cabinet + NR  
 OD/HG - Amp Sim  
 OD/Hi.Gain Wah  
 OD/HyperGain Wah  
 Comp - Amp Sim  
 Comp - OD/HiGain  
 Wah - Amp Sim  
 Decimator - Amp  
 AmpSim - Tremolo  
 BassTubeAmp+Cab.  
 Bass Amp Model  
 Bass Amp+Cabinet  
 St. Bass Cabinet  
 Tube PreAmp Model  
 St. Tube PreAmp

MicModel+PreAmp  
St. Mic + PreAmp

**FILT (Filter)**

St.Parametric4EQ  
St. Graphic 7EQ  
P4EQ - Exciter  
P4EQ - Wah  
St. Wah/Auto Wah  
St. Vintage Wah  
VOX Wah  
St.Exciter/Enhncr  
Stereo Isolator  
St. Random Filter  
St. MultiModeFilter  
Talking Modulator  
2Voice Resonator  
Vox Treble Booster  
Vocoder<sup>3</sup>

**FREQ (Frequency)**

St. Sub Oscillator  
Grain Shifter

Detune  
Pitch Shifter  
Pitch Shifter BPM  
Pitch Shift Mod  
St. Pitch Shifter  
St. PitchShift BPM

**MISC (Miscellaneous)**

Stereo Decimator  
St. Analog Record  
Doppler  
Scratch  
Auto Reverse  
P4EQ - Cho/FIng  
P4EQ - Phaser  
P4EQ - Mt. Delay  
Comp - Wah  
Comp - P4EQ  
Comp - Cho/FIng  
Comp - Phaser  
Comp - Mt. Delay  
Limiter - P4EQ  
Limiter-Cho/FIng

Limiter - Phaser  
Limiter - Mt.Delay  
Exciter - Comp  
Exciter - Limiter  
Exciter-Cho/FIng  
Exciter - Phaser  
Exciter - Mt.Delay  
OD/HG - Cho/FIng  
OD/HG - Phaser  
OD/HG - Mt.Delay  
Decimator - Comp  
Cho/FIng - Mt.Dly  
Multitap Cho/Delay  
PianoBody/Damper

**Note:**

- 1: MFX A/B1のみ
- 2: MFX A2、B2のみ
- 3: MFX A2、B2、IFXのみ

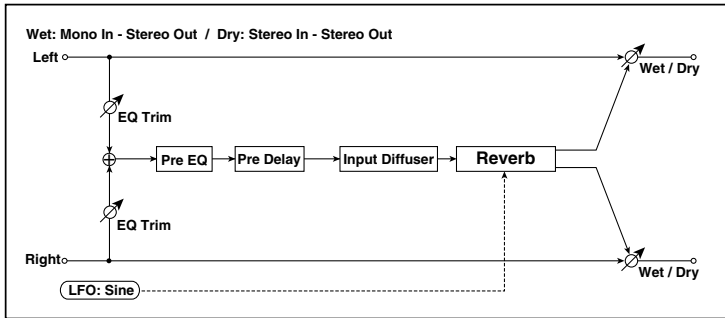


# 45 エフェクト・パラメーター

## REV (Reverbs)

### O-verb

O-verbは、高品質なリバーブのアルゴリズムを備えています。部屋の大きさを設定するだけでなく、初期反射とメインの残響の両方の拡散特性を調整したり、高、中、低減衰時間を別々にコントロールして、部屋の形や壁の材質をモデル化できます。より豊かでスムーズなリバーブ・ティンバーのために、O-verbにはランダム化も含まれています。また、ランダムな要素を加えることで、より豊かに響くリバーブを実現しています。



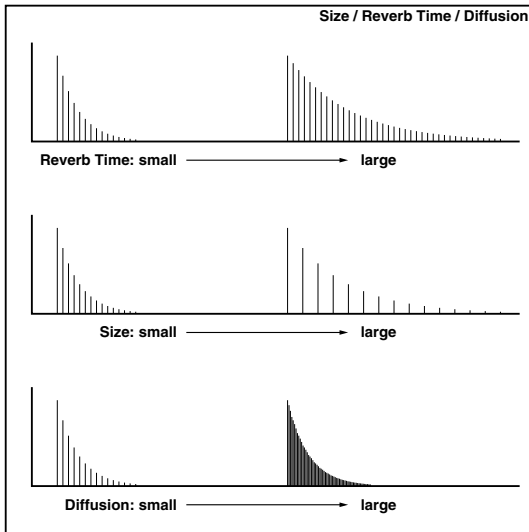
a	Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
b	Band1 Enable	On, Off	ピーキングEQの2つの帯域で音質を調整します。これらはリバーブにのみ影響し、ドライ音には影響しません。両方のバンドは同じ調整範囲を持っています。	
	Band1 Fc [Hz]	200…20.00k		
	Band1 Q	0.5…10.0		
	Band1 Gain [dB]	-18.0…+18.0		
c	Band2 Enable	On, Off		
	Band2 Fc [Hz]	200…20.00k		
	Band2 Q	0.5…10.0		
	Band2 Gain [dB]	-18.0…+18.0		
d	Rolloff	0…100	エフェクト出力時のローパス・フィルターを制御します。	

e	Pre Delay [msec]	0…1360	ドライ音からのディレイ・タイム
	Diffusion 1	0…100	Diffusion 1と2は、メインのリバースに入る前に音を和らげ、また初期反射の音色をコントロールします。両方の設定を約50にすると、滑らかなリバースに十分な広がりが見られます。極端に高いレベルではリングングが発生することがあります。
	Diffusion 2	0…100	ボーカルのような音源には、Diffusionの設定を低くすることで、効果的なエコー効果が得られます。 Diffusion 1、2の2つのパラメーターのバランスによってリバースの反射特性をコントロールします。
f	Size	5…100	空間の大きさ
	Diffusion	0…100	リバース音の密度を設定 低い設定ではエコー効果が多くなり、高い設定ではよりリバースが滑かくなります。設定値が極端に高いとリングングが発生することがあります。
	Reverb Decay	0…100	リバース音の残響時間を設定。 DampingとBass Gainパラメーターでは、それぞれ高域と低域のディケイ・タイムを個別に調整します。
g	Damping	0…100	高周波減衰フィルターのカットオフを設定。 100にすると高域は低域と同じレートで減衰し、0にすると高周波数はすぐに減衰します。 実際の音響空間では、高周波数は一般に低周波数より若干速く減衰するので、適度に値を上げることで、よりリアルなリバース効果となります。
	Bass Crossover [Hz]	20…24.0k	Bass Gainのクロスオーバー周波数
	Bass Gain [dB]	-12.0…+6.0	Bass Crossoverで設定した周波数を使って、リバースの低域の減衰を調整。 -の値では低周波の減衰が速くなり、+の値ではよりゆっくりと減衰します。
h	Modulation Rate [Hz]	0.10…5.00	モジュレーションの速さ
	Modulation Depth	0…100	モジュレーションの深さ

i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## e: Diffusion

Reverb Size、Time、Diffusion



## Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

## Reverb SmoothHall

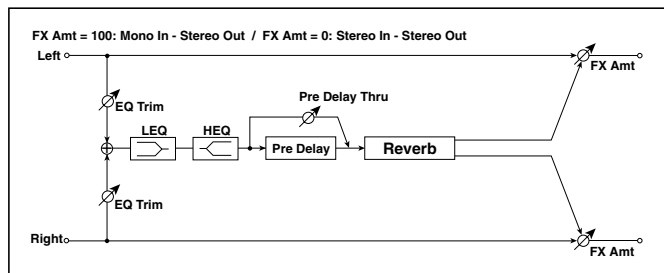
大きめのホールやスタジアムの残響音 that 得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音 that 得られます。

## Reverb Wet Plate

暖かみのある(密度の濃い)残響音 that 得られるプレート・リバーブです。

## Reverb Dry Plate

乾いた感じ(軽め)の残響音を得られるプレート・リバーブです。



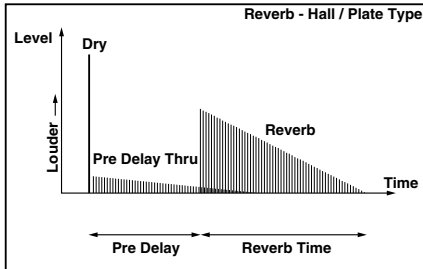
a	Reverb Time [sec]	0.1…10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0…200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0…100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 -低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 -高/中の選択	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**b: Pre Delay [msec]**

**b: Pre Delay Thru [%]**

**Pre Delay**では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりをごコントロールします。

**Pre Delay Thru**では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

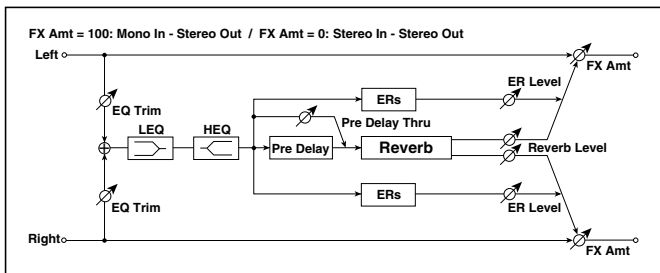


## Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

## Reverb BrightRoom

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。



a	Reverb Time [sec]	0.1…3.0	残響時間	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0…200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0…100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	ER Level	0…100	初期反射音のレベル	
d	Reverb Level	0…100	リバーブ・レベル	
e	EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	

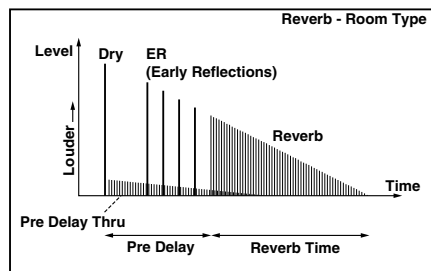
f	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 -低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 -高/中の選択	
g	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### c: ER Level

### d: Reverb Level

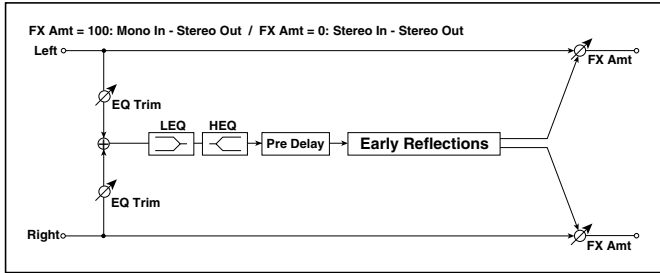
初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。

この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。**ER Level**を大きくすると固い感じに、**Reverb Level**を大きくすると柔らかい感じになります。



## Early Reflections

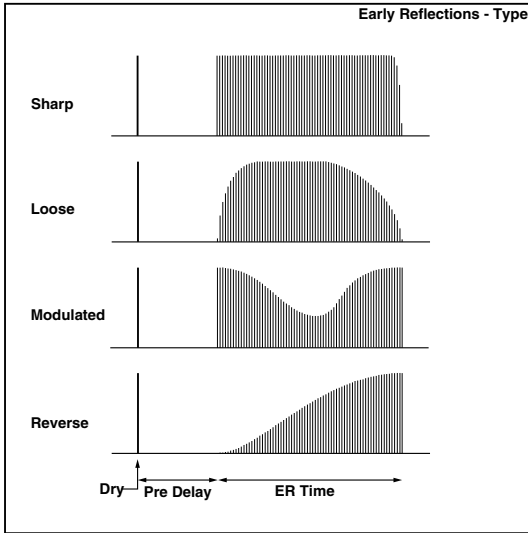
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10…800	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0…200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0…100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 —低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 —高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

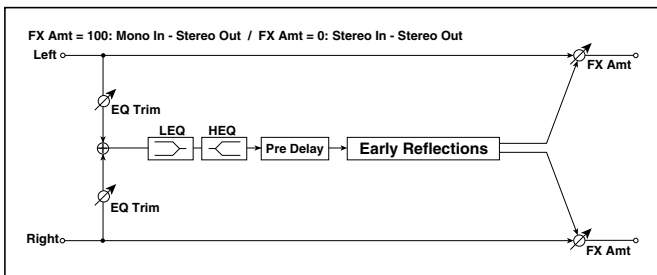
### a: Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。



### Early Reflections Hi Dens

サイズ1のもの (Early Reflections) と比べて初期反射音の細かさや最大時間を2倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ
b	ER Time [msec]	10…1600	初期反射音の長さ
c	Pre Delay [msec]	0…200	原音から最初の初期反射音までの時間



d	EQ Trim	0…100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 -低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 -高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

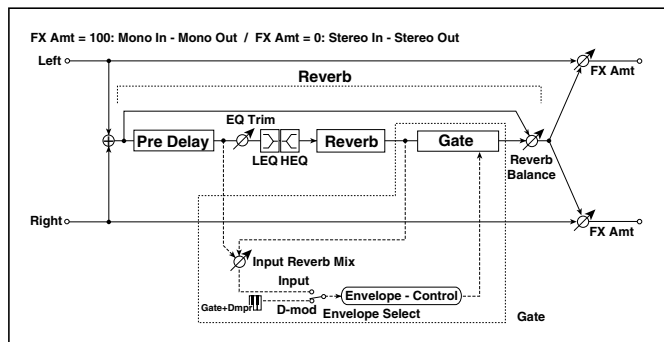
## Reverb Spring

スプリング・タイプのリバーブは、ホールやルーム・タイプのリバーブとは音質が異なります。いくつかのアンプに内蔵されているスプリング・リバーブのモデリングです。

a	Time	0…99	残響時間	
b	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
c	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
d	Pre Delay [msec]	0…70	原音から最初の初期反射音までの時間	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Reverb - Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



REVERB			
a	[R]Reverb Time [sec]	0.1…10.0	残響時間
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量
b	[R]Pre Delay [msec]	0…200	リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム
	[R]EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル
c	Reverb Balance	0…100	リバーブのエフェクト・バランス
	d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low
Pre HEQ Fc		High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 —高/中の選択
e	[R]PreLEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン
GATE			
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	モジュレーション・ソースによるコントロール/入力信号によるコントロールの切り替え
	Src	Off…Tempo	Envelope Select=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース 
g	[G]Input Reverb Mix	0…100	ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス
	Threshold	0…100	ゲートのかかるレベル

h	[G]Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	
i	[G]Attack	1…100	アタック・タイム	
	Release	1…100	リリース・タイム	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

f: [G]Envelope Select

f: Src

g: [G]Input Reverb Mix

g: Threshold

**[G]Envelope Select**はゲートのオン/オフを入力信号の大きさに決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。**Src**ではこのときのモジュレーション・ソースを選択します。

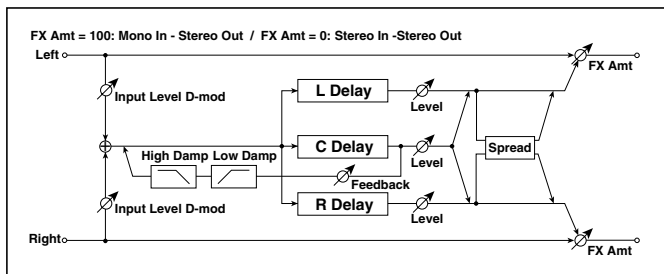
**[G]Envelope Select**をInputにすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさにゲートをコントロールします。信号の大きさが**Threshold**を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出します。

通常は、**[G]Input Reverb Mix**をDry (ダイレクト音のみでゲートをコントロール)にします。ゲート・タイムを長くしたいときには**[G]Input Reverb Mix**の値を大きくし、**Threshold**も同時に調節するとよいでしょう。

# DEL (Delay)

## L/C/R Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay Time [msec]	0…2730	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0…2730	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0…2730	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100…+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Spread	0…50	エフェクト音の定位する幅	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**e: High Damp [%]****e: Low Damp [%]**

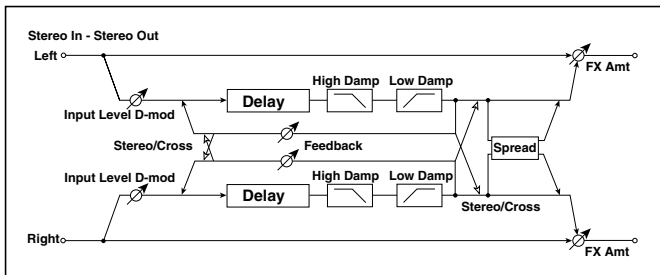
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすること、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

**g: Spread**

エフェクト音の定位する幅を設定します。50で最大に広がり、0では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

**Stereo/CrossDelay**

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



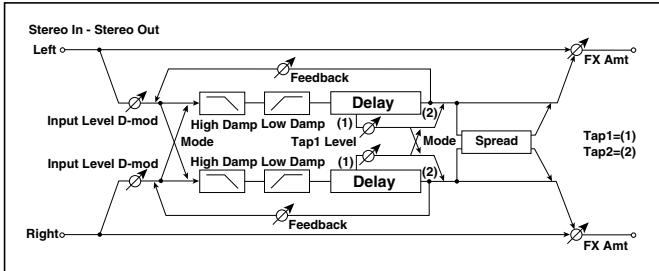
a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え
b	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム
c	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム

## 572 | サウンド、ボイス、ギターのエフェクト


d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

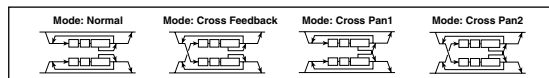
## St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	
b	Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
c	Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
d	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
e	Feedback (Tap2)	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-100…+100	エフェクト音の定位する幅	
	Src	Off…Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	

j	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



### a: Mode

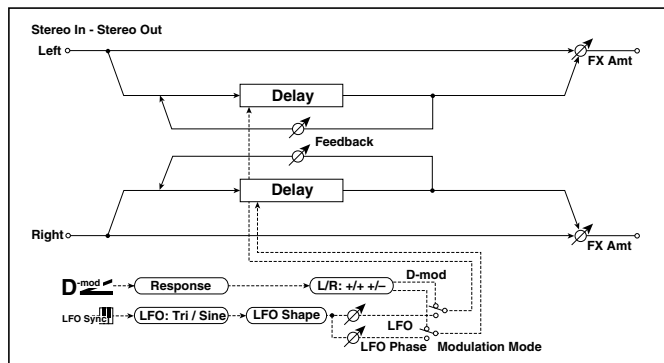
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

### d: Tap1 Level

タップ1の出力レベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

## St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
---	-----------------	------------	--



b	D-mod Modulation	L/R:+/+, L/R:+/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	
	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオン/オフ	
	Src	Off...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
	L Depth	0...200	左チャンネルのLFO変調の深さ	
h	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
	R Depth	0...200	右チャンネルのLFO変調の深さ	
i	L Delay Time [msec]	0.0...1000.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
j	R Delay Time [msec]	0.0...1000.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	

k	Wet/Dry	-Wet, 1:99…Dry… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## b: D-mod Modulation

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

### d: LFO Sync

d: Src


g: L LFO Phase [deg]

h: R LFO Phase [deg]

**LFO Sync**をオンにすると、モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。

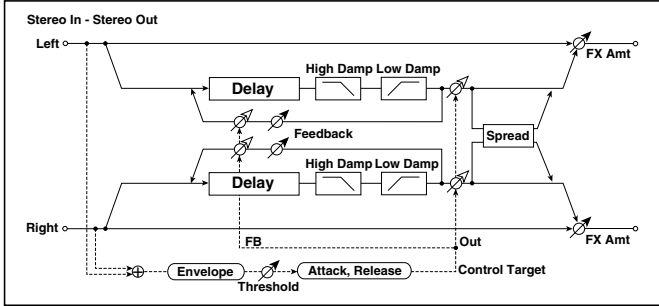
**Src**でLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

**L LFO Phase**、**R LFO Phase**で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

 **Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、LFOは**L LFO Phase**、**R LFO Phase**で設定した位相にリセットします。

## St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target	None, Out, FB	レベル・コントロール無し/エフェクト音のレベル/フィードバックの切り替え	
	Polarity	+, -	レベル・コントロールの反転	
b	Threshold	0…100	効果のかかるレベル	
	Offset	0…100	レベル・コントロールのオフセット	
c	Attack	1…100	レベル・コントロールのアタックタイム	
d	Release	1…100	レベル・コントロールのリリース・タイム	
e	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
f	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
h	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
i	Spread	-100…+100	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## a: Control Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力レベル/フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

a: Polarity

b: Threshold

b: Offset

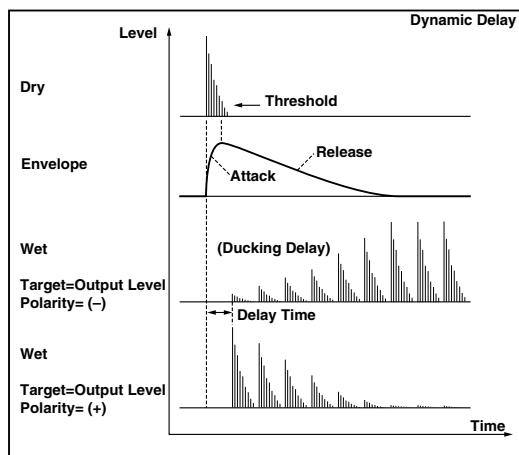
c: Attack

d: Release

**Offset**では、レベル・コントロールがかからないときの**Control Target**の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、**Control Target**がOutput Levelのときはエフェクト音のレベル (Wet/Dry)、**Control Target**がFeedbackのときは**Feedback**の値です。

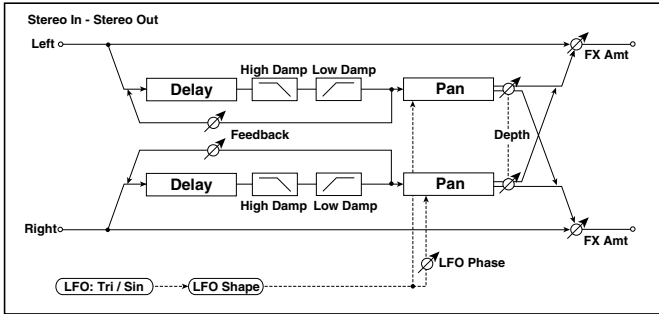
**Polarity**が+の場合、**Control Target**は、入力信号が**Threshold**より小さいときはパラメーター設定値に**Offset**の値をかけた値、**Threshold**より大きいときはパラメーター設定値になります。**Polarity**が-の場合、入力信号が**Threshold**より小さいときはパラメーター設定値に、**Threshold**より大きいときはパラメーター設定値に**Offset**の値をかけた値になります。

**Attack**、**Release**では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



## St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。

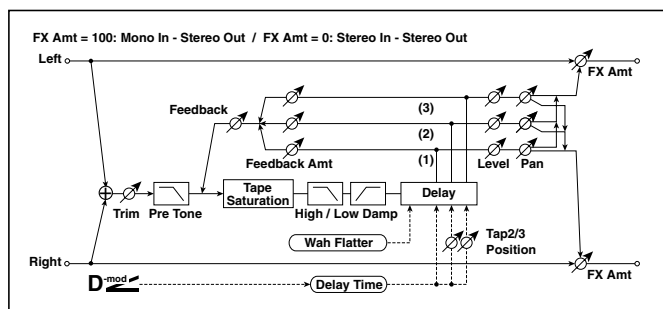


a	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量	
b	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量	
c	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
e	Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
f	Panning Freq [Hz]	0.02…20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
h	Panning Depth	0…100	パンニング幅	
	Src	Off…Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	パンニング幅のモジュレーション量	

i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Tape Echo

3つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



a	Delay (Tap1) [msec]	0...2700	ディレイ・タイム(タップ1)	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
	Amt	-2700...+2700	ディレイ・タイムのモジュレーション量	
b	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
c	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
e	Tap2 Level	0...100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量	

f	Tap3 Level	0…100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1…99, R	タップ3のステレオ定位	
	FB Amt	-100…+100	タップ3のフィードバック量	
g	Feedback	0…100	タップ1、2、3フィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フィードバック量のモジュレーション量	
h	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
i	Saturation	0…100	歪み具合	
j	Input Trim	0…100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0…100	入力音の音質	
k	Wow Flutter [Hz]	0.02…1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0…100	ピッチの揺れの深さ	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Delay (Tap1) [msec]

a: Src

a: Amt

b: Tap2 Position [%]

b: Tap3 Position [%]

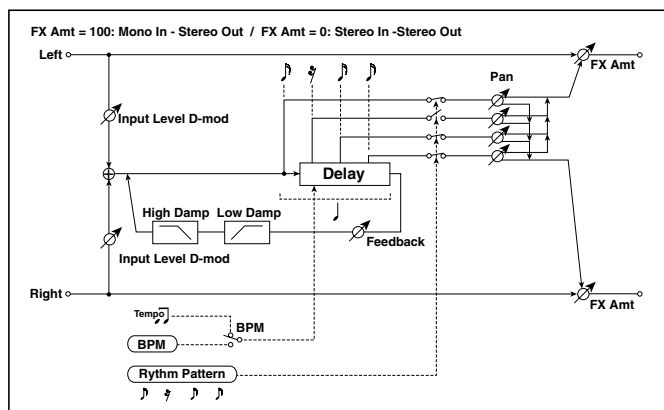
タップ2、3のディレイ・タイムは**Delay (Tap1)**に対する割合(%)で設定します。ダイナミック・モジュレーションで**Delay (Tap1)**を変化させた場合も、タップ2、3は同じ割合のまま変化します。

d: FB Amt  
 e: FB Amt  
 f: FB Amt  
 g: Feedback

Tap1、2、3からのフィードバック出力はそれぞれ**FB Amt**に応じてミックスされ、その後**Feedback**で最終的なフィードバック量が決定します。

## Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
b	Rhythm Pattern		リズム・パターン	
c	Tap1 Pan	L, 1…99, R	タップ1の定位	
	Tap2 Pan	L, 1…99, R	タップ2の定位	
	Tap3 Pan	L, 1…99, R	タップ3の定位	
	Tap4 Pan	L, 1…99, R	タップ4の定位	
d	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	



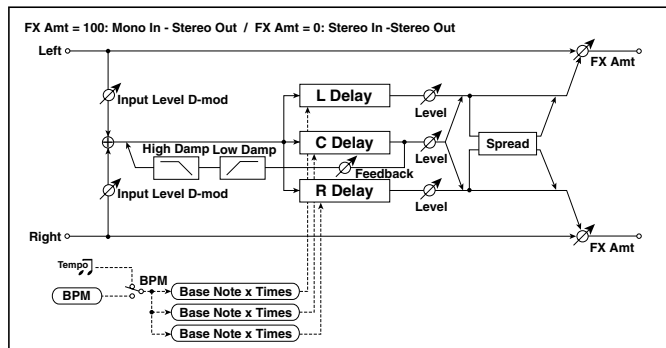
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: BPM****b: Rhythm Pattern**

**BPM**の数値で指定したテンポ (**BPM**をMIDIにすると、MIDIクロックによるテンポ) で1拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。**Rhythm Pattern**を選択することによって各タップの出力のオン/オフを自動的に設定します。

## L/C/R BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



a	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0…50	タップLの出カレベル	
c	C Delay Base Note		タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0…50	タップCの出カレベル	
d	R Delay Base Note		タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0…50	タップRの出カレベル	

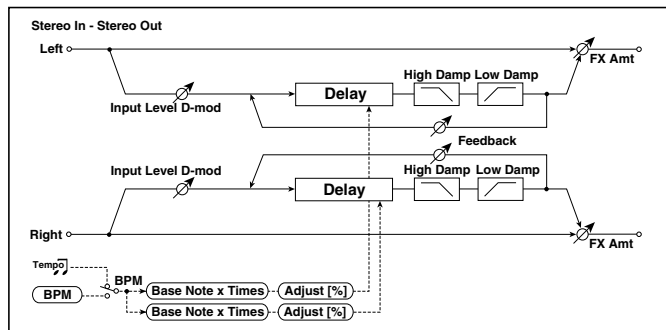
e	Feedback (C Delay)	-100…+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
h	Spread	0…50	エフェクト音の定位する幅	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長5460msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」と表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

## Stereo BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50…+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50…+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	

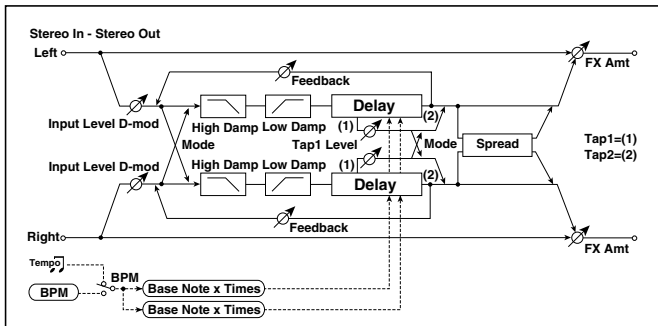
f	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	D-mod
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長2,730msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」と表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

## St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・マルチタップ・ディレイです。

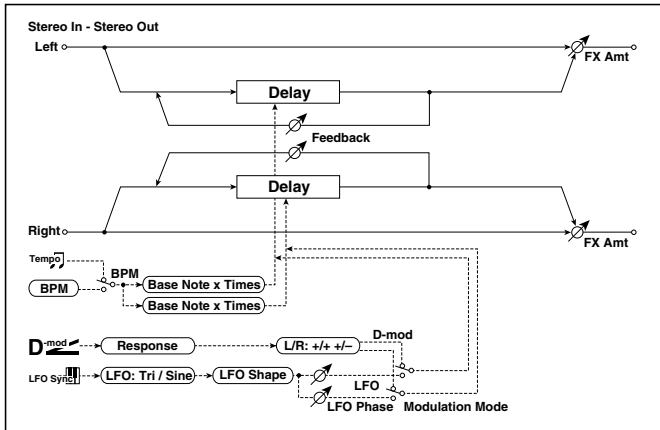


a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	
---	------	--	-----------------	--

b	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? 1	---, OVER!	タップ1のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	2	---, OVER!	タップ2のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
c	Tap 1 Base Note		タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	Tap 2 Base Note		タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
f	Feedback (Tap2)	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	
g	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-100…+100	エフェクト音の定位する幅	
	Src	Off…Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・モジュレーション・ディレイです。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R:+/+, L/R:+/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
	Src	Off…Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	
	Response	0…30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオン/オフ	
	Src	Off…Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	

g	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
	Depth	0...200	左チャンネルのLFO変調の深さ	
h	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
	Depth	0...200	右チャンネルのLFO変調の深さ	
i	BPM(Delay)	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
j	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
k	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
l	Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

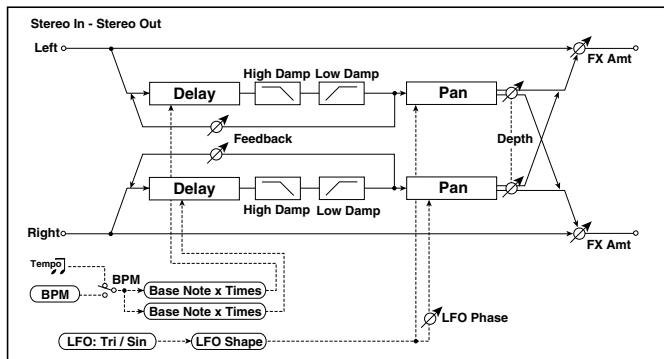
## i: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長2,550msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」と表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。



## St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・オート・パンニング・ディレイです。

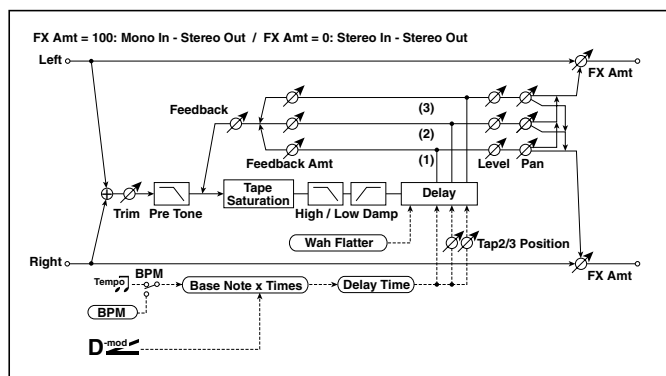


a	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量	
d	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
	LFO Phase	-180…+180	左右のLFOの位相差	
f	Panning Freq [Hz]	0.02…20.00	パンニング・スピード	

g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
h	Panning Depth	0...100	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2の選択	
	Src	Off...Tempo	Type=Common1, Common2時の位相の設定	
	Amt	-100...+100	パンニング幅	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	


## Tape Echo BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるテープ・エコーです。



a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Tap1 Dmod Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	

b	Tap1 Delay Note		ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の種類	 
	Times	x1…x32	ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の数	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
c	Tap1 Dmod Note		モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の種類	 
	Times	x1…x32	モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	Tap2 Position [%]	0…100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
e	Tap3 Position [%]	0…100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
f	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1…99, R	タップ1のステレオ定位	
	FB Amt	-100…+100	タップ1のフィードバック量	
g	Tap2 Level	0…100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1…99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
h	Tap3 Level	0…100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1…99, R	タップ3のステレオ定位	
	FB Amt	-100…+100	タップ3のフィードバック量	
i	Feedback	0…100	タップ1、2、3フィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フィードバック量のモジュレーション量	
j	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
k	Saturation	0…100	歪み具合	
l	Input Trim	0…100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0…100	入力音の音質	
m	Wow Flutter [Hz]	0.02…1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0…100	ピッチの揺れの深さ	

n	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

- a: Tap1 Dmod Src  
b: Tap1 Delay Note  
b: Times  
c: Tap1 Dmod Note  
c: Times

Tap1 Dmod SrcがOffまたは選択されたモジュレーションが0のとき、ディレイ・タイムはTap1 Delay NoteとTimesで設定した長さになります。

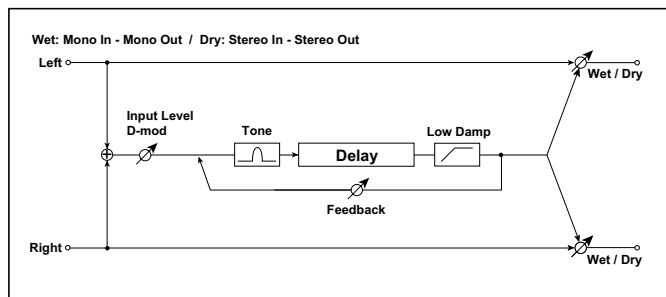
Tap1 Dmod SrcでOff以外が選択されているときは、モジュレーションが最大にかかったときにTap1 Dmod NoteとTimesで設定したことになる様に変化します。

## b: Time Over?

ディレイ・タイムは最長5,400msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」と表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメータを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

## Classic Tape Echo

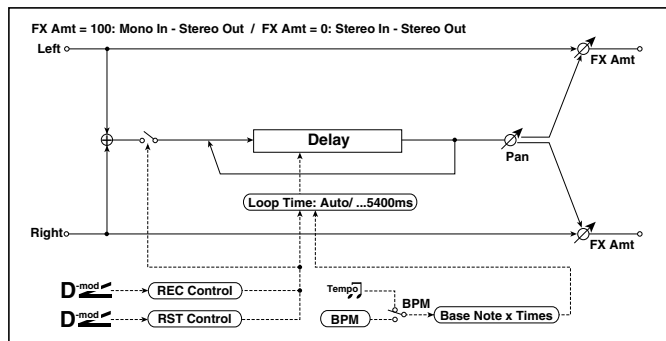
最も評判の高いアナログ・テープ・エコーのモデリングです。もともとエコーは、再生ヘッドで作られ、ディレイ・タイムはモーターの速度を変化させて設定していました。プロ・ミュージシャンがこの「原始的な」テープ・エコーを好むのは、暖かく暗いエコーを生むからです。



a	Time	0…2700	ディレイ・タイム	
	Src	Off…Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	ディレイ・タイムのモジュレーション量	
b	Feedback	0…100	フィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フィードバック量のモジュレーション量	
c	Tone	0…99	トーンの設定 メイン出力とフィードバックの両方で高い周波数がカットされます。大きい値にするほど音色が明るい音色になります。	
d	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
e	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	Input Level Dmodのモジュレーション・ソース	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Hold Delay

入力信号を録音して、繰り返し再生するエフェクトです。録音開始やリセットはモジュレーション・ソースを使ってコントロールできるので、リアルタイム・パフォーマンスに手軽に利用できます。



a	Loop Time [msec]	Auto, 1...10800	ループ時間の自動設定モード/ループ時間	
b	Loop BPM Sync	Off, On	ディレイタイムの時間による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
c	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	MIDI/Tempo Sync=On時、ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
d	Loop Base Note		ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	REC Control Src	Off...Tempo	録音用コントロール・ソース	
f	RST Control Src	Off...Tempo	リセット用コントロール・ソース	
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ	
h	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ	
i	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位	
	Src	Off...Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量	

j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Loop Time [msec]

Autoにすると、ループ時間の自動設定モードになります。それ以外ではループ時間の設定をします。

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間(モジュレーション・ソースまたは**Manual REC Control**をオンにしている時間)がループ時間となります。

ただし、最長10,800msecを超えた場合、ループ時間は自動的に10,800msecにセットします。

### c: Time Over?

ディレイ・タイムは最長10,800msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

### b: Loop BPM Sync

#### c: BPM

#### d: Loop Base Note

#### d: Times

Loop BPM Syncがオンの場合、Timesでの設定は無視され、ループ時間はBPM、Loop Base Note、Timesによって決定します。この場合も10,800msecを超えることはできません。

### “Hold”の設定 (Loop Time = Autoのとき)

- 1 Rec Src: JS +Y: #01  
Reset Src: JS -Y: #02  
Manual REC Control: REC Off  
Manual RST Control: RESET  
Loop Time [msec]: Auto  
MIDI/Tempo Sync: Off

に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音されている場合は消去されるので、十分に注意してください。

- 2 **Manual RST Control** : Offに設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。
- 3 ジョイスティックを+Y側に倒して、そのままホールドさせたいフレーズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演奏したフレーズをホールドします。ループ・タイムはジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に設定されるので、タイミング良く動かしてください。カウントをとりながらそれに合わせてジョイスティックを操作するとよいでしょう。  
ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われます。また10800msecを超えると、ループ・タイムは自動的に10800msecに設定します。  
(Timesを1～10,800msecにしたときは、このジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒している間の演奏をホールドします。)
- 4 録音に失敗した場合は、ジョイスティックを-Y側に倒してリセットをかけます。これで今録音したものは消去されます。もう一度手順3.を繰り返してください。
- 5 録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバッキングとして演奏することができます。
- 6 再度ジョイスティックを+Y側に倒すと、ホールド中のフレーズの上にオーバー・ダブすることもできます。

## e: REC Control Src

### g: Manual REC Control

**REC Control Src**では、録音をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または**Manual REC Control**をOnにすると、入力信号を録音することができます。すでに録音した状態では、その上からさらにオーバー・ダブされていきます。

**MIDI** **REC Control Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

## f: RST Control Src

### h: Manual RST Control

**RST Control Src**では、リセットをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

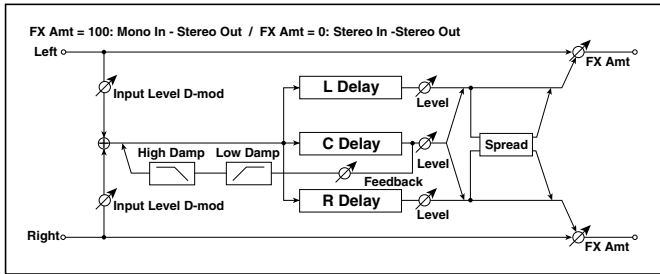


このモジュレーション・ソースをオンに、または“Manual RST Control”をRESETにすると、すでに録音したものを消去することができます。ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットします。

**MDI** **RST Control Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

## L/C/R Long Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長5,460msecまで設定できます。

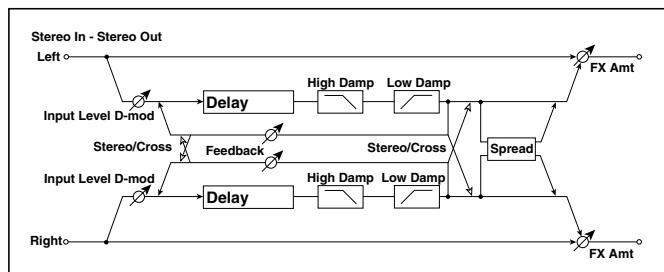


a	L Delay Time [msec]	0…5460	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0…5460	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0…5460	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0…50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100…+100	タップCのフィードバック量	<b>D<sub>mod</sub></b>
	Src	Off…Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	

f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長2,730msecまで設定できます。

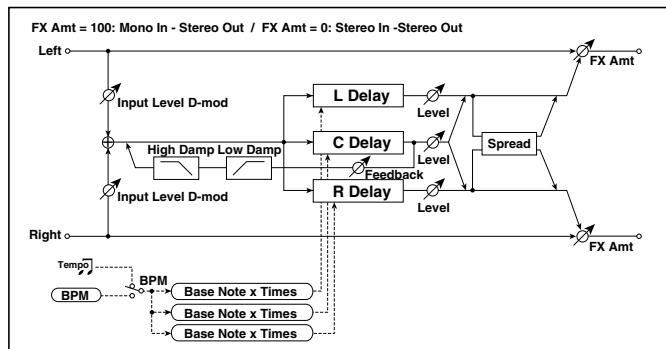


a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...2730.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...2730.0	右チャンネルのディレイ・タイム	

d	L Feedback	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-50…+50	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## LCR BPM Long Dly

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0…50	タップLの出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0…50	タップCの出力レベル	
d	R Delay Base Note		タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0…50	タップRの出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100…+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	

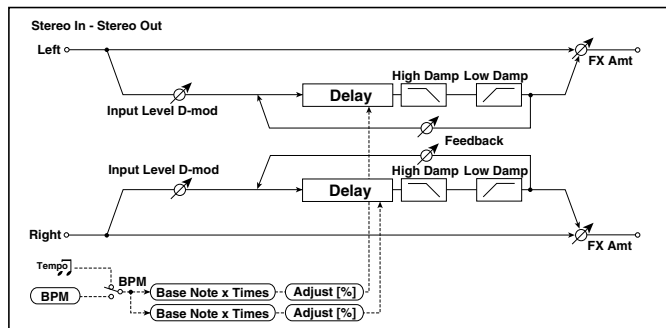
f	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
h	Spread	0…50	エフェクト音の定位する幅	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長10,920msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」と表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

## St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50…+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50…+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	L Amt	-100…+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	

e	R Feedback	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量	
	R Amt	-100…+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0…100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

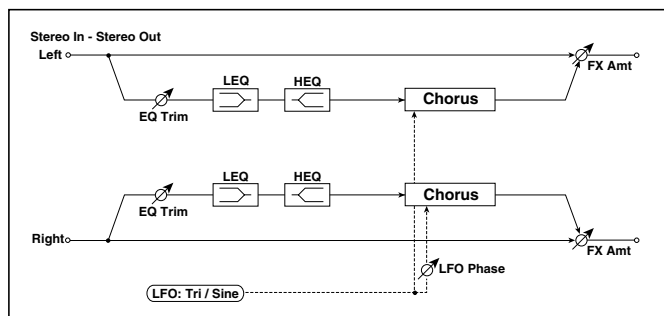
### a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長5,460msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」と表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

# MOD (Modulation)

## Stereo Chorus

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がり方をコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	



e	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 -低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 -高/中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

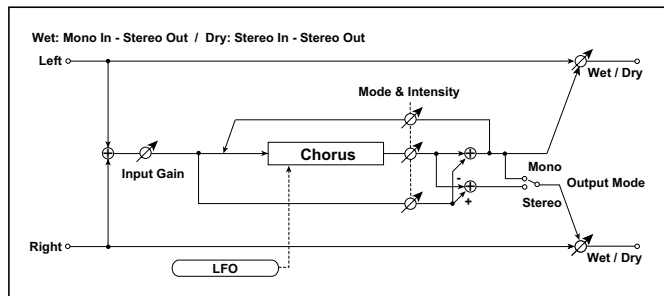
**d: L Pre Delay [msec]**

**d: R Pre Delay [msec]**

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

## Black Chorus/Flanger

デンマーク製のステレオ・コーラス+ピッチ・モジュレーター&フランジャーをモデルにしています。本来はギター用エフェクトですが、多くのキーボード・プレイヤーが効果を認めて使用しています。エレクトリック・ピアノで、独特のトーンを実現できます。



a	Speed [Hz]	0.10…10.0	LFOスピード	D-mod
	Src	Off…Tempo	LFOのモジュレーション・ソース	
	Amt	-10.00…+10.00	エフェクト・バランスのモジュレーション量	
b	Intensity	1…100	モジュレーションの強さ。	
c	Mode	0, 1, 2	モード 0: Chorus 1: Pitch Mod (Pitch Modulation) 2: Flanger	
	Width	0…2	LFO変調の深さ	
	Input Gain	1…100	入力ゲイン	
f	Output Mode	0, 1	出力モード 0: Mono 1: Stereo	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99 … 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off…Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

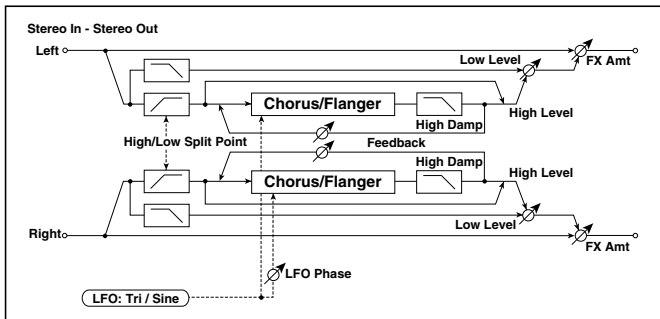
## b: Intensity

## c: Mode

**Intensity**の値を大きくすると、モジュレーション効果が強くなります。エフェクト、ダイレクト、フィードバックの値をコントロールします。**Mode**の設定によりコントロールする値は異なります。

## St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	Pre Delay [msec]	0.0...50.0	オリジナル音からのディレイ・タイム	

e	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
f	High/Low Split Point	1…100	高域/低域を分割する周波数の設定	
g	Feedback	-100…+100	コーラス・ブロックのフィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	コーラス・ブロックの高域の減衰量	
h	Low Level	0…100	低域の出力レベル	
	High Level	0…100	高域(コーラス)の出力レベル	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### f: High/Low Split Point

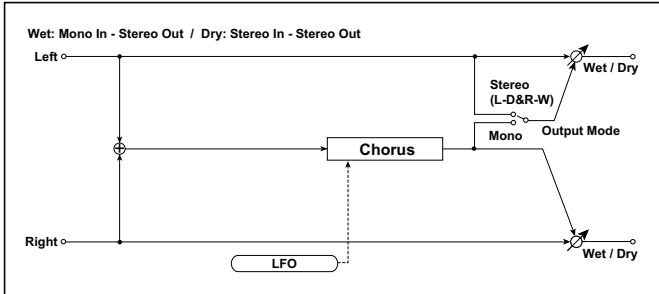
高域/低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

### g: Feedback

コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

## Classic Chorus

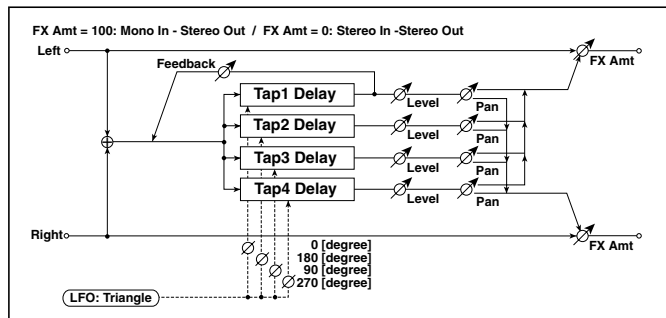
ギター・アンプに内蔵されていることで有名なコーラス・ユニットをモデリングしました。コーラスとビブラート・セレクト・スイッチは用意されていませんが、Wet/DryとOutput Modeのパラメーターを使用してエフェクトを作り出すことができます。Speed、Depth、Manualの各パラメーターは、オリジナル・ユニットよりも幅広いサウンド作りが可能です。



a	Speed [Hz]	0.10…10.0	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFOスピードのモジュレーション量	
b	Depth	1…100	LFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
c	Manual	0…99	スイープの中心周波数 Depthが100 のときは機能しません。	
d	Output Mode	Mono, Stereo (L-Dry&R-Wet)	出力モード Monoではビブラート、Stereoではコーラスになります。	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99 … 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100 … +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる4個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。

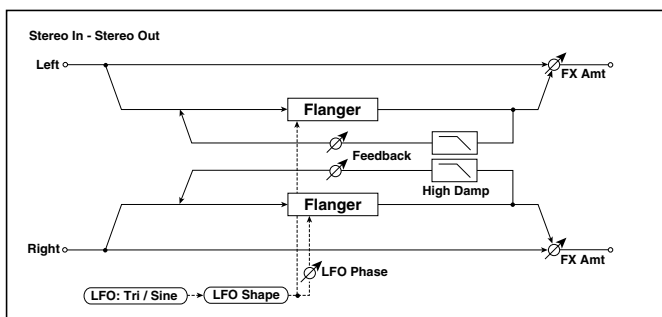


a	LFO Frequency [Hz]	0.02…13.00	LFOスピード	
b	Tap1 (000) [msec]	0…1000	タップ1 (LFO位相=0度) のディレイ・タイム	
	Depth	0…30	タップ1のコーラスの深さ	
	Level	0…30	タップ1の出力レベル	
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	タップ1のステレオ定位	
c	Tap2 (180) [msec]	0…1000	タップ2 (LFO位相=180度) のディレイ・タイム	
	Depth	0…30	タップ2のコーラスの深さ	
	Level	0…30	タップ2の出力レベル	
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	タップ2のステレオ定位	
d	Tap3 (090) [msec]	0…1000	タップ3 (LFO位相=90度) のディレイ・タイム	
	Depth	0…30	タップ3のコーラスの深さ	
	Level	0…30	タップ3の出力レベル	
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	タップ3のステレオ定位	

e	Tap4 (270) [msec]	0…1000	タップ4 (LFO位相=270度) のディレイ・タイム	
	Depth	0…30	タップ4のコーラスの深さ	
	Level	0…30	タップ4の出力レベル	
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	タップ4のステレオ定位	
f	Tap1 Feedback	-100…+100	タップ1のフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Stereo Flanger

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりやコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec]	0.0…50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	

c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
h	Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**g: Feedback****h: Wet/Dry**

**Feedback**が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。**Feedback**が+の値のときには**Wet/Dry**も+の値に、**Feedback**が-の値のときには**Wet/Dry**も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

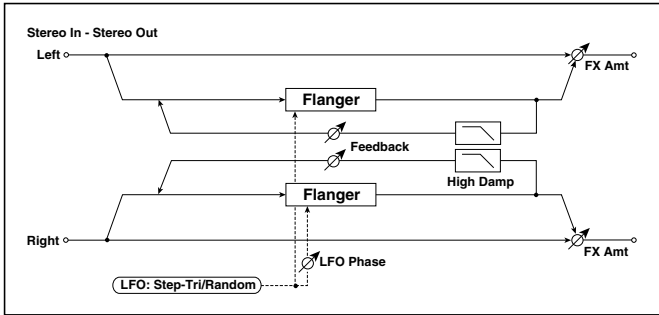
**g: High Damp [%]**

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。



## St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。

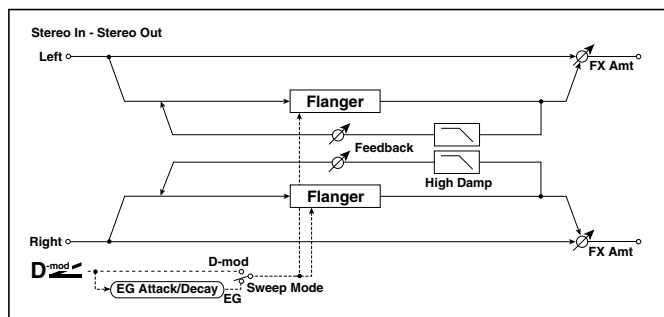


a	Delay Time [msec]	0.0…50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	LFO Step Freq [Hz]	0.05…50.00	LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	
	Step Amt	-50.00…+50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	Step Base Note		LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
g	Depth	0…100	LFO変調の深さ	

h	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	フィードバックの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom [msec]	0.0…50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの下限
	L Dly Top [msec]	0.0…50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの上限
b	R Dly Bottom [msec]	0.0…50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの下限
	R Dly Top [msec]	0.0…50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの上限


c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off…Tempo	Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時は フランジャーをスweepさせるモジュレーション・ソース	
d	EG Attack	1…100	EGのアタック・スピード	
	EG Decay	1…100	EGのディケイ・スピード	
e	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
f	High Damp [%]	0…100	フィードバックの高域の減衰量	
g	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## c: Sweep Mode

### c: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。**Sweep Mode**をEGにすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスweepします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているものでPitch EG、Filter EG、Amp EGとは関係ありません。

**Src**でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gateなどにすると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。**Sweep Mode**をD-modにすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは**Src**で選択します。

 **Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

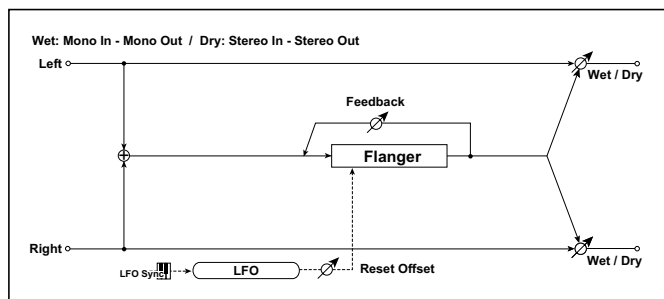
d: EG Attack

d: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

## Classic Flanger

クラシックなアナログ・フランジャーをモデリングしました。クラビ系の楽器やエレクトリック・ピアノのコード・プレイに大きな力を発揮します。

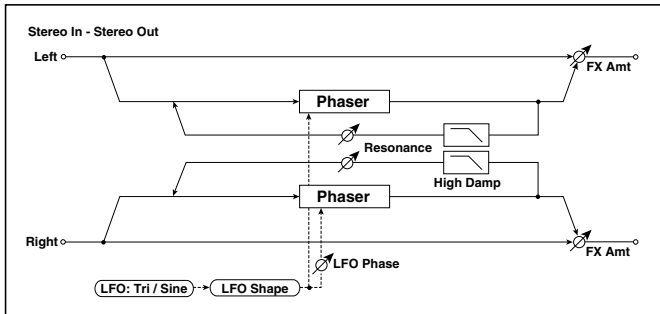


a	Speed [Hz]	0.10...10.0	LFOスピード	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-10.00...+10.00	LFOスピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	LFO変調の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
c	Resonance	0...100	レゾナンス量	
d	Manual	0...99	効果のかかる周波数 Depthが100のときは機能しません。	
e	LFO Reset Source	Off...Tempo	LFOリセットのモジュレーション・ソース	
	Reset Offset	0...100	LFOリセットのオフセット	

f	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Stereo Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけてると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	

d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Src	Off...Tempo	LFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調のモジュレーション量	
f	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
h	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
j	Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## h: Resonance

### i: Wet/Dry

**Resonance**が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。

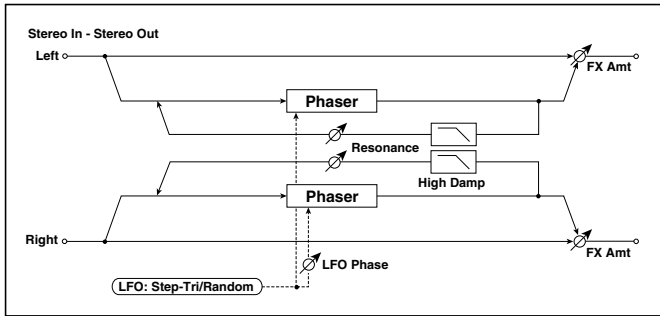
**Resonance**が+の値のときに**Wet/Dry**を+の値に、**Resonance**が-の値のときに**Wet/Dry**を-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

### h: High Damp [%]

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

## St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。



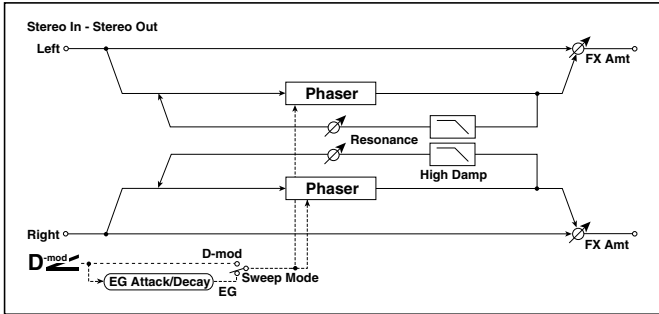
a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05…50.00	LFOステップ・スピード	
	Amt	-50.00…+50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の種類	
e	Step Base Note		LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	

f	Manual	0…100	効果のかかる周波数	
	Src	Off…Tempo	LFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFO変調のモジュレーション量	
g	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
h	Resonance	-100…+100	レゾナンス量	
	High Damp [%]	0…100	レゾナンスの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	




## St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。



a	L Manu Bottom	0…100	左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	L Manu Top	0…100	左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	
b	R Manu Bottom	0…100	右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	R Manu Top	0…100	右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off…Tempo	Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース、Sweep Mode=D-mod時はフェイザーをスweepさせるモジュレーション・ソース	
d	EG Attack	1…100	EGのアタック・スピード	
	EG Decay	1…100	EGのディケイ・スピード	
e	Resonance	-100…+100	レゾナンス量	
f	High Damp [%]	0…100	レゾナンスの高域の減衰量	

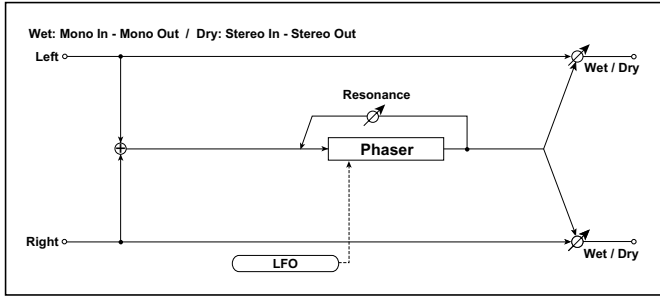
## 624 | サウンド、ボイス、ギターのエフェクト

g	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Orange Phaser

このエフェクターは、さまざまなレコーディングに利用されてきました。コード・パッセージに躍動感を与え、サウンドを広げて、豊かにする場合に役立ちます。

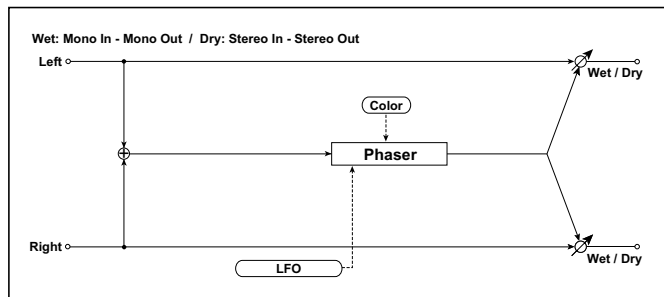
オリジナルにはスピード調整しかありませんが、これは、深さ、中心周波数の制御などが追加されています。



a	Speed [Hz]	0.10…10.00	LFOのスピード	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	モジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	モジュレーション量	
b	Depth	0…100	LFO変調の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	モジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	モジュレーション量	
c	Resonance	-100…+100	レゾナンス量(初期値: 26) 周波数レスポンスのピークの高さと鋭さ 処理された信号と、Wet/Dryからのドライ音をミックスすると効果的	
d	Manual	0…100	スイープの中心周波数	
e	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Small Phaser

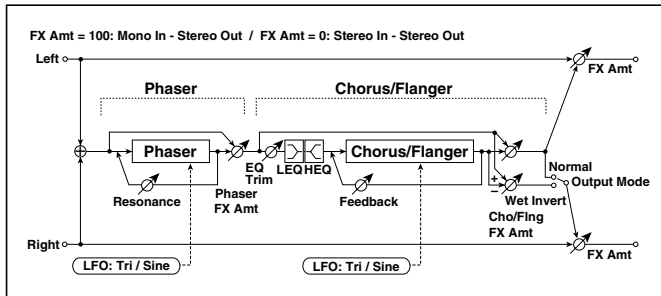
70年代のニューヨークで生まれたこのクラシック・フェイザーは、暖かく豊かなトーンを持ち、透明感と潤いのある響きを奏でます。



a	Speed	0.10…10.00	LFOのスピード(初期値: 1.00 Hz)	
	Src	Off…Tempo	モジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00… +20.00	モジュレーション量	
c	Color	Off, On	フェイザー・サウンドの音色切り換え Onにすると、より効果が得られます	
e	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Phaser - Cho/Fling (Phaser - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプフェイザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



### PHASER

a	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
b	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量
c	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99 ...Dry...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス

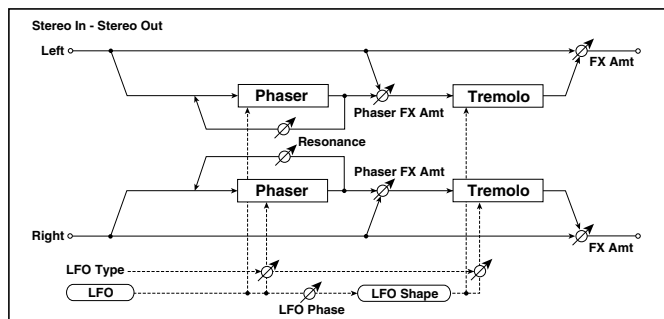
### CHORUS/FLANGER

d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン

h	[F]Cho/FIng Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロのLFOをリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type	Phs - Trml … Phs LR - Trml LR	トレモロとフェイザーのLFOタイプ Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR
	LFO Phase [degree]	-180…+180	トレモロとフェイザーのLFOの位相差

b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	Phaser Manual	0...100	フェイザーのかかる周波数	
	Resonance	-100...+100	フェイザーのレゾナンス量	
e	Phaser Depth	0...100	フェイザーを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	
f	Phaser Wet/Dry	-Wet, -2 : 98...Dry... 2 : 98, Wet	フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
g	Tremolo Shape	-100...+100	トレモロのLFOを変形させる割合	
h	Tremolo Depth	0...100	トレモロを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	トレモロを変調する深さのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Type****a: LFO Phase [degree]**

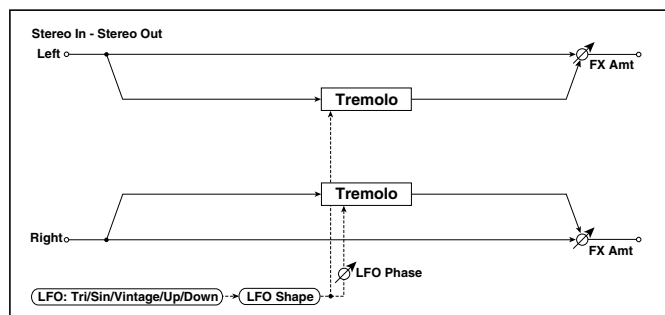
**Type**では、フェイザーとトレモロのLFOタイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。**LFO Phase**では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

**f: Phaser Wet/Dry****i: Wet/Dry**

**PHASER Wet/Dry**はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して**OUTPUT Wet/Dry**は、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

## Stereo Tremolo

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



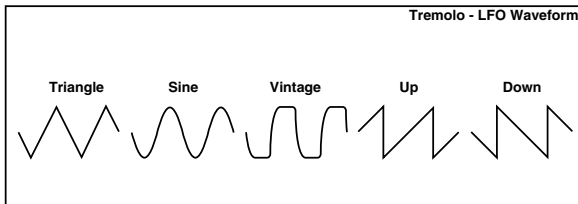
a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	



d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	変調の深さのモジュレーション量	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: LFO Waveform

LFOの波形を選択します。**Vintage**は、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。

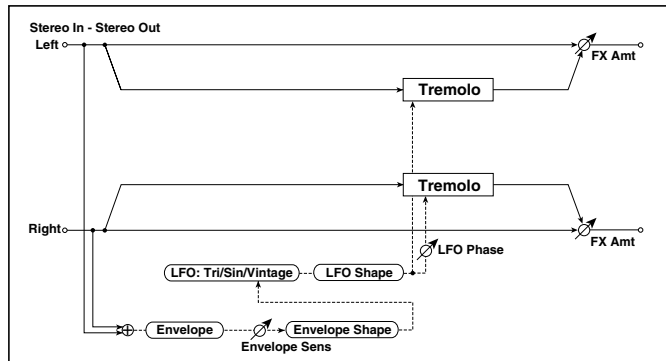


### b: LFO Phase [degree]

左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

## St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens	0…100	入力信号のエンベロープの感度	
	Envelope Shape	-100…+100	入力信号のエンベロープのカーブ	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
c	LFO Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Envelope Amount [Hz]	-20.00…+20.00	入力信号の大きさによるLFOスピードの変化量	
e	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Envelope Amount	-100…+100	入力信号の大きさによる変調の深さの変化量	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

- d: LFO Frequency [Hz]
- d: Envelope Amount [Hz]
- e: Depth
- e: Envelope Amount

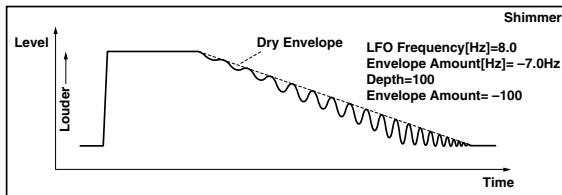
エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。

LFOスピードは、**LFO Frequency**の値に**Envelope Amount**×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。LFO変調の深さも同様に、**Depth**の値に**Envelope Amount**×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。

入力が最大るとき1.0Hz、Depthが0で、入力が0のとき8.0Hz、Depthが100になる場合の設定例

LFO Frequency [Hz] : 8.0、Envelope Amount [Hz] : -7.0、


Depth : 100、Envelope Amount : -100



## Classic Tremolo

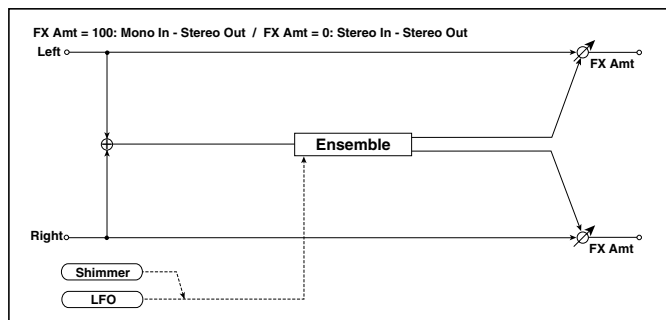
ビンテージのトレモロのモデリングです。

a	Speed[Hz]	0.10…10.00	LFOスピード	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
b	Depth	0…100	LFO変調の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	変調の深さのモジュレーション量	
c	Spread	0…100	左右の広がり	
d	Level Adjust	0…99	出力レベルの調整	

f	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Ensemble

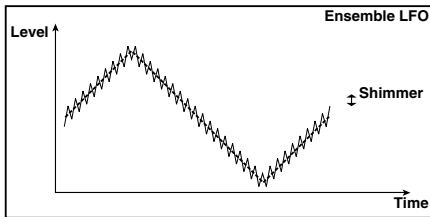
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed	1...100	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFOスピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
c	Shimmer	0...100	LFO波形のゆらぎの量	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

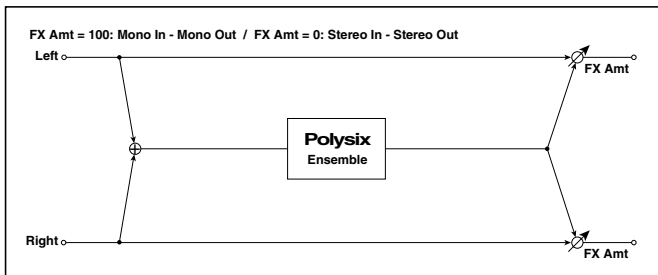
## c: Shimmer

LFO波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



## Polysix Ensemble

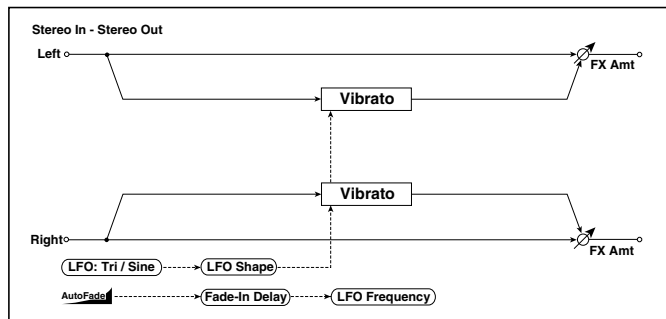
プログラマブル・ポリフォニック・シンセサイザー、コルグPolySixに搭載されたアンサンブルを再現したエフェクトです。




a	Depth	0…100	効果の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	効果の深さのモジュレーション量	
b	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Stereo Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	Autofade Src	Off…Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	
b	Fade-In Delay [msec]	00…2000	フェード・インのディレイ・タイム	
	Fade-In Rate	1…100	フェード・インのスピード	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	LFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFO変調の深さ	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Autofade Src

b: Fade-In Delay [msec]

b: Fade-In Rate

d: LFO Frequency Mod

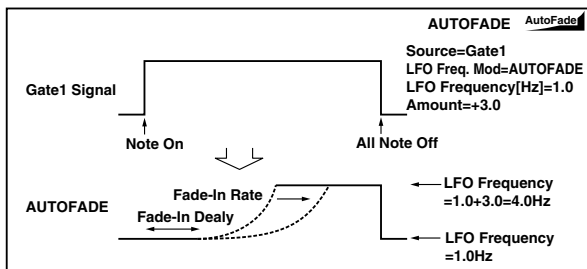
LFO Frequency ModをAUTOFADEにすると、AUTOFADE Srcで選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。MIDI SyncをOnにすると、使用できません。

Fade-In Rateは、フェード・インのスピードの設定です。Fade-In Delayでは、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFOスピードを1.0Hzから4.0Hzまでフェード・インさせる場合の設定例

AUTOFADE Src : Gate1、LFO Frequency Mod : AUTOFADE、  
LFO Frequency [Hz] : 1.0、Amt : 3.0

**MIDI** AUTOFADE Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上になるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



## U-Vibe

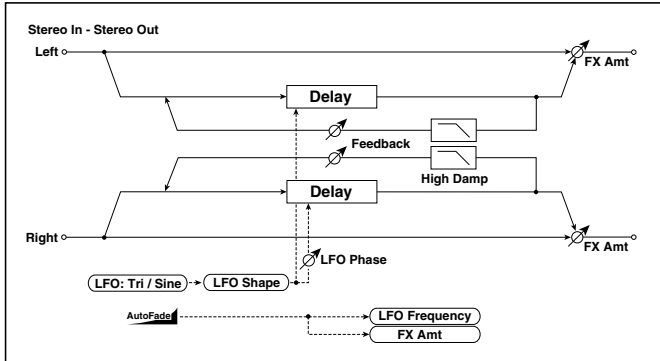
有名なペダル付きのフェイズ/ビブラートのモデリングです。このエフェクトは回転スピーカーをシミュレートし、とても魅力的で情感のあるトーンを作り出します。

a	Speed [Hz]	1…100	U-Vibeのスピード	
	Src	Off…Tempo	U-Vibeのモジュレーション・ソース	
	Amt	-10.00…+10.00	U-Vibeのモジュレーション量	
b	Depth	0…100	U-Vibeの深さ	
	Src	Off…Tempo	LFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFO変調のモジュレーション量	
c	Mix	0…100	エフェクト音のミックス量	
	Src	Off…Tempo	ミックス量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	ミックスのモジュレーション量	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	




## St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

オートフェードを使ってLFOスピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス/フランジャー系のエフェクトです。ステレオ・タイプで左右のLFOをずらして、広がり方をコントロールすることができます。



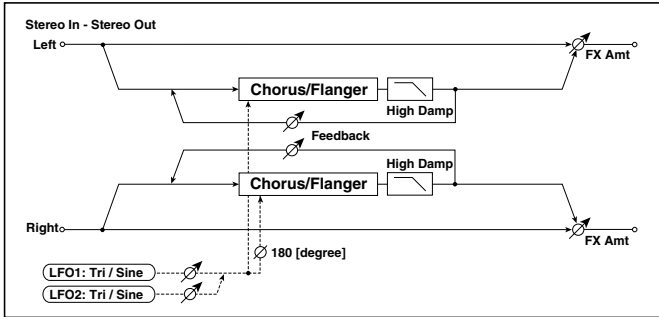
a	Autofade Src	Off…Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	
	Fade-In Delay [msec]	00…2000	フェード・インのディレイ・タイム	
	Rate	1…100	フェード・インのスピード	
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	

## 640 | サウンド、ボイス、ギターのエフェクト

f	L Delay Time [msec]	0.0…500.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Delay Time [msec]	0.0…500.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Depth	0…200	LFO変調の深さ	
h	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	フィードバックの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

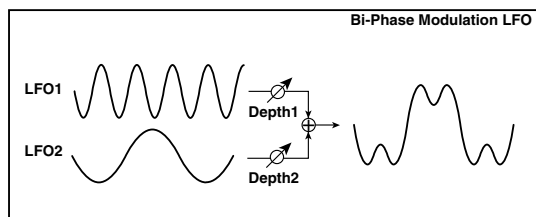
## St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気のリモジュレーションが可能です。



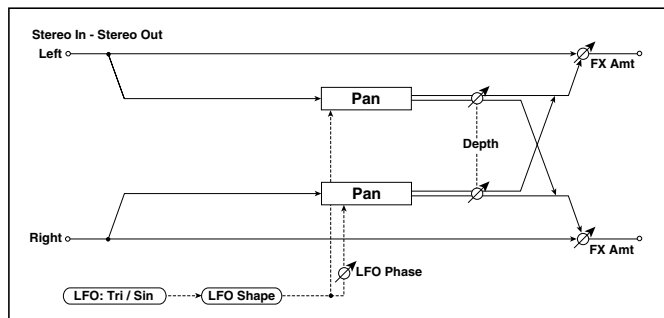
a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	LFO1波形	
	LFO2	Triangle, Sine	LFO2波形	
	Phase Sw	0 deg, 180 deg	左右のLFOの位相差の切り替え	
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02…30.00	LFO1スピード	
	Src	Off…Tempo	LFO1、2スピードのリモジュレーション・ソース	
	LFO1 Amt	-30.00…+30.00	LFO1スピードのリモジュレーション量	
c	LFO2 Frequency [Hz]	0.02…30.00	LFO2スピード	
	Amt	-30.00…+30.00	LFO2スピードのリモジュレーション量	
d	Depth1	0…100	LFO1変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	LFO1、2変調の深さのリモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	LFO1変調の深さのリモジュレーション量	
e	Depth2	0…100	LFO2変調の深さ	
	Amt	-100…+100	LFO2変調の深さのリモジュレーション量	
f	L Pre Delay [msec]	0.0…50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0…50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	

g	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
h	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



## Stereo Auto Pan

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いつけ合ったりする効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100…+100	LFO波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	

c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

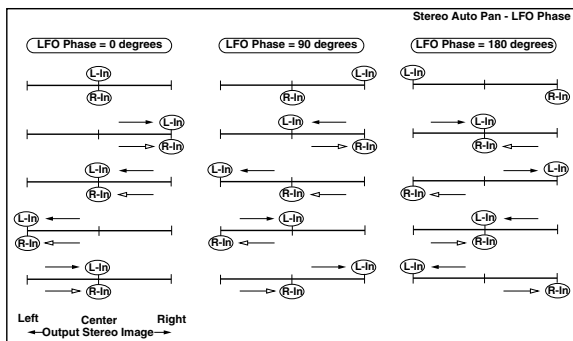
### a: LFO Shape

LFOの**波形**を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

### b: LFO Phase [degree]

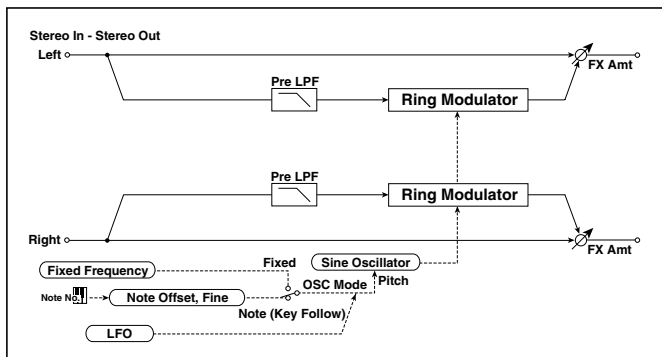
左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけ合いながら動き回ります。+180または-180にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。

ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに違った音の入力が必要です。



## St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	オシレーター周波数指定/ノート・ナンバー追従の切り替え
	Pre LPF	0…100	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量

b	Fixed Frequency [Hz]	0…12.00k	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	
	Src	Off…Tempo	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-12.00k…+12.00k	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
c	Note Offset	-48…+48	OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	
	Note Fine	-100…+100	オシレーター周波数の微調整	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	LFO Depth	0…100	オシレーター周波数のLFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	変調の深さのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

### a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

### b: Fixed Frequency [Hz]

OSC ModeがFixed時のオシレーターの周波数を設定します。

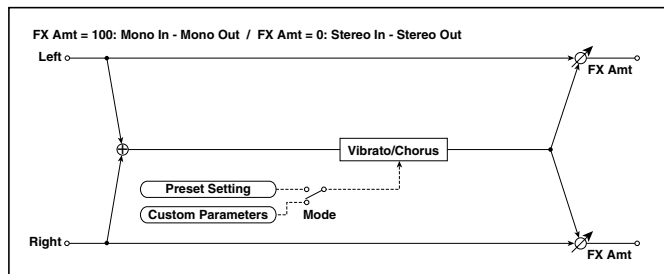
### c: Note Offset

#### c: Note Fine

OSC ModeがNote(Key Follow)時のオシレーターの設定です。Note Offsetは、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、Note Fineはセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

## Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

ビンテージ・オルガンのコーラス/ビブラートをシミュレートしたエフェクトです。モジュレーションの速度や深さをカスタマイズすることもできます。



a	Input Trim	0…100	入力レベル	
b	Control Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Mode=Preset時の、エフェクト・タイプ選択	
	Src	Off…Tempo	V1, V2, V3はビブラート、C1,C2,C3はコーラスのバリエーション	
	Amt	-5…+5	エフェクト・タイプを変更する、モジュレーション・ソース	



d	Custom Mix	Vibrato, 1:99 …99:1, Chorus	エフェクト・タイプ変更のモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	Mode=Preset時の、ダイレクト音のミックス・レベル	
	Amt	-100…+100	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
e	Custom Depth	0…100	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	ビブラートの深さ	
	Amt	-100…+100	ビブラートの深さのモジュレーション・ソース	
f	Custom Speed [Hz]	0.02…20.00	ビブラートの深さのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	ビブラートのスピード	
	Amt	-20.00…+20.00	ビブラートのスピードのモジュレーション・ソース	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	ビブラートのスピードのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**b: Control Mode**

**c: Preset Type**

**d: Custom Mix**

**e: Custom Depth**

**f: Custom Speed [Hz]**

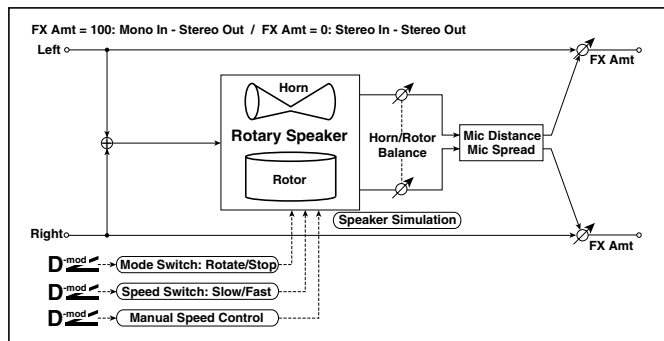
**Control Mode**=Presetで、**c: Preset Type**の効果を選びます。このとき、**Custom Mix/Depth/Speed**の設定値は無視します。**Control Mode**=Customのとき**Custom Mix/Depth/Speed**の設定値は有効になり、**c: Preset Type**の設定は無視します。

**c: Amt**


**Preset Type**=V1、Src=JS+Yのとき、+5にしてJS+Yを倒すとV1→C1→V2→C2→V3→C3の順でコントロールできます。

## Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	D-mod
	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
b	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	D-mod
	Src	Off...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
c	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	D-mod
d	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準、Stopでは停止	
e	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準、Stopでは停止	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	

g	Mic Distance	0…100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	
	Mic Spread	0…100	左右のマイクロフォンの角度	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## a: Mode

モジュレーション・ソースによる回転/ストップの切り替え方を選択します。

**Mode**をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転/ストップが切り替わります。モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびに、回転/ストップが切り替わります。

一方、**Mode**をMomentにすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。モジュレーション・ソースの値が64未満のとき回転、64以上のときストップします。

## b: Speed Switch

モジュレーション・ソースによるスロー/ファーストの切り替え方を選択します。

**Mode**をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー/ファーストが切り替わります。モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにスロー/ファーストが切り替わります。

一方、**Mode**をMomentにすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。モジュレーション・ソースの値が64未満のときスロー、64以上のときファーストになります。

## c: Manual Speed Ctrl

スピーカーの回転スピードをスロー/ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、**Manual Speed Ctrl**でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときはOffに設定しておきます。

d: Horn Acceleration

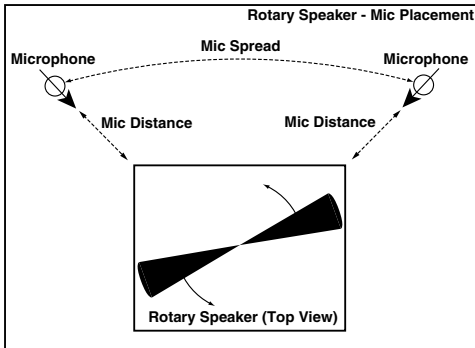
e: Rotor Acceleration

実際のロータリー・スピーカーではスロー /ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。**Horn Acceleration**と**Rotor Accelation**は、この切り替えの速さを設定します。

g: Mic Distance

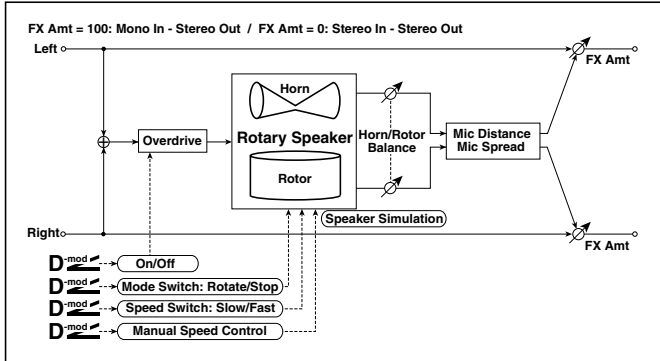
g: Mic Spread

ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。



## Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオ・タイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪みを再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレーターを内蔵しているので、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。




a	Overdrive	Off, On	オーバードライブ・オン/オフ	
	Src	Off…Tempo	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
b	Overdrive Gain	0…100	歪み具合	
	Overdrive Level	0…100	オーバードライブの出力レベル	
c	Overdrive Tone	0…15	オーバードライブの音質	
	Speaker Simulator	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オン/オフ	
d	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	
	Src	Off…Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
e	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	
	Src	Off…Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	

f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	
g	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンのリターン速度の切り替えの速さ	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンのリターン速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
h	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターのリターン速度の切り替えの速さ	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターのリターン速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
i	Mic Distance	0...100	マイクとロータリー・スピーカーの距離	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクの角度	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	


## a: Sw

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオン/オフの切り替え方を選択します。

**Sw**をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

 モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびに、オーバードライブのオン/オフが切り替わります。

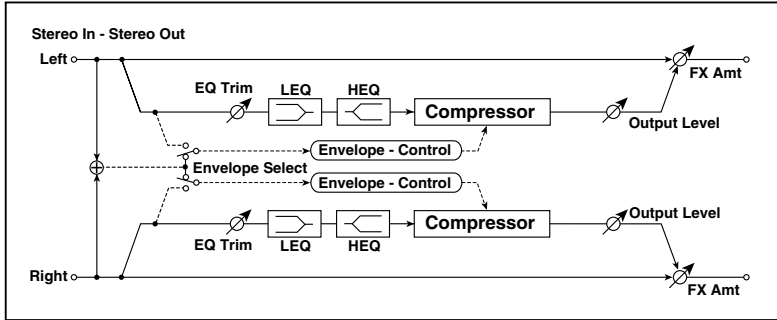
一方、**Sw**をMomentにすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。

