

The background of the cover is a close-up, slightly angled view of a Korg Pa300 keyboard. The keys are white and black, and the control panel with various buttons and sliders is visible. A large, semi-transparent blue shape is overlaid on the right side of the image, partially obscuring the keyboard.

# KORG

## *Pa* 3000

professional arranger

# ユーザー・マニュアル




# 安全上のご注意

## ご使用になる前に必ずお読みください

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

## 火災・感電・人身障害の危険を防止するには

### 図記号の例

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

### 以下の指示を守ってください



## 警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性があります。

- **ACアダプターのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。**
- **ACアダプターのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。**  
感電やショート恐れがあります。
- **本製品はコンセントの近くに設置し、ACアダプターのプラグへ容易に手が届くようにする。**
- **次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターのプラグをコンセントから抜く。**
  - ACアダプターが破損したとき
  - 異物が内部に入ったとき
  - 製品に異常や故障が生じたとき
修理が必要なときは、コルゴお客様相談窓口へ依頼してください。
- **本製品を分解したり改造したりしない。**
- **修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれていること以外は絶対にしない。**
- **ACアダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、ACアダプターのコードの上に重いものをのせない。**  
コードが破損し、感電や火災の原因になります。

- **大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。**  
大音量で長時間使用すると、難聴になる可能性があります。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- **本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。**
- **温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管をしない。**
- **振動の多い場所で使用や保管をしない。**
- **ホコリの多い場所で使用や保管をしない。**



- **風呂場、シャワー室で使用や保管をしない。**



- **雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管をしない。**
- **本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。**
- **本製品に液体をこぼさない。**



- **濡れた手で本製品を使用しない。**



## 注意

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



- **正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。**
- **ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。**  
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。  
本製品の磁場によってテレビ等の故障の原因になることがあります。
- **外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。**
- **ACアダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。**



- **長時間使用しないときは、ACアダプターをコンセントから抜く。**



- **付属のACアダプターは、他の電気機器で使用しない。**  
付属のACアダプターは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。**  
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- **スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。**  
故障の原因になります。
- **外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーを使用しない。**

- ・ 不安定な場所に置かない。

本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損したりする恐れがあります。

- ・ 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。

本製品が落下または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損したりする恐れがあります。

- ・ 本製品の間隙に指などを入れない。

お客様がけがをしたり、本製品が破損したりする恐れがあります。

- ・ 地震時は本製品に近づかない。

- ・ 本製品に前後方向から無理な力を加えない。

本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損したりする恐れがあります。

- ・ LCD画面には、次のようなことを絶対にしない。

○ シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いものでLCD画面を強く押したりこすったりする。

○ LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこする。

本製品が損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損したりする恐れがあります。

## LCDディスプレイについて

本製品のLCDディスプレイは、非常に高い技術で作られた精密機器であり、品質には十分に注意を払っておりますが、次の内容については、LCDディスプレイの特性から生じる状態であり、故障ではありません。あらかじめご了承ください。

- ・ 画面の一部に黒点(点灯しない点)や輝点(常に点灯する点)がある。
- ・ 表示内容によっては、画面の明るさにムラが生じる。
- ・ 表示内容によっては、横縞の陰が見える。
- ・ 表示内容によっては、ちらつきやモアレを生じる。

## 著作権について

- ・ 著作権者から許諾を得ていない著作物を、個人、家庭内、またはその他のこれに準ずる限られた範囲以外で使用情况、著作権侵害となり、損害賠償を含む補償を負う場合があります。

そのような著作物を録音したものはもちろん、著作物に手を加えて作られたものにも、著作権者の権利が含まれています。これら成果物の転載、配布などは、著作権侵害となります。

著作権侵害によって発生した損害賠償などは、当社は一切の責任を負いかねます。

- ・ 本製品に内蔵もしくは同梱されたコンテンツそのものを取り出し、または酷似した形態で記録もしくは録音して、配布やインターネット上で公開することは許されていません。

本製品のコンテンツ(音色プログラム、スタイル・データ、伴奏パターン、MIDIデータ、PCMサンプル・データ、オーディオ・データ、オペレーティング・システムなど)の著作権は株式会社コルグに有するか、または株式会社コルグが第三者から使用許諾を受けている著作物です。

上記コンテンツを使用して、作品を制作または演奏し、それらを録音、配布することについては、当社の許諾を必要としません。

## データについて

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

また、本製品の使用に伴い、メディアに書き込んだデータの消失、破損などの、お客様に対してなされた損害賠償請求に基づく損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

- ・ 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

## イントロダクション

はじめに .....	2
おもな特長 .....	2
パッケージの確認 .....	2
取扱説明書について .....	3
Pa300の最新情報について .....	3
データのバックアップについて .....	3
ファクトリー・データに戻す .....	3
オペレーティング・システムのロード .....	3
<b>各部の名称と機能 .....</b>	<b>4</b>
フロント・パネル .....	4
リア・パネル .....	12
<b>用語の説明 .....</b>	<b>13</b>
サウンド(SOUND) .....	13
スタイル(Style) .....	13
パッド(Pad) .....	13
キーボード・トラック .....	13
パフォーマンス(PERFORMANCE)とSTS .....	14
シーケンサー(SEQUENCER) .....	14
プレーヤー .....	14
ロゴ・マーク .....	14
<b>インターフェイスの基本 .....</b>	<b>15</b>
カラー・タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス .....	15
モード .....	17
反転表示のパラメーターや値 .....	17
グレー表示(無効)のパラメーター .....	17
ショートカット .....	17
<b>イージー・モード .....</b>	<b>18</b>
スタイル・プレイ・ページの表示内容 .....	19
ソング・プレイ・ページの表示内容 .....	20

## クイック・ガイド

<b>電源をオンにしましょう .....</b>	<b>22</b>
電源をオンにして、メイン・ページを表示する .....	22
<b>ダンパー・ペダルの接続とキャリブレーション(調整)について .....</b>	<b>23</b>
ダンパー・ペダルの設定をする .....	23
<b>デモ・ソングを聴いてみましょう .....</b>	<b>25</b>
デモ・ソングを再生/停止する .....	25
<b>サウンドの演奏 .....</b>	<b>27</b>
演奏するサウンドを選ぶ .....	27
同時に複数のサウンドで演奏する .....	29
右手と左手で異なったサウンドを演奏する .....	30
スプリット・ポイントを変更する .....	32
アッパー・トラックの音の高さを設定する .....	33
<b>パフォーマンスを選んで保存する .....</b>	<b>34</b>
パフォーマンスを選ぶ .....	34
パフォーマンスを保存する .....	35
<b>「My Setting」パフォーマンスの選択と保存 ...</b>	<b>37</b>
My Settingのパラメーターを保存時の状態に戻す ...	37
My Settingとしてパフォーマンスを保存する .....	37
<b>スタイルを選択して再生する .....</b>	<b>38</b>
スタイルを選んで再生する .....	38
テンポ .....	40
イントロ、バリエーション、フィル、ブレイク、エンディング .....	41
<b>STS(シングル・タッチ・セッティング) .....</b>	<b>42</b>
パッド(PAD)トラック .....	43
スタイル・トラックとキーボード・トラックの音量バランス .....	44
別々のトラックの音量を調節する .....	44
スタイル・トラックのオン/オフ(ミュート) .....	45
右手のメロディにハーモニーを加える(アンサンブル機能) .....	46



<b>ソング・プレイ</b> .....	<b>48</b>
再生するソングを選ぶ .....	48
ソングの再生 .....	50
トラック音量の調節 .....	51
ソング・トラックのオン/オフ(ミュート) .....	54
ソロ演奏 .....	54

<b>ソングブック</b> .....	<b>55</b>
メイン・リストからエントリーを選ぶ .....	55
アーティスト、またはジャンルを表示する .....	56
エントリーの並びを変える .....	57
エントリーの検索 .....	57
エントリーの追加 .....	58
エントリーをエディットする .....	59
カスタム・リストの作成 .....	61
カスタム・リストを選んで使う .....	63
ソングブックが使えるソフトウェア .....	63

<b>新しいソングを録音する(スタンダードMIDIファイル)</b> .....	<b>64</b>
スタイルやサウンドの準備をする .....	64
<b>Backing Sequence(Quick Record)モードに入る</b> ....	<b>64</b>
録音パラメーターの設定 .....	65
録音開始 .....	66
2度目の録音をする(オーバーダビング) .....	67
ソングを保存する .....	67

<b>ファイルとミュージカル・リソースの検索</b> .....	<b>69</b>
サーチ機能の使い方 .....	69
サーチ機能の使用上の注意 .....	71

## リファレンス・ガイド

<b>各選択画面の操作方法</b> .....	<b>74</b>
スタイル選択画面 .....	74
サウンド選択画面 .....	75
パフォーマンス選択画面 .....	76
パッド選択画面 .....	76
<b>STSを選択する</b> .....	<b>77</b>
ソング選択画面 .....	77

<b>Style Playモード</b> .....	<b>80</b>
スタート・アップ・セッティング .....	80
スタイルとパッドについて .....	80

マスター・ボリュームとバランス・ノブ .....	80
ファクトリー、フェイバリット、ユーザー・スタイル .....	80
メイン・ページ .....	80
<b>STSネーム・パネル</b> .....	<b>82</b>
ボリューム・パネル .....	82
パッド・パネル .....	84
スプリット・パネル .....	84
サブスケール・パネル .....	85
エディット・メニュー .....	85
エディット・ページの構造 .....	85
<b>Mixer/Tuning: Volume/Pan</b> .....	<b>86</b>
<b>Mixer/Tuning: FX Send</b> .....	<b>86</b>
<b>Mixer/Tuning: EQ Gain</b> .....	<b>87</b>
<b>Mixer/Tuning: EQ Control</b> .....	<b>87</b>
<b>Mixer/Tuning: Tuning</b> .....	<b>88</b>
<b>Mixer/Tuning: Sub Scale</b> .....	<b>88</b>
<b>Effects: A/B FX Configuration</b> .....	<b>90</b>
<b>Effects: Master 1, 2</b> .....	<b>90</b>
<b>Track Controls: Mode</b> .....	<b>91</b>
<b>Track Controls: Drum Edit</b> .....	<b>92</b>
<b>Track Controls: Easy Edit</b> .....	<b>93</b>
<b>Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range</b> ....	<b>94</b>
<b>Keyboard/Ensemble: Ensemble</b> .....	<b>94</b>
<b>Keyboard/Ensemble: Keyboard Control</b> .....	<b>95</b>
<b>Pad: Pad</b> .....	<b>96</b>
<b>Style Controls: Drum/Fill</b> .....	<b>96</b>
<b>Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around</b> .....	<b>97</b>
ページ・メニュー .....	97
<b>Write Performance</b> ダイアログ・ボックス .....	<b>98</b>
<b>Write Single Touch Setting</b> ダイアログ・ボックス ....	<b>98</b>
<b>Write Current Style Settings</b> ダイアログ・ボックス ...	<b>99</b>
フェイバリット・バンク .....	99

<b>Song Playモード</b> .....	<b>100</b>
<b>MIDIクロック</b> .....	<b>100</b>
<b>テンポ・ロック</b> .....	<b>100</b>
<b>MASTER VOLUME, BALANCE</b> .....	<b>100</b>
トラック・パラメーター .....	100
スタンダードMIDIファイルとサウンド .....	100
キーボード、パッド、およびプレーヤー・トラック .....	101
メイン・ページ(通常の表示) .....	101
<b>STSネーム・パネル</b> .....	<b>104</b>
ボリューム・パネル .....	104

パッド・パネル .....	104
スプリット・パネル .....	104
サブ・スケール・パネル .....	105
ジュークボックス・パネル .....	105
エディット・メニュー .....	105
エディット・ページの構造 .....	106
Mixer/Tuning: Volume/Pan .....	106
Mixer/Tuning: FX Send .....	106
Mixer/Tuning: EQ Gain .....	106
Mixer/Tuning: EQ Control .....	107
Mixer/Tuning: Tuning .....	107
Effects: A/B FX Configuration .....	107
Effects: Master 1、2 .....	108
Track Controls: Mode .....	108
Track Controls: Drum Edit .....	108
Track Controls: Easy Edit .....	108
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range ...	108
Keyboard/Ensemble: Ensemble .....	108
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control .....	108
Pad: Pad .....	108
Jukebox Editor .....	109
ページ・メニュー .....	109

## Sequencerモード ..... 111

スタンダードMIDIファイルとMP3 .....	111
Sequencer Play - メイン・ページ .....	111
録音モードに入る .....	113
録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ ...	113
録音モード: ステップ録音ページ .....	115
録音モード: バッキング・シーケンス(クイック録音)ページ .....	118
録音モード: ステップ・バッキング・シーケンス・ページ ....	120
エディット・メニュー .....	122
エディット・ページの構造 .....	122
Mixer/Tuning: Volume/Pan .....	123
Mixer/Tuning: FX Send .....	123
Mixer/Tuning: EQ Gain .....	123
Mixer/Tuning: EQ Control .....	123
Mixer/Tuning: Tuning .....	123
Mixer/Tuning: Sub Scale .....	124
Effects: A/B FX Configuration .....	124
Effects: Master 1、2 .....	125
Track Controls: Mode .....	125
Track Controls: Drum Edit .....	125

Track Controls: Easy Edit .....	125
Event Edit: Event Edit .....	125
Event Edit: Filter .....	127
Song Edit: Quantize .....	127
Song Edit: Transpose .....	128
Song Edit: Velocity .....	128
Song Edit: Cut/Insert Measures .....	129
Song Edit: Delete .....	129
Song Edit: Copy .....	130
Song Edit: Move .....	130
Song Edit: RX Convert .....	130
ページ・メニュー .....	131
ソング選択画面 .....	131
ソング保存ウィンドウ .....	131

## Globalモード ..... 134

Globalモードの概略 .....	134
メイン・ページ .....	134
エディット・メニュー .....	134
エディット・ページの構造 .....	134
General Controls: Basic .....	135
General Controls: Interface .....	135
General Controls: Lock .....	136
General Controls: Date& Power .....	138
Mode Preferences: Style .....	138
Mode Preferences: Song & Sequencer .....	140
Mode Preferences: Media .....	140
Controllers: Hand Controllers .....	141
Controllers: Foot Controllers .....	141
Tuning: Basic .....	142
Tuning: Transpose Control .....	142
Tuning: Scale .....	143
MIDI: General Controls .....	144
MIDI: MIDI In Control .....	145
MIDI: MIDI In Channels .....	146
MIDI: MIDI Out Channels .....	146
MIDI: Filters .....	147
Audio & EQ: MP3 / Output .....	147
Audio & EQ: Limiter .....	147
Audio & EQ: Master EQ .....	148
タッチ・パネル・キャリブレーション .....	149
ページ・メニュー .....	150
Write Quarter Tone SC Presetダイアログ・ボックス .....	150

<b>Write Midi Preset</b> ダイアログ・ボックス .....	150	エディット中のスタイルの試聴 .....	185
<b>Write Limiter Preset</b> ダイアログ・ボックス .....	150	記録されるイベントのリスト .....	186
<b>Write Master EQ Preset</b> ダイアログ・ボックス ...	151	メイン・ページ - <b>Record 1</b> .....	186
<b>Mediaモード</b> .....	152	メイン・ページ - <b>Record 2/Cue</b> .....	189
記憶デバイスと本体メモリー .....	152	メイン・ページ - <b>Guitar Mode</b> .....	190
対応デバイス .....	152	スタイル/パッド録音手順 .....	193
ファイルの選択と解除 .....	152	エディット・メニュー .....	195
ファイルを検索する .....	152	エディット・ページの構造 .....	195
プリファレンス .....	152	<b>Event Edit:</b> イベント・エディット .....	196
ファイル・タイプ .....	152	<b>Event Edit:</b> Filter .....	198
メディア構造 .....	154	<b>Style/Pad Edit:</b> Quantize .....	198
メイン・ページ .....	155	<b>Style/Pad Edit:</b> Transpose .....	199
ページ構成 .....	155	<b>Style/Pad Edit:</b> Velocity .....	200
ナビゲーション・ツール .....	155	<b>Style/Pad Edit:</b> Cut .....	201
<b>Load</b> (ロード) .....	156	<b>Style/Pad Edit:</b> Delete .....	201
<b>Save</b> (セーブ) .....	159	<b>Style/Pad Edit:</b> Delete All .....	202
<b>Copy</b> (コピー) .....	163	<b>Style/Pad Edit:</b> Copy from Style .....	202
<b>Delete</b> .....	164	<b>Style/Pad Edit:</b> Copy from Pad .....	203
<b>Format</b> (フォーマット) .....	165	<b>Style Element Track Controls:</b> Sound/Expression .....	204
<b>Utility</b> (ユーティリティ) .....	165	<b>Style Element Track Controls:</b> Keyboard Range .....	205
<b>USB</b> .....	167	<b>Style Element Track Controls:</b> Noise/Guitar ....	205
ページ・メニュー .....	168	<b>Pad Track Controls:</b> Sound/Expression .....	205
大容量記憶デバイスに関する注意 .....	169	<b>Style Element/Pad Chord Table:</b> Chord Table .....	206
<b>ソングブック</b> .....	170	<b>Style Track Controls:</b> Type/Trigger/Tension ....	207
<b>Book</b> .....	170	<b>Import:</b> Import Groove .....	207
<b>Custom List</b> .....	172	<b>Import:</b> Import SMF .....	208
<b>List Edit</b> .....	173	<b>Export SMF</b> .....	210
<b>Book Edit 1</b> .....	174	ページ・メニュー .....	210
<b>Book Edit 2</b> .....	175	<b>Write Style/Pad</b> ダイアログ・ボックス .....	211
<b>Book Edit 3</b> .....	176	<b>Copy Key/Chord</b> ダイアログ・ボックス .....	212
<b>Info</b> .....	177	<b>Copy Sounds</b> ダイアログ・ボックス .....	212
ページ・メニュー .....	177	<b>Copy Expression</b> ダイアログ・ボックス .....	212
<b>歌詞、楽譜</b> .....	179	<b>Copy Key Range</b> ダイアログ・ボックス .....	212
歌詞ページ .....	179	<b>Copy Chord Table</b> ダイアログ・ボックス .....	213
楽譜ページ .....	181	オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ .....	213
<b>Style/Pad Recordモード</b> .....	183	<b>Sound Editモード</b> .....	215
スタイルやパッドをレコーディングする .....	183	<b>MIDIチャンネル</b> .....	215
スタイルのインポートとエクスポート .....	185	オシレーターを選択方法 .....	215
<b>Style/Pad Recordモード</b> に入る .....	185	サウンド、ドラム・キット、デジタル・ドローバー .....	215
エディット内容の保存と消去 .....	185	メイン・ページ .....	215

エディット・メニュー .....	217
エディット・ページの構成 .....	217
Basic: Sound Basic .....	218
Basic: OSC Basic .....	219
Basic: Vel/Key Zone .....	221
Basic: Damper Mode .....	221
Basic: Damper Trigger .....	222
Basic: EQ .....	223
DrumKit: Sample Setup (Drum Kits) .....	223
DrumKit: EQ (Drum Kits) .....	225
DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits) .....	225
Pitch: Pitch Mod .....	226
Pitch: Pitch EG .....	227
Filter: Filter Type .....	229
Filter: Filter Mod .....	230
Filter: Filter LFO .....	231
Filter: Filter EG .....	232
Amp: Amp Level/Pan .....	233
Amp: Amp Mod .....	234
Amp: Amp EG .....	235
LFO: LFO1 .....	236
LFO: LFO2 .....	237
Effects: "B" FX Config .....	238
Effects: Master 1 / Reverb .....	238
Effects: Master 2 / Chorus .....	238
ページ・メニュー .....	238
Write Soundダイアログ・ボックス .....	239
Copy Oscillatorダイアログ・ボックス .....	239
Copy Drum Kitダイアログ・ボックス .....	239
AMS (Alternate Modulation Source) リスト .....	240

## **Samplingモード .....** 243

**Samplingモードに入る/Samplingモードから抜ける**  
..... 243

サンプルからサウンドを新規作成する .....

サンプルからドラムキットを新規作成する .....

オーディオ・グループからサウンドを新規作成する ...

エディット・メニュー .....

Sampling: Edit .....

Sampling: Loop Edit .....

Sampling: Sampling Info .....

Time Slice .....

タイム・スライスの手順 .....

Extendの手順 .....

Multisample: Edit MS .....	252
Multisample: Key Assign .....	253
ページ・メニュー .....	253
Write Sampleダイアログ・ボックス .....	255
Write Multisampleダイアログ・ボックス .....	256
Write Sliceダイアログ・ボックス .....	256
Delete Sampleダイアログ・ボックス .....	256
Delete Multisampleダイアログ・ボックス .....	257
Export Sampleページ .....	257
Export Multisampleページ .....	258
様々なサンプルを1つにまとめる .....	258

## **MIDI .....** 259

MIDIとは? .....

MIDIデータの送受信 .....

スタンダードMIDIファイル .....

General MIDI規格 .....

グローバル・チャンネル .....

コントロール・チャンネル .....

MIDI Presets .....

コンピューターとの接続 .....

## **付 録**

### **ファクトリー・データ .....** 264

スタイル(Styles) .....

サウンド(Sound) .....

ドラム・キット(Drum Kits) .....

パッド(Pad) .....

### **エフェクト .....** 284

ダイナミック・モジュレーション・ソース .....

Dynamics (Dynamic) .....

EQ and Filters (EQ/Filter) .....

Overdrive, Amp models, and Mic models (OD  
Amp Mic) .....

Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser)  
.....

Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift) .....

Delay .....

Reverb and Early Reflections (Reverb ER) ...

Mono - Mono Serial (Mono - Mono) .....

Double Size .....

<b>アサインブル・パラメーター</b> .....	<b>358</b>
フット・スイッチとフット・ペダルの機能リスト .....	358
スケール(音階) .....	359
<b>認識されるコード</b> .....	<b>360</b>
<b>MIDIデータ</b> .....	<b>362</b>
MIDIコントローラー .....	362
スタイル・エレメント(Style Elements) .....	363
スタイルとプレーヤーのコントロール(Style and Player controls) .....	363
シングル・タッチ・セッティング(STS) .....	363
MIDIプリセット(MIDI Preset) .....	364
<b>コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール</b> ....	<b>365</b>
本機をコンピューターに接続する .....	365
KORG USB-MIDI Driverのシステム要件 .....	365
使用前のご注意 .....	365
Windows: コルグUSB-MIDIドライバーをインストールする .....	365
Mac OS X: コルグUSB-MIDIドライバーをインストールする .....	366
<b>ショートカット</b> .....	<b>367</b>
<b>トラブル・シューティング</b> .....	<b>368</b>
<b>仕様</b> .....	<b>369</b>
<b>MIDIインプリメンテーション・チャート</b> .....	<b>370</b>





ハロウィーン

## はじめに

コルグ・プロフェッショナル・アレンジャー **Pa300**をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

**Pa300**には、パワフルなアレンジ機能が搭載されています。プロフェッショナル用として、またご家庭用として、あらゆるシーンで十分にご満足いただける自動伴奏機能を装備したアレンジャー・キーボードです。

## おもな特長

### 外観とユーザー・インターフェイス

- ベロシティ付き**61**鍵の鍵盤を搭載しています。
- ワイドで視認性の高い**5**インチ**TFT**グラフィック・ディスプレイを搭載。画面に触れて操作できるタッチビュー・グラフィック・インターフェイスを採用し、さまざまなコントロールが可能です。
- 高品位アンプとスピーカー・ユニットを搭載しました。コンパクトなボディからは想像できない迫力あるサウンドで、いつでもどこでも演奏することができます。
- **RX** (リアル・エクスペリエンス)テクノロジー: サウンド、機能、使いやすさなど、**Pa300**のすべての性能を引き出すための最先端の技術です。
- ジョイスティック、アサインابل・ペダルでサウンドをコントロールすることができます。

### サウンドとエフェクト

- パワフルな音源システムによるクリアでリアルなサウンドが得られます。
- 最大同時発音数**128**。
- ジェネラル**MIDI 2 (GM2)**に準拠したサウンドを内蔵しています。**GM**規格のソング・ファイルもさらに高品位なサウンドで再生が可能です。
- ステレオ・ピアノを含む**950**以上のサウンドと**64**のドラムキットを内蔵しています。
- **STS** (シングル・タッチ・セッティング) 機能とパフォーマンス:  
**240**のパフォーマンスと、スタイルやソングブック・エントリーの**4**つのシングル・タッチ・セッティング (**STS**) によって、サウンドとエフェクトを瞬時に切り替えることができます。
- **4**基のマスター・エフェクト (**125**種類のエフェクト・タイプを内蔵) やファイナル・リミッターと**4**バンド・パラメトリック**EQ**を搭載しています。
- 新規作成したり、内蔵したサウンドをエディットして作成したユーザー・サウンドをエディットできます。
- ユーザー・サンプル用のメモリー・エリアを**32MB**確保しています。

### スタイルとソング

- **300**種以上のファクトリー・スタイルを内蔵しています。さらに**8**種類の「お気に入り」スタイルや**3**種類のユーザー・スタイル・バンクを用意し、膨大な量のスタイル・データやセッティング・データを格納することができます。各スタイルは**4**バリエーション、**4**フィルイン、ブレイクで構成されています。
- よりリアルなギター演奏が可能になった「ギターモード**2**」を含むスタイル/パッド録音機能。
- ギター・サウンドをリアルに演奏できる、**2**つの「ギター・トラック」があります。
- スタンダード**MIDI**ファイル・プレーヤー/レコーダーと**MP3**プレーヤーを内蔵しています。
- 歌詞や楽譜表示機能を内蔵し、多言語の拡張文字セットに対応しています。歌詞表示機能は**+G**フォーマットに対応したスタンダード**MIDI**ファイルや**MP3**ファイルに対応しています。
- フル機能の**16**トラック・シーケンサーを搭載しています。
- 自在にエディット可能なソングブック・ミュージック・データベースを内蔵、瞬時に目的のソングの検索が可能です。

### その他の機能

- オペレーティング・システムのアップデートや新機能の追加など、常に**Pa300**を最新の状態にすることができます。
- 大容量メモリーを搭載し、膨大な量のデータを保存することが可能です。
- **USB 2.0**ポート (**USB-HOST**) を搭載しています。ハードディスク、**CD-ROM**ドライブ、**USB**フラッシュ・メモリーなどの外部デバイスとの接続が可能です。
- コンピューターとの接続用に**USB 2.0**ポートを搭載しています。これにより、ファイル転送や**MIDI**接続が可能です (コンピューター専用の**MIDI**インターフェイスは不要です)。

## パッケージの確認

**Pa300**をお買い上げになりましたら、最初に付属品がすべて揃っているかどうかをお確かめください。万が一、何か足りないものがありましたら、速やかにお買い上げの楽器店等にお問い合わせください。

- **Pa300**
- 譜面台
- **AC**アダプター
- クイック・ガイド
- アクセサリー・ディスク (ビデオ・マニュアル, ユーザー・マニュアルPDF、**USB**ドライバーなど)

## 取扱説明書について

本マニュアルは、**Pa300**の操作方法などを説明したものです。以下の4つの章で構成されています。

- **イントロダクション**では、**Pa300**の概略とごく基本的な操作方法を説明しています。
- **クイック・ガイド**では、**Pa300**の操作方法を説明しています。
- **リファレンス・ガイド**では、**Pa300**の各ページやパラメーターなどの詳細をご説明します。
- **付録**では、**Pa300**に内蔵のデーター一覧や、**Pa300**をより深くご使用になる際に便利な情報を収録しています。

なお、付属アクセサリー・ディスクには**Pa300**の操作方法などを分かりやすく説明している**ビデオ・マニュアル**も収録されています。

## Pa300 の最新情報について

コルグでは、**Pa300**の情報を以下のコルグ・ホームページで提供しています。

<http://www.korg.com/>

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

## データのバックアップについて

### バックアップをとる

エディットしたオリジナルのデータ（サウンド、パフォーマンス、スタイルなど）がある場合、定期的にデータのバックアップをとることをおすすめします。**Media**モードの**Utility**「**Backup Resource**」コマンドを使用すると、すべてのデータのコピーをコンパクトなファイルにまとめることができます。

また、**Media**モードの「**Save All**」コマンドを使用すれば、データ別にファイルをセーブしたり、ロードすることも可能です。

### バックアップ・ファイルを読み込む

バックアップ・ファイルの読み込みは、**Media**モードの「**Restore Resource**」コマンドで行います。

**Media**モードの「**Save All**」コマンドでセーブしたデータは、**Media**モードの「**Load**」コマンドでロードすることができます。

## ファクトリー・データに戻す

工場出荷時のファクトリー・データに戻す場合は、**Media**モードの「**Factory Restore**」コマンドを使用します。

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

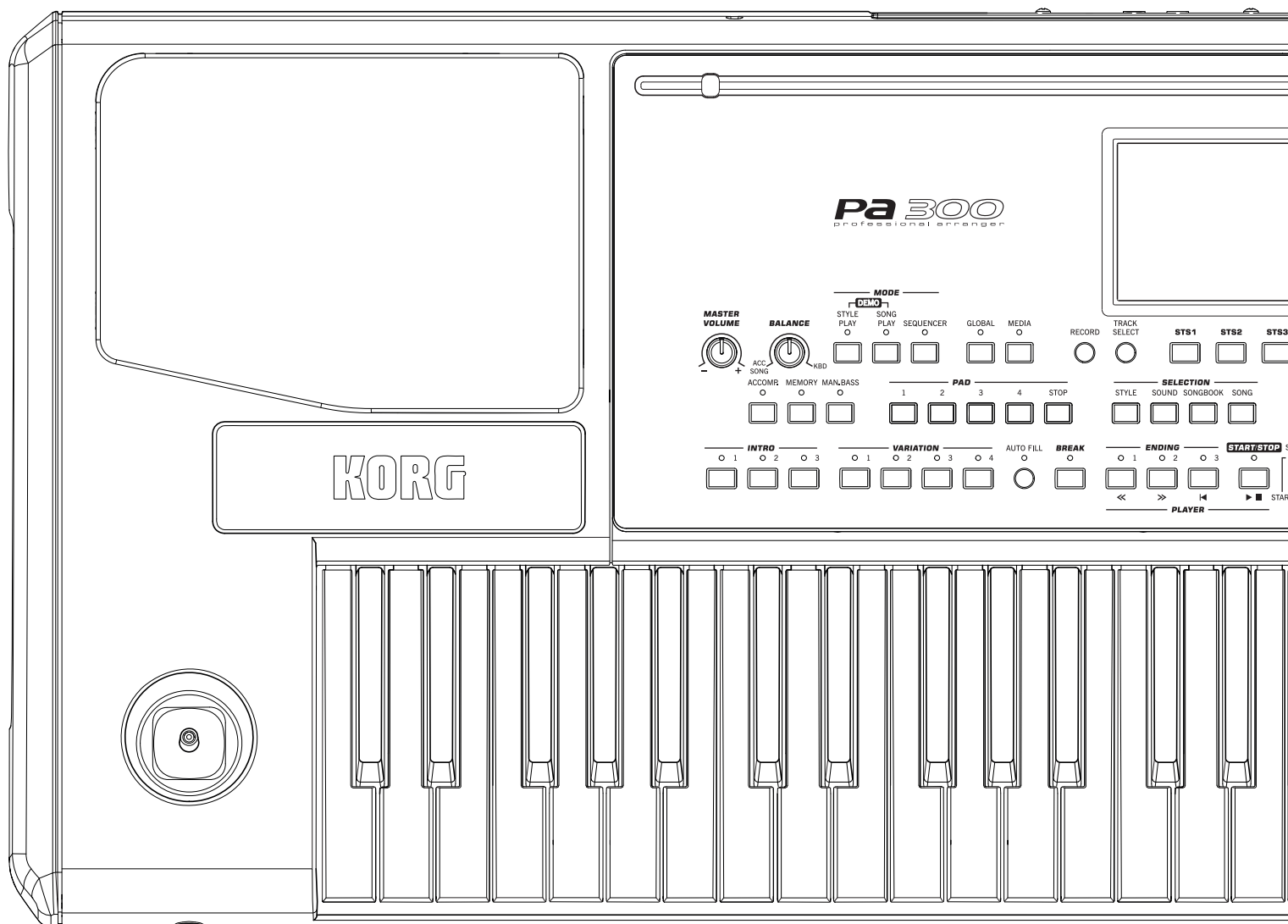
## オペレーティング・システムのロード

コルグでは、**Pa300**のオペレーティング・システムを常にアップデートしていますので、お手持ちのオペレーティング・システムも最新版にアップデートできます。オペレーティング・システムは、[www.korg.com](http://www.korg.com) からダウンロードできます。オペレーティング・システムと一緒にダウンロードされる「**Readme**」ファイルを必ずお読みください。

**Pa300**のオペレーティング・システムのバージョンは、**Media**モードの**Utility**ページで確認することができます。

**Warning:** コルグから供給される**Pa300**用のオペレーティング・システム以外はインストールしないでください。他の**Pa**シリーズ用として用意されているオペレーティング・システムをインストールすると**Pa300**の故障、データの破損を招く恐れがあります。オペレーティング・システムの不正なインストールに起因する故障や破損については、コルグは一切の責任を負いません。

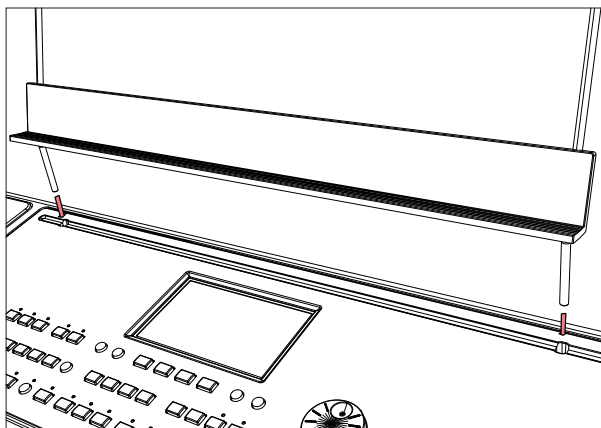
## 各部の名称と機能



## フロント・パネル

### 譜面立て用穴

Pa300には、譜面立てが標準装備されています。譜面立ての足の部分を譜面立て用穴に差し込んでください。



### スピーカー

Pa300のサウンドを忠実に再生するスピーカーを内蔵しています。PHONES/AUDIO OUT 端子にヘッドホンや音響機器を接続すると、スピーカーは自動的に音が出なくなります。

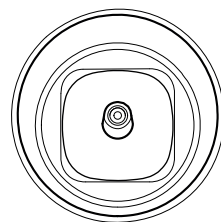
### ジョイスティック・レバー

ジョイスティックはフロント・パネルの左側にあります。

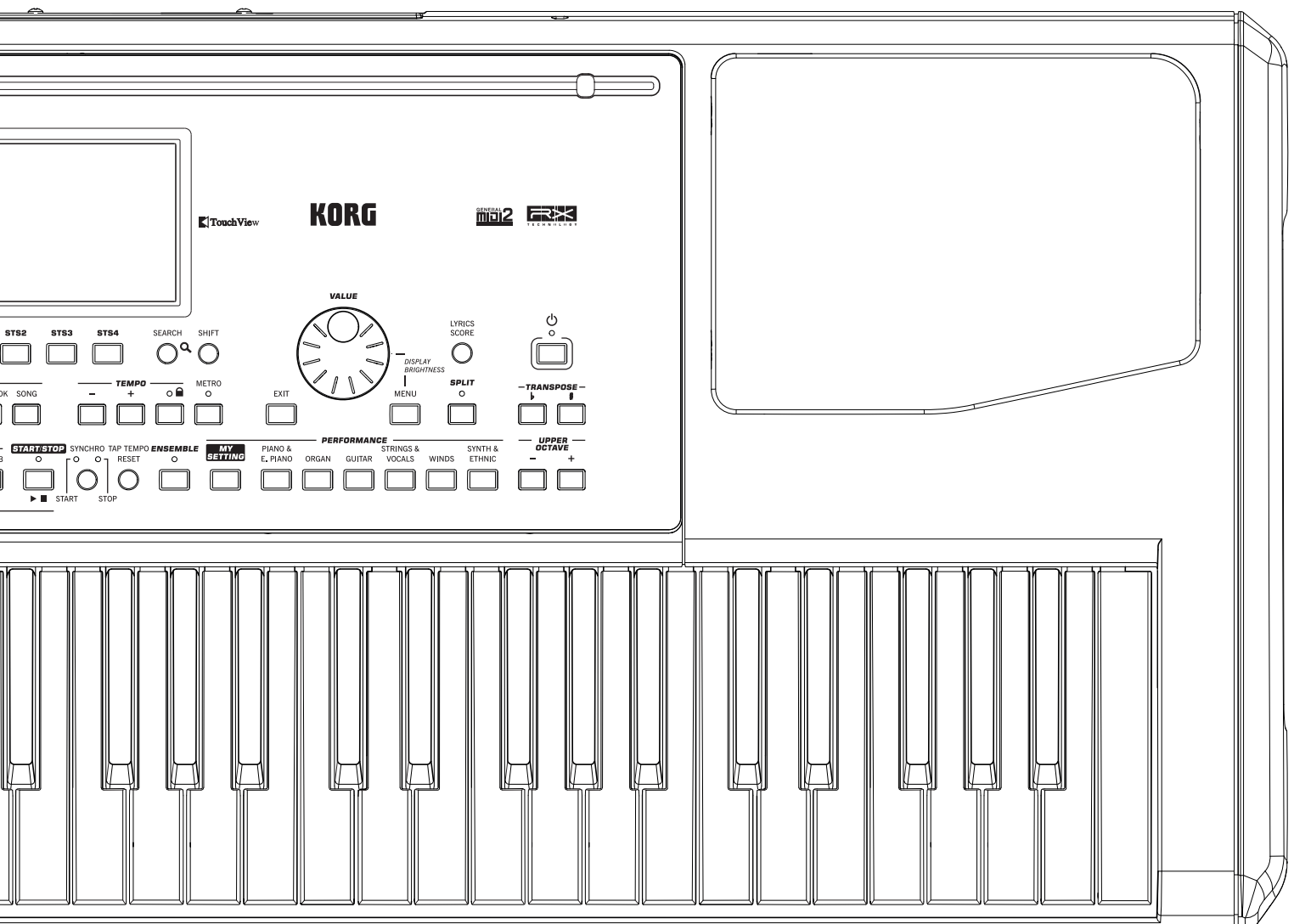
### ジョイスティック

操作する方向によりさまざまなパラメーターをコントロールします。

- X (+/-) ジョイスティックを左(-)に動かしてピッチを下げ、右(+)に動かしてピッチを上げます。ピッチ・ベンドとも呼ばれます。
- Y+ ジョイスティックを向こう(奥)側に傾け、モジュレーション効果をかけます。
- Y- ジョイスティックを手前に傾け、割り当てられた機能をコントロールします。

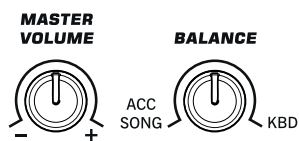






## ボリューム・コントロール

Pa300全体の音量や、リアルタイムに演奏するパート(キーボード・トラック)と伴奏パート(スタイルやソング)の音量バランスをこれらのノブで調節します。



### MASTER VOLUMEノブ

Pa300の全体の音量を調節します。内蔵スピーカーとHEADPHONES/AUDIO OUT端子から出力される音量を調節します。

### BALANCEノブ

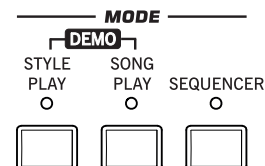
Style Playモード、Song Playモードのときに、演奏するパート(キーボード・トラック)と、伴奏パート(スタイル・トラック)、ソング、パッド・パートの音量バランスを調節します。これは相対的な音量コントロールで、全体の最大音量はMASTER VOLUMEノブによって決まります。

より正確に設定したいときは、画面に表示されたバーチャル・スライダーを見ながら調節してください。

**Note:** この設定は **Sequencer** モードでは無効です。

## MODE セレクション

モードを選択します。選択すると、他のモードはすべて無効になります。



### STYLE PLAYキー

Style Playモードに入ります。スタイル(自動伴奏の8つのトラック)の再生に合わせて、最大4パート(4サウンド)のキーボード・トラック(鍵盤)と4つのパッドを使用して演奏することができます。メイン・ページの画面右半分にキーボード・トラックが表示されます。

メイン・ページは、スタイル・プレイ・エディット・セクションの任意のページを表示しているときに、EXITキーを押すと表示されます。別のモードを選択しているときにSTYLE PLAYキーを押すと、Style Playモードに入ります。キーボード・トラックを画面に表示するときはTRACK SELECTキーを押します。

電源をオンにすると、このStyle Playモードで起動し、「My Settings」に設定されたパフォーマンスが自動的に呼び出されます。

### SONG PLAYキー

Song Playモードに入ります。スタンダードMIDIファイル(SMFまたはKAR)とMP3形式のファイルを再生できます。

ソング・トラックの他に、最大4パート(4サウンド)のキーボード・トラック(鍵盤)と4つのパッドを使用して演奏することができます。メイン・ページの画面右半分にはキーボード・トラックが表示されます。

ソング・プレイ・エディットの任意のページを表示しているときに、EXITキーを押すとメイン・ページが表示されます。別のモードを表示しているときに、SONG PLAYキーを押すとSong Playモードに入ります。また、TRACK SELECTキーを繰り返し押すことによって、画面の表示をキーボード・トラックとソング・トラックに切り替えることができます。

