

Interactive Music Workstation

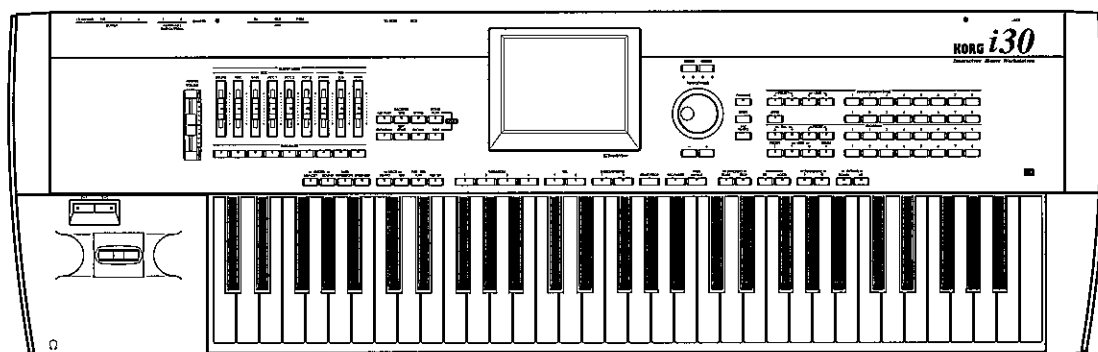


# i30




## パラメータ・ガイド

GENERAL  
**MIDI**  
INSTRUMENT



 **TouchView**  
Graphical User Interface

 **AI<sup>2</sup> Synthesis System**

# KORG

# 目次

## Arrangement Playモード ..... 1

1. Home .....	1
1-1. Lower KBD .....	1
1-2. Sub KBD .....	1
1-3. Main KBD .....	1
2. Mixer .....	2
2-1. KBD Prog .....	2
2-2. ACC Prog .....	2
2-3. KBD Mix .....	3
2-4. ACC Mix .....	3
3. KBD Effect .....	3
3-1. KBD Effects .....	3
4. ACC Effect .....	4
4-1. Placement .....	4
4-2. ACC Effects .....	4
4-3. ACC FX 1 .....	5
4-4. ACC FX 2 .....	5
5. Drums .....	5
5-1. Default Drum Mapping .....	5
5-2. Kick & Snare Designation .....	6
6. General Setting .....	7
6-1. Ensemble .....	7
6-2. KBD .....	7
6-3. ACC .....	7
6-4. Fill/Scale .....	8
7. Global .....	8
7-1. Chord Sound .....	8
7-2. Velocity .....	9
7-3. MIDI Ch. ....	9

## Backing Sequenceモード ..... 11

1. Arrangement Track .....	11
1-1. Lower KBD .....	11
1-2. Sub KBD .....	11
1-3. Main KBD .....	11
1-4. Activity .....	13
2. Extra KBD Track .....	13
2-1. Program .....	13
2-2. Mix .....	14
2-3. Pitch .....	14
2-4. MIDI .....	15
2-5. Preference .....	15
3. Window .....	16
3-1. Key Window .....	16
3-2. Velocity Window .....	16
4. KBD Effect .....	16
4-1. KBD Effect .....	16
5. Arrangement Info. ....	17
5-1. Arrangement Information .....	17
6. Edit .....	17
6-1. Edit .....	17

## Songモード ..... 23

1. Program & Mix .....	23
1-1. Prog 1-8 .....	23
1-2. Prog 9-16 .....	23
1-3. Mix 1-8 .....	25
1-4. Mix 9-16 .....	25
1-5. Preference .....	25
2. Track Setting .....	26
2-1. Pitch 1-8 .....	26
2-2. Pitch 9-16 .....	26
2-3. MIDI 1-8 .....	26
2-4. MIDI 9-16 .....	26
3. Window .....	27
3-1. Key 1-8 .....	27
3-2. Key 9-16 .....	27
3-3. Velocity 1-8 .....	27
3-4. Velocity 9-16 .....	27
4. Edit .....	28
4-1. Edit .....	28
5. Effect .....	31
5-1. Placement .....	31
5-2. Effects .....	32
5-3. FX1 .....	32
5-4. FX2 .....	32
6. Pattern .....	33
6-1. Pattern .....	33

## Song Playモード ..... 35

1. Program & Mix .....	35
1-1. Prog 1-8 .....	35
1-2. Prog 9-16 .....	35
1-3. Mix 1-8 .....	36
1-4. Mix 9-16 .....	36
2. Track Status .....	36
2-1. Status 1-8 .....	36
2-2. Status 9-16 .....	36
3. Effect .....	36
3-1. Placement .....	36
3-2. Effects .....	37
3-3. FX1 .....	37
3-4. FX2 .....	37
4. Select Directory/Jukebox .....	38
4-1. Select Directory .....	38
4-1. Jukebox .....	38

## Programモード ..... 39

1. Perf. Edit .....	39
1-1. Perf. Edit .....	39
2. Oscillator .....	40
2-1. OSC Basic .....	40
2-2. Basic Pitch .....	41
2-3. Pitch Bend .....	41
3. Pitch .....	42
3-1. Pitch MG 1 .....	42
3-2. Pitch MG 2 .....	42

3-3. MG Control .....	42
3-4. Pitch EG .....	43
4. VDF (Variable Digital Filter) .....	43
4-1. VDF 1 .....	43
4-2. VDF 2 .....	43
4-3. VDF MG .....	44
4-4. F-EG 1 .....	45
4-5. F-EG 2 .....	45
4-6. Control .....	46
5. VDA (Variable Digital Amplifier) .....	47
5-1. VDA 1 .....	47
5-2. VDA 2 .....	47
5-3. VDA EG 1 .....	48
5-4. VDA EG 2 .....	48
5-5. Control .....	49
6. Effect .....	49
6-1. Placement .....	49
6-2. Effects .....	50
6-3. FX 1 .....	50
7. Drum Kit .....	51

## **Edit Styleモード** ..... 52

1. Recording .....	52
1-1. Recording Track .....	52
1-2. Program & Mix .....	54
2. Style Parameters .....	55
2-1. Style Parameters .....	55
3. Chord Var. Table .....	55
3-1. Chord Var. Table .....	55
4. Pattern .....	56
4-1. Pattern .....	56
5. Edit .....	57
5-1. Edit .....	57
6. Test .....	60
6-1. Test .....	60

## **Globalモード** ..... 61

1. Basic Setup .....	61
1-1. Basic Setup .....	61
2. Scale .....	62
2-1. Normal Scale .....	62
2-2. Special Scale .....	63
2-3. User Scale .....	63
3. Filter, MIDI .....	64
3-1. Filter, MIDI .....	64
4. Clock, Host, Damper .....	66
4-1. Clock, Host, Damper .....	66
5. Rit. & Accel. ....	66
5-1. Rit. & Accel. ....	66
6. Assign .....	67
6-1. SW 1, SW 2 .....	67
6-2. Assignable Pedal .....	67
6-3. EC 5 .....	68

## **Diskモード** ..... 69

1. File .....	70
1-1. File .....	70
2. MIDI Data Filer .....	73
2-1. MIDI Data Filer .....	73
3. Format .....	74
3-1. Format .....	74

## **Effect Parameters** ..... 75

Reverb .....	75
1. Hall Reverb .....	75
2. Ensemble Hall .....	75
3. Concert Hall Reverb .....	75
4. Room Reverb .....	75
5. Large Room Reverb .....	75
6. Live Stage Reverb .....	75
7. Wet Plate Reverb .....	75
8. Dry Plate Reverb .....	75
9. Spring Reverb .....	75
Early Reflections .....	75
10. Early Reflections 1 .....	75
11. Early Reflections 2 .....	75
12. Early Reflections 3 .....	75
Stereo Delay .....	75
13. Stereo Delay .....	75
14. Cross Delay .....	75
Dual Mono Delay .....	76
15. Dual Mono Delay .....	76
Multitap Delay .....	76
16. St. Multi Tap Delay 1 .....	76
17. St. Multi Tap Delay 2 .....	76
18. St. Multi Tap Delay 3 .....	76
Chorus .....	76
19. Stereo Chorus 1 .....	76
20. Stereo Chorus 2 .....	76
Quadrature Chorus .....	76
21. St. Quadrature Chorus .....	76
22. St. Crossover Chorus .....	76
Harmonic Chorus .....	77
23. St. Harmonic Chorus .....	77
Symphonic Ensemble .....	77
24. Symphonic Ensemble .....	77
Flanger .....	77
25. Stereo Flanger 1 .....	77
26. Stereo Flanger 2 .....	77
27. St. Crossover Flanger .....	77
Exciter .....	77
28. Stereo Exciter .....	77
Enhancer .....	77
29. Enhancer .....	77
Distortion .....	78
30. Distortion .....	78
31. Over Drive .....	78
Phaser .....	78
32. Stereo Phaser 1 .....	78
33. Stereo Phaser 2 .....	78

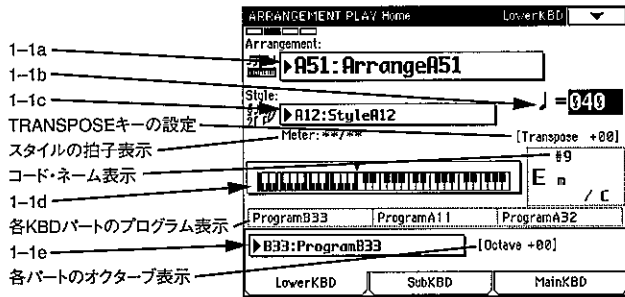
Rotary Speaker .....	78
34. Rotary Speaker .....	78
Tremolo .....	78
35. Auto Pan .....	78
36. Tremolo .....	78
Parametric Equalizer .....	79
37. Stereo Parametric EQ .....	79
Combination Effect Serial .....	79
38. Chorus-Delay .....	79
39. Flanger-Delay .....	79
Combination Effect Parallel .....	79
40. Delay/Hall Reverb .....	79
41. Delay/Room Reverb .....	79
42. Delay/Chorus .....	79
43. Delay/Flanger .....	80
44. Delay/Distortion .....	80
45. Delay/Over Drive .....	80
46. Delay/Phaser .....	80
47. Delay/Rotary Speaker .....	80
<b>付 録 .....</b>	<b>81</b>
1. i30 でイベント・エディットできるデータ .....	81
2. コントロール・チェンジ送受信時の動作 .....	81
3. Quantize 実行後の補正 .....	82

# Arrangement Playモード

## 1. Home

### 1-1. Lower KBD 1-2. Sub KBD 1-3. Main KBD

アレンジメントの選択や、アレンジメントの基本的な設定、スプリット・ポイントの設定を行います。またこのページでは、TRANSPOSEキーを押して設定するトランスポーズの表示、鍵盤でコードを弾いたときのコード名表示、各パートのオクターブ表示等を行います。

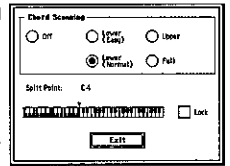


らスタイルを選択します。スタイルを選択すると自動的にリストは消えますが、リストの左上のピンを押して表示をロックすると、リストを見ながらスタイルを選択することができます。

### 1-1d. Chord Scanning/Split Point

コードを検出するための設定を行います。検出されたコードは「コード・ネーム表示」に表示され、それによってアレンジメントが演奏されます。

このボタンを押すと右のようなダイアログが表示されます。設定が終わったら、OKボタンを押します。



### Chord Scanning

どの鍵盤を弾いたときにコードを検出するのかを設定します。

**Off:** コードは検出されません。

**Lower (Easy):** スプリット・ポイントより左側の鍵盤を弾くとコードが検出されます。

**Lower (Normal):** スプリット・ポイントより左側の鍵盤で3音以上の和音を弾いたときに、コードが検出されます。

**Upper:** スプリット・ポイントより右側の鍵盤で3音以上の和音を弾いたときに、コードが検出されます。

**Full:** 鍵盤の位置には関係なく、3音以上の和音を弾くとコードが検出されます。

### Split Point ..... [C2...C7]

コード検出時のLowerとUpperを分けるキーを設定します。

鍵盤を弾いて設定してください。

**Lockにチェックする:** アレンジメントを変更してもスプリット・ポイントは変化しません。この設定は、「7-1a. Write Arrangement Global」を実行すると本体に記憶することができます。

### 1-1e. Program Select ..... [A11...R58]

「1-1. Lower KBD」では、スプリット・ポイントより左側の鍵盤を弾いたときに発音されるプログラムを設定します。

「1-2. Sub KBD」では、スプリット・ポイントより右側の鍵盤を弾いたときに発音されるプログラムを設定します。

「1-3. Main KBD」では、スプリット・ポイントより右側の鍵盤を弾いたときに発音されるプログラムを設定します。

i30でプログラムを選択する場合、プログラムを直接選択する方法と、カテゴリーから選択する方法の2通りがあります。

**プログラムを直接選択する**ときは、PROGRAMキーでバンクとナンバーをそれぞれ入力します。上段の1~8キーは上一桁、下段の1~8キーは下一桁のナンバー入力に使用します。

**プログラムをカテゴリーから選択する**ときは、このボタンを押すとカテゴリーのダイアログが表示され、好きなカテゴリーを選ぶとそのカテゴリーに分類されたプログラム・リストが表示されるので、そこからプログラムを選択します。プログラムを選択すると自動的にリストは消えますが、リストの左上のピンを押して表示をロックすると、リストを見ながらプログラムを選択することができます。

Globalモードの「6. Assign」(P.67)の設定で、SW 1、SW 2、接続したフットスイッチ、EC5エクスターナルコントローラのペダルなどを使って、プログラムを選択することもできます。

### 1-1a. Arrangement Select ..... [A11...D88]

アレンジメントを選択します。

i30でアレンジメントを選択する場合、アレンジメントを直接選択する方法と、カテゴリーから選択する方法の2通りがあります。

**アレンジメントを直接選択する**ときは、STYLEキーのLEDが消えていることを確認し、ARRANGEMENT/STYLEキーでバンクとナンバーをそれぞれ入力します。上段の1~8キーは上一桁、下段の1~8キーは下一桁のナンバー入力に使用します。

**アレンジメントをカテゴリーから選択する**ときは、このボタンを押すとカテゴリーのダイアログが表示され、好きなカテゴリーを選ぶとそのカテゴリーに分類されたアレンジメント・リストが表示されるので、そこからアレンジメントを選択します。アレンジメントを選択すると自動的にリストは消えますが、リストの左上のピンを押して表示をロックすると、リストを見ながらアレンジメントを選択することができます。

Globalモードの「6. Assign」(P.67)の設定で、SW 1、SW 2、接続したフットスイッチ、EC5エクスターナルコントローラのペダルなどを使って、アレンジメントを選択することもできます。

### 1-1b. J (Tempo) ..... [40...240]

アレンジメントの演奏テンポを調整します。

Globalモードの「4-1. Clock, Host, Damper」(P.66)のClock Sourceパラメータで、同期クロックをExternal "MIDI IN"またはExternal "TO HOST"にすると、アレンジメントのテンポはi30に接続された外部のシーケンサやパソコンなどのMIDIクロックによってコントロールされます。External "MIDI IN"のときはこの値がMIDと表示され、External "TO HOST"のときはHSTと表示されます。

### 1-1c. Style Select ..... [A11...C68]

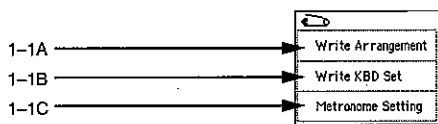
アレンジメントで使用するスタイルを選択します。

i30でスタイルを選択する場合、スタイルを直接選択する方法と、カテゴリーから選択する方法の2通りがあります。

**スタイルを直接選択する**ときは、STYLEキーを押してキーのLEDが点灯している状態で、ARRANGEMENT/STYLEキーでバンクとナンバーをそれぞれ入力します。上段の1~8キーは上一桁、下段の1~8キーは下一桁のナンバー入力に使用します。

**スタイルをカテゴリーから選択する**ときは、このボタンを押すとカテゴリーのダイアログが表示され、好きなカテゴリーを選ぶとそのカテゴリーに分類されたスタイル・リストが表示されるので、そこか

## Page Menu Command .....



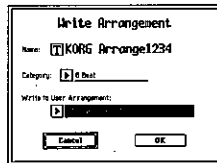
### 1-1A. Write Arrangement

アレンジメントを130内へライトします。

**▲** 大切なアレンジメントは必ずライトしてください。ライトする前に電源をオフにしたり他のアレンジメントを選択すると復元できません。

- ① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



- ② **Name**には、アレンジメント名が表示されます。アレンジメント名を変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、アレンジメント名を入力します。

- ③ **Category**では、ライトするアレンジメントのカテゴリーを指定します。

- ④ **Write to User Arrangement**では、ライト先(C11~C88, D11~D88)を選択します。

- ⑤ **OK**ボタンを押します。

### 1-1B. Write KBD Set

Sub KBD, Main KBD, Lower KBDの各パートと、コード・サウンド(Harmony, K.Bass)の各パートのプログラム設定や関連するパラメータを1つのキーボード・セットとしてライトします。

- ① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



- ② ライト先(11~88)を指定します。

- ③ **OK**ボタンを押します。

ライトしたキーボード・セットは、KBD SETキーを押してからPROGRAMキーを押すと、呼び出すことができます。

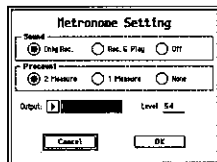
### 1-1C. Metronome Setting

メトロノームを設定します。

Programモード、Globalモード、Diskモードを除いたモードで、この設定が有効になります。

- ① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



- ② **Sound**では、メトロノームを鳴らすかどうかを選択します。

**Only Rec**にすると、リアルタイム・レコーディング時にメトロノームが鳴ります。

**Rec. & Play**にすると、リアルタイム・レコーディング時、再生時にメトロノームが鳴ります。

**Off**にすると、メトロノームは鳴りません。

- ③ **Precount**では、リアルタイム・レコーディングの前にカウントを入れるかどうかを選択します。

**2 Measure**にすると、2小節分のカウントが入ります。

**1 Measure**にすると、1小節分のカウントが入ります。

**None**にすると、カウントは入りません。

- ④ **Output**では、メトロノーム音をどのチャンネルへ出力するかを設定します。

**L**にすると出力チャンネルLへ、**R**にすると出力チャンネルRへ、**L+R**にすると出力チャンネルLとRへ、メトロノーム音を出力します。

**C send**にすると出力チャンネルCへ、**D send**にすると出力チャンネルDへ、**C send+D send**にすると出力チャンネルCとDへメトロノーム音を出力します。

**All**にすると、出力チャンネルL、R、C、Dのすべてへメトロノーム音を出力します。

メトロノーム音がどのOUTPUT端子から出力されるかは、選択するプレースメントによって異なります。例えばArrangement Playモードでエフェクトがかからないメトロノーム音をOUTPUT端子3、4から出力するときは、ここで**C send~D send**のいずれかを選び、「4-1. Placement」でSerial Subを選択します。

- ⑤ **Level**では、メトロノームの音量を設定します。

- ⑥ **OK**ボタンを押します。

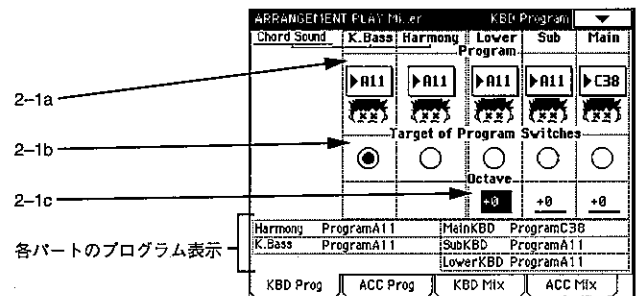
## 2. Mixer

### 2-1. KBD Prog

### 2-2. ACC Prog

「2-1. KBD Prog」では、Main KBD, Sub KBD, Lower KBDの各パートと、コード・サウンド(Harmony, K.Bass)の各パートのプログラムを設定します。

「2-2. ACC Prog」では、アレンジメントを構成しているDrums, Perc, Bass, ACC1~ACC3の各トラックのプログラムを設定します。



### 2-1a. Program ..... [A11...R58]

パートのプログラムをカテゴリーから選択します。

このボタンを押すとカテゴリーのダイアログが表示され、好きなカテゴリーを選ぶとそのカテゴリーに分類されたプログラム・リストが表示されるので、そこからプログラムを選択します。プログラムを選択すると自動的にリストは消えますが、リストの左上のピンを押して表示をロックすると、リストを見ながらプログラムを選択することができます。

### 2-1b. Target of Program Switches

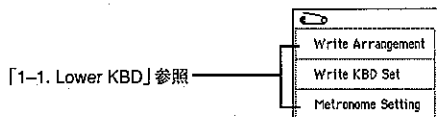
このラジオ・ボタンで指定されているパートは、PROGRAMキーを押してプログラムを選択することができます。

### 2-1c. Octave ..... [-2...+2]

パートの基準ピッチを1オクターブ単位で設定します。

この設定は、「1-1 Lower KBD」~「1-3 Main KBD」の右下にも表示されます。

Page Menu Command .....

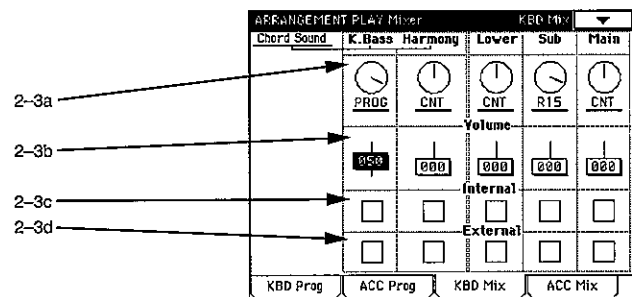


### 2-3. KBD Mix

### 2-4. ACC Mix

「2-3. KBD Mix」では、Main KBD、Sub KBD、Lower KBD、Harmony、K.Bassの各パートをミキシングします。

「2-4. ACC Mix」では、Drums、Perc、Bass、ACC1～ACC3の各パートをミキシングします。



#### 2-3a. Pan ..... [OFF, L15...CNT...R15, PROG]

パートの出力チャンネルL、Rへの定位を設定します。

L15: 左側へ定位します。

CNT: 中央へ定位します。

R15: 右側へ定位します。

PROG: プログラムのパンの設定がそのまま使用されます。

OFF: パートから出力されません。

#### 2-3b. Volume ..... [0...127]

音量を設定します。

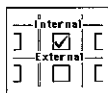
127: 最大の音量になります。

#### 2-3c. Internal

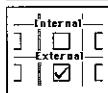
#### 2-3d. External

パートで、どの音源を使用するかを設定します。

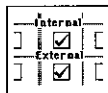
Internalにチェックする: 内部音源で発音されます。



Externalにチェックする: MIDI OUT端子とTO HOST端子から演奏データを送信します。

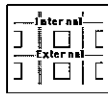


Internal、Externalにチェックする: 内部音源で発音し、同時にMIDI OUT端子とTO HOST端子から演奏データを送信します。

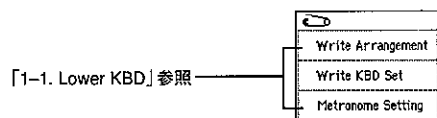


チェックしない: そのパートは演奏されません。

MIDIデータの送受信チャンネルは、「7-3. MIDI Channel」で設定します。



Page Menu Command .....

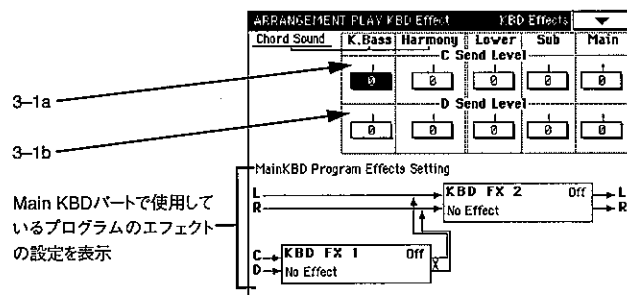


## 3. KBD Effect

### 3-1. KBD Effects

各パートのセンド・レベルを設定します。

Main KBD、Sub KBD、Lower KBDの各パートは、Main KBDパートで設定されているプログラムのエフェクトが使用されます。



#### 3-1a. C Send Level ..... [0...9, PROG]

出力チャンネルCからKBD FX1へ送られるレベルを設定します。

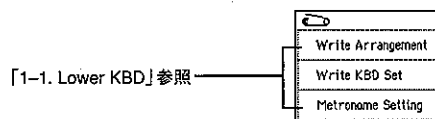
PROG: プログラムのセンド・レベルの設定が使用されます。

#### 3-1b. D Send Level ..... [0...9, PROG]

出力チャンネルDからKBD FX1へ送られるレベルを設定します。

PROG: プログラムのセンド・レベルの設定が使用されます。

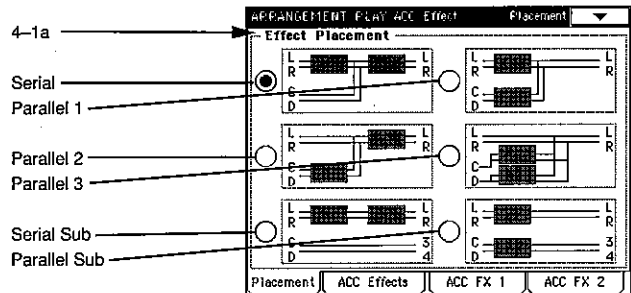
Page Menu Command .....





## 4-1. Placement

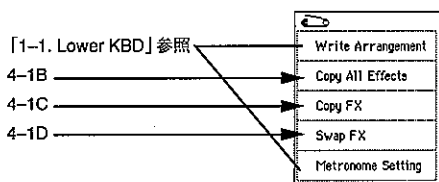
アカンパニメント (Drums, Perc, Bass, ACC1~ACC3) パートで使用される2系統のエフェクトの組み合わせを設定します。



### 4-1a. Effect Placement

ラジオ・ボタンで、エフェクトのつながりを選択します。  
この選択によって、「4-2. ACC Effects」で表示されるエフェクトの接続が変化します。

## Page Menu Command .....



### 4-1B. Copy All Effects

Songモード、Programモード、Arrangement PlayモードのACC Effectで使用されているFX1とFX2のエフェクトをペアでコピーします。

### 4-1C. Copy FX

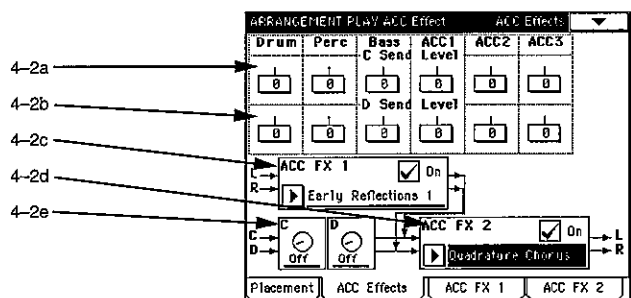
FX1のエフェクトをFX2へ、またFX2のエフェクトをFX1へコピーします。

### 4-1D. Swap FX

FX1とFX2のエフェクトを入れ替えます。

## 4-2. ACC Effects

各トラックのセンド・レベルとアカンパニメントで使用するACC FX 1、ACC FX 2のエフェクトを設定します。



### 4-2a. C Send Level ..... [0...9, PROG]

出力チャンネルCから送られるレベルを設定します。  
PROG: プログラムのセンド・レベルの設定が使用されます。

### 4-2b. D Send Level ..... [0...9, PROG]

出力チャンネルDから送られるレベルを設定します。  
PROG: プログラムのセンド・レベルの設定が使用されます。

### 4-2c. ACC FX 1 ..... [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

### 4-2d. ACC FX 2 ..... [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

エフェクト・タイプを選択します。  
No Effect: エフェクトはかかりません。エフェクトをかけないドライサウンドで演奏したいときに用います。  
Hall Reverb~Delay/Rotary Speaker: エフェクトの効果については「Effect Parameters」(P.75)を参照してください。

#### On

チェックする: エフェクトを使用します。  
チェックしない: エフェクトを使用しません。ただし以下のエフェクトを選択しているときは、「4-3c. EQ」で設定する2バンドのシェルピング・イコライザーだけががかかります。

- Stereo Delay
- Cross Delay
- Stereo Chorus 1, 2
- Stereo Exciter
- Auto Pan
- Tremolo

### 4-2e. C Pan, D Pan/L Level, R Level

「4-1a. Effect Placement」の選択によっては、これらのパラメータが表示されない場合があります。

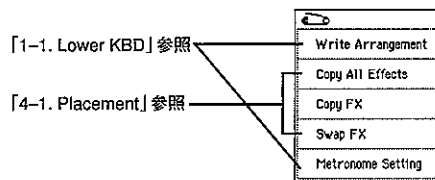
### C Pan, D Pan ..... [OFF, L...R]

エフェクト前後の定位を設定します。  
L: 左側へ定位します。  
R: 右側へ定位します。  
OFF: 出力されません。

### L Level, R Level ..... [0...9]

OUTPUT端子1/L/MONO、2/Rへの出力のリターン量を設定します。

## Page Menu Command .....

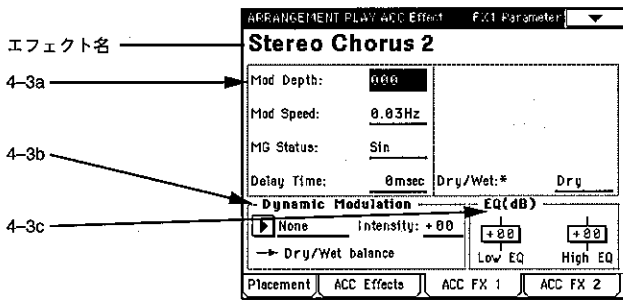




## 4-3. ACC FX 1

## 4-4. ACC FX 2

「4-2c. ACC FX 1」で選択したエフェクトのパラメータを設定します



### 4-3a. Effect Parameters

ここで設定できるパラメータは、選択したエフェクトによって異なります。それぞれのエフェクトのパラメータについての説明は、「Effect Parameters」(P.75)を参照してください。

### 4-3b. Dynamic Modulation ..... [None...VDA & EG]

ダイナミック・モジュレーションのソースを選択します。

選択したソースを操作すると、下の段に矢印と共に表示されているエフェクトのパラメータをリアルタイムに変化させることができます。

例えば、ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH 1端子へ接続したペダル・コントローラ (XVP-10やEXP-2) でダイナミック・モジュレーションを使用するときは次のように設定します。

まず、ソースにCC#12またはCC#13を選択します。そしてGlobalモードの「6-2. Assignable Pedal」(P.67)のAssignable Switch/Pedal 1パラメータで、ここで選択したソースと一致する値 (FX Control 1(CC#12)またはFX Control 2(CC#13))を選択します。i30に接続したペダル・コントローラでエフェクトのパラメータがコントロールできます。

ダイナミック・モジュレーションがどのくらい変化するのは、コントロールするパラメータの設定値、ソースの操作、Intensityパラメータの設定値で決まります。

**None:** ダイナミック・モジュレーションは使用できません。

### Intensity ..... [-15...+15]

選択したソースで、エフェクトのパラメータがどれだけコントロールできるかという感度を調整します。

**+15:** ソースを操作すると最も効果が現われます。例えばDry/Wetをコントロールする場合、ソースをAftertouch、Dry/Wetを50:50にしたときは、鍵盤を最も押し込んだときにウェット音になります。

**0:** ソースを操作しても効果はありません。

**-15:** ソースを操作すると最も効果が現われます。例えばDry/Wetをコントロールする場合、ソースをAftertouch、Dry/Wetを50:50にしたときは、鍵盤を最も押し込んだときにドライ音になります。

### 4-3c. EQ

2バンドのシェリング・イコライザーです。

「4-2c. ACC FX 1」,「4-2d. ACC FX 2」でOnのチェックをはずしても、いくつかのエフェクトではこのイコライザーが有効です。詳しくは、「4-2c. ACC FX 1」,「4-2d. ACC FX 2」を参照してください。

### Low EQ ..... [-12...+12]

低域成分をカットまたはブーストします。

**+12:** 低域成分を最もブーストします。

**-12:** 低域成分を最もカットします。

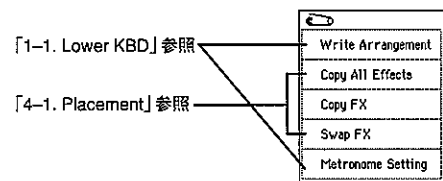
### High EQ ..... [-12...+12]

高域成分をカットまたはブーストします。

**+12:** 高域成分を最もブーストします。

**-12:** 高域成分を最もカットします。

### Page Menu Command .....

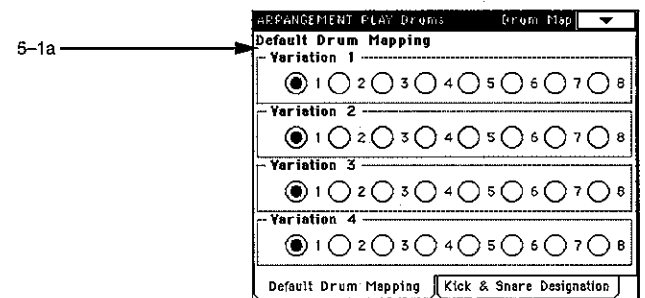


## 5. Drums

### 5-1. Default Drum Mapping

i30は、1つのアレンジメントに対し、4つのバリエーションで演奏することができます。フロントパネルのVARIATION 1~4キーを押したときに使用されます。

ここでは、各バリエーションで使用するドラム・マッピングを選択します。



### 5-1a. Default Drum Mapping

#### Variation 1...Variation 4 ..... [1...8]

各バリエーションの演奏で使用されるドラム・マッピングを選択します。

**1~4, 6~8:** 一般的なドラム・マップの一部が、次の表のような音色で使用されます。

**5:** スタイルが持っているドラム・マッピングが使用されるので、演奏時にはドラム音色の変化はありません。

次の表は、この設定で変化する部分のみを表記しました。これ以外または音色が記入されていない部分は変化しません。

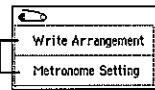
	基本のドラム・マップ (一部)	1 パーカッション	2 スネアなし	3 サイドスティック とハイハット	4 サイドスティック とライド	5 オリジナル	6 スネアとライド	7 オープン・ ハイハット	8 クラッシュ
E1	キック4	C4							
F1	スネア4	C#4	G#2	C#2	C#2				
F#1	アクセントハイハット	F#3			B3		B3	A#2	A3
G1	キック3	G4							
G#1									
A1	スネア3	G#4	G#2	C#2	C#2				
A#1	ロールスネア/パースネア	D4	F#2	C#2	C#2				
B1	キック2	F5							
C2	キック1	D#5							
C#2	サイドスティック	E5	F#2						
D2	スネア1	G#3	G#2	C#2	C#2				
D#2									
E2	スネア2	C#6	G#2	C#2	C#2				
F2	ローフロアタム	F#4							
F#2	クローズドハイハット	A4			D#3		D#3	A#2	
G2	ハイフロアタム	E4							
G#2	ペダルハイハット	A#4							
A2	ロータム	D#4							
A#2	オープンハイハット	A#5			F3		F3		C#3
B2	ローミッドタム	D4							
C3	ハイミッドタム	C#4							
C#3	クラッシュシンバル1	A#3							
D3	ハイタム	C4							
D#3	ライドシンバル1	G#5			F#2		F#2	A#2	
E3	チャイニーズシンバル	C6							
F3	ライドベル	A5			A#2		A#2	A#2	
F#3									
G3	スプラッシュシンバル	B5							
G#3									
A3	クラッシュシンバル2	C6							
A#3									
B3	ライドシンバル2	A#4			F#1		F#1	A#2	

||||| 「5-2a. Kick Designation」の設定によって決定されます。

////// 「5-2b. Snare Designation」の設定によって決定されます。

## Page Menu Command .....

「1-1. Lower KBD」参照



## 5-2b. Snare Designation

バリエーションで選択したドラム・マッピング3~8で発音されるスネアを選択します。

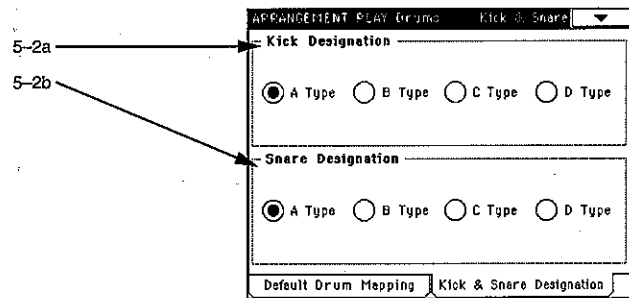
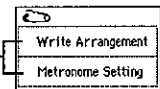
基本のドラム・マップ	Type A	Type B	Type C	Type D
(D2)スネア1	スネア1	スネア2	スネア3	スネア4
(E2)スネア2	スネア2	スネア3	スネア4	スネア1
(A1)スネア3	スネア3	スネア4	スネア1	スネア2
(F1)スネア4	スネア4	スネア1	スネア2	スネア3
(C#2)サイドスティック	スネア1	スネア2	スネア3	スネア4

## 5-2. Kick & Snare Designation

「5-1a. Default Drum Mapping」のVariation 1~4パラメータを設定したとき、発音されるキック、スネアを設定します。

## Page Menu Command .....

「1-1. Lower KBD」参照



### 5-2a. Kick Designation

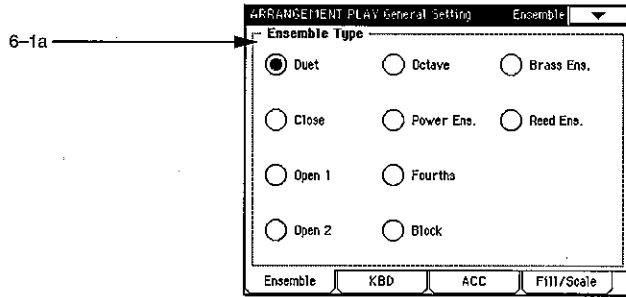
バリエーションで選択したドラム・マッピング2~8で発音されるキックを選択します。

基本のドラム・マップ	Type A	Type B	Type C	Type D
(C2)キック1	キック1	キック2	キック3	キック4
(B1)キック2	キック2	キック3	キック4	キック1
(G1)キック3	キック3	キック4	キック1	キック2
(E1)キック4	キック4	キック1	キック2	キック3

## 6. General Setting

### 6-1. Ensemble

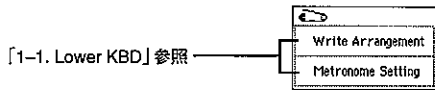
i30は、アレンジメントの演奏にアンサンブル機能をつけることができます。フロントパネルのENSEMBLEキーを押したときに機能します。



#### 6-1a. Ensemble Type

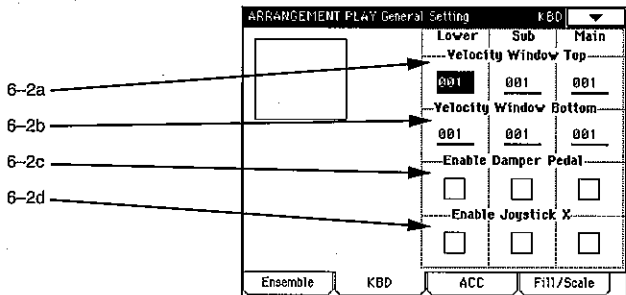
検出したコードに合わせ、メロディーにハーモニーが自動的につきます。選択するタイプによって、ハーモニーのつきかたが変わります。

#### Page Menu Command .....



### 6-2. KBD

Lower KBD, Sub KBD, Main KBDの各部分のベロシティ・ウィンドウの設定と、ダンパーペダルやジョイスティックが機能させるようにするかどうかを設定します。



#### 6-2a. Velocity Window Top ..... [1...127]

#### 6-2b. Velocity Window Bottom ..... [1...127]

各部分が発音するときのベロシティの最小値と最大値を設定します。

Velocity Window TopパラメータとVelocity Window Bottomパラメータの設定を組み合わせると、どのくらいの強さで鍵盤を弾いたときにどの部分を発音させるのかを設定します。

スプリット・ポイントの右側の鍵盤では、鍵盤を弾く強さによってSub KBD部分だけを発音させたり、Main KBD部分を発音させたり、両部分を発音させるなど、発音させる部分を切り替えることができます。

スプリット・ポイントの左側の鍵盤では、設定値より強い力で鍵盤を弾いたときだけLower KBDの部分が発音するという設定ができます。

#### 6-2c. Enable Damper Pedal

**チェックする:** ダンパーペダルを機能させることができます。例えば、1つのパートだけダンパーペダルでサスティンをかけたりすることができます。

**チェックしない:** ダンパーペダルは機能しません。

#### 6-2e. Enable Joystick X

**チェックする:** ジョイスティックを左右に動かすことによって、音のピッチをコントロールすることができます。ただし、プログラムによってはジョイスティックが効かないよう(ピッチベンド・レンジが0)に設定されているものがあり、このときはジョイスティックを操作してもピッチを上下させることはできません。

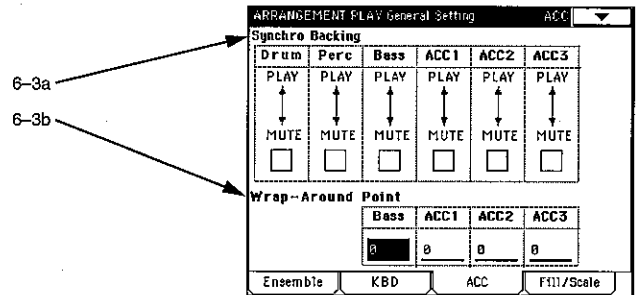
**チェックしない:** ジョイスティックは機能しません。

#### Page Menu Command .....



### 6-3. ACC

アカンパニメント・パートのシンクロ・バックイングとラップアラウンド・ポイントを設定します。



#### 6-3a. Synchro Backing

**チェックする:** 鍵盤でコードを弾いて、ミュートのオン/オフを切り替えます。鍵盤でコードを弾いている間、チェックをつけたトラックのPlay/Mute状態が反転します(鍵盤から指を離すと元に戻ります)。

**チェックしない:** 鍵盤でコードを弾いてもミュートのオン/オフは切り替わりません。

#### 6-3b. Wrap-Around Point ..... [Style, 1...12]

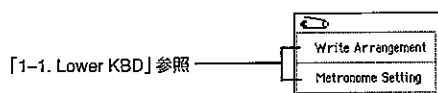
コード進行によっては、トラックの演奏音域が不自然に1オクターブ高く聞こえてしまうことがあります。ここで設定したポイントより高い音を和音コードのルート(基音)として指定した場合、そのトラックは自動的に1オクターブ低く演奏されるようになります。これにより、トラックの音域が不自然に高くなることを防ぐことができます。

**Style:** 演奏中のスタイルに使用されるラップアラウンド・ポイント(Edit Styleモードの「2-1a. Wrap-Around Point」(P.55)で設定)がそのまま使用されます。

1~12: Edit Styleモードの「1-1e. Key」(P.52)で指定した調のルート(基音)から上へ1ステップ(半音)単位で設定することができます。

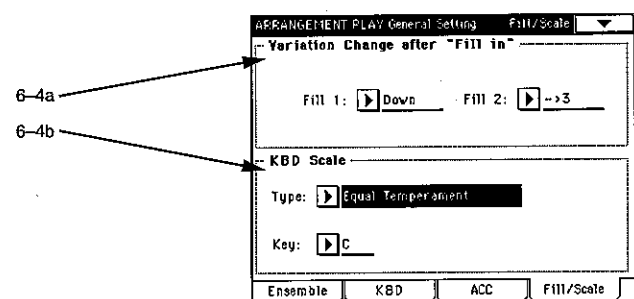
それぞれのパートで異なる値を設定すると、コード進行が自然に聞こえます。

## Page Menu Command .....



## 6-4. Fill/Scale

バリエーション・チェンジとアカンパニメントのスケールを設定します。



### 6-4a. Variation Change after "Fill in"

**Fill 1** ..... [Off, →1...→4, 1<->2...3<->4, Up, Down]

**Fill 2** ..... [Off, →1...→4, 1<->2...3<->4, Up, Down]

アレンジメントの演奏中にFILLキーを押すとフィルインが入りますが、ここではフィルイン後にどのバリエーションでアレンジメントを演奏させるかを設定します。

**Off:** フィルインの前と同じバリエーションで演奏されます。

**→1~→4:** フィルイン後は、ここで選択したバリエーションで演奏されます。

**1<->2~3<->4:** フィルインが入るごとに2つのバリエーションを交互に選択し、それに従って演奏されます。ただし、ここで設定したバリエーション以外で演奏しているときにフィルインを入れても、フィルインの前と同じバリエーションが繰り返し使用されます。

例えば1<->2を選択し、バリエーション1でアレンジメントを演奏しているときにフィルインを入れると、フィルイン後はバリエーション2で演奏されます。そして再びフィルインを入れると、その後はバリエーション1で演奏されます。1<->2を選択してバリエーション3で演奏すると、フィルイン後もバリエーション3のまま演奏されます。