 モジュレーション・ソースの値が64以上のときだけ、オーバードライブがかかります。


# DYN (Dynamics)

## Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつぶをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え	
b	Sensitivity	1…100	感度	
c	Attack	1…100	アタックの強さ	
d	EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 -低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 -高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル	
	Src	Off…Tempo	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

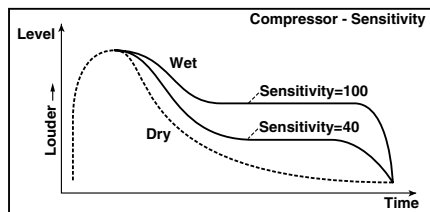
### a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

### b: Sensitivity

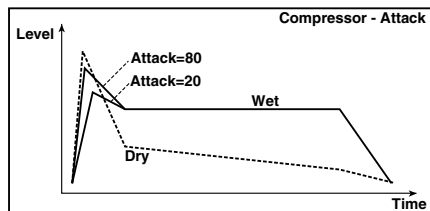
#### g: Output Level

**Sensitivity**は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいくほど、小さなレベルの音が持ち上がります。**Sensitivity**を上げると全体的に音量が大きくなるので、**Output Level**で最終的な音量を調節します。



### c: Attack

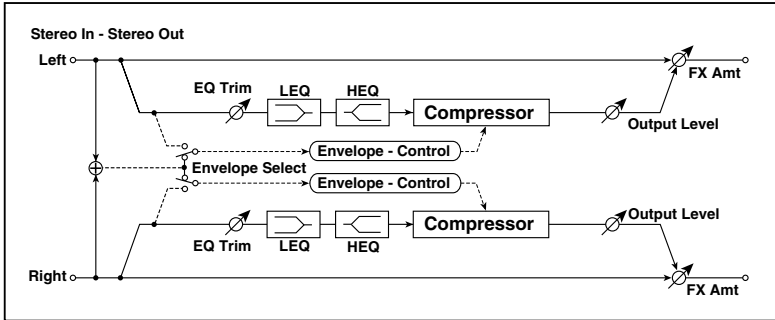
コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。





## Dyn. Compressor (Dynamic Compressor)

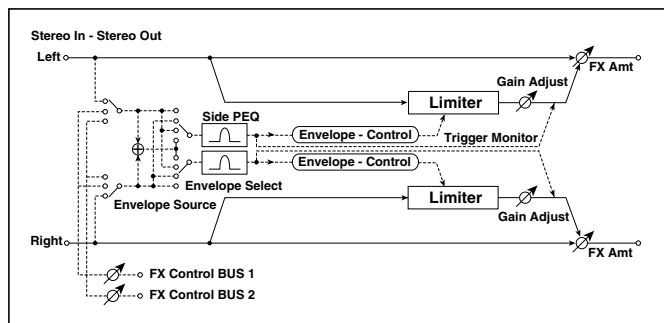
入力信号のダイナミック・レンジを減少させ、レベルを調整してパンチを与えます。ギター、ピアノ、ドラムの音色に効果的です。ステレオ・タイプで、左と右のチャンネルをリンクしたり、各チャンネルを独立させて使用することができます。



a	Sensitivity	1…100	エフェクトの感度 値を大きくすると低いレベルの音がブーストし、全体の音量が上がります 最終的な音量を調整するには、Levelを使用します	
b	Attack	1…100	アタックの強さ	
c	Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル	<b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off…Tempo	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Stereo Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号(リミッターの効き方をコントロールする)にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、各チャンネルを独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	左右のリンク/左のみでのコントロール /右のみでのコントロール/独立の選択	
b	Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
c	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
v	Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## a: Envelope Select

L/R Mixにすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only) にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル(右チャンネル)の信号のみで同時にコントロールします。

L/R Individuallyにすると、左右独立して動作します。

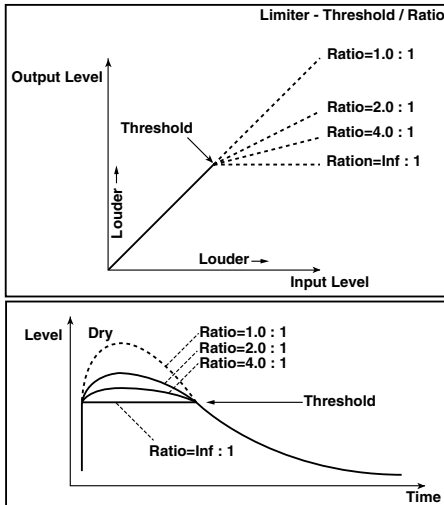
## b: Ratio

### c: Threshold [dB]

### e: Gain Adjust [dB]

**Ratio**は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、**Threshold**で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

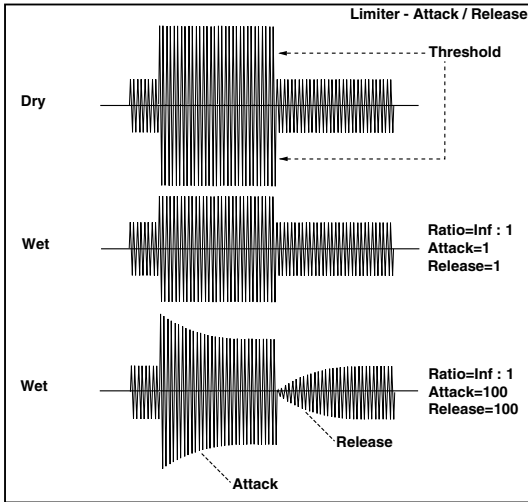
リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、**Gain Adjust**で調節してください。



## d: Attack

## d: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



## f: Trigger Monitor

これをOnにすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号を出力します。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。

通常はOffにしておきます。

## f: Side PEQ Insert

g: Side PEQ Cutoff [Hz]

g: Q

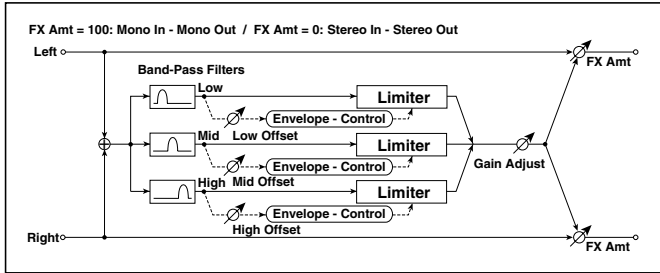
g: Gain [dB]

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。

リミッターは、このイコライザーを通じた後のトリガー信号で圧縮する/しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

## Multiband Limiter

入力信号を低域/中域/高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域/中域/高域の音圧を調節できます。



a	Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**e: Low Offset [dB]**

**f: Mid Offset [dB]**

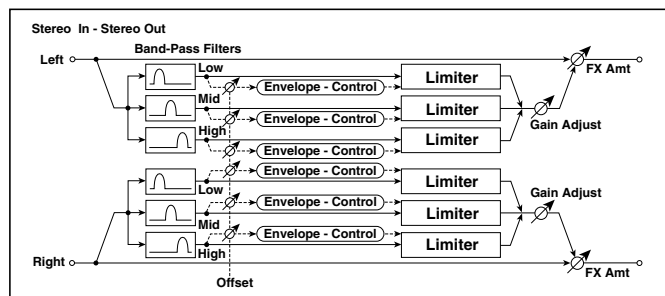
**g: High Offset [dB]**

トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、**High Offset**によって高域のトリガー信号のレベルを下げて**Threshold**レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

## St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

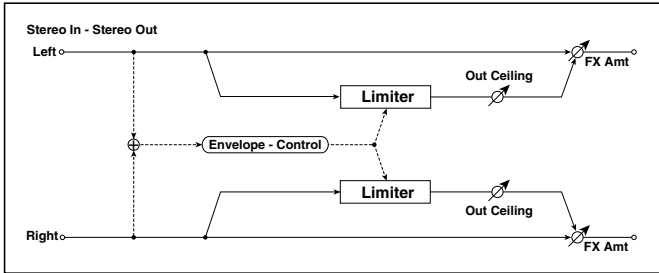
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## St.Mastering Limitr (Stereo Mastering Limiter)

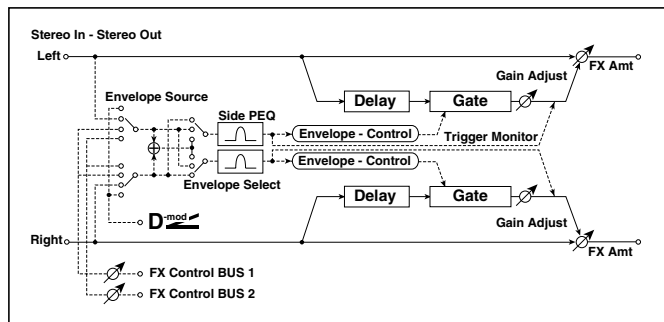
楽曲のマスタリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。



a	Threshold [dB]	-30.0…0.0	圧縮のかかるレベル	
b	Out Ceiling [dB]	-30.0…0.0	出力ゲイン	
c	Release [msec]	0.50…1000.0	リリース・タイム	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートのオン/オフを切り替えることも可能です。



a	Envelope Source	D-mod, Input	D-modコントロールする/入力信号をトリガーとして使用/FX Control Bus1を使用/FX Control Bus2を使用の選択	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロールの選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Src=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	
	Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	
d	Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Delay Time [msec]	0...100	ゲート入力のディレイ・タイム	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	



h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

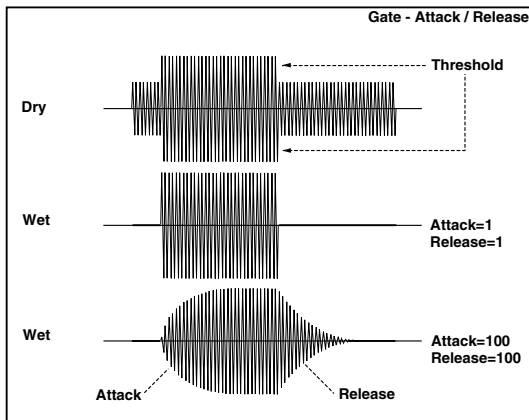
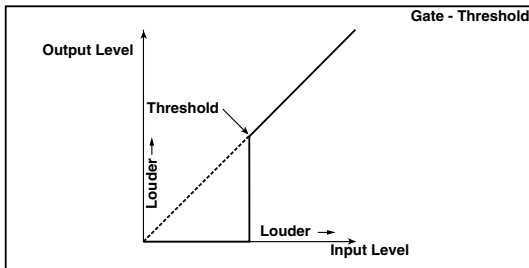
### c: Threshold

### d: Attack

### d: Release

**Threshold**は、**Envelope Select**がL/R Mix、L OnlyまたはR Onlyのときにゲートのかかるレベルを設定します。

**Attack**、**Release**は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



### c: Polarity

ゲート・オン/オフの動作が反転します。-にすると設定したレベルより入力信号が大きいたときにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

**e: Delay Time [msec]**

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

## AMP (Amplifier)

本機では、アンプ・モデリングと、キャビネット・モデリングが用意されています。また、エフェクトとアンプ、キャビネットの組み合わせも含まれます。

### モデリング・アンプ

最高のアンプが多数用意されており、幅広い種類の素晴らしい音色を提供します。プリアンプとパワーアンプの動作特性、トーン・コントロールのレスポンス、回路内の配置は、ここで選択したアンプ・タイプに応じて変化し、オリジナル・アンプのゲインとトーンの特徴を正確に再現します。重要な役割を果たすパワーアンプの動作 (A級またはAB級)、そしてネガティブ・フィードバック回路特性 (の有無) も厳密にシミュレートされます。

### ゲインとボリューム

**ドライブ・ゲイン** (プリアンプのゲインとプリアンプの歪みの量をコントロールする) と **ボリューム** (プリアンプの出力レベルを制御する) の2つのコントロールで、音量 (またはゲイン) が変わり、同時に音色にも影響します。各コントロールにはそれぞれ固有の機能があり、特定のアンプ・モデルのサウンドは、これらのコントロールの設定に応じて驚くほど変化します。

さらに、**キャビネットのトリム・コントロール** (パワー・アッテネーター) は、アンプ出力とスピーカー・キャビネットへの入力の間配置されています。最終段で、**FX Edit** ページの **Wet/Dry** パラメータと **Mixer / Tuning > FX Send** ページの **Master** ノブを使って最終ミックスのレベルをコントロールし、すべてのプリセットのバランスをとることができます。

プリアンプ部とパワー・アンプ部の組み合わせは、オリジナル・アンプの動作と同じように設計しています。

オリジナル・アンプのサウンドを再現するには、プリ/ドライブ・ゲインのパラメーターやプリアンプの歪みをコントロールし、Volumeパラメーターでパワー・アンプの独特の歪みと暖かさをコントロールしてください。

ドライブ・ゲインの設定を大きい値にすると、歪みが大きくなるので推奨しません。

### Tube talk

真空管のことをイギリスでは「Valve (バルブ)」、アメリカでは「Tube (チューブ)」と呼びます。私たちがモデル化したすべてのアンプは、これら2つの国から生まれたもので、説明では対応する用語を使用します。

また、ECC83プリアンプ・バルブはイギリスは英国での名称で、12AX7 (別名7025) はアメリカでの名称です。

## スピーカー・キャビネットのモデル

アンプのモデリングがいくら精密でも、スピーカー・キャビネットのモデルも同じように正確に再現していなければ意味はありません。ご存知のように、実際の真空管アンプの出力は、それが駆動するスピーカーのさまざまなインピーダンス曲線に深く関係しています。暖かみのあるサウンド、パンチの効いたサウンド、あるいは心地よいサウンドを奏でられるかどうかは、このことに大きく依存します。

スピーカー・キャビネットのモデリングとは、単に周波数特性を考えるだけでなく、トランジェント・レスポンス(音程変化に対するスピーカーの追従性)、アンプ出力に対するスピーカーのインピーダンス曲線などの組み合わせを設計することなのです。さらに、キャビネットのモデリングでは、キャビネットの実際のサイズ、特有の鳴り(材料となる木材の種類や厚さに影響されます)、形状がオープン・タイプ、セミオープン・タイプ、クローズドバックのどれか、などを十分に考慮しなければなりません。

## アンプ・タイプ

選択できるアンプ・タイプは以下のとおりです。

Amp Type	意味
VOX AC15	1962年製VOX AC15
VOX AC15TB	VOX AC15TB (AC15にトップ・ブースト・チャンネルを追加)
VOX AC30	VOX AC30TBのノーマル・チャンネル
VOX AC30TB	VOX AC30TBのプリリアント・チャンネル
UK BLUES	UK製ビンテージ・スタック・アンプ・ヘッド
UK 70' S	1969年UK製100Wアンプ・ヘッドのハイ・トレブル・チャンネル
UK 80' S	1983年UK製100Wマスター・ボリューム付きシングル・チャンネルのヘッド
UK 90' S	100Wのモダン・アンプのハイゲイン・チャンネル
UK MODERN	UK製100Wのモダン・アンプ
US MODERN	メタルサウンドが得られるハイゲイン・アンプ
US HIGAIN	1991年製蛇皮で覆われた100Wアンプ・ヘッド
BOUTIQUE OD	ハンド・メイド高級100Wアンプのオーバードライブ・チャンネル
BOUTIQUE CL	ハンド・メイド高級100Wアンプのクリーン・チャンネル
BLACK 2x12	カントリーやブルース・プレイヤー必須の2x12"コンボ・アンプ
TWEED - 1x12	ツイードで覆われたコンボ・アンプ
TWEED - 4x10	ベース・ギター用に設計されたコンボ・アンプ

## キャビネット・タイプ

キャビネットを選択するときは、以下を使用します。

Cabinet Type	意味
TWEED - 1x12	12 インチの米国製アルニコ・マグネット・スピーカー 1 基を搭載した、オープン・バック・キャビネットで、ブルースに最適です。Tweed Amp と組み合わせられます。
TWEED - 4x10	米国製アルニコ・マグネット・スピーカーを内蔵する、オープン・バック・キャビネットで、10インチ、8Ωスピーカーを4基使用し、パラレル接続で2Ωのインピーダンスになります。
BLACK - 2x10	セラミック・マグネットの10インチ・スピーカー 2基を搭載した35Wオープン・バック・コンボをモデリングしたものです。
BLACK - 2x12	12インチのセラミック・マグネット・スピーカーを2基搭載したアメリカ製のオープン・バック・キャビネットです。8Ωのユニットですが、パラレルにワイヤリングされて総インピーダンスは4Ωになっています。
VOX AC15 - 1x12	英国イプスウィッチのセレッション製、12 インチのVOXブルー・アルニコ・スピーカー 1 基を使用したVOX AC15オープン・バック・コンボです。
VOX AC30 - 2x12	12 インチVOXブルー・アルニコ・スピーカーを2基搭載し、16Ω用にシリアルにワイヤリングされたVOX AC15オープン・バック・キャビネット。
VOX AD412 - 4x12	ネオジウム・マグネットを採用したカスタム・デザインのセレッション製12 インチ・スピーカーを4 基搭載した、VOX AD412クローズド・バック・キャビネットです。
UK H30 - 4x12	30W12インチ・スピーカーを4つ搭載した、クローズド・バックのクラシックなキャビネットです。60年代後半にUK T75 4x12と同じ有名な英国のアンプ・メーカーによって製造されました。
UK T75 - 4x12	クローズド・バック・キャビネットには、4つのモダンな75W12インチの英国スピーカーが搭載されています。
US V30 - 4x12	30W12インチ・スピーカーを4つ搭載したクローズド・バック・キャビネットです。この大きなキャビネットは4つの英国製ビンテージ・スピーカーを使用しており、深みのある低音とハイ・エンドのディテールで知られています。

## アンプとキャビネットの組み合わせ

以下は、ギター・アンプ・モデルとキャビネット・シミュレーターのお薦めの組み合わせです。

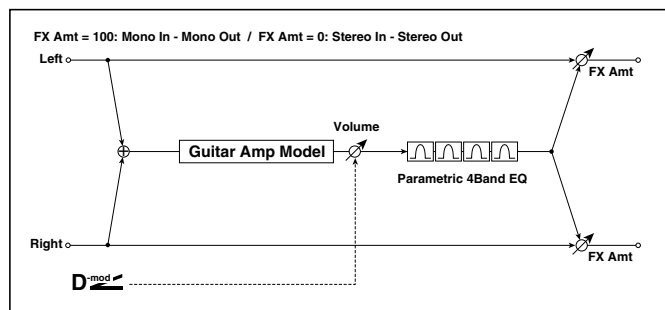
Amp Type	Cabinet Type
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70' S	UK H30 - 4x12
UK 80' S	UK T75 - 4x12
UK 90' S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

## GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

歪みやトーン・コントロール回路に至るまで忠実に再現したギターアンプ・シミュレーションと、4バンド・イコライザーの組み合わせです。

「St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)」と組み合わせることで、ギターアンプ + スピーカー・キャビネットをシミュレーションした、さらにリアルなギターサウンドが得られます。

また、ギター・アンプ+キャビネットのエフェクトを組み合わせることもできませんが、EQは含まれずエフェクトは1つのみです。



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70' S, UK 80' S, UK 90' S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	アンプの選択	
	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
b	Volume	0...100	出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	



d	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
e	Post P4EQ	Thru, On	イコライザーのスルー、オンの選択	
f	Band1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド1のゲイン	
g	Band2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン	
h	Band3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン	
i	Band4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Amp Type

### d: Presence

**Amp Type**がVOX AC15…VOX AC30TBのときは、**Presence/Cut**で高音域の減衰量を設定します。それ以外のときは、高音域の増幅量を設定します。

VOX社製アンプのCutノブ・コントロールに相当します。

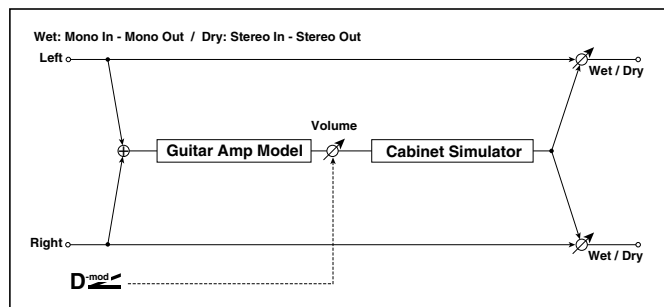
### e: Post P4EQ

「St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)」とチェーンすることで、ギター・アンプ+スピーカー・キャビネットの組み合わせをシミュレーションしま


す。このとき、Post P4EQを**Thru**をおすすめしますが、必要に応じて**On**にして音質調整を行ってください。

## GuitarAmp + Cabinet

GuitarAmp + P4EQからEQを外し、キャビネットを加えました。



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70' S, UK 80' S, UK 90' S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	アンプの選択	
	Drive Gain	0…100	入力ゲイン	
b	Volume	0…100	出力レベル	D-mod
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	

c	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence/ Cut	0…100	プレゼンス(高音域の音質) VOXアンプを選択すると、オリジナルのAC30のTOP CUTノブをシミュレートします。大きい値にすると、より高い周波数をカットします。	
d	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	キャビネット・タイプ	
	Cabinet Trim	0…100	インプット・レベル	
	Cabinet Air	0…100	マイクの位置	
e	Noise Gate On/Off	On, Off	ノイズ・ゲートのOn/Off	
	Threshold	0…100	ノイズ・ゲートを動作させる“しきい値”	
	Attack	1…100	アタック・タイム	
	Release	1…100	リリース・タイム	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



## Amp Clean Combo

1975年より販売されている2 x 12"スピーカーを搭載したアンプのクリーン・チャンネルをモデリングしました。その名のとおりクリーンなサウンドで、タイトな弾けるような響きを持ち、低音は深く引き締まった音です。ボリュームをいっばいに上げると低域が「しゃがれた」サウンドになります。オリジナル・モデルにはプレゼンス・コントロールはなく、ブライツ・スイッチがありました。本機ではPresenceがブライツ・スイッチの役目を果たします。

a	Drive	0…100	歪み具合	
b	Volume	0…100	出力レベル	
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
d	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
e	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Amp Clean Combo + Cab

Amp Clean Comboに、キャビネットを加えました。

a	Drive	0…100	歪み具合	
	Volume	0…100	出力レベル	
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
b	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
c	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	キャビネット・タイプ	
	Cabinet Trim	0…100	インプット・レベル	
	Cabinet Air	0…100	マイクの位置	
d	Noise Gate On/Off	On, Off	ノイズ・ゲートのOn/Off	
	Threshold	0…100	ノイズ・ゲートを動作させる“しきい値”	
	Attack	1…100	アタック・タイム	
	Release	1…100	リリース・タイム	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Amp California



1963年から1968年にかけてカリフォルニア南部で作られたのギター・アンプです。45W、4基の10インチ・スピーカーにより、きらびやかな音色を実現しています。このアンプの中域出力とパワフルなサウンドは、さまざまな場面で引っ張りだことなりました。

オリジナル・アンプのチューブ構成: 12AX7 x 4 (プリアンプ内)、5AR4 x 1 (整流器内)、6L6 x 2 (パワー・アンプ内)、12AT7 x 2

a	Drive	0…100	歪み具合	
b	Volume	0…100	出力レベル	
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
d	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Amp California + Cab

Amp Californiaに、キャビネットを加えました。

a	Drive	0…100	歪み具合	
b	Volume	0…100	出力レベル	
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
d	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	キャビネット・タイプ	
f	Cabinet Trim	0…100	インプット・レベル	
g	Cabinet Air	0…100	マイクの位置	
h	Noise Gate On/Off	On, Off	ノイズ・ゲートのOn/Off	
	Threshold	0…100	ノイズ・ゲートを動作させる“しきい値”	
	Attack	1…100	アタック・タイム	
	Release	1…100	リリース・タイム	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Amp Tweed

40Wアメリカ製のツイードで覆われた1957年モデルのコンボ・アンプは、2基の12インチ・スピーカーを搭載しており、クラシック・ロック、ブルースやカントリーの、滑らかでファットなディストーション、豊かな倍音を持つクリーン・トーンで知られています。ボリュームを上げると、パワフルな打ちのあるオーバードライブ・サウンドが得られます。これは、60年代に活躍した偉大なバンドに愛されました。「クラシック・トーン」と言えば、このアンプの音色のことと言ってもよいでしょう。「Tweed」というニックネームは、ビンテージのブラウンとゴールドのグリル・クロスが張られた、ラッカー仕上げのツイードを使ったスピーカーから来たもので、その洗練された外見でも有名です。



オリジナル・アンプのチューブ構成: 12AX7 x 4 (プリアンプ内)、5U4 x 2 (整流器内)、GT6L6 x 2 (パワー・アンプ内)

a	Drive	0…100	歪み具合	
b	Volume	0…100	出力レベル	
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
d	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



## Amp Tweed + Cab

Amp Tweedに、キャビネットを加えました。

a	Drive	0…100	歪み具合	
b	Volume	0…100	出力レベル	
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
d	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	キャビネット・タイプ	
f	Cabinet Trim	0…100	インプット・レベル	
g	Cabinet Air	0…100	マイクの位置	
h	Noise Gate On/Off	On, Off	ノイズ・ゲートのOn/Off	
	Threshold	0…100	ノイズ・ゲートを動作させる“しきい値”	
	Attack	1…100	アタック・タイム	
	Release	1…100	リリース・タイム	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Amp Modded OD



このモデルは、北カリフォルニアのメーカーで生産された100Wの高級プリアンプのオーバードライブ・チャンネルをモデリングしました。丸みのある美しい低域、立ち上がりの早いミッド・レンジのアタック、甘美なトレブル音に、豊かな倍音のオーバードライブ、鮮やかなクリーン・トーン、アコースティックなアタック、伸びやかなサスティンが加わり、演奏する楽しみを味わわせてくれます。

オリジナル・アンプのチューブ構成: 12AX7 x 2(プリアンプ内)、12AX7 x 1(整流器内)、EL34(または6L6) x 4(パワー・アンプ内)

a	Drive	0…100	歪み具合	
b	Volume	0…100	出力レベル	
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
d	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

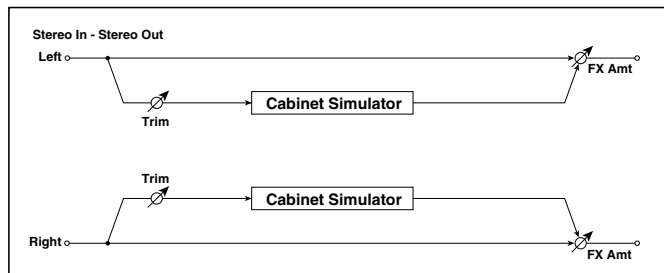
## Amp Modded OD + Cab

Amp Modded ODに、キャビネットを加えました。

a	Drive	0…100	歪み具合	
b	Volume	0…100	出力レベル	
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
d	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	キャビネット・タイプ	
f	Cabinet Trim	0…100	インプット・レベル	
g	Cabinet Air	0…100	マイクの位置	
h	Noise Gate On/Off	On, Off	ノイズ・ゲートのOn/Off	
	Threshold	0…100	ノイズ・ゲートを動作させる“しきい値”	
	Attack	1…100	アタック・タイム	
	Release	1…100	リリース・タイム	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

ギター・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0…100	入力レベル	
b	Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	キャビネットの選択	
c	Air	0…100	マイク位置の設定	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

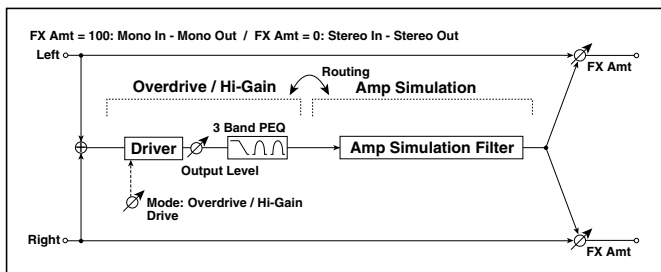
## Gtr. Cabinet + NR (Guitar Cabinet + Noise Reduction)

Guitar Cabinetに、ノイズ・リダクションを加えました。

a	NR Sens	Off, 1…100	ノイズ・リダクションの感度	
	Trim	0…100	入力レベル	
b	Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	キャビネットの選択	
c	Air	0…100	マイク位置の設定	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

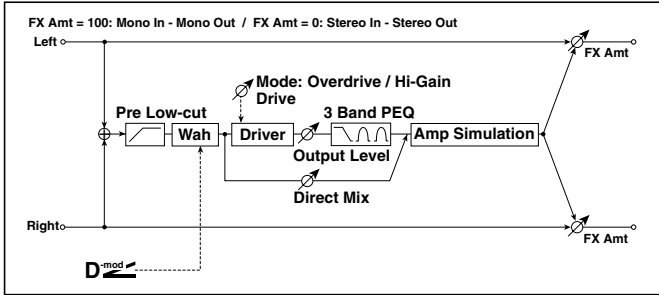
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1…100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0…50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off…Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50…+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
c	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18…+18	低域イコライザーのゲイン	
d	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
e	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
AMP SIM				
f	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
g	Routing	OD/HG > Amp, Amp > OD/HG	オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの2つのモードを持つディストーションです。ワウ、3バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	
b	Wah Sweep Range	-10…+10	ワウのレンジ	
	Wah Sweep Src	Off…Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲインディストーションの切り替え	
d	Drive	1…100	歪み具合	
	Pre Low-cut	0…10	ディストーションの入力での低域カット量	
e	Output Level	0…50	出力レベル	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50…+50	出力レベルのモジュレーション量	
f	Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18…+18	低域イコライザーのゲイン	

g	Mid1Cutoff [Hz]	300…10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
i	Direct Mix	0…50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	


## a: Wah

ワウのオン/オフを切り替えます。

## a: Sw

モジュレーション・ソースによるワウのオン/オフの切り替え方を選択します。

**Sw**をMomentにすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

 モジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンになります。

一方、**Sw**をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

 モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオン/オフします。



**b: Wah Sweep Range****b: Wah Sweep Src**

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。-の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は**Wah Sweep Src**で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

**d: Pre Low-cut**

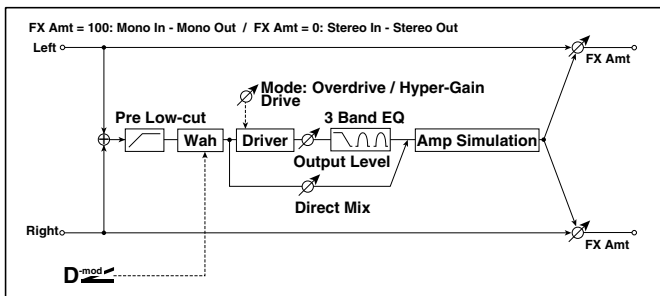
ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

**d: Drive****e: Output Level**

歪み具合は、入力信号自体の大きさと**Drive**の設定で決まります。**Drive**を上げると全体に音量が上がるので、**Output Level**で音量を調節します。また、**Output Level**は、3-Band EQへの入力レベルになります。3-Band EQでクリップが発生する場合は**Output Level**を調節してください。

**OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)**

オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。**OD/Hi.Gain Wah**よりもさらにハイゲインの設定が可能です。

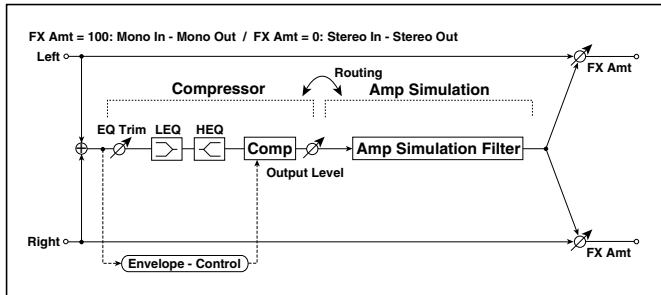


a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	D-mod
	Src	Off…Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	

b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	オーバードライブ/ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え	
d	Drive	1...120	歪み具合	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	
e	Output Level	0...50	出力レベル	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量	
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



### COMPRESSOR

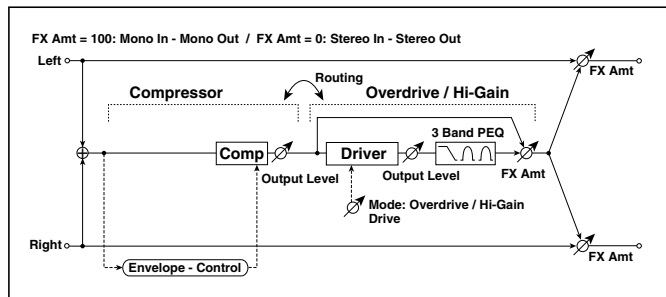
a	[C]Sensitivity	1…100	感度	
b	[C]Attack	1…100	アタックの強さ	
	Output Level	0…100	イコライザーへの入力レベル	
c	[C]EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	

### AMP SIM

e	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Comp > Amp, Amp > Comp	コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/HiGain)

モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

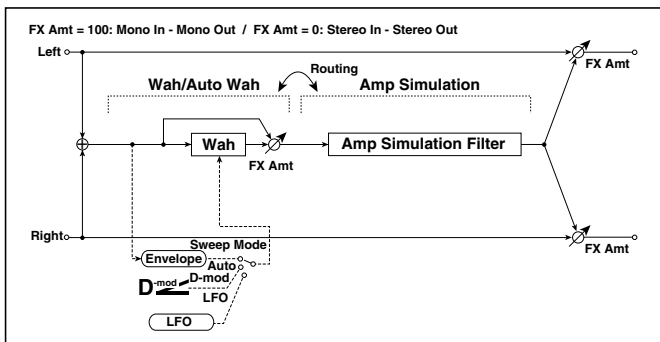


COMPRESSOR				
a	[C]Sensitivity	1...100	感度	
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
OD/HI-GAIN				
c	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	
d	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	

g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
h	[O]Wet/Dry	Dry, 1 : 99…99 : 1, Wet	オーバードライブのエフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp > OD/HG, OD/HG > Comp	コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

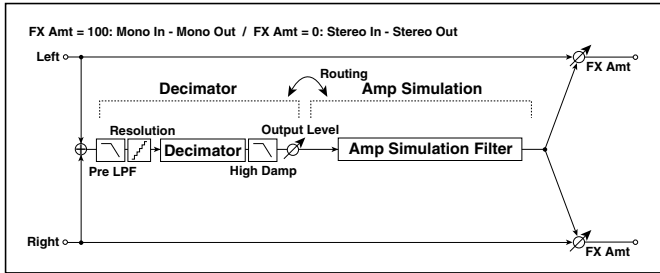
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



WAH				
a	[W]Frequency Bottom	0…100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0…100	ワウの中心周波数の上限	
b	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off…Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
c	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Resonance	0…100	レゾナンス量(共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	
d	[W]Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
AMP SIM				
e	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Wah > Amp, Amp > Wah	ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



### DECIMATOR

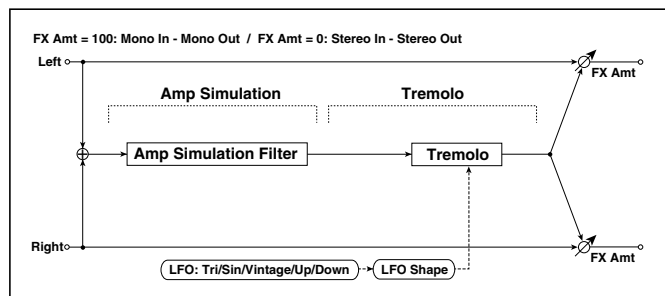
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択
	High Damp [%]	0…100	高域をカットする割合
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k…48.00k	サンプリング周波数
	Resolution	4…24	データのビット長
c	[D]Output Level	0…100	デシメーターの出力レベル

### AMP SIM

d	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
e	Routing	Decimator・Amp, Amp・Decimator	デシメーターとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス 
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

## AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。

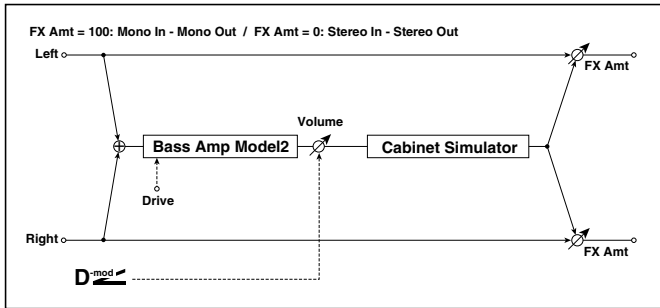


AMP SIM			
a	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
TREMORO			
b	[T]LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO波形
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合
c	[T]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
d	[T]Depth	0...100	LFO変調の深さ
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量



## BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

ゲイン/ドライブ付きのベース・アンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type		アンプの選択	
		STUDIO COMBO	MOTOWNサウンドに最適な真空管コンボ・アンプ	
		VOX AC100	VOX製 100W真空管アンプ AC100	
		UK MAJOR	UK製 200W真空管アンプ	
b	Drive Gain	0…100	入力ゲイン	D-mod
c	Volume	0…100	出力レベル	
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
d	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
e	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
f	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
g	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	
h	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ	

i	Cabinet Type		キャビネットの選択	
		LA - 4x10	10インチx4のスピーカー、LAサウンドのキャビネット	
		MODERN - 4x10	10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット	
		METAL - 4x10	10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル	
		CLASSIC - 8x10	10インチx8のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット	
		UK - 4x12	12インチx4のスピーカー、UK製キャビネット	
		STUDIO - 1x15	15インチx1のスピーカー、STUDIOコンボ・キャビネット	
		JAZZ - 1x15	15インチx1のスピーカー、JAZZコンボ・キャビネット	
		VOX AC100 - 2x15	15インチx2のスピーカー、VOX AC100用キャビネット	
		US - 2x15	15インチx2のスピーカー、US製キャビネット	
		UK - 4x15	15インチx4のスピーカー、UK製キャビネット	
	LA - 1x18	18インチx1のスピーカー、LAサウンドのキャビネット		
	COMBI - 1x12 & 1x18	12インチx1と18インチx1のスピーカー・コンピネーション・キャビネット		
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

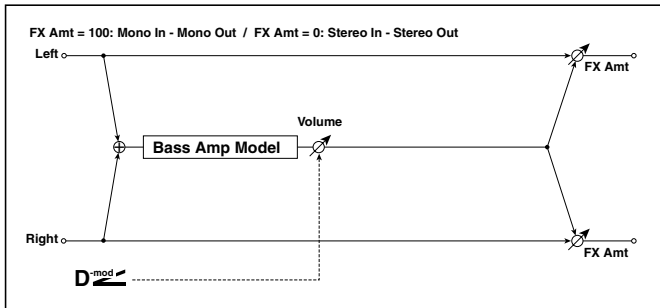
**a: Amp Type****i: Cabinet Type**

推奨する組み合わせ


Amp Type	Cabinet Type
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

## Bass Amp Model

ベース・アンプのシミュレーションです。

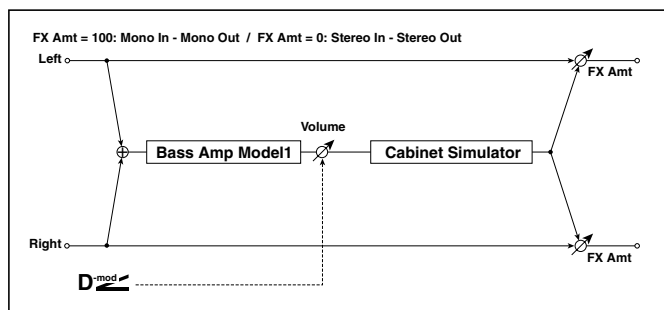


a	Amp Type		アンプの選択	
		LA STUDIO	LAサウンドの代表的なアンプ	
		JAZZ COMBO	JAZZベーシストに愛用されているコンボ・アンプ	
		GOLD PANEL	ゴールドのパネルが目目を引く、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ	
		SCOOPED	80年代サウンドの代表的なアンプ	
		VALVE2	ロックに最適な真空管アンプ	
		VALVE	ULTRA LOスイッチをONにした真空管アンプ	
	CLASSIC	Mid Rangeの設定で基本的なキャラクターが変わる真空管アンプ		
b	Volume	0…100	出力レベル	D-mod
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0…100	ベース(低域)のレベル	
d	Middle	0…100	ミドル(中域)のレベル	
	Mid Range	0…4	ミドルの周波数帯の設定	
e	Treble	0…100	トレブル(高域)のレベル	
f	Presence	0…100	プレゼンス(高音域の音質)	

g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバ ランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレー ション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

## Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+Cabinet)

ベース・アンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO, JAZZ COMBO, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	アンプの選択(697ページの「Bass Amp Model」を参照)	
b	Volume	0...100	出力レベル	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソ ース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル	
d	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	
	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定	
e	Treble	0...100	ベース(低域)のレベル	
f	Presence	0...100	ミドル(中域)のレベル	
g	Cabinet Simulater	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオ ン/オフ	

h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択(695ページの「BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)」を参照)	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

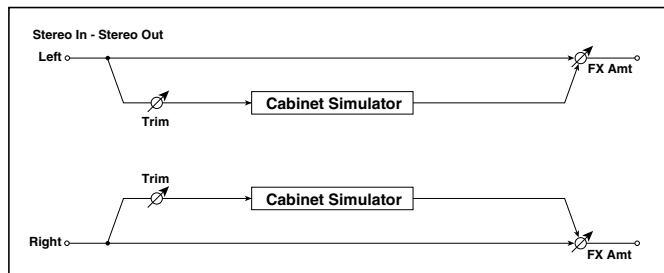
**a: Amp Type****h: Cabinet Type**

推奨する組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

## St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

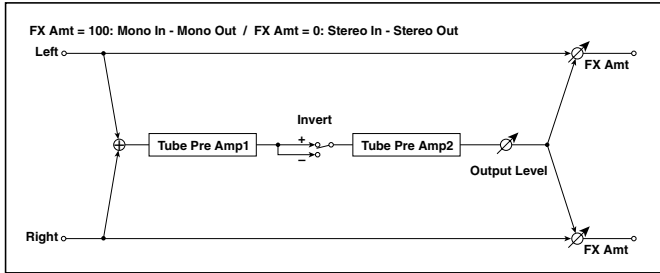
ベース・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。




a	Trim	0…100	入力レベル	
b	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択 (695ページの「BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)」を参照)	
c	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

2段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ2本の真空管を個別に設定できます。真空管のもつ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。

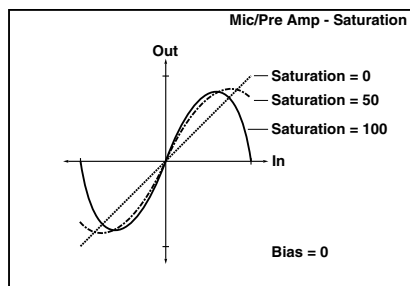


a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	1段目の、低域カット・フィルターの周波数設定
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	1段目の、高域カット・フィルターの周波数設定
b	Tube1 Gain [dB]	-24.0...+24.0	1段目の入力ゲイン
	Saturation [%]	0...100	1段目の入出力特性の設定
c	Tube1 Bias	0...100	1段目のバイアス電圧の設定
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	位相反転のオン/オフ
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	2段目の、低域カット・フィルターの周波数設定
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	2段目の、高域カット・フィルターの周波数設定
f	Tube2 Gain [dB]	-24.0...+24.0	2段目の入力ゲイン
	Saturation [%]	0...100	2段目の入出力特性の設定
g	Tube2 Bias	0...100	2段目のバイアス電圧の設定
h	Tube2 Output Level [dB]	-48.0...+0.0	出力レベル

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

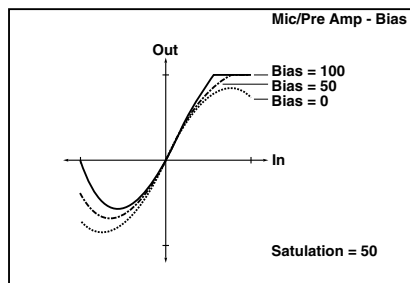
### b, f: Saturation [%]

値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。



### c: Tube1 Bias

真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。



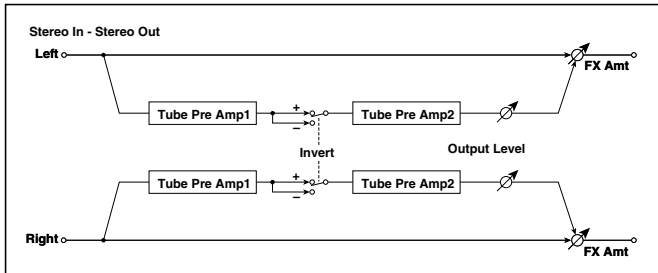
### d: Tube1 Phase

Wet Invertに設定すると、1段目と2段目の間で信号の位相を反転します。2段目では、反転した信号に対してバイアスがかかるため音色が変化します。



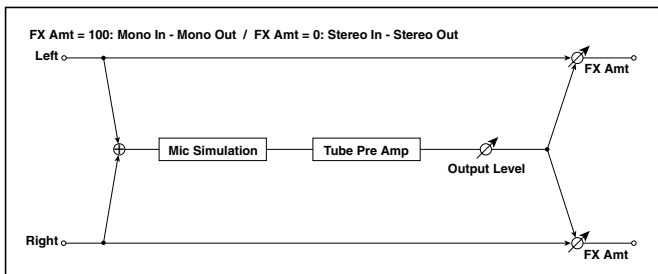
## St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

ステレオ・タイプの真空管プリアンプ・シミュレーションです (Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)参照)。



## Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

マイクと真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。マイクの種類やセッティングによる音の違いを表現することができます。



a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	マイクの種類を選択
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	マイク・セッティング/距離の設定
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	低域カット・フィルターの周波数設定
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	高域カット・フィルターの周波数設定

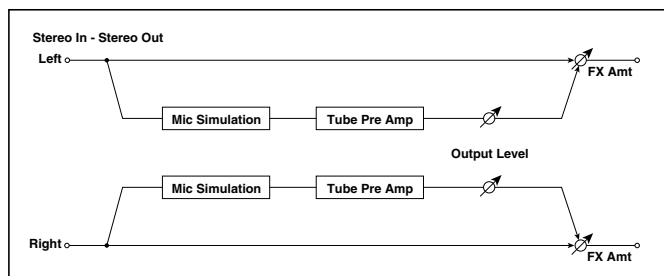
d	Tube Gain [dB]	-24.0...+24.0	真空管プリアンプの入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	真空管プリアンプの入出力特性の設定	
e	Tube Bias	0...100	真空管プリアンプの、バイアス・レベルの設定	
f	Tube Output Level [dB]	-48.0...+0.0	真空管プリアンプの出力レベル	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## b: Mic Position

マイクのセッティング位置による音質の違いを表現します。Closeで最も近く、Farで最も遠くなります。

## St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

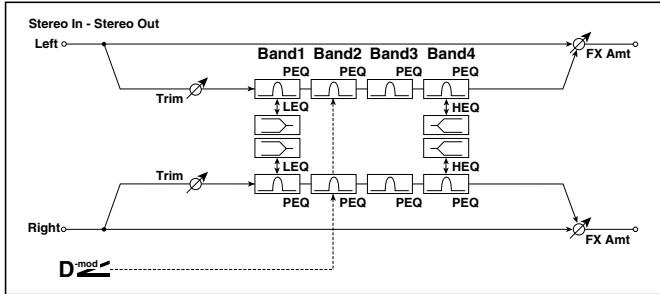
ステレオ・タイプのマイク/プリアンプ・シミュレーションです (各パラメータについては、Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)参照)。例えば、ロータリー・スピーカーなどのステレオ・ソースのマイキングをシミュレートするとき 사용됩니다。



# FILT (EQ and Filters)

## St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。



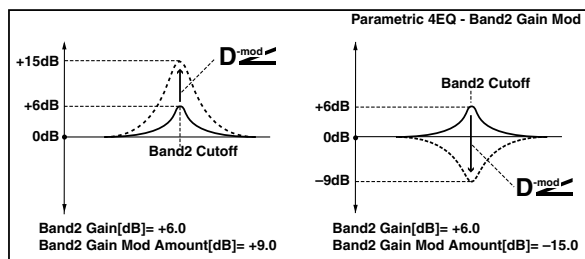
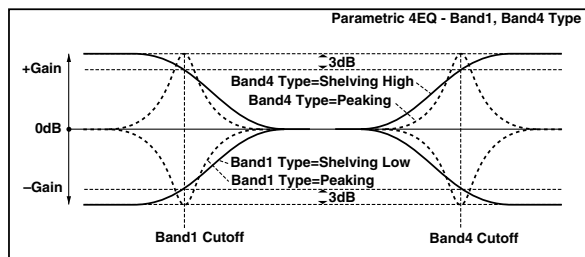
a	Trim	0…100	入力レベル	
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	バンド1のタイプ	
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	バンド4のタイプ	
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off…Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt [dB]	-18.0…+18.0	バンド2のゲインのモジュレーション量	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	バンド1のゲイン	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50…10.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅	<b>D-mod</b>
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	バンド2のゲイン	
g	Band3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	バンド3のゲイン	

h	Band4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	バンド4のゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Band1 Type

c: Band4 Type

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します。



e, f, g, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

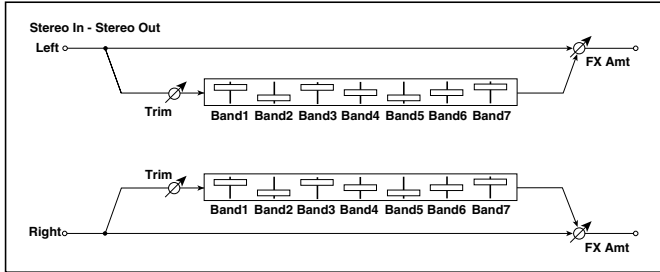
d: Band2 Dynamic Gain Src

d: Amt [dB]

バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

## St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



a	Type	1: Wide 1, 2: Wide 2, 3: Wide 3, 4: Half Wide 1, 5: Half Wide 2, 6: Half Wide 3, 7: Low, 8: Wide Low, 9: Mid, 10: Wide Mid, 11: High, 12: Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	
b	Trim	0...100	入力レベル	
c	Band1 [dB]	-18.0...+18.0	バンド1のゲイン	
d	Band2 [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲイン	
e	Band3 [dB]	-18.0...+18.0	バンド3のゲイン	
f	Band4 [dB]	-18.0...+18.0	バンド4のゲイン	
g	Band5 [dB]	-18.0...+18.0	バンド5のゲイン	
h	Band6 [dB]	-18.0...+18.0	バンド6のゲイン	
i	Band7 [dB]	-18.0...+18.0	バンド7のゲイン	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

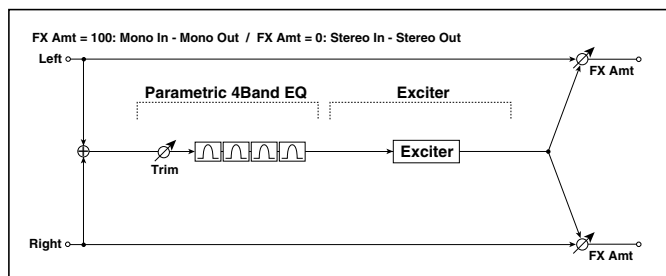
## a: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右側に表示します。

3つのGraphic 7-Band EQを直列にし、それぞれを7:Low、9:Mid、11:Highにすると、80Hzから18kHzまでの21Bandのグラフィック・イコライザーが構成できます。

## P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。

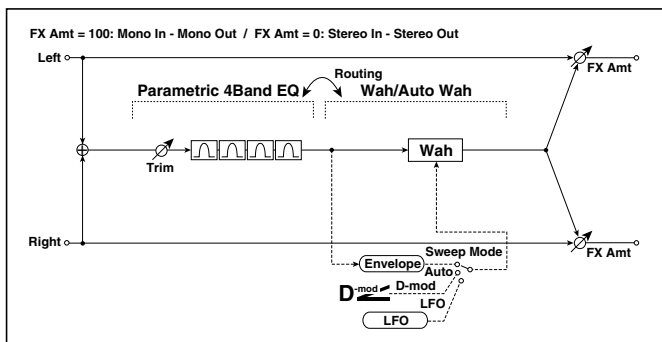


P4EQ			
a	[E]Trim	0…100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン

EXCITER				
f	[X]Exciter Blend	-100…+100	エキサイター効果の深さ	
g	[X]Emphasis Freq	0…70	強調する周波数	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



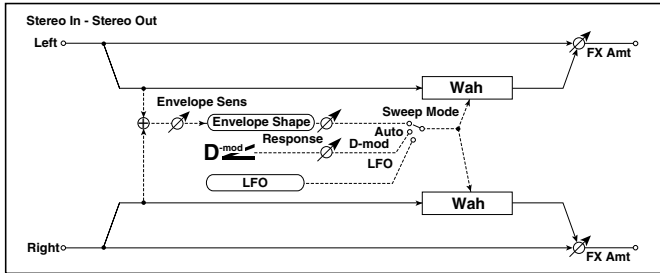
P4EQ				
a	[E]Trim	0…100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
	Routing	P4EQ > Wah, Wah > P4EQ	パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド1のゲイン	

c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン	
WAH				
f	[W]Frequency Bottom	0…100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0…100	ワウの中心周波数の上限	
g	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off…Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
h	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Resonance	0…100	レゾナンス量(共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	
i	[W]Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



## St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



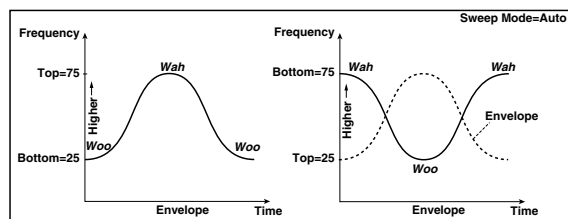
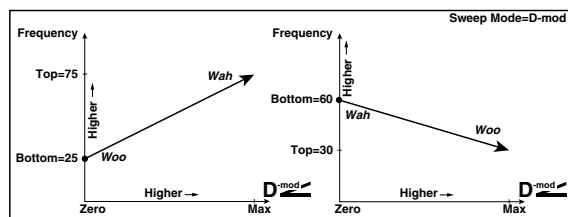
a	Frequency Bottom	0…100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0…100	ワウの中心周波数の上限	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off…Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
	Respon	0…100	Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	
c	Envelope Sens	0…100	オート・ワウの感度	
	Envelope Shape	-100…+100	オート・ワウのスweepカーブ	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	

f	Resonance	0…100	レゾナンス量(共振の強さ)	
	Low Pass Filter	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	
g	Output Level	0…100	エフェクト音の出力レベル	
	Src	Off…Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## a: Frequency Bottom

### a: Frequency Top

ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、**Frequency Bottom**と**Frequency Top**の値によって決まります。



## b: Sweep Mode

ワウのコントロール・モードを切り替えます。**Sweep Mode**をAutoにすると、入力信号の大きさの変化(エンベロープ)によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われ

まず、**Sweep Mode**をD-modにすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

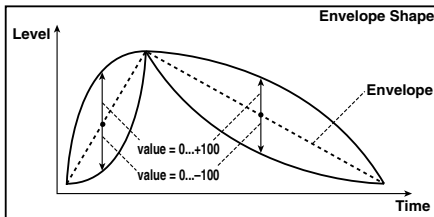
**Sweep Mode**をLFOにすると、LFOによって周期的にスイープします。

### c: Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

### c: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



### d: LFO Frequency [Hz]

### e: MIDI Sync

LFOのスピードは、**MIDI/Tempo Sync**をOffにすると**LFO Frequency**の設定に、**MIDI/Tempo Sync**をOnにすると**BPM**、**Base Note**、**Times**の設定に従います。

### e: BPM

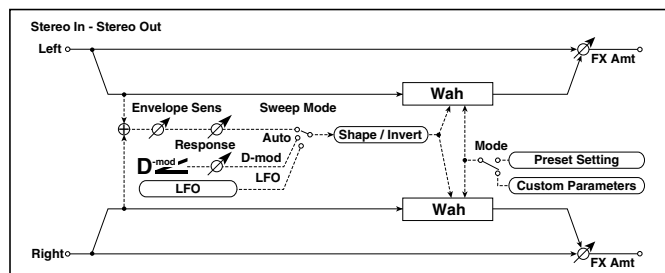
### e: Base Note

### e: Times

**BPM**の数値で指定したテンポ(**BPM**をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して**Base Note**で選んだ音符(♩、♪、♫)を**Times**の数だけ並べた長さをLFOの一周期として設定します。

## St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

ビンテージ・ワウペダルの音響特性を再現したエフェクトです。音色やレンジ設定をカスタマイズすることもできます。



a	Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
	Shape	-100…+100	スイープのカーブ	
	Invert	Off, On	スイープ方向の反転/非反転	
b	Frequency Bottom	0…100	Mode=Custom時のワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0…100	Mode=Custom時のワウの中心周波数の上限	
c	Resonance Bottom	0…100	Mode=Custom時のレゾナンス量 (共振の強さ)の下限	
	Resonance Top	0…100	Mode=Custom時のレゾナンス量 (共振の強さ)の上限	
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off…Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
	Manual	0…100	Sweep Mode=D-mod、Src=Off のときの中心周波数	
e	Envelope Sens	0…100	オート・ワウの感度	
	Response	0…100	Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	

g	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
h	Output Level	0…100	エフェクト音の出力レベル	
	Src	Off…Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## a: Shape

ワウのスィープ・カーブを設定します。オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロール全てに対して有効で、ワウの微妙なニュアンスを調整することができます。

## a: Mode

b: Frequency Bottom

b: Frequency Top

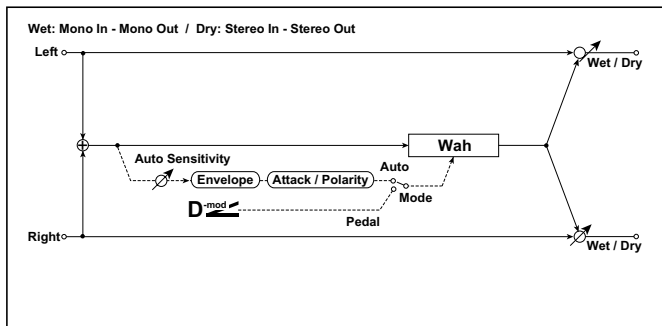
c: Resonance Bottom

c: Resonance Top

**Mode**=Presetで、ビンテージ・ワウ・ペダルを再現します。このとき、**Frequency Bottom/Top**、**Resonance Bottom/Top**は内部的に固定された値が使われるので、これらの設定値は無視します。**Frequency Bottom/Top**、**Resonance Bottom/Top**の設定値は**Mode**=Customのときに有効になります。

## VOX Wah

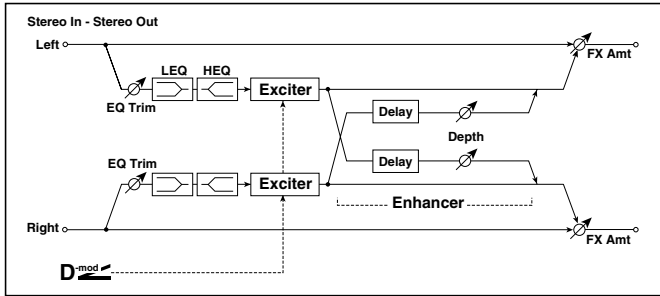
伝統のVOX ワウ・ペダルV847、V848 Clyde McCoy をモデリングしました。喉から絞り出すような独特のトーンにより、多くのプロ・ミュージシャンの人気のものとなったペダルです。これらを使うと、赤ちゃんが泣いているような、または人が叫んでいるような演奏ができます。



a	Type	V847, V848	モデルの選択	
b	Open	0…99	ワウを開いたときの音色を調整	
	Close	0…99	ワウを閉じたときの音色を調整	
c	Mode	Auto, Pedal	ペダル・ワウ、オート・ワウの切り換え	
d	Pedal Source	Off…Tempo	ペダル・ワウを動かすモジュレーション・ソース	D <sup>mod</sup>
	Pedal Manual	0…99	ペダル・ワウでモジュレーション・ソースを動かさないときの中心周波数	
e	Auto Sensivity	0…100	オート・ワウの感度	
	Auto Polarity	Up, Down	オート・ワウの極性	
	Auto Attack	0…99	オート・ワウの立ち上がりのスピード	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エキサイター効果の深さのモジュレーション量	
b	Emphasis Freq	0...70	エキサイターが強調する周波数	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	強調する周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-70...+70	強調する周波数のモジュレーション量	
c	Enhancer Delay L [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム	
d	Enhancer Delay R [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム	
e	Enhancer Depth	0...100	エンハンサー効果の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーへの入力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 -低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 -高/中の選択	

h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0…+15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Exciter Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

### b: Emphasis Freq

強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

### c: Enhancer Delay L [msec]

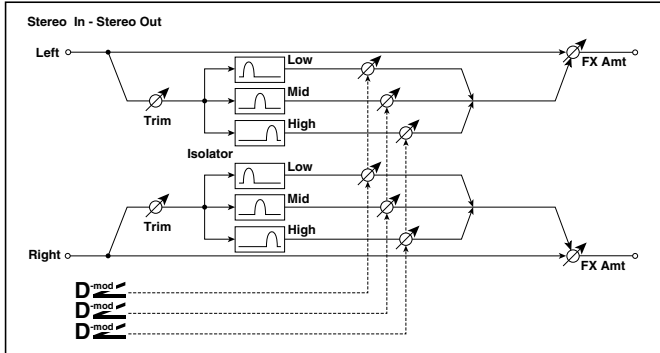
### d: Enhancer Delay R [msec]

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。



## Stereo Isolator

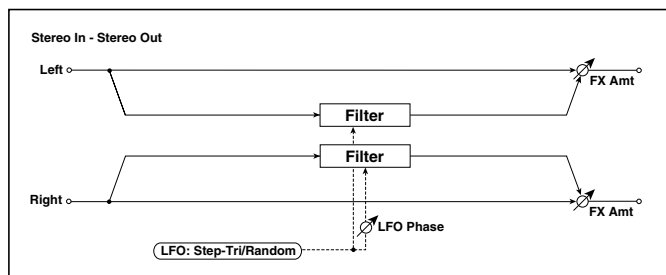
入力信号を低域/中域/高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするステレオ・タイプのエフェクトです。例えば、ドラムスのキック、スネアー、ハイハット音などを別々にカットしたり、ブーストしたり、リアルタイムでコントロールすることも可能です。



a	Trim	0…100	入力レベル	
b	Low/Mid [Hz]	100…500	低域/中域の帯域分割周波数	
c	Mid/High [Hz]	2000…6000	中域/高域の帯域分割周波数	
d	Low Gain [dB]	-Inf, -59…+12	低域のゲイン	
	Src	Off…Tempo	低域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72…+72	低域ゲインのモジュレーション量	
e	Mid Gain [dB]	-Inf, -59…+12	中域のゲイン	
	Src	Off…Tempo	中域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72…+72	中域ゲインのモジュレーション量	
f	High Gain [dB]	-Inf, -59…+12	高域のゲイン	
	Src	Off…Tempo	高域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72…+72	高域ゲインのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## St. Random Filter (Stereo Random Filter)

ステレオ・タイプのバンドパス・フィルタに階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるエフェクトです。フィルタ発振による特殊効果音が作り出せます。

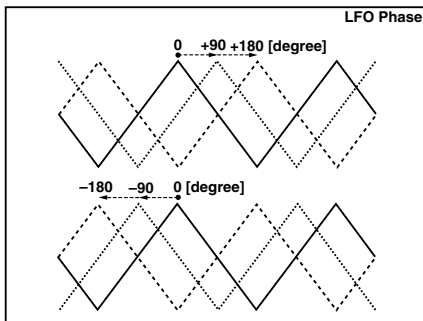


a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00… +20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05…50.00	LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	
	Amt	-50.00… +50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Step Base Note		LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	

f	Manual	0…100	フィルターの中心周波数		
	Src	Off…Tempo	フィルターの中心周波数のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100…+100	フィルターの中心周波数のモジュレーション量		
g	Depth	0…100	フィルター変調の深さ		
	Src	Off…Tempo	フィルター変調のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100…+100	フィルター変調のモジュレーション量		
h	Resonance	0…100	レゾナンス量(共振の強さ)		
	i	Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
		Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

### a: LFO Phase [degree]

LFOの位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



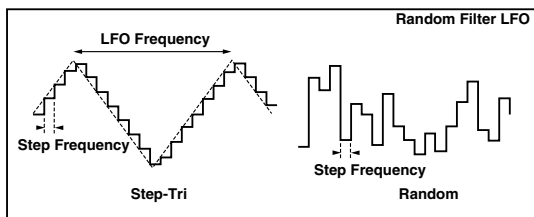
### a: LFO Waveform

### b: LFO Frequency [Hz]

### c: LFO Step Freq [Hz]

**LFO Waveform**をStep-Triにすると、LFOは階段状の三角波になります。**LFO Frequency**はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、**LFO Step Freq**を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、**LFO Waveform**をRandomにすると、**LFO Step Freq**がランダムLFOの周期になります。



d: BPM

e: Step Base Note

e: Times

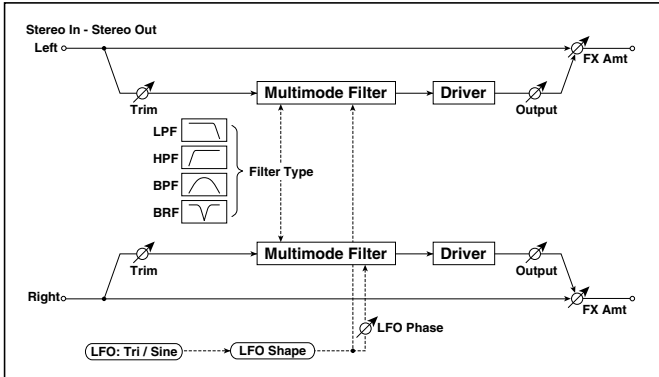
**BPM**の数値で指定したテンポ(**BPM**をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して**Step Base Note**で選んだ音符(♩)を**Times**の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

i: Wet/Dry

マイナスの値にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

## St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter)

ローパス/ハイパス/バンドパス/バンドリジェクトの4つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。LFO、ダイナミック・モジュレーションによってカットオフ周波数やレゾナンスを動かすことができます。

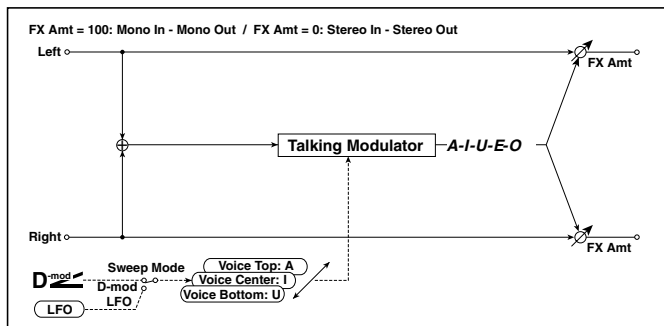


a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	フィルター・タイプの選択	
	Trim	0…100	入力レベル	
b	Cutoff	0…100	カットオフ周波数(中心周波数)	
	Src	Off…Tempo	カットオフ周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	カットオフ周波数のモジュレーション量	
c	Resonance	0…100	レゾナンス量	
	Src	Off…Tempo	レゾナンス量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	レゾナンス量のモジュレーション量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	Phase [degree]	-180…+180	左右のLFOの位相差	
	Depth	0…100	LFOによるカットオフ周波数変調の深さ	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	

f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	Drive SW	Off, On	フィルターでの歪みのオン/オフ	
	Output Level	0...100	出力レベル	
h	Drive Gain	0...100	歪み具合	
	Low Boost	0...100	低域の増幅量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	モジュレーション・ソースによるコントロール/LFOによるコントロールの切り替え	
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	声のパターンのコントロール	
	Src	Off...Tempo	声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Voice Top	A, I, U, E, O	コントロール上端での声の母音	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	コントロール中央での声の母音	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音	
f	Formant Shift	-100...+100	効果のかかる周波数の高さ	
	Resonance	0...100	声のパターンのレゾナンスの強さ	
g	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	

h	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Voice Top

d: Voice Center

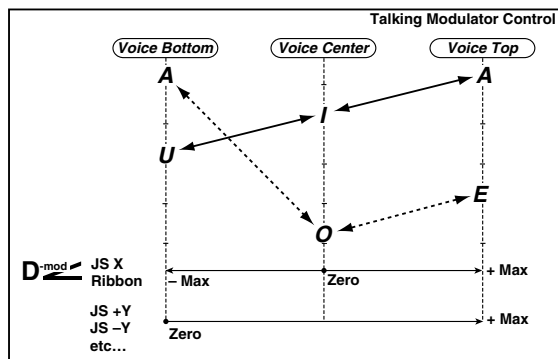
e: Voice Bottom

声の母音をコントローラの上端、中央、下端に割り当てます。

例：Voice TopをA、Voice CenterをI、Voice BottomをUに設定した場合。

Sweep ModeがD-modで、モジュレーション・ソースにRibbonを選んでいるとき、リボン・コントローラの右端から左端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変わります。

Sweep ModeをLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。



f: Formant Shift

効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

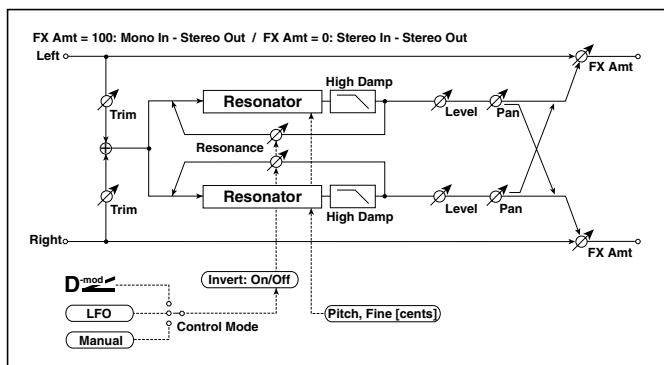


## f: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

### 2Voice Resonator (2-Voice Resonator)

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さはLFOでコントロールすることもできます。



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	共振の強さのコントロールの切り替え	
	LFO/D-mod Invert	Off, On	LFO/D-mod時のボイス1と2のコントロールの反転	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	D-mod Src	Off…Tempo	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	Mod. Depth	-100…+100	LFO/D-modによる共振の強さのコントロール量	
	Trim	0…100	レゾネーターへの入力レベル	

e	Voice1: Pitch	C0…B8	ボイス1の共振する音程	
	Fine [cents]	-50…+50	ボイス1の共振する音程の微調整	
	Level	0…100	ボイス1の出力レベル	
f	Voice1: Resonance	-100…+100	Control Mode=Manual 時のボイス1の共振の強さ	
	High Damp [%]	0…100	ボイス1の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	ボイス1の定位	
g	Voice2: Pitch	C0…B8	ボイス2の共振する音程	
	Fine [cents]	-50…+50	ボイス2の共振する音程の微調整	
	Level	0…100	ボイス2の出力レベル	
h	Voice2: Resonance	-100…+100	Control Mode=Manual 時のボイス2の共振の強さ	
	High Damp [%]	0…100	ボイス2の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	ボイス2の定位	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Control Mode****f: Voice 1: Resonance****h: Voice 2: Resonance**

**Control Mode**がManualのときは、**Resonance**で共振の強さを設定します。**Resonance**が-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

**Control Mode**をLFOにすると、LFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

**Control Mode**をD-modにすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースをJS XまたはRibbonにすると、LFOの場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

**a: LFO/D-mod Invert**

**Control Mode**をLFOまたはD-modのとき、コントロールの位相をボイス1と2とで反転させます。ボイス1で設定した音程(レゾナンスが+の値)に対し、ボイス2はオクターブ下(レゾナンスが-の値)で共振します。

**f: Voice 1: Pitch****f: Fine [cents]****h: Voice 2: Pitch****h: Fine [cents]**

共振する音程を音名で指定します。**Fine**でセント単位で微調整できます。

**g: High Damp [%]****i: High Damp [%]**

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

## VOX Treble Booster

高周波数のビンテージ・ブースターです。

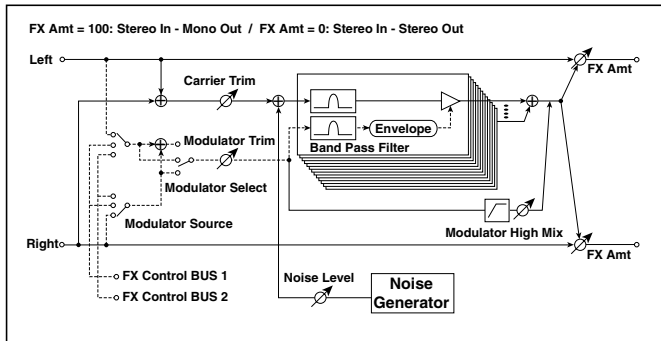
a	Drive	0...99	ドライブ(ブースト)量	
b	Level	0...99	出力レベル	
c	Tone	0...100	トーン	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Vocoder

入力信号(キャリア)に、他の信号(モジュレーター)のくせをつけて出力するエフェクトです。

モジュレーター側にマイクなどから声を入力して、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。また、リズムや効果音系を使っても独特の効果が得られます。キャリアにはストリングスやディストーション・ギターなどの倍音を多く含んだ音色が適しています。

このエフェクトを選択すると、マイク入力はボイス・プロセッサに送られず、エフェクト・プロセッサへ送られます。



a	Carrier Trim	0...100	キャリアの入力レベル	
b	Modulator Trim	0...100	モジュレーターの入力レベル	
c	Modulator Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	モジュレーター入力の選択 マイク入力を使用するときは、FX Control 1または2を選択します。 AUDIO INのLEFT端子を使用するときはFX Control 1、RIGHT端子を使用するときはFX Control 2を選択します。 モジュレーションにサウンドを使用するには、Inputを選択します。キーボードをモジュレーターとする場合は、ボコーダー・エフェクトをアッパー・サウンドに割り当てます。	
d	Modulator Select	L/R Mix, L Only, R Only	モジュレーター入力の左右のミックス/ 左のみ/右のみの選択	
e	Formant Shift	-2...+2	ボコーダー効果の周波数の高さ	
f	Response	0...100	モジュレーター入力に対する変化の速さ	

g	Noise Level	0...100	キャリア側へのノイズのミックス・レベル	
	Src	Off...Tempo	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション量	
h	Modulator High Mix	0...100	モジュレーターの高域成分の出力レベル	
i	Low Gain [dB]	-12...+12	ボコーダーの低域の出力レベル	
	High Gain [dB]	-12...+12	ボコーダーの高域の出力レベル	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## e: Formant Shift

キャリア側のフィルターの周波数をずらすことにより、ボコーダー効果のかかる周波数の高さを調節します。音色が大きく変化します。

## g: Noise Level

キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

## h: Modulator High Mix

モジュレーターの音の高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレーターが声の場合には言葉をはっきりとさせる効果があります。

## ボコーダーを使用する

ボコーダーを使用するときは、プログラムされた**Synth**グループの**Vocoder**キーボード・セットを使って、エディットするのがよいでしょう。

### マイクの音声をモジュレーターとして使用する場合

- 1 コントロール・パネルの**AUDIO IN**の**MUTE**キーを押して、マイク・チャンネルをミュートします。
- 2 **AUDIO IN**の**LEFT**端子にマイクをインプット端子へ接続します。

- 3 Vocoderエフェクトの**Modulator Source**パラメーターを**FX Control 1**にします。
- 4 マイクに向かって声を出しながら、AUDIO INの**LEFT**端子の横にある**MIC/GTR GAIN**ノブ で、歪まない程度のできるだけ大きなレベルにを調整します。コントロール・パネルの**AUDIO IN**の**LEVEL**インジケーターを見て、レベルを確認します。

これでマイクの音声をモジュレーターとして使用できるようになりました。演奏中にマイクに向かって話すと、何かの楽器を演奏しているように聞こえます。

音が歪んでいる場合は、エフェクトの**Carrier Trim**、**Modulator Trim**パラメーターを調整します。

その設定が含まれたトラックの**Dry**パラメーターをOffにして、**Send**の値を127にしてください。

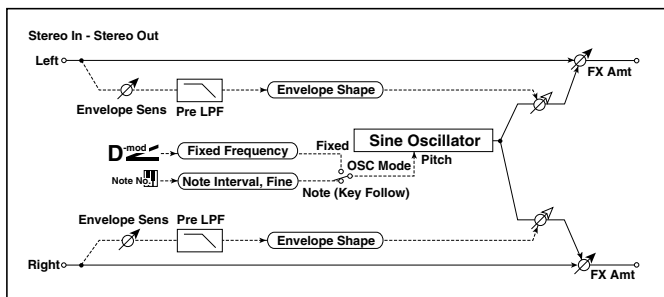
ボコーダーには、**MFX1**でリバーブを設定することができます。

ボコーダーを使って新しいソングを作るときは、**シーケンサー・モード**で**Record**ボタンを押してから**Backing Sequence (Quick Record)** を選び、Kbdでボコーダー・エフェクトを含むキーボード・セットを使用します。

# FREQ (Frequency)

## St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	オシレーター周波数のノート・ナンバー追従/固定の切り替え	
b	Note Interval	-48…0	OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	
	Note Fine	-100…+100	オシレーター周波数の微調整	
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0…80.0	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	
	Src	Off…Tempo	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-80…+80	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
d	Envelope Pre LPF	1…100	重低音を付加する周波数上限	
e	Envelope Sens	0…100	重低音を付加する感度	
	Envelope Shape	-100…+100	オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



- a: OSC Mode
- b: Note Interval
- b: Note Fine

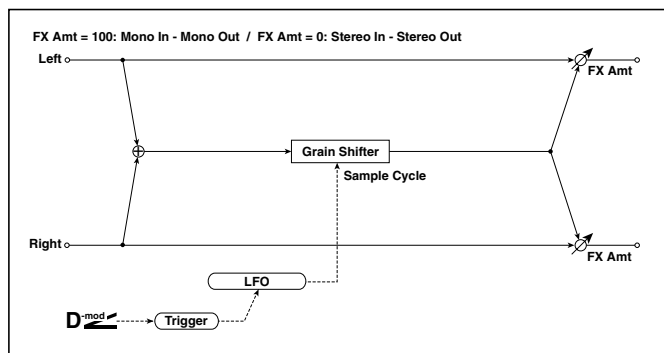
**OSC Mode**では、オシレーターの動作モードを選択します。**OSC Mode**を Note (Key Follow)にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。**Note Interval**では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。**Note Fine**では、セント単位での微調整が可能です。

#### d: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しないでいいときに、この値を調節します。

## Grain Shifter

入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。

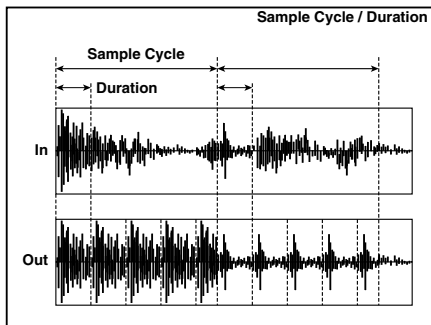


a	Duration	0...100	波形の長さ	D <sup>mod</sup>	
	Src	Off...Tempo	波形の長さのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	波形の長さのモジュレーション量		
b	LFO Sync Src	Off...Tempo	LFOをリセットするモジュレーション・ソース	D <sup>mod</sup>	
	c	LFO Sample Cycle [Hz]	0.02...20.00	波形を切り替える周期	D <sup>mod</sup>
		Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
d	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量		
	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	MIDI Sync	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定		
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類		
e	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数		
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Duration

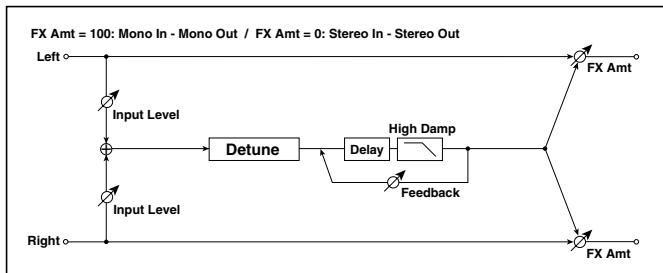
c: LFO Sample Cycle [Hz]

Durationで設定された長さの波形を、繰り返し再生します。波形はLFO Sample Cycleごとに入れ替わります。



## Detune

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。



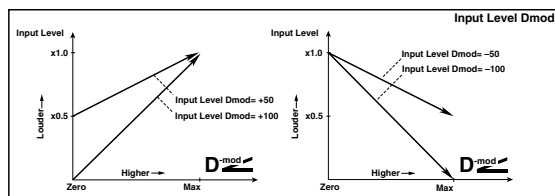
a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	
	Src	Off...Tempo	ピッチ差のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ピッチ差のモジュレーション量	
b	Delay Time [msec]	0...1000	ディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
c	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
d	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	

e	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## d: Input Level Dmod [%]

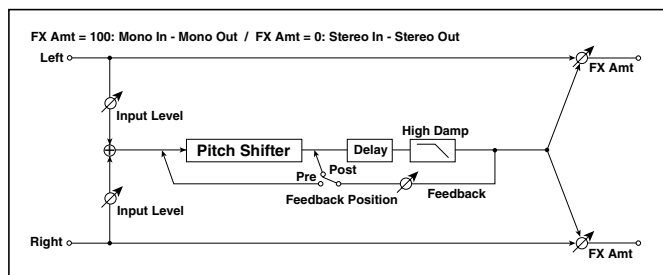
### d: Src

入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



## Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の3つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)ような特殊効果も得られます。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え
---	------	-----------------------	------------------

b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	Delay Time [msec]	0...2000	ディレイ・タイム	
e	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## a: Mode

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slowでは音質変化が少なく、Fastでは反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。ピッチシフト量が少なくていいときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けるとよいでしょう。

## b: Pitch Shift [1/2tone]

**b: Src**

**b: Amt**

## c: Fine [cents]

**c: Amt**

ピッチシフト量は、**Pitch Shift**の値+**Fine**の値になります。モジュレーション量も、**b: Amt**の値+c: **Amt**の値になります。

モジュレーション・ソースは**Pitch Shift**と**Fine**共通です。

## e: Feedback Position

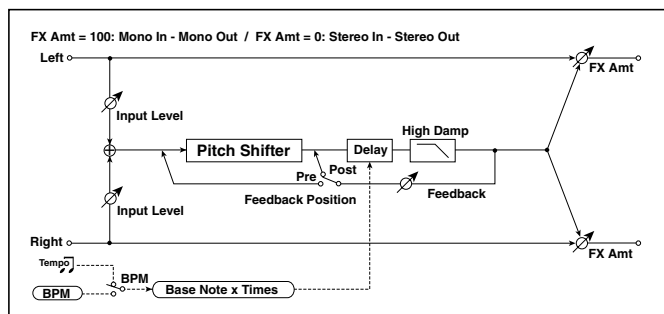
## f: Feedback

**Feedback Position**をPreにすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、**Feedback**の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）効果が得られます。

**Feedback Position**をPostにすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、**Feedback**の値を上げるとピッチシフトのかかった音をそのまま繰り返します。

## Pitch Shifter BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	D-mod
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	D-mod
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	sync
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	

e	Delay Base Note		ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
f	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
g	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**d: BPM****e: Delay Base Note****e: Times**

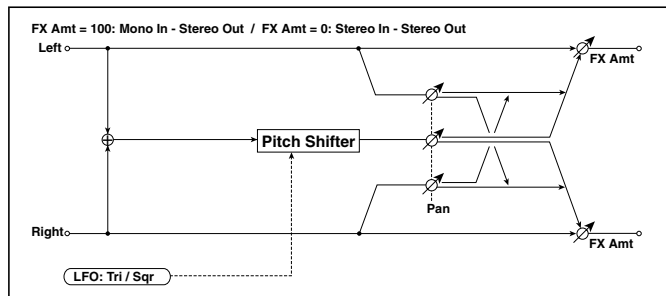
**BPM**の数値で指定したテンポ (“**BPM**” をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ) に対して**Delay Base Note**で選んだ符を**Times**の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

