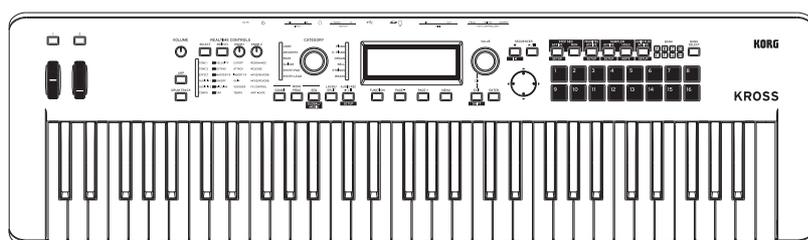
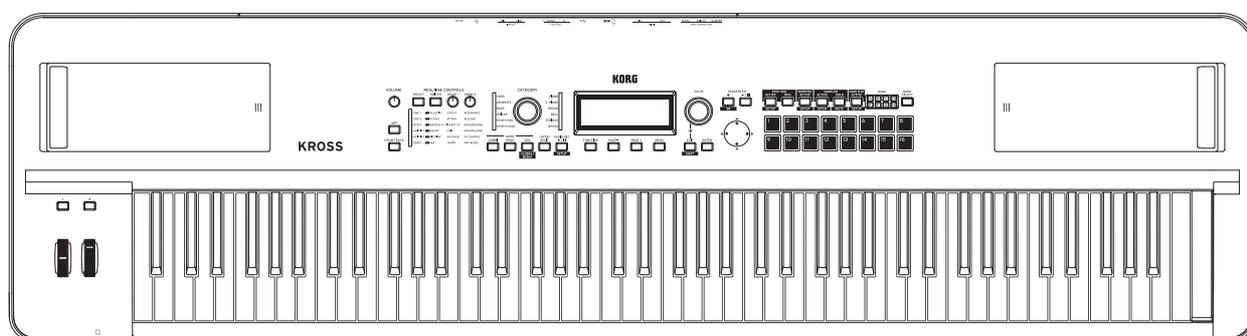


# KROSS

SYNTHESIZER WORKSTATION

## オペレーション・ガイド



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

**REMS** GENERAL  
**MIAMI**

# KORG

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

## 取扱説明書について

### 取扱説明書の構成と使用方法

KROSSには以下の取扱説明書が付属されています。

- クイック・スタート・ガイド (印刷版)

以下の取扱説明書は、コルグのウェブ・サイトからダウンロードすることができます。

- オペレーション・ガイド (PDF) (本書)
- パラメーター・ガイド (PDF)
- ボイス・ネーム・リスト (PDF)
- クイック・スタート・ガイド (PDF)

「ビデオ・マニュアル」は、コルグのウェブサイトで見ることができます。

- ビデオ・マニュアル

コルグ・ウェブサイト <http://www.korg.com/>

#### クイック・スタート・ガイド

KROSSのおもな機能を簡単に確認できます。まずはこのガイドをお読みください。

#### オペレーション・ガイド (本書)

KROSSの操作方法を説明します。操作中に「これ、どう操作するのかな?」と思ったら、このガイドをお読みください。

KROSSの各部の名称や機能、基本的な操作方法、各モードの概略や音色のエディット方法、シーケンサーやオーディオ・レコーダーへの録音方法などを説明します。また、エフェクトやアルペジエーター、ドラムトラックやドラムキットなどの基本機能も説明します。

この他にもオペレーション・ガイドにはトラブル・シューティングやスペックなどの情報を収録しています。

#### パラメーター・ガイド

KROSSのすべてのパラメーターに関する情報をモード、ページごとにまとめたものです。「このパラメーターは何か?」と思ったら、このガイドをお読みください。

#### ボイス・ネーム・リスト

工場出荷時、KROSSに収録されているサウンド等のリストです。以下が含まれます。

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、ドラムキット、アルペジエーター、ドラムトラック・パターン、デモ・ソング、テンプレート・ソング

#### PDFマニュアルについて

PDFの取扱説明書は専門用語などを検索するときに便利です。検索機能を使用して目的の用語を素早く探すことができます。また、目次や文中のページ表記をクリックすると、調べたい項目へ簡単に移動することができます。

なお、KROSSのディスプレイにPDFを表示することはできません。PDFの閲覧はコンピューターやタブレットなどをご使用ください。

#### ビデオ・マニュアル

KROSSのおもな機能を動画でご覧いただけます。

### 取扱説明書の表記ルール

本書の説明は、以下のルールにしたがって記載されています。

#### おもな略称・略語

##### モデル名 (KROSS)

KROSSには、88鍵モデルのKROSS2-88、61鍵モデルのKROSS2-61があります。取扱説明書では、KROSSと表記するときは、これらの総称になります。

##### 取扱説明書の省略名

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

OG: Operation Guide (オペレーション・ガイド)

PG: Parameter Guide (パラメーター・ガイド)

VNL: Voice Name List (ボイス・ネーム・リスト)

#### マーク , , Note, Tip

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

#### 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。例: プログラム・チェンジ12番 = [C0, 1B]

#### ディスプレイ表示

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

#### REMS (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System)

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

\* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

# 目次

取扱説明書について .....	ii	エディット・ページの概要 .....	35
<b>はじめに .....</b>	<b>1</b>	オシレーターの基本設定 .....	36
各部の名称と機能 .....	1	時間的に変化する効果を設定する (LFO と EG) .....	38
フロント・パネル .....	1	多彩なモジュレーションを設定する (AMS と AMS ミキサー) .....	39
リア・パネル .....	6	ピッチをコントロールする .....	40
ディスプレイの名称と機能 .....	7	フィルターを調整する .....	41
<b>基礎知識 .....</b>	<b>9</b>	アンプを調整する .....	44
KROSS の概要 .....	9	コントローラーを設定する .....	45
基本的な操作方法 .....	12	アルペジエーター機能を設定する .....	45
<b>セットアップ .....</b>	<b>17</b>	ドラムトラック機能を設定する .....	45
電源を入れる、切る .....	17	ステップ・シーケンサー機能を設定する .....	45
AC アダプターを接続する .....	17	エフェクト .....	45
電源を入れる .....	17	プログラムを選んですぐに録音するには (オート・ソング・セッ トアップ) .....	45
電源を切る .....	18	<b>コンビネーションの演奏とエディット ..47</b>	
電池で使用する .....	19	<b>コンビネーションの演奏 .....</b>	<b>47</b>
<b>接続 .....</b>	<b>21</b>	コンビネーションの選択 .....	47
オーディオの接続 .....	21	コンビネーションの分類とナンバー .....	48
フット・コントローラーの接続 .....	23	コントローラーを使用してサウンドを変化させる .....	48
SD カードの使用 .....	25	アルペジエーターや、ドラムトラック、ステップ・シーケンサー機 能に合わせて演奏する .....	48
コンピューターとの接続 .....	25	<b>コンビネーションのエディット .....</b>	<b>49</b>
MIDI 機器との接続 .....	26	エディット・ページの概要 .....	49
<b>プログラムの演奏とエディット .....</b>	<b>27</b>	エディット手順のアドバイス .....	50
<b>プログラムの演奏 .....</b>	<b>27</b>	エディット前のサウンドと比較する .....	50
プログラムの選択 .....	27	各テンパーのプログラムを変更する .....	50
プログラムのカテゴリとナンバー .....	28	ミキサー・パラメーターを調整する .....	50
コントローラーの使用方法 .....	28	トーン・アジャスト、EG アジャスト機能による音作り .....	51
アルペジエーター、ドラムトラック、ステップ・シーケンサー機能 に合わせて演奏する .....	28	エディットしたコンビネーションを保存する .....	51
<b>クイック・レイヤー/ スプリット機能 .....</b>	<b>29</b>	REALTIME CONTROLS でサウンドやエフェクトを調節する ..51	
クイック・レイヤー .....	29	レイヤー、スプリット、 ペロシティ・スイッチ .....	51
クイック・スプリット .....	30	Status (ステータス) 設定 .....	53
クイック・レイヤー/スプリットによるコンビネーションの設定 .....	30	MIDI 設定 .....	53
<b>プログラムの簡易エディット .....</b>	<b>31</b>	プログラムの設定をコンビネーションに合わせて変更する ..53	
トーン・アジャスト、EG アジャスト機能による音作り .....	31	アルペジエーター機能を設定する .....	54
音量バランスを調整する .....	32	ドラムトラック機能を設定する .....	54
REALTIME CONTROLS でサウンドやエフェクトを調節する ..32		ステップ・シーケンサー機能を設定する .....	54
エディット前のサウンドと比較する .....	32	エフェクト .....	54
エディットしたプログラムを保存する .....	33	コンビネーションを選んですぐに録音するには (オート・ソ ング・セットアップ) .....	55
<b>プログラムを詳細にエディットする .....</b>	<b>34</b>	<b>フェイバリット機能 .....</b>	<b>57</b>
エディットをはじめる前に .....	34	フェイバリット機能とは .....	57
		フェイバリット機能の使い方 .....	57
		フェイバリット音色を呼び出す .....	57
		フェイバリットに音色を登録する .....	57

フェイバリットのより便利な使い方	58
プログラム・チェンジを設定する	58
フェイバリットを保存する	58

## シーケンサー機能 ..... 59

シーケンサー・モード概要	59
KROSS のシーケンサー機能について	59
シーケンサー・モードの構成	59
再生する	60
再生の方法	60
録音する	62
録音準備	62
トラックへのリアルタイム・レコーディング	64
アルペジエーターや、ドラムトラック、ステップ・シーケンサー機能に合わせて演奏する	65
パッド・サンプラーによる演奏を録音する	66
エクスクルーシブ・イベントの録音	66
編集機能(エディット)	67
ソング	67
トラック	67
MIDI ソングを保存する	68

## エフェクトの設定 ..... 69

KROSS のエフェクトの概要	69
エフェクトの入出力	69
各モードのエフェクト	69
ルーティングとエフェクト設定	70
プログラムのエフェクト設定	70
コンビネーション、ソングのエフェクト設定	72
オーディオ・インのエフェクト設定	73
ダイナミック・モジュレーション	74

## アルペジエーター機能 ..... 75

アルペジエーター機能を使って演奏する	75
プログラム・モードでアルペジエーターを使って演奏する	75
アルペジオ・パターンの選択と動作設定	76
コンビネーション・モードでアルペジエーターを使って演奏する	77
コンビネーションとソングでのアルペジエーターの設定	78
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	79
ユーザー・アルペジオ・パターンの作成	80
ユーザー・アルペジオ・パターンについて	80
ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット	80
アルペジエーターの同期について	83
Key Sync パラメーター	83

## ドラムトラック機能 ..... 85

ドラムトラック機能を使って演奏する	85
プログラム・モードでドラムトラック機能を使って演奏する	85
コンビネーション・モードでドラムトラック機能を使って演奏する	86
ドラムトラック機能の設定	86
プログラム・モードでのドラムトラック機能の設定	86
コンビネーション・モードでのドラムトラック機能の設定	87
シーケンサー・モードでのドラムトラック機能の設定	87
ドラムトラック機能の同期について	88
Sync パラメーター	88
ソングとの同期	88
スレーブ	88
マスター	88

## ステップ・シーケンサー機能 ..... 89

ステップ・シーケンサー機能を使って演奏する	89
プログラム・モードでの演奏と設定	89
コンビネーション・モードでのステップ・シーケンサーの設定	91
シーケンサー・モードでのステップ・シーケンサーの設定	91
フェイバリットで演奏する	92
ステップ・シーケンサーの同期について	92

## パッド・サンプラー機能 ..... 93

パッド・サンプラーを使って演奏する	93
サンプルを録音(サンプリング)する	93
サンプルを編集(エディット)する	95
サンプルを再生する	96
パッド・サンプラー機能の MIDI 送受信	97
その他の方法でサンプルを使用する	97
サンプルをエクスポートする	97

## オーディオ・レコーダー機能 ..... 99

オーディオ・レコーダー概要	99
オーディオ・レコーダー機能について	99
基本動作	100
AUDIO RECORDER SETUP ウィンドウ	100
音声を録音 / 再生する	101
準備	101
KROSS の演奏を録音する	101
外部入力音を録音する	101
オーディオ・ソングを再生する	102
多重録音	103
新規オーディオ・ソングを用意する	103
再生、録音に便利な機能	104
録音前や録音後の状態に戻す (アンドゥ/リドゥ)	104
録音の開始方法を設定する	104

ループ再生 .....	104
パッド・オーディオ・プレイ .....	104
WAVE ファイルのインポートとエクスポート .....	105
音量補正 .....	106
SD カードに関するメッセージ .....	106

## パッド・オーディオ・プレイ機能 ..... 107

パッド・オーディオ・プレイ機能を使って演奏する .....	107
オーディオ・ソングを設定し、パッドにソングを登録する .....	107
パッドでオーディオ・ソングを再生する .....	107

## ドラムキットのエディット ..... 109

ドラムキットの概要 .....	109
エディットする前に .....	109
エディット .....	110

## 本機全体に関する設定、データの保存と読み込み ..... 113

グローバル / メディア・モードの構成 .....	113
グローバル・セッティング .....	113
本機の基本設定 .....	113
MIDI を設定する .....	115
ペダル等のコントローラー設定 .....	116
スケールの作成と設定 .....	116
KROSS が取り扱うデータ .....	117
データを保存する .....	119
KROSS のデータ保存について .....	119
本機のメモリーへのライト方法 .....	120
名前を付ける (リネーム) .....	122
SD カードへのセーブ .....	123
データをロード (読み込み) する .....	124
ロードできるデータについて .....	124
SD カードからデータをロードする .....	124
メディア・ユーティリティ .....	127
SD カードのフォーマット .....	127
現在の日時を設定する .....	127

## 付録 ..... 129

工場出荷時の設定に戻す .....	129
プリロード・データのロード .....	129
ユーザー・バンクの初期化 .....	129
システムの初期化 .....	130
システム・バージョンアップ .....	130
故障かなと思う前に .....	130
電源 .....	130
起動時 .....	130

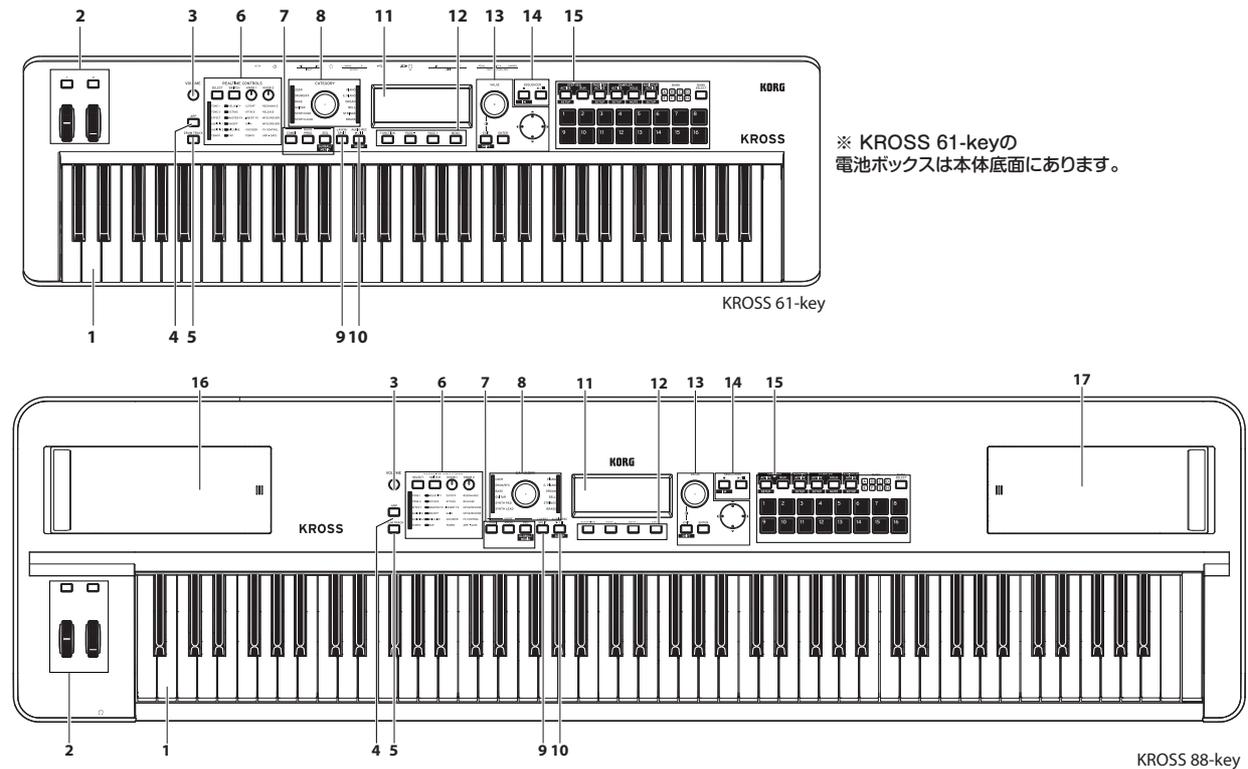
基本操作 (画面や機能) .....	131
音の出力 .....	131
音の入力 .....	132
プログラム、コンビネーション .....	132
シーケンサー .....	132
アルペジエーター .....	133
ドラムトラック機能 .....	133
ドラムキット .....	133
エフェクト .....	133
ステップ・シーケンサー .....	133
パッド・サンプラー .....	133
オーディオ・レコーダー .....	134
MIDI .....	134
ダンパー・ペダル .....	134
メディア .....	134
コンピューターとの接続 .....	135
メッセージ .....	136
各種メッセージ .....	136
仕様 .....	141
KORG USB-MIDI ドライバー動作環境 .....	143
MIDI インプリメンテーション・チャート .....	144



# はじめに

## 各部の名称と機能

### フロント・パネル



### 1. 鍵盤

KROSS 61-keyは、61鍵（ペロシティ対応、アフタータッチ非対応）です。

KROSS 88-keyは、ナチュラル・ウェイトド・ハンマー・アクション（NH）鍵盤の88鍵（ペロシティ対応、アフタータッチ非対応）です。

これらの鍵盤は、演奏するときに、打鍵の強さ（ペロシティ）で、音量やEGの速さや感度などをコントロールできますので、アタック時の音のキャラクターを変化させることができます。（→p.31、p.44参照）

また、キーボード・トラッキングの設定によって、鍵盤の高音部を演奏すると、明るい音色になる、といった変化も設定できます。（→p.43参照）

### 2. コントローラー

#### SW1、SW2ボタン

SW1、SW2ボタンは、プログラム、コンビネーションやソングごとにさまざまな機能を割り当てて使用できるボタンです。AMS（Alternate Modulation Source）を設定してプログラム・パラメーターをコントロールしたり、Dmod（Dynamic Modulation）を使用してエフェクト・パラメーターをコントロールします。

その他、鍵盤のオクターブを上下させたり、ポルタメント機能のオン/オフ、ピッチ・バンド・ホイール効果を持続させるロック機能などに使用することができます。

各ボタンの動作は、ボタンを押すたびにオン/オフが切り替わるToggleモードと、ボタンを押している間だけオンになるオン/オフが切り替わるMomentaryモードのいずれかに設定することができます。

プログラム・モードでは、SW1、SW2の設定状態はPROG>MAINページで確認できます。（→p.28「SW（スイッチ・アサイン）情報」参照）

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

SW1、SW2設定例：→p.45参照

#### ピッチ・バンド・ホイール（左）

前後に動かすことで、ピッチをコントロールします。センター位置はピッチ変化がない通常の状態です。ピッチ・バンド・ホイールは手を離すとセンター位置に戻ります。

ピッチの変化量は、プログラム・オシレーター、コンビネーション・ティンバー、ソング・トラックごとに設定します。

SW1、SW2ボタンのピッチ・バンド・ロック機能を使って、ボタンから手を離す直前のホイール位置でピッチを固定することもできます。

## モジュレーション・ホイール(右)

奥側に回すことで、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。手前に回しきると、効果がゼロになります。モジュレーション・ホイールは、手を離してもその位置にとどまり、効果が継続します。

ホイールでコントロールする機能は、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。プログラムやコンビネーションによって設定されている効果が異なりますが、標準ではピッチを周期的に変化させるビブラート効果が設定されています。

## 3. VOLUMEノブ

OUTPUT L/MONO、R端子とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。(→p.17参照)

## 4. ARP(アルペジエーター)ボタン

アルペジエーター機能をオンまたはオフにします。オンのときはボタンが点灯します。(→p.75参照)

## 5. DRUM TRACK(ドラムトラック)ボタン

ドラムトラック機能をオンまたはオフにします。ボタンの点灯で、ドラムトラックの動作状態を表示します。

消灯: オフ、点滅: トリガー待機中、点灯: オン(→p.85参照)

## 6. REALTIME CONTROLS (リアルタイム・コントロール)

プログラムやコンビネーションの演奏時に、サウンドやエフェクトを変化させたり、簡易的なエディットをします。また、外部オーディオ入力のオン/オフの設定やポコーダー機能の調整、アルペジエーター、シーケンサー等のテンポ調整を行います(→p.15参照)。

各パラメーターの操作や設定の保存についての詳細はPG p.307を参照してください。

Note: REALTIME CONTROLSはSELECT LEDが点灯しているとき、使用することができます。消灯しているときは使用できません。

### SELECTボタン、SELECT LED

SWITCHボタン、KNOB1ノブ、KNOB2ノブでコントロールする機能を選択します。ボタンを押すたびにコントロールする機能が切り替わり、SELECT LEDが点灯します。

Note: SELECTボタンで選択したコントロールする機能はプログラム、コンビネーション、ソング毎に保存されます。

### SWITCHボタン、SWITCH LED

ボタンを押すと、SELECTボタンで選択された機能がオンまたはオフします。SELECTボタンで選択された機能がオンのとき、SWITCH LEDが明るく点灯します。また、SELECTボタンで選択されていない機能もSWITCH LEDが鈍く点灯し、機能のオン/オフを確認することができます。TAP LEDはテンポ設定に従って点滅します。

ボタンを操作すると、一定時間、選択した機能のパラメーター名や値がディスプレイに表示されます。

Tip: SELECTボタンを長押しすると、選択した機能の一覧が表示されます。また、一定時間経過すると、元のページやウィンドウへ戻ります。

Note: ディスプレイの表示は一定時間経過すると、元のページやウィンドウへ戻ります。

## KNOB1ノブ、KNOB2ノブ

ノブを回して、SELECTボタンで選択した機能をエディットします。設定後、SELECTボタンで他の機能が選択したときも、KNOB1、2ノブのエディットした状態や値などを保持します。ただし、プログラムなどを選び直したときは、プログラムに関連するノブの値はセンター位置にリセットされるので注意してください。

Tip: ノブを操作すると、操作した機能や値が表示されます。また、一定時間経過すると、元のページやウィンドウへ戻ります。

Note: ディスプレイの表示は一定時間経過すると、元のページやウィンドウへ戻ります。

## 7. MODE(モード)

ボタンを押して各モードに入ります。KROSSには4つのモードがあります。選択しているモード・ボタンが点灯します。(→ p.12「モードの選択」参照)

### PROGボタン

プログラム・モードが選ばれます。プログラムは基本的な音色で、このプログラムを演奏したり、エディットします。

### COMBIボタン

コンビネーション・モードが選ばれます。コンビネーションはプログラムでスプリットやレイヤーを設定して組み合わせたもので、プログラムに比べ複雑な音が得られます。このコンビネーションを演奏したり、エディットします。

### SEQボタン (GLOBAL/MEDIA)

シーケンサー・モードが選ばれます。MIDIソングの録音/再生、エディット等を行います。

EXITボタン (SHIFT) を押しながらSEQボタン (GLOBAL/MEDIA) を押すと、グローバル/メディア・モードに入ります。グローバル/メディア・モードでは、本体全体に関係する設定、ドラムキットやアルペジオ・パターンなどのエディットや、SDカードへのデータのセーブ、ロードを操作します。

## 8. CATEGORYダイヤル、LED

プログラムやコンビネーションの音色カテゴリーを選びます。

## 9. クイック・レイヤー、スプリット

2つのプログラムで、手軽にレイヤーやスプリットの音色を作ります。

プログラム・モードで1つめの音色を選び、このボタンを押します。表示されるダイアログで、2つめの音色を選び、その他音量などを設定し、実行します。

鍵盤全体で2つの音色を重ねて同時に鳴らすにはLAYER(レイヤー)を、鍵盤の高音域と低音域で別々の音色を鳴らすにはSPLIT(スプリット)を、それぞれ選択します。

Note: 作成したレイヤー、スプリット音色は、コンビネーションとして保存することができます。

Tip: より高度な組み合わせで豊かな音色を作成するには、コンビネーション・モードを活用してください。

## LAYER/SPLIT(クイック・レイヤー/スプリット)ボタン

LAYER/SPLITボタンを押すと、QUICK LAYERダイアログ、またはQUICK SPLITダイアログが開きます。

QUICK LAYERダイアログでPAGE+ (▶ SPLIT) ボタンを押すと、QUICK SPLITダイアログが開きます。また、QUICK SPLITダイアログでPAGE- (LAYER◀) ボタンを押すと、QUICK LAYERダイアログが開きます。

### QUICK LAYER ダイアログ

選択中のプログラムに、ストリングス・カテゴリーのプログラムが重なります。レイヤー・プログラムを選び、音量やオクターブを調整します。MENU (WRITE)ボタンを押すことで、コンビネーションのUSERバンクへ保存することができます。(→p.29参照)

### QUICK SPLIT ダイアログ

選択中のプログラムが高音側に、ベース・カテゴリーのプログラムが低音側に配置されます。スプリット・プログラムを選び、高音側と低音側の入れ替えや、スプリット・ポイント、音量、オクターブ等を調整します。MENU (WRITE)ボタンを押すことで、コンビネーションのUSERバンクへ保存することができます。(→p.30参照)

## 10.AUDIO REC(オーディオ・レコーダー)

KROSSの演奏や外部入力音を録音/再生するオーディオ・レコーダー機能を操作します。再生、停止、録音などの操作や、レコーダーのさまざまな設定を行います。

AUDIO REC ▶ / II (PLAY/PAUSE)ボタンと、AUDIO RECORDER SETUPウィンドウ下の4つのボタンでコントロールします。

 この機能を使うには、別途SDカードが必要です。

### ▶ / II (PLAY/PAUSE)ボタン (SETUP)

レコーダーの再生(または録音)と一時停止の操作を行う専用ボタンです。どのモードでも、すぐに再生(または録音)と一時停止の操作ができます。ボタンの点灯や色の状態で、レコーダーの動作状況を知ることができます。

消灯: 停止

緑点灯: 再生中

緑点滅: 再生一時停止

赤点灯: 録音中

赤点滅: 録音一時停止

橙点滅: 録音一時停止 (Autoによる入力待機)

EXITボタン(◀ SHIFT)を押しながら、▶ / II (PLAY/PAUSE)ボタンを押すと、AUDIO RECORDER SETUPウィンドウを表示します。

## 11.ディスプレイ

パラメーターや設定値、さまざまな情報を表示します。

**ページ:** パラメーターや情報を表示する1画面単位を「ページ」と呼びます。本機のエディットや設定を行うには、ページを操作して目的のパラメーターを表示させ、値を変更します。

**ダイアログ:** コマンドの実行設定や結果の確認、一時的な機能の呼び出し、などによって表示される画面のことを「ダイアログ」と呼びます。

ページやダイアログで表示されるさまざまなオブジェクトはp.7を参照してください。

## ディスプレイのコントラスト調整

ディスプレイのコントラストを調整するには、EXITボタンを押しながらVALUEダイヤルを回します。またグローバル/メディア・モードのPREF 1ページでも設定できます。(→p.115参照)

## 12.ファンクション/ページ・コントローラー

ディスプレイのページを操作したり、各ページごとに便利な機能をまとめたファンクションを選択、実行するときに使用します。4つのボタンの動作は表示中のページやダイアログによって変わることがあります。

### FUNCTIONボタン

各ページごとに便利な機能をまとめたファンクション・リストを表示します。

### PAGE-ボタン

### PAGE+ボタン

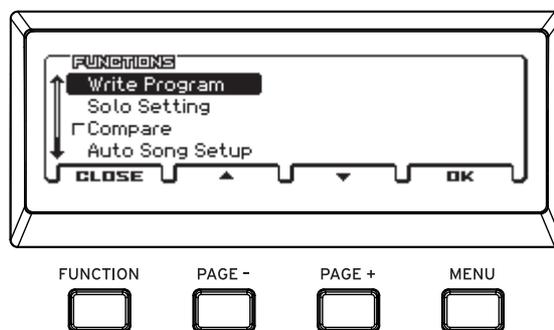
この2つのボタンでページを移動して、表示するページを選びます。ページ上部のページ・ネームやタブで、現在表示しているページがわかります。

### MENUボタン

各モードでの、ページ・メニューを表示し、ページを選択します。

### ダイアログ表示中の動作について

ダイアログ表示中は、そのダイアログの内容にあった操作ができるように、4つのボタンの機能が変わります。ボタンに割り当てられる機能は、ディスプレイの下部に表示されます。



例えば、プログラム・モードで、FUNCTIONボタンを押して、ファンクション・リストを開きます。

ダイアログの下部に表示される機能が、4つのボタンに割り当てられます。

CLOSE (実際はFUNCTION) ボタンを押すとダイアログが閉じ、元のページに戻ります。

▲ (実際はPAGE-) ボタンまたは▼ (実際はPAGE+) ボタンを押して、ファンクションを選びます。

OK (実際はMENU) ボタンを押して、選択したファンクションを開いたり、実行します。

例えば、Write Programを選んでMENU (OK) ボタンを押すと、WRITE PROGRAMダイアログが開きます。

ここでは、2つのボタンに、FUNCTION (CANCEL)とMENU (OK)機能が割り当てられます。

## 13.バリュー・コントローラー

ディスプレイ上でエディットするためのものです。カーソルの移動やパラメーターの選択、値の変更などのほかに、コマンドの実行やキャンセルの操作もできます。

### VALUEダイヤル

カーソルが置かれたパラメーター(エディット・セル)の値を変更します。

Tip: ディスプレイのコントラストは、EXITボタン ( **SHIFT** ) を押しながらVALUEダイヤルを回すことによって調整できます。

### EXITボタン ( **SHIFT** )

ファンクションの実行やパラメーター値の変更をキャンセルしたり、ダイアログを閉じるときに使用します。

また、モード内の先頭ページ(MAINページなど)へ移動するときにも使用します。

EXITボタンと他のボタンなどを一緒に操作することによって以下の作業が行えます。

EXIT と組み合わせる ボタンやダイヤル	機能
SEQ ( <b>GLOBAL/MEDIA</b> ) ボタン	グローバル/メディア・モードにする。 Note: グローバル/メディア・モードでもう一度、EXITボタン ( <b>SHIFT</b> ) と SEQ ( <b>GLOBAL/MEDIA</b> ) ボタンを押すと、MEDIA >FILEページにジャンプします。
AUDIO REC ▶ / II (PLAY/ PAUSE) ボタン ( <b>SETUP</b> )	AUDIO RECORDER SETUPウィンドウを開く。
SEQUENCER ● (REC) ボタン ( <b>RECALL</b> )	シーケンサー・モードで、あらかじめ設定した再生開始位置へ移動する。(→ p.60 “再生開始位置の設定” 参照)
STEP SEQ ACTIVE ボタン ( <b>SETUP</b> )	STEP SEQ EDIT ページを開く。
FAVORITES ACTIVE ボタン ( <b>SETUP</b> )	Add to Favorite の登録待機状態にする。
SAMPLER ACTIVE ボタン ( <b>SETUP</b> )	SAMPLER SETUP ウィンドウを開く。
SAMPLER HOLD ボタン ( <b>MUTE</b> )	パッド・サンプラーをミュート・モードにする (→ p.96 “サンプルを再生する” 参照)
AUDIO PLAY ACTIVE ボタン ( <b>SETUP</b> )	AUDIO PLAY SETUP ウィンドウを開く。
VALUE ダイヤル	コントラスト調整をする。(上記参照)
REALTIME CONTROLS SELECT ボタン	操作するパラメーターを逆順で選択する。
BANK SELECT ボタン	フェイバリット、パッド・サンプラー、パッド・オーディオ・プレイのバンクを逆順で選択する。

### ENTERボタン

ファンクションの実行やラジオ・ボタンの選択、チェック・ボックスのオン/オフを切り替えるときに使用します。

パラメーターを選び、ENTERボタンを押すと、カーソル・ボタン▲、▼で値を変更することができます。変更後にENTERボタンを押すと確定します。

プログラムやコンビネーションのMAINページでENTERボタンを押すと、サウンド・セレクト・リストが表示されます。

### カーソル・ボタン ◀▶▲▼

ディスプレイ上でカーソルを移動させます。上下左右に移動して、エディットするパラメーターを選びます。

Note: 1画面内に表示しきれないパラメーターがあるページでは、画面左側に▲▼マークが表示され、ページを上下にスクロールすることができます。(→ p.8 「J:スクロール」 参照)

また、▲、▼ボタンで、値を1つずつ増減させることができます。(→ p.12「ENTERボタンとカーソル・ボタン▲、▼」参照)

## 14.SEQUENCER(シーケンサー)

これらのボタンはシーケンサー・モードでMIDIの録音や再生を行うときに使用します。

### ● (REC)ボタン ( **RECALL** )

録音待機状態になります。録音待機 (ボタン点灯) にして、SEQUENCER ▶ / ■ (START/STOP) ボタンを押すと録音が始まります。(→ p.64 「トラックへのリアルタイム・レコーディング」 参照)

またプログラム・モードやコンビネーション・モードでこの● (REC) ボタンを押すと、すぐに録音が始めるオート・ソング・セットアップ機能呼び出すことができます。(→ p.63参照)

EXIT ( **SETUP** ) ボタンを押しながら ● (REC) ボタン ( **RECALL** ) を押し、ソングの演奏位置を、設定した位置へ瞬時に移動します。初期設定は、1小節目の第一拍目です。また、ファンクション・コマンドで任意の位置を設定することもできます。

### ▶ / ■ (START/STOP)ボタン

録音/再生をスタート/ストップします。

## 15.パッド・セクション

### 1~16パッド

ステップ・シーケンサー、フェイバリット、サンプラー、オーディオ・プレイを1~16パッドでコントロールします。

それぞれの機能に対応したACTIVE ボタン ( **SETUP** ) を押して点灯させることで、1~16パッドの機能を切り替えることができます。また、ACTIVEボタン ( **SETUP** ) とEXITボタン ( **SHIFT** ) を組み合わせると、各機能をセットアップするページを開くことができます。

### STEP SEQ(ステップ・シーケンサー)

ステップ・シーケンサー機能では、キック、スネア、ハイハット等の演奏を、1~16パッドでオン/オフを設定することによって、直感的にドラム・ループ・パターンを作ることができます。

### ACTIVEボタン ( **SETUP** )

ステップ・シーケンサーのオン/オフの表示と切り替えをするボタンです。点灯中は、1~16パッドでステップ・シーケンサーを操作することができます。

また、EXITボタン ( **SHIFT** ) を押しながらこのボタンを押すと、プログラム、コンビネーション、シーケンサーの各モードにあるSTEP SEQ EDITページが表示され、ステップのオン/オフや、パターンのレゾリューション、レングス、各トーンの音色などを設定できます。

Note: フェイバリット選択画面が表示されているときは、EXITボタン ( **SHIFT** ) を押しながらこのボタンを押しても、STEP SEQ EDITページは表示されません。

STEP SEQ EDITページが表示中にACTIVEボタンを押しながら1~13パッドを押すと、1~16パッドで操作するキックやスネア、アクセントなどのトーンを選択できます。

ACTIVEボタンを押しながら鍵盤を押すと、各トーンで実際に鳴らす音色(インストゥルメント)を選択することができます。(→p.90参照)

### RUNボタン

RUNボタンを押してオン(ボタン点灯)にすると、ステップ・シーケンサーによる演奏が開始します。1~16パッドで設定されたドラム・ループ・パターンを発音します。

再度、RUNボタンを押してオフ(ボタン消灯)にすると、ステップ・シーケンサーによる演奏が停止します。

### FAVORITES(フェイバリット)

フェイバリット機能では、1~16パッドを使用して、演奏するプログラムやコンビネーションをすぐに呼び出すことができます。お気に入りの音色を登録したり、ライブ演奏時に使用する音色を順番に並べたりすることができます。

### ACTIVEボタン ( **SETUP** )

フェイバリット機能をオンにしたり、音色を登録する際に使用するボタンです。(→p.57参照)

登録した音色を呼び出すには、このボタンをオンにしてから、BANK SELECTボタンや1~16パッドを操作します。

音色を登録するには、あらかじめプログラムやコンビネーションを選択し、EXITボタン( **SHIFT** )を押しながら、FAVORITES ACTIVEボタン( **SETUP** )を押し、BANK SELECTボタンや1~16パッドを操作します。

### SAMPLER(パッド・サンプラー)

パッド・サンプラー機能では、本体の演奏や外部入力音を録音したサンプルを、1~16パッドを使って再生・演奏することができます。またサンプルの編集も可能です。最大で4つのステレオ・サンプルを同時に鳴らすことができます。(→p.93参照)

Note: SDカードの使用を推奨します。サンプル・データの自動セーブ、ロード等を使用することができます。

### ACTIVEボタン ( **SETUP** )

パッド・サンプラー機能をアクティブにしたり、EXITボタン( **SHIFT** )と組み合わせてSETUPページを表示したりするボタンです。SAMPLER SETUPウィンドウでは、パッドへのサンプル割り当ての確認・編集、サンプリングの準備や録音したサンプルのエディットなどが行えます。

### HOLDボタン ( **MUTE** )

パッドと同時に押すことで、そのパッドを押した状態を保つことができます。また、EXITボタン( **SHIFT** )と組み合わせて発音中のパッドを一時的にミュートすることができます。

### AUDIO PLAY(パッド・オーディオ・プレイ)

#### ACTIVEボタン ( **SETUP** )

パッド・オーディオ・プレイ機能をアクティブにしたり、EXITボタン( **SHIFT** )と組み合わせてSETUPページを表示したりするボタンです。AUDIO PLAY SETUPウィンドウでは、パッドへのオーディオ・ソングの割り当ての確認・編集や、WAVEファイルのインポート、音量の調節などが行えます。

### BANK SELECT(バンク・セレクト)

#### BANK SELECTボタン、BANK LED A~H

ステップ・シーケンサーの表示ゾーンを選択したり、フェイバリットやパッド・サンプラー、パッド・オーディオ・プレイのバンクを切り替えたりするボタンです。

Tip: バンクを選択するとき、EXITボタン( **SHIFT** )とBANK SELECTボタンを押すと、逆順でバンクを選択することができます。(ステップ・シーケンサーを除く)

ステップ・シーケンサー機能がオン(STEP SEQ ACTIVEボタン点灯)のときは、1~16パッドに各ステップのオン/オフを表示します。1~16パッドで各ステップのオン/オフを設定できます。

A:Step1~16, B:Step17~32, C:Step33~48, D:Step49~64

フェイバリット機能がオン(FAVORITES ACTIVEボタン点灯)のときは、フェイバリット・バンクを選びます。1~16パッドで以下のフェイバリットが選べます。

バンクA1~16, バンクB1~16, バンクC1~16, バンクD1~16  
バンクE1~16, バンクF1~16, バンクG1~16, バンクH1~16

パッド・サンプラー機能がオン(SAMPLER ACTIVEボタン点灯)のときは、サンプラー・バンクを選びます。1~16パッドで以下のサンプルの操作ができます。

バンクA1~16, バンクB1~16, バンクC1~16, バンクD1~16  
バンクE1~16, バンクF1~16, バンクG1~16, バンクH1~16

パッド・オーディオ・プレイ機能がオン(AUDIO PLAY ACTIVEボタンが点灯)のときは、オーディオ・プレイ・バンクを選びます。1~16パッドで以下のオーディオ・ソングの操作ができます。

バンクA1~16, バンクB1~16, バンクC1~16, バンクD1~16  
バンクE1~16, バンクF1~16, バンクG1~16, バンクH1~16

## 16.電池ボックス

KROSSを電池で動作させます。(→p.19参照)

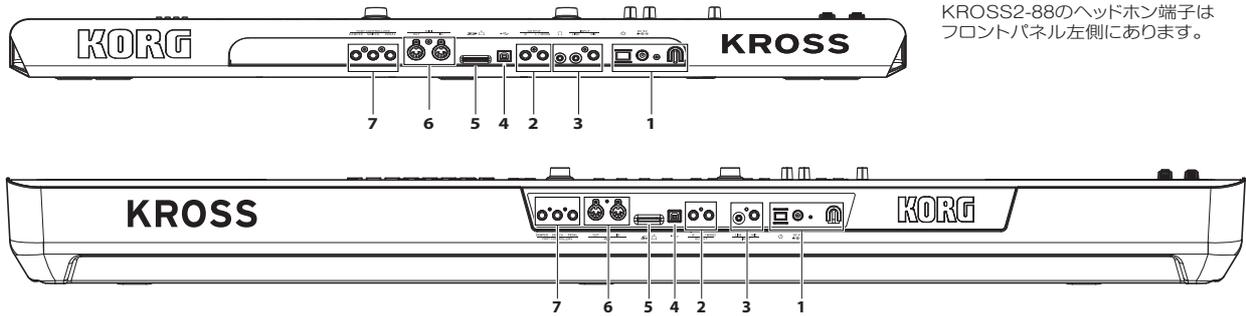
Note: KROSS 61-keyの電池ボックスは本体の底面にあります。

## 17.小物入れ(KROSS 88-keyのみ)

USBケーブルなどの小物を入れておくことができます。

フタの開け方は電池ボックスのカバーと同じです。(→p.19参照)

## リア・パネル



KROSS2-88のヘッドホン端子はフロントパネル左側にあります。

### 1. 電源

「電源を入れる、切る」(→p.17) を参照して、正しい方法でご使用ください。

Note: KROSSは、鍵盤やフロント・パネルのボタンなどを一定時間操作しなかった場合に自動的に電源をオフにするオート・パワー・オフ機能に対応しています。工場出荷時は4時間に設定されています。(→p.18「オート・パワー・オフ機能」参照)

#### ⏻(電源)ボタン

電源ボタンを長押しして、電源を入れたり、切ったりします。(→p.17参照)

#### DC 9V(電源)端子

付属のACアダプターを接続します。(→p.17参照)

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

#### コード・フック

接続した付属のACアダプターのコードを固定します。プラグが抜けないように、ACアダプターのコードをリア・パネルのコード・フックに引っかけて固定します。(→p.17参照)

⚠ プラグの付け根部分を必要以上に曲げないように注意してください。

### 2. オーディオ・アウトプット

#### OUTPUT L/MONO、R端子

ステレオのオーディオ出力です。ステレオで接続するときはL/MONOとR端子に接続します。モノラルで接続するときはL/MONO端子に接続します。音量はVOLUMEノブで調整します。(→p.21「出力機器の接続」参照)

#### 🎧(ヘッドホン)端子

ヘッドホンのφ3.5mmステレオ・ミニ・フォン・ジャックを接続します。OUTPUT L/MONOとR端子の出力と同じ信号を出力します。

ヘッドホンの音量はVOLUMEノブで調整します。

Note: KROSS 88-keyのヘッドホン端子は前面左側にあります。

### 3. オーディオ・インプット

外部から音声を入力して、内蔵のオーディオ・レコーダー、パッド・サンプラーに録音したり、内蔵エフェクトを通してOUTPUT端子へ出力したりします。

入力ゲイン(Gain)等の調節は、REALTIME CONTROLS - AUDIO IN 1 - KNOB1:GAINで行います。(各モードのAUDIO INページでも設定可)

⚠ 入力ゲイン(Gain)はグローバル設定(G-SET)で保存します。(→p.22「オーディオ入力のグローバル設定(G-SET)と個別設定」参照)

Note: MIC IN端子とLINE IN端子からの入力の信号を同時に使用することはできません。REALTIME CONTROLSのAUDIO IN 2にあるSWITCH (MIC/LINE) ボタンで使用する入力を選択します。(→p.15参照)

接続および設定方法については、「入力機器の接続」(→p.21)を参照してください。

#### MIC IN端子(標準フォン・タイプ)

φ6.3mmフォン・ジャックです。ダイナミック・タイプのマイクや、アクティブ・タイプのギター、ギター用エフェクターなどを接続します。

Note:コンデンサー・マイクなどで必要となるファンタム電源やプラグイン・パワーはサポートしていません。マイク・アンプ等を通して、接続してください。

#### LINE IN端子(ステレオ・ミニ・タイプ)

φ3.5mmステレオ・ミニ・フォン・ジャックです。オーディオ機器、外部音源の出力端子を接続します。

### 4. USB

#### 🔌端子(USB B、コンピューターとの接続用)

コンピューターを接続するための端子です。コンピューターとKROSSとの間で、ノート・データなどの演奏情報や音色設定などをMIDIで送受信したり、オーディオ・データの送受信に用いたりします(→p.25参照)

## 5. SDカード

### SDカード・スロット

SDカードを挿入します。KROSSの音色や楽曲のデータを保存する際に使用します。(→p.25参照)

 オーディオ・レコーダー機能は再生や録音の際にSDカードに直接アクセスするため、この機能を使用するにはSDカードが必要です。

Note: パッド・サンプラー機能を使用する際、SDカードの使用を推奨します。サンプル・データの自動セーブ、ロード等を使用することができます。

## 6. MIDI

### MIDI IN端子

### MIDI OUT端子

MIDIケーブルを使用して、MIDIインターフェイスが接続されたコンピュータや他のMIDI機器を、KROSSに接続します。ノート・データなどの演奏情報や音色設定などをMIDIで送受信します。(→p.26参照)

## 7. フット・コントローラー

### DAMPER(ダンパー・ペダル)端子

オプションDS-1H(ダンパー・ペダル)等を接続する端子です。オプションDS-1Hを接続した場合はハーフ・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・ペダルのDS-1Hは、スイッチ・タイプのペダルに比べ、微妙なコントロールが可能です。ペダルが正しく動作するように、ペダルのポラリティ(極性)を設定します。(→p.23「ダンパー・ペダルの接続」参照)

### ASSIGNABLE SWITCH端子

オプションPS-1、PS-3(ペダル・スイッチ)等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを接続する端子です。フット・スイッチでサウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、タップ・テンポの設定、シーケンサーのスタート/ストップ、パンチ・イン/アウト等を切り替えることができます。

アサインابل・ペダルと同様に、グローバル/メディア・モードのG-INPUT/CTRL>FOOTページで設定します。(→p.23「フット・スイッチの接続」参照)

### ASSIGNABLE PEDAL端子

オプションEXP-2(フット・コントローラー)、XVP-10、XVP-20(エクスプレッション・ペダル)を接続する端子です。音やエフェクトにモジュレーションをかけたり、全体のボリュームを調整することができます。

アサインابل・ペダルの機能は、グローバル/メディア・モードのG-INPUT/CTRL>FOOTページで設定します。(→p.24「フット・ペダルの接続」参照)

## 8. KORG Logo Light

KORGロゴがLED照明で光ります。LED照明の輝度、消灯が設定できます。(→PG p.159参照)

## ディスプレイの名称と機能



### a:モード/ページ・タイトル

現在選ばれているモードとページを表します。

左から、モード・ネームの頭文字とページ・ネームです。

### b:ページ・タブ

ほとんどのページは複数のタブで分けられています。

PAGE+、PAGE-ボタンを押してタブを選び、そのページを表示します。

### c:パラメーター

ディスプレイにはさまざまな設定を行うためのパラメーターが配置されています。カーソル・ボタン◀▶▲▼で選びます。

### d:エディット・セル

カーソル・ボタン◀▶▲▼を操作すると、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。VALUEダイヤルなどを使用して値を変化させます。

以下のアイコンがあるパラメーターは他の操作方法もあります。

### e:ポップアップ・ボタン

このボタンのあるパラメーターをカーソル・ボタンで選んで(エディット・セル)、ENTERボタンを押すと、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、カーソル・ボタン▲、▼で選びます。また、バリュー・ダイヤルで値を選択することもできます。

### f:ラジオ・ボタン

このボタンのあるパラメーターをカーソル・ボタンで選んで(エディット・セル)、ENTERボタンを押すと、いくつかの選択肢から1つの値が選ばれます。

また、パラメーターをカーソル・ボタンで選んで(エディット・セル)、VALUEダイヤルで値を選択することもできます。

### g:トグル

このマークのあるパラメーターを選んで(エディット・セル)、ENTERボタンを押すと、ENTERボタン押すたびに、機能が変わったり、オン/オフが切り替わります。

## h:チェック・ボックス

チェック・ボックスのあるパラメーターを選んで、ENTERボタンやVALUEダイヤルを操作して、チェック・マークをつける、またははずします。

パラメーターや機能の有効/無効を、チェックの有無で切り替えます。チェック・マークをつけると有効になり、チェックを外すと無効になります。

h: チェック・ボックス

└─┘ Legato ←→ ✓ Legato

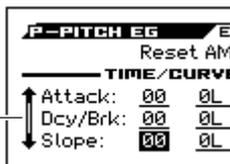
## i:☐カテゴリー・セレクト・アイコン

このアイコンがあるパラメーターでは、CATEGORYダイヤル、VALUEダイヤルで、カテゴリーとナンバーを選ぶことができます。

## j:スクロール

一画面では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。黒く表示された方にもパラメーターがあることを示します。

j: スクロール



## k:ファンクション・リスト

FUNCTIONボタンを押すと、ファンクション・リストが表示されます。選択しているページによって、表示されるファンクションが異なります。

ダイアログの下部に表示される機能は、4つのボタンに割り当てられます(→p.3参照)。

k: ファンクション・リスト



## l:ファンクション・ダイアログ

ファンクションを選択すると、コマンドを実行するために必要な設定を行うダイアログが表示されます。選択するコマンドによって、表示されるダイアログは異なります。なお、Solo Settingのようにダイアログを表示しないコマンドもあります。

j: ファンクション・ダイアログ      テキスト・エディット・アイコン



FUNCTION (CANCEL)ボタン

MENU (OK)ボタン

## \* テキスト・エディット

このアイコンのあるパラメーターを選び、ENTERボタンを押すと、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。

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.122「名前を付ける(リネーム)」参照)

## \* MENU (OK)ボタン、FUNCTION (CANCEL)ボタン

ファンクションなどを実行するときはOKボタンを押します。実行しないときはCANCELボタンを押します。

## \* DONEボタン、COPYボタン、INSERTボタン

「\*ファンクション・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。

## 基礎知識

### KROSS の概要

#### 4つのモード

KROSSには、プログラムやコンビネーションの演奏や音作り、ソングの録音と再生、データの管理等のさまざまな機能があります。これらの機能をグループ化したものがモードです。KROSSには以下の4つのモードがあります。

#### プログラム・モード

プログラムは、最も基本となるサウンドです。

プログラム・モードでは次のことが行えます。

- プログラムを選択して、演奏します。
- アルペジエーターを1つ使用して、アルペジオ・パターンを演奏します。
- ドラムトラックによるドラム・パターンを再生しながら、プログラムを演奏します。
- ステップ・シーケンサー機能で、ドラム・ループ・パターンを簡単に作成できます。ドラム・パターンを再生しながら、プログラムを演奏します。アルペジエーターやドラムトラックとの同時演奏も可能です。
- プログラムをエディットします。  
トーン・アジャスト機能による簡易エディットができます。クイック・レイヤー/スプリット機能を使って、簡単に2つのプログラムをレイヤーしたり、スプリットした音色をつくることができます。  
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、ドラムトラック等を設定します。最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクトを設定します。

ドラムキット（グローバル/メディア・モードで作成）を使用したドラム・プログラムを作成します。

#### コンビネーション・モード

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

- コンビネーションを選択して、演奏します。
- 2つのアルペジエーターによるアルペジオ・パターンを、複数のティンバーで演奏します。
- ドラムトラック・パターン用に1つのティンバーを使用して、ドラム・パターンを再生しながら演奏します。
- ステップ・シーケンサー機能で、ドラム・ループ・パターンを簡単に作成できます。ドラム・パターンを再生しながら、コンビネーションを演奏します。アルペジエーターやドラムトラックとの同時演奏も可能です。
- 16パートのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- コンビネーションをエディットします。  
トーン・アジャスト機能で、ティンバーのプログラムを簡易エディットすることができます。

複数ティンバー（プログラム）のポリリューム、パン、レイヤー/スプリットや、エフェクト、アルペジエーター、ドラムトラック、ステップ・シーケンサー機能等を設定します。

最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクトを設定します。

#### シーケンサー・モード

ソングの録音/再生、エディットなどを行います。

- 16マルチ・トラックシーケンサーで、ソングを録音および再生します。
- 最大16のトラックを同時に録音できます。  
エクスクルーシブ・メッセージの録音が可能です。
- パッド・サンプラーの演奏を録音および再生することができます。
- 2つのアルペジエーターによる演奏を複数のトラックに再生/録音します。
- ドラムトラック・パターン用に1つのトラックを使用して、パターンを再生/録音します。
- ステップ・シーケンサー機能で、ドラム・パターンを簡単に作成できます。
- ソングをエディットします。
- 16パートのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- GM/GM2の再生にも対応しています。
- トーン・アジャスト機能で、簡易エディットしたプログラムのサウンドで録音します。
- 最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクトを設定します。

#### グローバル/メディア・モード

SDカードにデータをセーブ、ロードします。また、本体全体に関する設定、ドラムキット、アルペジオ・パターンなどをエディットします。

- マスター・チューン、グローバルMIDIチャンネル等、本体全体に関する設定を行います。
- ユーザー・スケールを作成します。
- ドラムサンプルを使用したユーザー・ドラムキットを作成します。
- ユーザー・アルペジオ・パターンを作成します。
- アサインابل・ペダル、アサインابل・スイッチの機能を設定します。
- MIDIエクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。
- 各モードのデータをメディアにセーブおよびメディアからロードします。
- SDカードをフォーマットします。
- シーケンサー・モードで作成したソングをSMFフォーマットでセーブします。またSMFファイルをシーケンサー・モードのソングとしてロードします。

## その他の機能

KROSSは4つのモードの他に、演奏や練習などに便利なオーディオ・レコーダー、パッド・オーディオ・プレイ、パッド・サンブラー、フェイバリットがあります。

### オーディオ・レコーダー

外部からのマイクやライン入力、USBオーディオ入力、プログラムやコンビネーションやシーケンサーによる演奏のオーディオ信号を録音できる独立したオーディオ・レコーダーがあります。シーケンサーとオーディオ・レコーダーは同期機能はありません。(→ p.99参照)

### パッド・オーディオ・プレイ

録音したオーディオ・ソングや外部からインポートした音声ファイルをパッドに登録して手軽に呼び出して再生することができます。

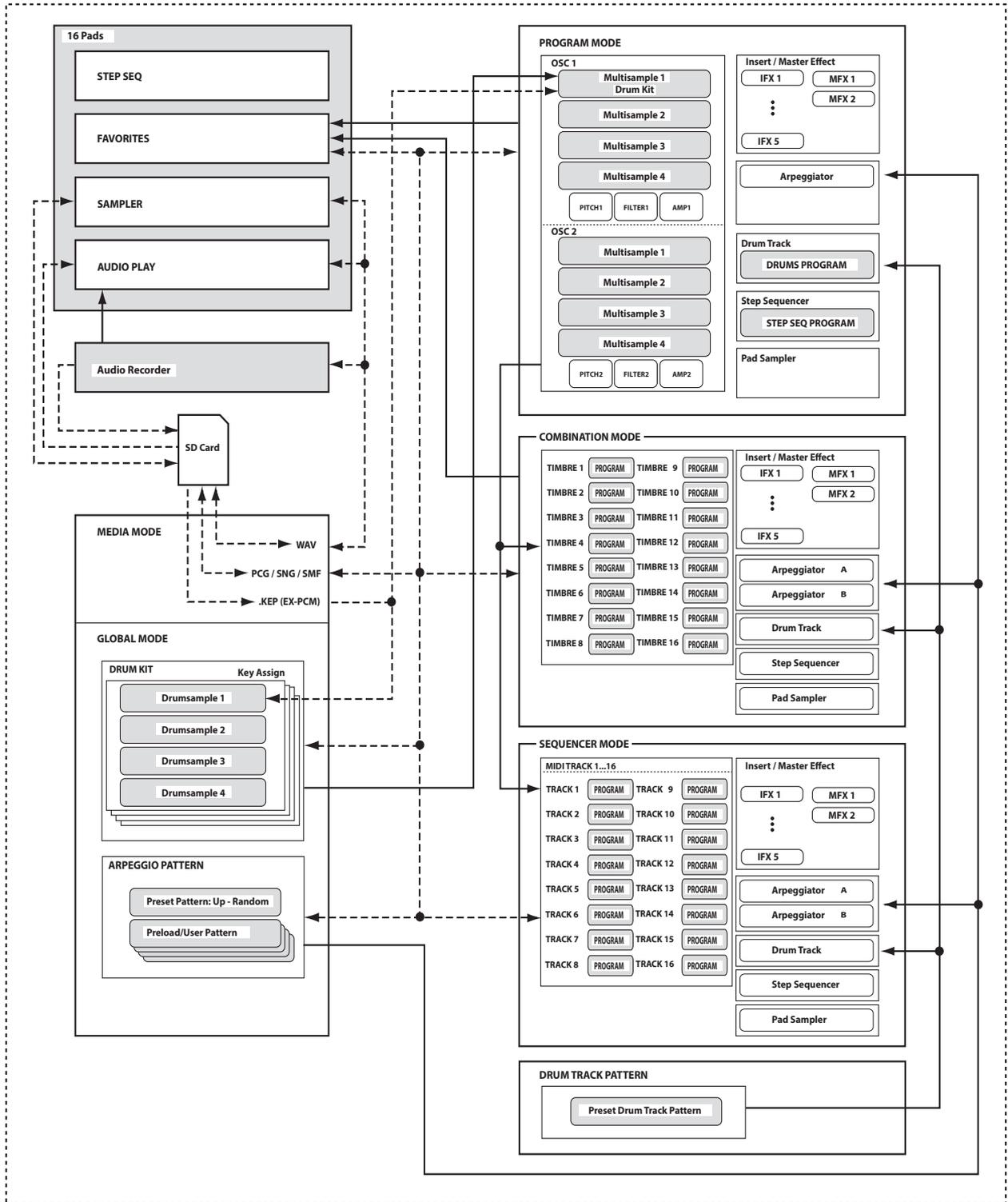
### パッド・サンブラー

外部入力音や演奏したフレーズを記録してサンプル・データとして保存し、1～16パッドに割り当てて再生することができます。パッド操作でワンショット再生やループ再生しながら、同時に4つのサンプル再生が可能です。

### フェイバリット

プログラム、コンビネーションを1～16パッドに登録して、モードを意識することなく、すぐに呼び出すことができます。

KROSS のモード関連図



## 基本的な操作方法

本機を起動し、以下のような手順でモード、ページを選び、演奏やエディットなどの作業をします。

### モードの選択

本機の各機能を使用するには、最初にモードを選びます。

- フロント・パネルのモード・ボタンを押して、各モードに入ります。

COMBIボタン：コンビネーション・モード

PROGボタン：プログラム・モード

SEQボタン(  )：シーケンサー・モード

EXITボタン(  ) + SEQボタン(  )：グローバル/メディア・モード

モードの概要は「KROSSの概要」(→p.9)を参照してください。

Note: 選択しているモードは、上記モード・ボタンの点灯で確認できます。

### ページ、タブの選択

1画面単位の表示を「ページ」と呼びます。目的のページを開くには、PAGE-、PAGE+ボタン、またはMENUボタンを押してページ・メニューから選びます。

- ページを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。  
ここではコンビネーション・モードを例として説明します。

### PAGE+/-ボタンによる移動

- PAGE+またはPAGE-ボタンを押すことによって、ページを切り替えます。

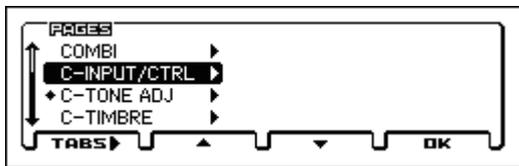
### ページ・メニューによる移動

ページ・メニューは、各モードを構成しているページとタブを一覧で表示します。この一覧から目的とするページ、さらにタブを選びます。

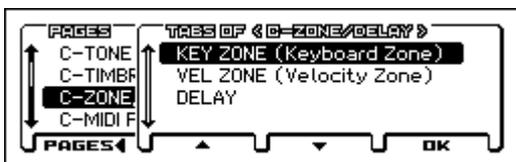
- MENUボタンを押します。

ページ・メニューが表示されます。

PAGEボタンを押す直前にいたページは、目印として左側に菱形が表示されます。



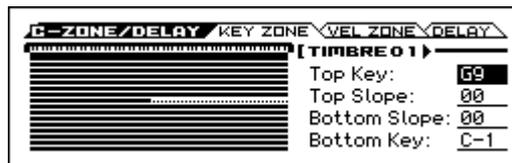
- PAGE+またはPAGE-ボタンを押して、ページを選びます。  
ここでは例としてC-ZONE/DELAYを選んでください。
- FUNCTION (TABS)ボタンを押します。  
タブス・オブ (TABS OF) ページが表示されます。



- PAGE+またはPAGE-ボタンを押して、タブを選びます。  
ここでは例としてKEY ZONEを選んでください。

- MENU (OK)ボタンを押します。

C-ZONE/DELAY>KEY ZONEページが表示されます。



Note: ページ・メニューでページを選んだ場合 (タブス・オブ・メニューではなく)、直前に選んでいたタブのページが表示されます。

### MENUボタンとPAGE+/-ボタンによる移動

- MENU ボタンを押しながら、PAGE+ (PAGE-) ボタンを押します。

コンビネーション・モードでは、COMBI↔C-INPUT/CTRL↔C-Tone ADJ↔C-TIMBRE↔...のようにページ単位で移動します。それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたタブのページです。

### EXITボタンによる移動

- 現在のモードの MAIN ページに戻ります。押すたびに次のようにページを移動します。

PROG、COMBI、SEQモード：各モードのMAINページ

GLOBAL/MEDIAモード：GLOBAL/MEDIAモードのBASICページ → GLOBAL/MEDIAモードに入る前に選んでいたPROG、COMBI、SEQモードのMAINページ

- ダイアログが開いているときは、このボタンを押すとダイアログ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)
- メニューのポップアップが開いているときは、EXIT ボタンを押すとメニューが閉じます。

## パラメーターの選択と値の変更

- カーソル・ボタン◀▶▲▼を押して、エディットするパラメーターを選びます。
- エディット・セルを選択した場合、表示が反転します。値を変更します。  
パラメーターやオブジェクトの種類によって、変更方法が異なります。(→p.7「ディスプレイの名称と機能」参照)
- エディット・セルの値は、VALUE ダイアル、ENTER ボタンとカーソル・ボタン▲、▼を使用して変更します。

### VALUE ダイアル

選択したパラメーター値を変化させます。選択項目などが多く、スクロールするときに便利です。

### ENTER ボタンとカーソル・ボタン ▲、▼

パラメーターを選択してENTERボタンを押すと値の横に▲▼マークが表示され(000 → ±000)、カーソル・ボタン▲、▼で1つずつ値を増減させることができます。値を決めたら、再度ENTERボタンを押して確定します。細かな設定を行うときに便利です。

Note: 値の変更をとりやめるときはEXITボタンを押します。

### 鍵盤によるノート・ナンバーとベロシティ値の入力

ノート・ナンバー(G4、C#2など)、またはベロシティ値を設定するパラメーターは、ENTERボタンを押すと値の横に▲▼マークが表示されます(上記参照)。鍵盤を押すと、ノート・ナンバーまたはベロシティ値が直接入力されます。値を決めたら、再度ENTERボタンを押して確定します。

## ENTER ボタン

パラメーターのアイテムがトグル、ラジオ・ボタンやチェック・ボックスの場合は、ENTERボタンを押すことによって設定が切り替わります。

## その他

### CATEGORY ダイアル、VALUE ダイアル

 (カテゴリー・セレクト・アイコン) のあるパラメーターでは、CATEGORYダイアル、VALUEダイアルで、カテゴリーとプログラム/コンビネーション・ナンバーを切り替えます。ダイアルのLEDが点灯して現在のカテゴリーを示します。

プログラム・モードでは、プログラム・カテゴリー、ナンバーを選びます。

コンビネーション・モードでは、以下の2つの機能があります。

- コンビネーション・カテゴリーとナンバーを選びます。
- テンパーのプログラムがエディット・セルのときは（反転表示）、プログラム・カテゴリーとナンバーを切り替えます。

シーケンサー・モードでは、トラックのプログラムがエディット・セル（反転表示）のときは、プログラム・カテゴリーとナンバーバンクを切り替えます。

## コンペア/アンドゥ機能

### プログラム、コンビネーション・モード

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（保存されている）音色を比較するときを使用します。

プログラム、コンビネーションのエディット中に、ファンクション Compare をオンにする（チェックする）と、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（保存）した設定が呼び出されます。ファンクション Compare をオフにする（チェックをはずす）と、エディット中の設定に戻ります。

