TRITON STUDIO

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

Basic Guide

はじめにお読みください

HYPER INTEGRATED SYNTHESIS SYSTEM

TouchView Graphical User Interface

GENERAL MIDI

CD-RW installable

KORG

Ⓙ ①

安全上のご注意

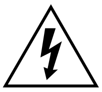
ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の２つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

マークについて

製品には下記のマークが表示されています。

マークには次のような意味があります。



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。

このマークは注意喚起シンボルであり、取扱説明書などに一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

(注意記号)	△ 記号は、注意（危険、警告を含む）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
(分解禁止記号)	⃠ 記号は、禁止（してはいけないこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
(電源プラグ記号)	● 記号は、強制（必ず行うこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

⚠警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、
死亡や重傷を負う可能性が予想されます

- **電源プラグは、必ずＡＣ１００Ｖの電源コンセントに差し込む。**
- **電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。**
  感電やショートの恐れがあります。
- **本製品はコンセントの近くに設置し、電源プラグへ容易に手が届くようにする。**

- **次のような場合には、直ちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜く。**
  ○電源コードやプラグが破損したとき
  ○異物が内部に入ったとき
  ○製品に異常や故障が生じたとき
  修理が必要なときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、または営業技術課へ修理を依頼してください。

- **本製品を分解したり改造したりしない。**

- **修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは絶対にしない。**
- **電源コードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、電源コードの上に重いものを乗せない。**
  電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- **大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。**
  万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- **本製品に異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）を入れない。**
- **温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）で使用や保管はしない。**
- **振動の多い場所で使用や保管はしない。**
- **ホコリの多い場所で使用や保管はしない。**

- **風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。**

- **雨天時の野外などのような湿気の多い場所で、使用や保管はしない。**
- **本製品の上に液体の入ったもの（水や薬品等）を置かない。**
- **本製品に液体をこぼさない。**

- **濡れた手で本製品を使用しない。**

⚠注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性
または物理的損害が発生する可能性があります

- **正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。**
- **ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。**
  ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- **外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。**
- **電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ず電源プラグを持つ。**
- **電池は幼児の手の届かないところへ保管する。**

- **長時間使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く。**

- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。**
  本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- **スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。**
  故障の原因になります。
- **外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。**
- **不安定な場所に置かない。**
  本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。**
  本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。
- **地震時は本製品に近づかない。**
- **本製品に前後方向から無理な力を加えない。**
  本製品が転倒する危険性があります。
- **LCD画面を破損する恐れがあるので、次のようなことは絶対にしない。**
  ○シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いものでLCD画面を強く押したりこすったりする。
  ○LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこする。

内蔵ハード・ディスクのお取り扱いについて

本装置に衝撃を与えないでください。とくに電源が入った状態で本装置を移動したり、衝撃を与えたり絶対にしないでください。ディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、ハード・ディスクや装置内部を損傷するなど、故障の原因になります。

極端に温度の違う場所に移動するとディスク・ドライブに水滴がつくことがあります。このまま使用すると故障の原因となりますので、数時間放置してから使用してください。

電源のオン/オフを頻繁に繰り返さないでください。
本装置ばかりでなく、接続しているSCSI機器の故障の原因になります。

本装置は、電源投入後、すぐにハード・ディスクにアクセスを開始します。HDDにアクセスしているときには、絶対に電源をオフにしないでください。ディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、ハード・ディスクを損傷するなど、故障の原因になります。

操作上のミス、停電、あるいは事故的な電源供給停止によって起こったハード・ディスクの破損の場合は、保証期間内に修理に持ち込まれても有償交換になることがあります。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはフロッピー・ディスク等のメディアにセーブしておいてください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

また、DATやCDなどの著作権のあるオーディオ素材からデジタル・レコーディングするときは、必ず使用許諾を得るか、著作権のないものを使用してください。当社では著作権法違反で生じた処置等に関する一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

著作権について

本製品は、あなたが著作権保有者であるか、著作権の保有者から複製許諾を得ている素材を使用することを目的としています。あなたが著作権を所有していない、または著作権保有者から複製許諾を得ていない場合は、著作権法の侵害となり、損害賠償を含む補償義務を負うことがあります。あなた自身の権利について不明確なときは、法律の専門家に相談してください。

＊ MIDIおよびGENERAL MIDIは社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。

＊ 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

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

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

TRITON STUDIOには以下の取扱説明書が付属されています。

- Basic Guide
- Parameter Guide
- Voice Name List

Basic Guide

はじめに本誌をよく読み、操作する上で必要な事柄や、基本的な操作などを覚えてください。

「はじめに」では、各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの概要について説明しています。
「クイック・スタート」は、演奏するための基礎(デモ演奏の方法や、音色の選択方法、演奏時に便利な機能等)、サンプリングやシーケンサーの操作例を説明しています。
すぐに演奏をはじめたい方はこの章を最初にお読みください。
「基本機能」では、音色のエディットや、シーケンサーへのレコーディング、サンプリングする上での必要な基礎的な知識を各モードごとに説明しています。その他、アルペジエーターやエフェクト、MIDIについて説明しています。
「付録」では、故障とお思いになる前に確認していただきたい項目や、仕様等を説明しています。

Parameter Guide

本機のパラメーターの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのページごとに説明しています。その他、エフェクトの効果の説明やパラメーターの設定法、設定時の留意点等を、エフェクトごとに説明しています。
わからないパラメーターが表示されたときや、機能についてさらに詳しく知りたいときにご覧ください。

Voice Name List

本機に内蔵されているマルチサンプル、ドラムサンプル、工場出荷時のコンビネーション、プログラム、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン等の名前を記載しています。
プリ・ロードされている音色が知りたいときにご覧ください。

取扱説明書の表記

TRITON STUDIOの名称表記

TRITON STUDIOには88keyモデル, 76keyモデル, 61keyモデルがあります。取扱説明書では総称してTRITON STUDIOまたは本機と表記しています。また、取扱説明書中のフロント・パネル、リア・パネル等のイラストは61Keyモデルを使用していますが、88keyモデル, 76keyモデルの場合も同様に参照してください。

取扱説明書の省略名　BG, PG, VNL

付属取扱説明書の各名称を次のように省略して表しています。

BG: Basic Guide (ベーシック・ガイド)
PG: Parameter Guide (パラメータ・ガイド)
VNL: Voice Name List (ボイスネーム・リスト)

キーやノブ類の表記　[　]

本機のパネル上のキーやダイヤル、ノブ類は[　]で括って表しています。また、**ボタン、タブ**等はLCD画面上のオブジェクトを表しています。

LCD画面中のパラメーターの表記　“　”

LCDに表示されるパラメーターは“　”で括って表しています。

太字の表記

パラメーターと、その値は太字で表しています。
また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

操作 ① ② ③ ...

操作の手順を① ② ③ ... で表しています。

☞ p. ■

参照するページやパラメーター・ナンバー等を表しています。

マーク [注意], [note], [MIDI]

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

プログラム, コンビネーション, ソングと Program, Combination, Sequencer, Song Play

プログラムに対して Program、コンビネーションに対して Combination、ソングに対して Sequencerもしくは Song Play、のカタカナ表記とアルファベット表記の記述があります。前者は1つの音色(プログラム、コンビネーション)または1つの曲(ソング)を示し、後者のアルファベット表記はそのモード自身を表します。

ディスプレイ表示

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

MIDIに関する表記

CC#はControl Change Number（コントロール・チェンジ・ナンバー）を略して表しています。
MIDIメッセージに関する**[　]内の数字**は、すべて16進数で表しています。

目　次

安全上のご注意 iii
内蔵ハード・ディスクのお取り扱いについて iii
データについて iii
著作権について iii

取扱説明書について iv

はじめに 1
おもな特長 1

各部の名称と機能 3
フロント・パネル 3
リア・パネル 6

LCD画面のオブジェクト名称と機能 8

接　続 10
1. 電源コードの接続 11
2. アナログ・オーディオの出力接続 11
3. アナログ・オーディオの入力接続 11
4. デジタル・オーディオの入出力接続 11
5. ペダル等の接続 11
6. SCSI機器の接続 12
7. MIDI機器/コンピューターとの接続 12
8. オプションの装着 12

基礎知識 13
モードの概要 13
同時発音数について 15
トーン・ジェネレーターとオシレーター 15
各モードでのボイス数 15
基本操作 16
1. モードの選択 16
2. ページの選択 16
3. パラメーターの設定 17

クイック・スタート 19

電源のオン/オフ 19
1. 電源オン 19
2. 電源オフ 19

デモ演奏を聴く 20
1. Diskモードでデモ演奏のデータをロードする 20
2. Sequencerモードでデモ・ソングを選び、プレイバック(再生)する 21

プログラムを選択して、演奏する 22
プログラムの選択 22

コンビネーションを選択して、演奏する 24
コンビネーションの選択 24

コントローラーで音を変化させる 25
ジョイスティック 25
リボン・コントローラー 25
SW1, SW2 25
REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4] 26
[VALUE]スライダー 27
キーボード(鍵盤) 27
フット・ペダル/スイッチ 28
ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブ, [GATE]ノブ, [VELOCITY]ノブ 28

アルペジエーター機能を使って演奏する 29
Programモードでアルペジエーターを使って演奏する 29
コントローラーでの設定 29
LCD画面での設定 30
Combinationモードでアルペジエーターを使って演奏する 31
LCD画面での設定 31

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使って演奏する 33

プログラムの簡単なエディット 34
パフォーマンス・エディット 34
リアルタイム・コントロール 34

コンビネーションの簡単なエディット 35
エディットの方法 35

サンプリング(サンプルのレコーディング) 37
マイクで声をサンプリングし、ワンショットで再生する 37
入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングする 39
マルチサンプルとサンプルに名前を付ける 40
サンプリング・データを保存(セーブ)する 41
マルチサンプルをプログラムにコンバートする 41
ドラム・フレーズをサンプリングし、ループ再生する 42
Programモードで、アルペジエーターによるフレーズをリサンプリングする 45
アルペジエーターで鳴らしたドラム・フレーズと外部からのギター音をミックスしてサンプリングする 46

ソングを制作する 49
基本的なソング作成方法 49
ソング, トラックに名前を付ける 53
ソングを保存(セーブ)する 54

基本機能 55

データの保存 55

保存できるデータについて 55
インターナル・メモリーへのライト 56
プログラム, コンビネーションのライト 56
グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、
ユーザー・アルペジオ・パターンのライト 58
メディアへのセーブ 59
使用できるメディアについて 59
メディアのフォーマット 60
セーブ方法 60
MIDIデータ・ダンプ 62

データのロードと
工場出荷時の設定に戻す方法............................63

データのロード 63
ロードできる各種データについて 63
データのロード方法 / 工場出荷時の設定に戻す 63
オプションEXB-PCMシリーズ, EXB-MOSSの付属フロッ
ピー・ディスクの .PCGファイル, .SNGファイルのロード 65

プログラムの設定 67

プログラムの構成 67
基本的なプログラム・エディット 67
オシレーター(Osillator)の設定 P1: Edit-Basic 68
ピッチ(Pitch)の設定 P2: Edit-Pitch.............................. 70
フィルター(Filter)の設定 P3: Edit-Filter 71
アンプリファイア(Amplifier)の設定 P4: Edit-Amp......... 73
LFOの設定 P5: Edit-Common LFO 74
アルペジエーターの設定 P7: Edit-Arpeggiator 74
インサート・エフェクトの設定 P8: Edit-Insert Effect 74
マスター・エフェクトの設定 P9: Edit Master Effect 74
オルタネート・モジュレーションについて 74

コンビネーションの設定 75

コンビネーションの構成.. 75
基本的なコンビネーション・エディット 75
ティンバー1〜8のプログラムの設定, パン, ボリュームの
設定 P1: Edit-Program/Mixer 76
ステータス, MIDIチャンネル, 発音に関する設定
P2: Edit-Trk Param 77
MIDIフィルターの設定 P3: Edit-MIDI Filter 78
レイヤー, スプリット, ベロシティ・スイッチの設定とコント
ローラー設íË P4: Edit-Zone/Ctrl 78
アルペジエーターの設定 P7: Edit-Arp. 79
インサート・エフェクトの設定 P8: Edit-Insert FX 79
マスター・エフェクトの設定 P9: Edit-Master FX 79

ソングの制作 80

シーケンサーの特長 80
Sequencerモードの構成.. 81
ソング (Song) 81
パターン (Pattern) 81
キュー・リスト (Cue List) 81
レコーディングの準備 82
レコーディング方法 83
トラックへのリアルタイム・レコーディング 83
ステップ・レコーディング 86
イベント・エディットとクリエイト・コントロール・データ 86
パターンのリアルタイム・レコーディング 86
ソングの編集方法 88
1. ソングをコピーする 88
2. ソング名の変更 88
3. ソングの小節数を設定する... 88
4. キーを変える(移調/転調) 89
キュー・リストの作成と演奏 90
ソングにコンバートする 92
RPPR (リアルタイム・パターン ・プレイ/レコード)の
作成とレコーディング方法 92
RPPRの作成 92
RPPR の演奏 93
RPPRでの演奏をリアルタイム・レコーディングする 94
コンビネーションの音色でレコーディングする 95
Sequencerモードでの注意点とその他の機能 97

サンプリングの設定 99

本機でのサンプリングの特長 99
サンプリングの構成 100
サンプル (Sample)とマルチサンプル(Multisample) 101
サンプリングの準備 102
1. 入力機器の接続とInput の設定 102
2. レコーディング・レベルの設定
(Recording Level [dB]) 103
3. レコーディング方法の設定
(Recording Setup/Sampling Setup) 104
4. レコーディングするサンプルに関する設定
(REC Sample Setup/Sampling Setup) 104
Samplingモードでのサンプリングとエディット 106
マルチサンプルのインデックス作成とサンプリング 106
サンプルにインサート・エフェクトをかけて
リサンプリングする 107
リッピング(Ripping) 108
ループ設定 110
サンプル(波形データ)のエディット 111
マルチサンプルのエディット 111
マルチサンプルのプログラムへのコンバート 112
タイム・スライスでサンプルを分割し、
Sequencerモードで再生する 112
Program, Combination, Sequencerモードでの
サンプリング 115
ソングのプレイバックに合わせて、外部入力音を
レコーディングし、同時にイベント・データを作成する
(In-Track Sampling機能) 115
ソングを再生したものをサンプリングし、ハード・ディスク
にWAVEファイルを作成する 116

ハード・ディスクにサンプリングしたWAVEファイルを元にオーディオCDを作成する 118

SMF(スタンダードMIDIファイル)のプレイバック 120
Song Playモードの構成 120
SMFデータを再生する 121
Jukebox機能を使って再生する 122
Jukeboxリストをセーブ(保存)する 122
SMFデータに合わせて演奏する 123

本機全体に関する設定(グローバル・セッティング) 124
他の楽器とチューニングを合わせる/トランスポーズ(移調)する 124
ベロシティやアフタータッチの強弱で、音量や音色を変化する度合いを変える 124
エフェクトをバイパスする 124
電源をオン時に、前回電源オフ直前のモードとページを表示させる 125
Assignable Switch, Assignable Pedalの機能を設定する 125
オリジナル・スケールを作成する 126

ドラムキットの設定 127
ドラムキットについて 127
ドラムキットのエディット 128

アルペジエーターの設定 130
プログラムのアルペジエーター設定 130
アルペジエーターのオン/オフ 130
アルペジエーターの設定 130
コンビネーション, ソングのアルペジエーター設定 132
アルペジエーターのオン/オフ 132
アルペジエーターの設定 132
ユーザー・アルペジオ・パターンの作成 134
ユーザー・アルペジオ・パターンについて 134
ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット 134
デュアル・アルペジエーターのエディット 137
アルペジエーターの同期について 138
アルペジエーターA, B間の同期 138
Sequencer, Song Playモードでの、アルペジエーターとシーケンサーの同期 138
Program, Combination, Sequencerモードでの、外部シーケンサー演奏との同期 138

エフェクトの設定 139
各モードでのエフェクトについて 139
ルーティングの設定とエフェクトの設定 140
プログラムのエフェクト設定 140
コンビネーション, ソング, Song Playモードのエフェクト設定 141
Samplingモードのエフェクト設定 142
AUDIO INPUTのエフェクト設定 143
ダイナミック・モジュレーション(Dmod)について 144

その他の機能 145
[SW1], [SW2]の機能を設定する 145
REALTIME CONTROLS [1]～[4]Bモードの機能を設定する 145
LCD画面のコントラスト(濃度)を調節する 145
LCD画面を押したときにビープ音を出す 146
データ・ファイラーとして使用したいとき 146
カレンダー機能を設定する 146
ショート・カット 146

付　録 147

故障とお思いになる前に 147
電　源 147
LCD画面 147
音の入出力 147
プログラム, コンビネーション 149
ソング 149
サンプリング 149
ドラムキット 150
アルペジエーター 150
エフェクト 150
MIDI 151
メディア 151
WAVEファイル 152
その他 152

仕様とオプション 153
仕　様 153
オプション 154

MIDI**インプリメンテーション・チャート** 155

索 引 156

はじめに

おもな特長

Overview

本機は、音源に**HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム**を採用したミュージック・ワークステーション / サンプラーです。
高品位プリセット・マルチサンプル / プログラム / コンビネーション, エフェクト・セクションを中心に、サンプリング, シーケンサー, デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター, RPPR, 6chオーディオ・イン/6chオーディオ・アウト, ソング・プレイなど多彩な機能を搭載しています。
また、ジョイスティック, リボン・コントローラー, [SW1], [SW2], REALTIME CONTROLS [1]〜[4]ノブ, ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE], [VELOCITY]ノブ, 接続した各種ペダルなどの豊富なコントローラーで演奏時に音色等を変化させることができます。
さらにMOSS音源やPCM/サンプリング・メモリー拡張、ADATデジタル・アウトプット、mLANインターフェイス・ボード、CDRW-1 (CD-R/RWドライブ)などのオプションによる拡張性を備えています。(☞PG p.286)
まさにミュージック・ワークステーションとして、音楽制作やライブ・パフォーマンスに活用していただけます。

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システムは、音源の拡張性やモジュレーション、エフェクト・ルーティングなどに幅広い自由度を実現した、音質劣化のないフル・デジタル・シグナル・プロセッシングによるPCM音源システムです。

音源部：

- 48MbyteのPCM ROMに、幅広い用途に対応する429種のマルチサンプル、417種のドラムサンプルがプリセットされています。
  オプションEXB-PCMシリーズ PCMエクスパンジョン・ボード(16Mbyte PCM ROM)搭載時、最大112MbyteのPCMデータが追加できます。
- 16MbyteのRAMを標準装備(最大96Mbyteまで拡張可能)しています。Samplingモードや他のモードでサンプリング / リサンプリングしたり、Diskモードでロードしたサンプル, マルチサンプルを音源として使用できます。
- サンプリング周波数48kHz, 最大同時発音数60ボイス(使用するPCMの組み合わせにより最大120ボイス可能)です。☞p.15

フィルター / シンセシス部：

- 24dB/oct Low Pass Resonanceタイプまたは12dB/oct Low Pass&High Passタイプのフィルターが使用できます。レゾナンスをきかせたアクティブな音色からハイパス・フィルターでの繊細な音色まで幅広いフィルター効果を作り出せます。
- きめ細かい音作りが行える豊富なエディット・パラメーターを備えています。

エフェクト部：

- 5系統インサート・エフェクト(ステレオ・インーステレオ・アウト)、2系統マスター・エフェクト(モノ・インーステレオ・アウト)、3バンド・マスターEQ(ステレオ・インーステレオ・アウト)を同時に使用できます。102種類のエフェクト・アルゴリズムから選び、エディットできます。
- 自由度の高いエフェクト・ルーティングが可能です。独立アウトプットへのルーティングも自在です。

オルタネート・モジュレーションと
エフェクト・ダイナミック・モジュレーション：

- フィルター等のシンセシス部にオルタネート・モジュレーション機能、エフェクト部にエフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能を搭載しています。ピッチ, フィルター, アンプ, EG, LFO, エフェクト等のパラメーターにモジュレーションを自在にかけることができます。
- LFOやディレイ・タイムなどをMIDIクロック / テンポに同期させることができます。シーケンサー演奏やアルペジエーター演奏のテンポに同期させて音色やエフェクトをコントロールすることができます。

プログラム, コンビネーション

- プログラムは1,536ユーザー・プログラム, GM2準拠の256+9(ドラムス)ROMプリセット・プログラムがあります。工場出荷時には幅広い用途の高品位プリロード・プログラム(512)が収められています。
  1,536のユーザー・プログラムは、豊富なエディット・パラメーターやエフェクト, アルペジエーターを使用して、オリジナル・プログラムが作成できます。
  オプションEXB-MOSS装着時、コルグMOSS音源の128プログラムが追加できます。
- ドラムス・プログラムでオシレーターとして使用するドラムキットには、144ユーザー・ドラムキット, GM2準拠の9ROMドラムキットがあります。工場出荷時には多様な音楽ジャンルに対応するプリロード・ドラムキット(20)が収められています。
  鍵盤ごとに417のドラムサンプルやサンプリングしたオリジナル・サンプルを自由に割り当て、ドラムキットを作成できます。鍵盤ごとのサウンドに対してフィルターやアンプの設定, エフェクト, 独立オーディオ出力へのルーティングも行なえます。
- Samplingモードや他のモードでサンプリング / リサンプリングしたり、Diskモードでロードしたマルチサンプル, サンプルを使用したプログラムが簡単に作成できます。これらのプログラムはコンビネーションやソングにも使用できます。また、サンプルはドラムキットのドラム・インストゥルメントとして使用することができます。
- コンビネーションには、1,536ユーザー・コンビネーションがあります。工場出荷時には多彩なプリロード・コンビネーション(512)が収められています。
  コンビネーションは、最大8個までのプログラムをレイヤー, スプリット, ベロシティ・スイッチ等の設定により組み合わせ、エフェクト, 2個のアルペジエーターを設定し、プログラムでは実現できないような複雑な音色を作り出すことができます。外部音源を同時に組み合わせる設定も可能です。

サンプリング

本機のサンプリング機能は、Open Sampling System(オープン・サンプリング・システム)を採用し、Samplingモード以外にもProgram, Combination, Sequencerの各モードでサンプリング/リサンプリングが可能です。
48kHz, 16bitリニアのモノ/ステレオ・サンプリングが可能で、標準で16Mbyteのサンプル・メモリー(RAM)とハード・ディスクを内蔵しています。(HDの容量についてはp.154参照)

サンプル・メモリー(RAM)には、標準で16Mbyteメモリーを装備し、モノで約2分54秒(ステレオで約1分27秒)、最大96Mbyteまで拡張でき、モノで約2分54秒のサンプルを6個まで、合計約17分28秒のサンプリングが行えます。
ハード・ディスクには、1つのサンプル・ファイルにおいて、モノ, ステレオ共に最大で80分(モノラル: 約440Mbyte, ステレオ: 約879Mbyte使用)のサンプリングが可能です。このときWAVEファイルが作成されます。(本体の鍵盤等で演奏するには、サンプル・メモリー(RAM)にロードする必要があります。1つのサンプル・ファイルにおいて、モノ時は最大16Mbyte, ステレオ時は32Mbyteまでロードすることができます。)

サンプリングに関する特長についてはp.99を参照してください。

シーケンサー

高性能16マルチ・トラックMIDIシーケンサーを搭載しています。このシーケンサーは、デュアル・アルペジエーター, RPPRなどさまざまな機能を融合することができ、単体のシーケンサー+αの音楽制作を可能にします。
またこれらのトラックの演奏を聞きながら、オーディオ・トラックを録音するような感覚でサンプリングすることが可能です。(In-Track Sampling: イン・トラック・サンプリング)

シーケンサーに関する特長についてはp.80を参照してください。

ソング・プレイ

Song Playモードではフロッピー・ディスクなどのメディアからSMF(スタンダードMIDIファイル)をダイレクト再生することができます。SMFの再生に合わせて、鍵盤演奏も行えます。またSMFの再生テンポに同期してアルペジエーターも演奏できます。

- フォーマット0または1に対応しています。
- プレイする曲順を編集できるジューク・ボックス機能を備えています。

デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター

- アルペジオ・パターンは、5プリセット・パターン(UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM)、507ユーザー・アルペジオ・パターンがあります。工場出荷時には、多種多様なプリロード・ユーザー・アルペジオ・パターン(367)が収められています。
  本機は、一般的なアルペジエーターに加え、鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を備えています。この機能によってドラムス(ドラムスに最適な“Fixed Note Mode”)やベースのフレーズ、ギターやキーボードのバッキング・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド, シンセ, SE音など音作りの1部としても効果が出せます。
  さらに、Combination, Sequencer, Song Playの各モードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作できるデュアル・アルペジエーター(Dual Arpeggiator)構成となっています。ドラムスやベースのプログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたり、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えるなど、強力なパフォーマンスが可能です。

RPPR

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を装備しています。
RPPR機能は、Sequencerモードで使用します。
プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを鍵盤の1つずつに割り当てて、鍵盤を弾くことによってパターンをリアルタイムでプレイしたり、その演奏をレコーディングします。ドラムス・トラックに適したプリセット・パターンがあらかじめインターナル・メモリーに収められています。

6chオーディオ・イン/6chオーディオ・アウト

- オーディオ・インプットは、ステレオ・サンプリングを可能にするアナログ(2ch)/デジタル(2ch)・オーディオ入力を標準装備しています(オプションEXB-mLAN装着時、2chインプットが追加できます)。
  アナログ・インプットは、MIC/LINEのレベル切り替えスイッチ, レベル調整ボリュームによって、マイク・レベルからライン・レベルまでの幅広い外部オーディオ・ソースに対応します。
  デジタル・インプットは、S/P DIFを装備しています。
  オーディオ入力もエフェクトへのルーティングが可能です。サンプリング時にエフェクトをかけたり、本機を6イン/6アウトのエフェクターとして使用したり、内部音と組み合わせたボコーダー・エフェクト等としても使用できます。
- 6チャンネル・オーディオ・アウトプットには、L/MONO, Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、4系統の独立オーディオ出力を標準装備しています。オシレーター, ドラム, ティンバー/トラック, インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。
  アナログ・アウトプットは、AUDIO INPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4を装備しています。
  デジタル・アウトプットは、S/P DIF(L/MONO, Rの2ch), ADAT(オプションEXB-DI装着時6ch), mLAN(オプションEXB-mLAN装着時6ch)を装備しています。
- S/P DIFインプット, アウトプットは48kHz/96kHzのサンプリング周波数に対応しています。
  96kHzサンプリング周波数のデジタル・レコーディング環境等とのインターフェイスが直接行えます。

タッチ・ビュー/ユーザー・インターフェイス

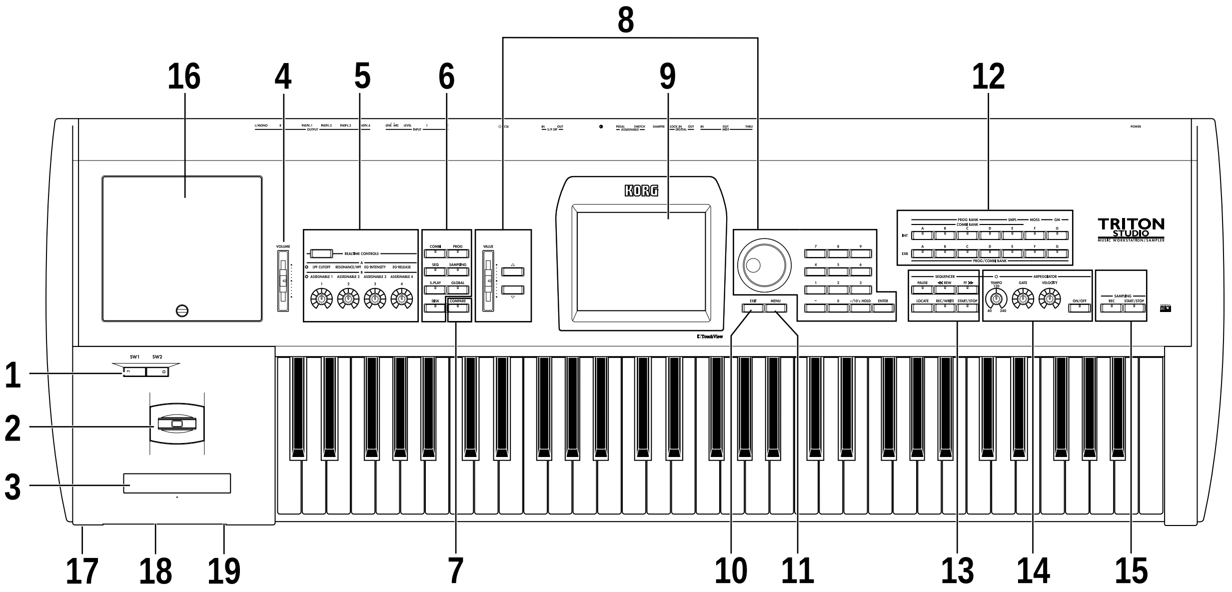
本機は、320 X 240dotsの大型LCD画面を直接触れて操作するタッチ・パネル方式のタッチ・ビュー・システムを採用し、操作性と実用性を飛躍的にアップしました。また、プログラム, コンビネーション, マルチサンプル, ドラムサンプル, エフェクトをLCD画面で楽器などのタイプごとに分類したカテゴリー表示、選択が行えます。

CD-RWドライブ搭載可能

オプションCDRW-1(CD-R/RWドライブ)を装着することによって、本機単体でのオリジナルCDの作成, データのバックアップ, オーディオCD再生やサンプリングが行えます。

各部の名称と機能

フロント・パネル



1. [SW1], [SW2] キー

Program, Combination, Sequencer, Song Play, Samplingの各モードでアサインした機能に対し、オン/オフを切り替えます。オン時、LEDが点灯します。(☞p.25)

2. ジョイスティック

ピッチや、モジュレーションをコントロールします。
上下左右(+Y, −Y, −X, +X)の操作でコントロールします。(☞p.25)
ジョイスティックで何をコントロールするかは、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

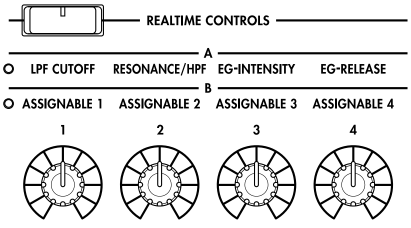
3. リボン・コントローラー

ピッチをコントロールしたり、モジュレーションをコントロールします。左右の操作でコントロールします。(☞p.25)
リボン・コントローラーで何をコントロールするかは、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

4. [VOLUME] スライダー

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R端子とヘッドホン端子から出力する音量を調整します。

5. REALTIME CONTROLS



リアルタイム・コントローラーの A/Bモードを[REALTIME CONTROLS]キーで選び、演奏時に[1]〜[4]の各ノブを操作することによって、音色, エフェクト, MIDIコントロール・チェンジ等をコントロールします。(☞p.26)

[REALTIME CONTROLS] キー

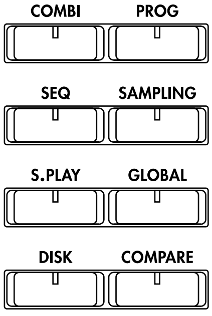
リアルタイム・コントローラーのA/Bモードを選びます。選択したモードが点灯します。

[1], [2], [3], [4] ノブ

Aモードの機能は固定で、[1]ローパス・フィルターのカットオフ周波数、[2]フィルター・レゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数、[3]フィルターEGインテンシティ、[4]フィルター/アンプ・リリース・タイムをそれぞれコントロールします。
Bモードは、Program, Combination, Sequencer, Song Play, Samplingの各モードでアサインした機能をコントロールします。

6. モード・キー

各モードに入るためのキーです。
押したキーのモードに入ります(LED点灯)。(☞p.16)



[COMBI] キー

Combinationモードが選ばれます。

[PROG] キー

Programモードが選ばれます。

[SEQ] キー

Sequencerモードが選ばれます。

[SAMPLING] キー
Samplingモードが選ばれます。

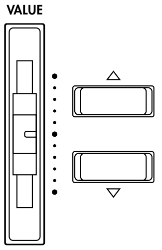
[S.PLAY] キー
Song Playモードが選ばれます。

[GLOBAL] キー
Globalモードが選ばれます。

[DISK] キー
Diskモードが選ばれます。

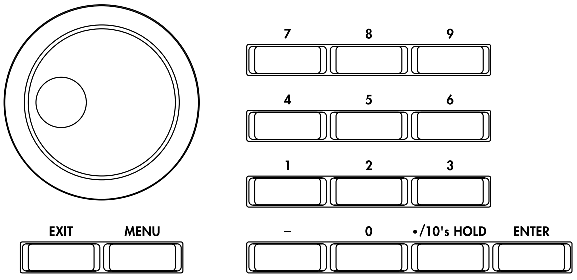
7. [COMPARE] キー
プログラムやコンビネーションをエディットした音色と、エディット前のライトされている音色とを比較するときに、このキーを使用します。また、Sequencerモードでのレコーディングやエディット前と後とを比較するときにも使用します。(☞p.17)

8. VALUE コントローラー
選択したパラメーターの値を設定します。(☞p.17)

[VALUE] スライダー


パラメーターの値を変化させます。大きく値を変更するときに使用すると便利です。
また、モジュレーション・ソースとしても使用できます。

[▽], [△] キー
パラメーター値を1ステップずつ増減します。細かな設定を行うときに使用すると便利です。



[VALUE] ダイヤル
パラメーターの値を変化させます。

テン・キー[0]～[9], [ENTER] キー, [－] キー, [./10's HOLD] キー
パラメーターの値を数値で入力します。テン・キー[0]～[9], [–]キー, [./10's HOLD]キーで値を入力した後、[ENTER]キーを押して確定します。[–]キーで、パラメーター値の符号(+/–)が切り替わります。[./10's HOLD]キーで、小数点が付く値を入力できます。

また、[./10's HOLD]はプログラムやコンビネーションを選択するときに10の位を固定したいときに使用します。

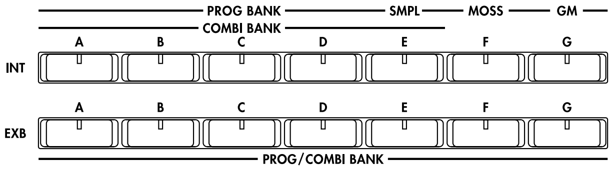
[ENTER]キーを押しながらテン・キー[0]～[9]を押すと、そのページの10個までのページ・メニュー・コマンドが選べます。

9. LCD 画面
タッチ・パネル式のタッチ・ビュー・システムを搭載しています。LCD画面に表示されるオブジェクトを押すことで、ページ、タブ、パラメーターを選択し、値を設定します。(☞p.8)

10.[EXIT] キー
各モードのP(ページ)1～9にいるとき、そのモードのP(ページ)0に移動します。
ダイアログが開いているときは、ダイアログでの設定をキャンセルし、ダイアログが閉じます(Cancelボタンに相当します)。また、ポップアップ・メニューやページ・メニューが開いているときに押すとそれらが閉じます。

11.[MENU] キー
ページを移動するときにこのキーを押します。キーを押すと、モード内の各ページの一覧がLCD画面に表示されます。移動したいページを押すことで、選択したページへ移動できます。また、このキーを押しながらテン・キー[0]～[9]を押すことによっても、各ページへ移動できます。(☞p.16)

12.BANK キー
プログラム/コンビネーション・バンクを切り替えます。



PROG BANK:
[INT-A], [INT-B], [INT-C], [INT-D], [INT-E] (SMPL),
[INT-F] (MOSS), **[INT-G]** (GM),
[EXB-A], [EXB-B], [EXB-C], [EXB-D], [EXB-E], [EXB-F], [EXB-G]

COMBI BANK:
[INT-A], [INT-B], [INT-C], [INT-D], [INT-E],
[EXB-A], [EXB-B], [EXB-C], [EXB-D], [EXB-E], [EXB-F], [EXB-G]
Programモードでは、プログラム・バンクを選びます。

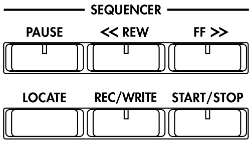
Combinationモードでは、コンビネーション・バンクを選びます。各ティンバーのプログラムにエディット・セル(反転表示)があるときは、プログラム・バンクを選びます。このときティンバーに選択されているプログラム・バンクのLEDが点灯します。

Sequencer, Song Playモードで各トラックのプログラムにエディット・セル(反転表示)があるときは、Combinationモードと同様にプログラム・バンクを選びます。

プログラムを選ぶとき、[INT-G]キーを押すと、押すごとにG, g(1), g(2)～g(8), g(9), g(d), G...とGM(2)バリエーション・バンク, ドラム・バンクが順番に切り替わります。

Programモードで[INT-F]のバンクが選択できるのは、オプションEXB-MOSS装着時のみです。

13.SEQUENCER



[PAUSE] キー

Sequencerモードではソングやキュー・リストのプレイバック(再生)を、またSong PlayモードではSMFのプレイバック(再生)を、それぞれ一時停止します(LED点灯)。もう１度押すと解除されます(LED消灯)。

[<<REW] キー

Sequencerモードでソングやキュー・リストのプレイバック(再生)を早戻します。キーを押すとLEDが点灯し、早戻しします(レコーディング時は動作しません)。

[FF>>] キー

Sequencerモードでソングやキュー・リストのプレイバック(再生)を早送りします。キーを押すとLEDが点灯し、早送りします(レコーディング時は動作しません)。

[LOCATE] キー

Sequencerモードではソングやキュー・リストの演奏位置を、Song PlayモードではSMFの演奏位置を、設定した位置に戻します。

SEQUENCER [REC/WRITE] キー

Sequencerモードでこのキーを押すとLEDが点灯し、続けてSEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、レコーディングが始まります。(☞p.84)
Program, Combination, Globalモードでこのキーを押すとダイアログが表示され、続けてOKボタンを押すと、エディットした内容がライトされます。(☞p.57, 59)

SEQUENCER [START/STOP] キー

Sequencerモードでは、ソングのレコーディングとプレイバック(再生)を、またキュー・リストのプレイバックをスタート / ストップします。
Song PlayモードではSMFのプレイバックをスタート/ストップします。

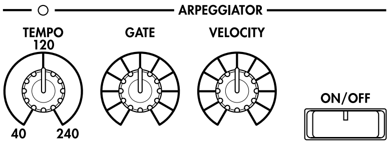
レコーディング, プレイバック時は拍に合わせてLED点滅します。

オプションCDRW-1やSCSI接続したCD-R/RWドライブのオーディオCDを再生する場合もこれらのキーを使用します。

SEQUENCER	[START/STOP]キー	: 再生 / 停止
	[FF>>]キー	: 早送り
	[<<REW]キー	: 巻き戻し
	[PAUSE]キー	: 一時停止
	[LOCATE]キー	: トラックの先頭に戻る

14. ARPEGGIATOR

アルペジオ演奏をリアルタイムにコントロールします。(☞p.29)



[TEMPO] ノブ

アルペジエーターとシーケンサーのベースとなるテンポが変化します。テンポに対して四分音符のタイミングでLEDが点滅します。

[GATE] ノブ

アルペジオ音のゲート・タイム(音の長さ)が変化します。センター位置(12時方向)で、アルペジエーターの"Gate"パラメーター設定値になります。左に回すと短く、右に回すと長くなります。

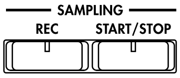
[VELOCITY] ノブ

アルペジオ音のベロシティ(打鍵の強さ)が変化します。センター位置(12時方向)で、アルペジエーターの"Velocity"パラメーター設定値になります。左に回すと弱く、右に回すと強くなります。

[ON/OFF] キー

アルペジエーター機能のオン/オフを切り替えます。オンのときはLEDが点灯します。

15. SAMPLING



SAMPLING [REC] キー

Sampling, Program, Combination, Sequencerの各モードで、このキー押すとLEDが点灯し、続けてSAMPLING [START/STOP]キーを押すと、サンプリングが開始または待機状態になります。(☞p.37)

SAMPLING [START/STOP] キー

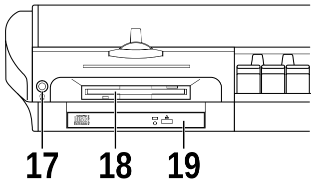
Sampling, Program, Combination, Sequencerの各モードで、SAMPLING [REC]キーを押した後、このキーを押すと、サンプリングが開始または待機状態になります。

Sampling P1:Sample Editページでこのキーを押すと、選択しているサンプルが発音します。

また、内蔵ハード・ディスク等のWAVEファイルの再生に使用します。Diskモード各ページのディレクトリ・ウィンドウ、Diskモード Make Audio CDページ、Program, Combination, Sequencer, Samplingモードでの"Select Directory"ページ・メニュー・ダイアログで使用します。

16. EXB-PCM/サンプル・メモリー(RAM)・スロット用カバー

カバーを開け、オプションEXB-PCMのオプション・ボードやサンプル・メモリー(RAM)のSIMMボードを取り付けます。
オプションEXB-PCMのオプション・ボードは最大7枚まで、サンプル・メモリー(RAM)のSIMMボードは３枚まで取り付けられます。(☞PG p.286)



17. ヘッドホン端子

ヘッドホンを接続(ステレオ標準プラグ)します。
OUTPUT端子のL/MONOとRからの出力をステレオでモニターすることができます。

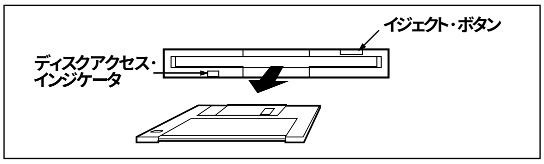
18. フロッピー・ディスク・ドライブ

3.5インチ2DD(両面倍密度)，2HD(両面高密度)のフロッピー・ディスクを挿入します。エディットしたデータのセーブ，工場出荷時のデータやSMFのデータ，マルチサンプル/サンプル・データ等をロードします。

フロッピー・ディスクの取り扱いについては、「フロッピー・ディスク扱い時の注意」(☞p.62)を参照してください。

イジェクト・ボタン

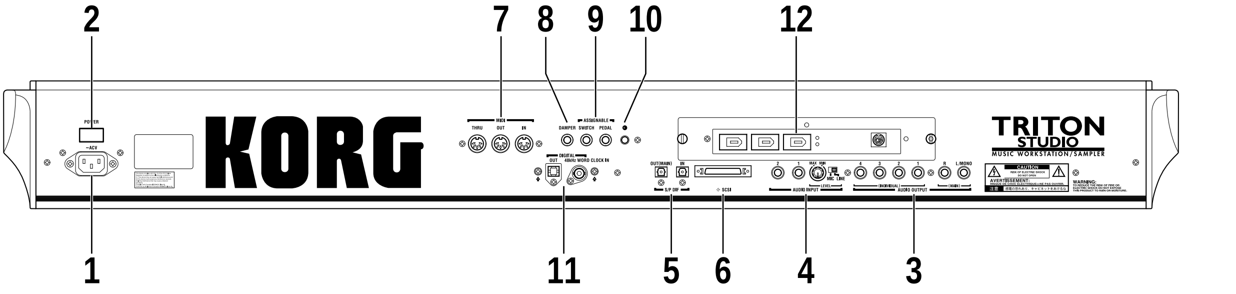
フロッピー・ディスクを取り出すときは、ディスク・アクセス・インジケーターが消えていることを確認し、このボタンを押します。このボタンを押してもディスクが出てこないときは、無理にディスクを取り出さずに、最寄りの楽器店または(株)コルグの営業技術課へご相談ください。



19. CDRW-1 用ドライブ・ベイ

オプションCDRW-1(CD-R/RWドライブ)を内蔵するためのベイです。(☞PG p.286)

リア・パネル



1. AC 電源端子

付属の電源コードを接続します。
電源コードを本体に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。(☞p.11)

2. [POWER] スイッチ

電源をオン/オフします。(☞p.19)

3. AUDIO OUTPUT

アンプ，ミキサーなどのINPUT端子と接続します。L/MONO，Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、4系統の独立オーディオ出力を標準装備しています。オシレーター，ドラム，ティンバー/トラック，インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。(☞p.139～)

(MAIN) L/MONO, R 端子

アンバランス型フォーン・タイプの端子です。
メイン出力です。"Bus Select"をL/Rに設定したときにオシレーター，インサート・エフェクト，ドラムの各パート，メトロノーム等を、(MAIN) L/MONO，Rに出力することができます。
ステレオで接続するときはL/MONO，Rを、モノラルで接続するときはL/MONOを使用します。

(INDIVIDUAL)1, 2, 3, 4 端子

アンバランス型フォーン・タイプの端子です。
インディビジュアル(独立)出力です。"Bus Select"を1，2，3，4，1/2，3/4に設定したときに、オシレーター，インサート・エフェクト，ドラムの各パート，メトロノーム等を、(INDIVIDUAL)1，2，3，4に出力することができます。
1，2，3，4は、[VOLUME]スライダーで音量を調整できません。

4. AUDIO INPUT

マイクやオーディオ機器等からの音声を、モノ/ステレオ・サンプリングしたり(☞p.37)、本機の内蔵エフェクトでエフェクトをかけるときに使用する2系統のオーディオ入力です。(☞p.143)
MIC/LINEのレベル切り替えスイッチ([MIC/LINE]スイッチ)、レベル調整ボリューム([LEVEL]ノブ)により、マイク・レベルからライン・レベルまでの幅広い外部オーディオ・ソースが入力できます。

AUDIO INPUT 1, 2 端子

アンバランス型フォーン・タイプの端子です。

[LEVEL] ノブ

AUDIO INPUT 1，2端子の入力レベルを調節します。

[MIC/LINE] スイッチ

AUDIO INPUT 1，2端子のインプット・レベルを切り替えます。

5. S/P DIF

OUT(MAIN) 端子
オプティカル(光)型のS/P DIFフォーマット(IEC60958, EIAJ CP-1201)のデジタル出力端子です。
AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R端子と同じ音声をサンプリング周波数48kHz, 96kHzでデジタル出力します。(☞PG p.138)
DAT, MDなどのオプティカル・デジタル入力端子とオプティカル・ケーブルで接続します。
[VOLUME]スライダーで音量を調整できません。

IN 端子
オプティカル(光)型のS/P DIFフォーマット(IEC60958, EIAJ CP-1201)のデジタル入力端子です。
サンプリング周波数48kHz, 96kHzの音声をデジタル入力します。96kHzの音声は48kHzに変換されます。(☞PG p.138)
DATなどのオプティカル・デジタル出力端子とオプティカル・ケーブルで接続します。

6. SCSI 端子
D-Subハーフピッチ50pinのSCSI端子です。
外部ハード・ディスク・ドライブなどを接続し、内蔵ハード・ディスク・ドライブと同様にデータのセーブ/ロードやサンプリングを行います。
その他、CD-R/RWドライブなどを接続し、オーディオCDの作成やデータのセーブ/ロードを行います。(☞p.59, 118)

7. MIDI

MIDI THRU 端子
MIDI IN端子で受信した演奏情報、音色情報等を、そのまま送信する端子です。
複数のMIDI機器をMIDIケーブルで接続するときに使用します。(☞PG p.258)

MIDI OUT 端子
演奏情報、音色情報等を送信する端子です。
接続したMIDI機器をコントロールするときに使用します。(☞PG p.258)

MIDI IN 端子
演奏情報、音色情報等を受信する端子です。
接続したMIDI機器で本機の音源を鳴らすとき等で使用します。(☞PG p.258)

8. DAMPER 端子
オプションDS-1H(ダンパー・ペダル)等のスイッチ・タイプのペダルを接続する端子です。
DS-1Hを接続した場合ハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。ハーフ・ダンパー・ペダルをより確実に動作させるために、極性, 感度を調整してください。(☞p.11, PG p.137, 146)

9. ASSIGNABLE

SWITCH 端子
オプションPS-1(フット・スイッチ)等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを接続する端子です。(☞ p.11)
Globalモードで機能を設定し、モジュレーション・コントローラー、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート/ストップの切り替えが行なえます。(☞ p.125)

PEDAL 端子
オプションEXP-2, XVP-10(エクスプレッション・ペダル)を接続する端子です。(☞p.11)
Globalモードで機能を設定し、ボリュームの調整などが行なえます。(☞p.125)

10.[コントラスト調整]ノブ
LCD画面のコントラストを調整します。
画面の表示は、演奏者の目線の高さや角度によって見えかたが異なりますので、必要に応じて調整してください。

11.DIGITAL(オプションEXB-DI)

OUT 端子
ADAT Opticalフォーマットのデジタル出力端子です。
本体AUDIO OUTPUT端子(MAIN)L/MONO, R, (INDIVIDUAL)1, 2, 3, 4 (アナログ・オーディオ出力)の6チャンネルの音声をサンプリング周波数48kHzで出力します。ADAT Opticalフォーマットのチャンネル1, 2, 3, 4, 5, 6に対応して出力されます。
ADAT Opticalフォーマット対応のミキサー, アンプ, レコーダー等のDIGITAL IN端子を接続すると、本体から出力される音声信号をデジタルのままミキサー, アンプ, レコーダー等で扱うことができます。接続にはAlesis社のOptical CableやCD/DAT用のオプティカル・ケーブル(共に別売)を使用します。(☞p.11, PG p.286, 300)
[VOLUME]スライダーで音量を調整できません。

48kHz WORD CLOCK IN 端子
ADAT Opticalフォーマット対応のミキサー, リモート・コントローラー等のWORD CLOCK OUT端子と接続します。接続した機器をワードクロックのマスターとして、本体をスレーブ(受け側)として同期させるときに使用します。接続にはAlesis社のBNC Coax Cableやビデオ用のBNCケーブル(共に別売)を使用します。

12.EXB-mLAN(オプション)
専用ケーブルでmLAN対応の機器やコンピューターと接続します。(☞p.12, PG p.286)

mLAN (IEEE 1394) 1, 2, 3 端子

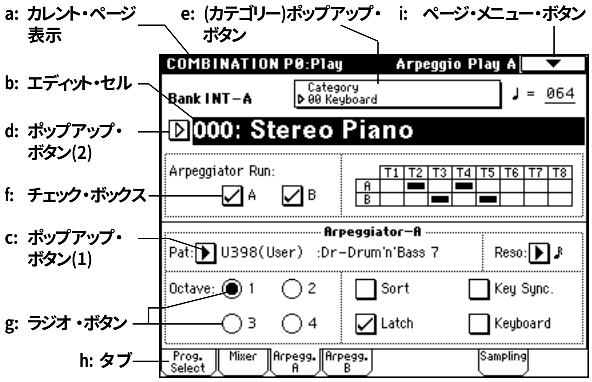
SERIAL I/O 端子
詳細はEXB-mLANの付属取扱説明書を参照してください。

mLANとは?
コンピューターから楽器、将来のデジタルAV機器での利用までカバーした汎用性の高いインターフェイスIEEE1394とオーディオと音楽情報の伝送プロトコルを採用し、1本のケーブルで高音質のままオーディオとMIDIを同時に送受信できる楽器のための新規格です。1本でオーディオ・データのみであれば最大約100チャンネル、MIDIデータのみでは最大256ポート(16チャンネルx256系統)を送受信可能です。(転送速度200Mbpsの場合)
また、最大63台の機器をデイジー・チェーン（数珠つなぎ）したり、ケーブルを挿したまま機器同士の入出力が変更できるなど、フレキシビリティも抜群です。スタジオ、ステージなどでも高度な作業をスムースに進めることができます。

LCD画面のオブジェクト名称と機能

本機のLCD画面は､タッチ･パネル式のタッチ･ビュー･システムを搭載しています。
LCD画面に表示されるオブジェクトを押すことで､ページの選択をはじめ､パラメーター値の設定､プログラムやコンビネーションのリネーム､ライトなど､さまざまな操作を行ないます。

note 取扱説明書内に表記する｢･･･ボタン｣，｢･･･タブ｣はLCD画面上にありますので､オブジェクトを操作してください。そして､｢[･･･]キー｣，｢[･･･]ノブ｣，｢[･･･]ダイヤル｣，｢[･･･]スライダー｣はフロント･パネルまたはリア･パネル上にありますので､それぞれを操作してください。



a: カレント・ページ表示

現在選ばれているモードのページです。
左から､モード･ネーム, ページ･ナンバー, ページ･ネームです。

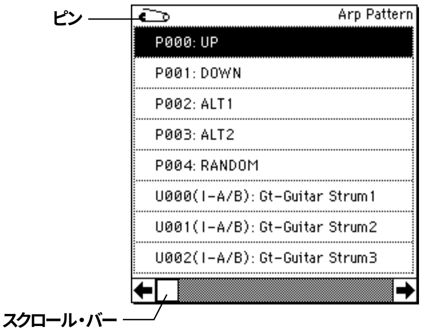
b: エディット・セル

LCD画面上でパラメーターを押すと､パラメーターやパラメーター値の表示が反転するものがあります。これをエディット･セルといい､反転部分がエディットの対象となります。
エディット･セルのパラメーター値は､VALUEコントローラー(☞p.17)の操作や､LCD画面のポップアップ･ボタンを使って変更します。またキーやベロシティを入力するパラメーターでは[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力が行えます。

c: ポップアップ・ボタン(1)

このボタンを押したときに､選択可能なパラメーターの値がポップアップ･メニューに表示されます。
パラメーターの値を入力するときは､ポップアップ･メニューで任意の値を押します。
ポップアップ･メニューが表示されているときに､VALUEコントローラー(☞p.17)を操作すると､ポップアップ･メニューは閉じます。また､アンロック(☞｢ピン｣)時にポップアップ･メニューの外に触れても､ポップアップ･メニューは閉じます。

＊ ポップアップ・メニュー

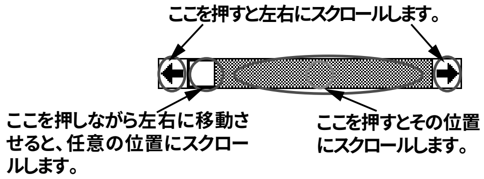


ピン

ポップアップ･メニュー表示の**ロック/アンロック**を切り替えます。
ロック時はピンが閉じた表示になり､パラメーター値を押してもポップアップ･メニューは表示されたままになります。
アンロック時はピンが開いた表示になり､パラメーター値を押すと､すぐにポップアップ･メニューは閉じます。

スクロール･バー

表示しきれないパラメーター値を表示させるときに使用します。



d: ポップアップ・ボタン(2)

このボタンを押したときに､次の選択を行うためのタブ付きのポップアップ･メニューが表示されます。

- “Bank/Program Select”,“Bank/Combination Select”: プログラム､コンビネーションのバンク別選択
- “Multisample Select”: プログラムのオシレーターのマルチサンプルのカテゴリー別選択(ROMマルチサンプルのみ対応)
- “Category/Effect Select”: インサート･エフェクト, マスター･エフェクトのカテゴリー別選択
  タブ付きのポップアップ･メニューを閉じるときは､OKボタン､Cancelボタンを押します。

e: (カテゴリー)ポップアップ・ボタン

このボタンを押したときに､次の選択を行うためのタブ付きのポップアップ･メニューが表示されます。

- “Category/Program Select”,“Category/Combination Select”:プログラム, コンビネーションのカテゴリー別選択
  タブ付きのポップアップ･メニューを閉じるときは､OKボタン, Cancelボタンを押します。

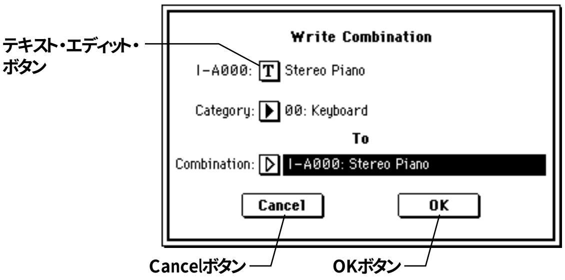
f: チェック・ボックス
チェック・ボックスを押すたびに、チェック・マークがつく、または、はずれます。
チェックをつけるとパラメーターは機能し、チェック・マークをはずすとパラメーターは機能しません。

g: ラジオ・ボタン
ラジオ・ボタンを押して、いくつかの選択肢から１つの値を選びます。

h: タブ
タブを押して、ページを選びます。

i: ページ・メニュー・ボタン
このボタンを押したときに、ページ・メニュー・コマンドが表示されます。
選択するページ画面によって、表示されるページ・メニュー・コマンドが異なります。
[ENTER]キーを押しながら、テン・キー[0]〜[9]を押しても10個までのページ・メニュー・コマンドが選べます。
ページ・メニュー以外のLCD画面を押すか、[EXIT]キーを押すと、ページ・メニューが閉じます。

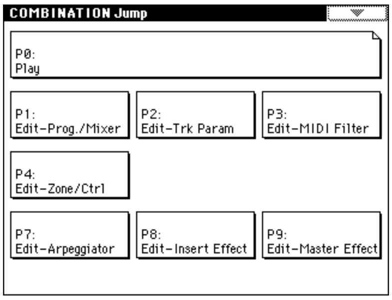
＊ ダイアログ
選択するページ・メニュー・コマンドによって、表示されるダイアログは異なります。
ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択する場合は、VALUEコントローラー(☞p.17)の操作でナンバーを入力します。
テキスト・エディット・ボタンが表示される場合もありますが、どの場合も、ダイアログ内のメッセージに添って操作します。
実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します(押して離したときに動作します)。ダイアログが閉じます。
[EXIT]キーはCancelボタン, Doneボタン, Exitボタンに相当します。



コマンドによっては実行後に、事前にロックしておいたページ・メニューのピンを自動的に解除し、ページ・メニューを閉じるものがあります。

＊ テキスト・エディット・ボタン
このボタンを押したときに、テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。
この画面で、テキスト(プログラム、コンビネーション、ソングの各ネーム等)をリネームします。(☞p.40, 57)

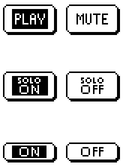
＊ ページ・ジャンプ・メニュー



Combination, Program, Sequencer, Sampling, Song Play, Globalモードで、[MENU]キーを押すとそのモードを構成しているページが一覧で表示できます([MENU]キーを押したときにいたページは目印としてボックス表示の右角が折れています)。押すとそのページへ移動します(テン・キー[0]〜[9]を押しても対応するページへ移動します)。
[EXIT]キーを押すとP0へ移動します。

＊ その他のオブジェクト
スライダーやノブの形をしたオブジェクトのパラメーター値を変更するときは、それらを押してエディット・セルを移動させて、VALUEコントローラーの操作で値を変えます。この他、「*ダイアログ」で説明したOKボタンやCancelボタンのように、ボタンを押して離したときに作業を実行するDoneボタン, Copyボタン, Insertボタン等があります。

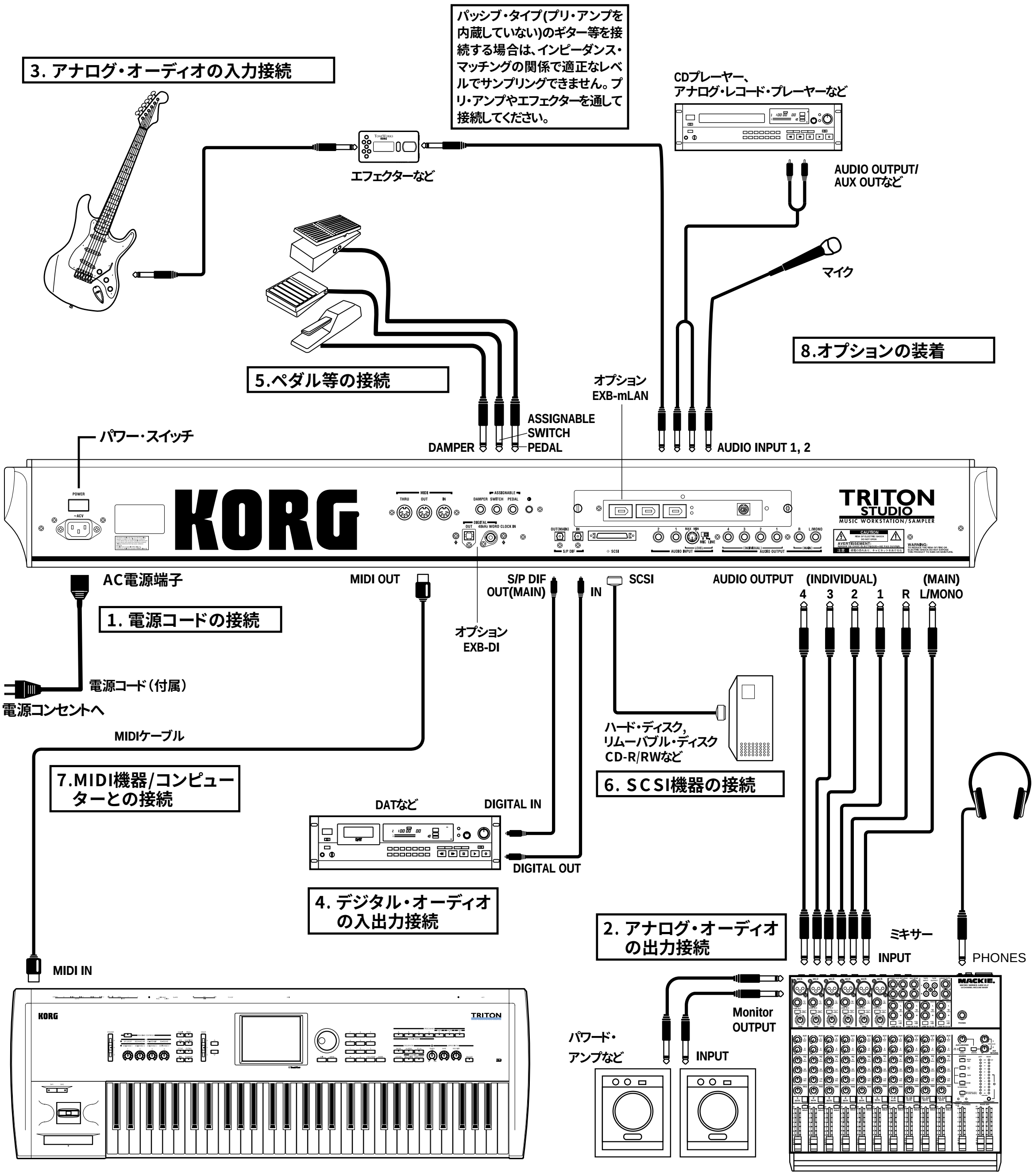
トグル・ボタン
このタイプのボタンは、押すたびに、機能が変わったり、オン/オフします。



Sequencer, Song PlayモードでのPLAY/MUTE/RECボタン
Sequencer, Song PlayモードでのSOLO ON/OFFボタン
Insert Effect, Master EffectのON/OFFボタン

接 続

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



1. 電源コードの接続

○ **付属の電源コードを本機のAC電源端子に接続してから、プラグをコンセントへ差し込みます。**

2. アナログ・オーディオの出力接続

アンプ内蔵のモニター・スピーカーや、お手持ちのオーディオ・システムなどを接続して、本機のサウンドをアナログ出力します。

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

○ **AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4端子とミキサーやパワード・モニター等のINPUT端子を接続します。**

L/MONO, Rはメイン出力です。ステレオで出力するときは、(MAIN) L/MONO端子とR端子へ接続し、モノラルで出力するときは、(MAIN) L/MONO端子へ接続します。

(INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4は特定の音を個別に出力します。ドラムキットのスネア音に外部エフェクトをかける場合などに使用します。
また、サンプリングする場合に、本機のシーケンサー等の音を聞きながら外部からの音声のみをサンプリングするときは(INDIVIDUAL) 1, 2へ送ります。この音をモニターするときは、(INDIVIDUAL) 1, 2端子をミキサーに接続し、ミキサーからの音をモニターするとよいでしょう。(☞ルーティング方法については、p.140～参照)

ヘッドホン

○ **ヘッドホンを使用する場合は、本機のヘッドホン端子に接続します。**

本機のヘッドホン端子は(MAIN) L/MONO, Rの音を出力します。

note (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4を使用する場合は、これらの端子を接続したミキサーなどのヘッドホン端子へ接続し、モニターしてください。

3. アナログ・オーディオの入力接続

外部からのアナログ・オーディオを入力して、サンプリングしたり、本機のエフェクトをかけてOUTPUT端子へ出力することができます。

○ **AUDIO INPUT 1, 2端子にマイクや外部オーディオ機器等のOUTPUT端子を接続します。**

4. デジタル・オーディオの入出力接続

デジタル・オーディオの出力

サンプリング・レート48kHz, 96kHzの音声が入力できるDAT, MDやデジタル・マルチトラック・レコーダーなどに本機のAUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, Rと同じ音声を出力します。

○ **S/P DIF OUT(MAIN)端子と、DAT, MDやデジタル・マルチトラック・レコーダーなどのオプティカル・デジタル入力端子をオプティカル・ケーブルで接続します。**

[VOLUME]スライダーで音量を調整できません。

デジタル・オーディオの入力

サンプリング・レート48kHz, 96kHzの音声が出力できるDATやデジタル機器などのL, Rチャンネルを入力して、サンプリングしたり、本機のエフェクトをかけてOUTPUT端子へ出力することができます。

○ **DATなどのオプティカル・デジタル出力端子とS/P DIF IN端子をオプティカル・ケーブルで接続します。**

note オプションEXB-mLAN装着時、mLAN端子でデジタル・オーディオの入出力が行えます。オプションEXB-DI装着時、DIGITAL OUT端子でデジタル・オーディオの出力が行えます。(☞PG p.286)

5. ペダル等の接続

フット・ペダルの接続

音量やモジュレーション等をコントロールします。
ASSIGNABLE PEDAL端子に、オプションXVP-10, EXP-2などを接続します。
フット・ペダルでコントロールする機能はGlobal P2“ Foot Pedal Assign ”で設定します。(☞p.125, PG p.146, 252)

フット・スイッチの接続

ソステヌート, ソフト・ペダル効果のオン/オフ、アルペジエーターのオン/オフ、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート/ストップ等をコントロールします。
ASSIGNABLE SWITCH端子に、オプションPS-1などのフット・スイッチを接続します。
フット・スイッチでコントロールする機能や、フット・スイッチの極性はGlobal P2“ Foot Switch Assign ”,“ Foot Switch Polarity ”で設定します。(☞p.125, PG p.146, 251)

ダンパー・ペダルの接続

演奏時にダンパー効果をかけます。
本機のDAMPER端子にオプションDS-1Hダンパー・ペダルを接続します。DS-1Hを接続した場合、ハーフ・ダンパー効果が得られます。
ダンパー・ペダルの極性は、Global P2:Controller“ Damper Polarity ”で、また感度はGlobal P0のページ・メニュー・コマンド“ Half Damper Calibration ”で設定します。(☞PG p.146, 137)

6. SCSI機器の接続

SCSI端子に、ハード・ディスク・ドライブやCD-R/RWドライブなど外部SCSI機器を接続することによって、内蔵ハード・ディスク以外にも大容量のデータのやり取りが可能になります。ハード・ディスク・ドライブ接続時は、サンプリングの書き込み先にすることもできます。

☞ SCSI機器との接続についてはPG p.298をご覧ください。

本機で使用できるSCSI機器について

- 本機でデータ保存用として使用できるディスクは、DOSフォーマットされたSCSIディスク、およびUDFフォーマットされたCD-R/RWディスクだけです。
- パソコンなどでフォーマットしたDOSおよびUDFフォーマットのディスクは使用できない場合があります。できるだけ本機でフォーマットするようにしてください。
- 使用できるMOディスクは128Mbyte, 230Mbyte, 540Mbyte, 640Mbyte, 1.3Gbyteです。

7. MIDI機器/コンピューターとの接続

MIDI機器との接続

本機の鍵盤やコントローラー, シーケンサーなどで外部MIDI音源をコントロールしたり、他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで本機の音源を鳴らしたりコントロールすることができます。

○ **本機のMIDI端子と外部MIDI機器のMIDI端子をMIDIケーブルで接続します。**

☞ PG p.258「MIDIアプリケーションーMIDI機器/コンピューターとの接続」

コンピューターとの接続

本機の鍵盤演奏やコントローラー, シーケンサーのデータをコンピューター(MIDIインターフェイスで接続)に送信したり、コンピューターから本機の音源を鳴らすことができます。

○ **本機のMIDI端子とコンピューターをMIDIインターフェイスで接続します。**

☞ PG p.258「MIDIアプリケーションーMIDI機器/コンピューターとの接続」

⚠ USB-MIDIインターフェイス機器によっては、本機のMIDIエクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

MIDI オプションEXB-mLAN装着時、mLAN端子で本機とmLAN対応外部MIDI機器やFireWire対応のMacintoshを接続することによって、MIDIの送受信が行えます。接続については、オプションEXB-mLAN付属の「EXB-mLAN取扱説明書」を参照してください。

⚠ オプションEXB-mLANを使用したコンピューターとのMIDIダンプは、現状ではOMS対応アプリケーションで本機のダンプ・データを記憶および再生することができません。
(TRITON-Rackと同様)

8. オプションの装着

本機は、オプション・ボードやメモリーを取り付けることによって、機能を拡張することができます。次の6種類の拡張が行えます。詳細と装着方法についてはPG p.286をご覧ください。

- **EXB-MOSS (DSPシンセサイザー・ボード):**
- **EXB-DI (デジタル・インターフェイス・ボード)**
- **EXB-mLAN (mLANインターフェイス・ボード)**
- **CDRW-1 (CD-R/RWドライブ)**
- **EXB-PCMシリーズ (PCMエクスパンション・ボード)**
- **DRAM SIMM (サンプル・データ用メモリー・ボード)**

基礎知識

モードの概要

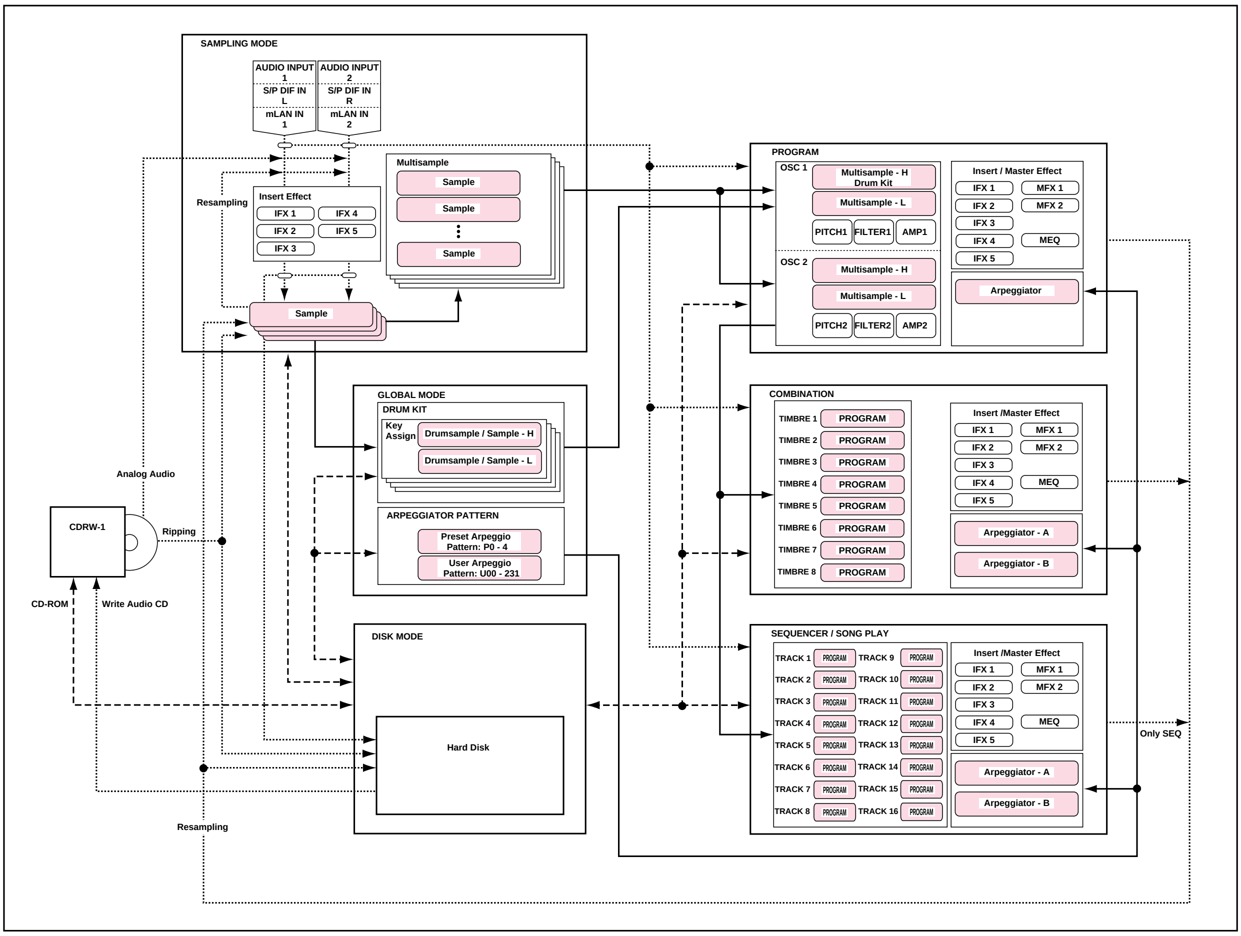
本機には、プログラム/コンビネーションの演奏とエディット、シーケンス・データのレコーディングとプレイバック、サンプルのエディット、ディスクの管理等のさまざまな機能があります。これらの機能を最も大きな単位でグループ化したものがモードです。
７つのモードがあります。

Program(プログラム)モード

- プログラムを選択して、演奏します。
  書き換え可能なバンクINT-A～INT-F, EXB-A～EXB-Gの合計1,664プログラムと、書き換え不可のバンクG(GM2規格準拠の256プログラム、9ドラム・プログラム)を選び、演奏します。(バンクINT-Fの128プログラムはオプションEXB-MOSS装着時のみ選択可)
- サンプリング/リサンプリングが可能です。
  外部入力音をアルペジエーター等の演奏を聞きながらサンプリングしたり、プログラムによる演奏をリサンプリングすることができます。
- プログラムをエディットします。
  オシレーター, フィルター, アンプ, EG, LFOや, その他エフェクト, アルペジエーター等を設定します。
  オシレーターには、以下のマルチサンプルが使用できます。
  - 429のインターナル・マルチサンプル(ROM, Piano)
  - 増設したマルチサンプル
    (オプションEXB-PCMシリーズ搭載時)
  - 本機でサンプリングした、またはDiskモードでロードしたマルチサンプル(RAM)
  - ドラムキット(Globalモードで作成)を使用したドラムス・プログラムの作成

Combination(コンビネーション)モード

- コンビネーションを選択して、演奏します。
  コンビネーションは複数(最大8つ)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。
  書き換え可能なバンクINT-A～INT-E, EXB-A～EXB-Gの合計1,536コンビネーションを選び、演奏します。



- サンプリング/リサンプリングが可能です。
  外部入力音をアルペジエーター等の演奏を聞きながらサンプリングしたり、コンビネーションによる演奏をリサンプリングすることができます。
- コンビネーションをエディットします。
  複数ティンバー(プログラム)のボリューム, パン, レイヤー/スプリット, エフェクト, 2つのアルペジエーター等を設定します。

Sequencer(シーケンサー)モード

- 16トラック・シーケンサーで、ソングのレコーディングおよびプレイバック(再生)します。
- サンプリング/リサンプリングが可能です。
  外部入力音をソングのプレイバックに合わせてサンプリングが行えます。このとき自動的にノート・イベントを作成することができ、オーディオ・トラックにレコーディングする感覚で外部入力音をサンプリングできます。(In-Track Sampling機能)
  また、ソングのプレイバックをリサンプリングできます。ハード・ディスクにリサンプリングすることによって、作成したソングをDiskモードでオーディオCDにすることができます。
- ソングのエフェクトを設定します。
- アルペジエーターでの演奏をソングやパターンにレコーディングします。
- キュー・リストで、複数のソングをリピート回数を指定して連続プレイ(再生)します。
- 最大で20キュー・リスト, 200ソング, 100プリセット・パターン, ソングごとに100ユーザー・パターンが使用できます。
- 16トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使った演奏、設定を行います。

Song Play (ソング・プレイ)モード

- フロッピー・ディスクや内蔵ハード・ディスク、また外部SCSIデバイスのSMF(スタンダードMIDIファイル)データを再生したり、それに合わせて演奏します。
- Song Playモードでのエフェクトを設定します。
- SMF再生に合わせて演奏するときに、アルペジエーターを使用することができます。
- SMFを連続再生できます。
  またジュークボックス機能を使用して、任意の曲順で再生できます。

Sampling (サンプリング)モード

- 外部入力音をサンプリング(サンプルのレコーディング)します。
  外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることもできます。
- サンプリングした波形データやDiskモードでロードした波形データをエディットしたり、ループ・ポイント等を設定します。
- サンプルを組み合わせたマルチサンプルをエディットします。
- マルチサンプルをプログラムにコンバートします。コンバートしたマルチサンプルは、Program, Combination, Sequencer, Song Playの各モードで使用できます。
- オーディオCDのデジタル・データを直接サンプリングするリッピングを行います。またオーディオCDを再生します。

Global (グローバル)モード

- マスター・チューン, グローバルMIDIチャンネル等、本体全体に関係する設定を行います。
- ユーザー・ドラムキット(144キット), ユーザー・アルペジオ・パターン(507パターン), ユーザー・スケール(16オクターブ・スケール, 1オール・ノート・スケール)を作成します。
- 417のインターナル・ドラムサンプル(ROM)を使用したドラムキットを作成します。オプションEXB-PCMシリーズを搭載して増設したドラムサンプルや、本機で作成したサンプル(RAM)が使用できます。
- プログラム, コンビネーションのカテゴリー・ネームを変更することができます。
- アサイナブル・ペダル, アサイナブル・スイッチの機能を設定します。
- MIDIエクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。

Disk(ディスク)モード

- 各モードのデータのセーブ, ロードをフロッピー・ディスク・ドライブ, 内蔵ハード・ディスク, オプションCDRW-1、および外部SCSIデバイスに対して行います。
- 上記メディアをフォーマットします。またコピー等のデータ編集をします。
- コルグ・フォーマット, AKAI, AIFF, WAVEフォーマットのサンプル・データをロードします。また、サンプル・データをコルグ・フォーマットでセーブ、AIFF, WAVEフォーマットでエクスポートします。
- SequencerモードでSMFフォーマットでセーブします。またSMFファイルをSequencerモードのソングとしてロードします。
- データ・ファイラー機能(MIDIエクスクルーシブ・データのセーブ/ロード)を操作します。
- WAVEファイルを編集(曲順)して、オーディオCDを作成します。
  また、オーディオCDを再生します。

同時発音数について

トーン・ジェネレーターとオシレーター

本機は、2つのTone Generator(トーン・ジェネレーター)によって、オシレーターを発音します。

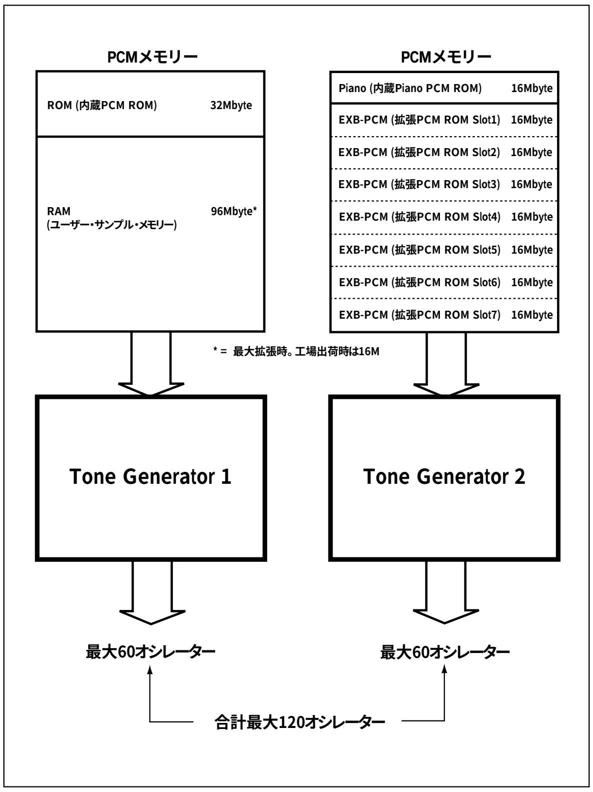
それぞれのTone Generatorには、下図のように各種PCMメモリーが接続されます。

Tone Generator 1

- **ROM:** 内蔵PCM ROM(32Mbyte)
- **RAM:** ユーザー・サンプル・メモリー(16Mbyte, 最大拡張時96Mbyte)

Tone Generator 2

- **Piano:** 内蔵Piano PCM ROM(16Mbyte)
- **EXB-PCM:** 拡張PCM ROM(1枚あたり16Mbyte, 最大7枚112Mbyte)