**d: Time Over?**

ディレイ・タイムは最長5,290msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

## Pitch Shift Mod (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量をLFOでゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。



a	Pitch Shift [cents]	-100…+100	入力信号とのピッチ差	
b	LFO Waveform	Triangle, Square	LFO波形	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	-100…+100	ピッチシフト量のLFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	変調の深さのモジュレーション量	
f	Pan	L, 1 : 99…99 : 1, R	エフェクト音とダイレクト音の振り分け	

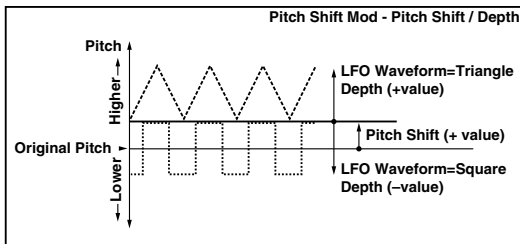


g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Pitch Shift [cents]

### e: Depth

ピッチシフト量と、LFOによるモジュレーション量を設定します。



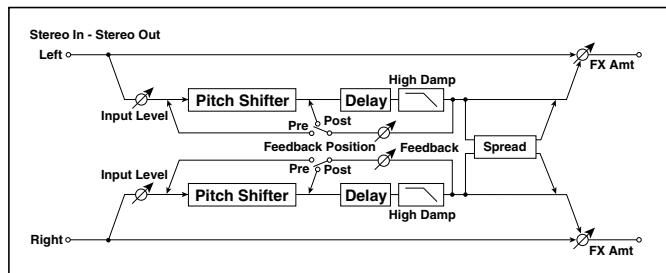
### g: Pan

### h: Wet/Dry

**Pan**では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。Lでエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、**Wet/Dry**が100の状態、エフェクトとダイレクト音が1:1の割合で出力します。

## St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	L Delay [msec]	0...2000	左チャンネルのディレイ・タイム	
e	R Delay [msec]	0...2000	右チャンネルのディレイ・タイム	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	

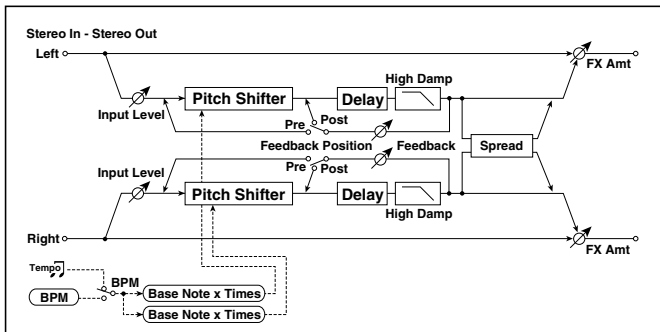
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## a: L/R Pitch

Up/Downにすると、右チャンネルのピッチシフト量が逆になります。ピッチシフト量を+の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることとなります。

## St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ピッチシフターです。



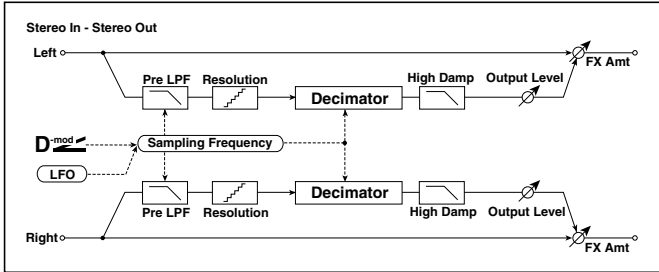
a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24…+24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off…Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24…+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100…+100	セント単位でのピッチシフト量	
	Amt	-100…+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	

d	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
e	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
f	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
g	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
	Spread	-100…+100	エフェクト音の定位する幅	
h	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
i	Input Level Dmod [%]	-100…+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off…Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

# MISC (Miscellaneous)

## Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	
	High Damp [%]	0…100	高域をカットする割合	
b	Sampling Freq [Hz]	1.00k…48.00k	サンプリング周波数	<b>D-mod</b>
	Src	Off…Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-48.00k…+48.00k	サンプリング周波数のモジュレーション量	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	<b>D-mod</b>
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	<b>AMP</b>
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	

e	Depth	0…100	サンプリング周波数のLFO変調の深さ	
	Src	Off…Tempo	サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション量	
f	Resolution	4…24	データのビット長	
g	Output Level	0…100	出力レベル	
	Src	Off…Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	出力レベルのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Pre LPF

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。**Pre LPF**をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。

**Sampling Frequency**を3kHz程度に設定しておいて**Pre LPF**をOffにすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

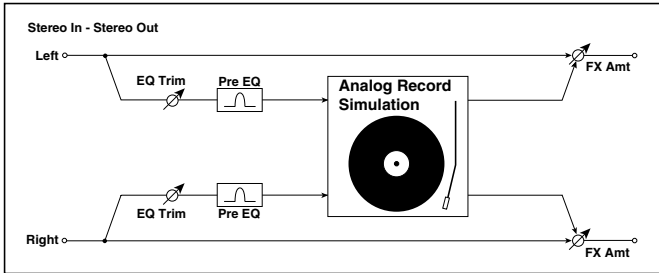
### f: Resolution

#### g: Output Level

**Resolution**の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので**Output Level**で調節してください。

## St. Analog Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	レコードの回転数	
b	Flutter	0…100	変調の深さ	
c	Noise Density	0…100	ノイズの密度	
	Noise Tone	0…100	ノイズの音質	
d	Noise Level	0…100	ノイズの音量	
	Src	Off…Tempo	ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	ノイズの音量のモジュレーション量	
e	Click Level	0…100	クリック・ノイズの音量	
	Src	Off…Tempo	クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	
f	EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre EQ Cutoff [Hz]	300…10.00k	イコライザーの中心周波数	
	Q	0.5…10.0	イコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0…+18.0	イコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## b: Flutter

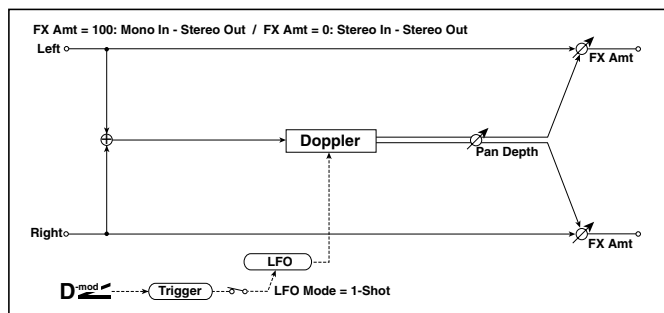
レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

## e: Click Level

レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

## Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	LFOの動作モードの切り替え	
	Src	Off…Tempo	LFOをリセットするモジュレーション・ソース	
b	LFO Sync	Off, On	LFO Mode=Loop時のLFOリセットのなし/ありの切り替え	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Src	Off…Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00…+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1…x32	LFOスピードを指定する音符の数	



e	Pitch Depth	0…100	通りすぎるときのピッチの変化量	
	Src	Off…Tempo	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	ピッチの変化量のモジュレーション量	
f	Pan Depth	-100…+100	通りすぎるときの定位の変化量	
	Src	Off…Tempo	定位の変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	定位の変化量のモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	


## a: LFO Mode

### a: Src

### b: LFO Sync

**LFO Mode**は、LFOの動作モードを切り替えます。**Mode**をLoopにすると、何度も繰り返しドブラー効果がかかります。このとき**LFO Sync**がOnならば**Src**で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときにLFOをリセットします。

**LFO Mode**を1-Shotにすると、**Src**で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドブラー効果がかかります。このとき、**Src**の設定をしないとドブラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないので注意してください。

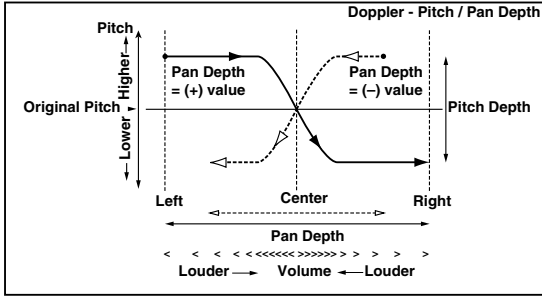
 **Src**で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わることをトリガーとして、ドブラー効果はスタートします。

## e: Pitch Depth

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、**Pitch Depth**ではこのときのピッチの変化量を設定します。

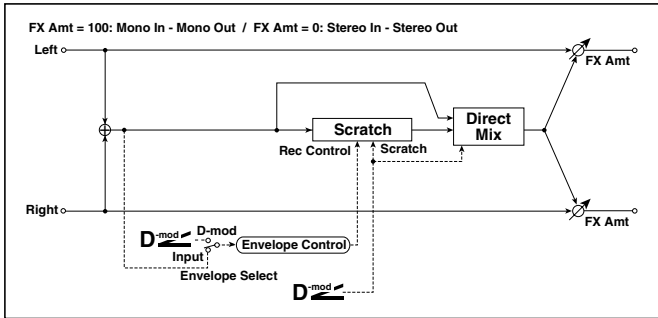
### f: Pan Depth

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。



### Scratch

入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。



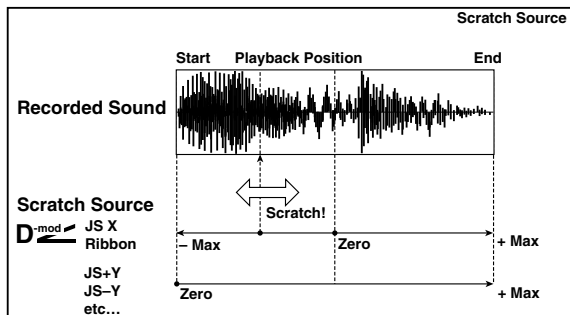
a	Scratch Source	Off...Tempo	再生をコントロールするモジュレーション・ソース	
b	Response	0...100	Scratch Srcに対する反応の速さ	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース	
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input時の録音を開始するレベル	

e	Response	0…100	録音終了に対する反応の速さ	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Scratch Source

### b: Response

**Scratch Source**では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所 (Playback Position) に対応しています。**Response**はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。



### c: Envelope Select

### c: Src

### d: Threshold

**Envelope Select**をD-modにすると、Srcで選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

**Envelope Select**をInputにすると、入力信号が**Threshold**レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大2,730msecで、それを超えたときは先頭の方から消していきます。

## e: Response

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは反応を遅く(値を小さく)、1音だけ録音するような場合には速く(値を大きく)設定するとよいでしょう。

## f: Direct Mix

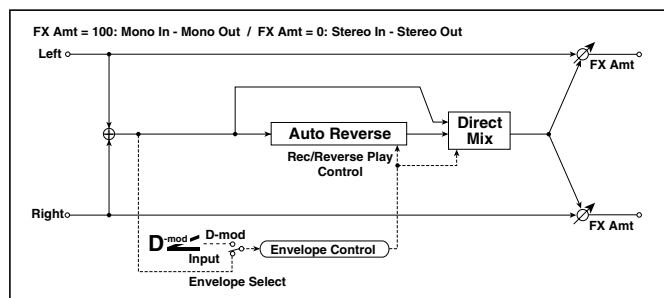
Always Onでは常にダイレクト音を出力、Always Offでは出力しません。


Cross Fadelに設定しておくくと普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

このパラメーターを効果的に使うには**Wet/Dry**を100にしておきます。

## Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生(テープの逆回転サウンドと同様な効果)するエフェクトです。



a	Rec Mode	Single, Multi	録音モード	
b	Reverse Time [msec]	20…2640	リバース再生時間の上限	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
	Src	Off…Tempo	Envelope Select=D-mod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	
d	Threshold	0…100	Envelope Select=Input時、録音を開始するレベル	
e	Response	0…100	録音終了に対する反応の速さ	

f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

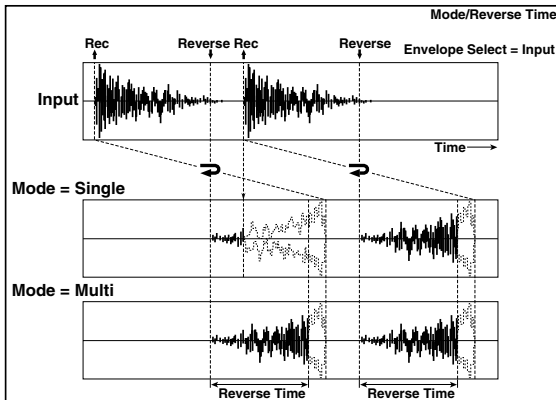
## a: Rec Mode

### b: Reverse Time [msec]

Rec ModeをSingleにすると、**Reverse Time**は最大2640msecまで設定できます。リバーズ再生中に録音が始まったときは、リバーズ再生を中断します。

**Rec Mode**をMultiにすると、リバーズ再生中でも次の録音が可能です。ただし**Reverse Time**は最大1320msecに制限します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは**Rec Mode**をSingleに、1音だけ録音するようときは**Rec Mode**をMultiにするとよいでしょう。

**Reverse Time**ではリバーズ再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバーズ再生しません。1音ごとに細かくリバーズ再生音を付加したいようときには**Reverse Time**を短めに設定します。



## c: Envelope Select

### c: Src

### d: Threshold

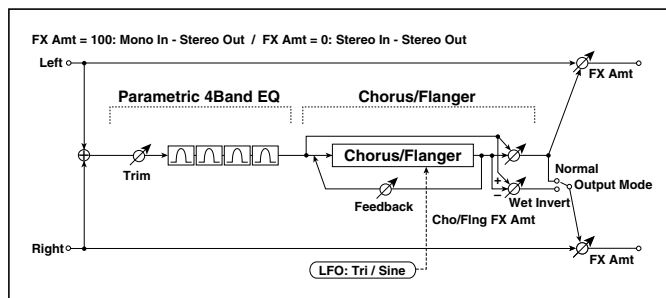
Rec ModeをSingleにすると、**Reverse Time**は最大2,640msecまで設定できます。リバーズ再生中に録音が始まったときは、リバーズ再生を中断します。

**Rec Mode**をMultiにすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし**Reverse Time**は最大1,320msecに制限します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは**Rec Mode**をSingleに、1音だけ録音するようなときは**Rec Mode**をMultiにするとよいでしょう。


**Reverse Time**ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようなときには**Reverse Time**を短めに設定します。

## P4EQ - Cho/Fling (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



P4EQ			
a	[E]Trim	0…100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン

e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン	
CHORUS/FLANGER				
f	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
g	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
h	[F]Cho/Fling Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

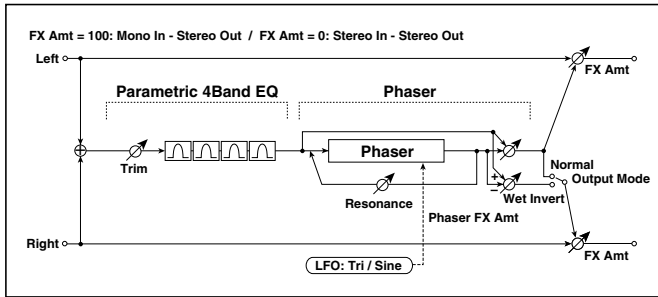
## i: Output Mode

Wet Invertにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

## P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。



### P4EQ

a	[E]Trim	0…100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン

### PHASER

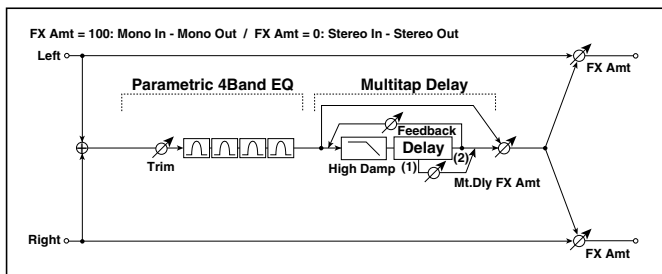
f	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
g	[P]Manual	0…100	効果のかかる周波数
	Depth	0…100	LFO変調の深さ
	Resonance	-100…+100	レゾナンス量



h	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

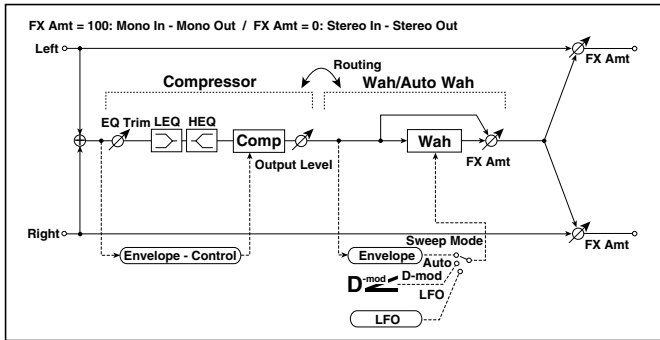


P4EQ				
a	[E]Trim	0…100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド1のゲイン	

c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン	
MULTITAP DELAY				
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
h	[D]High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
i	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



### COMPRESSOR

a	[C] Sensitivity	1…100	感度	
b	[C]Attack	1…100	アタックの強さ	
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル	
c	[C]EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	

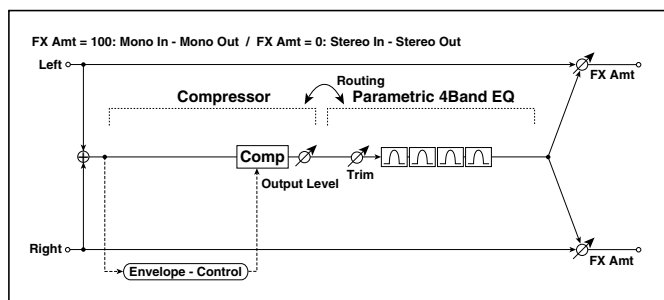
### WAH

e	[W]Frequency Bottom	0…100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0…100	ワウの中心周波数の上限	
f	[w]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off…Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
g	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	Resonance	0…100	レゾナンス量(共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	

h	[W]Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp > Wah, Wah > Comp	コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

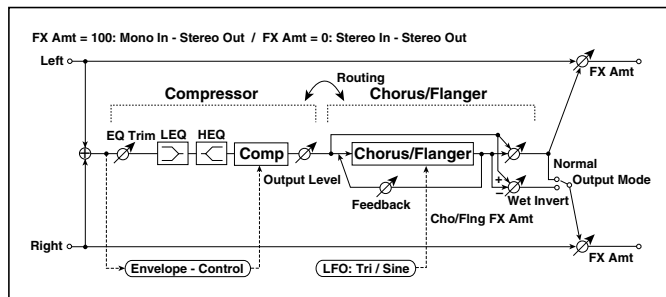


COMPRESSOR				
a	[C]Sensitivity	1...100	感度	
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
P4EQ				
c	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	

d	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド1のゲイン	
e	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン	
f	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン	
g	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン	
h	Routing	Comp > P4EQ, P4EQ > Comp	コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Comp - Cho/Fling (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C]Sensitivity	1…100	感度
b	[C]Attack	1…100	アタックの強さ
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C]EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン
CHORUS/FLANGER			
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
f	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0…100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100…+100	フィードバック量
g	[F]Cho/Fling Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス 
	Src	Off…Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100…+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量

h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
i	Routing	Comp・Flanger, Flanger・Comp	コンプレッサーとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<b>D<sup>med</sup></b>
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## h: [F]Output Mode

## i: Routing

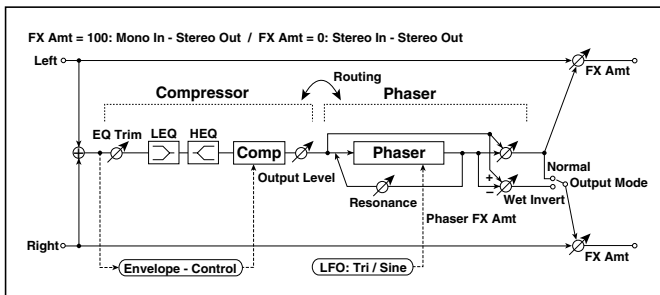
**[F]Output Mode**をWet Invertにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

**Routing**をFlanger/Compにすると、**[F] Output Mode**はNormalに設定されます。

## Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



### COMPRESSOR

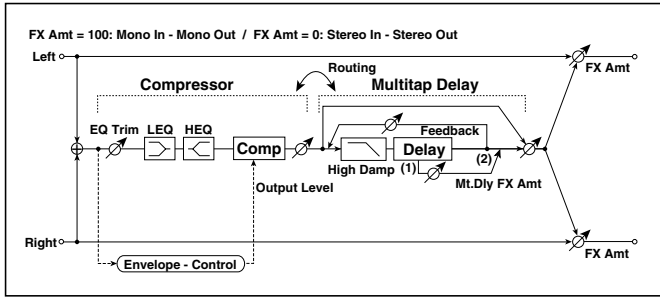
a	[C] Sensitivity	1…100	感度	
---	--------------------	-------	----	--

b	[C]Attack	1…100	アタックの強さ	
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル	
c	[C]EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	
PHASER				
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[P]Manual	0…100	効果のかかる周波数	
	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100…+100	レゾナンス量	
g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
i	Routing	Comp > Phaser, Phaser > Comp	コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



## Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



### COMPRESSOR

a	[C]Sensitivity	1…100	感度	
b	[C]Attack	1…100	アタックの強さ	
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル	
c	[C]EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	

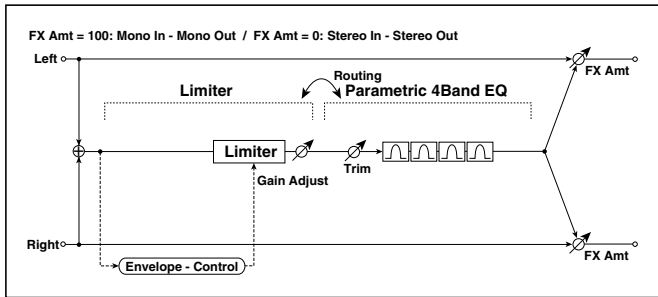
### MULTITAP DELAY

e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
g	[D]High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99…99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	

i	Routing	Comp > Mt.Delay, Mt.Delay > Comp	コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比	
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	
P4EQ				
d	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
e	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	

f	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド2のゲイン	
g	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド3のゲイン	
h	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	バンド4のゲイン	
i	Routing	Limiters > P4EQ, P4EQ > Limiters	リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

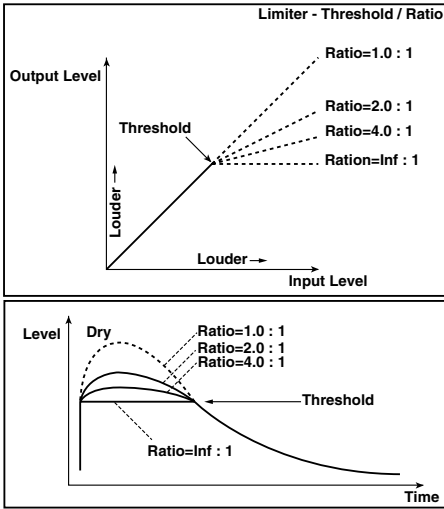
a: [L]Ratio

a: Threshold [dB]

c: [L]Gain Adjust [dB]

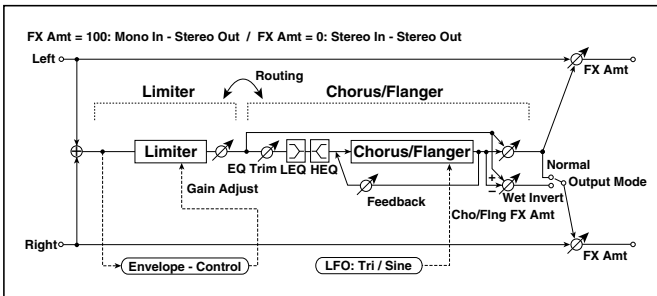
[L] Ratioは、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、Thresholdで設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、Gain Adjustで調節してください。




## Limiters - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのリミッターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

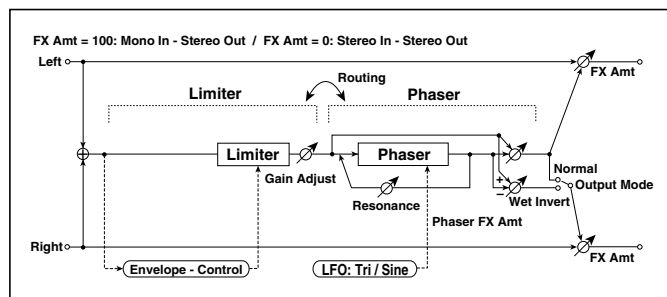


LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0:1…50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40…0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1…100	アタック・タイム
	Release	1…100	リリース・タイム

c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	
CHORUS/FLANGER				
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	[F]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99...Dry...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
	Routing	Limiters > Flanger, Flanger > Limiters	リミッターとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Limiter - Phaser

モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

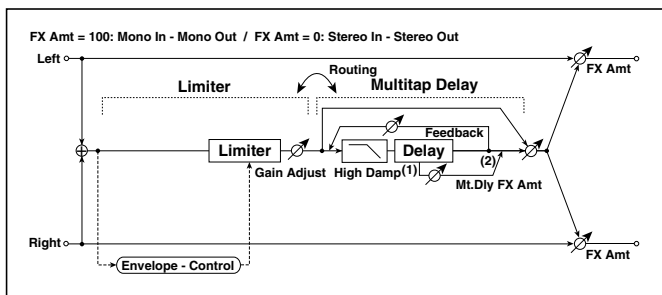


LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0:1…50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40…0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1…100	アタック・タイム
	Release	1…100	リリース・タイム
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38…+24	リミッターの出力ゲイン
PHASER			
d	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
e	[P]Manual	0…100	効果のかかる周波数
	Depth	0…100	LFO変調の深さ
	Resonance	-100…+100	レゾナンス量
f	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス 
	Src	Off…Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100…+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え

h	Routing	Limiter > Phaser, Phaser > Limiter	リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



### LIMITER

a	[L]Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比	
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	

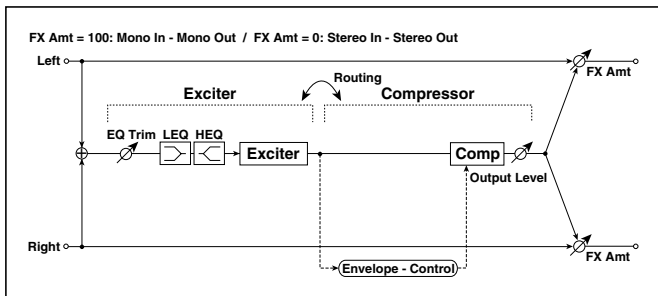
### MULTITAP DELAY

d	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	

e	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
g	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	Routing	Limiter > Mt.Delay, Mt.Delay > Limiter	リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Exciter - Comp (Exciter - Compressor)

モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



### EXCITER

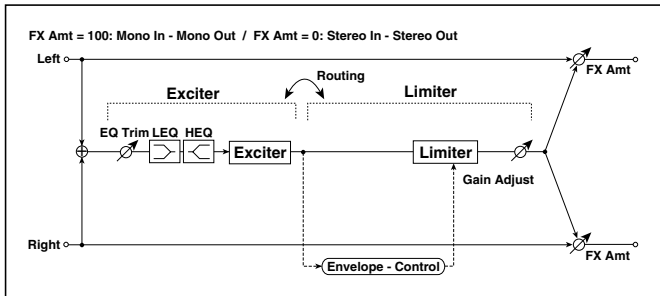
a	[X]Exciter Blend	-100…+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	強調する周波数	
c	[X]EQ Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	



d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	
COMPRESSOR				
e	[C] Sensitivity	1…100	感度	
f	[C]Attack	1…100	アタックの強さ	
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル	
g	Routing	Exciter > Comp, Comp > Exciter	エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<b>D-mod</b>
	Src	Off…Tempo	204ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Exciter - Limiter

モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

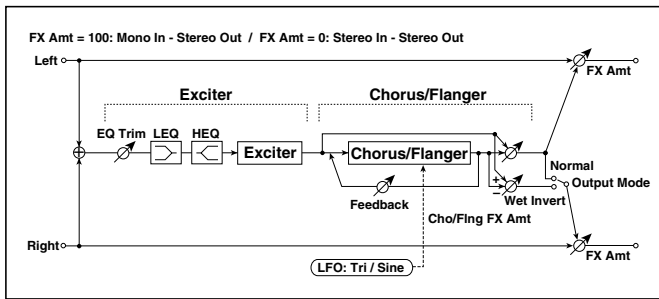


EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100…+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	

d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
LIMITER				
e	[L]Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比	
f	[L]Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
g	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
h	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	
i	Routing	Exciter > Limiter, Limiter > Exciter	エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Exciter - Cho/Flng (Exciter - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのエキサイターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。

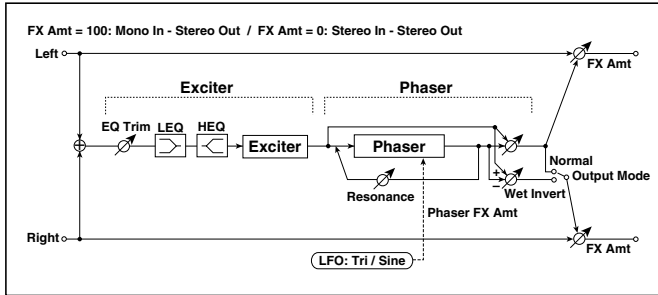


EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	

b	[X]Emphasis Frequency	0…70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	
CHORUS/FLANGER				
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
g	[F]Cho/Fling Wet/Dry	-Wet, -1:99…Dry…99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Exciter - Phaser

モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



### EXCITER

a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	

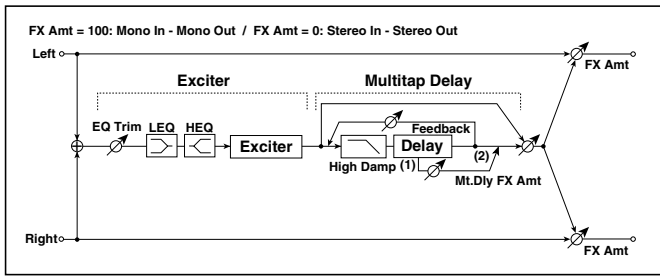
### PHASER

e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99... Dry...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	

i	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



### EXCITER

a	[X]Exciter Blend	-100…+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0…100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15…+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15…+15	高域イコライザーのゲイン	

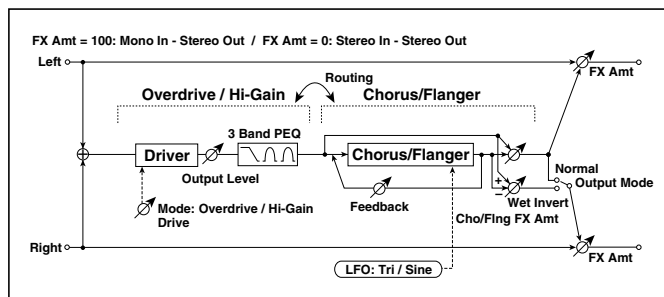
### MULTITAP DELAY


e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0…100	タップ1の出力レベル	
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100…+100	タップ2のフィードバック量	
g	[D]High Damp [%]	0…100	高域の減衰量	

h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

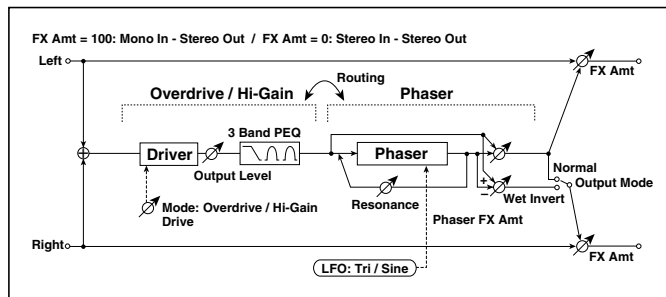


OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	

e	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18…+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
CHORUS/FLANGER				
h	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
i	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100…+100	フィードバック量	
j	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
	Src	Off…Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
	Routing	OD/HG > Flanger, Flanger > OD/HG	オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



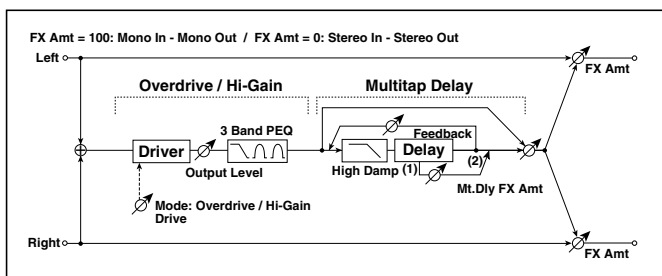
OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1…100	歪み具合
b	[O]Output Level	0…50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off…Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50…+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数
	Gain [dB]	-18…+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 1のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5…10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅
	Gain [dB]	-18…+18	中高域イコライザー 2のゲイン
PHASER			
h	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形



i	[P]Manual	0…100	効果のかかる周波数	
	Depth	0…100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100…+100	レゾナンス量	
j	[P]Phaser Wet/ Dry	-Wet, -1:99 …Dry…99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	D-mod
	Src	Off…Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
	Routing	OD/HG > Phaser, Phaser > OD/HG	オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



## OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです



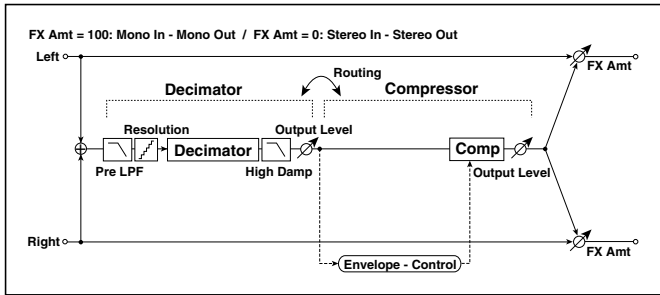
### OD/HI-GAIN

a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1…100	歪み具合	

b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
MULTITAP DELAY				
h	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
i	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
j	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
k	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



### DECIMATOR

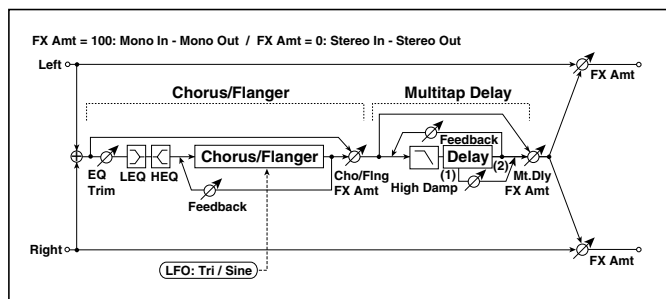
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択
	High Damp [%]	0…100	高域をカットする割合
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k…48.00k	サンプリング周波数
	Resolution	4…24	データのビット長
c	[D]Output Level	0…100	デシメーターの出力レベル

### COMPRESSOR

d	[C]Sensitivity	1…100	感度
e	[C]Attack	1…100	アタックの強さ
	Output Level	0…100	コンプレッサーの出力レベル
f	Routing	Decimator > Comp, Comp > Decimator	デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス <b>D-mod</b>
	Src	Off…Tempo	DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

## Cho/Flng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

モノラル・タイプのコーラス/フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

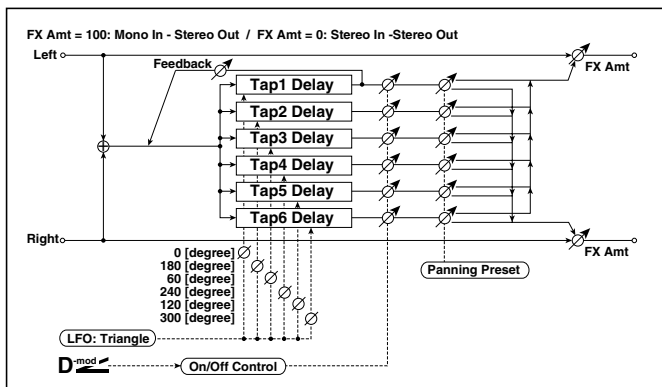


CHORUS/FLANGER			
a	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
b	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
c	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
e	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet...1:99, Dry, 1:99...Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス
MULTITAP DELAY			
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量
h	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量

i	[D]Mt.DelayWet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる6つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFOスピード	
b	Tap1 (000) [msec]	0...2000	タップ1 (LFO位相=0度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ1のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On > Off (Dm), Off > On (Dm)	タップ1の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	

c	Tap2 (180) [msec]	0...2000	タップ2 (LFO位相=180度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ2のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On > Off (Dm), Off > On (Dm)	タップ2の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
d	Tap3 (060) [msec]	0...2000	タップ3 (LFO位相=60度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ3のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On > Off (Dm), Off > On (Dm)	タップ3の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
e	Tap4 (240) [msec]	0...2000	タップ4 (LFO位相=240度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ4のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On > Off (Dm), Off > On (Dm)	タップ4の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
f	Tap5 (120) [msec]	0...2000	タップ5 (LFO位相=120度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ5のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On > Off (Dm), Off > On (Dm)	タップ5の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
g	Tap6 (300) [msec]	0...2000	タップ6 (LFO位相=300度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ6のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On > Off (Dm), Off > On (Dm)	タップ6の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
h	Panning Preset	1: L 1 2 3 4 5 6 R, 2: L 135 246 R, 3: L 1 3 5 2 4 6 R, 4: L 1 4 5 6 3 2 R	各タップのステレオ定位パターン

i	Tap1 Feedback	-100…+100	タップ1のフィードバック量	
	Src	Off…Tempo	タップ出力レベルと、タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100…+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## b, c, d, e, f, g: Status

各タップの出力を設定します。

**Always On**にすると、常に出力オン(モジュレーションなし)。

**Always Off**にすると、常に出力オフ(モジュレーションなし)。

**On→Off (Dm)**にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。

**Off→On (Dm)**にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。

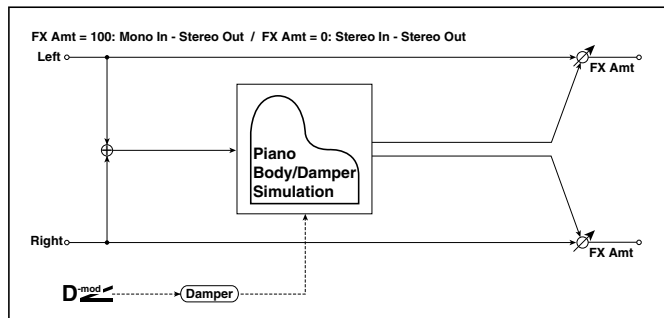
これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで4相コーラスから2タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

## h: Panning Preset

各タップ出カステレオ定位の組み合わせを選択します。

## PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

ピアノのボディが弦の音によって共振する様子や、ダンパー・ペダルを踏み込んだときに、弾いていない他の弦までもが共鳴する様子をシミュレートしたエフェクトです。アコースティック・ピアノの音色にかけると非常にリアルなサウンドになります。



a	Sound Board Depth	0…100	ピアノのボディの共振の深さ	
b	Damper Depth	0…100	ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ	
	Src	Off…Tempo	ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース	
c	Tone	1…100	エフェクト音の音質	
d	Mid Shape	0…36	音質の中域	
e	Tune	-50…+50	チューニングの微調整	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99… 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off…Tempo	DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース) 参照	
	Amt	-100…+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。



**b: Damper Depth****b: Src**

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。Srcではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常はDamper (CC#64) (ダンパー・ペダル)を使用します。

**MDI** Srcで指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

**c: Tone****d: Mid Shape**

エフェクト音の音質をコントロールします。

**e: Tune**

このエフェクトは他の弦との共鳴をシミュレートしているので、チューニングによって響き具合が変わります。**Master Tune** (Global > General Controls > Basic)などでチューニングを変えた場合、このパラメーターを調節し直してください。

## DMS (ダイナミック・モジュレーション・ソース)

ダイナミック・モジュレーションは、エフェクトの特定のパラメーターのかけ具合を本機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機能です。

**DMS**シンボルが付いているパラメーターには、ダイナミック・モジュレーションを適用することができます。

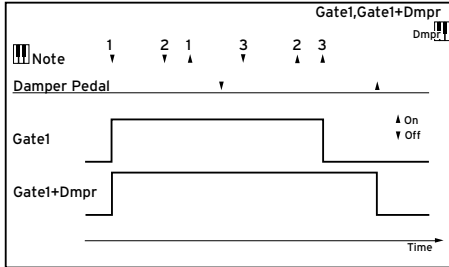
以下の表は、利用できるダイナミック・モジュレーションのソースになります。

DMS	Note	DMS	Note
Off	No modulation	MIDI (CC#19+)	
Gate1		MIDI (CC#20+)	
Gate1+Dmpr		MIDI (CC#21+)	
Gate2		Damper: #64	
Gate2+Dmpr		Prta.SW: #65	Portamento Switch
Note Nr	Note Number	Sostenu: #66	Sostenuto Pedal
Velocity	Note Velocity	MIDI (CC#67)	
Expo Velocity	Exponential Note Velocity	MIDI (CC#80)	
AfterTouch	After Touch	MIDI (CC#81)	
JS X	Joystick Left/Right	MIDI (CC#82)	
JS+Y: CC#01	Joystick Forward	MIDI (CC#83)	
JS-Y: CC#02	Joystick Backward	MIDI(CC#85)	
MIDI (CC#04)		MIDI(CC#86)	
MIDI (CC#12)	FX MIDI Controller 1	MIDI(CC#87)	
MIDI (CC#13)	FX MIDI Controller 2	MIDI(CC#88)	
Ribb. (CC#16)	Ribbon Controller	Tempo	
MIDI (CC#18)			
MIDI (CC#17)			
MIDI (CC#19)			
MIDI (CC#20)			
MIDI (CC#21)			
MIDI (CC#17+)			

## ゲート・パラメーターに関する注意

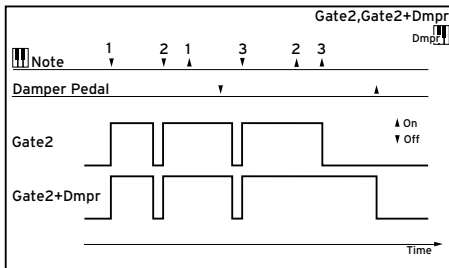
### Gate1, Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。**Gate1+Damper**では、キーを離してもダンパー（サスティン）・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。



### Gate2, Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)

Gate1、Gate1+Dmprとほぼ同じですが、**Gate2、Gate2+Damper**では、EGのダイナミック・モジュレーション・ソースとして使う場合は、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります (Gate1、Gate1+Dmpr では、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります)。





# パート X: KAOSSE フェクト



# 46 KAOSSエフェクトの使用

## KAOSSページ

### KAOSSエフェクトとは

KAOSSは、MIDIイベントのリアルタイム生成や複数のパラメーターを1つのコントローラーで同時にコントロールすることができるコルグ独自の技術です。本機では、音楽を大胆に変化させたり、クリエイティブなエフェクトやインタラクティブな「リキッド・ミキシング」などをしたりすることができます。

たとえば、バリエーション間やドラム・キット間のスムーズなモーフィングをしたり、常に更新されていくようなアレンジを作り出したりすることができます。また、リズムを変化させたり、ピッチを展開させたり、音数を増減させたりして、録音済みの固定的な音楽に即興的要素をプラスすることも可能です。パート数を少なめにしてソロ・プレーヤーを引き立たせたり、観客とのライブなやり取りをしたりすることもできます。

さらに、DJ風の破壊的なエフェクトをかけることもできます。ほかにもKAOSSを高機能のアルペジエーターとして使用したり、ビンテージ風のテープ・ディレイ・エフェクトとして使ったりすることもできます。

KAOSSエフェクトにはいくつかのプリセットがあり、複数のパラメーターをKAOSSパッド(XYパッド)でコントロールします。

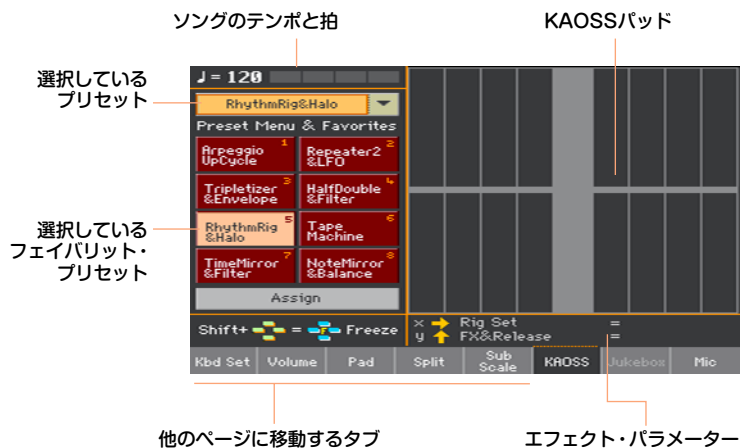
## KAOSSページに入る

スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードのメイン・ページを開き、KAOSSタブをタッチしてKAOSSページに入ります。

- スタイル・プレイ・モードの場合：



- ソング・プレイ・モードの場合：



KAOSSページを閉じたとき、KAOSSエフェクトは自動的に止まります。



# KAOSSプリセットの選択

## KAOSSプリセットまたはフェイバリット・プリセットの選択

本機は一連のKAOSSプリセットを内蔵しています。KAOSSプリセットはスタイル・プレイ・モード、ソング・プレイ・モードでそれぞれ別ものを選択できます。

### ライブラリーからKAOSSプリセットを選択する

- 画面左上のポップアップ・メニューを使い、全プリセットが入っているライブラリーからプリセットを1つ選びます。



### 専用ボタンからKAOSSフェイバリット・プリセットを選択する

- Favorite Presetボタンからいずれかをタッチして選びます。



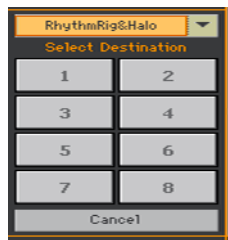
各モードで選択されたプリセットは次に選択されるまでその状態を維持します。

## KAOSSプリセットをフェイバリット・プリセット・ボタンに割り当てる

ライブラリーに入っているKAOSSプリセットは、**Favorite Preset**ボタンに割り当てることができます。この方法でよく使うプリセットを選びやすくすることができます。

スタイル・プレイ・モード、ソング・プレイ・モードでフェイバリットの構成は変化します。

- 1 画面左上のポップアップ・メニューでKAOSSプリセットを選びます。
- 2 **Favorite Preset**ボタンの下にある**Assign**ボタンをタッチします。
- 3 **Select Destination**ダイアログ・ボックスが表示されますので、割り当てるボタンをタッチします。



## KAOSSプリセット・リスト

下表はファクトリー KAOSSプリセットをすべて挙げたものです。プリセットの中にはスタイル・プレイ、ソング・プレイ・モードの両方で選択できるものもあれば、ソング・プレイ・モードでのみ選べるものもあります。

タイムベースのエフェクトは選択後、起動までに若干時間がかかるものもありますのでご注意ください。

### スタイル・プレイ、ソング・プレイ・モードの両方で使用できるプリセット

KAOSSプリセット	X軸	Y軸	使用可能エリア
Repeater1&Filter	Loop Length	Cutoff&Resonance	スタイル、ソング・トラック
Repeater1&Bending	Loop Length	Bending&Cutoff	
Repeater2&LFO	Loop Length	LFO Depth	
Repeater2&Transp	Loop Length	Transpose	
Repeater Filt&Trps	Cutoff&Resonance	Transpose	
Repeater Halo&Bend	FX&Release	Bending&Cutoff	
Repeater Filt&Tape	Cutoff&Resonance	Tape Speed	
Ending Rep&Shift	Loop Length	Note Shift	
Ending Rep&LFO	Loop Length	LFO Depth	
Ending Halo&Bend	FX&Release	Bending&Cutoff	
Tape Machine	BPM	Bending	
Tape & Filter	Tape Speed	Cutoff&Resonance	
Tape & Balance	Tape Speed	D&B Balance	
Bending & LFO	Bending	LFO Depth	
Delay & Balance	Delay Length	D&B Balance	
Delay & LFO	Delay Length	LFO Depth	
Tripletizer&Filter	Tripletizer	Cutoff&Resonance	
Tripletizer&Envelope	Tripletizer	Attack&Decay	
Tripletizer&Balance	Tripletizer	D&B Balance	
RhythmRig&Halo	Rig Set	FX&Release	
RhythmRig&Balance	Rig Set	D&B Balance	
TimeMirror&Envelope	Time Mirror	Attack&Decay	
TimeMirror&Filter	Time Mirror	Cutoff&Resonance	

KAOSSプリセット	X軸	Y軸	使用可能エリア
HalfDouble&Bending	D&B Speed	Attack&Decay	スタイル、ソング・トラック
HalfDouble&Halo	D&B Speed	FX&Release	
HalfDouble&Filter	D&B Speed	Cutoff&Resonance	
RhytSpeed&Balance	D&B Speed	D&B Balance	
DrumDecim&Filter	Drum Decimator	Cutoff&Resonance	
DrumDecim&Envelope	Drum Decimator	Attack&Decay	
Decimator&Halo	Decimator	FX&Release	
Decimator&Balance	Decimator	D&B Balance	
Decimator&Transp	Decimator	Transpose	
NoteMirror&Transp	Mirror Note	Transpose	
NoteMirror&Balance	Mirror Note	D&B Balance	
Arpeggio 2/Beat	ARP Shape	ARP Expression	アップパー・サウンド
Arpeggio 3/Beat	ARP Shape	ARP Expression	
Arpeggio 4/Beat	ARP Shape	ARP Expression	
Arpeggio 6/Beat	ARP Shape	ARP Expression	
Arpeggio UpCycle	ARP Speed	ARP Expression	
Arpeggio DownCycle	ARP Speed	ARP Expression	
Arpeggio UpOneBeat	ARP Speed	ARP Expression	
Arpeggio Random	ARP Speed	ARP Expression	
Arpeggio WeirdShift	ARP Shift	ARP Expression	

## スタイル・プレイ・モードでのみ使用可能なプリセット

KAOSSプリセット	X軸	Y軸	使用可能エリア
Density1&Filter	Density	Cutoff&Resonance	スタイル・トラック
Density1&RhythmRig	Density	Rig Set	
Density1&HalfDouble	Density	D&B Speed	
Density2&DrumDecim	Density	Drum Decimator	
Density2&Halo	Density	FX&Release	
Density2&Repeater2	Density	Loop Length	
Density3&Filter	Density	Cutoff&Resonance	
Density3&Balance	Density	D&B Balance	
Density4&Halo	Density	FX&Release	
Ending Den1&Rep	Density	Loop Length	
Repeater Den1&Bend	Density	Bending&Cutoff	
Var & DrumDecim	Variation	Drum Decimator	
Var & HalfDouble	Variation	D&B Speed	
Var & Mute1	Variation	Muting	
Var & Mute2	Variation	Muting	
VarPad1 & DrumDecim	Variation&Pad	Drum Decimator	
VarPad1 & Mute1	Variation&Pad	Muting	
VarPad2 & Decimator	Variation&Pad	Decimator	
Double Var&Balan	Variation	D&B Balance	
Half Var&Halo	Variation	FX&Release	
DrumDecim&Mute1	Drum Decimator	Muting	
Decimator&Mute2	Decimator	Muting	
RhythmRig&Mute1	Rig Set	Muting	
RhythmRig&Mute2	Rig Set	Muting	

## KAOSSエフェクトの使用

KAOSSエフェクトを使うには、まずスタイルやソングをスタートさせるか、鍵盤で演奏しながらKAOSSパッド・エリアで指をスライドさせて音楽や音色に変化を付けます。

### 元の音楽を用意する

#### トランスフォーメーションとアルペジエーターについて

この2つはKAOSSエフェクトの主要なカテゴリーです。

- トランスフォーメーション・エフェクトは、アレンジャー（スタイル）またはプレーヤー（ソング）が生成して新たな音楽を作り出すエフェクトです。
- アルペジエーター・エフェクトは、直近に認識されたコードまたは鍵盤のアップパー・パートでの演奏からアルペジオを生成するエフェクトです。Arpeggioから始まるプリセット名がこのタイプです。

#### 元になる音楽を選択する

- スタイル・プレイ・モードまたはソング・プレイ・モードに入り、スタイルまたはMIDIソングを選びます。
- アルペジオを演奏する場合は、アルペジオ演奏をしたいサウンドを含んだキーボード・セットを選びます。

#### KAOSSプリセットを選択する

- 上述の方法でKAOSSプリセットまたはフェイバリット・プリセットを選びます。
- アルペジオ演奏をする場合はArpeggioから始まるプリセット名を選びます。

#### スタイルまたはソングをスタートする

- 通常の方法でスタイルまたはソングをスタートさせます。スタイルの場合は好みに応じて別のスタイル・エレメント(イントロ、バリエーション等)を選びます。
- アルペジエーター・プリセットを選択している場合は、鍵盤のアップパー・パートで演奏します。この場合はスタイルやソングをスタートさせる必要はありません。

## KAOSSパッドの使用

X/Y軸に割り当てられているエフェクト・パラメーターをチェックする

- エフェクト・パラメーター名はパッドの下に表示されます。



軸	意味
X	指を左右にスライドさせたときに変化するパラメーター
Y	指を上下にスライドさせたときに変化するパラメーター

### パラメーターの値を変化させる

- KAOSSパッドにタッチしたまま指をスライドさせるとパラメーターの値が変化します。



選択したプリセットによってKAOSSパッド上のグリッドが変化します。パッド上の各セルがパラメーターの値(ステップと呼ぶこともあります)に対応します。明るいグレーのセル領域はプリセットのパラメーターのデフォルト値です。

パッド上にグリッドが表示されない場合、そのプリセットのパラメーターは階段状に変化せず連続的に変化します。

- パッドから指を離すとパラメーターのデフォルト値がリセットされます。

## パラメーター値をフリーズ(固定)させる

次の手順のいずれかを行います：

- コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら**KAOSSパッド**をタッチし、**SHIFT**キーを離してから指をパッドから離します。

引き続きKAOSSパッドを操作することも、KAOSSパッドを触らずパラメーター値をそのままにしておくこともできます。

- コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながらKAOSSパッドにタッチし、指をパッドから離してから**SHIFT**キーを離します。

このときKAOSSパッドのパラメーター値は指を離れた位置で固定され、スタイルまたはソングはそのパラメーター値に従って演奏を続けます。

## ダンパー・ペダルで音をホールドさせる

アルペジオ・プリセットを使用している場合、ダンパー・ペダルは演奏した音を伸ばす動作をしない代わりに、鍵盤で弾いたノートやコードをホールドします。これにより、鍵盤から手を離してもアルペジオ演奏を続けさせることができます。



# パート XI: コントローラー



# 47 ハンド・コントローラー

## ジョイスティックの設定

### ジョイスティックに機能を割り当てる

ジョイスティックの左右方向(X-, X+)の動きは通常、ピッチ・バンドをコントロールしますが、各サウンドのパラメーター設定によっては、別のサウンド・パラメーターをコントロールすることもできます。

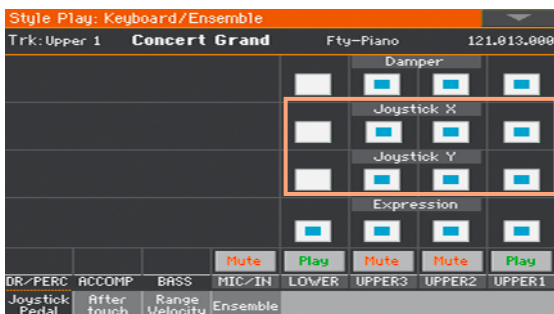
上方向(Y+)の動きは通常、モジュレーションを制御しますが、これも各サウンドのパラメーター設定によっては別のサウンド・パラメーターをコントロールすることもできます。下方向(Y-)の動きは、その他のコントロールがオフが選べます。

ジョイスティックへのサウンド・パラメーターの割り当ては、**Sound Edit**メニューで行います。

### ジョイスティックへのサウンドの割り当て

鍵盤のサウンド(アッパー 1から3、ロー)に対するジョイスティックの有効、無効を設定します。

- 1 **Style Play > Keyboard/Ensemble > Joystick/Pedal**ページを開きます。

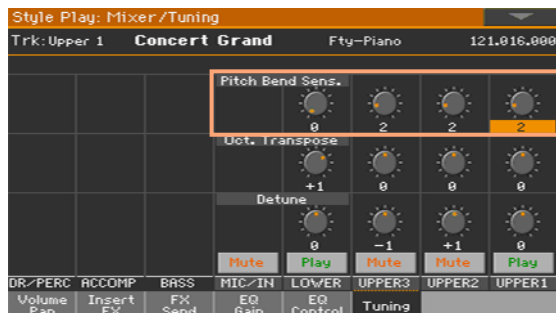


- 2 **Joystick X**のチェック・ボックスでジョイスティックの左右方向の動きに対する効果のオン、オフを設定します。
- 3 **Joystick Y**のチェック・ボックスでジョイスティックの上下方向の動きに対する効果のオン、オフを設定します。
- 4 キーボード・セットに変更を保存します。

## ピッチ・ベンド・レンジの設定

ピッチ・ベンド・レンジは鍵盤のサウンド(アッパー 1から3、ロー)ごとに設定でき、キーボード・セット、ソングブック・エントリーまたはスタイルで別々に設定できます。

- 1 **Style Play > Mixer/Tuning > Tuning**ページを開きます。
- 2 **Pitch Bend Sens**バーチャル・ノブをタッチして各サウンドのピッチ・ベンド・レンジを設定します。



Pitch Bend Sens	意味
0	ピッチ・ベンドなし
1 … 12	ピッチ・ベンドの上下最大範囲(半音単位)。12 = ±1オクターブ

- 3 変更をサウンド・セット(キーボード・セット、スタイル・セッティング)に保存します。

# キーボード・ベロシティとアフタータッチ機能のエディット

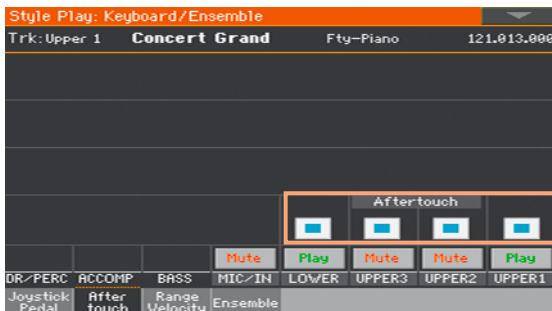
## ベロシティとアフタータッチに機能を割り当てる

ベロシティは通常、サウンドの音量などをコントロールし、アフタータッチはモジュレーションに使用しますが、サウンドごとに別のパラメーターをコントロールすることもできます。サウンドのパラメーターを割り当てる場合はサウンド・エディット・ページで行います。

## アフタータッチ機能をサウンドに割り当てる

鍵盤サウンドごとにアフタータッチ機能のオン、オフができます。

- 1 Keyboard/Ensemble > Aftertouchページを開きます。

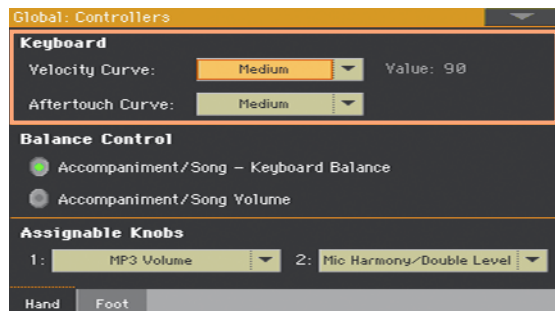


- 2 Aftertouchチェック・ボックスで各キーボード・サウンドに対するアフタータッチ機能のオン、オフを切り替えます。
- 3 変更した内容をキーボード・セットに保存します。

## ベロシティとアフタータッチ感度の調節

鍵盤を弾いたときのベロシティとアフタータッチの感度を設定できます。

- 1 **Global > Controllers > Hand**ページを開きます。
- 2 **Velocity Curve**のポップアップ・メニューから鍵盤タッチの強弱による反応の感度(ベロシティ・カーブ)を選択します。



Velocity Curve	意味
Fixed	タッチの強弱に反応せず、クラシック・オルガンのように音色や音量は常に一定です。この設定では固定ベロシティの値を設定できます。
Soft1 ... Hard3	軽めのタッチからハードなタッチにまで対応したカーブを選択できます。

- 3 **Aftertouch Curve**パラメーターで、鍵盤を押し込んだときの感度を設定します。

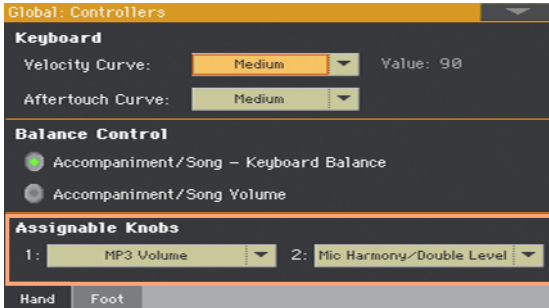
A.Touch Curve	意味
Soft1 ... Hard3	感度の強弱で数種類のカーブがあります。
Off	アフタータッチ機能がオフになります。

# アサインابل・ノブの設定

## アサインابل・ノブに機能を割り当てる

アサインابل・ノブに本機全体に関わる機能を割り当てることができます。

- 1 Global > Controllers > Handページを開きます。



- 2 各ノブに割り当てる機能を選びます。

## アサインابل・ノブに割り当て可能な機能

ノブの機能	意味
Off	オフ。何も機能を割り当てません。
Keyboard Expression	鍵盤サウンドの一時的な音量コントロール。他のサウンドの音量は変化しません。
Style Drum&Perc.Vol.(Gbl)	Global > Mode Preferences > Style 2ページにあるスタイル・ボリューム・スライダーと同機能です。
Style Bass Vol.(Gbl)	
Style Accomp.Vol.(Gbl)	
Kbd Upper 1 Volume	それぞれの鍵盤サウンドの音量コントロール。
Kbd Upper 2 Volume	
Kbd Upper 3 Volume	
Kbd Lower Volume	
Pad Volume	パッドの音量コントロール。
MP3 Volume	MP3ソングの音量コントロール。
Upper VDF Cutoff	鍵盤サウンド(アッパー)のフィルター・カットオフ。
Upper VDF Resonance	鍵盤サウンド(アッパー)のフィルター・レゾナンス。

ノブの機能	意味
Mic Harmony/Double Level	ハーモニーまたはダブル・ブロックの音量コントロール。
Mic/Guitar Preset FX 1 Level	それぞれのエフェクトの音量コントロール。
Mic/Guitar Preset FX 2 Level	
Guitar Preset FX3 Level	
FX CC12 Ctrl	一般的なエフェクト・コントロール用コントロール・チェンジで、DMSモジュレーションと同様に使用します。コントロールによる効果はエフェクトの設定によります。
FX CC13 Ctrl	

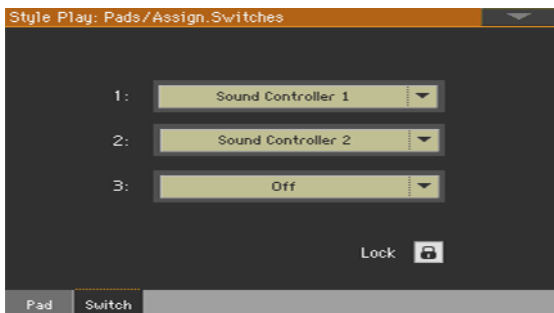


# アサインブル・スイッチの設定

## アサインブル・スイッチに機能を割り当てる

アサインブル・スイッチに機能を割り当て、様々な用途に活用できます。キーボード・セットごとに設定できますので、別のセットを選択すると、スイッチの機能も変化します。

- 1 **Style Play**または**Song Play** > **Pad/Switch** > **Switch**ページを開きます。



- 2 **Switch 1 ~ 3**のポップアップ・メニューでそれぞれのスイッチに機能を割り当てます。
- 3 変更をキーボード・セットに保存します。

## アサインブル・スイッチに割り当て可能な機能

スイッチの機能	意味
Off	オフ。機能を割り当てません。
Ritardando	テンポを徐々に遅くしたり(リタルダンド)、徐々に速くしたり(アツェレランド)します。このときのテンポ変化カーブはGlobal > General Controls > Basicページで設定します。
Accelerando	
Chord Seq. Record	コード・シーケンスの録音を開始します。
Style Up	1つ次のスタイルを選択します。
Style Down	1つ前のスタイルを選択します。
Kbd Set Library Up	コントロール・パネルのKEYBOARD SET LIBRARYから1つ次のキーボード・セットを選択します。
Kbd Set Library Down	コントロール・パネルのKEYBOARD SET LIBRARYから1つ前のキーボード・セットを選択します。
Sound Up	1つ次のサウンドを選択します。
Sound Down	1つ前のサウンドを選択します。

スイッチの機能	意味
Synchro Start	コントロール・パネルの同名のキーと同機能です。
Synchro Stop	
Kbd Upper 1 Mute	それぞれの鍵盤サウンドをミュートします。
Kbd Upper 2 Mute	
Kbd Upper 3 Mute	
Kbd Lower Mute	
Style Drum Mute	それぞれの伴奏サウンドをミュートします。
Style Percussion Mute	
Style Bass Mute	
Style Acc1…5 Mute	
Style Acc 1-5 Mute	伴奏トラック (Acc1…5) の一斉ミュートのオン、オフ。
Song Melody Mute	MIDIソングのメロディー・トラックに設定されているトラックをミュートします。メロディー・トラックの設定はGlobal > Mode Preferences > Song & Seq.ページで行います。この機能はMP3ソングでは無効となります。
Vocal Remover	MP3ソングからリード・ボーカルをキャンセルします。
Song Drum&Bass Mode	MIDIソングのドラム、ベース以外のトラックをすべてミュートします。設定はGlobal > Mode Preferences > Song & Seq.ページで行います。この機能はMP3ソングでは無効となります。
Solo Selected Track	選択したトラックのソロのオン、オフ切り替え。
Bass&Lower Backing	アレンジャー機能が停止している状態で、鍵盤がスプリット・モードの場合、ロワー・サウンドでコードを弾くとベースがコードのルートを演奏します。
QuarterTone	クォーター・トーン(微分音:1/4音)のオン、オフ切り替え。
Return Style	コード演奏の待機状態。このときのコードのルートは、伴奏トラックの一部が使用しているスケールに沿ったルートになります。
Global-Scale	スイッチまたはフットスイッチを操作すると、Global > Tuning > Scaleページが開きます。
SubScale Preset01…04	画面上のスケール・プリセット・ボタンと同じ
Mic Talk	トークバック・スイッチ。
Mic Lead On/Off	リード・ボーカルをミュートします。
FX CC12 Switch	一般的なエフェクト・コントロール用コントロール・チェンジ。
FX CC13 Switch	実際の変化はエフェクトの設定によります。
Rotary Spkr On/Off	ロータリー・スピーカー・エフェクトのオン、オフ。

スイッチの機能	意味
Rotary Spkr Fast/Slow	ロータリー・スピーカー・エフェクトのスロー、ファーストの切り替え。
Drawbar Perc On/Off	ドローバー・パーカッションのオン、オフ。
Text Page Next	これらのオプションはソングまたはソングブック・エントリーと一緒に自動的にロードされたテキストや、歌詞ページで手動ロードしたテキストのページを前後させる際に使用します。
Text Page Prev	
Set List Next	選択したセット・リスト内のソングブック・エントリーが1つ先に進みます。
Set List Prev	選択したセット・リスト内のソングブック・エントリーが1つ前に戻ります。
Sound Controller 1	DNCサウンド・コントローラー (CC#80、CC#81)です。これらのコントロールはDNC SoundのSound Editページで設定します。
Sound Controller 2	

## アツチェランド/リタルダンド・タイムの設定

アツチェランド (テンポが徐々に速くなる) やリタルダンド (テンポが徐々に遅くなる) 機能はアサイナブル・スイッチまたはフットスイッチに割り当てることができます。これらの機能を割り当てたスイッチまたはフットスイッチを押したままにすると、テンポが徐々に変化し始めます。

- 1 Global > General Controls > Basicページを開きます。



- 2 Accelerando/RitardandoエリアのStepパラメーターのポップアップ・メニューでテンポが変化するスピードを設定します(1~6)。

Stepパラメーターの値を大きくするとテンポ変化が急激になり、値を小さくすると緩やかにテンポが変化します。

- 3 Accelerando/RitardandoエリアのCurveパラメーターのポップアップ・メニューでテンポ・チェンジのカーブを選びます(1~3)。

色々な値を試してみて、用途に合う設定を選んでください。



# アサインブル・ペダル/フットスイッチの設定

## ペダル/フットスイッチの機能の割り当て

本機はフットスイッチまたはエクスプレッション・ペダルをリア・パネルの **PEDAL** エリアの **ASSIGNABLE** 端子に接続することができます。接続したフットスイッチやペダルに適した機能を選択できます。

## ペダル/フットスイッチの設定

- 1 ペダルまたはフットスイッチを、リア・パネルにある **PEDAL** の **ASSIGNABLE** 端子に接続します。
- 2 **Global > Controllers > Foot** ページを開きます。
- 3 **Function** のポップアップ・メニューからコントロール機能を選択します。



## フットスイッチに割り当てられる機能

フットスイッチ機能	意味
Off	機能無し
Style Start/Stop	コントロール・パネル上の同名のキーと同じ機能
Play/Stop Player 1	
Play/Stop Player 2	
Go to Beginning - Player 1	
Go to Beginning - Player 2	
Chord Seq. Record	
Chord Seq. Play	
Synchro Start	
Synchro Stop	
Tap Tempo/Reset	
Tempo Lock	
Ritardando	Global > General Controls > Basicページで設定したカーブに従ってテンポが徐々に変化します。
Accelerando	
Tempo Up	コントロール・パネル上の同名のキーと同じ機能
Tempo Down	
Intro 1…3/Count In	イントロの選択
Ending 1…3	エンディングの選択
Fill 1…4	フィルの選択
Auto Fill	オートフィル機能のオン/オフの切り替え
Break	ブレイクを選択
Variation 1…4	バリエーションの選択
Variation Up	1つ次のバリエーションを選択
Variation Down	1つ前のバリエーションを選択
Fade In/Out	コントロール・パネル上の同名のキーと同じ機能
Memory	
Bass Inversion	鍵盤上で弾いた分数コード (Am7/GやF/Cなど) の最低音をコードのルートとしてベース・パートが演奏

フットスイッチ機能	意味
Manual Bass	コントロール・パネル上の同名のキーと同じ機能
Split	
Style Up	1つ次のスタイルを選択
Style Down	1つ前のスタイルを選択
Style to Kbd Set	コントロール・パネル上の同名のキーと同じ機能
Kbd Set 1...4	ディスプレイの下にあるKEYBOARD SETセクションからキーボード・セットを選択
Kbd Set Up	ディスプレイの下にあるKEYBOARD SETセクションの1つ次のキーボード・セットを選択
Kbd Set Down	ディスプレイの下にあるKEYBOARD SETセクションの1つ前のキーボード・セットを選択
Kbd Set Library Up	KEYBOARD SET LIBRARYから1つ次のキーボード・セットを選択
Kbd Set Library Down	KEYBOARD SET LIBRARYから1つ前のキーボード・セットを選択
Transpose (b)	コントロール・パネル上の同名のキーと同じ機能
Transpose (#)	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	パンチ・イン/アウト録音のオン、オフ
Kbd Upper1...3 Mute	それぞれのサウンドをミュート
Kbd Lower Mute	
Style Drum Mute	
Style Percussion Mute	
Style Bass Mute	
Style Acc1...5 Mute	
Style Acc 1-5 Mute	すべての伴奏トラックの一斉ミュートのオン、オフ
Song Melody Mute	Global > Mode Preferences > Song & Seq. ページで設定したメロディー・トラックのミュート
Vocal Remover	MP3ソングのボーカルを除去
Solo Selected Track	トラック・ソロのオン、オフ
Damper Pedal	ダンパー・ペダル。アコースティック・ピアノの右側のペダルと同機能。ペダルを踏んでいる間に弾いた音を伸ばします。
Soft Pedal	ソフト・ペダル。アコースティック・ピアノの「ウナ・コルダ」ペダルに相当。柔らかな音色になります。

フットスイッチ機能	意味
Sostenuto Pedal	ソステヌート・ペダル。グランド・ピアノの左側のペダルに相当。ペダルを踏んだときに既に弾いていた音を伸ばします。
Bass&Lower Backing	アレンジャー機能が停止状態で、鍵盤がスプリット・モードの場合、ベース・パートがコードのルートを演奏しつつ、左手でロー・サウンドの演奏ができます。
Ensemble	アンサンブル機能のオン、オフ
Quarter Tone	クォーター・トーン(1/4音)のオン、オフ
Retune Style	コード演奏の待機状態。このときのコードのルートは、伴奏トラックの一部が使用しているスケールに沿ったルートになります。
Global-Scale	スイッチまたはフットスイッチを操作すると、Global > Tuning > Scaleページが開きます。
SubScale Preset 01...04	画面上のスケール・プリセット・ボタン(Pa1000 ORIENTALの場合はコントロール・パネル上のスケール・プリセット・キー)と同機能
Chord Latch	ペダルを離すまで認識されたコードを維持します。
Glide	ペダルまたはフットスイッチを踏むと、ピッチ・ベンドの設定に従ってアッパー・トラックの音程が変化します。ペダルまたはフットスイッチを離すと、元の音程に戻ります。この設定はGlobal > General Controls > Basicページで設定します。
Audio In Mute	オーディオ・インからの信号をミュート
Mic Talk	トークバック・スイッチ
Mic Lead On/Off	リード・ボーカルをミュートします。
FX CC12 Switch	一般的なエフェクト・コントロール用コントロール・チェンジ。実際の変化はエフェクトの設定によります。
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	ロータリー・スピーカー・エフェクトのコントロール
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	ドローバー・パーカッションのオン、オフ
Text Page Next	これらのオプションはソングまたはソングブック・エントリーと一緒に自動的にロードされたテキストや、歌詞ページで手動ロードしたテキストのページを前後させる際に使用します。
Text Page Prev	
Set List Next	選択したセット・リスト内のソングブック・エントリーが1つ先に進みます。
Set List Prev	選択したセット・リスト内のソングブック・エントリーが1つ前に戻ります。



フットスイッチ機能	意味
Pad 1…4	コントロール・パネル上の同名のキーと同じ機能
Pad Stop	
Sound Controller 1	DNCサウンド・コントローラー（CC#80、CC#81）です。これらのコントロールはDNC SoundのSound Editページで設定します。
Sound Controller 2	

## エクスプレッション・ペダルに割り当てられる機能

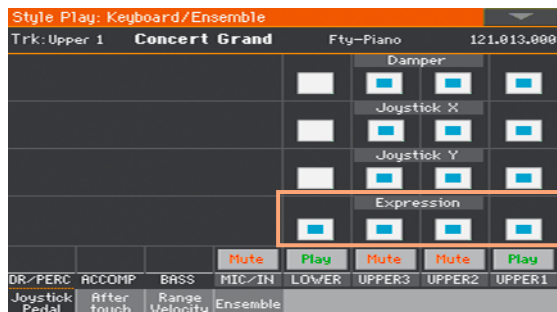
ペダル機能	意味
Master Volume	マスター・ボリュームの調節
Accompaniment Volume	伴奏サウンドのボリューム調節
Keyboard Expression	鍵盤サウンドの相対的な音量調節。他のサウンドの音量は変化しません。
Pad Volume	MP3ソングのボリューム調節
Joystick X+	ジョイスティックのX軸(水平)左側の機能
Joystick X-	ジョイスティックのX軸(水平)右側の機能
Joystick Y+	ジョイスティックのY軸(垂直)上側の機能
Joystick Y-	ジョイスティックのY軸(垂直)下側の機能
Upper VDF Cutoff	アップパー・トラックに割り当てられているサウンドのフィルター・カットオフ
Upper VDF Resonance	アップパー・トラックに割り当てられているサウンドのフィルター・レゾナンス
Audio In Volume	オーディオ・インからの信号のボリューム調節
Mic Harmony/Double Level	ハーモニーまたはダブル・ブロックの音量コントロール。
FX CC12 Ctrl	一般的なエフェクト・コントロール用コントロール・チェンジ。実際の変化はエフェクトの設定によります。
FX CC13 Ctrl	

## サウンドにエクスペッション・ペダルを割り当てる

鍵盤サウンド(アッパー 1から3、ロー)に対するエクスペッション・ペダル効果のオン、オフを設定します。なお、エクスペッション・ペダル以外の機能がペダルに割り当てられているときも、ディスプレイ上の表記はExpressionのままです。

例えば、UPPER1にピアノ・サウンドを、UPPER2にストリングスをそれぞれ割り当て、UPPER2のExpressionをオンに、UPPER1のExpressionをオフにします。この場合、エクスペッション・ペダルを操作するとストリングスの音量は変化しますが、ピアノの音量は一定のままです。

- 1 Keyboard/Ensemble > Joystick/Pedalページを開きます。
- 2 Expressionのチェック・ボックスでサウンドごとのエクスペッション・ペダルのオン(チェック)、オフを設定します。



- 3 変更をキーボード・セットに保存します。

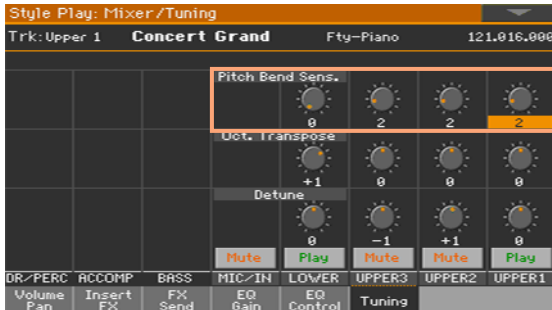
## グライド・タイムの設定

グライド (Glide) はフットスイッチに割り当てる機能です。フットスイッチなどを踏むと、アッパー・パートの音程がピッチ・バンドの設定に従って下がります。ペダルを離すとTimeパラメーターで設定した速度で元の音程に戻ります。

### ピッチ・バンド・レンジを設定する

- 1 Style Play > Mixer/Tuning > Tuningページを開きます。

- 2 Pitch Bend Sens.パラメーターのバーチャル・ノブでピッチ・バンド・レンジを設定します(半音単位)。



- 3 変更をキーボード・セットに保存します。

グライド・タイムを設定する

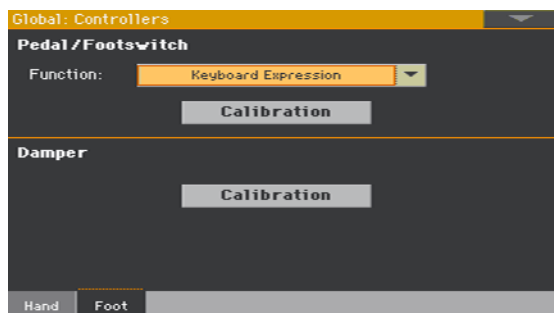
- 1 Global > General Controls > Basicページを開きます。
- 2 GlideエリアのTimeパラメーターのポップアップ・メニューでタイムを設定します。



## ペダルのキャリブレーションと極性設定

ボリューム・ペダルやエクスペッション・ペダルの可動範囲をフルに使用できていない場合は、ペダルのキャリブレーションをする必要があります。また、ペダル操作と本機動作が逆になってしまっている場合は、ペダルの極性を変更する必要があります。

- 1 Global > Controllers > Footページを開きます。



- 2 キャリブレーションをするペダル (Pedal/Footswitch または Damper) の **Calibrate** ボタンをタッチします。すると **Damper & Pedal/Footswitch Calibration** ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 3 ペダルを完全に踏み込んだ状態にしたまま **上のボタン** をタッチすると、ペダルのその位置が最大値となります。
- 4 下のダイアログ・ボックスが表示されたら、ペダルから足を離します。



- 5 **下のボタン** をタッチすると、ペダルのそのときの位置が最低値になります。ペダルを操作して正しく動作しているかどうかをお確かめください。動作が正しくない場合は、上記操作を繰り返します。
- 6 コントロール・パネルの **EXIT** キーを押します。

# パート XII: グローバル 設定、環境設定



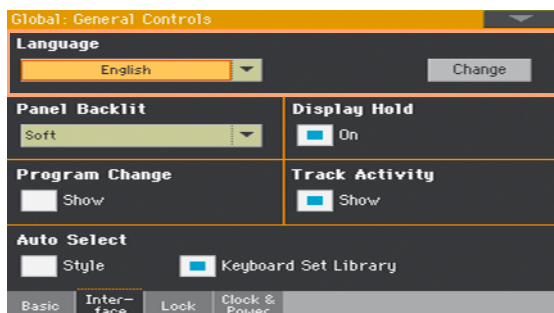
# 49 ユーザー・インターフェイスのカスタマイズ

## ディスプレイとコントロール・パネルの環境設定

### コードとキーボード入力画面の言語選択

コード・ネームと、リネームなどの文字入力を行うバーチャル・キーボードに使用する言語を選択できます。なお、一部の文字はソングブック・エントリーのリネーム時にのみ使用できるものもありますのでご注意ください。

- 1 言語の変更を適用するには、本機の電源を入れ直す必要がありますので、保存されていないデータがある場合は、それらの保存を先に済ませます。
- 2 **Global > General Controls > Interface**ページを開きます。
- 3 **Language**のポップアップ・メニューから言語を選択します。

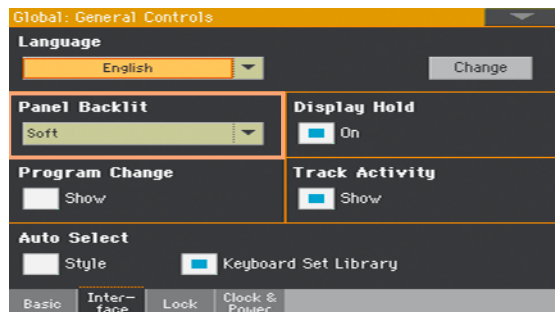


- 4 言語を変更すると**Change**ボタンが点滅しますのでこれをタッチします。
- 5 本機の電源を入れ直すよう促すメッセージが表示されます。**OK**ボタンをタッチしてメッセージの表示を閉じます。
- 6 本機の電源をオフにし、再びオンにすると新しい言語が有効になります。

## コントロール・パネル上のLED輝度設定

本機を使用する場所の明るさに応じて、コントロール・パネル上の各種LEDの明るさを調節できます。

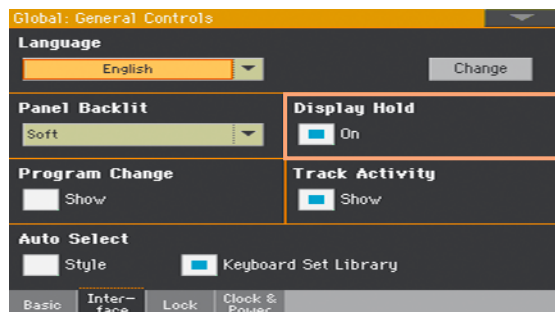
- 1 Global > General Controls > Interfaceページを開きます。
- 2 Panel Backlightのポップアップ・メニューから明るさを選択します。



## 各種選択ウィンドウの自動終了設定

サウンドやキーボード・セット、スタイルやパッド、ボイスやギター・プリセットの選択ウィンドウを、各種アイテムの選択後も開いたままにするか、自動的に閉じるかの設定ができます。この設定は、グローバル・モードのDisplay Holdパラメーターで行います。

- 1 Global > General Controls > Interfaceページを開きます。



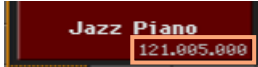
- 2 選択後もウィンドウを開いたままにする場合は、Display HoldエリアのOnチェックボックスにチェックを付けます。この場合、選択ウィンドウはコントロール・パネルのEXITキーを押すまで開いたままになります。選択後にウィンドウを自動的に閉じるようにする場合は、チェックを外した状態にします。