1. エディットしているときに、ファンクション Compare をオン（チェックする）にします。

オンにするには、FUNCTION ボタンを押してファンクション・リストを表示し、PAGE+ (▼)、PAGE- (▲) ボタンを押して Compare を選び、MENU (OK) ボタンを押します。

エディットを始める前の、保存されているサウンドが呼び出されます。

2. ファンクション Compare をオフにする（チェックをはずす）にすると、エディット中のサウンドに変わります。

オフにするには、再度、ファンクション Compare を選び、MENU (OK) ボタンを押すと、コンペアがオフになります。

Note: Compare がオンで呼び出した設定（保存されている設定）をエディットしてしまうと、その時点でチェックがはずれ、それまでのエディット内容は消えます。再度オン（チェックする）にしても、前の設定には戻りません。

### シーケンサー・モード

シーケンサー・モードでは、ソングのリアルタイム・レコーディングやトラック・エディットをした前後を比較するときを使用します。

例えば、トラックのリアルタイム・レコーディングのとき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. ファンクション Undo をオンにする（チェックする）と、テイク1が呼び出されます。

4. Undo をオフにする（チェックをはずす）と、テイク2が呼び出されます。

5. 手順 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）、アンドゥの対象はテイク1となります。

6. 手順 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）、アンドゥの対象はテイク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。

Note: Undo がオン（チェックがついた）状態のときにエディットするとチェックがはずれます。その演奏データがUndo のオフ時に呼び出される演奏データとなります。

## グローバル/メディア・モード

グローバル/メディア・モードではコンペア機能は使用できません。

## オーディオ・レコーダー

オーディオ・レコーダーは過去の録音状態に戻すことができます。複数テイクにわたって戻すことができます。またリドゥも行えます。AUDIO RECORDER SETUP ウィンドウで、PAGE- (UNDO) ボタンを押して操作します。

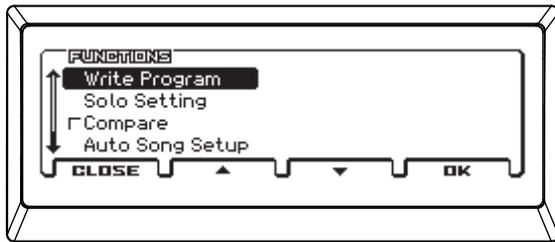
## パッド・オーディオ・プレイ

パッド・オーディオ・プレイでもオーディオ・レコーダー同様、過去の録音状態に戻すことができます。AUDIO SONG SETUP ウィンドウで、PAGE- (UNDO) ボタンを押して操作します。

## パッド・サンプラー

パッド・サンプラーでの録音や、EDIT SAMPLE ウィンドウでのエディットなどではコンペア機能は使用できません。

## ファンクションの選択と実行



ファンクションは、ライト(保存)やコピー機能など、ページごとに有効なコマンドです。選択するページによって使用できる機能が異なります。

例えば、プログラム・モードには、ライト(保存)を行うファンクションや、エディットするときに便利なオシレーター/エフェクトのコピー機能や、2つのEGを一緒にエディットするシンク機能などがあります。

1. FUNCTIONボタンを押します。  
ファンクション・リストが表示されます。
2. PAGE+ (▼)、PAGE- (▲)ボタンを押してファンクションを選び、MENU (OK)ボタンを押します。  
選んだファンクションのダイアログが表示されます。  
チェック・タイプのコマンドでは、ダイアログは表示しないで、その状態を切り替えて、メニューが閉じます。
  - コマンドを選ばずに、リストを閉じるときは、再度FUNCTION (CLOSE)ボタンを押します。
3. ダイアログのパラメーターは、カーソル・ボタン ◀▶▲▼ を押して選び、値はVALUEダイヤル、ENTERボタンとカーソル・ボタン▲、▼を操作して入力します。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ときは、CATEGORYダイヤル、VALUEダイヤルが使用できます。
4. 実行するときはMENU (OK)ボタンを押します。  
実行しないときはFUNCTION (CANCEL)ボタンを押します。  
ダイアログが閉じます。

## ライト/セーブ(保存方法)

エディット後は、必要に応じてライトまたはセーブしてください。

例えば、プログラムをエディットしたときに、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると、エディットしていた内容は消えてしまいます。コンビネーションについても同様です。

グローバル/メディア・モードでエディットした各設定、ソングやフェイバリットは、電源をオンにしている間は内容を記憶していますが、電源をオフにするとエディットしていた内容は消えてしまいます。

ライトについて、詳しくは以下のページをご覧ください。

- プログラム →p.120
- コンビネーション →p.120
- フェイバリット →p.58
- グローバル・セッティング (GLOBAL~G-USER SCALE) →p.122
- ドラムキット →p.122
- ユーザー・アルペジオ・パターン→p.122
- ユーザー・テンプレート・ソング →PG.p.142
- 本機のメモリーへのライト方法 →p.120

セーブについては以下のページをご覧ください。

- MIDIソングを保存する →p.68
- SDカードへのセーブ →p.119

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

### 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、ドラムキット、アルペジオ・パターンなどの名前を変更することができます。

操作方法は、「名前を付ける(リネーム)」(→p.122)をご覧ください。

## REALTIME CONTROLS

プログラムやコンビネーションの演奏時に、サウンドやエフェクトをリアルタイムに変化させたり、簡易的なエディットを行います。また外部オーディオ入力やボコーダー機能の設定、アルペジエーター、シーケンサー等のテンポ調整を行います。

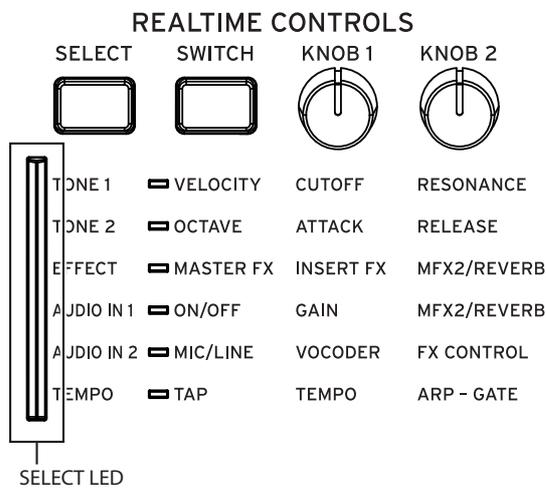
ここでは、REALTIME CONTROLSを使って、テンポの設定をしてみましょう。

1. SELECTボタンを何度か押し、TEMPOのLEDを点灯させます。

Note: SELECTボタンでの選択は、各プログラム、コンビネーション、ソングごとに保存されます。

Tip: EXITボタン( **SHIFT** )を押しながらSELECTボタンを押すと、操作するパラメーターを逆順で選択することができます。

2. KNOB1ノブを回し、テンポを調整します。
3. SWITCH ボタンを押すと、タップでテンポ設定することができます。テンポは2回叩くと設定されますが、精度を高めるため、何度か叩いてください。



Note: REALTIME CONTROLSはSELECT LEDが点灯しているとき、使用することができます。消灯しているときは使用できません。

### REALTIME CONTROLSで操作できるパラメーター

コントロールできる各パラメーターの詳細はパラメーター・ガイドをご覧ください。(→PG p.307参照)

#### TONE 1

- VELOCITY  
鍵盤演奏時のペロシティの効き具合を設定します。
- CUTOFF  
フィルターのカットオフ周波数を調整します。音色の明るさが変化します。
- RESONANCE  
フィルターのレゾナンス・レベルを調整します。レゾナンス・レベルを上げると音色に独特のクセがつきます。

#### TONE 2

- OCTAVE  
鍵盤全体の音の高さを、オクターブ単位で上下します。初期設定では1オクターブ下がります。
- ATTACK  
フィルターとアンプのエンベロープ・アタック・タイムを調整します。ノート・オンから音の立ち上がりの時間を設定します。
- RELEASE  
フィルターとアンプのエンベロープ・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。

#### EFFECT

- MASTER FX  
マスター・エフェクトのオン/オフを切り替えます。  
Note: グローバル/メディア・モードのSystem- "Effect SW - MFX"パラメータの設定とリンクします。
- INSERT FX  
すべてのインサート・エフェクトの"Wet/Dry"をコントロールします。
- MFx2/REVERB  
MFx2 (マスター・エフェクト2)の"Wet/Dry"をコントロールします。

#### AUDIO IN 1

- AUDIO ON/OFF  
MIC IN端子またはLINE IN端子に接続した外部オーディオの入力する、しないを切り替えます。
- GAIN  
入力する外部オーディオ信号の入力段でのレベルを調整します。

演奏時など唐突に音が変わらないよう、GAIN の値はノブを回しても、設定されている値とノブが示す値が一致するまで、変化しません。設定されている値にノブの示す値を合わせてから、値の調整を行なってください。

- MFx2/REVERB  
入力した外部オーディオ信号をマスター・エフェクト2へ送るセンド・レベルを調整します。プリロード音色ではマスター・エフェクト2にはリバース系またはディレイ系エフェクトが設定されています。マイク入力など外部入力音にこれらのエフェクトをかけるときに使用します。

#### AUDIO IN 2

- MIC/LINE  
使用する外部入力端子を選択します。
- VOCODER  
マイク入力を使ったボコーダー・エフェクトやボーカルに適したエフェクト、プログラム設定を選択します。VOCODERウィンドウ上では、AUDIO IN 1 の AUDIO ON/OFF や GAIN などが、FUNCTIONボタンなどで直接、変更や調節ができます。
- FX CONTROL  
VOCODERノブで選択したボコーダーやボーカル・エフェクトの、音色を調整します。

#### TEMPO

KROSS全体のテンポを調整します。以下がコントロール対象です。

- アルペジエーター
- ドラムトラック
- ステップ・シーケンサー
- シーケンサー・モードのソング
- テンポ・シンクLFO
- テンポ・シンク・(BPM) ディレイ・エフェクト
- TAP  
タップ・テンポによって、テンポを設定します。四分音符のタイミングで点滅します。

タップ・テンポ・コントロールは、KNOB1 ノブ (TEMPO) が操作できる状態のときにコントロールが可能です。例えば、シーケンサー・モードでTempo ModeをAutolに設定

しているソングの再生中にはコントロールできません。(→PG p.105参照)

*Note:* タップ・テンポ・コントロール機能は、SWITCHボタン(TAP)だけでなく、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。(→p.23、PG p.165、PG p.305参照)

- TEMPO  
テンポを調整します。
- ARP - GATE  
アルパジオ音の長さをリアルタイムで変化させます。

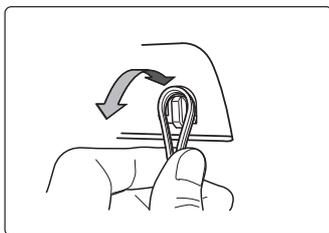
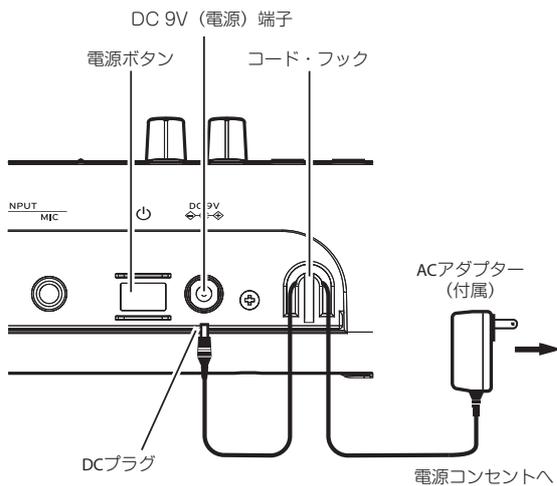
# セットアップ

## 電源を入れる、切る

KROSSは、ACアダプターと電池に対応しています。

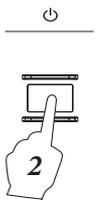
### ACアダプターを接続する

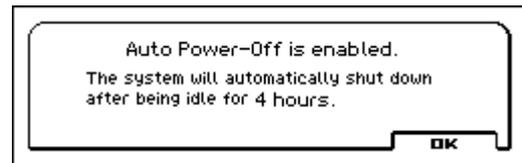
1. 電源が切れていることを確認します。ディスプレイに表示がなく、LEDが消灯していることを確認してください。
2. 付属ACアダプターのDCプラグをKROSSリア・パネルにあるDC 9V（電源）端子に接続します。  
**⚠** ACアダプターは必ず付属のものをお使いください。他のACアダプターを使用した場合、故障の原因となります。
3. ACアダプターのプラグをコンセントに接続します。  
**⚠** 電源は必ずAC100Vを使用してください。
4. プラグが抜けないように、ACアダプターのコードを本機のコード・フックに固定します。



### 電源を入れる

1. KROSSのVOLUMEノブを左に回しきり、音量を最小にします。  
モニター・アンプなどの外部機器が接続されているときは、それらの音量も絞ってから電源を切ってください。  

2. KROSSリア・パネルの電源ボタンを長押しして、電源を入れます。ディスプレイが点灯するまで押し続けてください。  
ディスプレイに機種名、ソフトウェアのバージョンが表示されます。  

- ⚠** 工場出荷時、KROSSはオート・パワー・オフ機能が有効に設定され、起動直後に以下のメッセージで、自動的に電源が切れるまでの時間を表示します。  
オート・パワー・オフ機能を無効にすると、このメッセージは表示されなくなります。(→p.18「オート・パワー・オフ機能」参照)



3. KROSSのOUTPUT L/MONO、R端子に接続したモニター・アンプなどの外部出力機器の電源を入れます。
4. KROSSのVOLUMEノブおよび外部機器のボリュームを操作して、最適な音量に調整してください。

## 電源を切る

⚠ 電源を切ると、本体に保存されていないデータは消えてしまいます。エディットした音色やグローバル設定など、大切なデータは必ず保存してください。(→p.14参照)

⚠ KROSSはオート・パワー・オフ機能が有効な場合、一定時間操作が行われないと自動的に電源がオフになります。オート・パワー・オフ機能によって電源が切れた場合も保存されていないデータは消えてしまいます。

1. KROSSのVOLUMEノブを左に回しきり、音量を最小にします。
2. モニター・アンプなどの外部機器が接続されているときは、それらの音量を絞ってから電源を切ります。
3. KROSSの電源ボタンを長押しして電源を切ります。ディスプレイ等が消灯するまで押し続けてください。

⚠ 処理中は絶対に電源を切らないでください。以下の処理中に電源を切ると、本体やSDカードのデータが壊れることがあります。

- ・ 内部メモリーへのデータの書き込み (Now writing into internal memoryと表示)
- ・ SDカードへの書き込み (メディア・モードでのセーブや、オーディオ・レコーダーの録音、Export処理中など)

⚠ 電源を切った状態 (STANDBY) でもわずかに電力を消費します。長時間使用しない場合は、KROSSの電源を切った後、コンセントからプラグを抜いてください。電池を使用しているときは、電池を抜いてください。

## オート・パワー・オフ機能

KROSSには、演奏や操作\*をしないまま一定時間が経過すると、自動的に電源をオフにするオート・パワー・オフ機能があります。工場出荷時は、約4時間に設定されています。

\* VOLUMEノブの操作は本体操作と見なされません。

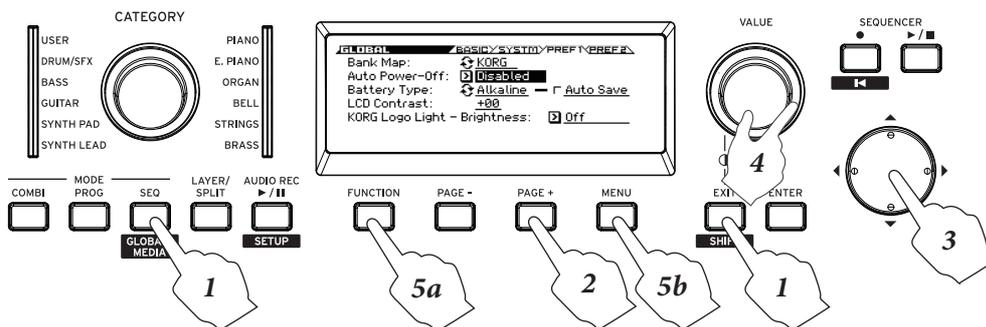
⚠ 電源が切れると編集中の設定は失われます。残しておきたい設定はあらかじめ保存しておいてください。

## オート・パワー・オフ設定を変更する

電源が自動的に切れないように設定を変更するときは、以下の手順でオート・パワー・オフの設定を無効にしてください。

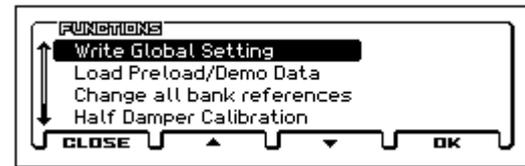
1. EXIT ボタン (SHIFT) と SEQ ボタン (GLOBAL/MEDIA) を押して、GLOBAL/MEDIAページを表示します (表示されない場合はEXITボタン (SHIFT) を押してください)。
2. PAGE+ (または PAGE-) ボタンを押して、GLOBAL>PREF1 (Preferences 1) ページを表示します。
3. カーソル・ボタン▼、▲を押して、Auto Power-Offパラメータを選びます。

## オート・パワー・オフ設定

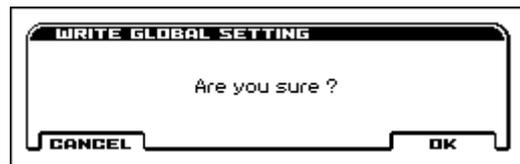


4. VALUEダイヤル等で、電源が切れるまでの時間を設定します。オート・パワー・オフ機能によって電源が自動的に切れないようにするときはDisabledを設定してください。
5. 設定を保存します。

FUNCTIONボタンを押してファンクション・リストを表示します。Write Global Settingを選びます (他のファンクションが選ばれているときはPAGE-ボタンで選んでください)。

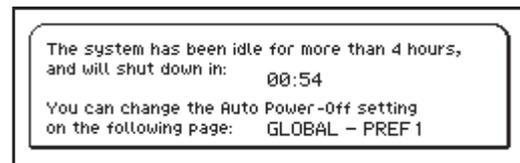


MENU (OK)ボタンを押します。確認のメッセージが表示されますので、再度MENU (OK)ボタンを押します。これで設定が保存されました。



## オート・パワー・オフによる警告メッセージ

本体の操作が行われないうちに一定時間が経過すると、オート・パワー・オフ機能によって、まもなく電源が切れることを知らせるメッセージが表示されます。



継続してご使用になる場合は鍵盤やボタンを押してください。オート・パワー・オフはリセットされ、再度、設定されている一定時間操作しなかった場合と同じメッセージを表示します。

## 電池で使用する

### 使用できる電池

単3形ニッケル水素電池またはアルカリ乾電池を6本使用します。

マンガン電池は使用できません。

Note: 電池は付属していません。別途お買い求めください。

- ⚠ 新しい電池と古い電池、異なる種類の電池を一緒に使わないでください。液漏れや破裂の恐れがあります。

### 連続使用時間

アルカリ乾電池を使用した場合、工場出荷時の設定で、およそ4時間です。電池の種類や本体の使用状況によって変動します。また、SDカードの種類や容量によっても変わります。

### 電池の交換について

電池残量の目安が画面右上にマークで表示されます (  ,  ,  )。ACアダプター使用中は、 が表示されます。

- ⚠  マークが点滅しているときは、電池の残量がほとんどありません。速やかに必要なデータを保存して、電池を交換してください。または接続をACアダプターに切り替えてください。
- ⚠ 使えなくなった電池は、すぐに取り出してください。そのままにしておくと、故障の原因（電池の液もれ等）となります。また、長時間使用しない場合も、電池を取り外してください。

Note: 電池の残量が少なくなったときに、ACアダプターを接続すれば、電源を切ることなく使い続けることができます。

Note: SDカードを挿入した状態で電源を入れると、起動後、バックグラウンド処理でSDカードのデータの読み込みを行う場合があります。読み込み中は、一部の機能が待機状態になり使用できません。このとき、電池残量マーク、またはACアダプターマークと重なるように、SDカード・アクセスマーク (  ) が点滅します。詳しくは「SDカードの起動時自動ロード」を参照してください (→p.25)

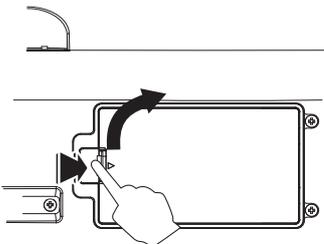
## 電池の入れ方

### 1. 電池ボックスのカバーを開けます。

KROSS 61-key : 電池ボックスは底面にあります。

- ⚠ 裏返す際は、ノブやダイヤルなどを守るため、厚手の毛布などの上に置いて作業してください。

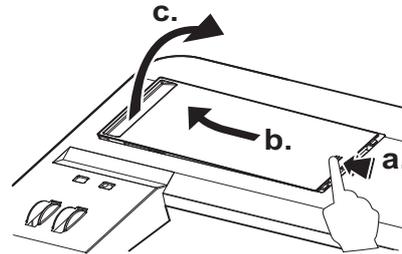
カバーのフックを押しながら引き上げて、外してください。



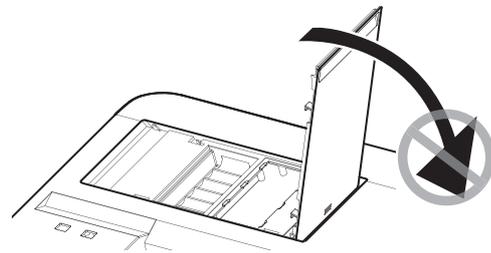
KROSS 88-key : カバーの ||| 部分を押しながら(a)、斜め上へスライドさせ(b)、電池ボックスを開けます(c)。

Note: 電池カバーはフロント・パネル左側にあります。

Note: 電池ボックスの反対側にある小物入れも同じ手順で開けることができます。



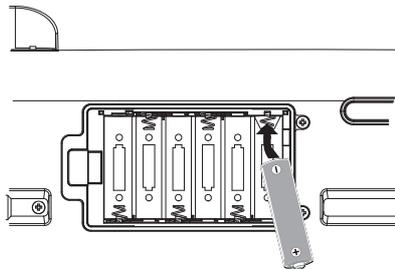
- ⚠ 電池ボックスのカバーは外れません。電池ボックスのカバーに無理に力をかけないようにしてください。



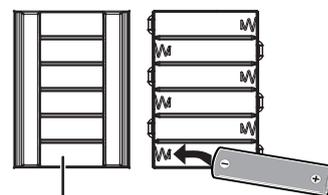
### 2. 電池を入れます。

- ⚠ +、-の向きを間違えないように入れます。電池の一侧の面をバネの先端に接触させて押し込んでください。

KROSS 61-key



KROSS 88-key



Spare battery compartment

### 3. 電池ボックスのカバーを閉めます。

外したときと逆の手順でカバーを閉めます。

- ⚠ 電池の残量を正しく表示するため、使用する電池の種類に合わせて、グローバル/メディア・モードのGLOBAL>PREF 1ページのBattery Typeで設定をしてください。

## 電池の種類を本体に設定する

電池を入れたら、電源を入れて、使用する電池の種類を設定してください。

1. GLOBAL>PREF 1 (Preferences 1)ページのBattery Typeパラメーターを選びます。

「オート・パワー・オフ設定を変更する」(→p.18) 手順1~3を参照してください。



2. ENTERボタンを押して切り替えます。

アルカリ乾電池 : Alkaline

ニッケル水素電池 : Ni-MH

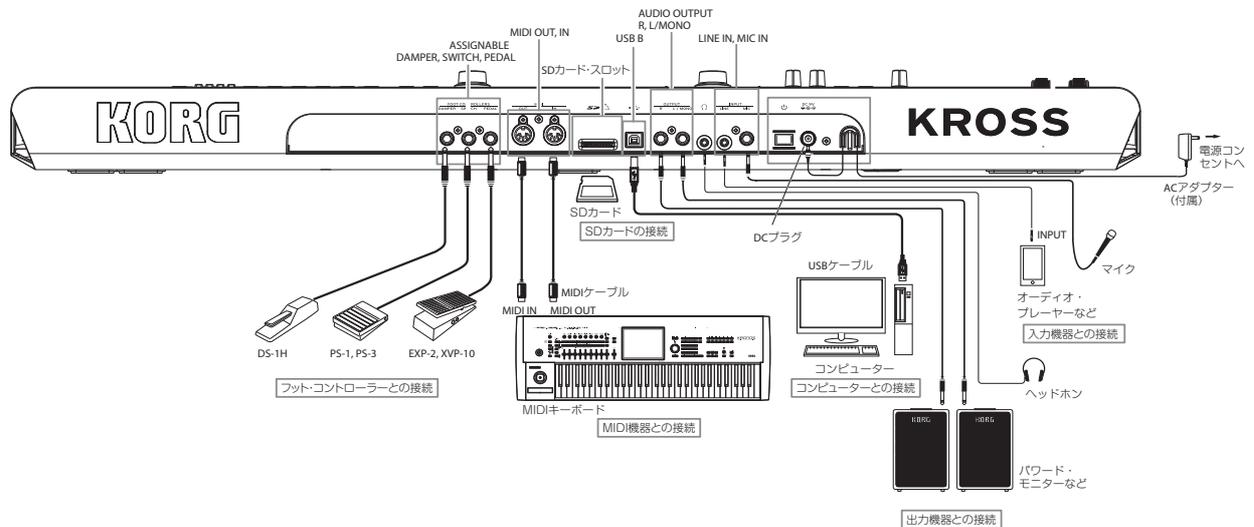
3. 設定を保存します。

FUNCTIONボタンを押してファンクション・リストからWrite Global Settingを選びます (他のファンクションが選ばれているときはPAGE-ボタンで選んでください)。

MENU (OK)ボタンを押します。確認のメッセージが表示されますので、再度MENU (OK)ボタンを押します。これで設定が保存されました。

## 接続

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



## オーディオの接続

### 出力機器の接続

KROSSはスピーカーを内蔵していません。音を出して演奏をお楽しみいただくためには、モニター・アンプ、ミキサーやステレオ・セットなどの音響機器、またはヘッドホンをご用意ください。

### 音響機器の接続

- ▲ KROSSのオーディオ出力は、CDプレーヤーなどの一般的な家庭用音響機器よりも高い信号レベルに設定されています。そのため、過大な音量で演奏するとスピーカーや機器を破損することがあります。音量には十分ご注意ください。

1. 接続するすべての機器の音量を絞ってから、電源を切ります。
2. KROSSのOUTPUT L/MONO、R端子をモニター・アンプやミキサーなどのINPUT端子へ接続します。

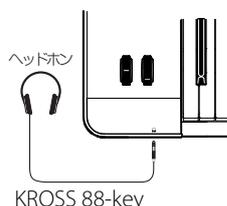
Note: L/MONO端子のみに接続すると、LとRの音声ミックスされてモノラルで出力されます。KROSSの性能を最大限に活かすためにステレオでのご使用をおすすめします。

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

### ヘッドホンの接続

- ▲ ヘッドホンを大音量で長時間で使用になると聴覚障害の原因になることがあります。音量の上げすぎには十分ご注意ください。

1. ヘッドホンのステレオ・ミニプラグをKROSSのヘッドホン端子に接続します。
2. ヘッドホンの音量はVOLUMEノブで調節します。



KROSSのヘッドホン端子は、OUTPUT L/MONO、R端子の出力と同じ信号を出力します。

ヘッドホン端子にヘッドホンを接続された状態でも、OUTPUT端子からの出力はオフになりません。

### 入力機器の接続

マイクにKROSSの内蔵エフェクトをかけて歌ったり、オーディオ・プレーヤーを接続して一緒に演奏したりすることができます。入力音を内蔵のオーディオ・レコーダーやパッド・サンプラーで録音することもできます。また、KROSSの演奏をミックスせず、外部オーディオ入力音のみを録音することも可能です。例えば、スタジオのリハーサル時に、KROSSを演奏しながら、バンド演奏のみを録音できます。（→p.22「オーディオ入力の調節」参照）

入力機器を接続するときは、REALTIME CONTROLのSELECTボタンでAUDIO IN 1を選択し、SWITCHボタン（ON/OFF）を押して、入力をオフ（消灯）にしてください。入力機器を接続したら、再度、SWITCHボタン（ON/OFF）を押して、入力をオン（点灯）にしてください。

- ▲ MIC IN、LINE IN端子を使用しないときは、REALTIME CONTROLのSELECTボタンでAUDIO IN 1を選択し、SWITCHボタン（ON/OFF）を押して、オフ（消灯）にしてください。

### マイクの接続

1. REALTIME CONTROLのAUDIO IN 1にあるSWITCHボタンLED（ON/OFF）がオフ（消灯）になっていることを確認します。
2. KROSSのVOLUMEノブを左に回しきって、ボリュームを絞ります。
3. MIC IN端子にダイナミック・タイプのマイクを接続します。  
Note: コンデンサー・マイクなどで必要となるファンタム電源やプラグイン・パワーは非対応です。マイク・アンプ等を通して、接続してください。

### ギターの接続

ギターはMIC IN端子に接続します。上記の「マイクの接続」を参照してください。

Note: 一般的なギターやベース（ピックアップにプリ・アンプを内蔵していないパッシブ・タイプ）は出力レベルが小さいため、適正な音量や音質で録音できません。プリ・アンプやエフェクターを通してからKROSSに接続してください。プリ・アンプやエフェクターの出力が大きすぎて適当な入力レベルにできない場合は、プリ・アンプやエフェクターの出力レベルを調整してください。プリ・アンプを内蔵したアクティブ・タイプはそのまま接続できます。

### オーディオ・プレーヤーなどの接続

オーディオ・プレーヤーなどのステレオ入力はLINE IN端子に接続します。

1. REALTIME CONTROLのAUDIO IN 1にあるSWITCHボタンLED (ON/OFF) がオフ (消灯) になっていることを確認します。
2. KROSSのVOLUMEノブを左に回しきって、ボリュームを絞ります。
3. LINE IN端子にオーディオ・プレーヤーを接続します。

### オーディオ入力の選択

上記で接続したマイク、ギター、オーディオ・プレイヤーなどについて、オーディオ入力を設定し、入力を有効にします。

Note: LINE IN端子およびMIC IN端子は、同時に音声を入力することができません。

1. REALTIME CONTROLのSELECTボタンでAUDIO IN 2を選択します。
2. REALTIME CONTROLのSWITCHボタンで、MIC (LED点灯) またはLINE (LED消灯) を選択します。選択した方の入力のみが有効になります。

### オーディオ入力の調節

1. 入力を選択します。(→p.22「オーディオ入力の選択」参照)
2. 外部オーディオ信号のレベルをGainで調整します。REALTIME CONTROLSのSELECTボタンでAUDIO IN 1を選択し、KNOB1ノブで入力信号の音量を調節します。

**演奏時など唐突に音が変化しないよう、GAINの値はノブを回しても、設定されている値とノブが示す値が一致するまで、変化しません。設定されている値にノブの示す値を合わせてから、値の調整を行なってください。**

3. エフェクトのかかる量を変更するときは、REALTIME CONTROLSのAUDIO IN 1にあるMFX2/REVERBを調整します。KNOB2ノブを操作すると、MFX2のエフェクトへの送り量を調整します。

Tip: プログラムやコンビネーションの設定によって異なりますが、通常、Send2でリバーブがかかります。エフェクトに関する設定については「オーディオ・インのエフェクト設定」(→p.73)を参照してください。

4. パンやMFX1のエフェクトへの送り量の設定などは、AUDIO IN -QUICK SETTING-ダイアログで設定できます。手順2または3で操作時に表示されるポップアップ画面が表示されている間にFUNCTIONボタンを押すとAUDIO IN -QUICK SETTING-ダイアログが表示されます。



Note: 上記はグローバル設定 (G-SET) のダイアログです。この設定はKROSS全体で使用する入力設定です。(→p.22「オーディオ入力のグローバル設定 (G-SET) と個別設定」参照)

5. Direct Sendパラメーターを設定することで、MIC IN端子に接続したマイクから、KROSSの演奏音を除いた、外部オーディオ入力音のみを録音することができます。例えば、スタジオのリハーサル時に、KROSSを演奏しながら、バンド演奏だけを録音することが可能です。



Direct Send

Direct Sendオフ：オーディオ入力音とKROSSの演奏がミックスされた状態で録音されます。

Direct Sendオン：オーディオ入力音のみが録音されます。KROSSの演奏はミックスされません。(このとき、オーディオ入力音はオーディオ・アウトには出力しません)

6. 設定を保存する場合は、PAGE+ (WRITE G-SET)ボタンを押します。ダイアログがでますのでMENU (OK)ボタンを押して保存します。



Note: 上記はグローバル設定 (G-SET) での保存方法です。(→「オーディオ入力のグローバル設定 (G-SET) と個別設定」参照)

7. MENU (DONE)ボタンを押して、ダイアログ表示前のページに戻ります。

### オーディオ入力のグローバル設定 (G-SET) と個別設定

KROSSのオーディオ入力は、本機全体の共通設定 (グローバル設定 /G-SET) と、プログラムやコンビネーション、MIDIソングごとの設定があります。

工場出荷時、プログラムやコンビネーション、MIDIソングは、標準的にG-SETを使用するように設定されています。一部のサウンドでは、ボコーダー・サウンドやボーカル・エフェクトのために個別設定されているものがあります。そのプログラムやコンビネーションがグローバル設定 (G-SET) か個別設定を使用しているかは、AUDIO IN -QUICK SETTING-ダイアログを開くことで確認することが可能です。

Tip: 個別設定されたサウンドはDRUM/SFXカテゴリーに収録されています。



AUDIO IN -QUICK SETTING-ダイアログはREALTIME CONTROLのオーディオ関連のパラメーターを操作したとき、左下に表示されるFUNCTION (QUICK SETTING) ボタンから開くことができます。

左上の[G-SET]、[PROG] (または[COMB]、[SEQ]) でグローバル設定 (G-SET)、個別設定のどちらに設定されているかをが確認できます。

### グローバル設定 (G-SET)



### 個別設定 (PROG, COMBI, SEQ)



またグローバル設定のダイアログには、下にPAGE+ (WRITE G-SET) ボタンがあり、そのボタンを押すことによって、グローバル・セッティングに変更した設定を保存することができます。

個別設定ではMENU (DONE) ボタンを押してダイアログを閉じて、それぞれのWriteファンクションで保存を実行します。保存については、「プログラム、コンビネーションのライト」(→p.120)を参照してください。

**▲** 入力ゲイン (Gain) だけは、グローバル設定 (G-SET) と個別設定で共有します。値はグローバル設定 (G-SET) で保存してください。各モードのAUDIO INページやQUICK SETTINGダイアログでエディットはできますが、個別設定 (PROG, COMBI, SEQ) では保存できません。

### 個別設定を行うには

AUDIO IN-QUICK SETTING-ダイアログ以外に、各モードのINPUT/CTRL>AUDIO INページでも設定できます。G-SETを使用したプログラム、コンビネーション、MIDIソングには左上のG-SETにチェックが入っています。そのチェックを外すことによって、個別に設定することができます。



## フット・コントローラーの接続

別売のダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続することによって、足元からKROSSをコントロールすることができます。

### ダンパー・ペダルの接続

ダンパー・ペダルを踏むと、打鍵した音が伸びて、鍵盤から手を離しても音が持続します。サステイン・ペダルとも呼ばれ、アコースティック・ピアノのダンパー・ペダルと同じ働きをします。

別売のコルグDS-1Hダンパー・ペダルを接続すると、ペダルを踏み込む深さでダンパーのかかり具合を変化させるハーフ・ダンパー機能が有効になります。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合には、ダンパー・スイッチとして機能します。

コンビネーション、シーケンサー・モードでは、あるサウンドにはダンパーをかけ、他のサウンドにはダンパーをかけないという設定も可能です。

1. DAMPER端子に別売のDS-1Hダンパー・ペダルを接続します。
2. スwitchの極性 (Polarity) を合わせます。

G-INPUT/CTRL>FOOTページのDamper Polarityパラメーターで設定します。

DS-1Hを使用するときは、(-) KORG Standardにします。工場出荷時は (-) KORG Standardが設定されています。DS-1H以外のフット・スイッチを使用すると動作が反転する場合は、極性を (+) に設定します。

Note: ハーフ・ダンパーの感度は、工場出荷時に、標準的な感度に調整されています。お使いのハーフ・ダンパーのかかり具合が適切でないときには感度を調整してください。(→PG p.178参照)

### フット・スイッチの接続

別売のPS-1、PS-3ペダル・スイッチ等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチをリア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子に接続して、割り当てた機能のオン/オフを切り替えます。

次のことが行えます。

- プログラムやフェイバリットの選択
- サウンドやエフェクトのモジュレーション
- ボルトメントのオン/オフ
- シーケンサーのスタート/ストップ、パンチ・イン/パンチ・アウト
- オーディオ・レコーダーのプレイやレコーディングのスタート、ポーズ、ストップ
- タップ・テンポ
- アルペジエーターのオン/オフ
- ドラムトラックのオン/オフ
- ステップ・シーケンサーのRUNオン/オフ
- KROSSの各コントロール (モジュレーション・ホイール、SW1/SW2など)

選択しているモードや、呼び出しているプログラム、コンビネーション、ソングなどに関係なく常に同じ動作をします。グローバル/メディア・モードで機能を設定します。

### 接続したフット・スイッチによるプログラムの選択

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチでプログラムを切り替えることができます。機能を割り当てることによって、プログラム・ナンバーが昇順または降順で1つずつ切り替わります。

パフォーマンスなどの手が離せないときに、フット・スイッチでプログラムを素早く切り替えることができ便利です。

フット・スイッチを使用してプログラムを切り替える方法は2とおりあります。1つは、フット・スイッチにProgram Up/Downをアサイン（割り当て）する方法です。もう1つは、フット・スイッチにValue Inc/Decをアサインする方法です。それぞれの方法は、下記のように使用状況に合わせて使い分けてください。

- Program Up/Down：通常のMAINページやフェイバリット・リストを開いて演奏する場合
- VALUE Inc/Dec：サウンド・セレクト・リストを開いて演奏する場合

#### フット・スイッチに Program Up/Down を割り当てる

フット・スイッチにProgram Up/Downをアサインすると、フット・スイッチで直接プログラム・チェンジをコントロールし、プログラム・アップやプログラム・ダウンを行うことができます。通常こちらを使用します。

1. リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子に、フット・スイッチを接続します。  
別売のPS-1、PS-3などのペダル・スイッチをお使いください。
2. G-INPUT/CTRL>FOOTページを表示します。



次のように操作します。

EXITボタン( **SHIFT** )とSEQボタン( **GLOBAL/MEDIA** )を押して、グローバル・モードに入ります。

MENUボタンを押してページ・メニューを表示します。PAGE+ (▼)、PAGE- (▲)ボタンを押して、G-INPUT/CTRLを選び、MENU (OK)ボタンを押します。

PAGE+ (▼)、PAGE- (▲)ボタンを押して、G-INPUT/CTRL>Footページを表示します。

3. Foot Switch AssignパラメーターをProgram UpまたはProgram Downに設定します。

Program Upにすると、フット・スイッチを踏むたびに、1つ上のプログラム・ナンバーに切り替わります。

Program Downにすると、フット・スイッチを踏むたびに、1つ下のプログラム・ナンバーに切り替わります。

カーソル▲、▼ボタンを押して、Foot Switch Assignを選びます。ENTERボタンを押してリストを表示し、カーソル▲、▼ボタンでProgram UpまたはProgram Downを選びます。ENTERボタンを押して決定します。

4. Foot Switch Polarityパラメーターを、接続したペダルと同じ極性に設定します。

別売のPS-1、PS-3ペダル・スイッチを接続したときは、(-)KORG Standardに設定します。パラメーターをカーソル▼ボタンで選び、ENTERボタンを押します。押すたびに設定が切り替わります。

これでフット・スイッチを踏むと、プログラムが1つずつ切り替わります。

5. 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(→p.122参照)

6. PROGボタンを押してPROG>MAINページで、フット・スイッチを踏むと、プログラムが切り替わります。

Note: この設定はコンビネーション、フェイバリットの選択にも同様に機能します。

Note: Program Up/Downの方法ではサウンド・セレクト・リストを開いたままプログラムを切り替えることはできません。下記の「フット・スイッチにValue Inc/Decを割り当てる」の方法で行います。

#### フット・スイッチに Value Inc/Dec を割り当てる

フット・スイッチにValue Inc/Decを割り当てると、フット・スイッチでフロント・パネルのVALUEダイヤルを回したときと同様の操作を行うことができます。

この方法は、演奏中に、サウンド・セレクト・リストを開いて、プログラムやコンビネーションのメニューを見ながらプログラム・チェンジを行いたい場合に便利です。

1. 「フット・スイッチにProgram Up/Downを割り当てる」の手順1~2を行います。
2. Foot Switch AssignパラメーターをValue Inc (あるいはDec) に設定します。
3. この設定により、フット・スイッチが VALUE ダイヤルを回したときと同様の動作をします。

Note: サウンド・セレクト・リストが開いている場合だけではなく、フット・スイッチはKROSS全体で同様の動作をします。

### フット・ペダルの接続

ASSIGNABLE PEDAL端子は、別売のEXP-2フット・コントローラー、XVP-20ボリューム/エクスプレッション・ペダルを接続することによって、サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、全体のボリュームを調節することができます。

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

次のことが行えます。

- マスター・ボリューム
- チャンネル・ボリューム、パン、エクスプレッション
- サウンドのモジュレーション
- エフェクト・センド・レベル
- KROSSの各コントロール (モジュレーション・ホイールなど)

1. ASSIGNABLE PEDAL端子に、別売のXVP-20またはEXP-2を接続します。

2. フット・ペダルでコントロールする機能をFoot Pedal Assignパラメーター (G-INPUT/CTRL>FOOTページ) で設定します。「フット・スイッチにProgram Up/Downを割り当てる」(→p.24) を参照して設定してください。

## SDカードの使用

SDカードを使用すると、プログラム、コンビネーション、ソング・データなどのセーブとロード、またオーディオ・レコーディング機能やパッド・サンプラー機能を使うことができます。

### 使用できるSDカードについて

#### 仕様

2GBまでのSDカード、および32GBまでのSDHCカードに対応しています。SDXCカードには非対応です。

MS-DOSフォーマットのFAT16 およびFAT32に対応しています。

 本体にはSDカードは付属されていません。市販のSDカードをお買い求めください。

#### SDカードのフォーマット

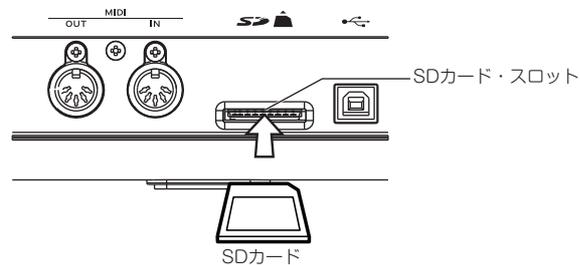
家電製品の中には、SDカードを使用する際に独自フォーマットを採用している製品があります。KROSSではじめてお使いになる際には、必ず本機でフォーマットしてください。(→p.127参照)

### SDカードを入れる/取り出す

#### SDカードを入れる

- SDカード・スロットにSDカード（市販）を挿入します。

SDカードのラベルを上に向け、端子側からSDカード・スロットに挿入し、クリック音がするまで押し込んで装着します。



 SDカードを装着するときは、SDカードの向きに注意してください。誤った向きで無理に装着すると、スロットやSDカードが破損したり、データが失われることがあります。

#### SDカードを取り出す

 ロード、セーブ、フォーマット中、オーディオ・レコーダーの動作中やMIDIデータ・ダンプの受信中には、絶対にSDカードをスロットから取り出したり、スロットへ入れたりしないでください。SDカードや本体のデータが壊れることがあります。

- SDカードを奥に押し込むと、クリック音とともにSDカードが手前に押し出されますので、そのままSDカードを引き抜きます。

SDカードはSDカード付属の取扱説明書を参照して、正しい方法で保管をしてください。

#### SDカードのライト・プロテクトについて

SDカードに保存したデータを誤って消去してしまったり、書き換えてしまうことを防ぐには、Lock(ライト・プロテクト)スイッチでプロテクトをかけます。プロテクトをかけると、データの保存や削除、オーディオ・レコーダーの録音、SDカードのフォーマットができなくなります。

これらの作業をおこなうには、スイッチを元の位置に戻してください。

#### SDカードの起動時自動ロード

AUDIO データなどが入っているSDカードを挿入した状態で電源を入れると、起動後に、自動でデータのロードが継続する場合があります。その間、鍵盤演奏やほとんどの操作には制限はありませんが、SDカードにアクセスする機能が待機状態になります。画面右上に、電池残量マーク、またはACアダプターマークに重なるように、SDカード・アクセスマーク(  )が点滅します。

このとき、AUDIO REC、SAMPLER ACTIVE/HOLD、AUDIO PLAY ACTIVE ボタンなどが無効状態になり、それらのボタンを押すと「SD card busy Please wait.」のメッセージが表示されます。また、MEDIA ページを表示した場合も「SD card busy Please wait.」のメッセージが表示され使用できません。

そのほか、GLOBAL - FUNCTION - 「Load Preload/Demo Data」、 「Update System Software」も使用できません。これらのファンクションは、SDカード・アクセスマークの点滅が終わってから選択してください。

## コンピューターとの接続

### USBによる接続

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

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

 KROSSとコンピューターをUSBで接続するときは、必ず事前にKORG USB-MIDIドライバーをコンピューターにインストールしてください。

### ソフトウェアについて

KORG USB-MIDIドライバーとKROSSエディター/プラグイン・エディターの最新版は、コルグ・ウェブサイトからダウンロードすることができます。( <http://www.korg.com/> )

接続は次の手順で行います。

- コルグ・ウェブサイトよりKORG USB-MIDIドライバーをダウンロードします。
- ドライバーに付属のドキュメントに従ってインストールしてください。

Note: オーディオについては、KROSSではWindowsの場合もMac OSの場合も各OS標準の内蔵USBオーディオ・ドライバーを使用しますので、オーディオ・ドライバーを別途インストールする必要はありません。

- KROSSの電源を入れます。
- KROSSのUSB B端子をコンピューターのUSBポートに接続します。KROSS がコンピューターに接続されると、コンピューターは

KROSSをUSB MIDIデバイス、USBオーディオ・デバイスとして認識します。

## MIDIによる接続

市販のMIDIインターフェイスを介して、コンピューターとMIDI端子で接続することができます。

Note: MIDIインターフェイスについては、MIDIインターフェイスに付属されている取扱説明書をご覧ください。

市販のMIDIインターフェイス機器によっては、KROSS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 機器との接続

KROSSは、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを送受信できるMIDI端子を装備しています。

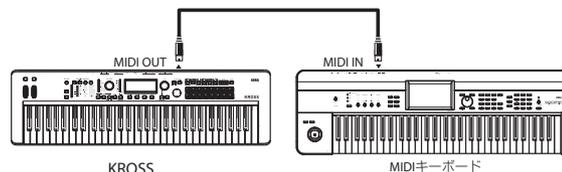
MIDI機器と接続することで、より幅広い演奏をお楽しみいただけます。

### MIDI とは？

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

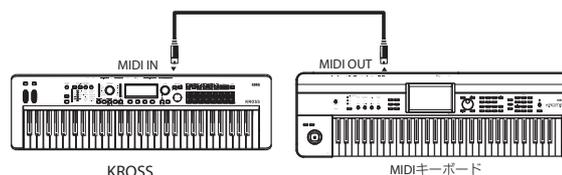
## KROSSから外部MIDI音源をコントロールする場合

KROSSの鍵盤やモジュレーション・ホイールなどのコントローラー、シーケンサー、アルペジエーターなどで、外部MIDI音源をコントロールするときは、KROSSのMIDI OUT端子と外部MIDI音源のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



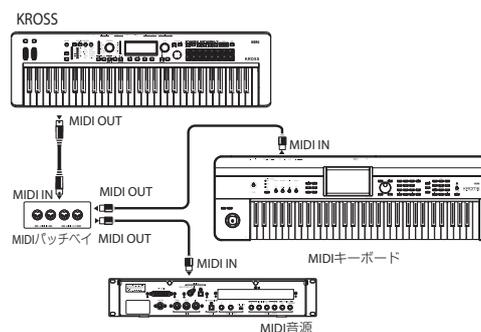
## 外部MIDI機器からKROSSの音源をコントロールする場合

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



## KROSSから複数の外部MIDI音源をコントロール

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



# プログラムの演奏とエディット

## KROSSのプログラムについて

プログラムはKROSSの基本となるサウンドで、プログラム・モードで演奏およびエディットします。

また、プログラムは、コンビネーション・モードで複数のプログラムを重ねて複雑な音色を作って演奏したり、シーケンサー・モードでは内蔵シーケンサーや外部コンピューターなどを使用して複数のプログラムを同時に演奏させることができます。

ここではプログラム・モードでのパネル・ボタンの使い方や基本的なエディット方法などを説明します。

カーソル・ボタン◀、▶でもカテゴリーを切り替えることができます。

3. VALUEダイヤルを回して、演奏するプログラムを選びます。

鍵盤を弾いて、音を確認することができます。

Tip:カーソル・ボタン▲、▼、またはPAGE-(▲)、PAGE+(▼)ボタンでプログラムを選ぶこともできます。

4. MAINページに戻る場合は、MENUボタンまたはENTERボタンを押してメニューを閉じます。

FUNCTIONボタンまたはEXITボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、リストを開く直前のプログラムに戻ります。

## プログラムの演奏

### プログラムの選択

1. PROGボタンを押します。(LED点灯)

プログラム・モードに入ります。

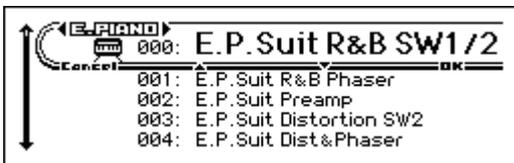
PROG>MAINページを表示します。ページはディスプレイの上段で確認できます。異なるページが表示されている場合は、EXITボタンを押すと、PROG>MAINページが選ばれます。



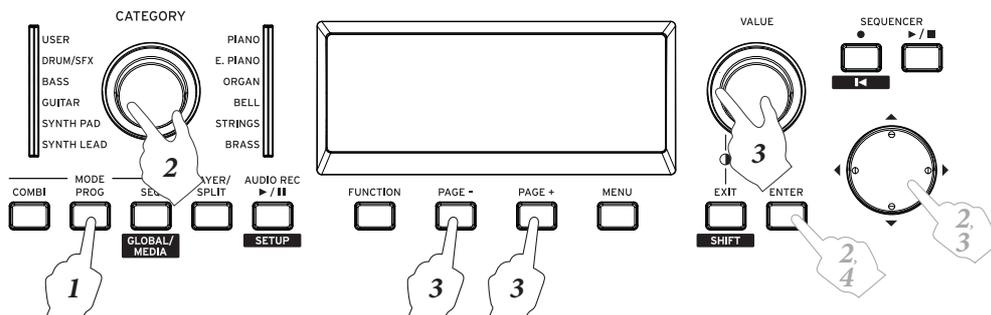
Tip: PROG>MAINページでは、カーソル・ボタン▼、▲、VALUEダイヤルでプログラムを選ぶこともできます。

2. CATEGORYダイヤルを回して、演奏するプログラムのカテゴリーを選びます。

サウンド・セレクト・リストが表示されます。



Tip: ENTERボタンを押しても、サウンド・セレクト・リストが表示されます。



## プログラムのカテゴリーとナンバー

KROSSの音色は、音の種類によってカテゴリーに分類され、それぞれのカテゴリー内でインデックス・ナンバーが割り当てられています。また、すべてのプログラムには、MIDIで呼び出す際に使用するバンクとプログラム・ナンバーが割り当てられています。

Note: バンクによって、保存先に制限があります。詳しくは「バンク・ナンバーと保存条件」(→p.119)を参照してください。

### カテゴリーとインデックス・ナンバー

カテゴリー	インデックス・ナンバー (バンク・ナンバー)	サウンドの説明
PIANO	000 (A000)...063 (A063) 064 (G001)...073 (g2-001)	アコースティック・ピアノ系
E.PIANO	000 (A064)...082 (B018) 083 (G005)...097 (g4-006)	EP、クラビ/ハーブシコード系
ORGAN	000 (B019)...072 (B091) 073 (G017)...088 (g3-017)	オルガン、アコーディオン系
BELL	000 (B092)...036 (C000) 037 (G010)...051 (g2-015)	ベル、マレット系
STRINGS	000 (C001)...076 (C077) 077 (G041)...101 (g2-049)	ストリングス、ボイス系
BRASS	000 (C078)...058 (D008) 059 (G023)...091 (g2-058)	ブラス、ウッド・ウィンド、リード系
SYNTH LEAD	000 (D009)...093 (D102) 094 (G063)...112 (g3-082)	リード・シンセ系
SYNTH PAD	000 (D103)...078 (E053) 079 (G089)...093 (g2-103)	パッド/モーション・シンセ系
GUITAR	000 (E054)...043 (E097) 044 (G016)...079 (g3-029)	アコースティック/エレクトリック・ギター系
BASS	000 (E098)...062 (F032) 063 (G033)...079 (g4-039)	エレクトリック/アコースティック/シンセ・ベース系
DRUM/SFX	000 (F033)...094 (F127) 095 (G048)...158 (gd-057)	ドラム&パーカッション、ヒット、SFX、ボコーダー等
USER	000...511 (UA000...UD127)	ユーザー・カテゴリーとして保存したサウンド(工場出荷時は初期化プログラムを収録)

### インデックス・ナンバー

工場出荷時、PIANO~DRUM/SFXカテゴリーに、バンクA~Fの768のプリロード・プログラムと、GMバンク (GM~g (d)) の256GM2プリセット・プログラム、9GM2プリセット・ドラム・プログラムが分類されています。これらは、カテゴリーごとに、インデックス・ナンバー 000から始まります。

USERカテゴリーには、バンクUA000...UD127(USER)の512のインシヤル (初期化) ・プログラムが入っています。

### カテゴリー

プログラムの音色は上表の12のカテゴリーに分けられています。ディスプレイ左上にカテゴリー・アイコンが表示されます。カテゴリーの[USER]アイコンは、PIANO~DRUM/SFXアイコンの左側に表示されます。

### バンク・ナンバー

バンク・ナンバーの表示はMIDI送受信のときに使用するナンバーです。また、バンクによって保存条件が異なるため、その確認をするときに役に立ちます。バンクについては「バンク・ナンバーと保存条件」(→p.119)を参照してください。

バンクGM~g (d)のプログラムには、上記PIANO~DRUM/IFXアイコンの左側に[GM]アイコンが表示されます。

プログラムの詳細は、別冊「Voice Name List」をご覧ください。

### SW(スイッチ・アサイン)情報

PROG>MAINページでは、選ばれているプログラムについて以下の情報を確認することができます。

SW1, SW2: SW1, SW2ボタンにアサインされた機能を表示します。

## コントローラーの使用法

KROSSでは、鍵盤をはじめ、ピッチ・バンド・ホイール、モジュレーション・ホイール、SW1, SW2ボタン、リアルタイム・コントロール・セクション、ダンパー・ペダル、フット・スイッチやペダルによるサウンド・コントロールが可能です。

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

- ピッチ・バンド・ホイール、モジュレーション・ホイール、SW1, SW2ボタン→p.1参照
- ダンパー・ペダル、フット・スイッチ/ペダル→p.23参照
- リアルタイム・コントロール→p.15参照

## アルペジエーター、ドラムトラック、ステップ・シーケンサー機能に合わせて演奏する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、フレーズを自動演奏する機能です。アルペジオ(分散和音)を展開したり、ギターやキーボードのバックিং・リフ、ベースのフレーズ、ドラム・パターンなど、選択されているプログラムの音色に適した多彩なフレーズやパターンを演奏します。アルペジエーター機能については、p.75を参照してください。

ドラムトラックは、簡単な操作で、多彩なドラム・パターンを演奏させる機能です。ドラムトラック機能については、p.85を参照してください。

ステップ・シーケンサーは、ドラムトラックと同様にドラム・パターンを作成、演奏させる機能です。ドラムトラックはプリセット・パターンから選択しますが、ステップ・シーケンサーでは、任意のパターンを一から作成することができます。フロント・パネル右側に並んだ1~16パッドでオン/オフを設定してドラム・パターンを作成、演奏することができます。ステップ・シーケンサー機能については、p.89を参照してください。

ドラムトラックとステップ・シーケンサーは、それぞれが、プログラムとは別のドラム・プログラムで発音します。ドラムトラックおよびステップ・シーケンサーのパターンに合わせてプログラムを演奏することができます。

またアルペジエーターによるフレーズ、ドラムトラック、ステップ・シーケンサーのパターンをすべて同期させて、一緒に演奏することもできます。

## クイック・レイヤー/ スプリット機能

クイック・レイヤーは、2つの音色を重ねて演奏できる、レイヤー設定をセットアップする機能です。音量のバランスなども調整することができます。

クイック・スプリットは、鍵盤の左右で異なる音色で演奏できる、スプリット設定をセットアップする機能です。2つのプログラムを選択して音量やオクターブなどを調整することができます。

Note: 作成した音色はコンビネーションとして保存されます。

Note: この機能は2つのプログラムの音色を組み合わせによるレイヤー、スプリット設定が行えます。コンビネーション・モードでは、最大16プログラムを使用して、レイヤー、スプリットを複雑に組み合わせることができますので、ここで作成した音色を元に詳細なエディットを加えることもできます。

### クイック・レイヤー



### クイック・スプリット



### LAYER/SPLITボタン

クイック・レイヤー/スプリット機能は、フロント・パネルのLAYER/SPLITボタンを押すことで設定することができます。

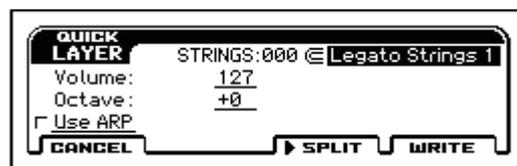
Note: プログラム・モードを選択しているときに有効です。コンビネーション・モードでは無効です。

Note: フェイバリット選択時は無効です。

## クイック・レイヤー

レイヤーを使用した代表的な例としては、ピアノやエレピにストリングスを重ねたサウンドがあります。ここではこのサウンドの設定例を説明します。

1. PROGボタンを押して、プログラム・モードを選びます。
2. レイヤーの一方のサウンドとなるプログラム（ピアノ）を選びます。  
CATEGORYダイヤルを回してPIANOを選び、VALUEダイヤルを回して使用するピアノ・プログラムを選びます。  
MENU (OK)ボタンまたはENTERボタンを押します。(→p.27「プログラムの選択」参照)
3. LAYER/SPLITボタンを押します。(ボタン点滅)
4. QUICK LAYERダイアログ、またはQUICK SPLITダイアログが表示されます。QUICK SPLITダイアログが表示された場合には、PAGE- (LAYER◀) ボタンを押して、QUICK LAYERダイアログに切り替えます。鍵盤を弾くとレイヤー・サウンドが鳴ります。



5. 手順2で選んだプログラムに重ねる、もう一方のプログラム（ストリングス）を選び、その音量、音の高さなどを設定します。
  - Program: プログラムを選びます。CATEGORYダイヤルを使用した場合はMENUボタンを押して、リストを閉じてください。(初期設定: カテゴリー-STRINGS、インデックス・ナンバー-000)
  - Volume: 上記Programで選んだプログラムの音量 (0~127) を調節します。(初期設定127)
  - Octave: 上記Programで選んだプログラムの音の高さを1オクターブ単位 (-3, -2, -1, 0, +1, +2, +3) で設定します。(初期設定0)
  - Use ARP: 上記Programで選んだプログラムのアルペジエーター設定をコピーします。(初期設定 チェック・オフ)  
Note: 1つめのプログラム（ピアノ）の設定は変更することができません。  
Note: 次回このダイアログを開いたときは、最後に設定した値が初期設定として選ばれます。
6. 完成したら、MENU (WRITE) ボタンを押します。  
保存のダイアログが表示されます。



7. コンビネーション・ネーム、カテゴリー、保存先を設定します。
  - コンビネーション・ネーム: 名前を変更するときは、コンビネーション・ネームを選び、ENTERボタンを押します。テキスト・ウィンドウで名前を入力します。(→p.122参照)  
初期設定では、2つのプログラム名をそれぞれ11文字以内で繋げて表示します。2つのプログラム間をクイック・レイヤーは「+」で、クイック・スプリットは「|」で区切ります。
  - Category: コンビネーション・カテゴリーを設定します。初期設定では1つめのプログラムのカテゴリーが設定されます。
  - WRITE To: 保存先を指定します。コンビネーションのUSERバンクのみが選択できます。初期設定ではUSER:000を起点に順方向で選ばれます。
8. MENU (OK)ボタンを押して、保存を実行します。  
COMBIボタンが点灯して、コンビネーション・モードの保存した先のコンビネーションが選ばれます。  
保存を中止するときは、FUNCTION (CANCEL)ボタンを押します。ダイアログが閉じて、終了します。手順2のプログラムが選ばれた状態に戻ります。  
点滅しているLAYER/SPLITボタンを押しても同様にダイアログが閉じて、終了します。再度LAYER/SPLITボタンを押すと、手順4の設定を再現します。

## クイック・スプリット

スプリットを使用した代表的な例としては、右手（高音域）側にピアノやエレピ、左手（低音域）側にベース音色を組み合わせたサウンドがあります。ここではこのサウンドの設定例を説明します。

1. プログラム・モードで、ピアノのプログラムを選びます。  
「クイック・レイヤー」(→p.29)手順1~2を参照してください。  
Note: 高音域側の音色を先に選択すると、あとの操作がスムーズです。
2. LAYER/SPLITボタンを押します。(ボタン点滅)
3. QUICK LAYERダイアログ、またはQUICK SPLITダイアログが表示されます。QUICK LAYERダイアログが表示された場合には、PAGE+ (▶)SPLIT)ボタンを押し、QUICK SPLITダイアログに切り替えます。鍵盤を弾くとスプリット・サウンドが鳴ります。



4. 手順1で選んだプログラムとスプリットさせる、もう一方のプログラム（ベース）を選び、その音量、音の高さやスプリット・ポイント等を設定します。
  - Program:  
プログラムを選びます。CATEGORYダイヤルを使用した場合はMENUボタンを押して、リストを閉じてください。  
(初期設定：カテゴリーBASS、インデックス・ナンバー000)
  - Split Point:  
2つのプログラムが切り替わる位置を設定します。鍵盤を弾くと低音域側でベース、C4を含む高音域側でピアノの音が鳴ります。(初期設定C4)  
Note: 鍵盤で入力することができます。このパラメーターを選び、ENTERボタンを押して、値の横に▲▼マークを表示します。鍵盤を押してノート・ナンバー入力します。再度ENTERボタンを押して確定します。
  - Lower/Upper:  
このパラメーターを選び、ENTERボタンを押すと2つの音色の配置が入れ替わります。(初期設定Lower)
  - Volume:
  - Octave:
  - Use ARP:  
「クイック・レイヤー」(→p.29)の手順4を参照してください。  
Note: 1つめのプログラムの設定は変更することができません。  
Note: 次回このダイアログを開いたときは、最後に設定した値が初期設定として選ばれます。
5. 完成したら、MENU (WRITE) ボタンを押して、ダイアログを開き、各設定を行い保存を実行してください。  
「クイック・レイヤー」(→p.29)の手順6、7を参照してください。

## クイック・レイヤー / スプリットによるコンビネーションの設定

クイック・レイヤーおよびクイック・スプリットを実行すると、エフェクトやドラムトラック、ステップ・シーケンサーが、以下のようにコンビネーションに設定されます。

### LAYER/SPLITボタンを押す前に選択したプログラム

プログラム: T01にコピー  
ドラムトラック: T10にコピー  
ステップ・シーケンサー: T16にコピー  
アルペジエーター: Arp Aにコピー  
IFX1, IFX2, IFX5: IFX1, IFX2, IFX5にコピー  
ただし、エフェクトの種類やルーティング設定によっては、コピーされないエフェクトもあります。  
MFX1, MFX2: MFX1, MFX2にコピー

### レイヤー/スプリットで後から選択したプログラム

プログラム: T02にコピー  
ドラムトラック: コピーされない  
ステップ・シーケンサー: コピーされない  
アルペジエーター: Use ARPチェック時、Arp Bにコピー  
IFX1, IFX2: IFX3, IFX4にコピー  
ただし、エフェクトの種類やルーティング設定によっては、コピーされないエフェクトもあります。  
MFX1, MFX2: コピーされない