**Up:** フィルイン前のバリエーションより1つ番号の大きいバリエーションで演奏されます。

**Down:** フィルイン前のバリエーションより1つ番号の小さいバリエーションで演奏されます。

### 6-4b. KBD Scale

Lower KBD、Sub KBD、Main KBDの各パートで使用するスケールを設定します。

**Type** ..... [Equal Temperament...User Scale 32]

i30内の音源の基本音階を選択します。

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

**Equal Temperament 2** (等分平均律2): 各半音のピッチの変化が若干不規則にズレます。音程が自然と不規則になりがちなアコースティック楽器を再現するのに向いています。

**Pure Major** (純正律長音階): 選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和します。

**Pure Minor** (純正律短音階): 選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和します。

**Arabic** (アラビック): アラビア音楽の1/4トーン・スケールを再現します。

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

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

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

**Slendro** (スレンドロ): 1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

KeyパラメータがCに設定されているときに、C、D、F、G、Aの鍵盤を使用します(その他の鍵盤は、平均律に設定されています)。

**Pelog** (ペログ): 1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

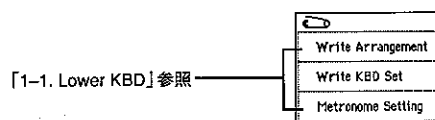
KeyパラメータがCに設定されているときに、白鍵のみを使用します(黒鍵は平均律に設定されています)。

**User Scale 1~32:** Globalモードの「2-3. User Scale」(P.63)で設定した音階です。

**Key** ..... [C...B]

選んだ音階の主調和音のノートを選択します。

## Page Menu Command .....

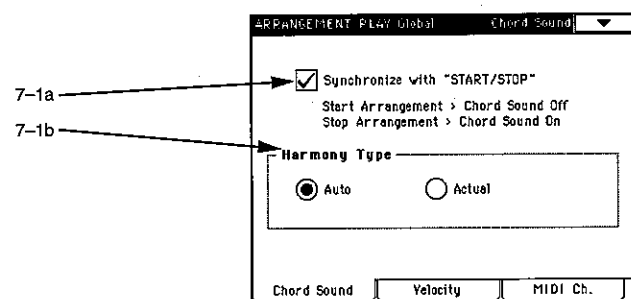


ここでは、すべてのアレンジメントで使用するアレンジメント・グループの設定を行います。

これらの設定は、Backing Sequenceモードのデータ再生時にも影響するので、設定を変更するときには十分に注意してください。

## 7-1. Chord Sound

コード・サウンドを構成しているHarmony、K、Bassパートの発音の仕方を設定します。



### 7-1a. Synchronize with "START/STOP"

フロントパネルのCHORD SOUNDキーを押して、機能をオンにしているときに有効になります。

**チェックする:** アレンジメントの演奏時にはコード・サウンド機能がオフになり、アレンジメント演奏の停止時にはコード・サウンド機能がオンになります。

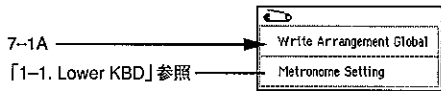
**チェックしない:** アレンジメントの演奏に関係なく、コード・サウンド機能がオンになります。

### 7-1b. Harmony Type

**Auto:** 検出したコードの構成音のすべてが鳴り続きます。

**Actual:** 「1-1d. Chord Scanning/Split Point」でLower (Easy)を設定したとき、スプリット・ポイントより左側で弾いた音だけが鳴り続きます。

**Page Menu Command** .....



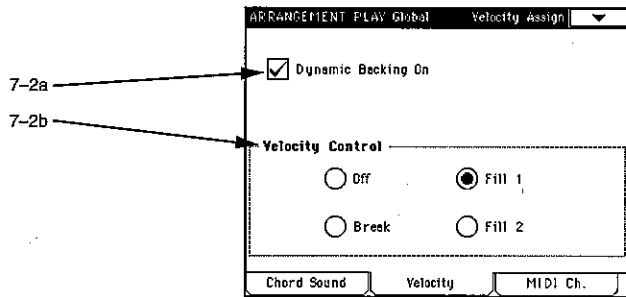
**7-1A. Write Arrangement Global**

設定したアレンジメント・グローバルの設定をi30へライト(保存)します。

このコマンドを選択し、OKボタンを押します。

**7-2. Velocity**

ペロシティ(鍵盤を弾く強さ)でのコントロールを設定します。



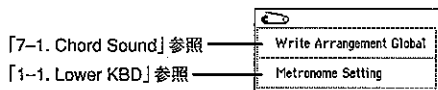
**7-2a. Dynamic Backing On**

**チェックする:** 鍵盤を強く強さで、アカパニメントの音量を調整できます。

**7-2b. Velocity Control**

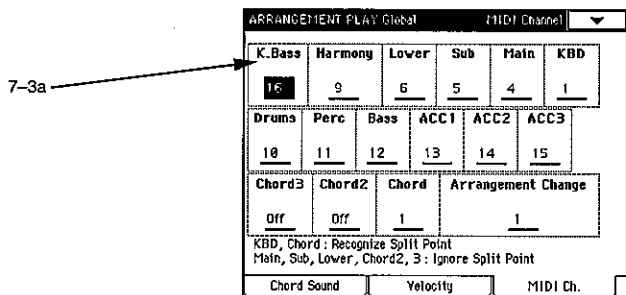
アレンジメントの演奏中に強く鍵盤を弾いたとき、このラジオ・ボタンで選択したフィルインやブレイクを入れることができます。

**Page Menu Command** .....



**7-3. MIDI Ch.**

アレンジメントを構成する各パートと各トラックのMIDIチャンネル、そしてアレンジメント・チェンジのMIDIチャンネルを設定します。



**7-3a. MIDI Channel**

接続したMIDI機器とMIDIデータを送受信するためのMIDIチャンネルです。

通常これらの設定は、変更せずに使用してください。

設定を変更する場合は、Arrangement PlayモードとBacking Sequenceモードが正常に動作することを確認した上でWrite Arrangement Globalを実行してください。

各MIDIチャンネルの初期設定は、左下のLCD表示を参照してください。もし、設定を変更してi30の動作がおかしくなった場合は、MIDIチャンネルを初期設定に戻すか、付属のフロッピー・ディスクからアレンジメント・グローバル・パラメータをロードし直してください。

**マスターキーボードからi30をコントロールする場合**

i30の設定は工場出荷時のままで、マスターキーボードのMIDI送信チャンネルを1に設定してください。そうすると、i30の鍵盤の設定を生かしてコントロールすることができます。

**MIDIアコーディオンからi30をコントロールする場合**

MIDIアコーディオンのコードボタン、ベースボタンのMIDI送信チャンネルとここで設定するChord 2、Chord 3のチャンネルを合わせて、ChordのチャンネルをOffに設定します。そうすると、MIDIアコーディオンのコードボタンとベースボタンのノート・データからコードを検出ようになります。

MIDIアコーディオンの鍵盤の送信チャンネルとここで設定するMainのチャンネルを合わせると、スプリット・ポイントに関係なく全音域をMain KBDパートで演奏できます。KBDチャンネルは、他のチャンネルと重複しないように調整してください。

**KBD** ..... [1...16]

マスターキーボードでi30のMain KBD、Sub KBD、Lower KBDパートをコントロールするためのチャンネルを設定します。

MIDIプログラム・チェンジを受信すると、KBD Setが切り替わります。

スプリット・ポイント(「1-1d. Chord Scanning/Split Point」で設定)の設定より高音のノート・データを受信するとMain KBDとSub KBDパートが発音し、低音のノート・データを受信するとLower KBDパートが発音します。

**Main** ..... [1...16]

Main KBDパートを外部音源で鳴らすためのチャンネルを設定します。

MIDIデータを受信すると、スプリット・ポイントの設定に関係なくMain KBDパートが発音します。

i30からは、Main KBDパートの演奏データを送信します。

KBDパラメータで設定したチャンネルと重複する場合、受信したMIDIデータはKBDの設定が優先されます。

例えば、MIDIアコーディオン等でMain KBDパートをコントロールするときはこのチャンネルを使用してください。

**Sub** ..... [1...16]

Sub KBDパートを外部音源で鳴らすためのチャンネルを設定します。

MIDIデータを受信すると、スプリット・ポイントの設定に関係なくSub KBDパートが発音します。

i30からは、Sub KBDパートの演奏データを送信します。

KBDパラメータで設定したチャンネルと重複する場合、受信したMIDIデータはKBDの設定が優先されます。

例えば、MIDIアコーディオン等でSub KBDパートをコントロールするときはこのチャンネルを使用してください。

**Lower** ..... [1...16]

Lower KBDパートを外部音源で鳴らすためのチャンネルを設定します。

MIDIデータを受信すると、スプリット・ポイントの設定に関係なく Lower KBDパートが発音します。

i30からは、Lower KBDパートの演奏データを送信します。

KBDパラメータで設定したチャンネルと重複する場合、受信した MIDIデータはKBDの設定が優先されます。

例えば、MIDI アコーディオン等でLower KBDパートをコントロールするときはこのチャンネルを使用します。

**Drums** ..... [1...16]

Drumsパートを外部音源で鳴らすためのチャンネルを設定します。

MIDIデータ受信すると、Drumsパートが発音します。

i30からは、Drumsパートの演奏データを送信します。

**Perc** ..... [1...16]

Percパートを外部音源で鳴らすためのチャンネルを設定します。

MIDIデータ受信すると、Percパートが発音します。

i30からは、Percパートの演奏データを送信します。

**Bass** ..... [1...16]

Bassパートを外部音源で鳴らすためのチャンネルを設定します。

MIDIデータ受信すると、Bassパートが発音します。

i30からは、Bassパートの演奏データを送信します。

**ACC1** ..... [1...16]

ACC1パートを外部音源で鳴らすためのチャンネルを設定します。

MIDIデータ受信すると、ACC1パートが鳴ります。

i30からは、ACC1パートの演奏データを送信します。

**ACC2** ..... [1...16]

ACC2パートを外部音源で鳴らすためのチャンネルを設定します。

MIDIデータ受信すると、ACC2パートが発音します。

i30からは、ACC2パートの演奏データを送信します。

**ACC3** ..... [1...16]

ACC3パートを外部音源で鳴らすためのチャンネルを設定します。

MIDIデータ受信すると、ACC3パートが発音します。

i30からは、ACC3パートの演奏データを送信します。

**Harmony** ..... [1...16]

Harmonyパートを外部音源で鳴らすためのチャンネルを設定します。

MIDIデータ受信すると、Harmonyパートが発音します。

i30からは、Harmonyパートの演奏データを送信します。

**K.Bass** ..... [1...16]

K.Bassパートを外部音源で鳴らすためのチャンネルを設定します。

MIDIデータ受信すると、K.Bassパートが発音します。

i30からは、K.Bassパートの演奏データを送信します。

**Chord** ..... [Off, 1...16]

このチャンネルは、MIDIデータの受信で使します。

マスターキーボードのノート・データを受信してコードを検出するためのチャンネルを設定します。

通常は、KBDパラメータで設定したチャンネルと同じチャンネルに設定します。

i30は、「1-1d. Chord Scanning/Split Point」の設定に従って、受信したMIDIデータからコードを検出します。

**Chord 2** ..... [Off, 1...16]

**Chord 3** ..... [Off, 1...16]

これらのチャンネルは、MIDIデータの受信で使します。

i30は、Chord 2とChord 3のそれぞれのチャンネルから受信した MIDIデータを合わせて、コードを検出します。このとき、スプリット・ポイントの設定は関係ありません。

例えば、MIDIアコーディオン等のノート・データを受信してコードを検出するためのチャンネルを設定します。

**Arrangement Change** ..... [Off, 1...16]

このチャンネルは、MIDIデータの受信で使します。

MIDIプログラム・チェンジを受信すると、アレンジメントが切り替わります。

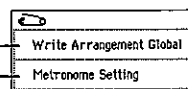
**Backing SequenceモードのMIDIチャンネルについて**

ここで設定したMIDIチャンネルは、Backing Sequenceモードでもデータの送受信時に使されます。ただし、アレンジメント・トラックのデータの送受信には、KBDパラメータで設定したチャンネルが使われます。このとき、Main、Sub、Lowerの各パラメータのチャンネル設定は無効になります。

**Page Menu Command** .....

[7-1. Chord Sound] 参照

[1-1. Lower KBD] 参照



# Backing Sequenceモード

このモードでは、バックイング・シーケンスの再生とレコーディング、またレコーディングしたデータの編集を行います。

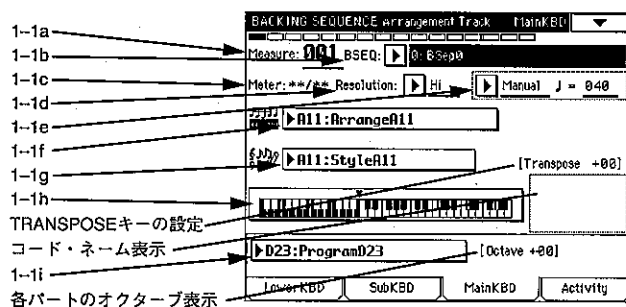
## 1. Arrangement Track

### 1-1. Lower KBD

### 1-2. Sub KBD

### 1-3. Main KBD

バックイング・シーケンスの選択や、バックイング・シーケンス・データの基本的な設定を行います。またこのページでは、TRANSPOSEキーを押して設定するトランスポーズの表示、鍵盤でコードを弾いたときのコード名表示、アレンジメントの各パートのオクターブ表示等を行います。



#### 1-1a. Measure ..... [1...999]

現在の小節を表示します。

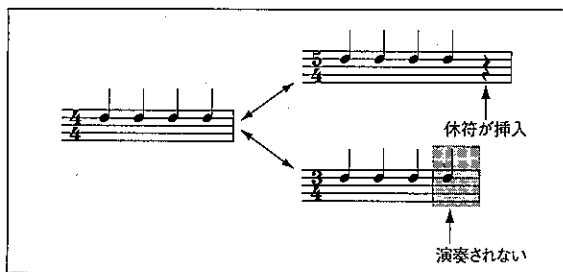
#### 1-1b. BSEQ (Backing Sequence) ..... [0...9]

レコーディングまたは再生するソングを選択します。

#### 1-1c. Meter ..... [4/4...16/16]

演奏中のスタイルの拍子を表示します。

スタイルを変更して小節が長くなると、長くなった部分に休符が挿入されます。反対に短くなると、短くなった部分は演奏されませんが、元のスタイルを使って拍子を元に戻せば、演奏されなかったデータがあらわれます。

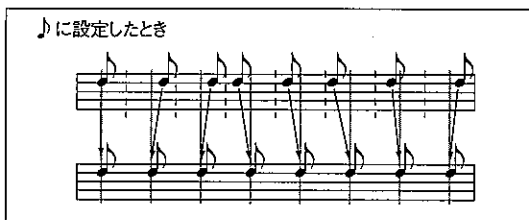


#### 1-1d. Resolution ..... [Hi... J]

レコーディングするときのタイミングを調整する精度を設定します。

**Hi:** 実際に演奏したときのタイミングでそのまま忠実にレコーディングされます。このときの分解能は、4分音符あたり96です。

**J:** 演奏したときのタイミングが4分音符のタイミングでレコーディングされます。



#### 1-1e. Tempo Track ..... [Manual, Auto, Rec.]

**Manual:** ♪ (Tempo)パラメータのテンポでバックイング・シーケンス・データがレコーディングまたは再生されます。

**Auto:** テンポトラックのテンポに従い、バックイング・シーケンス・データがレコーディングまたは再生されます。

**Rec.:** テンポ・データをレコーディングします。ただし、REC/WRITEキーを押さなければRec.を選択できません。Rec.にしてSTART/STOPキーを押すと、♪ (Tempo)パラメータで設定したテンポ・データがテンポトラックへレコーディングされます。

#### ♪ (Tempo) ..... [40...240]

Tempo TrackパラメータがManualのときは、ここで設定するテンポでレコーディングまたは再生されます。Rec.のときは、ここで設定するテンポがテンポトラックへレコーディングされます。

#### 1-1f. Arrangement Select ..... [A11...D88]

バックイング・シーケンスで使用するアレンジメントを選択します。

130でアレンジメントを選択する場合、アレンジメントを直接選択する方法と、カテゴリから選択する方法の2通りがあります。

**アレンジメントを直接選択**するときは、STYLEキーのLEDが点灯していることを確認し、ARRANGEMENT/STYLEキーでバンクとナンバーをそれぞれ入力します。上段の1~8キーは上一桁、下段の1~8キーは下一桁のナンバー入力に使用します。

**アレンジメントをカテゴリから選択**するときは、このボタンを押すとカテゴリのダイアログが表示され、好きなカテゴリを選ぶとそのカテゴリに分類されたアレンジメント・リストが表示されるので、そこからアレンジメントを選択します。アレンジメントを選択すると自動的にリストは消えますが、リストの左上のピンを押して表示をロックすると、リストを見ながらアレンジメントを選択することができます。

Globalモードの「6. Assign」(P.67)の設定で、SW 1、SW 2、接続したフットスイッチ、EC5エクスターナルコントローラのペダルなどを使って、アレンジメントを選択することもできます。

#### 1-1g. Style Select ..... [A11...C68]

バックイング・シーケンスで使用するスタイルを選択します。

130でスタイルを選択する場合、スタイルを直接選択する方法と、カテゴリから選択する方法の2通りがあります。

**スタイルを直接選択**するときは、STYLEキーを押してキーのLEDが点灯していることを確認し、ARRANGEMENT/STYLEキーでバンクとナンバーをそれぞれ入力します。上段の1~8キーは上一桁、下段の1~8キーは下一桁のナンバー入力に使用します。

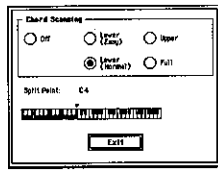
**スタイルをカテゴリから選択**するときは、このボタンを押すとカテゴリのダイアログが表示され、好きなカテゴリを選ぶとそのカテゴリに分類されたスタイル・リストが表示されるので、そこからスタイルを選択します。スタイルを選択すると自動的にリストは消えますが、リストの左上のピンを押して表示をロックすると、リストを見ながらスタイルを選択することができます。

## 1-1h. Chord Scanning/Split Point

コードを検出するための設定を行います。

検出されたコードは「コード・ネーム表示」に表示され、それに従ってバックング・シーケンスが演奏されます。

このボタンを押すと右のようなダイアログが表示されます。設定が終わったら、**OK**ボタンを押します。



### Chord Scanning

どの鍵盤を弾いたときにコードを検出するのかを設定します。

**Off:** コードは検出されません。

**Lower (Easy):** スプリット・ポイントより左側の鍵盤を弾くとコードが検出されます。

**Lower (Normal):** スプリット・ポイントより左側の鍵盤で3音以上の和音を弾いたときにコードが検出されます。

**Upper:** スプリット・ポイントより右側の鍵盤で3音以上の和音を弾いたときにコードが検出されます。

**Full:** 鍵盤の位置には関係なく、3音以上の和音を弾くとコードが検出されます。

### Split Point ..... [C2...C7]

コード検出時のLowerとUpperを分けるキーを設定します。

鍵盤を弾いて設定してください。

## 1-1i. Program Select ..... [A11...R58]

プログラムを設定します。

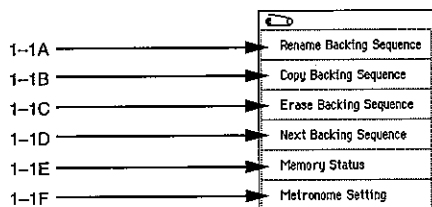
i30でプログラムを選択する場合、プログラムを直接選択する方法と、カテゴリーから選択する方法の2通りがあります。

**プログラムを直接選択**するときは、PROGRAMキーでバンクとナンバーをそれぞれ入力します。上段の1~8キーは上一桁、下段の1~8キーは下一桁のナンバー入力に使用します。

**プログラムをカテゴリーから選択**するときは、このボタンを押すとカテゴリーのダイアログが表示され、好きなカテゴリーを選ぶとそのカテゴリーに分類されたプログラム・リストが表示されるので、そこからプログラムを選択します。プログラムを選択すると自動的にリストは消えますが、リストの左上のピンを押して表示をロックすると、リストを見ながらプログラムを選択することができます。

Globalモードの「6. Assign」(P.67)の設定で、SW 1、SW 2、接続したフットスイッチ、EC5エクスターナルコントローラのペダルなどを使って、プログラムを選択することもできます。

## Page Menu Command .....

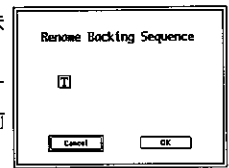


## 1-1A. Rename Backing Sequence

バックング・シーケンス名を変更します。

① 名前を変更するバックング・シーケンスを選択します。

② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。



③ テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト入力ダイアログへ移り、名前を変更します。

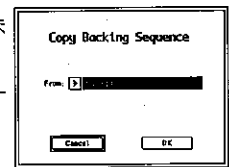
④ **OK**ボタンを押します。

## 1-1B. Copy Backing Sequence

バックング・シーケンス・データをコピーします。

① コピー先になるバックング・シーケンスを選択します。

② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。



③ **From**で、コピーするバックング・シーケンス・データを選択します。

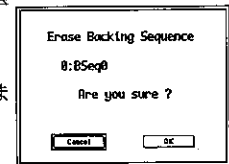
④ **OK**ボタンを押します。

## 1-1C. Erase Backing Sequence

バックング・シーケンス・データを消去します。

① 消去するバックング・シーケンスを選択します。

② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。



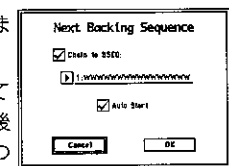
③ **OK**ボタンを押します。

## 1-1D. Next Backing Sequence

現在選択しているバックング・シーケンスが演奏し終わった後に、他のバックング・シーケンスを続けて演奏するかどうかを設定します。

① バックング・シーケンスを選択します。

② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。



③ **Chain to BSEQ**では、現在選ばれているバックング・シーケンスの演奏後に、次のバックング・シーケンスにつなげるかどうかを設定します。

**チェック**すると、このダイアログの中央で選択するバックング・シーケンスへつなぎます。

**Auto Start**を**チェック**すると、現在選ばれているバックング・シーケンスの演奏後に、ダイアログの中央で選択したバックング・シーケンスが自動的に再生されます。

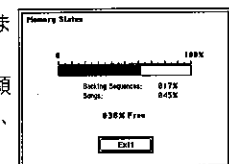
④ **OK**ボタンを押します。

## 1-1E. Memory Status

内部メモリーの残り容量を表示します。

① このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。

バックング・シーケンスのメモリー領域はソングのメモリーと共用で、65,536イベントまで使用できます。



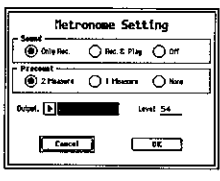
② **Exit**ボタンを押します。



### 1-1F. Metronome Setting

メトロノームを設定します。

- ① このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。



- ② **Sound**では、メトロノームを鳴らすかどうかを選択します。  
**Only Rec**にすると、リアルタイム・レコーディング時にメトロノームが鳴ります。  
**Rec. & Play**にすると、リアルタイム・レコーディング時、再生時にメトロノームが鳴ります。  
**Off**にすると、メトロノームは鳴りません。
- ③ **Precount**では、リアルタイム・レコーディングの前にカウントを入れるかどうかを選択します。  
**2 Measure**にすると、2小節分のカウントが入ります。  
**1 Measure**にすると、1小節分のカウントが入ります。  
**None**にすると、カウントは入りません。
- ④ **Output**では、メトロノーム音をどのチャンネルへ出力するかを設定します。  
**L**にすると出力チャンネルLへ、**R**にすると出力チャンネルRへ、**L+R**にすると出力チャンネルLとRへ、メトロノーム音を出力します。  
**C send**にすると出力チャンネルCへ、**D send**にすると出力チャンネルDへ、**C send+D send**にすると出力チャンネルCとDへメトロノーム音を出力します。  
**All**にすると、出力チャンネルL、R、C、Dのすべてへメトロノーム音を出力します。  
メトロノーム音がどのOUTPUT端子から出力されるかは、選択するプレースメントによって異なります。Backing Sequenceモードでは、演奏されるアレンジメントのプレースメントが使用されます。
- ⑤ **Level**では、メトロノームの音量を設定します。
- ⑥ **OK**ボタンを押します。

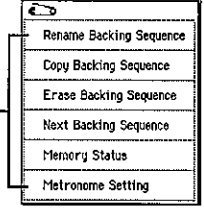
**Control**をRECにすると、フロントパネルの各種のキーを操作して選択したり変更したアレンジメントやバリエーション、フィル、イントロ/エンディングなどの操作の情報が入力されます。

**Chord**をRECにすると、コード・ネーム表示によって検出されたコードの情報が入力されます。

**PLAY**: そのトラックのデータを再生します。

**MUTE**: そのトラックのデータは再生されません。

### Page Menu Command .....



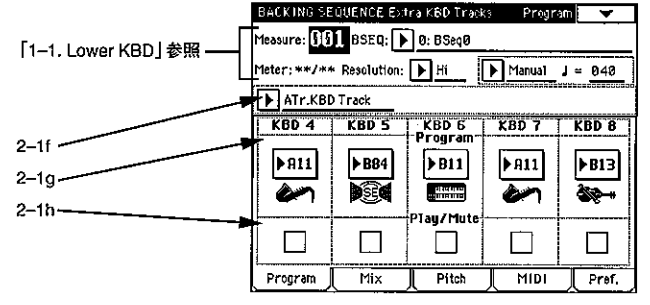
[1-1. Lower KBD] 参照

## 2. Extra KBD Track

バックイング・シーケンスの基本的な設定と、エキストラKBDトラックの設定を行います。

### 2-1. Program

バックイング・シーケンスの基本的な設定と、エキストラKBDトラックで使用するプログラムを選択します。

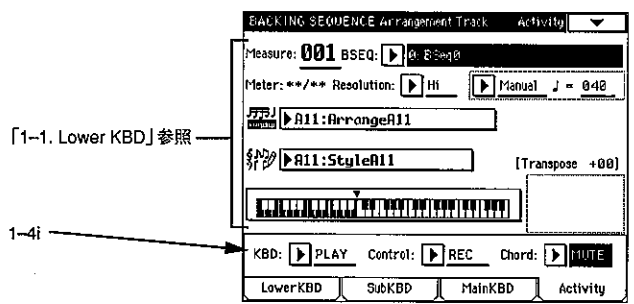


[1-1. Lower KBD] 参照

- 2-1f
- 2-1g
- 2-1h

### 1-4. Activity

バックイング・シーケンスの選択や、バックイング・シーケンス・データの基本的な設定、各種の表示等を行います。またここでは、KBDトラック、Controlトラック、Chordトラックの設定を行います。



[1-1. Lower KBD] 参照

1-4i

#### 1-4i. Track Activity

アレンジメント・トラックのKBDトラック、Controlトラック、Chordトラックの設定を行います。

- KBD** ..... [MUTE, PLAY, REC]
- Control** ..... [MUTE, PLAY, REC]
- Chord** ..... [MUTE, PLAY, REC]

**REC**: そのトラックに対し、リアルタイム・レコーディングすることができます。ただし、データが入力されているトラックにリアルタイム・レコーディングを行うと、前にあったデータは消えてしまうので注意してください。

**KBD**をRECにすると、鍵盤で演奏した情報が入力されます。

#### 2-1f. Track Select ..... [ATr KBD Track...Tempo Track]

バックイング・シーケンス・データを入力または再生するトラックを選択します。

**ATr. KBD Track**: アレンジメント・トラックのKBDトラックを入力またはエディットすることができます。このトラックをリアルタイム・レコーディングするときは「1-4i. Track Activity」をRECにしてください。

**ATr. Control Track**: アレンジメント・トラックのControlトラックを入力またはエディットすることができます。このトラックをリアルタイム・レコーディングするときは「1-4i. Track Activity」をRECにしてください。

**ATr. Chord Track**: アレンジメント・トラックのChordトラックを入力またはエディットすることができます。このトラックをリアルタイム・レコーディングするときは「1-4i. Track Activity」をRECにしてください。

**KBD 4 Track~KBD 8 Track**: エキストラKBDトラックを入力またはエディットすることができます。このトラックはATr. KBD Trackと同様に演奏のリアルタイム・レコーディングができます。音を重ねたいときに使用します。リアルタイム・レコーディングについては、「2-5. Preference」を参照してください。

**Tempo Track**: 「6. Edit」のページ・メニュー・コマンドでテンポ・トラックをエディットするときに選択します。ただし、リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングで、テンポ・トラックだけのレコーディングは行えません。

## 2-1g. Program .....[A11...R68]

エキストラKBDトラックで使用するプログラムを選択します。  
i30でプログラムを選択する場合、プログラムを直接選択する方法と、カテゴリーから選択する方法の2通りがあります。

「2-1f. Track Select」で選んだKBD 4~8 Trackは、フロントパネルのPROGRAMキーでプログラムが選択できます。

プログラムを直接選択するときは、PROGRAMキーでバンクとナンバーをそれぞれ入力します。上段の1~8キーは上一桁、下段の1~8キーは下一桁のナンバー入力に使用します。

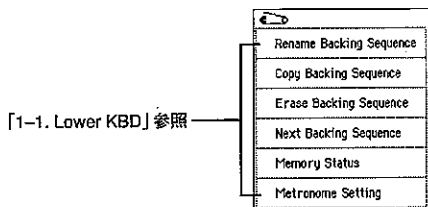
プログラムをカテゴリーから選択するときは、このボタンを押すとカテゴリーのダイアログが表示され、好きなカテゴリーを選ぶとそのカテゴリーに分類されたプログラム・リストが表示されるので、そこからプログラムを選択します。プログラムを選択すると自動的にリストは消えますが、リストの左上のピンを押して表示をロックすると、リストを見ながらプログラムを選択することができます。

Globalモードの「6. Assign」(P.67)の設定で、SW 1、SW 2、接続したフットスイッチ、EC5エクスターナルコントローラのペダルなどを使って、プログラムを選択することもできます。

## 2-1h. Play/Mute

チェックする: START/STOPキーを押して再生させると、そのエキストラKBDトラックが再生されます。

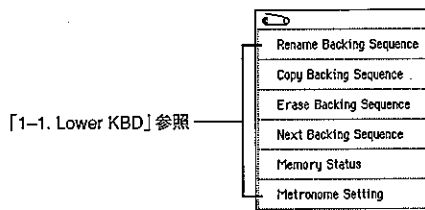
## Page Menu Command .....



## 2-2h. Volume ..... [0...127]

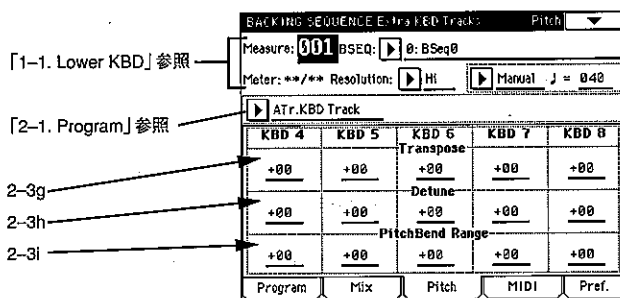
トラックの音量を設定します。  
127: 最大の音量になります。

## Page Menu Command .....



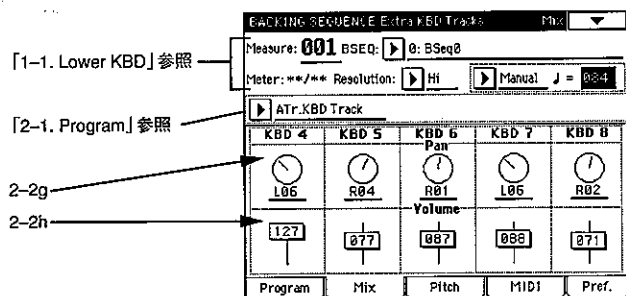
## 2-3. Pitch

バックイング・シーケンスの基本的な設定と、エキストラKBDトラックのパン、ボリュームの設定を行います。



## 2-2. Mix

バックイング・シーケンスの基本的な設定と、エキストラKBDトラックのパン、ボリュームの設定を行います。



## 2-2g. Pan ..... [OFF, L15...CNT...R15, PROG]

出力チャンネルL、Rへの定位を設定します。

L15: 左側へ定位します。

CNT: 中央へ定位します。

R15: 右側へ定位します。

PROG: プログラムのパンの設定がそのまま使用されます。

OFF: トラックから出力されません。

## 2-3g. Transpose ..... [-24...+24]

トラックの音程を半音単位で調整します。

-24: 2オクターブ下の音程になります。

+24: 2オクターブ上の音程になります。

**MIDI** RPN MSB (CC#101)=000, RPN LSB (CC#100)=002でコースチューンを指定し、Data Entry (CC#6)=040(-24) ~ 064(+00) ~ 088(+24)すれば、曲の途中でこの値を変更することができます。

## 2-3h. Detune ..... [-50...+50]

基準ピッチから1セント単位で、音程のズレを調整します。

-50: 基準ピッチより最も下にズレます。

+50: 基準ピッチより最も上にズレます。

**MIDI** RPN MSB (CC#101)=000, RPN LSB (CC#100)=001でファインチューンを指定し、Data Entry (CC#6, 38)=032, 081(-50) ~ 064, 000(+00) ~ 096, 000(+50)すれば、曲の途中でこの値を変更することができます。

## 2-3i. Pitch Bend Range ..... [-12...+12, PROG]

ピッチベンドを操作したときに変化するピッチの範囲を半音単位で設定します。

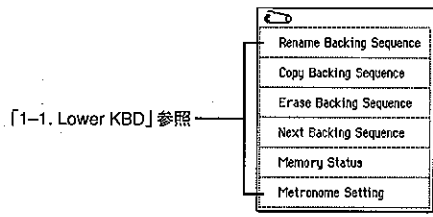
PROG: プログラムのピッチの設定が使用されます。

-12: ピッチは2オクターブ下まで変化します。

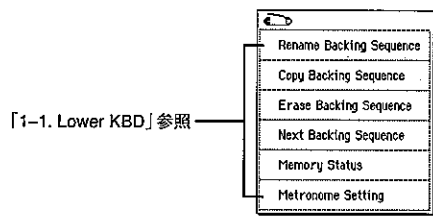
+12: ピッチは2オクターブ上まで変化します。

**MIDI** RPN MSB (CC#101)=000, RPN LSB (CC#100)=000でピッチベンド・センシティブリティを指定し、Data Entry (CC#6)=000(+00) ~ 012(+12)すれば、曲の途中でこの値を変更することができます。

Page Menu Command .....

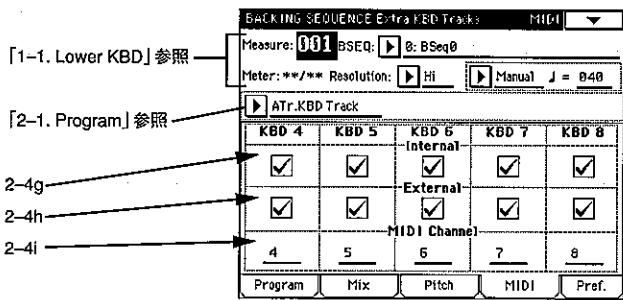


Page Menu Command .....



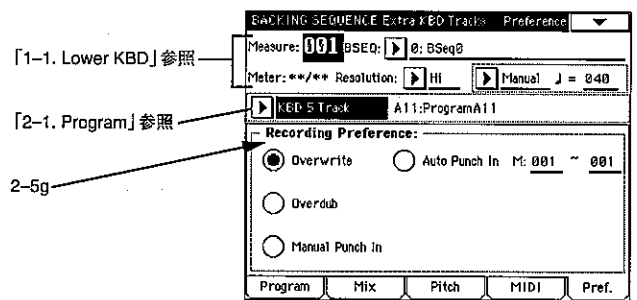
2-4. MIDI

バックイング・シーケンスの基本的な設定と、エキストラKBDトラックのMIDIの設定を行います。



2-5. Preference

バックイング・シーケンスの基本的な設定と、エキストラKBDトラックをリアルタイム・レコーディングするときの方法を設定します。

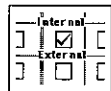


2-4g. Internal

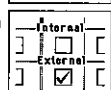
2-4h. External

トラックで、どの音源を使用するかを設定します。

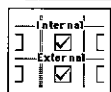
**Internalにチェックする:** 内部音源で発音されます。



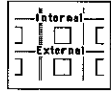
**Externalにチェックする:** MIDI OUT端子とTO HOST端子から演奏データを送信します。



**Internal, Externalにチェックする:** 内部音源で発音し、同時にMIDI OUT端子とTO HOST端子から演奏データを送信します。



**チェックしない:** そのトラックは演奏されません。



MIDIデータの送受信チャンネルは、「2-4i. MIDI Channel」で設定します。

ソングを切り替えたりリセットしてソングの先頭に戻ったときは、チェックしたトラックのMIDIプログラム・チェンジ、MIDIボリューム(CC#7)、MIDIパンポット(CC#10)が送信されます。

2-4i. MIDI Channel ..... [1...16]

エキストラKBDトラックが演奏データを送受信時に使用するMIDIチャンネルを設定します。

アレンジメント・トラックの各チャンネルは、Arrangement Playモードの「7-3a. MIDI Channel」(P.9)の設定になります。ただしBacking Sequenceモードで130の鍵盤を弾いたときのデータは、「7-3a. MIDI Channel」のKBDパートに設定したチャンネルが使用されます(Main KBD, Sub KBD, Lower KBDの各パートのチャンネルは無効になります)。

2-5g. Recording Preference

レコーディングの方法を選択します。バックイング・シーケンスとその小節、トラック、拍子などを、あらかじめLCD画面上のMeasure~Trackで設定してください。

Overwrite

最初にレコーディングするときは、この方法を選択します。

REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押してレコーディングを開始させます。もう一度START/STOPキーを押すとレコーディングが終了します。

すでにデータがレコーディングされているトラックに対してこの方法でレコーディングすると、レコーディングし始めた小節以降のデータがすべて消去されてしまうので、十分に注意してください。

Overdub

すでにレコーディングされているトラックに、データを追加するときは、この方法を選択します。

REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押してレコーディングを開始させます。もう一度START/STOPキーを押すとレコーディングが終了します。

すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが加わります。

Manual Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、部分的に書き替えるときは、この方法を選択します。

START/STOPキーを押してバックイング・シーケンスを演奏させます。データを書き替える小節でREC/WRITEキーやペダル・スイッチを押すと、レコーディングが開始されます。レコーディングが終わった時点でもう一度REC/WRITEキーやペダル・スイッチを押します。

REC/WRITEキーやペダル・スイッチを押してからもう一度押すまでの間、新たなデータに書き替わります。

### Auto Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、部分的に書き替えるときは、この方法を選択します。

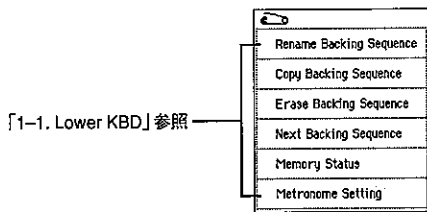
書き替える小節範囲を、右側のMパラメータであらかじめ指定しておきます。

REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押すと、レコーディングが開始されます。指定した小節範囲が新たなデータに書き替わります。

### M (Measure)

変更する範囲の小節を指定します。

## Page Menu Command .....

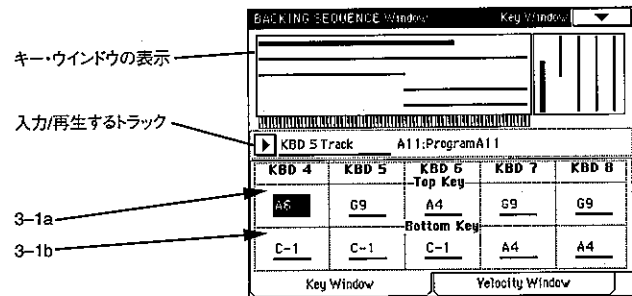


## 3. Window

エキストラKBDトラックが、本体の音源で発音するノート範囲、ベロシティ範囲を設定します。

### 3-1. Key Window

各トラックが発音するノート範囲を設定します。

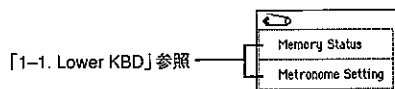


3-1a. Top Key ..... [C-1...G9]

3-1b. Bottom Key ..... [C-1...G9]

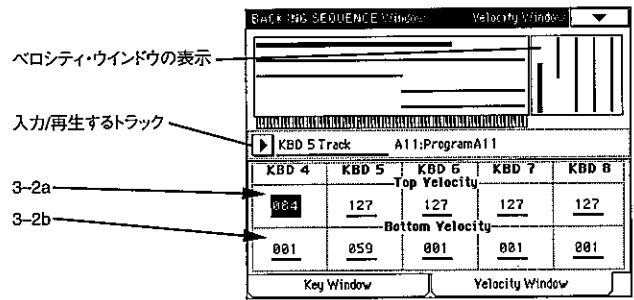
トラックが発音する音域のトップ・キー(上限)とボトム・キー(下限)を設定します。

## Page Menu Command .....



### 3-2. Velocity Window

各トラックが発音するベロシティの範囲を設定します。

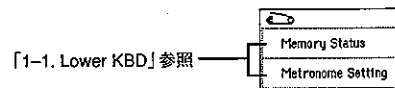


3-2a. Top Velocity ..... [1...127]

3-2b. Bottom Velocity ..... [1...127]

トラックが発音するベロシティ範囲の最大値と最小値を設定します。

## Page Menu Command .....

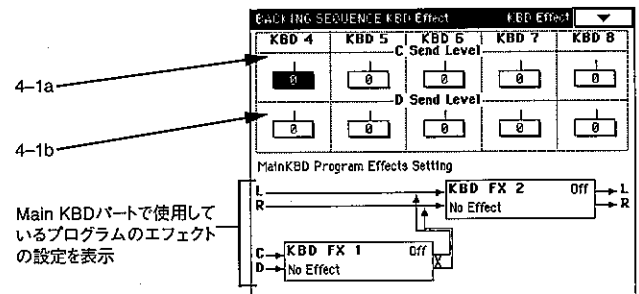


## 4. KBD Effect

### 4-1. KBD Effect

エキストラKBDトラックのセンド・レベルを設定します。

エキストラKBDトラックは、Main KBDパートで設定されているプログラムのエフェクトが使用されます。



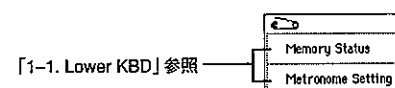
4-1a. C Send Level ..... [0...9, PROG]

出力チャンネルCからKBD FX1へ送られるレベルを設定します。  
PROG: プログラムのセンド・レベルの設定が使用されます。

4-1b. D Send Level ..... [0...9, PROG]

出力チャンネルDからKBD FX1へ送られるレベルを設定します。  
PROG: プログラムのセンド・レベルの設定が使用されます。

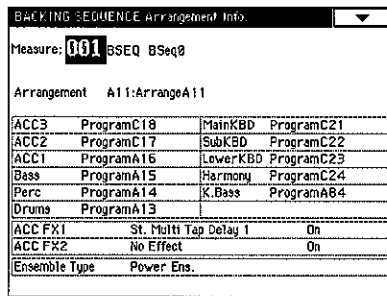
## Page Menu Command .....



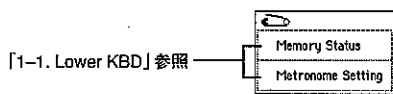
## 5. Arrangement Info.

### 5-1. Arrangement Information

「1-1b. BSEQ」で選択したアレンジメントの情報を表示します。



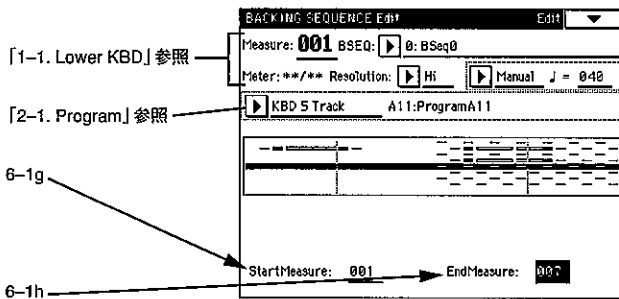
Page Menu Command .....



## 6. Edit

### 6-1. Edit

データの非リアルタイムの入力(ステップ・レコーディング)やエディットなどを行います。

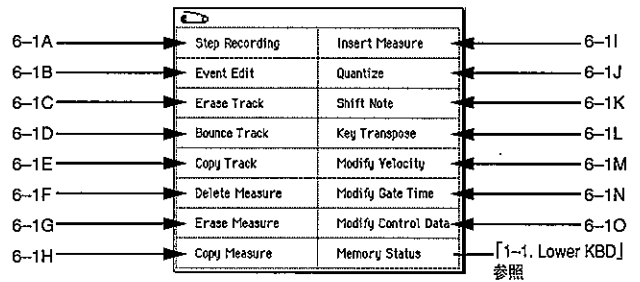


6-1g. Start Measure ..... [1...999]

6-1h. End Measure ..... [1...999]

バックイング・シーケンス・データをエディットまたはステップ・レコーディングするときの初めと終わりの小節を指定します。

Page Menu Command .....