### SEQUENCERキー

Sequencerモードに入ります。ソング(スタンダードMIDIファイル・フォーマット)の録音と再生、エディットを行います。バックング・シーケンスではキーボード・トラックやスタイル・トラックをベースにして新しくソングを録音したり、新規のスタンダードMIDIファイルとして保存することができます。

**Note:** このモードでは **MP3** ファイルは再生できません。

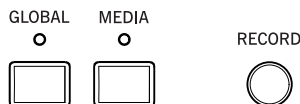
### DEMO

STYLE PLAYとSONG PLAYの2つのキーを同時に押すと、デモ・モードに入ります。このモードでは、Pa300が持つ音楽表現力を発揮したデモ・ソングを聴くことができます。

デモ・モードを終了するときは、いずれかのモード・キーを押します。

### その他のモード・キー

これらのモード・キーは、設定ファイルを管理するときや Song Recordモードを呼び出すときに使用します。



### GLOBALキー

Globalモードに入ります。このモードでは、本体に関するさまざまな設定を行います。Globalモードでのほとんどの設定は、変更すると同時に自動的に記憶されます。Globalモードは、動作中のモード画面の上にオーバーラップして表示されます。EXITキーを押すと、元のモードの画面に戻ります。

### MEDIAキー

Mediaモードに入ります。ファイルや記憶デバイスのさまざまな操作(ロード、保存、フォーマットなど)を行います。

Mediaモードは、動作中のモード画面の上にオーバーラップして表示されます。EXITキーを押すと、元のモード画面に戻ります。

インターナル・メモリーには、内部データ・エリア(“SYS [KORG SYSTEM]” エリア)と、データ保存スペース(“DISK [KORG DISK]” エリア)があります。

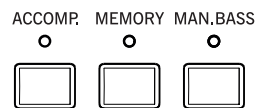
### RECORDキー

RECORDキーを押すと、Song Recordモードで使用する楽器を設定します。

**Note:** このキーは **Sequencer** モードのときだけ機能します。

## Accompaniment、Memory、Manual Bass

すべてのアカンパニメント・トラックのオン/オフ、メモリー機能、ベース・トラックの演奏方法を設定します。



### ACCOMP.(アカンパニメント)キー

Style PlayモードやSequencerモードのバックング・シーケンスに入っている場合、このキーで伴奏トラック(ACC1～ACC5)のオン/オフを切り替えます。

オン(LED点灯) START/STOP キーを押すと、コード検出に従ってすべての伴奏トラックを演奏します。

オフ(LED消灯) コード検出機能がオフになります。START/STOP キーを押すと、ドラムやパーカッションの伴奏トラックのみを演奏します。

**[SHIFT]** SHIFT キーを押しながら、**ACCOMP.** キーを押すと **Global** モード>**Mode Preferences: Style Play**ページに移動することができます。

### MEMORYキー

鍵盤から手を離してもそのままのコードで演奏できるローワー・ノート / コード・トリガー機能のオン/オフを切り替えます。

オン(LED点灯) Globalモードの“Memory Mode”の設定(Globalモード>Mode Preference: Style Play ページ参照)によって、スプリット・ポイントより左側(ローワー)のサウンドや、コード検出による自動伴奏の再生を、鍵盤から手を離してもそのまま継続します。

オフ(LED消灯) 鍵盤から手を離すと、ローワーのサウンドや自動伴奏の再生も同時に停止します。

**[SHIFT]** SHIFT キーを押しながら **MEMORY** キーを押すと、**Global** モード>**Mode Preferences: Style Play**ページへ移動することができます。

### MAN. BASS (Manual Bass)キー

マニュアル・ベース機能をオン/オフします。

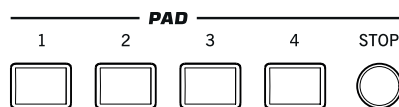
オン(LED点灯) ドラムとパーカッション・トラックを除く自動伴奏が停止して、鍵盤のローワー部分でベース・トラックを演奏できます。キーを押してマニュアル・ベース機能をオフにすると、自動伴奏が再スタートします。

オフ(LED消灯) スタイルによるベース・トラックを自動伴奏します。

**Note:** マニュアル・ベース機能をオンにすると、ベース・トラックの音量が自動的に最大になります。**MAN.BASS** キーを再び押してオフにすると、ベース・トラックの音量は元の設定に戻ります。

### PAD

パッド・キーを押すことにより、単発のサウンドやループ・シーケンス(繰り返し演奏されるフレーズ等)を演奏することができます。



## パッド1~4キー、STOPキー

各パッドに割り当てたサウンドやシーケンスを演奏します。パッド・キーを複数押すことによって、最大4つのサウンドまたはシーケンスを同時に演奏することができます。

- 1つのパッド・キーを押すと、そのキーに対応したサウンドまたはシーケンス(フレーズなど)を発音します。
- 複数のパッド・キーを押すと、それぞれのキーに対応したサウンドまたはシーケンスを発音します。

シーケンスは、個々の設定に従って、最後まで演奏して停止、または繰り返し演奏します。

すべてのサウンドやシーケンスを一斉に停止させることも、そのうちのいくつかだけを停止させることもできます。

- PADセクションにある**STOP**キーを押すと、すべてのサウンドやシーケンスが停止します。
- 各パッド・キーを押すと、そのキーに対応しているサウンドやシーケンスが停止します。

### パッドのテンポ同期について

Style Playモードでは、パッドはスタイルのテンポに同期します。

Song Playモードでは、パッドはプレーヤーのテンポに同期します。

**Note: MP3** ファイルのテンポには同期しません。プレーヤーで **MP3** ファイルを再生している場合、パッドのテンポは最後に選択したスタンダード **MIDI** ファイルのテンポに同期して演奏します。

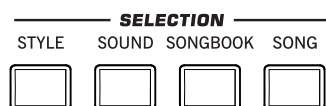
### プレーヤーのスタート操作とパッドについて

プレーヤーのSTART/STOPキーを押すと、プレーヤーは演奏を開始し、パッドの演奏はすべて停止します。

**[SHIFT]** **SHIFT** キーを押しながら、パッド・キーのいずれかを押すと、**Style Play**モードの**Pad**ページに移動することができます。

## SELECTION セクション

スタイルやサウンド、ソングブックやソングを選択します。



### STYLEキー

STYLEキーを押すと、スタイル選択画面が表示されます。画面上のスタイル名をタッチすることによって同じ操作を行えます。また、STYLEキーを繰り返し押すと、スタイル・バンクが切り替わります。

スタイル・バンクは画面横のタブをタッチして選択します。各スタイル・バンクには最大8種類のスタイルがあり、画面下部のタブをタッチして選択します。

スタイルのうち、**Factory**(ファクトリー)バンクは、書き込みができないようにプロテクトがかかっています(この設定はGlobalモード“Factory Style and Pad Protect”で変更できます)。**User**(ユーザー)バンクは、外部デバイスから一時的に新しいスタイルをロードすることができます。**Favorite**(フェイバリット)バンクは、外部デバイスから新しいスタイルをロードすることができることに加えて、新しく作ったスタイルやエディットしたスタイルの保存や、バンク名の設定が可能です。

**[1st]** このキーを約1秒間押したままにすると“**Write Single Touch Setting**”ダイアログを表示することができます。

## SOUNDキー

SOUNDキーを押すと、サウンド選択画面が表示されます。サウンドを選択すると、そのとき選択していたトラックにそのサウンドが割り当てられます。画面上のサウンド名をタッチすることによって同じ操作を行えます。SOUNDキーを繰り返し押すと、サウンド・バンクが切り替わります。

サウンドはバンクごとに分類され、各バンクは画面横のタブをタッチして選択できます。また、各バンク内はページで分割され、各ページには最大8種類のサウンドが入り、各サウンドは画面下部のタブをタッチして選択できます。

サウンドのうち、**Factory**(ファクトリー)バンクは、書き込みができないようにプロテクトがかかっています(この設定はGlobalモードの“Factory Sound Protect”で変更できます)。**Legacy**(レガシー)バンクは、Paシリーズ旧機種種のサウンドと互換性のある一般的なファクトリー・サウンドです。**GM**バンクはGM(ジェネラルMIDI)規格に対応したサウンドです。**User**(ユーザー)バンクには、外部デバイスから新しいサウンドをロードすることができます。**User DK**バンクには新規に作成したドラム・キットを保存できます。

## SONGBOOKキー

ソングブックは、より適切なスタイル、スタンダードMIDIファイル、MP3ファイルを自動的に選択することができるデータベースです。

Style PlayモードまたはSong PlayモードでSONGBOOKキーを押すと、ソングブックの選択画面が表示され、ソングブックのエントリーを選択できます。

**[1st]** このキーを約1秒間押したままにすると、現在の設定で新しいソングブック・エントリーを作成することができます。

**[SHIFT]** **SHIFT** キーを押しながら、**SONGBOOK** キーを押すと、**SongBook**の**Custom List**ページに移動することができます。

## SONGキー

SONGキーを押すとソングの選択画面が表示され、ソングを選択できます。画面内のソング名をタッチすることでも同じ操作を行えます。

## スタイル・エレメント

スタイルに内蔵されているスタイル・エレメント(イントロ、バリエーションなどの各構成要素)をコントロールするセクションです。



### INTRO 1~3キー

イントロを選択します。イントロ1はコード展開のあるシーケンスです。イントロ2はバリエーション1~4と同様に、コード展開の無いシーケンスです。イントロ3は通常1小節のリズムによるカウント・インとなります。

スタイルをスタートさせると、選択したイントロでスタートします。イントロが終了するとLEDが消灯します。

イントロが終了すると、LEDが点滅しているバリエーションを再生します。

キーを2回押すとLEDが点滅し、イントロをループ再生します。ループを終了するときは、別のスタイル・エレメント(イントロ、バリエーションなど)を選びます。

## variation1~4キー

スタイルのバリエーションを選択します。バリエーションの番号が大きいものほど、より複雑なアレンジになります。

**[SHIFT]** SHIFTキーを押しながら**VARIATION**キーのいずれかを押すと、**Style Play** モードの**Drum Map** ページに移動することができます。

## AUTO FILLキー

オート・フィル機能のオン/オフを切り替えます。

オン (LED 点灯) あるバリエーションから別のバリエーションを選択するとき、最初を選んでいたバリエーションと同じ番号のフィルが自動的に選択されます。例えば、バリエーション 2 の状態からバリエーション 3 を選択した場合、バリエーション 3 に移る前にフィル 2 が自動的に演奏されます。

オフ (LED 消灯) 異なるバリエーションを選択しても、フィルは自動的に選択されません。

## BREAKキー

ブレイクを再生します。キーを2度押すとLEDが点滅になり、ブレイクを繰り返し再生します。繰り返しの状態を解除するには、もう一度BREAKキーを押すか、その他のキー (INTRO、VARIATION、ENDING のいずれか) を押します。

## ENDING 1~3キー

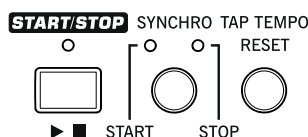
エンディングを選択します。エンディング1はコード展開のあるシーケンスです。エンディング2はコード展開の無いシーケンスです。エンディング3は通常2小節前後の短いもので、押すと短いエンディングで停止するようになっています。

スタイル再生中、3つのキーのうちいずれかを押すと、エンディングを再生しスタイルが停止します。

キーを2回押すとLEDが点滅し、エンディングをループ再生します。ループを終了するときは、別のスタイル・エレメント (イントロ、バリエーションなど) を選びます。

## スタイル・コントロール

これらのキーで伴奏 (アカンパニメント) の再生/停止、テンポなどをコントロールします。



## START/STOPキー

スタイルを再生/停止します。

**[SHIFT]** Pa300 または **MIDI OUT** 端子や **USB** 端子に接続された機器上で、出力音が止まらないときや、コントローラーをリセットするときに、この**START/STOP**キーと**SHIFT**キーとを同時に押します (パニック停止機能)。

## SYNCHRO START / STOPキー

シンクロ・スタート、シンクロ・ストップ機能のオン/オフを切り替えます。スタイルを再生または停止するのにSTART/STOPキーを押す必要があるか、鍵盤を弾くだけでよいのかを指定することができます。

START オン、STOP オフ

この状態では、コード検知領域でコードを弾くと、スタイルを自動的に再生します。必要であれば、スタイルを再生する前に、いずれかのイントロをオンにできます。

START、STOP ともにオン

スタート、ストップ両方のLEDが点灯している場合、両手を鍵盤から離すとスタイルの再生が一時的に停止します。その後、鍵盤でコードを弾くとスタイルの再生が再び始まります。

START オフ、STOP オン

この状態では、鍵盤から手を離すと、再生しているスタイルがストップします。

START オフ、STOP オフ

シンクロ機能がオフになります。

**[SHIFT]** SHIFTキーを押しながら**SYNCHRO START/STOP**キーを押すと、**Globalモード > MID: General Control** ページに移動することができます。

## TAP TEMPO/RESETキー

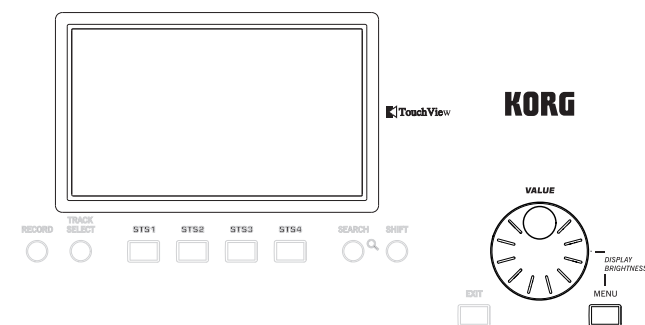
このキーはスタイルの再生/停止の状態によって機能が変わります。

**Note:** このキーは **Style Play** モードのときだけ機能します。

**TAP TEMPO:** スタイルの停止中に、拍子 (Meter) に合わせてキーを押してテンポを設定します。タップ・テンポは、演奏する曲の拍子と同じ数だけこのキーをタップします (4/4 拍子の場合は4回、3/4 拍子の場合は3回)。そして設定したテンポで自動的に伴奏がスタートします。

**RESET:** スタイルの再生中にこのキーを押すと、伴奏がスタイル・エレメントの先頭に戻ります。

## ディスプレイ、輝度調整



## カラー・タッチビュー・グラフィカル・ディスプレイ

この画面上でPa300の操作を行います。画面の輝度調整は、MENUキーを押しながら、VALUEダイヤルを回します。ダイヤルを反時計回りで輝度が下がり、時計回りで輝度が上がります。

## その他のコントロール

TRACK SELECT、SEARCH、SHIFT キーを使用して、その他の機能を選択します。





## TRACK SELECTキー

このキーは、以下の各モードでそれぞれ異なる動作をします。

### Style Play モード

キーボード・トラックとスタイル・トラックを交互に切り替えます。

### Song Play モード

キーボード・トラック、ソング・トラック 1～8、トラック 9～16 をそれぞれ切り替えます。

### Sequencer モード

ソング・トラック 1～8 とトラック 9～16 を交互に切り替えます。

## SEARCHキー

このキーを押すと Search ウィンドウが表示され、ファイルや音楽リソースを検索することができます。Search ウィンドウの表示内容は、検索している現在の内容によって多少変化します。

## SHIFTキー

このキーを押しながら、別のキーを押すと、そのキーに割り当てられている第2の機能にアクセスできます(ショートカット)。

## STS(Single Touch Settings)セクション

キーボード・トラックにサウンドやエフェクトの設定をアサインします。



### STS 1～4キー

各スタイルやソングブック・エントリーには4種類のSTS(サウンドやエフェクトの設定)を記憶することができます。これらのキーを使用してキーボード・トラックで使用するサウンドやエフェクトの設定を呼び出します。

このキーを約1秒間押したままにすると“Write Single Touch Setting”ダイアログを表示することができます。

**Note:** ファクトリー・スタイル(工場出荷時にメモリーされているスタイル)に入っている STS は通常、上書き保存ができないようにプロテクトがかけられています(プロテクトは、Global モード>Mode Preferences: Media ページの“Factory Style and Pad Protect”のチェックをはずすと解除できます)。

## PLAYER コントロール

Pa300 には、スタンダードMIDIファイルやMP3を再生できるプレイヤーが搭載されています。プレイヤーは、Song Play モードや Sequencer モードで操作できます。



### <<,>>キー

ファイルの再生中に、これらのキーを押したままにすると、巻き戻しや早送りになります。

キーを1回押すと、そのとき再生していたソングの1小節前または後に移動します(スタンダードMIDIファイルを再生中の場合)。または1秒前または後に移動します(MP3ファイルを再生中の場合)。

Sequencer モードでは、“Start from” 小節(ソングの再生を開始する小節)の設定が「1」以外になっている場合、<< キーを押すと“Start from” で設定した小節番号まで巻き戻します(112ページの「Start from(一時的な開始位置)」参照)。

**[SHIFT]** ジュークボックス・モードでは、**SHIFT** キーを押しながらこれらのキーを押すと、ジュークボックス・リストの1つ前または後のソングにスクロールすることができます。(105ページの「ジュークボックス・パネル」参照)

### ◀(HOME)キー

ソングの先頭に戻ります。

Sequencer モードでは、“Start from” の設定を「1」以外にしている場合、このキーを押すと設定している小節番号に戻ります(112ページの「Start from(一時的な開始位置)」参照)

### ▶/■(再生/停止)キー

選択しているファイルを再生/停止します。

## Lyrics、Score キー

歌詞、スコア・ページを表示します。

LYRICS  
SCORE



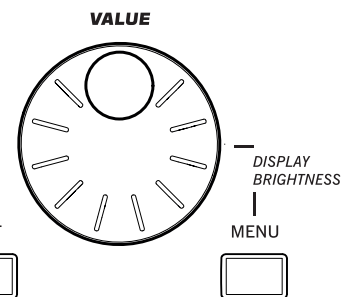
### LYRICS/SCOREキー

スタイル選択時、このキーで歌詞ページを表示します。

ソング選択時、このキーで歌詞ページまたはスコア・ページを表示します。始めに押すと歌詞ページが表示され、2回目を押すとスコア・ページが表示されます。もう一度押すと、元のページに戻ります。

## データ入力とナビゲーション

VALUEダイヤルは、画面上で選択したパラメーターの値を設定します。また、ソング選択、ソングブック、検索、Media モードのページで、ファイル・リストのスクロールなどで使用します。



### VALUEダイヤル

時計回りに回すと、値やテンポを上げます。反時計回りに回すと、値やテンポを下げます。

**[MENU]** MENU キーを押しながら VALUE ダイヤルを回すと、画面の輝度を調整することができます。

### EXITキー

このキーを使って、現在のページから移動します。

- ・ エディット・メニュー・ページが、項目を選択することなく終了します。
- ・ ページ・メニューの表示が、項目を選択することなく閉じます。
- ・ 現在のモードのメイン・ページに戻ります。
- ・ Globalモードやメディアのエディットから抜けて、現在のモードのページに戻ります。
- ・ ソングブック・モードを終了します。
- ・ 歌詞、スコア・ページの画面を終了します。



- スタイル、パッド、パフォーマンス、サウンド選択画面を終了します。

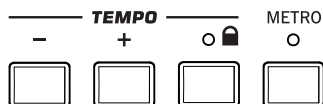
### MENUキー

現在のモードで、エディット・メニュー・ページを開きます。エディット・メニュー・ページを開いたら、画面上の対応するボタンを押して各エディット・セクションに移動します。

EXITキーを押すと、現在のモードのメイン・ページ、または元のページに戻ります。

### テンポ・セクション

テンポを設定します。



### TEMPO +/-キー

スタイルまたはソングの再生テンポを設定します。

-キーは、テンポを下げます(ゆっくりにする)。

+キーは、テンポを上げます(速くする)。

+/-キーを同時に押すと、スタイルやスタンダードMIDIファイルに保存されているテンポに戻ります。MP3ファイルの場合は、オリジナルの再生速度に戻ります(このとき、値は[0]になります)。

### TEMPO LOCK キー

テンポ・ロック機能のオン/オフを切り替えます。

オン (LED 点灯) 現在選択中のスタイルまたはパフォーマンスから、別のスタイルやパフォーマンスに切り替えたり、または別のソングを選択しても、テンポは変化しません。ただし、TEMPO+/-キー、またはVALUEダイヤルによるテンポの変更は可能です。

オフ (LED 消灯) 別のスタイルやソングを選択すると、ソングに保存されているテンポに設定されます。

**Note:** この機能は MP3 ファイルに対しては無効です。

**[SHIFT]** SHIFTキーを押しながら、**TEMPO LOCK**キーを押すと、Globalモードの**Lock**ページに移動することができます。

### METROキー

メトロノーム機能のオン/オフを切り替えます。

メトロノームは、最後に選択したスタイルまたはスタンダードMIDIファイルの拍子に設定されます。

**[SHIFT]** SHIFTキーを押しながら、このキーを押すと **Global** モード > **General Controls: Basic** ページに移動することができます。

### キーボード・スプリット機能

キーボード・スプリット機能は、鍵盤をメロディー・エリアとコード・エリアに分離することができます。



### SPLITキー


Style Play モード、Song Play モード、Sequencer のバックグ・シーケンス・モードでのキーボード・トラックを設定します。また、アレンジャー機能(伴奏機能)がコードを認識するエリアを指定します。

**Note:** 伴奏付きの演奏をする場合は、アカンパニメント・トラックをオンにする (**ACCOMP LED** 点灯) 必要があります。

オン (LED 点灯) ローワー・トラックがスプリット・ポイントより低音域を使用し、アッパー 1、アッパー 2、アッパー 3 トラックがスプリット・ポイントより高音域を使用します。これを**スプリット・キーボード・モード**といいます。

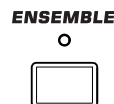
初期設定では、スプリット機能が自動的にオンになり、ローワー・コード認識モードになります。この場合、スプリット・ポイントよりも低音域で押さえたコードのみがアレンジャーに認識されます。コードとして認識させるのに必要なボイス数は“Chord Recognition”パラメーターで設定できます(139ページの「Chord Recognition」参照)。

オフ (LED 消灯) アッパー 1、アッパー 2、アッパー 3 トラックが鍵盤全体を使用します。ローワー・トラックは使用しません。これを**フル・キーボード・モード**といいます。初期設定では、スプリット・モードをオフにするとフル・コード認識モード(キーボードの全域でコード・スキャンをするモード)になります。このモードでは、キーボードの全域でコードを認識させることができます。このとき、コードとして認識させるには最低でも 3 ボイス以上のコードを演奏する必要があります(139ページの「Chord Recognition」参照)。

 このキーを約1秒間押したままにすると、**Split Point**ウィンドウが表示され、新たにスプリット・ポイントを設定することができます。

### アンサンブル機能

アンサンブル機能は、右手で弾いたメロディに対して自動的にハーモニーをつける機能です。



### ENSEMBLEキー

アンサンブル機能のオン/オフを切り替えます。オンにすると、右手で弾いたメロディに、左手で押さえたコードに従ったハーモニーを付けることができます。

**Note:** アンサンブル機能は、キーボードがスプリット・モードのときのみ動作します。

**[SHIFT]** SHIFTキーを押しながら **ENSEMBLE** キーを押すと、**Style Play**モードの**Keyboard/Ensemble**ページに移動することができます。


### パフォーマンスを選択する

パフォーマンスは、キーボード・トラックにアサインしたサウンドや、パネル上のほとんどの設定を記憶したものです。パフォーマンス・セクションのキーを使用して、パフォーマンスを選択します。



### マイ・セッティング

マイ・セッティングは、電源をオンにしたときに自動的に呼び出されるパフォーマンスです。MY SETTINGキーを押すと、そのパフォーマンスがすぐに呼び出されます。

 このキーを約1秒間押したままにすると、そのときのセッティングがマイ・セッティング・パフォーマンスとして保存されます。

## PERFORMANCEキー

これらのキーを押すと、パフォーマンス選択画面が表示され、パフォーマンスを選択できます。

各パフォーマンス・バンクには5つのページがあり、各ページには最大8種類のパフォーマンスが保存されています。PERFORMANCEキーを繰り返し押すと、バンク内のページが切り替わります。

すべてのパフォーマンスは、Style Play、Song PlayモードでMENUキーを押し、エディット・ページに入り自由にエディットすることができます。



これらのキーを約1秒間押したままにすると、**Write Performance** (パフォーマンスを保存する)ダイアログが表示されます。

## トランスポーズ・セクション

楽器のサウンドをトランスポーズします。

### UPPER OCTAVEキー

Style Playモード、Song Playモード、Sequencerモードのバックিং・シーケンスでは、3つのアップパー側のキーボード・トラック(アップパー 1~3)を同時に、1 オクターブ単位(12半音、最大±3オクターブ)でトランスポーズします。オクターブのトランスポーズ値は、サウンド名の横、または各モードの Mixer/Tuning: Tuningページに常に(オクターブで)表示されています。



両方のキーを同時に押すと、画面内の[PS]と書かれた箇所を選択しているパフォーマンス、あるいはSTSのオクターブ設定に戻ります。

— 1 オクターブ下げます。

+ 1 オクターブ上げます。

**[SHIFT]** SHIFTキーを押しながら、UPPER OCTAVEキーを押すと、Style PlayモードのTuningページに移動することができます。

**ヒント:** Tuningページでは各トラックに対してトランスポーズをかけることができます。

### TRANSPOSEキー

Pa300全体の音の高さを半音単位で調整します(マスター・トランスポーズ)。トランスポーズの値は、ページのヘッダーに表示されます。



両方のキーを同時に押すと、マスター・トランスポーズが0になります。

**Note:** MP3 ファイルもトランスポーズすることができます。ただし、トランスポーズの量は -6 ~ +5 半音の範囲に制限されます。この範囲であれば、すべての調をカバーしながら、オーディオ品質が極端に劣化することはありません。これ以上トランスポーズを行っても効果はありません。このため、画面にトランスポーズ値として +7 を表示している場合でも、MP3 は +5 半音に制限します。



マスター・トランスポーズを半音下げます。

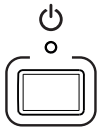


マスター・トランスポーズを半音上げます。

**[SHIFT]** SHIFTキーを押しながら、TRANSPOSEキーのどちらかを押すと、GlobalモードのTranspose Controlページに移動することができます。

## 電源のオン / オフ

### POWERキー



電源のオン/オフを切り替えます。オン時はLEDが点灯します。オフ時はLEDが消灯しスタンバイ状態になります。

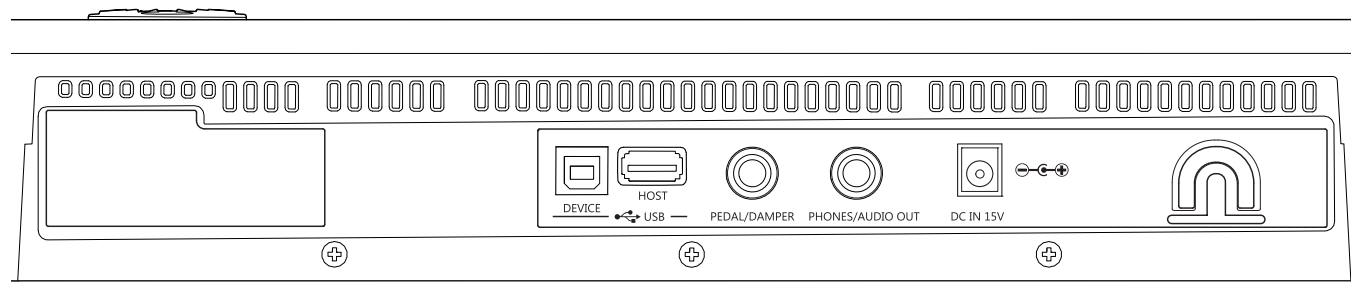
スタンバイ状態からPOWERキーを押すと、Pa300の電源がオンになり起動します。

電源オンの状態からPOWERキーを約1秒間押したままにすると、電源がオフになりスタンバイ状態になります。

**Warning: Pa300** は電源オフ時のスタンバイ状態でも電源がつながっています。この状態で Pa300 の内部に触れることは非常に危険です。Pa300 の内部に触れる必要がある場合には、必ず電源ケーブルをコンセントから外した状態で行ってください。

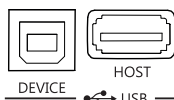
**Note:** 節電のため、Pa300 ではまったく操作されない状態(演奏していない状態やキーやタッチスクリーンを操作していない状態)が2時間続くと自動的に電源がオフになります。このとき、保存されていないデータ(パフォーマンスやスタイル、ソングなど)がある場合、電源オフと同時に消去されてしまいますので、ご注意ください。この設定は、GlobalモードのDate&Powerページで変更できます。

## リア・パネル



### USB-HOST

USBタイプA端子です。USB 2.0対応です(ハイスピードのみ:古いUSBデバイスやスピーアの遅いUSBデバイスを接続する場合は、USBハブをご使用ください)。本機にUSBメモリーやCD-ROMドライブ、USB接続のハードディスクを接続する際に使用します。接続したデバイスにアクセスするには、Mediaモードに入ります。



### USB-DEVICE

USBタイプB(スレーブ/デバイス)端子です。USB 2.0対応です。Pa300をコンピューターに接続し、内部デバイス(SSD)との間でデータ転送が可能です。USB接続をできるようにするには、MediaモードのUSBページでUSB接続をオンにします。

また、Pa300はUSB-MIDI機能に対応していますので、従来の機種にあるMIDI端子に代わりUSB端子を内蔵しています。Pa300をコンピューターに接続する場合、USB-MIDIドライバーが必要になることがあります。USB-MIDIドライバーはPa300に付属のアクセサリー・ディスクに収録されています。また、コルグ・ホームページからもダウンロードできます。

### PEDAL/DAMPER

コルグPS-1、PS-3、DS-1H(別売オプション)などのフット・スイッチやダンパー・ペダル、コルグEXP-2、XVP-10、VOX V860(別売オプション)などの連続的に可変するタイプのペダルを接続できます。



ペダルの設定やキャリブレーション(調整)、極性の変更はGlobalモード > Controllers: Foot Controllerページで行います。

### PHONES/AUDIO OUT

オーディオ信号をヘッドホン、ミキサー、PAシステム、パワード・モニター、オーディオ・システムに送信するアンバランス型ステレオ端子です。



接続する機器のタイプを、Globalモード > Audio & EQ: MP3/Outputページの“Level”パラメーターで設定します。

“Level”パラメーターを**Headphone**にすると、ヘッドホンが接続できます。ヘッドホンは、16~200Ω(50Ω推奨)のものが使用できます。

“Level”パラメーターを**Line Out**にすると、ライン・レベルの信号が入力可能な音響機器を接続できます。

ステレオ・プラグ・ステレオ・プラグのケーブルを使用して、入力ステレオ端子のミキサーに接続します。また、ステレオ・プラグ・モノラル・プラグのY字ケーブルを使用して、モノラル入力対応のミキサー、2台のパワード・モニター(アンプ内蔵モニター・スピーカー)、

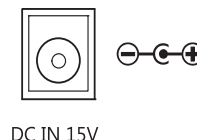
ライン入力やTAPE/AUX入力対応のオーディオ・システムに接続します。

**Warning:** “Level”パラメーターを**Line Out**にしたときは、この端子にヘッドホンを接続しないでください。

出力レベルは、MASTER LEVELノブで調節します。

### DC IN 15V 端子

付属のACアダプターを接続します。接続するとPa300はスタンバイ状態になります。フロント・パネルにあるPOWERキーで電源をオンにします。



### コード・フック

ACアダプターが簡単に外れないように、ここにACアダプターのコードをかけます。



## 用語の説明

本書で使用されるPa300のおもな名称や用語を説明します。

ここでは、Pa300の主要な構成について簡単に説明します。

Pa300では、従来のシンセサイザーやワークステーションとは異なった用語を使います。ここで、それぞれの名称や機能を理解すると、Pa300の各部がどのような動作をしてリアルでパワフルな音楽表現を作り出しているのかを知る手助けになります。また、このクイック・ガイドの他の章を理解するためにも大いに役立ちます。

## サウンド(SOUND)

サウンドはアレンジャー・キーボードの基本となるものです。サウンドとは演奏楽器の音色(ピアノ、ベース、サックス、ギターなど)のことです。Style Playモード、Song Playモード、Sequencerモードでは、シーケンサー・トラックやスタイル・トラック、キーボード・トラックに、サウンドを自由に割り当てることができます。

## スタイル(Style)

自動伴奏(バックিং・パターン)を意味するスタイルは、Pa300アレンジャー・キーボードの真髄を成すものです。スタイルは、最大8つのパート、あるいはトラックで基本構成されています。

### ドラム(Drum)

ドラム・トラックでは、標準ドラム・キットによるリズム・フレーズを繰り返し演奏します。

### パーカッション(Percussion)

パーカッション・トラックでは、さまざまなパーカッション楽器(コンガ、シェーカー、カウベルなど)のパーカッション・リズム・フレーズを演奏します。

### ベースとアカンパニメント(Bass & Accompaniment)

ベース・トラックと、それに加えた他のアカンパニメント(伴奏)・トラック(最大5トラック)が、ドラム・トラックとパーカッション・トラックに同期して、音楽的に関連したフレーズを再生します。これらのトラックで再生されるフレーズは、鍵盤で演奏したコード進行に従って変化します。

各スタイル・トラックには、自由にサウンドを割り当てることができます。

### バリエーション(Variation)

各スタイルには4種類のバリエーションがあり、それぞれを曲のAメロやBメロ、サビのように使用できます。各バリエーションは、少しずつ違った形になっています。バリエーション1からバリエーション4になるに従ってアレンジが複雑になり、例えばパート(スタイル・トラック)が増えてきます。これにより、スタイルのオリジナルの「フィーリング」を損なうことなく、よりダイナミックなアレンジの演奏ができます。

### フィルインとブレイク(Fill-in & Break)

ドラマーが演奏中に、例えば曲中のバース(序奏)からコーラス(主題)に移るときに、ビートに強弱をつけて繰り返し調子になり過ぎないように、時々「フィル(おかず)」を入れることがあります。

Pa300には各スタイルにつき4種類のフィルインがプログラムされています。これらは、バリエーションを選択するとそれに応じたフィルインが自動的に呼び出されます(オート・フィル機能)。

フィルインはドラムの場合やドラムとインストルメントの場合、さらには無音の「ブレイク(Break)」の場合があります。

### イントロとエンディング(Intro & Ending)

それぞれのスタイルには、演奏を完成させるイントロとエンディングが用意されています。ハーモニーを生かしコード・チェンジを含めた長短のイントロやエンディングと、コードを固定したイントロとエンディングが用意されています。また、クイック・エンディング3のような「カウント・イン(Count-in)」スタイルのイントロも用意されています。

## パッド(Pad)

パッドはシングル・サウンドやシングル・トラックのパターンのようなもので、専用パッド・キーを押して発音します。

パッドは単発のサウンドを発音させたり、演奏中のスタイルやスタンダードMIDIファイルの短いシーケンス(フレーズ)を繰り返しループ再生するときに使用します。シーケンスは、コード認識機能の結果に応じてフレーズが変化します。

## キーボード・トラック

鍵盤で最大4つのパートをリアルタイムに演奏することができます。

各キーボード・トラックは、特定の鍵盤範囲、あるいはペロシティ範囲で演奏できるように設定できます。

通常は3つのパートをスプリット・ポイントの右側(アップパー)に割り当て、1つのパートを左側(ローワー)に割り当てます。これにより、アップパーのサウンドを重ねて演奏することができます。

スプリット・ポイントは好きな位置に設定できます。

これらのキーボード・トラックは、スタイルに合わせて演奏する以外にも、プレーヤーと合わせて演奏することができます。

### アンサンブル(Ensemble)

アンサンブル機能をオンにしたときは、キーボード・トラックで単音を弾くと、そのコードに合わせて自動的にアンサンブル(和音)を付けます。例えば、指一本によるメロディー演奏に対して、自動的にハーモニーを付けて演奏することができます。

アンサンブル機能では、演奏中のコードから、どの音を追加するかを判断し、アンサンブルのパラメーターにより、単純な音のハーモニーからブラス・セクションのフル・ハーモニー、さらにはマリンバのトリルまで、追加するタイプを選択することができます。

## パフォーマンス(PERFORMANCE)とSTS

パフォーマンスには、さまざまな設定が入っています。1つの設定の中に、キーボード・トラック(推奨するサウンドを含む)、トランスポーズ、エフェクト、その他の情報が含まれます。

パフォーマンスの設定は、パフォーマンス・バンク内に保存することができます。

**Single Touch Settings (STS)** は、パフォーマンスに似ていますが、スタイルやソングブック・エントリーに関連づけられています。

## シーケンサー(SEQUENCER)

シーケンサーはレコーダーと同様に、演奏を録音、再生することができます。**Pa300**のシーケンサーは、録音前に選択するモードで機能が変わります。

バックイング・シーケンス・モードでは、スタイル・トラックと鍵盤演奏やパッド演奏を、それぞれを個別のトラックに同時に録音できます。スタイル・プレイでのリアルタイム演奏をそのまま録音するので、白紙の状態から音符情報を1つずつ記録していく方法に比べて、非常に速くシーケンサーへソングを録音することができます。

マルチトラック・シーケンサー・モードでは、個別に1トラックずつ録音する、通常の16トラック・シーケンサーとして使えます。

## プレーヤー

スタンダード**MIDI**ファイルや**MP3**ファイルは、プレーヤーで再生することができます。

## ロゴ・マーク

**Pa300**のフロント・パネル上にはロゴ・マークが直列に並んでいます。それぞれのロゴの内容を簡単に説明します。



ジェネラル**MIDI (GM)**は、音色配列やそのコントロール方法を共通化し、異なるメーカー間のシンセサイザーや音源モジュールなどの機器を使用しても、同様のサウンドになるように策定された共通規格です。例えば、**GM**対応機器を前提に制作され、**GM**フォーマットで保存された曲データは、**Pa300**でも正しく再生できます。

ジェネラル**MIDI 2**は、**GM**フォーマットを拡張したもので、音色数としては、**256**種類のサウンドと**9**種類のドラム・キットに拡張されています(**GM**は**128**種類のサウンドと**1**種類のドラム・キット)。



**RX**テクノロジーは、サウンド、機能、使いやすさなど、**Pa300**の強力な性能を引き出すための最先端の技術です。



タッチビューは、マウスやボタンなどの物理的デバイスの代わりに、画面をタッチして操作ができる先進のテクノロジーです。サウン



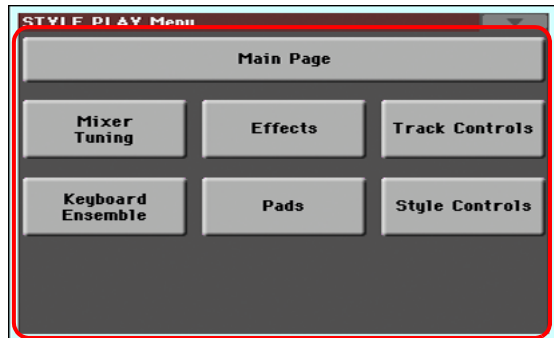
# インターフェイスの基本

## カラー・タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス

**Pa300**は、コルグ独自の使いやすいタッチビュー・グラフィカル・インターフェイスを採用しています。画面に表示されるメニューやボタンなどをタッチすることにより、ページやタブ、パラメーターを選択したり、パラメーターの設定などを変更することができます。ここでは、画面に表示される基本的なメニューやボタンなどのオブジェクトを説明します。

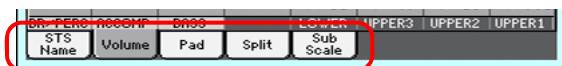
### メニューとセクションについて

パラメーターなどが入っている各ページは、カテゴリーごとに分けられています。**MENU**キーを押すと、各ページのカテゴリーを選択できるエディット・メニューが表示されます。



### ページ

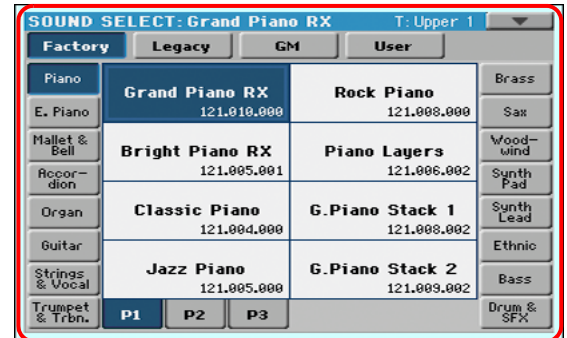
各パラメーターは、ページごとにグループ化されています。画面下部にあるタブをタッチすると、パラメーターで再分類された各タブ・ページが表示されます。



### オーバーラップ・ウィンドウ

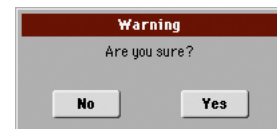
スタイル・セレクトまたはパッド・セレクトやグローバル、メディア、歌詞などの画面は、そのとき表示されている画面にオーバーラップして表示されます。

ウィンドウでアイテムを選択するか、**EXIT**キーを押すと、現在のウィンドウが閉じて、隠れていた下のページが表示されます。(下図はサウンド・セレクト画面です。)