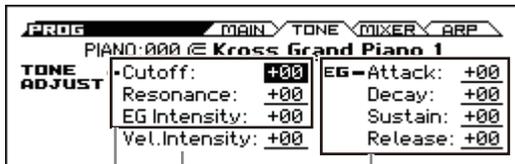
# プログラムの簡易エディット

## トーン・アジャスト、EG アジャスト機能による音作り

必要なサウンドを作りたいとき、イメージに近いプリロード・プログラムを探し、そのプログラムを元に設定していくのが手早いエディット方法です。

PROG>TONEページでは、音色を変化させる代表的なパラメーターであるカットオフ、レゾナンス、またアタック・タイムやリリース・タイムなどを調節することができます。

1. PROG>TONEページを開きます。  
PROGボタンを押します。次に、PAGE+ボタン、またはPAGE-ボタンを押して、PROG>TONEページを表示します。
2. 音を変化させるパラメーターをカーソル・ボタン ◀▶▲▼ を押して選びます。
3. VALUEダイヤル等で値を変更します。



Tone Adjust (Filter): 音の明るさ  
Tone Adjust (Amp): 打鍵速度による音量の変化  
EG Adjust: 音量や明るさの時間的な変化

### トーン・アジャストのコントロール

Note: +00のときプログラム・パラメーターでの設定値になります。

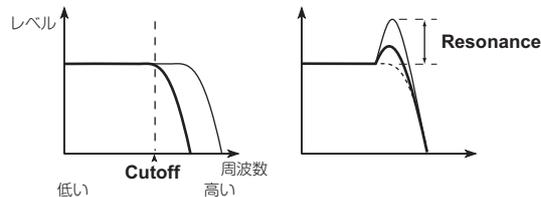
#### Cutoff

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

#### Resonance

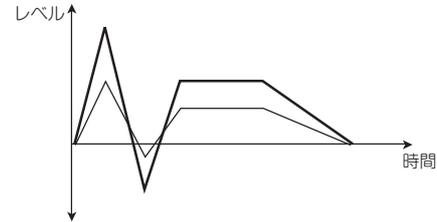
フィルターのレゾナンス・レベルを調節します。レゾナンス・レベルが増減して、音色に独特のクセがつかます。

Low Pass Filterの場合



### EG Intensity

フィルターEGインテンシティ（フィルターEGのかかり具合）を調節します。通常-値が大きくなるほどフィルターEGの効果は浅くなり、+値が大きくなるほど深くなります。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、CutoffとEG Intensity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。



### Vel. Intensity

アンプ・レベルに対するペロシティ・インテンシティを調整します。

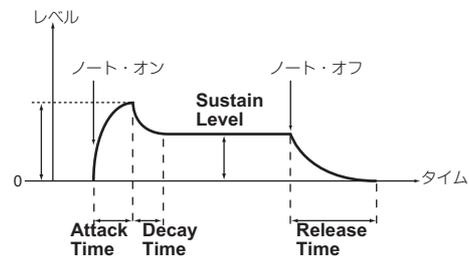
-99のとき、ペロシティによる変化は完全になくなります。+99のとき、オリジナルのプログラムと同じ方向（プラスまたはマイナス）で変調が最大になります。

### EGアジャストのコントロール

Note: +00のときプログラム・パラメーターでの設定値になります。

#### Attack

フィルターとアンプのEGアタック・タイムを同時に調節します。ノート・オンからアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。-値が大きくなるほどアタック・タイムが短くなり、+値が大きくなるほど長くなります。



#### Decay

フィルターとアンプのEGディケイ/スロープ・タイムを同時に調節します。アタック・レベルからサステイン・レベルに達するまでの時間を設定します。-値が大きくなるほどディケイ・タイムが短くなり、+値が大きくなるほど長くなります。

#### Sustain

フィルターとアンプのEGディケイ・タイムの後のサステイン・レベルを同時に調節します。ディケイ・タイムからノート・オフまでのレベル（量）を設定します。-値が大きくなるほどサステイン・レベルが低くなり、+値が大きくなるほど高くなります。

#### Release

フィルターとアンプのEGリリース・タイムを同時に調節します。ノート・オフから音が消えるまでの時間を設定します。通常マイナスに設定するとリリース・タイムが短くなり、プラスに設定すると長くなります。

### エディットした内容を保存する

内部的には、1つのコントローラーはいくつかのパラメーターを変化させます。プログラムを保存すると、コントローラーの数値を保存するのではなく、エディットされた個々のパラメーターが保存されます。

プログラムの書き込みが終了すると、以前のエディットされた値が“新しい”基準値となるので、値が+00のときに保存された音色が再現されることに注意してください。

## 音量バランスを調整する

プログラムのサウンドは、おもに鍵盤演奏で発音する最大2つの「オシレーター」と、リズム・セクションを自動演奏する1基の「ドラムトラック」と1基の「ステップ・シーケンサー」で構成されています。

これらのそれぞれの音量を、PROG>MIXERページで調整することができます。

Note: 個別に消音する「ミュート機能」や、指定した音以外を全て消音する「ソロ機能」があります。

1. PROG>MIXERページを選びます。



2. カーソル・ボタン◀▶▲▼で、オシレーター 1、2、ドラムトラック、およびステップ・シーケンサーのVolを選び、音量を調整します。

Note: シングル・オシレーター・プログラムの場合は、オシレーター 2はコントロールできません。

Note: ファンクションHold Balanceをチェックした場合、いずれかのボリュームの値を変えると、その他のボリュームも同時に変わります。このとき全体のボリューム・バランスを保ちながら変化します。全体の音量を調節するときに便利です。

### ミュート

- ・ オシレーター 1、2、ドラムトラック、およびステップ・シーケンサーのPlay/Muteを選び、ENTERボタンを押して切り替えます。

### ソロ

- ・ ファンクションSolo Settingを選び、MENU (OK)ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。

カーソル・ボタン◀▶▲▼でソロにするアイテムを選び、ENTERボタンを押すたびに、ソロ・オン/オフが切り替わります。

PAGE- (CLEAR)ボタンを押すと、すべてがソロ・オフになります。

Exclusive Modeをオンにすると、1つだけがソロになります。PROG>MIXERページに戻るには、MENU (DONE)ボタンを押します。

## REALTIME CONTROLS でサウンドやエフェクトを調節する

REALTIME CONTROLS			
SELECT	SWITCH	KNOB 1	KNOB 2
TONE 1	VELOCITY	CUTOFF	RESONANCE
TONE 2	OCTAVE	ATTACK	RELEASE
EFFECT	MASTER FX	INSERT FX	MF2/REVERB
AUDIO IN 1	ON/OFF	GAIN	MF2/REVERB
AUDIO IN 2	MIC/LINE	VOCODER	FX CONTROL
TEMPO	TAP	TEMPO	ARP - GATE

1. プログラム・カテゴリー「E.PIANO」の「018 E.P.Suit Mark V」を選びます。  
これはエレクトリック・ピアノのサウンドです。少し音色を変えてみましょう。
2. REALTIME CONTROLS のSELECTボタンを押して、TONE 1を選びます。(LED点灯)
3. 演奏しながら、KNOB1ノブ (CUTOFF) をゆっくりと3/4くらいまで右へ回します。  
ピアノの音色がシンセ・スイープのような音になります。
4. KNOB2ノブ (RESONANCE) も3/4くらいまで上げます。
5. KNOB2ノブ (RESONANCE) をその位置のままにして、KNOB1ノブ (CUTOFF) を左右に回してみてください。  
レゾナンスを上げると、ワウ・ペダルを通して演奏しているような音になります。
6. 次に、REALTIME CONTROLS のSELECTボタンを押して、今度はTONE 2を選びます。(LED点灯)
7. KNOB1ノブ (ATTACK) やKNOB2ノブ (RELEASE) を調整してみましょう。音の立ち上がりや減衰する時間が変わり、音のキャラクターが変化します。
8. エディットしたサウンドを、保存するときは、“Write Program”を実行し、エディットしたサウンドを保存します。

エディットした内容を保存すると、ノブの角度を保存するのではなく、エディットされた個々のパラメーターが保存されます。

書き込みが終了すると、以前のエディットされた値が“新しい”基準値となるので、保存後にノブを操作する場合には、ノブを中央へ設定したときに保存された音色が再現されることに注意してください。(→PG p.310参照)

## エディット前のサウンドと比較する

### コンペア

コンペア機能は、エディットしているプログラムのサウンドを、エディット前の(保存されている)サウンドと比較するときに使います。(→p.13「コンペア/アンドゥ機能」参照)

---

## エディットしたプログラムを保存する

プログラムをエディットしたら必要に応じて保存してください。保存しないままプログラムを選び直したり、電源をオフにするとエディットした内容は消えてしまいます。

詳細はp.120「プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

また、SDカード(市販)に、プログラムを.PCGファイルで保存(セーブ)して管理をすることができます。(→p.123「SDカードへのセーブ」参照)

# プログラムを詳細にエディットする

プリロード・プログラムをエディットする、あるいは初期化されたプログラムをエディットすることによって、自分だけのオリジナル・サウンドを作ることができます。

(→p.33「エディットしたプログラムを保存する」参照)

## エディットをはじめる前に

### 音の3要素「音高」「音色」「音量」

音は、「音高」「音色」「音量」という3つの基本的な要素からなります。

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

音高を変えるには「ピッチ」を、音色を変えるには「フィルター」を、音量を変えるには「アンプ」をそれぞれ設定します。

「ピッチ」はP-PITCH、P-PITCH EGページで、「フィルター」はP-FILTER、P-FILTER EGページと、「アンプ」はP-AMP、P-AMP EGページで設定します。

### EG、LFO、AMS、コントローラー

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

それらをコントロールするのが、EG、LFO、AMSといったモジュレーターや、モジュレーション・ホイールなどのコントローラーです。これらのモジュレーターやコントローラーで基本的なプログラムのサウンドに変化を与えることができます。

図「プログラムの構成」をご覧ください。OSC(オシレーター)/Pitch→Filter→Ampという信号の流れと、が確認できます。それにEGやLFOなどの関わり方が確認できます。

プログラムは、図に示すように、OSC(オシレーター)1/2、エフェクト、アルペジエーター等で構成されています。

## OSC(オシレーター) 1/2

OSC(オシレーター)は、基本となる波形を発生します。KROSSの場合、オシレーターはマルチサンプルやドラムキット(ドラムサンプル)という複数のサンプリングされた音で構成されています。KROSSにはOSC 1とOSC 2があり、これらを組み合わせることによって、より複雑なプログラムを作ることができます。

OSCは、ピッチ、フィルター、アンプ、EG、LFO等によるコントロールによって、音が多様に変化していきます。

Note: Pitch EGはOSC1とOSC2で共用です。

## エフェクト

KROSSには、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクトがあります。

OSC 1/2の出力をそれらのエフェクトに送り、それぞれのエフェクトに好みの効果を割り当ててパラメーターを調節することで、うねりや歪み、残響といったさまざまな効果をかけることができます。

## アルペジエーター

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

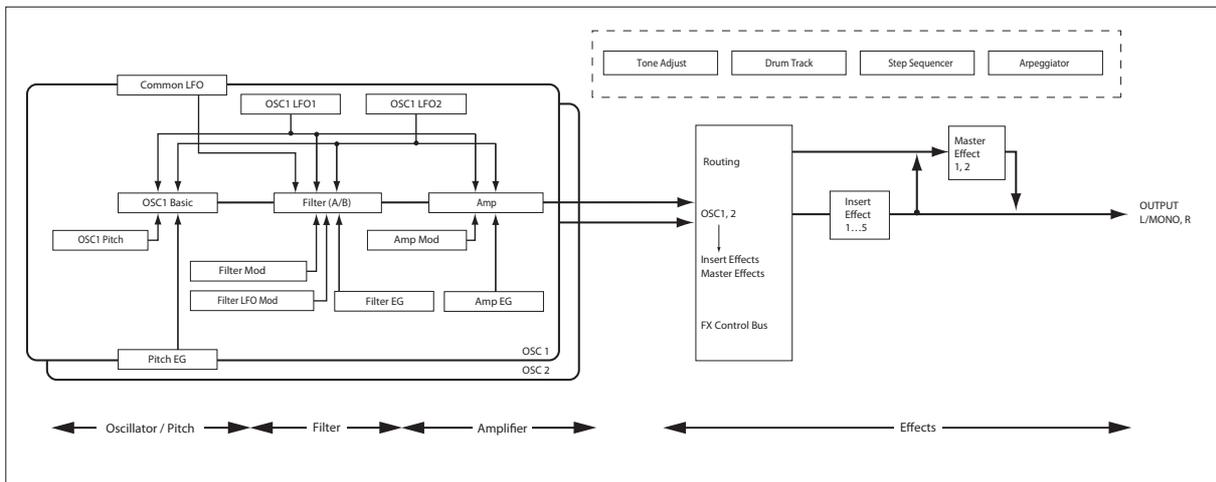
## ドラムトラック、ステップ・シーケンサー

アルペジエーターがメインのプログラムを発音させるのに対して、ドラムトラックとステップ・シーケンサーは、それぞれでドラム・プログラムが別途用意されています。

ドラムトラックはドラム・プログラムとパターンの選択や、トリガー方法などを設定します。

ステップ・シーケンサーはドラム・プログラムの使用するインスタを選び、1~16パッドでパターンを設定します。

プログラムの構成



## エディット・ページの概要

詳細なエディットを行うには、ディスプレイにエディット・ページを表示して操作します。

前項「プログラムの簡易エディット」(→p.31)では簡易的にエディットするためにPROG>TONEページを使用しましたが、より細かいエディットにはP-BASICページ以降のエディット・ページが適しています。

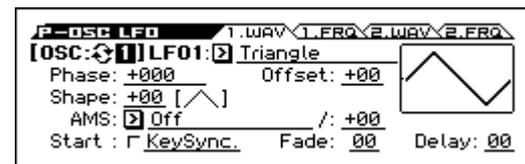
ページ	タブ	おもな内容
PROG	MAIN	プログラムの選択と演奏
	TONE	音色の簡易エディット
	MIXER	OSC1, 2, DRUM TRACK, STEP SEQの音量調節とミュート設定
	ARP	アルペジエーターの簡易エディット
P-INPUT/CTRL	AUDIO IN	外部オーディオ入力設定
	CONTROLLERS	SW1, 2の機能設定と、テンポの設定
P-BASIC	VOICE	オシレーター・モードなどの基本設定
	NOTE-ON	キー・ゾーンやノート・オン後のタイミングなど発音に関する設定
	SCALE	スケール設定
P-OSC	MS1...MS4	マルチサンプル、ドラムキット設定
	VEL	オシレーターのベロシティ・ゾーン設定
P-PITCH	BASIC	オシレーター1, 2のピッチ設定
	MOD	ピッチのモジュレーション設定
	PORTA	ポルタメント設定
P-PITCH EG	ENVELOPE	ピッチEG設定
	L-MOD	ピッチEGのレベルへのモジュレーション設定
	T-MOD	ピッチEGのタイムへのモジュレーション設定
P-FILTER	BASIC	オシレーター1, 2のフィルター設定
	MOD	フィルターのモジュレーション設定
	EG-I	フィルターのEGインテンシティ設定
	LFO-I	フィルターのLFOインテンシティ設定
	KTRK	フィルターのキーボード・トラック設定
P-FILTER EG	ENVELOPE	オシレーター1, 2のフィルターEG設定
	L-MOD	フィルターEGレベルのモジュレーション設定
	T-MOD	フィルターEGタイムのモジュレーション設定
P-AMP	BASIC	オシレーター1, 2のアンプ(音量)、パン設定
	MOD	アンプ・モジュレーション設定
	KEYTRK	アンプのキーボード・トラック設定
P-AMP EG	ENVELOPE	オシレーター1, 2のアンプEG設定
	L-MOD	アンプEGレベルのモジュレーション設定
	T-MOD	アンプEGタイムのモジュレーション設定
P-OSC LFO	1. WAV	オシレーター1, 2のLFO1の波形設定
	1. FRQ	LFO1の周波数、モジュレーション設定
	2. WAV	オシレーター1, 2のLFO2の波形設定
	2. FRQ	LFO2の周波数、モジュレーション設定
P-CMN LFO/KT	LFO.W	コモンLFOの波形設定
	LFO.F	コモンLFOの周波数、モジュレーション設定
	KT.1	コモン・キーボード・トラック1設定
	KT.2	コモン・キーボード・トラック2設定
P-AMS MIXER	1	オシレーター1, 2のAMSミキサー1の設定
	2	オシレーター1, 2のAMSミキサー2の設定
P-ARP	SETUP	アルペジエーターの設定
	SCAN ZONE	アルペジエーターが動作する範囲設定

ページ	タブ	おもな内容
P-DRUM TRACK	PATTERN	ドラムトラックのパターン選択と、開始する範囲設定
	PROGRAM	ドラムトラックのプログラム選択
P-STEP SEQ	BASIC	ステップ・シーケンサーのプログラム選択と、長さ設定
	EDIT	ステップのオン/オフ入力
	INST	インストゥルメント設定
	MOD	ステップ・シーケンサーのアクセントやスウィング感などの効果設定
	MIX	ドラム・プログラムの選択
P-FX ROUTING	BUS	オシレーター1, 2のインサート・エフェクトへのバス設定
	SEND	オシレーター1, 2のマスター・エフェクトへのセンド量設定
	IFX	インサート・エフェクト・タイプの選択とチェーン設定
	MIXER	インサート・エフェクト通過後のルーティング設定→p.71
P-IFX	IFX1	インサート・エフェクト1~5の設定
	IFX2	
	IFX3	
	IFX4	
	IFX5	
P-MFX	SETUP	マスター・エフェクトのタイプ選択とチェーン設定
	MFX1	マスター・エフェクト1, 2の設定
	MFX2	

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(→p.12)を参照してください。

### オシレーター1と2の表示を切り替えるには

オシレーター1またはオシレーター2をのピッチやフィルター、アンプなどを設定するときは、左上のOSCをカーソルで選び、ENTERボタンまたはVALUEダイヤルでエディットするオシレーターを選びます。



## オシレーターの基本設定

プログラムのタイプや基本となる波形（マルチサンプル、ドラムキット）の選択、複数音/単音（ポリ/モノ）で鳴るかなどを設定します。

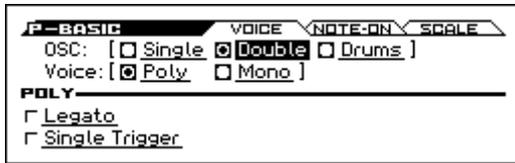
### プログラム・タイプの設定(シングル、ダブル、ドラムキット)

プログラム・タイプを設定します。

プログラム・タイプは、大別すると「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」になります(→p.36「マルチサンプルとドラムキット」参照)。

これをPROG>VOICEページOSC (Oscillator Mode)で、オシレーターをどちらのタイプにするかを設定します。

- マルチサンプル : Single、Double
- ドラムキット : Drums



Single(シングル・プログラム)は1つのオシレーターを、Double(ダブル・プログラム)は2つのオシレーターを使用します。

Drums(ドラム・プログラム)はシングル・プログラムに似ていますが、マルチサンプルの代わりにドラムキット(グローバル/メディア・モードで作成)を使用します。

### 同時発音数

同時発音数は、和音などで同時に鳴らすことができるノート数です。プログラム・タイプによって発音数が異なります。

プログラム・タイプ	同時発音数
シングル	80
ダブル	40
ドラムス	80

Note:

- ダブルのプログラムはシングル・プログラムの2倍のボイスを使用します。
- ステレオ・マルチサンプルはモノ・マルチサンプルの2倍のボイスを使用します。
- ベロシティ・スイッチのクロスフェード発音時は、マルチサンプルで通常の2倍のボイスを使用します。

### ポリフォニック/モノフォニックでの発音

ポリフォニック(Poly)、モノフォニック(Mono)のどちらで発音するかをPROG>VOICEページのVoiceで設定します。

Polyにすると和音を演奏できます。Monoにすると複数の鍵盤を同時に押さえても1音のみが発音します。通常、Polyにしますが、アナログ・シンセサイザーのベースやシンセ・リード系の音色で演奏するときは、Monoにすると効果的です。

Poly、Monoを切り替えて演奏し、その効果を確認してください。

## マルチサンプルを配置する

### マルチサンプルとは?

マルチサンプルは、ピアノ、ベース、ギター、ストリングス、オルガン、アナログ・シンセサイザーなどの楽器音や、その他の自然音や人工音などを録音したものです。

また、オシレーターごとに、最大4つのマルチサンプルを配置でき、ベロシティの強さで発音するマルチサンプルを切り替えることができます。

### マルチサンプルとドラムキット

マルチサンプルとドラムキットは、サンプルを次のように配置している点異なります。

- マルチサンプルは、複数または1つのサンプルを鍵盤上に割り当てたものです。シンプルギターなどのマルチサンプルを例にとると、各弦ごとに1つずつサンプルを配置し、合計6つのサンプルで構成します。
- ドラムキットは、その名のとおり、複数のドラム・インストゥルメントのサンプルをドラムのセットのように配置したものです。

### ベロシティ・スイッチ、クロスフェードとレイヤー

各オシレーターは、4段階のベロシティ・ゾーンが用意されてます。打鍵の強さ(速さ)によるベロシティに応じて、マルチサンプルやドラムサンプルの発音を切り替えることができます。

それぞれのゾーンが反応するスレッシュホールド(境界値)と、クロスフェード(隣接ゾーンとの重複度合い)を設定することで、打鍵の強さ(速さ)によって発音するマルチサンプルやドラムサンプルを切り替えたり、重ねたりすることができます。以下の設定が可能です。

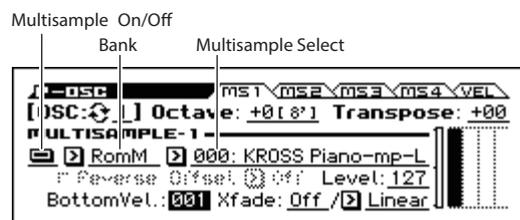
- スレッシュホールドでマルチサンプル(またはドラムサンプル)を完全に切り替えるベロシティ・スイッチ
- スレッシュホールド以上の指定範囲で滑らかにマルチサンプル(またはドラムサンプル)を切り替えるベロシティ・クロスフェード
- スレッシュホールド以上の指定範囲で2つのマルチサンプル(またはドラムサンプル)を重ねるベロシティ・レイヤー

Note: OSC (Oscillator Mode)がDrumsのときは、ドラムキットにあらかじめ設定されたベロシティ・ゾーン設定が適用されるため、画面には表示されません。ドラムキットのベロシティ・ゾーンはグローバル/メディア・モードのDRUM KITページで設定できます(→p.109参照)。

### マルチサンプルを選択する

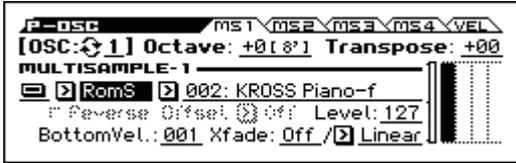
OSC1に2つのマルチサンプルを使用し、この2つのマルチサンプルの間に簡単なベロシティ・クロスフェードを作る例を説明します。

1. P-OSC>MS1ページを選び、マルチサンプル1のMultisample On/Offをオンに設定します。ページを切り替え、マルチサンプル2のMultisample On/Offをオン、3と4をオフにします。



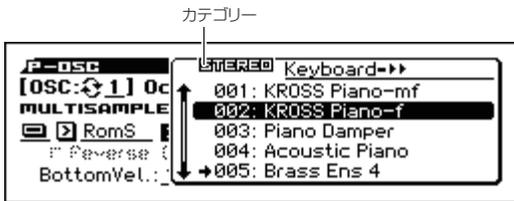
- マルチサンプル1と2のBank (マルチサンプル・バンク) をStereoに設定します。

マルチサンプル・バンクは、Mono、Stereoがあります。ステレオ・マルチサンプルは、モノ・マルチサンプルの2倍のボイスが使われますので注意してください。



- マルチサンプルを選びます。

マルチサンプルは、ピアノ、ギター、ベルなどの、カテゴリによって整理されています。Multisample Selectパラメーターを選びENTERボタンを押すとリストが表示されます。カーソル・ボタン◀、▶でカテゴリを切り替えて、カーソル・ボタン▲、▼でマルチサンプルを選び、ENTERボタンを押して確定します。



マルチサンプルは、ROM、RAM、オプションのおもな3つのタイプがあります。それぞれのタイプで、モノ (M)、またはステレオ (S) のマルチサンプルを選ぶことができます。ステレオ・マルチサンプルは、モノ・マルチサンプルの2倍のボイスが使われますので注意してください。

ROMマルチサンプルは内蔵プリセット・サウンドで、常に使用できます。これらは、ピアノ、ギター、ベルなどの、カテゴリによって整理されています。

RAMマルチサンプルは、パッド・サンプラーでサンプリングしたサンプルのコンパートで使用できます。

オプション・マルチサンプル・バンクは、オプション・マルチサンプルをロードすることによって使用できます。メニューには現在ロードされているオプション・バンクだけが表示されます。

- 同じようにP-OSC>MS2ページでマルチサンプル2を設定します。ただしマルチサンプル1と異なるマルチサンプルを選んでください。

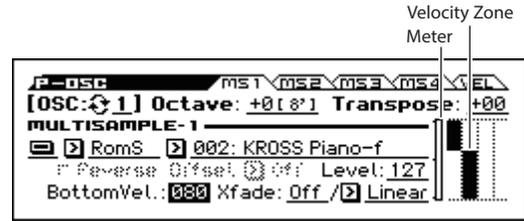
これでマルチサンプル1と2にマルチサンプルが割り当てられました。

- ベロシティ・レンジとクロスフェードを設定します。

マルチサンプル2のBottom Vel.を001に、XfadeをOffに設定します。



- P-OSC>MS1ページでマルチサンプル1のベロシティ・レンジ (Bottom Vel.)を80に設定します。

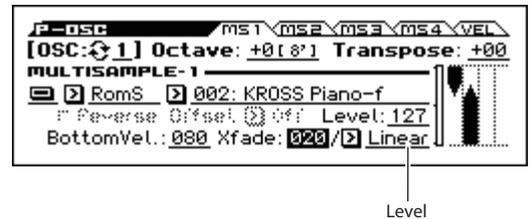


これで、ベロシティが79、またはそれより弱く演奏したときはマルチサンプル2が発音します。ベロシティが80、またはそれ以上で強く演奏したときはマルチサンプル1が発音します。

Velocity Zone (ベロシティ・ゾーン)グラフィックで、オシレーター4つのマルチサンプルと各オシレーターのベロシティ・ゾーンを確認することができます。

左側のメーターはノート・オン時のベロシティ値を表示します。ベロシティによって発音するマルチサンプルとオシレーターを確認することができます。

- マルチサンプル1のXfadeを20に、そのCurveをLinearに設定します。



設定状態を視覚的に確認することができます。

2つのマルチサンプルは、80から100にかけてマルチサンプル2がフェード・アウトして、マルチサンプル1がフェード・インします。急激な切り替えではなく、なだらかな変化が得られます。

- 必要に応じて、P-OSC>MS1ページ、MS2ページで、2つのマルチサンプルのLevelを調整します。

## ドラムキットを使う

### ドラムキットとは？

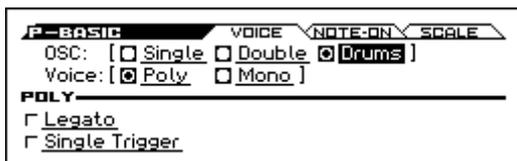
ドラムキットは、バスドラムやスネア、シンバルといったドラムセットや、その他さまざまなパーカッション等のドラムサンプルを各キーに割り当てたものです。

ドラムキットは、グローバル/メディア・モードで作成またはエディットします。鍵盤上の各ノートに最大4つのドラム・サンプルを割り当て、BottomVel.、Xfade、Curveで切り替わり方を設定します。そしてプログラム・モードで、フィルターやアンプの設定を行い、エフェクトやオーディオ出力端子へのルーティングを指定します。(→p.109参照)

プログラムでドラムキットを使用するには、OSC (Oscillator Mode)をDrumsに設定し、58個のプリロード/ユーザー・ドラムキット、または9個のGM2準拠ドラムキットから選択します。

### ドラムキットを選択する

- P-BASIC>VOICEページを選びます。
- OSC (Oscillator Mode)をDrumsに設定します。



3. P-OSC>DKitページでドラムキットを選びます。



4. オシレーターの基本となるピッチを設定します。ドラムキットのOctaveは+0[8]に設定してください。

## 時間的に変化する効果を設定する (LFO と EG)

### LFOを設定する

LFO (Low Frequency Oscillator)は、低周波のオシレーターで、その周期的な変化で、さまざまな要素にモジュレーションをかけることができます。

プログラムにはオシレーターごとに2つのLFO(LFO1、LFO2)があります。また、2つのオシレーターで共通で使用される1つのCommon LFOがあります。LFO1とLFO2は各オシレーターのボイス(発音)ごとに用意され、独立した変化をさせることができます。Common LFOはプログラムのすべてのボイスで共有します。これはすべてのボイスで同一のLFOによる効果を得たいときに役に立ちます。

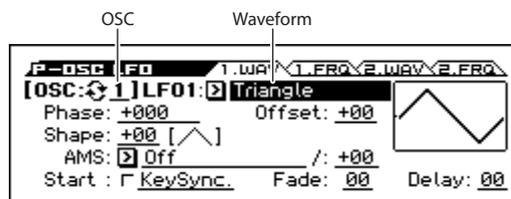
このLFOを使用して、以下のような多くのプログラム・パラメーターを変化させることができます。

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

LFOは上記の以外にも、多くのパラメーターを変化させることができます。

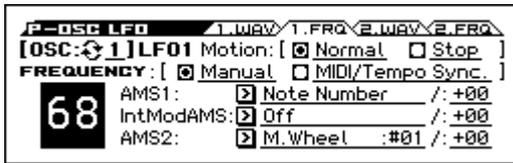
### 基本的なLFO設定

1. P-OSC LFO>1. WAVページを表示します。



2. 設定するオシレーター (OSC)を選びます。(→p.35参照)
3. Waveformを選びます。  
異なる波形を順番に選び、ディスプレイに表示されるその形状を確認します。  
数多くの波形があり、それぞれに適した使い方があります。  
TriangleとSinは、ビブラート、トレモロ、パン、フィルター・ワウ・エフェクト用の典型的なLFOシェープです。  
Squareはゲート・フィルターや音量変化用に適し、ピッチを変化させるとサイレン音のような効果になります。  
Guitarは、ギターのリブート用として設計されたもので、基本値から上方向にだけ変化します。  
SawとExp. (Exponential) Saw Downは、リズムカルなフィルターや音量変化用に適しています。  
Random 1 (S/H)は、レゾナント・フィルターの变化に適した、典型的なサンプル・ホールドの効果を作ります。
4. 各波形を確認した後は、Triangleを選んでください。
5. Shapeを選び、VALUEダイヤルを操作して-99から+99まで設定を変えます。  
波形が変化し、-99では下の部分が強調され、+99では上の部分が強調されることを確認してください。
6. Phaseを選び、VALUEダイヤルを操作して、その可変範囲を動かします。  
波形が左右に移動することを確認してください。これで他のLFOとの位相をずらすことによって、面白い効果を作ることができます。

7. FadeとDelayの設定で、ノート・オン直後にどのようにLFOがかかるかをコントロールします。
8. P-OSC LFO>1. FRQページを表示します。
9. FREQUENCYでLFOのスピードを設定します。



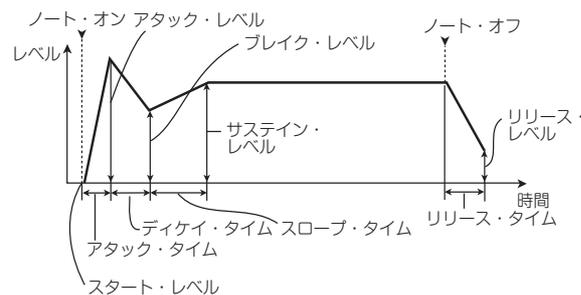
LFOについての詳細は、PG p.39を参照してください。

これらのパラメーターはLFO自体の動きをコントロールします。LFOで実際のサウンドに効果をかけるには、Filter、Pitch、AmpページのLFO専用のルーティングを使用したり、LFOを多くのパラメーターのAMSソースとして使用します。

## EGを設定する

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

プログラムには、ピッチ、フィルター、アンプ用に3つのEGがあります。これらはそれぞれ音高、音色、それと音量を時間的に変化させます。これらはAMSを使用して他の多くのプログラム・パラメーターを変化させるために使用することができます。



Note: EGで操作できるパラメーター項目や値の範囲は、それぞれのセクションに用意されたEGによって異なります。

## 多彩なモジュレーションを設定する (AMS と AMS ミキサー)

### AMSを設定する

AMS (Alternate Modulation Source)は、コントローラー、EG、LFO等をソースとして使用し、プログラム・パラメーターに対してモジュレーションをかけます。1つのコントローラーで複数のパラメーターへ同時にモジュレーションをかけたり、LFOの周波数にEGでモジュレーションをかけて、そのLFOでフィルターにモジュレーションをかけたり、といった自由度の高いモジュレーションが可能です。

AMS (Alternate Modulation Source)として、以下のソースを割り当てることができます。

- モジュレーション・ホイール、ピッチ・バンド・ホイール、SW 1/2のようなKROSS本体のコントローラー
- 受信したMIDIコントロール
- Filter EG、Pitch EG、Amp EG、LFO、またはAMS Mixerのようなモジュレーター

AMSと一緒に配置されるIntensityというパラメーターは、AMSがモジュレーションをコントロールする度合い(スピード、デプス、量など)を設定します。

ピッチ・バンド・ホイールやモジュレーション・ホイールなどピッチを変化させるような、いくつかの使用頻度の高い組み合わせはAMSとは別に専用のパラメーターとして用意されています。

モジュレーションによっては、いくつかのAMSソースは使用できませんので注意してください。

オルタネート・モジュレーションとAMSについては、以下を参照してください。

- 「Alternate Modulation Source (AMS)」 (→PG p.295)
- 「ビブラトをかける」 (→p.40)
- 「Pitch EG (ピッチEG)」 (→p.40)
- 「Filter EG (フィルターEG)」 (→p.42)
- 「LFO Modulation (LFOモジュレーション)」 (→p.43)
- 「AMS (Pan)」 (→PG p.32)
- 「LFO1/2」 (→p.44)

### AMSミキサーを設定する

AMSミキサーは、2つのAMSを1つに組み合わせたり、AMS信号を処理して別の形の信号ソースに作りかえたりします。

例えば、フィルターのレゾナンスをLFOで変化させながら、EGでも変化させたいとします。レゾナンスにはAMS入力がありますが、AMS ミキサーを使用すればそれが可能になります。また、フィルターEGでLFO1の量をコントロールするというようなこともできます。その他にも、モジュレーション・ホイールでピッチEGの量をコントロールしたり、フット・スイッチを踏んでいる間に弾いた音だけに、ピッチ・バンド・ホイールでバンドをかけたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりするなど、多彩なコントロールが可能になります。

AMSミキサーの出力は、LFOやEGといった他のAMS信号と同様、各セクションのAMSリストに表示されます。AMSミキサーの出力信号を、さまざまなパラメーターのモジュレーションに使用できます。AMSミキサーの出力は、LFOやEGと同様、AMSのリストに表示されます。つまり、AMSミキサーの入力で設定したAMSも、AMSとして使用できるということになります。

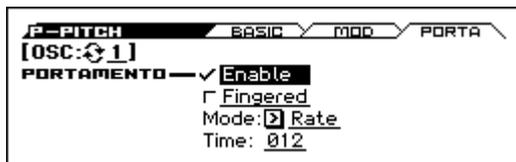


## Portamento(ポルタメント)

ポルタメントとは、鍵盤でメロディなどを演奏するときに、異なる音程の鍵盤を弾いたときに、前の音高から次の音高になめらかに移行する効果です。

Timeは、ピッチが変化する時間をコントロールします。値が大きくなるに従って、ピッチ・チェンジが長い時間をかけて行われます。値が000のときはポルタメントがかかりません。

SW1またはSW2ボタンにPorta. SW:CC#65を割り当て、ポルタメントをオン/オフできます。

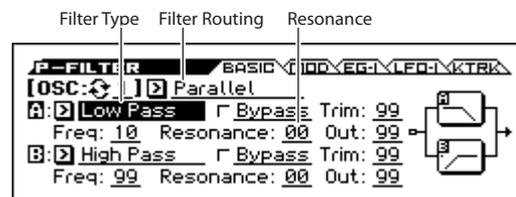


## フィルターを調整する

フィルターは、サウンドの特定の周波数帯域を強調したり減衰させたりします。

サウンドの音質は、フィルター設定に大きく影響されます。

ルーティング、タイプ、カットオフ周波数とレゾナンスを含むベーシックなフィルター設定はP-FILTER>BASICページで設定します。



## Filter Routing(フィルター・ルーティング)

各オシレーターには、2つのフィルター、フィルターAとフィルターBがあります。1つまたは両方のフィルターを使うかをFilter Routingで設定します。両方使う場合はどのように2つを接続するかを設定します。

**Single:** フィルターAのみを1基の12 dB/octフィルター(2 pole)として使います。(バンド・パス、バンド・リジェクトは6 dB)。フィルターBのパラメーターは選ばません。

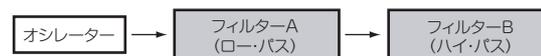
**Serial:** フィルターAとフィルターBを使います。オシレーターは最初にフィルターAを通過し、フィルターAの出力からフィルターBに入ります。

**Parallel:** フィルターAとフィルターBを使います。オシレーターは両フィルターとも同時に通過し、それぞれのフィルターからの出力が加算されます。

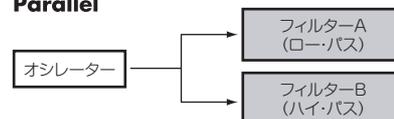
**24dB (4Pole):** 両方のフィルターを統合した、1基の4pole 24dB/octフィルターです(バンド・パスとバンド・リジェクトは12dB)。Singleと比べて、カットオフ周波数を境に急激にカットします。レゾナンスは多少おだやかになります。ヴィンテージ・アナログ・シンセは、このタイプのフィルターをよく使用します。

### シリアル/パラレル接続

#### Serial



#### Parallel



## Filter Type(フィルター・タイプ)

フィルター・タイプで、フィルターによって影響を受けるサウンドの部分を選びます。シリアル、パラレル・ルーティングでは、Filter AとFilter Bのタイプを個別に設定できます。

フィルター・タイプ (Filter Type) を選びます。フィルター・タイプによって得られる効果が異なります。

**Low Pass:** カットオフ周波数よりも高域部分をカットする、もっとも一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めにします。

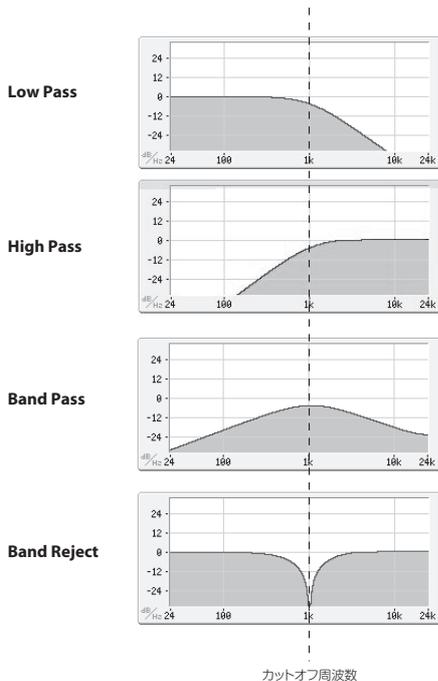
**High Pass:** カットオフ周波数よりも低域部分をカットするフィルターで、音が細くなります。

**Band Pass:** カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオシレーターのマルチサンプルによっては、大きく変化します。

レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や古い蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいとき、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

**Band Reject:** このフィルターは真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周辺だけをカットします。カットオフにLFOでモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が出ます。

フィルターのタイプとカットオフ周波数



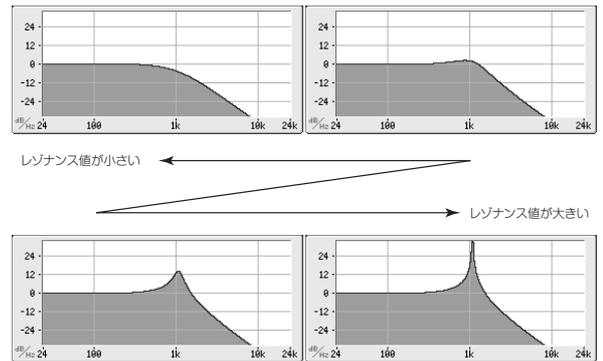
## Resonance(レゾナンス)

レゾナンスは、下図のように、カットオフ周波数付近の周波数を強調します。

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

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

レゾナンスをキーボード・ピッチに従って変化させるには、「Key Follower」(→PG p.27)を参照してください。



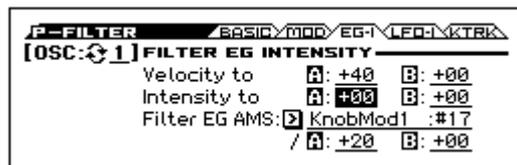
## フィルターにモジュレーションをかける

フィルターのカットオフ周波数に、Filter EG、LFO、キーボード・トラッキング、本機コントローラー、MIDIコントローラーを使用してモジュレーションをかけることができます。これはサウンドの音質に豊かな変化を与える方法です。

## Filter EG(フィルターEG)

Filter EGは、AMSを使用して、フィルター以外のプログラム・パラメーターへのモジュレーションにも使用できます。

フィルターのカットオフ周波数を時間的に変化させるにはP-FILTER>EG-I (Intensity)ページで設定します。Filter EG自体の調整は、P-FILTER EG>ENVELOPEページで設定してください。



Intensity to AとBの設定は、(他のモジュレーションがかかる前に、)フィルター・フリクエンシーA、BにそれぞれかかるEGモジュレーションの基本的な量をコントロールします。

Velocity to A(ベロシティA)とB(ベロシティB)の設定は、ベロシティによるEGモジュレーションのかかり具合を変化させます。

Filter EG AMSの設定は、フィルターA、BへのFilter EGのかかり具合を変化させるAMSモジュレーション・ソースを選択します。選択したAMSソースは、Filter A、Bそれぞれに対して個別にインテンシティを設定できます。2つのフィルターは、個別のインテンシティA、Bの設定で1つのAMSソースを共有します。

## LFO Modulation(LFOモジュレーション)

フィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させるにはP-FILTER>LFO-I (Intensity)ページで設定します。LFO自体の調整は、P-OSC LFOの各ページで設定してください。フィルターはLFO1、LFO2、そしてCommon LFOで周期的な変化をさせることができます。LFOでのフィルターのモジュレーションは、ヴィンテージなオート・ワウの効果を作り出します。

P-FILTER>LFO-I (Intensity)ページで各LFOの以下のパラメーターを設定します。



Intensity to AとBはLFOが音質をどの程度変えるかを設定します。

AMSは、フィルターA、BにかかるLFOの量を変化させるモジュレーション・ソースを選択します。選択したAMSソースは、Filter A、Bそれぞれに対して個別にLFOのインテンシティを設定できます。2つのフィルターは、個別のインテンシティの設定で1つのAMSソースを共有します。例えば、AMSをSW1:CC#80に設定していると、SW1をオンにすることでオート・ワウ・エフェクトがかかります。(→p.40参照)

## Keyboard Track(キーボード・トラック)

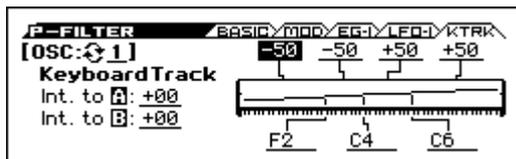
ほとんどのアコースティック楽器は、ピッチが高くなるほど音色が明るくなります。このような効果をシンセサイザーで作るには、キーボード・トラックで高音域になるにしたがってローパス・フィルターのカットオフ周波数が高くなるように設定します。音程によらずに同じように、一定になるよう設定することもできます。KROSSのキーボード・トラックは、最大4カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域ではカットオフ周波数が急激に上がり、そして続く高音域のオクターブではゆっくりと上がるか、またはまったく上がらない設定。
- 低音域へいくほどカットオフ周波数が高くなるように設定。
- 特定のキーで急激にカットオフ周波数が変化するように設定し、スプリット効果を得る。

## Key & Ramp (キーとランプ)

音域によって、キーボード・トラックによる効果のかかる度合いをRamp(傾き)で設定します。3つの指定キーで合計4つのRampを設定します。

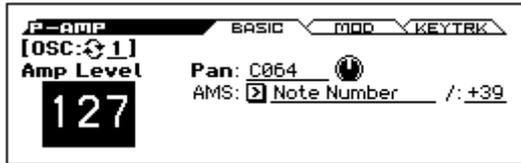
[キーボード・トラックの仕組み:KeyとRamp](→PG p.26)



## アンプを調整する

Amp(アンプ)セクションは、音量やパンをコントロールします。Amp EG、LFO1/2、キー・トラック、ベロシティ、および他のAMSソースを使って音量をコントロールします。

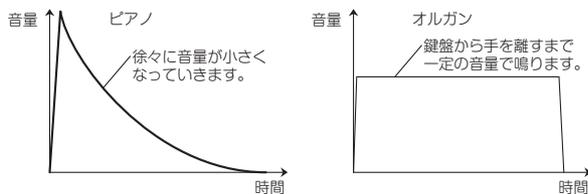
OSC1用とOSC2用のアンプがあります。



### アンプとは？

楽器などの音には、それぞれ特有な音量の形があります。

例えば、ピアノの音量は、鍵盤を押さえると同時に大きくなり、徐々に小さくなっていきます。オルガンの音量は、鍵盤を押さえてから離すまで一定です。また、バイオリンや管楽器などの音量は、奏法(弓を引く強弱、息を吹き込む量の多少)によって変わります。



### Pan

#### Pan(パン)

音声信号がオシレーター、フィルター、アンプを通った後のパン(ステレオの定位)を設定します。

通常は、これをC064に設定します。OSC (Oscillator Mode)をDoubleにしてステレオ感を得たいときは、OSC1と2をそれぞれ左右にするために、OSC1とOSC2のPanを、それぞれL001とR127に設定します。

Random(ランダム)は、ノートを弾くたびにパンの位置がランダムに変わり、面白い効果が得られます。

#### Pan - DKIT-SET (Use DKit Setting)を使用する

OSC (Oscillator Mode)がDrumsのときに有効です。

標準のプログラムと異なり、ドラムキットにはキーごとに異なるパンが設定されています。このパラメーターは、ドラムキットのパン設定を使うか、プログラムのパン設定を使うかを設定します。

これをチェックすると、プログラムはドラムキットでキーごとに設定したパン設定を使います。通常はチェックします。



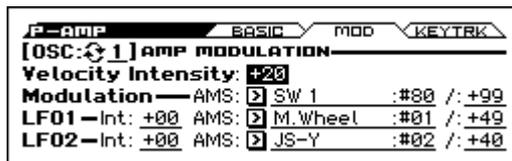
## アンプにモジュレーションをかける

P-AMP>BASICのAmp Levelは基本となる音量レベルを設定します。これを以下のモジュレーション・ソースを使用して変化させます。

### Amp Modulation(アンプ・モジュレーション)

ほとんどのプログラムで鍵盤を弱く弾いたときに音量が下がり、強く弾いたときに音量が上がります。これは、Velocity Intensityでコントロールします。

Amp Modulationパラメーターはこのコントロールに対する効果の深さを調整します。通常はAmp Modulationの値は+の値に設定します。この数値を上げると、弱く弾いたときと強く弾いたときの音量差が大きくなります。



### LFO1/2

LFOによる音量変化(トレモロ効果)を設定します。

LFOで音量を変化させる値は、LFO1と2のInt(Intensity)で設定します。

AMS Intensityは、AMSモジュレーションによるトレモロ効果の深さと方向を設定します。

例えば、AMS(LFO1またはLFO2)をM.Wheel:CC#01に設定すると、モジュレーション・ホイールを奥方向に動かしたり、CC#1を受信したりしたときはトレモロ効果が得られます。

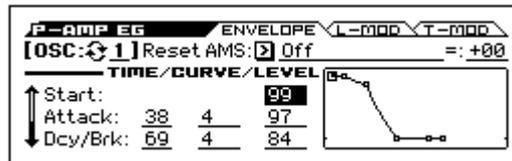
### Keyboard Track(キーボード・トラック)

オシレーターの音量をキーボード・トラックでコントロールします。鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがって音量を変化させることができます。

(→p.43「Keyboard Track(キーボード・トラック)」参照)

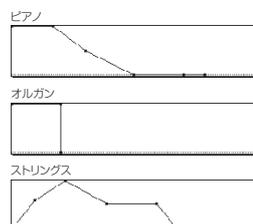
## Amp EG(アンプEG)

Amp EGは、オシレーターの音量に時間による変化を与えます。



楽器などの音には、それぞれ特有な音量カーブ(Amp EG)があります。これは、その楽器を認識するために大変重要な部分といえます。

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



## コントローラーを設定する

### SW1, SW2の機能を設定する

SW1, SW2ボタンの機能を設定します。SW1, SW2ボタンは、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールしたり、ピッチ・ベンド・ホイール効果を持続させるロック機能などに使用することができます。

SW1, SW2ボタンはボタンの動作も設定でき、SW1, SW2ボタンを押すたびにオン/オフが切り替わるToggleと、SW1, SW2ボタンを押している間だけオンになるMomentaryがあります。

SW1, SW2ボタンの機能は、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。

それぞれの設定は以下のCONTROLLERSページで行います。

モード	ページ
プログラム	P-INPUT/CTRL>CONTROLLERS
コンビネーション	C-INPUT/CTRL>CONTROLLERS
シーケンサー	S-INPUT/CTRL>CONTROLLERS

Note: プログラム、コンビネーションのライト時に、SW1, SW2ボタンのオン/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。

割り当て可能なパラメーターについてはPG p.304を参照してください。

Note: 電源オフ後も設定を残しておく場合は、設定を保存してください。(→p.120参照)

## アルペジエーター機能を設定する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバックング・リフ、ベースのフレーズ、ドラム・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に演奏する機能です。アルペジエーターについては、p.75を参照してください。

## ドラムトラック機能を設定する

ドラムトラック機能は、KROSSのドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らすものです。ドラムトラックによるリズムに合わせて、プログラムを演奏することができます。

ドラム・プログラムやドラム・パターンに好みのものを選び、スタート方法等を設定することができます。

ドラムトラックについては、p.85を参照してください。

## ステップ・シーケンサー機能を設定する

ステップ・シーケンサー機能は、KROSSのドラム・プログラムを1~16パッドを使用して感覚的に作成したドラム・パターンで鳴らすものです。ステップ・シーケンサーによるリズムに合わせて、プログラムを演奏することができます。

ステップ・シーケンサーについては、p.89を参照してください。

## エフェクト

エフェクトについては、「エフェクトの設定」(→p.69)を参照してください。

## プログラムを選んですぐに録音するには(オート・ソング・セットアップ)

プログラムやコンビネーションの設定を、SEQUENCER ● (REC) ボタンを押すだけで自動的にシーケンサーのソングへコピーし、録音待機の状態まで設定してくれるオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。あとは、SEQUENCER ▶/■ (START/STOP) ボタンを押せば録音を開始できます。

詳しくは「オート・ソング・セットアップ機能」(→p.63)を参照してください。



# コンビネーションの演奏とエディット

## KROSSのコンビネーションについて

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

ここではコンビネーション・モードでのパネル・ボタンの使い方や基本的なエディット方法などを説明します。

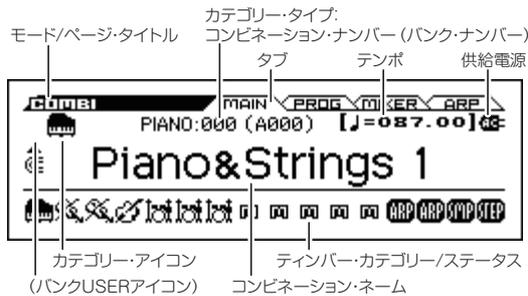
## コンビネーションの演奏

### コンビネーションの選択

#### 1. COMBIボタンを押します。(LED点灯)

コンビネーション・モードに入ります。

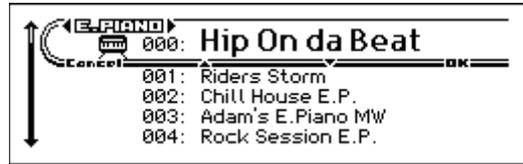
COMBI MAINページを表示します。ディスプレイの上段で確認できます。異なるページが表示されている場合は、EXITボタンを数回押しすと、COMBI>MAINページが選ばれます。



Tip: COMBI>MAINページでは、カーソル・ボタン▲、▼、VALUEダイヤルでコンビネーションを選ぶこともできます。

#### 2. CATEGORYダイヤルを回して、演奏するコンビネーションの 카테고리を選びます。

サウンド・セレクト・リストが表示されます。



Tip: ENTERボタンを押しても、サウンド・セレクト・リストが表示されます。

カーソル・ボタン◀、▶でカテゴリーを切り替えることができます。

#### 3. VALUEダイヤルを回して、演奏するコンビネーションを選びます。

鍵盤を弾いて、音を確認することができます。

Tip:カーソル・ボタン▲、▼、またはPAGE-(▲)、PAGE+(▼)ボタンでコンビネーションを選ぶこともできます。

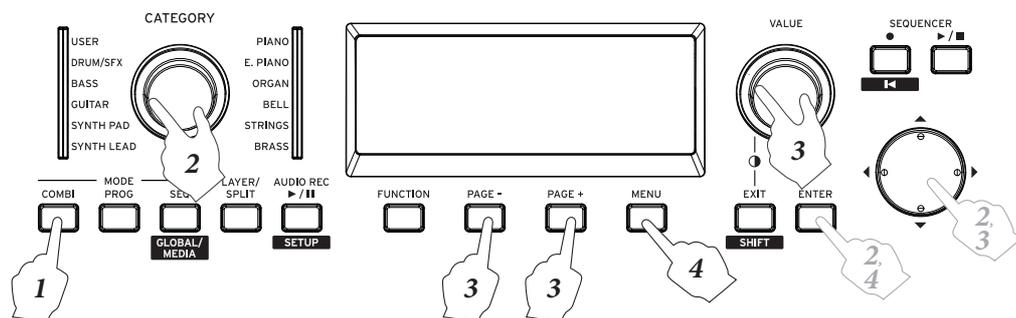
#### 4. MAINページに戻る場合は、MENU (OK)ボタンまたはENTERボタンを押してメニューを閉じます。

FUNCTIONボタンまたはEXITボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、リストを開く直前のコンビネーションに戻ります。

### その他のコンビネーション選択方法

KROSS本体でコンビネーションを選択する以外に、下記の方法で選択することができます。

- 接続したフット・スイッチによる選択 (→p.24参照)
- (外部MIDIシーケンサーやMIDIコントローラーからの) MIDIプログラム・チェンジを受信して選択
- フェイバリットに登録したコンビネーションの選択 (→p.57参照)



## コンビネーションの分類とナンバー

KROSSの音色は、音の種類によってカテゴリーに分類され、それぞれのカテゴリー内でインデックス・ナンバーが割り当てられています。また、全てのコンビネーションには、MIDIで呼び出す際に使用するバンクとコンビネーション・ナンバーが割り当てられています。

Note: バンクによって、保存先に制限があります。詳しくは「データを保存する」(→p.119)を参照してください。

### カテゴリーとインデックス・ナンバー

カテゴリー	インデックス・ナンバー (バンク・ナンバー)
PIANO	000 (A000)...036 (A036)
E.PIANO	000 (A037)...032 (A069)
ORGAN	000 (A070)...021 (A091)
BELL	000 (A092)...018 (A110)
STRINGS	000 (A111)...036 (B019)
BRASS	000 (B020)...019 (B039)
SYNTH LEAD	000 (B040)...061 (B101)
SYNTH PAD	000 (B102)...059 (C033)
GIUITAR	000 (C034)...025 (C059)
BASS	000 (C060)...060 (C120)
DRUM/SFX	000 (C121)...006 (C127)
USER	000 (UA000)...511 (UD127)

### インデックス・ナンバー

工場出荷時、PIANO～DRUM/SFXカテゴリーに、バンクA、B、Cの384のプリロード・コンビネーションが分類されています。これらは、カテゴリーごとに、インデックス・ナンバー000から始まります。USERカテゴリーは、バンクUA～UD (USER)の512のイニシャル (初期化)・コンビネーションが入っています。

### カテゴリー

コンビネーションの音色は上表の12のカテゴリーに分けられています。ディスプレイ左上にコンビネーションのカテゴリー・アイコンが表示されます。カテゴリーの[USER]アイコンは、PIANO～DRUM/SFXアイコンの左側に表示されます。

### バンク・ナンバー

バンク・ナンバーの表示はMIDI送受信のときに使用するナンバーです。また、バンクによって保存条件が異なるため、その確認をするときに役に立ちます。バンクについては「バンク・ナンバーと保存条件」(→p.119)を参照してください。

コンビネーションの詳細は、別冊「Voice Name List」をご覧ください。

### ティンバーのアイコン情報

ディスプレイ下段には、ティンバーのカテゴリー・アイコンやアルペジエーターが動作するティンバーを示すアイコン、ステップ・シーケンサー用のティンバーを示すアイコンが表示されます。

## コントローラーを使用してサウンドを変化させる

KROSSでは、鍵盤をはじめ、ピッチ・ベンド・ホイール、モジュレーション・ホイール、SW1、SW2ボタン、ダンパー・ペダル、フット・スイッチやペダルによるサウンド・コントロールが可能です。

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

- ・ ピッチ・ベンド・ホイール、モジュレーション・ホイール、SW 1、SW 2ボタン→p.1参照
- ・ ダンパー・ペダル、フット・スイッチ/ペダル→p.23参照
- ・ REALTIME CONTROLS →p.15参照

## アルペジエーターや、ドラムトラック、ステップ・シーケンサー機能に合わせて演奏する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、フレーズを自動演奏する機能です。アルペジオ (分散和音) を展開したり、ギターやキーボードのバックイング・リフ、ベースのフレーズ、ドラム・パターンなど、選択されているプログラムの音色に適した多彩なフレーズやパターンを演奏します。コンビネーションでは、2基のアルペジエーターを使用することができます。アルペジエーターについては、p.75を参照してください。

ドラムトラックは、任意のティンバーに設定したドラム・プログラムを多彩なドラム・パターンで鳴らします。ドラムトラック機能については、p.85を参照してください。

ステップ・シーケンサーは、ドラムトラックと同様にドラム・パターンを演奏させる機能です。フロント・パネル右側に並んだボタン1～16でオン/オフを設定してドラム・パターンを作成、演奏することができます。ステップ・シーケンサー機能については、p.89を参照してください。ステップ・シーケンサーは、ティンバー16に配置されています。

ドラムトラックおよびステップ・シーケンサーのパターンに合わせてコンビネーションを演奏することができます。

またアルペジエーターによるフレーズとドラムトラックとステップ・シーケンサーのパターンを同期させて、一緒に演奏することもできます。

# コンビネーションのエディット

KROSSに収録されているすべてのコンビネーションはエディットすることができます。プリロード・コンビネーションを元にエディットしていくことも、初期化されたコンビネーションから作ることもできます。

コンビネーションには16個のティンバーがあり、各ティンバーにプログラムを割り当て、音量やパン、プログラムが発音する鍵盤の範囲、エフェクトへのルーティングなどを設定することができます。デチューン・サウンドや、スプリットやレイヤーなど簡単な組み合わせから、オーケストラのような複雑な組み合わせも作ることができます。

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

## エディット・ページの概要

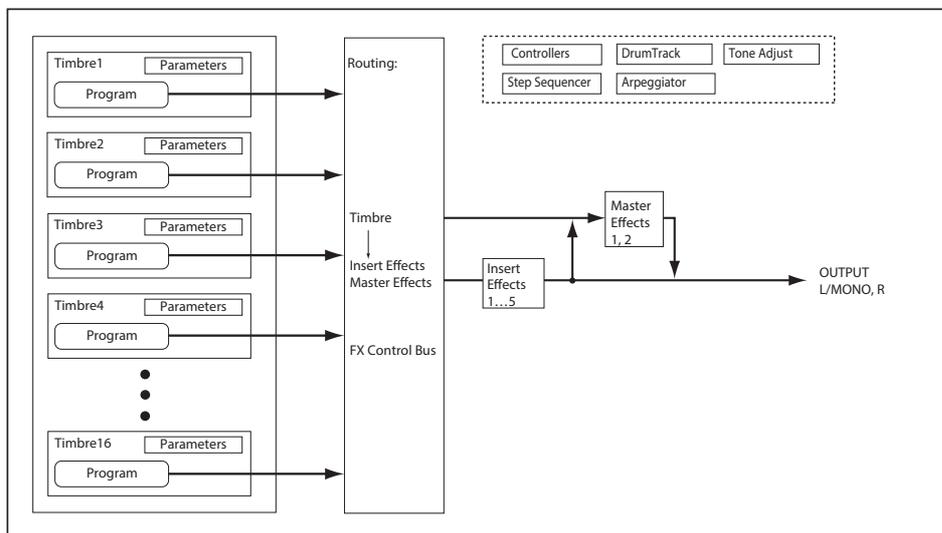
詳細なエディットを行うには、ディスプレイにエディット・ページを表示して操作します。

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(→p.12)を参照してください。

ページ	タブ	おもな内容
COMBI	MAIN	コンビネーションの選択と演奏
	PROG	ティンバーのプログラム選択とステータス設定
	MIXER	ティンバーのボリューム、パン、ミュート設定
	ARP	アルペジエーターの簡易エディット
C-INPUT/CTRL	AUDIO IN	外部オーディオ入力設定
	CONTROLLERS	SW1,2の機能設定と、テンポの設定
C-TONE ADJ	TONE ADJUST	各ティンバーのトーン・アジャスト設定
	EG ADJUST	各ティンバーのEG (ADSR)設定
C-TIMBRE	MIDI	各ティンバーのMIDIチャンネル設定
	OSC	各ティンバーのOSC設定
	PITCH	各ティンバーのピッチ設定
	SCALE	スケール選択

ページ	タブ	おもな内容	
C-ZONE/DELAY	KEY ZONE	各ティンバーのキー・ゾーン設定	
	VEL ZONE	各ティンバーのベロシティ・ゾーン設定	
	DELAY	各ティンバーのディレイ・タイム設定	
C-FILTER	1	各ティンバーのMIDI送受信フィルター設定	
	2		
	3		
	4		
C-ARP	ASSIGN	各ティンバーへのアルペジエーターのアサイン	
	A	アルペジエーターAの設定	
	B	アルペジエーターBの設定	
C-DRUM TRACK	SCAN ZONE	アルペジエーターが動作する範囲設定	
	PATTERN	ドラムトラックのパターン選択と、開始する範囲設定	
C-STEP SEQ	CHANNEL	ドラムトラックの入出力MIDIチャンネル設定	
	BASIC	ステップ・シーケンサーのプログラム選択と、長さ設定	
C-STEP SEQ	EDIT	ステップのオン/オフ入力	
	INST	インストゥルメント設定	
	MOD	ステップ・シーケンサーのアクセントやスウィング感などの効果設定	
C-FX ROUTING	BUS	各ティンバーのインサート・エフェクトへのバス設定	
	SEND	各ティンバーのマスター・エフェクトへのセンド量設定	
	IFX	インサート・エフェクト・タイプの選択とチェーン設定	
C-FX ROUTING	MIXER	インサート・エフェクト通過後のルーティング設定	
	C-IFX	IFX1	インサート・エフェクト1~5の設定
		IFX2	
IFX3			
IFX4			
IFX5			
C-MFX	SETUP	マスター・エフェクトのタイプ選択とチェーン設定	
	MFX1	マスター・エフェクト1,2の設定	
	MFX2		

### コンビネーションの構造と関連ページ



## エディット手順のアドバイス

まず、各ティンバーで使用使用するプログラムを選択し、MIDIチャンネルをGch(グローバルMIDIチャンネル)、StatusをINTに設定して、鍵盤演奏で発音する状態にします。

次に選択した各プログラムが発音する範囲(レイヤー、スプリット、ペロシティ・スイッチなど)を指定します。

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

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

さらに、アルペジエーターやコントローラーを設定します。

Note: プログラムのエフェクトやアルペジエーターの設定をコピーする機能を使用できます。(→PG p.98参照)

### ティンバーをソロにする

COMBI>PROGページのファンクションSolo Settingで、ティンバーごとの音を聞くことができます。(→p.32参照)

## エディット前のサウンドと比較する

### コンペア機能

コンペア機能は、エディットしているコンビネーションのサウンドと、エディット前の(保存されている)サウンドを比較するとき使用します。(→p.13「コンペア/アンドゥ機能」参照)