### 6-1A. Step Recording

バックイング・シーケンス・データを入力します。

1ステップごとにノート・データを入力するという、非リアルタイムの入力方法です。

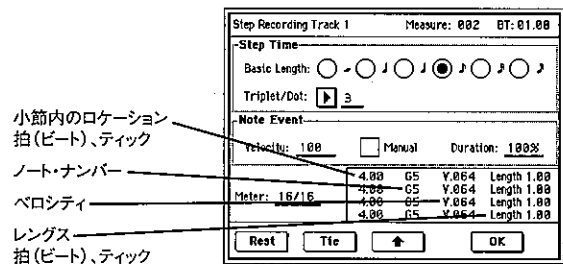
ただし、すでにバックイング・シーケンス・データが入力されているトラックに対してこの入力方法を実行すると、Start Measureに指定した小節以降のデータがすべて消去されてしまうので、十分に注意してください。

また、ピッチバンドのように連続的に値が変化するデータのときは「6-1O. Modify Control Data」で入力し、プログラムの切り替えのようにデータが1つのときは「6-1B. Event Edit」で入力するのがよいでしょう。

① LCD画面上のBSEQ~Trackで、データ入力するバックイング・シーケンス、トラック、拍子を選択し、下のStart Measureで入力を開始する小節を設定します。

TrackパラメータでATr. KBD Track、KBD 4~8 Trackを指定したとき

② このコマンドを選択すると、下のようなダイアログが表示されます。



③ Step Timeを指定します。

Basic LengthとTriplet/Dotでは、入力の基本となる1ステップの長さを音符単位で指定します。

	(0:12)	(0:24)	(0:48)	(1:00)	(2:00)
Dot (付点)					
	(0:18)	(0:36)	(0:72)	(1:48)	(3:00)
Triplet (3連符)					
	(0:08)	(0:16)	(0:32)	(0:64)	(1:32)
					(2:64)

④ **Note Event**を指定します。

**Velocity**では、ノート・データのベロシティ値(鍵盤を弾く強さ)を指定します。**Manual**に**チェック**すると、鍵盤を実際に弾いたときの強さで入力されます。

**Duration**では、Step Timeパラメータの設定に対する実際の音の長さを指定します。**100%**にするとテヌート、**85%**にすると通常、**50%**にするとスタカートの効果が得られます。

⑤ **Meter**では、拍子を指定します。

その小節に設定されている拍子が表示されます。

Backing Sequenceモードでは、スタイルの拍子に合わせて再生されるので重要ではありません。データが入力しやすい拍子に変更してください。ただし、Songモード、Edit Styleモードで拍子を変更すると、他のトラックの拍子のデータも変更され、すべてのトラックは変更した拍子で演奏されるので注意が必要です。

⑥ **ダイアログ下の各ボタン**を押して、次のようにノート・イベントを入力します。

・ **音符の入力**

鍵盤を押すとそのノート・ナンバーが③で指定した長さの音符で入力できます。

鍵盤を和音で押すと、そのノート・ナンバーが③で指定した長さの和音で入力できます。すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・ナンバーは同じロケーションに入力できるので、鍵盤を押すタイミングが違っていても和音が入力できます。鍵盤を押すたびに、③で指定した長さ分のロケーションが進みます。

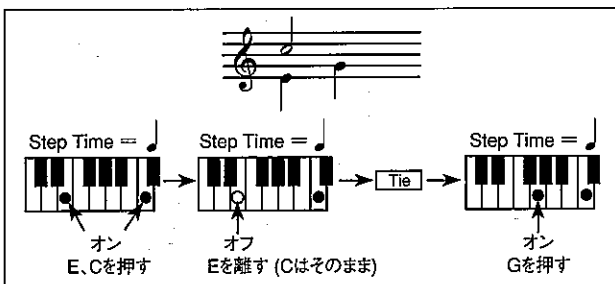
・ **休符の入力**

**Rest**ボタンを押すと、③で指定した長さの休符が入力されます。

・ **タイの入力**

鍵盤を押しながら**Tie**ボタンを押すと、押している音符がタイになり、③で指定した長さ分だけ長くなります。

次のような複雑な音符も入力できます。



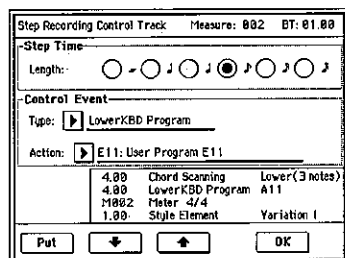
・ **音符、休符の削除**

音符または休符を削除するときは、**↑**ボタンを押します。③で指定した長さ分のロケーションに戻り、その間のデータが削除されます。

⑦ ステップ・レコーディングが終わったら**OK**ボタンを押します。

**TrackパラメータでATr. Control Trackを指定したとき**

② このコマンドを選択すると、下のようなダイアログが表示されます。



③ **Step Time**を指定します。

**Length**では、入力の基本となる1ステップの長さを音符単位で指定します。

④ **Control Event**を指定します。

**Type**では、入力するコントロール・イベントを指定します。

**Action**では、コントロール・イベントの動作を指定します。

⑤ **ダイアログ下の各ボタン**を押して、次のようにコントロール・イベントを入力します。

・ **コントロール・イベントの入力**

**Put**ボタンを押すと、④で指定したコントロール・イベントが入力されます。

同じロケーションに他のコントロール・イベントを入力する場合は、④でコントロール・イベントを指定してから**Put**ボタンを押します。同じロケーションに同じタイプのコントロール・イベントを入力したときは上書きされます。

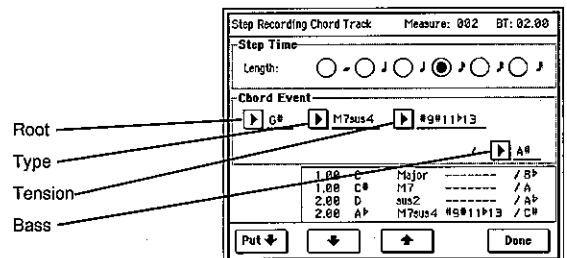
他のロケーションにコントロール・イベントを入力する場合は、まず④でコントロール・イベントを指定し、**↓**ボタンを押してロケーションを移動させてから**Put**ボタンを押します。**↓**ボタンを押すと、③で指定した長さ分のロケーションが進みます。

**コントロール・イベントを削除**するときは、**↑**ボタンを押します。③で指定した長さ分のロケーションに戻り、その間のコントロール・イベントが削除されます。

⑥ ステップ・レコーディングが終わったら**OK**ボタンを押します。

**TrackパラメータでATr. Chord Trackを指定したとき**

② このコマンドを選択すると、下のようなダイアログが表示されます。



③ **Step Time**を指定します。

**Length**では、入力の基本となる1ステップの長さを音符単位で指定します。

④ **Chord Event**を指定します。

**Root**では、コードの基本となる根音を指定します。

**Type**では、コードの性格をあらわす調を指定します。**No Chord**にすると、コードが入力されません。

**Tension**では、コードに緊張感をもたせる非和音を指定します。

**Bass**では、コードの最低音を指定します。

**i30**の鍵盤でコードを弾いても、Root~Bassを入力することができます。

⑤ **ダイアログ下の各ボタン**を押して、次のようにコード・イベントを入力します。

・ **コード・イベントの入力**

**Put**ボタンを押すと、④で指定したコード・イベントが入力されます。同じロケーションに違うコード・イベントを入力したときは上書きされます。

他のロケーションにコード・イベントを入力する場合は、**↓**ボタンを押してロケーションを移動させてから**Put**ボタンを押します。**↓**ボタンを押すと、③で指定した長さ分のロケーションが進みます。

**コントロール・イベントを削除**するときは、**↑**ボタンを押します。

③で指定した長さ分のロケーションに戻り、その間のコード・イベントが削除されます。

⑥ ステップ・レコーディングが終わったら**OK**ボタンを押します。

## 6-1B. Event Edit

入力した演奏データをイベント単位でエディットします。

①「2-1f. Track Select」でトラックを指定し、「6-1g. Start Measure」でエディットを始める小節を選びます。

② TrackパラメータでA Tr. KBD TrackまたはKBD 4~8 Track

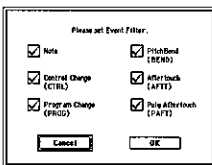
を指定したときにこのコマンドを選択すると、右のようなダイアログが表示されます。

エディットするイベントをチェックします。チェックしたイベントが、次に表示されるイベント・エディット・ダイアログ内に表示されます。

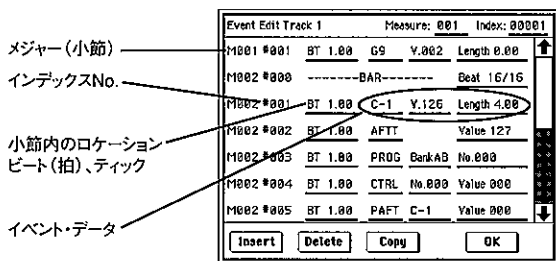
TrackパラメータでA Tr. Control TrackまたはA Tr. Chord Trackを指定してからこのコマンドを選択したときは、このダイアログは表示されません。

③ OKボタンを押します。

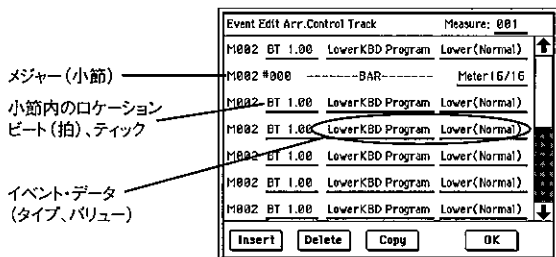
下のようなダイアログが表示されます。



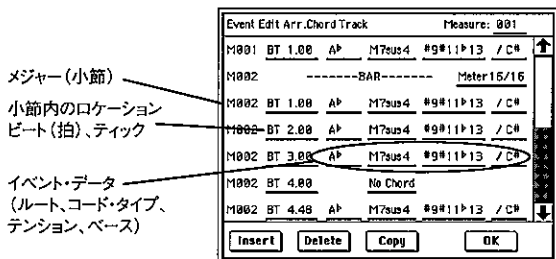
TrackパラメータでA Tr. KBD Track, KBD 4~8 Trackを指定したとき



TrackパラメータでA Tr. Control Trackを指定したとき



TrackパラメータでA Tr. Chord Trackを指定したとき



④ ダイアログの上段のMeasureとIndexは小節と小節内の位置を示します。ここでエディットする小節と小節内の位置を入力すると、ダイアログにそのイベントが表示されます。右端のスクロール・バーに触れて、エディットするイベントまで移動させることもできます。

⑤ エディットするイベントを押して、ダイヤル等で値を入力します。

・ 小節内のロケーション(BT)では、値を変更して小節内のイベント位置を移動させます。

・ イベント・データでは、各種のイベントをエディットします。イベント・データについては、「付録」(P.81)を参照してください。

⑥ ダイアログ下の各ボタンを押して、イベントをエディットします。

・ イベントの挿入

挿入位置のイベントを選びInsertボタンを押すと、その位置にイベントが挿入され、その位置にあったイベントは後ろへ移動します。

・ イベントの削除

削除するイベントを選びDeleteボタンを押すと、その位置に新たなイベントが削除され、後ろのイベントが前へ移動します。

・ イベントのコピー

コピー元のイベントを選びCopyボタンを押し、コピー先を選びInsertボタンを押すと、その位置にイベントが挿入されます。

⑦ イベント・エディットが終わったらOKボタンを押します。

コントロール・チェンジ・ナンバーとそれらのメッセージを送受信したときのi30の動作については、「付録」(P.81)を参照してください。

## 6-1C. Erase Track

指定したトラックのデータを消去します。ただし、テンポ・トラックのみは消去できません。

①「2-1f. Track Select」で、消去するトラックを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。

All Tracksをチェックすると、全トラックの演奏データを消去できます。

③ OKボタンを押します。



## 6-1D. Bounce Track

バウンス元とバウンス先になるトラックの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。

実行後のトラックの拍子と長さは、バウンス先の設定に従います。選択しているトラックとバウンス先のパターンにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。あらかじめ2つのトラックのMIDIコントロール・データを、「6-1B. Event Edit」で整理してください。

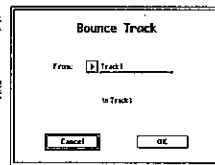
①「2-1f. Track Select」で、バウンス先になるトラックを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。

③ Fromでは、バウンス元のトラックを選択します。

④ OKボタンを押します。



## 6-1E. Copy Track

コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。

コピー・トラックを実行すると、コピー先のトラックに存在するトラックのデータは消去されるので、十分に注意してください。

①「2-1f. Track Select」で、トラックを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。

③ Fromでは、コピー元のトラックを選択します。

④ OKボタンを押します。



## 6-1F. Delete Measure

指定した小節を削除します。

デリート・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。

- ① 「2-1f. Track Select」で、トラックを選択します。
- ② このコマンドを選択します。

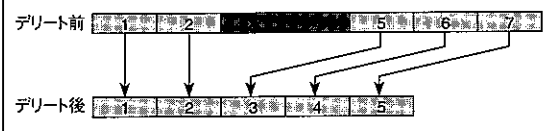
右のようなダイアログが表示されます。

**All Tracks**をチェックすると、テンポ・トラックを含む全トラックの演奏データを削除できます。

- ③ OKボタンを押します。



例 3~4小節をデリートすると、5~7小節の演奏データが前に移動します。



## 6-1G. Erase Measure

指定した小節内から演奏データを含む各種のデータを消去します。イレース・メジャーでは、指定したデータの種類だけを消去することもできます。

**▲** コントロール・データが、消去する小節範囲とその外にまたがっている場合は、範囲内のデータだけが消去されます。また、ノート・データが何小節もまたがっている場合、あいだの小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されるので注意が必要です。

- ① 「2-1f. Track Select」でトラックを選択し、「6-1g. Start Measure」、「6-1h. End Measure」で消去する小節の範囲を指定します。
- ② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。

**All Tracks**をチェックすると、全トラックの演奏データを消去できます。

- ③ Kindでは、消去するデータの種類を指定します。

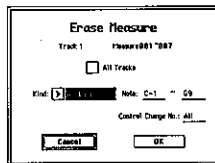
**All Data**にすると、ノート・データ、コントロール・チェンジを含む、すべてのデータが消去されます。このときは、右側の**Note**で消去するノートの範囲と**Control Change No.**で消去するコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します (Allを指定するとすべてのコントロール・チェンジを消去します)。

**Note**にすると、ノート・データが消去されます。このときは、右側の**Note**で消去するノートの範囲を指定します。

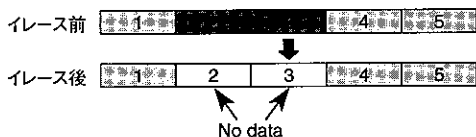
**Control Change**にすると、コントロール・チェンジが消去されます。このときは、右側の**Control Change No.**で消去するコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します (Allを指定するとすべてのコントロール・チェンジを消去します)。

**Aftertouch**にすると、アフタータッチ、ポリ・アフタータッチが消去されます。

- ④ OKボタンを押します。



例 2~3小節をイレースすると、2~3小節が空白になります。



## 6-1H. Copy Measure

コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。

コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラックに存在するデータは消去されるので、十分に注意してください。

- ① 「2-1f. Track Select」でトラックを選択し、「6-1g. Start Measure」でコピー先の小節を指定します。

- ② このコマンドを選択します。

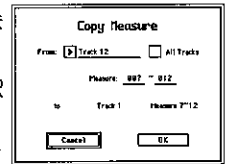
右のようなダイアログが表示されます。

- ③ Fromでは、コピー元のトラックを選択します。

**All Tracks**をチェックすると、テンポ・トラックを含む全トラックの演奏データをコピーできます。

- ④ Measureでは、コピー元の小節の範囲を選択します。

- ⑤ OKボタンを押します。



## 6-1I. Insert Measure

指定した小節数を、指定したトラックへ挿入します。

インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

ノート・データがタイでつながっている間へ演奏データを挿入すると、挿入した小節の直前でノート・オフになり、その後の部分は消去されるので十分に注意してください。

- ① 「2-1f. Track Select」でトラックを選択し、「6-1g. Start Measure」で挿入先の小節を指定します。

- ② このコマンドを選択します。

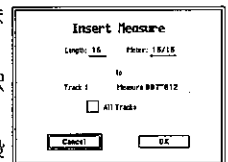
右のようなダイアログが表示されます。

- ③ Lengthでは、挿入する小節数を選択します。

- ④ Meterでは、挿入する小節の拍子を設定します。

**All Tracks**をチェックすると、全トラックへ指定した小節を挿入できます。

- ⑤ OKボタンを押します。



## 6-1J. Quantize

すでに入力されている演奏データのタイミングを補正します。

どのように補正されるかは「付録」(P.81)を参照してください。

クオンタイズを実行すると、演奏データは以下ようになります。

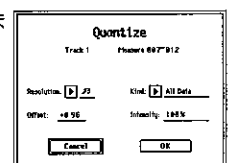
- ・ ノート・データにクオンタイズを実行するとノート・オンのタイミングは補正されますが、レングス(音符の長さ)は変わりません。
- ・ クオンタイズのレゾリューションをHiにすると、ベース・レゾリューション(1/96)のタイミングで補正されるので、ノート・データには影響ありません。例えば、ジョイスティックやアフタータッチ等の連続的に変化するデータはメモリーを大量に消費しますが、クオンタイズを実行すると指定したレゾリューションより細かいタイミングで変化するデータが1つにまとめられ、メモリーの節約になります。

また、同じコントロール・データが同じタイミングで含まれていると、それらが1つにまとめ内部メモリーが節約できます。

- ① 「2-1f. Track Select」でトラックを選択し、「6-1g. Start Measure」、「6-1h. End Measure」で補正する小節の範囲を指定します。

- ② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。





- ③ **Resolution**では、補正時の分解能を指定します。  
レゾリューションの設定を粗くするとメモリーの節約になりますが、演奏データの変化も粗くなりますので注意してください。
- ④ **Kind**では、補正するデータの種類を指定します。  
**Aftertouch**にすると、アフタータッチ、ポリ・アフタータッチが補正されます。  
**Control Change**にすると、コントロール・チェンジが補正されますが、コントロール・チェンジ・ナンバーは指定できません。
- ⑤ **Offset**では、基準のタイミングからどの方向へどの位ずらすかをティック単位で指定します。  
**0.48**では ♩ 単位、**0.24**では ♪ 単位、**-**の値にすると前へずれ、**+**の値にすると後ろへずれます。これで、前ノリや後ノリが再現できます。
- ⑥ **Intensity**では、補正時の感度(③と⑤の指定へどのくらい近づけるか)を指定します。  
**0%**にすると補正されず、**100%**にすると③、⑤の設定どおりに補正されます。
- ⑦ **OKボタン**を押します。

### 6-1K. Shift Note

指定した小節内のノート・ナンバーを、設定した量だけ移動させます。

- ① 「2-1f. Track Select」でトラックを選択し、「6-1g. Start Measure」、「6-1h. End Measure」で音を移動させる小節の範囲を指定します。
  - ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- Shift Note**

Track 1 Measure 007-012

Bottom Note: C-1 Top Note: C2

Shift: +24
- ③ **Bottom Note**と**Top Note**では、移動させる音域を指定します。  
指定した音域のノート・ナンバーが移動の対象になります。  
**Top Note**は**Bottom Note**より下の音を指定することができません。
  - ④ **Shift**では、移動させる量を指定します。  
半音単位で+24~-24の範囲で指定できます。
  - ⑤ **OKボタン**を押します。

### 6-1L. Key Transpose

指定したトラックのデータを、指定した調へ変化(移調)させます。

- ① 「2-1f. Track Select」でトラックを選択し、「6-1g. Start Measure」、「6-1h. End Measure」で音をトランスポーズさせる小節の範囲を指定します。
  - ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- Key Transpose**

Track 1 Measure 007-012

Current Key:

To:
- ③ **Current Key**では現在の調を指定し、**To**ではトランスポーズ後の調を指定します。
  - ④ **OKボタン**を押します。

### 6-1M. Modify Velocity

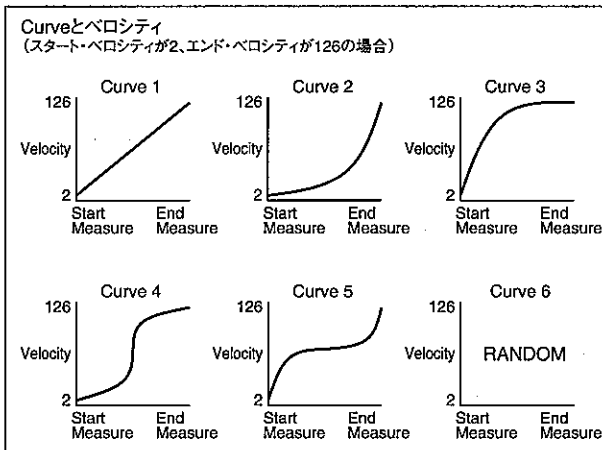
指定した小節内のノート・データのベロシティを、指定したカーブを使って変化させます。

- ① 「2-1f. Track Select」でトラックを選択し、「6-1g. Start Measure」、「6-1h. End Measure」でトラックを選択します。
  - ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- Modify Velocity**

Track 1 Measure 007-012

Start Value: 80 End Value: 126

Curve:  Curve 1 Intensity: 100%
- ③ **Start Value**では、スタート・メジャーでのベロシティ値を指定します。
  - ④ **End Value**では、エンド・メジャーでのベロシティ値を指定します。
  - ⑤ **Curve**では、ベロシティが小節の位置とともに変化するときのカーブを指定します。
  - ⑥ **Intensity**では、⑤で指定したカーブへどのくらい近づけるかを指定します。  
**0%**にするとノート・データのベロシティのまま変わらず、**100%**にすると指定したカーブにそったベロシティになります。
  - ⑦ **OKボタン**を押します。



### 6-1N. Modify Gate Time

現在選択している小節範囲のゲート・タイムを変更します。

- ① 「2-1f. Track Select」でトラックを選択し、「6-1g. Start Measure」、「6-1h. End Measure」で小節範囲を設定します。
  - ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- Modify Gate Time**

Track 1 Measure 007-012

Expand 150%

Slur
- ③ **Expand**または**Slur**のラジオ・ボタンを選択します。  
**Expand**では、どの位ゲート・タイムを伸ばすのか、その割合を選択します。  
**100%**にすると、ゲート・タイムは変化しません。  
**Slur**では、範囲内のノートのゲート・タイムが次のノートが始まるまで延長されます。
  - ④ **OKボタン**を押します。

## 6-10. Modify Control Data

選択した小節範囲のコントロール・データを変更します。

- ① 「2-1f. Track Select」でトラックを選択し、「6-1g. Start Measure」、「6-1h. End Measure」で変更する小節を設定します。
  - ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- Modify Control Data**

END Track

Start Measure 027    End Measure 027

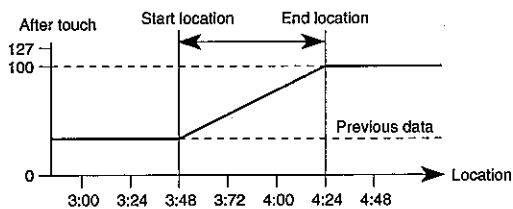
Beat Tick: 1.00    Beat Tick: 1.00

---

Controller:  CTRL(Control Change) No: 006

Value: 0    127     Erase
- ③ **Start Measure**と**End Measure**の**Beat.Tick**で、変更する範囲のロケーション(拍とティック)を指定します。
  - ④ **Controller**で、変更するコントローラを指定します。  
**CTRL**を指定したときは、コントロール・ナンバーを指定します。  
指定したコントローラを消去する場合は、下の**Erase**の**チェックボックス**をチェックしてください。
  - ⑤ **Value**で、End Measureの指定したロケーションのバリューを指定します。  
**CTRL**を指定したときは、コントロール・ナンバーを指定します。
  - ⑥ **OK**ボタンを押します。

例 アフタータッチをモディファイします。スタート・ロケーションは3:48、エンド・ロケーションは4:24、エンド・バリューは100に設定されています。これにより、アフタータッチの値は3:48から変化し始め、4:24で100になります。



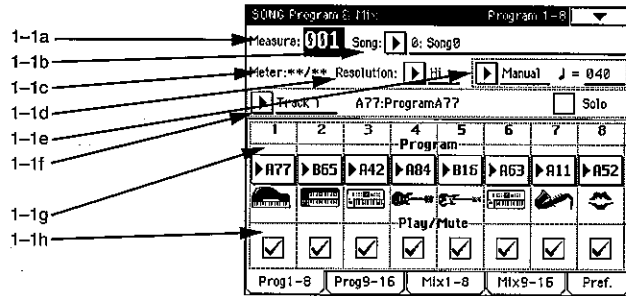
- モディファイ・コントロール・データ**を実行すると、多量のメモリを消費するので、メモリの残り容量が少ないときは実行できないことがあります。このようなときは、あらかじめ「6-1J. Quantize」でクオンタイズを実行し、不要なデータを削除する等の操作を行ってください。

このモードでは、ソングのレコーディング、またレコーディングしたデータの編集を行います。

## 1. Program & Mix

### 1-1. Prog 1-8 1-2. Prog 9-16

ソングの基本的な設定と、各トラックのプログラムの設定を行います。



#### 1-1a. Measure ..... [1...999]

現在の小節を表示します。

#### 1-1b. Song ..... [0...9]

レコーディングまたは再生するソングを選択します。

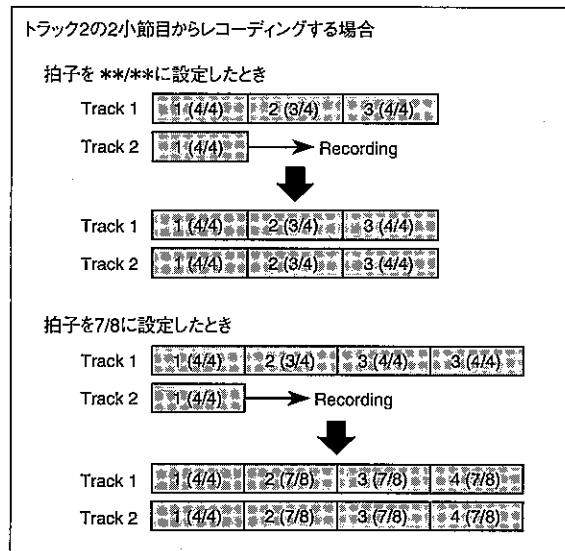
#### 1-1c. Meter ..... [\*\*/\*\*, 4/4...16/16]

現在の小節の拍子を表示します。REC/WRITEキーを押すと拍子が指定できます。

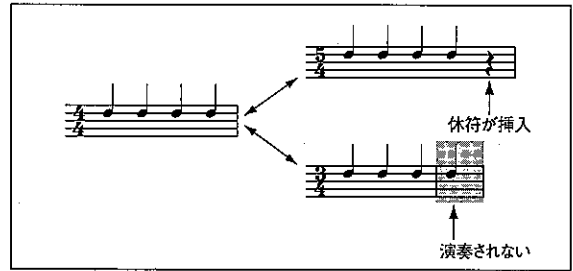
**\*\*/\*\*:** すでにその小節にレコーディングされている(または他のトラックをレコーディングしたときに指定した)拍子を使用されます。

**4/4~16/16:** 指定した拍子が使用されます。

リアルタイム・レコーディングでは、レコーディング中に拍子を変更できません。拍子を変更する場合は、レコーディングする小節にあらかじめステップ・レコーディングで拍子を変更しておく、または「4-1B. Event Edit」でパー・イベントの拍子を修正します。



このパラメータの値を変更して小節が長くなると、長くなった部分に休符が挿入されます。反対に短くなると、短くなった部分は演奏されませんが、元の拍子を使って新しいトラックを録音するか、「4-1B. Event Edit」でトラックの拍子を元に戻せば、演奏されなかったデータがあらわれます。

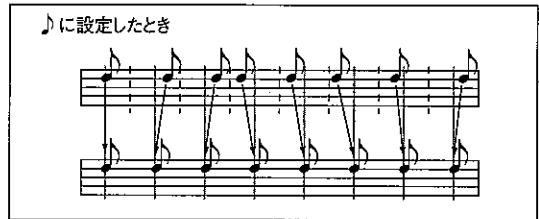


#### 1-1d. Resolution ..... [Hi...♪]

レコーディングするときのタイミングを調整する精度を設定します。

**Hi:** 実際に演奏したときのタイミングでそのまま忠実にレコーディングされます。このときの分解能は、4分音符あたり96です。

**♪:** 演奏したときのタイミングが4分音符のタイミングでレコーディングされます。



#### 1-1e. Tempo Track ..... [Manual, Auto, Rec.]

**Manual:** ♪ (Tempo) パラメータのテンポでソング・データがレコーディングまたは再生されます。

**Auto:** テンポ・トラックのテンポに従い、ソング・データがレコーディングまたは再生されます。

**Rec.:** テンポ・データを入力します。ただし、REC/WRITEキーを押さなければRec.を選択できません。Rec.にしてSTART/STOPキーを押すと、♪ (Tempo) パラメータで設定したテンポ・データがテンポ・トラックへレコーディングされます。

#### ♪ (Tempo) ..... [40...240]

Tempo TrackパラメータがManualのときは、ここで設定するテンポでレコーディングまたは再生されます。Rec.のときは、ここで設定するテンポがテンポ・トラックへレコーディングされます。

#### 1-1f. Track Select ..... [Track 1...16, Tempo Tr]

**Track 1~16:** ソング・データをレコーディングまたは再生するトラックを選択します。右にはそのトラックで使用するプログラムが表示されます。

**Tempo Tr:** 「4. Edit」のページ・メニュー・コマンドでテンポ・トラックを編集するときを選択します。ただし、リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングで、テンポ・トラックだけのレコーディングは行えません。

#### Solo

**チェックする:** START/STOPキーを押すと、そのトラックだけが再生され(ソロ機能)、それ以外のトラックはミュートになります。



③ **Precount**では、リアルタイム・レコーディングの前にカウントを入れるかどうかを選択します。

**2 Measure**にすると、2小節分のカウントが入ります。

**1 Measure**にすると、1小節分のカウントが入ります。

**None**にすると、カウントは入りません。

④ **Output**では、メトロノーム音をどのチャンネルへ出力するかを設定します。

**L**にすると出力チャンネルLへ、**R**にすると出力チャンネルRへ、**L+R**にすると出力チャンネルLとRへ、メトロノーム音を出力します。

**C send**にすると出力チャンネルCへ、**D send**にすると出力チャンネルDへ、**C send+D send**にすると出力チャンネルCとDへメトロノーム音を出力します。

**All**にすると、出力チャンネルL、R、C、Dのすべてへメトロノーム音を出力します。

メトロノーム音がどのOUTPUT端子から出力されるかは、選択するプレースメントによって異なります。例えばSongモードでエフェクトがかからないメトロノーム音をOUTPUT端子3、4から出力するときは、ここで、**C send**~**D send**のいずれかを選び「5-1. Placement」でSerial Subを選択します。

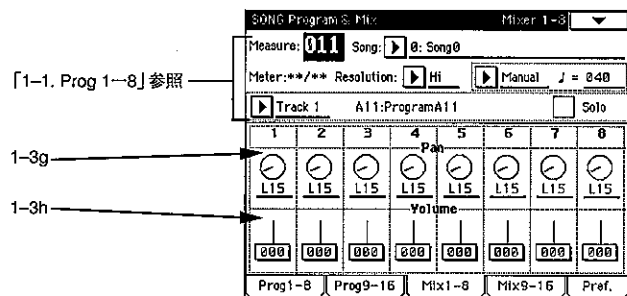
⑤ **Level**では、メトロノームの音量を設定します。

⑥ **OKボタン**を押します。

### 1-3. Mix 1-8

### 1-4. Mix 9-16

ソングの基本的な設定と、各トラックのパン、ボリュームの設定を行います。



#### 1-3g. Pan ..... [OFF, L15...CNT...R15, PROG]

トラックの出力チャンネルL、Rへの定位を設定します。

**L15**: 左側へ定位します。

**CNT**: 中央へ定位します。

**R15**: 右側へ定位します。

**PROG**: プログラムのパンの設定がそのまま使用されます。

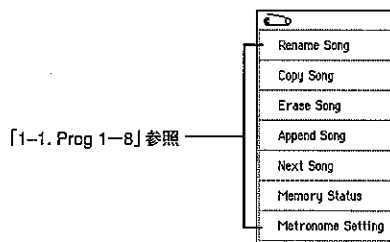
**OFF**: トラックから出力されません。

#### 1-3h. Volume ..... [0...127]

トラックの音量を設定します。

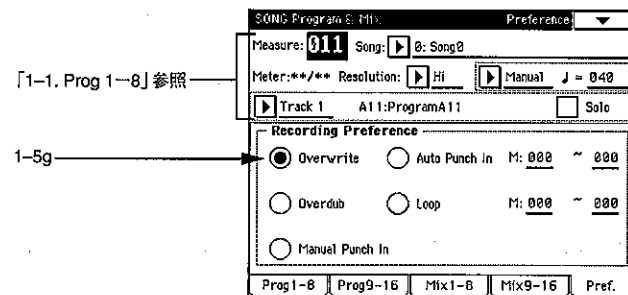
**127**: 最大の音量になります。

### Page Menu Command .....



### 1-5. Preference

ソングの基本的な設定と、ソングをリアルタイム・レコーディングするときの方法を設定します。



#### 1-5g. Recording Preference

レコーディングの方法を選択します。

ソングとその小節、トラック、拍子などを、あらかじめLCD画面上のMeasure~Trackで設定してください。

##### Overwrite

最初にレコーディングするときには、この方法を選択します。

REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押してレコーディングを開始させます。もう一度START/STOPキーを押すとレコーディングが終了します。

すでにデータがレコーディングされているトラックに対してこの方法でレコーディングすると、レコーディングし始めた小節以降のデータがすべて消去されてしまうので、十分に注意してください。

##### Overdub

すでにレコーディングされているトラックに、データを追加するときには、この方法を選択します。

REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押してレコーディングを開始させます。もう一度START/STOPキーを押すとレコーディングが終了します。

すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが加わります。

##### Manual Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、部分的に書き替えるときは、この方法を選択します。

START/STOPキーを押してソングを演奏させます。データを書き替える小節でREC/WRITEキーやペダル・スイッチを押すと、レコーディングが開始されます。レコーディングが終わった時点でもう一度REC/WRITEキーやペダル・スイッチを押します。

REC/WRITEキーやペダル・スイッチを押してからもう一度押すまでの間、新たなデータに書き替わります。

### Auto Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、部分的に書き替えるときは、この方法を選択します。

書き替える小節範囲を、右側のMパラメータであらかじめ指定しておきます。

REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押すと、レコーディングが開始されます。指定した小節範囲が新たなデータに書き替わります。

### M (Measure)

変更する範囲の小節を指定します。

### Loop

すでにレコーディングされているトラックに、データを部分的に追加するときは、この方法を選択します。

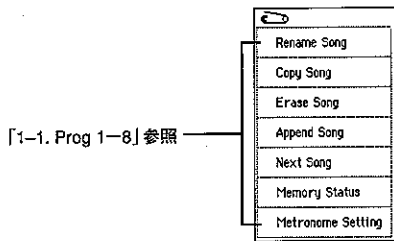
指定した小節範囲を何度も繰り返しながらデータが追加できます。追加する小節範囲を、右側のMパラメータであらかじめ指定しておきます。

REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押すと、レコーディングが開始されます。指定した小節範囲だけが繰り返し演奏されるので、データを少しずつ追加できます。

### M (Measure)

追加する範囲の小節を指定します。

## Page Menu Command .....



### 2-1h. Detune ..... [-50... +50]

基準ピッチから1セント単位で、音程のズレを調整します。

-50: 基準ピッチより最も下にズレます。

+50: 基準ピッチより最も上にズレます。

**MIDI** RPN MSB (CC#101)=000, RPN LSB (CC#100)=001でファインチューンを指定し、Data Entry (CC#6, 38)=032, 081 (-50) ~ 064, 000(+00) ~ 096, 000(+50)すれば、曲の途中でこの値を変更することができます。

### 2-1i. Pitch Bend Range ..... [PRG, -12... +12]

ピッチバンドを操作したときに変化するピッチの範囲を半音単位で設定します。

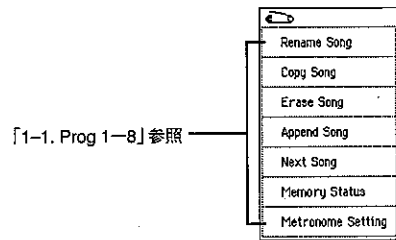
PRG: プログラムのピッチの設定が使用されます。

-12: ピッチは2オクターブ下まで変化します。

+12: ピッチは2オクターブ上まで変化します。

**MIDI** RPN MSB (CC#101)=000, RPN LSB (CC#100)=000でピッチバンド・センシティビティを指定し、Data Entry (CC#6)=000 (+00) ~ 012(+12)すれば、曲の途中でこの値を変更することができます。

## Page Menu Command .....

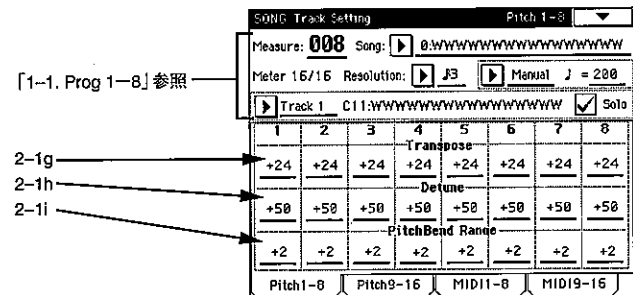


## 2. Track Setting

### 2-1. Pitch 1-8

### 2-2. Pitch 9-16

ソングの基本的な設定と、各トラックのピッチの設定を行います。



### 2-1g. Transpose ..... [-24... +24]

トラックの音程を半音単位で調整します。

-24: 2オクターブ下の音程になります。

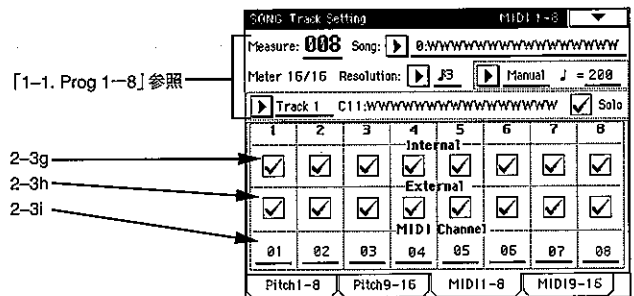
+24: 2オクターブ上の音程になります。

**MIDI** RPN MSB (CC#101)=000, RPN LSB (CC#100)=002でコースチューンを指定し、Data Entry (CC#6)=040(-24) ~ 064(+00) ~ 088(+24)すれば、曲の途中でこの値を変更することができます。

### 2-3. MIDI 1-8

### 2-4. MIDI 9-16

ソングの基本的な設定と、各トラックのMIDIの設定を行います。

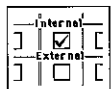


### 2-3g. Internal

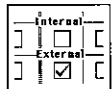
### 2-3h. External

トラックで、どの音源を使用するかを設定します。

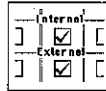
Internalにチェックする: 内部音源で発音されます。



Externalにチェックする: MIDI OUT端子とTO HOST端子から演奏データを送信します。

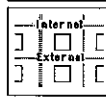


**Internal, Externalにチェックする:** 内部音源で発音し、同時にMIDI OUT端子とTO HOST端子から演奏データを送信します。



**チェックしない:** そのトラックは演奏されません。

MIDIデータの送受信チャンネルは、「2-3i. MIDI Channel」で設定します。

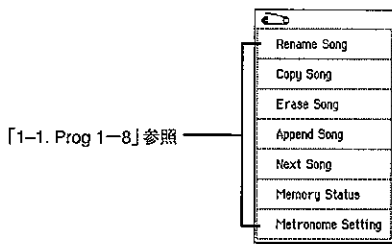


ソングを切り替えたりリセットしてソングの先頭に戻ったときは、チェックしたトラックのMIDIプログラム・チェンジ、MIDIボリューム(CC#7)、MIDIパンポット(CC#10)が送信されます。

### 2-3i. MIDI Channel ..... [1...16]

トラックが演奏データを送受信するときに使用するMIDIチャンネルを設定します。

### Page Menu Command .....



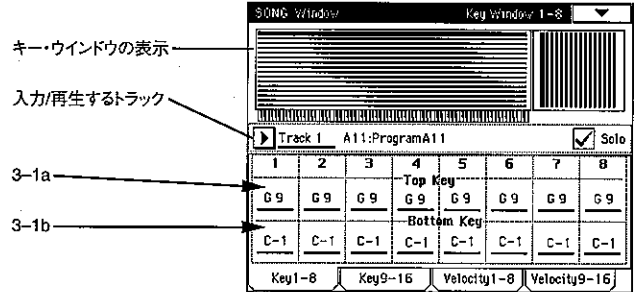
## 3. Window

i30が本体の音源で発音するときのノート範囲、ベロシティ範囲を設定します。

### 3-1. Key 1-8

### 3-2. Key 9-16

各トラックが発音するノート範囲を設定します。

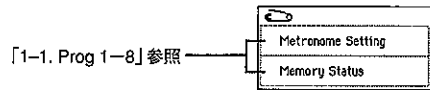


### 3-1a. Top Key ..... [C-1...G9]

### 3-1b. Bottom Key ..... [C-1...G9]

トラックが発音する音域のトップ・キー(上限)とボトム・キー(下限)を設定します。

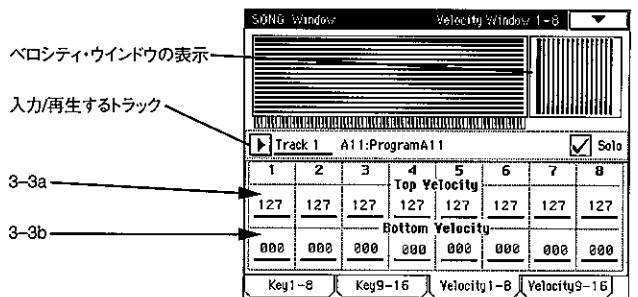
### Page Menu Command .....