それぞれのTone Generatorは、同時に最大60のオシレーター発音(接続したPCMデーターの発音)が可能です。2つのTone Generatorを合わせると、同時に最大120のオシレーター発音が可能です。
例えば内蔵PCM ROMを最大60オシレーター、内蔵Piano PCM ROMを最大60オシレーター、最大120オシレーターが同時発音可能です。このとき、内蔵PCM ROMだけで61オシレーター以上を発音することはできません。

各モードでのボイス数

同時発音ボイス数は、プログラムの"**Oscillator Mode**"(オシレーター・モード)によって決定します。

- **Single/Drums**のとき、1オシレーター=1ボイス
- **Double**のとき、2オシレーター=1ボイス

Program モード

Single/Drums ("Oscillator Mode")
通常、60ボイス。
ただしHigh MSにROMやRAM、Low MSにPianoやEXB-PCMを使用して、ベロシティ・スイッチにより2つのTone Generatorが発音する場合では、最大120ボイスになります。

Double ("Oscillator Mode")
通常、30ボイス。
ただし、OSC1が1つのTone Generator、OSC2がもう1つのTone Generatorで発音する場合(例えばOSC1=ROM, OSC2=Pianoの場合)、最大60ボイスです。OSC1, OSC2が、1つのTone Generatorで発音する場合(例えばOSC1=ROM, OSC2=ROMの場合)、最大30ボイスです。
また、ベロシティ・スイッチ, ベロシティ・ゾーン等の設定によっても増減します。

Combination, Sequencer, Song Play モード

使用しているプログラムの"Oscillator Mode"によって、最大60ボイスから120ボイスで同時発音が可能です。

(例)
ROMおよびRAM使用のシングル・モード・プログラム(Single/Drums"Oscillator Mode")、合計最大60ボイス
PianoおよびEXB-PCM使用のシングル・モード・プログラム(Single/Drums"Oscillator Mode")、合計最大60ボイス
合計120ボイス

ROMおよびRAM使用のダブル・モード・プログラム(Double"Oscillator Mode")、合計最大30ボイス
PianoおよびEXB-PCM使用のダブル・モード・プログラム(Double"Oscillator Mode")、合計最大30ボイス
合計60ボイス

Sampling モード

Samplingモードは常にTone Generator 1が使用されます。

モノ・サンプル / マルチサンプル
60ボイス。

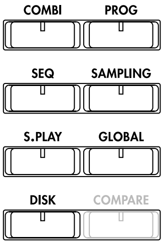
ステレオ・サンプル / マルチサンプル
30ボイス。

基本操作

1. モードの選択

○ 本機の各機能を使用するとき、最初にモードを選びます。モード・キー([COMBI]キー〜[DISK]キー)を押して各モードに入ります。

[COMBI]キー:	Combination(コンビネーション)モード
[PROG]キー:	Program(プログラム)モード
[SEQ]キー:	Sequencer(シーケンサー)モード
[SAMPLING]キー:	Sampling(サンプリング)モード
[S.PLAY]キー:	Song Play(ソング・プレイ)モード
[GLOBAL]キー:	Global(グローバル)モード
[DISK]キー:	Disk(ディスク)モード

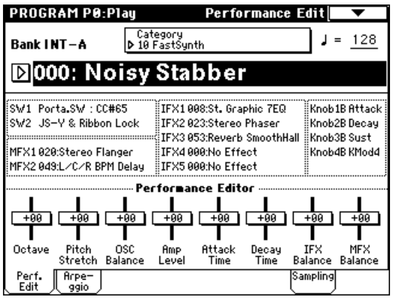


2. ページの選択

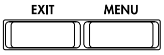
モード内にはさまざまなパラメーターがあり、これらはページごとに分けられています。さらにタブで区切られた最大で8つのページに分けられます。

① 選択したいモードが選ばれていることを確認してください。

モードを選択するには、モード・キー([COMBI]キー〜[DISK]キー)を押します。
ここではProgramモードを例として説明します。[PROG]キーを押してください。

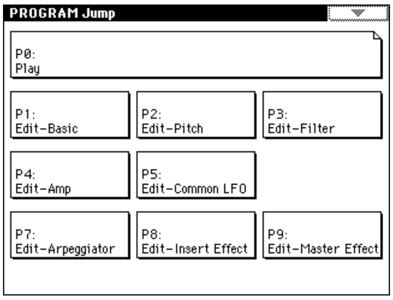


② [MENU]キーを押します。



ページ・ジャンプ・メニューが表示されます。

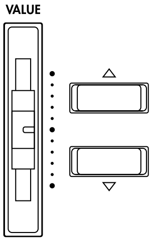
note Diskモードでは、構成するページが1ページであるため、ページ・ジャンプ・メニューは表示されません。

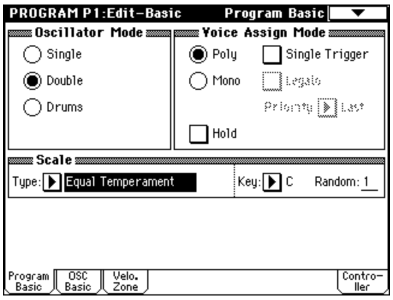


③ 選択したいページをLCD画面上で押します。

選択したページにジャンプし、表示されます。ここでは例としてP1: Edit-Basicを押してください。

- [MENU]キーを押したときにいたページは目印としてボックス表示の右角が折れています。
- テン・キー[0]〜[9]を押しても対応するページにジャンプします(P0〜P9はそれぞれテン・キー[0]〜[9]に対応)。
- [MENU]キーを押しながらテン・キー[0]〜[9]を押すと、ページ・ジャンプ・メニューを表示させずに直接対応するページへ移動できます。

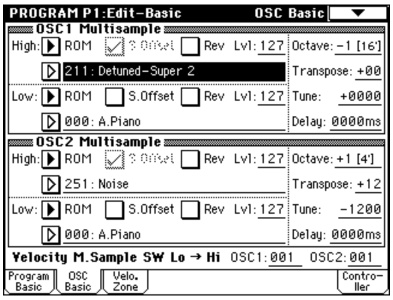




note [EXIT]キーを押すと、どのページからもP0に移動します。

④ ページの下部にあるタブを押します。

ここでは例として左から2つめのOSC Basicタブを押します。



- タブがないページもあります。

⑤ 異なるP番号のページに移動するときは、[MENU]キーを押して②から再度操作します。

3. パラメーターの設定

エディット・セルのパラメーター値は、フロント・パネルの**VALUEコントローラー**([VALUE]スライダー, [△]キー, [▽]キー, [VALUE]ダイヤル, テン・キー[0]〜[9], [–]キー, [ENTER]キー, [./10's HOLD]キー)で設定します。また、必要に応じて[BANK]キー, [COMPARE]キーを使用します。
他にパラメーターによっては、ポップアップ・ボタンを押してポップアップ・メニューを表示させ、パラメーターの値を設定したり、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押してノートやベロシティ値を入力するキーボード入力があります。

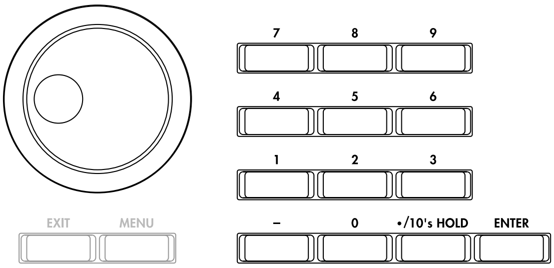
VALUEコントローラー

[VALUE] スライダー

値を大きく変化させるときに使用します。
なお、ProgramモードやCombinationモードでは、オルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションのコントロール・ソースとして使用することもできます。(Program, Combination P0: Playで、“Program Select”,“Combination Select”(LCD上部の大きな文字)が選ばれているとき)

[△]キー , [▽]キー

値を細かく変化させるときに使用します。



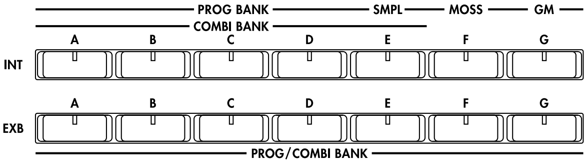
[VALUE] ダイヤル

値を大きく変化させるときに使用します。

テン・キー[0]〜[9], [ENTER]キー, [–]キー, [./10's HOLD] キー

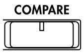
入力するパラメーター値があらかじめ決まっているときに使用します。
テン・キー[0]〜[9]で数を入力してから[ENTER]キーを押すと、パラメーター値が入力できます。
マイナスの符号は[–]キーを使って入力します。
[./10's HOLD]キーで小数点を入力します。
なお、[./10's HOLD]キーは、ProgramモードとCombinationモードのSamplingページ以外のP0:Playページでは、10's HOLD機能として動作します。(☞p.23, 24)

BANK [INT-A] 〜 [INT-G], [EXB-A] 〜 [EXB-G] キー



BANK [INT-A]〜[INT-G], [EXB-A]〜[EXB-G]キーは、Programモードでプログラムのバンクを選ぶときや、Combinationモードでコンビネーションのバンクを選ぶときに使用します。また、Combination, Sequencer, Song Playモードでティンバー/トラックに使用するプログラムのバンクを選ぶときに使用します。

[COMPARE] キー



エディットしているプログラムやコンビネーションの音色と、エディット前の(ライトされている)音色を比較するときに使用します。

プログラム, コンビネーションのエディット中にこのキーを押すと(LED点灯)、そのプログラム・ナンバー, コンビネーション・ナンバーに最後にライトした設定が呼び出されます。もう一度押すと(LED消灯)、元のエディット中の設定に戻ります。
[COMPARE]キーを押して呼び出した設定(ライトされている設定)をエディットしてしまうと、その時点でLEDは消灯し、もう一度押しても[COMPARE]キーを押す前の設定には戻りません。

Sequencerモードでは、ソングのリアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットを行った前後を比較するときに使用します。
例えばソングのトラックのリアルタイム・レコーディングの時に有効に使用できます。

① 任意のトラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク1)

② 再度、同じトラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク2)

③ [COMPARE]キーを押すと(LED点灯)、テイク1が呼び出されます。

④ もう一度押すと(LED消灯)、テイク2が呼び出されます。

⑤ ③の状態で再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると(テイク3)、コンペアの対象はテイク1となります。
④の状態で再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると(テイク3)、コンペアの対象はテイク2となります。

このように、1つ前のレコーディングやイベント・エディットの状態を呼び出すことができます。

⚠ Sampling, Song Play, Global, Diskモードではコンペア機能は効きません。

ポップアップ・ボタン , ポップアップ・メニュー

ポップアップ・ボタンを押してポップアップ・メニューを表示させ、パラメーターの値を設定します。(☞p.8)

キーボード入力

パラメーターの値として音名を入力するときや、ベロシティの値を入力するときは、本機の鍵盤を使うことができます。[ENTER]キーを押しながら、値として入力したい鍵盤を押すと、その音名やそのときのベロシティ値が入力されます。

Global P5:Drum Kitの画面が表示されているときに[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられている設定が呼び出されます。

Samplingモードで[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられているインデックスが呼び出されます。

クイック・スタート

電源のオン/オフ

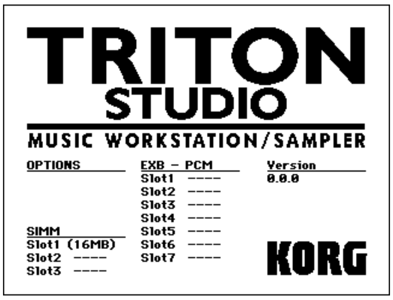
電源をオンにする前に、「接続」(☞p.10)を参照して、目的に応じた接続が済んでいることを確認してください。

1. 電源オン

① **本機リア・パネルの[POWER] スイッチを押して、電源をオンにします。**

LCD画面に機種名、ソフトウエアのバージョンが表示されます。

(下図は工場出荷時のLCD画面です。Version表示は予告なく変更される場合があります。)



② **パワード・モニターやステレオ・アンプの電源をオンにします。**

③ **本機の[VOLUME]スライダーを適当の位置まで上げ、パワード・モニターやステレオ・アンプのボリュームを調整します。**

外部SCSI機器を接続している場合、SCSI機器の電源をオンにしてから10秒以上待ってから本機の電源をオンにしてください。

2. 電源オフ

① **本機リア・パネルの[VOLUME] スライダー、パワード・モニターやステレオ・アンプのボリュームを0 にします。**

② **パワード・モニターやステレオ・アンプの電源をオフにします。**

③ **本機の[POWER]スイッチを押して、電源をオフにします。**

インターナル・メモリーへデータが書き込まれている間は、絶対に電源をオフにしないでください。
処理中に電源をオフにすると、メモリーへの書き込みが正常に終了しません。このような場合、再度電源をオンにすると本機は内部メモリーを正常化するために、自動的にイニシャライズ(初期化)します。これは故障ではありません。

以下の操作時に、インターナル・メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、LCD画面に“ Now Writing into internal memory ”が表示されます。

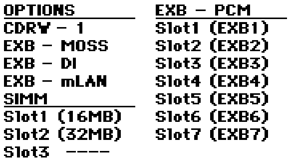
- Program, Combination, Global Setting, Drum Kits, Arpeggio Patternsのライト(アップデート)
- DiskモードでのProgram, Combination, Global Setting, Drum Kit, Arpeggio Patternのロード
- Program, Combination, Global Setting, Drum Kit, Arpeggio PatternのMIDIダンプ・データ受信
- Samplingモードのページ・メニュー・コマンド(“ Move Sample ”, “ Move MS ”,“ Convert MS To Program ”,“ Time Slice ”等)でProgramやDrum Kitを同時に変更する場合
- Program, Combination, SequencerモードでRAMへのサンプリング時に、プログラムへのコンバートを同時に行った場合

ハード・ディスク等のメディアにアクセス中は絶対に電源をオフにしないでください。アクセス中に電源をオフにするとメディアが使用できなくなる場合があります。

note 電源オン時、電源オフにする直前のモードとページを表示するように“ Power On Mode ”(Global P0: System Preferenceページ)で設定することができます。(☞p.125)

オプションやSIMM増設時の電源オン時のLCD画面

本機は、オプションやサンプル・メモリー(RAM)が追加搭載できます。
電源オン時、装着されているオプションの種類と内容を表示します。オプションの取り付け作業をした後は、必ずこの画面で正しく取り付けが行われているかを確認してください。取り付けたにもかかわらず、ここに表示されないときは取り付けが正しく行われていません。電源をオフにして取り付け直してください。(☞オプションの取り付け方法については、PG p.286参照)



OPTIONS

EXB-MOSS: EXB-MOSSオプションが装着されています。
EXB-DI: EXB-DIオプションが装着されています。
EXB-mLAN: EXB-mLANオプションが装着されています。
CDRW-1: CDRW-1オプションが装着されています。

SIMM

Slot1…3(**MB): サンプル・メモリー(RAM)用のSIMMスロット1～3にSIMMが装着されています。カッコ内にそのSIMMの容量を表示します。工場出荷時には16MBのSIMMがすでに装着されています。

EXB-PCM

Slot1…7 (**):** EXB-PCMシリーズ用スロット1～7に、PCMエキスパンジョン・ボードが装着されています。カッコ内にそのボードの種類が表示されます。

デモ演奏を聴く

本機のデモ演奏を聴いてみましょう。
内蔵ハード・ディスクに収録されているデモ演奏データをDiskモードでロードし、Sequencerモードでデモ演奏を聴きます。
1曲ずつ再生する方法と、キュー・リスト機能を使用した連続再生の方法を示します。

1. Diskモードでデモ演奏のデータをロードする

① **[DISK]キーを押します。**(LED点灯)

Diskモードに入ります。

② **Loadタブを押します。**

Disk, Loadページが表示されます。

③ **ドライブ・セレクトのポップアップ・ボタンを押し、ポップアップ・メニューの下から2番目のHDD:(内蔵ハード・ディスク)を選びます。**

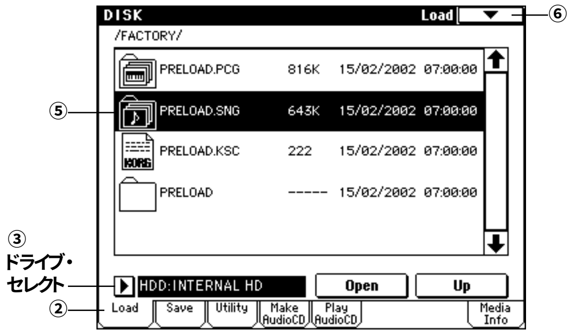
内蔵ハード・ディスクのファイルの情報が表示されます。

④ **FACTORYディレクトリを押し、Openボタンを押します。**

下のディレクトリに移動します。

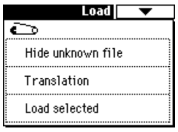
⑤ **PRELOAD.SNGを押します。**

表示が反転します。デモ演奏のデータです。



⑥ **ページ・メニュー・ボタンを押します。**

ページ・メニュー・コマンドが表示されます。

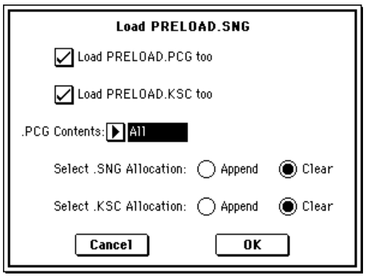


⑦ **“ Load selected ”を押します。**

ダイアログが表示されます。

⑧ **ソングと一緒にロードするデータにチェックを入れます。**

ここでは次のように設定してください。



- **“ Load PRELOAD.PCG too ”をチェックする**
  チェックをすると、ロードを実行時 、.SNGファイルのロードと同時に、.PCGファイルもロードされます。
- **“ Load PRELOAD.KSC too ”をチェックする**
  チェックをすると、ロードを実行時 、.SNGファイルのロードと同時に、.KSCファイルもロードされます。

“ Select.SNG Allocation ”ラジオ・ボタンでは、ソング・データをどのようにインターナル・メモリーにロードするかを設定します。ここでは、**Clear** を選択してください。

“ Select.KSC Allocation ”ラジオ・ボタンでは、サンプル・データをどのようにサンプル・メモリー(RAM)にロードするかを設定します。ここでは、**Clear** を選択してください。

“ Select .KSC Allocation ”をClearにしてロードすると、サンプル・メモリー(RAM)の先頭領域からサンプル・データがロードされます。
“ Select .KSC Allocation ”をAppendにしてロードすると、サンプル・メモリー(RAM)の空領域にサンプル・データがロードされます。

⚠ サンプル・メモリー(RAM)に消滅させたくないサンプル・データがあるときは、**Append** を選択するか、あらかじめ、内蔵ハード・ディスク等にセーブしておいてください。(☞p.59)

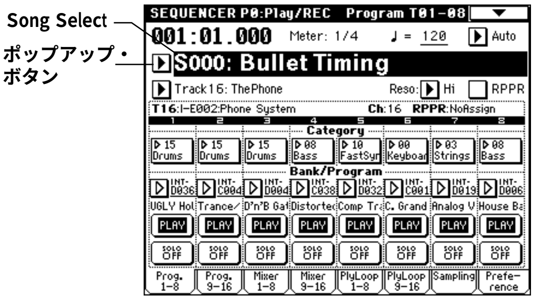
⑨ **OKボタンを押します。**

PRELOAD.PCG, PRELOAD.SNG, PRELOAD.KSCの順でデータがロードされます。

2. Sequencerモードでデモ・ソングを選び、プレイバック(再生)する

① **[SEQ] キーを押します。**(LED点灯)

Sequencerモードに入ります。



② **P0: Play/REC, Program T01-08ページを表示します。**

表示されていない場合は、[EXIT]キーを押し、Prog. 1-8タブを押します。

③ **プレイバックするデモンストレーション・ソングを選びます。**

"**Song Select**"の文字の部分を押して、ソング・ネームを反転させます。
テン・キーを押してソング・ナンバーを選び、[ENTER]キーを押します。
例えば、2曲目を選ぶには、テン・キー[1]を押して、[ENTER]キーを押します。("S001"のソングが選ばれます。)

また、ポップアップ・メニューからソングを選ぶことができます。

"Song Select"ポップアップ・ボタンを押して、ポップアップ・メニューを表示し、ポップアップ・メニューでプレイバックするソングを押します。ポップアップ・メニューが閉じて、選んだソングが表示されます。

④ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**
LEDが点滅し、選択した曲目が演奏されます。

⑤ **途中で演奏を止めるときは、もう1度[START/STOP]キーを押します。**

キュー・リストをプレイバック(再生)する

デモンストレーション・キュー・リストを再生します。キュー・リストでは、設定したソングの繰り返し回数を指定して、連続的にプレイ(再生)することができます。

① **[MENU]キーを押します。**

LCD画面にSequencerモードでのページジャンプ・メニューが表示されます。

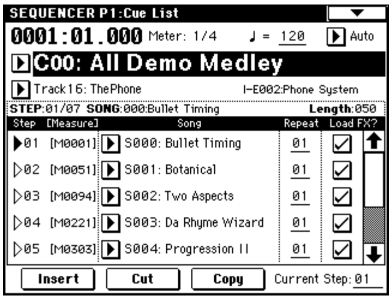
② **"P1: Cue List"か、テン・キー[1]を押します。**

P1: Cue Listページが表示されます。

③ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

④ **途中で演奏を止めるときは、もう1度SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

最後のステップが**End**のとき、演奏がそこまで進むと自動的に止まります。最後のステップが**Continue to Step01**のとき、先頭から再度繰り返し演奏が続きます。



ディスクの内容

内蔵ハード・ディスクには以下のデータが入っています。
付属のフロッピー・ディスクTNSFD-00Pには、内蔵ハード・ディスクに収められているPRELOAD.PCGと同じデータが収められています。

PRELOAD.PCG

- プリロード・データ(プログラム, コンビネーション, ドラムキット, アルペジオ・パターン, グローバル・セッティング)
- デモンストレーション・ソングで使用するプログラム・データ(サンプリング機能を使用したプログラム)

note PRELOAD.PCGをロードするとインターナル・メモリーにライトされます。これらのデータは電源をオフにしても保存されます。

PRELOAD.PCGをロードすると、ロード前にライトされているこれらのデータは書き換えられます。これらのデータを消滅させたくないときは、あらかじめ、ハード・ディスク等にデータをセーブしておいてください。(☞p.59)

PRELOAD.SNG

- デモンストレーション・ソング, デモンストレーション・キューリストのデータ

note PRELOAD.SNGをロードすると内蔵シーケンサー・メモリーに書き込まれます。電源をオフにするとデータは消滅します。

PRELOAD.SNGをロード時、"Select .SNG Allocation"の設定によって、ロード前に書き込まれているデータの消滅に関する扱いが異なります。前ページの手順⑧を参照してください。

PRELOAD.KSC

- デモンストレーション・ソングで使用するプログラムのサンプル・データ

note PRELOAD.KSCをロードすると、マルチサンプル/サンプル・データはサンプル・メモリー(RAM)に書き込まれます。電源をオフにするとデータは消滅します。

PRELOAD.KSCをロード時、"Select .KSC Allocation"の設定によって、ロード前に書き込まれているデータの消滅に関する扱いが異なります。前ページの手順⑧を参照してください。

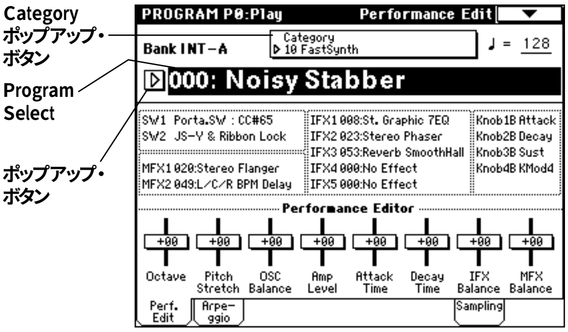
プログラムを選択して、演奏する

Programモードでは、バンクINT-A～EXB-Gのプログラムを選んで演奏することができます。
プログラムを切り替えて、さまざまなプログラムの音を確認してください。

プログラムの選択

① [PROG]キーを押します。(LED点灯)

Programモードに入ります。LCD画面の上段に「PROGRAM P0:Play」が表示されていることを確認してください。
選ばれていないときは、[EXIT]キーを押します。



プログラム・ナンバーの選択

②" Program Select "が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、" Program Select "を押して表示を反転させます。

③ VALUEコントローラーで演奏するプログラムを選びます。

次のいずれかの方法で選択します。

- [VALUE]ダイヤルを回す。
- [△], [▽]キーを押す。
- テン・キー[0]～[9]でナンバーを指定して、[ENTER]キーを押す。

④ 音を確認します。

鍵盤を弾くと音が確認できます。

その他、さまざまなコントローラーを操作して音色の変化を確認してください。(☞p.25)

プログラム・バンクの選択

Programモードでは、バンクを切り替えることによって異なるバンクのプログラムを選ぶことができます。
工場出荷時にはバンクINT-A～INT-Dにプリロード・プログラムが、バンクG, g(1)～g(9), g(d)にプリセット・プログラムが収められています。(☞下表)

⑤ PROG BANK [INT-A]～[EXB-G]キーを押して、バンクを選びます。

キーのLEDが点灯し、LCD画面左側に選択したバンクが表示されます。例えばバンクINT-Bを選ぶ場合、BANK [INT-B]キーを押します。([INT-B]キーのLEDが点灯し、LCD画面左上にはBank INT-Bが表示されます。)

Bank	Prog. No.	説明
INT-A...INT-D (I-A...I-D)	000...127	プリロード・プログラム(☞VNL)
INT-E (I-E)	000...127	ユーザー・プログラム用(サンプリングしたサンプルを使用したプログラムなど)
INT-F (I-F)	000...127	EXB-MOSSプログラム用
G	001...128	GM2キャピタル・プログラム(☞VNL)
g(1)...(9)	(☞VNL)	GM2バリエーション・プログラム
g(d)	(☞VNL)	GM2ドラムス・プログラム
EXB-A...EXB-G (E-A...E-G)	000...127	ユーザー・プログラム用，EXB-PCMシリーズ・プログラム用

INT-A…INT-D 工場出荷時、内部PCM ROMのさまざまなマルチサンプル, エフェクト, アルペジオ・パターンなどを使用した多彩なプログラムがプリロード・プログラムとして収められています。

INT-E サンプリングをしたサンプルを使用したり、自分で作成したプログラムを収納するためのバンクです。

INT-F オプションEXB-MOSS装着時のみ選択できます。装着していない場合は、選択できません。

G, g(1)…g(9), g(d) GMの音色配列に準拠した128のキャピタル・プログラムとその他128のバリエーション・プログラムと、9ドラムス・プログラムが収められています。このバンクのプログラムは読み出し専用です。これらのプログラムは、プリセット・プログラムです。
[GM]キーを押すたびに次の順番でバンクが切り替わります。
G→g(1)→g(2)→g(3)→g(4)→g(5)→g(6)→g(7)→g(8)→g(9)→g(d)→G･･･
(LEDが点灯し、LCD画面左上にはそれぞれのBank G, g(1)～g(9), g(d)が表示されます。)

EXB-A…EXB-G 工場出荷時、プログラムは収められていません。オプションEXB-PCMシリーズ用のプログラムをロードしたり、自分で作成したプログラムを収納するためのバンクです。

INT-A...INT-E, EXB-A...EXB-Gの各128プログラム(合計1,536)にはプログラムをライトし、書き換えることができます。

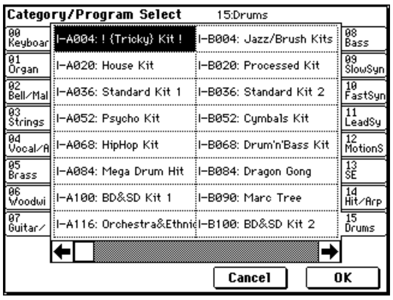
☞ プログラム・ネーム等については「VNL」(Voice Name List)を参照してください。

カテゴリーによるプログラムの選択

プログラムをキーボード, オルガン, ベース, ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。
工場出荷時、プリロード・プログラムとプリセット・プログラムは16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選び、そのカテゴリーに含まれるプログラムを選ぶことができます。

① Categoryポップアップ・ボタンを押します。

タブ付きのポップアップ・メニュー“ Category/Program Select ”が表示されます。



図では、15:Drumsカテゴリーが選ばれています。中央の部分はそのカテゴリーに含まれるプログラムです。

② 別のカテゴリーを選ぶときは、左右のタブを押します。

右上に選択されたカテゴリー名がフル・ネームで表示されます。

③ 中央の枠からプログラム・ネームを押して選びます。

そのプログラムの部分が反転表示になります。

note プログラムを別のカテゴリーに変更するときは、プログラム・ライト時のダイアログで設定します(☞p.56)。またカテゴリー・ネームの変更は“ Category Name ”(Global P4)で行います。

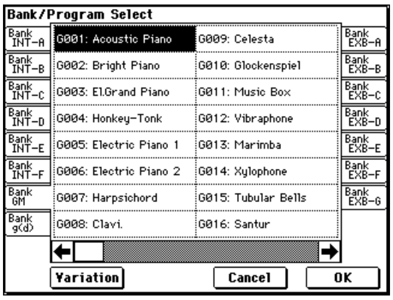
④ 選択したプログラムでよい場合はOKボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。
Cancel ボタンを押すとここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開いたときのプログラムに戻ります。

“Program Select”ポップアップ・メニューでのプログラム選択

バンクごとのプログラム一覧表から、プログラムが選べます。

①“ Program Select ”ポップアップ・ボタンを押します。

タブ付きのポップアップ・メニュー“ Bank/Program Select ”が表示されます。



図では、バンクGが選ばれています。中央の部分はそのバンクに含まれるプログラムです。

note バンクG選択時のみ、**Variation ボタン**が表示されます。ボタンを押すたびに、G→g(1)→g(2)...g(8)→g(9)→G･･･の順番でバンクが切り替わります。

② 左右のタブでバンクを押して選びます。

③ 中央の枠からプログラム・ネームを押して選びます。

そのプログラムの部分が反転表示になります。

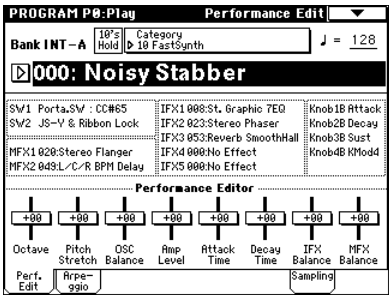
④ 選択したプログラムでよい場合は、OKボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。
Cancel ボタンを押すとここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開いたときのプログラムが選ばれます。

10's HOLDによるプログラムの選択

[./10's HOLD]キーを押して、10's Hold機能をオン(LCD画面に [10's Hold] 表示)にすると、プログラム・ナンバーの10の位が固定され、テン・キーを1度押すだけで、プログラムが切り替わります。このとき1の位が変わります。また、[△], [▽]キーを押すと10の位が切り替わります。

① [./10's HOLD]キーを押して、LCD画面に [10's Hold] を表示します。

プログラム・ナンバー10の位が固定されます。



② テン・キー[0]〜[9]を押すと1の位が入力され、プログラムが決定します。

③ [△], [▽]キーを押すと、10の位が変わります。

④ 解除するときは、[./10's HOLD]キーを押して [10's Hold] の表示を消します。

接続したスイッチによる選択

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子へ接続したオプションPS-1等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチに、プログラムを切り替える機能を割り当てることができます。(☞p.125)

MIDI機器からの選択

外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信して、本機で受信することによってプログラムを切り替えることができます。(☞PG p.260)

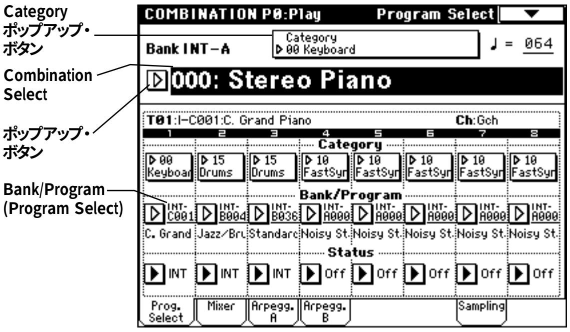
コンビネーションを選択して、演奏する

Combinationモードでは、バンクINT-A〜EXB-Gのコンビネーションを選んで演奏することができます。
コンビネーションを切り替えて、さまざまなコンビネーションの音を確認してください。

コンビネーションの選択

① [COMBI]キーを押します。(LED点灯)

Combinationモードに入ります。LCD画面の上段に「COMBINATION P0:Play」が表示されていることを確認してください。
選ばれていないときは、[EXIT]キーを押します。



コンビネーション・ナンバーの選択

②“ Combination Select ”が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、“ Combination Select ”を押して表示を反転させます。

③ VALUEコントローラーで演奏するコンビネーションを選びます。
☞p.22「プログラムの選択」③

④ 音を確認します。

鍵盤を弾くと音が確認できます。

その他、さまざまなコントローラーを操作して音色の変化を確認してください。(☞p.25)

コンビネーション・バンクの選択

Combinationモードでは、バンクを切り替えることによって異なるバンクのコンビネーションを選ぶことができます。
工場出荷時にはINT-A〜INT-Dの各バンクにコンビネーションが収められています。(☞次表)

⑤ COMBI BANK [INT-A]〜[EXB-G]キーを押して、バンクを選びます。

キーのLEDが点灯し、LCD画面左側に選択したバンクが表示されます。例えばバンクINT-Cを選ぶ場合、BANK [INT-C]キーを押します。([INT-C]キーのLEDが点灯し、LCD画面左上にはBank INT-Cが表示されます。)

Bank	Prog. No.	説明
INT-A...INT-D (I-A...I-D)	000...127	プリロード・コンビネーション用
INT-E (I-E)	000...127	ユーザー・コンビネーション用 EXB-MOSSコンビネーション用
EXB-A...EXB-G	000...127	ユーザー・コンビネーション用, EXB-PCMシリーズ・コンビネーション用

INT-A...INT-D 工場出荷時、プログラムを組み合わせ、エフェクト, アルペジオ・パターンなどを使用した多彩なコンビネーションがプリロード・コンビネーションとして収められています。

INT-E 工場出荷時、コンビネーションは収められていません。オプションEXB-MOSSのプログラムを使用したコンビネーションをロードしたり、自分で作成したコンビネーションを収納するためのバンクです。

EXB-A...EXB-G 工場出荷時、コンビネーションは収められていません。オプションEXB-PCMシリーズ用のコンビネーションをロードしたり、自分で作成したコンビネーションを収納するためのバンクです。

INT-A...INT-E, EXB-A...EXB-Gの各128コンビネーション(合計1,536)にはコンビネーションをライトし、書き換えることができます。

☞ コンビネーション・ネーム等については「VNL」(Voice Name List)を参照してください。

カテゴリーによるコンビネーションの選択

プログラムと同様にコンビネーションを16種類のカテゴリーから選ぶことができます。
工場出荷時、16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選び、そのカテゴリーに含まれるコンビネーションを選ぶことができます。
☞p.23「カテゴリーによるプログラムの選択」

10's HOLDによるコンビネーションの選択

コンビネーション・ナンバーの10の位を固定し、テン・キーを1度押すだけでコンビネーションの1の位を変更し、コンビネーションを切り替えることができます。
☞p.23「10's HOLDによるプログラムの選択」

接続したスイッチによる選択

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子へ接続したオプションPS-1等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチにプログラム(コンビネーション)を選択する機能を割り当てることができます。(☞p.125)

MIDI機器からの選択

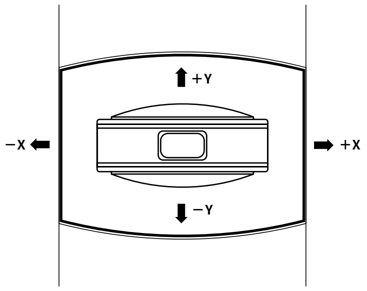
外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信して、本機で受信することによってプログラム(コンビネーション)を切り替えることができます。(☞PG p.260)

コントローラーで音を変化させる

本機は、演奏中に音色、音程、音量、エフェクトなどをリアルタイムにコントロールするさまざまなコントローラー —— ジョイスティック，リボン・コントローラー，SW1，SW2，REALTIME CONTROL [1], [2], [3], [4]ノブ等を備えています。
プログラムやコンビネーションを選ぶたびに、これらのコントローラーによる音の変化を確認してください。

note これらのコントローラーでの音色等の変化は内蔵シーケンサーまたは外部MIDIシーケンサーにレコーディングできます。

ジョイスティック



JS(+X)： ジョイスティックを右側に傾けて効果をかけます。通常はピッチのコントロール(ピッチ・アップ) に使用します。

JS(−X)： ジョイスティックを左側に傾けて効果をかけます。通常はピッチのコントロール(ピッチ・ダウン) に使用します。

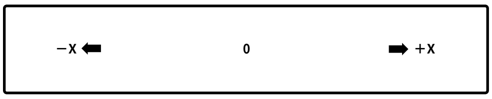
JS(+Y)： ジョイスティックを向こう(奥) 側に傾けて効果をかけます。通常は、オシレータLFO(ビブラート) のコントロールに使用します。

JS(−Y)： ジョイスティックを手前に傾けて効果をかけます。通常は、フィルターLFO(ワウワウ) のコントロールに使用します。

note [SW1], [SW2]キーのロック機能を使用して、ジョイスティックを中央に戻した後にもその効果を持続させることができます。操作方法は「ロック機能」を参照してください。

note オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

リボン・コントローラー

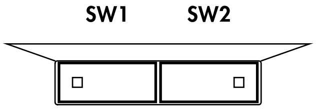


リボン・コントローラー上で指を左右に動かして効果をかけます。通常、ピッチ、音量、フィルターなどのコントロールに使用します。

note [SW1], [SW2]キーのロック機能を使用して、リボン・コントローから指を離した後にも、その効果を持続させることができます。操作方法は「ロック機能」を参照してください。

note オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

SW1, SW2



[SW1], [SW2]キーは、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。
その他、オクターブの切り替え, ポルタメント機能のオン/オフのコントロールや、ジョイスティック, リボン・コントローラー, アフタータッチの効果などを持続させる**ロック機能**(☞p.26)として使用できます。

[SW1], [SW2]キーの動作は、キーを押すたびにオン/オフが切り替わる**Toggle** と、キーを押している間だけオンになる**Momentary** があります。

note [SW1], [SW2]キーの機能は、Program モードではP0: Play, Performance Editページで確認できます。(☞p.27)

note プログラム, コンビネーションのライト時に、[SW1], [SW2]キーのオン/オフの状態が保存されます。

note [SW1], [SW2]キーの機能の設定方法はp.145を参照してください。

ロック機能

ジョイスティック

① **プログラムINT-A001:AcousticPiano を選び、鍵盤を弾いてください。**

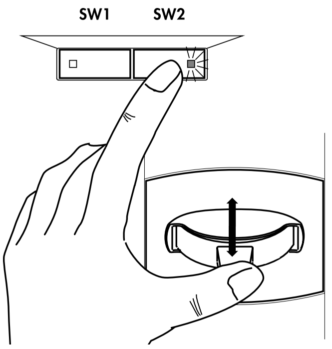
プログラムを選ぶには、Programモードで BANK [INT-A]キー、テン・キー[1], [ENTER]キーを順番に押します。

② **ジョイスティックを手前(−Y方向)へ傾けます。**

うねりの効果が深くなると同時に、レゾナンスがかかり音色に独特なクセがつきます。

③ **ジョイスティックを手前(−Y方向)へ傾けたまま、[SW2]キーを押します。**([SW2]キーのLED点灯)

この時点の音色が保持されます。**(ロック機能)**



④ **ジョイスティックを離し、鍵盤を弾きます。**

[SW2]キーを押したときの音色のままとなります。ジョイスティックを手前方向へ操作しても音色は変化しません。

⑤ **再度[SW2]キーを押して、ロックを解除します。**

リボン・コントローラー

プログラムINT-A001: Acoustic Pianoが選ばれているのを確認してください。

① **[SW2]キーを押します。**([SW2]キーのLED点灯)

② **リボン・コントローラーに触れ、指を左右に動かします。**

音が+X方向で明るい感じに、−X方向でこもった感じになります。

③ **リボン・コントローラーから指を離します。**

音色が指を離す直前のままになります。**(ロック機能)**

④ **再度[SW2]キーを押して、ロックを解除します。**

note LCD画面のSW2には**JS−Y & Ribbon Lock** が表示されています。これは[SW2]キーの機能がジョイスティック−Y方向とリボン・コントローラーに対してロック機能が有効になっています(☞PG p.249)。なお、動作は**Toggle** です。
ジョイスティックを−Y方向に傾けて[SW2]キーを押してロック機能をオンにし、さらにリボン・コントローラーで変化させた音を両方のコントローラーを離した後も持続させることができます。

note 多くのプログラムやコンビネーションで、[SW2]キーにジョイスティック−Y方向やリボン・コントローラーのロック機能が割り当てられています。

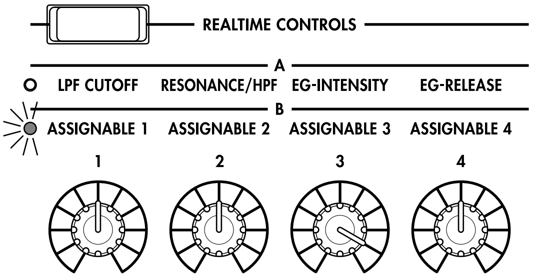
note その他、アフタータッチにロック機能を使用することができます。[SW1], [SW2]キーの機能を**After Touch Lock**に設定すると、鍵盤を押し込んだときにかかる効果を、キーを押すことによって、鍵盤を押し戻した後も持続させることができます。[SW1], [SW2]キーの機能については、PG p.249を参照してください。

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4]

フィルターのカットオフ周波数, レゾナンス, アンプとフィルターEG, 音量, ポルタメント・タイム, パン, ピッチLFO, マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。

① **[REALTIME CONTROLS]キーを押して、リアルタイム・コントローラーの機能をAモードまたはBモードに切り替えます。**

押すたびにA, Bモードが順番に選ばれてLEDが点灯します。



② **コントロールしたいノブを回して、音色等を変化させます。**

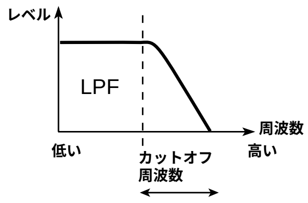
Aモードのコントロール

Aモードのときに、[1]〜[4]ノブを操作すると、以下をコントロール/エディットできます。

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

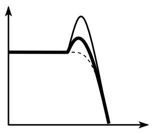
[1] ノブ : LPF CUTOFF

ローパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。
フィルターのカットオフを調整すると、音色の明るさが変化します。
プログラム・パラメータの設定によってその効果は異なりますが、通常ノブを左に回すと音色が暗くなり、右に回すと明るくなります。

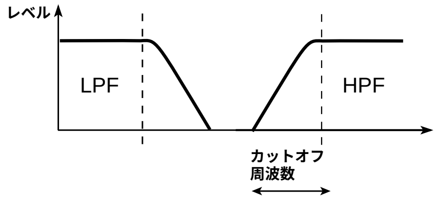


[2] ノブ : RESONANCE/HPF

ローパス・フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。
プログラムに設定されているフィルター・タイプによってコントロールされる内容が異なります。
フィルター・レゾナンス・レベルを調整すると、レゾナンス・レベルが増減して、音色に独特のクセがつきます。



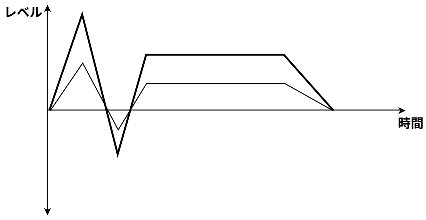
ハイパス・フィルターのカットオフを調整すると、低音域が削られ音の太さが変化します。



[3] ノブ : EG-INTENSITY

フィルターEGインテンシティ(フィルターEGのかかり具合)を調整します。

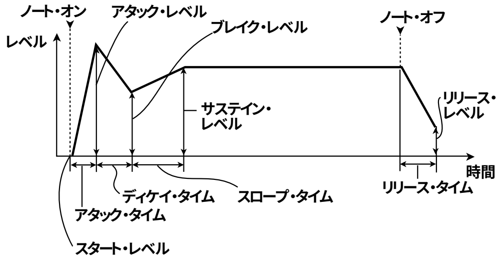
ノブを操作するとフィルターEGのかかり具合が変化します。通常ノブを左に回すとフィルターEGの効果が浅くなり、右に回すと深くなります。フィルターEGは、フィルターのカットオフ周波数を基準に動作しますので、[1]ノブと[3]ノブの両方の操作によってフィルターによる音色変化をコントロールします。



[4] ノブ : EG-RELEASE

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

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



Bモードのコントロール

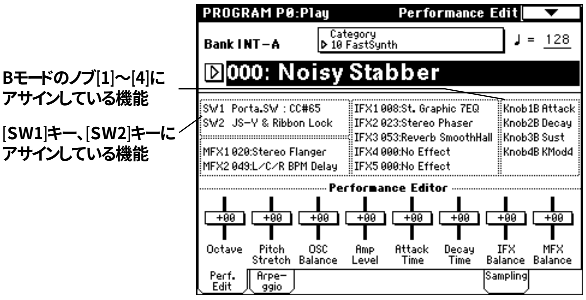
音量, ポルタメント・タイム, パン, フィルターとアンプのEG, ピッチLFO, マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。

プリロード・プログラム/コンビネーションごとに、効果的な機能がBモードにアサインされています。

Bモードの機能は、プログラム, コンビネーション, ソングごとに設定できます。またSamplingモードとSong Playモードでは、モード全体に対して設定できます。(☞p.145)

[SW1], [SW2]キー, REALTIME CONTROLS Bモードにアサインしているパラメーター表示

Programモードでは、REALTIME CONTROLS[SW1], [SW2]キーおよび[1], [2], [3], [4]ノブのBモードの機能をP0:Play, Performance Editページで確認できます。



[VALUE]スライダー

Program P0:Playページでプログラム・ナンバーを選んでいるとき、またはCombination P0:Playページでコンビネーション・ナンバーを選んでいるときに、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

キーボード(鍵盤)

ベロシティ (Velocity)

鍵盤を打鍵する強さによって効果をかけます。

通常は、音量, EGの速さや感度等をコントロールするために使用します。

アフター・タッチ (After Touch)

鍵盤を打鍵した後に、さらに鍵盤を押し込む強さによって効果をかけます。

通常は、音量, 音色(カットオフ・フリケンシー), LFOの感度等をコントロールするために使用します。

ノート・ナンバー (Note Number)

ノート・ナンバー(鍵盤の位置)によって効果をかけます。

通常は、音量, 音色(カットオフ・フリケンシー), LFOの感度, EGの速さ等をコントロールするために使用します。

note オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして上記コントローラを使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

フット・ペダル / スイッチ

ダンパー・ペダル (Damper Pedal)

オプションDS-1Hダンパー・ペダル等のスイッチ・タイプのペダルを接続します。DS-1Hを接続した場合ハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。それ以外のペダルではハーフ・ダンパー機能は使用できません。

アサイナブル・フット・スイッチ (Assignable Foot Switch)

リア・パネルASSIGNABLE SWITCH端子に接続したオプションPS-1フット・スイッチ等のオン / オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを踏むことで、割り当てた機能のオン / オフを切り替えます。

フット・スイッチの機能は、Global P2:Controllerページ" Foot SW Assign "で設定します。(☞p.125)

アサイナブル・フット・ペダル (Assignable Foot Pedal)

リア・パネルASSIGNABLE PEDAL端子に接続したオプション・XVP-10 EXP/VOLペダル, EXP-2フット・コントローラー等を踏み込んで、効果をかけます。

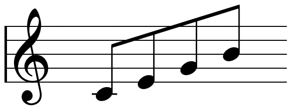
フット・スイッチの機能は、Global P2:Controllerページ" Foot Pedal Assign "で設定します。(☞p.125)

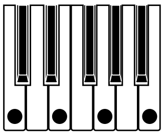
ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブ, [GATE]ノブ, [VELOCITY]ノブ

アルペジエーターの効果をリアルタイムにコントロールします。詳しい操作方法は次ページを参照してください。

アルペジエーター機能を使って演奏する

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





鍵盤で押さえた和音をアルペジオ(分散和音)で発音する

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

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

本機には、5個のプリセット・アルペジオ・パターン(**UP**, **DOWN**, **ALT1**, **ALT2**, **RANDOM**のオーソドックスなパターン)に加え、507個のユーザー・アルペジオ・パターンがあります。工場出荷時には、多種多様なプリセット・アルペジオ・パターンが収められています(☞ VNL)。またユーザー・アルペジオ・パターンは、作成してライトすることができます。(☞p.134)

Programモードでアルペジエーターを使って演奏する

① **[PROG] キーを押してProgramモードに入り、プログラムを選びます。**(「プログラムを選択して、演奏する」☞p.22)

プログラムを切り替えていくと、ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーのLEDが点灯するプログラムがあります(「アルペジエーターをプログラム, コンビネーションにリンクさせる」☞ p.32)。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。
また、その他のプログラムでもARPEGGIATOR [ON/OFF] キーを押すと(LED点灯)、アルペジエーターがオンになります。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。

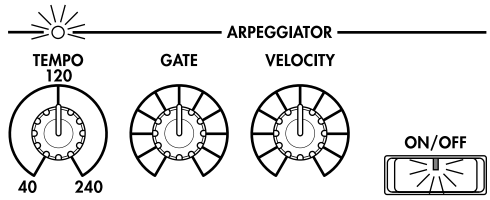
② **次項で説明する「コントローラーでの設定」, 「LCD画面での設定」を参照して、コントローラーやパラメーターを変化させて、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。**

コントローラーでの設定

アルペジエーターのオン/オフ

○ **ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押すたびにアルペジエーターのオン, オフが切り替わります。**

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



note プログラムのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

⚠ コンビネーション, ソング, Song Playモードでは、アルペジエーターA, Bの設定によって、ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーをオンにしても、アルペジエーターがスタートしない場合があります。(☞p.31)

アルペジエーターのテンポ調整

○ **ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブを回して、テンポを調整します。**

LCD画面右上の“♩= ”の値が変わります。**40〜240**で設定できます。テンポは、“♩= ”を選び、テン・キー[0]〜[9]で値を入力し[ENTER]キーを押しても設定できます。[VALUE]スライダー, [VALUE]ダイヤル, [△], [▽]キーでも設定できます。設定したテンポでLEDが点滅します。

note プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

note アルペジオの演奏スピードは"Reso"(Program P0:Play, Arpeggioページ),"Resolution"(P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg.Setupページ)の設定に影響を受けます。

"**MIDI Clock**"(Globa P1:MIDI)が**External MIDI**, **External mLAN**に設定しているときは、"♩= "**EXT**と表示されます。外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

アルペジオ音の長さを変える

○ **ARPEGGIATOR [GATE]ノブを回して、アルペジオ音の長さを変化させます。**

左に回すと短く、右に回すと長くなります。センター位置(12時方向)でプログラム・パラメーター"**Gate**"(Program P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg.Setupページ)での設定値になります。

note プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

note REALTIME CONTROLS Aモード**[4](EG RELEASE)**ノブを同時に調整すると効果的にコントロールできます。

アルペジオ音の強さを変える

○ **ARPEGGIATOR [VELOCITY]ノブを回して、アルペジオ音の強さを変化させます。**

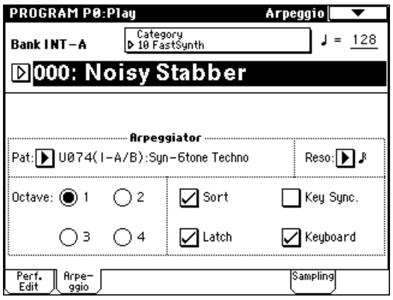
左に回すと弱く、右に回すと強くなります。センター位置(12時方向)でプログラム・パラメーター"**Velocity**"(Program P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg.Setupページ)での設定値になります。

note プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

note REALTIME CONTROLS Aモード **[1](LPF CUTOFF)**, **[2](RESONANCE/HPF)**, **[3](EG-INTENSITY)**ノブを同時に調整すると効果的に音色をコントロールできます。

LCD画面での設定

○ **Program P0:Playで、Arpeggioタブを押します。**



アルペジオ・パターンの選択

P000〜P004のプリセット・アルペジオ・パターン, **U000(I-A/B)〜U506(User)**のユーザー・アルペジオ・パターンから選びます。工場出荷時には、U000(I-A/B)〜U199(I-A/B), U312(User)〜U506(User)の一部に多種多様なアルペジオ・パターンが収められています。(☞VNL)

○ **"Pat(Pattern Select)"を選び、[VALUE]スライダー, [VALUE]ダイヤル, [△], [▽]キー, ポップアップ・メニューでアルペジオ・パターンを選択します。**

ユーザー・アルペジオ・パターンは、テン・キー[0]〜[9]でパターン・ナンバーを入力し、[ENTER]キーを押すことによっても選択できます。(☞p.130)

アルペジオ音の間隔を変える

LCD画面の"Reso(Resolution)"で、アルペジオ音の間隔を♪3〜♩で設定します。

○ **"Reso"を選び、[VALUE]スライダー, [VALUE]ダイヤル, [△], [▽]キー, ポップアップ・メニューでアルペジオ音の間隔を設定します。**

アルペジオをオクターブに渡って演奏させる

LCD画面の"Octave"ラジオ・ボタンでアルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。(☞p.131)

○ **"Octave"ラジオ・ボタンで展開させるオクターブの範囲を選びます。**

弾いた和音の音程順に、アルペジオを演奏させる

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

○ **"Sort"チェック・ボックスを設定します。**

チェックする: 鍵盤を弾いた順番にかかわらず、音程順をもとにしたアルペジオが展開します。
チェックしない: 鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します。

アルペジオ演奏を、鍵盤から手を離しても続けさせる

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

○ **"Latch"チェック・ボックスを設定します。**

チェックする: 鍵盤から手を離した後もアルペジオ演奏が続きます。
チェックしない: 鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏が止まります。

アルペジエーターをキー・シンクさせる

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

○ LCD画面の“ Key Sync. ”チェック・ボックスで設定します。

チェックする: すべての鍵盤から手を離した状態から最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。

チェックしない: MIDIクロックに同期したテンポに常に従います。

アルペジオ演奏と、鍵盤で弾いた演奏を発音させる

○“ Keyboard ”チェック・ボックスを設定します。

チェックする: 鍵盤による演奏と、アルペジエーターによる演奏が同時に発音します。

チェックしない: アルペジオ音だけが発音します。

Combinationモードでアルペジエーターを使って演奏する

Combinationモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させるデュアル・アルペジエーター構成となっています。

① [COMBI]キーを押してCombinationモードに入り、コンビネーションを選びます。（「コンビネーションを選択して、演奏する」☞p.24）

コンビネーションを切り替えていくと、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーのLEDが点灯するコンビネーションがあります(「アルペジエーターをプログラム, コンビネーションにリンクさせる」☞ p.32)。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。また、その他のコンビネーションでもARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押すと(LED点灯)、アルペジエーターがオンになります。

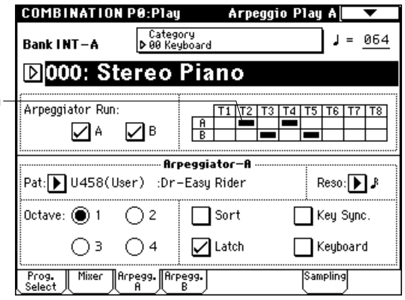
② 前項の「コントローラーでの設定」と次項で説明する「LCD画面での設定」を参照して、コントローラーや、パラメーターを変化させて、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キー, ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブ, ARPEGGIATOR [GATE]ノブ, ARPEGGIATOR [VELOCITY]ノブは、アルペジエーターA, B両方に対して有効です。コンビネーションのライト時に状態が保存されます。

LCD画面での設定

○ Combination P0: Playで、Arpegg. Aタブを押します。

Timbre Assign



動作させるアルペジエーターの選択

“ Arpeggiator Run ”で動作させるアルペジエーターに**チェック**をつけます。ここでチェックしているアルペジエーターが、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのとき、動作します。

ただし、隣りの表“ Timbre Assign ”で確認できるT(ティンバー) 1～8に、アルペジエーターAまたはBがアサインされている場合にのみアルペジエーターによる発音が行われます。設定はCombination P7:Edit-Arp. Setupページ“ Arpeggiator Assign ”で行います。(☞p.132)

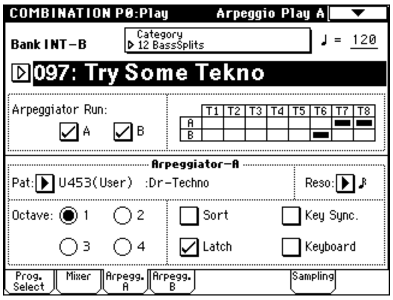
Arpeggiatror-A, Arpeggiator-B

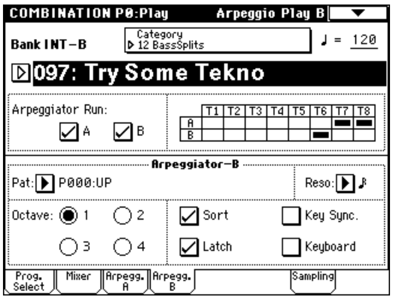
“ Pat(Pattern Select) ”,“ Reso(Resolution) ”,“ Octave ”, “ Sort ”,“ Latch ”,“ Key Sync. ”,“ Keyboard ”の設定を、A, Bそれぞれに対して行います。(☞p.132)

ユーザー・アルペジオ・パターンの構成を確認する

コンビネーションINT-B097:Try Some Teknoがどのように構成されているかを確認してみましょう。

○ **コンビネーションINT-B097:Try Some Teknoを選び、Arpeggio Play Aページ, Arpeggio Play Bページを表示してください。**

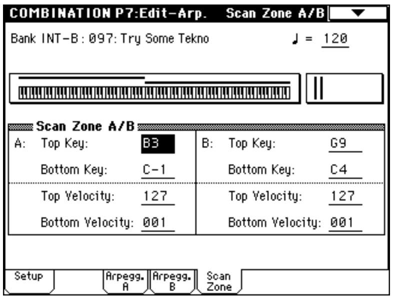




- **“ Timbre Assign ”を見ると、アルペジエーターAがティンバー7(T7)と8(T8)に、アルペジエーターBがティンバー6(T6)にアサインされています。**
  鍵盤を弾くと、U453(User):Dr-Technoのアルペジオ・パターンでティンバー7のプログラムINT-C004:Trance/GarageKitが発音します(ティンバー8は、ティンバー7を動作させるためのダミー・ティンバーです ☞p.133)。P000:UPのアルペジオ・パターンでティンバー6のプログラムINT-C122:Synchro Scienceが発音します。

- **“ Arpeggiator Run ”のAまたはBのチェックをはずすと、はずした方のアルペジエーターが停止します。**
  再度**チェック**をつけて鍵盤を弾くと、アルペジエーターが動作します。

- **また、Combination P7:Edit-Arp., Scan Zone A/Bページを表示すると、Aの“ Top Key“ ,“ Bottom Key ”でB3以下の鍵盤にだけアルペジエーターAが、Bの“ Top Key“ ,“ Bottom Key ”でC4以上の鍵盤にだけアルペジエーターBが動作するようにそれぞれ設定されているのが確認できます。**



アルペジエーターに関するその他の設定

“ Gate ”,“ Velocity ”,“ Swing ”,“ Scan Zone ”が設定できます。これらはProgram P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページ、Combination P7:Edit-Arp., Arpeggiator A, Bページで設定します。(☞p.131)

アルペジエーターをプログラム, コンビネーションにリンクさせる

プログラム, コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム, コンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定が同時に切り替わるか、アルペジエーターの状態が切り替わらないようにするかを設定できます。
工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジオ・パターンを動作させながら、プログラム, コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。
“ Auto Arpeggiator ”(Global P0:Basic Setup, Basicページ)で設定します。

ユーザー・アルペジオ・パターンを作成する

U000(I-A/B)〜U506(User)に自分で作成したアルペジオ・パターンをライトすることができます。
Global P6: User Arpeggioで作成します。(☞p.134)

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使って演奏する

Sequencerモードには、**RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能**が装備されています。

RPPR機能とは、プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを鍵盤の１つずつに割り当て、鍵盤を弾くことによってパターンをリアルタイムで再生したり、その演奏をレコーディングするものです。(プリセット・パターンは、ドラムス・トラックに適したパターンがあらかじめインターナル・メモリーに収められています。)

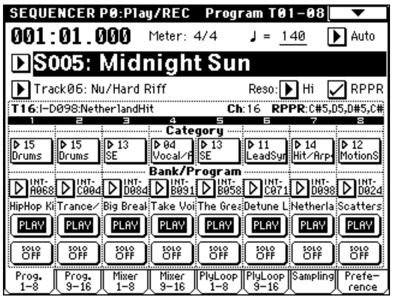
ここでは、RPPR機能を使用したデモ・ソング・データを演奏してみましょう。

① **「1. Diskモードでデモ演奏のデータをロードする」**(☞p.20)**を参照してデモ・ソング・データをロードしてください。**

② **[SEQ]キーを押し(LED点灯)、Sequencerモードに入り、P0: Play/REC, Program T01-08ページを表示します。**

③ **“ Song Select ”でS005:Midnight Sunを選びます。**

「Sequencerモードでデモ・ソングを選び、プレイバック(再生)する」(☞p.21)を参照してソングを選びます。



④ **“ RPPR ”のチェック・ボックスがチェックされていることを確認します。**

チェックする: 設定されているRPPRが動作します。(Sequencer P6:Pattern/RPPR, RPPR Setupで設定)
チェックしない: RPPRは動作しません。通常のSequencerモードの動作です。

⑤ **適当な鍵盤を弾きます。**

鍵盤に割り当てられているパターンの演奏が始まります。
鍵盤から手を離しても演奏が続く場合がありますが、その鍵盤をもう一度弾いたり、C2より下のキーを弾くと演奏が止まります。

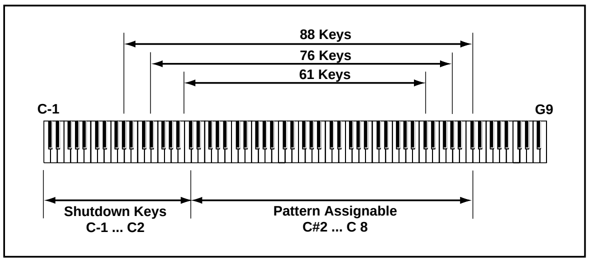
Shutdown Keys:

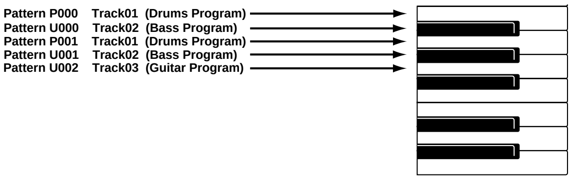
C−1〜C2の鍵盤を弾くと、演奏中のパターンが止まります。

Pattern Assignable:

C#2〜C8の72キーでは、それぞれのキーで演奏するパターンとトラック等のアサインを行うことができます。アサインしていないキーでは、通常の演奏ができます。

下図の例のように、キーごとに演奏するパターンと演奏するトラックを設定することで、弾くキーによってドラムスのパターン、ベースのフレーズ、ギターのカッティング、....のように演奏することができます。





プログラムの簡単なエディット

パフォーマンス・エディットとリアルタイム・コントローラーを操作することによって、プログラムの音を、簡単にそして感覚的に変更することができます。

プログラムのエディットとは、プログラムを構成しているパラメーターを変更し、音程, 音色, 音量を変えたり、コントローラー, エフェクト等を設定することをいいます。

note さらに詳細なエディットは、Program P1:Edit-Basic～P9:Edit-Master Effectの各ページで行います。

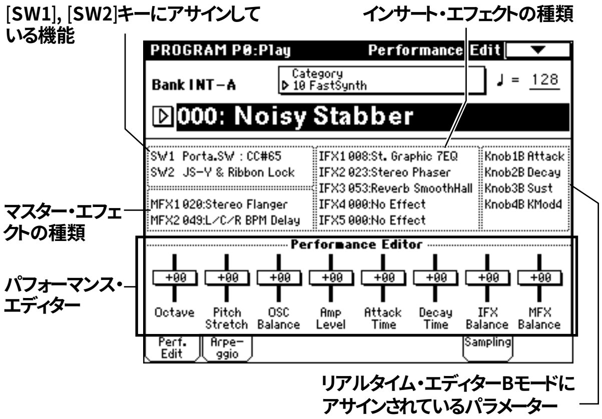
パフォーマンス・エディット

パフォーマンス・エディター(Performance Editor)の8個のスライダーを操作することで、音色変化が得られます。値を変更すると、複数のプログラム・パラメータがまとめてエディットできます。

① ［PROG］キーを押して(LED点灯)、Programモードに入ります。

② Pref. Editタブを押します。

Performance Editページが表示されます。



③ プログラムを選びます。

④ パフォーマンス・エディターを選び、VALUEコントローラーで値を変化させます。

note 値を元に戻すときは、テン・キー[0]を押し、[ENTER]キーを押すことによって簡単に設定を戻せます。

- **Octave:** オクターブを変えます。
- **Pitch Stretch:** オシレーターのトランスポーズとチューンを同時に調整します。元音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションが得られます。

note 特にギターやベース, ピアノなどのアコースティック系のプログラムで効果的です。さまざまなプログラムを選び、確認してください。

⚠ バンクINT-Fでは、“ Pitch Stretch ”は使用できません。

- **OSC Balance:** オシレーター 1, 2 のレベル・バランスを調整します。

⚠ **“ Oscillator Mode ”**(Program P1:Edit-Basic, Program Basicページ)が**Single**のプログラムでは、オシレーター2は発音しません。オシレーター1のレベルのみが変化します。また**Drums**のプログラムでは、このパフォーマンス・エディターによる効果はありません。

- **Amp Level:** アンプ・レベルを調整します。プログラム全体の音量を設定します。
- **Attack Time:** フィルターEG, アンプEGのアタック・タイムを調整します。ノート・オンからの音の立ち上がりの速さを設定します。

⚠ アタック・タイムの調整はその効果を最大限に生かすために、同時にアンプEGのスタート・レベル, アタック・レベル, スタート・レベル・モジュレーション, アタック・タイム・モジュレーションも調整します。

- **Decay Time:** フィルターEG, アンプEGのディケイ・タイム, スロープ・タイムを調整します。
- **IFX Balance:** インサート・エフェクトの“ Wet/Dry ”をまとめて調整します。
- **MFX Balance:** マスター・エフェクトのリターン 1, 2 パラメーターをまとめて調整します。

⚠ 各エディターは、プログラム・パラメーターの設定によって、あまり変化のない場合もあります。

リアルタイム・コントロール

REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブの操作で、フィルターのカットオフ周波数, レゾナンス, アンプとフィルターEG, 音量, ポルタメント・タイム, パン, ピッチLFO, マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をエディットできます。(☞ p.26)

⚠ REALTIME CONTROLS Aモードと、BモードにCC#70～79をアサインしているとき、[1]～[4]ノブでエディットした音は、プログラム・ライトによって保存できます。

プログラムをライトする

⚠ エディットした内容は、他のプログラムを選択するか、または電源をオフすると消えてしまいます。

○ **変更した音を保存したい場合は、ページ・メニュー・コマンド“ Write Program ”を選び、ライトしてください。**(☞p.56)

バンクINT-EやEXB-A～EXB-Gのイニシャル(初期化された)・プログラムにライトするとよいでしょう。また、ライト時に名前を変更するとよいでしょう。

note 同じプログラム・ナンバーに上書きするときはSEQUENCER **[REC/WRITE]キー**を押して、**OKボタン**を押します。

コンビネーションの簡単なエディット

コンビネーションは、複数(最大8個)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。

コンビネーションのエディットとは、ティンバーのプログラムを選び直して音色を変えたり、発音する鍵盤の位置やベロシティ値を変更するなど、コンビネーションの音程, 音色, 音量を変えたり、コントローラー, エフェクト等を設定することをいいます。

コンビネーションのエディットはCombination P1:Edit-Program/Mixer〜P9:Edit-Master FXの各ページで行いますが、Combination P0:Playページでも、プログラムの選択(“ Program Select ”), パン(“ Pan ”), ボリューム(“ Volume ”), アルペジエーターが設定できます。

エディットの方法

ここでは、コンビネーションBank **INT-C086:Shiny DigiPiano**を選び、簡単なエディットをしてみましょう。

① **[COMBI]キーを押して(LED点灯)、Combinationモードに入ります。**

② **INT-C086:Shiny DigiPianoを選びます。**

ティンバー2
ティンバー1

このコンビネーションは、ティンバー1とティンバー2のプログラムが**レイヤー**(重なって同時に発音する)に設定されています。ティンバー1は代表的なエレクトリック・ピアノ**INT-D017:Pro-Stage EP**が、ティンバー2はデジタル系のエレクトリック・ピアノ**INT-D049:Classic Tines**が割り当てられています。この2つのプログラムを重ねることで、よく耳にするエレクトリック・ピアノ系の音色を作り出しています。

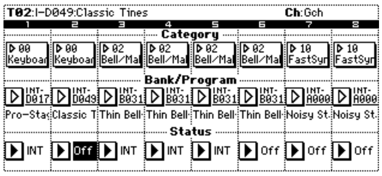
note **ティンバー**とは、1つのプログラムとそのプログラムをコントロールする複数のパラメーターで構成されたものです。コンビネーションでは、このティンバーを最大で8つまで組み合わせることができます。

ティンバーのプログラムを変更する

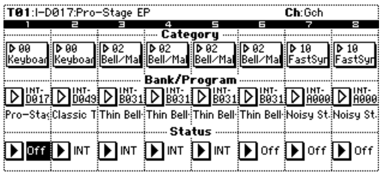
③ **Prog. Selectタブを押します。**

“ **Status** ”を**Off**にすると、そのティンバーに設定されているプログラムは発音しません。**INT**にすると発音します。ティンバー1, 2を交互に**INT**, **Off**にしてそれぞれの音を確認してみてください。

ティンバー1のみが発音



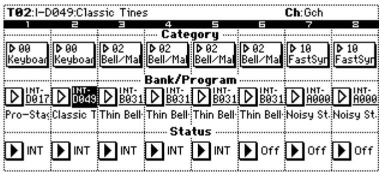
ティンバー2のみが発音



確認後、ティンバー1, 2の“ **Status** ”を**INT**にしてください。

note ティンバーごとの音を確認する場合は、“ Status ”の設定を変えなくても、ページ・メニュー・コマンド“ **Solo Selecteed Timbre** ”を選ぶことによって確認することができます。

④ **ティンバー2のプログラムを別のプログラムに入れ替えてみましょう。**
ティンバー2の“ Bank/Program(Program Select) ”を押します(反転表示)。



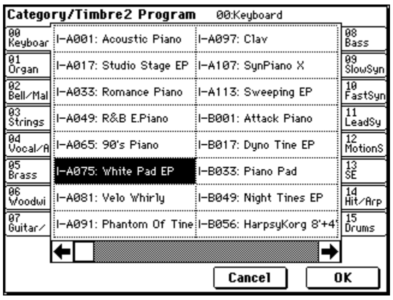
BANK [INT-A]〜[EXB-G]キー, VALUEコントローラーを操作してプログラムを選びます。

また、ポップアップ・メニューから選ぶことができます。**ポップアップ・ボタン**を押してポップアップ・メニューから使用するプログラムを押します。

⑤ **その他、カテゴリーからプログラムを選ぶこともできます。**
ティンバー2のカテゴリー・ポップアップ・ボタンを押します。

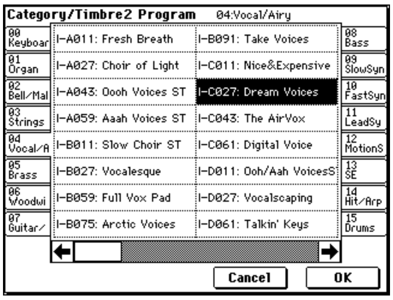
“ Category/Timbre2 Program ”セレクト・メニューが開きます。このコンビネーションでは、ティンバー1, 2ともに、“ Keyboard ”カテゴリーのプログラムが設定されています。

○ **同じカテゴリーから別のプログラムを選ぶ場合は、使用するプログラムを押します。そのプログラムの部分が反転表示になります。スクロール・バーを押すと同じカテゴリーの他のプログラムが表示されます。**



○ **別のカテゴリーを選ぶときは、左右のタブを押してカテゴリーを選びます。選択されたカテゴリー名が右上にフルネームで表示されます。**

04:Vocal/Airyのカテゴリーから選んでみましょう。
04 Vocal/Airyタブを押した後、使用するプログラムを押します。そのプログラムの部分が反転表示になります。スクロール・バーを押すと同じカテゴリーの他のプログラムが表示されます。
ここでは、**INT-C027:Dream Voices**を選んでください。エレクトリック・ピアノとボイスのレイヤー・コンビネーションとなります。

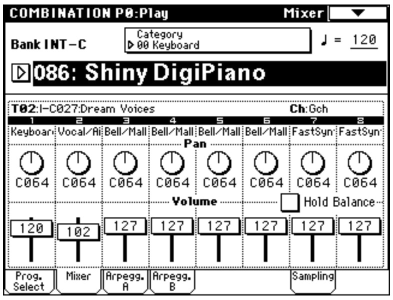


⑥ **選んだプログラムでよい場合は、OKボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。**

Cancelボタンを押すとここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開いたときのプログラムに戻ります。ここでは、**OKボタン**を押してください。

音の定位を変える

⑦ **Mixerタブを押します。**



⑧ **ティンバー2の“ Pan ”を押して(反転表示)、VALUEコントローラーを操作して値を変えます。**

C064で中央に定位します。**L001**で左に振り切り、**R127**で右に振り切ります。**RND**にすると発音のたびに左右へランダムに定位が変化します。

ボリュームを変更する

⑨ **ティンバー2の“ Volume ”を押して(反転表示)、VALUEコントローラーを操作して値を変えます。**

note **“ Hold Balance ”をチェック**して、**“ Volume ”**の値を変えると、チェックをつけたときのティンバー間のボリューム・バランスを保ちながらすべてのティンバーのボリュームが変化します。

コンビネーションをライトする

⚠ エディットした内容は、他のコンビネーションを選択するか、または電源をオフすると消えてしまいます。

○ **変更した音を保存したい場合は、ページ・メニュー・コマンド“ Write Combination ”を選び、ライトしてください。**(☞p.56)

バンクINT-EやEXB-A～EXB-Gのイニシャル(初期化された)・コンビネーションにライトするとよいでしょう。また、ライト時に名前を変更するとよいでしょう。

note 同じコンビネーション・ナンバーに上書きするときはSEQUENCER **[REC/WRITE]**キーを押して、**OKボタン**を押します。

サンプリング(サンプルのレコーディング)

本機は、48kHzステレオ16ビットでのサンプリングが行えます。Sampling, Program, Combination, Sequencerの各モードでサンプリングできます。(Open Sampling System)

モードごとのさまざまな機能を使用してサンプリングが可能です。

ここでは、いくつかの操作手順例を示します。

- マイクで声をサンプリングし、ワンショットで再生する
- 入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングする
- マルチサンプルとサンプルに名前を付ける
- サンプリング・データを保存(セーブ)する
- マルチサンプルをプログラムにコンバートする
- ドラム・フレーズ等をサンプリングし、ループ再生する
- Programモードで、アルペジエーターによるフレーズをリサンプリングする
- Programモードで、アルペジエーターによるドラム・フレーズを聞きながら、ギターによる外部入力音をサンプリングする

note ここでの手順は、電源オン直後の初期設定の状態から始めたものになっています。

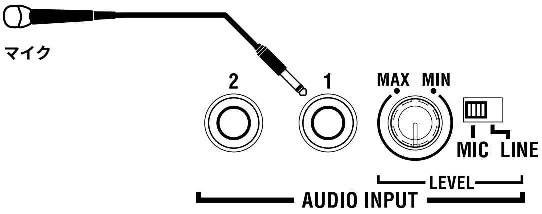
その他の操作方法や詳細な説明はp.99, PG p.87を参照してください。

マイクで声をサンプリングし、ワンショットで再生する

1. マイクの接続と入力設定 (Input)

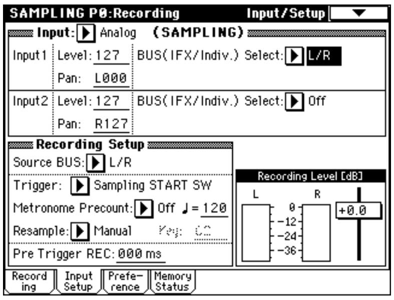
① **リア・パネルのAUDIO INPUT 1端子にマイクを接続します。**

AUDIO INPUT **[MIC/LINE]**スイッチを**MIC側**に設定し、**[LEVEL]ノブ**を**センター付近**に合わせます。



② **[SAMPLING]キーを押してSamplingモードに入ります。**

③ **Input Setupタブを押して、P0:Recording, Input/Setupページを選びます。**



④ **“ Input ”をAnalogに設定します。**

⑤ ***Input1*でAUDIO INPUT 1端子から入力するバス“ BUS ”をL/Rに設定します。**

*Input1*のレベル“ **Level** ”が**127**、パン“ **Pan** ”が**L000**に設定されていることを確認してください。

“ BUS ”を**Off**から**L/R**や**IFX1〜5**に設定すると、AUDIO OUT L/MONO, R端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

2. レコーディング・レベルの設定 (Recording Level [dB])

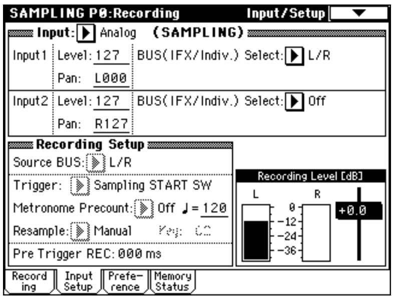
① **レコーディングする音量でマイクに向かって話してください。**

「**ADC OVERLOAD!!**」(ADコンバーター過入力!)が表示される場合は、リア・パネルの**[LEVEL]**ノブを適切なレベルまで(MIN側へ)回してください。

note 「**ADC OVERLOAD!!**」が表示される直前のレベル(過入力とならない最大レベル)で最良の音が得られます。

② **SAMPLING [REC]キーを押します。**

レコーディングする音量でマイクに向かって話してください。レベル・メーターで入力する音量が確認できます。



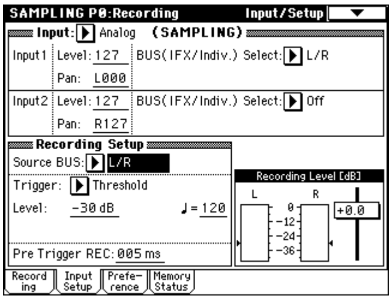
「**CLIP!!**」が表示される場合は、ディスプレイ右側の“ **Recording Level** ”スライダーを**+0.0**からVALUEコントローラーで適切なレベルまで下げてください。

③ **調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。**

3. レコーディング方法の設定
(Recording Setup)

①“ **Source BUS** ”を**L/R**に設定します。

ヘッドホンやAUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, Rから出力される(L/Rチャンネルの)音がサンプリングできます。



②“ **Trigger** ”を**Threshold,**“ **Level** ”を**－30**に設定します。

レコーディング待機の状態から−30dB以上で音声入力があると自動的にレコーディングがスタートします。

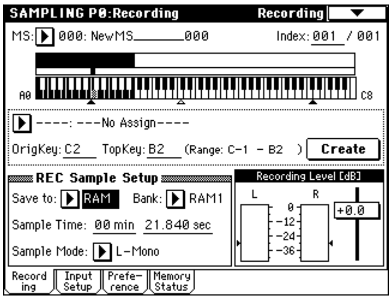
③“ **Pre Trigger** ”を**005ms**に設定します。

出だしの音がかけないように、サンプリング開始時の直前(5ms)からレコーディングが始まります。

note Samplingモードでは、レコーディングの開始方法を設定する“ **Trigger** ”が上記の**Threshold**以外に、SAMPLING [START]キーを押すとレコーディングが始まる**Sampling START SW**と、鍵盤を弾くとレコーディングが始まる**Note On**が選べます。(☞p.43, 45)

4. レコーディングするサンプルに関する設定
(REC Sample Setup)

① **Recording**タブを押して、**P0:Recording, Recording**ページを選びます。



②“ **Save to** ”を**RAM**に設定します。

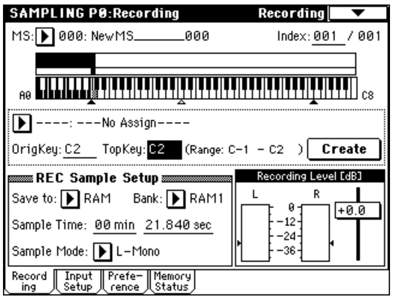
レコーディングしたサンプルは、サンプル・メモリー(RAM)に書き込まれます。(☞**DISK**を設定する場合は、p.105参照)

③“ **Sampling Mode** ”を**L－Mono**に設定します。

内部Lチャンネルの音がモノでサンプリングできます。

5. マルチサンプル，インデックスの設定

① **P0:Recording, Recording**ページ左上の“ **MS** ”(マルチサンプル)に**000**が選ばれていることを確認してください。