# プログラム・チェンジとアクティビティ表示

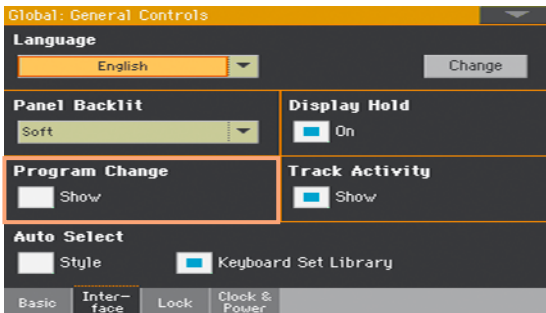
## プログラム・チェンジ・ナンバーの表示/非表示

サウンド選択ウィンドウのサウンド名の隣にプログラム・チェンジ・ナンバーを表示することができます。



プログラム・チェンジ・ナンバーは様々なページのトラック情報エリアに常に表示されます。

- 1 Global > General Controls > Interface ページを開きます。
- 2 Program Change エリアの Show チェックボックスにチェックが付いている状態がオンです。

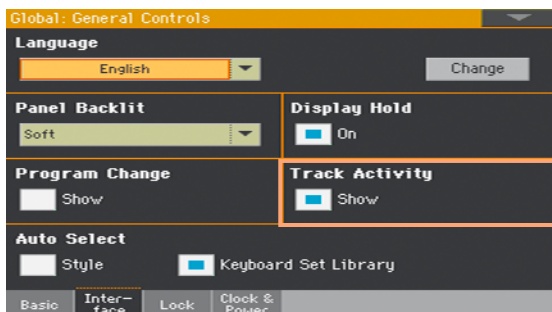


## トラックのアクティビティの表示/非表示

トラックのアクティビティ表示をオン、オフすることができます。オンにすると、各トラックや本機が受信したMIDIイベントをモニターすることができます。受信したイベントは各トラック・ラベルの色が変化することで表示されます。



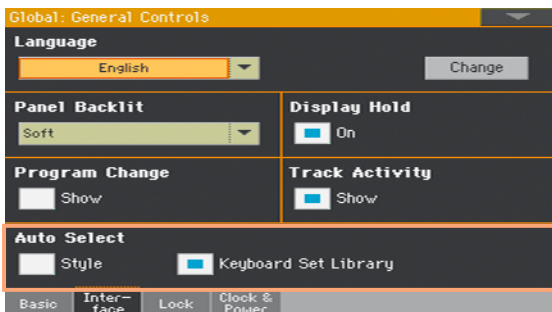
- 1 Global > General Controls > Interfaceページを開きます。
- 2 Track ActivityエリアのShowチェック・ボックスにチェックが付いている状態がオンです。



# 50 自動選択とロック

## スタイルとキーボード・セットの自動選択

よく使うスタイルやキーボード・セットを、コントロール・パネルの**STYLE**や**KEYBOARD SET LIBRARY**キーに割り当てることができます。これらはまた、スタイル選択ウィンドウ、キーボード・セット・ライブラリー選択ウィンドウのサイド・タブにも割り当てられます。



### スタイルの自動選択

**Auto Select**エリアの**Style**パラメーターをオンにすると、コントロール・パネルの**STYLE**キーの1つを押したとき、または**スタイル選択ウィンドウ**の**バンク名**をタッチしたときに、そのバンク内で直近に選択していたスタイルが自動的に選択されます。この方法で、スタイルをコントロール・パネルのキーに割り当て、ワンタッチで選択することができます。

この場合、**スタイル選択ウィンドウ**は閉じずに開いたままになりますので、必要に応じて別のスタイルを選ぶこともできます。

- 1 **STYLE**キーに割り当てたいスタイルを選びます。
- 2 **Global > General Controls > Interface**ページを開きます。
- 3 **Auto Select**エリアの**Style**チェック・ボックスにタッチしてチェックを入れます。
- 4 ページ・メニューから**Write Auto Select Preferences**コマンドを選択して設定を保存します。

## キーボード・セットの自動選択

**Auto Select**エリアの**Keyboard Set Library**チェック・ボックスをオンにした場合、コントロール・パネルの**KEYBOARD SET LIBRARY**のいずれかのキーを押すか、**キーボード・セット・ライブラリー選択**ウィンドウ内の**バンク名**をタッチすると、そのバンクで最後に選択していたキーボード・セットが自動的に選択されます。このように、好きなキーボード・セットをコントロール・パネルのキーに割り当て、ワンタッチで選択することができます。

但し、この機能を使用しても**KEYBOARD SET LIBRARY**キーを押すと**キーボード・セット・ライブラリー選択**ウィンドウが表示され、必要に応じて別のキーボード・セットを選択することも可能です。

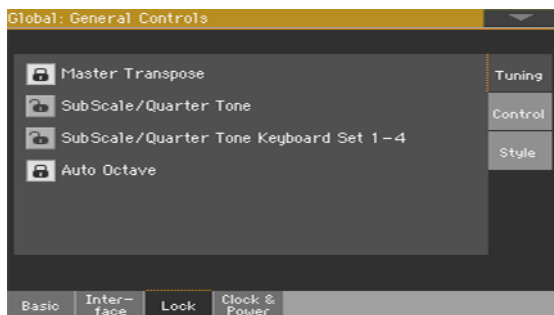
- 1 各**KEYBOARD SET LIBRARY**キーで自動選択するキーボード・セットを選びます。
- 2 **Global > General Controls > Interface**ページを開きます。
- 3 **Auto Select**エリアの**Keyboard Set Library**チェック・ボックスをタッチしてチェックを入れます。
- 4 **ページ・メニュー**から**Write Auto Select Preferences**コマンドを選択して設定を保存します。

## 変更防止のパラメーター・ロック

さまざまなページで、いくつかのパラメーターの横にロック (🔒) アイコンが表示されています。これらの管理はGlobal > General Controls > Lockページで行うことができます。

### チューニング・パラメーターのロック

- 1 Global > General Controls > Lock > Tuningページを開きます。



- 2 ロック、ロック解除を選択します。

チューニング・ロック	意味
Master Transpose	ロックをかけると、ソングブック・エントリーを選んでも、マスター・トランスポーズは自動的に変更されません。また、このロック機能は本機やPaシリーズで作成したスタンダードMIDIファイルをロードした場合でもマスター・トランスポーズは変更されません。
Sub Scale/Quarter Tone	ロックをかけると、キーボード・セットやソングブック・エントリーの選択時にサブ・スケールやクォーター・トーンの設定は変更されません。
SubScale/Quarter Tone Keyboard Set 1-4	ロックをかけると、ディスプレイ下のKEYBOARD SETキーを押してキーボード・セットを選択してもサブ・スケールやクォーター・トーンの設定は変更されません。
Auto Octave	<p>ロックの状態により、SPLITをオン、オフするとアップパー・トラックが自動的にトランスポーズされるかどうかが変わります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ロックをかけると、SPLITをオン、オフしてもアップパー・トラックのトランスポーズは変化しません。</li> <li>• ロックを解除すると、SPLITをオフにする(フル・キーボード・モードにする)とアップパー・トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に“0”にセットされます。SPLITをオンにする(スプリット・キーボード・モードにする)と、アップパー・トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に“-1”にセットされます。</li> </ul>

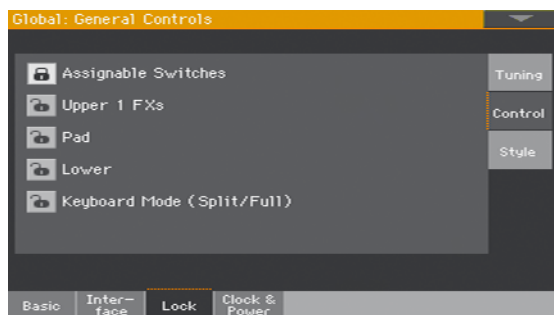
## ソングブック・エントリーやキーボード・セットとサブ・スケール

ソングブック・エントリーを選択すると、それに応じてサブ・スケールの設定も一緒に変えたいときは、**SubScale/Quarter Tone**のロックを解除しておきます。

ディスプレイ下の**KEYBOARD SET**キーを押してキーボード・セットを切り替えたときにサブ・スケールの設定が変わらないようにするときは、**SubScale/Quarter Tone Keyboard Set 1-4**にロックをかけておきます。

## コントロール・パラメーターのロック

- 1 **Global > General Controls > Lock > Control**ページを開きます。



- 2 ロック、ロック解除を選択します。

コントロール・ロック	意味
Assignable Switch	<p>ロックをかけると、アサインブル・スイッチを押してもキーボード・セットが切り替わらなくなります。</p>
Upper 1 FXs	<p>ロックの状態によって、サウンドをアッパー1トラックに割り当てたときにそのサウンドの、またはそのサウンドが割り当てられていたキーボード・セットのエフェクト設定が使用されるかどうかが変わります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ロックをかけると、アッパー1トラックに割り当てたサウンドのエフェクト設定は使用されません。</li> <li>・ロックを解除すると、アッパー1トラックに割り当てたサウンドのエフェクト設定が使用されます。</li> </ul> <p>これは、割り当てたサウンドのエフェクトが、既にFX Bブロックで使用しているエフェクトの設定と合わない場合、エフェクトの急激で非音楽的な変化を防ぐために、他の鍵盤サウンドのMaster FX Sendパラメーターの値が自動的に“0”にセットされます。</p> <p>例えば、マスター・エフェクトB2にコーラスを使用していたとします。ここに、ディストーションがマスター・エフェクトB2で使用しているサウンドをアッパー1トラックに割り当てると、アッパー2と3、ローワー・トラックのサウンドはディストーションを前提にしたサウンドではなかったため、これらのマスター・エフェクトB2へのセンド・レベルが自動的に“0”にセットされます。こうすることで、アッパー1トラック（通常、ソロ演奏で最も重要なトラック）のサウンドは必要になることが多いエフェクトも含めて正しく発音され、その他の鍵盤トラックのサウンドはエフェクトがかかっていない状態になります。</p>
Pad	<p>ロックをかけると、スタイルやソングブック・エントリーの選択時にパッドの内容は変化しません。</p>
Lower	<p>ロックをかけると、別のスタイルやキーボード・セットを選択してもローワー・トラックの設定は変わりません。例えば、常にローワー・トラック（左手側）の音をミュートしてコード認識のために演奏する場合に便利です。</p> <p>ヒント：ライブなどでローワー・トラックを演奏する全曲で共通の設定にする場合、その設定を含んだキーボード・セットをマイ・セッティング（本機の電源オン時に自動的に選択されるキーボード・セット）に登録し、このパラメーターにロックをかけます。</p>
Keyboard Mode (Split/Full)	<p>ロックをかけると、別のキーボード・セットを選択してもSPLITキーの状態は変更されません。</p> <p>この機能は、例えば常にフル・キーボード・モードで演奏し、鍵盤全域でコード認識機能を使用する場合に便利です。</p> <p>ヒント：ライブなどでローワー・トラックを演奏する全曲で共通の設定にする場合、その設定を含んだキーボード・セットをマイ・セッティング（本機の電源オン時に自動的に選択されるキーボード・セット）に登録し、このパラメーターにロックをかけます。</p>

## スタイル・パラメーターのロック

- 1 Global > General Controls > Lock > Style ページを開きます。



- 2 ロック、ロック解除を選択します。

スタイル・ロック	意味
Style Tracks Volume	<p>ロックをかけると、別のスタイルを選択しても伴奏トラックの音量設定は変更されません。</p> <p>この機能を使えば自分でユーザー・スタイルを数多く作る時、内蔵ミキサーで好みのバランスを維持できます。ただし、プリロード・スタイルにはお勧めしません。プリロード・スタイルは、スタイルごとに最も好ましいミキサー・バランスで作られています。</p>
Style Tracks Play/Mute	<p>ロックをかけると、別のスタイルを選択しても伴奏トラックのプレイ/ミュート設定は変更されません。この機能を例えばライブなどの状況で利用すると、ベース・トラックをミュートし、ベース・パートはバンドのベーシストが担当するといったことができます。また、すべての伴奏トラックをミュートにし、ドラムとベース・トラックのみを演奏させることも可能です。</p>
Style Element	<p>ロックをかけると、選択したスタイル・エレメント(バリエーションやイントロ等)は、別のスタイルを選択しても同じスタイル・エレメントのみが選択されます。</p> <p>この機能はソングブックのエントリーを選択することにより自動的に選択されるスタイルには適用されません。この場合、ソングブックのエントリーに保存されているスタイル・エレメントがそのまま選択されます。</p>
Bass Inversion	<p>ロックをかけると、別のキーボード・セットを選択してもベース・インバージョンの設定は変更されません。</p>
Manual Bass	<p>ロックをかけると、別のキーボード・セットを選択してもマニュアル・ベースの設定は変更されません。</p>
Chord Sequence	<p>ロックをかけると、スタイルやソングブック・エントリーを選択しても、メモリーされているコード・シーケンスは変更されません。</p>

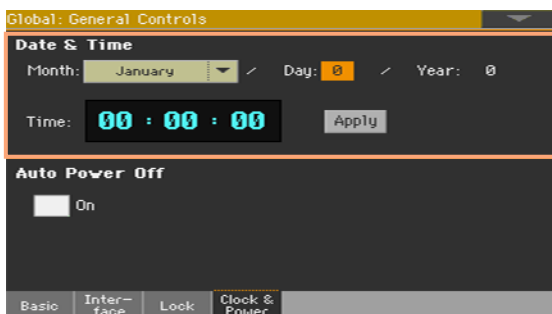


# 51 システム環境設定

## タイム・スタンプ機能の設定

本機は、バッテリー・バックアップによる時計/カレンダーを内蔵しています。これによりファイルの作成時やエディットしたときにタイム・スタンプ(日時)を入れることができます。

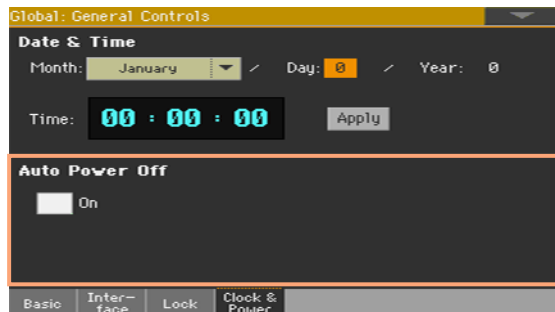
- 1 **Global > General Controls > Clock & Power**ページを開きます。
- 2 **Date & Time**エリアの各パラメーターで**日付**と**時計**を設定します。  
**Time**パラメーターの入力は、数値を2回タッチして数値入力キーパッドで入力することができます。
- 3 日時をエディットしたら、**Apply**ボタンをタッチして変更を適用させます。



## オート・パワー・オフの設定

本機は全く操作されない時間が2時間経過すると、節電のため自動的に電源がオフになります。

- 1 **Global > General Controls > Clock & Power**ページを開きます。
- 2 **Auto Power Off**エリアのOnチェック・ボックスにチェックが付いている状態は、オート・パワー・オフ機能がオン(有効)です。



チェックが付いている場合、自動的に電源がオフになる数分前に「これから電源がオフになります」という意味のメッセージが画面に表示されます。このとき、保存されていないデータを放置しておくと、データが消去されてしまいます。

このメッセージが表示された時点で、本機の電源をオフにすることができます。または、画面をタッチするか、画面上のボタン(どのボタンでも構いません)をタッチするか、あるいは鍵盤を演奏して自動的に電源がオフになるのを回避することもできます。

# 52 マスター・トランスポーズとチューニング

## マスター・チューニング

本機の基本となる音の高さをセント単位で調整します。生ピアノなど、アコースティック楽器の音の高さに合わせる際に使用します。

- 1 Global > Tuning > Masterページを開きます。
- 2 Master Tuningパラメーターで本機の基本となる音の高さを設定します。



Master Tuning	意味
-100 cents	最も低いピッチ(半音下)
0 cents	標準(A4 = 440Hz)
+100 cents	最も高いピッチ(半音上)

## マスター・トランスポーズ

### 本機全体の音の高さのトランスポーズ

他の楽器や歌に演奏とキー（調）が合わない場合に、本機全体の音の高さをトランスポーズすることで演奏を合わせることができます。マスター・トランスポーズの設定はGM対応機器（音源モジュール等）にも送信されます。

トランスポーズの値は通常ページ・ヘッダーに表示されます。



#### トランスポーズの値を下げる

- コントロール・パネルの**TRANSPOSE ♭ (フラット)** キーを押すたびに、マスター・トランスポーズの値が半音ずつ下がります。

#### トランスポーズの値を上げる

- コントロール・パネルの**TRANSPOSE # (シャープ)** キーを押すたびに、マスター・トランスポーズの値が半音ずつ上がります。

#### トランスポーズをリセットする

- 2つの**TRANSPOSE**キーを同時に押します。

### ソングブックとマスター・トランスポーズ

ソングブック・エントリーを保存するとき、マスター・トランスポーズの設定も一緒に保存されます。そのため、ソングブック・エントリーを切り替えるとマスター・トランスポーズの設定が変更されることがあります。これを避けるには **Global > General Controls > Lock > Tuning** ページでマスター・トランスポーズにロックをかけます。

### マスター・トランスポーズの設定をキーボード・セット、スタイルまたはソングと一緒に保存する

マスター・トランスポーズの設定をキーボード・セットやスタイルまたはソングと一緒に保存する場合、そのマスター・トランスポーズの設定のソングブック・エントリーを新規作成することができます。サウンドやスタイルなど必要なものを必要な状態にセットし、コントロール・パネルの**SONGBOOK**キーを1秒ほど長押しして新規のソングブック・エントリーを作成します。

## MP3ソングのトランスポーズ

MP3ファイルもトランスポーズできます。ただし、トランスポーズの量は-5～+6半音の範囲に制限されます。この範囲であれば、すべてのキーをカバーしながら、オーディオ品質が極端に劣化することはありません。これ以上トランスポーズを行っても効果はありません。このため、画面にトランスポーズ値として+7(5度上)を表示している場合でも、MP3の実際のトランスポーズは-5半音(4度下: 転回して同じ音程)となります。

## MIDIソング(スタンダードMIDIファイル)とマスター・トランスポーズ

### ソングのマスター・トランスポーズの保存

シーケンサー・モードでMIDIソングを保存すると、マスター・トランスポーズの値がソングに保存されます。この値はソング・プレイ・モードでソングを再生する場合に使われます。

### トランスポーズの防止

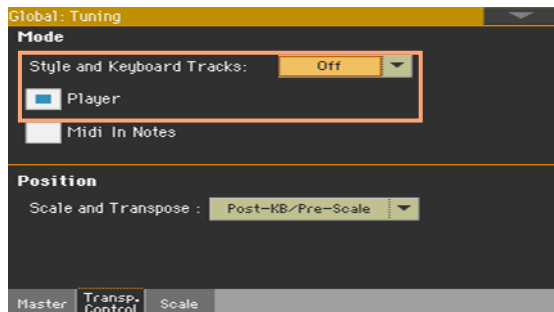
マスター・トランスポーズ・データを含むMIDIソングをロードすると、本機のマスター・トランスポーズが変更されます。これにより、他のソングやスタイルを演奏時に問題が発生することがあります。これを避けるためには、**Global > General Controls > Lock > Tuning**ページで、Master Transposeにロックをかけてください。

ロックをかけた状態でもソングをトランスポーズさせる場合は、**Sequencer > Song Edit > Transpose**ページで、MIDIソング(.midファイル)のMIDIデータをトランスポーズするように設定します。

鍵盤演奏とソングの両方をトランスポーズするときは、基本的にコントロール・パネルの**TRANSCOPE**キー(マスター・トランスポーズ)を使用します。ソング・エディットのトランスポーズ機能は、ソングだけをトランスポーズするときに使用します。

## MIDIソング内のトランスポーズされたコード・ネームの表示

マスター・トランスポーズの値を変更すると、MIDIソングに含まれているコードもトランスポーズし、そのコード名がディスプレイに表示されます。マスター・トランスポーズを設定するときは、Playerチェック・ボックスにチェックを付けてMIDIソング・プレーヤーにもトランスポーズを適用してください。

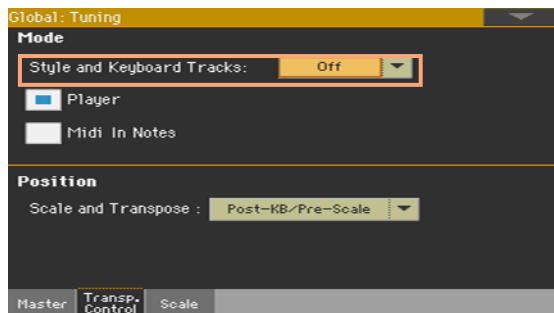


なお、ソングにリンクされたテキスト (TXT) ファイルや、ディスプレイなどに表示されるCDGファイルに入っているコード名はトランスポーズされませんので注意してください。

## マスター・トランスポーズの適用条件

マスター・トランスポーズが適用される条件を設定することができます。

- 1 Global > Tuning > Transpose Controlページを開きます。
- 2 ModeエリアのStyle and Keyboard Tracksポップアップ・メニューからトランスポーズの適用条件を選択します。

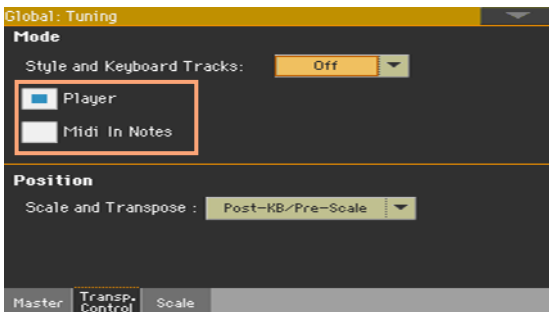


トランスポーズ	意味
Off	スタイル、キーボード・トラックにはマスター・トランスポーズは適用されません。ただし、歌詞ページのコード表示トランスポーズは適用されます。
Next Measure	TRANSPOSEキーのどちらかを押し、すぐに反映されずに、次の小節の最初の拍から新しいトランスポーズ設定を適用します。
Immediate	TRANSPOSEキーのどちらかを押し、スタイル・トラックとキーボード・トラックの両方で、それぞれ再生される次のノートからトランスポーズします。  次の鍵盤またはコードを弾くと、新しいトランスポーズ設定で発音します。新しいコードを弾く前にキーボード・トラックを再生していると、キーボード・トラックはトランスポーズされた新しいキーで再生され、スタイルは、新しいコードを弾くまではそれまでどおりのキーで再生を続けます。

## ソングやMIDI INノートへのマスター・トランスポーズの適用

MIDIソング・プレーヤーやMIDI IN端子、USBデバイス・ポートから入力されるMIDIノートにマスター・トランスポーズを適用することができます。

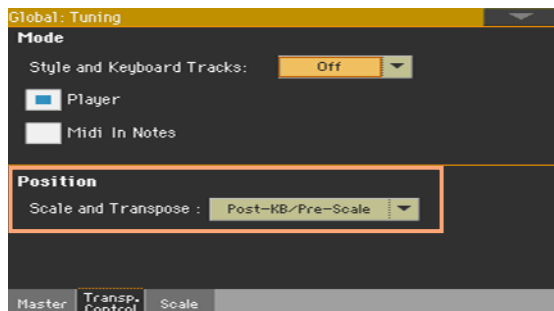
- 1 **Global > Tuning > Transpose Control**ページを開きます。
- 2 **Mode**エリアの**Player**チェック・ボックスにチェックを付けるとMIDIソング・プレーヤーにトランスポーズが適用されます。
- 3 **Mode**エリアの**Midi In Notes**チェック・ボックスにチェックを付けるとMIDI IN端子やUSBデバイス・ポートから入力されるMIDIノートにトランスポーズが適用されます。



## マスター・トランスポーズとスケール

スケール(音階)とマスター・トランスポーズの関係を設定します。

- 1 **Global > Tuning > Transpose Control**ページを開きます。
- 2 **Position**エリアの**Scale and Transpose**パラメーターのポップアップ・メニューから設定を選択します。



トランスポーズ・ポジション	意味
Post-KB/Pre-Scale	<p>ノートが鍵盤部分を離れるとすぐにトランスポーズします。設定スケールはトランスポーズされたノートにかかります。例えば、Eを変更し“Master Transpose”を+1にしたとき、鍵盤上でEを弾くとFで発音し、変更後のキーがE<math>\flat</math>(Eで発音)になります。</p>
Post-KB & Scale	<p>この設定にすると、内蔵音源にノートが入る前に、すべてのノートをトランスポーズします。したがって、トランスポーズする前にスケールを適用します。例えば、Eを変更し“Master Transpose”を+1にしても、変更後のキーは依然としてEのまま(Fで発音)になります。</p>

## ドラム・キットとマスター・トランスポーズ

ドラム・キットはトランスポーズしません。通常のサウンドをドラム・キットと同様にトランスポーズしないようにする場合は、**Style Play**または**Song Play > Track Controls > Mode**ページで、そのトラックのタイプを**Drum**に設定します。



# 53 スケール

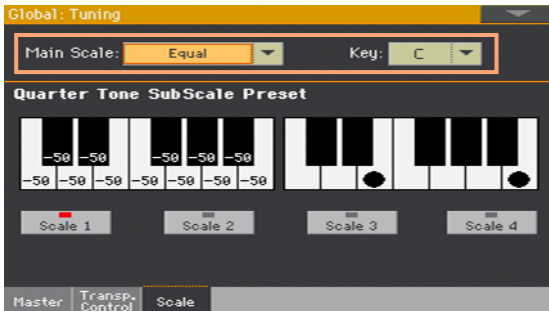
## メイン・スケール

### メイン・スケールの選択

メイン・スケールは、基本的にはすべてのサウンドに適用されます。サウンドの一部は、別のサブ・スケールを使用するものもあります。また、スタイル・エレメントの一部にもサブ・スケールを使用するものがあります。このようなサブ・スケールが設定されていない場合は、メイン・スケールが適用されます。

### メイン・スケールを選択する

- 1 Global > Tuning > Scaleページを開きます。



- 2 **Main Scale**パラメーターのポップアップ・メニューから本機のメイン・スケールを選択します。

キーボード・セットの設定でサブ・スケールを使用している以外のすべてのサウンドには、ここで設定するメイン・スケールが適用されます。

### 必要に応じてルート・キーを設定する

- 選択したスケールによっては、**Key**パラメーターでスケールのルート・キー（開始音）を設定する必要があるものもあります。

## スケール・リスト

スケール	説明
Equal	イコール：平均律、現代の西洋音楽の標準の音階です。1オクターブを12等分した半音で構成されています。
Pure Major	ピュア・メジャー：選択したキーを基にした純正率のメジャー・スケールです。
Pure Minor	ピュア・マイナー：選択したキーを基にした純正率のマイナー・スケールです。
Arabic	アラビック：クォーター・トーン(1/4音)を使ったアラビア音階です。Keyパラメーターを以下のように設定します。 C - “rast C/bayati D”スケール D - “rast D/bayati E”スケール F - “rast F/bayati G”スケール G - “rast G/bayati A”スケール A# - “rast Bb/bayati C”スケール
Pythagorean	ピタゴリアン：ピタゴラス音階、ギリシャの偉大な哲学者、数学者ピタゴラスの音楽理論に基づいたものです。旋律(メロディー)を美しく表現するのに最適です。
Werckmeister	ウェルクマイスター：後期バロック/古典音楽の音階です。18世紀音楽に適しています。
Kirnberger	キルンベルガー：ハーブシコードの音階で、18世紀の代表的なものです。
Slendro	スレンドロ：インドネシアのガムランの音階です。1オクターブが5音階(C、D、F、G、A)に分かれています。他の音は平均律と同じに調律されています。
Pelog	ペログ：インドネシアのガムランの音階です。1オクターブが7音階(KeyがCのとき、すべての白鍵)に分かれています。黒鍵は平均律と同じに調律されています。
Stretch	ストレッチ：アコースティック・ピアノの「ストレッチ」チューニングを模しています。基本的には平均律ですが、最低音が標準より少し低めに、最高音が少し高めに調律されています。
User	ユーザー：サブ・スケールとしてのみ使用できます。ユーザー・スケールはキーボード・セット、スタイル・セッティングまたはMIDIソングの一部として保存できますが、グローバル・モードではユーザー・スケールの選択はできません。

# サブ・スケール

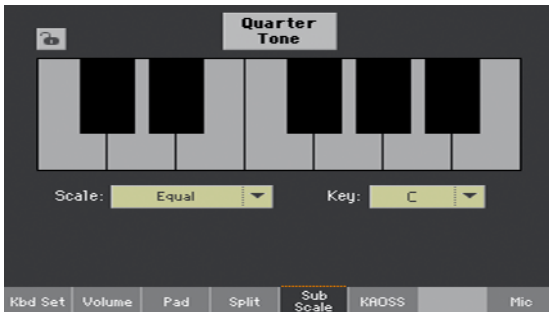
## 鍵盤/伴奏サウンドでのサブ・スケールの選択

鍵盤サウンドには別のスケール（サブ・スケール）を割り当てることができます。これにより例えば、平均律の伴奏トラックをバックにストレッチ・チューニングのピアノ・サウンドでソロを取るといったこともできます。キーボード・セットごとに別のサブ・スケールを割り当てることができます。

また、メイン・スケールで演奏されるMIDIソングのサウンドとは別に、スタイルの全サウンドにサブ・スケールを割り当てることができます。そのため、ソングはメイン・スケールで演奏し、スタイルではサブ・スケールで演奏することができます。

## サブ・スケールの選択

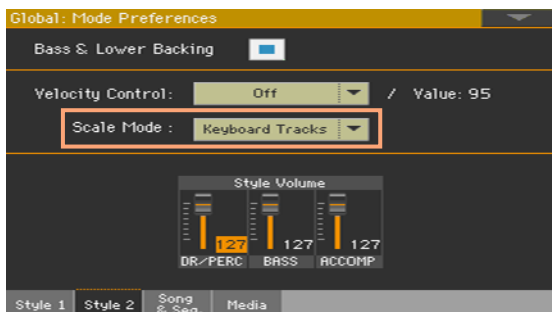
- 1 **スタイル・プレイ**または**ソング・プレイ・モード**の**メイン・ページ**で**Sub Scale**ページを選びます。



- 2 **Scale**パラメーターのポップアップ・メニューからサブ・スケールを選択します。使用可能なスケールは前頁のリストをご覧ください。
- 必要に応じて、選択したスケールのルート・キー（開始音）を**Key**パラメーターで設定します。

## 鍵盤/伴奏サウンドにサブ・スケールを割り当てる

- 1 Global > Mode Preferences > Style 2ページを開きます。
- 2 **Scale Mode**パラメーターのポップアップ・メニューからサブ・スケールをどのトラックに適用させるかを選択します。そのほかのトラックはメイン・スケールが適用されます。



トラック	意味
Keyboard Tracks	サブ・スケールをすべての鍵盤トラックに適用します。
Upper Tracks	サブ・スケールをアッパー 1~3の鍵盤トラックに適用します。
All Tracks	サブ・スケールをすべての鍵盤トラックと伴奏トラックに適用します。MIDIソングには適用されません。

## 各スタイル・エレメントと伴奏サウンドのサブ・スケールのエディット

スタイル・レコード・モードでは、スタイル・エレメントごとにサブ・スケールのエディットができ、スタイル・エレメントのトラックごとにサブ・スケールを適用するかどうかを設定できます。ここでの設定は、他のスケールよりも優先して適用されます。

- 1 Style Record > Style Element Track Controls > Scaleページを開きます。



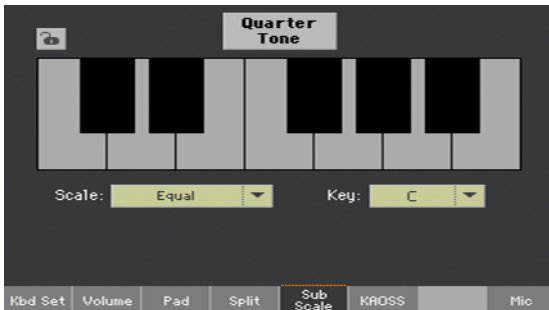
- 後述の手順でユーザー・スケールを作ります。作業のしやすさを考慮して、ここではユーザー・スケールのみがサブ・スケールとして使用できます。
- サブ・スケールを適用するトラックをチェック・ボックスで設定します。  
サブ・スケールのルート・キーは、スタイルが楽曲のどのセクションで使用するかによってリチューニング (再チューニング) ができるよう、固定せず常に変化させることもできます。スタイルのリチューン方法につきましては、本章の後半をご覧ください。

## ユーザー・サブ・スケールの選択とエディット

標準のスケールに加えて、独自のユーザー・サブ・スケールを作ることができます。

### ユーザー・サブ・スケールを選択する

- スタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードのメイン・ページから**Sub Scale**ページを開きます。



- Scale**パラメーターのポップアップ・メニューから**User**を選びます。  
スタイル・エレメントのスケールは常にユーザー・スケールとなります。

### ユーザー・サブ・スケールのエディット

スケールに**User**を選ぶと、キーボード・グラフィックが有効になり、独自のスケールを作ることができるようになります。



- キーボード・グラフィックに表示される**数字**(デチューン値=セント単位)をタッチしてエディットします。すべてのキーの値が0の場合はEqual(平均律)と同じになります。

デチューン	意味
-99 … +99	値はセント単位です。0でデチューンなしになります(Equal)。±50で1/4アップまたはダウンのクォーター・トーンになり、±99でほぼ半音アップまたはダウンになります。

### ユーザー・サブ・スケールを保存する

- 変更をキーボード・セット、スタイル・セッティングまたはスタイルに保存します。

# クォーター・トーン・サブ・スケール(スケール・プリセット)

## クォーター・トーン・サブ・スケールのエディット(スケール・プリセット)

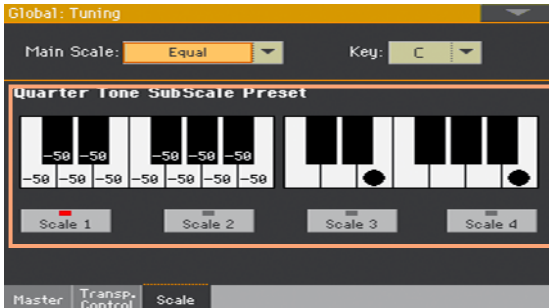
クォーター・トーン・スケール(スケール・プリセット)は、演奏中にデチューンの有効、無効を切り替えるカスタムなスケールです。中東やアラブ音楽に代表される変化のあるチューニングです。デチューンは通常1/4音間隔になります。

スケール・プリセットには最大4種類までのクォーター・トーン・スケールを保存できます。スケール・プリセットはグローバル設定ですので、キーボード・セットやスタイル、またはソングでは変更できません。

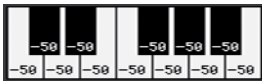
クォーター・トーンの設定データを他のPaシリーズに送信することもできます。

## クォーター・トーン・スケールを作成する

- 1 Global > Tuning > Scaleページを開きます。



- 2 Scale Presetボタンをタッチして、エディットするスケール・プリセットを選択します。
  - 3 ユーザー・クォーター・トーン・サブ・スケールを作成します。
- 左側のキーボード・グラフィックを使って、ノートごとのデチューン値を設定します。



### デチューン

-99 … +99

### 意味

値はセント単位です。0でデチューンなしになります (Equal)。±50で1/4アップまたはダウンのクォーター・トーンになり、±99でほぼ半音アップまたはダウンになります。

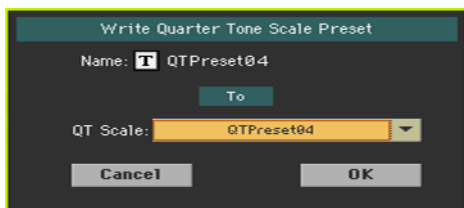
- 右側のキーボード・グラフィックを使って、ノートごとのデチューンのオン(黒のドット、黒鍵の場合は白のドット)、オフ(ドットなし)を切り替えます。



プリセット・スケールを選択しない場合は、デフォルト値のスケールが自動的に呼び出されます。このスケールはすべてのノートのデチューン値が-50(1/4音低い状態)に設定されていますが、すべてのノートでデチューン値を適用していませんので、デチューンさせるノートを選択するだけで、簡単にクォーター・トーン・サブ・スケールを作成できます。

### スケール・プリセットに新しいクォーター・トーン・サブ・スケールを保存する

- 1 ページ・メニューから**Write Quarter Tone Scale Preset**コマンドを選択して**Write Quarter Tone Scale Preset**ダイアログ・ボックスを開きます。



- 2 **テキスト・エディット・ボタン (T)** をタッチして保存するスケールに名前を付けます。
- 3 新しいスケールを保存する**スケール・プリセット**のロケーションを選択して、**OK** ボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスの**Yes**ボタンをタッチして保存を実行します。



## クォーター・トーン・サブ・スケールを使う(スケール・プリセット)

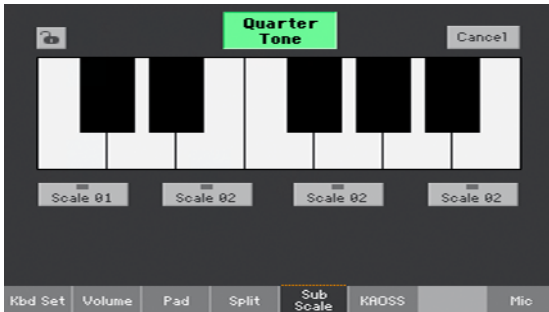
クォーター・トーン・サブ・スケールは、スケール・プリセットの1つを選択するだけで、すぐに呼び出すことができます。

### クォーター・トーン・サブ・スケールの有効化する

- 1 **スタイル・プレイ**や**ソング・プレイ・モード**の**メイン・ページ**で**Sub Scale**タブをタッチします。



- 2 **Quarter Tone**ボタンをタッチすると、**Scale Preset**ボタンが表示されます。



### スケール・プリセットを選択する

- 選択する**Scale Preset**ボタンをタッチします。  
保存されているクォーター・トーン・サブ・スケールが選択されます。
- 現在選択している**スケール・プリセット・ボタン**をタッチすると、そのプリセットがオフ(無効)になります。

### クォーター・トーン・サブ・スケールを使う

- 1/4音下げるキーをタッチして、画面のキーボード・グラフィックのキーに丸い大きなドットを表示させます。
- 標準的なチューニングに戻す場合は、キーボード・グラフィックのキーをもう一度タッチして、丸い大きなドットを消します。

ここでのスケールの変更は一時的なもので、保存することはできません。そのため、ここでは演奏中にスケールを変更するのに使用します。

### クォーター・トーン・サブ・スケールの無効化する

- **Quarter Tone** ボタンをタッチすると、クォーター・トーン・サブ・スケールが解除され (**Scale Preset** ボタンが表示されない)、メイン・スケールが適用されます。

## クォーター・トーン機能をスイッチまたはフットスイッチに割り当てる

クォーター・トーン機能は、アサインابل・スイッチやフットスイッチに割り当て、素早く切り替えることができます。これは中東やアラブ音楽でよく見られる、スケールが突然変化する演奏に便利です。

スケール変化は保存されませんので、別のキーボード・セットを選んだり、クォーター・トーン機能を割り当てたスイッチまたはフットスイッチをもう一度操作すると、クォーター・トーンを簡単に解除できます。

### スイッチまたはフットスイッチをクォーター・トーン・スイッチに設定する

- **Style Play** または **Song Play** > **Pad/Switch** > **Switch** ページを開き、クォーター・トーン機能をアサインابل・スイッチのいずれかに割り当てます。
- **Global** > **Controllers** > **Foot** ページを開き、クォーター・トーン機能をフットスイッチに割り当てます。

クォーター・トーン機能をアサインابل・スイッチに割り当てた場合は、その機能は設定したキーボード・セットまたはソングブック・エントリーのみで有効となります。フットスイッチに割り当てた場合は、別のキーボード・セットやソングブック・エントリーを選択しても機能が有効となるグローバル設定となります。

## クォーター・トーン機能を使う

- 1 いくつかのキーのピッチを下げます。

クォーター・トーン機能を割り当てたスイッチまたはフットスイッチを押し続けます。このとき鍵盤からの音は出ません。1/4音下げるキーを押します。スイッチまたはフットスイッチを離します。

このとき、**スタイル・プレイ**または**ソング・プレイ・モード**のメイン・ページの**Sub Scale**エリアのキーボード・グラフィックに大きなドットが表示されます。

- 2 新しいスケールで演奏します。今設定したキーは1/4音下がります。
- 3 元のスケールに戻します。

クォーター・トーン機能を割り当てたスイッチまたはフットスイッチを押して、何もせずに離します。これですべてのピッチがリセットされ、元のスケールが呼び出されます。

## スイッチまたはフットスイッチでスケール・プリセットの選択

クォーター・トーン機能以外にも、アサインナブル・スイッチまたはフットスイッチにスケール・プリセットの選択機能を割り当てることもできます。

- **Style Play**または**Song Play > Pad/Switch > Switch**ページを開き、アサインナブル・スイッチのいずれかに**SubScale Preset**機能を割り当てます。
- **Global > Controllers > Foot**ページを開き、フットスイッチに**SubScale Preset**機能を割り当てます。

## 演奏時のスタイルのリチューニング

### スタイル・エレメント・スケール、コード・フォロー、リチューン・スタイル

Style Record > Style Element Track Controls > Scaleページを開くと、スタイル・エレメントごとのサブ・スケールと、スタイル・エレメントの各トラックでのサブ・スケールの使用、不使用を設定できます。

ここでのサブ・スケールにはルート・キーがあり、それは認識されたコードによって変化します。また、演奏方法によっては、スタイルをリチューン（再チューニング）する方法を選ぶこともあります。

サブ・スケールのルート・キーの選択方法は、スタイル内にある**Chord Follow**パラメーターと、アサインابل・スイッチやフットスイッチに割り当て可能な**Retune Style**パラメーターの2つの設定により変化します。

Retune Style	Chord Follow	スケールのルート・キー
-	On	認識されたコードから選択
	Off	アレンジャー停止時に認識されたコードから選択
Assigned	On	アレンジャー停止時またはアサインابل・スイッチを押したときに認識されたコードから選択
	Off	

### コード・フォローをオンにする

- 1 Style Record > Style Element Track Controls > Scaleページを開きます。



- 2 **Chord Follow**チェック・ボックスにチェックを付けるとオンになります（チェックを外すとオフ）。オン、オフ時それぞれの動作の違いは、上記の表をご覧ください。

スタイル・エレメントはそれぞれに独自のスケールを設定できますが、コード・フォローはそのスタイルの全スタイル・エレメントで共通して機能します。

## リチューン・スタイル・コマンドのアサインブル・スイッチまたはフットスイッチへの割り当て

リチューン・スタイル・コマンドをアサインブル・スイッチに割り当てる

- 1 **Style Play**または**Song Play** > **Pad/Switch** > **Switch**ページを開きます。
- 2 **Switch 1**…**3**パラメーターのポップアップ・メニューのいずれかでアサインブル・スイッチに割り当てるパラメーターを選びます。スイッチのうち最初の2つはサウンドのコントロール用に使用することがよくありますので、スイッチ 3でを使用することをお勧めします。
- 3 変更をキーボード・セットに保存します。**MY SETTING**キーボード・セットとして保存すると、次に本機の電源を入れると自動的にこのキーボード・セットが選択されます。
- 4 **ロック**をかけた状態にしておきます。これにより、別のキーボード・セットを選んでも、アサインブル・スイッチの機能が変わらずそのまま使用できます。

リチューン・スタイル・コマンドをフットスイッチに割り当てる

- 1 **Global** > **Controllers** > **Foot**ページを開きます。
- 2 **Function**メニューでフットスイッチに割り当てるコマンドを選びます。

## リチューン・スタイル・コマンドの使用

**Retune Style**パラメーターをアサインブル・スイッチまたはフットスイッチに割り当てている場合、それらを使ってスタイル・エレメントのルート・キーを変更できます。

スタイルを選び、スタイル・プレイ・モードのメイン・ページを確認します。スタイル・エレメントのうち、1つでもサブ・スケールが割り当てられ、最低1つ以上のトラックでサブ・スケールを使用する設定になっている場合、メイン・ページのスタイル・エリアにKeyパラメーターが表示されます。



### アサインابل・スイッチでリチューン・コマンドを使用する

- 1 スタイルのリチューンをする前に**アサインابل・スイッチ**を押します。するとLEDが点滅します。
- 2 鍵盤のコード認識エリアでコードを弾きます。弾いたコードのルートがサブ・スケールのルート・キーになります。このとき、アサインابل・スイッチのLED点滅が止まります。

### フットスイッチでリチューン・コマンドを使用する

- 1 スタイルのリチューンをする前に**フットスイッチ**を踏みます。
- 2 鍵盤のコード認識エリアでコードを弾きます。弾いたコードのルートがサブ・スケールのルート・キーになります。

# パート XIII: MIDI





# 54 MIDIデバイスの接続

## はじめに

### ポート、チャンネル、メッセージ

#### MIDIとは？

MIDIは、**Musical Instruments Digital Interface**の略で、2台の楽器、またはコンピューターと楽器を接続できるインターフェイスです。

ソフトウェア的な見方をすると、MIDIは発音ノートとそれらをコントロールするためのメッセージを記述するプロトコルであるといえます。いわば楽器とコンピューターが同じ言語で会話して互いに命令などを連絡しあうための文法ともいえます。

物理的な見方をすれば、**MIDI端子**や**USB DEVICE端子**を使用してMIDIメッセージをやり取りします。

本機は、特別なソフトウェアを使用することなくWindowsやMacのコンピューターと接続できます。しかし、MIDI機能のすべてをフルに、簡単に使用するためには、**KORG USB MIDI Driver**をコンピューターにインストールすることをお勧めします。このドライバーは、本機に付属のアクセサリー・ディスクに収録されています。また、コルグ・ウェブサイト([www.korg.com](http://www.korg.com))からダウンロードすることもできます。

#### チャンネルとメッセージ

基本的にMIDI、またはUSBケーブルでは、**16チャンネル**のMIDIデータを送信します。それぞれのMIDIチャンネルは、TVチャンネルのように考えてください。受信機は、送信機と同じチャンネルに設定する必要があります。MIDIについても、同じことが言えます。ノート・オン・メッセージをチャンネル1で送信する場合、そのメッセージは、チャンネル1でのみ受信します。これによりマルチティンバーが可能になり、同一のMIDI楽器で複数のサウンドを演奏させることができます。

メッセージにはさまざまな種類がありますが、ここでは、最もよく使用されるものを示します。

MIDIメッセージ	CC#	意味
ノート・オン		「指定チャンネルでノートを弾きなさい」というメッセージです。ノートは音名 (C4は中央Cの音程) と対応した番号 (60がC4に該当) で表します。ノート・オフ・メッセージは、「弾いていた鍵盤から手が離れた」というメッセージです。場合によっては、ノート・オフの代わりにベロシティ値を0に設定したノート・オン・メッセージを使うことがあります。ノート・オン・メッセージとベロシティの値を常に送信します。この値は、そのノートを演奏する音量です。
ピッチ・バンド(PB)		ジョイスティックをX軸方向(左右)に動かすと、このメッセージを送信します。音程が上または下に変化します。
プログラム・チェンジ(PC)		プログラムを選択すると、プログラム・チェンジ・メッセージをそのチャンネルで生成します。このメッセージをコントロール・チェンジ00と32と一緒に使用すれば、シーケンサーやマスター・キーボードから本機のデータを選択できます。
コントロール・チェンジ(CC)		楽器のパラメーターのほとんどをコントロールする多様なメッセージです。以下に例を挙げます。
バンク・セレクトMSB	00	このメッセージのペアはサウンド・バンクを選択するのに使用されます。プログラム・チェンジ・メッセージと一緒に使ってプログラムを選択します。
バンク・セレクトLSB	32	
モジュレーション	01	ジョイスティックを奥側(向こう側)へ倒すのと同じです。普通はビブラート効果を生みます。
マスター・ボリューム	07	チャンネルの音量を設定します。
パン	10	チャンネルのステレオ音像での位置(定位)を設定します。
エクスプレッション	11	トラックの相対的な音量を設定します。最大値は、CC07コントロールの現在の設定に一致します。
ダンパー・ペダル	64	ダンパー・ペダルの動作をシミュレートします。

## テンポ

テンポはグローバルMIDIメッセージで、特定チャンネルに限られたものではありません。各ソングにはテンポ・データが含まれています。

## 歌詞データ

歌詞メタ・イベントは演奏する音楽の進行に合わせてテキストを表示させるものです。本機では市販の歌詞データ形式のほとんどを読み込みます。

## MIDI規格

### スタンダードMIDIファイル

スタンダードMIDIファイル(SMF)は別の楽器やコンピューターとの間でソング・データのやりとりをする上で実用的なものです。本機ではソング形式の初期設定がSMF形式ですので、コンピューターからソングを読み込んだり、コンピューターのソフトウェアで読めるソングを保存することが簡単にできます。

また、本機の内蔵プレーヤーはスタンダードMIDIファイルのフォーマット0(全データを1トラックに収容した、一般的なフォーマット)と、フォーマット1(マルチトラック)に対応しています。これらの形式のスタンダードMIDIファイルをソング・プレイ・モードで読み込んで、シーケンサー・モードでエディットや保存ができます。シーケンサー・モードでは、ソングをスタンダードMIDIファイルのフォーマット0で保存することができます。

ソング・プレイ・モードでは、SMFの歌詞やコードを表示することができます。

通常、スタンダードMIDIファイルは、ファイル名に「.MID」または「.KAR」拡張子がついています。

### General MIDI規格

過去において、楽器業界は規格を追加する必要性に迫られました。そこで生まれたのがGeneral MIDI (GM)です。これは基本的なMIDI規格を拡張し、楽器間の互換性に関して新しい規格を定めたものです。

- 最低16のMIDIチャンネルが必要
- 128個のプログラムが正しい順序で並んだ基本セットが必要
- ドラム・キットの順序を規定
- チャンネル10がドラム・キット専用

規格拡張でGM2が設定され、プログラムのデータベースが拡張されています。本機は、GM1およびGM2規格に対応しています。

### XG™規格

本機は、XG規格のサウンドとドラム・キットに対応しています。

## 特別なMIDIチャンネル

### コントロール・チャンネル

MIDI INチャンネルをコントロール・チャンネル (**Global > MIDI > MIDI IN Channel**ページで設定)として設定して、外部機器からスタイルやキーボード・セット、ソングブック・エントリーを選択できます。本機の各内部データに対応するメッセージのリストにつきましては、付録をご覧ください。また、このコントロール・チャンネルではアレンジャーやプレーヤーのスタート、ストップや、スタイル・エレメントの選択もできます(詳しくは後述します)。

MIDI OUTチャンネルは、コントロール・チャンネル (**Global > MIDI > MIDI OUT Channel**ページで設定)として設定すると、ソングブック・エントリーを選択しているときにメッセージを送信することができます。

### グローバル・チャンネル

MIDIチャンネルの本機のグローバル・チャンネル (**Global > MIDI > MIDI IN Channel**ページで設定)として設定すると、外部MIDIキーボードで本機を演奏できます。例えばマスター・キーボードで本機を演奏する場合、グローバル・チャンネルでMIDIメッセージを送信します。

グローバル・チャンネルで受信したMIDIメッセージは、本機の**SPLIT**キーの設定と、スプリット・ポイントの影響を受けます。このため、**SPLIT**キーのLEDが点灯している場合、本機が受信したノート・データはスプリット・ポイントを境にアップパー (スプリット・ポイントよりも高音/右側)とロワー (スプリット・ポイントよりも低音/左側)のパートに分割されます。

また、グローバル・チャンネルで受信したノート・データは、自動伴奏のコード認識に使用されます。**SPLIT**キーのLEDが点灯している場合、コード認識はスプリット・ポイントよりも低音(左側)のパートでのみ使用します。

## コード1とコード2チャンネル

コード認識用受信チャンネルとして、2種類の特別なコード・チャンネル(**Global > MIDI > MIDI IN Control**ページで設定)を使用できます。コード・チャンネルでのノート・データは、グローバル・チャンネルのノート・データと共に本機を外部MIDIキーボードなどからコントロールする場合に使用します。

グローバル・チャンネルとは異なり、コード・チャンネルのノート・データは本機のスプリット・ポイントには影響されませんが、**SPLIT**キーのオン、オフによってコード・チャンネルでのコード認識モードが下表のように変化します：

SPLITキーのLED	コード認識モード
On	Global > Mode Preferences > Styleページのコード認識パラメーター (Chord Recognition)の設定に従います。メジャー・コードの指定は単音でできます。
Off	コード・チャンネルを使用する以前の設定によって、コード認識モードが常にFingeredまたはExpertに固定されます。コードの指定には最低3音を押さえる必要があります。

コード・チャンネルは特にMIDIアコーディオンで、左手で演奏するコードとベースを別々のコード・チャンネルに設定する場合に便利です。コードとベースをそれぞれのコード・チャンネル(1と2)に設定すると、それぞれの演奏を自動伴奏のコード指定に利用することができます。

## MIDI端子での接続

MIDI端子を使用して外部機器(マスター・キーボード、MIDIギター、ウィンド・コントローラー、MIDIアコーディオンや音源モジュール等)を接続できます。**USB端子(HOST-R)**を使用すると、コントローラーを簡単に接続することもできます。

本機のMIDI端子とコンピューターとは、MIDIインターフェイスを介して接続できますが、本機の**USB DEVICE**端子を使用すれば接続がよりシンプルになります。

- 外部機器からのMIDIメッセージを本機で受信する場合は、外部機器のMIDIアウト端子と本機の**MIDI IN**端子をMIDIケーブルで接続します。
- 本機からMIDIメッセージやデータを外部機器へ送信する場合は、本機の**MIDI OUT**端子と外部機器の**MIDI IN**端子をMIDIケーブルで接続します。

サウンドとMIDIチャンネルを合わせる方法については、884ページの「MIDIチャンネルの設定」を参照してください。

## USB DEVICE端子での接続

USB DEVICE端子は、本機とコンピューターとの間でMIDIメッセージの送受信をする際に使用します。接続には一般的なA-Bタイプ(プラグ形状がAタイプとBタイプ)のUSBケーブルを使用します。ドライバー・ソフトウェアが必要な場合は、本機に付属のアクセサリー・ディスクに収録のものをご使用ください。また、コルグ・ウェブサイト(www.korg.com)からダウンロードすることもできます。

## KORG USB-MIDIドライバーのインストール

### KORG USB-MIDIドライバーの動作環境

ドライバーのドキュメントをご覧ください。お使いのコンピューターが動作環境を満たしているかどうかをご確認ください。

### 著作権について

本機のすべての付属ソフトウェアの著作権は、株式会社コルグに帰属します。ライセンス許諾契約はソフトウェアごとにありますので、インストールをする前によくお読みください。インストールをすることにより、ライセンス許諾契約に同意されたこととなります。

## KORG USB-MIDIドライバーのWindows PCへのインストール

本機をコンピューターにUSBケーブルで接続する際は、事前に必ず**KORG USB-MIDIドライバー**をコンピューターにインストールしてください。

- 1 本機に付属のアクセサリー・ディスクからインストールをする場合、Windows PCの光学ドライブにディスクを挿入します。
- 2 DVD-ROM\USB-MIDI Driver\Win - KORG USB-MIDI Driver v.n.nnフォルダーを開き、**KORG USB-MIDI Driver Tools Setup v.n.nn.exe**をダブルクリックしてインストーラーを起動します(「n.nn」にはバージョン番号の数字が入ります)。
- 3 画面に表示される指示に従って作業をし、ツールのインストールを完了させます。
- 4 ツールのインストールが完了したら、本機の**USB DEVICE**端子とお使いのWindows PCのUSBポートをA-BタイプのUSBケーブルで接続します。すると自動インストーラーがすぐに起動します。
- 5 インストールが完了すると、USB-MIDIドライバーのインストールは終了です。これで本機とコンピューターとの間でデータ等のやり取りが行えます。ツールやマニュアルには**Start**メニューからアクセスできます。

## KORG USB-MIDIドライバーのMac OS Xへのインストール

- 1 /USB-MIDI Driver/Mac - KORG USB-MIDI Driver v.n.nnフォルダーを開き、KORG USB-MIDI Driver v.n.nn.dmgをダブルクリックしてバーチャル・ドライブを開きます（「n.nn」にはバージョン番号の数字が入ります）。
- 2 KORG USB-MIDI Driver.pkgをダブルクリックしてインストーラーを起動します。
- 3 画面に表示される指示に従って作業を進めます。
- 4 インストールが完了したら、バーチャル・ドライブを取り外し、本機の**USB DEVICE**端子とお使いのMacのUSBポートをA-BタイプのUSBケーブルで接続します。

## MIDIアプリケーションからの本機の見え方

USB-MIDIドライバーをインストールすると、お使いのMIDIアプリケーション上で他のMIDI機器とともに次のポートが表示されます。

デバイス	意味
Pa1000 KEYBOARD	本機の鍵盤やコントローラーからのMIDIメッセージをお使いのMIDIアプリケーションで受信できます。
Pa1000 SOUND	お使いのMIDIアプリケーションからのMIDIメッセージを本機の内蔵音源に送信できます。



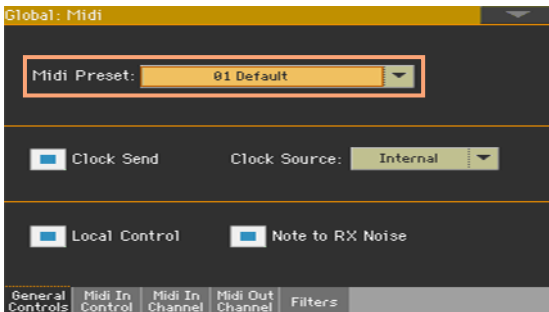
# MIDIプリセットを使ったクイック設定

## MIDIプリセットを使う

マスター・キーボードやコンピューター、タブレットなど外部コントローラーを使用して本機を音源として演奏する場合、いくつかの設定が必要になります。MIDIチャンネルの設定などが簡単に行えるよう、本機にはさまざまな用途に対応してMIDIパラメーターを自動設定できるMIDIプリセットを内蔵しています。

## MIDIプリセットの選択

- 1 Global > MIDI > General Controlsページを開きます。
- 2 Midi Presetポップアップ・メニューからMIDIプリセットを選びます。



パラメーター	01 Default	02 Master Kbd	03 Player 1	04 Player 2	
MIDI IN Channel	1	Ply 1 Tr 1	Global	Ply 1 Tr 1	Ply 2 Tr 1
	2	Ply 1 Tr 2	Control	Ply 1 Tr 2	Ply 2 Tr 2
	3	Ply 1 Tr 3	-	Ply 1 Tr 3	Ply 2 Tr 3
	4	Ply 1 Tr 4	-	Ply 1 Tr 4	Ply 2 Tr 4
	5	Ply 1 Tr 5	-	Ply 1 Tr 5	Ply 2 Tr 5
	6	Ply 1 Tr 6	-	Ply 1 Tr 6	Ply 2 Tr 6
	7	Ply 1 Tr 7	-	Ply 1 Tr 7	Ply 2 Tr 7
	8	Ply 1 Tr 8	-	Ply 1 Tr 8	Ply 2 Tr 8
	9	Ply 1 Tr 9	-	Ply 1 Tr 9	Ply 2 Tr 9
	10	Ply 1 Tr 10	-	Ply 1 Tr 10	Ply 2 Tr 10
	11	Ply 1 Tr 11	-	Ply 1 Tr 11	Ply 2 Tr 11
	12	Ply 1 Tr 12	-	Ply 1 Tr 12	Ply 2 Tr 12
	13	Ply 1 Tr 13	-	Ply 1 Tr 13	Ply 2 Tr 13
	14	Ply 1 Tr 14	-	Ply 1 Tr 14	Ply 2 Tr 14
	15	Ply 1 Tr 15	-	Ply 1 Tr 15	Ply 2 Tr 15
	16	Ply 1 Tr 16	-	Ply 1 Tr 16	Ply 2 Tr 16
MIDI OUT Channel	1	Upper 1	Upper 1	Ply 1 Tr 1	Ply 2 Tr 1
	2	Upper 2	Upper 2	Ply 1 Tr 2	Ply 2 Tr 2
	3	Upper 3	Upper 3	Ply 1 Tr 3	Ply 2 Tr 3
	4	Lower	Lower	Ply 1 Tr 4	Ply 2 Tr 4
	5	-	-	Ply 1 Tr 5	Ply 2 Tr 5
	6	-	-	Ply 1 Tr 6	Ply 2 Tr 6
	7	-	-	Ply 1 Tr 7	Ply 2 Tr 7
	8	-	-	Ply 1 Tr 8	Ply 2 Tr 8
	9	-	-	Ply 1 Tr 9	Ply 2 Tr 9
	10	-	-	Ply 1 Tr 10	Ply 2 Tr 10
	11	-	-	Ply 1 Tr 11	Ply 2 Tr 11
	12	-	-	Ply 1 Tr 12	Ply 2 Tr 12
	13	-	-	Ply 1 Tr 13	Ply 2 Tr 13
	14	-	-	Ply 1 Tr 14	Ply 2 Tr 14
	15	-	-	Ply 1 Tr 15	Ply 2 Tr 15
	16	-	-	Ply 1 Tr 16	Ply 2 Tr 16
MIDI IN Oct. Trp.	On	On	On	On	
MIDI IN Track Mute	-	On	-	-	

パラメーター		05 Accordion 1	06 Accordion 2	07 Accordion 3	08 Tablet
MIDI IN Channel	1	Global	Upper 1	Upper 1	-
	2	Lower	Lower	Lower	-
	3	Bass	-	Bass	-
	4	-	Upper 2	Upper 2	-
	5	-	Upper 3	Upper 3	-
	6	-	-	-	-
	7	-	-	-	-
	8	-	-	-	-
	9	-	Bass	-	-
	10	Drum	Drum	Drum	-
	11	Percussion	Percussion	Percussion	-
	12	Acc 1	Acc 1	Acc 1	-
	13	Acc 2	Acc 2	Acc 2	-
	14	Acc 3	Acc 3	Acc 3	-
	15	Acc 4	Acc 4	Acc 4	-
	16	Acc 5	Acc 5	Acc 5	Control
MIDI OUT Channel	1	Upper 1	Ply 1 Tr 1	Ply 1 Tr 1	-
	2	Upper 2	Ply 1 Tr 2	Ply 1 Tr 2	-
	3	Upper 3	Ply 1 Tr 3	Ply 1 Tr 3	-
	4	Lower	Ply 1 Tr 4	Ply 1 Tr 4	-
	5	-	Ply 1 Tr 5	Ply 1 Tr 5	-
	6	-	Ply 1 Tr 6	Ply 1 Tr 6	-
	7	-	Ply 1 Tr 7	Ply 1 Tr 7	-
	8	-	Ply 1 Tr 8	Ply 1 Tr 8	-
	9	-	Ply 1 Tr 9	Ply 1 Tr 9	-
	10	-	Ply 1 Tr 10	Ply 1 Tr 10	-
	11	-	Ply 1 Tr 11	Ply 1 Tr 11	-
	12	-	Ply 1 Tr 12	Ply 1 Tr 12	-
	13	-	Ply 1 Tr 13	Ply 1 Tr 13	-
	14	-	Ply 1 Tr 14	Ply 1 Tr 14	-
	15	-	Ply 1 Tr 15	Ply 1 Tr 15	-
	16	-	Ply 1 Tr 16	Ply 1 Tr 16	Control
MIDI IN Oct. Trp.	On	On	On	On	On
MIDI IN Track Mute		-	-		On

MIDIプリセットは次のような場合に使用します：

MIDI Preset	Use
Default	汎用設定。ほとんどの場合に対応できます。
Master Kbd	外部マスター・キーボードを接続する場合
Player 1	本機のプレーヤー 1または2で外部音源を演奏させる場合
Player 2	外部シーケンサーと本機のシーケンサー・モードでソングを作成する場合
Accordion 1	MIDIアコーディオンを接続する場合（用途別に3種類のプリセットがあります）
Accordion 2	
Accordion 3	
Tablet	タブレットを接続する場合

## MIDIプリセットのエディット

### MIDIプリセットのエディット

- 1 作成する設定に使い**MIDIプリセット**を選択します。
- 2 **Global > MIDI**ページで、各タブ・ページの設定をエディットします。

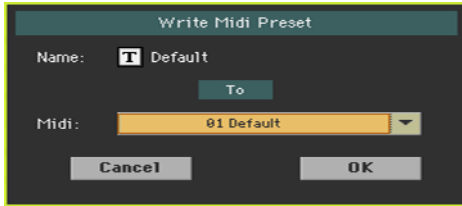
MIDIプリセットを基本設定として、必要に応じて自由に変更してください。接続した機器に合わせてパラメーターを適宜調節して最適なMIDIプリセットを作ります。

保存できるパラメーターは前述のMIDIプリセットの表をご覧ください。

## MIDIプリセットの保存

### Write Midi Presetダイアログ・ボックスを開く

- 1 **Global** > **MIDI**ページで、いずれかのタブ・ページを選びます。
- 2 ページ・メニューから**Write Midi Preset**コマンドを選択して、**Write Midi Preset**ダイアログ・ボックスを開きます。



### 現在のMIDIプリセットに上書き保存する

- 現在のプリセットに上書き保存するときは、**OK**ボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスのYesボタンをタッチして保存を実行します。

### 別のロケーションにMIDIプリセットを保存する

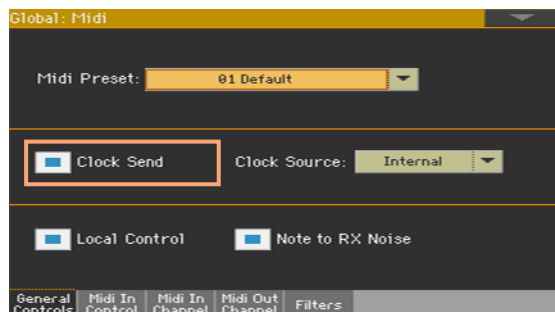
- 1 **Midi Preset**パラメーターのポップアップ・メニューから別のロケーションを選択します。
- 2 プリセットの**名前**を変更します。**テキスト・エディット・ボタン** (**T**) をタッチして**テキスト入力画面**でエディットしたプリセットの名前を付けます。
- 3 名前のエディットが終わったら、**OK**ボタンをタッチしてテキスト入力画面を閉じます。
- 4 **Write Midi Preset**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチしてから、確認ダイアログ・ボックスのYesボタンをタッチして保存を実行します。

## 他の機器とのテンポの同期

### MIDIクロックの送信

本機のアレンジャーや選択したMIDIソングは、他の機器へテンポ同期のメッセージを送信することができます。

- 1 **Global > MIDI > General Controls**ページを開きます。



- 2 **Clock Send**チェック・ボックスにチェックを付けて(オンにして)本機のMIDIクロックを**MIDI OUT**端子と**USB**端子に出力する設定にします。

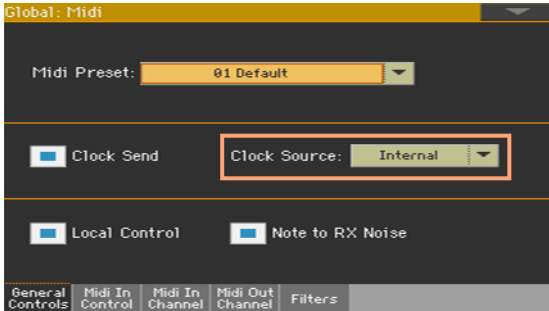
MIDIクロックを出力する設定にすると、外部機器が本機のテンポに同期し、START/STOP、PLAY/STOPキーやコマンドで外部機器をコントロールできます。このパラメーターは、本機の電源をオンにするたびに自動的にオンに設定されます。

## MIDIクロックの受信

スタイル・プレイ、シーケンサー、サウンドの各モードでは、本機のアレンジャーやプレーヤー、または外部機器からのテンポ同期メッセージ(MIDIクロック)を受信できます。

ソング・プレイ・モードの場合、内蔵プレーヤーが常にMIDIクロックを出力します。このモードでは本機は外部機器からのMIDIクロックは受信できません。

- 1 **Global > MIDI > General Controls**ページを開きます。



- 2 **Clock Source**パラメーターのポップアップ・メニューから、スタイル・プレイとシーケンサー・モードのときのMIDIクロック・ソースを選択します。

クロック・ソース	意味
Internal	本機の内蔵アレンジャー、プレーヤー（とメトロノーム）が出力するMIDIクロックです。ソング・プレイ・モードでは常に内部MIDIクロックを使用します。
External MIDI	MIDI IN端子またはUSB端子から入力する外部機器からのMIDIクロックです。スタイル・プレイとシーケンサー・モードでは、外部MIDIクロックと同期可能です。このとき、本機のSTART/STOP、PLAY/STOPの各コマンドは使用できず、テンポの値も変更できません。演奏の再生や停止、テンポの調節は外部機器で行います。
External USB	

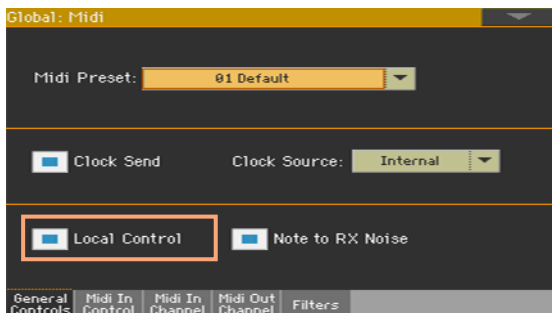
このパラメーターは、本機の電源をオンにするたびに**Internal**に設定されます。

# MIDIデータのルーティング、加工、トランスポーズ

## 内部または外部サウンドに鍵盤を接続

ローカル・コントロール・パラメーターは、本機の鍵盤で本機のサウンドを直接演奏する、または外部機器経由で本機のサウンドを演奏することを選択できます。

- 1 **Global > MIDI > General Controls**ページを開きます。
- 2 内部サウンドに鍵盤を接続するかないかを**Local Control**チェック・ボックスで設定します。



Local Control	意味
On(チェック)	鍵盤を弾くと、MIDIデータが内蔵音源に送られます。また、MIDI OUTチャンネルが割り当てられているトラックのデータはMIDI OUT端子、USB端子に送られます。
Off(チェックなし)	鍵盤を弾くと、MIDIデータはMIDI OUT端子、USB端子に送られますが、内蔵音源は発音しません。 この設定は、外部シーケンサーを接続して、鍵盤からノートやコントローラーのデータを外部シーケンサーに送信し、シーケンサーから音源に送り返す場合(エコーバック)に非常に便利です。鍵盤を弾いたりコントローラーを操作したりしたときは発音せず、シーケンサーからのデータで発音しますので、音が重複しません。

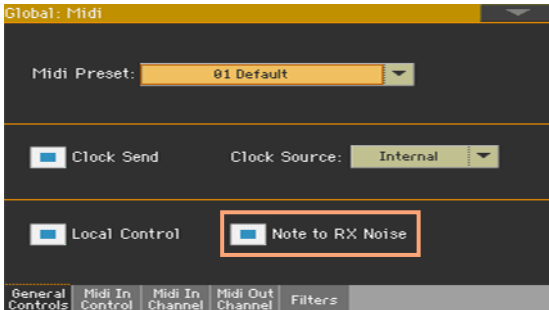
このパラメーターは、本機の電源をオンにするたびにオンになります。



## ノート・データをRXノイズとして受信

RXノイズはサウンドをさらにリアルにする特別なサウンドです。このRXノイズはサウンドにもよりますが、通常はC7よりも高音域に収録されています。

- 1 Global > MIDI > General Controlsページを開きます。
- 2 受信したノート・データをRXノイズとして受信するかどうかを**Note to RX Noise**チェック・ボックスで選択します。



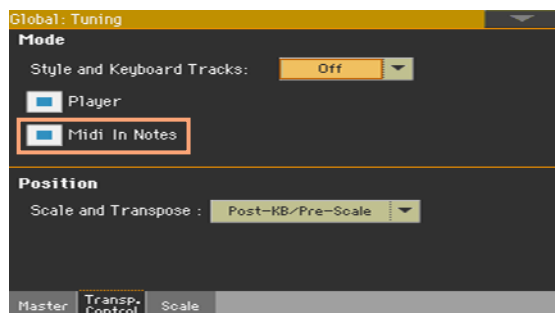
このパラメーターをオン(チェックを付ける)にすると、RXノイズが収録されている音域のMIDIデータを**MIDI IN**端子、**USB**端子で受信したり、内蔵プレーヤーがその音域を演奏したりすると、RXノイズであると認識し、RXノイズが発音されます。

このパラメーターは本機の電源をオンにするたびにオンになります。

## 受信ノートのトランスポーズ

受信ノートへのマスター・トランスポーズ、オクターブ・トランスポーズの適用

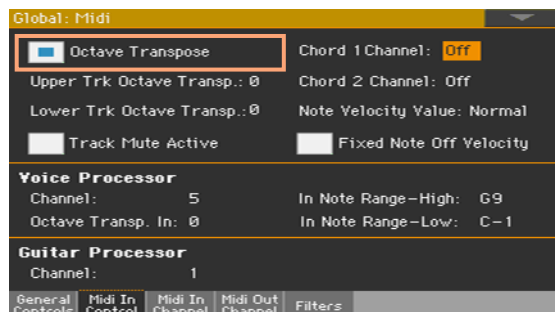
- 1 Global > Tuning > Transpose Controlページを開きます。
- 2 MIDI IN端子、USB端子で受信したノートにトランスポーズを適用するかしないかを、ModeエリアのMidi In Notesチェック・ボックスで選択します。



Midi In Notes	意味
On(チェック)	MIDI IN端子、USB端子で受信したノートをトランスポーズします。
Off(チェックなし)	MIDI IN端子、USB端子で受信したノートをトランスポーズしません。

受信ノートへのオクターブ・トランスポーズの適用

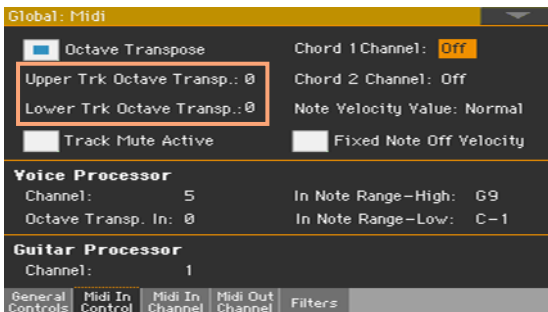
- 1 Global > MIDI > MIDI IN Controlsページを開きます。
- 2 MIDI IN端子、USB端子で受信したノートにオクターブ・トランスポーズを適用するかしないかをMidi In Octave Transposeチェック・ボックスで選択します。



Midi In Octave Transpose	意味
On(チェック)	MIDI IN端子、USB端子で受信したノートを各トラックのオクターブ・トランスポーズ設定に一致させます。
Off(チェックなし)	MIDI IN端子、USB端子で受信したノートをトランスポーズしません。

## アップパーとロワー・パートへのオクターブ・トランスポーズの適用

- 1 Global > MIDI > MIDI IN Controlsページを開きます。
- 2 Upper Trk Octave Transp.とLower Trk Octave Transp.パラメーターでアップパーとロワー・パートに受信したMIDIノートのトランスポーズ設定をします。

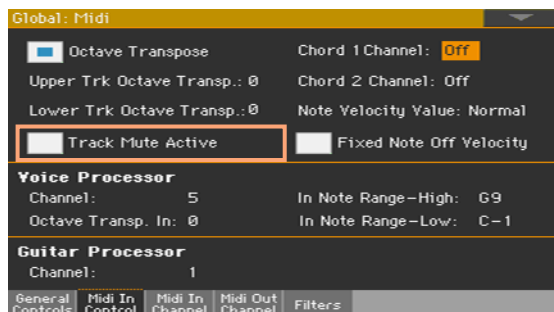


Upper/Lower Trk Octave Transp.	意味
-2...0...+2	MIDI IN端子、USB端子で受信したノートのオクターブ・トランスポーズを設定します。例えば+1に設定すると、C4のノートを受信した場合には本機では1オクターブ上がってC5で発音します。

これらのパラメーターは、MIDIアコーディオンを接続した場合に、そのMIDIノート・データが予想外のオクターブになってしまう場合に便利です。

## MIDIによるミュート・トラックの設定

- 1 Global > MIDI > MIDI IN Controlsページを開きます。
- 2 USB端子で受信したノートにトラックのミュートを適用するかしないかを **Track Mute Active** チェック・ボックスで選択します。



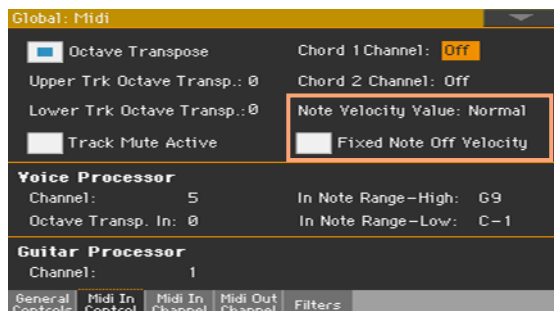
### Track Mute Active 意味

On	受信したMIDIデータをミュート設定のトラックで演奏しません。
Off	受信したMIDIデータをミュート設定のトラックで演奏します。

## 入力したノート・データのベロシティを固定する

MIDIから受信したノート・データのベロシティ値を、固定値に設定することができます。

- 1 Global > MIDI > MIDI IN Controlsページを開きます。



- 2 **Note Velocity Value**パラメーターで、MIDI経由で受信したノート・データのノート・オン・ベロシティの値を固定値に設定します。この機能は本機をオルガンやMIDIアコーディオンなどベロシティを固定値で送信する楽器で演奏する場合に便利です。

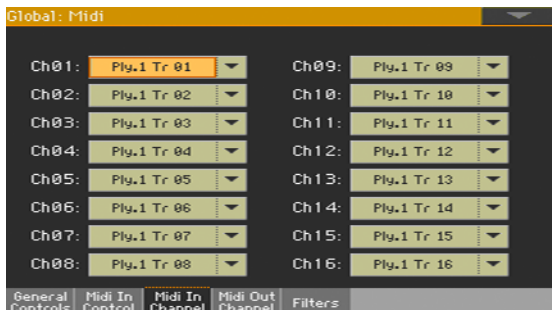
Note Velocity Value	意味
Normal	受信ベロシティ値が変更されずに設定されます。
40 … 127	受信したベロシティ値のすべてを設定値に変換します。

- 3 **Fixed Note Off Velocity**チェック・ボックスで、MIDI経由で受信したノート・データのノート・オフ・ベロシティの値を固定値に設定します。この機能は、本機に接続したコントローラーからのノート・オフ・ベロシティが高すぎる(通常は64)場合の調整に便利です。

# MIDIチャンネルの設定

## MIDI INチャンネルの設定

- 1 Global > MIDI > MIDI IN Channelsを開きます。



- 2 Ch01 ~ Ch16パラメーターのポップアップ・メニューで各MIDIチャンネルに割り当てるトラックを選択します。

トラック	意味
Off	トラックは割り当てません。
Lower	鍵盤のロワー・サウンド
Upper 1 ... 3	鍵盤のアップパー・サウンドの1つ
Pad 1 ... 4	パッド・サウンドの1つ
Drum	スタイルのドラム・サウンド
Percussion	スタイルのパーカッション・サウンド
Bass	スタイルのベース・サウンド
Acc 1 ... 5	スタイルの自動伴奏サウンドの1つ
Ply 1/2 Tr 01 ... 16	プレーヤーのトラック(サウンド)の1つ
Global	本機のコントローラー（鍵盤、ペダル、ジョイスティック）の動作を、外部キーボードやコントローラーで再現するための特殊なチャンネルです。このチャンネルで受信したMIDIメッセージは、本機のコントローラーで生成したデータとみなします。
Control	接続機器から本機のキーボード・セット、スタイル、STS、スタイル・エレメントとソングブック・エントリーを選択するMIDIメッセージを受信する特殊なチャンネルです。受信できるデータの内容については、付録の表をご覧ください。

## MIDI OUTチャンネルの設定

- 1 Global > MIDI > MIDI OUT Channelsページを開きます。



- 2 Ch01 ~ Ch16パラメーターのポップアップ・メニューで各MIDIチャンネルに割り当てるトラックを選択します。

トラック	意味
Off	トラックは割り当てません。
Lower	鍵盤のローワー・サウンド
Upper 1 ... 3	鍵盤のアッパー・サウンドの1つ
Pad 1 ... 4	パッド・サウンドの1つ
Drum	スタイルのドラム・サウンド
Percussion	スタイルのパーカッション・サウンド
Bass	スタイルのベース・サウンド
Acc 1 ... 5	スタイルの自動伴奏サウンドの1つ
Ply 1/2 Tr 01 ... 16	プレーヤーのトラック(サウンド)の1つ
Chord	コード認識セクションで認識したノートをMIDI OUT端子、USB端子から出力するときに設定します。例えば、本機のローワー・トラックがミュート状態でも、ローワー・トラックでコードを弾いて、外部ハーモナイザーをコントロールするときなどに便利です。
Control	選択したソングブック・エントリーに対応したメッセージを送信する特別なチャンネルです。

## MIDIメッセージのフィルタリング

本機が送信するMIDIメッセージを、最大8種類までフィルタリング(選択したMIDIメッセージを送受信データから除外する)設定をします。

- 1 **Global > MIDI > Filters**ページを開きます。



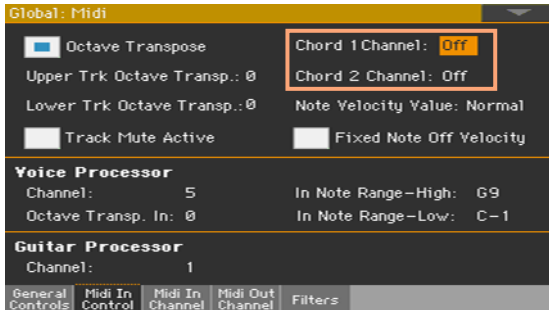
- 2 **Midi In Filters**の各ポップアップ・メニューから受信するデータのフィルターを設定します。
- 3 **Midi Out Filters**の各ポップアップ・メニューから送信するデータのフィルターを設定します。

フィルター	意味
Off	フィルターは使用しません。
Pitch Bend	ピッチ・バンド
MonoTouch	モノ(またはチャンネル)アフタータッチ
PolyTouch	ポリ・アフタータッチ
PrgChange	プログラム・チェンジ
SysExcl	システム・エクスクルーシブ
All CC	コントロール・チェンジ・メッセージすべて
0 ... 127	コントロール・チェンジ・メッセージ#0~127(使用できるコントロール・チェンジ・メッセージのリストにつきましては、889ページの「コントロール・チェンジ・メッセージ」を参照してください。)
Notes	ノート・イベント



## コード・チャンネルの設定

- 1 Global > MIDI > MIDI IN Controlsページを開きます。
- 2 Chord 1 ChannelとChord 2 Channelパラメーターでコード・チャンネルに割り当てるMIDIチャンネルを設定します。



Chord 1/2 Channel	意味
Off	コード・チャンネルを使用しません。
1…16	コード・チャンネルを割り当てます。受信したノート・データのチャンネルを本機のコード認識用チャンネルに割り当てます。この場合、そのチャンネルのノート・データはグローバル・チャンネルに設定したチャンネルのノート・データとまとめて受信します (SPLITキーのLEDが点灯している場合 (スプリット・モード時)、グローバル・チャンネルのノートはスプリット・ポイント以下の音域でのみコード認識に使用されます)。

## 本機とコンピューターやタブレットとの接続

本機に接続されたコンピューターやタブレット上で新しいソングを作ることができます。コンピューターには、シーケンサーや楽譜作成ソフトウェアを用意する必要があります。ソングが完成したら、本機の内部メモリーに転送し、プレーヤーで読み込むことができます。

### 接続し設定をします

- 1 KORG USB-MIDI Driverをインストールします (869ページ、「KORG USB-MIDIドライバーのインストール」参照)。
- 2 本機の**USB**端子とコンピューターやタブレットを接続します。
- 3 コンピューターの使用するソフトウェアの**MIDI Thru**機能を有効にします。詳細はソフトウェアの取扱説明書を参照してください。
- 4 **Global > Midi > General Controls**ページを開き、MIDI Presetのポップアップ・メニューで**Player 1**、**Player 2**または**Tablet**を選択します。
- 5 **Local Control**チェック・ボックスのチェックを外して**ローカル・オフ**にします。
- 6 コントロール・パネルの**SEQUENCER**キーを押して、**シーケンサー・モード**に入ります。
- 7 鍵盤を弾いて演奏します。