### 3-3. Velocity 1-8

### 3-4. Velocity 9-16

各トラックが発音するベロシティの範囲を設定します。

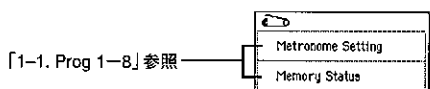


### 3-3a. Top Velocity ..... [1...127]

### 3-3b. Bottom Velocity ..... [1...127]

トラックが発音するベロシティ範囲の最大値と最小値を設定します。

### Page Menu Command .....

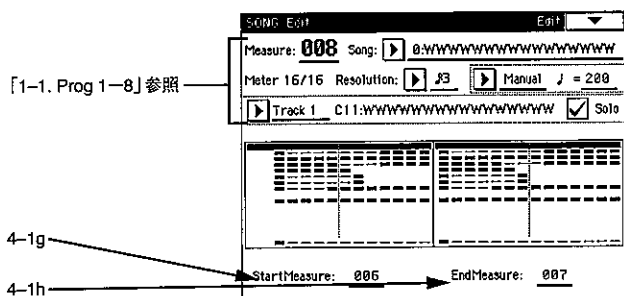


Song E-1

# 4. Edit

## 4-1. Edit

データの非リアルタイムの入力(ステップ・レコーディング)やエディットなどをトラックごとに行います。



4-1g. Start Measure ..... [1...999]

4-1h. End Measure ..... [1...999]

ソング・データをエディットまたはステップ・レコーディングするときの初めと終わりの小節を指定します。

## Page Menu Command .....

4-1A	Step Recording	Insert Measure	4-1I
4-1B	Event Edit	Quantize	4-1J
4-1C	Erase Track	Shift Note	4-1K
4-1D	Bounce Track	Key Transpose	4-1L
4-1E	Copy Track	Modify Velocity	4-1M
4-1F	Delete Measure	Modify Gate Time	4-1N
4-1G	Erase Measure	Modify Control Data	4-1O
4-1H	Copy Measure	Put/Copy Pattern	4-1P

### 4-1A. Step Recording

ソング・データを入力します。

1ステップごとにノート・データを入力するという、非リアルタイムの入力方法です。

ただし、すでにソング・データが入力されているトラックに対してこの入力方法を実行すると、Start Measureに指定した小節以降のデータがすべて消去されてしまうので、十分に注意してください。また、ピッチベンドのように連続的に値が変化するデータは「4-1O. Modify Control Data」で入力し、プログラムの切り替えのようにデータが1つのときは「4-1B. Event Edit」で入力するのがよいでしょう。

まず、LCD画面上のSong~Trackで、データ入力するソング、トラック、拍子を選択し、下のStart Measureで入力を開始する小節を設定します。

そして、このコマンドを選択します。

ステップ・レコーディングの手順や設定内容については、Backing Sequenceモードの「6-1A. Step Recording」(P.17)で、TrackパラメータでATr. KBD Track, KBD 4~8 Trackを指定したときを参照してください。

### 4-1B. Event Edit

入力したソング・データをイベント単位でエディットします。

「1-1f. Track Select」でトラックを指定し、「4-1g. Start Measure」でエディットを始める小節を選んでからこのコマンドを選択すると、イベントを指定するダイアログが表示されます。

エディットするイベントをチェックしOKボタンを押すと、イベント・エディットのダイアログが表示されます。

イベント・エディットの手順や設定内容については、Backing Sequenceモードの「6-1B. Event Edit」(P.19)を参照してください。

### 4-1C. Erase Track

指定したトラックのデータを消去します。ただし、テンポトラックのみは消去できません。

① 「1-1f. Track Select」で、消去するトラックを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。

All Tracksをチェックすると、全トラックの演奏データを消去できます。

③ OKボタンを押します。



### 4-1D. Bounce Track

パウンス元とパウンス先になるトラックの演奏データを1つにまとめ、パウンス先へ演奏データを移します。

実行後のトラックの拍子と長さは、パウンス先の設定に従います。選択しているトラックとパウンス先のパターンにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、パウンス実行後に意図しない動作になることがあります。あらかじめ2つのトラックのMIDIコントロール・データを、「4-1B. Event Edit」で整理してください。

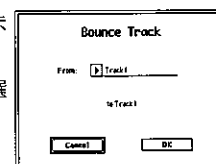
① 「1-1f. Track Select」で、パウンス先になるトラックを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。

③ Fromでは、パウンス元のトラックを選択します。

④ OKボタンを押します。



### 4-1E. Copy Track

コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。

コピー・トラックを実行すると、コピー先のトラックに存在するトラックのデータは消去されるので、十分に注意してください。

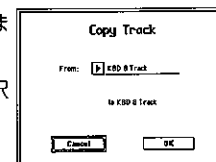
① 「1-1f. Track Select」で、トラックを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。

③ Fromでは、コピー元のトラックを選択します。

④ OKボタンを押します。





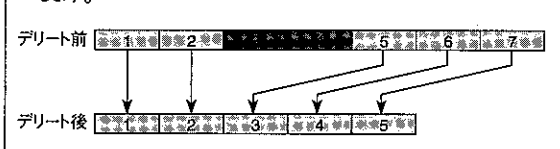
#### 4-1F. Delete Measure

指定した小節を削除します。

- ① 「1-1f. Track Select」でトラックを選択し、「4-1g. Start Measure」、「4-1h. End Measure」で削除する小節の範囲を指定します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。  
**All Tracks**をチェックすると、テンポ・トラックを含む全トラックで指定した小節の演奏データを削除できます。
- ③ OKボタンを押します。



例 3~4小節をデリートすると、5~7小節の演奏データが前に移動します。

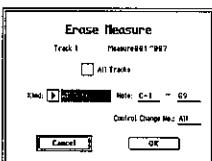


#### 4-1G. Erase Measure

指定した小節内から演奏データを含む各種のデータを消去します。イレース・メジャーでは、指定したデータの種類だけを消去することもできます。

- ▲ コントロール・データが、消去する小節範囲とその外にまたがっている場合は、範囲内のデータだけが消去されます。また、ノート・データが何小節もまたがっている場合、あいだの小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されるので注意が必要です。

- ① 「1-1f. Track Select」でトラックを選択し、「4-1g. Start Measure」、「4-1h. End Measure」で消去する小節の範囲を指定します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。  
**All Tracks**をチェックすると、テンポ・トラックを含む全トラックで指定した小節の演奏データを消去できます。
- ③ Kindでは、消去するデータの種類を指定します。



**All Data**にすると、ノート・データ、コントロール・チェンジを含む、すべてのデータが消去されます。このときは、右側のNoteで消去するノートの範囲とControl Change No.で消去するコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します(Allを指定するとすべてのコントロール・チェンジを消去します)。

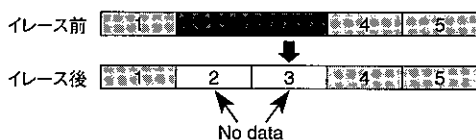
**Note**にすると、ノート・データが消去されます。このときは、右側のNoteで消去するノートの範囲を指定します。

**Control Change**にすると、コントロール・チェンジが消去されます。このときは、右側のControl Change No.で消去するコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します(Allを指定するとすべてのコントロール・チェンジを消去します)。

**Aftertouch**にすると、アフタータッチ、ポリ・アフタータッチが消去されます。

- ④ OKボタンを押します。

例 2~3小節をイレースすると、2~3小節が空白になります。

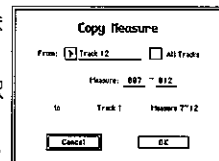


#### 4-1H. Copy Measure

コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。

コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラックに存在するデータは消去されるので、十分に注意してください。

- ① 「1-1f. Track Select」でトラックを選択し、「4-1g. Start Measure」でコピー先の小節を指定します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ③ Fromでは、コピー元のトラックを選択します。  
**All Tracks**をチェックすると、テンポ・トラックを含む全トラックで指定した小節の演奏データをコピーできます。
- ④ Measureでは、コピー元の小節の範囲を選択します。
- ⑤ OKボタンを押します。



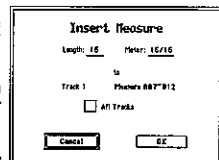
#### 4-1I. Insert Measure

指定した小節数を、指定したトラックへ挿入します。

インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

ノート・データがタイでつながっている間へ演奏データを挿入すると、挿入した小節の直前でノート・オフになり、その後の部分は消去されるので十分に注意してください。

- ① 「1-1f. Track Select」でトラックを選択し、「4-1g. Start Measure」で挿入先の小節を指定します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ③ Lengthでは、挿入する小節数を選択します。
- ④ Meterでは、挿入する小節の拍子を設定します。  
**All Tracks**をチェックすると、テンポ・トラックを含む全トラックで指定した小節の演奏データを挿入できます。
- ⑤ OKボタンを押します。



#### 4-1J. Quantize

すでに入力されているソング・データのタイミングを補正します。

どのように補正されるかは「付録」(P.81)を参照してください。

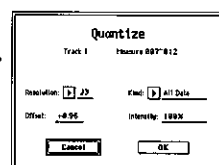
クオンタイズを実行すると、演奏データは以下のようになります。

- ・ ノート・データにクオンタイズを実行するとノート・オンのタイミングは補正されますが、長さ(音符の長さ)は変わりません。
- ・ クオンタイズのレゾリューションをHiにすると、ベース・レゾリューション(1/96)のタイミングで補正されるので、ノート・データには影響ありません。例えば、ジョイスティックやアフタータッチ等の連続的に変化するデータはメモリーを大量に消費しますが、クオンタイズを実行すると指定したレゾリューションより細かいタイミングで変化するデータが1つにまとめられ、メモリーの節約になります。

また、同じコントロール・データが同じタイミングに含まれていると、それらが1つにまとめ内部メモリーが節約できます。

- ① 「1-1f. Track Select」でトラックを選択し、「4-1g. Start Measure」、「4-1h. End Measure」で補正する小節の範囲を指定します。

- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。



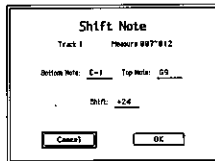
- ③ **Resolution**では、補正時の分解能を指定します。  
レゾリューションの設定を粗くするとメモリーの節約になりますが、演奏データの変化も粗くなりますので注意してください。
- ④ **Kind**では、補正するデータの種類を指定します。  
**Aftertouch**にすると、アフタータッチ、ポリ・アフタータッチが補正されます。  
**Control Change**にすると、コントロール・チェンジが補正されますが、コントロール・チェンジ・ナンバーは指定できません。
- ⑤ **Offset**では、基準のタイミングからどの方向へどの位ずらすかをティック単位で指定します。  
**0.48**では ♩単位、**0.24**では ♪単位、**-**の値にすると前へずれ、**+**の値にすると後ろへずれます。これで、前ノリや後ノリが再現できます。
- ⑥ **Intensity**では、補正時の感度(③と⑤の指定へどのくらい近づけるか)を指定します。  
**0%**にすると補正されず、**100%**にすると③、⑤の設定どおりに補正されます。
- ⑦ **OKボタン**を押します。

#### 4-1K. Shift Note

指定した小節内のノート・ナンバーを、設定した量だけ移動させます。

- ① 「1-1f. Track Select」でトラックを選択し、「4-1g. Start Measure」,「4-1h. End Measure」で音を移動させる小節の範囲を指定します。

- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。



- ③ **Bottom Note**と**Top Note**では、移動させる音域を指定します。  
指定した音域のノート・ナンバーが移動の対象になります。  
**Top Note**は**Bottom Note**より下の音を指定することができません。

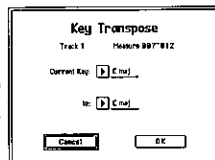
- ④ **Shift**では、移動させる量を指定します。  
半音単位で+24~-24の範囲で指定できます。
- ⑤ **OKボタン**を押します。

#### 4-1L. Key Transpose

指定したトラックのデータを、指定した調へ変化(移調)させます。

- ① 「1-1f. Track Select」でトラックを選択し、「4-1g. Start Measure」,「4-1h. End Measure」で音をトランスポーズさせる小節の範囲を指定します。

- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。



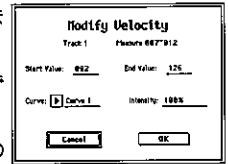
- ③ **Current Key**では現在の調を指定し、**To**ではトランスポーズ後の調を指定します。
- ④ **OKボタン**を押します。

#### 4-1M. Modify Velocity

指定した小節内のノート・データのベロシティを、指定したカーブを使って変化させます。

- ① 「1-1f. Track Select」でトラックを選択し、「4-1g. Start Measure」,「4-1h. End Measure」でトラックを選択します。

- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。



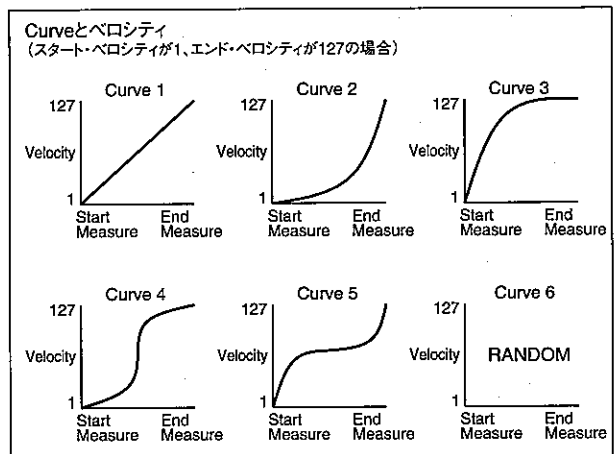
- ③ **Start Value**では、スタート・メジャーでのベロシティ値を指定します。
- ④ **End Value**では、エンド・メジャーでのベロシティ値を指定します。

- ⑤ **Curve**では、ベロシティが小節の位置とともに変化するときのカーブを指定します。

- ⑥ **Intensity**では、⑤で指定したカーブへどのくらい近づけるかを指定します。

**0%**にするとノート・データのベロシティのまま変わらず、**100%**にすると指定したカーブにそったベロシティになります。

- ⑦ **OKボタン**を押します。

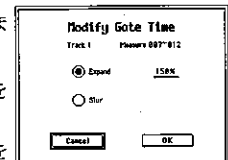


#### 4-1N. Modify Gate Time

現在選択している小節範囲のゲート・タイムを変更します。

- ① 「1-1f. Track Select」でトラックを選択し、「4-1g. Start Measure」,「4-1h. End Measure」で小節範囲を設定します。

- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。



- ③ **Expand**または**Slur**のラジオ・ボタンを選択します。

**Expand**では、どの位ゲート・タイムを伸ばすのか、その割合を選択します。**100%**にすると、ゲート・タイムは変化しません。

**Slur**では、範囲内のノートのゲート・タイムが次のノートが始まるまで延長されます。

- ④ **OKボタン**を押します。

### 4-10. Modify Control Data

選択した小節範囲のコントロール・データを変更します。

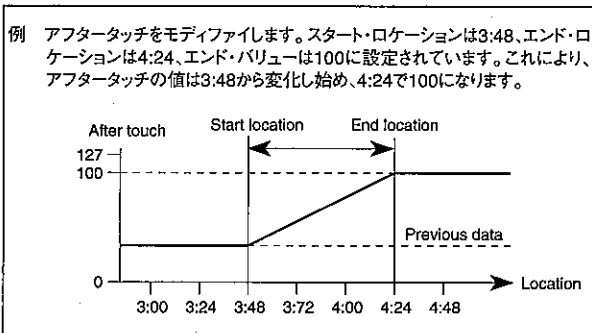
- ① 「1-1f. Track Select」でトラックを選択し、「4-1g. Start Measure」、「4-1h. End Measure」で変更する小節を設定します。
  - ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- Modify Control Data**

KBD Track

Start Measure: 887    End Measure: 897  
Start Tick: 1.00    End Tick: 1.00

Controller:  CTRL Control Change    No.: 889

Value: 0    →    127     Erase
- ③ **Start Measure**と**End Measure**の**Beat.Tick**で、変更する範囲のロケーション(拍とティック)を指定します。
  - ④ **Controller**で、変更するコントローラを指定します。  
**CTRL**を指定したときは、コントロール・ナンバーを指定します。  
指定したコントローラを消去する場合は、下の**Erase**のチェックボックスをチェックしてください。
  - ⑤ **Value**で、End Measureの指定したロケーションのバリューを指定します。  
**CTRL**を指定したときは、コントロール・ナンバーを指定します。
  - ⑥ **OK**ボタンを押します。



モディファイ・コントロール・データを実行すると、多量のメモリを消費するので、メモリの残り容量が少ないときは実行できないことがあります。このようなときは、あらかじめ「4-1j. Quantize」でクオンタイズを実行し、不要なデータを削除する等の操作を行ってください。

### 4-1P. Put/Copy Pattern

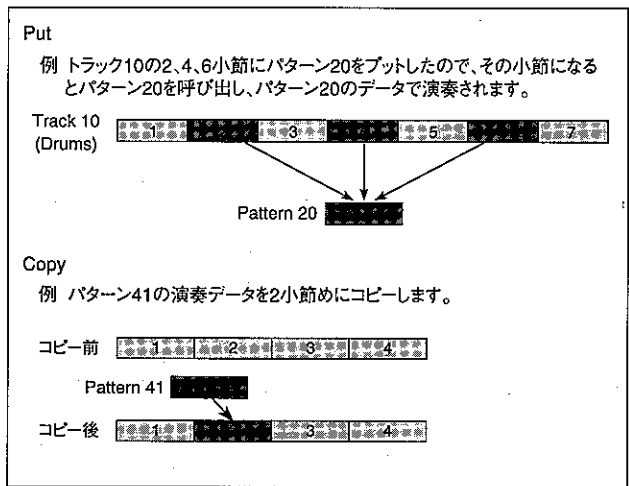
現在選択しているトラックへ、指定したパターンをプット(配置)またはコピーします。

- ① 「1-1f. Track Select」で、トラックを選択します。
  - ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- Put/Copy Pattern**

Pattern 20

to

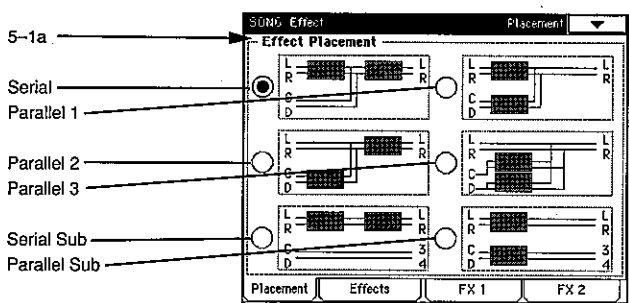
Track 1    Measure: 888
- ③ パターンを指定します。
  - ④ **Measure**で、プット先またはコピー先の小節を指定します。
  - ⑤ プットするときは**Put**ボタンを押し、コピーするときは**Copy**ボタンを押します。  
**Put**ボタンでは、プット先の小節でプットされたパターンを呼び出します。1つのパターン演奏を繰り返し使用するとき、プットするとメモリの消費が少なくなります。また、プット先のパターンを変更すると、そのパターンをプットしたすべての演奏に変更が反映できます。  
**Copy**ボタンでは、小節にパターンのデータがコピーされます。パターンの演奏を少し変更して使用するとき便利です。
  - ⑥ **Exit**ボタンを押します。



## 5. Effect

### 5-1. Placement

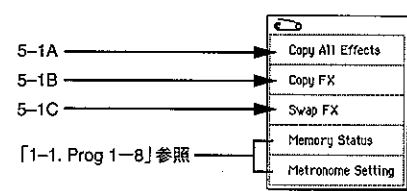
2系統のエフェクトの組み合わせを選択します。



#### 5-1a. Effect Placement

ラジオ・ボタンで、エフェクトの組み合わせを選択します。  
この選択によって、「5-2. Effects」で表示されるエフェクトの接続が変化します。

### Page Menu Command .....



#### 5-1A. Copy All Effects

Songモード、Programモード、Arrangement PlayモードのACC Effectで使用されているFX1とFX2のエフェクトをペアでコピーします。

#### 5-1B. Copy FX

FX1のエフェクトをFX2へ、またFX2のエフェクトをFX1へコピーします。

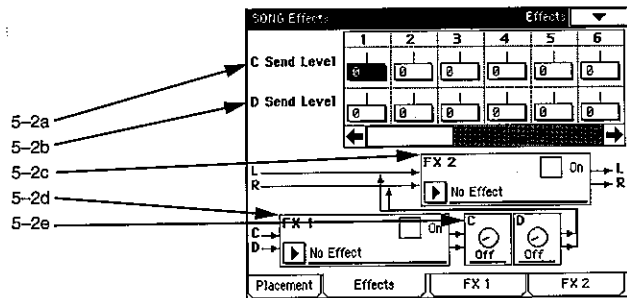
#### 5-1C. Swap FX

FX1とFX2のエフェクトを入れ替えます。

## 5-2. Effects

センド・レベルと、ソングで使用するエフェクトを設定します。

出力チャンネルL、Rのパンは、「1-3. Mix 1-8」、「1-4. Mix 9-16」の設定が使用されます。



### 5-2a. C Send Level ..... [0...9, PROG]

出力チャンネルCから送られるレベルを設定します。

**PROG:** プログラムのセンド・レベルの設定が使用されます。

### 5-2b. D Send Level ..... [0...9, PROG]

出力チャンネルDから送られるレベルを設定します。

**PROG:** プログラムのセンド・レベルの設定が使用されます。

### 5-2c. FX 1 ..... [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

### 5-2d. FX 2 ..... [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

エフェクト・タイプを選択します。

**No Effect:** エフェクトはかかりません。エフェクトをかけたないドラサウンドで演奏したいときに用います。

**Hall Reverb~Delay/Rotary Speaker:** エフェクトの効果については「Effect Parameters」(P.75)を参照してください。

#### On

**チェックする:** エフェクトを使用します。

**チェックしない:** エフェクトを使用しません。ただし以下のエフェクトを選択しているときは、「5-3c. EQ」で設定する2バンドのシェルピング・イコライザーだけがかけられます。

- Stereo Delay
- Cross Delay
- Stereo Chorus 1,2
- Stereo Exciter
- Auto Pan
- Tremolo

### 5-2e. C Pan, D Pan/L Return, R Return

「5-1a. Effect Placement」の選択によっては、これらのパラメータが表示されない場合があります。

#### C Pan, D Pan ..... [OFF, L...R]

エフェクト前後の定位を設定します。

**L:** 左側へ定位します。

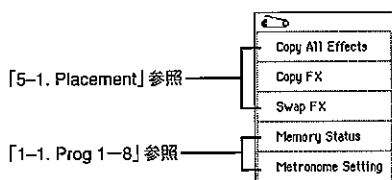
**R:** 右側へ定位します。

**OFF:** 出力されません。

#### L Return, R Return ..... [0 ...9]

OUTPUT端子1/L/MONO, 2/Rへの出力のリターン量を設定します。

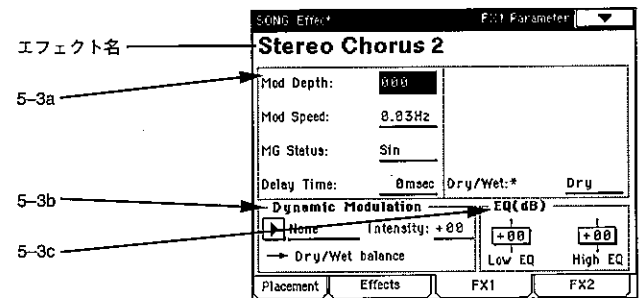
## Page Menu Command .....



## 5-3. FX1

## 5-4. FX2

「5-2. Effects」で選択したエフェクトのパラメータを設定します。



### 5-3a. Effect Parameters

ここで設定できるパラメータは、選択したエフェクトによって異なります。それぞれのエフェクトのパラメータについての説明は「Effect Parameters」(P.75)を参照してください。

### 5-3b. Dynamic Modulation ..... [None...VDA EG]

ダイナミック・モジュレーションのソースを選択します。

選択したソースを操作すると、下の段に矢印と共に表示されているエフェクトのパラメータをリアルタイムに変化させることができます。

例えば、ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH 1端子へ接続したペダル・コントローラ (XVP-10やEXP-2) でダイナミック・モジュレーションを使用するときは次のように設定します。

まず、ソースにCC#12またはCC#13を選択します。そしてGlobalモードの「6-2. Assignable Pedal」(P.67)のAssignable Switch/Pedal 1パラメータで、ここで選択したソースと一致する値 (FX Control 1(CC#12)またはFX Control 2(CC#13))を選択します。I30に接続したペダル・コントローラでエフェクトのパラメータがコントロールできます。

ダイナミック・モジュレーションがどのくらい変化するのは、コントロールするパラメータの設定値、ソースの操作、Intensityパラメータの設定値で決まります。

**None:** ダイナミック・モジュレーションは使用できません。

### Intensity ..... [-15...+15]

選択したソースで、エフェクトのパラメータがどれだけコントロールできるかという感度を調整します。

**+15:** ソースを操作すると最も効果が現われます。例えばDry/Wetをコントロールする場合、ソースをAftertouch、Dry/Wetを50:50にしたときは、鍵盤を最も押し込んだときにウェット音になります。

**0:** ソースを操作しても効果はありません。

**-15:** ソースを操作すると最も効果が現われます。例えばDry/Wetをコントロールする場合、ソースをAftertouch、Dry/Wetを50:50にしたときは、鍵盤を最も押し込んだときにドライ音になります。

**5-3c. EQ**

2バンドのシェルビング・イコライザーです。

「5-2c. FX 1」、「5-2d. FX 2」でOnのチェックをはずしても、いくつかのエフェクトではこのイコライザーが有効です。詳しくは、「5-2c. FX 1」、「5-2d. FX 2」を参照してください。

**Low EQ** ..... [-12...+12]

低域成分をカットまたはブーストします。

+12: 低域成分を最もブーストします。

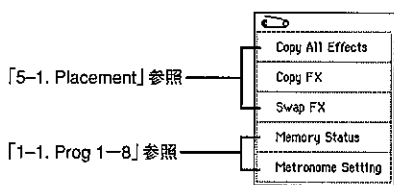
-12: 低域成分を最もカットします。

**High EQ** ..... [-12...+12]

高域成分をカットまたはブーストします。

+12: 高域成分を最もブーストします。

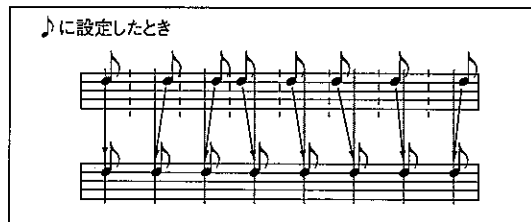
-12: 高域成分を最もカットします。

**Page Menu Command** .....**6-1e. Resolution** ..... [Hi... J]

データ入力時のタイミングを調整する精度を設定します。

**Hi:** 実際に演奏したときのタイミングでそのまま忠実に入力されます。このときの分解能は、4分音符あたり96です。

**J:** 演奏したときのタイミングが4分音符のタイミングで入力されます。

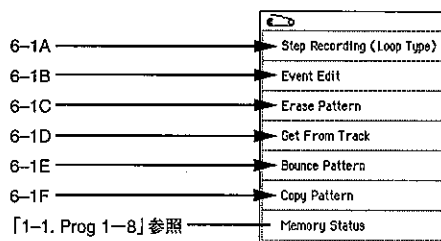
**6-1f. J (Tempo)** ..... [40...240]

テンポを設定します。

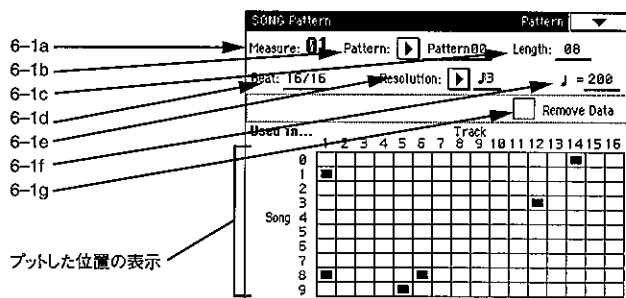
**6-1g. Remove Data**

**チェックする:** 必要に応じてパターンの演奏データが消去できます。

例えばある音だけを消去する場合、REC/WRITEキーを押してデータ入力を開始し、消去する部分になったら消去したい音を鍵盤で押さえます。押したノート・ナンバーのデータが押している間だけ消去されます。同様に、ジョイスティックをX(左右)方向へ傾けている間はバンドのデータを消去でき、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータを消去できます。

**Page Menu Command** .....**6. Pattern****6-1. Pattern**

Songモードでは、100個のパターンを持つことができます。パターンのデータを変更すると、ブット先の演奏に影響するので十分注意してください。

**6-1a. Measure**

現在の小節を表示します。

**6-1b. Pattern** ..... [0...99]

入力するパターンを選択します。

**6-1c. Length** ..... [1...99]

REC/WRITEキーを押すと、これから入力するパターンの長さが指定できます。

指定し終わったら、REC/WRITEキーを押します。

**6-1d. Beat** ..... [1/4...16/16]

REC/WRITEキーを押すと、これから入力するパターンの拍子が指定できます。

指定し終わったら、REC/WRITEキーを押します。

**6-1A. Step Recording (Loop Type)**

パターン・データを入力します。

1ステップごとにノート・データを入力するという、非リアルタイムの入力方法です。

パターンのステップ・レコーディングは、指定した小節範囲を何度も繰り返しながら修正できます。このとき、入力されているパターンのデータはそのまま残り、その上に新しいデータが書き加わります。まず、「6-1b. Pattern」で録音するパターンを指定し、「6-1c. Length」で小節数を指定します。Lengthパラメータで指定した小節数のデータ入力が終わると最初の小節へ戻り、繰り返し入力できます。

そして、このコマンドを選択します。

ステップ・レコーディングの手順や設定内容については、Backing Sequenceモードの「6-1A. Step Recording」(P.17)で、TrackパラメータでATr. KBD Track、KBD 4~8 Trackを指定したときを参照してください。

## 6-1B. Event Edit

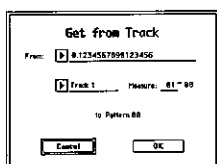
- 入力したパターン・データをイベント単位でエディットします。
- 「6-1b. Pattern」でパターンを指定してからこのコマンドを選択すると、イベントを指定するダイアログが表示されます。
- エディットするイベントをチェックしOKボタンを押すと、イベント・エディットのダイアログが表示されます。
- イベント・エディットの手順や設定内容については、Backing Sequenceモードの「6-1B. Event Edit」(P.19)を参照してください。

## 6-1C. Erase Pattern

- 選択しているパターンを消去します。
- 「6-1b. Pattern」で消去するパターンを選択してから、このコマンドを選択します。
- OKボタンを押します。

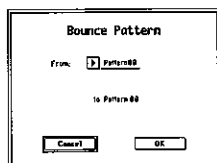
## 6-1D. Get from Track

- トラック上に存在する演奏データを、指定したパターンへ取り込みます。
- ①「6-1b. Pattern」でゲット先になるパターンを選択し、「6-1c. Length」でパターンの長さを指定します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ③ Fromでは、ソングを選択します。
- ④トラックを選択します。
- ⑤ ゲット元になる最初の小節を選択します。
- ⑥ OKボタンを押します。



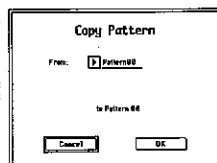
## 6-1E. Bounce Pattern

- バウンス元とバウンス先になるパターンの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。
- 実行後のパターンの拍子と長さは、バウンス先の設定に従います。
- 選択しているパターンとバウンス先のパターンにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。あらかじめ2つのパターンのMIDIコントロール・データを、「6-1B. Event Edit」で整理してください。
- ①「6-1b. Pattern」で、バウンス先になるパターンを選択します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ③ Fromでは、バウンス元のパターンを選択します。
- ④ OKボタンを押します。



## 6-1F. Copy Pattern

- パターンのデータを、指定したパターンへコピーします。
- コピー・パターンを実行すると、コピー先のパターンに存在するパターンのデータは消去されるので、十分に注意してください。
- ①「6-1b. Pattern」で、コピー先になるパターンを選択します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ③ Fromでは、コピー元のパターンを選択します。
- ④ OKボタンを押します。



# Song Playモード

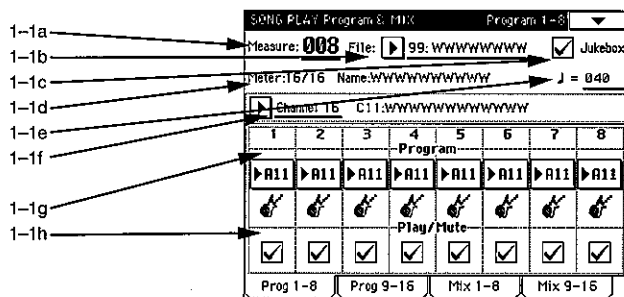
このモードでは、SMF(スタンダードMIDIファイル)データの再生とその設定を行います。

## II. Program & Mix

### 1-1. Prog 1-8

### 1-2. Prog 9-16

SMFデータ再生の基本的な設定と、各チャンネルのプログラムの設定を行います。



#### 1-1a. Measure ..... [1...999]

再生を始める小節を指定します。

#### 1-1b. File ..... [0...99]

フロッピー・ディスクまたは内蔵するハード・ディスク内から、再生するSMFを選択します。

ここでは、現在選択されているディレクトリ内のSMFが選択できます。他のディレクトリを選択するときは、「4-1. Select Directory」で行います。また、「1-1c. Jukebox」にチェックしているときは、ジュークボックス・リストのSMFが選択できます。

このパラメータは、ディレクトリ内にSMFが存在しないとき、またジュークボックス・リストにSMFが登録されていないときは表示されません。

#### 1-1c. Jukebox

**チェックする:** ジュークボックス・リストを使ってSMFを再生するとき、または「4-1. Jukebox」でジュークボックス・リストを作成するときチェックしてください。チェックすると、Jumpページ(MENUキーを押すと表示)で**Jukeboxボタン**が表示されます。

#### 1-1d. Meter, Name

##### Meter

選択したSMFの拍子を表示します。

##### Name

選択したSMFのシーケンス・データ名が表示されます。

#### 1-1e. ♩ (Tempo) ..... [40...240]

SMF再生時のテンポを設定します。

#### 1-1f. Channel Select ..... [Channel 1...16]

鍵盤を弾いたときに発音するチャンネルを選択します。右にはそのチャンネルで使用されているプログラムが表示されます。

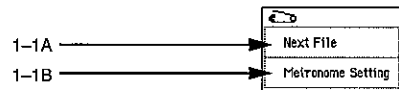
#### 1-1g. Program ..... [A11...R58]

チャンネルで使用するプログラムを選択します。

#### 1-1h. Play/Mute

**チェックする:** START/STOPキーを押すと、そのチャンネルが再生されます。

## Page Menu Command .....



### 1-1A. Next File

現在選択しているSMFが演奏し終わった後に、他のファイルが続けて演奏するかどうかを設定します。

① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



② **Chain to next file**では、現在選ばれているファイルの演奏後、次のファイルにつなげるかどうかを設定します。**チェック**すると、次のファイルへつなげます。

**Auto Start**をチェックすると、現在選ばれているSMFの演奏後に、次のファイルが自動的に再生されます。

③ **OK**ボタンを押します。

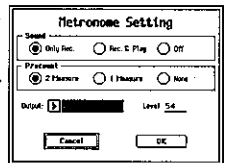
### 1-1B. Metronome Setting

メトロノームを設定します。

Programモード、Globalモード、Diskモードを除いたモードで、この設定が有効になります。

① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



② **Sound**では、メトロノームを鳴らすかどうかを選択します。

**Only Rec**にすると、リアルタイム・レコーディング時にメトロノームが鳴ります。

**Rec. & Play**にすると、リアルタイム・レコーディング時、再生時にメトロノームが鳴ります。

**Off**にすると、メトロノームは鳴りません。

③ **Precount**では、リアルタイム・レコーディングの前にカウントを入れるかどうかを選択します。

**2 Measure**にすると、2小節分のカウントが入ります。

**1 Measure**にすると、1小節分のカウントが入ります。

**None**にすると、カウントは入りません。

④ **Output**では、メトロノーム音をどのチャンネルへ出力するかを設定します。

**L**にすると出力チャンネルLへ、**R**にすると出力チャンネルRへ、**L+R**にすると出力チャンネルLとRへ、メトロノーム音を出力します。

**C send**にすると出力チャンネルCへ、**D send**にすると出力チャンネルDへ、**C send+D send**にすると出力チャンネルCとDへメトロノーム音を出力します。

**All**にすると、出力チャンネルL、R、C、Dのすべてへメトロノーム音を出力します。

メトロノーム音がどのOUTPUT端子から出力されるかは、選択するプレースメントによって異なります。例えばSong Playモードでエフェクトがかからないメトロノーム音をOUTPUT端子3、4から出力するときは、ここで**C send~D send**のいずれかを選び、「3-1. Placement」でSerial Subを選択します。

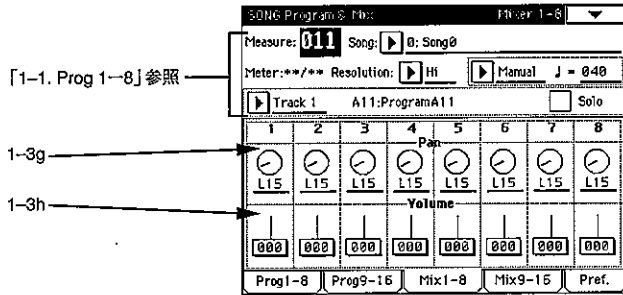
⑤ **Level**では、メトロノームの音量を設定します。

⑥ **OK**ボタンを押します。

## 1-3. Mix 1-8

### 1-4. Mix 9-16

SMFデータ再生の基本的な設定と、各チャンネルのパン、ボリュームの設定を行います。



#### 1-3g. Pan ..... [OFF, L15...CNT...R15, PROG]

チャンネルの出力チャンネルL、Rへの定位を設定します。

L15: 左側へ定位します。

CNT: 中央へ定位します。

R15: 右側へ定位します。

PROG: プログラムのパンの設定がそのまま使用されます。

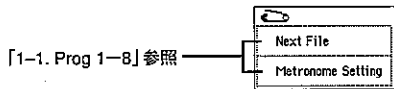
OFF: チャンネルから出力されません。

#### 1-3h. Volume ..... [0...127]

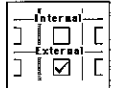
チャンネルの音量を設定します。

127: 最大の音量になります。

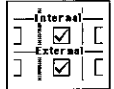
### Page Menu Command .....



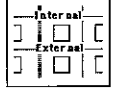
**Externalにチェックする:** MIDI OUT端子とTO HOST端子から演奏データを送信します。



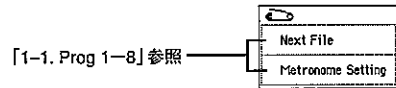
**Internal, Externalにチェックする:** 内部音源で発音し、同時にMIDI OUT端子とTO HOST端子から演奏データを送信します。



**チェックしない:** そのチャンネルは演奏されません。



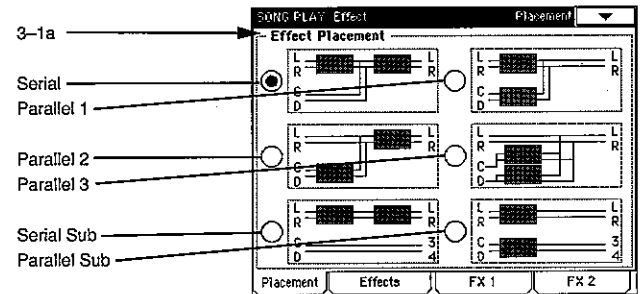
### Page Menu Command .....



## 3. Effect

### 3-1. Placement

2系統のエフェクトの組み合わせを選択します。

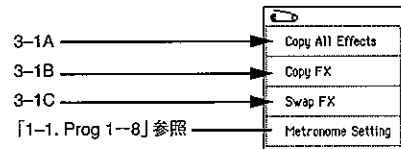


#### 3-1a. Effect Placement

ラジオ・ボタンで、エフェクトの組み合わせを選択します。

この選択によって、「3-2. Effects」で表示されるエフェクトの接続が変化します。

### Page Menu Command .....



#### 3-1A. Copy All Effects

Songモード、Programモード、Arrangement PlayモードのACC Effectで使用されているFX1とFX2のエフェクトをペアでコピーします。

#### 3-1B. Copy FX

FX1のエフェクトをFX2へ、またFX2のエフェクトをFX1へコピーします。

#### 3-1C. Swap FX

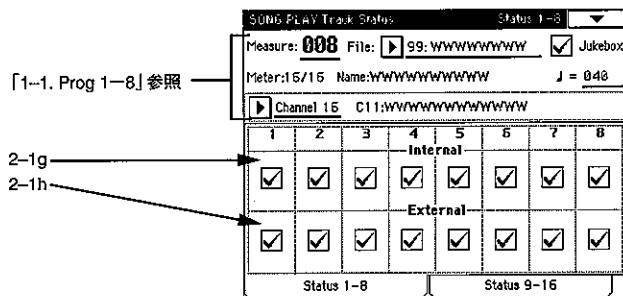
FX1とFX2のエフェクトを入れ替えます。

## 2. Track Status

### 2-1. Status 1-8

### 2-2. Status 9-16

SMFデータ再生の基本的な設定と、各チャンネルのピッチの設定を行います。

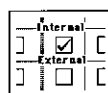


#### 2-1g. Internal

#### 2-1h. External

チャンネルで、どの音源を使用するかを設定します。

**Internalにチェックする:** 内部音源で発音されます。

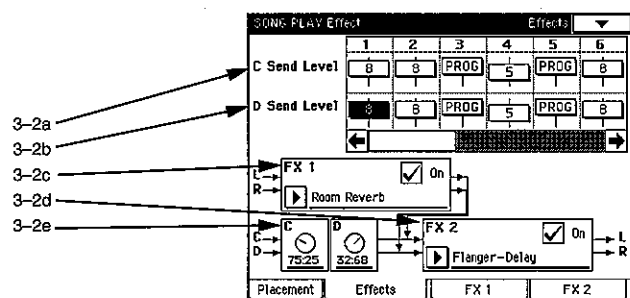




## 3-2. Effects

センド・レベルと、SMF再生時に使用するエフェクトを設定します。

出力チャンネルL、Rのパンは、「1-3. Mix 1-8」、「1-4. Mix 9-16」の設定が使用されます。



### 3-2a. C Send Level ..... [0...9, PROG]

出力チャンネルCから送られるレベルを設定します。

PROG: プログラムのセンド・レベルの設定が使用されます。

### 3-2b. D Send Level ..... [0...9, PROG]

出力チャンネルDから送られるレベルを設定します。

PROG: プログラムのセンド・レベルの設定が使用されます。

### 3-2c. FX 1 ..... [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

### 3-2d. FX 2 ..... [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

エフェクト・タイプを選択します。

**No Effect:** エフェクトはかかりません。エフェクトをかけないドライサウンドで演奏したいときに用います。

**Hall Reverb~Delay/Rotary Speaker:** エフェクトの効果については「Effect Parameters」(P.75)を参照してください。

#### On

**チェックする:** エフェクトを使用します。

**チェックしない:** エフェクトを使用しません。ただし以下のエフェクトを選択しているときは、「3-3c. EQ」で設定する2バンドのシェリング・イコライザーだけがかけられます。

- Stereo Delay
- Cross Delay
- Stereo Chorus 1,2
- Stereo Exciter
- Auto Pan
- Tremolo

### 3-2e. C Pan, D Pan/L Return, R Return

「3-1a. Effect Placement」の選択によっては、これらのパラメータが表示されない場合があります。

#### C Pan, D Pan ..... [OFF, L...R]

エフェクト前後の定位を設定します。

L: 左側へ定位します。

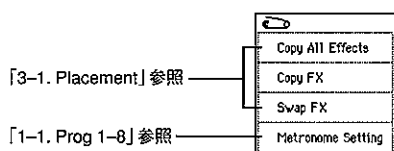
R: 右側へ定位します。

OFF: 出力されません。

#### L Return, R Return ..... [0 ...9]

OUTPUT端子1/L/MONO, 2/Rへの出力のリターン量を設定します。

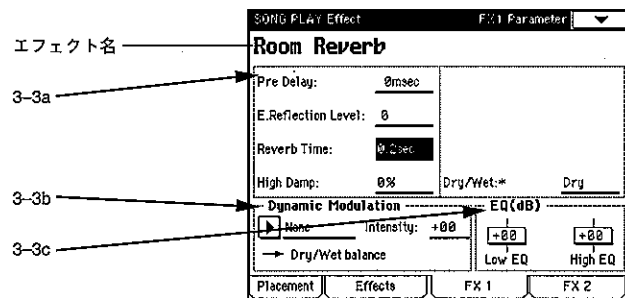
## Page Menu Command .....