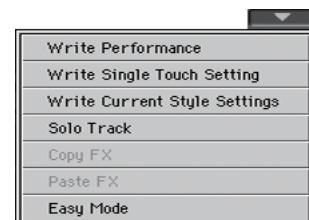
### ダイアログ・ボックス

オーバーラップ・ウィンドウと同じように、現在のページの上にダイアログ・ボックスをオーバーラップして表示します。ダイアログ・ボックスの指示に従ってボタンをタッチすると、ダイアログ・ボックスは閉じます。



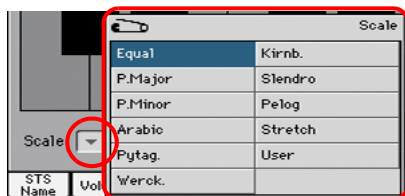
### ページ・メニュー

各ページの右上隅にあるボタンをタッチすると、現在のページに関係するページ・メニュー・コマンドが表示されます。そこからコマンドを選択する(タッチする)と、ページ・メニュー・コマンドが閉じます。また、画面の他の部分(例えば、ページ・メニュー・コマンドの外側)をタッチしても、ページ・メニュー・コマンドは閉じます。



## ポップアップ・メニュー

パラメーター名の横に三角が表示されたときは、それをタッチすると、ポップアップ・メニューが表示されます。そこからパラメーターを選択する(タッチする)と、ポップアップ・メニューが閉じます。また、画面の他の部分(例えば、ポップアップ・メニューの外側)をタッチしても、ポップアップ・メニューは閉じます。



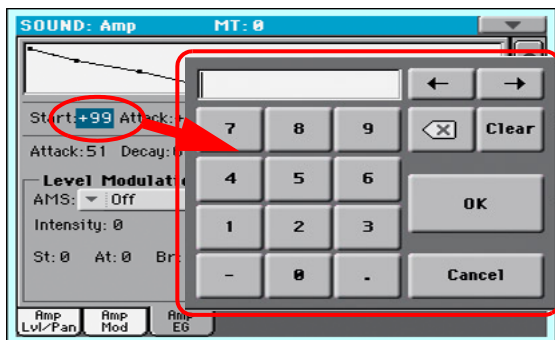
## チェック・ボックス

これは、オンとオフのボタンです。このボックスをタッチしてチェックを付けるとオン、チェックを外すとオフです。



## 数値フィールド

数値に下線が表示されているときは、選択(反転表示)した後、それをもう一度タッチすると、数字入力パッドが表示されます。



バーチャル・テンキー画面は、コンピューターのテンキーと同様に動作します。

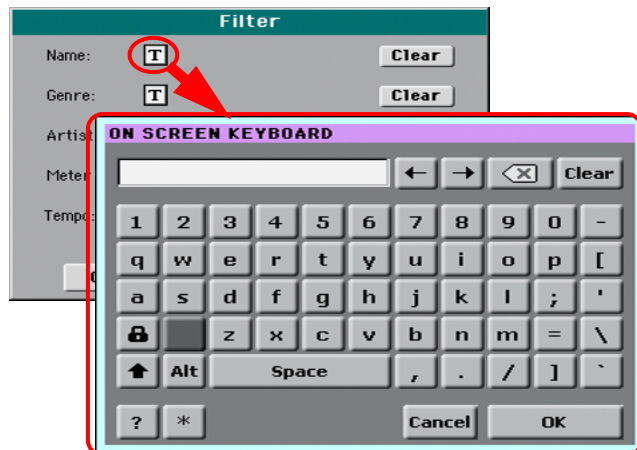
または、数値フィールドをタッチしたまま、指を上下(または左右)に移動(ドラッグ)することでも値を増減することができます。



Style Playモード、Song Playモード、Sequencerモードのメイン・ページでテンポを変えるときも同様に使用できます。

## テキスト・エディット・ボタン

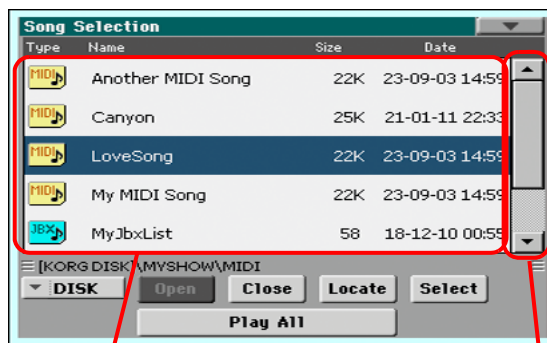
名前の横に、**T**(テキスト・エディット)ボタンがあるときは、それをタッチしてテキスト・エディット画面を表示させ、名前を入力したり変更したりします。



バーチャル・キーボード画面が、コンピューターのキーボードと同様に動作します。文字以外の記号は、そのとき入力する文字フィールドのタイプによって使用できる記号が変化します。

## リストとスクロール・バー

ディスクのファイルやその他のデータは、リストで表示します。スクロール・バーを使ってスクロールし、リストの内容を確認することができます。また、VALUEダイヤルでもスクロールすることができます。



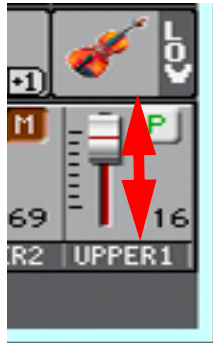
リスト

スクロール・バー

リストからアイテムを選択するときに、**SHIFT**キーを押しながらスクロール・バーの上下にある矢印ボタンをタッチすると、表示されているリストの前後の頭文字ごとに(A←B→C)アイテムがリストに表示されます。

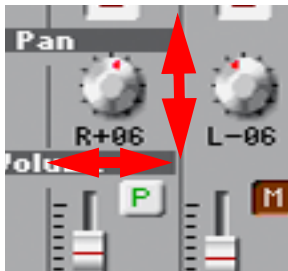
## バーチャル・スライダー

値を変更するバーチャル・スライダーをタッチして選択(反転表示)し、**VALUE**ダイヤルを使って値を変更します。また、スライダーをタッチしたまま上下に移動(ドラッグ)することで、値を変えることもできます。



## バーチャル・ノブ

バーチャル・ノブをエディットするには、エディットしたいノブを選択し、**VALUE**ダイヤルを回します。あるいは、エディットしたいノブをタッチしたまま、指を上(または右)に移動(ドラッグ)するとノブが時計回りに、下(または左)に移動(ドラッグ)するとノブが反時計回りに回ります。



## アイコン

ファイル、ソング、フォルダーの認識用に、いろいろなアイコンが用意されています。例えば、



フォルダー



スタイル・バンクのファイル



スタンダードMIDIファイル

## モード

**Pa300**のページは、機能によっていろいろなモードに分類されています。**Style Play**、**Song Play**、**Sequencer**、**Sound**の各モードに入るときは、パネルの**MODE**セクションで対応するキーを押します。

操作モードごとにカラー・コードが異なり、一目でどのモードかがわかるようになっています。

**Global**モードと**Media**モードの2つは特別です。他のモードを選択していても、それらのモードが有効のまま、オーバーラップで表示させて、設定することができます。

**Song Record**モードは、**Sequencer**モードで使用でき、新たにスタイルやソングを作成することができます。**Song Record**モードは、**Sequencer**モードからアクセスでき、新規にソングを作成することができます。

## 反転表示のパラメーターや値

パラメーターや値に対し、何かの操作や変更をする場合、まずは対象とするパラメーターや値などを選択し、反転表示にします



## グレー表示(無効)のパラメーター

パラメーターやコマンドが無効になっている場合は、グレー表示になっています。このパラメーターやコマンドは選択できない(エディットできない)ことを意味します。設定によって関係しないパラメーターがあるときにも、このようなグレー表示に変わります



## ショートカット

パネルの**SHIFT**キーと他のキーを押しながら、画面のボタンを同時にタッチすることで、それぞれに関するページをダイレクトに表示させることができます(367ページの「ショートカット」参照)。

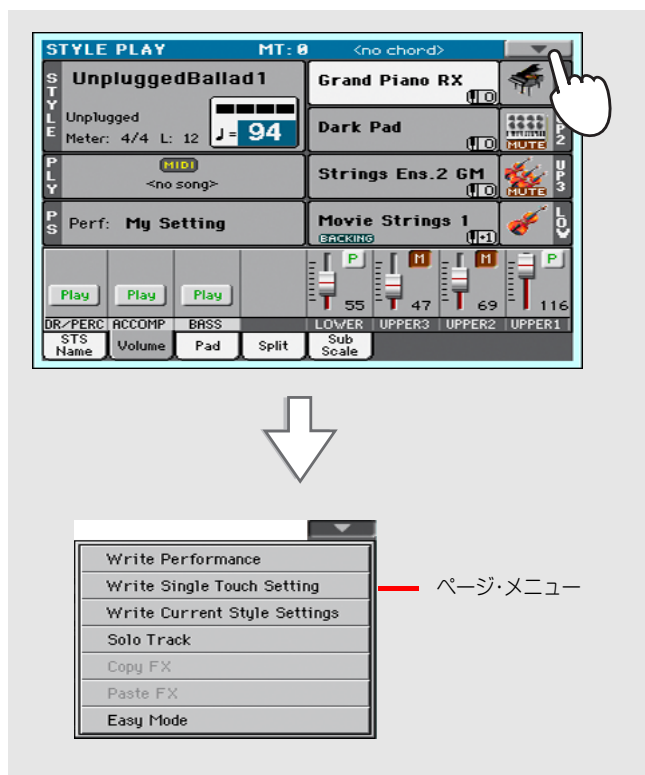
また、キーを約1秒間押したままにしてアクセスできる機能もあります。

# イージー・モード

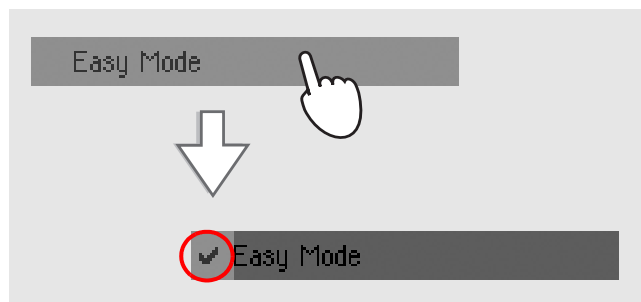
これまでアレンジャー(自動伴奏)キーボードをお使いになったことがない場合には、イージー・モードに切り替えることをおすすめします。イージー・モードでは、シンプルな操作で、スタイルやソングを再生することができます。

## イージー・モードに入る

画面の右上隅の小さな四角形をタッチして、ページ・メニューを開きます。



ページ・メニューの“Easy Mode”を選択(タッチしてチェックを付ける)してください。



これでイージー・モードに入り、画面にはイージー・モードで有効なパラメーターだけを表示します。



## イージー・モードを終了する

このモードを終了するときは、モードに入るときと同じようにして、ページ・メニューの“Easy Mode”を無効(タッチしてチェックを外す)にしてください。

## スタイル・プレイ・ページの表示内容

このページ画面は、**STYLE PLAY**キーを押すと表示されます。

### スタイル名とスタイル情報

スタイル名をタッチすると、スタイル選択画面が表示され、異なるスタイルを選択することができます。

### テンポ

**TEMPO** +/- キーで変更します。

### アカンパニメント・パターンの長さ と現在の拍子

### パフォーマンス名またはSTS

ここをタッチすると、パフォーマンス選択画面が表示され、異なるパフォーマンスを選択することができます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります。

### ミキサー

ここをタッチして、トラックのボリュームとパンを設定します。

### 右手(UP1、2、3)と左手(LOW)に割り当てられたサウンド名

表示サウンド名をタッチすると、サウンド選択画面が表示され、異なるサウンドを選択することができます。

### サウンド・アイコンと状態

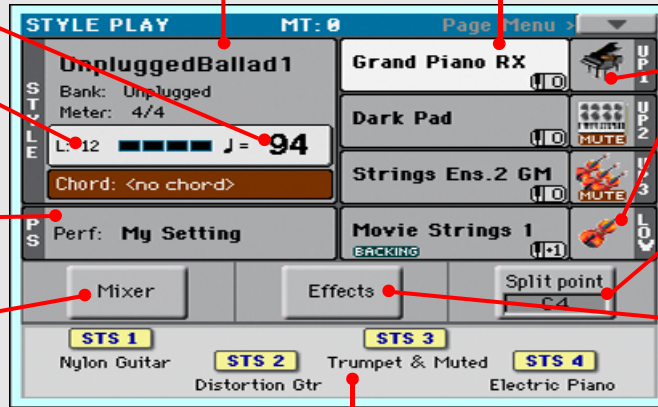
**MUTE** アイコンを表示しているときは、サウンドはミュート状態になり、音は出ません。アイコンを表示していないときは、サウンドはプレイ状態になり、音が出ます(29ページ参照)。

### スプリット・ポイント

ここをタッチして、鍵盤のスプリット・ポイントを変更します(32ページ参照)。

### エフェクト

ここをタッチして、トラックに割り当てるエフェクトを選択します。



### シングル・タッチ・セッティング(STS)

画面のSTSの表示部分をタッチするか、パネルのSTS1～4のキーを押してシングル・タッチ・セッティングを切り替えます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります。

### Note:

- サウンド(音色)は右手用に3つ(アップパー1、2、3)、左手用に1つ(ローワー)になります。それらの名前は、画面の右側に省略形でUP1、UP2、UP3、LOWと表示します。
- 右手用(アップパー)サウンドと左手用の(ローワー)サウンドはスプリット・ポイントで設定します。

- パフォーマンスとシングル・タッチ・セッティング(STS)は、サウンドを組み合わせたセットです。いずれかを選択すると、スタイルや鍵盤のサウンドが、すべてが切り替わります。
- スタイルを選んで、アカンパニメント・パターンのスタイルを変えてください。

## ソング・プレイ・ページの表示内容

このページ画面は、**SONG PLAY**キーを押すと表示されます。

**ソング名**  
ここをタッチすると、ソング選択画面が開き、ソングを選ぶことができます。

**テンポ**  
TEMPO +/−キーで変更します。

**右手(UP1、2、3)と左手(LOW)に割り当てられたサウンド名**  
表示サウンド名をタッチすると、サウンド選択画面が表示され、異なるサウンドを選択することができます。

**拍子記号と現在のビート**

**パフォーマンス名またはSTS**  
ここをタッチすると、パフォーマンス選択画面が表示され、異なるパフォーマンスを選択することができます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります。

**ミキサー**  
ここをタッチして、トラックのボリュームとパンを設定します。

**シングル・タッチ・セッティング(STS)**  
STS1〜4のキーを押してシングル・タッチ・セッティングを切り替えます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります。

**サウンド・アイコンと状態**  
**MUTE** アイコンを表示しているときは、サウンドはミュート状態になり、音は出ません。アイコンを表示していないときは、サウンドはプレイ状態になり、音が出ます(29ページ参照)。

**スプリット・ポイント**  
ここをタッチして、鍵盤のスプリット・ポイントを変更します(32ページ参照)。

**エフェクト**  
ここをタッチして、トラックに割り当てるエフェクトを選択します。

### Note:

- サウンド(音色)は右手用に3つ(アップパー**1、2、3**)、左手用に1つ(ローワー)になります。それらの名前は、画面の右側に省略形で**UP1、UP2、UP3、LOW**と表示します。
- 右手用(アップパー)サウンドと左手用の(ローワー)サウンドはスプリット・ポイントで設定します。

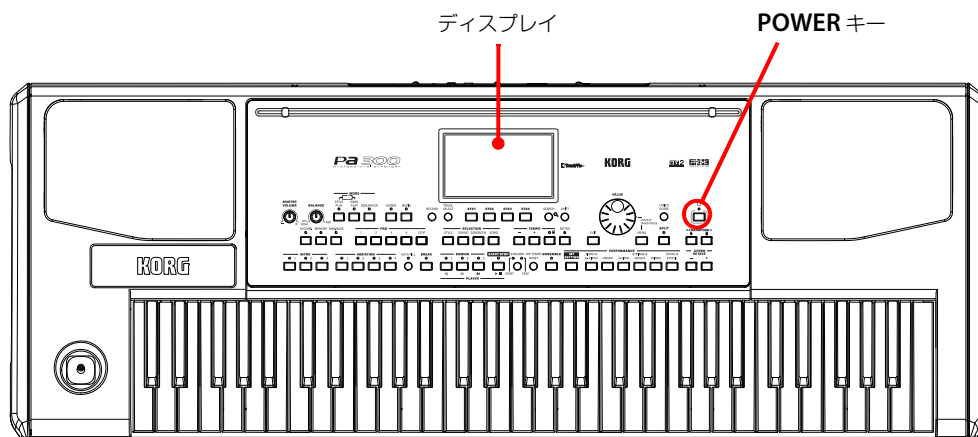
- パフォーマンスとシングル・タッチ・セッティング(**STS**)は、サウンドを組み合わせたセットです。いずれかを選択すると、鍵盤のサウンドが、すべてが切り替わります。
- 現在選ばれているスタイルまたはソングブックに登録されているシングル・タッチ・セッティング(**STS**)が使用可能になります。
- 画面上のソング名をタッチしたときの動作と、コントロール・パネルのセレクト・セクションにある**SONG**キーを押したときの動作は同じになります。



クイズ・ガイド

## 電源をオンにしましょう

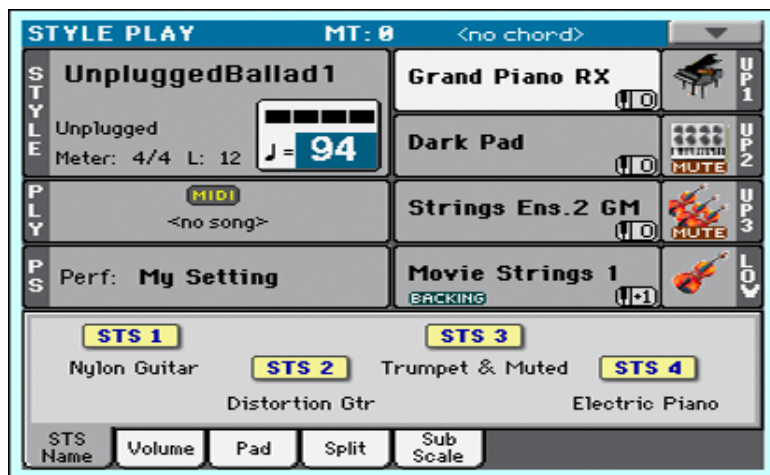
Pa300の電源をオンにしてみましょう。ディスプレイにメイン・ページが表示されます。



## 電源をオンにして、メイン・ページを表示する

- 1 フロント・パネルにあるPOWERキーを押して、Pa300の電源をオンにします。

電源をオンにすると初期画面が数秒間表示され、Style Playモードのメイン・ページが表示されます。

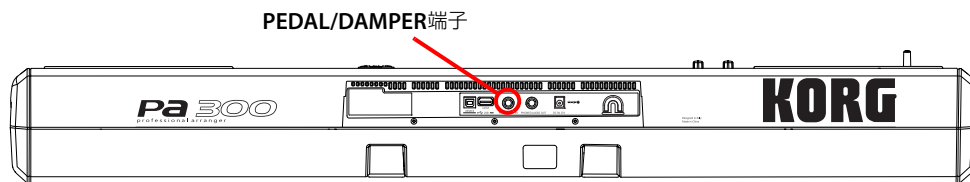


- 2 電源をオフにするときは、POWERキーを約1秒間押したままにします。そして、画面が暗くなったらキーを離します。

POWERキー約1秒間を押すと画面が暗くなります。この時点で電源をオフにする処理が始まります。この処理は少し時間がかかる場合があります。この間に電源コードをPa300やコンセントから絶対に外さないでください。

# ダンパー・ペダルの接続とキャリブレーション（調整）について

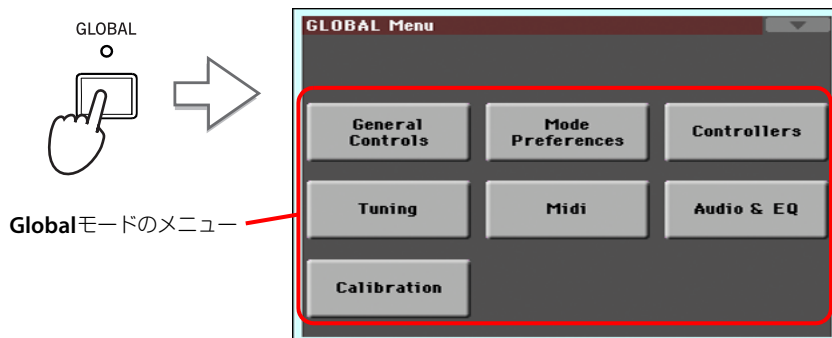
ピアノ・サウンドの演奏には、ダンパー・ペダルは欠かせません。Pa300のリア・パネルのPEDAL/DAMPER端子にコルグPS-1、PS-3、またはDS-1Hを接続します。



## ダンパー・ペダルの設定をする

ダンパー・ペダルのキャリブレーション（調整）を行うことで、ペダルの特性をフルに活用することができます。コルグ製以外のダンパー・ペダルは、必ずしも同じ特性で設計されているわけではありません。極性や動作が異なる場合があります。ペダルの極性が合っていないと、通常とは逆の動作、つまりペダルを踏むとサステインが止まり、ペダルから足を離すとサステインがかかる状態になってしまいます。

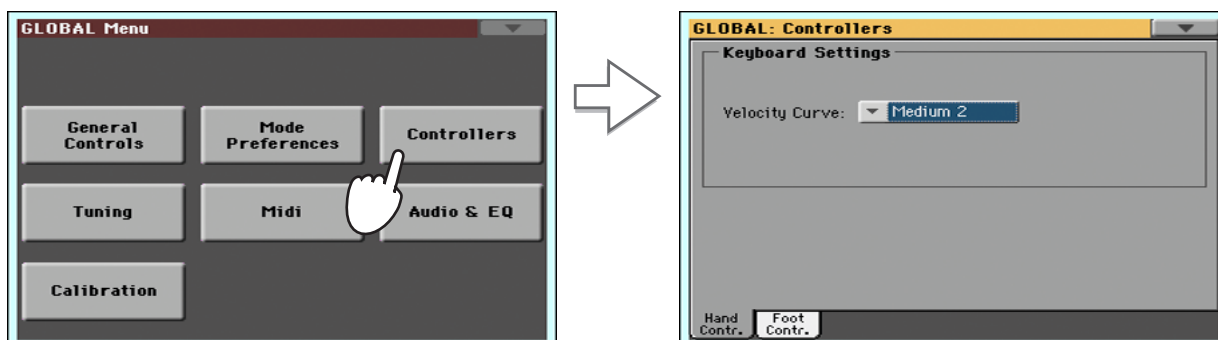
- 1 ダンパー・ペダルをPa300のリア・パネルのPEDAL/DAMPER端子に接続します。
- 2 GLOBALキーを押してGlobalモードに入ります。



Globalモードでは、ダンパー・ペダルの設定パラメーターの他に、マスター・チューニングの設定も行えます。このモードは他のモードとは異なりページ間の関連はなく、各ページとも独立した項目を設定します。

- 3 Controllersボタンをタッチして、Globalモードのコントローラー・セクションに入ります。

コントローラー・セクションに入って何も操作をしていない場合は、このセクションの先頭ページであるHand Controllerページが表示されます。

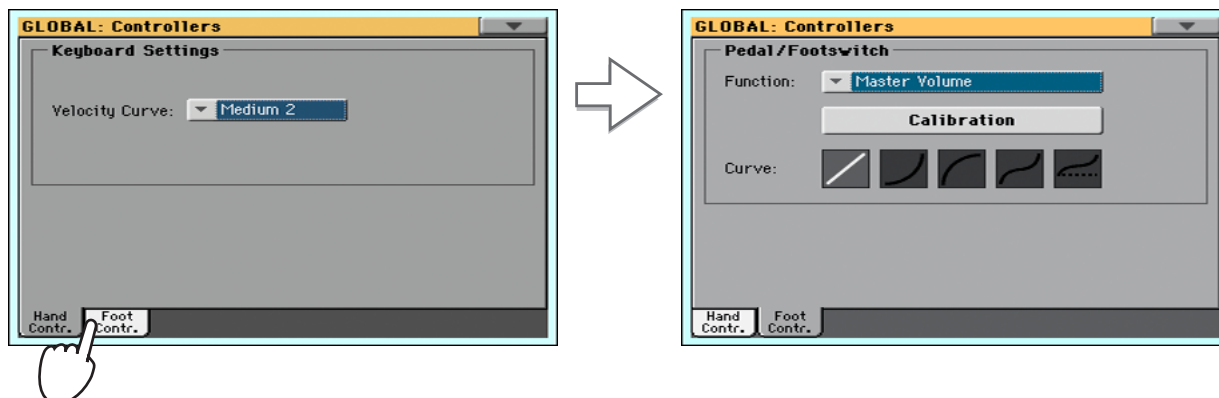


## 24 | ダンパー・ペダルの接続とキャリブレーション（調整）について

### ダンパー・ペダルの設定をする

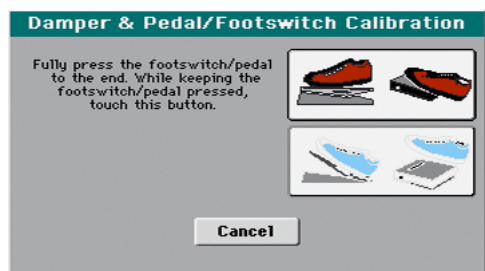
#### 4 Foot Contr.タブをタッチしてFoot Controllerページを開きます。

Foot Controllerページでコントロールしたい機能を割り当てることによってPEDAL/DAMPER端子を設定することができます。



#### 5 “Function”パラメーターがDamper Pedalになっていることを確認してください。

#### 6 CalibrationボタンをタッチしてDamper & Pedal/Footswitch Calibrationダイアログを表示します。



#### 7 ダンパー・ペダルを完全に踏み込んだまま、Pushボタンをタッチしてペダルを踏み込んだ状態（ペダルの踏み込み幅の最大値）を記憶させます。

#### 8 ダイアログが表示されたら、ペダルから足を離します。



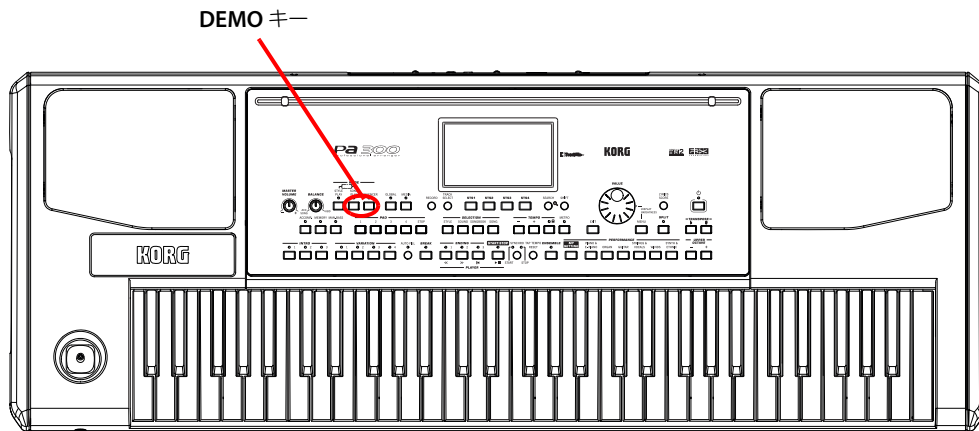
#### 9 Pushボタンをタッチして、ペダルから足が離れている状態（ペダルの踏み込み幅の最小値）を記憶させます。

ここでペダルが正しく動作しているかどうかを確認めます。正しく動作していない場合は、この手順をもう一度行います。

#### 10 EXITキーを押して元のモードに戻ります。

## デモ・ソングを聴いてみましょう

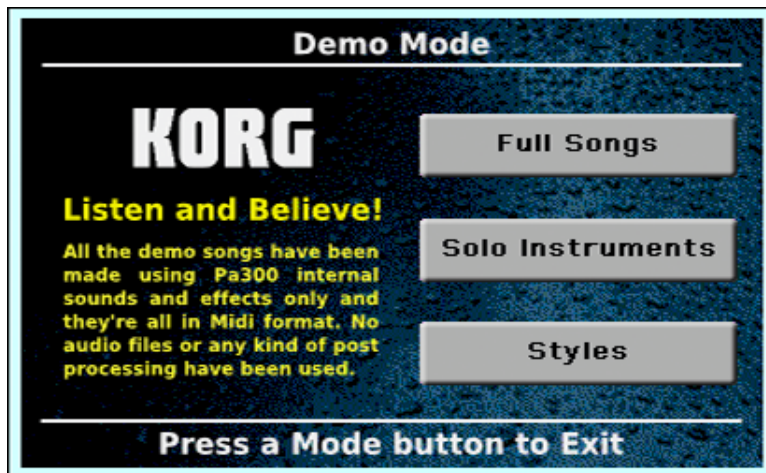
Pa300の特長を活かした内蔵デモ・ソングを聴いてみましょう。デモ・ソングは数曲入っています。



## デモ・ソングを再生 / 停止する

- 1 STYLE PLAYキーとSONG PLAYキーを同時に押します。

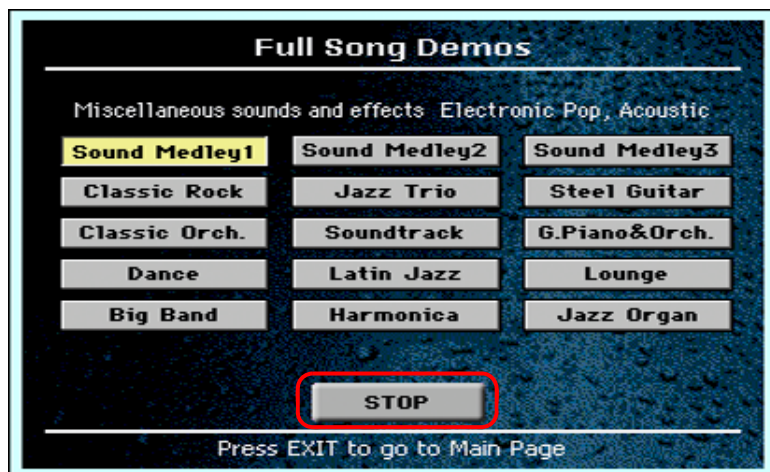
それぞれのキーのLEDが点滅し、デモ・モードに入ります。



デモ・モードに入ってから、何もキー操作をしないと、あらかじめ設定されているデモ・ソングを再生します。

- 2 特定のデモ・ソングを聴きたい場合は、画面上で聴きたいデモ・ソングを選択します (Full Songs、Solo Instruments、Stylesのいずれか)。

- 3 デモ・ソングを停止するには、画面にあるSTOPボタンをタッチします。

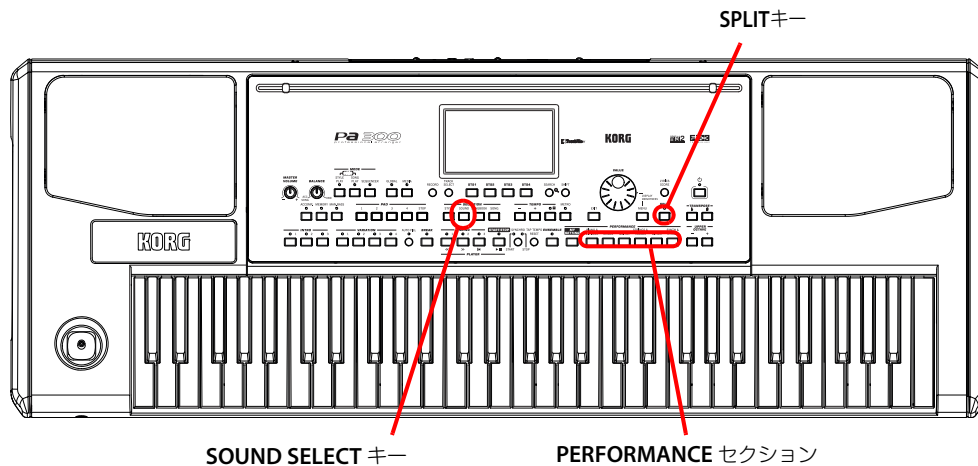


- 4 モード・キーのいずれかを押すと、デモ・モードが終了します。



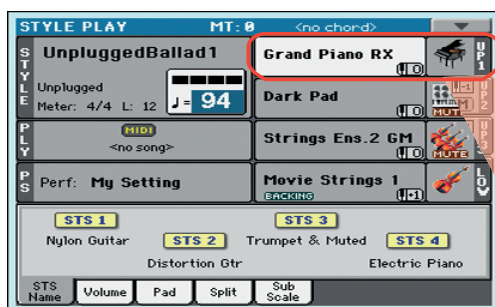
# サウンドの演奏

Pa300は最大3つのサウンドを重ねて演奏することができます。また、スプリット設定を使用すると、右手で最大3つのサウンド（アップパー 1、2、3）、左手で1つのサウンド（ローワー）を演奏することができます。



## 演奏するサウンドを選ぶ

- 1 STYLE PLAYキーを押して、Style Playモードに入ります。



現在選ばれているトラックは、白い背景で表示します。この図では、アップパー1のトラックが有効になっています。もし、選ばれていないときは、画面のUP1のトラックを一度タッチして有効にします。

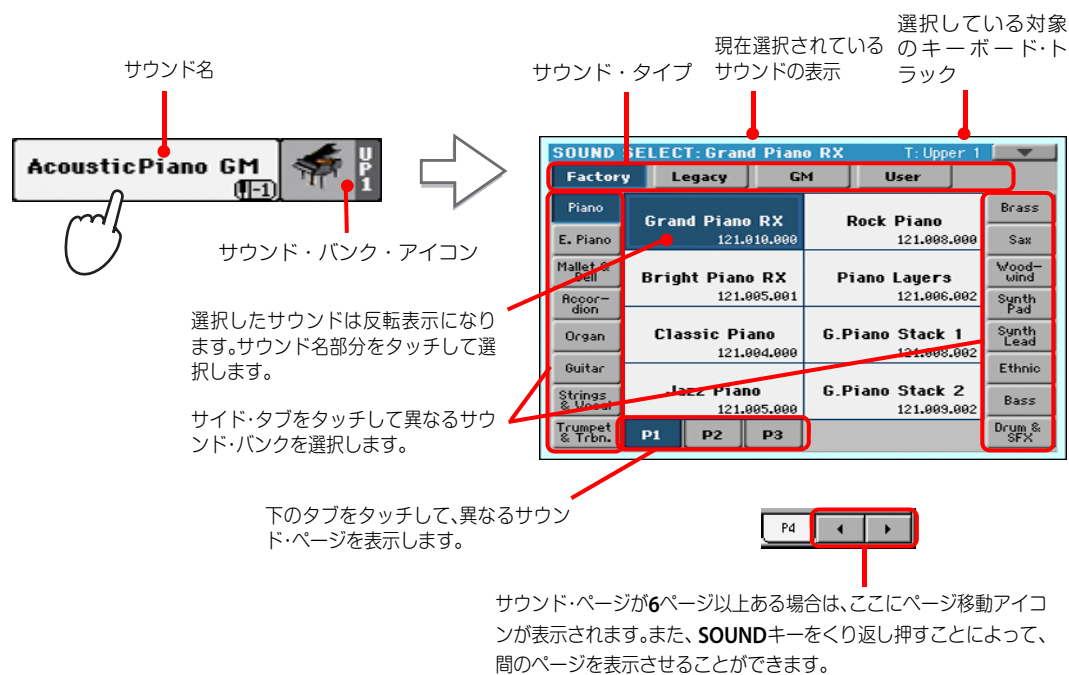
バンク・アイコンの上に **MUTE** アイコンが表示されていなければ、アップパー1のトラックは演奏できる状態です。ミュートに設定している場合は、バンク・アイコンを押して、演奏できる状態にします。

**Note:** アップパー2とアップパー3トラックがミュートになっていることを確認してください。複数のサウンドを出力するときや、トラックの音を消す方法については、29ページも参照してください。

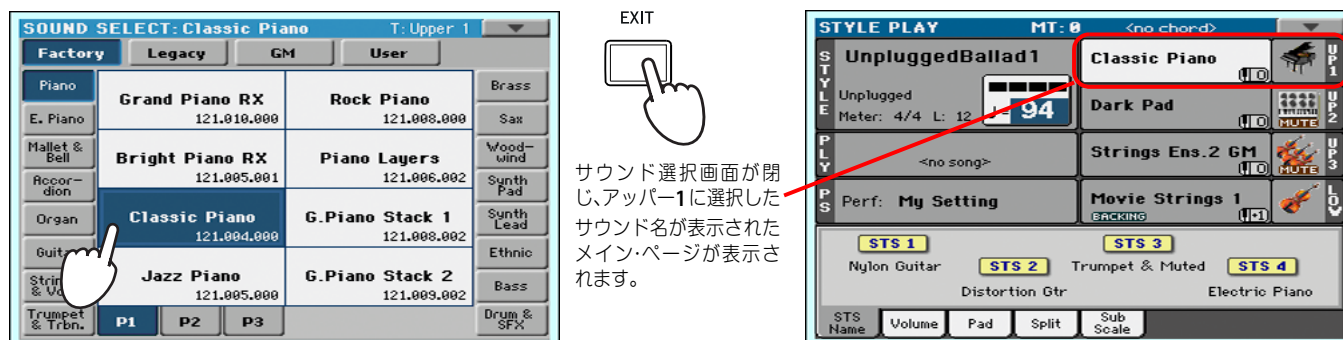
- 2 鍵盤の全音域を使って演奏する場合は、フル・アップパー・モードになっていることを確認します（SPLIT LEDが消灯）。鍵盤のモードがスプリット・モード（2つのパート）になっているときは、コントロール・パネルのSPLITキーを押してSPLIT LEDを消灯させます。



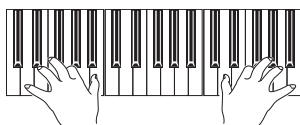
3 画面のアップパー1トラック表示をタッチして、サウンド選択画面を開きます。



4 サウンド選択画面でサウンドを選択（反転表示）したら、EXITキーを押して画面を閉じます。



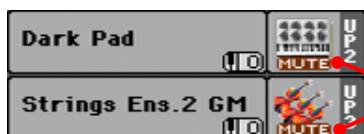
5 鍵盤を弾いて演奏します。



**Note:** セレクション画面は選択が終わると自動的に閉じるようにすることもできます。GlobalモードのInterfaceページにある “Display Hold” チェック・ボックスのチェックを外します。

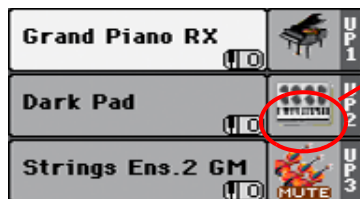
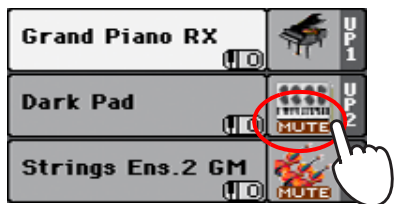
## 同時に複数のサウンドで演奏する

異なる3つのサウンドをアップパー・トラックに重ねて演奏することができます。



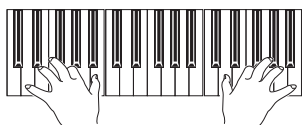
アップパー2、アップパー3のバンク・アイコン表示に **MUTE** アイコンを表示している場合は、消音されていて、これらのトラックのサウンドは聞こえません。

- 1 アップパー2トラックの **MUTE** アイコンをタッチしてミュート（消音）を解除し、演奏時にアップパー2トラックのサウンドを出力します。



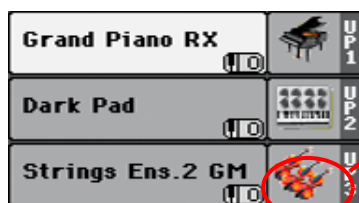
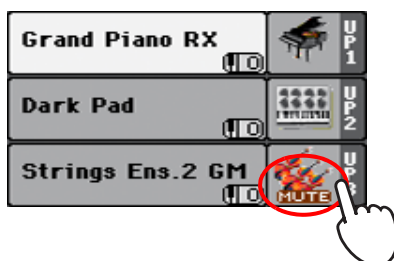
この部分をタッチして、**MUTE** アイコンを消し、ミュートを解除した後で演奏すると、アップパー2トラックのサウンドを聴くことができます。

- 2 鍵盤を弾いて演奏します。



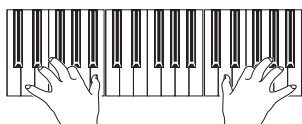
“Dark Pad”(アップパー2トラックに割り当て)と“Grand Piano RX”(アップパー1トラックに割り当て)が重なったサウンドを演奏します。

- 3 アップパー3トラックの **MUTE** アイコンをタッチしてミュート（消音）を解除し、演奏時にアップパー3トラックのサウンドを出力します。



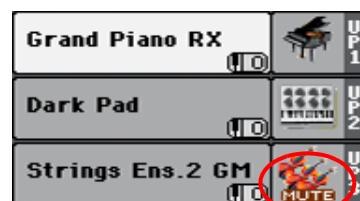
この部分をタッチして、**MUTE** アイコンを消し、ミュートを解除した後で演奏すると、アップパー3トラックのサウンドを聴くことができます。

- 4 鍵盤を弾いて演奏します。

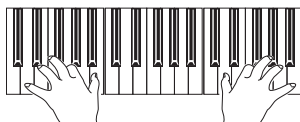


“String Ens.2 GM”(アップパー3トラックに割り当て)、“Dark Pad”(アップパー2トラックに割り当て)と“Grand Piano RX”(アップパー1トラックに割り当て)が重なったサウンドを演奏します。