鍵盤で演奏したノートが、本機のUSB DEVICE端子からコンピューターやタブレットのUSBポートへ送られます。コンピューターやタブレットからのノート(シーケンサーで再生したソングなど)が、コンピューターやタブレットのUSBポートから本機のUSB DEVICE端子に送られます。

### サウンド

MIDIメッセージのバンク・セレクトMSB、バンク・セレクトLSB(バンクを選択する2つのメッセージ)とプログラム・チェンジ・メッセージ(サウンドを選択するメッセージ)を使用して、シーケンサーが再生するソングのサウンドを本機のサウンドから選択することができます。付録の「サウンドと対応するMIDI値」のリストを参照してください。

コンピューターでソングをプログラムする方への提案：必須条件ではありませんが、通常はベースを2チャンネル、メロディーを4チャンネル、ドラム・キットを10チャンネル、本機のハーモナイザーのコントロールを5チャンネルに設定することをお勧めします。

## コントロール・チェンジ・メッセージ

コントロール・チェンジ・メッセージとそれによる本機での機能は、以下のリストのとおりです。必ずしもすべてのコントロール・チェンジ・メッセージが本機のすべてのモードで有効とは限りませんのでご注意ください。

CC#	CC Name	本機の機能
0	Bank Select	サウンドの選択
1	Modulation 1 (Y+)	ジョイスティック向こう(奥)方向
2	Modulation 2 (Y-)	ジョイスティック手前方向
3	Undefined controller	
4	Foot controller	
5	Portamento time	
6	Data entry	
7	Volume	トラック・ボリューム
8	Balance	
9	Undefined controller	
10	Pan Pot	トラック定位
11	Expression	エクスプレッション
12	FX controller 1	CC#12
13	FX controller 2	CC#13
14-15	Undefined controller	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undefined controller	
コントロール・チェンジ#32-63は、コントロール・チェンジ#0-31 (MSB : 最上位バイト) に対するLSB(最下位バイト)で、通常はMSBのメッセージとペアで使用します。		
64	Damper	ダンパー・ペダル
65	Portamento	
66	Sostenuto	ソステヌート・ペダル
67	Soft	ソフト・ペダル
68	Legato	
69	Hold 2	

CC#	CC Name	本機の機能
70	Sustain level	
71	Filter Resonance Hp	フィルター・レゾナンス
72	Release	リリース・タイム
73	Attack	アタック・タイム
74	Filter cutoff	フィルター・カットオフ(プリリアンス)
75	Decay Time	ディケイ・タイム
76	Lfo1 Speed	ビブラート・スピード
77	Lfo1 Dpt	ビブラート・デプス
78	Lfo1 Dly	ビブラート・イニシャル・ディレイ
79	FilterEg.	
80	Gen.pc.5	サウンド・コントローラー 1
81	Gen.pc.6	サウンド・コントローラー 2
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Portamento control	
85-90	Undefined controller	
91	FX 1 depth	A/Bマスター・エフェクト1(リバープ)センド・レベル
92	FX 2 controller	
93	FX 3 depth	A/Bマスター・エフェクト2(モジュレーション) センド・レベル
94	FX 4 controller	
95	FX 5 controller	
96	Data Increment	
97	Data Decrement	
98	NRPN LSB	次のページの表を参照(*)
99	NRPN MSB*	次のページの表を参照(*)
100	RPN LSB	MIDI Implementation Chart参照
101	RPN MSB	MIDI Implementation Chart参照
102-119	Undefined controller	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	リセット・オール・コントローラーズ
122	LocalCt	

CC#	CC Name	本機の機能
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(\*)以下のNRPNメッセージは本機がソング・プレイおよびシーケンサー・モードでのみ認識されます。これらのコントロールは、ソングを停止するか、別のソングを選択するとリセットされます。

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127
Vibrato Depth	1	9	0...127(a)
Vibrato Decay	1	10	0...127(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127(a)
Resonance	1	33	0...127(a)
EG Attack Time	1	99	0...127(a)
EG Decay Time	1	100	0...127(a)
EG Release Time	1	102	0...127(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd	0...127(a)
Drum Filter Resonance	21	dd(b)	0...127(a)
Drum EG Attack Time	22	dd(b)	0...127(a)
Drum EG Decay Time	23	dd(b)	0...127(a)
Drum Coarse Tune	24	dd(b)	0...127(a)
Drum Fine Tune	25	dd(b)	0...127(a)
Drum Volume	26	dd(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd(b)	0...127(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd(b)	0...127(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd(b)	0...127(a)
Drum Send #3 (FX 3)	31	dd(b)	0...127(a)

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
(a). 64 = オリジナルのパラメーター値は変わりません。			
(b). dd = ドラム楽器のNo.0…127 (C0…C8)。			

(\*)以下のNRPNメッセージは本機がソング・プレイおよびシーケンサー・モードでのみ認識されます。

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
SongBook Entry	2	64	0…99

## MIDIによるスタイルとプレーヤーのコントロール

スタイル(アレンジャー)とプレーヤーをMIDIのプログラム・チェンジやコントロール・チェンジ・メッセージでコントロールすることができます。なお、以下のページの各プログラム・チェンジ、コントロール・チェンジ・メッセージの値はいずれも0~127となります。

### スタイル・エレメントの選択

本機のスタイル・エレメントを、コントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージで選択することができます。(PC = プログラム・チェンジ)

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1
84	Variation 2	85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1
88	Fill 2	89	Fill 3	90	Fill 4	91	Break
92	Ending 1	93	Ending 2	94	Ending 3		

## スタイルとプレーヤーのコントロール

本機のスタイルとプレーヤーを、コントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージでリモート・コントロールすることができます。

PC	Control	PC	Control	PC	Control
95	Fade In/Out	96	Style to Kbd Set	97	Auto Fill
98	Memory	99	Bass Inversion	100	Manual Bass
101	Tempo Lock	103	Start/Stop (Arranger)	104	Play/Stop (Player 1)
105	Play/Stop (Player 2)				

## キーボード・セットの選択

スタイルやソングブック・エントリーのキーボード・セット(ディスプレイ下の各キー)の選択をMIDI経由で行えます。

- スタイルとキーボード・セットをまとめて選択する場合は、バンク・セレクトMSB(CC#0)、バンク・セレクトLSB(CC#32)と、プログラム・チェンジ・メッセージをコントロール・チャンネルで送信します。既にスタイルが選ばれている場合は、プログラム・チェンジ・メッセージを送信するだけで選択できます。

CC00	CC32	PC	KBD	PC	KBD	PC	KBD	PC	KBD
キーボード・セットを含むスタイルと同じ		64	KBD SET 1	65	KBD SET 2	66	KBD SET 3	67	KBD SET 4

- ソングブック・エントリーの場合は、最初にエントリーを選択します。まず、コントロール・チャンネルで初期化値(NRPNコントロール・チェンジ・メッセージ#99(MSB、値は2)と#98(LSB、値は64))を連続して送信します。次にエントリーの選択値(コントロール・チェンジ・メッセージ#06(データ・エントリーMSB:千と百の位)、#38(データ・エントリーLSB:十と一の位)をコントロール・チャンネルで送信します。

エントリーを選択したら、選択するキーボード・セットに対応するプログラム・チェンジ・メッセージをコントロール・チャンネルで送信します。なお、ソングブック・エントリーが既に選ばれている場合は、プログラム・チェンジ・メッセージを送信するだけでキーボード・セットを選択できます。

CC99/98	CC06/38	PC	KBD	PC	KBD	PC	KBD	PC	KBD
キーボード・セットを含むソングブック・エントリーと同じ		64	KBD SET 1	65	KBD SET 2	66	KBD SET 3	67	KBD SET 4





# パート XIV: ファイル管理



# 55 内部メモリーのファイル管理

## コピー、名前変更、削除

### 音楽データのコピー

以下のデータはUserやDirectにコピーできます。

データ・タイプ	User	Direct	データ・タイプ	User	Direct
キーボード・セット	√	√	サウンド	√	—
スタイル	√	√	パッド	√	√
ボイス・プリセット	√	√	ギター・プリセット	√	√

ファクトリー・データ(工場出荷時のデータ)をUserまたはDirecにコピーすると、それらを編集することができます。

ファクトリー・データを上書きする場合は、**Global > Mode Preferences > Media**ページを開き、**Protect**エリアで**Factory**チェック・ボックスのチェックを外して保護を解除します。

- 1 キーボード・セット・ライブラリー、サウンド、スタイル、パッド、ボイス・プリセット、またはギター・プリセットの選択ウィンドウを開きます。
- 2 選択ウィンドウの項目を閲覧します。



- 3 コピーするアイテム(ファイルまたはフォルダー)の名前をタッチします。
  - 他のアイテムも一緒に選択するときは、**SHIFT**ボタンを押しながら、コピーするすべてのアイテムをタッチします。
  - バンクごとコピーする場合は、ページ・メニューから**Select All (Bank)** コマンドを選択すると、現在のバンク内のすべてのアイテムを選択することができます。
  - 選択を解除するときは、**SHIFT**ボタンを押しながら、選択したアイテムの1つをタッチします。これで、タッチしたアイテムの選択を解除することができます。
- 4 ページ・メニューの**Copy and Paste**コマンドを選択します。
- 5 ペーストする場所を選択します。2つ以上の複数アイテムをコピー&ペーストする場合は順番に表示されます。空き容量がない場合は、キャンセルされます。

**警告:** 操作を実行すると、ペースト先の場所に既に存在するアイテムは上書きされません！

空のデータ(---)にペーストすると安全です。



- 6 完了したら、**EXIT**ボタンを押して前のページに戻ります。

## 音楽データのリネーム

キーボード・セット、サウンド、スタイル、パッド、ボイス、ギター・プリセットの名前を変更することができます。ファクトリー・データにプロテクトがかかっている場合は、**Global > Mode Preferences > Media**ページを開き、**Protect**エリアで**Factory**チェック・ボックスのチェックを外します。

一度に複数のアイテムの名前を変更することはできません。

- 1 キーボード・セット・ライブラリー、サウンド、スタイル、パッド、ボイス・プリセット、またはギター・プリセットの選択ウィンドウを開いて、名前を変更するアイテムを選択します。
- 2 ページ・メニューから**Rename**コマンドを選択すると、テキスト入力画面が表示されます。
- 3 名前を変更し、**OK**をタッチして確定します。

## 音楽データの消去

キーボード・セット、サウンド、スタイル、パッド、ボイス、またはギターのパリセットを消去することができます。ファクトリー・データにプロテクトがかかっている場合は、**Global > Mode Preferences > Media**ページを開き、**Protect**エリアで**Factory**チェック・ボックスのチェックを外します。

- 1 キーボード・セット・ライブラリー、サウンド、スタイル、パッド、ボイス・プリセット、またはギター・プリセットの選択ウィンドウを開いて、消去する項目を選択します。
  - 複数のアイテムを選択する場合は、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら、削除したいすべてのアイテムをタッチします。
- 2 ページ・メニューから**Delete**コマンドを選択し、確定します。

---

**警告:** この操作を実行すると、選択したアイテムのどれかが削除されます！

---

## ダイレクト・データ

ダイレクト・データとは、本機の内蔵ドライブやリムーバブルのUSBドライブなどのストレージ・デバイスに格納できるキーボード・セットやスタイル、パッド、ボイスやギター・プリセット、ソングブック・エントリーやセット・リストを指します。これらのデータは内蔵メモリーの拡張領域と捉えることができます。

ダイレクトに入っているキーボード・セットやスタイル、パッド、ボイスやギター・プリセットは、それぞれの**選択ウィンドウ**で**Direct**を選択したときに選べます。

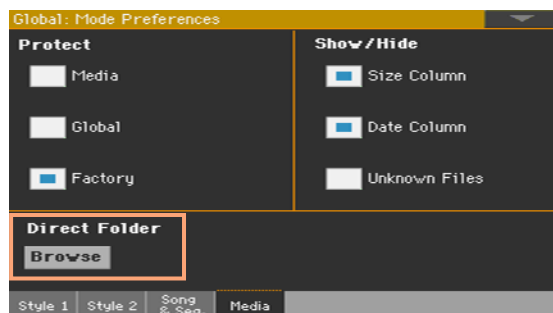
ダイレクトに入っているソングブック・エントリーやセット・リストは、自動的に内蔵メモリーに入っているエントリーやセット・リストとミックスされ、ひとつながりの大きなデータベースにすることができます。

通常のSETフォルダーはいずれもダイレクト・フォルダーとして選択できます。

## ダイレクト・フォルダーの選択

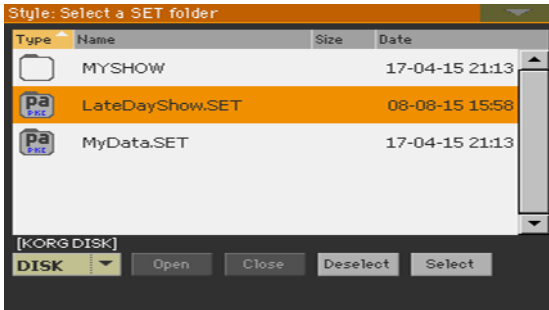
最初にダイレクト・フォルダーを選びます。

- 1 ダイレクト・データが入っているストレージ・デバイスを接続します。
- 2 **Global > Mode Preferences > Media**ページを開きます。



- 3 **Direct Folder**エリアの**Browse**ボタンをタッチして、**ファイル選択ウィンドウ**を開きます。

- 4 ドライブやフォルダーの内容を確認し、ダイレクト・セットとして使用するSETフォルダーを選びます。



- 5 **Select**ボタンをタッチして選択を確定します。

ここで選択できるのはキーボード・セット、スタイル、ソングブックの入ったダイレクト・フォルダー1つのみです。

- 6 本機以外のPaシリーズで作成したフォルダーを選択した場合、本機で読み込めるデータ・フォーマットに変換するかどうかを確認されます。変換を選択した場合、新しく作成されるSETフォルダーの名前の設定と保存先を指定します (**Cancel**ボタンをタッチした場合は、ダイレクト・フォルダーの選択が解除されます)。
- 7 SETフォルダーの選択が終わったら、**選択ウィンドウ**を開き、リスト上部からダイレクト・バンクが選択できるかを確認します。

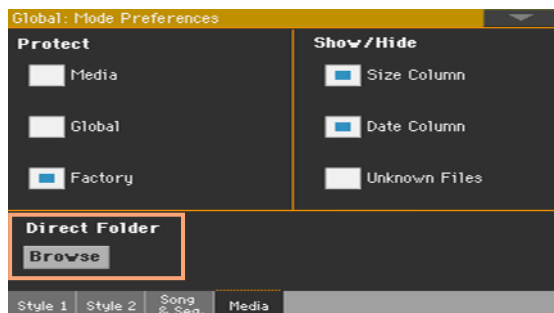


ダイレクト・バンクのソングブック・エントリーとセット・リストは、内蔵ドライブのソングブック・エントリー、セット・リストに自動的に追加されます。

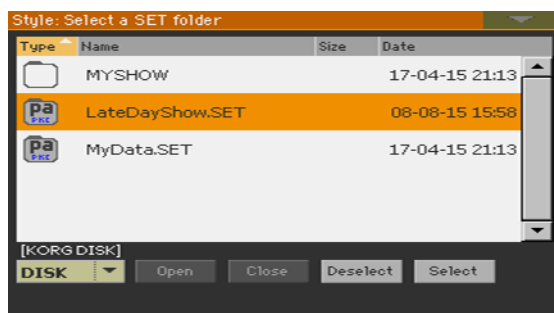
## ダイレクト・フォルダーの選択解除

ダイレクト・フォルダーの選択を解除して、非表示にすることができます。

- 1 Global > Mode Preferences > Mediaページを開きます。



- 2 Direct FolderエリアのBrowseボタンをタッチして、ファイル選択ウィンドウを開きます。



- 3 Deselectボタンをタッチして選択を解除します。

## ダイレクトのキーボード・セット、スタイル、パッド、ボイス/ギター・プリセット・バンクの作成

### アイテムをダイレクト・ロケーションにロードする

Media > Loadページを開き、キーボード・セットやスタイル、パッド、ボイスまたはギター・プリセットをダイレクト・バンクにロードします。

### ダイレクト・ロケーションにコピー&ペーストする

選択ウィンドウを開いている状態で、ページ・メニューからCopy and Pasteコマンドを選択して、キーボード・セットやスタイル、パッド、ボイスまたはギター・プリセットをダイレクト・バンクにコピー&ペーストします。



## アイテムをダイレクト・ロケーションに保存する

- キーボード・セットのエディットが終わったら、ページ・メニューから**Write Kbd Set to Library**コマンドを選択し、キーボード・セットをダイレクト・バンクに保存します。
- **Style Record**または**Pad Record**ページを開いている状態で、ページ・メニューから**Write Style**または**Write Pad**コマンドを選択し、エディットしたスタイルやパッドをダイレクト・バンクに保存します。
- ボイス・プリセットやギター・プリセットのエディットが終わったら、ページ・メニューから**Write Voice**または**Write Guitar Preset**コマンドを選択し、ボイス・プリセットやギター・プリセットをダイレクト・バンクに保存します。

## ダイレクト・ソングブックの作成

- **Media > Save**ページを開き、ソングブックを新規のSETフォルダーに保存し、そのフォルダーをストレージ・デバイスに移動させます。

## ダイレクトのキーボード・セット、スタイル、パッド、ボイス/ギター・プリセットの使用

- それぞれのアイテムの**選択ウィンドウ**を開いている状態で、リスト上部の**Direct**ボタンをタッチすると、ダイレクトに入っているアイテムを選択できます。

## ダイレクト・ソングブックの使用

### エントリー、セット・リストの選択

ダイレクト・バンクのソングブック・エントリーとセット・リストは内蔵ドライブのソングブック・エントリーやセット・リストにミックスされ、ひとつながりに拡張されたデータ・ベースとして表示されます。

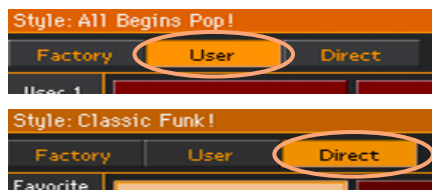
### エントリー、セット・リストの作成と削除

ソングブック・エントリーやセット・リストを作成または削除する場合、それらの保存先(内蔵ドライブまたは外部ストレージ・デバイス)を選択できます。

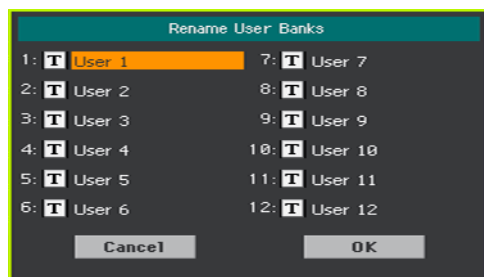
## ユーザー /ダイレクト・バンクのリネーム

ユーザー・バンクとダイレクト・バンクの名前を変更して、キーボード・セット、スタイル、パッド、ボイスまたはギター・プリセットの独自のセットを作成することができます。

- 1 キーボード・セット、スタイル、パッド、ボイスまたはギターの選択ウィンドウを開き、ユーザー・バンクまたはダイレクト・バンクを選択します。



- 2 ページ・メニューからRename User Banksコマンドを選択して、Rename User Banksダイアログ・ボックスを開きます。



- 3 選択したダイレクト・バンクのサイド・タブに名前を付けます。

名前を変更するバンクの横にあるテキスト・エディット・ボタン ( **T** ) をタッチし、テキスト入力画面を使用して名前を編集します。編集が終わったら、OKボタンをタッチして確定します。

名前は、段落記号 (¶) で区切って2行にすることができます。たとえば、「World Music」を2行にするときには、「World ¶ Music」と入力します。

名前を付けるときは、選択ウィンドウのサイド・ボタンの幅を超える文字数を入力しないように注意してください。

- 4 Rename User Banksダイアログ・ボックスに戻り、名前が正しく入力されていることを確認し、OKボタンをタッチします。

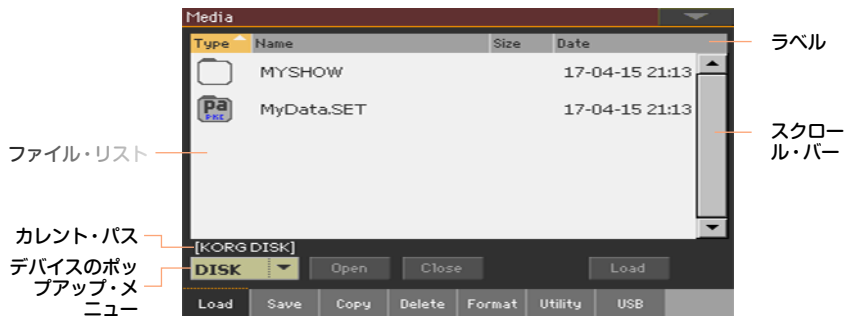
# 56 ディスク上のファイルの管理

## ファイル管理の概要

MEDIAボタンを押すと、メディア・ページが表示されます。メディア・ページは、ファイルとストレージ・デバイスを管理する場所です。

## メディア・ページの構造

メディア・ページは基本的な要素を共有しています。



## ファイルを開覧する

メディア・ページの中央にファイルとフォルダーが表示されます。



- スクロール・バーを使用してファイル・リストをスクロールします。
- Openボタンをタッチして、選択したフォルダーを開きます。
- Closeボタンをタッチして、開いたフォルダーを閉じます。

## ファイルの選択と選択の解除

- ファイルまたはフォルダーをタッチして選択します。
- ファイル・リストの空いている部分をタッチするか、またはデバイスのポップアップ・メニューをタッチして現在のデバイスを再度選択して、その選択を解除します。

## リストビューの変更

ファイル・リストの上にあるラベルの1つをタッチすると、ファイルの表示順を変更できます。例えば、**Name**をタッチすると、ファイル名に従ってアルファベット順に並び替えられます。選択したラベルの色が変わり、並び替えの基準を示します。

Type	Name	Size	Date
	My MIDI Song.mid	22K	23-09-03 14:5
	MyJbxList.JBX	58	18-12-10 00:5

色が変わった**Name**ラベルをもう一度タッチすると、アルファベット順が昇順から降順に変わります。ラベル名の横にある小さな三角印は現在の並び順を示します。

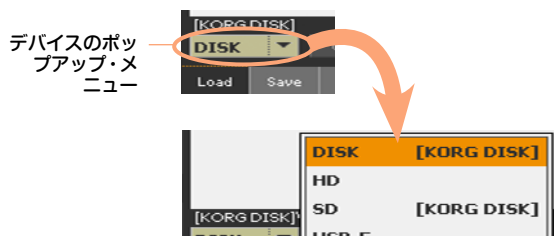
## カレント・パス

ファイル・リストの下に、現在のドライブ内のパス名が表示されます。

```
[KORG DISK]\STARTUP\ALL\STYLE\Bank15.sty
```

## ストレージ・デバイス (ドライブ) の選択

メディア・ページの左下隅に表示されている**デバイス**のポップアップ・メニューを使用して、記憶デバイスを選択できます。



## 対応デバイス

本機では、ハード・ディスクやUSBメモリーなどの外部ストレージ・デバイスを使用できます。対応フォーマットはFAT16またはFAT32ロング・ファイル・ネームです。NTFS (Windows NT/2000/XP/Vista/7/8/8.1/10)、HFS (Mac OS 9)、HFS+ (Mac OS X) フォーマットには対応していません。

以下のタイプの大容量記憶デバイスを使用することができます。

名前	メディア・タイプ
DISK	ユーザー・アクセス可能な内蔵メモリー・エリア。
SD	内部のカード・スロットに入れたmicroSD(別売り)。
USB-F	フロント・パネルにある、USB端子(HOST-F)に接続したUSBフラッシュ・メモリー・デバイス(スティック・メモリーなど)。
USB-R	リア・パネルにある、USB端子(HOST-R)に接続したUSBフラッシュ・メモリー・デバイス(スティック・メモリーなど)。

## ファイル・タイプ

以下の表は、本機で管理できるすべてのファイルとフォルダーのタイプを示しています。これらのファイルは、本機で読み取りまたは書き込みをすることが可能です。

拡張子	ファイル/フォルダーのタイプ
SET	すべてのユーザー・データ。これは、他のフォルダーを含むフォルダー。
BKP	Media > Utilityページのフル・リソース・バックアップ機能で作成されたバックアップ・ファイル。
GBL	グローバル・セットアップ
VOC	ボイス・プリセット
GTR	ギター・プリセット
AUD	リミッターとマスター EQプリセット
QTP	クォーター・トーン・スケール・プリセット
MPR	MIDIプリセット
PRF	キーボード・セット(ライブラリーから)
PCG	サウンド(コルグPaシリーズ)
KMP	マルチサンプル
PCM	サンプル
AIF	AIFFオーディオ・ファイル
WAV	WAVEオーディオ・ファイル
STY	スタイル
PAD	パッド
SBD	ソングブック

拡張子	ファイル/フォルダーのタイプ
SBL	ソングブックのセット・リスト
JBX	ジュークボックス
MID	スタンダードMIDIファイル、SMF (MIDIソング)
MP3	MP3ファイル(MP3ソング)
TXT	テキスト・ファイル

本機では、以下のタイプのデータも読み取ることができます(書き込みはできません)。

拡張子	ファイル・タイプ
PKG	オペレーティング・システムとミュージカル・リソース
KAR	Karaokeファイル
CDG	CD+Graphicsファイル
PCG	コルグTritonプログラム
KSF	コルグTrinity/Tritonサンプル
SF2	サウンド・バンク・フォーマット (by Creative Labs)

### 通常のコデータと予備のコデータ

各デバイスと本体メモリーにはファイルとフォルダーが入っています。本機のメモリー内のデータの構造を、あらかじめ設定しているため、そのデータ構造はコンピューターのデータよりも多少精密になっています。次図は本機の全体的な構造を表したものです。

**Protect**エリアで**Factory**チェック・ボックスのチェックを外してプロテクトを解除する(943ページ、「ファクトリー・データの保護解除」参照)と、バンクをロードや保存するとき、または何かのデータを消去するときに、ファクトリー・データが表示されるようになります。

## メディア構造



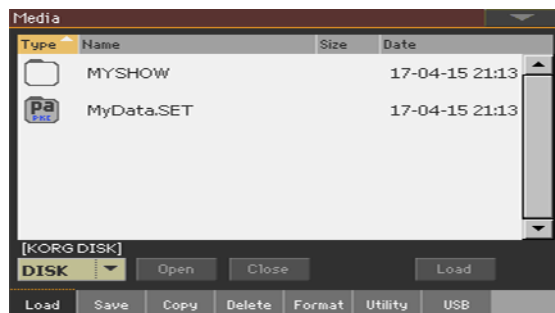
# ミュージカル・リソースとセッティングのロード

## ファイルやフォルダーのロード

すべてのメモリーの内容、個別のミュージカル・リソース、個別のバンク、または1つのリソースをロードすることができます。

### ロードするデータを選択する

- 1 Media > Loadページを開きます。



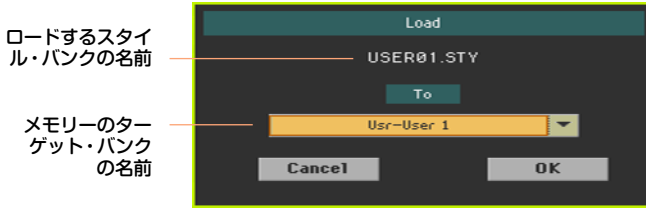
- 2 外部デバイスからロードする場合は、本機のUSB端子(HOST-RまたはHOST-F)にデバイスを接続してください
- 3 デバイスのポップアップ・メニューからソース・デバイスを選択します。
- 4 選択したファイル・リストのアイテム(ファイルまたはフォルダー)をタッチします。
- 5 フォルダーを閲覧します。Openボタンをタッチして選択したフォルダーを開きます。Closeボタンをタッチして現在のフォルダーを閉じます。
- 6 ロードするアイテムを選択したら、Loadボタンをタッチして選択を確定します。

### データのロード

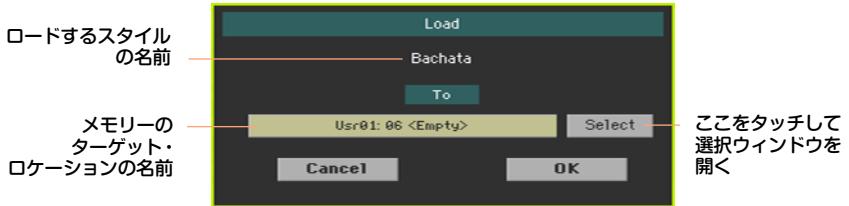
- 1 1つのバンクやアイテムをロードするときは、メモリー内のターゲットを選択します。



スタイルのバンクをロードするターゲットに選んだ場合。



1つのスタイルをロードするターゲットに選んだ場合。



- 2 確認したらOKボタンをタッチします。ロードを実行するとアイテムは上書きされ、元のデータは削除されます。

## SETフォルダーのロード

SETフォルダーには内部メモリーのすべてのデータが含まれています。ロードすると、内部メモリーのすべてのデータが削除されるか、ロードしたデータがメモリー内のデータに統合されるかどちらかになります。

## データのタイプのロード

フォルダーには、特定のタイプ(スタイル、キーボード・セット...)のすべてのデータが含まれています。ロードすると、内部メモリーに含まれる同じタイプのすべてのデータが削除されるか、ロードされたデータがメモリー内のデータに統合されるかのどちらかになります。

## バンクのロード

1つのバンクのデータをロードすることができます。メモリー内のターゲット・バンクに含まれるすべてのデータが削除されます。

## 他機器のデータのロード

### Paシリーズのグローバル・データのロード

本機のグローバル・データ(環境設定、MIDIプリセット、ボイス・プリセットの設定など)は、コルグPaシリーズからロードすることはできません。本機以外の機器によって生成されたSETフォルダーをロードしても、グローバル・データは破棄されます。

## Paシリーズのデータのロード

コルグPaシリーズで作成したデータのほとんどを本機にロードすることができます。ただし、機種によってロードできるデータが異なります。SETフォルダーがロードできないときは、フォルダーをオープンして、それぞれのバンクや各アイテムをロードしてください。

詳しくは下記の表をご覧ください(日本未発売機種を含む)。

機種名	データについて
Pa4X	<p>本機では、ほとんどのデータを読み込むことができます。しかし、以下のような例外があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・メモリ内のデータの順番が異なるので、KORG SongBook Editor ソフトウェアを使用して、スタイルを手動でSongBookエントリーに再度割り当て直す必要があります。</li> <li>・フェイスリット・スタイルは互換性がありません。ユーザー・ロケーションにそれらをロードするように求めるメッセージが表示されます。</li> <li>・キーボード・セット・バンクは、09以上ロードされません。</li> <li>・インサート・エフェクト、マスター・エフェクトの数が異なるため、エフェクトの設定が異なる場合があります。</li> <li>・ボイス・プリセット、スケール、MIDIの設定はロードされません。</li> <li>・グローバル設定はロードされません。</li> </ul>
Pa700	<p>本機では、ほとんどのデータを読み込むことができます。しかし、以下のような例外があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・メモリ内のデータの順番が異なるので、KORG SongBook Editor ソフトウェアを使用して、スタイルを手動でSongBookエントリーに再度割り当て直す必要があります。</li> <li>・ボイス・プリセット、スケール、MIDIの設定はロードされません。</li> <li>・グローバル設定はロードされません。</li> </ul>
Pa3X	<p>本機では、ほとんどのデータを読み込むことができます。しかし、以下のような例外があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パフォーマンスとSTSはキーボード・セットに変換されます。</li> <li>・メモリ内のデータの順番が異なるので、KORG SongBook Editor ソフトウェアを使用して、スタイルを手動でSongBookエントリーに再度割り当て直す必要があります。</li> <li>・フェイスリット・スタイルは互換性がありません。ユーザー・ロケーションにそれらをロードするように求めるメッセージが表示されます。</li> <li>・パフォーマンス・バンクは09以上ロードされません。本機のキーボード・セットのバンクが大きいので、個々のパフォーマンスを他のバンクの追加でロードします。</li> <li>・インサート・エフェクト、マスター・エフェクトの数が異なるため、エフェクトの設定が異なる場合があります。</li> <li>・ボイス・プリセット、スケール、MIDIの設定はロードされません。</li> <li>・グローバル設定はロードされません。</li> </ul>

機種名	データについて
Pa3XLe, Pa900, Pa600, Pa300, HAVIAN 30	<p>本機では、ほとんどのデータを読み込むことができます。しかし、以下のような例外があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パフォーマンスとSTSはキーボード・セットに変換されます。</li> <li>・メモリ内のデータの順番が異なるので、KORG SongBook Editor ソフトウェアを使用して、スタイルを手動でSongBookエントリーに再度割り当て直す必要があります。</li> <li>・フェイバリット・スタイルは互換性がありません。ユーザー・ロケーションにそれらをロードするように求めるメッセージが表示されます。</li> <li>・ボイス・プリセット、スケール、MIDIの設定はロードされません。</li> <li>・グローバル設定はロードされません。</li> </ul>
Pa2X, Pa800, Pa500, Pa588	<p>本機では、ほとんどのデータを読み込むことができます。しかし、以下のような例外があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パフォーマンスとSTSはキーボード・セットに変換されます。</li> <li>・メモリ内のデータの順番が異なるので、KORG SongBook Editor ソフトウェアを使用して、スタイルを手動でSongBookエントリーに再度割り当て直す必要があります。</li> <li>・フェイバリット・スタイルは互換性がありません。ユーザー・ロケーションにそれらをロードするように求めるメッセージが表示されます。</li> <li>・パフォーマンス・バンクは09以上ロードされません。本機のキーボード・セットのバンクが大きいので、個々のパフォーマンスを他のバンクの追加でロードします。</li> <li>・グローバル設定はロードされません。</li> </ul>
Pa1X, Pa1X Pro, Pa1X Elite	<p>本機では、ほとんどのデータを読み込むことができます。しかし、以下のような例外があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パフォーマンスとSTSはキーボード・セットに変換されます。</li> <li>・メモリ内のデータの順番が異なるので、KORG SongBook Editor ソフトウェアを使用して、スタイルを手動でSongBookエントリーに再度割り当て直す必要があります。</li> <li>・パフォーマンス・バンクは09以上ロードされません。本機のキーボード・セットのバンクが大きいので、個々のパフォーマンスを他のバンクの追加でロードします。</li> <li>・グローバル設定はロードされません。</li> </ul>
Pa80, Pa60, Pa50, Pa50SD, microARRANGER, Liverpool	<p>本機では、ほとんどのデータを読み込むことができます。しかし、以下のような例外があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・パフォーマンスとSTSはキーボード・セットに変換されます。</li> <li>・プログラムはサウンドに変換する必要があります。最初にSETフォルダーをロードし、次にPROGRAMフォルダーからPCGファイルを個別にロードします。</li> <li>・グローバル設定はロードされません。</li> </ul>

## iシリーズのデータのロード

本機は、以前のコルグiシリーズ製品のスタイルと互換性があります。iシリーズのデータは、本機の通常のデータと同じようにロードできます。

- 1 古いiシリーズのデータをUSBデバイスにコピーするか、本機内部のメモリーに転送します。
- 2 **Media > Load**ページを開きます。
- 3 **デバイス**のポップアップ・メニューから、iシリーズのデータを含むデバイスを選択します。
- 4 i30ファイルを読み取る場合は、SETフォルダーを選択し、画面の**Open**ボタンをタッチします。
- 5 STYフォルダーを選択します。
- 6 このとき、STYフォルダー全体をロードするか、STYフォルダーを開きスタイルを1つ選択することができます。
  - フォルダー全体をロードするには、画面の**Load**ボタンをタッチします。
  - スタイルを1つロードするには、画面の**Open**ボタンをタッチしてSTYフォルダーを開きます。このときに変換が開始されるので、操作が完了するまで少しお待ちください。

メモリー内のロード先のロケーションを選択するように要求されます。ロード先のロケーションを選択したら、**Load**ボタンをタッチしてスタイルをロードします。「Are you sure?」というメッセージが表示されます。**OK**ボタンをタッチして開始します

i30ファイルからSETフォルダー全体をロードすると、非常に時間がかかる場合があります。

- 7 **スタイル・プレイ・モード**に移動し、ロードしたスタイル(のいずれか)を選択します。テンポを調整した後、**ページ・メニュー**から**Write Current Style Settings**コマンド選択し、変更内容をスタイル・セッティングに保存します。
- 8 サウンドの違いのため、通常は、本機で古いスタイルをロードした後、それをある程度調整(サウンド、音量、パン、テンポ、ドラム・マッピング、ラップ・アラウンドなどを変更)します。
- 9 サウンドをスタイル・トラックに効率的に割り当てるには、**Original Style Sounds**パラメーターにチェックが付いていないことを確認します (Volumeエリアのスタイル・トラック・ビュー参照)。
- 10 **ページ・メニュー**から**Write Current Style Settings**コマンドを選択してスタイル・セッティングを再度保存します。

## データをマージする

すべてのユーザー・データをロードするとき、または特定のタイプのデータをすべてロードするときに、多くのデータはストレージ・デバイスからロードされ、本機のメモリー内にすでにあるデータをマージ（統合）されます。例えば、内蔵メモリーのユーザー・スタイル・バンクのすべてにデータが入っている場合（USER01、USER02、USER03）、ストレージ・デバイスからUSER01のスタイル・バンクのデータをロードすると、USER01は上書きされますが、USER02、USER03バンクは何も変更されずそのままとなります。

この結果、内蔵メモリーのスタイル・フォルダーには新たにロードしたUSER01バンクと、以前から入っているUSER02、USER03が保存されている状態になります。

## ユーザー・サンプルのロード

ユーザー・サンプルを基本としたサウンドを含むSETフォルダーをロードすると、メモリー内の既存のユーザー・サンプルはすべて消去されます。メモリー内に保存していないユーザー・サンプルがある場合は、保存時に**User Sample**を選んで、**すべてのデータ**を保存します（919ページ、「すべてのデータの保存」）。

SETフォルダーにユーザー・サンプルが含まれているときは、そのサンプル内にPCMフォルダーを含められます。

メモリー内のユーザー・サンプルを消去せずに新しいユーザー・サンプルをロードする場合は、SETフォルダーの代わりに個別にサウンド・データをロードします。

## さまざまなソースからユーザー・サンプルをマージする

SETフォルダーをロードすると、メモリー内のすべてのユーザー・サンプルが消去されます。複数のソースからのサンプルをマージするには、次の操作を行います。

- 1 マージするサンプルを含むSETフォルダーをロードします。
- 2 他のSETフォルダーから、1つのサウンドをロードします。
- 3 サンプリング・モードに入り、他のソースからサンプルをロードまたはインポートします。
- 4 メモリーのすべての内容を、同じSETフォルダーまたは新しいSETフォルダーに保存します。

# ミュージカル・リソースとセッティングの保存

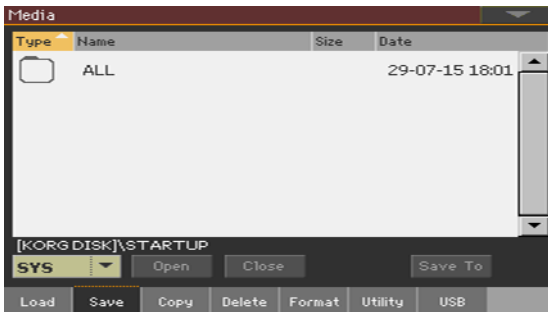
## ファイルやフォルダーの保存

すべてのメモリーの内容、個別のミュージカル・リソース、個別のバンク、または1つのリソースを保存することができます。

本機で作成されたデータは「.SET」の拡張子が付いたフォルダー内に保存されます。この「.SET」フォルダーは、他の一般的なフォルダーの中に保存することもできます。

### 保存するデータを選択する

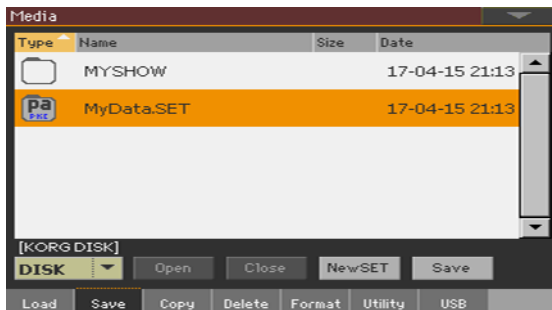
- 1 **Media > Save**ページを開きます。



- 2 選択したファイル・リストの**アイテム**(ファイルまたはフォルダー)をタッチします。
- 3 フォルダーを閲覧します。**Open**ボタンをタッチして選択したフォルダーを開きます。**Close**ボタンをタッチして現在のフォルダーを閉じます。
- 4 保存するアイテムを選択したら、**Save To**ボタンをタッチして選択を確定します。

## ターゲット・デバイスを選択する

Saveボタンをタッチして、ターゲット・デバイスを表示します。



- 1 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスをUSB端子 (HOST-RまたはHOST-F)に接続します。
- 2 デバイスのポップアップ・メニューからターゲット・デバイスを選択します。

## 既存のSETフォルダーを選択する

既存のSETフォルダーにデータを保存することができます。ターゲット・フォルダーにないデータを保存する場合は、データが統合されます。そうでない場合は上書きされます。

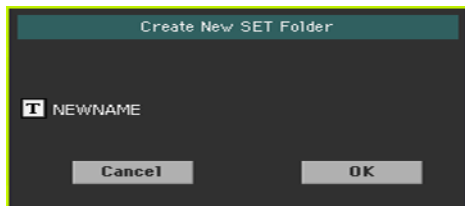
ファイル形式が変わるため、以前のPaシリーズの機器で作成した既存のSETフォルダーに保存することができないので注意してください。

- 既存のSETフォルダーを選択し、**Save**コマンドをタッチして保存を開始します。

## SETフォルダーを新規作成する

上書きしないでデータを保存するための、空のSETフォルダーを作ることができます。

- 1 新しいSETフォルダーを作るときは、**New SET**ボタンをタッチします。**Create New SET Folder**ダイアログ・ボックスが表示されます。



- 2 テキスト・エディット・ボタン ( **T** ) をタッチしてテキスト入力画面で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面の**OK**ボタンをタッチします。



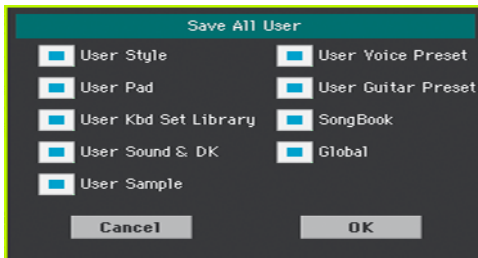
- 3 **Create New SET Folder**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK** をタッチすると新しいSETフォルダーが作成され、ダイアログ・ボックスが閉じます。

## データを保存する

- 以下で説明するように、すべてのメモリー内容、タイプまたはデータ、そして単一のバンクまたはアイテムを保存します。

## すべてのデータの保存

- 1 既存のSETフォルダーか新規SETフォルダーを選択して**Save**ボタンをタッチします。保存するタイプを選択するダイアログ・ボックスが表示されます。
- ProtectエリアでFactoryチェック・ボックスをチェックを付けた場合の**Save All**ダイアログ・ボックス



- ProtectエリアでFactoryチェック・ボックスのチェックを外した場合の**Save All**ダイアログ・ボックス



- 2 記憶デバイスに保存するすべてのデータ・タイプにチェックをつけてから、**OK**ボタンをタッチして保存を開始します。

## 選択したデータのタイプをすべて保存

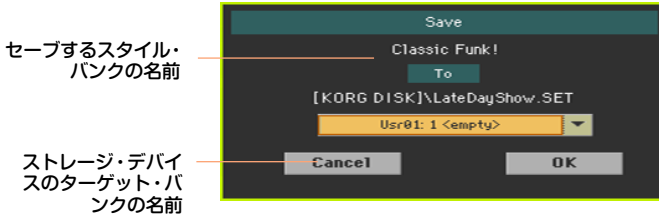
- 1 任意のデータのタイプ(キーボード・セット、スタイルなど)を保存する場合、ストレージ・デバイス内の保存先のロケーションを選択します。

- 2 **OK**ボタンをタッチして保存を開始します。保存先のアイテムは上書きされ、元のデータは削除されます。

### 1つのアイテムの保存

- 1 1つのアイテムを保存する場合、ストレージ・デバイス内の保存先のロケーションを選択します。

この例では、スタイルを保存するロケーションを選択しています。



- 2 **OK**ボタンをタッチして保存を開始します。保存先のアイテムは上書きされ、元のデータは削除されます。

# ファイルとフォルダーのコピー

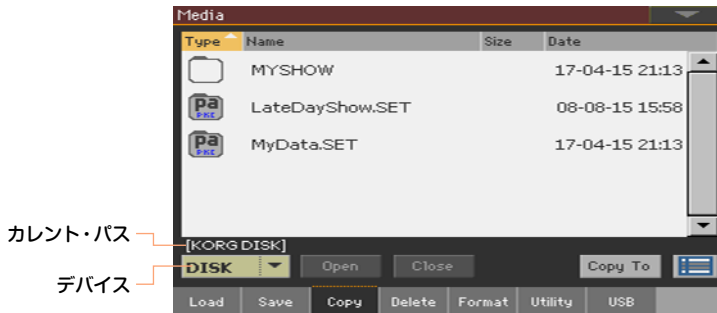
## ファイルまたはフォルダーのコピー

ファイルとフォルダーをコピーします。コピーできるフォルダーは、一般フォルダーまたはSETフォルダーです。また、開いている一般フォルダーのコンテンツをコピーすることもできます。コピーは、同じデバイス内で行うことや、あるデバイスから別のデバイスへ行うこともできます(コピー操作中は、両方のデバイスを本機に接続している必要があります)。

コピー操作中に、SETフォルダーを開いてその中のファイルを1つだけコピーすることはできません。これは、データ構造を元の状態のまま維持するためです。一般フォルダーは、開いて移動することが可能です。

### コピーするデータを選択する

- 1 Media > Copyページを開きます。



- 2 外部デバイスとの間でコピーを行う場合は、そのデバイスをUSB端子(HOST-RまたはHOST-F)に接続します。
- 3 デバイスのポップアップ・メニューからコピー元のデバイスを選択します。
- 4 選択したファイル・リストのアイテム(ファイルまたはフォルダー)をタッチします。何も選択されていない場合は、現在のフォルダーの内容がコピーされます。
- 5 フォルダーを閲覧します。Openボタンをタッチして選択したフォルダーを開きます。Closeボタンをタッチして現在のフォルダーを閉じます。
- 6 コピーするアイテムを選択したら、Copy Toボタンをタッチして選択を確定します。

## コピー先のデバイスを選択する

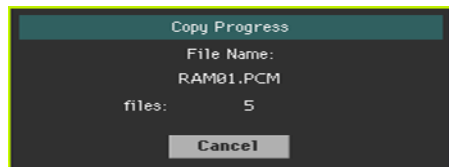
Copy Toボタンをタッチすると、コピー先のデバイスが表示されます。



- 1 外部デバイスにコピーを行う場合は、そのデバイスを**USB端子 (HOST-RまたはHOST-F)**に接続します。
- 2 デバイスのポップアップ・メニューからコピー先のデバイスを選択します。

## ターゲットを選択してコピーする

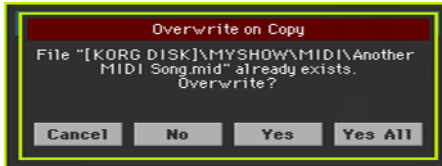
- 既存のフォルダーを選択し、**Copy**ボタンをタッチし確認します。何も選択されていない場合は、現在のフォルダーの内容がコピーされます。コピーの間、ダイアログ・ボックスに、操作の進行状況を示します。



## 既存のファイルまたはフォルダーの上書き

ファイルをコピーするときに、コピー元と同じ名前のファイルまたはフォルダーが、コピー先のデバイスに見つかる場合があります。この場合は、ファイルまたはフォルダーを上書きしてよいかどうかを尋ねられます。

重複するファイルまたはフォルダーが見つかったときは、以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



オーバーライト	意味
Cancel	操作を中止します。
No	ファイルまたはフォルダーに上書きしません。ソース・ファイルまたはソース・フォルダーをコピーしません。残りのファイルとフォルダーに対して操作が続行されます。
Yes	ファイルまたはフォルダーに上書きします。残りのファイルとフォルダーに対して操作を続行します。
Yes All	ファイルまたはフォルダーに上書きします。後続の重複するファイルまたはフォルダーもすべて上書きします。このダイアログ・ボックスは、再表示しません。残りのファイルとフォルダーに対して操作を続行します。

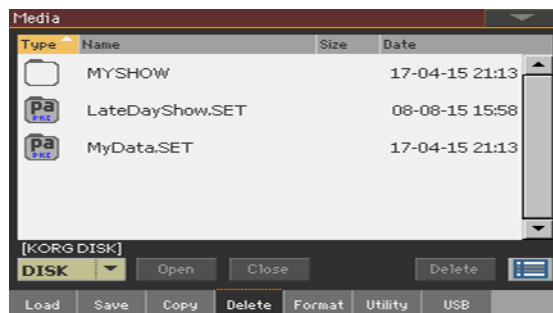
# ファイルとフォルダーの削除

## ファイルまたはフォルダーの削除

ストレージ・デバイスからファイルやフォルダーを削除します。

### 削除するデータを選択する

- 1 Media > Deleteページを開きます。



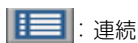
- 2 外部デバイスの中で削除を行う場合は、そのデバイスをUSB端子 (HOST-RまたはHOST-F)に接続します。
- 3 デバイスのポップアップ・メニューから、削除するファイルやフォルダーを含むデバイスを選択します。
- 4 選択したファイル・リストのアイテム(ファイルまたはフォルダー)をタッチします。
- 5 フォルダーを閲覧します。Openボタンをタッチして選択したフォルダーを開きます。Closeボタンをタッチして現在のフォルダーを閉じます。
- 6 削除するアイテムを選択したら、Deleteボタンをタッチして選択を確定します。

## 複数のアイテムの選択

**Copy**ページと**Delete**ページでは、複数のファイルまたはフォルダーを同時に選択して、操作を実行することができます。ファイルまたはフォルダーは、連続して(並んで)選択することも、不連続で(他のファイルまたはフォルダーを挟んで飛び飛びに)選択することもできます。

**Copy To**または**Delete**ボタンの右の**セレクト・モード・ボタン**をタッチして、アイテムを連続して選択するのか、不連続で選択するのかを決定したあと、コントロール・パネルの**SHIFT**キーを使って複数のアイテムを選択します。

### セレクト・モード・ボタン 意味



: 連続

ファイルまたはフォルダーを連続して(並んで)選択します。



: 不連続

ファイルまたはフォルダーを不連続で(他のファイルまたはフォルダーを挟んで飛び飛びに)選択します。

### ファイルまたはフォルダーを連続して選択する

- 1 **セレクト・モード・ボタン**をタッチして**連続**を選択します。
- 2 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダーをタッチします。
- 3 **SHIFT**キーを押します。
- 4 **SHIFT**キーを押した状態で、選択対象の最後のファイルまたはフォルダーをタッチします。
- 5 **SHIFT**キーを離します。

### ファイルまたはフォルダーを不連続で選択する

- 1 **セレクト・モード・ボタン**をタッチして**不連続**を選択します。
- 2 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダーをタッチします。
- 3 **SHIFT**キーを押します。
- 4 **SHIFT**キーを押した状態で、選択対象のファイルまたはフォルダーをいくつかタッチします。
- 5 **SHIFT**キーを離します。

### ファイルまたはフォルダーの選択を解除する

- 1つ以上のファイルまたはフォルダーの選択を解除するには、**SHIFT**キーを押しながら、選択を解除するファイルまたはフォルダーをタッチします。
- すべての選択を解除するには、その他のいずれかのファイルまたはフォルダーを選択します。選択済みのファイルとフォルダーがすべての選択が解除されます。



# プレイリストの書き出し

## ソングのリストをテキスト・ファイルとしてエクスポート

フォルダーまたはジュークボックス・リスト、またはSongBookとセットリストに含まれる曲のリストをエクスポートし、印刷したりライブ時のプレイリストとして使用したりすることができます。

### フォルダーに含まれる曲のリストをエクスポート

- 1 **ソング選択ウィンドウ**を開きます。
- 2 ファイルとフォルダーを閲覧し、コンテンツをエクスポートするフォルダーをテキスト・ファイルとして開きます。
- 3 ページ・メニューから**Export Song List**コマンドを選択して、**Write Song List**ダイアログ・ボックスを開きます。



- 4 **デバイス**のポップアップ・メニューから、リストをTXTファイルとして保存するデバイスを選択します。ファイルはデバイスのルートに保存されます。

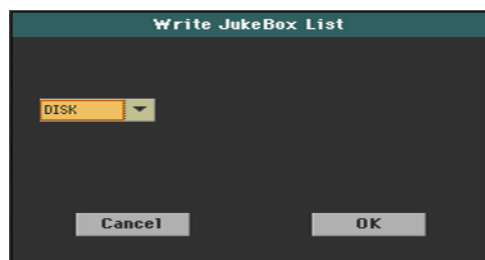
保存すると、選択したフォルダーの名前に従ってテキスト・ファイルの名前が付けられます。例えば、「Dummy」という名前のフォルダーでは「Dummy.txt」ファイルが生成されます。デバイスのルートから保存する場合は、Root.txtファイルが生成されます。

ターゲット・デバイスに同じ名前のファイルがすでに存在する場合は、確認せずに上書きされます。

リストには、各ソングに割り当てられた番号、ファイル名、リスト内のファイルの総数が含まれます。

## ジュークボックス・リストのエクスポート

- 1 ジュークボックス・ファイルがプレーヤー 1に割り当てられている間、ページ・メニューから**Export Jukebox List**コマンドを選択してダイアログ・ボックスを開きます。



- 2 **デバイス**のポップアップ・メニューから、リストをTXTファイルとして保存するデバイスを選択します。ファイルはデバイスのルートに保存されます。

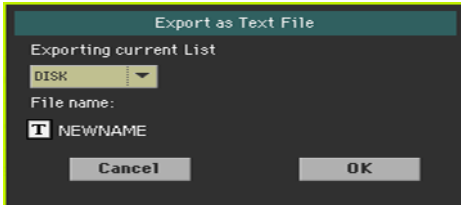
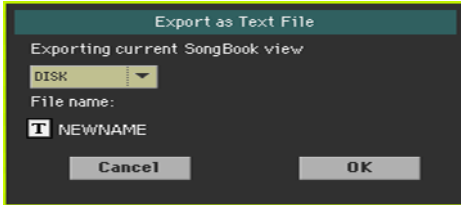
保存すると、選択したジュークボックス・ファイルの名前がテキスト・ファイルの名前になります。例えば、「Dummy.jbx」というジュークボックス・ファイルは「Dummy.txt」ファイルとなります。新しい名前のないジュークボックス・ファイルは、「New\_name.txt」ファイルとなります。

ターゲット・デバイスに同じ名前のファイルがすでに存在する場合は、確認されずに上書きされます。

リストには、各ソングに割り当てられた番号、ファイル名、リスト内のファイルの総数が含まれます。

## ソングブック・ブック・リストまたはカスタム・リストの書き出し

- 1 **SongBook > Book**または**SongBook > Set List**ページで、リストのためのフィルターを選択します。
- 2 ページ・メニューから**Export as Text File**を選んでダイアログ・ボックスを表示します。



- 3 **デバイス**のポップアップ・メニューで、リストをTXTファイルとして保存するデバイスを選択します。ファイルはデバイスのルートに保存されます。
- 4 リストの**名前**を変更することができます。**テキスト・エディット・ボタン** ( **I** ) をタッチして**テキスト入力画面**を開き、名前を編集します。名前の編集が完了したら、仮想キーボードの下の**OK**ボタンをタッチして確認します。
- 5 **OK**ボタンをタッチして確定すると、**Export as Text File**ダイアログ・ボックスに戻ります。

フィルタリングされたデータを含むTXTファイルが作成されます。ターゲット・デバイスに同じ名前のファイルがすでに存在する場合は、確認せずに上書きされます。

## パーソナル・コンピューターでテキスト・ファイルを読む

パーソナル・コンピューターでリストを正しく表示して印刷するには、テキスト・エディターで等幅の文字を使用します。

# 57 メディアの管理

## ストレージ・デバイスのフォーマット

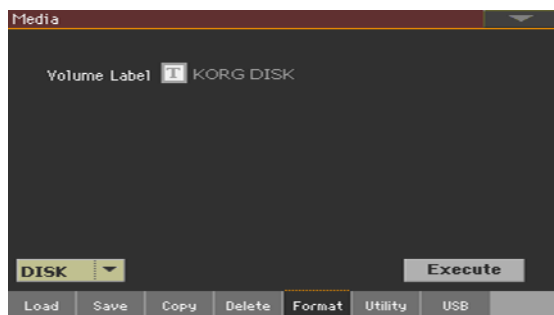
### ストレージ・デバイスの初期化

フォーマット機能を使用して、デバイスを初期化できます。本機では、PC互換のデバイス・フォーマット(DOS FAT16またはFAT32)を使用しています。

**警告:** デバイスをフォーマットすると、デバイスに含まれるすべてのデータが完全に失われます。

### 初期化するデバイスを選択する

- 1 Media > Formatページを開きます。



- 2 外部デバイスを初期化する場合は、そのデバイスをUSB端子 (HOST-RまたはHOST-F)に接続します。
- 3 デバイスのポップアップ・メニューで、初期化するデバイスを選択します。

### デバイスに名前を付ける

- 1 Volume Labelパラメーターで、初期化した外部デバイスに名前を付けます。

内蔵ボリュームのラベル(名前)を変更することはできません。内蔵ディスクのフォーマット時にラベルの変更はできません。

本機がUSB経由でコンピューターと接続されている場合、本機の内蔵ディスクのラベル(名前)を変更することはできません。この状態で変更しても、元の名前に自動的に戻ります。

- 2 **テキスト・エディット・ボタン** ( **T** ) をタッチして**テキスト入力画面**で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面の**OK**ボタンをタッチします。

ソングブックで使用されるスタンダードMIDIファイルまたはMP3ファイルを含むデバイスの名前を変更すると、リンクが切れます。デバイスには、フォーマット前と同じ名前を付けることをお勧めします。外部デバイスの名前を変更した場合は、SongBook Editorソフトウェア ( [www.korg.com](http://www.korg.com) から入手できます ) を使用してリンクの修正を行ってください。

## デバイスをフォーマットする

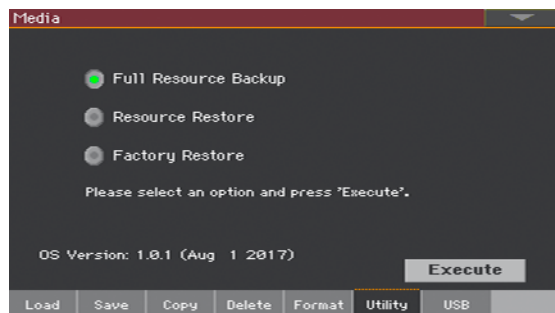
- 1 **Execute**ボタンをタッチして、フォーマットを始めます。
- 2 フォーマットを確認するメッセージが表示されます。

フォーマットを開始する場合は**Yes**ボタン、キャンセルする場合は**No**ボタンをタッチします。

内蔵メモリーや外部のUSBデバイスをフォーマットするときは、誤ってデータを消去しないようにするために、更に警告が表示されます。警告メッセージを確認してください。

## ミュージカル・リソースのバックアップとリストア

メディア・モードのUtilityページで、ファイルのバックアップやリストアを行います。



### ミュージカル・リソースのバックアップ

内部データ(ミュージカル・リソースと各種設定)をストレージ・デバイスにバックアップすることができます。バックアップ・ファイルから個々のデータのみをロードすることはできないので、本機全体のデータをまとめた1つのファイルとして保存(アーカイブ)用として使用します。例えば、ミュージカル・リソースを更新した後にユーザー・データを読み込むなど、通常のメディア・モードのLoadページからロードするデータを保存する場合、例えばミュージカル・リソースを更新した後にユーザー・データをロードできるようにする場合は、バックアップ機能を使用する代わりに、メディア・モードのSaveページでデータを保存します。

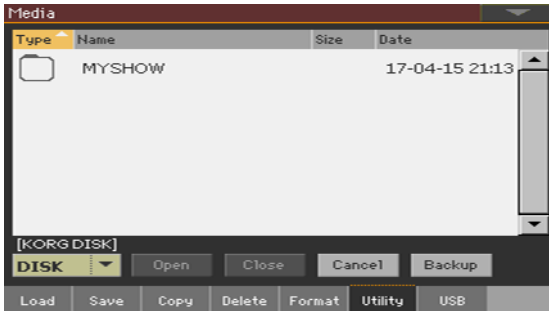
この機能は、内部メモリーまたは外部ドライブをバックアップするのではなく、内部メモリーのみをバックアップします。スタイル、キーボードセット、サウンド、パッド、ボイス・プリセット、ギター・プリセット、グローバルをバックアップします。内部または外部ドライブに含まれているMIDIおよびMP3ソングをバックアップしません。また、内部または外部のドライブに既に存在するダイレクト・バンクもバックアップしません。これらのデータをバックアップするには、内蔵ドライブまたは外部ドライブをPCに接続してバックアップを作成してください(936ページ、「内部デバイスとコンピューターとの接続」)。

### バックアップ・コマンドを選択する

- 1 Media > Utilityページを開きます。
- 2 Full Resource Backupを選択し、Executeボタンをタッチしてファイル・セクターを表示します。

## ターゲット・デバイスとフォルダーを選択する

**Execute**をタッチすると、ターゲット・デバイスが表示されます。

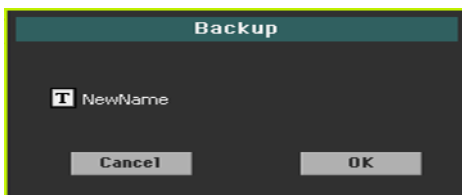


- 1 外部デバイスにバックアップする場合は、デバイスを**USB端子 (HOST-RまたはHOST-F)**に接続します。
- 2 **デバイス**のポップアップメニューを使用して、ターゲット・デバイスを選択します。
- 3 **Open**ボタンをタッチすると、選択したフォルダーが開きます。現在のフォルダーを閉じるには、**Close**ボタンをタッチします。
- 4 データをバックアップするフォルダーを選択し、**Backup**コマンドをタッチして実行します。

何も選択されていない場合、データは現在のフォルダーに保存されます。

## バックアップ・アーカイブに名前を割り当てる

**Backup**にタッチするとダイアログ・ボックスが表示され、バックアップ・ファイルに名前を付けるよう求められます。



- 1 **テキスト・エディット・ボタン ( T )**をタッチして**テキスト入力画面**で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面の**OK**ボタンをタッチします。
- 2 Backupダイアログ・ボックスでもう一度**OK**ボタンをタッチすると、バックアップが開始されます。
- 3 バックアップが終了したら、ストレージ・デバイスを安全な場所に保管してください。

## ミュージカル・リソースのリストア

Full Resource Backupコマンドで作成したバックアップ・アーカイブから、データをリストアできます。

### リストア・コマンドを選択する

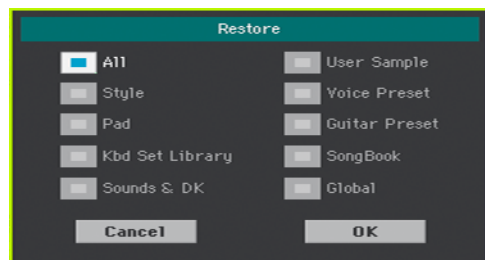
- 1 Media > Utilityページを開きます。
- 2 Resource Restoreコマンドを選択してからExecuteボタンをタッチして、ファイル選択ウィンドウを表示します。

### ソース・デバイスとフォルダーを選択する

- 1 外部デバイスからリストアを行う場合は、そのデバイスをUSB端子(HOST-RまたはHOST-F)に接続します。
- 2 デバイスのポップアップ・メニューからソース・デバイスを選択します。
- 3 フォルダーを閲覧します。Openボタンをタッチして選択したフォルダーを開きます。Closeボタンをタッチして現在のフォルダーを閉じます。
- 4 バックアップ・アーカイブを選択して、Restoreボタンをタッチして選択を確定します。

### リストア・データを選択する

- 5 Restoreボタンをタッチすると、リストアするデータの種類を選択できるダイアログ・ボックスが開きます。ここでチェックを入れたデータの種類のみがリストアされます。



- 6 OKボタンをタッチしてリストアを始めます。

**警告:** このコマンドを実行すると、このダイアログ・ボックスで選択したデータと同じ種類のデータが内蔵メモリーに入っている場合(ユーザー・データも含まれます)、それを消去してからリストアしますのでご注意ください。



- 7 リストア作業が完了すると「Data Restored. Please switch off」というメッセージが画面に表示されます。本機の電源をオフにし、再びオンにします。

## オリジナルのミュージカル・リソースのリストア

本機のOSをアップデートしたときや、エディットしたデータやユーザー・データなどをすべて消去し、本機を工場出荷時と同じ状態にしたいときは、この**Factory Restore**操作を行います。

**警告:** このコマンドを実行すると本機のメモリー上のデータ(ユーザー・データも含まれます)がすべて消去されますので、十分にご注意ください。

- 1 **Media > Utility**ページを開きます。
- 2 **Factory Restore**コマンドを選択してから**Execute**ボタンをタッチします。
- 3 リストアするデータの種類を選択できるダイアログ・ボックスが開きます。ここでチェックを入れたデータの種類のみがリストアされます。



**警告:** このコマンドを実行すると、このダイアログ・ボックスで選択したデータと同じ種類のデータが内蔵メモリーに入っている場合(ユーザー・データも含まれます)、それを消去してからリストアしますのでご注意ください。

- 4 リストア処理が完了すると、「Data Restored. Please switch off」というメッセージが画面に表示されますので、本機の電源をスタンバイ・モードにし、再び電源をオンにします。

## 内部デバイスとコンピューターとの接続

ファイルをエクスチェンジするには、コンピューターから本機の内蔵ドライブにアクセスします。本機とコンピューターを接続するために専用のドライバを必要としません。

### 本機とコンピューターを接続する

- 本機の**USB DEVICE**端子とコンピューターのUSB端子を標準タイプのUSBケーブルで接続します。

### USB通信を有効にする

- 1 **Media > USB**ページの**Device**パラメーターで、共有する内蔵ドライブを選択します。
- 2 **Enable**ボタンをタップすると共有を開始します。本機の内蔵ドライブのアイコンがパソコンに表示されます。






USB通信が有効になっている間は、本機のその他の機能を利用できません。MIDIオーバー USBも無効になります。

USB接続を開始した後、コンピューターから本機へのデータにアクセスするには、ある程度の時間がかかる場合があります。

本機とコンピューターをUSB経由で接続している場合、本機の内蔵メモリーのラベル(名前)は変更できません。変更をしても、自動的に元の名前に戻ります。

SETフォルダーの構造を変更しないでください。変更すると、本機でSETフォルダーを使用できなくなります。USB接続は、バックアップを行うため、または通常のフォルダーを変更するために使用してください。

## USB通信を無効にする

- 1 ファイルを転送し終わったら、コンピューターから本機を切断することができます。
  - ウィンドウズPCの場合は、マウスの右ボタンでUSBデバイス・アイコン(  ) をクリックし、専用のコマンドを選択します。
  - Macの場合は、USBデバイス・アイコン(  ) を選択した後、**Eject**コマンドを選択します。または、Dockのイジェクト・アイコン(  ) にUSBデバイス・アイコンをドラッグします。
- 2 **Disable** ボタンをタッチして**USB DEVICE**端子での転送を切断してから、本機の各機能を使用します。

---

**警告:** コンピューターが実際にファイル転送を終了する前に、USB通信を切断しないでください。ファイル転送が実際に終了する前に、ファイル転送が完了したと画面上のインディケーターに示される場合があります。データ転送が完了する前にUSB通信(またはUSBケーブル)を切断すると、データが消失する場合があります。

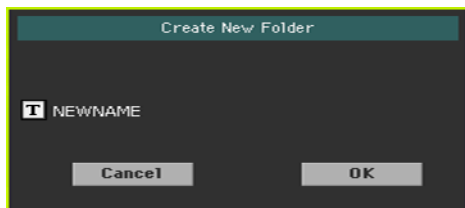
---

## ストレージ・デバイスの管理

### フォルダーの作成

任意のタイプのデータ（ほかのフォルダー、ソングやSETフォルダーなど）を収容するための一般的なフォルダーを作ることができます。

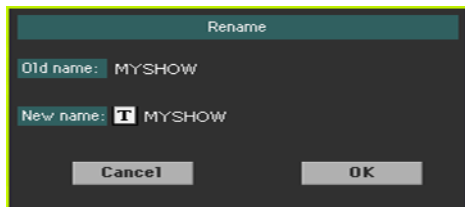
- 1 **メディア・モード**の各ページで新規フォルダーを作成する位置を閲覧します。**Open**ボタンをタッチして選択したフォルダーを開きます。**Close**ボタンをタッチして現在のフォルダーを閉じます。
- 2 ページ・メニューから**Create New Folder**コマンドを選択して、**Create New Folder**ダイアログ・ボックスを表示します。



- 3 **テキスト・エディット・ボタン** ( **T** ) をタッチして**テキスト入力画面**で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面の**OK**ボタンをタッチします。
- 4 **Create New Folder**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチすると、選んだ位置にフォルダーが作成されます。

### ファイル名やフォルダー名の変更

- 1 **メディア・モード**の各ページで**名前を変更するアイテム**（汎用ファイルやフォルダー）を選び、ページ・メニューから**Rename**コマンドを選択します。

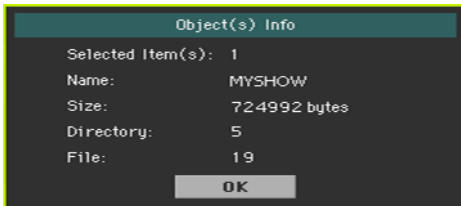


データ構造の整合性を維持するために、SETフォルダー内のフォルダーやファイルの名前を変更することはできません。また、ファイルおよびSETフォルダーの3文字の拡張子を変更することはできません。

- 2 **テキスト・エディット・ボタン** ( **T** ) をタッチして**テキスト入力画面**で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面の**OK**ボタンをタッチします。
- 3 **Rename**ダイアログ・ボックスに戻り、**OK**ボタンをタッチして新しい名前を確定します。

## 選択したアイテムの情報

- **メディア・モード**の各ページで、1つまたは複数のアイテム(ファイルやフォルダー)を選び、ページ・メニューから**Object(s) Info**コマンドを選択します。

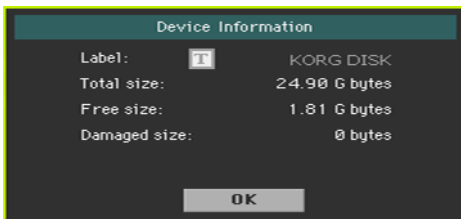


このコマンドは、選択したすべてのファイルまたはフォルダーのサイズを表示する場合に選択します。また、選択したアイテムに含まれるファイルやディレクトリ(フォルダー)の数も表示されます。

## 選択したデバイスの情報と名前の変更

**デバイス情報(Device Information)ダイアログ・ボックス**を開く

- **メディア・モード**の各ページで、ページ・メニューから**Device Info**コマンドを選択します。



### 情報を確認する

**Device Information**ダイアログ・ボックスには、選択したデバイスの各種の情報が表示されます。別のデバイスを選択するときは、**OK**ボタンをタッチして、ダイアログ・ボックスを閉じ、**デバイス**のポップアップ・メニューで選択します。

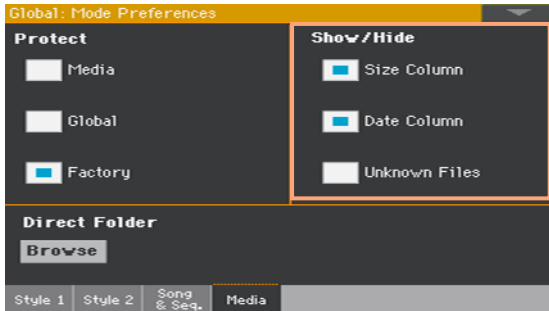
## ストレージ・デバイスの名前を変更する

- **Device Information**ダイアログ・ボックスの**テキスト・エディット・ボタン** ( **T** ) をタッチして**テキスト入力画面**で名前を編集します。名前の編集が終わったら、画面の**OK**ボタンをタッチします。

ストレージ・デバイスの名前や、そのデバイスに保存されていて、ソングブックのエントリーで使用されているファイルの名前を変更すると、そのエントリーとのリンク関係がなくなってしまう、そのエントリーは名前が変更されたデバイスやファイルを見つけられなくなってしまう。このような場合は、変更した名前を元の名前に戻すか、SongBook Editorソフトウェア ( [www.korg.com](http://www.korg.com) から入手できます ) を使用して、リンクの修正を行います。

## メディアの表示設定を変更する

Media Preferences ページで、ファイル・セレクターで表示する内容を選択できます。



### 不明なファイルを隠す

メディア・モードでの操作をする場合に、使用しないファイルを非表示にし、ファイル・リストを整頓してブラウズしやすくすることができます。

- 1 Global > Mode Preferences > Media ページを開きます。

SHIFT ボタンを押しながら MEDIA ボタンを押しても、Media ページを開くことができます。

- 2 Hide Unknown Files チェック・ボックスにチェックを付けます。

### ファイルのサイズと日付けを表示する

ファイル・セレクターで長いファイル名をすべて表示するには、ファイル・サイズと日付けを非表示にします。

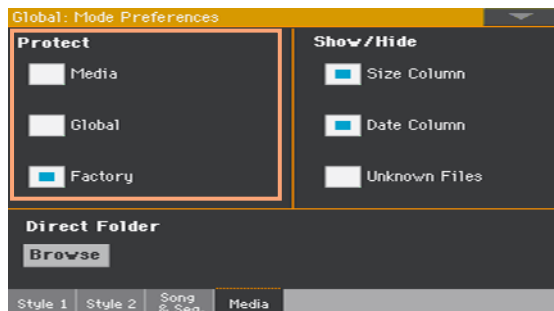
- 1 Global > Mode Preferences > Media ページを開きます。

SHIFT ボタンを押しながら MEDIA ボタンを押しても、Media ページを開くことができます。

- 2 Show Columns エリアで、Size チェック・ボックスのチェックを外すとファイル・サイズが表示されません。
- 3 Show Columns エリアで、Date チェック・ボックスのチェックを外すと日付けが表示されません。

## ストレージ・デバイス、ファイルのプロテクト

Media Preferencesページでは、メディアやファイルのプロテクトを設定します。



### メディアのプロテクト

内蔵ドライブへの書き込みを禁止します。

- 1 **Global > Mode Preferences > Media**ページを開きます。  
SHIFTボタンを押しながらMEDIAボタンを押しても、Mediaページを開くことができます。
- 2 **Media Protect**のチェック・ボックスにチェックを付けます。

### グローバル・パラメーターのプロテクト

ディスクからデータをロードするとき、グローバル・パラメータの設定が書き換わるのを防ぐことができます。

- 1 **Global > Mode Preferences > Media**ページを開きます。  
SHIFTボタンを押しながらMEDIAボタンを押しても、Mediaページを開くことができます。
- 2 **Global Protect**のチェック・ボックスにチェックを付けます。  
他のPaシリーズのグローバル・パラメーターの設定は、互換性があるのでプロテクト(チェック)を外していてもロードすることはできません。



## ファクトリー・データのプロテクト解除

外部デバイスからデータをロードする際に、工場出荷時のキーボード・セット、サウンド、スタイル、パッド、ボイス、ギター・プリセットを上書きしないように、それらにプロテクトがかかっています。ただし、プロテクトを解除して工場出荷時のロケーションを使用することができます。

- 1 **Global > Mode Preferences > Media**ページを開きます。

**SHIFT**ボタンを押しながら**MEDIA**ボタンを押しても、ページを開くことができます。

- 2 **Protect**エリアで**Factory**チェック・ボックスのチェックを外し、プロテクトを解除します。

このパラメーターは本機の電源をオンにすると自動的にオンになり(チェックが付き)ます。

**Hint:** 誤ってファクトリー・バンクのデータを消去してしまった場合は、バックアップ・データをロードさせるか、ファクトリー・リストア機能を使用します(メディア・モードのUtilityページ)。

## ファイルとフォルダーのプロテクト

### ファイルやフォルダーをプロテクトする

- **Media**ページで表示される1つまたは複数の**アイテム**を選択し、ページ・メニューから**Protect**コマンドを選択します。

このコマンドを選択すると、選択したファイルやフォルダーが書き込みや消去から保護されます。ファイルまたはフォルダー名の横にロック・アイコンが表示されます。



### ファイルまたはフォルダーのプロテクトを解除する

- **Media**ページで表示される1つまたは複数の**プロテクトされたアイテム**を選択し、ページ・メニューから**Unprotect**コマンドを選択します。

## ストレージ・デバイスに関する注意

本機では、内蔵メモリーに含まれているデータの大部分を、**USB端子 (HOST-R またはHOST-F)** のいずれかに接続している外部デバイス (USBフラッシュ・メモリーなど) に保存することができます。これらのデバイスを使用するときは以下の点に注意してください。

### 内蔵メモリーの書き込みプロテクト

**Global > Mode Preferences > Media**ページの**Media Protect**チェック・ボックスで、内蔵メモリーの書き込みを禁止ことができます (**Media Protect** チェック・ボックス)。

### 注意点

- デバイスが動作している間は、デバイスを取り外したり、本機を移動したりしないでください。
- デバイスの破損によるデータの消失に備えて、デバイスに保存しているデータのコピー (バックアップ) し、コンピューター等の別のストレージ・デバイスに保存してください。本機の内蔵ドライブ (内蔵ディスク) にあるデータは、USBデバイスに接続してコンピューターに転送することができます。
- 損傷を防ぐため、本機を運ぶときは、USBデバイスをUSB端子に接続したままにしないでください。
- メモリー・デバイスまたは本機は、磁場の発生源 (テレビ、冷蔵庫、モニター・スピーカー、変圧器など) に近づけないでください。磁場の影響によりデバイスの内容が変化する恐れがあります。
- メモリー・デバイスは、温度や湿度が高い場所に置かないでください。また、直射日光にさらしたり、ほこりのある場所や汚れた場所に保管しないでください。
- デバイスの上に重いものを置かないでください。

# パート XV: 付録



# 58 ミュージカル・リソース

本機に収められている工場出荷時のミュージカル・リソースです。

## スタイル(Style)

選択画面に表示される工場出荷時のスタイルのリストです。これらをコントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージでリモート・コントロールすることができます。

**CC00:** コントロール・チェンジ#0、またはバンク・セレクトMSB。**CC32:** コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB。**PC:** プログラム・チェンジ。

**Note:** 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは0 ~ 127 までの数値で設定されています。

スタイル	CC00	CC32	PC
<b>Pop</b>			
Kiss Sky Pop	0	0	0
Sactuary Pop	0	0	1
Love Inside Pop	0	0	2
Moving Ahead Pop	0	0	3
Guitar Pop	0	0	4
70's Guitar Pop	0	0	5
Standard 8 Beat	0	0	6
Standard 16 Beat	0	0	7
Marvin G. Pop	0	0	8
All Begins Pop	0	0	9
Can't Feel Pop	0	0	10
Fast Guitar Pop	0	0	11
Goodbye Pop	0	0	12
Love Pop	0	0	13
Soft Guitar Pop	0	0	14
One Last Pop	0	0	15
Copacabana Pop	0	0	16
As Groove	0	0	17
Modern Pop	0	0	18
Groovy Pop	0	0	19
Believer Pop	0	0	20
Sunny Pop	0	0	21
Slow Pop	0	0	22
Hold My Pop	0	0	23
Morning Pop	0	0	24
Happy Pop	0	0	25

スタイル	CC00	CC32	PC
Pop Hit	0	0	26
Piano Pop	0	0	27
Cool Pop	0	0	28
Liverpool 1	0	0	29
Liverpool 2	0	0	30
Pop Beat	0	0	31
Easy Pop Shuffle	0	0	32
Classic Beat	0	0	33
Classic Pop	0	0	34
Shadow Pop	0	0	35
Pop Rock	0	0	36
Retro Beat	0	0	37
Pop Shuffle	0	0	38
6/8 Slow Pop	0	0	39
12/8 Pop	0	0	40
Gigolo' Shuffle	0	0	41
<b>Ballad</b>			
Sweet Ballad	0	1	0
3/4 Brush Ballad	0	1	1
Long Life Ballad	0	1	2
Hope Ballad	0	1	3
Let Her Ballad	0	1	4
Years Ballad	0	1	5
Steel Ballad	0	1	6
Dangerous Bld	0	1	7
Brush Ballad	0	1	8
Modern Ballad	0	1	9

スタイル	CC00	CC32	PC
Slow Gtr Ballad	0	1	10
Soft Ballad	0	1	11
Piano Ballad	0	1	12
6/8 Piano Ballad	0	1	13
Orchestral Bld 1	0	1	14
Orchestral Bld 2	0	1	15
Unplugged	0	1	16
Guitar Ballad	0	1	17
70's Ballad	0	1	18
Unplugged Heaven	0	1	19
Groovy Ballad	0	1	20
Analog Ballad	0	1	21
Organ Ballad	0	1	22
Waltz Ballad	0	1	23
6/8 Ballad 1	0	1	24
6/8 Ballad 2	0	1	25
6/8 Brush Ballad	0	1	26
6/8 Slow	0	1	27
12/8 Ballad	0	1	28
6/4 Ballad	0	1	29
Blues Ballad	0	1	30
Reggae Ballad	0	1	31
UnpluggedBallad1	0	1	32
UnpluggedBallad2	0	1	33
Unplugged Gtr 1	0	1	34
Unplugged Gtr 2	0	1	35
<b>Ballroom</b>			
English Waltz	0	2	0
Quick Step	0	2	1
Pasodoble	0	2	2
Paso Dance	0	2	3
Viennese Waltz	0	2	4
Jive	0	2	5
Argentina Tango	0	2	6
Modern Tango	0	2	7
Slow Waltz 1	0	2	8

スタイル	CC00	CC32	PC
Slow Waltz 2	0	2	9
3/4 Flamenco	0	2	10
Flamenco	0	2	11
Swing Fox	0	2	12
Slow Fox	0	2	13
Fox Shuffle	0	2	14
Foxtrot	0	2	15
Boogie Woogie	0	2	16
Big Band Jump	0	2	17
Big Band Fox	0	2	18
Big Band Swing	0	2	19
Organ Waltz	0	2	20
Organ Foxtrot	0	2	21
Twist	0	2	22
Hully Gully	0	2	23
<b>Dance</b>			
Synth Beat	0	3	0
EDM Remix	0	3	1
EDM Happy Hour	0	3	2
EDM Reggaeton	0	3	3
Trap Dance 1	0	3	4
Trap Dance 2	0	3	5
Dance To Trance	0	3	6
Falling Dance	0	3	7
Deep Remix	0	3	8
Deep House	0	3	9
House Class	0	3	10
Reggaeton DJ	0	3	11
Dance Pop Reload	0	3	12
NU Disco	0	3	13
80's Dance	0	3	14
90's Dance	0	3	15
Ethno House	0	3	16
Spanish Remix	0	3	17
ChaCha Remix	0	3	18
Release My Dance	0	3	19

スタイル	CC00	CC32	PC
Counting Dance	0	3	20
Funky Disco	0	3	21
70's Disco Remix	0	3	22
70's Disco	0	3	23
Bailando Dance	0	3	24
Brother Dance	0	3	25
Tacata Dance	0	3	26
Kuduro Dance	0	3	27
Western Remix	0	3	28
Cowboy Dance	0	3	29
Waka Dance	0	3	30
Gangnam Dance	0	3	31
Revelation Dance	0	3	32
Techno	0	3	33
Trance	0	3	34
Tribal	0	3	35
Hip Hop	0	3	36
<b>Rock</b>			
Pride Blues	0	4	0
Sweet Rock	0	4	1
Ring Slow Boogie	0	4	2
Wing Slow Rock	0	4	3
One Rock Ballad	0	4	4
Best Fake Rock	0	4	5
Foo Rock	0	4	6
21 Gun Anthem	0	4	7
First Kid Rock	0	4	8
Killer Rock	0	4	9
HighwayHell Rock	0	4	10
Rock On Fire	0	4	11
Welcome Rock	0	4	12
Rock Star	0	4	13
80's Rock	0	4	14
Rock Punch	0	4	15
Rolling Blues	0	4	16
Alabama Rock	0	4	17