## 3-3. FX1

## 3-4. FX2

「3-2. Effects」で選択したエフェクトのパラメータを設定します。



### 3-3a. Effect Parameters

ここで設定できるパラメータは、選択したエフェクトによって異なります。それぞれのエフェクトのパラメータについての説明は「Effect Parameters」(P.75)を参照してください。

### 3-3b. Dynamic Modulation ..... [None...VDA EG]

ダイナミック・モジュレーションのソースを選択します。

選択したソースを操作すると、下の段に矢印と共に表示されているエフェクトのパラメータをリアルタイムに変化させることができます。

例えば、ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH 1端子へ接続したペダル・コントローラ(XVP-10やEXP-2)でダイナミック・モジュレーションを使用するときは次のように設定します。

まず、ソースにCC#12またはCC#13を選択します。そしてGlobalモードの「6-2. Assignable Pedal」(P.67)のAssignable Switch/Pedal 1パラメータで、ここで選択したソースと一致する値(FX Control 1(CC#12)またはFX Control 2(CC#13))を選択します。i30に接続したペダル・コントローラでエフェクトのパラメータがコントロールできます。

ダイナミック・モジュレーションがどのくらい変化するのは、コントロールするパラメータの設定値、ソースの操作、Intensityパラメータの設定値で決まります。

**None:** ダイナミック・モジュレーションは使用できません。

### Intensity ..... [-15...+15]

選択したソースで、エフェクトのパラメータがどれだけコントロールできるかという感度を調整します。

**+15:** ソースを操作すると最も効果が現われます。例えばDry/Wetをコントロールする場合、ソースをAftertouch、Dry/Wetを50:50にしたときは、鍵盤を最も押し込んだときにウェット音になります。

**0:** ソースを操作しても効果はありません。

**-15:** ソースを操作すると最も効果が現われます。例えばDry/Wetをコントロールする場合、ソースをAftertouch、Dry/Wetを50:50にしたときは、鍵盤を最も押し込んだときにドライ音になります。

### 3-3c. EQ

2バンドのシェリング・イコライザーです。

「3-2c. FX 1」、「3-2d. FX 2」でOnのチェックをはずしても、いくつかのエフェクトではこのイコライザーが有効です。詳しくは、「3-2c. FX 1」、「3-2d. FX 2」を参照してください。

### Low EQ ..... [-12...+12]

低域成分をカットまたはブーストします。

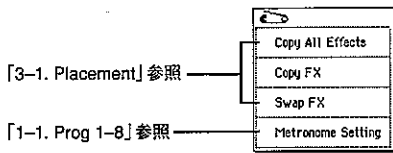
**+12:** 低域成分を最もブーストします。

**-12:** 低域成分を最もカットします。

## High EQ ..... [-12...+12]

- 高域成分をカットまたはブーストします。
- +12: 高域成分を最もブーストします。
- 12: 高域成分を最もカットします。

## Page Menu Command .....

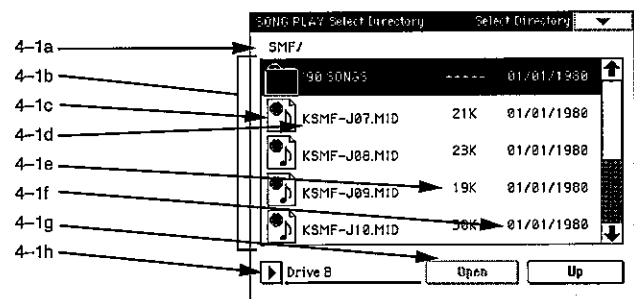


## 4. Select Directory/Jukebox

「1-1c. Jukebox」をチェックしないときは「4-1. Select Directory」が表示され、チェックしたときは「4-1. Jukebox」が表示されます。

### 4-1. Select Directory

フロッピー・ディスクドライブに挿入されているフロッピー・ディスクまたは内蔵されているハード・ディスク内から、再生するSMFが含まれているディレクトリを選択します。



#### 4-1a. カレント・ディレクトリ

対象となる現在のディレクトリをカレント・ディレクトリといいます。LCD画面にはディレクトリ名がフルパスで表示されます。ディレクトリの階層間の区切り文字は“/”です。

カレント・ディレクトリは、Openボタン、Upボタンで移動できます。

#### 4-1b. ディレクトリ・ウインドウ

カレント・ディレクトリのファイル情報が表示されます。このウインドウ上でファイルやディレクトリを選択します。

#### 4-1c. ファイル/アイコン

SMFとDOSディレクトリのファイルが表示されます。アイコンについては、Diskモードの「ファイル、ディレクトリ、アイコンについて」(P.69)を参照してください。

#### 4-1d. ファイル名

SMFの名前が表示されます。

#### 4-1e. サイズ

SMFのサイズが表示されます(バイト単位)。

#### 4-1f. セーブした日付

SMFをセーブしたときに付けた日付が表示されます。左から日、月、年です。

#### 4-1g. Openボタン、Upボタン

Openボタンでは、ディレクトリをオープンしカレント・ディレクトリを1つ下の階層へ移動させます。

Upボタンでは、カレント・ディレクトリを1つ上の階層へ移動させます。

ディレクトリ・ウインドウでディレクトリが選択されているときに操作できます。

### 4-1h. ドライブ・セレクト

再生の対象にするメディアを選択します。

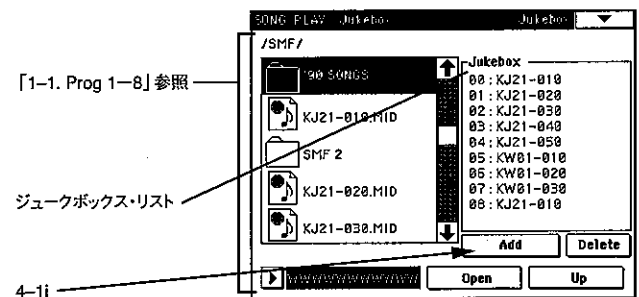
ハード・ディスクを内蔵している場合は、ハード・ディスクとフロッピー・ディスクからどちらかを選択します。

ディスクに付けられたボリューム・ラベルが表示され、ボリューム・ラベルのないディスクの場合はno labelと表示されます。

### 4-1. Jukebox

SMFの演奏順を指定するジュークボックス・リストを作成します。

ジュークボックス・リストは、100曲まで登録することができます。リストは、セーブやロードすることができます。ディスクへロードする場合は、あらかじめディスクのライト・プロテクトを解除しておいてください。

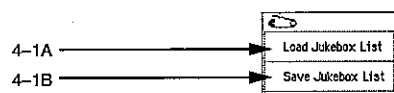


#### 4-1i. Addボタン、Deleteボタン

Addボタンでは、ジュークボックス・リストへSMFを追加します。ディレクトリ・ウインドウで、ジュークボックス・リストへ入れるSMFを選択しこのボタンを押すと、ジュークボックス・リストへ加えることができます。

Deleteボタンでは、ジュークボックス・リストからSMFを削除します。

## Page Menu Command .....



#### 4-1A. Load Jukebox List

使用するジュークボックス・リストをロードします。

① ディレクトリ・ウインドウでジュークボックス・リスト・ファイル(拡張子:JKB)を選択してから、このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。

② OKボタンを押します。



#### 4-1B. Save Jukebox List

作成したジュークボックス・リストをファイルとしてセーブします。

① ジュークボックス・リストを作成してからこのコマンドを選択します。

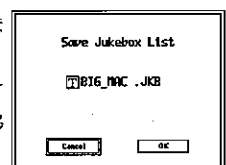
右のようなダイアログが表示されます。

② テキスト・エディット・ボタンを押して

テキスト・エディット・ダイアログへ移り、ファイル名を入力します。

③ OKボタンを押します。

ドライブ・セレクトで選択したメディアへ、ジュークボックス・リスト・ファイルがセーブされます。



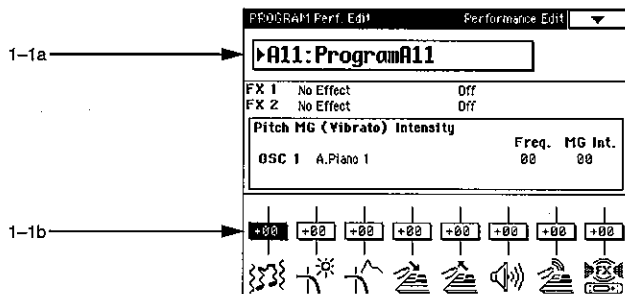
# Programモード

## 1. Perf. Edit

### 1-1. Perf. Edit

プログラムの選択や、簡単なプログラムのエディットを行います。

プログラムはArrangement Playモードでの演奏はもちろんのこと、Backing Sequenceモード、Songモード、Song Playモードで演奏される音色としても使用されます。



#### 1-1a. Program Select ..... [A11...R58]

プログラムを選択します。

i30でプログラムを選択する場合、プログラムを直接選択する方法と、カテゴリーから選択する方法の2通りがあります。

プログラムを直接選択するときは、PROGRAMキーでバンクとナンバーをそれぞれ入力します。上段の1~8キーは上一桁、下段の1~8キーは下一桁のナンバー入力に使用します。

プログラムをカテゴリーから選択するときは、このボタンを押すとカテゴリーのダイアログが表示され、好きなカテゴリーを選ぶとそのカテゴリーに分類されたプログラム・リストが表示されるので、そこからプログラムを選択します。プログラムを選択すると自動的にリストは消えますが、リストの左上のピンを押して表示をロックすると、リストを見ながらプログラムを選択することができます。

Globalモードの「6. Assign」(P.67)の設定で、SW 1、SW 2、接続したフットスイッチ、EC5エクスターナルコントローラのペダルなどを使って、プログラムを選択することもできます。

バンクA~Gのプログラムは、オシレータを1つまたは2つ使用するプログラムです。オシレータを1つ使ったプログラムをシングル・プログラム、オシレータを2つ使ったプログラムをダブル・プログラムと呼びます。

バンクRのプログラムは、ドラムキットを使ったオシレータを1つ使用するプログラムです。このプログラムをドラム・プログラムと呼びます。

#### 1-1b. Performance Editor

##### Pitch MG (Vibrato) Intensity ..... [-10...+10]

ピッチMGのかけ具合を変化させて、ビブラート効果を調整します。

オシレータ1,2のPitch MG Intensityパラメータを調整します。

##### VDF Cutoff Frequency ..... [-10...+10]

プログラムの音色の明るさを変化させます。

オシレータ1,2のVDF Cutoff Frequencyパラメータを調整します。

##### VDF EG Intensity ..... [-10...+10]

オシレータがVDF EG(時間経過と共に音色を変化させる)からのかなりの影響を受けるのかを調整します。

オシレータ1,2のVDF EG Intensityパラメータを調整します。

##### Attack Time ..... [-10...+10]

打鍵してからプログラムが発音されるまでの時間を調整することができます。

オシレータ1,2のVDA Attack Timeパラメータを調整します。

##### Release Time ..... [-10...+10]

鍵盤から手を離してから音が消えるまでの時間を調整することができます。

オシレータ1,2のVDFとVDAのRelease Timeパラメータを調整します。

##### VDA Level ..... [-10...+10]

プログラムの音量を調整することができます。

オシレータ1,2のVDA Levelパラメータを調整します。

##### Velocity Sensitivity ..... [-10...+10]

鍵盤を弾く強さによって、音色と音量がどのくらい影響を受けるのかを調整します。

オシレータ1,2のVDF Velocity SensitivityパラメータのEG Intensityと、VDA Velocity SensitivityパラメータのLevelを調整します。

##### DRY:FX Balance ..... [-10...+10]

エフェクトを通した音とドライの音とのバランスを調整します。

FX1とFX2のDRY:WETパラメータを調整します。

#### Page Menu Command .....



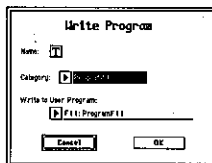
#### 1-1A. Write Program

エディットしたプログラムをi30へライトします。

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

① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



② Nameには、プログラム名が表示されます。プログラム名を変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、プログラム名を入力します。

③ Categoryで、ライトするプログラムのカテゴリーを指定します。

④ Write to User Programで、ライト先を選択します。

シングル・プログラム、ダブル・プログラムをライトするときはF11~F88、G11~G88、ドラム・プログラムをライトするときはR51~R58を選択します。

⑤ OKボタンを押します。

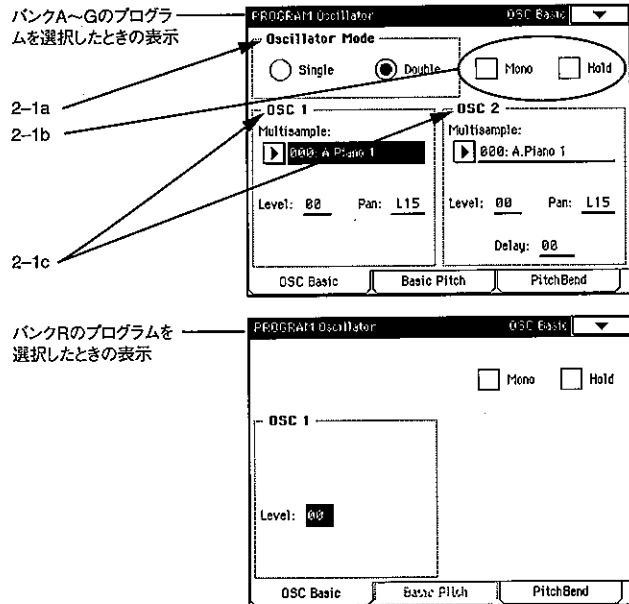
## 2 Oscillator

オシレータの基本的な設定、音の高さ、ジョイスティックやアフタータッチで音の高さをコントロールするときの設定を行います。

「1-1. Perf. Edit」で選択するプログラムによって、表示されるパラメータが変化します。

### 2-1. OSC Basic

オシレータの基本的な設定を行います。



#### 2-1a. Oscillator Mode

バンクA~バンクGのプログラムを選択したときに表示されます。

**Single:** OSC 1、VDF 1、VDA 1を使用します。このプログラムを**シングル・プログラム**といいます。最大同時発音数は64です。

**Double:** OSC 1、2、VDF 1、2、VDA 1、2を使用します。このプログラムを**ダブル・プログラム**といいます。最大同時発音数は32です。

#### 2-1b. Mono, Hold

##### Mono

**チェックする:** モノフォニックに設定されます。後着優先で発音します。

**チェックしない:** ポリフォニックに設定されます。同時発音数は、ダブル・プログラム時が最大32音、シングル・プログラム時が最大64音です。

##### Hold

**チェックする:** 鍵盤を離した後も鍵盤を押し続けているように動作します。VDA EGのサステイン・レベルを0にすると、音を減衰させることができます。ドラム音の演奏に最適で、バンクRのプログラムを選択したときは、ここをチェックします。

#### 2-1c. OSC 1, OSC 2

**Multisample** ..... [0...522]

使用するマルチサンプルを選択します。

マルチサンプルとは音の基本となる波形で、それに含まれる倍音や周波数成分によって、「...らしい音」といった音の特徴が決定されます。

バンクA~バンクGのプログラムを選択したときに表示されます。

**Level** ..... [00...99]

オシレータのレベルを設定します。

このパラメータを変更すると、「5-1(5-2). VDA1(VDA2)」のOSC Levelパラメータの値も同時に変更されます。

**Pan** ..... [L15...R15, OFF]

オシレータのL、Rチャンネルへの定位を設定します。

**L15:** 左側に定位します。

**R15:** 右側に定位します。

**OFF:** 出力されません。

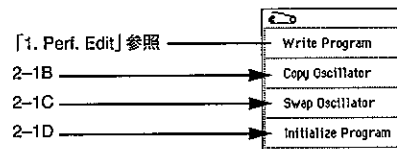
バンクA~バンクGのプログラムを選択したときに表示されます。

バンクRのプログラムのパンは、「7. Drum Kit」で設定します。

**Delay** ..... [0...99]

オシレータ2がノート・オンから発音されるまでの時間を設定します。

**Page Menu Command** .....



#### 2-1B. Copy Oscillator

オシレータの設定をコピーします。

① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。

② ラジオ・ボタンで、どのオシレータからどのオシレータへコピーするかを選択します。

③ OKボタンを押します。



#### 2-1C. Swap Oscillator

オシレータ1と2の設定を入れ替えます。

① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。

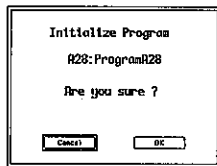
② OKボタンを押します。



## 2-1D. Initialize Program

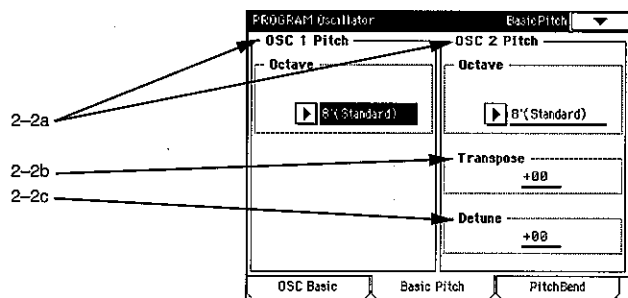
プログラムの設定を初期化します。  
プログラムをはじめから作るときは、このコマンドでプログラムを初期化してからエディットします。  
初期化した後のパラメータの設定は、プレイヤーズ・ガイドの「付録」(P.56)を参照してください。

- ① 「1-1a. Program Select」で、初期化するプログラムを選択します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ③ OKボタンを押します。



## 2-2. Basic Pitch

オシレータの基本的な音の高さを設定します。



### 2-2a. Octave ..... [32'...4']

オシレータの基準ピッチを1オクターブ単位で設定します。  
マルチサンプルの標準ピッチは8'です。

### 2-2b. Transpose ..... [-12...+12]

オシレータ2の基準ピッチの音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

- +12: オシレータ1より1オクターブ高い音になります。
- 0: オシレータ1と同音になります。
- 12: オシレータ1より1オクターブ低い音になります。

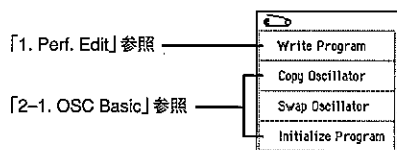
### 2-2c. Detune ..... [-50...+50]

オシレータ1と2の基準ピッチのズレを、セント単位(半音=100セント)で設定します。

音に厚みを持たせたいときなどに使用します。  
設定値はオシレータ1と2のピッチのズレ幅です。

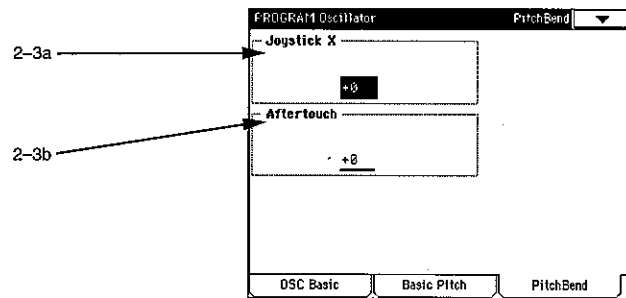
- +50: オシレータ1のピッチは25セント低くなり、オシレータ2のピッチは25セント高くなります。
- 0: オシレータ1と2の基準ピッチのズレはありません。
- 50: オシレータ1のピッチは25セント高くなり、オシレータ2のピッチは25セント低くなります。

## Page Menu Command .....



## 2-3. Pitch Bend

音の高さを、パネル上のジョイスティック、鍵盤のアフタータッチを使って変化させるとき、どのくらい変化させるかをここで設定します。



### 2-3a. Joystick X ..... [-12...+12]

ジョイスティックをX方向(左右)に倒してピッチを変化させるときの最大変化量を、半音単位で設定します。

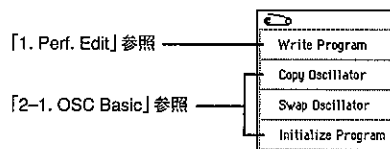
- +12: ジョイスティックを右へ最大に傾けると、1オクターブ上の音になります。
- 12: ジョイスティックを左へ最大に傾けると、1オクターブ下の音になります。

### 2-3b. Aftertouch ..... [-12...+12]

鍵盤を押し込んでピッチを変化させるときの最大変化量を、半音単位で設定します。

- +12: 鍵盤を押し込むと1オクターブ上の音になります。
- 12: 鍵盤を押し込むと1オクターブ下の音になります。

## Page Menu Command .....



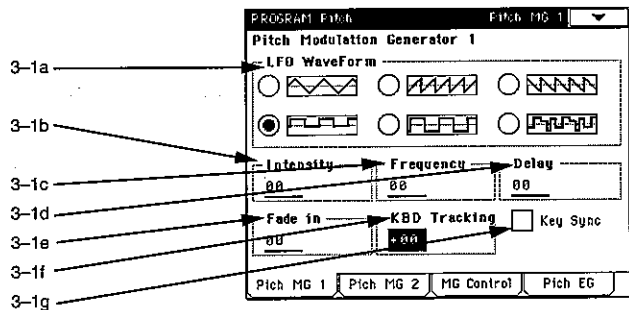
# 3. Pitch

オシレータで設定した音のピッチを変化させてビブラートをつけたり、時間に伴ってピッチを変化させるオートバンド効果を得るときに設定します。

## 3-1. Pitch MG 1

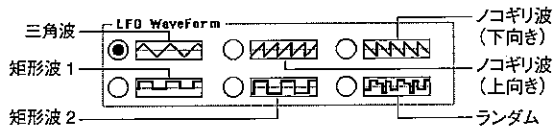
### 3-2. Pitch MG 2

ピッチにLFO効果をかけて、音にビブラートをつけるときに設定します。



#### 3-1a. LFO Waveform

LFOの変化(ビブラート)の仕方を6つの波形から選択します。



#### 3-1b. Intensity ..... [0...99]

LFO効果の深さを設定します。

#### 3-1c. Frequency ..... [0...99]

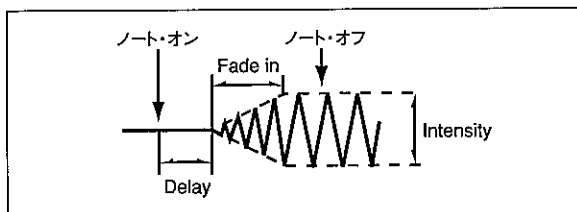
LFO効果の速さを設定します。

#### 3-1d. Delay ..... [0...99]

ノート・オン(鍵盤を弾いて)からLFO効果がかかり始めるまでの時間を設定します。

#### 3-1e. Fade in ..... [0...99]

LFO効果がかかり始めてからIntensityパラメータの設定値になるまでの時間を設定します。



#### 3-1f. KBD Tracking ..... [-99...+99]

+99: 高音域の鍵盤を弾くと、LFO効果が速くなります。

0: どの音域を弾いてもLFOの速さは一定です。

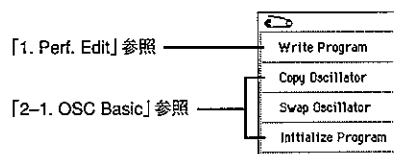
-99: 低音域の鍵盤を弾くと、LFO効果が速くなります。

#### 3-1g. Key Sync

**チェックしない:** 和音をアルペジオ風に弾くと、最初に鍵盤を弾いたときのLFO効果が、2番目以降に弾いた音にも同じようにかかります。ただし、ディレイやフェードインの効果は、最初に弾いた音だけにかかります。

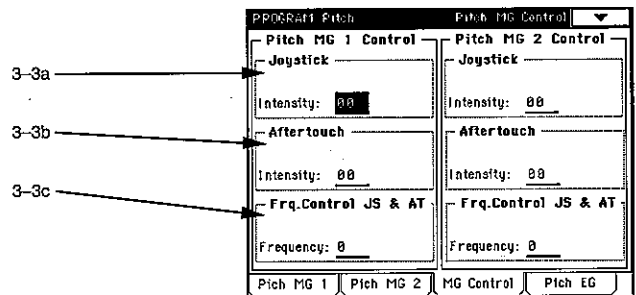
**チェックする:** 鍵盤を弾くたびにLFO効果がスタートします。

## Page Menu Command .....



## 3-3. MG Control

LFO効果をジョイスティックやアフタータッチでコントロールするときに設定します。



#### 3-3a. Joystick +Y

ジョイスティックを+Y(向こう側)に最大に傾けたときに、どのくらいLFO効果がかかるかを設定します。

#### Intensity ..... [0...99]

99: ジョイスティックを向こう側に最大に傾けると、LFO効果が最も深くなります。

0: ジョイスティックを向こう側に最大に傾けても、LFO効果は変化しません。

#### 3-3b. Aftertouch

鍵盤を押し込んだときに、どのくらいLFO効果がかかるかを設定します。

#### Intensity ..... [0...99]

99: 鍵盤を押し込むと、LFO効果が最も深くなります。

0: 鍵盤を押し込んでも、LFO効果は変化しません。

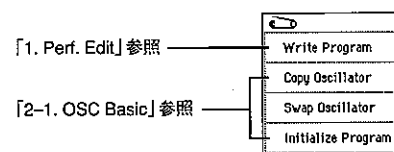
#### 3-3c. Frq. Control JS & AT

#### Frequency ..... [0...9]

9: ジョイスティックやアフタータッチの操作で、LFO効果が最も速くなります。

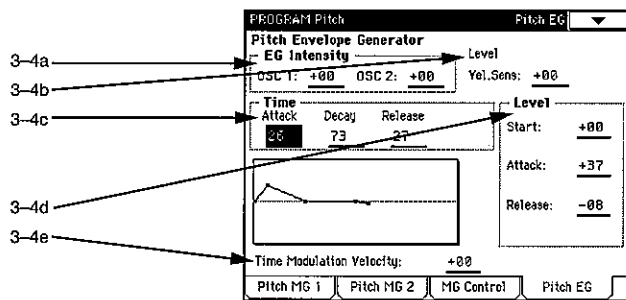
0: ジョイスティックやアフタータッチの操作でLFO効果は変化しません。

## Page Menu Command .....



### 3-4. Pitch EG

ピッチを時間的に変化させます。



#### 3-4a. EG Intensity

ピッチEGの効果の感度を設定します。

OSC 1 ..... [-99...+99]

OSC 2 ..... [-99...+99]

ピッチEGがオンレータにどのくらい影響を与えるのかを設定します。

+99: 設定したEGのカーブに沿って、ピッチ変化が最も深くなります。

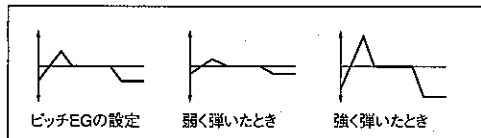
-99: 設定したEGのカーブを反転した形に沿って、ピッチ変化が最も深くなります。

#### 3-4b. Level Vel. Sens ..... [-99...+99]

鍵盤を弾く強さでピッチEGの各レベル(スタート、アタック、リリース)を変化させます。

+99: 強く弾くとピッチの時間的な変化が最も大きくなります。

-99: 強く弾くとピッチの時間的な変化が最も小さくなります。



#### 3-4c. Time

Attack ..... [0...99]

発音時の最初のピッチからアタック・レベルになるまでの時間を設定します。

Decay ..... [0...99]

ピッチがアタック・レベルから基本的なピッチになるまでの時間を設定します。

Release ..... [0...99]

鍵盤から手を離れた後でピッチがリリース・レベルになるまでの時間を設定します。

#### 3-4d. Level

Start ..... [-99...+99]

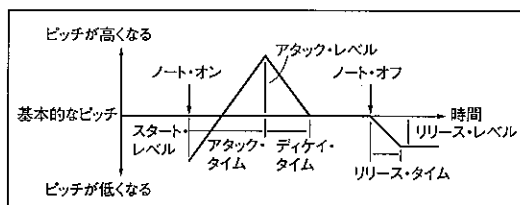
発音時の最初のピッチを設定します。

Attack ..... [-99...+99]

アタック・タイム経過後のピッチを設定します。

Release ..... [-99...+99]

リリース・タイム経過後のピッチを設定します。

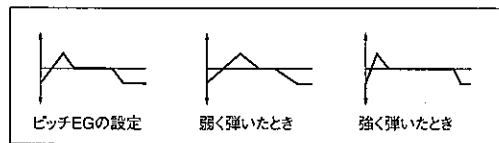


#### 3-4e. Time Modulation Velocity ..... [-99...+99]

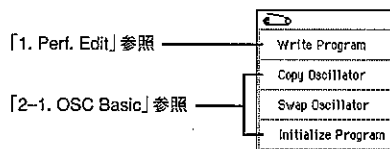
鍵盤を弾く強さでピッチEGの各タイム(アタック、ディケイ、リリース)を変化させます。

+99: 強く弾くとピッチの時間的な変化が最も速くなります。

-99: 強く弾くとピッチの時間的な変化が最も遅くなります。



### Page Menu Command .....



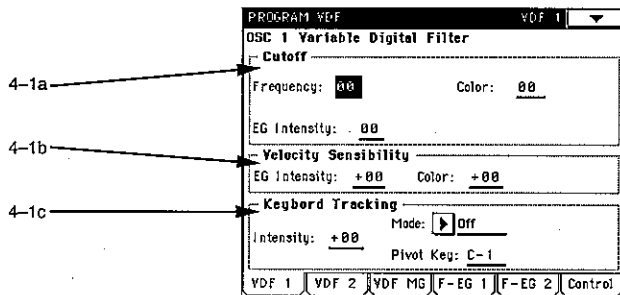
## 4. VDF (Variable Digital Filter)

設定したフィルターによって「2. Oscillator」で設定した波形の高域成分の一部をカットし音色を決定します。

### 4-1. VDF 1

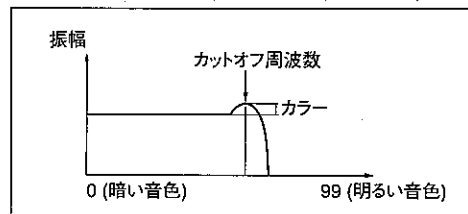
### 4-2. VDF 2

フィルターの形を設定します。



#### 4-1a. Cutoff

FrequencyとColorパラメータでフィルターを設定します。



Frequency ..... [0...99]

VDFがフィルターをかける始めるカットオフ周波数を設定します。

99: 最も明るい音になります。

0: 最も暗くこもった音になります。

**Color** ..... [0...99]

カットオフ周波数付近の成分が強調され、音色に独特なクセをつけます。

99: 最も効果があります。

**EG Intensity** ..... [0...99]

VDF EGがオシレータにどのくらい影響を与えるかを設定します。

99: 最も音色が大きく変化します。

**4-1b. Velocity Sensitivity**

**EG Intensity** ..... [-99...+99]

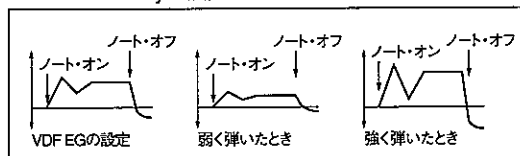
鍵盤を強く弾く強さがCutoffのEG Intensityにどのくらい影響を与えるかを設定します。

+99: 強く弾くほどEG Intensityに与える効果は最も大きくなります。

0: 弾く強さに関係なくEG Intensityの設定のとおりに変化します。

-99: 強く弾くほどEG Intensityに与える効果は最も小さくなります。

VDF EG Intensityの設定が十の値のとき



**Color** ..... [-99...+99]

鍵盤を強く弾く強さがカラーの効果にどのくらい影響を与えるかを設定します。

+99: 強く弾くとカラーの効果が最も大きくなります。

-99: 強く弾くとカラーの効果が最も小さくなります。

**4-1c. Keyboard Tracking**

演奏する鍵盤の位置に応じて音色を変化させます。これによって、高音部を強く弾くほど音が明るくなるようなアコースティック楽器のサウンドも忠実に再現することができます。

**Intensity** ..... [-99...+99]

演奏する鍵盤の位置によって、音色をどのくらい変化させるかを設定します。

+99: 高音部の鍵盤を弾くほど音色が明るくなります。

0: 低音部の鍵盤ほど音色は暗くなり、上側の鍵盤を弾くほど音色は明るくなります。ModeパラメータをOffにしたときと同じです。

-50: どの位置の鍵盤を弾いてもカットオフ周波数は同じになります。

-99: 低音部の鍵盤を弾くほど音色が明るくなります。

**Mode** ..... [Off, Low, High, All]

キーボード・トラッキングが機能する鍵盤の範囲を設定します。

**Low:** Pivot Keyパラメータで設定した鍵盤より低音部の位置がキーボード・トラッキングの対象になります。

**High:** Pivot Keyパラメータで設定した鍵盤より高音部の位置がキーボード・トラッキングの対象になります。

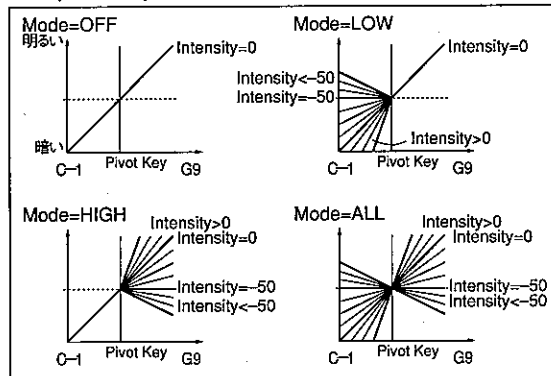
**All:** Pivot Keyパラメータで設定した鍵盤が基準となり、すべての鍵盤で音色が変化します。

**Off:** 低音部の鍵盤ほど音色は暗くなり、高音部の鍵盤ほど音色は明るくなります。

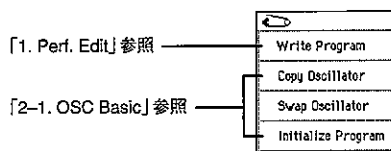
**Pivot Key** ..... [C-1...G9]

キーボード・トラッキングの中心となる鍵盤位置を設定します。

IntensityとPivot Keyパラメータの設定によるモードごとのカットオフ周波数の変化

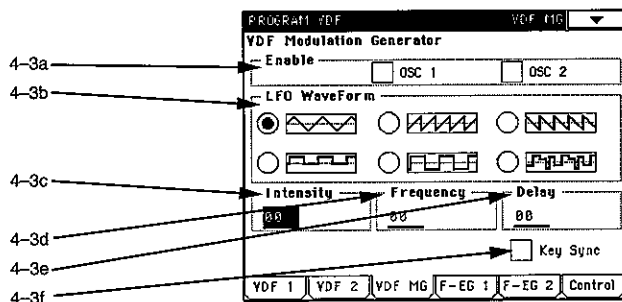


**Page Menu Command** .....



**4-3. VDF MG**

LFO Waveformパラメータで選んだ波形で、フィルターのカットオフ周波数を変調します。オート・ワウの効果を得るときに設定します。

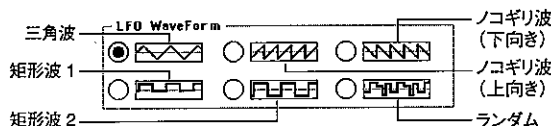


**4-3a. Enable**

フィルターのカットオフ周波数を変調するオシレータを選択します。

**4-3b. LFO Waveform**

選択した波形でフィルターのカットオフ周波数を変調します。

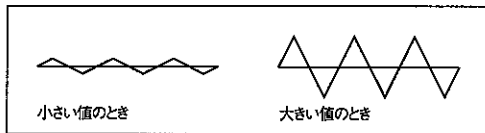




### 4-3c. Intensity ..... [0...99]

変調の深さを設定します。

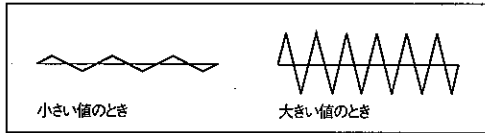
99: 音色変化が最も大きくなります。



### 4-3d. Frequency ..... [0...99]

変調時の速さを設定します。

99: 音色変化が最も速くなります。



### 4-3e. Delay ..... [0...99]

変調を開始するまでの時間を設定します。

99: 変調するまでの時間が最もかかります。

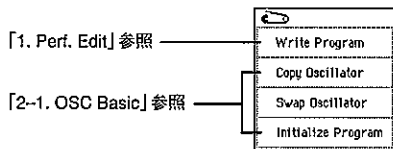
0: 発音と同時に変調が始まります。

### 4-3f. Key Sync

**チェックしない:** 和音をアルペジオ風に弾くと、最初に鍵盤を弾いたときのLFO効果が、2番目以降に弾いた音にも同じようにかかります。ただし、ディレイやフェードインの効果は、最初に弾いた音だけにかかります。

**チェックする:** 和音をアルペジオ風に鍵盤を弾くと、弾くごとにLFO効果がスタートします。

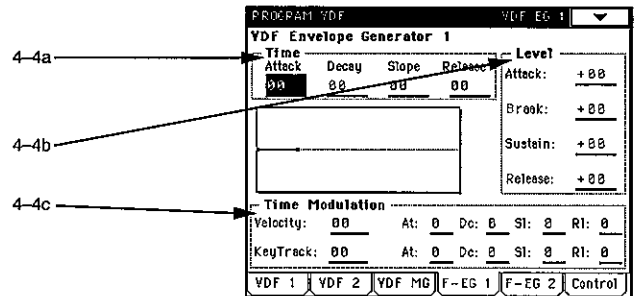
### Page Menu Command .....



## 4-4. F-EG 1

### 4-5. F-EG 2

フィルターのカットオフ周波数を時間によって変化させるためのVDF EGを設定します。



#### 4-4a. Time

##### Attack ..... [0...99]

フィルターが基準のカットオフ周波数から設定したアタック・レベルへ移行するまでの時間を設定します。

##### Decay ..... [0...99]

フィルターがアタック・レベルからブレイク・ポイントへ移行するまでの時間を設定します。

##### Slope ..... [0...99]

フィルターがブレイク・ポイントからサステイン・レベルへ移行するまでの時間を設定します。

##### Release ..... [0...99]

フィルターがノート・オフからリリース・レベルへ移行するまでの時間を設定します。

#### 4-4b. Level

##### Attack ..... [-99...+99]

アタック・タイム経過後のカットオフ周波数を設定します。

##### Break ..... [-99...+99]

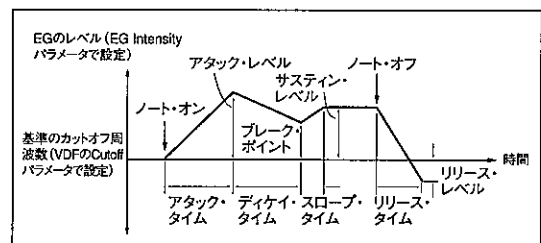
ディケイ・タイム経過後のカットオフ周波数を設定します。

##### Sustain ..... [-99...+99]

スロープ・タイム経過後のカットオフ周波数を設定します。

##### Release ..... [-99...+99]

リリース・タイム経過後のカットオフ周波数を設定します。



Program Editor

#### 4-4c. Time Modulation

##### Velocity ..... [0...99]

鍵盤を強く強さに応じてVDF EGの各タイム(アタック、ディケイ、スロープ、リリース)を変化させます。

99: 強く弾くとVDF EGの時間変化が最も大きくなります。

0: VDF EGの時間変化はありません。

##### At (Attack Time) ..... [-, 0, +]

鍵盤を強く強さでVDF EGのアタック・タイムに与える影響を設定します。

+: 鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムが短くなります。

-: 鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムが長くなります。

##### Dc (Decay Time) ..... [-, 0, +]

鍵盤を強く強さでVDF EGのディケイ・タイムに与える影響を設定します。

+: 鍵盤を強く弾くほどディケイ・タイムが短くなります。

-: 鍵盤を強く弾くほどディケイ・タイムが長くなります。

##### Sl (Slope Time) ..... [-, 0, +]

鍵盤を強く強さでVDF EGのスロープ・タイムに与える影響を設定します。

+: 鍵盤を強く弾くほどスロープ・タイムが短くなります。

-: 鍵盤を強く弾くほどスロープ・タイムが長くなります。

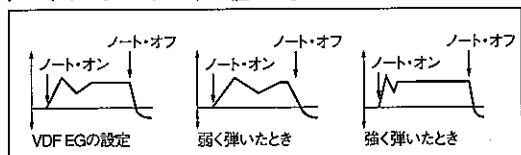
##### Rl (Release Time) ..... [-, 0, +]

鍵盤を強く強さでVDF EGのリリース・タイムに与える影響を設定します。

+: 鍵盤を強く弾くほどリリース・タイムが短くなります。

-: 鍵盤を強く弾くほどリリース・タイムが長くなります。

すべてのパラメータが+の値のとき



##### Key Track ..... [0...99]

演奏する鍵盤の位置に応じてVDF EGの各タイム(アタック、ディケイ、スロープ、リリース)を変化させます。

「4-1c. Keyboard Tracking」のModeとPivot Keyの設定によって効果が変わります。

99: VDF EGの時間変化が最も大きくなります。

0: VDF EGの時間変化はありません。

##### At (Attack Time) ..... [-, 0, +]

演奏する鍵盤の位置でVDF EGのアタック・タイムに与える影響を設定します。

+: 鍵盤の位置によってアタック・タイムが短くなります。

-: 鍵盤の位置によってアタック・タイムが長くなります。

##### Dc (Decay Time) ..... [-, 0, +]

演奏する鍵盤の位置でVDF EGのディケイ・タイムに与える影響を設定します。

+: 鍵盤の位置によってディケイ・タイムが短くなります。

-: 鍵盤の位置によってディケイ・タイムが長くなります。

##### Sl (Slope Time) ..... [-, 0, +]

演奏する鍵盤の位置でVDF EGのスロープ・タイムに与える影響を設定します。

+: 鍵盤の位置によってスロープ・タイムが短くなります。

-: 鍵盤の位置によってスロープ・タイムが長くなります。

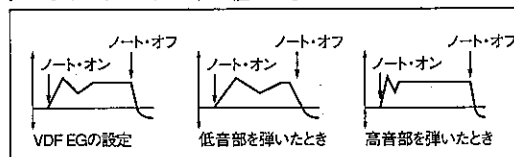
##### Rl (Release Time) ..... [-, 0, +]

演奏する鍵盤の位置でVDF EGのリリース・タイムに与える影響を設定します。

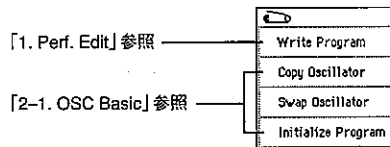
+: 鍵盤の位置によってリリース・タイムが短くなります。

-: 鍵盤の位置によってリリース・タイムが長くなります。

すべてのパラメータが+の値のとき

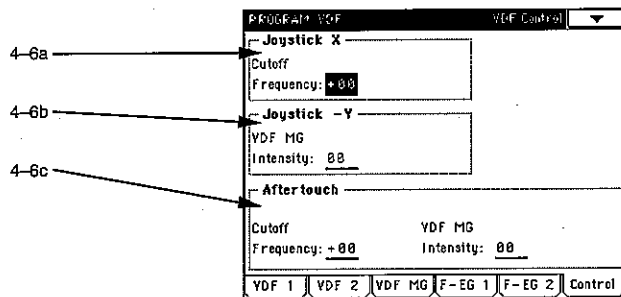


#### Page Menu Command .....



#### 4-6. Control

フィルターのカットオフ周波数やフィルターを調整する感度を、ジョイスティックの操作や鍵盤を押し込む強さでコントロールします。



##### 4-6a. Joystick X

ジョイスティックをX(左右)に傾けたときに、どのくらい音色が変化するかを設定します。

##### Cutoff Frequency ..... [-99...+99]

+99: ジョイスティックを右に傾けると音色が最も明るくなり、左に傾けると音色が最も暗くなります。

-99: ジョイスティックを右に傾けると音色が最も暗くなり、左に傾けると音色が最も明るくなります。

##### 4-6b. Joystick -Y

ジョイスティックを-Y(手前)に傾けたときに、モジュレーションがかかるように設定します。

##### VDF MG Intensity ..... [0...99]

99: ジョイスティックを手前に最大に傾けると、「4-3a. Enable」にチェックしたオシレータの音色が最も変調します。

0: ジョイスティックを手前に傾けても音色は変化しません。

#### 4-6c. Aftertouch

鍵盤を押し込んだときに、音色がどのくらい変調するかを設定します。

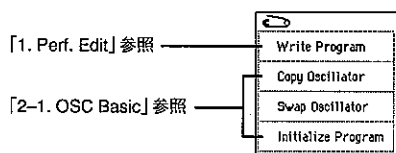
**Cutoff Frequency** ..... [-99...+99]

- +99: 鍵盤を押し込むと音色が最も明るくなります。
- 99: 鍵盤を押し込むと音色が最も暗くなります。

**VDF MG Intensity** ..... [0...99]

- 99: 鍵盤を押し込むと、「4-3a. Enable」にチェックしたオシレータの音色が最も変調します。
- 0: 鍵盤を押し込んで音色は変化しません。

#### Page Menu Command .....



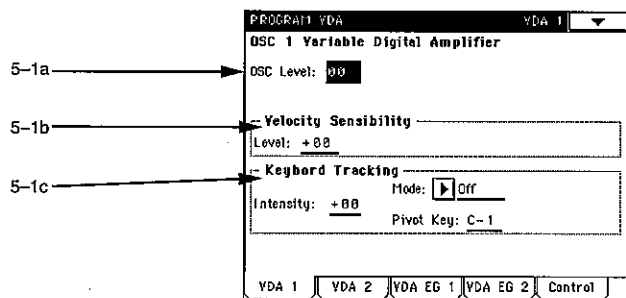
## 5. VDA (Variable Digital Amplifier)

OSC、VDFで作られた音の音量を決定します。

### 5-1. VDA 1

### 5-2. VDA 2

音量を設定します。



**5-1a. OSC Level** ..... [0...99]

- オシレータのレベルを設定します。
- このパラメータを変更すると、「2-1. OSC Basic」のLevelパラメータの値も同時に変更されます。

### 5-1b. Velocity Sensitivity

**Level** ..... [-99...+99]

- 鍵盤を強く弾くに応じてVDF EGのアタック・レベル、ブレイク・ポイント、サスティン・レベルを変化させます。
- +99: 強く弾くほどVDA EGの変化が最も大きくなります。
- 0: VDA EGは変化しません。
- 99: 強く弾くほどVDA EGの変化が最も小さくなります。

### 5-1c. Keyboard Tracking

演奏する鍵盤の位置に応じて音量を変化させます。これによって、高音部を弾くほど音が大きくなるような管楽器のサウンドなどを忠実に再現することができます。

**Intensity** ..... [-99...+99]

- 演奏する鍵盤の位置によって、音量をどのくらい変化させるかを設定します。
- +99: 高音部の鍵盤を弾くほど音量が大きくなります。
- 0: どの位置の鍵盤を弾いても音量は同じになります。ModeパラメータをOffにしたときと同じです。
- 99: 低音部の鍵盤を弾くほど音量が大きくなります。

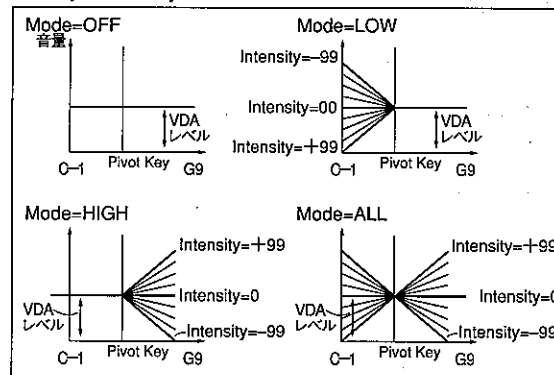
**Mode** ..... [Off, Low, High, All]

- キーボード・トラックングが機能する鍵盤の範囲を設定します。
- Low:** Pivot Keyパラメータで設定した鍵盤より低音部の位置がキーボード・トラックングの対象になります。
- High:** Pivot Keyパラメータで設定した鍵盤より高音部の位置がキーボード・トラックングの対象になります。
- All:** Pivot Keyパラメータで設定した鍵盤が基準となり、すべての鍵盤で音量が変化します。
- Off:** どの鍵盤を弾いても音量は同じになります。

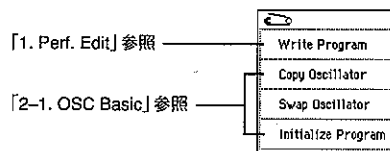
**Pivot Key** ..... [C-1...G9]

キーボード・トラックングの中心となる鍵盤位置を設定します。

IntensityとPivot Keyの設定によるモードごとの音量の変化



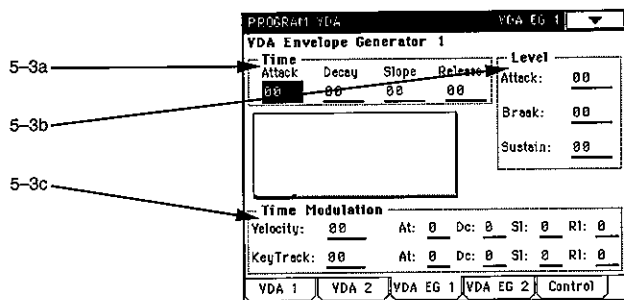
#### Page Menu Command .....



