

目次

S3のコンセプト

S3の概要	1
各部の名称	3
セッティング	15
S3の構成	16

基本オペレーション編

マニュアル演奏	31
デモ曲の演奏	33
オールシステムイニシャル	34
パターンへのレコーディング	35
ソングのアレンジ	43
ソングトラックへのレコーディング	50

パターン/ソング編

パターンプレイ/レックモード	55
パターンのエディット	62
ソングプレイ/レックモード	84
ソングのエディット	97

インストゥルメント編

ティンバーのエディット	116
キットのエディット	129

エフェクトについて

エフェクトの概要	147
エフェクトのエディット手順	151

MIDI機能

MIDIについて	167
S3のMIDI機能	170
MIDI応用例	175
MIDIによる同期演奏	187

シンク機能

SMPTEタイムコードについて	190
MTRとのシンク	191

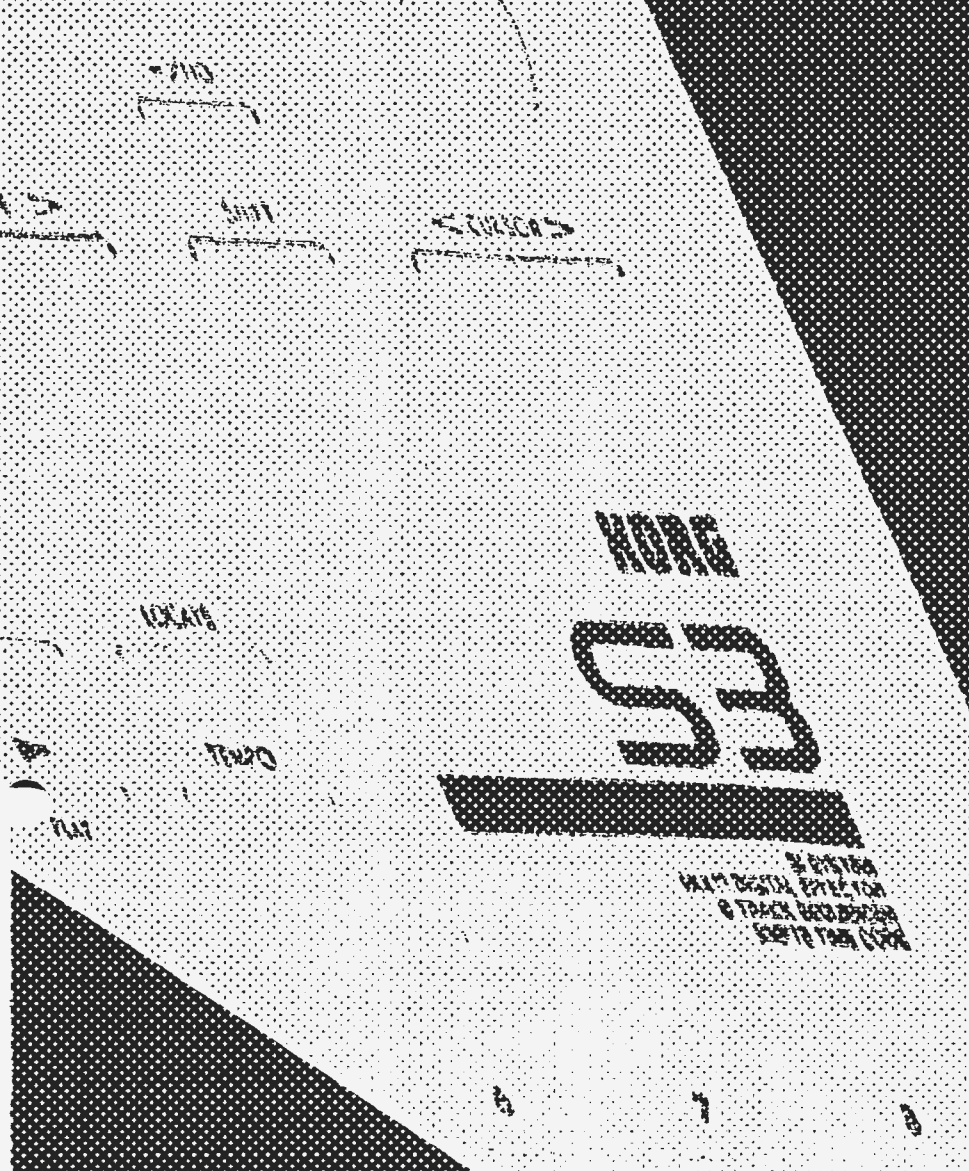
データダンプ編

カード	195
MIDIによるダンプ	201

システムモード

各ページの説明	205
---------	-----

MIDIインプリメンテーション	214
エラー/ワーニングメッセージ	224
「故障かな?」と思ったら	227
RAMカードの取り扱いについて	231
スペック/オプション	232
MIDIインプリメンテーションチャート	233

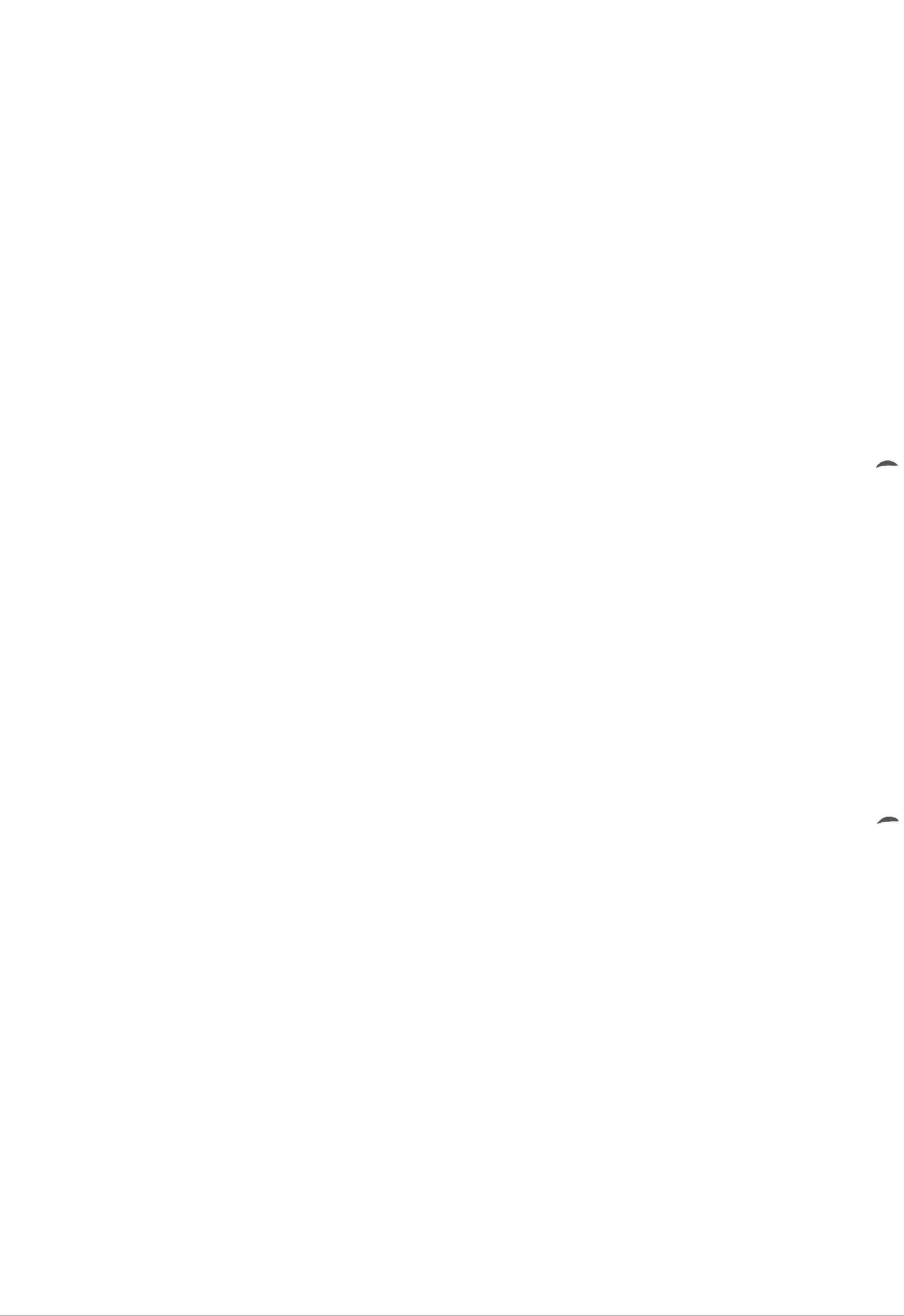


KORG

RHYTHM WORKSTATION 取扱説明書

S3





このたびは、コルグリズムワークステーションS3をお買上げいただき、ありがとうございます。

本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって、正しい方法でご使用ください。

ご使用になるまえに

使用する場所について...

次のような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでご注意ください。

- 直射日光の当たる場所
- 温度や湿度が非常に高い場所や低い場所
- 砂やホコリの多い場所
- 振動の多い場所

電源について

ACアダプターは、必ず付属のものをご使用ください。他のACアダプターをご使用になりますと、端子の極性の違いなどから、故障の原因となることがあります。

電気機器への影響

S3はマイクロ・コンピューターを使用した製品です。そのため、近接してラジオやテレビを同時にご使用になりますと、それらに雑音の入ることがあります。ラジオやテレビなどからは十分に離してご使用ください。

取り扱いはやさしく

キーやスイッチ、端子部分などに必要以上の力を加えたり、本体を落としたりすると故障の原因となりますので、取り扱いには十分にご注意ください。

お手入れ

外装のお手入れのときには、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジン、シンナー系の溶剤や、強燃性のポリッシャーなどは絶対に使用しないでください。

保証書の手続き

保証書は、購入点での手続きが行なわれていない場合、無効となることがあります。必ずお買い上げのお店で手続きを行なったうえで、大切に保管してください。

取扱説明書は大切に

今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。

目次

第1章 S3のコンセプト

1

1.1 S3の概要	1
1.2 各部の名称	3
1.2.1 フロントパネル	3
(1) バリュエントリーコントロールキー	4
(2) LCD	4
(3) LCDキー	5
(4) トランスポートキー	6
(5) モードセレクトキー	9
(6) パッドキー	9
(7) ボリュームスライダー	10
(8) LED	10
1.2.2 リアパネル	11
(1) シグナルアウト端子	11
(2) フットスイッチ端子	12
(3) タイムコード端子	12
(4) MIDI端子	12
(5) カードスロット	13
(6) パワースイッチ	14
(7) DC入力	14
1.2.3 ボトムパネル	14
(1) LCDコントラストボリューム	14
1.3 セッティング	15
1.4 S3の構成	16
1.4.1 パターンとソング	16
1.4.2 キットとティンバー	17
1.4.3 トラック構成について	19
1.4.4 S3全体の構成	21
1.4.5 パターン	23
(1) パターンプレイ/レックモード	23
(2) パターンエディットモード	24
1.4.6 ソング	25
(1) ソングプレイ/レックモード	25
(2) ソングエディットモード	26
1.4.7 インストールメント	27
(1) ティンバーモード	27

(2) キットモード	28
1.4.8 グローバル	29
(1) MIDIモード	29
(2) システムモード	30

第2章 基本オペレーション編

31

2.1 マニュアル演奏	31
2.2 デモ曲の演奏	33
2.3 オールシステムイニシャル	34
2.3.1 オールシステムイニシャルについて	34
2.3.2 オールシステムイニシャルの方法	34
2.4 パターンへのレコーディング	35
2.4.1 リアルタイムレコーディング	35
2.4.2 ステップレコーディング	39
2.4.3 ネクストパターンプレイ	41
2.5 ソングのアレンジ	43
2.5.1 ソングアレンジ	43
(1) 基本操作	43
(2) パターンのオーバーライト	46
(3) パターンのインサート	47
(4) パターンのデリート	47
(5) リピートの使い方	48
(6) キットチェンジ	49
2.6 ソングトラックへのレコーディング	50
2.6.1 レコーディング	50
2.6.2 パンチインレコーディング	52

第3章 パターン/ソング編

55

3.1 パターンプレイ/レックモード	55
3.1.1 パターンセレクトページ	55
(1) パターン選択の手順	56
(2) パターンネームの変更	56
3.1.2 モニターページ	57
(1) キット/エフェクトサブページ	58
(2) MIDIサブページ	58
3.1.3 レックリードインページ	59

3.1.4 レンジページ	PP4	60
(1) レンジの設定		60
3.1.5 パターンイレースページ	PP5	61
3.1.6 パターンクリアページ	PP6	61
3.2 パターンのエディット		62
<hr/>		
3.2.1 パターンセレクトページ	PE1	62
3.2.2 レンジページ	PE2	63
(1) レンジの設定		63
3.2.3 トランスポーズページ	PE3	64
(1) トランスポーズの手順		64
3.2.4 ベロシティーエディットページ	PE4	65
(1) ベロシティーシフトサブページ		66
(2) ベロシティーコンプレッションサブページ		67
(3) ベロシティーエクспанションサブページ		69
3.2.5 クォンタイズページ	PE5	71
(1) セットサブページ		72
(2) クォンタイズの手順		72
3.2.6 スイングページ	PE6	73
(1) セットサブページ		74
(2) スイングの手順		74
3.2.7 ブランクインサートページ	PE7	75
(1) インサートの手順		75
3.2.8 トラックコピー／バウンスページ	PE8	76
(1) コピー／バウンスの手順		76
3.2.9 パターンコピーページ	PE9	77
(1) パターンコピーの手順		78
3.2.10 パターンアペンドページ	PE10	79
(1) アペンドの手順		80
3.2.11 パターンデリートページ	PE11	81
(1) パターンデリートの手順		81
3.2.12 パターンイレースページ	PE12	82
(1) イレースの手順		82
3.2.13 パターンクリアページ	PE13	83
(1) クリアの手順		83
3.3 ソングプレイ／レックモード		84
<hr/>		
3.3.1 ソングセレクトページ	SP1	84
3.3.2 ソングセッティングページ	SP2	85
(1) スタートタイムサブページ		85
(2) テンポサブページ		86
(A) マップサブページ		87
(B) トータルタイムサブページ		88
(3) イニシャルキットサブページ		89
(4) エフェクトアサインサブページ		89
3.3.3 アレンジページ	SP3	90
(1) パターン入力		90

(2) キットチェンジ入力	91
(3) リピート入力	91
3.3.4 トラックステータスページ	SP4 92
(1) MIDIサブページ	93
3.3.5 レックモードページ	SP5 94
3.3.6 レックリードインページ	SP6 94
3.3.7 ソングコピーページ	SP7 95
(1) ソングコピーの手順	95
3.3.8 ソングクリアページ	SP8 96
(1) ソングクリアの手順	96
3.4 ソングのエディット	97

3.4.1 ソングセレクトページ	SE1 97
3.4.2 レンジページ	SE2 98
(1) レンジの設定法	98
3.4.3 トランスポーズページ	SE3 99
(1) トランスポーズの手順	99
3.4.4 ベロシティーエディットページ	SE4 100
(1) ベロシティーシフトサブページ	101
(2) ベロシティーコンプレッションサブページ	102
(3) ベロシティーエクスパンションサブページ	103
3.4.5 クォンタイズページ	SE5 104
(1) クォンタイズの手順	105
3.4.6 トラックエディットページ	SE6 107
(1) インサートの手順	108
(2) デリートの手順	108
3.4.7. トラックイレースページ	SE7 109
(1) イレースの手順	110
3.4.8 トラックペーストページ	SE8 111
(1) ペーストサブページ	111
(2) トラックペーストの手順	112
3.4.9 ソングクリアページ	SE9 115
(1) クリアの手順	115

第4章 インストゥルメント編

116

4.1 ティンバーのエディット	116
4.1.1 ティンバーセレクトページ	T1 116
4.1.2 ウェーブフォームアサインページ	T2 117
4.1.3 エンベロップページ	T3 119
(1) セットサブページ	120
(2) エンベロップの設定	121
4.1.4 オートベンドページ	T4 123
4.1.5 モジュレーションページ	T5 124
4.1.6 モニターページ	T6 126

(1) チューンサブページ	127
(2) アウトプットサブページ	127
4.1.7 ティンバーコピーページ	T7 128
(1) ティンバーコピーの手順	128
4.2 キットのエディット	129
4.2.1 キットセレクトページ	K1 129
(1) キットの選択の手順	129
4.2.2 パッドサブモード	130
(1) パッドネームページ	P1 130
(2) ティンバーセットアップページ	P2 131
(3) パッドエディットページ	P3 131
① チューンサブページ	132
② バランスサブページ	133
③ レスポンスサブページ	133
④ アウトプットサブページ	140
4.2.3 パッドアレンジページ	K2 141
(1) パッドアレンジの手順	141
4.2.4 パッドモードページ	K3 142
4.2.5 パッドレベルページ	K4 143
4.2.6 ノートアサインページ	K5 144
(1) レンジの設定	144
4.2.7 モニターページ	K6 145
4.2.8 キットコピーページ	K7 146
(1) キットコピーの手順	146

第5章 エフェクトについて

147

5.1 エフェクトの概要	147
5.1.1 エフェクトプログラムについて	147
5.1.2 プレースメントについて	148
(1) プレースメント1	148
(2) プレースメント2	148
5.1.3 エフェクトの種類について	149
5.1.4 エフェクトプログラムのセッティング例	150
(1) プレースメント1を使った場合	150
(2) プレースメント2を使った場合	150
5.2 エフェクトのエディット手順	151
5.2.1 エフェクトプログラムのエディット手順	151
(1) エフェクトプログラムのエディット	151
(2) エフェクトプログラムのコピー	153
5.2.2 エフェクトパラメータのエディット手順	154
(1) ホール/ルームリバーブ	155
(2) アーリーリフレクション	156

(3) ステレオディレイ	156
(4) ステレオコーラス	157
(5) ステレオフランジャー	157
(6) ステレオフェイザー	158
(7) ステレオトレモロ	158
(8) デュアルイコライザー	159
(9) デュアルエキサイター	160
(10) ディレイ/ホールリバーブ	160
(11) ディレイ/ルームリバーブ	161
(12) ディレイ/アーリーリフレクション	161
(13) ディレイ/ディレイ	162
(14) ディレイ/コーラス	162
(15) ディレイ/フランジャー	163
(16) ディレイ/フェイザー	163
(17) ディレイ/トレモロ	164
(18) イコライザー/ディレイ	164
(19) イコライザー/コーラス	165
(20) イコライザー/フランジャー	165
(21) イコライザー/トレモロ	166

第6章 MIDI機能

167

6.1 MIDIについて	167
6.1.1 2つのメッセージ	168
(1) チャンネルメッセージ	168
(2) システムメッセージ	169
6.2 S3のMIDI機能	170
6.2.1 レックチャンネルセレクトページ	M1 170
6.2.2 レックメッセージフィルターページ	M2 171
(1) レックメッセージフィルターの設定	171
6.2.3 レシーブフィルターページ	M3 172
(1) レシーブフィルターの設定	172
6.2.4 MIDIアウトページ	M4 173
(1) MIDIアウトプットの設定	173
6.2.5 グローバルチャンネルページ	M5 174
6.3 MIDI応用例	175
6.3.1 MIDIキーボードでS3を演奏する	175
(1) MIDIキーボードとS3の接続	175
(2) ノートナンバーとキットの対応	176
① ノートナンバーによって楽器が変わる設定	177
② ノートナンバーによって楽器のピッチが変わる設定	178
6.3.2 S3でMIDI楽器を演奏する	179
(1) S3とMIDI楽器の接続	179

(2) S3のパッドによる演奏	180
(3) S3のトラックによる外部楽器/音源の演奏	181
(4) S3をマルチチャンネルシーケンサーとして活用する	182
6.3.3 S3をマルチティンバー音源モジュールとして使用する	185
6.4 MIDIによる同期演奏	187
6.4.1 S3をマスターにする場合	187
(1) MIDIの接続	187
(2) S3の設定	187
(3) スレーブ機器の設定	187
(4) 同期演奏の開始	188
6.4.2 S3をスレーブにする場合	189
(1) MIDIの接続	189
(2) S3の設定	189
(3) マスター機器の設定	189
(4) 同期演奏の開始	189

第7章 シンク機能

190

7.1 SMPTEタイムコードについて	190
7.1.1 SMPTEタイムコード信号とFSKシンク信号の違い	190
7.1.2 SMPTE信号の種類	190
7.2 MTRとのシンク	191
7.2.1 S3とMTRの接続	191
7.2.2 シンククロックの設定	192
7.2.3 SMPTEタイムコード信号の録音	193
7.2.4 タイムコード信号による演奏	194

第8章 データダンプ編

195

8.1 カード	195
8.1.1 カードページ	512 196
(1) バンクサブページ	197
(2) トランスファーサブページ	198
(3) フォーマットサブページ	198
8.1.2 カードにセーブする手順	199
8.1.3 カードからロードする手順	200
8.2 MIDIによるダンプ	201
8.2.1 システムエクスクルーシブページ	59 201
(1) MIDIダンプサブページ	202
(2) コミュニケーションモードサブページ	203

9.1 各ページの説明	205
9.1.1 クロックページ	51 205
9.1.2 チューンページ	52 205
9.1.3 エフェクトページ	53 205
9.1.4 メトロノームページ	54 206
(1) アウトサブページ	206
9.1.5 ロール/フラムページ	55 207
9.1.6 パッドモードページ	56 208
(1) ユーザーサブページ	209
9.1.7 パッドセンシティブティページ	57 210
(1) セットサブページ	211
9.1.8 フットスイッチページ	58 212
9.1.9 システムエクスクルーシブページ	59 213
9.1.10 タイムコードジェネレートページ	510 213
9.1.11 フリーメモリーページ	511 213
9.1.12 カードページ	512 213

MIDI インプリメンテーション

214

エラー/ワーニングメッセージ

224

1. 各モード共通のメッセージ	224
2. パターン/ソングのメッセージ	224
3. インストゥルメントのメッセージ	226
4. システムモードのメッセージ	226

「故障かな？」と思ったら

227

RAM カードの取り扱いについて

231

スペック/オプション

232

MIDI インプリメンテーションチャート

233

第1章 S3のコンセプト

1.1 S3の概要

S3は、今までのリズムマシンの概念を打ち破る新しいコンセプトに基づいたリズム・ワークステーションです。16ビット処理による高品位なPCM音源（si音源）を持ち、デジタル・マルチエフェクターも内蔵しています。さらにタイムコードに対応したマルチトラック・レコーダー感覚のリズムとキーボード演奏などがレコーディングできるシーケンサーを内蔵しています。まさにS3はMIDIシステムの中核となり得ます。

1. 高品位な16ビット処理のPCM音源

リズム音や楽器音はsi音源を採用しています。これは16ビット処理の高品位なPCM音源を応用したものです。サンプラーやシンセサイザー並のエディットが可能です。外部のシーケンサーなどを接続してMIDI音源として活用することもできます。

2. 8トラックのシーケンストラック

シーケンサーは8トラック（4つのパターン・トラックと4つのソング・トラック）から構成されています。パターントラックのベーシックな演奏に、ソングトラックでリアルタイムの演奏をレコーディングすることも簡単に行えます。トラックのステイタスを変更することで最大8トラックのMIDIシーケンサーとなります。

3. マルチティンバー音源として活用できる

4つのキットが同時に使用できるので、最大4パートのMIDIマルチティンバー音源として使用することができます。

4. シーケンス機能

シーケンサーはパッドの演奏をレコーディングして内部の音源を鳴らすだけでなく、外部のMIDIキーボードなどの演奏をレコーディングして外部の音源を演奏することもできます。

5. ドラム音色の差替えが簡単

トラックに対応するキットを変更するだけでドラム音の差し替えを行うことができます。

6. タイムコードに対応

タイムコードに対応することで、MTRなどとの同期レコーディングやビデオなどの機器との同期も万全です。今まではシンクロナイザーなどを用意しなくてはできなかったタイムコードによる同期がS3だけで可能となり、テープ上の曲の途中からの同期も可能となりました。S3をシンクロナイザーのように活用することも可能です。

7. 2系統のMIDIアウト・ポート

MIDIアウトポートを2基装備しています。一方だけからタイミングクロックを送ったり、トラックごとに出力を振り分けるなど多彩な使い方ができます。

8. 2系統のデジタル・エフェクター

デジタル・マルチエフェクターを2系統装備しています。今までは別にエフェクターを用意して目的のサウンドをつくりだしていましたが、S3は1台だけで高品位なエフェクトを加えることができます。

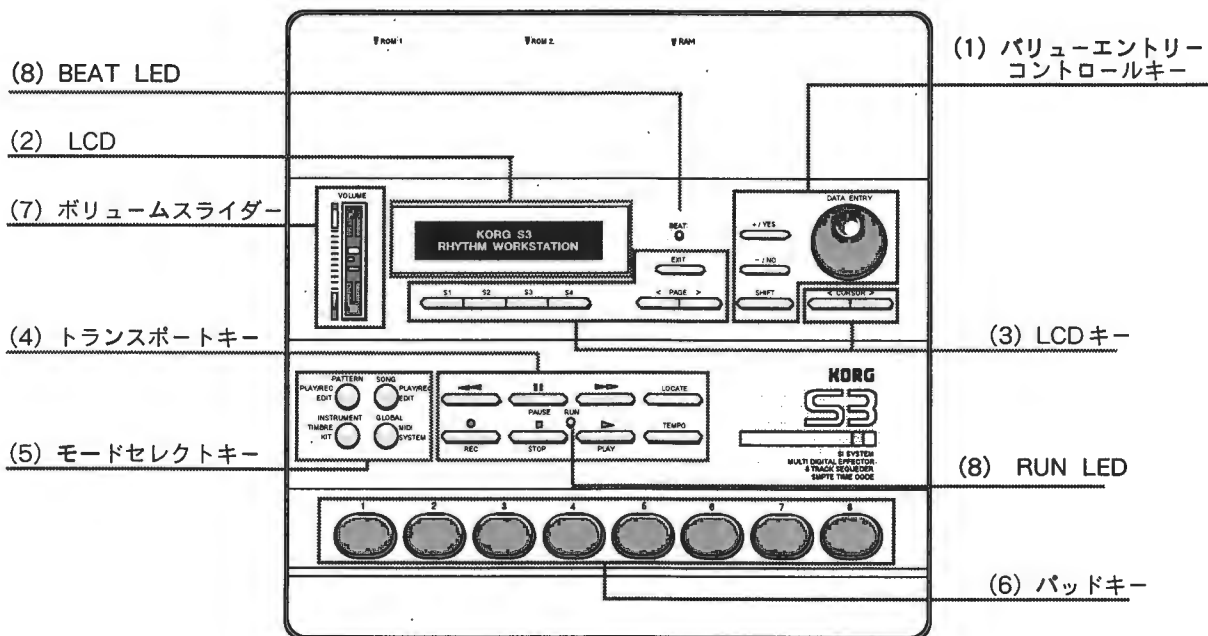
9. マルチアウト

ステレオ出力とは別に4つのマルチ出力端子を持っています。高度なレコーディングやミキシングによる音楽制作にも対応しています。

1.2 各部の名称

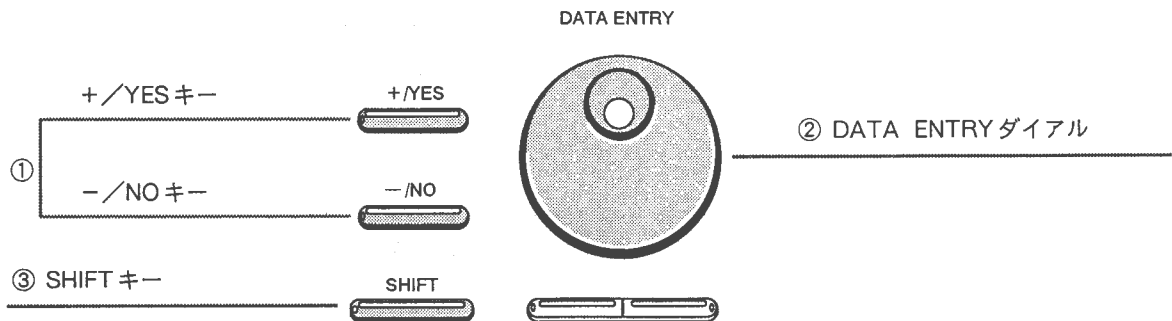
S3のコントロールはフロントパネルにあるパッドキーやキー群、ダイヤルで行います。それぞれの働きについて説明しましょう。

1.2.1 フロントパネル



(1) バリューステップコントロールキー

これらのコントロールキーやダイヤルはデータの入力に用いられます。



① +/YES、-/NO キー

ディスプレイで、現在カーソル (■のマークです) のあるフィールドが数値の場合は、その値を1ステップずつ変化させることができます。フィールドがいくつかのアイテムから選択されている場合は、このキーによってアイテムを1つつ選択できます。

また、SHIFT キーを押しながらこれらのキーを押した場合は、大きく変化させることができます。フィールドが数値の時は10ステップずつ変化します。

フィールドがYESかNOを選択されている場合は、+/YES キーを押せば (YES)、-/NO キーを押せば (NO) です。

② DATA ENTRY ダイアル

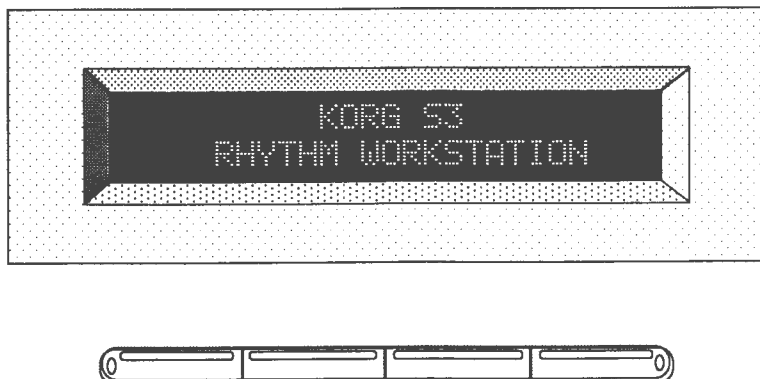
このダイヤルを回すことで、+/YES キー、-/NO キーと同様に値を変化させることができます。連続的に変化させることができるので、大幅な変化に向いています。SHIFT キーを押しながらダイヤルを回すと、大きく (異なった単位で) 変化させることができます。フィールドが数値のときには、10ステップずつ変化します。

③ SHIFT キー

このキーを押しながら他のキーを押すことで、別の機能を働かせることができます。

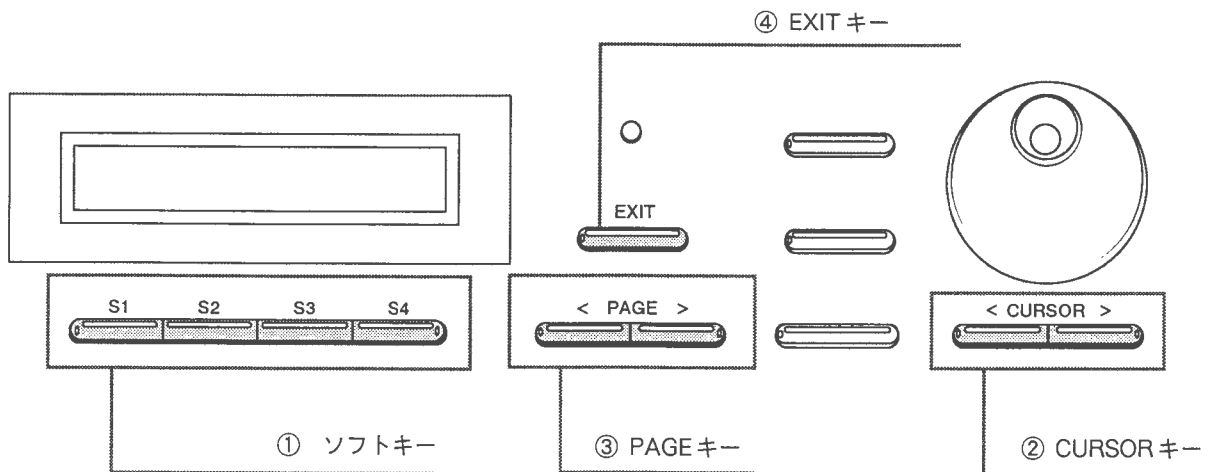
(2) LCD

各モードのページを表示する24文字×2行のLCDディスプレイがあります。ディスプレイの下側にあるソフトキーなどを使って、様々なオペレーションを行います。



(3) LCD キー

LCDディスプレイの表示に関するコントロールを行うキー群です。




① ソフトキー

[S1-4]

ディスプレイの下側に4つ並んだキーがソフトキーで、左から S1、S2、S3、S4 です。モードやページによって、このキーの機能は変化します。ディスプレイには、それぞれのキーの上部にフィールドや機能が表示されます。ソフトキーを押すことによって、フィールドの選択や機能の実行を行います。

② CURSOR キー

[LEFT<] [RIGHT>]

ディスプレイ上で現在選ばれているページ内の、フィールドの選択を行います。CURSOR キーを押すと  のマークがフィールドを移動します。[LEFT<] キーを押せば左に移動し [RIGHT>] キーを押せば右に移動します。通常、SHIFT キーを押しながら CURSOR キーを押すと、[LEFT<] キーでいちばん左のフィールドに、[RIGHT>] キーでいちばん右のフィールドに、カーソルがジャンプします。

③ PAGE キー


[BACK<] [FORWARD>]

現在選ばれているモード内で、ページを選択することができます。キーを押す毎に1ページずつ変化できます。[BACK<] キーで1ページ前に戻り、[FORWARD>] キーで1ページ先に進みます。通常、SHIFT キーを押しながら PAGE キーを押すと、[BACK<] キーでそのモードの最初のページに、[FORWARD>] キーで最後のページにジャンプします。

④ EXIT キー

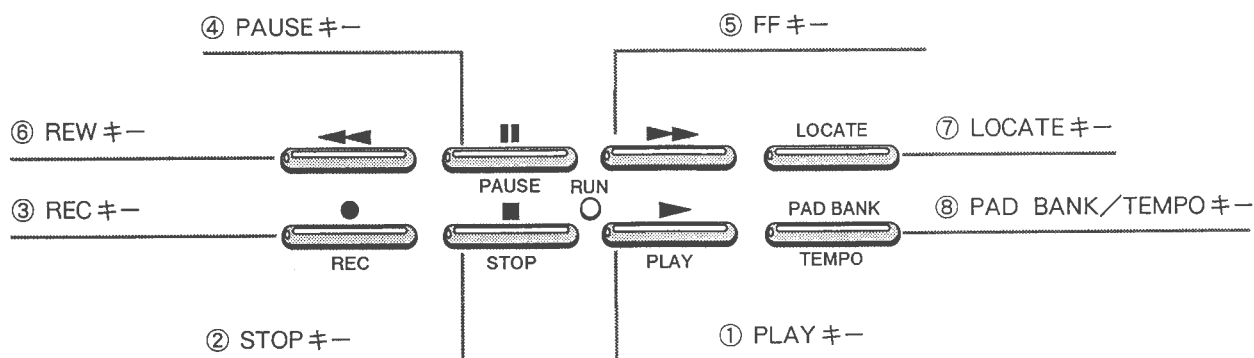
このキーを押すことで、まだ確定していない設定をキャンセルし、前の状態に戻ることができます。各モードのページを開いているときにこのキーを押すと、そのモードの最初のページに戻ります。またサブページを開いているときは、このキーを押すことでサブページを閉じ、前のページ階層に戻ることができます。

注意：階層について

S3 のモードによっては、通常のページの他に、いくつかの階層に分かれています。ディスプレイで選択や決定以外の表示がある場合、対応するソフトキーを押すことで下のサブページ階層に入ることができます。通常、下の階層に降りているときは  のマークが画面の右上に現れています。EXIT キーを押すことでそのサブページ階層を抜け出すことができます。

(4) トランスポートキー

テープレコーダー感覚でS3を操作することのできるキー群です。



① PLAY キー

このキーを押すと、演奏やレコーディングを開始することができます。プレイ中はRUN LEDが緑に点灯します。

パターンプレイ中画面

```
PTN PLAY▶100 1: 1:191
*Roll *Flam K=I1/A
```

ソングプレイ中画面

```
SNG PLAY 100 1: 1:191
*Roll *Flam K=I3/B
```

② STOP キー

演奏やレコーディング中にこのキーを押すと、演奏やレコーディングを停止します。

③ REC キー

このキーを押すと、レックレディー状態になります。このときRUN LEDが点滅して示します。PLAY キーを押せばレコーディングが開始されます。レコーディング中はRUN LEDが赤く点灯します。ステップレコーディング中にこのキーを押すと、再びレックレディー状態に戻り、レコードクォンタイズ値（レゾリューション）を変更することができます。

レックレディー中
(パターンプレイ/
レックモード)

```
REC READY TimSig Bars
MTr1 1/16 04/04 04
```

④ PAUSE キー

演奏中にこのキーを押すと、演奏が一時中断されます。その状態でPLAY キーを押すと、演奏が再開されます。パターンプレイ/レックモードで、レックレディーやリアルタイムレコーディング中にこのキーを押すと、ステップレコーディングが行えます。停止中にこのキーを押すと、以前に停止したポジションが呼び出され、ポーズになります。

⑤ FF キー

[>>]

テープレコーダーの早送りキーと同じ機能をもつキーです。演奏中にこのキーを押すとキューイングが行われ、早送りします。キーから指を離すと、そのポイントでポーズします。停止中にキーを押すとポジションが早送りされ、キーから指を離したポジションでポーズします。また、テンポマップをエディットする際に、テンポチェンジデータの入っているポイントを呼び出すためにも使用されます。

```
[ >> ]   I00  99:  4:191
          *Roll *Flam  K=I3/B
```

⑥ REW キー

[<<]

テープレコーダーの巻戻しキーと同じ機能をもつキーです。演奏中にこのキーを押すとレビューが行われ、逆戻りします。キーから指を離すと、そのポイントでポーズします。停止中にキーを押すとポジションが巻戻り、キーから指を離したポジションでポーズします。また、テンポマップをエディットする際に、テンポチェンジデータの入っているポイントを呼び出すためにも使用されます。

```
[ << ]   I00 100:  1:  1
          *Roll *Flam  K=I3/B
```

⑦ LOCATE キー

このキーはキューポイントの設定や、ポイントの呼び出しに使われます。ソングトラックのパンチイン/アウトポイントの設定などにキューポイントは使われます。またキューポイントを呼び出して、そのポイントから演奏を開始することができます。

キューポイントの設定は、まずソングプレイ中、あるいはポーズ中に SHIFT キーを押しながらこのキーを押します。設定したいポイントで2から7のパッドキーのどれかを押します。押したパッドキーにキューポイントが登録されます。

キューポイント
セット画面

```
F SET     I00   1:  1:  07
L Point=2 [  1:  1:  0] ↓
```

キューポイントを呼び出すには、このキーを押した後に1から8のパッドキー（キューポイントが登録されています）から選んで押してください。なおパッド1にはソングのスタートポイントが、8にはエンドポイントが固定されたキューポイントとしてセットされています。

キューポイント
セレクト画面

```
F SELECT I00   1:  1:  07
L Point=4 [  1:  1:  0] ↓
```

⑧ PAD BANK/TEMPO キー

このキーを押すことで、パッドバンク (AとB) を切り替えることができます。キーを押すとバンク画面が現れ、キーから指を離すとキーを押すまえの画面に戻ります。この画面には現在選ばれているキットが表示され、パッドキーを押すことによりパッドの名前も表示されます。

バンク画面



また SHIFT キーを押しながらこのキーを押すと、テンポの設定を行うテンポメニューがディスプレイに現れます。DATA ENTRYダイアルなどでテンポ値を設定できます。CURSORキーを使ってカーソルを小数点の位置に移すことによって、小数点以下の値を設定することができます。バンク画面は、キーから指を離すとキーを押すまえの画面に戻りますが、テンポ画面はパッドキー、モードセレクトキー、CURSORキー、+/YESキー、-/NOキー、SHIFTキー以外のキーを押すとテンポ画面を表示する以前の画面に戻ります。

テンポ画面



(5) モードセレクトキー

モードセレクトキーは4つありますが、それぞれが2つのモードを割り当てられているため、合計8つのモードを選ぶようになっています。それぞれのキーでどちらのモードが表示されているかは、キーのLEDの色とディスプレイの左上にあるページの表示で示されます。



① PATTREN キー

このキーでパターンプレイ/レックモードとパターンエディットモードを選ぶことができます。LEDの色は、パターンプレイ/レックモードの時は緑色で、パターンエディットモードの時は赤色となります。

② SONG キー

このキーでソングプレイ/レックモードとソングエディットモードを選ぶことができます。LEDの色は、ソングプレイ/レックモードの時は緑色で、ソングエディットモードの時は赤色です。

③ INSTRUMENT キー

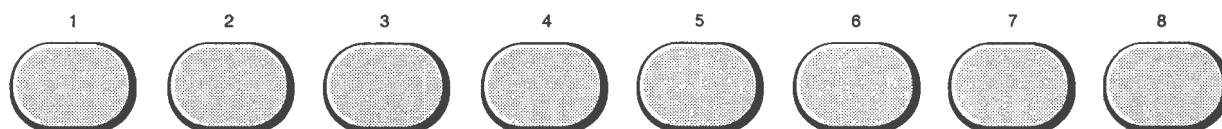
このキーではティンバーモードとキットモードを選ぶことができます。LEDの色は、ティンバーモードの時は緑色で、キットモードの時は赤色です。

④ GLOBAL キー

このキーではMIDIモードとシステムモードを選ぶことができます。LEDの色は、MIDIモードが緑色で、システムモードが赤色となります。

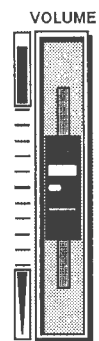
(6) パッドキー

パッドキーは8つあります。パッドバンクを切り替えることにより、16種類の楽器を演奏することができます。このキーはペロシティーセンス機能を持っており、叩く強さで音の強弱のコントロールができます。このキーはまたキューポイントの設定/選択キーとしても使用します。



(7) ボリュームスライダー

S3のステレオアウトのボリュームをコントロールするスライダーです。

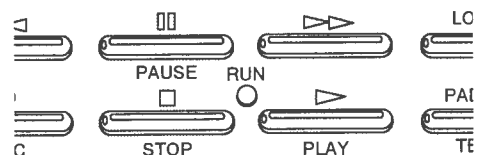


(8) LED

① RUN LED

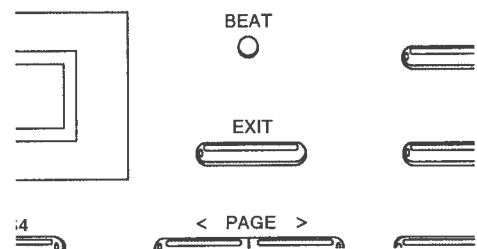
プレイやレコーディング状態を示すLEDです。

- プレイ : 緑色で点灯します。
- ポーズ : 緑色で点滅します。
- レックレディー : 赤色で点滅します。
- レコーディング : 赤色で点灯します。
- ステップレコーディング
又はパンチインレコーディング : オレンジ色で点灯します。
- パンチインレックレディー : オレンジ色で点滅します。

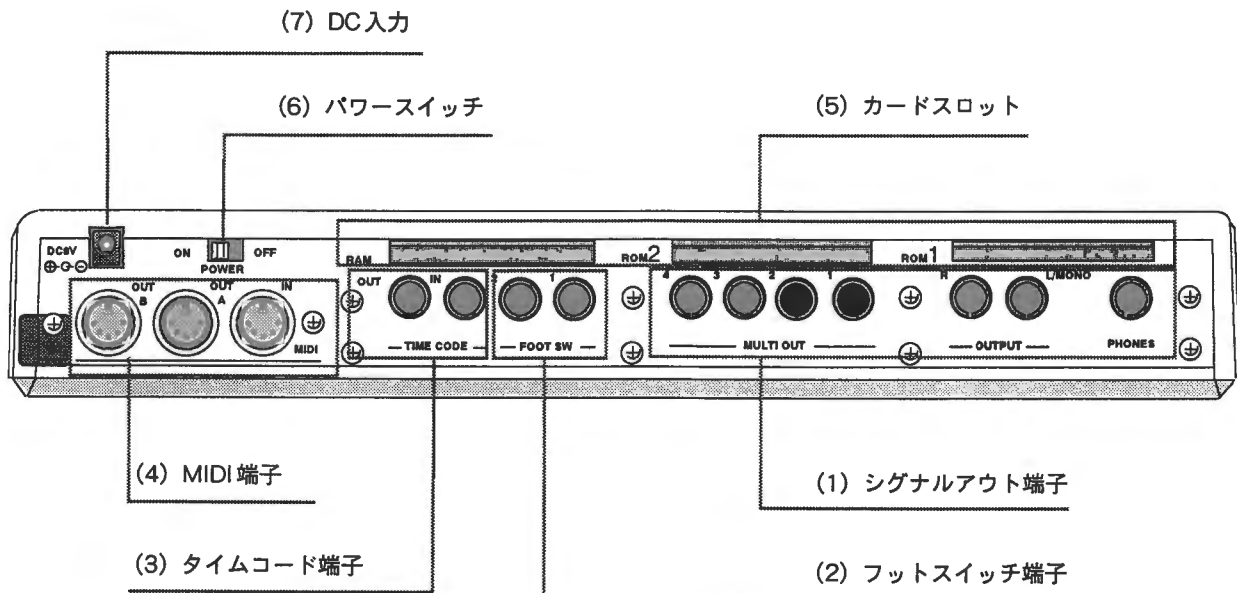


② BEAT LED

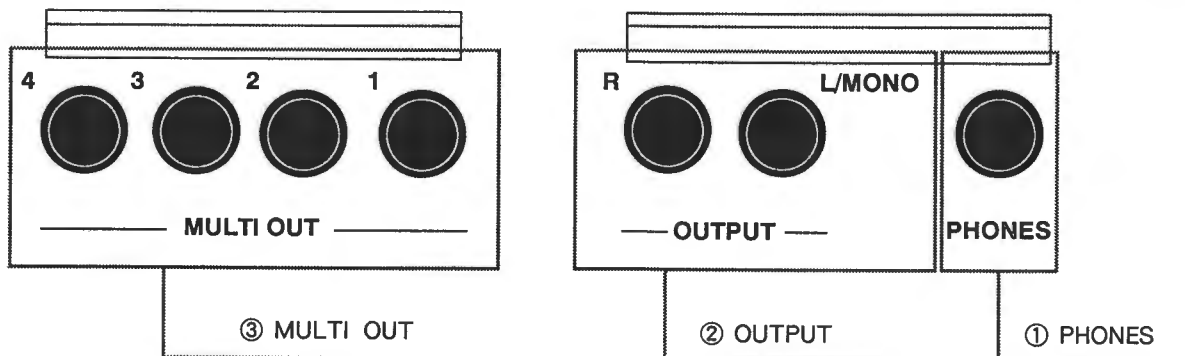
プレイやレコーディング中に点滅でテンポやビートを示します。



1.2.2 リアパネル



(1) シグナルアウト端子



① PHONES

ヘッドフォーンを接続する端子です。アウトプットのステレオ出力をモニターすることができます。

② OUTPUT

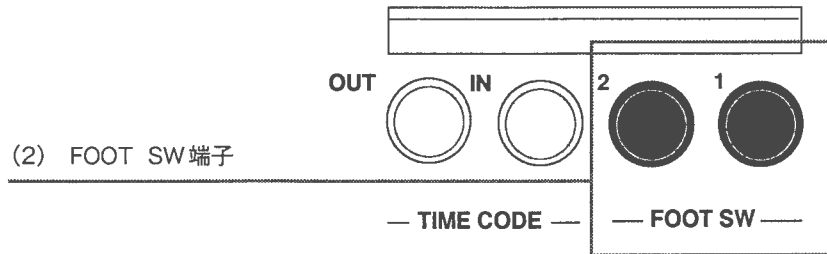
アンプやミキサーなどのオーディオ機器と接続するための端子です。LとRの2つの端子からなり、キットで設定されたアウトプットアサイン及びステレオ定位とエフェクトのプレースメントで設定されたステレオ定位で出力されます。モノラルの機器との接続にはL/MONO端子側と接続してください。LとRの出力がミックスされ、出力されます。

③ MULTI OUT

マルチアウトは4つの端子から構成されています。ミキサーなどを使って、より高度な音作りを行うときに使用する端子です。ある楽器音だけマルチアウトから出力させて外部のエフェクトをかけたりと、応用がいろいろ考えられます。

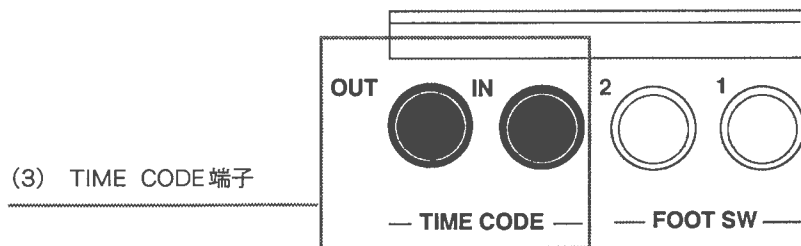
(2) フットスイッチ端子

フットスイッチ端子は1と2があります。それぞれにフットスイッチを接続して、スタート/ストップ、PAD BANKの切り替え、パッドの代用として使用できます。



(3) タイムコード端子

タイムコード端子はシンクに用いるタイムコード信号の入口と出口の2つの端子で構成されます。



① IN

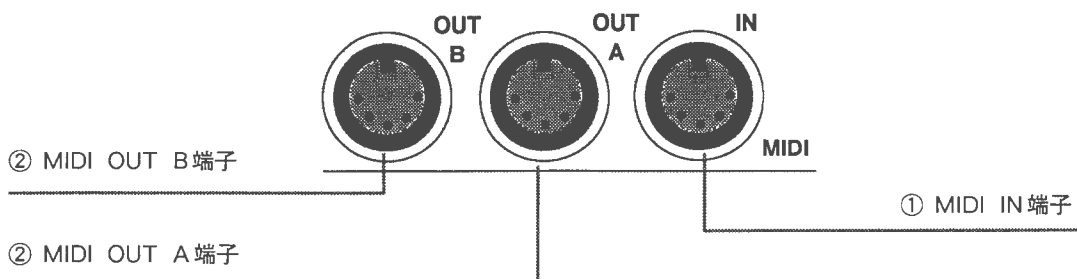
テープなどに録音されたタイムコード信号を入力する端子です。

② OUT

テープなどにタイムコード信号を録音するために信号を出力する端子です。

(4) MIDI 端子

外部のMIDI機器とコミュニケーションを取るための端子群です。3つのDIN端子から構成されます。



① MIDI IN 端子

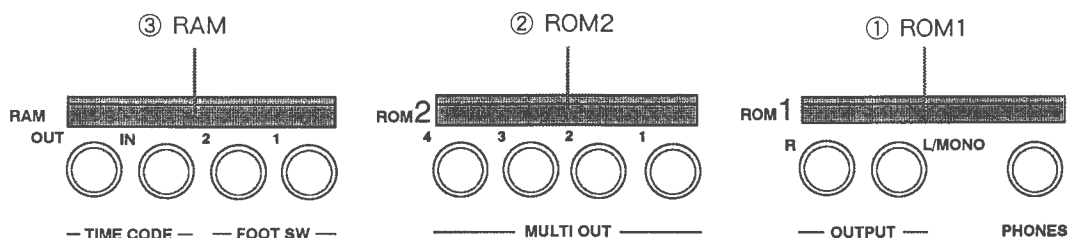
MIDI信号の入口です。外部のMIDI機器のMIDI OUT端子と接続します。

② MIDI OUT A、B 端子

S3の演奏情報やタイミングクロック、エクスクルーシブデータなどを出力する端子です。端子は2つあり、どちらも独立して機能を設定できます。機能を設定することによってMIDI THRU端子としても使用できます。

(5) カードスロット

オプションのメモリーカードを使用するためのスロットです。スロットは3つあり、音源のPCMデータの拡張やプログラムデータの保存に使われます。



① ROM1

オプションのPCM音源ROMカードを接続します。ROMカードには最大40のウェーブフォームデータが記録されています。プログラムデータカードは接続できませんのでご注意ください。

② ROM2

もう一つROMスロットがあります。機能はROM1と同様です。

③ RAM

オプションのRAMカードを接続するスロットです。RAMカードにはパターン/ソングのシーケンスデータ、ティンバーデータ、キットデータなどの音色データや、MIDIの設定、システムの構成などのグローバルデータを記録することができます。PCM音源ROMカードは接続できませんのでご注意ください。

(6) パワースイッチ

パワースイッチです。アダプターをDC入力に接続してからパワースイッチをオンしてください。

電源がオンの間は、安全のためにカードの抜き差しは避けるようにしてください。



(7) DC入力

付属のACアダプターの出力を接続します。それ以外のACアダプターを使用しないでください。



1.2.3 ボトムパネル

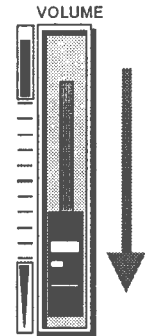
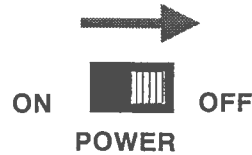
(1) LCD コントラストボリューム

LCDディスプレイのコントラストを調整します。マイナスドライバーを使って調整してください。

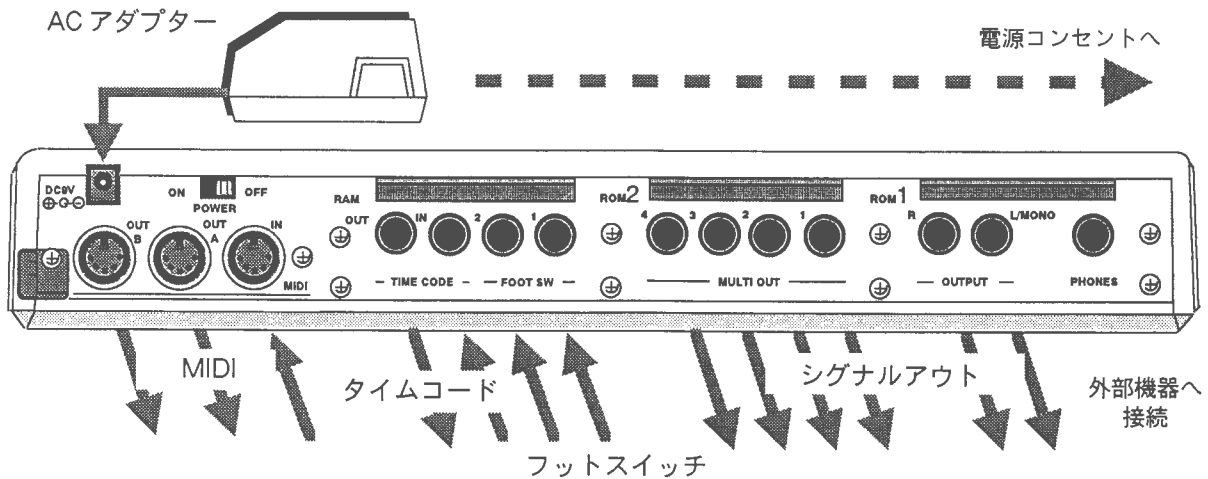


1.3 セッティング

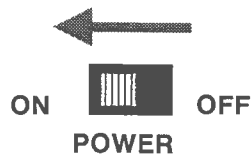
- ① まずS3本体のパワースイッチがオフになっていることを確認してください。その際接続を行う機器のパワースイッチもオフにしておいてください。また、全ての機器のボリュームを最小にしておいてください。



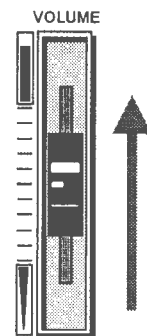
- ② S3と全ての機器とを正しく接続し、リアパネルのDCプラグに付属のACアダプターのジャックを差し込んでからACアダプターを電源コンセントに差し込んでください。



- ③ S3のパワースイッチをオンにします。



- ④ 接続してある機器の電源をオンにしてからS3やそのほかの機器のボリュームを徐々に上げていき適当な音量にしてください。



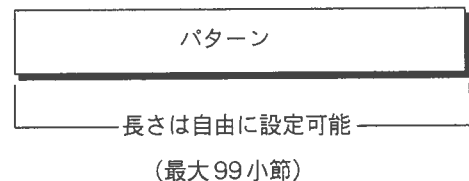
1.4 S3の構成

1.4.1 パターンとソング

S3で音楽制作を行う基本は、次の3つを理解することです。

①パターンの作成

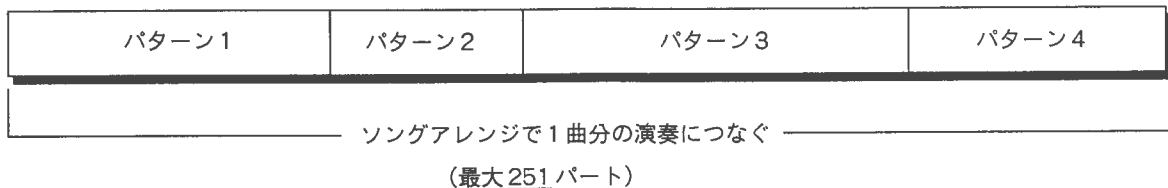
1つ目は、いわば曲の部分品ともいえる「パターン」を作成することです。パターンは4つのパターントラックによって構成されています。パターンは小節単位で自由に長さが設定でき、4つのトラックにそれぞれ独立したキットをアサインすることができます。また、リアルタイムでもステップでもレコーディングが行えます。パターンは最大100個作成できます。



②ソングの作成

2つ目は「ソング」の作成です。ソングには作り上げたパターンをならべ、曲の演奏を構成するソングアレンジ機能があります。ソングは最大30個作成できます。

まず、この2つを理解すれば、通常のリズムマシンとしてS3を活用することができます。



③ソングトラックへのレコーディング

3つ目は、もう一つのソング機能である「ソングトラック」へのレコーディングです。S3では、アレンジするトラックとは別に、4つのソングトラックを持っています。

このソングトラックは、アレンジされたソングに対してオーバーダビングを行うトラックとして便利のように設計されています。いままでのリズムマシンでは、パターンの繰り返しを使うことが多く、単調な演奏になりがちでし

た。しかしソングトラックを使って好きなポイントにフィルインをリアルタイムレコーディングすることで、単調さを軽減できます。

この3つの基本操作を覚えることで、手軽にS3を使うことができます。またS3には、豊富なエディット機能やエフェクト機能、MIDI機能、シンク機能などが用意されています。高度なシステム演奏や音楽制作にも充分活用いただける仕様を持っています。

1.4.2 キットとティンバー

S3の音源はsiシンセシス音源を採用し、PCM録音された楽器音がウェーブフォームデータとして使われます。ウェーブフォームには「ヘッド」と「胴」の音に分離されたドラム音やパーカッション音、更にシンバル音などのリズム楽器音を始め、シンセベース音や特殊ウェーブなど、シンセサイザーのようなデジタル波形も用意されています。また、ROMカードからも増設ウェーブフォームデータとして供給できます。

si システムについて



S3の音源を構成するのは、シンセサイザーに匹敵するエディット能力を秘めたPCM16ビット処理による「si (sonic integrity) システム」です。このシステムでは、例えばタムなどの楽器音では、スティックの当たったときの「ヘッド音」と「胴鳴り音」がそれぞれ個別に分離波形データとして記憶されています。これらのデータを利用して、

パッドのキータッチなどによる表情豊かな楽器音をリシンセシスしたり、異なった種類の分離波形データを組み合わせることで新しい楽器音をクリエイトすることができます。

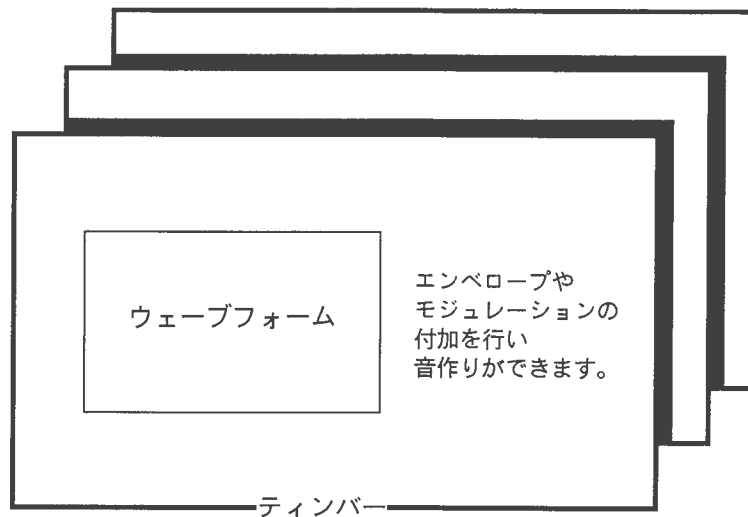
これらをクリエイティブに活用するため、S3ではティンバーとキットという単位で音源を構成しています。

① ティンバー

「ティンバー」はウェーブフォームを音源にしたシンセサイザーのような構成になっています。ウェーブフォームに対してエンベロープを付加したりオートベンドを加えたりモジュレーションをかけたりして音作りを行います。

なおS3本体にはプリセットティンバーとして80個、ユーザープログラム可能なティンバーがインターナルに80個用意されています。またRAMカードには1バンクあたり80個のティンバーを記憶できます。RAMカードには最大2つバンクを持つことができます。

ティンバーの構成

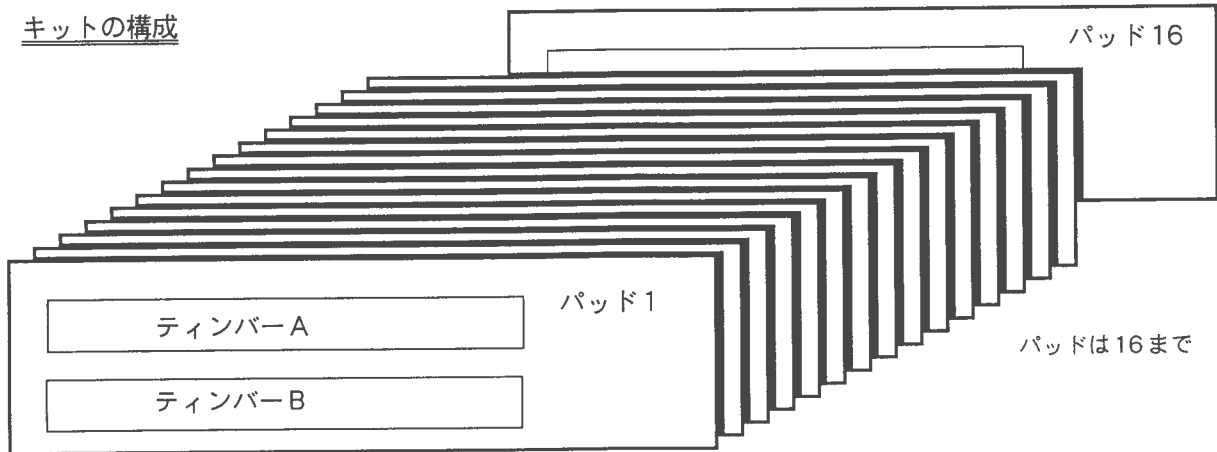


②キット

「キット」は実際に演奏する楽器のセットの単位です。パッドキーを叩いたとき、S3のPLAYキーを押したとき、MIDI信号を受信したときS3が発音するのはキットに属する楽器音です。

キットはパッドキーが16個集まった構成をしています。S3のフロントパネル上には8つのパッドキーがありますが、バンクをAとBの2つ持っているので、実質的に16個のパッドキーを持っているのと等しい能力があります。

キットの構成



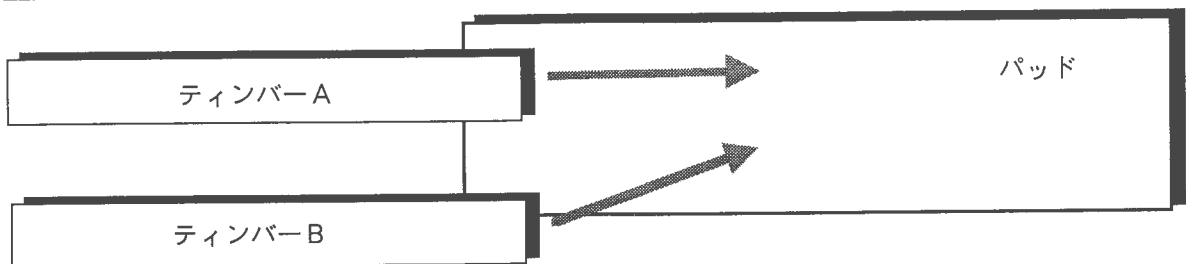
パッドキーには2個までのティンバーをアサインすることができます。2個のティンバーはそれぞれ定位やバランス、タッチセンスなどを設定することができます。

そのため、パッドキーを叩く強さに応じて音色が切り替わるペロシティースイッチなどや、重厚なリズム音、疑似ステレオ効果などを演出することもできます。

たとえばプリセットのキットでは、バスドラムの音はティンバーAに「バスドラムのヘッドの音」がアサインされ、ティンバーBには「バスドラムの胴鳴りの音」がアサインされています。パッドキーを叩く強さでそれぞれのレベルが変化し、リアルなバスドラムの音が再現されます。

またノートアサイン機能で、パッドに対応するノート範囲をある程度広くとることができます。楽器音で音階を演奏することもできます。

パッドの構成



キットデータとしてS3本体にあらかじめ10種類のプリセットがあります。キットには、例えば「Rock Kit」のように名前が付いているので、それぞれの音を耳で確かめてください。

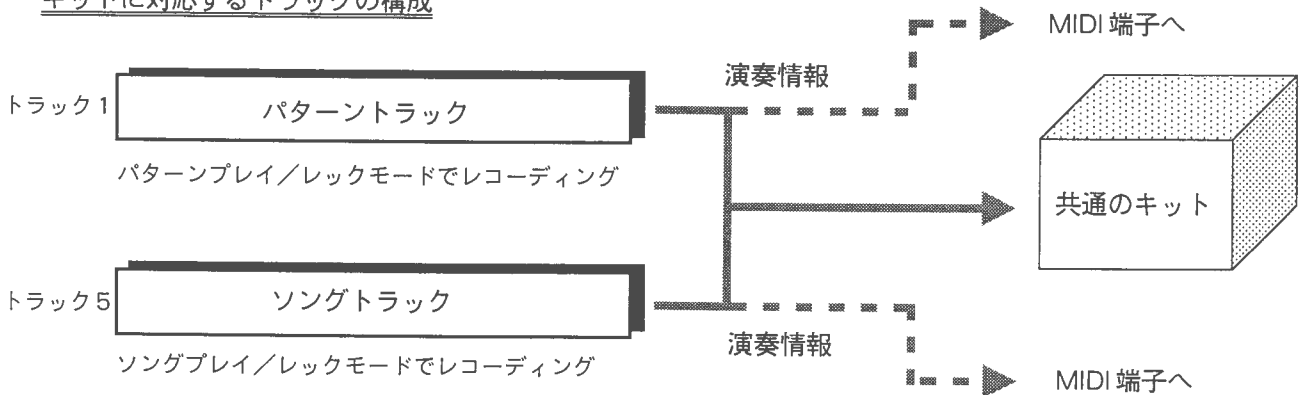
S3本体にはプリセットのキットのほかに、作り上げたキットデータをS3本体（インターナル）に10種類、RAMカードの1バンクに10種類、記憶しておくことができます。RAMカードには最大2つのバンクを持つことができます。

1.4.3 トラック構成について

S3にはレコーディングできるトラックが8トラックあります。このトラックは、パターントラックとソングトラックの2つの種類があります。2つのトラックは異なった機能を持っており、目的に応じて活用できます。パターントラックはトラック1から4までで、パターンプレイ/レックモードでレコーディングを行います。またソングトラックはトラック5から8までで、ソングプレイ/レックモードでレコーディングを行います。

2つのトラックは密接な関係があり、対応するキットが共通になっています。例えばトラック1と5では自動的に同じキットが対応します。

キットに対応するトラックの構成



① パターントラック

パターントラックはこれまでのリズムマシンのトラックの考え方を継ぐものです。重要なことは、4つのトラックが1つの集合として扱われることです。各トラックに独立

して長さや拍子を設定することはできません。同じパターン内の1から4のトラックは同じ長さになります。

パターンの構成

トラック1	MIDI CH やキットが対応
トラック2	同上
トラック3	同上
トラック4	同上

..... 1パターン

それぞれのパターントラックは、MIDIチャンネルやキットを独立してアサインすることができます。そのため、各トラック毎に異なった楽器をアサインすることができ、複数のパートを演奏することができます。例えばトラック1