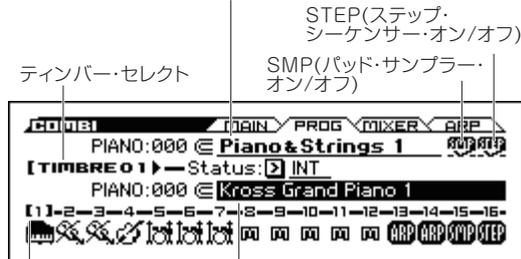
## 各ティンバーのプログラムを変更する

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

1. COMBI>PROGページを表示します。

PAGE+またはPAGE-ボタンを押して選びます。

カテゴリー/コンビネーション・セレクト



カテゴリー/ティンバー・プログラム・セレクト

アクティブ・ティンバー

2. カーソル・ボタン ▼ を押して、カテゴリー / ティンバー・プログラム・セレクトを選びます (ハイライト表示)。
3. カーソル・ボタン ◀、▶ を押して、プログラムを変更するティンバーを選びます。
4. CATEGORYダイヤルを回してカテゴリーを選びます。
5. VALUEダイヤルを回します。
6. MENU (OK) ボタンまたはENTERボタンを押して決定します。

**MIDI** 接続した外部MIDI機器からのMIDIプログラム・チェンジを受信して切り替えることもできます。(→PG p.320)  
MIDIプログラム・チェンジでの選択は、ティンバーのステータスがINTに設定されているものに限られます。

## ミキサー・パラメーターを調整する

### 各ティンバーの音量を調節する

1. COMBI>MIXERページを表示します。

PAGE+またはPAGE-ボタンを押して選びます。

このページでは、ティンバー1~16のパン、ボリュームの確認、および設定ができます。



2. カーソル・ボタン ▼ を押して、Volume を選びます (ハイライト表示)。
3. カーソル・ボタン ◀、▶ を押して、音量を調節するティンバーを選びます。
4. VALUEダイヤル等で調節します。

Note: ファンクションHold Balanceをチェックした場合、いずれかのボリューム・スライダー(ボリューム値)の1つを動かすと、その他のティンバーのボリュームも同時に変わります。このときティンバー1~16のボリューム・バランスを保ちながら動きます。全体の音量を調節するときに便利です。

### 各ティンバーのパン(定位)を調節する

1. COMBI>MIXERページを表示します。



2. カーソル・ボタン ▲、▼ を押して、Pan を選びます (ハイライト表示)。
3. カーソル・ボタン ◀、▶ を押して、パンを調節するティンバーを選びます。
4. VALUEダイヤル等で調節します。

Note: ティンバーのパンはプログラムのパン設定と相互に作用します。値がC064とき、プログラムのパンの状態と同じになります。ティンバーのパンを調節すると、オシレーターごとのパン設定を維持しながら、音の定位が左右に移動します。L001で左端に、R127で右端に定位します。

## トーン・アジャスト、EGアジャスト機能による音作り

トーン・アジャスト機能を使うと、各ティンバーのサウンドを簡単に調節することができます。

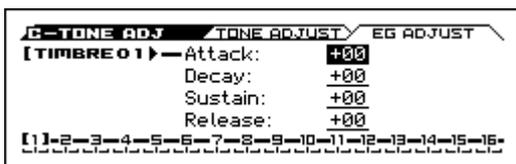
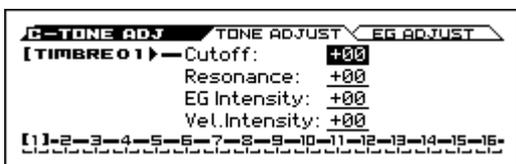
C-TONE ADJ>TONE ADJUSTページでは音色を変化させる代表的なパラメーターであるカットオフ、レゾナンスを、またC-TONE ADJ>EG ADJUSTページではアタック・タイムやリリース・タイムなどを、それぞれ調節することができます。

これらのエディットは、オリジナルのプログラムや、他のコンビネーションで使用しているプログラムのサウンドに影響しません。

1. C-TONE ADJ>TONE ADJUSTページまたはEG ADJUSTページを表示します。

MENUボタンを押してページ・メニューを表示します。PAGE+ (▼)またはPAGE- (▲)ボタンで「C-TONE ADJ」を選び、MENU (OK)ボタンを押します。

PAGE+またはPAGE-ボタンでページを選びます。



2. カーソル・ボタン ◀、▶ ボタンを押して、音を調整するティンバーを選びます。
3. 音を変化させるパラメーターをカーソル・ボタン ▲、▼ を押して選びます。
4. VALUEダイヤル等で値を変更します。

各パラメーターでのコントロールについては、p.31を参照してください。

## エディットしたコンビネーションを保存する

コンビネーションをエディットしたら必要に応じて保存してください。保存しないまま他のコンビネーションを選んだり、電源をオフにするとエディットした内容は消えてしまいます。

詳細は「プログラム、コンビネーションのライト」(→p.120)を参照してください。

また、SDカード(市販)に、コンビネーションを.PCGファイルで保存(セーブ)して管理をすることができます。(→p.123「SDカードへのセーブ」参照)

## REALTIME CONTROLSでサウンドやエフェクトを調節する

リアルタイム・コントロールによって、さまざまなエディットが可能です。

例えば、カットオフやレゾナンスを変化させることができます。

また、エフェクトのかかり具合を変えたり、アルペジエーターによるフレーズを変化させることができます。(→p.32参照)

Note: コンビネーション・モードでは、リアルタイム・コントロール・セクションのSELECTボタンで選択するTONE 1、TONE 2、EFFECTでエディットしたサウンドを保存することはできません。保存する場合は、トーン・アジャスト、EGアジャスト機能にある同様パラメーターを使用してください。

## レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

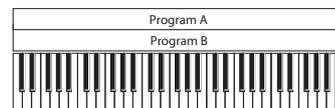
コンビネーションでは、鍵盤の位置やベロシティの強さで、発音させるプログラムを変えることができます。

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。

Tip: プログラム・モードでは、2つのプログラムによるレイヤー、またはスプリット設定が簡単に行えます。(→p.29「クイック・レイヤー/スプリット機能」参照)

### Layer(レイヤー)

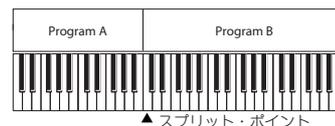
レイヤーでは、ノートを演奏すると、2つ以上のプログラムが同時に発音します。



Layer (レイヤー): 複数のプログラムを同時に重ねて演奏します。

### Split(スプリット)

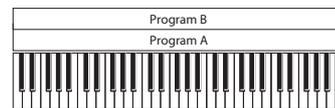
スプリットでは、異なる鍵盤領域で異なるプログラムを発音します。



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

### Velocity Switch(ベロシティ・スイッチ)

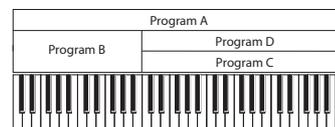
ベロシティ・スイッチは、ベロシティ(ノートを弾いた強さ)で発音するプログラムが変わります。



強 ↑ キー・タッチの強さ  
弱 ↓

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

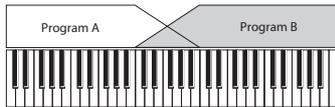
KROSSでは、最大16ティンバーのそれぞれに異なるプログラムを割り当てることができ、上記の方法を組み合わせることでさらに複雑な設定をすることができます。



強 ↑ キー・タッチの強さ  
弱 ↓

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

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

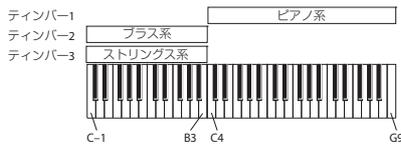


Keyboard X-Fade  
(キーボード・クロスフェード):  
低いキーから高いキーへ弾いていくとAの音量はフェード・アウト、Bの音量はフェード・インします。

## スプリットとレイヤーを設定する

### スプリット&レイヤー

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



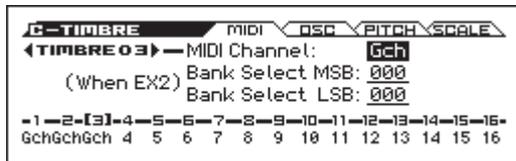
- COMBI>PROGページを表示します。
- ティンバー 1 にピアノ系のプログラムを、ティンバー 2 にプラス系のプログラムを、そしてティンバー 3 にストリングス系のプログラムを選択します。



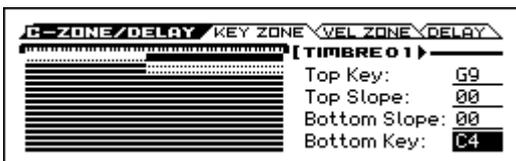
- ティンバー 1~3のStatusをINTにします。



- C-TIMBRE>MIDIページを表示します。
- ティンバー 1~3のMIDI ChannelをGch (Globalチャンネル) に設定します。



- C-ZONE/DELAY>KEY ZONEページを表示します。
- ティンバー 1のTop KeyをG9に、Bottom KeyをC4に設定します。



ノート値は、ディスプレイ上のパラメーターにカーソルを合わせ、ENTERボタンを押しながら鍵盤を押すことによっても入力することができます。

- ティンバー 2とティンバー 3のTop KeyをB3に、Bottom KeyをC-1に設定します。

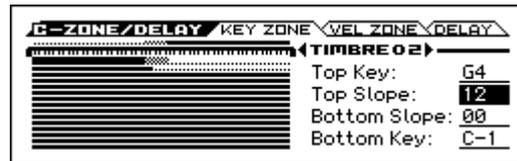
## キー・ゾーン・スロープ

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

上の例を元に変更を加えます。

- ティンバー 1のBottom KeyをG3に、ティンバー 2のTop KeyをG4に設定して、2つのティンバーが重なり合うようにします。
- ティンバー 1のBottom Slopeを12に、ティンバー 2のTop Slopeを12に設定します。

サウンドが急激に切り替わらず、徐々に変わっていきます。



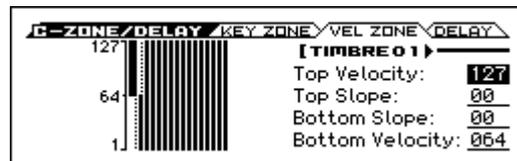
## ベロシティ・スイッチを設定する

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



- COMBI>PROGページを表示します。
- ティンバー 1 にプラス系のプログラムを、ティンバー 2 にストリングス系のプログラムを選択します。
- ティンバー 1、2のStatusをINTに設定します。
- C-TIMBRE MIDIページを表示します。
- ティンバー 1、2のMIDI ChannelをGch (グローバルMIDIチャンネル) に設定します。
- C-ZONE/DELAY>VEL ZONEページを表示します。
- ティンバー 1のTop Velocityを127に、Bottom Velocityを64に設定します。

ベロシティ値は、ディスプレイ上のパラメーターにカーソルを合わせ、ENTERボタンを押しながら鍵盤を弾くことによっても入力することができます。



- ティンバー 2のTop Velocityを63に、Bottom Velocityを1に設定します。

## ベロシティ・ゾーン・スロープ

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

上の例を元に変更を加えます。

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

## Status (ステータス) 設定

COMBI>PROGページで設定します。

各ティンバーの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。



詳しくは、「Status」(→PG p.71)を参照してください。

## MIDI 設定

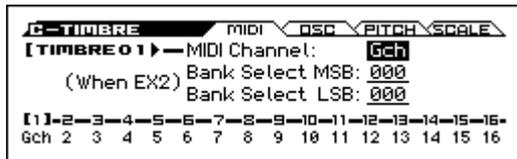
### MIDIチャンネル

C-TIMBRE>MIDIページで設定します。

本機鍵盤の演奏情報は、常にグローバルMIDIチャンネルで送信されます。そのため、本機鍵盤の演奏によって発音させたいティンバーのMIDIチャンネルは、すべてグローバルMIDIチャンネルと一致させる必要があります。

グローバルMIDIチャンネルと同じチャンネル番号に設定するか、Gchを選択すると、鍵盤演奏によって発音できます。

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



 プリロード・コンビネーションでは、アルペジエーターが割り当てられているティンバーのMIDIチャンネルがGchでない場合があります。これらのティンバーはアルペジエーターがオンのときのみ発音します。(アルペジエーターを使用したコンビネーションを作成するときに有益な方法です。)詳しくは、「コンビネーションとソングでのアルペジエーターの設定」(→p.78)を参照してください。特にアルペジエーターA/Bの割り当て、ステータス、MIDIチャンネルの関係に留意ください。

### バンク・セレクト(ステータス=EX2時)

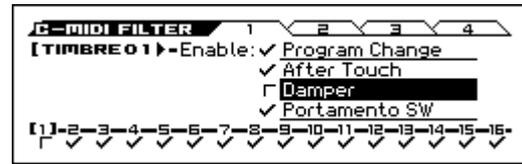
Status (COMBI>PROGページ)をEX2に設定すると、Bank Select MSB / LSBのLSB値とMSB値が有効になり、ここで設定したバンク・セレクトをMIDIで送信します。

## MIDIフィルター設定

C-MIDI FILTER>1~4ページで設定します。

それぞれのMIDIフィルター項目で、対応する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 Filterの各項目で実際に設定される内容は、各ティンバーがMIDIで送受信するかしないかを設定するもののため、あらかじめプログラムで設定された効果や機能を強制的にオン/オフするものではありません。



例えば、ポルタメントがオンになっているプログラムを設定してあるティンバーで、Portamento SW (Enable Portamento SW)のチェックを外しても、プログラムが持つポルタメント効果はオフになりません。

別の例として、ティンバー1にベースのプログラムを、ティンバー2にピアノのプログラムを設定したベース/ピアノのスプリットのコンビネーションで、ダンパー・ペダルの効果がティンバー2のピアノ・サウンドだけにかかるような設定をすることができます。

1. C-MIDI FILTER>1ページを表示します。
2. ティンバー 1のDamper (Enable Damper)のチェック・ボックスのチェックをはずします。
3. ティンバー 2のDamper (Enable Damper)のチェック・ボックスにチェックをつけます。

## プログラムの設定をコンビネーションに合わせて変更する

特定のコンビネーションの中で、他のプログラムとのバランスをとったり、特定の音響効果を作ったりするために、プログラムにさまざまな変更をすることができます。これらの変更は、本体に保存されているプログラムに影響したり、他のコンビネーションでプログラムのサウンドが変わったりすることはありません。(→PG p.77参照)

## ティンバーのオシレーター調節



C-TIMBRE>OSCページで設定します。

### Force OSC Mode

ティンバーのモノフォニック/ポリフォニックを設定します。プログラムの設定をそのまま使用してオリジナルのサウンドで発音させるには、PRGに設定します。強制的にモノフォニックとして発音させるときは、Mono、またはLegatoに設定します。反対に、モノフォニックのプログラムをポリフォニックで発音させるときは、Polyに設定します。通常は、これをPRGに設定します。

詳しくは、PG p.77「Force OSC Mode」を参照してください。

## OSC Select

ティンバーが、Oscillator Mode で Doubleのプログラムを使用している場合に、OSC1またはOSC2のみを発音させることができます。OSC1のみを発音させるにはonlyOSC1を設定します。反対にOSC2のみを発音させるにはonlyOSC2を設定します。プログラムの設定をそのまま使用してオリジナルのサウンドで発音させるには、OSC1&2に設定します。

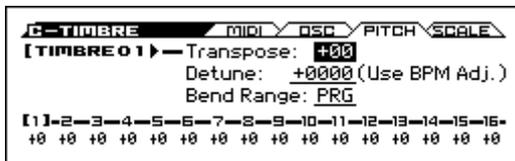
通常は、これをOSC1&2設定します。プログラムの設定に従いOSC1、2が発音します。

## Portamento(ポルタメント)

ティンバーのポルタメント・オン/オフや、ポルタメント・タイムを設定します。プログラムの設定をそのまま使用してオリジナルのサウンドで発音させるには、PRGに設定します。強制的にポルタメントをオンにしたいときやポルタメント・タイムを変更したいときは、001~127に設定します。

通常は、これをPRGに設定します。

## ピッチ設定



## Transpose(トランスポーズ)、Detune(デチューン)

これらのパラメーターはティンバーのピッチを調整します。C-TIMBRE>PITCHページで設定します。

- レイヤー・タイプのコンビネーションでは、2つ以上のティンバーを同じプログラムに設定し、Transposeを使用してそれぞれのピッチを1オクターブずらしたり、あるいはDetuneを使用して2つのピッチを少しずらしたりして、より豊かなサウンドを作ります。
- スプリット・タイプのコンビネーションでは、それぞれのキー・ゾーンに指定されたプログラムのピッチを、Transposeを使用して半音単位でシフトすることができます。

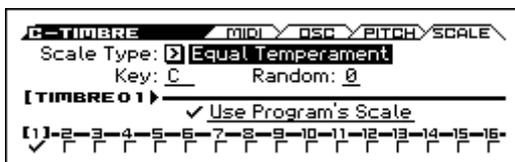
Note: ドラム・プログラムの発音ピッチを変更するときは、Detuneを使用します。Transposeの設定を変更すると、ノートとドラム・サウンドの配置がズレます。

## スケールの選択

### Use Program's Scale, Scale Type(ティンバーのスケールと全体のスケール)

各ティンバーのスケールを選択します。C-TIMBRE>SCALEページで設定します。

Use Program's Scaleにチェックをつけると、プログラムで選択したスケールが使用されます。ここにチェックが入っていないティンバーは、Scale Typeで選択したスケールが使用されます。

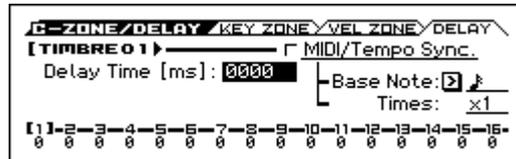


## ディレイ設定

ティンバーがノート・オンから、遅れて発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を設定します。C-ZONE/DELAY>DELAYページで設定します。

それぞれのティンバーには、ms(1/1000秒)またはテンポと同期させた値で、ディレイ・タイムを設定することができます。

DelayをKey Off(キー・オフ)に設定したときは、ティンバーはノート・オフで発音します。



## アルペジエーター機能を設定する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバックング・リフ、ベースのフレーズ、ドラム・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に演奏する機能です。コンビネーションでは、2基のアルペジエーターを使用することができます。アルペジエーターについては、p.75を参照してください。

## ドラムトラック機能を設定する

KROSSの高精度ドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らしながら、コンビネーションを演奏することができます。

ドラムトラック・パターンに合わせて、フレーズを探ったりすることができます。

好みのドラム・プログラムを選び、スタート方法等を設定することができます。

ドラムトラック機能については、p.85を参照してください。

## ステップ・シーケンサー機能を設定する

コンビネーションのステップ・シーケンサー機能は、ティンバー16のドラム・プログラムを使用します。1~16パッドで感覚的にドラム・ループ・パターンを作成して演奏することができます。

ステップ・シーケンサーについては、p.89を参照してください。

## エフェクト

エフェクトについては、「エフェクトの設定」(→p.69)を参照してください。

## コンビネーションを選んですぐに録音するには (オート・ソング・セットアップ)

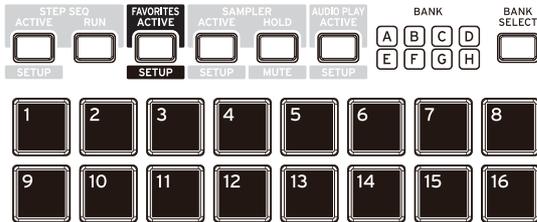
プログラムやコンビネーションの設定を、SEQUENCER ● (REC) ボタンを押すだけで自動的にシーケンサーのソングへコピーし、録音待機の状態まで設定してくれるオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。あとは、SEQUENCER ▶/■ (START/STOP) ボタンを押せば録音を開始できます。

詳しくは「オート・ソング・セットアップ機能」(→p.63)を参照してください。



# フェイバリット機能

## フェイバリット機能とは

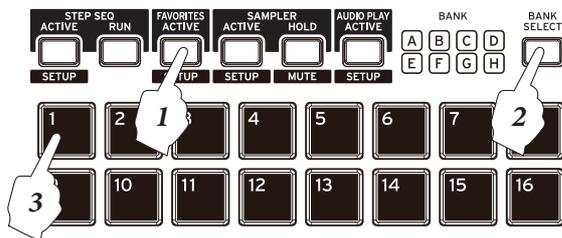


KROSSがもつ数多くのコンビネーションやプログラムからお気に入りの音色をフロント・パネルの16個のパッドに登録し、すぐに呼び出せる機能です。

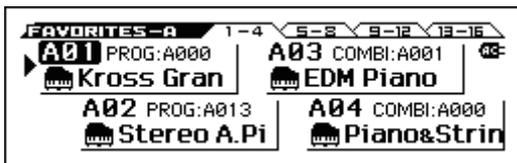
また、フェイバリットにMIDIプログラム・チェンジを設定し、外部MIDI機器の音色を手軽に呼び出すこともできます。

## フェイバリット機能の使い方

### フェイバリット音色を呼び出す



1. FAVORITES ACTIVEボタンを押して、フェイバリット機能をオンにします。(FAVORITES ACTIVEボタン点灯)



2. BANK SELECTボタンを押して、バンクを選びます。(BANK LED点灯)
3. 1～16パッドのいずれかを押してフェイバリットを選びます。登録した音色や設定が呼び出されます。(パッド点灯)

Note: VALUEダイヤルやカーソル・ボタン◀▶▲▼を操作するとフェイバリットを順番に選択することができます。

Note: フット・スイッチやMIDIフット・コントローラーでフェイバリットを操作することができます (p.23、PG p.305)。

Note: フェイバリット機能をオフにするには、PROG、COMBI、SEQのいずれかのボタンを押してください。

## フェイバリットに音色を登録する

フェイバリットに音色を登録するには、2つの方法があります。

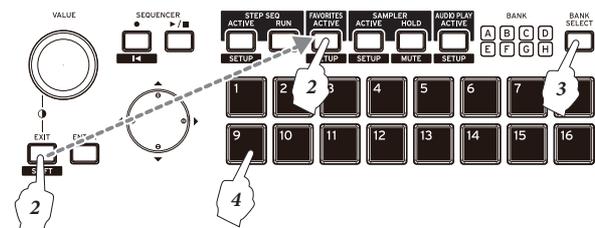
- 気に入った音色を、直接フェイバリットに登録する
  - フェイバリットに登録されている音色を、変更する
- それぞれ、次のように操作します。

1. フェイバリット機能で登録・設定した内容を残しておく場合は、電源をオフする前に必ず保存してください。保存するには、ファンクションWrite Favoritesを実行します。(→p.58「フェイバリットを保存する」参照)

### お気に入りの音色を直接登録する

プログラム・モードやコンビネーション・モードで選択されている音色を、直接フェイバリットへ登録する方法です。

1. プログラム・モードやコンビネーション・モードで、音色を選びます。(→p.27、p.47参照)



2. EXITボタンを押しながら、FAVORITES ACTIVEボタンを押し、登録待機状態にします。"Add to Favorite"と表示され、バンクLEDと1～16パッドが点滅します。

Note: 登録を中止するときには、EXITボタンを押します。

3. BANK SELECTボタンでバンクを選びます。
4. 1～16パッドのいずれかを押し、登録が完了です。

### ファンクションAdd to Favorite

プログラム・モードやコンビネーション・モードのファンクションAdd to Favoriteを実行して登録することもできます。

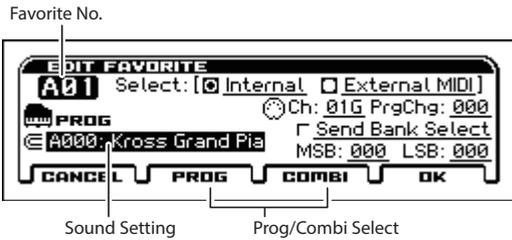
上記手順2の代わりに、FUNCTIONボタンを押してファンクション・リストを表示し、PAGE+ (▼)、PAGE- (▲)ボタンでAdd to Favoriteを選択、MENU (OK)ボタンで実行します。上記手順3、4で登録します。

## フェイバリット音色の登録内容を変更する

フェイバリット・ナンバーを指定し、すでに登録されている音色から他の音色に変更する方法です。

A01にはピアノ、A02にはオルガンなど、登録したい音色と順番があらかじめ決まっているときには、フェイバリットを切り替えながら次々と変更することができるこの方法が便利です。

1. 音色を変更するフェイバリットを選びます。(→p.57「フェイバリット音色を呼び出す」参照)
2. ENTERボタンを押して、EDIT FAVORITEダイアログを表示させます。選択中のバンクLEDと1～16パッドが点滅に変わります。



Note: 変更を中止するときは、EXITボタンを押します。

- 音色を選びます。通常の音色選択と同様、CATEGORY ダイヤル、VALUEダイヤルなどを使用して選びます。プログラムやコンビネーションと同様に、ENTERボタンを押すと表示されるリストから選ぶこともできます。リストで音色を選び、ENTERボタンを押して確定します。  
プログラムとコンビネーションを切り替えるときは、PAGE-(PROG)、PAGE+ (COMBI)ボタンを押します。
- 変更する音色が決まったら、MENU (OK)ボタンを押します。新しい音色に変更が完了しました。

### フェイバリットを並び替える

登録したフェイバリットの順番を入れ替えるときには、ファンクションCopy Favorite、Insert Favorite、Delete Favoriteを使用することができます。

ファンクションの操作方法については、p.14を参照してください。

- 選択しているフェイバリットを、ファンクションCopy Favoriteで、クリップボードにコピーします。
- 挿入する先のフェイバリットを選びます。ファンクションInsert Favoriteで、クリップボードのフェイバリットを挿入します。

Note: 挿入位置より後ろにあるフェイバリットは、バンク内で一斉に1つ後ろへ移動します。各バンクの末尾 (16) のフェイバリットは、押し出されて消えます。

- 選択しているフェイバリットを削除するには、ファンクションDelete Favoriteを使用します。

Note: 削除位置より後ろにあるフェイバリットは、バンク内で一斉に1つ前へ移動します。各バンクの末尾 (16) は初期化されたイニシャル・フェイバリットになります。

Note: All Favoritesにチェックをつけて実行すると、すべてのフェイバリットが削除されます。

## フェイバリットのより便利な使い方

フェイバリットを、より便利に使うための設定があります。それぞれのフェイバリットに対して、以下の設定をすることができます。

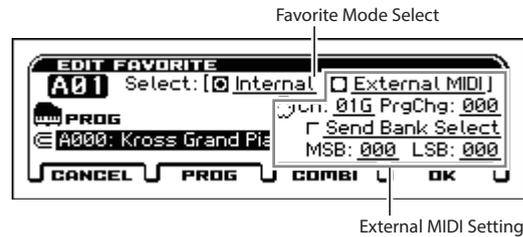
- 登録されている音色の変更  
(→p.57「フェイバリット音色の登録内容を変更する」参照)

- MIDI送信するプログラム・チェンジとバンク・セレクト

これらの設定はフェイバリットのエディットで行います。フェイバリットをエディットするには、以下の手順で操作します。

## プログラム・チェンジを設定する

- 「フェイバリット音色の登録内容を変更する」(→ p.57) 手順1、2を参照して、エディット・ページを表示します。



- エディット画面で各フェイバリットの各パラメーターを設定します。

**外部MIDI機器の音色を呼び出すときは、Favorites Mode Selectで設定します。**

InternalはKROSS内蔵音源の音色を鳴らすときに選びます。フロント・パネルで音色の登録操作を行うと、そのフェイバリットは自動的にInternalになります。Internalに設定されたフェイバリットを呼び出すと、各フェイバリット固有のプログラム・チェンジを送信します。(例:A-3=002, B-1=016)

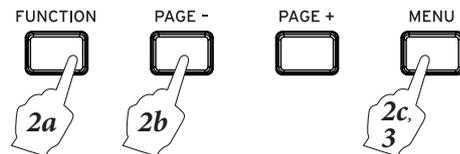
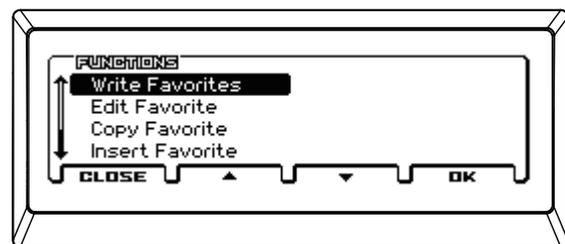
External MIDIは、外部MIDI機器の音色を呼び出すときに選択します。内蔵音源は無効になり、発音しなくなります。

Note: 内蔵音源と外部MIDI音源の音色を同時に切り換えて演奏するには、コンビネーションでEXTまたはEX2を併用してください。(→PG p.71参照)

## フェイバリットを保存する

音色をパッドに登録し終えたら、フェイバリットを保存してください。保存せずに電源をオフにすると、登録した設定は消えてしまいます。

- FAVORITES ACTIVEボタンを押してフェイバリット機能をオンにします。



- FUNCTIONボタンを押して、ファンクションWrite FavoritesをPAGE-(▲)ボタンで選び、MENU (OK)ボタンを押します。
- MENU (OK)ボタンを押すと、保存が実行されます。

# シーケンサー機能

## シーケンサー・モード概要

### KROSSのシーケンサー機能について

KROSSのシーケンサーは、アルペジエーター、ドラムトラック、ステップ・シーケンサー、高性能エフェクト、コントローラーなどのKROSSの多彩な機能を融合して、曲作りやライブ・パフォーマンスなど、さまざまな場面で活用することができます。

このシーケンサーは、最大128ソング、210,000MIDIイベントを記録できる16トラックMIDIシーケンサーです。内部音源以外に外部音源も使用してMIDIデータの録音と再生が行えます。

⚠ 電源を切ると、シーケンサー・モードの設定や録音したソングなど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SDカード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、ファンクションSave Template Songでライトしてください。

電源を入れた直後はソングの各データは入っていないので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめSDカードからデータをロードしたり、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.125、PG p.179)

### シーケンサー・モードの構成

シーケンサー・モードは次のような構成を持ちます。

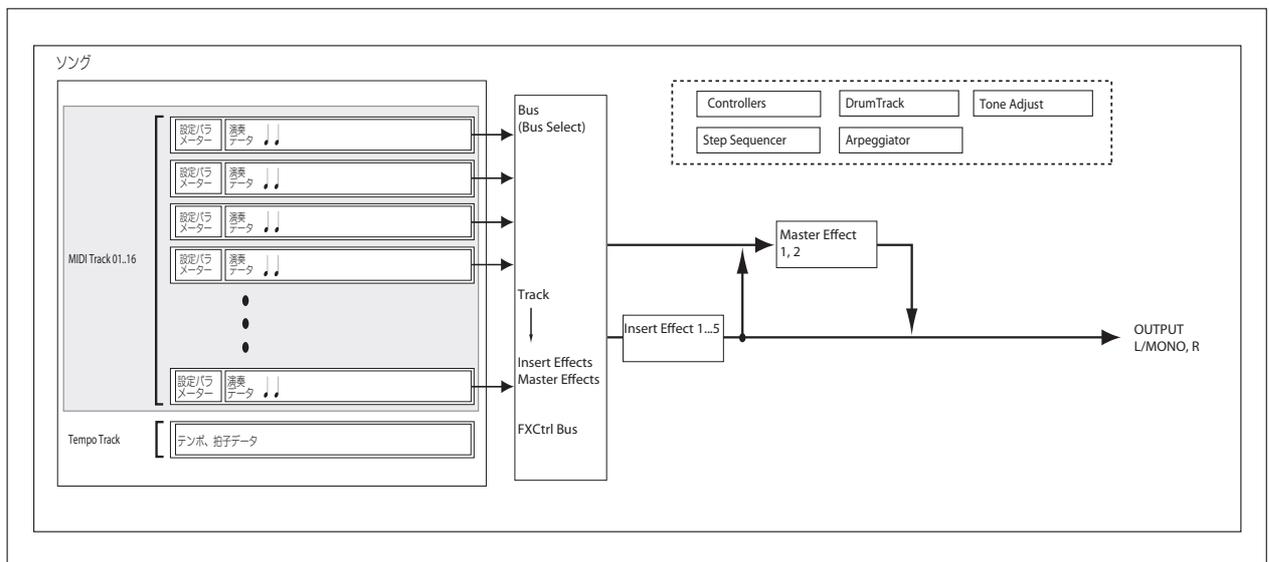
ソングは、トラック1~16、テンポ・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、アルペジエーター、ドラムトラック、ステップ・シーケンサー機能、エフェクトで構成されています。

トラック1~16は、曲の先頭に設定されている各トラックのプログラムやパン、ボリュームなどの「設定パラメーター」と、「演奏データ」で構成されています。テンポ・トラックは「テンポ、拍子データ」で構成されています。(→PG p.102「設定パラメーター/演奏データ」参照)

### ソングの録音とエディット

トラック1~16へ、リアルタイム・レコーディングすることができます。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・モードから選択します。

トラック1~16のエディットは、トラック単位や小節単位や、ノート・イベント等のイベント単位で行えます。例えば、ピッチ・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ティブ・コントロール・データなどのエディットが行えます。



# 再生する

## 再生の方法

シーケンサーのソング・データを再生するには、まず、録音するか、ソング・データをKROSSにロードします。

まずは、プリロード・データに含まれているデモ・ソングをロードして、再生してみましょう。

### ソング(デモ・ソング)のロード

1. 「プリロード・データのロード」(→p.129)を行います。

この操作では、KROSS本体にプログラムやコンビネーション・データとデモ・ソング・データをロードします。そのため、これまでにエディットしたり新規作成したデータは上書きされて消えてしまいます。これらのデータを残しておきたい場合は、SDカード(市販)にセーブしておいてください。

Tip: SDカードに保存したソングのデータのロードは「シーケンサー・モードで使用するソング(SNG)をロードする」(→p.125)を参照してください。

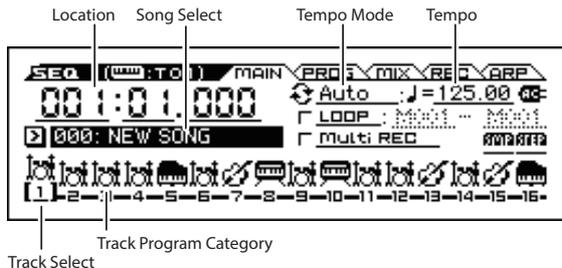
### ソングの再生

1. SEQボタンを押して(LED点灯)、シーケンサー・モードに入ります。

SEQ>MAINページまたはSEQ>PROGページを表示します。表示されていない場合は、EXITボタンを押します。

2. 再生するソングをSong Selectで選びます。

ソングはENTERボタン、カーソル・ボタン▲、▼ボタンやVALUEダイヤルを操作して選択することができます。ただし、ソングが1つしかない場合はこれらのコントローラーで選択することはできません。



3. SEQUENCER▶/■(START/STOP)ボタンを押します。

手順2で選んだソングの演奏が始まります。ディスプレイ左上のロケーション表示が、現在再生している小節数と拍を表示します。

4. 再生中にSEQUENCER▶/■(START/STOP)ボタンを押すと演奏が停止します。

もう一度SEQUENCER▶/■(START/STOP)ボタンを押すと、停止した位置から演奏が再開されます。

早送り、早戻しはSEQUENCER▶/■(START/STOP)ボタンを押しながら、カーソル・ボタンの▶(早送り)、または◀(早戻し)を押します。

早戻し、早送りのスピードはファンクションFF/REW Speedで設定します。(→PG p.144参照)

Note: Track Selectでは、鍵盤で発音するトラックを選択します。

### 再生開始位置の設定

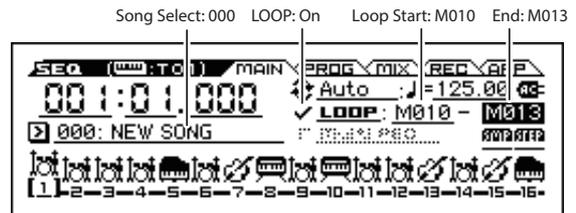
EXITボタン(◀SHIFT)とSEQUENCER●(REC)ボタン(▶◀)を押すことで、設定した位置へ移動すること(ロケート)ができます。初期設定では001:01.000へ移動します。移動する位置を変更するには、ファンクションSet Locationで設定します(→PG p.144参照)。

### ループ・プレイバック

#### すべてのトラックを同時にループさせる

LOOPチェック・ボックスをチェックすることで、ソングをループ再生/録音させることができます。ここでは、デモ・ソングの10小節から13小節をループさせてみましょう。

1. シーケンサー・モードのSEQ>MAINページを表示します。
2. LOOP(Loop All Tracks)にチェックを入れます。  
カーソル・ボタン▲▼◀▶で選び、ENTERボタンを押します。
3. 繰り返し再生させる小節の最初(Loop Start Measure)を10に、最後の小節(Loop End Measure)を13に設定します。  
カーソル・ボタン▶でそれぞれを選び、VALUEダイヤルで値を設定します。



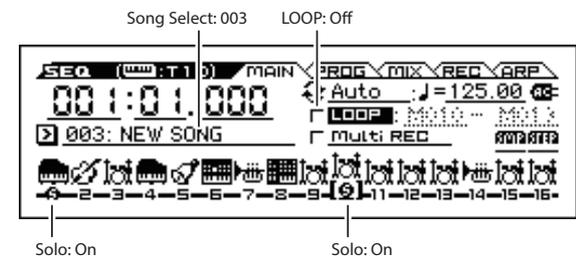
4. SEQUENCER▶/■(START/STOP)ボタンを押して、デモ・ソングを再生します。  
10小節から13小節を繰り返し、再生します。

#### トラックを個別にループさせる

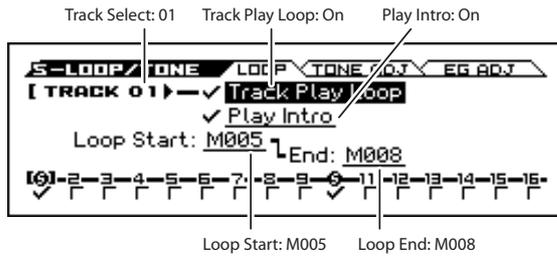
ソングの再生/録音時に、再生中のトラックを個別にループさせることができます。

ここでは例として以下のように設定します。

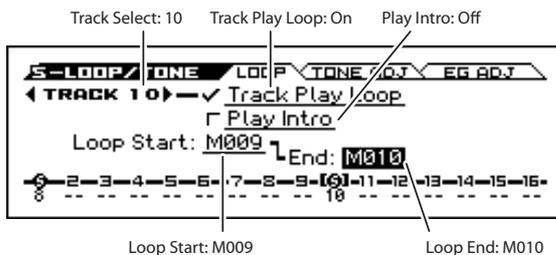
Note: LOOP(Loop All Tracks)をオフにしてください。Solo設定についてはp.61を参照してください。



1. シーケンサー・モードのS-LOOP/TONE>LOOPページを表示します。  
MENUボタンを押してメニューからS-LOOP/TONEを選び、MENU(OK)ボタンを押します。
2. 設定するトラック1を選びます。  
カーソル・ボタン◀を押して、左上のトラック・ナンバーにTRACK 01を表示させます。



- Track Play Loopをオンにします。  
カーソル・ボタン▲で選び、ENTERボタンを押してチェックを付けます。  
チェックすると、再生/録音時、設定した小節間を繰り返します。
- Play Introをオンにします。  
カーソル・ボタン▼で選び、ENTERボタンを押してチェックを付けます。  
チェックすると、再生時に、イントロ1小節目から始まり、設定した小節間を繰り返します。
- Loop StartをM005、Loop EndをM008に設定します。  
カーソル・ボタン▼でそれぞれを選び、VALUEダイヤルで値を設定します。
- 上記を参照して、トラック10を下図のように設定します。



上図の設定例では、最初の小節から再生した場合、次のように、設定区間を繰り返します。

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

Play Introをチェックしない場合は、次のように、設定区間を繰り返します。

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

## 各トラックの音量、パンを設定する

SEQ>MIXページで、各トラックの音量、パンを設定します。



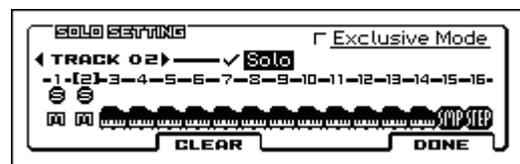
## 任意のトラックを消音する/任意のトラックだけを聞く(ミュート/ソロ機能)

本機にはトラック1~16の任意のトラックを消音するミュート機能と、ソロで出力するソロ機能があります。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、すでに録音したトラックのうちリズム・セクションだけを聞きながら新しいトラックを録音するなどの使い方ができます。ミュートとソロ機能の効果を確認してください。

- SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押します。
- SEQ>MIXページを表示します。PAGE+またはPAGE-ボタンを押して選びます。
- カーソル・ボタン▲でSoundを選びます。
- カーソル・ボタン◀、▶を押して、ミュートするトラックを選びます。トラック1を選びます。
- ENTERボタンを押してPlay、Muteを切り替えます。  
表示がP (Play)からM (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消音することができます。
- カーソル・ボタン▶を押してトラック2を選び、ENTERボタンを押してMuteに切り替えます。  
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、ENTERボタンを再度押します。



- トラック1をソロ・オンにします。  
FUNCTIONボタンを押してメニューからSolo Settingを選び、OKボタンを押します。Solo Settingダイアログが表示されます。  
カーソル・ボタン▼でSoloを選択し、カーソル・ボタン◀でTrack 01を選びます。ENTERボタンを押してチェックすると(S)が表示され、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ができます。  
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。  
カーソル・ボタン▶、ENTERボタンで、トラック2をソロ・オンにします。表示が変わり、トラック1と2の演奏が聞こえます。MIDIトラック3~16の音は聞こえません。



- ソロ・オンをオフにするには再度 ENTER ボタンを押します。MIDIトラック1と2をソロ・オフにしてください。  
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、Soundの設定で再生されます。

▲ ソロの設定は、ソングのセーブ時に記録されません。

## Exclusive Solo

Exclusive Soloは、前述のソロ機能によってソロ演奏させるトラックを常に1つに制限する機能です。Exclusive Modeをチェックすると、最後にソロ・オンされたトラックのみが演奏され、その他のトラックは常に消音します。

# 録音する

KROSSのシーケンサーは、鍵盤での演奏やモジュレーション・ホイールやピッチ・バンド・ホイール等のコントローラーの操作をリアルタイムに記録します。

基本的には1トラックずつ録音していくシングル・トラック・レコーディングで行います。

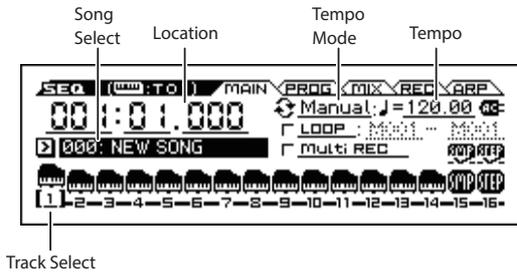
Note: シングル・トラック・レコーディングの他にはマルチ・トラック・レコーディングがあります。(→p.65参照)

## 録音準備

- 録音する前にGLOBAL>SYSTEMページでメモリー・プロテクトが解除されていることを確認してください。(→p.114「メモリーにプロテクトをかける」参照)

## ソングを選ぶ

- SEQボタンを押して(LED点灯)、シーケンサー・モードに入ります。
- Song Selectでソングを選びます。(SEQ>MAINページ等)カーソル・ボタン◀▶▲▼でSong Selectを選び、VALUEダイヤル等でソングを選びます。  
Note: 電源オン直後は、1曲の初期化されたソングが用意されます。1曲しかないときは他のソングは選べません。



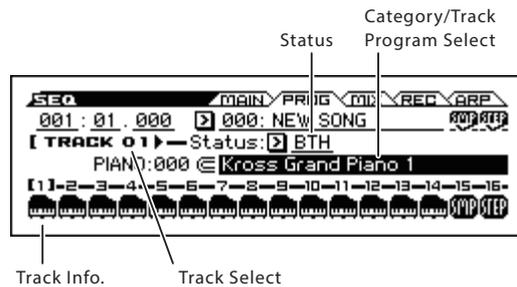
## トラック設定

トラックへのプログラムの割り当てや、ボリュームなどを設定します。

Tip: ここでは基本的な設定を順を追って説明しますが、次項でこれらの設定を自動的に行う方法を説明します。

- 「テンプレート・ソングを利用する」(→p.63)
- 「コンビネーションやプログラムの設定をコピーして使用する」(→p.63) ことも可能です。

- 各トラックにプログラムを割り当てます。  
PAGE+ボタンを押して、SEQ>PROGページを表示します。



カーソル・ボタン▼でProgram Selectを選びます。カーソル・ボタン◀、▶でプログラムを設定するトラックを選びます。CATEGORYダイヤルとVALUEダイヤル等でプログラムを選びます。手順はコンビネーションでティンバーにプログラムを割り当てる方法と同様です。(→p.50参照)

Tip: また、コンビネーションやプログラムの設定をコピーできます。(→PG p.140、p.142参照)

- Status で、各トラックが内部音源と外部音源のどちらを発音させるのかを設定します。  
通常は(内蔵シーケンサーで)内蔵音源を発音させるために、INTまたはBTHに設定します。

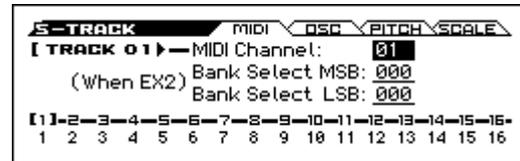
INT: 再生時、そのトラックに録音されているMIDIデータが内蔵音源で発音します。また、そのトラックをTrack Selectで選んで、本体の鍵盤を弾くと内蔵音源が発音し、コントローラーを操作すると内蔵音源をコントロールできます。

EXT, EX2, BTH: 再生時、そのトラックに録音されているMIDIデータがMIDI OUTから送信され、外部音源が発音します。またTrack Selectで選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作したときも、MIDIデータが送信され、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 (S-TRACK>MIDIページ)に合わせる必要があります。  
なお、BTHは、外部音源と同時に内蔵音源が発音、コントロールされます。

- 各トラックのパンとボリュームを設定します。  
PAGE+ボタンを押して、SEQ>MIXページを表示します。カーソル・ボタン▼でPan、Volumeを選びます。カーソル・ボタン◀、▶で設定するトラックを選びます。  
Panは各トラックのパンを、Volumeは各トラックの音量を設定します。



- 各MIDIトラックで発音させるMIDIチャンネルを設定します。  
S-TRACK>MIDIページを表示します。MENUボタンを押してS-TRACKを選び、表示します。



MIDI Channelで各トラックのMIDIチャンネルを設定します。通常、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録音や再生したとき、同時に発音します。

- エフェクトを設定します。  
S-FX ROUTING、S-IFX、S-MFXの各ページでエフェクトを設定します。(→p.72「コンビネーション、ソングのエフェクト設定」参照)
- テンポと拍子を設定します。  
テンポは、REALTIME CONTROLSでTEMPOを選択して設定します。KNOB1 (TEMPO) ノブを回して設定するか、SWITCH (TAP) ボタンを押す間隔をテンポとして設定します。

または、SEQ>MAINページ等で「(Tempo)を選び、VALUEダイヤル等で設定します。Tempo ModelはManualに設定します。

- 拍子を設定します。ここではTime Sig (Time Signature)で設定する例を説明します。通常、この方法は最初のトラックへの録音時に拍子を設定し、そのまま録音を開始する場合に使用します。

- SEQ>RECページを表示します。
- SEQUENCER ● (REC)ボタンを押して、Time Sig (Time Signature)を\*\*/\*\*にします。
- \*\*/\*\*を押して表示を反転させ、バリュー・コントローラーで拍子を設定します。
- SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押して録音を開始し、プリカウントが終わり、Locationが001:01.000を越えるのを確認した後にSEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押して録音を終了します。

プリカウント時にSEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押して録音を終了してしまうと記録されません。

- その他の設定を必要に応じて行います。

アルペジエーター (S-ARPページ)、MIDIフィルター (S-MIDI FILTERページ) 等を設定します。(→p.78参照)

トーン・アジャスト機能 (S-LOOP/TONE>TONE ADJ, EG ADJ ページ) でサウンドを整えてもよいでしょう。

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。

### 設定パラメーターの保存

ここで設定した「設定パラメーター」をテンプレートとして保存することができます。この設定を頻繁に使用する場合に、保存したテンプレートを、ロードして呼び出すことができるので、便利です。(→PG p.142「Save Template Song (Save as User Template Song)」参照)

### テンプレート・ソングを利用する

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。同時に、ドラム・パターンをトラックに割り当てることができます。

- SEQ>MAINページ等でFUNCTIONボタンを押して、メニューからLoad Template Songを選び、MENU (OK)ボタンを押します。ダイアログが表示されます。

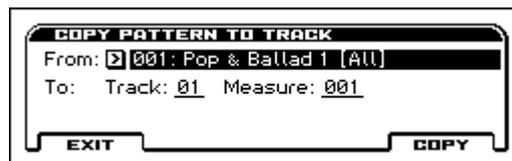


- Fromでロードするテンプレート・ソングを選びます。
- Copy Pattern to Track too?をチェックすると、Load Template Songの実行後に、ドラムトラック・パターンをコピーするダイアログが自動的に表示されます。

チェックしないで実行すると、手順2で選んだテンプレート・ソングのみがロードされます。

- テンプレート・ソングをロード実行するときはMENU (OK)ボタンを、実行しないときはFUNCTION (CANCEL)ボタンを押します。

実行するとTrack Play Loop以外のソングの設定データがコピーされます。



- Fromでコピーするパターンを選びます。  
SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押すと、現在選択しているパターンを実際に聞くことができます。  
To Trackでコピー先のトラックを選びます。  
Measureでコピー先の先頭の小節を設定します。  
772種類のプリセット・パターンのそれぞれのパターン・ネームの後ろには、音楽ジャンルと最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部が示されています。  
これらのプリセット・テンプレート・ソングのドラムス・トラックと、プリセット・パターンを対応させてロードすることで、プリセット・テンプレート・ソングそれぞれに適したドラムトラックを効率よくセットアップすることができます。
- 実行するときはMENU (COPY)ボタンを押します。  
実行するとMeasureが自動的にカウント・アップします。続けてパターンをコピーすることができます。コマンドを終了するときはFUNCTION (EXIT)ボタンを押します。

### コンビネーションやプログラムの設定をコピーして使用する

コンビネーションやプログラムの設定をシーケンサーにコピーすることができます。

以下の方法があります。

- オート・ソング・セットアップ機能  
オート・ソング・セットアップ機能は、コンビネーション・モードでコンビネーションを選んでいるとき、またはプログラム・モードでプログラムを選んでいるときに、その設定をシーケンサー・モードのソングにコピーして録音待機の状態にする機能です。
- ファンクションCopy From Combination、Copy From Program (→PG p.140、p.142)  
シーケンサー・モードのこれらのファンクションを使用して設定をコピーします。

### オート・ソング・セットアップ機能

- コンビネーション・モードに入ります。
- COMBI>MAIN ページで任意のコンビネーションを選び、アルペジエーター等を任意にエディットします。  
Note: コンビネーションのエディット状態を保存したい場合は、Write Combinationを実行してください。
- SEQUENCER ● (REC)ボタンを押します。  
(またはファンクションAuto Song Setupを選びます)  
Setup to Recordダイアログが表示されます。



- SEQUENCER ● (REC)ボタンを再度押すとオート・ソング・セットアップ機能が実行されます。またはMENU (OK)ボタンを押します。

シーケンサー・モードに自動的に移り、コンビネーションの設定をソングにコピーします。

- ▲ ステップ・シーケンサーのRUNのオン/オフ設定、ドラムトラックのTrigger ModeがStart Immediatelyのときのオン/オフ設定はコピーされません。使用する場合は各ボタンを押してオンにしてください。

コピー先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

- 自動的に録音待機状態になり、Metronome の設定 (→ PG p.112参照) にしたがってメトロノームが発音します。
- SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。録音を終了するときは、再度SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押します。

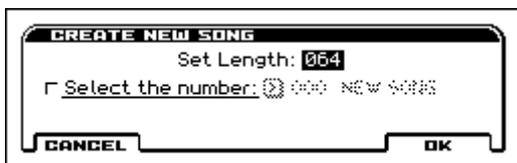
### ファンクションCopy From Combination、Copy From Program

シーケンサー・モードのこれらのファンクションを実行してコンビネーション、プログラムの設定をソングにコピーすることができます。

ダイアログですべてのチェック・ボックスをチェックすることによって、同じ設定がコピーされます。

### 新規ソングを作成する

- SEQボタンを押します。シーケンサー・モードに入ります。
- FUNCTIONボタンを押して、メニューからファンクションCreate New Songを選び、MENU (OK)ボタンを押します (SEQ>MAINページ等)。ダイアログが表示されます。



- Set Lengthで小節数を入力します。  
小節数は後からでも変更できます。(→PG p.144 「Set Song Length」参照)
- Select the numberをチェックすると、新規ソングのナンバーを指定できます。チェックしないときは、前から順番に作成されます。
- MENU (OK)ボタンを押すとソングが作成されます。

## トラックへのリアルタイム・レコーディング

「録音準備」が終わったら、録音を開始します。

鍵盤での演奏や、モジュレーション・ホイールやピッチ・バンド・ホイール等のコントローラーの操作を、リアルタイムに記録する録音方法です。1トラックずつ録音するのが基本で、この録音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、同時に録音するマルチトラック・レコーディングがあります。ドラムトラック、ステップ・シーケンサー、アルペジエーターを使って複数のトラックの演奏データを一度に録音するときや、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録音する場合にもこの方法を使用します。

### レコーディング・セットアップ

SEQ>RECページRecording Setupで、リアルタイム・レコーディング方法を設定します。

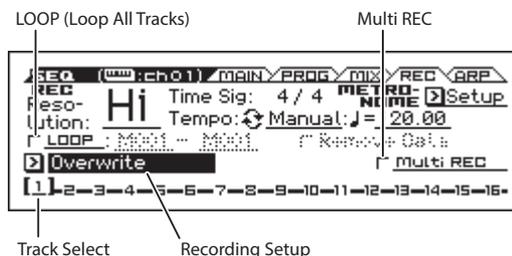
#### Overwrite(オーバー・ライト)

初期設定ではこの録音方法が選ばれます。

演奏データを上書き録音します。録音開始小節以降にあるデータがすべて消えます。

この方法で録音し、その後、他のリアルタイム・レコーディングやMIDIイベント・エディットなどで修正します。

- 録音するトラックをTrack Selectで選びます。  
鍵盤を弾くと選択したトラックが発音します。
- Recording SetupをOverwriteに設定します。



- SEQUENCER ● (REC)ボタン、SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを順番に押します。

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、録音が始まります。鍵盤を弾いたりモジュレーション・ホイールなどのコントローラーを操作して、録音してください。

- 演奏が終わったらSEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押します。

録音が終了し、ロケーションは録音開始の位置に戻ります。

この他に以下のレコーディング・セットアップがあります。

#### Overdub(オーバー・ダブ)

すでに録音されているデータを消去せずに、演奏データを重ねて追加する場合にこの方法を選びます。

#### Manual Punch In(マニュアル・パンチ・イン)

すでに録音されているトラックのデータを、SEQUENCER ● (REC)ボタンやフット・スイッチの操作で部分的に書き替えるときは、この方法を選びます。

### Auto Punch In(オート・パンチ・イン)

すでに録音されているトラックのデータを、自動で部分的に録音し直すときは、この方法を選びます。指定した範囲だけが録音され、新たなデータに書き替えられます。

### LOOP(Loop All Tracks ループ・オール・トラックス)

指定した小節範囲のトラックを繰り返し録音し、データを追加していくときは、この方法を選びます。ドラム・パターンの作成などに向きます。(→p.65「リアルタイム・レコーディング例」参照)

### Multi REC(マルチトラック・レコーディング)

複数のトラックを同時に録音するときに選びます。

MIDIマルチトラック・レコーディングは、ドラムトラック機能、アルペジエーター、ステップ・シーケンサー、また外部のマルチトラック・シーケンサーから、同時にチャンネルの異なる複数MIDIトラックをリアルタイム・レコーディングするときに使用します。

### レコーディング・レゾリューション

必要に応じて、REC Resolutionを設定します。トラックへのリアルタイム・レコーディング時、演奏したMIDIデータのタイミングを補正します。

SEQ>RECページで設定します。



例えば、REC Resolutionを♪に設定しておく、リアルタイム・レコーディングで演奏した8分音符のタイミングが揺れてしまった場合に、各音符のタイミングが下図2のように自動的に補正されます。Hiのときは演奏したままのタイミングで記録されます。



Tip: 録音済みのデータを補正するにはファンクションQuantizeを使用します。

まず、S-TRACK EDIT > SELECT MEASURE TO EDITページを表示します。次にクオンタイズをかける対象と小節範囲を指定し、ファンクションQuantizeを選択します。そろえるステップや、修正の強さを指定し、クオンタイズをします。クオンタイズをかける前の状態に戻すには、ファンクション・リストからUndoを実行します。

(→PG p.149 "Quantize")

### リアルタイム・レコーディング例

ここではTrack 01にドラム・プログラムを割り当て、次の1小節のドラムス・フレーズを作成する例を説明します。



1. 新規ソングを作成し、Track 01にドラム・プログラムを設定します。Track SelectでTrack 01を選び、ドラム・プログラムが鳴ることを確認してください。(→p.62参照)
2. SEQ>RECページを選び、Recording SetupでLOOP (Loop All

Tracks)をチェックし、M001-M001に設定します。

この設定で、1小節目のみをループして、演奏データをいくつも追加しながら録音できる状態になります。

3. REC Resolutionを♪に設定します。
4. SEQUENCER ● (REC)ボタン、SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを順番に押します。  
メトロノームのプリカウントが2小節鳴った後、録音が始まります。
5. 上の楽譜を参考にして、まずは鍵盤でC3を弾きBass Drumを1小節録音します。
6. 次に鍵盤でE3を弾きSnareを1小節、次にF#3を弾き、Hi-Hatを録音します。  
Tip: 録音中にRECボタン(点灯)を押すと、一時停止します。このときRECボタンは点滅します。再度、RECボタンを押すと録音が再開します。
7. SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押して、録音を終了します。
8. 再生して、録音した演奏を聞いてください。

SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押します。演奏を聞いたら、再度SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押して演奏をストップします。

9. 演奏に満足できない場合は、ファンクション Undo をチェックすると、録音する前の状態に戻すことができます。再度、手順4から録音をやり直してください。

Note: 録音が終了したら、LOOP (Loop All Tracks)のチェックをはずし、Recording Setupを通常使用するOverwriteに設定します。

また、S-LOOP/TONE>LOOPページを表示し、Track 01のTrack Play Loopをチェックし、Loop Start MeasureとLoop End Measureを001に設定します。再生するとMIDIトラック01は1小節目を繰り返し再生します。

## アルペジエーターや、ドラムトラック、ステップ・シーケンサー機能に合わせて演奏する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバックイング・リフ、ベースのフレーズ、ドラム・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に演奏する機能です。2つのアルペジエーターを同時に使用できます。アルペジエーターについては、p.75を参照してください。

ドラムトラックは、任意のトラックに設定したドラム・プログラムを多彩なドラム・パターンで鳴らします。ドラムトラック機能については、p.85を参照してください。

好みのドラム・プログラムを選び、スタート方法等を設定することができます。

ステップ・シーケンサーは、トラック16のドラム・プログラムを使用します。1~16パッドで感覚的にドラム・ループ・パターンを作成して演奏することができます。ステップ・シーケンサー機能については、p.89を参照してください。

## パッド・サンプラーによる演奏を録音する

パッド・サンプラーにMIDIチャンネルを割り当てることで、1つのトラックのノート情報としてパッドの演奏を録音することができます。

ソングを選択し、MAINページで“SMP(Pad Sampler)”をオンにすると、トラック15に設定されているティンバーは無効(発音しない)になり、代わりにパッド・サンプラーのオン/オフが、トラック15に設定されているMIDIチャンネルのノート・オン/ノート・オフとして記録されます。

“SMP(Pad Sampler)”がオフのときはトラック15のティンバーも通常どおり使用できます。(→PG p.105 “0-1: MAIN”)

Note: パッド・サンプラー用として使えるトラックは15から変更はできません。

## エクスクルーシブ・イベントの録音

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

再生時、エクスクルーシブ・メッセージをこれらのデータでソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールしたり、外部MIDI機器に送信することができます。

**MIDI** GM、XG、GS のエクスクルーシブ・メッセージをトラックに録音することはできますが、本機の音源では再現されません。

## トラックのパン、ボリューム、トーン・アジャスト等の変化をリアルタイム・コントロールで録音する

リアルタイム・レコーディング時に、パン、ボリューム、トーン・アジャストをコントロールすることによって、それらの変化を録音し、再生時に反映させることができます。

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

Note: これらのパラメーターのコントロールは、コントロール・チェンジやシステム・エクスクルーシブ・メッセージを送信します。これらのデータを録音するには、G-MIDI>FILTERページのEnable Control Change、Enable Exclusiveをチェックする必要があります。グローバル/メディア・モードに移り、チェックが付いていることを確認してください。

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

## 内部パラメーター・チェンジを録音する

内部パラメーター・チェンジの録音方法を説明します。例として、トラック1のプログラムにかかっているインサート・エフェクト(IFX1)のパラメーターを、別のトラックに録音されたパラメーター・チェンジを使って変更する方法を説明します。

Note: システム・エクスクルーシブ・メッセージを録音するには、G-MIDI>FILTERページのEnable Exclusiveをチェックする必要があります。グローバル/メディア・モードに移り、チェックが付いていることを確認してください。

1. MIDIトラック1に任意のプログラムを選び、IFX1のエフェクトをかけながら、16小節程度のフレーズを録音します。
  - SEQ>PROGページのProgram Selectで、Track 01に任意のプログラムを選びます。
  - S-FX ROUTING>BUSページで、Track01のBusをIFX1ヘルパーティングします。そしてS-FX ROUTING>IFXページでIFX1に任意のエフェクトを選びます。
  - Track SelectでTrack01を選び、SEQUENCER ● (REC)ボタン、SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンの順でボタンを押して、16小節程度のフレーズを録音します。

2. Track SelectでTrack 09を選び、パラメーター・チェンジを録音します。

Note: ここでは空きトラックを選んでください。データが記録されているトラックに録音する場合は、SEC>RECページのRecording Setupで、Overdubを選び、録音します。

- Track SelectでTrack09を選び、SEQUENCER ● (REC)ボタン、SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンの順でボタンを押して、録音を開始します。
- 録音中に、適当なタイミングでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーターを変更します。

S-FX ROUTING>IFXページのIFX1に他のエフェクトを選び、エフェクト・パラメーターの値を変えます。

Note: エフェクト・パラメーター・チェンジの他に、音色などのパラメーターを録音できます。対象となるパラメーターについては、PG p.153を参照してください。

3. 録音を終了します。

Note: エクスクルーシブ・メッセージは、常にTrack Selectで選択したカレント・トラックに録音されます。ここではトラック9 (Track09) に録音されます。

Note: イベント・エディットの画面で、録音されたエクスクルーシブ・イベントとロケーションを確認できます。エクスクルーシブ・イベントはEXCLと表示されます。

S-TRACK EDITページで、ファンクションEvent Editを選び、Set Event FiltersダイアログでEXCLにチェックし、OKボタンを押して確認してください。

- ⚠ エクスクルーシブ・イベントを他のイベントへ変更することはできません。また、他のイベントをエクスクルーシブ・イベントに変更することもできません。

4. S-FX ROUTING>IFXページなど、リアルタイムで変更したパラメーターのページを表示させて、再生すると、録音された設定が再現できます。

## リアルタイム・レコーディングで録音の対象となるエクスクルーシブ・メッセージ

以下が対象となるエクスクルーシブ・メッセージです。(→PG p.153参照)

- 外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージ
- シーケンサー・モードでのパラメーター・チェンジ
- フット・ペダル等にアサインされたMaster Volumeのユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ

## 編集機能 (エディット)

ソングにさまざまな編集(エディット)を加えることができます。次のようなエディットを行えます。

### ソング

**Load (Save) Template Song:** ソング用のテンプレートをソングにロード(セーブ)します。(→p.63参照)

**Copy From Combination/Copy From Program:** 指定したコンビネーション/プログラムの設定を、現在選ばれているソングの設定としてコピーします。

**Copy From Song:** 現在選ばれているソングに、指定したソングのすべての設定データと演奏データをコピーします。

**Rename Song:** 選択しているソングをリネームします。24文字まで入力が可能です。

**Delete Song:** 現在選ばれているソングを削除します。

**FF/REW Speed:** 早送りと早戻しのスピードを設定します。

**GM Initialize:** GMシステム・オン・メッセージをシーケンサー・モードに送り、各MIDIトラックをGM用の設定にリセットします。

**Set Song Length:** ソングの長さ(小節数)を変更します。

### トラック

**Event Edit:** MIDIデータをイベント単位でエディットします。

**Erase Track:** 指定したトラックのデータを消去します。

**Copy/Bounce Track:** Copy Trackは、コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。Bounce Trackは、2つのトラックにあるMIDIイベントを、一方のトラックにまとめます。バウンス元の演奏データはすべて消去されます。