## 5-3. VDA EG 1

### 5-4. VDA EG 2

音量を時間によって変化させるためのVDA EGを設定します。



#### 5-3a. Time

**Attack** ..... [0...99]

音量が0から設定したアタック・レベルへ移行するまでの時間を設定します。

**Decay** ..... [0...99]

音量がアタック・レベルからブレイク・ポイントへ移行するまでの時間を設定します。

**Slope** ..... [0...99]

音量がブレイク・ポイントからサステイン・レベルへ移行するまでの時間を設定します。

**Release** ..... [0...99]

音量がノート・オフから0になるまでの時間を設定します。

#### 5-3b. Level

**Attack** ..... [0...99]

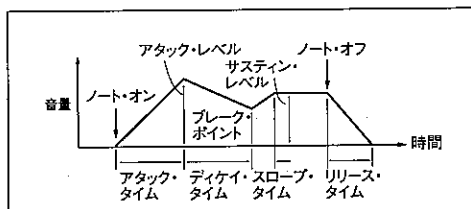
アタック・タイム経過後の音量を設定します。

**Break** ..... [0...99]

ディケイ・タイム経過後の音量を設定します。

**Sustain** ..... [0...99]

スロープ・タイム経過後からノート・オフまでの音量を設定します。



#### 5-3c. Time Modulation

**Velocity** ..... [0...99]

鍵盤を強く弾く強さに応じてVDA EGの各タイム(アタック、ディケイ、スロープ、リリース)を変化させます。

99: 強く弾くとVDA EGの時間変化が最も大きくなります。

0: ベロシティはVDA EGに影響を与えないので、VDA EGの時間的変化はありません。

**At (Attack Time)** ..... [-, 0, +]

鍵盤を強く弾く強さでVDA EGのアタック・タイムに与える影響を設定します。

+ : 鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムが短くなります。

- : 鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムが長くなります。

**Dc (Decay Time)** ..... [-, 0, +]

鍵盤を強く弾く強さでVDA EGのディケイ・タイムに与える影響を設定します。

+ : 鍵盤を強く弾くほどディケイ・タイムが短くなります。

- : 鍵盤を強く弾くほどディケイ・タイムが長くなります。

**SI (Slope Time)** ..... [-, 0, +]

鍵盤を強く弾く強さでVDA EGのスロープ・タイムに与える影響を設定します。

+ : 鍵盤を強く弾くほどスロープ・タイムが短くなります。

- : 鍵盤を強く弾くほどスロープ・タイムが長くなります。

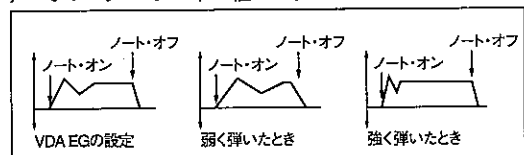
**RI (Release Time)** ..... [-, 0, +]

鍵盤を強く弾く強さでVDA EGのリリース・タイムに与える影響を設定します。

+ : 鍵盤を強く弾くほどリリース・タイムが短くなります。

- : 鍵盤を強く弾くほどリリース・タイムが長くなります。

すべてのパラメータが+の値のとき



**KBD Track** ..... [0...99]

演奏する鍵盤の位置に応じてVDA EGの各タイム(アタック、ディケイ、スロープ、リリース)を変化させます。

99: VDA EGの時間変化が最も大きくなります。

0: VDA EGの時間的変化はありません。

**At (Attack Time)** ..... [-, 0, +]

演奏する鍵盤の位置でVDA EGのアタック・タイムに与える影響を設定します。

+ : 鍵盤の位置に応じてアタック・タイムが短くなります。

- : 鍵盤の位置に応じてアタック・タイムが長くなります。

**Dc (Decay Time)** ..... [-, 0, +]

演奏する鍵盤の位置でVDA EGのディケイ・タイムに与える影響を設定します。

+ : 鍵盤の位置に応じてディケイ・タイムが短くなります。

- : 鍵盤の位置に応じてディケイ・タイムが長くなります。

**SI (Slope Time)** ..... [-, 0, +]

演奏する鍵盤の位置でVDA EGのスロープ・タイムに与える影響を設定します。

+ : 鍵盤の位置に応じてスロープ・タイムが短くなります。

- : 鍵盤の位置に応じてスロープ・タイムが長くなります。

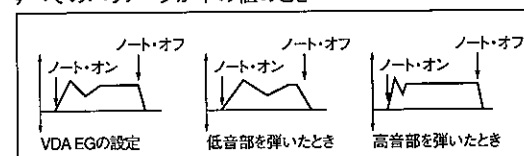
**RI (Release Time)** ..... [-, 0, +]

演奏する鍵盤の位置でVDA EGのリリース・タイムに与える影響を設定します。

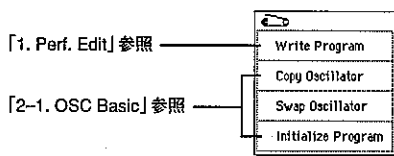
+ : 鍵盤の位置に応じてリリース・タイムが短くなります。

- : 鍵盤の位置に応じてリリース・タイムが長くなります。

すべてのパラメータが+の値のとき

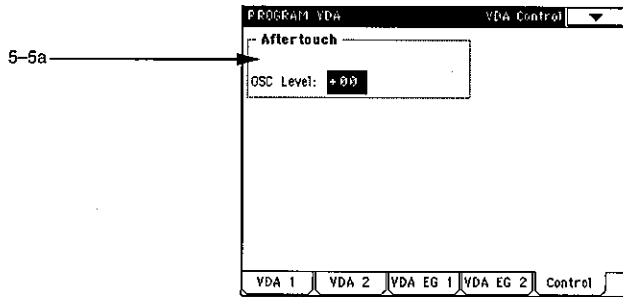


Page Menu Command .....



### 5-5. Control

音量を変調する感度を、鍵盤を押し込む強さでコントロールします。



#### 5-5a. Aftertouch

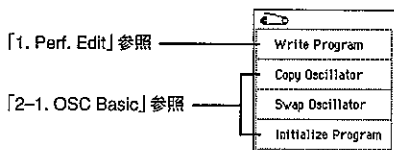
鍵盤を押し込んだときに、音量がどのくらい変調するかを設定します。

OSC Level ..... [-99...+99]

+99: 鍵盤を押し込んだときに最も音量が大きくなります。

-99: 鍵盤を押し込んだときに最も音量が小さくなります。

Page Menu Command .....



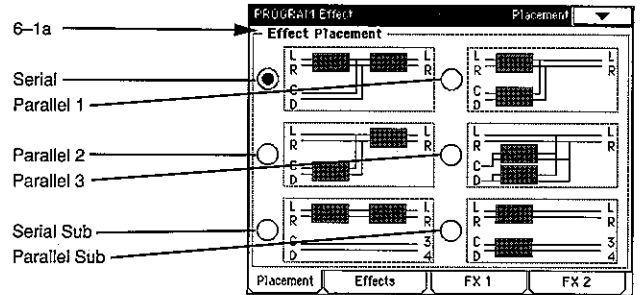
## 6. Effect

プログラムにかかるエフェクトを設定します。

プログラムのエフェクトの設定は、アレンジメントのMain KBDで使用されます。

### 6-1. Placement

2系統のエフェクトの組み合わせを選択します。

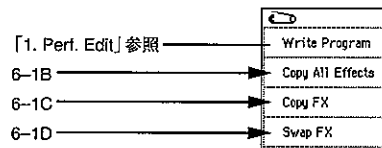


#### 6-1a. Effect Placement

ラジオ・ボタンで、エフェクトのつながりを選択します。

この選択によって、「6-2. Effects」で表示されるエフェクトの接続が変化します。

Page Menu Command .....



#### 6-1B. Copy All Effects

Songモード、Programモード、Arrangement PlayモードのACC Effectで使用されているFX1とFX2のエフェクトをペアでコピーします。

#### 6-1C. Copy FX

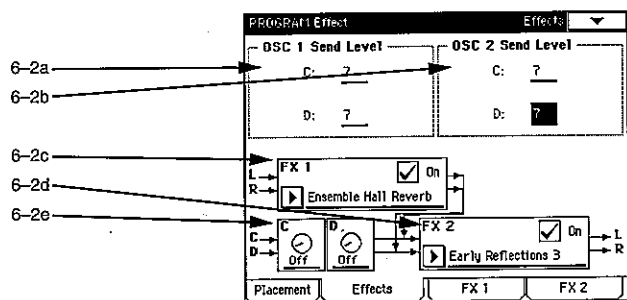
FX1のエフェクトをFX2へ、またFX2のエフェクトをFX1へコピーします。

#### 6-1D. Swap FX

FX1とFX2のエフェクトを入れ替えます。

## 6-2. Effects

プログラムで使用するエフェクトを選択します。



### 6-2a. OSC 1 Send Level

### 6-2b. OSC 2 Send Level

**C** ..... [0...9]  
出力チャンネルCから送られるレベルを設定します。

**D** ..... [0...9]  
出力チャンネルDから送られるレベルを設定します。

### 6-2c. FX 1 ..... [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

### 6-2d. FX 2 ..... [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

エフェクト・タイプを選択します。

**No Effect:** エフェクトはかかりません。エフェクトをかけないドライサウンドで演奏したいときに用います。

**Hall Reverb~Delay/Rotary Speaker:** エフェクトの効果については「Effect Parameters」(P.75)を参照してください。

### On

**チェックする:** エフェクトを使用します。

**チェックしない:** エフェクトを使用しません。ただし以下のエフェクトを選択しているときは、「6-3c. EQ」で設定する2バンドのシェルピング・イコライザーだけがかけられます。

- Stereo Delay
- Cross Delay
- Stereo Chorus 1,2
- Stereo Exciter
- Auto Pan
- Tremolo

### 6-2e. C Pan, D Pan/L Level, R Level

「6-1a. Effect Placement」の選択によっては、これらのパラメータが表示されない場合があります。

### C Pan, D Pan ..... [OFF, L...R]

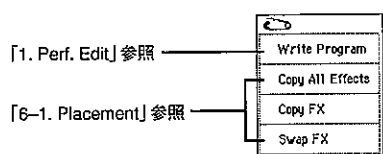
エフェクト前後の定位を設定します。

- L:** 左側へ定位します。
- R:** 右側へ定位します。
- OFF:** 出力されません。

### L Level, R Level ..... [0...9]

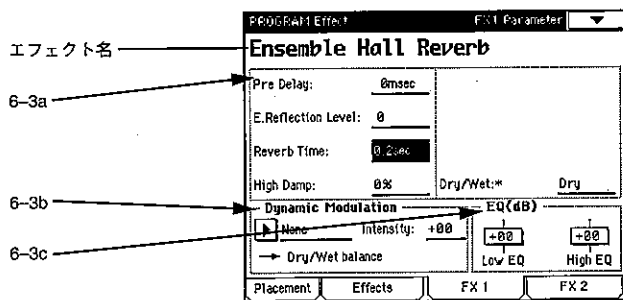
OUTPUT端子1/L/MONO、2/Rへの出力のリターン量を設定します。

## Page Menu Command .....



## 6-3. FX 1

「6-2. Effects」で選択したエフェクトのパラメータを設定します。



### 6-3a. Effect Parameters

ここで設定できるパラメータは、選択したエフェクトによって異なります。それぞれのエフェクトのパラメータについての説明は、「Effect Parameters」(P.75)を参照してください。

### 6-3b. Dynamic Modulation ..... [None...VDA & EG]

ダイナミック・モジュレーションのソースを選択します。

選択したソースを操作すると、下の段に矢印と共に表示されているエフェクトのパラメータをリアルタイムに変化させることができます。

例えば、ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH 1端子へ接続したペダル・コントローラ(XVP-10やEXP-2)でダイナミック・モジュレーションを使用するときは次のように設定します。

まず、ソースにCC#12またはCC#13を選択します。そしてGlobalモードの「6-2. Assignable Pedal」(P.67)のAssignable Switch/Pedal 1パラメータで、ここで選択したソースと一致する値(FX Control 1(CC#12)またはFX Control 2(CC#13))を選択します。i30に接続したペダル・コントローラでエフェクトのパラメータがコントロールできます。

ダイナミック・モジュレーションがどのくらい変化するのかは、コントロールするパラメータの設定値、ソースの操作、Intensityパラメータの設定値で決まります。

**None:** ダイナミック・モジュレーションは使用できません。

### Intensity ..... [-15...+15]

選択したソースで、エフェクトのパラメータがどれだけコントロールできるかという感度を調整します。

**+15:** ソースを操作すると最も効果が現われます。例えばDry/Wetをコントロールする場合、ソースをAftertouch、Dry/Wetを50:50にしたときは、鍵盤を最も押し込んだときにウェット音になります。

**0:** ソースを操作しても効果はありません。

**-15:** ソースを操作すると最も効果が現われます。例えばDry/Wetをコントロールする場合、ソースをAftertouch、Dry/Wetを50:50にしたときは、鍵盤を最も押し込んだときにドライ音になります。

### 6-3c. EQ

2バンドのシェルピング・イコライザーです。

「6-2c. FX 1」、「6-2d. FX 2」でOnのチェックをはずしても、いくつかのエフェクトではこのイコライザーが有効です。詳しくは、「6-2c. FX 1」、「6-2d. FX 2」を参照してください。

### Low EQ ..... [-12...+12]

低域成分をカットまたはブーストします。

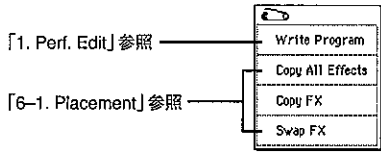
**+12:** 低域成分を最もブーストします。

**-12:** 低域成分を最もカットします。

**High EQ** ..... [-12...+12]

高域成分をカットまたはブーストします。  
+12: 高域成分を最もブーストします。  
-12: 高域成分を最もカットします。

**Page Menu Command** .....

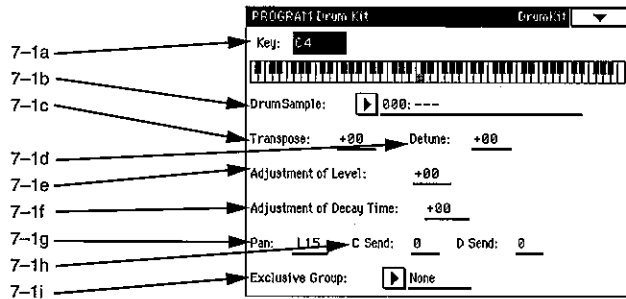


## 7. Drum Kit

ドラム・プログラム(バンクR)を選択すると表示されます。  
ドラム・プログラムで使用するドラムキットを設定します。

ドラムキットとは、ドラムサンプルを鍵盤上に割り当てて作った打楽器用のセットです。1つのドラムキットには何十種類もの打楽器の音が割り当てられています。

ドラムサンプルとは打楽器で使われる音の基本となる波形で、それに含まれる倍音や周波数成分によって、「...らしい音」といった音の特徴が決定されます。



**7-1a. Key** ..... [A0...C8]

ドラムサンプルとその設定を割り当てるキーを設定します。

**7-1b. Drumsample** ..... [0...405]

「7-1a. Key」で設定したキーに割り当てるドラムサンプルを選択します。

**7-1c. Transpose** ..... [-24...+24]

ドラムサンプルの音の高さを半音単位で調整します。

**7-1d. Detune** ..... [-50...+50]

ドラムサンプルの音程をセント単位で調整します。

**7-1e. Adjustment of Level** ..... [-99...+99]

キーに割り当てたドラムサンプルの音量を調整します。  
音量は、バンクRのプログラムを構成しているVDAの設定が基本になっています。

+99: 最も大きな音で発音されます。  
0: VDAで設定した音量で発音されます。  
-99: 発音されません。

**7-1f. Adjustment of Decay Time** ..... [-99...+99]

キーに割り当てたドラムサンプルの減衰時間を調整します。  
減衰時間は、バンクRのプログラムを構成しているVDAのディケイ・タイムの設定が基本になっています。

+99: ディケイ・タイムは最も長く、音はVDAのEGで設定したディケイ・タイムより長く持続します。

0: VDAのEGで設定したディケイ・タイムになり、音はその設定にそって減衰します。

-99: ディケイ・タイムはほとんどなく、音はすぐに減衰します。

**7-1g. Pan** ..... [L15...CNT...R15, OFF]

キーごとの定位を設定します。

L15: 左側へ定位します。  
R15: 右側へ定位します。  
OFF: 出力されません。

**7-1h. C Send, D Send** ..... [0...9]

出力チャンネルC、Dから送られるレベルをキーごとに設定します。  
「6-2a. OSC 1 Send Level」が0のときは効果がないので注意してください。

**7-1i. Exclusive Group** ..... [None, Group1...Group16, Self]

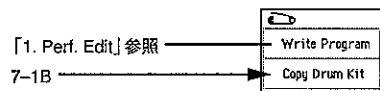
キーをグループ化するかどうかを設定します。

None: キーをグループ化しません。

Group1~Group16: ドラムサンプルを割り当てたキーをグループ化します。鍵盤を弾くと、後着優先のモノフォニックで発音されます。同じグループに設定したキーだけを弾くと、後着優先のモノフォニックで発音されます(同時に発音しません)。

Self: この設定のキーを何度も弾くと、前の音を消しながら発音します。

**Page Menu Command** .....



**7-1B. Copy Drum Kit**

他のドラムキットの設定をコピーします。

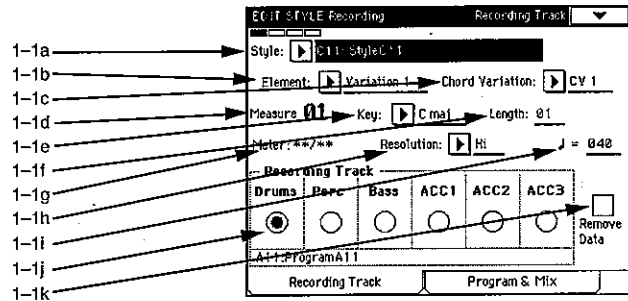
# Edit Styleモード

このモードでは、ユーザー・スタイル・データの入力を行います。

## 1. Recording

### 1-1. Recording Track

ユーザー・スタイルのリアルタイム・レコーディングを行います。



#### 1-1a. Style ..... [C11...C68]

リアルタイム・レコーディングするユーザー・スタイルを選択します。

#### 1-1b. Element ..... [Variation 1...Fill 2]

エレメントを選択します。

**Variation 1~4:** アレンジメントの演奏で、フロントパネルのVariation 1~4キーを押すと呼び出されるバリエーションをレコーディングするときに選択します。

**Intro 1~2:** アレンジメントの演奏で、フロントパネルのINTRO/ENDING 1~2キーを押すと呼び出されるイントロをレコーディングするときに選択します。

**Ending 1~2:** アレンジメントの演奏で、フロントパネルのINTRO/ENDING 1~2キーを押すと呼び出されるエンディングをレコーディングするときに選択します。

**Intro 1, Ending 1**は、イントロやエンディング時に鍵盤でコードを弾くと、レコーディングしたデータがそのコードによって平行移動して再生されるだけなので、凝ったイントロやエンディングを作り込んで演奏させたいときは、これらを選択します。

**Fill 1~2:** アレンジメントの演奏で、フロントパネルのFILL 1~2キーを押すと呼び出されるフィルインをレコーディングするときに選択します。

#### 1-1c. Chord Variation

シーケンス・データをレコーディングするコード・バリエーションを選択します。

「1-1b. Element」でVariation 1~4を選んだときは、CV 1~CV 6が選択できます。

「1-1b. Element」でIntro 1~2, Ending 1~2, Fill 1~2を選んだときは、CV 1~2が選択できます。

#### 1-1d. Measure ..... [1...16]

現在の小節を表示します。

#### 1-1e. Key ..... [C maj...B min]

「1-1c. Chord Variation」で選択したコード・バリエーションを入力するときの調を指定します。

**▲** 実際にコード・バリエーションを入力する調と異なる調を指定した場合、アレンジメント演奏時に期待するコード展開が得られなくなります。

#### 1-1f. Length ..... [0...16]

コード・バリエーションの長さを設定します。

コード・バリエーションの各トラックは、すべて同じ長さになります。

#### 1-1g. Meter ..... [\*/\*/\*, 4/4...16/16]

小節の拍子を表示します。また、REC/WRITEキーを押すと、これからレコーディングするコード・バリエーションの拍子が指定できます。

指定し終わったら、REC/WRITEキーを押します。

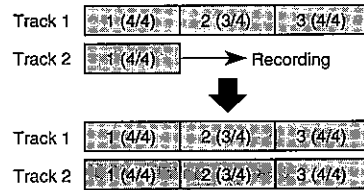
**\*/\*/\*:** すでにその小節にレコーディングされている(または他のトラックをレコーディングしたときに指定した)拍子を使用されます。

**4/4~16/16:** 指定した拍子が使用されます。

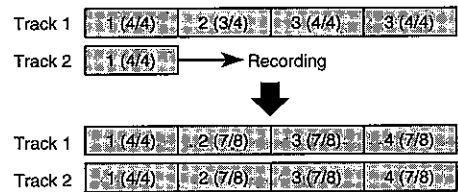
リアルタイム・レコーディングでは、途中で拍子を変更できません。コード・バリエーションの途中で拍子の変更を入れる場合は、あらかじめ「5-1C. Event Edit」で拍子が変わる小節へ拍子イベントを挿入してから、各トラックへ演奏データをレコーディングします。

トラック2の2小節目からレコーディングする場合

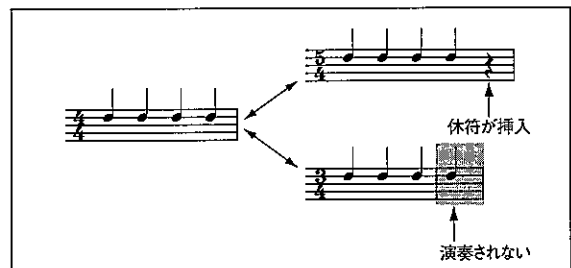
拍子を \*\*/\*\* に設定したとき



拍子を 7/8 に設定したとき



このパラメータの値を変更して小節が長くなると、長くなった部分に休符が挿入されます。反対に短くなると、短くなった部分は演奏されませんが、元の拍子を使って新しいトラックを録音するか、「5-1C. Event Edit」でトラックの拍子を元に戻せば、演奏されなかったデータがあらわれます。





### 1-1h. Resolution ..... [Hi...♪]

レコーディングするときのタイミングを調整する精度を設定します。

**Hi:** 実際に演奏したときのタイミングでそのまま忠実にレコーディングされます。このときの分解能は、4分音符あたり96です。

**♪:** 演奏したときのタイミングが4分音符のタイミングでレコーディングされます。



### 1-1i. ♪ (Tempo) ..... [40...240]

レコーディング時のテンポを設定します。

### 1-1j. Recording Track

ラジオ・ボタンで、レコーディングするトラックを指定します。

### 1-1k. Remove Data

**チェックする:** 必要に応じてトラックの演奏データが消去できます。例えばある音だけを消去する場合、REC/WRITEキーを押してデータ入力を開始し、消去する部分になったら消去したい音を鍵盤で押さえます。押したノート・ナンバーのデータが押している間だけ消去されます。同様に、ジョイスティックをX(左右)方向へ傾けている間はバンドのデータを消去でき、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータを消去できます。

## Page Menu Command .....

1-1A	Write Style	Get ACC3 Part	1-1H
1-1B	Get Style	Get Style Element	1-1I
1-1C	Get Drums Part	Initialize Style	1-1J
1-1D	Get Perc Part	Erase User Style	1-1K
1-1E	Get Bass Part	Memory Status	1-1L
1-1F	Get ACC1 Part	Metronome Setting	1-1M
1-1G	Get ACC2 Part		

### 1-1A. Write Style

スタイルをi30内へライトします。

**▲** 大切なスタイルは必ずライトしてください。ライトする前に電源をオフにしたり他のスタイルを選択すると復元できません。

- このコマンドを選択します。右のようなダイアログが表示されます。
- Name**には、スタイル名が表示されます。スタイル名を変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、スタイル名を入力します。
- Category**では、ライトするスタイルの 카테고리を指定します。
- Write to User Style**では、ライト先を選択します。
- OK**ボタンを押します。



### 1-1B. Get Style

現在選択しているスタイルへ、指定するスタイルを取り込みます。

- このコマンドを選択します。右のようなダイアログが表示されます。
- From**では、スタイルを選択します。フロントパネルのARRANGEMENT/STYLEキーでスタイルを選択します。または、**From**を押してカテゴリー・リストを表示させ、カテゴリーを選択するとスタイル・リストが表示されるので、その中から取り込むスタイルを選択します。
- OK**ボタンを押します。



### 1-1C. Get Drums Part

現在選択しているスタイルへ、指定するスタイルのドラム・パートを取り込みます。

- このコマンドを選択します。右のようなダイアログが表示されます。
- From**では、スタイルを選択します。フロントパネルのARRANGEMENT/STYLEキーでスタイルを選択します。または、**From**を押してカテゴリー・リストを表示させ、カテゴリーを選択するとスタイル・リストが表示されるので、その中からスタイルを選択します。
- OK**ボタンを押します。



### 1-1D. Get Perc Part

### 1-1E. Get Bass Part

### 1-1F. Get ACC1 Part

### 1-1G. Get ACC2 Part

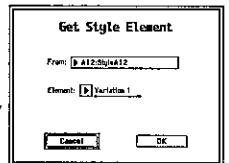
### 1-1H. Get ACC3 Part

現在選択しているスタイルへ、指定するパートを取り込みます。操作手順は「1-1C. Get Drums Part」を参考にしてください。

### 1-1I. Get Style Element

現在選択しているスタイルへ、指定するスタイルのエLEMENTを取り込みます。

- このコマンドを選択します。右のようなダイアログが表示されます。
- From**では、スタイルを選択します。フロントパネルのARRANGEMENT/STYLEキーでスタイルを選択します。または、**From**を押してカテゴリー・リストを表示させ、カテゴリーを選択するとスタイル・リストが表示されるので、その中から取り込むスタイルを選択します。
- Element**では、取り込むELEMENTを選択します。「1-1b. Element」の選択と同じ種類のELEMENTが選択できます。例えば現在Valiation 1~4を選んでいるときは、ここでValiation 1~4が選択できます。
- OK**ボタンを押します。



### 1-1J. Initialize Style

スタイルの設定を初期化します。

スタイルをはじめて作るときは、このコマンドで初期化してからエディットします。

初期化した後のパラメータの設定は、プレイヤーズ・ガイドの「付録J」(P.56)を参照してください。

- ① 「1-1a. Style」で、初期化するスタイルを選択します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ③ OKボタンを押します。



### 1-1K. Erase User Style

ユーザー・スタイルを消去します。

メモリー容量が不足してユーザー・スタイルがライトできないときは、このコマンドで必要のないユーザー・スタイルを消去します。

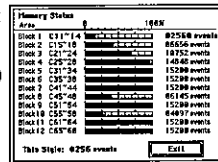
- ① このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ② 消去するユーザー・スタイル(C11C~68)を選択します。
- ③ OKボタンを押します。



### 1-1L. Memory Status

内部メモリーの残り容量を表示します。

- ① このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。  
スタイルでは1ブロックあたり15,200イベントまで使用できます。
- ② Exitボタンを押します。

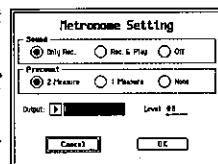


### 1-1M. Metronome Setting

メトロノームを設定します。

Programモード、Globalモード、Diskモードを除いたモードで、この設定が有効になります。

- ① このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ② **Sound**では、メトロノームを鳴らすかどうかを選択します。  
**Only Rec**にすると、リアルタイム・レコーディング時にメトロノームが鳴ります。  
**Rec. & Play**にすると、リアルタイム・レコーディング時、再生時にメトロノームが鳴ります。  
**Off**にすると、メトロノームは鳴りません。
- ③ **Precount**では、リアルタイム・レコーディングの前にカウントを入れるかどうかを選択します。  
**2 Measure**にすると、2小節分のカウントが入ります。  
**1 Measure**にすると、1小節分のカウントが入ります。  
**None**にすると、カウントは入りません。



- ④ **Output**では、メトロノーム音をどのチャンネルへ出力するかを設定します。

Lにすると出力チャンネルLへ、Rにすると出力チャンネルRへ、L+Rにすると出力チャンネルLとRへ、メトロノーム音を出力します。

C sendにすると出力チャンネルCへ、D sendにすると出力チャンネルDへ、C send+D sendにすると出力チャンネルCとDへメトロノーム音を出力します。

Allにすると、出力チャンネルL、R、C、Dのすべてへメトロノーム音を出力します。

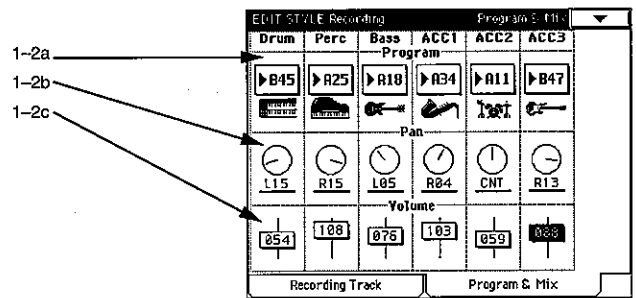
メトロノーム音がどのOUTPUT端子から出力されるかは、選択するプレースメントによって異なります。

- ⑤ **Level**では、メトロノームの音量を設定します。

- ⑥ OKボタンを押します。

## 1-2. Program & Mix

各トラックのプログラム、パン、ボリュームを設定します。これらのパラメータはスタイル・データの入力だけに使用されるもので、アレンジメントには影響しないのでスタイル・データが入力しやすいような設定にしてください。



### 1-2a. Program ..... [A11...R58]

i30でプログラムを選択する場合、このボタンを押すとカテゴリーのダイアログが表示され、好きなカテゴリーを選ぶとそのカテゴリーに分類されたプログラム・リストが表示されるので、そこからプログラムを選択します。プログラムを選択すると自動的にリストは消えますが、リストの左上のピンを押して表示をロックすると、リストを見ながらプログラムを選択することができます。

Globalモードの「6. Assign」(P.67)の設定で、SW 1、SW 2、接続したフットスイッチ、EC5エクスターナルコントローラのペダルなどを使って、プログラムを選択することもできます。

また、「1-1j. Recording Track」で指定したトラックは、PROGRAMキーでバンクとナンバーをそれぞれ入力すると直接プログラムを選択することができます。上段の1~8キーは上一桁、下段の1~8キーは下一桁のナンバー入力に使用します。

### 1-2b. Pan ..... [OFF, L15...CNT...R15, PROG]

出力チャンネルL、Rへの定位を設定します。

L15: 左側へ定位します。

CNT: 中央へ定位します。

R15: 右側へ定位します。

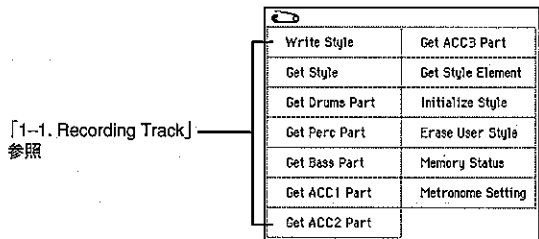
PROG: プログラムのパンの設定がそのまま使用されます。

OFF: トラックから出力されません。

### 1-2c. Volume ..... [0...127]

トラックの音量を設定します。

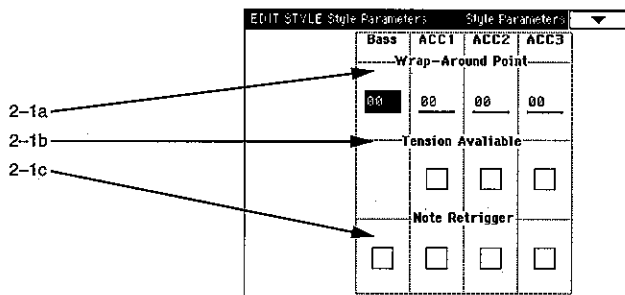
127: 最大の音量になります。



## 2. Style Parameters

### 2-1. Style Parameters

Bassトラック、ACC1～3トラックのWrap-Around Point、Tention Available、Note Retriggerを設定します。



#### 2-1a. Wrap-Around Point ..... [1... 12]

コード進行によっては、各トラックの演奏音域が不自然に1オクターブ高く聞こえてしまうことがあります。ここで設定したポイントより高い音を和音コードのルート(基音)として指定した場合、そのトラックは自動的に1オクターブ低く演奏されるようになります。これにより、トラックの音域が不自然に高くなるのを防ぐことができます。  
**1～12:** 「1-1e. Key」で設定した調のルート(基音)から上に1ステップ(半音)単位で設定することができます。各トラックで異なる値を設定すると、コード進行がさらに自然になります。逆にすべてのトラックで同じ値に設定すると、演奏中に同じ箇所でも1オクターブ下がることになり演奏が不自然になります。

#### 2-1b. Tension Available

弾いたコードに含まれているテンションをACC1～3トラックに加えるかどうかを設定します。

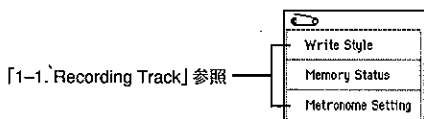
**チェックする:** 弾いたコードに含まれているテンションを加えます。  
**チェックしない:** 弾いたコードに含まれているテンションを加えません。

#### 2-1c. Note Retrigger

コードを変更したときに、BassトラックやACC1～3トラックの音を新しいコードに調和させるための設定です。

**チェックする:** トラックの音を停止し、弾いたコードに合う新しい音が演奏されます。

**チェックしない:** 新しいコードを弾くたびに、すでに出ていたコード音は停止し、そのトラックのデータが新しい音符の演奏を指示するまでは無音状態になります。

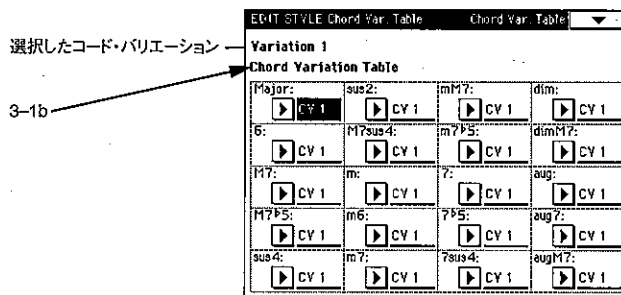


## 3. Chord Var. Table

### 3-1. Chord Var. Table

「1-1b. Element」で選択したエレメントのコード・バリエーション・テーブルを割り当てます。

Arrangement Playモードでは、コードを検出するとこのテーブルをもとに演奏するコード・バリエーションを決定します。割り当てたコード・バリエーションにデータが何も入っていないときは、i30はCV 1から順にデータが入ったコード・バリエーションを検索し、自動的に代用します。

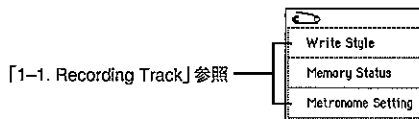


#### 3-1a. Chord Variation Table

Major～aug M7までの各コードにコード・バリエーションを割り当てます。

「1-1b. Element」でVariation 1～4を選んだときは、CV 1～CV 6から選択します。

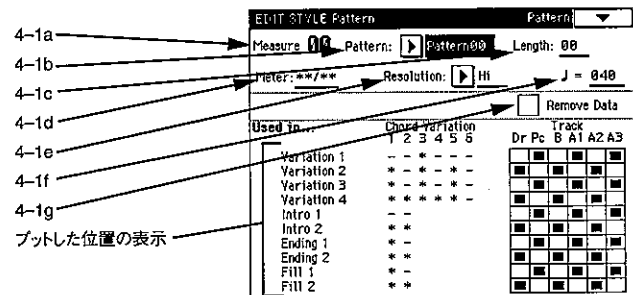
「1-1b. Element」でIntro 1～2, Ending 1～2, Fill 1～2を選んだときは、CV 1～CV 2から選択します。



# 4. Pattern

## 4-1. Pattern

各ユーザー・スタイルに100個のパターンを持つことができます。パターンのデータを変更すると、ブツ先の演奏に影響するので十分注意してください。



### 4-1a. Measure

現在の小節を表示します。

### 4-1b. Pattern ..... [0...99]

入力するパターンを選択します。

### 4-1c. Length ..... [0...16]

REC/WRITEキーを押すと、これから入力するパターンの長さが指定できます。

指定し終わったら、REC/WRITEキーを押します。

### 4-1d. Meter ..... [1/4...16/16]

REC/WRITEキーを押すと、パターンの拍子が指定できます。

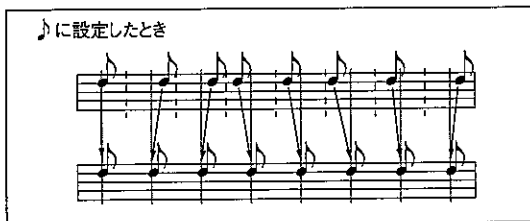
指定し終わったら、REC/WRITEキーを押します。

### 4-1e. Resolution ..... [Hi...J]

データ入力時のタイミングを調整する精度を設定します。

**Hi:** 実際に演奏したときのタイミングでそのまま忠実に入力されます。このときの分解能は、4分音符あたり96です。

**J:** 演奏したときのタイミングが4分音符のタイミングで入力されます。



### 4-1f. ♩ (Tempo) ..... [40...240]

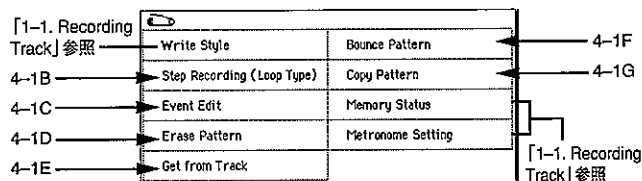
テンポを設定します。

### 4-1g. Remove Data

**チェックする:** 必要に応じてパターンの演奏データが消去できます。

例えば、ある音だけを消去する場合、REC/WRITEキーを押してデータ入力を開始し、消去する部分になったら消去したい音を鍵盤で押さえます。押したノート・ナンバーのデータが押している間だけ消去されます。同様に、ジョイスティックをX(左右)方向へ傾けている間はベンドのデータを消去でき、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータを消去できます。

## Page Menu Command .....



### 4-1B. Step Recording (Loop Type)

パターン・データを入力します。

1ステップごとにノート・データを入力するという、非リアルタイムの入力方法です。

パターンのステップ・レコーディングは、指定した小節範囲を何度も繰り返しながら修正できます。このとき、入力されているパターンのデータはそのまま残り、その上に新しいデータが書き加わります。まず、「4-1b. Pattern」で入力するパターンを指定し、「4-1c. Length」で小節数を指定します。Lengthパラメータで指定した小節数のデータ入力が終わると最初の小節へ戻り、繰り返し入力できます。

そして、このコマンドを選択します。

ステップ・レコーディングの手順や設定内容については、Backing Sequenceモードの「6-1A. Step Recording」(P.17)で、**Trackパラメータ**でATr. KBD Track, KBD 4~8 Trackを指定したときを参照してください。

### 4-1C. Event Edit

入力したパターン・データをイベント単位でエディットします。

「4-1b. Pattern」でパターンを指定してからこのコマンドを選択すると、イベントを指定するダイアログが表示されます。

エディットするイベントをチェックし**OKボタン**を押すと、イベント・エディットのダイアログが表示されます。

イベント・エディットの手順や設定内容については、Backing Sequenceモードの「6-1B. Event Edit」(P.19)を参照してください。

### 4-1D. Erase Pattern

選択しているパターンの演奏データを消去します。

「4-1b. Pattern」で消去するスタイルを選択してから、このコマンドを選択します。

**OKボタン**を押します。

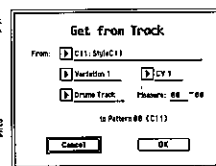
### 4-1E. Get from Track

トラック上に存在するパターンの演奏データを、指定したトラックへ取り込みます。

① 「4-1b. Pattern」で、ゲット先になるパターンを選択し、「6-1c. Length」でパターンの長さを指定します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



③ **From**では、スタイルを選択します。

④ エlement、コード・バリエーションを選択します。

Elementで**Variation 1~4**を選んだ場合、コード・バリエーションは**CV 1~CV 6**から選択します。

Elementで**Intro 1~2, Ending 1~2, Fill 1~2**を選んだ場合、コード・バリエーションは**CV 1~CV 2**から選択します。

⑤ トラックを選択します。

Drums Track, Perc Track, ACC1~3Trackが選択できます。

⑥ ゲット元になる最初の小節を選択します。

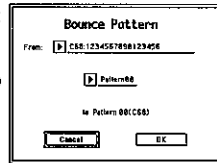
⑦ **OKボタン**を押します。

#### 4-1F. Bounce Pattern

バウンス元とバウンス先になるパターンの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。

実行後のパターンの拍子と長さは、バウンス先の設定に従います。選択しているパターンとバウンス先のパターンにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。あらかじめ2つのパターンのMIDIコントロール・データを、「4-1C. Event Edit」で整理してください。

- ①「4-1b. Pattern」で、バウンス先になるパターンを選択します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ③ Fromでは、スタイルとバウンス元のパターンを選択します。
- ④ OKボタンを押します。

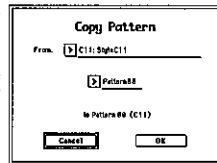


#### 4-1G. Copy Pattern

パターンのデータを、指定したパターンへコピーします。

コピー・パターン実行すると、コピー先のパターンに存在するパターンのデータは消去されるので、十分に注意してください。

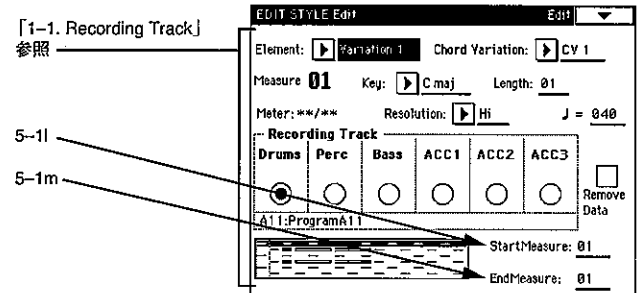
- ①「4-1b. Pattern」で、コピー先になるパターンを選択します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ③ Fromでは、ユーザー・スタイルを選択します。
- ④ コピー元のパターンを選択します。
- ⑤ OKボタンを押します。



## 5. Edit

### 5-1. Edit

データの非リアルタイムの入力(ステップ・レコーディング)やエディットなどをトラックごとに行います。

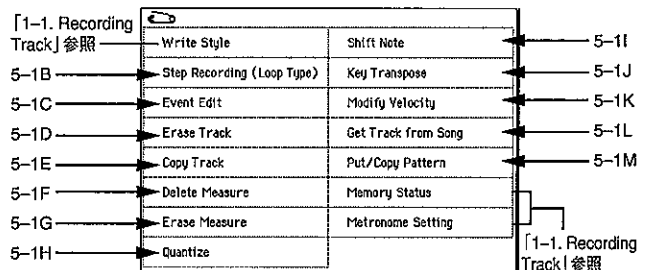


#### 5-1I. Start Measure

#### 5-1m. End Measure

スタイル・データをエディットまたはステップ・レコーディングするときの初めと終わりの小節を指定します。

### Page Menu Command .....



#### 5-1B. Step Recording (Loop Type)

スタイル・データを入力します。

1ステップごとにノート・データを入力していくという、非リアルタイムの方法です。

ステップ・レコーディングは、指定した小節範囲を何度も繰り返しながら修正できます。このとき、入力されているスタイルのデータはそのまま残り、その上に新しいデータが書き加わります。

まず、「1-1b. Element」と「1-1c. Chord Variation」で、入力するコード・バリエーションを指定し、「5-1I. Start Measure」、「5-1m. End Measure」で小節範囲を指定します。Start Measure、End Measureパラメータで指定した小節数のデータ入力が終わると最初の小節へ戻り、繰り返し入力できます。

そして、このコマンドを選択します。

ステップ・レコーディングの手順や設定内容については、Backing Sequenceモードの「6-1A. Step Recording」(P.17)で、TrackパラメータでATr. KBD Track、KBD 4~8 Trackを指定したときを参照してください。

### 5-1C. Event Edit

入力したスタイル・データをイベント単位でエディットします。  
 「1-1b. Element」と「1-1c. Chord Variation」で、エディットするコード・バリエーションを指定してからこのコマンドを選択すると、イベントを指定するダイアログが表示されます。  
 エディットするイベントをチェックしOKボタンを押すと、イベント・エディットのダイアログが表示されます。  
 イベント・エディットの手順や設定内容については、Backing Sequenceモードの「6-1B. Event Edit」(P.19)を参照してください。