- 5 アップパー3をタッチして、再度アップパー3トラックをミュート（消音）に設定します。

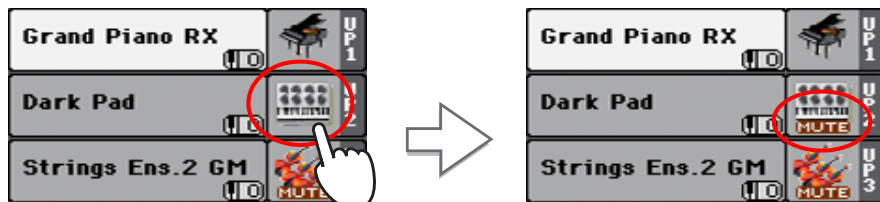


6 鍵盤を弾いて演奏します。

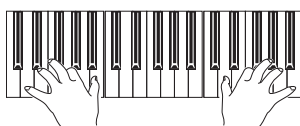


“String Ens.2 GM” (アッパー3トラックに割り当て) はミュートされサウンドが聞こえなくなります。再び、アッパー1とアッパー2のサウンドのみの演奏になります。

7 アッパー 2をタッチして、再度アッパー 2トラックをミュート（消音）に設定します。



8 鍵盤を弾いて演奏します。

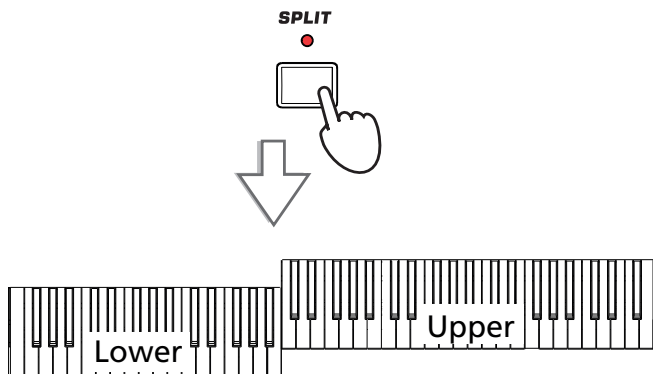


“Dark Pad” (アッパー2トラックに割り当て) はミュートされサウンドが聞こえなくなります。再び、アッパー1のサウンドだけの演奏になります。

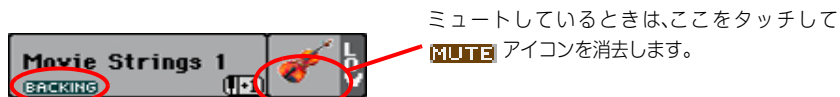
## 右手と左手で異なったサウンドを演奏する

Pa300では、右手で最大3つのサウンド、左手で1つのサウンドを演奏することができます。

1 SPLITキーを押してLED点灯させ、鍵盤をローワー（左手）とアッパー（右手）のパートに分けます。

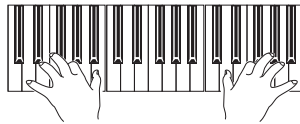


2 ローワー・トラックを演奏できる状態に設定します。

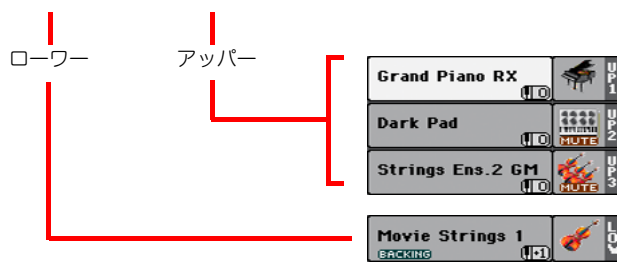


ベース&ローワー・バック機能機能がオンになっているときは、スタイルは再生されません。ローワー・トラックはつねに演奏できる状態です。

### 3 鍵盤を弾いて演奏します。



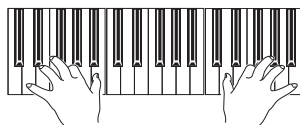
鍵盤が2つのパートに分割され、それぞれで異なったサウンドで演奏できます。



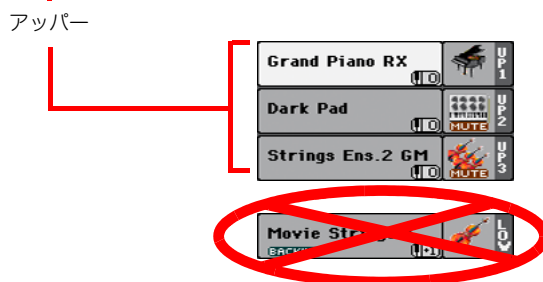
### 4 SPLITキーを押してLED消灯させ、鍵盤をアッパー・トラックのみの設定(フル・アッパー・モード)に戻します。



### 5 鍵盤を弾いて演奏します。



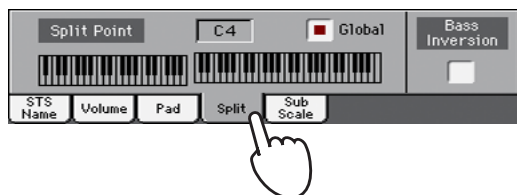
鍵盤のどこを弾いても、アッパー・トラックのサウンドで演奏できるようになります。



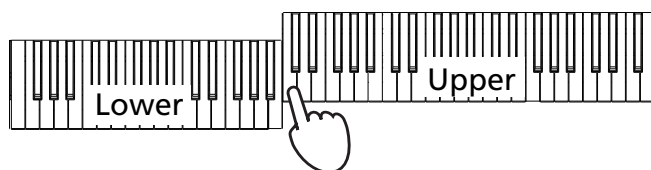
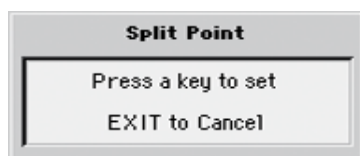
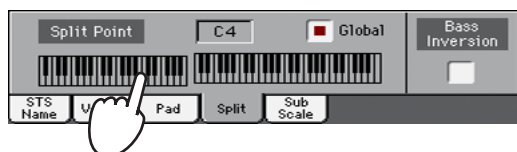
## スプリット・ポイントを変更する

選択したスプリット・ポイントを任意の位置に設定することができます。

- 1 画面のSplitタブをタッチしてスプリット・ポイント・パネルを表示します。

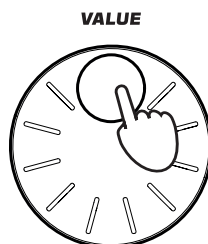
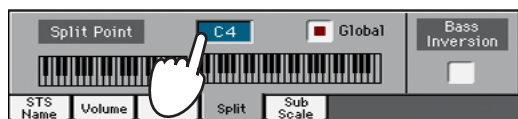


- 2 画面上のキーボードをタッチし、アッパー・セクションの最低音にしたいノート（音）を鍵盤上で指定します。



**ヒント：**SPLITキーを押してスプリット・ポイント・ダイアログ画面を表示することもできます。

- 3 画面の“Split Point”パラメーターをタッチして選択し、VALUEダイヤルで新しくスプリット・ポイントを設定する方法もあります。



スプリット・ポイントを変更すると、画面上の“Global”チェック・ボックスのチェックが自動的に外れます。これは、スプリット・ポイントを変更したことにより、その設定はPa300で全体的に適用されるグローバルの設定とは異なる一時的なもの（「ローカル」とも呼びます）になっているためです。

グローバルの設定そのものを変更するには、Globalモード>Mode Preferences>Styleページにある“Split Point”パラメーターで変更できます。

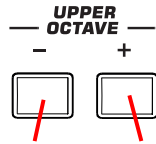
ローカル（グローバルとは異なる設定）のスプリット・ポイントは、パフォーマンスの一部として保存できます。手順は35ページの「パフォーマンスを保存する」をご覧ください。



## アッパー・トラックの音の高さを設定する

アッパー・トラックの音の高さが高すぎる、または低すぎる場合は、音の高さをオクターブ単位ですばやく上下することができます。

- 1 フロント・パネルのUPPER OCTAVEキー（+、-）を使って、全アッパー・トラックの音の高さを同時に変更します。



このキーを押すたびに、音の高さが1オクターブ下がります。

このキーを押すたびに、音の高さが1オクターブ上がります。

**i Note:** 各トラックの音の高さは、サウンド名の右下に値が表示されます



- 2 両方のUPPER OCTAVEキーを同時に押して、パフォーマンスに保存されているオクターブ設定に戻します。

## パフォーマンスを選んで保存する

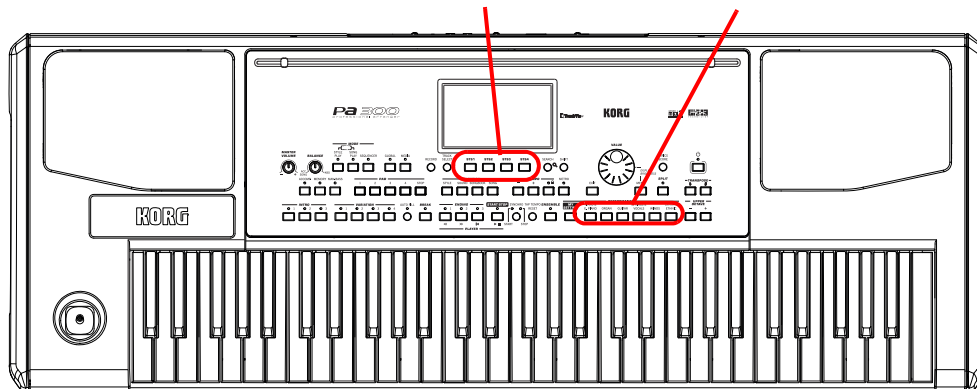
パフォーマンスはPa300の音楽的な中核となるものです。パフォーマンスを選択すると、キーボード・トラックへの複数のサウンド設定、エフェクトやトランスポーズ、その他の設定パラメーターをすぐに割り当てることができます。このようにパフォーマンスは、現在のサウンド設定のスナップショットのようなものと考えることができます。

呼び出されたこれらの設定をパフォーマンスとして保存することができます。Pa300にはファクトリー・プリセットとして多数のパフォーマンスが用意されています。これらを好みに合わせてエディットして保存することもできます。

また、パフォーマンスのように、関連するスタイルやソングブック・エントリーを最適化し、すべての設定をSTS（シングル・タッチ・セッティング）として保存することもできます。各スタイルやソングブックには最大4つのSTS設定を登録することができ、画面下の4つの専用キーで瞬時にそれら呼び出すことができます。スタイル・トラックについては、スタイル・パフォーマンスという別の形で設定を保存することができます。Pa300の電源をオンにしたときは、パフォーマンス・バンクの「My Setting」に保存した設定が自動的に呼び出されます。電源をオンにしてすぐに使用したい設定は「My Setting」に保存することをおすすめします。（詳しくは以下を参照してください）。

**Note:** スタイル・トラックの設定は、Style Settingsに保存されます。

STS（シングル・タッチ・セッティング）セクション PERFORMANCEセクション



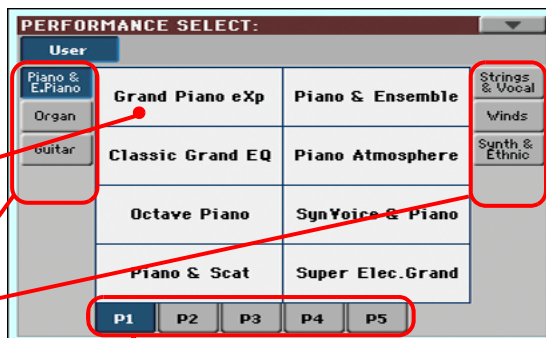
## パフォーマンスを選ぶ

- 画面左中頃のPS（パフォーマンス）欄をタッチして、パフォーマンス選択画面を開きます。



選択したパフォーマンスは反転表示になります。パフォーマンス名部分をタッチして選択します。

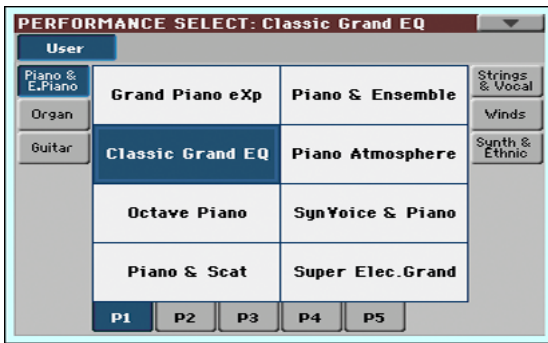
サイド・タブをタッチして異なるパフォーマンス・バンクを選択します。



下のタブをタッチして、異なるパフォーマンス・ページを表示します。

**ヒント:** PERFORMANCE セクションのキーを押して、パフォーマンス選択画面を開くこともできます。この方法では、任意のパフォーマンス・バンクに直接移動できます。

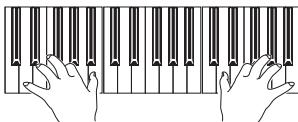
- 2 パフォーマンス選択画面でパフォーマンスを選択（反転表示）します。そして、パネルのEXITキーを押して画面閉じます。



EXITキーを押すと、パフォーマンス選択画面が閉じ、メインページを再度表示します。サウンド、エフェクト、その他の設定は、選択されたパフォーマンスに保存されている設定に変更されます。

**Note:** 選択画面は、選択が終わると自動的に閉じるようにすることもできます。これは、GlobalモードのInterfaceページにある“Display Hold”チェック・ボックスのチェックを外すことで行えます。この場合、選択画面で何も選択せずに画面を閉じるには、EXITキーを押します。

- 3 鍵盤を弾いて演奏します。

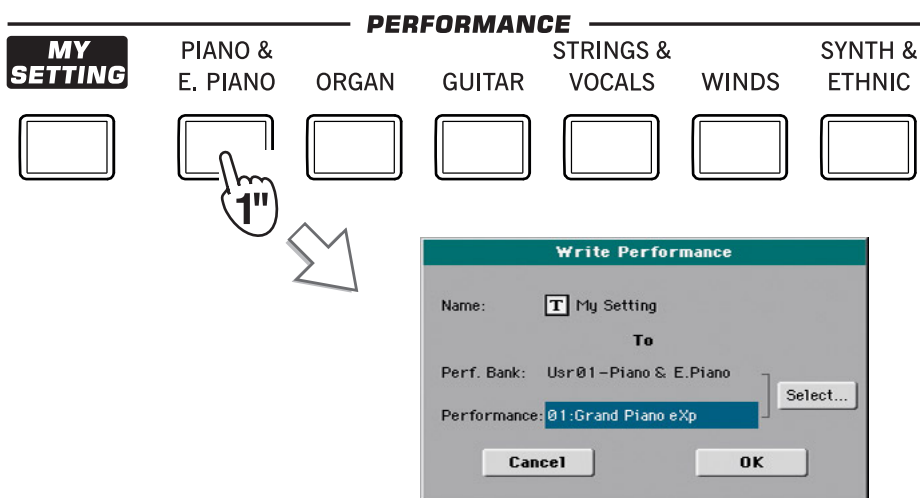


選択されたパフォーマンスに保存しているサウンド、エフェクト、その他の設定が呼び出されています。

## パフォーマンスを保存する

キーボード・トラックに割り当てたサウンドやエフェクト、Style PlayモードやSong PlayモードでMENUキーを押してアクセスできるパラメーターの設定をひとつにまとめて、パフォーマンスとして保存することができます。そして、後で簡単に呼び出すことができます。

- 1 PERFORMANCEキーを約1秒間押したままにして、Write Performanceダイアログを開きます。



### ヒント:

「Write Performance」ダイアログは、ページ・メニューから“Write Performance”コマンドを選択して開くこともできます。

2 必要に応じて、保存するパフォーマンスに新しい名前を付けます。

←、→ボタンまたはVALUEダイヤルを使ってカーソルを左右に移動します。

「バック・スペース」をタッチすると1文字削除されます。「Clear」をタッチすると文字列全部が削除されます。

アルファベット文字でテキストを入力します。

SHIFTボタンをタッチして大文字、小文字を切り替えます。

OKボタンをタッチして新しい名前を確定するか、Cancelボタンをタッチして変更を中止します。

T テキスト・エディット・ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ダイアログを開きます。

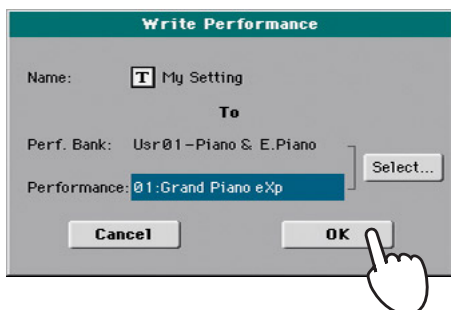
3 パフォーマンスを保存する本体メモリー上のバンク、パフォーマンスを指定します。

選択されたパフォーマンスは反転表示になります。パフォーマンス名部分をタッチして選択します。

サイド・タブをタッチして異なるパフォーマンス・バンクを選択します。

下のタブをタッチして、異なるパフォーマンス・ページを表示します。

4 保存するパフォーマンスに新しい名前をつけ、保存先を指定します。そして、OKボタンをタッチしてメモリーに保存します。保存を中止するときはCancelボタンをタッチします。



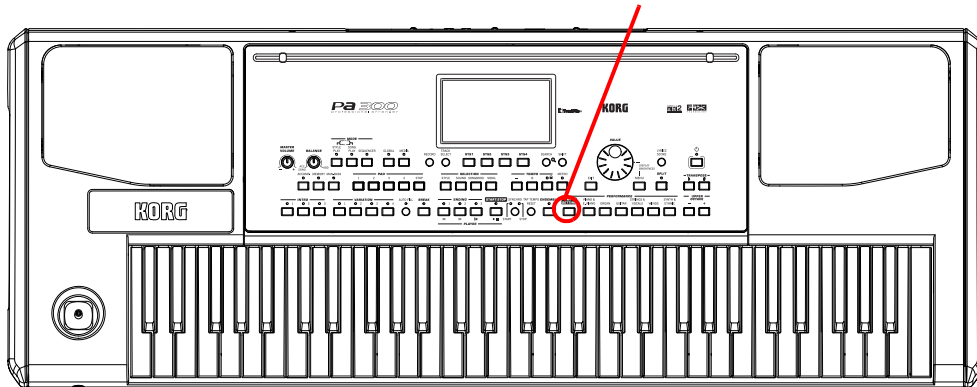
**Warning:** すでにパフォーマンスが保存されているところへ新たにパフォーマンスを保存すると、前のデータに上書き保存します。残しておきたいデータがあるときは、バックアップを取っておくことをおすすめします。

## 「My Setting」パフォーマンスの選択と保存

パフォーマンスの中には、キーボード・トラックのサウンドやそのエフェクト、トランスポーズなどの設定をまとめて保存しておける特別なパフォーマンスがあります。また、電源オン時に呼び出される好みのスタイルも記憶することもできます。

それは、電源をオンにしたときに自動的に呼び出される、「My Setting」（マイ・セッティング）と呼ばれるパフォーマンスです。

「My Setting」パフォーマンス



### My Settingのパラメーターを保存時の状態に戻す

My Settingのサウンドやトランスポーズ、その他のパラメーターをエディットした後で、保存時の状態（電源をオンにしたときの状態）に戻りたいときは、MY SETTINGキーを押します。

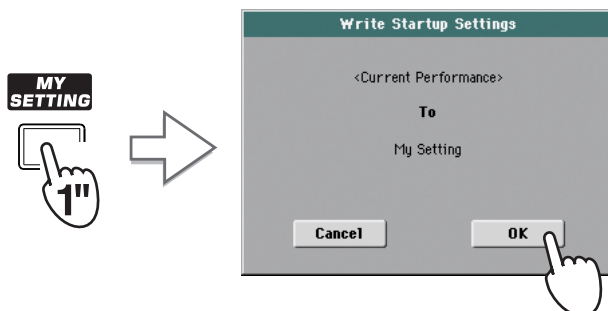
- MY SETTINGキーを押すと、電源オン時の状態に戻ります。



### My Settingとしてパフォーマンスを保存する

現在選択しているパフォーマンス（サウンド、コントロール・パネルと選択しているスタイルを含むその他の設定）をMy Settingとして保存します。

- MY SETTINGキーを約1秒間押したままにすると、「Write Startup Settings」ダイアログが表示されます。OKボタンをタッチするとMy Settingとして保存されます。



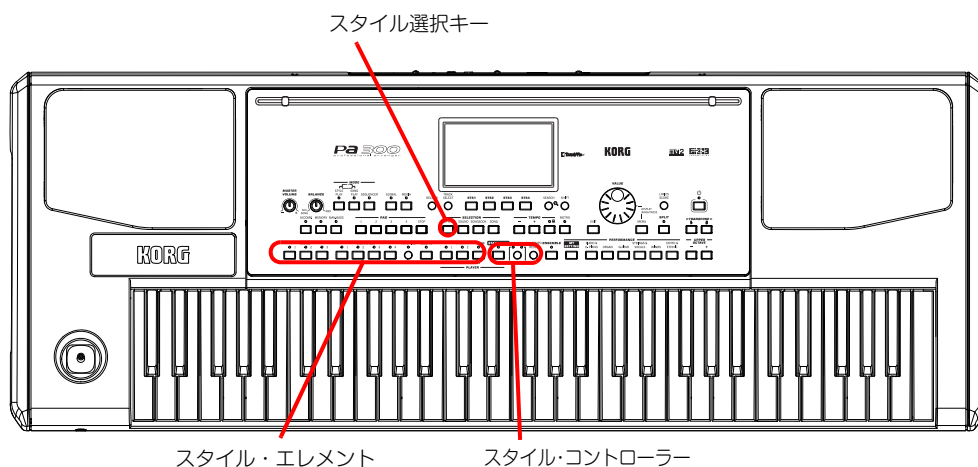
## スタイルを選択して再生する

Pa300は、自動伴奏したり、アレンジ機能でその伴奏スタイル（パターン）をエディットすることができる優れた楽器です。この自動伴奏をスタイル（Style）と呼びます。

スタイルには、曲のいろいろな部分に対応した、いくつかのスタイル・エレメント（イントロ、バリエーション、フィル、ブレイク、エンディングなどの要素）があります。スタイル・エレメントを選択することで演奏に変化を付け、より音楽的なものにすることができます。

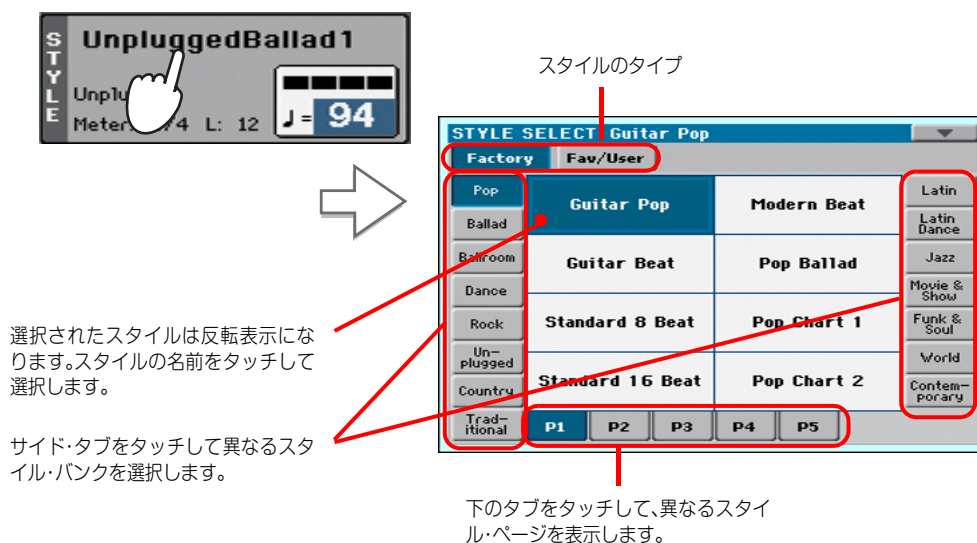
スタイルを選択すると、スタイル・トラックで使用するサウンドやそのエフェクト、その他の設定が同時に呼び出されます。これらの設定をまとめてスタイル・セッティングと呼びます。4つのSTSはSTSキーに割り当てられています。また、スタイルを選択すると4つのパッドの設定も同時に呼び出されます。パッドには、単発のサウンドや1トラック分のパターン（短いフレーズ）を割り当てることができ、PADキーを押すことによってサウンドやパターンを発音します。

スタイルの再生/停止などの操作は、スタイル・コントローラーで行います。



## スタイルを選んで再生する

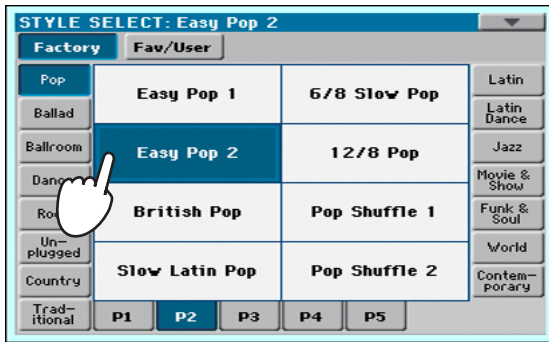
- 1 画面のスタイル（STYLE）の名前をタッチしてスタイル選択画面を開きます。



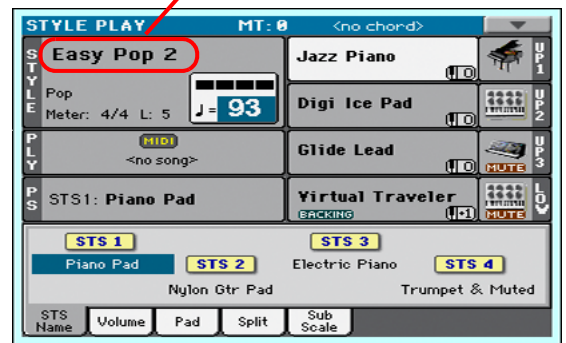
**ヒント：**  
STYLEキーを押して、スタイル選択画面を開くこともできます。目的のスタイル・バンクに直接移動することができます。



## 2 スタイル選択画面からスタイルを選択します。



EXITキーを押すと、スタイル選択画面が閉じ、選択したスタイルが表示されたメイン・ページが表示されます。



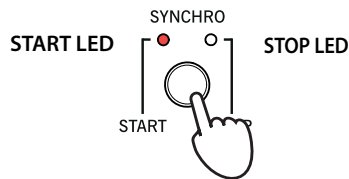
## 3 ACCOMP. LEDが点灯していることを確認してください。

ACCOMP. アカンパニメント・トラックを再生するために、このキーのLEDを点灯させる必要があります。

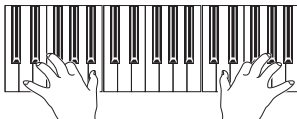


## 4 SYNCHRO-START/STOPキーを押し、STARTのLEDをオン（点灯）にします。

シンクロ・スタート機能がオンになり、鍵盤を弾くと同時にスタイルがスタートします。



## 5 鍵盤を弾いて演奏します。



シンクロ・スタート機能をオンにしたときは、鍵盤のコード認識音域で単音、またはコードを弾くと、それと同時にスタイルがスタートします。スタイルに合わせて、左手でコードを、右手でメロディを弾くと、アレンジャー機能によって自動的に演奏に追従します。

## 6 START/STOPキーを押してスタイルを停止します。



**Note:** スタイルの再生は、START/STOPキーを押すと始まりますが、シンクロ・スタート機能を使うと、鍵盤での演奏に合わせてスタイルをスタートさせることができます。

**Note:** コードを認識する音域はSPLITモードの状態（LEDの状態）と、コード認識の関連パラメーター（Globalモード）の設定によって変化します。

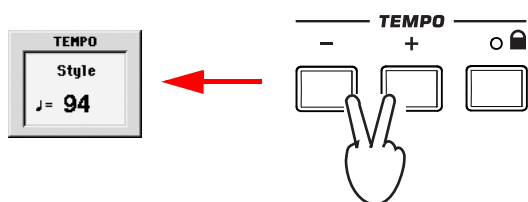
## テンポ

テンポ設定は、各スタイルや各パフォーマンスに保存されていますが、自由に変更することができます。設定は次の2つの方法があります。

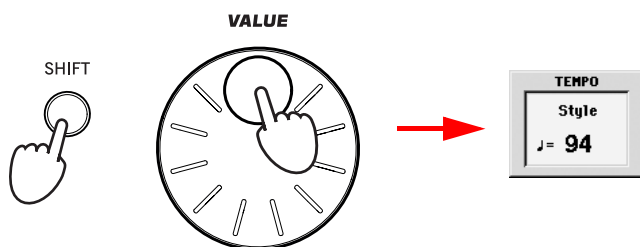
- TEMPO +または-キーを押してテンポを変更します。



- TEMPO+キーと-キーを同時に押すと保存されているテンポ設定に戻ります。

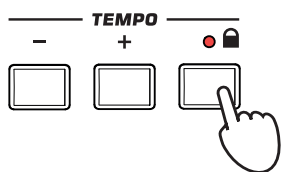


- テンポ・パラメーターを選択していないときは、SHIFTキーを押しながらVALUEダイヤルを回して、値を変更します。設定されたテンポは画面中央の小さなウィンドウに表示します。



- 現在のテンポから変更したくないときは、TEMPO LOCK (  ) キーを押します (テンポ・ロック機能：オンになるとLEDが点灯します)。

テンポ・ロック機能をオンにすると、別のスタイル (または Song Play モードでの別のソング) を選んでもテンポは変更せずに演奏します。

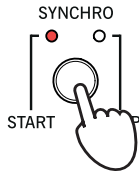


**i ヒント：**テンポ・パラメーターを選択 (反転表示) しているときに、TEMPO キーを使用しなくても画面のテンポ・パラメーターをタッチ (反転表示) したまま、上下 (または左右) に移動 (ドラッグ) して、値を変更することができます (VALUEダイヤルでも変更できます)。

## イントロ、バリエーション、フィル、ブレイク、エンディング

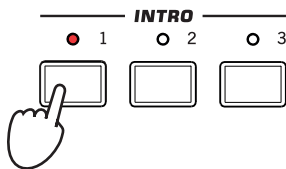
スタイルを演奏するときに、楽曲の構成要素に相当する「スタイル・エレメント」を選択できます。1つのスタイルには3種類のイントロ（または2種類のイントロとカウント）、最大4種類のバリエーション、4種類のフィルイン、1種類のブレイクと3種類のエンディングが含まれています。

- 1 SYNCHRO-STARTキーのLEDが点滅していることを確認します（消灯していたらキーを押して点滅させます）。

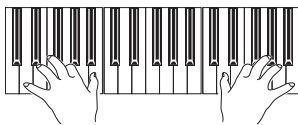


シンクロ・スタート機能をオンにするのは必須ではありませんが、便利な機能です。

- 2 INTROキーのいずれかを押して、イントロを再生するように設定します。



- 3 鍵盤を弾いて演奏します。



選択したイントロで、スタイルがスタートします。イントロが終わると基本パターン(選択したバリエーション)を再生します。

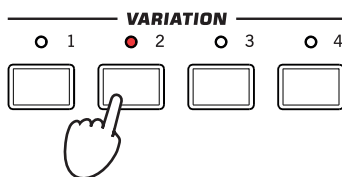
- 4 AUTO FILLキーのLEDがオンになっていることを確認します。

オート・フィル機能オン時は、別のバリエーションを選択すると自動的にフィルインが演奏されます。



- 5 演奏中に、別のVARIATIONキーを押し、基本パターンの異なるバリエーションを選択します。

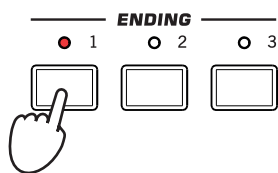
最初にオート・フィル機能をオンにしておくと、バリエーションの出だしでフィルインが入ります。



フィルインが終わると、選択したバリエーションがスタートします。

## 42 | スタイルを選択して再生する STS (シングル・タッチ・セッティング)

- 6 スタイルを停止するときに、ENDING キーのいずれかを押しと、選択したエンディングを再生した後にスタイルが停止します。

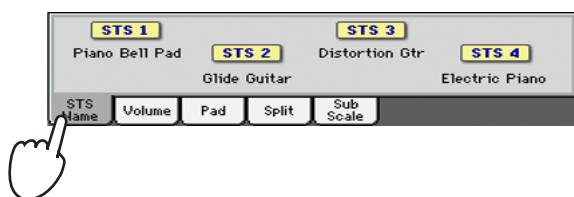


エンディングが終わると、スタイルは自動的に停止します。

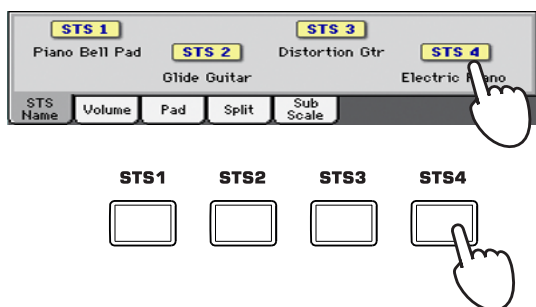
## STS (シングル・タッチ・セッティング)

各スタイルには、最大で4つのSTS (シングル・タッチ・セッティング) と呼ばれるキーボード・トラック設定があります。STSとパフォーマンスは機能的によく似ていますが、STSはスタイルにより特化したものです。

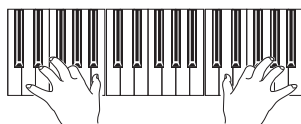
- 1 STS名が表示されない場合は、画面上のSTS Nameタブをタッチします。



- 2 STS1～STS4キーのいずれかを押してSTSを選択します。または、画面上のSTS名をタッチして選択します。



- 3 鍵盤を弾いて演奏します。



選択したSTSに記憶されているサウンド、エフェクト、その他の設定が呼び出されます。

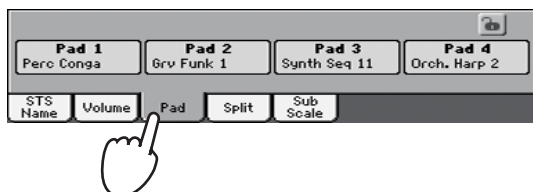
- 4 他のSTSを選択して、設定がどのように変わるかを確認してみましょう。

**Note :** ソングブック・エントリーにも4つのSTSがあり、ソングにリンクすることができます。

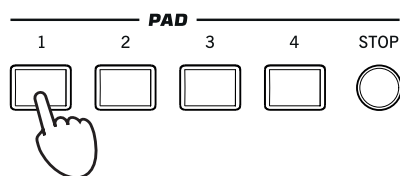
## パッド (PAD) トラック

各スタイルやソングブックでは、4つのパッドにサウンドやパターンをアサインすることができます。それらのサウンドやパターンは、キーボード・トラックやスタイル・トラックと一緒に演奏することができます。

- 1 現在選択しているスタイルで、パッドに割り当てられているサウンドやパターンを確認めるには、画面上のPadタブをタッチします。

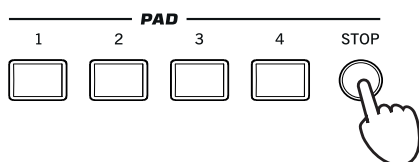


- 2 PAD1～4キーのいずれかを押すと、サウンドやパターンを発音します。



**i ヒント：**SHIFTキーを押しながら、どれか1つのPAD キーを押すことで、パッド選択画面を表示して、サウンドやパターンを割り当て直すことができます。

- 3 パターンの発音が止まらない場合は (例：ギター・アルペジオ)、STOPキーを押します。
- 4 異なるスタイルを選び、各PADキーに割り当てられたサウンドやパターンを確認してみましょう。
- 5 PADキーを複数押すと、複数のサウンドまたはパターンが同時に発音します。
- 6 STOPキーを押すと、すべてのパッドの発音が同時に停止します。

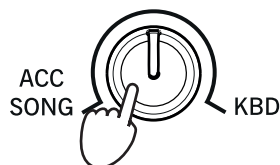


## スタイル・トラックとキーボード・トラックの音量バランス

キーボード・トラックとスタイル・トラックの音量バランスを調節します。両方の音量を少しずつフェードするように調節すると効果的な場合があります。

- スタイルの再生中に、パネルのMASTER VOLUMEノブの横にあるBALANCEノブを使って、キーボード・トラック（KBD）とスタイル（ACC）の音量バランスを調節します。

### BALANCE

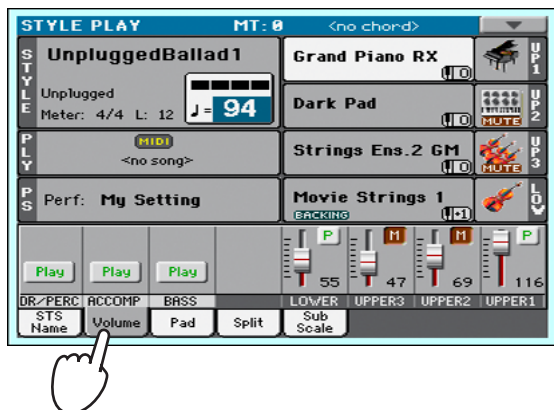


このノブでキーボード・トラックとパッド・トラックの音量バランスを調節することもできます。また、Song Playモードではキーボード・トラックとソング・トラックの音量バランスを調節することもできます。

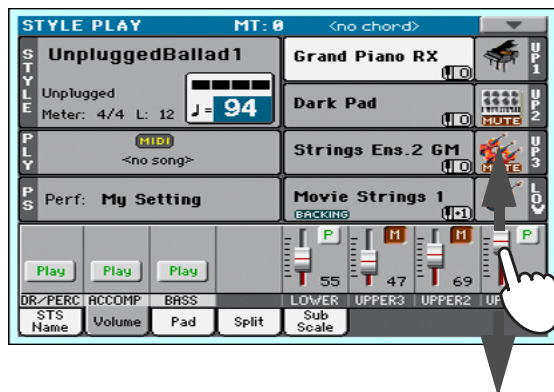
## 別々のトラックの音量を調節する

スタイルとキーボード・トラックの各トラックの音量を調節します。例えば、ベースを少し弱めたり、キーボード・トラックのソロを強調したりすることができます。

- 1 Volumeタブをタッチして、ボリューム・パネルを開きます。

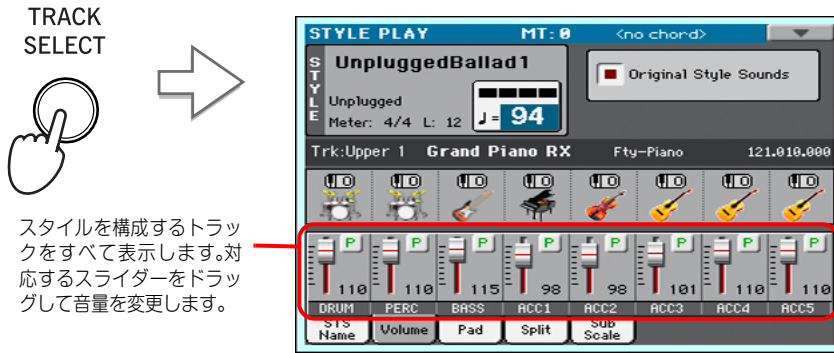


- 2 バーチャル・スライダーをドラッグして、各キーボード・トラックのボリュームを調節します。





- 3 スタイル・トラックを個別に調節するときは、パネルのTRACK SELECTキーを押してトラック表示を切り替えます。



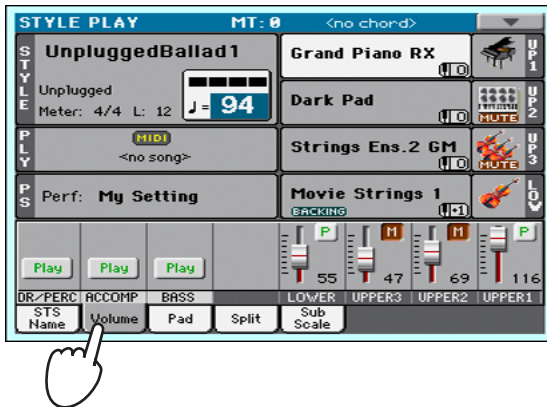
**i ヒント：**各トラックの音量調節は、そのトラックのバーチャル・スライダーをタッチしてからVALUEダイヤルで変更する方法もあります。

- 4 キーボード・トラック表示に戻るときは、TRACK SELECTキーをもう一度押します。

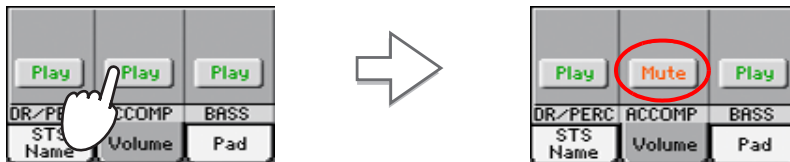
## スタイル・トラックのオン / オフ（ミュート）

再生中に、スタイル・トラックのオン/オフを切り替えることができます。以下の例は、ドラムとベースは再生させて、他のすべての伴奏トラックをミュート（消音）する場合です。