**Erase Measure:** 指定した小節にある、演奏データを含む各種データを消去します。データの種類の指定して消去することもできます。デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

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

**Insert Measure:** 指定した数の小節を、指定したトラックにインサート(挿入)します。インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

**Repeat Measure:** 指定したトラックの演奏データを、小節単位で回数を指定して繰り返し挿入します。リピート・メジャーを実行すると、To End of Measureの次の小節から挿入し、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

**Copy Measure:** コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラック・データを上書きします。

**Move Measure:** 演奏データの数小節を指定した小節へ移動します。

**Create/Erase Control:** Create Controlは、コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンド、テンポの各データを、MIDIトラック、テンポ・トラックの指定した範囲に作成します。

Erase Control Dataはコントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンド、テンポの各データを、指定した範囲でイレース(消去)します。

**Quantize:** 入力したMIDIデータ(ノート・データ、コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンド、プログラム・チェンジ等)のタイミングを補正します。

**Shift/Erase Note:** 指定した範囲のノート・イベントを、シフト(移動)またはイレース(消去)します。

**Modify Velocity:** 指定した範囲内にあるノート・データのベロシティ値を、指定したカーブで時間の経過とともに変化させます。

**Rename Track:** 選択しているトラックをリネームします。24文字まで入力が可能です。

## MIDI ソングを保存する

作成したデータを忠実に再現するためにプログラム等と一緒に保存するSave Allによる保存をお薦めしますが、ソングに使用しているプログラムのナンバーや音色を変更していない場合は、ソングに関するデータ(.SNG)だけを保存するとデータ容量も少なくて効率的です。

 電源をオフにすると、シーケンサー・モードの設定や録音したソングの各データは消えてしまいます。

1. SDカード・スロットにSDカード（市販）を挿入します。  
SDカードのラベルを上に向け、端子側をSDカード・スロットに挿入し、クリック音がするまで押し込んで装着します。

 SDカードを装着するときは、SDカードの向きに注意してください。誤った向きで無理に装着すると、スロットやSDカードが破損したり、データが失われることがあります。

2. EXITボタン(  )を押しながらSEQボタン(  )を押して、グローバル/メディア・モードに入ります。
3. MENUボタンを押して、MEDIAタブを選択するとMEDIA>FILEページが表示されます。

TIP: グローバル/メディア・モードのGLOBALタブを表示している状態で、もう一度、EXITボタン(  )を押しながらSEQボタン(  )を押すと、MEDIAタブへジャンプすることができます。

4. FUNCTIONボタンを押します。PAGE-または+ボタンを押してSave Allを選びます。
5. MENU (OK)ボタンを押します。  
Save All (PCG and SNG)ダイアログが表示されます。名前を変更するときは適宜設定してください。(→p.122参照)
6. MENU (OK)ボタンを押すと保存（ライト）が実行されます。  
同じ名前のデータがある場合は上書きしてよいかを確認するメッセージが表示されます。上書きしてよい場合はMENU (OK)ボタンを押します。

### テンプレート・ソングの保存

よく使用するソングの音色や設定を、テンプレート・ソングとして本体に保存することができます。

ファンクションSave Template Songで保存します。

Note: 保存されるデータは、ソングで選択しているプログラムと、トラック・パラメーター、エフェクト、アルペジエーター等の設定です。

# エフェクトの設定

## KROSSのエフェクトの概要

エフェクトは134種類のフル・デジタル・エフェクトから選択できます。

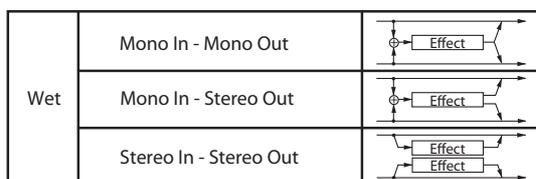
KROSSのエフェクトは、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクトと、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成されています。これらはすべてステレオの入出力を備えています。

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

## エフェクトの入出力

### インサート・エフェクト

インサート・エフェクトIFX1~5の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。Wet/DryのDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet(エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。



インサート・エフェクト1では、S01: Stereo Compressor~S63: Rotary Speaker、D00: St.Mltband Limiter~D10: Rotary SpeakerODのエフェクトを使用できます。

インサート・エフェクト2~4では、S01: Stereo Compressor~S61: AmpSim - Tremolo、D00: St.Mltband Limiter~D09: Vocoderのエフェクトを使用できます。

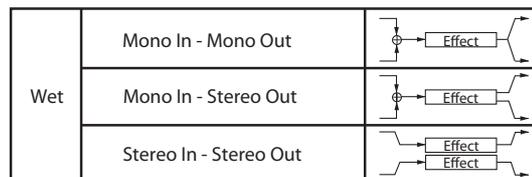
インサート・エフェクト5では、S01: Stereo Compressor~S61: AmpSim - Tremoloのエフェクトを使用できます。

### マスター・エフェクト

マスター・エフェクトMFx1、MFx2の入出力は、ステレオ・イン・ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、Send1、2で設定します。

マスター・エフェクトは、Wet/DryのDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は出力しません。Wet(エフェクトをかけた音)のみを出力します。Wet/Dryからの出力はReturn1、Return2で設定した出力レベルでL/Rバスへ送ります。この出力はBusのL/R出力(各モードのFX ROUTING>BUSページまたは同MIXERページ)とミックスされます。

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



マスター・エフェクト1では、S01: Stereo Compressor~S87: Phaser - Cho/FIng、D00: St.Mltband Limiter~D13: Early Reflectionsのエフェクトを使用できます。

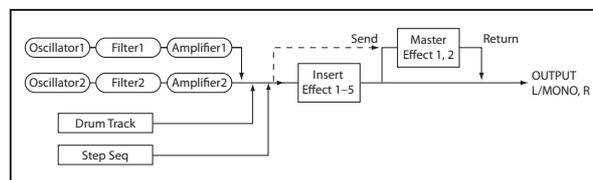
マスター・エフェクト2では、001: Stereo Compressor~120: Reverb - Gateのエフェクトを使用できます。

Note: 各エフェクト・ブロック図に入出力構成を示しています。(→PG p.224)

## 各モードのエフェクト

### プログラム・モード

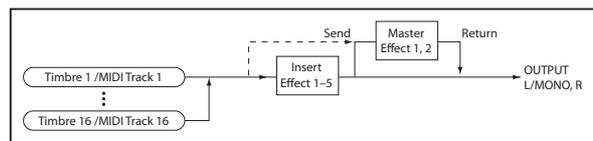
プログラムは、オシレーター(OSC1&2)の出力音を、フィルター(Filter)、アンプ(Amplifier)で音作りするのと同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバース等の空間処理をし、最終的なサウンドを調節します。また、ドラムトラック、ステップ・シーケンサー・プログラムの出力音にも、同様のエフェクトが使用可能です。これらの設定はプログラムごとに行えます。



### コンビネーション、シーケンサー・モード

コンビネーション、シーケンサー・モードは、ティンバー/トラックごとのプログラム音を、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理を調節します。これらの設定はコンビネーション・モードではコンビネーションごとに、シーケンサー・モードではソングごとに行います。

なお、シーケンサー・モードではエフェクトの切り替えや、エフェクト・パラメーターの変化を録音し、ソングの再生時に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。



### 外部入力(またはオーディオ・イン)

プログラム、コンビネーション、シーケンサーの各モードでは、外部入力音にエフェクトをかけることができます。本体の共通入力設定 G-SET (Use Global Setting)や、各モードの個別設定で、BUSやSendを設定することで、使用するエフェクトを設定します。(→p.73「オーディオ・インのエフェクト設定」参照)

外部入力音に使用するエフェクトの種類や設定によっては、発振音が発生する場合があります。入出力のレベルや、エフェクトの設定を調整してください。ゲインの高いエフェクトを使用するときは特に注意してください。

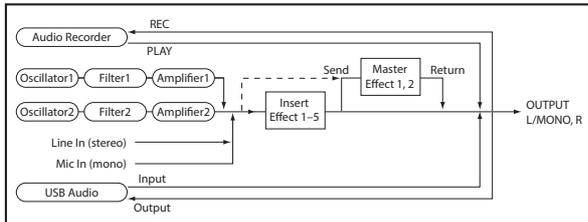
### オーディオ・レコーダー

プログラム、コンビネーション、シーケンサーの各モードで設定されたエフェクト効果をそのまま録音できます。

オーディオ・レコーダーの再生音にエフェクトをかけることはできません。

### パッド・サンプラー、USBオーディオ

パッド・サンプラーの再生音、USBオーディオ入力にエフェクトをかけることはできません。



## ルーティングとエフェクト設定

個々の音に対して、どのエフェクトに接続するかを設定するのがルーティングです。各モードで、プログラムのオシレーター、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックそれぞれについて設定します。ここでは、各モードでのルーティング設定とエフェクトの設定手順を説明します。

## プログラムのエフェクト設定

### ルーティング

1. P-FX ROUTING>BUSページを表示します。



2. Bus (Bus Select)で、オシレーターの出力を、どのバスへ送るかを設定します。オシレーターの出力をインサート・エフェクト1へ入力する場合はIFX1を選びます。

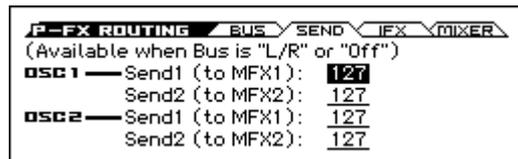
L/R: インサート・エフェクトへは送りません。OUTPUT L/MONO、Rへ送ります。

IFX1~5: インサート・エフェクトIFX1~5へ送ります。

Off: OUTPUT L/MONO、R、インサート・エフェクト1~5へは送りません。Send1 (to MFX1)、Send2 (to MFX2) (P-FX ROUTING>SENDページ)で設定した SEND・レベルでマスター・エフェクトへ直接送るときに選びます。

3. 手順2. で L/R または Offを選択した場合は、オシレーターごとのSend1 (to MFX1)、Send2 (to MFX2)で、マスター・エフェクトへのSEND・レベルを設定することができます。

P-FX ROUTING>SENDページで設定します。

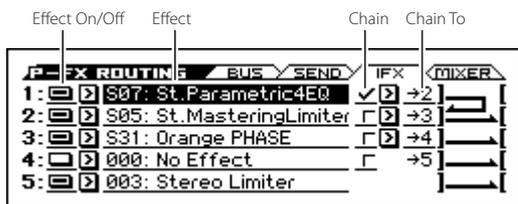


Bus (Bus Select)をIFX1~5にしているときは、インサート・エフェクト通過後のS1 (Send1)、S2 (Send2) (P-Fx Routing Mixerページ) でマスター・エフェクトのSEND・レベルを設定します。〔「インサート・エフェクト」(→p.71)手順6参照〕

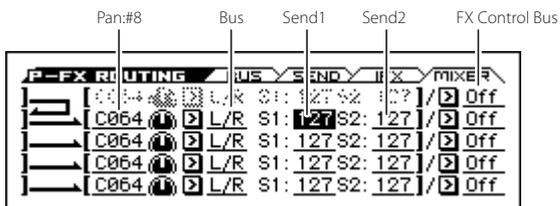
4. FX Control Busは、オシレーター 1、2の出力をFX Controlバスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統のFX Controlバスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(→PG p.219「エフェクト・コントロール・バス」参照)

## インサート・エフェクト

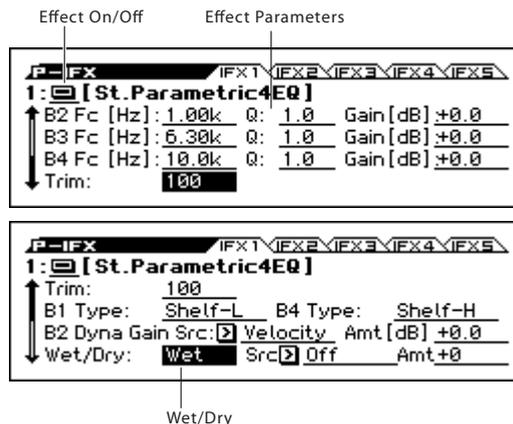
1. P-FX ROUTUNG>IFXページを表示します。



2. Effectで各インサート・エフェクトを選びます。  
ENTERボタンを押すとリストから選ぶことができます。  
*Tip:* ファンクション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。
3. Effect On/Offでインサート・エフェクトをオンにします。  
ENTERボタンを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。入力音そのまま出力されます。
4. チェインを設定します。  
Chainチェック・ボックスをチェックすると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。Chain Toを→2にします。  
→2を選択すると、IFX1→IFX2の順番でインサート・エフェクトが直列に接続されます。
5. P-FX ROUTUNG>MIXERページを表示します。



6. Pan:CC#8、Bus (Bus Select)、FX Control Bus、Send1、Send2でインサート・エフェクト通過後のパンやルーティングなどを設定します。  
Chainオンのときは、最後のインサート・エフェクト通過後の設定が有効です。(FX Control Busを除く)  
Pan: CC#8: パンを設定します。  
Bus (Bus Select): 出力先を設定します。通常L/Rに設定します。  
Send1、Send2: マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。ここでは127に設定します。  
FX Control Bus: インサート・エフェクト通過後の音をFX Controlバスに送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするとき使用します。2系統のFX Controlバスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(→PG p.219「エフェクト・コントロール・バス」参照)
7. P-FX ROUTUNG>IFXページで選択したインサート・エフェクトのパラメーターを調整します。  
P-IFX>IFX 1~5ページで、パラメーターを調節します。



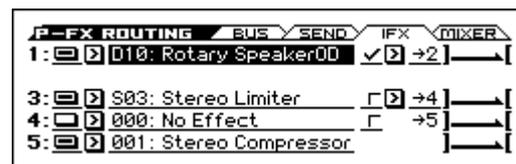
Effect On/Off: インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。P-FX ROUTUNG>IFXページのオン/オフとリンクしています。  
各エフェクトのパラメーターについては、PG p.224~を参照してください。

## ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト(D00: St.Mltband Limiter~D13: Early Reflections)は、その他のエフェクトよりも2倍の領域を使用します。  
インサート・エフェクト1ではD00: St.Mltband Limiter~D10: Rotary SpeakerOD、インサート・エフェクト2~4ではD00: St.Mltband Limiter~D09: Vocoder、マスター・エフェクト1ではD00: St.Mltband Limiter~D13: Early Reflectionsで使用できます。

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

IFX1 にダブルサイズ・エフェクトを選択した例



## マスター・エフェクト

1. Send1、Send2の設定 (P-FX ROUTUNG>SENDページまたはP-FX ROUTUNG>MIXERページ) によりマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。Send1、Send2が0のときはマスター・エフェクトへは入力されません。Send1がMFX1に、Send2がMFX2に対応します。
  2. P-MFX>SETUPページを表示します。
- 
3. MFX1、MFX2で、それぞれのマスター・エフェクトを選びます。手順はインサート・エフェクトと同様です。(→「インサート・エフェクト」参照)  
*Note:* ダブルサイズ・エフェクトはMFX1にのみ選択できます。(→p.71「ダブルサイズ・エフェクト」参照)

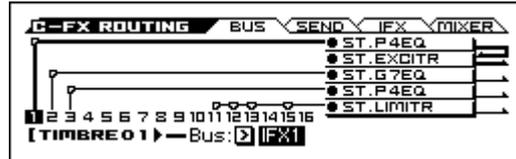
4. On/Offボタンを押して、マスター・エフェクトをオンにします。押すたびにマスター・エフェクトのオン/オフが切り替わります。Offのときは、マスター・エフェクトの出力がミュートされます。
5. Return1、Return2で、マスター・エフェクトの出力レベルを調整します。  
*Note:*各エフェクトのWet/DryのWet側の値が、各エフェクトでの出力レベルとなります。Dry音は出力しません。これにリターンの設定値をかけたものが (Return=127でx1.0) 実際のマスター・エフェクトの出力レベルとなります。
6. MFX1、MFX2ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを調整します。(→インサート・エフェクト手順7参照)

## コンビネーション、ソングのエフェクト設定

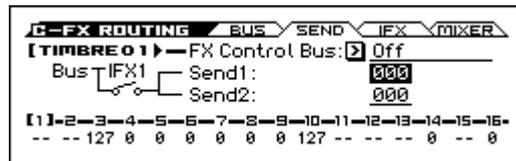
コンビネーション、シーケンサー・モードでは、ティンバー/トラックごとに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトへのルーティング設定をします。これらのモードでの設定方法は類似しています。ここでは、コンビネーションでの手順を説明します。

### ルーティング

1. C-FX ROUTING>BUSページを表示します。



2. Bus (Bus Select)で、ティンバーごとの出力を、どのバスへ送るかを設定します。ティンバーの出力をインサート・エフェクト1へ入力する場合はIFX1を選びます。  
 ディスプレイにルーティング、インサート・エフェクト、チェイ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IFX3、T03はIFX4、T11、T12、T13、T15はIFX5をそれぞれ使用しています。
3. C-FX ROUTING>SENDページを表示します。



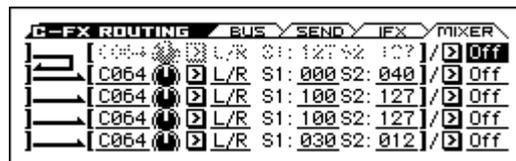
Send1、Send2では、マスター・エフェクトへのセンド・レベルをティンバーごとに設定します。

Bus (Bus Select)をL/RまたはOffに設定したときのみ設定は有効になります。

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

Bus (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S1 (Send1)、S2 (Send2) (C-FX ROUTING>MIXER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。

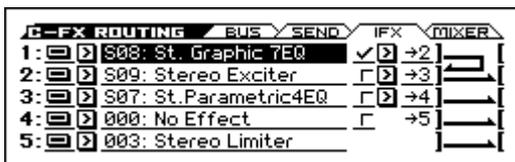
4. C-FX ROUTING>MIXERページを表示します。



FX Control Busは、ティンバー出力をFX Controlバスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときを使用します。2系統のFX Controlバスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(→PG p.219「エフェクト・コントロール・バス」参照)

## インサート・エフェクト

1. C-FX ROUTING>IFXページを表示します。



2. IFX1 ~ 5 で各インサート・エフェクトを選び、各設定を行います。
3. C-IFXページを表示します。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.71参照)

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

## マスター・エフェクト

プログラムと同様に設定することができます。(→p.71参照)

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

## オーディオ・インのエフェクト設定

LINE IN端子、MIC IN端子からの外部オーディオ入力にKROSSのエフェクトをかけて、オーディオ・レコーダーやパッド・サンプラーに録音したり、演奏するプログラムやコンビネーションに合わせて、マイク入力やライン入力にエフェクトをかけることができます。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 (D09:Vocoder) としても使用できます。

通常、グローバル/メディア・モードのG-INPUT>AUDIO INページの設定を共有します。そして、特定の設定、例えば、ボーカル用のマイク設定などを個別に持ちたいときは、プログラム、コンビネーション、シーケンサーのMIDIソングごとに設定を持つことができます。

## ルーティング

1. REALTIME CONTROLSにあるAUDIO IN 2を選択し、SWITCH ボタン (MIC/LINE) で、有効にする入力端子をMic (LED点灯)、Line (LED消灯)のどちらかに設定します。エディットした設定を保存する場合は、スイッチ、ノブを操作したときに表示されるポップアップ画面のMENU (WRITEボタン)を押します。
2. REALTIME CONTROLSにあるAUDIO IN 1を選択し、KNOB1ノブ (GAIN) で、入力ゲインを適切な値に設定します。(→p.21「入力機器の接続」参照)
3. REALTIME CONTROLSにあるAUDIO IN 1を選択し、KNOB2 (MF2/REVERB)ノブで、マスター・エフェクト2へのセンド・レベルを設定します。プリロード音色ではマスター・エフェクト2にはリバープ系またはディレイ系エフェクトが設定されています。
4. さらに詳細な設定を行うときは、手順1、2、3で、スイッチ、ノブを操作したときに表示されるポップアップ画面のFUNCTION (QUICK SETTING)ボタンを押します。



5. Bus Selectで、オーディオ入力をどのバスへ送るかを設定します。例えば、LINE INに接続した機器の出力をインサート・エフェクト1へ入力する場合は、Select=LineのBus (Bus Select)をIFX1に設定します。
6. Send1、Send2 は、各入力のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。Bus SelectをL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます。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 (各FX ROUTING>SEND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。

**!** 外部入力音に使用するエフェクトの種類や設定によっては、発振音が発生する場合があります。入出力のレベルや、エフェクトの設定を調整してください。ゲインの高いエフェクトを使用するときは特に注意してください。

7. Levelでは、入力する外部オーディオ信号のレベルを設定します。通常127にします。
8. FX Control Busは、オーディオ入力をFX Controlバスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統のFX Controlバスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です (→PG p.219「エフェクト・コントロール・バス」)。

- ⚠ 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。AUDIO IN -QUICK SETTING-ダイアログのPAGE+ (WRITE G-SET)ボタンで行います。
  - ⚠ 入力ゲイン (Gain)の設定は、グローバル/メディア・モードで保存されます。各モードのAUDIO INページやQUICK SETTINGダイアログでエディットはできますが、プログラム等ごとに個別には設定できません。
9. 各モードでグローバル/メディア・モードのInput設定を使用する場合は各モードの"AUDIO IN"ページでG-SETをチェックします。プログラム、コンビネーション、ソングで独自に使用する場合は、チェックをはずして設定します。

## ダイナミック・モジュレーション

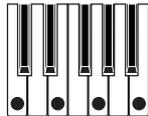
ダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、エフェクトの特定のパラメーターをKROSSのコントローラーやMIDIメッセージを使ってコントロールし、リアルタイムでエフェクトのかかり具合を変化させる機能です。

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、MIDI/Tempo Sync機能があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターやシーケンサーのテンポに同期させることができます。(→PG p.214[ダイナミック・モジュレーション(Dmod)とテンポ・シンク機能])

# アルペジエーター機能

## アルペジエーター機能を使って演奏する

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



鍵盤で押さえた和音をアルペジオ(分散和音)で発音する

本機のアルペジエーターは、それに加えて鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準に、さまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を搭載しています。この機能によってドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバックング・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。

さらにコンビネーション、シーケンサー・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・プログラム、ベース・プログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたリ、スプリットやペ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、1280個のユーザー・アルペジオ・パターンを内蔵しています。工場出荷時には、多種多様なプリセット・アルペジオ・パターンが収められています。また、ユーザー・アルペジオ・パターンは自分で作成することもできます。(→p.80参照)

## プログラム・モードでアルペジエーターを使って演奏する

### アルペジエーターのオン/オフ

1. プログラム・モードでプログラムを選びます。(→p.27「プログラムの選択」参照)



2. ARP ボタンを押して、アルペジエーターをオンにします(ボタン点灯)。
3. 鍵盤を弾くと、選択されているアルペジオ・パターンによる演奏がスタートします。
4. 再度 ARP ボタンを押すとアルペジエーターがオフになります(ボタン消灯)。  
再生されている場合は停止します。

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。

### テンポを変更する

- REALTIME CONTROLSでTEMPOを選択し、KNOB1ノブ(TEMPO)、またはSWITCHボタン(TAP TEMPO)でテンポを調整します。  
040.00~300.00の範囲で設定できます。SWITCHボタンLEDが4分音符(♩)で点滅します。

Note: テンポの設定はプログラムのライト時に保存されます。

Note: アルペジオの演奏スピードはResolution(PROG>ARPページまたはP-ARP>SETUPページ)の設定に影響を受けます。

Note: P-INPUT/CTRL>CONTROLLERSページではVALUEダイヤルやカーソル・ボタンで設定できます。

Tip: テンポを、外部のMIDI機器と同期させることができます。(→p.115参照)

 外部機器と同期する設定のときは、本機でテンポを変更することはできません。

### アルペジエーター・コントロール(MOD)

アルペジオ音の長さ、強さやシャッフル感をコントロールします。

1. プログラム・モードのPROG>ARPページを選びます。  
PAGE+ボタン(またはPAGE-ボタン)で選びます。
2. 設定を変更する下記パラメーターをカーソル・ボタン◀▶▲▼で選びます。
3. VALUEダイヤル等で値を変更します。

アルペジエーター・コントロール: [GATE]、[VEL]、[SWING]



動作設定

Arpeggio Pattern Select

### アルペジオ音の長さを変える

- アルペジエーター・コントロールの [GATE] を選び、値を変更すると、アルペジオ音の長さが変化します。

–方向で短く、+方向で長くなります。00でプログラム・パラメーター Gate (P-ARP>SETUPページ)での設定値になります。

Note: PROG>TONEページでReleaseを調整すると効果的です。

Note: REALTIME CONTROLSのTEMPOの中にあるARP-GATE (KNOB2ノブ)でもアルペジオ音の長さを変えることができます。(→PG p.310参照)

### アルペジオ音の強さを変える

- アルペジエーター・コントロールの [VEL] (Velocity)を選び、値を変更すると、アルペジオ音の強さが変化します。

–方向で弱く、+方向で強くなります。00でプログラム・パラメーター Velocity (P-ARP>SETUPページ)での設定値になります。

Note: PROG>TONEページで、Cutoff、Resonance、EG Intensityを調整すると効果的です。

### アルペジオ・パターンにシャッフル感を与える

- アルペジエーター・コントロールの [SWING] を選び、値を変更すると、偶数拍のアルペジオ音のタイミングを前後にずらします。

–方向で偶数番の発音のタイミングが早くなります、+方向で遅くなります。センター位置 (12時方向) でプログラム・パラメーター Swing (P-ARP>SETUPページ)での設定値になります。

Note: SwingはPreset Patternには無効です。

## アルペジオ・パターンの選択と動作設定

PROG>ARPページで、アルペジオ・パターンとアルペジエーターの動作方法を設定します。

- PROG>ARPページを選びます。
- 設定を変更する下記パラメーターをカーソル・ボタン◀▶▲▼で選びます。
- VALUEダイヤル等で値を変更します。チェック・ボックスはENTERボタンを押して設定を切り替えます。

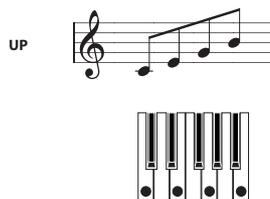
### アルペジオ・パターンを選択する

- Arpeggio Pattern Selectで、アルペジオ・パターンを選びます。

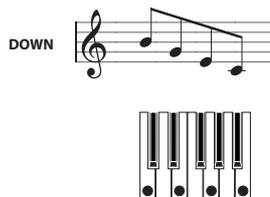
Preset: UP ~ Preset: RANDOM、0000~1279のアルペジオ・パターンから選びます。

工場出荷時には、0000~1023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。

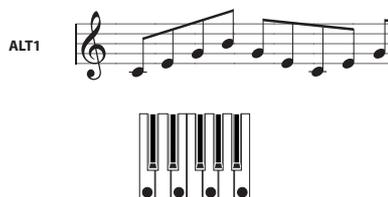
#### Preset: UP



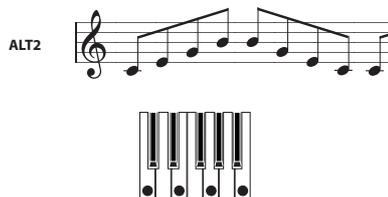
#### Preset: DOWN



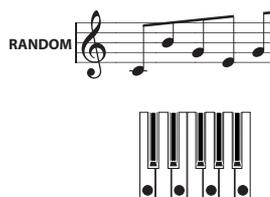
#### Preset: ALT1



#### Preset: ALT2

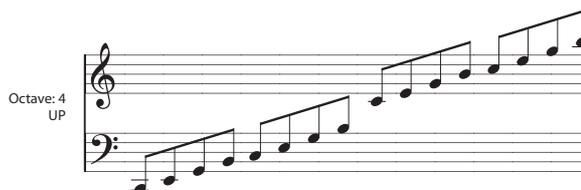


#### Preset: RANDOM



### アルペジオをオクターブに渡って演奏させる

- Octave で、アルペジオ音を展開させるオクターブの範囲を 1~4オクターブで設定します。



### アルペジオ音の間隔を変える

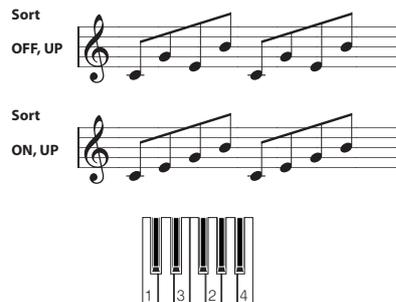
- Resolutionで、アルペジオ音の間隔を♩<sub>3</sub>〜♪で設定します。

### 弾いた和音の音程順に、アルペジオを演奏させる

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

**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

- Latch で、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。

**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

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

**チェックする:** 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クロックのタイミングに同期して動作します。

### アルペジオ演奏と、鍵盤で弾いた演奏を発音させる

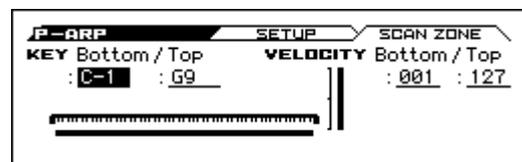
- Keyboard で、アルペジオ演奏と共に、鍵盤で弾いた演奏を発音させるかを設定します。

**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。

### アルペジエーターが動作する範囲を設定する

P-ARP SCAN ZONEページでは、アルペジエーターが動作するノート(鍵盤)とベロシティの範囲を設定します。



## コンビネーション・モードでアルペジエーターを使って演奏する

コンビネーション・モードは、2つのアルペジオ・パターンが同時に動作するデュアル・アルペジエーターで構成されています。

1. コンビネーション・モードで、コンビネーションを選びます。(→p.47「コンビネーションの選択」参照)

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

*Tip:* コンビネーションを切り替えていくと、ARPボタンのLEDが点灯するコンビネーションがあります(→p.79「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」参照)。

3. オン時、鍵盤を弾くと、アルペジオ演奏がスタートします。

- ▶ コンビネーションとソングでは、アルペジエーター A、B の設定によって、ARPボタンをオンにして鍵盤を弾いても、アルペジエーターがスタートしないものがあります。(→p.79参照)

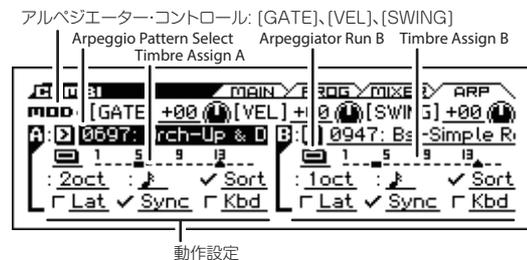
4. REALTIME CONTROLSでTEMPOを選択し、KNOB1 (TEMPO)ノブ、またはSWITCH (TAP)ボタンでテンポを調整します。

- ▶ ARPボタン、REALTIME CONTROLSのTEMPOにあるKNOB1 (TEMPO)ノブ、SWITCH (TAP)ボタンは、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。

### アルペジオ・パターンの選択と動作設定

アルペジオ・パターンとアルペジエーターの動作方法を設定します。

1. COMBI>ARPページを選びます。



2. 「アルペジエーター・コントロール (MOD)」(→p.75)、「アルペジオ・パターンの選択と動作設定」(→p.76)を参照して、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

### 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をオンにします。ここをオンにしたアルペジエーターが、ARPボタンをオンにしたときに動作します。

ただし、Timbre Assignで確認できるティンバー1~16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のみアルペジエーターによる発音が行われます。設定はC-ARP>ASSIGNページArp Assignで行います。(→p.78参照)

### Arpeggiator-A、Arpeggiator-B

Pattern Select、Resolution、Octave、Sort、Latch、Key Sync、KeyboardのパラメーターをA、Bそれぞれに対して設定します。(→p.76参照)

## コンビネーションとソングでのアルペジエーターの設定

コンビネーション、シーケンサー・モードは、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・アルペジエーター構成となっています。

ここでは、コンビネーション・モードを例にして手順を説明します。

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をアサインできます。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設定

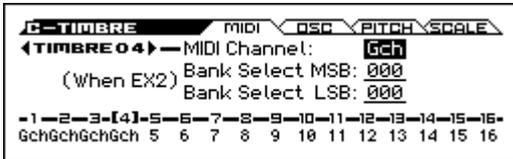
1. COMBI>PROGページを選びます。

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。使用するティンバーのStatusをINTに設定します。ここではティンバー1~4のStatusをINTに、ティンバー5~16はOffにしてください。



2. C-TIMBRE>MIDIページを選びます。

MIDI ChannelをGchまたはグローバルMIDIチャンネル (G-MIDI>BASICページ MIDI Channelで設定) に一致させます。ティンバー1~4のMIDI ChannelをGchにします。



3. C-ARP>ASSIGNページを選びます。



4. テンポを設定します。

設定方法は、プログラムと同様です。ただし、テンポはアルペジエーターA、Bで共通です。

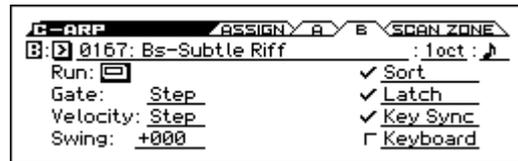
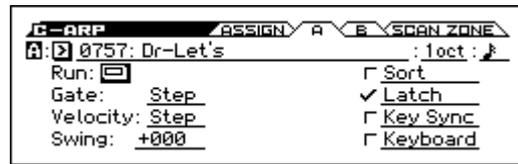
5. ARP Assignを設定します。

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. C-ARP>A、BページのRun (Arpeggiator Run)を設定します。動作させるアルペジエーターをオンにします。ここでチェックしたアルペジエーターが、ARPボタンがオンのときに動作します。

手順2と3に示すディスプレイのように設定すると、ARPボタンがオンのとき、ティンバー1ではアルペジエーターAが、ティンバー2、3ではアルペジエーターBが動作します。ARPボタンがオフのとき、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ARP AssignがOff、またはRun (Arpeggiator Run)がオフのとき、アルペジエーターは動作しません。



7. C-ARP>A、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.76参照)

8. ARP Scan Zone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。

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。C-ZONE/DELAY>KEY ZONE、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、グローバル/メディア・モードでメモリー・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.120、p.114参照)

10. 手順1~3に示すディスプレイでのStatus、MIDI Channel、ARP 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。

### コンビネーションPIANO: 032 Piano Trio

プリロード・コンビネーションで設定されている高度なエディット・テクニックを紹介します。

特定の鍵盤領域を弾いたときにアルペジエーターが動作して、鍵盤演奏とは異なる音色でアルペジオを演奏する設定と、アルペジエーターがオフのときは、アルペジエーター用の音色は全く発音しない設定を組み合わせたエディットです。

演奏する前にグローバルMIDIチャンネル(G-MIDI>BASIC MIDI Channelで設定)が01であることを確認してください。

コンビネーションPIANO: 032 Piano Trioを選び、ARPボタンをオンにして演奏してください。アルペジエーター演奏がわかりやすいように、DRUM TRACKボタンをオフにしてください。

- アルペジエーター A が、ティンバー 2、3 と 14 にアサインされています。鍵盤を弾くと、ベース・リフのアルペジオ・パターンでティンバー 2 と 3 のプログラムが発音します。(COMBI>ARPページ)
- AのBottom Key、Top Key (C-ARP>SCAN ZONEページ) で、C4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。
- ティンバー 14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、ティンバー 2と3のプログラムを発音させるための設定です。  
ティンバー 2、3と14の設定を確認してください。

Timbre	Status	MIDI Channel	Assign
2,3	INT	02	A
14	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。ティンバー 2と3はMIDI Channel が02のため発音しません。ティンバー14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、鍵盤を弾くとティンバー 14 (Gch) にアサインされているアルペジエーターAが動作します。ティンバー 2と3はアルペジエーターAによって発音します。ティンバー 14はStatusがOffであるため発音しません。
- ティンバー 14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だけにティンバー 2と3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BASS: 035 Jazzy Guitar

演奏する前にグローバルMIDIチャンネル(G-MIDI>BASIC MIDI Channelで設定)が01であることを確認してください。

コンビネーションBASS: 035 Jazzy Guitarを選び、ARPボタンをオンにして、演奏してください。

- アルペジエーター Aがティンバー 6、7、8と14に、アルペジエーター Bがティンバー 4、5と9にアサインされています。全鍵のいずれかの鍵盤を押すとティンバー6~8のドラム・プログラムが、アルペジエーター Aのアルペジオ・パターンで発音します。また、B3以下の鍵盤を弾くとティンバー 4、5と9のベース・プログラムが、ベース・ラインのアルペジオ・パターンで発音します。
- AのBottom Key、Top Key (C-ARP>SCAN ZONEページ) で、全鍵に渡ってアルペジエーター Aが動作するように設定されています。
- BのBottom Key、Top Key (C-ARP>SCAN ZONEページ) で、B3以下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。
- ティンバー 14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ティンバー6~8のプログラムを発音させるための設定です。前述の「コンビネーションPIANO: 032 Piano Trio」を参照してください。

## アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる

プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定を呼び出すか、現在の設定を維持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。

LOAD ARP WHEN CHANGING (GLOBAL>SYSTEMページ) で設定します。(→p.114参照)

# 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することが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:

0000~1279 (1280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。

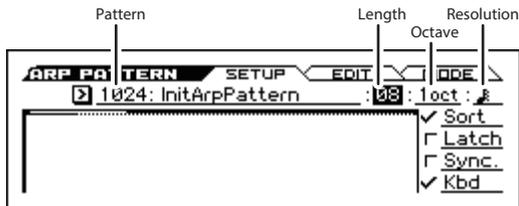
エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンは0000~1279のメモリー・エリアにライトできます(→p.122参照)。また、MEDIAモードでメディアに保存することができます。

## 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.114)

プログラム・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. プログラム・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. ARP ボタンを押して、アルペジエーターをオンにします。(ボタンが点灯)  
Tip: アルペジエーターがオフのプログラムからグローバル/メディア・モードに移動した場合でも、ARPボタンでオンにできます。
3. グローバル/メディア・モードのARP PATTERN>SETUPページを選びます。



Note: プログラム・モードから移動すると、Aが自動的に選ばれます。

4. 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。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、ソングに影響します。

5. 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: 0000~1023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。

6. Octave、Resolution、Sort、Latch、(Key) Sync.、Kbd (Keyboard)の各パラメーターを設定します。

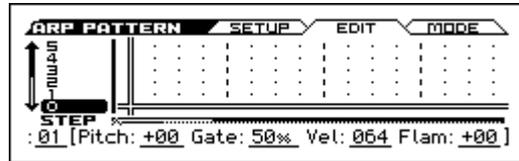
これらはプログラム・パラメーターですが、ここでも設定できます。

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、プログラム・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 Patternsでは保存されません。

ここでは手順3の図のように設定してください。

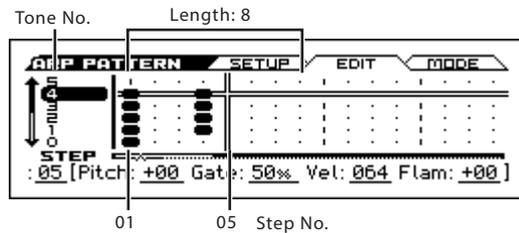
7. ARP PATTERN>MODEページでは、アルペジオの展開のしかたなどを設定します。

8. ARP PATTERN>EDIT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。

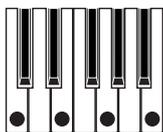
- Step (ステップ): ユーザー・アルペジオ・パターンは最大64のステップを持ちます。アルペジエーターは1番目のステップから、Resolutionで設定した音符の間隔で演奏していきます。グリッド表示の縦線がステップを表わします。
- Tone (トーン): 1つのステップでは最大12トーン (Tone No. 0~11) を和音で発音させることができます。



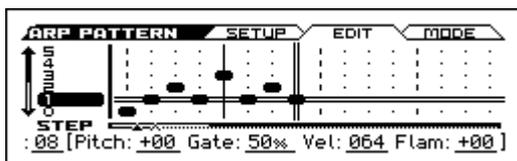
9. StepにToneを入力します。カーソル・ボタン◀▶▲▼でStepを選び、ENTERボタンを押します。押すたびにオン/オフが切り替わります。上図ではTone No.:04、Step No.:05を指しています。

10. Stepでステップを選び、それぞれのステップごとに、Pitch (Pitch Offset)、Gate、Vel (Velocity)、Flamを設定します。(「パターン作成例」手順3参照)

## パターン作成例

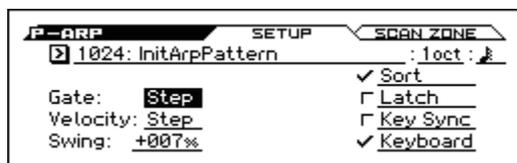


1. ARP PATTERN>EDITページを選びます。
2. 下図のようにトーンを入力します。



3. 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。)
4. Step 01~08それぞれにPitch (Pitch Offset)、Gate、Velocity、Flamを設定します。  
Pitch (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。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ができます。(→次項「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。LGT (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。  
Vel (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、プログラム・モードで選択されているプログラムのP-ARP>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、P-ARP>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。



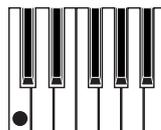
▲ Gate、Velocity、Swingを設定するときは、PROG>ARPページの[GATE]、[VEL]、[SWING]を+00に設定してください。



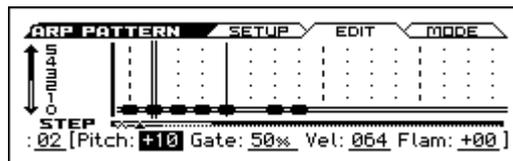
5. ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ファンクションRename Arpeggio Patternで変更します。(→PG p.181参照)

6. 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.122参照)  
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。
7. 同時にプログラムの状態を保存する場合は、プログラム・モードへ戻り、プログラムをライトしてください。(→p.120参照)

## メロディのパターン

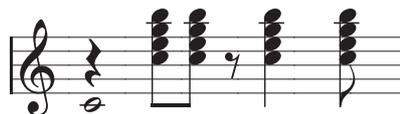


1. ARP PATTERN>EDITページを選びます。
2. Step 01、02、03、04、05、07、08 (06以外) にトーン0をセットします。
3. ピッチを設定します。Step 02のPitchを+10、Step 05のPitchを+12、Step 08のPitchを-2にします。



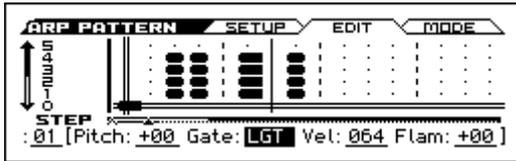
4. 1つの鍵を弾くとアルペジオ演奏が始まります。

## 和音のパターン

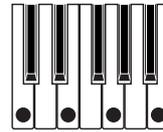
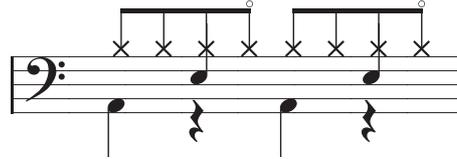


1. ARP PATTERN>EDITページを選びます。
2. Step 01にトーン00をセットします。
3. Step 03、04、06、08にトーン01~04をセットします。
4. Step 01を選び、GateをLGT (Legato)にします。
5. Step 06を選び、GateをLGT (Legato)にします。

Tip: ギターのカッティング等のニュアンスを出すにはFlamを設定します。プログラム・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。P-ARP>SETUPページでGateをStepにします。そして、ARP 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。



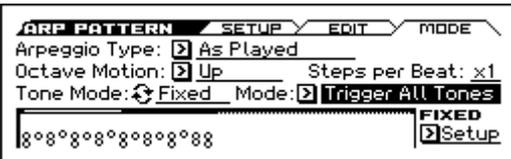
次のリズム・パターンを入力してみましょう。



### ドラム・パターン

Fixed Noteでドラム・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、プリロード・プログラムのDRUMS/SFX: 000 Basic Kit 1を選択してください。
2. ARP PATTERN>MODEページを選び、パラメーターを設定します。  
(Arpeggio) Tone ModeをFixed (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。  
Mode (Fixed Note Mode)をTrigger All Tonesにして、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が発音条件が決まります。(→PG p.169参照)

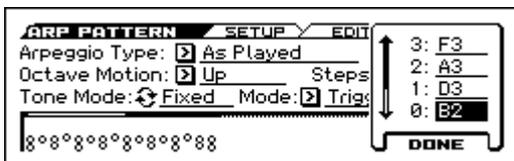


5. キック (Tone00) を入力します。  
Step 01と09にトーン00 (B2) をセットします。
6. スネア (Tone01) を入力します。  
Step 05と13にトーン01 (D3)をセットします。
7. クローズ・ハイハット (Tone04) を入力します。  
Step 01, 03, 05, 09, 11, 13にトーン04 (F#3)をセットします。
8. オープン・ハイハット (Tone 05) を入力します。  
Step07と15にトーン05 (A#3)をセットします。
9. Mode (Fixed Note Mode)がTrigger All Tones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。  
Mode (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。
10. ステップごとのパラメーターを設定します。  
Vel (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。

3. 各ToneにFixed Note No.を設定します。  
FIXED Setupのダイアログを開きます。Fixed Noteの一つ一つに、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。  
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.
0	B2(キック)
1	D3(スネア)
4	F#3(クローズ・ハイハット)
5	A#3(オープン・ハイハット)

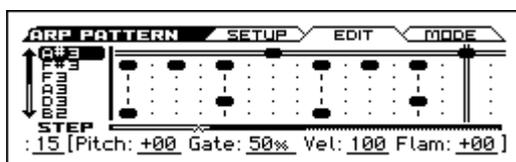
ここでGate、Vel (Velocity) の設定は、プログラム・モードで選択されているプログラムのP-ARP>SETUPページでGate、VelocityがStepに設定されているときに有効です。Step以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々のGate、Velocityの設定は無視され、P-ARP>SETUPページの設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。



Gate、Velocity、Swingを設定するときは、PROG>ARPページの[GATE]、[VEL]、[SWING]を+00に設定してください。

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、Fixed Note No.を選び、ENTERボタンを押した後、鍵盤を押してノート・ナンバーを入力するとよいでしょう。決定するには再度ENTERボタンを押してからEXITボタンを押します。

4. ARP PATTERN>EDITページを選びます。



## デュアル・アルペジエーターのエディット

デュアル・アルペジエーターは、コンビネーション・モードまたはシーケンサー・モードで設定できます。

ここでは、コンビネーションを例として手順を示します。

コンビネーション・モードで選択したアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。シーケンサー・モードからアルペジオ・パターンをエディットする場合も同様です。

1. コンビネーション・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. ARP ボタンを押して、アルペジエーターをオンにします。(ボタンが点灯)  
アルペジエーターがオフの状態から移動した場合でも、ARP ボタンでオンにできます。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. ARP PATTERN > SETUP ページを選びます。
4. Arpeggio Select A、B で、エディットするアルペジエーターを ENTER ボタンを押して選びます。  
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、コンビネーション・モードへ戻り、COMBI > ARP ページで Arpeggiator Run をオフにしてください。
6. ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ファンクション Rename Arpeggio Pattern で変更します。  
(→ PG p.181 参照)
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。
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.120 参照)

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。

## アルペジエーターの同期について

### Key Sync パラメーター

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れ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

コンビネーション、シーケンサー・モードでは、デュアル・アルペジエーターとして動作しているとき、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。

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。

### ドラムトラックとの同期

再生中のドラムトラック・パターンのタイミングにアルペジエーターを同期させて演奏する場合は、Key Sync のチェックをはずします。このときは、再生中のドラムトラック・パターンの演奏タイミングをベースとした拍に同期します。

Note: 動作中のアルペジエーターにドラムトラック・パターン演奏を同期させるときは、Sync (各モードの DRUM TRACK > PATTERN ページ) をオンにします。

### ステップ・シーケンサーとの同期

再生中のステップ・シーケンサーのループ・パターンのタイミングにアルペジエーターを同期させて演奏する場合は、Key Sync のチェックをはずします。このときは、再生中のループ・パターンの演奏タイミングをベースとした拍に同期します。

### シーケンサー・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。

ソングの演奏を再生または録音しているとき

- 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 (ARP ボタンがオン) 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)

- シーケンサー・モードでKey Syncをチェックしない場合は、ARPボタンがオンのとき、録音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録音開始と同時にパターン先頭から始まり、録音されます。

---

### 外部シーケンサー演奏との同期

↓(Tempo)がEXTのとき (G-MIDI>BASICのMIDI ClockがExt-MIDI、Ext-USB)、プログラム、コンビネーション、シーケンサー・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タイミング・クロックやスタート・メッセージに同期します。

Note: MIDI ClockがAutoで、接続されたMIDI機器からMIDIタイミング・クロックを受信しているときも、同様に同期します。

### 外部 MIDI タイミング・クロックとの同期

アルペジエーターは、外部MIDIタイミング・クロックをベースとした↓(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)

# ドラムトラック機能

## ドラムトラック機能を使って演奏する

ドラムトラックとは、簡単な操作でKROSSの高品位ドラム・プログラムを、さまざまなドラムトラック・パターンで演奏させる機能です。

ドラムトラック・パターンに合わせて、プログラムやコンビネーションのフレーズを探ったり、楽曲のアウトラインを構成するときに使用すると便利です。そして、アイデアが浮かんだらオートソング・セットアップ機能を使用して、すぐにシーケンサー・モードで録音することもできます。

ドラムトラック・パターンには、さまざまな音楽ジャンルを網羅したプリセット・パターンが使用できます。

Preset 001~772 プリセット・ドラムトラック・パターン

ドラムトラック・パターンはDRUM TRACKボタンを押してすぐにスタートさせるか、DRUM TRACKボタンを押した後、鍵盤を押したときにスタートさせることができます。鍵盤を押してスタートさせるときは、任意の鍵盤やベロシティの範囲でパターンをスタートさせることもできます。

また、アルペジエーターと同期演奏することができます。

プログラム・モードでは、ドラムトラック専用のミキサー・チャンネルやエフェクト・ルーティングを使用でき、プログラム自体のサウンドから独立したコントロールを行えます。また、コンビネーション、シーケンサー・モードでのドラムトラックは、通常のティンバーまたはトラックとして扱われ、プログラムの選択、エフェクト・ルーティングなども通常のティンバーやトラックと同様に使用できます。

## プログラム・モードでドラムトラック機能を使って演奏する

### ドラムトラックを再生、停止する

1. プログラム・モードでプログラムを選びます。(→p.27「プログラムの選択」参照)



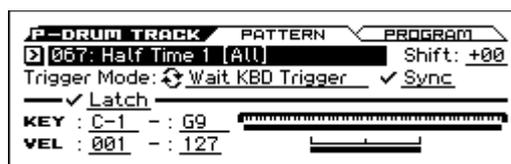
2. DRUM TRACKボタンを押して、ドラムトラックをオンにします。  
DRUM TRACKボタンが点灯または点滅します。これはプログラムの設定 (Trigger Mode) によって変わります。  
点灯する場合: ドラムトラック・パターンがスタートします。オフにするとストップします。(Trigger Mode: Start Immediately時)  
点滅する場合: ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、またはMIDIノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします (Trigger Mode: Wait KBD Trigger時)。
3. 再度DRUM TRACKボタンを押すとドラムトラックが停止します (ボタン消灯)。

### テンポを変更する

- REALTIME CONTROLのTEMPOで本機のテンポを調整します。(→p.15参照)

### ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択

1. プログラム・モードのP-DRUM TRACK>PATTERNページのPattern No.でドラムトラック・パターンを選びます。



2. P-DRUM TRACK>PROGRAMページで、Drum Track Programは、ドラムトラック・パターンを発音させるプログラムを選びます。



Note: 選択できるプログラムはカテゴリー DRUM/SFXのプログラムのみです。

Note: 空のパターンを選択した場合は、DRUM TRACKボタンはオンにすることができません。

### ドラムトラック・パターンの音量、ミュート、ソロを設定する

PROG>MIXERページでは、ドラムトラックのプログラムの音量、ミュート、ソロを設定することができます。(→p.32参照)

## コンビネーション・モードでドラムトラック機能を使って演奏する

### ドラムトラック機能のオン/オフ

1. コンビネーション・モードで、コンビネーションを選びます。  
(→p.47「コンビネーションの選択」参照)
2. DRUM TRACKボタンを押して、ドラムトラックのオン/オフを切り替えます。プログラムの「ドラムトラックを再生、停止する」、「テンポを変更する」を参照してください。

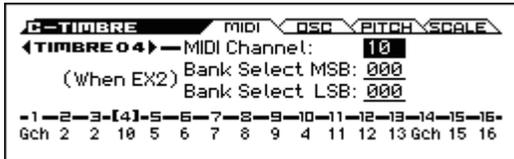
### ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択

コンビネーション・モードでのドラムトラック機能は、プログラム・モードとは異なり、ドラムトラック専用のトラック(ティンバー)がありません。そのため、ドラムトラック・パターンを演奏させるプログラムのために任意のティンバーを使用します。

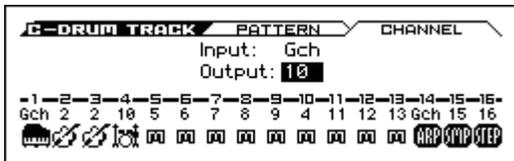
1. COMBI>PROGページで、ドラムトラック用のティンバーを選択し、ドラムトラック・プログラムを選択します。  
次図の例ではティンバー 4をドラムトラック用のティンバーに選んでいます。



2. C-TIMBRE>MIDIページでドラムトラック用のティンバーのMIDIチャンネルを設定します。  
他に同じMIDIチャンネルのティンバーがあると、そのティンバーも一緒に発音しますので注意してください。



3. C-DRUM TRACK>CHANNELページでドラムトラックのアウトプットMIDIチャンネルOutputを設定します。手順2で設定したティンバーのMIDIチャンネルMIDI Channelに合わせます。



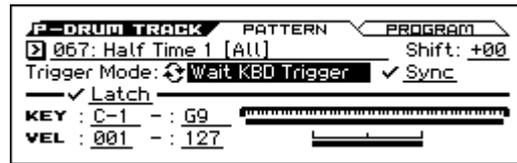
4. C-DRUM TRACK>PATTERNページを表示します。  
Pattern No.でドラムトラック・パターンを選びます。  
Note: 000: Offを選択した場合は、DRUM TRACK ON/OFFボタンはオンにすることができません。
5. DRUM TRACKボタンを押して、正しく発音することを確認してください。  
Triggerの各設定によって、トリガーのしかたが変わります。

## ドラムトラック機能の設定

### プログラム・モードでのドラムトラック機能の設定

#### ドラムトラックのスタート/ストップをコントロールする

1. プログラム・モードのP-DRUM TRACK>PATTERNページを選びます。



2. Trigger Modeでドラムトラック・パターンをトリガーする方法を設定します。

Start Immediately: DRUM TRACKボタンを押してオンにするとLEDが点灯し、ドラムトラック・パターンがSyncの設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

Wait KBD Trigger: DRUM TRACKを押してオンにするとLEDが点滅し、ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、またはMIDIノート・オンを受信するとSyncの設定に従ってドラムトラック・パターンがスタートします。

3. Syncを設定します。  
オフ (チェックなし): 動作中のアルベジエーターにドラムトラック・パターンが同期しないで、すぐにドラムトラック・パターンがスタートします。  
オン (チェックあり): 動作中のアルベジエーターにドラムトラック・パターンが同期します。

4. Trigger ModeをWait KBD Triggerに設定しているときは、Latchを設定します。Latchは、鍵盤から手を離してもドラムトラック・パターンを演奏させ続けるかどうかを設定します。  
オフ (チェックなし): DRUM TRACKボタンをオン (LED点滅) にして鍵盤を弾く (ノート・オン) と、パターンが開始します。鍵盤から指を離す (ノート・オフ) と停止します。  
オン (チェックあり): DRUM TRACKボタンをオン (LED点滅) にして鍵盤を弾く (ノート・オン) と、パターンが開始します。鍵盤から指を離しても (ノート・オフ) パターンは再生を続けます。DRUM TRACKボタンをオフ (LED消灯) にすると停止します。

5. Trigger ModeをWait KBD Triggerに設定しているときは、Keyboard Zone、Velocity Zoneを設定します。  
鍵盤を弾いた (ノート・オフ) ときに、ドラムトラック・パターンがトリガーする鍵盤とベロシティの範囲を設定します。

#### オン/オフ設定を保存する

Trigger ModeをWait KBD Triggerに設定した場合、ドラムトラックのオン/オフの状態をプログラムに保存できます。

Trigger ModeがStart Immediatelyの場合、ドラムトラックのオン/オフの状態はDRUM TRACKボタンの状態に関わらず常にオフで保存されます。

## ドラムトラックのMIDI送受信

プログラム・モードのドラムトラック機能は、以下のMIDIチャンネルで送受信します。

受信: 鍵盤を弾くことでトリガーをコントロールするときは、グローバルMIDIチャンネルで受信します。

送信: グローバル/メディア・モードのG-MIDI>OUTページのDrum Track Prog MIDI Chで設定するMIDIチャンネル(初期設定:10ch)で送信します。(ドラムトラック・パターンのノート・データ等を送信します。)

Note: パターンのMIDIデータ送信は、Drum Track Prog MIDI Outにチェックしている場合に有効になります。初期設定はオフ(チェックしない)です。

ドラムトラック・プログラムは、プログラム・チェンジは送受信しません。

## コンビネーション・モードでのドラムトラック機能の設定

### ドラムトラックのMIDI送受信

コンビネーション・モードのドラムトラック機能は、以下のMIDIチャンネルで送受信します。

受信: グローバルMIDIチャンネルで鍵盤を弾くことによってトリガーをコントロールします。

送信: コンビネーションごとに設定するOutput (コンビネーション・モードのC-DRUM TRACK>CHANNEL)のMIDIチャンネルで送信します。

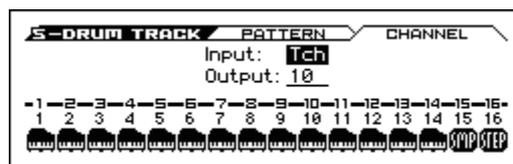
ドラム・プログラムを設定したティンバーのMIDIチャンネルに合わせます。

ティンバーのStatus (コンビネーション・モードのCOMBI>PROG)がEXT、EX2のときは、ドラムトラック・パターンのノート・データ等を送信します。

## シーケンサー・モードでのドラムトラック機能の設定

シーケンサー・モードでのドラムトラック機能に関するパラメーターの構成はコンビネーションと同様です。ドラムトラック・プログラムはトラック1~16の任意のトラックに設定します。

ただし、コンビネーションがグローバルMIDIチャンネルでドラムトラック・パターンをトリガーするのに対し、ソングはInput (S-DRUM TRACK>CHANNEL)で設定するMIDIチャンネルでトリガーします。通常、Tchに設定します。Tchに設定すると、Track Selectで選択しているトラックのMIDIチャンネルに自動的に一致させて、トリガーすることができます。(→p.86「ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択」参照)



シーケンサー・モードでは、ソング・トラックのリアルタイム・レコーディングにドラムトラック機能を使用することができます。ドラムトラック・パターンが出力するノート・オン/オフをトラックのイベントとして録音できます。

 内蔵シーケンサーからのノート・データをトリガーとして、ドラムトラック機能によるパターン等をスタートすることはできません。

オート・ソング・セットアップ機能を使用して、プログラムやコンビネーションでドラムトラック機能を使った曲のアイデアを、すぐにリアルタイム・レコーディングすることができます。(→p.63参照)

### ドラムトラックのMIDI送受信

シーケンサー・モードのドラムトラック機能は、以下のMIDIチャンネルで送受信します。

受信: ソングごとに設定するInput (S-DRUM TRACK>CHANNEL)で設定するMIDIチャンネルで受信します。通常、Tchに設定して、本機の鍵盤でトリガーをコントロールします。

送信: ソングごとに設定するOutput (S-DRUM TRACK>CHANNEL)のMIDIチャンネルで送信します。ドラム・プログラムを設定したMIDIトラックのMIDIチャンネルに合わせます。

トラックのStatus (SEQ>PROG)がBTH、EXTまたはEX2のときは、ドラムトラック・パターンのノート・データ等を送信します。

## ドラムトラック機能の同期について

### Sync パラメーター

プログラム・モード、またはコンビネーション・モードにある、ドラムトラックのSyncの設定(PG p.52、p.87)によってドラムトラックのトリガー・タイミングが異なります。

オン(チェックあり): ベースとなるテンポに対して、トリガーのタイミングがビート(拍)単位でクオンタイズされます。

オフ(チェックなし): Trigger Mode Start Immediately設定時はDRUM TRACKボタンを押したタイミングでトリガーします。Wait KBD Trigger設定時は、鍵盤を押したタイミングでトリガーしません。

### アルペジエーター、ステップ・シーケンサー、シーケンサー・モードでのソングとの同期

動作中のアルペジエーターや、ステップ・シーケンサー、プレイ中のソングの演奏タイミングにドラムトラック・パターンを同期させて演奏したり、録音する場合は、SyncをOnにします。

Syncがオフ: Trigger Mode Start Immediately設定時はDRUM TRACKボタンを押したタイミングでドラムトラック・パターンがトリガーします。Wait KBD Trigger設定時は、鍵盤を押したタイミングでドラムトラック・パターンがトリガーします。動作中のアルペジエーターや、ステップ・シーケンサー、再生中のソングには同期しません。

Syncがオン: 再生中のソングの演奏タイミングに、小節の単位で同期してトリガーします。動作中のアルペジエーターやステップ・シーケンサー(シーケンサー・モードではソング停止時)の演奏タイミングに、ビート(拍)単位で同期してトリガーします。

Note: 動作中のドラムトラック機能にアルペジエーターを同期させるにはKey Sync (P-ARP>SETUP, C-ARP>A, B, S-ARP>A, B)で設定します。

## ソングとの同期

### シーケンサー・モードでのソングとの同期

- SEQUENCER▶/■ (START/STOP)ボタンを押すと、シーケンサーとともにドラムトラック機能も停止します。
- 録音の開始と同時にドラムトラック機能をスタートさせるときは、録音前のプリカウント中にDRUM TRACKボタンを押す(Trigger Mode: Start Immediately時)、または鍵盤を弾きませず(Trigger Mode: Wait KBD Trigger時)。ドラムトラック・パターンは、すぐにトリガーせずに録音開始と同時にシーケンサーに同期してトリガーします。

## スレーブ

KROSSを、外部MIDI機器やコンピューターのMIDIタイミング・クロックやリアルタイム・コマンドと同期させるには、KROSSのMIDI INと外部MIDI機器のMIDI OUT、またはKROSSのUSB端子とコンピューターのUSBポートを接続します。

MIDI Clock(→p.115参照)をExt-MIDIまたはExt-USBに設定します。

Note: MIDI ClockがAutoで、接続されたMIDI機器からMIDIタイミング・クロックを受信している時も、同様に同期します。

### MIDIタイミング・クロックとの同期

機能は、外部MIDIタイミング・クロックをベースとしたテンポに同期します。

### MIDIリアルタイム・コマンドとの同期

シーケンサー・モードでは、ソング・スタート、コンティニュー、ストップ・メッセージの受信により、本体でSEQUENCER▶/■ (START/STOP)ボタンを操作したときと同様に、ソングの再生や録音がコントロールされます。ドラムトラック機能も本機でSEQUENCER▶/■ (START/STOP)ボタンを操作したときと同様にストップ動作がコントロールされます。(→「ソングとの同期」)

## マスター

KROSSのMIDIタイミング・クロックやリアルタイム・コマンドを基準にして、外部MIDI機器やコンピューターを同期させるには、KROSSのMIDI OUTと外部MIDI機器のMIDI IN、またはKROSSのUSB端子とコンピューターのUSBポートを接続します。

MIDI ClockをInternalに設定します。

Note: MIDI ClockがAutoで、MIDIタイミング・クロックを送信しているときも、同様です。(→p.115参照)

### MIDIタイミング・クロックとの同期

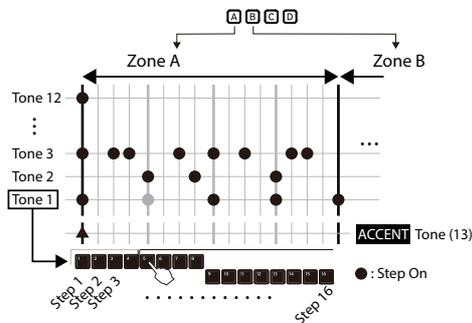
接続された外部MIDI機器は、KROSS本体のMIDIタイミング・クロックに同期します。

# ステップ・シーケンサー機能

## ステップ・シーケンサー機能を使って演奏する

ステップ・シーケンサー機能とは、フロント・パネルにある1~16パッドを使って、簡単にドラム・ループ・パターンを作ることができる機能です。ステップをオン/オフして、直感的にパターンを作ったり、再生しながらパターンを変化させたりすることができます。ステップ・シーケンサー機能は、プログラムやコンビネーション、シーケンサーの各モードで使用でき、作ったループ・パターンは音色やソングと一緒に保存できます。