に「ドラム」キットをアサインし、トラック2には「ベース」キットを、トラック3に「シンセウエーブ」キット、トラック4に「パーカッション」キットをアサインすることもできます。

② ソングトラック

5から8までのトラックはソングトラックです。ソングトラックは、すでにある演奏の上に後追いレコーディング（オーバーダブ）するためのトラックです。（あらかじめパターンがアレンジされていない場合、ソングトラックにレコーディングすることはできません。）

例えばパターントラックにバスドラム、スネアドラム、ハイハットのベーシックな演奏をレコーディングし、ソングアレンジで並べます。その後この演奏をバックにして、タムやシンバルなどで演奏に変化を与える時にこのトラックを用いることができます。

なおパターントラックには対応するソングトラック（トラック1にはトラック5、トラック2にはトラック6、トラック3にはトラック7、トラック4にはトラック8が対応します）にアサインされているキットが自動的にアサインされます。

ソングトラックとパターントラックとで大きく異なる点としては、まずソングトラックではリアルタイムレコーデ

ィングだけが可能であるということ、ソングトラックの長さはレコーディングを行なう時間によってそれぞれ別々になるということ、ソングトラックでのレコーディングはテープレコーダーへのレコーディングと同様に、レコーディングした区間のデータは全て消去され、新しいデータに書き換えられるということ（パターンへのレコーディングでは、以前のデータは消去されず、どんどん書き加って行きます。）などがあります。

また、ソングトラックは小節の区切りのないテープのようなものですが、エディットを行なう際などの範囲指定は、あらかじめアレンジされているパターントラックでの小節構成を基準にして行ないます。このため、ソングトラックをパターントラックより長く設定することはできません。

なお全てのトラックは、トラックステータスページでキットとの接続を切り離すこともできます。トラックの演奏データをMIDI情報として送信することもできます。このような設定にすれば**S3**を8トラックのMIDIシーケンサーとして活用することもできます。

	トラック	キット	MIDI CH	S000	S001	S002 (Rep 000 × 02)		S003
パターン トラック	Tr 1	Kit 0	CH 01					
	Tr 2	Kit 1	CH 02	PTN 00	PTN 01	PTN 00	PTN 01	PTN 02
	Tr 3	Kit 2	CH 03					
	Tr 4	Kit 3	CH 04					
ソング トラック	Tr 5	Kit 0	CH 05					
	Tr 6	Kit 1	CH 06					
	Tr 7	Kit 2	CH 07					
	Tr 8	Kit 3	CH 08					

----- 1ソング -----

注意：トラックとキットの関係について

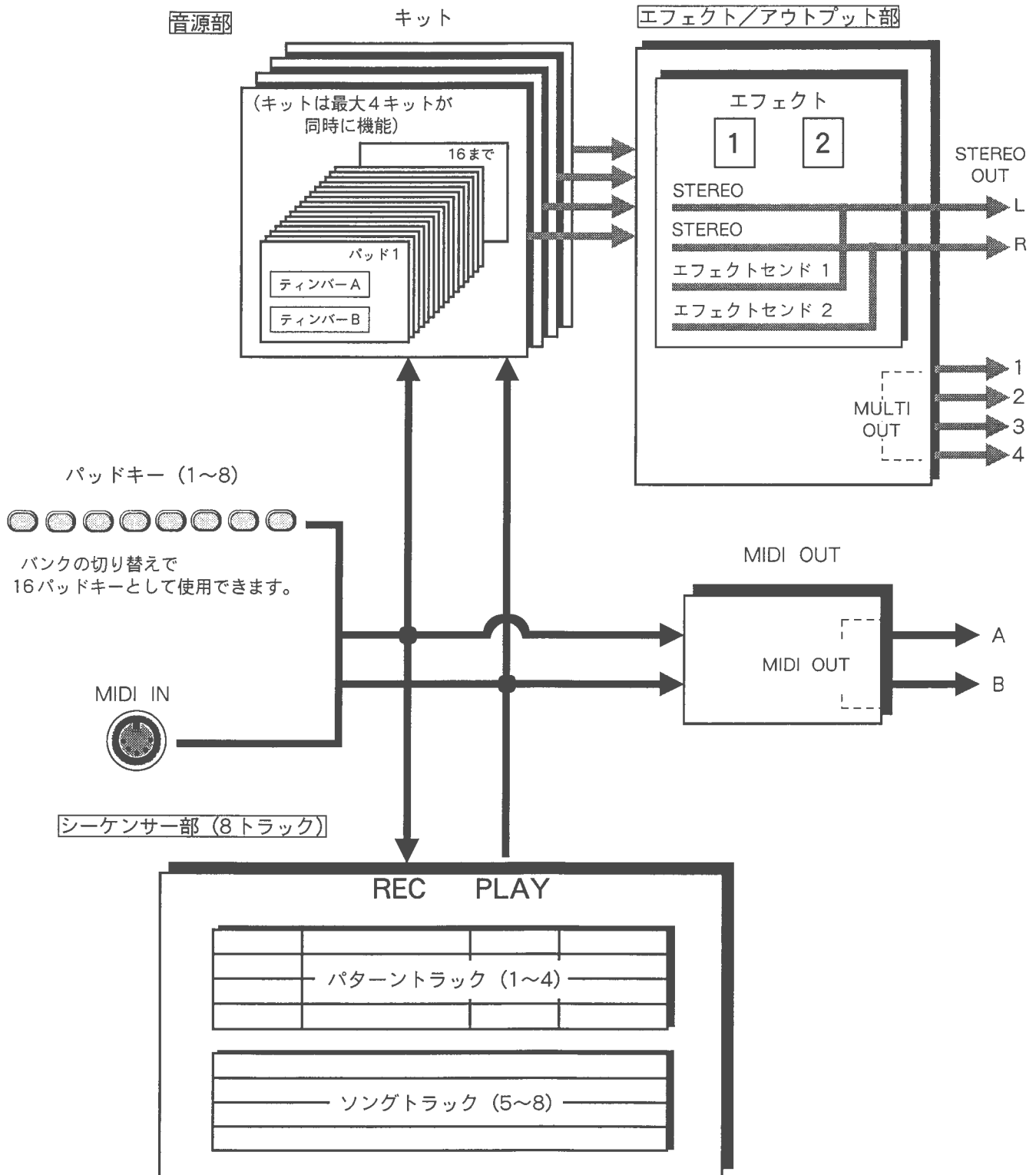
トラックにキットを対応させるのは、パターンプレイ/レックモードのトラックモニターページ、またはソングプレイ/レックモードのソングセッティングページで行います。パターンプレイ/レックモードでのトラックモニター

の設定は、パターンのシーケンスデータに記憶されません。パターンをレコーディングするときのモニターとしての機能だけです。ソングプレイ/レックモードのソングセッティングページでの設定が、ソングのシーケンスデータにプログラムされます。

1.4.4 S3全体の構成

S3の全体の構成は次の図のようになっています。

S3の全体の構成



注意1 : エフェクトセンド1と2の最大ポリフォニック数は4音で、マルチアウトの最大ポリフォニック数は8音です。(ティンバーA,Bそれぞれが1音使用するので、A,B両ティンバーがアサインされたパッドは、1パッドで2音発音したことになります。)

注意2 : マルチアウトの出力にはエフェクトはかかりません。

それぞれの機能を使いやすくコントロールするために、S3は4つのファンクションに大きく分れています。これらはパターンとソング、インストゥルメントとグローバルです。

さらにパターンとソングは、それぞれプレイ/レックモードとエディットモードに分れています。インストゥルメントはティンバーとキットモードに、グローバルはMIDIとシステムモードに分れています。

	モード	LED
パターン	パターンプレイ/レックモード	緑
	パターンエディットモード	赤
ソング	ソングプレイ/レックモード	緑
	ソングエディットモード	赤
インストゥルメント	ティンバーモード	緑
	キットモード	赤
グローバル	MIDIモード	緑
	システムモード	赤







例えば、パターンを演奏したり演奏データを入力するのはパターンプレイ/レックモードで行い、パターンのエディット作業はパターンエディットモードで行います。ティンバーのエディットはティンバーモードで、キットのエディットはキットモードで行います。ではそれぞれのモードについて簡単に説明しましょう。

1.4.5 パターン

(1) パターンプレイ/レックモード

パターンプレイ/レックモードは、パターンをレコーディングしたり演奏するモードです。














パターンプレイ/レックモード

ページ	ページネーム	機能	サブページ (第2階層)	機能	サブページ (第3階層)	機能
	パターンセレクト	パターンを選択します。				
	トラックモニター	各トラックに対する設定を行います。 このページの設定はプログラムデータとして登録されません。パターンレコーディング時のモニターの為に使われます。	キット/エフェクト ----- MIDI	キットとエフェクトを設定します。 トラックに対応するMIDI送信チャンネルと出力MIDIポートのアサインを設定します。		
	レックリードイン	レコーディング前のプリカウントを設定します。				
	レンジ	パターン内の区間を指定します。				
	パターンイレース	トラック上のデータを消去します。				
	パターンクリア	パターンデータを消去します。				

(2) パターンエディットモード

パターンエディットモードには豊富なエディット機能が用意されています。パターントラックにレコーディングされた演奏データを元にして、様々なバリエーションを得ることができます。

パターンエディットモード









ページ	ページネーム	機能	サブページ (第2階層)	機能	サブページ (第3階層)	機能
	パターンセレクト	パターンを選択します。				
	レンジ	パターン内の区間を指定します。				
	トランスポーズ	トラックの演奏データを移調します。				
	ベロシティーエディット	演奏データのベロシティー値（音の強さ）に対してエディットを行います。	ベロシティーシフト	現在のベロシティー値に設定した値を加減します。		
			ベロシティーコンプレッション	ベロシティー値を圧縮します。		
			ベロシティーエクспанション	ベロシティー値を伸張します。		
	クォンタイズ	演奏データを設定したレゾリューションで整えます。	セット	クォンタイズの強さなどを設定します。		
	スイング	演奏データにスイング効果を与えます。	セット	スイングの強さなどを設定します。		
	インサート	空白の小節をインサートします。				
	トラックコピー/パウンズ	トラックデータのコピーやパウンズを行います。				
	パターンコピー	パターンデータのコピーを行います。				
	パターンアペンド	パターンのアペンドを行います。				
	パターンデリート	パターンの一部を切り取ります。				
	パターンイレース	トラック上のデータを消去します。				
	パターンクリア	パターンデータを消去します。				

1.4.6 ソング

(1) ソングプレイ/レックモード

「ソング」は1つの曲を表す単位です。このモードは、パターンを並べると同時にキットチェンジやリピートの情報も設定できるパターンアレンジ機能と、ソングトラックに対するレコーディング機能から成っています。ソングトラックには、演奏に厚みやヒューマンな感覚を加えるために、リアルタイムの演奏をオーバーダビングすることができます。










ソングプレイ/レックモード

ページ	ページネーム	機能	サブページ (第2階層)	機能	サブページ (第3階層)	機能
	ソングセレクト	ソングを選択します。				
	ソングセッティング	ソングの基本となる設定を行います。	タイム	タイムコード使用時に演奏をスタートする時刻を設定します。	ネクスト	次にチェイン演奏するソングを設定します。
			テンポ	イニシャルテンポを設定します。	マップ	テンポマップのエディットを行います。
			イニシャルキット	イニシャルキットを設定します。	タイム	トータルタイムの表示・変更を行います。
			エフェクトアサイン	エフェクトの初期設定を行います。		
	アレンジ	パターンを並べたりリピートやキットチェンジを設定します。				
	トラックステータス	トラックの設定を行います。	MIDI	各トラックの送信チャンネルなどを設定します。		
	レックモード	レックモードやパンチイン/アウトポイントを設定します。				
	レックリードイン	レコーディング前のプリカウントを設定します。				
	ソングコピー	ソングデータを別のソングにコピーします。				
	ソングクリア	ソングデータを消去します。				

(2) ソングエディット・モード

パターンモードと同じようにソングモードにもソングトラックにレコーディングされたデータに対してエディットを行うことができます。

ソングエディットモード








ページ	ページネーム	機能	サブページ (第2階層)	機能	サブページ (第3階層)	機能
	ソングセレクト	ソングを選択します。				
	レンジ	エディットを行う区間を指定します。				
	トランスポーズ	トラックの演奏データを移調します。				
	ベロシティーエディット	演奏データのベロシティー値 (音の強さ) に対してエディットを行います。	ベロシティーシフト	現在のベロシティー値に設定した値を加減します。		
			ベロシティーコンプレッション	ベロシティー値を圧縮します。		
			ベロシティーエクспанション	ベロシティー値を伸張します。		
	クォンタイズ	演奏データを設定したレゾリューションで整えます。	セット	クォンタイズの強さなどを設定します。		
	トラックエディット	ソングトラックに対してブランクインサートとデリートを行います。				
	トラックイレース	トラック上のデータを消去します。				
	トラックペースト	ソングトラックのデータをペーストします。ペーストは、インサート、コピー、パウンスが選べます。	ペースト	ペーストの開始ポイントを設定します。		
	ソングクリア	ソングデータを消去します。				

1.4.7 インストゥルメント

(1) ティンバーモード

ティンバーモードは、音源となるウェーブフォームに対してエンベロープを付加したりなど、音源のエディットを行い、ティンバーとして登録することができます。

ティンバーモード

ページ	ページネーム	機能	サブページ (第2階層)	機能	サブページ (第3階層)	機能
	ティンバーセレクト	ティンバーを選択します。				
	ウェーブフォームアサイン	PCM ウェーブフォームをティンバーにアサインします。				
	エンベロープ	エンベロープを設定します。	セット	エンベロープのパラメーターを設定します。		
	オートベンド	オートベンド効果の設定を行います。				
	モジュレーション	音色に変化を与えるモジュレーションの設定を行います。				
	モニター	ティンバーに対するエフェクト、チューン、アウトプットのかかり具合の仮設定です。このページの設定はプログラムデータとして登録されません。	チューン	ピッチの調整を行います。		
			アウトプット	出力の調整を行います。		
	ティンバーコピー	ティンバーデータのコピーを行います。				

(2) キットモード

キットモードはキットのエディットを行います。キットのエディットは、実際に演奏するパッドキーにティンバーをアサインしたり、ペロシティーレスポンスの設定などを行います。

キットモード






ページ	ページネーム	機能	サブページ (第2階層)	機能	サブページ (第3階層)	機能
K1	キットセレクト	キットを選択します。	P1 パッドネーム	パッドに名前を付けます。		
			P2 ティンバーセットアップ	パッドにティンバーをアサインします。		
			P3 パッドエディット	パッドの設定を行います。	チューン	パッドのマスターチューン、ティンバーBのチューニングを行います。
					バランス	ティンバーAとBのレベルバランスを設定します。
					レスポンス	ティンバーAとBのペロシティーレスポンスを設定します。
					アウトプット	ティンバーAとBの出力を設定します。
K2	パッドアレンジ	キットにパッドを登録します。				
K3	パッドモード	パッドのモードを設定します。				
K4	パッドレベル	パッドレベルの設定を行います。				
K5	ノートアサイン	パッドに対応するノートを設定します。				
K6	モニター	キットに対するエフェクトのかかり具合の仮の設定です。このページの設定はプログラムデータとして登録されません。				
K7	キットコピー	キットデータのコピーを行います。				

1.4.8 グローバル

(1)MIDI モード

MIDIモードでは、外部からのMIDI情報を**S3**がどう受信しコントロールされるかや、**S3**がMIDI情報をどの様に送信するかを設定します。

MIDIモード

ページ	ページネーム	機能	サブページ (第2階層)	機能	サブページ (第3階層)	機能
	レックチャンネルセレクト	レコーディングするMIDI情報のチャンネルを指定します。				
	レックメッセージフィルター	レコーディング時に不要なMIDI情報のメッセージをカットします。				
	レシーブフィルター	音源が受ける不要なMIDI情報をカットします。				
	MIDIアウトプット	MIDIアウト端子の設定を行います。				
	グローバルチャンネル	エフェクト、及びシステムエクスクルーシブに関するMIDI受信チャンネルを設定します。				

(2) システムモード

システムモードはシンクやエフェクト、カードなどに関するコントロールを行うモードです。

システムモード

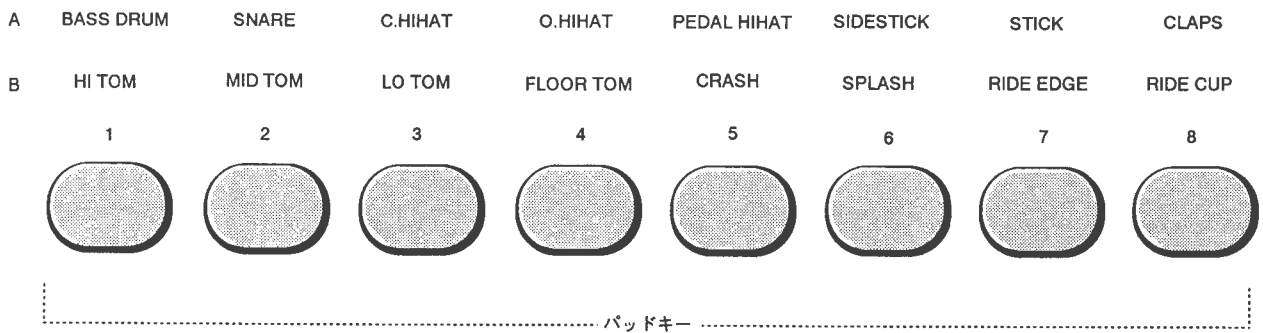
ページ	ページネーム	機能	サブページ (第2階層)	機能	サブページ (第3階層)	機能
51	クロック	シンクのソースとなるクロックを切り替えます。				
52	チューン	53全体のチューニングを行います。				
53	エフェクト	エフェクトのプログラムを選択します。	セット	エフェクトのプレースメントなどを設定します。	コピー	エフェクトプログラムのコピーを行います。
			エフェクトパラメーター	エフェクトのパラメーターをエディットします。		
54	メトロノーム	メトロノームのオン/オフなどを設定します。	アウトプット	メトロノームの出力の設定を行います。		
55	ロール/フラム	ロールとフラムの設定を行います。				
56	パッドモード	パッドキーの機能を設定します。	ユーザー	ユーザーインターバルを設定します。		
57	パッドセンシティビティ	パッドキーの感度を設定します。	セット	パッドキーの感度のカーブなどを設定します。		
58	フットスイッチ	フットスイッチの機能を設定します。				
59	システムエクスクルーシブ	MIDIによるデータの送受信を行います。	ダンプ	指定したデータをシステムエクスクルーシブとして送信します。		
			コミュニケーション	システムエクスクルーシブを受信します。受信したシステムエクスクルーシブがデータリクエストの場合指定されたデータをシステムエクスクルーシブとして送信します。		
510	タイムコードジェネレート	タイムコード信号をレコーディングするときに使います。				
501	フリーメモリー	メモリーの残量を示します。				
512	カード	RAMカードとのセーブ/ロードなどを行います。	バンク	バンクの選択、クリアートやデリートを行います。		
			トランスファー	カードとのセーブ/ロード/ベリファイを実行します。		
			フォーマット	カードのフォーマットを行います。		

第2章 基本オペレーション編

2.1 マニュアル演奏

とりあえずS3にはどんな音色が用意されているか確認するために、パッドを叩いてマニュアル演奏してみましょう。電源投入後はパターンプレイ/レックモードに自動的に入ります。ここでプレイキーを押すと、パターン00の演奏が始まります。またパッドキーを叩くと、現在選ばれているキットのマニュアル演奏が行えます。

キットの例



パッドバンクがAとBの2バンクあるため、切り替えることによって8つのパッドキーは16パッドとして機能します。パッドバンクの切り替えは PAD BANK/TEMPO キーを押すことで行います。



応じたキットです。レコーディングやプレイ中のディスプレイの右下には現在のパッドバンクが表示されます。

なお上の図の「キットの例」では、上の楽器名がパッドバンク Aで、下の楽器名がパッドバンク Bです。



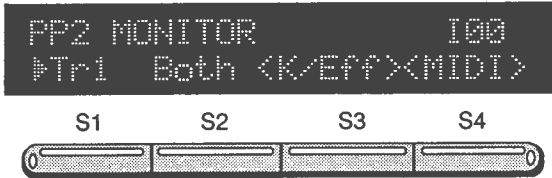
注意 : パッドキーを叩いて演奏されるキットは、現在レックレディー (パターンへのレコーディング参照) ページあるいはトラックモニターページで選ばれているトラックに対

キットを切り替える

次に、マニュアル演奏するキットを変更してみましょう。

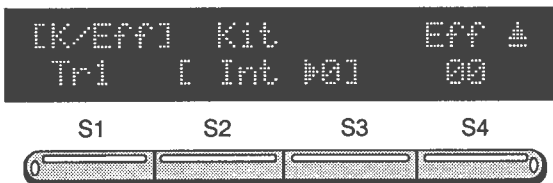
操作1：トラックモニターの設定

パターンプレイ/レックモードでトラックモニターページ **PF2** を開きます。



操作2：キット/エフェクト

S3 キーを押します。次のようなキット/エフェクトサブページがディスプレイに現れます。



操作3：キットの選択

S3 キーを押してキットナンバーにカーソルを移して、DATA ENTRYダイアルあるいは+/YES、-/NO キーでキットナンバーを選択します。また、S2 キーを押してメディアセレクトにカーソルを移して、演奏するキットの記憶されているメディア（プリセット、インターナル、カード）を選択することができます。

エフェクトをかける

操作1：トラックモニターの設定

キットの変更と同様に、トラックモニターページで S3 キーを押してキット/エフェクトサブページを開きます。

操作2：エフェクトの選択

S4 キーを押してエフェクトにカーソルを移して、DATA ENTRYダイアルなどでエフェクトナンバーを変更してください。なお、エフェクトの種類やエディットについては、エフェクトの項を参照してください。

2.2 デモ曲の演奏

出荷時にあらかじめプログラムされているデモンストレーション演奏を聴いてみましょう。次の手順で設定してください。

操作1：ソングプレイ/レックモードにはいる

ソングプレイ/レックモードに入ります。ソングのモードセレクトキーを押し、LEDが緑色になるようにします。

操作2：ソングセレクト

デモ曲を選択します。ディスプレイの表示がソングセレクトのページになっていることを確認してください。もし違うページが表示されていたら、ページキーあるいはEXITキーを押してこのページに戻ってください。



次にS2キーを押してソングナンバーの前にカーソルを移動します。そしてDATA ENTRYダイヤルか+/YES、-/NOキーでソングナンバーを変更します。各デモンストレーション曲には名前（8文字）が付いています。

操作3：演奏のスタート

PLAYキーを押します。すると演奏が開始されます。演奏のテンポを変更するには、SHIFTキーを押しながらTEMPOキーを押してテンポページを表示してからDATA ENTRYダイヤルか+/YES、-/NOキーでテンポの調整を行います。

操作4：演奏の終了

演奏を停止するにはSTOPキーを押します。再びPLAYキーを押すと曲の最初から演奏を開始します。演奏を一時停止するにはPAUSEキーを押します。再びPLAYキーを押すと、一時停止したポイントから演奏は再開されます。

2.3 オールシステムイニシャル

2.3.1 オール システム イニシャルについて

S3には、工場出荷時にあらかじめデモソングが内部RAMのユーザーエリア（インターナル：**Int.**）に記憶されています。

このため、ユーザーエリアを使ってオリジナルの曲を作成する場合に、デモソングはクリアされてしまいますが、この「オールシステムイニシャル」の操作を行ってデモソングを復活させることができます。

注意：このオールシステムイニシャルを行うと、内部RAMのユーザーエリアに記録されていたデータは全てクリアされ、工場出荷時のデモソングに書き換えられてしまいます。すでに作成したソング、キットなどがある場合、このオールシステムイニシャルを行なうまえに、データダンプ機能を利用してデータをセーブしておくようにしてください。（データダンプについては第8章データダンプ機能を参照してください。）

2.3.2 オール システム イニシャルの方法

オールシステムイニシャルの方法について説明して行きましょう。

操作1：S3の電源オフ

オールシステムイニシャルを行うには、まずリアパネルの電源スイッチをオフにして、**S3**の電源を切ります。

操作2：オールシステムイニシャルさせる時の電源オン

S1キーと**STOP**キーの2つのスイッチを押しながら、電源スイッチをオンにします。その時、ディスプレイにはこのような画面が表示されます。

```
All System Initial  
Are you sure(Y/N)?
```

S1 S2 S3 S4

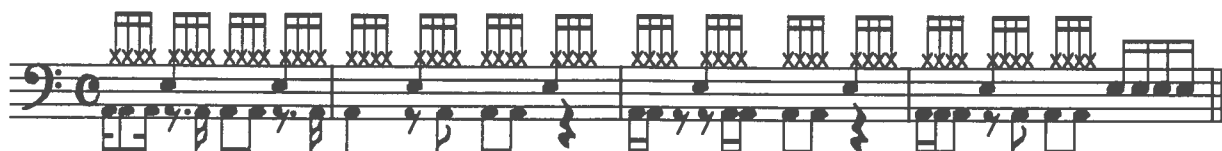


操作3：オールシステムイニシャルの実行

ディスプレイには**Are you sure(Y/N)?**の表示がされています。ここで**+/YES**キーを押すとイニシャルが行われ、ディスプレイはパターンセレクトページ**FP1**になります。**-/NO**キーを押すと、オールシステムイニシャルは行われずにパターンセレクトページ**FP1**になります。

2.4 パターンへのレコーディング

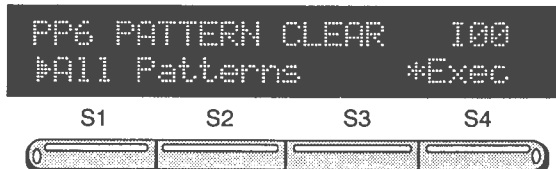
曲を構成する最小単位となるパターンをレコーディングしてみましょう。例えば譜例のような4小節のパターンを打ち込みます。



2.4.1 リアルタイムレコーディング

操作1：パターンのオールクリア

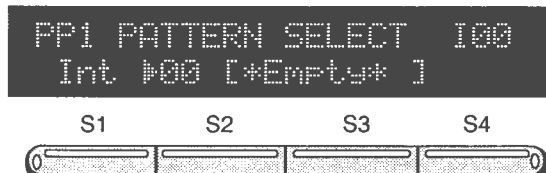
まず、パターンクリアページ **PP6** でデモ演奏のパターンをオールクリアしましょう。パターンプレイ/レックモードで、PAGEキーを押して、パターンクリアページを開きます。DATA ENTRYダイアルなどを使って **All Patterns** を選択し、S4キーを押してクリアを実行します。



操作2：パターンの選択

次にレコードするパターンを選択します。パターンセレクトページ **PP1** を開きます。S2キーを押してカーソルをパターンセレクトに移し、DATA ENTRYダイアルや+/YES、-/NOキーでパターンナンバーを選びます。ナンバーの右側にはパターン名前が表示され、レコーディングされていないパターンには **[*Empty*]** の名前が付いています。レコーディングされたパターンの名前は **[.....]** の表示となり、8文字まで付けることができます。S3キーを押してカーソルをネームのフィールドに移し、DATA ENTRYダイアルなどを使って文字を選択します。文字の送りはCURSORキーで行います。使用できる文字は、「第3章パターン/ソング編」を参照してください。

注意： **[*Empty*]** の表示のときはネームは書き込めません。

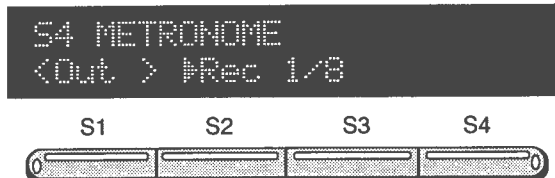


操作3：メトロノームの設定

メトロノームの設定を行いましょ。メトロノームのコントロールはシステムモードにあります。GLOBAL キーを押してシステムモードに入ります。(LEDが赤色になります。)

そして PAGE キーを押してメトロノーム **S4** のページを開きます。このページではメトロノームのオン/オフやそのレゾリューション、ボリューム、出力端子などを設定します。ここでは、レコード時のみ1/8のレゾリューション(8分音符)のメトロノームが鳴るように設定します。

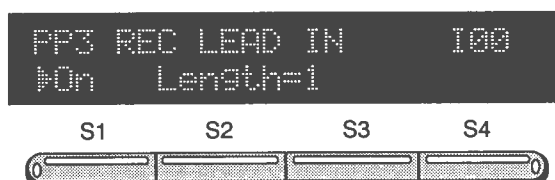
S2 キーを押してオン/オフにカーソルを移し、DATA ENTRY ダイアルなどを使って表示を **Rec** にします。次に S3 キーを押してレゾリューションにカーソルを移し、DATA ENTRY ダイアルなどを使って値を **1/8** に変更します。



操作4：リードインの設定

メトロノームの設定にはもう一つ「リードイン」があります。これは、メトロノームのカウントをレコーディングの何小節前から行うのかを設定します。この設定はパターンプレイ/レックモードで行います。再び PATTERN キーを押してパターンプレイ/レックモードに入ります。そして PAGE キーを押して、REC リードイン **PP3** のページを開きます。ここでは1小節のリードインを行うことにしましょう。S1 キーを押してオン/オフにカーソルを移し、DATA ENTRY ダイアルなどを使ってリードインをオンにします。次に S2 キーを押して **Length** にカーソルを移して、DATA ENTRY ダイアルなどで値を1にします。

注意：このページの設定はパターンデータとして登録されません。このモード内で共通となります。



操作5：トラックモニターの設定

次に PAGE キーを押してトラックモニター **PP2** のページを開きます。ここではトラックに対するキットやエフェクトの選択を行います。まずトラックは1を選択します。S1 キーを押してトラックの表示にカーソルを合わせて DATA ENTRY ダイアルなどで合わせます。

キットやエフェクトの選択は、パッドキーによるリアルタイム演奏の時と同じ手順です。なおここで設定したキットやエフェクトはパターンデータとして記憶されません。このモード内で共通です。パターンに合わせたキットやエフェクトは、ソングモードのソングセッティング **SP2** で行います。



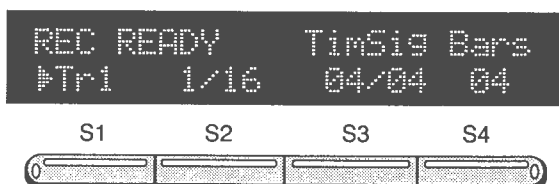
注意：パッドキーを叩いた時鳴るキットは、レックレディーページあるいはトラックモニターページで選択されているトラックに対応したキットです。

操作6：レックレディー

ではRECキーを押します。するとディスプレイ画面はレックレディー画面に変わります。どのページからもRECキーを押すとレックレディー状態になります。PLAYキーの左横にあるランのLEDは赤く点滅しレックレディー状態であることを示します。

レックレディーの画面ではトラックの設定 (S1 キー)、レコードクォンタイズ (レゾリューション) の設定 (S2 キー)、拍子 (タイムシグニチャー) の設定 (S3 キー)、レコードする小節の長さの設定 (S4 キー) が行えます。

注意：既にレコーディングされているパターンの長さと拍子はレックレディー画面では変更できません。レコードクォンタイズ値は変更可能です。



ソフトキーと DATA ENTRY ダイヤルなどを使って、図のような設定にします。

なおこのページで設定できるレコーディングクォンタイズ値は 1/4、1/4T、1/8、1/8T、1/16、1/16T、1/32、1/32T、High です。(T が付くと 3 連音符を表します。High ではレコードクォンタイズ無しのレコーディングが行えます。)

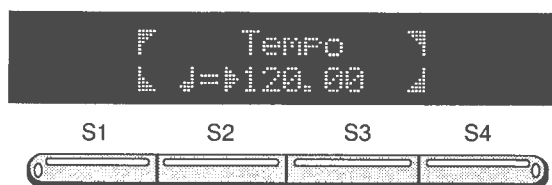
拍子の分子と分母は CURSOR キーによって行き来することができます。分子は 01 から 64 までの値を取ることができます。分母は 04、08、16、32 の値を取ることができます。

レコードする小節の長さは最大 99 小節まで設定することができます。

注意：外部 MIDI キーボードなどを使ってレコーディングを行う場合、レコードクォンタイズ値を **High** に設定しておかなければ、ピッチベンダー、コントロールチェンジ等、ノートデータ以外のデータはレコーディングできません。

操作7：テンポの設定

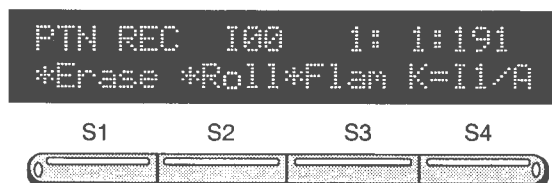
テンポの設定は SHIFT キーを押しながら PAD BANK/TEMPO キーを押して、テンポページを開いて DATA ENTRY キーなどで行います。CURSOR キーを使ってカーソルを小数点の位置に移すと、小数点以下の入力が可能です。なおパッドキー、モードセレクトキー、CURSOR キー、+/YES キー、-/NO キー、SHIFT キー以外のキーを押すと、このページを閉じることができます。



この設定はレックレディーでもレコーディング中でも行えます。これでレコーディングの準備が完了しました。

操作8：レコーディングの開始

ではレコーディングを開始しましょう。PLAY キーを押しますと、1 小節のリードインの後、レコーディングが始まります。ディスプレイにはレコーディング中を表すパターンレックページが現れます。RUN の LED は赤く点灯します。



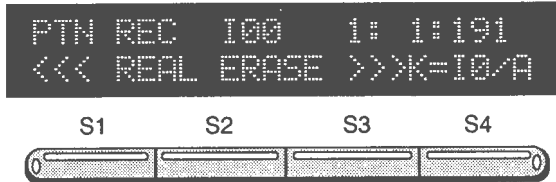
このページの表示を説明しましょう。まず上段の中央には現在のパターンナンバーがあります。そしてその右側には現在のポジションが示されます。表示は「小節：拍：チック」で示されます。

下段にはイレース、ロール、フラムとキットとパッドバンクの表示があります。イレースは演奏ミスなどで不要なノートを消去します。ロールは連打する効果、フラムは 2 重打ち効果で、それぞれシステムモードのロール/フラムページ **S5** で設定した値で効果がかかります。

では、実際にデータを打ち込んでみましょう。メトロノームに合わせて譜例のパターンを叩きます。パッドキーにはタッチセンス機能があるため、叩いたアクセントもレコーディングされます。レコーディングは、4小節の最後まで行くと再び1小節目の頭から始められます。前の繰り返しでレコーディングした演奏は消えずに、その上に演奏を重ねて行くことができます。ですから、1度に全楽器を鳴らさずに、1つ1つの楽器をばらばらにレコーディングできます。難しいパターンも、少しずつレコーディングしていくことができるというわけです。またレコーディング中もパッドバンクを切り替えることができます。パッドバンク切り替え画面が表示されている間は、パッドを叩いても、そのノートはレコーディングされませんので、パッドキーに設定されている音色を確認しながらレコーディングを行うことができます。

*演奏を間違えたら

レコーディングの途中で演奏をミスしても慌てないください。イレース機能があります。イレース機能は、リアルタイムで不必要なノートを消去できます。まず、レコーディングを終了せずにS1キーを押し続けます。ディスプレイにはリアルタイムイレースの表示が現れます。



この表示が出ている間はイレースすることができます。イレースしたいポイントで、演奏をミスした楽器が対応したパッドキーを叩きます。あるいは、ある範囲に渡ってレコードされているノートをイレースしたい時は、パッドキーをその範囲中押し続けます。複数のパッドキーを押し続けてイレースすることも可能です。S1キーから指を離せばディスプレイは元に戻り、イレース作業は中止します。

操作9：レコーディングの終了

演奏が入力できたらレコーディングを終了します。STOPキーを押します。ディスプレイにはレックレディーに入る前のページが現れます。

操作10：レコーディングトラックの変更

再びRECキーを押し、レックレディーページで別のトラックを選択してレコーディングを行うことができます。必要があればトラックモニターページを開いて、次にレコーディングするトラックに対応するキットやMIDIチャンネルを設定できます。

最大4つのトラックにレコーディングできます。なお、それぞれのトラックのレコーディング時にレングスや拍子を変更することはできません。

操作11：パターンプレイ

確認のためにレコーディングした演奏を聴いてみましょう。PLAYキーを押してください。パターンプレイを開始します。確認できたらSTOPキーを押して演奏を終了します。パターンセレクトページでパターン名を書き込んでおきましょう。

別のパターンへのレコーディングは、パターンセレクトページを開いてパターンを選択して、操作5からのプロセスを繰り返してください。

レコーディングしたパターンに手を加えるのはパターンエディットモードで行います。詳しくは「第3章 パターン/ソング編」を参照してください。

注意

S3のシーケンサーで同時にオンできるノートの数は、全トラック合わせて32音までとなっています（ミュートされているトラックを除きます）。このため、レコーディングを行う場合、33音以上レックしようとした時点で、ワーニングメッセージが表示され、それ以上のノートはレックされません。

プレイを行う場合も同様に、33音以上再生しようとした時点で、ワーニングメッセージが表示され、それ以上のノートは再生されません。

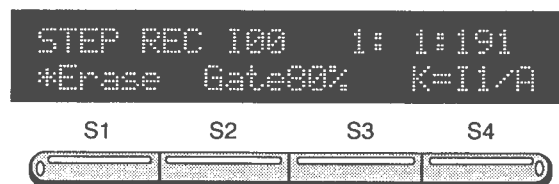
2.4.2 ステップレコーディング

ステップレコーディングは、リアルタイムレコーディングとは対照的に、シーケンサーをランさせずに静止した状態で希望するステップにノート情報を入力していく方法です。リアルタイムレコーディングではなかなか表現できない細かい入力やメカニカルなフレーズの入力に効果的です。

ステップレコーディングの手順は、操作6（ロックレディー）までリアルタイムレコーディングとまったく同じです。というわけで、操作7から説明を始めます。

操作7：ステップレコーディングの開始

ロックレディーの状態では PAUSE キーを押してステップレコーディングのモードに入ります。ディスプレイはステップレコーディング画面となり、RUN の LED はオレンジ色に点灯します。リアルタイムレコーディング中に PAUSE キーを押してもステップレコーディングモードに入ることができます。



ステップレコーディングページの説明をしますと、上段はパターンのナンバーとその右には現在のポジションが示されます。下段にはイレース、ゲートタイム、キットとパッドバンクの表示があります。

注意：ゲートタイムについて

ゲートタイムは実際に発音する長さを設定します。値は % で表されます。これは設定したステップの長さに対する割合です。例えばゲートタイムを 50 % に設定しているとき、ステップ (=レコードクォンタイズ値) を 8 分音符とすれば、ゲートタイムはその半分の長さ (16 分音符) となります。特に **S3** で外部の MIDI シンセサイザーなどを演奏するときに、レガートやスタッカートなどのアーティキュレーションを付けることができます。**S3** のキットを演奏する場合は、ティンバーのエンベロープでサスティンをオンにした楽器に効果があります。

データの入力はパッドキーを叩いて行います。

操作8：ノートの入力

入力したいポジションまで FF キーを押して進めます。ポジションはディスプレイの右上に小節：拍：チックで表示されています。キーを 1 回押して進むチック数は、ロックレディーで設定したレコードクォンタイズの値になります。(次頁の注参照) 例えば、レコードクォンタイズで 1/8 に設定しておく、FF キーを 1 回押せば 8 分音符 1 つ分のステップが進み、REW キーを押せば 8 分音符分戻ります。入力するパターンや楽器に合わせて、入力し易いレコードクォンタイズ値に設定する必要があります。

入力したいポジションまで進んだら、鳴らしたい楽器に対応したパッドキーを叩きます。パッドキーから指を離すと自動的に 1 ステップ進みます。

1 つのステップには複数の楽器が入力できます。複数の楽器を入力するときは、同時に複数のパッドキーを叩いてください。最後のパッドキーから指が離れた時にステップは進みます。

ベースパターン入力時など、音を長く伸ばしたい場合、パッドキーを押したまま FF キーを押してステップを進めると、進めたステップの長さだけ、音を伸ばすことができます。

和音を入力する場合も同様ですが、和音内のある音だけを伸ばしたい場合、そのキーだけを残し、他のキーから指を離してステップを進めてください。

ポジションを選んでパッドキーでノートを入力する作業を続けてパターンを完成させます。

注意：外部 MIDI キーボードを使って入力する場合も、同様の操作で行いますが、この場合、アフタータッチ、ピッチベンドなど、ノートデータ以外のデータはレコーディングできません。

注意：ステップとチックに関して

チックは4分音符を1/192にした単位です。レコードクォンタイズ値によって、1ステップのチック値が変化します。レコードクォンタイズ値とステップの関係を表にすると、下のようになります。

レコードクォンタイズ値	1ステップの長さ	チック表示											
1/4	4分音符 (192)	0 191											
1/4T	3連4分音符 (128)	0 127 128											
1/8	8分音符 (96)	0 95 96 191											
1/8T	3連8分音符 (64)	0 63 64 127 128 191											
1/16	16分音符 (48)	0 47 48 95 96 143 144 191											
1/16T	3連16分音符 (32)	0 31 32 63 64 95 96 127 128 159 160 191											
1/32	32分音符 (24)	0 23 24 47 48 71 72 95 96 119 120 143 144 167 168 191											
1/32T	3連32分音符 (16)	0 16 32 48 64 80 96 112 128 144 160 176											

***入力を間違えたら**

データ入力中に間違ったパッドキーを叩いた場合も、イレース機能を使ってそのノートを消去することができます。FFキーやREWキーを使ってイレースしたいステップを呼び出し、S1キー（イレースキー）を押しながらイレースしたい楽器に対応したパッドキーを押します。複数のパッドキーを押すことも可能です。S1キーを押している間イレースは行われ、S1キーから指を離すとイレースは行われません。

FTM REC 100 1: 1:191
 <<< STEP ERASE >>>K=11/A



操作9：レコーディングの終了

演奏が入力できたらレコーディングを終了します。STOPキーを押します。ディスプレイにはレックレディーに入る前のページが現れます。PLAYキーを押しパターンプレイを行い、正しく入力されたか確認しましょう。

注意

S3のシーケンサーで同時にオンできるノートの数は、全トラック合わせて32音までとなっています（ミュートされているトラックを除きます）。このため、レコーディングを行う場合、33音以上レックしようとした時点で、ワーニングメッセージが表示され、それ以上のノートはレックされません。

プレイを行う場合も同様に、33音以上再生しようとした時点で、ワーニングメッセージが表示され、それ以上のノートは再生されません。

2.4.3. ネクストパターンプレイ

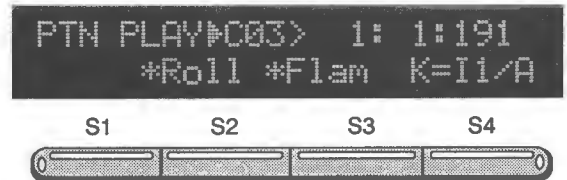
これまで説明したように、最終的なソングを作成するには、リアルタイムレック又はステップレックでパターンを作成し、ソングプレイレックモードでそれらのパターンをつなぎ合わせることによって行ないます。パターンプレイ中に、ここで説明するネクストパターンプレイの操作を行なうことによって、他のパターンを続けて演奏することができますので、ソングプレイレックモードでいちいちパターンをアレンジすることなく、パターンとパターンのつながり具合を確認することができます。

PLAYキーを押し、パターンをプレイしてください。次に+/YESキー、-/NOキー又はDATA ENTRYダイアルを操作し、次に演奏したいパターンを選択してください。パターンナンバーが切り替わり、その右側に▶のマークが表示されます。この▶マークはパターンが切り替わった時点で消えます。



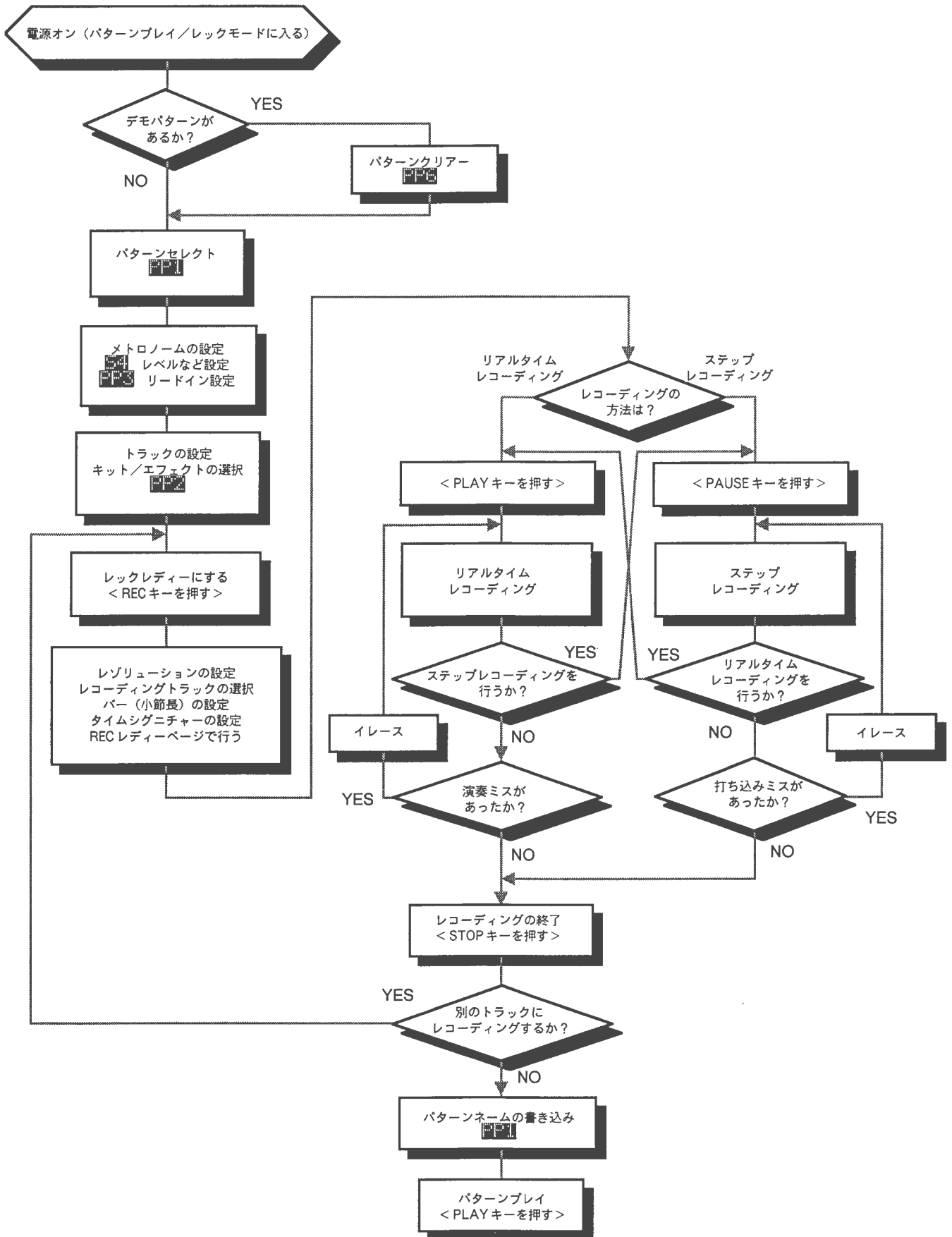
選択したパターンがエンプティーの場合、パターンナンバーの右側には▶が表示され、指定したパターンは演奏されずにもとのパターンの演奏が続けられます。(パターンが一周した時点で、パターンナンバーは元のナンバーにリセットされ、▶の表示も消えます。)

カードのパターンを選択する場合、CURSORキーを使ってパターンナンバーの位置にあるアンダーバーをメディアの位置に移動し、+/YESキー又はDATA ENTRYダイアルを使ってメディアを変更し、直ちにCURSORキーを使ってパターンナンバーの位置にアンダーバーを戻し、DATA ENTRYダイアルなどでカード内のパターンを選択してください。



元のパターンから遠く離れたパターンを選択する場合、選択途中のパターンがネクストパターンとして演奏されるのを防ぐため、操作は素早く行なってください。(シフトキーを押しながら+/YESキー、-/NOキー、DATA ENTRYダイアルを操作することで、パターンナンバーを10ずつ変化させることもできます。)

パターン・レコーディング・フローチャート



2.5 ソングのアレンジ

作り上げたパターンをアレンジして、ソングを構成してみましょう。

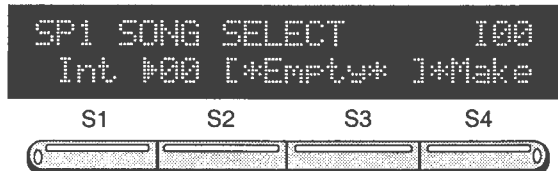
2.5.1 ソングアレンジ

(1) 基本操作

操作1：ソングの選択

まずアレンジするソングを選択します。SONG キーを押してソングプレイ/レックモードに入ります。(LEDの表示は緑) ディスプレイにはソングセレクトページ **SP1** が開いていますか？

開いていない場合は EXIT キーを押してソングセレクトページを開きます。



この画面の右上には、現在選ばれているソングのナンバーが表示されます。下の段には、選択するソングの記録されているメディア（インターナル/カード）、ソングのナンバーと名前、そしてソングの登録を行う「メイク」があります。

S2 キーを押してソングナンバーにカーソルを移して、DATA ENTRY ダイアルなどでソングナンバーを選択します。

ソングのメイク

まだ登録されていない「空のソング」には **[*Empty*]** の表示が現れます。「空のソング」にアレンジを行う前には必ず S4 キーを押してメイクを行ってください。メイクが行われると、名前の表示が **[.....]** になります。ここで S3 キーを押してカーソルをネームフィールドに移して、ソングネームを付けることができます。文字の選択は DATA ENTRY ダイアル、+/YES キー、-/NO キーで行えます。CURSOR キーを使って、変更する文字を選択することができます。

注意：カードのソングを直接メイクしたりレコーディングしたりすることはできません。

操作2：ソングのクリア

選んだソングが既にアレンジされたものであれば、クリアする必要があります。ソングのクリアはソングクリアページ **SP8** で行います。

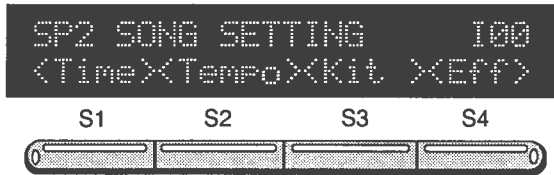


ソングクリアのモードは2つあります。ソングセレクトで選ばれたソングだけをクリアする **One Song** と、全てのソングをクリアする **All Songs** です。S4 キーを押せばソングクリアが実行されます。ディスプレイの指示に従ってください。

なおクリアしたソングは、アレンジを行う前に必ずソングセレクトページ **SP1** で「メイク」を行ってください。

操作3：ソングセッティング

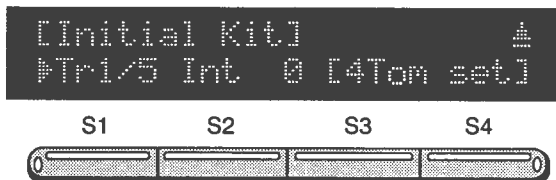
次にソングの初期設定を行きましょう。ソングセッティングページ **SP2** を開きます。このページではインシャルのテンポ（テンポの基準となる初期値）、キット、エフェクトなどを設定します。またタイムコード信号を用いて同期演奏を行うときのスタートタイムもこのページで設定します。なおこのページのセッティングはソングデータに記憶されます。



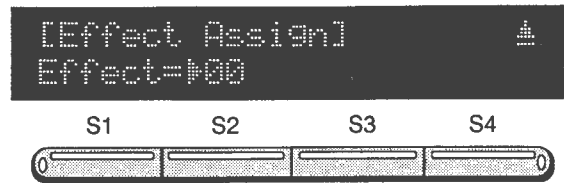
このページは更に下の階層にサブページが4つあります。S1からS4キーを押すことによって、それらのページを開くことができます。これらのサブページから元のページに戻るには、EXITキーを押します。

S1キーを押すとスタートタイムのサブページが開きます。このページに関しては、「第3章 パターン/ソング編」および「第7章 シンク機能編」を参照してください。

メインページでS3キーを押すと、インシャルキットのサブページが開きます。ここではトラックに対応したキットを設定します。



S1キーを押すことで、トラックのフィールドにカーソルが移ります。DATA ENTRYダイアルなどでトラックを選択します。トラックに対応したキットが右側に表示されます。トラックを選択した後にS2キーを押し、DATA ENTRYダイアルなどで希望するキットの含まれるメディアを選択し、S3キーを押し、キットのフィールドへカーソルを移動します。DATA ENTRYダイアルなどでキットナンバーを選択します。キットには名前が付けられており、ナンバーの右側に表示されます。



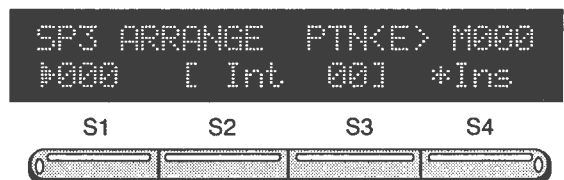
メインページでS4キーを押すと、エフェクトアサインのサブページが開きます。ソングにかけるエフェクトを選択します。DATA ENTRYダイアルなどで選択してください。

操作4：パターンのアレンジ

アレンジの作業はアレンジページ **SP3** で行います。アレンジページでは通常はパターンを並べて行きますが、キットをチェンジする情報やリピートの情報も加えることができます。

このページの上段にはアレンジする情報の表示（現在はPTNパターンが表示されています。）があり、その右には<E>のマーク（現在のシーケンスパートナンバーがエンドポイントであることを示すマークです。）、トータルメジャー（エンドポイント迄の総小節数）の表示があります。

下段では入力を行います。左からシーケンスパートナンバー、パターンメディア、パターンナンバー、コマンドと並んでいます。

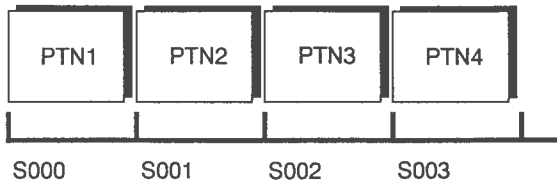


ではアレンジしてみましょう。シーケンスパートナンバーは、何もアレンジされていない場合は000になっています。もし他の数字になっている場合は、ソングクリアページでソングをクリアしてください。

S3キーを押してパターンナンバーにカーソルを移動して、DATA ENTRYダイアルなどでパターンを選択します。カード中のパターンを選択するときは、S2キーを押してメディアにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルなどでIntをCardに切り替えてください。

選択したパターンを書き込むためにS4 Insキーを押してください。パターンが書き込まれ、シーケンスパート

ナンバーが1ステップ進みます。この操作を繰り返し、ソングを完成させます。



注意 : カードを差し込まずにカードのパターンを選択した場合、又は選択したパターンがエンプティであった場合、**?**マークが表示されます。この場合、このソングは正しく演奏されませんので、正しいカードを使用する、又は正しいパターンを選択するようにしてください。なお、1ソングあたりのトータルメジャーは999小節までとなっています。トータルメジャー999小節を越えてパターンを書き込むことはできません。

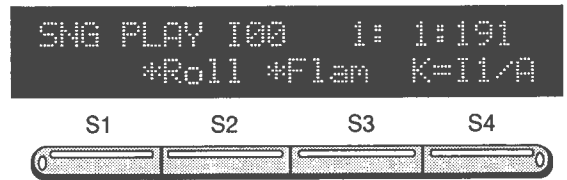
操作5：トラックステータスの設定

トラックステータスページ**SP4**を開いて、トラックのステータスやMIDIチャンネルを設定します。パターントラックのどれかで外部の楽器を演奏する場合は、そのトラックのデータステータスを**Ext** (外部に演奏情報が送信されます。) あるいは**Both** (キットと外部楽器の両方がなります。) にします。そして、MIDIサブページでそのトラックの送信チャンネルを設定してください。

(このページの設定はソングデータに登録されます。)

操作6：ソングプレイ

アレンジの結果を確認しましょう。PLAYキーを押します。演奏が開始し、アレンジした最後の小節まで演奏を続け終了します。



なおソングプレイページの右上には、演奏ポイントを示すロケーションディスプレイがあります。現在の表示はバー(小節)：ビート(拍)：チック(1拍の1/192)ですが、4種類の中から選ぶことができます。SPPカウンタータイプ(ソングポジションポインター)、タイムコード(アブソリュート)、タイムコード(リラティブ)です。これらは、**S4**キーを押すことで切り替えることができます。

表示	機能
1: 1:191	バー/ビート/チック
1234	SPPカウンター
Abs>00:00:00:00	タイムコード(アブソリュート)
Rel>00:00:00:00	タイムコード(リラティブ)

注意：アブソリュートとリラティブの違い

アブソリュートは絶対時間を表示します。外部のSMPTEタイムコード信号に同期しているときは、そのタイムコード信号の時間情報をそのまま表示します。リラティブは、ソングスタートが**00:00:00:00**となり、そこからの経過時間が表示されます。

(2) パターンのオーバーライト

S4 **Ins** キーは、SHIFT キーを押えながら押すと、機能をオーバーライトやデリートに変更することができます。

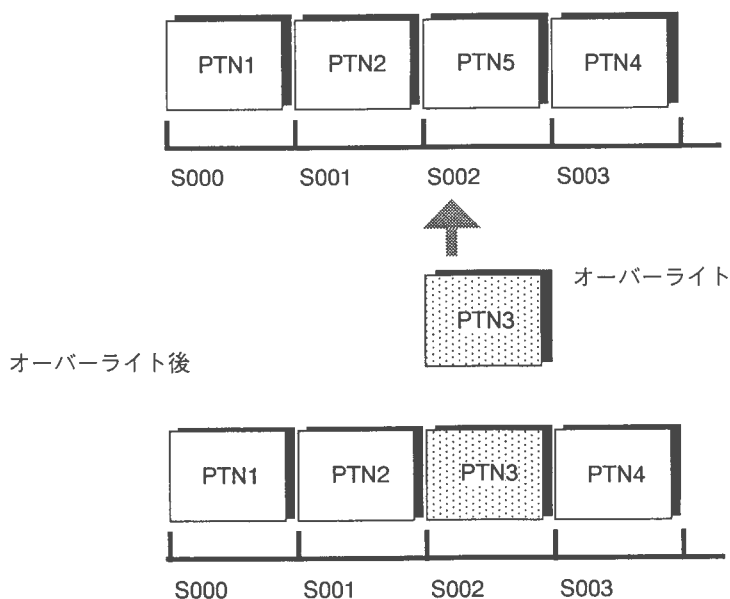
アレンジの途中でパターンナンバーを間違えて入力し、正しく入力し直す場合などには、このオーバーライト機能を使います。

まず、SHIFT キーを押しながら S4 キーを押します。その操作のたびに **Ins**、**Del**、**Overl** が切り替わります。表示が **Overl** となるように設定してください。

次に、間違えて入力したシーケンスパートナンバーを呼出します。S1 キーを押してシーケンスパートナンバーにカーソルを移動し、DATA ENTRY ダイアルなどを使ってナンバーを指定します。

さらにパターンナンバーを正しく入力し直します。S3 キーを押してパターンナンバーにカーソルを移し、DATA ENTRY ダイアルなどでパターンを設定します。

S4 キーを押すと、以前のパターンが、現在設定されているパターンナンバーに書き替わります。



(3) パターンのインサート

もしアレンジ中にあるパターンを入力し忘れたとします。こんな場合はインサート機能を活用します。

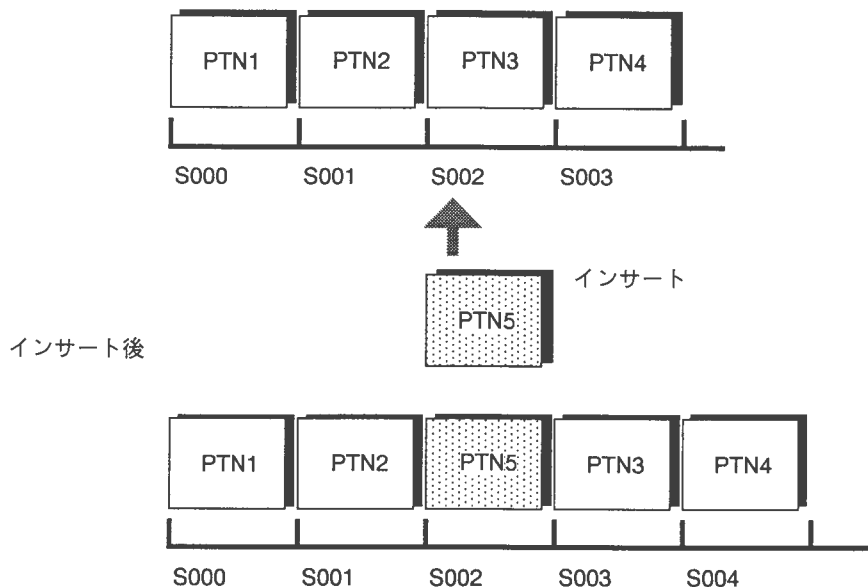
まず、SHIFT キーを押しながら S4 キーを押し、表示が **In** になるように設定してください。

次に、入力し忘れたシーケンスパートナンバーを呼び出します。S1 キーを押してシーケンスパートナンバーにカーソルを移動し、DATA ENTRY ダイアルなどでその

シーケンスパートナンバーを指定します。

更にインサートしたいパターンを選択します。S3 キーを押してパターンナンバーにカーソルを移し、DATA ENTRY ダイアルなどでパターンを選択します。

S4 キーを押すと、選ばれているパターンがインサートされます。シーケンスパートナンバーも1ステップ進みます。



(4) パターンのデリート

次は不必要なパターンをデリートしてみましょう。アレンジ中に間違っても多くパターンを書き込んだときに、この機能を使います。

まず、SHIFT キーを押しながら S4 キーを押し、表示

を **Del** に変更します。次に、デリートしたいシーケンスパートナンバーを呼び出します。S1 キーを押してシーケンスパートナンバーにカーソルを移動して、DATA ENTRY ダイアルなどで選択します。

そして、S4 キーを押すとデリートが実行されます。

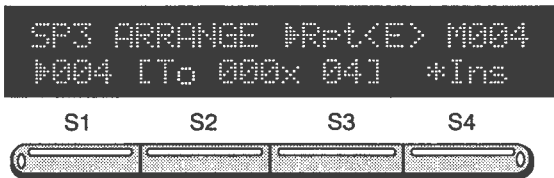


(5) リピートの使い方

リピート機能はソングでアレンジした任意のある範囲を繰り返し演奏させる機能です。この機能は実例を挙げて説明して行きます。譜例のような演奏を行う場合を想定して説明します。



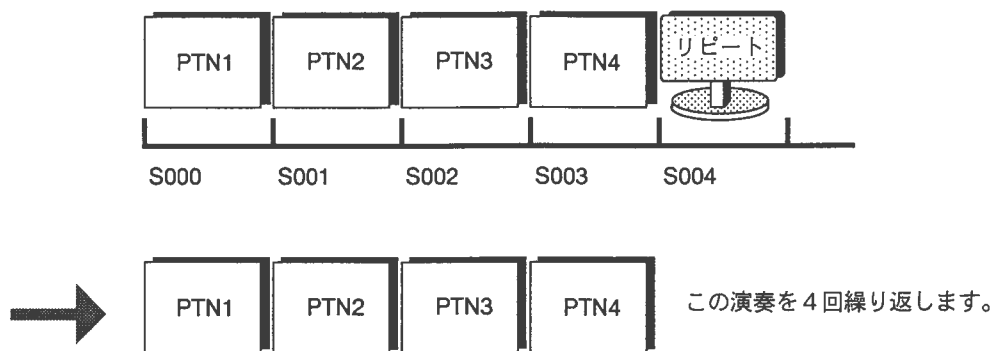
まず、リピートのエンドポイントまでシーケンスパートナンバーを動かします。例では、シーケンスパートナンバーは004です。そして、リピートが設定できるようにカーソルキーを使って、ページの上段で現在はパターンPTNの表示になっている部分にカーソルを移動します。さらにDATA ENTRYダイアルなどを使って、リピートRpt.に表示を変更します。ディスプレイの表示は次のようになります。



下段には、シーケンスパートナンバーの右側にリピートを開始するシーケンスパートナンバーの表示があり、更に右側には、リピートの回数の表示があります。譜例では、最初の小節からリピートを行うので、リピートを開始するシーケンスパートナンバーは000とします。

設定は、S2キーを押して開始シーケンスパートナンバーにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルなどで数値を設定します。次にリピートの回数は、S3キーを押してリピートナンバーにカーソルを移して、DATA ENTRYダイアルで設定します。例では4回繰り返します。

設定が終わったら、S4キーを押してリピートを書き込みます。(リピートの情報も1つのシーケンスパートナンバーを持ちます。) リピートの結果として、トータルメジャーの表示が変化します。例の場合は16になります。



なお、リピートの情報もパターンの情報同様、インサートやデリートが行えます。曲中でリピートが必要になったときは、インサートでリピートの情報を挿入してください。

注意 : リピートを行ってトータルメジャーが999小節を越える場合、リピートを書き込むことは出来ません。

(6) キットチェンジ

キットチェンジはソング演奏中にトラックに対応するキットを変更していく機能です。トラックを有効に使ったり、変化を与えたりするときに効果があります。

キットチェンジの手順は次の通りです。まず、インサートモードに変更しましょう。SHIFT キーを押しながら、S4 キーを押して **Ins** の表示にします。

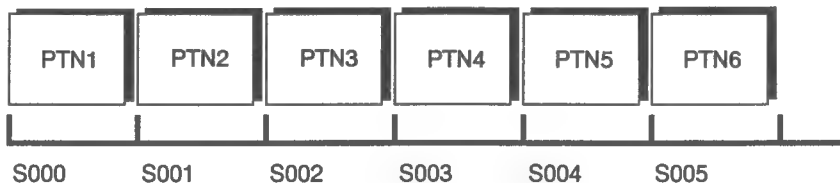
注意：オーバーライトモードで書き込みを行うと、シーケンスパートナンバー 004 のパターンがキットチェンジ情報に置き変わります。

次に、キットチェンジしたいパターンのシーケンスナンバーを呼び出します。例としてシーケンスパートナンバー 004 を呼び出しました。S1 キーを押して DATA ENTRY ダイアルなどで選択してください。

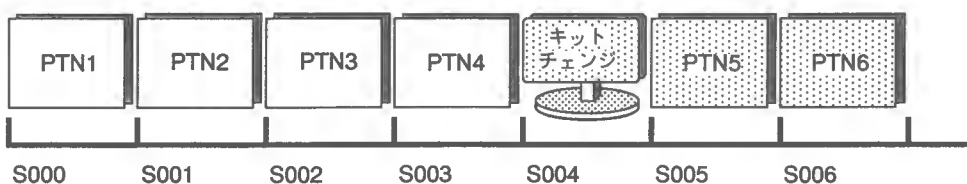
そして、キットチェンジの情報を入力できるようにカーソルを上段に移動し、DATA ENTRY ダイアルなどで表示を **Kit** に変更します。ディスプレイの表示は次のようになります。



上段には、キットの表示の右側にトラックの表示があります。ここで変更したいトラックを選択します。



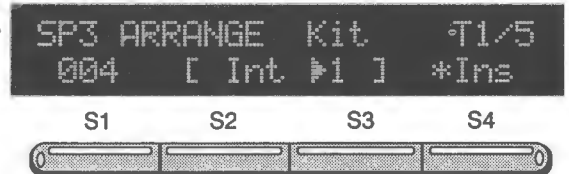
キットチェンジをパターン5（シーケンスパートナンバー004）の前にインサートすると……



シーケンスパートナンバー005以降のパターンのトラック1/5のキットがInt 0からInt 1に変更される。

下段には、シーケンスパートナンバーの右側にチェンジしたいキットナンバーと、それが記憶されているメディアが表示されます。

まず変更したいトラックを選択しましょう。例えば、トラック1/5のキットを、現在のInt 0からInt 1に変更する場合を考えてみます。



トラックの選択は、CURSORキーを使って上段のトラックの表示にカーソルを移動します。ここで DATA ENTRY ダイアルなどを使ってトラックを選択します。次に S3 キーを押して、キットナンバーにカーソルを移動して DATA ENTRY ダイアルなどでキットナンバーを1に変更します。

設定が終わったら S4 キーを押して、インサートを実行します。

なお、キットチェンジは1つのシーケンスパートに1組のトラック（トラック1/5、トラック2/6等）に対応したチェンジデータを記憶することができます。またパターンやリピートの情報同様、デリートすることができます。