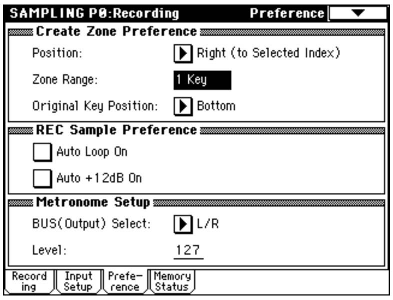
note 新規にマルチサンプルを作成するときは、“ **MS** (Multisample Select) ”ポップアップ・ボタンを押してMultisample No.に名前の入っていないリストを押すか、テン・キーでナンバーを入力し、[ENTER]キーを押します。(☞p.106)

②“ **OrigKey(Original Key)** ”と“ **TopKey** ”を**C2**に設定します。

“ **OrigKey** ”のキーを弾くと、サンプリングしたときと同じピッチで発音します。

note **[ENTER]キー**を押しながら**C2**の鍵盤を押すと簡単に設定できます。テン・キーで入力する場合は、[3], [6], [ENTER]キーを順番に押します。

③ **Preference**タブを押して、**P0:Recording, Preference**ページを選びます。



④“ **Zone Range** ”を**1Key**に設定します。

新規にインデックスを作成するとき、ゾーンの幅が1キーで作成されます。

⑤“ **Auto Loop On** ”チェック・ボックスを押してチェックをはずします。

レコーディングしたサンプルは、自動的にループ・オフになります。

6. サンプルのレコーディング

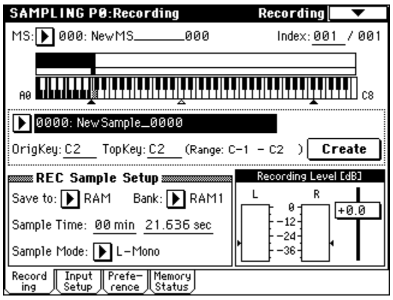
① **Recordingタブを押して、P0:Recording, Recordingページを選びます。**

② **SAMPLING [REC]キーを押します。**
SAMPLING **[START/STOP]キー**を押して、レコーディング待機状態にします。

サンプリングする言葉を話します。(例:「It 's」)
"**Level**"ー**30dB**のレベルを超えた時点でレコーディングがスタートします。

話し終えたらSAMPLING **[START/STOP]キー**を押して停止します。

これでサンプリングができました。"**Sample(Sample Select)**"にサンプリングしたサンプルが自動的にアサインされます。



"OrigKey"の鍵盤(ここではC2)を押すと、サンプリングした音が確認できます。

③ **Createボタンを押して、新規インデックスを作成します。**

④ **SAMPLING [REC]キーを押します。**
SAMPLING **[START/STOP]キー**を押します。
サンプリングする言葉を話します。(例:「So」)
話し終えたらSAMPLING **[START/STOP]キー**を押して停止します。

⑤ **操作③④を繰り返して何回かサンプリングしてください。**

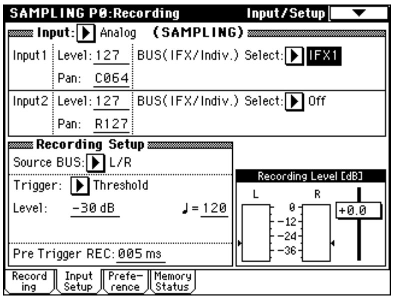
(例:「Easy」,「To」,「Sampling」,「With」,「TRITON STUDIO」)

⑥ **鍵盤を順番に弾いてください。**

C2の鍵盤から半音ずつ順番に弾いてください。今サンプリングしたサンプルが順番に再生されます。
(例では、C2からF#2の鍵盤を順番に弾くと「It 's So Easy To Sampling With TRITON STUDIO」と聞こえます。)

入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングする

① **前項「1.マイクの接続と入力設定」操作⑤で*Input1*の"Pan"をC064,"BUS"をIFX1に設定します。**



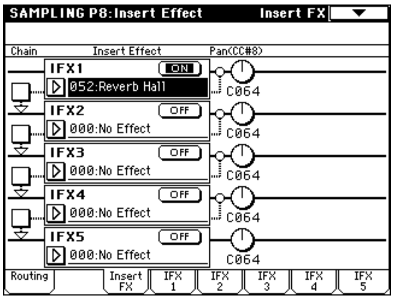
② **[MENU]キーを押してJumpページを表示し、P8:Insert Effectを押します。**

P8:Insert Effectページが表示されます。

Insert FXタブを押し、Insert FXページを選びます。

③ **"IFX1"を選び、テン・キーで[5], [2]を入力し[ENTER]キーを押して、052:Reverb Hallを設定します。**

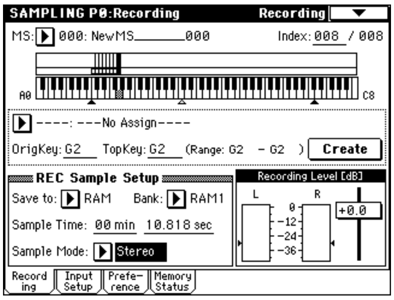
"IFX1 On/Off"を押し、ONに設定します。



④ **マイクに向かって言葉を話し、リバーブがかかっていることを確認してください。**

IFX1ページ(IFX1タブ)でエフェクトの設定を変えることができます。

⑤ **[EXIT]キーを押した後、Recordingタブを押して、P0:Recording, Recordingページを選びます。**



⑥ **"Sample Mode"をStereoに設定します。**

内部LRチャンネルの音がステレオでサンプリングできます。

⑦ **Createボタンを押して、新規インデックスを作成します。**

⑧ **SAMPLING [REC]キーを押します。**

SAMPLING **[START/STOP]キー**を押して、レコーディング待機状態にします。

サンプリングする言葉を話します。(例:「It 's」)

“ Level ”–30dBのレベルを超えた時点でレコーディングがスタートします。

SAMPLING **[START/STOP]キー**を押して停止します。

⑨ **鍵盤を弾いてください。**

“ OrigKey ”の鍵盤を押すと、サンプリングした音が確認できます。

マルチサンプルとサンプルに名前を付ける

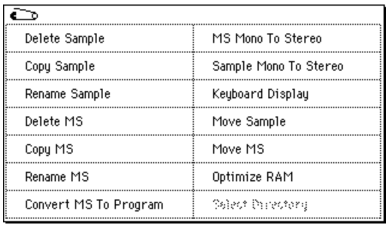
本機では、最大4,000サンプル、1,000マルチサンプル作成できます(ただし、メモリー量に依存します)。個々のサンプル、マルチサンプルが区別できるように名前を付けておきましょう。

マルチサンプルに名前を付ける

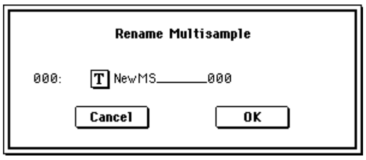
① **Recordingタブを押して、P0:Recording, Recordingページを選びます。**

② **“ MS ”で名前を付けるマルチサンプルを選びます。**

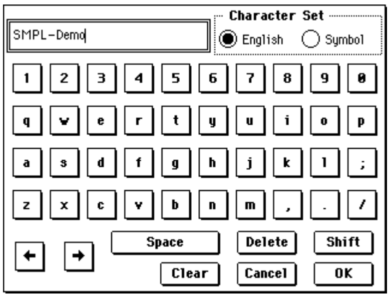
③ **ページ・メニュー・ボタンを押して、ページ・メニューを表示し、“ Rename MS ”を押します。**



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・ダイアログを表示し、SMPL-Demoとマルチサンプル名を付けます。(☞p.57)**



Clearボタンを押します。

Shiftボタンを押して大文字に切り替え、**S, M, P, L, –, D**を順番に押します。

もう一度、**Shiftボタン**を押して小文字に切り替え、同じように**e, m, o**を順番に押します。

OKボタンを押して、テキスト・ダイアログを閉じます。

修正の必要がなければ、**OKボタン**を押して“ Rename Multisample ”を実行し、終了します。

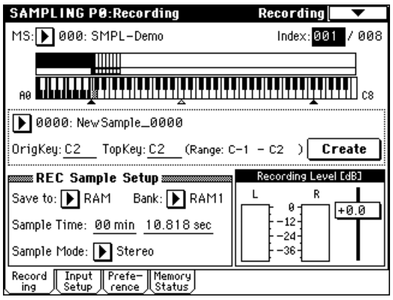
note ステレオのマルチサンプルには名前の右側に-L, -Rが表示され、入力できる文字数は14文字です(-L, -Rが固定のため)。モノのマルチサンプルは16文字入力できます。これはサンプルでも同様です。

サンプルに名前を付ける

① **Recordingタブを押して、P0:Recording, Recordingページを選びます。**

② **“ Index ”を選び、[△], [▽]キーを押して名前を付けるサンプルを選びます。**

ここでは“ **Index** ”**001**を選んでください。



“ **Sample(Sample Select)** ”でもサンプルを選ぶことができますが、インデックスにアサインされているサンプルが変わるため、“ **Index** ”でサンプルを選んでください。

③ **ページ・メニュー・ボタンを押して、ページ・メニューを表示し、“ Rename Sample ”を押します。**

ダイアログが表示されたら、**テキスト・エディット・ボタン**を押して、テキスト・ダイアログを表示し、サンプル名を付けます。(例:Its)

「マルチサンプルに名前を付ける」手順③を参照してください。

④ **“ Index ”を選び、次に名前を付けるサンプルを選び、ページ・メニュー・コマンド“ Rename Sample ”でサンプルに名前を付けてください。**

サンプリング・データを保存(セーブ)する

作成したサンプル, マルチサンプルを保存してください。

本機は、電源をオフにするとすべてのサンプル, マルチサンプルが消えます。

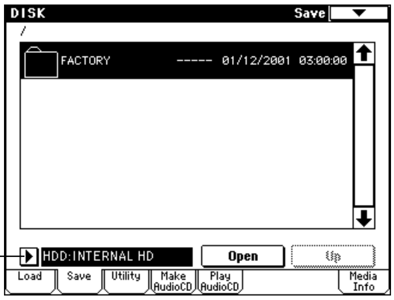
フロッピー・ディスク, 内蔵ハード・ディスク, オプションCDRW-1や、外部SCSI記憶メディア(ハード・ディスク, MO, Zip, JAZ, ORB, CD-R/RW等)に保存することができます。

① メディアを挿入したり、接続した外部SCSIデバイスをセッティングして、保存できる状態になっていることを確認してください。

② [DISK]キーを押して、Diskモードに入ります。

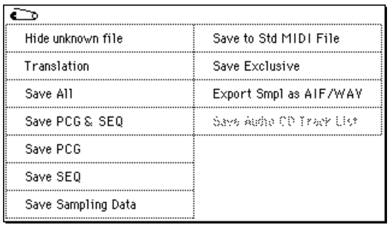
③ Saveタブを押します。

ドライブ・セレクト



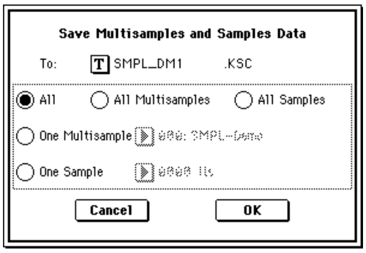
④ 他のデバイスにセーブする場合は、ドライブ・セレクトでセーブするデバイスを選びます。

⑤ ページ・メニュー・ボタンを押して、ページ・メニューを表示し、“ Save Sampling Data ”を押します。



⑥ ダイアログが表示されたら、テキスト・エディット・ボタンを押して、テキスト・ダイアログを表示し、SMPL_DM1とファイル名を付け、OKボタンを押します。

⑦ Allラジオ・ボタンが選ばれていることを確認し、OKボタンを押して保存します。



保存が終了すると、拡張子が.KSCというファイルと、フォルダに収められた.KMPと.KSFファイルが作成されます。各ファイルについてはPG p.162「コルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイルについて」を参照してください。

マルチサンプルをプログラムにコンバートする

作成したマルチサンプルをプログラムにコンバートできます。プログラムにコンバートすることによって、Programモードをはじめ、Combinationモードや Sequencerモードで、サンプル, マルチサンプルが使用できます。

① [SAMPLING]キーを押してSamplingモードに入ります。

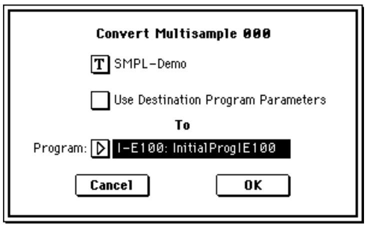
② マルチサンプルを作成します。

「マイクで声をサンプリングし、ワンショットで再生する」(☞p.37)を参照してください。

③ [EXIT]キーを押して、P0:Recordingページを選びます。

④ ページ・メニュー・ボタンを押して、ページ・メニューを表示し、“ Convert MS To Program ”を押します。

ダイアログが表示されます。



⑤ To“ Program: ”でコンバートする先のプログラムを選びます。

バンクI-Eのイニシャライズ(初期化)・プログラムから選ぶことをおすすめします。

コンバートを実行すると、コンバート先のプログラムは上書きされて、コンバートしたプログラムに置き換えられます。

⑥“ Use Destination Program Parameters ”を設定します。

ここではチェックしないでください。チェックしないでコンバートを実行すると、Samplingモードでのサウンドでプログラムが作成されます。

note プリロード・プログラム(INT-A000〜INT-D127)などの**プログラム・パラメーター設定を利用したいとき**は、事前にプログラムをバンクINT-Eのイニシャライズ・プログラムにコピーしておきます。To**“ Program ”**でそれらのプログラムを選び、**“ Use Destination Program Parameters ”**を**チェック**し、コンバートしてください。
ただし、**ステレオのマルチサンプルを“ Use Destination Program Parameters ”にチェックしてコンバートする**ときは、コンバート先(To“ **Program** ”)のプログラムを**“ Oscillator Mode ”**(☞PG p.7)を**Double**にしてからコンバートを実行してください。

⑦ 必要に応じてテキスト・エディット・ボタンを押して、テキスト・ダイアログを表示し、プログラム名を付けます。

⑧ OKボタンを押します。確認のダイアログが表示されます。もう一度OKボタンを押すとコンバートが開始します。

⑨ コンバートしたプログラムを確認します。

Programモードに移り、プログラム(上図の場合はバンクINT-

E100)を選び、鍵盤を弾いて音を確認してください。

コンバートしたプログラム設定は自動的に本体にライトされますが、作成したサンプリング・データは電源をオフにすると消えてしまいます。再度電源をオンにしてプログラムの音色を再現するには、事前にセーブしたサンプリング・データをDiskモードでロードする必要があります。ロードするときは“.KSC Allocation ”でClearを選ぶとよいでしょう。

またはセーブ時に“ Save All ”等を実行し(☞PG p.166)、サンプル, マルチサンプルと、コンバートしたプログラムを一緒に保存した後、一緒にロードしてもよいでしょう。(☞PG p.157, 163)

ドラム・フレーズをサンプリングし、ループ再生する

オーディオCDなどからドラム・フレーズ等をサンプリングし、ループ再生させる手順を示します。

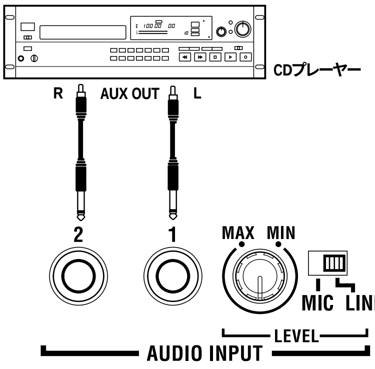
ドラムスのリズム・ループ・サンプルを準備してください。最初は比較的シンプルなビートのリズム・ループ・サンプルで試すとよいでしょう。
ここでは例として、140BPMのドラム・フレーズを4/4拍子1小節の長さでサンプリングします。これはCDプレーヤーを使用した例です。オプションCDRW-1やSCSI接続したCD-ROM, CD-R/RWからサンプリングまたはリッピングする例はp.108を参照してください。

note ここでの手順は、電源オン直後の初期設定の状態から始めたものになっています。
なお、必要に応じて、新規にマルチサンプルを作成して、作業を始めてください。(☞p.106)

1. 外部オーディオ機器の接続と入力設定 (Input)

① AUDIO INPUT 1, 2端子とCDプレーヤーのAUX OUT L, R端子を接続します。

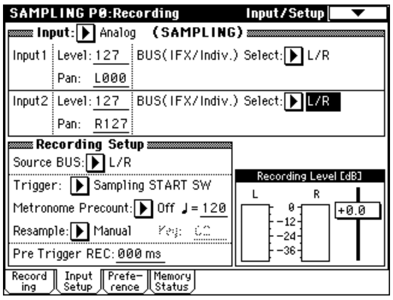
AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチをLINE側に設定し、[LEVEL]ノブをセンター付近に合わせます。



note オプションCDRW-1を装着時は、AUDIO INPUT 1, 2端子に内部的にアナログ入力されます。
また、オプションCDRW-1やSCSIで接続したCD-R/RWからは、オーディオ信号をデジタルのままサンプリングする**リッピング**が可能です。(☞p.108)

② [SAMPLING]キーを押してSamplingモードに入ります。

③ Input Setupタブを押して、P0:Recording, Input/Setupページを選びます。



④ **AUDIO INPUT端子から入力した信号を本機に取り込むための各パラメーターを設定します。**

次のように設定します。
Input1：“ **Level** ”**127**，“ **Pan** ”**L000**，“ **BUS** ”**L/R**
Input2：“ **Level** ”**127**，“ **Pan** ”**R127**，“ **BUS** ”**L/R**

“ **BUS** ”を**Off**から**L/R**や**IFX1～5**に設定すると、AUDIO OUT L/MONO, R端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

2. レコーディング・レベルの設定 (Recording Level [dB])

① **レコーディングするオーディオ・ソースを再生します。**

「**ADC OVERLOAD!!**」(ADコンバーター過入力!)が表示される場合は、リア・パネルの[LEVEL]ツマミを適切なレベルまで(MIN側へ)回してください。または出力元のレベルを下げます。

note 「ADC OVERLOAD!!」が表示される直前のレベル(過入力とならない最大レベル)で最良の音が得られます。

② **SAMPLING [REC]キーを押します。**

レベル・メーターで入力する音量が確認できます。

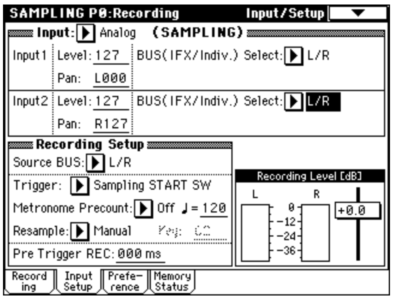
「**CLIP!!**」が表示される場合は、ディスプレイ右側の“ **Recording Level** ”スライダーを**+0.0**からVALUEコントローラーで適切なレベルまで下げてください。

③ **調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。また、オーディオ・ソースの再生を停止してください。**

3. レコーディング方法の設定 (Recording Setup)

①“ **Source BUS** ”を**L/R**に設定します。

ヘッドホンやAUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, Rから出力される(L/Rチャンネルの)音がサンプリングできます。

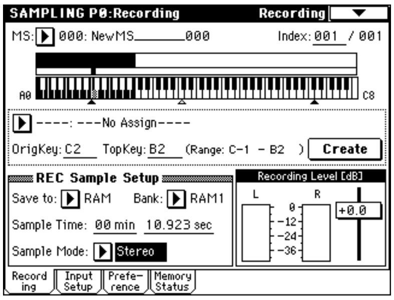


②“ **Trigger** ”を**Sampling START SW**に設定します。

SAMPLING [REC]キーを押してレコーディング待機後、SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、レコーディングが開始します。

4. レコーディングするサンプルに関する設定 (REC Sample Setup)

① **Recordingタブを押して、P0:Recording, Recordingページを選びます。**



②“ **Save to** ”を**RAM**に設定します。

レコーディングしたサンプルは、サンプル・メモリー(RAM)に書き込まれます。(☞**DISK**を設定する場合は、p.105参照)

③“ **Sampling Mode** ”を**Stereo**に設定します。

内部LRチャンネルの音がステレオでサンプリングできます。

5. サンプルのレコーディング

① **SAMPLING [REC]キーを押して、レコーディング待機状態にします。**

② **サンプリングを開始するタイミングに合わせて、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。**

レコーディングがスタートします。

note スタートとストップのタイミングは若干余裕を取ってサンプリングすると良いでしょう。

③ **サンプリングを終了するタイミングに合わせて、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。**

レコーディングがストップします。

これで140BPMのドラム・フレーズのサンプリングができました。“ **Sample(Sample Select)** ”にサンプリングしたサンプルが自動的にアサインされます。

note メモリーの残容量がゼロになると、サンプリングは自動的に終了します。

④ **サンプリングした音を確認し、サンプルに名前を付けます。**

“ OrigKey ”の鍵盤を押すと、サンプリングした音が確認できます。確認後、サンプルに名前を付けておきましょう(☞p.40) (例: LOOP1-140BPM)。ステレオ・サンプルに名前は14文字まで入力可能です(最後の２文字は-L, -Rに固定です)。LまたはRのいずれのチャンネルに名前を付けると、もう一方のサンプル名も自動的に付けられます。

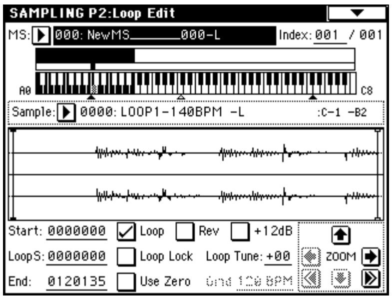
6. ループ設定

サンプルの不要な前後を削除してループが自然につながるように設定します。

note サンプリングした音は、電源オン後の初期状態では自動的にループ(繰り返し再生)します。(P0: Recording, Preferenceページ“ Auto Loop On ”On)

① **[MENU]キーを押してページ・メニューを表示し、P2:Loop Editを押します。**

P2:Loop Editページが表示されます。



②**“ Sample(Sample Select) ”に0000: LOOP1-140BPM -Lが選ばれていて、サンプルの波形データが表示されているのを確認してください。**

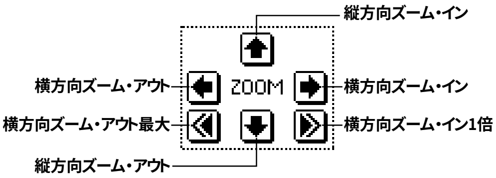
選択しているサンプルはステレオ・サンプルです。サンプル波形ディスプレイの上下にL側，R側の波形が表示されます。

③**“ Start ”でスタート・アドレス、“ LoopS(Loop Start) ”でループ・スタート・アドレス、“ End ”でエンド・アドレスを設定します。**

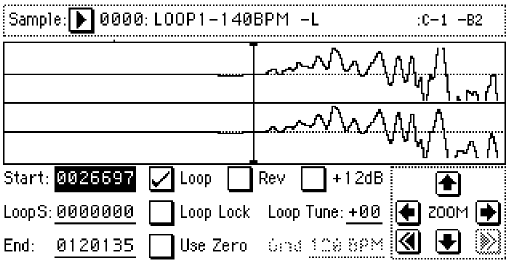
次のように発音します。
ループ・オン時: S→E→LoopS→E→ (LoopS→Eを繰り返す)
ループ・オフ時: S→E

“ Start ”を選び(反転表示)、[VALUE]ダイヤル等で発音する最初の位置に設定します。対応する縦線が動きます。

note 必要に応じて**ZOOMボタン**を押して波形表示を拡大または縮小してください。ズームは選んでいる“ Start ”,“ LoopS (Loop Start) ”,“ End ”を起点に拡大/縮小します。



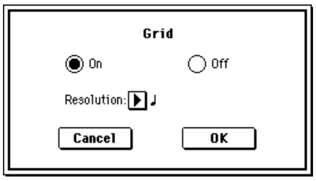
また、**“ Use Zero“ にチェックして、[VALUE]ダイヤル等で“ Start ”,“ LoopS(Loop Start) ”,“ End ”を設定すると、波形が0になる位置を自動的にサーチします。**ノイズがでにくいアドレスを簡単に設定することができます。



ここでは**“ LoopS(Loop Start) ”**と**“ Start ”**を同じ値にしてください。

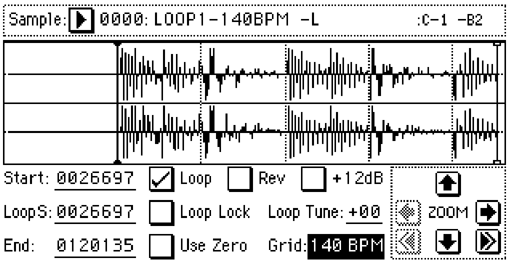
note サンプル波形ディスプレイに、BPMによる縦点線を表示することができます。BPMが分かっている波形に対してこの機能を使用すると“ End ”等の設定が効率よく行えます。

ページ・メニュー・コマンド“ Grid ”を選び、ダイアログを表示します。



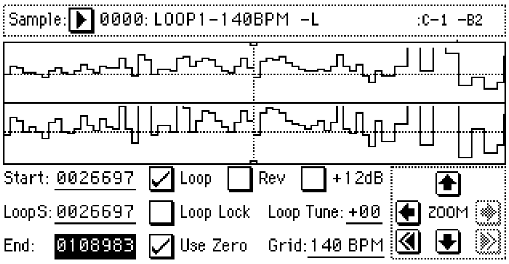
“ Grid ”をチェックし、**“ Resolution ”**を♩にして、**OKボタン**を押します。

“ Grid ”を140に設定してください。これで縦点線が140BPMの四分音符単位で表示されます。



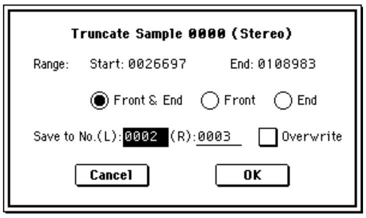
“ End ”を設定します。

“ Grid ”の縦点線は**“ Loop ”チェック**時、“ LoopS(Loop Start) ”を起点に始まります。4/4の1小節の終わりに“ End ”を設定する場合、“ LoopS(Loop Start) ”の縦線から4番目の縦線が1小節目の終わりになります。この縦線に“ End ”を合わせます。



⑤**“ Truncate ”でスタート(またはループ・スタート)、エンド・アドレスの外側の不要なデータを削除します。**

ページ・メニュー・コマンド**“ Truncate ”**を選び、ダイアログを表示します。



ラジオ・ボタン**Front & End**を選びます。
ここでは**“ Save to No. ”,“ Overwrite ”**チェック・ボックスの設定を変更しないで、**OKボタン**を押して実行します。
実行するとIndex 1にはトランケートされた0002: LOOP1-140B0002-Lと0003: LOOP1-140B0002-Rが自動的に設定されます。

note “ Save to No, ”,“ Overwrite ”チェック・ボックスに関する注意は、「サンプルのセーブについて」(☞p.111)を参照してください。

Programモードで、アルペジエーターによるフレーズをリサンプリングする

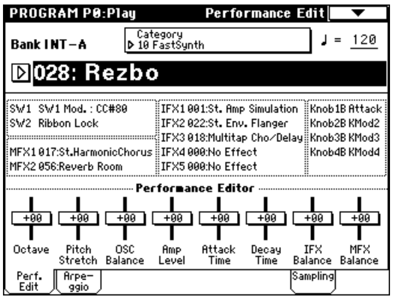
自分で演奏したりアルペジエーターで鳴らした、プログラムやコンビネーションのサウンドをリサンプリングすることができます。

ここではProgramモードでアルペジエーターでのフレーズをサンプリングする方法を示します。Combination, Sequencerモードでも同様のサンプリングが可能です。

note ここでの手順は、電源オン直後の初期設定の状態から始めたものになっています。

1. リサンプリングするプログラムの選択

① **[PROG]キーを押してProgramモードに入り、プログラムINT-A028: Rezboを選びます。**



② **アルペジエーターをオン(ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーLED点灯)にして、鍵盤を弾き、フレーズが鳴るのを確認します。**

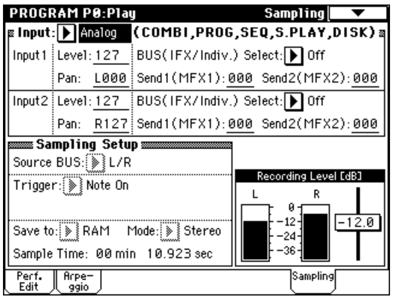
アルペジオのテンポ"♩"が120であることを確認してください。

2. レコーディング・レベルの調整 (Recording Level [dB])

① **Samplingタブを押して、P0:Play, Samplingページを選びます。**

② **SAMPLING [REC]キーを押します。**

レベル・メーターにサンプリングされるフレーズの音量が確認できます。



必要に応じて、ディスプレイ右側の"**Recording Level**"スライダーでレコーディング・レベルを調整してください。

note 電源オン時の初期設定は−12dBです。−12dBに設定するとプログラムを最大レベルで演奏しても、CLIPが表示されません。

③ **調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。**

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してアルペジエーターをオフにします。

3. レコーディング方法の設定 (Sampling Setup)

① **P0:Play, Samplingページで*Sampling Setup*を設定します。**

"Source BUS": L/R
ヘッドホンやAUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, Rから出力される(L/Rチャンネルの)音がサンプリングできます。

"Trigger": Note On
鍵盤を弾くと同時にサンプリングがスタートします。

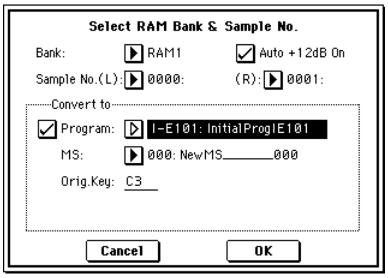
"Save to": RAM
サンプル・メモリー(RAM)へサンプリングします。

"Mode": Stereo
ステレオでサンプリングします。

note "**Sample Time**"は長めの時間に設定しておき、サンプリング後、Samplingモードでサンプルの不要な前後のデータを削除してもよいでしょう。
テンポ"♩"が120で4/4拍子のとき、1小節を演奏するのに2秒かかります。1小節をサンプリングするとき、00min 02.000secに設定するとちょうどの時間になります。

4. レコーディングするサンプルに関する設定

① **ページ・メニュー・コマンド"Select Bank & Smpl No."を選び、ダイアログを表示します。**



② **"Bank", "Sample No.(L)", "(R)"で、書き込みをするサンプル・メモリー(RAM)とサンプル・ナンバーを指定します。**

上記"Mode"がStereoのとき、(L), (R)を指定します。

③ ***Convert to*でコンバートするプログラム・ナンバーと、マルチサンプル名、アサインするキーをそれぞれ設定します。**

チェック・ボックスを**チェック**し、コンバートするプログラム・ナンバーにバンク**INT-E**のイニシャライズ・プログラムを選びます。

④ **OKボタンを押して、設定を確定します。**

5. サンプルのレコーディング

① **ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してオンにします。**
SAMPLING **[REC]キー**を押します。
SAMPLING **[START/STOP]キー**を押して、レコーディング待機状態にします。

② **鍵盤を押します。鍵盤を押すと同時にレコーディングがスタートします。**

レコーディング中、鍵盤やコントローラーによる演奏がすべてレコーディングされます。

③ **SAMPLING [START/STOP]キーを押して、レコーディングを終了します。**

note なお、設定した“ **Sample Time** ”になるとサンプリングが終了します。

6. サンプルの確認とエディット

① **Perf. Editタブを押して、P0:Play, Performance Editページを選び、コンバート先のプログラムを選びます。**

図の例では、INT-E:101を選んでいますので、[INT-E]キーを押し、テン・キー[1], [0], [1]キーを押します。

② **C3の鍵盤を押すとリサンプリングしたサウンドが発音します。**

note REALTIME CONTROLSノブ[1]〜[4], Performance EditorやP1:Edit-Basic〜P9:Edit-Master Effectの各ページでリサンプリングしたサウンドのプログラムをエディットでき、フィルターやEG, エフェクト等を設定することができます。(☞p.34, 67)

note サンプルのループ・ポイント等を設定し直したいときは、Samplingモードで設定します。(☞p.43)

アルペジエーターで鳴らしたドラム・フレーズと外部からのギター音をミックスしてサンプリングする

アルペジエーターによる演奏と、外部入力音を一緒にサンプリングする方法を示します。

ここでは、Programモードで本機のドラム・パターンによる演奏と、AUDIO INPUT端子に接続したギターによる演奏を一緒にサンプリングする方法を示します。

note Programモード以外にも、Combination, Sequencerモードでも同様のサンプリングが可能です。

note ここでの手順は、電源オン直後の初期設定の状態から始めたものになっています。

1. サンプリングするプログラムの選択

① **[PROG]キーを押してProgramモードに入り、プログラムINT-B020:Processed Kitを選びます。**

② **アルペジエーターをオン(ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーLED点灯)にして、鍵盤を弾き、ドラム・フレーズが鳴るのを確認します。**

Arpeggioタブを押し、“ **Latch** ”が**チェック**されていることを確認してください。

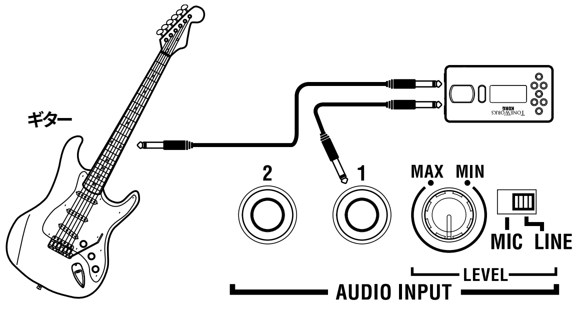
また、アルペジオのテンポ“♩”を好みに合わせて調節してください。

③ **ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してアルペジエーターをオフにします。**

2. ギターの接続と入力設定

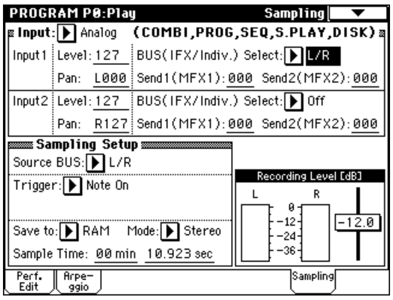
① **リア・パネルAUDIO INPUT 1端子にギターを接続します。**

AUDIO INPUT **[MIC/LINE]**スイッチを**LINE側**に設定し、**[LEVEL]ノブ**を**センター付近**に合わせます。



⚠ パッシブ・タイプ(プリ・アンプを内蔵していない)のギター等を接続する場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

② **Samplingタブを押して、Samplingページを選びます。**



③ **AUDIO INPUT 1端子から入力した信号をLチャンネルに送るための各パラメーターを設定します。**

次のように設定します。
" Input ":Analog
Input1 **" Level ":127, " Pan ":任意, " BUS Select ":L/R**

3. レコーディング・レベルの設定 (Recording Level [dB])

① **レコーディングする音量でギターを弾いてください。**

「**ADC OVERLOAD!!**」(ADコンバーター過入力!)が表示される場合は、リア・パネルの[LEVEL]ノブを適切なレベルまで(MIN側へ)回してください。

note 「ADC OVERLOAD!!」が表示される直前のレベル(過入力とならない最大レベル)で最良の音が得られます。

② **SAMPLING [REC]キーを押します。**

ギターを弾くと、レベル・メーターにサンプリングされるギターの音量が確認できます。

ARPEGGIATOR **[ON/OFF]キー**を押してオンにして、鍵盤を押し、ドラム・パターンを鳴らしながら、ギターを弾いて最終的な音量を調整します。

必要に応じて、ディスプレイ右側の**" Recording Level "**スライダーでレコーディング・レベルを調整してください。

note 電源オン時の初期設定は−12dBです。−12dBに設定するとプログラムのドラム・パターンとギターを最大レベルで演奏しても、CLIPが表示されません。

note 楽器間のバランスがよくない場合は、**[LEVEL]**ノブや、パフォーマンス・エディターの**" Amp Level "**を調整してください。

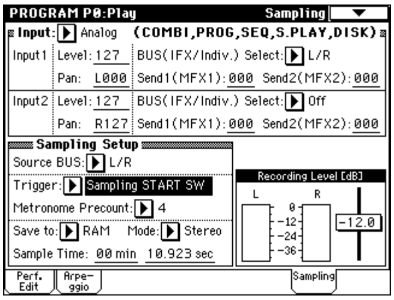
③ **調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。**

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してアルペジエーターをオフにします。

4. レコーディング方法の設定 (Sampling Setup)

① **SamplingページでSampling Setupを設定します。**

" Source BUS ": L/R
" Trigger ": Sampling START SW
" Metronome Precount ": 4
" Save to ": RAM
" Mode ": Stereo
" Sample Time ": 任意



SAMPLING [REC]キーを押してレコーディング・スタンバイ後、SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、4拍カウントされ、その後にレコーディングが開始します。

5. レコーディングするサンプルに関する設定

「4. レコーディングするサンプルに関する設定」(☞p.45)を参照して、設定してください。
ここで設定しないでp.45の設定を継続した場合、同じプログラム・ナンバーの1つ上のキーにサンプルがアサインされます。

6. サンプルのレコーディング

① **ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してオンにします。**

② **SAMPLING [REC]キーを押すと、レコーディング待機状態になります。**

SAMPLING **[START/STOP]キー**を押すと、カウント・ダウンを開始します。**カウント・ダウン中に鍵盤を押します。**

4拍のカウント・ダウン後、レコーディングがスタートしますので、ギターを演奏してください。カウント・ダウン後、同時にアルペジエーターもスタートします。

③ **SAMPLING [START/STOP]キーを押して、レコーディングを終了します。**

note なお、設定した**" Sample Time "**になるとサンプリングが終了します。

④ **ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してオフにします。**

7. サンプルの確認

レコーディングしたサンプルを確認してください。(☞「6. サンプルの確認とエディット」p.46)

サンプリングの設定例

○ アルペジエーターや鍵盤での演奏など本機の音だけをリサンプリングする場合

"Input": Analog
Input1 "BUS Select": Off
Input2 "BUS Select": Off
"Source BUS": L/R

"Recording Level": −12.0
"Auto +12dB On": On(チェックする) ☞PG p.6, 57

○ アルペジエーターや鍵盤での演奏など本機の音と、AUDIO INPUT 1端子に入力した音をミックスしてリサンプリングする場合

"Input": Analog
Input1 "BUS Select": L/R, "Pan": C064など任意
Input2 "BUS Select": Off
"Source BUS": L/R

"Recording Level": −12.0
"Auto +12dB On": On(チェックする) ☞PG p.6, 57

○ アルペジエーターによる演奏など本機の音を聞きながら、AUDIO INPUT 1, 2端子に入力したステレオ音だけをサンプリングする場合

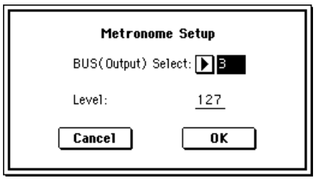
"Input": Analog
Input1 "BUS Select": 1/2, "Pan": L000
Input2 "BUS Select": 1/2, "Pan": R127
"Source BUS": Indiv.1/2

"Recording Level": 0.0
"Auto +12dB On": Off(チェックしない) ☞PG p.6, 57

この場合、AUDIO INPUT 1, 2に入力された音は、AUDIO OUTPUT (NDIVIDUAL) 1, 2にのみ出力されます。

メトロノームを使用する

プログラムやコンビネーションを特定のテンポで演奏し、その演奏をサンプリングする場合、メトロノームを使用すると便利です。Program, Combination P0:Play, Samplingのページ・メニュー・コマンド"Metronome Setup"で設定します。"BUS (OUTPUT) Select"を3または4に設定し、(INDIVIDUAL) 3または4端子をミキサーに接続し、ミキサーからモニターするとよいでしょう。



ソングを制作する

本機のシーケンサーの使用方法を示します。ここでは一例として、本機のシーケンサーの便利な機能 —— テンプレート・ソング、プリセット・パターン、アルペジエーターの使い方を含め、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングを行います。

その他のさまざまなレコーディング方法や機能がありますが(☞p.80)、まずはここでの基本的なソングの制作方法をご覧ください。

note ここでの手順は、電源オン直後の初期設定の状態から始めたものになっています。

基本的なソング作成方法

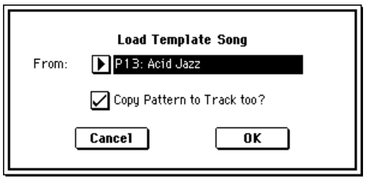
1. テンプレート・ソングのロードと、プリセット・パターン(ドラム・フレーズ)のコピー

① [SEQ]キーを押してSequencer モードに入ります。

② テンプレート・ソングをロードします。

ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、" Load Template Song "を押します。

ダイアログ・ボックスが表示されます。



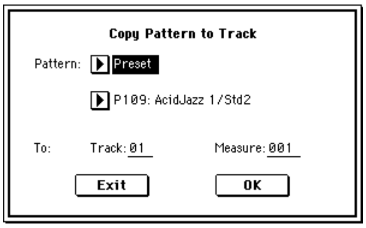
" From "右側のポップアップ・ボタンを押してメニューからP13: Acid Jazzを選びます。

note **テンプレート・ソング (Template Song)**は、音楽ジャンルごとに最適なプログラム, パン, ボリュームやエフェクト等を設定したもので、16種類を内蔵しています。テンプレートをソングにロードすることで、よく使用する各設定を毎回設定し直すことなく、すぐにレコーディングが始められます。
なお、自分で最初からプログラムやボリューム等を設定する場合は、「レコーディングの準備」を参照してください。(☞p.82)

" Copy Pattern to Track too? "チェック・ボックスにチェックを入れます。
チェックすることによって、テンプレート・ソングのロード後、ソングにドラム・パターンをコピーすることができます。

OKボタンを押してテンプレート・ソングをロードします。

ダイアログ・ボックスが表示されます。

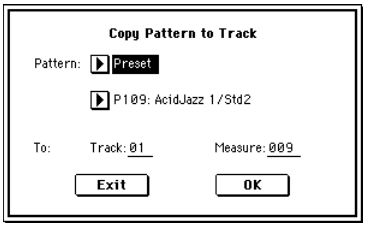


" Pattern "の右側にPreset, P109: AcidJazz 1/Std2が選ばれていることを確認してください。選ばれていない場合はポップアップ・ボタンやVALUEコントローラーで選んでください。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、選んでいるパターンを聞くことができます。停止するときは、もう一度[START/STOP]キーを押します。

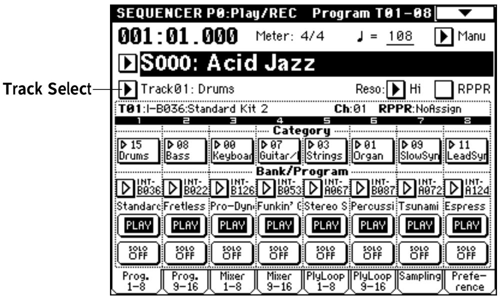
OKボタンを押してパターンをコピーします。

" Measure "の値が001から009に変化します。これは1小節目から8小節目までパターンがコピーされたことを示し、次にOKボタンを押すと、パターンが9小節目からコピーされることを示します。



Exitボタンを押します。

Sequencer P0: Play/REC, Program T01-08ページの" Song Select "にS000: Acid Jazzが表示されます。



note 上記以降でもプリセット・パターンをソングで使用することができます。ページ・メニュー・コマンド" Put To Track ",

“ Copy To Track ”(Sequencer P6:Pattern/RPPR, Pattern Editページ)を実行することによって可能です。(☞PG p.78)

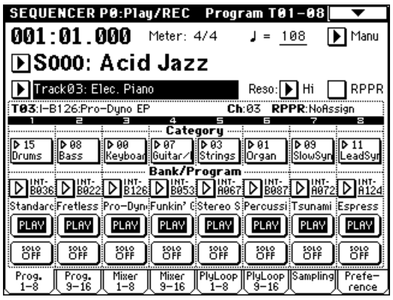
③ **鍵盤を弾くと、ロードしたテンプレート・ソングのトラック1のドラムス・プログラムの音色を聴くことができます。**

④ **“ Track Select ”左側のポップアップ・ボタンを押して、Track02:Bassを選び、鍵盤を弾くと、ベースの音色を聞くことができます。**

“ Track Select ”は、ソング・データをレコーディング/プレイバックするためのトラックです。通常は、ここで選んだトラックが鍵盤で演奏でき、またレコーディング時はここのトラックに演奏が記録されます(Multi RECやMaster Track以外)。

引き続き、Track03〜Track08を順番に選び、鍵盤を弾いてください(本機のシーケンス・トラックは16トラックありますが、このテンプレート・ソングには1〜8トラックまでが設定されています)。

T03: Elec. Pianoを選んでください。



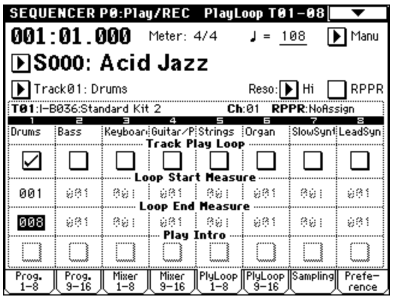
⑤ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、コピーしたプリセット・パターンが再生されます。ドラムス・パターンに合わせて、鍵盤で演奏してください。**

⑥ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと停止します。**

2. トラックのある小節間を繰り返し再生させる(トラック・プレイ・ループ)

トラック・プレイ・ループを使って、ドラムス・フレーズを繰り返し再生します。

① **PlyLoopタブを押して、P0:Play/REC, PlayLoop T01-08ページを表示します。**



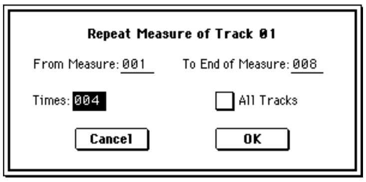
② **トラック1の“ Track Play Loop ”をチェックし、“ Loop Start Measure ”はそのままに、“ Loop End Measure ”を008に設定します。**

③ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、ドラムス・フレーズが何度も繰り返し再生されます。**

ソングが持つ小節数“ Length ”(電源ON時は64小節)まで繰り返し再生すると自動的に停止します。

note “ **Play Intro** ”を使用すると、イントロ部を加えた後にループを開始させることができます。(☞PG p.55)

note トラック・プレイ・ループは、設定した小節間を“ Length ”の長さまで繰り返し再生します。繰り返す回数を限定したり、そのトラックに別の演奏パターン(ドラムスのフィル・インまど)を入れる場合は、演奏データとして展開する必要があります。ページ・メニュー・コマンド“ **Repeat Measure** ”(P5:Track Edit, Track Editページ)で繰り返しプレイバックさせる回数を指定し、演奏イベントとして展開します。下図例では、トラック1の1小節〜8小節が4回繰り返される演奏イベント(32小節分)が作成されます。



3. ベース・トラックのレコーディング

① **再生中の場合は、SEQUENCER [START/STOP]キーを押して停止してください。**

[LOCATE]キーを押してソングの先頭に戻します。

ロケーションが001:01.000を表示します。

② **[EXIT]キーを押した後、Prog.1-8タブを押して、P0:Play/REC, Program T01-08ページを選びます。**

③ **レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。Track02: Bassを選んでください。**

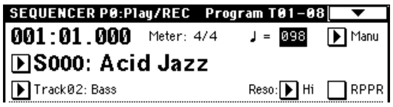
SEQUENCER [START/STOP]キーを押して再生し、レコーディングするフレーズを演奏してリハーサルをしてください。

リハーサルが終了したらSEQUENCER [START/STOP]キーを押して再生を停止させます。

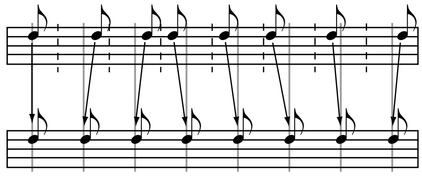
[LOCATE]キーを押してください。

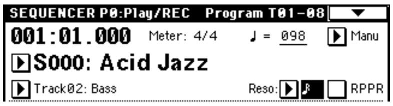
note 電源ON時、本機のレコーディング方法(*Recording Setup*)は、上書きしながらレコーディングするオーバーライト(**Over Write**)が選ばれています。この他のレコーディング方法についてはp.83, PG p.57を参照してください。

note 速弾きなどの難しいフレーズをレコーディングするときに、テンポを遅くして、弾きやすいテンポにしてレコーディングすることができます。“ **♩(Tempo)** ”で変更します。レコーディング後、元のテンポに戻します。



クォンタイズ, **レゾリューション機能**を使って、演奏のタイミングを補正して記録することができます。
例えば、リアルタイム・レコーディングで、8分音符を入力していったときに、下図1のようにリズムが揺れてしまった場合に、**“ Reso ”(Resolution)**を♪にしてリアルタイム・レコーディングを行うと自動的にタイミングが下図2のように補正されます。**Hi**のときは演奏したままのタイミングで記録されます。

1
2




この他、入力後の演奏データに対してタイミングを補正するページ・メニュー・コマンド**“ Quantize ”**(クォンタイズ, P5: Track Edit, Track Editページ)があります。(リアルタイム・クォンタイズを行わないで)レコーディングし、プレイバックしたとき、上図1のような演奏になっていたときに“ Quantize ”でダイアログの**“ Resolution ”**を♪にして**OKボタン**を押すと上図2のように補正されます。

④ **SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。**

メトロノーム音が聞こえます。そして、レコーディング待機状態になります。(☞メトロノームに関する設定はPG p.58参照)

⑤ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

2小節のカウント後、レコーディングが始まります。

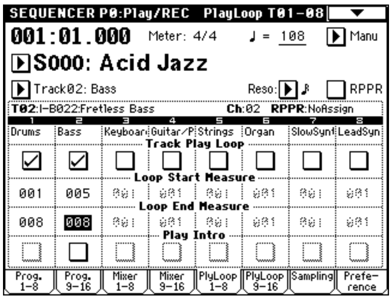
16小節程度を鍵盤で演奏し記録してください。

演奏をミスしたなどで、再度レコーディングしたい場合は[START/STOP]キーを押してレコーディングを中断し、[COMPARE]キーを押してください。

[COMPARE]キーを押してコンペア機能を実行すると、レコーディングを実行する前の状態に戻ります。(☞Sequencerモードでのコンペアが可能な内容についてはp.97参照)

⑥ **満足のいくレコーディングができたら、SEQUENCER [START/STOP]キーを押してレコーディングを終了してください。**

例えば、5～8小節の演奏がベスト・テイクであった場合は、この部分だけをトラック・プレイ・ループで繰り返し再生させてもよいでしょう。
P0:Play/REC, PlayLoop T01-08ページでトラック2の**“ Track Play Loop ”**を**チェック**し、**“ Loop Start Measure ”**を**005**, **“ Loop End Meas ”**を**008**に設定します。



SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、同時に繰り返し再生されます。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押して再生を停止した後は、[LOCATE]キーを押してソングの先頭に戻すことをおすすめします。なお、レコーディング終了時は、自動的にレコーディングを開始した小節に戻ります。

4. アルペジオ・パターンのレコーディング

アルペジオ・パターンの演奏をソングにレコーディングすることができます。このテンプレート・ソングではアルペジエーターがトラック4で動作するように設定されています。

① **“ Track Select ”でTrack04: Guitarを選びます。**

② **ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押します。**

③ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押して単音やコードを押さえます。**

ドラムとベースの演奏のテンポに合わせて、アルペジオ演奏が行われているのを確認し、リハーサルしてください。

④ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押して演奏を停止します。**

そして[LOCATE]キーを押して、ロケーションを曲の先頭に移動します。

⑤ **レコーディングを開始します。**

SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押した後、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

カウント中に鍵盤を押さえると、レコーディングの開始と共にアルペジオが始まります。そして、そのパターンがレコーディングされます。

16小節程度を鍵盤で演奏し記録してください。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押してレコーディングを終了してください。

演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能([COMPARE]キーを押す)を使って、何度でもレコーディングし直してください。

レコーディングしたアルペジオ・パターンは展開したノート情報を記録します。アルペジオ・パターンのレコーディング時、同時に**ARPEGGIATOR [GATE]ノブ**や**[VELOCITY]ノブ**を操作するとそれらの情報は記録されますが、レコーディ

ング後、それらのノートに対してオーバー・ダビングをしてARPEGGIATOR [GATE]ノブや[VELOCITY]ノブのデータを付け足そうとしても、変化を付け足すことはできません。

5. その他のトラックをレコーディングする

①「ベース・トラックのレコーディング」を参照して、“ Track Select ”でTrack03: Elec.Pianoを選び、16小節程度をレコーディングしてください。

6. ステップ・レコーディング

本機は、大別するとソングに対して2つのレコーディング方法が行えます。1つめは**リアルタイム・レコーディング**で、鍵盤での演奏や、ジョイスティック等のコントローラの操作を、リアルタイムに記録する方法です。先程、ベースやエレピのトラックをレコーディングした方法です。

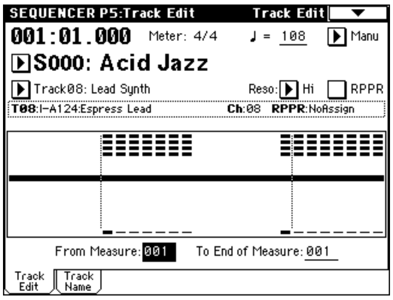
2つめが**ステップ・レコーディング**で、発音タイミング, 音の長さ, ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力するレコーディング方法です。ノート・オン/オフのみが記録されます。ステップ・レコーディングは、機械的な独特なノリを出したいときや、手弾きでは演奏が不可能なフレーズ等をレコーディングするとき、また速弾きなどの演奏が難しいときに使用するといいでしょう。

note 速弾きなどのフレーズはシーケンサーのテンポを一時的に遅くしてリアルタイム・レコーディングすることもできます。

ここでは、ステップ・レコーディングの方法を示します。

① [MENU]キーを押してJumpページを表示し、P5:Track Editを押します。

P5:Track Edit, Track Editページが表示されます。



②“ Track Select ”をTrack08:Lead Synthにします。

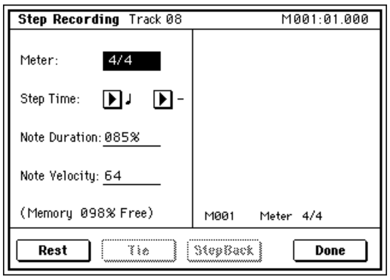
ここではアナログ・シンセサイザーでのリード演奏を入力してみましょう。

③“ From Measure ”を001に設定します。

これで1小節目からステップ・レコーディングが行えます。

④ ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、“ Step Recording ”を押します。

ダイアログが表示されます。



⑤“ Step Time ”で鍵盤で音程を入力するときの基本の音符, 休符を表す長さを設定します。

左側のポップアップ・メニューで、𝅝(全音符)〜𝅘𝅥𝅰(32分音符)を設定します。ここでは𝅘𝅥𝅯にしてください。
三連符や付点音符を入力するときは、右側のポップアップ・メニューで、三連符は「**3**」を、付点音符は「**.**」を設定します。左側で設定した音符の長さのままにするときは「**–**」を選びます。

“ **Note Duration** ”は音符自体に対する長さを示し、値が小さいほどスタッカートに、大きいほどレガートになります。ここではそのままにしてください。

“ **Note Velocity** ”はベロシティ(音の強弱)のことで、値が大きいほど音量が大きくなります。**090**くらいに設定してください。**Key**を設定すると鍵盤で弾いたときのベロシティ値が入力されます。

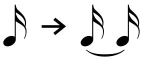
⑥ 鍵盤で入力する1音目を押さえて、離します。

LCD画面に入力したデータが数値で表示されます。また右上の**M001 01.000**が、**M001 01.048**に変わり、次の入力を行うときはそのロケーションにデータが入力されます。

引き続き、鍵盤を押してメロディを入力してください。

音符や休符を削除、休符やタイの入力も行えます。

- 入力した**音符や休符を削除したい**ときは**StepBackボタン**を押します。直前に入力した音符が削除されます。
- **休符**を入力するとき**Restボタン**を押します。このとき“ Step Time ”分の休符が入力されます。
- 音の長さを変更するときは“ Step Time ”を変更して入力しますが、**入力した音符を伸ばしたい(タイ)**ときは**Tieボタン**を押します。このとき直前に入力した音符が“ Step Time ”分伸びます。



note **次に入力したい音符を確認したい**ときは、**[PAUSE]キー**を押します。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度**[PAUSE]キー**を押すと待機状態を解除し、入力が行えます。

note **和音を入力する**ときは、入力する和音を同時に押さえます。同時に押さえなくても、すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・データは同じロケーションに入ります。
ただし、上記例のトラック8のプログラムは和音で発音しません。これはモノで発音するプログラムがその設定に従ってソングでも設定されているためです。つまり、このトラックが“ **Force OSC Mode** ”**PRG**に設定されているため、プログラム**INT-A124:Espress Lead**の“ **Voice Assign**

Mode ”Monoの設定が有効になっています。

⑦ **入力が終了したらDoneボタンを押します。**

⑧ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押して再生してください。**

ステップ・レコーディングを開始すると、レコーディングする小節以降のそのトラックのデータがすべて消えます。
途中の小節からステップ・レコーディングを開始する場合などには注意が必要です。
データのある小節にデータを入力し直したい場合は、レコーディングしていない他のトラックでステップ・レコーディングを行い、“ Move Measure ”または“ Copy Measure ”を実行してください(☞PG p.72)。
また、レコーディングしたデータを修正したり付け加えるときは、イベント・エディット“ Event Edit ”で編集するとよいでしょう(☞PG p.69)。

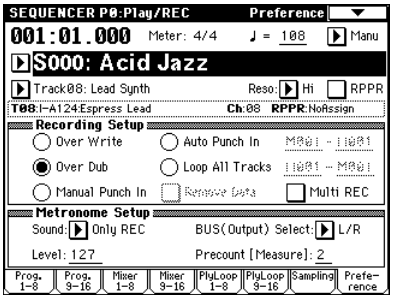
7. コントローラーによる音色変化をレコーディングする

先程、トラック8にステップ・レコーディングした演奏にリアルタイム・コントローラーやジョイスティックの効果を加えてみましょう。

① **[EXIT]キーを押した後、Preferenceボタンを押してP0:Play/Rec, Preferenceページに移動します。**

② **“ Recording Mode ”をOver Dubに設定します。**

Over Dubはレコーディング済みのトラックにレコーディングを追加することができます。



③ **“ Track Select ”にTrack08:Lead Synthが選ばれていることを確認してください。**

SEQUENCER [START/STOP]キーを押して再生を開始し、リアルタイム・コントローラーやジョイスティックを操作し、リハーサルをしてください。リハーサルが終了したらSEQUENCER [START/STOP]キーを押して停止します。[LOCATE]キーを押します。

④ **レコーディングを開始します。**
SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押した後、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

2小節のカウント後、レコーディングが始まります。

リアルタイム・コントローラーのＬＦＯ　ＣＵＴＯＦＦやRESONANCE/HPF、**ジョイスティック**(±Y方向)を操作してレコーディングしてください。

演奏が終わったらSEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

ミスするなど、再度レコーディングしたい場合は**[COMPARE]キー**を押してコンペア機能を実行し、レコーディングし直してください。

ドラム・パートをレコーディングする

ここでの説明では、本機に内蔵されているパターンを使用してドラム・パートを作成していますが、自分でドラム・パートを入力する場合、“ **Recording Mode** ”を**Over Dub**に設定して、レコーディングをすると便利です。(☞p.84)
リアルタイム・レコーディング(「3. ベース・トラックのレコーディング」☞p.50)で順番にバス・ドラ, スネア, ハイハットというように各インストゥルメントをレコーディングしていくとよいでしょう。

ソング, トラックに名前を付ける

個々のソング, トラックが区別できるように名前を付けておきましょう。

ソングに名前を付ける

① **[EXIT]キーを押して、P0:Play/RECを選びます。**

P0以外にも、P2, P3, P4, P7でページ・メニュー・コマンド“ Rename Song ”が選べます。

② **ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、“ Rename Song ”を押します。**

③ **ダイアログが表示されますので、テキスト・エディット・ボタンを押して名前を入力してください。**

名前の入力方法はp.40, 56を参照してください。

④ **名前の入力が終わったらOKボタンを2回押して終了します。**(☞p.40)

トラックに名前を付ける

① **[MENU]キーを押してP5:Track Editを選び、Track Nameタブを押します。**

P5:Track Edit, Track Nameページを表示します。

② **名前を変更するトラックのテキスト・エディット・ボタンを押し、名前を入力します。**

名前の入力方法はp.40, 56を参照してください。

④ **名前の入力が終わったらOKボタンを押して終了します。**

note この他、キュー・リストとユーザー・パターンに名前を付けることができます。

ソングを保存(セーブ)する

制作したソングは保存してください。

note なお、この「クイック・スタート」で作成したソングを使ってさらに、エディットや、キュー・リストにアサインしていく方法をp.88以降で説明していますので、ぜひセーブをしておいてください。

本機は電源をオフにするとデータが消去されます。

① **「サンプリング・データを保存(セーブ)する」**(☞p.41)**の操作①～④を行います。**

② **ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、“ Save SEQ ”を押します。**

Save Songs and Cue Lists Dataダイアログが表示されます。

③ **ダイアログが表示されたら、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・ダイアログを表示し、ファイル名を付け、名前を入力します。**

この「クイック・スタート」で作成したソングにSEQ_DM1とファイル名を付け、**OKボタン**を押します。

④ **OKボタンを押して保存します。**

上記の名前を付けると、SEQ_DM1.SNGファイルが作成されます。

基本機能

データの保存

保存できるデータについて

各データの保存方法は、**インターナル・メモリーへのライト**、**メディア(フロッピー・ディスク, ハード・ディスク, CD-R/RW, リムーバブル・ディスク等)へのセーブ**、**MIDIデータ・ダンプ**の３つがあります。

インターナル・メモリーへのライト

エディットした以下のデータは本機のインターナル・メモリーにライトできます。

- **プログラム**
  バンクINT-A〜F, EXB-A〜Gの各プログラム0〜127
  (ただし、バンクINT-FはオプションEXB-MOSS装着時のみ可)
- **コンビネーション**
  バンクINT-A〜E, EXB-A〜Gの各コンビネーション0〜127
- **グローバル・セッティング**
  (Global P0:Basic Setup〜P4:Category Name)
- **ユーザー・ドラムキット** 00(I-A/B)〜143(User)
- **ユーザー・アルペジオ・パターン** U000(I-A/B)〜U506(User)
- **ユーザー・テンプレート・ソング** U00〜U15
  ソング・ネーム, テンポ等のソングの設定、トラックの設定パラメーター(☞p.81)、アルペジエーター、エフェクトの設定をインターナル・メモリーにライトできます。ただし、ソングのトラックの演奏データ、パターンはセーブされません。また演奏データの再生に関する"Meter","Metronome","Play/Mute","Track Play Loop (Start/End measureを含む)", RPPRの設定もセーブされません。SequencerモードまたはSong Playモードのページ・メニュー・コマンド"Save Template Song"でライトします。(☞PG p.54)

プログラムの**Multisample**, **Drum Kit**に、**RAM**バンクのマルチサンプル、サンプルを使用している場合は、これらのマルチサンプル, サンプル・データはライトできません。そのためこれらを使用しているプログラム, コンビネーションでは、電源を再度オンにしたとき音色を再現できません。再現するには、メディア(フロッピー・ディスク, ハード・ディスク, CD-R/RW, リムーバブル・ディスク等)にセーブしたマルチサンプル、サンプルをロードする必要があります。

エディットしたSequencer, Song Play, Samplingモードの各設定データはライト操作でインターナル・メモリーに保存できません。

各メディアへのセーブ

各メディアに保存できるデータは、以下のとおりです。

- **.PCGファイル:**
  プログラム, コンビネーション, グローバル・セッティング, ユーザー・ドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターン(セーブ・ダイアログのチェック・ボックスでチェックしたデータがセーブされます。)
- **.SNGファイル:** ソング, キュー・リスト
- **.KSC, .KMP, .KSFファイル:**
  サンプリングしたサンプル, マルチサンプル・データの記述ファイル(.KSCファイル), マルチサンプル(.KMPファイル), サンプル(.KSFファイル)
- **.MIDファイル:**
  Sequencerモードのソングをスタンダード MIDIファイル(SMF)としてセーブします。
- **.EXLファイル:**
  本機で受信した外部MIDI機器のシステム・エクスクルーシブ・データ(本機をデータ・ファイラーとして使用できます。)
- **.JKBファイル:**
  ジュークボックス・リストはSong Playモードでセーブします(☞p.122)。その他はDiskモードでセーブします。
- **.WAVおよび.AIFファイル:**
  サンプリングしたサンプルをWAVEファイル、またはAIFFファイルにエクスポート(書き出し)します。
- **.KCDファイル:**
  オーディオ・トラック・リスト

MIDIデータ・ダンプ

MIDIデータ・ダンプで外部のデータ・ファイラー等に保存できるデータは、以下のとおりです。

- **プログラム, コンビネーション, グローバル・セッティング, ユーザー・ドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターン**
- **ソング, キュー・リスト**

プリロード・データとプリセット・データについて

プリロード・データは、出荷時にあらかじめロードしてあるデータのことをいいます。これらのデータは書き換えが可能で、デモ・ソング以外は前述の「インターナル・メモリーへのライト」に示す各箇所にライトされています。またこれらのデータは内蔵ハード・ディスクおよび付属フロッピー・ディスク(デモ・ソングを除く)に記憶されています。

- **プログラム** バンクINT-A～D: 000～127
- **コンビネーション** バンクINT-A～D: 000～127
- **ユーザー・ドラムキット** 000(I-A/B)～015(I-A/B), 128(User)～131(User)
- **ユーザー・アルペジオ・パターン** U000(I-A/B)～199(I-A/B), U312(User)～U478(User)
- **デモ・ソング** S000～S006

プリセット・データは、ライトによる操作で書き換えができないデータのことをいいます。次のデータがあります。

- **プログラム** バンクG, g(1)～g(9), g(d): 001～128
- **プリセット・ドラムキット** 144(GM)～152(GM)
- **プリセット・アルペジオ・パターン** P000～P004
- **プリセット・テンプレート・ソング** P00～P15
- **プリセット・パターン** P000～P149

インターナル・メモリーへのライト

プログラム, コンビネーションのライト

パフォーマンス・エディターや各Editページでパラメーターをエディットして作ったプログラムやコンビネーションの設定を、インターナル・メモリーに保存することができます。この機能をプログラムのライト、コンビネーションのライトといいます。電源オフ後にもエディットした内容を残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

プログラム, コンビネーションのライト方法は、2つあります。

ライトするときは、Globalモードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください(☞「メモリー・プロテクト」)。

コンビネーションでは、各ティンバーのプログラムを音色そのものではなく、プログラム・ナンバーとして記憶しています。コンビネーションで使用しているプログラムをエディットしたり、異なるプログラム・ナンバーと入れ換えた場合、コンビネーションの音色も変化します。

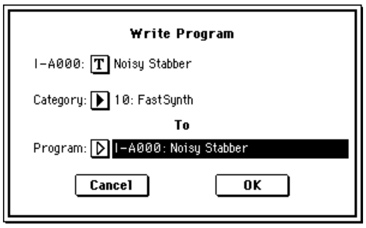
ページ・メニュー・コマンドでのライト

① **ページ・メニュー・ボタンを押して、メニューから“ Write Program ”, “ Write Combination ”を押します。**

Write Program/Write Combinationダイアログが表示されます。

note [ENTER]キーを押しながら[0]キーを押しても、同様にダイアログが表示されます。

図はProgramモード



② **上段のライト元のプログラム / コンビネーション名を確認します。**

③ **プログラム/コンビネーション名を変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押します。**

テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。プログラム/コンビネーション名を入力します。☞「名前を付ける(リネーム)」

名前を入力したらOKボタンを押して、Write Program/Write Combinationダイアログに戻ります。

④ **“ Category ”で、プログラム/コンビネーションのカテゴリーを指定します。**

プログラムの場合、ここで設定したカテゴリーがProgram P0: Playの“ Category ”(Category/Program Select)でカテゴリーから選択することができます。その他、Combination P0:PlayやP1:Edit-Program/Mixerの“ Category ”(Category/Timbre Program

Select), Sequencer P0:Play/RECの“ Category ”(Category/Track Program Select)で選択できます。

コンビネーションの場合、ここで設定したカテゴリーがCombination P0:Playの“ Category ”(Category/Combination Select)で選択できます。

⑤“ To ”でライト先のプログラム/コンビネーションのバンクとナンバーを指定します。

VALUEコントローラーやBANKキーで指定します。

⑥ ライトを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

OKボタンを押すと「Are you sure?」が表示されますので、**もう一度OKボタンを押す**とライトが実行されます。

(SEQUENCER) [REC/WRITE]キーでのライト

このライト方法は、選択されているプログラム/コンビネーション・ナンバーにのみライトできます。

① SEQUENCER[REC/WRITE]キーを押します。
Update Program/Update Combinationダイアログが表示されます。

図はProgramモード

② ライトを実行するときはOK ボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

名前を付ける(リネーム)

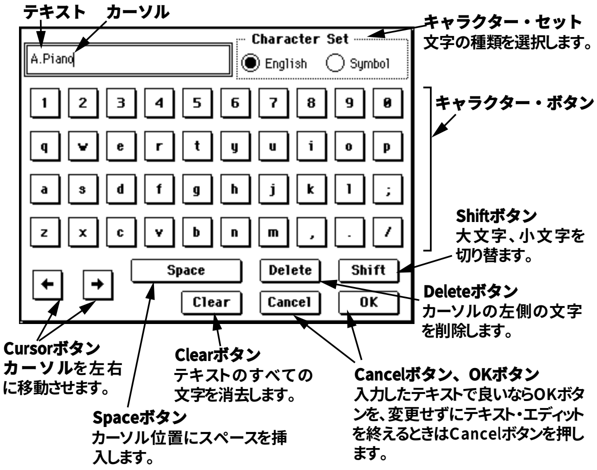
エディットしたプログラム, コンビネーション, ソング, ユーザー・ドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターン, マルチサンプル, サンプルなどの名前を変更することができます。
その他、プログラム、コンビネーションのカテゴリーの名前を変更することができます。

それぞれのリネームは以下のページで行います。

プログラム	Program P0...9 ページ・メニュー・コマンド: Write Progaram
コンビネーション	Combination P0...9 ページ・メニュー・コマンド: Write Combination
ソング	Sequencer P0, 2...4, 7 ページ・メニュー・コマンド: Rename Song
キュー・リスト	Sequencer P1 ページ・メニュー・コマンド: Rename Cue List
トラック	Sequencer P5: Track Name
パターン	Sequencer P6: Pattern Name
マルチサンプル	Sampling P0...4 ページ・メニュー・コマンド: Rename MS
サンプル	Sampling P0...4 ページ・メニュー・コマンド: Rename Sample
ドラムキット	Global P5 ページ・メニュー・コマンド: Rename Drum Kit
ユーザー・アルペジオ・パターン	Global P6 ページ・メニュー・コマンド: Rename Arpeggio Pattern
プログラム・カテゴリー	Global P4: Program Cat.
コンビネーション・カテゴリー	Global P4: Combination Cat.
ファイル	Disk Save: Save All...Save Audio CD Track List, Utility ページ・メニュー・コマンド: Rename
mLANニックネーム	Global P0: Nick Name (EXB-mLAN装着時)

○ 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・ダイアログを表示します。

入力例はp.40を参照してください。

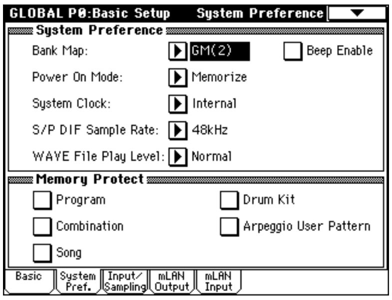


メモリー・プロテクト

不用意にプログラム, コンビネーション, ソング, ユーザー・ドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターンのデータを書き換えてしまわないように、メモリー・プロテクト(メモリーへの書き込みを禁止する)が用意されています。

エディットしたデータをライトするときや、フロッピー・ディスク, ハード・ディスクなどのメディアからデータをロードするときには、あらかじめ以下の手順でメモリー・プロテクトをオフ(チェック・ボックスのチェックをはずした状態)にしてください。
また、メディアやMIDIデータ・ダンプによって、上記のデータのロードやSequencerモードでレコーディングやエディットするときにもメモリー・プロテクトをオフにしてください。

① [GLOBAL]キーを押して、Globalモードに入ります。
② [MENU]キーを押した後、P0: Basic Setupまたは[0]キーを押します。
③ System Pref.タブを押します。
System Preferenceページが表示されます。



④ 本体のメモリーにライトする対象の“ Memory Protect ”チェック・ボックスを押して、チェックをはずします。

エディット・バッファーについて

Program P0:Play、Combination P0:Playでプログラムやコンビネーションを選ぶと、本機のエディット・バッファーに、プログラムやコンビネーションのデータが呼び出されます。

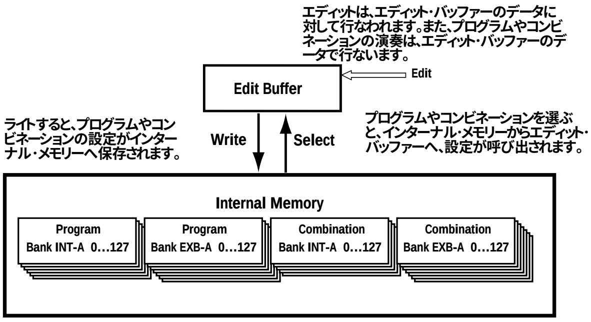
そしてProgram, CombinationモードのP0:Play, P1～P9 Editページでパラメーターを変更すると、エディット・バッファー内のデータが変更されます。

この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、エディット・バッファー内のデータは、それぞれのバンクのプログラム・ナンバーやコンビネーション・ナンバーに書き込まれます。

ライトせずに他のプログラムやコンビネーションを選ぶと、エディット・バッファーに新たなプログラムやコンビネーションのデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。

Program, Combinationモードで[COMPARE]キーを押すと、メモリーのデータ(ライトされている内容)が一時的にエディット・バッファーに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。



グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのライト

Globalモードでエディットした設定を本体のメモリーにライトすることができます。これらの機能は、それぞれ**グローバル・セッティング**, **ユーザー・ドラムキット**, **ユーザー・アルペジオ・パターン**として**ライト**します。変更した設定を電源オフ後も残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのライト方法は、2つあります。

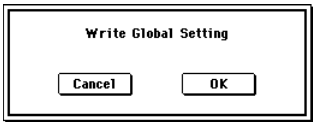
ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンが下記の操作でライトできないときは、Globalモードでメモリー・プロテクトをはずしてください。(☞「メモリー・プロテクト」)

ユーザー・アルペジオ・パターンの“ Tempo ”,“ Pattern ”,“ Octave ”,“ Resolution ”,“ Sort ”,“ Latch ”,“ Key Sync. ”,“ Keyboard ”の各設定は、プログラム, コンビネーション, ソングごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。
プログラム、コンビネーションより移行してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

ページ・メニュー・コマンドでのライト

① グローバル・セッティング(Global P0～P4の各設定)をライトするときは、Global P0～P4でページ・メニュー・コマンド“ Write Global Setting ”を押します。

Write Global Settingダイアログが表示されます。



ユーザー・ドラムキットをライトするときは、Global P5でページ・メニュー・コマンド“ Write Drum Kits ”を押します。

Write Drum Kitsダイアログが表示されます。

ユーザー・アルペジオ・パターンをライトするときは、Global P6でページ・メニュー・コマンド“ Write Arpeggio Patterns ”を押します。

Write Arpeggio Patternsダイアログが表示されます。

note それぞれのページで[ENTER]キーを押しながら[0]キーを押しても、同様にダイアログが表示されます。

② ライトを実行するときはOKボタンを、実行しないときは

Cancelボタンを押します。

OKボタンを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度OKボタンを押すとライトが実行されます。

(SEQUENCER) [REC/WRITE]キーでのライト

① 次の各ページでSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。

ダイアログが表示されます。

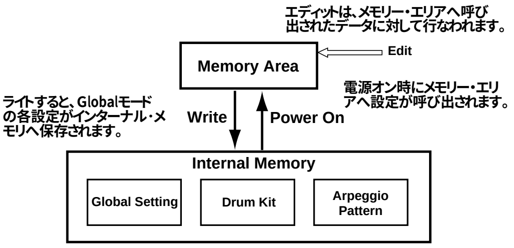
グローバル・セッティング: Global P0～P4
ユーザー・ドラムキット: Global P5
ユーザー・アルペジオ・パターン: Global P6

図はUpdate Arpeggio Patterns

② ライトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Globalモードのメモリーについて

Globalモードのデータは電源オン時に、本機のGlobalモード用のメモリー・エリアに呼び出されます。そして、Globalモードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータが変更されます。この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。
ライトすると、メモリー・エリア内のデータは、それぞれのグローバル・セッティング, ドラムキット, アルペジオ・パターンに書き込まれます。
ライトせずに電源をオフにすると、メモリー・エリアの変更したデータは消えてしまいます。



メディアへのセーブ

メディアに保存できるデータについては、「保存できるデータについて」(☞p.55)を参照してください。

本機のSequencerモードのソング・データ, キュー・リスト、Samplingモードのマルチサンプル, サンプルはインターナル・メモリーにライトできません。これらのデータは、本機の電源をオフにすると消えてしまいます。これらのデータを保存するときは、フロッピー・ディスク, 内蔵ハード・ディスク, オプションCDRW-1, CD-R/RW, 外部SCSI記憶メディア(ハード・ディスク, リムーバブル・ディスク等)へセーブしてください。
またその他のデータでも、記憶メディアへセーブしておけば、そのデータを変更してもロードすると元の設定に戻せるので、気に入った設定はセーブするようにしてください。

使用できるメディアについて

フロッピー・ディスク

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です。フロッピー・ディスクのフォーマット後の容量は、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。

内蔵ハード・ディスク

MS-DOSフォーマットのFAT16およびFAT32に対応しています。

オプションCDRW-1 , CD-R/RW

UDFフォーマットに対応しています。UDFフォーマットのCD-R/RWへの書き込み/読み込みが可能です(パケットライト対応 ☞PG p.299)。
また、CD-DA(オーディオCD)の録音/再生と、ISO9660(レベル1)フォーマットの読み込みが可能です。

外部SCSI記憶メディア

ハード・ディスク, MO, Zip, JAZ, ORBディスクなどの外部SCSI記憶メディアにデータをセーブできます。
CD-R/RWについては上記の「オプションCDRW-1 (CD-R/RW)」を参照してください。

note 電源をオンしてから一番始めにメディアを挿入したときやディスクを入れ替えたときは、LCD画面等を押してメディアを認識させます。メディアが認識されると、LCD画面にメディアの情報が表示されます。

note 複数のメディアを認識している場合は、“ドライブ・セレクト ”でメディアを切り替えます。

メディアのフォーマット

フロッピー・ディスク, 内蔵ハード・ディスク, 外部SCSIメディア, CD-R/RWメディアをフォーマットします。

買ってきたばかりの新しいメディアや他の機器で使用していたメディアは、そのまま使用することはできません。これらのメディアをはじめて本機で使用する場合には、あらかじめフォーマットをしておく必要があります。

フォーマットの方法については、" Format "(☞PG p.170)を参照してください。

工場出荷時の内蔵ハード・ディスクはフォーマット済みです。

オーディオCD作成に使用するCD-R/RWはフォーマットの必要がありません。

メディアは、必ず本機でフォーマットしてください。本機以外でフォーマットしたメディアは正しく認識できないことがあります。

セーブ方法

ここでは例として次のデータをセーブします。

- インターナル・メモリーのプログラム, コンビネーション, グローバル・セッティング, ユーザー・ドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターン
- ソング, キュー・リスト
- Samplingモード等で作成したマルチサンプル, サンプル

これらのデータをフロッピー・ディスクにセーブする場合、複数枚のディスクが必要となる場合があります。

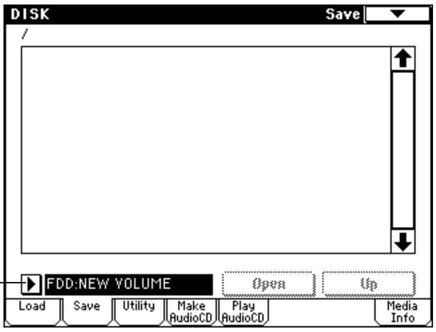
① **セーブするメディアにセーブできる状態になっていることを確認します。**

フロッピー・ディスクにデータをセーブする場合は、本機のフロッピー・ディスク・ドライブにフロッピー・ディスクを挿入します。
フロッピーディスクの取り扱いについては「フロッピー・ディスク取り扱い時の注意」を必ずお読みください。(☞p.62)

オプションCDRW-1のCD-R/RWディスクにデータをセーブする場合は、ドライブにCD-R/RWディスクを挿入します。
CD-R/RWの取り扱いについては「CD-R/RW取付注意事項」を必ずお読みください。また、データのセーブ用として使用する場合はフォーマットが必要です。(☞PG p.295, 170)