- 1 ボリューム・パネルが開いていることを確認します。開いていない場合は、Volumeタブをタッチします。

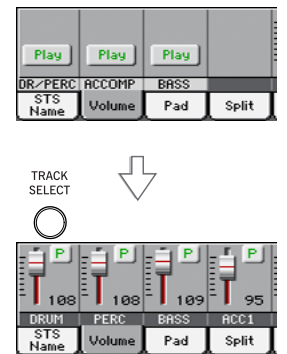


- 2 スタイルの再生中に、Playボタンをタッチしてトラックをミュートします。



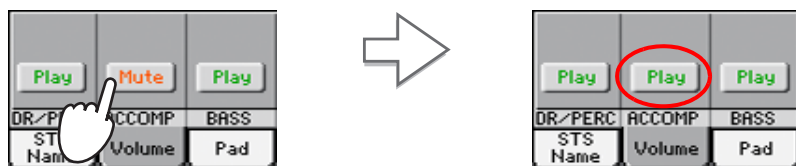
伴奏トラックをミュートします。ドラム、パーカッション、ベースを除く伴奏が聴こえなくなります。

**i Note:** Style Playモードのノーマル表示では、スタイル・トラックは3つのトラックにグループ化されています。それぞれのスタイル・トラックを個別のトラックと見るときは、パネルのTRACK SELECTキーを押します。



## 46 スタイルを選択して再生する 右手のメロディにハーモニーを加える（アンサンブル機能）

- 3 トラックを元の再生状態に戻すときは、トラックのミュート・アイコンをタッチします。



伴奏トラックを再生にします。すべての伴奏トラックが元の音量に戻ります。

**i ヒント：**メイン・ページで、コントロー・パネルのACCOMP. キーを押してLEDを消灯にして、すべてのアカンパニメント・トラック(ベース・トラックを含む) をオフにします。

- 4 スタイルを構成する各トラックのオン/オフ（プレイ/ミュート）を設定する場合は、TRACK SELECTキーを押してスタイル・トラック画面を開き、上記の手順を繰り返します。
- 5 パネルのTRACK SELECTキーをもう一度押して表示を戻します。

## 右手のメロディにハーモニーを加える（アンサンブル機能）

左手で弾いて入力したコードをもとに、右手で弾いたメロディに対して自動的にハーモニー演奏を加えます。

- 1 SPLITキーを押してLED点灯させ、スプリット・モードに入ります。

アンサンブル機能は、スプリット・モードのときのみ有効です。

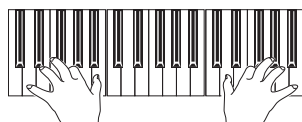


- 2 ENSEMBLEキーを押してLEDが点灯させます。

アンサンブル機能がオンになります。



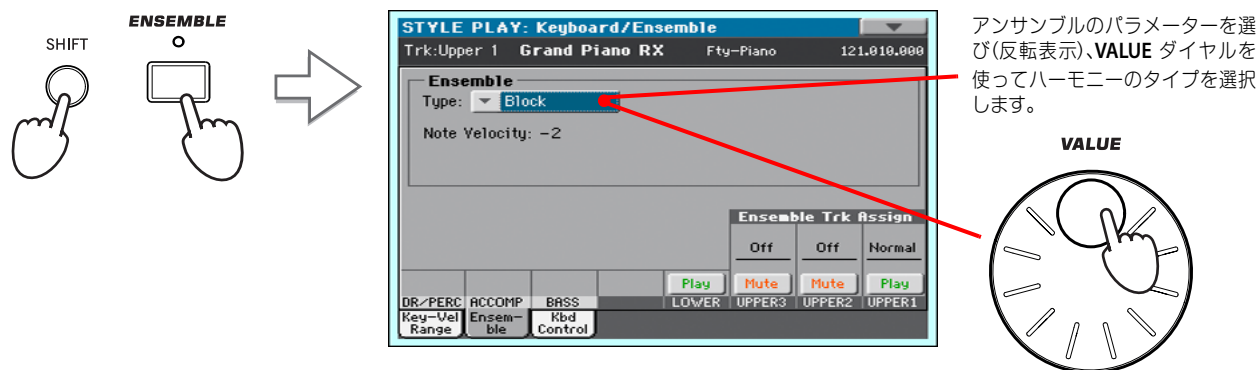
- 3 左手でコードを、右手では1音ずつ演奏してみます。



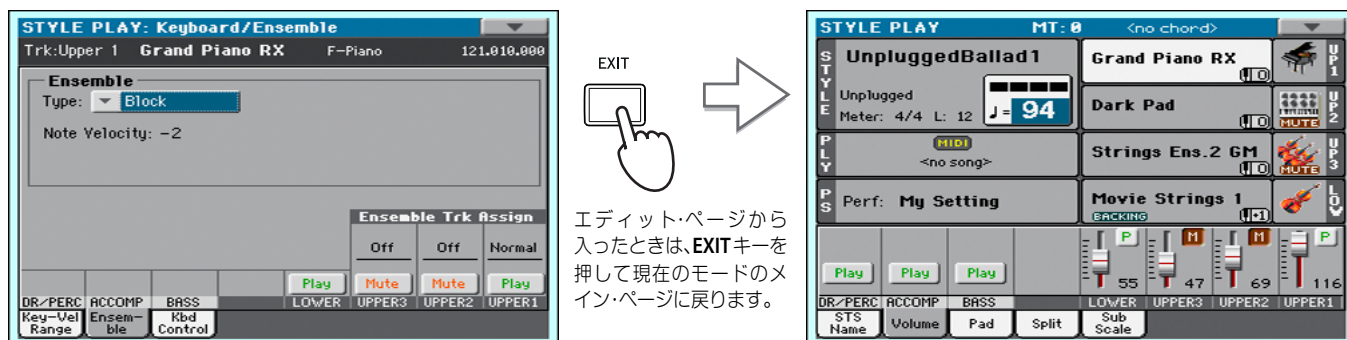
左手で弾いたコードに従って、右手で弾いた音に自動的にハーモニーが追加されます。

#### 4 別のハーモニー・タイプを選ぶときは、SHIFTキーを押しながらENSEMBLEキーを押して、アンサンブル・ページを開きます。

この方法は、このページを表示するためのショートカットです。別の方法として、MENUキーを押して、画面のKeyboard Ensembleボタンをタッチし、Ensembleタブをタッチします。



#### 5 ハーモニー・タイプを選択したら、EXITキーを押してメイン・ページに戻ります。



#### 6 ENSEMBLEキーをもう一度押してLEDが消灯させます。

アンサンブル機能がオフになります。

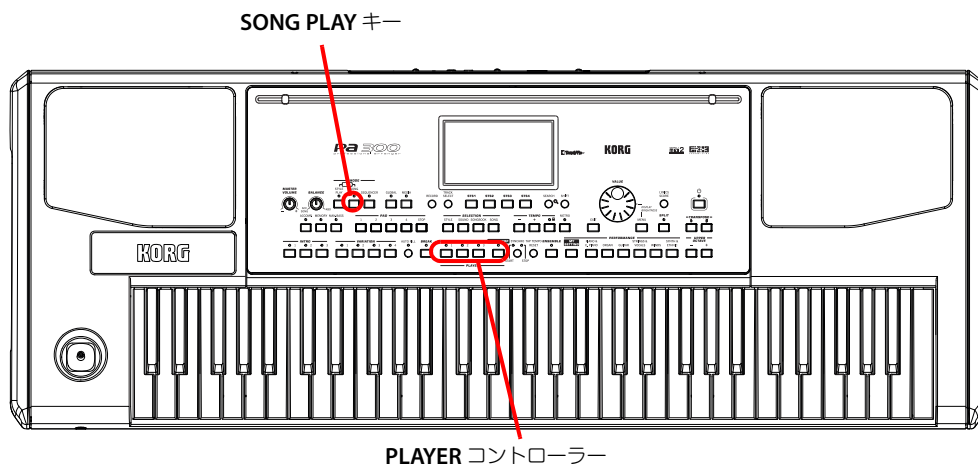


## ソング・プレイ

Pa300は、スタンダードMIDIファイル（.MIDファイル）、カラオケ・ファイル（.KARファイル）、MP3ファイルに対応するミュージック・プレーヤーを搭載しています。

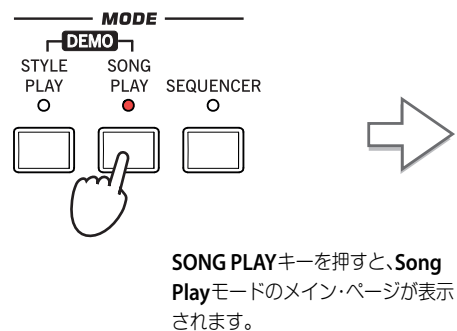
また、スタンダードMIDIファイルやMP3ファイルに歌詞とコード情報が含まれている場合、それらをディスプレイで見ることができるということは、歌手やギター・プレーヤー達にとってとても興味があることでしょう。歌詞は「MP 3+G」フォーマットもサポートされています。

スタンダードMIDIファイルやカラオケ・ファイルの場合は、歌詞やコード情報の他に、楽譜を表示させることができます。

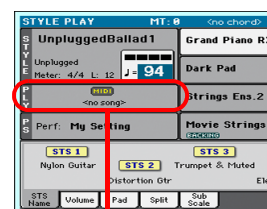


## 再生するソングを選ぶ

1 SONG PLAYキーを押してSong Playモードに入ります。



**i ヒント：** Style Playモードでも、プレーヤーに割り当てるソングを選ぶことができます。この場合、Song Playモードに切り替えると、すぐにソングの再生を開始することができます。



Style Playモードのメイン・ページに表示されるソング名

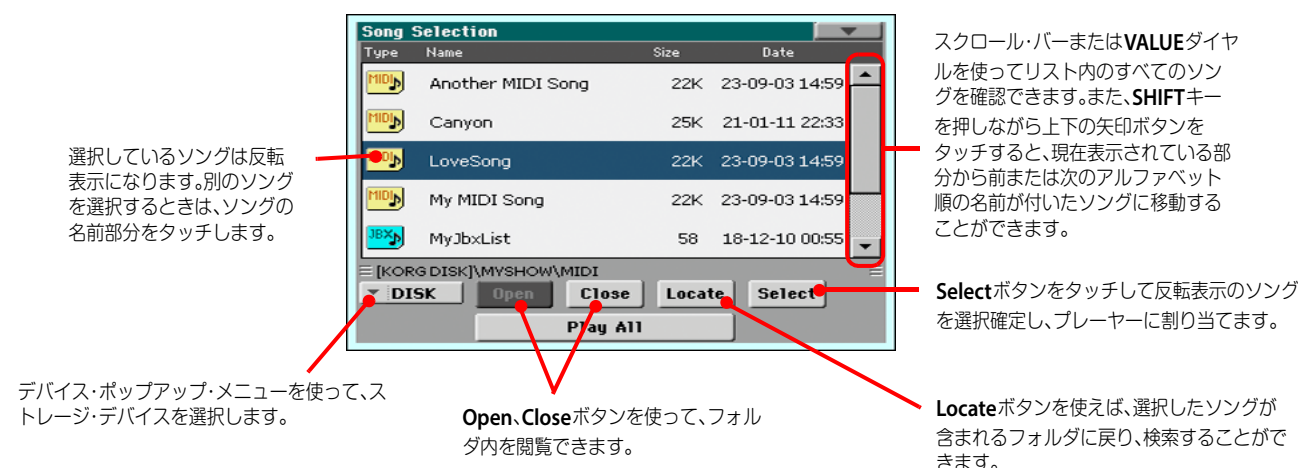
## 2 画面のプレーヤーの範囲をタッチして、ソング選択画面を開きます。

この画面はMEDIAモードのLoad画面とよく似ていますが、この画面ではソング・ファイルのみが表示されます。

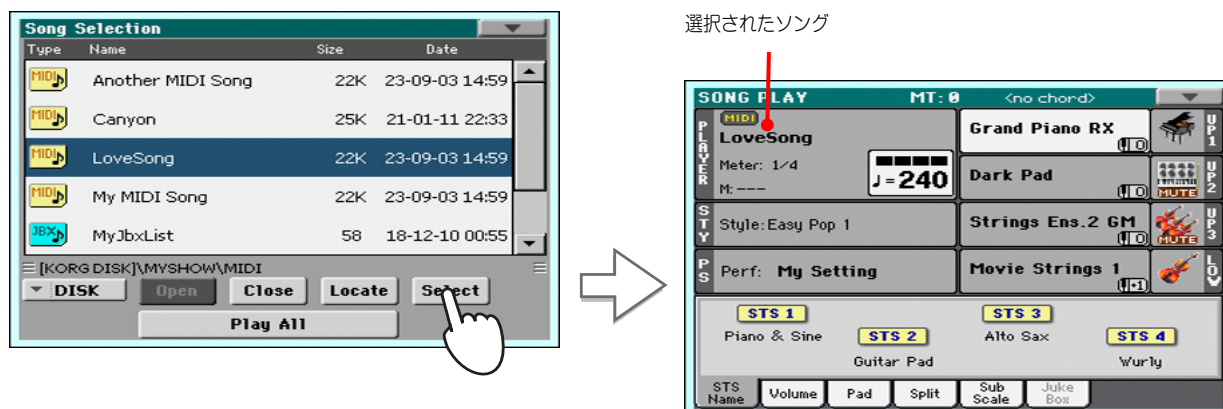


**i ヒント：**コントロール・パネルのセレクト・セクションのSONGキーを押して、ソング選択画面を開くこともできます。

## 3 リストをスクロールして、再生するソングを選択します。



## 4 ソングを選択したら、画面のSelectボタンをタッチして確定します。ソング選択画面が自動的に閉じます。



画面のSELECTボタンをタッチすると、Song Playモードのメイン・ページに戻ります。

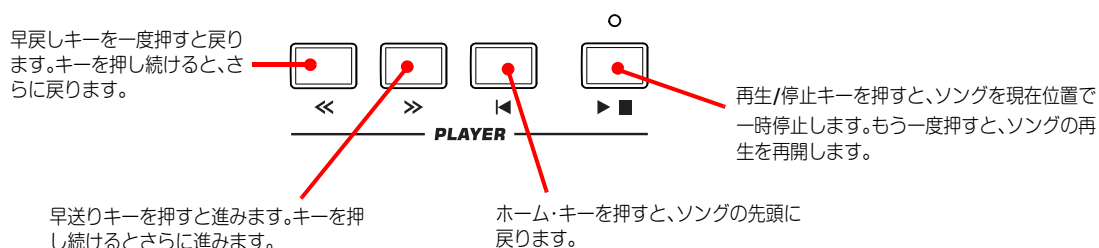
## ソングの再生

ソングを選んだら、プレーヤーで再生します。

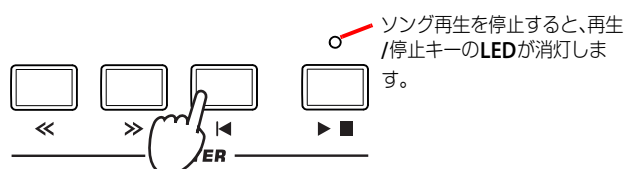
- 1 PLAYERセクションの▶/■ (再生/停止)キーを押してソングの再生をスタートします。



- 2 PLAYERセクションのキーを使って、ソング再生をコントロールします。



- 3 ソング再生を停止してソングの先頭に戻るときは◀ (ホーム)キーを押します。



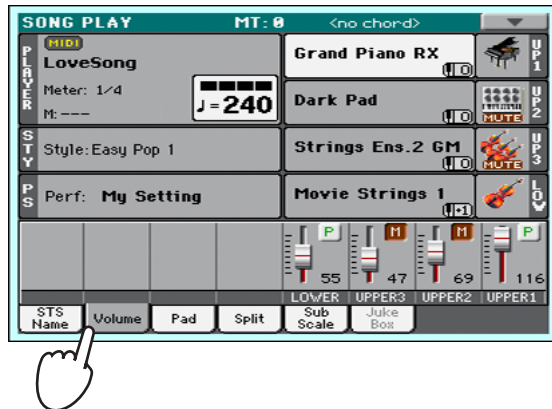
**Note:** プレーヤーは、ソングの最後まで再生すると、自動的に停止します。



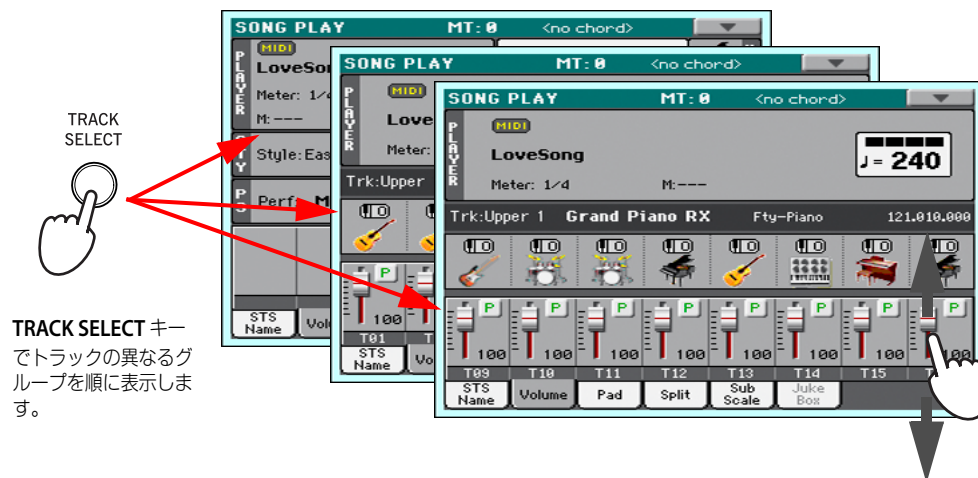
## トラック音量の調節

スタンダードMIDIファイルの再生中に、ソングの各トラックの音量を調節してリアルタイムでミックスを作り上げます。

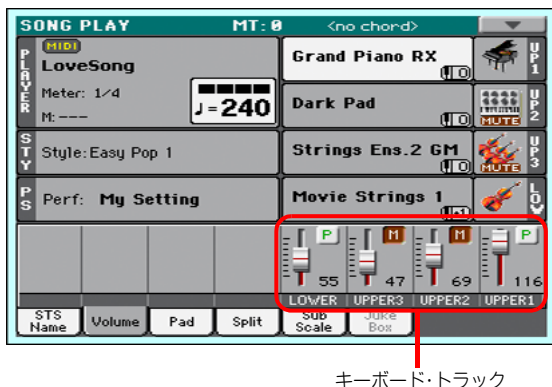
- 1 Volumeページが表示されていることを確認します。開いていない場合は、Volumeタブをタッチして開きます。



- 2 Style Playモードのボリューム・パネルと同様に、バーチャル・スライダーをドラッグして各トラックの音量を調節します。トラック・グループを切り替えるときは、TRACK SELECTキーを押します。



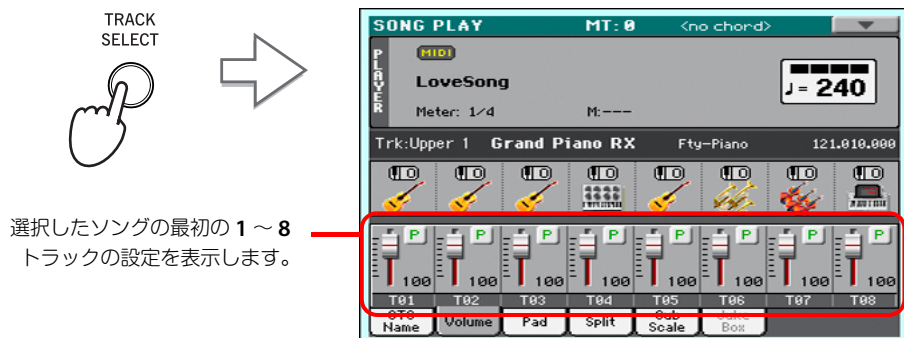
- 3 ノーマル表示では、各キーボード・トラックの音量を調節できます。



キーボード・トラック

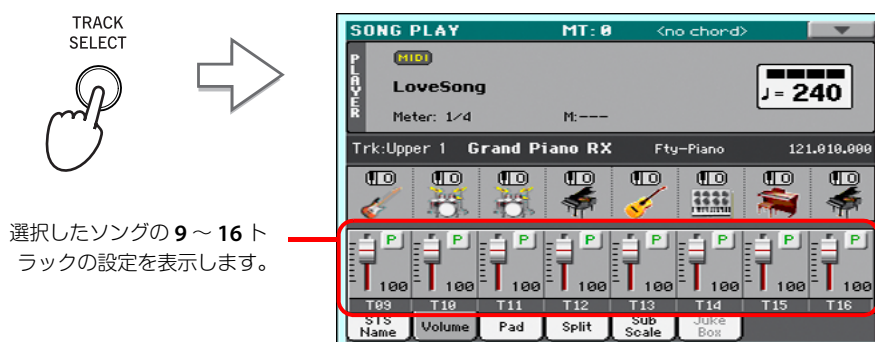
**ヒント：**各トラックの音量調節は、そのトラックのバーチャル・スライダーをタッチしてからVALUEダイヤルで変更する方法もあります。

#### 4 TRACK SELECTキーを押して、トラック1～8の設定画面を表示します。

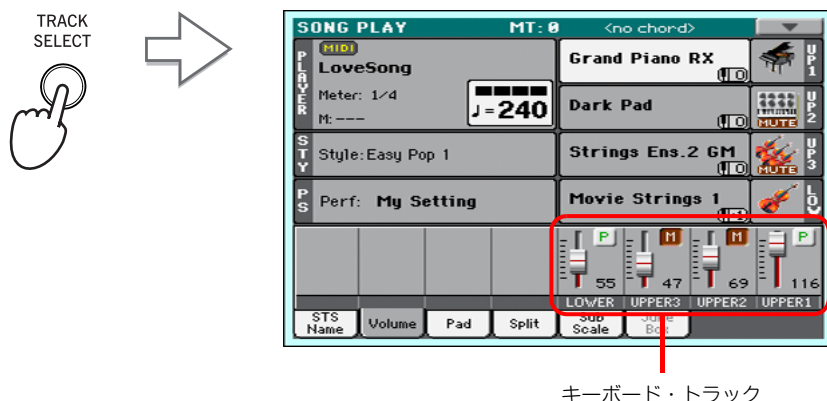


**Note:** ソング・トラックの音量設定は保存されず、◀ (ホーム) キーを押すたびにリセットします。また、異なるマーカーを選んだときもリセットします。設定を保存したいときは、Sequencer モードでソングをエディットします。

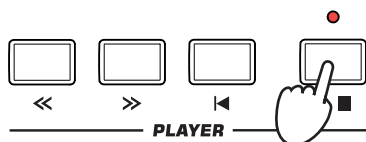
#### 5 TRACK SELECTキーを押して、トラック9～16の設定画面を表示します。



#### 6 TRACK SELECTキーを押して、画面をノーマル表示 (キーボード・トラック) に戻します。



#### 7 ▶/■ (再生/停止) キーを押して、ソングの再生をスタートします。



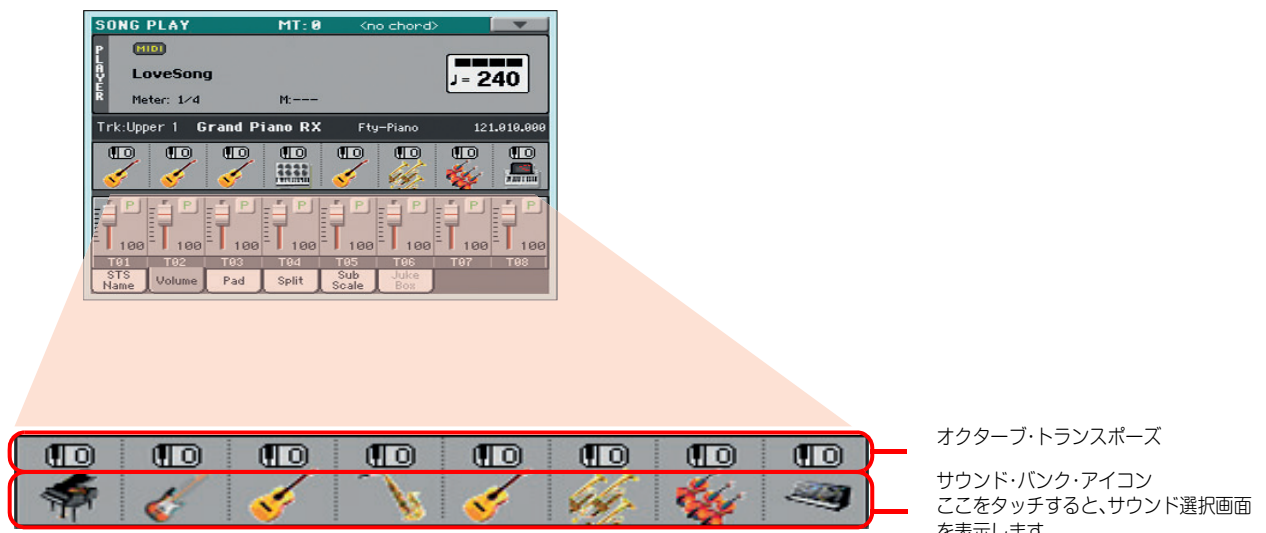
#### 8 ソングを聴きながら、TRACK SELECTキーを押して、画面をノーマル表示、トラック1～8表示、トラック9～16表示と切り替えて、どのトラックを再生しているかを確認します。

トラックが再生されているかどうかを確認するには、その名前のラベルを見て、色が変わったかどうかを確認します。

- 画面の各トラックを選択（反転表示）すると、トラックの情報が、下記のように画面中央に表示します。



- また、トラック1～8表示、トラック9～16表示のときは、画面の各トラック・スライダーの上に割り当てられたサウンドのバンク・アイコンと、トランスポーズの情報を表示します。



## ソング・トラックのオン / オフ（ミュート）

再生中のスタンダードMIDIファイルに合わせて歌ったり、楽器のパートの1つをキーボード・トラックで演奏したりするために、特定のトラックをオフ（ミュート）にすることができます。

ソングの各トラックのミュート・オン/オフの設定は、**Volume**ページの**Play/Mute**アイコンをタッチします。

## ソロ演奏

スタンダードMIDIファイルの1つのトラックだけを演奏させることができます。これをソロ機能といいます。

- 1 スタンダードMIDIファイルの再生中に、SHIFTキーを押しながら、ソロ演奏をさせたい画面のトラックをタッチしてください。
- 2 ソロ演奏を解除するときは、SHIFT キーを押しながら、もう一度そのトラックをタッチするとすべてのトラックが元の状態に戻ります。

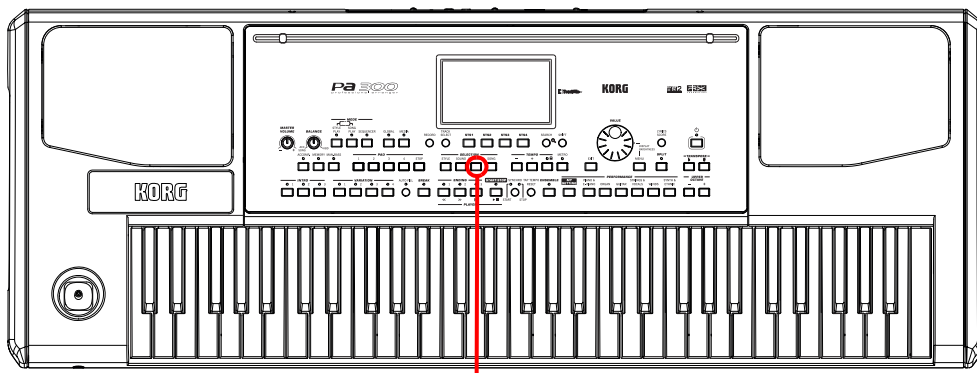
ソロ機能はStyle PlayモードやSequencerモードでも使用できます。また、ページ・メニューから“Solo Track”を選択することもできます。

# ソングブック

**Pa300**のパワフルな機能の1つにソングブック機能があります。ソングブックでは、ミュージカル・データベースを使って、スタイルやソング・ファイルの管理、検索、呼び出しが簡単に行えます。ソングブックのエントリー（データベースとして登録したスタイルやソング・ファイル）にはアーティスト、タイトル、ジャンル、キー、テンポ、拍子（拍子記号）の情報を含めることができます。エントリーを選択すると、関連するスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルが自動的に呼び出されます。

ソングブックでは、ライブ演奏に便利な4つのパッドや4種類のSTSも、ソングブックの各エントリー（曲）別に設定することができます。また、スタンダードMIDIファイルやMP3ファイルに歌詞イベントが入っていない場合は、エントリーとテキスト・ファイルをリンクさせて歌詞イベントの代わりに利用することも可能です。また、スタイルをバックに演奏することも可能です。

ソングブックにはエントリーとして追加したり、既存のエントリーをエディットしたりすることができます。**Pa300**には数百のエントリーがすでに収録されていますが、ソングブックを使用して、演奏スタイルに合わせ、さまざまなカスタム・リストを作ることができます。



SONGBOOK キー

## メイン・リストからエントリーを選ぶ

**Pa300**に内蔵しているデータベースはカスタマイズすることができます。このデータベースはさまざまな方法で閲覧できます。

- 1 **Style Playモード**または**Song Playモード**で、パネルの**SONGBOOK**キーを押してソングブック画面を開きます。

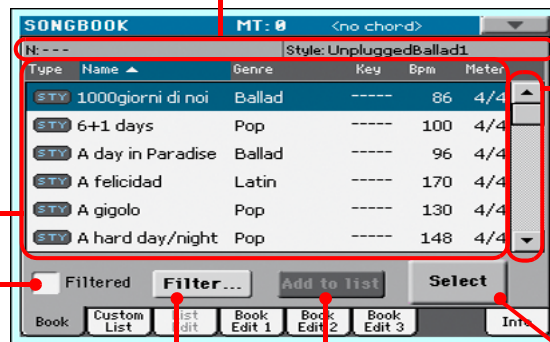
現在、アレンジャーやプレーヤーにアサインされているスタイル、スタンダードMIDIファイル、MP3ファイル。

SONGBOOK



ソングブック・メイン・リスト

ここにチェックを付けて、フィルター機能をオンにします。



このボタンをタッチして、表示フィルターをエディットします。

カスタム・リストに選んだエントリーを追加します(58ページ参照)。

スクロール・バーまたは**VALUE**ダイヤルを使ってリスト内のすべてのソングを確認できます。また、**SHIFT**キーを押しながら上下の矢印ボタンをタッチすると、現在表示されている部分から前または次のアルファベット順の名前が付いたソングに移動することができます。

このボタンをタッチして、エントリー(スタイルやファイル)を選択し確定します。

## 2 エントリーを閲覧します。

Type欄のアイコンでエントリーのタイプを示します。初期設定ではGenre欄を表示しますが、これをArtist欄に切り替えることもできます（以下の「アーティスト、またはジャンルを表示する」を参照）。

## 3 選択するエントリーを画面に表示しているときは、それを選択して（反転表示）画面のSelectボタンをタッチして確定します。

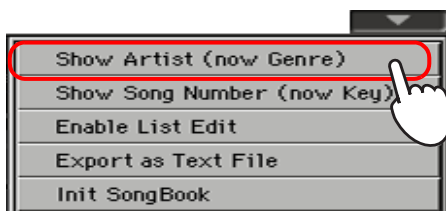
エントリーが確定されると、対応するMIDIファイル、KARファイル、またはMP3ファイルが、それぞれの操作モード（Style PlayまたはSong Play）で呼び出されます。最大4つのSTSとパッドの設定も同時に呼び出すことが可能です。エントリーにリンクしたテキスト・ファイルは、歌詞ページで見ることができます。

選択されたスタイル、MIDIファイル、KARファイル、またはMP3ファイルは画面の上部に表示します。

# アーティスト、またはジャンルを表示する

画面には、Genre欄とArtist欄のどちらか一方を表示します。両方を同時に表示することはできません。

## 1 ページ・メニュー・ボタンをタッチして、ページ・メニューを開きます。

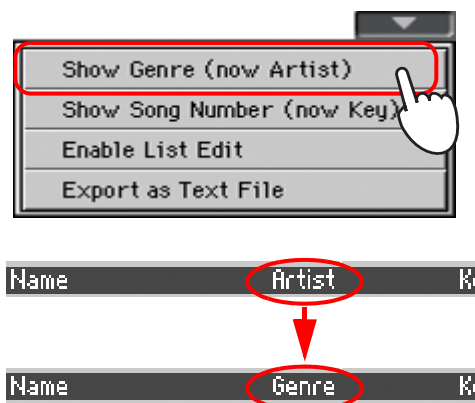


**Note:** すでに表示しているArtistとKeyは、コマンドの右端のカッコ内に表示されます。

## 2 メニューから“Show Artist (now Genre)”を選んで、リスト表示のGenreをArtistに切り替えます。Artist欄が表示されます。



## 3 ページ・メニューを再度開いて、“Show Genre (now Artist)”を選ぶと、Genre欄を再表示します。





## エントリーの並びを変える

画面に表示されるエントリーの並びを変えることができます。

- 1 リストのラベルの1つを選択することで、並び順の条件を変えることができます。

ネーム・ラベルをタッチしてください。

Type	Name	Genre	Key	Bpm	Meter
STY	A bell	Rock&Roll	----	164	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	----	103	4/4
STY	A gigolo	Pop	----	123	4/4



Type	Name	Genre	Key	Bpm	Meter
STY	1000giorni di noi	Ballad	----	86	4/4
STY	6+1 days	Pop	----	100	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	----	96	4/4
STY	A felicidad	Latin	----	170	4/4
STY	A gigolo	Pop	----	130	4/4
STY	A hard day/night	Pop	----	148	4/4

リストがネームのアルファベット順に並び換えられます。ラベルをタッチするたびにリストの表示が昇順、降順に切り替わります。

タイプ、ネーム、ジャンル、アーティスト、キー、番号、テンポ、または拍子のラベルをタッチすることによって、同じように並べ替えることができます。

- 2 それぞれのラベルをタッチするたびに、リストの表示が昇順、降順に切り替わります。

## エントリーの検索

ソングブックのデータベースは膨大なため、すべてのエントリーを閲覧し検索するには時間がかかります。そこで、フィルター機能を使うと、特定のアーティストやソングのタイトルで、すばやく検索することができます。

- 1 画面のFilterボタンをタッチして、Filterダイアログ・ボックスを開きます。

Type	Name	Genre	Key	Bpm	Meter
STY	1000giorni di noi	Ballad	----	86	4/4
STY	6+1 days	Pop	----	100	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	----	96	4/4
STY	A felicidad	Latin	----	170	4/4
STY	A gigolo	Pop	----	130	4/4
STY	A hard day/night	Pop	----	148	4/4



Name:	<input type="text"/>	Clear
Genre:	<input type="text"/>	Clear
Artist:	<input type="text"/>	Clear
Meter Info:	<input type="text"/>	Clear
Tempo:	From -- To 250	Clear
Cancel OK Clear All		

利用可能なフィルターの条件。  
“Genre”と  
“Artist”はリストに表示されていなくても、両方の条件を考慮します。

- 2 入力する検索条件(複数も可能)の **T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチします。

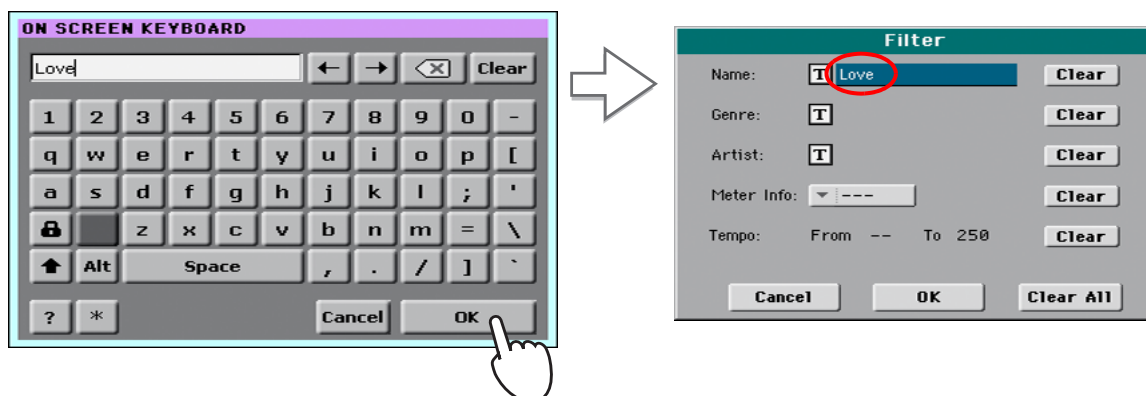
例えば、タイトルに「Love」という言葉を含むすべてのソングを探すとした。そのときは、“Name”の条件を選択して「Love」という言葉を入力します。大文字/小文字は、検索には影響ありません。

Name:	<input type="text"/>	Clear
Genre:	<input type="text"/>	Clear
Artist:	<input type="text"/>	Clear
Meter Info:	<input type="text"/>	Clear
Tempo:	From -- To 250	Clear
Cancel OK Clear All		



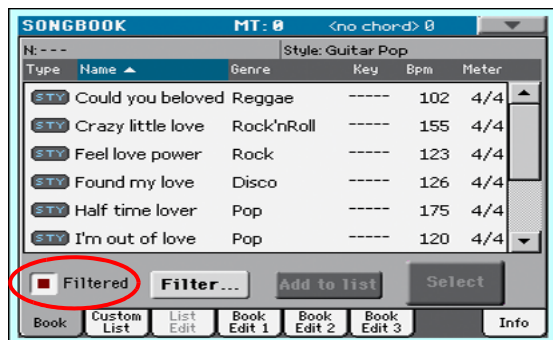
ON SCREEN KEYBOARD														
Love														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-				
q	w	e	r	t	y	u	i	o	p	[				
a	s	d	f	g	h	j	k	l	;	'				
z	x	c	v	b	n	m	=	\	/	]				
?	*									Cancel	OK			

- 3 画面のOKボタンをタッチして、テキスト・エディット画面を閉じます。入力した文字が検索条件となります。



- 4 画面のOKボタンをタッチして、Filter ダイアログ・ボックスを閉じ、ソングブック・ページに戻ります。

OKボタンをタッチしてFilterダイアログ・ボックスを閉じると、“Filtered”のチェック・ボックスには自動的にチェックが付き、フィルター機能が有効になったことを示します。メイン・リストには検索条件に合ったエントリーだけが表示されます。



- 5 再度ソングブックのデータベースすべてを見るときは、“Filtered”のチェック・ボックスをもう一度タッチしてチェックを外します。

## エントリーの追加

ソングブックのデータベースに、独自のエントリーを追加できます。

- 1 ソングブックのデータベースに加えるエントリーの属性によって、Style PlayモードまたはSong Playモードを選択します。
- 2 ソングブックのデータベースに追加するスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルを選択します。
- 3 必要に応じて、異なるサウンドやエフェクトを選択したり、その他のパラメーターを変更したりして、キーボード・トラックやスタイル・トラックをエディットします。

スタンダードMIDIファイルのトラックへの変更は、ソングブックのデータとしては保存できません。使用しているスタンダードMIDIファイルに含まれるデータが常に対象となります。

- 4 準備ができたならSONGBOOKキーを約1秒間押したままにし、現在のセッティングを新たなソングブックのエントリーとして作成します。



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

## エントリーをエディットする

ソングブックのエントリーは自由にエディットすることができます。エディットが終了したら、そのまま書き保存するか、または新規エントリーとして保存することができます。

- 1 SONG BOOKキーを押してソングブック・ページを表示します。
  - 2 Book Edit 1 タブをタッチしてブック・エディット1ページを開き、リンクされたミュージカル・リソースを確認します。
- Book Edit 1 ページでは、そのエントリーで使用しているスタイルまたはソング名を確認でき、それらを入れ替えることもできます。

エントリーで使用している (リンクされている) スタイルまたはソング名です。

ここにチェックが入っている場合、そのときのスタイル・トラックのセッティング、またはソング・ファイルのパス (ソング・ファイルが保存されているロケーション) がエントリーの一部として保存されます。チェックが入っていない場合は、そのときのセッティングはそのまま何も変更されません。このパラメーターは、New Song ボタンを押して新たにエントリーを作成する際に、自動的にチェックが入った状態になります。

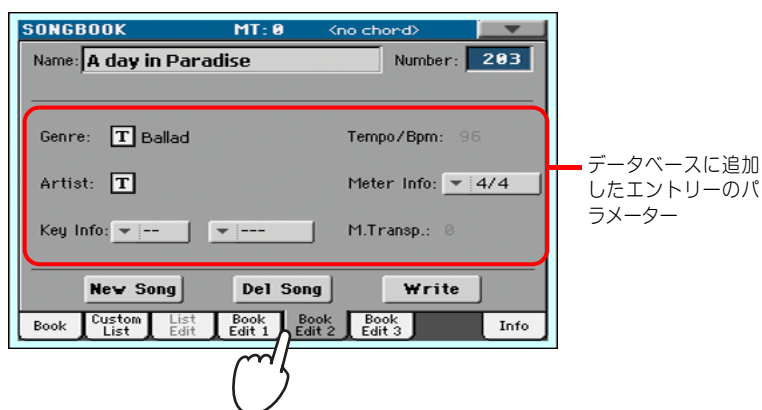
エントリー名

曲の選択番号 (数字選択のためのID番号)

ここにチェックが入っている場合、そのときに使用しているすべてのSTSをエントリーの一部として保存するか、またはそのときのキーボード・トラックのセッティングに保存されているSTSのみを選択してエントリーの一部として保存することができます。