ループ・パターンは最大64個のステップで構成され、ステップには音量のアクセントやスウィング感を加えることもできます。パターンにはキックやスネアなど、最大で12種類のトーンを使用することができます。パターンのステップ数や、トーンで実際に鳴らす楽器音 (Inst)は、エディットで変更できます。



各トーンで使用する音色は、現在選択されているドラムセットのバリエーションから選択します。ドラムセット自体を入れ換えることもできます。

## プログラム・モードでの演奏と設定

### ステップ・シーケンサーを再生、停止する

1. ステップ・シーケンサーを再生する、またはパターンを入力するプログラムを選びます。(→p.27「プログラムの選択」参照)
2. RUNボタンを押すと、再生がスタートします (ボタン点灯)。再度押すと停止します (ボタン消灯)。プログラムの音色と一緒に保存されているドラム・ループ・パターンが再生されます。

Note: プログラムのライト時にRUNボタンのオン/オフの状態は保存されません。

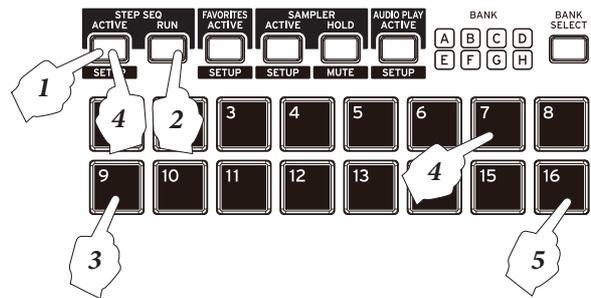
### テンポを変更する

- REALTIME CONTROLSでTEMPOを選択し、KNOB1 (TEMPO) ノブ、またはSWITCH (TAP) ボタンで本機のテンポを調整します。(→p.75参照)

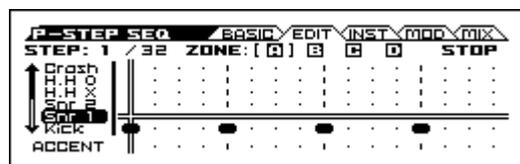
### パターンを入力する

パターンを入力するには、1~16パッドを使用します。

1. STEP SEQ ACTIVEボタンが点灯していることを確認します。1~16パッドがステップ・シーケンサーのステップ・オン/オフ入力用となります。
2. RUNボタンを押して (点灯)、演奏を開始します。
3. 1~16パッドを押して、ステップを入力します。1~16パッドは押すたびにオン (点灯) / オフ (消灯) が切り替わり、オンのときに発音します。



4. 他のトーンを入力するために、トーンを切り替えます。EXITボタン (SHIFT) を押しながら、STEP SEQ ACTIVEボタン (SETUP) を押して、P-STEP SEQ>EDITページを表示します。このページでは、カーソル・ボタン▲、▼で、入力するトーンを選ぶことができます。STEP SEQ ACTIVEボタンを押しながら、1~13パッドを押してもトーンが切り替わります。またカーソル・ボタン◀、▶でステップを選び、ENTERボタンでオン・オフを入力することができます。



ステップ・シーケンサーで使用できる12個のトーンには、あらかじめKick、Snare、Tomなど決まったタイプの音色が割り当てられています。

Tone 1	Kick	Tone 5	H.H Open	Tone 9	Tom H
Tone 2	Snare 1	Tone 6	Crash	Tone 10	Perc 1
Tone 3	Snare 2	Tone 7	Ride	Tone 11	Perc 2
Tone 4	H.H Close	Tone 8	Tom L	Tone 12	SFX

Note: STEP SEQ ACTIVEボタンを押し続けたときに、現在選択されているトーン・ナンバーが点灯します。このボタンを押すとASSIGN INST TO TONEダイアログが表示されます。このダイアログでトーンの音色を変えることができます。次項をご覧ください。

- 1~16パッドを押して、次のトーンのステップを入力します。

## ドラム音色を変更する

### すべてのトーンの音を変える(ドラム・セットを切り替える)

ドラム音色を切り替えることができます。

1. プログラム・モードのP-STEP SEQ>BASICページを表示します。



2. Programを選び、VALUEダイヤル等でドラム・プログラムを変更します。

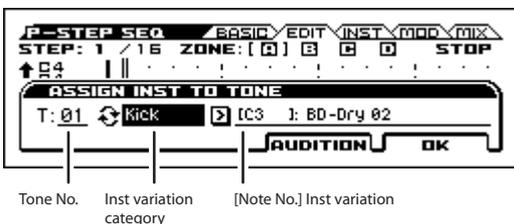
### トーンごとの音色(インストゥルメント)を変更する

各トーンで鳴らす音にはバリエーションがあります。

1. STEP SEQ ACTIVEボタンを押している間、現在選択されているトーンの1~12のパッドが点灯します。インストゥルメントを設定するには、設定したいトーンのパッドを選んで点灯させてから、さらに点灯中のパッドを押して、ASSIGN INST TO TONEダイアログを表示させます。

Note: Tone13はアクセント・トーンです。インストゥルメントは設定できません。

Tip: ファンクションAssign Inst To Toneを実行することによってもダイアログが開きます。



2. Inst variation categoryをカーソル・ボタン◀、▶で選び、ENTERボタンを押すと、Allとカテゴリーが切り替わります。

Allはドラムの音色をすべてのインストゥルメントから選ぶことができます。カテゴリーではカテゴリーのインストゥルメントから選ぶことができます。

⚠ Inst variation categoryにカテゴリーを設定時、プログラムを切り替えるとInst variationのノート・ナンバーも切り替わる場合があります。それは切り替えたプログラムの同じノート・ナンバーに同じカテゴリーのインストゥルメントが無

く、自動的に最寄りの同じカテゴリーのインストゥルメントがアサインされるためです。

3. インストゥルメントをVALUEダイヤル等で選びます。PAGE+ (AUDITION)ボタンを押すと、選択した音を聞くことができます。また、鍵盤を押すと候補となるインストゥルメントを聞くことができます。Inst variation categoryがAllのとき、すべての鍵盤が発音します。カテゴリーでは該当するインストゥルメントがアサインされた鍵盤だけが発音します。STEP SEQ ACTIVEボタンを押しながら鍵盤を押すことでも選べます。
4. 他のトーンの音色を設定するときは、STEP SEQ ACTIVEボタンを押しながら1~12パッドを押して切り替えるか、Tone No.を選びVALUEダイヤル等で切り替えます。
5. 設定が終わったら、MENU (OK)ボタンを押します。

## ループ・パターンの演奏を調節する

パターンの基本音量やスウィング感(ノリ)、アクセント効果の調節をすることができます。

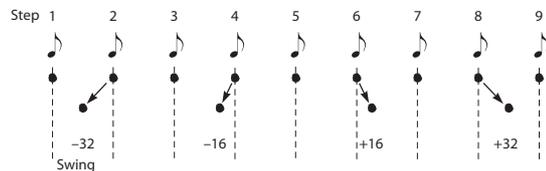
1. P-STEP SEQ>MODページを表示します。



2. Velocityは基本音量、SWINGはスウィング感、Accentはアクセントの音量を調節します。

### Modulation Control - SWING

Resolution = ♩の場合 (Steps per Beat = x1のとき)



### ステップにアクセントをつけるには

1. STEP SEQ ACTIVEボタンを押しながら、13パッドを押して、アクセント・トーンを選びます。
2. 音量を強調するステップをオンにする  
1~16パッド、BANK SELECTボタンで、アクセントを付けるステップを押して、点灯させます。選択したステップのすべてのトーンの音量が強調されます。
3. アクセントの音量は、前述のMODページのAccentで調節します。

### ステップにスウィング感をつけるには

1. P-STEP SEQ>BASICページでStep/Btを設定します。  
下図の位置でスウィング効果がつきます。
2. P-STEP SEQ >MODページでSwingを調整します。

### ゾーンを設定する

ループ・パターンは最大64個のステップが使用できます。パッドの数に合った16個単位で、A~Dの4つのゾーンで構成されます。

P-STEP SEQ >BASICページのLgth (Length)でパターンのステップ数を設定します。

1. P-STEP SEQ >BASICページを表示します。



2. Lgth (Length)でステップ数を設定します。  
設定したステップ数でパターンをループ再生します。  
テンポとReso (Resolution)の設定によってスピードが決定します。  
BANK SELECTボタンは、Lgthのゾーン範囲を切り替えることができます。例えば、Lgthが32の場合、2ゾーンが有効になり、BANK SELECTボタンを押すと、ゾーンA、Bで切り替わります。

### ステップ・シーケンサーのMIDI送信

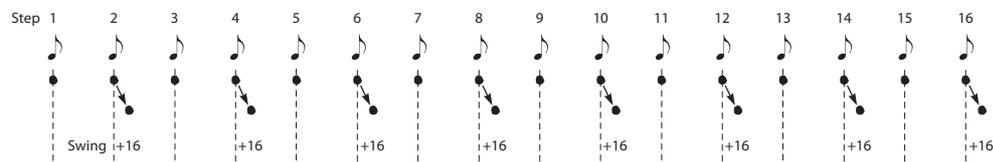
プログラム・モードのステップ・シーケンサー機能は、以下のMIDIチャンネルでノート・データ送信します。

グローバル/メディア・モードのG-MIDI>OUTページのStep Seq Prog MIDI Chで設定するMIDIチャンネル(初期設定:16ch)で送信します。

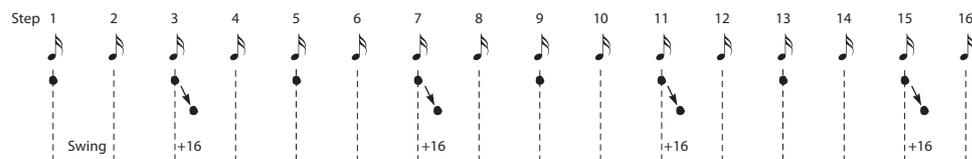
Note: MIDIデータ送信は、Step Seq Prog MIDI Outにチェックしている場合に有効になります。初期設定はオフ(チェックしない)です。

ステップ・シーケンサー・プログラムは、プログラム・チェンジは送受信しません。

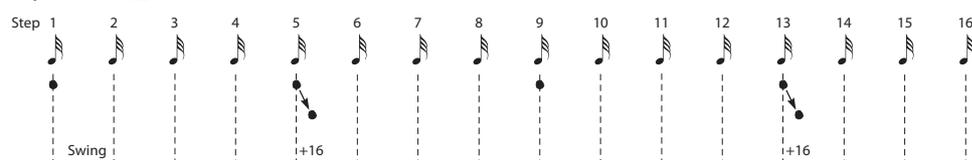
Resolution = ♩, Swing = +16  
Step/Bt = x1 の場合



Resolution = ♩, Swing = +16  
Step/Bt = x2 の場合



Resolution = ♩, Swing = +16  
Step/Bt = x4 の場合



## コンビネーション・モードでのステップ・シーケンサーの設定

コンビネーション・モードではティンバー16がステップ・シーケンサー用となります。COMBI>PROGページのSTEPがチェックされているときに有効です。チェックされていないときは通常のティンバーとして使用できます。

STEP(ステップ・シーケンサー・オン/オフ)



### ステップ・シーケンサーのMIDI送信

コンビネーション・モードのステップ・シーケンサー機能は、ティンバー16のStatus (COMBI>PROG)がEXT、EX2のとき、MIDI Channel(C-TIMBRE>MIDI)でステップ・シーケンサーのノート・データを送信します。

## シーケンサー・モードでのステップ・シーケンサーの設定

シーケンサー・モードではトラック16がステップ・シーケンサー用となります。SEQ>PROGページのSTEPがチェックされているときに有効です。チェックされていないときは通常のトラックとして使用できます。

Note: レコーディング・プリカウント中に、RUNボタンを押すと、ソングのレコーディング開始に同期して、ステップ・シーケンサーがスタートします。

### ステップ・シーケンサーのMIDI送信

シーケンサー・モードのステップ・シーケンサー機能は、トラック16のStatus (SEQ>PROG)がBTH、EXTまたはEX2のとき、MIDI Channel(S-TRACK>MIDI)でステップ・シーケンサーのノート・データを送信します。

## フェイバリットで演奏する

フェイバリット機能を使用時、登録されたそれぞれのプログラムやコンビネーションの設定で、ステップ・シーケンサーを動作させることができます。

- ▲ ステップ・オン/オフを設定できますが、その設定を保存できません。また、STEP SEQの各ページへ入ることはできません。ステップ・シーケンサーの各設定はプログラム、コンビネーション・モードで設定してください。

## ステップ・シーケンサーを再生、停止する

1. フェイバリットのプログラムやコンビネーションを選びます。(→p.57参照)
2. STEP SEQ RUNボタンを押すと、再生がスタートします(ボタン点灯)。再度押すと停止します(ボタン消灯)。プログラム、コンビネーションの音色と一緒に保存されているドラム・ループ・パターンが再生されます。

Note: プログラムのライト時にRUNボタンのオン/オフの状態は保存されません。

## パターンを入力する

1. STEP SEQ ACTIVEボタンを押して、ボタンを点灯させます。1~16パッドがステップ・シーケンサーのステップ・オン/オフ入力用となります。
2. BANK SELECTボタン、1~16パッドを押して、ステップを入力します。パッドは押すたびにオン(点灯)/オフ(消灯)が切り替わり、オンのときに発音します。
3. 他のトーンを入力するときは、STEP SEQ ACTIVEボタンを押しながら1~12パッドのいずれかを押し切り替えます。そして、1~16パッドを押してオン/オフを切り替えます。
4. アクセントはSTEP SEQ ACTIVEボタンを押しながら13パッドを押して選び、そして、BANK SELECTボタン、1~16パッドを押してオン/オフを切り替えます。

## ステップ・シーケンサーの同期について

ステップ・シーケンサーは、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。

### アルペジエーターとの同期

ステップ・シーケンサーは、再生中のアルペジエーターのタイミングに同期します。

Note: 動作中のステップ・シーケンサーにアルペジエーター演奏を同期させるには、Key Sync (P-ARP>SETUP、C-ARP>A、B、S-ARP>A、B)をオフにします。

### ドラムトラックとの同期

シーケンサー・モードでは、ステップ・シーケンサーが再生中のドラムトラックのタイミングに同期します。

Note: 動作中のステップ・シーケンサーにドラムトラック・パターン演奏を同期させるときは、Sync (各モードのDRUM TRACK >PATTERNページ) をチェックします。

## シーケンサー・モードでのステップ・シーケンサーとシーケンサーの同期

ソングの演奏を再生または録音しているとき

- ステップ・シーケンサーは、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

- ステップ・シーケンサーがオン (RUNボタンがオン) で動作しているとき、ソング・スタートを受信すると、ステップ・シーケンサーはパターンの先頭にリセットされます。

## 外部シーケンサー演奏との同期

♪(Tempo)がEXTのとき (G-MIDI>BASICのMIDI ClockがExt-MIDI、Ext-USB)、プログラム、コンビネーション、シーケンサー・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タイミング・クロックやスタート・メッセージに同期します。

Note: MIDI ClockがAutoで、接続されたMIDI機器からMIDIタイミング・クロックを受信しているときも、同様に同期します。

外部 MIDI タイミング・クロックとの同期

ステップ・シーケンサーは、外部MIDIタイミング・クロックをベースとした♪(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

ステップ・シーケンサ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、ステップ・シーケンサーはパターンの先頭にリセットされます。

# パッド・サンプラー機能

## パッド・サンプラーを使って演奏する

パッド・サンプラー機能とは、フロント・パネルにある16個のパッドを使い、簡単な操作で本体の演奏や外部入力などをサンプリング（録音）し、再生や演奏をする機能です。録音時間は1個のパッドにつき最大14秒、同時に4個のパッドに録音したサンプルを再生することができます。サンプリングするときは、1～16パッドからパッドを一つ選択し、本体の演奏や外部入力などを録音します。サンプリングすると、本体のRAMに書き込まれたあと、自動的にSDカードにもデータ（サンプリング・ビット数 16bit、サンプリング周波数 48kHz、ステレオ）がコルグ・フォーマット・サンプル・ファイルとして保存されます。

A～Hの8つのバンクから構成されるバンク・セットをセッションと呼びます。セッションごとに16個のパッドのサンプリング・データをロードしたり、バンクを切り替えながら演奏することが可能です。

Note: パッド・サンプラーの再生音に KROSS のエフェクトをかけることはできません。

Note: SD カードの使用を推奨します。カードが挿入されていない場合、バンク A にデモ用サンプルがロードされ、演奏は可能です。

## サンプルを録音（サンプリング）する

### 録音(サンプリング)の準備をする

録音を行う前に、本体でフォーマットした SD カードを（→ p.127）SDカード・スロットへ挿入してください。SDカードがセットされていない場合、録音することは可能ですが、録音した内容は電源を切ると消去されてしまいます。

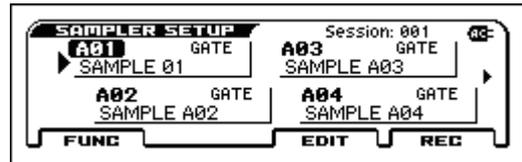
Note: SD カードを本機で初めて使用するときは、KORG/KROSS2/SAMPLER フォルダーが自動作成され、使用できる状態に設定されます。

Note: 以前に本機で使用したSDカードがセットされたときは、SDカードに保存されているセッション 01 バンク A のサンプル・セットが本体に自動でロードされます。

### 本体の音声をサンプリングする

プログラム・モードやコンビネーション・モードでの演奏、シーケンサーのソング、ボコーダーを掛けた音声などをサンプリングすることができます。

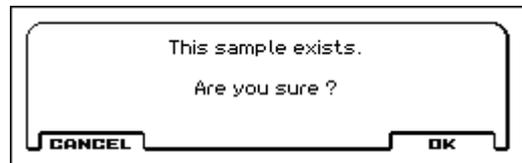
1. プログラム・モードなどでサンプリングしたい音色を選びます。（→p.27、p.47参照）
2. EXITボタン（**SHIFT**）とSAMPLER ACTIVE ボタン（**SETUP**）を押し、SAMPLER SETUPウィンドウを表示します。



3. サンプルを割り当てたいパッドを押すか、カーソル・ボタンでパッドを選択します。
4. ディスプレイ下部のMENU (REC)ボタンを押して、SAMPLING RECORDINGウィンドウを表示します。

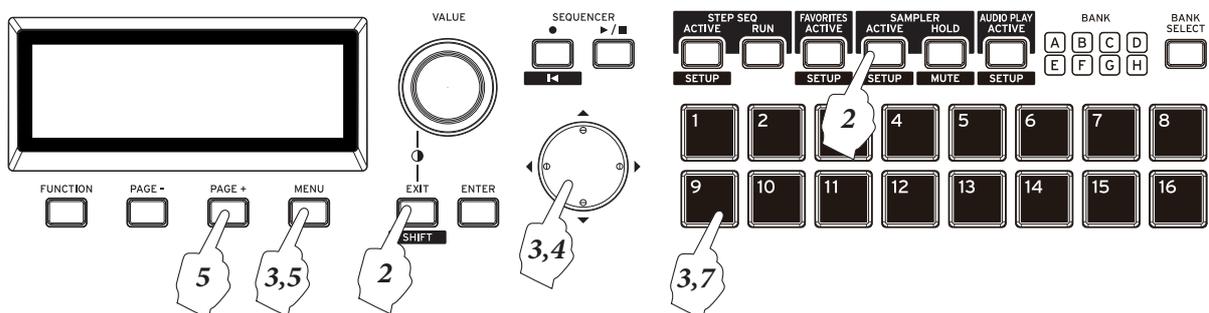


既にサンプルが割り当てられているパッドを選択し、MENU (REC)ボタンを押した場合、サンプルを上書きをして良いか？を確認するダイアログが表示されます。



Note: サンプルを消したくない場合はディスプレイ下部のFUNCTION (CANCEL) ボタンを押してキャンセルし、別のパッドを選択してください。

Note: 現在のバンクとは別のバンクにサンプリングしたい場合は、BANK SELECT ボタンを押してバンクを選択します。



5. Auto Rec Start: にカーソルを合わせて、ENTERボタンやVALUEダイヤルなどでオート・トリガーの方法を選択します。



Off: MENU (RecControl)ボタンと、サンプリングが開始します。  
 Note-On: 鍵盤を弾くと録音 (サンプリング) を開始します。  
 SEQ START: SEQUENCER ▶/■(START/STOP)ボタンを押すと録音 (サンプリング) を開始します。  
 Input Low: 入力音のレベルが約-18dBを超えたときに、録音 (サンプリング) を開始します。  
 Input High: 入力音のレベルが約-6dBを超えたときに、録音 (サンプリング) を開始します。

6. MENU (Rec Control)ボタンを押して録音待機状態にします。



7. 本体を演奏して、サンプリングを行います。Auto Rec Startで設定した方法に従って、サンプリングを開始します。



8. PAGE+ (Stop)ボタンを押すとサンプリングが終了します。最大録音可能時間が終了すると、サンプリングは自動的に終了されます。

Note: サンプリング中はオーディオ・レコーダーの AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタンによるオーディオ・ソングの再生や、他のパッドのサンプルの再生もサンプリングすることができます (パッドによるオーディオ・ソング再生はできません)。

9. サンプリングを終了すると、EDIT SAMPLEウィンドウが表示されます。EDIT SAMPLEウィンドウでは、サンプルの名前を変更したり、再生の方法を設定したりすることができます。(→p.95 参照)  
 10. 録音したパッドを押すと、サンプルが再生されます。(→ p.96 参照)

## 外部オーディオ入力音をサンプリングする

外部オーディオ入力をサンプリングしたい場合は、「本体の音声をサンプリングする」(→p.93)の手順3のあと、A-IN (PAGE-) ボタンを押して、AUDIO IN-QUICK SETTINGダイアログを表示し、オーディオ入力の設定を行います。(→p.22参照)

設定が終わったら、MENU (DONE) ボタンを押して、SAMPLE RECORDINGウィンドウに戻ります。

## WAVE ファイルからインポートする

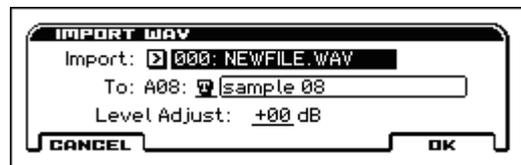
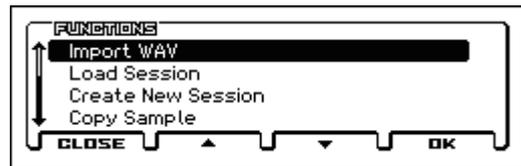
SDカードに保存されたWAVE ファイルをサンプルとしてインポートし、パッド・サンプラーで演奏することができます。

インポートできるファイル形式は以下のとおりです。

- ファイル形式: WAVEフォーマット非圧縮リニアPCM
- サンプリングビット数: 16 bit
- サンプリング周波数: 44.1kHzまたは48kHz、ステレオ・ファイル

Note: ファイル名の文字数は先頭の8文字まで表示されます。

1. お手持ちのコンピュータで、SDカードのKORG/KROSS2/DATAフォルダーにインポートしたいWAVEファイルをコピーします。
2. SDカードをセットし、SAMPLER SETUP ウィンドウでインポート先のパッドを選択します。
3. FUNCTION (FUNC) ボタンを押してファンクションの一覧を表示し、Import WAV を選択して ENTER ボタンを押してダイアログを表示します。(→PG p.210 "Import WAV")



4. ファイラー一覧からインポートするWAVE ファイルを選択します。
5. インポート先のパッド・ナンバーを確認し、MENU (OK) ボタンを押して、インポートを実行します。

Note: インポートできるのは WAVE ファイルの先頭から 14 秒までの音声です。あらかじめインポートしたい音声範囲に収まるようにコンピュータなどで準備してください。

Note: インポートには多少時間がかかる場合があります。

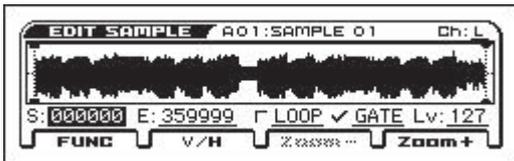
Note: SAMPLE RECORDING 画面からも、FUNCTION (FUNC) ボタンから Import WAV を選択することで同様の操作を実行できます。

## サンプルを編集 (エディット) する

Note: 編集した内容はその都度 SD カードにも自動で保存されません。

サンプルの再生範囲や再生方法を設定します。

1. EXITボタン ( **SHIFT** ) と SAMPLER ACTIVE ボタン ( **SETUP** ) を押して、サンプリング・セットアップ・ウィンドウを開きます。
2. 編集したいサンプルがアサインされているパッドを押すか、カーソル・ボタンで選択します。
3. MENU(EDIT)ボタンを押してEDIT SAMPLEウィンドウを開きます。



Note: パッドを押して実際にサンプルを再生しながら、設定、確認をすることができます。

4. "S"スタート・ポイント、"E"エンド・ポイントの値をバリュー・ダイヤルで動かして、再生する範囲を決めます。

Note: 波形表示内にスタート・ポイント、エンド・ポイントが表示されます。PAGE+ (ZOOM-), MENU (ZOOM+) ボタンを使って波形表示の範囲を調節しながら、範囲を確認できます。V/H (PAGE- ボタン) で、V (縦方向)、H (横方向) のどちらに拡大するかを切り替えることができます。選択している方が、ボールド表示されます。

Note: ファンクションの Truncate Sample を使うと、スタート・ポイントとエンド・ポイントの範囲内のサンプルだけを切り取ることができます。(→ PG p.211 "Truncate Sample")

Note: Truncate Sample を実行すると、サンプルを切り取る前の状態には戻せませんので、注意してください。

5. 再生方法を設定します。"LOOP"チェック・ボックスでループのオン/オフを、"GATE"チェック・ボックスでゲートのオン/オフをそれぞれ設定します。  
**"LOOP"チェック・ボックスがオンのとき**: スタート・ポイントからエンド・ポイントまで再生したあと、続けてスタート・ポイントから再生が継続されます。  
**"LOOP"チェック・ボックスがオフのとき**: スタート・ポイントからエンド・ポイントまで到達すると、再生が停止します。  
**"GATE"チェック・ボックスがオンのとき**: サンプルはパッドが押されている間、ループのオン/オフに従って再生が継続されます。パッドを離すと、再生を停止します。  
**"GATE"チェック・ボックスがオフのとき**: パッドが一度押されると、ループのオン/オフに従って再生が継続されます。再度パッドを押すと再生を停止します。
6. "Lv"でレベルを設定して、再生音量を調整します。
7. サンプルの名前を変更するには、FUNC (FUNCTION)ボタンからファンクション・リストを開き、Rename Sampleを選択します。(→PG p.211 "Rename Sample")
8. 設定が終わったら、EXITボタンでEDIT SAMPLEウィンドウを閉じます。ウィンドウを閉じると、編集した内容がSDカードにあるコルグ・フォーマット・サンプル・ファイルに保存されます。

Note: EDIT SAMPLE ウィンドウを閉じないと、編集した内容がSDカードにあるコルグ・フォーマット・サンプル・ファイルに保存されません。

## サンプルを再生する

1. SAMPLER ACTIVEボタンが点灯していることを確認します。
2. サンプラーのバンクを選択します。BANK SELECTボタンを押して、BANK LED を切り替えたいバンクに合わせて、BANK LED が点滅します。点滅している状態で1秒経つと、そのバンクへの切り替えが確定します。

Note: 選択したバンクの BANK LED が点滅している間は、まだバンクの切り替えは確定していません。また、現在作業中のバンクに合わせて点滅は止まります。

Note: バンクの切り替え時にはデータの読み込みが発生します。SD カードを絶対に抜かないでください。

3. 点灯しているパッドを押すと、「サンプルを編集 (エディット) する」で行った設定に従ってサンプルが再生されます。

Note: サンプルが再生中のパッドは、再生していないときよりもLED がより明るく点灯します。

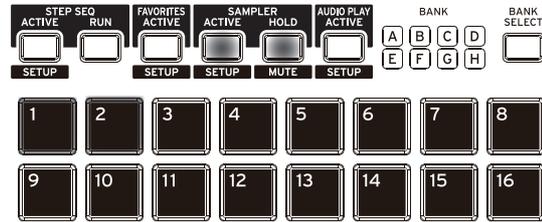
Note: パッド・サンプラーは最大で4つまで同時に再生できます。

## パッドをホールドする

SAMPLER HOLDボタンを押しながらパッドを押さえると、その後パッドを離しても押さえている状態 (ホールド状態) を維持します。

Tip: パッドを押さえながらSAMPLER HOLDボタンを押さえても同様の効果になります。

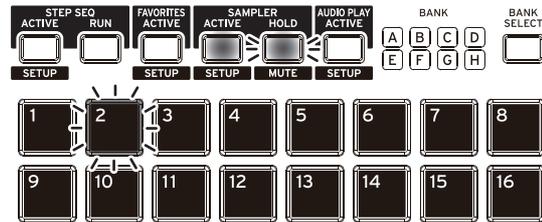
Note: パッドがホールド状態のままサンプルの再生が終了したときは、そのパッドのホールド状態は解除されます。



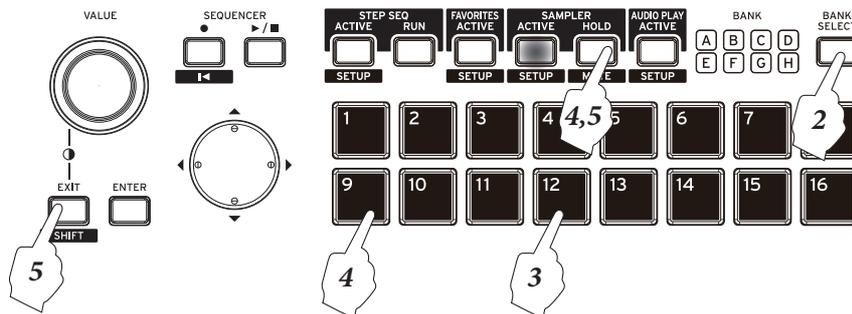
Note: パッドが 1 個でもホールド状態のとき、SAMPLER HOLD ボタンは点灯しています。このとき、再度 SAMPLER HOLD ボタンを押しながら別のパッドを押さえることで、同時にホールド状態にすることができます。また、このとき SAMPLER HOLD ボタンを押して離すことですべてのパッドのホールド状態を解除できます。

## パッドをミュートする

再生中のパッドがあるとき、EXITボタン( SHIFT )を押しながら、SAMPLER HOLD( MUTE )ボタンを押すことで、パッドをミュート・モードに変更します (このときSAMPLER HOLD( MUTE )ボタンのLEDは点滅します)。



ミュート・モードのときは、再生中のパッドを押すことで、再生音を消音 (ミュート) することができます (ミュート中のパッドはLED が点滅します)。再度点滅中のパッドを押すことでミュートを解除できます。再度EXITボタン( SHIFT )を押しながらSAMPLER HOLD ボタン( MUTE )を押すことで、ミュート・モードを解除できます。



## パッド・サンプラー機能のMIDI送受信

### プログラム・モード

グローバル/メディア・モードのG-MIDI>OUTページのPad Sampler Prog MIDI Chで設定するMIDIチャンネル（初期設定：15ch）で送受信します。

Note: MIDI データ送信は、Pad Sampler Prog MIDI Out にチェックしている場合に有効になります。初期設定はオフ（チェックしない）です。

### コンビネーション・モード

PROGページで“SMP”をオンにすると、ティンバー 15に設定されているプログラムは無効（発音しない）になり、代わりにパッド・サンプラーのオン/オフを、ティンバー 15に設定されているMIDIチャンネルで送受信します。MIDIティンバーのStatus（コンビネーション・モード>PROG）がEXT、EX2のとき、ノート・データを送信します。

Note: パッド・サンプラー用として使えるティンバーは 15 から変更はできません。

### シーケンサー・モード

MAINまたはPROGページで“SMP”をオンにすると、トラック15に設定されているプログラムは無効（発音しない）になり、代わりにパッド・サンプラーのオン/オフが、トラック15に設定されているMIDIチャンネルで送受信します。トラックへの録音再生が可能になります。トラックのStatus（シーケンサー・モード>PROG）がBTH、EXTまたはEX2のとき、ノート・データを送信します。

Note: パッド・サンプラー用として使えるトラックは 15 から変更はできません。

## その他の方法でサンプルを使用する

本機で録音したサンプルを、パッドでの再生以外で使用することもできます。

以下にいくつかの方法を紹介します。

- シーケンサー・モードでの録音に使用する  
パッドでの再生（オン、オフ）の情報をノート情報としてシーケンサー・モードで録音することができます。  
（→p.66 “パッド・サンプラーによる演奏を録音する”）
- サンプルをプログラムとして演奏する  
録音したサンプルを、バンク（セッション）毎にプログラムとしてコンバートして、鍵盤で演奏したり本機のエフェクトをかけたりすることができます。  
（→PG p.211 “Convert Current Bank to Program”）

## サンプルをエクスポートする

“Export to KSC”ファンクション、“Export to WAV”ファンクションで、パッド・サンプラー機能で録音したサンプルを、.KSCファイルまたはWAVEファイル・フォーマットのサンプル・ファイルとしてエクスポートします。これらのファンクションを実行すると、SDカードのKORG/KROSS2/DATAフォルダーに.KSCファイルまたはWAVEファイルが作成されます。

### .KSC ファイル:

コルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイル形式で、バンク毎にマルチサンプルおよびサンプル・ファイルをエクスポートします。KRONOSシリーズ、OASYS、M3、TRITONシリーズなどのサンプリング・モード対応機種にロードして演奏することができます。

### WAVE ファイル:

.WAV形式のサンプル・ファイルをエクスポートします。コンピューター等のWAVEフォーマット対応アプリケーションで、本機でサンプリングしたサンプルを使用することができます。

- ファイル形式：WAVEフォーマット 非圧縮リニアPCM
- サンプリングビット数：16 bit
- サンプリング周波数：48kHz



# オーディオ・レコーダー機能

## オーディオ・レコーダー概要

### オーディオ・レコーダー機能について

KROSSのオーディオ・レコーダー機能は、本体に挿入したSDカードへ録音する、高音質デジタル・オーディオ・レコーダーです。

KROSSでの鍵盤やシーケンサーでの演奏を録音するほかに、KROSSに接続したマイクやギター、オーディオ・プレーヤーなどの外部オーディオ入力を録音することができます。録音したオーディオを再生しながら、KROSSでの演奏や外部オーディオ入力を何度でも重ねて録音することができます。

録音前の状態に戻すアンドゥ機能で、以前のテイクまで戻して録音し直すこともできます。これらの機能により、シンプルなオーディオ・マルチトラック・レコーダーのように使うことができます。

録音したオーディオ・データは、SDカードにWAVEファイル(48kHz、16bit)でエクスポート(書き出す)ことができますので、コンピューター等で利用することができます。

また、WAVEファイルをインポートして再生することができます。

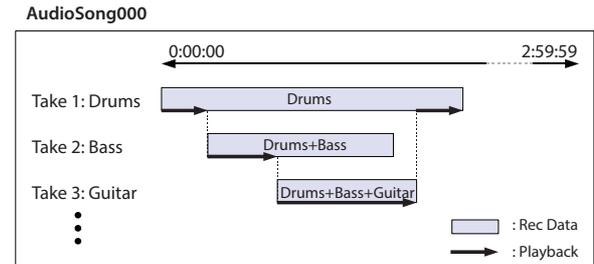
オーディオ・レコーダーは、どの音色やモード(メディア・モードを除く)で演奏していても、演奏中に思いついたフレーズ等を気軽に録音することができます。

### 録音時間とデータ・サイズ

1ソングあたりの最長時間は3時間です。実際に多重録音できる総時間は、SDカードの空き容量によります。

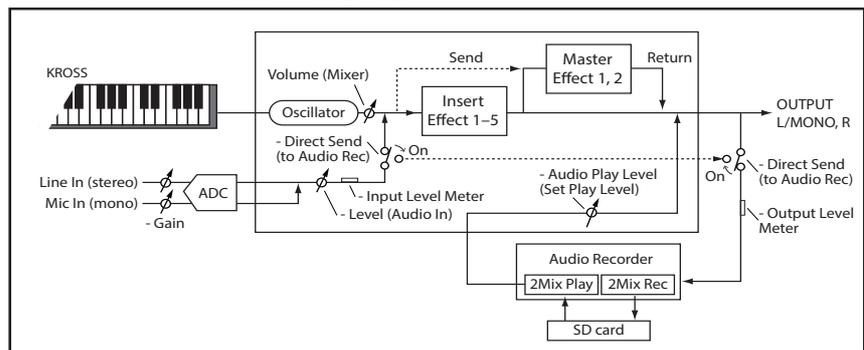
1回の録音で記録されるデータは、1分当たり約11MBです。1GBあたり約90分録音できます。多重録音をおこなうときも、録音時間に応じてSDカードにデータを追加記録します。

Note: 録音時間は目安です。ソング管理データを記録するためソング数によっては実際の録音可能時間が短くなることがあります。

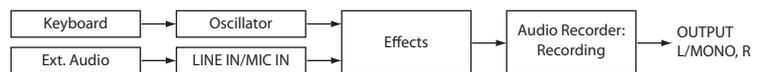


\* 外部オーディオ用のエフェクトは、プログラム等で使用するインサート/マスター・エフェクトを併用して使用することができます。(→p.73参照)

### オーディオ・レコーダー機能での信号の流れ



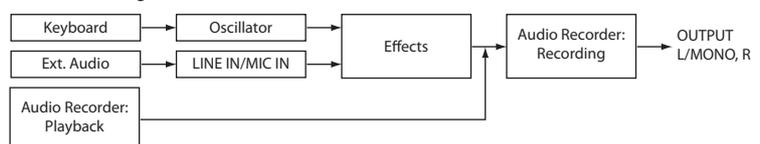
#### Recording



#### Playback

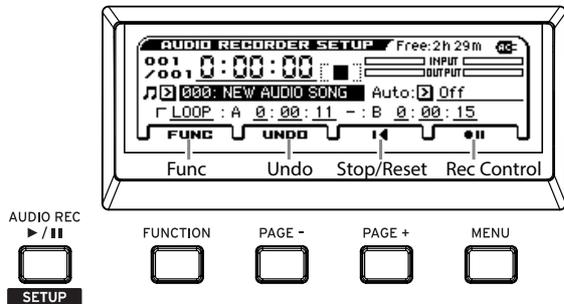


#### Overdub Recording



## 基本動作

オーディオ・レコーダーは、フロント・パネルにあるAUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタン ( **SETUP** ) と、EXIT ボタン ( **SHIFT** ) を押しながらAUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタン ( **SETUP** ) を押して表示するオーディオ・レコーダー・ダイアログで、録音や再生、アンドゥなどの操作を行います。



### AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタン ( **SETUP** )

オーディオ・ソングの録音、再生、一時停止をコントロールします。LEDの色、点灯、点滅によって動作状態を示します。各状態で、このボタンを押すと以下の動作をします。

- LED消灯=停止中: ボタンを押すと再生を開始する
- 緑LED点滅=再生待機中: ボタンを押すと再生を開始する
- 緑LED点灯=再生中: ボタンを押すと再生待機になる
- 赤LED点滅=録音待機中: ボタンを押すと録音を開始する
- 橙LED点滅=録音待機中: Autoに設定された入力をトリガーとして録音を開始する
- 赤LED点灯=録音中: ボタンを押すと録音待機になる

EXIT ボタン ( **SHIFT** ) を押しながら、AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタン ( **SETUP** ) を押すと、AUDIO RECORDER SETUP ウィンドウを表示します。

### AUDIO RECORDER SETUP ウィンドウ

録音、停止、一時停止、再生のコントロールや、アンドゥ、オーディオ・ソングの新規作成などのファンクションを実行します。ディスプレイ下の各ボタンで操作します。

#### FUNCTION (FUNC) ボタン

ファンクション・リストを表示します。サウンドの新規作成、リネーム、消去、エクスポート機能や、レベル設定機能を呼び出します。(→p.8参照)

#### PAGE- (UNDO) ボタン

UNDOダイアログを表示します。録音テイクをさかのぼって選択します。録音テイクを戻すリドゥ操作もこのボタンで行います。(→p.104参照)

#### PAGE+ (Stop/Reset) ボタン

停止ボタンです。オーディオ・ソングの再生、録音を停止します。停止すると記憶されたロケーションに戻ります。停止時にロケートを押すとソングの先頭0:00:00に戻ります。

#### MENU (REC Control) ボタン

録音用ボタンです。録音待機、録音開始をコントロールします。状態によって、動作が異なります。各状態で、このボタンを押すと以下の動作をします。

- || =停止中: ボタンを押すと録音待機状態になる
- ▶ 表示のとき: ボタンを押すと録音開始する

▶ =録音中: ボタンを押すと再生に切り替わる

### ロケート

録音または再生中にPAGE+ (Stop/Reset) ボタンを押すと停止し、録音開始時または再生開始時のロケーションに戻ります(待機からの開始を除く)。

停止時にPAGE+ (Stop/Reset) ボタンを押すとソングの先頭(0:00:00)に移動します。

ロケーションを移動するときは、Time Locationをカーソル・ボタン◀▶▲▼で選び、ENTERボタンを押します(値の横に▲、▼マーク表示)。カーソル・ボタン▲、▼またはVALUEダイヤルで入力し、ENTERボタンを押すと移動します。

録音中、録音一時停止中はロケーションを変更できません。

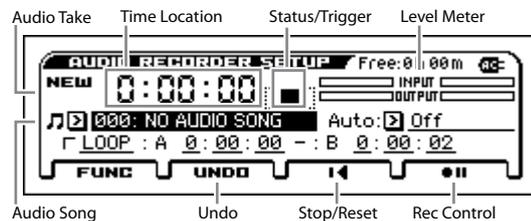
### フット・スイッチ

フット・スイッチで、再生と再生待機、録音と録音待機を切り替えることができます(Foot SW Assign=Audio Recorder Start/Pause、Audio Recorder REC Start/Stop)。(→p.23参照)

## AUDIO RECORDER SETUP ウィンドウ

AUDIO RECORDER SETUPウィンドウでオーディオ・レコーダーの各設定を行います。

- EXIT ボタン ( **SHIFT** ) を押しながら、AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタン ( **SETUP** ) を押して、AUDIO RECORDER SETUP ウィンドウを開きます。



- Audio Take: 一度も録音していない状態ではNewを表示します。録音すると、左側に現在選ばれているテイクを、右側に多重録音の回数を表示します。Undoで過去の録音にさかのぼることができます。
- Time Location: オーディオ・ソングの位置を表示します。左から時、分、秒を示します。前述の「ロケート」(→p.100)を参照してください。
- Status/Trigger: 録音、再生や停止などのオーディオ・レコーダーの状態を表示します。
- Level Meter: INPUTレベル・メーターは、KROSSに入力される外部入力音のレベルを表示します。OUTPUTレベル・メーターは、L/Rに出力される音(KROSSの音、外部入力音、オーディオ・レコーダーの再生音)のレベルを表示します。録音時には録音レベルになります。
- Audio Song: ソングを選択します。
- Auto: 録音を自動的に開始する方法を設定します。(→p.104「録音の開始方法を設定する」参照)
- LOOP: A-B区間をリピート再生します。
- Undo: 過去のテイクや最新のテイクへ戻します。
- Stop/Reset, Rec Control: オーディオ・レコーダーをコントロールします。

## 音声を録音 / 再生する

オーディオ・レコーダーは、KROSSの鍵盤演奏や、LINE IN、MIC IN、USBオーディオ入力からの外部オーディオ信号を録音することができます。

ここでは、まず、プログラムの演奏を録音してみましょう。後のセクションで、外部オーディオ信号を録音する手順を説明します。

### 準備

- SDカードをSDカード・スロットに入れます。  
(→p.25 「SDカードを入れる」参照)

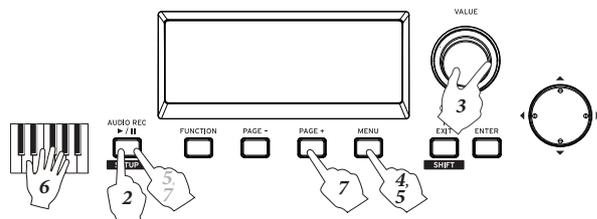
**▲** KROSSで初めて使用するSDカードは、グローバルメディア・モードで、フォーマットしてください。(→p.127 「SDカードのフォーマット」参照)

Note: SDカードをKROSSで初めて使用するときは、KORG/KROSS2/AUDIOおよびDATAフォルダーが自動作成され、使用できる状態に設定されます。

**▲** 録音および再生中は、絶対にSDカードを抜かないでください。KROSS本体の動作が一時的に不安定になる場合があります。

### KROSS の演奏を録音する

- PROG ボタンを押して、プログラム・モードに入り、鍵盤での演奏を録音するプログラムを選びます。
- EXITボタン ( **SHIFT** ) とAUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタン ( **SETUP** ) を押して、AUDIO RECORDER SETUPウィンドウを開きます。
- 録音するオーディオ・ソングを選びます。
  - SDカードに録音データがないときは、「NO AUDIO SONG」が表示されています。このまま手順4に進んでください。
  - 他のソングを選ぶときは、Audio Songにカーソルを合わせ、VALUEダイヤル等で選択します。ENTERボタンを押すとリストから選ぶことができます。
  - 新しいソングに録音するときは、新規ソングを用意してください。(→p.103 「新規オーディオ・ソングを用意する」参照)
- MENU (Rec Control ●▶) ボタンを押して、録音待機状態にします。(AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタン：赤色点滅)



- MENU (Rec Control ●▶) ボタン、またはAUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタンを押すと、録音が始まります。(AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタン：赤色点灯)

Note: ここでの動作はAuto (Auto Rec Start)がOffのときのものです。Rec Controlボタン以外に、鍵盤などの演奏開始に合わせて録音をスタートすることができます。(→p.104 「録音の開始方法を設定する」参照)

- 鍵盤を演奏して KROSS の音を録音します。ドラムトラックやアルペジエーター、ステップ・シーケンサーの演奏も録音す

ることができます。

Note: セットアップ・ウィンドウを閉じて、レコーダーの録音動作や待機状態は維持されます。

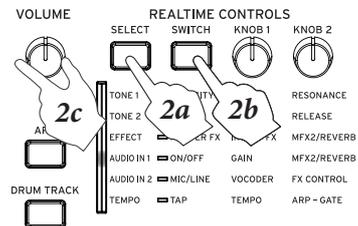
- 録音を止めるには、PAGE+ (Stop/Reset ■) ボタンを押します (AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタン：消灯)。停止すると、自動的に録音を開始したタイム・ロケーションへ戻ります。停止状態でPAGE+ (Stop/Reset ■) ボタンを押すと、オーディオ・ソングの先頭に戻ります。録音中にAUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタンを押すと、録音待機状態で一時的に停止します (AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタン：赤色点滅)。

録音中にMENU (Rec Control ●▶) ボタンを押すと録音を終了し、再生に切り替わり、ロケーションは進みます。録音を再開するときはMENU (Rec Control ●▶) ボタン、またはAUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE) ボタンを押します。

### 外部入力音を録音する

外部入力音を録音するには、以下の手順で操作します。ここでは例として、マイクで録音する手順を説明します。

- マイク用プログラムを選択します。入力やエフェクトがマイク用に設定されたプログラムを使用すると、簡単な操作で手軽にマイクで録音することができます。
- REALTIME CONTROLSにあるAUDIO IN 1をSELECTボタンで選択し、SWITCH (ON/OFF) ボタンをオフにして、VOLUMEノブを左に回して音量を下げます。そしてダイナミック・マイクをリア・パネルのマイク入力 (MIC IN) 端子に接続します。

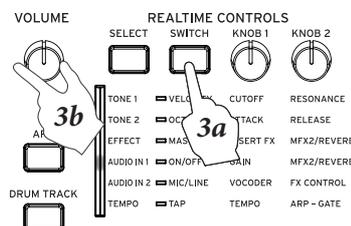


**▲** 必ずSWITCH (ON/OFF) ボタンをオフにし、VOLUMEノブでボリュームを絞ってから、マイク等を接続してください。スピーカー・システム等を破損することがあります。

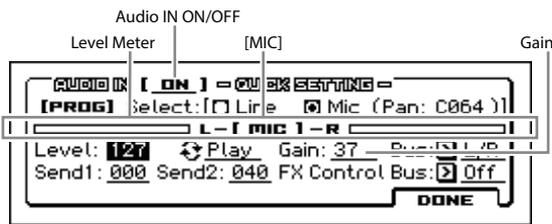
Note: エレキ・ギターを接続する場合も、MIC IN端子に接続してください。パッシブ・ピックアップのギターを接続する場合は、間にプリアンプやエフェクターを接続することをお勧めします。

- REALTIME CONTROLSにあるSWITCH (ON/OFF) ボタンを押してオン (点灯) にします。マイク入力が有効になります。VOLUMEノブを元に戻して適切な音量にし、鍵盤を弾いたりオーディオ・レコーダーを再生したりしながらマイクに声を入力して、音量バランスを確認してください。

マイクの音量を調節したいときは、SWITCH (ON/OFF) ボタンでマイク入力を有効にした後、FUNCTIONボタン (QUICK SETTING) を押し、AUDIO IN-QUICK SETTING-を開いて、GAINの値を調整して下さい。

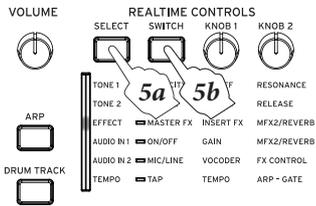


Note: REALTIME CONTROLSにあるAUDIO IN 1のGAINで調整することも可能です。

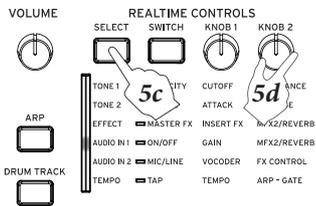


Note: レベル・メーターが7割程度に振れる程度が目安です。過大入力時は[MIC]の表示が反転します。音量を調節したら、設定を保存してください。(→p.22「オーディオ入力のグローバル設定 (G-SET) と個別設定」参照)

- Direct Sendを設定します。ここでは、KROSSの演奏をミックスして録音しますので、オフに設定してください。
- エフェクトを設定します。マイク用のプログラムには、ボーカルに残響効果をかけるエフェクトReverb HallなどがMaster FXに割り当てられています。効果をオフにするにはREALTIME CONTROLSにあるEFFECTをSELECTボタンで選択し、SWITCH (MASTER FX)ボタンをオフにします。



エフェクト量は、AUDIO IN1 - MF2/REVERBで設定します。REALTIME CONTROLSにあるAUDIO IN 1をSELECTボタンで選択し、KNOB 2で調整します。



- EXITボタン (SHIFT) とAUDIO REC (PLAY/PAUSE) ボタン (SETUP) を押して、AUDIO RECORDER SETUPウィンドウを開きます。
- 録音するオーディオ・ソングを選びます。
- MENU (Rec Control) ボタンを押して、録音待機状態にします。
- MENU (Rec Control) ボタン、またはAUDIO REC (PLAY/PAUSE) ボタンを押すと、録音が始まります。
- 録音を止めるには、PAGE+ (Stop/Reset) ボタンを押します。停止すると、自動的に録音を開始したタイム・ロケーションに戻ります。

Note: 録音中の画面表示や操作の詳細は「KROSSの演奏を録音する」を参照してください。

## Direct Send



Direct Send

Direct Sendは録音するとき、外部オーディオ入力音とKROSSの演奏をミックスするかどうかを設定するパラメーターです。例えば、スタジオのリハーサル時に、KROSSを演奏しながら、バンド演奏だけを録音することが可能です。

Direct Sendオフ: オーディオ入力音とKROSSの演奏がミックスされた状態で録音されます。

Direct Sendオン: オーディオ入力音のみが録音されます。KROSSの演奏はミックスされません。(このとき、オーディオ入力音はオーディオ・アウトには出力しません)

外部オーディオ入力音のみを録音したい場合は、「外部入力音を録音する」の手順4で、Direct Sendをオンにしてください。

## オーディオ・ソングを再生する

オーディオ・ソングはAUDIO REC (PLAY/PAUSE) ボタンを押して再生します。プログラム、コンビネーション、シーケンサー・モードなど、モードに関係なく、再生することができます。

- 再生するオーディオ・ソングを選びます。  
EXITボタン (SHIFT) とAUDIO REC (PLAY/PAUSE) ボタン (SETUP) を押して、AUDIO RECORDER SETUPページを表示します。  
オーディオ・ソングにカーソルを合わせ、VALUEダイヤル等で選択します。
- PAGE+ (Stop/Reset) ボタンを押して、サウンドの先頭に移動します。
- AUDIO REC (PLAY/PAUSE) ボタンを押して、オーディオ・ソングを再生します (緑LED点灯)。
- AUDIO REC (PLAY/PAUSE) ボタンを押すと、一時停止します (緑LED点滅)。
- 再度、AUDIO REC (PLAY/PAUSE) ボタンを押すと、再生が再開します (緑LED点灯)。
- PAGE+ (Stop/Reset) ボタンを押すと、再生が停止してロケーションの先頭に戻ります (AUDIO REC (PLAY/PAUSE) ボタンLED消灯)。

### 再生位置の移動

オーディオ・ソングの再生位置を移動するには、「ロケート」(→p.100) を参照してください。

## 多重録音

### 多重録音時のSDカードの消費容量について

オーディオ・レコーダーは、多重録音をおこなうときも、録音時間に応じてSDカードにデータを追加記録します（→p.99参照）。オーディオ・レコーダーで多重録音を活用される場合は、容量の大きなSDカードをご使用ください。

### 多重録音の方法

多重録音するときは、オーディオ・ソングを選び、曲の先頭や途中から等、タイム・ロケーションを移動し、また音色や入力音を変えて、「KROSSの演奏を録音する」（→p.101）の手順を繰り返してください。

*Tip:* KROSSの音を繰り返し録音するとき、音量を変えたいときは、プログラム・モードやコンビネーション・モードのファンクションHoldで、バランスを調整するとよいでしょう。（→p.32、p.50参照）

ここでは、AutoがOffの設定で、ソングの途中から一定区間を録音する方法を説明します。

#### 1. 多重録音をするソングを選びます。

EXITボタン（**SHIFT**）とAUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタン（**SETUP**）を押して、AUDIO RECORDER SETUPウィンドウを表示します。カーソル・ボタン◀▶▲▼でAudio Songを選び、VALUEダイヤル等で選びます。

#### 2. 多重録音を開始する位置に移動します。

移動方法は「ロケート」（→p.100）を参照してください。

*Tip:* 録音開始する位置より少し前から再生できるように移動するとよいでしょう。

#### 3. AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタンを押して、再生を開始します。（AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタン：緑色点灯）

#### 4. MENU (Rec Control ●▶)ボタンを押すと、録音が始まります。（AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタン：赤色点灯）

KROSSの鍵盤を演奏したり、MIC INやLINE INから音声を入力してください。

#### 5. 録音を止めるには、PAGE+ (Stop/Reset■)ボタンを押します（AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタン：消灯）。

また、録音中にMENU (Rec Control ▶)ボタンを押すと録音を終了し、再生に切り替わり、ロケーションは進みます。録音を再開するときはMENU (Rec Control ●▶)ボタンを押します。

### 演奏や入力と同期して録音を開始するには

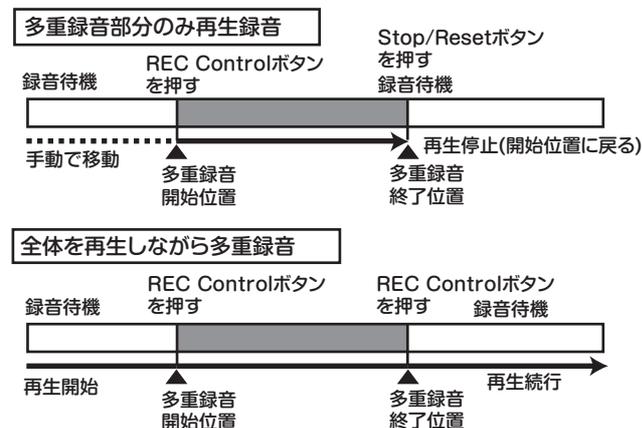
鍵盤演奏や外部入力音をきっかけにして自動的に録音を開始することができます。

Autoを用途に応じて選択してMENU (Rec Control)ボタンを押すと、AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタンが橙色に点滅して録音待機状態になります。鍵盤演奏や音声入力によって自動的に録音が開始されます。（→「録音の開始方法を設定する」参照）

## 新規オーディオ・ソングを用意する

1. FUNCTION (FUNC)ボタンを押して、ファンクション・リストを表示します。
2. PAGE- (▲)ボタンでCreate New Audio Songを選び、MENU (OK)ボタンを押します。Create New Audio Songダイアログが開きます。
3. ソングに名前をつけるときは、ENTERボタンを押してテキスト・ダイアログで名前を入力して、このダイアログに戻ります（→p.122参照）。名前は後で変更できます。
4. MENU (OK)ボタンを押すと、新規オーディオ・ソングが作成されます。

ディスプレイ左上のAudio Trackに何も録音されていない新規ソングであることを示す「NEW」が表示されます。



## 再生、録音に便利な機能

### 録音前や録音後の状態に戻す (アンドゥ/リドゥ)

思ったように演奏できず録音をやりなおしたいときは、アンドゥ機能で録音前の状態に戻すことができます。複数テイクにわたって戻すこともできます。また、アンドゥ操作を取り消すときは、リドゥを使います。

- 録音を取り消すには、PAGE-(UNDO)ボタンを押します。  
UNDOダイアログが表示されます。
- これまでに録音されたテイクから、元に戻したいテイクを選択して、OKボタンを押します。  
アンドゥを実行すると、UNDOボタンの表示が反転します。

Note: この状態で録音をすると、リドゥのデータは失われUNDOボタンの表示が元に戻ります。

### 録音の開始方法を設定する

Auto (Auto Rec Start)で録音を自動的に開始する方法を設定します。鍵盤を最初に弾いたタイミングや、シーケンサーのスタート、オーディオ信号の入力レベルで録音を開始することができます。

- AUDIO RECORDER SETUPウィンドウのAuto (Auto Rec Start)を設定します。各動作は手順3をご覧ください。
- MENU (Rec Control ●) ボタンを押して、録音待機状態にします。(AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタン：橙色点滅)



- Off: MENU (Rec Control ●▶) ボタン、またはAUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタンを押すと、録音が始まります。

Note-On：鍵盤を弾くと録音を開始します。

SEQ START: SEQUENCER ▶/■ (START/STOP)ボタンを押すと録音を開始します。

Input Low：入力音のレベルが約-18dBを超えたときに、録音を開始します。

Input High：入力音のレベルが約-6dBを超えたときに、録音を開始します。

Note: オーディオ・ソングの一部に、ギター・ソロやコーラスの外部入力をオーバー・ダビング録音する場合には、以下の方法で録音すると便利です。

- Auto (Auto Rec Start)を、Input Low、Input Highにします。  
Mic Inの入力設定をします。
- AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタンを押して、再生を開始します。(AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタン：緑色点灯)
- オーバー・ダビングする部分の少し前にMENU (Rec Control ●▶) ボタンを押して、録音待機状態にします。(AUDIO REC ▶/|| (PLAY/PAUSE)ボタン：橙色点滅)
- コーラス・パートを歌います。入力に反応して自動的に録音が始まります。

この方法でオーバー・ダビングすると、録音がスタートする0.2秒前からの入力音が実際に録音されます。コーラスやギターフレーズの頭が欠けることなく、オーバー・ダビングすることが可能です。

Tip: このAuto (Auto Rec Start)の設定は、GLOBAL>PREF 2ページでデフォルト設定として記憶させることができます。

### ループ再生

オーディオ・ソングの任意の区間 (A-B) を繰り返し再生するループ再生機能があります。

Note: ループ再生のオン/オフや設定時刻はオーディオ・ソングごとに保持されます。

この設定は、オーディオ・ソングを他のソングに切り替えたときや、電源をオフにするときに、SDカードへ保存します。設定直後にSDカードを抜くと、設定は保存されません。

#### ループ再生の使い方



LOOPにチェックを入れてオンにすると、再生時にループします。

ループの開始位置 (Aポイント) と、終了位置 (Bポイント) を設定して、ループ範囲を指定してください。

Note: AポイントとBポイントの間隔は3秒以上になります。

LOOP をチェックしているときは、録音できません。また、録音中にLOOPをチェックすることはできません。

#### 現在時刻をポイントに設定する

現在の時刻を、ポイントに直接設定できる便利な機能があります。AまたはBにカーソルを合わせて、再生中にENTERボタンを押すと、現在の時刻がポイントとして設定されます。



Note: この方法でポイントの時刻を設定すると、秒単位未満の正確なロケーションがセットされます。

### パッド・オーディオ・プレイ

録音したオーディオ・ソングをパッドにアサインし、再生することができます。(→p.107参照)

## WAVE ファイルのインポートとエクスポート

### インポート

WAVE ファイルをオーディオ・レコーダーにインポートして、再生したり、多重録音することができます。

インポートできるファイル形式は以下のとおりです。

- ファイル形式：WAVEフォーマット非圧縮リニアPCM
- サンプリングビット数：16 bit
- サンプリング周波数：44.1kHzまたは48kHz、ステレオ・ファイル
- ファイル名文字数：先頭の8文字まで表示

Note: 44.1kHzのWAVEファイルは、48kHzに変換してKROSSにインポートされるため、若干時間がかかる場合があります。

### インポート手順

1. インポートするWAVEファイルを、お手持ちのコンピュータで、本機でフォーマットしたSDカードのKORG/KROSS2/DATAフォルダーにコピーします。
2. オーディオ・レコーダー・セットアップ画面でオーディオ・ソングの一覧を開きます。
3. 手順1. でSDカードに保存した WAVE ファイルが最下部に表示されているので、インポートするWAVE ファイルを選び ENTER を押してダイアログを表示します。  
Note: 手順2. - 3. のほか、MEDIA>FILE ページからインポートするWAVEファイルを選び、ファンクション Load Selected を実行することで同様のダイアログを開くことができます。
4. ソングをリネームするときはテキスト・ダイアログを表示して、名前を入力します。
5. インポートするファイルの音量をあらかじめ補正したいときは、Level Adjustを設定します。  
Note: インポート後にオーディオ・レコーダーの再生音量を調節したり、オーディオ・ソングごとに音量補正処理を行うことができます。(→p.106「音量補正」参照)
6. MENU (OK)ボタンを押して、インポートを実行します。  
選択したWAVEファイルが、本機のオーディオ・ソング・フォーマットでロードされます。実行時の進捗状況が、ディスプレイの進捗バーで表示されます。  
Note: ファイルの種類等によっては時間がかかることがあります。  
インポート中にFUNCTION (ABORT)ボタンを押すと、処理をキャンセルすることができます。
7. AUDIO RECORDER SETUPウィンドウで、インポートされたソングを選び、再生します。

### WAVEファイルのエクスポート

多重録音したオーディオ・ソングを、WAVEファイルとして、SDカードのKORG/KROSS2/DATAフォルダーにエクスポートします。

KROSSで作成したオーディオ・ソングをオーディオ・プレーヤーで聞いたり、DAWに取り込んだりすることができます。

- ファイル形式：WAVEフォーマット非圧縮リニアPCM
- サンプリングビット数：16 bit
- サンプリング周波数：48kHz

ファイル名文字数：先頭の8文字まで表示

### エクスポート手順

1. AUDIO RECORDER SETUPウィンドウで、エクスポートするオーディオ・ソングを選びます。
2. ファンクションExportを選び、ダイアログを表示します。
3. ファイル名を変更するときはテキスト・ダイアログを表示して、名前を入力します。
4. エクスポートするときにソングのオーディオ・レベルを補正するときは、Level Adjustで設定します。
5. MENU (OK)ボタンを押して、エクスポートを実行します。  
選択したオーディオ・ソングがWAVEファイルで書き出されます。実行時の進捗状況が、ディスプレイの進捗バーで表示されます。  
SDカードのKORG/KROSS2/DATAフォルダーにWAVEファイルが作成されました。  
Note: ソングの長さなどによって時間がかかることがあります。  
エクスポート中にFUNCTION (ABORT)ボタンを押すと、処理をキャンセルすることができます。

## 音量補正

インポートしたデータや、録音が済んだオーディオ・ソングの音量は次の方法で変更することができます。

インポートしたデータの音量が大きくてKROSSの演奏音が埋もれてしまったり、多重録音によって音量が過大になってそれ以上重ねられなくなったりした場合に、以下の機能による調節が有効です。

以下で調節できます。

- ファンクションSet Play Level: オーディオ・ソングの再生音量を一時的に下げます。

Note: 全てのオーディオ・ソングの音量が変化します。

- ファンクションAdjust Audio Level: オーディオ・ソングの音量を減衰処理してNew Songを作ります。

Tip: 各オーディオ・ソングの音量を調整したい時などは、このファンクションを使用してください。

- Level Adjust: Import/Export時にLevel Adjustで調整できません。

## ファンクションSet Play LevelおよびAdjust Audio Levelについて

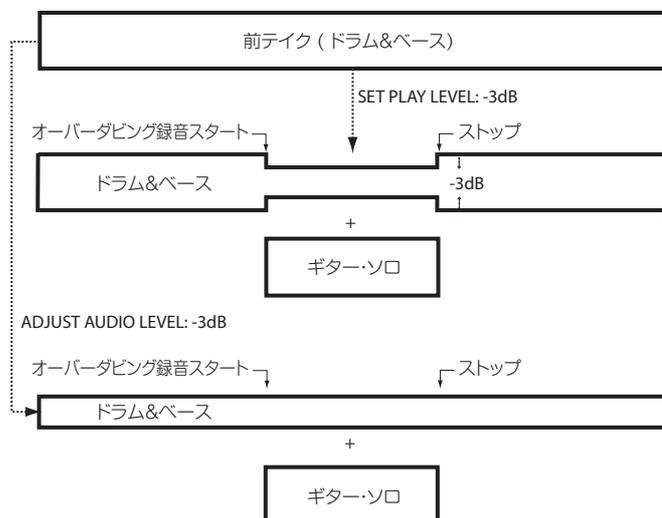
ファンクションSet Play Levelのダイアログで、Levelを0dB以外に設定すると、オーディオ・ソングは設定したレベルで音量を下げて再生します。オーディオ・ソングと、鍵盤演奏などと音量のバランスをとるときなどに便利な機能です。

Note: Set Play Levelでの設定は全てのオーディオ・ソングに対して有効です。

同時に、以下のメッセージが表示されます。オーディオ・ソングの再生レベルを下げた状態で、オーバーダビング録音をする場合は、注意が必要です。

NOTICE: Overdubbing with this Level setting will attenuate the sections of previous takes by the same amount. Use ADJ. LVL to adjust the Audio Song and avoid uneven audio level.