2.6 ソングトラックへのレコーディング

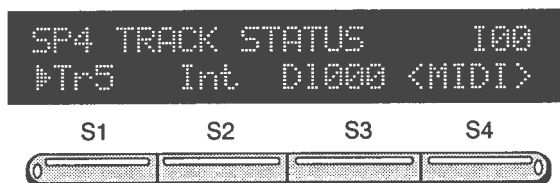
ソングトラックについて、詳しいことは「第1章 S3のコンセプト編」の「トラック」の項を参照してください。このトラックに、ソングで組み上げた演奏をバックに、リアルタイム演奏をレコーディングすることができます。

2.6.1 レコーディング

ここでは、既にアレンジページ SP3 でパターンがアレンジされていて、その演奏を聞きながらソングトラックにリアルタイムレコーディングしていく手順を紹介しましょう。ですから、既にソングはセレクトされ、ソングセッティングもなされています。

操作1：トラックステータスの設定

トラックステータスは、ソングトラックの出力をどこに送るのかを設定し、MIDI送信チャンネルなども指定します。PAGEキーでトラックステータスページ SP4 を開きます。



設定は下段で行います。左からトラックのセレクト、出力モードのセレクト、トラックのディレイをそれぞれ設定します。S4キーを押せば、MIDI設定ページを開くことができます。ここでは、ソングトラックをパターントラックの味付けとして用いてみましょう。

そのためには、トラック5から8までの出力モードを **Int** あるいは **Both** に設定します。出力モードを **Int** にすると、ソングトラックの出力はそれぞれパターントラックに対応したキットに送られます。(Tr5→Tr1、Tr6→Tr2、Tr7→Tr3、Tr8→Tr4)

Both を選択すると、S3内部のキットに送られるほか、設定されたMIDIチャンネルでMIDIアウト端子から外部に送信されます。

設定は、S1キーを押してDATA ENTRYダイアルなどでトラックを選択し、S2キーを押してDATA ENTRYダイアルなどで出力モードを選択します。必要なトラックを呼び出し、この作業を繰り返してください。

なお、トラックディレイやMIDIチャンネルの設定については「第3章 パターン/ソング編」を参照してください。

操作2：レックモードの設定

さらにソングトラックのセットアップを行きましょう。PAGEキーを使ってレックモードページ SP5 を開きます。



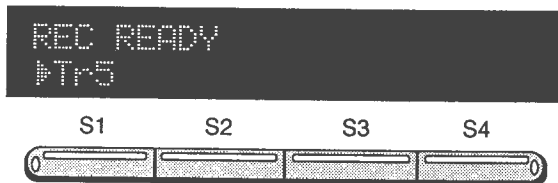
このページでは、ソングトラックのレコーディング時のモードを選択します。モードには、ノーマルとパンチイン/アウトがあります。通常のレコーディングではノーマルでレコーディングを行います。設定がパンチイン/アウトになっている場合は、S1キーを押してDATA ENTRYダイアルなどでモードをノーマルに変更してください。

なお、パンチインレコーディングについては別項を参照してください。

レコーディングの前にリハーサルを行いたい場合は、PLAYキーを押してソングプレイを行い、この演奏に合わせてパッドを叩いて演奏します。

操作3：レックレディー

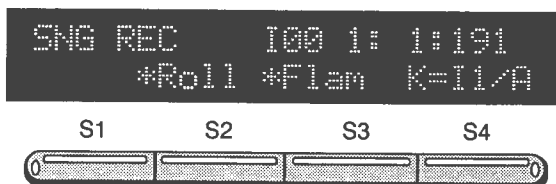
REC キーを押すとレックレディー状態になります。レックレディーページがディスプレイに現れます。



このページでレコードするソングトラックを設定します。DATA ENTRY ダイアルなどでトラックを選択してください。

操作4：レコーディングの開始

では、いよいよソングトラックにレコーディングしてみましょう。PLAY キーを押すとアレンジした演奏が始まり、同時にレコーディングが始まります。



S2 キーを押しながらパッドを叩くと、ロール演奏がレコーディングされます。また S3 キーを押しながらパッドを叩くと、フラム演奏を行います。ロールやフラムの設定は、システムモードのロール/フラムページ **55** で行います。

レコーディング中にメトロノームを鳴らしたい場合は、システムモードのメトロノームページ **54** で設定します。

リードインは、ソングプレイ/レックモードのリードインページ **56** でリードインをオンし、ビートを設定してください。

操作5：レコーディングの終了

ソングトラックのレコーディングを終了したいときは STOP キーを押します。アレンジされたエンドポイントを越えてレコーディングを行うことはできません。

操作6：別トラックのレコーディング

再び REC キーを押してレックレディーページを開き、レコーディングトラックを変更し、別のトラックにレコーディングできます。ソングトラックはそれぞれが独立しています。

なおレコーディングした演奏データに対する修正などはソングエディットモードで行います。これについては「第3章 パターン/ソング編」を参照してください。

操作7：ソングプレイ

レコーディングの結果を確認しましょう。PLAY キーを押します。演奏が開始し、レコーディングした最後のポイントまで演奏を続け、終了します。

注意：ソングプレイを終了した時点で、キット、エフェクトなどは、**52** で設定されているイニシャルデータにリセットされます。このため、リバーブ、ディレイなど、リリースの長いエフェクトを使用している場合、またはタム、シンバルなど、リリースの長い音を使用している場合、ソングプレイが終了すると、それらのリリース音が切れてしまいます。リリース音の長さに相当する空白小節を、ソングの最後にアレンジしておいてください。

注意

S3 のシーケンサーで同時にオンできるノートの数は、全トラック合わせて 32 音までとなっています (ミュートされているトラックを除きます)。このため、レコーディングを行う場合、33 音以上レックしようとした時点で、ワーニングメッセージが表示され、それ以上のノートはレックされません。

プレイを行う場合も同様に、33 音以上再生しようとした時点で、ワーニングメッセージが表示され、それ以上のノートは再生されません。

2.6.2 パンチインレコーディング

パンチインレコーディングは、任意のポジションからレコーディングを開始し、任意のポジションでレコーディングを終了する機能です。ある区間だけのレコーディングが行えます。演奏の変更や修正に効果的なレコーディングです。

操作1：レックモードの変更

レックモードをパンチインレコーディングが行えるように設定します。ソングプレイ/レックモードでレックモードページ **SP5** を開きます。ここで **S1** キーを押して **DATA ENTRY** ダイアルなどでレックモードをパンチイン/アウトモードに設定します。このページはまた後で開きます。

操作2：キューポイントの設定

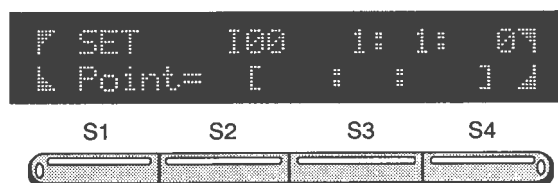
パンチイン/アウトを行うポイントを指定しなくてはなりません。この指定はキューポイントを用います。キューポイントは、ソング中の任意のポイントに設定することができ、ロケート機能によってそのポイントを瞬時に呼び出すことができます。

キューポイントは8つあり、ソングのスタートとエンドポイントは自動的にキューポイント1と8に設定されます。その他に任意の6つのポイントが設定できます。

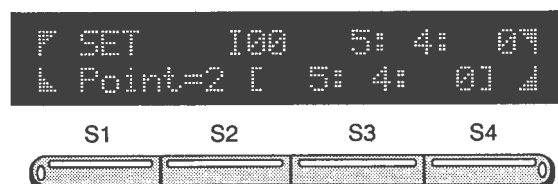
キューポイントの設定法

キューポイントは **LOCATE** キーおよび **SHIFT** キー、2から7のパッドキーで設定したり選択したりします。

まずソングプレイを行います。FFキーを使ってパンチインポイントに近いところまで進めて、プレイを開始すると良いでしょう。演奏開始後すぐに、**SHIFT** キーを押しながら **LOCATE** キーを押します。キューポイント設定のための準備です。ディスプレイには次のような表示が現れます。



ポイントを設定したいところで、2から7までのパッドキーのどれか登録したいパッドを押します。すると、そのパッドのナンバーがポイントのフィールドに入り、登録されたポジションが表示され、記憶されます。例えば「5小節目の4拍目」をキューポイントとし、パッド2に登録すると、図のような表示になります。

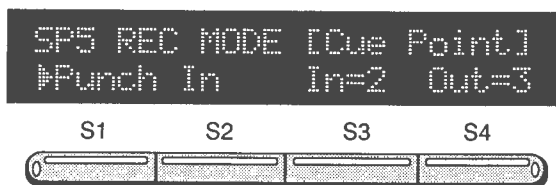


同様の方法で、パンチアウトのためのキューポイントを設定します。例として、パッド3に「8小節の1拍目」を登録します。

なお、キューポイントはポーズ中にも設定することができますので、あらかじめFFキー、REWキーを使ってロケートしておくと、正確な位置にキューポイントを設定することができます。

操作3：パンチイン／アウトポイントの設定

再びレックモードページ **SP5** を開きます。今度はページの右下にあるポイントを設定します。



ここでは、パンチインを行うポイントとパンチアウトを行うポイントを設定します。それぞれロケートナンバーを入力します。方法は、パンチインポイントは **S3** キーを押して **DATA ENTRY** ダイアルなどで設定し、パンチアウトポイントは **S4** キーを押して行ってください。(ここで、アウトよりインのほうが遠いロケートポイントとなるように設定した場合は、パンチインレコーディングされずにワーニングが表示されます。)

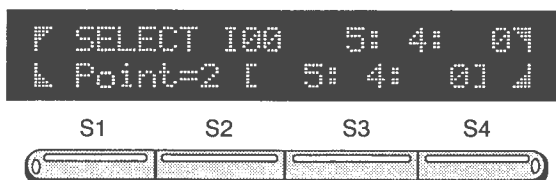
操作4：レックレディー

REC キーを押してください。レックレディーに入ります。ここでレコーディングするトラックを選択します。

なお、レックレディに入る前にパンチインポイントをロケート機能によって呼び出し、**REW** キーによって少し戻しておけば、パンチインポイントの少し前からプレイバックを開始することができます。パンチインポイントとは別に、適当なポイントをキューポイントとして登録しておくといいでしょう。

*ロケートポイントからのプレイ／レック

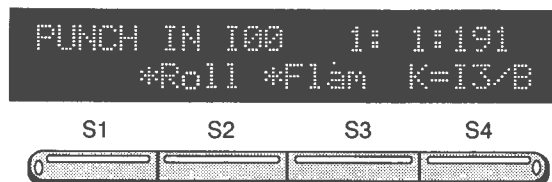
キューポイントを呼び出しましょう。**LOCATE** キーを押します。ディスプレイにはキューポイントセレクトページが現れます。希望するキューポイントが登録されたパッドキーを押します。



このポイントからプレイするには **PLAY** キーを押してください。

操作5：レコーディングの開始

PLAY キーを押すとプレイバックを開始し、パンチインポイントでレコーディングを開始します。



パンチアウトポイントに達すると、レコーディングは終了します。演奏も終了します。

操作6：ソングプレイ

パンチインレコーディングの結果を確認しましょう。パンチインポイントを **LOCATE** キーで呼び出し、**REW** キーで少し前に戻し、**PLAY** キーを押して演奏を開始します。

注意：ソングプレイを終了した時点で、キット、エフェクトなどは、**SP2** で設定されているイニシャルデータにリセットされます。このため、リバーブ、ディレイなど、リリースの長いエフェクトを使用している場合、またはタム、シンバルなど、リリースの長い音を使用している場合、ソングプレイが終了すると、それらのリリース音が切れてしまいます。リリース音の長さに相当する空白小節を、ソングの最後にアレンジしておいてください。

注意

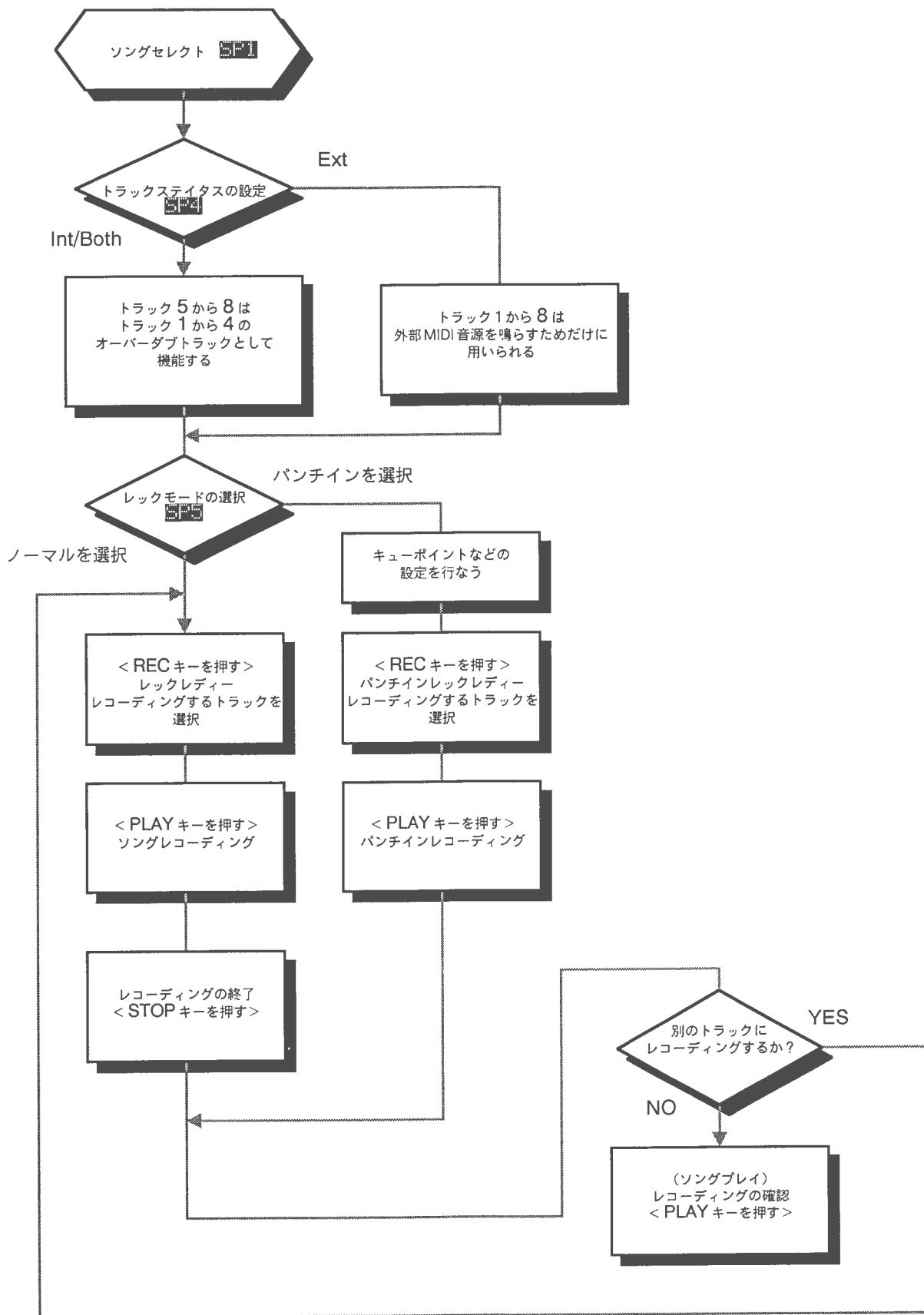
S3 のシーケンサーで同時にオンできるノートの数は、全トラック合わせて 32 音までとなっています(ミュートされているトラックを除きます)。このため、レコーディングを行う場合、33 音以上レックしようとした時点で、ワーニングメッセージが表示され、それ以上のノートはレックされません。

プレイを行う場合も同様に、33 音以上再生しようとした時点で、ワーニングメッセージが表示され、それ以上のノートは再生されません。

注意

ソングトラックではレコーディングできる音符の長さに制限があります。(4/4 で 42 小節分)

ソングトラックへのレコーディング

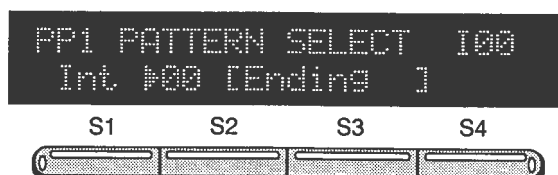


第3章 パターン/ソング編

3.1 パターンプレイ/レックモード

3.1.1 パターンセレクトページ (PP1)

このページは、パターンを選択するページです。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	メディアセレクト	Int / Card	パターンの登録されているメディアを選択します。Int (インターナル) は本体メモリー内のパターンを意味し、Card は RAM カード内のパターンであることを意味します。
S2	パターンナンバー	00 ~ 99	パターンナンバーを選択します。
S3	パターンネーム	XXXXXXXX	現在選ばれているパターンの名前 (8文字) が表示されます。レコーディング済のパターンであれば、名前を書き替えることが可能です。

(1) パターン選択の手順

操作1：メディアの選択

S1キーを押して、希望するパターンの記憶されているメディアを選択します。なおRAMカードのパターンはプレイ、エディットは行えますが、レコーディングを行うことはできません。

操作2：パターンナンバーの選択

S2キーを押してパターンナンバーにカーソルを移動します。DATA ENTRYダイアルなどでパターンナンバーを選択します。空白のパターンはパターンネームに `[*Empty*]` の表示があります。ここにパターンネームを付けることができます。方法は(2)の通りです。

(2) パターンネームの変更

各パターンには、8文字までの名前を付けることや変更することができます。パターンセレクトのページでS3キーを押すか、CURSORキーを使ってパターンネームにカーソルを合わせます。ここでDATA ENTRYダイアルや+/YESキー、-/NOキーを使ってネームを書き込みます。字を送るにはCURSORキーを用います。SHIFTキーを押すと小文字も使うことができます。なお使える文字キャラクターは次の通りです。

SHIFTキーを使わないとき	:-*~ABCDEFGHIJKLMN0PQRSTUVWXYZ0123456789
SHIFTキーを使うとき	<=>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz!@#%&+?/¥

注意：レコーディングが行なわれていないパターンのネームは変更できません。

3.1.2 モニターページ (PP2)

モニターページは、パターンモードで各トラックに対応するキットやエフェクトを設定したり、トラックのデータステータスを設定したり、送信MIDIチャンネルを設定したりします。このページの設定はパターンのシーケンスデータとして登録されません。モード内で共通の設定となります。実際の演奏を構成するときは、ソングプレイ/レックモードのソングセッティングページ、およびトラックステータスページで設定を行います。その設定はソングのシーケンスデータとして登録されます。



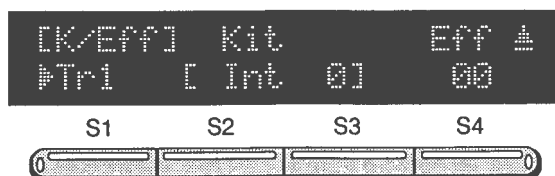
	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr1~4	トラックを選択します。
S2	ステータス	Mute/Int/Ext/ Both	トラックの演奏データを、どの様に出力するのかを設定します。トラック毎に独立して設定できます。 Mute : キットやMIDIアウトに演奏情報を出力させたくないトラックはこの設定にします。多重レコーディング時に便利です。 Int : トラックの演奏データで内部のキットのみを鳴らすことができます。 Ext : トラックの演奏データをMIDI情報として外部に送信するモードです。 S3 をMIDIシーケンサーとして用いるときのモードです。内部のキットは鳴りません。 Both : 内部のキットを鳴らすと同時に演奏情報をMIDIアウト端子から出力します。
S3	キット/エフェクト	<K/Eff>	キットとエフェクトを設定するサブページを開きます。
S4	MIDI	<MIDI>	MIDIのサブページを開きます。

注意 : このページで設定を行なったあと、ソングモードに移ってから再びこのページに戻った場合、以前の設定は自動的にクリアされ、ソングモードのSP2、SP4で行なわれていた設定になります。

(1) キット/エフェクトサブページ

モニターページ **PP2** で **S3** キーを押すと、キット/エフェクトサブページが開きます。ここでは現在選ばれているトラックに対応するキットを選択したり、パターン演奏時に付加されるエフェクトを選択することができます。

なお、このページで選ばれたエフェクトは全てのパターンで共通です。

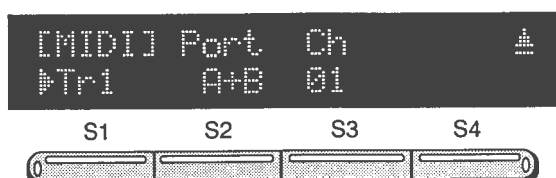


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr1~4	トラックを選択します。
S2	メディアセレクト	Pre/Int/Card	キットの記憶されているメディアを選択します。
S3	キットナンバー	0~9	キットナンバーを選択します。
S4	エフェクト	00~15	エフェクトのプログラムナンバーを選択します。

このサブページから抜け出すには、EXIT キーを押してください。

(2) MIDI サブページ

S4 キーを押すと、MIDI ページに入ります。MIDI サブページでは、データステータスで **Ext** や **Both** を選択したときに、そのトラックが送信する情報の MIDI チャンネルと出力ポートを設定します。

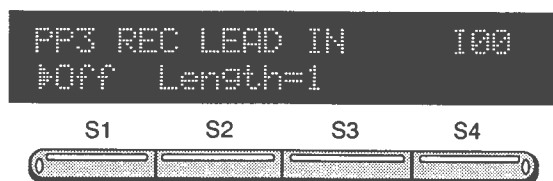


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr1~4	トラックを選択します。
S2	出力ポート	Off/H/M/A+B	各トラックの演奏データを出力する MIDI ポートを選択します。ポートは Off、M、A+B があります。Off ではそのトラックの演奏データを MIDI 信号として出力しません。
S3	チャンネル	01~16	各トラックの MIDI チャンネル (送受信するチャンネル) を設定します。

このサブページから抜け出すには、EXIT キーを押してください。

3.1.3 レックリードインページ (PP3)


レックリードインは、パターンのレコーディングを行う際に、数小節分のメトロノームによるプリカウントを入れる機能です。例えば、リアルタイムレコーディングを行うときのテンポの確認などに便利な機能です。なおプリカウントの拍子は、レコーディングするパターンの最初の小節の拍子となります。(レンジが設定されている場合には、レンジ開始小節の拍子となります。)

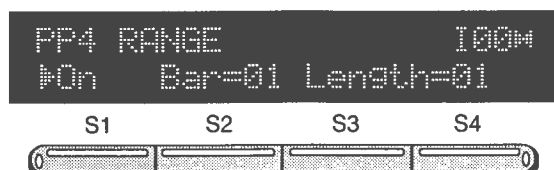





	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	オン/オフ	ON/OFF	レックリードインのオン/オフの表示及び設定を行います。
S2 S3	レンジス	Length=1~8	レックリードインの小節数を設定します。1から8までの数値が選べます。

注意 : このページの設定はパターンのシーケンスデータとして登録されません。モード内で共通の設定となります。

3.1.4 レンジページ (PP4)

レンジは、パターン内の任意の小節の区間を設定して、プレイ及びレコーディングします。つまりレンジをオンすると、パターン全体をプレイ/レックせずに、レンジの区間内のプレイ/レックを行います。ここで設定したレンジの範囲は、パターンエディットモードでも有効で、その範囲だけをエディットすることができます。レンジ機能がオンになっているときは、パターンモードの各ページの右上に  のマークがついています。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	オン/オフ		レンジのオン/オフの表示及び設定を行います。
S2	バー		レンジの開始小節を表示および設定します。
S3 S4	レンジス		レンジの長さを表示及び設定します。レンジス数は小節単位で表されます。

注意 : エンプティパターンの場合、このページには入れません。

(1) レンジの設定

操作1 : S1キーを使って、オン/オフにカーソルを移動します。DATA ENTRYダイアル又は+/YESキー、-/NOキーを使ってオン/オフを設定します。

操作2 : S2キーを使ってバーにカーソルを合わせ、レンジの開始小節を設定します。設定はDATA ENTRYダイアルあるいは+/YESキー、-/NOキーを用います。

操作3 : レンジの長さを設定します。S3キー又はS4キーを押してカーソルをレンジスに合わせます。DATA ENTRYダイアルあるいは+/YESキー、-/NOキーを使ってレンジスを設定します。

3.1.5 パターンイレースページ (PP5)

このページは、パターンの演奏データをイレースする為のページです。
任意のトラックの演奏情報を消去したいときに活用できます。

注意: エンプティパターンの場合、このページには入れません。また、パターンイレースはパターンエディットモードでも同様に行えますので、詳しくは「3.2.12 パターンイレースページ **PE12**」を参照してください。

3.1.6 パターンクリアページ (PP6)

このページは、パターンを消去してしまう機能です。クリア機能には、パターンクリアとオールパターンズクリアがあります。パターンクリアは、パターンセレクトページで選択されているパターン全体を消去する機能です。オールパターンズクリアは、現在選ばれているメディアにレコーディングされている全てのパターンを消去することができます。新しい曲のデータをレコーディング開始するときに使います。

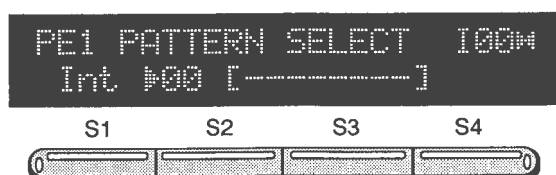
注意: エンプティパターンの場合、このページには入れません。また、パターンクリアはパターンエディットモードでも同様に行えますので、詳しくは「3.2.13 パターンクリアページ **PE13**」を参照してください。

3.2 パターンのエディット

パターンのエディットは、既に作られたパターンを修正したり編集する機能です。作り上げたパターンを、様々なエディット機能を使うことで、希望する形に仕上げていくことができます。レコーディングの行なわれていないパターン(エンプティーパーターン)の場合、PE2以降のページには入れません。

3.2.1 パターンセレクトページ (PE1)

このページではパターンを選択します。

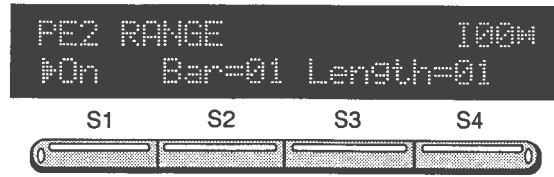


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	メディアセレクト	Int / Card	パターンが記憶されているメディアを選択します。
S2	パターンナンバー	00 ~ 99	パターンナンバーを選択します。右側にはパターン名前が表示されます。
S3	パターン名前	[-----]	現在選ばれているパターンの名前を表示します。名前の変更も行えます。

注意: パターン名の変更については「3.1.1 パターンセレクトページ [PE1]」を参照してください。

3.2.2 レンジページ (PE2)

レンジ機能によってエディットする区間を設定できます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	オン/オフ	On/Off	レンジのオン/オフの表示及び設定を行います。
S2	バー	Bar=01~99	レンジの開始小節を表示および設定します。
S3 S4	レンジス	Length=01~99	レンジの長さを表示及び設定します。レンジス数は小節単位で表されます。

(1) レンジの設定

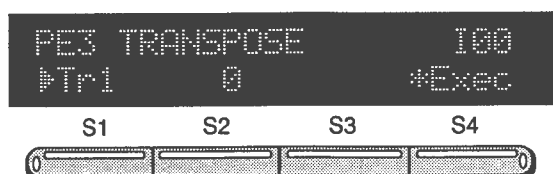
操作1: S2 キーを押してカーソルをバーに移し、DATA ENTRY ダイヤルや +/YES キー、 - /NO キーを使ってレンジの開始ポイントを設定します。

操作2: S3 キー、または S4 キーを押してレンジスにカーソルを移し、レンジの長さを設定してください。

注意: レンジの設定はパターン毎に行うことはできません。別のパターンを選ぶとレンジの設定は初期値に戻ります。

3.2.3 トランスポーズページ (PE3)

トランスポーズは、ピッチを移調するエディットです。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	T1~4/T1-4	トランスポーズを行うトラックを選びます。
S2	トランスポーズバリュー	-24~+24	トランスポーズする値を設定します。トランスポーズは半音単位で行え±24（上下2オクターブ）の範囲で移調できます。
S4	エグゼキュート	+Exec	トランスポーズを実行します。

(1) トランスポーズの手順

操作1: S1キーを押し、DATA ENTRYダイアルなどでトランスポーズを行うトラックを選択します。T1-4を選択した場合は選択されているパターンすべてのパターントラックをトランスポーズします。

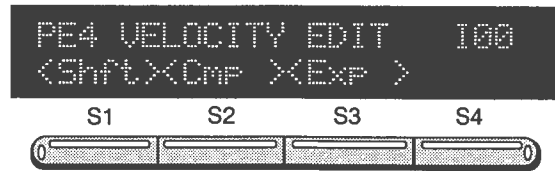
操作2: S2キーを押してトランスポーズバリューにカーソルを移動し、DATA ENTRYダイアルなどで移調する値を設定します。

操作3: S4キーを押してトランスポーズを実行します。ディスプレイにはSure?(Y/N)の表示が現れます。+/YESキーを押すとトランスポーズが行われ、トランスポーズページに戻ります。-/NOキーを押すと、トランスポーズは行われずにトランスポーズページに戻ります。

注意: トランスポーズを実行すると、パターンのデータは書き替えられてしまいます。誤ったトランスポーズを行なった場合を考えて、あらかじめトランスポーズしようとするパターンを別パターンにコピーし、バックアップを作っておくとよいでしょう。また、ドラム、パーカッションなどのキットを使っている場合、トランスポーズした結果、以前と違う楽器が鳴ってしまうことがあります。この場合はキットエディットモードのノートアサインページで、パッドの発音範囲を設定し直してください。

3.2.4 ベロシティーエディットページ (PE4)

ベロシティーエディットは、レコーディングされたパッドを叩いたり、キーボードを弾いた強さ(ベロシティー値)をエディットする機能です。このエディットには3つの種類(シフト、コンプレッション、エクспанション)があります。

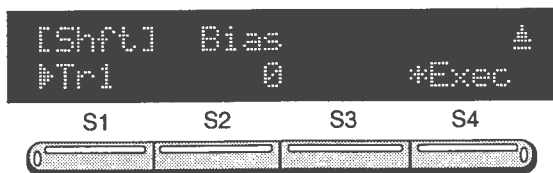


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	シフト	<Shift>	ベロシティーシフトのサブページを開きます。
S2	コンプレッション	<Comp>	ベロシティーコンプレッションのサブページを開きます。
S3	エクспанション	<Exp>	ベロシティーエクспанションのサブページを開きます。

注意 : S3 に記録されるベロシティー値の最大値は126、最小値は2で、その間は偶数の値のみ取り得ます。

(1) ペロシティーシフトサブページ

ペロシティーシフト機能は、ペロシティー値を増減する機能です。ペロシティーコンプレッション、エキスパンション機能と異なるのは、数値を圧縮したり伸張したりせずに、単に設定した数値だけ増減するところです。ですから、例えば設定する値を+6とすれば、指定したレンジ内のノートのペロシティー値をすべて+6します。EXITキーを押すと、ペロシティーエディットページに戻ります。

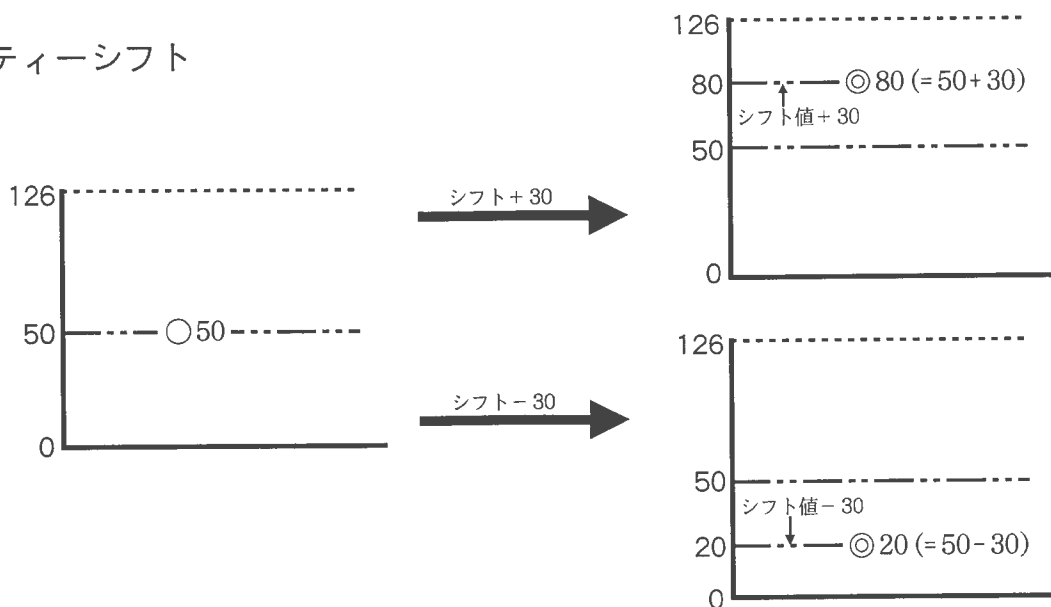


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr1~Tr4/Tr1-4	ペロシティーシフトを行うトラックを選択します。Tr1-4で全てのトラックをシフトすることができます。
S2	バイアス	-126~+126	シフトするペロシティー値の設定を行います。
S4	エグゼキュート	*Exec	ペロシティーシフトを実行します。

ペロシティーシフトの手順

- 操作1**: S1キーを押し、ペロシティーシフトするトラックを選択します。DATA ENTRYダイアルや+/YESキー、-/NOキーを使います。
- 操作2**: S2キーを押し、バイアス値を設定します。選択にはDATA ENTRYダイアルや+/YESキー、-/NOキーを使います。また、シフトする範囲を設定する場合は、レンジページを開き、設定を行い、レンジをオンにしてください。
- 操作3**: S4キーを押して、シフトを実行します。ディスプレイにはSure?(Y/N)の表示が現れます。ここで+/YESキーを押すとシフトが行われ、ディスプレイはペロシティーシフトページに戻ります。-/NOキーを押すとペロシティーシフトは行われずに、ペロシティーシフトページに戻ります。

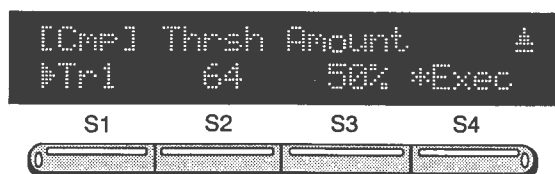
ペロシティーシフト



注意: ペロシティーシフトを実行すると、パターンのデータは書き替えられてしまいます。誤ったシフトを実行してしまった場合を考えて、あらかじめシフトしようとするパターンを別パターンにコピーし、バックアップを取っておくとよいでしょう。

(2) ベロシティーコンプレッションサブページ

ベロシティーコンプレッションは、レコーディングしたデータに対して、ベロシティー値を圧縮することができます。もし入力したデータのベロシティー値の差が大きすぎて聴きづらい演奏ならば、コンプレッション機能を用いて強弱の差を小さくすることができます。EXITキーを押すと、ベロシティーエディットページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr1~Tr4/11-4	トラックの選択を行います。
S2	スレッシュールド	0~128	コンプレッション機能の基準となるベロシティー値を設定します。この値を基準にして圧縮を行います。
S3	アマウント	1~100%	アマウントはコンプレッションの強さを設定します。
S4	エクゼキュート	*Exec	コンプレッションを実行するコマンドです。

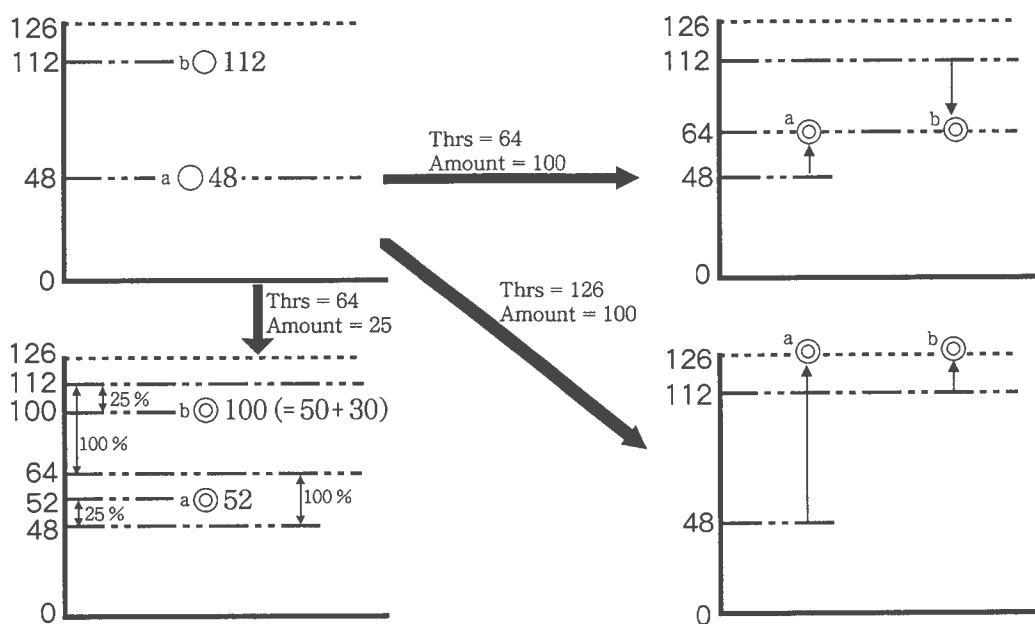
操作1: S1キーを押しトラックにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルあるいは+/YESキー、-/NOキーを使ってコンプレッションするトラックを選択します。また、コンプレッションする範囲を設定する場合は、レンジページ**FE2**を開き、設定を行い、レンジをオンにしてください。

操作2: S2キーを押し、スレッシュールド値を設定します。DATA ENTRYダイアルや+/YESキー、-/NOキーで行います。

操作3: S3キーを押し、アマウントにカーソルを移し、圧縮する強さの度合を設定します。アマウントを大きくするほど、ベロシティー値はスレッシュールド値に近づきます。

操作4: S4キーを押しコンプレッションを実行します。ディスプレイには**Sure?(Y/N)**の表示が現れ、+/YESキーを押すとコンプレッションが行われ、ディスプレイはコンプレッションサブページに戻ります。-/NOキーを押すとキャンセルされ、コンプレッションは行われずにコンプレッションサブページに戻ります。

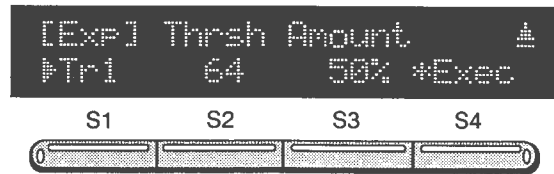
ベロシティーコンプレッション



注意: コンプレッションを実行すると、パターン中的数据は書き替わられてしまいます。誤ったコンプレッションを実行してしまった場合を考えて、あらかじめコンプレッションしようとするパターンを別パターンにコピーし、バックアップを取っておくといでしょう。

(3) ベロシティーエクспанションサブページ

ベロシティーエクспанションは、レコーディングしたデータに対して、ベロシティー値を伸張することができます。もし入力したデータのベロシティー値の変化が狭く、アクセントに乏しい演奏となった場合には、エクспанション機能を用いてデータの強弱の差を大きく伸張します。EXIT キーを押すと、ベロシティーエディットページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr1~4/Tr1~4	トラックの選択を行います。
S2	スレッシュールド	2~128	スレッシュールドではエクспанション機能の基準となるベロシティー値を設定します。
S3	アマウント	1~100%	アマウントはエクспанションの強さを設定します。
S4	エクゼキュート	*Exec	エクспанションを実行します。

エクспанションの手順

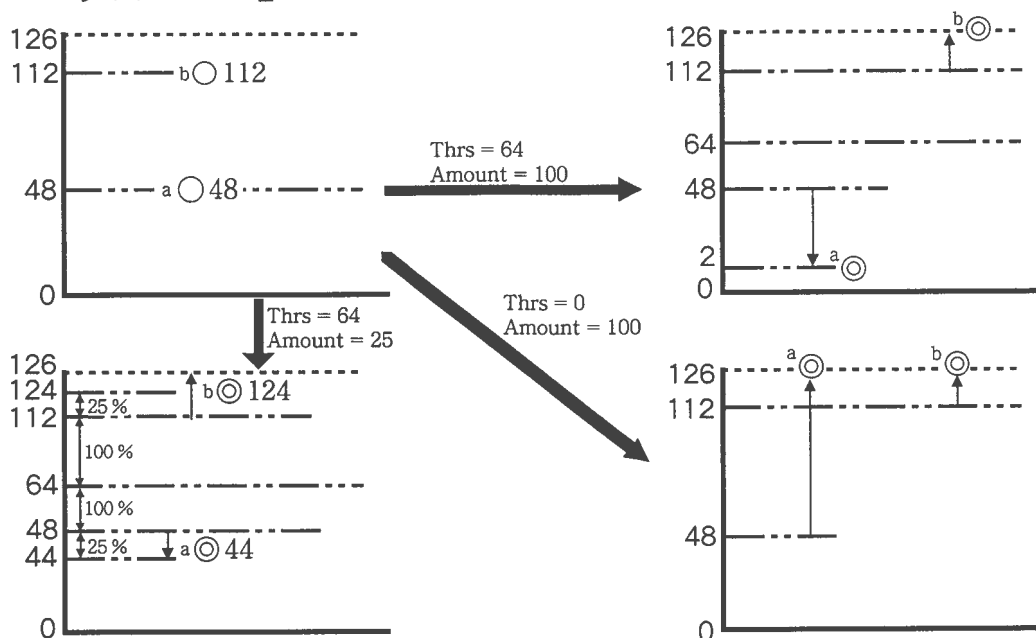
操作1: S1キーを押しトラックにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルあるいは+/YESキー、-/NOキーを使ってエクспанションするトラックを選択します。また、エクспанションする範囲を設定する場合は、レンジページを開き、設定を行い、レンジをオンにしてください。

操作2: S2キーを押し、スレッシュホールド値を設定します。DATA ENTRYダイアルや+/YESキー、-/NOキーで行います。

操作3: S3キーを押しアmountにカーソルを移し、エクспанションの強さの度合を設定します。

操作4: S4キーを押し、エクспанションを実行します。ディスプレイには**Sure? (Y/N)**の表示が現れ、+/YESキーを押すとエクспанションが行われ、ディスプレイはエクспанションページに戻ります。-/NOキーを押すとキャンセルされ、エクспанションは行われずにエクспанションページに戻ります。

ベロシティーエクспанション

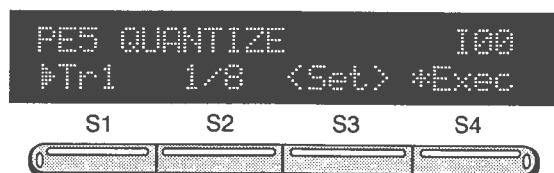


注意: エクспанションを実行すると、パターンのデータは書き替えられてしまいます。誤ったエクспанションを実行してしまった場合を考えて、あらかじめエクспанションしようとするパターンを別パターンにコピーし、バックアップを取っておくようにしましょう。

3.2.5 クォンタイズページ (PE5)

クォンタイズは、パターントラックにレコーディングされた演奏データに対して、決められた細かさ(レゾリューション)でタイミングを修正する機能です。少々演奏がずれていても、クォンタイズ機能を使って修正することができます。クォンタイズは任意のトラックに対して行うことができます。複数のトラックを同時にクォンタイズすることもできます。また、クォンタイズの強さを設定することやクォンタイズするイベントを選択することもでき、ノリを活かしたクォンタイズも可能です。

クォンタイズはデータのタイミングのみの修正で、音符を弾いた長さにはかかりません。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	[Tr1]~[4]/[1]~[4]	クォンタイズするトラックを選択します。 [1]~[4] を選ぶと全てのトラックをクォンタイズすることができます。
S2	レゾリューション	[1/4]~[1/32]	クォンタイズの基準となる分解能を設定します。いわばここで設定した細かさでパターンに物差しが当てられパターン上のノートが一番近い目盛りに合わせられます。このため雑然とした演奏が整然としたものになります。なおここで取り得る値は [1/4] (4分音符) から [1/32] (3連32分音符) です。数値の後に「T」がついていると三連音符を表します。
S3	セット	<SET>	クォンタイズの設定ページを開きます。
S4	エクゼキュート	#Exec	クォンタイズを実行します。

注意 :クォンタイズの結果、同一ロケーションに同一ノートが重なった場合、そのうちの一音だけが残し、他は自動的にイレースされます。(ゲートタイムが異なっても同様にイレースされますが、その場合ゲートタイムの最も長いノートが残ります。)

注意 :クォンタイズの結果、音符の長さが変わる場合があります。(最大の場合でクォンタイズレゾリューションの1/2の長さまで増減します)

(1) セットサブページ

S3キーを押すと、クォンタイズのセットサブページを開くことができます。EXITキーを押すとクォンタイズのページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S3	イベント	Note/All	イベントはクォンタイズの対象となるMIDIイベントを設定します。 Noteの場合はノート情報のみのクォンタイズとなります。 Allを選んだ場合は、ノート情報だけでなく他のMIDI情報もクォンタイズされます。
S4	アmount	25~100%	クォンタイズする強さを設定します。設定はパーセントで行います。この機能を活用すると、リアルタイムで入力した演奏を若干クォンタイズすることで、手弾きのニュアンスを残しながらある程度調整を行うことができます。また応用例として、3連のクォンタイズを若干かけると、スイング感を出すこともできます。アmountの違いでクォンタイズの効果の差がどうなるのかを耳で確かめてください。

(2) クォンタイズの手順

操作1: パターンセレクトページPE1で、クォンタイズしたいパターンを選択します。

操作2: 万クォンタイズの結果に満足できないとき、もう一度クォンタイズ作業を行えるようにするため、パターンコピー機能を使って別のパターンに現在のパターンをコピーしておきましょう。(→パターンコピーページ)

操作3: PAGEキーを押して、クォンタイズページPE5を開きます。

操作4: S1キーを押して、クォンタイズするトラックを選択します。

操作5: S2キーを押して、クォンタイズのレゾリューションを設定します。通常は1/16や1/32で使うと良いでしょう。

操作6: 必要があれば、S3キーを押してクォンタイズ設定ページに入り、アmount値を設定します。通常は100%で使いますが、レコーディング時の「ノリ」を活かすために弱いクォンタイズを行ってみましょう。25%から40%位の値に設定して、100%の時の演奏の差を聴き比べてください。

操作7: 必要があれば、同じページでイベントの設定を行います。通常はNoteにしておきます。

操作8: EXITキーを押して、クォンタイズページに戻ります。

操作9: S4キーを押して、クォンタイズを実行します。ディスプレイにはSure?(Y/N)の表示が現れます。+/YESキーを押すとクォンタイズが行われ、クォンタイズページに戻ります。レンジ機能がオンの時は、レンジの範囲だけがクォンタイズされます。-/NOキーを押すと、クォンタイズは行われずにクォンタイズページに戻ります。

3.2.6 スイングページ (PE6)

スイング機能は、レコーディングが完了したデータに対してスイング効果をかけます。スイング効果は、レコーディング時には入力が難しい「スイング感」を表現するためにあります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr1~4 / 1-4	スイングするトラックを選択します。1-4を選ぶと全てのトラックをスイングすることができます。
S2	セット	<Set>	スイング値のセットサブページを開きます。
S4	エグゼキュート	*Exec	スイングを実行します。

(1) セットサブページ

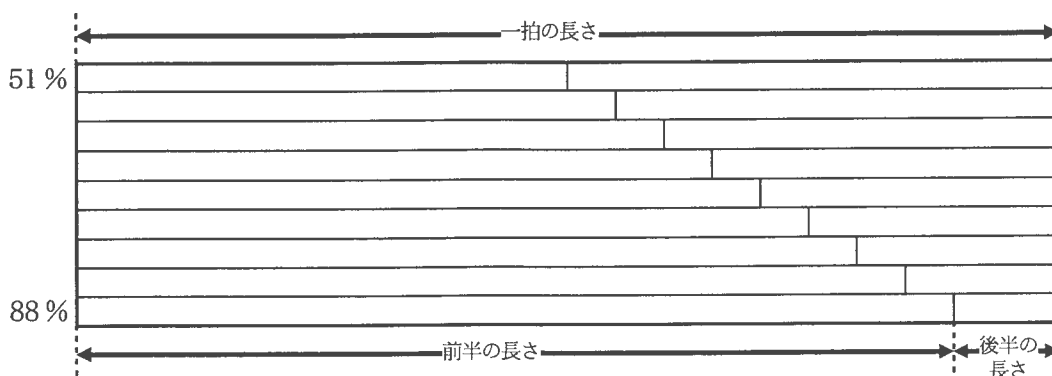
S2キーを押すと、スイング値を設定するセットサブページを開くことができます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S3	イベント	Note/All	スイング効果の対象となる情報を選択します。
S4	アmount	51~88%	スイング効果の深さを設定します。

アmountと音の長さの関係

スイング効果は、1拍を2つに分けて後ろの部分の発音を少し遅らせることで得ることができます。ここでの%表示は、前の部分の1拍に対する%値です。下の表が参考になるでしょう。



(2) スイングの手順

操作1: スイングしたいパターンを選択します。(→パターンセレクトページ)

操作2: 万が一スイング効果の結果に満足できない時、もう一度スイング作業を行えるようにするため、パターンコピー機能を使って別のパターンに現在のパターンをコピーしておきましょう。(→パターンコピーページ)

操作3: PAGEキーを押して、スイングページ**FE6**を開きます。

操作4: S1キーを押して、スイング効果をかけるトラックを選択します。

操作5: 必要があれば、S2キーを押してセットサブページに入り、アmountを設定します。幾つかの値を試してみて、演奏の差を聴き比べてください。

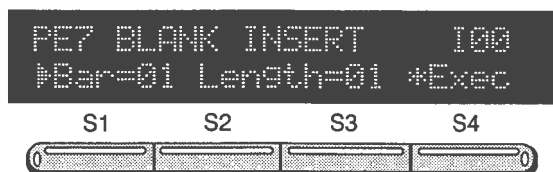
操作6: 必要があれば、同じページでイベントの設定を行います。通常は**Note**にしておきます。

操作7: EXITキーを押して、スイングページに戻ります。

操作8: S4キーを押して、スイングを実行します。ディスプレイには**Sure?(Y/N)**の表示が現れます。+/YESキーを押すとスイングがおこなわれ、スイングページに戻ります。レンジ機能がオンの時は、レンジの範囲だけがスイングされます。-/NOキーを押したときは、スイングは行われずにスイングページに戻ります。

3.2.7 ブランクインサートページ (PE7)

この機能は、現在選ばれているパターンに空白の小節を挿入します。全てのトラックに対して挿入は行われます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	バー	Bar=01~99	インサートする場所を指定します。
S2 S3	レンジ	Length=01~99	インサートする小節の長さを設定します。
S4	エグゼキュート	*Exec	インサートを実行します。

注意 : ブランクインサートを行う場合、レンジが設定されていても効果はありません。

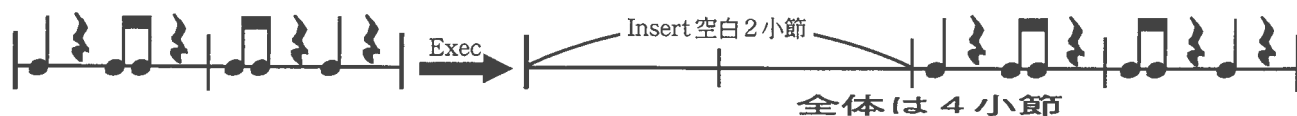
(1) インサートの手順

操作1 : S1キーを押して、インサートしたい場所を設定します。設定には DATA ENTRYダイアルや +/YES キー、 - /NO キーを使います。ここで指定した小節の直前に、インサートされます。

操作2 : S2キーを押して、インサートする小節のレンジを設定します。

操作3 : S4キーを押して、インサートを実行します。ディスプレイには Sure? (Y/N) の表示が現れます。ここで +/YES キーを押すとインサートが行われ、ディスプレイはインサートページに戻ります。 - /NO キーを押すと、インサートは行われずにインサートページに戻ります。

< 1小節目の直前にインサートする場合 >



< 2小節目の直前にインサートする場合 >



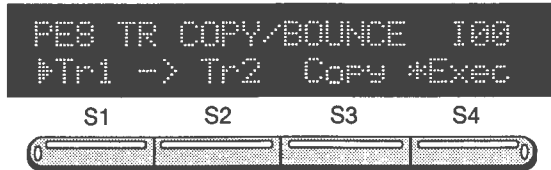
注意 : インサートする空白小節のタイムシグネチャーは、インサートする場所の直前にある小節のタイムシグネチャーと同じになります。ただし、1小節目の直前にインサートする場合は、1小節目と同じタイムシグネチャーになります。

注意 : 小節線を越えて音符がまたがっている場所にインサートする場合、その音符の長さはインサートされた小節の直前までの長さとなり、小節線を越えた部分(インサートされた小節に続く部分)はカットされます。

3.2.8 トラックコピー/バウンスページ (PE8)

現在選択されているパターン中で、任意のトラックのデータを別のトラックにコピーしたりバウンスすることができます。レンジがオンになっているときは、レンジの範囲だけがコピー/バウンスされます。

注意: ソーストラックとデスティネーショントラックのキットが異なる場合は、コピー/バウンスを実行するとおりに演奏されないことがありますのでご注意ください。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	ソーストラック	Tr1~4	コピー/バウンスのソーストラックを指定します。
S2	デスティネーション トラック	Tr1~4	コピー/バウンスのデスティネーショントラックを指定します。
S3	コピー/バウンス	Copy/Boun	コピー機能がバウンス機能かを選択します。バウンス機能はソースのデータをデスティネーションのトラックのデータに加える(マージ)働きがあります。
S4	エグゼキュート	*Exec	コピー/バウンスを実行します。

(1) コピー/バウンスの手順

操作1: S3キーを押し、DATA ENTRYダイアルか+/YESキー、-/NOキーによって、コピーかバウンス機能かを選択します。

操作2: S1キーを押し、コピー/バウンスの元となるソーストラックを選択します。

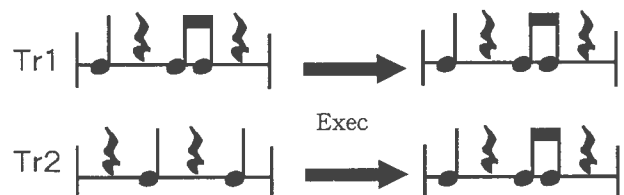
操作3: S2キーを押し、コピー/バウンス先のデスティネーショントラックを選択します。

操作4: S4キーを押し、コピー/バウンスを実行します。ディスプレイにはSure?(Y/N)の表示が現れます。ここで+/YESキーを押すとコピー/バウンスが行われ、ディスプレイはトラックコピーページに戻ります。-/NOキーを押すと、コピー/バウンスは行われずにトラックコピーページに戻ります。

<コピーとバウンスの違い>

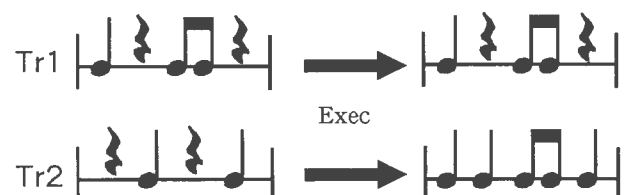
- コピーの場合画面のように設定し、右の符例で実行させるとトラック1とトラック2は同じ符になります。

```
PE8 TR COPY/BOUNCE 100
Tr1 -> Tr2 Copy *Exec
```



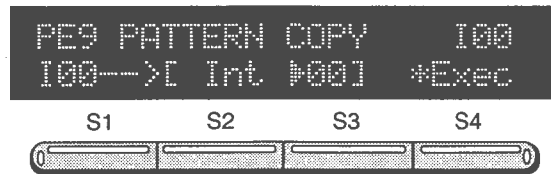
- バウンスの場合画面のように設定し、右の符例で実行させるとトラック1の音符がトラック2に重なります。

```
PE8 TR COPY/BOUNCE 100
Tr1 -> Tr2 Boun *Exec
```



3.2.9 パターンコピーページ (PE9)

任意のパターンを別のパターンにコピーする機能です。パターンネームも同時にコピーされます。コピーは、レンジ機能をオンしておくと、レンジの範囲だけをコピーすることも可能です。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	ソースパターン	I00~99 / I00~99	現在選ばれているパターンが表示されます。このパターンがソースパターンとなります。
S2	メディアセレクト	Int / Card	コピー先のパターンが記憶されているメディアを選択します。
S3	デスティネーションパターン	00~99	コピー先のパターンナンバーを選択します。
S4	エグゼキュート	*Exec	コピーを実行します。

(1) パターンコピーの手順

操作1: パターンセレクトページ **FE1** で、ソースとなるパターンを選択します。

操作2: コピー先のパターンを選択します。パターンコピーページ **PE9** で **S2** キーと **S3** キーを押して、メディアとパターンナンバーの選択を行います。

操作3: **S4** キーを押してコピーを実行します。ディスプレイには **Sure? (Y/N)** の表示が現れます。ここで **+ / YES** キーを押すとコピーが行われ、ディスプレイはコピーサブページに戻ります。 **- / NO** キーを押すと、コピーは行われずにコピーサブページに戻ります。

コピーの活用法

レンジエクストラクト

パターンコピーは、ソースパターンとデスティネーションパターンが同一の場合でも実行可能です。この場合、実行前と実行後では何の変化もありますが、レンジを設定することにより、そのレンジ以外の部分を切り取ることができます。あるパターンから必要な小節を抜き取る場合に活用できます。例えば4小節パターンのうち、間の2小節を残して他を切り取る場合は、次のようになります。

- レンジを設定しておいて、ソースパターンと同じデスティネーションパターンへコピーを実行する

実行前 パターン00

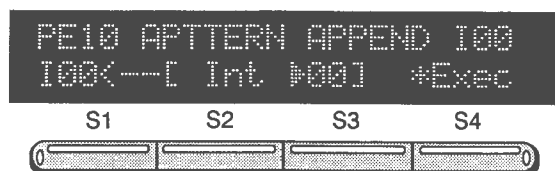
レンジ

実行後 パターン00

レンジを指定していた部分だけが残り、他は切り取られます。

3.2.10 パターンアペンドページ (PE10)

パターンアペンドは、任意のパターンに別のパターンを結合する機能です。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	パターン	100~99 / 100~99	現在選ばれているパターンが表示されます。
S2	メディアセレクト	Int / Card	アペンドするパターンの記憶されているメディアを選択します。
S3	ソースパターン	00~99	アペンドするパターン (ソースパターン) を選択します。
S4	エグゼキュート	*Exec	アペンドを実行します。

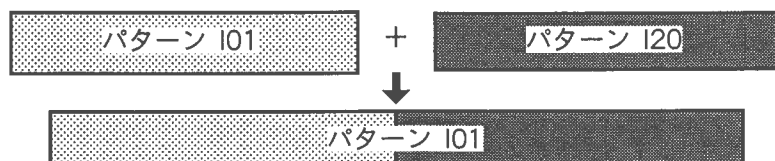
注意 :パターンアペンドを行う場合、レンジの設定は無視されます。(常にパターン全体がアペンドされます。)

(1) アペンドの手順

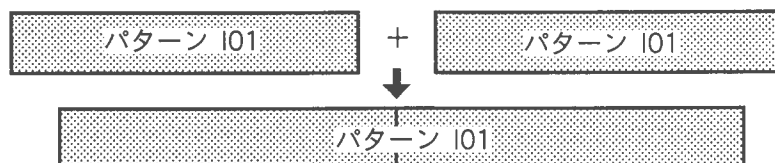
操作1: パターンセレクトページ **PE1** で、アペンドを行うパターンを選択します。

操作2: アペンドのソースとなるパターンを選択します。パターンアペンドページ **PE10** で、S2キーとS3キーを使ってメディアとパターンナンバーを選択します。

例えば、現在 **I01** のパターンが選ばれていて、「ソースパターン」として **I20** を選択すると、次の図のようにパターン **I01** にパターン **I20** が結合 (アペンド) します。新しいパターンは **I01** となります。 **I20** のパターンには影響ありません。



また、「ソースパターン」で現在選ばれているパターンを選択すると、自分自身にアペンドすることになります。



操作3: S4キーを押して、アペンドを実行します。ディスプレイには **Sure? (Y/N)** の表示が現れます。ここで +/YESキーを押すとアペンドが行われ、ディスプレイはアペンドサブページに戻ります。- /NOキーを押すと、アペンドは行われずにアペンドサブページに戻ります。

アペンドの活用法

パターン数の節約

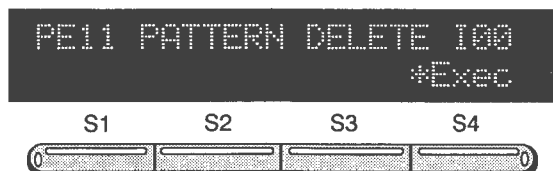
アペンド機能は、パターンをまとめて、その数を少なくすることができます。ある程度曲の構成が決まってきたら、1つのパターンを1小節単位の短いものとしなくて、4小節や8小節、あるいはそれ以上の単位にまとめておくと、ソングを作成するときに便利でしょう。

変拍子のパターンをつくる

変拍子のパターンを構成するときは、パターンエディットのアペンド機能を使って、つくったパターンをつないで希望するパターンを構成してください。

3.2.11 パターンデリートページ (PE11)

レコーディングされているトラックの演奏データを、パターンの全範囲あるいはレンジの範囲をデリートする機能です。パターン中のある範囲だけを取り除くことができます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S4	エグゼキュート	*Exec	デリートを実行します。

(1) パターンデリートの手順

操作1: 必要な場合、レンジページ **PE2** を開き、デリートしたい範囲を設定し、レンジをオンに設定します。

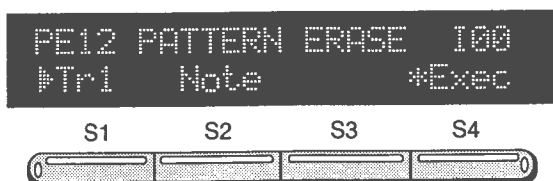
操作2: パターンデリートページ **PE11** を開き、S4 キーを押してデリートを実行します。ディスプレイには **Sure?(Y/N)** の表示が現れます。ここで +/YES キーを押すとデリートが行われ、ディスプレイはパターンデリートページに戻ります。- /NO キーを押すと、デリートは行われずにパターンデリートページに戻ります。

注意: レンジの設定がオフになっている場合は、パターンの全範囲がデリートされます。

この場合はパターンクリアと同じ動作になりますので、ディスプレイはモードのトップメニュー(パターンセレクトページ)に戻ります。

3.2.12 パターンイレスページ (PE12)

レコーディングされているトラックの演奏データを、パターンあるいはレンジ単位で空白にする機能です。また特定のデータだけをイレスすることも可能です。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	T1~4/T1-4	イレスを行うトラックを選択します。T1-4を選択すると全てのトラックのデータがイレスされます。レンジ機能がオンになっている場合はレンジの範囲だけがイレスされます。
S2 S3	データ	Note/All Note/ P-Change/ C-Change/ Pres/ Bender/ All Data	イレスしたいデータの種類を選択します。7種類の中から選べます。 Note : パッドを叩いたりキーボードを演奏した情報です。ノートは外部MIDIキーボードやパッドで個別に選択できます。 All Note : トラックにレコーディングされた全てのノートを選択します。 P-Change : データ中のプログラムチェンジの情報だけをイレスします。 C-Change : データ中のコントロールチェンジの情報だけをイレスします。 Pres : データ中のアフタータッチ(チャンネルプレッシャー、ポリフォニックキープレッシャー両方)の情報だけをイレスします。 Bender : データ中のピッチベンドの情報だけをイレスします。 All Data : データ中の全ての情報をイレスします。
S4	エグゼキュート	*Exec	イレスを実行します。

(1) イレスの手順

操作1: イレスしたいトラックを、S1キーを押してDATA ENTRYダイアルなどで選択します。

操作2: S2キーを押し、DATA ENTRYダイアルなどでイレスしたいデータを選択します。全ての情報をイレスしたい時は**All Data**にします。

操作3: S4キーを押し、イレスを実行します。ディスプレイには**Sure?(Y/N)**の表示が現れます。ここで+/YESキーを押すとイレスが行われ、ディスプレイはパターンイレスページに戻ります。-/NOキーを押すと、イレスは行われずにパターンイレスページに戻ります。

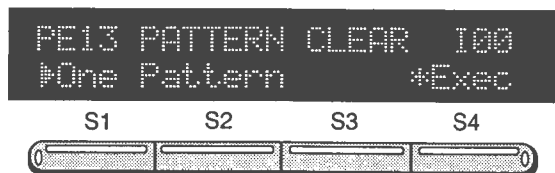
All Dataでイレスした場合は、パターンの枠は残りますがトラックは空白になります。

注意: データタイプで**Note**を選んだときは、パッドや接続されているMIDIキーボードなどでイレスするノートが指定できます。

Noteを選択してS4キーを押すとノート指定ページが開きます。このときパッドやキーボードでイレスするノートを指定します。複数のノートも可能です。イレスしようとするいくつかのノートのうち、ある一つのノートを押したまま、次々に他のノートを押して行きます。(一つのノートさえ押し続けていれば、他のノートからは指を離しても構いません。)おされたパッドやキーボードからすべて指が離れた時点で**Sure?(Y/N)**の表示が現れます。ここで+/YESキーを押すとイレスが行われ、ディスプレイはノート指定ページに戻ります。-/NOキーを押すと、イレスは行われずにノート指定ページに戻ります。

3.2.13 パターンクリアページ (PE13)

現在選択されているパターンを消去するコマンドです。パターンの内容をすべて初期化します。全てのパターンを消去することも可能です。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	アイテムセレクト	One Pattern/ All Patterns	クリアするパターンが現在のパターンだけか全てのパターンか選択します。
S4	エグゼキュート	*Exec	クリアを実行します。

(1) クリアの手順

操作1: S1キーを押して、1つのパターンだけをクリアする **One Pattern** か、全てのパターンをクリアする **All Patterns** かを選択します。

操作2: S4キーを押すとクリアが実行されます。ディスプレイには **Sure?(Y/N)** の表示が現れます。クリアして良い場合は +/YESキーを押します。パターンがクリアされ、モードのトップメニュー(パターンセレクトページ)に戻ります。キャンセルする場合は -/NOキーを押します。パターンはクリアされず、パターンクリアページに戻ります。

3.3 ソングプレイ/ロックモード

3.3.1 ソングセレクトページ (SP1)

このページではソングの選択、ソングのメイク (登録)、及びソングネームの変更を行います。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	メディアセレクト	Int/Card	ソングが記憶されているメディアを選択します。
S2	ソングナンバー	00~25	アレンジしたりレコーディングするソングを選択します。
S3	ソングネーム	[]	8文字までを使ってソングネームを付けることができます。なお空のソングの場合は[*Empty*]の表示が現れます。一旦メイクしてからソングネームを入れてください。
S4	メイク	*Make	ソングを登録してアレンジやレコーディングが行えるようにします。一度メイクしたソングは再メイクすることはできません。ソングクリアで空のソングにしてからメイクしてください。

注意1 :カードのソングを直接メイクすることはできません。(レコーディングすることもできません。)インターナルで作成したものを、カードにコピーするようにしてください。

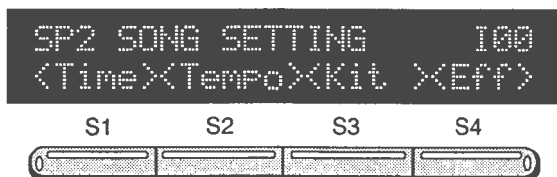
注意2 :ソングのメイクを行うと、ソングのイニシャルデータが記録されますので、メモリーを消費してしまいます。不要なソングは、クリアを行ってメモリーを有効に使うようにしてください。

注意3 :ソングのメイクを行わない場合、SP2以降のページには入れません。

注意4 :ソングネームの書き替えはパターンネームの書き替えと同じ方法で行います。また、メイクされていないソングのネームは変更できません。「3.1.1 パターンセレクトページ [PP1]」を参照してください。

3.3.2 ソングセッティングページ (SP2)

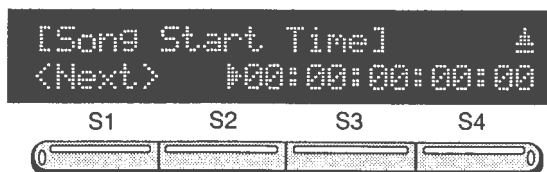
このページは、ソングの重要なパラメーターの初期設定を行います。スタートタイムやテンポ、キット、エフェクトなどを設定します。これらの設定は、ソングのシーケンスデータと共に登録されます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	タイム	<Time>	スタートタイムを設定するサブページを開きます。
S2	テンポ	<Tempo>	イニシャルテンポを設定するサブページを開きます。
S3	キット	<Kit>	イニシャルキットを設定するサブページを開きます。
S4	エフェクト	<Eff>	エフェクトを設定するサブページを開きます。