SCSI接続によるハード・ディスク等の外部メディアにデータをセーブする場合は、外部SCSIドライブ等が接続されていることを確認します。(☞PG p.298)
必要に応じてフォーマットしてください。(☞PG p.170)

② **[DISK]キーを押して、Diskモードに入ります。**



③ **Saveタブを押して、Saveページの画面に移ります。**

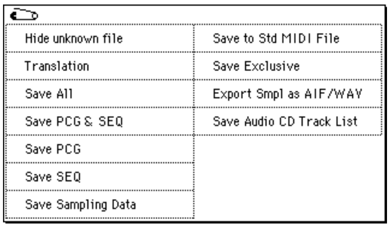
④ **ドライブ・セレクトを押して、セーブ先のドライブを選びます。**

⑤ **ディレクトリがある場合、セーブするディレクトリを選びます。**

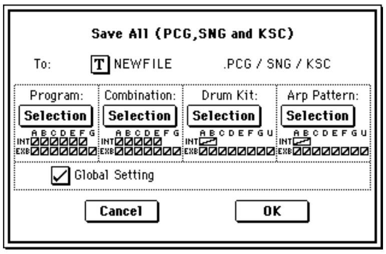
下の階層に移動する場合は**Openボタン**、上の階層に移動する場合は**Upボタン**を押します。

note 大容量のメディアにデータをセーブする場合は、用途別にディレクトリで区切ることをおすすめします。
新規にディレクトリを作成するには、ディレクトリを作成する階層へ移動後、Utilityのページ・メニュー・コマンド" Create Directory "を実行します。

⑥ **ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、" Save All "を押します。**

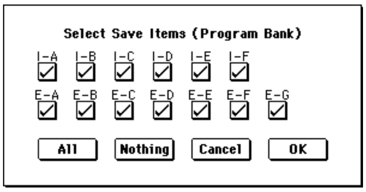


ダイアログが表示されます。セーブするデータの種類によってダイアログの表示および設定などの操作が異なります。各ファイルの詳細についてはPG p.166を参照してください。



⑦ **テキスト・エディット・ボタンでセーブするファイル名を入力します。**(☞p.40, 56)

⑧ **各Selectionボタンを押してダイアログを表示し、チェック・ボックスでセーブする必要のないアイテムのチェックをはずします。**

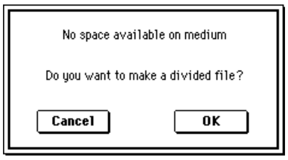


作成したデータを忠実に再現するには、すべてのチェック・ボックスをチェックすることをおすすめします。

⑨ **OKボタンを押して、セーブを実行します。**

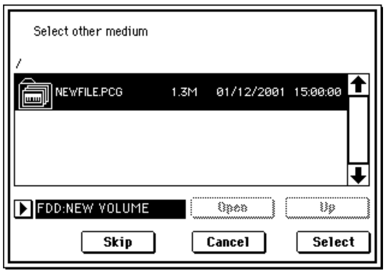
データが１枚のメディアに収まる場合
データがメディアへセーブされ、Saveページへ戻ります。

データが1枚のメディア(フロッピー・ディスク)に収まらない場合
No space available on mediumダイアログが表示されます。(☞PG p.166)



ファイルを分割して複数のメディアにセーブします。分割したくない場合は、Cancelボタンを押し、空き容量の大きなメディアや他のドライブにセーブし直してください。

1) セーブ用のフロッピー・ディスクが複数枚あることを確認して、OKボタンを押します。セーブが始まります。
2) ディスクが一杯になると次のダイアログが表示されます。



3) 本機のフロッピー・ディスク・ドライブに次のフロッピー・ディスクを挿入します。
4) LCD画面を押して、次のフロッピー・ディスクを認識させます。
5) Selectボタンを押します。セーブが始まります。
6) さらにNo space available on mediumダイアログが表示される場合は1)〜5)の操作を繰り返してください。
また、セーブを中止する場合は、Cancelボタンを押します。2)のダイアログが表示されます。もう一度Cancelボタンを押します。
「Are you sure?」が表示されます。OKボタンを押します。これでセーブが中止されました。
7) セーブが終了するとSaveページへ戻ります。

⑩ **セーブが終了してSaveページへ戻るとLCD画面には、セーブされたファイルが表示されます。**

それぞれのデータは、以下のファイルとしてセーブされます。

データがメディアへセーブされ、Saveページへ戻ります。
所要時間は、データの量によって異なります。

メディアに同じ名前のファイルが存在するときはOverwrite(上書き)するかどうかをたずねてきます。上書きするときはOKボタンを押します。上書きをしないでセーブしたいときは、Cancelボタンを押して、再度⑥からの操作を行い、⑦でリネームした後にセーブしてください。

LCD画面には、セーブされたファイルが表示されます。

それぞれのデータは、以下のファイルとしてセーブされます。

.PCGファイル
インターナル・メモリーに保存されているプログラム, コンビネーション, ユーザー・ドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターン, グローバル・セッティング

.SNGファイル
シーケンサーのソング, キュー・リスト

.KSCファイル
マルチサンプル, サンプルの記述ファイル

ディレクトリ
.KSCファイルに記述されているマルチサンプル(.KMPファイル)とサンプル(.KSFファイル)

その他のセーブについて

ページ・メニュー・コマンドには“ **Save All** ”以外にも、プログラム, コンビネーション, ユーザー・ドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターン, グローバル・セッティングのデータをセーブする“ **Save PCG** ”や、シーケンサーのソング, キュー・リストだけをセーブする“ **Save SEQ** ”、Samplingモードのマルチサンプル, サンプルだけをセーブする“ **Save Sampling Data** ”(☞PG p.167)などがあります。外部メディアにセーブするデータによって、ページ・メニュー・コマンドを選びます。

note “ Save All ”,“ Save PCG & SNG ”,“ Save PCG ”でコンビネーションをセーブするときはティンバーに使用しているプログラム(およびプログラムで使用しているドラムキット)やユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。
同様にプログラムをセーブするときは使用しているドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

note Samplingモードで作成したマルチサンプル, サンプルをプログラムやドラムキットで使用している場合は、“ Save All ”でセーブすることをおすすめします。
また、プログラムやドラムキットを“ Save PCG ”で、作成したマルチサンプル, サンプルを“ Save Sampling Data ”で、それぞれ個別にセーブする場合は、同じディレクトリに同ファイル名でセーブすることをおすすめします。
“ Load PCG ”で.PCGファイルをロードする際に、同名の.KSCファイルを同時にロードすることで、プログラムやドラムキットにマルチサンプル/サンプルが自動的に配置されます。

フロッピー・ディスク取り扱い時の注意

フロッピー・ディスクの使用時には、以下の内容を守ってください。ディスクの取り扱い方を間違えると、データが壊れる恐れがあります。

フロッピー・ディスクの種類とフォーマット

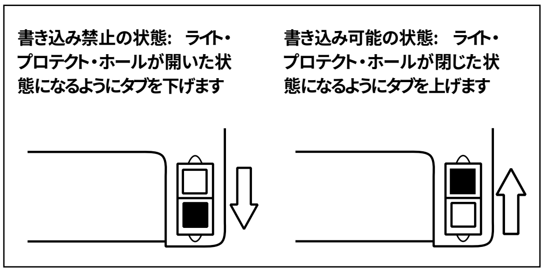
本機は、2HDまたは2DDの3.5インチのフロッピー・ディスクを使用できます。

フロッピー・ディスクの取り扱いについて

- フロッピー・ディスクのシャッター部分を開けたり、フロッピー・ディスク内の磁気面に直接触れないでください。磁気ディスクが汚れたり、傷つけるとデータの読み出し書き込みができなくなります。
- フロッピー・ディスクをディスク・ドライブに入れたまま、絶対に本機を輸送しないでください。振動でディスク・ドライブのヘッドがフロッピー・ディスクを傷つけ、使用できなくなることがあります。
- フロッピー・ディスクをテレビ、コンピュータ、コンピュータ・ディスプレイ、スピーカー、電源トランスなど磁気を発生する機器には近づけないでください。ディスクに記録されたデータが消えてしまうことがあります。
- 高温、多湿の場所、直射日光のあたる場所、ゴミやホコリの多い場所での使用、保管は避けてください。
- フロッピー・ディスクの上にものをのせないでください。
- ディスク・ドライブの動作中は、フロッピー・ディスクを取り出したり、本体に衝撃を与えないようにしてください。

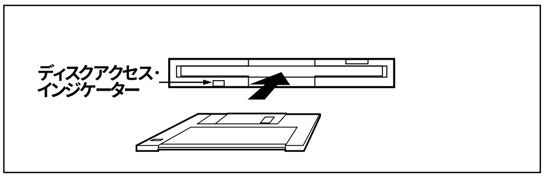
フロッピー・ディスクのライト・プロテクトについて

ディスクには、誤ってデータを消去してしまったり書き換えてしまうことのないようにライトプロテクト・ホールという小さな窓がついています。
ディスクに書き込んだデータを壊してしまわないように、セーブ後はタブを下げて書き込み禁止の状態にしてください。



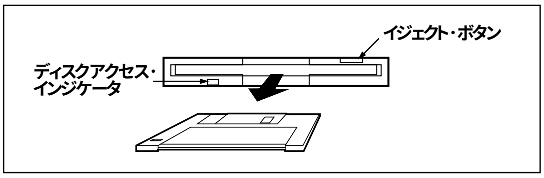
フロッピー・ディスクの入れかた

フロッピー・ディスクのラベル面が上になるようにしてディスク・ドライブに入れてください。「カチッ」という音がして、ディスクが確実にドライブにセットされるまで挿入してください。
無理に押し込むと故障の原因になりますので注意してください。ディスクを挿入する際は、ていねいに、まっすぐ挿入してください。



フロッピー・ディスクの取り出しかた

フロッピー・ディスクをディスク・ドライブから取り出すときは、ディスクアクセス・インジケータの消灯を確認してから、イジェクト・ボタンを押して取り出します。
このボタンを押してもディスクが出てこないときは、無理にディスクを取り出さずに、最寄りの楽器店または（株）コルグの営業技術課へご相談ください。



ヘッドのクリーニング

ヘッドが汚れていると、セーブやロード時にエラーが発生する原因になります。このためヘッドは定期的にクリーニングする必要があります。ヘッドのクリーニングには、市販の湿式3.5インチ両面用ヘッド・クリーニング・ディスクを使用してください。クリーニングの方法は、クリーニング・ディスクの取扱説明書をご覧ください。

MIDIデータ・ダンプ

接続したMIDIデータ・ファイラー，コンピューターや、もう1台のTRITON STUDIOなどへ、本機のインターナル・メモリーのプログラム(INT-A～INT-E, EXB-A～EXB-G), コンビネーション(INT-A～INT-E, EXB-A～EXB-G), ユーザー・ドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターンとグローバル・セッティング、その他ソング, キュー・リストをMIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、保存することができます。(☞PG p.145)

データのロードと
工場出荷時の設定に戻す方法

データのロード

ロードできる各種データについて

各メディア（フロッピー・ディスク等）からロードできるデータは、下図のとおりです。(☞各データの詳細は、PG p.155)

データのロード方法/工場出荷時の設定に戻す

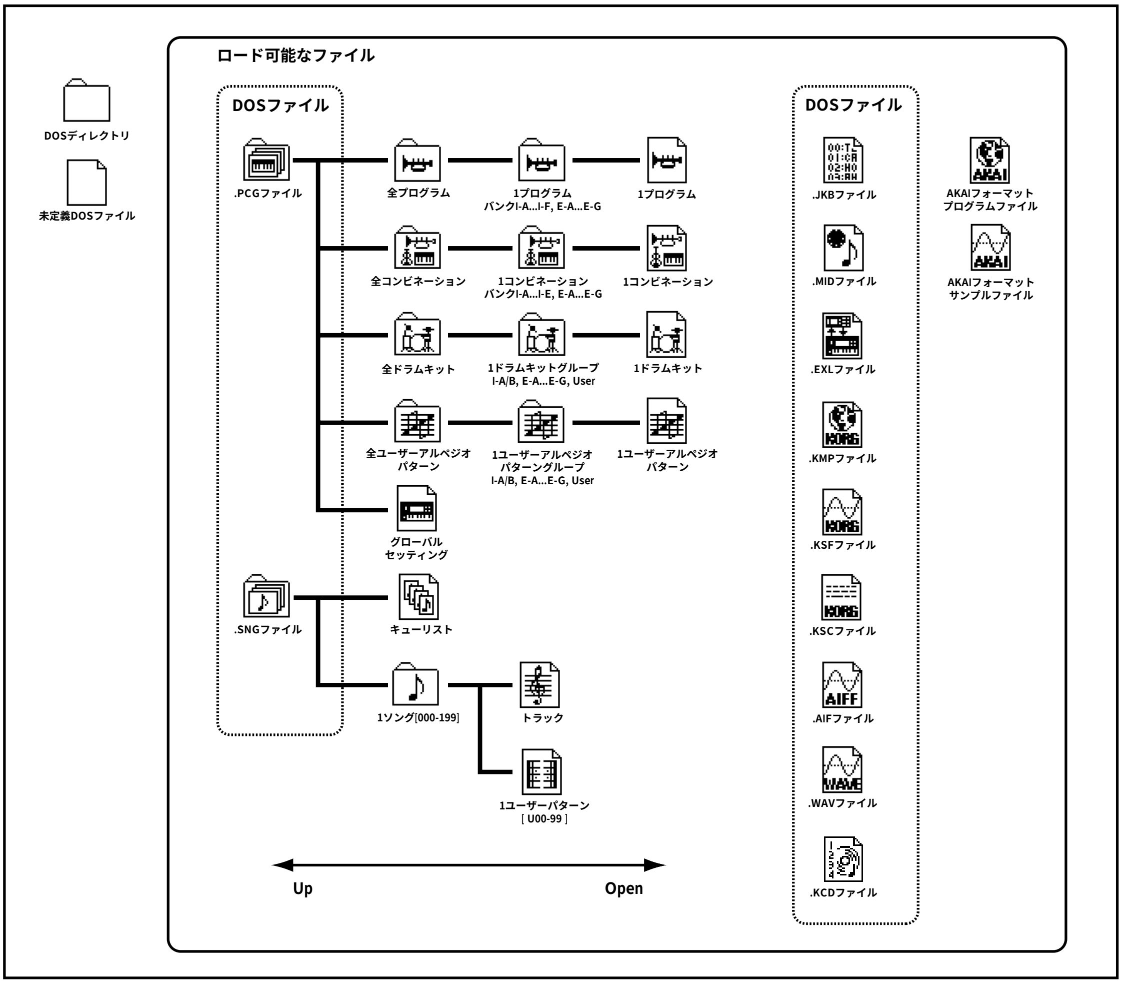
自分で作成したプログラム, コンビネーション, サンプル, ソングなどセーブしたデータをロードするときに使用します。また、プログラムやコンビネーションなどすべての設定を工場出荷時と同じ状態に戻すときもデータをロードします。この場合、PRELOAD.PCGファイル(付属フロッピー・ディスク, 内蔵ハード・ディスクに収録)をロードします。

プログラムやコンビネーション, ソング, ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンをロードするときは、Globalモードのメモリー・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。(☞p.57)

工場出荷時の設定に戻す方法を示します。ここでは、付属フロッピー・ディスクからPRELOAD.PCGファイルをロードする方法を示します。

.PCGファイルには、プログラム, コンビネーション, ドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターン, グローバル・セッティングが収められています。

.PCGファイルをロードすると、本機のインターナル・メモリーのデータが、.PCGファイルのデータ(プログラム, コンビネーション, ドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターン, グローバル・セッティング)に書き換えられます。インターナル・メモリーのデータを残しておきたい場合は、事前に“ Save All ”, “ Save PCG ”でセーブしておいてください。

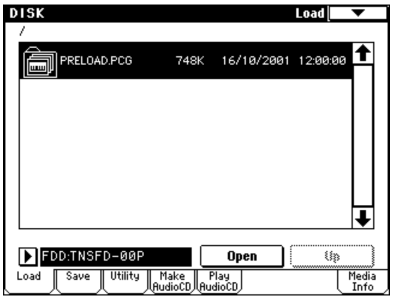


基本機能
データの保存
データのロード

① **本機のフロッピー・ディスク・ドライブにフロッピー・ディスク「TNSFD-00P」を挿入します。**

フロッピー・ディスクの取り扱いについては「フロッピー・ディスク取り扱い時の注意」を必ずお読みください。(☞p.62)

② **Diskモードに入り、LCD画面を押してディスクを認識させます。**



③ **Loadタブを押してLoadページを選びます。**

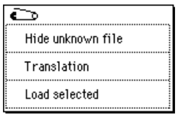
LCD画面にファイルの情報が表示されます。

④ **"ドライブ・セレクト"でFDDを選びます。**

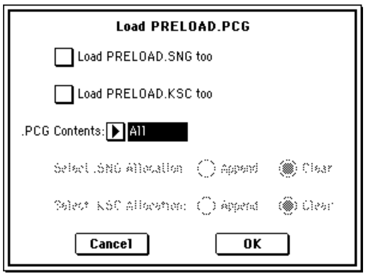
⑤ **PRELOAD .PCGファイルを選びます。**

選んだファイルの表示が反転します。

⑥ **ページ・メニュー・コマンド"Load Selected"を選びます。**



ダイアログが表示されます。



ロードするファイルの種類によってダイアログ表示および設定などの操作が異なります。

⑦ **" .PCG Contents "でロードするデータを指定します。**

.PCGファイル内の全てのデータをロードする場合は、Allを選びます。

すべての設定を工場出荷時の設定に戻しますので**All**を選びます。付属フロッピー・ディスクのPRELOAD. PCGをAllでロードすると、.PCGファイル内の全てのデータが以下のようにロードされます。

Programs
- Bank I-Aファイル: Bank INT-Aへロード
- Bank I-Bファイル: Bank INT-Bへロード
- Bank I-Cファイル: Bank INT-Cへロード
- Bank I-Dファイル: Bank INT-Dへロード
- Bank I-Eファイル: Bank INT-Eへロード

Combinations
- Bank I-Aファイル: Bank INT-Aへロード
- Bank I-Bファイル: Bank INT-Bへロード
- Bank I-Cファイル: Bank INT-Cへロード
- Bank I-Dファイル: Bank INT-Dへロード

Drum Kits
- 000-015(I-A/B)ファイル: Bank I-A/Bへロード
- 128-143(User)ファイル: Bank Userへロード

Arpeggio Patterns
- 000-199(I-A/B)ファイル: Bank I-A/Bへロード
- 312-506(User)ファイル: Bank Userへロード

⑧ **OKボタンを押してロードを実行します。**

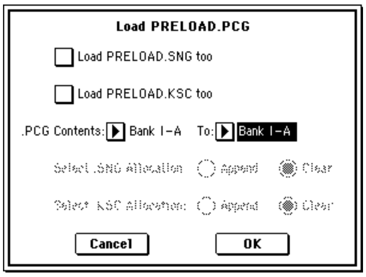
データのロード中には、メディアを絶対に取り出さないでください。

.PCGファイル内のデータをバンク単位でロードする

「データのロード方法/工場出荷時の設定に戻す」の操作⑥のダイアログで" .PCG Contents "でロード元のバンクを、" To "でロード先のバンクを選ぶことによってバンク単位でのロードも可能です。

ロードを実行すると、指定したバンクのプログラム, コンビネーション, ドラムキット, ユーザー・アルペジオ・パターン・データだけをロード先のバンクへロードします。グローバル・セッティング・データはロードされません。

" .PCG Contents "を Bank I-A、" To "をBank I-Aにした場合は、以下のようにロードされます。



Programs
- Bank I-Aファイル: Bank INT-Aへロード

Combinations
- Bank I-Aファイル: Bank INT-Aへロード

Drum Kits
- 00-15(I-A/B)ファイル: Bank I-A/Bへロード

Arpeggio Patterns
- 000-199(I-A/B)ファイル: Bank I-A/Bへロード

以下のデータは、ロード元とロード先に異なるバンクを指定してロードしたとき、ロード後に各モードでデータが正しく対応するように、自動的に設定し直されます。

また、" Load .SNG too "にチェックをつけて同時にロードした場合も、ソング・データが正しく対応するように自動的に設定し直されます。

- コンビネーションで使用しているプログラムのバンク
- コンビネーション/プログラム/ソングで使用している ユーザー・アルペジオ・パターンのパターン・ナンバー
- プログラムで使用しているドラムキットのキット・ナンバー
- ソングのトラックで使用しているプログラムのバンク
- トラック/パターン・イベントがある場合、イベント内の プログラムのバンク

1データ，1バンク単位でロードする

本機は、プログラム，コンビネーションを１データまたは１バンク単位でロードすることができます。その他、ドラムキットやアルペジオ・パターンを1データ単位またはまとめてロードすることができます。

1データだけ工場出荷時の設定に戻したいときや、ライブでの演奏順にコンビネーションを並べ替える場合などに役に立ちます。

⚠ プログラムを替えることによって、コンビネーションの音色を替えてしまう場合がありますので、注意してください。(☞p.149)

ここでは、コンビネーションINT-D024:Rock OrganをINT-A000にロードする例を示します。

①“ Bank I-D ”のディレクトリに移動し、“ Rock Organ ”を選びます。(PRELOAD.PCG/Combinations/Bank I-D/)

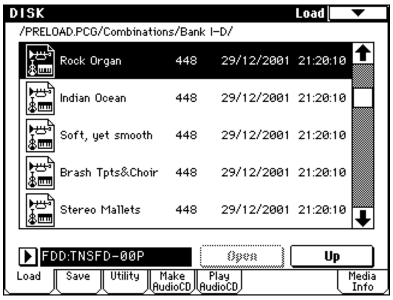
次の手順で選びます。

1）前述の操作①～④を行い、“ PRELOAD.PCG ”を押して表示を反転させ、Openボタンを押します。

2）“ Combinations ”を押して表示を反転させ、Openボタンを押します。

3）“ Bank I-D ”を押して表示を反転させ、Openボタンを押します。

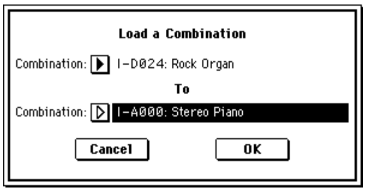
4）スクロール・バーを押して“ Rock Organ ”を探し、“ Rock Organ ”を押して表示を反転させます。
または、ダイアログでも選択できますので、いずれかのファイルを選ぶだけでもかまいません。



note 本機の鍵盤を押すと選んだコンビネーションが発音します。ただし、このときティンバーのプログラムは本体のプログラムで発音します。

② ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニュー・コマンド“ Load Selected ”を選びます。

ダイアログが表示されます。



③ 上の“ Combination ”でロード元のコンビネーションを選び、下の“（To）Combination ”でロード先のコンビネーションを選び、A000: Combi I-A000を選びます。

④ OKボタンを押すと、ロードが実行され、A000にRock Organが設定されます。

付属フロッピー・ディスクの内容

本機には、1枚のフロッピー・ディスク(TNSFD-00P)が付属されています。

ディスクの内容は以下のようになっています。

TNSFD-00P

PRELOAD.PCG(出荷時はロード済)

- Programs(Bank I-A, I-B, I-C, I-D, I-E)
- Combinations (Bank I-A, I-B, I-C, I-D)
- Drum Kits (000-015(I-A/B), 128-143(User))
- Arp Patterns (000-199(I-A/B), 312-506(User))
  プリロード・データ(プログラム，コンビネーション，ドラムキット，アルペジオ・パターン，グローバル・セッティング)です。

オプションEXB-PCMシリーズ，EXB-MOSSの付属フロッピー・ディスクの.PCGファイル，.SNGファイルのロード

各EXB-PCMシリーズおよびEXB-MOSSの付属フロッピー・ディスクは、TRITON/TRITONpro/TRITONproXのバンク構成に合わせて、.PCGファイル，.SNGファイルが収められています。(2002年3月現在)

EXB-PCMシリーズ

EXB-PCM01～05

各ディスクのC_BANK.PCG(.SNG)とD_BANK.PCG(.SNG)は、同じ内容のデータですが、使用しているバンクが異なります。

EXB-PCM06/07

C_BANK.PCGとD_BANK.PCGには、異なるプログラム，コンビネーション，ドラムキット，アルペジオ・パターンが収録されています。

これらのTRITON/TRITONpro/TRITONproXフォーマットのEXB-PCMシリーズのファイルを本機へロードする場合は、C_BANK.PCGのBank I-C、またはD_BANK.PCGのBank I-Dをロードし、通常、Bank I-A, I-Bはロードしません。また、ロードするバンクは、EXB-A～EXB-Gを選ぶことをおすすめします。

ここでは、EXB-PCM01～07の付属フロッピー・ディスクの各ファイルを、本機のバンクEXB-A～EXB-Gへロードする例を示します。

- EXB-PCM01: Cバンク用ファイル→EXB-Aバンクへロード
- EXB-PCM02: Cバンク用ファイル→EXB-Bバンクへロード
- EXB-PCM03: Cバンク用ファイル→EXB-Cバンクへロード
- EXB-PCM04: Cバンク用ファイル→EXB-Dバンクへロード
- EXB-PCM05: Cバンク用ファイル→EXB-Eバンクへロード
- EXB-PCM06/07: Cバンク用ファイル→EXB-Fバンクへロード
- EXB-PCM06/07: Dバンク用ファイル→EXB-Gバンクへロード

note ロード先のバンクは上記以外の順番でも問題ありません。整理の付けやすさを考慮して、自分なりにEXB-A～EXB-Gのいずれかのバンクにロードしてください。

⚠ EXB-PCMボードは、Slot1～7の任意のスロットへ装着してください。(☞PG p.286)

① **バンクINT-A, INT-Bのプログラム設定や順番を変更している場合は、内蔵ハード・ディスクまたは付属ディスクからバンクI-A, I-Bをロードします。**

EXB-PCM03以外のコンビネーションは、EXB-PCM用のプログラムとプリロード・プログラムのバンクINT-A, INT-Bを組み合わせてコンビネーションを作成しています。そのためEXB-PCM03以外をロードする場合は、プリロード・プログラムのバンクI-A, I-Bをロードしてください。(☞p.63「データのロード方法/工場出荷時の設定に戻す」)

② **付属フロッピー・ディスクを挿入し、.PCGファイルを選びます。**

EXB-PCM01～05の場合:
「データのロード方法/工場出荷時の設定に戻す」の操作①～⑤を参照して、**C_BANK. PCG**を選びます。

EXB-PCM06/07の場合:
「データのロード方法/工場出荷時の設定に戻す」の操作①～⑤を参照して、**C_BANK. PCG**を選びます。
C_BANK. PCGをロード後、同様の操作で、**D_BANK. PCG**を選びます。両ファイルともロードしてください。

③ **ページ・メニュー・コマンド" Load Selected "を選びます。**

ダイアログが表示されます。

④ **「.PCGファイル内のデータをバンク単位でロードする」を参照して" .PCG Contents "と" To "を設定します。それぞれ次のように設定してください。**

EXB-PCM01:
" .PCG Contents ": Bank I-C, " To ": Bank E-A
EXB-PCM02:
" .PCG Contents ": Bank I-C, " To ": Bank E-B
EXB-PCM03:
" .PCG Contents ": Bank I-C, " To ": Bank E-C
" Load C_BANK.SNG too ": On(チェックをつける)
" .SNG Allocation ": Clear
EXB-PCM04:
" .PCG Contents ": Bank I-C, " To ": Bank E-D
" Load C_BANK.SNG too ": On(チェックをつける)
" .SNG Allocation ": Append

EXB-PCM05:
" .PCG Contents ": Bank I-C, " To ": Bank E-E

EXB-PCM06/07, C_BANK. PCG:
" .PCG Contents ": Bank I-C, " To ": Bank E-F

EXB-PCM06/07, D_BANK. PCG:
" .PCG Contents ": Bank I-D, " To ": Bank E-G

note EXB-PCM03と04で" Load C_BANK.SNG too "にチェックをつけることによって、SequencerモードにRPPRの設定とパターンがロードされます。また、EXB-PCM04で" .SNG Allocationを "Appendにすることによって、EXB-PCM03でロードしたC_BANK.SNG(ソング・データ)を残してロードすることができます。

⑤ **OKボタンを押してロードを実行します。**

⚠ **" .PCG Contents "をAll**で実行してしまうと、バンクINT-A, INT-B, INT-C(または, INT-D)のプログラムおよびコンビネーション、すべてのドラムキット、すべてのユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングのデータが書き換えられてしまいます。

⚠ インターナル・メモリ・エリアのデータを残しておきたい場合は、" Save All "," Save PCG "で事前にセーブしておいてください。

EXB-MOSS

EXB-MOSSの付属フロッピー・ディスクを本機にロードする場合、EXB-MOSS用に設定されたMOSS.PCGファイルのProgram Bank I-F, Combination Bank I-B(000...063)と、MOSS.SNGファイルをロードします。EXB-PCMシリーズと同様に、通常はBank I-A, I-Bはロードしません。
また、ロードするバンクは、Program Bank I-Fは、MOSS音源用プログラム・バンクBank INT-Fです。Combination Bank I-BはINT-Eを選ぶことをおすすめします。

⚠ EXB-MOSSボードを装着してください。(☞PG p.286)

① **バンクINT-A, INT-Bのプログラム設定や順番を変更している場合は、内蔵ハード・ディスクまたは付属ディスクからバンクI-A, I-Bをロードします。**

EXB-MOSSのコンビネーションは、EXB-MOSS用のプログラムとプリロード・プログラムのバンクINT-A, INT-Bを組み合わせてコンビネーションを作成しています。そのためプリロード・プログラムのバンクI-A, I-Bをロードしてください。(☞p.63「データのロード方法/工場出荷時の設定に戻す」)

② **付属フロッピー・ディスクを挿入し、Program Bank I-F, Combination Bank I-Bファイルを選びます。**

Program Bank I-Fの選択:
「データのロード方法/工場出荷時の設定に戻す」の操作①～⑤を参照して、**MOSS.PCG**を選びます。Openボタンを押してProgramsフォルダを選び、さらにOpenボタンを押してBank I-Fフォルダを選びます。

Combination Bank I-Bの選択:
「データのロード方法/工場出荷時の設定に戻す」の操作①～⑤を参照して、**MOSS.PCG**を選びます。Openボタンを押してCombinationsフォルダを選び、さらにOpenボタンを押してBank I-Bフォルダを選びます。

③ **ページ・メニュー・コマンド" Load Selected "を選び、ロードします。**

Program Bank I-F選択時は、Load Program Bank Fダイアログが表示されます。**OKボタン**を押してロードを実行します。
Combination Bank I-B選択時は、Load Combination Bank I-Bダイアログが表示されます。**" To "**に**Bank I-E**を選び、**OKボタン**を押してロードを実行します。

⚠ インターナル・メモリ・エリアのデータを残しておきたい場合は、" Save All "," Save PCG "で事前にセーブしておいてください。

MOSS音源用のデモ・ソングをロードする場合は、MOSS.SNGを選び、" Load Selected "でロードします。" Select SNG Allocation "については、前項の操作④を参照してください。

プログラムの設定

プログラムのエディットは、プログラムを選択して演奏するのと同じようにProgramモードで行います。

ProgramモードはP0:Play～P9:Edit-Master Effectの各ページで構成されています。

P0:Playでプログラムを選択、演奏します。また簡単な音色のエディット, アルペジエーターの設定, オーディオ入力とサンプリングの設定を行うこともできます。(☞p.22, 34, 45)
P1:Edit-Basic～P9:Edit-Master Effectでは、P0:Playで選択したプログラムのパラメーターをエディットします。
本機にはさまざまなプリロード・プログラムが工場出荷時にロードされています。これらのプリロード・プログラムに変更を加え、オリジナルのプログラムが作成できます。また、本機でサンプリングしたり、Diskモードで本体サンプル・メモリー(RAM)にロードしたオリジナルのサンプル波形/マルチサンプルを使用したオリジナルのプログラムも作成できます。

note Programモードでのサンプリング/リサンプリングが可能です(☞p.45)。また、入力した外部オーディオ音に本機のエフェクトをかけることもでき、幅広い応用が可能です。(☞p.143)

MIDI ProgramモードでのMIDIの送受信はすべて、グローバルMIDIチャンネルで行います。グローバルMIDIチャンネルは、Global P1: MIDI“ MIDI Channel ”で設定します。

プログラムの構成

P1:Edit-Basic～P9:Edit-Master Effectのさまざまなパラメーターでプログラムは構成されています。プログラムの構成を下図に示します。

基本的なプログラム・エディット

工場出荷時に収められているプリロード・プログラム(バンクINT-A～INT-D)に変更を加えたり、初期化されているプログラム(バンクINT-E, EXB-A～EXB-G)を元に、オリジナルのプログラムを作成します。

note オシレータ1, 2ごとに設定するP1:Edit-Basic～P5:Edit-Common LFOのパラメーターは、ページ・メニュー・コマンド“ Copy Oscillator ”でコピーすることができます。オシレーター間の設定をそろえたり、他のプログラムの設定をコピーするときに使用するとよいでしょう。

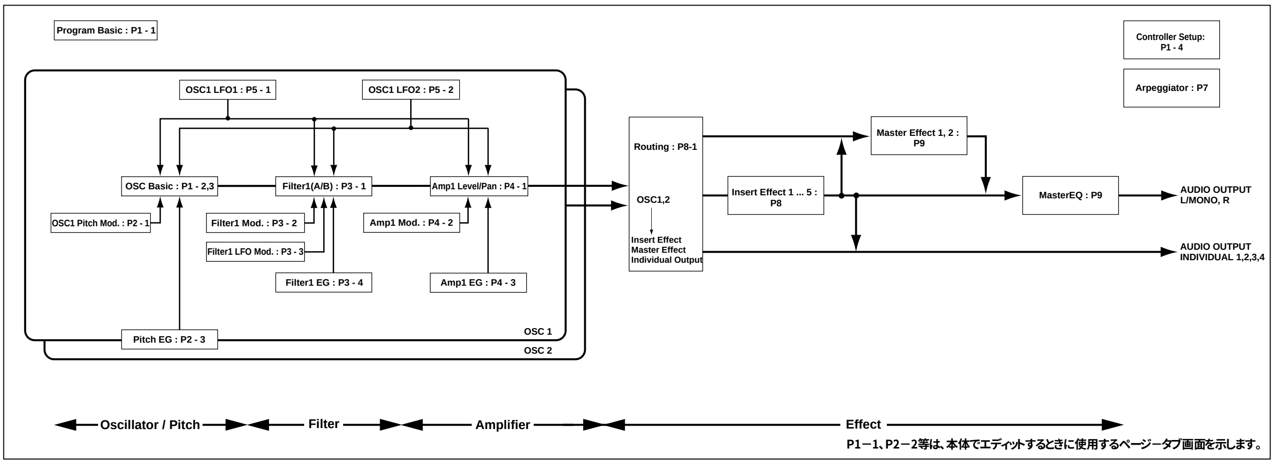
⚠ エディットしたプログラムを本機に保存する場合は、必ずライトしてください。(☞p.56)

ここでは、ページごとに代表的なパラメーターを変更しながら、各パラメーターの動作を確認していきます。

より詳しいパラメーターの説明はPG p.1～をご覧ください。

エディットおよび新規に作成したプログラムは、バンクINT-A～INT-E, EXB-A～EXB-Gの1,536のプログラム・メモリー・エリア(インターナル・メモリー)にライトできます。また各メディアに保存し、管理することができます。(☞p.59)

note オプションEXB-MOSS装着時はバンクINT-Fが使用できます。バンクINT-F・プログラムのページ構成、パラメーター構成は、その他のバンクのプログラムと異なります。EXB-MOSS取扱説明書を参照してください。



P1－1、P2－2等は、本体でエディットするときに使用するページ－タブ画面を示します。

基本機能

データのロード

プログラムの設定

音の３要素

音には、**音程**, **音色**, **音量**という３つの要素があります。

本機では、プログラムを構成する**ピッチ(Pitch)**　, **フィルター(Filter)**　, **アンプ(Amplifier)**　が、それぞれの要素に当てはまります。つまり、音程を変えたいならピッチを, 音色を変えたいならフィルターを, 音量を変えたいならアンプの設定を変更します。

オシレーター(**Oscillator**　: P1:Edit-Basicで設定)で、音の基本となる波形マルチサンプルを選び、基本のピッチを設定します。これに**ピッチ**(**Pitch**: P2: Edit-Pitchで設定), **フィルター**(**Filter**　: P3:Edit-Filterで設定), **アンプ**(**Amplifier**　: P4: Edit-Ampで設定)の設定を行い、基本的なプログラムを作成します。

これに**インサート・エフェクト**(P8:Edit-Insert Effectで設定), **マスター・エフェクト**, **マスターEQ**(P9:Edit-Master Effectで設定)を設定して音色を仕上げます。

その他、**アルペジエーター**(P7:Edit-Arpeggiatorで設定)、**コントローラー**(P1: Edit-Basic, Controller Setupで設定)の設定等を合わせたものが、最終的なプログラムとなります。

note Combination, Sequencer, Song Playモードで使用するプログラムは、Programモードでの設定とは別に、インサート・エフェクト, マスター・エフェクト, マスターEQ, アルペジエーター, コントローラーなどを設定します。

コンペア機能

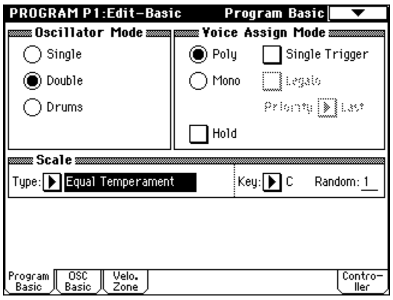
P1～P9が選ばれているとき、[COMPARE]キーを押す(LEDが点灯)と、エディット前のライトされている音色が呼び出されます。再度[COMPARE]キーを押す(LEDが消灯)と、エディット中の音色に戻ります。エディット前とエディット中の音色を比較するときに利用します。

note [COMPARE]キーのLEDが点灯しているときにエディットするとLEDは消灯します。その音色が[COMPARE]キーのLED消灯時に呼び出される音色となります。

オシレーター(Osillator)の設定
P1: Edit-Basic

オシレーターの基本的な設定は、P1:Edit-Basicページで行います。本機のオシレーターは２系統あり、音の基本となる波形 = **マルチサンプル**を選び、音程を設定します。このマルチサンプルには、ピアノのような楽器音の波形はもちろん、シンセサイザー特有の波形も用意されています。また、マルチサンプルには、さまざまな倍音や周波数成分が含まれていて、それが「ピアノらしさ」や「ギターらしさ」といった音の性格を決めています。

Program Basicページ



Oscillator Mode

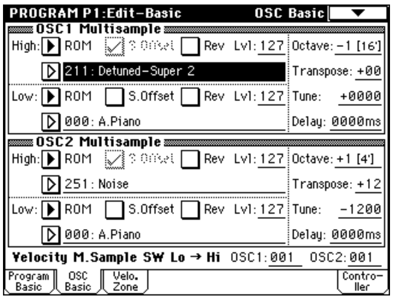
オシレーターのモードを設定します。**Single**　は1つのオシレーターを、**Double**　は2つのオシレーターを使用します。Singleのとき最大同時発音数は通常**60音**、Doubleのときは通常**30音**です。Drum Kitを使用したドラムス・プログラムを作成するときは、**Drums**　を選びます。Drumsのときは通常**60音**です。

note 選択したオシレーターのマルチサンプルによって**Single**　**最大120音**, **Double**　**最大60音**, **Drums**　**最大120音**となります。(☞p.15)

Voice Assign Mode

Poly (ポリフォニック), **Mono** (モノフォニック)で発音するかを選びます。**Poly** にすると和音が弾けます。**Mono** にすると和音を弾いても1音のみが発音します。通常、**Poly** にしますが、アナログ・シンセサイザー系のベースやシンセ・リード系の音色での演奏には**Mono** が効果的です。ここでは、Poly, Monoを切り替えて演奏して、その効果を確認してください。

OSC Basicページ



このページでは、オシレーターのマルチサンプルを設定します。本機には、内蔵ROMに429種類のマルチサンプルが収められています。(☞VNL)

オプションEXB-PCMシリーズによって拡張可能です。また、本機でサンプリングしたデータ等をマルチサンプルに使用できます。

マルチサンプルの選択

マルチサンプルによって、プログラムの音の基本的な性格が決まります。

○ **"High MS Bank"でマルチサンプルのバンクを選び、"High Multisample"でマルチサンプルを選びます。**

"**High MS Bank**"が**ROM**のときは、プリセット・マルチサンプルが選べます。"High Multisample"で000〜424から選びます。(☞VNL)

"**High MS Bank**"が**RAM**のときは、本機でサンプリングしたり、Diskモードでロードしたマルチサンプルが選べます。"High Multisample"で、000〜999から選びます。

"**High MS Bank**"が**Piano**のときは、大容量のピアノ・プリセット・マルチサンプルが選べます。"**High Multisample**"で**000〜003**から選びます。

note "**High MS Bank**"に**ROM**を選択時、"**High Multisample**"のポップアップ・ボタンを押すと、すべての内蔵ROMマルチサンプルが、15種類のカテゴリーに分けられて表示されます。左右のタブでカテゴリーを選び、そのカテゴリーに含まれるマルチサンプルを選択します。

High Multisample と Low Multisample

オシレーターに*High* と*Low* のマルチサンプルを設定すると、ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)によって、発音するマルチサンプルを切り替えることができます。この機能を**ベロシティ・マルチサンプル・スイッチング**といいます。

① **"High Multisample"と"Low Multisample"に異なるマルチサンプルを設定します。**

② **"Velocity M.Sample SW Lo→Hi"でベロシティ値を設定します。**

設定したベロシティ値未満で鍵盤を弾くとLowのマルチサンプルが発音し、ベロシティ値以上で鍵盤を弾くとHighのマルチサンプルが発音します。

例えば、"**Velocity M.Sample SW Lo→Hi**"を100に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときは"Low Multisample"が発音し、鍵盤を強く弾いたときは"High Multisample"が発音します。

③ ***High, Low* それぞれの"Lvl"(レベル)を設定して音量のバランスをとります。**

この機能を使用しないときは、"**Velocity M.Sample SW Lo→Hi**"の値を**001**にします。*High*のマルチサンプルのみが発音します。

Rev (Reverse) チェック・ボックス

チェックをつけると、マルチサンプルが逆再生します。効果音等で使用すると面白い効果が得られます。通常は、チェックをつけません。

"Oscillator Mode" Doubleのとき

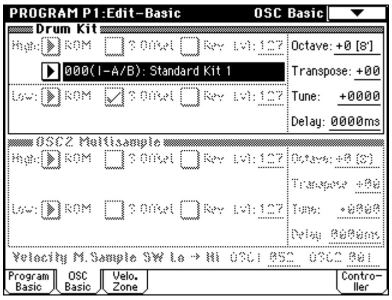
ProgramBasicページで"**Oscillator Mode**"を**Double**にします。OSC2が使用できます。

OSC1と同様に、OSC2 *High, Low* それぞれのマルチサンプルを設定します。

再生ピッチは、それぞれで設定できます。同じマルチサンプルで"Tune"を少しずらすと、音に厚みがまして、いわゆるデチューン・サウンドが得られます。

note デチューン・サウンドを得るときは、ページ・メニュー・コマンド"Copy Oscillator"でオシレーター間の設定をそろえるとよいでしょう。

"Oscillator Mode" Drumsのとき



ProgramBasicページで"**Oscillator Mode**"を**Drums**にします。**Drums**にすることによってドラムス・プログラムが作成できます。

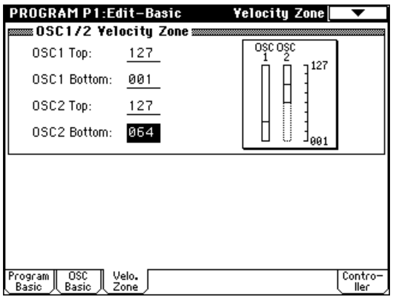
マルチサンプルの代わりに、ドラムキットを選択します。本機では、工場出荷時にさまざまな音楽ジャンルに対応する20個のプリロード・ドラムキットがロードされています。(☞VNL)

ここではドラムキットの選択だけを行います。ドラムキットのエディット/作成は、Global P5: Drum Kitで行います。(☞p.128)

オシレーターには、次のマルチサンプル,ドラムキットが使用できます。

- 425個のインターナル・マルチサンプル(ROM)
- サンプリングしたマルチサンプル(RAM)
  (Samplingモード等でサンプリングしたり、Diskモードでロードしたマルチサンプル/サンプルを使用したプログラムが作成できます。)
- 4個のインターナル・ピアノ・マルチサンプル(Piano)
- 増設したマルチサンプル(オプションEXB-PCM装着時)
- 9個のプリセットGMドラムキット
- Globalモードで作成した144個のユーザー・ドラムキット
  (鍵盤ごとにドラムサンプルやサンプリングしたオリジナル・サンプルを自由に割り当て、ドラムキットを作成できます。鍵盤ごとのサウンドに対してフィルターやアンプの設定、エフェクト、独立オーディオ出力へのルーティングも行なえます。)

*Velocity Zone*ページ



ベロシティによる、オシレーター１と２の発音範囲を設定します。上の画面例では、発音範囲は以下のようになります。

- OSC1はどのベロシティ値でも発音します。
- OSC2は強く弾いたとき(64以上)だけに発音します。
- さらにベロシティ・マルチサンプル・スイッチング機能を併用できます(☞「High MultisampleとLow Multisample」)。ここでは"Velocity M.Sample SW Lo→Hi"で"**OSC1**"を**032**に、"**OSC2**"を**096**に設定しています。ベロシティ・ゾーン表示の中に横線で表示されます。

  この例では、マルチサンプルの発音は４段階になります。

  ベロシティ値 001〜031: OSC1のLowマルチサンプルのみ発音します。

  ベロシティ値 032〜063: OSC1のHighマルチサンプルのみ発音します。

  ベロシティ値 064〜 095: OSC1のHighマルチサンプルとOSC2のLowマルチサンプルが発音します。

  ベロシティ値 096〜127: OSC1のHighマルチサンプルとOSC2のHighマルチサンプルが発音します。

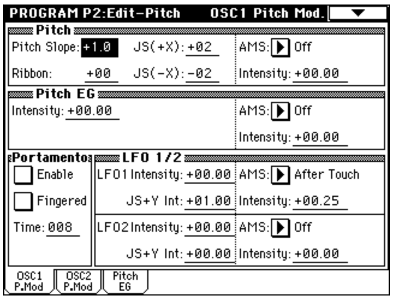
*Controller Setup*ページ

[SW1], [SW2]キー, REALTIME CONTROLSノブ[1]〜[4]のBモードの機能をプログラムごとに設定します。(☞p.145, PG p.11, 249, 250)

ピッチ(Pitch)の設定　　P2: Edit-Pitch

オシレーターで選択したマルチサンプルのピッチ(音程)の変化を調整します。Pitch EGやLFOによって、時間の経過とともにピッチを変化させることができます。"**OscillatorMode**"が**Single**, **Drums** のときはOSC1 P.Modページが有効です。

*OSC1 Pitch Mod.*ページ



Pitch

"**JS(+X)**","**JS(−X)**"は、ジョイスティックを左右に操作したときやMIDIピッチ・ベンド・データを受信することによって、ピッチが変化する幅を半音単位で設定します。**+12** で1オクターブ上、−**12** で1オクターブ下までコントロールできます。

"**Ribbon**"は、リボン・コントローラーを左右に操作したときやMIDIコントロール・チェンジ(CC)#16を受信することによって、ピッチが変化する幅を半音単位で設定します。**+12** にすると、リボンの右端で1オクターブ上、左端で1オクターブ下までコントロールできます。

Pitch EG

"**Intensity**"の値を**+12.00** にすると、PitchEGページで設定したPitch EGによってピッチが最大±1オクターブの範囲で変化します。

Portamento

"**Enable**"に**チェック**をつけるとポルタメントがかかります。
ポルタメントによって、ある鍵盤を押し、続いて別の鍵盤を押したときに、なめらかに音程が変化します。
"**Time**"では、その時間を設定します。値が大きいほど、音程が変化する時間が長くなります。**000** ではポルタメントはかかりません。

note [SW1],[SW2]キーの機能に**Porta.SW CC#65** を設定しているときは、[SW1], [SW2]キーをオン/オフすることにより、ポルタメント効果をオン/オフできます。

LFO 1/2

LFOによって音程を周期的に変化させます(**ビブラート効果**)。

"**LFO1/2 Intensity**"は、P5:Edit-CommonLFOで設定したLFOによって音程が変化する深さを設定します。**+12.00** にすると、最大±１オクターブの範囲でビブラートがかかります。

"**JS+Y Int**"は、ジョイスティックを奥側に操作したときやCC#1を受信したときに、LFOによるビブラート効果がかかる深さを設定します。

“**Intensity** (AMS Intensity)”は、AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作したときに、LFOによるビブラート効果がかかる深さを設定します。例えば“**AMS**(LFO1 AMS)”を**AfterTouch**に設定すると、“**Intensity** (AMSIntensity)”を設定すると、本機の鍵盤を押し込んだときやMIDIアフタータッチを受信したときにビブラートがかかります。

Pitch EG ページ

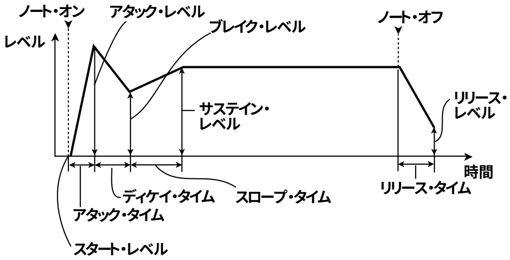
ピッチEGを設定します。
効果音などを作成する場合は、ピッチEGでピッチを大きく変化させると特殊な効果が得られるようになります。
また、弦を弾く瞬間や、ブラス系, ボイス系などのアタックの瞬間にピッチが微妙に動くようなEGを設定することによってリアルな音色が得られます。(☞PG p.13)

EGとLFO

ピッチ, フィルター, アンプに対して**EG**(エンベロープ・ジェネレーター)で時間的な変化をつけ、**LFO** (ローフリケンシー・オシレーター)で周期的な変化をつけることで、音程, 音色, 音量を調整することができます。

EG (Envelope Generator)

本機には、Pitch EG, Filter EG, Amplifier EGがあり、それぞれで音程, 音色, 音量を時間の経過とともに変化させます。

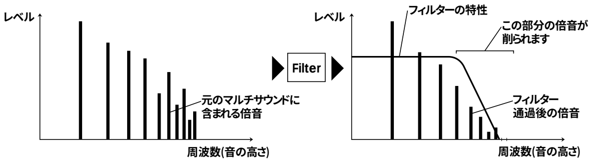


LFO (Low Frequency Oscillator)

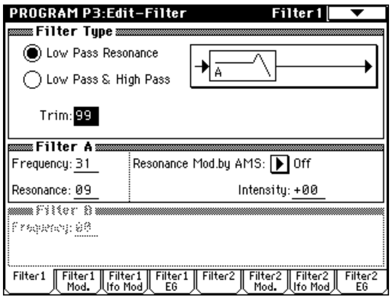
本機には、オシレーターごとに2つのLFOがあり、音程, 音色, 音量を周期的に変化させます。
代表的な使用例として、音程を周期的に変化させることによってビブラート効果を、音色を周期的に変化させることによってワウ効果を、音量を周期的に変化させることによってトレモロ/オート・パン効果を得ることができます。

フィルター(Filter)の設定 P3: Edit-Filter

オシレーターに設定したマルチサンプルの周波数成分を、フィルターで削ったり、強調したりすることで音色を調整します。
音色は、フィルターの設定によって大きく変化します。
本機のフィルターはOSC1用のFilter1, OSC2用のFilter2があります。これらのフィルターはそれぞれ2種類(**Low Pass Resonance**, **Low Pass & High Pass**)から選ぶことができます。“**OscillatorMode**”が**Double**のときはFilter2が使用できます。



Filter1 ページ



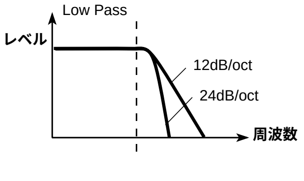
Filter Type, Filter A, Filter B

フィルター・タイプを選択して、“**Frequency**”(カットオフ周波数)や“**Resonance**”(レゾナンス・レベル)を設定します。

- **Low Pass Resonance**(レゾナンス付24dB/octローパス・フィルター): Filter Aで設定します。
- **Low Pass & High Pass** (12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続): ローパス・フィルターをFilter A、ハイパス・フィルターをFilter Bで設定します。

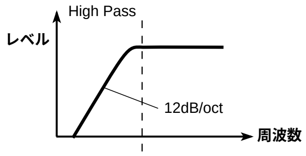
ローパス・フィルター

低音域を通過させて高音域をカットする最も一般的なフィルター・タイプです。高音域の倍音を削ると、明るい(鋭い)音色が暗く(丸く)なります。
24dB/oct, 12dB/octとは、カットの度合を示します。24dB/octでは、1オクターブで(周波数が倍で)ゲインが24dB落ちます。12dB/octでは、12dB落ちます。24dB/octのほうがカットのカーブが急峻です。



ハイパス・フィルター

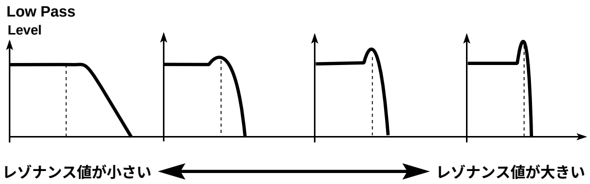
高音域を通過させ、低音域をカットするタイプです。音色を細くするときに使用します。ただし、カットオフ周波数（Frequency）を上げすぎると音量が極端に下がります。



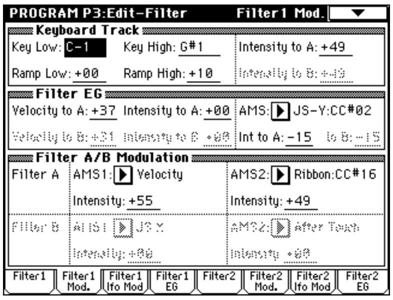
レゾナンス

“Resonance”を大きい値に設定すると、図のようにカットオフ周波数付近の倍音成分が強調され、音にクセがつきます。

レゾナンスによる効果



Filter1 Mod.ページ



Filter1ページで設定したフィルター・カットオフ周波数に対して、コントローラーやフィルターEGでモジュレーションをかけます。コントローラーで音色を変化させたり、EGで音色に時間的な変化をつけることで、音色に豊かな表情をつける重要なパラメーターです。

Keyboard Track

弾く鍵盤の位置により、カットオフ周波数に変化をつけます。

- “**Ramp Low**”を**＋の値**にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり音が明るくなります。**ーの値**にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり音が暗くなります。
- “**Ramp High**”を**＋の値**にする、高いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり音が明るくなります。**ーの値**にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり音が暗くなります。
- “**Intensity to A**”,“**Intensity to B**”でフィルターA,Bへのかかり具合を調整します。(☞PG p.16)

Filter EG

Filter1 EGページで設定するフィルターEGのかかり具合を調整します。

- “**Velocity to A**”,“**Velocity to B**”で、ベロシティによるフィルターEGのかかり具合を設定します。
- “**Intensity to A**”,“**Intensity to B**”で、フィルターEGのかかり具合を設定します。
- “**Into A**（AMS Int. to A）”,“**Into B**（AMS Int. to B）”で、AMSによるフィルターEGのかかり具合を設定します。
  この3つの設定によりフィルターEGによる音色変化の深さと方向が決まります。

Filter A/B Modulation

コントローラーなどで、カットオフ周波数を動かして音色に変化をつけるときに設定します。

Filter1 LFO Mod.ページ

LFOによって音色を周期的に変化させるとき(ワウ効果)に設定します。

“**Intensity to A**（LFO Int. to A）”,“**Intensity to B**（LFO Int. to B）”を設定するとLFOによって音色が変化します。
“**JS−Y Intensity to A**”,“**JS−Y Intensity to B**”は、本機のジョイスティックを手前側に操作したときやCC#2を受信したときのLFOによるワウ効果の深さを設定します。
“**Intensity to A**（LFO1 AMS Int. to A）”,“**Intensity to B**（LFO1 AMS Int. to B）”は、“**AMS**（LFO1 AMS）”を操作したときのLFOによるワウ効果の深さを設定します。例えば“**AMS**（LFO1 AMS）”を**After Touch**に設定した場合、本機の鍵盤を押し込むとワウがかかります。

Filter1 EGページ

音色の時間的な変化をコントロールするフィルターEGを設定します。ここでEGを設定して、そのかかり具合をFilter1 Mod.ページの*Filter EG*で設定します。(☞PG p.18)

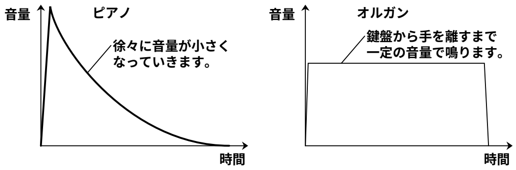
Filter EGとAmplifier EG

Filter EGでカット・オフ周波数を変化させると、音色が変化しますが、Amplifier EGの音量の変化によっても聞こえ方が変わってきます。例えば、音色と音量の立ち上がりスピードや、減衰のカーブを変えたりすることで、音色変化の雰囲気が大きく変わります。Filter EGとAmplifier EGは、両者の変化を調整しながらエディットするとよいでしょう。(☞「Amp1 EGページ」)

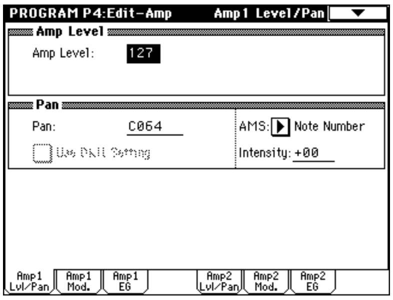
アンプリファイア(Amplifier)の設定
P4: Edit-Amp

音量を調整します。Amp EG, LFOによる時間的, 周期的な音量変化や、コントローラーなどによる音量変化を調整します。
OSC1用のAmp1とOSC2用のAmp2があります。
“**OscillatorMode**”が**Double**のときはAmp2が使用できます。

例えば、ピアノの音量は、鍵盤を押さえると同時に大きくなり、徐々に小さくなっていきます。オルガンの音量は、鍵盤を押さえてから離すまで一定です。また、バイオリンや管楽器などの音の音量は、奏法(弓を引く強弱、息を吹き込む量の多少)によって変わります。



Amp1 Level/Panページ



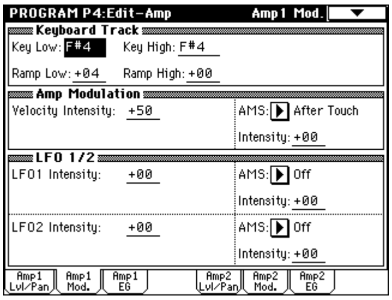
Amp Level
オシレーター, フィルター, アンプ通過後の音量を調整します。

Pan
オシレーター, フィルター, アンプ通過後のパン(定位)を設定します。通常**C064**にします。“**OscillatorMode**”が**Double**の場合にステレオ感を出すときは、Amp1 Level/PanページとAmp2 Level/Panページでオシレーター1, 2の“**Pan**”を左, 右に定位させます。**Random**にすると鍵盤を弾くたびに定位がランダムに変化して、面白い効果が得られます。

AMS (Pan AMS), Intensity
“**Intensity**”で“**AMS**(Pan AMS)”を操作したときのパン効果の深さを設定します。
“**AMS**(Pan AMS)”を**Note Number**にすると、鍵盤を弾く位置でパンがかわります。**LFO1, 2**にすると左右にパンが振れます(オート・パンニング効果)。その他、コントローラーを操作してオシレーターのパンを動かすときに設定します。

Use DKit Setting
“**OscillatorMode**”が**Drums**のとき有効です。**チェック**するとDrum Kitで設定した各ドラム音ごとのパンで発音します。**チェックをつけない**と、すべてのドラム音が同じ定位となります。プリロードおよびGMドラムキットはステレオ設定となっています。通常、**チェック**をつけます。

Amp1 Mod.ページ



Keyboard Track
弾く鍵盤の位置によって音量に変化をつけます。

- “**Ramp Low**”を**+の値**にすると、低いキーを弾くほど音量が上がり、**−の値**にすると低いキーを弾くほど音量が下がります。
- “**Ramp High**”を**+の値**にすると、高いキーを弾くほど音量が上がり、**−の値**にすると高いキーを弾くほど音量が下がります。

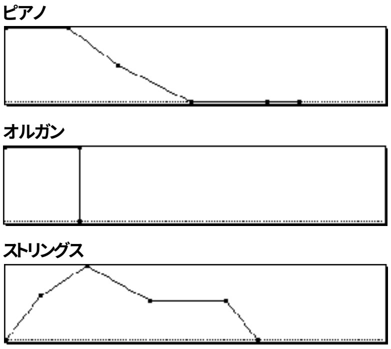
Amp Modulation
“**VelocityIntensity**”は、通常のプログラムでは鍵盤を弱く弾いたときに音量が小さく、強く弾いたときに音量が大きくなるようにしますが、その度合を設定します。通常**+の値**にします。値が大きいほど、弱く弾いたときと強く弾いたときの音量差が大きくなります。

LFO1/2
LFOで音量を周期的に変化させる(トレモロ効果)ときに設定します。
“**LFO1Intensity**”,“**LFO2Intensity**”を設定するとLFOによって、音量が変化します。
“**Intensity**(AMS Intensity)”は、“**AMS**(LFO1 AMS, LFO2 AMS)”を操作したときのLFOによるトレモロ効果の深さを設定します。例えば“**AMS**”を**JS−Y:#02**に設定すると、本機のジョイスティックを手前側に操作したときやCC#02を受信したときにトレモロがかかります。

Amp1 EGページ

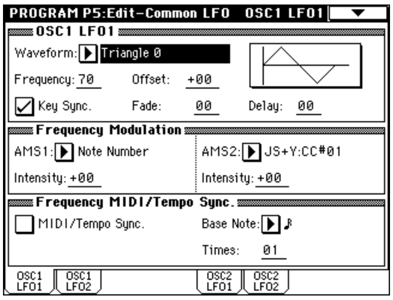
音量を時間の経過で変化させるアンプEGを設定します。

楽器はある程度固有の音量変化カーブを持ちます。このカーブがその楽器らしさを作り出しています。逆に、オルガン系のマルチサンプルにストリングス系のAmp EGのカーブを設定すると、オルガンとは雰囲気の異なった音を作り出すことができます。



LFOの設定　P5: Edit-Common LFO

オシレーター1, 2それぞれに2つのLFO(Low Frequency Oscillator)が使用できます。ここではそれぞれのLFOの種類やスピードなどを設定します。
P2:Edit-Pitch, P3:Edit-Filter, P4:Edit-Ampのそれぞれのページで、ここで設定したLFO1, 2のかかり具合を調整します。



OSC1 LFO1, OSC1 LFO2, OSC2 LFO1, OSC2 LFO2

"**Waveform**"ではLFOの種類を選びます。**Triangle**, **Saw**, **Square**, **Sine**などオーソドックスな波形や、サンプル&ホールドの効果を出せる**Step**や**Random**系の波形まで、多彩な波形より選択できます。(☞PG p.23)
また、"**Offset**","**Fade**","**Delay**"の設定と、P2:Edit-Pitch, P3:Edit-Filter, P4:Edit-Ampそれぞれのページでの"**Intensity**"の符号を変えることによっても、さまざまなバリエーションを作り出せます。"**Frequency**"ではLFOのスピードを設定します。

Frequency Modulation

"**AMS**"でLFOのスピードを変化させます。コントローラーの操作によってLFOのスピードを変化させたり、EGやKeyboard Trackの設定によって、スピードに変化をつけることができます。

Frequency MIDI/Tempo Sync.

"**MIDI/Tempo Sync.**"にチェックをつけると、"**Frequency**"の設定は無効になり、アルペジエーターやシーケンサーのテンポにLFOが同期するようになります。シーケンサーやアルペジエーター音の演奏スピードに同期した、ビブラート、ワウ、オート・パン、トレモロ効果を設定できます。

アルペジエーターの設定
P7: Edit-Arpeggiator

アルペジエーターを設定します。(☞p.130)

インサート・エフェクトの設定
P8: Edit-Insert Effect

インサート・エフェクトを選択、設定します。その他、オシレーターのルーティング(インサート・エフェクト, マスター・エフェクト, 独立アウトプットへの送り)を設定します。(☞p.140)

マスター・エフェクトの設定
P9: Edit Master Effect

マスター・エフェクトを選択、設定します。また、マスターEQも設定します。(☞p.141)

オルタネート・モジュレーションについて

AlternateModulation(オルタネート・モジュレーション)は、音色等を変調するモジュレーションの1つです。

AMS(AlternateModulationSource)は、オルタネート・モジュレーションを制御するソースで、ジョイスティックやリアルタイム・コントローラなど実際に操作するものと、その他MIDIの受信データ、EGやLFOなどのモジュレーターをAMSとして使用できます。
本機では、モジュレーターにモジュレーションをかけることができるところから、このようなモジュレーションをオルタネート・モジュレーションといいます。

Intensityは、AMSでオルタネート・モジュレーションを制御するときの感度(スピードや深さ)を設定するためのパラメーターです。

また、シンセサイザーの演奏でよく使用される組み合わせ(ジョイスティックの操作でピッチを変化させるなど)は、オルタネート・モジュレーションとは別に、専用のパラメーターが設けられています。

本機には、29種のオルタネート・モジュレーションがあります。
シングル・モードでは29種類29個のオルタネート・モジュレーションが、ダブル・モードでは29種類55個のオルタネート・モジュレーションが設定できます。
AMSは42個あります(ただし、モジュレーションによっては、選択できないソースもあります)。
オルタネート・モジュレーションとAMSについてはPG P.241を参照してください。

オルタネート・モジュレーションを設定するときのアドバイス

オルタネート・モジュレーションを設定するときは、どのような効果を得たいのかを考え、そのためにはどのようなモジュレーションが必要で、それはオシレータ、フィルター、アンプのどこにあるのかを考えます。そして、ソース("**AMS**")を選び、"**Intensity**"を設定します。このように、考えをまとめてから設定すると、思うような効果が得られます。
例えば、「ギターのような音でジョイスティックを向こう側に倒したときに、フィードバックしそうな音色にしたい!」ときは、ジョイスティックでフィルター・モジュレーションやレゾナンス・レベルを制御するように設定します。

コンビネーションの設定

コンビネーションのエディットは、コンビネーションを選択して演奏するのと同じようにCombinationモードで行います。

Combinationモードは、P0:Play～P9:Edit-Master FXの各ページで構成されます。
P0:Playでコンビネーションを選択、演奏します。また大まかなエディット, アルペジエーターの設定, オーディオ入力とサンプリングの設定を行うこともできます。(☞p.24, 31, 35)
P1:Edit-Program/Mixer～P9:Edit-Master FXでは、P0:Playで選択したコンビネーションのパラメーターをエディットします。

note Combinationモードでのサンプリング/リサンプリングが可能です(☞p.45, 102)。また、入力した外部オーディオ音に本機のエフェクトをかけることもでき、幅広い応用が可能です。(☞p.143)

コンビネーションの構成

P1:Edit-Program/Mixer～P9:Edit-Master FXのさまざまなパラメーターでコンビネーションは構成されています。コンビネーションの構成は、下図のようになっています。

基本的なコンビネーション・エディット

工場出荷時に収められているプリロード・コンビネーション(バンクINT-A～INT-D)に変更を加えたり、初期化されているコンビネーション(バンクINT-E, EXB-A～EXB-G)を元に、オリジナルのコンビネーションを作成します。

note 本機でサンプリングしたサンプル波形/マルチサンプル(Diskモードでメモリーにロードすることも可能)を使用したオリジナルのプログラムも、コンビネーションで使用できます。

エディットしたコンビネーションを本機に保存する場合は、必ずライトしてください。(☞p.56)

Programモードでエディット中のプログラムがコンビネーションで使われているとき、そのエディット中の音色で発音します。

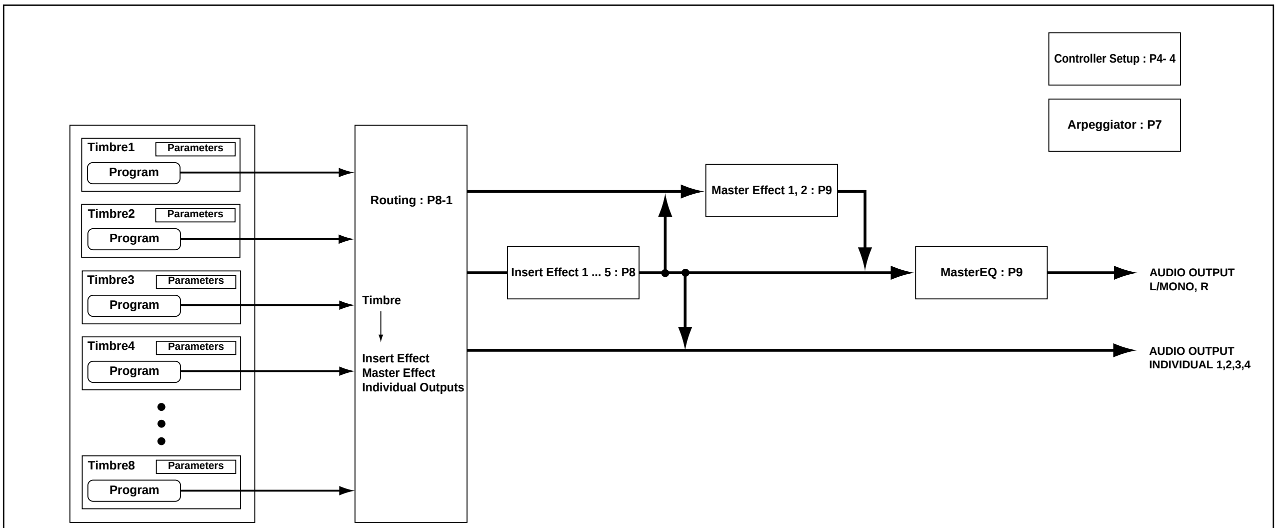
ここでは、ページごとに代表的なパラメーターを変更しながら、各パラメーターの動作を確認していきます。

より詳しいパラメーターの説明はPG p.33～をご覧ください。

エディットおよび新規に作成したコンビネーションは、バンクINT-A～INT-E, EXB-A～EXB-Gの1,536のコンビネーション・メモリー・エリア(インターナル・メモリー)にライトできます。また各メディアに保存し、管理することができます。(☞p.59)

エディット手順のアドバイス

各ティンバーのパラメーターはP1:Edit-Program/Mixer～P9:Edit-Master FXで設定します。ここでプログラムを組み合わせた基本的なコンビネーションを作成します。
まずP1:Edit-Program/Mixerでティンバーのプログラムを選び、P4:Edit-Zone/Ctrlでそのプログラムの発音範囲(レイヤー, スプリット, ベロシティ・スイッチなど)を設定します。そして、各ティンバーの音量を調整し、その他のパラメーターを設定していくとよいでしょう。
これにProgramモードでのエフェクト設定とは別にインサート・エフェクト(P8:Edit-Insert FXで設定)、マスター・エフェクト, マスターEQ(P9:Edit-Master FXで設定)を設定して音色を仕上げます。その他、アルペジエーター(P7:Edit-Arp.で設定)、コントローラ(P4:Edit-Zone/Ctrl, Controlで設定)の設定等を合わせたも



P1－1、P2－2等は、本体でエディットするときに使用するページ−タブ画面を示します。

基本機能

プログラムの設定

コンビネーションの設定

のが、最終的なコンビネーションとなります。

note ページ・メニュー・コマンド“ Solo Selected Timbre ”を使用すると、選択しているティンバーだけを発音させることができます。レイヤー設定にしている複数のティンバーから個々の音を確認することができます。(☞PG p.35)

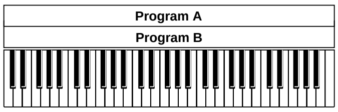
レイヤー , スプリット , ベロシティ・スイッチ

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

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

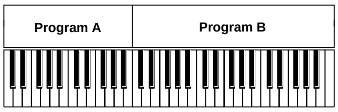
レイヤー (Layer)

鍵盤を弾いたときに、複数のプログラムが同時に鳴るように設定することを**レイヤー(Layer)**といいます。



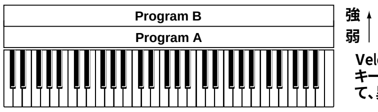
スプリット (Split)

鍵盤の弾く位置によって、異なるプログラムが鳴るように設定することを**スプリット(Split)**といいます。

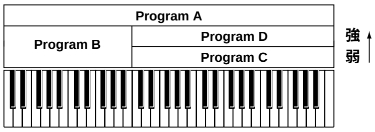


ベロシティ・スイッチ (Velocity SW)

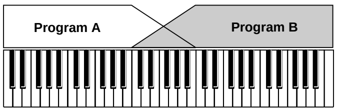
ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)で、異なるプログラムが鳴るように設定することを**ベロシティ・スイッチ(Velocity SW)**といいます。



コンビネーションでは最大8つのティンバーでそれぞれ異なるプログラムを使用することができますので、複数のタイプを組み合わせて、さらに複雑な設定も行なえます。



また、キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンの設定にスロープ(徐々に音量が小さくなっていく)も設定できます。スロープを設定することによってスプリットをキーボード・クロスフェードに、ベロシティをベロシティ・クロスフェードにすることができます。



コンペア機能

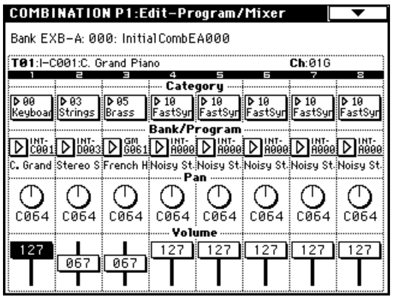
[COMPARE]キーを押す(LEDが点灯)と、エディット前のライトされているコンビネーションが呼び出されます。再度[COMPARE]キーを押す(LEDが消灯)と、エディット中の音色に戻ります。エディット前とエディット中の音色を比較するときに利用します。

⚠ [COMPARE]キーのLEDが点灯しているときにエディットするとLEDは消灯します。その音色が[COMPARE]キー消灯時に呼び出される音色となります。

ティンバー1〜8のプログラムの設定, パン, ボリュームの設定
P1: Edit-Program / Mixer

ティンバー1〜8にプログラムを割り当て、それぞれのパンとボリュームを設定します。(P0:PlayのProgram SelectページとMixerページでも設定することができます。)

Edit-Program / Mixer ページ



Category, Program Select (Bank / Program)

ティンバーにプログラムを割り当てます。

note **“ Bank/TimbreProgram ”**セレクト・メニューを表示時、バンクごとの区分からプログラムを選ぶことができます。
“ Category/TimbreProgram ”セレクト・メニューを表示時、16種類のカテゴリーからプログラムを選ぶことができます。(☞p.35)

note 使用するプログラムのバンクは、BANK [INT-A]〜[EXB-G]キーを押すことによっても選ぶことができます。

MIDI MIDIプログラム・チェンジを受信することによってプログラムを切り替える場合は、P0: Playで行います。

Pan

各ティンバーのパン(定位)を設定します。**C064**にすると、プログラムでのオシレーターのパンの設定が再現されます。左右に設定すると、オシレーターのパンの関係を保ちながら左右に振れます。**L001**で左に、**R127**で右に、それぞれ振り切った状態になります。

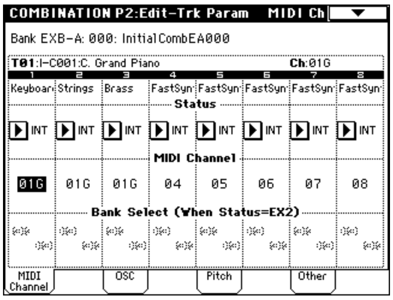
Volume

各ティンバーの音量を調整します。

ティンバー間の音量をそれぞれ調整して音色を作っていきます。**“ Volume ”**は音色を作る上で大切な設定で、この設定によってコンビネーションの印象が大きく変わります。

ステータス, MIDIチャンネル, 発音に関する設定　P2: Edit–Trk Param

MIDI Chページ



Status (ステータス)

各ティンバーのMIDIと内部音源の状態を設定します。本機の内部音源を発音させる場合、**INT** にします。使用しないティンバーは**Off** にします。**Off**, **EXT**, **EX2** にすると発音しません。**EXT**, **EX2** にすると、MIDIで接続した外部音源をコントロールできます。(☞PG p.38)

MIDI Channel

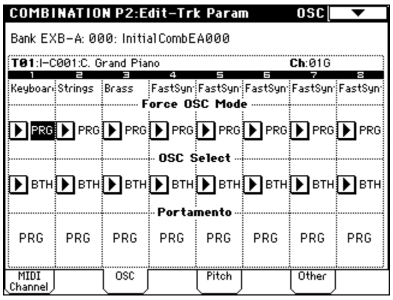
本機の鍵盤で発音させるティンバーのMIDIチャンネルは、グローバルMIDIチャンネルに合わせます。鍵盤での演奏は、グローバルMIDIチャンネルで行い、このMIDIチャンネルと一致したティンバーが発音します。通常、**Gch** に設定します。**Gch** に設定すると、グローバルMIDIチャンネルを変更しても、ティンバーのMIDIチャンネルが常にグローバルMIDIチャンネルに一致します。

アルペジエーターを使用したプリロード・コンビネーションの中には、アルペジエーターをアサインしたティンバーの“**Status**”が**INT**,“**MIDI Ch**”が**Gchになっていない**場合があります。
これは、アルペジエーターがオンのときだけに発音するようにしたティンバーの設定です。アルペジエーターを使用したコンビネーションを作成するために非常に有効な方法です。「コンビネーション, ソングのアルペジエーター設定」(☞p.132)、PG p.44を参照して、アルペジエーターのアサイン、“Status”, “MIDI Channel”の関係を理解してください。

Bank Select (When Status=EX2)

“**Status**”が**EX2** のときに有効で、本機から送信するバンク・セレクトを設定します。

OSCページ



Force OSC Mode

通常、**PRG** に設定します。
ポリフォニックのプログラムを強制的にモノフォニックにするとき**MN**(Mono)または**LGT** (Legato)にします。逆にモノフォニックのプログラムを強制的にポリフォニックにするとき**Poly** にします。(☞PG p.38)

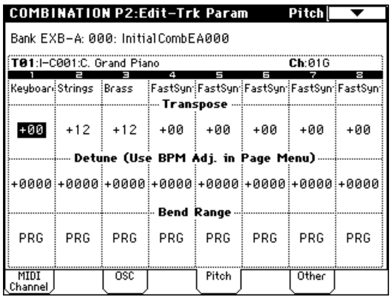
OSC Select

通常、**BTH** (Both)に設定します。
ティンバーに“**OscillatorMode**”が**Double** のプログラムを使用している場合、OSC1またはOSC2の一方のみを発音させるときに**OS1** (OSC1のみ発音)、**OS2** (OSC2のみ発音)にします。

Portamento

通常、**PRG** に設定します。
ティンバーのプログラムに設定されているポルタメントを強制的にオフするときは**Off** にします。逆に、ポルタメントを強制的にオンさせるときやポルタメント・タイムの設定を変えたいときは**001** 〜 **127** でポルタメント・タイムを設定します。

Pitchページ



Transpose, Detune (BPM Adjust)

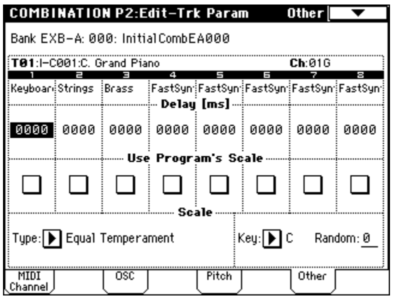
ティンバーのピッチを設定します。

- レイヤー・タイプのコンビネーションで複数のティンバーに同じプログラムを設定し、“**Transpose**”でピッチをオクターブで変えたり、“**Detune**”で微妙にピッチをずらして厚みのある音にします。
- スプリット・タイプのコンビネーションで、各キー・ゾーンごとに設定したプログラムのピッチを“**Transpose**”で変化させます。(半音単位)
- ドラムス・プログラムの再生ピッチを変えたいときは、“**Detune**”を調整します。“**Transpose**”を変更すると鍵盤とドラム音の配置がズレます。

サンプリングしたマルチサンプル, サンプルのBPMを調整する

ティンバーのプログラムに、BPMを合わせて作成(またはDiskモードでロード)したマルチサンプル, サンプルを使用している場合に、ページ・メニュー・コマンド“Detune BPM Adjust”でBPM値を指定して変更することができます。再生ピッチを変えることでBPMを変更します。(☞PG p.39)

Other ページ



Delay [ms]

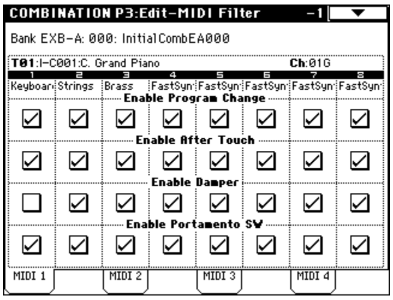
各ティンバーのプログラムが発音するタイミングを設定します。鍵盤を弾いてから、プログラムが発音するまでの時間を設定します。**KeyOff** にすると、鍵盤を離したタイミングで発音します。

Use Program's Scale, Scale

各ティンバーのスケールを設定します。"**Use Program's Scale**"を**チェック**するとプログラムで設定しているスケールが使用されます。**チェックしない**ティンバーは***Scale*** の設定が有効になります。

MIDIフィルターの設定
P3: Edit–MIDI Filter

各MIDIフィルターについて、MIDIメッセージを送受信するかしないかを設定します。**チェック**をつけると送受信します。



MIDIフィルターは、その機能自体のオン/オフではなく、そのMIDIメッセージを送受信するかどうかを設定します。例えば、ポルタメントがオンになっているときに、"Portamento SW CC#65"のチェックをはずした状態でも、本機での発音にはポルタメントがかかります。

例えば、ティンバー1にベース系プログラム、ティンバー2にピアノ系プログラムを選び、スプリット・タイプのコンビネーションを作成し、接続したダンパー・ペダルを踏むと、ティンバー2のピアノ系プログラムだけにダンパー効果がかかるようにする場合は次のように設定します。

○ **P3:Edit-MIDI Filter –1の"Enable Damper"を設定します。**

ティンバー1"Enable Damper": チェックをはずします。
ティンバー2"Enable Damper": チェックします。

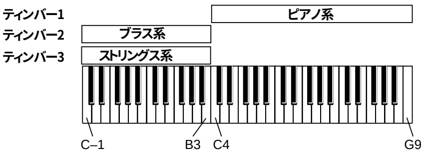
レイヤー, スプリット, ベロシティ・スイッチの設定とコントローラー設定
P4: Edit–Zone/Ctrl

Key Zone ページ (キー・ゾーンの設定)

レイヤー, スプリット, キーボード・クロスフェードなどを設定します。

各ティンバーの発音する音域を設定します。発音する音域のことを**キー・ゾーン(Key Zone)** といいます。キー・ゾーンを設定することによって鍵盤の位置で異なるプログラムが発音するコンビネーションが作成できます。
ティンバーごとに設定したキー・ゾーンを組み合わせることで、**レイヤー・タイプ**や**スプリット・タイプ**のコンビネーションが作れます。

各ティンバーのキー・ゾーンは、"**Top Key**"と"**Bottom Key**"で上限と下限を設定します。
例えば、次図はティンバー1〜3がレイヤーとスプリットになっているコンビネーションを表しています。これをキー・ゾーンで設定します。ティンバー2と3がレイヤー・タイプになっています。また、ティンバー1とティンバー2, 3は、ノート・ナンバーのB3とC4の間で切り替わるスプリット・タイプになっています。



上図のようなコンビネーションを作成する例を示します。

① **P0:Play, Program Selectページまたは P1:Edit-Program/Mixerページの"Program Select"でティンバー1〜3で使用するプログラムを選びます。**

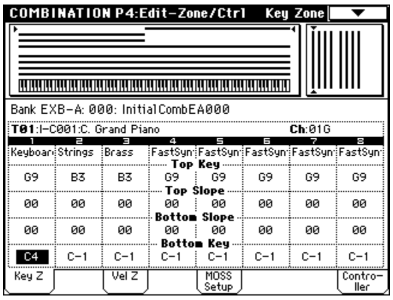
ティンバー1: ピアノ系プログラム
ティンバー2: ブラス系プログラム
ティンバー3: ストリングス系プログラム

② **P2:Edit-Trk Param, MIDI Chページで使用するすべてのティンバーの"Status"をINTに、"MIDI Channel"をGchまたはグローバルMIDIチャンネルに合わせて設定します(チャンネル・ナンバーの後に「G」が表示されます)。**

③ **P4:Edit-Zone/Ctrl, Key Zoneページで"Top Key"と"Bottom Key"を設定します。**

ティンバー1:"Top Key"G9,"Bottom Key"C4
ティンバー2, 3:"Top Key"B3,"Bottom Key"C–1

[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによっても値が入力できます。



キー・ゾーン・スロープ

トップ・キー, ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

上記例の場合、ティンバー1, 2と3の一部が重なる(レイヤー)ようにキー・ゾーンを設定し、"**Top Slope**","**Bottom Slope**"を設定すると、**B3**と**C4**の間で音が切り替わるときに急激な音色の変化が起こりません。

*Vel Zone*ページ (ベロシティ・ゾーンの設定)

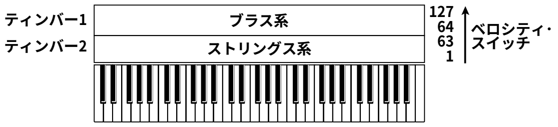
ベロシティ・スイッチ, ベロシティ・クロスフェイドなどを設定します。

各ティンバーが発音するベロシティの範囲を設定します。発音するベロシティの範囲を**ベロシティ・ゾーン**といいます。ベロシティ・ゾーンを設定することによって、ある範囲の強さで鍵盤を弾くと発音し、それ以外の打鍵の強さでは発音しないコンビネーションを作ることができます。

ティンバーごとに設定したベロシティ・ゾーンの組み合わせで、**ベロシティ・スイッチ・タイプ**のコンビネーションが作成できます。

各ティンバーのベロシティ・ゾーンは、"**Top Velocity**"と"**Bottom Velocity**"で上限と下限を設定します。

例えば次図は、ティンバー1, 2がベロシティによってプログラムが切り替わるベロシティ・スイッチ・タイプのコンビネーションを表わしています。これをベロシティ・ゾーンで設定します。



上図のようなコンビネーションを作成する例を示します。

① **P0:Play, Program Selectページまたは P1:Edit-Program/Mixerページの"Program Select"でティンバー1, 2で使用するプログラムを選びます。**

ティンバー1: ブラス系プログラム

ティンバー2: ストリングス系プログラム

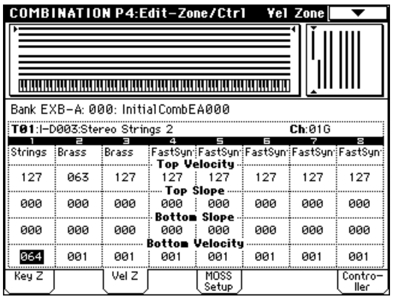
② **P2:Edit-Trk Param, MIDI Chページで使用するすべてのティンバーの"Status"をINTに、"MIDI Channel"をGchまたはグローバルMIDIチャンネルに合わせて設定します。(チャンネル・ナンバーの後に「G」が表示されます。)**

③ **P4:Edit-Zone/Ctrl, Vel Zoneページで、"Top Velocity"と"Bottom Velocity"を設定します。**

ティンバー1:"Top Velocity"127,"Bottom Velocity"64

ティンバー2:"Top Velocity"63,"Bottom Velocity"1

[ENTER]キーを押しながら本機の鍵盤を押すことによっても値が入力できます。



ベロシティ・ゾーン・スロープ

トップ・ベロシティ、ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

上記例の場合に、2つのティンバーの一部が重なるようにベロシティー・ゾーンを設定し、その部分で音量が変化するように"Top Slope","Bottom Slope"を設定すると、ベロシティの63と64の間で音が切り替わるときに急激な音色の変化が起こりません。

*Control*ページ (コントローラーの設定)

REALTIME CONTROLSノブ[1]〜[4]のBモードと[SW1], [SW2]キーの機能をコンビネーションごとに設定します。(☞p.145, PG p.43, 249, 250)

アルペジエーターの設定 P7: Edit–Arp.