スタイル	CC00	CC32	PC
Clean Rock	0	4	18
Stadium Ballad	0	4	19
Rolling Rock	0	4	20
Magic Rock	0	4	21
Prison Rock	0	4	22
Johnny Rock	0	4	23
Rock the Clock	0	4	24
Rockabilly	0	4	25
Basic Rock	0	4	26
Smoke Rock	0	4	27
69's Rock	0	4	28
Walk of Rock	0	4	29
50's R&Roll	0	4	30
60's R&Roll	0	4	31
Rock Oldie	0	4	32
6/8 Slow Rock	0	4	33
60's Slow Rock	0	4	34
Rock ChaCha	0	4	35
Latin Rock	0	4	36
Classic Rock	0	4	37
Rock Boogie	0	4	38
Rock Shuffle	0	4	39
<b>Country</b>			
Acoustic Country	0	5	0
Country Rock	0	5	1
Sally Groove	0	5	2
Easy Country	0	5	3
Country Blues	0	5	4
6/8 Country Bld	0	5	5
Country Fox	0	5	6
Finger Picking	0	5	7
Slow Country	0	5	8
West Coast	0	5	9
Country Hit	0	5	10
Country Strum	0	5	11
CountryQuickStep	0	5	12



スタイル	CC00	CC32	PC
3/4 Country	0	5	13
Modern Country	0	5	14
Country Pop	0	5	15
Country Beat 1	0	5	16
Country Beat 2	0	5	17
Country Ballad 1	0	5	18
Country Ballad 2	0	5	19
Country 8 Beat	0	5	20
Country 16 Beat	0	5	21
Bluegrass	0	5	22
Bar Country	0	5	23
Desert Shuffle	0	5	24
Country Shuffle	0	5	25
South Shuffle	0	5	26
<b>Latin</b>			
Samba Enredo	0	6	0
Samba Brazil	0	6	1
Bossa Nova	0	6	2
Classic Salsa	0	6	3
Classic Mambo	0	6	4
Classic ChaCha	0	6	5
Guajira	0	6	6
Guaguanco'	0	6	7
Timba	0	6	8
6/8 Afro	0	6	9
Bomba	0	6	10
Classic Bachata	0	6	11
Classic Merengue	0	6	12
Cumbia	0	6	13
Joropo	0	6	14
Habanera	0	6	15
Guitar Bossa	0	6	16
Meditation Bossa	0	6	17
Organ Bossa	0	6	18
Pop Bossa	0	6	19
Cool Bossa	0	6	20

スタイル	CC00	CC32	PC
Fast Bossa	0	6	21
Orch. Bossa 1	0	6	22
Orch. Bossa 2	0	6	23
Brazilian Samba	0	6	24
Salsa 1	0	6	25
Salsa 2	0	6	26
Mambo	0	6	27
Pop ChaCha	0	6	28
Rhumba 1	0	6	29
Rhumba 2	0	6	30
Bachata	0	6	31
Cool Latin Jazz	0	6	32
Latin Big Band	0	6	33
Latin Pop	0	6	34
Latin Bolero	0	6	35
Latin Vocal	0	6	36
Sabor	0	6	37
Merengue	0	6	38
Natural Bossa	0	6	39
Latin Lounge	0	6	40
Bossa Lounge	0	6	41
Smooth LatinJazz	0	6	42
Unplugged Latin	0	6	43
<b>Latin Dance</b>			
Corazon Dance	0	7	0
Slowly L. Dance	0	7	1
Reggaeton 1	0	7	2
Reggaeton 2	0	7	3
BachaTango	0	7	4
Hot Merengue	0	7	5
Modern Salsa	0	7	6
Bomba Dance	0	7	7
Tortura Dance	0	7	8
Gipsy Dance	0	7	9
Limbo	0	7	10
Bamba	0	7	11

スタイル	CC00	CC32	PC
Disco Samba	0	7	12
Mambo Party	0	7	13
Mambo Five	0	7	14
Modern Bachata	0	7	15
Classic Beguine	0	7	16
Modern Beguine	0	7	17
Tropicana Dance	0	7	18
Modern Bossa	0	7	19
Disco ChaCha	0	7	20
Calypso	0	7	21
Reggae 1	0	7	22
Reggae 2	0	7	23
Latin Club	0	7	24
Andean	0	7	25
Lambada	0	7	26
Meneaito	0	7	27
Macarena	0	7	28
Bayon	0	7	29
Unplugged Gipsy	0	7	30
Unplugged Reggae	0	7	31
Sambalegre	0	7	32
Samba Dance	0	7	33
<b>Jazz</b>			
Swing Band	0	8	0
Modern Big Band	0	8	1
Big Band Shuffle	0	8	2
Latin Jazz Band	0	8	3
Afro-Cuban Jazz	0	8	4
BeBop	0	8	5
Medium JazzWaltz	0	8	6
Fast Jazz Waltz	0	8	7
Bigger Band	0	8	8
Serenade Band	0	8	9
Medium Big Band	0	8	10
Fast Big Band	0	8	11
Swing Ballad 1	0	8	12

スタイル	CC00	CC32	PC
Swing Ballad 2	0	8	13
Slow Swing Brush	0	8	14
Orchestral Swing	0	8	15
Classic Swing	0	8	16
Acoustic Jazz	0	8	17
Easy Swing	0	8	18
Easy Jazz Waltz	0	8	19
Dixieland	0	8	20
Charleston	0	8	21
Stride	0	8	22
Ragtime	0	8	23
Slow Organ Swing	0	8	24
Medium Org.Swing	0	8	25
Organ Blues	0	8	26
Jazz Quartet	0	8	27
Classic JazzWaltz	0	8	28
Jazz Club	0	8	29
Jazz Brush	0	8	30
Soft Jazz	0	8	31
Django	0	8	32
Unplugged Swing	0	8	33
Vocal Swing	0	8	34
Vocal Jazz	0	8	35
Slow Smooth Jazz	0	8	36
Fast Smooth Jazz	0	8	37
Smooth JazzWaltz	0	8	38
Jazzy Lounge	0	8	39
<b>Movie &amp;&amp; Show</b>			
Fifty Shades	0	9	0
Special Agent	0	9	1
SpaghettiWestern	0	9	2
Burt's Bounce	0	9	3
ScreenEpicMarch1	0	9	4
ScreenEpicMarch2	0	9	5
Weird Movie	0	9	6
Mystery Man	0	9	7

スタイル	CC00	CC32	PC
Ritz Swing	0	9	8
Tap Dance	0	9	9
Movie Ballad	0	9	10
Safari Swing	0	9	11
Hollywood 1	0	9	12
Hollywood 2	0	9	13
Western Movie	0	9	14
Cartoon Time	0	9	15
Love Movie	0	9	16
Artie's Theme	0	9	17
Love Ballad	0	9	18
Army Band	0	9	19
Christmas Waltz	0	9	20
Christmas Swing	0	9	21
Theatre Swing	0	9	22
Theatre March	0	9	23
Movie Swing	0	9	24
Horror Movie	0	9	25
Orchestral Movie	0	9	26
<b>Funk &amp; Blues</b>			
Going On Soul	0	10	0
Street Soul	0	10	1
Chicago Blues	0	10	2
Detroit Backbeat	0	10	3
EveryBody Bros	0	10	4
Soul Bros	0	10	5
Blues	0	10	6
Soul	0	10	7
Talkin' Funk	0	10	8
Donald Mood	0	10	9
Capital Soul	0	10	10
Soul Power	0	10	11
Level Funk	0	10	12
Acoustic Shuffle	0	10	13
Grace Gospel	0	10	14
Gospel	0	10	15

スタイル	CC00	CC32	PC
Gospel Swing	0	10	16
Gospel Shuffle	0	10	17
Modern Gospel 1	0	10	18
Modern Gospel 2	0	10	19
Love 4 All	0	10	20
Dance To Rhythm	0	10	21
Motown Beat 1	0	10	22
Motown Beat 2	0	10	23
Rimshot Mood	0	10	24
Groovy Funk	0	10	25
Easy Funk	0	10	26
Soul Ballad	0	10	27
Cool Funk	0	10	28
Classic Funk	0	10	29
70's Beat Groove	0	10	30
Funk R&B	0	10	31
Elektrik Funk	0	10	32
Funky Sisters	0	10	33
Slide Blues	0	10	34
Cool Vocal	0	10	35
Funk Groovin'	0	10	36
Jazzy Funk	0	10	37
Little Shuffle	0	10	38
Slow & Jazzy	0	10	39
<b>World</b>			
Libertad Tango	0	11	0
Spanish Dance	0	11	1
Hawaiian	0	11	2
Casatchock	0	11	3
Greek Rumba	0	11	4
Xasapiko	0	11	5
Sirtaki	0	11	6
Zouk	0	11	7
Mexican Waltz	0	11	8
Norteno	0	11	9
Kebradita	0	11	10

スタイル	CC00	CC32	PC
Bolero Ranchero	0	11	11
Mariachi Waltz	0	11	12
Mariachi Polka	0	11	13
Mariachi Son	0	11	14
Mariachi Cumbia	0	11	15
Italian Waltz	0	11	16
Italian Polka	0	11	17
Italian Mazurka	0	11	18
Italian Tango	0	11	19
Pizzica	0	11	20
Tarantella	0	11	21
Rumba Napoletana	0	11	22
Raspa	0	11	23
Irish Slow Waltz	0	11	24
Irish Fast Waltz	0	11	25
Irish Fox	0	11	26
Irish QuickStep	0	11	27
German Polka	0	11	28
Classic Schlager	0	11	29
German Waltz	0	11	30
Vienna Waltz	0	11	31

スタイル	CC00	CC32	PC
Musette Waltz	0	11	32
French Waltz	0	11	33
Banda	0	11	34
US March	0	11	35
9/8	0	11	36
Vahde	0	11	37
2/4 Oyun	0	11	38
Ciftetelli	0	11	39
Halay	0	11	40
5/8	0	11	41
Oryantal	0	11	42
Turkish Pop	0	11	43
<b>User</b>	2	0-11	0-47
<b>Direct User</b>	4	0-11	0-47
<b>Local</b>	5	0-11	0-47

## キーボード・セット(Keyboard Set)

選択画面に表示される工場出荷時のキーボード・セットのリストです。これらをコントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージでリモート・コントロールすることができます。

**CC00:** コントロール・チェンジ#0、またはバンク・セレクトMSB。 **CC32:** コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB。 **PC:** プログラム・チェンジ。

**Note:** 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは0 ~ 127 までの数値で設定されています。

キーボード・セット	CC00	CC32	PC
<b>Piano &amp; EP</b>			
Concert Grand	16	0	0
Classic Grand	16	0	1
Grand Piano Live	16	0	2
Upright Piano	16	0	3
Honky-Tonk	16	0	4
Jazz Piano	16	0	5
Korg M1 Piano	16	0	6
Piano & VPM	16	0	7
Electric Piano	16	0	8
Phaser E. Piano	16	0	9
Ballad E.Piano	16	0	10
Tremolo E.Piano	16	0	11
Amp. Wurly	16	0	12
Vintage Wurly	16	0	13
Clean Wurly 1	16	0	14
Clean Wurly 2	16	0	15
Piano & Strings	16	0	16
Harpichord	16	0	17
Rock Piano	16	0	18
Electric Grand	16	0	19
R&B E.Piano	16	0	20
Dyno E.Piano	16	0	21
Distorsion E.P.	16	0	22
Classic E.Piano	16	0	23
Digital Grand	16	0	24
Piano Atmosphere	16	0	25

キーボード・セット	CC00	CC32	PC
Grand & Pad	16	0	26
Harpsi & Orch.	16	0	27
Natural Wurly	16	0	28
Amp&Comp.Wurly	16	0	29
FM E.Piano	16	0	30
Bell Tine E.P.	16	0	31
Octave Piano	16	0	32
Piano & Scat	16	0	33
Glide Piano	16	0	34
Clav	16	0	35
E.Piano & Pad	16	0	36
E.Piano&SynVoice	16	0	37
Digital E.P. Bld	16	0	38
Stage E.Piano	16	0	39
Hybrid E.Piano 1	16	0	40
Digital E.Piano	16	0	41
Jazz Club E.P.	16	0	42
Vibraphone	16	0	43
Marimba Trill	16	0	44
Xylophone	16	0	45
Piano & Whistle	16	0	46
Piano & Vibes	16	0	47
<b>Organ</b>			
Jimmy Organ	16	1	0
Gospel Organ	16	1	1
Rock Organ	16	1	2
Full Organ V.	16	1	3

キーボード・セット	CC00	CC32	PC
DWB Org.Aft	16	1	4
DWB Dark Org.Y+	16	1	5
DWB Jazz Org. Y+	16	1	6
DWB Clas.Perc.Y+	16	1	7
BX3 Hi Perc.	16	1	8
BX3 Jazz Org. V.	16	1	9
BX3 4 Layers V.	16	1	10
Hot BX3 Y+	16	1	11
Full DWB 1 Y+	16	1	12
Full DWB 2 Y+	16	1	13
DWB Perc.Org. 1	16	1	14
DWB Perc.Org. 2	16	1	15
Distortion Organ	16	1	16
Click Organ Y+	16	1	17
Jazz Organ Y+	16	1	18
Dark Organ V.	16	1	19
Pipe Flute	16	1	20
Full Pipes	16	1	21
Theatre Organ 1	16	1	22
Theatre Organ 2	16	1	23
Harmonica 1	16	1	24
Harmonica 2	16	1	25
Harmonica 3	16	1	26
Blues Harmonica	16	1	27
Toots Harmonica	16	1	28
Melodica	16	1	29
Cassotto	16	1	30
PiccoloAccordion	16	1	31
Musette	16	1	32
Master Fisa	16	1	33
ItalianAccordion	16	1	34
Clarinet Accord.	16	1	35
Alps Accordion	16	1	36
Astor Bandoneon	16	1	37
That's Amore Acc	16	1	38
Acc. & Bass Acc.	16	1	39

キーボード・セット	CC00	CC32	PC
<b>Guitar</b>			
Real Nylon Gtr	16	2	0
Steel Guitar	16	2	1
Clean Ch.Guitar	16	2	2
Nylon Gtr & Pad	16	2	3
Jazz Guitar 1	16	2	4
Carlos Guitar 1	16	2	5
Big Lead	16	2	6
Western Gtr&Whis	16	2	7
Shadow Guitar	16	2	8
Clean El. Guitar	16	2	9
Overdrive Gtr1	16	2	10
Carlos Guitar 2	16	2	11
Distortion Gtr 1	16	2	12
My Overdrive Gtr	16	2	13
Nylon Guitar	16	2	14
Gtrs Atmosphere	16	2	15
Folk Guitar	16	2	16
Jazz Guitar 2	16	2	17
Crunch Gtr DNC	16	2	18
Overdrive Gtr2	16	2	19
Steel Gtr & Str.	16	2	20
Clean Tremolo	16	2	21
AmbienceE.Guitar	16	2	22
Distortion Gtr 2	16	2	23
George Gtr&Scat	16	2	24
Guitar & Whistle	16	2	25
Nylon Gtr & Fret	16	2	26
Overdrive Gtr V.	16	2	27
Rock & Roll Gtr	16	2	28
Wah Guitar Y+	16	2	29
12 Str Folk Gtr	16	2	30
Jazz Club Guitar	16	2	31
Unplugged Gtrs	16	2	32
Guitar Club	16	2	33
Flute&Gtr Synth	16	2	34

キーボード・セット	CC00	CC32	PC
<b>Strings</b>			
Real Violin	16	3	0
Serenade Violin	16	3	1
Choir & Soprano	16	3	2
Bell & Strings	16	3	3
Movie Strings	16	3	4
Orchestra Tutti	16	3	5
Scat Voices	16	3	6
A Cappella	16	3	7
Violin	16	3	8
Jazz Violin	16	3	9
Single room Str.	16	3	10
Room Strings	16	3	11
Soprano Voice	16	3	12
Flute & Strings	16	3	13
eXp Viola	16	3	14
Soprano Choir	16	3	15
Dreaming Choir	16	3	16
Vienna Strings	16	3	17
Slapstick Pizz.	16	3	18
Studio Strings	16	3	19
Natural Strings	16	3	20
Small Orchestra	16	3	21
Wiener StringPad	16	3	22
Smooth Orchestra	16	3	23
Strings & Bell	16	3	24
ScatVoice & Bass	16	3	25
Strings & Orch.	16	3	26
Soprano Choir	16	3	27
Oboe & Str. Ens.	16	3	28
Vocal & Str. Ens	16	3	29
<b>Brass</b>			
Shake Brass Y+	16	4	0
BigBand Brass	16	4	1
Swell Brass DNC	16	4	2
Horn Section	16	4	3

キーボード・セット	CC00	CC32	PC
Smooth Band	16	4	4
Warm Brass	16	4	5
SaxEns.& Brass V	16	4	6
Club Mute Sect.	16	4	7
Horns & Strings	16	4	8
Cup & Mute Brass	16	4	9
Ballad Brass	16	4	10
Sforzato Brass	16	4	11
Brass Overtone	16	4	12
Super Brass Y+	16	4	13
Cup Mute Brass	16	4	14
BigCountry Horns	16	4	15
Smooth Band RX	16	4	16
MorphAttackBrass	16	4	17
Club Brass Sect.	16	4	18
Cornet & Sax Ens	16	4	19
Cornet&Brass Ens	16	4	20
Sax & Cornet Ens	16	4	21
Muted Ensemble	16	4	22
<b>Trumpet</b>			
JazzTrumpet Leg.	16	5	0
Miles Muted Trp	16	5	1
Jazz Cornet 1 FX	16	5	2
Trumpet Delay	16	5	3
Hard Trombone	16	5	4
Jazz Trombone 1	16	5	5
Cornet Legato	16	5	6
Dixie Trumpet	16	5	7
Jazz Trumpet 1	16	5	8
Jazz Trumpet 2	16	5	9
Cornet	16	5	10
Miles Trp FX	16	5	11
Soft Trombone	16	5	12
Miles Trumpet	16	5	13
Sweet Flugel	16	5	14
eXp Trombone	16	5	15

キーボード・セット	CC00	CC32	PC
Club Sax & Trp	16	5	16
Band Trumpet V.	16	5	17
Trump. & Clarinet	16	5	18
Muted Trp. Band	16	5	19
Jazz Trombone 2	16	5	20
Folk Trumpets	16	5	21
eXp Cornet	16	5	22
Cornet & Strings	16	5	23
Jazz Cornet	16	5	24
Jazz Cornet 2 FX	16	5	25
Muted Trp FX	16	5	26
Jazz Trombone 3	16	5	27
Mute Cornet Leg.	16	5	28
Miles Trp Leg. 1	16	5	29
Miles Trp Leg. 2	16	5	30
<b>Sax &amp; Wood.</b>			
Jazz Sax 1	16	6	0
Tenor Sax 1	16	6	1
Tenor Sax 2	16	6	2
Soft Latin Sax 1	16	6	3
Latin Flute	16	6	4
Concert Flute	16	6	5
Panflute	16	6	6
Clarinet 1	16	6	7
Jazz Flute	16	6	8
Robin Whistle	16	6	9
Jazz Sax 2	16	6	10
Soft Latin Sax 2	16	6	11
Soprano Sax	16	6	12
Jazz Baritone 1	16	6	13
Cool Oboe	16	6	14
Whistle	16	6	15
Shakuhachi	16	6	16
Real Clarinet	16	6	17
Kenny Soprano	16	6	18
Jazz Baritone 2	16	6	19

キーボード・セット	CC00	CC32	PC
Sweet Alto Sax 1	16	6	20
Sweet Alto Sax 2	16	6	21
Clarinet 2	16	6	22
Classic Flute	16	6	23
Clarinet 3	16	6	24
Dixie Clarinet	16	6	25
Sweet Tenor Sax	16	6	26
Tenor Sax 4	16	6	27
Soprano Pad	16	6	28
Sax Ensemble	16	6	29
Whistling Rain	16	6	30
Frullato Flute	16	6	31
Bottle Flute	16	6	32
Panflute & Synth	16	6	33
Miller Serenade	16	6	34
Sax & Brass V.	16	6	35
Super Sax Sect.3	16	6	36
Sax Sect. & Trp	16	6	37
Reeds & Trombone	16	6	38
March Whistle	16	6	39
Flutes&Clarinets	16	6	40
Flute & Muted	16	6	41
Clarinets & RX	16	6	42
Vibes & Flute	16	6	43
<b>Synth</b>			
Next Dance	16	7	0
Bros Buzz Y+	16	7	1
Next Octave	16	7	2
Symph Synth	16	7	3
Fing.GlideSquare	16	7	4
Talking Lead	16	7	5
Distortion Synth	16	7	6
Analog Lead	16	7	7
Big Lead	16	7	8
Mini Lead	16	7	9
Big One	16	7	10



キーボード・セット	CC00	CC32	PC
Pilot Lead	16	7	11
JP8	16	7	12
Square Solo	16	7	13
Square & Pulse	16	7	14
Saw Solo	16	7	15
Triangle Solo	16	7	16
16-8-4 & Sub32	16	7	17
Gliding Lead	16	7	18
Prophy Lead	16	7	19
Waky Lead	16	7	20
Big Lead Sine	16	7	21
Tekno City	16	7	22
Cosmic Sweep	16	7	23
Fresh Pad	16	7	24
Trinity Pad	16	7	25
Pa800 Pad	16	7	26
Rhythmsfere	16	7	27
Layers Enjoy	16	7	28
Wave Sequence	16	7	29
Space Trailer	16	7	30
Far Memories	16	7	31
Step Sequencer	16	7	32
My Sequencer	16	7	33
Pisco Pad	16	7	34
Aereosonic	16	7	35
Rhythmical Synth	16	7	36
S&H Pad	16	7	37

キーボード・セット	CC00	CC32	PC
Movie Stack 1	16	7	38
Movie Stack 2	16	7	39
Movie Stack 3	16	7	40
Movie Stack 4	16	7	41
Eastern Depths	16	7	42
Wide Attack	16	7	43
Vocoder 1	16	7	44
Vocoder 2	16	7	45
Vocoder 3	16	7	46
Vocoder 4	16	7	47
<b>Ethnic</b>			
Mandolin	16	8	0
Mandolins Orch.	16	8	1
Mandolin Tremolo	16	8	2
Napoli Mandolin	16	8	3
Sitar	16	8	4
IndianFret.&Nay	16	8	5
Real Banjo	16	8	6
Pedal Steel Gtr	16	8	7
Hawaiian Guitar	16	8	8
Oriental Feel	16	8	9
Berimbau	16	8	10
<b>User</b>	17	0-8	0-47
<b>Direct User</b>	18	0-8	0-47
<b>Local</b>	19	0-8	0-47

## サウンド(Sound)

選択画面に表示される工場出荷時のサウンドのリストです。これらをコントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージでリモート・コントロールすることができます。

**CC00:** コントロール・チェンジ#0、またはバンク・セレクトMSB。**CC32:** コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB。**PC:** プログラム・チェンジ。

**Note:** 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは0 ~ 127 までの数値で設定されています。

サウンド	CC00	CC32	PC
<b>Factory/Piano</b>			
Concert Grand	121	13	0
Pop Grand	121	12	0
Warm Piano	121	10	0
Jazz Piano	121	5	0
Rock Piano	121	8	0
Live Piano	121	6	1
Pop Upright	121	14	0
M1 Piano	121	2	2
Classic Piano	121	4	0
Bright Piano	121	5	1
G.Piano Stack 1	121	8	2
G.Piano Stack 2	121	9	2
Honky-Tonk	121	2	3
Ragtime Piano	121	3	3
Upright Piano	121	15	0
Piano Layers	121	6	2
Classic Clav DNC	121	7	7
Clav	121	5	7
Harpischord 1	121	7	6
Harpischord 8+4'	121	8	6
Grand&MovingPad	121	9	0
Midi Grand & Pad	121	4	1
Piano & Strings	121	7	0
Piano & Vibes	121	6	0
Synth Clav	121	6	7
Clav Wah	121	2	7

サウンド	CC00	CC32	PC
Grand & FM Stack	121	7	2
Grand Piano	121	3	0
Grand Piano Demo	121	11	0
<b>Factory/E. Piano</b>			
Tine EP Phaser	121	27	4
Tine EP Dyno	121	28	4
Tine EP Amp/Pha	121	29	4
Wet Tine EP	121	31	4
Dist. Tine EP	121	30	4
Bell Tine EP	121	32	4
Classic Tine EP	121	45	4
Suit Case88 EP1	121	34	4
Wurly Logic	121	36	4
Wurly Amp	121	38	4
Tremolo Wurly 1	121	39	4
Tremolo Wurly 2	121	16	4
Wurly Clean	121	41	4
Natural Wurly	121	44	4
Wurly Amp/Comp	121	40	4
Reed EP Clean	121	37	4
VPM Tine	121	17	5
Digi E. Piano	121	14	5
Classic Tines	121	9	5
DW8000 EP	121	11	5
Natural EP	121	43	4
E. Piano Halo	121	1	94
Thin E. Piano	121	9	4

サウンド	CC00	CC32	PC
EP+Damper 1	121	25	4
Tine E. Piano 1	121	18	4
Club E. Piano	121	11	4
Suit E.Piano 1	121	20	4
Suit E.Piano 2	121	21	4
Classic Wurly 1	121	17	4
Classic Wurly 2	121	12	4
R&B E. Piano	121	8	4
<b>Factory/Mallet &amp; Bell</b>			
Vibraphone 1	121	2	11
Marimba	121	7	12
Marimba Syn Seq	121	8	12
Metallic Syn Seq	121	2	114
Wood&Metal Seq	121	4	114
Xylophone	121	1	13
Glockenspiel	121	2	9
Celesta	121	1	8
Marimba Key Off	121	2	12
Balaphon	121	6	12
Kalimba 1	121	2	108
Kalimba 2	121	1	108
Music Box	121	2	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Warm Steel	121	1	114
Vs Bell Boy	121	2	98
Tubular Bell	121	4	14
Bells	121	3	14
Santur	121	1	15
Mallet Clock	121	5	12
<b>Factory/Accordion</b>			
Harmonica 1 DN1	121	11	22
Harmonica 1 DN2	121	12	22
Harmonica 2 DN1	121	13	22
Harmonica 3 DN1	121	14	22

サウンド	CC00	CC32	PC
Bandoneon DNC	121	11	23
Bandoneon Sync	121	12	23
Bandoneon Short	121	13	23
Tango Accordion	121	10	23
Classic Musette	121	29	21
Musette 1	121	3	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
French Musette	121	18	21
Cassotto 16'	121	12	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa Tango	121	1	23
Fisa 16,4'	121	7	21
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion	121	24	21
Accordion 16,4'	121	7	23
Accordion 16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Accordion Bass	121	5	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Melodica	121	15	22
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21
<b>Factory/Organ</b>			
DRAWBARS	121	127	16
Jimmy Organ	121	13	18
Perc. Organ 1	121	9	17
Perc. Organ 2	121	11	17
BX3 Rock 1	121	14	18
BX3 Rock 2	121	15	18
BX3 Rock 3	121	16	18
BX3 Rock 4	121	17	18

サウンド	CC00	CC32	PC
BX3 Full	121	6	16
BX3 Jazz	121	20	16
BX3 Jazz Pc.	121	9	18
BX3 Gospel	121	37	16
Gospel Organ 1	121	38	16
Organ Low 1	121	39	16
Organ Low 2	121	15	16
Organ Low Pc.	121	4	17
Jazz Organ	121	8	16
Big Theatre Org.	121	30	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
Wunder Organ	121	12	17
VOX Legend	121	11	16
60's Organ	121	40	16
Pianola	121	6	20
Pipe Tutti 1	121	6	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Tutti 4	121	10	19
Church Pipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Flauto Pipes	121	3	20
Pipe Mixture	121	3	19
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Small Pipe	121	2	20
Positive Organ	121	7	19
Organ Pedal	121	11	32
<b>Factory/Guitar</b>			
Concert Gtr DNC	121	20	24
Nylon GuitarDNC	121	18	24
CA Steel Gtr DNC	121	51	25
ClassicSteel DNC	121	36	25
Strat N Cln DNC	121	38	27

サウンド	CC00	CC32	PC
Strat N Cln Mute	121	22	28
Strat B DI DNC	121	45	27
Strat B DI Mute	121	28	28
Strat B Ovd DNC	121	5	29
Strat B Ovd Mute	121	6	29
33X B Dst DNC	121	17	30
33X B Dst Mute	121	18	30
33X B DI DNC	121	44	27
33X B DI Mute	121	29	28
Tele M Cln DNC	121	40	27
Tele M Cln Mute	121	24	28
Dist. Gtr 1 DNC	121	16	30
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30
Crunch Gtr DNC	121	3	29
E.Gtr Amp DNC	121	37	27
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27
Jazz Gtr 1 DNC	121	8	26
Strum 12Str. DNC	121	33	25
RealFolk Gtr DNC	121	34	25
SteelGtrPro DNC	121	19	25
Oct. Jazz Guitar	121	9	26
Soft Jazz Guitar	121	5	26
Clean Jazz 1	121	23	27
Pedal Steel	121	4	26
Single Coil	121	6	27
Single Coil Pro	121	14	27
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Concert Gtr Pro	121	21	24
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Solid Guitar	121	21	27
Soft Overdrive	121	2	29
Dist. Guitar	121	11	30
RealSteel Gtr ST	121	28	25
Real El. Gtr ST1	121	28	27

サウンド	CC00	CC32	PC
Real Nylon Gtr	121	17	24
Steel Gtr RX	121	35	25
Chorus Guitar	121	3	27
New Stra.Guitar	121	7	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
Processed E.Gtr	121	5	27
5th Mute Gtr	121	21	28
Disto Mute	121	9	28
Mute Monster	121	5	30
Power Chords 1	121	15	30
Groove Gtr Wah	121	30	28
<b>Factory/Strings &amp; Vocal</b>			
Violin DNC	121	9	40
Real Violin DNC	121	7	40
Violin Expr. DNC	121	5	40
Conc.Violin DNC	121	6	40
Real Quartet 1	121	26	48
Real Quartet 2	121	27	48
Real Strings 1	121	9	49
Real Strings 2	121	10	49
SopranoVox1 DNC	121	4	53
Scat Voices DNC	121	20	52
Movie Str.1 DNC	121	7	49
Movie Str.2 DNC	121	8	49
Arabic Strings	121	13	48
Classic Harp	121	2	46
Cycle Scat 1	121	21	52
Cycle Scat 2	121	22	52
StrappatoStrings	121	12	49
Spiccato Strings	121	4	49
ConcertStrings 1	121	11	49
ConcertStrings 2	121	23	48
Full Strings	121	2	49
i3 Strings	121	5	48
Pizz. Ensemble	121	1	45

サウンド	CC00	CC32	PC
Pizz. Section	121	2	45
Tremolo Strings	121	1	44
Octave Strings	121	8	48
Class.Contrabs	121	1	43
Cello	121	1	42
Violin Expr. 1	121	4	40
Violin & Viola	121	2	41
Viola Expr.	121	1	41
Strings Quartet	121	9	48
Chamber Strings	121	12	48
OrchestraTutti 1	121	14	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Strings&Orch.V.	121	24	48
Strings & Horns	121	15	48
Strings & Glock.	121	18	48
Symphonic Bows	121	10	48
Analog Strings 1	121	5	50
Synth Strings 1	121	6	50
Scat V.& Bass 1	121	17	52
Scat V.& Bass 2	121	18	52
Wuuu Choir	121	8	52
Oh-Ah Voices	121	9	52
Femal&Male Scat	121	14	52
Little Boy Voice	121	23	52
Take Voices 1	121	4	52
Ooh Choir	121	6	52
Ooh Slow Voice	121	3	52
Ooh Voices	121	2	52
Choir Light	121	12	52
Synth Voices	121	6	54
Full Vox Pad	121	9	91
Vocalesque	121	2	54
Fresh Breath	121	7	91
Vocalscape	121	3	54

サウンド	CC00	CC32	PC
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
<b>Factory/Trumpet &amp; Trbn.</b>			
Jazz Trumpet DN1	121	33	56
Jazz Trumpet DN2	121	34	56
Jazz Trb. DN1	121	20	57
Jazz Trb. DN2	121	21	57
Soft Trb. DN1	121	22	57
Soft Trb. DN2	121	23	57
HardTrombone DN1	121	24	57
HardTrombone DN2	121	25	57
Real Muted DN2	121	10	59
Jazz Cornet DN1	121	32	56
Cornet Expr.	121	21	56
Wah Trumpet	121	2	59
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
Mute Trumpet	121	5	59
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trombone Vel. 1	121	8	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trumpet Overb.	121	2	56
Concert Trumpet	121	19	56
Dual Trumpets	121	6	56
Alp Trumpet	121	17	56
TrumpetShake Y+	121	18	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Alp Tuba	121	6	58
Tuba Gold	121	2	58
Oberkr. Tuba	121	1	58
<b>Factory/Brass</b>			
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Horns Swell1 DNC	121	38	61

サウンド	CC00	CC32	PC
Horns Swell2 DNC	121	45	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Tight Brass 3	121	2	61
Brass of Power	121	30	61
French Section	121	2	60
Soft Horns 1	121	8	60
Soft Horns 2	121	7	60
Soft Horns 3	121	6	60
Sforzato Brass	121	23	61
Fat Brass	121	13	61
Movie Brass	121	20	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Glenn & Friends	121	3	61
Glenn & Boys	121	6	61
Horns & Ensemble	121	4	60
Brass & Sax	121	16	61
Trpts & Trombs	121	34	61
Trpts & Brass	121	7	61
Trpt. & Horns	121	5	60
Flute & Muted	121	6	73
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59
Trumpet Ens.	121	9	61
Trombone Ens.	121	10	61
Synth Brass 1	121	5	62
Elektrik Brass	121	4	62
Brass Expr.	121	15	61
Brass Fall	121	26	61
Brass Impact	121	4	55
Brass Hit	121	25	61
<b>Factory/Sax</b>			
Tenor Sax DN1	121	16	66
Tenor Sax DN2	121	17	66
Jazz Sax DN1	121	20	65

サウンド	CC00	CC32	PC
Jazz Sax DN2	121	21	65
Tenor Growl DN1	121	18	66
PopAltoSax DN1	121	22	65
Alto Sax DN1	121	23	65
SoftAltoSax DN1	121	24	65
Soprano Sax DN1	121	6	64
Baritone Sax DN1	121	6	67
Jazz Tenor Sax 1	121	9	66
Tenor Sax Noise1	121	1	66
Sweet Soprano 1	121	3	64
Folk Sax	121	5	66
Baritone Sax Pro	121	3	67
Reed of Power	121	11	66
Sax Ensemble	121	2	65
Real Sax Ens.	121	15	65
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ens. Legato	121	19	65
<b>Factory/Woodwind</b>			
ConcertFlute DN1	121	15	73
ConcertFlute DN2	121	16	73
Latin Flute DN1	121	17	73
Latin Flute DN2	121	18	73
RealClarinet DN1	121	21	71
JazzClarinet DN1	121	22	71
Oboe 1	121	5	68
Cool Oboe	121	3	68
Pan Flute DN1	121	5	75
Whistle DN1	121	6	78
Whistle Robin	121	7	78
Whistle Sine	121	1	78
Flute	121	9	73
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Piccolo	121	3	72
Ocarina	121	1	79
Bassoon	121	1	70

サウンド	CC00	CC32	PC
Double Reed	121	1	68
Classic Oboe	121	2	68
Blown Bottle	121	1	76
Shakuhachi	121	2	77
Shakuhachi Vel.	121	3	77
Clarinet Pro 1	121	8	71
Clarinet Pro 2	121	9	71
Clar & Sax Ens 1	121	17	71
Clar & Sax Ens 2	121	18	71
Reeds & Saxes	121	10	71
Clarinet Ens.	121	5	71
Small Orchestra	121	1	72
<b>Factory/Synth Pad</b>			
Warm Pad	121	15	89
Square Pad	121	15	90
Dark Pad	121	6	89
Analog Pad 1	121	8	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Warm Buzz	121	17	89
Layers Enjoy	121	11	99
Rhythmsphere	121	11	96
Movie Stack 1	121	4	99
Movie Stack 2	121	5	99
Movie Stack 3	121	6	99
Space Trailer	121	1	103
Tension Scene	121	8	97
Motion Ocean	121	1	96
Moving Bell	121	5	98
Far Memories	121	14	91
S&H Pad DNC	121	10	96
Techno Stab DNC	121	3	93
VCF Modulation	121	3	101
Wave-Sequence	121	4	96
Jurassic Pad	121	3	88
Cinema Pad	121	5	95

サウンド	CC00	CC32	PC
Pisco Pad	121	2	99
Dronas Pad	121	4	93
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
Ravelian Pad	121	8	91
Atmoschoir Pad	121	15	91
Cosmic	121	1	93
Mixed Echoes	121	16	91
Rhythmical Synth	121	9	99
Moon Cycles	121	5	102
Dark Anna	121	13	89
The Pad	121	4	89
Tsunami Wave	121	6	91
Big Side Attack	121	18	89
My Sequencer	121	6	96
Step Sequencer	121	7	96
Choir-Sequence	121	13	91
Aerosonic	121	5	96
Double Sweep	121	9	95
Vintage Sweep	121	7	95
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Eastern Depths	121	8	99
Digi Ice Pad	121	2	101
Fresh Air 1	121	2	91
Fresh Air 2	121	11	91
OB Pad	121	12	89
Future Pad	121	5	91
Big Panner	121	4	63
Bell Pad	121	6	98
Krystal Bell	121	3	98
80's Pop Synth	121	2	93
Next Analog	121	16	89
Air Clouds	121	1	97
Meditate	121	2	95

サウンド	CC00	CC32	PC
<b>Factory/Synth Lead</b>			
Next Dance DNC	121	13	87
Trance Filter	121	16	87
Vintage Monster	121	17	87
JP8	121	6	62
Lab Synth DNC	121	8	84
Spire Synth	121	22	81
Fast Glide Saw	121	20	81
Fing.GlideSquare	121	16	80
Thin PulSeq DNC	121	21	81
Deep Modul. DNC	121	10	84
Summit Pulse	121	13	81
Bros Buzz Y+	121	14	87
Noised Lead DNC	121	20	87
Parallel Trance	121	9	84
Dance Syn Perc	121	3	114
Shape Sound	121	5	114
Old Portamento	121	3	80
Revolution	121	12	84
Reverse Pulse	121	14	81
Justified	121	11	84
Fat Synth	121	15	87
Rave	121	6	97
Monster & Dist.	121	18	87
Side Distortion	121	13	84
Saw Solo	121	27	81
MonoSaw Detune	121	17	81
MonoSaw 2 Oct.	121	18	81
MonoSaw 3 Oct.	121	19	81
Simple Square	121	14	80
Square Solo	121	17	80
Triangle Solo	121	26	81
Square & Pulse	121	18	80
Rich Lead	121	3	87
Octo Lead	121	6	81



サウンド	CC00	CC32	PC
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
HipHop Lead	121	6	87
Phat Saw Lead	121	8	81
Power Saw	121	5	81
Bass Phat Saw	121	12	87
Big Sweep Stab	121	12	90
Noisy Stabb	121	8	90
A Leadload	121	11	87
OB Lead	121	10	87
Big & Raw	121	8	87
Synth Pianoid	121	12	81
16-8-4 & Sub32	121	28	81
<b>Factory/Ethnic</b>			
Mandolin DNC	121	40	25
Mandolin UpDw	121	43	25
Mandolin Orch.1	121	41	25
Mandolin Orch.2	121	42	25
Mandolin Trem.	121	11	25
Real Cavaquinho	121	27	24
Cavaquinho 1	121	23	24
Cavaquinho 2	121	24	24
Berimbau Rel.DNC	121	1	106
Berimbau DNC	121	2	106
Real Ukulele	121	25	24
Zither	121	9	104
Sitar	121	8	104
Sitar Tambou	121	2	104
Indian Frets	121	4	104
Fiddle	121	1	110
Banjo	121	4	105
Banjo Key Off	121	1	105
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107

サウンド	CC00	CC32	PC
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Bouzouki	121	5	104
Mandolin Ens. 1	121	26	25
Mandolin Ens. 2	121	27	25
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Clarinet G	121	2	71
Nay	121	2	72
Ac. Baglama 1	121	7	107
Ac. Baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
Kawala	121	1	75
Zurna 1	121	3	111
Zurna 2	121	1	111
HighlandBagPipes	121	3	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
Hichiriki	121	2	111
Gamelan	121	1	112
Jaw Harp	121	3	105
Garbage Mall	121	3	112
<b>Factory/Bass</b>			
Real Ac. Bass 1	121	13	32
Acoustic Bass 1	121	14	32
Robert Bass	121	21	39
Wide Bass	121	21	38
JB Finger BsDN1	121	29	33
JB Finger BsDN2	121	30	33
JB Pick Bs DN1	121	18	34
JB Pick Bs DN2	121	19	34
PBs Fing.Pop DN1	121	33	33
PBs Fing.Pop DN2	121	34	33
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33

サウンド	CC00	CC32	PC
Finger Bass DN1	121	16	33
Fretless Bs DN1	121	11	35
Dark Bs&Slap DN1	121	7	36
JB Fing.Slap Bs	121	32	33
JB Slap Bass	121	8	36
Basic Saw Bass	121	18	39
SimplePulse Bass	121	19	39
Euro Bass	121	4	39
30303 Square	121	6	38
Vintage P. Pick	121	12	34
Vintage P. Bass	121	23	33
Vintage P.Round	121	17	33
Vintage P. Flat	121	18	33
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Ac. Jazz Bass	121	9	32
Finger E.Bass 1	121	7	33
Finger E.Bass 2	121	4	33
Dark E.Bass 2	121	24	33
5StringsBass RX	121	19	33
Fretless Bass 1	121	1	35
Sweet Fretless	121	3	35
Synth Bass 1	121	18	38
Disclosure Bass	121	16	39
Jungle Bass	121	13	38
Jungle Reso.	121	5	39
MM Fretless B.RX	121	8	35
Woofer Pusher 1	121	9	35
Picked E. Bass 1	121	2	34
Picked Jazz Bass	121	13	34
Digi Bass 1	121	11	38
Digi Bass 2	121	9	38
Super Bass 1	121	2	36
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Thumb Bass	121	1	37

サウンド	CC00	CC32	PC
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Fancy Bass	121	17	39
Techno Org.Bass	121	6	17
Organ Bass	121	10	32
Org. Synth Pulse	121	13	17
Willy FM Bass	121	19	38
Bass & Ride 1	121	6	32
Bass & Ride 2	121	2	32
Bass&Gtr Double	121	6	34
FingerB.& Guitar	121	14	33
Bass & Guitar	121	4	34
Syn Bass Reso.	121	8	38
<b>Legacy/Piano</b>			
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
90's Piano	121	3	2
2000's Piano	121	4	2
Chorus Piano	121	5	2
E. Grand Phaser	121	10	2
Saloon Piano	121	4	3
Harpsichord 2	121	6	6
Harpsi 16'	121	5	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
<b>Legacy/E. Piano</b>			
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
Suit Case88 EP2	121	33	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Bell E. Piano 1	121	23	4
Bell E. Piano 2	121	24	4
Tine E. Piano 2	121	19	4

サウンド	CC00	CC32	PC
EP+Damper 2	121	26	4
Vintage EP	121	4	4
Stereo Dig. EP	121	6	5
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Soft Wurly	121	13	4
Hard Wurly	121	14	4
FM Stack EP	121	16	5
Velo Wurly	121	15	4
White Pad EP	121	13	5
FM Pad EP	121	15	5
Sweeping EP	121	12	5
Classic Dig. EP	121	7	5
Syn Piano X	121	5	5
Road Piano	121	11	2
E. Piano Noise	121	35	4
Wurly Noise	121	42	4
<b>Legacy/Mallet &amp; Bell</b>			
Vibraphone 2	121	3	11
Monkey Skuls	121	3	12
Digi Bell	121	4	98
<b>Legacy/Accordion</b>			
Sweet Harmonica	121	1	22
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Sweet Musette	121	11	21
Musette 2	121	4	21
Musette Clar.	121	5	21
Detune Accordion	121	15	21
Akordeon	121	2	21
Arabic Accordion	121	10	21
Cassotto	121	9	21
Cassotto 16' DNC	121	30	21
Cassotto Or.Tune	121	13	21

サウンド	CC00	CC32	PC
Master Accordion	121	23	21
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Harmonica 1 DNC	121	5	22
Harmonica 2 DNC	121	9	22
Harmonica 3 DNC	121	10	22
Jazz Harm. DNC	121	6	22
Sweet Harm. DNC	121	7	22
Harmonica 1	121	3	22
Harmonica 2	121	4	22
Harmonica 3	121	2	22
Melodica DNC	121	8	22
Accordion16,8,4'	121	3	23
Acc.Voice Change	121	6	23
<b>Legacy/Organ</b>			
Classic Click	121	4	18
Perc. Organ 3	121	10	17
Perc.Short Deca	121	8	18
Rock Organ 2	121	11	18
Jimmy Organ V.	121	10	18
BX3 Rock 1 V.	121	10	16
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
BX3 Rock 3 V.	121	5	18
BX3 Rock 4 V.	121	12	18
Dirty B	121	3	18
Killer B	121	2	18
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
Gospel Organ 2	121	9	16
Gospel Organ V.	121	13	16
BX3 Gospel V.	121	21	16
Drawbars Organ	121	14	16
Organ Mid V.	121	16	16
Organ Hi V.	121	17	16
Drawbars Slow V.	121	19	16

サウンド	CC00	CC32	PC
Drawbars Fast V.	121	18	16
Organ Low+1'V.	121	33	16
Organ HiMix1 V.	121	34	16
Organ HiMix2 V.	121	35	16
Organ 16+51/3 V.	121	36	16
Organ Low V.	121	4	16
Old Wheels	121	3	17
Dark Organ 1	121	7	16
Dark Organ 2	121	5	16
Rotary Organ	121	8	17
M1 Organ	121	5	17
Dirty JazzOrgan	121	7	18
Arabian Organ	121	12	16
Theatre Organ 3	121	24	16
Theatre Organ 4	121	25	16
Tibia	121	26	16
Tibia 16+8+4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Post Horn Trem.	121	29	16
<b>Legacy/Guitar</b>			
Nylon Bossa	121	4	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Nylon Guitar	121	15	24
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Natural Nylon	121	19	24
Real Steel Gtr	121	31	25
Spanish Guitar	121	6	24
Brazilian Guitar	121	9	24
RealFolk GtrST 1	121	29	25
RealFolk GtrST 2	121	30	25
Real Folk Gtr	121	32	25

サウンド	CC00	CC32	PC
Steel Folk Gtr	121	9	25
Finger Tips	121	8	25
Finger Key Off	121	7	25
Jazz Gtr 2 DNC	121	7	26
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Pop Steel Slide	121	23	25
Reso Guitar	121	12	25
Clean Mute Gtr	121	6	28
Clean Funk	121	8	28
Tel. Middle	121	26	27
Country Nu	121	11	27
Tel. Bridge	121	27	27
Guitarish	121	8	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Stra. Chime	121	5	28
L&R E.Guitar 1	121	9	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27
Hackbrett	121	6	25
Guitar & Strings	121	7	24
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Chorus Gtr DNC	121	34	27
Muted Guitar	121	19	28
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Lead Guitar DNC	121	4	29
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Steel Slide Pro1	121	13	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Steel Guitar 1	121	4	25
Steel Guitar 2	121	20	25

サウンド	CC00	CC32	PC
Steel 12 Strings	121	5	25
Concert 12 Str	121	22	24
Steel Gtr DNC	121	44	25
Classic12Str DNC	121	38	25
Classic12Str Pro	121	37	25
Classic12Strings	121	39	25
12 Strings Pro	121	17	25
12 Strings RX	121	18	25
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
Clean Funk RX1	121	10	28
Clean Funk RX2	121	36	27
Clean Funk RX3	121	11	28
Clean Jazz 2	121	22	27
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
Funk Stein RX1	121	12	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Vintage S. 1	121	19	27
Vintage S. 2	121	4	27
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
R&R Guitar	121	4	28
Funky Wah RX	121	12	27
Real El. Guitar1	121	30	27
Real El. Guitar2	121	31	27
Real El. Gtr ST2	121	29	27

サウンド	CC00	CC32	PC
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Clean Gtr Pro 1	121	13	27
Clean Gtr Pro 2	121	15	27
Clean Guitar 1	121	20	27
Clean Guitar 2	121	25	27
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Dist. Gtr 3 DNC	121	13	30
Power Chords 2	121	4	30
Stra. Gtr 1 DNC	121	32	27
'54 E. Guitar	121	24	27
Vox Wah Chick	121	3	120
<b>Legacy/Strings &amp; Vocal</b>			
Violin Expr. 2	121	2	40
Violin Expr. 3	121	8	40
Strings Ens. 1	121	21	48
Strings Ens. 2	121	3	49
Strings Ens. 3	121	22	48
Movie Strings 1	121	5	49
Movie Strings 2	121	6	49
OrchestraTutti 2	121	19	48
SopranoChoirDNC	121	6	53
Stereo Strings	121	3	48
Master Pad	121	2	89
N Strings	121	6	48
Arco Strings	121	7	48
Legato Strings	121	4	48
Double Strings	121	3	45
Ensemble & Solo	121	11	48
Analog Strings 2	121	2	50
Sweeper Strings	121	1	49
Synth Strings 2	121	1	51
SopranoVox2 DNC	121	5	53
Take Voices 2	121	5	52
Aah Choir	121	7	52

サウンド	CC00	CC32	PC
Femal Scat	121	15	52
Male Scat	121	16	52
Scat Voices	121	19	52
Grand Choir	121	11	52
Cyber Choir	121	2	85
Strings Choir	121	13	52
Slow Choir	121	10	52
Slow Violin	121	3	40
Odyssey	121	4	50
Analog Velve	121	3	50
Ether Voices	121	1	85
Dream Voice	121	5	54
Classic Vox	121	4	54
Orch. & Oboe 2	121	17	48
Doolally	121	2	53
<b>Legacy/Trumpet &amp; Trbn.</b>			
JazzTrumpet1 DNC	121	24	56
JazzTrumpet2 DNC	121	27	56
JazzTrumpet3 DNC	121	28	56
JazzTrumpet4 DNC	121	30	56
JazzTrumpet5 DNC	121	35	56
Trumpet Expr.DNC	121	26	56
JazzCornet 1 DNC	121	25	56
JazzCornet 2 DNC	121	29	56
Jazz Trb. 1 DNC	121	15	57
Jazz Trb. 2 DNC	121	14	57
Jazz Trb. 3 DNC	121	18	57
Trombone DNC	121	13	57
HardTrombone DNC	121	19	57
Soft Trb. DNC	121	16	57
Cornet Pro 1	121	22	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Trb. Expr. DNC	121	17	57
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trombone Vel. 3	121	10	57

サウンド	CC00	CC32	PC
Mono Trumpet	121	3	56
Trumpet Pro 1	121	10	56
Trumpet Pro 2	121	11	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Trumpet	121	14	56
Cornet Legato	121	31	56
Warm Flugel	121	8	56
Flugel Horn Pro	121	13	56
Flugel Horn	121	7	56
Hard Trombone	121	3	57
Soft Trombone	121	4	57
Pitch Trombone	121	5	57
Trombone Pro Vel	121	11	57
Ob.Tuba&E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba&E.Bass 2	121	5	58
Concert Trp. Pro	121	20	56
BeBop Cornet	121	9	56
Trombone	121	12	57
Dynabone	121	3	58
<b>Legacy/Brass</b>			
Tight Brass 4	121	12	61
Tight Brass Pro	121	28	61
Attack Brass	121	8	61
Big BandShake Y+	121	33	61
Film Brass	121	17	61
Brass Section	121	31	61
Power Brass	121	21	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Trombones	121	11	61
Double Brass	121	24	61
Brass Slow	121	18	61
Sax & Brass	121	5	61
Classic Horns	121	3	60

サウンド	CC00	CC32	PC
Fanfare	121	19	61
Synth Brass 2	121	5	63
Brass Pad	121	3	63
MorphAttackBrass	121	37	61
Netherland Hit	121	8	55
<b>Legacy/Sax</b>			
Tenor Sax 1 DNC	121	12	66
Tenor Sax 2 DNC	121	13	66
Tenor Sax 3 DNC	121	14	66
Tenor Sax 4 DNC	121	15	66
Jazz Sax 1 DNC	121	13	65
Jazz Sax 2 DNC	121	14	65
Jazz Sax 3 DNC	121	16	65
Soprano Sax DNC	121	5	64
Alto Sax 1 DNC	121	12	65
Alto Sax 2 DNC	121	17	65
SoftLatinSax DNC	121	18	65
Baritone Sax DNC	121	5	67
Jazz Tenor Sax 2	121	10	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Breathy Tenor	121	3	66
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
Alto Sax Pro	121	8	65
Alto Sax Expr.	121	9	65
Breathy Alto 1	121	1	65
Breathy Alto 2	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Sweet Alto Sax 1	121	5	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Alto Sax	121	10	65
Sweet Soprano 2	121	4	64

サウンド	CC00	CC32	PC
Sweet Soprano 3	121	1	64
Soprano Pro	121	2	64
Baritone Sax	121	4	67
Breathy Baritone	121	2	67
Baritone Growl	121	1	67
Sax Breath & Key	121	2	121
<b>Legacy/Woodwind</b>			
RealClarinet DNC	121	14	71
JazzClarinet DNC	121	15	71
Folk Clarinet	121	7	71
Jazz Clarinet	121	1	71
Clarinet 1 DNC	121	13	71
SoloClarinet DNC	121	16	71
Clarinet 2 DNC	121	19	71
Clarinet 3 DNC	121	20	71
Jazz Flute 1 DNC	121	13	73
Jazz Flute 2 DNC	121	14	73
Orch. Flute DNC	121	12	73
Jazz Flute	121	10	73
Flute DNC	121	11	73
Orchestra Flute	121	5	73
Flute Switch	121	2	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Flute Frullato	121	4	73
Wooden Flute	121	7	73
Oboe 2	121	4	68
English Horn	121	1	69
Pan Flute 1 DNC	121	2	75
Pan Flute 2 DNC	121	3	75
Pan Flute Y-	121	4	75
Bambu Flute	121	8	73
Whistle 1	121	3	78
Whistle 2	121	4	78
Whistle 2 DNC	121	5	78
Breathy Whistle	121	2	78

サウンド	CC00	CC32	PC
Recorder 1	121	1	74
Recorder 2	121	2	74
Old Shakuhachi	121	1	77
Woodwinds	121	6	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
<b>Legacy/Synth Pad</b>			
Sky Watcher	121	2	90
Vintage Pad	121	11	89
You Decide	121	8	95
Korgmatose	121	13	90
Reoccurring Astra	121	6	95
Astral Dream	121	1	95
Reso Down	121	2	97
Crimson 5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Elastick Pad	121	7	97
Lonely Spin	121	1	100
Synth Ghostly	121	2	100
Farluce	121	11	90
Dark Element	121	3	95
Bell Choir	121	7	98
Wide Attack	121	10	99
Wave Cycle	121	3	96
Movie Stack 4	121	7	99
Bengione	121	1	99
Cross Sweep	121	6	90
Virtual Traveler	121	1	88
Dreaming Coil	121	3	99
Analog Pad 2	121	9	89
Analog Pad 3	121	10	89
Money Pad	121	5	89
Pods In Pad	121	4	97

サウンド	CC00	CC32	PC
Chiff Touch Pad	121	1	83
Tinklin Pad	121	3	97
Dance ReMix	121	10	91
Organ Stab DNC	121	4	101
<b>Legacy/Synth Lead</b>			
Synchro City	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
Seq Lead	121	7	81
Electro Lead	121	2	87
Thin Analog Lead	121	4	87
Glide Lead	121	9	81
Fire Wave	121	10	81
Old & Analog	121	8	80
Power Synth	121	3	89
Mega Synth	121	9	90
Digital PolySix	121	7	90
Flip Blip	121	7	55
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Sync Kron	121	3	84
Tecno Phonic	121	10	90
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Metallic Rez	121	4	84
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Express. Lead	121	5	87
Port Whine	121	12	80
Auto Pilot 1	121	14	38
Arp Angeles	121	2	88
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
LoFi Ethnic	121	7	84
Caribbean	121	2	96



サウンド	CC00	CC32	PC
Sine Wave	121	6	80
Analog Lead	121	7	80
Gliding Square	121	9	80
Sine Switch	121	10	80
Cycle Seq. 1	121	8	96
Cycle Seq. 2	121	9	96
2VCO Planet Lead	121	13	80
Motion Raver	121	1	101
<b>Legacy/Ethnic</b>			
Mandolin Key Off	121	10	25
War Pipes	121	1	109
Sitar Sitar	121	7	104
Hit in India	121	5	55
Tambra	121	6	104
Indian Stars	121	3	104
Bali Gamelan	121	2	112
Ukulele Gtr	121	26	24
<b>Legacy/Bass</b>			
Acous. Bass Pro2	121	4	32
Acous. Bass RX	121	7	32
Acoustic Bass 2	121	8	32
Real Ac. Bass 2	121	12	32
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Finger E. Bass 3	121	2	33
Finger E. Bass 4	121	3	33
Finger E. Bass 5	121	6	33
Bright Finger B.	121	9	33
FingerE. Bass1 RX	121	10	33
Finger Slap	121	12	33
FingerE. Bass2 RX	121	13	33
Finger E. Bass 6	121	15	33
Dark E. Bass 1	121	20	33
FingerE. Bass3 RX	121	21	33
Dark E. Bass DNC	121	22	33
Picked E. Bass 2	121	1	34

サウンド	CC00	CC32	PC
Bass Mute	121	5	34
Picked E. Bass 4	121	7	34
Picked E. Bass 5	121	8	34
Picked E. Bass RX	121	10	34
Picked E. Bass 3	121	11	34
Fretless Bass 2	121	2	35
Dark R&B Bass2	121	5	35
Slap Bass 1	121	6	36
Slap Bass 2	121	6	37
Slap Bass 3	121	7	37
DynaSlapBass RX	121	3	37
Super Bass 2	121	1	36
FunkSlapBass RX	121	3	36
The Other Slap	121	5	37
SlapFingerBassRX	121	4	36
SlapPickedBassRX	121	5	36
Chorus Slap Bass	121	4	37
DarkWoody A. Bass	121	5	32
More Mid Bass	121	11	33
Woofer Pusher 2	121	6	35
Dark R&B Bass1	121	4	35
Dyna Bass	121	2	37
Ticktacing Bass	121	9	34
Fretless Bass 3	121	7	35
Stick Bass	121	5	33
Auto Pilot 2	121	13	39
Phunk Synth Bass	121	14	39
Digi Bass 3	121	10	38
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Autofilter Bass	121	10	39
Hybrid Bass	121	15	38
Synth Bass 80ish	121	9	39
Synth Bass 2	121	15	39
Reso Bass	121	12	39

サウンド	CC00	CC32	PC
Drive Bass	121	17	38
Nasty Bass	121	6	39
Bass Square	121	7	38
Square Bass	121	7	87
Phat Bass	121	7	39
Blind As A Bat	121	12	38
Poinker Bass	121	8	39
<b>GM/XG/Piano</b>			
AcousticPiano GM	121	0	0
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
Bright Piano GM	121	0	1
Bright PianoWide	121	1	1
E.Grand Piano GM	121	0	2
E. Grand Wide	121	1	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Honky Wide	121	1	3
E. Piano 1 GM	121	0	4
Detuned EP 1	121	1	4
EP 1 Veloc. Mix	121	2	4
60's E. Piano	121	3	4
E. Piano 2 GM	121	0	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP 2 Veloc. Mix	121	2	5
EP Legend	121	3	5
EP Phase	121	4	5
Harpsichord GM	121	0	6
Harpsi OctaveMix	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Key Off	121	3	6
Clav GM	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
AcousticPiano XG	0	0	0
AcousticPiano KP	0	1	0

サウンド	CC00	CC32	PC
Mellow Gr. Piano	0	18	0
Piano Strings	0	40	0
Piano Dream	0	41	0
Bright Piano XG	0	0	1
Bright Piano KP	0	1	1
E.Grand Piano XG	0	0	2
E. Grand Piano KP	0	1	2
E. Grand Detuned	0	32	2
Layered E.Grand1	0	40	2
Layered E.Grand2	0	41	2
Honky-Tonk XG	0	0	3
Honky-Tonk KP	0	1	3
E. Piano 1 XG	0	0	4
E. Piano 1 KP	0	1	4
Mellow EP1	0	18	4
Chorus EP 1	0	32	4
Hard El. Piano	0	40	4
Vel. X-Fade EP 1	0	45	4
60's El. Piano 1	0	64	4
E. Piano 2 XG	0	0	5
E. Piano 2 KP	0	1	5
Chorus EP 2	0	32	5
FM EP Hard	0	33	5
FM Legend EP	0	34	5
FM Phase EP	0	40	5
Dx & Analog	0	41	5
FM Koto EP	0	42	5
Vel. X-Fade EP 2	0	45	5
Harpsichord XG	0	0	6
Harpsichord KP	0	1	6
Harpsichord HP	0	25	6
Harpsi Octave	0	35	6
Clav XG	0	0	7
Clav KP	0	1	7

サウンド	CC00	CC32	PC
Clav. Wah Dyn.	0	27	7
Pulse Clav X	0	64	7
Pierce Clav	0	65	7
<b>GM/XG/Chrom. Perc.</b>			
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9
Music Box GM	121	0	10
Vibraphone GM	121	0	11
Vibraphone Wide	121	1	11
Marimba GM	121	0	12
Marimba Wide	121	1	12
Xylophone GM	121	0	13
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
Dulcimer GM	121	0	15
Celesta XG	0	0	8
Glockenspiel XG	0	0	9
Music Box XG	0	0	10
Orgel Bell	0	64	10
Vibraphone XG	0	0	11
Vibraphone KP	0	1	11
Hard Vibraphone	0	45	11
Marimba XG	0	0	12
Marimba KP	0	1	12
Sin Marimba	0	64	12
Balimba	0	97	12
Log Drum X	0	98	12
Xylophone XG	0	0	13
Tubular Bell XG	0	0	14
Church Bells	0	96	14
Carillonx	0	97	14
Dulcimer XG	0	0	15
Dulcimer Octave	0	35	15

サウンド	CC00	CC32	PC
Cimbalom	0	96	15
Santur 2	0	97	15
<b>GM/XG/Organ</b>			
Drawbar Org GM	121	0	16
Det. Drawbar Org	121	1	16
It. 60's Organ	121	2	16
Drawbar Org. 2	121	3	16
Perc.Organ GM	121	0	17
Det. Perc. Organ	121	1	17
Percussive Org 2	121	2	17
Rock Organ GM	121	0	18
Church Organ GM	121	0	19
Church Oct. Mix	121	1	19
Detuned Church	121	2	19
Reed Organ GM	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Accordion GM	121	0	21
Accordion 2	121	1	21
Harmonica GM	121	0	22
Tango Accord.GM	121	0	23
Drawbar Org XG	0	0	16
Detuned Drawbar	0	32	16
60's Draw.Org. 1	0	33	16
60's Organ X	0	34	16
70's DB Org. 1	0	35	16
Drawbar Org. 3	0	36	16
Drawbar 5th	0	37	16
Even Bar Org.	0	38	16
Organ 16+2'2/3	0	40	16
Organ Bass Dance	0	64	16
70's DB Org. 2	0	65	16
Cheezy Organ	0	66	16
Drawbar Org Perc	0	67	16
Perc.Organ XG	0	0	17

サウンド	CC00	CC32	PC
70's Perc. Organ	0	24	17
ChorusPerc.Organ	0	32	17
Lite Organ	0	33	17
Percussive Org X	0	37	17
Rock Organ XG	0	0	18
Rotary Organ V.	0	64	18
Slow Rotary	0	65	18
Fast Rotary	0	66	18
Church Organ XG	0	0	19
Church Organ 3	0	32	19
Church Organ 2	0	35	19
Notre Dame	0	40	19
Organ Flute	0	64	19
Trem. Org. Flute	0	65	19
Reed Organ XG	0	0	20
Puff Organx	0	40	20
Accordion XG	0	0	21
Accord. It.	0	32	21
Harmonica XG	0	0	22
Soft Harmonica	0	32	22
Tango Accord.XG	0	0	23
TangoAccordion 2	0	64	23
<b>GM/XG/Guitar</b>			
Nylon Guitar GM	121	0	24
Ukulele	121	1	24
Nylon Key Off	121	2	24
Nylon Guitar 2	121	3	24
Steel Guitar GM	121	0	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Mandolin	121	2	25
Steel Gtr & Body	121	3	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Pedal Steel Gtr	121	1	26
Clean Guitar GM	121	0	27
Det.Clean El.Gtr	121	1	27

サウンド	CC00	CC32	PC
Mid Tone Gtr	121	2	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Funky Cut El.Gtr	121	1	28
Mute Vel. El.Gtr	121	2	28
Jazz Man	121	3	28
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Pinch	121	1	29
DistortionGtr GM	121	0	30
Feedback DistGtr	121	1	30
Dist. Rhythm Gtr	121	2	30
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Guitar Feedback	121	1	31
Nylon Guitar XG	0	0	24
Nylon Guitar 2X	0	16	24
Nylon Guitar 3X	0	25	24
Nylon & Harm. V.	0	43	24
Ukulele X	0	96	24
Steel Guitar XG	0	0	25
Steel Guitar X	0	16	25
12 Strings Gtr X	0	35	25
Nylon plus Steel	0	40	25
SteelGtrWithBody	0	41	25
Mandolin X	0	96	25
Jazz Guitar XG	0	0	26
Mellow Guitar	0	18	26
Jazz Man Amp	0	32	26
Clean Guitar XG	0	0	27
Chorus El.Gtr	0	32	27
Muted Guitar XG	0	0	28
Funk Cut Guitar	0	40	28
Muted Steel Gtr	0	41	28
Funk Guitar 2	0	43	28
Jazz Boy	0	45	28
Overdrive Gtr XG	0	0	29
Guitar Nip	0	43	29

サウンド	CC00	CC32	PC
DistortionGtr XG	0	0	30
Feedback DistGt1	0	40	30
Feedback DistGt2	0	41	30
Gtr Harmonic XG	0	0	31
Gtr Feedback	0	65	31
Gtr Harmonic	0	66	31
<b>GM/XG/Bass</b>			
Acoustic Bass GM	121	0	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Slap Bass	121	1	33
Picked E.Bass GM	121	0	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass Warm	121	1	38
Synth Bass Reso	121	2	38
Clavi Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
SynthBass Attack	121	1	39
SynthBass Rubber	121	2	39
Attack Pulse	121	3	39
Acoustic Bass XG	0	0	32
Jazz Rhythm	0	40	32
Ac. Bass V.	0	45	32
Finger Bass XG	0	0	33
Finger Dark	0	18	33
Flange Bass	0	27	33
FngBass&DstGuit.	0	40	33
FingerSlapBass V	0	43	33
Finger Bass X	0	45	33
Modulated Bass	0	65	33
Picked E.Bass XG	0	0	34
Muted Pick Bass	0	28	34

サウンド	CC00	CC32	PC
Fretless Bass XG	0	0	35
Fretless Bass B	0	32	35
Fretless Det.	0	33	35
Fretless Soft	0	34	35
Synth Fretless	0	96	35
Smooth Fretless	0	97	35
Slap Bass 1 XG	0	0	36
Resonant Slap	0	27	36
Punch Thumb Bass	0	32	36
Slap Bass 2 XG	0	0	37
Velo. Sw. Slap	0	43	37
Synth Bass 1 XG	0	0	38
Syn. Bass Dark	0	18	38
Fast Reso. Bass	0	20	38
Acid Bass	0	24	38
Clav. Bass	0	35	38
Techno Bass	0	40	38
Orbiter Bass	0	64	38
Xquare Bass	0	65	38
Rubber Bass	0	66	38
Hammer Bass	0	96	38
Synth Bass 2 XG	0	0	39
Mellow Syn Bass	0	6	39
Sequenced Bass	0	12	39
Click Synth Bass	0	18	39
Synth Bass Dark	0	19	39
Smooth Syn. Bass	0	32	39
Modular Syn Bass	0	40	39
DX Bass	0	41	39
X Wire Bass	0	64	39
<b>GM/XG/Strings</b>			
Violin GM	121	0	40
Slow Att. Violin	121	1	40
Viola GM	121	0	41
Cello GM	121	0	42

サウンド	CC00	CC32	PC
Contrabass GM	121	0	43
Tremolo Str. GM	121	0	44
Pizzicato Str. GM	121	0	45
Harp GM	121	0	46
Yang Chin	121	1	46
Timpani GM	121	0	47
Violin XG	0	0	40
Slow Atk Violin	0	8	40
Viola XG	0	0	41
Cello XG	0	0	42
Contrabass XG	0	0	43
Tremolo Str. XG	0	0	44
Slw Tremolo Str.	0	8	44
Suspense Strings	0	40	44
Pizzicato Str. XG	0	0	45
Harp XG	0	0	46
Yang Chin X	0	40	46
Timpani XG	0	0	47
<b>GM/XG/Ensemble</b>			
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings & Brass	121	1	48
60's Strings	121	2	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings 3	121	1	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Humming	121	1	53
Synth Voice GM	121	0	54
Analog Voice	121	1	54
Orchestra Hit GM	121	0	55
Bass Hit Plus	121	1	55

サウンド	CC00	CC32	PC
6th Hit	121	2	55
Euro Hit	121	3	55
Strings Ens.1 XG	0	0	48
Stereo Stringx	0	3	48
Slw Atk Strings	0	8	48
Arco Stringx	0	24	48
60's Strings X	0	35	48
Orchestra	0	40	48
Orchestra 2	0	41	48
TremoloOrchestra	0	42	48
Velocity Strings	0	45	48
Strings Ens.2 XG	0	0	49
StereoSlwStrings	0	3	49
SlwLegatoStrings	0	8	49
Warm Strings	0	40	49
Kingdom	0	41	49
70's Strings	0	64	49
Strings 3	0	65	49
Synth Strings1XG	0	0	50
Reso Strings	0	27	50
Synth Strings 4	0	64	50
Synth Strings 5	0	65	50
Synth Strings2XG	0	0	51
Choir Aahs XG	0	0	52
Stereo Choir	0	3	52
Choir Aahs 3	0	16	52
Mellow Choir	0	32	52
Choir Strings	0	40	52
Voice Oohs XG	0	0	53
Synth Voice XG	0	0	54
Synth Voix	0	40	54
Choral	0	41	54
Analog Voix	0	64	54
Orchestra Hit XG	0	0	55

サウンド	CC00	CC32	PC
Orchestra Hitx	0	35	55
Impact	0	64	55
<b>GM/XG/Brass</b>			
Trumpet GM	121	0	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Bright Trombone	121	2	57
Tuba GM	121	0	58
Muted Trumpet GM	121	0	59
Muted Trumpet 2	121	1	59
French Horn GM	121	0	60
FrenchHorn Warm	121	1	60
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Synth Brass 1 GM	121	0	62
Synth Brass 3	121	1	62
Analog Brass 1	121	2	62
Jump Brass	121	3	62
Synth Brass 2 GM	121	0	63
Synth Brass 4	121	1	63
Analog Brass 2	121	2	63
Trumpet XG	0	0	56
Trumpet 2	0	16	56
Brite Trumpet	0	17	56
Trombone XG	0	0	57
Warm Trombone	0	18	57
Tuba XG	0	0	58
Tuba 2	0	16	58
Muted Trumpet XG	0	0	59
French Horn XG	0	0	60
French Horn Solo	0	6	60
Warm French Horn	0	32	60
Horn Orchestra	0	37	60

サウンド	CC00	CC32	PC
Brass Section XG	0	0	61
Tpt&Tbn Section	0	35	61
Brass Section 3	0	40	61
Hit Brass	0	41	61
Mellow Brass	0	42	61
Synth Brass 1 XG	0	0	62
Quack Brass	0	12	62
Res. Synth Brass	0	20	62
Poly Brass	0	24	62
Synth Brass 4 X	0	27	62
Jump Brass X	0	32	62
AnaVel Brass 1	0	45	62
AnaLog Brass 1	0	64	62
Synth Brass 2 XG	0	0	63
Soft Brass	0	18	63
Synth Brass X	0	40	63
Choir Brass	0	41	63
AnaVel Brass 2	0	45	63
AnaLog Brass 2	0	64	63
<b>GM/XG/Reed</b>			
Soprano Sax GM	121	0	64
Alto Sax GM	121	0	65
Tenor Sax GM	121	0	66
Baritone Sax GM	121	0	67
Oboe GM	121	0	68
English Horn GM	121	0	69
Bassoon GM	121	0	70
Clarinet GM	121	0	71
Soprano Sax XG	0	0	64
Alto Sax XG	0	0	65
Sax Section	0	40	65
HyperAltoSax	0	43	65
Tenor Sax XG	0	0	66
BreathyTenorSax	0	40	66

サウンド	CC00	CC32	PC
Soft Tenor Sax	0	41	66
Tenor Sax 2	0	64	66
Baritone Sax XG	0	0	67
Oboe XG	0	0	68
English Horn XG	0	0	69
Bassoon XG	0	0	70
Clarinet XG	0	0	71
<b>GM/XG/Pipe</b>			
Piccolo GM	121	0	72
Flute GM	121	0	73
Recorder GM	121	0	74
Pan Flute GM	121	0	75
Blown Bottle GM	121	0	76
Shakuhachi GM	121	0	77
Whistle GM	121	0	78
Ocarina GM	121	0	79
Piccolo XG	0	0	72
Flute XG	0	0	73
Recorder XG	0	0	74
Pan Flute XG	0	0	75
Blown Bottle XG	0	0	76
Shakuhachi XG	0	0	77
Whistle XG	0	0	78
Ocarina XG	0	0	79
<b>GM/XG/Syn Lead Syn Pad</b>			
Lead Square GM	121	0	80
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw GM	121	0	81
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw & Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Lead Seq. Analog	121	4	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83

サウンド	CC00	CC32	PC
Charang GM	121	0	84
Wire Lead	121	1	84
Voice Lead GM	121	0	85
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
Lead Soft Wrl	121	1	87
New Age Pad GM	121	0	88
Warm Pad GM	121	0	89
Sine Pad	121	1	89
Polysynth GM	121	0	90
Choir Pad GM	121	0	91
Itopia Pad	121	1	91
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Halo Pad GM	121	0	94
Sweep Pad GM	121	0	95
Lead Square XG	0	0	80
Square Lead	0	6	80
LM Square	0	8	80
Hollow	0	18	80
Shroud	0	19	80
Mellow	0	64	80
Solo Sine	0	65	80
Sine Lead	0	66	80
Lead Saw XG	0	0	81
Sawtooth Lead	0	6	81
Thick Sawtooth	0	8	81
Dynamic Sawtooth	0	18	81
Digital Saw	0	19	81
Big Lead	0	20	81
Heavy Synth	0	24	81
Wasp Synth	0	25	81
Pulse Saw	0	40	81
Dr. Lead	0	41	81
Velocity Lead	0	45	81



サウンド	CC00	CC32	PC
Sequenced Analog	0	96	81
Calliope XG	0	0	82
Pure Lead	0	65	82
Chiff XG	0	0	83
Rubby	0	64	83
Charang XG	0	0	84
Distorted Lead	0	64	84
Wire Lead X	0	65	84
Voice Lead XG	0	0	85
Synth Aahs	0	24	85
Vox Lead	0	64	85
Fifths Lead XG	0	0	86
Big Five	0	35	86
Bass & Lead XG	0	0	87
Big & Low	0	16	87
Fat & Perky	0	64	87
Soft Whirl	0	65	87
New Age Pad XG	0	0	88
Fantasy	0	64	88
Warm Pad XG	0	0	89
Thick Pad	0	16	89
Soft Pad	0	17	89
Sine Pad X	0	18	89
Horn Pad	0	64	89
Rotary Strings	0	65	89
Polysynth XG	0	0	90
Poly Pad 800	0	64	90
Click Pad	0	65	90
Analog Pad	0	66	90
Square Pad X	0	67	90
Choir Pad XG	0	0	91
Heaven Mod	0	64	91
Itopia	0	66	91
C.C. Pad	0	67	91
Bowed Glass XG	0	0	92

サウンド	CC00	CC32	PC
Glacier	0	64	92
Metallic Pad XG	0	0	93
Tine Pad	0	64	93
Pan Pad	0	65	93
Halo Pad XG	0	0	94
Sweep Pad XG	0	0	95
Shwimmer	0	20	95
Converge	0	27	95
Polar Pad	0	64	95
Celestial	0	66	95
<b>GM/XG/Synth SFX</b>			
Ice Rain GM	121	0	96
Soundtrack GM	121	0	97
Crystal GM	121	0	98
Synth Mallet	121	1	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Goblins GM	121	0	101
Echo Drops GM	121	0	102
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Star Theme GM	121	0	103
Ice Rain XG	0	0	96
Clav. Pad	0	45	96
Harmo. Rain	0	64	96
African Wind	0	65	96
Carib	0	66	96
Soundtrack XG	0	0	97
Prologue	0	27	97
Ancestral Clouds	0	64	97
Crystal XG	0	0	98
Synth Drum Comp.	0	12	98
Popcorn	0	14	98
Tiny Bells	0	18	98
Round Glocken.	0	35	98

サウンド	CC00	CC32	PC
Glocken. Chimes	0	40	98
Clear Bells	0	41	98
Chorus Bells	0	42	98
Synth Mallet X	0	64	98
Soft Crystal	0	65	98
LoudGlockenspiel	0	66	98
Xmas Bell	0	67	98
Vibe Bells	0	68	98
Digital Bells	0	69	98
Air Bells	0	70	98
Bell Harp	0	71	98
Gamelimba	0	72	98
Atmosphere XG	0	0	99
Warm Atmosph.	0	18	99
Hollow Release	0	19	99
Nylon El. Piano	0	40	99
Nylon Harp	0	64	99
Harp Vox	0	65	99
Atmosphere Pad	0	66	99
Planet	0	67	99
Brightness XG	0	0	100
Fantasy Bells	0	64	100
Smokey	0	96	100
Goblins XG	0	0	101
Goblin Synth	0	64	101
Creeper	0	65	101
Ring Pad	0	66	101
Ritual	0	67	101
To Heaven	0	68	101
Night	0	70	101
Glisten	0	71	101
Bell Choir X	0	96	101
Echo Drops XG	0	0	102
Echoes	0	8	102
Echo Pan X	0	14	102

サウンド	CC00	CC32	PC
Echo Bell X	0	64	102
Big Pan	0	65	102
Synth Piano	0	66	102
Creation	0	67	102
Star Dust	0	68	102
Pan Reso X	0	69	102
Star Theme XG	0	0	103
Starz	0	64	103
GM/XG/Ethnic			
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Banjo GM	121	0	105
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Kalimba GM	121	0	108
Bag Pipes GM	121	0	109
Fiddle GM	121	0	110
Shanai GM	121	0	111
Sitar XG	0	0	104
Detuned Sitar	0	32	104
Octave Sitar	0	35	104
Tamboura	0	97	104
Banjo XG	0	0	105
Muted Banjo	0	28	105
Rabab	0	96	105
Gopichant	0	97	105
Oud 3	0	98	105
Shamisen XG	0	0	106
Koto XG	0	0	107
Taisho-Kin	0	96	107
Kanoun X	0	97	107
Kalimba XG	0	0	108
Bag Pipes XG	0	0	109
Fiddle XG	0	0	110

サウンド	CC00	CC32	PC
Shanai XG	0	0	111
<b>GM/XG/Percussive</b>			
Tinkle Bell GM	121	0	112
Agogo GM	121	0	113
Steel Drums GM	121	0	114
Woodblock GM	121	0	115
Castanets	121	1	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
ReverseCymbalGM	121	0	119
Tinkle Bell XG	0	0	112
Bonang	0	96	112
Altair	0	97	112
Gamelal Gongs	0	98	112
St.GamelanGongs	0	99	112
Rama Cymbal	0	100	112
Asian Bells	0	101	112
Agogo XG	0	0	113
Steel Drums XG	0	0	114
Glass Percussion	0	97	114
Thai Bells	0	98	114
Woodblock XG	0	0	115
Castanex	0	96	115
Taiko Drum XG	0	0	116
Gran Cassa	0	96	116
Melodic Tom XG	0	0	117
Melodic Tom 3	0	64	117
Real Tom	0	65	117
Rock Tom	0	66	117
Synth Drum XG	0	0	118

サウンド	CC00	CC32	PC
Analog Tom	0	64	118
Electric Perc.	0	65	118
ReverseCymbalXG	0	0	119
<b>GM/XG/SFX</b>			
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Guitar Cut Noise	121	1	120
Ac. Bass String	121	2	120
Breath Noise GM	121	0	121
Flute Key Click	121	1	121
Seashore GM	121	0	122
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone GM	121	0	124
Telephone 2	121	1	124
Door Creaking	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Helicopter GM	121	0	125
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125

サウンド	CC00	CC32	PC
Applause GM	121	0	126
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Gun Shot GM	121	0	127
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Gtr FretNoise XG	0	0	120
Breath Noise XG	0	0	121
Seashore XG	0	0	122

サウンド	CC00	CC32	PC
Bird Tweet XG	0	0	123
Telephone XG	0	0	124
Helicopter XG	0	0	125
Applause XG	0	0	126
Gun Shot XG	0	0	127
<b>User</b>	121	64-67	0-127
<b>Local</b>	99	0-127	0-127

# DNCサウンド、DNC機能

DNCサウンドとDNC機能のリストです。DNCサウンド、DN1サウンド、そしてDN2サウンドは、それぞれに機能が設定されています。

サウンド名	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Factory/Piano												
ClassicClav DNC	121	7	7			Pickup position 1 (toggle)		Pickup position 2 (toggle)				
Factory/Accordion												
Harmonica 1 DN1	121	11	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 1 DN2	121	12	22	Legato Atk	> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 2 DN1	121	13	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 3 DN1	121	14	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Bandoneon DNC	121	11	23			Short Note		Stop Note	Expr.	Tremolo	Expr.	Expr.
Factory/Guitar												
Concert Gtr DNC	121	20	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Nylon Guitar DNC	121	18	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
SteelGtrPro DNC	121	19	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Strum 12Str.DNC	121	33	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
RealFolk Gtr DNC	121	34	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
ClassicSteel DNC	121	36	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
CA Steel Gtr DNC	121	51	25			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Jazz Gtr 1 DNC	121	8	26	Legato Atk		Slide Up		Harm			Octave (toggle)	Vibrato
Strat N Cln DNC	121	38	27			Slide Up		Mute				Vibrato
Strat B DI DNC	121	45	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Strat B Ovd DNC	121	5	29			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
33X B DI DNC	121	44	27			Slide Up		Harm				Vibrato
33X B Dst DNC	121	17	30			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Tele M Cln DNC	121	40	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27			Slide Up		Harm				
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27	Legato Atk		Slide Up		Harm				
E.Gtr Amp DNC	121	37	27			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Crunch Gtr DNC	121	3	29	Legato Atk		Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Dist. Gtr 1 DNC	121	16	30			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30	Legato Atk		Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato

サウンド名	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Factory/Strings & Vocal												
Violin DNC	121	9	40	< ±9st: Smth	> ±9st: Gliss Up/Down	>G4: 8Gls U		8Gl D		Balzato	Mordente	
Real Violin DNC	121	7	40	< ±9st: Smth	> ±9st: Gliss Up/Down	>G4: 8Gls U		8Gl D		Balzato	Mordente	
Violin Expr. DNC	121	5	40	< ±9st: Smth	> ±9st: Gliss Up/Down	Oct Gliss U	Oct Gliss D			Balzato	Mordente	
Conc.Violin DNC	121	6	40	< ±5st: Smth		Pizzicato		Ensemble			Volume	
SopranoVox1 DNC	121	4	53	< ±6st: Smooth	> ±6st: Gliss Up/Down	> G4: 4th Up		< F5: 5th Down				
Scat Voices DNC	121	20	52	< ±5st: Smth		Fall Down		Smooth			Mellow	Vibrato
Movie Str.1 DNC	121	7	49			Solo		Pizzicato		Tremolo	Solo	Perc. Hit
Movie Str.2 DNC	121	8	49			Smooth		Pizzicato		Tremolo	Solo	Perc. Hit
Factory/Trumpet & Trbn												
Jazz Cornet DN1	121	32	56	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trumpet DN1	121	33	56	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trumpet DN2	121	34	56	Legato Atk	> ±9st: Riff Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trb. DN1	121	20	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trb. DN2	121	21	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Soft Trb. DN1	121	22	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Soft Trb. DN2	121	23	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
HardTrombone DN1	121	24	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
HardTrombone DN2	121	25	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Cup Muted DN2	121	9	59	Legato Atk	> ±3st: Riff Up/Down	Long Fall Down	Fall Down	Long Doit	Doit		Wha	More Vib.
Real Muted DN2	121	10	59	Legato Atk	> ±3st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Staccato	More Vib.
Horns Sweet1 DNC	121	38	61			Fall Down		Doit		Shake	SFX	
Horns Sweet2 DNC	121	39	61			Fall Down		Doit		Shake	Soft Atk	
Factory/Sax												
Soprano Sax DN1	121	6	64			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Sax DN1	121	20	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Jazz Sax DN2	121	21	65		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
PopAltoSax DN1	121	22	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.