(1) スタートタイムサブページ

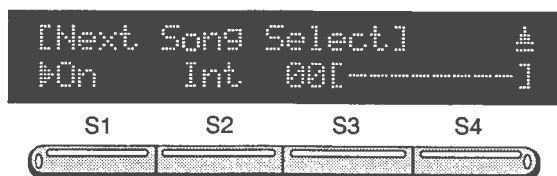
S1キーを押すと、スタートタイムを設定するサブページが開きます。スタートタイムは基本編で説明したように、タイムコードと関わりが大きい設定です。



スタートタイムは、演奏を開始する絶対時間を設定します。例えば、ここで5分と設定すると、シンクモードがSMPTEであれば外部のSMPTE信号が5分を示したときに演奏を開始します。設定はカーソルを移動して行います。上の桁から時間：分：秒：フレーム：ビット（1/80フレーム）です。EXITキーを押すと、ソングセッティングページに戻ります。

注意：シンクモードがインターナルであれば、設定に関係なくスタートキーを押したときに演奏を開始します。

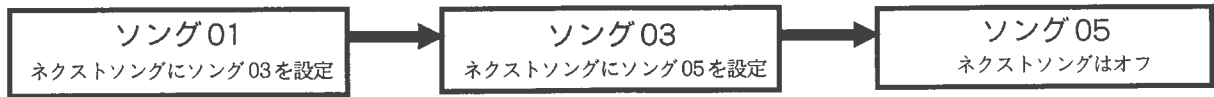
S1(**Next**)を押すと、ネクストサブページが開きます。このページでは、次に演奏されるソングを設定します。EXITキーを押すと、スタートタイムサブページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	オン/オフ	On/Off	ネクストソングのオン/オフを設定します。
S2	メディアセレクト	Int/Card	次の曲の記憶されているメディアを選択します。
S3	ソングナンバー	0~20	次の曲のソングナンバーを選択します。
S4	ソングネーム	[]	選択したソングナンバーに対応するソングネームが表示されます。

ネクストソングの設定

現在選ばれているソングの次に演奏されるソングを設定します。つまり、数曲メドレーで演奏させることができます。次々各ソングにネクストソングを設定して行けば、図のようにソングをチェインしていくことができます。この際、ソングが切り替わるのに多少時間がかかるため、一瞬音がとぎれることがあります。



操作1: ネクストソングサブページで S1 キーを押し、ネクストソングをオンに設定します。チェインするソングの最後のソングでは、必ずネクストソングをオフに設定してください。

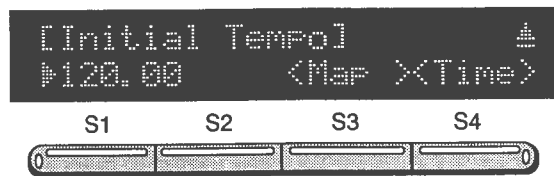
操作2: S2 キーを押し、次に演奏するソングの記憶されるメディアを選択します。

操作3: S3 キーを押し、次のソングのソングナンバーを選択します。

注意: ネクストソングに指定されたほうのソングスタートタイムは無視されます。
SMPTE を使ってシンクを行う場合には注意が必要です。

(2) テンポサブページ

テンポサブページでは、ソングの初期テンポを設定します。また、ソングの演奏時間(トータルタイム)を表示する機能も併せ持っています。テンポを設定して演奏時間を見たり、逆に演奏時間を設定して、それに適したイニシャルテンポにすることもできます。EXIT キーを押すと、ソングセッティングページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	テンポ	40.00~250.00	ソング全体の基準となる初期テンポ値をします。マップセッティングで曲の途中でテンポを変更することもできます。
S3	マップ	<Map>	マップエディットサブページを開きます。
S4	タイム	<Time>	トータルタイムサブページを開きます。

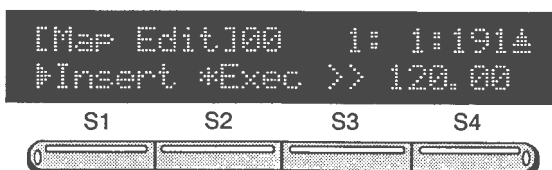
テンポの入力法

CURSOR キーを使って、小数点以上の値を入力するか、小数点以下の値を入力するかを選択し、DATA ENTRY ダイアルなどでテンポ値を変更します。

(A) マップサブページ

マップサブページでは、マップエディットを行います。マップエディットには、テンポを変更するポジションを指定し、新たなテンポ値を入力したり、マップデータをデリートしたりクリアしたりするファンクションがあります。

EXIT キーを押すと、テンポサブページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	ファンクション	Insert/Delete /Clear	マップエディットのファンクションを選択します。
S2	エグゼキュート	*Exec	マップエディットを実行します。
S3	ポイント	1:1:191	テンポを変更するポイントを設定します。8チック単位で設定できます。
S4	テンポ	40.00~250.00	テンポの変更値を設定します。

テンポチェンジの手順 [新たにテンポチェンジの情報を入力する場合、または既に設定されているテンポチェンジの情報を書き替える場合]

操作1: テンポを変更するポイントを設定します。S3キーを押してポイントのフィールドにカーソルを移します。CURSORキーを使って、小節・拍・チックを選択し、DATA ENTRYダイアルを使ってポイントを指定します。(指定したポイントに既にテンポチェンジの情報がある場合、>>のマークが表示されます。この場合、FFキー・REWキーを使って、書き替えるポイントを指定することもできます。)

操作2: S1キーを押して、ファンクションをInsertに設定します。

操作3: S4キーを押して、テンポ値のフィールドにカーソルを移します。新しいテンポ値を設定してください。

操作4: S2キーを押して、インサートを実行します。新たなテンポ値が指定したポイントにインサートされます。(また、そのポイントに既にテンポチェンジの情報がある場合、新たなテンポ値に書き替わります。)

既にあるテンポチェンジの情報を削除する場合

操作1: デリートのポイントを呼び出します。FFキーを押すと次の変更ポイントが表示されます。REWキーを押すと一つ前の変更ポイントが表示されます。

操作2: S1キーを押して、ファンクションをDeleteに設定します。

操作3: S2キーを押して、デリートを実行します。指定したポイントのテンポチェンジデータが削除されます。

マップ情報をクリア (全て消去) する場合

操作1: S1キーを押してファンクションをClearに設定します。

操作2: S2キーを押してクリアを実行します。ディスプレイにはSURE? (Y/N)の表示が現われます。+/YESキーを押せばクリアが実行され、表示はマップエディットサブページに戻ります。キャンセルする場合は-/NOキーを押します。表示はマップエディットサブページに戻ります。

注意: ポイント[1: 1: 0]でのテンポはイニシャルテンポですので、このページでは変更できません。EXITキー押し、テンポサブページに戻って変更してください。

また、テンポマップは、イニシャルテンポとしての1個を含めて、最大100個まで設定できます。

(B) トータルタイムサブページ

このページでは、演奏時間(トータルタイム)の表示および設定を行います。EXIT キーを押すと、テンポサブページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	エグゼキュート	*Exec	入力したトータルタイムでの演奏を行うためのテンポ値の変更を実行します。
	トータルタイム	00:00:00:00:00	ソングの演奏時間の表示および入力を行います。

トータルタイムの入力法

操作1 CURSORキーを使って時:分:秒:フレーム:ビット(1/80フレーム)を選択し、DATA ENTRYダイアルなどでトータルタイムを設定します。

操作2 S1キーを押して、トータルタイムの変更を実行します。ディスプレイにはSURE? (Y/N)の表示が現われます。+/YESキーを押せばトータルタイムの変更は実行され、新しいテンポでの演奏が行えます。ディスプレイはトータルタイムサブページに戻ります。キャンセルする場合は、-/NOキーを押すとトータルタイムは変更されず、元のテンポのままです。

(3) イニシャルキットサブページ

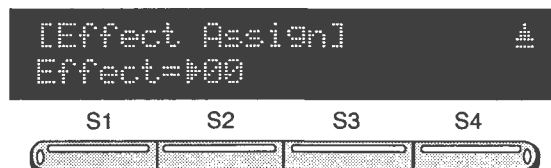
各トラックに対するキットの初期設定を行います。EXITキーを押すと、ソングセッティングページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr1/5 / Tr2/6 / Tr3/7 / Tr4/8	キットを設定するトラックを選択します。
S2	メディアセレクト	Pre / Int / Card	選択するキットの記憶されているメディアを選択します。
S3	キットナンバー	0~9	選択するキットのナンバーを選択します。ナンバーの右側にはキットのネームが表示されます。

(4) エフェクトアサインサブページ

現在のソングに対応するエフェクト(00から15)の初期設定を行います。EXITキーを押すと、ソングセッティングページに戻ります。エフェクトに関しては「第5章 エフェクトについて」を参照してください。

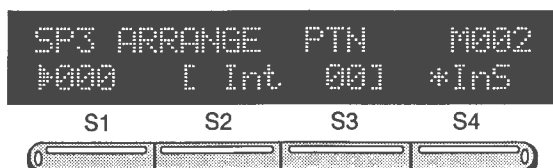


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	エフェクトプログラム	00~15	エフェクトプログラムを選択します。

3.3.3 アレンジページ (SP3)

ソングの構成を行う、いわば柱となるページです。アレンジ作業はパターンを並べるだけでなく、キットチェンジやリピートの情報を加えることも含まれます。CURSORキーを使って上段(現在PTNの表示があるフィールド)にカーソルを移動して、入力する情報を変更することでページの表示も変わり、キットチェンジやリピートが入力できます。

(1) パターン入力



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	シーケンスパート ナンバー	000~250	シーケンスパートとはアレンジする際パターンやキットチェンジ、リピートなどの情報が記録される箱のような働きをします。1つのシーケンスパートに1つの情報が記憶されます。パターンやキットチェンジなどの情報をライトやインサートすると1つずつナンバーは進んでいきます。
S2	メディアセレクト	Int/Card	アレンジしたいパターンの記憶されているメディアを選択します。
S3	パターンナンバー	00~99	アレンジしたいパターンのナンバーを選択します。
S4	ライト/インサート/ デリート	#Overrt/#Ins/ #Del	パターンを書き込むコマンドです。 SHIFTキーを押しながらS4キーを押すと#Overrt/ #Ins/#Delが切り替わります。

なお、ディスプレイ右上部にはトータルメジャーの表示があります。ここには現在のソングの総小節数が表示されます。また現在選ばれているシーケンスパートナンバーが最後のものと、<E>のマークがトータルメジャーの左側に現れます。

注意 :カードを差し込まずにカードのパターンを選択した場合、または選択したパターンがエンプティであった場合などには、?マークが表示されます。この場合このソングは正しく演奏されませんので、正しいカードを使用する、または正しいパターンを選択するようにしてください。

なお、1ソングあたりのトータルメジャーは999小節までとなっています。トータルメジャー999小節を越えてパターンを書き込むことはできません。

また、アレンジされたパターンの小節数が長く変更されて、トータルメジャーが999小節を超えた場合、エラーが表示され、ソングの演奏はできません。アレンジされたパターンを短くするか、アレンジを修正してください。

(2) キットチェンジ入力

ディスプレイ上段に CURSOR キーを使ってカーソルを移動して、DATA ENTRY ダイアルなどで **FTN** を **Kit** に変更するとキットチェンジの情報を入力できるようになります。



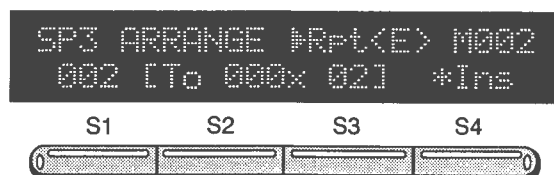
	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	シーケンスパート ナンバー	000~250	キットチェンジしたいシーケンスパートナンバーを呼び出します。
S2	メディアセレクト	Pre/Int/Car	変更したいキットの記憶されているメディアを選択します。
S3	キットナンバー	0~9	変更したいキットのナンバーを選択します。
S4	ライト/インサート/ デリート	*Over/ *Ins/ *Del	キットを書き込むコマンドです。 SHIFT キーを押しながら S4 キーを押すと *Over/ *Ins/*Del が切り替わります。

ディスプレイ画面右上部のトラックの表示はキットチェンジするトラックです。トラックの選択はまず CURSOR キーを使ってトラックの表示にカーソルを移動させます。そして DATA ENTRY ダイアルなどでトラックを選択します。

注意 :カードを差し込まずにカードのパターンを選択した場合、またはキットの存在しないカードを使ってカードのキットを選択した場合などには、**?** マークが表示されます。この場合このソングは正しく演奏されませんので、正しいカードを使用するようにしてください。

(3) リピート入力

ディスプレイ上段の表示を **Rpt** に変更すると、リピートの情報が入力できます。

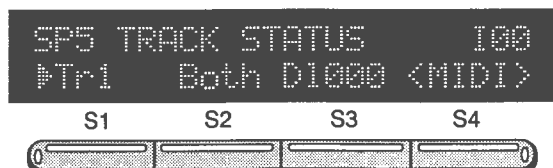


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	シーケンスパート ナンバー	000~250	繰り返しのエンドポイントとなるシーケンスパートナンバーの次のナンバーを選択します。このポイントとリピートスタートポイントの間を設定した回数だけ繰り返します。
S2	リピートスタート ポイント	To 000~250	繰り返しをスタートするシーケンスパートナンバーを設定します。
S3	リピートタイムス	00~99	繰り返しの回数を設定します。
S4	ライト/インサート/ デリート	*Over/ *Ins/ *Del	リピートを書き込むコマンドです。 SHIFT キーを押しながら S4 キーを押すと *Over/ *Ins/*Del が切り替わります。

注意 :リピートを行なってトータルメジャーが999小節を越える場合、リピートを書き込むことはできません。

3.3.4 トラックステータスページ (SP4)

最終的な曲のデータを作り上げるために、パターントラックやソングトラックのステータスやトラックディレイを設定することができます。またMIDIのサブページを持ち、トラックのデータステータスがBothやExtの時のMIDI出力チャンネルを設定することができます。このページの設定はソングのシーケンスデータとして登録されます。

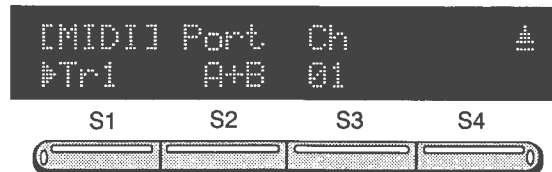


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr1~8	トラックを選択します。
S2	ステータス	Mute/Int/Ext/ Both	選ばれているトラックの演奏データをどのように出力するのかトラックごとに独立して設定します。 Mute : 演奏データは出力されません。そのトラックの演奏が聞こえなくなります。MIDIアウトからも送信されません。 Int : 対応したキットを演奏することが出来ます。MIDIアウトから演奏データは送信されません。キットの設定はソングセッティング (SP3) のイニシャルキットサブページで行います。 Ext : 演奏データをMIDIアウトから外部へ送信します。内部のキットは演奏されません。 Both : IntとExtの2つのモードを合わせ持ったモードです。内部のキットを演奏すると同時にMIDIアウト端子から演奏データを送信します。
S3	トラックディレイ	000~192	パターントラックを基準として、ソングトラックごとに独立してタイミングをずらすことができます。単位は4分音符の1/192 (=1チック) です。最大192チック (4分音符1拍分) 後にずらせることができます。この機能によってリズムのノリを微妙にコントロールしたりモタリを演出することができます。
S4	MIDI	<MIDI>	MIDIのサブページを開きます。

(1) MIDI サブページ

S4キーを押すと、MIDIサブページを開くことができます。このページでは各トラックの送信MIDIチャンネルやポートの選択を行います。なおこのページの設定は、選ばれているトラックのデータステータスが**Ext**及び**Both**の時に有効です。

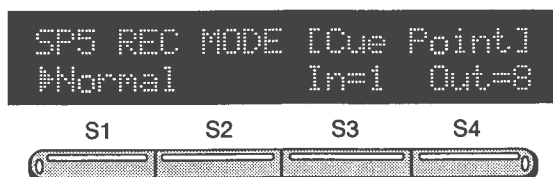
EXITキーを押すと、トラックステータスページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr-1~8	トラックを選択します。
S2	出力ポート	Off / A / B / A+B	選ばれているトラックの演奏情報を送信する出力ポートを選択します。
S3	MIDIチャンネル	01~16	現在選ばれているトラックの演奏情報を送信するMIDIチャンネルを選択します。

3.3.5 レックモードページ (SP5)

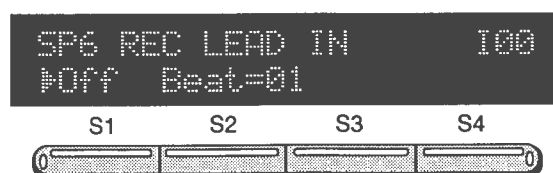
このページは、ソングトラックのレコーディングモードや、パンチイン/アウトのキューポイントの設定を行います。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	レコーディングモード	Normal/Punch In	ソングトラックのレコーディングモードを設定します。通常のレコーディングはノーマルモード、パンチインレコーディングを行う場合はパンチインモードを選択してください。
S3	パンチインポイント	In=1~8	パンチインするキューポイントのナンバーを設定します。
S4	パンチアウトポイント	Out=2~8	パンチアウトするキューポイントのナンバーを設定します。

3.3.6 レックリードインページ (SP6)

レックリードインページはパターンモードにもありましたが、ソングモードにも独立してあります。ソングトラックにレコーディングする際に、メトロノームでプリカウントを行います。

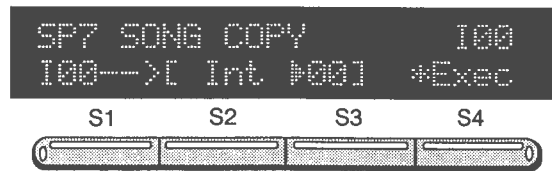


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	オン/オフ	On/Off	レックリードインを行うか行わないかの設定をします。
S2	ビート	1~16	リードインの拍数を設定します。例えば4拍子の曲なら4に設定します。このとき4拍のメトロノーム音の後にレコーディングを開始します。

3.3.7 ソングコピーページ (SP7)

任意のソングを別のソングにコピーする機能です。ソングネームも同時にコピーされます。

ここではレンジ機能がオンになっていても無視されます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	ソースソング	I00~29/000~29	現在選ばれているソングが表示されます。このソングがソースソングとなります。
S2	メディアセレクト	Int/Card	コピー先のソングが記憶されているメディアを選択します。
S3	デスティネーションソング	00~29	コピー先のソングナンバーを選択します。
S4	エグゼキュート	*Exec	コピーを実行します。

(1) ソングコピーの手順

操作1: ソングセレクトページ SP1 で、コピーしたいソングを選択します。

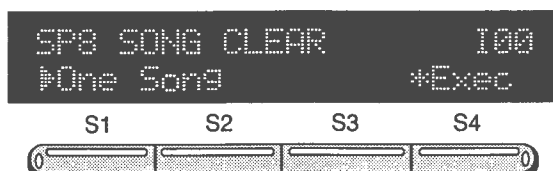
操作2: コピー先のソングのメディアを、S2 キーを押して選択します。

操作3: コピー先のソングを、S3 キーを押して選択します。

操作4: S4 キーを押し、コピーを実行します。ディスプレイには Sure?(Y/N) の表示が現れます。ここで +/YES キーを押すとコピーが行われ、ディスプレイはソングコピーページに戻ります。-/NO キーを押すと、コピーは行われずにソングコピーページに戻ります。

3.3.8 ソングクリアページ (SP8)

このページは、ソングのデータをすべて消去する機能があります。現在選ばれているソングだけ消去するのか、全てのソングを消去するのか選択できます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	アイテムセレクト	One Song/ All Songs	現在選ばれているソングだけOne Songをクリアするのか全てのソングAll Songsをクリアするのか選択します。
S4	エグゼキュート	*Exec	ソングクリアを実行します。

(1) ソングクリアの手順

操作1: クリアしたいソングを、ソングセレクトページ **SP1** で選択します。

操作2: ソングクリアページ **SP7** を開きます。

操作3: DATA ENTRY ダイアルなどで **One Song** あるいは **All Songs** を選択します。

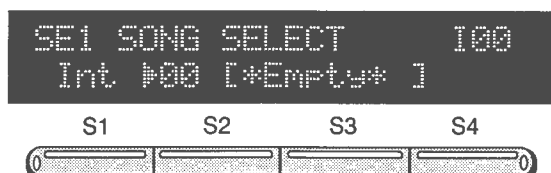
操作4: S4キーを押し、クリアを実行します。ディスプレイには **Sure?(Y/N)** の表示が現れます。+/YESキーを押せばクリアが行われ、モードのトップメニュー(ソングセレクトページ)に戻ります。-/NOキーを押せばクリアは行われず、ソングクリアページに戻ります。

3.4 ソングのエディット

ソングエディットは、ソングトラックにレコーディングされた演奏データに対して、エディットを行う機能です。エディットは、トラック単位あるいは全てのトラックに対して行うことができます。またパターン同様レンジ機能も持っており、指定した範囲のエディットも可能です。メイクされていないソングの場合、あるいはアレンジされていないソングの場合、SE2以降のページには入れません。

3.4.1 ソングセレクトページ (SE1)

このページでソングを選択します。

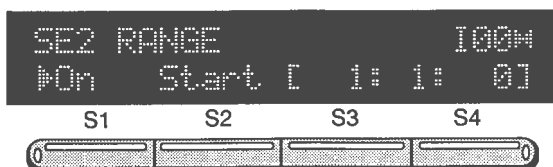


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	メディアセレクト	Int/Card	ソングが記憶されているメディアを選択します。
S2	ソングナンバー	00~25	エディットするソングを選択します。
S3	ソングネーム	[]	8文字までを使ってソングネームを付けることができます。 なお空のソングの場合は[*Empty*]の表示が現れます。一旦ソングプレイレックモードでメイクしてからソングネームを入れてください。

注意:ソングネームの書き替えは、パターンネームの書き替えと同じ方法で行います。「3.1.1パターンセレクトページPP1」を参照してください。なお、レンジがオンになっていると、ディスプレイの右上にRのマークが表示されます。

3.4.2 レンジページ (SE2)

レンジ機能は、ソングエディットを行う範囲を設定する機能です。パターンモードにもこの機能がありましたが、パターンでのレンジ機能と異なるのは、範囲の指定がチェック単位となることです。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	オン/オフ	On/Off	レンジ機能のオン/オフを行います。
S2	レンジポイント	Start/End	レンジのスタートポイントとエンドポイントを選択し設定します。
S3 S4	ロケーション	[: :]	ポイントの表示と入力を行います。ポイントは小節：拍：チェックで表示されます。

注意：ここでのレンジ設定はパターンでのレンジ設定と異なり、プレイする範囲は制限されません。

(1) レンジの設定法

操作1：S1 キーを押して、DATA ENTRY ダイヤルなどでレンジをオンします。

操作2：S2 キーを押して、DATA ENTRY ダイヤルなどでレンジポイントをスタートに設定します。

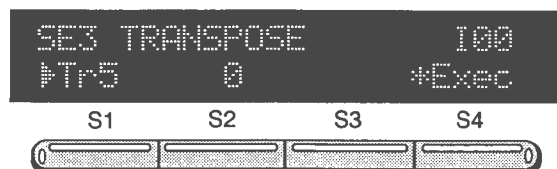
操作3：S3 キーを押しロケーションにカーソルを移動します。ここで DATA ENTRY ダイヤルなどを使ってスタートポイントを設定します。フィールド内のカーソルの移動は CURSOR キーで行います。

操作4：S2 キーを押して、DATA ENTRY ダイヤルなどでレンジポイントをエンドに設定します。

操作5：S3 キーを押し、ロケーションにカーソルを移動します。ここで DATA ENTRY ダイヤルなどを使ってエンドポイントを設定します。これでレンジの設定は終了しました。

3.4.3 トランスポーズページ (SE3)

このページでのトランスポーズは、ソングトラック (Tr5~8)のピッチを移調するエディットです。パターントラックに対するトランスポーズは、パターンエディットモードのトランスポーズページ (PE3)で行ってください。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr5~8 / 15~8	トランスポーズを行うトラックを選びます。
S2	トランスポーズバリュー	-24~+24	トランスポーズする値を設定します。半音単位で±24段階まで設定することができます。
S4	エグゼキュート	+Exec	トランスポーズを実行します。

(1) トランスポーズの手順

操作1: S1キーを押して、DATA ENTRYダイアルなどでトランスポーズするトラックを選択します。Tr5~8を選ぶと、全てのソングトラックを移調します。

操作2: S2キーを押して、トランスポーズバリューにカーソルを移動します。DATA ENTRYダイアルなどで移調する値を設定します。

操作3: S4キーを押してトランスポーズを実行します。ディスプレイにはSure?(Y/N)の表示が現れます。+/YESキーを押すとトランスポーズが行われ、トランスポーズページに戻ります。-/NOキーを押すと、トランスポーズは行われずにトランスポーズページに戻ります。

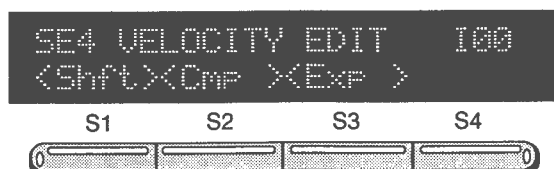
注意: トランスポーズを実行すると、ソングのデータは書き替えられてしまいます。誤ったトランスポーズを行った場合を考えて、あらかじめトランスポーズしようとするソングを別ソングにコピーし、バックアップを作っておくとよいでしょう。

またドラム、パーカッションなどのキットを使っている場合、トランスポーズした結果、以前と違う楽器が鳴ってしまうことがあります。この場合はキットモードのキットアサインページでパッドの発音範囲を設定し直してください。

3.4.4 ベロシティーエディットページ (SE4)

ベロシティーエディットは、ソングトラックにレコーディングされたパッドを叩いたりキーボードを弾く強さ(ベロシティー値)をエディットします。このエディットには3つの種類(シフト、コンプレッション、エクспанション)があります。

注意 : S3 に記録されるベロシティーの最大値は126、最小値は2で、その間は偶数の値のみ取り得ます。

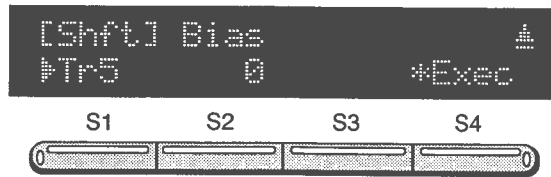


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	シフト	<Shift>	ベロシティーシフトのサブページを開きます。
S2	コンプレッション	<Comp>	ベロシティーコンプレッションのサブページを開きます。
S3	エクспанション	<Exp>	ベロシティーエクспанションのサブページを開きます。

(1) ベロシティーシフトサブページ

ベロシティーシフト機能は、ベロシティー値を増減する機能です。EXIT キーを押すと、ベロシティーエディットページに戻ります。

動作としては、パターンでのベロシティーシフトと同様ですので、詳しくはパターンのベロシティーシフトの項を参照してください。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr5~8/15~8	ベロシティーシフトを行うトラックを選択します。レンジ機能がオンになっていればレンジの範囲だけがベロシティーシフトされます。
S2	バイアス	-12e~+12e	シフトするベロシティー値の設定を行います。
S4	エグゼキュート	*Exec	ベロシティーシフトを実行します。

注意 :万ーベロシティーシフトの結果に満足できないとき、もう一度シフトの作業を行なえるようにするため、ソングコピー機能を使って、別のソングに現在のソングをコピーしておくとい良いでしょう。

ベロシティーシフトの手順

操作1 : S1 キーを押し、ベロシティーシフトするトラックを選択します。選択には DATA ENTRY ダイヤルや +/YES キー、- /NO キーを使います。

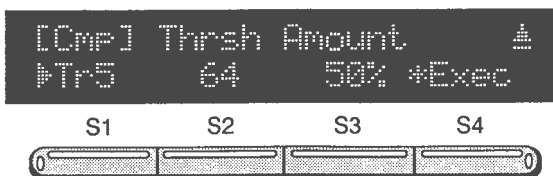
操作2 : S2 キーを押しバイアス値を設定します。選択には DATA ENTRY ダイヤルや +/YES キー、- /NO キーを使います。またシフトする範囲を設定する場合は、レンジページを開き、設定を行い、レンジをオンにしてください。

操作3 : S4 キーを押しシフトを実行します。ディスプレイには **Sure? (Y/N)** の表示が現れます。ここで +/YES キーを押すとシフトが行われ、ディスプレイはベロシティーシフトページに戻ります。- /NO キーを押すと、ベロシティーシフトは行われずにベロシティーシフトページに戻ります。

(2) ペロシティーコンプレッションサブページ

ペロシティーコンプレッションは、レコーディングしたデータに対してペロシティー値を圧縮することができます。もし入力したデータのペロシティー値の差が大きすぎて聴きづらい演奏ならば、コンプレッション機能を用いて強弱の差を小さくすることができます。EXITキーを押すと、ペロシティーエディットページに戻ります。

動作としてはパターンでのペロシティーコンプレッションと同様ですので、詳しくはパターンのペロシティーコンプレッションの項を参照してください。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr5~8 / 15~8	トラックはコンプレッションするトラックの選択を行います。またレンジ機能がオンになっている場合はレンジの範囲だけが圧縮されます。
S2	スレッシュホールド	2~126	スレッシュホールド値はコンプレッション機能の基準となるペロシティー値を設定します。
S3	アマウント	1~100%	アマウントはコンプレッションの強さを設定します。
S4	エグゼキュート	+Exec	コンプレッションを実行するコマンドです。

注意 : 万一ペロシティーコンプレッションの結果に満足できないとき、もう一度コンプレッションの作業を行なえるようにするため、ソングコピー機能を使って別のソングに現在のソングをコピーしておくといいでしょう。

コンプレッションの手順

操作1 : S1キーを押し、トラックにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルあるいは+/YES、-/NOキーを使ってコンプレッションするトラックを選択します。

操作2 : S2キーを押し、スレッシュホールド値を設定します。DATA ENTRYダイアルや+/YES、-/NOキーで行います。

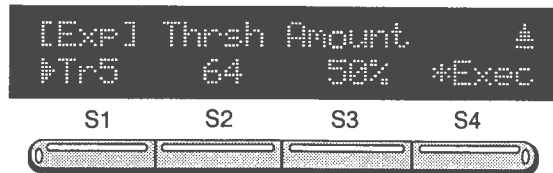
操作3 : S3キーを押し、アマウントにカーソルを移し、コンプレッションの強さの割合を設定します。

操作4 : S4キーを押し、コンプレッションを実行します。ディスプレイにはSure?(Y/N)の表示が現れます。+/YESキーを押すとコンプレッションが行われ、ディスプレイはコンプレッションサブページに戻ります。-/NOキーを押すとキャンセルされ、コンプレッションは行われずにコンプレッションサブページに戻ります。

(3) ベロシティーエクспанションサブページ

ベロシティーエクспанションは、レコーディングしたデータに対してベロシティー値を伸張することができます。もし入力したデータのベロシティー値の差が狭く、アクセントに乏しい演奏となった場合には、エクспанション機能を用いてデータの強弱の差を大きく伸張します。EXITキーを押すと、ベロシティーエディットページに戻ります。

動作としては、パターンでのベロシティーエクспанションと同様ですので、詳しくはパターンのベロシティーエクспанションの項を参照してください。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr5~8/15~8	トラックの選択を行います。またレンジ機能がオンになっている場合はレンジの範囲が伸張されます。
S2	スレッシュォルド	2~126	スレッシュォルド値はエクспанション機能の基準となるベロシティー値を設定します。
S3	アマウント	1~100%	アマウントはエクспанションの強さを設定します。
S4	エグゼキュート	*Exec	エクспанションを実行します。

注意 : 万一ベロシティーエクспанションの結果に満足できない場合、もう一度エクспанションの作業を行なえるようにするため、ソングコピー機能を使って別のソングに現在のソングをコピーしておくといでしょう。

エクспанションの手順

操作1 : S1キーを押してトラックにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルあるいは+/YES、-/NOキーを使ってエクспанションするトラックを選択します。

操作2 : S2キーを押して、スレッシュォルド値を設定します。DATA ENTRYダイアルや+/YES、-/NOキーで行います。

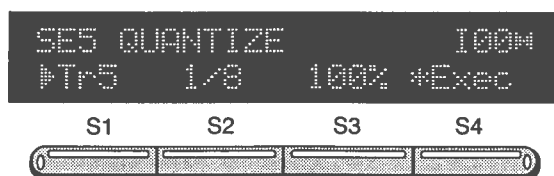
操作3 : S3キーを押してアマウントにカーソルを移し、エクспанションの強さの割合を設定します。

操作4 : S4キーを押してエクспанションを実行します。ディスプレイには「Sure?(Y/N)」の表示が現れます。+/YESキーを押すとエクспанションが行われ、ディスプレイはエクспанションページに戻ります。-/NOキーを押すとキャンセルされ、エクспанションは行われずにエクспанションサブページに戻ります。

3.4.5 クォンタイズページ (SE5)

クォンタイズは、ソング・トラックにレコーディングされたデータに対して、決められた細かさ(レゾリューション)でタイミングを修正する機能です。少々演奏がずれていても、クォンタイズ機能を使ってこれを修正することができます。クォンタイズは任意のソングトラックに対して行うことができますし、全てのソングトラックを同時にクォンタイズすることもできます。

クォンタイズはデータのタイミングのみの修正で、音符を弾いた長さにはかかりません。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr5~8 / 15~8	クォンタイズするトラックを選択します。15~8を選ぶと全てのトラックをクォンタイズすることができます。
S2	レゾリューション	1/4 / 1/4T 1/8 / 1/8T 1/16 / 1/16T 1/32 / 1/32T	クォンタイズの基準となる分解能を設定します。いわばここで設定した細かさでソングに物差しが当てられソング上のノートは一番近い目盛りに合わせられます。このため雑然とした演奏が整然としたものになります。なおここで取り得る値は1/4 (4分音符) から1/32T (3連32分音符) です。数値の後に「T」がついていると三連音符を表します。
S3	アマウント	25~100%	クォンタイズする強さを設定します。設定はパーセントでおこないます。この機能を活用するとリアルタイムで入力した演奏を若干クォンタイズすることで手弾きのニュアンスを残しながらある程度調整を行うことができます。また応用例として3連のクォンタイズを若干かけるとスイング感を出すこともできます。アマウントの違いでクォンタイズの効果の差がどうなるのかを耳で確かめてください。
S4	エグゼキュート	#Exec	S4 キーを押すとクォンタイズが実行されます。

注意 :クォンタイズの結果、同一ロケーションに同一ノートが重なった場合、そのうちの1音だけが残り、他は自動的にイレースされます。(音の長さが異なっても同様にイレースされますが、その場合、最も長い音が残ります。)

(1) クォンタイズの手順

操作1: 万が一クォンタイズの結果に満足できないとき、もう一度クォンタイズ作業を行えるようにするため、ソングコピーページ **SP7** で、別のソングに現在のソングをコピーしておきましょう。(→ソングコピーページ)

操作2: ソングセレクトページ **SE1** でクォンタイズしたいソングを選択します。

操作3: PAGE キーを押して、クォンタイズページ **SE5** を開きます。

操作4: S1 キーを押して、クォンタイズするトラックを選択します。

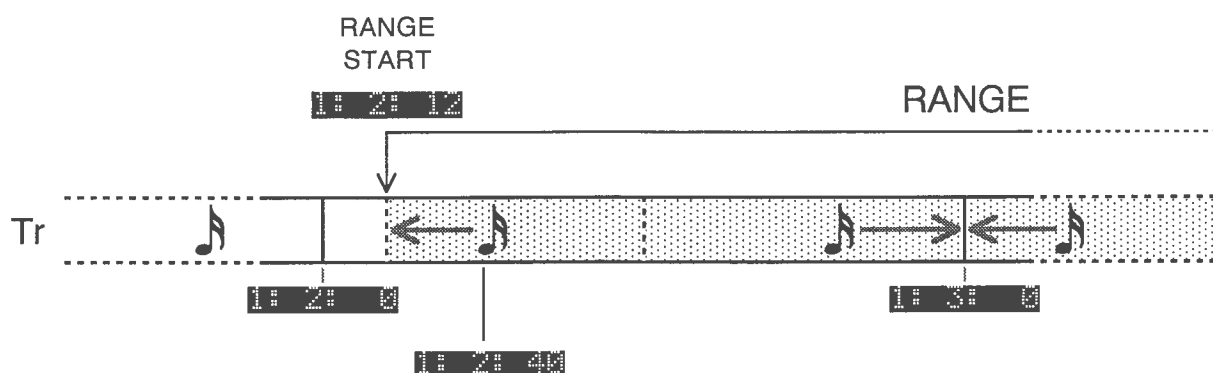
操作5: S2 キーを押して、クォンタイズのレゾリューションを設定します。通常は **1/16** や **1/32** で使うと良いでしょう。

操作6: S3 キーを押して、アマウント値を設定します。通常は **100%** で使用しますが、レコーディング時の「ノリ」を活かすために弱いクォンタイズを掛けてみましょう。**25%** から **49%** 位の値に設定して、**100%** の時との演奏の差を聴き比べてください。

操作7: S4 キーを押して、クォンタイズを実行します。ディスプレイには **Sure?(Y/N)** の表示が現れます。+/YES キーを押すとクォンタイズが行われ、クォンタイズページに戻ります。レンジ機能がオンの時は、レンジの範囲だけがクォンタイズされます。-/NO キーを押すとクォンタイズは行われずにクォンタイズページに戻ります。

注意: レンジを指定してクォンタイズを行なう場合、演奏データの移動はレンジの内だけで行われます。(レンジの外側には演奏データを移動しません。)このため、レンジのスタート部分・エンド部分を適切にセットしていない場合、思った位置にクォンタイズされない場合がありますので注意が必要です。

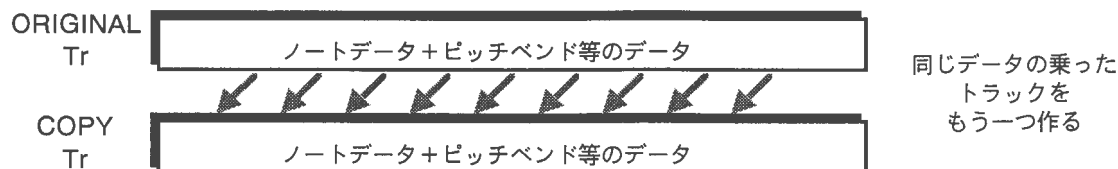
例えば下の図で、**1: 2: 40**にある音符をレゾリューション **1/4** でクォンタイズし、1小節2拍目ジャストに移動しようとした場合、レンジスタートが **1: 2: 12** に設定されていると、その音符はレンジスタートと同じ **1: 2: 12** に移動されてしまい、レンジスタートを越えて **1: 2: 0** には移動されません。



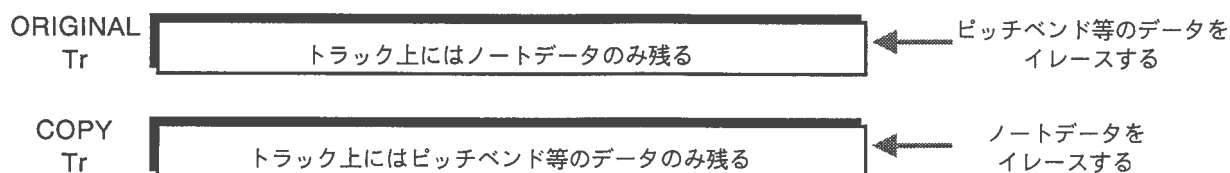
このような場合、レンジスタートを **1: 2: 0** ジャストに設定すると良いでしょう。

また、ソングトラックのクォンタイズはパターントラックでのクォンタイズと異なり、イベントの指定をすることはできません。このため、ピッチベンダーとノートとが混ざったデータに対してクォンタイズを行なった場合など、ピッチベンドのデータもクォンタイズされてしまい、不連続な効果になる場合があります。このような場合、次のような方法を行なうと、ノートデータのみをクォンタイズすることができます。(トラックペーストページ、トラックイレースページ、トラックエディットページを参照してください。)

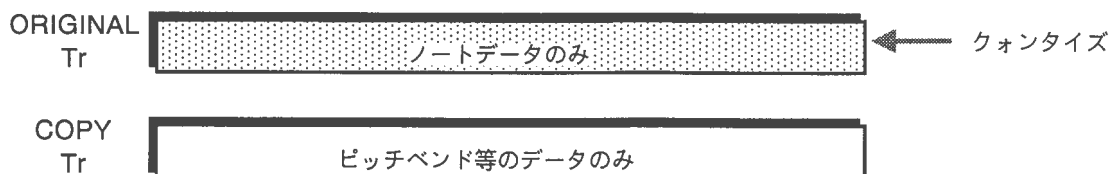
1. クォンタイズしようとするトラックを別トラックにコピーする。



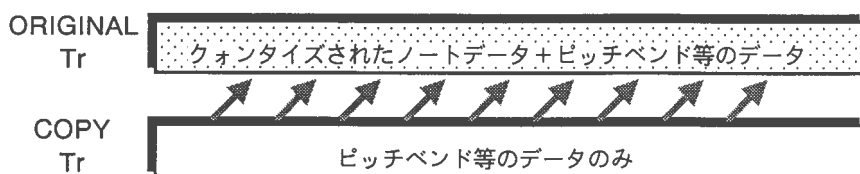
2. コピーしたトラックからはノートデータ全てを、オリジナルのトラックからはベンダー等のデータを、それぞれイレースする。



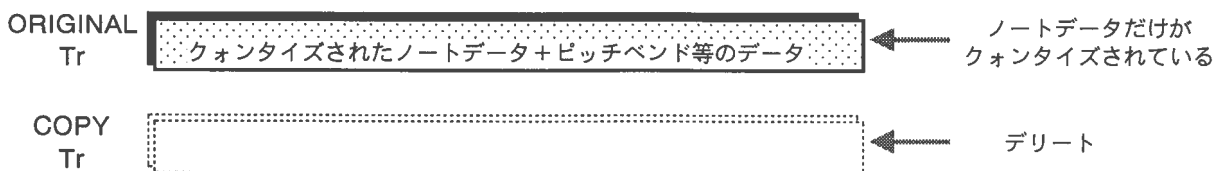
3. オリジナルのトラックにたいしてクォンタイズを行なう。



4. コピーしたトラックをオリジナルのトラックにバウンスする。



5. コピーしたトラックをデリートする。



3.4.6 トラックエディットページ (SE6)

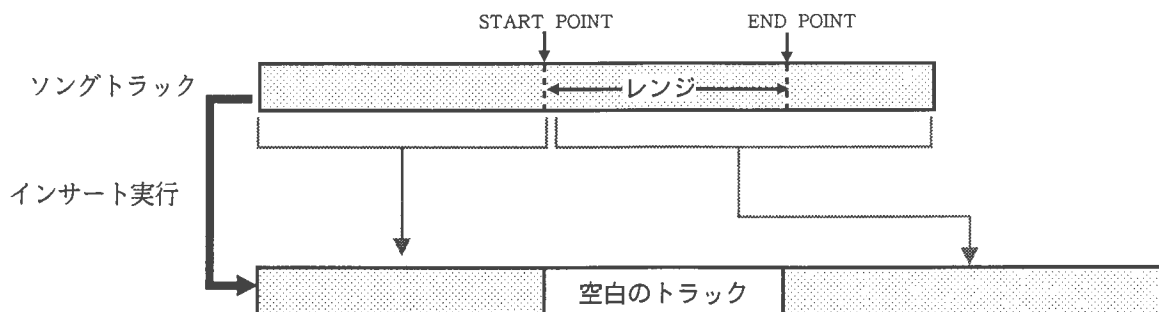
このページは、現在選ばれているソングのソングトラックに空白の小節を挿入するインサート、切り取るデリートのエディットが行えます。各トラック毎に、あるいは全てのトラックに対してエディットを行うことができます。なおエディットの範囲はレンジで設定します。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr5~8/15-8	エディットするトラックを選択します。
S2	ファンクション	Blank Insert	エディットの種類を選択します。
S3		/Delete	
S4	エグゼキュート	*Exec	エディットを実行します。

(1) インサートの手順

インサートは、レンジで設定したスタートポイントとエンドポイントの区間に、そのレンジの長さの「空白のトラック」をインサートします。



操作1: レンジページ **SE2** を開き、インサートしたいポイントとその長さをスタートポイントとエンドポイントで指定します。必ずレンジはオンにしておきます。

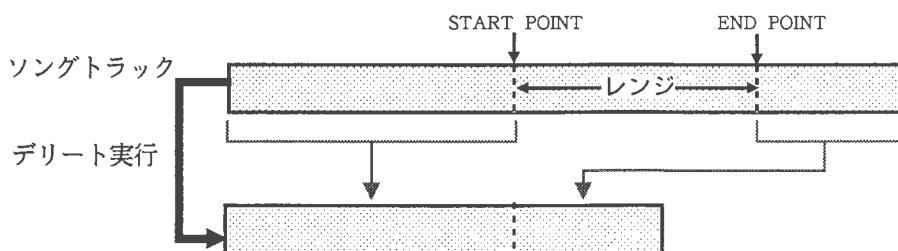
操作2: トラックエディットページを開き、S1 キーを押してインサートしたいトラックを選択します。選択には DATA ENTRY ダイアルや +/YES キー、- /NO キーを使います。

操作3: S2 キーを押し、DATA ENTRY ダイアルなどでインサートを選択します。

操作4: S4 キーを押してインサートを実行します。ディスプレイには **Sure? (Y/N)** の表示が現れます。ここで +/YES キーを押すとインサートが行われ、表示はトラックエディットページに戻ります。- /NO キーを押すと、インサートは行われずにトラックエディットページに戻ります。

(2) デリートの手順

デリートは、レンジで設定したスタートポイントとエンドポイントの区間を切り取るエディットです。



操作1: レンジページ **SE2** を開き、デリートしたい区間をスタートポイントとエンドポイントで指定します。レンジがオフの場合、そのトラック全域がデリートされます。

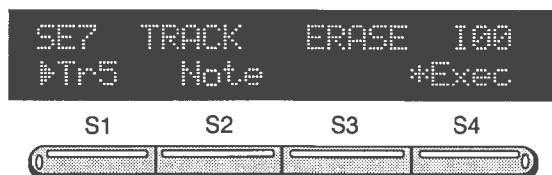
操作2: トラックエディットページを開き、S1 キーを押してデリートしたいトラックを選択します。選択には DATA ENTRY ダイアルや +/YES キー、- /NO キーを使います。

操作3: S2 キーを押して、DATA ENTRY ダイアルなどでデリートを選択します。

操作4: S4 キーを押してデリートを実行します。ディスプレイには **Sure? (Y/N)** の表示が現れます。ここで +/YES キーを押すとデリートが行われ、表示はトラックエディットページに戻ります。- /NO キーを押すと、デリートは行われずにトラックエディットページに戻ります。

3.4.7 トラックイレスページ (SE7)

レコーディングされているトラックの演奏データを、セレクトしたトラック全域、あるいはレンジ単位で空白にする機能です。また特定のデータだけをイレスすることも可能です。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	トラック	Tr5~8 / Tr5-8	イレスを行うトラックを選択します。T5-8を選択すると全てのトラックのデータがイレスされます。レンジ機能がオンになっている場合はレンジの範囲だけがイレスされます。
S2 S3	データ	Note / All Note / P-Change / C-Change / Pres / Bender / All Data	イレスしたいデータの種類を選択します。7種類の中から選べます。 Note : パッドを叩いたりキーボードを演奏した情報です。ノートは外部MIDIキーボードやパッドで個別に選択できます。 All Note : トラックにレコーディングされた全てのノートを選択します。 P-Change : データ中のプログラムチェンジの情報だけをイレスします。 C-Change : データ中のコントロールチェンジの情報だけをイレスします。 Pres : データ中のアフタータッチ (チャンネルブレッシャー、ポリフォニックキーブレッシャー両方) の情報だけをイレスします。 Bender : データ中のピッチベンドの情報だけをイレスします。 All Data : データ中の全ての情報をイレスします。
S4	エグゼキュート	*Exec	イレスを実行します。

(1) イレースの手順

操作1: イレースしたいトラックを S1 キーを押して、DATA ENTRY ダイアルなどで選択します。

操作2: S2 キーを押し、DATA ENTRY ダイアルなどでイレースしたいデータを選択します。全ての情報をイレースしたい時は、**All Data**にします。

操作3: S4 キーを押し、イレースを実行します。ディスプレイには **Sure? (Y/N)** の表示が現れます。ここで +/YES キーを押すとイレースが行われ、ディスプレイはトラックイレースページに戻ります。- /NO キーを押すと、イレースは行われずにトラックイレースページに戻ります。

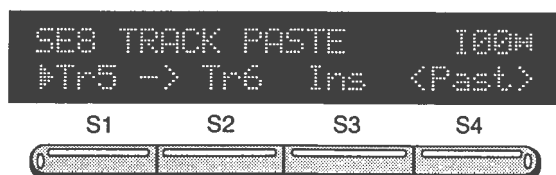
注意: データタイプで **Note** を選んだときは、パッドや接続されている MIDI キーボードなどでイレースするノートが指定できません。

Note を選択して S4 キーを押すと、ノート指定ページが開きます。

このとき、パッドやキーボードでイレースするノートを指定します。複数のノートも可能です。イレースしようとするいくつかのノートのうち、ある一つのノートを押したまま、次々に他のノートを押して行きます。(一つのノートさえ押し続けていれば、他のノートからは指を離しても構いません。) 押されたパッドやキーボードから、すべて指が離れた時点で **Sure? (Y/N)** の表示が現れます。ここで +/YES キーを押すとイレースが行われ、ディスプレイはトラックイレースページに戻ります。- /NO キーを押すと、イレースは行われずにトラックイレースページに戻ります。

3.4.8トラックペーストページ (SE8)

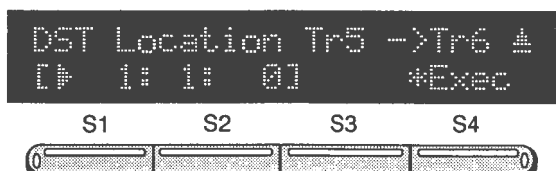
現在選択されているソング中で、任意のトラックのデータを別のトラックにペーストすることができます。ペーストを行うソースの範囲はレンジで設定します。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	ソーストラック	Tr5~	ソーストラックを選択します。
S2	デスティネーショントラック	Tr6~	デスティネーショントラックを選択します。
S3	ファンクション	Ins / Copy / Count	ペーストのファンクションを選択します。
S4	ペースト	<Past>	ペーストサブページを開きます。

(1) ペーストサブページ

このページでは、ペースト先(デスティネーション)のロケーションを設定し、ペーストを実行します。EXITキーを押すと、トラックペーストページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1 S2 S3	ディスティネート ロケーション	1: 1: 01	ペースト先の先頭のポイントを設定します。設定は小節: 拍: チックで行います。
S4	エグゼキュート	*Exec	ペーストを実行します。

(2) トラックペーストの手順

操作1 : ペーストしたい範囲を、レンジページのスタートポイントとエンドポイントで設定します。レンジはオンにしておきます。レンジがオフの場合、ソーストラックの全域がペーストの範囲となります。

操作2 : トラックペーストページで S1 キーを押し、DATA ENTRY ダイアルなどでペーストのソースとなるトラックを選択します。

操作3 : S2 キーを押し、DATA ENTRY ダイアルなどでペースト先のデスティネーショントラックを選択します。

操作4 : S3 キーを押して、DATA ENTRY ダイアルなどでペーストのファンクションをインサート、コピー、バウンスのなかから選択します。機能の違いについては、下記の「ペーストのファンクションについて」を参照してください。

操作5 : S4 キーを押して、ペーストサブページを開きます。そして S1 キー、S2 キー、S3 キーを押してカーソルを移動し、DATA ENTRY ダイアルなどでペーストの先頭のロケーションを設定します。

操作6 : S4 キーを押してペーストを実行します。ディスプレイには **Sure? (Y/N)** の表示が現れます。ここで +/YES キーを押すとペーストが行われ、ディスプレイはペーストページに戻ります。-/NO キーを押すと、ペーストは行われずにペーストサブページに戻ります。

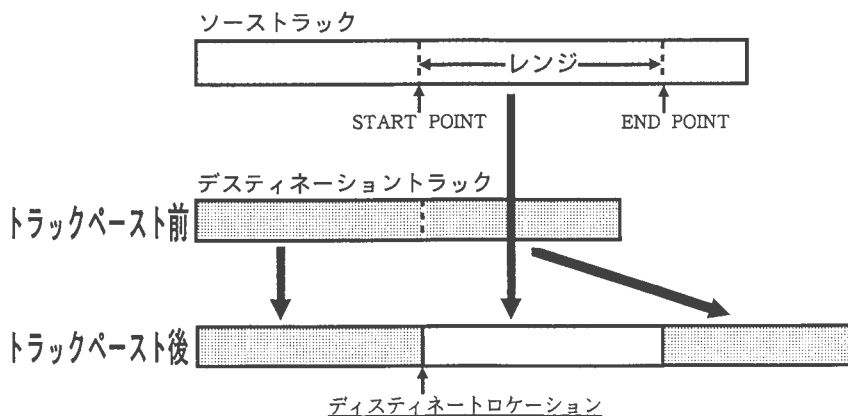
ペーストのファンクションについて

1. インサート

インサートは、ソーストラックのレンジの範囲を、デスティネーショントラックのロケーションで指定したポイント先頭に割り込ませます。デスティネーショントラックに、ソーストラックのレンジ区間のデータがインサートされます。ソーストラックには影響ありません。

```
SES TRACK PASTE      I00M
|Tr5 -> Tr6 Ins <Copy>
```

```
DST Location Tr5 ->Tr6 ▲
|C 1# 2# 01 *Exec
```

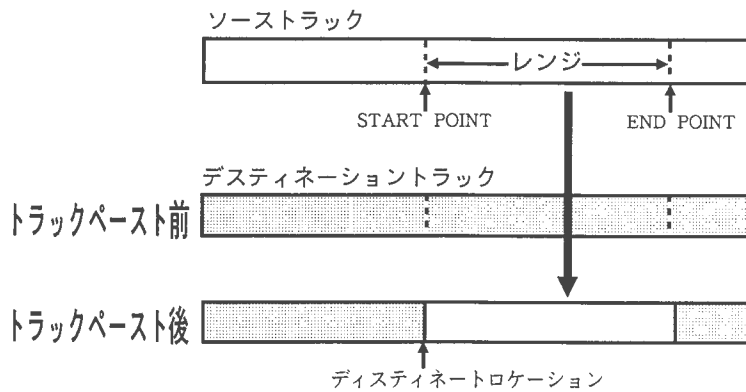


2.コピー

コピーは、ソーストラックのレンジの範囲を、デスティネーショントラックのロケーションで指定したポイント为先頭にして書き込みます。デスティネーショントラックのペーストされた区間のデータはソーストラックのデータに置き替わります。ソーストラックには影響ありません。

```
SEB TRACK PASTE    100M
▶Tr5 -> Tr6 Copy <Past>
```

```
DST Location Tr 5->Tr6 ▲
▶[ 1: 2: 0] *Exec
```

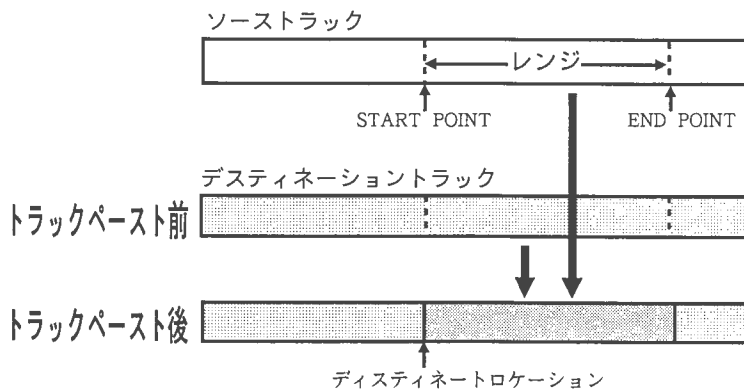


3.バウンス

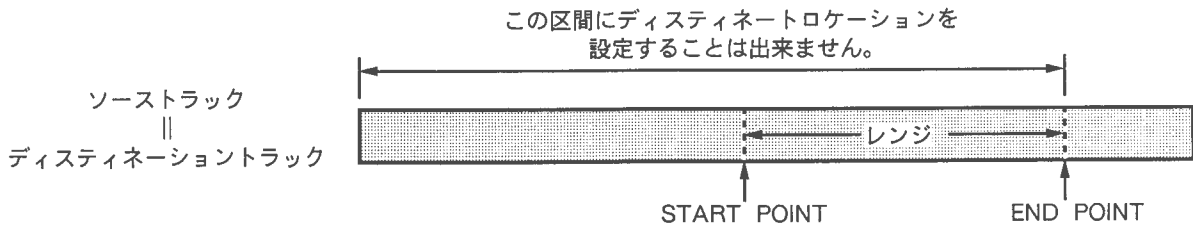
ソーストラックのレンジの範囲を、デスティネーショントラックのロケーションで指定したポイント为先頭にして、データのミックスを行います。ソーストラックには影響ありません。

```
SEB TRACK PASTE    100M
▶Tr5 -> Tr6 Boun <Past>
```

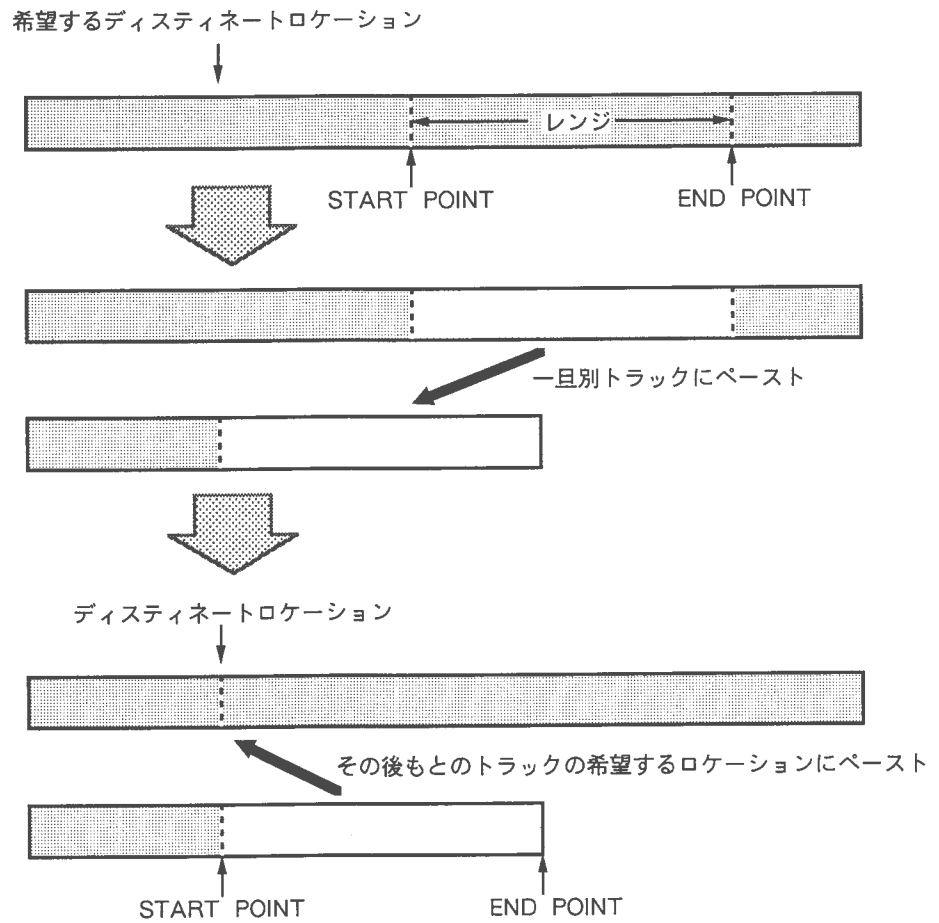
```
DST Location Tr5 ->Tr6 ▲
▶[ 1: 2: 0] *Exec
```



注意: ソーストラックとディスティネーショントラックが同じ場合、ディスティネートロケーションをレンジのエンドポイントよりまえに設定することはできません。(インサート、コピー、パウンスとも同じです)

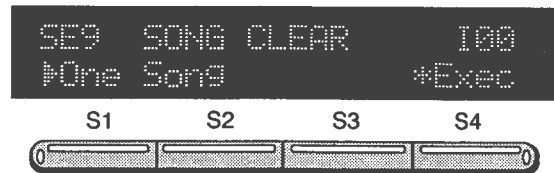


このような場合、使用していない別トラックを選んで一旦ペーストしたあと、再びもとのトラックにペーストするようにしてください。



3.4.9 ソングクリアページ (SE9)

現在選択されているソングを消去し、ソングの内容をすべて初期化します。全てのソングを消去することも可能です。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	アイテムセレクト	One Song / All Songs	クリアするソングが現在のソングだけか全てのソングをクリアするか選択します。
S4	エグゼキュート	*Exec	クリアを実行します。

(1) クリアの手順

操作1: DATA ENTRYダイアルなどで、1つのソングだけをクリアするのか、全てのソングをクリアするのか選択します。

操作2: S4キーを押すとクリアが実行されます。ディスプレイには **Sure? (Y/N)** の表示が現れます。クリアして良い場合は +/YESキーを押します。ソングがクリアされます。キャンセルする場合は -/NOキーを押してください。

注意: **All Songs** の場合、現在選択されているメディア (**Int.** あるいは **Card**) 内の全てのソングがクリアされます。選択されていないメディアのソングは影響を受けません。

第4章 インストゥルメント編

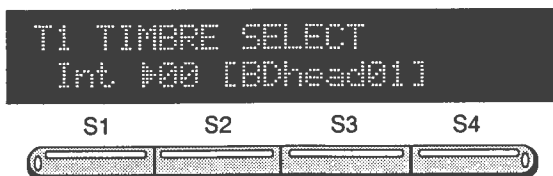
4.1 ティンバーのエディット

ティンバーは、各リズム音の音作りをPCM音源波形(ウェーブフォーム)を基に行います。音の出方消え方のコントロールを行うエンベロープ、音色に変化を与えるモジュレーションなどの設定を行います。これはシンセサイザーの音作りに近いものです。

なおティンバーモードではパッドの機能が他のモードと変わります。どのパッドを叩いても、現在選ばれているティンバーが鳴ります。パッドの配列は音階モード(クロマチック)で、パッド4がオリジナルピッチになります。また、ティンバーモードでは、シーケンサーを動作させている場合を除き、パッドを叩いても、MIDIアウトから演奏データは送信されません。パッドバンクを切り替えることもできません。

4.1.1 ティンバーセレクトページ (T1)

PAGEキーあるいはEXITキーを使ってティンバーセレクトページ **T1** を開きます。このページでティンバーを選択します。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	メディアセレクト	Int / Card / Pre	エディットするティンバーが記憶されているメディアを選択します。 Intは書き込み可能なユーザーのティンバーです。Preはプリセットされたティンバーです。このティンバーはエディットすることはできません。CardはRAMカードに記憶されたティンバーです。
S2	ティンバーナンバー	00~FF	エディットするティンバーナンバーを選択します。
S3	ティンバーネーム	[]	ティンバーの名前を表示します。新たに書き替えることができます。(Preのティンバーはネームの書き替えはできません)

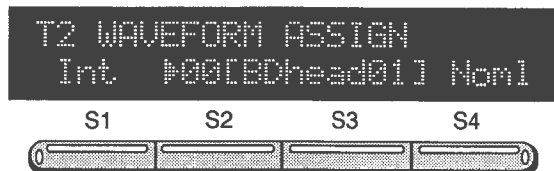
注意1: ティンバーネームの書き替えの方法は、パターンネームと同様です。「3.1.1 パターンセレクトページ **PP1**」を参照してください。

注意2: RAMカードのバンクについて

RAMカードにはバンクが設定できます。バンクはシステムモードのカードページ **S12** で選択します。バンク1つに80個のティンバーが記憶できます。つまり、カード内に最大160個のティンバーを持つことが可能です。但し一度に1バンクしか利用できません。このページでは、システムモードのカードページ **S12** で選択されているいずれかのバンクのティンバーを選ぶことができます。

4.1.2 ウェーブフォームアサインページ (T2)

ティンバーを構成する基本はPCM音源です。これはウェーブフォームと呼ばれ、本体内のROM(インターナル: **Int**) の75種と、ROMカード(2枚まで装着でき、それぞれ最大40種)が装着されていればカードから選択することができます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	メディアセレクト	Int / Card1 ~ 2	PCM 波形の記憶されているメディアを選択します。
S2 S3	ウェーブナンバー	Int : 00 ~ 74 / Card1/2 : 00 ~ 39	PCM 波形のナンバーを選択します。右側には波形のネームが表示されます。
S4	ノーマル/リバース	Nom1 / Revs	PCM 音源の再生モードです。ノーマルで通常の再生でリバースで逆再生となります。但しリバースの場合、ウェーブフォームのループは解除されて再生されます。

注意: プリセット、ティンバーを選択している場合、これらはエディットできません。

本体に内蔵されたウェーブフォームの名前は次の表の通りです。*の付いたウェーブフォームはループされています。

WF #	Waveform Name	WF #	Waveform Name	WF #	Waveform Name
00	BDhead01	25	SDshel06	50	CGslap01
01	BDhead02 *	26	SDshel07	51	TBhead01 *
02	BDhead03	27	ClsdHH01	52	TBhead02 *
03	BDhead04	28	ClsdHH02	53	TBhead03 *
04	BDhead05	29	OpenHH01 *	54	TBshel01 *
05	BDhead06	30	OpenHH02 *	55	TBshel02 *
06	BDhead07	31	PedlHH01	56	TBshel03 *
07	BDshel01	32	TMhead01 *	57	TBside01
08	BDshel02 *	33	TMhead02 *	58	H Clap01
09	BDshel03	34	TMhead03 *	59	CowBel01 *
10	BDshel04	35	TMhead04 *	60	Tambrn01
11	BDshel05	36	TMhead05	61	Agogo 01 *
12	SDhead01	37	TMshel01 *	62	Bongo 01
13	SDhead02	38	TMshel02 *	63	Bongo 02 *
14	SDhead03	39	Crash 01 *	64	Maraca01
15	SDhead04	40	E Ride01 *	65	Cabasa01
16	SDhead05	41	B Ride01 *	66	Cabasa02
17	SDhead06	42	SidStk01	67	Shaker01
18	SDhead07	43	Stick 01	68	PotCover *
19	SDhead08	44	CGhead01 *	69	SynBas01 *
20	SDshel01	45	CGhead02 *	70	Wave 01 *
21	SDshel02	46	CGshel01 *	71	Wave 02 *
22	SDshel03	47	CGshel02 *	72	Wave 03 *
23	SDshel04	48	CGpalm01	73	Wave 04 *
24	SDshel05	49	CGmute01	74	Wave 05 *

注意 : PCM ROMカードについて

PCM ROMカードを差し替えた場合、ウェーブフォームアサインページをもう一度開くと、新しいカードのウェーブフォームが認識されます。

4.1.3 エンベロープページ (T3)

このページは、選んだウェーブフォームに対して音量の時間的な変化(エンベロープ)を与えることができます。S3のエンベロープは、最大8ポイントのレベルとレイトから構成することができ、複雑なエンベロープを実現できます。

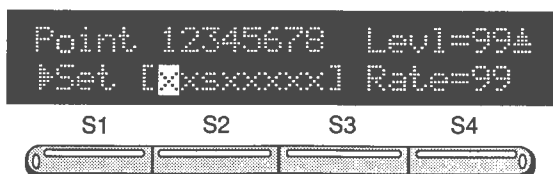


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	セット	<Set>	エンベロープのパラメータを設定するセットサブページを開きます。
	サスティン	SUSTAINon /SUSTAINoff	サスティンは音の鳴り方を指定します。サスティンをオフにすると、パッドキーを押している時間に関係なく、設定されているエンベロープで発音します。サスティンがオンの場合、パッドキーを押し続けると、エンベロープのサスティンポイントに設定されているレベルで鳴り続けます。(ループされたウェーブフォームを使っている場合に、違いが良く分かります。)