アルペジエーターを設定します。(☞p.132)

インサート・エフェクトの設定 P8: Edit–Insert FX

インサート・エフェクトを選択、設定します。

また、各ティンバーのルーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り)を設定します。(☞p.141)

マスター・エフェクトの設定 P9: Edit–Master FX

マスター・エフェクトを選択、設定します。また、マスターEQも設定します。(☞p.142)

ソングの制作

本機は16マルチトラック・MIDIシーケンサーを搭載しています。このシーケンサーは、本機のさまざまな機能を融合し、ソングを作成することができます。またその他にも、ライブ・パフォーマンスなどさまざまな場面で活用することができます。

note Sequencerモードでのサンプリング/リサンプリングが可能です(☞p.115)。また、入力した外部オーディオ音に本機のエフェクトをかけることもでき、幅広い応用が可能です。(☞p.143)

電源をオフにすると、Sequencerモードの設定やレコーディングしたソング, キュー・リスト, ユーザー・パターンの各データは消えます。必要なデータは電源をオフする前にメディア(フロッピー・ディスクやハード・ディスク等)や、データ・ファイラーなど(MIDIデータ・ダンプを使用)にセーブしてください。

またソングで選択しているプログラム, トラック・パラメーター, エフェクトやアルペジエーター機能等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、ページ・メニュー・コマンド"Save Template Song"でセーブしてください。

電源オン直後はキュー・リスト, ソングの各データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめメディアからデータをロードしたり、データ・ファイラーなどからデータを受信してください。(☞p.63, PG p.145, 161)

シーケンサーの特長

- **最大200,000イベント**(ノート・データ等), **最大200ソング**, ソングごとに**最大999小節**まで使用できます。
- **最大20 キュー・リスト(Cue List)** まで作成できます。
  キュー・リストは、最大99ソングまでを並べ、チェーン再生が行えます。各ソングにはリピート回数を指定することもできます。また、キュー・リストでつなげた曲を、再度1ソングとしてコンバートすることができます。
- **アルペジエーター機能**を使った演奏やレコーディングが行えます。
- **RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能**を使った演奏やレコーディングが行えます。
- **16種類のテンプレート・ソング**を内蔵しています。各音楽ジャンルに最適なプログラム、エフェクト等が設定されています。また16種類まで自分で作成したテンプレートをユーザー・テンプレート・ソングとして登録できます。
- ソングごとに**5系統ステレオ・インサート・エフェクト**, **2系統マスター・エフェクト**, **ステレオ・マスターEQ**が設定できます。
- 演奏タイミングの分解能は最大**♩/192** です。
- 演奏データ用の**16トラック**と、拍子やテンポをまとめてコントロールする**マスター・トラック**があります。
- トラック別に小節を指定してループ再生させる**トラック・プレイ・ループ機能**を装備しています。
- ドラムス・トラックに最適な**プリセット・パターンを150内蔵**し、その他、ソングごとに最大**100ユーザー・パターンまで作成**できます。ソングの演奏データとして、またRPPR機能で使用します。
- 鍵盤やコントローラーでの演奏(各種MIDIコントロール・イベントを含む)をそのままレコーディングする**リアルタイム・レコーディング**や、発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力する**ステップ・レコーディング**など、各種のレコーディング方法が選べます。
- レコーディングした演奏データやコントロール・イベントに対し、**各種エディット**(イベント・エディットなど豊富なエディット・コマンドを用意)が行なえます。
- "**Status**"を**INT**や**BTH**に設定すると、外部のシーケンサーで本機を**マルチ・ティンバー音源**として演奏させることができます。また、"**Status**"を**BTH**, **EXT**, **EX2** に設定すると、本機のシーケンサーで、**外部の音源を演奏**させることができます。
- 外部MIDI機器との**同期演奏**が可能です。
- トラックで使用するプログラム・パラメーターの**AMS(オルタネート・モジュレーション)機能**やコントロール・チェンジによる、リアルタイム・コントロールが可能です。テンポの変化に、LFOスピードを同期させる**MIDI Sync. 機能**を装備しています。
- **Dmod(ダイナミック・モジュレーション)機能**による、エフェクト・パラメーターをリアルタイム・コントロールできます。テンポの変化に、LFOスピードやディレイ・タイムを同期させる**MIDI Sync. 機能**にも対応しています。

- ソング・ネームはもちろん、パターンごと、トラックごとにもネームが付けられます。
- ソングにコンビネーションの設定がコピーできます。
- 作成したソング、キュー・リストなどシーケンサー・データを、専用フォーマットでセーブしたり、MIDIデータ・ダンプで送信できます。
- 作成したソングをSMF(スタンダードMIDIファイル)に変換してセーブできます。またSMFのソングをロードすることもできます。
- "PLAY/MUTE/REC", "SOLO On/Off"で任意のトラック演奏を素早くプレイ/ミュートできます。
- 音を聴きながら、早送りや早戻しができます。
- [LOCATE]キーで、任意のロケーションへ素早く移動することができます。

- 作成したマルチサンプル等を、Sequencerモードで内蔵プログラムと一緒に再生することができます。
  Samplingモードのタイム・スライス機能は、リズム・ループ・サンプルを分割し、その分割したサンプルに対応する演奏データを作成することができます。Sequencerモードで演奏データをプレイバックし、リズム・ループ・サンプルのピッチを変えずに、テンポのみを変えて再生できます。また、データのノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したりすることによって、素材のリズム・ループを自由に作り替えることができます。

- ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成する**In-Track Sampling 機能**を装備しています。
- 作成したソングは、ハード・ディスクにリサンプリングすることができます。このデータはDiskモードでオプションCDRW-1等にオーディオCDとして記録することができます。

Sequencerモードの構成

Sequencerモードの構成を示します。(☞下図)

ソング (Song)

ソングは、トラック1〜16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、エフェクト、アルペジエーター、RPPRのパラメーター、100のユーザー・パターンで構成されています。
このソングを本機では最大200ソング作成できます。
トラック1〜16、マスター・トラックは、それぞれスタート時の設定である**設定パラメーター**と、**演奏データ**で構成されています。

設定パラメーター

トラック1〜16

Bank/Program No.*, PLAY/MUTE/REC, Pan*, Volume*, Track Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro, Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status=EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Portamento*, Transpose**, Detune**, Bend Range**, Delay, Use Program's Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone, Track Name, Arpeggiator Assign, IFX/Indiv.Out BUS Select, Send1(MFX1)*, Send2(MFX2)*

マスター・トラック

拍子 *, テンポ *

演奏データ

トラック1〜16

Note On/Off, Program Change (Bank Selectを含む), Pitch Bend, After Touch (Poly After), Control Change, Pattern No.

* リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで演奏データとしてレコーディングできます。演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

** 演奏データ(MIDI RPNデータ)を使用して、演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

コントロール・チェンジ, RPNについての詳細は、PG p.260, 263を参照してください。

パターン (Pattern)

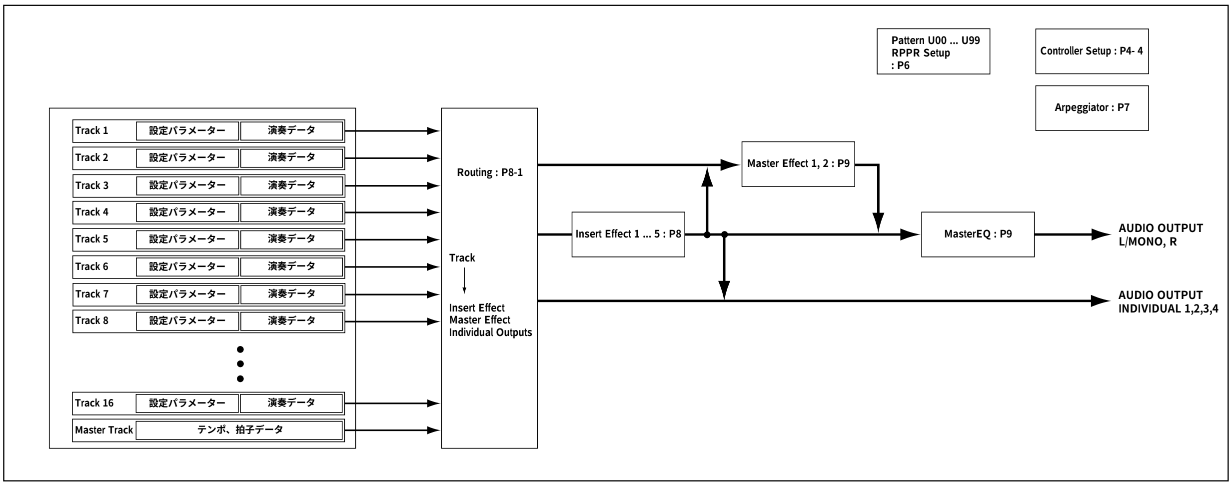
パターンには、プリセット・パターンとユーザー・パターンがあります。

- **プリセット・パターン**: ドラムス・トラックなどに最適なパターンが、本機メモリーにあらかじめ内蔵されています。どのソングからも選べます。
- **ユーザー・パターン**: 1ソングについて最大100パターンまで持つことができます。他のソングで使用するときは、ページ・メニュー・コマンド"Copy Pattern","Copy From Song"などでコピーして使用します。パターンの長さは小節単位で任意に設定します。

1つのパターンは1トラック分の演奏データです。複数のトラック分のパターンは作成できません。
これらのパターンは、**トラックに配置**(ページ・メニュー・コマンド"Put to Track")や**コピー**(ページ・メニュー・コマンド"Copy to Track")をしてトラックの演奏データとして、または**ソングのRPPR機能**で使用します。

キュー・リスト (Cue List)

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイバックするものです。本機は20個のキュー・リストが作成できます。1つのキュー・リストには最大99個までのソングを任意につなげ、各ソングの繰り返す回数を指定することができます。
また、ページ・メニュー・コマンド"Convert to Song"で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを1つのソングにコンバートすることができます。バッキングをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。



レコーディングの準備

鍵盤やコントローラーでの演奏を、ソングのトラックやパターンにデータとして記録することをレコーディングといいますが、ここでは新規ソングをレコーディングするために、トラックへのプログラムの割り当てや、ボリュームなどの各設定を行う基本的な設定手順を示します。

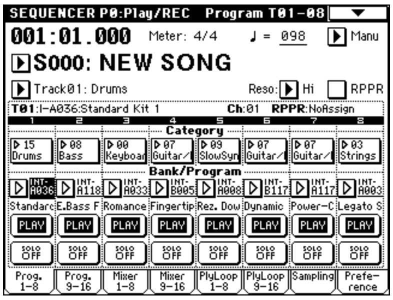
note テンプレート・ソングをロードすることによって、ジャンルに最適な設定を簡単に使用できます。

① 各トラックにプログラムを割り当てます。

Sequencer P0:Play/REC, Program T01-08/T09-16ページの“ Program Select ”で各トラックのプログラムを割り当てます。

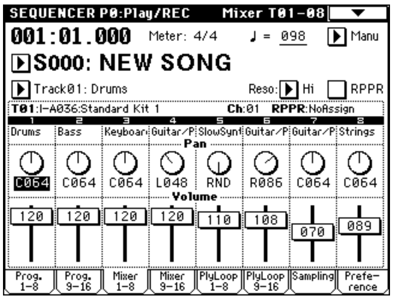
このとき、“ Category ”ポップアップ・ボタンを押して、カテゴリーからプログラムを選ぶことができます。(☞PG p.51)
また、ページ・メニュー・コマンド“ Copy From Combi ”で、コンビネーションの設定をコピーできます。(☞p.95, PG p.52)

note プログラムを割り当てるときは、**“ Track Select ”**で割り当てるトラックを選び、音を確認してください。



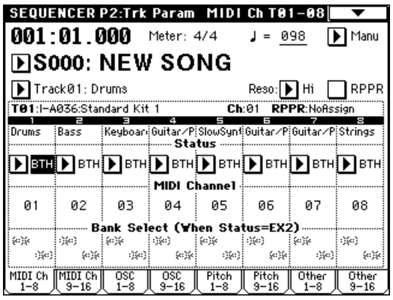
② 各トラックのパンとボリュームを設定します。

Sequencer P0:Play/REC, Mixer T01-08/T09-16ページの“ Pan ”で各トラックのパンを、“ Volume ”で各トラックの音量を設定します。



③ 各トラックの発音させる音源とMIDIチャンネルを設定します。

Sequencer P2:Trk Param, MIDI Ch T01-08/T09-16ページの“ Status ”で各トラックで発音させる音源を本機または外部にするかを設定します。また、“ MIDI Channel ”で各トラックのMIDIチャンネルを設定します。
トラック・ステータス“ Status ”をINTにして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、本機の音源が発音およびコントロールされます。
“ Status ”をEXT, EX2またはBTHにして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、外部音源が発音およびコントロールされます(外部音源のMIDIチャンネルを本機のEXT, EX2またはBTHのトラックの“ MIDI Channel ”に合わせる必要があります)。
BTHでは、外部音源と同時に本機の音源が発音、コントロールされます。
本機のSequencerモードを、16マルチトラック・ティンバーの音源として使用する場合、INTまたはBTHに設定します。(☞“ Status ”PG p.62)
“ MIDI Channel ”は、基本的には各トラックで異なるチャンネル1〜16に設定します。同じMIDIチャンネルに設定したトラックは、どちらかのトラックをレコーディングやプレイバックしたとき、同時に発音します。



④ エフェクトを設定します。

Sequencer P8:Insert EffectおよびP9:Master Effectで各エフェクトを設定します。(☞p.141, PG p.83)

⑤ テンポと拍子を設定します。

Sequencer P0:Play/RECで設定します。“ ♩(Tempo) ”でテンポを、“ Meter ”で拍子を設定します。(☞PG p.49)

⑥ 必要に応じて“ Reso ”でクォンタイズ・レゾリューションを設定します。(☞p.51)

⑦ その他に必要な設定をします。

必要に応じて、アルペジエーター(Sequencer P7:Arpeggiator)、MIDIフィルター(Sequencer P3:MIDI Filter)等を設定します。(☞PG p.49〜86)

上記の設定を終えたら基本的なセットアップの完了です。次項の「レコーディング方法」(☞p.83)以降を参照してレコーディングしてください。

任意のトラックだけをモニターする / 任意のトラックだけをモニターしない (ソロ / ミュート機能)

本機にはトラック1〜16の任意のトラックのみをプレイバックするソロ機能と、任意のトラックのみを消音するミュート機能があります。意図的にトラックの音をミュートしたりソロにして再生したり、すでにレコーディングしたトラックのうちリズム・セクションだけを聴きながら新しいトラックをレコーディングするなどの使い方があります。
ミュートとソロ機能の効果を確認してみましょう。

① ソングをロードします。

p.20を参照してデモ・ソングをロードし、いずれかのソングを選んでください。

② **Sequencer P0:Play/REC, Program T01-08/T09-16 ページを表示します。**

SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

③ **トラック1の“ PLAY/MUTE/REC ”を押します。**

表示が「PLAY」から「MUTE」に変わり、トラック1の演奏が聞こえなくなります。このように任意のトラックを一時的に音を消すことをミュートといいます。

トラック2の“ PLAY/MUTE/REC ”を押します。

表示が変わり、トラック2の演奏もミュートされます。

ミュートを止めるには、“ PLAY/MUTE/REC ”を再度押します。

④ **トラック1の“ SOLO ON/OFF ”を押します。**

「SOLO OFF」から「SOLO ON」に表示が変わり、今度はトラック1の演奏のみが聞こえます。このように任意のトラックのみを再生させることをソロ(・オン)といいます。

note ミュートとソロ・オンではソロ機能のほうが優先されます。

トラック2の“ SOLO ON/OFF ”を押します。

表示が変わり、トラック1と2の演奏のみが再生されます。

ソロ・オンをオフにするには再度“ SOLO ON/OFF ”を押します。トラック1と2の“ SOLO ON/OFF ”をそれぞれ押してください。

表示が変わり、トラック1と2の演奏がミュートされます。すべてのトラックがソロ・オフのとき、“ PLAY/MUTE/REC ”の設定で再生されます。

note ページ・メニュー・コマンド“ Solo Selected Track ”を使用すると、選択しているトラックの音だけを聞くことができます。トラックのパラメーター設定、エフェクトの設定などに使用すると便利です。(☞PG p.52)

[LOCATE]の設定

[LOCATE]キーを押すことで、設定したロケーションへ移動することができます。

設定は、ページ・メニュー・コマンド“ **Set Location** ”で行います。

また、[ENTER]キーを押しながら[LOCATE]キーを押すことでプレイバック中でもロケーションを設定できます。(☞PG p.54)

通常、001:01.000にします。ソングの先頭に戻ります。

ソングを選択したとき、“ LOCATE ”の設定は001:01.000に自動的に移動します。

レコーディング方法

ここでは本機で行えるレコーディング方法について紹介します。

トラックへのレコーディング

トラックへのレコーディングは、**リアルタイム・レコーディング**と**ステップ・レコーディング**の2つの方法でレコーディングできます。リアルタイム・レコーディングでは6種類のレコーディング・モードから選択できます。

その他、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入する**イベント・エディット**や、ベンド, アフタータッチ, コントロール・チェンジの各データを挿入する**クリエイト・コントロール・データ**などの**トラック・エディット**が行えます。

パターンへのレコーディング

パターンへのレコーディングは、**リアルタイム・レコーディング**と**ステップ・レコーディング**の2つの方法でレコーディングできますが、リアルタイム・レコーディングではトラックへのレコーディングと異なり、1種類(ループ)のレコーディング・タイプのみ選択できます。

その他、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入する**イベント・エディット**が行えます。

また、ページ・メニュー・コマンド“ **Get From Track** ”で、トラックの演奏データの任意の部分をパターンの演奏データとすることができます。逆に、ページ・メニュー・コマンド“ **Put to Track** ”, “ **Copy to Track** ”でパターンの演奏データをトラックに配置, コピーすることができます。

トラックへのリアルタイム・レコーディング

鍵盤での演奏や、ジョイスティック等のコントローラーの操作を、リアルタイムに取り込むレコーディング方法です。

1トラックずつレコーディングするのが基本で、このレコーディングを**シングルトラック・レコーディング**といいます。

また、チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングする**マルチトラック・レコーディング**があります。RPPR機能、アルペジエーター機能を使って複数のトラックの演奏データを一度にレコーディングするときや(☞p.85)、既存のシーケンス・データを外部シーケンサーで再生させて、それをリアルタイムに受信してレコーディングする場合にもこの方法を使用します。

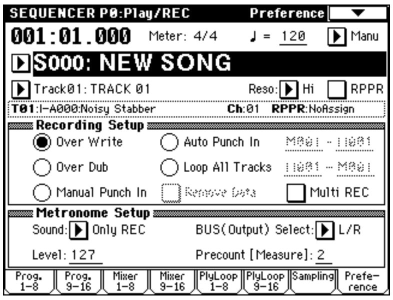
○ **これらの設定はSequencer P0:Play/REC, Preference ページ“ Recording Setup ”で設定します。**

・ オーバー・ライト

トラックに演奏データを上書きしながらレコーディングします。レコーディング済みのトラックにオーバー・ライト・レコーディングを行なうと、演奏データは新たなデータに書き換わります。
通常、この方法でレコーディングし、その後に他のリアルタイム・レコーディングやイベント・エディットなどで修正します。

① **レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。**

②“ **Recording Mode** ”をOver Writeに設定します。



③“ **Location** ”でレコーディングを開始する小節を指定します。

④ **SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押してから、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

“ Metronome Setup ”が初期設定のときはメトロノームがプリ・カウントの2小節鳴った後、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

⑤ **演奏が終わったらSEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

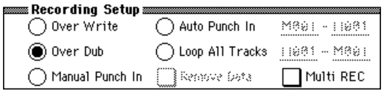
レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。
このときSEQUENCER [START/STOP]キーのかわりに[PAUSE]キーを押すと、レコーディングは一時停止状態になります。もう1度[PAUSE]キーを押すと、レコーディングが再開されます。最後は、SEQUENCER [START/STOP]キーを押して終了させます。

• オーバー・ダブ

演奏データを書き加えながらレコーディングします。
レコーディング済みのトラックにオーバー・ダブ・レコーディングを行なうと、すでにレコーディングされている演奏データに、オーバー・ダブ・レコーディングのデータが書き加えられたものになります。
コントロール・データを書き加えるときやドラム・パターンをレコーディングするとき、またテンポをマスター・トラックにレコーディングするときにも、このモードを選ぶとよいでしょう。すでにある演奏データが消去されずにデータを追加できます。

① **レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。**

②“ **Recording Mode** ”をOver Dubに設定します。



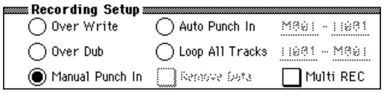
③ **以降の手順は、「オーバー・ライト」の③〜⑤を参照してください。**

• マニュアル・パンチ・イン

ソングの再生時に、任意の位置でSEQUENCER [REC/WRITE]キーや接続したペダル・スイッチを押して、レコーディングをスタート/ストップさせます。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

① **レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。**

②“ **Recording Mode** ”をManual Punch Inに設定します。



③“ **Location** ”で、レコーディングを開始する位置より数小節前の小節を指定します。

④ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

演奏がスタートします。

⑤ **レコーディングを開始したい位置で、SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。**

レコーディングが開始します。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

⑥ **レコーディングを終了したい位置で、SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。**

レコーディングが終了します(プレイバックは続行されます)。

note ⑤, ⑥のSEQUENCER [REC/WRITE]キーのかわりに、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチを使用することができます。
Global P2:Controllerページの“ **Foot SW Assign** ”を **Song Punch In/Out** に設定してください。(☞p.125)

⑦ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

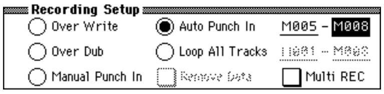
演奏が終了し、③で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

• オート・パンチ・イン

レコーディングする範囲をあらかじめ設定することによって、設定した範囲のみを自動的にレコーディングします。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

① **レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。**

②“ **Recording Mode** ”でAuto Punch Inを選びます。



③“ **M(Auto Punch In Start Measure)** ”と“ **M(Auto Punch In End Measure)** ”でレコーディングする範囲を設定します。

例えば**M005-M008** にすると5小節から8小節の間だけレコーディングできます。

④“ **Location** ”で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。

⑤ **SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押してから、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

演奏がスタートします。
③で設定した開始位置に達すると、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。③で設定した終了位置に達すると、レコーディングが終了します(プレイバックは続行されます)。

⑥ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

演奏が終了し、④で設定したロケーションに戻ります。

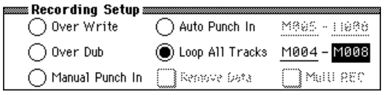
• **ループ・オール・トラックス**

演奏データを書き加えながらレコーディングします。
指定した範囲を繰り返しレコーディングできます。ドラム・フレーズ等のレコーディングに最適です。

① **レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。**

② **“ Recording Mode ”をLoop All Tracksに設定します。**

“ **MultiREC** ”をチェック時、**LoopAllTracks** を選べません。



③ **“ M(Loop Start Measure) ”と“ M(Loop End Measure) ”で、繰り返しレコーディングする範囲を設定します。**

例えば**M004-M008** にすると4小節から8小節の間をループ(繰り返し)しながらレコーディングされます。

④ **“ Location ”で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。**

⑤ **SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押してから、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

演奏がスタートします。③で設定した開始位置に達すると、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
③で設定した終了位置に達すると再び開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。
ループ・レコーディングされた演奏データは、すでにレコーディングされている演奏データに書き加えられます。

⑥ **ループ・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去することができます。**

ループ・レコーディングの最中にSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押すと、キーを押している間の現在選ばれているトラックの演奏データが、すべて消去されます。

“ **Remove Data** ”のチェック・ボックスに**チェック**をつけて、ループ・レコーディング中に、消去したい音程(ノート・ナンバー)を**鍵盤で押す**と、鍵盤で指定した**ノート・ナンバーのデータ**だけが消去されます。

同様に、**ジョイスティックをX(横)方向**に傾けている間は**ベンドのデータ**が、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータが消去されます。

演奏データを書き込むとき(レコーディングするとき)は**チェックをはずし**ます。

⑦ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

演奏が終了し、④で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。
ループ・オール・トラックスが選ばれているときは、通常のプレイバック時でも演奏がループします。

• **マルチ (マルチトラック・レコーディング)**

チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングです。チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングします。オーバー・ライト、オーバー・ダブ、マニュアル・パンチ・イン、オート・パンチ・インによるレコーディングが可能です。

アルペジエーター機能を使って複数のトラックに同時にレコーディングする

アルペジエーター機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。

RPPR機能を使って同時に複数のトラックにレコーディングする

RPPR機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。操作手順は、「RPPR演奏のリアルタイム・レコーディング」(☞p.94)を参照してください。

外部シーケンサーなどからのMIDIデータを同時に複数のトラックにレコーディングする

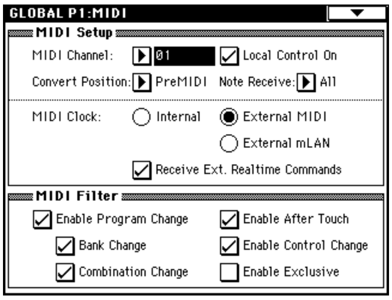
① **本機のMIDI INと外部シーケンサーのMIDI OUTがMIDIケーブルで接続されているのを確認してください。**

接続されていない場合は電源をオフにして接続し、接続後、電源をオンにしてください。(☞PG p.258)

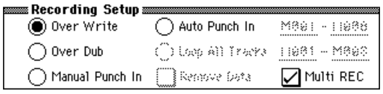
MIDI オプションEXB-mLAN装着時、mLAN機器からMIDIデータを受信することができます。(☞PG p.141)

② **Global P1:MIDIページで“ MIDI Clock ”をExternal MIDIに設定します。外部シーケンサーのMIDIクロックに同期するようにします。**

“ Receive Ext. Realtime Commands ”にチェックがついていることを確認します。



③ **新規ソングを作成し、Sequencer P0:Play/REC, Preferenceページで“ Multi REC ”チェック・ボックスにチェックをつけます。“ Recording Mode ”はOver Writeにしておいてください。**



④ **P0:Play/REC, Program T01-08/T09-16ページを選びます。**

レコーディングしないトラックは、“ **PLAY/MUTE/REC** ”を**PLAY** または**MUTE**にします。

⑤ **P2:Trk Param, MIDI Chページの“ MIDI Channel ”でトラックのMIDIチャンネルを設定します。**

外部シーケンサーの各トラックのMIDIチャンネルと、本機のトラックのMIDIチャンネルを合わせます。同じチャンネルのデータが本機のトラックにレコーディングされます。
“ **Status** ”が**INT** または**BTH**に設定されているのを確認してください。

⑥ **[LOCATE]キーを押してロケーションを001:01.000にします。**

⑦ **SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押して、レコーディング・スタンバイ状態にします。**

⑧ **外部シーケンサーをスタートさせます。**

本機は、外部シーケンサーの送信するMIDIスタート・メッセージを受けて、本機のシーケンサーは自動的にレコーディングを開始します。

⑨ **演奏が終了したら、外部シーケンサーをストップさせます。**

本機のシーケンサーは、外部シーケンサーの送信するMIDIストップ・メッセージを受けて、自動的にレコーディングを終了します。本機のSEQUENCER [START/STOP]キーを押してもレコーディングは終了します。

⑩ **再生します。**

GlobalP1:MIDIページで“**MIDIClock**”を**Internal**に設定します。
“**Tempo Mode**”を**Auto**にします。
SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと再生されます。

note 再生スタート直後の音色が正しく再生されない場合は、ページ・メニュー・コマンド“Event Edit”(Sequencer P5:Track Edit)で**Program Change**を設定し直すことによって解決される場合があります。

ステップ・レコーディング

発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力するレコーディング方法です。(☞p.52)
ノート・オン/オフのみがレコーディングできます。

イベント・エディットと クリエイト・コントロール・データ

ステップ・レコーディングではノート・データしかレコーディングできませんが、他のデータをリアルタイム以外でレコーディングする方法として、イベント・エディットやクリエイト・コントロール・データがあります。
イベント・エディットは、もともとはレコーディングしたデータを修正するのが目的ですが、プログラムの変更やコントロール・チェンジ等を挿入することもできます。
クリエイト・コントロール・データとは、コントローラーの値を、設定した時間を使ってある値からある値まで徐々に変化するデータを作り、それを挿入するものです。ベンド，アフタータッチ，コントロール・チェンジ等の入力に使います。

パターンのリアルタイム・レコーディング

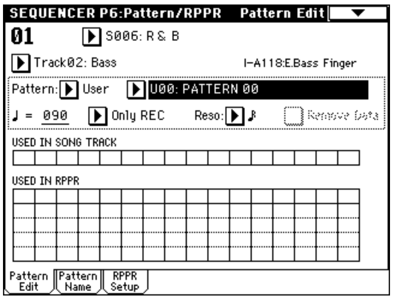
リアルタイム・レコーディングでユーザー・パターンを作成します。ユーザー・パターンは、プリセット・パターンと同様にRPPR機能で使用したり、ソングに**コピー**や**配置**して使用します。また、トラックの演奏データをパターンにコピーすることができます。

パターン・レコーディングをする前にGlobalモードでメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(☞p.57)

パターンのリアルタイム・レコーディングは、小節数を設定したパターンを繰り返し演奏させ、そこへ演奏データを書き加えていきます。

① **新規ソングを作成し、「レコーディングの準備」を参考にして、パターンに使用するプログラムをトラックに設定します。**
(☞p.82)

② **Sequencer P6:Pattern/RPPR, Pattern Editページを表示します。**



③ **“Track Select”でパターンのレコーディングに使用するトラックを選びます。**

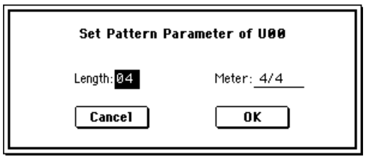
選択したトラックのプログラム等の設定でパターンが発音します。

④ **“Pattern(Pattern Bank)”はUserに、“Pattern Select”はU00に設定します。**

1つのソングにそれぞれU00～U99のユーザー・パターンが作成できます。

⑤ **ページ・メニュー・コマンド“Pattern Parameter”を選びます。**

ダイアログが表示されます。



⑥ **パターンの小節数を“Length”で04(4小節)に、拍子を“Meter”で4/4に設定します。OKボタンを押します。**

⑦ **必要に応じで“Resolution”を設定し、リアルタイム・クォンタイズをかけます。**

⑧ **リアルタイム・レコーディングを開始します。**

Loop All Tracksでのトラックへのレコーディングと同様にレコーディングできます。(☞p.85)

SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押してから、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

プリカウント後、パターン・レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レ

コーディングしてください。

パターンの終了位置に達すると、パターンの開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。レコーディングを続けると、レコーディング済みの演奏データに書き加えられていきます。

⑨ **パターン・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去するときは、SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押したり"Remove Data"のチェック・ボックスにチェックをつけます。**

詳しくは、「ループ・オール・トラックス」の⑥(☞p.85)を参照してください。

⑩ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、レコーディングを終了します。**

演奏をミスしたなどで、再度レコーディングしたい場合はSEQUENCER [START/STOP]キーを押してレコーディングを中断し、[COMPARE]キーを押してください。

パターン・レコーディングでのコントロール・データ

⚠ コントローラーなどを操作してコントロール・データをレコーディングする場合は、パターンの中でコントロール・データをノーマル値に戻すようにしてください。ソングに配置したり、RPPR機能でパターン演奏したときに、不必要なコントロール・データがかかったままになる場合がありますので、注意してください。ただし、以下のコントロール・データはソングやRPPR機能でのパターンの終了時や、演奏から抜けたときに、自動的にリセット値に戻されます。

コントローラー	リセット値
モジュレーション1(CC#01)	00(zero)
モジュレーション2(CC#02)	00(zero)
エクスプレッション(CC#11)	127(max)
リボン・コントローラー(CC#16)	64(center)
ダンパー・スイッチ(CC#64)	00(zero)
ソステヌート・スイッチ(CC#66)	00(zero)
ソフト・スイッチ(CC#67)	00(zero)
EGサスティーン・レベル(CC#70)	64(center)
レゾナンス・レベル(CC#71)	64(center)
EGリリース・タイム(CC#72)	64(center)
EGアタック・タイム(CC#73)	64(center)
ローパス・フィルター・カットオフ(CC#74)	64(center)
EGディケイ・タイム(CC#75)	64(center)
LFO1スピード(CC#76)	64(center)
LFO1デプス(ピッチ)(CC#77)	64(center)
LFO1ディレイ(CC#78)	64(center)
フィルター・EGインテンシティ(CC#79)	64(center)
SW1モジュレーション(CC#80)	00(zero)
SW2モジュレーション(CC#81)	00(zero)
チャンネル.アフター・タッチ	00(zero)
ベンダー・チェンジ	00(zero)

パターン・レコーディングでアルペジエーターを使用する

"Track Select"で選択しているトラックに、アルペジエーター機能が動作するように設定されている場合、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにすることによって、アルペジエーター機能による演奏がパターンにレコーディングできます。

アルペジエーター機能の設定はp.94およびPG p.81を参照してください。

ソングの編集方法

ソングにさまざまな編集(エディット)を行うことができます。ここでは、「ソングを制作する」(☞p.49)で作成したソングを元に、次項で説明するキュー・リストを作成するためにいくつかの編集方法の例を示します。

note p.54でセーブしたSEQ_DM1.SNGファイルをロードしてください。ロード方法についてはp.63を参照してください。以降の説明では、作成したソングはS000にロードした例になっています。ロード後、[SEQ]キーを押して、Sequencerモードに入ってください。

1. ソングをコピーする

ソングをコピーします。制作したソングを元に異なるバリエーション等を作るときに便利です。

① 新規ソングを作成します。

Sequencer P0:Play/REC, Program T01-08ページを表示します。
“ Song Select ”を選び、新規に作成するソング・ナンバーをテン・キーで入力し、[ENTER]キーを押します(例えば[1]キー, [ENTER]キー)。
ダイアログが表示されます。

小節数が決まっている場合は小節数“ Set Length ”を入力し、OKボタンを押します。

新規ソングが作成できました。作成したこのソングに、指定したソングの設定データと演奏データをコピーします。

② ページ・メニュー・コマンド“ Copy From Song ”を選びます。

ダイアログが表示されます。コピーする(コピー元の)ソングを選びます。AllではソングΑの設定データと演奏データのすべてがコピーされます。Without Track/Pattern EventsではPlay LoopとRPPR以外の設定データをコピーします。ここではAllを選びます。

OKボタンを押して、コピーを実行します。

③ 操作①と②を参照して、新規ソング(S002)をもう1曲作り、S000のソングをコピーしてください。

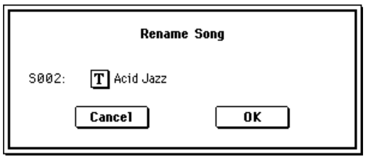
2. ソング名の変更

作成したソングに名前を付けます。

①“ Song Select ”でソングを選びます。

ここではソング002を選んでください。

② Sequencer P0:Play/REC, Program T01-08ページ等で、ページ・メニュー・コマンド“ Rename Song ”を選びます。



ダイアログが表示されます。テキスト・エディット・ボタンを押して、テキスト・ダイアログを表示します。

Clearボタンを押し、**CHORUS**と入力してください。(☞p.40)
入力後、OKボタンを押します。
もう一度、OKボタンを押すとリネームが実行されます。

③ 操作①と②を参照して、S000にはINTRO、S001にはVERSEという名前を付けてください。

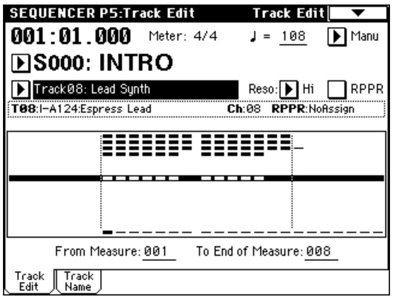
3. ソングの小節数を設定する

ソングの小節数を設定します。電源オン時は64小節に設定されています。リアルタイム・レコーディングでそれ以上の小節にわたってレコーディングした場合は、レコーディングした小節の長さになります。

① ソングS000: INTROを選びます。

② Sequencer P5:Track Edit, Track Editページを選びます。

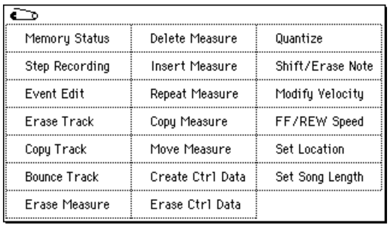
P5:Track Editは、[MENU]キーを押してJumpページを表示し、P5:Track Editを押します。



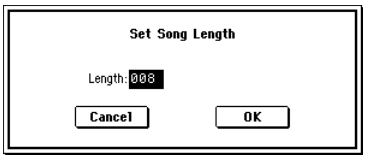
③ **ページ・メニューを表示します。**

ここにはトラックや小節を編集するさまざまなコマンドがあります。

“ Set Song Length ”を押します。



ダイアログが表示されます。



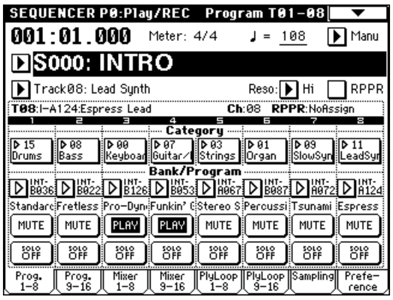
ソングの小節数を入力します。ここでは**008**（8小節）にしてOKボタンを押します。

1小節から8小節までの演奏データが残り、それ以降の小節のデータは削除されます。SEQUENCER [START/STOP]キーを押してソングをプレイバックすると8小節の終わりでストップします。

トラック・プレイ・ループを使用している場合は、“ Loop Start Measure ”と“ Loop End Measure ”で設定している小節が削除されるかを確認してください。削除される場合は、事前に“ Move Measure ”（☞PG p.72）等で再生する位置へデータを移動してください。

④ **トラックをミュートします。**

[EXIT]キーを押してP0:Play/RECを選び、Program T01-08/T09-16ページを表示します。
トラック3と4以外をミュートします。プレイバックするとエレピとギターのみの演奏が聞こえます。



⑤ **操作①〜④を参照して、ソングS001: VERSEを008（8小節）にして8小節のソングにします。**

そして、トラック1〜3以外をミュートします。プレイバックするとドラムス、ベース、エレピのみの演奏が聞こえます。

⑥ **操作①〜④を参照して、ソングS002: CHORUSを008（8小節）にして8小節のソングにします。**

4. キーを変える（移調/転調）

ソングのキーを変更します。

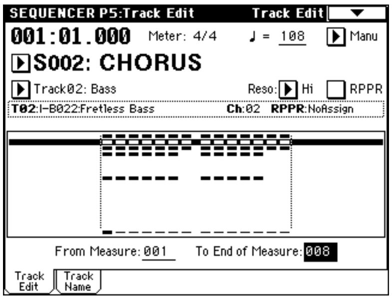
① **ソングS002: CHORUSを選びます。**

② **Sequencer P5:Track Editページを選びます。**

③ **“ Track Select ”で、キーを変更するトラックT02を選びます。**

④ **キーを変更する小節を設定します。**

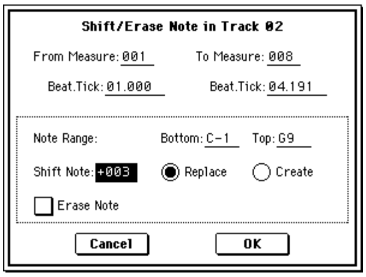
“ From Measure ”を選び、VALUEコントローラーで001に設定します。次に“ To End of Measure ”を選び、008に設定します。



⑤ **ページ・メニュー・コマンド“ Shift/Erase Note ”を選びます。**

ダイアログが表示されます。④で小節範囲を設定していない場合は、“ From Measure ”〜“ To Measure ”で編集する小節の範囲を設定します。

Replaceラジオ・ボタンをオンにし、“ Shift Note ”を+003に設定します。（☞PG p.74）



OKボタンを押します。トラック2のキーが3半音上がります。

⑥ **その他の（演奏データがレコーディングされている）トラックも同様の操作でキーを3半音上げてください。ただし、ドラムキットを使用したトラック1のキーは変更しないでください。**

ドラムキットを使用したトラックのキーを変えると、ドラムキットの鍵盤への割り当てがずれてしまい、正しく発音しなくなります。

エディットについて

ソング・エディット

ソングのコピー, リネームの他、削除等のエディットがSequencer P0:Play/REC等のページ・メニュー・コマンドで行えます。(☞PG p.52)

トラック・エディット

レコーディングしたトラックに対して、データを修正したりデータを挿入するイベント・エディットや、ベンド, アフタータッチ, コントロール・チェンジの各データを挿入するクリエイト・コントロール・データ、トラックの削除、コピー、インサート、移動等のエディットがSequencer P5:Track Editのページ・メニュー・コマンドで行えます。(☞PG p.68)

パターン・エディット

レコーディングしたパターンに対して、データを修正したりデータを挿入するイベント・エディットや、パターンの削除、コピー、バウンス等、パターンに関するエディットがSequencer P6:Pattern/RPPR, Patternのページ・メニュー・コマンドで行えます。(☞PG p.77)

キュー・リストの作成と演奏

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイバックさせるものです。イントロ, Aメロディー, Bメロディー, サビ(コーラス), エンディングなどの1曲を構成するソングを個々に作成し、このキュー・リストで各ソングの順番や繰り返す回数を指定し、1曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときなどに、このキュー・リストで効率よく作業することができます。
また、完成した1曲1曲を好きな順番に並べてプレイバックするジューク・ボックスとしても使用できます。

Cue List

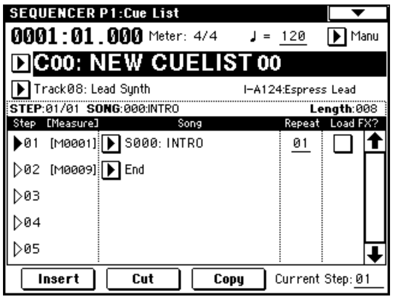
Step	Song	Repeat
01	S000: Intro	02
02	S001: A	02
03	S002: B	01
04	S003: Chorus	02
05	S001: A	02
06	S002: B	01
07	S003: Chorus	02
08	S001: A (Solo)	01
09	S003: Chorus	03
10	S004: Ending	02

Intro	Intro	A	A	B	Chorus
Chorus	A	A	B	Chorus	Chorus
A(Solo)	Chorus	Chorus	Chorus	Ending	Ending

キュー・リストを構成する単位をステップといい、1つのステップにソング・ナンバー, リピート(繰り返し回数)を指定します。
ここでは、前項で作成したS000: INTRO, S001: VERSE, S002: CHORUSの各ソングを元に、キュー・リストで組み合わせてみましょう。

① Sequencer P1:Cue Listを選びます。

初期設定で、Step 01にソングS000, Step 02にEndが選ばれます。



② Stepにソングを追加します。

Step 02の"Song"を選び、Insertボタンを押します。Step 02にソングが追加されます。ポップアップ・ボタンを押してリストからS001: VERSEを設定します。

同様に、Step 03の"Song"を選び、Insertボタンを押して、Step 03にソングを追加します。S002: CHORUSを設定してください。

Cutボタンを押すと、選択しているStepが消去されます。Insertボタンを押すと、カットしたソングが選択しているStepに挿入されます。

Copyボタンを押すと、選択しているStepがコピーされます。Insertボタンを押すと、コピーしたソングが選択しているStepに挿入されます。

③ **最終ステップをEndに設定します。**

Continue to Step01にすると、キュー・リストを繰り返し再生します。

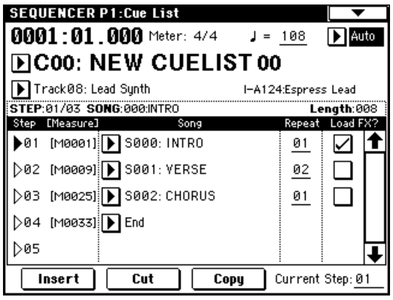
④ **“ Repeat ”でStepのソングを何回リピートさせるかを設定します。ここでは、Step 02のS001: VERSEを02にしてください。**

⑤ **Stepの各ソングを再生するタイミングでエフェクトの設定も同時に切り替えるかを設定します。切り替える場合は“ FX ”チェック・ボックスをチェックします。**

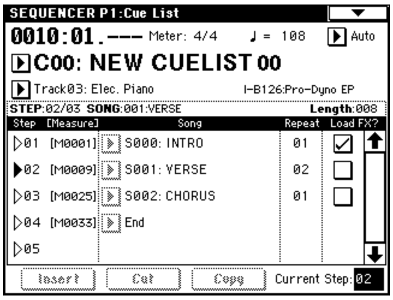
ここでは、エフェクトを読み込むStep 01の“ FX ”チェック・ボックスをチェックします。

⑥ **各ソングで設定したテンポで再生するには“ Tempo Mode ”をAutoに設定します。**

Manu(Manual)のときは、“♩= ”で設定したテンポで再生されます。



⑦ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと“ Current Step ”で設定したステップより演奏が開始します。**



- **“ Step ”**: 矢印で再生中のステップを示します。▶が現在選ばれている“ Step ”です。また停止中に“ Current Step ”を設定すると表示がかわります。
- **“ M**** ”**: そのステップの開始小節を示します。
- **“ Meter ”**: 演奏中の拍子を示します。設定はできません。
- キュー・リストの名前は、ページ・メニュー・コマンド**“ Rename Cue List ”**で設定します。
- 鍵盤を弾くと**“ Track Select ”**で選択しているトラックのプログラムが発音します。ソングごとに異なるトラックを設定している場合、演奏時に切り替わります。

キュー・リスト再生時、ソングのつなぎめで演奏がスムーズに再生できない場合は

エフェクトの設定によっては、エフェクトを切り替えるまでにある程度の時間を必要とします。この場合、ソングからソングへのつなぎめがスムーズに再生できません。

ソングからソングのつなぎめをスムーズに行うには、Step 01で“ FX ”をチェックします。残りのステップでは“ FX ”にチェックしません。この設定では再生スタート前にエフェクトがコピーされるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつなぎめでのタイムラグはありません。エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等はできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能やMIDIコントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用すれば、例えばあるソングではリバーブを深くかけ、あるソングではLFOのスピードを上げるなど、エフェクトをコントロールできます。キュー・リストを使用して、1つの曲を作成するときはこの方法をおすすめします。
ページ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”の実行時にも、Step 01のソングのエフェクト設定が、コンバート先のソングに設定されます。
“ FX ”にチェックしていない場合でも、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングのつなぎめでのタイムラグが発生することがあります。またソングからソングのつなぎめの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。この場合は、ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンバートしてソングを再生してください。“ Convert to Song ”でキュー・リストをソングにコンバートして、ソングを再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

キュー・リストを使用するために複数のソングを作成する

キュー・リストを使用するために複数のソングを作成する場合は、1つのソング(例えばS000) の各設定(プログラムなどトラックの設定、エフェクトの設定等)を行い、P0等のページ・メニュー・コマンド“ Copy From Song ”などを使用して、他のソングにコピーし、各設定を揃えておくとよいでしょう。

キュー・リスト完成後、再度ソングへコンバートするとき、それぞれのソングのプログラム、パン、ボリューム等のトラックの設定は、演奏データにコンバートされ再現されますが、MIDIチャンネルなどの設定が揃っていないと、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。

フット・スイッチでStepを切り替える

フット・スイッチでStepを切り替えることができます。“ Repeat ”を**FS**にして、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチでリピートを抜けるタイミングがコントロールできます。“ Foot Switch Assign ”(Global P2:Controllerページ)をCue Repeat Controlに設定してください。

ソングにコンバートする

キュー・リストではトラックへの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、ソロ演奏などを空いたトラックにレコーディングすることが可能になります。またフロッピー・ディスク等にSMFで書き出すときにもソングにコンバートする必要があります。

① ページ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”を選びます。

ダイアログが表示されます。

②“ To Song ”で、コンバート先のソング・ナンバーを指定します。

コンバート先のソング・ネームにはキュー・リスト・ネームが自動的につけられます(“ Convert to Song ”の詳細、注意事項は、PG p.61を参照)。

新規ソングをコンバート先に選んだときに表示されるダイアログで“ Set Length ”を設定する必要はありません。コンバートされるソングの小節数がそのまま使われます。OKボタンを押すとConvert Cue Listダイアログが表示されます。

③ OKボタンを押します。

キュー・リストがソングにコンバートされます。P0:Play/RECページを表示し、コンバートした先のソング・ナンバーを選び、確認してください。

RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ/レコード) の作成とレコーディング方法

ここでは、RPPRにパターンをアサインする方法と、演奏、レコーディング方法を示します。(「RPPR機能を使って演奏する」☞p.33)

RPPRの作成

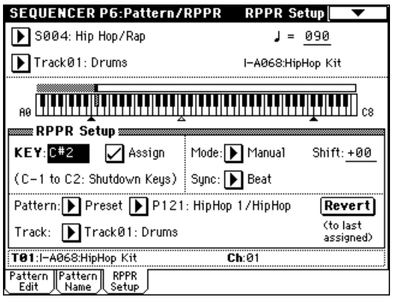
① 新規ソングを作成します。 (☞p.88)

② 各トラックのプログラムを設定します。

ここではテンプレート・ソングを使用します。ページ・メニュー・コマンド“ Load Template Song ”で、P14: Hip Hop/Rapをロードしてください。パターンはコピーする必要ありません。(☞p.49)

③ Sequencer P6:Pattern/RPPR, RPPR Setupページを選びます。

このページではRPPR機能が自動的にオンになります。



④“ KEY ”でパターンをアサインするキーを選びます。

C#2を選びます。[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押しても選べます。
C2以下のキーはパターン演奏停止用のキーのためアサインできません。

⑤“ Assign ”チェック・ボックスにチェックします。

⑥“ Pattern(Pattern Bank) ”でパターン・タイプPresetを選び、“ Pattern Select ”でパターンP121: HipHop 1/HipHopを選びます。

⑦“ Track ”でTrack01: Drumsを選びます。

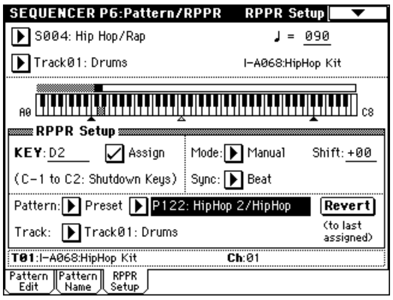
選択したパターンは、ここで選択したトラックの設定(プログラム等)で再生されます。

⑧ 他のキーにパターンをアサインします。
“ KEY ”で、[△] キーを押してD2 を選びます。
Revert ボタンを押します。

“ Assign ”,“ Pattern(Pattern Bank) ”,“ Pattern Select ”,“ Track ”の各設定が、直前に設定した(操作⑤〜⑦)値になります。

“ Pattern Select ”を選び、[△]キーを押してP122: HipHop 2/HipHopを設定します。

note このように“ **Revert** ”を使用すると、アサインするパターンが連続した番号や近い番号、また同じトラックを使用するときに効率よく作業が行えます。



上記の方法で、P123: HipHop 3/HipHop〜P135: HipHop 15/HipHopのいくつかのパターンをアサインしてください。

⑨ **C#2のキーを押さえます。**

アサインしたパターンが再生します。

C#2のキーから指を離し、D2のキーを押さえます。

パターンが切り替わり再生が始まります。このときのパターンの動作は“ Sync ”と“ Mode ”の設定で変わります。

“ KEY ”でC#2を選び、“ Sync ”をMeasureにします。同様にD2について設定します。

鍵盤を順番に押さえてください。 パターンの動作の仕方が変わったことが分かります。
Measureは、パターンを1小節単位で扱います。そして、2番目以降にスタートさせるパターンは、初めに鍵盤を押してスタートさせたパターンに対して、小節単位で同期してスタートします。
アサインした“ **Mode** ”の設定を**Once** にすると、すぐに鍵盤から指を離しても、パターンの最後までを再生します。

note 演奏を停止するには同じキーをもう一度押さえるか、C2以下のキーを押します。

“ **Sync** ”“ **Mode** ”また“ **Shift** ”についての詳細は、PG p.80を参照してください。

アサインしたキーはLCD画面のキーボード・グラフィックでも確認できます。

note パターンをアサインしていないキーで、通常の鍵盤演奏を行います。“ Track Select ”で、演奏するトラックを選びます。例えばC#2〜B2までのキーに、ドラムス, ベースなどのバッキング・パターンをアサインし、これらのキーでパターン演奏をコントロールして、C3より上のキーで、ソロ演奏をするといったリアルタイムでのパフォーマンスが可能です。RPPRのアサインは、特定の音域にまとめておくとよいでしょう。

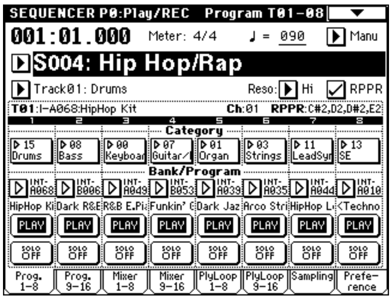
RPPRの演奏

作成したRPPRを使って、Sequencer P0:Play/RECページで演奏してみましょう。

① **Sequencer P0:Play/RECページを選びます。**

② **“ RPPR ”チェック・ボックスをチェックします。**

RPPR機能がオンになります。オン/オフはソングごとに設定します。



③ **鍵盤を弾くとRPPRの設定に従ってパターンが再生されます。**

- “ **Sync** ”が**Beat**または**Measure**に設定されたキーでのパターン演奏は、ファースト・キーのパターン演奏に同期します。(☞PG p.80“ Sync ”)
- “ **Sync** ”を**Beat**, **Measure**または**SEQ**にして、同期させてパターン演奏をするときは、鍵盤を拍や小節のタイミングより一瞬はやく弾くと、パターンがきれいにスタートします。また、弾くタイミングが拍や小節位置から遅れても、それが(32分音符)以内なら、拍や小節のタイミングでスタートしたとみなして演奏されますが、押さえるのが遅れた分だけパターンの先頭が詰められて演奏されます。

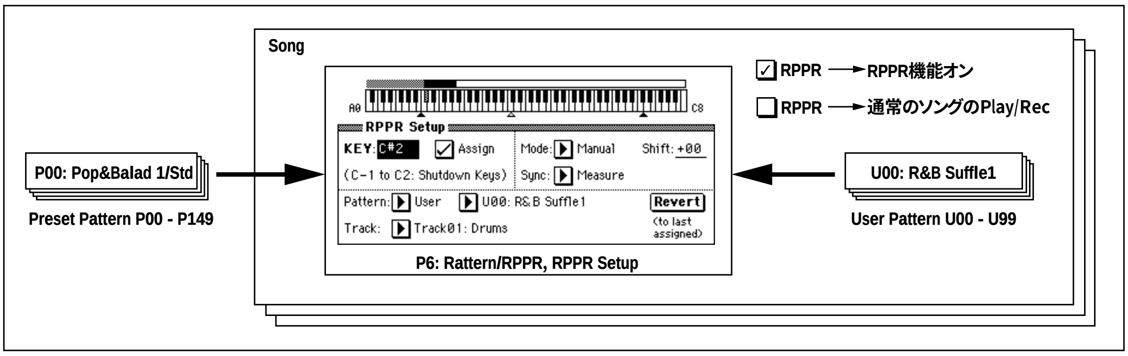
MIDI 外部MIDI機器からRPPR演奏させるときは、“ Track Select ”のMIDIチャンネルでコントロールします。

④ **RPPR機能をオフするときは、RPPRチェック・ボックスのチェックをはずします。**

ソングを再生しながらRPPRを演奏する

ソングの再生に同期させて、RPPRを演奏することができます。

“ **Sync** ”が**SEQ**に設定されたキーでのパターン演奏は、ソング再生に同期します(☞PG p.80“ Sync ”)。ソングの再生をスタートさせて、鍵盤を押さえます。ソングの小節に同期してパターン演奏がスタートします。



⚠ ソングの演奏時に、[<<REW], [FF>>]キーを押すと同期しなくなります。

note ソングの演奏開始と同時にRPPRによるパターン演奏を開始したい場合は、ソングの演奏の前に演奏データのないダミーの１小節を入れておくとよいでしょう。

note ソングが停止しているときは、アルペジエーター機能のタイミングに同期します。

RPPRでの演奏をリアルタイム・レコーディングする

RPPRをリアルタイムで演奏してレコーディングすることができます。「RPPRの作成」(☞p.92)のように1つのトラック(Track01: Drums)のみを使用している場合は、“Track Select”でTrack01: Drumsを選び、1つのトラックのみをレコーディングするシングルトラック・レコーディングを行います。

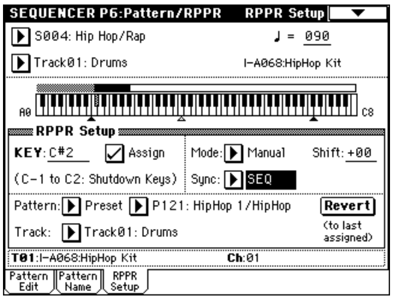
RPPRが１つのトラックだけを使用している場合でも、“Track Select”で他のトラックを選び、その演奏を一緒にレコーディングする場合は、複数のトラックを同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングを行います。
また、RPPRを１つのトラックだけではなく複数のトラックで作成していて、複数トラックの演奏を同時にレコーディングするときにもマルチトラック・レコーディングを行います。

note RPPRは、パターンが使用しているトラックに演奏データとしてレコーディングされます。

ここでは、RPPRとアルペジエーターでの演奏を同時にレコーディングする方法を示します。

① 各RPPRの“Sync”をSEQに設定します。

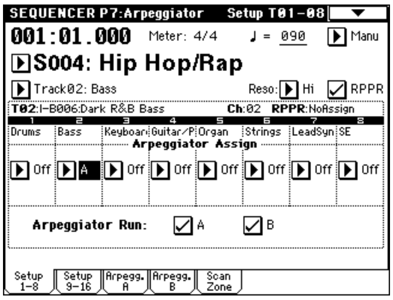
SEQに設定すると、プレイバック/レコーディング中は、RPPR機能によるパターン演奏がシーケンサーの小節に同期してスタートします。



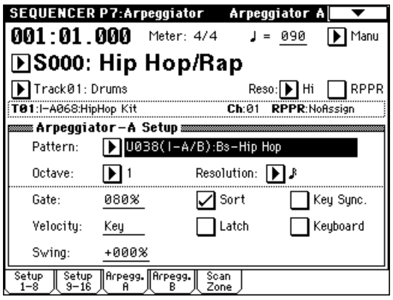
② ベース・パターンをアルペジエーターで演奏させます。そのための設定を行います。

“Track Select”にTrack02: Bassを選びます。

Sequencer P7:Arpeggiator, Setup T01-08ページを選び、トラック2の“**Arpeggiator Assign**”を**A**に設定します。(“Arpeggiator Run”のAにチェックがついていることを確認してください。)



Sequencer P7:Arpeggiator, Arpeggiator Aページを選び“**Pattern**”を**U038(I-A/B)**に設定します。



“Gate”,**“Velocity”**を**Step**に設定します。
“Key Sync.”は**チェックしない**でください。

ARPEGGIATOR **[ON/OFF]** **キー**を押します(LED点灯)。

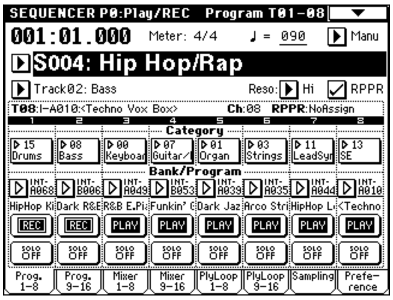
③ Sequencer P0:Play/REC, Preferenceページの“Multi REC”チェック・ボックスをチェックします。

“Recording Mode”に**Loop All Tracks**を選択しているときにはMulti RECを選べません。“Recording Mode”にOver Writeを選んでください。

④ P0:Play/REC, Program T01-08ページを選びます。

すべてのトラックの“PLAY/MUTE/REC”の表示がRECになっています。
RPPRで演奏するトラックと、アルペジエーターで演奏するトラックでの演奏を同時にレコーディングします。**レコーディングしないトラック１と２以外は、“PLAY/MUTE/REC”をPLAYまたはMUTEにします。**

“Track Select”にTrack02: Bassが選ばれているのを確認してください。“Track Select”で設定したトラックには、RPPR機能をアサインしていないキーでの鍵盤演奏がレコーディングできます。



⑤“ RPPR ”チェック・ボックスがチェックされているのを確認してください。

⑥ [LOCATE]キーを押して、ロケーションを001:01.000にします。

⑦ SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押した後、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

RPPRでパターン再生するキーと、アルペジエーターで演奏するキーを押さえます。

レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を押さえると、パターン演奏とアルペジオ演奏はレコーディング開始と同時に始まり、レコーディングされます。

RPPRでのパターン演奏と、アルペジオでの演奏をレコーディングしてください。

RPPRによるパターン演奏をレコーディングする場合、レコーディングされるイベントのタイミングが微妙にずれることがあります。この場合は、“ Reso ”(Realtime Quantize Resolution)をHi以外に設定してみてください。

⑧ 演奏を終えたら、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能([COMPARE]キーを押す)を使って、何度でもレコーディングし直してください。

⑨ 他のトラックをレコーディングするときは、必要に応じて“ Multi REC ”,“ RPPR ”の各チェック・ボックスのチェックをはずします。

③の“ Multi REC ”チェック・ボックスのチェックをはずして、マルチトラック・レコーディングを解除します。

⑤の“ RPPR ”チェック・ボックスのチェックをはずして、RPPR機能をオフにします。

コンビネーションの音色でレコーディングする

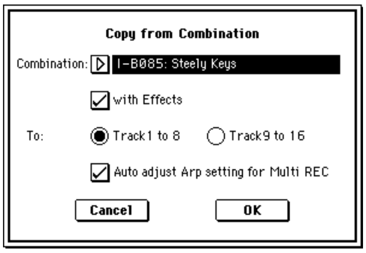
コンビネーションの音色を複数のトラックにコピーして、演奏をレコーディングする方法を示します。

note グローバルMIDIチャンネル(Global P1:MIDI,“ MIDI Channel ”)が01であることを確認してください。

① 新規ソングを作成します。(☞p.88)

② ページ・メニュー・コマンド“ Copy From Combi ”を実行します。

ダイアログが表示されます。



コピーする(コピー元の)コンビネーションを選びます。

COMBI BANKの[INT-B]キーを押し、テンキーで[8], [5]を、最後に[ENTER]キーを押します。I-B085:Steely Keysが選ばれます。

コンビネーションのエフェクト設定も一緒にコピーします。**“ With Effects ”**チェック・ボックスを**チェック**してください。

ソングのトラック1～8にコンビネーションの8つのティンバー設定をコピーします。**Track1 to 8** を選びます。

Track1 to 8を選んだ場合、**“ Auto adjust Arp setting for Multi REC ”**が設定可能になります。チェック・ボックスに**チェック**すると、アルペジエーターをオンにしてマルチ・レコーディングをするときにレコーディング時と同じサウンドが、プレイバック時に再現できるように、自動的に一部のトラックのMIDIチャンネル等を補正したり、必要なトラックを追加します。

コンビネーションの設定によっては、さらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

note “ Auto adjust Arp setting for Multi REC ”の機能を使用するには、事前にコピーするコンビネーションのARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにしてライトしておく必要があります。

OKボタンを押して、コピーを実行します。

実行すると各トラックの“ PLAY/REC/MUTE ”の設定が自動的に設定されているのが確認できます。

Sequencer P0:Play/REC, Preferenceページでは" Multi REC "チェック・ボックスがチェックされています。

アルペジエーターで発音している場合は、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押して一度オフにしてから、再度オンにしてください。

③ **レコーディングを開始します。**

[LOCATE]キーを押してロケーションを001:01.000にします。

SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押した後、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

レコーディング前のプリカウント中にB3以下の鍵盤を押さえると、レコーディング開始と共にアルペジオ・パターンの最初から演奏が始まります。演奏をレコーディングしてください。

④ **演奏を終えたら、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能([COMPARE]キーを押す)を使って、何度でもレコーディングし直してください。(コンペアを行うと" Multi REC "チェック・ボックスのチェックがはずれますので、チェックし直してください。)

レコーディング時の演奏が再生時に再現できないときは

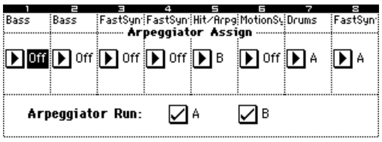
ページ・メニュー・コマンド" Copy From Combi "でコンビネーションの設定をコピーし、アルペジエーターをオンにしてマルチトラック・レコーディングを行った場合、レコーディング時の演奏が再生時に再現できないことがあります。

同一のMIDIチャンネルに設定されている複数のトラックは、レコーディング時に演奏データが1つにまとめられます。アルペジエーター機能によって発音しているトラックと同一のMIDIチャンネルのトラックがある場合、アルペジエーターによって演奏されたデータと、手弾き等で入力した演奏データが1つにまとめられ、同じチャンネルの各トラック(" Status "INT時)すべてが発音してしまいます。
このような場合は、アルペジエーター機能によって発音しているトラックのMIDIチャンネルを変更し、さらにアルペジエーターを起動させるためのトラックを作ることによって解決できます。

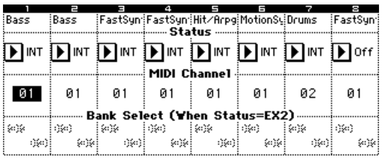
レコーディング時の演奏が再生時に再現できない場合は、次の条件を確認してください。

note ページ・メニュー・コマンド" Copy From Combi "で" Auto adjust Arp setting for Multi REC "にチェックをつけたとき、ここでの内容を自動的に実行します。通常チェックをつけて実行してください。その場合、ここでの修正は必要ありませんが、自動修正の内容をここで確認してください。

- **Sequencer P7: Arpeggiator, Setup T01-08ページ " Arpeggiator Assign "と" Arpeggiator Run " A, Bの設定**



- **SequencerP2:TrkParam,MIDIChT01-08 ページ " MIDIChannel "の設定**



" Arpeggiator Run " A, Bがチェックされ、アルペジエーターがトラックにアサインされている場合、" MIDI Channel "に01以外が設定されているかを確認します。

note グローバルMIDIチャンネル(Global P1:MIDI " MIDI Channel ")が01の場合です。

Arpeggiator Run	MIDI Channel *1	修正
" A "," B "のどちらかが	01のみ	修正必要
チェックされている場合	01 02, 01 03, etc.	修正必要なし
" A "," B "が両方とも	01のみ	修正必要
チェックされている場合	01 02, 01 03, etc.	片方のみ修正必要
	01 02 03, etc.	修正必要なし/必要*2

*1 アルペジエーターが動作する複数のトラックにそれぞれ設定されている" MIDI Channel "が01だけの場合は、「01のみ」の欄を見ます。" MIDI Channel "が01と02または01と03のように01ともう1つのチャンネルが設定されている場合は「01 02, 01 03, etc.」の欄を、01と02と03のように01とその他複数のMIDIチャンネルが設定されている場合は「01 02 03, etc.」の欄を見ます。

*2 修正が必要な場合は、1つのアルペジエーターが動作するトラックが“ MIDI Channel ”01だけを使用しているときです。また、2つのアルペジエーターで同じMIDIチャンネルを使用している場合にも修正が必要な場合があります。

⚠ コンビネーションの設定によっては、ここでの設定に加えて、さらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

前図は、コンビネーションINT-C005:“ In the Pocket ”を“ Copy From Combi ”で“ Auto adjust Arp setting for Multi REC ”をチェックしないでコピーした例です。前述の操作①②を参照し、実際にコピーして確認してください(このコンビネーションのアルペジエーター設定についてはp.130を参照してください)。
この設定を例として修正が必要か、そして修正が必要な場合、どこを修正するかを確認します。

“ Arpeggiator Run ”AとBにチェックがついていて、アルペジエーターが動作するトラックには“ MIDI Channel ”01と02が設定されています。片方のアルペジエーターに対して修正が必要です。この設定のままマルチトラック・レコーディングを行うと、T01, 02, 03, 04, 05, 06がMIDIチャンネルが同一のため、低音側のベース(T01, T02)、高音側のシンセ・ブラス/パッド(T03, T04, T06)、アルペジエーターBによるシンセ・マレット(T05)の演奏データが1つにまとめられてしまい、再生時に演奏が再現されません。(T08はアルペジエーターAをトリガーするためのダミー・トラックです。)

① アルペジエーターBによるシンセ・マレットの演奏データを分けてレコーディングするために、T05のMIDIチャンネルを変更します。

Sequencer P2:Trk Param, MIDI Ch T01-08ページを選び、Track05の“ MIDI Channel ”を03に変更します。

② アルペジエーターBをトリガーするための設定を加えます。

Sequencer P2:Trk Param, MIDI Ch T09-10ページを選び、トラック9(または使用していないトラックのいずれかを選択)の“ Status ”をOff,“ MIDI Channel ”を01に設定します。(T09はアルペジエーターBをトリガーするためのダミー・トラックとなります。)

③ Sequencer P7:Arpeggiator, Setup T09-16ページを選びます。トラック9のAssignをBに設定します。

以下の設定になります。

トラック	T01	T02	T03	T04	T05	T06	T07	T08	T09
Assign	Off	Off	Off	Off	B	Off	A	A	**B**
Status	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	Off	**Off**
MIDI Ch.	01	01	01	01	**03**	01	02	01	**01**

以上で修正が終了しました。Sequencer P0:Play/REC, Preferenceページで“ Track Select ”にMIDIチャンネルが01のトラックのいずれか選びます。“ Multi REC ”をチェックし、マルチトラック・レコーディングしてください。

Sequencerモードでの注意とその他の機能

本機のソング・データと、その互換性

メディアから、本機のシーケンサーにロードして再生できるソング・データには、次の2種類があります。

- **本機専用フォーマットでセーブされているソング・データ**
  このデータは本機専用です。
  ただし、TRITON/TRITONpro/TRITONproX/TRITON-Rack(Multi)と一部互換性があります(☞PG p.279)。その他の機種ではロードできません。
  本機独自の細かな設定による演奏が忠実に再現できますので、本機で再生することを前提としたソング・データは、このフォーマットでセーブすることをおすすめします。
- **スタンダードMIDIファイル**
  本機専用フォーマットのように本機での演奏を忠実に再現できませんが(普通の演奏には問題ありません)、SMF対応の他機種と互換性が持てます。
  ソング・データ等のロード/セーブは、Diskモードで行ないます。(☞p.59, 63, PG p.155)

コンペア機能

リアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットを行う前と後の状態を比較することができます。

⚠ [COMPARE]キーが点灯しているときにエディットするとキーは消灯します。その演奏データが[COMPARE]キーの消灯時に呼び出される演奏データとなります。

コンペアが可能な操作

- **トラックへのレコーディング**
- **Track Edit(トラック・エディット)**
  Sequencer P5:Track Editページのページ・メニュー・コマンド“ Memory Status ”,“ Rename Track ”以外のすべてのコマンド
- **パターンへのレコーディング**
- **Pattern Edit(パターン・エディット)**
  Sequencer P6:Pattern/RPPR, Pattern Editページのページ・メニュー・コマンド“ Memory Status ”,“ Rename Pattern ”,“ FF/REW Speed ”,“ Rename Track ”以外のすべてのコマンド
- **Song Edit(ソング・エディット)**
  Sequencer P0～P4, P7～P9各ページのページ・メニュー・コマンド“ Delete Song ”,“ Copy From Song ”
  Sequencer P1:Cue Listページのページ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”と“ Copy Song ”

基本的にはトラックやパターンのイベント・データが元に戻ります。ソングのパラメーターはソング・エディット(ページ・メニュー・コマンドの実行時)のときだけコンペアが可能です。

コンペアが不可能な操作

- ソングのパラメーターのエディット
- 上記(コンペアが可能な操作) 以外のページ・メニュー・コマンド

メモリー・プロテクト

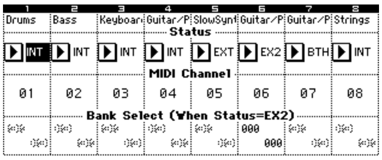
トラック、パターンのレコーディングや、演奏データをエディットする場合、Globalモードでメモリー・プロテクトをはずしておく必要があります。(☞p.57)

MIDIについて

トラック・ステータス“ Status ”

シーケンサーで発音させる音源を、本機/外部にするかを選択できます。

トラック・ステータス“ **Status** ”(P2:Trk Param, MIDI Ch T01-08/T09-16)を**INT** にして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、本機の音源が発音およびコントロールされます。“ **Status** ”を**EXT** , **EX2** または**BTH** にして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、外部音源が発音およびコントロールされます(外部音源のMIDIチャンネルを本機のEXT, EX2またはBTHのトラックの“ MIDI Channel ”に合わせる必要があります)。BTHでは、外部音源と同時に本機の音源が発音、コントロールされます。



本機のSequencerモードを、16マルチトラック・ティンバーの音源として使用する場合、INTまたはBTHに設定します。(☞“ Status ”PG p.62)