- 3 エディットしたら、Book Edit 2タブをタッチしてブック・エディット2ページを開き、さらに詳細な設定を行います。



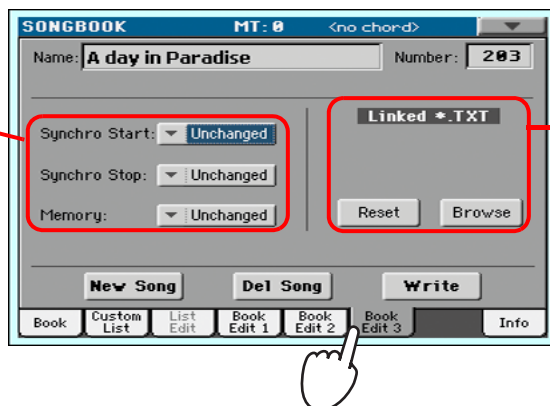
- 4 エディットする項目の **T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチし、名前を入力します。その他のパラメーターを設定します。

音楽ジャンルやアーティスト名をここに入力できます。続いて曲の拍子、キーを設定します。また、テンポ・セクションでのテンポの設定やトランスポーズ・セクションでのマスター・トランスポーズの設定が可能です。

**Note:** ロックがかかっていると、マスター・トランスポーズの変更はできない場合があります。

- 5 このページでの設定が終了したら、Book Edit 3タブをタッチしてブック・エディット3ページを開きます。ここでは、シンクロスタート/ストップやメモリーの設定、テキスト・ファイルへのリンクなどを設定します。

同期(スタイル)とメモリー(スタイルとソング)のオン/オフ設定。



テキスト・ファイル(.txtファイル)がエントリーにリンクされている場合、ここに表示されます。リンクされたテキスト・ファイルの内容は、歌詞表示として Pa300 の画面に表示されます。

- 6 必要と思われるすべての項目を設定したら、画面の Write ボタンをタッチして、Write Songダイアログ・ボックスを表示します。



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

既存のエントリーを上書きするときは、“Rename/Overwrite”を選択します。  
Warning:古いエントリーは削除します。

“New Song”を選択して、ソングブック・リストに新規のエントリーを追加します。新規のエントリーを作成(エディット1ページのNew Songボタンをタッチ)したときは、これを自動的に選択します。

エントリー名。初期設定では関連したMP3ファイルのスタンダードMIDIファイルと同じ名前です。名前の長さは16文字まで。



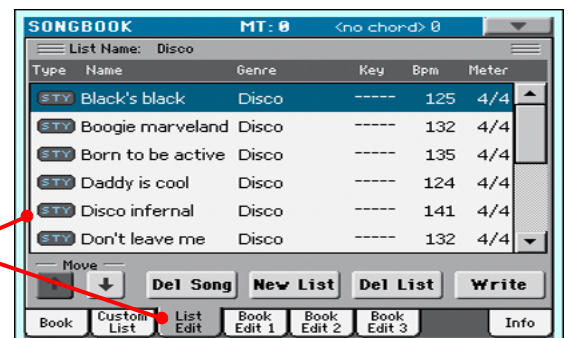
## カスタム・リストの作成

ソングブックに、演奏スタイルに合わせた一連のエントリーを、カスタム・リストとして作成することができます。新規のカスタム・リストを作成する前に、ソングブックのデータベースに必要なすべてのエントリーが追加されていることを確認します(前述の「エントリーの追加」参照)。

- 1 SongBookモードで、ページ・メニューを開き、“Enable List Edit”にチェックを付けます。



“Enable List Edit”にチェックを付けると、リスト・エディット・ページが有効になります。

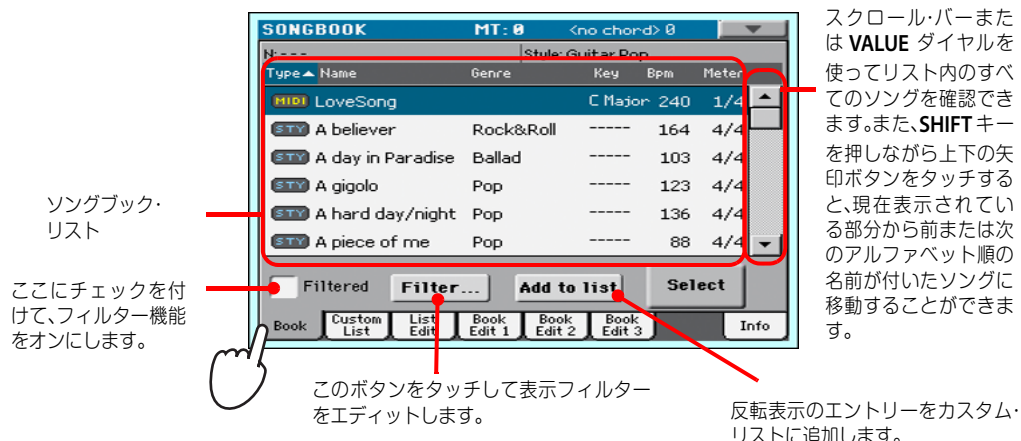


- 2 エディットするカスタム・リストを選択します。

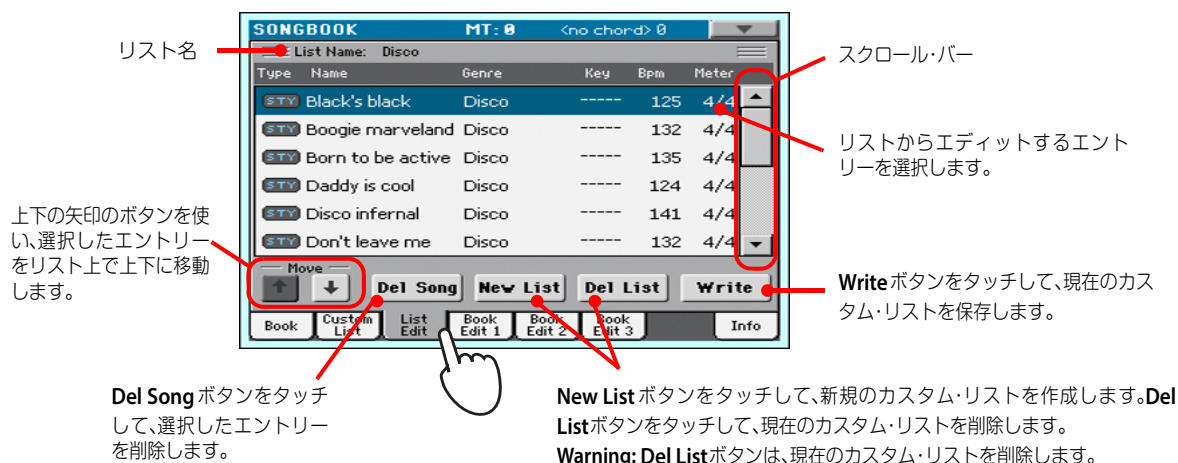
既存のリストをエディットするときは、Custom Listタブをタッチしてカスタム・リスト・ページを開き、カスタム・リストを選択します。新規のリストを作成するときは、List Editタブをタッチしてリスト・エディット・ページを開き、New Listボタンをタッチして空のリストを作成します。



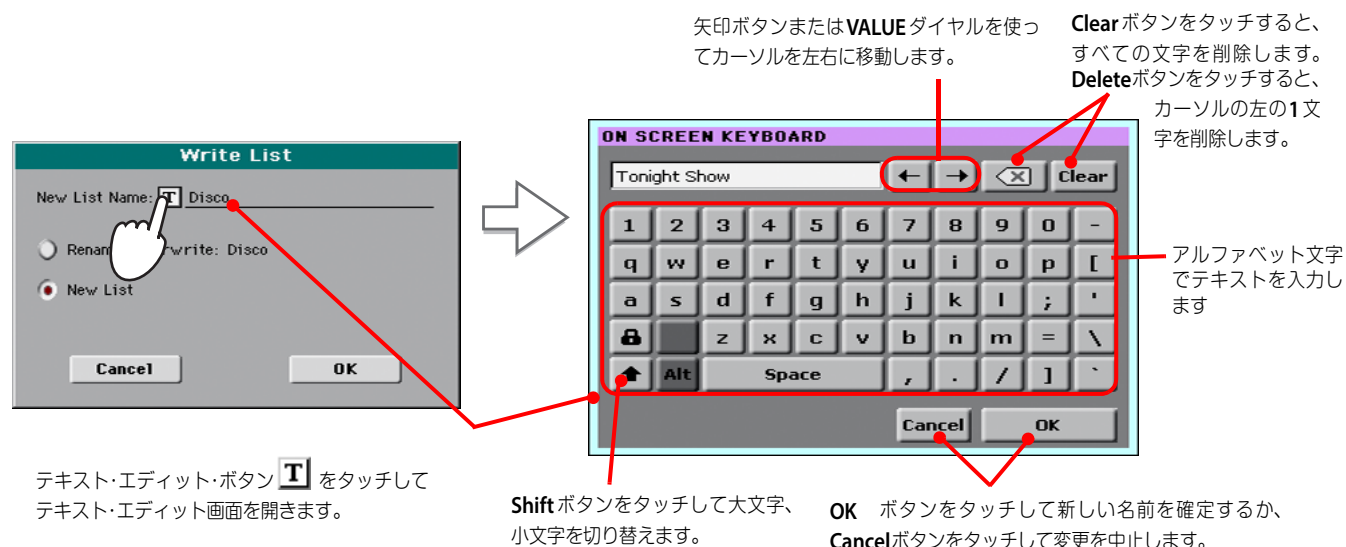
- 3 Bookタブをタッチしてソングブック・ページを開きます。さまざまな並び替え、検索、フィルター条件（前述参照）を使って、必要なエントリーを選びます。必要なエントリーを選んだら、Add to Listボタンをタッチします。



- 4 カスタム・リストにすべてのエントリーを追加したら、List Editタブをタッチしてリスト・エディット・ページを開き、さまざまなボタンを使ってリストをエディットします。



- 5 カスタム・リストが完成したら、画面のWriteボタンをタッチして保存します。必要に応じて、カスタム・リストに新規に名前を付けます。



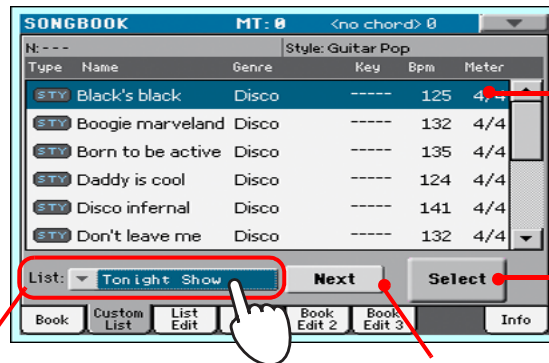


- 6 カスタム・リストのエディットが終了したら、ページ・メニューを開き、“Enable List Edit”のチェックを外します。

## カスタム・リストを選んで使う

カスタム・リストを作成したら、それを選んで再生することができます。

- 1 Custom Listタブをタッチして、カスタム・リスト・ページを選択します。
- 2 Listポップアップ・メニューを使って、カスタム・リストを選択します。



再生中のエントリーです。他のものを選択するときは、選択するエントリーを反転表示させ、画面のSelectボタンをタッチします。

Selectボタンをタッチして反転表示のエントリーを選択確定します(自動的に選ばれているものと違うものを再生する場合)。

このListポップアップ・メニューを使ってカスタム・リストを選択します。

Nextボタンをタッチして、リスト上の次のエントリーを選択します(この機能は、パネルのアサインブル・スイッチキーに割り当てることができます)。

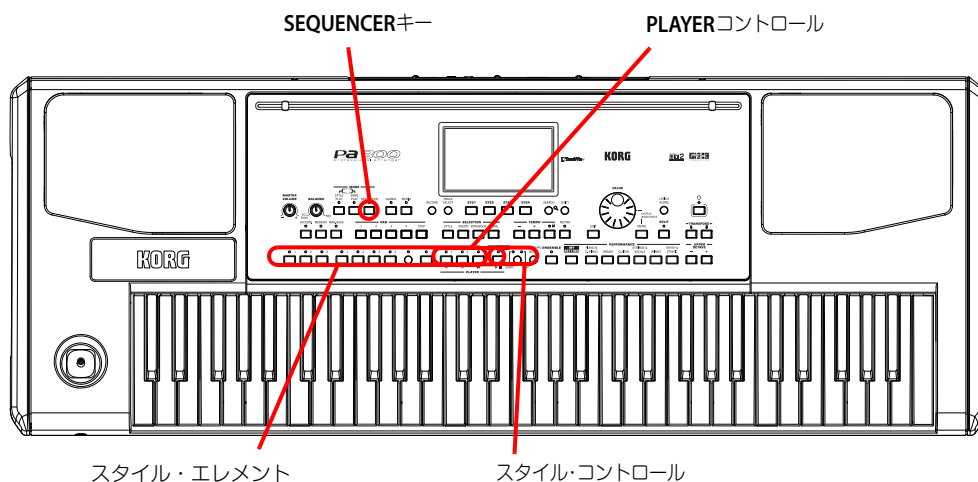
- 3 リストからエントリーを選択し(反転表示します)、画面のSelectボタンをタッチして選択を確定します(このとき、選択したエントリーが緑色に変化します)。次にPLAYキーを押すと選択したエントリーが再生されます。

## ソングブックが使えるソフトウェア

ウインドウズPCインストールしたコルグ独自のソングブック・エディターを使って、エントリーやカスタムリスト、およびソングブック・データベースをエディットすることができます。また、iPadやAndroid端末のタブレットのソフトウェアを使ってソングブック・エントリーと同期させ、歌詞や楽譜表示することができます(BauM Software's SongBook+ for iPadやZubersoft's MobileSheets for Androidなど-2016年5月現在)。なお、他にも新しいソフトの開発予定があります。

## 新しいソングを録音する (スタンダードMIDIファイル)

Pa300では、いろいろな方法でソングを録音することができます。最も簡単な方法は、アレンジャー機能を使ってアカンパニメント・トラックを再生しながら、鍵盤の演奏を録音する方法です。



### スタイルやサウンドの準備をする

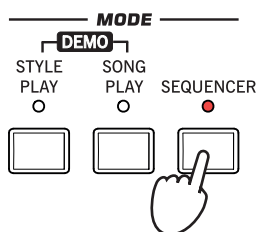
Recordモードに入る前に、録音に使用するスタイルやサウンドを事前に準備しておくことをおすすめします。

- 1 録音したいスタイルを選択します。
- 2 パフォーマンスまたはSTSを選択して録音に使用するサウンドを準備します。

これで準備完了です。Recordモードに入る準備が整いました。

### Backing Sequence (Quick Record) モードに入る

- 1 SEQUENCERキーを押して、Sequencerモードに切り替えます。



SEQUENCER キーを押すと、Sequencerモードのメイン・ページを表示します。



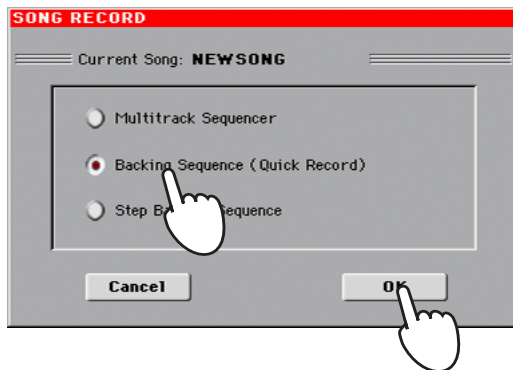
- 2 RECORDキーを押して、Song Recordモードのダイアログ・ボックスを表示します。



RECORDキーを押して、Song Recordモードのダイアログ・ボックスを表示します。



### 3 “Backing Sequence (Quick Record)” を選択し、OKボタンをタッチしてBacking Sequence Recordモードに入ります。



“Backing Sequence (Quick Record)” を選択すると、バックিং・シーケンス録音ページを表示します。

## 録音パラメーターの設定

Backing Sequence Recordモードでは、モードに入る直前に使用していたスタイルやサウンドが選択されていて、すべてのトラックの録音準備ができています。スタイル・プレイと同じように演奏すれば、その演奏を録音できます。必要に応じて設定してください。

- 必要に応じて、画面のエディット可能なパラメーターを調節します。

Styleパラメーター (または STYLE キー) をタッチしてスタイル選択画面を開き、異なるスタイルを選択します。

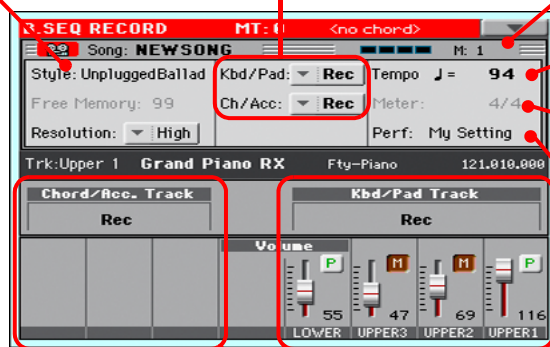
トラックの状態。  
Rec: 録音準備完了  
Play: 録音済み、再生可能  
Mute: 消音

小節カウンター。マイナスの数字(−1)はプリ・カウントで、この後に録音が始まります。

変更可能なスタイルのテンポ

スタイルのオリジナルの拍子(この録音では変更不可)

“Perf/STS”パラメーターをタッチしてパフォーマンス選択画面を開き、異なるパフォーマンスを選択します(34ページ参照)。別の方法として、PERFORMANCEキーまたはSTSキーを使用することもできます。

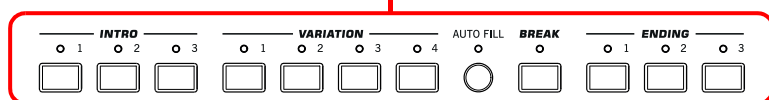


グループ化されたトラック。クイック録音中は、個別のソング・トラックを選択できません。録音の簡素化のために、Kbd/Pad(キーボード/パッド)とChord/Acc.(コード/アカンパニメント)の2つのトラックのみになります。

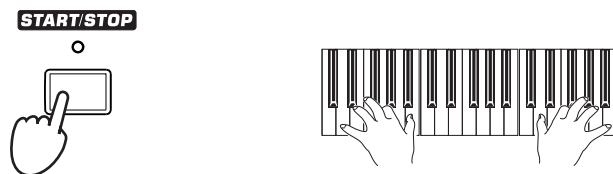
## 録音開始

### 1 録音を開始する前に、スタイル・エレメントを選択します。

一般的には、はじめにイントロを選択し、イントロを使って開始します。録音の前にイントロ終了後に演奏される最初のバリエーションを、あらかじめ選択しておきます。



### 2 START/STOPキーを押して、録音を開始します。

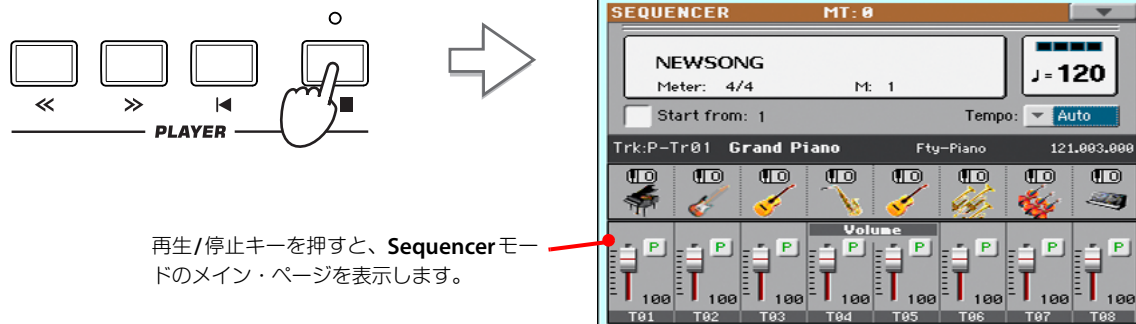


### 3 演奏してください。

録音中は、スタイル・エレメント（イントロ、バリエーション、ブレイク、エンディング）を選択できます。

Backing Sequence Record モードでは、SYNCHRO、TAP TEMPO/RESET キー、BALANCE VOLUME コントロールは無効になるので注意してください。

### 4 ソングの録音が終了したら、PLAYERセクションの ▶/■（再生/停止）キーを押して、Sequencerモードのメイン・ページに戻ります。



再生/停止キーを押すと、Sequencerモードのメイン・ページを表示します。

### 5 Sequencerモードのメイン・ページで、PLAYERセクションの ▶/■（再生/停止）キーを押して、録音したソングを確認します。

バックギン・シーケンスのソングは、通常のソング（スタンダード MIDI ファイルまたは「.MID」フォーマット）に変換されます。これを保存（67ページ）してから、Song Playモードで改めて読み込んだり、外部シーケンサーで再生することもできます。

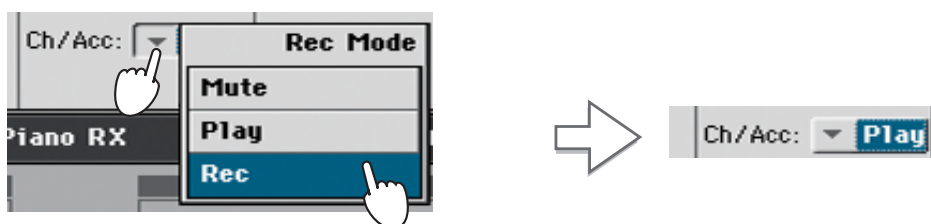
### 6 ソングをエディットするときは、パネルのMENUキーを押してEditモードに入ります。

## 2 度目の録音をする（オーバーダビング）

録音をした結果、さらにグルーピングされたトラックが必要と感じたり、あるいは前のトラックに差し替えたいと思うことがあるかも知れません。そのような場合、コード情報とスタイル・エレメントの切り替えを最初のテイクとして録音し、その後にキーボード・トラックやパッドの演奏を録音するのが良いかも知れません。

- 1 RECORD キーを押して、再度録音します。Song Record モードのダイアログ・ボックスが表示されたら、“Backing Sequence (Quick Record)” を選択し、OK ボタンをタッチして Backing Sequence Record モードに入ります。
- 2 トラックのどちらか片方に録音する場合は、録音しないトラックの“Rec Mode”を Play に設定します。

例えば、鍵盤での録音をしない場合、Kbk/Pad トラックを Rec に、Ch/Acc トラックを Play に設定します。



- 3 ▶/■（再生/停止）キーを押して、選択したトラックの録音を開始します。  
上の例でいくと、録音されているコード進行が演奏され、鍵盤（またはパッド）での演奏が録音されます。
- 4 録音の手順を繰り返し、PLAYER セクションの ▶/■（再生/停止）キーを押して録音を停止し、Sequencer モードのメイン・ページに戻ります。
- 5 Sequencer モードのメイン・ページで、PLAYER セクションの ▶/■（再生/停止）キーを押して、録音されたソングを聴きます。  
バックイング・シーケンスのソングは、再度、通常のソング形式（スタンダード MIDI ファイル）に変換されます。

## ソングを保存する

ソングを録音したら、Pa300 をオフにして消えてしまわないように保存しましょう。

- 1 Sequencer モードのメイン・ページで、ページ・メニュー・ボタンをタッチしてページ・メニューを開きます。



## 2 メニューから“Save song”を選んで、ソングの保存画面を表示します。

この画面は MEDIA モードの Save ページとよく似ていますが、このページではソング・ファイルのみが表示されます。

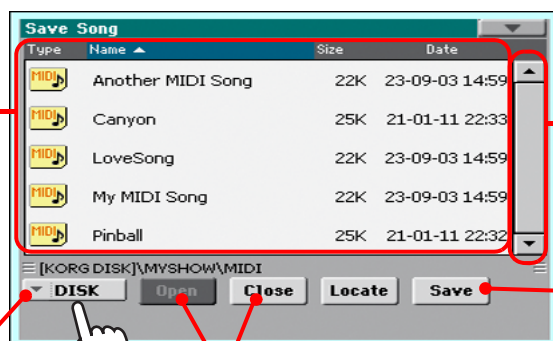


メニューから“Save song”を選んで、ソングの保存画面を表示します。



## 3 ソングを保存するデバイスとフォルダを選択します。

ソングを選択（反転表示）している場合、ソングの名前を変更しないで保存すると、そのソングに新しいソングを上書きします。ソングを選択していない場合、ソングを保存すると、デバイス上に新規のソング・ファイルを作ります。選択されたソングを解除するときは、ソング・リストの他の部分をタッチするか、同じ保存先デバイスを再度選択します。



スクロール・バーを使ってリスト内のすべてのソングを閲覧します。  
**SHIFT**キーを押しながら、上下のスクロール・アロー（▲、▼）をタッチすると、次か前のアルファベットがリストの先頭になります。**VALUE**ダイヤルを使っても、ソングを閲覧することができます。

**Save**ボタンをタッチし、ソングを現在のフォルダに保存します。

**Device** ポップアップ・メニューを使って、デバイスを選択します。

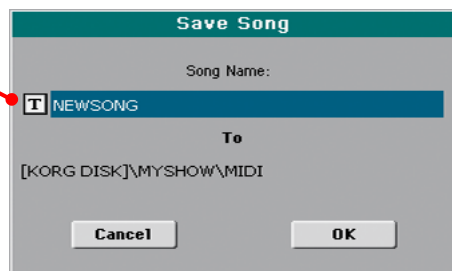
**Open**、**Close**ボタンを使って、フォルダ内を閲覧できます。

ソングを保存しないで、元のページに戻るときは、**EXIT**キーを押します。



## 4 画面のSaveボタンをタッチして、Save Songダイアログ・ボックスを開きます。

テキスト・エディット・ボタンをタッチして、ソングの名前をエディットします。



## 5 画面のOKボタンをタッチして保存します。Cancelボタンをタッチしたときは保存の操作を中止します。



# ファイルとミュージカル・リソースの検索

Pa300ではファイルやミュージカル・リソースを検索することができます。

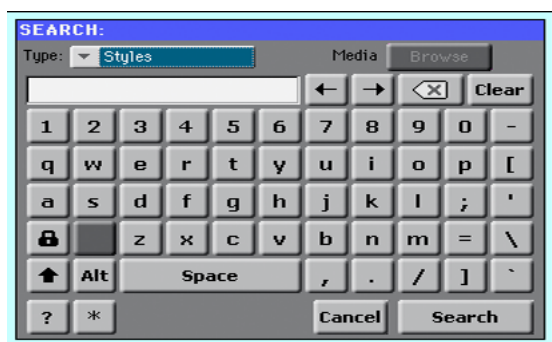
## サーチ機能の使い方

各モードでサーチ機能を使用することによって、さまざまなタイプのデータを検索することができます。例えば、**Media**モードではファイルのみを検索でき、**Style Play**モードや**Song Play**モードではスタイルやソング、歌詞などを検索できます。

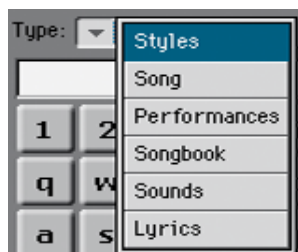
また、表示しているページによっては、検索する対象がないためにサーチ機能が使用できないページもあります（例えば、**Global**モードの各ページなど）。

サーチ機能の手順は、次のとおりです。

- 1 パネルにあるSEARCHキーを押して検索画面を表示します。



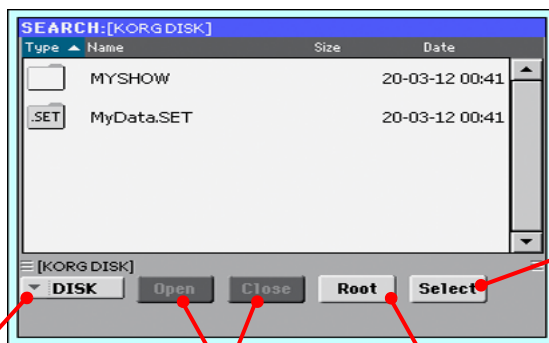
- 2 必要に応じて、Type のポップアップ・メニューをタッチし、検索したいデータのタイプを選択します。



ファイルやソング、歌詞を検索する場合は、Browseボタンが使用でき、メディア内のファイルを検索できます。



- 3 メディア内のファイルを検索する場合は、Browseボタンをタッチして、メディア画面を表示します。



あなたが探しているファイルを含むフォルダが見つかったら、そのフォルダをタッチし、**Select**ボタンをタッチして、メディア画面を閉じます。選択したフォルダの名前が検索画面のタイトル・ウィンドウに表示されます。

デバイス・ポップアップ・メニューを使って、デバイスを選択します。

**Open**、**Close**ボタンを使って、フォルダ内を閲覧できます。

ディレクトリを見失った場合は、**Root**ボタンをタッチしてデバイスのルートに移動します。

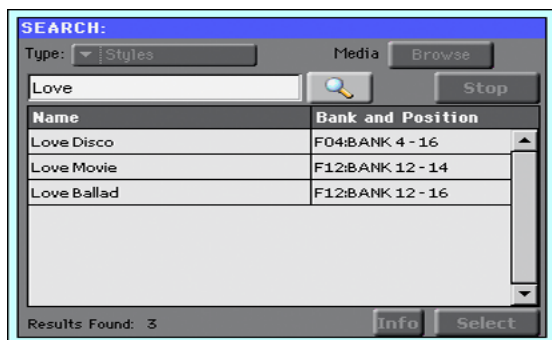
- 4 検索ワードを入力します。

検索ワードは大文字、小文字の区別は不要です（「LOVE」も「Love」も「love」も検索上は同一です）。



- 5 検索ワードを入力し終わったら、Searchボタンをタッチします。

検索ワードに該当したファイルがリスト表示されます。



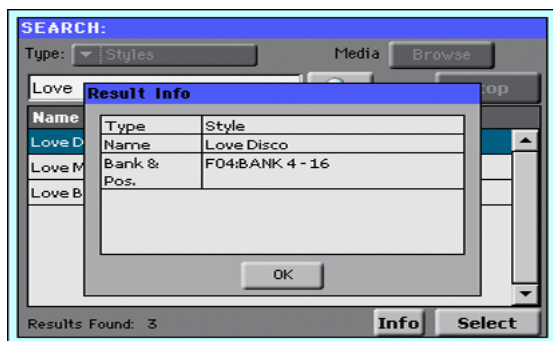
**Note:** 1度に検索できる項目は1つだけです。現在の検索が完了するのを待つか、STOPボタンをタッチして検索を停止してから、新たな検索を行ってください。

Searchボタンを押すと、Searchボタンの名前がStopに変わります。必要なときに、このボタンをタッチして検索を停止します。ボタンの名前が“Search”に戻ります。新しい検索を実行するまで検出されたすべてのファイルは、表示のままになります。


検索が完了するのに必要な時間は、デバイスのサイズやファイルの数によります。

**ヒント:** 画面のCancelボタンやパネルのEXITキーを押してこの画面から抜けて、他の操作を行うことができます。検索はバックグラウンドで継続されます。

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



OKボタンを押すとInfoダイアログが閉じます。

- サーチ機能のメイン・ページに戻って、もう一度検索をしたいときは、サーチ・アイコン  をタッチします。
- または検索の結果、必要なアイテムが見つかったら、その名前をタッチし、SelectまたはLocateボタンをタッチします。
- EXITキー、またはSEARCHキーを押してサーチ機能を終了します。

## サーチ機能の使用上の注意

### ワイルドカード

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

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

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



# リクアレンス・ガイド

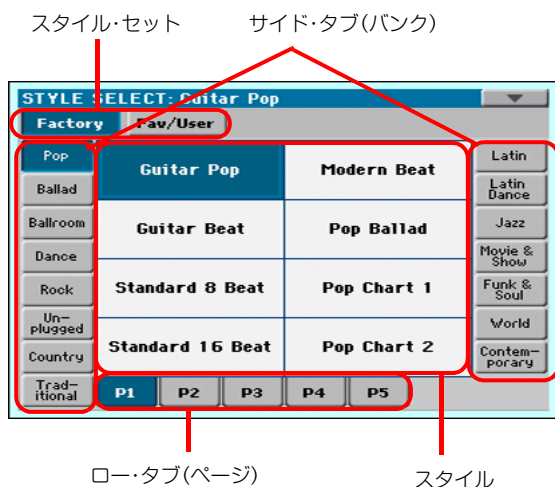
# 各選択画面の操作方法

サウンド、パフォーマンス、スタイル、ソングなどの選択をするときに、ディスプレイにはそれぞれ以下の操作画面が表示されます。

## スタイル選択画面

スタイル選択画面は、画面上のスタイル・エリアをタッチするか、本体パネル上の**SELECTION**セクションにある、**STYLE**キーを押すと開きます。

スタイルを選択後、**EXIT**キーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。



**Note: Global** モードの“Auto Select”パラメーターの設定（136ページ参照）によっては、サイド・タブの1つを押すことで、スタイルをすぐに選ぶこともできます。バンクを選択すると、そのバンクで最後に選ばれていたスタイルを選択します。

### スタイル・セット

スタイル・セットには次の3種類があります。**Factory**は本機の工場出荷時に内蔵されているファクトリー・スタイル、**Fav/User**には2種類あり、**Fav**は**Favorite**の略で、いわゆる「お気に入り」スタイルで、エディットしたスタイルに自由に名前を付けて保存できるスタイル、**User**はエディットして保存できるスタイルですが、名前は固定（変更できません）のスタイルです。

### サイド・タブ（バンク）

スタイル選択画面には、バンクを選択するサイド・タブがあります。**Fav**スタイルのタブはリネームができます（99ページの「フェイバリット・バンクの名前変更」参照）。

### ロー・タブ（ページ）

選択したバンクで有効なページのタブをタッチして選択します。

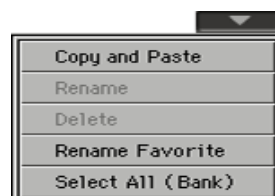
### スタイル

画面のスタイル表示部分をタッチ（反転表示）してスタイルを選びます。“Display Hold”パラメーターがオンになっていない場合を除いて、スタイルを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

スタイルの演奏中に別のスタイルをスタイル選択画面で選択すると、新しく選択したスタイルが点滅します。これは、「次の小節から新しく選択したスタイルを演奏します」という意味です。

## スタイル選択ページ・メニュー

ページ・メニュー・アイコンをタッチしてメニューを開き、コマンドを選択します。コマンドを選択せずにメニューを閉じるには、コマンド以外の画面上をタッチします。



### Copy and Paste（コピー＆ペースト）

このコマンドは選択したスタイルをコピーし、別の場所にペースト（貼り付ける）をします。

1. コピーするスタイルを選択します。複数のスタイルを選択したいときは、**SHIFT**キーを押しながらコピーしたいスタイルをタッチします。

**Hint:** 選択したスタイルから選択を解除したいものがあるときは、**SHIFT**キーを押したままの状態解除したいものをタッチします。**SHIFT**キーを押さずに1つのスタイルをタッチすると、選択されているすべてのスタイルが解除されます。

2. ページ・メニューを開き、**Copy and Paste**コマンドを選択します。
3. ペーストする場所を選択します。複数のスタイルをコピーしている場合は、最初のスタイルを先頭に連続してペーストされます。もし、コピーしたスタイルに対して、十分な場所がなかった場合は、操作はキャンセルされます。

**Warning:** ペーストする場所にすでにスタイルが入っている場合、そのスタイルは上書きされます。

### Rename（名前の変更）

選択したスタイルの名前を変更するコマンドです。変更できるのは、プロテクトがかかっていないスタイルのみです。

1. 名前を変更したいスタイルを選択します。
2. ページ・メニューを開き、**Rename**を選択し、バーチャル・キーボードを使って新しい名前を入力します。
3. 入力が済みましたら、**OK**ボタンをタッチします。

### Delete（削除）

選択したスタイルを削除する際に、このコマンドを使用します。プロテクトで保護されていない項目のみ削除できます。

1. 削除したいスタイルを選択します。複数の項目を選択する場合は、**SHIFT**キーを押しながら削除したい項目をタッチします。

**Hint:** **SHIFT**キーを押したままの状態、選択した項目をもう一度タッチすると選択が解除できます。また、**SHIFT**キーを放した状態で選択した項目の一部にタッチするとすべての選択が解除できます。

2. **Delete**コマンドを選択し、削除しても良いかを確認します。

**Warning:** 削除した項目は、コピーを取っていない限り永遠に復活できませんのでご注意ください。



**Rename Favorite (お気に入りバンクの名前の変更)**

フェイバリット・バンクの名前を変更するコマンドです。



新しい名前を2行に渡って表示させることもできます。その際には段落記号(¶)を使用します。例えば、“World Music”を2行に渡って表示させたいときは、“World¶Music”と入力します。

なお、スタイル選択画面のサイド・タブの幅よりも長い単語を入力しないようご注意ください。

1. ページ・メニューを開き、Rename Favoriteコマンドを選択します。
2. バンク名の左にあるテキスト・エディット・アイコン **T** をタッチします。
3. バーチャル・キーボードを使って新しい名前を入力します。
4. 入力が終わったら、OKボタンをタッチします。

**Select All (Bank) (セレクト・オール)**

このコマンドを選択すると、その時選択していたバンクのすべての項目を選択します。

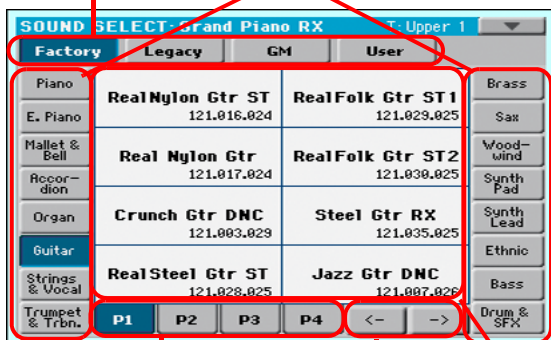
SHIFTキーを押しながら選択した項目の1つをタッチすると、その項目の選択が解除できます。また、SHIFTキーを放した状態で選択した項目の一部にタッチするとすべての選択が解除できます。

## サウンド選択画面

サウンド選択画面は、画面上のサウンド・エリアをタッチします。

サウンドを選択後、EXITキーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。

サウンド・セット      サイド・タブ(バンク)



ロー・タブ(ページ)

ロー・タブが5ページ以上ある場合は、このボタンをタッチして移動します。

**サウンド・セット**

サウンド・セットには次の4種類があります。Factoryは、本機の工場出荷時に内蔵されているファクトリー・サウンドです。Legacyは、

これまでのPaシリーズと互換性のあるサウンドです。GMは、GM2、XG規格に対応したマッピング（音色割り当て）のドラム・キットです。Userは新規に作成したサウンドやエディットして保存したサウンドです。

**サイド・タブ (バンク)**

サウンド・バンクのタブをタッチして選びます。

**ロー・タブ (ページ)**

選択したバンクで有効なページのタブをタッチして選択します。

**Previous/Nextタブ**

画面下部にある左右に向けた矢印のタブがPrevious/Nextタブです。このタブをタッチして画面に表示されていないタブをスクロールして表示させることができます。

**サウンド**

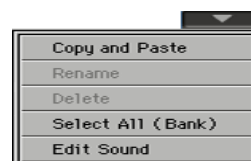
画面のサウンド表示部分をタッチ（反転表示）してサウンドを選びます。“Display Hold”パラメーターがオンになっていない場合を除いて、サウンドを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

**Program Change (プログラム・チェンジ)**

プログラム・チェンジ・ナンバーです。Globalモードの“Show”パラメーターをオンにすると表示されます（136ページ参照）。

**サウンド選択ページ・メニュー**

ページ・メニュー・アイコンをタッチするとページ・メニューが開き、各種コマンドを選択できます。コマンドを選択せずにメニューを閉じたいときは、画面上のメニュー以外の場所をタッチします。



コマンドの機能はスタイル選択ページ・メニューと同様ですが、Deleteコマンドの動作は異なります。

**Delete (削除)**

選択したサウンドを削除する際にこのコマンドを使用します。

1. 削除したいサウンドを選択します。

複数の項目を選択する場合は、SHIFTキーを押しながら削除したい項目をタッチします。SHIFTキーを押したままの状態、選択した項目をもう一度タッチすると選択が解除できます。また、SHIFTキーを放した状態で選択した項目の一部にタッチするとすべての選択が解除できます。

2. Deleteコマンドを選択し、削除しても良いかを確認します。

**Warning:** 削除した項目は、コピーを取っていない限り永遠に復活できませんのでご注意ください。



## STSを選択する

現在選択しているスタイルやソングブックのエントリーにリンクされている4つのSTSから1つを選択するには、パネル上にあるSTSキーを押します。

Style Play モードか Song Play モードのときは、メイン・ページの STS Name タブをタッチして表示します。SongBook モードのときは、STS タブをタッチして表示します。