注意 :プリセットティンバーを使用している場合、サスティンのパラメータはエディットできません。

(1) セットサブページ

S1キーを押して、エンベロープのパラメータを設定するサブページに入ります。ディスプレイの表示は次のようになります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	セレクト	Set/End/Sus	<p>エディットする対象を選択します。</p> <p>Set: エンベロープのパラメータを設定できます。</p> <p>End: 音の終りのポイントを指定します。</p> <p>Sus: ノートオンさせた状態で音を持続するポイントを指定します。指定されたポイントは「■」の表示が「■」の表示となります。なおサステインポイントは1ポイントだけ取ることができます。サステインがオフになっている場合、Susは選択できません。また、「■」も表示されません。</p>
S2 S3	ポイント	■	<p>1から8の数字に対応したエンベロープポイントが表示されます。S2キー、S3キー、またはCURSORキーでポイントを選択します。</p>
S4	レベル/レイト	Level=0~99/ Rate=0~99	<p>Setが選択されているときのみ、これらのパラメータをエディットすることができます。S4キーを押す度に、カーソルがLevelとRateを移動します。</p> <p>Level: エンベロープを構成するパラメータで、各ポイントの音量を設定します。</p> <p>Rate: エンベロープを構成するパラメータで、各ポイントに到達するまでの時間を設定します。</p>

EXITキーを押すと、エンベロープのページに戻ります。

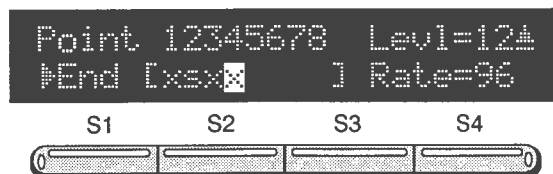
注意: プリセットティンバーを選択している場合、ポイント選択を除き、エディットできません。

(2) エンベロープの設定

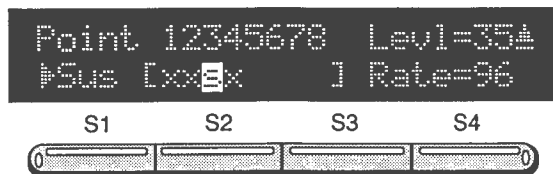
エンベロープの設定の手順を説明して行きましょう。ここでは例として、サスティンをオンにしておきます。また、T2 ページで Wave01~05 などの、ループされたウェーブフォームを設定しておくといでしょう。

操作1: エンベロープページで S1 キーを押し、エンベロープパラメータのセットサブページを開きます。

操作2: エンドポイントを設定します。S1 キーを押し、DATA ENTRY ダイアルなどを操作すると、ポイントの表示が切り替わって行きます。エンドの表示になったら S2 キー、S3 キー、または CURSOR キーを使ってポイントを指定します。S2 キーを押すと左方向へ、S3 キーを押すと右方向へポイント移動します。とりあえずここでは、簡単な設定例として、4 ポイント目をエンドポイントとします。

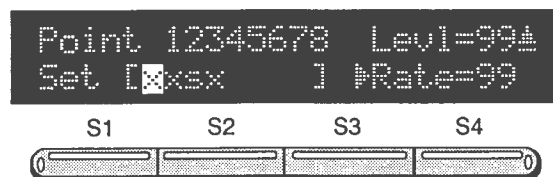


操作3: サスティンポイントを設定します。S1 キーを押して、DATA ENTRY ダイアルなどを使って **Sus** を選択します。S2 キー、S3 キー、または CURSOR キーを使ってサスティンポイントを指定します。ここでは、3 ポイント目をサスティンポイントとしました。(エンベロープページでサスティンがオフになっている場合、**Sus** は選択できません。また、「**S**」も表示されません。)



操作4: ポイントの設定が終了したので、次に各ポイントのパラメータを設定しましょう。S1 キーを押して、DATA ENTRY ダイアルなどで表示を **Set** にします。S2 キー、S3 キーでパラメータを入力するポイントを選択することができます。ディスプレイの右側にあるレベルとレート値が、ポイントが移り変わるに連れて変化して行きます。まずポイント1にカーソルを合わせます。

操作5: ポイント1のレートを変えてみましょう。S4 キーを押して、カーソルをレートの文字の前に移します。



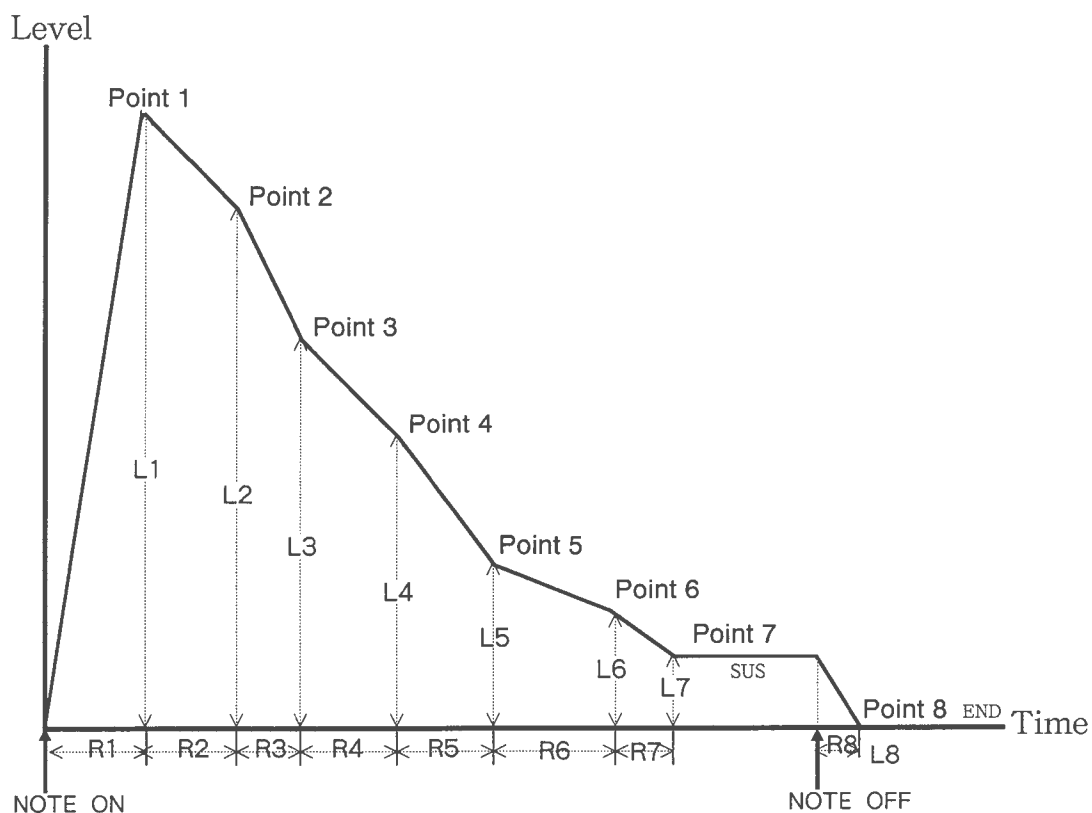
DATA ENTRY ダイアルや +/YES キー、-/NO キーでパラメータ値を変更します。ポイント1のレートは、音の立ち上がりの時間を設定します。数値を小さくするほど音の立ち上がりの傾きがゆるくなり、レベルで設定されている音量までの到達時間が長くなります。数値を大きくするほど立ち上がり時間は短くなります。

操作6: 次に、ポイント1のレベルを設定してみましょう。S4 キーを押してレベルの文字の前にカーソルを移します。レベルはそのポイントの音量となります。

操作7: そのほかのポイントも、ポイント1と同じ様な手順でレベルやレートを設定します。ポイント2のレベル値がポイント1のレベル値よりも小さい場合は、ポイント2のレートは減衰時間の設定となります。ポイント3はサスティンポイントとなります。ポイント3では、レベルがサスティンレベル値として設定できます。またエンドポイントであるポイント4のレートは、音が消えていく時間の設定となり、パッドを離してから(ノートオフ情報が来てから)音が消えるまでの時間設定になります。

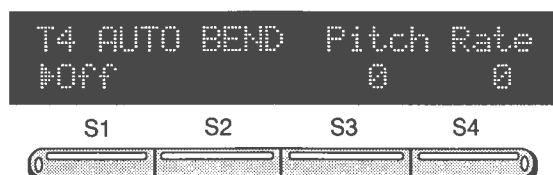
注意: エンドポイントのレベルが0でない場合は、エンドポイントで設定したレベルで音が鳴り続けます。ループしてあるウェーブフォームを使っている場合には注意が必要です。

ここでは4つのポイントを使った例を紹介しましたが、実際は8ポイントまで使用することができます。複雑なエンベロープカーブを描くことも可能です。



4.1.4 オートベンドページ (T4)

時間的なピッチ変化を得ることのできる、オートベンドの設定を行うページです。オートベンドは、ピッチで設定した音程に向かって、レートで設定した時間で変化して行く効果です。シンバルやタムなどにかけてみると面白いでしょう。



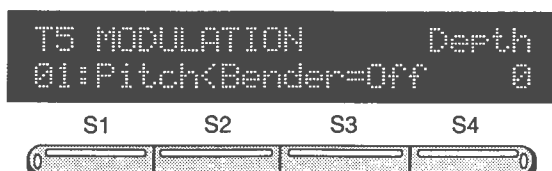
	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	オン/オフ	ON/OFF	オートベンドのオン/オフを設定します。
S2	ピッチ	-36~+36	オートベンドによるピッチの到達点をオリジナルピッチとの音程差で表します。設定は半音単位で行え、±36（上下3オクターブ）の範囲を取ることができます。値を一値にした場合はベンドダウン効果が得られ、+値にした場合にはベンドアップ効果が得られます。
S4	レート	0~99	オートベンドの変化時間を設定します。値を大きくするとピッチの変化時間が短くなります。

注意 1 : プリセットティンバーを選択している場合、これらのパラメータはエディットできません。

注意 2 : S3でのピッチ変化幅は、最大で±3オクターブとなっています。このため、すでにT6チューンサブページで、ティンバーのチューンがオリジナルより高く（または低く）なっている場合、3オクターブ変化した時点でピッチが変化しなくなります。

4.1.5 モジュレーションページ (T5)

音色に色々な要素で変化を与える、モジュレーション(変調)の設定ページです。モジュレーションには、ソース(変調源)とディステーション(変調先)が必要です。ソースにはピッチベンダー、モジュレーションホイール、ペロシティーなど5種類あり、ソースとディステーションの組合せはあらかじめ14種類用意されています。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1 S2	セレクト	01~14	モジュレーションのソースとディステーションの組合せを選択します。組合せについては別表を参照してください。
S3	オン/オフ	On/Off	モジュレーションのオン/オフを切り替えます。
S4	デプス	-50~+50 ディステーション=Pitchの場合 -120~+120	モジュレーションの深さを設定します。数値が大きくなるほどモジュレーションは深くなります。-の値をとると逆の設定になり、例えばシンセサイザーなどのベンダーレバーを押し込んでもピッチが下がる効果可以实现できます。ディステーションがピッチの場合、100の変化が半音の変化になります。

注意 : プリセットティンバーを選択している場合、セレクトを除き、エディットできません。

モジュレーションコンビネーション一覧表

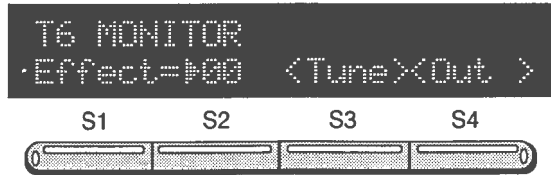
	デスティネーション	ソース	
01	Pitch	Bend	S3 に接続されたMIDIキーボードに備えられたピッチベンダーレバーを動かすことによって特定のティンバーのピッチを変化させることができます。
02	Pitch	Whel	S3 に接続されたMIDIキーボードに備えられたモジュレーションホイールでティンバーのピッチを変化させることができます。
03	Pitch	Pres	S3 に接続されたMIDIキーボードのアフタータッチ（チャンネルプレッシャー）によってピッチを変化させることができます。キーを押し込む強さでティンバーのピッチ変化をコントロールできます。
04	Level	Whel	S3 に接続されたMIDIキーボードに備えられたモジュレーションホイールによって音量のコントロールを行います。
05	Level	Pres	S3 に接続されたMIDIキーボードのアフタータッチ（チャンネルプレッシャー）によって音量を変化させることができます。キーを押し込む強さでティンバーの音量変化をコントロールできます。
06	Level	Note	S3 に接続されているMIDIキーボードなどのノート情報によってレベルをコントロールします。ノートナンバーが大きい（音程が高い）かノートナンバーが小さい（音程が低い）かによって音量が変化します。
07	AtkLevl	Velo	パッドキーあるいは S3 に接続されているMIDIキーボードのベロシティー値によってエンベロープのアタックレベル（ポイント1のレベル）をコントロールすることができます。たとえばキーやパッドを強く弾くとアタックを大きくすることができます。（デブスが+値の場合）
08	AtkRate	Velo	パッドキーあるいは S3 に接続されているMIDIキーボードのベロシティー値によってエンベロープのアタック時間（ポイント1のレート）をコントロールすることができます。例えばキーやパッドを強く弾くとアタックを速くすることができます。（デブスが+値の場合）
09	DecRate	Note	S3 に接続されているMIDIキーボードなどのノート情報によってエンベロープのディケイ時間（ポイント2以降のレート）をコントロールします。たとえば音程が高くなるほど減衰時間が短くなるといった設定も可能です。（デブスが-値の場合）
10	DecRate	Velo	パッドキーあるいは S3 に接続されているMIDIキーボードのベロシティー値によってエンベロープのディケイ時間（ポイント2以降のレート）をコントロールすることができます。
11	AutoPch	Note	S3 に接続されているMIDIキーボードのノート情報によってオートベンド（ T4 ）のピッチ値をコントロールします。音程が高くなるほどベンド幅が大きくなる効果も作り出せます。（デブスが+値の場合）
12	AutoPch	Velo	パッドキーあるいは S3 に接続されたMIDIキーボードのベロシティー情報によってオートベンド（ T4 ）のピッチ値をコントロールすることができます。パッドやキーを強く弾くとベンド幅が大きくなる効果が実現できます。（デブスが+値の場合）
13	AutoRat	Note	S3 に接続されたMIDIキーボードのノート情報によってオートベンド（ T4 ）のレートをコントロールすることができます。音域が高くなるほどオートベンドの時間が長くなる効果も作り出せます。（デブスが+値の場合）
14	AutoRat	Velo	パッドキーあるいは S3 に接続されたMIDIキーボードのベロシティー情報によってオートベンド（ T4 ）のレートをコントロールすることができます。キーやパッドを強く弾くほどオートベンドの時間が長くなる効果も作り出せます。（デブスが+値の場合）

注意 1 : **T4** ページでオートベンドがかかるように設定しておかなければ、ここで11~14のモジュレーションを設定しても、その効果は得られません。

注意 2 : **S3** でのピッチ変化幅は、最大で±3オクターブとなっています。このため、01~03のモジュレーションを設定した場合でも、それらの効果が得られない場合があります。

4.1.6 モニターページ (T6)

ティンバーのエディットを行うときのモニターの設定を行います。このページの設定はティンバーデータとして記憶されません。ティンバーモード内で共通の設定です。



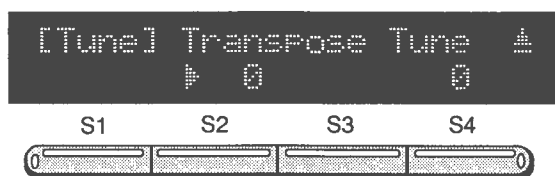
	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	エフェクト	Effect=000~15	エフェクトプログラムを選択します。
S3	チューン	<Tune>	チューンサブページに入ります。
S4	アウト	<Out>	アウトプットサブページに入ります。

注意 :エフェクトの設定はエディット中のモニターのための設定で、ティンバーモード内だけで有効です。

一旦ソングモードに移るか、またはソングプレイを行なった場合、ここでの設定はクリアされ、そのときそのソングで設定されていたエフェクトプログラムに切り替わります。

(1) チューンサブページ

モニターページで S3 キーを押すと、チューンサブページを開くことができます。EXIT キーを押すと、モニターページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S2	トランスポーズ	-24~+24	トランスポーズは発音するティンバーのピッチを半音単位で調整できます。設定できる数値は±24で2オクターブ上下することができます。
S4	チューン	-99~+99	ピッチの微調整を行います。設定できる値は±99で単位はセントです。

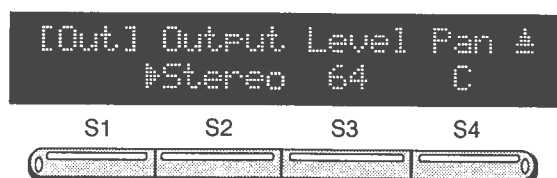
注意：このページでの設定は、あくまでエディットのモニターとしてのものです。

最終的には、キットモードのパッドエディットページ **F3** で設定を行います。

(2) アウトプットサブページ

モニターページで S4 キーを押すと、アウトプットの設定を行うページに入ります。

EXIT キーを押すと、モニターページに戻ります。



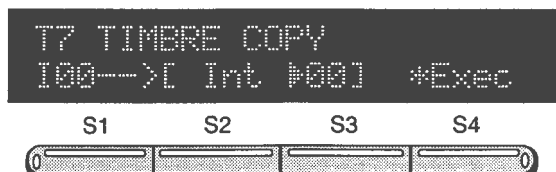
	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S2	アウトプット	Stereo / Mult11~4 / Effect1~2 / ST+M1 / ST+M2 / ST+M3 / ST+M4 / ST+E1 / ST+E2	エディット中のティンバーの出力先の指定を行います。マルチアウトやエフェクトセンドアウト、ステレオアウトから選べます。なおステレオアウトはマルチアウト、エフェクトセンドアウトを併用できます。
S3	レベル	0~99	出力レベルの調整を行います。
S4	パン	R15~0~L15	アウトプットをステレオに指定したときだけ有効です。エディット中のティンバー音のステレオ空間での定位を設定します。右側のみである R15 から中央の 0 、左側のみである L15 まで 31 段階の設定ができます。

注意：このページでの設定は、あくまでエディットのモニターとしてのものです。

最終的には、キットモードのパッドエディットページ **F3** 及びパッドレベルページ **K4** で設定を行います。

4.1.7 ティンバーコピーページ (T7)

現在選ばれているティンバーの設定を、別のティンバーにコピーする機能です。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	ソースティンバー	000~999 / 1000~9999 / 0000~9999	現在選ばれているティンバーのメディアとナンバーが表示されます。
S2	メディアセレクト	Int / Card	コピー先のティンバーが記憶されているメディアを選択します。
S3	ティンバーセレクト	000~999	コピー先のティンバーナンバーを選びます。
S4	エグゼキュート	*Exec	ティンバーコピーを実行します。

(1) ティンバーコピーの手順

操作1: ソースとなるティンバーを、ティンバーセレクトページ T1 で選択します。

操作2: ティンバーコピーページ T7 を開きます。

操作3: S2キーを押してコピー先のメディアを選択します。そして S3キーを押してコピー先のティンバーナンバーを選択します。

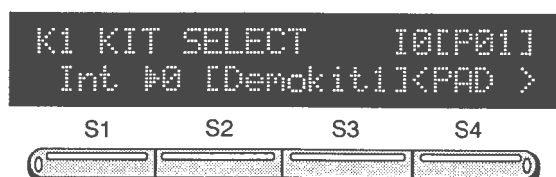
操作4: S4キーを押してコピーを実行します。ディスプレイには Sure? (Y/N) の表示が現れます。コピーを行う場合は、+/YESキーを押します。コピーが終了するとティンバーコピーページに戻ります。-/NOキーを押すと、コピーは行われずにティンバーコピーページに戻ります。

4.2 キットのエディット

キットは、パッドを叩いて演奏したり、MIDIによる演奏を行うときの単位となります。用途に合わせてキットを構成しておく、**S3**をより有効に活用することができます。プリセットとして10種類のキットが**S3**本体に用意されているほか、インターナルに10種類、RAMカードのバンク1個当たり10種類、キットデータを登録することができます。

4.2.1 キットセレクトページ (K1)

このページでキットを選択します。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	メディアセレクト	Pre/Int/Card	ここでは選択するキットが記憶されているメディアを選択します。
S2	キットナンバー	0~9	エディットするキットを選択します。なお現在選ばれているキットはディスプレイの右上に表示されます。
S3	キットネーム	[]	現在選ばれているキットの名前を示します。ネームを書き替えることもできます。
S4	パッド	<PAD >	パッドサブモードに入ることができます。

注意: キットネームの書き替えの方法はパターンネームと同様です。「3.1.1 パターンセレクトページ **FP1**」を参照してください。また、プリセットのキットネームは変更できません。

(1) キットの選択の手順

操作1: キットセレクトページで **S1** キーを押し、カーソルをメディアセレクトに合わせます。メディアの選択は DATA ENTRY ダイアル、+/YES キー、-/NO キーで行います。

なおプリセットのキットは、ページを開いたりカーソルを移動したりしてデータを見ることはできますが、内容の変更はできません。インターナルやカードにコピーしてからエディットを行ってください。

注意: RAMカードのバンクについて

RAMカードのバンクは1と2があります。これはシステムモードのカードページ **S12** で選択します。キットセレクトページでメディアにカードを選択した場合は、設定されているバンクに記憶されたキットデータを選ぶことができます。

操作2: **S2** キーを押し、キットナンバーにカーソルを移します。

操作3: DATA ENTRY ダイアルや+/YES キー、-/NO キーでキットナンバーを選択します。

4.2.2 パッドサブモード

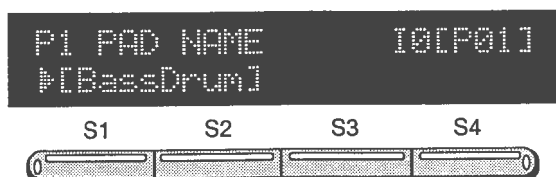
キットセレクトページでS4キーを押すと、パッドサブモードに入ります。パッドサブモードにはF1からF3の3ページ(パッド名、ティンバーセットアップ、パッドエディット)があります。パッドサブモードに入ってから、PAGEキーによってこれらのページを開くことができます。

パッドの選択

ディスプレイの右上に「**[]**」で囲まれたパッドナンバーが表示されています。これが現在選択されているパッドで、エディットの対象になります。またキットモード内なら、どこでもエディットしたいパッドを叩くことによって、パッドを選択することができます。

(1) パッド名前ページ (P1)

このページでは、選ばれたパッドに対して名前を付けることができます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	パッド名	[]	パッドに8文字までの名前を付けることができます。

注意 :パッド名の変更方法はパターン名と同様です。「3.1.1 パターンセレクトページ **PP1**」を参照してください。
また、プリセットキット内のパッドの名前は変更できません。

(2) ティンバーセットアップページ (P2)

ティンバーセットアップページは、パッドに対応するティンバーをアサインするページです。パッドには2つのティンバースロット (TimA/TimB) があり、最大2つのティンバーをアサインできます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	ティンバースロットセレクト	TimA/TimB	セットアップするティンバースロットを選択します。
S2	メディアセレクト	Pre/Int/Card/ Off	セットアップするティンバーが記憶されているメディアを選択します。オフはティンバーをアサインしません。ただし、ティンバーAはオフできません。
S3 S4	ティンバーナンバー	00~99	セットアップするティンバーのナンバーを選択します。右側にはティンバーネームが表示されます。

ティンバーセットアップの手順

操作1: S1キーを押し、セットアップするティンバースロットをTimA/TimBから選択します。

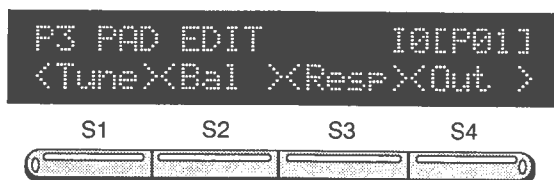
操作2: S2キーを押し、セットするティンバーが記憶されるメディアを選択します。TimAだけを使う場合はTimBをOffにします。TimAはOffできません。

操作3: S3キーを押し、ティンバーナンバーにカーソルを移しティンバーを選択します。アサインされたパッドを叩いて、耳で確認できます。

注意: プリセットキットを選択している場合、メディアセレクト、ティンバーナンバーをエディットすることはできません。

(3) パッドエディットページ (P3)

パッドに対するエディットを行うことができます。パッドエディットサブページの下の階層に、更に4つのサブページが用意されています。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	チューン	<Tune>	チューンサブページを開きます。
S2	バランス	<Bal>	バランスサブページを開きます。
S3	レスポンス	<Resp>	レスポンスサブページを開きます。
S4	アウトプット	<Out>	アウトプットサブページを開きます。

①チューンサブページ

このサブページは、2つのページがあります。PAGE キーを押すと、メインページと A/B ページを切り替えることができます。

メインページ

このページはパッド全体のチューニングを行います。このページの設定は最終的なキットデータとして登録されます。



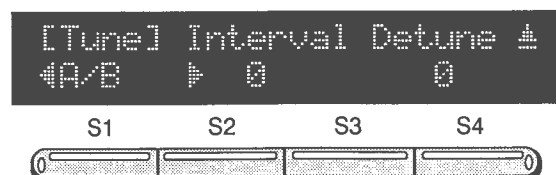
	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S2	トランスポーズ	-24~+24	パッドのチューニングを半音単位で行うことができます。
S4	チューン	-99~+99	パッドのチューニングをセント単位で微調整します。

注意: プリセットキットを選択している場合、これらをエディットすることはできません。

A/B ページ

このページは、ティンバー A とティンバー B にアサインされたティンバーの間のチューニングを行います。このページの設定は最終的なキットデータとして登録されます。

EXIT キーを押すと、パッドエディットページに戻ります。

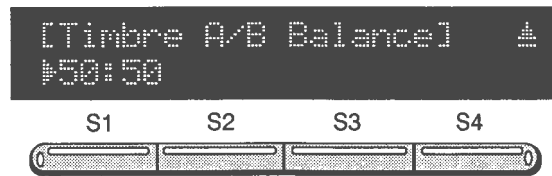


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S2	インターバル	-24~+24	TimA に対する TimB のピッチを半音単位で粗調整します。
S4	デチューン	-99~+99	TimA に対して TimB のピッチをセント単位で微調整します。

注意: プリセットキットが選択されている場合、及びティンバー B がオフに設定されている場合、このパラメータはエディットできません。

②バランスサブページ

ティンバーAとティンバーBの音量バランスを設定するページです。このページの設定は最終的なキットデータとして登録されます。EXITキーを押すと、パッドエディットページに戻ります。



パラメータ	表示/可変範囲	機能
バランス	01:00~50:50~99:01	ティンバーAとBの音量バランスを設定します。

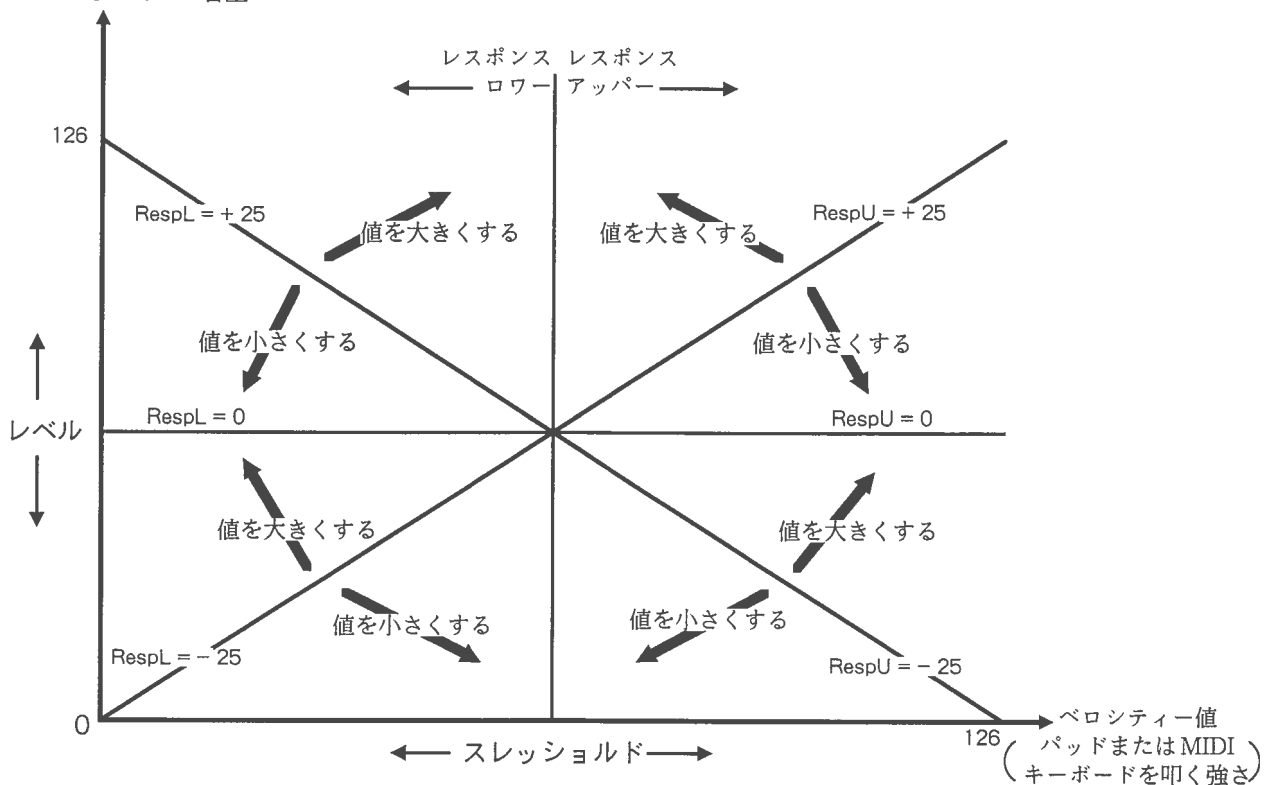
注意: プリセットキットが選択されている場合、及びティンバーBがオフに設定されている場合、このパラメータはエディットできません。

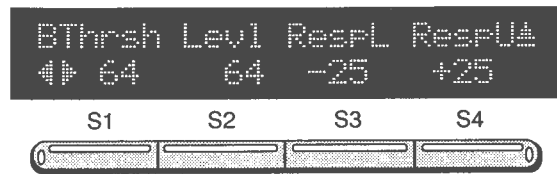
③レスポンスサブページ

ティンバーAとBに独立してタッチレスポンスの調整が行えます。それぞれのティンバーに独立した設定ページが用意されています。PAGEキーを押すたびに、ティンバーA設定ページとティンバーB設定ページを切り替えることができます。このタッチレスポンスを調整することで、ベロシティクロスフェードやベロシティスイッチなどの効果を実現することができます。このページの設定は最終的なキットデータとして登録されます。

EXITキーを押すと、パッドエディットページに戻ります。

ティンバーAまたはBの音量レベル





	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	スレッシュホールド	0~120	レスポンスアッパーとレスポンスロワーの切り替わるベロシティー値を設定します。ここで設定した値よりも小さいベロシティー値はレスポンスロワーで、大きいベロシティー値はレスポンスアッパーで、それぞれコントロールされます。
S2	レベル	0~120	ベロシティーのスレッシュホールド値に対応したスレッシュホールドレベル値を設定します。これらスレッシュホールドとレベルの値を基準にしてアッパーとロワーのレスポンスを設定します。
S3	レスポンスロワー	-50~+50	スレッシュホールド値よりも小さいベロシティー値が入力されたときのレスポンスを設定します。 値が0のときが標準で、ベロシティー値とレベル値が1:1の対応で変化します。数値を大きくして行くと傾きが大きくなり、ベロシティーの変化に対してレベルの変化が大きくなります。 逆に数値を小さくして行くと傾きが小さくなり、ベロシティー値の変化に対してレベルの変化が小さくなります。値を0にするとベロシティーによるレベルの変化はなくなり「レベル」で設定した音量で鳴ります。 さらに+の値にするとベロシティー値とレベルの対応が逆転し、0からスレッシュホールドで設定した値までの間では、強くとレベルが小さくなるようになります。
S4	レスポンスアッパー	-50~+50	スレッシュホールド値よりも大きいベロシティー値が入力されたときのレスポンスを設定します。

注意 :プリセットキットが選択されている場合、これらのパラメータはエディットできません。また、ティンバーBがオフに設定されている場合、ティンバーBに関するレスポンスはエディットできません。

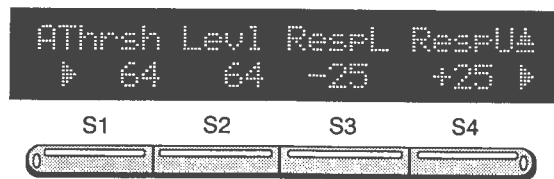
ベロシティーレスポンスについて

ベロシティーレスポンス機能を使うと、様々な効果を実現できます。ティンバーAとBの設定によってベロシティースイッチ、ベロシティークロスフェード、ベロシティーウインドウなどの機能を作り出せます。

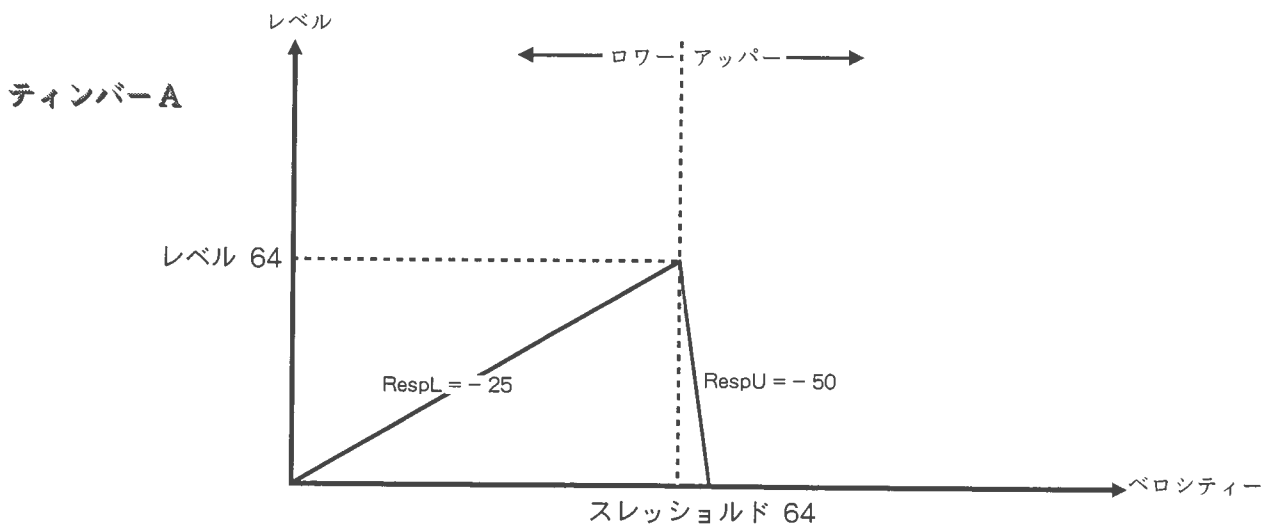
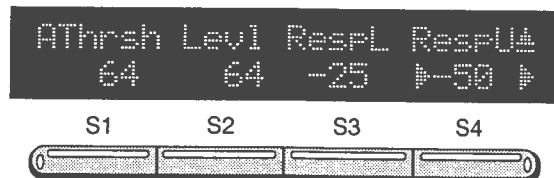
ベロシティースイッチ

ベロシティー値によってティンバーAとBを切り替える機能です。例えば、弱くパッドを叩いたときにティンバーAが鳴り、強く叩くとティンバーBが鳴るように設定してみましょう。方法は、ティンバーAがあるスレッシュド値を境に音が出なくなり、またティンバーBはそのスレッシュド値を越えたときに初めて鳴るように設定するわけです。

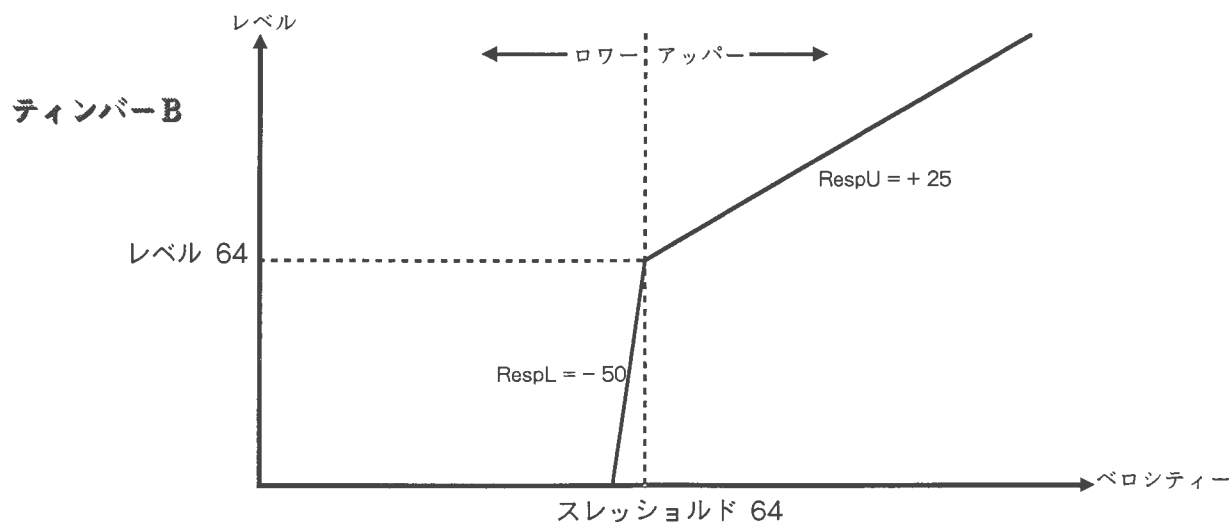
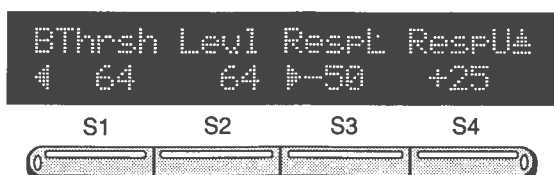
操作1: ティンバーAとティンバーBのスレッシュド値を設定します。この値を境にティンバーを切り替えるため、それぞれは同じ値にします。例えば64に設定します。



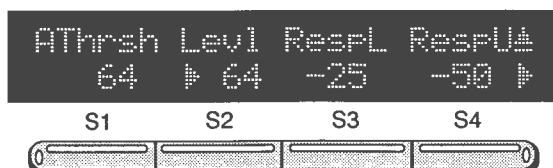
操作2: ティンバーAのレスポンスを設定しましょう。ティンバーAは、スレッシュド値よりも大きなベロシティー値の場合には発音しないようにするため、レスポンスアッパーの値を-50にします。レスポンスローの値は、パッドのタッチと音量感が希望するような設定になるように合わせます。ここでは-25にしました。



操作3: ティンバーBのレスポンスを設定します。ティンバーBは、スレッシュド値を越えたベロシティー値のときに発音するように設定します。そのためレスポンスローを-50にします。レスポンスアッパーは、パッドのタッチと音量感が一致するように設定してください。



操作4: 次に、ティンバーAとBのスレッシュドレベルを設定しましょう。実際にパッドを叩きながら、ティンバーAとBを聴きながらレベルを合わせていきます。

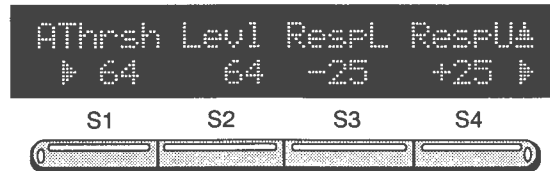


これで設定は終わりました。パッドを叩いたとき、ベロシティー値64をこえる強さで叩いたときはティンバーBが鳴り、それよりも弱く叩いたときはティンバーAが鳴ります。

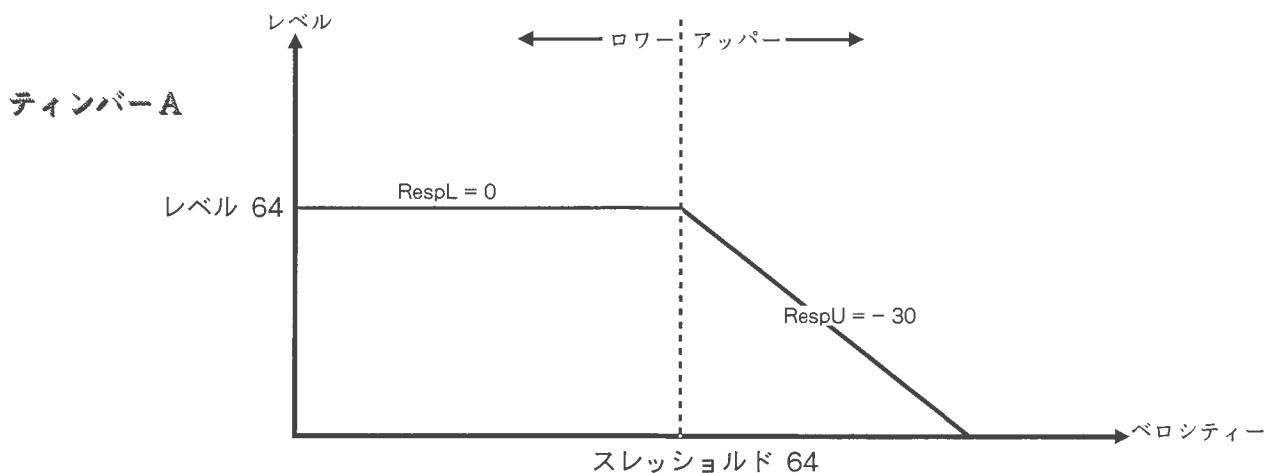
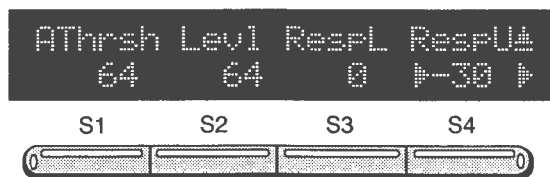
ベロシティークロスフェード

ベロシティークロスフェードは、スレッシュヨルド値を境にティンバーAとBをクロスフェードさせる機能です。クロスフェードとは、例えばティンバーAがスレッシュヨルド値を越えるとフェードアウト(段々音量が小さくなる)していき、ティンバーBはスレッシュヨルド値の手前からフェードイン(徐々に音量が大きくなる)していきます。それによってティンバーをクロスして徐々に入れ替える機能を実現します。

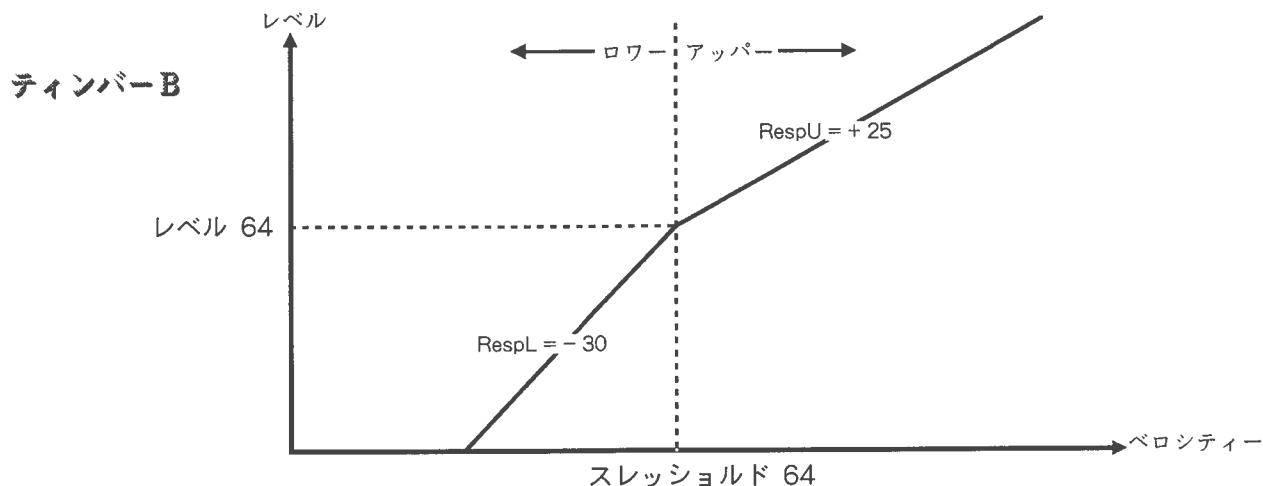
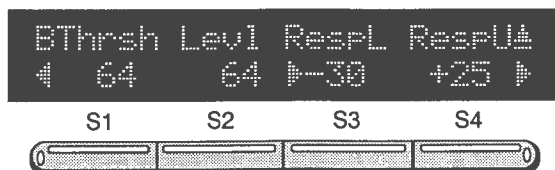
操作1: クロスフェードするスレッシュヨルド値を設定します。この値はベロシティースイッチのときと同様に、ティンバーAとBは同じ値にします。この値も例として64にします。



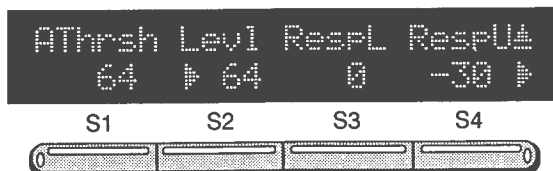
操作2: 次にティンバーAのレスポンスを設定します。ベロシティースイッチのようにティンバーAとBが急に入れ替わるのではなく、徐々に入れ替わります。そのためティンバーAのアップーレスポンス値を-30にします。ローレスポンス値は、例としてパッドのベロシティーによらないように0に合わせます。



操作3: ティンバーBのレスポンスを設定します。ティンバーBはベロシティが64までは徐々に強くなるようにします。そのため、レスポンスローを-30にします。レスポンスアッパーは、パッドのタッチと音量感が一致するように設定してください。



操作4: 次に、ティンバーAとBのスレッシュホールドレベルを設定しましょう。実際にパッドを叩きながら、ティンバーAとBを聴きながらレベルを合わせていきます。

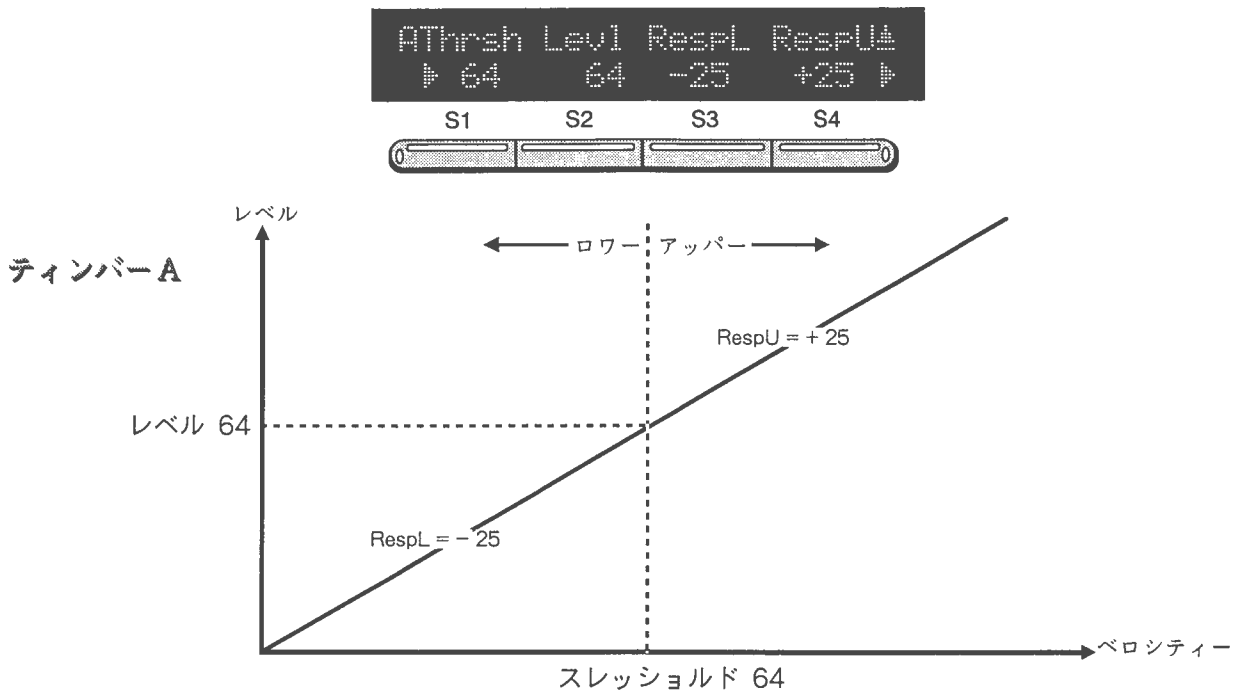


これで設定は終わりました。パッドを叩いたとき、ベロシティ値64をこえるまではティンバーAが良く聞こえ、それよりも強く叩いたときはティンバーBが良く聞こえます。

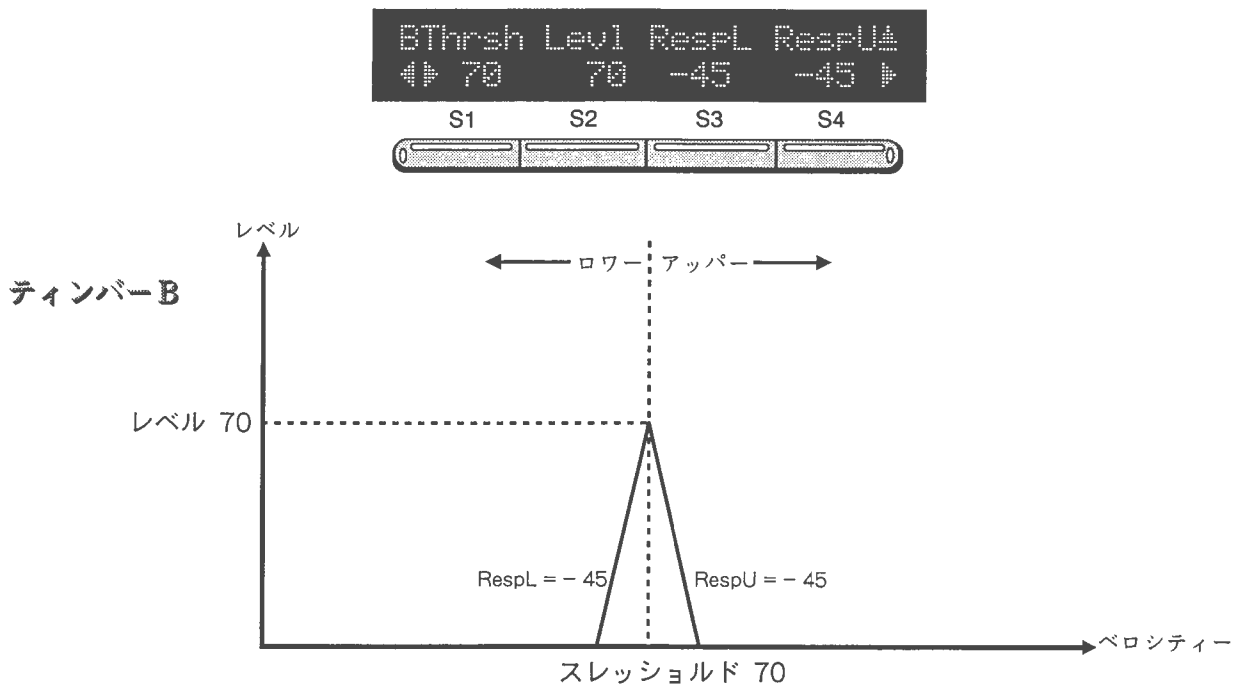
ベロシティーウインドウ

ベロシティーウインドウとは、あるベロシティーの範囲内でティンバーが発音する機能です。例として、ティンバーBがスレッシュヨルド70あたりだけで発音するように設定してみましょう。

操作1: ティンバーAの設定は、通常のレスポンス値に設定します。



操作2: 次にティンバーBのレスポンスを設定します。ティンバーBがあるベロシティー値付近だけで聞こえるように、ティンバーBのアッパーレスポンス値を-45、ローレスポンス値は-45に設定します。スレッシュヨルド値は70に合わせます。レベルはティンバーBの音色が聞こえるように調整します。



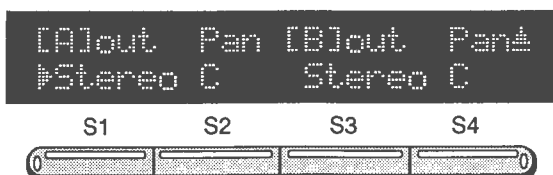
これで、ベロシティー値70付近の時だけにティンバーBが聞こえます。鳴るベロシティー範囲を広げたいときは、レスポンスを緩やかにします。

注意 :パッドキーを叩いた時に出力されるベロシティー値は、2から126までの連続した値ではありません。通常は、叩く強さに応じて12段階のベロシティー値が出力されます。このため、このベロシティーウィンドウの設定を行って、ベロシティー範囲を狭く設定した場合、ウィンドウに設定されている方の音色が全く出力されない場合があります。この場合はウィンドウのレスポンスを緩やかに設定してください。

④アウトプットサブページ

現在選ばれているパッドにアサインされたティンバーの出力先を設定を行います。ティンバーAとBの2つのティンバーが設定されていれば、それぞれのティンバーについて独立して設定することができます。このページの設定は最終的なキットデータとして登録されます。

EXITキーを押すと、パッドエディットページに戻ります。



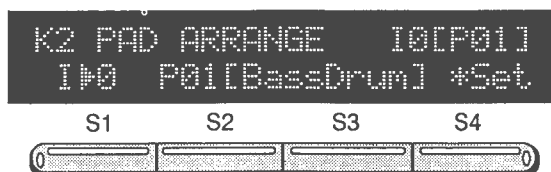
	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	アウトプット A	Stereo/Multi1~4 /Effect1~2 /ST+M1/ST+M2 /ST+M3/ST+M4 /ST+E1/ST+E2	ティンバーAの出力先を指定します。マルチアウトやエフェクトセンド、ステレオアウトが選べます。またステレオアウトはマルチアウトもしくはエフェクトセンドを組み合わせることもできます。
S2	パン A	RL~0~LR	ティンバーAの出力がステレオに設定されているときその定位を設定します。出力がステレオ以外の時は無視されます。
S3	アウトプット B	Stereo/Multi1~4 /Effect1~2 /ST+M1/ST+M2 /ST+M3/ST+M4 /ST+E1/ST+E2	ティンバーBの出力先を指定します。
S4	パン B	RL~0~LR	ティンバーBの出力がステレオに設定されているときその定位を設定します。出力がステレオ以外のときは無視されます。

注意1 :プリセットキットを選択している場合、これらのパラメータはエディットできません。また、ティンバーBがオフに設定されている場合、アウトプットB、パンBはエディットできません。

注意2 :同時に発音できる音数はアウトプットによって異なり、ステレオアウト12音、マルチアウト8音、エフェクトセンド4音となっています。1つのパッドにティンバーA,B両方がアサインされている場合、2音同時に発音することになり、注意が必要です。

4.2.3 パッドアレンジページ (K2)

このページでは、現在選ばれているキットのパッドを並べ直し、キットを構成します。現在選ばれているキット以外のキットのパッドを選択することもできます。プリセットなどの、既にあるキットのパッドを再構成して、オリジナルのキットを作成することも可能です。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	メディアセレクト		ソースとなるパッドが含まれるキットが登録されているメディアをプリセット、インターナル、カードから選択します。
S2	ソースキット		ソースとなるパッドが含まれるキットを選択します。
S3	パッドナンバー		ソースとなるパッドを選択します。パッドネームがついている場合は右側に表示されます。
S4	セット		S4 キーを押すと選択したパッドを現在選ばれているパッドにアサインします。

注意 1 :パッドアレンジを行った場合でも、**K5** ノートアサインページでの設定は変化しません。

注意 2 :プリセットキットにたいしては、パッドをアレンジすることはできません。(***Set** も表示されません。)

(1) パッドアレンジの手順

操作 1 :パッドキーを押して、アレンジするパッドを選択します。

操作 2 :S1キーを押して、メディアセレクトにカーソルを移動します。DATA ENTRYダイアルなどで、ソースとなるパッドが含まれるキットの登録されたメディアを選択します。

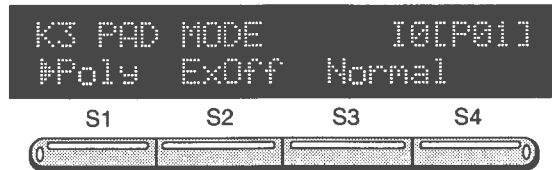
操作 3 :S2キーを押して、ソースキットにカーソルを移動します。DATA ENTRYダイアルなどで、ソースとなるパッドが含まれるキットを選択します。

操作 4 :S3キーを押して、パッドナンバーにカーソルを移します。DATA ENTRYダイアルなどで、ソースとなるパッドを選択します。

操作 5 :S4 キーを押してセットします。現在のパッドがソースとなるパッドの設定に変わります。

4.2.4 パッドモードページ (K3)

現在選ばれているパッドの発音モードを設定します。アサインモードには、ポリ/モノの切り替えや、エクスクルーシブグループの切り替えなどがあります。

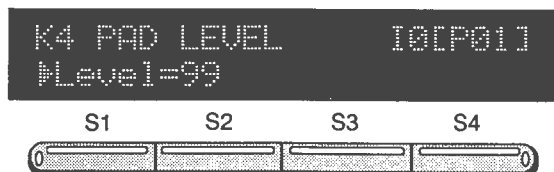


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	モード	Poly/Mono	<p>ポリかモノを切り替えます。</p> <p>Poly: ポリモードの時は、前の音は完全にリリースするまで鳴り続け、新しい音はその音に重なります。例えばシンバルのような楽器をポリモードにしておくと、続けて叩いたとき不自然な感じがしません。</p> <p>Mono: モノモードを選択すると、パッドを一度叩いてリリースが終わる前に再びそのパッドを叩くと、前の音が消え、新しい音が鳴り始めます。音が重なることはありません。ポリで鳴らす必要が無い場合は、このモードを選択します。</p>
S2	エクスクルーシブ グループ	ExA/ExB/ExOff	<p>エクスクルーシブグループは、同時に発音させたくない楽器をグループ化します。</p> <p>ハイハットの音を例にしますと、オープンハイハットとクローズハイハットは現実的には同時には鳴りません。これらの楽器を、同じエクスクルーシブグループにアサインするとオープンハイハットとクローズハイハットが同時に演奏されず、切り替わって鳴ります。エクスクルーシブグループはAとBの2つあり、それぞれ独立して設定できます。</p>
S3 S4	リザーブ	Reserve/Normal	<p>リザーブ機能は、特定の楽器をボイス数の制限（最大12音）によらず、必ず鳴らすための機能です。例えばクラッシュシンバルやライドシンバルは必ず鳴らしたいという場合、これらのパッドのリザーブをオンします。ボイス数が12音をこえても、リザーブをオンした音は優先して鳴ります。もちろんリザーブをオンした音が12音を越えている場合は保証はされません。なお通常は後着優先で、最後に叩かれたパッドが優先されます。</p>

注意: プリセットキットが選択されている場合、これらのパラメータはエディットできません。

4.2.5 パッドレベルページ (K4)

このページは、それぞれのパッドのレベル設定を行います。

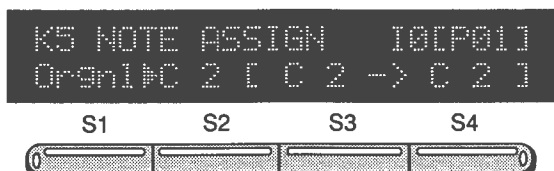


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	レベル	01~99	現在選択されているパッドのレベルを設定します。

注意 : プリセットキットが設定されている場合、これらのパラメータはエディットできません。

4.2.6 ノートアサインページ (K5)

ノートアサインは、現在選ばれているパッドが受けるMIDIのノートナンバーの範囲を設定します。ノート範囲をある程度広く取ることによって、その音で音階を演奏することができます。なお、パッドを叩いたときにMIDIアウト端子から出力するノートナンバーは、基本的にこのページで設定したオリジナルキーのノートナンバーになります。(但し、パッドスケールページでメジャー、クロマチック、ユーザーを選択しているとき、ティンバーモードにいるときは例外になります。)



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1 S2	オリジナルキー	0-1 ~ 0-9	オリジナルキーはパッドがオリジナルピッチで発音する音名を設定します。
S3	ボトムノート	0-1 ~ 0-9	ボトムノートはそのパッドが受ける最低音を設定します。
S4	トップノート	0-1 ~ 0-9	トップノートはそのパッドが受ける最高音を設定します。

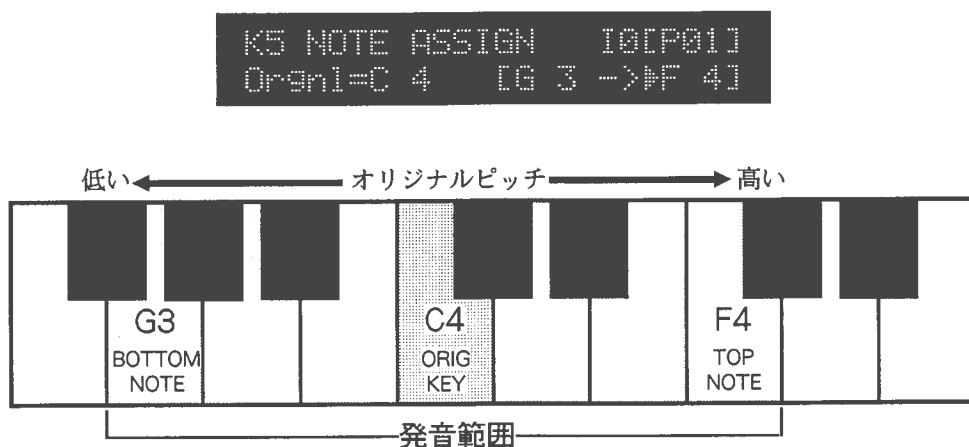
注意 : プリセットキットが設定されている場合、これらのパラメータはエディットできません。

また、可変範囲の 0-1 ~ 0-9 はMIDIのノートナンバー0~127に対応した値です。

(1) レンジの設定

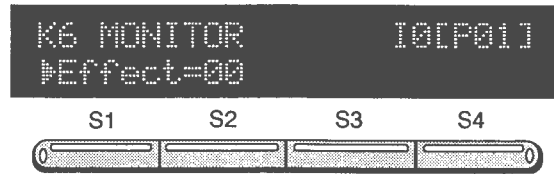
パッドのノートレンジは、2つの値によって設定します。左側の値がボトムノートで、レンジの最低音を設定し、右側がトップノートで、レンジの最高音を設定します。ボトムノートはオリジナルキーを越えることはできず、トップノートはオリジナルキーより低い値を取ることができません。1つのノートを対応させる場合は、トップノートとボトムノートをオリジナルキーと同じ値に設定します。

パッド1をオリジナルキーC4、ボトムG3、トップF4に設定した場合



4.2.7 モニターページ (K6)

エフェクトを付加した状態で、キットのエディットを行うための機能です。プログラムされている16種類のエフェクトの中から選択します。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	エフェクト	00~15	エフェクトプログラムを選択します。

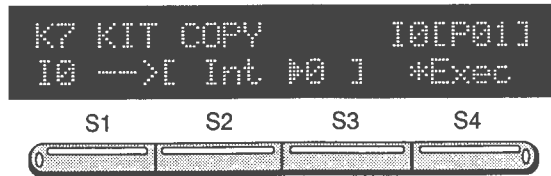
注意: このページの設定は、キットエディット中だけに有効です。またキットデータとして記憶されるものではありません。

なお、エフェクトは選択されたキットにエフェクトプログラム1種類のみ付加できます。パットごとに付加されるものではありません。

また、一旦ソングモードに移るか、またはソングプレイを行なった場合、ここでの設定はクリアされ、そのときそのソングで設定されていたエフェクトプログラムに切り替わります。

4.2.8 キットコピーページ (K7)

このページで、現在選ばれているキットの設定を、任意のキットにコピーすることができます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	ソースキット	00~09 / 10~19 / 20~29	現在選ばれているキットのナンバーが表示されます。
S2	メディアセレクト	Int / Card	コピー先のキットがあるメディアを選択します。
S3	デスティネーションキット	00~09	コピー先のキットのナンバーを選択します。
S4	エグゼキュート	*Exec	コピーを実行します。

(1) キットコピーの手順

操作1: キットコピーの元となるキット、をキットセレクトページ **K1** で選択します。

操作2: キットコピーページを開きます。S2 キーを押して、DATA ENTRY ダイアルなどでコピー先のメディアを選択します。

操作3: S3 キーを押して、キットナンバーにカーソルを移します。DATA ENTRY ダイアルなどでコピー先のキットを選択します。

操作4: S4 キーを押すことで、キットコピーを実行します。

注意: ここでのコピーはキット単位で行われます。

パット単位でのコピーをする場合は「4.2.3 パットアレンジページ **K2**」を参照してください。

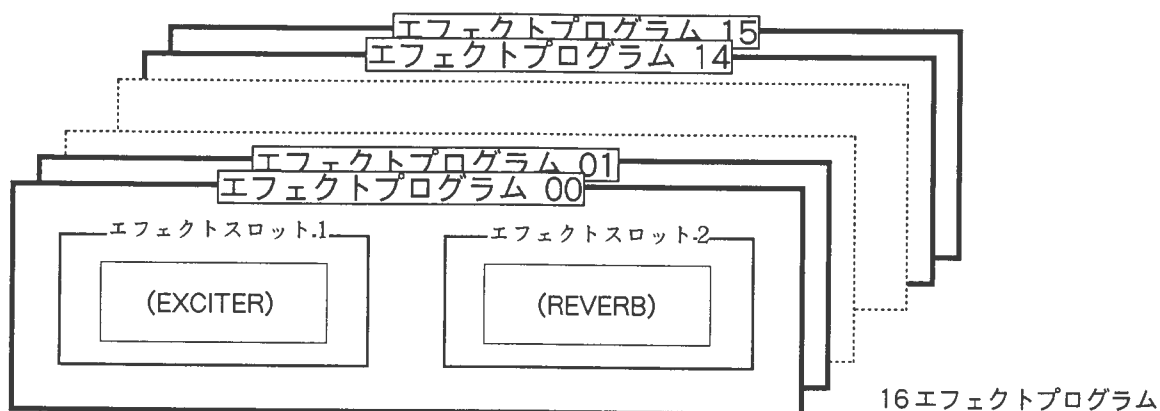
第5章 エフェクトについて

5.1 エフェクトの概要

5.1.1 エフェクトプログラムについて

S3には、サウンドに様々な音響効果を与えるエフェクトが備えられています。エフェクトは同時に2基(2スロット)を動作させることができます。この2基のエフェクトの組合せや配置形式、定位などを「エフェクトプログラム」として、16種類記憶しておくことができます。

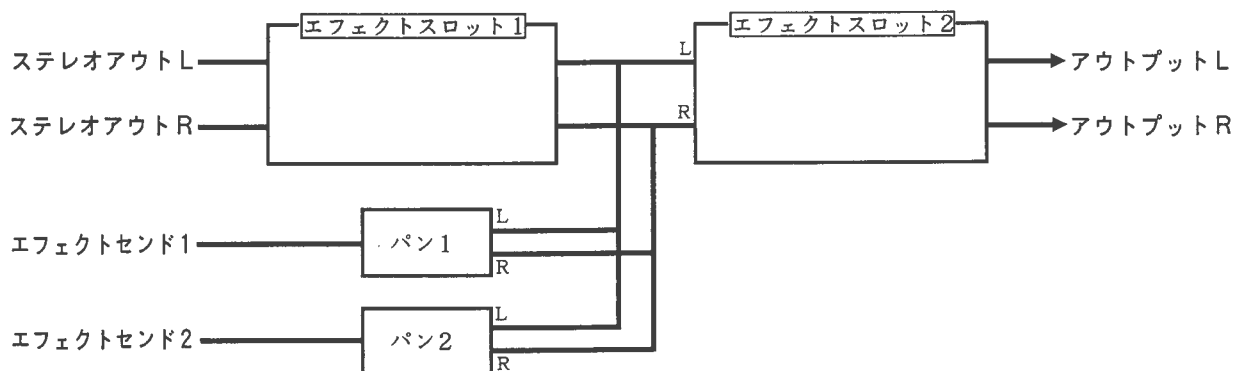
パターンプレイ/レックモードのモニターページや、ソングプレイ/レックモード:ソングセッティングページのエフェクトアサインサブページ、ティンバーモードやキットモードのモニターページでは、エフェクトプログラムを選択し、実際に演奏に音響効果を加えることができます。