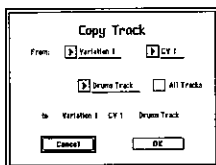
### 5-1D. Erase Track

指定したトラックのデータを消去します。  
 ① 「1-1b. Element」, 「1-1c. Chord Variation」で、エレメントとコード・バリエーションを選択します。  
 ② 「1-1j. Recording Track」で、消去するトラックを選択します。  
 ③ このコマンドを選択します。  
 右のようなダイアログが表示されます。  
**All Tracksをチェックすると、全トラックの演奏データを消去できます。**  
 ④ OKボタンを押します。



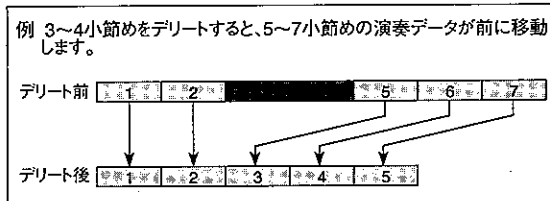
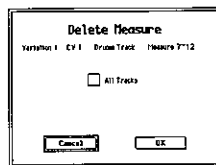
### 5-1E. Copy Track

コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。  
 コピートラックを実行すると、コピー先のトラックに存在するトラックのデータは消去されるので、十分に注意してください。  
 ① 「1-1b. Element」, 「1-1c. Chord Variation」で、エレメントとコード・バリエーションを選択します。  
 ② 「1-1j. Recording Track」で、コピー先になるトラックを選択します。  
 ③ このコマンドを選択します。  
 右のようなダイアログが表示されます。  
 ④ Fromでは、コピー元のエレメント、コード・バリエーション、トラックを選択します。  
**All Tracksをチェックすると、全トラックの演奏データをコピー元できます。**  
 ⑤ OKボタンを押します。



### 5-1F. Delete Measure

指定した小節を削除します。  
 デリット・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。  
 ① 「1-1b. Element」, 「1-1c. Chord Variation」で、エレメントとコード・バリエーションを選択します。  
 ② 「1-1j. Recording Track」で、トラックを選択します。  
 ③ 「5-1l. Start Measure」, 「5-1m. End Measure」で、削除する小節の範囲を指定します。  
 ④ このコマンドを選択します。  
 右のようなダイアログが表示されます。  
**All Tracksをチェックすると、全トラックの指定した小節の演奏データを削除できます。**  
 ⑤ OKボタンを押します。

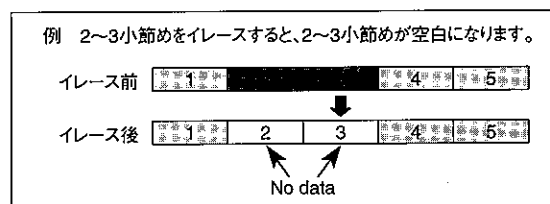
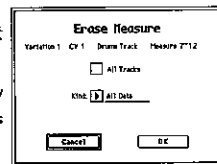


### 5-1G. Erase Measure

指定した小節内から演奏データを含む各種のデータを消去します。  
 イレース・メジャーでは、指定したデータの種類だけを消去することもできます。

▲ コントロール・データが、消去する小節範囲とその外にまたがっている場合は、範囲内のデータだけが消去されます。また、ノート・データが何小節もまたがっている場合、あいだの小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されるので注意が必要です。

- ① 「1-1b. Element」, 「1-1c. Chord Variation」で、エレメントとコード・バリエーションを選択します。
- ② 「1-1j. Recording Track」で、トラックを選択します。
- ③ 「5-1l. Start Measure」, 「5-1m. End Measure」で、消去する小節の範囲を指定します。
- ④ このコマンドを選択します。  
 右のようなダイアログが表示されます。  
**All Tracksをチェックすると、全トラックの指定した小節のデータを消去できます。**
- ⑤ Kindでは、消去するデータの種類を指定します。  
**All Data**にすると、すべてのデータが消去されます。  
**Aftertouch**にすると、アフタータッチ、ポリ・アフタータッチが消去されます。
- ⑥ OKボタンを押します。



## 5-1H. Quantize

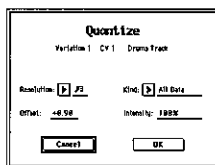
入力されたスタイル・データのタイミングを補正します。どのように補正されるかは「付録」(P.81)を参照してください。クオンタイズを実行すると、演奏データは以下のようになります。

- ・ノート・データにクオンタイズを実行するとノート・オンのタイミングは補正されますが、レングス(音符の長さ)は変わりません。
- ・クオンタイズのレゾリューションをHiにすると、ベース・レゾリューション(1/96)のタイミングで補正されるので、ノート・データには影響ありません。例えば、ジョイスティックやアフタータッチ等の連続的に変化するデータはメモリーを大量に消費しますが、クオンタイズを実行すると指定したレゾリューションより細かいタイミングで変化するデータが1つにまとめられ、メモリーの節約になります。

また、同じコントロール・データが同じタイミングに含まれていると、それらが1つにまとめ内部メモリーが節約できます。

- ①「1-1b. Element」,「1-1c. Chord Variation」で、エレメントとコード・バリエーションを選択します。
- ②「1-1j. Recording Track」でトラックを選択し、「5-1i. Start Measure」,「5-1m. End Measure」で補正する小節の範囲を指定します。

- ③ このコマンドを選択します。右のようなダイアログが表示されます。

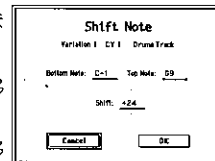


- ④ **Resolution**では、補正時の分解能を指定します。レゾリューションの設定を粗くするとメモリーの節約になりますが、演奏データの変化も粗くなりますので注意してください。
- ⑤ **Kind**では、補正するデータの種類を指定します。**Aftertouch**にすると、アフタータッチ、ポリ・アフタータッチが補正されます。**Control Change**にすると、コントロール・チェンジが補正されますが、コントロール・チェンジ・ナンバーは指定できません。
- ⑥ **Offset**では、基準のタイミングからどの方向へどの位ずらすかをティック単位で指定します。**0.48**では 1/2単位、**0.24**では 1/4単位、**-**の値にすると前へずれ、**+**の値にすると後ろへずれます。これで、前ノリや後ノリが再現できます。
- ⑦ **Intensity**では、補正時の感度(④と⑥の指定へどのくらい近づけるか)を指定します。**0%**にすると補正されず、**100%**にすると④、⑥の設定どおりに補正されます。
- ⑧ **OKボタン**を押します。

## 5-1I. Shift Note

指定した小節内のノート・ナンバーを、設定した量だけ移動させます。

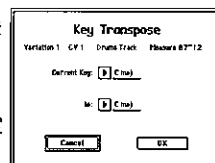
- ①「1-1b. Element」,「1-1c. Chord Variation」で、エレメントとコード・バリエーションを選択します。
- ②「1-1j. Recording Track」で、トラックを選択します。
- ③ このコマンドを選択します。右のようなダイアログが表示されます。
- ④ **Bottom Note**と**Top Note**では、移動させる音域を指定します。指定した音域のノート・ナンバーが移動の対象になります。キーボードでも指定することができます。**Top Note**は**Bottom Note**より下の音を指定することができません。
- ⑤ **Shift**では、移動させる量を指定します。半音単位で+24から-24の範囲で指定できます。
- ⑥ **OKボタン**を押します。



## 5-1J. Key Transpose

指定したトラックのデータを、指定した調へ変化(移調)させます。

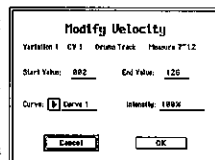
- ①「1-1b. Element」,「1-1c. Chord Variation」で、エレメントとコード・バリエーションを選択します。
- ②「1-1j. Recording Track」で、トラックを選択します。
- ③「1-1e. Key」で、調を確認します。この設定がもともとコード・バリエーションと不適合のときは、キー・トランスポーズを実行しても意図しない移調をすることがあるので注意してください。
- ④ このコマンドを選択します。右のようなダイアログが表示されます。
- ⑤ **Current Key**では現在の調を指定し、**To**ではトランスポーズ後の調を指定します。
- ⑥ **OKボタン**を押します。

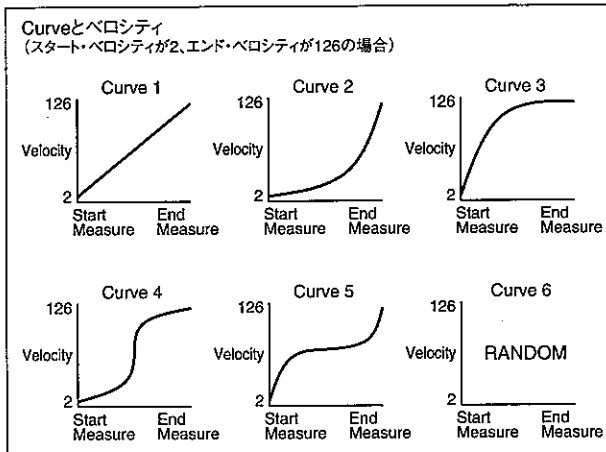


## 5-1K. Modify Velocity

指定した小節内のノート・データのベロシティを、指定したカーブを使って変化させます。

- ①「1-1b. Element」,「1-1c. Chord Variation」で、エレメントとコード・バリエーションを選択します。
- ②「1-1j. Recording Track」で、トラックを選択します。
- ③ このコマンドを選択します。右のようなダイアログが表示されます。
- ④ **Start Value**では、スタート・メジャーでのベロシティ値を指定します。
- ⑤ **End Value**では、エンド・メジャーでのベロシティ値を指定します。
- ⑥ **Curve**では、ベロシティが小節の位置とともに変化するときのカーブを指定します。
- ⑦ **Intensity**では、⑥で指定したカーブへどのくらい近づけるかを指定します。**0%**にするとノート・データのベロシティのまま変わらず、**100%**にすると指定したカーブにそったベロシティになります。
- ⑧ **OKボタン**を押します。

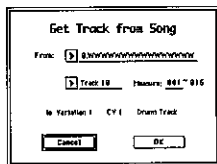




### 5-1L. Get Track from Song

現在選択しているトラックへ、指定したトラックを取り込みます。

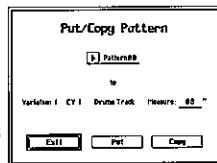
- ① 「1-1b. Element」、「1-1c. Chord Variation」で、エレメントとコード・バリエーションを選択します。
- ② 「1-1j. Recording Track」で、トラックを選択します。
- ③ このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ④ **From**では、ソングを指定します。
- ⑤ 取り込むトラックとスタート・メジャーを指定します。
- ⑥ **OK**ボタンを押します。



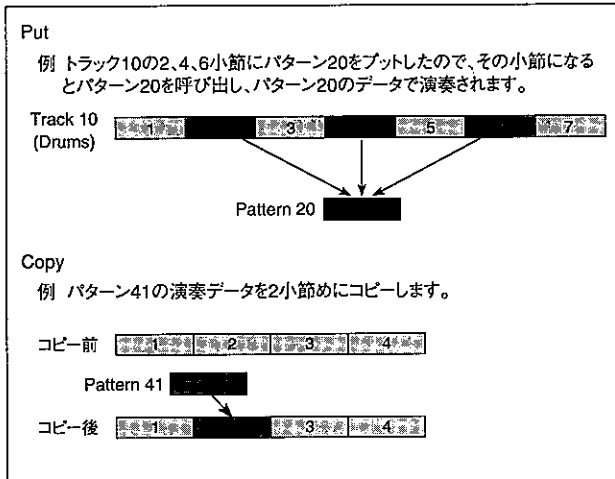
### 5-1M. Put/Copy Pattern

現在選択しているトラックへ、指定したパターンをプット(配置)またはコピーします。

- ① 「1-1b. Element」、「1-1c. Chord Variation」で、エレメントとコード・バリエーションを選択します。
- ② 「1-1j. Recording Track」で、トラックを選択します。
- ③ このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。

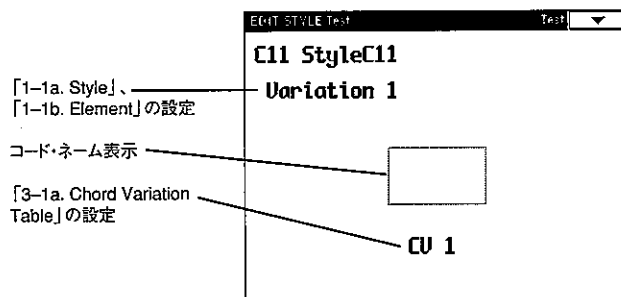


- ④ パターンを指定します。
- ⑤ **Measure**で、プット先またはコピー先の小節を指定します。
- ⑥ プットするときは**Put**ボタンを押し、コピーするときは**Copy**ボタンを押します。  
**Put**では、プット先の小節でプットされたパターンを呼び出します。1つのパターン演奏を繰り返し使用するときは、プットするとメモリーの消費が少なくなります。また、プット先のパターンを変更すると、そのパターンをプットしたすべての演奏に変更が反映できます。  
**Copy**では、小節にパターンのデータがコピーされます。パターンの演奏を少し変更して使用するときに便利です。
- ⑦ **Exit**ボタンを押します。



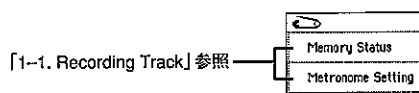
## 6-1. Test

入力したコード・バリエーションが、アレンジメントの演奏でどのように演奏されるかを確認します。



まず、START/STOPキーを押して演奏を再生します。そして、作成したエレメントごとに鍵盤でコードを押さえて各コード・バリエーションのでき具合を確認することができます。  
コード・バリエーションを作成したら、「3-1a. Chord Variation Table」でコード・バリエーションをコードに割り当てて、ここでテストしてください。確認が終わったら、もう一度START/STOPキーを押してください。

### Page Menu Command .....



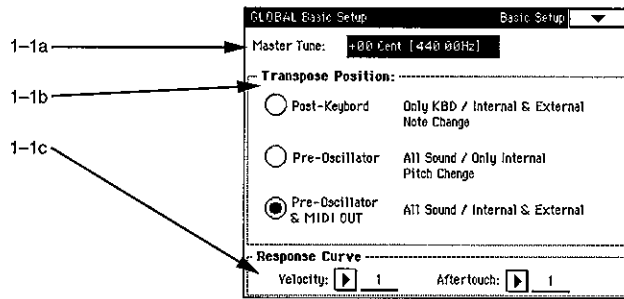


このモードでは、マスター・チューニング、MIDIの設定、RIT、キー、ACCEL.キー、SW 1、SW 2等のi30全体に関わる設定を行います。

## 1. Basic Setup

### 1-1. Basic Setup

マスター・チューニング、トランスポーズ・ポジション、ペロシティ/アフタータッチのレスポンス・カーブを設定します。



#### 1-1a. Master Tune ..... [-50... +50]

全体の基本となるチューニング(調律)を、セント単位(半音=100セント)で行います。

#### 1-1b. Transpose Position

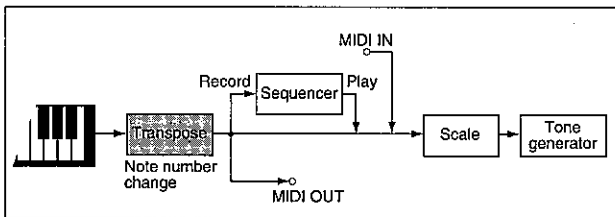
トランスポーズする位置を選択します。

この設定は、MIDIの送受信データやシーケンサのレコーディング・データに影響します(i30の鍵盤を使ってi30の音源を演奏させるときは、この設定は影響ありません)。

**Post-Keyboard:** 鍵盤から出るノート・データにトランスポーズをかけます。

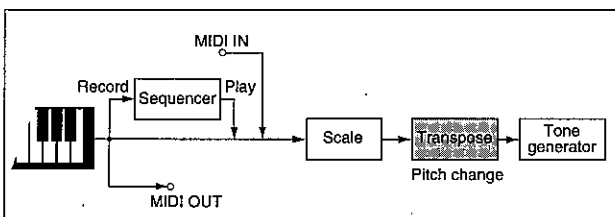
ノート・データがトランスポーズの設定によって移調され、音源へ送られたりMIDI OUT端子から外部へ送信されます。

トランスポーズをかけたノート・データでシーケンス・データを作るときはこれを選択してください。



**Pre-Oscillator:** 音源へ入る前のノート・データにトランスポーズをかけます。

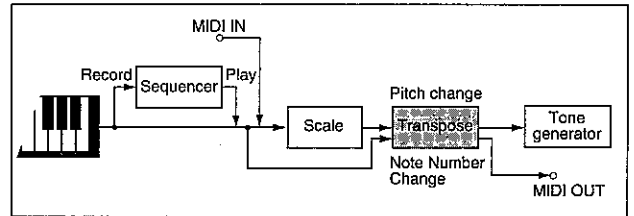
鍵盤から出るノート・データやMIDI IN端子で受信するデータがトランスポーズの設定によって移調され、音源へ送られます。また、MIDI OUT端子から送信するノート・データにはトランスポーズがかかりません。



**Pre-Oscillator & MIDI OUT:** 音源へ入る前のノート・データにトランスポーズをかけます。

鍵盤から出るノート・データやMIDI IN端子で受信するデータがトランスポーズの設定によって移調され、音源へ送られたりMIDI OUT端子から送信されます。

トランスポーズをかけたノート・データがMIDI OUT端子から送信されるので、i30で作ったデータを外部の音源を使って同じ音程で再生するときはこれを選択してください。



#### 1-1c. Response Curve

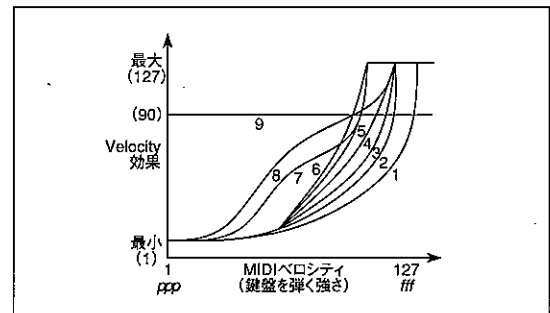
ペロシティやアフタータッチの感度を設定します。

#### Velocity ..... [1...9]

鍵盤を弾く強さで音量や音色を変化させるとき、ここで選択するカーブによって変化の仕方が変わります。

1~8: カーブにはそれぞれの特徴があるので、自分のペロシティの強さ、演奏スタイル、得ようとしている効果などを考え、カーブを選択してください。

9: 鍵盤を弾く強さに関係なく、ペロシティ値90に固定されます。ペロシティ値をそろえる場合や音量や音色をペロシティで変化させたくない場合等に向いています。



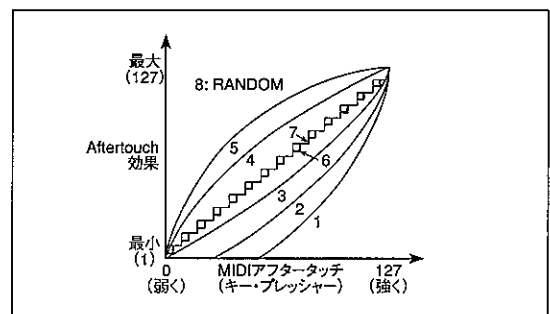
#### Aftertouch ..... [1...8]

アフタータッチの強弱で音量や音色、ピッチを変化させるとき、ここで選択するカーブによって変化の仕方が変わります。

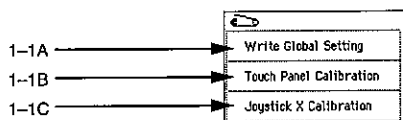
6, 7: 6のカーブでは24段階、7のカーブでは12段階で変化するので、シーケンサにアフタータッチをレコーディングする場合、メモリを消費したくないときに使うとよいでしょう。

7のカーブを選択し、アフタータッチでピッチを変化させるときに変化幅を1オクターブにしておく、ピッチを半音単位で変化させることができます。

8: ランダムなカーブで、特殊効果を得たいときやアフタータッチで不規則な揺らぎを得たいというときに使用します。



## Page Menu Command .....



### 1-1A. Write Global Setting

Globalモードの設定をライトします。

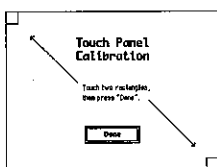
ダイアログのOKボタンを押すと、Globalモードの設定がライトされます。

### 1-1B. Touch Panel Calibration

LCD画面で入力が思うようにならないとき、またLCD画面で押したところと違う場所にエディット・セルが移動したときなどに、LCD画面の感度を調整します。

- ① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。ページ・メニューからこのコマンドを選択できないときは、EXITキーを押しながら[+]キーを押してください。



- ② LCD画面の左上の四角を押します。

正しく選択されると反転表示になります。

- ③ LCD画面の右下の四角を押します。

正しく選択されると反転表示になります。

- ④ Doneボタンを押します。

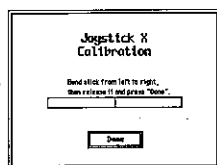
正しく調整できなかったときはエラー・メッセージが表示されますので、もう一度最初からやり直してください。

### 1-1C. JS X Calibration

ジョイスティックを左側または右側に倒し切っても、設定したピッチバンド・レンジの効果が得られないとき、また倒している途中で最大または最小になってしまうときなどに、ジョイスティックの感度を調整します。

- ① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



- ② ジョイスティックを左へ倒し、続けて右へ倒します。

- ③ ジョイスティックから手を離します。

- ④ Doneボタンを押します。

正しく調整できなかったときはエラー・メッセージが表示されますので、もう一度最初からやり直してください。

## 2. Scale

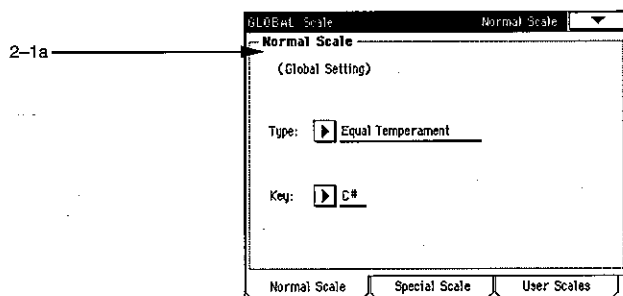
i30で使用するスケールを設定します。

### 2-1. Normal Scale

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードでは、ここで選択したスケールとArrangement Playモード、Backing Sequenceモードで選択したKBDスケールとを、接続したアサインابل・ペダル等で切り替えて使用することができます。

それ以外のモードでは、ここで選択したスケールと「2-2. Special Scale」で選択したスケールとを、接続したアサインابل・ペダル等で切り替えることができます。

例えば、SW 1でスケールを切り替えるときは、あらかじめ「6-1. SW 1, SW 2」で、SW 1をScale Change(CC#4)に割り当てておいてください。Normalスケール選択中は、SW 1のLEDが消えます。



#### 2-1a. Normal Scale

Type ..... [Equal Temperament...User Scale 32]

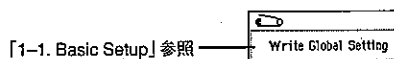
Equal Temperament ~ Pelog: Arrangement Playモードの「6-4b. KBD Scale」(P.8)を参照してください。

User Scale 1 ~ User Scale 32: 「2-3. User Scale」で設定した音階です。

Key ..... [C...B]

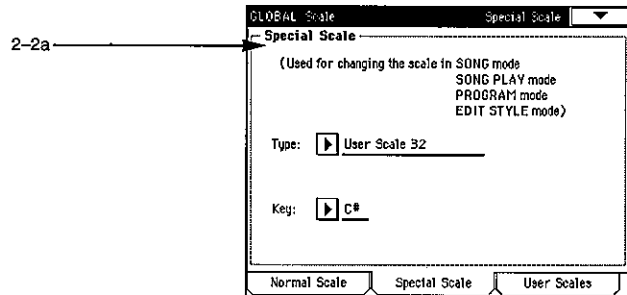
選んだ音階の主調和音のキーを選択します。

## Page Menu Command .....



## 2-2. Special Scale

Arrangement Playモード、Backing Sequenceモード以外では、ここで選択したスケールと「2-1. Normal Scale」で選択したスケールとを、接続したアサインブル・ペダル等で切り替えることができます。例えば、SW 1でスケールを切り替えるときは、あらかじめ「6-1. SW 1, SW 2」で、SW 1をScale Change(CC#4)に割り当てておいてください。Normalスケール選択中は、SW 1のLEDが消えます。



### 2-2a. Special Scale

**Type** ..... [Equal Temperament...User Scale 32]

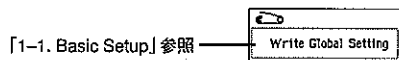
**Equal Temperament~Pelog:** Arrangement Playモードの「6-4b. KBD Scale」(P.8)を参照してください。

**User Scale 1~User Scale 32:** 「2-3. User Scale」で設定した音階です。

**Key** ..... [C...B]

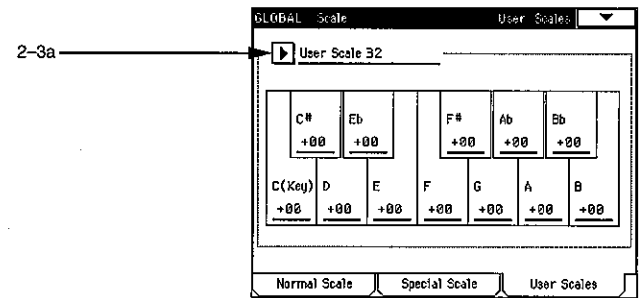
選んだ音階の主調和音のキーを選択します。

### Page Menu Command .....



## 2-3. User Scale

32個のユーザー・スケールを設定します。

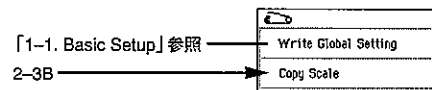


### 2-3a. User Scale..... [1...32]

番号を選択すると、その下にスケールの構成が表示されます。

キーごとに音の高さを調節し、オリジナルのスケールを設定します。音の高さは-50~+50セントの範囲で調節できます。

### Page Menu Command .....

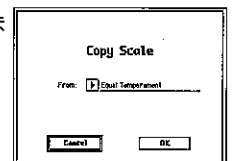


### 2-3B. Copy Scale

スケールをコピーします。

既存のスケールを元にして、ユーザー・スケールを作るときに便利です。

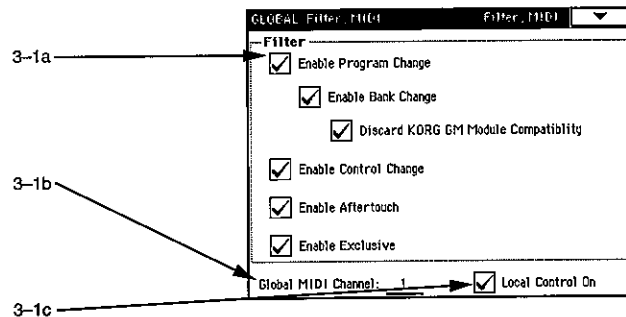
- ① ユーザー・スケールを選びます。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ③ コピーするスケールを選択します。
- ④ OKボタンを押します。



## 3. Filter, MIDI

### 3-1. Filter, MIDI

MIDIフィルター、グローバルMIDIチャンネル、ローカル・コントロールON/OFFを設定します。



#### 3-1a. Filter

各種のMIDIメッセージを送受信するかどうかを設定します。

##### Enable Program Change

**チェックする:** MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送受信します。

##### Enable Bank Change

**チェックする:** MIDIバンク・チェンジ・メッセージを送受信します。

##### Discard KORG GM Module Compatibility

**チェックする:** バンクA、バンクBは[MSB: 0, LSB: 0]、バンクRは[MSB: 0, LSB: 4]で送信されます。

##### Enable Control Change

**チェックする:** MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ(ピッチベンド、ボリューム、サスティン、ペダル、その他コントローラ・メッセージ)を送受信します。

##### Enable Aftertouch

**チェックする:** MIDIアフタータッチ・メッセージを送受信します。

##### Enable Exclusive

**チェックする:** MIDIシステム・エクスクルーシブ・パラメータチェンジ・メッセージを送受信します。このメッセージは、パソコンなどでi30のプログラムをエディットするとき、または双方でエディットするときに使用されます。

#### 3-1b. Global MIDI Channel ..... [1...16]

i30のグローバルMIDIチャンネルを設定します。

FilterパラメータのEnable Exclusiveをチェックしておけば、ここで設定したチャンネルで、MIDIシステム・エクスクルーシブ・メッセージを受信できます。

**ProgramモードでのMIDIメッセージの送受信は、ここで設定するチャンネルが使用されます。**i30が検出したコード情報をコルグihインタラクティブ・ボーカル・ハーモニーへ送信するときにも、このチャンネルが使用されます。

#### 3-1c. Local Control On

**チェックする:** i30の鍵盤、ジョイスティック、SW 1、SW 2、接続したフットペダルなどを使って、本体の音源をコントロールできます。  
**チェックしない:** i30の鍵盤、ジョイスティック、SW 1、SW 2、接続したフットペダルなどを使って、MIDI機器をコントロールします。このときは、本体の音源をコントロールできず、情報をMIDIで送信します。バックিং・シーケンスにデータを入力したり、Arrangement Playモードなどで鍵盤上のコード検出はできません。

## Page Menu Command .....

[1-1. Basic Setup]参照	Write Global Setting	Dump Global Setting	3-1G
3-1B	Dump SET (All Data)	Dump Styles	3-1H
3-1C	Dump Arrangements	Dump Backing Sequences	3-1I
3-1D	Dump Arrangement Global	Dump Songs	3-1J
3-1E	Dump KBD Sets	Receive Dumped Data	3-1K
3-1F	Dump Programs		

### 3-1B. Dump SET (All Data)

すべてのユーザー・エリアのデータを、接続したMIDI機器へ送信します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるパソコンや、MIDIデータ・ファイラーへ、データを保存することができます。

① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



② OKボタンを押します。

データ・サイズは**最大1MB**、所要時間は約7分50秒です。

以下のユーザー・エリアのデータが送信されます。

- ・アレンジメント・データ
- ・アレンジメント・グローバル・データ
- ・キーボード・セット・データ
- ・プログラム・データ
- ・グローバル・セッティング・データ
- ・スタイル・データ
- ・バックিংシーケンス・データ
- ・ソング・データ

### 3-1C. Dump Arrangements

すべてのユーザー・アレンジメントのアレンジメント・データを、接続したMIDI機器へ送信します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるパソコンや、MIDIデータ・ファイラーへ、データを保存することができます。

このコマンドを選択し、**OKボタン**を押します。

データ・サイズは**21KB**、所要時間は約10秒です。

### 3-1D. Dump Arrangement Global

アレンジメント・グローバル・データを、接続したMIDI機器へ送信します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるパソコンや、MIDIデータ・ファイラーへ、データを保存することができます。

このコマンドを選択し、**OKボタン**を押します。

データ・サイズは**54byte**、所要時間は約1秒です。

### 3-1E. Dump KBD Sets

すべてのキーボード・セット・データを、接続したMIDI機器へ送信します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるパソコンや、MIDIデータ・ファイラーへ、データを保存することができます。

このコマンドを選択し、**OKボタン**を押します。

データ・サイズは**3.6KB**、所要時間は約2秒です。

### 3-1F. Dump Program

すべてのユーザー・プログラムのプログラム・データを、接続したMIDI機器へ送信します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるパソコンや、MIDIデータ・ファイラーへ、データを保存することができます。

このコマンドを選択し、**OKボタン**を押します。

データ・サイズは**30.5KB**、所要時間は約15秒です。

### 3-1G. Dump Global Setting

グローバル・セッティング・データを、接続したMIDI機器へ送信します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるパソコンや、MIDIデータ・ファイラーへ、データを保存することができます。

このコマンドを選択し、**OKボタン**を押します。

データ・サイズは**422byte**、所要時間は約1秒です。

### 3-1H. Dump Style

すべてのユーザー・スタイルのスタイル・データを、接続したMIDI機器へ送信します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるパソコンや、MIDIデータ・ファイラーへ、データを保存することができます。

このコマンドを選択し、**OKボタン**を押します。

データ・サイズは**最大787KB**、所要時間は約5分40秒です。

### 3-1I. Dump Backing Sequences

すべてのバックイング・シーケンス・データを、接続したMIDI機器へ送信します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるパソコンや、MIDIデータ・ファイラーへ、データを保存することができます。

このコマンドを選択し、**OKボタン**を押します。

データ・サイズは**最大265KB**、所要時間は約1分50秒です。

### 3-1J. Dump Songs

すべてのソング・データを、接続したMIDI機器へ送信します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるパソコンや、MIDIデータ・ファイラーへ、データを保存することができます。

このコマンドを選択し、**OKボタン**を押します。

データ・サイズは**最大266KB**、所要時間は約1分50秒です。

### 3-1K. Receive Dumped Data

「3-1B. Dump SET」～「3-1J. Dump Songs」でダンプしたデータをi30で受信します。

受信が終わったら**EXITボタン**を押します。

## データダンプの方法

### データの送信 (i30からMIDI機器へ)

- ① **i30**とMIDI機器を接続します。  
MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるパソコンを使用する場合は、パソコンのシリアルポートと**i30**のTO HOST端子を接続します。  
MIDIデータ・ファイラーを使用する場合は、MIDIデータ・ファイラーのMIDI IN端子と**i30**のMIDI OUT端子を接続します。
- ② **GLOBAL**キーを押してGlobalモードへ入ります。
- ③ **MENU**キーを押してから、**Filter**、**MIDI**ボタンを押します。  
Filter、MIDIの画面が表示されます。
- ④ **ページ・メニュー・ボタン**を押してから、送信するデータに合わせてコマンドを選択します。
- ⑤ ダイアログにそって操作します。  
**OK**ボタンを押すとデータが送信されます。送信中は**Now Transmitting MIDI data**と表示されます。  
データ・サイズと送信時間は、送信するデータによって異なります。



データの送信中は、絶対に**i30**の電源をオフにしないでください。

### データの受信 (MIDI機器からi30へ)

- ① **i30**とMIDI機器を接続します。  
MIDIエクスクルーシブ・メッセージを送信できるパソコンを使用する場合は、パソコンのシリアルポートと**i30**のTO HOST端子を接続します。  
MIDIデータ・ファイラーを使用する場合は、MIDIデータ・ファイラーのMIDI OUT端子と**i30**のMIDI IN端子を接続します。
- ② MIDI機器のMIDIチャンネルと、**i30**のグローバルMIDIチャンネルを合わせます。また、一度MIDI機器へ送信したデータを再び**i30**で受信するときは、送信時のグローバルMIDIチャンネルに、**i30**のグローバルMIDIチャンネルを合わせてください。  
送信側のMIDIチャンネルを設定するときは、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。**i30**のグローバルMIDIチャンネルは、「3. Filter, MIDI」で設定します。
- ③ 「3. Filter, MIDI」を表示させ、ページ・メニュー・コマンドの**Receive Dumped Data**を押します。
- ④ MIDI機器からデータを送信させます。  
使用する機器の取扱説明書を参考にデータを送信してください。
- ⑤ 受信が終わったら**EXIT**ボタンを押します。

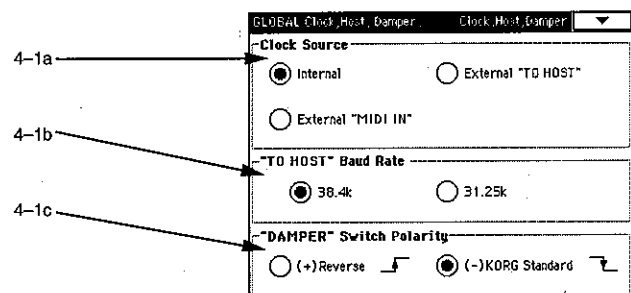


ダンプデータの受信中は、絶対に**i30**の電源をオフにしないでください。

## 4. Clock, Host, Damper

### 4-1. Clock, Host, Damper

クロックソース、他機器へデータを送信するときのレート、ダンパーペダルの極性を設定します。



#### 4-1a. Clock Source

**Internal:** i30のクロックを使用します。

**Arrangement Playモード、Backing Sequenceモード、Songモード、Song Playモード**のときは、常にMIDI OUT端子からMIDIクロックを出力するので、このInternalを選択すると外部のMIDIシーケンサをi30に同期させることができます。そのときは、i30のMIDI OUT端子と外部のMIDIシーケンサを接続してください。

**External "TO HOST":** i30は、TO HOST端子に接続したシーケンサから送られるMIDIクロックに同期します。このとき、スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインターの各メッセージに対応します。

**External "MIDI IN":** i30は、MIDI IN端子に接続した他のシーケンサから送られるMIDIクロックに同期します。このとき、スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインターの各メッセージに対応します。

External "TO HOST"を選択したときは、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモード、Songモードではテンポ表示がHSTになり、External "MIDI IN"を選択したときはテンポ表示がMIDIになり、i30のテンポの設定は無効になります。このときは、i30単体でシーケンス・データの演奏ができません。

Song Playモードでは、このパラメータの設定に関係なくi30のクロックで演奏されます (Internalを選択するのと同等の動作)。

#### 4-1b. "TO HOST" Baud Rate

TO HOST端子に接続したパソコン、MIDIシーケンサ等の機器へデータを送信するときのレートを設定します。

**38.4k:** i30とIBM PC(互換機)を接続する場合、またはNEC PC-9800シリーズのSERIAL 2端子を使って接続する場合は、これを選択します。

**31.25k:** i30とApple Macintoshを接続する場合、またはNEC PC-9800シリーズのRS-232C端子を使って接続する場合は、これを選択します。

#### 4-1c. "DAMPER" Switch Polarity

i30のリアパネルにあるDAMPER端子にフットスイッチを接続すると、サスティンペダルとして使用することができます。ただし、i30とフットスイッチとの極性を一致させる必要があります。

極性が一致していないときは、ペダルを踏まなくても音が持続するので違う極性を選択してください。

Page Menu Command .....

[1-1. Basic Setup] 参照

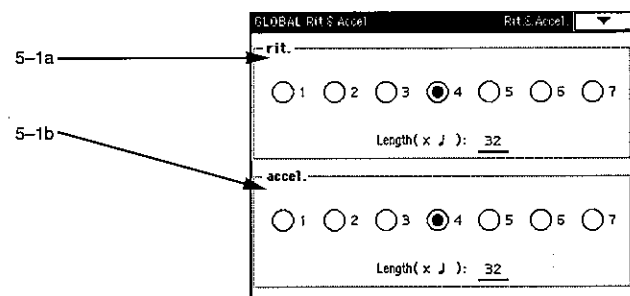
Write Global Setting

## 5. Rit. & Accel.

### 5-1. Rit. & Accel.

フロントパネルのRIT.キー、ACCEL.キーを押したときのテンポを設定します。

RIT.キーを押すと演奏が次第に緩やかになり、ACCEL.キーを押すと演奏が次第に速くなります。



#### 5-1a. rit. (ritardando)

1: RIT.キーを押すと演奏が少し緩やかになります。

7: RIT.キーを押すと演奏が最も緩やかになります。

**Length (x ♩) .....** [1...32]

RIT.キーを押すと、ここで設定した時間をかけて演奏が緩やかになります。

演奏の速さが変化しているときは、RIT.キーのLEDが点滅します。

#### 5-1b. accel. (accelerando)

1: ACCEL.キーを押すと演奏が少し速くなります。

7: ACCEL.キーを押すと演奏が最も速くなります。

**Length (x ♩) .....** [1...32]

ACCEL.キーを押すと、ここで設定した時間をかけて演奏が速くなります。

演奏の速さが変化しているときは、ACCEL.キーのLEDが点滅します。

Page Menu Command .....

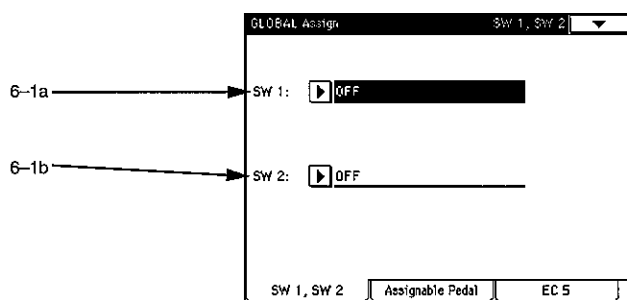
[1-1. Basic Setup] 参照

Write Global Setting

## 6. Assign

### 6-1. SW 1, SW 2

フロントパネルのSW 1, 2でコントロールする機能を割り当てます。



6-1a. SW 1 ..... [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]

6-1b. SW 2 ..... [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]

SW 1, SW 2でコントロールする機能を割り当てます。

**Intro 1, Intro 2:** アレンジメントの演奏中にイントロを演奏させることができます。

**Break:** アレンジメントの演奏中にブレイクを入れることができます。

**Arrange/Style Down, Arrange/Style Up:** 現在選択しているアレンジメント(スタイル)の前または後を選択できます。STYLEキーのLEDの点灯時は、スタイルの選択になります。

**Program Down, Program Up:** 現在選択しているプログラムの前または後を選択できます。

**KBD Set Down, KBD Set Up:** 現在選択しているキーボード・セットの前または後を選択できます。

**Variation Down, Variation Up:** 現在演奏しているバリエーションの前または後を選択できます。

**Scale Change:** 鍵盤パートのスケールの切り替えができます(CC#4)。Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードでは、KBDパートのKBD ScaleとNormal Scaleの切り替えができ、その他のモードでは鍵盤のChannelのSpecial ScaleとNormal Scaleの切り替えができます。

SW 1, SW 2のLEDの点灯中はKBD ScaleまたはSpecial Scale(CC#4=127)、消灯中はNormal Scale(CC#4=000)になります。

**FX 1 On/Off:** Arrangement Playモード、Backing SequenceモードではACC FX1のOn/Offを、その他のモードではFX1のOn/Offを切り替えることができます(CC#92)。

**FX 2 On/Off:** Arrangement Playモード、Backing SequenceモードではACC FX2のOn/Offを、その他のモードではFX2のOn/Offを切り替えることができます(CC#94)。

**Damper:** SW 1, SW 2を押している間は、ダンパーペダルを踏んだときと同様に音が持続されます(CC#64, 押したとき127, 離れたとき000)。

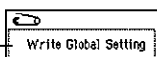
**Chord Latch:** SW 1, SW 2を押している間は、コード変更されません。

**Chord Latch+Damper:** DamperとChord Latchを組み合わせた機能が割り当てられます。

**その他:** SW 1, SW 2を操作すると、フロントパネルの各キーと同じ機能が得られます。

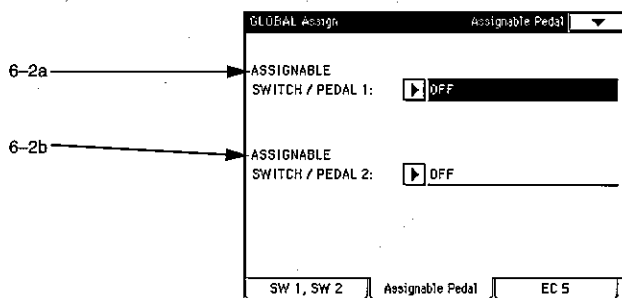
Page Menu Command .....

[1-1. Basic Setup] 参照



### 6-2. Assignable Pedal

リアパネルのASSIGNABLE SWITCH/PEDAL 1, 2端子に接続したフット・スイッチやアサイナブル・ペダルでコントロールする機能を割り当てます。



6-2a. Assignable Switch/Pedal 1 ..... [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Data Entry]

6-2b. Assignable Switch/Pedal 2 ..... [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Data Entry]

接続したフット・スイッチやアサイナブル・ペダルでコントロールする機能を割り当てます。

**DRUMS PLAY/MUTE~Damper:** 割り当てられる機能はSW 1, SW 2と同じになります。詳しくは「6-1a. SW 1, SW 2」を参照してください。

**Master Volume:** マスターボリュームのコントロールができます。

**KBD Expression:** Arrangement Playモード、Backing SequenceモードではMain KBD, Sub KBD, Lower KBDパート、その他のモードでは鍵盤のパートのエクスペッションがコントロールができます(CC#11)。

**VDF Cutoff:** Arrangement Playモード、Backing SequenceモードではMain KBD, Sub KBD, Lower KBDパート、その他のモードでは鍵盤のパートのVDF Cut Off Frequencyがコントロールができます(CC#74)。

**Joystick +X(BEND):** Arrangement Playモード、Backing SequenceモードではMain KBD, Sub KBD, Lower KBDパート、その他のモードでは鍵盤のパートのJoystick +Xがコントロールができます。

**Joystick -X(BEND):** Arrangement Playモード、Backing SequenceモードではMain KBD, Sub KBD, Lower KBDパート、その他のモードでは鍵盤のパートのJoystick -Xがコントロールができます。

**Joystick +Y(CC#1):** Arrangement Playモード、Backing SequenceモードではMain KBD, Sub KBD, Lower KBDパート、その他のモードでは鍵盤のパートのJoystick +Yがコントロールができます。

**Joystick -Y(CC#2):** Arrangement Playモード、Backing SequenceモードではMain KBD, Sub KBD, Lower KBDパート、その他のモードでは鍵盤のパートのJoystick -Yがコントロールができます。

**FX Control 1(CC#12):** Dynamic ModulationでCC#12が設定されているエフェクトをコントロールできます。

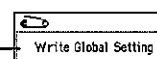
**FX Control 2(CC#13):** Dynamic ModulationでCC#13が設定されているエフェクトをコントロールできます。

**Data Entry:** エディット・セルの値を入力できます。

**Master Volume~Data Entry**を選択したときは、アサイナブル・ペダルを使用してください。

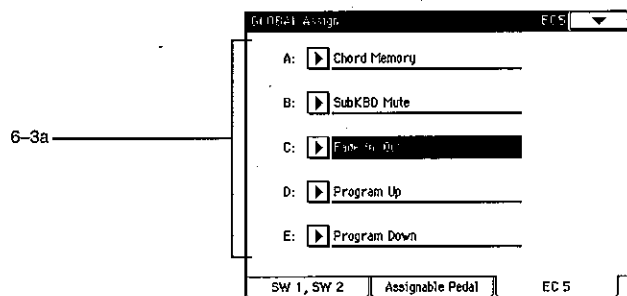
Page Menu Command .....