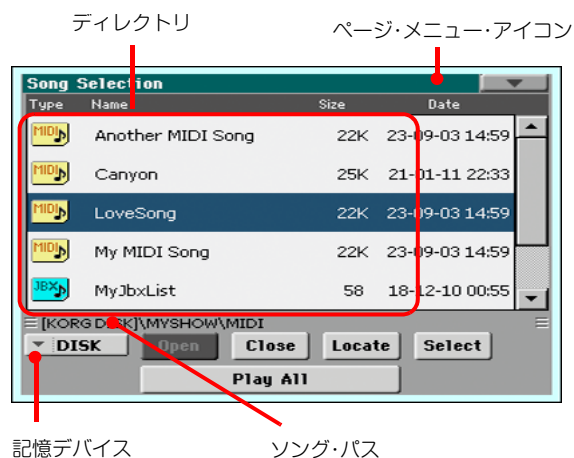
また、STS の名前は歌詞ページでも確認することができます。



## ソング選択画面

画面に表示しているソング名をタッチするか、パネル上の SELECT セクションにある SONG キーを押すと、ソング選択画面が表示されます。

ソングを選択後、EXIT キーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。

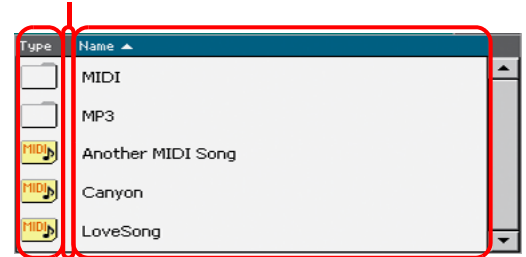


このページを表示しているときは、スタンダード MIDI ファイル、Karaoke ファイル、または MP3 ファイルを選ぶことができます。

### ディレクトリ

選ばれたデバイスの内容のリストです。

ファイル・ステータス



ファイルまたはフォルダのタイプ

フィル名またはフォルダ名

スクロール・バーを使用するとリストがスクロールします。また、VALUE ダイアルを使用してリストをスクロールさせることもできます。

リストの最上部に Name ラベルが表示されている場合、SHIFT キーを押しながらスクロール・バーの上下にある矢印ボタンをタッチすると、表示されているリストの前後のアルファベット順にあるリスト内容を表示させることができます。

リスト上段のラベルの1つを選択することで、並び順の条件を変えることができます。それぞれのラベルをタッチするたびに、リストの表示フォルダが昇順、降順に切り替わります。

リストには、異なるいくつかのタイプのファイル、またはフォルダを表示します。

アイコン・タイプ	ファイル / フォルダ・タイプ
	スタンダード MIDI ファイル (MID)
	karaoke ファイル (KAR)
	MPEG レイヤー 3 (MP3)
	ジュークボックス・ファイル (JBX)
	フォルダ

ファイルまたはフォルダの書き換え、消去の可否は以下のとおりです（ファイルの保護状態を変える方法は、“Protect（ファイル/フォルダの保護）”と“Unprotect（ファイル/フォルダの保護解除）”（168ページ参照）を参照してください）。

アイコン	ファイル / フォルダの状態
	保護（読み取り専用）
-	保護なし（書き換え、消去可）

### ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。詳細は78ページの「ソング選択ページ・メニュー」を参照してください。

### 記憶デバイス

このメニューを使って記憶デバイスを1つ選択します。


デバイス	タイプ
DISK	内蔵メモリー
USB	リア・パネルの USB Host ポートに接続したデバイス

デバイスの実際の名前（ラベル）は、角括弧 [ ] の範囲内に表示します。

### ソング・パス

この行は、現在のデバイスのファイルやフォルダの所在地（パス）を表示しています。

### Openボタン

選ばれたフォルダを開けます（アイコンがこのように見えるアイテム: ）。

### Closeボタン

現在のフォルダを閉じ、親（上位）フォルダに戻ります。

### Locateボタン

現在ソングが含まれるフォルダに戻るとき、このボタンをタッチします。これは、長いリストを閲覧しているときや、他のフォルダに移動してしまったときに、すぐに元のフォルダに戻りたいときに役立ちます。

### Selectボタン

画面において選択（反転表示）されたソングを確定します。ソングを再生しているときは、この時点で停止して、選択した新しいソングの再生準備状態になります。画面はメイン・ページに戻ります。

### Play Allボタン

このボタンをタッチすると、現在のディレクトリに含まれるすべてのスタンダードMIDIファイルとMP3ファイルが、新しいジュークボックス・リストに追加されて、自動的にプレーヤーに割り当てられます。登録されるソングの順番は、現在表示しているリスト順になります。

このジュークボックス・リストは、他のリストと同様に取り扱うことができます（再生/停止キーを使って再生を開始したり、SHIFTキーを押しながら>>（早送り）キーを押して次の曲に移動したり、ジュークボックス・ページでエディットなど）。

**Note:** ジュークボックス・リストには、最大 127 曲のソングを含むことができます。フォルダ内のソングがそれ以上ある場合は、先頭から 127 番目のソングまでを含んだジュークボックス・リストになります。

**Hint:** 本機の電源をオフにすると、保存していないリストは消去します。リストを保存するときは、ジュークボックス・ページで“.JBX”ファイルとして保存します。

## ID ナンバーでソングを選ぶ

デバイスのフォルダ中の各ソング（最高9,999）にはIDナンバーが自動的に割り当てられています。ソング選択ページ・メニューの“Show Song Number（ソング番号の表示）”を選択すると、ソング選択画面の各ソング名の前に、このIDナンバーを表示します（下図参照）。このIDナンバーを入力して、ソングを選択することができます。これにより、ソングが大量に入っているデバイスの中から目的のソングをスピーディーに選択することができます。

0007: CANYON.MID

ソング選択画面を表示しているときに、SELECTセクションのSONGキーを押すと数値入力パッドが表示されます。IDナンバーを入力してソングを選択します。

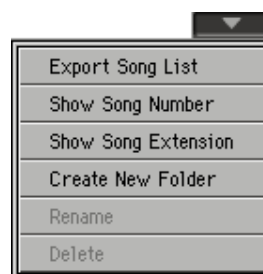
ソング選択画面以外のSong Playモードの画面のときは、SELECTセクションのSONGキーを続けて2回押すことで数値入力パッドを表示することができます。

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

**Note:** 9999 以上のソングがディレクトリ内にあったとしても、数値入力パッドで選択できる ID ナンバーは 0001 ~ 9999 の間です。

## ソング選択ページ・メニュー

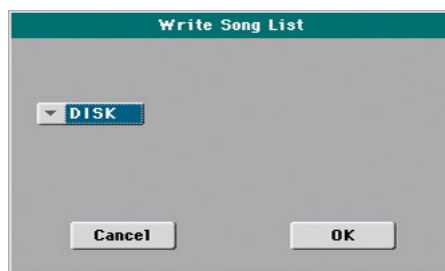
ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



### Export Song List（ソング・リストの書き出し）

このコマンドを選択すると、現在のリストをテキスト・ファイルとして保存できます。ソング・リストを印刷することで、ソングの名前やIDナンバーなどを確認するリストを作ることができます。

1. ソング選択画面を表示しているときに、テキスト・ファイルとして保存するソング・リストのフォルダを選びます。
2. ページ・メニューから“Export Song List”を選択します。
3. 表示されたダイアログ・ボックスで、保存先のストレージ・デバイスを選択します。



4. 選択後、OKボタンをタッチして確定します。

**Note:** テキスト・ファイルのリストに含まれるのは、“\*.mid”、“\*.kar”、“\*.mp3”、“\*.jbx”ファイルだけです。フォルダと他のタイプのファイルは含まれません。

テキスト・ファイル名は選ばれたフォルダ名と同じになり、保存されます。例えば、“Nummy”という名前を付けられるフォルダのテキスト・ファイル名は、“Nummy.txt”になります。同じ名前のファイルが既に保存先にある場合は、上書きするかどうかの警告が表示されます。デバイスのルートに含まれるすべての有効なファイルのリストを含んでいるファイルは、“Root.txt”ファイルを生成します。

リストには、各ソング、ファイル名、ファイルの総数に割り当てられるIDナンバーを含みます。

コンピューターでこのリストを正しく表示、印刷するには、テキスト・エディターで固定サイズ(等幅)のフォントを使用してください。

### Show Song Number (ソング番号の表示)

各ソングにIDナンバーが確認できる状態でリスト表示させるときは、このコマンドにチェックを付けてください。

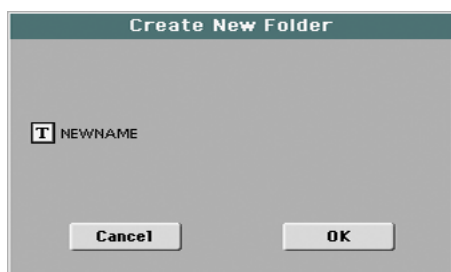
### Show Song Extension (ソング拡張子の表示)

各ソングにファイル拡張子(“\*.mid”、“\*.kar”、“\*.jbx”、“\*.mp3”)を付加させて、リスト表示させるときは、このコマンドにチェックを付けてください。

### Create New Folder (新規フォルダ作成)

現在のソングと同じ階層に新しいフォルダを作成します。

**Note:** このコマンドで“.SET”フォルダを作成することはできません。“SET”フォルダを作成するときは、保存操作が必要で、いずれかの保存ページでNew SET ボタンを使って作成します。

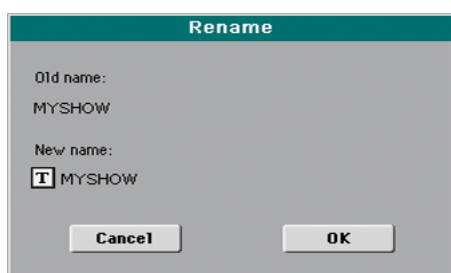


**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、OK ボタンをタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

### Rename (名前の変更)

既存のファイルまたはフォルダの名前を変えます。

ファイルやフォルダがリストの中で選択された場合にだけ、実行可能です。



**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力後、テキストを確認したら、テキスト・エディット・ウィンドウを閉じるためにOK ボタンをタッチします。

**Note:** ファイルや“.SET”フォルダの3文字の拡張子は、ファイルやフォルダのタイプを識別するものであるため、変更することはできません。

### Delete

選ばれたファイルまたはフォルダを削除します。

ファイルやフォルダがリストの中で選択された場合にだけ実行可能です。



# Style Play モード

**Pa300**は電源をオンにすると、**Style Play**モードで起動します。このモードでは、鍵盤で4つのキーボード・トラック（アッパー 1、2、3、ロワー）や4つのパッドを演奏しながら、スタイル（自動伴奏）も一緒に演奏することができます。パフォーマンスや**STS**を選ぶと、異なるサウンドとエフェクトを瞬時に切り替えることができます。

4つのパッドを押すと、単発のサウンドを発音したり、スタイルのテンポに同期したパターンを演奏することができます。

また、特定の曲に適したスタイルを自動的に選択することができるソングブックを使用することができます。

## スタート・アップ・セッティング

**Pa300**は電源オン時、「**My Setting**」パフォーマンスが自動的に呼び出されます。電源をオンにして、すぐに演奏で使いたいパフォーマンス設定を「**My Setting**」に保存することをおすすめします。

1. 電源オン時に自動的に呼び出したいサウンド、エフェクト、その他の設定を選択します。
2. **MY SETTING**キーを約1秒間押したままにし、ディスプレイに**Write Startup Settings**ウィンドウが表示されたら、手をキーから離します。
3. **Write Startup Settings**ウィンドウのOKボタンをタッチします。

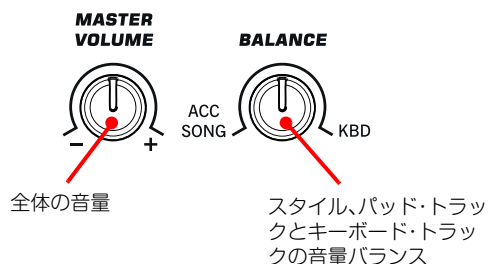
**Note:** 異なったパフォーマンス、**STS**、スタイルを選ぶのに、いくつかの設定を変更したくない場合は、それらの設定をロックして、変更を避けてください（136 ページの「**General Controls: Lock**」参照）。

## スタイルとパッドについて

各スタイルには4つのパッドの内容も含まれます。スタイルを選択すると、4つのパッドの内容が各**PAD**キーに割り当てられます。パッドのテンポはスタイルのテンポと同期して演奏されます。

## マスター・ボリュームとバランス・ノブ

**MASTER VOLUME** ノブで本機の全体的な音量を設定します。**BALANCE** ノブは、スタイルの伴奏（アカンパニメント）トラック、パッド・トラックの音量とキーボード・トラックの音量のバランスをとるときに使用します。



## ファクトリー、フェイバリット、ユーザー・スタイル

スタイルには次の3種類のバンクがあります：

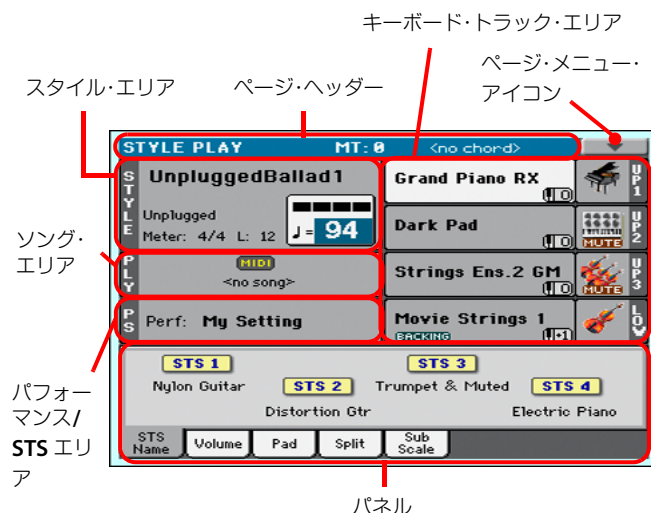
- ・ファクトリー・スタイル・バンクは、本機の工場出荷時のスタイルが保存されているバンクです。このスタイルは、通常エディットできません（プロテクトを解除するとエディット可能になります。140 ページの「**Factory Style and Pad Protect**」参照）。
- ・フェイバリット・スタイル（お気に入りスタイル）バンクは、外部デバイスからロードしたスタイルを保存しておくバンクです。バンク名はスタイル選択画面で自由に変更できます。また、ファクトリー・スタイルでカバーされていない音楽ジャンル名をつけるという利用法もあります。このバンクの管理方法については、99 ページの「**フェイバリット・バンク**」を参照してください。
- ・ユーザー・スタイル・バンクは、フェイバリット・バンクと同様に、外部デバイスからロードしたスタイルを保存しておくバンクです。このバンクは、完成して最終的なバンクに保存する前の状態のスタイルを「一時保管」しておくという使い方に適しています。

## メイン・ページ

電源をオンにすると、最初にこの画面が表示されます。

他のモード画面のときは、**STYLE PLAY**キーを押して、このページに入ります。

スタイル・プレイ・エディット・ページからこのページに戻るときは、**EXIT**キーを押してください。

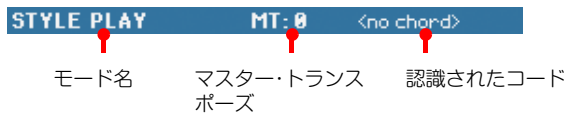


個々のトラックの詳細は**Volume**タブをタッチすると表示されます。また、**TRACK SELECT**キーを押すと通常表示（ノーマル・ビュー：キーボード・トラック、スタイル・トラックのグループ表示）とスタイル表示（スタイル・ビュー：個々のスタイル・トラック表示）を切り替えることができます。（82 ページの「**ボリューム・パネル**」参照）



## ページ・ヘッダー

この部分には、現在のモード、マスター・トランスポーズと認識されたコードを表示します。



### モード名

現在のモード名。

### マスター・トランスポーズ

マスター・トランスポーズ値を半音単位で表示します。この値は、パネル上のTRANSPOSEキーで変更することができます。

**Note:** 異なるパフォーマンスやスタイルを選ぶと、マスター・トランスポーズが自動的に変わる場合があります。また、コルグ Pa シリーズで作成したスタンダード MIDI ファイルをロードしたり、再生すると、自動的に変わる場合があります。

**Note:** 工場出荷時は、自動的にマスター・トランスポーズが変更されないように、トランスポーズ設定をロックしています。ロックを外す場合は、マスター・トランスポーズのロック・パラメーターの設定を変更し（136 ページの「General Controls: Lock」参照）。

### 認識されたコード

鍵盤で和音を弾いたときに、自動認識されたコード名を表示します。コードの省略マークを表示していない場合は、ACCOMP LED が点灯しているかどうかを確認してください。

Global モード>Mode Preferences: Style ページの“Chord Recognition”パラメーターを使用して、コード認識の方法を設定することができます（139 ページ参照）。

## ページ・メニュー・アイコン

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。詳細は97ページの「ページ・メニュー」を参照してください。



## スタイル・エリア

スタイル名、テンポ、小節パラメーターを表示します。



### スタイル名

現在選択しているスタイルです。スタイル名をタッチして（または、SELECT セクションのSTYLE キーを押して）、スタイル選択画面を表示します。

### スタイル・バンク

選択しているスタイルのバンク。

### スタイル・エレメントの拍子

現在のスタイル・エレメントの拍子。

### 小節番号

スタイル演奏中は、現在のスタイル・エレメントの何小節目かを表示する“M”が表示されます。停止中は“L”が表示され、現在のスタイル・エレメントの全体の長さを表示します。

### 現在の拍

現在の拍子を表示します。

### 現在のテンポ

メトロノーム・テンポ（30から250）。TEMPO + / - キーでテンポを変更します。

テンポの値は、SHIFT キーを押しながらVALUE ダイアルを回しても変更することもできます。また、画面上のテンポ・フィールドをタッチしたままドラッグしたり、テンポ・フィールドをタッチした後にVALUE ダイアルで変更することもできます。

現在のスタイルに保存しているテンポに戻すときは、TEMPO - キーと+キーを同時に押します。

TEMPO LOCK キーを押してLED を点灯させると、テンポの値を固定にすることができます。

**Note:** テンポ変化データを含んでいるスタイルのときは、演奏中にテンポが変わる場合があります。

## ソング・エリア

内蔵のプレーヤーにロードされているソングを表示します。



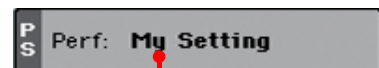
ソング名

### ソング名

プレーヤーにロードされたソング名です。Song Play モードに切り替える前に、スタイルを再生しながらソングを選ぶことができます。

## パフォーマンス / STS エリア

現在選ばれているパフォーマンスまたはSTS名を表示します。



選択したパフォーマンスまたはSTS

### 選択したパフォーマンスまたはSTS

現在選択しているパフォーマンス（Perf）またはシングル・タッチ・セッティング（STS#）です。

名前部分をタッチすると、パフォーマンス選択画面（76 ページの「パッド選択画面」参照）が表示されます。PERFORMANCE セクションを使って、パフォーマンスを選択することもできます。

STS を選ぶときは、ディスプレイの下の方の4つのSTS キーまたは画面上の4つのSTS ボタンを押します。

### キーボード・トラック・エリア

キーボード・トラックの情報を表示します。



### サウンド名

それぞれのキーボード・トラックに割り当てられたサウンドです。

- 既に選択しているトラック（白い背景）の場合は、サウンド名をタッチして、サウンド選択画面を表示します。
- まだ選択していないトラック（暗い背景）の場合は、サウンド名を選択し、もう一度タッチすると、サウンド選択画面を表示します。

サウンド選択画面の詳細は、75ページの「サウンド選択画面」を参照してください。

### トラックのオクターブ・トランスポーズ値

（エディット不可）各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。各トラックのオクターブ・トランスポーズを個別にエディットするには、**Mixer/Tuning: Tuning**ページで行います（88ページ参照）。

パネルの**UPPER OCTAVE**キーを使用すると、すべてのアッパー・トラックを一度にオクターブ・トランスポーズすることができます。

### ベース & ロワー・バックング・アイコン

ベース&ローワー・バックングが有効なとき、ローワー・トラックのサウンド名部分に、このアイコンを表示します（139ページの「Bass & Lower Backing」参照）。

### キーボード・トラック名

（エディット不可）対応するトラックの名前です。

省略形	トラック	手
UP1	アッパー 1 (Upper 1)	右手（またはフル・キーボード・モードのときの両手）
UP2	アッパー 2 (Upper 2)	
UP3	アッパー 3 (Upper 3)	
LOW	ローワー (Lower)	左手

### サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を图示したものです。

### キーボード・トラックのプレイ/ミュート

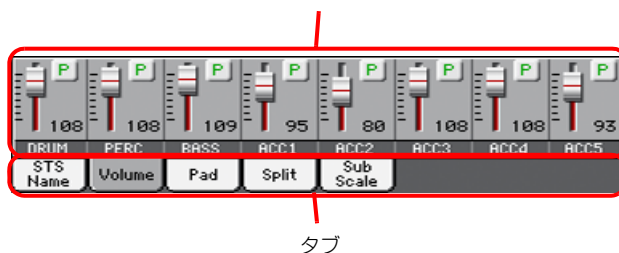
現在のトラックのプレイ/ミュートを表示します。トラックを選んだ後、もう一度そのトラック・エリアをタッチすると状態が切り替わります。

なし      プレイ：トラックの音が出ます。  
**MUTE**      ミュート：トラックを消音します。

### パネル・エリア

メイン・ページの下半分は、タブを選ぶことで、対応するいろいろなパネルを表示します。詳しくは、82ページ以降を参照してください。

ボリューム・パネル



## STSネーム・パネル

**STS**名のタブをタッチして**STS**を選択します。**STS**（シングル・タッチ・セッティング）とは、各スタイルやソングブックのエントリーに対応したキーボード・トラックのサウンドをまとめて瞬時に選択できるメモリーです。**STS**ネーム・パネルを開くと、最後に選択した（または現在選択中の）スタイルまたはソングブックのエントリーに対応した各**STS**名を確認できます。**STS**名のタブをタッチするとその**STS**が選択されます。



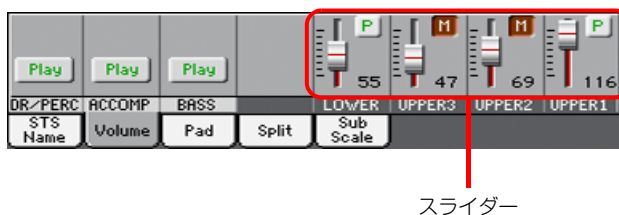
このパネルでは**STS**名を変更できません。**STS**名を変更する場合は、名前を変更したい**STS**を選択し、ページ・メニューから**Write Single Touch Setting**コマンドを選択します（98ページの「Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス」参照）。

## ボリューム・パネル

**Volume**タブをタッチすると、ボリューム・パネルが表示されます。ここでは各トラックの音量やミュートのオン/オフを設定します。

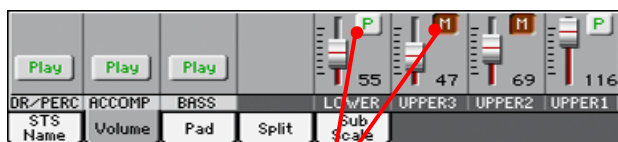
### トラックの音量を変更する

各トラックの音量を変更するには、画面上のスライダーをドラッグします。また、各トラックのスライダーをタッチし、**VALUE**ダイヤルで変更することもできます。



### Play/Mute の状態を変更する

選択したトラックのオン、オフ（ミュート）を設定します。トラックを選択し、**Play/Mute**エリアをタッチして変更します。



プレイ/ミュート・アイコン



プレイ状態です。このトラックの音が出力されます。

ミュート状態です。このトラックの音は出力されません。

## 各トラックの音量とミュート設定を保存する

トラックの各セットは、それぞれ別のデータとして保存されます。こうすることによって、キーボード・トラックと伴奏トラックのミキシングをパフォーマンスやSTS、スタイルでの演奏で行えるといった、自由度の高い操作が行えます。

- 各キーボード・トラックの音量やミュート設定は、パフォーマンスまたはSTSに保存されます (97 ページの「Write Performance (パフォーマンスの保存)」、「Write Single Touch Setting (STS の保存)」参照)。
- 各スタイル・トラックの音量やミュート設定は、その時選択しているスタイル・セッティングに保存されます (97 ページの「Write Current Style Setting (スタイル保存)」参照)。
- スタイル・トラック全体の音量 (相対的な音量設定) は Global モードのデータとして自動的に保存されます。

## トラック・ネーム

画面上のスライダーの下には、各トラック名が表示されます。TRACK SELECT キーを押すと、通常表示 (ノーマル・ビュー: スタイル・トラックのグループとキーボード・トラックが表示されます) とスタイル表示 (スタイル・トラック・ビュー: 各スタイル・トラックが表示されます) を切り替えることができます。

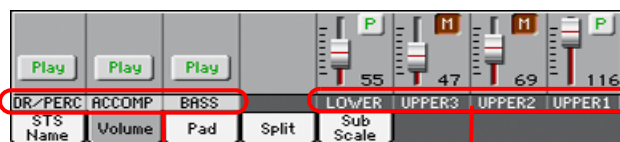


トラック	内容
通常画面	
DR/PERC (*)	ドラムとパーカッションをグループ化したトラック
ACCOMP (*)	ACC1 ~ 5 をグループ化したトラック
BASS (*)	ベース・スタイルをグループ化したトラック
LOWER	ロー・トラック
UPPER1...3	アッパー・トラック
スタイル・トラック画面	
DRUM	ドラム・スタイル・トラック
PERC	パーカッション・スタイル・トラック
BASS	ベース・スタイル・トラック
ACC1...5	アカンパニメント・トラック

(\*). それらのグループ化したトラックの音量は、Global モードの Mode Preferences Style ページで設定できます。

## ノーマル・ビュー

ノーマル・ビューではスタイル・トラックのグループ表示 (Play/Muteのみ) と各キーボード・トラックの設定が表示されます。

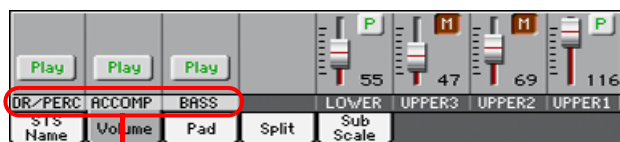


スタイル・トラック・グループ

キーボード・トラック

## スタイル・トラックのグループ表示

ノーマル・ビューでは、スタイル・トラックはドラム/パーカッション、伴奏、ベース・グループにまとめられた形で表示され、それぞれのトラックのプレイ/ミュート設定を簡単に行えます。



スタイル・トラック・グループ

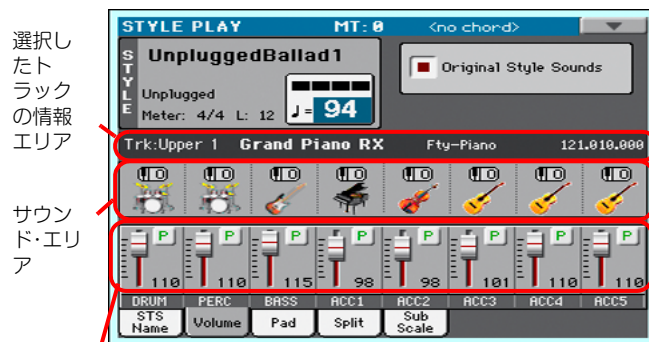
グルーピングされたスタイル・トラックの音量は Global モードの Style ページで行えます (83 ページの「Style Track Volume (スタイル・トラック・ボリューム)」参照)。

## キーボード・トラック

各キーボード・トラックの音量やプレイ/ミュート設定は、ここで行えます。

## スタイル・トラック・ビュー

TRACK SELECT キーを押すと、通常画面からスタイル・トラック画面になります。画面上半分にメイン・ページのスタイル・トラックのパラメーターが、画面下半分にスタイル・トラックごとのパラメーターを表示します。



選択したトラックの情報エリア  
サウンド・エリア

スタイル・トラック・ボリューム

再びTRACK SELECT キーを押すと通常画面に戻ります。

## Style Track Volume (スタイル・トラック・ボリューム)

各スタイル・トラックの音量やプレイ/ミュートを設定します。

## Original Style Sounds (オリジナル・スタイル・サウンド)

スタイルの演奏をパフォーマンスに保存されたサウンドで行うか、またはスタイル・セッティングのサウンドで行うか、あるいは各スタイル・エレメントに保存されたサウンドで行うかを、このパラメーターで選択します。

**Note:** スタイル・トラックにサウンドを割り当てると、Original Style Sounds パラメーターが自動的にオフになります。

**Note:** このパラメーターは、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存することができ、異なるパフォーマンスまたは

スタイルを選択すると、保存状態に応じて、自動的にオンまたはオフになります。

**オン** スタイル・トラックは、常に各スタイル・エレメントに録音されているオリジナルのサウンドを使用します。スタイル・トラックに異なるサウンドを割り当てると、このパラメーターは自動的にオフになります。

**オフ** 各スタイル・トラックに異なるサウンドを割り当てることができ、パフォーマンスやスタイル・セッティングに保存できます。選択したサウンドは、すべてのスタイル・エレメントに対して同じです。これらのサウンドはパフォーマンスまたはスタイル・セッティングに保存されます (97 ページの「Write Performance (パフォーマンスの保存)」、「Write Current Style Setting (スタイル保存)」参照)。また、割り当てられたサウンドはこのページの Sounds エリアに表示されます。

### 選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。この表示は、メイン・ページやいくつかのエディット・ページでも表示します。



#### トラック名

選択したトラックの名前です。

#### サウンド名

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分をタッチすると、サウンド選択画面が表示され、異なるサウンドを選択できます。

#### サウンド・バンク

選んだサウンドが属しているバンクです。

#### プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数列です (バンク・セレクト **MSB**、バンク・セレクト **LSB**、プログラム・チェンジ)。

### サウンド・エリア

8本のスタイル・トラックのサウンド・バンク・アイコンとトランスポーズ値を表示します。

スタイル・トラックのオクターブ・トランスポーズ・アイコン



サウンド・バンク・アイコン

#### スタイル・トラックのトランスポーズ値

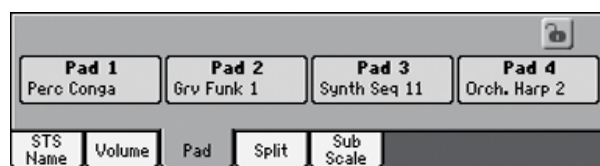
(エディット不可) 各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。オクターブ・トランスポーズを変更するには、**UPPER OCTAVE**キーを使うか、または **Mixer/Tuning: Tuning** エディット・ページで行います (88ページ参照)。

### サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を明示したものです。選択するときは、最初に対応するトラックのこのアイコンをタッチしてください。(詳細な情報を、選択したトラック情報に表示します)。もう一度このアイコンをタッチすると、サウンド選択画面が表示されます。

## パッド・パネル

**Pad** タブをタッチするとパッド・パネルが表示されます。ここでは各パッドにサウンドやシーケンスを割り当てることができ、その内容を一覧できます。詳しくは、96ページの「Pad: Pad」を参照してください。



#### パッド割り当て

各パッドに割り当てられたヒットまたはシーケンス・パターンの名前を表示します。それぞれの画面をタッチすると、パッド選択画面が表示されます (76ページの「パッド選択画面」参照)。

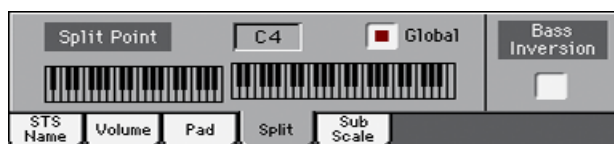
鍵アイコンが開いている場合、パッドの設定はスタイルまたはソングブックのエントリを切り替えるとそれに応じて切り替わります。

#### パッド・ロック・アイコン (🔒)

ロックしているときは、異なるパフォーマンス、スタイル、またはソングブックを選んでも、パッドの割り当てはそのままになります。

## スプリット・パネル

**Split** タブをタッチすると、スプリット・パネルの画面が表示されます。ここでは、鍵盤のスプリット・ポイントとベース展開を設定することができます。



#### Split Point

スプリット・ポイントを設定します。設定したスプリット・ポイントで分離されたピアノ鍵盤のイラストを表示します。アップパー・トラックはこのポイントの右側になり、ローワー・トラックは左側になります。

#### キーボード

この図のどこか一部をタッチしてください。新しいスプリット・ポイントの鍵盤を押すように、メッセージが表示されます。スプリット・ポイントを変更しないときは、**EXIT** キーを押すとメッセージが消えます。

#### Global

スプリット・ポイントの設定をグローバルまたはパフォーマンスや **STS** に保存された内容に切り替えます。



- オン** グローバルのスプリット・ポイントをエディットします。グローバル・スプリット・ポイントは、選択したパフォーマンスや STS に固有のスプリット・ポイントが保存されていないときに適用されます。
- オフ** パフォーマンスや STS に保存されているスプリット・ポイントをエディットします。

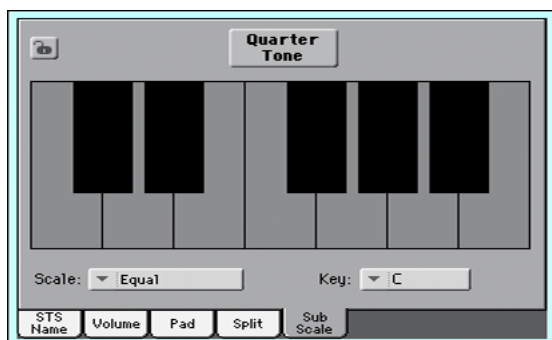
### Bass Inversion

ベースの転回機能のオン/オフを切り替えます。

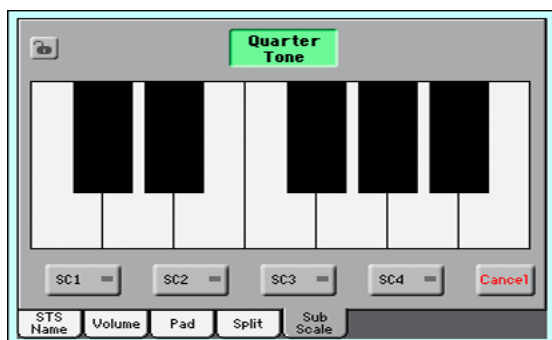
- オン** 鍵盤で押さえた和音の最低音が、常にルート音になります。Am7/G や F/C のような分数コードを認識させることができます。
- オフ** 和音の最低音は、和音の構成音と同列に扱われ、必ずしもルート音にはなりません。

## サブスケール・パネル

Sub-Scale タブをタッチすると、サブスケール・パネルの画面が表示されます。この画面は **Mixer/Tuning Sub Scale** エディット・ページの画面と同じモノです。(88 ページの「Mixer/Tuning: Sub Scale」参照)



Quarter Tone ボタン・オフ時



Quarter Tone ボタン・オン時

## エディット・メニュー

Style Play モードの任意のページで **MENU** キーを押すと、画面に **Style Play** モードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチして、**Style Play** モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻るときは、**EXIT** キーか **STYLE PLAY** キーを押します。または、エディット・メニュー画面の **Main Page** ボタンをタッチして、戻ることもできます。

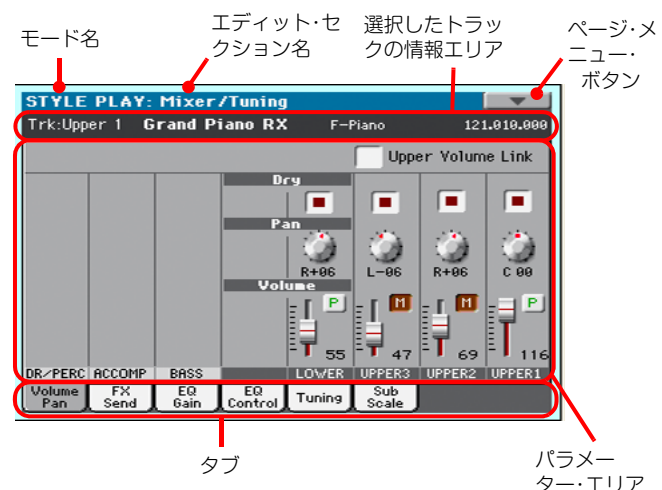
各エディット・ページにいるときは、**MENU** キーを押すとメニュー画面に戻りますが、**EXIT** キーか **STYLE PLAY** キーを押すと **Style Play** モードのメイン・ページに戻ります。



メニューの中の各ボタンをタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブをタッチすると移動できます。

## エディット・ページの構造

どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



### モード名

現在 **Style Play** モードであることを示します。

## エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はメニュー画面のボタンのうちの1つと一致しています（85ページの「エディット・メニュー」参照）。

## ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー（85ページの「エディット・メニュー」参照）が表示されます。

## パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、86ページからの各ページの説明を参照してください。

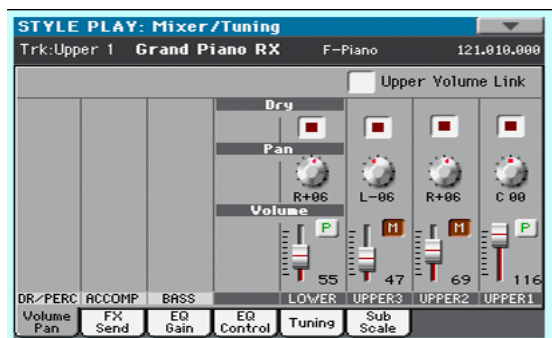
## タブ

エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。

# Mixer/Tuning: Volume/Pan

キーボード・トラックまたはスタイル・トラックごとの音量とパンの設定をします。音量の設定は、メイン・ページのボリューム・パネルと同じものです。

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとスタイル・トラックが切り替わります。



## Upper Volume Link (アッパー・ボリューム・リンク)

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

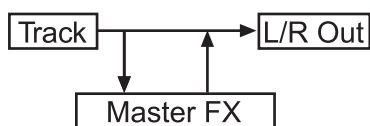
**オン** 設定が有効になります。アッパー・トラックのうちの1つの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更します。

**オフ** アッパー・トラックのうちの1つの音量を変更した場合、変更されるのはこのトラックの音量だけです。他のアッパー・トラックの音量は変更されません。

## Dry (ドライ)

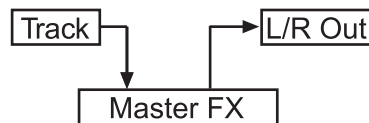
ダイレクト音 (Dry) とエフェクト音の信号の経路をオン、オフで設定します。

**オン** 直接音とマスター・エフェクト通過音を混ぜた信号が出力に送られます。



**オフ**

直接音はすべてマスター・エフェクトを通り、エフェクト通過音だけの信号が出力に送られます。信号は、エフェクトがステレオ・タイプの際にパンの設定が有効になります。



## Pan (パン)

ステレオ定位を設定します。

**L-64...L-1** 左ステレオ・チャンネル

**C0** センター

**R+1...R+63** 右ステレオ・チャンネル

## Volume (個別トラックの音量)

各トラックの音量を設定します。スタイル、パフォーマンス、またはSTSごとに持っている各トラックの音量です。異なるスタイル、パフォーマンスまたはSTSを選ぶと、そのたびに各トラックの音量は変わります。

**0...127** 各トラックの音量の MIDI 値

## Play/Mute icon

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。

ミュート：トラックを消音します。

# Mixer/Tuning: FX Send

Pa300には2グループのエフェクト (FX A、FX B) が内蔵されています。Style Playモードでは、FX Aをスタイルとパッド・トラックに使用し、FX Bをキーボード・トラックに使用します。

エフェクトの選択やエディットは、それぞれのエフェクト・セクションで行います（90ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照）。

このページでは、マスター・エフェクトに送る各トラックの信号レベルを設定します。マスター・エフェクトはドライ音（エフェクトのかかっていないダイレクト信号）とパラレルに接続されていますので、ここではマスター・エフェクトに送るダイレクト信号のレベルを調整することができます。

すべてのトラックの信号をエフェクトに送る場合（ロータリー・スピーカー、ディストーション、EQなどのインサート系エフェクトを使う場合）は、Dryパラメーター（上記の「Dry（ドライ）」参照）をオフにしてください。

これに任意のマスター・エフェクトを割り当てられますが、プリセット・データでは使いやすいように、本機内のスタイル、STS、パフォーマンス用のすべてのエフェクトが次のように設定されています。

**A-Master 1** スタイル・トラックとパッド・トラック用のリバーブ系エフェクト

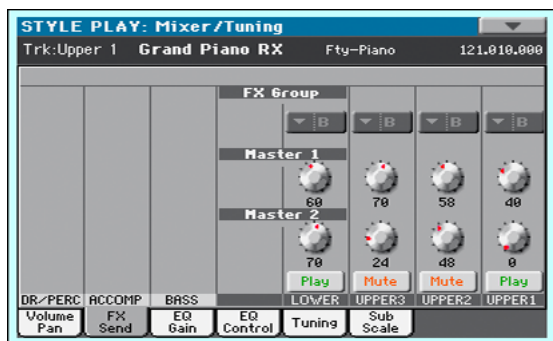
**A-Master 2** スタイル・トラックとパッド・トラック用のモジュレーション系エフェクト

**B-Master 1** キーボード・トラックのリバーブ系エフェクト

**B-Master 2** キーボード・トラックのモジュレーション系エフェクト



TRACK SELECTキーを押すたびに、画面がキーボード・トラックとスタイル・トラックで切り替わります。



### FX Group (エフェクト・グループ)

選択したトラックで使用しているエフェクト・グループ (AまたはB) が表示されます。

### Send level (Master 1, Master 2)

0...127 マスター・エフェクトへ送るダイレクト信号のレベル。

### Play/Mute icon (プレイ/ミュート・アイコン)

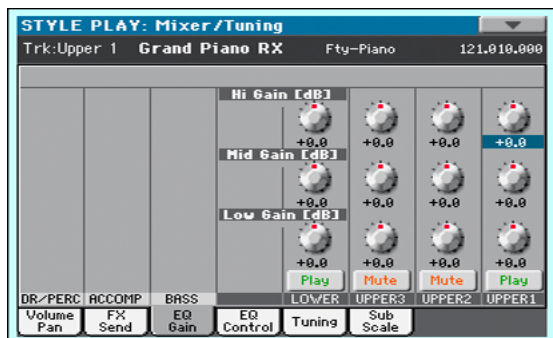
トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