5.1.2 プレースメントについて

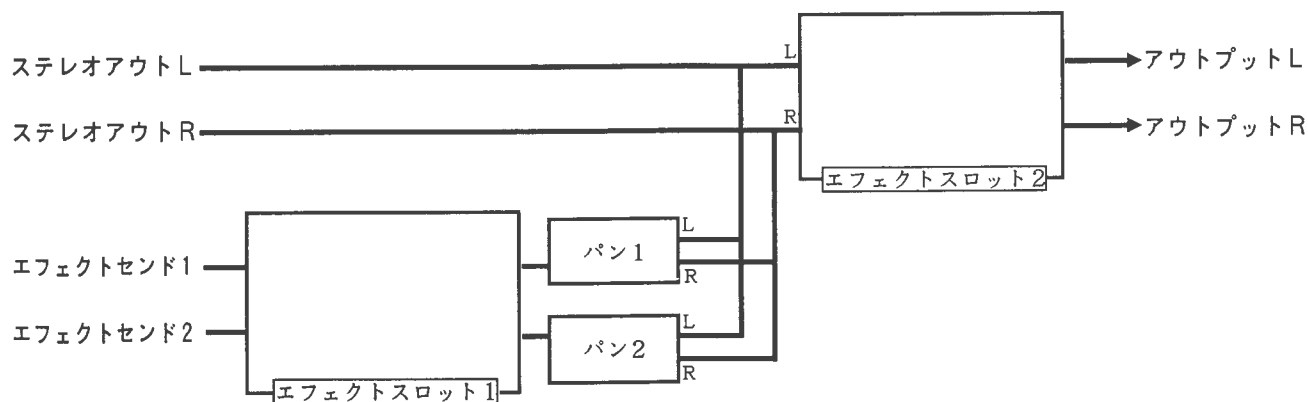
エフェクトプログラムにおいて、2基のエフェクトをどのように結合して配置させるかの設定のことを「プレースメント」といいます。**S3**には2つのプレースメント(プレースメント1、プレースメント2)があります。

(1) プレースメント1



プレースメント1では、ステレオアウトからの音にはスロット1のエフェクトとスロット2のエフェクト両方が直列でかかります。またエフェクトセンド1、2からの音にはスロット2のエフェクトだけがかけられます。プレースメント1でのパンの動きは、エフェクトセンド1、2から入ってくる音の、スロット2の入力に対するステレオ定位を決定します。

(2) プレースメント2



プレースメント2では、ステレオアウトからの音にはスロット2のエフェクトだけがかけられます。

エフェクトセンド1、2からの音には、スロット1のエフェクトがまずかかり、次にスロット2のエフェクトがかかります。プレースメント2でのパンの動きは、スロット1から出力されるエフェクト音の、スロット2の入力に対するステレオ定位を決定します。

注意1: プレースメント1、2ともマルチアウト端子からの出力にはエフェクトはかかりません。

(ST+M1などの、ステレオとマルチアウトの複合出力に設定されている場合は、ステレオアウトのみにエフェクトがかかります。)

注意2: プレースメント1、2の場合とも、エフェクトセンド1、2の最大発音数は4音です。

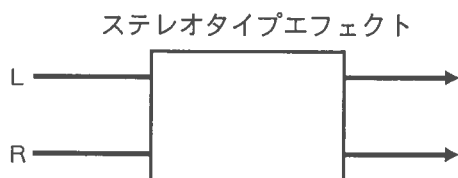
(ティンバーA、Bそれぞれが1音使用するので、A、B両方がアサインされたパッドでは2音発音することになります。)

5.1.3 エフェクトの種類について

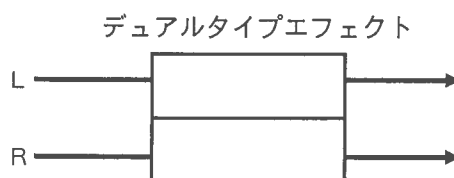
スロット1、スロット2に設定できるエフェクトには、次の28種類があります。(エフェクトオフを含めると29種類)

ステレオタイプエフェクト			デュアルタイプエフェクト		
NO	エフェクト名	説明	NO	エフェクト名	説明
01	HALL1	HALL REVERB 1	15	EQ	DUAL EQUALIZER
02	HALL2	HALL REVERB 2	16	EXCITE	DUAL EXCITER
03	HALL3	HALL REVERB 3	17	D/HALL	DELAY/HALL REVERB
04	ROOM1	ROOM REVERB 1	18	D/ROOM	DELAY/ROOM REVERB
05	ROOM2	ROOM REVERB 2	19	D/REF	DELAY/EARLY REFLECTION
06	ROOM3	ROOM REVERB 3	20	D/DLY	DELAY/DELAY
07	E.REF1	EARLY REFLECTION 1	21	D/CHOR	DELAY/CHORUS
08	E.REF2	EARLY REFLECTION 2	22	D/FLAN	DELAY/FLANGER
09	E.REF3	EARLY REFLECTION 3	23	D/PHAS	DELAY/PHASER
10	DELAY	STEREO DELAY	24	D/TREN	DELAY/TREMOLO
11	CHORUS	STEREO CHORUS	25	E/DLY	EQUALIZER/DELAY
12	FLANGE	STEREO FLANGER	26	E/CHOR	EQUALIZER/CHORUS
13	PHASER	STEREO PHASER	27	E/FLAN	EQUALIZER/FLANGER
14	TREM	STEREO TREMOLO	28	E/TREN	EQUALIZER/TREMOLO
(00) OFF			OFF		

このうち、01から14までのエフェクトはステレオタイプ、15から28までのエフェクトはデュアルタイプのエフェクトになっています。ステレオタイプのエフェクトの場合、Lチャンネル、Rチャンネルともに同じ効果がかかります。デュアルタイプのエフェクトの場合、Lチャンネル、Rチャンネルそれぞれ別々の設定を行い、2基のモノラルエフェクトとして使用することができます。



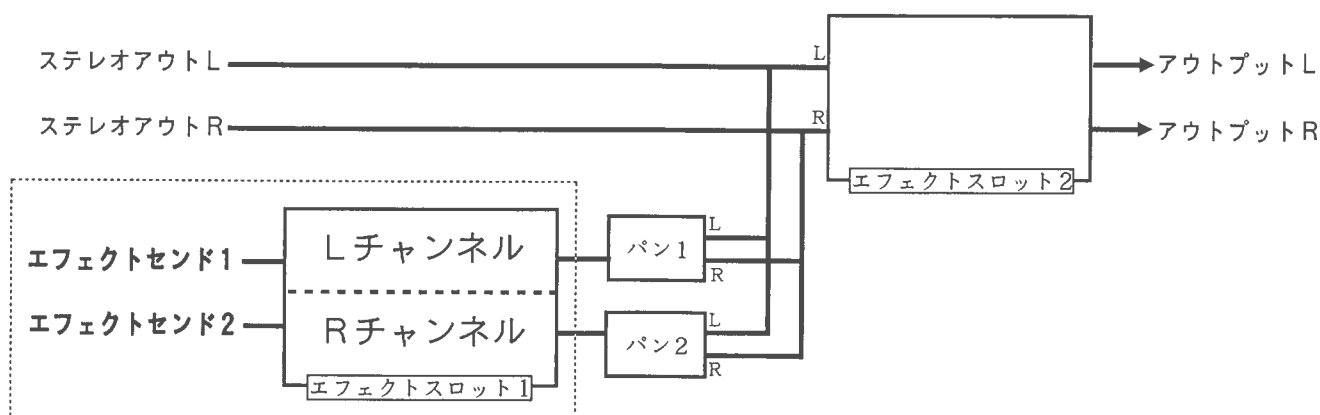
L、Rチャンネルとも同じ効果がかかる



L、Rチャンネルを別々のエフェクトとして使用できる

注意1: 個々のエフェクトの詳細については、「5.2.2 エフェクトパラメータのエディット手順」を参照してください。

注意2: デュアルタイプのエフェクトをプレースメント2のスロット1で使用する場合、エフェクトセンド1がLチャンネルに、エフェクトセンド2がRチャンネルに、それぞれ対応しています。

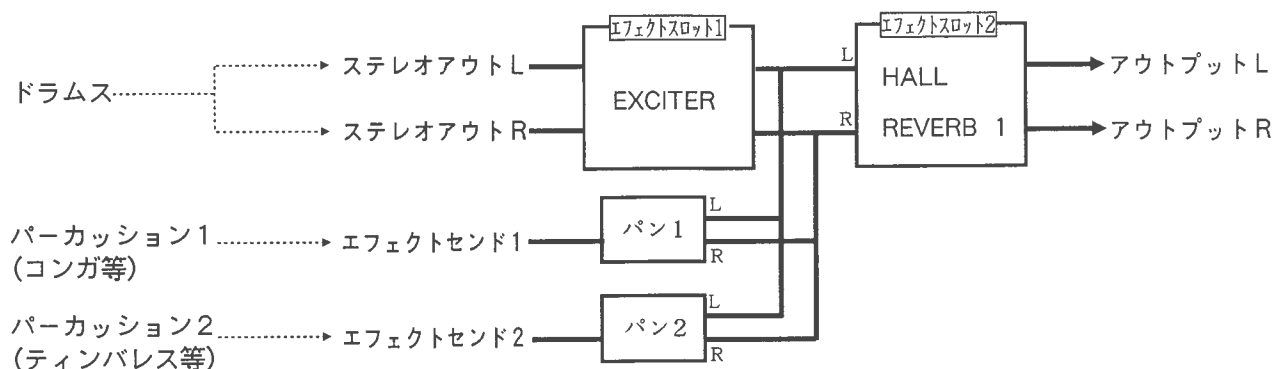


5.1.4 エフェクトプログラムのセッティング例

効果的なエフェクトプログラムのセッティング例をいくつか挙げておきます。

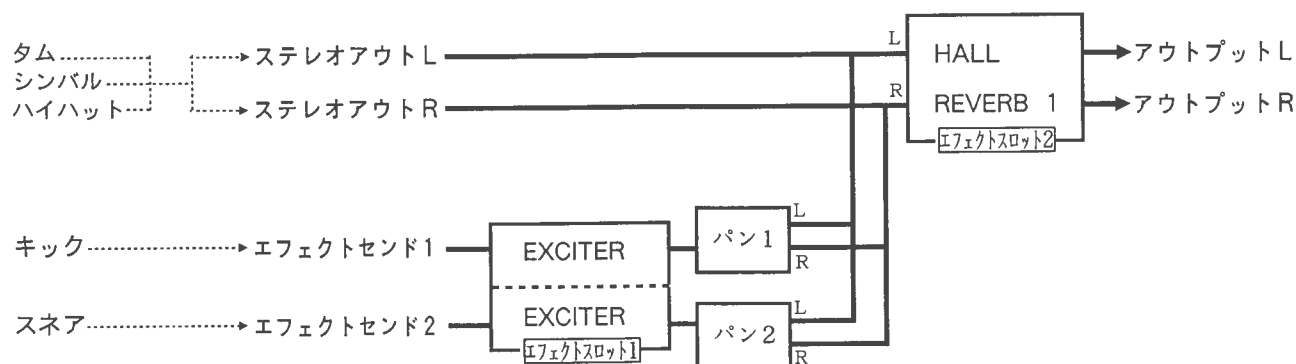
(1) プレースメント 1 を使った場合

この例は、ドラムスとパーカッションを使ったパターンを作る場合に効果的なセッティングです。スロット1にはエキサイター(またはEQ)を、スロット2にはリバーブ系のエフェクトをアサインしておきます。キットモードで、ドラムスのアウトをステレオアウトに、パーカッションのアウトをエフェクト送1、または2に設定しておきます。この場合、ドラムスだけにエキサイターをかけて、パーカッションにはエキサイターをかけずにおくことができます。(スロット1のエキサイターはL、Rチャンネルとも同じセッティングしておきます。)



(2) プレースメント 2 を使った場合

この例は、ドラムス個々の音に対して別々のエフェクトをかける場合に効果的なセッティングです。プレースメント1を使った場合の例と同様に、スロット1にエキサイター(またはEQ)を、スロット2にリバーブ系のエフェクトをアサインしておきます。キットモードでタム、シンバル、ハイハットのアウトをステレオアウトに、キックとスネアをそれぞれエフェクト送1、2に設定しておきます。この場合、エキサイターはデュアルタイプのエフェクトですので、キック、スネアそれぞれ異なる効果をつけることができます。(ここではタム、シンバル、ハイハットにはエキサイターをかけないセッティングになっています。)



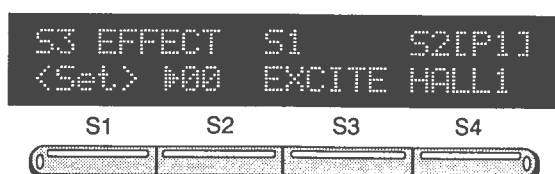
5.2 エフェクトのエディット手順

5.2.1 エフェクトプログラムのエディット手順

エフェクトプログラムのエディットはシステムモードのエフェクトページ **S3**で行います。

(1) エフェクトプログラムのエディット

操作1: GLOBAL キーを押し、キーのLEDが赤色になるようにします。PAGE キーでエフェクトページ **S3**を開きます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	セット	<Set>	セットサブページを開きます。
S2	プログラムナンバー	00~15	エフェクトのプログラムナンバーを選択します。
S3	エフェクトスロット1	OFF/Effect Type	エフェクトスロット1のエフェクトタイプを選択します。
S4	エフェクトスロット2	OFF/Effect Type	エフェクトスロット2のエフェクトタイプを選択します。

注意: ディスプレイの右上の **[1]** の表示は選択されているエフェクトプログラムのプレースメントの設定が示されています。
F1 はプレースメント1で **F2** はプレースメント2です。

ディスプレイには、現在選ばれているエフェクトのプログラムナンバーに設定された2基のエフェクト(エフェクトスロット1、エフェクトスロット2)が表示されます。ではプログラムナンバーを変更してみましょう。

操作2: S2 キーを押します。カーソルがプログラムナンバーに移ります。DATA ENTRY ダイヤルあるいは +/YES キー、- /NO キーでプログラムナンバーを変更してください。00 から 15 まで選ぶことができます。プログラムナンバーが変わると、対応しているエフェクトも変化して行きます。実際にパッドを叩いて、エフェクトの違いを確認することができます。エフェクトプログラムをエディットしてみましょう。

操作3: S3 キーを押すと、エフェクトスロット1にカーソルが動き、S4 キーを押すと、エフェクトスロット2側にカーソルが動きます。ここで DATA ENTRY ダイヤルか +/YES キー、- /NO キーを押すと、エフェクトタイプを次々変更していくことができます。エフェクトをアサインしたくない場合は **OFF** を選んでください。

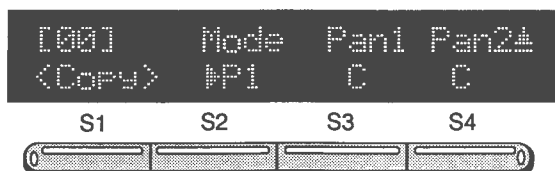
例としてエフェクトスロット1に **DELAY**、エフェクトスロット2に **ROOM3** を設定してみましょう。

1. S3 キーを押します。カーソルがエフェクトスロット1側に移ります。
2. DATA ENTRY ダイヤルなどを使って **DELAY** を選択します。
3. S4 キーを押します。カーソルがエフェクトスロット2側に移ります。
4. DATA ENTRY ダイヤルなどを使って **ROOM3** を選択します。

操作4: 次に、S1キーを押してセットサブページを開きます。このサブページでは、プレースメントとエフェクトセンド1、2の信号をエフェクトスロット2へ送り出すパンを設定することができます。EXITキーを押すと、エフェクトページに戻ります。

注意1: エフェクトセンドは、キットモードのパッドエディットページ**F3**のアウトプットサブページ、ティンバーモードのモニターページ**T6**のアウトプットサブページ、システムモードのメトロノームサブページ**S4**のアウトプットサブページで設定します。

注意2: パンの動きはプレースメントによって異なります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	コピー	<Copy>	コピーサブページを開きます。
S2	プレースメント	P1/P2	プレースメントを P1 / P2 から選択します。
S3	パン1	L15~0~R15	パン1の設定を行います。
S4	パン2	L15~0~R15	パン2の設定を行います。

操作5: S2キーを押してプレースメントにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルなどを使ってプレースメント1かプレースメント2かを選びます。

操作6: S3キーを押してパン1にカーソルを移し、エフェクトセンド1(あるいはプレースメント2選択時のエフェクトスロット1のLch側)の出力の定位を設定します。定位は中央が**0**で、左方向には**L15**まで、右方向には**R15**まで、それぞれ15段階設定できます。

操作7: S4キーを押してパン2にカーソルを移し、エフェクトセンド2(あるいはプレースメント2選択時のエフェクトスロット1のRチャンネル側)の出力の定位を設定します。

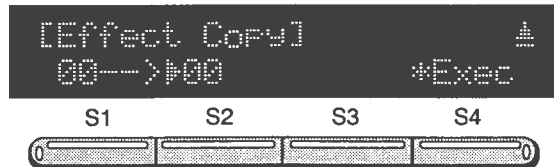
(2) エフェクトプログラムのコピー

エフェクトプログラムを、他のエフェクトプログラムにコピーすることができます。次のように操作してください。

操作1: エフェクトページ **53** で **S2** を押して、コピーするプログラムを選択します。

操作2: **S1** キーを押して、セットサブページを開きます。

操作3: **S1** キーを押して、コピーサブページを開きます。EXIT キーを押すと、エフェクトセットサブページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	ソースプログラム ナンバー	00~100	現在選ばれているプログラムナンバーが表示されます。
S2	ディスティネーション プログラムナンバー	00~100	コピー先のプログラムナンバーを選択します。
S4	エグゼキュート	*Exec	コピーを実行します。

操作4: カーソルは **S2** キーの上にあります。ここでコピー先のプログラムナンバーを選択できます。DATA ENTRY ダイアルなどを使ってプログラムナンバーを選択します。

操作5: 選択が終了したら **S4** キーを押しコピーを実行します。ディスプレイには **Sure? (Y/N)** の表示が現れます。ここで **+ / YES** キーを押すとコピーが行われ、ディスプレイはエフェクトプログラムコピーサブページに戻ります。- / **NO** キーを押すと、コピーは行われずにエフェクトプログラムコピーサブページに戻ります。

5.2.2 エフェクトパラメータのエディット手順

もし、選んだエフェクトが希望するエフェクトと少しイメージが違っていたら、各エフェクトに対してパラメータをエディットしていくことができます。手順は次の通りです。

操作1: エフェクトページ **S3** でエディットしたいエフェクトタイプが設定されたエフェクトプログラムを選択し、SHIFT キーを押してください。ディスプレイには、次の図のようにエフェクト1と2の名前の上にそれぞれ **<Edit>** の文字が現れます。

```
S3 EFFECT <Edit> <Edit>
<Set> ▶00 ROOM1 Off
```

操作2: エディットしたいエフェクトタイプを選択します。エフェクトスロット1を選ぶときは、SHIFT キーを押しながら S3 キーを押します。同様にエフェクトスロット2を選ぶときは SHIFT キーを押しながら S4 キーを押します。

例として、エフェクトスロット1のエフェクトタイプ(ここでは「**ROOM1**」となります)を選択したとします。ディスプレイには次のようなエフェクトパラメータエディットページが現れます。このページは「**ROOM1**」のパラメータを表示する画面で、画面の左下にはパラメータ(図でのパラメータはリバーブタイムです)が示されます。

```
[S1] ROOM1 [P1]▲
Reverb Time ▶0.5sec
```

操作3: PAGE キーを使ってエディットしたいパラメータを選びます。例の「**ROOM1**」では次のようなパラメータがあります。

Reverb Time (リバーブタイム)

Pre Delay (プリディレイ)

E/R Level (E/R レベル)

High Damp (ハイダンブ)

EQ Low (イコライザーロウ)

EQ High (イコライザーハイ)

Lch>Dry>Eff (Lch ドライ/エフェクトバランス)

Rch>Dry>Eff (Rch ドライ/エフェクトバランス)

ここではプリディレイを選んでみましょう。

```
[S1] ROOM1 [P1]▲
Pre Delay ▶ 22ms
```

操作4: 次に、パラメータ値を変更しましょう。変更は DATA ENTRY ダイアルなどを使って行います。

必要があれば、他のパラメータもエディットします。

エディット作業が終了したら、EXIT キーを押してエディットモードから抜けます。他のエフェクトについても同様な手順でエディットできます。各エフェクトのパラメーターは次の表のようになっています。

(1) ホール/ルームリバーブ (No.01~06 まで)

このホール/ルームタイプのエフェクトは、残響のシュミレートを行います。ホールや部屋で音源が鳴っている音場感を演出することができます。なおホールのリバーブタイムは最大9.9秒です。(ルームのリバーブタイムは最大5.0秒です。)

HALL1、**HALL2**、**HALL3**の違いは、その音場感の違いです。**HALL1**はナチュラルなホールの響きが得られます。**HALL2**はモジュレーション感の付加されたホールです。**HALL3**は初期反射音を強調した大きめのホールの感じます。

同様に**ROOM1**、**ROOM2**、**ROOM3**も音場感が違います。**ROOM1**はやや小さめの部屋の感じが出せます。**ROOM2**は音の厚みが増す感じのルームです。**ROOM3**は大きめの部屋の残響が演出できます。

パラメータ名	取り得る値	働き
Reverb Time (リバーブタイム)	0.2~9.9sec (ROOM: 5.0sec)	残響の減衰する時間を設定します。
Pre Delay (プリディレイ)	0~150ms	初期反射音が始まるまでの時間を設定します。
E/R Level (E/Rレベル)	0~99	初期反射音 (E/R=アーリーリフレクション) のレベルを設定します。
High Damp (ハイダンプ)	0~99%	エフェクト音の高域の減衰していく割合を設定します。
EQ Low (イコライザー・ロウ)	-12~+12dB	低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
EQ High (イコライザー・ハイ)	-12~+12dB	高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>Dry:Eff (Lchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Lチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。
Rch>Dry:Eff (Rchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Rチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(2) アーリーリフレクション (No.07~09 まで)

アーリーリフレクションは、リバーブから初期反射音だけを取り出したエフェクトです。リズム音に大きな効果を与えるゲートリバーブやリバーブスリバーブなどを作ることができます。

E. REF1、**E. REF2**、**E. REF3**の違いは、初期反射音の時間に対するレベル変化が異なることです。**E. REF1**はノーマルなレベル変化をしますので、一般的なゲートリバーブなどに使用することができます。**E. REF2**は**E. REF1**とはレベル変化が異なります。**E. REF3**はリバーブタイプのレベル変化を行います。アタックの速い音源に用いると、リバーブゲート(逆回転風のエフェクトがアタック後につく)などのエフェクトが実現できます。

パラメータ名	取り得る値	働き
E/R Time (E/Rタイム)	100~690ms	初期反射音の時間です。値を大きくするほど響きます。
Pre Delay (プリディレイ)	0~150ms	初期反射音が始まるまでの時間を設定します。
EQ Low (イコライザー・ロウ)	-12~+12dB	低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
EQ High (イコライザー・ハイ)	-12~+12dB	高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>Dry:Eff (Lchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Lチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。
Rch>Dry:Eff (Rchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Rチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(3) ステレオディレイ (No.10)

L/Rチャンネル独立してディレイタイムが設定できます。フィードバック、ハイダンプ、イコライザーは、L/Rチャンネルで共通です。ステレオ効果を活かしたディレイエフェクトを得ることができます。ロングディレイタイムを使ったエフェクティブなサウンドも演出できます。

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Delay Time (Lch ディレイタイム)	0~430ms	ダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。(L側)
Rch>Delay Time (Rch ディレイタイム)	0~430ms	ダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。(R側)
Feedback (フィードバック)	-99~+99%	ディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
High Damp (ハイダンプ)	0~99%	エフェクト音の高域の減衰していく割合を設定します。
EQ Low (イコライザー・ロウ)	-12~+12dB	低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
EQ High (イコライザー・ハイ)	-12~+12dB	高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>Dry:Eff (Lchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Lチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。
Rch>Dry:Eff (Rchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Rチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(4) ステレオコーラス (No.11)

コーラス効果は、ディレイタイムを変調することで、入力された信号に「うねり」を与えるエフェクトです。あたかも複数の音源がなっているように聞かせます。ベース系のサウンドにも効果があります。

パラメータ名	取り得る値	働き
Mod Depth (モジュレーションデプス)	0~99	変調の深さを設定します。
Mod Speed (モジュレーションスピード)	1~216	変調のスピードを設定します。
Delay Time (ディレイタイム)	0~200ms	ダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Mod Waveform (ウェーブフォーム)	Sin/Tri	変調の波形を選択します。 Sin=正弦波 Tri=三角波
EQ Low (イコライザー・ロウ)	-12~+12dB	低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
EQ High (イコライザー・ハイ)	-12~+12dB	高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>Dry:Eff (Lchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Lチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。
Rch>Dry:Eff (Rchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Rチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(5) ステレオフィランジャー (No.12)

フランジャーは、コーラスエフェクトにフィードバックを加え、音色変化を大きくしたエフェクトです。シンバル系の音色やスネアなど、倍音を多く含んだ音色に大きな効果があります。ディレイタイムを変化させると、強調される周波数が変化します。

パラメータ名	取り得る値	働き
Mod Depth (モジュレーションデプス)	0~99	変調の深さを設定します。
Mod Speed (モジュレーションスピード)	1~216	変調のスピードを設定します。
Delay Time (ディレイタイム)	0~50ms	ダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Feedback (フィードバック)	-99~+99%	ディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Mod Waveform (ウェーブフォーム)	Sin/Tri	変調の波形を選択します。 Sin=正弦波 Tri=三角波
EQ Low (イコライザー・ロウ)	-12~+12dB	低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
EQ High (イコライザー・ハイ)	-12~+12dB	高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>Dry:Eff (Lchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Lチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。
Rch>Dry:Eff (Rchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Rチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(6) ステレオフィェイザー (No.13)

フェイザー(フェイズシフター)は、入力された信号の位相を変調して、「うねり」の効果を与えるエフェクトです。コーラスやフランジャーとはニュアンスの違ったエフェクトとなります。

パラメータ名	取り得る値	働き
Manual (マニュアル)	0~99	フェーズシフト効果のかかる中心周波数を設定します。
Mod Speed (モジュレーションスピード)	1~216	変調のスピードを設定します。
Mod Depth (モジュレーションデプス)	0~99	変調の深さを設定します。
Feedback (フィードバック)	-99~+99%	ディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Mod Waveform (ウェーブフォーム)	Sin/Tri	変調の波形を選択します。 Sin=正弦波 Tri=三角波
Lch Dry:Eff (Lchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Lチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。
Rch Dry:Eff (Rchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Rチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(7) ステレオトレモロ (No.14)

トレモロは、音量を周期的に変調する効果です。ウェーブの指定やシェープコントロールによって、効果の雰囲気を変えることができます。

パラメータ名	取り得る値	働き
Mod Depth (モジュレーションデプス)	0~99	変調の深さを設定します。
Mod Speed (モジュレーションスピード)	1~216	変調のスピードを設定します。
Mod Waveform (ウェーブフォーム)	Sin/Tri	変調の波形を選択します。 Sin=正弦波 Tri=三角波
Shape (シェープ)	-99~+99	変調波形の形を変化させます。
EQ Low (イコライザー・ロウ)	-12~+12dB	低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
EQ High (イコライザー・ハイ)	-12~+12dB	高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch Dry:Eff (Lchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Lチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。
Rch Dry:Eff (Rchドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Rチャンネルのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

デュアルタイプのエフェクト

No.15からのエフェクトは、デュアルタイプのエフェクトです。2つのチャンネルに別々のエフェクトが用意されています。それぞれのエフェクトを独立して使用することが可能です。特に、プレースメント2のエフェクトスロット1にアサインすると効果的です。この場合、エフェクトセンド1がLチャンネルに、エフェクトセンド2がRチャンネルに対応します。(プレースメントの図を参照してください。)

(8) デュアルイコライザー (No.15)

エフェクトスロット内の**Lch**と**Rch**で独立した設定のできる2バンドのイコライザーです。両チャンネル低域と広域を独立して調整することができます。

パラメータ名	取り得る値	動き
Lch>Low Gain (Lch ロー・ゲイン)	-12 ~ +12dB	Lchの低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>Low Fc (Lch ロー・フリケンシー)	250Hz / 500Hz / 1kHz	Lchの低域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Lch>High Gain (Lch ハイ・ゲイン)	-12 ~ +12dB	Lchの高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>High Fc (Lch ハイ・フリケンシー)	1k / 2k / 4kHz	Lchの高域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ : エフェクトバランス)	Dry ~ 99:1 ~ 50:50 ~ 1:99 ~ Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。
Rch>Low Gain (Rch ロー・ゲイン)	-12 ~ +12dB	Rchの低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Rch>Low Fc (Rch ロー・フリケンシー)	250Hz / 500Hz / 1kHz	Rchの低域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Rch>High Gain (Rch ハイ・ゲイン)	-12 ~ +12dB	Rchの高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Rch>High Fc (Rch ハイ・フリケンシー)	1k / 2k / 4kHz	Rchの高域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ : エフェクトバランス)	Dry ~ 99:1 ~ 50:50 ~ 1:99 ~ Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(9) デュアルエキサイター (No.16)

エフェクトスロット内の**Lch**と**Rch**を独立して設定できるエキサイターです。エキサイターは音にメリハリをもたせ、輪郭をはっきり出すことのできるエフェクトです。特にリズム音を目立たせるときに用いると効果的でしょう。

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Blend (Lch ブレンド)	-99~+99	Lchのエキサイター効果の深さを設定します。
Lch>Emphatic Point (Lch エンファティックポイント)	1~10	Lchのエキサイター効果をかける中心周波数を設定します。
Lch>EQ Low (Lch イコライザー・ロウ)	-12~+12dB	Lchの低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>EQ High (Lch イコライザー・ハイ)	-12~+12dB	Lchの高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ : エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。
Rch>Blend (Rch ブレンド)	-99~+99	Rchのエキサイター効果の深さを設定します。
Rch>Emphatic Point (Rch エンファティックポイント)	1~10	Rchのエキサイター効果をかける中心周波数を設定します。
Rch>EQ Low (Rch イコライザー・ロウ)	-12~+12dB	Rchの低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Rch>EQ High (Rch イコライザー・ハイ)	-12~+12dB	Rchの高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ : エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(10) ディレイ / ホールリバーブ (No.17)

[Lch]DELAY

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Delay Time (Lch ディレイタイム)	0~430ms	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Lch>Feedback (Lch フィードバック)	-99~+99%	Lchのディレイの繰り返し量を設定します。一の値では逆位相になります。
Lch>High Damp (Lch ハイダンブ)	0~99%	Lchのエフェクト音の高域の減衰していく度合を設定します。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ : エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]HALL

Rch>Reverb Time (Rch リバーブタイム)	0.2~9.9sec	Rchの残響の減衰する時間を設定します。
Rch>Pre Delay (Rch プリディレイ)	0~125ms	Rchの初期反射音が始まるまでの時間を設定します。
Rch>High Damp (Rch ハイダンブ)	0~99%	Rchのエフェクト音の高域の減衰していく度合を設定します。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ : エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(11) ディレイ/ルームリバーブ (NO.18)

[Lch]DELAY

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Delay Time (Lch ディレイタイム)	0~430ms	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Lch>Feedback (Lch フィードバック)	-99~+99%	Lchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Lch>High Damp (Lch ハイダンプ)	0~99%	Lchのエフェクト音の高域の減衰していく度合を設定します。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ EFF	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]ROOM

Rch>Reverb Time (Rch リバーブタイム)	0.2~5.0sec	Rchの残響の減衰する時間を設定します。
Rch>Pre Delay (Rch プリディレイ)	0~125ms	Rchの初期反射音が始まるまでの時間を設定します。
Rch>High Damp (Rch ハイダンプ)	0~99%	Rchのエフェクト音の高域の減衰していく度合を設定します。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ EFF	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(12) ディレイ/アーリーリフレクション (NO.19)

[Lch]DELAY

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Delay Time (Lch ディレイタイム)	0~420ms	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Lch>Feedback (Lch フィードバック)	-99~+99%	Lchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Lch>High Damp (Lch ハイダンプ)	0~99%	Lchのエフェクト音の高域の減衰していく度合を設定します。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ EFF	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]EARLY REFLECTION

Rch>E/R Time (Rch E/Rタイム)	100~400ms	Rchの初期反射音の時間です。値を大きくするほど響きます。
Rch>Pre Delay (Rch プリディレイ)	0~50ms	Rchの初期反射音が始まるまでの時間を設定します。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ EFF	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(13) ディレイ/ディレイ (No.20)

[Lch]DELAY

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Delay Time (Lch ディレイタイム)	0~430ms	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Lch>Feedback (Lch フィードバック)	-99~+99%	Lchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Lch>High Damp (Lch ハイダンプ)	0~99%	Lchのエフェクト音の高域の減衰していく割合を設定します。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]DELAY

Rch>Delay Time (Rch ディレイタイム)	0~430ms	Rchのダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Rch>Feedback (Rch フィードバック)	-99~+99%	Rchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Rch>High Damp (Rch ハイダンプ)	0~99%	Rchのエフェクト音の高域の減衰していく割合を設定します。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(14) ディレイ/コーラス (No.21)

[Lch]DELAY

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Delay Time (Lch ディレイタイム)	0~430ms	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Lch>Feedback (Lch フィードバック)	-99~+99%	Lchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Lch>High Damp (Lch ハイダンプ)	0~99%	Lchのエフェクト音の高域の減衰していく割合を設定します。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]CHORUS

Rch>Mod Depth (Rch モジュレーションデプス)	0~99	Rchの変調の深さを設定します。
Rch>Mod Speed (Rch モジュレーションスピード)	1~216	Rchの変調のスピードを設定します。
Rch>Mod Waveform (Rch ウェーブフォーム)	Sin/Tri	Rchの変調の波形を選択します。 Sin=正弦波 Tri=三角波
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(15) ディレイ/フランジャー (No.22)

[Lch]DELAY

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Delay Time (Lch ディレイタイム)	0~430ms	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Lch>Feedback (Lch フィードバック)	-99~+99%	Lchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Lch>High Damp (Lch ハイダンプ)	0~99%	Lchのエフェクト音の高域の減衰していく割合を設定します。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]FLANGER

Rch>Mod Depth (Rch モジュレーションデプス)	0~99	Rchの変調の深さを設定します。
Rch>Mod Speed (Rch モジュレーションスピード)	1~216	Rchの変調のスピードを設定します。
Rch>Feedback (Rch フィードバック)	-99~+99%	Rchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(16) ディレイ/フェイザー (No.23)

[Lch]DELAY

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Delay Time (Lch ディレイタイム)	0~430ms	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Lch>Feedback (Lch フィードバック)	-99~+99%	Lchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Lch>High Damp (Lch ハイダンプ)	0~99%	Lchのエフェクト音の高域の減衰していく割合を設定します。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]PHASER

Rch>Mod Depth (Rch モジュレーションデプス)	0~99	Rchの変調の深さを設定します。
Rch>Mod Speed (Rch モジュレーションスピード)	1~216	Rchの変調のスピードを設定します。
Rch>Feedback (Rch フィードバック)	-99~+99%	Rchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(17) ディレイ/トレモロ (No.24)

[Lch]DELAY

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Delay Time (Lch ディレイタイム)	0~430ms	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Lch>Feedback (Lch フィードバック)	-99~+99%	Lchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Lch>High Damp (Lch ハイダンプ)	0~99%	Lchのエフェクト音の高域の減衰していく割合を設定します。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]TREMOLO

Rch>Mod Depth (Rch モジュレーションデプス)	0~99	Rchの変調の深さを設定します。
Rch>Mod Speed (Rch モジュレーションスピード)	1~216	Rchの変調のスピードを設定します。
Rch>Shape (Rch シェープ)	-99~+99%	Rchの変調波形を変化させます。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(18) イコライザー/ディレイ (No.25)

[Lch]EQUALIZER

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Low Gain (Lch ロー・ゲイン)	-6~+6dB	Lchの低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>Low Fc (Lch ロー・フリケンシー)	500Hz/1kHz	Lchの低域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Lch>High Gain (Lch ハイ・ゲイン)	-12~+12dB	Lchの高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>High Fc (Lch ハイ・フリケンシー)	1k/2k/4kHz	Lchの高域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]DELAY

Rch>Delay Time (Rch ディレイタイム)	0~430ms	Rchのダイレクト音からエフェクト音までの遅れ時間を調整します。
Rch>Feedback (Rch フィードバック)	-99~+99%	Rchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Rch>High Damp (Rch ハイダンプ)	0~99%	Rchのエフェクト音の高域の減衰していく割合を設定します。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(19) イコライザー/コーラス (No.26)

[Lch]EQUALIZER

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Low Gain (Lch ロー・ゲイン)	-6~+6dB	Lchの低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>Low Fc (Lch ロー・フリケンシー)	500Hz/1kHz	Lchの低域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Lch>High Gain (Lch ハイ・ゲイン)	-12~+12dB	Lchの高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>High Fc (Lch ハイ・フリケンシー)	1k/2k/4kHz	Lchの高域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]CHORUS

Rch>Mod Depth (Rch モジュレーションデプス)	0~99	Rchの変調の深さを設定します。
Rch>Mod Speed (Rch モジュレーションスピード)	1~216	Rchの変調のスピードを設定します。
Rch>Mod Waveform (Rch ウェーブフォーム)	Sin/Tri	Rchの変調の波形を選択します。 Sin =正弦波 Tri =三角波
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(20) イコライザー/フランジャー (No.27)

[Lch]EQUALIZER

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Low Gain (Lch ロー・ゲイン)	-6~+6dB	Lchの低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>Low Fc (Lch ロー・フリケンシー)	500Hz/1kHz	Lchの低域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Lch>High Gain (Lch ハイ・ゲイン)	-12~+12dB	Lchの高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>High Fc (Lch ハイ・フリケンシー)	1k/2k/4kHz	Lchの高域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]FLANGER

Rch>Mod Depth (Rch モジュレーションデプス)	0~99	Rchの変調の深さを設定します。
Rch>Mod Speed (Rch モジュレーションスピード)	1~216	Rchの変調のスピードを設定します。
Rch>Feedback (Rch フィードバック)	-99~+99%	Rchのディレイの繰り返し量を設定します。-の値では逆位相になります。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

(21) イコライザー/トレモロ (No.28)

[Lch]EQUALIZER

パラメータ名	取り得る値	働き
Lch>Low Gain (Lch ロー・ゲイン)	-6~+6dB	Lchの低域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>Low Fc (Lch ロー・フリケンシー)	500Hz/1kHz	Lchの低域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Lch>High Gain (Lch ハイ・ゲイン)	-12~+12dB	Lchの高域成分をカットしたりブーストするゲインのコントロールです。
Lch>High Fc (Lch ハイ・フリケンシー)	1k/2k/4kHz	Lchの高域成分をカットしたりブーストする周波数のコントロールです。
Lch>Dry:Eff (Lch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Lchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

[Rch]TREMOLO

Rch>Mod Depth (Rch モジュレーションデプス)	0~99	Rchの変調の深さを設定します。
Rch>Mod Speed (Rch モジュレーションスピード)	1~216	Rchの変調のスピードを設定します。
Rch>Shape (Rch シェープ)	-99~+99%	Rchの変調波形を変化させます。
Rch>Dry:Eff (Rch ドライ:エフェクトバランス)	Dry~99:1~50:50~1:99~ Eff	Rchのダイレクト音とエフェクト音のバランスを取ります。

第6章 MIDI機能

6.1 MIDIについて

MIDI(Musical Instrument Digital Interface)はデジタル楽器、コンピュータ、その周辺装置を活用する上で、さまざまな情報のやり取りを行う共通規格です。S3と外部機器を接続してシステムを組み上げるときに重要で、MIDIを使うと次のようなことができます。

- ◆S3でM1などのMIDI楽器を演奏する。
- ◆M1などのキーボードでS3の演奏を行う。
- ◆S3で外部のシーケンサーを同期演奏させる。
- ◆外部のシーケンサーやコンピュータでS3を同期演奏させる。
- ◆S3のソングやパターンなどの演奏データを他のコンピュータやシーケンサーのディスクにセーブする。
- ◆外部のシーケンサーやコンピュータにセーブされているS3に有効なデータをロードする。

このように、MIDIを使えばS3の可能性を広げることが可能です。MIDIを有効に活用して頂くために簡単にMIDIについて紹介しましょう。(なお、MIDIについて基本的なことをお知りになりたい方は、付属の「MIDI MINI TEXT」をお読みください。)

6.1.1 2つのメッセージ

MIDI情報は大きく分けて2種類のメッセージになります。1つはチャンネルメッセージで、もう1つはシステムメッセージです。

(1) チャンネルメッセージ

チャンネルメッセージは、その名前の通りチャンネルを持っています。チャンネルは1から16までとることができ、受信側の楽器は指定された受信チャンネルと同じチャンネルで送信された情報だけを受け、発音します。その他のチャンネルの情報は無視されません。

チャンネルメッセージは演奏に関係したメッセージで、例えば外部からキーボードを弾いて**S3**のどの楽器を鳴らすのかは、チャンネルメッセージ中のボイスメッセージによって行われます。キーボードを弾くと、キーボードのMIDIアウト端子から、キーボード側で設定された送信チャンネルで、弾かれたキーに付けられたノートナンバーと、キーを押した強さを示すベロシティ値が送信されます。この情報をノートオン情報と呼びます。**S3**はこの情報を受けて発音します。チャンネルメッセージはさらに枝分かれし、チャンネルボイスメッセージとチャンネルモードメッセージにわかれます。チャンネルボイスメッセージは下の表のようになっています。

チャンネルボイスメッセージ

メッセージ名	ステータスバイト	働き
ノートオフ	8XH (1000 XXXX)	音を止める
ノートオン	9XH (1001 XXXX)	発音する
ポリフォニックキープレッシャー	AXH (1010 XXXX)	キーごとのアフタータッチ
コントロールチェンジ	BXH (1011 XXXX)	エフェクト情報など
プログラムチェンジ	CXH (1100 XXXX)	音色切り替え
チャンネルプレッシャー	DXH (1101 XXXX)	全体のアフタータッチ
ピッチホイールチェンジ	EXH (1110 XXXX)	ピッチベンド情報

演奏に強く関わるのはボイスメッセージの方で、先ほどのノート情報の他に、**S3**のキットやエフェクトをチェンジするプログラムチェンジや、モジュレーションなど演奏に変化を与える機能のコントロールを行うコントロールチェンジや、ピッチチェンジの情報があります。**S3**はMIDIイン端子から入力されたこれらの情報を受け入れ発音することもできますし、これらの情報をトラックにレコーディングし、MIDIアウトから出力することもできます。

注意: 表中の×印はMIDIチャンネルを表わすデータで、**S3**本体で変更可能なデータです。

次項で詳しく説明していますので参照してください。

(2) システムメッセージ

システムメッセージはその名前の通り、MIDIシステムを支える情報をまとめたものです。例えば、**S3**と他のシーケンサーなどを同期演奏するときに重要なメッセージが含まれます。システムメッセージは3つのメッセージに枝分かれます。1つはシステムリアルタイムメッセージで、MIDIで同期を行うためのテンポの基準となるタイミングクロック情報や、スタート/ストップなどの情報が含まれます。例えば**S3**のスタートキーを押すと、MIDIアウト端子からはスタート情報やタイミングクロック情報が送信されます。この情報を受けた他のシーケンサーなどが演奏を開始します。

その他にシステムコモンメッセージがあります。このメッセージの中で、ソングポジションポインタは同期演奏に重要です。ソングポジションポインタは、曲中の位置を教えてくれるメッセージです。この情報を用いることで、同期して演奏する機器はスタートするポジション(ポイント)を知り待機します。このメッセージを使うことで、曲の途中からも同期演奏を行うことができます。

もう1つはシステムエクスクルーシブメッセージです。このメッセージは**S3**のソングデータやパターンデータなどのプログラムデータの送受信に使われます。MDR(MIDI DATA RECORDER)機能のあるシーケンサーなどにデータを転送でき、ディスクなどにデータを保存できます。

システムメッセージ

<システムリアルタイムメッセージ>

メッセージ名	ステータスバイト	働き
タイミングクロック	F8H (1111 1000)	MIDIクロック
スタート	FAH (1111 1010)	
コンティニュー	FBH (1111 1011)	
ストップ	FCH (1111 1100)	
アクティブセンシング	FEH (1111 1110)	MIDI断線の監視
システムリセット	FFH (1111 1111)	システム内の機器の初期化

<システムコモンメッセージ>

メッセージ名	ステータスバイト	働き
MIDIタイムコードクォーターフレーム	F1H (1111 0001)	
ソングポジションポインタ	F2H (1111 0010)	スタートポジションの伝達
ソングセレクト	F3H (1111 0011)	ソングナンバーの伝達
チューンリクエスト	F6H (1111 0110)	チューニングの要求
エンドオブエクスクルーシブ	F7H (1111 0111)	エクスクルーシブメッセージの終

<システムエクスクルーシブメッセージ>

メッセージ名	ステータスバイト	働き
システムエクスクルーシブ	F0H (1111 0000) 注参照	注:エクスクルーシブメッセージは2バイト目にIDナンバー、3バイト以降は無制限

6.2 S3のMIDI機能

簡単にMIDIについて説明しましたが、もう少し具体的にMIDIとS3の関係について説明しましょう。S3は単なるリズムマシンではなく、リズムワークステーションと呼ばれる新しいコンセプトの基につくられた総合的なMIDI機器です。

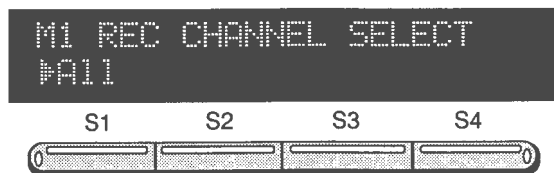
S3の各トラックは、内部の音源を鳴らすだけでなく、外部からのMIDI信号をレコーディングすることができます。このとき必要なMIDI情報を取り去ったり、あるいは情報を整えたり、付加したりのエディット作業を加えることができます。S3演奏時には、MIDIアウト端子より加工された情報を出力できます。この情報で外部のMIDI楽器を演奏することができます。

S3は「S3のコンセプト」で紹介したように、高度なシーケンス機能と音源をあわせ持っています。また、これらを最大限に活用するために必要なMIDI機能をも持っています。MIDIモードには5つのページが用意されています。

MIDIモードに入るには、GLOBALキーを押してLEDを緑色にします。

6.2.1 レックチャンネルセレクトページ (M1)

このページは、レコーディング時に特定のMIDIチャンネルの情報だけを受信するチャンネルセレクトの機能があります。例えば、外部のシーケンサーなどからS3に演奏データをレコーディングするときに、特定のMIDIチャンネルの情報だけをレコーディングすることができます。DATA ENTRYダイアルなどでチャンネルを設定します。通常はALLにしておきます。

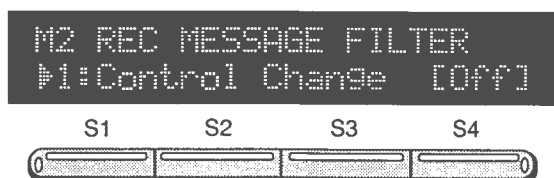


パラメータ	表示/可変範囲	機能
チャンネル	Ch01~16/ALL	ここで指定したチャンネルのメッセージだけをレコーディングすることができます。ALLを選択したときは全てのチャンネルの情報をレコーディングすることができます。

注意: ALLを選択した場合は、MIDIのチャンネルCh01~Ch16までの全てのデータを、同時に1つのトラックにレコーディングすることができます。マルチトラックレコーディングではありません。またシーケンサーには、MIDIのチャンネル情報は記録されません。レコーディングした演奏データのチャンネルは、PF2 MIDIサブページ、SP4 MIDIサブページで設定したチャンネルに変更して送信されます。

6.2.2 レックメッセージフィルターページ (M2)

このページは、レコーディング時にMIDI信号のうち、不必要なメッセージを排除する働き(フィルタリング)があります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1 S2 S3	メッセージ	1:Control Change/ 2:Program Change/ 3:Pitch Bender/ 4:Pressure/ 5:Velocity	MIDIのメッセージを選択することができます。 Control Change : モジュールーションやボリュームなどを含むコントロールチェンジ情報を選択します。 Program Change : プログラムチェンジを選択します。 Pitch Bender : ピッチベンダー情報を選択します。 Pressure : チャンネルプレッシャー (アフタータッチ) を選択します。 Velocity : ペロシティーを選択します。オンにするとペロシティーはパッドセンシティビティページ 57 のセットサブページのレベルで設定された値でレコーディングされます。
S4	オン/オフ	On / Off	選んだメッセージを排除する (On) か排除しない (Off) でレコーディングするか否かを設定します。

(1) レックメッセージフィルターの設定

操作1: S1キーなどを押してメッセージにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルなどでメッセージを選択します。

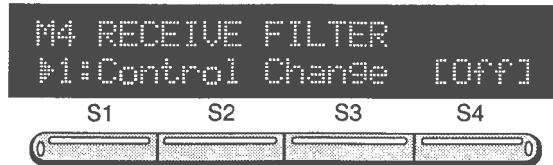
操作2: S4キーを押して、DATA ENTRYダイアルなどで選んだメッセージのフィルターのオン/オフを設定します。複数のメッセージのフィルターをオンすることもできます。

なお、メッセージでペロシティーを選択してフィルターをオンに設定すると、外部からのMIDI情報のペロシティーを無視し、パッドセンシティビティページ **57** のセットサブページのレベルで設定された値でレコーディングされます。

注意: レックメッセージフィルターは、**S3**の「シーケンサー部」が、これらのメッセージをレコーディングするか否かを決定するものです。**S3**の「音源部」は、これらのフィルターをオンにしても、それにも関わらずこれらのメッセージを受信し、効果もかかります。つまりこれらのフィルターをオンにしてレコーディングを行なうと、レコーディングの最中はこれらの効果がかかったように聞こえ、後にプレイを行なうとこれらの効果はかかっていない、ということになります。(「音源部」のフィルタリングは次の**M3**レシーブフィルターページで行ないます。)

6.2.3 レシーブフィルターページ (M3)

レシーブフィルターはS3の音源が受信するMIDI信号のうち、不必要な情報を排除(フィルタリング)する機能です。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1 S2 S3	メッセージ	1:Control Change/ 2:Program Change/ 3:Pitch Bender/ 4:Pressure/ 5:Note Data	MIDIのメッセージを選択することができます Control Change: モジュレーションやボリュームなどを含むコントロールチェンジ情報を選択します。 Program Change: プログラムチェンジを選択します。 Pitch Bender: ピッチベンダー情報を選択します。 Pressure: チャンネルプレッシャー (アフタータッチ) を選択します。 Note Data: ノート情報を選択します。
S4	オン/オフ	On/Off	選んだメッセージを排除する (On) か排除しない (Off) で受信するか否かを設定します。

(1) レシーブフィルターの設定

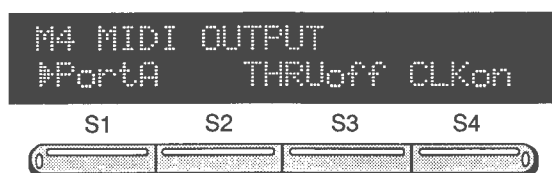
操作1: S1キーなどを押してメッセージにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルなどでメッセージを選択します。

操作2: S4キーを押して、DATA ENTRYダイアルなどで選んだメッセージのフィルターのオン/オフを設定します。複数のメッセージのフィルターをオンすることもできます。

注意: レシーブフィルターは、MIDI INからのメッセージを受信するか否かを決定するものです。このため、フィルターをオンにした場合、「音源部」がそれらのメッセージを受信しなくなるばかりでなく、「シーケンサー部」にもレコーディングされなくなります。

6.2.4 MIDI アウトページ (M4)

S3 は、リアパネルに2系統のMIDIアウト端子があります。個々に**S3**自身のタイミングクロックやメッセージを出力するか、MIDIイン端子に接続されているMIDI機器の情報を無加工で出力(スルー)するかを設定します。MIDIスルー機能は、**S3**のMIDIアウト端子に他のMIDI音源ユニットなどが接続されているとき、**S3**のMIDIイン端子に接続されたMIDIキーボードなどの演奏データをそのまま送信することができるので、キーボードを使ったマルチトラックレコーディングには重要な機能です。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	ポート	PortA / PortB	MIDIアウト端子(ポートA/B)を選択します。
S2 S3	スルー	THRUon / THRUoff	各ポート毎に独立してスルーのオン/オフが行えます。
S4	クロック	CLKon / CLKoff / MTC	各ポート毎に独立してタイミングクロック及びMIDIタイムコードを出力するかどうかの選択を行います。

注意: クロックでMTCを選択したポートはMTC出力専用のポートになり、他のMIDI情報(ノートオン、オフ等)は出力されなくなります。

(1) MIDI アウトプットの設定

操作1: S1キーを押してポートにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルなどでポートを選択します。

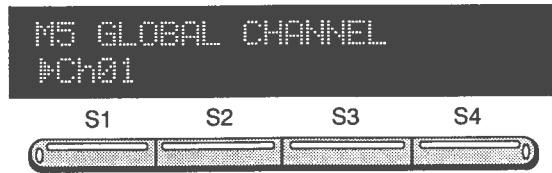
操作2: S3キーなどを押してスルーにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルなどでスルーのオン/オフを設定します。

操作3: S4キーを押してクロックにカーソルを移し、DATA ENTRYダイアルなどでタイミングクロックを出力するかしないか、あるいはMIDIタイムコード出力するかを設定します。**S3**をMIDIによるシンクのマスターとする場合は**CLKon**に設定します。

注意: **S3**はMIDIタイムコードを送信することだけが可能です。MIDIタイムコードを受信して同期演奏を行なうことはできません。

6.2.5 グローバルチャンネルページ (M5)

エフェクトプログラムをMIDIのプログラムチェンジによって変更するときの受信チャンネル、およびエクスルーシブデータの送受信チャンネルは、共通のチャンネルです。このページでは、その共通チャンネルの設定を行います。DATA ENTRYダイアルなどを使用してチャンネルを設定してください。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	チャンネル	Ch01~16	ここで指定したチャンネルのメッセージを送受信します。

注意: S3のシーケンサーにプログラムチェンジのデータがレコーディングされているか、またはソングモードでキットチェンジのデータが書き込まれていて、それらのチャンネルとこのグローバルチャンネルが一致していた場合、プログラムチェンジやキットチェンジを行なうだけでなく、エフェクトプログラムも変わってしまいます。不用意なエフェクトプログラムの変更を避けるために、通常このグローバルチャンネルはS3のシーケンサーで使われていないチャンネルに設定しておくといでしょう。

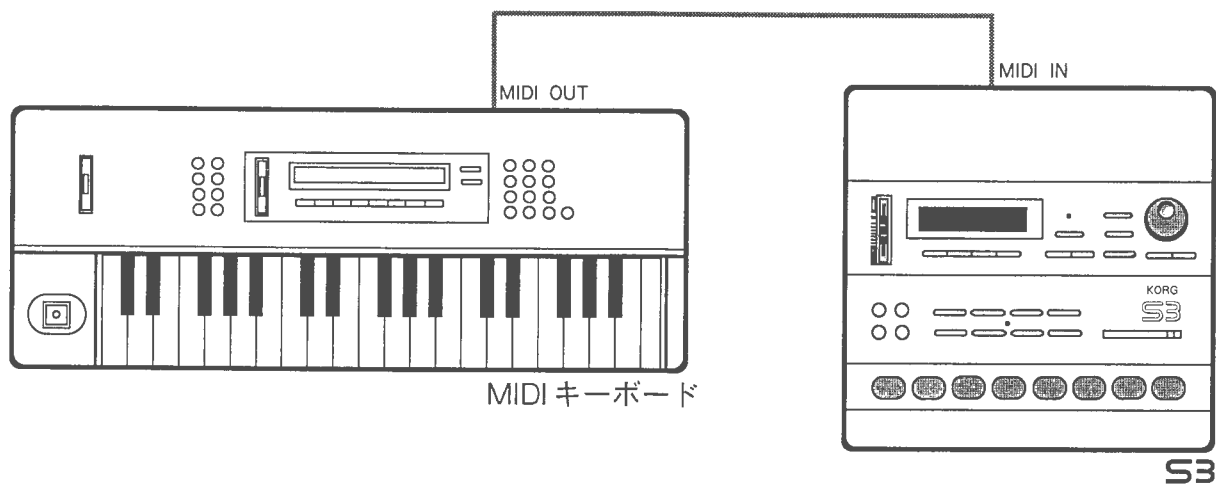
6.3 MIDI 応用例

6.3.1 MIDI キーボードでS3を演奏する

では、具体的に MIDI の活用例を紹介します。まず MIDI キーボードで S3 を演奏してみましょう。

(1) MIDI キーボードと S3 の接続

MIDI キーボードの MIDI アウト端子と、S3 の MIDI イン端子を接続してください。



図のように接続したら、両者の MIDI チャンネルを合わせます。S3 の受信チャンネルは、パターンプレイ/レックモードのモニターページ **PF2**、またはソングプレイ/レックモードのトラックステータスページ **SP4** で合わせます。これらは、通常 S3 のシーケンサーの送信チャンネルを設定するためのページですが、S3 をドラム音源モジュールとして使う場合の受信チャンネルを設定する役割も兼ねています。ソングでの設定は記憶されますので、ここではソングでの設定を行ってきましょう。

```
SP4 TRACK STATUS      I00  
▶Tr-1  Both D1000 <MIDI>
```

操作1: あらかじめソングをメイクしておきます。S3 は同時に4つのキットを使用できますので、ソングセッティングページ **SP2** のイニシャルキットサブページで、各トラックに MIDI キーボードで演奏したいキットを設定します。

操作2: 各キットの MIDI 受信チャンネルをトラックステータスページ **SP4** で設定します。S4 キーを押して MIDI サブページに入ります。トラック1から4をそれぞれ1チャンネルから4チャンネルに設定してください。(トラック5から8のチャンネルは何であっても構いません。S3 を音源モジュールとして使用する場合、これらの設定は無視されます。)

```
[MIDI] Port  Ch      ▲  
Tr-1  A+B  ▶01
```

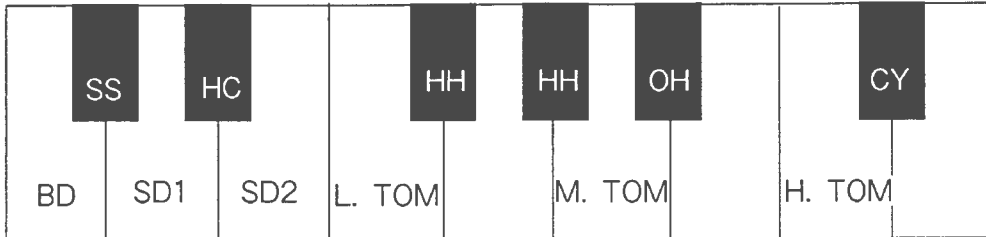
操作3: 接続した MIDI キーボードの送信チャンネルを、1チャンネルから4チャンネルまで切り替えて弾いてみてください。各チャンネルに対応したキットを演奏することができます。

もしキットを変更したいときは、ソングセッティングページ **SP2** のイニシャルキットサブページで変更してください。また、キット自身をエディットする場合は、キットモードで行ってください。

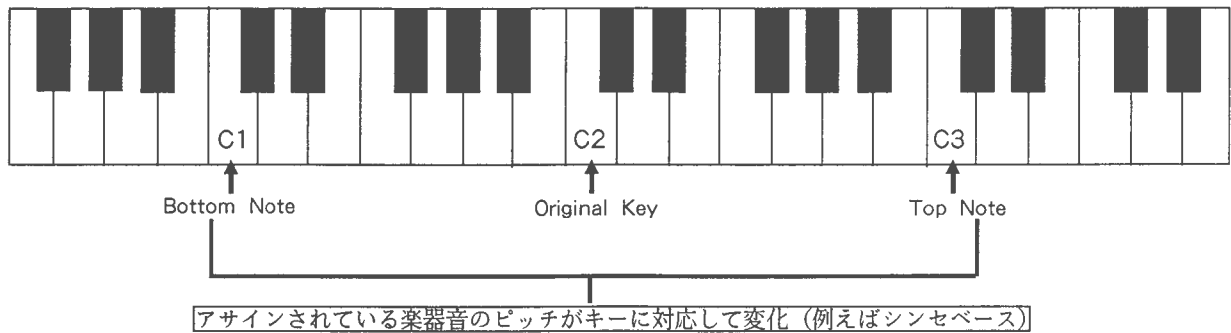
(2) ノートナンバーとキットの対応

MIDIキーボードなどで**S3**を演奏する場合、キーによって楽器音が変わっていく設定と、キーによって1つの楽器音がピッチ変化していく場合があります。

キー毎に異なる楽器がアサインされている場合

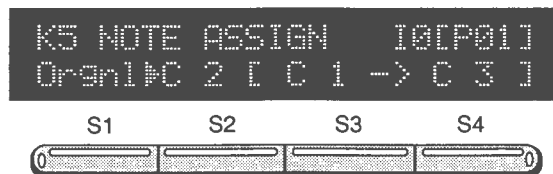


一つの楽器がキーにアサインされている場合



これは、キーボードが出力するノートオンメッセージのノートナンバーに、**S3**の楽器音がどの様に対応しているかの設定によります。

この設定は、キットモードのノートアサインページ**K5**で行います。一つのキットには16の楽器音(1つの楽器音あたり2コのティンバーを組合せることができます。)がパッドに設定できます。ノートオンメッセージを受信すると、そのノートナンバーを割り当てられたパッドが発音します。ノートアサインページ**K5**では、「オリジナルピッチを再生するオリジナルキー」と、「受信するノートの上限 (Top Note) と下限 (Bottom Note)」が設定できます。



なお、1つの楽器音に対するノートナンバーの範囲は、他の楽器音のノートナンバーと重ねることができますので、設定するときには注意が必要です。接続されたMIDIキーボードまたはパッドキーで、重なったノートナンバーのキーを押すと、それぞれの楽器音が同時に出力されます。

ここで、ノートナンバーとノートアサインの設定の例を紹介しましょう。

①ノートナンバーによって楽器が変わる設定

この場合、各パッドの受信ノートの上限・下限をオリジナルノートに合わせるように設定します。例えば、MIDIキーボードのC3を押したときだけパッド01にアサインされたクラッシュシンバルが鳴るように設定してみましょう。

操作1: キットモードに入ります。キットの記憶されているメディアをプリセット以外のインターナルまたはカードを選択します。

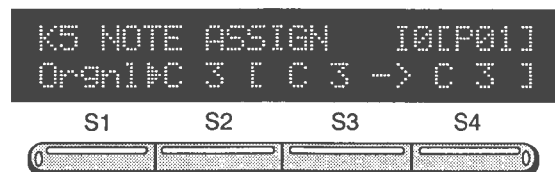
操作2: パッド01を選択します。パッドバンクAで、パッドの1を叩いて選択してください。ディスプレイの右上に「[P01]」と表示されます。

操作3: パッドアレンジページ **K2** を開いて、このパッドに「Crash」をアサインします。

操作4: ノートアサインページ **K5** を開きます。

操作5: オリジナルキーをC3に合わせます。S1キーを押してカーソルをオリジナルキーに合わせ、DATA ENTRYダイアルなどで設定を行います。

操作6: ノートレンジを設定します。一つのノートに対応するため、下限も上限も **C3** と設定します。表示は次のようになります。



他の楽器も、同様の方法で設定して行きます。MIDIキーボードやパッドを叩いてみて、2つ以上の楽器が同時に鳴る場合、それらのオリジナルノートが同じになっていると思われるかもしれません。16のパッド全て別々のノートを設定してください。

②ノートナンバーによって楽器のピッチが変わる設定

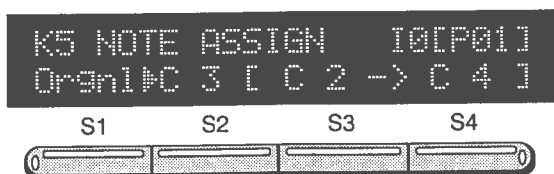
この設定は、MIDIキーボードのキーを演奏すると、それに対応して**S3**の楽器音の音程が変化します。ベース音などのリズム楽器以外の楽器のキットに有効です。

この応用としては、サンプラーのマルチサンプリングのように各パッドにノート範囲を持たせて、個々に楽器音を対応させていくことも可能です。

操作1から4までは①と同様です。例えばMIDIキーボードのC2~C4を押したとき、シンセベースの音が鳴るように設定してみましょう。操作3でシンセベースの音をパッド01にしてアサインしておいてください。

操作5: オリジナルキーを設定します。ここでは、シンセベース音をキーボードで鳴らすことを例に取り上げますので、音域が低い方に設定される「**C3**」にオリジナルキーを設定します。

操作6: 次にレンジを設定します。オリジナルキーをはさんで、ボトムノートは「**C2**」、トップノートは「**C4**」に設定します。



これで、MIDIキーボードのC2からC4の間で、シンセベースの音を演奏することができます。C2からC4の間で別の音が重なって鳴る場合、他のパッドのノートレンジがC2からC4に重なっていると思われる場合があります。他のパッド全てのノートレンジをC2からC4に重ならないように設定してください。

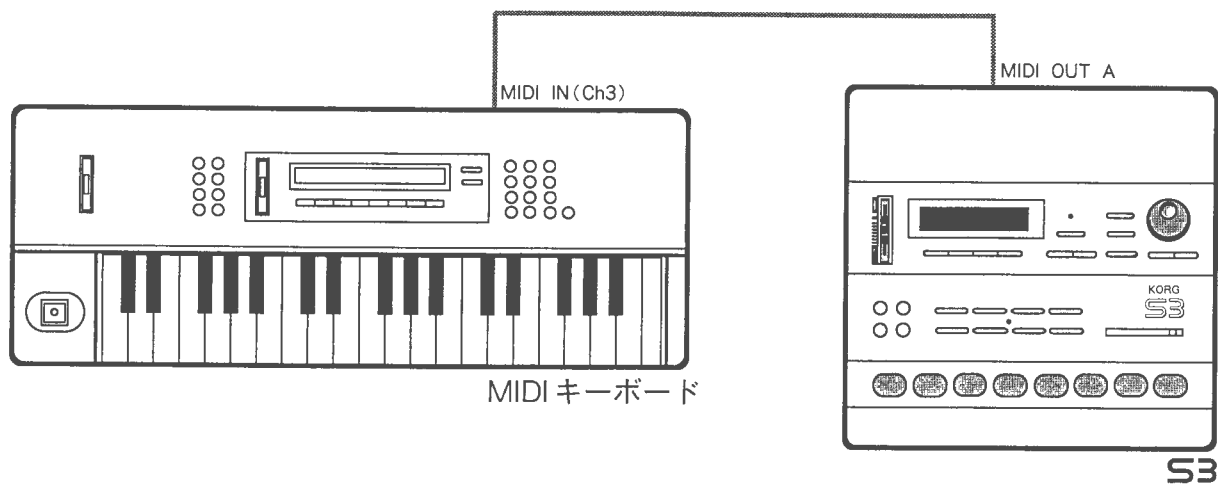
注意: **S3**でのピッチ可変能力は±3オクターブまでとなっています。このため、**K5**でノートレンジを広く設定していても、オリジナルキーに対し上下3オクターブの範囲でのみ、正しい音程で演奏できます。(それを超える範囲のキーを弾いても、音程は変化しません。)また、**F3**チューンサブページで既にピッチが**0**以外に設定されている場合、その設定もピッチ可変能力の一部で行なわれているため、**K5**ページでオリジナルキーに対し上下3オクターブにノートレンジを設定した場合でも、一部音程の変化しないキーが出てくる場合があります。(ピッチベンダー等を操作した場合でも、同様にピッチ変化しないキーが出てくる場合があります。)

6.3.2 S3でMIDI楽器を演奏する

では次に、S3のパッドやトラックにレコーディングされている、データの出力によって外部のMIDI機器を演奏する例を紹介します。

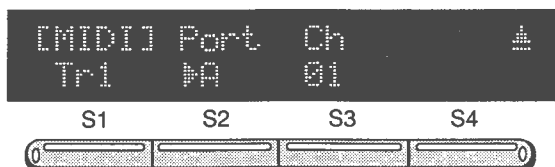
(1) S3とMIDI機器の接続

S3のMIDIアウト端子と、MIDI機器(例ではMIDIキーボード)のMIDIイン端子を接続してください。



(2) S3 のパッドによる演奏

S3 のパッドを叩くことによって、MIDIアウト端子からノート情報を出力することができます。この情報で、外部のMIDI機器を演奏することが可能です。パッドの出力チャンネルは、ソングまたはパターンのモードで「現在選択されているトラックの送信チャンネル」と同じになります。PF2またはSP4のMIDIサブページを開いてください。