シーケンサーと外部MIDI機器との同期

シーケンサーでレコーディング / プレイするテンポを外部のMIDI機器(シーケンサーやリズム・マシーンなど)と同期させることができます。(☞PG p.266)

サンプリングの設定

本機でのサンプリングの特長

- 48kHz, 16bitリニア, モノ/ステレオ・サンプリングが行えます。
- 本機は、標準で16MByteのサンプル・メモリー(RAM)とハード・ディスクを内蔵しています。サンプリング時のデータはいずれかに書き込まれます。
  16Mbyteの**サンプル・メモリー(RAM)**は、モノで約2分54秒、ステレオで約1分27秒のサンプリングが行えます。さらに72ピンSIMMボードを増設することで最大96Mbyte(32MbyteSIMM 3枚: 標準で装着している16Mbyteを32Mbyteに差し替えた場合)までメモリーが拡張できます。この場合、モノで最長約2分54秒(ステレオでは約1分27秒)のサンプルを6個まで、合計約17分28秒(ステレオでは合計約8分44秒)のサンプリングが可能です。サンプル・メモリー(RAM)にサンプリングしたサンプルは、ふたたび音源波形として使用できます。ただし、本機の電源をオフにするとデータは消えますので、データをセーブする必要があります。
  ハード・ディスクは、1つのサンプル・ファイルにおいて、モノ, ステレオ共に最大で80分(モノ: 約440Mbyte, ステレオ: 約879Mbyte使用)のサンプリングが可能です。このときWAVEファイルが作成されます。
  ハード・ディスクへサンプリングしたサンプル(WAVEファイル)は、サンプル・メモリー(RAM)へロードすることで、ふたたび音源波形として使用できます。ハード・ディスクのサンプル(WAVEファイル)は、モノ時は最大16Mbyte, ステレオ時は32Mbyte(ただしサンプル・メモリー32Mbyte以上拡張時)まで、サンプル・メモリー(RAM)へロードすることができます。
  またWAVEファイルは、装着したオプションCDRW-1やSCSI端子に接続したCD-R/RWに書き込んで、オーディオCDを作成することが可能です。
- 最大1000マルチサンプル、4000サンプル作成できます。
- Diskモードで、各メディアからマルチサンプル/サンプル・データがロードできます。
- KORGフォーマットやAKAI(S1000/3000)フォーマットのサンプル・データ、AIFFやWAVEフォーマットなどのサンプル・ファイルがロードできます(本体ロード後はすべてKORGフォーマットのサンプル・データとして扱われます)。
  また、作成したサンプル・データをAIFFやWAVEフォーマットのサンプル・ファイルとしてエクスポート(書き出す)ことができます。
- サンプリングする外部入力音にコンプレッサー, EQ, ローファイ系エフェクトなど5系統インサート・エフェクトが使用できます。エフェクトのLFO周期や、ディレイをBPM値で指定でき、フレーズ・ループ等をサンプリングするときなどに効果的です。(Samplingモードではインサート・エフェクトのみ、Program, Combination, Sequencerモードではマスター・エフェクトの使用も可)
- SAMPLING [START/STOP]キー, ノート・オン, スレッショルド, SEQUENCER [START/STOP]キーによるサンプリングが行えます(選べる方法はモードによって異なります)。スレッショルドではスレッショルド・レベルを設定し、設定した入力レベルを超えるとレコーディングが自動的にスタートします。Samplingモードではプリ・トリガーの設定が可能です。
- アナログ・オーディオ入力はマイク, ラインの信号レベルに対応しています。S/P DIF IN経由のデジタル・オーディオ入力は48kHzまたは96kHzのサンプル・レイトに対応しています。mLAN端子(オプションEXB-mLAN装着時)経由のデジタル・オーディオ入力は48kHzのサンプル・レイトに対応しています。
- オプションCDRW-1やSCSI端子に接続した外部CD-R/RWドライブのオーディオCDからオーディオ信号をサンプリングします(リッピング機能)。アナログまたはデジタルでのリッピングが可能です。
- サンプリングしたデータは自動的、または簡単な操作でプログラムにコンバートすることができ、本機のHIシンセシス・システムの素材として使用できます(Samplingモードでは"Convert MS To Program"、Program, Combination, Sequencerモードでは"Select Bank & Smpl No."）。プログラムにコンバートすることによってマルチサンプル/サンプルは、フィルター, アンプ, エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。そのプログラムはCombinationモードやSequencerモードでも使用できます。また、サンプルはドラムキットのドラムサンプルとして使用することができます。

Program, Combination, Sequencer モードでのサンプリング

- Program, Combination, Sequencerモードでの演奏を内部的にデジタル領域でのリサンプリングが可能です。本機のフィルター, エフェクト, アルペジエーター, シーケンサー等の機能を使った演奏をリサンプリングできます。
- 各入力端子から外部入力音をサンプリングできます。このとき本機での演奏と各入力端子等からの外部入力音をミックスしてサンプリングしたり、本体の演奏をモニターしながら入力端子等からの外部入力音のみをサンプリングすることができます。また、マスター・エフェクトも使用することができます。
- Sequencerモードでは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成することができます。このIn-Track Sampling機能によってシーケンサーを走らせながらマルチトラック・レコーダーにレコーディングする感覚で、ボイスやギターをサンプリングできます。
- Sequencerモードのソング演奏をハード・ディスクへリサンプリングし、Diskモードで曲順を編集して、オプションCDRW-1等にオーディオCDの作成が可能です。

Sampling モードでのエディット

- Samplingモードでは、各モードでサンプリングしたり、メディアから読み込んだサンプル・データ(WAVEやAIFF等を含む)を、

インデックス(ゾーン)にアサインして、マルチサンプルを作成します。

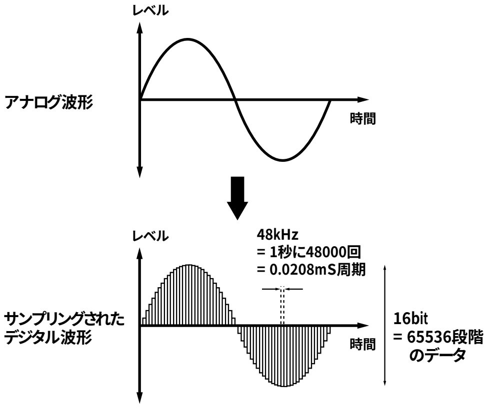
- LCD画面に波形を表示し、豊富な波形編集コマンド(ページ・メニュー・コマンド)やループ設定などをエディットが可能です。レート・コンバート(ダウン・サンプリング効果)、リバース等のエディットが可能です。
- サンプル単位でのスタート, ループ・スタート, エンド・アドレスが設定できます。ループ・チューン, リバース再生の設定, ループ・ロック機能が使用できます。
- **Use Zero 機能**で、ゼロ・クロス・ポイントを自動検出し、波形の先頭や後、またサンプルの再生時にノイズが発生しにくい部分を簡単に探せます。
- グリッド機能で、波形表示にＢＰＭベースのグリッドを表示し、ＢＰＭに合わせたループ作成や波形編集が簡単に行えます。
- マルチサンプルは最大128インデックスが作成できます。それぞれのインデックスは、サンプルのアサイン、発音ゾーン、オリジナル・キー、再生ピッチ、レベル等が設定できます。
- " Keyboard & Index "表示で、サンプルのアサインやゾーンを確認しながらマルチサンプル編集ができます。
- 16文字までのサンプル・ネーム、マルチサンプル・ネームがつけられます。Diskモードでもサンプル・ネーム、マルチサンプル・ネームで確認できます。(☞PG p.157「Translation」)
- **タイム・スライス(Time Slice)機能**で、リズム・ループ・サンプル(ドラムス等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを複数に分割できます。分割したサンプルに対応するパターンやトラックの演奏データも自動的に作成できますので、即座にSequencerモードで音のピッチを変えずにテンポを変えて再生することができます。また、スネアのピッチのみを変えたり別のサンプルと差し替えたり、シーケンサーでの再生のタイミングを変えたりして、素材のリズム・ループを元に新しいリズム・ループが作成できます。(ステレオ・サンプル対応)
- **タイム・ストレッチ(Time Stretch)機能**で、サンプルのピッチを変えないでテンポを変更することができます。ストリングスやボーカル等の持続音系のフレーズ・ループ等に向くSustainingまたはドラムス類などの減衰音のリズム・ループ等に向くSliceを選び、タイム・ストレッチを行うことができます。(ステレオ・サンプル対応)
- 弦・管などの音程付楽器音サンプルをループさせて音を持続させたときに、ループ部分が不自然に再生されることがあります。**クロスフェード・ループ(Crossfade Loop)機能**を実行することによって、このような状態を解消し、自然なループ再生を得ることができます。
- **リンク(Link: Crossfade付)機能**は、2つのサンプルをつなぎ合わせて、1つのサンプルにすることができます。このとき、サンプルの接続部分の音量を徐々に変えて、自然に音が切り替わる効果を得るクロスフェードも可能です。
- インデックスごとの再生ピッチは、ＢＰＭアジャスト機能(再生ピッチ・アジャスト)により、ループの周期を任意のＢＰＭ値へ合わせこむことができます。
- サンプルに自動的にエフェクトをかけて別サンプルを作成するリサンプリング(オート)が可能です。

サンプリングの構成

サンプリングの構成を示します。(☞次ページ下図)

サンプリング周波数とビット・レゾリューション

サンプリングとは、図に示すように時間軸をある一定の周期でアナログ信号のレベルを読み取り、デジタル・データとしてメモリーに取り込みます。



この一定周期というのがサンプリングの周期で、一般にサンプリング周波数として表されます。48kHz(キロ・ヘルツ)というのは1秒間に48000回サンプリングが行われ、その周期は1(秒)/48000(回) = 約0.00002083(秒) = 約0.02083(mSミリ・セコンド)となります。

サンプリング周波数が高いほどアナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

レベルを読み取り、デジタル・データに変換します。このときの精度がビット・レゾリューションです。無限のレゾリューションのアナログ信号レベルを、有限のレゾリューションのデジタル・データに変換することになります。16bit(ビット)では、2の16乗 = 65536段階でレベルを表わすことになります。

ビット・レゾリューションが多いほど、アナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

この48kHz、16bitというのは、DATなどのオーディオ機器のクオリティと同等です。CDは44.1kHz、16bitで、サンプリング周波数が少し低くなっています。

サンプル (Sample)と マルチサンプル(Multisample)

サンプル (Sample)

レコーディング(サンプリング)やロードしたファイルを内部メモリーに取り込んだデータをサンプルまたはサンプル・ファイルといいます。サンプルは実際の波形データとそれを再生するためのスタート、ループ・スタート、エンド・アドレスなどのパラメータで構成されており、マルチサンプル、ドラムキットで使用することができます。本機では最大4000サンプルを本体のメモリーに持つことができます。

note 1つの波形データを複数のサンプルで共有することができます。これによりインターナル・メモリーを無駄に消費することなく、1つの波形データでも、再生アドレスを変えた複数のサンプルを作成できます。例えば、「One-Two-Three」という声の波形データがあるとします。この1つの波形データを共有して、サンプルAでは「One-Two-Three」、サンプルBでは「One-Two」、サンプルCでは「Two-Three」と再生するサンプルを作成できます。(☞PG p.92)

マルチサンプル (Multisample)

複数のサンプルが鍵盤の範囲ごとに発音するように設定したものをマルチサンプルといいます。マルチサンプルは、最小1つから最大128個のインデックスで構成されます。1つのインデックスは、それぞれどのサンプルを再生するか、再生するゾーン、オリジナル・ピッチのキー、再生ピッチ、レベル等のパラメータを持っています。

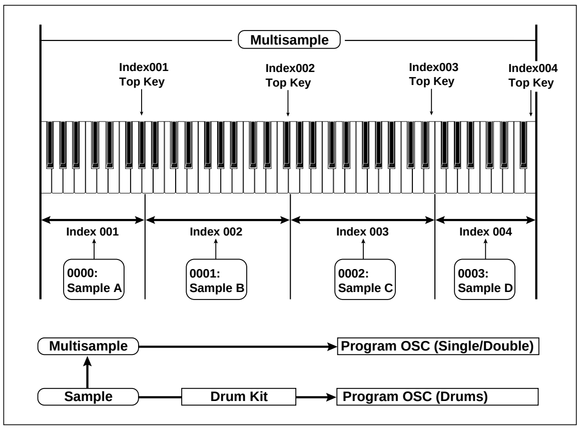
マルチサンプルの利用法

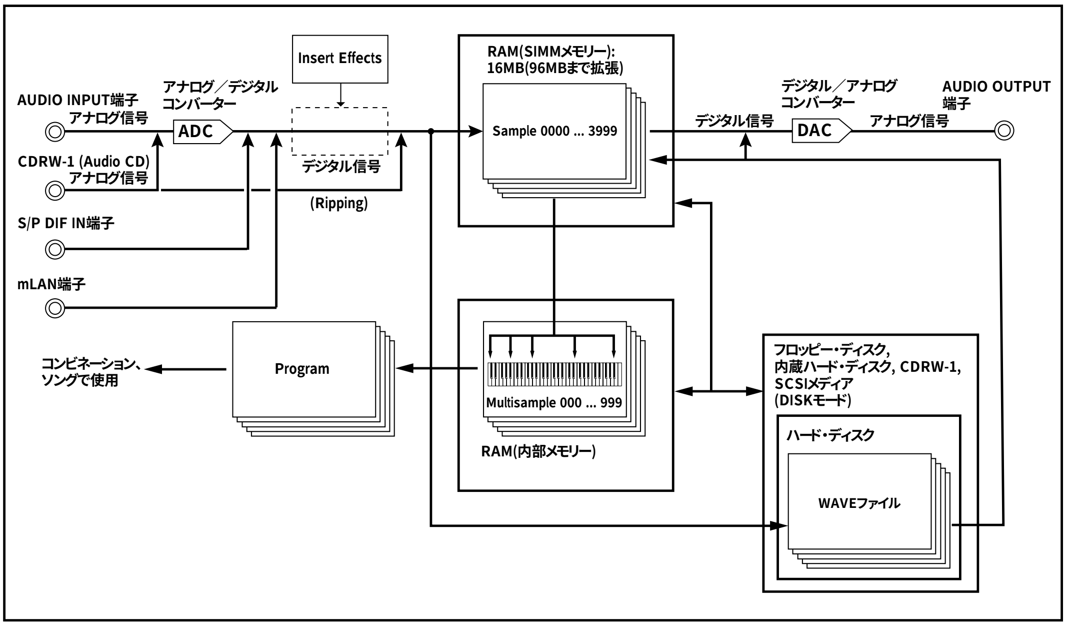
例えばピアノなどの音域の広い楽器音をサンプリングするとき、ある音程だけをサンプリングし、その1サンプルを全音域で使用すると、再生時、音色が不自然に聞こえます。マルチサンプルを利用して、特定の音域ごとにサンプリングし、それぞれの音域のサンプルを配置することによって不自然さを解決することができます。

例えば1オクターブごとに1つの音程をサンプリングして、それら複数のサンプルをインデックス(再生する鍵盤の範囲)に割り振ります。本機内蔵のプリセットROMマルチサンプルの楽器音もすべてこの手法で構成されています。

複数のフレーズ・サンプリングやリズム・ループなどのサンプルをマルチサンプルに配置して鍵盤上に並べることによって、同時に複数のサンプルが演奏できます。鍵盤ごとに異なるフレーズをアサインできますので、パッド付のサンプラーのような感覚で演奏することもできます。また、これらのサンプルを1オクターブごとにアサインして、再生の音程を変えたフレーズ・バリエーションとしても演奏できます。

本機では、最大1000マルチサンプルを本体のメモリーに持つことができます。
このマルチサンプルはプログラムのオシレーターに選択でき、プログラムとして演奏できます。コンビネーションでプリセット・プログラムと組み合わせたり、ソングで使用したりできます。また、アルペジエーターと組み合わせることによって面白い効果も出せます。(例: 効果音や言葉のサンプルをアルペジエーターで自動演奏させるなど)





サンプリングの準備

電源をオフにすると、サンプル・メモリー(RAM)に書き込んだマルチサンプル, サンプルのすべてのデータは消えてしまいます。必要なデータは電源オフする前に内蔵ハード・ディスクやSCSIデバイスにセーブしてください。
電源オン直後はマルチサンプル, サンプル・データは入っていませんので、あらかじめ保存していたデータなどをロードして、再生やエディットをしてください。(☞p.37)

1. 入力機器の接続と*Input* の設定

入力機器の接続

外部のオーディオ・ソースを接続します。本機はAUDIO INPUT 1, 2端子、S/P DIF IN端子、mLAN端子(オプションEXB-mLAN装着時)からの入力が可能です。

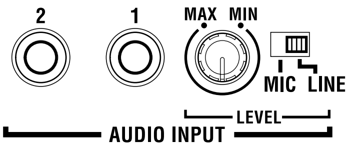
① 入力するオーディオ・ソースを接続します。

- **AUDIO INPUT 1, 2端子からの入力**
  リア・パネルAUDIO INPUT 1, 2 端子にマイク, ギター, CDプレイヤーなどを接続します。

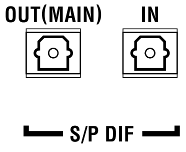
  入力する機器によってAUDIO INPUT **[MIC/LINE]** スイッチの設定を切り替えます。

  マイクを接続するときは、**MIC 側**に設定します。
  ギターやアナログ・オーディオ機器を接続するときは、**LINE 側**に設定します。

note ピックアップがアクティブのギター等は直接入力できますが、パッシブ・タイプ(プリ・アンプを内蔵していない)の場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。



- **S/P DIF IN端子からの入力**
  リア・パネルS/P DIF IN 端子にDATなどのオプティカル・デジタル出力端子を接続します。(☞PG p.138)



- **mLAN端子からの入力(オプションEXB-mLAN装着時)**
  リア・パネルmLAN端子にmLAN対応機器やコンピューターのIEEE1394 端子を接続します。

  ☞オプションEXB-mLANの取扱説明書をご覧ください。

Inputの設定

*Input*の設定は、Samplingモード専用と、Combination, Program, Sequencer, Song Play, Diskモード共用になっています。後者はGlobalモード・パラメーターとして保存されます。通常、Globalモードで設定します。他のそれぞれのモードでも設定できます。

それぞれ次のページで設定します。

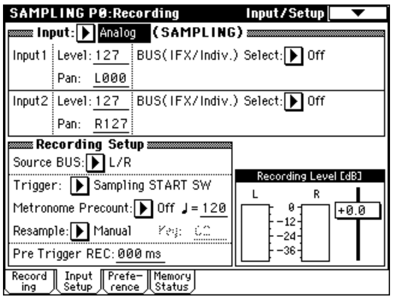
モード	ページ
Sampling	Sampling P0:Recording, Input/Setup
Combination,	Combination P0:Play, Sampling
Program,	Program P0:Play, Sampling
Sequencer,	Sequencer P0:Play/REC, Sampling
Song Play,	Global P0:Basic Setup, Input/Sampling
Disk	Disk, Play Audio CD

note このうちサンプリングできるモードはSampling, Combination, Program, Sequencerの各モードです。

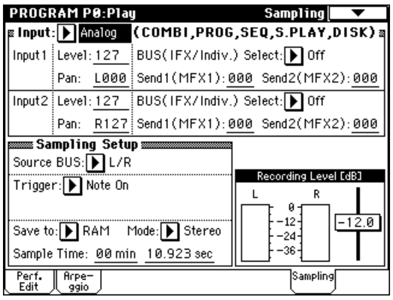
② *Input* を設定するページを選びます。

ここでは、SamplingモードとProgramモードを例にして説明します。

- **Samplingモード**
  [SAMPLING] キーを押してSampling モードに入ります。
  InputSetup タブを押して、P0:Recording,Input/Setup ページを選びます。



- **Programモード**
  [PROG] キーを押してProgram モードに入ります。
  Sampling タブを押して、P0:Play,Sampling ページを選びます。



③ 入力元を“ Input ”で設定します。

AUDIO INPUT 1, 2端子からの入力を設定する場合は**“Input ”をAnalog** に設定します。

S/P DIF IN端子からの入力を設定する場合は**“Input ”をS/P DIF** に設定します。

mLAN端子からの入力を設定する場合は“ **Input** ”を**mLAN**(オプションEXB-mLAN装着時に選択可)に設定します。

“ **Input** ”に**S/P DIF**, **mLAN**を設定するとき、「Obey Copyright Rules」(著作権に従ってください)というダイアログが表示されます。「著作権について」(☞p.iii)をよく読んで、使用許諾に同意する場合はOKボタンを押して設定を続行してください。同意しない場合はCancelボタンを押して設定を中止してください。

note オプションCDRW-1に挿入したオーディオCDからアナログでサンプリングする場合は、“ **Input** ”を**Analog**にして“ **Level** ”等を設定します。

④ ***Input1, Input2*** **の“ BUS(IFX/Indiv.) ”で、“ Input ”で選択した外部オーディオ信号の送り先を設定します。**

L/R: L/Rバスへ送ります。
IFX1 ～IFX5: 各インサート・エフェクト・バスへ送ります。
1～4, 1/2, 3/4: INDIVIDUALの各1～4, 1/2, 3/4バスへ送ります。

“ Level ”で信号レベルを設定します。通常、127に設定します。“ Pan ”で定位を設定します。

Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)では、マスター・エフェクト1, 2へのセンド・レベル“ Send1(MFX1) ”, “ Send2(MFX2) ”が設定できます。
“ BUS(IFX/Indiv.) ”がL/R, Offのときに設定できます。

“ Send1(MFX1) ”,“ Send2(MFX2) ”はSamplingモードでは設定できません。

- AUDIO INPUT 1端子からの入力は*Input1* で、2端子からの入力は*Input2* で設定します。
- S/P DIF IN端子からの入力はLchを*Input1* で、Rchを*Input2* で設定します。
- mLAN端子からの入力はmLAN1を*Input1* で、mLAN2を*Input2* で設定します。

例:AUDIO INPUT 1端子からモノでL/Rバスへ送る場合
Input1“ BUS(IFX/Indiv.) ”L/R,“ Level ”127,“ Pan ”L000

例:AUDIO INPUT 1, 2端子からステレオでL/Rバスへ送る場合
Input1“ BUS(IFX/Indiv.) ”L/R,“ Level ”127,“ Pan ”L000
Input2“ BUS(IFX/Indiv.) ”L/R,“ Level ”127,“ Pan ”R127

“ BUS(IFX/Indiv.) ”をOffからL/RやIFXに設定すると、AUDIO OUT L/MONO, R端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

2. レコーディング・レベルの設定 (Recording Level [dB])

① **レコーディングする音量で音を出します。**

AUDIO INPUT 1, 2端子から入力する場合は、**[LEVEL]** ノブをMIN側からMAX側に回していきます。「**ADC OVERLOAD!!** 」(ADコンバーター過入力!)が表示される直前のレベルに設定します。

note 「**ADC OVERLOAD!!** 」が表示される直前のレベル(過入力とならない最大レベル)で最良の音が得られます。

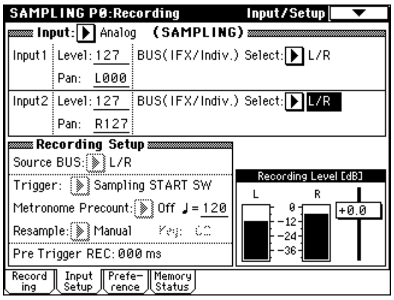
② **SAMPLING [REC]キーを押します。**

レコーディングする音量で音を出します。
レベル・メーターで入力する音量が確認できます。

“ Recording Level ”スライダーでレコーディング・レベルを調整します。

“ Recording Level ”は、サンプリングするデータのみに影響します。出力される音量は変化しません。

「**CLIP!!** 」が表示される場合は、ディスプレイ右側の“ Recording Level ”を適切なレベルまで下げてください。



外部入力のみをサンプリングする場合と、ソング演奏やプログラム, コンビネーション, サンプルなどの鍵盤演奏をリサンプリングする場合等とで、“ Recording Level ”を次のように設定することをおすすめします。
また、このとき“ Auto +12dB On ”(☞p.105)を設定することによってレコーディングしたサンプルを適切なレベルで再生することができます。

外部入力のみをサンプリングする場合
“ Recording Level ”: +0.0(dB)
“ Auto +12dB On ”: オフ(チェックしない)

リサンプリングする場合 (ソング演奏、プログラム, コンビネーション, サンプルなどの鍵盤演奏等のサンプリング)
リサンプリングと外部オーディオを同時にサンプリングする場合
“ Recording Level ”: −12.0(dB)
“ Auto +12dB On ”: オン(チェックする)

(☞p.105「レコーディング・レベルとAuto +12dB On」)

③ **調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。**

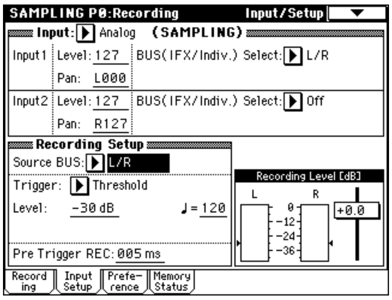
3. レコーディング方法の設定 (Recording Setup/Sampling Setup)

①" Source BUS "でサンプリングするソースを選びます。

ここで設定したバスへ送られている音がサンプリングされます。

L/R: L/Rバスに送られている音がサンプリングできます。
Indiv.1/2: Individual 1, 2バスに送られている音がサンプリングできます。

設定例については、各サンプリング例を参照してください。(☞p.37, 43, 45, 47, 115)



②" Trigger "でサンプリングを開始する方法を設定します。

各モードで選択できるトリガー方法が異なります。

Samplingモード:
Sampling START SW, Note On, Threshold
Program, Combinationモード:
Sampling START SW, Note On
Sequencerモード:
Sampling START SW, Note On, Threshold, Sequencer START SW

ここでは、すべてのモードで使用できるSampling START SW, Note Onを説明します。それぞれ目的にあったトリガー方法は各サンプリング例p.38, 43, 45, 115やPG p.4, 37, 56, 97を参照してください。

Sampling START SW: SAMPLING [REC]キーを押すとサンプリング・スタンバイ状態になり、SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリングが始まります。

Note On: SAMPLING [REC]キー、SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリング・スタンバイ状態になり、鍵盤を弾くとサンプリングが始まります。

4. レコーディングするサンプルに関する設定 (REC Sample Setup/Sampling Setup)

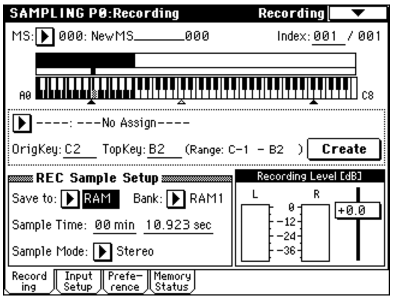
サンプリング時のデータの書き込み先, モノ/ステレオ・サンプリングの設定, サンプリングする時間等を設定します。

REC Sample Setup の設定はSamplingモードで、*Sampling Setup* の設定はCombination, Program, Sequencerモードで行います。これらの設定はモードごとの専用の設定になっています。

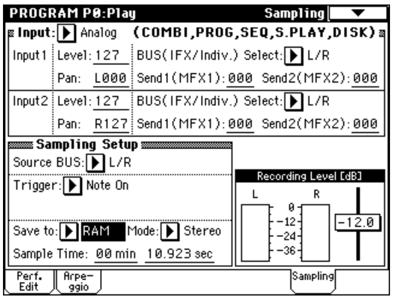
それぞれ次のページで設定します。

モード	ページ
Sampling	Sampling P0:Recording, Recording
Combination	Combination P0:Play, Sampling
Program	Program P0:Play, Sampling
Sequencer	Sequencer P0:Play/REC, Sampling

• **Samplingモード**



• **Programモード**

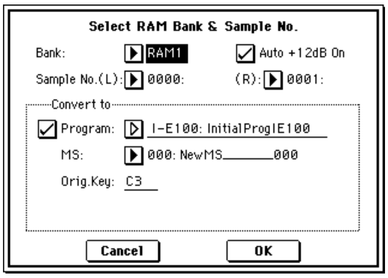


① サンプリング時のデータの書き込み先を" Save to "で設定します。

RAM: サンプル・メモリー(RAM)に書き込みます。

RAM設定時、書き込み先のRAMバンクを選択します。
Samplingモードでは" Bank "で設定します。
その他のモードでは、ページ・メニュー・コマンド" Select Bank & Smpl No. "で設定します。

" Select Bank & Smpl No. "を選ぶと、次のダイアログが表示されます。



このダイアログの" Bank "で選択します。
" Sample No. "で書き込み先のサンプル・ナンバーを指定します。" Sample Mode "をStereoにした場合はL, Rを指定します。
Convert to の" Program "チェック・ボックスをチェックするとサンプリングによるRAMへの書き込み後、自動的にプログラムへコンバートします。サンプリングした音をすぐに確認したい場合などに便利です。

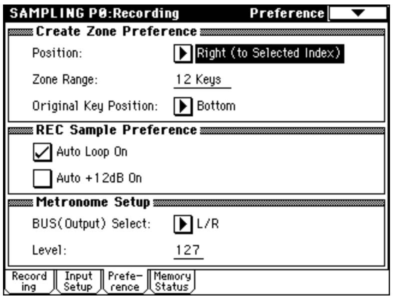
右側の“ Program ”と“ MS ”にコンバート先のプログラム・ナンバーとマルチサンプル・ナンバーを指定します。

また、サンプルがオリジナル・ピッチで発音するキーを“ Orig.Key ”で設定します。“ Orig.Key ”はサンプリング後に1増加し、次のサンプリング時には1つ上の鍵盤にアサインされます。

OKボタンを押して設定を確定します。

note “ **Auto　+12dB On** ”を設定します。“ Auto +12dB On ”をチェックすると、サンプリング後、自動的にサンプルの再生レベルが+12dB程度大きくなります。(☞「レコーディング・レベルと“ Auto +12dB On ”」)

Samplingモードでは、P0:Recording, Preferenceページで設定します。

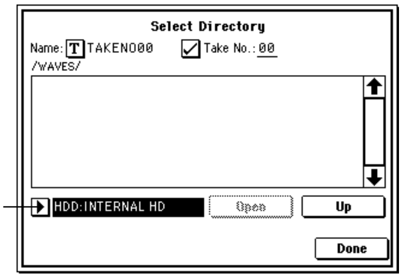


Program, Combination, Sequencerの各モードでは、Samplingページのページ・メニュー・コマンド“ Select Bank & Smpl No. ”で設定します。(☞p.104)

DISK:　内蔵ハード・ディスクやSCSI接続したハード・ディスク等に書き込みます。

DISK設定時、書き込み先のドライブを選択します。

各モードでは、ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”で設定します。



ドライブ・セレクト

ドライブ・セレクトでドライブを選び、階層をOpen, Upボタンで移動し、指定します。Doneボタンを押して設定を確定します。

note 内蔵ハード・ディスク等にWAVEファイルとしてサンプリングした場合は、“ Auto 12dB On ”の設定は無効になります。WAVEファイルの再生レベルは、“ WAVE File Play Level ”(☞PG p.138)で設定します。

② “ Sample Time ”でサンプリングする時間を設定します。

分, 秒単位で設定できます。

RAM設定時、サンプル・メモリー(RAM)へ、最長でモノで約2分54秒, ステレオで約1分27秒のサンプリングが可能です。96MBまでSIMMを増設した場合、モノで約2分54秒(ステレオで約1分27秒)のサンプルを6個まで、合計約17分28秒(ステレオで約8分44秒)のサンプリングできます。

DISK 設定時、ハード・ディスクへモノ, ステレオ共に最大で80分(モノ: 約440MB, ステレオ: 約879MB使用)のサンプリングが可能です。

③ “ Sample Mode ”でモノまたはステレオのファイルを作成するかを設定します。

L-Mono: 内部Lチャンネルの音がモノでサンプリングできます。

R-Mono: 内部Rチャンネルの音がモノでサンプリングできます。

Stereo: 内部L, Rチャンネルの音がステレオでサンプリングできます。

レコーディング・レベルと“Auto +12dB On”

ソング演奏や、プログラム, コンビネーション, サンプルなどの鍵盤演奏をリサンプリングしたり、これらの演奏と外部オーディオとをミックスしてサンプリングするとき、通常“ Recording Level ”を−12.0(dB)に設定します。−12.0(dB)でリサンプリングすると、サンプル・データとしては最適なレベルでレコーディングされますが、再生時のレベルはリサンプリング時より小さくなります(“ +12dB ”オフ時)。このような場合に“ Auto +12dB On ”をチェックしてリサンプリングすると、“ +12dB ”(SamplingモードLoop Editページ)が自動的にオンに設定され、レコーディングしたサンプルを、リサンプリング時と同じレベルで再生することができます。

外部オーディオ音をサンプリングする場合、通常“ Recording Level ”を+0.0(dB)に設定します。サンプリングするとサンプル・データは最適なレベルでレコーディングされます。このとき、“ Auto +12dB On ”をオフにしてサンプリングすると“ +12dB ”(SamplingモードLoop Editページ)がオフになり、サンプリング時と同じレベルで再生できます。

電源オン時の“ Recording Level ”と“ Auto +12dB On ”の初期設定は、次のようになっています。

Program,Combination,Sequencer　モード

“ Recording Level ”: −12.0(dB), “ Auto +12dB On ”: オン

Sampling　モード

“ Recording Level ”: +0.0(dB), “ Auto +12dB On ”: オフ

これらの設定は、上記の各モードではリサンプリングが、下記のモードでは通常のサンプリングが、おもに行われることを想定しています。必要に応じて設定し直してください。

サンプル・メモリー(RAM)のオプティマイズ

サンプリング時のデータ書き込み先をRAMに設定している場合は、データ書き込み後、サンプル・メモリー(RAM)を自動的にオプティマイズ(最適化)することができます。オプティマイズを行うことによって、無駄にメモリーを占有していた領域が整理され、残り容量が確保できます。GlobalモードのP0:Basic Setup, Input/Samplingページの“ **Auto Optimize RAM** ”を**チェック**することによって、サンプリングが終了すると自動的にRAMが最適化されます。ただし、この場合は、常にRAMに無駄がなくサンプリングができますが、サンプリングが終了すると発音が止まります。Sequencerモードでソングを再生していた場合は演奏が停止します。

ソングの演奏や、CD等の入力音を聞きながら、いくつかの部分を続けてサンプリングするときに発音を止めたくない場合は、“ **Auto Optimize RAM** ”を**チェックしない**でサンプリングし、残り容量が少なくなったときなどに、ページ・メニュー・コマンド“ **Optimize RAM** ”(Program, Combination, Sequencerモードの各Samplingページ, SamplingモードP0〜P4)を実行してRAMを最適化することもできます。サンプル・メモリー(RAM)の残り容量はSamplingモードP0:Memory Statusで確認できます。

Samplingモードでのサンプリングとエディット

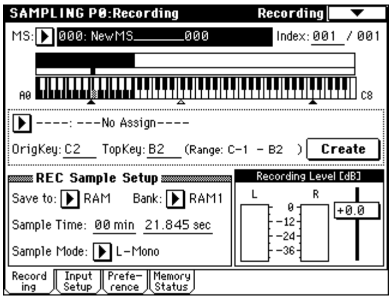
Samplingモードではサンプリングしたり、サンプリングしたサンプル・データやメディアから読み込んだサンプル・データ(WAVEやAIFF等を含む)の波形をエディットします。また、エディットしたサンプルをインデックス(ゾーン)にアサインしてマルチサンプルを作成します。

サンプリング例はp.37～を参照してください。
ここではSamplingモード固有のサンプリングとマルチサンプル,サンプルのエディットについて説明します。

マルチサンプルのインデックス作成とサンプリング

マルチサンプルのインデックスを作成して、サンプリングしたサンプルをインデックスに割り当てます。

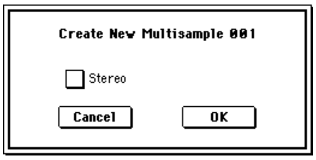
① P0:Recording, Recordingページを選びます。



②“ MS(Multisample Select) ”を選び、マルチサンプルを作成します。

新規にマルチサンプルを作成する場合は、“ MS(Multisample Select) ”ポップアップ・ボタンを押してMultisample No.に名前の入っていないリストを押すか、テン・キー[0]～[9]でナンバーを入力し、[ENTER]キーを押します。

ダイアログが表示されます。

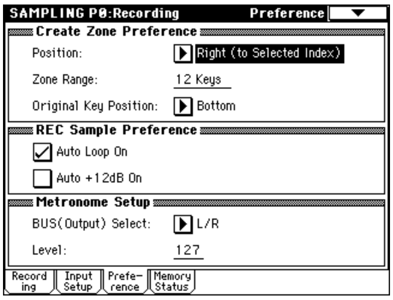


ステレオのマルチサンプルを作成する場合は“ Stereo ”チェック・ボックスをチェックして、OKボタンを押します。
モノのマルチサンプルを作成する場合は、“ Stereo ”チェック・ボックスのチェックをはずしてOKボタンを押します。

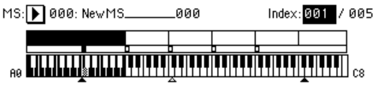
③ Createボタンを押してインデックスを作成します。

電源オン直後の“ **Index** ”は**001/001**　になっています。これは1つのインデックスだけがあることを示します。
“ Keyboard & Index ”で反転表示している範囲が、選択されているインデックスの範囲です。
Createボタンを数回押してください。押すごとにインデックスが作成されます。“ Keyboard & Index ”にそれぞれのインデックスの範囲、オリジナル・キーの位置が表示されます。

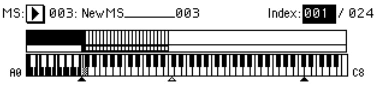
note Createボタンを押したときに作成されるインデックスは、P0: Recording, Preferenceページ*Create Zone Preference*に従って作成されます。(P3:Multisample, Preferenceページ *Create Zone Preference* でも可 ☞PG p.99, 118)



電源オン直後は、“ **Position** ”が**Right**(to Selected index), “ **Zone Range** ”が**12 Keys**, “ **Original Key Position** ”が**Bottom**に設定されていますので、次のようなインデックスが作成されます。



note “ **Zone Range** ”を**1Key**にすると、鍵盤の1キーごとにインデックスが作成されます。フレーズやリズム・ループなどの多数のテイクをまとめてサンプリングするときに使用するとよいでしょう。



④“ Index ”を選びます。

“ Index ”は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても選べます。ここでは001にします。

⑤“ Index ”にサンプルを割り当てます。

サンプルがすでにサンプル・メモリー(RAM)にある場合は、“ Sample Select ”でサンプルを選び、割り当てます。

新規にサンプリングする場合は、サンプリングしてください。
サンプリングしたサンプルは自動的に④で選んだインデックスに割り当てられます。

鍵盤でサンプルを割り当てたインデックスの範囲を弾くと、割り当てたサンプルが発音します。

⑥ 操作④, ⑤を繰り返すことによってインデックスにサンプルを割り当てます。

note マルチサンプルのインデックスの数や順番の組み替え、各インデックスの範囲、オリジナル・キーの位置は後でも変更可能です。(「マルチサンプルのエディット」☞p.111)

複数のサンプルを作成するときは

前述の操作例では、インデックス複数作成(Createボタンを数回押す)した後、各“ Index ”にサンプルを割り当てていく方法を示しました。
それ以外にも、1つのインデックスを作成し、サンプリングをする、

この２つの作業を繰り返す方法があります。

① **Createボタンを１回押してインデックスを作ります。**

② **サンプリングをしてサンプルを作成します。**

サンプリングしたサンプルは自動的に①で作成したインデックスに割り当てられます。

③ **①②の操作を繰り返します。**

複数のサンプルをサンプリングしていくような場合に効率的です。(☞p.39)

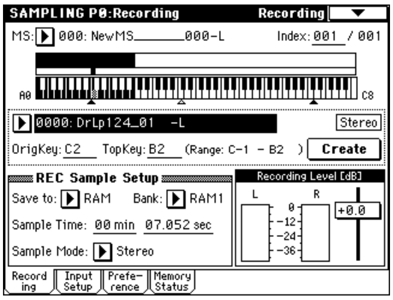
サンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングする

サンプリングした音にインサート・エフェクト等をかけてサンプリングし直すことを通常リサンプリングといいます。

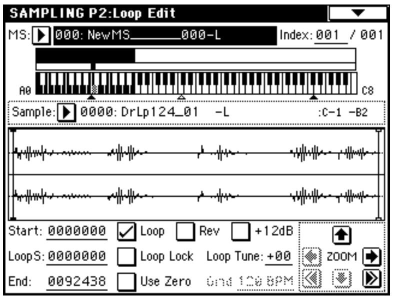
① **P0:Recording, Recordingページで、リサンプリングするサンプルを“ Sample Select ”にアサインします。**

電源オン直後の設定では、アサインしたサンプルは“ Orig.Key ”C2に設定されます。

ステレオでリサンプリングする場合は“ **Sample Mode** ”を **Stereo** にしてください。



②**P2:Loop Edit** で、“ **+12dB** ”の設定を確認します。



次のように設定することによって最適なレベルでリサンプリングが行なえます。

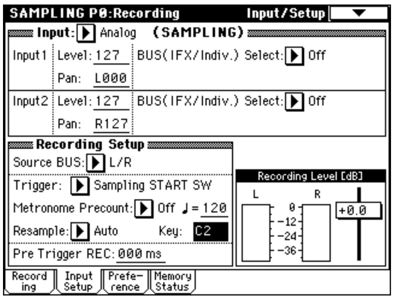
“ +12dB ”がチェックされていない場合:
“ Recording Level ”: ＋0.0(dB)
(P0:Recording, Recordingページ)
“ Auto ＋12dB On ”: Off(チェックしない)
(P0:Recording, Preferenceページ)

“ +12dB ”がチェックされている場合:
“ Recording Level ”: −12(dB)
(P0:Recording, Recordingページ)
“ Auto ＋12dB On ”:On(チェックする)
(P0:Recording, Preferenceページ)

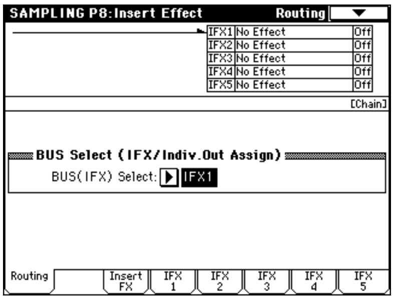
③ **P0:Recording, Input/Setupページで、“ Resample ”をAutoに設定します。**

リサンプリングするサンプルを“ Key ”で設定します。C2を設定します。

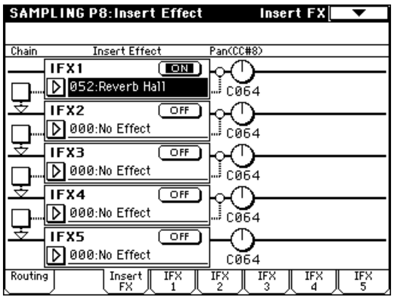
また、ここでは外部からの音はサンプリングしませんので、各 *Input*の“ **BUS(IFX/Indiv.)Select** ”を**Off** にしてください。



④ **P8:Insert Effect, Routingページで、“ BUS(IFX)Select ”をIFX1に設定します。**



⑤ **P8:Insert Effect, Insert FXページで、“ IFX1 ”に052: Reverb Hallを選び、“ IFX On/Off ”をONに設定します。**



C2の鍵盤を押して、リバーブがかかっていることを確認してください。

⑥ **SAMPLING [REC]キー、SAMPLING [START/STOP]キーを順番に押します。**

自動的にC2にアサインしたサンプルが再生し、リサンプリングがスタートします。
サンプルの再生が終わるとリサンプリングは終了します。

“ Sample Select ”にリサンプリングによって作成されたサンプルが自動的にアサインされます。

⑦ **C2の鍵盤を押して、リバーブがかかっていることを確認してください。**

Samplingモードでは、インサート・エフェクトをかけてリサンプリングした結果をモニターするときに、ふたたび2重にインサート・エフェクトがかかってしまうことを防ぐために、リサンプリングが終了すると、P8:Insert Effect, Routingページの“ BUS(IFX)Select ”は自動的にL/Rに設定されます。
再度インサート・エフェクトをかけたい場合はIFX1に設定し直してください。

note 上記ように自動的にリサンプリングを行う方法(“ Resample ” Auto)以外に、鍵盤で弾いた音をそのままリサンプリングする方法(“ Resample ”Manual)があります。

“ Sample Select ”にリサンプリングするサンプルをアサインし、“ Resample ”をManualに設定します。“ Trigger ”をNote Onにし、必要に応じて“ Sample Mode ”をStereoにします。そして操作③④を参照してバスとエフェクトを設定し、SAMPLING [REC], [START/STOP]キーを押した後に、C2の鍵盤を押し、リサンプリングを開始します。リサンプリングを終了するにはSAMPLING [START/STOP]キーを押します。

リッピング(Ripping)

本機は、オプションCDRW-1やSCSI接続したCD-ROM, CD-R/RWドライブで、オーディオCDの音声情報をサンプル・データとして取り込むことができます。この作業をリッピング(Ripping)といいます。
オーディオCDを再生させたものをAUDIO INPUTから取り込む方法と、デジタル・データをそのまま取り込む方法があります。

ここでの作業を行うには、オプションCDRW-1を装着するか、SCSI接続したCD-ROM, CD-R/RWドライブを接続する必要があります。CDRW-1の装着方法は、PG p.286を、SCSIに関する接続はPG p.298を参照してください。なお、SCSI接続したCD-ROM, CD-R/RWドライブを使用する場合は、ドライブのAudio Outputをオーディオ・ケーブルで本機のAUDIO INPUT 1, 2に接続します。

オーディオCDのデジタル・データをサンプルに取り込む

オーディオCDのトラックの音声情報をデジタルでサンプルに取り込むことができます。

① オプションCDRW-1、またはSCSI接続したCD-ROM, CD-R/RWドライブにオーディオCDを入れます。

② Samplingモード P0:Recording, Input/Setupページで、リッピングする音声をモニターするための*Input*設定をします。

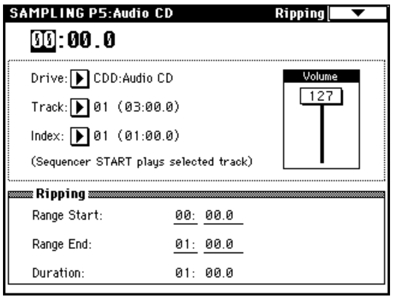
“ Input ”:Analog
Input1“ BUS(IFX/Indiv.) ”L/R,“ Level ”127,“ Pan ”L000
Input2“ BUS(IFX/Indiv.) ”L/R,“ Level ”127,“ Pan ”R127

note ここでの入力は、リッピングに影響しません。

③ Samplingモード P5:Audio CD, Rippingページに入ります。

④“ Drive ”(ドライブ・セレクト)でオーディオCDの入ったドライブを選び、“ Track ”で取り込むトラックを選びます。

“ Volume ”を上げてください。



⑤ SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、オーディオCDのトラックを再生します。

⑥ 再生中に、リッピングを開始したい位置と終了したい位置で[Enter]キーを押します。

“ Range Start ”と“ Range End ”が設定されます。
3回以上押すと、最後とその1回前に押した位置がそれぞれ“ Range End ”と“ Range Start ”に設定されます。

note 上記は“ Range Start ”または“ Range End ”以外にカーソルが置かれたときの設定方法です。

“ Range Start ”または“ Range End ”にカーソルが置かれているときは、[Enter] キーを押すたびに設定し直されます。

note “ Range Start ”または“ Range End ”にカーソルが置かれているときは、この区間が再生されます。

設定が終わったら、SEQUENCER [START/STOP]キーを押し、オーディオCDの再生をストップします。

⑦ リッピングする位置を確認します。

"Range Start"または"Range End"を選び(表示を反転させる)、SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと"Range Start"から"Range End"までを再生してストップします。

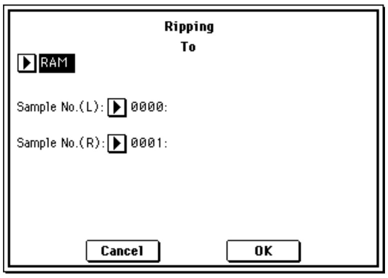
note 位置を微調整する場合は、VALUEコントローラーで"Range Start","Range End"の値を変更するか、"Range Start"と"Range End"以外にカーソルを移動し、再度⑤の操作をして、設定し直してください。
トラックの再生スタート位置をトラックの最初に移動させるには[LOCATE]キーを押します。

⑧ "Range Start","Range End"が決定したら、ページ・メニュー・コマンド"Destination"を選びます。

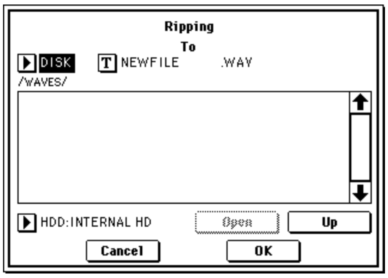
ダイアログが表示されます。

リッピングするサンプルの書き込み先を設定します。

書き込み先をサンプル・メモリー(RAM)にする場合は、**RAM**にします。この場合、Sample No.(L),(R)で書き込むサンプル・ナンバーを指定します。通常、そのままにしておきます。



書き込み先をハード・ディスクにする場合は、**DISK** にします。ドライブ・セレクトでドライブを選び、Open, Upボタンでセーブする先の階層を選びます。また、セーブするWAVEファイルの名前を付けてください。



⑨ **リッピングを実行する場合はOKボタンをを、実行しない場合はCancelボタンを押します。**

OKボタンを押すと、「Obey Copyright Rules」(著作権に従ってください)というダイアログが表示されます。
「著作権について」(☞p.iii)をよく読んで、使用許諾に同意する場合は**OKボタン**を押してリッピングを開始してください。同意しない場合は**Cancel ボタン**を押して中止してください。

オーディオCDのアナログ・オーディオ出力をサンプルに取り込む

オーディオCDのトラックの音声情報をアナログでサンプルに取り込むことができます。
CDプレイヤーのAudio Outputを本機のAUDIO INPUT 1, 2に入力するのと同じように、SCSI接続したCD-ROM, CD-R/RWドライブのAudio Outputをオーディオ・ケーブルで本機のAUDIO INPUT 1, 2に接続します。
なお、CD-ROM, CD-R/RWドライブのプレイバックや、ストップなどのコントロールを本機のSEQUENCER [START/STOP]キー等で行うことができます。

また、オプションCDRW-1の場合、内部的にAUDIO INPUT 1, 2に接続することができるため、オーディオ・ケーブル等で接続する必要はありません。

① **SCSI接続したCD-ROM, CD-R/RWドライブの場合、ドライブのAudio Outputを本機のAUDIO INPUT 1, 2にオーディオ・ケーブルで接続します。**

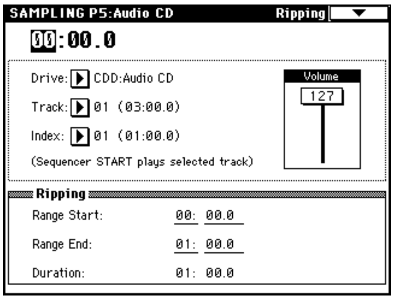
② **オーディオCDを入れます。**

③ **Samplingモード P5:Audio CD, Rippingページに入ります。**

④ **" Drive "(ドライブ・セレクト)でオーディオCDの入ったドライブを選び、" Track "で取り込むトラックを選びます。**

" Volume "を上げてください。

SCSI接続したCD-ROM, CD-R/RWドライブによってはコントロールできないものがあり、ここで設定しても音量が変わらない場合があります。



⑤ **P0:Recording, Input/Setupページで*Input*を設定します。**

" Input " Analog
Input1 " Level "127," Pan "L000," BUS Select "L/R
Input2 " Level "127," Pan "R127," BUS Select "L/R

⑥ ***Recording Setup*でレコーディング方法を設定します。**

" Source BUS "L/R
" Trigger "Sampling START SW
SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリングがスタートします。
" Resampling "Manual

⑦ ***REC Sampling Setup*でレコーディングするサンプルに関する設定をします。**

" Save to "RAM: 書き込み先をサンプル・メモリー(RAM)にする場合
" Save to "DISK: 書き込み先をハード・ディスクにする場合
" Sample Mode "Stereo
" Sample Time "最大

⑧ **レコーディング・レベルの設定をします。**

SAMPLING [REC]キーを押します。

SEQUENCER [START/STOP]を押して、オーディオCDを再生させせると、レベル・メーターでサンプリングされる音量が確認できます。「**ADC OVERLOAD!!** 」が表示される場合はP5: Audio CD, Rippingページで" Volume "を調整します。

外付けのSCSIドライブの場合、ドライブにあるVolumeや本機リア・パネルの[LEVEL]ノブでも調整できます。

「**CLIP!!** 」が表示される場合は、" Recording Level "スライダーを＋0.0からVALUEコントローラーで適切なレベルまで下げてください。

調整が終わったら、SEQUENCER [START/STOP]を押しオーディオCDの再生をストップさせます。[LOCATE]キーを押してロケートをトラックの先頭に戻します。

またSAMPLING [REC]キーを押します。

⑨ **サンプリングをします。**

SAMPLING [REC]キーを押します。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押し、オーディオCDのトラックの再生をスタートさせます。

サンプリングしたい手前の位置で、SAMPLING [START/STOP]キーを押して、サンプリングを開始します。

サンプリングを終了したい位置で、SAMPLING [START/STOP]キーを押して、サンプリングを終了します。

ループ設定

サンプリングした音は、電源オン後の初期状態では自動的にループ(繰り返し再生)します。(P0:Recording, Preferenceページ" Auto Loop On "オン)

サンプルのループ再生などの再生アドレスのエディットは、P2:Loop Editページで行います。

① **ループを設定するサンプルを選びます。**

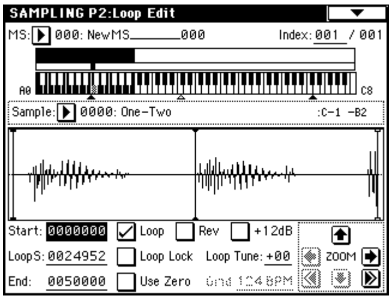
P2:Loop EditページやP0:Recording, Recordingページ等の" Sample Select "や" Index "でサンプルを選びます。(☞p.106)

" Sample Select "でサンプルを選んだ場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。

② **P2:Loop Editページの" Loop "チェック・ボックスでループ再生のオン/オフを設定します。**

チェックをつけたときループ・オンになります。③で設定するアドレス間で動作します。

LoopOn: Start→End→LoopS→End→(LoopS→Endを繰り返す)
LoopOff: Start→End

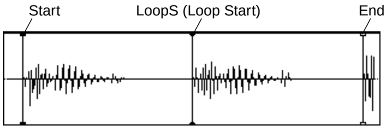


サンプルが割り当てられているキー(" Keyboard & Index "で反転表示している鍵盤の範囲)を鍵盤で弾くと再生します。

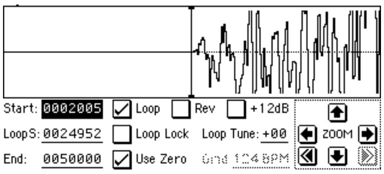
note " Sampe Mode "をStereoにしてサンプリングしたサンプルの波形表示は、2段に分かれて表示されます。上段がL側、下段がR側です。

③ **" Start "でスタート・アドレス," LoopS(Loop Start) "でループ・スタート・アドレス," End "でエンド・アドレスを設定します。**

" Start "を選んで(反転表示)、[VALUE]ダイヤル等のVALUEコントローラーで設定値を変えます。対応した縦線が動きます。" LoopS(Loop Start) "," End "も同様に設定します。下図の例では、" Start "を最初の波形の直前, " LoopS(Loop Start) "を2番目の波形の直前、" E(End) "を任意に合わせています。

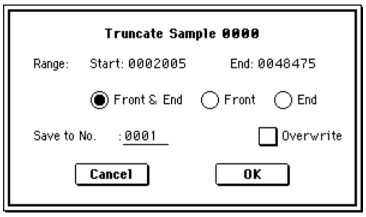


note ZOOMボタンを操作すると画面表示の範囲が変わります。" Start "が反転表示しているときは、スタート・アドレスを起点にズームします。(☞PG p.100)



note " Use Zero "チェック・ボックスをチェックすると、波形データがゼロ・クロスするアドレスだけを自動的にサーチし、設定できるようになります。つなぎめでノイズのでにくいアドレス設定が簡単に行えます。

④ **必要であればページ・メニュー・コマンド" Truncate "で、スタート(またはループ・スタート)、エンド・アドレスの外側の不要なデータを削除します。**



パラメーターを設定してOKボタンを押して実行します。(☞PG p.101)

" Save to No, "," Overwrite "チェック・ボックスに関する注意は、「" Overwrite "について」(☞PG p.101)を参照してください。

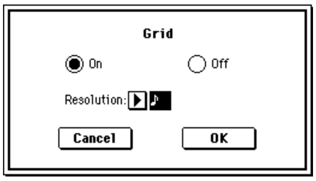
グリッド表示

ページ・メニュー・コマンド" Grid "は、波形表示にテンポBPMをグリッドで表示することができます。簡単にテンポに合ったループ設定が可能です。

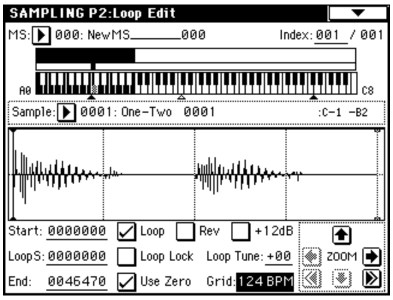
note P1:Sample Editページでも同様にグリッド表示ができます。グリッドを利用してテンポに同期した波形編集が可能です。

① **ページ・メニュー・コマンド" Grid "を選びます。**

ダイアログが表示されます。



" Grid "をOnにし、" Resolution "を任意に設定して、OKボタンを押します。グリッド点線が表示されます。



② **" Grid "で任意のテンポBPM値を設定します。**

③ **エンド・アドレスをグリッドの点線に重なるように設定します。**

これでループ周期が、BPM値に同期した長さに設定されます。グリッド表示は、ループ・オンのときは“ LoopS(Loop Start) ”を基準に表示されます。ループ・オフのときは“ Start ”を基準にします。

④ グリッド表示を消すときは、ページ・メニュー・コマンド“ Grid ”を選び、“ Grid ”のチェックをはずし、OKボタンを押します。

note グリッドは、基準キー(“ Keyboard & Index ”のグレイのキー)の再生ピッチを基準に表示されます。
[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。

サンプル(波形データ)のエディット

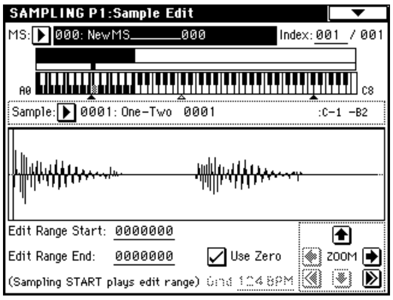
サンプル波形データのエディット(編集)はP1:Sample Editで行います。波形のデータをカット, コピー, ノーマライズなどのコマンドで編集します。

① エディットするサンプルを選びます。

P1:Sample EditページやP0:Recording, Recordingページ等の“ Sample Select ”や“ Index ”でサンプルを選びます。(☞p.106)

“ Sample Select ”でサンプルを選んだ場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。

② P1:Sample Editページを選びます。

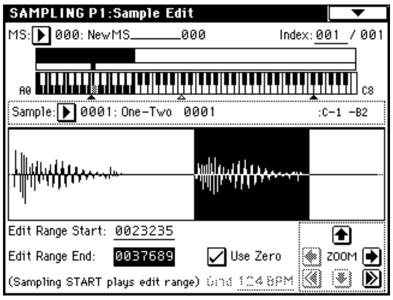


現在、選択しているサンプルの波形データが表示されます。

note “ Sampe Mode ”をStereoにしてサンプリングしたサンプルの波形表示は、2段に分かれて表示されます。上段がL側、下段がR側です。

③“ Edit Range Start ”,“ Edit Range End ”でエディットする範囲を指定します。

選択した範囲が反転表示になります。



設定した範囲の音を確認するときはSAMPLING [START/STOP]キーを押します。基準キー(キーボード表示のグレイのキー)のピッチで再生されます。[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。
サンプルが割り当てられているキー(“ Keyboard & Index ”で反転表示している鍵盤の範囲)を鍵盤で弾くとループ設定に従って再生されます。

note ZOOM、“ Use Zero ”チェック・ボックスの使用方法は、P2:Loop Editと同様です。

④ ページ・メニューでエディットするコマンドを選び、ダイアログで各設定を行った後、OKボタンを押して実行します。

各コマンドについては、PG p.101を参照してください。

サンプルのセーブについて

ページ・メニューで選択したコマンドの一部には、ダイアログでエディットしたサンプルのセーブ先のサンプル・ナンバーを“ Save to No. ”で指定するものがあります。このとき、自動的に空のサンプルが選ばれるので、セーブ先のナンバーを指定したいときのみ設定をかえるとよいでしょう。

また、コマンドのダイアログで“ Overwrite ”にチェックをつけると、エディット前のデータは消去され、エディット後のデータが上書きされます。通常、チェックしないでライトを実行し、エディット前のデータを残すようにします。最終的に不要になったサンプルは、ページ・メニュー・コマンド“ Delete Sample ”で消去することができます。

Samplingモードでは、エディット後の状態をエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。
エディット前の状態も残しておきたいときは、事前に“ Copy Sample ”,“ Copy MS ”(☞PG p.92, 93)などでエディットするマルチサンプルやサンプルをコピーしてから作業するようにしてください。
また、P1:Sample EditやP2:Loop Editの一部ページ・メニュー・コマンドでは、ダイアログ内の“ Overwrite ”にチェックしないで実行することによって、エディット前のサンプル・データを保存しながらエディットすることもできます。

マルチサンプルのエディット

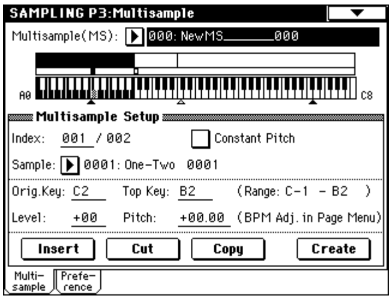
マルチサンプルのインデックス作成, サンプルのアサイン, インデックスの削除, コピー, 挿入や、インデックスごとのサンプルのレベル, ピッチなどの詳細なエディットを行います。
マルチサンプルのエディットはP3:Multisampleで行います。

note インデックスの作成、サンプルのアサイン等の基本的な設定はP0:Recording, Recordingページでも行えます。

インデックスの編集

インデックスの数や順番を変更、編集するときは、Insert, Cut, Copy, Createボタンを使用します。

① **P3:Multisampleを選びます。**



②**“ Multisample Select(MS) ”でエディットするマルチサンプルを選びます。**

③**“ Index ”を選びます。**

[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押しても選択できます。

④ **次の各ボタンを押して、インデックスの数や順番を変更、編集します。**

選択したインデックスを削除するときはCutを使用します。
Insertは、Cut, Copyとの組み合わせで使用します。Cut, Copyしたインデックスの内容が挿入されます。
Createは、P0:Recording, RecordingのCreateと同機能のものです。(「マルチサンプルのインデックスの作成とサンプリング」☞p.106)

インデックスの設定の変更

① **「インデックスの編集」①〜③の各設定を行います。**

② **選択したインデックスのパラメーターを設定します。**
(☞PG p.117)

- “ Top Key ”を変更するとゾーンの上限が変わります。同時に、次のナンバーのインデックスのゾーンの下限も変わります。
- “ Constant Pitch ”にチェックをつけると、インデックスのゾーン範囲で鍵盤を弾くと、すべてオリジナル・ピッチで発音します。
- “ Pitch ”は、インデックスごとにサンプルの発音ピッチが設定できます。ページ・メニュー・コマンド“ Pitch BPM Adjust ”で、ループの周期を任意のBPM値へ合わせこむことができます。(☞PG p.118)

マルチサンプルのプログラムへのコンバート

P0:Recording〜P4:Controller Setupでは、ページ・メニュー・コマンド“ Convert MS To Program ”が選択、実行できます。実行すると、選択されているマルチサンプルの状態がプログラムとしてコンバートされます。Programモードでフィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。コンバートしたプログラムは、コンビネーションやソングで使用できます。
“ Convert MS To Program ”の操作方法については、p.41, PG p.93を参照してください。

ドラムキットにサンプルを使用する

Samplingモードで作成したサンプルをドラムキットの1インストゥルメントとして使用することができます。Global P5:Drum Kit, Sample Setupページの“ Drumsample Bank ”にRAMを設定し、“ Drumsample ”に作成したサンプルを選びます。

タイム・スライスでサンプルを分割し、Sequencerモードで再生する

タイム・スライス(Time Slice)は、リズム・ループ・サンプル(ドラムス等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを自動的に分割します。分割した各サンプルは、マルチサンプル、プログラムとして自動的に展開できます。また、分割したサンプルに対応するSequencerモードでの演奏データも自動的に作成できます。
タイム・スライスしたサンプルはSequencerモードのソングで次のように使用することができます。

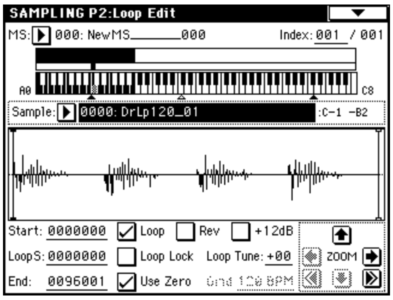
- テンポの異なる複数のリズム・ループ・サンプルをピッチを変えないでテンポを合わせて演奏する。
- ピッチを変えないでテンポをリアルタイムに変更する。

ここではリズム・ループ・サンプルを、Samplingモードでタイム・スライスし、Sequencerモードでリズム・ループ・サンプルを演奏させるまでの手順を示します。
ドラムス等のリズム・ループ・サンプルを準備します。本体でレコーディングしたり、Diskモードでサンプル CDなどからロードします。最初は、4/4拍子1小節の長さの比較的シンプルなビートで、モノのリズム・ループ・サンプルで試してみてください。
ここでは、120BPMのリズム・ループ・サンプルを例にします。

①**“ Sample Select ”で120BPMのリズム・ループ・サンプルを選びます。**

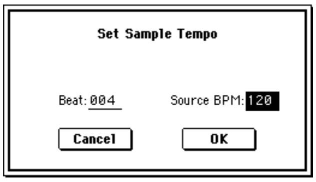
note サンプルを再生し、ループするビートがきれいに再生されるのを確認してください。再生できないときは、P2:Loop Editページのスタート・アドレス“ Start ”とエンド・アドレス“ End ”を合わせ込み、ページ・メニュー・コマンド“ Truncate ”を実行してください。(☞p.44, 110)

② **P2:Loop Editページを表示します。**



③ ページ・メニュー・コマンド"Time Slice"を選びます。

Set Sample Tempoダイアログが表示されます。

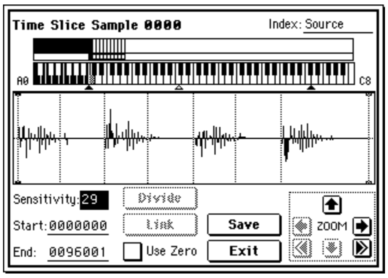


④ サンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。

BPMがわかっているときは、"Source BPM"を設定します。BPM値がわからないときは、"Beat"を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここではBPMがわかっていますので"Source BPM"を120に設定します。

⑤ OKボタンを押します。

自動的にサンプルをスライスし、ダイアログを表示します。



鍵盤を弾くと、C2で元のサンプル(Source)、D2以降で分割したサンプルが発音します。

分割したサンプルを1つずつ聞きながら、"Sensitivity"を調整して、ドラム等の打楽器音が1つずつ分割されるようにします。サンプルによっては、"Sensitivity"を調整してもきれいにスライスされない場合があります。各サンプルの最後に次のサンプルのアタック部分が割り込んだり、1つのサンプルに2つの音が入ったりする場合、エディットしてください。

note エディットするとき[ENTER]キーを押しながらエディットする鍵盤にアサインされているインデックス"Index"を選びます(その部分の波形表示が反転します)。そして"Start","End"を調整したり、Divideで分割、Linkで結合して、調整します。(☞PG p.110)

⑥ Saveボタンを押します。

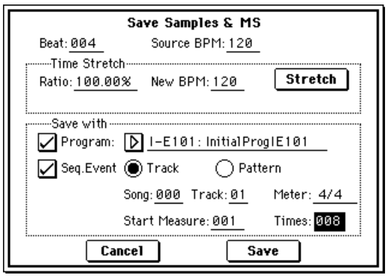
Save Samples & MSダイアログが表示されます。

ここで、タイム・スライスしたサンプル, マルチサンプルをセーブします。

このとき、*Save With* の項目で同時にサンプル, マルチサンプルを使用したプログラム、Sequencerモードで使用するリズム・ループ・サンプルに対応した演奏データ(トラックまたはパターン)のコンバート先を設定します。

- **演奏データをトラックに作成する場合**

"Program","Seq.Event"をOn(チェック)
Program: I-E101
Track: On
Song: 000, Track: 01, Meter: 4/4
Start Measure: 001, Time: 008

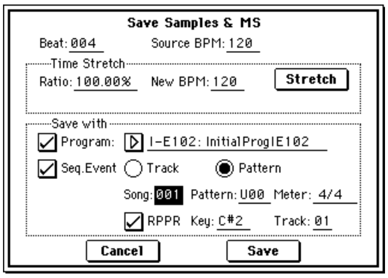


Saveボタンを押してセーブを実行します。
操作⑤のダイアログに戻ります。

- **演奏データをパターンに作成する場合**

演奏データをパターンに作成した状態を確認するために、もう一度Saveボタンを押して、Save Samples & MSダイアログを表示してください。

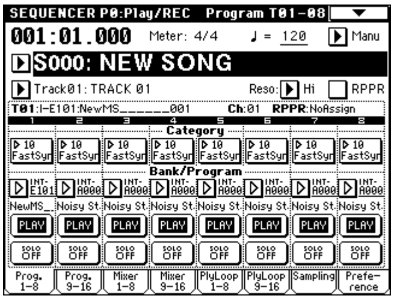
"Program","Seq.Event"をOn(チェック)
Program: I-E102
Pattern: On
Song: 001, Pattern: U00, Meter: 4/4
RPPR: On(チェック), Key: C#2, Track: 01



Saveボタンを押してセーブを実行します。
操作⑤のダイアログに戻ります。

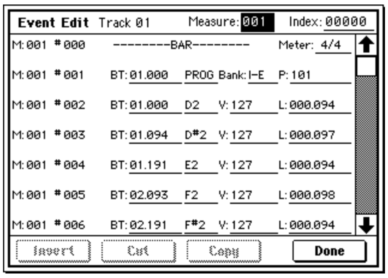
⑦ Exitボタンを押して、②の画面に戻ります。

⑧ [SEQ]キーを押してSequencerモードに入り、"Song Select"で000を選びます。



⑥で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

- P0:Play/RECページ
  Song: 000, Meter: 4/4, Tempo: 120
- P0:Play/REC, Program T01-08ページ
  Track01 Program: INT-E101
- P5:Track Edit, Track Editページ
  Track01:トラック・データ: 8小節(D2〜)



SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、再生が始まります。

例えば"♩(Tempo)"を100にしてください。テンポを変えてプレイバックしてもピッチが変わらないことを確認してください。

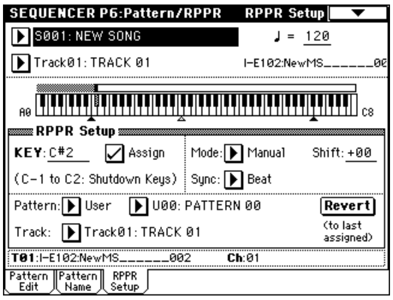
note テンポを変えたときに、リズム・ループ・サンプルのビートがうまく再現できない場合やノイズが目立つ場合は、⑤でのスライスが最適になってないことが原因です。分割される各打楽器音の切れ具合がテンポを変えてプレイバックしたときのクオリティに大きく影響します。⑤で各サンプルの切れ具合を調整します。

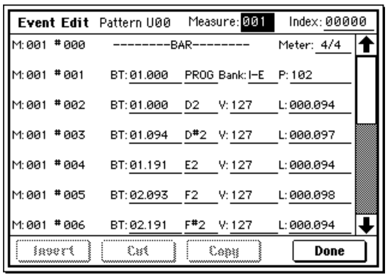
note テンポを遅くしてプレイバックしたときにサンプル間の無音部分が目立ったり、テンポを速くしてプレイバックしたときにサンプル間でノイズが発生するなど、自然に聞こえない場合があります。このような問題を避けるために、⑥でStretch"New BPM"または"Ratio"をプレイバックしたいテンポに設定して、タイム・ストレッチを実行ことによって、個々のサンプルの長さを調整します。(☞PG p.111⑨)

⑨"Song Select"で001を選びます。

⑥で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

- P0:Play/RECページ
  Song: 001, Meter: 4/4, Tempo: 120, RPPR: On
- P0:Play/REC, Program T01-08ページ
  Track01 Program: INT-E102
- P6:Pattern/RPPR, RPPR Setupページ
  Key: C#2, Assign: On,
  Pattern: User, U00, Track: Track01
  パターン・データ: 1小節(D2〜)





P6:Pattern/RPPR, Pattern EditページでSEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、パターンU00のプレイバックが始まります。
P6:Pattern/RPPR, RPPR Setupページで、C#2キーを弾くと、RPPR機能によるパターンU00のプレイバックが始まります。
⑧同様にテンポを変えて再生してもピッチが変わりません。

Program, Combination, Sequencer モードでのサンプリング

Program, Combination, Sequencerモードでも、各入力端子から外部オーディオ音をサンプリングできます。
また、上記各モードでの演奏を内部的にデジタル領域でのリサンプリングが可能です。本機のフィルター, エフェクト, アルペジエーター, シーケンサー等の機能を使った演奏をリサンプリングできます。

本機での演奏と各入力端子等からの外部入力音をミックスしてサンプリングしたり、本機のアルペジエーター, シーケンサー等の演奏をモニターしながら入力端子等からの外部入力音のみをサンプリングすることができます。

また、Sequencerモードでは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成することができ、シーケンサーを走らせながらマルチトラック・レコーダーにレコーディングする感覚で、ボイスやギターをサンプリングできます。(In-Track Sampling機能)

☞ Program, Combinationモードでのサンプリング例についてはp.45を参照してください。Combinationモードでのサンプリング方法はProgramモードと同様です。

ソングのプレイバックに合わせて、外部入力音をレコーディングし、同時にイベント・データを作成する(In-Track Sampling機能)

ここでは、作成したソングに、AUDIO INPUT 1端子に接続したギターの音を加える例を示します。

note ここでは外部入力音をINDIVIDUAL 1に送りますので、サンプリングする音をモニターする場合は、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1をミキサーに接続し、ミキサーからの出力をヘッドホン等でモニターしてください。

① Sequencerモードで、ギターの音を加えるソングを選びます。

ソングを作成するか、作成したソングを事前にDiskモードでロードしてください。

② リア・パネルAUDIO INPUT 1端子にギターを接続します。

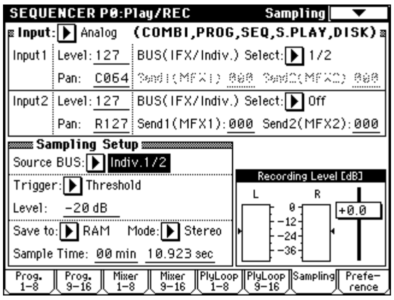
AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチをLINE側に設定し、[LEVEL]ノブをセンター付近に合わせます。

パッシブ・タイプ(プリ・アンプを内蔵していない)のギター等を接続する場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

③ Sequencer P0:Play/REC, Samplingページを選びます。

④ AUDIO INPUT 1端子から入力した信号をINDIVIDUAL 1に送るための *Input* の各パラメーターを設定します。

次のように設定します。
"Input": Analog
Input1 "Level": 127, "Pan": C064, "BUS Select": 1/2



⑤ レコーディング・レベルを設定します。

レコーディングする音量でギターを弾いてください。
「**ADC OVERLOAD!!**」(ADコンバーター過入力!)が表示される場合は、リア・パネルの[LEVEL]ノブを適切なレベルまで(MIN側へ)回してください。

SAMPLING [REC]キーを押します。

ギターを弾くと、レベル・メーターにサンプリングされるギターの音量が確認できます。

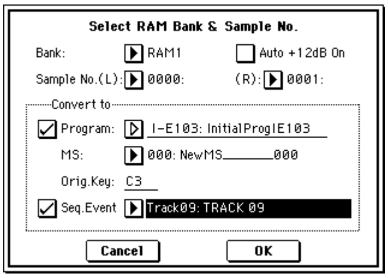
「**CLIP!**」が表示される場合は、ディスプレイ右側の"**Recording Level**"スライダーを**+0.0**からVALUEコントローラーで適切なレベルまで下げてください。このとき出力される音量は変化しませんが、サンプリングされるデータには影響します。

調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。

⑥ *Sampling Setup* の各パラメーターを設定します。

次のように設定します。
"Source BUS": Indiv. 1/2
"Trigger": Threshold, "Level": 任意
"Save to": RAM, "Mode": Stereo
"Sample Time": 任意

⑦ ページ・メニュー・コマンド"Select Bank & Smpl No."を選び、次の設定を行います。



"Bank": 任意
"Program", "Seq.Event": On(チェックする)
"Track": データが記録されていないトラック

"Auto +12dB On": Off(チェックしない)
Sequencerモードで、外部からのオーディオ信号をサンプリングする場合は、通常オフにします。(電源オン時の初期設定はオンです。)

設定後、OKボタンを押してダイアログを閉じます。

⑧ **サンプリングを開始します。**

SAMPLING [REC]キー, SAMPLING [START/STOP]キーを押してレコーディング・スタンバイ状態にします。

[LOCATE]キーを押してソングを再生する位置を先頭に戻し、SEQUENCER [START/STOP]キーを押して再生します。

ロケートを確認する場合は、Prog.9-16タブを押して、Program T09-16ページを表示します。

レコーディングしたいところで演奏を始めます。

“ Level ”の音量を超えるとサンプリングが始まります。

⑨ **サンプリングを終了するところでSAMPLING [START/STOP]キーを押します。**

なお、設定した“ Sample Time ”になるとサンプリングが終了します。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押して再生を停止します。

“ Select Bank & Smpl No. ”で設定したトラックにイベント・データとプログラムがアサインされます。

⑩ **[LOCATE]キーを押してソングの先頭に戻し、SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、サンプリングした音がソングに合わせて再生されるのを確認してください。**

ソングを再生したものをリサンプリングし、ハード・ディスクにWAVEファイルを作成する

作成したソングをプレイバックし、ハード・ディスクにサンプリングする方法を示します。ハード・ディスクへサンプリングするとWAVEファイルが作成されます。

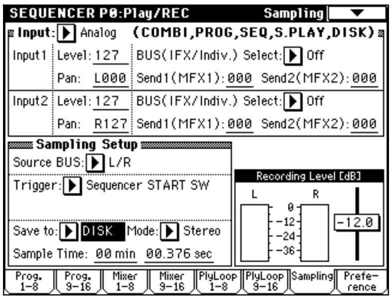
note 外部のSCSIハード・ディスクにサンプリングする場合はPG p.298を参照して、接続してください。

① **Sequencerモードで、WAVEファイルを作成するソングを選びます。**

ソングを作成するか、作成したソングを事前にDiskモードでロードしてください。

⚠ 1回のサンプリングにおいてハード・ディスクに書き込める時間は、モノ, ステレオ共に最大で80分(モノ:約440 Mbyte, ステレオ:879Mbyte使用)です。

② **Sequencer P0:Play/REC, Samplingページを選びます。**



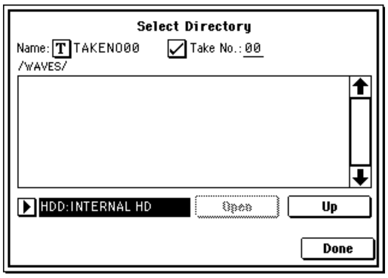
サンプリング方法を設定します。

“ Source BUS ”: L/R

“ Trigger ”: Sequencer START SW

“ Save to ”: DISK, “ Mode ”: Stereo

③ **ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”を選び、WAVEファイルの書き込み先等を設定します。**



ドライブ・セレクト、Open, Upボタンで、WAVEファイルをセーブする先のディレクトリを選びます。

新しいディレクトリを作成する場合はDiskモードのUtilityページのページ・メニュー・コマンド"Create Directory"で行います。

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・ダイアログに移り、ファイル名(6文字まで)を入力します。