サウンド名	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Alto Sax DN1	121	23	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
SoftAltoSax DN1	121	24	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Sax DN1	121	16	66			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Sax DN2	121	17	66		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Growl DN1	121	18	66			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Baritone Sax DN1	121	6	67			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Factory/Woodwind												
ConcertFlute DN1	121	15	73			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
ConcertFlute DN2	121	16	73		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
Latin Flute DN1	121	17	73			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
Latin Flute DN2	121	18	73		> ±9st: Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
RealClarinet DN1	121	21	71			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
JazzClarinet DN1	121	22	71			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Pan Flute DN1	121	05	75			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Alt Attack	More Vib.
Whistle DN1	121	06	78			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Factory/Synth Pad												
S&H Pad DNC	121	10	96			White Noise		RND filter		Reson.	Detune	HP Filter
Techno Stab DNC	121	3	93			Filter		Straight			Straight	Filter
Factory/Synth Lead												
Next Dance DNC	121	13	87			White Noise		Alt Timbre			LP Filter	Reson.
Lab Synth DNC	121	8	84			HP Filter		Detune			LP Filter	Reson.
Thin PulSeq DNC	121	21	81			HP Filter		Detune			LP Filter	Reson.
Deep Modul. DNC	121	10	84			HP Filter		Alt Attack		LFO Speed Increase	LFO Speed Decrease	
Noised Lead DNC	121	20	87			HP Filter		Detune			LP Filter	Reson.
Factory/Ethnic												
Mandolin DNC	121	40	25	Legato Atk		No Rel.						
Berimbau Rel.DNC	121	01	106			Caxixi		Bend		Belly		
Berimbau DNC	121	02	106			Caxixi		Crash		Belly		
JB Finger BsDN1	121	29	33			Mute		Harm		Ghost	Vibrato	
JB Finger BsDN2	121	30	33			Pick		Slap		Mute	Vibrato	
JB Pick Bs DN1	121	18	34			Mute		Harm		Ghost	Vibrato	
JB Pick Bs DN2	121	19	34			Finger		Slap		Mute	Vibrato	
PBs Fing.Pop DN1	121	33	33			Mute		Harm		Ghost	Vibrato	

サウンド名	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
PBs Fing.Pop DN2	121	34	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Finger Bass DN1	121	16	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Fretless Bs DN1	121	11	35			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Dark Bs&Slp DN1	121	7	36			Mute		Harm			Ghost	Vibrato

以下の表はDNCコントロールの各機能を示したものです。

DNCコントロール	意味
Legato (In)	レガート・レンジ (SOUND > Basic > Soundページで設定。987ページの「DNC サウンド・DNC機能」を参照) の範囲内を演奏すると、レガートで演奏します。
Legato (Out)	レガート・レンジの範囲外を演奏するとレガートで演奏します。
SC1 Note On	サウンド・コントローラー1、2 (SC1、SC2) は、アサイナブル・スイッチやフットスイッチに割り当てたMIDIコントローラーとして機能します。これらを使用して、ノート・オンやノート・オフ・メッセージを送信できます。
SC1 Note Off	
SC2 Note On	例えば、SC1がアサイナブル・スイッチに割り当てられているAccordion DN1タイプのサウンドを演奏しているとした場合、SC1はサウンド・エディット・セクション (SOUND > Basic > Soundページ) で「予約」タイプのコントローラーに設定されていますので、スイッチで次に弾く音のノート・オン、ノート・オフ・イベントの送信ができます。鍵盤を弾く (ノート・オン) 前にスイッチを押すと、鍵盤を弾いたときにリフ・アップ (Riff Up) がトリガーされます。鍵盤を弾いている間にスイッチを押すと、その音のキーを離すと (ノート・オフ)、フォール・ダウン (Fall Down) がトリガーされます。
SC2 Note Off	
Y+	ジョイスティックの上方向 (奥側へ) の動き
Y-	ジョイスティックの下方向 (手前側へ) の動き
After Touch	アフタータッチ。鍵盤を弾き、さらに押し込んだ状態

選択したサウンドとDNC機能によって、DNC機能の「予約」をSC1、SC2またはYで行うかが変わり、そのDNC機能は鍵盤の演奏中にトリガーされたり、スイッチ操作 (「トグル」) でオン、オフの切り替えをします。SC1またはSC2コントローラーがアサイナブル・スイッチに割り当てられている場合、DNCコントローラーの状態をLEDに表示します。

LED点灯パターン	意味
Off (消灯)	DNC機能が割り当てられていない状態です。
赤点灯	DNC機能の予約ができる状態です。
赤点滅	予約されたDNC機能の実行待ちの状態です。実行後は赤点灯になります。
緑点灯	トグル・タイプのDNC機能が使用できる状態です。
緑点滅	DNC機能がオンになった状態です。もう一度押すとオフになります。



## ドラムキット(Drum Kits)

工場出荷時のドラムキットのリストです。これらをコントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージでリモート・コントロールすることができます。

**CC00:** コントロール・チェンジ#0、またはバンク・セレクトMSB。**CC32:** コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB。**PC:** プログラム・チェンジ。

**Note:** 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは0 ~ 127 までの数値で設定されています。

ドラムキット	CC00	CC32	PC
<b>Factory/Drum &amp; SFX</b>			
Pop Kit 1 Amb	120	0	52
Funk Kit 1 Amb	120	0	53
VintageKit 1 Amb	120	0	54
Rock Kit 1 Amb	120	0	55
Jazz Kit 1 Amb	120	0	62
Standard Kit Amb	120	0	93
Power Kit 1 Amb	120	0	20
Power Kit 2 Amb	120	0	21
Room Kit Amb	120	0	80
Rock Kit 2 Amb	120	0	22
VintageKit 2 Amb	120	0	94
Gate Kit Amb	120	0	23
Jazz Kit 2 Amb	120	0	83
Brush Kit 1 Amb	120	0	84
Trance Kit	120	0	63
Dance Kit Remix	120	0	29
Jazz Kit 3 Amb	120	0	36
Jazz Kit 4 Amb	120	0	37
Brush Kit 2 Amb	120	0	45
Brush Kit 3 Amb	120	0	46
Real Kit 1 Amb	120	0	81
Real Kit 2 Amb	120	0	82
Cool Kit Amb	120	0	39
Lounge Kit Amb	120	0	38
Pop Kit Amb	120	0	88
Studio Kit	120	0	95
Ambient Kit	120	0	3

ドラムキット	CC00	CC32	PC
Groove Kit	120	0	77
Standard Kit 1	120	0	5
Standard Kit 2	120	0	1
Standard Kit 3	120	0	2
Standard Kit 4	120	0	6
Synth Kit 1	120	0	59
Synth Kit 2	120	0	58
Synth Kit 3	120	0	61
Analog Kit	120	0	123
Pop Std. Kit 1	120	0	89
Pop Std. Kit 2	120	0	90
Pop Std. Kit 3	120	0	4
Dance Kit	120	0	74
Brush Kit 1	120	0	42
Brush Kit 2	120	0	43
Brush Kit 3	120	0	44
HipHop Kit 1	120	0	9
Electro Kit 1	120	0	75
Electro Kit 2	120	0	76
Electro Kit 3	120	0	122
Jungle Kit	120	0	10
Jazz Kit 1	120	0	33
Jazz Kit 2	120	0	34
Jazz Kit 3	120	0	35
HipHop Kit 2	120	0	72
House Kit 1	120	0	30
House Kit 2	120	0	31
Drum & FX Kit 1	120	0	78

ドラムキット	CC00	CC32	PC
Drum & FX Kit 2	120	0	79
Power Kit 1	120	0	18
Power Kit 2	120	0	19
Latin Perc.Kit 1	120	0	65
Latin Perc.Kit 2	120	0	68
Percussion Kit	120	0	64
Standard PercKit	120	0	69
i30 Perc. Kit	120	0	67
Trinity Perc.Kit	120	0	66
Arabian Kit 1	120	0	51
Arabian Kit 2	120	0	117
SFX Kit 1	120	0	60
SFX Kit 2	120	0	57
Oriental PercKit	120	0	119
Turkish Kit	120	0	118
Slice FX Kit	120	0	98
Deep Noise	121	4	127
Slices A FX	121	4	118
Slices B FX	121	5	118
Incipit Noises	121	3	119
<b>Legacy/Drum &amp; SFX</b>			
Room Kit 1	120	0	120
Room Kit 2	120	0	12
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Techno Kit 1	120	0	11
Techno Kit 2	120	0	73
Techno Kit 3	120	0	15
Techno Kit 4	120	0	14
House Kit 3	120	0	26
House Kit 4	120	0	27
House Kit 5	120	0	28
HipHop Kit 3	120	0	13
Power Kit 3	120	0	121
Power Kit 4	120	0	17
Brush Kit 4	120	0	125

ドラムキット	CC00	CC32	PC
Brush Kit 5	120	0	41
Standard Kit 5	120	0	7
Orchestra Kit	120	0	49
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50
Log Drum	121	4	12
Reverse Tom	121	2	117
Reverse Snare	121	3	118
Reverse Cymbal	121	2	119
Dragon Gong	121	1	119
Stadium	121	6	126
Castanets Plus	121	2	115
Timpani	121	1	47
Woodblock	121	3	115
Footstep Walk	121	7	126
<b>GM/XG/Drum</b>			
Standard Kit GM	120	0	0
Room Kit GM	120	0	8
Power Kit GM	120	0	16
Electro Kit GM	120	0	24
Analog Kit GM	120	0	25
Jazz Kit GM	120	0	32
Brush Kit GM	120	0	40
Orchestra Kit GM	120	0	48
SFX Kit GM	120	0	56
Standard Kit1 XG	127	0	0
Standard Kit2 XG	127	0	1
Room Kit XG	127	0	8
Rock Kit XG	127	0	16
Electro Kit XG	127	0	24
Analog Kit XG	127	0	25
Jazz Kit 1 XG	127	0	32
Jazz Kit 2 XG	127	0	33
Brush Kit XG	127	0	40
Classic Kit XG	127	0	48

# マルチサンプル(Multisample)

工場出荷時のマルチサンプルのリストです。

#	マルチサンプル	#	マルチサンプル	#	マルチサンプル
0	Grand Piano 3 OT L	32	Piano Leakage-L	64	E.Piano Rx Kof L
1	Grand Piano 3 OT R	33	Piano Leakage-R	65	E.Piano Rx Kof R
2	Grand Piano 5 OT L	34	Hammer Noise-L	66	E.Piano Suit Bright p
3	Grand Piano 5 OT R	35	Hammer Noise-R	67	E.Piano Suit Bright mf
4	Grand Piano 6 OT L	36	Piano FX Pedal On L	68	E.Piano Suit Bright f
5	Grand Piano 6 OT R	37	Piano FX Pedal On R	69	E.Piano Dyno p
6	Grand Piano Res 3 OT L	38	Piano FX Pedal Off L	70	E.Piano Dyno mf
7	Grand Piano Res 3 OT R	39	Piano FX Pedal Off R	71	E.Piano Dyno f
8	Grand Piano Res 5 OT L	40	Piano FX Key Off L	72	E.Piano Dyno Soft
9	Grand Piano Res 5 OT R	41	Piano FX Key Off R	73	E.Piano Dyno SoftLP
10	Grand Piano Res 6 OT L	42	Baby Grand L	74	E.Piano Stage Hard
11	Grand Piano Res 6 OT R	43	Baby Grand R	75	E.Piano Stage HardLP
12	Grand Piano 3 L	44	Upright Piano mf L	76	E.Piano Vintage 1
13	Grand Piano 3 R	45	Upright Piano mf R	77	E.Piano Vintage 2
14	Grand Piano 5 L	46	Upright Piano f L	78	E.Piano Vintage 3
15	Grand Piano 5 R	47	Upright Piano f R	79	E.Piano Vintage 4
16	Grand Piano 6 L	48	Piano M1	80	E.Piano Vintage 5
17	Grand Piano 6 R	49	E.GrandPiano	81	E.Piano Vintage 6
18	Grand Piano Res 3 L	50	E.Piano FM 1	82	E.Piano Vintage Koff
19	Grand Piano Res 3 R	51	E.Piano FM 1LP	83	E.Piano Wurly Soft
20	Grand Piano Res 5 L	52	E.Piano FM 2	84	E.Piano Wurly Hard
21	Grand Piano Res 5 R	53	E.Piano PO 1	85	E.Piano Pad 1
22	Grand Piano Res 6 L	54	E.Piano PO 2	86	E.Piano Pad 1LP
23	Grand Piano Res 6 R	55	E.Piano PO 3	87	E.Piano Pad 2
24	Acoustic Piano f L	56	E.Piano PO 4	88	Clav. 1
25	Acoustic Piano f R	57	E.Piano PO 5	89	Clav. 2
26	Acoustic Piano f OT L	58	E.Piano PO 6	90	Clav. 3
27	Acoustic Piano f OT R	59	E.Piano PO 7	91	Clav. 4
28	Acoustic Piano Res L	60	E.Piano PO Kof p	92	Clav. GM
29	Acoustic Piano Res R	61	E.Piano PO Kof f	93	Harpsichord1 Lt
30	Acoustic Piano Res OT L	62	E.Piano Rx Kon L	94	Harpsichord1 Key Off
31	Acoustic Piano Res OT R	63	E.Piano Rx Kon R	95	Harpsichord1 Release

#	マルチサンプル
96	Harpsichord1 Bump On
97	Harpsichord1 Bump Off
98	Harpsichord2
99	Harpsichord2 Key Off
100	Gospel Organ Slow L
101	Gospel Organ Slow R
102	Gospel Organ Fast L
103	Gospel Organ Fast R
104	16' 8' LF L
105	16' 8' LF R
106	16' 8' LS L
107	16' 8' LS R
108	16' 8' 51/3 LF L
109	16' 8' 51/3 LF R
110	16' 8' 51/3 LS L
111	16' 8' 51/3 LS R
112	4' 22/3' 2' LF L
113	4' 22/3' 2' LF R
114	4' 22/3' 2' LS L
115	4' 22/3' 2' LS R
116	11/3' 13/5' 1' LF L
117	11/3' 13/5' 1' LF R
118	11/3' 13/5' 1' LS L
119	11/3' 13/5' 1' LS R
120	16' 8' 51/3' Perc LF L
121	16' 8' 51/3' Perc LF R
122	16' 8' 51/3' Perc LS L
123	16' 8' 51/3' Perc LS R
124	Theater Organ 1
125	Theater Organ 2
126	50s E.Organ Bright
127	50s E.Organ Dark
128	E.Organ CX 3
129	E.Organ Perc. O1W
130	E.Organ Perc. 1

#	マルチサンプル
131	E.Organ Perc. 2
132	E.Organ Perc. 3
133	E.Organ Perc. 4
134	Organ 1 M1
135	Organ 2 M1
136	Organ 1
137	Organ 2
138	Organ 2LP
139	Organ 3 Jazz
140	BX3 & Perc. 3rd
141	E.Organ Vox
142	E.Organ Soft
143	E.Organ Full
144	E.Organ Dist
145	Rotary Organ 1
146	Rotary Organ 2
147	Super BX3
148	Super BX3LP
149	Rotor Noise LF L
150	Rotor Noise LF R
151	Rotor Noise LS L
152	Rotor Noise LS R
153	H Organ Leakage
154	H Organ 2nd Harmonic
155	H Organ Click Kon
156	H Organ Click Koff
157	ON-Click (Organ)
158	OFF-Click (Organ)
159	Pipe Flute L
160	Pipe Flute R
161	Pipe Positive
162	Pipe Mixture
163	Pipe Full 1 L
164	Pipe Full 1 R
165	Pipe Full 2

#	マルチサンプル
166	EI Organ Toy
167	Music Box
168	Kalimba
169	Kalimba GM
170	Marimba
171	MarimbaLP
172	Xylophone
173	Balaphone
174	Vibraphone1
175	Vibraphone1LP
176	Vibraphone2
177	Celesta
178	Celesta GM
179	CelestaLP
180	Glockenspiel
181	GlockenspielLP
182	Tubular Bell
183	Log Drum
184	Steel Drum Hard
185	Steel Drum GM
186	Gamelan
187	FM Bell
188	Flute mf
189	Flute f
190	Flute Chiff
191	Flute Singed
192	Flute Flutter
193	Flute Fall Down
194	Flute Riff Up
195	Flute Gliss Down Sus
196	Flute
197	Flute Falls
198	Flute Gliss Up
199	Flute Gliss Down
200	Flute Frull

#	マルチサンプル
201	Flute Voice
202	Flute Jazz
203	Flute Vibrato
204	Flute Attack p
205	Flute Attack f
206	Breath Noise RX
207	Piccolo
208	Pan Flute
209	Pan Flute Attack
210	Tin Whistle Voice
211	Whistle Gliss
212	Whistle Straight
213	Whistle Sfz Vibr
214	Whistle Sfz No Vibr
215	Whistle Slow Atk Vibr
216	Whistle Robin
217	Whistle Breath
218	Shakuhachi
219	Shakuhachi Atk
220	Shakuhachi Mid
221	Shakuhachi High
222	Bottle
223	Bottlizer
224	Shanai GM
225	Recorder
226	Recorder Vibrato
227	Ocarina
228	Clarinet 1 Vibrato p
229	Clarinet 1 Vibrato f
230	Clarinet 1 GlissUp
231	Clarinet 1 GlissUp Sus
232	Clarinet 1 Fall
233	Clarinet 2
234	Clarinet 3
235	Double Reed M1

#	マルチサンプル
236	Oboe 1 Vibrato
237	Oboe 2 Straight
238	Oboe key noises
239	Oboe Get a Breath
240	English Horn
241	Bassoon 2
242	Baritone Sax p
243	Baritone Sax f
244	Baritone Sax GM
245	Tenor Sax Vib 1
246	Tenor Sax Vib 2
247	Tenor Sax Vib 3
248	Tenor Sax Vib 4
249	Tenor Sax Glissando
250	Tenor Sax Falls
251	Tenor Sax Riff Up
252	Tenor Sax Fall Down
253	Tenor Sax Vibrato
254	Tenor Sax Expressive
255	Tenor Sax p
256	Tenor Sax mf
257	Tenor Sax f
258	Tenor Sax M1
259	Tenor Sax GM
260	Alto Sax Vib 1
261	Alto Sax Vib 2
262	Alto Sax Vib 2 Drive
263	Alto Sax p
264	Alto Sax f
265	Alto Sax GM
266	Alto Sax Growl
267	Soprano Sax Vibrato
268	Soprano Sax Straight
269	Soprano Sax GM
270	Sax Family Vibrato

#	マルチサンプル
271	Sax key on
272	Sax key off
273	Sax breath
274	Musette 1
275	Musette 2
276	Musette 2LP
277	Musette 3 L
278	Musette 3 R
279	Accordion 16'
280	Accordion 16' OT
281	Accordion 8'
282	Accordion 8' OT
283	Accordion 4'
284	Accordion 4' OT
285	Accordion preset 1
286	Accordion preset 2
287	Accordion Bassoon
288	Accordion Clarinet
289	Accordion Bandoneon
290	Bandoneon
291	Bandoneon Stop
292	Bandoneon Short
293	Bandoneon Valve
294	Bandoneon RX
295	Accordion Volkst.
296	Accordion Bass
297	Accordion Noise KeyOn
298	Accordion Noise KeyOff
299	Accordion Change Voice
300	Harmonica 1
301	Harmonica 1 Fall
302	Harmonica 2
303	Harmonica 3 Wah
304	Melodica
305	Melodica Key On

#	マルチサンプル
306	Melodica Key Off
307	Highland Bag Pipes
308	Highland Drones
309	Uilleann Pipes
310	Bag Pipes
311	Bag Pipes GM
312	French Horn T1
313	French Horn Ensemble
314	French Horns GM
315	Tenor Horn
316	Flugel Horn Vibrato
317	Flugel Horn M1
318	Tuba p
319	Tuba f
320	Tuba GM
321	Tuba Bariton Attack
322	Trombone 1 p
323	Trombone 1 mf
324	Trombone 1 f
325	Trombone 1 Gliss Up
326	Trombone 1 Fall
327	Trombone 1 Smear
328	Trombone 2 Vibrato
329	Trombone 3 mf
330	Trombone 3 f
331	Trombone 4 Soft
332	Trombone 4 Bright
333	Trombone 5 Straight fff
334	Trombone Slur Up
335	Trombone Fall
336	Trombone GM
337	2 Trombones mf L
338	2 Trombones mf R
339	2 Trombones f L
340	2 Trombones f R

#	マルチサンプル
341	2 Trombones Sfp< L
342	2 Trombones Sfp< R
343	2 Trumpets Shake L
344	2 Trumpets Shake R
345	2 Trumpets Glissup L
346	2 Trumpets Glissup R
347	2 Trombones Fall L
348	2 Trombones Fall R
349	Classic Trumpet p
350	Classic Trumpet f
351	Pop Trumpet p
352	Pop Trumpet f
353	Trumpet Expr.
354	Trumpet Slow p
355	Trumpet Slow f
356	Trumpet GM
357	Trumpet Tonguing p
358	Trumpet Tonguing f
359	Trumpet Medium
360	Trumpet Overblown
361	Trumpet Muted
362	Trumpet Muted GM
363	Trumpet Wah
364	Trumpet WDH Shakes
365	Trumpet Doit
366	Trumpet Fall
367	TRP CupMute Vib p
368	TRP MuteHarm Vib p
369	TRP MuteHarm Vib mf
370	TRP MuteHarm Vib f
371	TRP MuteHarm Stac p
372	TRP MuteHarm Stac f
373	TRP MuteHarm Dw
374	TRP MuteHarm Up
375	TRP MuteHarm Doit

#	マルチサンプル
376	TRP MuteHarm Falls
377	TRP MuteHarm Bump Atk
378	TRP Basic Noise
379	2 Trumpets p L
380	2 Trumpets p R
381	2 Trumpets f L
382	2 Trumpets f R
383	2 Trumpets Str mf L
384	2 Trumpets Str mf R
385	2 Trumpets Sfp< L
386	2 Trumpets Sfp< R
387	2 Trumpets Fall L
388	2 Trumpets Fall R
389	Brass Ensemble Stereo L
390	Brass Ensemble Stereo R
391	Brass Ensemble 1
392	Brass Ensemble 2
393	Brass Ensemble GM
394	Soprano Voice
395	Soprano Voice AD
396	Soprano Voice 5thDw
397	Soprano Voice 4thUp
398	Voice Female Wuh
399	Voice Female Woh
400	Voice Female Wah
401	Voice Female Dah
402	Voice Male Wuh
403	Voice Male Woh
404	Voice Male Wah
405	Voice Male Dah
406	Voice Choir
407	Voice Hoo
408	Voice Pop Ooh
409	Voice Pop Ah
410	Voice Doo

#	マルチサンプル
411	Voice DooLP
412	Violin 1 Classic
413	Violin 1 Gliss Up
414	Violin 1 Gliss Dw
415	Violin 1 Strings Free
416	Violin 1 Trill Up
417	Violin 2 Solo Vibrato
418	Violin 2 Straight
419	Violin GM
420	Fiddle GM
421	Viola Vibrato p
422	Viola Vibrato f
423	Viola GM
424	Cello & Contrabass
425	Cello GM
426	Violin & Cello
427	Strings Quartet L
428	Strings Quartet R
429	Strings Quartet Vibrato1
430	Strings Quartet Vibrato2
431	Pizzicato
432	Strings Ensemble St L
433	Strings Ensemble St R
434	Strings Ensemble GM L
435	Strings Ensemble GM R
436	Strings Ensemble Mono
437	Strings Ensemble Tremolo
438	Pizzicato Ensemble
439	Harp Stereo L
440	Harp Stereo R
441	Harp Atk L
442	Harp Atk R
443	Harp Mono
444	Ac.Gtr M Mute 1 L
445	Ac.Gtr M Mute 1 R

#	マルチサンプル
446	Ac.Gtr M Mute 2 L
447	Ac.Gtr M Mute 2 R
448	Ac.Gtr M 1 L
449	Ac.Gtr M 1 R
450	Ac.Gtr M 2 L
451	Ac.Gtr M 2 R
452	Ac.Gtr M 3 L
453	Ac.Gtr M 3 R
454	Ac.Gtr M HTone Up 1 L
455	Ac.Gtr M HTone Up 1 R
456	Ac.Gtr M HTone Up 2 L
457	Ac.Gtr M HTone Up 2 R
458	Ac. Guitar T410
459	Ac. Guitar T410 Muted
460	Ac. Guitar T410 Harm
461	Ac. Guitar T410 RX
462	Ac.Gtr T HTone Up 1 L
463	Ac.Gtr T HTone Up 1 R
464	Ac.Gtr M Harmonics L
465	Ac.Gtr M Harmonics R
466	Ac.Gtr RX noises L
467	Ac.Gtr RX noises R
468	Ac.Gtr finger off L
469	Ac.Gtr finger off R
470	Steel Gtr 1 Pick p
471	Steel Gtr 1 Pick mf
472	Steel Gtr 1 Pick f
473	Steel Gtr 1 Mute
474	Steel Gtr 1 Slide
475	Steel Gtr 2 p
476	Steel Gtr 2 mf
477	Steel Gtr 2 f
478	<b>Steel Gtr 2 Slap</b>
479	Steel Gtr 2 Slide
480	Steel Gtr 12 Strings

#	マルチサンプル
481	Steel Gtr Harmonics 1
482	Steel Gtr Harmonics 2
483	Steel Gtr Noise
484	Guitar Fret Noise Off
485	Guitar Body
486	Nylon Gtr1 p L
487	Nylon Gtr1 p R
488	Nylon Gtr1 mf1 L
489	Nylon Gtr1 mf1 R
490	Nylon Gtr1 mf2 L
491	Nylon Gtr1 mf2 R
492	Nylon Gtr1 mf3 L
493	Nylon Gtr1 mf3 R
494	Nylon Gtr1 f L
495	Nylon Gtr1 f R
496	Nylon Gtr1 Slide p L
497	Nylon Gtr1 Slide p R
498	Nylon Gtr1 Slide f L
499	Nylon Gtr1 Slide f R
500	Nylon Gtr1 Harmonics L
501	Nylon Gtr1 Harmonics R
502	Nylon Gtr2 p
503	Nylon Gtr2 mf
504	Nylon Gtr2 f
505	Nylon Gtr2 Atk
506	Nylon Gtr2 GM
507	FS N Dw Clean 1
508	FS N Dw Clean 2
509	FS N Dw Clean 3
510	FS N Dw Clean 4
511	FS N Ghost Clean
512	FS N Mute Clean 1
513	FS N Mute Clean 2
514	FS N Mute Clean 3
515	FS N Mute Clean 4

#	マルチサンプル
516	FS N Mute Clean 5
517	FS N Ghost DI
518	FS B Dw Overdrive 1
519	FS B Dw Overdrive 2
520	FS B Dw Overdrive 3
521	FS B Mute Overdrive 1
522	FS B Mute Overdrive 2
523	FS B Mute Overdrive 3
524	FS B Dw DI 1
525	FS B Dw DI 2
526	FS B Dw DI 3
527	FS B Dw DI 4
528	FS B Dw DI 5
529	FS B Dw DI 6
530	FS B Mute DI 1
531	FS B Mute DI 2
532	FS B Mute DI 3
533	FS B Mute DI 4
534	FS B Mute DI 5
535	FS B RX Noise Clean 1
536	FS B RX Noise Clean 2
537	FS RX Noise DI 1
538	FS RX Noise DI 2
539	FS RX Noise DI 3
540	Tele M Dw Clean 1
541	Tele M Dw Clean 2
542	Tele M Dw Clean 3
543	Tele M Dw Clean 4
544	Tele M Mute Clean 1
545	Tele M Mute Clean 2
546	Tele M Mute Clean 3
547	Tele M Mute Clean 4
548	Tele M Mute Clean 5
549	Tele M RX Noise Clean 1
550	Tele M RX Noise Clean 2

#	マルチサンプル
551	Tele M RX Noise Clean 3
552	G335 B Dw Dist 1
553	G335 B Dw Dist 2
554	G335 B Dw Dist 3
555	G335 B Ghost Dist
556	G335 B Mute Dw Dist 1
557	G335 B Mute Dw Dist 2
558	G335 B Mute Dw Dist 3
559	G335 B Mute Dw Dist 4
560	G335 B Mute Dw Dist 5
561	G335 B RX Dist 1
562	G335 B RX Dist 2
563	G335 B RX Dist 3
564	G335 B Dw DI 1
565	G335 B Dw DI 2
566	G335 B Dw DI 3
567	G335 B Dw DI 4
568	G335 B Dw DI 5
569	G335 B Dw DI 6
570	G335 B Ghost DI
571	G335 B Mute DI 1
572	G335 B Mute DI 2
573	G335 B Mute DI 3
574	G335 B Mute DI 4
575	G335 B Mute DI 5
576	G335 B RX Noise DI 1
577	G335 B RX Noise DI 2
578	G335 B RX Noise DI 3
579	Stra P2 Mts1
580	Stra P2 Mts2
581	Stra P2 Mts3
582	Stra P2 Mts4
583	Stra P2 Mts5
584	Stra P2 Mts6
585	Stra P2 Mtl1

#	マルチサンプル
586	Stra P2 Mtl2
587	Stra P2 Mtl3
588	Stra P2 Dw1
589	Stra P2 Dw2
590	Stra P2 Dw3
591	Stra P2 Dw4
592	Stra P2 Dw5
593	Stra P2 Up1
594	Stra P2 Up2
595	Stra P2 Up3
596	Stra P2 Up4
597	Stra P2 Up5
598	Stra P2 SlideHT p
599	Stra P2 SlideHT f
600	Stra P2 Harm 12
601	Stra P2 Harm 7
602	Stra P2 Harm 5
603	Stra P2 Ghost Dw
604	Stra P2 Fret Nuances
605	Stra P2 Key Off
606	Stra RX1 (Old Compatib)
607	Stra RX2
608	El.Guitar Stra 54 p
609	El.Guitar Stra 54 mf
610	El.Guitar Stra 54 f
611	El.Guitar Stra 54 Slide
612	El.Guitar Tel Mid p
613	El.Guitar Tel Mid mf
614	El.Guitar Tel Mid f
615	El.Guitar Tel Bridge p
616	El.Guitar Tel Bridge mf
617	El.Guitar Tel Bridge f
618	El.Guitar Tel Mt 5th p
619	El.Guitar Tel Mt 5th mf
620	El.Guitar Tel Mt 5th f



#	マルチサンプル
621	El.Guitar Tel Mt 5th ff
622	El.Guitar Clean Str p
623	El.Guitar Clean Str f
624	El.Guitar Clean Mute
625	El.Guitar Clean Dead
626	El.Guitar Clean Slap
627	El.Guitar Clean Slide
628	El.Guitar Clean GM
629	El.Guitar Fret Noise GM
630	El.Guitar Cut Noise GM
631	El.Guitar Le Neck
632	El.Guitar Le Bridge
633	El.Guitar Le Mute p
634	El.Guitar Le Mute mf
635	El.Guitar Le Ghost1
636	El.Guitar Le Ghost2
637	El.Guitar Harmonics
638	El.Guitar Gliss Down
639	El.Guitar Gliss Up
640	El.Guitar Noise
641	El.Guitar Fret Noise
642	Jazz Guitar1
643	Jazz Guitar2
644	Jazz Gib mellow p
645	Jazz Gib mellow mf
646	Jazz Gib mellow f
647	Jazz Octave Guitar
648	Pedal Steel Guitar
649	Resonator Guitar
650	Vox Wah Guitar
651	Overdrive GM
652	Dist.Guitar1
653	Dist.Guitar1 GM
654	Dist.Guitar MP 1
655	Dist.Guitar MP 2

#	マルチサンプル
656	Dist.Guitar MP 3
657	Dist.Guitar MP 4
658	Dist.Guitar MP 5
659	Dist.Guitar MP Slides
660	Dist.Guitar MP KeyOff
661	Dist.Guitar1 Harm.
662	Dist.Guitar1 Harm. GM
663	Dist.Guitar2 Harm. P1
664	Dist.Guitar2 Harm. P2
665	Dist.Guitar2 Mute1
666	Dist.Guitar2 Mute2
667	El.Guitar DistMuted 1
668	El.Guitar DistMuted 2
669	El.Guitar PowerChord1
670	El.Guitar PowerChord2
671	El.Guitar PowerChord3
672	Ac.Bass Natural
673	Ac.Bass Natural Key Off
674	Ac.Bass Natural Ghost
675	Acoustic Bass1
676	Acoustic Bass2 mf
677	Acoustic Bass2 f
678	Acoustic Bass3 mf
679	Acoustic Bass3 f
680	Acoustic Bass GM
681	Acoustic Bass RX Noises
682	JB Finger 1
683	JB Finger 2
684	JB Finger 3
685	JB Finger 4
686	JB Ghost
687	JB Finger Mute 1
688	JB Finger Mute 2
689	JB Finger Mute 3
690	JB Harmonics

#	マルチサンプル
691	FJB Fretless KeyOff
692	Bass SR Ghost 1
693	Bass SR Ghost 2
694	Bass SR Finger Mute 1
695	Bass SR Finger Mute 2
696	Bass SR Hammer On
697	JB Pick 1
698	JB Pick 2
699	JB Pick 3
700	JB Pick Mute 1
701	JB Pick Mute 2
702	JB Pick Mute 3
703	JB Thumb 1
704	JB Thumb 2
705	JB Slap 1
706	JB Slap 2
707	JB Slap Ghost
708	PB FS Finger 1
709	PB FS Finger 2
710	PB FS Finger 3
711	PB FS Finger 4
712	PB FS Ghost
713	PB FS Fing Mute 1
714	PB FS Fing Mute 2
715	PB FS Fing Mute 3
716	PB FS Harmonics
717	PB Finger 1
718	PB Finger 2
719	PB Finger 3
720	PB Finger 4
721	PB Finger 5
722	FJB Fretless Finger 1
723	FJB Fretless Finger 2
724	FJB Fretless Finger 3
725	FJB Fretless Finger 4

#	マルチサンプル
726	FJB Fretless Harm 1
727	FJB Fretless Harm 2
728	FJB Fretless Hammer On
729	Bass Prec FS Finger
730	Bass Prec Finger
731	Bass Prec FingerDeads
732	Bass Prec Pick Open p
733	Bass Prec Pick Open f
734	Bass Prec Pick Dead
735	Bass Sray Finger
736	Bass Sray Harmonics
737	Bass Sray Deads
738	Bass Sray HandNoise
739	Bass Almb Fingered p
740	Bass Almb Fingered f
741	Bass Fjazz Fingered
742	Bass Fjazz PickMute p
743	Bass Fjazz PickMute f
744	Bass Fjazz Ghost
745	E.Bass1 Finger
746	E.Bass2 P.B.1
747	E.Bass2 P.B.2
748	E.Bass2 LH Stop
749	E.Bass2 RH Stop
750	E.Bass2 Harmo.
751	E.Bass3 p
752	E.Bass3 mf
753	E.Bass3 f Slap
754	E.Bass4 Pick
755	E.Bass4 Harmo.
756	E.Bass4 Slap
757	E.Bass4 SlapHar
758	E.Bass4 LH Mute
759	E.Bass4 RH Mute
760	E.Bass5 Finger

#	マルチサンプル
761	E.Bass6 Finger
762	E.Bass7 Finger
763	E.Bass8 Pick
764	E.Bass9 Pick Muted1
765	E.Bass9 Pick
766	E.Bass9 PickLP
767	E.Bass10 Thumb
768	E.Bass11 SlapThumb
769	E.Bass Gliss
770	E.Bass Noise1
771	E.Bass Noise2
772	E.Bass Harmonics
773	E.Bass Fretless 1
774	E.Bass Fretless 2
775	Finger Bass GM
776	Picked Bass GM
777	Slap Bass 1 GM
778	Slap Bass 2 GM
779	Fretless Bass GM
780	Sitar 1
781	Sitar 2
782	Sitar GM
783	Sitar & Tambura
784	Zither
785	Santur
786	SanturLP
787	Tambura
788	Bouzouki
789	BouzoukiLP
790	Mandolin Dw mf L
791	Mandolin Dw mf R
792	Mandolin Dw f L
793	Mandolin Dw f R
794	Mandolin Up L
795	Mandolin Up R

#	マルチサンプル
796	Mandolin mono
797	Mandolin Tremolo
798	Mandolin Ensemble
799	Berimbau Op Q 1
800	Berimbau Op Q 2
801	Berimbau Op Q 3
802	Berimbau Op Q 4
803	Berimbau Op A 1
804	Berimbau Op A 2
805	Berimbau Op A 3
806	Berimbau Op A Rel 1
807	Berimbau Op A Rel 2
808	Berimbau Op A Rel 3
809	Berimbau Cax atk p
810	Berimbau Cax atk f
811	Berimbau Cax rel p
812	Berimbau Cax rel f
813	Berimbau Crash Leg p
814	Berimbau Crash Leg f
815	Berimbau Crash p
816	Berimbau Crash f
817	Banjo
818	Banjo GM
819	Cavaquino p
820	Cavaquino mf
821	Cavaquino f
822	Ukulele
823	Shamisen
824	Shamisen GM
825	Koto
826	Koto GM
827	M.E. Oud
828	M.E. Oud Tek
829	M.E. Kanoun1
830	M.E. Kanoun2

#	マルチサンプル
831	M.E. Kanoun Tremolo
832	M.E. Baglama1
833	M.E. Baglama2
834	M.E. Zurna
835	M.E. Klarinet Tek
836	M.E. Klarinet
837	M.E. Nay
838	Mouth Harp1
839	Mouth Harp2
840	Mouth Harp3
841	Syn Flute Pad
842	Syn Bass Reso
843	Syn Bass FM1
844	Syn Bass FM2
845	Syn Bass FM2LP
846	Syn Bass TB
847	R&B Saw Bass
848	R&B Square Bass
849	Chrom Res
850	Compulsynth
851	Monst Classic
852	Monst Distort
853	Next Dance
854	Fat Synth LG Lt
855	Detuned Super
856	Detuned PWM
857	Synth Brass
858	J8 Analog Brass L
859	J8 Analog Brass R
860	Pop Synth
861	An.Strings1
862	An.Strings2
863	Vintage Analog
864	White Pad
865	N1 Air Vox

#	マルチサンプル
866	SynthBell
867	Ether Bell
868	Ether BellLP
869	Lore
870	Lore NT
871	Space Lore
872	Wave Sweep1
873	Wave Sweep2
874	Wave Sweep3
875	Syn Ghostly
876	Ghost
877	Syn Air Pad
878	Dream Str
879	Syn AirVortex
880	Syn Palawan
881	Syn Clicker
882	Cricket Spectrum
883	Noise1
884	Noise2
885	Noise Pad
886	Swish Terra
887	Saw1
888	Saw2
889	Saw3
890	Pulse 02%
891	Pulse 05%
892	Pulse 08%
893	Pulse 16%
894	Pulse 33%
895	Pulse 40%
896	Square
897	Square MG
898	Square JP
899	Triangle MG
900	Ramp

#	マルチサンプル
901	Ramp MG
902	Sine
903	DWGS Syn Sine1
904	DWGS Syn Sine2
905	DWGS Bell1
906	DWGS Bell2
907	DWGS Bell3
908	DWGS Bell4
909	DWGS Clav.
910	DWGS Digi1
911	DWGS Digi2
912	DWGS Wire1
913	DWGS Wire2
914	DWGS Sync1
915	DWGS Sync2
916	DWGS Sync3
917	Orchestra Hit GM L
918	Orchestra Hit GM R
919	Band Hit
920	Impact Hit
921	Brass Fall
922	Stadium
923	Applause
924	Birds1
925	Birds2
926	Crickets
927	Church Bell
928	Thunder
929	Stream
930	Bubble
931	Dog
932	Gallop
933	Laughing
934	Telephone Ring
935	Scream

#	マルチサンプル
936	Punch
937	Heart Beat
938	Footstep
939	Door Creak
940	Door Slam
941	Car Engine
942	Car EngineLP
943	Car Stop
944	Car Pass
945	Car Crash
946	Train
947	Helicopter
948	Gun Shot
949	Machine Gun
950	Laser Gun
951	Explosion
952	Wind
953	Chinese Gong
954	Crash Reverse
955	Crash Reverse GM
956	Orchestra Crash
957	Ride Jazz
958	Ride Edge1

#	マルチサンプル
959	Ride Edge2
960	88 HiHat Open
961	88 Cowbell
962	88 Tom
963	88 Conga
964	88 Crash
965	Tom
966	Tom Brush
967	Tom Process
968	Electric Tom
969	Melodic Tom GM
970	Agogo Bell
971	Marc Tree
972	Rain Stick
973	Castanet
974	Temple Blocks
975	Orchestra BD
976	Timpani
977	Taiko
978	Djembe Open
979	Djembe Mute
980	Caxixi
981	Stereo Snare L

#	マルチサンプル
982	Stereo Snare R
983	FX SD Large Hall1 L
984	FX SD Large Hall1 R
985	FX SD Large Hall2 L
986	FX SD Large Hall2 R
987	FX Rim Large Hall1 L
988	FX Rim Large Hall1 R
989	FX Rim Large Hall2 L
990	FX Rim Large Hall2 R
991	Click
992	Bob Slice A L
993	Bob Slice A R
994	Bob Slice B L
995	Bob Slice B R
996	Empty

# ドラムサンプル(Drum Sample)

工場出荷時のドラムサンプルのリストです。

DF: ドラム・ファミリー

#	ドラムサンプル	DF	#	ドラムサンプル	DF	#	ドラムサンプル	DF
0	BD Spn Sof 1 Room	BD	31	BD Rock 6	BD	62	BD Pop3 p	BD
1	BD Spn Sof 2 Room	BD	32	BD 22 Inch Std1	BD	63	BD Pop3 f	BD
2	BD Spn Sof 3 Room	BD	33	BD 22 Inch Std2	BD	64	BD Pop4 p	BD
3	BD Spn Sof 4 Room	BD	34	BD 22 Inch Std3	BD	65	BD Pop4 f	BD
4	BD Spn Sof 5 Room	BD	35	BD 22 Inch Std4	BD	66	BD Pop5	BD
5	BD Spn Sof 6 Room	BD	36	BD 22 Inch Std5	BD	67	BD Acoustic1 p	BD
6	BD Spn Sof 7 Room	BD	37	BD 22 Inch Std6	BD	68	BD Acoustic1 mf	BD
7	BD Spn Sof 8 Room	BD	38	BD 24x14 p	BD	69	BD Acoustic1 f	BD
8	BD DW Pop 1	BD	39	BD 24x14 mf	BD	70	BD Acoustic2 mf	BD
9	BD DW Pop 2	BD	40	BD 24x14 f	BD	71	BD Acoustic2 mf GM	BD
10	BD DW Pop 3	BD	41	BD 24x14 f GM	BD	72	BD Acoustic2 f	BD
11	BD DW Pop 4	BD	42	BD 24 inch Open p	BD	73	BD Acoustic2 f GM	BD
12	BD DW Pop 5	BD	43	BD 24 inch Open mf	BD	74	BD Open p	BD
13	BD DW Pop 6	BD	44	BD 24 inch Open f	BD	75	BD Open mf	BD
14	BD Grt A 1	BD	45	BD 26 inch Open p	BD	76	BD Open f	BD
15	BD Grt A 2	BD	46	BD 26 inch Open mf	BD	77	BD Peak	BD
16	BD Grt A 3	BD	47	BD 26 inch Open f	BD	78	BD Dry1	BD
17	BD Grt A 4	BD	48	BD 26 inch Open ff	BD	79	BD Dry2	BD
18	BD Grt A 5	BD	49	BD 26 inch Open ff GM	BD	80	BD Dry3	BD
19	BD Grt A 6	BD	50	BD 26 inch Std p	BD	81	BD Normal	BD
20	BD Grt B 1	BD	51	BD 26 inch Std mf	BD	82	BD SoftRoom	BD
21	BD Grt B 2	BD	52	BD 26 inch Std f	BD	83	BD Jazz OPW1	BD
22	BD Grt B 3	BD	53	BD 26 inch Std ff	BD	84	BD Jazz OPW2	BD
23	BD Grt B 4	BD	54	BD Natural1 p	BD	85	BD Jazz OPW3	BD
24	BD Grt B 5	BD	55	BD Natural1 mf	BD	86	BD Jazz OPW4	BD
25	BD Grt B 6	BD	56	BD Natural1 f	BD	87	BD Jazz OPW5	BD
26	BD Rock 1	BD	57	BD Natural2 p	BD	88	BD Jazz OPW6	BD
27	BD Rock 2	BD	58	BD Natural2 mf	BD	89	BD Jazz OPW7	BD
28	BD Rock 3	BD	59	BD Natural2 f	BD	90	BD Jazz OPW8	BD
29	BD Rock 4	BD	60	BD Pop1	BD	91	BD Jazz Hi 1	BD
30	BD Rock 5	BD	61	BD Pop2	BD	92	BD Jazz Hi 2	BD

#	ドラムサンプル	DF
93	BD Jazz Hi 3	BD
94	BD Jazz Hi 4	BD
95	BD Jazz Hi 5	BD
96	BD Jazz Hi 6	BD
97	BD Jazz Low 1	BD
98	BD Jazz Low 2	BD
99	BD Jazz Low 3	BD
100	BD Jazz Low 4	BD
101	BD Jazz Low 5	BD
102	BD Jazz Low 6	BD
103	BD Jazz open p	BD
104	BD Jazz open f	BD
105	BD Jazz wire open p	BD
106	BD Jazz wire open f	BD
107	BD Jazz	BD
108	BD Jazz GM	BD
109	BD Pillow	BD
110	BD Woofer	BD
111	BD MondoKill	BD
112	BD Terminator	BD
113	BD Tubby	BD
114	BD Gated	BD
115	BD Tight	BD
116	BD Squash	BD
117	BD Soul1	BD
118	BD Soul2	BD
119	BD Soul3 dist	BD
120	BD Soul4 noise	BD
121	BD Soul5 Long	BD
122	BD Soul6	BD
123	BD Analog	BD
124	BD Thunder bright	BD
125	BD Dance1	BD
126	BD Dance2	BD
127	BD Dance3	BD

#	ドラムサンプル	DF
128	BD House1	BD
129	BD House2	BD
130	BD House3	BD
131	BD House4	BD
132	BD House5	BD
133	BD Liquid	BD
134	BD Techno1	BD
135	BD Techno2	BD
136	BD Hip1	BD
137	BD Hip2	BD
138	BD Hip3	BD
139	BD Hip4	BD
140	BD Kick1	BD
141	BD Kick2	BD
142	BD Electro	BD
143	BD Elektro	BD
144	BD IDM 1	BD
145	BD IDM 2	BD
146	BD ET Minimal B	BD
147	BD Ambient	BD
148	BD Ambient Crackle	BD
149	BD Ambient Rocker	BD
150	BD Pop	BD
151	BD Deep	BD
152	BD Deep GM	BD
153	BD Klinger	BD
154	BD Electribe01	BD
155	BD Electribe02	BD
156	BD Electribe03	BD
157	BD Electribe04	BD
158	BD Electribe05	BD
159	BD Electribe06	BD
160	BD Electribe07	BD
161	BD Electribe08	BD
162	BD Electribe09	BD

#	ドラムサンプル	DF
163	BD Electribe10	BD
164	BD Electribe11	BD
165	BD Electribe12	BD
166	BD Electribe13	BD
167	BD Electribe14	BD
168	BD Electribe15	BD
169	BD Electribe16	BD
170	BD Electribe17	BD
171	BD Syn1	BD
172	BD Syn2	BD
173	BD Syn3	BD
174	BD Syn4	BD
175	BD Buzz	BD
176	BD Orchestra	BD
177	BD Orchestra GM	BD
178	Timpani	BD
179	SD DW Pop 1	SD
180	SD DW Pop 2	SD
181	SD DW Pop 3	SD
182	SD DW Pop 4	SD
183	SD DW Pop 5	SD
184	SD DW Pop 6	SD
185	SD Brady 1	SD
186	SD Brady 2	SD
187	SD Brady 3	SD
188	SD Brady 4	SD
189	SD Brady 5	SD
190	SD Brady 6	SD
191	SD Ldw A 1	SD
192	SD Ldw A 2	SD
193	SD Ldw A 3	SD
194	SD Ldw A 4	SD
195	SD Ldw A 5	SD
196	SD Ldw A 6	SD
197	SD Ldw B 1	SD

#	ドラムサンプル	DF
198	SD Ldw B 2	SD
199	SD Ldw B 3	SD
200	SD Ldw B 4	SD
201	SD Ldw B 5	SD
202	SD Ldw B 6	SD
203	SD Alc A 1	SD
204	SD Alc A 2	SD
205	SD Alc A 3	SD
206	SD Alc A 4	SD
207	SD Alc A 5	SD
208	SD Alc A 6	SD
209	SD Alc B 1	SD
210	SD Alc B 2	SD
211	SD Alc B 3	SD
212	SD Alc B 4	SD
213	SD Alc B 5	SD
214	SD Alc B 6	SD
215	SD Plate Rim	SD
216	SD Crv mf	SD
217	SD Crv f	SD
218	SD Crv+Rim f	SD
219	SD CrvOpen pp	SD
220	SD CrvOpen p	SD
221	SD CrvOpen mf	SD
222	SD CrvOpen f	SD
223	SD CrvOpRim pp	SD
224	SD CrvOpRim p	SD
225	SD CrvOpRim mf	SD
226	SD CrvOpRim f	SD
227	SD Crv Roll mf	SD
228	SD Crv Stage mf	SD
229	SD Crv+Rim Stage f	SD
230	SD Crv Open Stage mf	SD
231	SD Crv Open Stage f	SD
232	SD Crv OpRim Stage f	SD

#	ドラムサンプル	DF
233	SD Crv Gate1 p	SD
234	SD Crv Gate1 mf	SD
235	SD Crv Gate1 f	SD
236	SD Crv+Rim Gate1 p	SD
237	SD Crv+Rim Gate1 mf	SD
238	SD Crv+Rim Gate1 f	SD
239	SD Crv OpRim Gate1 f	SD
240	SD Crv Roll Gate1 f	SD
241	SD Crv Gate2 p	SD
242	SD Crv+Rim Gate2 f	SD
243	SD Crv Roll Gate2 p	SD
244	SD Crv+Rim Plate f	SD
245	SD Crv Open Plate mf	SD
246	SD Crv OpRim Plate f	SD
247	SD Crv Open Room f	SD
248	SD Crv OpRim Room f	SD
249	SD LdwBB1A Cl1	SD
250	SD LdwBB1A Cl2	SD
251	SD LdwBB1A Cl3	SD
252	SD LdwBB1A Cl4	SD
253	SD LdwBB1A OpRim1	SD
254	SD LdwBB1A OpRim2	SD
255	SD LdwBB1A OpRim3	SD
256	SD LdwBB1A OpRim4	SD
257	SD LdwBB1A Roll	SD
258	SD LdwBB1B Op1	SD
259	SD LdwBB1B Op2	SD
260	SD LdwBB1B Op3	SD
261	SD LdwBB1B Op4	SD
262	SD LdwBB1B OpRim1	SD
263	SD LdwBB1B OpRim2	SD
264	SD LdwBB1B OpRim3	SD
265	SD LdwBB1B OpRim4	SD
266	SD LdwBB2 OpRim1	SD
267	SD LdwBB2 OpRim2	SD

#	ドラムサンプル	DF
268	SD LdwBB2 Std1	SD
269	SD LdwBB2 Std2	SD
270	SD LdwBB2 Roll1	SD
271	SD LdwBB2 Roll2	SD
272	SD LdwSup Std p	SD
273	SD LdwSup Std mf	SD
274	SD LdwSup Std f	SD
275	SD LdwSup Std+Rim p	SD
276	SD LdwSup Std+Rim mf	SD
277	SD LdwSup Std+Rim f	SD
278	SD LdwSup Std Room p	SD
279	SD LdwSup Std Room mf	SD
280	SD LdwSup Std Room f	SD
281	SD LdwSup S+R Room p	SD
282	SD LdwSup S+R Room mf	SD
283	SD LdwSup S+R Room f	SD
284	SD LdwVintage Std p	SD
285	SD LdwVintage Std mf	SD
286	SD LdwVintage Std f	SD
287	SD LdwVintage Std ff	SD
288	SD LdwVintage S+Rim p	SD
289	SD LdwVintage S+Rim mf	SD
290	SD LdwVintage S+Rim f	SD
291	SD Ldw Roll mf	SD
292	SD LdwVint Room ff	SD
293	SD LdwVint room S+R f	SD
294	SD Ldw Roll room p	SD
295	SD Spr Std p	SD
296	SD Spr Std mf	SD
297	SD Spr Std f	SD
298	SD Spr StdRim p	SD
299	SD Spr StdRim mf	SD
300	SD Spr StdRim f	SD
301	SD Spr Open ff	SD
302	SD Spr OpRim mf	SD

#	ドラムサンプル	DF
303	SD Spr OpRim f	SD
304	SD Spr Roll p	SD
305	SD P.E. Std p	SD
306	SD P.E. Std mf	SD
307	SD P.E. Std f	SD
308	SD P.E. Std+Rim p	SD
309	SD P.E. Std+Rim f	SD
310	SD P.E. Open p	SD
311	SD P.E. Open mf	SD
312	SD P.E. Open f	SD
313	SD P.E. OpRim mf	SD
314	SD P.E. OpRim f	SD
315	SD P.E. Roll mf	SD
316	SD P.E. Roll f	SD
317	SD Natural p	SD
318	SD Natural mf	SD
319	SD Natural f	SD
320	SD Natural Rim p	SD
321	SD Natural Rim mf	SD
322	SD Natural Rim f	SD
323	SD Dry center1	SD
324	SD Dry center2	SD
325	SD Dry center3	SD
326	SD Dry Rim1	SD
327	SD Dry Rim2	SD
328	SD Dry Rim3	SD
329	SD Dry Roll	SD
330	SD Pop p GM	SD
331	SD Pop mf GM	SD
332	SD Pop f GM	SD
333	SD Pop+Rim mf GM	SD
334	SD Pop+Rim f GM	SD
335	SD Black	SD
336	SD S Gate1 GM	SD
337	SD S Gate2	SD

#	ドラムサンプル	DF
338	SD Wood1 p	SD
339	SD Wood1 mf	SD
340	SD Wood1 f	SD
341	SD Wood2 pp	SD
342	SD Wood2 p	SD
343	SD Wood2 mf	SD
344	SD Wood2 f	SD
345	SD Piccolo1 pp	SD
346	SD Piccolo1 p	SD
347	SD Piccolo1 mf	SD
348	SD Piccolo1 f	SD
349	SD Piccolo2 pp	SD
350	SD Piccolo2 p	SD
351	SD Piccolo2 mf	SD
352	SD Piccolo2 f	SD
353	SD Solid1 p	SD
354	SD Solid1 mf	SD
355	SD Solid1 f	SD
356	SD Solid2 p	SD
357	SD Solid2 mf	SD
358	SD Solid2 f	SD
359	SD Maple1 pp	SD
360	SD Maple1 p	SD
361	SD Maple1 mp	SD
362	SD Maple1 mf	SD
363	SD Maple1 f	SD
364	SD Maple1 ff	SD
365	SD Maple2 pp	SD
366	SD Maple2 p	SD
367	SD Maple2 mp	SD
368	SD Maple2 mf	SD
369	SD Maple2 f	SD
370	SD Maple2 ff	SD
371	SD Brass1 p	SD
372	SD Brass1 mf	SD

#	ドラムサンプル	DF
373	SD Brass1 f	SD
374	SD Brass2 p	SD
375	SD Brass2 mf	SD
376	SD Brass2 f	SD
377	SD Roll	SD
378	SD Ghost Roll	SD
379	SD Ghost p	SD
380	SD Ghost f	SD
381	SD Snr Ghost1 a	SD
382	SD Snr Ghost1 b	SD
383	SD Snr Ghost2 a	SD
384	SD Snr Ghost2 b	SD
385	SD Snr Ghost2 c	SD
386	SD Snr Signature p	SD
387	SD Snr Signature mf	SD
388	SD Snr Signature f	SD
389	SD Snr Signature Rim mf	SD
390	SD Snr Signature Rim f	SD
391	SD Snr Signature Rim1	SD
392	SD Snr Signature Rim2	SD
393	SD J center p	SD
394	SD J center f	SD
395	SD J edge1	SD
396	SD J edge2	SD
397	SD J edge3	SD
398	SD J edge4	SD
399	SD J std p	SD
400	SD J std mf	SD
401	SD J std f	SD
402	SD J std+rim p	SD
403	SD J std+rim mf	SD
404	SD J std+rim f	SD
405	SD Dry1	SD
406	SD Dry2	SD
407	SD Dry3	SD



#	ドラムサンプル	DF
408	SD Full Room	SD
409	SD Off Center	SD
410	SD Jazz Ring	SD
411	SD Amb.Piccolo	SD
412	SD Paper	SD
413	SD Big Rock	SD
414	SD Yowie	SD
415	SD Trinity1	SD
416	SD Trinity2	SD
417	SD Stereo Gate	SD
418	SD Stereo Gate GM	SD
419	SD Processed	SD
420	SD Processed GM	SD
421	SD Processed + AMB	SD
422	SD Cracker Room	SD
423	SD El. Funk1	SD
424	SD El. Funk2	SD
425	SD El. Funk3	SD
426	SD Dance01	SD
427	SD Dance02	SD
428	SD Dance03	SD
429	SD Dance04	SD
430	SD Dance05	SD
431	SD Dance06	SD
432	SD Dance07	SD
433	SD Dance08	SD
434	SD Dance09	SD
435	SD Dance10	SD
436	SD Dance11	SD
437	SD Dance12	SD
438	SD Dance13	SD
439	SD Dance14	SD
440	SD Dance15	SD
441	SD Dance16	SD
442	SD Dance17	SD

#	ドラムサンプル	DF
443	SD Dance18	SD
444	SD Dance19	SD
445	SD Dance20	SD
446	SD Dance21	SD
447	SD Dance22	SD
448	SD Dance23	SD
449	SD Dance23 GM	SD
450	SD Dance24	SD
451	SD House1	SD
452	SD House2	SD
453	SD House3	SD
454	SD House4	SD
455	SD BeatBox	SD
456	SD Small	SD
457	SD Rap	SD
458	SD Noise	SD
459	SD Reverse	SD
460	SD Hip1	SD
461	SD Hip2	SD
462	SD Hip3	SD
463	SD Hip4	SD
464	SD Hip5	SD
465	SD Hip6	SD
466	SD Ringy	SD
467	SD Tiny	SD
468	SD Vintage1	SD
469	SD Vintage2	SD
470	SD Vintage3	SD
471	SD Vintage4	SD
472	SD Vintage5	SD
473	SD Vintage6	SD
474	SD AmbiHop	SD
475	SD Brasser	SD
476	SD Chili	SD
477	SD Whopper	SD

#	ドラムサンプル	DF
478	SD Syn.1	SD
479	SD Syn.2	SD
480	SD Syn.3	SD
481	SD Syn.4	SD
482	SD Electro	SD
483	SD Orchestra	SD
484	SD Orch. Roll	SD
485	SD Brush C1	SD
486	SD Brush C2	SD
487	SD Brush C3	SD
488	SD Brush C4	SD
489	SD Brush C5	SD
490	SD Brush C6	SD
491	SD Brush Mute1	SD
492	SD Brush Mute2	SD
493	SD Brush Mute3	SD
494	SD Brush Mute4	SD
495	SD Brush Mute5	SD
496	SD Brush Mute6	SD
497	SD Brush S1 1	SD
498	SD Brush S1 2	SD
499	SD Brush S1 3	SD
500	SD Brush S1 4	SD
501	SD Brush S1 5	SD
502	SD Brush S1 6	SD
503	SD Brush S2 1	SD
504	SD Brush S2 2	SD
505	SD Brush S2 3	SD
506	SD Brush S2 4	SD
507	SD Brush S2 5	SD
508	SD Brush S2 6	SD
509	SD Swirl A1	SD
510	SD Swirl A2	SD
511	SD Swirl A3	SD
512	SD Swirl A4	SD

#	ドラムサンプル	DF
513	SD Swirl B1	SD
514	SD Swirl B2	SD
515	SD Swirl B3	SD
516	SD Swirl B4	SD
517	SD Swirl C1	SD
518	SD Swirl C2	SD
519	SD Swirl C3	SD
520	SD Swirl C4	SD
521	SD Swirl L1	SD
522	SD Swirl L2	SD
523	SD Swirl L3	SD
524	SD Swirl M1	SD
525	SD Swirl M2	SD
526	SD Swirl M3	SD
527	SDTap&Swirl L1	SD
528	SDTap&Swirl L2	SD
529	SDTap&Swirl L3	SD
530	SDTap&Swirl L4	SD
531	SDTap&Swirl L5	SD
532	SDTap&Swirl L6	SD
533	SDTap&Swirl S1	SD
534	SDTap&Swirl S2	SD
535	SDTap&Swirl S3	SD
536	SDTap&Swirl S4	SD
537	SDTap&Swirl S5	SD
538	SDTap&Swirl S6	SD
539	SD JBrush loop	SD
540	SD JBrush mid	SD
541	SD JBrush open p	SD
542	SD JBrush open mf	SD
543	SD JBrush open f	SD
544	SD JBrush short	SD
545	SD JBrush shot p	SD
546	SD JazzBrush1	SD
547	SD JazzBrush2	SD

#	ドラムサンプル	DF
548	SD Swirl	SD
549	SD Swirl GM	SD
550	SD Brush1 (swirl1)	SD
551	SD Brush1 (swirl2)	SD
552	SD Brush1 (swirl3)	SD
553	SD Brush1 (swirl4)	SD
554	SD Brush1	SD
555	SD Brush2 (ghost1)	SD
556	SD Brush2 (ghost2)	SD
557	SD Brush2 (ghost3)	SD
558	SD Brush2	SD
559	SD Brush2 (fill) 4 shots	SD
560	SD Brush2 (fill) 3 shots	SD
561	SD Brush2 (fill) 2 shots	SD
562	SD Brush3 Hit	SD
563	SD Brush3 Tap1	SD
564	SD Brush3 Tap2	SD
565	SD Brush3 Swirl	SD
566	SD FX Large Hall1	SD
567	SD FX Large Hall2	SD
568	Rim Pop 1	SD
569	Rim Pop 2	SD
570	Rim Pop 3	SD
571	Rim Pop 4	SD
572	Rim Pop 6	SD
573	Rim Pop 7	SD
574	Rim1 st Room	SD
575	Rim2 st Room	SD
576	Rim3 st Room	SD
577	Rim4 st Room	SD
578	Rim st rev 80's	SD
579	Rim1 st Gate 1	SD
580	Rim2 st Gate 1	SD
581	Rim3 st Gate 1	SD
582	Rim1 st Hall	SD

#	ドラムサンプル	DF
583	Rim2 st Hall	SD
584	Rim1 Amb	SD
585	Rim2 Amb	SD
586	Rim3 Amb	SD
587	Rim4 Amb	SD
588	Rim Signature Hi	SD
589	Rim Signature Mid	SD
590	Rim Signature Low	SD
591	Rim Shot p	SD
592	Rim Shot f	SD
593	Rim House1	SD
594	Rim House2	SD
595	Rim Synth	SD
596	Rim Synth Click	SD
597	Rim Synth Tamb	SD
598	Rim Analog	SD
599	Rim FX Large Hall1	SD
600	Rim FX Large Hall2	SD
601	Sidestick mf	SD
602	Sidestick f	SD
603	Sidestick Dance	SD
604	SideStick Dry	SD
605	SideStick Amb	SD
606	DrumStick Hit	SD
607	DrumStick Hit GM	SD
608	DrumStick Hit Amb	SD
609	Tom Pop Hi 1	Tm
610	Tom Pop Hi 2	Tm
611	Tom Pop Hi 3	Tm
612	Tom Pop Hi Mid 1	Tm
613	Tom Pop Hi Mid 2	Tm
614	Tom Pop Hi Mid 3	Tm
615	Tom Pop Low Mid 1	Tm
616	Tom Pop Low Mid 2	Tm
617	Tom Pop Low Mid 3	Tm

#	ドラムサンプル	DF
618	Tom Pop Low 1	Tm
619	Tom Pop Low 2	Tm
620	Tom Pop Low 3	Tm
621	Tom Pop Floor Hi 1	Tm
622	Tom Pop Floor Hi 2	Tm
623	Tom Pop Floor Hi 3	Tm
624	Tom Pop Floor Low 1	Tm
625	Tom Pop Floor Low 2	Tm
626	Tom Pop Floor Low 3	Tm
627	Tom Rock Hi 1	Tm
628	Tom Rock Hi 2	Tm
629	Tom Rock Hi 3	Tm
630	Tom Rock Hi Mid 1	Tm
631	Tom Rock Hi Mid 2	Tm
632	Tom Rock Hi Mid 3	Tm
633	Tom Rock Low Mid 1	Tm
634	Tom Rock Low Mid 2	Tm
635	Tom Rock Low Mid 3	Tm
636	Tom Rock Low 1	Tm
637	Tom Rock Low 2	Tm
638	Tom Rock Low 3	Tm
639	Tom Rock Floor Hi 1	Tm
640	Tom Rock Floor Hi 2	Tm
641	Tom Rock Floor Hi 3	Tm
642	Tom Rock Floor Low 1	Tm
643	Tom Rock Floor Low 2	Tm
644	Tom Rock Floor Low 3	Tm
645	Tom D Hi f	Tm
646	Tom D Mid f	Tm
647	Tom D Low f	Tm
648	Tom D Floor f	Tm
649	Tom P Hi	Tm
650	Tom P Mid	Tm
651	Tom P Low	Tm
652	Tom P Floor	Tm

#	ドラムサンプル	DF
653	Tom R Vintage Hi	Tm
654	Tom R Vintage Mid	Tm
655	Tom R Vintage Floor	Tm
656	Tom Vintage Room Hi	Tm
657	Tom Vintage Room Mid	Tm
658	Tom Vintage Room Low	Tm
659	Tom Jazz Hi center	Tm
660	Tom Jazz Hi center GM	Tm
661	Tom Jazz Hi edge	Tm
662	Tom Jazz Hi Rim	Tm
663	Tom Jazz Low center	Tm
664	Tom Jazz Low center GM	Tm
665	Tom Jazz Low edge	Tm
666	Tom Jazz Low Rim	Tm
667	Tom Brush Mt Hi 1	Tm
668	Tom Brush Mt Hi 2	Tm
669	Tom Brush Mt Hi 3	Tm
670	Tom Brush Mt Hi 4	Tm
671	Tom Brush Mt Hi 5	Tm
672	Tom Brush Mt Hi 6	Tm
673	Tom Brush Op Hi 1	Tm
674	Tom Brush Op Hi 2	Tm
675	Tom Brush Op Hi 3	Tm
676	Tom Brush Op Hi 4	Tm
677	Tom Brush Op Hi 5	Tm
678	Tom Brush Mt Low 1	Tm
679	Tom Brush Mt Low 2	Tm
680	Tom Brush Mt Low 3	Tm
681	Tom Brush Mt Low 4	Tm
682	Tom Brush Mt Low 5	Tm
683	Tom Brush Mt Low 6	Tm
684	Tom Brush Op Low 1	Tm
685	Tom Brush Op Low 2	Tm
686	Tom Brush Op Low 3	Tm
687	Tom Brush Op Low 4	Tm

#	ドラムサンプル	DF
688	Tom Brush Op Low 5	Tm
689	Tom1 Open Hi p	Tm
690	Tom1 Open Hi p flam	Tm
691	Tom1 Open Hi f	Tm
692	Tom1 Open Hi f flam	Tm
693	Tom1 Open Mid p	Tm
694	Tom1 Open Mid p flam	Tm
695	Tom1 Open Mid f	Tm
696	Tom1 Open Mid f flam	Tm
697	Tom1 Open Low p	Tm
698	Tom1 Open Low p flam	Tm
699	Tom1 Open Low f	Tm
700	Tom1 Open Low f flam	Tm
701	Tom1 Open Floor p	Tm
702	Tom1 Open Floor p flam	Tm
703	Tom1 Open Floor f	Tm
704	Tom1 Open Floor f flam	Tm
705	Tom2 Hi p	Tm
706	Tom2 Hi f	Tm
707	Tom2 Mid p	Tm
708	Tom2 Mid f	Tm
709	Tom2 Low p	Tm
710	Tom2 Low f	Tm
711	Tom2 Floor p	Tm
712	Tom2 Floor f	Tm
713	Tom3 Hi	Tm
714	Tom3 Floor	Tm
715	Tom4 Hi	Tm
716	Tom4 Low	Tm
717	Tom4 Floor	Tm
718	Tom5 Hi	Tm
719	Tom5 Low	Tm
720	Tom6 Vintage Hi p	Tm
721	Tom6 Vintage Hi mf	Tm
722	Tom6 Vintage Hi f	Tm

#	ドラムサンプル	DF
723	Tom6 Vintage Mid p	Tm
724	Tom6 Vintage Mid mf	Tm
725	Tom6 Vintage Mid f	Tm
726	Tom6 Vintage Low p	Tm
727	Tom6 Vintage Low mf	Tm
728	Tom6 Vintage Low f	Tm
729	Tom Jazz HW Hi 1	Tm
730	Tom Jazz HW Low 2	Tm
731	Tom Jazz HW Floor	Tm
732	Tom Brush Op Hi	Tm
733	Tom Brush Op Low	Tm
734	Tom Processed	Tm
735	Tom Jazz Hi	Tm
736	Tom Jazz Floor	Tm
737	Tom Brush1 (sd open)	Tm
738	Tom Brush1 (sd close)	Tm
739	Tom Brush2 (sd open)	Tm
740	Tom Brush2 (sd close)	Tm
741	Tom Brush3 Hi mf	Tm
742	Tom Brush3 Hi f	Tm
743	Tom Brush3 Hi f GM	Tm
744	Tom Brush3 Mid mf	Tm
745	Tom Brush3 Mid f	Tm
746	Tom Brush3 Mid f GM	Tm
747	Tom Brush3 Low mf	Tm
748	Tom Brush3 Low f	Tm
749	Tom Brush3 Low f GM	Tm
750	Tom Brush4	Tm
751	Tom Brush5 Amb Hi	Tm
752	Tom Brush5 Amb Low	Tm
753	E.Tom FM	Tm
754	E.Tom Real	Tm
755	HH Pop Z Cl 1	HH
756	HH Pop Z Cl 2	HH
757	HH Pop Z Cl 3	HH

#	ドラムサンプル	DF
758	HH Pop Z Cl 4	HH
759	HH Pop Z Cl 5	HH
760	HH Pop Z Cl 6	HH
761	HH Pop Z Op 1	HH
762	HH Pop Z Op 2	HH
763	HH Pop Z Ped 1	HH
764	HH Pop Z Ped 2	HH
765	HH Pop Z Ped 3	HH
766	HH Pop Z Ped 4	HH
767	HH Pop Z Ped 5	HH
768	HH Pop Z Ped 6	HH
769	HH Rock Cl 1	HH
770	HH Rock Cl 2	HH
771	HH Rock Cl 3	HH
772	HH Rock Cl 4	HH
773	HH Rock Cl 5	HH
774	HH Rock Cl 6	HH
775	HH Rock Cl 7	HH
776	HH Rock Op 1	HH
777	HH Rock Op 2	HH
778	HH Rock Op 3	HH
779	HH Rock Op 4	HH
780	HH Rock Op 5	HH
781	HH Rock Op 6	HH
782	HH Rock Op 7	HH
783	HH Rock HOp 1	HH
784	HH Rock HOp 2	HH
785	HH Rock HOp 3	HH
786	HH Rock HOp 4	HH
787	HH Rock HOp 5	HH
788	HH Rock HOp 6	HH
789	HH Rock HOp 7	HH
790	HH Rock QOp 1	HH
791	HH Rock QOp 2	HH
792	HH Rock QOp 3	HH

#	ドラムサンプル	DF
793	HH Rock QOp 4	HH
794	HH Rock QOp 5	HH
795	HH Rock QOp 6	HH
796	HH Rock QOp 7	HH
797	HH Rock Ped 1	HH
798	HH Rock Ped 2	HH
799	HH Rock Ped 3	HH
800	HH Rock Ped 4	HH
801	HH Rock Ped 5	HH
802	HH Rock Ped 6	HH
803	HH Rock Ped 7	HH
804	HH Natural Op1 p	HH
805	HH Natural Op1 mf	HH
806	HH Natural Op2 p	HH
807	HH Natural Op2 mf	HH
808	HH Natural Op3	HH
809	HH Natural Op4	HH
810	HH Natural Cl p	HH
811	HH Natural Cl mf	HH
812	HH Natural pedal Cl	HH
813	HH Natural pedal Op	HH
814	HH Natural tip Cl p	HH
815	HH Natural tip Cl mf	HH
816	HH Natural tip Op p	HH
817	HH Natural tip Op mf	HH
818	HH Vintage Cl p	HH
819	HH Vintage Cl mf	HH
820	HH Vintage Cl f	HH
821	HH Vintage Op	HH
822	HH Jazz tip Cl a	HH
823	HH Jazz tip Cl c	HH
824	HH Jazz tip Op1 a	HH
825	HH Jazz tip Op1 b	HH
826	HH Jazz Cl a	HH
827	HH Jazz Cl c	HH

#	ドラムサンプル	DF
828	HH Jazz Op1 a	HH
829	HH Jazz Op1 b	HH
830	HH Jazz Op2	HH
831	HH Jazz Op3	HH
832	HH Jazz Op4	HH
833	HH Jazz ped Cl	HH
834	HH Jazz ped Op	HH
835	HH Brush Nat Op c 1	HH
836	HH Brush Nat Op c 2	HH
837	HH Brush Nat Op c 3	HH
838	HH Brush Nat Op c 4	HH
839	HH Brush Nat Op c 5	HH
840	HH Brush Nat Op c 6	HH
841	HH Brush Nat Op d 1	HH
842	HH Brush Nat Op d 2	HH
843	HH Brush Nat Op d 3	HH
844	HH Brush Nat Op d 4	HH
845	HH Brush Nat Op d 5	HH
846	HH Brush Nat Op d 6	HH
847	HH Ped Nat Op 1	HH
848	HH Ped Nat Op 2	HH
849	HH Ped Nat Op 3	HH
850	HH Ped Nat Op 4	HH
851	HH Ped Nat Op 5	HH
852	HH1 Closed pp	HH
853	HH1 Closed p	HH
854	HH1 Closed mf	HH
855	HH1 Closed f	HH
856	HH1 Foot mp	HH
857	HH1 Foot mf	HH
858	HH1 Open mp	HH
859	HH1 Open mf	HH
860	HH2 Closed pp	HH
861	HH2 Closed p	HH
862	HH2 Closed mp	HH

#	ドラムサンプル	DF
863	HH2 Closed mf	HH
864	HH2 Closed f	HH
865	HH2 Closed ff	HH
866	HH2 Foot p	HH
867	HH2 Foot f	HH
868	HH2 Open p	HH
869	HH2 Open f	HH
870	HH3 Closed1	HH
871	HH3 Closed2	HH
872	HH3 Foot	HH
873	HH3 Open1	HH
874	HH3 Open2	HH
875	HH3 Sizzle	HH
876	HH4 Closed1	HH
877	HH4 Closed2	HH
878	HH4 Foot	HH
879	HH4 Foot Open	HH
880	HH4 Open	HH
881	HH Old Close1	HH
882	HH Old Open1	HH
883	HH Old TiteClose	HH
884	HH Old Close2	HH
885	HH Old Open2	HH
886	HH Brush Nat Cl 1	HH
887	HH Brush Nat Cl 2	HH
888	HH Brush Nat Cl 3	HH
889	HH Brush Nat Cl 4	HH
890	HH Brush Nat Cl 5	HH
891	HH Brush Nat Cl 6	HH
892	HH Brush Nat Op b 1	HH
893	HH Brush Nat Op b 2	HH
894	HH Brush Nat Op b 3	HH
895	HH Brush Nat Op b 4	HH
896	HH Brush Nat Op b 5	HH
897	HH Brush Nat Op b 6	HH

#	ドラムサンプル	DF
898	HH Ped Nat Cl 1	HH
899	HH Ped Nat Cl 2	HH
900	HH Ped Nat Cl 3	HH
901	HH Ped Nat Cl 4	HH
902	HH Ped Nat Cl 5	HH
903	HH House Open1	HH
904	HH House Open2	HH
905	HH Hip	HH
906	HH Alpo Close	HH
907	HH Dance1	HH
908	HH Dance2	HH
909	HH Syn. Closed	HH
910	HH Syn. Open	HH
911	HH Brush cl 1	HH
912	HH Brush cl 2	HH
913	HH Brush cl 3	HH
914	HH Brush op 1	HH
915	HH Brush op 2	HH
916	HH1 MS20 Cl 1	HH
917	HH1 MS20 Op 1	HH
918	HH1 MS20 Op 2	HH
919	Ride Pop1 1	Cy
920	Ride Pop1 2	Cy
921	Ride Pop1 3	Cy
922	Ride Pop1 4	Cy
923	Ride Pop1 5	Cy
924	Ride Pop1 6	Cy
925	Ride Pop2 1	Cy
926	Ride Pop2 2	Cy
927	Ride Pop2 3	Cy
928	Ride Pop2 4	Cy
929	Ride Pop2 5	Cy
930	Ride Pop2 6	Cy
931	Ride Pop Bell 1	Cy
932	Ride Pop Bell 2	Cy

#	ドラムサンプル	DF
933	Ride Pop Bell 3	Cy
934	Ride Pop Bell 4	Cy
935	Ride Pop Bell 5	Cy
936	Ride Pop Bell 6	Cy
937	Ride Z20 edge1	Cy
938	Ride Z20 edge2	Cy
939	Ride Z20 edge3	Cy
940	Ride Z20 edge4	Cy
941	Ride Z20 edge5	Cy
942	Ride Z20 edge6	Cy
943	Ride Z20 cup1	Cy
944	Ride Z20 cup2	Cy
945	Ride Z20 cup3	Cy
946	Ride Rock1	Cy
947	Ride Rock2	Cy
948	Ride Rock Bell	Cy
949	Ride Z22 Rivet 1	Cy
950	Ride Z22 Rivet 2	Cy
951	Ride Z22 Rivet 3	Cy
952	Ride Z22 Rivet 4	Cy
953	Ride Z Brush Edge 1	Cy
954	Ride Z Brush Edge 2	Cy
955	Ride Z Brush Cup	Cy
956	Crash Z 20	Cy
957	Ride 20' mp1	Cy
958	Ride 20' mp2	Cy
959	Ride 20' mf1	Cy
960	Ride 20' mf2	Cy
961	Ride Edge1	Cy
962	Ride Edge2	Cy
963	Ride Cup	Cy
964	Ride Jazz	Cy
965	Ride Brush1	Cy
966	Ride Brush2	Cy
967	Ride Brush3	Cy

#	ドラムサンプル	DF
968	Ride Brush Nat 1 1	Cy
969	Ride Brush Nat 1 2	Cy
970	Ride Brush Nat 2 1	Cy
971	Ride Brush Nat 2 2	Cy
972	Ride Brush Nat 2 3	Cy
973	Ride Brush Nat Cup 1	Cy
974	Ride Brush Nat Cup 2	Cy
975	Ride Brush Nat Cup 3	Cy
976	Ride Rivet	Cy
977	Ride Rivet Amb	Cy
978	Crash Pop 1 1	Cy
979	Crash Pop 1 2	Cy
980	Crash Pop 1 3	Cy
981	Crash Pop 1 4	Cy
982	Crash Pop 2 1	Cy
983	Crash Pop 2 2	Cy
984	Crash Pop 2 3	Cy
985	Crash Pop 2 4	Cy
986	Crash 15' edge 1	Cy
987	Crash 15' edge 2	Cy
988	Crash 17' edge 1	Cy
989	Crash 17' edge 2	Cy
990	Crash 19' open 1	Cy
991	Crash 19' open 2	Cy
992	Crash T20 1	Cy
993	Crash T20 2	Cy
994	Crash Z22 Rivet 1	Cy
995	Crash Z22 Rivet 2	Cy
996	Crash Z22 Rivet 3	Cy
997	Crash 1	Cy
998	Crash 2	Cy
999	Crash Brush 1 1	Cy
1000	Crash Brush 1 2	Cy
1001	Crash Brush 1 3	Cy
1002	Crash Brush 2 1	Cy

#	ドラムサンプル	DF
1003	Crash Brush 2 2	Cy
1004	Crash Dance 99	Cy
1005	Crash DDD-1	Cy
1006	Crash Reverse	Cy
1007	Reverse Cymbal	Cy
1008	Splash Pop 1	Cy
1009	Splash Pop 2	Cy
1010	Splash Pop 3	Cy
1011	Splash Pop 4	Cy
1012	Splash U11 1	Cy
1013	Splash U11 2	Cy
1014	Splash U11 3	Cy
1015	Splash U11 4	Cy
1016	Splash 8' edge1	Cy
1017	Splash 8' edge2	Cy
1018	Splash	Cy
1019	Chinese Pop 1	Cy
1020	Chinese Pop 2	Cy
1021	Chinese Pop 3	Cy
1022	Chinese Pop 4	Cy
1023	Chinese Pop 5	Cy
1024	Chinese Pop 6	Cy
1025	Chinese Pop 7	Cy
1026	Chinese Pop 8	Cy
1027	China	Cy
1028	Orchestra Cymbal	Cy
1029	Finger Snaps	LP
1030	Finger Snap	LP
1031	Hand Claps 1	LP
1032	Hand Claps 2	LP
1033	Hand Claps 3	LP
1034	Hand Claps 4	LP
1035	Hand Claps 5	LP
1036	Claps Natural	LP
1037	Claps1	LP

#	ドラムサンプル	DF
1038	Claps2	LP
1039	Claps3	LP
1040	Claps4	LP
1041	Claps Ensemble 1	LP
1042	Claps Ensemble 2	LP
1043	Claps Analog	LP
1044	Dance Claps1	LP
1045	Dance Claps2	LP
1046	Dance Claps3	LP
1047	Dance Claps4	LP
1048	Dance Claps5	LP
1049	Dance Claps6	LP
1050	Dance Conga Lo-Open	LP
1051	Dance Conga Hi-Open	LP
1052	Dance Tambourine	HP
1053	Syn. Bongo Hi	LP
1054	Syn. Bongo Low	LP
1055	Syn. Castanet	LP
1056	Syn. Shaker	HP
1057	Syn. Noise	SFX
1058	Syn. FX1	SFX
1059	Syn. FX2	SFX
1060	Syn. FX3	SFX
1061	Syn. FX4	SFX
1062	Syn. FX5	SFX
1063	Syn. Perc. Ahh	SFX
1064	Boom	SFX
1065	Zap1	SFX
1066	Zap2	SFX
1067	Vinyl Hit	SFX
1068	DJ Vinyl Sliced 01	SFX
1069	DJ Vinyl Sliced 02	SFX
1070	DJ Vinyl Sliced 03	SFX
1071	DJ Vinyl Sliced 04	SFX
1072	DJ Vinyl Sliced 05	SFX