このLevel設定で、前のテイクを再生しながら、オーバーダビング録音を部分的に行くと、録音した部分のみ、前のテイクの音量が下がってしまいます。ADJ. LVLを使って、オーディオ・ソングのレベルを調整して、音量が下がってしまう問題を回避してください。



SET PLAY LEVEL で、-3dB 設定のままギター・ソロをオーバーダビング録音した場合、前テイク (ドラム&ベース) の音量が部分的に3dB下がってつながりが不自然になる。

ADJUST AUDIO LEVEL で、前テイクの音量を3dB 下げて調整後、ギター・ソロをオーバーダビング録音した場合、前テイク (ドラム&ベース) に不自然な音量変化は起こらない。

ファンクションSet Play Levelを選び、以下の手順でレベル調整を行ってください。

1. Levelを任意に設定します。

オーディオ・ソングを再生して、次にオーバーダビング録音しようとする、鍵盤演奏やギターやボーカルなど外部入力との、音量バランスを整えます。例えば-3dBに設定します。



2. PAGE+ (ADJ. LVL)ボタンを押します。ADJUST AUDIO LEVELダイアログが表示されます。



3. Level Adjustで、調整するレベルを設定します。手順1で設定したLevel値が、初期値として自動設定されていますので、通常、そのままMENU (OK)ボタンを押します。(ソング・ネームは任意で設定してください)

AUDIO RECORDER SETUP画面に戻ります。レベル調整を行ったオーディオ・ソングが自動的に選択されます。このとき、Set Play Levelは0dBにリセットされますので、手順1で調整した音量バランスが再現されます。

4. オーバーダビング録音を行ってください。(下図参照)

## SD カードに関するメッセージ

オーディオ・レコーダーのSong Name部分には、Song Nameのほかに、SDカードに関する以下のメッセージが表示されます。

"NO MEDIA": SDカードが挿入されていません。

"UNFORMATTED": SDカードのフォーマットを認識できません。

"NO AUDIO SONG": オーディオ・ソングがありません。

Note: SDカードにLock (ライト・プロテクト)がかかっている状態で、録音などのSDカードに書き込みが発生する操作を行った場合には、別途エラーメッセージ"Media write protected"が表示されます。

# パッド・オーディオ・プレイ機能

## パッド・オーディオ・プレイ機能を使って演奏する

パッド・オーディオ・プレイ機能とは、本体のオーディオ・レコーダーで録音したオーディオ・ソングや既存のオーディオ・ファイルを、フロント・パネルにあるボタンと16個のパッドを使ってワンタッチで切り替えながら再生する機能です。

Note: 16個のパッドに1曲(1ファイル)ずつアサイン(割り当て)しておくことができます。同時に再生できるオーディオ・ソングは1つまでです。

Note: この機能を使うには、本機でフォーマットしたSDカードに、本機で録音したオーディオ・ソングか、下記の「再生できるデータ」を満たすオーディオ・ファイルが入っている必要があります。SDカードにデータが存在しない場合、この機能は使用できません。

### 再生できるデータ

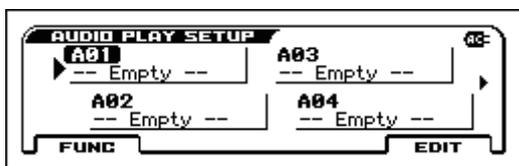
- ・ ファイル形式: WAVEフォーマット非圧縮リニアPCM
- ・ サンプリングビット数: 16bit
- ・ サンプリング周波数: 44.1kHzまたは48kHz、ステレオ・ファイル

## オーディオ・ソングを設定し、パッドにソングを登録する

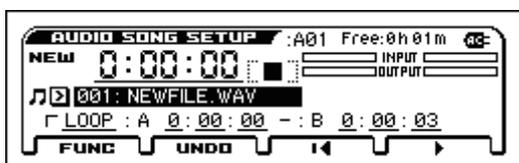
Note: ここでの設定は、AUDIO RECORDER SETUPウィンドウにも反映されます。

Note: オーディオ・ソングの設定変更時にはSDカードからのデータの読み込みが発生します。操作中はSDカードを絶対に抜かないでください。

1. EXITボタン( **SHIFT** )を押しながら、AUDIO PLAY ACTIVE ボタン( **SETUP** )を押して、AUDIO PLAY SETUPウィンドウを開きます。



2. オーディオ・プレイのバンクを選択します。BANK SELECT ボタンとBANK LED表示を使ってバンクを切り替えます。
3. オーディオ・ソングを登録または設定を変更したいパッドを押すか、カーソル・ボタンで選びます。
4. MENU (EDIT)ボタンを押してAUDIO SONG SETUPウィンドウを開きます。



5. 登録したいオーディオ・ソングを選択します。

Note: オーディオ・ソングのリストには、オーディオ・ソングの一覧の後にSDカードの所定の場所に置かれた.WAVファイルの一覧も表示されます。これらを選択すると、Import WAV ダイアログが開きます。



Import WAVを実行することで、新たなオーディオ・ソングとしてインポートされます。(→p.105「WAVEファイルのインポートとエクスポート」参照)

6. 本体のオーディオ・レコーダーで録音したオーディオ・ソングはテイクを選択します。PAGE- (UNDO)ボタンでダイアログを表示し、カーソル・ボタンでテイクを選択します。



7. ループ再生に関する設定を行います。LOOPにチェックを入れてオンにすると、再生時にループします。ループの開始位置(Aポイント)と、終了位置(Bポイント)を設定して、ループ範囲を指定してください。

Note: AポイントとBポイントの間隔は3秒以上になります。

8. MENU (Start)ボタンとPAGE+ (Stop/Reset)ボタンで、オーディオ・ソングを再生して上記の設定を確認できます。

Note: AまたはBにカーソルを合わせて、再生中にENTERボタンを押すと、現在の時刻が再生ポイントとして設定されます。

9. 設定が終了したらEXITボタンでAUDIO SONG SETUPウィンドウを閉じます。

## パッドでオーディオ・ソングを再生する

1. AUDIO PLAY ACTIVEボタンが点灯していることを確認します。パッド・オーディオ・ソング機能をオンにするには、AUDIO PLAY ACTIVEボタンを押します。
2. オーディオ・ソングが登録されているパッドは点灯します。点灯しているパッドを押すと、登録したオーディオ・ソングが再生されます。再生中は点灯する明るさが強くなります。
3. 再生中のパッドを再度押すと、再生は一時停止され、パッドは点滅します。この状態で再度パッドを押すと、停止した箇所から再生が始まります。

Tip: AUDIO PLAY ACTIVE ボタンを押しても、現在再生中または一時停止中のオーディオ・ソングを停止することができます。

4. オーディオ・ソングを再生中のパッドがあるときに、別の点灯しているパッドを押すことで、現在再生中のオーディオ・ソングは停止し、オーディオ・ソングを素早く切り替えて再生できます。
5. オーディオ・ソングの登録バンクは、BANK SELECTボタンとBANK LED表示を使って切り替えます。

BANK SELECTボタンを押して、BANK LED を切り替えたいバンクに合わせて、BANK LED が点滅します。点滅している状態で1秒経つと、そのバンクへの切り替えが確定します。

*Note:* 選択したバンクの BANK LED が点滅している間は、まだバンクの切り替えは確定していません。また、現在作業中のバンクに合わせて点滅は止まります。

*Note:* バンクの切り替え時にはデータの読み込みが発生します。SDカードを絶対に抜かないでください。

# ドラムキットのエディット

## ドラムキットの概要

### ドラムキットとは？

ドラムキットは、バスドラムやスネア、シンバルといったドラムセットや、その他さまざまなパーカッション等のドラムサンプルを各キーに割り当てたものです。ドラムキットには、以下のような特長があります。

- キーごとに異なるサウンドを発音させることができます。
- 各キーには 4 個までのドラムサンプルをアサインでき、ペロシティ・クロスフェードで切り替えます。
- 各キーには、音を作るために重要な以下のパラメーターを設定できます。  
ボリューム、フィルター・カットオフ、レゾナンス、エンベロープ・アタック、ディケイ、ピッチ
- キーごとに、インサート・エフェクトへのルーティングと、エフェクト・センド・レベルを設定できます。例えば、スネアだけにコンプレッサーをかけるといったことができます。

ドラムキットは、Oscillator ModeをDrumsに設定したプログラムでのみ使用できます。

### ドラムキットのメモリー構成

KROSSには、67個のドラムキット・メモリー・エリアがあり、下表のようにINTバンク、USERバンク、GM (General MIDI)バンクに分かれています。

エディットしたドラムキットは、GMバンク以外のどのバンクにでも保存できます。

#### ドラムキット・バンクの内容

Bank	No.	説明
INT	00...41	プリロード・ドラムキット
USER	42...57	ユーザー(イニシャル)ドラムキット
GM	58...66	GM2準拠プリセット・ドラムキット

GMバンクにある9種類のドラムキットはGM2サウンド・マップに対応しています。その他のドラムキットは異なるマッピングを使用していることがあります。

### ドラムキットをプログラムで使用するには (Oscillator Mode)

プログラム・モードのP-BASIC>VOICEページにあるOscillator ModeでDrumsを選択してから、オシレーターで使用するドラムキットを設定します。

## エディットする前に

### ドラム・プログラムを選ぶ

ドラムキットはグローバル/メディア・モードでエディットしますが、グローバル/メディア・モードでは、事前に選んでいたプログラム、コンビネーション、ソングでのエフェクト等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きは、あらかじめプログラム・モードでドラムキットを使ったプログラムを選んでから、グローバル/メディア・モードのDRUM KITページに入ってください。ドラムキットを使ったプログラムは、EGやエフェクト等が、ドラム・サウンドに適した設定になっています。プログラム・モードでカテゴリDRUM/SFXからドラム・プログラムを選ぶとよいでしょう。

### 鍵盤とドラムキットのキーを一致させる

鍵盤とドラムキットのキーを一致させるためには、オシレーターのOctaveが+0 [8]に、グローバル/メディア・モードのKey Transposeが+00に設定されていることを確認してください。これ以外に設定されている場合、鍵盤とドラムキットのキーの関係がずれて、設定どおりに発音しません。

1. プログラム・モードのP-OSC>DKitページのOctaveが+0 [8]に設定されていることを確認します。  
+0 [8]以外の設定では鍵盤の位置とドラムキットの発音する音の関係がずれます。
2. グローバル/メディア・モードのGLOBAL>BASICページのKey Transposeを+00に設定します。

### メモリー・プロテクトを確認する

ドラムキットをエディットするときは、GLOBAL>SYSTEMページのMemory Protect: Drum Kitがオフ(チェックしない)になっていることを確認してください。チェックが入っていると保存できません。

### ドラムキットが複数のプログラムで使用されている場合の注意

ドラムキットをエディットすると、エディットした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。プリロード・ドラムキットをエディットするときは、ドラムキットをユーザー・バンクの空いているエリアにコピーしてからエディットするとよいでしょう。

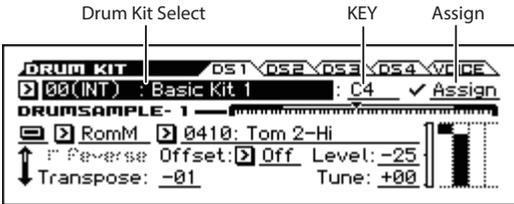
# エディット

## 基本的なエディット

1. プログラム・モードでドラムキットをエディットするのに適したプログラムを選びます。

2. DRUM KIT>DS 1ページを表示します。

EXITボタン (SHIFT) とSEQボタン (GLOBAL/MEDIA) を押します。MENUボタンを押してメニューを表示して、PAGE- (▲) または PAGE+ (▼) ボタンでDRUM KITを選び、MENU (OK) ボタンを押します。(他のページが表示された場合は、PAGE- (▲) ボタンで選びます)



3. ディスプレイ上段のDrum Kit Selectでエディットしたいドラムキットを選びます。

GMドラムキットの58 (GM)~66 (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)。58 (GM)~66 (GM)のドラムキットの設定を変えて使用したい場合は、ファンクションCopy Drum Kitで00 (INT)~57 (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。フロント・パネルのVALUEダイヤルなどで設定します。KEYを選び、ENTERボタンを押すと、鍵盤でノート・ナンバーを設定することができます。再度ENTERボタンを押して決定します。

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。Assignにチェックをすると、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。Assignのチェックを外すと、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。このときにこのノート・ナンバーを演奏すると、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。発音するピッチはP-PITCH>BASICページのPitch Slopeの設定によります。タムやシンバル等で、音高を変えるだけの設定をするときにはチェックを外します。

Tip: 1つのKEY設定を別のドラムサンプルにコピーしたい場合は、ファンクションCopy Key Setupを実行します。

## ベロシティ・クロスフェードの設定

以下は2つのステレオ・ドラムサンプル間に簡単なクロスフェードを作成する方法です。

1. DRUM KIT>DS 1、DS 2ページのDrumsample 1と2をOnにします。Offの場合は、ボタンを選び、ENTERボタンを押してOnにします。

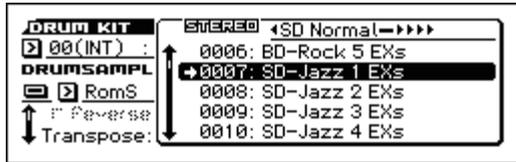


2. 同じようにDrumsample 3、4がOffになっていることを確認します。  
3. Drumsample 1と2のバンクにStereoを選択します。

ドラムサンプルには、RomM(ROM Mono)とRomS(ROM Stereo)のタイプがあります。RomM(ROM Mono)はモノのドラムサンプル、RomS(ROM Stereo)はステレオのドラムサンプルです。ステレオのドラムサンプルはモノのドラムサンプルに比べ、2倍のボイスを使用します。



4. ドラムサンプルを選びます。Drumsample 1を選び、ENTERボタンを押します。カテゴリーで分類されたドラムサンプル・リストが表示されます。カーソル・ボタン◀、▶を押すと、別のカテゴリーのリストを見ることができます。



5. ディスプレイに表示されたリストのドラムサンプル名をカーソル・ボタンで選びます。  
6. ENTERボタンを押して設定します。  
7. DRUM KIT>DS 2ページに切り替えて、同様の操作でDrumsample 2も設定します。

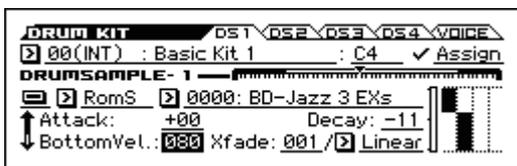
Drumsample 1と2にドラムサンプルを割り当てました。そのドラムサンプルにベロシティ・レンジとクロスフェードを設定します。

8. Drumsample 2のBottom Vel.を1に設定します。XfadeをOffに設定します。カーソル・ボタン▼でページをスクロールします。



9. DRUM KIT>DS 1ページで、Drumsample 1のBottom Vel.を80に設定します。

ペロシティ値79以下で鍵盤を弾くとDrumsample 2が発音します。ペロシティ値80以上で鍵盤を弾くとDrumsample 1が発音します。



このときVelocity Zoneグラフィックの左側にあるメーターはノート・オン時のペロシティ値を表示します。各ペロシティによって発音するドラムサンプルを確認することができます。

10. Drumsample 1のXfadeを20に設定します。CurvelはLinearに設定します。

グラフィック表示には2つのゾーンが先細り部分で重なっています。80から100でDrumsample 2はフェード・アウトし、Drumsample 1はフェード・インします。これで音色は大きく変化せずにだんだんと移行していきます。



## 各ドラムサンプルの微調整

- 2つのドラムサンプルのレベルを調整します。  
ペロシティの移行とクロスフェードをなめらかにできます。
- 必要に応じて、チューニング、EG パラメーターとフィルターを設定します。  
各ドラムサンプルにTune、Attack (Amp EG Attack)、Decay (Amp EG Decay)、Cutoff、Resonanceの調整を行います。

## ハイハットのクローズとオープンなどを連動させるには

- DRUM KIT>VOICEページを表示します。
- Excl (Exclusive) Groupでドラムサンプルをグループ化します。  
例えば、ハイハットのクローズとオープンなど同系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化することによって、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。  
クローズド・ハイハットとオープン・ハイハットを同じグループに割り当てると、オープン・ハイハットを演奏して、オープン・ハイハットが発音している間に、クローズド・ハイハットを演奏すると、実際のハイハットのようにオープン・ハイハットの発音が止まり、クローズド・ハイハットだけが発音します。



## 鍵盤を離しても鳴らし続けるには

クラッシュシンバルなど、鍵盤を離してもすぐに消音させたくないインストゥルメントには、ホールド機能を使用します。動作の仕方はプログラムとドラムキットの設定によります。

ホールド機能は次のように設定します。

- プログラム・モードのP-BASIC>NOTE-ON ページを表示します。
- Key ZoneのHoldがオンになっているか確認します。  
オンになっていると、そのドラムキット内の設定に従ってノートごとにホールド機能がコントロールされます。
- グローバル/メディア・モードのDRUM KIT>VOICEページを表示します。
- 必要に応じて、各キーのNote-Off (Enable Note-Off Receive) を設定します。

このチェック・ボックスにチェックが入っていないときは、ノートがホールドされ、鍵盤を離しても発音し続けます。チェックが入っているときは、ノートはホールドされません。プログラムのHoldをオフにすると、弾いたキーのNote-Off (Enable Note-Off Receive)設定に関係なく、どのキーもホールドされません。

## 各キーのエフェクト・コントロール

ドラムキットはそれぞれキーごとにミキサーをもっています。各キーに対してインサート・エフェクト、マスター・エフェクト・SEND、パンをコントロールできます。

## 各キーのバス設定

例えば、スネアはIFX1へ、キックはIFX2へ、残りはL/Rへ送るといった設定が行えます。

- プログラム・モードのP-FX ROUTING>BUSページを表示します。
- DKIT-SET チェック・ボックスがオン (チェックされている) かどうか確認します。  
オンの場合、プログラムはドラムキットの各キーにバス・セレクトとエフェクト・SEND設定を使用します。  
オフの場合、プログラムはドラムキットのバス・セレクトとエフェクト・SEND設定を無視します。
- グローバル/メディア・モードのDRUM KIT>VOICEページを表示します。
- Bus Selectで、ドラムサウンドをインサート・エフェクトに送るか、L/Rに出力するかを設定します。

各キーは、そのインサート・エフェクト、あるいはL/R出力に送ることができます。

*Tip:* 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごと同じBus Selectが設定されています。

Snares → IFX1  
Kicks → IFX2  
Cymbals → IFX3  
Toms, Percussions, その他 → IFX4

- Send1、Send2 を設定してキーごとのマスター・エフェクト1、2へのSEND・レベルを設定します。

---

### 各キーにパンを設定

各キーのパン (定位)を設定します。

1. プログラム・モードのP-AMP>BASICページを表示します。
2. DKIT-SET チェック・ボックスがオン (チェックする) かどうか確認します。  
オンの場合、プログラムはドラムキットのパン設定を使用します。
3. グローバル/メディア・モードのDRUM KIT>VOICEページを表示します。
4. Panでキーごとの定位を設定します。

---

### ドラムキットの保存

エディットが完了したら、ドラムキットを保存します。

- ⚠ グローバル/メディア・モードでエディットした内容は、電源をオフにすると消えてしまいます。設定を保存するときは、ファンクションWrite Drum Kitsを実行してください。すべてのドラムキットが保存されます。

# 本機全体に関する設定、データの保存と読み込み

## グローバル / メディア・モードの構成

GLOBAL/MEDIAモードに入るには、EXITボタン( **SHIFT** )を押しながらSEQボタン( **GLOBAL/MEDIA** )を押します。

グローバル/メディア・モードは、以下の設定等を行います。

- ・ 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・ボタン
- ・ グローバルMIDIチャンネル
- ・ スケール作成
- ・ ダンパー・ペダル、アサインブル・フット・スイッチ/ペダル
- ・ ユーザー・ドラムキット作成
- ・ ユーザー・アルペジオ・パターン作成
- ・ SDカードへのセーブ、ロード、フォーマット
- ・ 追加PCMデータの管理機能

各ページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(→p.12) を参照してください。

 グローバル/メディア・モードのGLOBAL~DRUM KITページでエディットした内容は、電源オフするまでは保持されますが、電源をオフにすると元の設定に戻ります。設定を残しておきたい場合はライトしてください。また、SDカードに保存することもできます。(→p.122、p.123参照)

 グローバル / メディア・モードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能は使用できません。

## グローバル・セッティング

グローバル・セッティングについての詳細はパラメーター・ガイドを参照してください。(→PG p.155 “グローバル/メディア・モード”)

### 本機の基本設定

#### BASIC ページ

GLOBAL>BASICページではKROSS本体の鍵盤の設定を行います。



#### 他の楽器にチューニングを合わせる

KROSS以外の楽器や、録音された音楽のピッチに合わせたい場合に使用します。

- ・ GLOBAL>BASICページのMaster Tuneは、KROSSのピッチを調整します。

Master Tuneは±50セント(半音=100セント)の範囲で調整できます。Master Tuneが0の場合、中央A(A4)のピッチは440Hzです。

#### トランスポーズ(移調)する

KROSSの発音を、半音単位で移調(トランスポーズ)させることができます。鍵盤での演奏位置を変えずに、曲の演奏キーを変えたいときに便利です。

#### 本機のみで演奏する場合

- ・ GLOBAL>BASICページのKey Transposeで設定します。移調できる範囲は、半音単位で上下1オクターブです。

#### MIDIを使って演奏する場合

上記のKey Transposeの設定に加え、G-MIDI>BASICのConvert Positionを設定します。Convert Positionを切り替えると、Key Transposeや、後述のベロシティ・カーブの効果がMIDI INとOUTのいずれか一方にかかります。

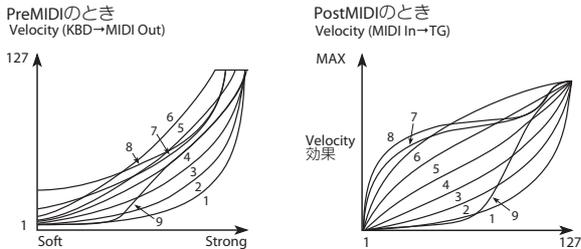
外部MIDI鍵盤で本機の音源を演奏しているときにトランスポーズをかけるには、Post MIDIに設定します。ベロシティ・カーブもMIDI INにかかります。

本機の鍵盤で外部MIDI音源を演奏しているときにトランスポーズをかけるには、PreMIDIに設定します。ベロシティ・カーブもMIDI OUTにかかります。

#### ベロシティの強弱で、音量や音色が変化する度合いを変える

KROSSのキーボード・レスポンスを演奏スタイルに合わせて調整するには、ベロシティ・カーブを設定します。デフォルトの設定は多くの場合に対応できるものになっていますが、演奏スタイルに合わせて別の設定にすることができます。

- GLOBAL>BASICページのVelocity Curveは、ペロシティによる音量や音色が変化する度合いを設定します。  
デフォルトでは4に設定されています。これは多くのケースで問題なく使用できるペロシティ・カーブです。  
カーブ9は88鍵モデルのNH鍵盤でピアノを演奏するのに適しています。(→PG p.156 "Velocity Curve")
- ペロシティ・カーブを適用する位置を設定します。Convert Positionの詳細については、前述の「トランスポーズ (移調) する」をご覧ください。



### SYSTEM (SYSTEM) ページ

GLOBAL>SYSTEM (SYSTEM) ページではKROSSのエフェクトやアルペジエーターなどの設定、メモリープロテクトを行います。



### エフェクトをバイパスする

KROSSのインサート・エフェクト、マスター・エフェクトをそれぞれバイパスすることができます。ここでの設定はすべてのモードでバイパスします。外部のエフェクターやミキサー、DAWなどのリバーブやコーラスといったエフェクトを使用する場合に、KROSS本体のエフェクトを使用せずバイパスするための設定です。

- GLOBAL>SYSTEM (SYSTEM) ページのEffect SWは、エフェクトをバイパスします。チェックを外すとエフェクトがバイパスします。

IFXチェックを外す：インサート・エフェクトをバイパス  
MFXチェックを外す：マスター・エフェクトをバイパス

MFXについては、フロント・パネルのREALTIME CONTROLSでもコントロールすることができます。SELECTボタンを押してEFFECTを選び、SWITCH(MASTER FX)ボタンでオン/オフを操作します。演奏中、一時的にリバーブ等のエフェクトをオフにするといった場合に便利です。

Note: このパラメーターは起動時に必ずオンに設定されます。

### アルペジエーターの呼び出し設定 (プログラムやコンビネーションとのリンク)

プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定を同時に切り替えるか、連動せずに現在の状態を維持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。後者は一定のアルペジエーター設定でフレーズやパターンを再生しながら、プログラム、コンビネーションの音色のみを切り替えて演奏する場合に使用します。

- GLOBAL>SYSTEM (SYSTEM) ページのLOAD ARP WHEN CHANGINGのProgram、Combinationをチェックすると、それぞれプログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それに連動して、それぞれにライトされているアルペジエーター設定を呼び出します。

### アルペジエーター、ステップ・シーケンサーとドラムトラックを無効にする

- GLOBAL>SYSTEM (SYSTEM) ページのARP/SS/DTは、チェックすると、すべてのアルペジエーター、ステップ・シーケンサー、ドラムトラックがオフになります。

ARP、RUN、DRUM TRACKボタンがオンの場合でも、アルペジエーター、ステップ・シーケンサー、ドラムトラックは動作しません。

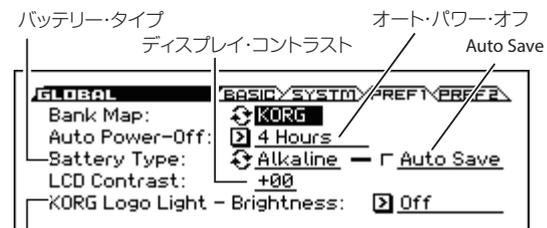
### メモリーにプロテクトをかける

プログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのデータを、不用意に書き替えてしまわないように、メモリー・プロテクト(インターナル・メモリーへの書き込みを禁止する)が用意されています。

- GLOBAL>SYSTEM (SYSTEM) ページのMemory Protectは、各チェック・ボックスをチェックすると、ライトやデータのロード、ソングの録音等が禁止され、メモリーの内容を保護することができます。

### PREF 1(Preferences 1) ページ

GLOBAL>PREF 1ページではKROSS本体の電源に関する設定を行います。



KORG Logo Lightの調整

### オート・パワー・オフ

- GLOBAL>PREF 1ページのAuto Power-Offでは、一定時間鍵盤やフロント・パネルのボタンなどを操作しなかった場合に、自動的に電源をオフにする時間を設定します。(→p.18参照)

### バッテリー(電池)・タイプの設定

電池の残量を正しく表示するため、電池の種類を設定してください。

- GLOBAL>PREF 1ページのBattery Typeで、使用するバッテリーの種類を選びます。

Battery Typeを選び、ENTERボタンを押して切り替えます。

Alkaline：アルカリ乾電池を使用する場合

Ni-MH：ニッケル水素電池を使用する場合

### オート・セーブの設定

- GLOBAL>PREF 1ページのAuto Saveチェック・ボックスで、電池動作時の省エネルギー設定をします。

On(チェックをする)にすると、電池動作時のみ、リアパネルのKORGロゴの照明の輝度を下げて電力消費を抑えます。初期値はOnです。

## ディスプレイ・コントラストの調整

ディスプレイのコントラスト調整を行います。

- GLOBAL>PREF 1ページのLCD Contrastを設定します。  
*Tip:* どのモードでも、EXITボタン( **SHIFT** )を押しながら、VALUEダイヤルを回すことによって、コントラストを調整することができます。

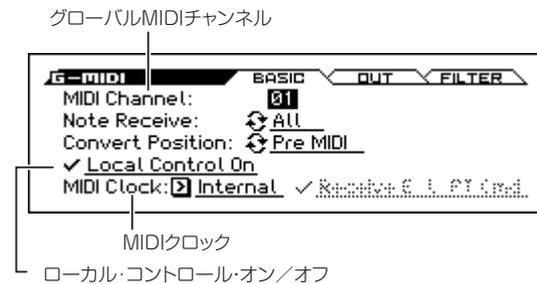
## KORG Logo Light - Brightness

リア・パネルのKORGロゴの照明の輝度を設定します。Offにすると消灯します。

- GLOBAL>PREF 1ページのKORG Logo Light - Brightnessで設定します。

## MIDI を設定する

G-MIDI>BASIC、OUT、FILTERページは、KROSS全体のMIDIに関する設定を行います。



### グローバルMIDIチャンネル

グローバルMIDIチャンネルは、KROSSの基本となるMIDIチャンネルで、鍵盤やコントローラーの情報はこのチャンネルで送信されます。また、音源はおもにこのチャンネルの情報を受信して発音します。

- G-MIDI>BASICページのMIDI Channelを設定します。

### ローカル・コントロール

鍵盤やコントローラーで、KROSSの音源を直接演奏やコントロールするかどうかを設定するのが、ローカル・コントロールです。

本機単体で演奏したり、本機の演奏とあわせて本機から外部MIDI機器を一方向的に演奏、コントロールする場合には、ローカル・コントロールをオンにします。

KROSSをコンピューターと接続して使用する場合など、KROSSの演奏情報が外部MIDI機器を通して再び本機に送信される接続や設定のときは、二重に発音することを防ぐため、ローカル・コントロールをオフにします。

- G-MIDI>BASICページのLocal Control Onを設定します。

### MIDIクロックとの同期

KROSSは内蔵クロック(テンポ)の他に、MIDIやUSBからの外部クロックにも同期します。

最も便利な設定はAutoです。これらは内蔵クロックにも外部クロックにも同期できる設定で、その都度手動で切り替える必要がありません。この設定での動作は次のようになります。

外部クロックを受信している場合、それに同期します。

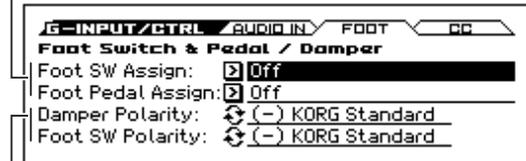
外部クロックを受信していない場合、内部クロック(テンポ)を使用します。

- G-MIDI>BASICページのMIDI Clockを設定します。  
 Ext-MIDI、Ext-USBのとき、またはAutoに設定してMIDIクロックを受信しているときは、PROG>MAINページなどで♪=EXTと表示され、外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

## ペダル等のコントローラー設定

G-INPUT/CTRL>FOOTページでは、フット・コントローラーの機能や極性を設定します。(→p.23「フット・コントローラーの接続」参照)

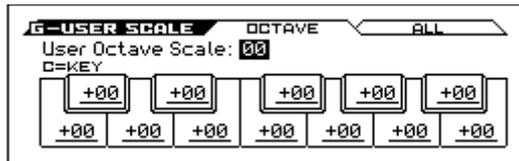
アサインابل・スイッチ、アサインابل・ペダルの機能設定



ダンパー・ペダルやアサインابل・スイッチの極性設定

## スケールの作成と設定

G-USER SCALES>OCTAVE、ALLページで、オリジナル・スケールを作成できます。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ユーザー・オクターブ・スケール (User Octave Scale) を16種類、128鍵の音階を個別に設定するユーザー・オール・ノート・スケール (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。

それぞれ以下で選択します。

モード	ページ
Program	P-BASIC>SCALE: Scale Type
Combination	C-TIMBRE>SCALE: Scale Type, Use Program's Scale
Sequencer	S-TRACK>SCALE: Scale Type, Use Program's Scale

ここではシーケンサー・モードでの設定手順を説明します。

1. ユーザー・オクターブ・スケール、またはユーザー・オール・ノート・スケールを作成します。

G-USER SCALES>OCTAVEページで、キーを選び、VALUEダイヤル等でピッチを変更します。±99 で基準の音程より約半音上下します。

Note: キーは、ENTERボタンを押しながら鍵盤を押しても選ぶことができます。

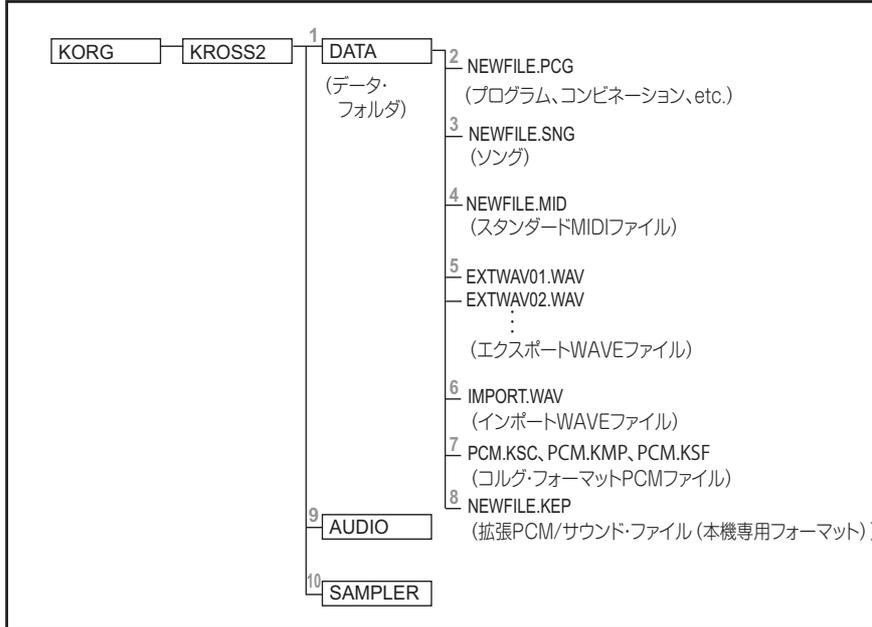
Note: プリセット・スケールをコピーして、オリジナルのスケールを作成することができます。ファンクションCopy Scaleを実行します。

2. シーケンサー・モードのS-TRACK>SCALEを選びます。
3. 現在選択しているソング全体のスケールをScale Type (Song's Scale) で選択します。
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Scale Type (Song's Scale) で設定しているスケールが使用されます。

# KROSS が取り扱うデータ

KROSSは、SDカードの以下のフォルダーやファイルにアクセスします。



## 1. DATA フォルダ

KROSSがデータをセーブ/ロードするフォルダです。MEDIA>FILE ページ、UTILページで操作します。

**▲** DATA フォルダ以下にフォルダを作成することはできません。コンピューターなどで作成されたフォルダは無視されます。

## 2. .PCG ファイル

KROSSのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、フェイバリット・データ、ユーザー・アルペジオ・パターン各データが記録されています。

## 3. .SNG ファイル

KROSSのシーケンサー・モードのソング・データが記録されています。

## 4. .MID ファイル

シーケンサー・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。または既存のSMFデータをロードできます。

## 5. エクスポートWAVEファイル

オーディオ・レコーダーのオーディオ・ソングやパッド・サンプラーのサンプル・データをWAVEファイルとしてエクスポートします。

## 6. インポートWAVEファイル

既存のWAVEファイルをオーディオ・レコーダーとパッド・サンプラーで扱うためにインポートします。

以下のフォーマットのWAVEファイルを、エクスポート、インポートすることができます。

### エクスポート

ファイル形式：WAVEファイル

ファイルビット数：16bit

サンプリング周波数：48kHz

ファイル名文字数：先頭の8文字表示（リネームが可能）

ファイル拡張子：.WAV

### インポート

ファイル形式：WAVEファイル

ファイルビット数：16bit

サンプリング周波数：44.1kHzまたは48kHz、ステレオ・ファイル

ファイル名文字数：先頭の8文字表示

ファイル拡張子：.WAV

Note: 44.1kHzのWAVEファイルは、48kHzに変換してKROSSにインポートされるため、若干時間がかかる場合があります。

## 7. .KSCファイル、.KMPファイル、.KSFファイル

.KSCファイルは、Korg ScriptファイルまたはKorg Sample Collectionファイルの略でコルグ・フォーマットのPCMデータを管理するファイルです。(対応機種仕様の違いでファイル名称が異なりますが基本仕様は同じです)

同様に、.KMPファイルはKorg Multisample Parameterファイルの略でマルチサンプルの読み込みに、.KSFファイルはKorg Sample Parameterファイルの略でドラムサンプルの読み込みに対応します。

KRONOS、OASYS、M3、TRITONなどサンプリング・モード対応機種で作成したサンプル・データをメモリー容量の範囲内で読み込み、演奏することが可能です。また、パッド・サンプラー機能でサンプリングしたデータをエクスポートして、他のサンプリング・モード対応機種で読み込み、演奏することができます。

## 8. .KEPファイル

KEP(KORG EX PCM)ファイルは、オプション・拡張 PCM/サウンド・データを管理するファイルです。PCMデータとパラメーター・データ、プログラム等のサウンド・データを含みます。

## 9. AUDIOフォルダー

オーディオ・レコーダーのシステム・データ、録音データが保存されます。

⚠ このフォルダーをコンピューターで操作しないでください。このフォルダー以下にあるファイルやフォルダーは、オーディオ・レコーダー専用です。名前を変える等の操作を行うと、正常に動作しなくなります。

## 10. SAMPLERフォルダー

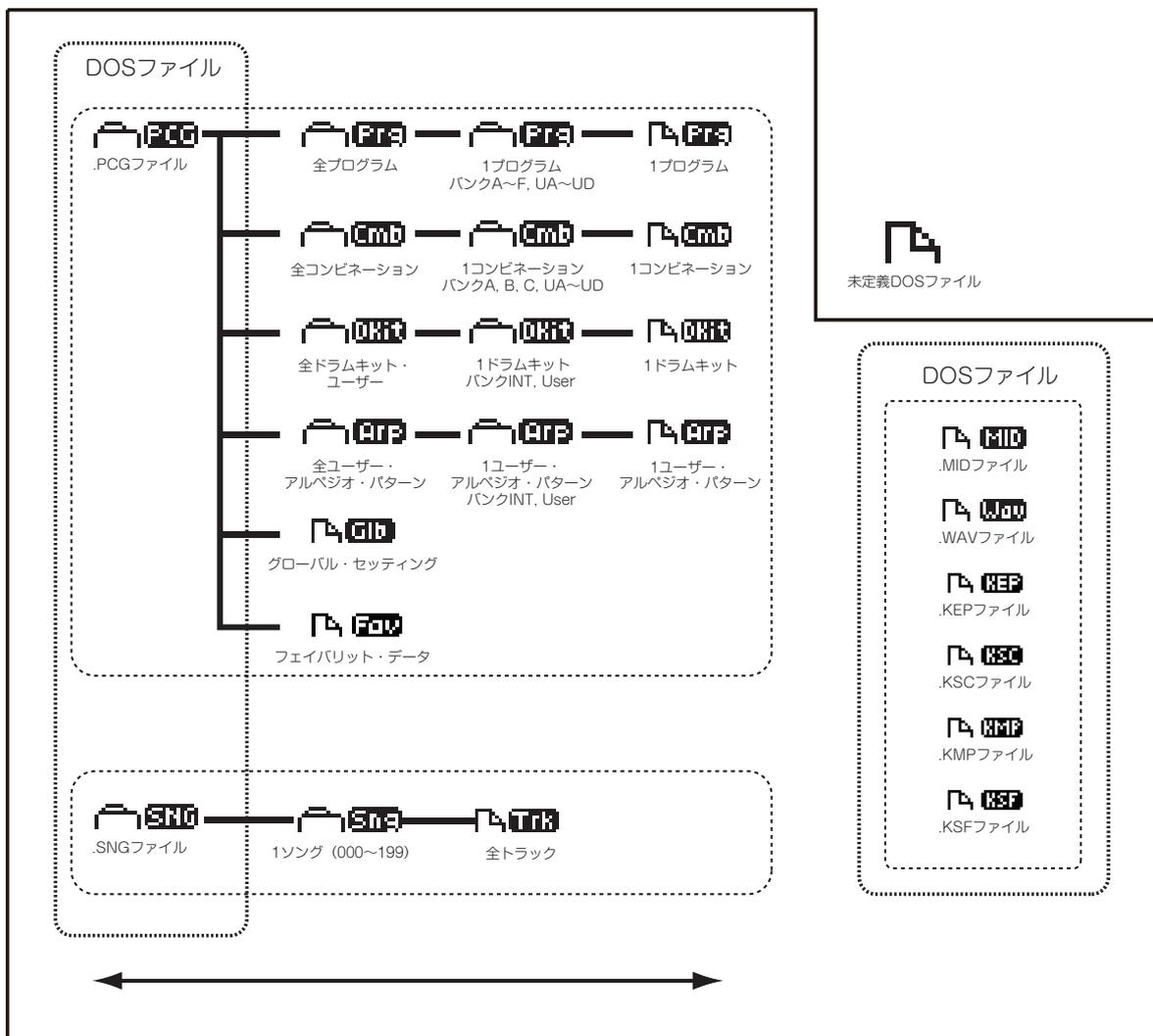
パッド・サンプラーのシステム・データ、録音データが保存されます。

⚠ このフォルダーをコンピューターで操作しないでください。このフォルダー以下にあるファイルやフォルダーは、パッド・サンプラー専用です。名前を変える等の操作を行うと、正常に動作しなくなります。

### KROSS が認識できるファイルとデータ構造

KROSSは、以下のデータをロード/セーブできます。

.PCGデータや.SNGデータは、ファイル内部で下図のような構成になっています。音色データのロード時に個別データを選択して読み込むこともできます。



# データを保存する

## KROSS のデータ保存について

KROSSの.PCGファイル、.SNGファイル、または.MIDファイルを保存する方法は、次のとおりです。

Note: ここでの説明は、DATAフォルダー内のデータについてです。

- ・ インターナル・メモリーへのライト
- ・ SDカード（市販）へのセーブ
- ・ MIDIデータ・ダンブ

### インターナル・メモリーへのライト

エディットした以下のデータは本機のインターナル・メモリーにライトすることができます。

- ・ プログラム  
バンクA～F、UA～UD 000～511
- ・ コンビネーション  
バンクA、B、C、UA～UD 000～511
- ・ グローバル・セッティング  
(GLOBAL>BASIC～G-USER SCALE>ALL)
- ・ フェイバリット・データ  
バンクA～H
- ・ ユーザー・アルペジオ・パターン 0000...1279
- ・ ユーザー・ドラムキット 00 (INT)...57 (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（→PG p.102参照）、アルペジエーター、エフェクトの設定をインターナル・メモリーにライトできます。ただし、ソングのトラックの演奏データはセーブされません。また演奏データの再生に関するTime Sig (Time Signature)、Metronome、PLAY/MUTE、Track Play Loop (Start/End Measureを含む) の設定もライトされません。シーケンサー・モードのファンクションSave Template Songでライトします。（→PG p.142参照）

 シーケンサー・モードで作成したソングの演奏データや、ソングの設定は、本体のインターナル・メモリーには保存できません。市販のSDカードにセーブしてください。

### プリロード・データとプリセット・データについて

プリロード・データは、出荷時にあらかじめロードしてあるデータのことをいいます。これらのデータは書き替えが可能で、デモ・ソング以外は前述の「インターナル・メモリーへのライト」に示す各箇所へライトされています。

プリロード・データは、本機のシステム領域にも保存されており、Globalモードのメニューコマンド"Load Preload/Demo Data"でいつでも再ロードして、工場出荷状態に戻すことができます。

プリセット・データとは、ライトによる操作で書き替えができないデータのことをいいます。次のデータがあります。

- ・ GMプログラムBank GM、g (1)～g (9)、g (d)
- ・ GMドラムキット 58 (GM)～66 (GM)
- ・ プリセット・テンプレート・ソング P00～P15
- ・ プリセット・ドラムトラック・パターン/プリセット・パターン 001～772

### バンク・ナンバーと保存条件

バンクやナンバーの表示はMIDI送受信のときに使用するナンバーです。また、バンクによって保存条件が次表のように異なるため、その確認をするときに役に立ちます。

工場出荷時の状態では、プログラム・バンクの内容は次のようになっています。

#### プログラム

Bank	Prog No.	用途	説明と保存条件
A	000...127	プリロード・プログラム	同カテゴリーの音色があるバンク/ナンバーに上書き (Write)可能。新規保存 (New)の場合はカテゴリー変更が可能で、ユーザー・バンクに保存される。
B			
C			
D			
E			
F			
G	001...128	GM2キャピタル・プログラム	GM2の音色配列に準拠した256プログラム、9ドラム・プログラム。これらのバンクのプログラムは読み出し専用。書き込み不可。
g1...g9	001...128	GM2バリエーション・プログラム	
gd	001...128	GM2ドラム・プログラム	
UA～UD	000...511	ユーザー/イニシャル・プログラム	ユーザー用および初期化プログラム。

#### コンビネーション

Bank	Prog No.	用途	説明と保存条件
A	000...127	プリロード・コンビネーション	同カテゴリーの音色があるバンク/ナンバーに上書き (Write)可能。新規保存 (New)の場合はカテゴリー変更が可能で、ユーザー・バンクに保存される。
B			
C			
UA～UD	000...511	ユーザー/イニシャル・コンビネーション	ユーザー用および初期化コンビネーション。

### SDカードへのセーブ

以下のデータを、KROSSのSDカード・スロットに挿入されたSDカード（市販）へ保存します。

(→p.118「KROSSが認識できるファイルとデータ構造」参照)

- ・ .PCGファイル:  
プログラム、コンビネーション、ドラムキット、フェイバリット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン
- ・ .SNGファイル:ソング
- ・ .MIDファイル:  
シーケンサー・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。
- ・ .WAVファイル:  
オーディオ・ソング、パッド・サンプラー機能のサンプル・データを48kHz、16bitでエクスポートします。(AUDIO RECORDER SETUPウィンドウ、SAMPLER SETUPウィンドウでファンクションExport、Export to WAVを実行します。)
- ・ .KSCファイル:  
パッド・サンプラー機能のサンプル・データをコルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイルでエクスポートします。(SAMPLER SETUPウィンドウでファンクションExport to KSCを実行します。)

## MIDIデータ・ダンプ

KROSSの各データを外部のMIDIデータ・ファイラーに送信して、データを保存することができます。

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、ドラムキット、フェイバリット、グローバル・セッティング
- ソング (シーケンサー)
- ユーザー・アルペジオ・パターン

MIDIデータ・ダンプについては、PG p.179「Dump:」を参照してください。

## 本機のメモリーへのライト方法

### プログラム、コンビネーションのライト

#### ライト(保存)方法

インターナル・メモリーに保存することをライト (Write)といいますが、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。

⚠ ライトするときは、グローバル / メディア・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。(→ p.114参照)

⚠ AUDIOデータなど起動時自動ロード中やオーディオ・レコーダー使用中などに、MEDIAページを表示した場合「SD card busy」のメッセージが表示され使用できません。SDカード・アクセスマークの点滅がなくなってから使うか、またはオーディオ・レコーダーを停止してください。

⚠ 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・ナンバーで記憶しています。コンビネーションで使用しているプログラムをエディットしたり、異なるプログラム・ナンバーと入れ替えた場合、コンビネーションの音色も変化します。

1. 保存するプログラムまたはコンビネーションが選ばれていることを確認します。
2. ファンクションWrite ProgramまたはWrite Combinationを選びます。ユーザー・バンクのプログラムまたはコンビネーションを選んだ場合のファンクションは、Write/Initialize Program、Write/Initialize Combinationです。

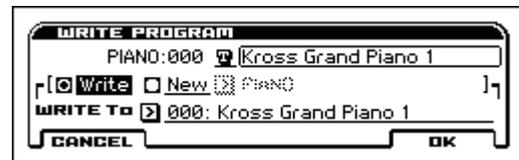
FUNCTIONボタンを押します。上記ファンクションをPAGE-(▲)ボタンで選び、MENU (OK)ボタンを押します。ダイアログが表示されます。

Note: バンクによって保存条件が異なります。(→p.119「バンク・ナンバーと保存条件」参照)

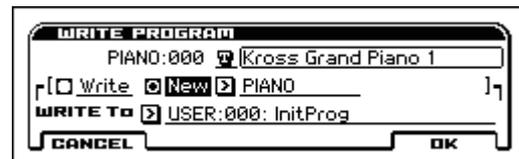
3. 手順 1 で選んだプログラムおよびコンビネーションのバンクによって保存に関する条件が異なります。

**プログラム・バンクA~F、またはコンビネーション・バンクA、B、C選択時：**

Write設定時、バンクA~F内の同じカテゴリーに保存できます。カテゴリーは固定です。



New設定時、USER: 000~511に、任意にカテゴリーを設定して保存できます。



**プログラム・バンクUA~UD、またはコンビネーション・バンクUA~UD選択時：**

New設定時、USER:000~511に、任意にカテゴリーを設定して保存できます。



Note: Initializeについてはp.129をご覧ください。

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。設定可能なバンクについては手順3を参照してください。
5. WRITE Toで保存先を選びます。保存先の制限については手順3を参照してください。
6. プログラム / コンビネーション名を変更するときは、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。(→p.122「名前を付ける(リネーム)」参照)  
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。
7. ライトを実行するときは、MENU (OK)ボタンを押します。  
実行しないときはFUNCTION (CANCEL)ボタンまたはEXITボタンを押します。

### 保存されるトーン・アジャスト設定について

- ・ トーン・アジャスト・パラメーターでは、2 つ以上のプログラム・パラメーターを同時に調整します。例えば、Filter/Amp EG Attack Timeは全部で6つのプログラム・パラメーターに影響します。トーン・アジャスト・パラメーターの値は、これらの元となるプログラム・パラメーターの値への変更量となります。トーン・アジャスト・パラメーターが0のとき、対象となるプログラム・パラメーターの値で動作します。これは、プログラム・パラメーターの設定を基準にして、値を大きくしたり、小さくしたりと間接的にコントロールします。

#### プログラム・モード:

- ・ プログラムのライト時にプログラム・パラメーターに自動的に反映されます。トーン・アジャスト設定値はゼロにリセットされます。(→PG p.3参照)

#### コンビネーション・モード:

- ・ ティンバーごとに設定したトーン・アジャスト設定値がそのままライトされ、保持されます。(→PG p.75参照)

### プログラム、コンビネーションのエディット・バッファについて

PROG>MAINページでプログラムを、またはCOMBI>MAIN、PROGページでコンビネーションを選ぶと、本機のエディット・バッファにデータが呼び出されます。

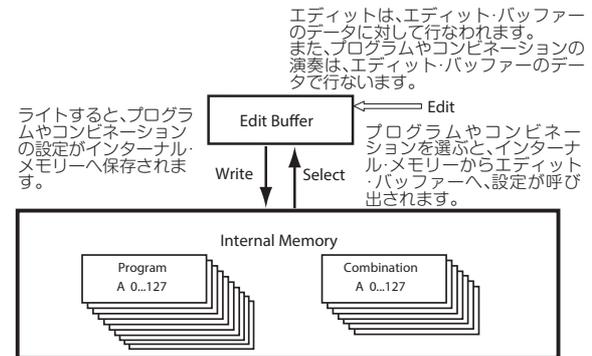
そしてプログラム、コンビネーションの各ページでパラメーターを変更すると、エディット・バッファ内のデータに反映されます。

この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、エディット・バッファ内のデータは、インターナル・メモリー内の指定したバンクのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに書き込まれます。

ライトせずに他のプログラム、コンビネーションを選ぶと、エディット・バッファに新たなデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。

Note: プログラム、コンビネーション・モードでファンクションCOMPAREを実行すると、インターナル・メモリーのデータ(ライトされている内容)が一時的にエディット・バッファに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。



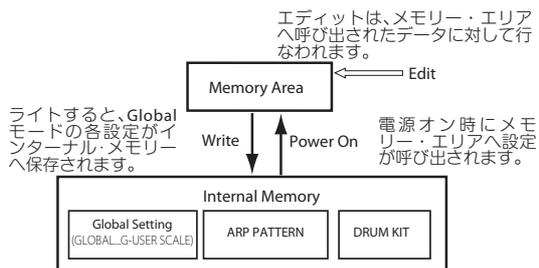
## グローバル・セッティング、ドラムキット、アルペジオ・パターンのライト

### グローバル/メディア・モードのメモリーについて

グローバル/メディア・モードのデータは、電源オン時にインターナル・メモリーからグローバル/メディア・モード用のメモリー・エリアへ呼び出されます。そして、グローバル/メディア・モードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータに反映されます。この変更したデータを、本機のインターナル・メモリーに保存するにはライトする必要があります。

ライトすると、メモリー・エリア内のデータはインターナル・メモリーに書き込まれます。

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。



### ライト(保存)方法

本体のメモリーにライトが可能なグローバル/メディア・モードでのデータは次の3種類に分けられます。

- ・ グローバル・セッティング  
(GLOBAL>BASIC~G-USER SCALE>ALLページの各設定)
- ・ アルペジオ・パターン  
(ARP PATTERN>SETUP~ARP PATTERN>MODEの各設定)
- ・ ドラムキット  
(DRUM KIT>DS1~DRUM KIT>VOICEの各設定)

これらを変更したデータは電源が入っている間は記憶していますが、電源を切ると消えてしまいます。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。

以下は例外です。

ライトを実行しても保存されないパラメーター

- ・ Effect SW

1. 保存したいパラメーターや設定のあるページを開きます。  
グローバル・セッティングをライトするにはGLOBAL~G-USER SCALEのいずれかを、ドラムキットをライトするにはDRUM KITを、アルペジオ・パターンをライトするにはARP PATTERNを、それぞれ選びます。
2. ディスプレイ左下のFUNCTIONボタンを押して、Write Global Setting、Write Arpeggio Patterns、Write Drum Kitsを選びます。それぞれダイアログが表示されます。
3. WriteダイアログのMENU (OK)ボタンを押します。  
実行しないときはFUNCTION (CANCEL)ボタンまたはEXITボタンを押します。

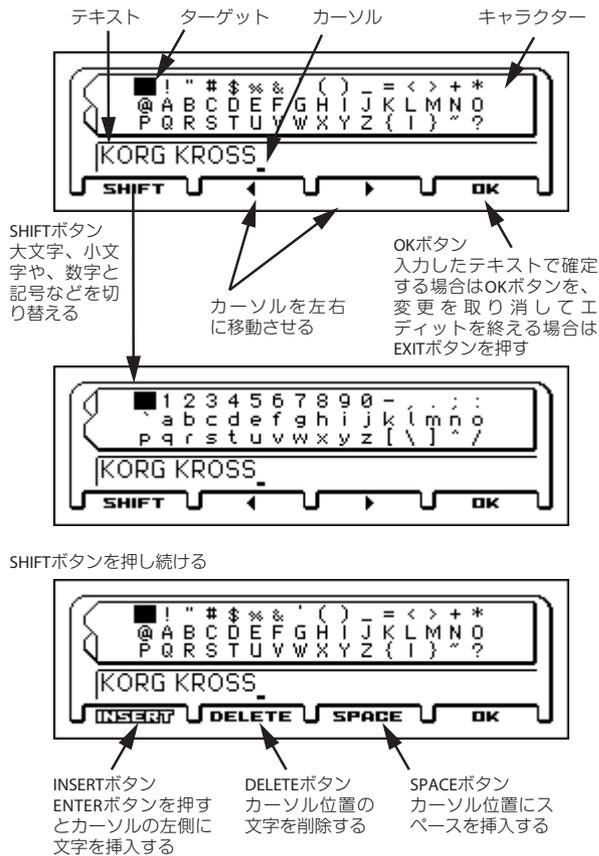
## 名前を付ける (リネーム)

エディットしたプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンなど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。

項目	ページ
プログラム	PROG...P-MFX: ファンクションWrite Program
コンビネーション	COMBI...C-MFX: ファンクションWrite Combination
ソング	SEQ...S-MFX (S-TRACK EDITを除く): ファンクションRename Song S-TRACK EDIT: ファンクションRename Track
アルペジオ・パターン	ARP PATTERN: ファンクションRename Arpeggio Pattern
ドラムキット	DRUM KIT: ファンクションRename Drum Kit
ファイル	MEDIA>FILE: ファンクションSave All...Save to Std MIDI File, MEDIA>UTILITY: ファンクションRename, Format
オーディオ・ソング	AUDIO RECORDER SETUP: ファンクションCreate New Audio Song, Rename Audio Song, Export, AUDIO SONG SETUP: ファンクションRename Audio Song
パッド・サンブラー	EDIT SAMPLE: ファンクションRename Sample

1. 上記ページのファンクションを選び、テキスト・エディット・ボタン **TX** をカーソル・ボタン **◀▶▲▼** で選び、ENTERボタンを押します。  
テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。
2. PAGE- (◀)、PAGE+ (▶)ボタンでカーソルを移動します。
3. カーソル・ボタン **◀▶▲▼**、またはVALUEダイヤルでキャラクターを選び、ENTERボタンを押して、入力します。
4. FUNCTION (SHIFT)ボタンを押すとキャラクターが切り替わります。
5. FUNCTION (SHIFT)ボタンを押し続けるとディスプレイ下の3つの機能がINSERT (挿入)、DELETE (削除)、SPACE (スペース挿入) となります。  
FUNCTION (SHIFT)ボタンを押しながら、ENTERボタンを押すとカーソルの左側に文字が挿入されます。同様に押し続けながらPAGE- (DELETE)を押すとカーソル位置の文字が削除され、PAGE+ (SPACE)を押すとカーソル位置にスペースが挿入されます。
6. MENU (OK)ボタンを押して確定します。変更を取り消す場合はEXITボタンを押します。



## SD カードへのセーブ

SDカード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.117)を参照してください。

シーケンサー・モードで作成したソングの演奏データは、本体のインターナル・メモリーには保存できません。市販のSDカードにセーブするか、MIDIデータ・ダンプを使用して保存してください。

また、その他のデータもSDカードへセーブしておけば、データを変更しても、SDカードにセーブしたデータをロードして元のデータに戻せますので、気に入ったデータはセーブするようにしてください。

使用できるSDカードと、SDカードのスロットへの装着/取り外し方については、「SDカードの使用」(→p.25)を参照してください。

## セーブ方法

MEDIA>FILEページを表示して、SDカードにセーブするデータをファンクション・コマンドで選択します。

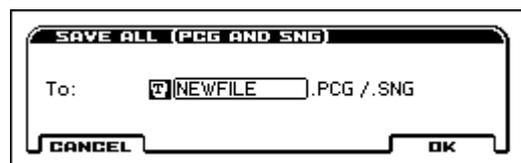
ここでは例としてSave Allを実行し、.PCG、.SNGファイルをセーブします。

Save Allは、インターナル・メモリーの、すべてのプログラム、コンビネーション、フェイバリット、グローバル・セッティング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンを.PCGファイルとしてSDカードにセーブします。そして、ソングを.SNGファイルとしてSDカードにセーブします。

カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのとくのみ有効です。カーソル・ボタン◀を押して、階層を移動してください。

AUDIOデータなど起動時自動ロード中やオーディオ・レコーダー使用中などに、MEDIAページを表示した場合「SD card busy」のメッセージが表示され使用できません。SDカード・アクセスマークの点滅がなくなってから使うか、またはオーディオ・レコーダーを停止してください。

- SD カードがセーブできる状態になっていることを確認します。(→p.25 「SDカードを入れる/取り出す」参照)
- MEDIA>FILEページを選びます。  
EXITボタン (SHIFT) を押しながらSEQボタン (GLOBAL/MEDIA) を押して、グローバル/メディア・モードに入ります。次に、MENUボタンを押して、MEDIAタブを選択するとMEDIA>FILEページが表示されます。  
Note: 他ファイルの中が表示されている場合は、カーソル・ボタン◀を押します。
- FUNCTIONボタンを押してメニューを表示し、Save AllをPAGE-(▼)、PAGE-(▲)ボタンで選び、MENU (OK)ボタンを押します。ダイアログが表示されます。



- テキスト・エディット・ボタンでセーブするファイル名を入力します。(→p.122 「名前を付ける (リネーム)」参照)
- MENU (OK)ボタンを押して、セーブを実行します。  
データがSDカードへセーブされ、Saveページへ戻ります。ディスプレイには、セーブされたファイルが表示されます。

以下のデータがセーブされます。

- .PCGファイル
- .SNGファイル

## セーブ時の注意事項

### SDカードに同じ名前のファイルが存在するときは

SDカードに同じ名前のファイルが存在するときはOverwrite(上書き)するかどうかを尋ねてきます。上書きするときはMENU(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、FUNCTION (CANCEL)ボタンを押して、ファイル名をリネームした後にセーブしてください。(→p.122参照)

# データをロード (読み込み) する

## ロードできるデータについて

### SDカードからのロード

SDカードからロードできるデータは、次のとおりです。

- .PCGファイル：  
プログラム、コンビネーション、ドラムキット、フェイスリット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン
- .SNGファイル：  
ソング
- .MIDファイル：  
スタンダードMIDIファイル (SMFフォーマット)
- .WAVファイル：  
オーディオ・レコーダー、パッド・サンプラーヘインポート (44.1kHz/48kHz, 16bit, ステレオ・ファイル)
- .KSC ほかにマルチサンプル読み込み対応

Note:使用できるSDカードについては、p.25を参照してください。

### プリロード・データとデモ・ソングのロード

KROSS本体にメモリーされているプリロード・データとデモ・ソング・データをロードします。操作手順については、「プリロード・データのロード」(→p.129)をご覧ください。

## SD カードからデータをロードする

### すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする

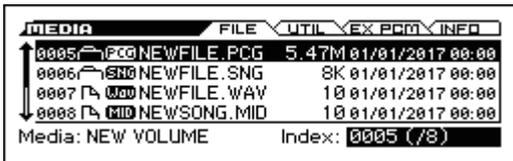
ここでは、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターンが収められた.PCGファイルからすべてのデータを一度にロードする方法を説明します。

⚠ これらをロードするときは、グローバル / メディア・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.114「メモリーにプロテクトをかける」参照)

1. SDカードからロードできる状態になっていることを確認します。(→p.25「SDカードを入れる/取り出す」、→p.25「SDカードの起動時自動ロード」、→p.119「SDカードへのセーブ」参照)
2. MEDIA>FILEページを選びます。  
EXITボタン( **SHIFT** )を押しながらSEQボタン( **GLOBAL/MEDIA** )を押します。PAGE+ボタン、PAGE-ボタンでMEDIAページを表示します。
3. ロードするプログラムやコンビネーション・データが入っている.PCGファイルを、カーソル・ボタン▲、▼で選びます。

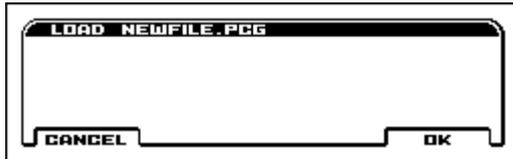
Note: .PCGファイルや.SNGファイルは一番上の階層です。見当たらない場合はカーソル・ボタン◀を押して移動してくだ

さい。(→p.118「KROSSが認識できるファイルとデータ構造」参照)



4. ファンクションLoad selectedを選びます。

FUNCTIONボタンを押します。Load selectedをPAGE-(▲)ボタンで選び、MENU (OK)ボタンを押します。ダイアログが表示されます。



5. MENU (OK)ボタンを押すと、.PCGファイルのすべてのデータがKROSSにロードされます。

データのロード中は、SD カード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1データ単位でロードする