“ Take No. ”はチェックしたままにしておきます。ファイル名の最後の2文字は“ Take No. ”の右側の番号が入ります。

この番号はサンプリングするたびに1ずつ増えるので、続けてサンプリングしてもファイル名が同じになることはありません。

設定後、**Done ボタン**を押してダイアログを閉じます。

④ **“ Sample Time ”にサンプリングする時間を設定します。**

ソングの長さより少し多めに時間を設定します。

⑤ **レコーディング・レベルを設定します。**

SAMPLING [REC]キーを押します。

⚠ SAMPLING [REC]キーを押してからスタンバイ状態になる(SAMPLING [REC]キーのLEDが点滅してから点灯する)まで数秒から数十秒の時間がかかります。このときハード・ディスク内に必要な容量を確保する処理を行っているためです。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押してソングを再生し、レベル・メーターでサンプリングする音量を調整します。

“ Recording Level ”を**−12.0** (dB)に設定します。レベル・メーターの表示が小さい場合、−12.0からVALUEコントローラーで「CLIP!!」が表示されないレベルまで上げてください。このとき出力される音量は変化しませんが、サンプリングされるデータには影響します。(☞p.105)

note 電源オン時の初期設定は−12dBです。−12dBに設定するとソングを最大レベルで演奏しても、CLIPが表示されません。

調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押してソングの再生を停止します。そして[LOCATE]キーを押します。

⑥ **サンプリングを開始します。**

SAMPLING [REC]キー, SAMPLING [START/STOP]キーを押してレコーディング・スタンバイ状態にします。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押し、ソングを再生します。同時にサンプリングが始まります。

⑦ **ソングのプレイバックが終了したら、SAMPLING [START/STOP]キーを押し、サンプリングを終了します。**

ページ・メニュー・コマンド"Select Directory"でWAVEファイルが作成されていることを確認します。ファイルを選び、SAMPLING [START/STOP]を押して、サンプリングした音を確認してください。

note WAVEファイルの再生レベルは、"WAVE File Play Level"(☞PG p.138)で設定します。

ハード・ディスクにサンプリングしたWAVEファイルを元にオーディオCDを作成する

ハード・ディスク内のWAVEファイルを曲順に並べ、オーディオCDを作成する手順を示します。

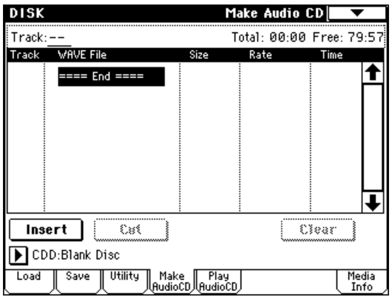
「ソングを再生したものをリサンプリングし、ハード・ディスクにWAVEファイルを作成する」(☞p.116)を参照してSequencerモードで作成したソング等をハード・ディスクにサンプリングしWAVEファイルを作成します。

オプションCDRW-1を装着(☞PG p.286)、またはSCSI接続したCD-R/RWドライブを接続(☞PG p.298)する必要があります。

CD-R/RWメディアにデータを書き込むときには、WAVEファイルと同じサイズ程度のメモリーをWAVEファイルが収められているドライブで使用します。WAVEファイルが収められているドライブに充分空きがあることを確認して実行してください。

① DiskモードのMake Audio CDページを選びます。

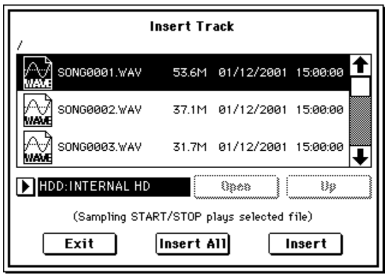
初期状態では*WAVE File*には"====End===="のみが表示されています。



② CDに書き込むWAVEファイルをトラック・リストに追加します。

“ ====End==== ”を選び(表示反転)、**Insert　ボタン**を押します。

Insert Trackダイアログが表示されます。



ドライブ・セレクト, Open, Upボタンで、WAVEファイルのあるディレクトリに入り、追加するWAVEファイルを選びます。

SAMPLING [START/STOP]キーを押してサンプルを再生して、ファイルを確認することができます。

サンプリング周波数44.1kHz, 48kHzのWAVEファイル以外を選んだとき、Insertボタンは押せません。

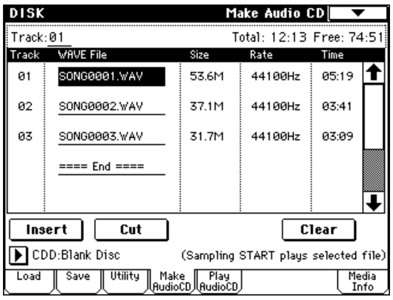
サンプリング周波数48kHzのWAVEファイルは、オーディオCD書き込み時(“ Write to CD ”実行時)に44.1kHzに変換されます。

追加する場合はInsertボタンを押します。

Exitボタンを押すまで、続けて追加することができます。トラック・リストには追加した順番で入ります。また、ディレクトリ内のすべてのWAVEファイルを追加する場合にInsert Allボタンを押します。

リストへの追加が終了したら、Exitボタンを押してダイアログを閉じます。

トラック・リストにWAVEファイルが表示されているのを確認してください。



このページでもWAVEファイルを選ぶと、SAMPLING [START/STOP]キーでサンプルを再生することができます。

さらにトラック・リストにWAVEファイルを追加する場合は、再度Insertボタンを押します。

トラックを追加したいときは、追加したいトラックの次のトラックのWAVEファイルを選びます。また、トラック・リストの最後に追加する場合は“ ====End==== ”を選びます。そしてInsertボタンを押します。

トラック・リストからWAVEファイルを消す場合は、消したいWAVEファイルを選び、Cutボタンを押します。

それ以降にあるトラックは前にずれます。

note Clear, Swap Trackなどの編集機能についてPG p.173を参照してください。

③ ドライブにデータの入っていないCD-RまたはCD-RWディスクを入れます。

Make Audio CDページのドライブ・セレクトでCD-R/RWドライブを選びます。

オプションCDRW-1の場合は、ドライブ・セレクトに“ CDD: Blank Disc ”と表示されます。

SCSI接続したCD-R/RWの場合は“ ID*:Blank Disc ”と表示されます。(*はSCSI IDナンバーです。)

Audioデータ以外のデータ(ファイル等)が書き込まれているディスクでは、オーディオCDは作成できません。この場合は、ページ・メニュー・コマンド“ Write to CD ”,“ Finalize Audio CD ”が選択できません。

note CD-R/RWメディアは、推奨メディア使用時でもオーディオCDプレーヤーによっては、再生できない場合があります。また、CD-RWメディアはオーディオCDプレーヤーでは再生できないことがあるため、CD-Rメディアを使用することをおすすめします。

④ ページ・メニュー・コマンド“ Write to CD ”を選び、ダイアログを表示し、CDに書き込み方法を設定します。

“ **Speed** ”で書き込む速度を設定します。お使いになるCD-R/RWドライブが対応している書き込み速度が表示されます。ここでは“ **Speed** ”を **2x**に設定してください。

転送速度が遅い環境で書き込み速度を速くすると、書き込みエラーを発生しますので注意してください。

“ **Mode** ”で書き込み方法を設定します。

note ご使用になるドライブによっては速度的な問題で書き込みができない場合がありますので、最初の書き込みのときは**Test** を選び、書き込みテストを行い、ドライブの速度の限界を確認しておくとよいでしょう。**Test** では、CD-R/RWメディアにデータは書き込まれませんが、それ以外は実際の書き込みと同じ作業を行います。エラー発生時は、「Error in writing to medium」を表示します。
OKボタンを押して書き込みテストをしてください。
正常に書き込みができることが確認できたら、**Write** を選びます。

“ **Executefinalizetoo** ”は、CD-R/RWメディアへのオーディオ・トラック書き込み終了時にファイナライズを実行するかを設定します。ファイナライズを実行するとCDプレーヤー等で再生することができますが、トラックを追加することができなくなります。

note ファイナライズのみを実行したい場合は“ Finalize Audio CD ”で行ってください。

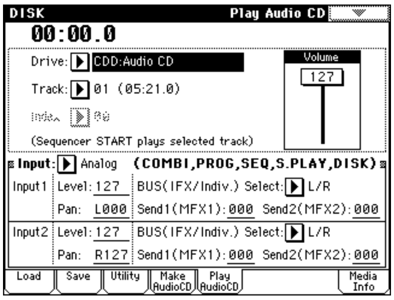
⑤ CD-R/RWメディアへの書き込みまたはテスト書き込みを実行する場合はOKボタンを、実行しない場合はCancelボタンを押します。

OK ボタンを押すと、「Obey Copyright Rules」(著作権に従ってください)というダイアログが表示されます。
「著作権について」(☞p.iii)をよく読んで、使用許諾に同意する場合は**OK ボタン**を押してCDへの書き込みまたはテスト書き込みを開始してください。同意しない場合は**Cancel ボタン**を押して中止してください。

CD-R/RWメディアへの書き込み実行時は、エラー防止のために、ドライブに振動や衝撃を与えないでください。

⑥ オーディオ・トラックの書き込みとファイナライズを実行したオーディオCDは、Play Audio CDページで再生することができますので音を確認してください。

Play Audio CDタブを押して、Play Audio CDページを表示します。



“ **Drive** ”でCD-R/RWドライブを選びます。“ Drive ”には **Audio CD** と表示されます。(☞PG p.156)

モニターするために以下の設定をします。

“ Input ”: Analog
Input1“ BUS(IFX/Indiv.) ”L/R,“ Level ”127,“ Pan ”L000
Input2“ BUS(IFX/Indiv.) ”L/R,“ Level ”127,“ Pan ”R127
“ Volume ”127

“ Track ”でトラックを選び、SEQUENCER [START/STOP] キーを押すと再生します。

途中までエディットしたトラック・リストや、完成したトラック・リストをセーブするには

トラック・リストは電源をオフにすると消えてしまいますので、大切なデータはセーブしてください。

① Saveページで、Saveしたいディレクトリを選びます。

② ページ・メニュー・コマンドで“ Save Audio CD Track List ”を選び、ダイアログを表示します。

③ セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancel ボタンを押します。

SMF(スタンダードMIDIファイル)のプレイバック

Song Playモードでは、スタンダードMIDIファイル（SMF）をフロッピー・ディスク, ハード・ディスクなどのメディアから直接読み込んで再生することができます。SMFをエディットせずに再生をするだけならば、このモードを選択するのがよいでしょう。

- オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクINT-Fが、Song Playモードでも使用できます。バンクINT-Fのプログラムに関するパラメーターについては、EXB-MOSS取扱説明書を参照してください。
- 電源をオフにすると、Song Playモードのパラメーター設定はバックアップされません。ソングで選択しているプログラム, トラック・パラメーター, エフェクト等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、ページ・メニュー・コマンド“ Save Template Song ”でセーブしてください。
- オプションCDRW-1に挿入したディスクからデータを再生する場合は、本機に振動や衝撃を与えないでください。
鍵盤やコントローラーで演奏をするとデータが正しく再生されない場合があります。

Song Playモードの構成

Song Playモードは、下図のようにトラック1～16, エフェクトやアルペジエーターで構成されています。

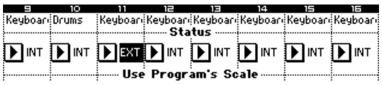
SMFについて

Song Playモードで再生できるSMFは、フォーマット0およびフォーマット1です。
本機は.MIDという拡張子が付いたファイルだけをSMFとして認識します。必ず、ファイル名の拡張子が.MIDであることを確認してください。

MIDIについて

Song Playモードで設定するトラックのステータス

トラックの演奏データをプレイバックするか、本機の鍵盤やコントローラーの操作で本体の音源を発音させるのか、外部の音源を発音させるのかを設定します。
トラック・ステータス“ **Status** ”を**INT** にして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、本体の音源が発音およびコントロールされます。**EXT** または **BTH** にして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、外部の音源が発音およびコントロールされます(外部の音源のMIDIチャンネルを本機の **EXT** , **BTH** のトラックの“ MIDI Channel ”に合わせる必要があります)。**BTH** では、外部の音源と同時に本体の音源が発音およびコントロールされます。(☞PG p.126)

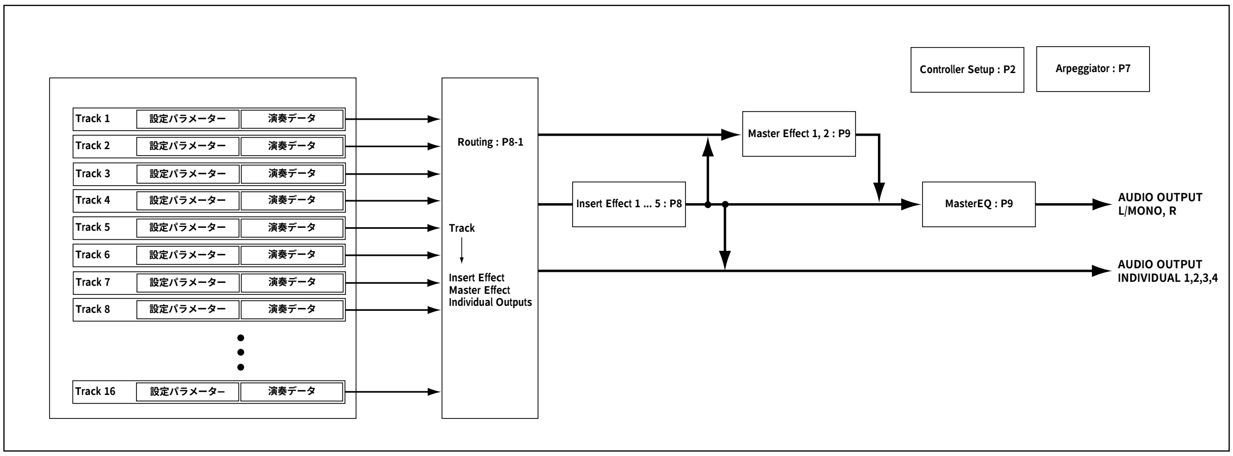


外部機器との同期

Song Playモードでは、MIDIクロック(Global P1:MIDIページ“ MIDI Clock ”)の設定に関わらずマスター（コントロールする側）になります。(☞PG p.266)

インサート・エフェクト, マスター・エフェクト

Sequencerモードと同様に本機のエフェクトが使用できます。(☞p.141, PG p.131)



SMFデータを再生する

フロッピー・ディスクなどのメディアから直接再生する

GM/GS/XG規格に準拠したSMFを再生する場合は、"**Bank Map**"(Global P0:Basic Setup, System Preferenceページ)を**GM(2)**に設定してください。

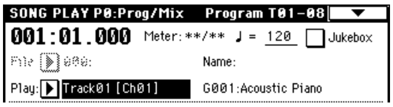
① **[S.PLAY]キーを押して、Song Playモードへ入ります。**

② **[EXIT]キーを押して、P0:Prog/Mixページを表示します。**

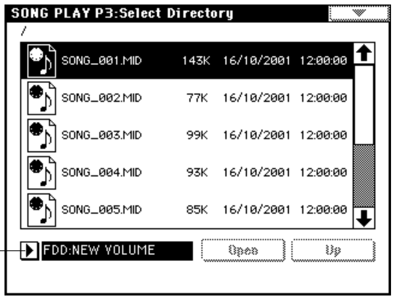
③ **SMFデータの入ったメディアが認識できるようになっていることを確認します。**

フロッピー・ディスクのデータを再生する場合は、フロッピー・ディスクを本機のディスク・ドライブへ挿入します。
外部SCSIメディアからデータを再生する場合は、外部SCSIデバイスが接続されていることを確認します。またメディアにSMFデータが入っていることを確認してください。

フロッピー・ディスク内にSMFが無い、または現在選択されているディレクトリにSMFが無い場合は、下のようにファイル名が表示されません。



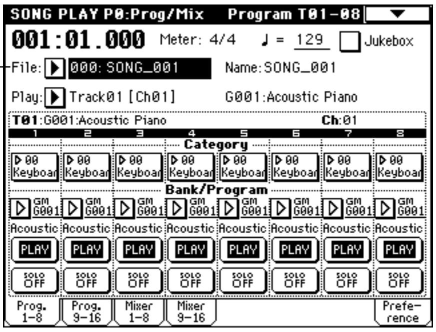
SMFが入っているディレクトリへ移動します。
[MENU]キーを押して"**P3:SelectDirectory**"を押します。
P3:Select Directoryが表示されます。



ドライブ・セレクト・ボタンを押して再生するデータが収められているドライブを選びます。
そして**Open ボタン**, **Upボタン**を押してディレクトリを移動し、SMFを見つけてください。
プレイバックするSMF(拡張子は.MID)がLCD画面に表示されるのを確認したら、[EXIT]キーを押して、P0:Prog/Mixに移動します。
"File Select"にSMFのファイル名が表示されます。

note Jukeboxリストを作成していない場合、"**Jukebox**"チェック・ボックスにチェックしているときもファイル名が表示されません。"Jukebox"チェック・ボックスのチェックをはずしてください。

④ **"File Select"のポップアップ・ボタンを押して、ファイル・リストからプレイバックするファイル名を選びます。**



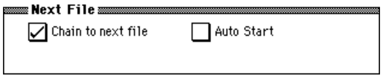
⑤ **SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。**

プレイバックが始まります。このとき"File Select"のポップアップ・ボタンで表示されるすべての曲が続けてプレイバックされます。("Auto Start"チェック時)

⑥ **もう一度[START/STOP]キーを押すと停止します。**

1曲ごとにプレイバックをスタート, ストップさせる

P0:Prog/Mix, Preferenceページで"**Chain to next file**"または"**Auto Start**"の**チェックをはずし**て、SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、演奏が始まり、1曲終わるとそこで止まります。それぞれの機能については、PG p.125を参照してください。



ミュート/ソロ機能

P0:Prog/Mix, Program T01−08/T09−16ページにある**PLAY/MUTE ボタン**, **SOLO ON/OFF ボタン**の操作で、Sequencerモードと同様に、トラック1〜16の任意のトラックをプレイバックしたり、ミュートしたりできます。
メロディーのトラックをミュートして、そのパートを自分で演奏するマイナス・ワン・プレイや、トラックの確認などをするときに使用します。」(☞p.82)

また、ページ・メニュー・コマンド "Solo Selected Track"を使用すると、選択中のトラックの音だけを確認できます。トラックのパラメーター設定、エフェクトの設定などに使用すると便利です。(☞PG p.52, 124)

Jukebox機能を使って再生する

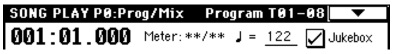
本機には、SMFデータの再生方法としてJukebox機能があります。

この機能は、同じディレクトリのファイルを好きな順番に並べてプレイバックするものです。

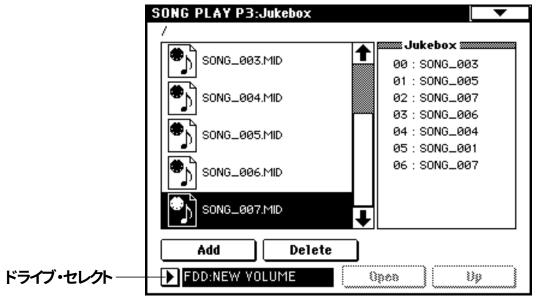
作成したJukeboxリストは電源オフにすると、消去され、その後、復帰できません。Jukeboxリストを残しておきたい場合は、後述する「Jukeboxリストをセーブ（保存）する」を参照してメディアにセーブしてください。

① [EXIT]キーを押して、P0:Prog/Mixページを表示します。

②“ Jukebox ”チェック・ボックスをチェックします。



③ P3:Jukeboxを選びます。



ドライブ・セレクト・ボタンを押して、プレイバックするデータが収められているドライブを選びます。

④ スクロール・バーを使って、最初に演奏させるSMF（拡張子は.MID）を表示させ、そのファイルを選びます。

⑤ Addボタンを押します。

Jukeboxリストに④で指定したファイル名が表示されます。

⑥ 2番目に演奏させるファイルを選択し、Addボタンを押します。

演奏されるファイルの順に、Jukeboxリストに登録します。Jukeboxリストに登録できるファイルは、最大100（00～99）ファイルです。

Jukeboxリストのファイルを削除する場合は、**Delete　ボタン**を押します。

⑦ [EXIT]キーを押して、P0:Prog/Mixを表示します。

⑧ SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

登録した順に演奏が再生されます。

⑨ もう一度SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、演奏が停止します。

Jukeboxリストに登録できるファイルは、同じディレクトリ内のファイルのみです。

Jukeboxリストの登録時に次の操作を行うと、Jukeboxリストが破棄されてしまいます。

- ディレクトリを変更する
- (フロッピー・ディスクなどの)メディアを抜く
- ドライブを変更する

Jukeboxリストをセーブ（保存）する

セーブの方法

① 先の手順で、Jukeboxリストを作成します。

② 内蔵ハード・ディスクや外部SCSIデバイスにセーブするときは、P3: Jukeboxのドライブ・セレクト・ボタンで、セーブするデータが収められているドライブを選びます。

③ P3:Jukeboxで、ページ・メニュー・コマンド“ Save Jukebox List ”を押します。

④ テキスト・エディット・ボタンで、Jukeboxリストの名前を入力します。(☞p.40, 57)

⑤ OKボタンを押します。

Jukeboxリストがメディアにセーブされます。

ロードの方法

① Jukeboxページで Jukebox Listファイル（拡張子.JKB）を選びます。

② ページ・メニュー・コマンド“ Load Jukebox List ”を押します。

Jukeboxリストが本機へロードされます。

SMFデータに合わせて演奏する

⚠ オプションCDRW-1に挿入したディスクからデータを再生する場合は、本機に振動や衝撃を与えないでください。そのため鍵盤やコントローラーで演奏をするとデータが正しく再生されない場合があります。

マイナス・ワン・プレイ

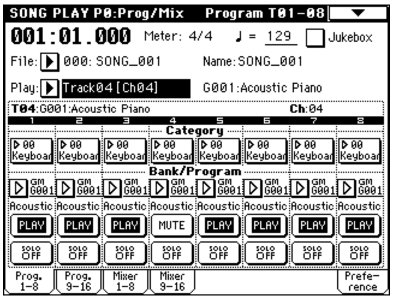
メロディーなどのトラックをミュートして、SMFデータの再生に合わせて、そのパートを自分で演奏するマイナス・ワン・プレイが行えます。

① SMFを再生し、弾きたいパートのトラックを確認して、一度停止します。（☞p.121）

② P0:Prog/MixでProg. 1-8タブまたはProg. 9-16タブを押します。

③ 自分で演奏するパートのトラックを" Play Track Select "で選びます。

鍵盤を弾くと、選択したトラックのプログラムの音が鳴ります。



④" PLAY/MUTE "ボタンを押して、③で選択した自分で演奏するトラックをMUTEにします。

自分の演奏と一緒に③で選択したトラックの演奏データも鳴らしたいときは、" **Play/Mute** "を**PLAY** にしてください。

⑤ SEQUENCER [START/STOP]キーを押してプレイバックし、曲に合わせて鍵盤で演奏してください。

アルペジエーター

プレイバック時などに、鍵盤での演奏にアルペジエーターを使用できます。(☞p.132, PG p.129)

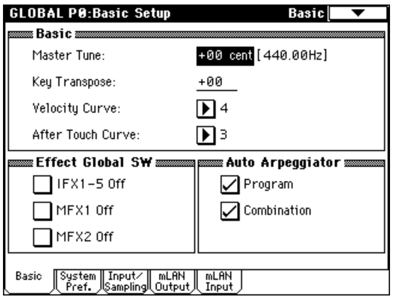
本機全体に関する設定 (グローバル・セッティング)

マスター・チューン, キー・トランスポーズ, エフェクト・グローバル・スイッチ、グローバルMIDIチャンネル, システム・クロックなど全体に関する基本設定を行うのがGlobalモードです。その他、ダンパー・ペダル, アサイナブル・フット・スイッチ/ペダルの設定や、プログラム/コンビネーションのカテゴリー・ネーム等を設定します。その他、ユーザー・ドラムキット(☞p.128)、ユーザー・アルペジオ・パターン(☞p.134)を作成します。

Globalモードでエディットした内容は電源オフするまでは保持されますが、電源オフすると保持されません。Globalモードで扱うデータは、ユーザー・ドラムキットの設定(Global P5)、ユーザー・アルペジオ・パターンの設定(Global P6)、それ以外の全グローバル・セッティング(Global P0〜4)の3つがあり、それぞれのメモリー・エリアにライトできます。またDiskモードで各メディアに保存することができます。(☞p.58, 59)

Globalモードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。

他の楽器とチューニングを合わせる/トランスポーズ(移調)する



他の楽器と一緒に本機を演奏するときや、CDやテープなどの音楽に合わせて演奏するときに、ピッチがずれている場合にチューニングをします。Global P0:Basic Setup, Basicページの"**Master Tune**"を調整します。**±50セント**(半音=100セント)の範囲で設定できます。

また、半音単位で音域をずらしたいときにトランスポーズをします。本機全体でトランスポーズするときはGlobal P0:Basic Setup, Basicページの"**Key Transpose**"を調整します。**±1オクターブ**の範囲で設定できます。

Globalモードでの本機全体に対するチューニング, トランスポーズの手順を示します。

① [GLOBAL] キーを押して、Global モードに入ります。

② [EXIT] キーを押します。

③ Basic タブを押します。

④ チューニングをするときは"Master Tune"を、トランスポーズをするときは"Key Transpose"を選びます。

⑤ VALUEコントローラーで値を設定します。

テン・キー[0]〜[9]で値を入力し[ENTER]キーを押します。その他、[VALUE]ダイヤル, [VALUE]スライダー, [△], [▽]キーでも選べます。

ベロシティやアフタータッチの強弱で、音量や音色を変化する度合いを変える

ベロシティやアフタータッチの強弱による音量や音色の変化の度合いが設定できます。変化する度合いを変えることにより、例えば、打鍵の強弱(ベロシティ)にばらつきがあっても、発音する音の大きさをある程度そろえることができます。カーブにはそれぞれの特徴があるので、自分のベロシティの強さ、演奏スタイル、得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。(☞PG p.135)

① [GLOBAL] キーを押して、Global モードに入ります。

② [EXIT] キーを押します。

③ Basic タブを押します。

④ ベロシティ・カーブを設定するときは"Velocity Curve"で使用するカーブを設定します。

アフタータッチ・カーブを設定するときは"After Touch Curve"で使用するカーブを設定します。

note この設定は、本体全体の動作に関与します。

note プログラムごとに、ベロシティ(弾く強さ)による変化を調整するパラメーターがあり、これをエディットすることによって変化の仕方が変わります。こちらは、Programモードで個別に細かく設定できます。

エフェクトをバイパスする

通常、プログラム, コンビネーション, ソング, Samplingモード, Song Playモードごとにエフェクトのオン/オフを設定しますが、インサート・エフェクトやマスター・エフェクトを本機全体で使用しない場合にこれらのエフェクトをバイパスすることができます。Global P0:Basic Setup, Basicページの*Effect Global SW*で設定します。

① [GLOBAL] キーを押して、Global モードに入ります。

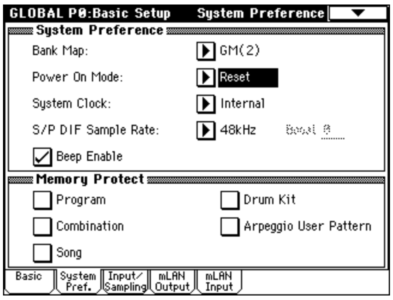
② [EXIT] キーを押します。

③ Basic タブを押します。

④ **インサート・エフェクトをオフするときは、“ IFX 1-5 Off ”チェック・ボックスをチェックします。**

マスター・エフェクト1 をオフするときは、“ MFX1 Off ”チェック・ボックスを、マスター・エフェクト 2 をオフするときは、“ MFX2 Off ”チェック・ボックスをチェックします。

電源をオン時に、前回電源オフ直前のモードとページを表示させる



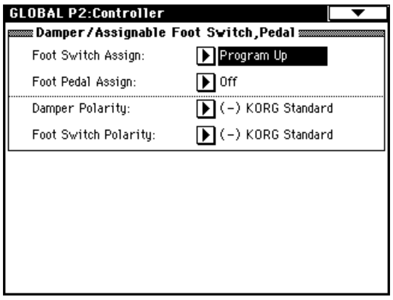
電源オンにしたときの状態は、“ Power On Mode ”(Global P0: System Preferenceページ)の設定により異なります。

“ **Power On Mode** ”が**Reset** のとき(出荷時の設定)、自動的にCombinationモードのP0:Playが選ばれます。

“ **Power On Mode** ”が**Memorize** のとき、前回電源オフにする直前のモード, ページが選ばれます。

Memorize では、電源オフにする直前のモードとページ、最後に選択していたCombinationモードのコンビネーション・ナンバーとProgramモードのプログラム・ナンバーを記憶しています。電源オン時に他のモードが選ばれている場合は、[COMBI], [PROG]キーを押すと、前回、最後に選択していたコンビネーション・ナンバー, プログラム・ナンバーがP0: Playページで選ばれます。

Assignable Switch, Assignable Pedalの機能を設定する



ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したアサイナブル・スイッチ(オプションPS-1ペダル・スイッチ)の機能を設定します。

オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソース, ポルタメント・オン/オフ, ソステヌート効果, ソフト・ペダル効果のオン/オフ, アルペジエーターのオン/オフ, プログラムやコンビネーションの選択(アップ/ダウン), シーケンサーのスタート/ストップ, シーケンサーのパンチ・イン/アウト, キュー・リストのStepを進めるトリガーがコントロールできます。

また、ジョイスティック, リボン・コントローラー等のコントローラー動作をコントロールできます。(☞ PG p.251)

- Global P2:Controllerページの“ **Foot Switch Assign** ”で設定します。

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したアサイナブル・ペダル(オプションXVP-10 EXP/VELペダル, EXP-2 フット・コントローラー)でコントロールする機能を設定します。

マスター・ボリューム、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーション, ポルタメントのピッチ変化スピード、ボリューム, インサート・エフェクト通過後のパン, パン, ボリューム, マスター・エフェクトへのセンド・レベルがコントロールできます。また、ジョイスティック, リボン・コントローラー等のコントローラー動作をコントロールできます。(☞ PG p.252)

- Global P2:Controllerページの“ **Foot Pedal Assign** ”で設定します。

note オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメータをコントロールすることができます。このとき“ **Foot Switch Assign** ”は**Foot SW (CC#82)** ,“ **Foot Pedal Assign** ”は**Foot Pedal (CC#04)** に設定します。

ここでは、プログラム、コンビネーションを切り替えるための設定手順を示します。

① **ASSIGNABLE SWITCH 端子に、オプションPS-1 ペダル・スイッチを接続します。**

② **[GLOBAL] キーを押して、Global モードに入ります。**

③ **[MENU] キーを押して、“ P2:Controller ”を押します。**

④ **“ Foot Switch Assign ”を選び、Program Up または Program Down を選びます。**

Program Up にすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ上のプログラム・ナンバーが選べます。

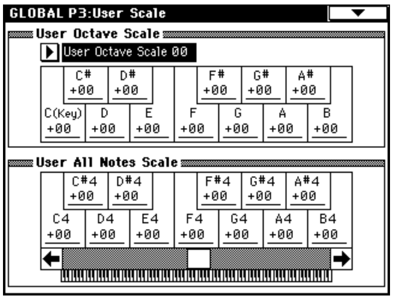
Program Down にすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ下のプログラム・ナンバーが選べます。

⑤ **“ Foot Switch Polarity ”を、接続したペダルと同じ極性に設定します。**

PS-1ペダル・スイッチを接続したときは、**(−)KORG Standard** に設定します。同じ極性に設定しなければ、ペダルは正しく機能しません。

⑥ **[PROG]キーを押してProgram P0:Play に入るか、[COMBI]キーを押してCombination P0:Play に入り、フット・スイッチを押すと、プログラム/ コンビネーションが切り替わります。**

オリジナル・スケールを作成する



オリジナル・スケールが作成できます。1オクターブ分の音階を設定し、全音域でこの設定が反映される ***User Octave Scale*** を16種類、128鍵の音階を個別に設定する ***User All Notes Scale*** を1種類、設定できます。

各キーの音程を±**99**に設定することによって、基準の音程より約半音上下に変えることができます。

ここで設定したユーザー・スケールは、プログラム, コンビネーションの各ティンバー, ソングの各トラックで選べます。

スケールを変更する

プログラム, コンビネーションのティンバー, ソングのトラックにスケールを設定できます。

それぞれの設定は、以下のページの*Scale*、"Use Prog 's Scale" で行います。

Programモード	Program P1:Edit-Basic, Program Basic
Combinationモード	Combination P2:Edit-Trk Param, Other
Sequencerモード	Sequencer P2:Trk Param, Other
Song Playモード	Song Play P1:Track, Status/Scale

ここではSequencerモードでの設定手順を示します。

① [SEQ] キーを押して、Sequencer モードに入ります。

② [MENU] キーを押した後、" P2:Trk Param "を押します。

③ Other1-8 タブまたはOther9-16 タブを押して、Sequencer P2:TrkParam,Other ページを選びます。

④ トラックのプログラムに設定しているスケールを使用する場合は、そのトラックの" Use Program 's Scale "チェック・ボックスをチェックします。

チェックしていないトラックは" Type(Song 's Scale) "で設定しているスケールが使用されます。

⑤ 現在選択しているソング全体のスケールを" Type(Song 's Scale) "で選択します。

ドラムキットの設定

ここでは、ドラムキットのエディット手順を示します。

⚠ Globalモードで鍵盤を弾くと、直前にいたモードの状態で発音します。電源をオンにした直後など、サンプル・メモリー(RAM)が空の状態で、SamplingモードからGlobalモードに移行したときは発音しませんので注意してください。

⚠ SequencerモードからGlobalモードへ移行したときは、鍵盤を弾くとグローバルMIDIチャンネル(Global P1)と一致したトラックのプログラムやアルペジエーターが発音します。

⚠ Globalモードでエディットした内容は電源オフするまでは保持されますが、電源オフすると保持されません。Globalモードで扱うデータは、ユーザー・ドラムキットの設定(Global P5)、ユーザー・アルペジオ・パターンの設定(Global P6)、それ以外の全グローバル・セッティング(Global P0～4)の3つがあり、それぞれのメモリー・エリアにライトできます。またDiskモードで各メディアに保存することができます。(☞p.58, 59)

⚠ Globalモードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。ユーザー・ドラムキットやユーザー・アルペジオ・パターンをエディットする場合は、事前に" Copy Drum Kit "," Copy Arpeggio Pattern "で、エディットするドラムキットやユーザー・アルペジオ・パターンを空ナンバーにコピーしてから作業するようにしてください。

ドラムキットについて

ドラムキットとは、鍵盤ごとにドラムサンプル(ドラム用PCM波形データ)を割り当て、割り当てたドラムサンプルに対して、個々にピッチやレベル等を調整したものです。

本機には、**144** 個のドラムキット・メモリー・エリアがあります。工場出荷時には、000(I-A/B)～015(I-A/B)と128(User)～143(User)の一部に各種音楽ジャンルに対応するプリロード・ドラムキットが収められています。また、144(GM)～152(GM)には9種類のGM2の音色配列に準拠したプリセット・ドラムキットが収められています。(☞工場出荷時のドラムキットについては、「VNL」参照)

Global P5:Drum Kitでは、これらのドラムキットに変更を加え、オリジナルのドラムキットが作成できます。また、本機でサンプリングしたり、Diskモードでサンプル・メモリー(RAM)にロードしたオリジナルのサンプル波形を使用したオリジナルのドラムキットも作成できます。

エディット、作成したドラムキットは、ユーザー・ドラムキット000(I-A/B)～143(User)のドラムキット・メモリー・エリアにライトできます。また、Diskモードでメディアに保存することもできます。

マルチサンプルのプログラムとドラムキットのプログラム

プログラムには、オシレーターに**マルチサンプル**を使用したものと、**ドラムキット**を使用したものがあります。

それぞれProgram P1:Edit-Basic, Program Basicページの" Oscillator Mode "で設定します。プログラムにマルチサンプルを使用する場合は" **OscillatorMode** "を**Single** または**Double** に、ドラムキットを使用する場合は**Drums** に設定します。

プログラム・パラメーターについて

ピアノ, オルガン, トランペット, ストリングス等のメロディー楽器と、ドラム, ティンパニー等の打楽器とでは音の減衰やエフェクト処理が違うように、マルチサンプルのプログラム(" **Oscillator Mode** "が**Single** , **Double**)とドラムキットのプログラム(" **OscillatorMode** "が**Drums**)では、プログラム・パラメーターの設定が大きく異なります。

マルチサンプルのプログラム・パラメーターは、マルチサンプルにあったフィルター, アンプ等が設定されています。そのためドラムキット用に変更するのは難しいので、ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgramモードでドラムキットを使ったプリロード・プログラム(" **Oscillator Mode** "が**Drums**)を選び、Global P5:Drum Kitに移るとよいでしょう。

ドラムキットのエディット

ドラムキットをエディットするときは、メモリー・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。(☞p.57)

① **Program P0:Play で、ドラムキットをエディットするときに有効なプログラムを選びます。**

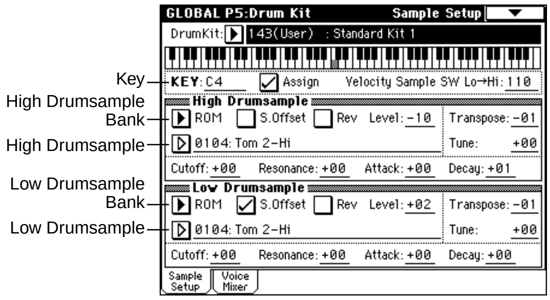
プリロード・プログラムなどからドラムキットのプログラムを選びます。エディットするドラムキットがすでにプログラムで使用されている場合は、そのプログラムを使用します。(「VNL」にはドラムキットを使ったプログラムに ⓓ が付いています。)

“Octave”(Program P1:Edit-Basic, OSC Basicページ)は**+0[8']** に設定してください。**+0[8']** 以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれます。

エフェクトは直前に入っていたモードの設定が使用されます。

ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

② **Global P5:Drum Kit, Sample Setup ページを選びます。**



③ **“Drum Kit”でエディットするドラムキットを選びます。**

必要であればページ・メニュー・コマンド“**Copy Drum Kit**”で、プリロード・ドラムキットやGMドラムキットから設定をコピーしてください。

GMドラムキットの144(GM)～152(GM)はここでは選べません(GMドラムキットはエディットやライトはできません)。144(GM)～152(GM)のドラムキットの設定を変えて使用したい場合は、“Copy Drum Kit”で000(I-A/B)～143(User)にコピーしてからエディットしてください。

④ **“Key”でエディットするノート・ナンバーを選びます。**

選択したノート・ナンバーのドラムサンプルに関するパラメーター設定が*High Drumsample*, *Low Drumsample*とVoice/Mixerページに表示されます。

VALUEコントローラー、または[ENTER]キーを押しながら本体の鍵盤を押すことによって、ノート・ナンバーが選べます。

⑤ **“Assign”チェック・ボックスでノート・ナンバーにドラムサンプルを割り当てるかどうかを設定します。**

チェックすると、そのノート・ナンバーにドラムサンプルが割り当てられます。通常はチェックします。
チェックしないと、そのノート・ナンバーにはドラムサンプルは割り当てられません。このノート・ナンバーには、右隣りに割り当てたドラムサンプルの設定が半音低い音で発音します。タムやシンバル等で、音程を変えるだけの設定をするときに使用します。

note “Assign”チェック・ボックスにチェックをしないで右隣りのドラムサンプルを半音下げて発音させる場合は、Program P2: Edit-Pitch, OSC1 Pitch Mod.ページで“Pitch Slope”を＋1.0に設定してからGlobalモードに入ってください。

⑥ **“High Drumsample Bank”, “High Drumsample”, “Low Drumsample Bank”, “Low Drumsample”でノート・ナンバーに割り当てるドラムサンプルを選びます。**

Low Drumsampleを設定したときは、“**Velocity Sample SW Lo→Hi**”でベロシティによるHigh DrumsampleとLow Drumsampleの発音の切り替えを設定します。(☞⑦)
“High/Low Drumsample Bank”を**ROM**にするとROMドラムサンプルが、**RAM**にすると本機でサンプリングしたサンプル、またはDiskモードでロードしたサンプルが、**EXB**にするとオプションEXB-PCMシリーズのドラムサンプルがそれぞれ選べます。

オプションEXB-PCMシリーズの中には、ドラムサンプルが収録されていないものもあります。

ROMドラムサンプルについて

本機には、417種類のドラムサンプルがROMに収められています。ポップアップ・ボタンを押すと、ROMドラムサンプルは15種類のカテゴリーから選ぶことができます。(☞ドラムサンプル・ネームについては、「VNL」参照)

⑦ **“Velocity Sample SW Lo→Hi”でベロシティによるドラムサンプルの発音について設定します。**

演奏時に受信したベロシティ(鍵盤を弾く強さ)の値によって、発音するドラムサンプルを切り替えます。(ベロシティ・ドラムサンプル・スイッチング)
値を**001** にすると、High Drumsampleのみが発音します。

☞ プログラムのベロシティ・マルチサンプル・スイッチングと同様の機能です。(☞p.69「High MultisampleとLow Multisample」)

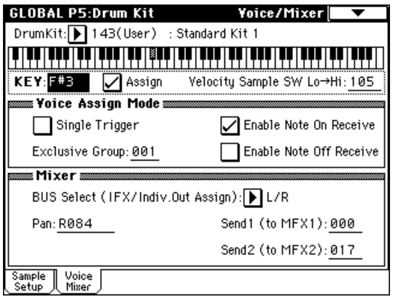
⑧ **割り当てたドラム・サンプルのパラメーターを設定します。**

High Drumsample, Low Drumsampleのパラメーターを設定します。
音量レベル(“Level”)、ピッチ(“Transpose”,“Tune”)、音質(“Cutoff”,“Resonance”)などを設定できます。(☞各パラメーターについては、PG p.148参照)

⑨ **必要に応じて、④～⑧の操作を繰り返してノート・ナンバーごとにドラムサンプルのパラメーターを設定します。**

他の“KEY”の設定を使用するときは、ページ・メニュー・コマンド“Copy Key Setup”を選びます。

⑩ **Global P5:Drum Kit, Voice/Mixer ページを選びます。**



⑪"Exclusive Group"を設定します。

"Exclusive Group"は、同系統のドラムサンプルをグループ化するときに設定します。
例えば、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットのドラムサンプルを設定したノート・ナンバーにそれぞれ同じエクスクルーシブ・グループ・ナンバーを設定すると、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットは同時に発音しなくなり、自然なハイハット演奏が再現できます。

⑫"BUS Select"で出力のルーティングを設定します。

ノート・ナンバーに割り当てた各ドラムサンプルの出力をインサート・エフェクトやAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1〜4へ送る場合に設定します。
例えばSnare系は**IFX1**, Kick系は**IFX2**、その他は**L/R**に設定することができます。また、特定のドラムサンプルのみAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1〜4へ出力する場合は**1**, **2**, **3**, **4**, **1/2**, **3/4**に設定します。
ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで"**Use DKit Setting**"(Program P8:Edit-Insert Effect, Routingページ)を**チェック**したときに有効になります。(☞PG p.27, 179)

⑬"Pan"で出力の定位を設定します。

ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで"**Use DKit Setting**"(Program P4:Edit-Amp, Amp1 Level/Panページ)を**チェック**したときに有効になります。(☞PG p.20)

⑭"Send1(MFX1)","Send2(MFX2)"でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで"**Use DKit Setting**"(Program P8:Edit-Insert Effect, Routingページ)を**チェック**したときに有効になります。(☞PG p.27)

⑮ページ・メニュー・コマンド"Write Drum Kits"で保存します。

保存する前にドラムキット・ネームを変更するときは、ページ・メニュー・コマンド"Rename Drum Kit"で行います。(☞p.57)

⚠ ライトせずに電源をオフにすると、エディットした内容は消去されます。(☞p.59「Globalモードのメモリーについて」)

アルペジエーターの設定

各モードでのアルペジエーターの設定手順を示します。アルペジエーターの演奏方法については、「アルペジエーター機能を使って演奏する」(☞p.29)を参照してください。

プログラムのアルペジエーター設定

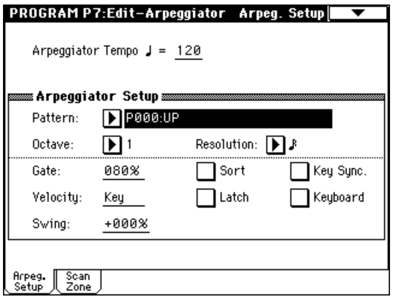
アルペジエーターのオン/オフ

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押すたびにアルペジエーターのオン，オフが切り替わります。オンのときLEDが点灯します。鍵盤を押さえると、選択されているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。

note プログラムのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

アルペジエーターの設定

① **ProgramP7:Edit-Arpeggiator,ArpegSetup ページを選びます。**



②“♩(Tempo)”でテンポを設定します。

ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブを回してテンポを調整します。設定したテンポでLEDが点滅します。

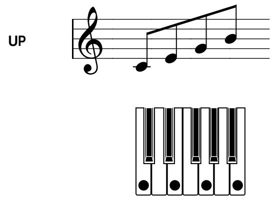
MIDI “**MIDI Clock**”(Global P1:MIDI)を**External MIDI**，**External mLAN** に設定しているときは、“♩= ”**EXT**と表示されます。外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

③“**Pattern**”でアルペジオ・パターンを選びます。

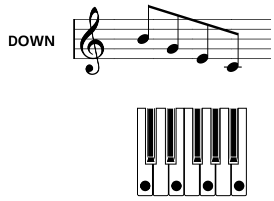
P000 〜P004 のプリセット・アルペジオ・パターン、**U000(I-A/B) 〜506(User)** のユーザー・アルペジオ・パターンから選びます。

“Octave”や“Sort”等の設定によって、パターンの展開のしかたが異なります。次図の**P000 〜P004** は、“**Octave**”**1**，“**Sort**”**チェック**時の、展開のしかたです。**P004**：RANDOMは一例です。

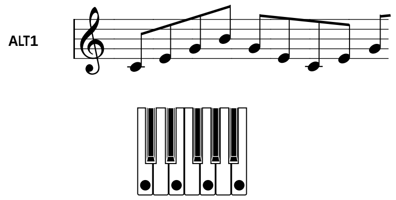
P000UP



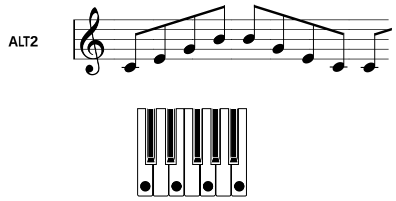
P001:DOWN



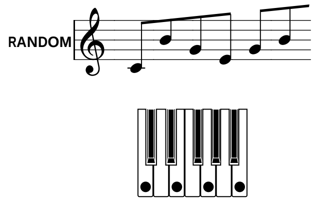
P002ALT1



P003:ALT2



P004:RANDOM



U000(I-A/B) 〜U199(I-A/B)
工場出荷時にはアルペジオ・パターンがプリロードされています。ドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバッキング・リフなどのさまざまなパターンが収められています。(☞ VNL)

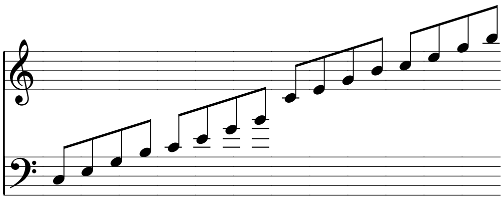
U200(E-A) 〜U311(E-G)
工場出荷時にはパターンは収められていません。

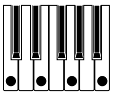
U312(User) 〜U506(User)
工場出荷時には一部にアルペジオ・パターンがプリロードされています。(☞ VNL)

④ **各種パラメーターを設定します。**

“Octave”: アルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。

Octave: 4 UP





ユーザー・アルペジオ・パターンを選択している場合、“Octave Motion”(Global P6:Arpeggio, Pattern Setupページ)の設定によって展開のしかたが異なります。

“Resolution”: アルペジオ音の間隔を♪3～♩で設定します。

“Gate”: アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。ユーザー・アルペジオ・パターン選択時は、**Step** に設定できます。このときステップごとに設定する“Gate”(Global P6: User Arpeggio, Pattern Setupページ)の値で動作します。

ARPEGGIATOR [GATE]ノブがセンター位置(12時方向)で、ここでの設定値となります。設定するときは、ノブがセンター位置であることを確認してください。

“Velocity”: アルペジオ音のベロシティを設定します。**Key**に設定すると、鍵盤を弾いたときのベロシティで発音します。ユーザー・アルペジオ・パターン選択時は、**Step** に設定できます。このときステップごとに設定する“Velocity”(Global P6:User Arpeggio, Pattern Editページ)の値で発音します。

ARPEGGIATOR [VELOCITY]ノブがセンター位置(12時方向)で、ここでの設定値となります。設定するときは、ノブがセンター位置であることを確認してください。

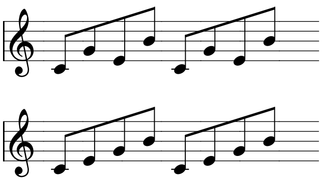
note プリロードのユーザー・アルペジオ・パターンを選んだときは、**“Gate”**,**“Velocity”**を**Step** に設定すると、アルペジオ・パターンにグルーブ感が加わります。

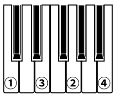
“Swing”: 先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらします。パターンにシャッフル感が加わります。

“Sort”: **チェック**すると、鍵盤を弾いた順番にかかわらず、音程順をもとにしたアルペジオが展開します(On)。**チェックしない**ときは、鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します(Off)。

Sort OFF, UP

Sort ON, UP





“Latch”: **チェック**すると、鍵盤から手を離した後もアルペジオ演奏が続きます。**チェックしない**ときは、鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まります。

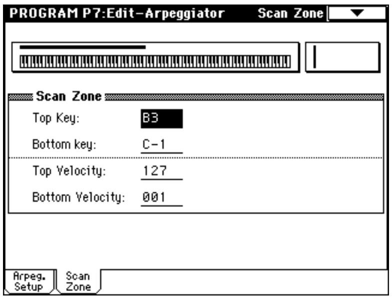
“Key Sync.”: **チェック**すると、すべての鍵盤から手を離した状態から最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に適しています。**チェックしない**ときは、MIDIクロックに同期したテンポに常に従います。同期については、「アルペジエーターの同期について」(☞p.138)を参照してください。

“Keyboard”: **チェック**すると、鍵盤による演奏とアルペジエーターによる演奏が同時に発音します。**チェックしない**ときは、アルペジオ音だけが発音します。

Program P0:Play, Arpeggioページの同名(または省略名)パラメーターをエディットしても同様に設定できます。

note ページ・メニュー・コマンド“Copy Arpeggiator”で、他のプログラムやコンビネーションのアルペジエーターの設定をコピーできます。(☞PG p.26)

⑤ **Scan Zone ページで、アルペジエーターが動作する範囲を設定します。**



“Bottom Key”,**“Top Key”**: 設定した範囲内の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。範囲以外の鍵盤では、アルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏が行えます。

note 例えば、**“Pattern”**に**P000:UP** を選んで、**“Latch”**を**チェック**し、**“Top Key”**を**B3**, **“Bottom Key”**を**C−1** にします。B3以下の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。**“Latch”**が**オン**なので鍵盤を離してもアルペジオ演奏は続きます。B3以下の鍵盤でのアルペジオ演奏に合わせて、C4以上の鍵盤で通常の演奏が行えます。アルペジオの展開を変えるときはB3以下の鍵盤を押さえます。

“Bottom Velocity”,**“Top Velocity”**:設定した範囲のベロシティ(鍵盤を弾く強さ)でアルペジエーターが動作します。範囲以外のベロシティではアルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏を行えます。

⑥ **エディットしたプログラムの設定を本体に保存する場合は、Global モードでメモリ・プロテクトをはずして、プログラムをライトしてください。**(☞p.57)

アルペジエーターをプログラムにリンクさせる

プログラムを切り替えたときに、それぞれのプログラムにライトされているアルペジエーター設定も同時に切り替える場合は、“Auto Arpeggiator”(Global P0:Basic Setup, Basicページ)でProgramをチェックします。

コンビネーション，ソングのアルペジエーター設定

Combination, Sequencer, Song Playモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができる**デュアル・アルペジエーター**(Dual Arpeggiator)構成になっています。これらのモードでのアルペジエーターの設定方法は似ています。
ここでは、コンビネーションを例にして手順を示します。
(それぞれの詳しい説明、および設定例はPG p.44, 81, 129を参照してください。)

デュアル・アルペジエーターを使って以下のような設定が行えます。

- ティンバーごとにアルペジエーターがアサインできます。**Off**，(アルペジエーター) **A**, (アルペジエーター) **B**から選びます。 ☞手順⑤
- **A**, **B**をそれぞれに動作させるかを設定できます。 ☞手順⑥
- **A**, **B**それぞれにアルペジオ・パターンの選択や、パラメーターの設定ができます。 ☞手順⑦
- 鍵盤の範囲やベロシティの強さでアルペジエーターを動作させたり、**A**, **B**のアルペジエーターを切り替えたりすることができます。 ☞手順⑧
- アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけに発音するティンバーが設定できます。 ☞手順⑩

アルペジエーターのオン/オフ

ARPEGGIATOR[ON/OFF]キーを押すたびにアルペジエーターのオン, オフが切り替わります。オンのときLEDが点灯します。鍵盤を押さえると選ばれているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。コンビネーションのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

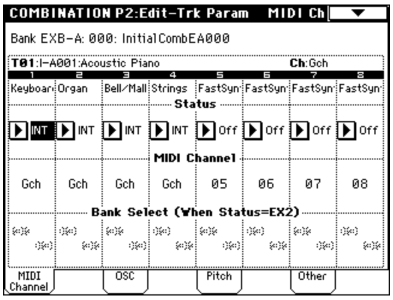
“**Assign**”が**Off**のときや“**Arpeggiator Run**”を**チェックしていない**とき、オンにしてもアルペジエーターは動作しません。

アルペジエーターの設定

① **Combination P1:Edit-Program/Mixer ページを選びます。**

使用するティンバーのプログラムを選びます。ここでは例としてティンバー1～4にプログラムを任意に設定してください。

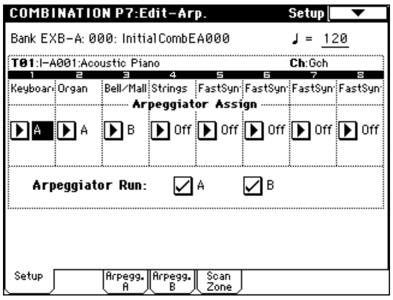
② **Combination P2:Edit-Trk Param, MIDI Ch ページを選びます。**



使用するティンバーの“**Status**”を**INT**にして、“**MIDI Channel**”を**Gch**または**グローバルMIDIチャンネル**(Global P1:MIDI“MIDI Channel”で設定)に一致させます。

ティンバー1～4の“**Status**”を**INT**に、ティンバー5～8は**Off**にしてください。ティンバー1～4の“**MIDI Channel**”を**Gch**にします。

③ **Combination P7:Edit-Arp., Setup ページを選びます。**



④ **“♩(Tempo)”でテンポを設定します。**

設定方法は、プログラムと同様です(☞p.130)。ただし、テンポはアルペジエーター**A**, **B**で共通です。

⑤ **“Arpeggiator Assign”を設定します。**

アルペジエーターを動作させるティンバーに、アルペジエーターAまたはBをアサインします。これで、そのティンバーにアサインしたアルペジエーターが動作することになります。

⑥ **“Arpeggiator Run”を設定します。**

動作させるアルペジエーターをチェックします。ここでチェックしたアルペジエーターが、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのときに動作します。

②, ③に示すLCD画面のように設定すると、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのとき、ティンバー1, 2にはアルペジエーターAが、ティンバー3にはアルペジエーターBが動作します。ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオフのとき、ティンバー1～4がレイヤーで発音します。
すべてのティンバーの“**Assign**”が**Off**、または“**Arpeggiator Run**”**A**, **B**を**チェックしていない**場合、アルペジエーターは動作しません。

⑦ **Arpeggiator A, Arpeggiator B ページで、アルペジエーターA, Bのパラメーターを設定します。**

A, Bそれぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。(☞p.130)

⑧ **Scan Zone A/B ページでアルペジエーターA, Bが動作する範囲を設定します。**

A, Bそれぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。(☞p.130)

鍵盤の範囲やベロシティの強さで、アルペジエーターを動作させたり、A, Bのアルペジエーターを切り替えることができます。Combination P4:Edit-Zone/Ctrl, Key Zoneページ、Vel Zoneページで設定する鍵盤の範囲と、ベロシティによる発音範

囲の設定を組み合わせることによって、さらにバリエーションが広がります。

⑨ **エディットしたコンビネーションの設定を本体に保存する場合は、Global モードでメモリ・プロテクトをはずし、コンビネーションをライトしてください。**(☞p.57)

⑩ **②, ③に示すLCD画面での"Status", "MIDI Channel", "Assign"の設定によって、アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけ発音するティンバーが設定できます。**

高度なエディット・テクニックですが、ここではプリセット・コンビネーションでの設定を例としてその方法を次に示します。

コンビネーション INT-D080:Old Vox Organ

コンビネーション INT-D080:Old Vox Organを選び、演奏してください。

演奏する前にグローバルMIDIチャンネル(Global P1:MIDI "MIDI Channel"で設定)が**01** であることを確認してください。

- アルペジエーター**A**が、**T**(ティンバー)**7**と**8**にアサインされています。鍵盤を弾くと、**U396(User):Dr-JumpUpDnB** のアルペジオ・パターンで**T7**のプログラム**INT-A068:HipHop Kit** だけが発音します。
- アルペジオ・パターンは、ドラムスのアルペジオ演奏に適した **FixedNote** を使用しています(**Global P6:User Arpeggio, Pattern Setup ページ"Arpeggio Tone Mode":Fixed Note**)。この設定では、鍵盤からのノート・ナンバーに関わらず、常に特定の音程のアルペジオ・パターンが展開します。(☞PG p.152)
- Aの"Bottom Key", "Top Key"(Combination P7:Edit-Arp., Scan Zone A/Bページ)で、**B3**以下の鍵盤にだけアルペジエーター**A**が動作するように設定されています。
- **T8**にもアルペジエーター**A**がアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに、**T7**のプログラム**INT-A068:HipHop Kit** を発音させるための設定です。

T7, T8のティンバー設定を確認してください。

	Status	MIDI Channel	Assign
T7	INT	02	A
T8	Off	Gch	A

- アルペジエーターがオフのときに鍵盤を弾くと、**Gch** またはグローバルMIDIチャンネル(ここでは**01**)に設定されているティンバーが発音します。**T7**は"MIDI Channel"が**02** のため発音しません。**T8**は**Gch** ですが、"**Status**"が**Off** のため発音しません。
- アルペジエーターが動作するMIDIチャンネルの条件は、ティンバーにアサインされているすべてのMIDIチャンネルです。この場合は"**MIDI Channel**"**02** と**Gch** (グローバルMIDIチャンネル)" です。アルペジエーターがオンのとき、鍵盤を弾くと**T8 (Gch)** にアサインされてるアルペジエーター**A**が動作します。**T7** はアルペジエーター **A** によって発音します。**T8** は "**Status**"が**Off** であるため発音しません。
- **T8**は"**Status**"が**Off** のために、アルペジエーターがオンでもオフでも発音しません。アルペジエーターがオンのときにだけ**T7**を発音させるためのダミー・ティンバーです。

コンビネーション INT-C005:"In The Pocket"

コンビネーション INT-C005:"In The Pocket"を選び、演奏してください。

演奏する前にグローバルMIDIチャンネル(Global P1:MIDI "MIDI Channel"で設定)が**01** であることを確認してください。

- アルペジエーター**A**が**T7**と**T8**に、アルペジエーター**B**が**T5**にアサインされています。鍵盤を弾くと**T7**のプログラム**INT-A068:HipHop Kit** が**U444(User):Dr-InThePocket** のアルペジオ・パターンで発音します。また**T5** のプログラム **INT-D034:ChordTrigger** が**U123(I-A/B):Syn-Echo** のアルペジオ・パターンで発音します。
- Bの"Bottom Key", "Top Key"(Combination P7:Edit-Arp., Scan Zone A/Bページ)で、**G3**以上の鍵盤にだけアルペジエーター**B**が動作するように設定されています。
- **T8**にもアルペジエーター**B**がアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに**T7**のプログラム**INT-B068:HipHop Kit** を発音させるための設定です。上記の「コンビネーション INT-D080:Old Vox Organ」を参照してください。

アルペジエーターをコンビネーションにリンクさせる

コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのコンビネーションにライトされているアルペジエーター設定も同時に切り替える場合は、"Auto Arpeggiator"(Global P0:Basic Setup, Basic ページ)でCombinationをチェックします。

ユーザー・アルペジオ・パターンの作成

ユーザー・アルペジオ・パターンについて

本機のアルペジエーターで選択できるパターンをアルペジオ・パターンといいます。アルペジオ・パターンにはプリセット・アルペジオ・パターンとユーザー・アルペジオ・パターンの2種類があります。

プリセット・アルペジオ・パターン:
UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM(5パターン)
これらのパターンは固定でエディットできません。

ユーザー・アルペジオ・パターン:
U000(I-A/B)～U506(User) (507パターン)
鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なパターンです。これらはエディットすることができます。

Global P6:User Arpeggio, Pattern Setupでは、これらのユーザー・アルペジオ・パターンに変更を加え、オリジナルのユーザー・アルペジオ・パターンが作成できます。エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンはU000(INT)～U506(User)のメモリー・エリアにライトできます(☞p.58)。またDiskモードでフロッピー・ディスクや内蔵ハード・ディスクなどのメディアに保存することができます。

ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、メモリー・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。(☞p.57)

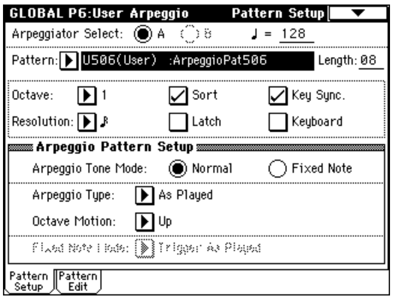
Programモードから移動した場合は、選択しているプログラムで設定されているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。

① **Programモードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているプログラム、またはアルペジオ・パターンのエディットのベースとなる音色のプログラムを選びます。**

② **ARPEGGIATOR[ON/OFF]キーを押して、アルペジエーターをオンにします。**(LEDが点灯)

アルペジエーターがオフのプログラムからGlobalモードに移動した場合でも、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーでオンにできます。

③ **Global P6:User Arpeggio, Pattern Setupページを選びます。**



④ **“Arpeggiator Select”は、Programモードから移動すると、Aが自動的に選ばれます。**

⑤ **“Pattern”で、エディットするアルペジオ・パターンを選びます。**

ここでは、空のユーザー・アルペジオ・パターンを選択してください。

空のユーザー・アルペジオ・パターンが選ばれているときは鍵盤を弾いてもアルペジオ演奏はスタートしません。**P000～004**のプリセット・アルペジオ・パターンも選べますが、エディットはできません。

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットすると、そのアルペジオ・パターンを使用しているすべてのプログラム, コンビネーション, ソング, Song Playモードに影響します。

⑥ **“Length”で、パターンの長さを設定します。**

パターンは、“Resolution”で設定した音符の間隔で、ここで指定した長さを演奏してから先頭に戻ります。ここの設定はエディットの途中や後でも変更できます。ここでは**08**に設定してください。

note U000(I-A/B)～U199(I-A/B)などのプリロードされたアルペジオ・パターンにおいても、“Length”を変更するだけでもパターンの印象がかなり変わります。変更して演奏してみてください。

⑦ **“♩(Tempo)”, “Octave”, “Resolution”, “Sort”, “Latch”, “Key Sync.”, “Keyboard”の各パラメーターを設定します。**

これらはプログラム・パラメーターですが、ここでも設定できます。

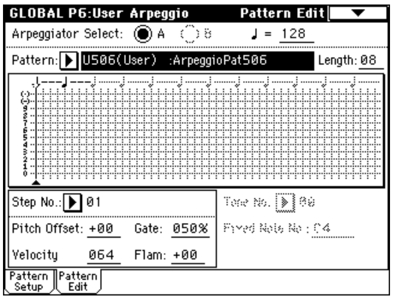
プログラムから移動してこれらのパラメーターを設定し、保存する場合は、Programモードに戻り、プログラムをライトしてください。これらのパラメーターは“Write Arpeggio Pattern”では保存されません。

ここでは操作③図のように設定してください。

⑧ ***Arpeggio Pattern Setup*では、アルペジオの展開のしかたなどを設定します。**

ここの設定はエディットの途中や後でも変更できます。(☞PG p.152)

⑨ **PatternEdit　　ページを選びます。**

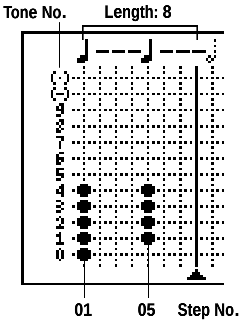


パターンは、**Step(ステップ)とTone(トーン)**で構成されています。

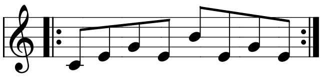
- **Step(　ステップ)**：ユーザー・アルペジオ・パターンは最大48のステップを持ちます。アルペジエーターは１番目のステップから、"Resolution"で設定した音符の間隔で演奏していきます。LCD画面中央のグリッド表示の縦点線がステップを表わします。"Step No."でステップを選び、それぞれのステップごとに、"Pitch Offset","Gate","Velocity","Flam"を設定します。
- **Tone(　トーン)**：1つのステップでは最大12トーン("Tone No." 00～11)を和音で発音させることができます。

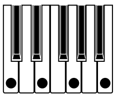
  Toneは、"Step No."を選択しているときにテン・キー[0]～[9]、[-]、[./10 's HOLD]キーで入力します。
  以下のように"Tone No."とテン・キー[0]～[9], [-], [./10 's HOLD]キーが対応しています。テン・キー[0]～[9]、[-]、[./10 's HOLD]キーを押すたびに対応するトーンのオン, オフが切り替わります。LCD画面中央のグリッド表示の横線がトーンを表わします。

  Tone00　～09：[0]～[9]キー
  Tone10　：[-]キー
  Tone11　：[./10 's HOLD]キー

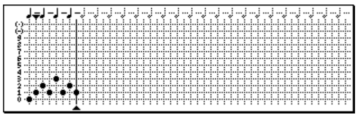


パターン作成例





①"**Step No.**　"を01 にして、[0]　キーを押します。
②"**Step No.**　"を02 にして、[1]　キーを押します。
③"**Step No.**　"を03 にして、[2]　キーを押します。
④"**Step No.**　"を04 にして、[1]　キーを押します。
⑤"**Step No.**　"を05 にして、[3]　キーを押します。
⑥"**Step No.**　"を06 にして、[1]　キーを押します。
⑦"**Step No.**　"を07にして、[2]　キーを押します。
⑧"**Step No.**　"を08にして、[1]　キーを押します。



⑨ **鍵盤を弾くとアルペジオ演奏が始まります。**

Tone 0　は、鍵盤を押さえた和音の一番低いキーに対応します。("**Sort**　"に**チェックしていない**ときは、最初に押さえたキーの音程に対応します。)

⑩ **Step01　～08それぞれに"PitchOffset　　","Gate　","Velocity　","Flam　"を設定します。**

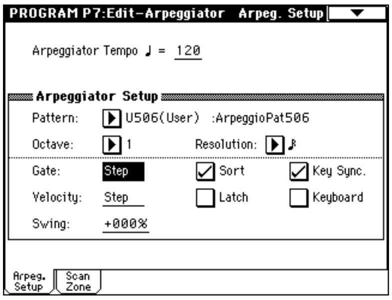
"**Pitch Offset**　　"：アルペジオ音の音階を半音単位で上下にずらします。各ステップごとに同じトーンを入力して、それぞれの"Pitch Offset"の値を変えることで１つのトーンでメロディを作ることもできます。(☞「メロディのパターン」)

"**Gate**　"：ステップごとにアルペジオ音の長さを設定します。**Legato**　では、同じトーンの次の発音まで、またはパターンの終わりまで発音が続きます。**Off**　では発音しません。

"**Velocity**　"：発音の強さです。**Key**では、鍵盤を弾いた強さで発音します。

ここでの"Gate","Velocity"の設定は、Programモードで選択されているプログラムのProgram P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページで"**Gate**","**Velocity**"が**Step**に設定されているときに有効です。**Step**以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の"Gate","Velocity"の設定は無視され、Program P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページの設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。

"Gate","Velocity"を設定するときは、ARPEGGIATOR [GATE], [VELOCITY]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。



⑪ **ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ページ・メニュー・コマンド"Rename Arpeggio Pattern　　　"で変更します。**(☞p.57)

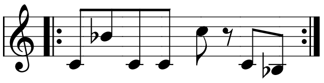
⑫ **エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。**(☞p.58)

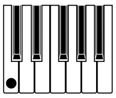
ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去されます。

⑬ **同時にプログラムの状態を保存する場合は、Program　モードへ戻り、プログラムをライトしてください。**(☞p.56)

その他のユーザー・アルペジオ・パターン作成例

メロディのパターン





①“Step No.”を01にして、[0]キーを押します。
“PitchOffset”を+00にします。

②“Step No.”を02にして、[0]キーを押します。
“PitchOffset”を+10にします。

③“Step No.”を03にして、[0]キーを押します。
“PitchOffset”を+00にします。

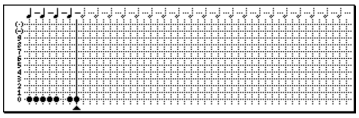
④“Step No.”を04にして、[0]キーを押します。
“PitchOffset”を+00にします。

⑤“Step No.”を05にして、[0]キーを押します。
“PitchOffset”を+12にします。

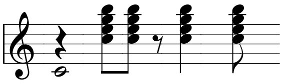
⑥“Step No.”06はトーンをいれません。

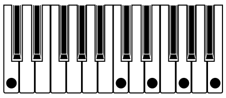
⑦“Step No.”を07にして、[0]キーを押します。
“PitchOffset”を+00にします。

⑧“Step No.”を08にして、[0]キーを押します。
“PitchOffset”を−02にします。



和音のパターン





①“Step No.”を01にして、[0]キーを押します。
“Gate”をLegatoにします。

②“Step No.”02はトーンをいれません。

③“StepNo.”を03にして、[1],[2],[3],[4]キーを押します。

④“StepNo.”を04にして、[1],[2],[3],[4]キーを押します。

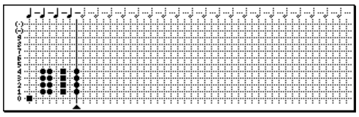
⑤“Step No.”05はトーンをいれません。

⑥“StepNo.”を06にして、[1],[2],[3],[4]キーを押します。
“Gate”をLegatoにします。

⑦“Step No.”07はトーンをいれません。

⑧“StepNo.”を08にして、[1],[2],[3],[4]キーを押します。

note ギター等のカッティングのニュアンスを出すには“**Flam**”を設定します。Programモードでアコースティック・ギターのプログラムを選択し、ここで作成したユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。Program P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページで“**Gate**”を**Step**にします。
そして、Global P6:User Arpeggio, Pattern Editページに戻り、奇数ステップの“Flam”を＋の値に、偶数ステップの“Flam”を−の値にします。



ドラムス・パターン

“Fixed Note”でドラムス・プログラムを使用したリズム・パターンをアルペジエーターで演奏できます。

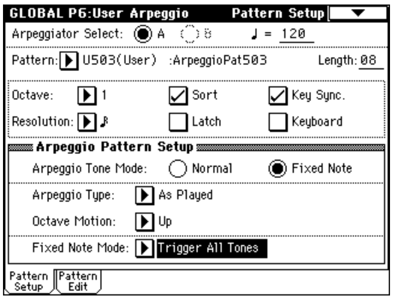
① プログラムでドラムキットのプログラムを選びます。

ここでは、プリセット・プログラムの**INT-A036:StandardKit 1**を選択してください。

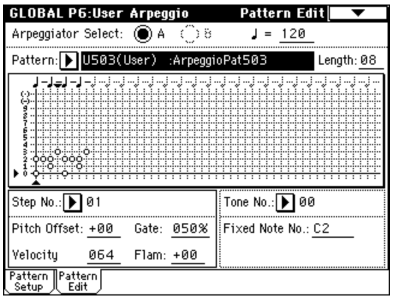
② GlobalP6:UserArpggio,PatternSetupページを選び、パラメーターを設定します。

“**Arpeggio Tone Mode**”を**Fixed Note**にします。**Fixed Note**にすると、トーンは常に指定した音程で発音します。

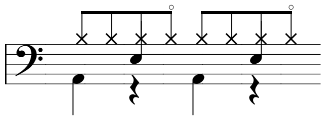
“**FixedNoteMode**”を**Trigger AllTones**にすると、鍵盤を1つ押さえるとすべてのトーンが発音します。**Trigger As Played**にすると、押さえた鍵盤によってトーンの発音条件が決まります。(☞PG p.152)

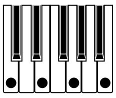


③ PatternEditページを選びます。



次のリズム・パターンを入力してみましょう。





④ **“Tone No.”および“Fixed Note No.”を設定します。**

“**Tone No.**”を選び、“**Fixed Note No.**”でそのトーンが発音するノート・ナンバーを設定します。表示の横線(Tone)の一本一本に、ドラムキットのドラムサンプル(ノート・ナンバー)を設定するイメージです。
Tone の表示が白玉になります。

ここでは、“Tone No.”と“Fixed Note No.”を以下のように設定してください。

Tone No.	Fixed Note No.
00	C2 (キック)
01	F2 (スネア)
02	F#3 (クローズ・ハイハット)
03	A#3 (オープン・ハイハット)

ドラムキットによって、ノート・ナンバーに対応するドラムサンプルが異なります。ドラム音を鍵盤で確認してから、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押して“Fixed Note No.”を入力するとよいでしょう。

⑤ **キック(Tone00)を入力します。**
“Step No.”を01にして、[0]キーを押します。
続けて“Step No.”を05にして、[0]キーを押します。

⑥ **スネア(Tone01)を入力します。**
“Step No.”を03にして、[1]キーを押します。
続けて“Step No.”を07にして、[1]キーを押します。

⑦ **クローズ・ハイハット(Tone02)を入力します。**
“Step No.”を01, 02, 03, 05, 06, 07にして、それぞれ[2]キーを押します。

⑧ **オープン・ハイハット(Tone03)を入力します。**
“Step No.”を04にして、[3]キーを押します。
続けて“Step No.”を08にして、[3]キーを押します。

“**Fixed Note Mode**”が**Trigger All Tones**のときは、鍵盤の1つのキーを弾くとリズム・パターンが演奏されます。

“**Fixed Note Mode**”が**Trigger As Played**のときは、1つのキーを弾くとキック(**Tone00**)のみ演奏されます。2つのキーを弾くとキック(**Tone00**)とスネア(**Tone01**)が演奏されます。このように弾いたキーの数が**Tone**に対応して発音します。

⑨ **ステップごとのパラメーターを設定します。**

“**Velocity**”などを設定してリズム・パターンにアクセントをつけます。

ここでの“Gate”, “Velocity”の設定は、Programモードで選択されているプログラムのProgram P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページで“**Gate**”, “**Velocity**”が**Step**に設定されているときに有効です。**Step**以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の“Gate”, “Velocity”の設定は無視され、Program P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページの設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。

“Gate”, “Velocity”を設定するときは、ARPEGGIATOR [GATE], [VELOCITY]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。

デュアル・アルペジエーターのエディット

ここでは、コンビネーションを例として手順を示します。
Sequencer, Song Playモードでのアルペジオ・パターンのエディットも同様です。
Combinationモードから移動した場合、コンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。

① **Combinationモードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているコンビネーションを選びます。**

ここではアルペジエーターA, Bがアサインされているコンビネーションを選んでください。

② **ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押して、アルペジエーターをオンにします。(LEDが点灯)**

アルペジエーターがオフの状態から移動した場合でも、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーでオンにできます。ただし“**Arpeggiator Run**”で**A, B**をチェックしていなかったり、“**Arpeggiator Assign**”が**Off**の場合はアルペジエーターが動作しません。

③ **Global P6:User Arpeggio, Pattern Setupページを選びます。**

④ **Combinationモードから移動したときには、“Arpeggio Select”A, Bで、エディットするアルペジエーターを選びます。**

Aのときは、アルペジエーターAのパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。
Bのときは、アルペジエーターBのパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。

⑤ **A, Bのアルペジエーターを切り替えながら、それぞれのユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。**

一方のアルペジエーターを止めたいときは、Combinationモードへ戻り、Combination P0:Play, Arpeggio Play AまたはArpeggio Play Bページで“Arpeggiator Run”のチェック・ボックスのチェックをはずしてください。

⑥ **ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ページ・メニュー・コマンド“Rename Arpeggio Pattern”で変更します。**
(☞p.56)

⑦ **エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。**

この場合、両方のユーザー・アルペジオ・パターンが一度にライトされます。ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容

は消去されてしまいます。(☞p.58)

⑧ **同時にコンビネーションの状態を保存する場合は、Combination　モードへ戻り、コンビネーションをライトしてください。** (☞p.56)

note ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、グローバルMIDIチャンネルやティンバーのチャンネル、そしてアルペジエーターのアサインに気をつけて、発音しているアルペジエーターがエディットしたいパターンであることを確認してエディットしてください。

Samplingモードより移動した場合は、アルペジエーターはオンになりません。また、アルペジオ・パターンのエディットもできません。

アルペジエーターの同期について

アルペジエーターの"**Key Sync.**"チェック・ボックスの状態によってアルペジエーターの発音タイミングが異なります。
チェックすると、すべての鍵盤から手を離した状態から最初にノート・オンしたときのタイミングでアルペジエーターが動作します。
チェックしないと、内部/外部のMIDIクロックのタイミングに同期して動作します。

以下に"**Key Sync.**"チェック・ボックスを**チェックしない**ときの同期について説明します。(ソング・スタートとの同期、MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期を除きます)

アルペジエーターA, B間の同期

Combination, Sequencer, Song Playモードでは、2つのアルペジエーターを同時に動作させることができます。このとき、一方のアルペジエーターが動作中に、もう一方のアルペジエーター("**Key Sync.**"**をチェックしない**)を動作させると、最初のアルペジエーターのタイミングをベースとした"♩(Tempo)"に同期します。

note "Key Sync."をチェックしている場合は、A, Bそれぞれ別々のタイミングで動作します。

Sequencer, Song Playモードでの、アルペジエーターとシーケンサーの同期

ソングの演奏を停止しているとき

- アルペジエーターは、内部MIDIクロックのタイミングをベースとした"♩(Tempo)"に同期します。
- SequencerモードでRPPR機能のパターン演奏中は、そのタイミングをベースとした拍に同期します。
- Sequencerモードで動作中のアルペジエーターにRPPRによるパターン演奏を同期させるときは、"**Sync**"**をSEQ**(Sequencer P6:Pattern/RPPR, RPPR Setupページ)にします。
パターン演奏は、アルペジエーターの"♩(Tempo)"のタイミングに同期します。

ソングの演奏をプレイバックまたはレコーディングしているとき

- アルペジエーターは、ソングのタイミングをベースとした拍に同期します。

ソング・スタートとの同期

- アルペジエーターがオン(ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオン)で動作しているとき、ソング・スタートを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。("Key Sync."の設定には関係ありません)
- Sequencerモードで"Key Sync."をチェックしない場合は、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのとき、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を押さえてアルペジエーターを起動させると、アルペジエーターはレコーディング開始と同時にパターンの先頭から始まり、レコーディングされます。

Program, Combination, Sequencerモードでの、外部シーケンサー演奏との同期

"♩(Tempo)"が**EXT**のとき(Global P1:MIDI"**MIDI Clock**"が**External MIDI**, **External mLAN**)、Program, Combination, Sequencerモードでは、MIDIケーブルで接続された外部MIDIシーケンサー等からのMIDIクロックやスタート・メッセージに同期します。

外部MIDIクロックとの同期

- アルペジエーターは、外部MIDIクロックのタイミングをベースとした"♩(Tempo)"に同期します。

MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期

- アルペジエーターがオンで動作しているとき、MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。("Key Sync."の設定には関係ありません)

Song Playモードでは、外部からのMIDIクロックに同期しません。

エフェクトの設定

本機のエフェクトは、5系統の**インサート・エフェクト**，2系統の**マスター・エフェクト**，1系統の**マスターEQ**（Stereo 3Band EQ）と、それらのルーティングをコントロールする**ミキサー部**で構成しています。

インサート・エフェクトには102種類、マスター・エフェクトには89種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

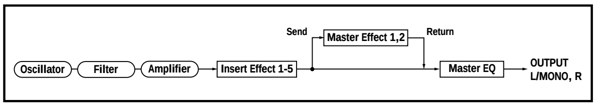
エフェクト 102 種の分類

001－015	EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
016－031	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
032－040	ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系
041－051	アーリー・リフレクション、ディレイ系
052－057	リバーブ系
058－089	2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ＆モノ・チェーン・エフェクト
090－102	ダブルサイズ・エフェクト