#	ドラムサンプル	DF
1073	DJ Vinyl Sliced 06	SFX
1074	DJ Vinyl Sliced 07	SFX
1075	DJ Vinyl Sliced 08	SFX
1076	DJ Vinyl Sliced 09	SFX
1077	DJ Vinyl Sliced 10	SFX
1078	DJ Vinyl Sliced 11	SFX
1079	DJ Vinyl Sliced 12	SFX
1080	DJ Vinyl Sliced 13	SFX
1081	DJ Vinyl Sliced 14	SFX
1082	DJ Vinyl Sliced 15	SFX
1083	DJ Vinyl Sliced 16	SFX
1084	DJ Vinyl Sliced 17	SFX
1085	DJ Vinyl Sliced 18	SFX
1086	DJ Vinyl Sliced 19	SFX
1087	DJ Vinyl Sliced 20	SFX
1088	DJ Vinyl Sliced 21	SFX
1089	DJ Vinyl Sliced 22	SFX
1090	DJ Vinyl Sliced 23	SFX
1091	DJ Vinyl Sliced 24	SFX
1092	DJ Scratch1	SFX
1093	DJ Scratch2	SFX
1094	DJ Scratch3	SFX
1095	DJ Scratch4	SFX
1096	DJ Scratch5	SFX
1097	DJ Scratch6	SFX
1098	DJ Hit Rub	SFX
1099	DJ Vocal Rub1	SFX
1100	DJ Vocal Rub2	SFX
1101	DJ BD Rub	SFX
1102	DJ SD Rub	SFX
1103	Guiro Long Nat p	LP
1104	Guiro Long Nat f	LP
1105	Guiro Short Nat p	LP
1106	Guiro Short Nat f	LP
1107	Guiro Long	LP

#	ドラムサンプル	DF
1108	Guiro Short	LP
1109	Vibraslap	HP
1110	Vibraslap Amb	HP
1111	Long Whistle	HP
1112	Short Whistle	HP
1113	Samba Whistle	HP
1114	Samba Whistle Lp	HP
1115	Cuica Open 1	LP
1116	Cuica Open 2	LP
1117	Cuica Open 3	LP
1118	Cuica Mute 1	LP
1119	Cuica Mute 2	LP
1120	Cuica Hi	LP
1121	Cuica Lo	LP
1122	Surdo Open	LP
1123	Surdo Mute	LP
1124	Surdo Open GM	LP
1125	Surdo Mute GM	LP
1126	Tumba Open1 mf	LP
1127	Tumba Open1 f	LP
1128	Tumba Open2 mf	LP
1129	Tumba Open2 f	LP
1130	Tumba Open Flam	LP
1131	Tumba Glissando	LP
1132	Tumba Basstone	LP
1133	Tumba O.Slap Flam mf	LP
1134	Tumba O.Slap Flam f	LP
1135	Tumba Muffled	LP
1136	Low Conga 1	LP
1137	Low Conga 2	LP
1138	Low Conga 3	LP
1139	Low Conga 4	LP
1140	Low Conga 5	LP
1141	Conga1 Lo Basstone	LP
1142	Conga1 Lo Open mf	LP

#	ドラムサンプル	DF
1143	Conga1 Lo Open Slap	LP
1144	Conga1 Lo Glissando	LP
1145	Conga1 Lo Muffled	LP
1146	Conga1 Lo Closed	LP
1147	Conga1 Lo Closed Slap	LP
1148	Conga1 Lo Heel	LP
1149	Conga1 Lo Toe	LP
1150	Open Hi Conga 1	LP
1151	Open Hi Conga 2	LP
1152	Open Hi Conga 3	LP
1153	Open Hi Conga 4	LP
1154	Mute Hi Conga 1	LP
1155	Mute Hi Conga 2	LP
1156	Mute Hi Conga 3	LP
1157	Conga1 Hi Basstone mf	LP
1158	Conga1 Hi Basstone f	LP
1159	Conga1 Hi Open mf	LP
1160	Conga1 Hi Open Slap	LP
1161	Conga1 Hi Muffled	LP
1162	Conga1 Hi Closed	LP
1163	Conga1 Hi Closed Slap	LP
1164	Conga1 Hi Heel	LP
1165	Conga1 Hi Toe	LP
1166	Conga2 Lo Open	LP
1167	Conga2 Lo Mt Slap	LP
1168	Conga2 Lo Slap	LP
1169	Conga2 Hi Open	LP
1170	Conga2 Hi Mute	LP
1171	Conga2 Hi Mt Slap	LP
1172	Conga2 Hi Slap1	LP
1173	Conga2 Hi Slap2	LP
1174	Conga2 Heel	LP
1175	Conga2 Toe	LP
1176	Quinto1 Open	LP
1177	Quinto1 Closed	LP

#	ドラムサンプル	DF
1178	Quinto1 Closed Slap	LP
1179	Quinto1 Toe	LP
1180	Quinto2 Basstone	LP
1181	Quinto2 Open mp	LP
1182	Quinto2 Open Flam	LP
1183	Quinto2 Open Slap	LP
1184	Quinto2 Muffled	LP
1185	Quinto2 C.Slap Flam p	LP
1186	Quinto2 C.Slap Flam f	LP
1187	Quinto2 Heel	LP
1188	Low Bongo 1	LP
1189	Low Bongo 2	LP
1190	Low Bongo 3	LP
1191	Hi Bongo 1	LP
1192	Hi Bongo 2	LP
1193	Hi Bongo 3	LP
1194	Bongo1 Lo Muffled mp	LP
1195	Bongo1 Lo Muffled f	LP
1196	Bongo1 Lo Closed	LP
1197	Bongo1 Lo Flam	LP
1198	Bongo1 Lo MuffledFlam	LP
1199	Bongo1 Lo Stick	LP
1200	Bongo1 Lo StickEdge mf	LP
1201	Bongo1 Lo StickEdge f	LP
1202	Bongo1 Lo StickBounce	LP
1203	Bongo1 Lo Fingernail	LP
1204	Bongo1 Lo Cuptone	LP
1205	Bongo1 Lo Slap	LP
1206	Bongo1 Hi Open mf	LP
1207	Bongo1 Hi Open f	LP
1208	Bongo1 Hi Pops	LP
1209	Bongo1 Hi Hightone	LP
1210	Bongo1 Hi OpenFlam	LP
1211	Bongo1 Hi Fingernail	LP
1212	Bongo1 Hi Stick	LP

#	ドラムサンプル	DF
1213	Bongo1 Hi StickEdge mf	LP
1214	Bongo1 Hi StickEdge f	LP
1215	Bongo1 Hi StickBounce	LP
1216	Bongo1 Hi Cuptone	LP
1217	Bongo1 Hi Slap	LP
1218	Bongo2 Lo Open a	LP
1219	Bongo2 Lo Open b	LP
1220	Bongo2 Lo Mute	LP
1221	Bongo2 Hi Open a	LP
1222	Bongo2 Hi Open b	LP
1223	Bongo2 Hi Muffled	LP
1224	Bongo2 Hi Slap	LP
1225	Bongo2 Lo Heel	LP
1226	Bongo2 Lo Muffled	LP
1227	Bongo3 Lo Open	LP
1228	Bongo3 Lo Slap	LP
1229	Bongo3 Lo Stick	LP
1230	Bongo3 Hi Open	LP
1231	Bongo3 Hi Slap	LP
1232	Bongo3 Hi Stick1	LP
1233	Bongo3 Hi Stick2	LP
1234	Okonkolo Boca Open mp	LP
1235	Okonkolo Cha Open p	LP
1236	Okonkolo Cha Open mf	LP
1237	Okonkolo Cha Open f	LP
1238	Okonkolo Cha Open ff	LP
1239	Okonkolo Cha Slap p	LP
1240	Okonkolo Cha Slap mf	LP
1241	Okonkolo Cha Slap f	LP
1242	Baya Open	LP
1243	Baya Ghe	LP
1244	Baya GheUp a	LP
1245	Baya GheUp b	LP
1246	Baya KaPalm	LP
1247	Baya KaToe a	LP



#	ドラムサンプル	DF
1248	Baya KaToe b	LP
1249	Baya Nail a	LP
1250	Baya Nail b	LP
1251	Baya Nail c	LP
1252	Baya Ge	LP
1253	Baya Up	LP
1254	Baya UpDown a	LP
1255	Baya UpDown b	LP
1256	Baya Mute1	LP
1257	Baya Mute2	LP
1258	Baya Mute3	LP
1259	Tabla1 Na	LP
1260	Tabla1 Open	LP
1261	Tabla1 Tin	LP
1262	Tabla1 Mute1	LP
1263	Tabla1 Mute2	LP
1264	Tabla1 Mute3	LP
1265	Tabla2 Tin a	LP
1266	Tabla2 Tin b	LP
1267	Tabla2 Na a	LP
1268	Tabla2 Na b	LP
1269	Tabla2 Na c	LP
1270	Tabla2 Tun a	LP
1271	Tabla2 Tun b	LP
1272	Tabla2 Tele a	LP
1273	Tabla2 Tele b	LP
1274	Tabla2 Tele c	LP
1275	Tabla2 Ti a	LP
1276	Tabla2 Ti b	LP
1277	Tabla2 Ti c	LP
1278	Tabla2 Tera	LP
1279	Tsuzumi	LP
1280	Taiko Open	LP
1281	Taiko Rim	LP
1282	Low Timbale 1	LP

#	ドラムサンプル	DF
1283	Low Timbale 2	LP
1284	Low Timbale 3	LP
1285	Low Timbale 4	LP
1286	Low Timbale 5	LP
1287	Timbales1 Lo Op mp	LP
1288	Timbales1 Lo Op mf	LP
1289	Timbales1 Lo Op mf GM	LP
1290	Timbales1 Lo Edge mf	LP
1291	Timbales1 Lo Edge f	LP
1292	Timbales1 Lo RimShot	LP
1293	Timbales1 Lo Abanico	LP
1294	Timbales1 Lo Roll	LP
1295	Timbales1 Lo Mute mf	LP
1296	Timbales1 Lo Mute f	LP
1297	Timbales1 Lo Paila mf	HP
1298	Timbales1 Lo Paila f	HP
1299	High Timbale 1	LP
1300	High Timbale 2	LP
1301	High Timbale 3	LP
1302	High Timbale 4	LP
1303	High Timbale 5	LP
1304	Timbales1 Hi Open	LP
1305	Timbales1 Hi Edge	LP
1306	Timbales1 Hi Edge GM	LP
1307	Timbales1 Hi Rim p	LP
1308	Timbales1 Hi Rim mf	LP
1309	Timbales1 Hi Rim f	LP
1310	Timbales1 Hi Abanico1	LP
1311	Timbales1 Hi Abanico2	LP
1312	Timbales1 Hi Mute	LP
1313	Timbales1 Hi Paila mf	HP
1314	Timbales1 Hi Paila f	HP
1315	Timbales2 Lo Open	LP
1316	Timbales2 Lo Mute	LP
1317	Timbales2 Lo Rim	LP

#	ドラムサンプル	DF
1318	Timbales2 Hi Edge	LP
1319	Timbales2 Hi Rim1	LP
1320	Timbales2 Hi Rim2	LP
1321	Timbales2 Paila	HP
1322	Cowbell Amb	HP
1323	Cowbell1	HP
1324	Cowbell2	HP
1325	Cowbell3	HP
1326	Cowbell4 Open	HP
1327	Cowbell4 Mute	HP
1328	Cowbell5 Open a	HP
1329	Cowbell5 Open b	HP
1330	Cowbell5 Mute	HP
1331	Cowbell6	HP
1332	Hi Agogo	HP
1333	Low Agogo	HP
1334	Agogo Bell	HP
1335	Chacha Bell	HP
1336	Mambo Bell	HP
1337	Recoreco short1	HP
1338	Recoreco short2	HP
1339	Recoreco long	HP
1340	Open Triangle p	HP
1341	Open Triangle f	HP
1342	Mute Triangle p	HP
1343	Mute Triangle f	HP
1344	Triangle1 Open	HP
1345	Triangle1 Mute	HP
1346	Triangle2 Open	HP
1347	Triangle2 Mute	HP
1348	Sleigh Bell	HP
1349	Rap Sleigh Bell	HP
1350	Jingle Bell Amb	HP
1351	Jingle Bell	HP
1352	Bells Open	HP

#	ドラムサンプル	DF
1353	Finger Cymbal	HP
1354	Marc Tree Amb	HP
1355	Marc Tree	HP
1356	Marc Tree GM	HP
1357	Marc Tree LP	HP
1358	Rainstick	SFX
1359	Flexatone	HP
1360	Chinese Gong	Cy
1361	Claves p	LP
1362	Claves f	LP
1363	Claves1 Lo a	LP
1364	Claves1 Lo b	LP
1365	Claves1 Hi a	LP
1366	Claves1 Hi b	LP
1367	Claves2	LP
1368	Low Wood Block p	LP
1369	Low Wood Block f	LP
1370	Hi Wood Block p	LP
1371	Hi Wood Block f	LP
1372	Wood Block 1 a	LP
1373	Wood Block 1 b	LP
1374	Wood Block 2 a	LP
1375	Wood Block 2 b	LP
1376	Wood Block 3 a	LP
1377	Wood Block 3 b	LP
1378	Wood Block 4 a	LP
1379	Wood Block 4 b	LP
1380	Wood Block 5 a	LP
1381	Wood Block 5 b	LP
1382	Wood Block 6 a	LP
1383	Wood Block 6 b	LP
1384	Wood Block 7	LP
1385	Wood Block 8	LP
1386	Castanet Amb	LP
1387	Castanet 1 a	LP

#	ドラムサンプル	DF
1388	Castanet 1 b	LP
1389	Castanet 1 c	LP
1390	Castanet 2	LP
1391	Castanet Single	LP
1392	Castanet Single GM	LP
1393	Castanet Double	LP
1394	Cabasa Amb 1	HP
1395	Cabasa Amb 2	HP
1396	Cabasa Amb 3	HP
1397	Cabasa 1 L a Down	HP
1398	Cabasa 1 L a Up	HP
1399	Cabasa 1 L b Down	HP
1400	Cabasa 1 L b Up	HP
1401	Cabasa 1 S a Down	HP
1402	Cabasa 1 S a Up	HP
1403	Cabasa 1 S b Down	HP
1404	Cabasa 1 S b up	HP
1405	Cabasa 2 L Stack b	HP
1406	Cabasa 2 L Stack a	HP
1407	Cabasa 2 L Roll	HP
1408	Cabasa 2 S Stack a	HP
1409	Cabasa 2 S Stack b	HP
1410	Cabasa 2 S Roll	HP
1411	Cabasa 3 WS	HP
1412	Cabasa 3 Up	HP
1413	Cabasa 3 Down	HP
1414	Cabasa 3 Tap	HP
1415	Caxixi1 a	HP
1416	Caxixi1 b	HP
1417	Caxixi1 c	HP
1418	Caxixi2 a	HP
1419	Caxixi2 b	HP
1420	Caxixi2 c	HP
1421	Caxixi3 Hard	HP
1422	Caxixi3 Soft	HP

#	ドラムサンプル	DF
1423	Shaker Amb	HP
1424	Shaker1 PuE_Sh a	HP
1425	Shaker1 PuE_Sh b	HP
1426	Shaker1 Pull a	HP
1427	Shaker1 Pull b	HP
1428	Shaker1 Accent a	HP
1429	Shaker1 Accent b	HP
1430	Shaker1 Slow a	HP
1431	Shaker1 Slow b	HP
1432	Shaker1 Slow c	HP
1433	Shaker1 Roll a	HP
1434	Shaker1 Roll b	HP
1435	Shaker1 Roll c	HP
1436	Shaker2	HP
1437	Shaker3	HP
1438	Maracas Amb 1	HP
1439	Maracas Amb 2	HP
1440	Maracas Amb 3	HP
1441	Maracas Amb 4	HP
1442	Maracas Push	HP
1443	Maracas Pull	HP
1444	Dumbek a	LP
1445	Dumbek b	LP
1446	Dumbek c	LP
1447	Dumbek d	LP
1448	Dumbek e	LP
1449	Dumbek f	LP
1450	Dumbek g	LP
1451	Dumbek h	LP
1452	Dumbek i	LP
1453	Dumbek j	LP
1454	Dumbek k	LP
1455	Djembe L Basstone a	LP
1456	Djembe L Basstone b	LP
1457	Djembe L Basstone c	LP

#	ドラムサンプル	DF
1458	Djembe L Open	LP
1459	Djembe L Open Slap	LP
1460	Djembe L Closed Slap	LP
1461	Djembe S Basstone a	LP
1462	Djembe S Basstone b	LP
1463	Djembe S Basstone c	LP
1464	Djembe Open	LP
1465	Djembe Mute	LP
1466	Djembe Slap	LP
1467	Djembe S Open	LP
1468	Djembe S Open Slap a	LP
1469	Djembe S Open Slap b	LP
1470	Djembe S Closed Slap a	LP
1471	Djembe S Closed Slap b	LP
1472	Djembe S Closed Slap c	LP
1473	Djembe Bass	LP
1474	Udu Open a	LP
1475	Udu Open b	LP
1476	Udu Open c	LP
1477	Udu Open d	LP
1478	Udu Slide a	HP
1479	Udu Slide b	HP
1480	Udu Half Open a	LP
1481	Udu Half Open b	LP
1482	Udu Half Open c	LP
1483	Udu Bell a	LP
1484	Udu Bell b	LP
1485	WD Brazillia1	SD
1486	WD Brazillia2	SD
1487	WD Ethno SD1	SD
1488	WD Ethno SD2	SD
1489	WD Ethno SD3	SD
1490	WD Ethno SD4	SD
1491	WD Ethno SD5	SD
1492	WD Ethno SD6	SD

#	ドラムサンプル	DF
1493	WD Kangaroo1	SFX
1494	WD Kangaroo2	SFX
1495	WD Kangaroo3	SFX
1496	WD Kangaroo4	SFX
1497	WD Kangaroo5	SFX
1498	WD Kangaroo6	SFX
1499	WD Kangaroo7	SFX
1500	WD Kangaroo8	SFX
1501	Tambourine Push	HP
1502	Tambourine Pull	HP
1503	Tambourine Acc1 A	HP
1504	Tambourine Acc1 B	HP
1505	Tambourine Acc2	HP
1506	Tambourine Mute1	LP
1507	Tambourine Mute2	LP
1508	Tambourine Open	LP
1509	Tambourine Nat 1	HP
1510	Tambourine Nat 2	HP
1511	Tambourine Nat 3	HP
1512	Tambourine Nat 4	HP
1513	Tambourine Nat 5	HP
1514	M.E.1 Douf Rim Ak	LP
1515	M.E.1 Douf Tek Ak1	LP
1516	M.E.1 Douf Tek Ak2	LP
1517	M.E.1 Pand Open	LP
1518	M.E.1 Pand Pattern1	LP
1519	M.E.1 Pand Pattern2	LP
1520	M.E.1 Pand Pattern3	LP
1521	M.E.1 Pand Pattern4	LP
1522	M.E.1 Rek Dom Ak	HP
1523	M.E.1 Rek Jingle	HP
1524	M.E.1 Rik1	LP
1525	M.E.1 Rik2	LP
1526	M.E.1 Rik3	LP
1527	M.E.1 Sagat Half Open	HP

#	ドラムサンプル	DF
1528	M.E.1 Sagat Close	HP
1529	M.E.1 Surdo L Open	LP
1530	M.E.1 Surdo L Mute	LP
1531	M.E.1 Tabla Medium	LP
1532	M.E.1 Tabla Dom	LP
1533	M.E.1 Tabla Flam	LP
1534	M.E.1 Tabla Rim	LP
1535	M.E.1 Tabla Tak	LP
1536	M.E.1 Timbales	HP
1537	M.E.1 Udu f Open	LP
1538	M.E.1 Alkis	LP
1539	M.E.1 Bandir Open	LP
1540	M.E.1 Bandir Closed	LP
1541	M.E.1 Bongo Roll	LP
1542	M.E.1 Darbuka1 Tek1	LP
1543	M.E.1 Darbuka1 Tek2	LP
1544	M.E.1 Darbuka1 Open	LP
1545	M.E.1 Darbuka1 Closed	LP
1546	M.E.1 Darbuka2	LP
1547	M.E.1 Darbuka3	LP
1548	M.E.1 Darbuka4	LP
1549	M.E.1 Darbuka5 D1	LP
1550	M.E.1 Darbuka5 D2	LP
1551	M.E.1 Darbuka5 D3	LP
1552	M.E.1 Darbuka6 Mute	LP
1553	M.E.1 Darbuka6 Open	LP
1554	M.E.1 Darbuka6 Rim	LP
1555	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	LP
1556	M.E.1 Davul	HP
1557	M.E.1 Hollo1	LP
1558	M.E.1 Hollo2	LP
1559	M.E.1 Kup1	LP
1560	M.E.1 Kup2	LP
1561	M.E.1 Ramazan Davul1	LP
1562	M.E.1 Ramazan Davul2	LP

#	ドラムサンプル	DF
1563	M.E.1 Ramazan Davul3	LP
1564	M.E.1 Tef1	HP
1565	M.E.1 Tef2	HP
1566	M.E.1 Tef3	HP
1567	M.E.2 BD Kick	BD
1568	M.E.2 SD	SD
1569	M.E.2 Asagum	LP
1570	M.E.2 Asmatek	LP
1571	M.E.2 Bendirgum	LP
1572	M.E.2 Bendirtek1	LP
1573	M.E.2 Bendirtek2	LP
1574	M.E.2 Dm	LP
1575	M.E.2 Findik	LP
1576	M.E.2 Gum	LP
1577	M.E.2 Hollotokat	LP
1578	M.E.2 Islik1	SFX
1579	M.E.2 Islik2	SFX
1580	M.E.2 Kapital	LP
1581	M.E.2 Kasik1	LP
1582	M.E.2 Kasik2	LP
1583	M.E.2 Kasik3	LP
1584	M.E.2 Kasik4	LP
1585	M.E.2 Kemik	LP
1586	M.E.2 Kenar	LP
1587	M.E.2 Kenartek	LP
1588	M.E.2 Ramazangum	LP
1589	M.E.2 Ramazantek	LP
1590	M.E.2 Renk	LP
1591	M.E.2 Renkbir	LP
1592	M.E.2 Renkiki	LP
1593	M.E.2 Tefacik	LP
1594	M.E.2 Tefgum	LP
1595	M.E.2 Teftek	LP
1596	M.E.2 Teftokat	LP
1597	M.E.2 Teftrill	LP

#	ドラムサンプル	DF
1598	M.E.2 Tefzil	LP
1599	M.E.2 Tek1	LP
1600	M.E.2 Tek2	LP
1601	M.E.2 Tekbir	LP
1602	M.E.2 Tokat	LP
1603	M.E.2 Toprgum	LP
1604	M.E.2 Toprtek1	LP
1605	M.E.2 Toprtek2	LP
1606	M.E.2 Toprtokat	LP
1607	M.E.2 Trill	LP
1608	M.E.2 Zil1	HP
1609	M.E.2 Zil2	HP
1610	M.E.2 Zil3	HP
1611	M.E.2 Zilgit	SFX
1612	Orchestra Hit	SFX
1613	Band Hit	SFX
1614	Impact Hit	SFX
1615	Metal Hit	SFX
1616	Yeah!	SFX
1617	Yeah! Solo	SFX
1618	Uhh	SFX
1619	Hit It	SFX
1620	Uhhhh Solo	SFX
1621	Comp Voice Noise	SFX
1622	Stadium Amb	SFX
1623	Stadium	SFX
1624	Applause Amb	SFX
1625	Applause	SFX
1626	Scream	SFX
1627	Laughing	SFX
1628	Footsteps1	SFX
1629	Footsteps2	SFX
1630	Bird1	SFX
1631	Bird2	SFX
1632	Dog	SFX

#	ドラムサンプル	DF
1633	Gallop	SFX
1634	Crickets	SFX
1635	Cat	SFX
1636	Growl	SFX
1637	Heart Beat	SFX
1638	Heart Beat GM	SFX
1639	Punch	SFX
1640	Tribe	SFX
1641	Door Creak	SFX
1642	Door Slam	SFX
1643	Car Engine	SFX
1644	Car Stop	SFX
1645	Car Pass	SFX
1646	Car Crash	SFX
1647	Train	SFX
1648	Helicopter	SFX
1649	Gun Shot1	SFX
1650	Gun Shot2	SFX
1651	Machine Gun	SFX
1652	Laser Gun	SFX
1653	Explosion	SFX
1654	Thunder	SFX
1655	Wind	SFX
1656	Stream	SFX
1657	Bubble	SFX
1658	Bubble GM	SFX
1659	Church Bell	SFX
1660	Telephone Ring	SFX
1661	Xylophone Spectr	SFX
1662	Cricket Spectrum	SFX
1663	Air Vortex	SFX
1664	Noise White	SFX
1665	Noise FM Mod	SFX
1666	Tubular	HP
1667	Gamelan	HP

#	ドラムサンプル	DF
1668	Tambura	HP
1669	Gtr Cut Noise1	SFX
1670	Gtr Cut Noise2	SFX
1671	Power Chord	SFX
1672	Fret Noise	SFX
1673	Dist. Slide1	SFX
1674	Dist. Slide2	SFX
1675	E.Gtr Pick1	SFX
1676	E.Gtr Pick2	SFX
1677	Gtr Scratch1	SFX
1678	Gtr Scratch2	SFX
1679	Ac.Bs-String Slap	SFX
1680	Amp Noise	SFX
1681	Space Lore	SFX
1682	Swish Terra	SFX
1683	Hand Drill	SFX
1684	Mouth Harp	SFX
1685	Slice Groove A 001	SD
1686	Slice Groove A 002	SD
1687	Slice Groove A 003	BD
1688	Slice Groove A 004	BD
1689	Slice Groove A 005	SD
1690	Slice Groove A 006	SFX
1691	Slice Groove A 007	SFX
1692	Slice Groove A 008	SD
1693	Slice Groove A 009	BD
1694	Slice Groove A 010	SD
1695	Slice Groove A 011	SD
1696	Slice Groove A 012	Tm
1697	Slice Groove A 013	Tm
1698	Slice Groove A 014	SFX
1699	Slice Groove A 015	SFX
1700	Slice Groove A 016	SFX
1701	Slice Groove A 017	SFX
1702	Slice Groove A 018	BD

#	ドラムサンプル	DF
1703	Slice Groove A 019	SD
1704	Slice Groove A 020	HH
1705	Slice Groove A 021	BD
1706	Slice Groove A 022	SFX
1707	Slice Groove A 023	SFX
1708	Slice Groove A 024	SFX
1709	Slice Groove A 025	SFX
1710	Slice Groove A 026	SFX
1711	Slice Groove A 027	SFX
1712	Slice Groove A 028	SFX
1713	Slice Groove A 029	BD
1714	Slice Groove A 030	SFX
1715	Slice Groove A 031	SD
1716	Slice Groove A 032	SD
1717	Slice Groove B 001	SFX
1718	Slice Groove B 002	SD
1719	Slice Groove B 003	SFX
1720	Slice Groove B 004	SFX
1721	Slice Groove B 005	BD
1722	Slice Groove B 006	BD
1723	Slice Groove B 007	SFX
1724	Slice Groove B 008	SFX
1725	Slice Groove B 009	SFX
1726	Slice Groove B 010	SFX
1727	Slice Groove B 011	SFX
1728	Slice Groove B 012	SFX
1729	Slice Groove B 013	SD
1730	Slice Groove B 014	SD
1731	Slice Groove B 015	SD
1732	Slice Groove B 016	BD
1733	Slice Groove B 017	SFX
1734	Grv BD1	BD
1735	Grv BD2	BD
1736	Grv BD3	BD
1737	Grv BD4	BD

#	ドラムサンプル	DF
1738	Grv BD5	BD
1739	Grv BD6	BD
1740	Grv BD7	BD
1741	Grv BD8	BD
1742	Grv BD9	BD
1743	Grv BD10	BD
1744	Grv BD11	BD
1745	Grv BD12	BD
1746	Grv BD13	BD
1747	Grv BD14	BD
1748	Grv BD15	BD
1749	Grv BD16	BD
1750	Grv BD17	BD
1751	Grv BD18	BD
1752	Grv BD19	BD
1753	Grv BD20	BD
1754	Grv BD21	BD
1755	Grv BD22	BD
1756	Grv BD23	BD
1757	Grv SD1	SD
1758	Grv SD2	SD
1759	Grv SD3	SD
1760	Grv SD4	SD
1761	Grv SD5	SD
1762	Grv SD6	SD
1763	Grv SD7	SD
1764	Grv SD8	SD
1765	Grv SD9	SD
1766	Grv SD10	SD
1767	Grv SD11	SD
1768	Grv SD12	SD
1769	Grv SD13	SD
1770	Grv SD14	SD
1771	Grv SD15	SD
1772	Grv SD16	SD

#	ドラムサンプル	DF
1773	Grv SD17	SD
1774	Grv Rim1	SD
1775	Grv Rim2	SD
1776	Grv Rim3	SD
1777	Grv Rim4	SD
1778	Grv Rim5	SD
1779	Grv Rim6	SD
1780	Grv HH Closed1	HH
1781	Grv HH Closed2	HH
1782	Grv HH Closed3	HH
1783	Grv HH Closed4	HH
1784	Grv HH Closed5	HH
1785	Grv HH Closed6	HH
1786	Grv HH Closed7	HH
1787	Grv HH Closed8	HH
1788	Grv HH Closed9	HH
1789	Grv HH Closed10	HH
1790	Grv HH Closed11	HH
1791	Grv HH Closed12	HH
1792	Grv HH Closed13	HH
1793	Grv HH Closed14	HH
1794	Grv HH Closed15	HH
1795	Grv HH Closed16	HH
1796	Grv HH Closed17	HH
1797	Grv HH Open1	HH
1798	Grv HH Open2	HH
1799	Grv HH Open3	HH
1800	Grv HH Open4	HH
1801	Grv Hi Tom1	Tm
1802	Grv Hi Tom2	Tm
1803	Grv Low Tom1	Tm
1804	Grv Low Tom2	Tm
1805	Grv Ride	Cy
1806	Grv Crash1	Cy

#	ドラムサンプル	DF
1807	Grv Crash2	Cy
1808	Grv Claps1	LP
1809	Grv Claps2	LP
1810	Grv Claps3	LP
1811	Grv Claps4	LP
1812	Grv Claps5	LP
1813	Grv Claps6	LP
1814	Grv Claps7	LP
1815	Grv Claps8	LP
1816	Grv Claps9	LP
1817	Grv Claps10	LP
1818	Grv Fx1	SFX
1819	Grv Fx2	SFX
1820	Grv Fx3	SFX
1821	Grv Fx4	SFX
1822	Grv Fx5	SFX
1823	Grv Fx6	SFX
1824	Grv Fx7	SFX
1825	Grv Fx8	SFX
1826	Grv Fx9	SFX
1827	Grv Fx10	SFX
1828	Grv Fx11	SFX
1829	Grv Fx12	SFX
1830	Grv Fx13	SFX
1831	Grv Fx14	SFX
1832	Grv Fx15	SFX
1833	Grv Fx16	SFX
1834	Grv Fx17	SFX
1835	Grv Fx18	SFX
1836	Grv Fx19	SFX
1837	Grv Fx20	SFX
1838	Grv Fx21	SFX
1839	Grv Fx22	SFX
1840	Grv Fx23	SFX

#	ドラムサンプル	DF
1841	Grv Fx24	SFX
1842	Grv Fx25	SFX
1843	Grv Fx26	SFX
1844	Grv Fx27	SFX
1845	Grv Fx28	SFX
1846	Grv Fx29	SFX
1847	Grv Fx30	SFX
1848	Grv Fx31	SFX
1849	Grv Fx32	SFX
1850	Grv Fx33	SFX
1851	Grv Fx34	SFX
1852	Grv Fx35	SFX
1853	Grv Slice1	SFX
1854	Grv Slice2	SFX
1855	Grv Slice3	SFX
1856	Grv Slice4	SFX
1857	Grv Slice5	SFX
1858	Grv Slice6	SFX
1859	Grv Slice7	SFX
1860	Grv Slice8	SFX
1861	Grv Slice9	SFX
1862	Grv Slice10	SFX
1863	Grv Slice11	SFX
1864	Grv Slice12	SFX
1865	Grv Slice13	SFX
1866	Grv Slice14	SFX
1867	Grv Slice15	SFX
1868	Grv Slice16	SFX
1869	Grv Slice17	SFX
1870	Grv Slice18	SFX
1871	Grv Slice19	SFX
1872	Grv Slice20	SFX
1873	Grv Slice21	SFX
1874	Grv Slice22	SFX

#	ドラムサンプル	DF
1875	Grv Slice23	SFX
1876	55 SD	SD
1877	66 BD	BD
1878	88 BD	BD
1879	88 SD1 GM	SD
1880	88 SD2	SD
1881	88 SD2 GM	SD
1882	88 Rim Shot	SD
1883	88 Rim Shot GM	SD
1884	88 HH Close1 acc GM	HH
1885	88 HH Close2	HH
1886	88 HH Close2 GM	HH
1887	88 HH Open1	HH
1888	88 HH Open1 GM	HH
1889	88 HH Open2	HH
1890	88 Tom1	Tm
1891	88 Tom2	Tm
1892	88 Crash	Cy
1893	88 Crash GM	Cy
1894	88 Congas	LP
1895	88 Claps	LP
1896	88 Claves	LP
1897	88 Cowbell	HP
1898	88 Maracas	HP
1899	99 SD1	SD
1900	99 SD2	SD
1901	99 HH Close	HH
1902	99 HH Open1	HH
1903	99 HH Open2	HH
1904	99 Ride Dance	Cy
1905	Click	SFX
1906	Click GM	SFX
1907	Seq Click	SFX
1908	Metronome W Bell	SFX

#	ドラムサンプル	DF
1909	Metronome W	SFX
1910	Slice Groove K 001	SD
1911	Slice Groove K 002	SD
1912	Slice Groove K 003	SD
1913	Slice Groove K 004	SFX
1914	Slice Groove K 005	SD
1915	Slice Groove K 006	BD
1916	Slice Groove K 007	BD
1917	Slice Groove K 008	BD
1918	Slice Groove K 009	SD
1919	Slice Groove K 010	SD
1920	Slice Groove K 011	SFX
1921	Slice Groove K 012	SFX
1922	Slice Groove K 013	SD
1923	Slice Groove K 014	SFX
1924	Slice Groove K 015	SFX
1925	Slice Groove K 016	SFX
1926	Slice Groove K 017	BD
1927	Slice Groove K 018	HH
1928	Slice Groove K 019	SFX
1929	Slice Groove K 020	SD
1930	Slice Groove K 021	BD
1931	Slice Groove K 022	BD
1932	Slice Groove K 023	SD
1933	Slice Groove K 024	SD
1934	Slice Groove K 025	SD
1935	Slice Groove K 026	SD
1936	Slice Groove K 027	SD
1937	Slice Groove K 028	SFX
1938	Slice Groove K 029	SFX
1939	Slice Groove K 030	SD
1940	Slice Groove K 031	SFX
1941	Slice Groove K 032	SFX
1942	Slice Groove K 033	SFX

#	ドラムサンプル	DF
1943	Slice Groove K 034	SFX
1944	Slice Groove K 035	SD
1945	Slice Groove K 036	SFX
1946	Slice Groove K 037	HH
1947	Slice Groove K 038	SFX
1948	Slice Groove K 039	SD
1949	Slice Groove K 040	SFX
1950	Slice Groove K 041	SD
1951	Slice Groove K 042	SFX
1952	Slice Groove K 043	BD
1953	Slice Groove K 044	SD
1954	Slice Groove K 045	SFX
1955	Slice Groove K 046	SFX
1956	Slice Groove K 047	BD
1957	Slice Groove K 048	SFX
1958	Slice Groove K 049	SFX
1959	Slice Groove K 050	SFX
1960	Slice Groove K 051	SFX
1961	Slice Groove K 052	HH
1962	Slice Groove K 053	SFX
1963	Slice Groove K 054	SD
1964	Slice Groove K 055	SFX
1965	Slice Groove K 056	SD
1966	Slice Groove K 057	BD
1967	Slice Groove K 058	SFX
1968	Slice Groove K 059	SFX
1969	Slice Groove K 060	SFX
1970	Slice Groove K 061	SD
1971	Slice Groove K 062	HH
1972	Slice Groove K 063	BD
1973	Slice Groove K 064	SD
1974	Slice Groove K 065	BD
1975	Slice Groove K 066	SFX
1976	Slice Groove K 067	SFX

#	ドラムサンプル	DF
1977	Slice Groove K 068	SFX
1978	Slice Groove K 069	HH
1979	Slice Groove K 070	SFX
1980	Slice Groove K 071	SFX
1981	Slice Groove K 072	SFX
1982	Empty	

DFの表記:

BD = Bass Drum

SD = Snare Drum

Tm = Tom

HH = Hi Hat

Cy = Cymbal

LP = Low Percussion

HP = High Percussion

SFX = Special FX



# パッド(Pad)

工場出荷時のパッドのリストです。

#	パッド
	<b>HIT - Drum</b>
1	88 Cowbell
2	88 Crash
3	China
4	Crash 1
5	Crash 2
6	Rev. Cymbal
7	Ride 1
8	Ride 2
9	Ride Bell
10	Splash
11	Sticks
12	Rim-Shot
13	Hi Tom Flam
14	Mid Tom Flam
15	Low Tom Flam
16	Tom Flam End
17	Drum Single A
18	Drum Single B
19	Drum Single C
20	Drum Single D
21	Drum Sing.HouseA
22	Drum Sing.HouseB
23	Drum Sing.HouseC
24	Drum Sing.HouseD
25	Drum Kit A
26	Drum Kit B
27	Drum Kit C
28	Drum Kit D
29	Drum Kit E
30	Drum Kit F
	<b>HIT - Percussion</b>
1	Agogo 1

#	パッド
2	Agogo 2
3	Castanet 1
4	Castanet 2
5	Conga Hi
6	Conga Low
7	Conga Mute
8	Conga Slap
9	Cowbell
10	Cuica 1
11	Cuica 2
12	Jingle Bell
13	Long Guiro
14	Short Guiro
15	Open Bells
16	Rain Stick
17	Tamb. Acc. 1
18	Tamb. Acc. 2
19	Tamb. Open
20	Tamb. Push
21	Timbale Hi
22	Timbale Low
23	Timbale Rim 1
24	Timbale Rim 2
25	Triangle 1
26	Triangle 2
27	Vibra Slap
28	Whistle 1
29	Whistle 2
30	Windchimes 1
31	Windchimes 2
32	Windchimes 3
	<b>HIT - World 1</b>
1	Baya 1

#	パッド
2	Baya 2
3	China Gong
4	Darbuka 1
5	Darbuka 2
6	Darbuka 3
7	Darbuka 4
8	Darbuka 5
9	Darbuka 6
10	Darbuka 7
11	Darbuka 8
12	Davul
13	Douf Rim Ak
14	Dragon Gong
15	Hollo 1
16	Hollo 2
	<b>Hit - World 2</b>
1	Kup 1
2	Kup 2
3	Kup 3
4	Kup 4
5	Ramazan 1
6	Ramazan 2
7	Ramazan 3
8	Rek Dom Ak
9	Rik 1
10	Rik 2
11	Rik 3
12	Sagat 1
13	Sagat 2
14	Tef 1
15	Tef 2
16	Tef 3
17	Tef 4

#	パッド
18	Tef 5
19	Tef 6
<b>HIT - Orchestral</b>	
1	Brass Fall
2	Orch.Cymbal 1
3	Orch.Cymbal 2
4	Orch. Hit
5	Orch. Snare
6	Orch. Sn. Roll
7	Timpani 1
8	Timpani 2
9	Timpani 3
10	Timpani 4
11	Orchestra Tutti
<b>HIT - Synth&amp;Pad</b>	
1	Cosmic
2	VCF Modulation
3	Planet Lead
4	Brightness
5	Crystal
6	New Age Pad
7	Fifths Lead
8	Calliope
9	Caribbean
10	Rezbo
11	Digital Polsix
12	Motion Raver
13	Moving Bell
14	Elastick Pad
15	Rave
16	Dance Remix
17	Vintage Sweep
18	You Decide
<b>HIT - Voice</b>	
1	Aah !

#	パッド
2	Hit it !
3	Laughing
4	Scream
5	Uuh !
6	Yeah ! 1
7	Yeah ! 2
<b>HIT - Blocks</b>	
1	Blk Funk 1 A
2	Blk Funk 1 B
3	Blk Funk 1 C
4	Blk Funk 1 D
5	Blk Funk 2 A
6	Blk Funk 2 B
7	Blk Funk 2 C
8	Blk Funk 2 D
9	Blk Organ A
10	Blk Organ B
11	Blk Organ C
12	Blk Organ D
13	Blk Choir A
14	Blk Choir B
15	Blk Choir C
16	Blk Choir D
<b>HIT - Misc&amp;SFX 1</b>	
1	Applause
2	Birds 1
3	Birds 2
4	Cat
5	Church Bell
6	Crickets
7	Dist. Slide 1
8	Dist. Slide 2
9	Dog
10	Door Creak

#	パッド
11	Door Slam
12	Footsteps 1
13	Footsteps 2
14	Heart Beat
15	Horse Gallop
16	Lion
17	Scratch 1
18	Scratch 2
19	Scratch 3
20	Scratch 4
21	Scratch 5
22	Scratch 6
23	Stadium
<b>HIT - Misc&amp;SFX 2</b>	
1	Bubble
2	Car Crash
3	Car Engine
4	Car Pass
5	Car Stop
6	Explosion
7	Gun Shot
8	Helicopter
9	Jet Plane
10	Laser Gun
11	Machine Gun
12	Phone Ring
13	Punch
14	River
15	Seashore
16	Siren
17	Starship
18	Thunder

#	パッド
19	Train
20	Wind
21	Side Wind
<b>SEQ - Drum</b>	
1	Drum DrumBasSolo
2	Drum Snare Solo
3	Drum 8 Bt Easy
4	Drum 8 Bt Medium
5	Drum Rock 1
6	Drum Rock 2
7	Drum Brush 1 3/4
8	Drum Brush 2 3/4
9	Drum Disco 1
10	Drum Disco 2
11	Drum Disco 3
12	Drum Disco 4
13	Drum Funk 1
14	Drum Funk 2
15	Drum Brush Shuff
16	Drum Latin
17	Drum Progressiv1
18	Drum Progressiv2
19	Drum Fill 1
20	Drum Fill 2
21	Drum Break
22	Drum End
<b>SEQ - Percussion</b>	
1	Perc FingerSnap
2	Perc Triang.+HH
3	Perc Latin 1
4	Perc Latin 2
5	Perc Latin 3

#	パッド
6	Perc Mix
7	Perc Soft
8	Perc Conga
9	Perc Conga+Ride
10	Perc Conga+Mix
11	Perc Conga+Bongo
12	Perc Conga+Tamb.
13	Perc Shaker
14	Perc Shak+Tamb 1
15	Perc Shak+Tamb 2
16	Perc Shak+Cong 1
17	Perc Shak+Cong 2
18	Perc Tambourine1
19	Perc Tambourine2
20	Perc Tamb+Conga1
21	Perc Tamb+Conga2
22	Perc Guiro+Bongo
23	Perc Cowbel+Tamb
24	Perc 3/4
25	Perc 6/8
<b>SEQ - Groove</b>	
1	Grv Drum 1
2	Grv Drum 2
3	Grv Brush
4	Grv Jazzy
5	Grv Latin
6	Grv HipHop 1
7	Grv HipHop 2
8	Grv HipHop 3
9	Grv HipHop 4
10	Grv HipHop 5
11	Grv HipHop 6

#	パッド
12	Grv Funk 1
13	Grv Funk 2
14	Grv Funk 3
15	Grv House 1
16	Grv House 2
17	Grv Analog
18	Grv Garage 1
19	Grv Garage 2
20	Grv Dance 1
21	Grv Dance 2
22	Grv Techno 1
23	Grv Techno 2
<b>SEQ - Bass</b>	
1	Bass Pick Easy
2	Bass Pick Med.
3	Bass Pick Busy
4	Bass Finger Easy
5	Bass Finger Med.
6	Bass Finger Walk
7	Bass Latin
8	Bass Slap
9	Bass Digital
10	Bass Synth
11	Bass DigiFilter1
12	Bass DigiFilter2
13	Bass DigiFilter3
<b>SEQ - Piano</b>	
1	Piano Accomp 1
2	Piano Accomp 2
3	Piano Accomp 3
4	Piano Accomp 4
5	Piano Accomp 5

#	パッド
6	Piano Accomp 6
7	Piano Accomp 7
8	Piano Accomp 8
9	Piano Accomp 9
10	Piano Arpeg. 1
11	Piano Arpeg. 2
12	Piano Arp 1 3/4
13	Piano Arp 2 3/4
14	Piano Arp Down
15	Piano Arp Up
16	Piano Rhythm 1/8
17	Piano Rhythm1/8T
18	Piano Latin Rock
19	Piano Salsa 1
20	Piano Salsa 2
21	Pno GlissDwnWhit
22	Pno GlissUpWhite
23	Pno GlissDwnBlak
24	Pno GlissUpBlack
25	Honky End
<b>SEQ - Guitar</b>	
1	Gtr Steel Strum1
2	Gtr Steel Strum2
3	Gtr Steel Strum3
4	Gtr Steel Strum4
5	Gtr Steel Strum5
6	Gtr Steel Strum6
7	GtSteelStrum 3/4
8	Gtr Steel Arp 1
9	Gtr Steel Arp 2
10	Gtr Steel Arp 3
11	GtrSteel Arp 6/8
12	Gtr Steel Mute 1
13	Gtr Steel Mute 2
14	Guitar Country

#	パッド
15	Gtr Nylon Strum1
16	Gtr Nylon Strum2
17	Gtr Nylon Strum3
18	Gtr Nylon Strum4
19	Gtr Nylon Strum5
20	Gtr Nylon Strum6
21	Gtr Nylon Arp 1
22	Gtr Nylon Arp 2
23	Gtr Nylon Arp 3
24	GtrNylon Arp 3/4
<b>SEQ - Orchestral</b>	
1	Timpani Roll 1
2	Timpani Roll 2
3	Orch. Tutti 1
4	Orch. Tutti 2
5	Orch. Tutti 3
6	Orch. Tutti 4
7	Orch. Harp 1
8	Orch. Harp 2
9	Orch. Harp 3
10	Orch. Harp 4
11	Orch. Harp 5
12	French Horns 1
13	French Horns 2
14	Strings 1
15	Strings 2
16	Strings 3
17	Strings 4
18	Strings 5
19	Strings 6
20	Strings 7
<b>SEQ - Solo</b>	
1	Solo Marimba
2	Solo Kalimba 1
3	Solo Kalimba 2

#	パッド
4	Solo Steel Drums
5	Solo Vibes
6	Solo Gtr Dist.
7	Solo Slide Steel
8	Solo Banjo
9	Solo Violin
10	Solo Harpsi 3/4
11	Solo Harpsi 4/4
12	Solo Gtr Funk
13	Solo Piano 1
14	Solo Piano 2
15	Solo Piano 3
16	Solo Piano 4
17	Solo Synth 1
18	Solo Synth 2
19	Solo Synth 3
20	Solo Synth 4
21	Solo Synth 5
22	Solo Synth 6
23	Solo Guitar 1
24	Solo Guitar 2
25	Solo Guitar 3
<b>SEQ - Synth&amp;Pad</b>	
1	Synth Seq 1
2	Synth Seq 2
3	Synth Seq 3
4	Synth Seq 4
5	Synth Seq 5
6	Synth Seq 6
7	Synth Seq 7
8	Synth Seq 8
9	Synth Seq 9
10	Synth Seq 10
11	Synth Seq 11
12	Synth Portam. 1

#	パッド
13	Synth Portam. 2
14	Synth Portam. 3
15	Synth Portam. 4
16	Synth Filter 1
17	Synth Filter 2
18	Synth Pad Panned
19	Synth Master Pad
20	Synth Dark Pad
21	Side Line Buzz
22	Side Line Lab
<b>SEQ - Misc&amp;SFX</b>	
1	Military 1

#	パッド
2	Military 2
3	Military 3
4	Military 4
5	Horror 1
6	Horror 2
7	Horror 3
8	Horror 4
9	Lullaby 1
10	Lullaby 2
11	Nature – River
12	Nature – Storm
13	Metronome 3/4

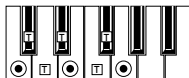
#	パッド
14	PreCount 3/4
15	Metronome 4/4
16	PreCount 4/4
17	PreCount 4/4 Dbl
18	Toccata
19	5th Intro
20	Spring
21	Circus 1
22	Circus 2
23	Side Wind

# 59 認識されるコード

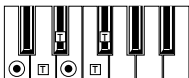
本機のコード認識で“Fingered 3-Notes”を選択したときに認識される、最も主要なコードは、以下のとおりです。

## Major

3-note

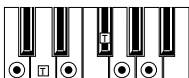


2-note



## Major 6th

4-note

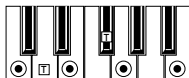


2-note



## Major 7th

4-note



3-note



2-note



## Sus 4

3-note



2-note



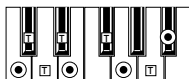
## Sus 2

3-note



## Dominant 7th

4-note



3-note



2-note



## Dominant 7th Sus 4

4-note

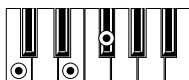


3-note



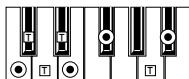
## Flat 5th

3-note



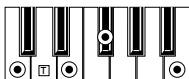
## Dominant 7th b5

4-note



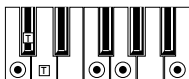
## Major 7th b5

4-note



## Major 7th Sus 4

4-note

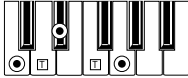


● = コードの構成音

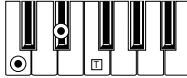
□ = テンションとして仕様可

**Minor**

3-note

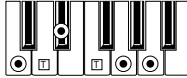


2-note



**Minor 6th**

4-note



**Minor 7th**

4-note

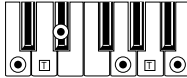


3-note



**Minor-Major 7th**

4-note

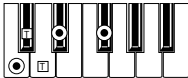


3-note



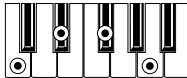
**Diminished**

3-note



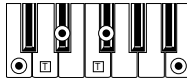
**Diminished 7th**

4-note



**Diminished Major 7th**

4-note



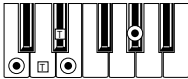
**Minor 7th <sup>b5</sup>**

4-note



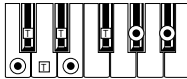
**Augmented**

3-note



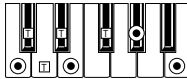
**Augmented 7th**

4-note



**Augmented Major 7th**

4-note



**No 3rd**

2-note



**No 3rd, no 5th**

1-note



● = コードの構成音

□ = テンションとして仕様可

# 60 外部ディスプレイの接続

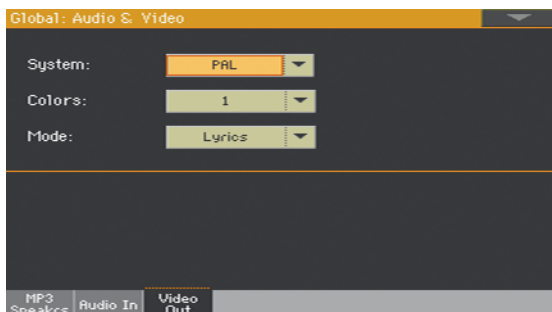
本機は、テレビやビデオ・モニターを接続でき、歌詞やコード・ネームを表示して一緒に演奏するミュージシャンや観客に見せることができます。

## 外部ビデオ・モニターを接続する

- リア・パネルのVIDEO OUT端子からテレビまたはビデオ・モニターに接続します。ビデオ・モニターのタイプによって、RCA-RCAケーブル(ビデオ・コンポジット端子があるモニターの場合)またはRCA-SCARTケーブル(SCART端子があるモニターの場合)を使用します。これらのケーブルは、テレビや映像機器販売店で求められます。

## ビデオ・アウト・ページに入る

- 1 本機の電源がオフの場合、電源を入れます。
- 2 **Global > Audio & Video > Video Out**ページを開きます。





## ビデオ規格を選択する

- **System**メニューからビデオ規格を選択します。

システム	意味
PAL	ほとんどのヨーロッパ、南米、アジア、アフリカ各国で使用している規格です。また、SCAM規格（フランス、ロシア、一部のアフリカ諸国）のテレビにも使用できますが、SECAM規格のテレビに接続した場合、白黒表示になります。
NTSC	北米、中米、一部の南米諸国、日本、韓国、台湾、フィリピン、ミャンマーで使用している規格です。

## 外部モニターの電源をオンにする

- 外部モニターの電源をオンにし、接続した端子に対応するチャンネルに合わせます。

## カラー設定をする

- 上記ページの**Colors**メニューで歌詞と背景色のセットを選択します。

カラー	意味
1...5	カラー・セット。見やすいものを選んでご使用ください。

## 表示内容を選択する

- 上記ページの**External Video**メニューで、外部モニターに表示する内容を選択します。

外部ビデオ	意味
Lyrics	歌詞とコード・ネーム(ある場合)のみを外部モニターに表示します(これが本機の電源オン時の初期設定です)。
Display Mirror	本機のディスプレイの表示内容をそのまま外部モニターに出力します(ミラーリング)。

# 61 オプションの取り付け

## 内蔵時計バックアップ用電池の交換

内蔵時計のバックアップ用電池は交換可能です。市販のリチウム電池（CR2032）をお使いください。

### 警告

- 電池の交換はお客様ご自身の責任で行ってください。弊社は、交換の不幸や正しくない使用方法により生じたデータの損失や本機の破損、お客様ご自身のけが等につきまして一切の責任を負いません。
- 本機のキャビネットを開ける際は、本機の電源をオフにし、AC電源コードをコンセントから抜き、本機が通電していない状態にしてください。

---

**注意：**電池交換等のために本機のキャビネットを開ける際は、必ず電源コードをコンセントから取り外してください。

---

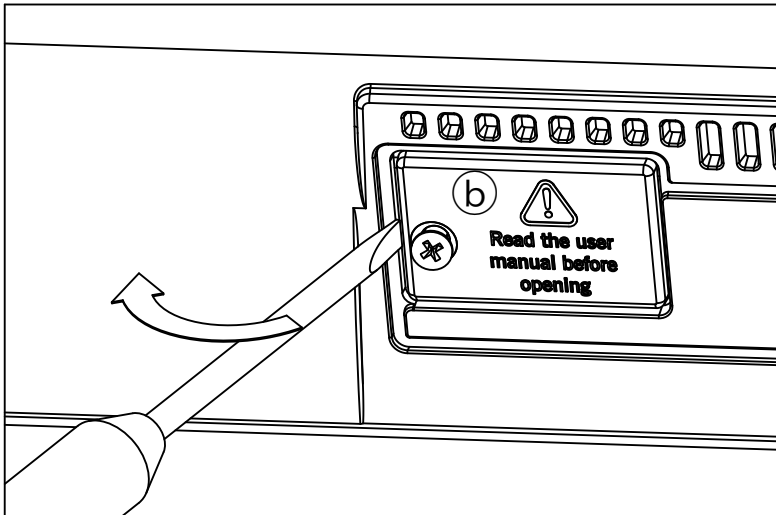
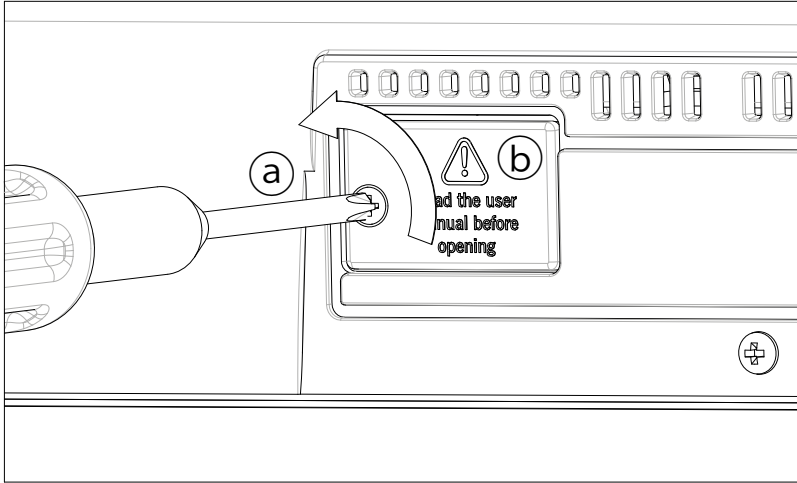
- お客様ご自身が発する静電気による本機の基板パーツの破損等を防ぐために、事前に必ず無塗装の金属部（本機以外）に触れて除電してください。

### 交換手順

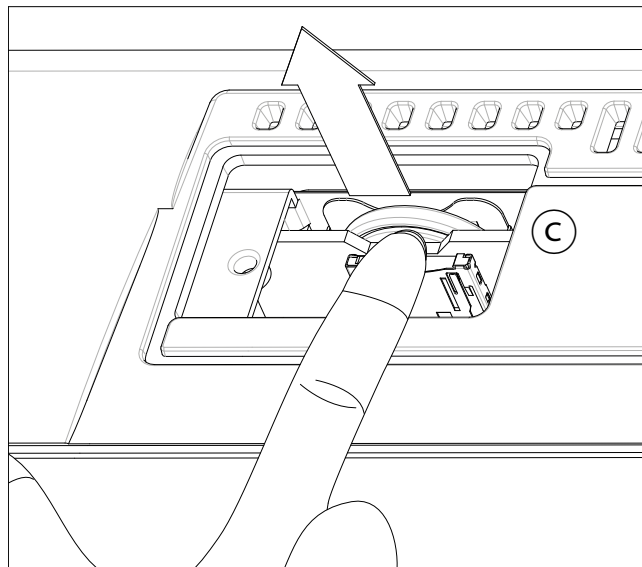
作業には、プラスとマイナス・ドライバーを使用します（本機に付属していません）。

- 1 本機の電源をオフにし、AC電源コードをコンセントから取り外します。

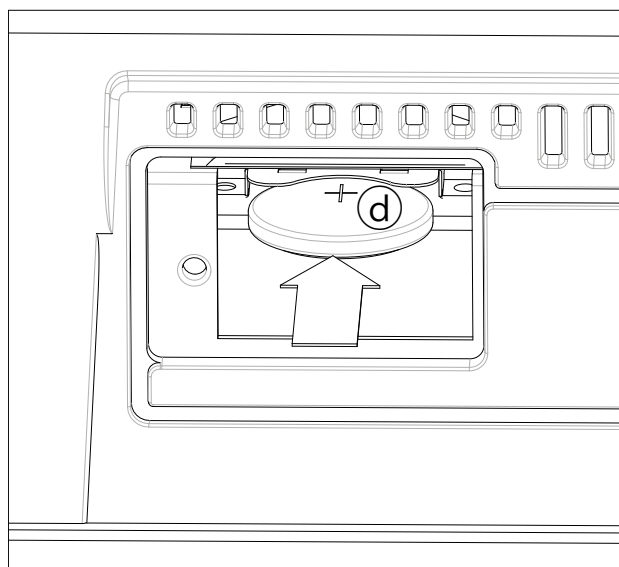
- 2 本機のリア・パネルにある固定ネジ(a)をゆるめ、カバー (b)を取り外します。固定ネジ(a)はカバーにつけたままにしておきます。



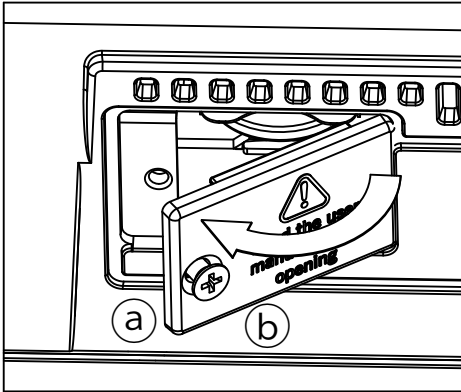
- 3 爪やマイナス・ドライバーの先端部分を利用して、古くなった電池(c)をバッテリー・スロットから取り出します。電池を本体内部に落とさないよう十分に注意してください。



- 4 新しい電池(d)を空いているバッテリー・スロットに差し込みます。このとき、新しい電池のプラス(+)面が上になるように差し込んでください。電池を本体内部に落とさないよう十分に注意してください。



- 5 カバー (b)を元の位置に戻し、固定ネジ(a)を締めてカバーを固定します。



## microSDカードの装着

本機の内部のカード・スロットに、市販のmicroSDカードを装着することによって、本機の内部メモリーを拡張することが可能です。

### 警告

- microSDカードの挿入はお客様ご自身の責任で行ってください。弊社は、装着の不手際や正しくない使用方法により生じたデータの損失や本機の破損、お客様ご自身のけが等につきまして一切の責任を負いません。
- 本機のキャビネットを開ける際は、本機の電源をオフにし、AC電源コードをコンセントから抜き、本機が通電していない状態にしてください。

**注意：**microSDカードの取り外しや装着時は本機とカードの破損を防ぐため、必ず電源コードをコンセントから取り外してください。

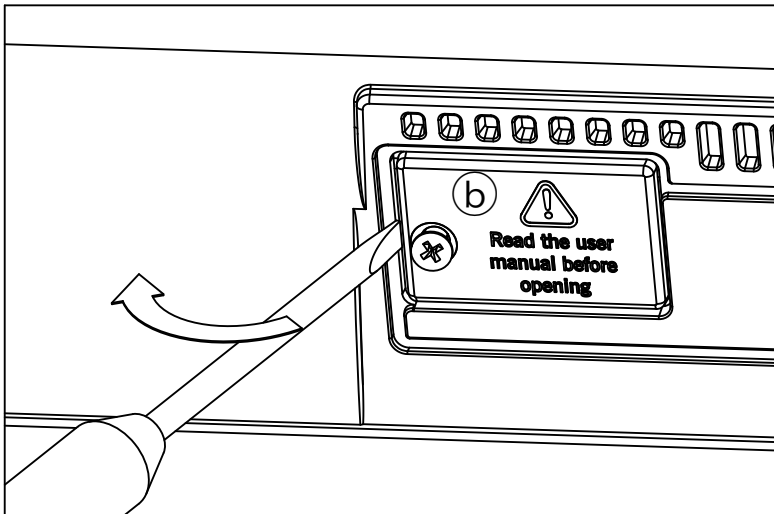
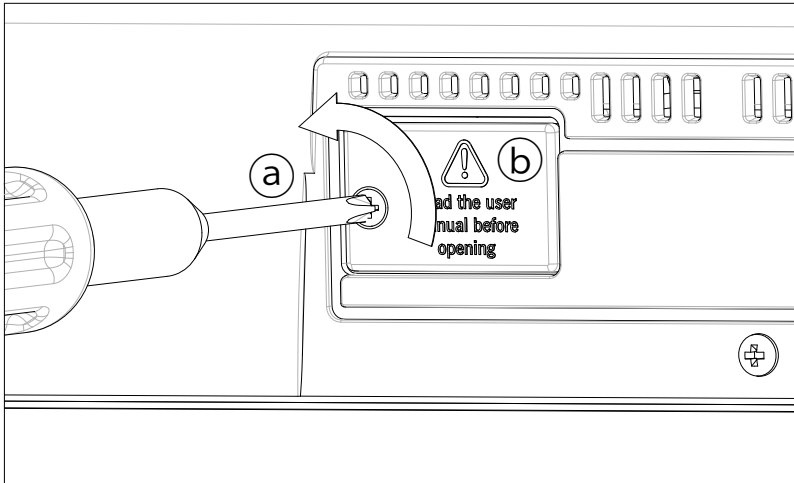
- お客様ご自身が発する静電気による本機の基板パーツの破損等を防ぐために、事前に必ず無塗装の金属部(本機以外)に触れて除電してください。

### 取り付け手順

作業には、プラスとマイナス・ドライバーを使用します(本機に付属していません)。

- 1 本機の電源をオフにし、AC電源コードをコンセントから取り外します。

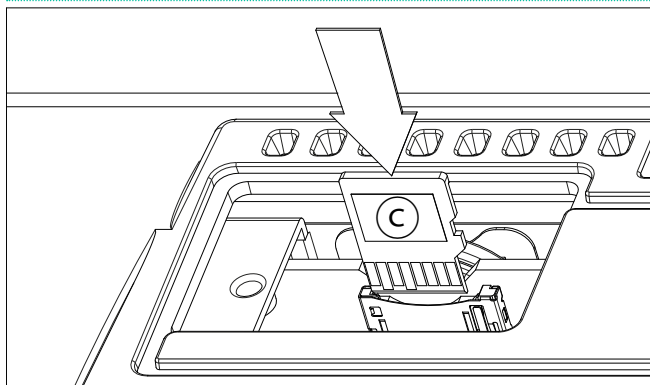
- 2 本機のリア・パネルにある固定ネジ(a)をゆるめ、カバー (b)を取り外します。固定ネジ(a)はカバーにつけたままにしておきます。



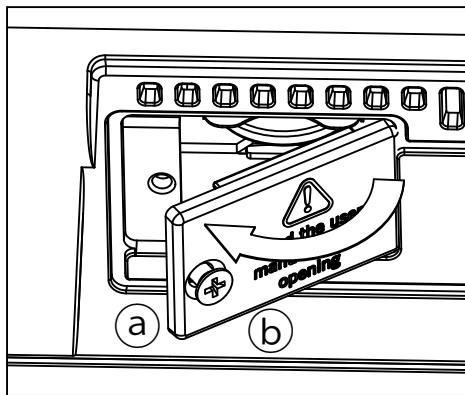
- 3 すでにmicroSDカードが挿入されている場合、カードを押してロックを解除してから取り外します。このとき、カードを本体内部に落とさないよう十分に注意してください。

- 4 microSDカード(c)を空いたカード・スロットに差し込みます。このとき、端子面を上にした状態に差し込みます。ゆっくりと押し込んで、カチッと音がするまでカードを差し込みます。

注意: microSDカードは必ず正しい向きで差し込んでください。そうでない場合、カードが抜け落ちてしまうことがあります。



- 5 カバー (b)を元の位置に戻し、固定ネジ(a)を締めてカバーを固定します。



### microSDカードへのアクセス

microSDカードを挿入したら、本機の電源をオンにします。挿入したmicroSDカードにアクセスするには、各モードのメディア・ページまたはソング選択ウィンドウを開き、デバイス選択からSDを選びます。



# 62 ショートカット

## SHIFTキー・ショートカット

コントロール・パネルの**SHIFT**キーを押しながら、パネルのキーを押すことで、さまざまなページやダイアログ・ボックスへ移動することができます。以下はショートカットのリストです。

Shiftキー +	機能
<b>各モード</b>	
VALUEダイヤル、UP/DOWN	テンポの設定
スクロール・アロー (矢印キー)	画面でリストを表示している場合、そのときに選択しているコラムのアルファベット順の次か前の先頭に移動します。
SOUND	そのときに選択していたトラックのサウンドをサウンド・モードに送ります。
GLOBAL	Global > MIDI > General Controlsページへ移動します。MIDI関連の設定時に便利です。
MEDIA	Global > Mode Preferences > Mediaページへ移動します。
START/STOP	パニック・キー。演奏中の全ノート・データをオフにし、全コントローラー・メッセージをリセットします。
FADE IN/OUT	Global > General Controls > BasicページのFade In/Outパラメーターを選択します。
AUTO FILL	Global > Mode Preferences > Styleページへ移動します。
SYNCHRO START/STOP	Global > MIDI > General Controlsページへ移動します。
TEMPO +/-	同タイプのサウンド/トラック(全アップパー・サウンド、全ソング・トラック等)の音量バランスを変えずに全体音量を変更します。
TEMPO LOCK	Global > General Controls > Lockページへ移動します。
UPPER OCTAVE (どちらかを押す)	Style Play/Song Play > Mixer > Tuning > Tuningページへ移動します。
TRANSPOSE (どちらかを押す)	Global > Tuning > Transpose Controlsページへ移動します。
<b>スタイル・プレイ・モード</b>	
STYLE PLAY	Global > Mode Preferences > Styleページへ移動します。
Chord Scan	
MEMORY	
VARIATION	Style Play > Controls > Drum/Fillページのうち、押したキーに対応するバリエーションを選択します。

Shiftキー +	機能
ENSEMBLE	Style Play > Keyboard/Ensemble > Ensembleページの Ensemble Typeパラメーターを選択します。
PAD(いずれかを押す)	Pad/Switches > Padページへ移動します。
ASSIGNABLE SWITCH (いずれかを押す)	Pad/Switches > Switchページへ移動します。
<b>ソング・プレイ・モード</b>	
SONG PLAY	Global > Mode Preferences > Song & Seqページへ移動します。
Play/Stop (Player 1 or 2)	プレーヤー 1または2のシンク・スタート
<b>ジュークボックス</b>	
>>	ジュークボックス・リストの次のソングを演奏します。
<<	ジュークボックス・リストの前のソングを演奏します。
<b>歌詞</b>	
DISPLAY	テキスト・ファイルをロードします。
<b>シーケンサー・モード</b>	
SEQUENCER	Global > Mode Preferences > Song & Seqページへ移動します。
<b>マイク</b>	
MUTE	Global > Mice/Guitar Setup > Setupページへ移動します。
HARMONY/ DOUBLE	Voice Preset > Harmony/Doubleページへ、またはGuitar Preset > FXページへ移動します。

## キーの長押しによるショートカット

コントロール・パネルのキーを約1秒間押したままにすると、さまざまなページやダイアログ・ボックスへ移動することができます。以下はショートカットのリストです。

キー (長押し)	機能
<b>各モード</b>	
SPLIT	Split Pointダイアログ・ボックスを開きます。鍵盤を押すと、新たにスプリット・ポイントが設定されます。

キー (長押し)	機能
<b>スタイル・プレイ・モード</b>	
STYLE	Write Current Style Settingsダイアログ・ボックスを開きます。
<b>スタイル・プレイ・モードとソング・プレイ・モード</b>	
KEYBOARD SET LIBRARY	Write Keyboard Set to Libraryウィンドウを開きます。
KEYBOARD SET	Write Keyboard Set to Styleダイアログ・ボックスを開きます。
My Setting	My Settingダイアログ・ボックスを開きます。
Audio In > Preset	Write Voice/Guitar Presetウィンドウを開きます。
SONGBOOK	新たにソングブック・エントリーを作成し、Write Songダイアログ・ボックスを開きます (ソングブックの外側をタッチしたときのみ)。
RECORD	MP3 Recordダイアログ・ボックスを開きます。
<b>グローバル・モード</b>	
GLOBAL	タッチ・パネル・キャリブレーションの画面を開きます。

## 他のショートカット

他にも、SHIFTキーを使用しないショートカットもあります。

<b>スタイル・プレイ・モード</b>	
TEMPO +/- (両方押す)	オリジナル・テンポに戻ります。
TRANSPOSE #/b (両方押す)	トランスポーズを0に設定します。
UPPER OCTAVE +/- (両方押す)	アップパー・オクターブをオリジナル設定に戻します。

# 63 トラブルシューティング

問題が起きた場合は、以下のリストをチェックしてください。

問題	対応
一般的な問題	
電源が入らない	<p>次の項目を確認してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・電源コードがコンセントに接続されていますか？</li> <li>・電源コードがAC電源端子に接続されていますか？</li> <li>・本機が破損していませんか？</li> <li>・電源には問題がありませんか？</li> </ul> <p>電源LEDが点灯していますか？</p> <p>それでも電源が入らない場合は、お客様相談窓口へ連絡してください。</p>
電源がオフにならない	<p>画面が薄暗くなるまで、電源キーを押し続けてください。画面が暗くなって数秒経つと電源LEDが消灯して電源がオフになります。</p>
音が出ない	<p>本機のMASTER VOLUMEの設定が「0」になっていませんか？</p> <p>ヘッドホン端子にプラグが接続されていませんか？プラグを抜いてください。</p> <p>アンプまたはミキサーへの接続をチェックしてください。</p> <p>アンプ・システムのすべての機器の電源が入っていますか？</p> <p>Local Controlパラメーターが、オフになっていませんか？オンにしてください。</p> <p>Attackパラメーターの値が高すぎませんか？低い値に設定し、音が早く立ち上がるようにしてください。Volumeパラメーターの値が、低すぎませんか？高い値に設定してください。</p>
低いノートが出力できない	<p>SPLITキーが点灯していると、キーボード・トラックはロワー（低音、スプリット・ポイント以下）とアッパー（高音、スプリット・ポイント以上）に分割されています。ロワー・トラックにミュートが掛かっていませんか？ミュートを解除してください。</p>
サウンドが違っている	<p>ユーザー・バンクにエディットされたデータが入っていませんか？ソング、またはスタイルに適したデータをロードしてください。</p> <p>ユーザー・ドラム・キットにエディットされたデータが入っていませんか？適切なドラム・キットをロードしてください。</p> <p>スタイル、あるいはキーボード・セットがエディットされていませんか？適切なデータ（スタイル、あるいはキーボード・セット）をロードしてください。</p>

問題	対応
サウンドが止まらない	SHIFTキーを押しながらSTART/STOPキーを押してください。すべてのノートが停止します(オール・ノート・オフ)。
選択したスタイル、ソングがスタートしない	Clock Sourceパラメーターの設定が、“Internal”になっていることを確認してください。別の機器のMIDIクロックを使用する場合は、MIDI ClockパラメーターにMIDIまたはUSBを設定する必要があります(本機と別の機器を接続するポートに応じて設定します)。また、外部機器がMIDIクロック・データを送信することを確認する必要があります。
MIDI信号に反応しない	すべてのMIDI、またはUSBケーブルを正しく接続していることを確認してください。 外部機器からのデータが、本機で設定したMIDI受信チャンネルを介して、送られていることを確認してください。 本機のMIDI INフィルターがMIDIメッセージの受信を阻害していないことを確認してください。
パーカッション楽器のサウンドが正しく演奏されない	ドラム・トラックがDrumモードに設定されていて、外部機器がトランスポートしていないことを確認してください。
パーカッション楽器でクリック音が出る	これはサウンドの一部で、故障ではありません。
キーボード・セットやスタイルを選択後、バックグラウンド・ノイズが聴こえる	選択したキーボード・セットやスタイルで、古いレコード盤の雑音をシミュレーションしたエフェクト“St. Analog Record”が選択されています。
<b>メディア関連の問題</b>	
デバイスフォーマットできない	USBケーブルが正しく接続されていますか？
	USBデバイスの電源が正しく供給されていますか？
	デバイスが正しく挿入されていますか？
	デバイスの書き込み保護になっていませんか？
デバイスにデータを保存できない	デバイスがフォーマットされていますか？
	デバイスが正しく挿入されていますか？
	デバイスの書き込み保護になっていませんか？
デバイスからデータをロードできない	デバイスが正しく挿入されていますか？
	デバイスに記録しているデータに本機との互換性はありますか？
“Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media”というメッセージが画面に表示される	ショートが原因でUSBデバイスが故障していることが考えられます。このUSBデバイスは使用できません。これにより本機が破損することはありませんが、このデバイスを取り外すことをお勧めします。

## 64 仕様

機能	Pa1000
鍵盤	61キー、セミウェイトド鍵盤 (C2～C7)、ペロシティ、アフタータッチ対応
システム	アップグレード可能なオペレーティング・システム、マルチタスク、再生しながらロード可能
音源	コルグEDS-X(エンハンスト・ディフィニション・シンセシス・エクパンデッド) レゾナンス付きフィルター、サウンドごとに3バンドEQ
同時発音数	128ボイス、128オシレーター
エフェクト	アカンパニメント/ソング: 2インサート・エフェクト、2マスター・エフェクト(148タイプ) キーボード・サウンド: 1インサート・エフェクト、2マスター・エフェクト(148タイプ) ファイナル・マスタリング・エフェクト: リミッター、マスターEQ ボイス・プロセッサー: EQ、コンプレッサー、ゲート、ディエッサー、3ボイス・ハーモナイザー(またはダブリング)、エフェクトx2(ハーモナイザー、ダブリング、ディエッサー: TC・Helicon®) プリセット: 30種類以上のファクトリー、64ユーザー・プリセット ギター・プロセッサー: 3エフェクト、45ファクトリー、64ユーザー・プリセット
サウンド/ドラムキット	ファクトリー: 1,750以上のサウンド(ダンパー対応でレゾナンス付きマルチレイヤー・ステレオ・ピアノ2種類、GMとXG規格互換のサウンド・セットを含む)、107ドラムキット ユーザー: 512サウンド、256ドラムキット デジタル・ドローパー: 9フィート、パーカッション、キーのオン/オフ、リーケージ、ロータリー・スピーカー・エフェクト コルグDNC (Defined Nuance Control) テクノロジー、ナチュラル・アンビエンス・ドラム サウンド、ドラムキットのフル・エディット
サンプリング	ユーザー PCM サンプル・メモリー: 300MB (圧縮: リニア換算で600MB相当) KORG、WAV、AIFFおよびSoundFont™フォーマットのロード KORG、WAVおよびAIFFフォーマットのセーブ フル・エディット、タイム・スライス、サンプリング

機能	Pa1000
スタイル	<p>ファクトリー：430以上のプリロード・スタイル、自由に再構成可能</p> <p>ユーザー：1,152ロケーション(ユーザー・バンク、ダイレクト・バンクを含む)</p> <p>8アカンパニメント・トラック、4キーボード・セット、スタイルごとに4パッドとスタイル・セッティング(スタイルごとにサウンド、アレンジャー・パラメーターを設定)</p> <p>ギター・モード×2、パラレルおよび固定ノート・トランスポーズ・テーブル</p> <p>ステップ・レコーディングによるスタイル/パッド録音、トラックおよびイベント・エディット</p> <p>スタイル・クリエーター・ポット(MIDIソングをスタイルに変換)</p> <p>スタイル・コントロール: 3イントロ、4バリエーション、4フィル、1ブレイク、3エンディング、1シンクロ・スタート/ストップ、タップ・テンポ/リセット、ベース・インバージョン、オート・フィル、マニュアル・ベース、メモリー、アカンパニメント・ミュート、ドラム・マッピング、スネア&amp;キック・デジネーション、スタイルをキーボード・セット・モードに</p>
コード・シーケンサー	<p>スタイル・プレイ・モードのコード・シーケンス・レコーダー、プレーヤー</p> <p>コード・シーケンスをスタイルとソングブック・エントリーに保存可能</p> <p>エディット機能：スタイル/ソングブックからの削除、コピー、SMFへのインポート/エクスポート</p>
キーボード・セット・ライブラリー	<p>キーボード・サウンドの設定を記憶</p> <p>ファクトリー：300以上のキーボード・セット、自由に再構成可能</p> <p>ユーザー：864ロケーション(ユーザーおよびダイレクト・バンクを含む)</p> <p>キーボード・セットのマイ・セッティング</p>
KAOSSエフェクト	<p>オートマチックMIDI FXジェネレーター</p> <p>65以上のファクトリー・プリセット</p>

機能	Pa1000
ソング・プレイ	XDSクロスフェード・デュアル・シーケンサー・プレーヤー+クロスフェーダー (特許取得)
	サポートしているフォーマット: MID、KAR、MP3+Lyrics、MP3+G
	2基のプレーヤーにソング・セレクト、スタート/ストップ、ホーム、早戻し、早送りの各キーをそれぞれ装備
	歌詞、スコア、コードをディスプレイまたは接続した外部ビデオ・モニターに表示可能
	マーカー機能(追加、消去、編集、ループ)
	ジュークボックス機能
MP3プレーヤー / レコーダー	2基のMP3プレーヤーとMP3レコーダー
	トランスポーズ(+6/-5半音)、テンポ・チェンジ(±30%)
	ボーカル・リムーバー
	スタイル、MIDIソング、MP3ソング、キーボード・サウンド、パッド、マイク、ギター、エフェクトをMP3ファイルとして録音可能
シーケンサー	クイック録音(バックキング・シーケンス)、マルチトラック録音、ステップ録音可能
	16トラック、最大200,000イベント、SMF (MID) フォーマット対応のフル機能を備えたシーケンサー
ソングブック	スタイル、MIDIソング(MIDおよびKARファイル)、MP3ソング、自動選択可能なスタイル・プレイ・モードおよびソング・プレイ・モード
	コントロール・パネルで選択可能な、ユーザー定義のセット・リスト
	フィルタリングと曲順設定オプション
互換性	Paシリーズ: スタイル、パフォーマンス、プログラム/サウンド、ソング、ソングブック、パッド
	iシリーズ: スタイル
パッド	4アサインابل・パッド+ストップ・キー
	パッド録音機能
コントロール	マスター・ボリューム、フェード・イン/アウト、キーボードとアカンパニメント/ソングのバランス、アンサンブル、オクターブ・トランスポーズ、マスター・トランスポーズ、ジョイスティック、オーディオ入力ボリューム、マイク・エフェクト・レベル、ハーモニー/ダブリング・オン、オフ、マイク/ギター・プリセット、オーディオ入力ミュート、2アサインابل・ノブ、3アサインابل・スイッチ、テンポ+/-、テンポロック、メトロノームのオン/オフ、ダイヤル、サーチ、シフト、コード・スキャン(ロー、アップ)、スプリット、トラック・セレクト、レコード



機能	Pa1000
スケール	バーチャル・クォーター・トーン・サブスケール・キーバッド、4 x スケール・プリセット
コントロール・イン プット	1ダンパー・ペダル(オプションのDS-1H、ハーフ・ダンパー対応) 1アサイナブル・ペダル/スイッチ
オーディオ・イン プット	2アナログ (LEFT, RIGHT): 6.3mmフォン・ジャック (不平衡、TS)、+20dBm、12k $\Omega$  MIC/GTR GAINノブ (LEFT端子にマイク、ギター (ベース) 接続時) : 0 ~ +40dB、12k $\Omega$ (マイク)/500k $\Omega$ (ギター)
オーディオ・アウト プット	2アナログ (LEFT, RIGHT): 6.3mmフォン・ジャック (不平衡、TS)、+21dBm、0.003% THD+N@+18dBm  1ヘッドホン端子: 6.3mmステレオ・フォン・ジャック、16 $\Omega$ ~ 200 $\Omega$ (50 $\Omega$ 推奨)
スピーカー・システム	アンプ: 2 x 33W  スピーカー: 100mmウーファー (バスレフ・ボックス) x 2、25mmドーム・ツイーター x 2
MIDI	IN、OUT端子  USBデバイス・ポートを使用してUSB経由でのMIDI HOST: メモリーやコントローラーを接続、DEVICE: パーソナル・コンピューター、タブレット端末を接続  8ユーザー定義可能なMIDI設定
USB	タイプA (ホスト: USBメモリー、コントローラー接続用) x 2 (フロント、リア)  タイプB (デバイス: パソコン、タブレット接続用) x 1 (リア)  2.0 High-Speed (480 Mbit/s) 対応 Low-Speed (1.5 Mbit/s) および Full-Speed (12 Mbit/s) デバイスは、High-Speed USBハブを介して接続可能
ストレージ	内蔵メモリー: 960MB  外付けUSBドライブ (市販)  microSDカード (市販); リア・パネルのスロット (プラスチック・カバー付き)
ディスプレイ	7インチ静電容量式タッチパネルTouchView™カラー TFTディスプレイ、角度調節機構付き
ビデオ・アウト	RCA端子
クロック	内部システム・クロック
消費電力	25W、AC100V ~ AC240V、50/60Hz (待機電力0.3W)
外形寸法 (W x D x H)	1,030 x 378.3 x 133 mm (譜面立てを除く) 譜面立てを含めた高さ: 355.8mm

機能	Pa1000
質量	10.75kg
付属品	AC電源コード、譜面立て、クイック・ガイド
オプション	XVP-20ボリューム/エキスペッション・ペダル、XVP-10エキスペッション/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(ハーフ・ダンパー対応)
	PS-1ペダル・スイッチ、PS-3ペダル・スイッチ

仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。



# KORG

**Address**

KORG ITALY SpA  
Via Cagiata, 85  
60027 Osimo (AN)  
Italy

**Web**

[www.korg.com](http://www.korg.com)