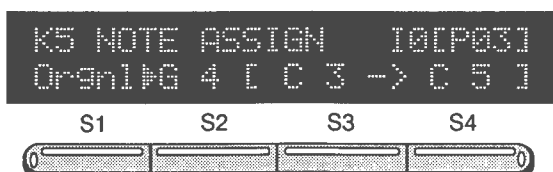


このページで、MIDIの送信チャンネルと出力ポートを設定します。図の設定では、キーボードの受信チャンネルが3なので、パッドの送信チャンネルを3に設定しました。また、ポートはAに接続されているのでPortAあるいはPortA+Bを選択します。例では、ポートAを選択します。

また、このページでトラックを変更した場合、それに伴って、パッドの受信チャンネルも、選択したトラックに設定されている送信チャンネルに変わります。トラックを選択するページは、これらMIDIサブページの他に、PF2モニターページ、PF2キット/エフェクトサブページ、パターンレックレディー、SP2イニシャルキットサブページ、SP4トラックステータスページ、ソングレックレディーがあり、そこでトラックを変更した場合も同様に、パッドの送信チャンネルは、選択したトラックに設定されている送信チャンネルに変わります。

このように、「現在パッドの送信チャンネルは何チャンネルなのか」を知るためには、まず「これらのページでは現在どのトラックが選択されているのか」、次に「そのトラックの送信チャンネルは何チャンネルになっているのか (PF2またはSP4のMIDIサブページで設定)」という2つのことを知っておく必要があります。

なお、パッドを叩いたときに送られるノートナンバーは、ノートアサインページK5で設定したオリジナルキーのノートナンバーになります。例えば、パッド3を叩いたときにキーボードのG4の音を鳴らしたいときは、図のように設定します。



なお例外として、パッドモードページS6でパッドを音階モード(メジャーやクロマティックなど)に設定している場合、K5ページでのノートナンバーの設定は無視され、S6ページでのノートナンバーの設定に従って送信されます。(パッドモードページを参照してください。)

注意 : ティンバーモードでは、パッドを叩いてもノートデータは出力されません。(シーケンサーをプレイしている場合を除きます。)

(3) S3 のトラックによる外部楽器/音源の演奏

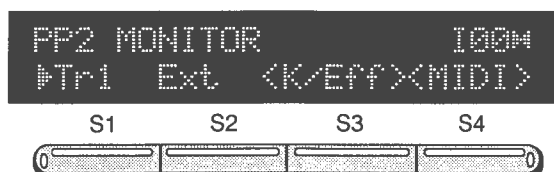
S3 の各トラックは、内部の音源を鳴らすために使われますが、MIDI アウト端子から外部に演奏情報を送信することもできます。

S3 の各トラックには、データステータスというスイッチがあり、演奏データを内部のキットに送る **Int**、あるいは外部に送信する **Ext**、また両方を同時に行う **Both** が選択できます。この設定はパターンプレイ/レックモードのモニターページ **PP2**、ソングプレイ/レックモードのトラックステータスページ **SP4** で行います。

パターンプレイ/レックモードでは、この設定は一時的なもので、パターンのシーケンスデータとして登録することはできません。しかしソングプレイ/レックモードでは、トラックステータスなどの設定を、ソングのシーケンスデータとして登録することができます。

操作 1: パターンプレイ/レックモードに入ります。(あるいはソングプレイ/レックモード)

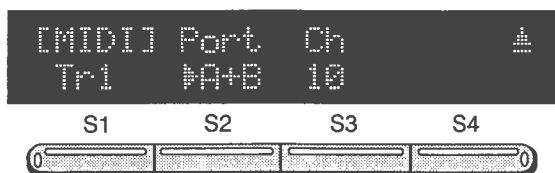
操作 2: モニターページ **PP2** を開きます。(ソングはトラックステータスページ **SP4**)



操作 3: S1 キーを押して、トラックにカーソルを合わせます。ここで希望する演奏データを送信するトラックを選択します。DATA ENTRY ダイヤルなどでトラックを選択します。図ではトラック 1 が選ばれています。ソングプレイ/レックモードのトラックステータスページでは、ソングトラック (**Tr5** ~ **Tr8**) も選択することができます。

操作 4: S2 キーを押して、データステータスにカーソルを移しステータスを選択します。このトラックの演奏データを外部に送信させるには **Ext** あるいは **Both** に設定します。 **Ext** では MIDI アウト端子から演奏データを送信しますが、内部の音源は鳴りません。 **Both** では、MIDI アウト端子から演奏データを送信し、更に内部の音源も演奏します。図では **Ext** に設定しました。

操作 5: S4 キーを押して MIDI サブページに入ります。このページでは、選択したトラックの送信チャンネルと出力ポートを選択します。ここでは送信チャンネル 10、ポートは A と B が選ばれています。



操作 6: プレイを開始すると、設定したトラックの演奏情報が、接続されている MIDI 楽器に送られます。

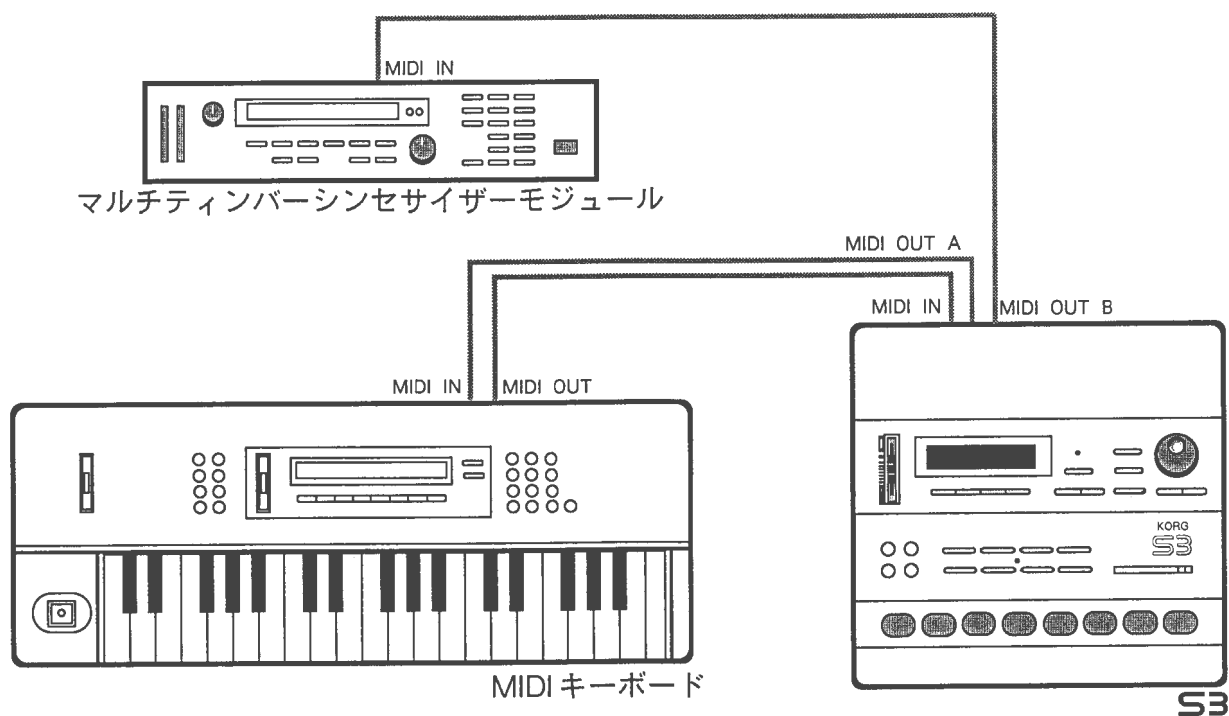
(4) S3 をマルチチャンネルシーケンサーとして活用する

S3のトラックは、4つのパターントラックを基本にして、それぞれのトラックにソングトラックが用意されている構成になっています。それぞれのトラックは独立しており、トラックステータスを設定し送信チャンネルが設定できるため、8つまでのマルチチャンネルの情報の送信が行えます。S3を最大8トラック8チャンネルのMIDIシーケンサーとして機能させることもできます。操作は通常のパッドによるレコーディングがキーボードに置き換わっただけで、手順には大きな変化はありません。

例としてパターントラック1にMIDIシンセサイザーでレコーディングを行い、外部のマルチティンバーシンセサイザーモジュールを演奏させる使い方を説明していきます。

操作1：接続

外部MIDIシンセサイザーのMIDIアウトとS3のMIDIインを接続します。またS3のMIDIアウトとシンセサイザーのMIDIインおよび音源モジュールのMIDIインを接続します。図ではポートAにシンセサイザー、ポートBには音源モジュールが接続されています。



操作2：セットアップ

MIDIシンセサイザーによってレコーディングします。そのため必要なら、MIDIモードのレックチャンネルセレクトページ **M1** やレックメッセージフィルターページ **M2** で、レコーディングしたくない情報を選んでフィルタリングします。例えばキーのタッチを無視してレコーディングしたいときは、レックメッセージフィルターページでペロシティーをオンにします。

注意：レックチャンネルセレクトページの設定は、**All** にすると、MIDIイン端子に与えられた情報をチャンネルに関わらずレコーディングします。マルチチャンネルの演奏情報から特定のチャンネルの演奏を抜き出してレコーディングする場合以外は、**All** に設定しておく、**S3** と MIDI キーボードのチャンネルを合わせる手間が省けます。

```
M1 REC CHANNEL SELECT
▶All
```

通常のレコーディングと同様に、パターンセレクトページ **PP1** でレコーディングするパターンを選択します。例としてレコーディングはトラック1に行いましょう。モニターページを開いて、トラック1のステータスを **Ext** に設定します。

```
PP2 MONITOR          100
Tr1 ▶Ext <K/eff><MIDI>
```

MIDIサブページを開き、トラック1の送信チャンネルを設定します。演奏される音源の受信チャンネルに合わせます。例として、ポートはMIDI音源モジュールの接続されている **B** を選択します。チャンネルは2を設定しました。

```
[MIDI] Port  Ch      ▲
Tr1  ▶B      02
```

操作3：MIDIアウトの設定

音源モジュールを鳴らすために、ポートBのスルーをオンにします。キーボードのMIDI送信チャンネルと音源の受信チャンネル(例ではCh2)を合わせてキーボードを演奏すると、音源モジュールが鳴ります。逆にポートAのスルーは必ずオフにしておいてください。(MIDIキーボードからのノートデータが**S3**を介して再びMIDIキーボードに戻るために、音が二度鳴りしてしまいます。)

```
M4 MIDI OUTPUT
PortB  ▶THRUon  CLKon
```

```
M4 MIDI OUTPUT
PortA  ▶THRUoff CLKon
```

操作4：MIDI キーボードによるレコーディング

MIDI キーボードの演奏をレコーディングしてみましょう。トラック1にレコーディングします。REC キーを押してレコーディングにし、レコーディングするトラックを1に合わせます。またレコーディングクォンタイズ、タイムシグニチャー、バーを希望する値に合わせます。

```
REC READY      TimSig Bars
Tr1  1/16      04/04  16
```

PLAY キーを押してレコーディングを開始します。キーボードの演奏がレコーディングされます。通常のパターンレコーディングの手順と同様です。もし演奏をミスした場合は、リアルタイムイレースが行えます。S1 キーを押しながらキーボードのミスしたキーを押します。押している間にそのノートがあればイレースされます。複数のキーを弾いてもイレースされません。

演奏が終了したら、STOP キーを押してレコーディングを終了します。PLAY キーを押すと、MIDI 音源モジュールの演奏が行われます。

同様の手順で他のパターントラックもレコーディングし、パターンを完成させ、さらに他のパターンも完成させます。

操作5：ソングのアレンジ／レコーディング

「第3章パターン/ソング編」で説明したように、作り上げたパターンを並べて曲(ソング)を構成しておきます。ソングトラックは、独立して送信チャンネルを設定することで、独立したトラックとして機能させることができます。

図では、ソングトラック8の送信チャンネルを08に、ポートをEにしました。(トラックのステータスはExt にしておきます。)

なお、ソングトラックはリアルタイムレコーディングのみが可能です。また、パンチイン/アウトレコーディングも可能です。「基本オペレーション編・ソングトラックへのレコーディング」を参照してください。

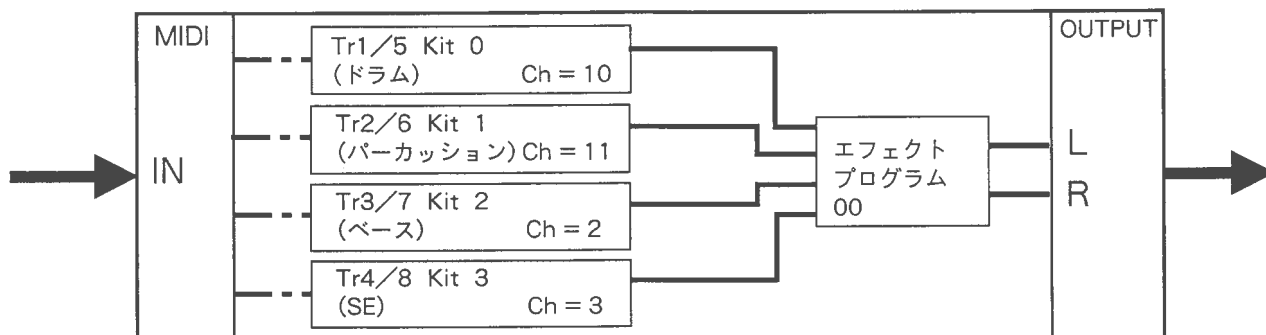
```
SP4 TRACK STATUS  I00
Tr8  Ext D1000  <MIDI>
```

MIDI サブページ

```
[MIDI] Port  Ch  ▲
Tr8  E  08
```

6.3.3 S3 をマルチティンバー音源モジュールとして使用する

この使用法は、S3 を MIDI の音源ユニットとして使うものです。S3 の各パートは、最大 4 つまでの MIDI チャンネルの情報を受けることができるマルチティンバー音源モジュールとして機能することができます。



上の図が S3 を MIDI 音源モジュールとして活用するときの概念図です。

外部シーケンサーからの演奏情報は、各トラックに送られます。各トラックにはキットが対応しており、トラック 1 から 4 までの送信チャンネルの設定が、そのまま対応するキットの受信チャンネルになっていますので、各キットはそれぞれ対応する MIDI チャンネルのデータを受信して個別に発音します。(対応するトラックをミュートしておく、そこで使用されているキットを発音させなくすることもできます。)最後に、キットからの音は、そのとき選択されているエフェクトプログラムによってエフェクトされた後、アウトプットから出力されます。

そして、これら「各トラックに対応するキット」、「各トラックの送信チャンネル(この場合、各キットの受信チャンネルとして機能します)」、「各トラックのミュート(この場合、そのトラックを使用するか否かのスイッチとして機能します)」、「選択されたエフェクトプログラム」などは、「MIDI 音源モジュール用の設定」としてソングに登録しておくことができます。

これにより、ソングを切り替えるだけで、使用するキット、各キットの受信チャンネルなど、全ての設定を一瞬にして切り替えることができますので、S3 を MIDI 音源モジュールとして使用する場合に便利です。(ソングを「演奏データを記録するもの」として使用せず、「MIDI 音源モジュールの設定を記録するもの」として扱う考え方です。)

次のように操作してください。

操作 1:ソングプレイ/レックモードでソングナンバーを選択し、ソングセッティングページ SP2 を開きます。なお、ソングがメイクされていないときは、メイク作業を行ってからソングセッティングページを開いてください。

```
SP2 SONG SETTING      I00  
<TineXTempoXKit XEff>
```

操作2:「各トラックに対応するキット」を設定します。S3キーを押して、キットサブページを開きます。

```
[Initial kit]          ▲  
▶Tr1/5 Int 0 [Drum kit]
```

S1キーを押して、トラックにカーソルを合わせて、設定するトラックを選択します。DATA ENTRYダイアルなどを使って選択します。

S2キーを押して、希望するキットの入ったメディアを選択します。DATA ENTRYダイアルなどを使って選択します。

S3キーを押して、キットを選択します。DATA ENTRYダイアルなどを使って選択します。

この操作を繰り返し、必要なトラック全てに、希望するキットをアサインしてください。

操作3:各トラックのミュート(この場合、各キットを使用するか否かのスイッチ)」を設定します。トラックステータスページ **SP4**を開きます。ミュートは、キットに対応するトラック両方に対して行ってください。例えば、**Tr1/5**にアサインされているキットをミュートする場合、トラック1、トラック5をそれぞれ **Mute**にします。(片方だけだとミュートされません。)

```
SP4 TRACK STATUS      I00  
▶Tr1  Both D1000 <MIDI>
```

S1キーを押してトラックにカーソルを合わせて、設定するトラックを選択します。DATA ENTRYダイアルなどを使って選択します。

S2キーを押し、DATA ENTRYダイアルなどを使って **Mute**を選択します。

この操作を繰り返し、必要なトラックをミュートしてください。

操作4:「各トラックの送信チャンネル(この場合、各キットの受信チャンネル)」を設定します。トラックステータスページ **SP4**を開き、S4キーを押してMIDIサブページを開きます。

```
[MIDI] Port  Ch      ▲  
▶Tr1  A+B  01
```

S1キーを押してトラックにカーソルを合わせて、設定するトラックを選択します。DATA ENTRYダイアルなどを使って選択します。

S3キーを押してチャンネルにカーソルを合わせて、チャンネルを選択します。DATA ENTRYダイアルなどを使って選択します。

この操作を繰り返し、トラック1から4のうち必要なトラック全てに、希望するチャンネルを設定してください。(音源モジュールとして使用する場合、トラック5から8の設定は効果がありません。)

操作5:「エフェクトプログラムの設定」を行ないます。ソングセッティングページ **SP2**を開き、S4キーを押し、エフェクトアサインサブページでエフェクトプログラムのナンバーを設定します。

```
[Effect Assign]      ▲  
Effect=▶00
```

操作6:作り上げた音源モジュールの設定に名前を付けます。ソングセレクトページ **SP1**でソングネームを書き替えてください。この設定はソングデータとして登録されます。

```
SP1 SONG SELECT      I00  
Int ▶00 [MIDI=▶1]
```

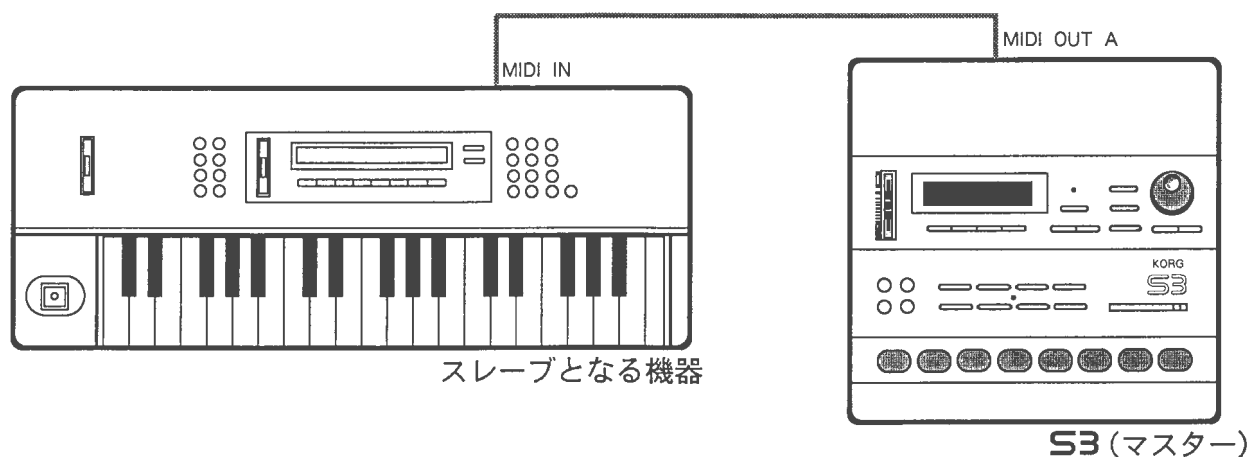
6.4 MIDIによる同期演奏

他のMIDI機器とS3を同期演奏させます。同期には2つの場合が考えられます。S3を同期のマスター(タイミングクロックやスタート/ストップなどの情報を発する側)にするかスレーブ(タイミングクロックなどを受ける側)にするかです。

6.4.1 S3をマスターにする場合

(1) MIDIの接続

まず、S3のMIDIアウト端子と、他のスレーブとなるMIDI機器のMIDIイン端子とを接続してください。S3のMIDIアウト端子は2つありますが、A、Bどちらでも構いません。



(2) S3の設定

MIDIモードのMIDIアウトページ **M4** を開きます。

```
M4 MIDI OUTPUT
PortA   THRUoff|CLKon
```

操作1: S1キーを押して、スレーブが接続されているMIDIポートを選択します。

操作2: S4キーを押してクロックをオンにします。これで選択したポートからタイミングクロックを出力することができます。

操作3: モードをソングプレイ/レックモードにします。

(3) スレーブ機器の設定

スレーブ機器のクロックモードを、外部クロックまたはMIDIクロックにします。手順は各機器の取扱説明書を参照してください。

(4) 同期演奏の開始

S3でソングプレイまたはレックを開始すると、それに伴ってスレーブ側も同期演奏が開始されます。スレーブ機器によっては、一度スレーブ機器側で演奏をスタートさせるためのキーを押して、待機状態にしてから**S3**のPLAYキーを押さないと同期演奏を開始しないこともあります。なお、スレーブがソングポジションポイントに対応していれば(確認はスレーブ機器の取扱説明書にかかれたMIDIインプリメンテーションシートで行ってください。)曲の途中からも同期演奏を行うことができます。

ロケート機能によってスタートしたいポイントを呼び出したり、曲の途中でPAUSEキーを押して一旦演奏を止めてから、再びコンティニュースタートを行うと、スレーブもそれに従い同期演奏を開始します。また、**S3**で演奏するソングを変更するとソングセレクトを送信しますので、スレーブ側がソングセレクトを受信する場合、それに伴って対応するソングに切り替わります。ただし**S3**でメイクされていないソングをセレクトした場合、ソングセレクトは送信されません。

注意 1 : 曲の途中から同期演奏を行う場合、スレーブのスタートする時間が遅れる場合があります。

注意 2 : スレーブがMIDIタイムコード(MTC)対応であれば、**S3**の送信するMTC情報によって同期を行うことができます。この場合は**S3**のMIDIアウトメニューで**CLKon**を**MTC**に変更してください。

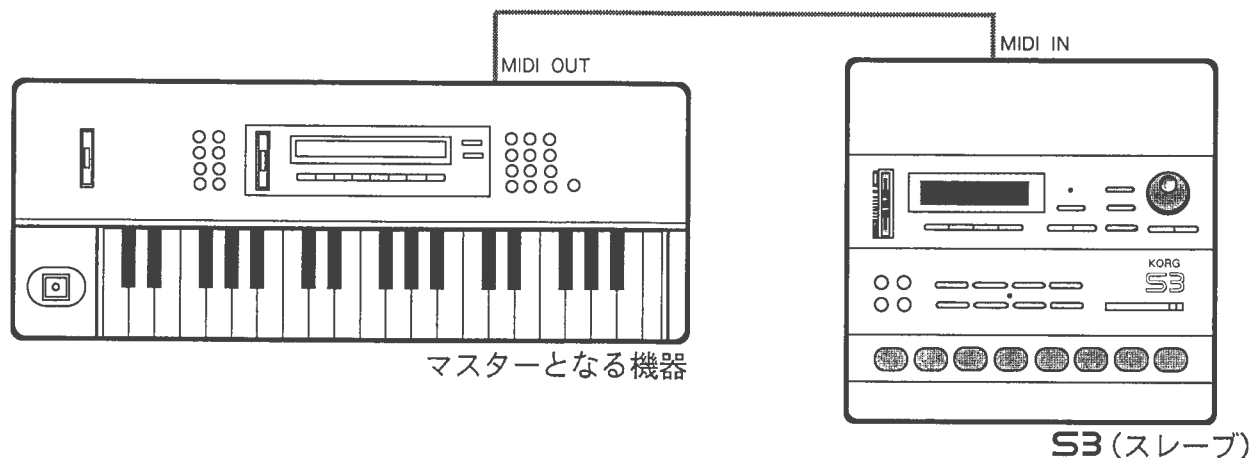
注意 3 : **S3**をパターンプレイ(またはレック)の状態で使用する場合でも同期演奏を行なうことができますが、この場合、コンティニュースタートを行ってもソングポジションポイントは出力されませんので、スレーブ側で同期がずれる場合があります。

6.4.2 S3 をスレーブにする場合

S3 を MIDI による同期のスレーブとする場合は、次のようにして S3 のシステムモードでクロックモードを MIDI に設定します。

(1) MIDI の接続

マスターとなる MIDI 機器の MIDI アウトと S3 の MIDI インを接続します。



(2) S3 の設定

システムモードのクロックページ **S1** を呼び出して、クロックモードを設定します。

```
S1 CLOCK      Source Cntrl  
39Frame      MIDI OFF
```

操作1: S3 キーを押して、クロックのソースを MIDI に切り替えます。

操作2: S4 キーを押して、コントロールをオンにします。システムリアルタイムメッセージやシステムコモンメッセージを受けることができます。

操作3: モードをソングプレイ/レックモードにします。

(3) マスター機器の設定

マスター機器は、タイミングクロックなどのシステムリアルタイムメッセージを発するように設定します。使用する機器の取扱説明書を参照してください。

(4) 同期演奏の開始

マスター機器の PLAY キーを押すと、同期演奏が始まります。S3 はソングポジションポイントに対応しているため、マスター機器が発するソングポジションポイントの情報を受けて、曲の途中から同期演奏することが可能です。また、S3 はストップしている状態であればソングセレクトを受信しますので、マスター側がソングセレクトを送信する場合、それに伴って対応するソングに切り替わります。但し、S3 でメイクされていないソングを指定するようなソングセレクトが送信された場合、或はカードを含めて存在しないソングを指定するようなソングセレクトが送信された場合、それらは無視されます。

注意1: 曲の途中から同期演奏を行なう場合、スレーブ側のスタートする時間が遅れる場合があります。

注意2: S3 をパターンプレイ (またはレック) の状態で使用する場合でも同期演奏をすることができますが、この場合、ソングポジションポイントを受信しませんので、コンティニュースタートを受信した場合、マスター側と同期がずれる場合があります。

第7章 シンク機能

7.1 SMPTEタイムコードについて

7.1.1 SMPTEタイムコード信号とFSKシンク信号の違い

SMPTEタイムコード信号は、業務用のビデオ機器やテープレコーダーの同期信号として活用されています。そのことから、この信号の信頼性の高さがわかり頂けると思います。

また、よく電子楽器の同期に用いられる信号にFSK信号があります。この信号は、タイミングクロックを基にして音の高低の信号に置き換えたものです。FSKによるシンクは曲の最初から行い、シンク信号が持っている情報はテンポの情報だけです。

一方、SMPTEタイムコード信号は、時間情報で1/30秒から1/24秒を単位とするフレームや、更に細かいビット(1ビット=1/80フレーム)を単位とした、いわば「時間の物差し」のような働きをする情報を持っています。この信号をテープなどに記録すると、テープ上に時間を示す情報が記録されたことになります。S3はこの時間情報を読み取って、あらかじめS3にプログラムしてあるスタートタイムやテンポに従って演奏するのです。

そのため、FSK信号では曲の最初からしか同期演奏を行なうことができませんでしたが、SMPTEタイムコード信号を使った同期では、S3が時間情報を得て演奏するポイントを自動的に捜し出すため、曲の途中からの同期演奏も可能となりました。MTRなどとS3が一体化した操作が行えます。

7.1.2 SMPTE信号の種類

SMPTE信号は、国や目的によってそのフォーマットが変わっています。1秒を何フレームにするかで、次の4つの規格があります。

日本・アメリカ (モノクロ)	1 秒 = 30 フレーム
日本・アメリカ (カラー)	1 秒 = 29.97 フレーム
ヨーロッパ	1 秒 = 25 フレーム
フィルム	1 秒 = 24 フレーム

S3は上記の規格のタイムコード信号を受受信することができます。システムモードのクロックページ51にあるフレームタイプで、4つのフレームタイプから選択します。DF(ドロップフレーム)と呼ばれる規格には対応していませんので、注意してください。

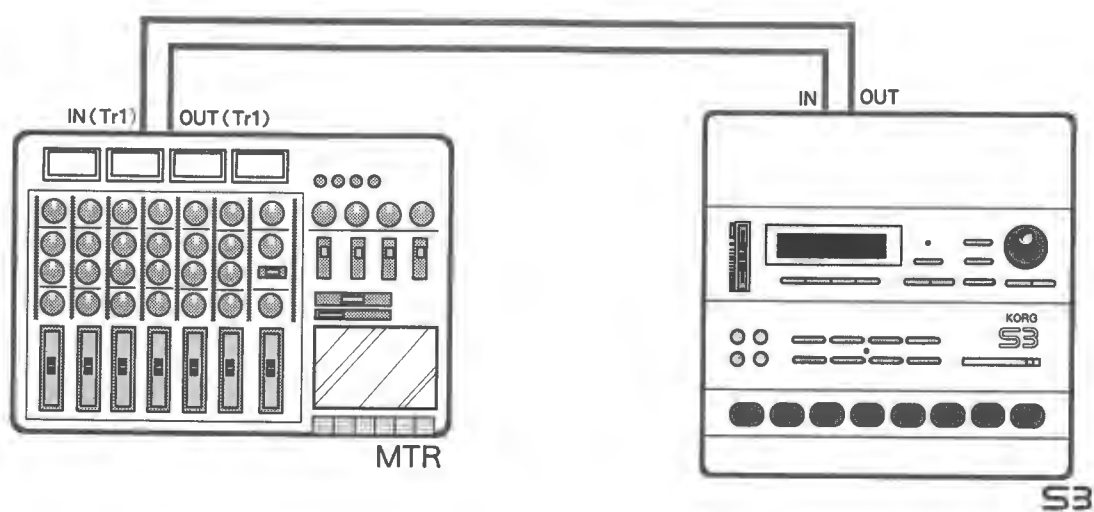
7.2 MTRとのシンク

MTRの一つのトラックにあらかじめ SMPTE タイムコード信号を録音しておくことで、MTRと S3 の同期を行うことができます。

7.2.1 S3 と MTR の接続

S3 のリアパネルにあるタイムコードイン/アウト端子と MTR を接続します。タイムコードアウトと MTR のラインイン (例ではトラック 1) を接続し、タイムコードインと MTR のトラック 1 のラインアウトをそれぞれ接続します。

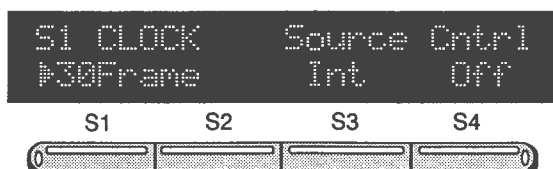
注意: タイムコード信号は、端のトラックにレコーディングするのが一般的です。



7.2.2 シンク クロックの設定

必要があれば、タイムコードのフレームタイプを選択します。デフォルトの設定ではフレームタイプは1秒=30フレームになります。

操作1: システムモードのクロックページ **S1** を開きます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1 S2	フレームタイプ	24Frame / 25Frame / 29.97Frame / 30Frame	SMPTE 信号のフレームタイプを選択します。 ここで選択したタイプの SMPTE 信号を送受信することができます。
S2	ソース	Int / MIDI / SMPTE	クロックのソースを選択します。 Int : S3 内部のクロックをソースとして使用します。本体だけで演奏を行う場合や S3 をマスターにして外部機器と同期演奏を行うときに設定します。 MIDI : リアルタイムメッセージのタイミングクロックをソースとして使用します。外部シーケンサーなどをマスターにして同期演奏を行うときに設定します。 SMPTE : タイムコード信号をソースとし、MTR などとシンクレコーディングする場合に設定します。
S4	コントロール オン/オフ	On / Off	MIDI シンクで用いられるシステムリアルタイムメッセージのスタートやコンティニュー、ストップと情報を受けるか受けないかの設定を行います。 外部 MIDI 機器による演奏のスタート/ストップを行いたくない場合はオフに設定してください。

操作2: ここで希望するタイムコードのフレームタイプを選びます。S1 キーを押してフレームタイプにカーソルを移し、DATA ENTRY ダイアルなどで設定します。

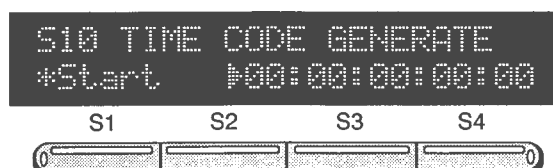
ここで選んだフレームタイプは、ライト及びリードに共用です。ここで設定したフレーム数のタイムコード信号を送信したり受信します。

7.2.3 SMPTE タイムコード信号の録音 (ストライピング)

接続が終了したら、タイムコード信号をMTRのトラック1に録音します。まずタイムコード信号の録音レベルを合わせます。MTRをレコードスタンバイ状態にして、試しにタイムコード信号を送ってみます。

タイムコードジェネレートは、システムモードのタイムコードジェネレートページ **S10** で行います。

操作1: タイムコードジェネレートページ **S10** を開きます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	スタート/ストップ	*Start/*Stop	タイムコード信号のジェネレートを開始させたり停止させたりします。
	スタートタイム	00:00:00:00:00~ 23:59:59:29:79	ジェネレートするタイムコード信号のスタートタイムを設定します。スタートタイムは時間:分:秒:フレーム:ビットで表示されます。ジェネレートを開始するとこの表示も動き始めます。

操作2: タイムコードのスタートタイムを設定します。フィールド内でのカーソルの移動は CURSOR キーで行います。設定には DATA ENTRY ダイアルなどを使用します。ここで設定した時刻からタイムコード信号がジェネレートされます。

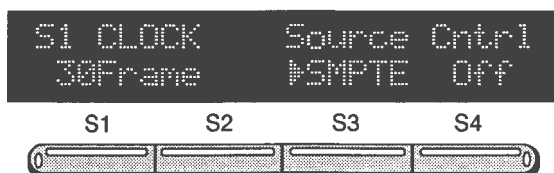
操作3: タイムコードジェネレートをスタートします。S1 キーを押してください。スタートタイムからタイムコード情報が送信されます。送信が始まると、S1 キーはタイムコード信号の送信を終了させる機能に変わります。MTRのレベルメーターが振り切れないように入力レベルを合わせてください。MTRによっても違いますが、レベルメーターが-3dBから-6dBを示すくらいに合わせると適正です。調整が終了したら、もう一度 S1 キーを押してタイムコード信号の送信を終了します。実際の録音は同様の操作で行ってください。

7.2.4 タイムコード信号による演奏

MTRにレコーディングされたタイムコード信号によって、**S3**を同期演奏させます。

まずシステムモードに入り、クロックページ**S1**でクロックのソースを**SMPTE**に設定します。

操作1: まず、クロックページ**S1**を開きます。



操作2: S3キーを押し、クロックソースに**SMPTE**を選んでください。

操作3: 次にソングプレイ/レックモードに入ります。ここでソングセッティングページ**SP2**を開き、ソングスタートタイムサブページを開きます。そしてスタートタイムを設定します。



操作4: スタートタイムはテープ上のタイムコード信号の時間で、演奏を開始したい時間を設定します。スタートタイムを設定するときのポイントは、必ずタイムコードジェネレートで設定したスタートタイムよりも遅い時間で設定することです。例えば、タイムコードジェネレートのスタートタイムを**00:00:10:00:00**とすると、ソングのスタートタイムはそれよりも後の30秒にします。

注意: ここでの「スタートタイム」と、タイムコードジェネレートページの「スタートタイム」は、同じ名称なので混同しないように注意してください。ジェネレートページのスタートタイムは、MTRなどにタイムコードをレコーディングする際のスタート時間です(外部への送信のみです)。一方、このページで設定するスタートタイムは、ソングの演奏を開始する時間です。(外部からの受信の設定です。)

操作5: 設定が終わったらPLAYキーを押し、プレイレディ状態にします。ここでMTRを巻戻して、タイムコード信号の頭出しを行います。そしてMTRをスタートさせます。タイムコード信号がスタートタイムに達すると、**S3**は演奏を開始します。STOPキーを押すと演奏は終了します。

また、曲の途中から同期演奏を開始することもできます。**S3**のPLAYキーを押し、プレイレディ状態(クロックが**Int.**の時のポーズ状態とは異なります)にして、テープを曲の途中からスタートします。**S3**はタイムコード信号を受け、時間に対応する演奏のポイントを計算し、そこから演奏を開始します。計算に若干の時間がかかるため、MTRをスタートさせてから**S3**の演奏が始まるまで数小節かかります。

注意: ソングプレイ中(またはレック中)には、タイムコード信号は出力されません。また、パターンプレイ(またはレック)を行なう場合には、タイムコード信号によって同期演奏を行なうことはできません。

また、タイムコードで同期演奏を行なう場合、MIDIのシステムリアルタイムメッセージ、及びソングポジションポイントなど、MIDI同期用のメッセージは受信されません。

第8章 データダンプ編

S3のパターンデータ、ソングデータ、キットデータ、ティンバーデータ、グローバルデータは、外部メディアに記憶することができます。RAMカードにセーブしたり、MIDIのエクスクルーシブデータとして、データのファイル機能のあるコンピュータやシーケンサーに送信することができます。また、これらのメディアからデータをロードすることができます。

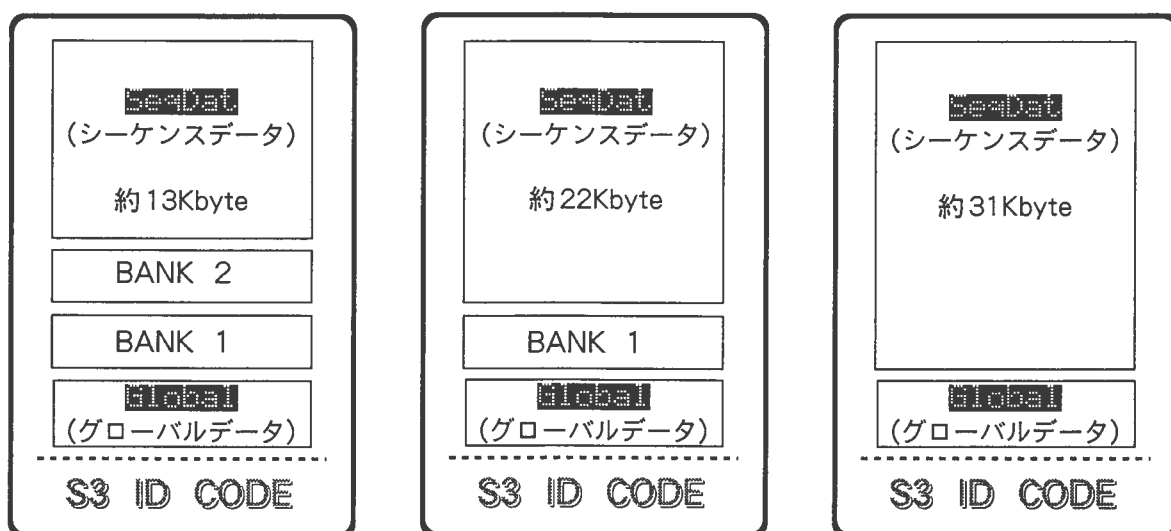
8.1 カード

オプションのRAMカード MCR-03には、S3の音色データとなるティンバーデータやキットデータ、パターンデータとソングデータを合わせたシーケンスデータ、MIDIやシステムのグローバルデータなどを、セーブまたはロードすることができます。

ティンバーやキットのデータは、カード内のバンクに記憶されます。バンクは1枚のカードに2つまで持つことができます。ただしティンバーモード、キットモードでそれぞれのデータのメディアをカードにアサインするときは、ティンバー、キット共通で1度に1つのバンクのみ使用が可能です。

シーケンスデータは、バンクの数によって増減しますが、最大で約31Kbyteまで記憶が可能です。また、グローバルデータに関しては、フォーマット後、グローバルデータ用のエリアが自動的に確保されますので、グローバルデータのセーブを行ってもシーケンスデータの容量に変化はありません。

なお指定されたRAMカード以外を使用された場合の動作は保証されませんので注意してください。



ティンバーデータ：ティンバー0~79までで設定できるモニターを除く全てのパラメータです。

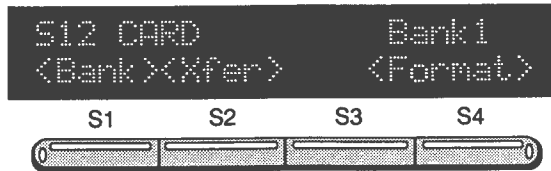
キットデータ：キット0~9までで設定できる、モニターを除く全てのパラメータです。

グローバルデータ：S3ページで選択されているエフェクトプログラムナンバー、S9,S10,S11,S12ページでの設定を除く、MIDIモード、システムモード全てのパラメータです。

シーケンスデータ：モニターを除くパターン及びソングの全てのパラメータと演奏データです。カードページで、パターンとソングを分けてセーブ/ロードはできません。

8.1.1 カードページ (S12)

GLOBALキーを押し、システムモードを選択して、PAGEキーを使ってカードページS12を開きます。カードページは、カードをフォーマットしたり、カードにデータをセーブしたり、カードからデータをロードしたりを行います。このページでは3つのサブページを開くことができます。LCDの右上に現在選択されているバンクが表示されます。(バンクの存在しないカードの場合、No Bankが表示されます。)

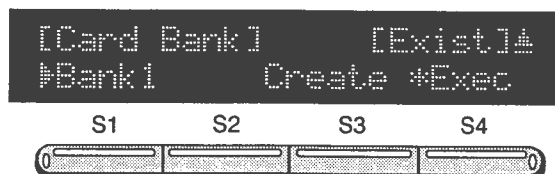


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	バンク	<Bank>	バンクサブページを開きます。
S2	トランスファー	<Xfer>	トランスファーサブページを開きます。
S4	フォーマット	<Format>	フォーマットサブページを開きます。

注意 : カードが挿入されていない場合、このページは開けません。また、このページではシーケンサーは動作しません。

(1) バンクサブページ

このページは、バンクのセレクトやクリエート、デリートが行えます。バンクは最大2つ持つことができます。それぞれのバンクに独立してティンバーやキットデータをセーブすることができます。バンクは同時に1バンクのみアクセスできます。他のモードでカードのティンバーやキットを選択する場合、あるいはトランスファーサブページでティンバーやキットデータをロード、セーブ、ベリファイする場合、ここでセレクトされているほうのバンクがその対象となります。新しいRAMカードにティンバーやキットデータをセーブするときは、カードをフォーマットした後、バンクをクリエートします。EXITキーを押すとカードページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	バンクセレクト	Bank1/Bank2	バンクを選択します。
S2 S3	クリエート/デリート	Create/Delete	新たにバンクを作るにはクリエートを選択します。既にあるバンクを消去するときはデリートを選択します。
S4	エクゼキュート	*Exec	クリエートやデリートを実行します。

バンククリエート/デリートの手順

操作1: クリエートあるいはデリートするバンクを選択します。S1キーを押し、DATA ENTRYダイアルなどで選択します。

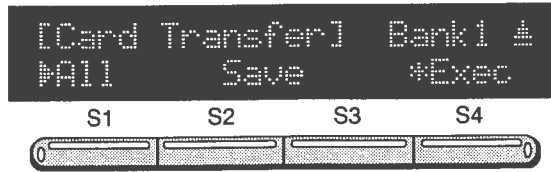
操作2: 選んだバンクをクリエートするのかデリートするのか選択します。S2キーまたはS3キーを押し、DATA ENTRYダイアルなどで選択します。

操作3: S4キーを押してクリエート/デリートを実行します。

注意: バンクをクリエートすることにより、ティンバー、キット用としてカード内に一定のエリアが確保されますので、それに伴ってセーブできるシーケンスデータの量も減少します。また、バンク1がクリエートされていない状態でバンク2をクリエートしようとする、自動的にバンク1がクリエートされ、バンク2がある時にバンク1をデリートすると、バンク1のデータは消去されて、バンク2のデータが自動的にバンク1に移動します。クリエートされた直後のバンクには、プリセットティンバー、プリセットキットが記録されています。

(2) トランスファーサブページ

カードにデータをセーブしたり、カードからデータをロードする作業は、このページで行います。
EXITキーを押すと、カードページに戻ります。

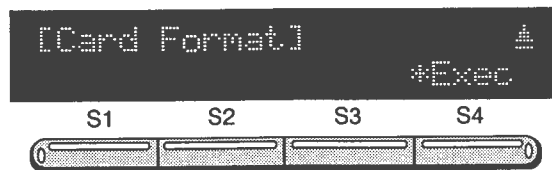


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	データセレクト	Timore/KIT/ Global/SecDat/ All	セーブやロードするデータのタイプを選択します。
S2 S3	ジョブセレクト	Save/Load/ Verify	カードに対するジョブを選択します。カードにデータを記憶するセーブ、カードからデータを読み込むロード、セーブしたデータが正しいかを確認するベリファイから選びます。
S4	エグゼキュート	*Exec	セーブやロード、ベリファイを実行します。

(3) フォーマットサブページ

新しいRAMカードを使用する前に、必ずフォーマットを行ってください。この作業をさせることにより、カードに「ID CODE」(識別情報)が記憶され、**S3**で使用できるようになります。なお、**S3**以外の機器でフォーマットしたカードも同様にフォーマットしてください。

EXITキーを押すと、カードページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S4	エグゼキュート	*Exec	フォーマットを実行します。

注意: フォーマットする前に、カードのライトプロテクトスイッチをオフにしてください。

使用済みのカードをフォーマットすると、記憶されているデータがすべて消去されますので注意してください。

また、当社で推奨しているカード MCR-03 以外のカードを使用する場合は、カードおよび **S3** 本体の保証は致しかねますのでご注意ください。

8.1.2 カードにセーブする手順

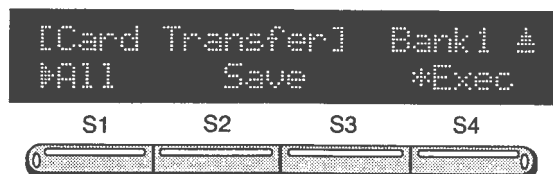
まず、RAMカードをRAMカードスロットに装着します。スロットを間違えないように注意してください。

カードにデータをセーブしてみましょう。

操作1: 新しいカードを使用するときは必ずフォーマットしてから使用してください。フォーマットはカードフォーマットサブページで行います。

操作2: 新しいカードにデータをセーブする場合はフォーマットした後バンクをカードバンクサブページでcreatesします。

操作3: カードトランスファーサブページでセーブしたいデータを選択します。S1キーを押し、DATA ENTRYダイアルなどでセーブしたいデータを選択します。図ではオールを選んでいきます。



操作4: S2キーを押し、DATA ENTRYダイアルなどでセーブを選択します。そしてS4キーを押し、セーブを実行します。ディスプレイには「Sure?(Y/N)」の表示が現れます。ここで+/YESキーを押すとセーブが行われます。セーブが終了した後、ディスプレイはカードトランスファーサブページに戻ります。セーブをキャンセルしたいときは-/NOキーを押してください。セーブは行われずにカードトランスファーサブページに戻ります。

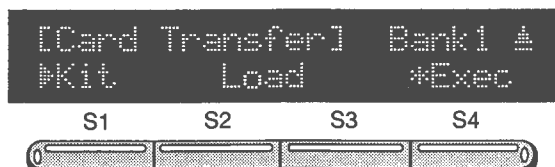
注意: セーブをする前に、カードのライトプロテクトスイッチをオフにしてください。またセーブが終了した後は、誤って消したり上書きしたりしないように、ライトプロテクトスイッチをオンにおきましょう。

8.1.3 カードからロードする手順

次にカードからデータをロードしてみましょう。データが記憶されたRAMカードをカードスロットに装着します。

また、オプションのPCM波形データROMカードとペアの音色プログラムカードのプログラムロードもここで行えます。

操作1: ロードするデータをカードトランスファーページで選択します。S1キーを押して、DATA ENTRYダイアルなどでデータを選択します。図ではキットデータを選択しています。



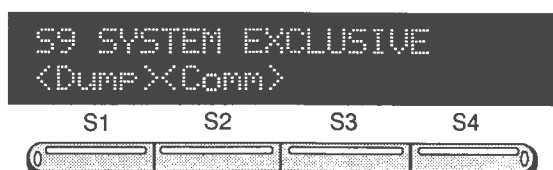
操作2: ロードが行えるようにジョブセレクトでロードを選択します。そしてS4キーを押してロードを実行します。ディスプレイには「Sure?(Y/N)」の表示が現れます。ここで+/YESキーを押すとロードが行われます。ロードが終了した後、ディスプレイはカードトランスファーサブページに戻ります。ロードをキャンセルしたいときは-/NOキーを押してください。ロードは行われずにカードトランスファーサブページに戻ります。

注意: ロードしようとしたデータが、そのカードにセーブされていない場合、エラーを表示してロードを中止します。Fillを選択してロードする場合、セーブされていない種類のデータをロードしようとした時点でエラーを表示し、ロードを一時中断します。この場合、セーブされていたデータのみロードが行なわれ、エラーを表示したデータはロードされません。

8.2 MIDIによるダンプ

8.2.1 システムエクスクルーシブページ (S9)

MIDIによって、**S3**のティンバーやキットデータをはじめシーケンスデータなどを、他の**S3**や他のMIDIデータレコーディング機能を持ったMIDI機器、あるいはコンピュータに転送することができます。この機能を使うと、このようなMIDI機器の記憶メディアであるフロッピーディスクなどに**S3**のデータをストックしておくことができます。これはMIDIダンプ機能と呼ばれ、システムモードのシステムエクスクルーシブページ**S9**で行われます。

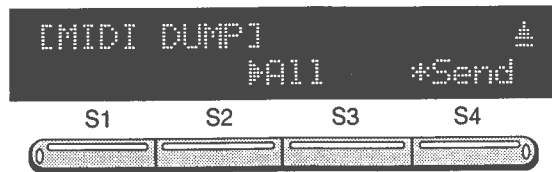


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	ダンプ	<DUMP>	MIDIダンプサブページを開きます。
S2	コミュニケーション	<Comm>	コミュニケーションモードに入ります。

注意 : システムエクスクルーシブの送受信チャンネルは、MIDIモードのグローバルチャンネルページ**M5**で設定します。このチャンネルが正しく設定されていない場合、データのやり取りが正しく行われませんので注意してください。(グローバルチャンネルページ**M5**を参照してください。)

(1) MIDI ダンプサブページ

このサブページでは、システムエクスクルーシブデータの送信(センド)を行います。EXIT キーを押すと、システムエクスクルーシブページ **S9** に戻ります。



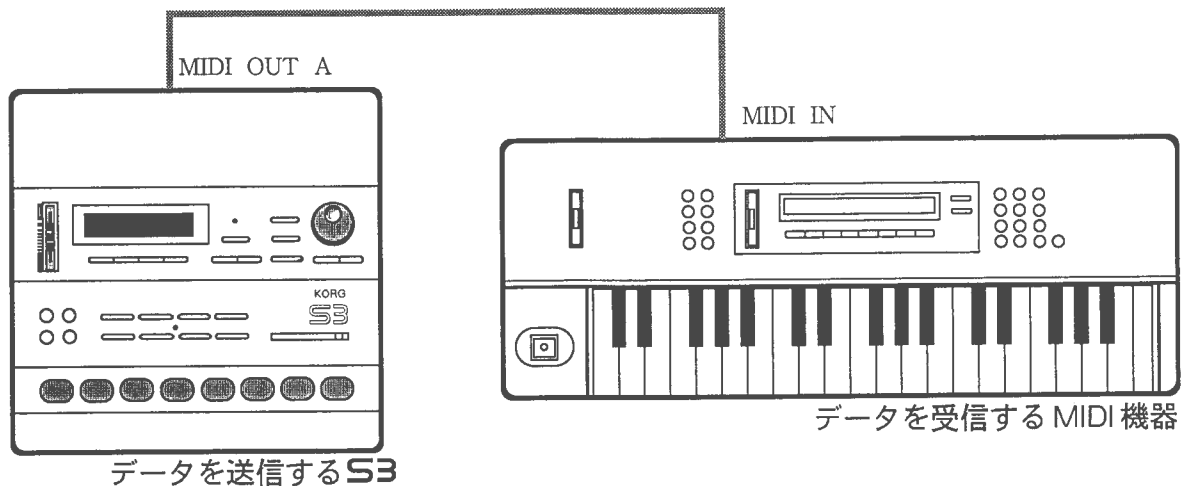
	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	データセレクト	Timbre/Kit /SeqDat/Global /All	MIDI ダンプするデータを選択します。
S4	センド	*Send	データセレクトで選択したデータをエクスクルーシブデータとしてMIDIアウト端子より出力します。

注意: このページでは、エクスクルーシブデータの受信を行なうことはできません。エクスクルーシブデータの受信は、次のコミュニケーションモードで行ないます。

MIDI ダンプ (送信) の手順

以下に **S3** のティンバー、キット、システム、シーケンスデータを外部MIDI機器に送信する手順を説明します。

操作 1: **S3** と各機器との接続を、次のように行ってください。



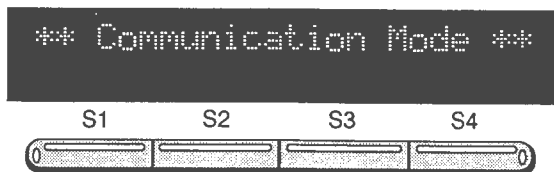
操作 2: DATA ENTRY ダイヤルなどで、ダンプしたいデータの種類を選択します。全てのデータをダンプしたいときは「**All**」を選択します。

操作 3: 受け入れる MIDI 機器の操作を行い、レシーブ可能な状態にしてください。これに関しては、その機器のマニュアルを参照してください。

操作 4: S4 キーを押してセンドを実行します。ディスプレイには「**Sure?(Y/N)**」の表示が現れます。+/YES キーを押すと、ダンプが開始されます。センドが終了すると MIDI ダンプサブページに戻ります。センドをキャンセルする場合は、-/NO キーを押してください。センドは行われず、画面は MIDI ダンプサブページに戻ります。

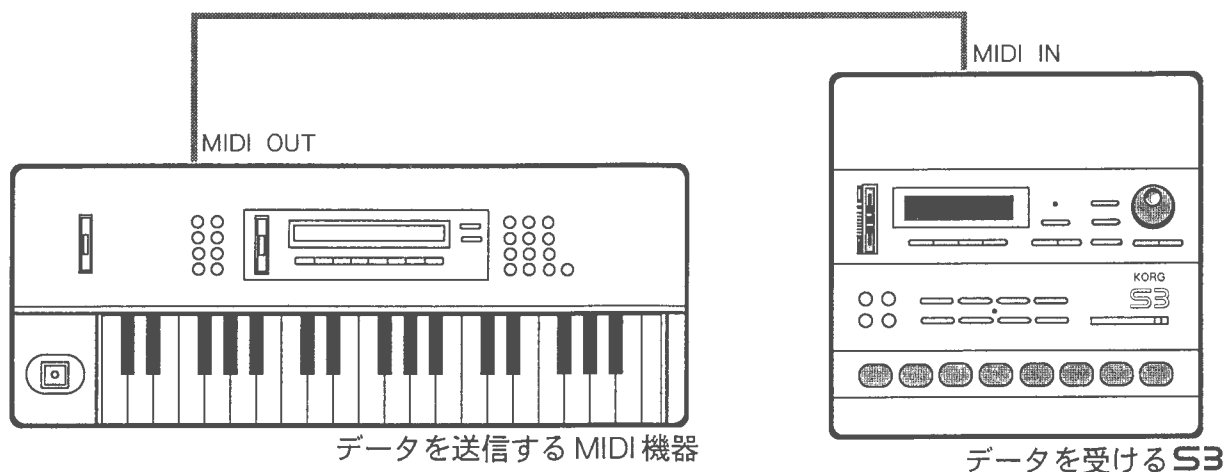
(2) コミュニケーションモードサブページ

コミュニケーションモードは、**S3**のMIDIイン端子に送られたシステムエクスクルーシブメッセージを受信するモードです。このモードに入ると、ディスプレイの表示は次のようになります。EXITキーを押すと、システムエクスクルーシブページ**S9**に戻ります。また、このコミュニケーションモードでは、システムエクスクルーシブメッセージのリクエストを受信した場合、それに対応するメッセージを送信することができます。(コンピュータなどを使用して**S3**のデータをエディットする場合、このモードにしておきます。詳しくはMIDIインプリメンテーションを参照してください。)



次に外部MIDI機器やもう一台の**S3**からデータを受信する場合の手順を説明します。

操作1: **S3**と各機器の接続を、次のように行ってください。

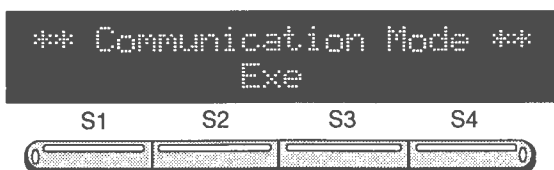


操作2: データを送信する MIDI 機器の準備をします。データをセンドできる状態にしてください。

操作3: システムエクスクルーシブページ**S9**で、**S2**キーを押してコミュニケーションモードに入り、データをレシーブできる状態にします。外部からのエクスクルーシブデータを待ちます。

操作4: 外部MIDI機器からデータのセンドを開始します。

操作5: 外部機器からのエクスクルーシブメッセージデータのレシーブを開始すると、ディスプレイの下側に**Exe**が表示されます。



データのレシーブを正常に終了すると、**Exe**の表示が消えます。データのレシーブを失敗したときは**Err**が表示されます。この表示が現われたときは接続を確認し、**Err**の表示が消えるまで操作をやり直してください。

注意: 対応しないシステムエクスクルーシブデータを送信しても、受信は行われず**Exe**も表示されません。

また、万一**Err**が表示された場合、**S3**本体が暴走することがあります。この場合、一度電源を切り、オールシステムイニシャルを行なってください。(2.3. オールシステムイニシャルを参照してください。)

第9章 システムモード

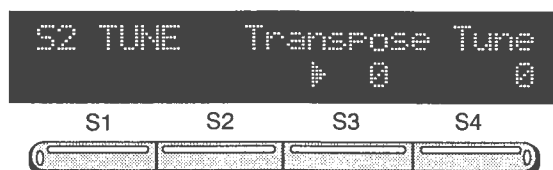
9.1 各ページの説明

9.1.1 クロックページ (S1)

「第7章シンク機能」を参照してください。

9.1.2 チューンページ (S2)

S3 内部の楽器音全体のチューニングを行います。



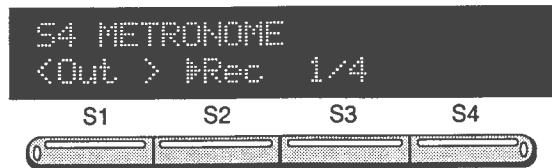
	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S3	トランスポーズ	-12~+12	全体のチューニングを半音単位で移調できます。
S4	チューン	-50~+50	全体のチューニングを微調整します。(セント単位)

9.1.3 エフェクトページ (S3)

「第5章エフェクト編」を参照してください。

9.1.4 メトロノームページ (S4)

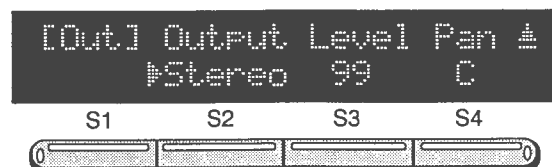
メトロノームの設定を行います。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	アウト	<Out >	アウトサブページを開きます。
S2	オン/オフ	On/Off/Rec	メトロノームのオン/オフを設定します。Recに設定するとレコーディング時はオン、通常のプレイの時はオフされます。
S3	レゾリューション	1/2/1/4/1/4T /1/8/1/8T/1/16 /1/16T/1/32	メトロノームのカウントのタイミングを設定します。

(1) アウトサブページ

メトロノームのレベルやパンの設定を行うページです。EXIT キーを押すと、メトロノームページに戻ります。

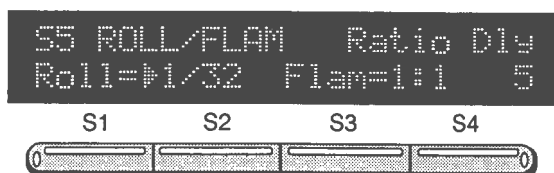


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S2	アウトプット	Stereo/Multi~4	メトロノーム音の出力先を設定します。
S3	レベル	1~99	メトロノーム音のボリュームを設定します。
S4	パン	015~0~115	メトロノーム音のパンの設定を行います。

注意: パンの設定は、アウトプットがステレオのときのみ有効です。

9.1.5 ロール/フラムページ (S5)

ロール/フラム効果の設定を行います。このページで、ロールのフィールドにカーソルがある場合は、パッドを叩くとロール効果が耳で確認でき、フラムのフィールドにあると、フラム効果の確認が行えます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1 S2	ロールクォンタイズ	1/4 / 1/4T / 1/8 / 1/8T / 1/16 / 1/16T / 1/32 / 1/32T	ロールのレゾリューションを設定します。
S3	フラムレシオ	1:1 / 1:2 / 1:4 / 1:8 / 1:16 / 1:32	フラムの1打目と2打目の音量比を設定します。
S4	ディレイタイム	01 ~ 10	フラムの2打目の鳴るディレイタイムを設定します。

注意1: フラムレシオは1打目を1として、2打目はその何倍になるかの音量比で表わされています。逆に考えると、1:32を設定したとき、1打目は2打目の32分の1で出力されます。

注意2: ロール及びフラムは、常にこのページで設定されているロールクォンタイズやディレイタイムで出力されますが、レコーディングでは、レコーディングレゾリューションで設定したクォンタイズで記録されますので、レコーディング終了後の演奏では違った感じになる場合があります。ここで設定したロール、フラムを正確にレコーディングするには、レコーディングレゾリューションをHighに設定しておくといでしょう。

注意3: MIDI INからの入力にたいしては、ロール、フラムの効果はかかりません。

9.1.6 パッドモードページ (S6)

パッドモードは、パッドのノートナンバーをあらかじめ設定されたスケール(メジャー、クロマチック)に合わせたり、ユーザー(自分で設定するスケール)に合わせたりできます。パッドをキーボード的に使うことができます。例えばベースなどのレコーディングを、キーボードを使わずにパッドだけで行うことも可能です。

Major、**Chroma**、**User**の各モードでのPADは、スタートノートから始まる8鍵の外部MIDIキーボードをつないだのと同じこととなります。また、パッドの演奏データは、ここで設定したスタートノート、スケールに従ってMIDIアウトから出力されます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1	モード	Normal/Major/ Chroma/User	パッドのモードを設定します。4つのモードから選べます。 Normal : 通常のモードです。キットモードのノートアサインページで設定したオリジナルノートナンバーで演奏できます。 Major : あらかじめメジャースケールがプログラムされています。スタートノートで選択した調の音階となります。 Chroma : スタートノートで選択したノートから始まる半音階に設定されます。 User : ユーザーサブページで設定したユーザースケールとなります。
S2 S3	スタートノート	C-1~G9	スケールをスタートさせるノート(音名)を設定します。このノートがパッド1にアサインされます。
S4	ユーザー	<User>	ユーザーサブページを開きます。

注意1: パッドモードページでノーマルモード以外に設定したときは、パッドバンクの切り替えは行われず、1から8までのパッドの設定となります。このページでメジャーやクロマチック、ユーザーを選択したとき、PAD BANKキーを押してもパッドバンクは変わりません。

注意2: ティンバーモードではこのページの設定によらず、ティンバーモード固有の設定で発音されます。(シーケンサー動作時を除きます。)

注意3: モードが**Normal**の場合、スタートノート、ユーザーサブページでの設定は無視されます。

設定例1: メジャー、スタートノートG3

1: G3	2: A3	3: B3	4: C4	5: D4	6: E4	7: F#4	8: G4
-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	-------

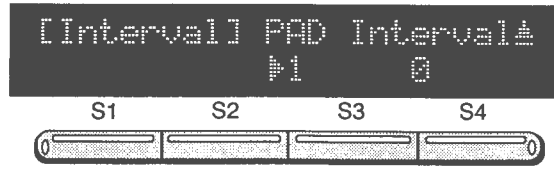
設定例2: クロマチック、スタートノートC3

1: C3	2: C#3	3: D3	4: D#3	5: E3	6: F3	7: F#3	8: G3
-------	--------	-------	--------	-------	-------	--------	-------

注意4: パッドの出力可能なノートの上限はG9となっています。このため、パッドモードをノーマル以外に設定してスタートノートをG9に近づけると、パッド8,7,6,.....の順に、出力ノートが上限のG9一定になります。(スタートノートをG9から遠ざけると元に戻ります。)

(1) ユーザーサブページ

パッドモードでユーザーを選択したときのみ、このサブページで設定した音階(ユーザースケール)で演奏できます。
EXITキーを押すとパッドモードページに戻ります。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S2 S3	パッドナンバー	1~8	パッドのナンバーを選択します。
S4	インターバル	-12~+12	スタートノートとのインターバルを半音単位で設定します。

注意:パッド1にはスタートノートがアサインされます。したがってインターバルは0固定となり、エディットできません。
パッドナンバーは2から8までを選択し、それぞれパッド1とのインターバルを設定します。

①ユーザースケールの設定法

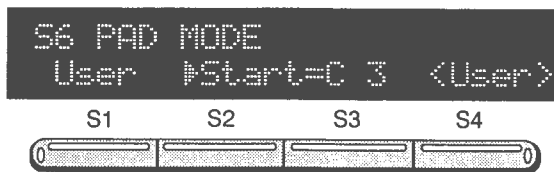
例として次のスケールを設定してみましょう。

ユーザースケール設定の一例: スタートノートC3

1: C3	2: D3	3: F3	4: G3	5: A3	6: C4	7: A#2	8: F#2
-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	--------

操作1:パッドモードページ**S6**でS1キーを押し、モードにカーソルを移動し、DATA ENTRYダイアルなどで**User**を選択します。

操作2:S2キーを押し、スタートノートにカーソルを移動しDATA ENTRYダイアルなどでスタートノートを設定します。例では**C3**を設定します。この設定でパッド1が**C3**となります。



操作3:S4キーを押して、ユーザーサブページを開きます。

操作4:S2キーを押して、パッドナンバーにカーソルを移動します。DATA ENTRYダイアルなどでパッドを選択します。

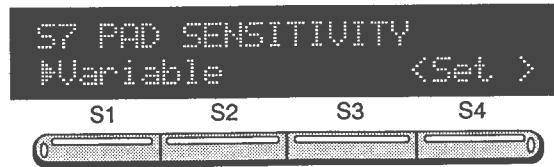
操作5:S3キーを押して、インターバルにカーソルを移動しDATA ENTRYダイアルなどでインターバル値を設定します。

例でのパッド2から8のインターバル値は次の通りです。

PAD	2	3	4	5	6	7	8
Interval	+2	+5	+7	+9	+12	-2	-6

9.1.7 パッドセンシティビティページ (S7)

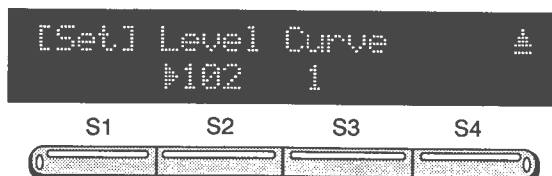
このページでは、パッドを叩く強さに対する感度を調整します。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
	フィックス/バリエブル	<input checked="" type="checkbox"/> Variable	パッドを叩いたときその強さを受けるか受けないかを設定します。 <input checked="" type="checkbox"/> を選んだ場合は叩く強さに関係なくセットサブページのレベルで設定したベロシティー値となります。 <input type="checkbox"/> を選んだ場合は叩く強さに応じたベロシティー値となります。セットサブページでベロシティーカーブが選べます。
S4	セット	<Set >	セットサブページを開きます。

(1) セットサブページ

S4キーを押すと、セットサブページが開きます。

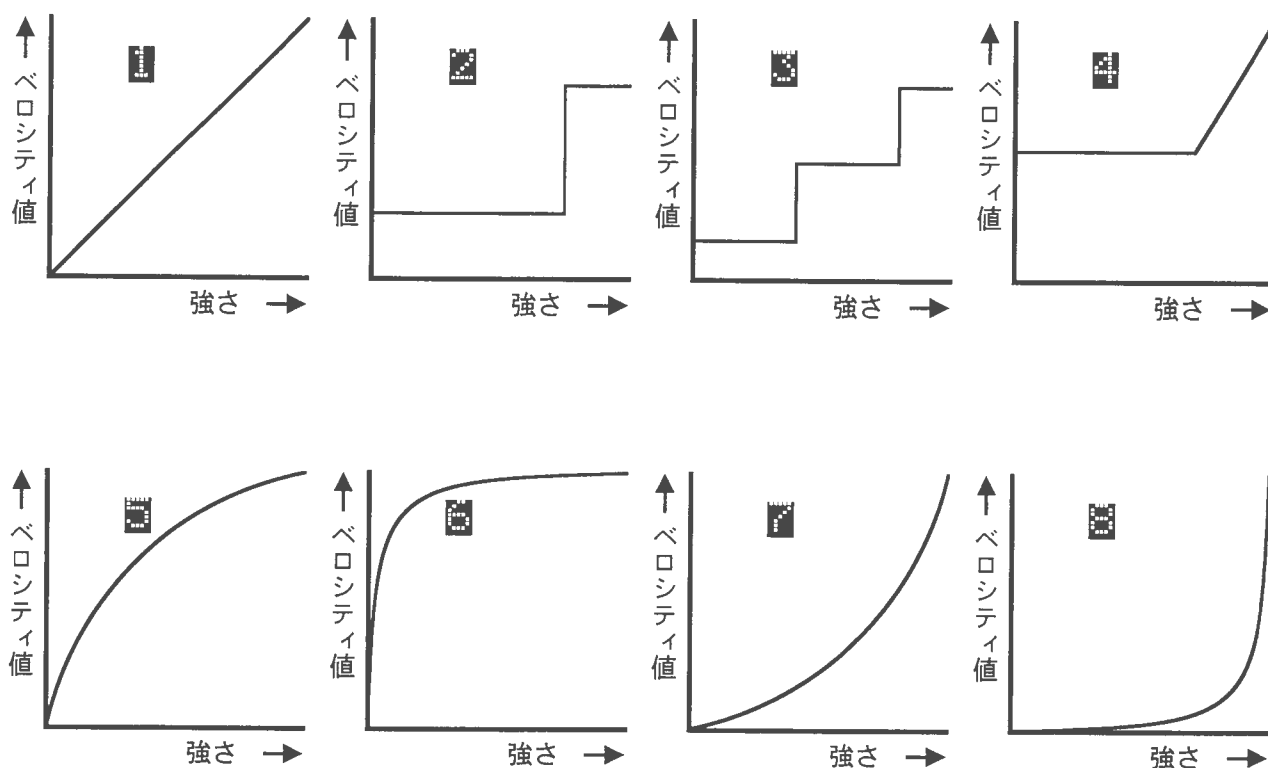


	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S2	レベル	0~128	パッドセンシティブページでフィックスを選んだときパッドを叩いたときのベロシティー値を設定します。バリエーションが選択されている場合、ここでの設定は無効になります。なお、バリエーションフィックスの設定にかかわらず、ここで設定した値は、フットスイッチをパッドにアサインしたときのベロシティー値となります。また、レックメッセージフィルターのベロシティーをオンにした場合、ここで設定された値でレックが行われます。
S3	カーブ	1~8	パッドセンシティブページでバリエーションを選んだときに8種類のカーブから選択できます。フィックスが選択されている場合、ここでの設定は無効になります。

注意: フットスイッチについては、フットスイッチページ (S3) を参照してください。

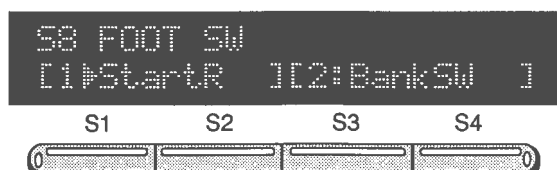
また、レックメッセージフィルターについては、レックメッセージフィルターページ (M2) を参照してください。

カーブの種類には、次のものがあります。



9.1.8 フットスイッチページ (S8)

このページは、リアパネルに2つあるフットスイッチにどんな働きを行わせるかを設定できます。



	パラメータ	表示/可変範囲	機能
S1 S2	フットスイッチ1	StartR / StartL / BankSW / PHD1~16 / Off	フットスイッチ1に対応するパラメーターを設定します。設定できるパラメーターは次の通りです。 StartR : この設定にすると、フットスイッチを踏んだときに演奏をスタートし、再びスイッチを踏むと演奏はストップします。この場合、演奏をスタートするときはソングやパターンの頭から演奏を開始します。 StartL : この設定にすると、フットスイッチを踏んだときに演奏を開始し、再びスイッチを踏むとストップするのは StartR と同じですが、トランスポートキーのポーズキーを押した状態と同じで、スイッチを踏むと、演奏をストップしたポイントから演奏を再開します。 BankSW : この設定にすると、フットスイッチを踏んだとき、現在選ばれているパッドのバンクを切り替えることができます。 PHD1~16 : フットスイッチをパッドキーとして使用できます。例えば、バスドラムの打ち込みをフットスイッチで行いたいときなどに効果的です。なおペロシティー値は、パッドセンシティブティーページ 57 のセットサブページのレベルで設定します。
S3 S4	フットスイッチ2	StartR / StartL / BankSW / PHD1~16 / Off	フットスイッチ2に対応するパラメーターを設定します。設定できるパラメーターはフットスイッチ1と同様です。

フットスイッチ1の設定を行うには、S1キーまたはS2キーを押し、DATA ENTRYダイアルなどで対応するパラメーターを選んでください。

フットスイッチ2の設定は、S3キーまたはS4キーを押し、同様の方法でパラメーターを設定してください。

9.1.9 システムエクスクルーシブページ (S9)

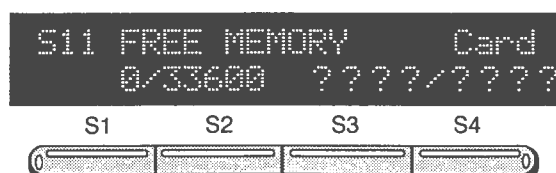
「第8章 データダンプ編」を参照してください。

9.1.10 タイムコードジェネレートページ (S10)

「第7章 シンク機能」を参照してください。

9.1.11 フリーメモリーページ (S11)

メモリーの残量を見ることができるページです。カードとインターナルの両方の残量を見ることができます。単位はバイトで、カードが挿入されていない場合、あるいは不適当なカードが挿入されている場合、カードの表示部に「？」が表示されます。



注意1:ここでの表示は、「シーケンスデータ (パターン、ソング)」についての「使用量」対「容量」です。カード内にバンクを設定した場合、設定したバンクの数により、シーケンスデータの容量もそれに伴って変化します。

バンク	シーケンスデータ容量 (byte)
なし	31232
Bank 1のみ設定	22272
Bank 1、2とも設定	13312

注意2:カード内のシーケンスデータ容量は、バンクを設定していない場合でも、インターナルの容量に比べて少なくなっています。このため、インターナルでメモリー容量いっぱいシーケンスデータを作成した場合、一括してカードにセーブすることができなくなります。この場合、カードページ S12 で一括セーブを行うのではなく、複数のカードを用意し、パターンコピー PE9、ソングコピー SP7 を使って、それらを個別にセーブするようにしてください。

9.1.12 カードページ (S12)

「第8章 データダンプ編」を参照してください。

MIDIインプリメンテーション

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1000 nnnn	0kkk kkkk	0100 0000	NOTE OFF
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	NOTE ON vvv vvvv = 2-126 (NOTE 1)
1010 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	POLYPHONIC KEY PRESSURE (NOTE 2)
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	CONTROL CHANGE ccc cccc = 0-120 (NOTE 2)
1100 nnnn	00pp pppp	-----	PROGRAM CHANGE (NOTE 3)
1101 nnnn	0vvv vvvv	-----	CHANNEL PRESSURE (NOTE 2)
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	PITCH BENDER (NOTE 2)

- NOTES
- Velocity value will be recorded with 6bit resolution (0vvv vvv0), then transmitted
 - Recorded data only.
 - Caused by KIT CHANGE Events programed in song.
0~9 : Internal
10~19 : Preset
20~29 : Card
Recorded data (from external) will be transmitted.