000 ～089のエフェクトは、IFX1, 2, 3, 4, 5、MFX1, 2で選べます。**090 ～102** はダブルサイズ・エフェクトでその他のエフェクトの2倍の領域を使用します。IFX2, 3, 4で選べます。

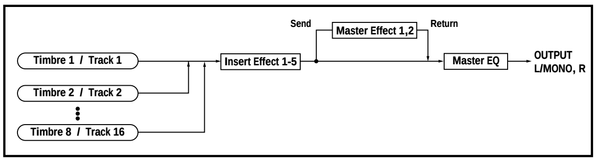
各モードでのエフェクトについて

Program　モードでは、オシレーター（OSC）の出力音を、フィルター（Filter）, アンプ（Amp）で音作りするのと同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をします。OUTPUT (MAIN) L/MONO, R出力の直前にあるステレオ3バンドのマスターEQで最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行えます。



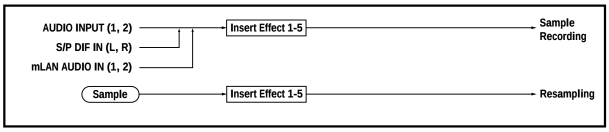
Combination, Sequencer, Song Play　モードでは、ティンバー/トラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りし、そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理、マスターEQで全体の音質を調節します。

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



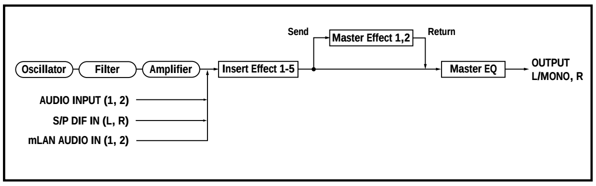
Sampling　モードでは、AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN, mLAN(オプションEXB-mLAN装着時)の各端子からの外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Samplingモードでの設定はSampling P0: Input/Setupの***Input (SAMPLING)*** で行います。ここでの設定はSamplingモードだけで有効となります。

また、マルチサンプルにアサインしたサンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングすることができます。



AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN, mLAN　(オプションEXB-mLAN装着時)**の各端子からの外部入力**はSamplingモード以外のモードでも有効です。Program, Combination, Sequencer, Song Playの各モードでは、インサート・エフェクト, マスター・エフェクト, マスターEQが使用できます。" Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK) "(Global P0:0-3a)でAUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN, mLAN(オプションEXB-mLAN装着時)の各端子からの外部入力に関する設定を行います。

これらのモードでは、各端子からの外部入力音に、本機のエフェクトをかけてサンプリングしたり、6イン(AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN L, R, mLAN 1, 2) 6アウトのエフェクトとして使用できます。また、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト(093: Vocoder)としても使用できます。



AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN, mLAN (オプションEXB-mLAN装着時)の各入力端子からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発信音が発生する場合があります。入力レベル, 出力レベル, エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。

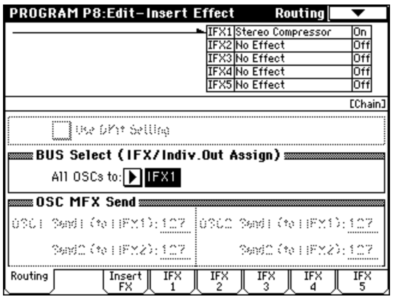
ルーティングの設定とエフェクトの設定

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

プログラムのエフェクト設定

ルーティング

① **Program P8: Edit-Insert Effect, Routingページを選びます。**



②**“ BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign) ”で、オシレーターの出力を、どのバス(どのインサート・エフェクト)へ送るかを設定します。**

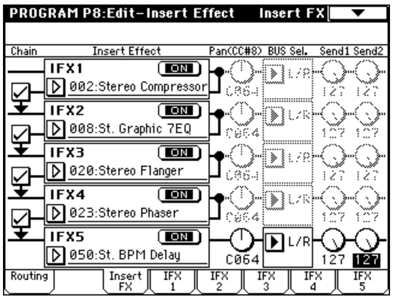
L/R:　インサート・エフェクトへは送りません。マスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, Rへ送ります。
IFX1　〜5:　インサート・エフェクトIFX1, 2, 3, 4, 5へ送ります。
1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4:　AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4へ送ります。インサート・エフェクト, マスター・エフェクト, マスターEQへは送りません。
Off:　AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4へ送りません。マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN)へ出力されます。“ Send1(MFX1) ”,“ Send2(MFX2) ”で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに選びます。

③ ***OSC MFX Send*** **は、オシレーターごとのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。**

“ BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign) ”をL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます。
“ BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign) ”をIFX1〜5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ Send1 ”, “ Send2 ”(Insert FXページ) でマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

インサート・エフェクト

④ **Insert FXページを選びます。**



⑤ **IFX1〜5でそれぞれのインサート・エフェクトの種類を選びます。**

note ポップアップ・ボタンを押すと、エフェクトが6種類のカテゴリーに分けられて表示されます。左のタブでカテゴリーを選び、そのカテゴリーに含まれるエフェクトをLCD画面で押します。

000〜089のエフェクトは、IFX1, 2, 3, 4, 5, MFX1, 2で選べます。
090〜102はダブルサイズ・エフェクトで、その他のエフェクトの2倍の領域を使用します。IFX2, IFX3, IFX4で選べます。

note ページ・メニュー・コマンド“ Copy Insert Effect ”で他のプログラムなどからエフェクトの設定をコピーすることができます。また“ Swap Insert Effect ”で、例えばIFX1とIFX5を入れ替えることができます。

⑥ **ON/OFFボタンを押して、インサート・エフェクトをオンにします。**

押すたびにインサート・エフェクトのオン / オフが切り替わります。OFFのときは、000: No Effectを選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

⑦**“ Chain ”を設定します。**

“ Chain ”チェック・ボックスにチェックすると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。②でオシレーターの出力がIFX1へ入力されているので、図④のように設定するとIFX1→IFX2→IFX 3→IFX4→IFX5の5系統のインサート・エフェクトが直列に接続され、オシレーターの出力にインサート(挿入)されます。

⑧ **インサート・エフェクト通過後の“ Pan(CC#8) ”,“ BUS Sel. (BUS Select) ”,“ Send1 ”,“ Send2 ”を設定します。**

チェーンしているときは、一番最後のIFX通過後の設定が有効です。

“ Pan　”:　パンを設定します。“ BUS Sel. ”がL/Rのときにのみ有効です。
“ BUS Sel.　”(BUS Select):　出力先を設定します。通常L/Rに設定します。インサート・エフェクト通過後の音をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1〜4に出力するときは、1〜4, 1/2, 3/4に設定します。
“ Send1　”,“ Send2　”:　マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。ここでは127に設定します。

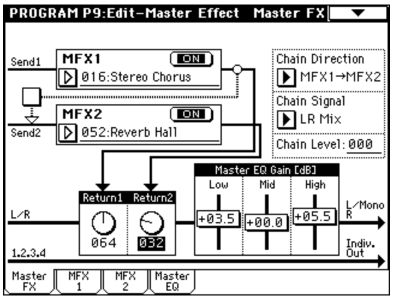
⑨ **IFX1〜5ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを設定します。**

各エフェクトのパラメーターについては、PG p.187〜を参照してください。

マスター・エフェクト

“ Send1 ”,“ Send2 ”の設定(③または⑧)によりマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。“ Send1 ”,“ Send2 ”が0のときはマスター・エフェクトはかかりません。“ Send1 ”がMFX1に、“ Send2 ”がMFX2に対応します。

⑩ Program P9:Edit-Master Effect, Master FXページを選びます。



⑪ MFX1, MFX2で、それぞれのマスター・エフェクトの種類を選びます。

手順はインサート・エフェクトと同様です。(☞⑤)

マスター・エフェクトではダブル・サイズ・エフェクトは使用できません。

マスター・エフェクトの入出力はモノ・インーステレオ・アウトです。ステレオ入力タイプのエフェクトを選んだ場合でもモノラル入力となります。

⑫ ON/OFFボタンを押して、マスター・エフェクトをオンにします。

押すたびにマスター・エフェクトのオン/オフが切り替わります。OFFのときは、マスター・エフェクトの出力がミュートされます。

⑬“ Return1 ”,“ Return2 ”で、マスター・エフェクトの出力レベルを調整します。

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

⑭ MFX1, MFX2ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを設定します。

各エフェクトのパラメーターについては、PG p.187〜を参照してください。

マスターEQ

⑮ AUDIO OUTPUT L/MONO, R端子への出力直前のステレオ3バンドのマスターEQで最終的なイコライジング処理をします。

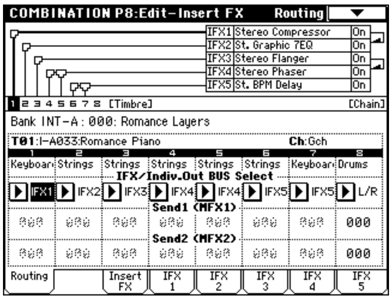
各バンドのスライダーを動かして設定します。
Master EQページを選び、マスターEQのバンド周波数などを設定します。(☞PG p.239)

コンビネーション, ソング, Song Playモードのエフェクト設定

Combination、Sequencer、Song Playモードでは、ティンバー/トラックごとに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトへのルーティング設定をします。これらのモードでは設定の方法は同様です。ここでは、コンビネーションでの手順を示します。

ルーティング

① Combination P8: Edit-Insert FX, Routingページを選択します。



②“ IFX/Indiv.Out BUS Select ”で、ティンバーごとに出力を、どのバス(どのインサート・エフェクト)へ送るかを設定します。

LCD画面上部にルーティング, インサート・エフェクト, チェーンの設定の状態が表示されます。この例では、T01(ティンバー1)はIFX1と2を使用しています。T02はIFX2、T03はIFX3と4、T04とT05はIFX4、T06とT07はIFX5をそれぞれ使用しています。エフェクトの選択, オン/オフ, チェーンの設定は、Insert Effectページで行います。

③“ Send1 ”,“ Send2 ”では、ティンバーごとにマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

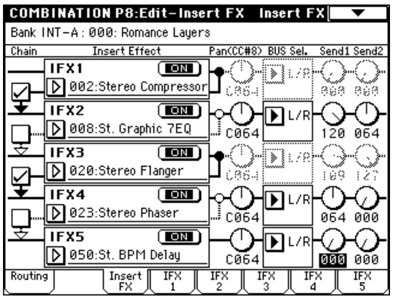
“ IFX/Indiv.Out BUS Select ”をL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます。

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

“ IFX/Indiv.Out BUS Select ”をIFX1〜5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ Send1 ”,“ Send2 ”(Insert FXページ)で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

インサート・エフェクト

エフェクトIFX1〜IFX5の選択と、各インサート・エフェクト通過後の“ Pan(CC#8) ”,“ BUS Sel.(BUS Select) ”,“ Send1 ”,“ Send2 ”を設定します。チェーンしているときは、チェーンの一番最後のIFX通過後の各設定が有効です。“ Send1 ”,“ Send2 ”で、IFX通過後のマスター・エフェクトのかかり具合を調整します。これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(☞p.140)



マスター・エフェクト

マスターEQ

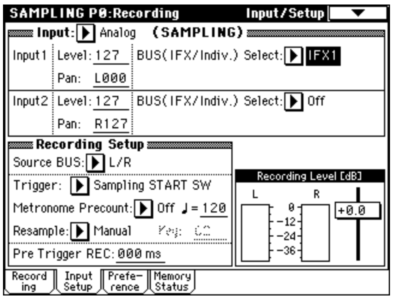
これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(☞p.141)

Samplingモードのエフェクト設定

Samplingモードでは、AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN, mLAN(オプションEXB-mLAN装着時)の各端子から、またオプションCDRW-1装着時はオーディオCDからの外部オーディオ入力にインサート・エフェクトをかけた音がサンプリングできます。またマルチサンプルにアサインしたサンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングすることができます。

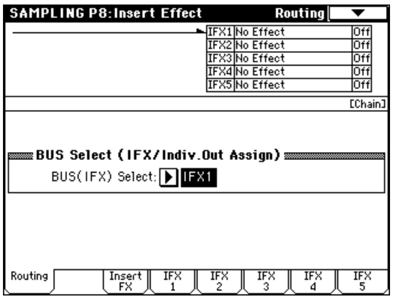
ルーティング

① 外部オーディオの入力を" Input(SAMPLING) "で設定し、Sampling P0:Recording, Input/Setupページ" BUS(IFX/Indiv.) Select "でどのバス(どのインサート・エフェクト)へ送るかを設定します。(☞p.39)



note Inputに関する設定は、各入力元から同時に入力することができます。

マルチサンプルにアサインしたサンプルをどのバス(どのインサート・エフェクト)へ送るかは、Sampling P8:Insert Effect, Routingページ" BUS Select (Indiv.Out Assign) "で設定します。



インサート・エフェクト

エフェクトIFX1〜IFX5の選択と、各インサート・エフェクト通過後の" Pan(CC#8) "を設定します。チェーンしているときは、チェーンの一番最後のIFX通過後の各設定が有効です。

マスター・エフェクト

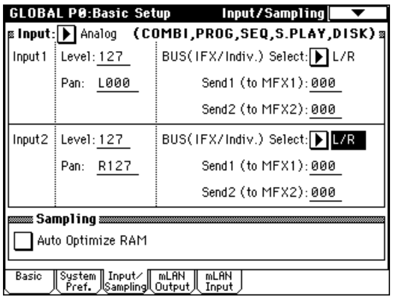
マスターEQ

Samplingモードでは、マスター・エフェクト, マスターEQは使用できません。

AUDIO INPUTのエフェクト設定

Program, Combination, Sequencer, Song Play, Diskの各モードでも、AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN, mLAN(オプションEXB-mLAN装着時)の各端子から、またオプションCDRW-1装着時はオーディオCDからの外部オーディオ入力が行え、本機のエフェクトをかけることができます。これらのモードでは、インサート・エフェクト, マスター・エフェクト, マスターEQが使用できます。"Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)"でAUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN, mLAN(オプションEXB-mLAN装着時)の各端子からの外部入力に関する設定を行います。通常GlobalモードP0:Basic Setup, Input/Samplingページで設定をしますが、Combination, Program, Sequencer, Diskモードでも行えます。

これらのモードでは、各端子からの外部入力音に、本機のエフェクトをかけてサンプリングしたり、6イン(AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN L, R, mLAN 1, 2) 6アウトのエフェクトとして使用できます。また、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト(093: Vocoder)としても使用できます。



ルーティング

Program, Combination, Sequencer, Song Play, Diskモード(Samplingモード以外)での、AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN, mLAN(オプションEXB-mLAN装着時)の各端子からの外部オーディオ入力のルーティングは、"BUS(IFX/Indiv.) Select"で設定します。

① "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)"で入力するソースを選びます。

次のいずれかのページで設定します。
エディットした設定を本体に保存する場合は、必ずライトしてください。Globalモードのページ・メニュー・コマンド"Write Global Setting"で行います。

Program, Combination	P0:Play, Samplingページ
Sequencer	P0:Play, Samplingページ
Global	P0:Basic Setup, Input/Samplingページ
Disk	Play Audio CDページ

note Inputに関する設定は上記の各モードで共通です。"Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)"で設定する入力元ごとにルーティングが設定できます。各入力元から同時に入力することができます。

⚠ Globalモードで設定する場合、Samplingモード以外の外部オーディオ信号を入力するモードから移動してください。
Samplingモードから Globalモードに移動した場合、Samplingモードの*Input(SAMPLING)*の設定を継続し、このページでの設定が確認できません。
なお、Samplingモードではここでの設定が無効になります。Samplingモードでのオーディオ入力に関する設定は、Sampling P0:Recording, Input/Setupページ"Input (SAMPLING)"で同様に行います。

⚠ AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN, mLANの各入力端子からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発信音が発生する場合があります。入力レベル, 出力レベル, エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。

② *Input1, 2* の各パラメーターを設定します。

Input1, 2 にはそれぞれ次の入力が対応します。

Analog	AUDIO INPUT	1 2	Input1 Input2
S/P DIF	S/P DIF	Lch Rch	Input1 Input2
mLAN	mLAN	1 2	Input1/Input2 Input1/Input2

"Level": "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)"で設定した入力信号のレベルを設定します。通常127にします。ここのレベルを極端に下げても音が歪んでいる場合は、ADコンバーター以前で歪んでいる可能性があります。[LEVEL]ノブや外部音源の出力レベルを調整してください。

"Pan": "Input"で設定した入力信号の信号のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常*Input1*をL000, *Input2*をR127(または*Input1*をR127, *Input2*をL000) に設定します。モノラルのオーディオ・ソースを入力するときは、通常C064に設定します。

"BUS(IFX/Indiv.)Select": プログラムのオシレーターに対する設定と同様に、各外部入力音をどのバスに送るかを設定します。(☞p.140)

"Send1(toMFX1)", "Send2(toMFX2)": プログラムのオシレーターに対する設定と同様に、各外部入力音のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。"BUS(IFX/Indiv.) Select"をL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます。(☞p.141)

"BUS(IFX/Indiv.) Select"をIFX1〜5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の"Send1", "Send2"(各Insert FXページ)で設定します。

⚠ "BUS(IFX/Indiv.) Select"をOff以外に設定して、"Level"の値を上げると、外部入力音が本機に入力されます。このとき、リア・パネルAUDIO INPUT1, 2端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力がなくてもノイズ成分がADコンバーターを介して本体に入力され、設定によりAUDIO OUTPUT L/R, 1, 2, 3, 4から出力してしまう場合があります。外部入力音を使用せずに、プログラム、コンビネーション、ソング等の内部音のみを使用して、演奏等を行う場合は、"BUS(IFX/Indiv.) Select"をOff、または"Level"を0に設定してください。

S/P DIF IN端子, mLAN端子も同様に使用しない場合は、"BUS(IFX/Indiv.) Select"をOff、または"Level"を0に設定してください。

リア・パネルAUDIO INPUT1，2端子にオーディオ・ケーブルを接続していない場合は、ADコンバーターを介しての本体への入力データは強制的にゼロになり、ノイズ成分を出力しません。

ダイナミック・モジュレーション(Dmod) D-mod について

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

この他にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、BPM/MIDI Sync機能があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターやシーケンサーのテンポに同期させることができます。それぞれ詳細はPG p.246, 248を参照してください。

設定例:

ここでは、ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする例を示します。

①「プログラムのエフェクト設定」(☞p.140)**の手順で、“ IFX1 ”に049: L/C/R BPM Delayを設定します。ディレイ音が出力されていることを確認してください。**

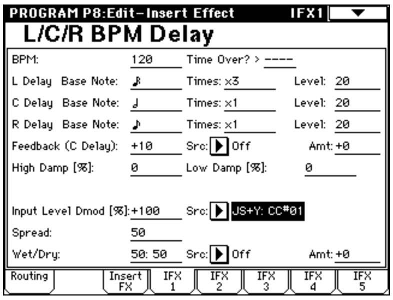
② Program P8:Edit-Insert Effect, IFX1ページを選びます。

ジョイスティックを奥方向に操作してDmod機能でディレイのレベルを変化させる

③“ Input Level Dmod ”を+100にします。

④“ Src ”をJS+Y: CC#01にします。ディレイ音が消えます。

エフェクトへの入力レベルがジョイスティックでコントロールできます。ジョイスティックの奥方向に操作するとディレイ音が徐々に大きくなります。

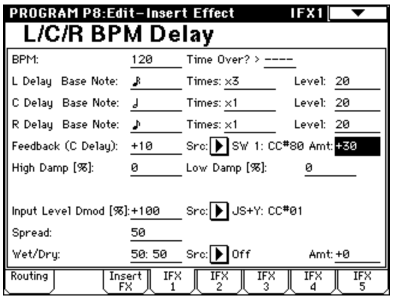


[SW1]キーを操作してDmod機能でフィードバックのレベルを変化させる

⑤ P1:Edit-Basic, Controller Setupページで、“ SW1 ”の機能をSW1 Mod. : CC#80 (Toggle)にします。

⑥ P8を選びます。“ Feedback Src ”をSW 1:CC#80にします。

⑦“ Amt ”を+30にします。



(ジョイスティックを奥方向に倒し)[SW1]キーを押すとフィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長く続きます。

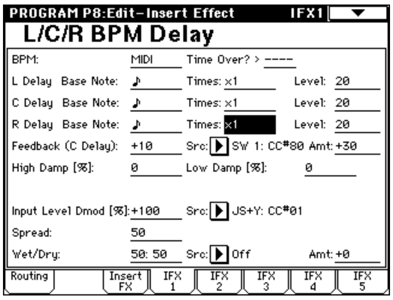
“ Amt ”の設定で[SW1]キーを押したときのフィードバックレベルが決まります。“ Amt ”を－10にしてSW1を押すと、フィードバック・レベルは0になります。

BPM/MIDI Sync. 機能で、アルペジオのテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

⑧“ BPM ”をMIDIにします。

⑨ L, C, Rそれぞれの“ Delay Base Note ”と“ Times ”を任意に設定します。

効果をわかりやすくするために、ここでは“ L/C/R Delay Base Note ”を♪に、“ Times ”をx1に設定してください。ディレイ・タイムは、8分音符の周期でリピートします。



⑩ [TEMPO]ノブを操作するとディレイ・タイムが変化します。

(ジョイスティックを奥方向に倒し)[SW]キーを押すと、フィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長くなります。

⑪ ARPEGGIATOR [ON/OFF]スイッチをオンにして、アルペジオ演奏をさせます。

アルペジオ・パターンは任意に選択してください。[TEMPO]ノブを回すとアルペジオ演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。

ディレイ音を発音中に、[TEMPO]ノブを回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

MIDI エフェクトによっては、LFOの周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメーターの“ BPM/MIDI Sync ”をOnに、“ BPM ”をMIDIに設定してください。詳細はPG p.248を参照してください。

その他の機能

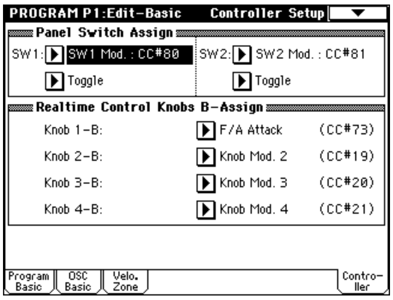
[SW1], [SW2]の機能を設定する

[SW1], [SW2]キーの機能を設定します。(☞PG p.249)
[SW1], [SW2]キーの機能は、1プログラム, 1コンビネーション, 1ソングごとに設定します。またSampling, Song Playモードではそれぞれのモード全体に対して設定します。
[SW1], [SW2]キーはキーの動作も設定でき、[SW1], [SW2]キーを押すたびにオン/オフが切り替わる**Toggle**　と、[SW1], [SW2]キーを押している間だけオンになる**Momentary**　があります。

それぞれの設定は以下のページの***Panel Switch Assign*** で行います。

プログラム	P1: Edit-Basic, Controller Setup
コンビネーション	P4: Edit-Zone/Ctrl, Control
ソング	P4: Zone/Ctrl, Controller Setup
Samplingモード	P4: Controller Setup
Song Playモード	P2: Controller Setup

プログラムでの設定例



note プログラム, コンビネーションのライト時に、[SW1], [SW2]キーのオン/オフの状態が保存されます。

note オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。
このとき通常、SW1 Mod.:CC#80, SW2 Mod.:CC#81を設定します。

[SW1]キーをプログラムのエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして機能を設定し、エフェクトをコントロールするための設定例をp.144に示していますので参照してください。

note 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、設定を保存してください(☞p.56)。ただし、Samplingモードの設定は保存できません。

REALTIME CONTROLS [1]〜[4]B モードの機能を設定する

REALTIME CONTROLS Bモード時のノブ[1]〜[4]の機能を設定します。(☞PG p.250)

Bモードのときの機能は、1プログラム, 1コンビネーション, 1ソングごとに設定します。またSampling, Song Playモードではそれぞれのモード全体に対して設定します。

それぞれの設定は、各ページの***Realtime Control Knobs B-Assign*** で行います。(☞「[SW1], [SW2]の機能を設定する」)

note オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。
このとき通常、Knob Mod.1:CC#17, Knob Mod.2:CC#19, Knob Mod.3:CC#20, Knob Mod.4:CC#21を選択します。

ここでは、ノブ[1]でプログラムのフィルターとアンプのEGアタックをコントロールする設定手順を示します。

① [PROG] キーを押して、Program　モードに入ります。

② [MENU] キーを押した後、P1:Edit-Basic　　　を押します。

③ Controller　　　タブを押します。

④ *Realtime Control Knobs B-Assign*の"Knob 1-B　　"のポップアップ・ボタンを押して、F/A Attack　　を選びます。

⑤ [REALTIME CONTROLS]　　キーを押してBモードにし、[1] ノブを回すとフィルターとアンプのEGアタックがコントロールできます。

note 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、設定を保存してください(☞p.56)。ただし、Samplingモードの設定は保存できません。

LCD画面のコントラスト(濃度)を調節する

リア・パネルのコントラストつまみで調節します。

LCD画面を押したときにビープ音を出す

Global P0:Basic Setup, System Preferenceページ“ Beep Enable ”チェック・ボックスをチェックすると、LCD画面のオブジェクトを押したときに、ビープ音が鳴ります。鳴らさないときはチェックをはずします。

データ・ファイラーとして使用したいとき

外部の機器から送信されたMIDIエクスクルーシブ・データを受信して、それをフロッピー・ディスク, ハード・ディスクなどのメディアにセーブすることができます(データ・ファイラー機能)。これはDiskモードSaveページのページ・メニュー・コマンド“ Save Exclusiveを選んで行ないます。(☞PG p.168)

カレンダー機能を設定する

本機内蔵カレンダーの日付と時刻を設定します。設定した日付と時刻は、データのセーブ時に記録されます。ページ・メニュー・コマンド“ Set Date/Time ”(Disk, Utilityページ)で設定します。

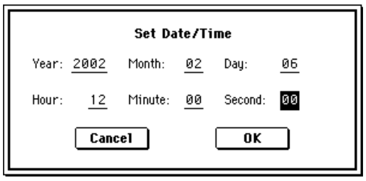
note 製品購入後やカレンダー機能用バッテリー交換後に、設定してください。

① [DISK] キーを押して、Disk モードに入ります。

② Utility タブを押します。

③ ページ・メニュー・コマンド“ Set Date/Time ”を選びます。

ダイアログが表示されます。



④“ Year ”,“ Moth ”,“ Day”,“ Hour ”,“ Minute ”,“ Second ”で年, 月, 日, 時, 分, 秒をVALUEコントローラーで設定します。

⑤ OKボタンを押します。

カレンダー機能用バッテリーが消耗すると、LCD 画面に「Battery voltage for calender IC is low」が表示されます。カレンダー機能用バッテリーがなくなるとカレンダーは初期化され、日付と時間が正しく記録されません。
カレンダー機能用バッテリーはご自分で交換することができます。PG p.286を参照して取り付けてください。

ショート・カット

[MENU] キー+ テン・キー[0] ～[9]

- モード内の各ページへのアクセス

[ENTER] キー+ テン・キー[0] ～[9]

- 各ページのページ・メニュー・コマンドへのアクセス(10項目まで)

[ENTER] キー+ 鍵盤

- ノート・ナンバー値、ベロシティ値の入力
- Global P5:Drum Kit、Sequencer P6:Pattern/RPPR, RPPR Setupタブでの“ KEY ”選択
- Samplingモードでの基準キーおよびIndexの選択

[ENTER] キー+[LOCATE] キー

- Sequencer, Song Playモードでの、現在のロケーション“ Location ”をセット(ページ・メニュー・コマンド“ Set Location ”に相当)

付　録

故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電 源

電源が入らない

□ 電源コードがコンセントに接続されていますか？ ☞p.11

□ [POWER]スイッチがオンになっていますか？
→ リア・パネルの[POWER]スイッチをオンにしてください。☞p.19

LCD画面

電源は入っているがLCD画面には何も表示されない。鍵盤を弾くなどの操作を行うと、通常に動作している。

□ [コントラスト調整]ノブで、LCD画面のコントラストを調整してください。☞p.7

電源は入っているが、LCD画面には何も表示されない、またはエラー・メッセージが表示されている。鍵盤を弾いても音が出ず、正常に動作していない。

□ プログラムのライトなどによるインターナル・メモリーへのデータ書き込み中に、本機の電源をオフにしてしまうなど、インターナル・メモリーへの書き込みが正常に終了しなかった場合などに、上記のような状態になる場合があります。このようなときは、次の操作を行い、本機を初期化してください。
① 本機の電源をオフにします。
② [MENU]キーと[9]キーを押しながら、本機の電源をオンしてください。
本機がイニシャライズ(初期化)され、インターナル・メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、LCD画面に" Now Writing into internal memory "が表示されます。
イニシャル後、プリロード・データをロードする必要があり、付属フロッピー・ディスクまたは内蔵ハード・ディスクからデータをロードしてください。☞p.20, 63

LCD画面の操作でうまく入力できない

□ ページ・メニュー・コマンド" Touch Panel Calibration "(Global P0:Basic Setup)を実行し、タッチパネルの感度を正しく調整してください。☞PG p.137

□ ページ・メニューからコマンドが選べないときは、Globalモードの P0([MENU]キーを押した後、[0]キーまたは[EXIT]キーを押して移動してください)で、[ENTER]キーを押しながらテン・キー[2]を押して、ダイアログを表示してください。

モードまたはページを変更できない

□ Songを録音または再生していませんか？

□ サンプリングをしていませんか？

□ CDを再生していませんか？

□ WAVEファイルを再生していませんか？

Combination, Sequencer, Song Playモードで、"MIDI Channel", "Status"等のTimbre/Trackパラメーターのバリューを変更できない

□ 鍵盤を押さえたり、ダンパー・ペダルを踏んでいるなどノート・オンの状態では、変更できないパラメーターがあります。
→ "Damper Polarity"(Global P2:Controller)の設定と異なる極性のダンパー・ペダルを使用していませんか？
→ ページ・メニュー・コマンド" Half Damper Calibration "(Global P0:Basic Setup)を実行すると解決する場合があります。

LCD画面に触れたときビープ音が出ない

□" Beep Enable "チェック・ボックス(Global P0:Basic Setup, System Preference)をチェックしてください。☞p.146

音の入出力

音が出力できない

□ アンプ, ミキサー, ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ ☞p.11

□ 接続しているアンプ, ミキサーの電源が入り、ボリュームが上がっていますか？

□ Local Control Onになっていますか？
→" Local Control On "(Global P1: MIDI)のチェック・ボックスをチェックしてください。☞PG p.143

□ [VOLUME]スライダーが上がっていますか？ ☞p.3

□ OUTPUT (INDIVIDUAL) 1～4端子から音が出ない場合、" BUS Select "またはインサート・エフェクト通過後の" Bus Select "を1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4のいずれかに設定していますか？ ☞p.140

□ Sequencer, Song Playモードで特定のトラックが鳴らない場合、PLAY/MUTE/RECボタンまたはPLAY/MUTEボタンがPLAYになっていますか？ ☞p.83, 123

□" Status "がINT, BTHになっていますか？ ☞p.35, 82

□ *Key Zone*や*Velocity Zone*は、音が出る設定になっていますか？ ☞PG p.11, 42, 66

音が止まらない

□"Hold"チェック・ボックス(Program P1:Edit-Basic, Program Basicページ)のチェックがはずれていますか？ ☞PG p.7

□"Damper Polarity"または"Foot Switch Polarity"(Global P2:Controller)が正しい設定になっていますか？ ☞PG p.146

音が入力できない

□ AUDIO INPUT 1, 2端子、S/P DIF IN端子、mLAN端子(オプションEXB-mLAN装着時)の各端子に入力するソースが接続されていますか？ ☞p.102

□ Samplingモードで音が出ない場合、Sampling P0: Recording, Input/setupページで"Input","Level","BUS (IFX/Indiv.) Select"を正しく設定しましたか？ ☞p.102

□ Program, Combination, Sequencer, Song Play, Diskの各モードで音が出ない場合、Global P0:Basic Setup, Input/Samplingページ、またはProgram, Combination, Sequencerモードの各P0のSamplingページ、またはDiskモードのPlay Audio CDページで"Input","Level","BUS (IFX/Indiv.) Select"を正しく設定しましたか？ ☞p.102

□ AUDIO INPUT 1, 2端子に入力している場合、AUDIO INPUT [LEVEL]ノブのレベルが上がっていますか？ ☞p.103

□ AUDIO INPUT 1, 2端子に入力している場合、[MIC/LINE]スイッチの設定は合っていますか？ ☞p.102

□ S/P DIF IN端子から入力するフォーマットが異なりませんか？
→ CP-1201またはS/P DIFに準拠した楽器やデジタル・オーディオ機器を接続してください。

□ S/P DIF IN端子から入力するサンプリング周波数は正しいですか？
→ サンプリング周波数48kHzまたは96kHzによる入力が可能です。対応していないサンプリング周波数を入力するとノイズが発生したり、"S/P DIF Clock Error!"になります。
"S/P DIF Sample Rate"でサンプリング周波数を、入力するサンプリング周波数(48kHzまたは96kHz)に合わせてください。"S/P DIF Sample Rate"の初期設定は96kHz (Normal)です。 ☞PG p.138

"System Clock"がS/P DIF、および"S/P DIF Sample Rate"が48kHzに設定されているときに、S/P DIF IN端子へ入力するサンプリング周波数を96kHzから48kHz、または48kHzから96kHzに切り替える場合は、本機がデータ・アクセス中でないことを確認してください。また本機に触れないでください。
特にデータ・アクセス中(内蔵ハードディスク, フロッピー・ディスク, CD-R/RW, 外部SCSIメディア, サンプル・メモリー, インターナル・メモリー等へのロード/セーブ、データの書き込み/読み出し、サンプリング等)は、S/P DIF IN端子へ入力するサンプリング周波数を切り替えないでください。

□ デジタル入力の音が2〜3秒間入力されないことがあります。
"S/P DIF Sample Rate"でサンプリング周波数を変化させた場合(例:48kHz→96kHzなど)、その周波数に追従するまでに2〜3秒間かかります。音が出るまでそのままお待ちください。

□ mLAN端子(EXB-mLAN装着時)から入力できない場合、mLANプラグの設定は正しいですか？ ☞PG p.140, 141

□ mLAN端子(EXB-mLAN装着時)から入力するサンプリング周波数は正しいですか？ ☞PG p.140, 141
→ サンプリング周波数48kHzによる入力が可能です。

オーディオCDの音が出ない

□ DiskモードのPlay Audio CDページまたはSamplingモードを選んでいますか？

□ 外部SCSI CD-R/RWドライブの出力をAUDIO INPUTに接続していますか？ ☞p.102

□ 出力が正しく入力されていますか？
→ DiskモードのPlay Audio CDページでオーディオCDの音を聞く場合は"Input(COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)"を、SamplingモードでオーディオCDの音を聞く場合は"Input(SAMPLING)"をAnalogに設定し、"Level","BUS (IFX/Indiv.) Select"を正しく設定してください。 ☞p.102

□"Volume"(Diskモード Play Audio CDページ、Sampling P5:Audio CD, Rippingページ)スライダーが上がっていますか？ ☞PG p.174, 120

□ ファイナライズしたCDですか？
→ DiskモードのMake Audio CDページで書き込んだCD-R/RWは、ファイナライズをしないとDiskモードのPlay Audio CDページまたはSamplingモードで音を聞くことはできません。ページ・メニュー・コマンド"Finalize Audio CD"を実行してファイナライズしてください。 ☞PG p.174

入力音またはサンプリングした音にノイズやひずみが多い

□ AUDIO INPUT 1, 2端子に入力している場合、AUDIO INPUT [LEVEL]ノブと"Recording Level"の設定が適正ですか？
→"Recording Level"に「ADC OVERLOAD!!」が表示される場合は[LEVEL]ノブを調整してください。また「CLIP!!」が表示される場合は、"Recording Level"を調整してください。
"Recording Level"を調整したとき、出力される音のレベルに変化はありませんが、サンプリングされるレベルは変化します。レベル・メーターを見ながら「CLIP!!」が表示されない最大レベルに"Recording Level"を調整してください。

□ S/P DIF IN端子, mLAN端子(オプションEXB-mLAN装着時)に入力している場合、出力側のレベルと"Recording Level"の設定が適正ですか？
→「CLIP!!」が表示される場合は、"Recording Level"スライダーを調整してください。

□ システム・クロックは正しく設定されていますか？
→ 周期的なクリック・ノイズが発生している場合は、入力している"System Clock"に設定されているかを確認してください。 ☞PG p.138

ノイズや発振音が出る

□ AUDIO INPUT1, 2からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発振音

が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは、注意してください。

□ サンプルのエディット実行や、ステレオ・サンプリング(サンプルのレコーディング)の終了後に、小さなノイズが聞こえる場合があります。これはエディットやサンプリングされた音声データにはまったく影響がありません。

□ BPM/MIDI Sync機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

□ エフェクト015:St.Analog Record など、ノイズ効果を持つエフェクトがあります。また、24dB/oct LPFレゾナンス付きフィルターは発振させることが可能です。これらは故障ではありません。

プログラム, コンビネーション

オシレーター2に関する設定が表示されない

□"Oscillator Mode"(Program P1:Program Basic)にDoubleを選択していますか? ☞PG p.7

データをロードしたら、コンビネーションが正しく発音しない

□ データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか? ☞PG p.166

□ コンビネーションで使用しているプログラムのバンク/ナンバーは、コンビネーションを作成したときと同じですか?

ソング

データをロードしたらソングが正しく演奏されない

□ データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか? ☞PG p.166

□ ソングで使用しているプログラムは、ソングを作成したときと同じですか?

→ ソングをセーブするときは"Save All"や"Save PCG & SEQ"でプログラムとソングを一緒にセーブし、ロード時には.PCGと.SEQを一緒にロードするとよいでしょう ☞PG p.166, 157

□ プログラムで使用しているマルチサンプル, サンプルをロードしましたか?

SequencerモードでSEQUENCER [START/STOP]キーを押しても演奏がスタートしない

□"MIDI Clock"(Global P1: MIDI)がInternalになっていますか? ☞PG p.143

Sequencerモードでレコーディングができない

□ Memory Protect"Song"チェック・ボックス(Global P0)のチェックがはずれていますか? ☞PG p.139

□"MIDI Clock"(Global P1: MIDI)がInternalになっていますか? ☞PG p.143

"Copy From Combi"でコピーしたコンビネーションのアルペジエーター演奏が、演奏時と同じようにレコーディングできない

□"Multi REC"(Sequencer P0:Play/REC, Preference)をチェックしていますか? ☞p.85

□ コンビネーションの設定によっては"Track Select","MIDI Channel","Status","Arpeggiator Assign"等を再設定する必要がある場合があります。 ☞p.96

→ Copy From Combiダイアログで、"Auto adjust Arp setting for Multi REC"をチェックして、コピーを実行してください。これらの再設定を自動的に行います。 ☞p.95

→"Auto adjust Arp setting for Multi REC"による自動再設定は、コンビネーションのARPEGGIATOR [ON/OFF]キーの設定にしたがって実行されます。Sequencerモードでアルペジエーターをオンにして、コンビネーション演奏をレコーディングする場合は、CombinationモードでコピーするコンビネーションのARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにしてライトしてから実行してください。 ☞p.95

RPPR機能による演奏がスタートしない

□ Sequencer P0:Play/RECページの"RPPR"チェック・ボックスにチェックがついていますか? ☞p.33, 93

□"Assign","Pattern Select","Track"等が正しく設定されていますか? ☞p.92, PG p.79

□"MIDI Clock"(Global P1: MIDI)がInternalになっていますか? ☞PG p.143

Song PlayモードでGM/GS/XG規格に準拠したSMFが正しく発音されない

□"GM Initialize"を実行して、設定を初期化してください。☞PG p.124

□"Bank Map"がGM(2)になっていますか? ☞PG p.137

□"Status"がINTになっていますか? ☞PG p.126

サンプリング

サンプリングできない

□ サンプル・メモリー(RAM)が取り付けられていますか? ☞p.19

□ 外部のSCSI記憶メディアに記録する場合、ハード・ディスクを選んでいますか? ☞PG 5, 90

□ オーディオ入力の設定は正しいですか?

→「音の入出力 ー 音が入力できない」を確認してください。☞p.148

□ メモリーの残り容量はありますか? ☞PG p.99, 175

→ サンプル・メモリー(RAM)にサンプリングする場合は、他のメモリー・バンクを選択してください。☞PG p.6, 37, 57, 90

→ ハード・ディスクにサンプリングする場合は、他のハード・ディスクを選択してください。☞PG p.6, 37, 57, 96

→ 必要のないサンプルをデリートしてください。☞PG p.92
→ 必要なサンプルをセーブしてからデリートしてください。☞PG p.167, 92

□“ Triger ”の設定は正しいですか? ☞PG p.4, 37, 56, 97

□ Samplingモードで“ Resample ”をAutoにしてリサンプリングする場合に、リサンプリングするサンプルを鍵盤にアサインし、“ Key ”に設定していますか? ☞p.107, PG p.98

□“ Source BUS ”の設定は正しいですか?
→ 通常、内部音源による演奏を聞きながら外部入力音のみをサンプリングする場合は(In-Track Sampling機能によるサンプリングなど)、Indiv.1/2に設定します。それ以外のサンプリングやリサンプリング時はL/Rを設定します。☞p.104, PG p.4, 37, 56, 97

□ ハード・ディスクへにサンプリングするとき、“ The buffer underrun error occurred ”が頻発する場合、ページ・メニュー・コマンド“ Check Medium ”(Disk, Utilityページ)を実行し、選択したMS-DOSフォーマット されたメディアのエラーを検査し修復してください。☞PG p.171

ステレオのサンプルがステレオで再生できない

□ マルチサンプルはステレオですか?
→ ページ・メニュー・コマンド“ MS Mono To Stereo ”を実行し、マルチサンプルをステレオにしてください。☞PG p.94

□ サンプル・ネームは正しく付けられていますか? ☞PG p.90

サンプリングしたサンプルの音量が小さい/大きい

□“ Recording Level ”を−12.0(dB)程度にしてリサンプリングしたサンプルの再生音が、リサンプリングしたときの音量より小さい。
→ リサンプリングするとき、“ Auto +12dB On ”をオンにしましたか? ☞p.105
→“ Auto +12dB On ”をオフにしてリサンプリングをした場合は、そのサンプルの“ +12dB ”(Sampling モード Loop Edit ページ)をオンにしてください。

□ サンプルの再生音が、リサンプリングまたはサンプリングしたときの音量と違う。
→ サンプルの再生音の方が大きい場合、“ Recording Level ”を+0.0 以上にしませんでしたか? 小さい場合、+0.0 以下にしませんでしたか?
“ Recoding Level ”はレコーディングするサンプル・データのレベルを変化させますが、そのレベルをモニターすることはできません。
→ サンプルの再生音の方が大きい場合、“ Auto +12dB On ”がオンになっていませんか?小さい場合、オフになっていませんか?
→ ソング演奏や、プログラム, コンビネーション, サンプルなどを鍵盤演奏してリサンプリングしたり、これらの演奏と外部オーディオ音とをミックスしてサンプリングするとき、“ Recording Level ”を−12.0 程度、“ Auto +12dB On ”をオンにしましたか? ☞p.105
→ 外部オーディオ音のみをサンプリングするとき、“ Recording Level ”を+0.0 程度、“ Auto +12dB On ”をオフにしましたか? ☞p.105

サンプリングするとソングやCDの再生が一時的に止まる

□“ Auto Optimize RAM ”にチェックが入っていませんか?
→ チェックをつけると、サンプリングが終了すると自動的にRAMを最適化するため、サンプリングが終了すると発音を止めます。Seqencerモードでソングを再生している場合やCDを再生している場合、再生は止まります。

SAMPLING [REC]キーを押してから、サンプリング・スタンバイ状態になるまでの時間が長い

□ サンプリング先に指定したハード・ディスク内の空き領域の状態(空き領域が連続していない)等によってサンプリング・スタンバイ状態になるまでの時間が変わります。
ハード・ディスクへサンプリングする場合、SAMPLING[REC]キーが押されると、“ Sample Time ”で指定された容量をハードディスク内に確保する処理を行っています。
→“ Sample Time ”をサンプリングする時間より少し多く設定するようにして、あまり多めに時間を設定しないようにしてください。

ドラムキット

ドラムサンプルのピッチが変わらない

□“ Assign ”チェック・ボックスにチェックを付けないで、右隣りのドラムサンプルを半音下げて発音させようとしたがピッチが変わらない。
→ Program モードでドラム・プログラムを選んでから、Global モードでドラムキットをエディットする場合は、Program P2: Edit-Pitch, OSC1 Pitch Mod.ページで“ Pitch Slope ”を+1.0 に設定してからGlobal モードに入ってください。

アルペジエーター

アルペジエーターがスタートしない

□ ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオン(点灯)になっていますか?

□ コンビネーションやソングでアルペジエーターがスタートしない場合、“ Arpeggiator Run ”にチェックが付き、“ Assign ”にアルペジエーターが選択されていますか? ☞p.28, PG p.44, 81, 130

□“ MIDI Clock ”(Global P1: MIDI)がInternalになっていますか? ☞PG p.143

□ Global P6:User ArpeggioページでARPEGGIATOR [ON/OFF]キーが反応しない場合、DiskモードまたはSamplingモードから移動していませんか?

エフェクト

エフェクトがかからない

□ エフェクト・プログラム000を選んでいませんか?
→“ IFX1〜5 ”,“ MFX1, 2 ”に000:No Effect以外を選んでください。

□“ IFX1-5 Off ”,“ MFX1 Off ”,“ MFX2 Off ”(Global P0: Basicページ)がチェックされていませんか? ☞p.138

□ Combination, Sequencer, Song Playモードでティンバー/トラックの“ Send1 ”,“ Send2 ”を上げてもマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの“ Return1 ”,“ Return2 ”は上がっていますか? ☞p.141
また、ティンバー/トラックで使用しているプログラム・オシレーターごとの“ Send1 ”,“ Send2 ”が下がっていませんか? ☞p.141

note 実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレーターごとのセンドと、ティンバー・トラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。

□ 出力をインサート・エフェクトへルーティングしていますか? ☞p.140, 141

MIDI

外部から送信されたMIDIデータに応答しない

□ MIDIケーブルはすべて正しく接続されていますか? ☞PG p.258

□ 送信機器と同じチャンネルで、MIDIデータを受信していますか? ☞PG p.259

外部機器から送信されたMIDIデータに正しく応答しない

□“ Enable Program Change ”,“ Enable Bank Change ”,“ Enable Control Change ”,“ Enable AfterTouch ”(Global P1:MIDI)が、それぞれチェックされていますか? ☞PG p.144

□ MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信する場合に、“ Enable Exclusive ”(Global P1:MIDI)が、チェックされていますか? ☞PG p.144

□ 本機が対応しているメッセージを送信していますか? ☞PG p.259

メディア

フロッピー・ディスク

フロッピー・ディスクをフォーマットできない

□ 3.5インチの2HDまたは2DDを使用していますか?

□ フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか?

□ フロッピー・ディスクのライトプロテクト・ホールを閉じ、「書き込み可能な状態」にしていますか?
→ ライトプロテクト・ホールを閉じた3.5インチの2HDまたは2DDのフロッピー・ディスクを、フロッピー・ディスク・ドライブへ正しく挿入して、もう一度フォーマットしてください。

フロッピー・ディスクにデータをセーブ、ロードできない

□ フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか?

□ フロッピー・ディスクはフォーマットされていますか?

□ セーブ時、フロッピー・ディスクのライトプロテクト・ホールを閉じ「書き込み可能な状態」にしていますか?

ライトプロテクト・ホールを閉じた3.5インチの2HDまたは2DDのフロッピー・ディスクを、フロッピー・ディスク・ドライブへ正しく挿入して、もう一度セーブしてください。

内蔵ハード・ディスク, 外部デバイス

SCSI接続した外部機器のドライブを認識しない

□ フォーマットしましたか? ☞PG p.170

□ 外部デバイスが正しく接続されていますか? ☞PG p.298

□ 外部デバイスのターミネータは正しく接続されていますか? ☞PG p.298

□ 複数のドライブのSCSIデバイスID設定が重複していませんか?
→ SCSIデバイスID設定方法はドライブの「取扱説明書」を参照してください。

□ 本機の電源をオンにする前に、SCSI機器の電源をオンにしましたか?
→ SCSI機器の電源と本機の電源を一度オフにして、SCSI機器の電源オン後、10秒以上たってから本機の電源をオンしてください。

□ ページ・メニュー・コマンド“ Scan SCSI device ”(Disk, Media Information)でSCSIデバイスを再マウントしてください。

MOディスクを交換しても本機が認識できず、交換後のメディアの情報が正常に表示されない

□ MOドライブのモード設定でDOS/V(PC/AT互換機)とMacの切り替えができる場合、DOS/V(PC/AT互換機)モードを使用してください。モード切り替え等については、MOドライブの取扱説明書を参照してください。

□ MOドライブにモード設定がない、または、モードを切り替えてもメディア交換を認識しない場合は、ドライブ・セレクト・ボタンで別なドライブを選択後、MOドライブを選択し直してください。

内蔵/外部ハード・ディスクにデータをセーブするとき、“Error in writing to medium”のエラーが頻発する

□ ページ・メニュー・コマンド“ Check Medium ”(Disk, Utility ページ)を実行し、選択したMS-DOSフォーマットされたメディアのエラーを検査し修復してください。☞PG p.171

CD-R/RW

CD-R/RWドライブを認識しない

□ オプションCDRW-1を使用している場合、正しく装着されていますか?
→ 本機の電源を入れ直して、起動時の画面にCDRW-1が表示されることを確認してください。表示されない場合は電源をオフにして、正しく装着し直してください。☞p.19

書き込みができない

□ データ書き込み時に振動や衝撃を与えませんでしたか?

□ PCG, SNGファイルなどのデータがセーブできない場合、その

メディアをフォーマットしましたか?
オーディオ・トラックを書き込んでオーディオCDを作成する場合はフォーマットは必要ありません。

□ お使いのドライブに、推奨されているメディアを使用していますか?

□ 外部SCSIドライブからCD-R/RWへ書き込もうとする場合、転送速度が足りない場合があります。
→ 書き込み速度を下げることによって書き込みが成功する場合があります。☞PG p.173
→ 一度、外部SCSIドライブのデータを内蔵ハード・ディスクにコピーして、内蔵ハード・ディスクから書き込みを実行すると、書き込みが成功する場合があります。

□ データのセーブが始まるまでに時間がかかるる場合があります。大容量のメディアに対して最初にデータをセーブするとき(本機の電源をオンにしてからDiskモードでのセーブおよびSamplingモード等でのハード・ディスクへのサンプリングを最初に実行したとき)、空き領域を探す処理に時間がかかります。

□ ブランクのメディアをお使いですか?
→ CD-Rの場合、新品のメディアを使ってください。CD-RWの場合ページ・メニュー・コマンド" Erase CD-RW "(Disk, Make Audio CD)でメディアの中身を消去してからセーブを実行してください。

本機でセーブしたCD-R/RWが、外部機器で認識しない

□ 本機でパケットライトによるセーブ, コピーをしたCD-R/RWがコンピューターで認識しない。
→ UDFバージョン1.5対応のUDFリーダーまたはパケットライト・ソフトウェアをコンピューターにインストールすることによって認識させることができます。☞PG p.299
→ CD-Rの場合、ページ・メニュー・コマンド" Convert to ISO9660 Format "(Disk, Utilityページ)を実行し、ISO9660フォーマットに変換することによって認識させることができる場合があります。ただしセーブ時の状態によってISO9660レベル3に変換され、認識しない場合があります。その場合 ISO9660レベル3対応のリーダー・ソフトウェアまたはパケットライト・ソフトウェアをコンピューターにインストールすることによって認識させることができます。☞PG p.299

□ 本機でパケットライトによるセーブ, コピーをしたCD-R/RWがTRITON/TRITON pro/TRITON proX/TRITON-Rackで認識しない。
→ UDFバージョン1.5は対応していないため認識しません。
→ CD-Rの場合、ページ・メニュー・コマンド" Convert to ISO9660 Format "(Disk, Utilityページ)を実行し、ISO9660フォーマットに変換することによって認識させることができる場合があります。ただしセーブ時の状態によってISO9660レベル3に変換され、認識しない場合があります。☞PG p.299

オーディオ・トラックを書き込みできない

□ ファイナライズを実行したCD-R/RWディスクには、追加書き込みできません。

オーディオCDプレーヤーで再生できない

□ ファイナライズを実行しましたか?
→ 追加してデータを書き込んだ後にファイナライズをする場合は、ページ・メニュー・コマンド" Write to CD "(Disk, Make Audio CD)を実行時に" Execute finalize too "チェック・ボックスにチェックをして、ファイナライズを実行してください。☞p.119, PG p.173
→ ファイナライズのみを行う場合は、ページ・メニュー・コマンド" Finalize Audio CD "(Disk, Make Audio CD)でOKボタンを押して、ファイナライズを実行してください。☞PG p.174

□ CD-Rメディアを使用していますか?
→ CD-RWメディアはCDプレーヤーで再生できないことがあるため、CD-Rメディアを使用することをおすすめします。

□ メディアの種類を替えてみましたか?
→ CD-R/RWのメディアは、CDプレーヤーによっては再生できない場合があります。CD-R/RWメディアの種類を変えると再生できる場合があります。

WAVEファイル

WAVEファイルの再生レベルが大きい

□" WAVE File Play Level "をNormalに設定してください。" WAVE File Play Level "は通常Normalとし、S/P DIF出力が小さい場合High(+12dB)にします。High(+12dB)の場合、AUDIO OUTPUT L(MONO), RやHEADPHONES出力は通常より大きくなります。☞PG p.138

WAVEファイルの再生レベルがRAMサンプルにくらべて大きい/小さい

□" WAVE File Play Level "を設定してください。" WAVE File Play Level "は通常Normalとし、ソング演奏等をリサンプリングしたWAVEファイルの再生音が、RAMサンプルに比べて小さいときは" High(+12dB) "にします。また、S/P DIF出力が小さい場合も、同様に" High(+12dB) "にします。

プレビューできない

□ WAVEファイルの形式は対応しているものですか?
→ 対応している形式のWAVEファイルを選んでプレビューしてください。☞PG p.156, 172, 283

その他

□ セーブしたファイルやサンプリングしたWAVEファイルの日付が正しくない。
→ ページ・メニュー・コマンド" Set Date/Time "(Disk, Utilityページ)で現在時刻を設定してください。☞p.146, PG p.170

仕様とオプション

仕 様

システム	HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム	
モード	Combination, Program, Sequencer, Sampling, Song Play, Global, Disk	
音源部	HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム	
	同時発音数	60ボイス(60オシレーター) / 最大120ボイス(120オシレーター)* シングル・モード時 *：☞p.15
		30ボイス(60オシレーター) / 最大60ボイス(120オシレーター)* ダブル・モード時 *：☞p.15
	フィルター	24dB/oct LPFレゾナンス付
		12dB/oct LPF＋HPF
	オルタネート・モジュレーション機能	
波形メモリー	48Mbyte PCM ROM (429マルチサンプル, 417ドラムサンプル)	
	PCM ROMオプションによる最大112Mbyteまで拡張可能(EXB-PCMシリーズ対応)	
	標準16Mbyteユーザー・サンプリング用RAM (SIMM) (SIMM増設時最大96Mbyteまで拡張可能)	
サンプリング	48kHz, 16ビット・リニア	
	最大サンプル・データ・メモリー容量96Mbyte(SIMM増設時)	
	4,000サンプル/1,000マルチサンプル (1マルチサンプルにつき最大128インデックス作成可能)	
	CD-DA(オーディオCD)の録音/再生/リッピング	
	AIFF, WAVE, AKAI (S1000/3000), KORGフォーマット・サンプル・データをロード可能	
	サンプル・データのAIFF, WAVEフォーマット, エクスポート可能	
エフェクト部	5インサート・エフェクト(ステレオ・イン ― ステレオ・アウト)	
	2マスター・エフェクト(モノ・イン ― ステレオ・アウト), 1マスターEQ(3バンド・ステレオ) を同時使用可能	
	エフェクト数 102(インサート／マスター・エフェクト用)	
	エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能	
コンビネーション/プログラム	1,536ユーザー・メモリー・コンビネーション (512プリロード)	
	1,536ユーザー・メモリー・プログラム (EXB-MOSS搭載時は128増) (512プリロード)	
	256＋9ドラムROMプログラム(GM2音色配列準拠)	
ドラムキット	144ユーザー・ドラムキット (20プリロード)	
	9 ROM GMドラムキット(GM2音色配列準拠)	
デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター	2つのアルペジエーター同時使用可能 (Combination, Sequencer, Song Playモード)	
	5プリセット・アルペジオ・パターン	
	507ユーザー・アルペジオ・パターン(367プリロード)	
シーケンサー	16マルチ・ティンバー, 16マルチ・トラック, 1マスター・トラック	
	最大記憶容量 200,000ノート	
	レゾリューション ♩/192	
	200ソング, 20キュー・リスト, 150プリセット/(1ソングにつき)100ユーザー・パターン	
	16プリセット/16ユーザー・テンプレート・ソング	
	TRITONフォーマット, SMF(フォーマット0および1)対応	
	RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能: (1ソングにつき1セット使用可能)	
ソング・プレイ	16マルチ・ティンバー, 16マルチ・トラック	
	SMF(フォーマット0および1)対応	
ディスク・モード	ロード, セーブ, ユーティリティ, オーディオCD書き込み/プレイバック	
	データ・ファイラー機能 (セーブ/ロード MIDIエクスクルーシブ・データ)	
	CD-ROM/R/RW (UDFフォーマットのCD-R/RWへの書き込みと読み込み, CD-DAの録音/再生, ISO9660 level1ロード)対応	
キーボード	88Keys: 88鍵(RH2)*, 76Keys: 76鍵, 61Keys: 61鍵 * 88Keysモデルは、低音部が重めで高音部が軽めな、グランド・ピアノのように音域によって鍵盤の重量感が4段階に異なるRH2(リアル・ウェイテッド・ハンマー・アクション2)鍵盤を採用しています。	

コントローラー	ジョイスティック, リボン・コントローラー, [SW1]/[SW2]キー, REALTIME CONTROLSノブ[1]...[4]およびA/Bモード・キー, [VALUE]スライダー, ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE], [VELOCITY]ノブおよび[ON/OFF]キー	
ユーザー・インターフェイス	タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス (320 x 240ピクセルLCDディスプレイ)	
	[VOLUME]スライダー	
	モード・キー	[COMBI], [PROG], [SEQ], [SAMPLING], [S.PLAY], [GLOBAL], [DISK])
	バリュー・コントローラー	[VALUE]スライダー, [VALUE]ダイヤル, [△]/[▽]キー, テン・キー・ブロック([0]..[9], [-], [./10's HOLD], [ENTER])
	[MENU]キー, [EXIT]キー, [COMPARE]キー	
	BANKキー	[INT-A], [INT-B], [INT-C], [INT-D], [INT-E], [INT-F], [INT-G], [EXB-A], [EXB-B], [EXB-C], [EXB-D], [EXB-E], [EXB-F], [EXB-G]
	SEQUENCERキー	[PAUSE], [REW], [FF], [LOCATE], [REC/WRITE], [START/STOP]
	SAMPLINGキー	[REC], [START/STOP]
オーディオ・アウトプット	AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4	出力インピーダンス 1.1 [kΩ] (L/MONOはMONO時550[Ω]) 最大出力レベル ＋13.5 [dBu] 負荷インピーダンス 100 [kΩ]以上
	AUDIO OUTPUT HEADPHONE	出力インピーダンス 33 [Ω] 最大出力レベル 25 [mW] 負荷インピーダンス 33 [Ω]
	S/P DIF	コネクター; オプティカル, フォーマット: 24bit S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201),サンプル・レイト: 48kHz, 96kHz選択
オーディオ・インプット	AUDIO INPUT1, 2 LEVEL [MIC/LINE]スイッチ, [LEVEL]ノブ	入力インピーダンス 10 [kΩ] 規定レベル LINE: ＋4 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min. －30 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max. 規定レベル MIC: －17 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min. －52 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max. 最大レベル LINE: ＋14 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min. －20 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max. 最大レベル MIC: －7 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min. －42 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max. ソース・インピーダンス 600 [Ω]
	S/P DIF	コネクター; オプティカル, フォーマット: 24bit S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201), サンプル・レイト: 48kHz, 96kHz選択
コントロール・インプット	DAMPER(ハーフ・ダンパー対応), ASSIGNABLE SWITCH/PEDAL	
内蔵ハード・ディスク	5 Gbyte	
その他	MIDI IN, OUT, THRU, SCSI端子(D-Subハーフピッチ50pin), LCDコントラスト・ノブ, 3.5インチ・フロッピー・ディスク・ドライブ, AC電源端子, POWERスイッチ, カレンダー機能用バッテリー	
オプション対応	EXB-PCMシリーズ PCMエクスパンジョン・ボード(16Mbyte ROM)専用スロット x7	
	72ピンSIMMメモリー専用スロット x3(ユーザー・サンプル・メモリー用)	
	CDRW-1, EXB-MOSS, EXB-DI, EXB-mLAN	
本体外形寸法(W×D×H)	88 Keys: 1475×440×146(mm), 76 Keys: 1311×382×129(mm), 61 Keys:1104×382×129(mm)	
本体重量	88 Keys: 29.7kg, 76 Keys: 19.6kg, 61 Keys: 17.2kg	
電源	AC100V	
消費電力	38W	
付属品	ACコード, プリロード・プログラム・ディスクTNSFD-00P, EXB-mLAN用取り付けプレート	

オプション

エクスパンション・ボード
EXB-MOSS (DSP Synthesizer Board)
EXB-DI (Digital Interface Board)
EXB-mLAN (mLAN Interface Board)
EXB-PCMシリーズ EXB-PCM01: Piano/Classic Keyboards EXB-PCM02: Studio Essentials EXB-PCM03: Future Loop Construction EXB-PCM04: Dance Extreme EXB-PCM05: Vintage Archives

EXB-PCM06/07: Orchestral Collection EXB-PCM08: Concert Grand Piano (2002年3月発売予定)* *EXB-PCM08のマルチサンプルは、TRITON STUDIOに内蔵されています。	
CD-R/RWドライブ	CDRW-1
エクスプレッション/ボリューム・ペダル	XVP-10
フット・コントローラー	EXP-2
ダンパー・ペダル	DS-1H
ペダル・スイッチ	PS-1
その他	MIDIケーブル

※ 製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。(2002年3月現在)

TRITON STUDIO

MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源 ON 時 設定可能	1 － 16 1 － 16	1 － 16 1 － 16	記憶される
モード	電源 ON 時 メッセージ 代用	 × **************	3 ×	
ノート ナンバー：	音域	0 － 127 **************	0 － 127 0 － 127	0 ～ 127 全ノートナンバー送信は Seq.,Arpeggiator Data による
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, V=1 － 127 ×	○ 9n, V=1 － 127 ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	○ ○	○ ○	キー別送信は Seq.Data のみ　＊A ＊A
ピッチ・ベンド		○	○	＊C
コントロール チェンジ	0, 32	○	○	バンク・セレクト(MSB,LSB)　＊P
	1, 2, 16, 18	○	○	ジョイスティック(+Y, -Y), リボン, スライダー　＊C
	4, 5, 7, 8, 10	○	○	ペダル, ポルタメント・タイム, ボリューム, IFXパン, パン＊C
	11, 12, 13	○	○	エクスプレッション, エフェクト・コントロール1, 2　＊C
	64, 65, 66, 67	○	○	ダンパー, ポルタメントSW, ソステヌート, ソフト　＊C
	70 － 79	○	○	サウンド (Realtime Controls1－4A:74, 71, 79, 72)＊C
	80, 81, 82, 83	○	○	スイッチ1, 2, フット・スイッチ, コントローラー　＊C
	93, 91, 92, 94, 95	○	○	センド1, 2, エフェクト・オン/オフ(IFXs, MFX1, MFX2)＊C
	6, 38	○	○	データ・エントリー(MSB, LSB)　＊C
	96, 97	×	○	データ・インクリメント, デクリメント　＊C
	98, 99	○	○	NRPN(LSB, MSB)　＊C, ＊2
	100, 101	×	○	RPN(LSB, MSB)　＊C, ＊3
	0 － 95	○	○	Realtime Controlsノブ1－4 Bアサイン　＊C
	0 － 101	○	○	Seq.Data　(受信時＊C)
	120, 121	×	○	オール・サウンド・オフ, リセット・オール・コントローラー＊C
プログラム チェンジ：	設定可能範囲	○ 0 － 127 **************	○ 0 － 127 0 － 127	＊P
エクスクルーシブ		○	○	＊E＊4
コモン	：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	○ ○ 0 － 127 ×	○ ○ 0 － 127 ×	キューリスト選択時は、キューリストに対応　＊1 キューリスト選択時は、キューリスト0-19が対応　＊1
リアルタイム	：クロック ：コマンド	○ ○	○ ○	＊1 ＊1
その他	：ローカル ON ／ OFF ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × ○ ×	○ ○ 123 － 127 ○ ×	

備考
*P,*A,*C,*E: それぞれ Global P1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive) が Enable のとき送受信する。
*1: Gloabl P1:MIDI Clock が、Internal のとき送信し、受信しない。 External MIDI または External mLAN のときは、その逆になる。
*2: LSB, MSB = 02, 00: Arpeggiator ON/OFF、0A,00: Arpeggiator Gate コントロール、0B, 00: Arpeggiator Velocity コントロール
*3: LSB, MSB = 00, 00: ピッチベンド・レンジ、01, 00: ファイン・チューン、02, 00: コースチューン
*4: KORG エクスクルーシブ以外にインクワイアリー、GM システム・オン、マスター・ボリューム、マスター・バランス、マスター・ファインチューン、マスター・コースチューンに対応する。

モード 1： オムニ・オン、ポリ　　モード 2： オムニ・オン、モノ　　○： あり
モード 3： オムニ・オフ、ポリ　　モード 4： オムニ・オフ、モノ　　×： なし

MIDI Implementationの配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

索 引

記号

10's Hold　**4, 23, 24**

A

Allocation　**20, 42**
Alternate Modulation　**74**
Amp EG　**73**
Amp　**68, 73**
　Amp EG　**72, 73**
　Amp Level　**34, 73**
　Amp Mod.　**73**
　Keyboard Track　**73**
　LFO　**73**
AMS(Alternate Modulation Source)　**71, 72, 73, 74**
Append　**20, 66**
ARPEGGIATOR　**5, 29, 130**
ASSIGNABLE PEDAL　**7, 11, 28, 125**
ASSIGNABLE SWITCH　**7, 11, 28, 84, 91, 125**
AUDIO INPUT　**6, 11, 37, 42, 46, 48, 102, 108, 115, 139, 143, 148**
Auto +12dB On　**105**

B

BANKキー　**4**
BPM　**44, 77, 112, 144**
BUS Select　**6, 47, 48, 108, 115, 129, 140, 141, 142**

C

Cancelボタン　**4, 9**
CD-R/RW　**iii, 6, 19, 59, 60, 108, 118, 151**
Combinationモード　**13, 16, 24, 31, 35, 75, 102, 132, 139**
[COMPARE]キー　**17**

D

DAMPER　**7, 11, 28, 78**
DIGITAL OUT　**7, 11**
Diskモード　**14, 16, 60, 64, 118**
Dmod　**144**

E

EG　**27, 34, 71, 72, 73**
EXB-DI　**7, 11, 19**
EXB-mLAN　**7, 11, 19, 102, 143**
EXB-MOSS　**19, 22, 24, 67**
　ロード　**66**
EXB-PCM　**15, 19, 69, 128**
　ロード　**65**
EXB-PCM/サンプル・メモリー(RAM)・スロット用カバー　**5**
Exclusive Group　**129**
[EXIT]キー　**4**
.EXLファイル　**55**

F

Filter　**68, 71**
　Filter EG　**72**
　Filter LFO Mod.　**72**
　Filter Mod.　**72**
　Keyboard Track　**72**

G

Globalモード　**14, 16, 58, 124, 127, 134**
GM(2)　**22, 121, 127**
GM/GS/XG　**149**

H

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム　**1**

I

(INDIVIDUAL)1, 2, 3, 4　**6, 11, 48, 103, 104, 115, 129, 140, 147**
In-Track Sampling　**2, 115**

J

Jukebox　**122**
Jukeboxリスト　**122**

K

Keyboard, Arpeggiator　**31, 131**
Keyboard & Index　**106, 110, 111**
Keyboard Track　**72, 73**
.KMP　**41, 55, 61, 63**
.KSC　**21, 41, 55, 61, 63**
.KSF　**41, 55, 61, 63**

L

LCD画面　**4, 8**
　コントラスト　**7, 145, 147**
LFO　**70, 72, 74, 144**
L/MONO, R端子　**6, 11, 38, 140**
LOCATE　**5, 83, 146**
Low Pass & High Pass　**71**
Low Pass Resonance　**71**
LPF CUTOFF　**26**

M

[MENU]キー　**4, 16**
[MIC/LINE]スイッチ　**6, 37, 42, 46, 102**
.MID　**55, 120**
MIDI　**7, 12, 62, 85, 98, 120, 151**
　MIDIクロック　**138**
　MIDIチャンネル　**67, 77, 82**
　MIDIフィルター　**78**
mLAN　**7**

O

OKボタン　**9**
Open Sampling System　**2**
Oscillator Mode　**15, 68, 69**

P

.PCG　**21, 55, 63**
PRELOAD.KSC　**21**
PRELOAD.PCG　**21, 63**
PRELOAD.SNG　**21**
Programモード　**13, 16, 22, 29, 34, 45, 46, 56, 67, 102, 139**

R

REALTIME CONTROLS　**3, 26, 145**
Recording Level　**37, 43, 45, 47, 103, 105, 107, 116, 148, 150**
[REC]キー　**5, 103, 104**
[REC/WRITE]キー　**5, 51, 57, 59, 84**
RESONANCE/HPF　**26**
RPPR　**33, 92, 113**
　Shutdown Key, RPPRの停止　**33**
　演奏　**33, 93**

作成　**92**
リアルタイム・レコーディング　**94**

S

Samplingモード　**5, 16, 37, 99, 102, 106, 139, 142**
SCSI　**7, 12, 41, 59, 105, 108, 151**
Sequencerモード　**5, 14, 16, 21, 33, 49, 80, 99, 102, 112, 115, 139, 141**
SIMM　**5, 19**
.SNGファイル　**55, 61**
Song Playモード　**14, 120, 138, 139, 141, 149**
S/P DIF　**7, 11, 102, 142, 143, 148**
Step, Arpeggiator　**135**
[SW1], [SW2]　**3, 25, 27, 144, 145**

T

TNSFD-00P　**65**
Tone, Arpeggiator　**135**

U

Use DKit Setting　**73**
Use Zero　**110**

V

VALUEコントローラー　**4, 17**
[VALUE]スライダー　**4, 27**
Velocity Sample SW Lo→Hi　**128**
Volume　**3, 36, 76, 82, 108**

Z

ZOOMボタン　**44**

ア

アフター・タッチ　**26, 27, 124**
アルペジエーター　**2, 5, 29, 45, 46, 51, 74, 79, 85, 87, 94, 123, 130, 150**
アンプ(アンプリファイア)　**34, 68, 73**
アンプEG　**27, 34, 73**

イ

イベント・エディット　**86**
インサート・エフェクト(IFX)　**34, 39, 74, 79, 103, 107, 129, 141, 142**
インデックス　**38, 106, 111, 112**

エ

エディット・セル　**8, 17**
エディット・バッファー　**58**
エフェクト　**1, 124, 139**

オ

オーディオCD　**5, 108, 109, 118, 148, 152**
オーディオ入出力
　アナログ　**11, 42, 102, 108**
　デジタル　**7, 11, 102, 108**
オート・パン　**71, 73, 74**
オート・パンチ・イン　**84**
オーバー・ダブ　**84**
オーバー・ライト　**83**
オシレーター　**15, 68**
オプション　**12, 154**
オルタネート・モジュレーション　**74**
音色　**26, 27, 68, 71, 124**
音程　**68, 70**
音量　**27, 34, 68, 73**

カ

外部シーケンサー　**85, 138**
カットオフ周波数　**26, 71**
カテゴリー　**8, 23, 24, 35, 69, 82, 128, 140**
カレンダー機能　**146**
カレント・ページ　**8**

キ

キー・ゾーン　**78**
キーボード・クロスフェード　**78**
キーボード入力　**18**
基準キー　**111, 146**
キュー・リスト　**21, 81, 90, 92**

ク

クォンタイズ　**51**
クリエイト・コントロール・データ　**86**
グリッド　**110**

コ

工場出荷時の設定に戻す　**63**
コピー　**14, 67, 88, 95, 131**
コントローラー　**25, 29, 53, 79, 87, 98**
コンビネーション　**1, 4, 13, 16, 24, 31, 35, 56, 63, 75, 132, 141, 149**
コンビネーションの音色を複数のトラックにコピー　**95**
コンペア　**17, 68, 76, 97**

サ

サンプリング　**2, 5, 37, 39, 41, 42, 46, 48, 99, 102, 106, 115**
サンプリング周波数　**100, 118, 148**
サンプル　**37, 39, 40, 43, 45, 47, 77, 99, 101, 107, 108, 111**
サンプル・メモリー(RAM)　**2, 5, 19, 104, 105**

シ

シーケンサー　**5, 14, 16, 49, 80, 138**
ジュークボックス　**122**
仕 様　**153**
ショート・カット　**146**
ジョイスティック　**3, 25, 53, 72**
　ロック機能　**26**
　ピッチの変化幅　**70**
消去
　演奏データ　**85, 87**

ス

スクロール・バー　**8**
スケール　**78, 126**
スタンダードMIDIファイル(SMF)　**80, 97, 120**
ステータス　**77, 98, 120**
ステップ
　キュー・リスト　**21, 90**
　ユーザー・アルペジオ・パターン　**135**
ステップ・レコーディング　**52, 86**
スプリット　**76, 78**

セ

セーブ　**55, 60, 61**
　Jukeboxリスト　**122**
　サンプリング・データ　**41, 111**
　ソング　**54**
　データ・ファイラー機能　**146**
　トラック・リスト　**119**
　メディア　**59**
接続　**10**
ゼロ・クロス　**110**
センド
　AUDIO INPUT　**143**
　Combination, Sequencer, Song Play　**141**
　Drum Kit　**129**
　Program　**140**

ソ

ソロ　**82, 121**
ソング　**21, 33, 49, 80, 81**
　In-Track Sampling　**115**

WAVEファイルを作成　116
キュー・リストをコンバート　92
コピー　88
小節数を設定　88
ソングの編集　88
名前を付ける　53, 88
保存する(セーブ)　54

タ

ダイアログ　9
ダイナミック・モジュレーション　144
タッチ・ビュー　2
タブ　9, 16
ダンパー・ペダル　28

チ

チェック・ボックス　9
チューニング　124
チューン　34

テ

データ・ダンプ　55, 62
ティンバー　35, 76
テキスト・エディット・ボタン　9, 40, 56, 57
デモ演奏　20
デュアル・アルペジエーター　137
電源　6, 11, 19, 125
前回電源オフ直前のモードとページを表示 125
テンプレート・ソング　49, 120
テンポ　5, 29, 50, 74, 82, 91, 110, 112, 130, 132, 144

ト

同期　138, 144
同時発音数　15
トグル・ボタン　9
トラック　83
演奏データ　81
設定パラメーター　81
トラック・エディット　90
トラック・プレイ・ループ　50
トラック・リスト　119
ドラムキット　58, 69, 73, 127, 150
ドラムサンプル　128, 150
トランスポーズ　124
トレモロ　71, 73, 74
トーン
ユーザー・アルペジオ・パターン　135
トーン・ジェネレーター　15

ナ

内蔵ハード・ディスク　iii, 21, 59, 63, 151
名前を付ける　40, 53, 57

ノ

ノート・ナンバー　27

ハ

配置, Sequencer　83
パターン
パターン, Sequencer　33, 49, 81, 83, 86, 90, 92, 112
アルペジオ・パターン　30, 32
パフォーマンス・エディター　34
パラメーター　17
パン(定位)
AUDIO INPUT　143
Combination　36, 76
Program　71, 73, 74, 140
Sampling　37
Sequencer　82
バンク(Bank)　4, 17, 22, 24, 64,

ヒ

ビープ音　146
ピッチ　68, 70, 124
Combination　77
EG　70, 71
LFO　70, 71
Sampling　38, 112
コントローラー　25, 70
ドラムキット　128, 150
ビット・レゾリューション　100
ビブラート　25, 70, 71, 74
拍子　80, 82, 86
ピン　8

フ

フィルター　1, 26, 34, 68, 71
フォーマット　12, 59, 60
フット・スイッチ　11, 28, 125
キュー・リスト, ステップの切り替え　91
プログラム/コンビネーションの切り替え 125
マニュアル・パンチ・イン　84
フット・ペダル　11, 28, 125
プリセット・アルペジオ・パターン　130
プリセット・パターン　49, 81
プリロード・データ　56
プログラム　1, 13, 22, 29, 34, 45, 46, 56, 67, 130, 139, 140
Combination　35, 76
Sampling　41, 112
Sequencer　82
フロッピー・ディスク　6, 59, 62

ヘ

ページ　8, 16
ページ・ジャンプ・メニュー　9, 16
ページ・メニュー・コマンド　9
ページ・メニュー・ボタン　9
ヘッドホン　6, 11
ベロシティ　27, 52, 70, 72, 146
アルペジエーター　5, 131
ベロシティ・カーブ　124
ベロシティ・クロスフェード　76
ベロシティ・スイッチ　76, 78
ベロシティ・ゾーン　79
ベロシティ・ドラムサンプル・スイッチング 128
ベロシティ・マルチサンプル・スイッチング 69

ホ

ポップアップ・ボタン　8, 17
ポップアップ・メニュー　8, 17
ポリフォニック　68, 77
ボリューム　19
Combination　36
Sequencer　82
ポルタメント　70, 77. 78

マ

マイナス・ワン・プレイ　123
マスターEQ (MEQ)　141. 142
マスター・エフェクト(MFX)　39, 74, 79, 129, 141, 142
マニュアル・パンチ・イン　84
マルチ(マルチ・トラック・レコーディング) 85
マルチサンプル　1, 38, 40, 41, 69, 101, 106, 112, 127

ミ

ミュート　82, 121

メ

メディア　55, 59, 60
メトロノーム　48, 51, 84
メモリー・プロテクト　57

モ

モード　3, 13, 16
モニター　6, 11, 48, 82, 108, 115, 150

モノフォニック　68, 77

ユ

ユーザー・アルペジオ・パターン　130
ユーザー・スケール　126
ユーザー・テンプレート・ソング　55
ユーザー・パターン　81, 86

ラ

ライト　5, 55
　SW1, SW2　25
　アルペジエーター　29, 30
　グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン　58
　プログラム、コンビネーション　34, 36, 56
　ユーザー・テンプレート・ソング　55
　リアルタイム・コントロール　34
ラジオ・ボタン　9

リ

リアルタイム・クォンタイズ　51
リアルタイム・コントロール　34
リアルタイム・レコーディング
　トラック　83
　パターン　86
リサンプリング　45, 48, 107, 116
リネーム　57
リボン・コントローラー　3, 25
　ロック機能　26
　ピッチの変化幅　70

ル

ルーティング　129, 140, 141, 142, 143
ループ
　Sample　38, 42, 43, 110
　トラック・プレイ・ループ，Sequencer　50
ループ・オール・トラックス　85

レ

レイヤー　76, 78
レコーディング・レベル　37, 43, 45, 47, 103, 105, 115, 116
レゾナンス　26, 71, 72
レゾナンス付24dB/octローパス・フィルター　71
レベル
　Amp Level　34
　AUDIO INPUT　6, 102
　Drumkit　128
　OSC Balance　34
　multisample　69
　WAVEファイル　117, 152
　レコーディング・レベル　105

ロ

ロック機能　26
ロード　63
　EXB-MOSSシリーズ　66
　EXB-PCMシリーズ　65
　Jukeboxリスト　122
　工場出荷時の設定　63
　デモ演奏　20
　テンプレート・ソング　49
　ロード可能なファイル　63
ローパス・フィルター　26, 71

ワ

ワウ　25, 71, 72, 74

付録

索引

アフターサービス

■保証書
本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間
お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理
保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理
修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■修理を依頼される前に
故障かな？とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■修理時のお願い
修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について
アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!
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
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.

株式会社コルグ

お客様相談窓口　　TEL 03（3799）9086

● サービス・センター: 〒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　TEL03（3799）9085
● 名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51　TEL052（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　TEL06（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　TEL092（531）0166

KORG 株式会社コルグ
本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12　URL: http://www.korg.co.jp/

© 2002 KORG INC.
1405 EH *Printed in Japan*