本機は、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンを1データまたは1バンク単位でもロードすることができます。

プログラムを変えることによって、コンビネーションの音色を変えてしまうことがありますので、注意してください。

ここでは、セーブしたバンクAの1つのコンビネーション (A012) をバンクUA000にロードする例を説明します。

1. ロードするコンビネーション1つを選びます。

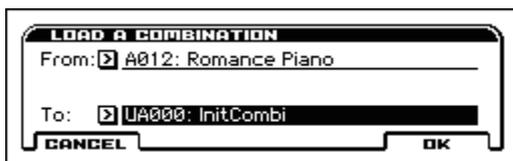
カーソル・ボタン▲、▼でファイルを選び、カーソル・ボタン▶で次の階層に移動していきます。

[PCG].PCG→[Cmb] Combinations→[Cmb] Bank A→[Cmb] 012



2. ファンクションLoad selectedを選びます。

FUNCTIONボタンを押します。Load selectedをPAGE-(▲)ボタンで選び、MENU (OK)ボタンを押します。ダイアログが表示されます。



3. From でロード元のコンビネーションを選び、To でロード先のコンビネーション (UA000)を選びます。

Note: ロード先はバンクUが対象です。

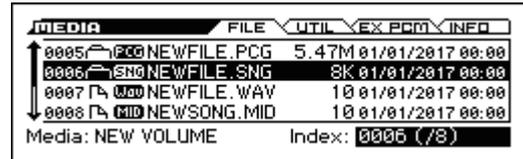
4. MENU (OK)ボタンを押すと、ロードが実行され、UA000にロードしたコンビネーションが設定されます。

## シーケンサー・モードで使用するソング (SNG)をロードする

ここでは、ソングをロードする例を説明します。

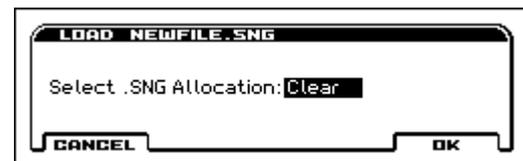
Tip: ソングに、エディットしたプログラムやドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンなどを使用した場合は、ソングをロードした後 (または前) に、それらのプログラム、つまり.PCGファイルをロードしてください。

1. 「すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする」(→p.124) の手順1~3に従い、ロードするデータが入っている.SNGファイルを選びます。



2. ファンクションLoad selectedを選びます。

FUNCTIONボタンを押します。Load selectedをPAGE-(▲)ボタンで選び、MENU (OK)ボタンを押します。ダイアログが表示されます。



3. Select .SNG Allocationで、ソング・データをどこにロードするかを設定します。

Appendは、インターナル・メモリーにロードされているソングの次のソング・ナンバーから、ナンバーを空けずにロードします。

Clearは、インターナル・メモリーにロードされているソングをすべて消去して、セーブ時のソング・ナンバーの配置のままロードします。

4. MENU (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、SD カードを絶対に取り出さないでください。

## .KEPファイルをロードする

.KEP(KORG EX PCM)ファイルは、オプション・拡張PCM/サウンド・データを管理するファイルです。

PCMデータとパラメーター・データ、プログラム等のサウンド・データを含みます。

.KEPファイルをロードすると、PCMデータは、拡張サンプル・メモリーにロードされます。パラメーター・データは、内部メモリーのユーザー・エリアにロードされます。拡張サンプル・メモリーは128MBが最大空き容量です。(48kHz、16bit、リニア換算時)

1. お手持ちのコンピューターで、SDカードのKORG/KROSS2/DATAフォルダにロードしたい.KEPファイルをコピーします。
2. 「すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする」(→p.124)の手順1~3に従い、ロードするデータが入っている.KEPファイルを選びます。
3. ファンクションLoad selectedを選びます。  
FUNCTIONボタンを押します。Load selectedをPAGE-(▲)ボタンで選び、MENU (OK)ボタンを押します。ダイアログが表示されます。
4. Sound Data Allocationで、プログラム、コンビネーション等サウンド・データのロード方法を指定します。  
**Append:** 空きロケーションへロードします。  
**Clear:** ユーザー・エリアの先頭からロードします。  
**Manual:** ロード先の先頭を個別に指定してロードします。
5. 実行するときはMENU (OK)ボタンを、実行しないときはFUNCTION (CANCEL)ボタンを押します。

一度ロードすると、電源をオフにしてもサンプル・データはメモリーに残ります。ロード後にユーザー・サンプル用メモリーから消去する場合は、EX-PCMページでファンクションUnload PCMを使用します。

*Note:* .KEPファイルのPCMデータは、拡張メモリーの空き領域にロードされます。データをロードできる空き容量がないときは、ロードできません。すでにロードしている.KEPファイルのPCMデータをアンロードし、空き容量を確保してから、再度ロードしてください。

*Note:* .KEPファイルのPCMデータのサイズによっては、ロードに長時間かかる場合があります。ロード中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。

## .KSCファイルをロードする

.KSC(Korg ScriptまたはKorg Sample Collection)ファイルは、コルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイルです。

KRONOSシリーズ、OASYS、M3、TRITONシリーズなどのサンプリング・モード対応機種で作成したサンプル・データをメモリー容量の範囲内で読み込み、演奏することが可能です。

.KSCファイルにはマルチサンプルやサンプル、ドラムサンプルを含むサンプル・データへのリンクが記述されています。.KSCファイルをロードすると、そのファイルにリンクしている.KMPファイルや.KSFファイルを含むサンプル・データがロードされます。

*Note:* .KSCファイルに記述されている、Samplingモード・データ、.KMPファイル、.KSFファイルは、セーブ時に.KSCファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリの中にセーブされます。.KSCファイルをロードする際は、同ファイル名のディレクトリを、SDカードの.KSCファイルと同じ階層に置いてください。

.KSCファイルをロードすると、PCMデータは、拡張サンプル・メモリーにロードされます。拡張サンプル・メモリーは128MBが最大空き容量です。(48kHz、16bit、リニア換算時)

*Note:* .KMP(Korg Multisample Parameter)ファイルおよび.KSF(Korg Sample File)ファイルの本機にロードして演奏することができます。(→PG p.187 Load KSC, Load KMP, Load KSF)

1. 「すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする」(→p.124)の手順1~3に従い、ロードするデータが入っている.KSCファイルを選びます。
2. ファンクションLoad selectedを選びます。  
FUNCTIONボタンを押します。Load selectedをPAGE-(▲)ボタンで選び、MENU (OK)ボタンを押します。ダイアログが表示されます。
3. ロードするときはMENU (OK)ボタンを、ロードしないときはFUNCTION (CANCEL)ボタンを押します。  
すでに存在する最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの後にロードされます。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけを詰めてロードします(Appendロード)。  
一度ロードすると、電源をオフにしてもサンプル・データはメモリーに残ります。ロード後にユーザー・サンプル用メモリーから消去する場合は、EX-PCMページでファンクションUnload PCMを使用します。

*Note:* .KSCファイルのPCMデータは、拡張メモリーの空き領域にロードされます。データをロードできる空き容量がないときは、ロードできません。すでにロードしている.KEPファイルのPCMデータをアンロードし、空き容量を確保してから、再度ロードしてください。

*Note:* .KSCファイルのPCMデータのサイズによっては、ロードに長時間かかる場合があります。ロード中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。

## メディア・ユーティリティ

- Year、Month、Day、Hour、Minute、Secondで年、月、日、時、分、秒をVALUEダイヤル等で設定します。
- MENU (OK)ボタンを押します。

### SDカードのフォーマット

SDカードをフォーマットします。買って来たばかりの新しいSDカードや、他の機器で使用していたSDカードは、そのまま使用することはできません。これらのSDカードをはじめて本機で使用する場合には、あらかじめフォーマットをしておく必要があります。

- ⚠ フォーマットすると SD カードにセーブされていたデータはすべて消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。
- ⚠ SD カードは、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SDカードは正しく認識できないことがあります。

- フォーマットする SD カードを、SD カードスロットに正しくセットします。(→p.25「SDカードを入れる/取り出す」参照)
- MEDIA>UTILITYページを選びます。  
EXITボタン( **SHIFT** )を押しながらSEQボタン( **GLOBAL/MEDIA** )を押します。PAGE+ボタンとPAGE-ボタンでMEDIA>UTILITYページを表示します。
- ファンクションFormatを選びます。  
FUNCTIONボタンを押します。FormatをPAGE+(▼)ボタンで選び、MENU (OK)ボタンを押します。ダイアログが表示されます。



- フォーマットを実行するときはMENU (OK)ボタンを、フォーマットを実行しないときはFUNCTION (CANCEL)ボタンを押します。  
MENU (OK)ボタンを押すと確認のメッセージが表示されますので、再度MENU (OK)ボタンを押してください。フォーマットが実行されます。
- ⚠ フォーマット中は絶対に SD カードを取り出さないでください。

### 現在の日時を設定する

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ファイルが保存された日時として記録されます。

- ⚠ 本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする際は、必要に応じて、その前にファンクションSet Date/Timeで日付と時刻を設定してください。

- MEDIA>UTILITYページのファンクションSet Date/Timeを選びます。(「SDカードのフォーマット」手順2、3参照)  
ダイアログが表示されます。





## 工場出荷時の設定に戻す

### プリロード・データのロード

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのプリロード・データ、グローバル・セッティングの設定を工場出荷時と同じ状態に戻します。

Note: 本体にメモリーされているプリロード・データをロードすることによって、工場出荷時の設定に戻します。(→p.129「All Preload PCGでロードされるデータについて」参照)

プリロード・データがロードされないユーザー・バンクやユーザー・パターンについては、そのまま残ります。ユーザー・バンクやユーザー・パターンを消去する場合は、本体の初期化を行うことから、プリロード・データをロードしてください。(→p.130「システムの初期化」参照)

⚠ データをロードしている間は、絶対に電源をオフにしないでください。

⚠ ロードする前に GLOBAL>SYSTM ページの Memory Protectで、ロードするデータのチェックをはずしてください。チェックしたままでは、ロードできません。

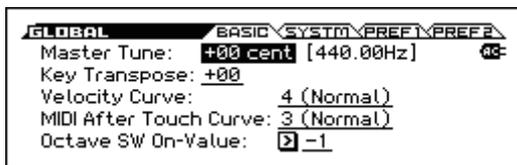
⚠ プリロード・データのロードを実行すると、本機のインターナル・メモリーのデータが書き替えられます。インターナル・メモリーに大切なデータがある場合は、ロードする前にSave All (PCG&SNG)でSDカードにセーブしておいてください。

⚠ SD カードの起動時自動ロード中やオーディオ・レコーダーの録音/再生中は使用できません。

1. GLOBAL>BASICページを選びます。

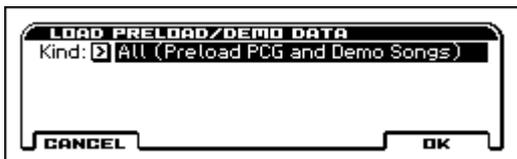
EXITボタン( **SHIFT** )を押しながらSEQボタン( **GLOBAL/MEDIA** )を押して、グローバル/メディア・モードに入ります。

GLOBAL>BASICページが選ばれていない場合は、EXITボタンを押してください。



2. ファンクションLoad Preload/Demo Dataを選びます。

FUNCTIONボタンを押します。Load Preload/Demo DataをPAGE+ (▼)、PAGE- (▲)ボタンで選び、MENU (OK)ボタンを押します。ダイアログが表示されます。



3. KindでAll (Preload PCG and Demo Songs)をVALUEダイヤル等で選びます。
4. ロードを実行するときはMENU (OK)ボタンを、実行しないときはFUNCTION (CANCEL)ボタンを押します。

MENU (OK)ボタンを押すと、確認のダイアログが表示されますので、MENU (OK)ボタンを押して、ロードを実行してください。

### All Preload PCGでロードされるデータについて

All Preload PCGを実行すると、次のデータがロードされます。

- Program: Bank A, B, C, D, E, F
- Combination: Bank A, B, C
- Favorite Bank A, B, C, D
- Drum Kit: 00 (INT)...51 (INT)
- User Arpeggio Pattern: 0000...1023
- Global Setting

All (Preload PCG and Demo Songs)を実行すると、上記データに加えてデモ・ソングがロードされます。

- Demo Song: 000~002

Note: Demo Songデータは、他のユーザー・ソングと同様に、電源をオフにするとシーケンサー・モードに残りません。必要に応じて再びロードしてください。

### ユーザー・バンクの初期化

ユーザー・バンクのプログラム、コンビネーションは次の方法で初期化します。

1. 初期化するユーザー・バンクのプログラムまたはコンビネーションを選びます。

CATEGORYダイヤルでUSERカテゴリーを選び、VALUEダイヤルでプログラムまたはコンビネーションを選び、MENUボタンを押します。

2. ファンクションWrite/Initialize ProgramまたはWrite/Initialize Combinationを選びます。

FUNCTIONボタンを押します。上記ファンクションをPAGE- (▲)ボタンで選び、MENU (OK)ボタンを押します。ダイアログが表示されます。



3. Initializeをカーソル・ボタン◀▶▲▼で選び、ENTERボタンを押します。

4. This/Bank/Allをカーソル・ボタン▼で選び、ENTERボタンを押して選択します。

This: 選択しているプログラムまたはコンビネーションのみを初期化します。

Bank(UA...UD): 選択したバンクのプログラムまたはコンビネーションを初期化します。

All: バンクUA~UDのすべてのプログラムまたはコンビネーションを初期化します。

5. 初期化を実行するときはMENU (OK)ボタンを、実行しないときはFUNCTION (CANCEL)ボタンを押します。

MENU (OK)ボタンを押すと、確認のダイアログが表示されますので、MENU (OK)ボタンを押して、初期化を実行してください。

## システムの初期化

動作が不安定なときは、システムを初期化することによって、安定する場合があります。

1. KROSSの電源をオフにします。
2. 本機をイニシャライズします。EXITボタン( **SHIFT** )とFUNCTIONボタンを押しながら、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、ディスプレイに“Now writing into internal memory”が表示されます。初期化後、プリロード・データをロードする必要があります。

GlobalモードのファンクションLoad Preload/Demo Dataを実行してデータをロードしてください。(→p.129参照)

## システム・バージョンアップ

KROSSは、コルグ・ウェブサイト(<http://www.korg.com/>)からコンピューターにダウンロードした最新のシステム・ファイルをロードすることによって、システムをアップデートすることができます。

- システム・ファイルをコピーしたSDカードをKROSSにセットしてGLOBAL>BASICページのファンクションUpdate System Softwareを実行してロードします。

詳しい方法については、コルグ・ウェブサイトと「Update System Software」(→PG p.178)をご覧ください。

-  SD カードの起動時自動ロード中やオーディオ・レコーダーの録音/再生中は使用できません。

## 故障かなと思う前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

### 電源

#### 電源が入らない

- ACアダプターがコンセントに接続されていますか？ →p.17
- 電源ボタンを数秒間押ししましたか？ →p.17
- 電池の残量はありますか？ →p.19

#### 電源が切れない

- 電源ボタンを数秒間押ししましたか？ →p.18

#### 電源が切れてしまう

- オート・パワー・オフ機能が有効になっていませんか？ →p.18

### 起動時

#### 電源投入後、ディスプレイに何も表示されない、または非常に暗い/濃い。鍵盤を弾くなどの操作をすると、正常に動作している

- EXIT ボタン( **SHIFT** )を押しながらVALUEダイヤルを回して、ディスプレイのコントラストを調整してください。GLOBAL>SYSTEM (SYSTEM)ページのLCD Contrastで調整することもできます→p.115

#### 電源投入後、ディスプレイの表示が長時間変化せず、鍵盤を弾くなどの操作をしても、正常に動作しない

- SDカードのデータが破損している可能性があります。本体からSDカードを取り外してから起動してください。正しく起動する場合は、そのSDカードを使用しないでください。
- 本体のデータが破損している可能性があります。(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。) 本機のシステムをイニシャライズ（初期化）してください。→「システムの初期化」

#### AUDIO REC、SAMPLER ACTIVE/HOLD、AUDIO PLAY ACTIVE ボタンの操作で、メッセージ「SD card busy Please wait.」が表示される

- SDカードの「起動時自動ロード」がバックグラウンド処理で実行されています。SDカード・アクセスマークの点滅が終了するまでお待ちください。

#### MEDIA ページにメッセージ「SD card busy Please wait.」が表示される

- SD カードの「起動時自動ロード」がバックグラウンド処理で実行されています。SDカード・アクセスマークの点滅が終了するまでお待ちください。

## 基本操作 (画面や機能)

### モードやページを変更できない

- シーケンサーで録音または再生、またはポーズ (PAUSE) や録音待機になっていませんか？
- ファンクション・ダイアログが表示されていませんか？  
WRITE PROGRAM等のファンクション・ダイアログが開いているときは、モードを変更できません。

### LAYER/SPLITボタンがオンにできない

- プログラム・モードを選択していますか？これらの機能は、プログラム・モード以外では使用できません。

### コンビネーション、シーケンサー・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 (G-INPUT/CTRL>FOOTページ) 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？ →p.23  
→ ファンクションHalf Damper Calibration (GLOBAL>BASICページ) を実行すると解決する場合があります。→PG p.178

## 音の出力

### 音が出力できない

- アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ →p.21
- 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 (G-MIDI>BASICページ) のチェック・ボックスをチェックしてください。→p.115
- VOLUMEノブを左に回しきっていませんか？ →p.2
- Master VolumeをFoot Pedalにアサインして、そのペダルのボリュームが下がっていませんか？ →p.24
- プログラムがミュートに設定されていませんか？ →p.32
- コンビネーション・モードで特定のティンバーが発音しない場合、Sound設定がPlayになっていますか？ →p.50  
または、Solo設定はすべてオフになっていますか？ →p.50
- シーケンサー・モードで特定のトラックが発音しない場合、Sound設定がPlayになっていますか？または、Sound設定はすべてオフになっていますか？ →p.61
- StatusがINT、BTHになっていますか？ →p.53, p.62
- Key ZoneやVelocity Zone は、音が発音する設定になっていますか？ →PG p.8, p.79, p.120
- オシレーター、ドラムトラック、ティンバー、トラックのレベルが下がっていませんか？ →p.32, p.50, p.61
- 全体の発音数が最大同時発音数の 80 ボイスを超えていませんか？ →p.36

### 音が止まらない

- Hold (P-BASIC>NOTE-ONページ) がオフになっていますか？  
→PG p.9

- Damper PolarityまたはFoot SW Polarity (G-INPUT/CTRL>FOOTページ) が正しい設定になっていますか？ →p.23
- DRUM TRACKやARPボタンがオンになっている場合はオフにしてみてください。

### 音が二重に発音する

- Local Control Offになっていますか？  
→ Local Control On (G-MIDI>BASICページ) チェック・ボックスのチェックをはずしてください。→p.115

### ノイズや発振音が出る

- MIC IN端子、LINE IN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、不要な発振音が発生する場合があります。このような場合、外部オーディオ信号の入力レベルや出力レベル、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。
- MIDI/Tempo Sync機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。
- エフェクトS19: St. Analog Record など、ノイズ効果を持つエフェクトがあります。また、レゾナンス付きフィルターは発振させることが可能です。これらは故障ではありません。
- 以下のエフェクトを使用時、次のルーティングを行うとフィードバック・ループの状態になり、大きな音を出力することがありますので、注意してください。  
オシレーターやティンバー/トラック出力や、インサート・エフェクト通過後の信号を、FX Controlバスに送り、その信号がそのまま出力するように設定します。そしてその出力をFX Controlバスへ送ると、大きな音を出力することがあります。(DC成分が最大レベルで出力して無音となる場合もあります)
  - S03: Stereo Limiter、またはS06: Stereo Gateを使用し、これらのエフェクトのEnv Src (Envelope Source)がFX Control1またはFX Control2、Trigger MonitorがOnに設定されたとき。
  - D09:Vocoderを使用し、このエフェクトのMod. Src (Modulator Source)がFX Control1またはFX Control2、Mod. Hi Mix (Modulator High Mix)が0以外に設定されたとき。

### 鍵盤で和音を演奏できない

- プログラムのVoice Assign ModeがMonoになっていませんか？ →p.36

### 発音のピッチがずれる

- GLOBAL>BASICページのMaster TuneやKey Transposeが正しく設定されていますか？ →p.113
- P-PITCH>BASICページのPitch Slopeが+1.0に設定されていますか？ →PG p.15
- コンビネーションやソングで、各ティンバー/トラックのTransposeやDetuneが正しく設定されていますか？ →p.54, PG p.119
- プログラムやコンビネーション、ソングの各ティンバー/トラックで、スケール・タイプにEqual Temperament以外の特殊なスケールが選択されていませんか？ →p.54, PG p.10, p.79, p.120

## 音の入力

### 音が入力できない

- MIC IN端子、LINE IN端子に入力するソースが接続されていますか？ →p.21
- REALTIME CONTROLSのAUDIO IN 1にあるAUDIO INはオンになっていますか？ →p.21
- Line、Micの入力選択は正しいですか？  
→ LineとMicは同時に入力できません。AUDIO IN - QUICK SETTINGダイアログのSelectで、Line、Micのどちらかを選択してください。 →p.22
- Level、Gain、Play/Mute、Bus等のオーディオ入力パラメーターの設定は適正ですか？  
→ AUDIO IN - QUICK SETTINGダイアログで、LineかMicを選択してパラメーターの設定を確認してください。 →p.22  
主なパラメーターの初期値は以下になります。  
Level: 127  
Play/Mute: Play  
Gain: 00 (Line)、37 (Gain)  
Bus: L/R

### 入力音またはレコーディングした音にノイズやひずみが多い

- Gainの設定は正しいですか？  
→ AUDIO IN - QUICK SETTINGダイアログで、レベル・メーターの真ん中の[LIN][MIC]が反転表示になるときは、Gainの設定が大きすぎて入力段でレベル・オーバーしています。反転表示にならないようにGainの値を下げて調整してください。 →p.22
- 逆にGainの設定が小さすぎる場合は、メーターがあまり振れません。Gainの値を上げて調整してください。 →p.22

## 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

- OSC (Oscillator Mode) (P-BASIC>BASICページ) にDoubleを選択していますか？ →p.36

### プログラムが発音しない

- オシレーター、アンプのレベルが下がっていませんか？ →p.32、p.37、p.44
- ミュートに設定されていませんか？  
→ プログラムは PROG>MIXER ページで、コンビネーションは COMBI>MIXERページでSoundを切り替えます。

### データをロードしたら、コンビネーションが正しく発音しない

- コンビネーションで使用しているプログラムは、コンビネーションを作成したときと同じですか？

### プログラムをライト(保存)できない

- Memory ProtectのProgram、Combinationチェック・ボックス (GLOBAL>SYSTEM) のチェックがはずれていますか？ →p.114
- バンクA~FとバンクUA~UDには、それぞれカテゴリや保存可能なバンクなどに条件があります。 →p.119

### コンビネーションのティンバーで選択しているプログラムの音が、プログラム・モードで発音させたとときと異なる

- コンビネーション・モードでは、トラックでプログラムを選択しても、プログラム・モードでのアルペジエーターやエフェクトの設定は、自動的に設定されません。  
→ ファンクションCopy From Program、Copy Insert Effect、Copy Master Effect等でプログラム・モードでの設定をコピーすることができます。 →PG p.142、p.152、p.152

## シーケンサー

### トラックで選択しているプログラムの音が、プログラム・モードで発音させたとときと異なる

- シーケンサー・モードでは、トラックでプログラムを選択しても、プログラム・モードでのアルペジエーターやエフェクトの設定は、自動的に設定されません。  
→ ファンクションCopy From Program、Copy Insert Effect、Copy Master Effect等でプログラム・モードでの設定をコピーすることができます。 →PG p.142、p.152、p.152

### データをロードしたらソングが正しく演奏されない

- ソングで使用しているプログラムは、ソングを作成したときと同じですか？  
→ ソングをセーブするときはSave All (PCG&SNG)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をロードするとよいでしょう。 →PG p.125

### SEQUENCER ▶ / ■(START/STOP)ボタンを押しても演奏がスタートしない

- MIDI Clock (G-MIDI>BASICページ) がInternalまたはAutoになっていますか？ →p.115

### 録音ができない

- 録音するMIDIトラックをTrack Selectで選択していますか？ →p.64
- Memory ProtectのSongチェック・ボックス (GLOBAL>SYSTEM) のチェックがはずれていますか？ →p.114
- MIDI Clock (G-MIDI>BASICページ) がInternalまたはAutoになっていますか？ →p.115

### Copy From Combinationでコピーしたコンビネーションが、演奏時と同じようにアルペジエーターを録音できない

- Multi REC (SEQ>MAINページ) をチェックしていますか？ →p.65、PG p.106
- Copy from Combinationダイアログでの設定は正しいですか？ →PG p.140  
→ Copy from Combination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を行います。

### Tone Adjust を使用した演奏を録音できない

- Tone Adjustは、システム・エクスクルーシブとして録音されます。Enable Exclusive (G-MIDI>FILTERページ)をチェックしましたか？ →PG p.164

**MediaモードでロードしたSMFが正しく再生できない**

- ファンクションGM Initializeを実行して設定を初期化してください。→PG p.143
- Bank MapをGM (2)に設定して、ロードし直してください。→PG p.159

**アルペジエーター****アルペジエーターがスタートしない**

- ARPボタンがオン（点灯）になっていますか？→p.75
- コンビネーション、シーケンサー・モードでアルペジエーターがスタートしない場合、Runにチェックがつき、Arpeggiator Assignにアルペジエーターが選択されていますか？→p.77
- ARP PATTERN>SETUP～MODEページでアルペジエーターが動作しない場合、アルペジエーターがスタートしない設定のコンビネーション、シーケンサー・モードから移動していませんか？
- MIDI Clock (G-MIDI>BASICページ) がInternalまたはAutoになっていますか？→p.115
- GLOBAL>SYSTEMページでARP/SS/DT All Offがチェックされていませんか？→p.114

**ドラムトラック機能****ドラムトラック機能による演奏がスタートしない**

- DRUM TRACKボタンがオン（点灯）になっていますか？→p.85
- DRUM TRACKボタンを押したがドラムトラック・パターンがスタートしない。
- DRUM TRACKボタンが点滅していませんか？  
Trigger ModeがWait KBD Triggerに設定されています。鍵盤を弾く、またはMIDIノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします。→p.86
- データが入っていないパターンが選択されていませんか？
- パターンに000: Offが選択されていませんか？→p.85、p.86
- コンビネーション・モードでドラムトラック・パターンがスタートしない場合、Outputの設定は適切ですか？シーケンサー・モードでドラムトラック・パターンがスタートしない場合、Input、Outputの設定は適切ですか？→p.86、p.87
- MIDI Clock (G-MIDI>BASICページ) がInternalまたはAutoになっていますか？→p.115
- GLOBAL>SYSTEMページでARP/SS/DT All Offがチェックされていませんか？→p.114

**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・ボックスをチェックしないで、右隣のドラムサンプルを半音下げで発音させようとしたがピッチが変わらない。
- プログラム・モードでドラム・プログラムを選んでから、グローバル/メディア・モードのDRUM KITページでドラムキットをエディットする場合は、P-PITCH>BASICページでPitch

Slopeを+1.0に設定してからDRUM KITページに入ってください。→PG p.15

**エフェクト****エフェクトがかからない**

- エフェクト・タイプ000: No Effect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。
- Effect SW IFX、MFX (GLOBAL>SYSTEMページ) がチェックされていますか？→p.114
- コンビネーション、シーケンサー・モードでティンバー/トラックのSend1、Send2を上げてもマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからのReturn1、Return2は上がっていますか？→PG p.94、p.137  
また、ティンバー/トラックで使用しているプログラム・オシレーターごとのSend1、Send2が下がっていませんか？→PG p.91、p.134  
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・エフェクトヘルディングしていますか？→p.70、p.72、PG p.216

**コンビネーション、シーケンサー・モードの、ティンバー/トラックで選択しているプログラムの音が、プログラム・モードで発音させたととき異なる**

- コンビネーション、シーケンサー・モードでは、ティンバー/トラックでプログラムを選択しても、プログラム・モードでのアルペジエーターやエフェクトの設定は、自動的に設定されません。
- ファンクションCopy From Program、Copy Insert Effect、Copy Master Effect等でプログラム・モードでの設定をコピーすることができます。→PG p.142、p.152、p.152

**ステップ・シーケンサー****フェイバリット選択時、ステップ・シーケンサーでの設定が保存できない**

- 正しい動作です。プログラム、コンビネーション・モードで設定し、保存してください。

**パッド・サンプラー****サンプリングしたパッドを押しても発音しない。**

- サンプリングした際に使用していた SD カードは装着していますか？
- サンプリングした際に使用していたバンク A-H が選択されていますか？

**シーケンサー・モードで、パッド・サンプラーの演奏が録音、再生されない。**

- MAINまたはPROGページのSMP(PAD SAMPLER On/Off)がオンになっていますか？オンにすることで、トラック15にパッド・

サンプラーの演奏がノート・オン/オフ MIDIメッセージとして録音、再生されます。

### SAMPLER ACTIVE ボタンを押すと、メッセージ「SD card busy Please wait.」が表示される

- SDカードの起動時自動ロードがバックグラウンド処理で実行されている場合は、SDカード・アクセスマークが点滅します。点滅が終了するまでお待ちください。

## オーディオ・レコーダー

### 録音できない

- SDカードは正しく挿入されていますか？ → p.25
- LOOPがオンになっていませんか？ LOOPがオンのときは録音することができません。

### インポートしたデータの音量が、KROSSの演奏音や外部入力音とくらべて大きすぎる

- 音圧が高いデータでは、著しく音量差が生じることがあります。オーディオ・レコーダーの再生音量を一時的に調整するには、ファンクション Set Play Level を実行します。なお、インポートした音源に重ねて録音するときは、Set Play Levelの代わりにファンクション Adjust Audio Level を使用して、あらかじめオーディオ・ソング全体の音量を減衰処理してください。→ p.106

### 多重録音すると、前のテイクの音が小さくなる

- Set Play Levelが0dB以外になっていませんか？ ファンクション Adjust Audio Level を使用して、オーディオ・ソング全体の音量を調整してください。→ p.106
- Master VolumeをFoot Pedal にアサインして、そのペダルのボリュームが下がっていませんか？ レコーディング中に演奏の音量を調節する場合は、Expressionや Volumeなどを使用してください。→ p.24

### AUDIO REC ボタンやAUDIO PLAY ACTIVE ボタンを押すと、メッセージ「SD card busy Please wait.」が表示される

- SD カードの起動時自動ロードがバックグラウンド処理で実行されている場合は、SDカード・アクセスマークが点滅します。点滅が終了するまでお待ちください。

### AUDIO REC ボタンやオーディオ・プレイ機能でのパッドを押すと、メッセージ「In MEDIA pages, the audio recorder is not available.」が表示される

- MEDIAページ中では、オーディオ・レコーダーは操作できません。ほかのページへ移動してください。

## MIDI

### 外部から送信されたMIDIデータに反応しない

- MIDIケーブルまたはUSBケーブルはすべて正しく接続されていますか？ → p.26

- 本機の受信設定（グローバルMIDIチャンネルや、ティンバー/トラックの受信チャンネルなど）は、送信機器と同じチャンネルに設定されていますか？ → PG p.319

### 外部機器から送信されたMIDIデータに対する応答が正しくない

- MIDI FilterのEnable Program Change、Enable Bank Select、Enable Control Change、Enable After Touch、Enable Exclusive (G-MIDI>FILTERページ) が、それぞれチェックされていますか？ → PG p.163
- 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.319

### 目的のバンクのプログラムを呼び出せない

- Bank Mapの設定は合っていますか？ → PG p.159

## ダンパー・ペダル

### ダンパーの反応がおかしい

- ファンクション Half Damper Calibration (GLOBAL>BASICページ) を実行し、ハーフ・ダンパー・ペダルの感度を正しく調整してください。→ PG p.178

## メディア

### メッセージ「SD card busy」が表示される

- SDカード・アクセスマークが点滅している場合は、起動時自動ロードがバックグラウンド処理で実行されています。点滅が終了するまでお待ちください。オーディオ・レコーダーマークが点滅している場合は、オーディオ・レコーダーがSDカードにアクセスしています。オーディオ・レコーダーを停止してください。

### SDカードをフォーマットできない

- 本機で使用可能な仕様を満たすSDカードですか？ → p.25
- SDカードは正しく挿入されていますか？ → p.25
- SD カードの Lock (ライト・プロテクト) がオンになっていませんか？

### SDカードにセーブ、ロードできない

- SDカードは正しく挿入されていますか？ → p.25
- SDカードはフォーマットされていますか？ → p.127
- SDカードの Lock (ライト・プロテクト) がオンになっていませんか？

### SDカードが認識できない

- セーブしたファイルの日付が正しくない。
- SDカードを取り出し、カードの端子に汚れがないか確認してください。汚れている場合は、乾いた布または綿棒などでやさしく清掃してください。

- \* 液体等は使用しないでください。また、端子部には手や金属で直接触れないように注意してください。

**データの日付が正しくない**

- セーブしたファイルの日付が正しくない。
- 本機はカレンダーを内蔵していません。ファンクションSet Date/Time (MEDIA>UTILページ) で現在の日付と時刻を設定してからセーブしてください。→p.127

**コンピューターでSDカードにコピーしたはずのデータが、グローバル/メディア・モードで表示されない。**

- KORG/KROSS2/DATA フォルダーにデータをコピーしてください。本機でフォーマットすることで、このフォルダーが作成されます。→p.117
- 拡張子のフォーマットは適切ですか？ →p.117

---

**コンピューターとの接続****コンピューターから送信されたMIDIデータに回答しない**

- USBケーブルは正しく接続されていますか？ →p.26

**コンピューターが本機を認識しない**

- USBケーブルは正しく接続されていますか？

**コンピューターから取り外すときにエラーが出た**

- ホスト・アプリケーションの使用中は、絶対に本機とコンピューターの接続を外さないでください。

**接続時にソフトウェアやデバイス・ドライバのインストールを要求される**

- お使いのコンピューターの OS やバージョンは、本機に対応したものですか？

**USBで使用するとき、発音処理が遅い、テンポが安定しない**

- KORG USB-MIDI ドライバーは正しくインストールされていますか？
- KROSSを USB MIDIで使用するには、コルグの専用ドライバーをインストールする必要があります。  
また、お使いのコンピューターのOSがWindowsの場合は、KROSSを接続するUSBポートごとにドライバーのインストールが必要です。  
KORG USB-MIDI Driver for Windowsをインストールしたときと異なるUSBポートにKROSSを接続して使用する場合は、KORG USB MIDIドライバーをインストールしなおしてください。

**KROSSでフォーマットしたSDカードがコンピューターで認識しない**

- SDカード・リーダーはSDHCカードに対応していますか？

# メッセージ

## 各種メッセージ

### A

#### Aborted

内容: ファンクションの実行を中断しました。

#### Are you sure ?

内容: 実行するかどうかの確認です。実行するときはMENU (OK) ボタン、実行しないときはFUNCTION (CANCEL) ボタンを押してください。

#### Audio recorder data error.

内容: オーディオ・ソングの録音用管理データでエラーが発生しました。

対策: これ以上の録音はできません。録音したデータをAdjust Audio Levelを"Level:00dB"で実行すると、新しいオーディオ・ソングに切り替わって録音が続けられます。

#### Audio song full.

内容: オーディオ・ソングが200個を超えたので、オーディオ・ソングが作成できません。

対策: 別のSDカードへ交換してください。

#### Auto Power-Off is enabled. The system will automatically shut down after being idle for 30 minutes/1 hour/4 hours.

内容: オート・パワー・オフ機能が有効です。演奏や操作をしないまま、設定した時間が経過すると、自動的に電源をオフにします。

対策: 機能を無効にするとき、時間設定を変更するときは、GLOBAL>PREF 1ページのAuto Power-Offパラメーターで設定します。ファンクション Write Global Settingで設定を保存します。

### C

#### Can't calibrate.

内容: 正しく調整できませんでした。

対策: 再度やり直してください。

#### Can't update system.

内容: Update System Softwareの実行が正しく終了しませんでした。

対策: 再度やり直してください。

#### Completed.

内容: 各コマンドで実行された処理が正しく終了しました。

#### Completed. Please turn the power off, and then on again.

内容: Update System Softwareの実行が正しく終了しました。続けてシステムをリスタートすることでアップデートは完了します。電源を一旦オフ後、オンしてください。

### D

#### Destination and source are identical.

内容: コピーやバウンス時に、ソースとデスティネーションに同一のソング、トラックを選択しています。

対策: ソースとデスティネーションを異なるソング、トラックにしてください。

#### Destination from-measure within the limits of source.

内容: オール・トラック、または同一トラックへのムーブ・メジャー時で、ソースの範囲内にデスティネーションの小節を指定しています。

対策: ソースの範囲外にデスティネーションの小節を指定してください。

#### Destination is empty.

内容: エディット時、デスティネーションに指定したトラックに演奏データがありません。

対策: 演奏データの入っているトラックを指定してください。

#### Destination measure is empty.

内容: デスティネーションに指定した小節にデータが存在していません。

対策: デスティネーションにデータの入っている小節を指定してください。

#### Destination sample already exists. Overwrite?

内容: パッド・サンブラー機能で、Copy、Paste、Import 操作時、デスティネーション(Paste、Import 先)のサンプルがすでに存在しています。

対策: MENU (OK) ボタンを押すと上書きされます。FUNCTION (CANCEL) ボタンを押すと中止します。

#### Destination song is empty.

内容: コピー先またはバウンス先に指定したソングが存在しません。

対策: 作成済みのソングを指定するか、新たにソングを作成してからコピーやバウンスを実行してください。ソングを作成するときはp.64を参照してください。

### E

#### Effect size mismatch.

内容: エフェクトのコピー、スワップ実行時に、IFX5(インサート・エフェクト5)またはMFX2(マスター・エフェクト2)にダブル・サイズのエフェクトを配置しようとした。

対策: IFX5とMFX2にはダブル・サイズのエフェクトを指定しないようにして実行してください。

#### Effect type mismatch.

内容: エフェクトのコピーまたはスワップ実行時に、コピー、スワップ先のIFX(インサート・エフェクト)、MFX(マスター・エフェクト)で選択できないエフェクトがあるときに表示されます。

対策: それぞれのIFX、MFXでは、選択できるエフェクトとできないエフェクトがあります。コピー、スワップ先のIFX、MFXで選択できるエフェクトを確認して実行してください。

#### Error in formatting media.

内容: メディアをフォーマットしている最中にエラーが発生しました。

対策: 他のメディアを使用してください。

**Error in reading from media.**

**内容:** メディアからデータを読み出している最中にエラーが発生しました。

**対策:** 再度読み込みを実行してください。同じエラーが発生する場合は、ファイルが壊れている可能性があります。

**Error in writing to media.**

**内容:** メディアへデータを書き込んでいる最中にエラーが発生しました。(ベリファイ・エラー等)

**対策:** メディアが物理的に壊れている可能性がありますので、他のメディアを使用してください。そして、エラーの発生したメディアは使用しないでください。

**F****File already exists.**

**内容:** ファイルのリネームの実行時、同じ名前のファイルが、メディア内に存在しています。

**対策:** 存在しているファイルをデリートするか、指定する名前を変えてください。

**File contains unsupported data.**

**内容:** WAVE、.KSF、.KEPファイル等で、本機ではサポートしていないフォーマットのファイルをロードしようとした。

**対策:** 可能であればコンピューター等で本機でサポートしているフォーマットに変換し、ロードしてください。

**File is read-only protected.**

**内容:** ファイルへの書き込みおよびデリートを実行しようとしたとき、そのファイルの属性が読み込み専用でした。

**内容:** すでにメディア上にある読み出し専用のファイルと同じ名前でファイルをセーブしようとした。

**対策:** 別の名前をつけてセーブしてください。

**内容:** コンピューター等で、KORGフォルダー、KROSS2フォルダー、DATAフォルダーをロックをオンにして、本体のMediaモードで、セーブしようとした。

**対策:** コンピューター等で、これらのフォルダーのロック設定を解除してください。

**File unavailable.**

**内容:** KEP ファイル内のデータが不正でした。SDカードに書き込まれているKEP ファイルが壊れている可能性があります。

**内容:** ファイル・フォーマットが正しくないファイルをロード、オープンしようとした。

**File/path not found.**

**内容:** オーディオ・レコーダーの操作時や、MediaモードUtilityのファンクションDelete実行時に、指定されたファイルが存在しませんでした。

**内容:** Mediaモードでサンプル・ファイルのロード時、指定したファイルが存在しない、および別階層のディレクトリまたは別メディアを選択するダイアログで選択された場所に目的のファイル名が存在しませんでした。

**内容:** Mediaモード等で、Openボタンでディレクトリを開こうとしたとき、選択されたディレクトリ名を含むパスの長さが76を超えています。

**対策:** ファイルまたはディレクトリを確認してください。

**I****Illegal file description.**

**内容:** ファイルのセーブやエクスポート用ネームに、無効なファイル名が使用されました。

**対策:** 指定ファイル名を変えてください。MS-DOSで使用不可のファイル名は、指定ファイル名として使えません。

**Illegal SMF data.**

**内容:** スタンダードMIDIファイルでないファイルをロードしようとした。

**Illegal SMF division.**

**内容:** タイムコード・ベースになっているスタンダードMIDIファイルをロードしようとした。

**Illegal SMF format.**

**内容:** フォーマット0または1以外のスタンダードMIDIファイルをロードしようとした。

**In MEDIA pages, the audio recorder is not available.**

**内容:** MEDIA ページ中では、オーディオ・レコーダーは操作できません。

**対策:** 他のページへ移動してください。

**M****Measure number over limit.**

**内容:** エディットを実行するとトラックの長さが999小節を超えてしまいます。

**対策:** 必要ない小節を消去してください。

**Measure size over limit.**

**内容:** スタンダードMIDIファイルのロード時、1小節のイベント数が最大容量(約65535イベント)を超えています。

**内容:** エディットを実行すると、1小節のイベント数が最大容量(約65535イベント)を超えてしまいます。

**対策:** 必要ないデータをイベント・エディット等で消去してください。

**Media busy.**

**内容:** SDカードのアクセスが遅く、録音/再生が間に合いませんでした。

**対策:** ファイルの削除や書き込みを繰り返すと、ファイルのアクセスの効率が下がることがあります。その場合、SDカードのKORGフォルダをコンピューターにコピーし、SDカードを本機でフォーマットし、コンピューターにコピーしたKORGフォルダを書き戻すことで改善される場合があります。それでも改善されないときは、別のSDカードへ交換してください。

**Media not formatted.**

**内容:** 未フォーマットのメディアです。

**対策:** MediaモードUtilityページのファンクションFormatをメディアに対して実行してください。

**Media unavailable.**

**内容:** 読み込みできないメディアが選択されました。

**Media write protected.**

**内容:** オーディオ・レコーダーやMediaモードでデータの書き込み先のメディアにライト・プロテクトがかかっています。

**対策:** メディアのライト・プロテクトを解除して、再度オーディオ・レコーダー操作や、コマンドを実行してください。

### Memory full.

**内容:** Sequencer モードのソング、トラック等のエディット時に、全ソングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリーの容量を使い切ってしまう、エディットすることができない。

**対策:** 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

**内容:** シーケンサー・モードのリアルタイム・レコーディングの途中で、録音データを格納する空きメモリーがなくなり、録音を強制終了しました。

**対策:** 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

### Memory protected.

**内容:** 本体内のプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンにプロテクトがかかっています。

**対策:** グローバル/メディア・モードでメモリー・プロテクトを解除して、再度ライト、ロード、Auto Song Setup等を実行してください。

### MIDI data receiving error.

**内容:** MIDIエクスクルーシブ・データを受信時、データ・サイズが合わない等の不正フォーマットのデータを受信しました。

## N

### No data.

**内容:** ロードしようとした.SMFファイルに、イベント・データがありません。

### No media.

**内容:** オーディオ・レコーダーやMediaモードやでコマンド実行時、実行先のSDカードが挿入されていません。

**対策:** SDカードを挿入し、ディスプレイを操作して本機に認識させてください。

### No recording track specified.

**内容:** マルチ・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、RECになっているトラックがない状態で録音を開始しようとした。

**対策:** 録音するトラックをRECに設定してください。

### No space available on media.

**内容:** ファイルのセーブやエクスポートをしようとしたとき、メディア内に空き容量がありませんでした。

**対策:** すでに存在しているファイルをデリートするか、十分な空き容量があるメディアに交換してください。

### No updating was required at this time. The KROSS already has the latest version of the system files.

**内容:** グローバル/メディア・モードのファンクションUpdate System Software実行時に、すでに最新データにアップデートされている等で、実行に必要がない場合に表示されます。

### Not enough memory.

**内容:** シーケンサー・モードのリアルタイム・レコーディング開始時に、最低限必要な空きメモリー(録音開始ロケーションまでのBARイベント分のメモリーなど)を確保できていません。

**対策:** 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

### Not enough memory to load.

**内容:** Mediaモードで.SNGファイルまたはスタンダードMIDIファイルをロードしようとしたとき、シーケンス・メモリーに空き容量がありませんでした。

**対策:** 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

### Not enough sample memory

**内容:** サンプルのメモリー (Sample パラメーターまたはサンプル波形データ)が足りません。

**対策:** サンプルを削除し、空きメモリーを増やしてください。

**対策:** MEDIA モードの EX-PCM ページで、インストールされているオプション・タイトルやユーザー・サンプル・データを Uninstallしてください。

### Not enough session locations available

**内容:** Create New Session時、セッションのメモリーが足りません。(セッションの数が最大値(200)をオーバーします。)

**対策:** 不要なセッションを上書きして使用してください。

### Not enough song locations available.

**内容:** .SNG ファイルを“Append”指定でロード時、ソングの追加可能な残り数を超過してロードしようとした。

**対策:** シーケンサー・モードでファンクションDelete Songを実行し、使用可能なソングを増やしてからロードし直してください。

### NOTICE: Overdubbing with this Level setting will attenuate the sections of previous takes by the same amount.

#### Use ADJ.LVL to adjust the Audio Song and avoid uneven audio levels.

**内容:** オーディオ・レコーダー機能のファンクション Set Play Levelで、0dB以外に設定すると表示されます。

**対策:** このLevel設定で、前のテイクを再生しながら、オーバーダビング録音を部分的に行うと、録音した部分のみ、前のテイクの音量が下がってしまいます。ADJ. LVLを使って、オーディオ・ソングのレベルを調整して、音量が下がってしまう問題を回避してください。

### Now writing into internal memory

**内容:** 内部メモリーへ書き込み中です。このメッセージが表示されているときは、絶対に電源をオフにしないでください。本体の記憶データが壊れることがあります。

## R

### Root directory is full.

**内容:** メディアのルート階層にファイルやディレクトリを作成しようとしたとき、そのメディアのルート・ディレクトリに保存できる最大ファイル、フォルダー数を超過してしまいました。

**対策:** メディアのルート階層にある不要なファイルを削除してください。

## S

**Sample length is shorter than minimum**

**内容:** パッド・サンプラー機能で、サンプル・データの長さが 8sample未満になるようなエディットを実行しようとした。

**対策:** サンプル・データの長さが 8 sample 以上になるようにエディット範囲等を指定してください。

**Scanning media.**

**内容:** SDカードの内容を確認しています。この表示が出ているときは、カードを抜かないでください。

**SD card busy****Please stop the audio recorder.**

**内容:** オーディオ・レコーダーがSDカードにアクセスしています。

**対策:** オーディオ・レコーダーが動作している場合は、オーディオ・レコーダーを停止してください。

**SD card busy****Please wait.**

**内容:** SDカードの自動ロード機能などがSDカードやインターナル・メモリーにアクセスしています。

**対策:** SDカード・アクセスマークが点滅している場合は、点滅が終了するまでお待ちください。

**Selected file/path is not correct.**

**内容:** 複数のメディアに分割セーブされた.KSFファイルのロード時、ロードしようとしたファイルの順番が違っていました。

**対策:** 正しい順番の.KSFファイルをロードしてください。

**Source audio song setting is empty**

**内容:** パッド・オーディオ・プレイ機能で、Insert、Paste 実行時に、コピー元のオーディオ・ソング・セッティングが空です。

**対策:** Copy を実行してから、Insert、Paste を実行してください。

**Source is empty.**

**内容:** ソースに指定したトラックにデータが存在していません。

**対策:** 演奏データの入っているトラックを指定してください。

**内容:** エクスポート元のオーディオ・ソングにデータが存在していません。

**対策:** レコーディング済みのオーディオ・ソングを指定してください。

**Source sample is empty**

**内容:** パッド・サンプラー機能で、Insert、Paste 実行時に、ソースのサンプルが空です。

**対策:** Copyを実行してから、Insert、Pasteを実行してください。

**内容:** Export to KSC / Export to WAVでのエクスポート時、エクスポート元のサンプルが存在しません。

**対策:** 有効なサンプルを選択してください。

**Source timbre is not available.**

**内容:** ファンクション Copy Step Seqの実行時、"STEP"チェック・ボックスがオフのコンビネーション、ソングをコピー元を選択しています。この場合、ステップ・シーケンサーのパターン設定等はコピーされますが、ティンバー16/トラック16のプログラムの設定はコピーされません。

**対策:** コピー元のコンビネーション、ソングの、"STEP"チェック・ボックスをオンにしてください。

**System warning**

**The internal memory has been corrupted, likely due to an interruption of power while the system was writing/saving data.This has been repaired and the affected Bank has been initialized.**

**内容:** プログラムのライト等の操作で、内部メモリーへデータの書き込み処理をしている間に電源をオフにしたなどの原因により、メモリーへの書き込みが正常に終了しませんでした。

**対策:** KROSSは内部メモリーを正常化するために、自動的にインシャライズ(初期化)します。このときに、このメッセージが表示されますので、OKを押してダイアログを閉じてください。プリロード・バンクが一時的に初期化される場合があります。必要に応じて、GlobalモードのLoad Preload/Demo Dataコマンドで、プリロード・データを内部メモリーにロードするか、またはご自身のバックアップ用のPCGがあればMediaモードでロードしてください。

## T

**There is no readable data.**

**内容:** ファイル・サイズが0または、ロードやオープン操作でアクセスするデータがファイル内に存在していません。または、データの内容が壊れているなどでロードやアクセスできません。

**The SD card is busy. Please stop the audio recorder and try again.**

**内容:** オーディオ・レコーダーがSDカードにアクセスしています。

**対策:** オーディオ・レコーダーが動作している場合は、オーディオ・レコーダーを停止してください。

**The SD card is busy. Please wait until the current operation is complete.**

**内容:** SDカードの自動ロード機能などがSDカードやインターナル・メモリーにアクセスしています。

**対策:** SDカード・アクセスマークが点滅している場合は、点滅が終了するまでお待ちください。

**The song exists, and will be initialized.**

**内容:** シーケンサー・モード、ファンクションCreate New Song 実行時に、すでに存在するソング・ナンバーに対して、新規ソングを作成しようとしています。実行すると、ソングは初期化され、新規ソングが上書き作成されます。

**対策:** すでに存在するソングを、初期化したくないときは、新規ソング・ナンバーを設定してください。

**The system has been idle for more than \*\*\*\* and will shut down in:****You can change the Auto Power-Off setting on the following page: GLOBAL - PREF 1**

**内容:** 本体の操作が行われないまま設定した時間が経過すると、オート・パワー・オフ機能によって、まもなく電源が切れることを知らせるメッセージが表示されます。カウント・ダウン時間表示がゼロになると電源が切れます。

**対策:** 継続してご使用になる場合は鍵盤やボタンを押してください。オート・パワー・オフはリセットされ、再度、設定されている一定時間操作しなかった場合に同じメッセージを表示します。

**対策:** 機能を無効にするとき、時間設定を変更するときは、GLOBAL>PREF 1ページのAuto Power-Offパラメーターで設定します。ファンクション Write Global Settingで、設定を保存します。

### **This title is already loaded**

内容: すでにロードされた EX-PCM オプション・タイトルをロードしようとしてしました。

## **U**

### **Unable to save file.**

内容: Mediaモードでファイルのセーブ時に、セーブ先のディレクトリ名を含むパスの長さが 76 を超えてしまっています。

## **Y**

### **You can't undo last operation. Are you sure?**

内容: イベント・エディットに入ると、(実際にイベントのエディットを実行せず終了した場合でも) 1つ前のエディットのコンペアが実行できなくなります。イベント・エディットに入る場合はMENU (OK) ボタンを、入らない場合はFUNCTION (CANCEL) ボタンを押してください。

### **You can't undo this operation. Are you sure?**

内容: シーケンサー・モードで録音やイベント・エディットを終えるとき、アンドゥ(コンペア機能)するための空きメモリーが確保できません。直前に録音やエディットしたデータを残すときはMENU (OK) ボタンを、以前のデータに戻す(直前に録音やエディットしたデータを消す)ときはFUNCTION (CANCEL) ボタンを押してください。

内容: シーケンサー・モードでのエディット時、アンドゥ(コンペア機能)するための空きメモリーが確保できません。エディットを実行する場合はMENU (OK) ボタンを押します(エディット前の状態には戻せません)。エディットを実行しない場合はFUNCTION (CANCEL) ボタンを押してください。

対策: アンドゥ(コンペア機能)が実行できる空きメモリーを確保するために、必要ないソング、トラック等のデータを消去してください。実行する前にメディアにデータを保存しておくことをお勧めします。

### **You can use "Quick Setting" with [EXIT]+[ENTER].**

内容: プログラム、コンビネーション、シーケンサーの、各モードのAudio Inページ、G-SETチェック・ボックスのオンを選択しているときに画面下部に表示されます。このとき、Audio In設定はグローバル/メディア・モードG-INPUT/CTRL>AUDIO INページの設定を使用します。この設定をEXITボタンを押しながら、ENTERボタンを押すと、G-SET用のAudio In - Quick Settingダイアログが開き、簡単に設定することができます。

## 仕様

使用温度条件	+10℃～+40℃(結露させないこと)		
鍵盤	KROSS2-61	61鍵 (ペロシティ対応・アフタータッチ非対応) 標準 C2～C7 ([C1...C6]～[C3...C8] の範囲で可変)	
	KROSS2-88	88鍵 NH鍵盤(ナチュラル・ウェイトド・ハンマー・アクション、ペロシティ対応・アフタータッチ非対応) 標準 A0～C8 ([A-1...C7]～[A1...C9] の範囲で可変) * NH鍵盤は、低音部では重く、高音部では軽くなる、アコースティック・ピアノのタッチを再現する鍵盤です。	
システム	EDS-i (Enhanced Definition Synthesis - integrated)		
音源部	最大同時発音数	120ボイス(120オシレーター)シングル・モード時 60ボイス(60オシレーター)ダブル・モード時 *最大同時発音数は、ステレオ・マルチサンプル、ペロシティ・クロスフェードなど、オシレーターの設定により実際の発音数が変化します。	
		プリセットPCMメモリー	約128 Mbyte (48kHz・16ビット・リニアPCM換算時) 496マルチサンプル(ステレオ7個含む)、1014ドラムサンプル(ステレオ49個含む)
		拡張PCMメモリー	約128 Mbyte (48kHz・16ビット・リニアPCM換算時) * オプションPCM(拡張子:KEP)、コルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイル(拡張子:KSC)のロード等で使用
	プログラム	オシレーター	OSC1 (Single), OSC1+2 (Double): ステレオ・マルチサンプル対応 1オシレーターにつき4段階ペロシティ・スイッチ/クロスフェード/レイヤーが可能
		フィルター	4種のフィルター・ルーティング(シングル、シリアル、パラレル、24dB) 1ボイスにつき2基のマルチモード・フィルター(ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト)
		モジュレーション	1ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター2基(Filter & Amp)、LFO2基、キー・トラッキング・ジェネレーター2基(Filter & Amp)、AMSミキサー2基 その他に、Pitch EG、コモンLFO、コモン・キー・トラッキング・ジェネレーター2基
	コンビネーション	ティンバー数	最大16ティンバー、キー・ゾーンやペロシティ・ゾーンの設定による発音の切り替え、レイヤー、クロスフェードが可能、トーン・アジャスト機能によるプログラムの設定変更が可能
		マスター・キーボード機能	外部MIDI機器のコントロールが可能
	ドラムキット	ステレオ/モノ・ドラムサンプルのアサインが可能 4段階ペロシティ・スイッチ(クロスフェード/レイヤー機能付き)	
	数: コンビネーション プログラム ドラムキット	ユーザー・コンビネーション	896(384プリロード)
		ユーザー・プログラム	1280(768プリロード)
		ユーザー・ドラムキット	58(42プリロード)
		プリセット・プログラム	265 (256 GM2プリセット・プログラム、9 GM2プリセット・ドラム・プログラム)
	フェイバリット	メモリー数	128(16フェイバリット×8バンク)
エフェクト	インサート・エフェクト	5系統、ステレオ入出力	
	マスター・エフェクト	2系統、ステレオ入出力	
	エフェクト・タイプ	合計134種(インサート・エフェクトは74種、マスター・エフェクト1は101種、マスター・エフェクト2は120種から選択可能)	
	モジュレーション	ダイナミック・モジュレーション	
	エフェクト・コントロール・バス	ステレオ・サイドチェイン(リミッター、ゲート、ボコーダー等)	
ポリフォニック・アルペジエーター	プログラム・モード コンビネーション・モード シーケンサー・モード	1基 2基 2基	
	プリセット・アルペジオ・パターン	5 (UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM)	
	ユーザー・アルペジオ・パターン	1280(1024プリロード)、 トーン数:12トーン、ステップ数:最大64ステップ	
ステップ・シーケンサー	プログラム・モード コンビネーション・モード シーケンサー・モード	1基、トーン数:12トーン+1アクセント・トーン、ステップ数:最大64ステップ *プログラム、コンビネーション、ソングごとに作成可能。	
ドラムトラック	プリセット・パターン	772(シーケンサーのパターンと共通)	
	Trigger Mode/Sync/Zone設定可能		

シーケンサー	トラック	16MIDIトラック	
	ソング数	最大128ソング	
	分解能	♪/480	
	テンポ	40.00~300.00(1/100 BPM単位)	
	最大記憶容量	210,000 MIDIイベント	
	カウンター	Measure/Beat/Tick	
	テンプレート・ソング	16プリセット、16ユーザー・テンプレート・ソング	
	プリセット・パターン	772(ドラムトラック・パターンと共通)	
フォーマット	コルグ(KROSS)フォーマット、SMFフォーマット0、1に対応		
パッド・サンプラー	16パッド x 8バンク SDカードに自動保存、自動読み込み 最大4パッド同時演奏可能		
	録音フォーマット	PCMオーディオフォーマット (48kHz/16bit)	
	録音時間	パッド毎に最大ステレオ・サンプル約14秒	
	インポート	WAVE形式(拡張子 .WAV) 44.1kHz/16bit、48kHz/16bit、ステレオ * 44.1kHzは48kHzへ自動変換	
	エクスポート	コルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイル形式(拡張子 .KSC) WAVE形式(拡張子 .WAV) 48kHz/16bit、ステレオ	
	エディット	波形表示編集機能、スタート・アドレス、ループ等の設定、ノーマライズ等のエディット	
オーディオ・レコーダー	録音フォーマット	音声フォーマット:PCMオーディオフォーマット(48kHz/16bit)	
	インポート	WAVE形式(拡張子 .wav) 44.1kHz/16bit、48kHz/16bit、ステレオ * 44.1kHzは48kHzへ自動変換	
	エクスポート	WAVE形式(拡張子 .wav) 48kHz/16bit、ステレオ	
	録音時間	連続録音時間:最長3時間 総録音時間:使用SDカードに依存(1GBあたり約90分)	
	ソング数	最大200ソング	
	多重録音回数	SDカードの残り容量に依存	
	カウンター	Hour/Min/Sec	
	パッド・オーディオ・プレイ	16パッド x 8バンク SDカードのデータを直接再生 複数パッド同時演奏不可	
メディア	ファイル、ユーティリティ、インフォメーション、追加PCMデータの管理機能		
コントローラー	ピッチ・ベンド・ホイール、モジュレーション・ホイール、SW 1、SW 2		
	リアルタイム・コントロール	SELECT ボタン、SWITCH ボタン、KNOB1 ノブ、KNOB2 ノブ	
	ステップ・シーケンサー/ フェイバリット/ パッド・サンプラー/ パッド・オーディオ・プレイ	パッド 1~16 STEP SEQ ACTIVE ボタン、RUN ボタン FAVORITES ACTIVE ボタン SAMPLER ACTIVE ボタン、HOLD ボタン AUDIO PLAY ACTIVE ボタン BANK LED: A/B/C/D/E/F/G/H (ステップ・シーケンサー、フェイバリット、パッド・サンプラー、パッド・オーディオ・プレイ兼用)	
	ドラムトラック	DRUM TRACK ボタン	
	アルパジエーター	ARP ボタン	
	オーディオ・レコーダー	AUDIO REC ボタン	
	ディスプレイ	240 x 64 ピクセル LCD (バックライト付き) コントラスト調整機能付き (EXIT ボタン + VALUE ダイヤル)	
	カテゴリー	CATEGORY ダイヤル	
モード	COMBI、PROG、SEQ (GLOBAL/MEDIA) ボタン		
バリュー・コントローラー	カーソル・ボタン ◀▶▲▼、EXIT、ENTER、FUNCTION、PAGE-、PAGE+、MENU ボタン		
シーケンサー	● (REC) ボタン、▶/■ (START/STOP) ボタン		
クイック・レイヤー/スプリット	LAYER/SPLIT ボタン		
その他	VOLUME ノブ		
コントロール・インプット	DAMPER (ハーフ・ダンパー対応)、ASSIGNABLE SWITCH、ASSIGNABLE PEDAL		
オーディオ・アウトプット(アナログ)	OUTPUT L/MONO, R	コネクター	ø6.3mm フォーン・ジャック (TS 不平衡)
		出力インピーダンス	1.1 [kΩ] (L/Mono 端子 Mono 出力時 550 [Ω])
		最大出力レベル	+10.0 [dBu] (標準)
		負荷インピーダンス	10 [kΩ] 以上
	VOLUME ノブによるコントロールが可能		
	Headphone output	コネクター	ø3.5mm ステレオ・ミニ・フォン・ジャック
		出力インピーダンス	33 [Ω]
		最大出力	40+ 40 [mW]
VOLUME ノブによるコントロールが可能			

オーディオ・インプット(アナログ)	LINE IN	コネクター	ø3.5mmステレオ・ミニ・フォン・ジャック
		入力インピーダンス	1.1 [kΩ]
		最大入力レベル	-42~0 [dBu]
	MIC IN	コネクター	ø6.3mmフォン・ジャック(TS不平衡)
入力インピーダンス		33 [Ω]	
最大入力レベル		-48~-6 [dBu]	
MIDI	IN, OUT		
USB	USB端子 (TYPE B) x 1	USB-MIDIインターフェイス、USB オーディオ・インターフェイス	
SDカード・スロット	1 *2GBまでのSDカード、32GBまでのSDHCカードに対応 (SDXCカード非対応)		
電源	ACアダプター電源端子 (DC 9V,  )、POWERボタン 単3形アルカリ乾電池 6本、またはニッケル水素電池 6本		
電池寿命	単3形アルカリ乾電池 6本	約6時間	
	単3形ニッケル水素電池 (1900mAh) 6本	約7時間	
	*工場出荷時の初期設定での時間です。 *使用電池、使用状況により変動します。		
消費電力	5 W		
外形寸法 (mm) (幅 x 奥行き x 高さ)	KROSS2-61	935 x 269 x 88	
	KROSS2-88	1,448 x 383 x 136	
質量	KROSS2-61	3.8 kg (電池含まず)	
	KROSS2-88	12.3 kg (電池含まず)	
付属品	ACアダプター、クイック・スタート・ガイド		

オプション	XVP-20	ボリューム/エクスプレッション・ペダル
	XVP-10	エクスプレッション/ボリューム・ペダル
	EXP-2	フット・コントローラー
	DS-1H	ダンパー・ペダル
	PS-1、PS-3	ペダル・スイッチ

## KORG USB-MIDI ドライバー動作環境

Windows	対応OS	Windows7 SP1 すべてのエディション(32bit版/64bit版)、Windows 8.1 Update すべてのエディション(32bit/64bit)、Windows 10 Anniversary Update (Version 1607) すべてのエディション
	対応コンピューター	USBポート搭載機種(Intel社のUSB Host Controllerを推奨)
Macintosh	対応OS	Mac OS X10.10、10.11、macOS 10.12、10.13
	対応コンピューター	Mac OSの動作環境を満たすUSBポートを搭載したIntelプロセッサのApple Macintosh

\* 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。



# 株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2  
© 2017 KORG INC.

[www.korg.com](http://www.korg.com)  
Published 07/2020