1-2 SYSTEM MESSAGE

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1111 0001	0nnn dddd	-----	MIDI TIME CODE QUARTER FRAME (NOTE 1)
1111 0010	0ggg gggg	0hhh hhhh	SONG POSITION POINTER (NOTE 2)
1111 0011	00ss ssss	-----	SONG SELECT (NOTE 3) ss ssss = 0-59
1111 1000	-----	-----	TIMING CLOCK (NOTE 2)
1111 1010	-----	-----	START (NOTE 2)
1111 1011	-----	-----	CONTINUE (NOTE 2)
1111 1100	-----	-----	STOP (NOTE 2)

- NOTES
- Transmitted when CLOCK = MTC.
nnn : Message Type (Frame = 24, 25, 30d, 30)
dddd : Value
 - Transmitted when CLOCK = On.
 - Transmitted when selected song was existing.
0-29 : Internal
30-59 : Card

1-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY)

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110	NON REAL TIME MESSAGE
0000 nnnn	MIDI GROBAL CHANNEL
0000 0110	INQUIRY MESSAGE
0000 0010	IDENTITY REPLY
0100 0010	KORG ID (MANUFACTURES ID)
0010 1001	S3 ID (FAMILY CODE LSB)
0000 0000	(FAMILY CODE MSB)
0000 0000	(MEMBER CODE LSB)
0000 0000	(MEMBER CODE MSB)
0nnn nnnn	ROM NUMBER (MINER VERSION LSB)
0000 0000	(MINER VERSION MSB)
0vvv vvvv	SOFT VERSION (MAJOR VERSION LSB)
0000 0000	(MAJOR VERSION MSB)
1111 0111	END OF EXCLUSIVE

- NOTES Transmit in COMMUNICATION MODE only.

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGE

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTOIN
1000 nnnn	0kkk kkkk	0xxx xxxx	NOTE OFF (NOTE 1)
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	NOTE ON (NOTE 2) vvv vvvv = 1-127 vvv vvvv = 0: NOTE OFF
1010 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	POLYPHONIC KEY PRESSURE (NOTE 3)
1011 nnnn	0ccc cccc	0vvv vvvv	CONTROL CHANGE (NOTE 4) ccc cccc = 0-120
1100 nnnn	0ppp pppp	-----	PROGRAM CHANGE (NOTE 5)
1101 nnnn	0vvv vvvv	-----	CHANNEL PRESSURE
1110 nnnn	0xxx xxxx	0bbb bbbb	PITCH BENDER (NOTE 6)

- NOTES
- Velocity value will be ignored.
 - Velocity value will be recognized with 7bit resolution. but it will be recorded with 6bit resolution (0vvv vvv0).
 - Not recognized, but recorded.
 - Modulation Wheel (ccc cccc = 1) message will be recognized. Other messages will not be recognized, but they will be recorded.
 - This will be used to change Kit.
0~9 : Internal
10~19 : Preset
20~29 : Card
When nnnn = Global channel, Effect program will also be changed.
0~15 : 00-15
Surplus of 30 (or 16) will be used to change Kit (or Effect program), when program number outside this range was sent. Program number will be recorded with its own number. above 30 or 16.
 - LSB will be ignored, but it will be recorded.

2-2 SYSTEM MESSAGE

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1111 0010	0ggg gggg	0hhh hhhh	SONG POSITION POINTER (NOTE 1)
1111 0011	00ss ssss	-----	SONG SELECT (NOTE 2) 0sss ssss = 0-29
1111 1000	-----	-----	TIMING CLOCK (NOTE 3)
1111 1010	-----	-----	START (NOTE 1)
1111 1011	-----	-----	CONTINUE (NOTE 1)
1111 1100	-----	-----	STOP (NOTE 1)

- NOTES
- Recognized when CONTROL = On.
 - Recognized in selecyed song si existing, and when sequencer is stopped.
0-29 : Internal
30-59 : Card
Surplus of 60 will be used to select Song, when song number outside this range was sent.
 - Recognized when CLOCK Source = MIDI.

2-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY)

BYTE	DESCRIPTION
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110	NON REAL TIME MESSAGE
0000 nnnn	MIDI GROBAL CHANNEL
0000 0110	INQUIRY MESSAGE
0000 0001	INQUIRY REQUEST
1111 0111	END OF EXCLUSIVE

(9). ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST

Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1011	ALL SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	08h
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=57h message.

(10). WAVEFORM NAME DUMP REQUEST

Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0001 0110	ALL WAVEFORM NAME DATA DUMP REQUEST	16h
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=45h message.

(11). ALL DATA (GLOBAL,KIT,TIMBRE,SEQUENCE DATA) DUMP

Transmit,Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0000	ALL DATA DUMP	50h
0ddd dddd	Data (see ⑩ ALL DATA DUMP Format)	
:	:	
:	:	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=23h message or Func=24h message.
Receives Func=0Fh message, and transmits this message

(12). GLOBAL DATA DUMP

Transmit,Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0001	GLOBAL DATA DUMP	51h
0ddd dddd	Data (see ⑪ GLOBAL DATA DUMP Format)	
:	:	
:	:	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=23h message or Func=24h message.
Receives Func=0Eh message, and transmits this message.

(13). KIT DATA DUMP

Transmit,Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0100	KIT DATA DUMP	44h
0000 kkkk	KIT # (see NOTE # 1)	
0ddd dddd	Data (see ⑫ KIT DATA DUMP Format)	
:	:	
:	:	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=23h message or Func=24h message.
Receives Func=15h message, and transmits this message.

(14). ALL KIT DATA DUMP

Transmit,Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0010	ALL KIT DATA DUMP	52h
0ddd dddd	Data (see ⑬ ALL KIT DATA DUMP Format)	
:	:	
:	:	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=23h message or Func=24h message.
Receives Func=0Dh message, and transmits this message.

(15). TIMBRE DATA DUMP

Transmit,Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0000	TIMBRE DATA DUMP	40h
0ttt tttt	TIMBRE # (see NOTE # 2)	
0ddd dddd	Data (see ⑭ TIMBRE DATA DUMP Format)	
:	:	
:	:	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=23h message or Func=24h message.
Receives Func=10h message, and transmits this message.

(16). ALL TIMBRE DATA DUMP

Transmit,Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1100	ALL TIMBRE DATA DUMP	4Ch
0ddd dddd	Data (see ⑮ ALL TIMBRE DATA DUMP Format)	
:	:	
:	:	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=23h message or Func=24h message.
Receives Func=1Ch message, and transmits this message.

(17). PATTERN DATA DUMP

Transmit,Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0110	PATTERN DATA DUMP	56h
0ddd dddd	Data (see ⑯ PATTERN DATA DUMP Format)	
:	:	
:	:	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=23h message or Func=24h message.
Receives Func=09h message, and transmits this message.

(18). SONG DATA DUMP

Transmit,Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0101 1000	SONG DATA DUMP	58h
0ddd dddd	Data (see ⑰ SONG DATA DUMP Format)	
:	:	
:	:	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=23h message or Func=24h message.
Receives Func=0Ah message, and transmits this message.

(19). ALL SEQUENCE DATA DUMP

Transmit,Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0111	ALL SONG DATA DUMP	57h
0ddd dddd	Data (see ⑱ ALL Song DATA DUMP Format)	
:	:	
:	:	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=23h message or Func=24h message.
Receives Func=0Bh message, and transmits this message.

(20). ALL WAVEFORM NAME DUMP

Transmit,

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0101	ALL WAVEFORM NAME DATA DUMP	45h
0ddd dddd	Data (see ⑲ ALL WAVEFORM NAME DUMP Format)	
:	:	
:	:	
1111 0111	EOX	

Receives Func=16h message, and transmits this message.

(21). PARAMETER CHANGE

Recognize

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0001	PARAMETER CHANGE	41h
0000 cccc	TABLE TYPE (see NOTE # 5)	
0nnn nnnn	TABLE NUMBER (EFFECT #,KIT #,TIMBRE #)	
0aaa aaaa	TABLE OFFSET (BYTE POINTER) (LSB bit6 - 0)	
0aaa aaaa	TABLE OFFSET (BYTE POINTER) (MSB bit13 - 7)	
0ddd dddd	Value (LSB bit6 - 0) (see Value format)	
0ddd dddd	Value (MSB bit15 - 7) (see Value format)	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=23h message or Func=24h message.
TABLE NUMBER will be ignored when cccc = 0.

(22). DATA LOAD COMPLETED

Transmit

Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0011	DATA LOAD COMPLETED	23h
1111 0111	EOX	

Transmits this message when received data is loaded.

(23). DATA LOAD ERROR

Transmit

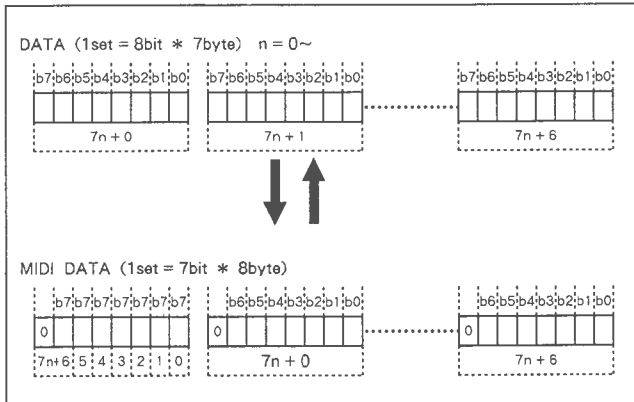
Byte	Description	
F0,42,3n,29	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0100	DATA LOAD ERROR	24h
1111 0111	EOX	

Transmits this message when received data fails in loading.

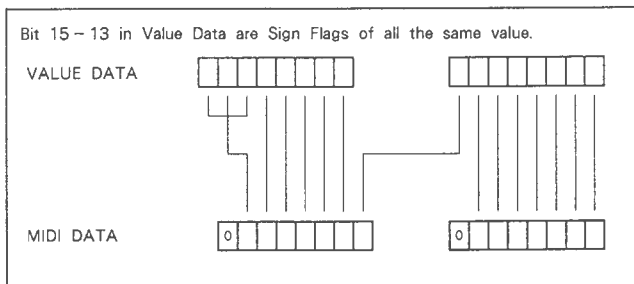
NOTE # 6 : SYSTEM SETTING TABLE (51 Byte)

	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	CLOCK Source (1 : Internal 2 : MIDI 3 : SMPTE)								
1	Control On/Off (1 : Off 2 : On)								
2	SMPTE Frame Type								(Frame Type)
3	TUNE Transpose (-12 --> 12)								1:24 4:29.97
4	Tune (-50 --> 50)								2:25 6:30
5	METRONOME On/Off (1 : Off 2 : On 3 : Rec)								(Beat)
6	Beat (3 - 48)								48:1/2 8:1/8T
7	Output Assign (0 - 3,F0h)								24:1/4 6:1/16
8	Panpot (0 - 30)								16:1/4T 4:1/16T
9	Level (1 - 99)								12:1/8 3:1/32
10	ROLL Resolution (16 - 192)								(Output Assign)
11	FLAM Ratio (1 - 6)								F0h:Stereo
12	Time (1 - 10)								0:Multi 1
13	PAD Mode (1 - 4)								1:Multi 2
14	Start Note # (0 - 127)								2:Multi 3
15	User Scale Interval PAD1 (-24 --> 24)								3:Multi 4
16	PAD2								(Panpot) Center=15
17	PAD3								(PAD Mode)
18	PAD4								1:Normal
19	PAD5								2:Major
20	PAD6								3:Chromatic
21	PAD7								4:User
22	PAD Sensitivity (1 : Vari 2 : Fix)								
23	Fix Level (2 - 126) even value only								
24	Velocity Curve (1 - 8)								(Foot sw Mode)
25	FOOT SW 1 Mode (1 - 20)								1:Off
26	2 Mode (1 - 20)								2:Start-R
27	Track Kit # - Track1/5 -								3:Start-C
28	- Track2/6 -								4:BankSw
29	- Track3/7 -								5-20:PAD1-16
30	- Track4/8 -								
31	Track MIDI Channel - Track1/5 -								
32	- Track2/6 -								
33	- Track3/7 -								
34	- Track4/8 -								
35	Record Channel Select (1 - 16,17)								
36	Record Filter - Control Change -								(Record Filter)
37	- Program Change -								1:Filter On
38	- Pitch Bender -								2:Filter Off
39	- Pressure -								
40	- Velocity -								
41	Receive Filter - Control Change -								(Receive Filter)
42	- Program Change -								1:Filter On
43	- Pitch Bender -								2:Filter Off
44	- Pressure -								
45	- Note Data -								
46	MIDI Clock Out Ach								(Clock Out)
47	MIDI Clock Out Bch								1:Off
48	MIDI Thru Ach (1 : Off 2 : On)								2:On
49	MIDI Thru Bch (1 : Off 2 : On)								3:MTC
50	Global MIDI Channel (0 - 15)								

DUMP DATA Format



VALUE DATA Format



- NOTE # 1 : kkkk = 0 ~ 9 KIT # 0 ~ # 9
- NOTE # 2 : 0ttt tttt = 0 ~ 79 TIMBRE # 0 ~ # 79
- NOTE # 3 : 0ppp pppp = 0 ~ 99 PATTERN # 0 ~ # 99
- NOTE # 4 : 000s ssss = 0 ~ 29 SONG # 0 ~ # 29
- NOTE # 5 : 0000 cccc = 0 ~ 06 TABLE TYPE

- 0 System setting table (51byte) (SEE NOTE # 6)
- 1 Effect parameter table (25 * 16byte) (SEE NOTE # 7)
- 2 Kit name table (8 * 10byte) (SEE NOTE # 8)
- 3 Pad Original note # table (16 * 10byte) (SEE NOTE # 9)
- 4 Pad Note # range table (32 * 10byte) (SEE NOTE # 10)
- 5 Pad data table (29 * 16 * 10byte) (SEE NOTE # 11)
- 6 Timbre data table (47 * 80byte) (SEE NOTE # 12)

NOTE # 7 : EFFECT PARAMETER TABLE (25 * 30 = 750 Byte)

	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Effect1 Pattern No.(1 - 29)								(Pattern No.) 1-28: Effect No. 29: Off
1	Effect2 Pattern No.(1 - 29)								
2	Effect1 Ch - L Effect Balance (0 - 100)								
3	Effect1 Ch - R Effect Balance (0 - 100)								
4	Effect2 Ch - L Effect Balance (0 - 100)								
5	Effect2 Ch - R Effect Balance (0 - 100)								(Place) 0: P2 1: P1 (Effect On/Off) 0: Off 1: On
6	Output3 (Send1) Pan (1 - 101)								
7	Output4 (Send2) Pan (1 - 101)								
8		Place	E2-R	E2-L	E1-R	E1-L			
9	Effect1 Setting Data 1								
10	2								
11	3								
12	4								
13	5								
14	6								E1 Effect Parameter
15	7								
16	8								
17	Effect2 Setting Data 1								
18	2								E2 Effect Parameter
19	3								
20	4								
21	5								
22	6								
23	7								
24	8								

EFFECT SETTING DATA

01 : HALL REVERB 1									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Reverb Time (0 - 97)								
1	(NU)								
2	High Damp (0 - 99)								
3	Pre Delay (0 - 150)								
4	E/R Level (0 - 99)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

02 : HALL REVERB 2									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Reverb Time (0 - 97)								
1	(NU)								
2	High Damp (0 - 99)								
3	Pre Delay (0 - 150)								
4	E/R Level (0 - 99)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

03 : HALL REVERB 3									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Reverb Time (0 - 97)								
1	(NU)								
2	High Damp (0 - 99)								
3	Pre Delay (0 - 150)								
4	E/R Level (0 - 99)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

04 : ROOM REVERB 1									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Reverb Time (0 - 48)								
1	(NU)								
2	High Damp (0 - 99)								
3	Pre Delay (0 - 150)								
4	E/R Level (0 - 99)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

05 : ROOM REVERB 2									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Reverb Time (0 - 48)								
1	(NU)								
2	High Damp (0 - 99)								
3	Pre Delay (0 - 150)								
4	E/R Level (0 - 99)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

06 : ROOM REVERB 3									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Reverb Time (0 - 48)								
1	(NU)								
2	High Damp (0 - 99)								
3	Pre Delay (0 - 150)								
4	E/R Level (0 - 99)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

07 : EARLY REFLECTION 1									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	E/R Time (0 - 59)								
1	Pre Delay (0 - 150)								
2	(NU)								
3	(NU)								
4	(NU)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

08 : EARLY REFLECTION 2									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	E/R Time (0 - 59)								
1	Pre Delay (0 - 150)								
2	(NU)								
3	(NU)								
4	(NU)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

09 : EARLY REFLECTION 3									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	E/R Time (0 - 59)								
1	Pre Delay (0 - 150)								
2	(NU)								
3	(NU)								
4	(NU)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

10 : STEREO DELAY									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Delay Time L (0 - 430)								L
1									H
2	Feedback (-99 --> 99)								
3	High Damp (0 - 99)								
4	Delay Time R (0 - 430)								L
5									H
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

16 : DUAL EXCITER									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Blend (-99 --> 99)								L
1	Emphatic Point (0 - 9)								
2	EQ High (-12 --> 12)								
3	EQ Low (-12 --> 12)								R
4	Blend (-99 --> 99)								
5	Emphatic Point (0 - 9)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

11 : STEREO CHORUS									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Depth (0 - 99)								
1	Speed (1 - 216)								
2					0	1	Wv		
3	(NU)								(Wv) 0 : Sin 1 : Tri
4	Delay Time (0 - 200)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

17 : DELAY/HALL REVERB									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Delay Time (0 - 430)								L
1									H
2	Feedback (-99 --> 99)								
3	High Damp (0 - 99)								
4	Reverb Time (0 - 97)								
5	(NU)								
6	High Damp (0 - 99)								
7	Pre Delay (0 - 125)								

12 : STEREO FLANGER									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Depth (0 - 99)								
1	Speed (1 - 216)								
2					1	1	Wv		
3	Feedback (-99 --> 99)								(Wv) 0 : Sin 1 : Tri
4	Delay Time (0 - 50)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

18 : DELAY/ROOM REVERB									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Delay Time (0 - 430)								L
1									H
2	Feedback (-99 --> 99)								
3	High Damp (0 - 99)								
4	Reverb Time (0 - 48)								
5	(NU)								
6	High Damp (0 - 99)								
7	Pre Delay (0 - 125)								

13 : STEREO PHASER									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Depth (0 - 99)								
1	Speed (1 - 216)								
2					0	0	Wv		
3	Feedback (-99 --> 99)								(Wv) 0 : Sin 1 : Tri
4	Manual (0 - 99)								
5	(NU)								
6	(NU)								
7	(NU)								

19 : DELAY/EARLY REFLECTION									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Delay Time (0 - 420)								L
1									H
2	Feedback (-99 --> 99)								
3	High Damp (0 - 99)								
4	E/R Time (0 - 30)								
5	Pre Delay (0 - 50)								
6	(NU)								
7	(NU)								

14 : STEREO TREMOLO									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Depth (0 - 99)								
1	Speed (1 - 216)								
2					0	0	Wv		
3	Shape (-99 --> 99)								(Wv) 0 : Sin 1 : Tri
4	(NU)								
5	(NU)								
6	EQ High (-12 --> 12)								
7	EQ Low (-12 --> 12)								

20 : DELAY/DELAY									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Delay Time L (0 - 430)								L
1									H
2	FeedbackL (-99 --> 99)								
3	High Damp L (0 - 99)								
4	Delay Time R (0 - 430)								L
5									H
6	Feedback R (-99 --> 99)								
7	High Damp R (0 - 99)								

15 : DUAL EQUALIZER									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	High Fc (1 - 3)								L
1	Low Fc (1 - 3)								
2	High Gain (-12 --> 12)								
3	Low Gain (-12 --> 12)								R
4	High Fc (1 - 3)								
5	Low Fc (1 - 3)								
6	High Gain (-12 --> 12)								
7	Low Gain (-12 --> 12)								

21 : DELAY/CHORUS									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Delay Time (0 - 430)								L
1									H
2	Feedback (-99 --> 99)								
3	High Damp (0 - 99)								
4	Depth (0 - 99)								
5	Speed (1 - 216)								
6					0	0	Wv	(Wv) 0 : Sin 1 : Tri	
7	(NU)								

22 : DELAY/FLANGER									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Delay Time (0 - 430)							L	
1								H	
2	Feedback (-99 --> 99)								
3	High Damp (0 - 99)								
4	Depth (0 - 99)								
5	Speed (1 - 216)								
6						1	0	0	
7	Feedback (-99 --> 99)								

23 : DELAY/PHASER									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Delay Time (0 - 430)							L	
1								H	
2	Feedback (-99 --> 99)								
3	High Damp (0 - 99)								
4	Depth (0 - 99)								
5	Speed (1 - 216)								
6	Feedback (-99 --> 99)								
7	(NU)								

24 : DELAY/TREMOLO									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	Delay Time (0 - 430)							L	
1								H	
2	Feedback (-99 --> 99)								
3	High Damp (0 - 99)								
4	Depth (0 - 99)								
5	Speed (1 - 216)								
6	(NU)								
7	Shape (-99 --> 99)								

25 : EQUALIZER/DELAY									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	High Fc (1 - 3)								
1	Low Fc (2 - 3)								
2	High Gain (-12 --> 12)								
3	Low Gain (-6 --> 6)								
4								L	
5	Delay Time (0 - 430)							H	
6	Feedback (-99 --> 99)								
7	High Damp (0 - 99)								

26 : EQUALIZER/CHORUS									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	High Fc (1 - 3)								
1	Low Fc (2 - 3)								
2	High Gain (-12 --> 12)								
3	Low Gain (-6 --> 6)								
4	Depth (0 - 99)								
5	Speed (1 - 216)								
6	1						0	0	Wv
7	(NU)								

(Wv) 0 : Sin
1 : Tri

27 : EQUALIZER/FLANGER									
	7	6	5	4	3	2	1	0	
0	High Fc (1 - 3)								
1	Low Fc (2 - 3)								
2	High Gain (-12 --> 12)								
3	Low Gain (-6 --> 6)								
4	Depth (0 - 99)								
5	Speed (1 - 216)								
6						1	0	0	
7	Feedback (-99 --> 99)								

28 : EQUALIZER/TREMOLO								
	7	6	5	4	3	2	1	0
0	High Fc (1 - 3)							
1	Low Fc (2 - 3)							
2	High Gain (-12 --> 12)							
3	Low Gain (-6 --> 6)							
4	Depth (0 - 99)							
5	Speed (1 - 216)							
6	(NU)							
7	Shape (-99 --> 99)							

NOTE # 8 : KIT NAME TABLE (8 * 10 = 80 Byte)

	7	6	5	4	3	2	1	0
0								
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

in ASCII code. KIT 0 name
KIT 9 name

NOTE # 9 : PAD ORIGINAL NOTE # TABLE (16 * 10 = 160 Byte)

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	PAD # 0 original note #							
1	PAD # 1 original note #							
2	PAD # 2 original note #							
3	PAD # 3 original note #							
4	PAD # 4 original note #							
5	PAD # 5 original note #							
6	PAD # 6 original note #							
7	PAD # 7 original note #							
8	PAD # 8 original note #							
9	PAD # 9 original note #							
10	PAD # 10 original note #							
11	PAD # 11 original note #							
12	PAD # 12 original note #							
13	PAD # 13 original note #							
14	PAD # 14 original note #							
15	PAD # 15 original note #							

KIT 9 PAD Original Note # table
KIT 0 PAD Original Note # table

original note # : 00h ~ 7Fh

@."Original note #" for each Pad has to be set within the limits of "note # range".
@.MIDI FILTER refers to this table to send note # when PAD is hit .

NOTE # 10 : PAD NOTE # RANGE TABLE
(32 * 10 = 320 Byte)

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	bottom note # / pad # 0							
1	top note # / pad # 0							
2								
30	bottom note # / pad # 15							
31	top note # / pad # 15							

KIT 0 PAD Note # Range table

bottom,top note # : 00h~7Fh

(bottom note # <= original note # <= top note #)

@."Original note #" for each Pad has to be set within the limits of "note # range".

NOTE # 11 : PAD DATA TABLE

(29 * 16 * 10 = 4640 Byte)

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	name							
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8	assign mode							
9	timbre assign A #							
10	timbre assign B #							
11	timbreA output assign							
12	timbreA panpot							
13	timbreB output assign							
14	timbreB panpot							
15	total transpose							
16	total tune							
17	interval (timbre B)							
18	detune (timbre B)							
19	total level							
20	balance							
21	threshold point A							
22	threshold.p level A							
23	lower v.response A							
24	upper v.response A							
25	threshold point B							
26	threshold.p level B							
27	lower v.response B							
28	upper v.response B							

PAD 0 data

a). name

PAD NAME (8characters in ASCII)

b). assign mode

- 00h: mono
- 01h: poly
- 02h: exclusive group A mono
- 03h: exclusive group A poly
- 04h: exclusive group B mono
- 05h: exclusive group B poly
- 06h: reserved mono
- 07h: reserved poly
- 08h: reserved exclusive group A mono
- 09h: reserved exclusive group A poly
- 0Ah: reserved exclusive group B mono
- 0Bh: reserved exclusive group B poly

c). timbre assign A #,B #

- 00h ~ 4Fh: RAM TIMBRE 0 ~ RAM TIMBRE 79
- 50h ~ 9Fh: CARD TIMBRE 0 ~ CARD TIMBRE 79
- A0h ~ EFh: ROM TIMBRE 0 ~ ROM TIMBRE 79
- F0h ~ F3h: internal TIMBRE 0 ~ internal TIMBRE 3
- FEh: not assigned TIMBRE #

In case of CARD TIMBRE, "System data" shows which is used Card Bank # 1 or # 2 in use. Timbre A # cannot take FEh.

d). timbre A,B output assign

- 00h: multiout 0
- 01h: multiout 1
- 02h: multiout 2
- 03h: multiout 3
- 04h: effect send 0
- 05h: effect send 1
- 08h: multiout 0 and stereo out
- 09h: multiout 1 and stereo out
- 0Ah: multiout 2 and stereo out
- 0Bh: multiout 3 and stereo out
- 0Ch: effect send 0 and stereo out
- 0Dh: effect send 1 and stereo out
- F0h: off and stereo out

e). timbre A,B panpot

00h: L 15	0Fh: center	10h: R 1	F0h: off
01h: L 14		11h: R 2	
02h: L 13		12h: R 3	
03h: L 12		13h: R 4	
04h: L 11		14h: R 5	
05h: L 10		15h: R 6	
06h: L 9		16h: R 7	
07h: L 8		17h: R 8	
08h: L 7		18h: R 9	
09h: L 6		19h: R 10	
0Ah: L 5		1Ah: R 11	
0Bh: L 4		1Bh: R 12	
0Ch: L 3		1Ch: R 13	
0Dh: L 2		1Dh: R 14	
0Eh: L 1		1Eh: R 15	

f). total transpose

Transposition of TIMBRE A,B from original pitch.
- 24~-0~+ 24 [* 100cent] : by semitone,+ - 2octave

g). total tune

Fine pitch of TIMBRE A,B - 99~0~+ 99 [cent] :

h). interval (timbre B)

Transposition of TIMBRE B from TIMBRE A
- 24~-0~+ 24 [* 100cent] : by semitone,+ - 2octave

i). detune (timbreB)

Fine pitch of TIMBRE B - 50~0~+ 50 [cent] :

j). total level

Output level 0~99 :

k). balance

Output balance of TIMBRE A/B - 99~0~+ 99 :

l). timbreA,B threshold point

Velocity point that divides velocity response between upper and lower. 2~126, 126 == lower only, even value only.

m). timbreA,B threshold point level

level of threshold point. 2~126, even value only.

n). timbreA,B lower velocity response

Output response of velocity data up to "timbreA,B threshold point velocity"
- 50~0~+ 50 :

o). timbreA,B upper velocity response

Output response of velocity data over "timbreA,B threshold point velocity"
- 50~0~+ 50 :

NOTE # 12 : TIMBRE DATA TABLE
(47 * 80 = 3760 Byte)

	7	6	5	4	3	2	1	0
0	name							
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8	waveform assign #							
9	flag (hold, etc.)							
10	end point							
11	sustain point							
12	rate (point 0)							
13	level							
14	rate (point 1)							
15	level							
16	rate (point 2)							
17	level							
18	rate (point 3)							
19	level							
20	rate (point 4)							
21	level							
22	rate (point 5)							
23	level							
24	rate (point 6)							
25	level							
26	rate (point 7)							
27	level							
28	end pitch							
29	rate							
30								
31								
32								
33	intensity # 0							
34	intensity # 1							
35	intensity # 2							
36	intensity # 3							
37	intensity # 4							
38	intensity # 5							
39	intensity # 6							
40	intensity # 7							
41	intensity # 8							
42	intensity # 9							
43	intensity # 10							
44	intensity # 11							
45	intensity # 12							
46	intensity # 13							

TIMBRE 0 data

level envelope

auto pitch bend

modulation flow control flags

TIMBRE #79 data

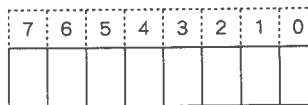
a). name

TIMBRE name (8 characters in ASCII)

b). waveform assign #

Waveform # for assign to TIMBRE
00h~4Ah : INTERNAL WAVEFORM 0~74
50h~77h : PCM CARD 1 WAVEFORM 0~39
78h~9Fh : PCM CARD 2 WAVEFORM 0~39
F0h : not assigned WAVEFORM #

c). flag (damp, etc.)



- 1 : level envelope hold on
- 1 : play mode "reverse" on
- 0 : undefined
- 0 : undefined
- 0 : undefined
- 0 : undefined
- 0 : undefined
- 0 : undefined

level envelope hold
Omits Note off

play mode "reverse"
Off... oneshot play or loop play (depend on loop mode)
On ... reverse play

d). level envelope

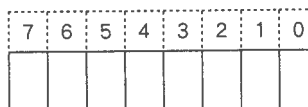
- d-1). end point
0~7 :
@sustain point <= end point
- d-2). sustain point
0~7 :
@sustain point <= end point
- d-3). rate / point 0~point 7
0~99 :
- d-4). level / point 0~point 7
0~99 :

e). auto pitch bend

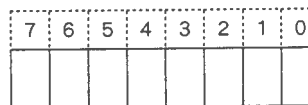
- e-1). end pitch
-36~+36 : by semitone, +-3octave
- e-2). rate
rate to end pitch
0~99 :

f). modulation (# 1)

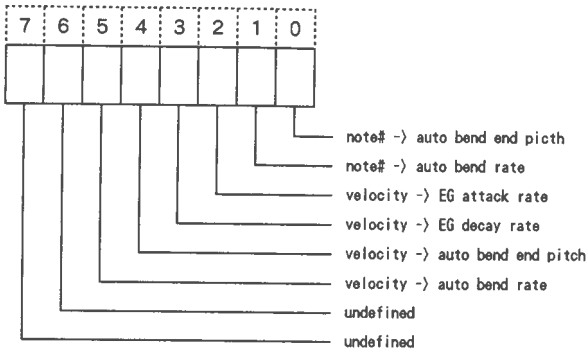
f-1). flow control flags



- level envelope
- auto bend
- note #-> pitch 0: active
- note #-> pitch 0: normal/1:reverse
- undefined
- undefined
- undefined
- undefined



- pitch bender -> pitch
- modulation wheel -> pitch
- modulation wheel -> level
- channel pressure -> pitch
- channel pressure -> level
- note # -> level
- velocity -> EG attack level
- note # -> EG decay level



@. 1 = active

- g-2). intensity # 0
pitch bender -> pitch -120~0~+120 :
- g-3). intensity # 1
modulation wheel -> pitch -120~0~+120 :
- g-4). intensity # 2
modulation wheel -> level -50~0~+50 :
- g-5). intensity # 3
channel pressure -> pitch -120~0~+120 :
- g-6). intensity # 4
channel pressure -> level -50~0~+50 :
- g-7). intensity # 5
note # -> level -50~0~+50 :
- g-8). intensity # 6
velocity -> EG attack level -50~0~+50 :
- g-9). intensity # 7
note # -> EG decay rate -50~0~+50 :
- g-10). intensity # 8
note # -> auto bend end pitch -50~0~+50 :
- g-11). intensity # 9
note # -> auto bend rate -50~0~+50 :
- g-12). intensity # 10
velocity -> EG attack rate -50~0~+50 :
- g-13). intensity # 11
velocity -> EG decay rate -50~0~+50 :
- g-14). intensity # 12
velocity -> auto bend end pitch -50~0~+50 :
- g-15). intensity # 13
velocity -> auto bend rate -50~0~+50 :

① GLOBAL DATA DUMP FORMAT

[SYSTEM DATA (51 byte)] (SEE NOTE # 6)
[EFFECT DATA (25 byte * 16)] (SEE NOTE # 7)

51byte = 7 * 7 + 2 -> 8 * 7 + (2 + 1) = 59byte
400byte = 7 * 57 + 1 -> 8 * 57 + (1 + 1) = 458byte

59 + 458 = 517byte

② KIT DATA DUMP FORMAT

[KIT NAME (8 byte)] (SEE NOTE # 8)
[PAD ORIGINAL NOTE # (16 byte)] (SEE NOTE # 9)
[PAD NOTE # RANGE (32 byte)] (SEE NOTE # 10)
[PAD DATA (29 byte * 16)] (SEE NOTE # 11)

8byte = 8byte
16byte = 7 * 2 + 2 -> 8 * 2 + (2 + 1) = 19byte
32byte = 7 * 4 + 4 -> 8 * 4 + (4 + 1) = 37byte
464byte = 7 * 66 + 2 -> 8 * 66 + (2 + 1) = 531byte

8 + 19 + 37 + 531 = 595byte

③ ALL KIT DATA DUMP FORMAT

[KIT DATA 0] (SEE ②KIT DATA DUMP FORMAT)
:
:
[KIT DATA 9]
595byte * 10 = 5950byte

④ TIMBRE DATA DUMP FORMAT

[TIMBRE DATA (47 byte)] (SEE NOTE # 12)
47byte = 7 * 6 + 5 -> 8 * 6 + (5 + 1) = 54byte

⑤ ALL TIMBRE DATA DUMP FORMAT

[TIMBRE DATA 0] (SEE ④TIMBRE DATA DUMP FORMAT)
:
:
[TIMBRE DATA 79]
54byte * 80 = 4320byte

⑥ PATTERN DATA DUMP FORMAT

[PATTERN # (1 byte)]
[TRACK1 SIZE (2 byte)]
[TRACK2 SIZE (2 byte)]
[TRACK3 SIZE (2 byte)]
[TRACK4 SIZE (2 byte)]
[PATTERN STATUS DATA (10 byte)]
[1,2,3,4 TRACK DATA]

1byte = 1byte
2byte = 2 -> 3 = 3byte
2byte = 2 -> 3 = 3byte
2byte = 2 -> 3 = 3byte
2byte = 2 -> 3 = 3byte
10byte = 7 * 1 + 3 -> 8 * 1 + (3 + 1) = 12byte
Tr_data = 7 * a + b -> 8 * a + (b + 1) = (8 * a + b + 1) byte

1 + 3 + 3 + 3 + 3 + 12 + (8 * a + b + 1) = 8 * a + b + 26 byte

If designated PATTERN does not exist

[PATTERN # (1 byte)]
[zero (3 byte)]

4 byte

⑦ SONG DATA DUMP FORMAT

[SONG NUMBER (1 byte)]
[SEQUENCE TRACK SIZE (2 byte)]
[TRACK 5 SIZE (2 byte)]
[TRACK 6 SIZE (2 byte)]
[TRACK 7 SIZE (2 byte)]
[TRACK 8 SIZE (2 byte)]
[TEMPO TRACK SIZE (2 byte)]
[EFFECT TRACK SIZE (2 byte)]
[SONG STATUS DATA (89 byte)]
[SEQUENCE,5,6,7,8,TEMPO,EFFECT TRACK DATA]

1byte = 1byte
2byte = 2 -> 3 = 3byte
2byte = 2 -> 3 = 3byte
2byte = 2 -> 3 = 3byte
2byte = 2 -> 3 = 3byte
2byte = 2 -> 3 = 3byte
2byte = 2 -> 3 = 3byte
2byte = 2 -> 3 = 3byte
89byte = 7 * 12 + 5 -> 8 * 12 + (5 + 1) = 102byte
Tr_data = 7 * c + d -> 8 * c + (d + 1) = (8 * c + d + 1) byte

1 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 102 + (8 * c + d + 1) = 8 * c + d + 125 byte

If designated SONG does not exist

[SONG # (1 byte)]
[zero (3 byte)]

4 byte

⑧ ALL SEQUENCE DATA DUMP FORMAT

[SEQUENCE DATA SIZE (2 byte)]
[SEQUENCE DATA START ADDRESS (2 byte)]
[PATTERN DATA DIRECTORY (300 byte)]
[SONG DATA DIRECTORY (90 byte)]
[SEQUENCE DATA]

2byte = 2 -> 3 = 3 byte
2byte = 2 -> 3 = 3 byte
300byte = 7 * 42 + 6 -> 8 * 42 + (6 + 1) = 343 byte
90byte = 7 * 12 + 6 -> 8 * 12 + (6 + 1) = 103 byte
SEQUENCE DATA = 7 * e + f -> 8 * e + (f + 1) = (8 * e + f + 1) byte

(8 * c + d + 118) * 30 byte

3 + 3 + 343 + 103 + (8 * e + f + 1) = 8 * e + f + 453 byte

⑨ WAVEFORM NAME DUMP FORMAT

[WAVEFORM NAME 0 (8 byte)]
[LOOP MODE 0 (1 byte)]
:
:
[WAVEFORM NAME 154 (8byte)]
[LOOP MODE 154 (1 byte)]

8byte = 8byte
1byte = 1byte

8 + 1 = 9byte (1waveform)
9 * 155 = 1395byte

⑩ ALL DATA DUMP FORMAT

[GLOBAL DATA] (SEE ① GLOBAL DATA DUMP FORMAT)
[ALL KIT DATA] (SEE ③ ALL KIT DATA DUMP FORMAT)
[ALL TIMBRE DATA] (SEE ⑤ ALL TIMBRE DATA DUMP FORMAT)
[ALL SEQUENCE DATA] (SEE ⑧ ALL SEQUENCE DATA DUMP FORMAT)

エラー／ワーニングメッセージ

1. 各モード共通のメッセージ

** No Card Inserted **
Press Any Key...

カードがさされていない時に、カードの読み出しや書き込みまたはメディアセレクトを行おうとした。

** Invalid Card **
Press Any Key...

読み出そうとしたデータの入っていないカード、またはS3用でないカードがさされている。(このカードを使用する場合は、システムモードのカードページ12でフォーマットを実行してください。)

*ROM or Protected Card *
Press Any Key...

ROMカードまたは、ライトプロテクトスイッチがオンになっているRAMカードに書き込みを行おうとした。

*** MIDI FiFo Full ***
Press Any Key...

受信しているMIDI情報がFiFoエリア(ファーストインファーストアウトエリア)を越えて送られてきている。

*** Card Removed ***
Press Any Key...

パワーオン状態にもかかわらず、PCMカード、またはプログラムカードがスロットから引き抜かれた。

2. パターン/ソングのメッセージ

Warning:32 Poly Overflow
Press Any Key...

プレイ時に、全トラック合わせて32音を超えるノートがオンされた。または、レック時に全トラック合わせて32音を超えるノートをレックしようとした。(33音以上のノートのレック、プレイはできません。)

** Kit Input Error **
Press Any Key...

同じシーケンストラックに、続けてキットチェンジを入力しようとした。

** Rep Input Error **
Press Any Key...

PTNのアレンジされていない状態で、リピートを入力しようとした。または、5回以上のネスティングになるようなリピートを入力しようとした。

*** Now Converting ***

パターン、またはソングのレック後に、レックバッファ内のデータをS3のデータフォーマットにコンバートするため、その作業中に表示されます。(この表示中には、絶対にパワーオフしないでください。シーケンスデータが破壊されてしまいます。)

** Rec Buffer Full **
Press Any Key...

パターン、またはソングのレコーディングデータが、レックバッファを越えて送られてきている。(コンバート作業後、再びレックできるようになります。)

** Edit Buffer Full **
Press Any Key...

パターン、またはソングのエディットで使用する作業バッファが不足している。(余分なデータを消去するか、レンジを指定して、数回に分けてエディットしてください。)

*** Memory Full ***
Press Any Key..

全パターンと全ソングのシーケンスデータの合計が、インターナルまたはカードのメモリー容量を使いきってしまった。(不必要なパターンまたはソングをクリアしてください。カードにおいては、バンクデリートも有効です。ただし、そこにセーブされているティンバー、キットは消えてしまいますので、注意が必要です。)

*** Illegal Range ***
Press Any Key..

パターンエディットモードで、アペンドを実行すると、99小節を越えてしまう。(現在のパターンの小節数とアペンドするパターンの小節数を足して、99小節を越えないようにしてください。)

Punch In/Out Point Err
Press Any Key..

ソングプレイ/レックモードのレックモードページで、パンチインを選び、そのキューポイントのアウトがインより手前のロケーションでレコーディングしようとしている。(キューポイントを正しく設定してください。)

** Pattern Exist **
Over Write? (Y/N)

パターンエディットモードのパターンコピーページで、コピーをする時に、コピー先(デスティネーション)にデータが存在している。(+/YESキーを押すと上書きされ、前のデータは再現できませんので、気をつけてください。)

*** Song Exist ***
Over Write? (Y/N)

ソングプレイ/レックモードのソングコピーページで、コピーをする時に、コピー先(デスティネーション)にデータが存在している。(+/YESキーを押すと上書きされ、前のデータは再現できませんので気をつけてください。)

Warning:Tr Size Mismatch
Song Track > PTN Track

ソングを構成しているソングトラックと、パターントラックのエンドロケーションが、ソングトラック側の方が大きい状態になっている。(この時、パターントラックのエンドロケーションより大きいソングトラックのロケーションはエディット、ロケートはできません。その機能を使用できるようにするには、パターントラックを長くしてエンドロケーションを大きくするか、パターントラックのエンドロケーションより小さいロケーションのソングトラックをデリートして短くし、パターントラックのエンドロケーションと同じになるようにします。)
詳しくはソングの説明を参照してください。

** Measure Overflow **
Press Any Key..

ソングプレイ/レックモードのアレンジページで、999小節を超えるパターンアレンジやリピートの設定をしようとしている。

Time Offset Overflow
Press Any Key..

ソングプレイ/レックモードのトータルタイムサブページで、テンポ可変幅(♩=40~250)を超えるテンポになるように時間設定が行われた。

*** No Song Range ***
Press Any Key..

ソングエディットモードのトラックエディットページで、空白インサートを行う際、レンジの指定がされていない。(インサートのレンジを指定してください。)

3. インストゥルメントのメッセージ

```
*** No Card Bank ***  
Press Any Key...
```

ティンバーまたはキットのコピーをカードに対してする時にさされているカードがバンクを持っていない。(システムモードのカードページでバンクを_CREATEしてください。)

4. システムモードのメッセージ

```
** Communication Mode **  
Err
```

システムエクスクルーシブページで、コミュニケーションモードの時に、正しくデータが受信されていない。(ケーブルの接続などを再確認して、もう1度送信側機器よりデータをSENDしてください。)
*エラー表示でモードから抜けた場合、強制的にシステムイニシャライズを行います。

```
Warning!Card Memory Full  
Data Size>Card Memory
```

カードページのトランスファーサブページでセーブをする時に、インターナルで作成されているパターンと、ソングのシーケンスデータの合計が、カード内のシーケンスデータエリアを越えているのに行おうとした。

```
*** No Card Bank ***  
Press Any Key...
```

カードページのトランスファーサブページで、ティンバーまたはキットを単体および[11]でセーブする時に、さされているカードで選ばれているバンクが_CREATEされていないのに行おうとした。(バンクサブページで使用するバンクを_CREATEしてください。)

```
** Memory Compress **  
Bank2-->Bank1(Press Key)
```

カードページのバンクサブページで、バンク1がない状態でバンク2を_CREATEさせようとした。またはバンク2がある状態でバンク1を_DELETEさせようとした。(これは、カード内のメモリーエリアを有効に使用するため、自動的に行われます。)
*詳しくは、カードの説明を参照してください。

```
*** No Timbre Data ***  
Press Any Key...
```

No Sequence Data/No Timbre Data/
No Kit Data/No Global Data

カードページのトランスファーサブページで、単体または[11]でロードする時に、さされているカードにロードするデータが存在しないのに行おうとした。([11]の場合はいずれかのキーを押すことにより次のパラメータのデータをロードします。)

```
*** Verify Error ***  
Press Any Key...
```

カードページのトランスファーサブページで、ベリファイした結果、カード内の比較対象データとインターナルの比較対象データが異なる。

```
** Verify Complete **  
Press Any Key...
```

カードページのトランスファーサブページで、ベリファイした結果、カード内の比較対象データとインターナルの比較対象データが同じであった。(正常終了)

```
** Card Save Error **  
Press Any Key...
```

カードページのトランスファーサブページで、セーブを行い、実行中にカードが抜けてしまった。(カード内のデータは壊れていますので、フォーマットを行ってください。)

```
** Card Load Error **  
Please Initialize !
```

カードページのトランスファーサブページで、ロードを行い、実行中にカードが抜けてしまった。(S3内のデータは壊れていますので、一旦電源を切り、オールシステムイニシャルを行ってください。)

「故障かな？」と思ったら

「故障かな？」と思ったら、まず次の事柄を確認してください。それでも症状が改善されない場合は、お近くの小売店または
コルグサービスセンターまでお問い合わせください。

まず、トラブルの原因が**S3**にあるのか、それともアンプやミキサーにあるのか、あるいは接続しているシールドコードに
あるのかをつぎのようにして確認してください。

● **S3** にヘッドホンを差し込み、正常な音が出ているか調べます。ここで正常な音が確認できれば、トラブルの原因はアンプ、
ミキサー、シールドコードなどにあると考えられます。

● **S3** の電源を一度オフにしてから、もう一度オンにして音を確認します。
電源からのノイズ、テレビ、ラジオ等の受信機による一時的な影響を受けていないか確認します。このとき、ROMカード
等が差し込んでいる場合は、ホコリなどによる接触不良を防ぐために、何度か抜き差ししてください。

● キットやティンバーを切り換えても同じ症状が出るかどうか確認します。
どのキット、ティンバーでも同じ症状が出る場合は、音源以外に原因があると思われます。また、もしMIDI IN端子を使用
している場合は、それらが原因になっていることも考えられます。

● MIDI IN端子に接続してあるケーブルを外して、もう一度症状を確認します。

Q & A

Q 1：電源スイッチをオンにしても、表示が表われない。

A: アダプターが S3 または電源コンセントにしっかり差し込まれていない。(接続)	アダプターの接続を確認してください。
A: ディスプレイのコントラストが絞られている。	S3 の裏側にあるコントラストボリュームを、適当な位置に調節してください。

Q 2：音が鳴らない。

A: シールドコード、MIDIコードの接続が確実に行われていない。(接続)	S3 または外部機器の接続を確認してください。
A: S3 またはアンプ、ミキサー等のメインボリュームが絞られている。	ボリュームを適当な値まで上げてください。
A: パターンモードのモニターページ MP2 のデータステータスが Off になっている。	データステータスを On あるいは In に設定してください。
A: ソングモードのトラックステータスページ TP4 のデータステータスが Off になっている。	データステータスを On あるいは In に設定してください。

A: ティンバーモードのエンベロープページ[10]の設定が 適当でない。	⇒	エンベロープの設定を変更するか、プリセットティン バーをコピーしてください。
A: ティンバーの最大発音数 (12音) を越えている。	⇒	発音数を減らすか、キットモードのパッドモードペ ージ[11]で必要な音色をリザーブしてください。
A: パッドサブモードのパッドエディットページ[12]のレ スponsカーブが適当な値でない。	⇒	レスポンスサブページでレスポンスカーブを変更する か、プリセットキットをコピーしてください。
A: パッドサブモードのパッドエディットページ[12]のア ウトプットが適当でない。	⇒	アウトプットサブページで各ティンバーのアウトプ ットを変更するか、プリセットキットをコピーしてく ださい。
A: システムモードのメトロノームの設定が適当でないた め、メトロノーム音が出ない。(GLOBAL)	⇒	システムモードのメトロノームページ[13]で、オン/ オフ、及びアウトプットを正しく設定してください。

Q 3: パッドを叩く強さを変えても、音量が変化しない、または音が小さい。

A: システムモードのパッドセンシティブィティページ [57]の設定が[1]になっている。	⇒	パッドセンスをVariableに設定し、適当なカーブ を選択してください。
A: システムモードのパッドセンシティブィティページ [57]の、[1]レベル(セットサブページ)が下がっている。	⇒	[1]レベルを適当な値に設定してください。
A: パッドサブモードのパッドエディットページ[12]のレ スponsカーブが適当でない。	⇒	レスポンスサブページでレスポンスカーブを変更する か、プリセットキットをコピーしてください。
A: パッドレベルが[1]になっている。	⇒	キットモードのパッドレベルページ[14]で、適当な値 に設定してください。

Q 4: PLAYキーを押しても、シーケンサーがスタートしない。

A: システムモードのクロックページ[15]のソースが、 [1]、[2]になっている。	⇒	クロックのソースを、[1]にしてください。
A: ソングにパターンがアレンジされていない。または、 アレンジしたパターンがエンプティである。	⇒	アレンジページ[16]で、パターンをアレンジしてく ださい。また、アレンジしたパターンの所に[1]がある場 合、そのパターンをレコーディングしてください。

Q 5: パターンからソングモードを選択すると、音色が変わってしまう。

A: ソングセッティングページ[17]で、イニシャルキット を設定していない。	⇒	ソングセッティングページ[17]のキットサブペ ージで、各トラックにイニシャルキットを設定してく ださい。
--	---	---

Q 6: 以前に作成したリズムパターンの音色が変わってしまった。

A: 現在使用しているキットを、パッドアレンジページ[18] でアレンジしてしまった。	⇒	キットをアレンジしなおすか、プリセットキットをコ ピーしてください。
--	---	---------------------------------------

Q 7: 音色をエディットできない。

A: プリセットティンバー、またはプリセットキットをエディットしている。

プリセットティンバー／キットをインターナルにコピーしてから、エディットを行ってください。

Q 8: レコーディングできない。

A: MIDIモードのレックチャンネルセレクトページ [F11] のチャンネルがあていない。

チャンネルを [F11] に設定するか、または必要なチャンネルに設定してください。

A: MIDIモードのレックメッセージフィルターページ [F12] がオンになっている。

レコーディングする情報のフィルターをオフにしてください。

Q 9: フラム／ロールキーを使って、フラム／ロールが正常にレコーディングできない。

A: レックレゾリューションが、フラムのレゾリューションより粗い。

イニシャルセッティングのフラムは、レックレゾリューションが [1/32] 、 [1/24] 、 [1/16] でないとレコーディングできません。フラム／ロールをレコーディングするときは、REC READY時に細かいレゾリューションを選択してください。また、外部MIDIキーボードからフラム／ロールを入力することはできません。

A: MIDIモードのレシーブフィルターページ [F13] で、オンに設定されているものがある。

レコーディングするメッセージのフィルターを、オフにしてください。

A: カードのパターン、またはソングにレコーディングしようとしている。

カードのパターン、ソングをレコーディングすることはできません。インターナルでレコーディングを行い、カードにコピーしてください。

Q 10: ソングの演奏をスタートすると、テンポが変わってしまう。

A: ソングセッティングページ [F14] のイニシャルテンポが、演奏テンポと違う。

イニシャルテンポを、演奏したいテンポに設定してください。

A: ソングセッティングページ [F14] のテンポマップがセットされている。

マップサブページで、マップをクリアにしてください。(または正しいテンポを入力し直してください。)

Q 11: 演奏をスタートすると、キットが変わってしまう。

A: 誤ったキットチェンジが設定されている。(ソング演奏時)

アレンジページ [F15] で、キットチェンジをデリートしてください。(または、正しいキットチェンジを入力してください。)

A: パターントラック、またはソングトラックに、プログラムチェンジのデータが入っている。

パターンエディットモード [F16] 、またはソングエディットモード [F17] で、プログラムチェンジをイレースしてください。

Q 12 : 演奏をスタートすると、エフェクトプログラムが変わってしまう。

A: キットチェンジの設定されているトラックのチャンネルと、グローバルチャンネル[1][2]でのチャンネル設定が同じになっている。または、プログラムチェンジの入っているトラックのチャンネルと、グローバルチャンネル[1][2]でのチャンネル設定が同じになっている。

グローバルチャンネル[1][2]でのチャンネル設定を、トラックで使用されていないチャンネルに変更してください。

Q 13 : RAMカードに、データをセーブできない。

A: RAMカードのプロテクトスイッチがオンになっている。

プロテクトスイッチをオフにしてください。ただし、カードの抜き差しを行なう時は、必ずプロテクトスイッチをオンにしてください。オフのまま抜き差しを行うと、データを破損することがあります。

A: カードページ[5][1][2]でカードのフォーマットを行っていない。

RAMカードを初めてお使いになるときは、必ずフォーマットをおこなってください。

A: RAMカードのバンクがクリエートされていない。

カードページ[5][1][2]のバンクサブページで、セーブするデータに必要なバンクをクリエートしてください。

Q 14 : MIDI ノートを、正常に受信できない。

A: MIDIチャンネルがあていない。

ソングプレイ/レックモードのトラックステータスページ[5][F4]および、パターンプレイ/レックモードのモニターページ[5][F2]で、MIDIチャンネルを正しく設定してください。

A: 各音色のノート範囲が正しく設定されていない。

キットモードのノートアサインページ[5][2]で、各音色の受信ノートを設定してください。

A: MIDIモードのレシーブフィルターページ[5][2]の設定がオンになっている。

受信する情報のフィルターをオフにしてください。

Q 15 : エクスクルーシブメッセージを受信しない。

A: MIDIモードのグローバルチャンネルページ[5][2]の設定があていない。

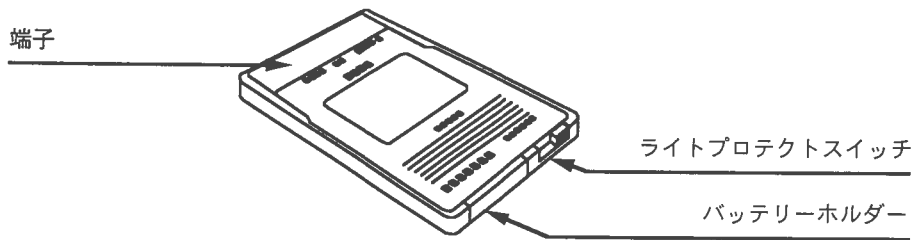
チャンネルを正しく設定してください。

A: コミュニケーションモードで受信していない。

システムモードのシステムエクスクルーシブページ[5][2]のコミュニケーションモードでのみ受信できます。

RAMカードの取り扱いについて

構成

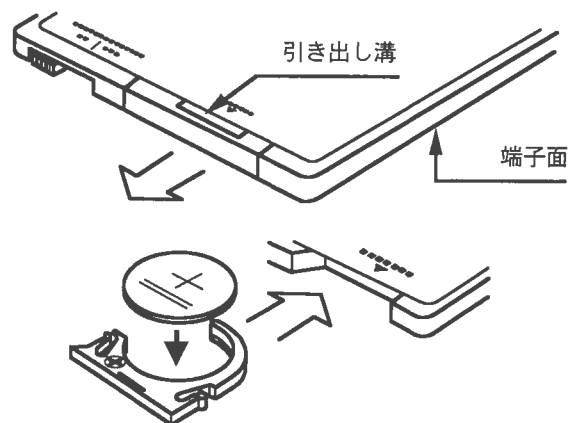


ご使用になるまえに

RAMカードは、カード内に記憶されたデータを保存するために必ず電池を必要とします。ご使用の際には、リチウム電池（形式CR2016）をセットしてください。

1. 電池のセット方法

●カードを裏（端子の無い面）にしますと、バッテリーホルダーに溝があります。溝に爪を掛けるようにして、ホルダーをまっすぐに引き出してください。



●リチウム電池（CR2016）は+面を上にしてホルダーのなかにセットし、押し込んでください。

2. ライトプロテクトスイッチ

このスイッチをONにしますとカードのデータの書き込みができなくなります。データ書き込み時以外は、電池寿命の保持/データの保護のため、必ずライトプロテクトスイッチをONにしてご使用ください。

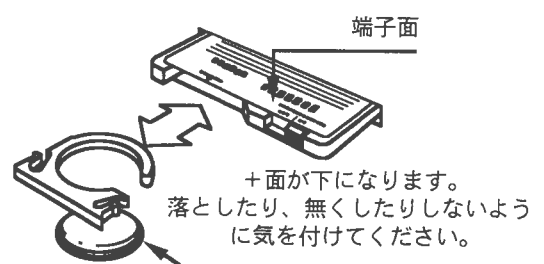
3. 電池の交換

リチウム電池は、通常カード内のデータを一年間保持します。一年経過しましたら新しい電池と交換してください。（但し40℃以上の高温場所に保管した場合は、保持期間が短縮されることがあります。）

リチウム電池は、CR2016を使用してください。

電池の交換時、そのまま電池をカードより抜き去りますと、カード内のデータは消去されてしまいます。データを保持したまま電池交換を行なう場合には、カードを本体に

差し込み、電源ONの状態で電池交換を行なってください。



スペック／オプション

方式	: si (Sonic Integrity) システム (フルデジタルプロセッシング)
音源部	: 12 ボイス
パッド部	: 8 パッド、タッチセンス付
信号処理	: 16bit
エフェクト部	: 独立2系統ステレオデジタルマルチエフェクター
ウェーブフォーム数	: 75
ティンバー数	: 160 (80 プリセット、80 ユーザーズメモリー)
キット数	: 20 (10 プリセット、10 ユーザーズメモリー)
シーケンサー部	: 最大30ソング、100パターン 8トラック (4パターントラック、4ソングトラック) レゾリューション ↓ = 1/192 テンポ可変範囲 ↓ = 40~250
外部同期	: MIDI、タイムコード (30、29.97、25、24 全て N.D.F.)
コントロールインプット	: R、L/MONO、マルチアウト×4、ヘッドホン
カードスロット	: ROMスロット×2、RAMスロット×1
MIDI	: IN×1、OUT (ソフト・スルー可)×2
ディスプレイ	: LCD24文字×2行 バックライト付
外形寸法	: 348 (W) × 337 (D) × 57 (H) mm
重量	: 2.6Kg
付属品	: ACアダプター (9V)
オプション	: PCM ROMカード、メモリーRAMカードMCR-03、 マルチケースLB-60、専用ケース

Rhythm Work Station **S3** MIDI Implementation Chart

ファンクション		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	Memorized
モード	電源ON時 メッセージ 代用	× × *****	Mode 3 ×	
ノートナンバー	: 音域	0 - 127 0 - 127	0 - 127 0 - 127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ 9n v = 2 - 126 × 8n v = 64	○ 9n v = 1 - 127 ×	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	× * 1 × * 1	× ○	
ピッチ・ベンダー		× * 1	○	
	1	× * 1	○	Modulation Wheel
	2 - 120	× * 1	×	
コントロール チェンジ				
プログラム チェンジ	: 設定可能範囲	○ (0 - 29) * 2 *****	○ (0 - 127) 0 - 29	Kit Change & Effect Change
エクスクルーシブ		○ * 3	○ * 3	
コモン	: ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	○ ○ ×	○ ○ ×	
リアルタイム	: クロック : コマンド	○ ○	○ ○	
その他	: ローカル・オン/オフ : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット	× × × ×	× ○ × ×	* 4
備考	* 1 : transmit if SEQUENCER recorded data. * 2 : transmit all PROGRAM # if SEQUENCER recorded data. * 3 : transmit/receive if in Communication Mode. * 4 : can't record into SEQUENCER.			

モード1 : オムニ・オン、ポリ
 モード3 : オムニ・オフ、ポリ

モード2 : オムニ・オン、モノ
 モード4 : オムニ・オフ、モノ

○ : あり
 × : なし

アフターサービス

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

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

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3カ月以内に限り無償修理となります。また仕様変更に関しては有償となります。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも保証書は引き続きお使いいただけます。

移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグインフォメーションセンターまでお問い合わせください。

■保証期間がきれますと修理は有料になりますが、引き続き、製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年間を基準に保有しております。

ただし外装部品(パネルなど)の修理は類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■他にアフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼ 株式会社コルグ ▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーションセンター：〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5新宿第一富士ビルB1F TEL(03)363-5995

東京営業所：〒160 東京都杉並区下高井戸1-15-12 TEL(03)323-5241

大阪営業所：〒530 大阪市北区茶屋町18-21豊崎ビル3F TEL(06)374-0691

名古屋営業所：〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 TEL(052)832-1419

福岡営業所：〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F TEL(092)531-0166

<WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Property qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

☆この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。

KORG

■本社：〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)325-569100 ■インフォメーションセンター：〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一富士ビルB1 ☎(03)363-5995
■東京営業所：〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)323-5241 ■大阪営業所：〒530 大阪市北区茶屋町18-21豊崎ビル3F ☎(06)374-069100 ■名古屋営業所/
ショールーム/スタジオ：〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-141900 ■福岡営業所：〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(092)531-016600

©KORG INC. 1990

0206 DGH PRINTED IN JAPAN