[1-1. Basic Setup] 参照



## 6-3. EC 5

リアパネルのEC5端子に接続したコルグEC5でコントロールする機能を割り当てます。



### 6-3a. Assignable Switch for EC5

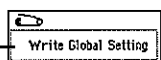
- A .....[OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]
- B .....[OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]
- C .....[OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]
- D .....[OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]
- E .....[OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]

接続したコルグEC5のA~Eのスイッチでコントロールする機能を割り当てます。

割り当てられる機能はSW 1, SW 2と同じになります。詳しくは「6-1. SW 1, SW 2」を参照してください。

### Page Menu Command .....

「1-1. Basic Setup」参照





このモードでは、フロッピー・ディスクまたは内蔵しているハード・ディスクへ、各種のデータをセーブ(保存)、ロード(読み込み)するための設定を行います。

使用できるフロッピー・ディスクは、MS-DOSフォーマットの3.5インチ2HD、2DDディスクです。

フォーマット後のフロッピー・ディスクの容量は、2HDが1.44MB(18セクタ/トラック)、2DDが720KB(9セクタ/トラック)になります。

i30は、別売の「i30内蔵ハードディスク」を1台内蔵することができます。フォーマット後のハード・ディスクの容量は1GB(1,080MB)です。ハード・ディスクの内蔵については、弊社の営業技術課または最寄りのコルグ営業所までお問い合わせください。

## ファイル、ディレクトリ、アイコンについて

i30では、ディスク内のファイルやディレクトリを用いて、各データを階層的に管理しています。また、ファイルの内容(ファイルなのかディレクトリなのか、ファイルの場合はデータとして何が含まれるのか)を明示するために、名前だけではなくアイコンを用いた画面表示を行います。ファイルとディレクトリは、アイコンの形が異なります。

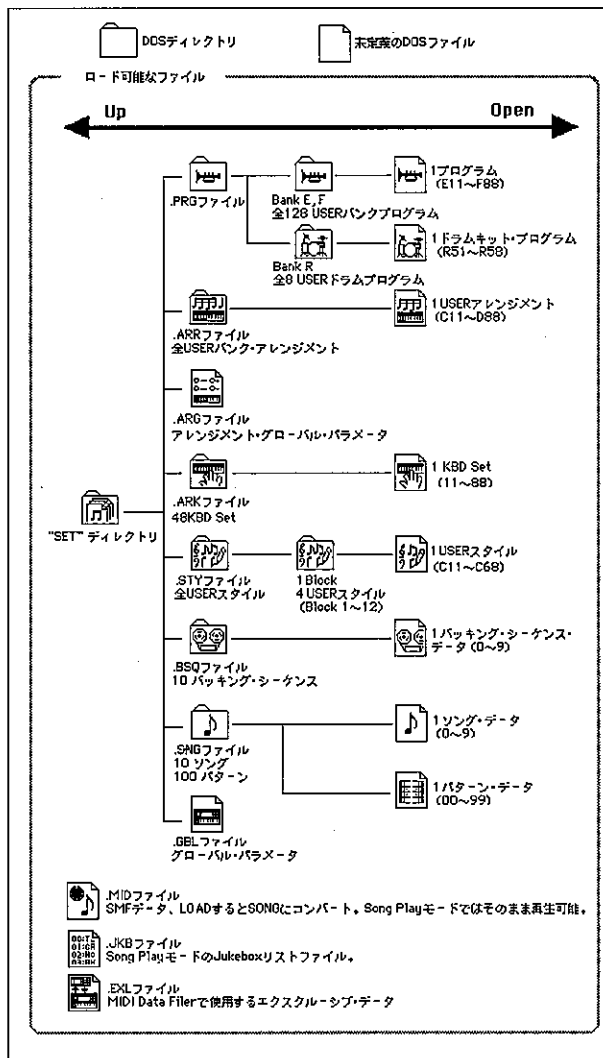
i30では、MS-DOSパソコンで読めるものをDOSファイル、DOSディレクトリとします。

i30では、DOSファイルの種類をDOSファイルにつけられた拡張子によって識別します。下記以外の拡張子のDOSファイルは、スタンダードMIDIファイルとみなします。

拡張子	種類
.SET	アレンジメント、キーボード・セット、アレンジメント・グローバル・パラメータ、スタイル、プログラム、ドラムキット、グローバル・パラメータ、バックキング・シーケンス、ソング
.PRG	プログラム、ドラムキット
.GBL	グローバル・パラメータ
.SNG	ソング
.ARR	アレンジメント
.ARK	キーボード・セット
.ARG	アレンジメント・グローバル・パラメータ
.STY	スタイル
.BSQ	バックキング・シーケンス
.MID	スタンダードMIDIファイル
.EXL	MIDIエクスクルーシブ・データ
.JKB	ジュークボックス・リスト

**!** i30でセーブすると、そのデータの種類から、11の拡張子のうちどれかが自動的に付けられますが、パソコン等でこれを変更しi30でロードしようとすると未定義のファイルとみなされ、スタンダードMIDIファイルとして扱われます。

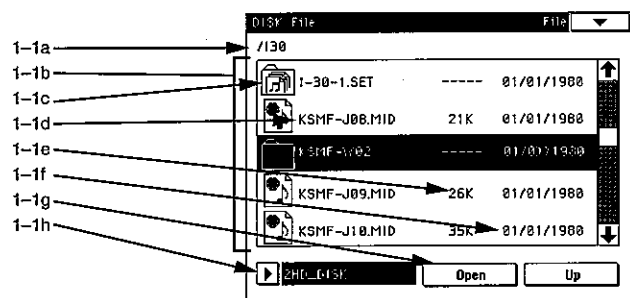
i30で扱うファイルは右の図のような構造を持っています。なお、.GBLファイル、.ARGファイル以外は、オープンして内容に分けることができるため、表示にはディレクトリのアイコンを使用しています。



# 1. File

## 1-1. File

選択したファイル、ディレクトリを内部メモリーにロードします。



### 1-1a. カレント・ディレクトリ

処理の対象となる現在のディレクトリをカレント・ディレクトリといいます。

LCD画面にはディレクトリ名がフルパスで表示されます。ディレクトリの階層間の区切り文字は“/”です。

カレント・ディレクトリは、**Open**ボタン、**Up**ボタンで移動できます。

### 1-1b. ディレクトリ・ウィンドウ

カレント・ディレクトリのファイル情報が表示されます。このウィンドウ上でファイルやディレクトリを選択します。

### 1-1c. ファイル/アイコン

ファイルの種類を反映したアイコンが表示されます。アイコンについては、「ファイル、ディレクトリ、アイコンについて」(P.69)を参照してください。

### 1-1d. ファイル名

ファイルの名前が表示されます。

### 1-1e. サイズ

ファイルのサイズが表示されます(バイト単位)。

### 1-1f. セーブした日付

ファイルをセーブしたときに付けた日付が表示されます。左から日、月、年です。ただし、i30はカレンダーを内蔵していないため、セーブする際は、その前に「1-1K. Set Date」で日付を設定してください。

### 1-1g. Openボタン, Upボタン

**Open**ボタンでは、ディレクトリをオープンしカレント・ディレクトリを1つ下の階層へ移動させます。

**Up**ボタンでは、カレント・ディレクトリを1つ上の階層へ移動させます。

ディレクトリ・ウィンドウでディレクトリが選択されているときに操作できます。

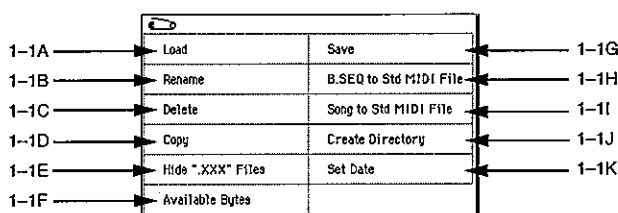
### 1-1h. ドライブ・セレクト

ロード、セーブの対象にするメディアを選択します。

ハード・ディスクを内蔵している場合は、ハード・ディスクとフロッピー・ディスクからどちらかを選択します。

ディスクに付けられたボリューム・ラベルが表示され、ボリューム・ラベルのないディスクの場合はno labelと表示されます。

## Page Menu Command .....



### 1-1A. Load

ディレクトリ・ウィンドウで選択したファイル、ディレクトリをロードします。

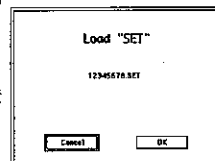
どのファイルのデータをロードするかによって、表示されるダイアログが異なります。

セーブ時の状態を再現するためには、SETディレクトリを指定してロードすることをお勧めします。

#### Load ".SET"

フロッピー・ディスクの.SETディレクトリ内から、SETと同一名称を持つ.ARR、.ARK、.ARG、.STY、.PRG、.GBL、.BSQ、.SNGファイルを一括にロードします。

- ① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードする.SETディレクトリを選択します。
- ② このコマンドを選択します。右のようなダイアログが表示されます。
- ③ OKボタンを押します。



#### Load ".ARR"/".STY"/".ARK"/".SNG"/".BSQ"/".PRG"/".GBL"/".ARG"

アレンジメント、スタイル、キーボード・セット、ソング、バックギンク・シーケンス、プログラム、グローバル、アレンジメント・グローバルのデータをロードします。

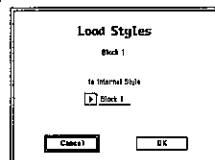
- ① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択します。右のようなダイアログが表示されます。これは、①でプログラムのファイルを選択したときのダイアログです。
- ③ OKボタンを押します。



#### Load Styles

スタイル・データの1つのブロックをロードします。

- ① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするブロックを選択します。
- ② このコマンドを選択します。右のようなダイアログが表示されます。
- ③ ロード先のブロックを選択します。  
Block1: C11~C14  
Block2: C15~C18  
Block3: C21~C24  
Block4: C25~C28  
Block5: C31~C34  
Block6: C35~C38  
Block7: C41~C44  
Block8: C45~C48  
Block9: C51~C54  
Block10: C55~C58  
Block11: C61~C64  
Block12: C65~C68
- ④ OKボタンを押します。



## Load Programs/Drum Programs

1バンクのプログラム・データをロードします。

ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするプログラムのバンクを選択してからこのコマンドを選択し、**OKボタン**を押します。

## Load an Arrangement

1つのアレンジメント・データをロードします。

① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするアレンジメント・データを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



③ ロード元を確認します。

④ ロード先を選択します。

⑤ **OKボタン**を押します。

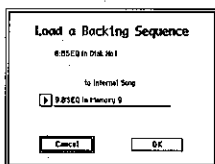
## Load a Backing Sequence

1つのバックキング・シーケンス・データをロードします。

① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするバックキング・シーケンス・データを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



③ ロード先を選択します。

④ **OKボタン**を押します。

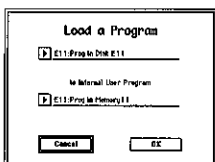
## Load a Program

1つのプログラム・データをロードします。

① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするプログラム・データを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



③ ロード元を確認します。

④ ロード先を選択します。

⑤ **OKボタン**を押します。

## Load a Drum Program

1つのドラム・プログラム・データをロードします。

① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするドラム・プログラム・データを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



③ ロード元を確認します。

④ ロード先を選択します。

⑤ **OKボタン**を押します。

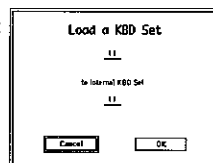
## Load a KBD Set

1つのキーボード・セット・データをロードします。

① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするキーボード・セット・データを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



③ ロード元を確認します。

④ ロード先を選択します。

⑤ **OKボタン**を押します。

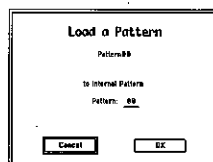
## Load a Pattern

1つのパターン・データをロードします。

① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするパターン・データを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



③ ロード先を選択します。

④ **OKボタン**を押します。

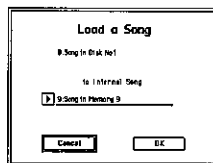
## Load a Song

1つのソング・データをロードします。

① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするソング・データを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



③ ロード先を選択します。

④ **OKボタン**を押します。

## Load a Style

1つのスタイル・データをロードします。

① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするスタイル・データを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



③ ロード先を選択します。

④ **OKボタン**を押します。

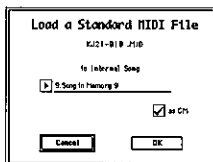
## Load a Standard MIDI File

スタンダードMIDIファイル(フォーマット0または1)をロードします。

① ディレクトリ・ウィンドウで、ロードするスタンダードMIDIファイルを選択します。

② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



③ ロード先を選択します。

GMデータに変換してロードするときは、チェックボックスにチェックをつけます。

④ **OKボタン**を押します。

### 1-1B. Rename

ファイル、ディレクトリの名前を変更します。これは、DOSファイルまたはDOSディレクトリ、.SETディレクトリを選択しているときのみに有効です。

- ① ディレクトリ・ウィンドウで、名前を変更するファイル、ディレクトリを選択します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます(選択したファイル、ディレクトリの名前が表示)。
- ③ テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、名前を入力します。
- ④ **OK**ボタンを押します。



### 1-1C. Delete

選択したファイル、ディレクトリを消去します。

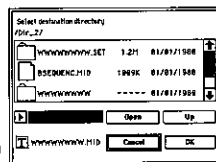
- ① ディレクトリ・ウィンドウで、消去するファイルやディレクトリを選択します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます(選択したファイル名やディレクトリ名が表示)。
- ③ **OK**ボタンを押します。



### 1-1D. Copy

DOSファイルやDOSディレクトリ、.SETディレクトリをディスクへコピーします。

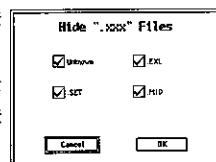
- ① ディレクトリ・ウィンドウで、コピーするファイルまたは.SETディレクトリを選択します。
- ② このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ③ **ドライブ・セレクト**でコピー先のディスクを選択します。
- ④ **Open**ボタン、**Up**ボタンでコピー先のディレクトリを選択します。
- ⑤ 名前を変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、名前を入力します。
- ⑥ **OK**ボタンを押します。



### 1-1E. Hide ".XXX" Files

特定のファイルを表示させないようにします。

- ① このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ② ディレクトリ・ウィンドウに表示させないファイルの拡張子をチェックします。  
**Unknown:** 未定義のファイル
- ③ **OK**ボタンを押します。



### 1-1F. Available Bytes

ディスクの残り容量を表示します。

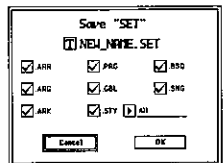
ドライブ・セレクトでディスクを選択し、このコマンドを選択します。残り容量の確認が終わったら**EXIT**ボタンを押します。

### 1-1G. Save

カレント・ディレクトリのデータを、SETディレクトリとしてディスクへセーブします。

- ① **Open**ボタン、**Up**ボタンで目的のディレクトリへ移動してから、このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



- ② セーブするデータをチェックします。チェックをはずしてセーブすると、そのデータに必要な設定と一緒にセーブされない場合があります、そのためロードしてもきちんと演奏されないことがあるので、通常はチェックをはずさないでセーブしてください。

- .ARR: アレンジメント・データ
  - .PRG: プログラム・データ
  - .BSQ: パッキング・シーケンス・データ
  - .ARG: アレンジメント・グローバル・データ
  - .GBL: グローバル・データ
  - .SNG: ソング・データ
  - .ARK: アレンジメント・キーボード・データ
  - .STY: スタイル・データ
- All: C11~C68
  - Block1: C11~C14
  - Block2: C15~C18
  - Block3: C21~C24
  - Block4: C25~C28
  - Block5: C31~C34
  - Block6: C31~C38

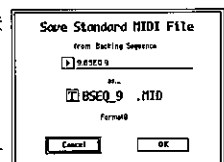
- ③ **OK**ボタンを押します。  
表示されているファイルと同じ階層にセーブされます。セーブ時の日付、時刻は「1-1K. Set Date」で設定してください。

### 1-1H. B.SEQ to Std MIDI File

パッキング・シーケンス・データをSMF(.MIDファイル)としてフロッピー・ディスクへセーブします。これは、カレント・ディレクトリがDOSディレクトリの場合に有効です。

**Format 0**でセーブされます。

- ① このコマンドを選択します。  
右のようなダイアログが表示されます。
- ② セーブするパッキング・シーケンス・データを選択します。
- ③ テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、ファイル名を入力します。



- ④ **OK**ボタンを押します。  
パッキング・シーケンス・データのProgram BankナンバーはGlobalモードの「3-1. Filter, MIDI」(P.64)のFilterパラメータの設定に従って変換されます。  
ここでセーブしたパッキング・シーケンス・データは、スタンダードMIDIファイルに対応した機器で再生できます。ただし、i30で再生するときは、パッキング・シーケンス・データを専用フォーマットでセーブした方が再現性が高いので「1-1G. Save」でセーブすることをおすすめします。

## 1-11. Song to Std MIDI File

ソング・データをSMF(.MIDファイル)としてディスクへセーブします。これは、カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときに有効です。

- ① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



- ② セーブするソング・データを選択します。

- ③ テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、ファイル名を入力します。

- ④ フォーマットを指定します。

**Format 0:** 16トラックのMIDIデータを、1トラックにまとめてセーブします。

**Format 1:** トラックごとにセーブします。

- ⑤ OKボタンを押します。

ここでセーブしたソング・データは、スタンダードMIDIファイルに対応した機器で再生できます。ただし、i30で再生するときは、ソング・データを専用フォーマットでセーブした方が再現性が高いので「1-1G. Save」でセーブすることをおすすめします。

## 1-1J. Create Directory

カレント・ディレクトリに、新しいディレクトリを作成します。

- ① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



- ② テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、ディレクトリ名を入力します。

- ③ OKボタンを押します。

## 1-1K. Set Date

セーブ時にファイルに記録される日付を設定します。

- ① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



- ② 各パラメータを設定します。

**Year:** 年 (1980~2079)

**Month:** 月 (1~12)

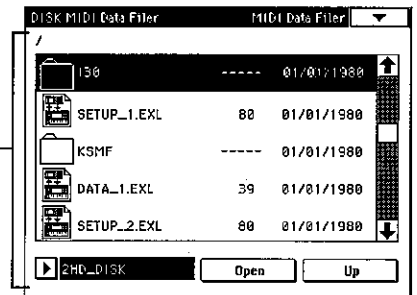
**Day:** 日 (1~31)

- ③ OKボタンを押します。

# 2. MIDI Data Filer

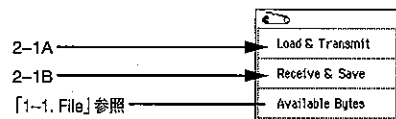
## 2-1. MIDI Data Filer

MIDIシステム・エクスクルーシブ・データを外部のMIDI機器へ送信したり、外部のMIDI機器からMIDIシステム・エクスクルーシブ・データを受信しi30に保存します。



[1-1. File] 参照

## Page Menu Command .....



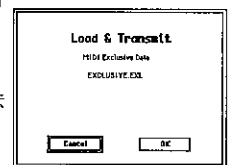
### 2-1A. Load & Transmit

MIDIデータ・ファイルを、i30のフロッピー・ディスクからMIDI OUT端子と接続した外部MIDI機器へ送信します。

- ① フロッピー・ディスクドライブに、MIDIシステム・エクスクルーシブ・データが入ったフロッピー・ディスクを挿入します。

- ② このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



- ③ OKボタンを押します。

### 2-1B. Receive & Save

MIDI OUT端子と接続した外部MIDI機器からMIDIシステム・エクスクルーシブ・データを受信し、i30で保存します (保存時の拡張子は.EXL)。

- ① このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。

- ② 接続した外部のMIDI機器から、MIDIシステム・エクスクルーシブ・データを送信します。



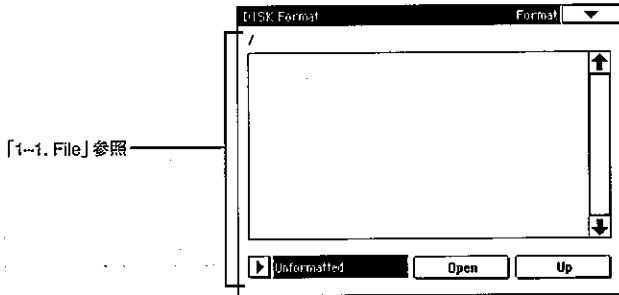
- ③ 送信が終わったらテキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、ファイル名を入力します。

- ④ OKボタンを押します。

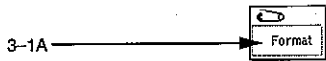
## 3. Format

### 3-1. Format

他機種で使用していたフロッピー・ディスクや、購入後初めて使用するフロッピー・ディスクをi30で使用するときは、必ずここでフォーマットしてください。1度フォーマットしたものをi30で使用するときは、再度フォーマットする必要はありません。



### Page Menu Command .....



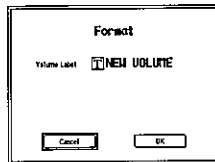
#### 3-1A. Format

フロッピー・ディスクや内蔵されたハード・ディスクをフォーマットします。

このとき、設定したボリューム・ラベル(ディスクごとの名前)がディスクへ記録されます。

- ① フロッピー・ディスクをフォーマットするときは、フロッピー・ディスク・ドライブにフォーマットするフロッピー・ディスクを挿入します。
- ② ドライブ・セレクトで、フォーマットするメディアを選択します。ハード・ディスクを内蔵していないときは、この手順を無視してください。
- ③ このコマンドを選択します。

右のようなダイアログが表示されます。



- ④ テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、ボリューム・ラベルを入力します。
- ⑤ **OKボタン**を押します。  
フロッピー・ディスクをフォーマットすると、**2HDは1.44MB**(18セクタ/トラック)、**2DDは720KB**(9セクタ/トラック)になります。  
ハード・ディスクをフォーマットすると、最大で**1GB**(1,080MB)になります。

# Effect Parameters

ここでは、各モードで使用するエフェクトとそのパラメータについて説明します。

## Reverb

ホールなどの残響をシミュレートすることによって、それぞれの音色に音場感を与えるエフェクトです。

### 1. Hall Reverb

中位のホール内でのリバーブとナチュラルな音響感が得られます。

### 2. Ensemble Hall

ストリングス系やプラス系などのアンサンブルに適したリバーブで、アンサンブル・ホールの自然な音質感を再現します。

### 3. Concert Hall Reverb

初期反射音を強調した大きめのホール内の音響感が得られます。

### 4. Room Reverb

小さめのルーム内の音響感が得られます。

### 5. Large Room Reverb

リバーブの密度を強調した大きめのルームの音響感が得られます。リバーブ・タイムを0.5sec程度にすると、ゲート・リバーブがかかったような感じになります。

### 6. Live Stage Reverb

体育館で行うライブ演奏の雰囲気を感じさせるリバーブと音響を再現します。

### 7. Wet Plate Reverb

プレート・リバーブを深くかけた効果が得られます。

### 8. Dry Plate Reverb

プレート・リバーブを浅くかけた効果が得られます。

### 9. Spring Reverb

共鳴スプリングの効果をシミュレートしたリバーブです。

Pre Delay	0...200 msec	ダイレクト音から初期反射音までの時間 値を大きくするほど残響ははっきりし、エコーのようになる
E.R. Level	(エフェクトで異なる)	初期反射音のレベル
Reverb Time	(エフェクトで異なる)	残響音が減衰する時間
High Damp	0...99 %	高音域の減衰量 値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなる
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音(Dry)とエフェクトのかかった音(FX)のバランス

## Early Reflections

アーリー・リフレクションは音場の音質を決める上で重要な初期反射音を、残響音より取り出したエフェクトです。アーリー・リフレクション・タイムを任意に設定することにより、音に厚みを加えたり、エコー的な反射音の効果をつけるなど、幅広い効果を得ることができます。

### 10. Early Reflections 1

音場の音質を決める上で重要な初期反射音を、残響音から取り出したエフェクトです。低周波成分を強調するので、ドラムなどのパーカッションに最適です。

### 11. Early Reflections 2

初期反射音の時間に対するレベルの変化がアーリー・リフレクション1とは異なっています。音色に応じて使い分けてください。

### 12. Early Reflections 3

アーリー・リフレクション1、アーリー・リフレクション2と比較して、初期反射音のエンベロープがリバース・タイプになっています。シンバルなどアタック感が強い音に用いると、逆回転がかかったような効果が得られます。

Pre Delay	0...200 msec	ダイレクト音から初期反射音までの時間
E.R. Time	100...800 msec	初期反射音までの時間
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音(Dry)とエフェクトのかかった音(FX)のバランス

## Stereo Delay

ここではL/Rチャンネルに独立したディレイ・タイムが設定できるので、ステレオ効果を生かしたディレイ・パターンが得られます。また、ハイ・ダンプの設定により、リピート音に自然な減衰感をつけることができます。

### 13. Stereo Delay

左右のチャンネルに、独立にディレイ・タイムが設定できるフィードバックのついたステレオ・ディレイです。

### 14. Cross Delay

左右のチャンネルに、独立にディレイ・タイムが設定できるステレオ・ディレイです。ディレイへの入力をクロスさせ、相互にフィードバックを掛け合うので、リピート音が左右に動きます。

Delay Time L	0...500 msec	左チャンネルのディレイ・タイム
Delay Time R	0...500 msec	右チャンネルのディレイ・タイム
High Damp	0...99 %	高音域の減衰量 値を大きくするほど高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなる
Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると位相が逆になる
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音(Dry)とエフェクトのかかった音(FX)のバランス

## Distortion

### 30. Distortion

かすかなひずみから激しいひずみ、さらにワウ効果まで自在のエフェクトで、ソロに効果的です。Hot SpotとResonanceでワウ効果を調整します。このHot Spotはダイナミック・モジュレーションでリアルタイムにコントロールできます。

### 31. Over Drive

スムーズなオーバードライブをかけます。上記のディストーションのように、ダイナミック・モジュレーションでワウ・フィルターのHot Spotをコントロールすることができます。

Drive (Edge)	1...111	ディストーション/オーバードライブの量
Hot Spot	0...99	ワウ・フィルターの中心周波数
Resonance	0...99	共鳴ワウ・フィルターのゲイン
Out Level	0...99	ディストーションのかかった音の出力レベル
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音(Dry)とエフェクトのかかった音(FX)のバランス

## Phaser

2チャンネルのステレオ・フェイズ・シフターです。コーラスやフランジャーがディレイ・タイムを変調してうねり効果を得るのに対して、フェイザーでは入力信号の位相を変調してうねり効果を得るため、コーラスやフランジャーとは異なった効果を作り出すことができます。エレピ系やギター系などに使用すると効果的です。

### 32. Stereo Phaser 1

右チャンネルと左チャンネルのモジュレーションの位相が逆になっているので、広がりのあるフェイズ効果が得られます。

### 33. Stereo Phaser 2

2つのフェイザー・ブロックに対し、同位相の変調がかかります。

Hot Spot	0...99	フェイズ・シフト効果のかかる中心周波数
Mod Depth	0...99	フェイズ・シフト用変調効果の深さ
Mod Speed	0.03...30 Hz	変調のスピード
LFO Waveform	Sine, Triangle	変調波形の選択
Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量のマイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音(Dry)とエフェクトのかかった音(FX)のバランス

## Rotary Speaker

オルガン・サウンドでポピュラーなロータリー・スピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。

### 34. Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーのローター側とホーン側の回転効果を、独立したLFOによってシミュレートしています。ダイナミック・モジュレーション・ソースの操作で、スロー回転とファースト回転が切り替わります。

Vibrato Depth	0...15	効果の深さ
Acceleration	1...15	ダイナミック・モジュレーション・ソースを操作してから回転スピードが変わるまでの速度
Slow Speed	1...99	スロー回転時のスピード
Fast Speed	1...99	ファースト回転時のスピード
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音(Dry)とエフェクトのかかった音(FX)のバランス

## Tremolo

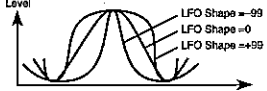
音量を周期的に変化させる効果です。

### 35. Auto Pan

2つのトレモロ・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたプログラムです。2つのトレモロ・ブロックに対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパンニングしているような効果が得られます。

### 36. Tremolo

上記のオートパンに対し、変調が2つのトレモロ・ブロックに、同位相でかかるように設定されています。

LFO Waveform	Sine, Triangle	変調波形の選択
LFO Shape	-99...+99	LFO Waveformの調整
		
Mod Depth	0...99	変調の深さ
Mod Speed	0.03...30 Hz	変調のスピード
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音(Dry)とエフェクトのかかった音(FX)のバランス



## Parametric Equalizer

### 37. Stereo Parametric EQ

3バンドのイコライザーで、低域、中域、高域の成分それぞれについてカットオフ周波数とゲインが設定できます。中域では、周波数の幅も調整できます。

Low Frequency	0...29	低域のカットオフ周波数
Low Gain	-12...+12 dB	Low EQのカット/ブースト量
Mid Frequency	0...99	中域の中心周波数
Mid Gain	-12...+12 dB	Mid EQのカット/ブースト量
Mid Width	0...99	中域の周波数の幅
High Frequency	0...29	高域のカットオフ周波数
High Gain	-12...+12 dB	High EQのカット/ブースト量
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス

## Combination Effect Serial

モノラル入力/ステレオ出力のコーラス、フランジャーにステレオ・ディレイが直列につながっています。

### 38. Chorus-Delay

位相が90度ずれたLFOを使ったモノラル入力/ステレオ出力のコーラスに、ステレオ・ディレイがかかります。コーラス、ディレイそれぞれにフィードバックを設定できます。

Chorus Delay Time	0...50 msec	コーラスのディレイ・タイム
Mod Depth	0...99	変調の深さ
Mod Speed	1...99	変調のスピード
Chorus Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Delay Time	0...450 msec	原音からのディレイ・タイム
Delay Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス

### 39. Flanger-Delay

位相が90度ずれたLFOを使ったモノラル入力/ステレオ出力のフランジャーに、ステレオ・ディレイがかかります。フランジャー、ディレイそれぞれにフィードバックを設定できます。

Flanger Delay Time	0...50 msec	フランジャーのディレイ・タイム
Mod Depth	0...99	変調の深さ
Mod Speed	1...99	変調のスピード
Flanger Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Delay Time	0...450 msec	原音からのディレイ・タイム
Delay Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス

## Combination Effect Parallel

並列組み合わせタイプのエフェクトで、2つのチャンネルに別々のエフェクトがかかるようになっています。

### 40. Delay/Hall Reverb

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにホール・タイプのリバーブを持つエフェクトです。

### 41. Delay/Room Reverb

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにルーム・タイプのリバーブを持ったエフェクトです。

Delay Time	0...500 msec	原音からのディレイ・タイム
Delay High Damp	0...99 %	高音域の減衰 値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなる
Delay Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス
Pre Delay	0...150 msec	ダイレクト音から最初の初期反射音までの時間
Reverb Time	(エフェクトで異なる)	残響音が減衰する時間
Reverb High Damp	0...99 %	高音域の減衰 値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなる
Dry/Wet R	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス

### 42. Delay/Chorus

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにコーラスを持ったエフェクトです。

Delay Time	0...500 msec	原音からのディレイ・タイム
Delay High Damp	0...99 %	高音域の減衰 値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなる
Delay Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス
Mod Depth	0...99	変調の深さ
Mod Speed	0.03...30 Hz	変調のスピード
LFO Waveform	Sine, Triangle	変調波形の選択
Dry/Wet R	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス

### 43. Delay/Flanger

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにフランジャーを持ったエフェクトです。

Delay Time	0...500 msec	原音からのディレイ・タイム
Delay High Damp	0...99 %	高音域の減衰 値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなる
Delay Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス
Mod Depth	0...99	変調の深さ
Mod Speed	0.03...30 Hz	変調のスピード
Flanger Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Dry/Wet R	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス

### 44. Delay/Distortion

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにディストーションを持ったエフェクトです。

### 45. Delay/Over Drive

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにオーバードライブを持ったエフェクトです。

Delay Time	0...500 msec	原音からのディレイ・タイム
Delay Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス
Drive (Edge)	1...111	ディストーション/オーバードライブの量
Hot Spot	1...99	ワウ・フィルターの中心周波数
Resonance	0...99	共鳴ワウ・フィルターのゲイン
Distortion Level	1...99	ディストーションのかかった音の出力レベル

### 46. Delay/Phaser

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにフェイザーを持ったエフェクトです。

Delay Time	0...500 msec	原音からのディレイ・タイム
Delay High Damp	0...99 %	高音域の減衰 値を大きくする程高音域の減衰が速くなり、音色が暗くなる
Delay Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス
Mod Depth	0...99	変調の深さ
Mod Speed	0.3...30 Hz	変調のスピード
Phaser Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Dry/Wet R	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス

### 47. Delay/Rotary Speaker

左チャンネルにディレイ、右チャンネルにロータリー・スピーカーを持ったエフェクトです。ロータリー・スピーカーでは、ダイナミック・モジュレーション・ソースの操作で、スロー回転とファースト回転が切り替わります。

Delay Time	0...500 msec	原音からのディレイ・タイム
Delay Feedback	-99...+99 %	エフェクトにフィードバックされる量 マイナスの値に設定すると、位相が逆になる
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス
Acceleration	1...15	ダイナミック・モジュレーション・ソースを操作してから回転スピードが変わるまでの速度
Slow Speed	1...99	スロー回転時のスピード
Fast Speed	1...99	ファースト回転時のスピード
Dry/Wet R	Dry, 99:1...1:99, FX	生の音 (Dry) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランス

# 付 録

## 1. i30でイベント・エディットできるデータ

- Backing SequenceモードのATr. KBD Track, KBD 4~8 Track
- SongモードのTrack 1~16
- Edit StyleモードのDrums Track~ACC 3 Track

C-1...G9 (ノート・データ)	V. 2...126 (ベロシティ)	Length 0:00...4:00, Tie (レングス)
BAR (小節線)		Meter 1/4...16/16 (拍子)*
Pattern xx (パターン・ナンバー)		Meter 1/4...16/16 (拍子)*
BEND (ピッチベンド)		Value -8192...+8191 (バリュー)
AFTT (アフタータッチ)		Value 0...127 (バリュー)
PROG (プログラム・チェンジ)	Bank AB, CD, E, FG, R, B.5...127 (プログラム・バンク)	No. 0...127 (プログラム・ナンバー)
CTRL (コントロール・チェンジ)	No. 0...127 (コントロール・チェンジ・ナンバー)	Value 0...127 (バリュー)
PAFT (ポリ・アフタータッチ)	C-1...G9 (ノート・ナンバー)	Value 0...127 (バリュー)

\* 拍子は、テンポトラックにレコーディングされているため、あるトラックで変更してもすべてのトラックの同じ小節が変更されるので注意してください。

### ● Backing SequenceモードのControl Track

タイプ	バリュー
Arrangement	A11...D88
Style	A11...C68
Style Element	Off, Variation 1...4, Intro 1...2, Ending 1...2, Fill 1...2, Break
Full KBD Play	Off/On
Chord Scanning	Off/Lower (Easy)/Upper/Full/Lower (Normal)
Chord Memory	Off/On
Bass Inversion	Off/On
Transpose	-11...+11
Drums Mute	Play/Mute
Perc Mute	Play/Mute
Bass Mute	Play/Mute
ACC1 Mute	Play/Mute
ACC2 Mute	Play/Mute
ACC3 Mute	Play/Mute
Main KBD Mute	Play/Mute
Sub KBD Mute	Play/Mute
Lower KBD Mute	Play/Mute
Main KBD Program	A11...R58
Sub KBD Program	A11...R58
Lower KBD Program	A11...R58
Main KBD Octave	-2...+2
Sub KBD Octave	-2...+2
Lower KBD Octave	-2...+2
KBD Set	11...88
Chord Sound	Off/On
Ensemble	Off/On
KBD Lock	Off/On
Split Point	C2...C7

### ● Backing SequenceモードのChord Track

ルート	コード・タイプ	テンション	ベース
C...B	Major...No Chord	#9...13	/C.../B

## 2. コントロール・チェンジ送受信時の動作

コントロール・チェンジ・ナンバー	バリュー	i30の動作
0: バンク・セレクト (MSB)	0...127	バンク・セレクトのMSB *2
1: オシレータLFO	0...127	ジョイスティックの+Y方向への操作に相当
2: フィルターLFO	0...127	ジョイスティックの-Y方向への操作に相当
4: フット・コントローラ	0...63 64...127	ノーマル・スケール スペシャル・スケール
6: データ・エントリー (MSB)	0...127	RPNのデータのMSB *4
7: ボリューム	0...127	音量 *3
10: バンポット	0...63 64 65...127	左側 中央 右側
11: エクスプレッション	0...127	音量 *3
12: エフェクト・コントロール1	0...127	エフェクト・コントロール1 *7
13: エフェクト・コントロール2	0...127	エフェクト・コントロール2 *7
32: バンク・セレクト (LSB)	0...127	バンク・セレクトのLSB *2
38: データ・エントリー (LSB)	0...127	RPNのデータのLSB *4
64: サステインペダル・スイッチOn/Off	0...63 (Off) 64...127 (On)	サステイン・オフ サステイン・オン
72: リリース・タイム	0...127	VDF/VDA EGのリリース・タイム *5
73: アタック・タイム	0...127	VDA EGのアタック・タイム *5
74: ブライトネス	0...127	VDFのCutoff Frequency *6
91: センドCレベル	0...127	センドCレベル
92: エフェクト1 On/Off	0 (Off) 1...127 (On)	エフェクト1オフ エフェクト1オン
93: センドDレベル	0...127	センドDレベル
94: エフェクト2 On/Off	0 (Off) 1...127 (On)	エフェクト2オフ エフェクト2オン *1
100: RPN (LSB)	00 01 02	ピッチベンド・レンジの選択 ファイン・チューンの選択 コース・チューンの選択 *4
101: RPN (MSB)	00	RPNのMSB *4
120: オールサウンド・オフ		発音の停止
121: リセット・オールコントローラ		コントローラの初期化

\*1: CC#92, 94のオン、オフは、グローバルMIDIチャンネルに設定されているチャンネルのデータが有効になります。

\*2: バンク・セレクトは通常プログラム・チェンジ・イベントで設定しますが、外部機器のバンクを変更するときに対応しきれないことがあります。そのときは、CC#00とCC#32で設定してください。外部機器のバンクとバンク・セレクトの関係については、外部機器の取扱説明書をご覧ください。

\*3: i30では、ボリューム (CC#07) とエクスプレッション (CC#11) を掛け合わせた値が音量になります。

\*4: ピッチベンド・レンジ、ファイン・チューン、コース・チューンを設定するときは、RPC (Registerd Parameter Control) を使用します。設定方法は、RPN (Registerd Parameter Number) でエディットするパラメータを選び、データ・エントリーでそのパラメータに値を入力します。パラメータはCC#100 (値: 00~02) とCC#101 (値: 00) で選択し、データはCC#06とCC#38で入力します。パラメータ別のデータ・エントリーの値と設定値は次の通りです。

RPN=0 (ピッチベンド・レンジ)

CC#06	CC#38	パラメータ値 (半音単位)
00	00	0
01	00	+1
⋮	⋮	⋮
12	00	+12

RPN=1(ファイン・チューン)

CC#06	CC#38	パラメータ値(セント単位)
32	00	-50
⋮	⋮	⋮
48	00	-25
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
96	00	+50

RPN=2(コース・チューン)

CC#06	CC#38	パラメータ値(半音単位)
40	00	-24
⋮	⋮	⋮
52	00	-12
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
88	00	+24

例えばチャンネル1に設定されているトラックのトランスポート(コース・チューン)を-12に設定する場合は次の方法があります。

- コントロール・チェンジのチャンネルに1を指定し、CC#101に00、CC#100に02をそれぞれ指定しRPNのコース・チューンを選びます。そして、CC#06に52(-12に相当)、CC#38に00を指定して送信し-12に設定します。

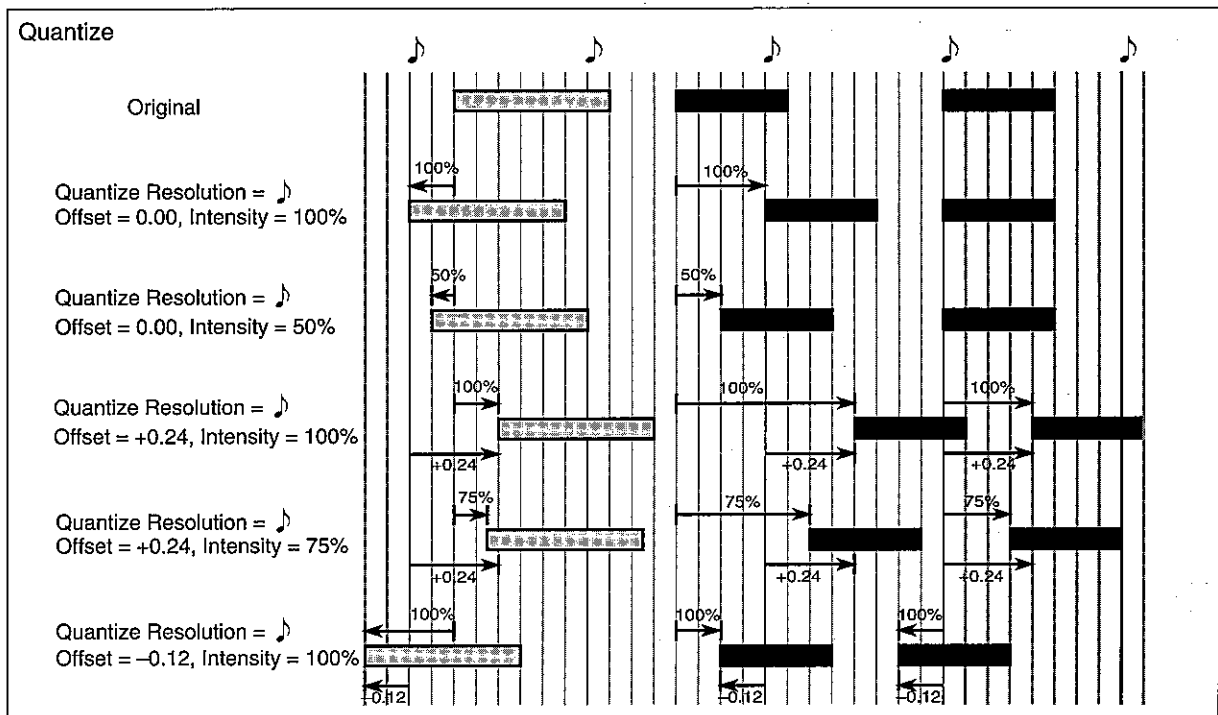
- [B0, 65, 00], [B0, 64, 02]をi30へ送信しRPNのコース・チューンを選びます。そして、[B0, 06, 34], [B0, 26, 00]を送信し-12に設定します。

\*5: 64にするとプログラムの設定値になります。63以下にするとタイムが短くなり、65以上にすると長くなります。

\*6: 64にするとプログラムの設定値になります。63以下にすると音色が暗くなり、65以上にすると明るくなります。

\*7: エフェクトのダイナミック・モジュレーション・ソースをCC#12、CC#13に設定した場合のみ、グローバルMIDIチャンネルに設定されているチャンネルのデータが有効になります。

### 3. Quantize実行後の補正





## アフターサービス

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

1. 消耗部品(電池など)を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、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およびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

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

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

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

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

### ▼▲▼▲▼▲▼ 株式会社コルグ ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)5376-5022
東京営業所	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052)832-1419
大阪営業所	〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F	☎ (06)6374-0691
福岡営業所	〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F	☎ (092)531-0166

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

営業技術課	〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1 明正大井5号営業所 コルグ物流センター内	☎ (03)3799-9085
-------	---	-----------------

#### <WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

(この英文は日本国内で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: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)5376-5022  
■東京営業所: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241  
■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419  
■大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F ☎(06)6374-0691  
■福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-325第2池田ビル1F ☎(092)531-0166