**Play** プレイ：トラックの音が出ます。  
**Mute** ミュート：トラックを消音します。

## Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザー (EQ) の値を設定します。

TRACK SELECTキーを押すたびに、画面がキーボード・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。



### Hi Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲインを調整します。シェルビング・タイプのイコライザーになります。単位はデシベル (dB) です。

－ 18...+18dB 高域のゲインを調整。

### Mid Gain (ミドル・ゲイン)

中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプのイコライザーになります。単位はデシベル (dB) です。

－ 18...+18dB 中域のゲインを調整

### Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲインを調整します。シェルビング・タイプのイコライザーになります。単位はデシベル (dB) です。

－ 18...+18dB 低域のゲインを調整

### Play/Mute icon (プレイ/ミュート・アイコン)

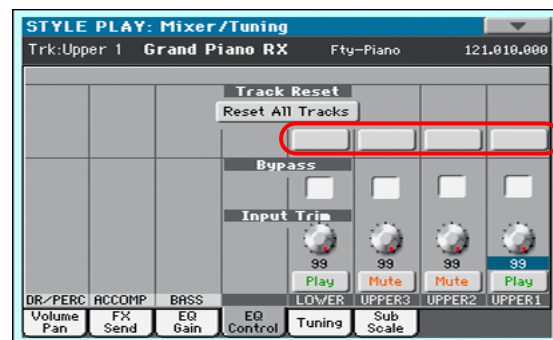
トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

**Play** プレイ：トラックの音が出ます。  
**Mute** ミュート：トラックを消音します。

## Mixer/Tuning: EQ Control

EQ Gain ページで設定した各トラックのイコライザーをバイパスしたり、リセット (0dB) することができます。

TRACK SELECTキーを押すたびに、画面がキーボード・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。



トラック・リセットボタン

### Reset All Tracksボタン

このボタンをタッチすると、すべてのトラック (キーボード・トラック、スタイル・トラックの両方) のEQ設定をリセット (0dB) にします。

### Track Reset (トラック・リセット) ボタン

このボタンをタッチすると、対応するトラックのEQ設定をリセット (0dB) することができます。

### Bypass (バイパス)

イコライザーをバイパスします。オンにしても設定は保持され、オフにするとその設定が有効になります。

**オン** バイパス機能がオンになり、そのトラックの EQ がオフになります。

**オフ** バイパス機能がオフになり、そのトラックの EQ がオンになります。



### Input Trim (インプット・トリム)

イコライザーに入力する信号のレベルを制限することができます。イコライザーを極端な設定にすると、信号が歪むことがあります。このような場合は、入力トリムで信号のレベルを抑えてください。

0...99 イコライザーに入力するレベルの値です。値が高いほどイコライザーの効果がより明瞭になります (高すぎて信号が歪む場合がありますのでご注意ください)。

**Play/Mute icon (プレイ/ミュート・アイコン)**

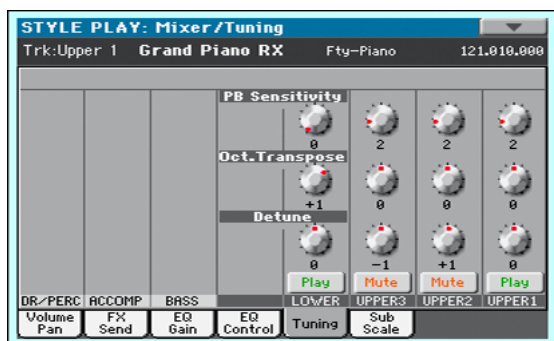
トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

	プレイ：トラックの音が出ます。
	ミュート：トラックを消音します。

## Mixer/Tuning: Tuning

各トラックのオクターブ単位のトランスポーズやチューニングの微調整、およびピッチ・ベンドの範囲を設定します。

**TRACK SELECT**キーを押すたびに、画面がキーボード・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。

**PB Sensitivity (ピッチ・ベンド感度)**

各トラックのピッチ・ベンドの範囲を半音単位で設定します。

- 1...12      ピッチ・ベンドの上下最大範囲（半音単位）。  
12 =  $\pm 1$  オクターブ
- 0      ピッチ・ベンドなし

**Oct. Transpose (オクターブ・トランスポーズ)**

オクターブ単位でトランスポーズします。

- 3      最も低いオクターブ
- 0      標準（トランスポーズなし）
- + 3      最も高いオクターブ



**Detune (デチューン)**

チューニングの微調整です。

- 64      最も低いピッチ
- 00      標準（デチューンなし）
- + 63      最も高いピッチ

**Play/Mute icon (プレイ/ミュート・アイコン)**

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

	プレイ：トラックの音が出ます。
	ミュート：トラックを消音します。

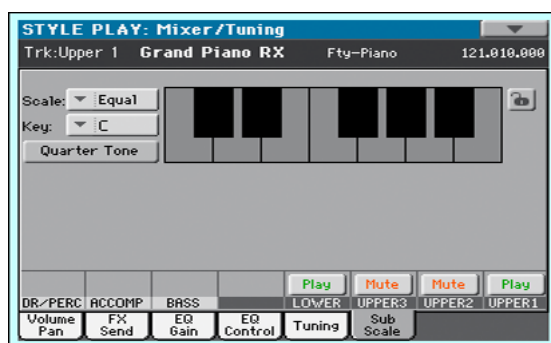
## Mixer/Tuning: Sub Scale

キーボード・トラック、アッパー・トラックまたはすべてのトラックには、異なるスケール（サブ・スケール）を割り当てることができます。たとえば、バックিং・トラックを通常のチューニングで演奏している間、異なるスケールでソロのパートを演奏することなどができます。

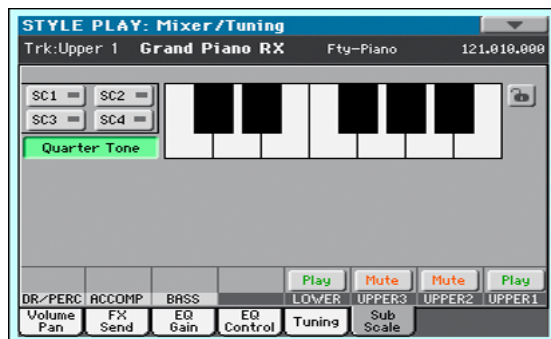
このページでは、選択したトラックに各パフォーマンスや**STS**に関連した異なる設定のサブ・スケールをプログラムすることができます。

選択したスケールをどのトラックに適用させるかは、**Globalモード** > **Mode Preferences: Style** ページの「**Scale Mode**」パラメーター（139ページ参照）で設定できます。

残りのトラックは、**Globalモード** > **Tuning: Scale** ページ（143ページ）で設定された基本的なスケールを使用します。これは楽器の標準のスケールです。



Quarter Tone ボタン・オフ時



Quarter Tone ボタン・オン時

**Note: Quarter Tone** の設定は、**USB** を経由した **MIDI** データ（例えば、外部 **MIDI** シーケンサーや **MIDI** コントローラーなどによって）で受信することができます。また、これらの設定はシステム・エクスプローラー・データとして外部 **MIDI** 機器に送信することができます。

**Scale**

スケールを選びます。利用できるスケールは、359ページの「スケール（音階）」を参照してください。スケールに“**User**”を選ぶと、右のキーボード図が有効になりカスタム・スケールを作ることができます（下記の“カスタム・スケールの微調整”参照）。

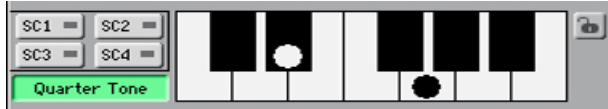
**Key**

選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー（調）を選択します（359ページの「スケール（音階）」）。

## Quarter Tone

**Quarter Tone** ボタンをタッチすると、キーボードが有効になり、**SC1**～**SC4**のボタンが表示されます。

**SC1**～**SC4**のボタンの1つをタッチして、プリセット設定を呼び出します。呼び出したキーボード図の、**1/4**音を下げたいキーをタッチしてください。そのキーに大きい丸点のマークが付きます。もう一度タッチすると点が消え、元に戻ります。



作成したスケールは一時的に演奏するためのもので、ここでは保存することはできません。クォーター・トーン機能をフット・スイッチに割り当てることもできます。

この機能の詳細は、下記の「クォーター・トーン機能をフット・スイッチに割り当てる」を参照してください。

**SC**プリセット・ボタンの一つをタッチして対応するプリセットを呼び出します。そして、キーボード図の中のクォーター・トーン下げたいノートに対応する鍵盤をタッチして大きなドットを表示させます。もう一度タッチすると、ドットの表示が消えます。

このページでのスケール変更は、一時的なもので保存はされません。演奏中での速いスケールチェンジに有効です。

あらかじめプログラムされたクォーター・トーン・スケールは、すぐに呼び出すことができます。詳しくは、「**SC1**～**4**ボタンを使ったクォーター・トーン機能」を参照してください。

### SCプリセット・ボタン

保存したスケールの設定を呼び出すときに、これらのボタンをタッチします。スケールの設定、保存は**Globalモード>General Control: Scale**ページ (143ページ参照) で行います。

スケールの設定方法は「**SC1**～**4**ボタンを使ったクォーター・トーン機能」を参照してください。

### キーボード

クォーター・トーンのチェックが付いているか、ユーザー・スケールが選ばれたときに、このキーボードを使ってピッチを調整することができます。

### Scale lock icon

ロックしているときは、異なるパフォーマンスまたは**STS**を選んでも、スケール・パラメーターは変更されません。

ロック・パラメーターの詳細は、136ページの「**General Controls: Lock**」を参照してください。

## カスタム・スケールの微調整

スケールに“**User**”を選ぶと、右のキーボード図が有効になります。各キーをセント単位で（“**Equal**”チューニング時で±99セントの範囲）調整することができます。作成したカスタム・スケールは、パフォーマンス、または**STS**ごとに記憶することができます。



チューニングの値

値の変更は、キーボード図のキーをタッチして反転表示にした後、**VALUE**ダイヤルで値を設定します。

**Note:** これらの設定は、パフォーマンスまたは**STS**に保存します。

## SC1～4ボタンを使ったクォーター・トーン機能

**Quarter Tone**にチェックを入れると、4つの**SC**ボタンが表示されます。このボタンをタッチすることで、4つのプリセット・スケールをすぐに呼び出すことができます。

### 1. SCボタンにカスタム・スケールを保存します。

**Globalモード>Tuning: Scale**ページでスケールを作り、ページ・メニューから“**Write SC Preset**”を選択してカスタム・スケールを保存します (150ページの「**Write Quarter Tone SC Preset** ダイアログ・ボックス」参照)。

### 2. このページに戻って、Quarter Toneボタンをタッチして4つのSCボタンを表示します。

### 3. SCプリセット・ボタンをタッチして、保存しているカスタム・スケールを呼び出します。

各プリセットには、スケールの各ノートに対するデチューンの設定と、選択しているスケール度が記憶されています。

プリセットを選択しないときは、初期設定が自動的に呼び出されます。これは、すべてのノートに対して-50セントの値が設定されていて、すべてのスケール度がオフになっています。

**SC**ボタン1～4の機能をフット・スイッチ (141ページの「**Controllers: Foot Controllers**」参照) に割り当てることができます。

### 4. キーボード図に、カスタム・スケールが表示されます。

デチューンするノートに対して大きなドットが表示されます。ドットを消すとチューニングがリセットされます。

### 5. 元のスケールに戻します。

もう一度**Quarter Tone**ボタンをタッチして、元のスケールに戻ります

## クォーター・トーン機能をフット・スイッチに割り当てる

クォーター・トーン機能はオリジナルのスケールをリアルタイム（例えばアラビア音楽を代表するそれらの突然のスケール変化）で演奏するためのものです。クォーター・トーン機能は、フット・スイッチに割り当てることができます。スケール変化はどこにも保存されないで、異なるパフォーマンスまたは**STS**を選んだり、クォーター・トーン機能を割り当てたペダルをもう一度踏むと、スケールを設定し直します。

**Note:** ユーザー・スケールでカスタム設定を作り、それをパフォーマンスや**STS**に割り当てることで、異なるパフォーマンスや**STS**を選択したときと同時にスケールを切り替えることができます。上記の「**Scale**」を参照してください。

グローバル・モードでカスタム・スケールと4つの**SC**ボタンに設定を保存することで、**SC**ボタンをタッチして設定を呼び出してキーボードに表示することができます。

### 1. フット・スイッチにクォーター・トーン機能を割り当てます。

**GlobalモードのControllers: Foot Controllers**ページの**Pedal/Footswitch**パラメーターでクォーター・トーン機能を割り当てることができます。

### 2. いくつかのキーのピッチを下げます。

クォーター・トーン設定にしたペダルを踏み続けます。このとき鍵盤の音は出ません。**1/4**音下げたいキーを押します。ペダルから足を離します。

### 3. 新しいスケールで演奏します。

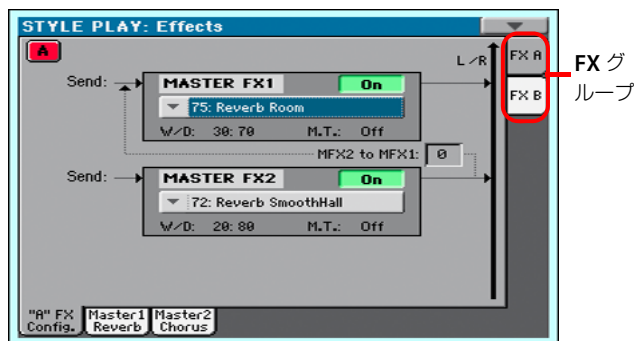
手順2で設定したキーは**1/4**音下げられます。

#### 4. 元のスケールに戻します。

クォーター・トーン設定にしたペダルを踏んで、離します。  
クォーター・トーンはリセットされ、スケールはパフォーマンス  
スやSTSに保存されたものに戻ります。

## Effects: A/B FX Configuration

エフェクトのグループ（A：スタイルとパッド、またはB：キーボード）を選択するページです。エフェクト・グループの選択は、画面右側のサイド・タブ（“FX A”、“FX B”）で行います。



### エフェクト・グループ (FX A、FX B)

本機は、2つのエフェクト・グループ（FX A、FX B）の他に、2基のマスター・エフェクトがあります。Style Playモードでは、FX Aをスタイルとパッド・トラックに使用し、FX Bをキーボード・トラックに使用します。

#### Master FX 1, 2

対応するエフェクトにエフェクトを割り当てます。通常、FX1がリバーブ、FX2がモジュレーション・エフェクト（コーラス、フランジャー、ディレイなど）を使用します。使用できるエフェクトは、284ページの「エフェクト」を参照してください。

2つのエフェクト・グループで割り当てたエフェクトの設定はパフォーマンスに保存されます。このうち、FX A（スタイル、パッド・トラック）に割り当てたエフェクト設定はスタイル・セッティングに、FX B（キーボード・トラック）に割り当てたエフェクト設定はSTSにそれぞれ保存されます。

#### W/D (ウェット/ドライ)

このパラメーターで、エフェクト量を設定します。つまり、エフェクトがかかっていない原音（ドライ）に対するエフェクト音（ウェット）のバランスを取ります。

#### MFx2 to MFx1

MFx2エフェクトからMFx1エフェクトの入力へ戻る量を設定します。

#### M.T. (Modulating Track)

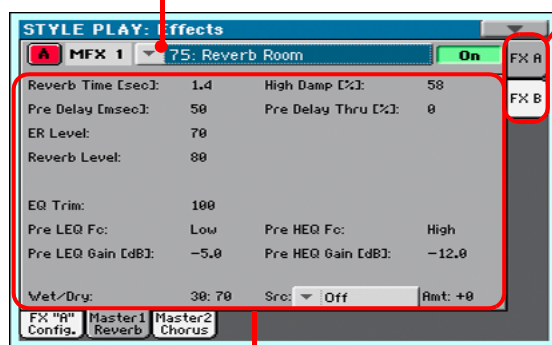
変化を与えるMIDIメッセージの元となるトラックです。ジョイスティックなどのコントローラーや、スタイル・トラックに入力されたMIDI #CCで、エフェクト・パラメーター（例えば、ディストーションのローカット・フィルターなど）を変化させることができます。

## Effects: Master 1, 2

4つのエフェクトのパラメーターをエディットします。ここでは、Reverb Roomエフェクトを割り当てたFX A ページを例に挙げて説明します。

選択したエフェクト

FX グループ



エフェクト・パラメーター

#### 選択したエフェクト

このポップアップ・メニューをタッチして、FXタイプ選択画面でエフェクトを選択します。

#### エフェクト・パラメーター

パラメーターは選んだエフェクトごとに異なります。エフェクトごとのパラメーターについては、284ページの「エフェクト」を参照してください。

#### Wet/Dry (ウェット/ドライ)

このパラメーターで、エフェクト量を設定します。つまり、エフェクトがかかっていない原音（ドライ）に対するエフェクト音（ウェット）のバランスを取ります。

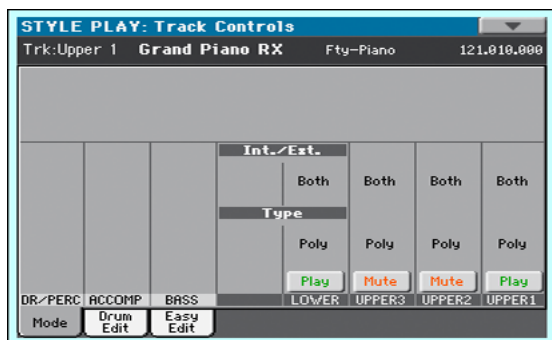
#### Src (ソース)

ダイナミック・モジュレーション・ソース。このメッセージを生成するトラックを選択するには、Effects: FX SelectページのMod.Trackパラメーターを参照してください（上記参照）。モジュレーション・ソースについては、286ページの「ダイナミック・モジュレーション・ソース」をご覧ください。



## Track Controls: Mode

各トラックを内部音源で発音させるか、外部機器で再生させるかを設定するページです。鍵盤の演奏やスタイル・トラックの伴奏を外部のソフト・シンセで発音させることができるなど、演奏するのにとても便利な機能です。また、各トラックのポリフォニー・タイプも設定します。



### Int./Ext. (内部/外部)

**Int.**      トラックは内部音源のみで発音します。USB-DEVICE 端子に接続している外部機器では発音しません。

**Ext.**      トラックは USB-DEVICE 端子に接続した外部機器のみで発音します。接続している機器は、本機でこのトラックに設定しているMIDIチャンネルで受信します。(146 ページの「MIDI: MIDI Out Channels」参照)

この設定にしたトラックは内部音源では発音できません。

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



コントロール・チェンジ/プログラム・チェンジ・エリア

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



プログラム・チェンジ・データを表示しているときその部分をタッチすると、数字入力パッドが表示されます。数字入力パッドでプログラム・チェンジ・データを入力することができます。このときデータは 3 桁ずつドットで区切って入力します。

### Both

トラックは内蔵音源と USB-DEVICE 端子に接続している外部機器の両方を再生します。

### Type (タイプ)

#### Drum

ドラムやパーカッション用の設定です。

ドラムキットを割り当てたトラックで、ドラム・ファミリーごとに、個別の音量を設定できます (「Track Controls: Drum Edit」参照)。

**Note:** ドラム・キットはトラック・タイプの設定に関係なくトランスポーズの設定は無効となります。

**Hint:** トランスポーズの設定を反映させたくないトラックがある場合は、そのトラックをドラム・モードにセットすることもできます (その場合、そのトラックはドラム・キットと同様に動作します)。

**Note:** Style Record モード (219 ページの「Track Type」参照) でドラム・モードに設定したトラックは、ここではエディットできません。グレイ表示になります。また、ここでは他のスタイル・トラックをドラム・モードに設定することはできません。

#### Poly

同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニー設定のトラックです。

#### Mono

次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニー設定のトラックです。

#### Mono Right

モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート (一番高域のノート) を優先します。

#### Mono Left

モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番左のノート (一番低域のノート) を優先します。

### プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



ミュート: トラックを消音します。

# Track Controls: Drum Edit

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

これらのパラメーターには、“Type”が“Drum”に設定されたトラックでしか設定できません（前述“Type”参照）。ドラム・キットが割り当てられているトラックでも“Type”が“Drum”になっていないと、ドラム・ファミリーの音量は調節できません。

**Hint:** TRACK SELECT キーを押すと、トラック・グループが切り替わります。トラックを選択し、ページ・メニューから“Solo Track” ” を選択すると、選択したトラックのみが発音し、他のトラックの音をミュートしてエディットすることができます。

**Note:** パラメーターの値はどれも、該当サウンドの設定値に対する相対値です。



## Family Select（ファミリー・セレクト）

アイコン/ボタンをタッチしてエディットしたいドラム・ファミリーを選択します。これらのボタンはドラム・トラックを選択した時のみ使用できます。

ドラム・ファミリー・アイコン	ドラム・ファミリー
	キック・ドラム
	スネア・ドラム
	タム
	ハイハット
	ライド、クラッシュ、その他シンバル
	低音系パーカッション
	高音系パーカッション
	スペシャル・エフェクト

## パラメーター設定のオーバービュー

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

## ドラム・エディット・パラメーター

以下のパラメーターでドラムの音色エディットを行えます（設定値はオフセット値です）。

サウンド・パラメーター	説 明
Volume	楽器の音量
EQ Hi	高域イコライザー
EQ Mid	中域イコライザー
EQ Low	低域イコライザー
Attack	アタック・タイム。音量がゼロ（鍵盤を弾いた瞬間）から最大レベルになるまでの時間を設定します。
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン（音量が一定レベルで持続する）までの時間を設定します。
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス（明るさ）を設定します。
Resonance	フィルターのレゾナンス（共振具合）を調整します。
Fine Tune	ファイン・チューン
Coarse Tune	コース・チューン
MFX 1 Send	マスター・エフェクト 1 へのセンド・レベル
MFX 2 Send	マスター・エフェクト 2 へのセンド・レベル

- 0...127      ボリューム（上記参照）
- ー 64...0...+63   各パラメーターの設定値に対するオフセット値です。「0」の場合はドラムまたはパーカッションにメモリーされているオリジナルの設定値から何も変更していないという意味です。それ以外の値の場合は、そのオリジナルの設定値に対して加減しているという意味になります。

## Select

エディットするトラックのボタンをタッチします。選ばれているトラックのボタンは反転表示になります。

## Reset Family

現在選んでいるファミリーのエディット値の設定をリセットします。

## Reset All Track

現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

## プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。



## 1つのドラムの音量を調節する方法

ドラム音量の調節例です。

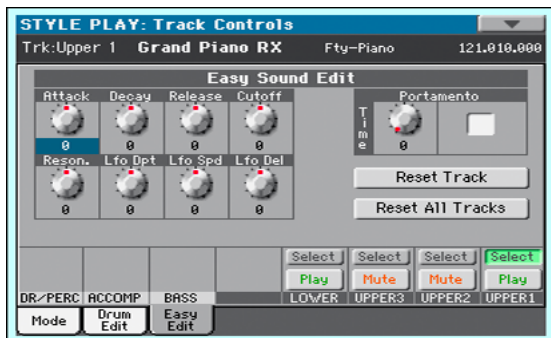
1. TRACK SELECTキーを押して、個々のスタイル・トラック画面に切り替えます。
2. 調整するドラム・トラックのSelectボタンをタッチします。
3. パネルのSTART/STOPキーを押して、スタイルを演奏します。
4. 必要に応じて、ページ・メニューから“Solo Track”コマンドを選択し、ドラム・トラックのみ発音する状態にします。
5. スタイルを聴きながら、Cymbalノブを選び、VALUEダイヤルで音量を完全にオフにします。  
すべてのシンバルの演奏が停止します。
6. Reset Trackボタンをタッチして、オリジナルのシンバルの音量に戻します。

## Track Controls: Easy Edit

各トラックに割り当てられているサウンドのおもなパラメーターをエディットするページです。

**Hint:** TRACK SELECT キーを押すとトラック・グループが切り替わります。また、ページ・メニューから“Solo Track” コマンドを選択して、他のトラックをミュートして選択したトラックの音のみを聴きながらエディットすることもできます。

**Note:** すべてのパラメーター値は、オリジナル・サウンドの設定値に対するオフセット値です。



### イージー・サウンド・エディット・パラメーター

これらのノブでパラメーターの値を微調整します。

サウンド・パラメーター	説 明
Attack	アタック・タイム。音量がゼロ（鍵盤を弾いた瞬間）から最大レベルになるまでの時間を設定します。
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン（音量が一定レベルで持続する）までの時間を設定します。
Release	リリース・タイム。鍵盤を離してから音量がゼロになるまでの時間を設定します。
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライツネス（明るさ）を設定します。
Resonance	フィルターのレゾナンス（共振具合）を調整します。
LFO Depth	ビブラート（LFO）の強さ。
LFO Speed	ビブラート（LFO）の速度。
LFO Delay	音が鳴り始めてからビブラート（LFO）がかけ始めるまでの時間を設定します。

－ 64...0...+63

各パラメーターの設定値に対するオフセット値です。「0」の場合はそのサウンドにメモリーされているオリジナルの設定値から何も変更していないという意味です。それ以外の値の場合は、そのオリジナルの設定値に対して加減しているという意味になります。

### Portamento（ポルタメント）ノブ、スイッチ

**Time** ノブでポルタメント（2つの音程間を滑らかにつなげる効果）のスピードを調整します。チェックボックスにチェックを入れるとポルタメントがオンになり、チェックを外すとオフになります。

### Select

エディットするトラックのボタンをタッチします。選ばれているトラックのボタンは反転表示になります。

### Reset Track

現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

### Reset All Tracks

すべてのトラックのエディット値の設定をリセットします。

### プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

Play

プレイ：トラックの音が出ます。

Mute

ミュート：トラックを消音します。

## 1つのサウンドをエディットする方法

イージー・エディット機能を使ったエディット例です。

1. 必要に応じて、TRACK SELECTキーを押して、キーボード・トラック画面に切り替えます。
2. 調整するアッパー 1 トラックのSelectボタンをタッチします。
3. 鍵盤を弾きながら、Cutoff（カットオフ）ノブを選び、VALUEダイヤルで音量を完全にオフにします。  
フィルターにより高周波数が徐々にカットオフされ、より低い響きの柔らかいサウンドになります。
4. Reset Trackボタンをタッチして、オリジナルのカットオフの値に戻します。

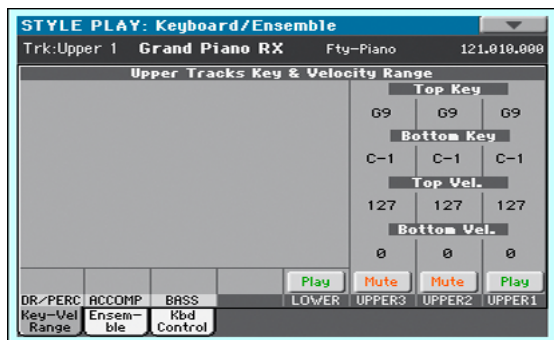
## Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

各キーボード・トラックのキーボード・レンジとベロシティ・レンジを設定するページです。

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

ベロシティ・レンジは、鍵盤を弾く強さによって、各アップパー・トラックの発音を切り替えるのに便利です。

例えば、サウンド“El.Piano 1”をアップパー 1 に、サウンド“El.Piano 2”をアップパー 2 に割り当てたとします。アップパー 1 のベロシティ・レンジを“L: 0、H: 80”、アップパー 2 のベロシティ・レンジを“L: 81、H: 127”に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときに“El.Piano 1”のサウンドが発音し、強く弾いたときに“El.Piano 2”のサウンドが発音します。



### Top/Bottom Key (キー・レンジ)

このペアのパラメーターで、各トラックの鍵盤の発音範囲の上限と下限を設定します。

C-1...G9 キーを選びます

### Top/Bottom Vel. (ベロシティ・レンジ)



このペアのパラメーターで、各トラックのベロシティの発音範囲の上限と下限を設定します。

0 ベロシティが最小値

127 ベロシティが最大値

### プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

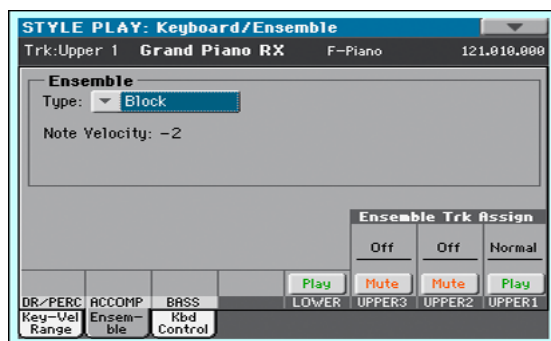
 プレイ：トラックの音が出ます。  
 ミュート：トラックを消音します。

## Keyboard/Ensemble: Ensemble

アンサンブル機能を設定するページです。この機能は、左手で弾いて認識されたコードに合わせて、右手で弾いたメロディーにハーモニー（和音）を付加します。

アンサンブルは**Style Play**モードと**Song Play**モードで機能します。この時、コードはロワー（スプリット・ポイントから低音域側）で押さえたコードが認識されます。

**Note:** アンサンブル機能は、鍵盤をスプリット・モードにしたときだけ有効になります。



### Ensemble (アンサンブル)

Harmonization type (ハーモニー・タイプ)

**Duet** メロディーに1つのノートを加えます。

**Close** メロディーにクローズド・ポジションのコードを加えます。

**Open 1** メロディーにオープン・ポジションのコードを加えます。

**Open 2** Open 1と同じですが、和音の形が多少異なります。

**Block** ジャズでおなじみのブロックのハーモニーです。

**Power Ensemble**

ハード・ロックでよく聴くような、5度と1オクターブをメロディーに加えます。

**Third Up** メロディーの3度上の音程(認識されたコードによって変化します)をプラスします。

**Fourths LO** ジャズの代表的なハーモニーで、メロディーから低い方に4度ずつ離れた2つのノートを加えます。

**Fourths UP** Fourths LOと同じですが、メロディーから高い方に4度ずつ離れた2つのノートを加えます。

**Fifths** メロディーから低い方に5度ずつ離れた2つのノートを加えます。

**Octave** 1オクターブをメロディーに加えます。

**Dual** Note パラメーターで設定した固定インターバルで、もう1つのノートにメロディー・ラインを加えます。これを選択すると、トランスポーズ値を表示します(-24 ~ +24 半音)。

**Brass** 典型的なブラス・セクションのハーモニーです。

**Reed** 典型的なリード・セクションのハーモニーです。

**Trill** 2つのノートを押したとき、それらのノートをトリルさせます。3音以上を押しても、有効なのは最後に弾

- いた 2 音になります。トリルの速度は後述する Tempo パラメーターで設定します。
- Repeat** 弾いたノートを後述の Tempo パラメーターに同期して繰り返します。2 音以上弾いても、最初のノートのみを繰り返します。
- Echo** Repeat と同じですが、後述の Feedback パラメーターで設定した回数リピートし、ノート・ベロシティが -1 以下に設定していると、リピート音が次第にフェード・アウトしていきます。
- AutoSplit1** 複数のアップパー・トラックで演奏しているとき、複数のノートを同時に弾くと、アップパー 1 トラックは其中で一番高い音、他のアップパー・トラックはそれ以外の音が発音します。
- もし、アップパー 1 トラックのみで演奏しているときは、通常どおりの演奏になります。
- AutoSplit2** AutoSplit1 と同様ですが、右手で演奏している複数のノートの最高音を離れたとき、アップパー 1 トラックは既に押さえられているノートの中で最も高いノートを発音し直します。

### Note Velocity (ノート・ベロシティ)

右手で弾いたメロディーと追加されたハーモニーのノートとのベロシティの差を設定します。

— 10...0 右手で弾いたベロシティから引き算をする値

### Tempo

**Note:** このパラメーターは、“Trill”、“Repeat”、“Echo” のいずれかを選択したときにのみ表示します。

“Ensemble”パラメーターで“Trill”、“Repeat”、“Echo”のいずれかを選択したとき、何分音符の間隔で繰り返すかを設定します。テンポと同期します。

### Feedback (フィードバック)

**Note:** このパラメーターは、“Echo”を選択したときにのみ表示します。

オリジナルのノート/コードが何回繰り返されるかを設定します。



### Ensemble Track Assign (トラック・アサイン)

アンサンブル機能のときの右手 (アップパー) のトラックの設定です。

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

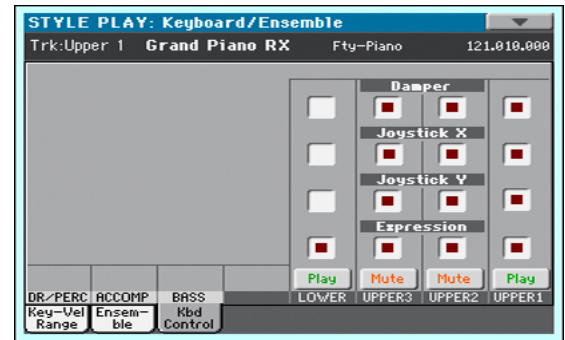
### プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ：トラックの音が出ます。
-  ミュート：トラックを消音します。

## Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

このページでは、各キーボード・トラック (アップパー) で使用するダンパー/エクスプレッション・ペダルや、ジョイスティックのオン、オフ設定をします。



### Damper

**オン** ダンパー・ペダルを踏み、鍵盤から手を離すと、そのトラックの音のサステインが伸びます。

**オフ** ダンパー・ペダルの効果が効かなくなります (オフ)。

### Joystick X

ジョイスティックの左右方向の動き (ピッチ・ベンド: サウンド・パラメーターの一部にもなっています。ピッチ・ベンドの設定については、88ページの「Mixer/Tuning: Tuning」を参照してください) に対する効果のオン、オフを設定します。

### Joystick Y

ジョイスティックの上下方向の動き (中心から上方向 (+Y): モジュレーションです。中心から下方向 (-Y): その他のコントロール、またはオフ) に対する効果のオン、オフを設定します。

### Expression



個々のキーボード・トラックに対するエクスプレッション・コントロールのオン、オフ設定をこのパラメーターで行います。エクスプレッション・コントロールは、レベル・コントロールに対して相対的にコントロールされ、通常はそのトラックの設定値から相対的に変化させます。

例えば、Upper 1 にピアノ・サウンドを、Upper 2 にストリングスをそれぞれ割り当て、Upper 2 の Expression をオンに、Upper 1 の Expression をオフにしたとします。この場合、エクスプレッション・ペダルを操作するとストリングスの音量は変化しますが、ピアノの音量は一定のままです。

ペダルをエクスプレッション・コントロールとして使用するには、141ページの「Controllers: Foot Controllers」を参照してください。なお、エクスプレッション・コントロールで使用できるペダルは、ボリューム・タイプのペダルで、スイッチ・タイプのペダルは使用できません。“KB Expression”をペダルに割り当てます。

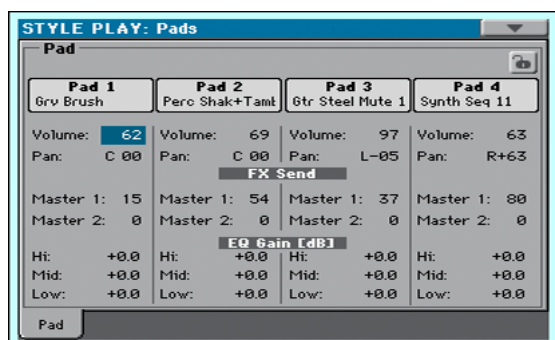
### プレイ/ミュート・アイコン

各トラックのプレイ/ミュート状態を表示します。

-  プレイ状態です。このトラックの音が発音されます。
-  ミュート状態です。このトラックの音は発音されません。

## Pad: Pad

各パッドに割り当てるサウンドやシーケンスをこのページで選択します。



このページでの設定は、その時選択しているスタイル・セッティングまたはソングブックのエントリーに保存されます。

**Note:** スタイルやソングブックのエントリーごとに、異なるサウンドやシーケンスをパッドに割り当てることができます。

### パッド・アサイン・ボックス

各パッドに割り当てられたサウンドやシーケンス名が表示されます。このボックスをタッチすると、パッド選択画面が表示されます(76ページの「パッド選択画面」参照)。

**Note:** メイン・ページでもパッドに割り当てるサウンドやシーケンスを選択できます。

### Volume

各パッド・トラックの音量を設定します。

0...127      音量レベル

### Pan

各パッド・トラックのパンニング（定位）を設定します。

− 64... − 1      左側のチャンネル

0      センター

+1...+63      右側のチャンネル

### FX Send (Master1, 2)

マスター・エフェクトに送る信号レベルを、パッド・トラックごとに設定します。パッドにかかるエフェクトはスタイル・トラックで使用するFX Aグループと共用です。

0...127      パッド・トラックからマスター・エフェクトに送られる信号レベル（ダイレクト音）です。

### EQ Gain [dB] (Hi, Mid, Low)

各パッド・トラックのEQ設定です。

− 18.0...+0.0...+18.0

ハイ、ミッド、ローの各EQバンドのゲインです。

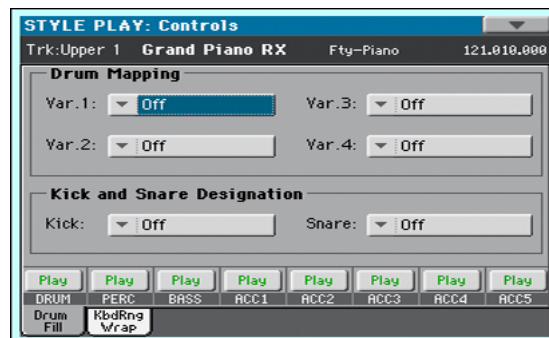
### パッド・ロック・アイコン

このロックをオンにすると、その時のパッドの設定が他のスタイルやソングブックのエントリーでもそのまま使用できます。

ロック・パラメーターに関する詳細は、136ページの「General Controls: Lock」を参照してください。

## Style Controls: Drum/Fill

スタイルのさまざまなパラメーターを設定します。



### Drum Mapping (ドラム・マッピング)

スタイルのシーケンス・データやドラム・キットを変更することなく、ドラム・キットの音色（スネア、シンバル、ハイハット）を一時的に変更させることができます。わざわざ設定し直す必要がないので便利な機能です。任意のドラム・マッピングを選択すると、演奏させる音色（スネア、シンバル、ハイハット）の一部が別の音色に代わります。

Off      標準マッピング

### Drum Mapping 1...7

ドラム・マッピングのナンバーです。元のスタイルにもよりますが、マッピング1はパーカッション系、マッピング2から7に行くに従って徐々にリズムが激しくなる傾向になります。

### Kick and Snare Designation (キックとスネアの入れ替え)

この設定によって、オリジナルのキック（バス・ドラム）やスネア・ドラムのサウンドが、同じドラム・キットの中の別のキックやスネア・ドラムに入れ替わります。

**Hint:** スタイルを聞きながら、異なる組み合わせを選び、効果を確認してください。気に入った組み合わせの設定は、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存してください。

Off      オリジナルのキックやスネア・ドラム

Type 1...3      オリジナルのキックやスネア・ドラムと入れ替えるキックやスネア・ドラム

### プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。

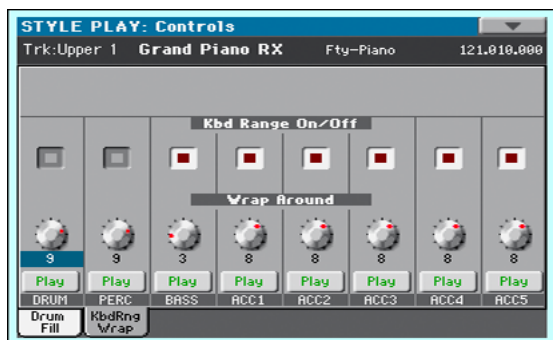


ミュート：トラックを消音します。



## Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around

スタイル・トラックのキーボード・レンジとラップ・アラウンド機能を設定するページです。



### Kbd Range On/Off (発音範囲のオン、オフ)

Style Record モードでスタイル・エレメントごとに設定した **Key Range** パラメータの設定を使用するか、しないかを選択できます。

- オン** 発音範囲の設定を使用します (Style Record モード「Style Element Track Controls: KeyboardRange」参照)。トラックが発音範囲のパラメータで設定した最低または最高のノートを越えると、自動的に演奏をトランスポートします。
- オフ** 発音範囲設定は使用されません。トラックのサウンドを切り替えたりして、楽器本来の発音範囲に合わせた設定が不要になったとき、オフにすると効果的な場合があります (例えば、エレキ・ベースをシンセ・ベースに変更した場合など)。

### Wrap Around (伴奏トランスポート制限)

ラップ・アラウンド・ポイントはバックিং・トラックの一番高い音です。伴奏パターンは認識したコードに従ってトランスポートします。コードの音域が高すぎると、スタイル・トラックが高すぎる音域で再生することになり、不自然なサウンドになります。そこでラップ・アラウンド・ポイントに達すると、自動的に1オクターブ下にトランスポートします。

ラップ・アラウンド・ポイントはトラックごとに設定します。**Style Record** モードで設定したコードのルート (199 ページの「**Key/Chord**」参照) に対して半音単位で12半音まで設定可能です。

各トラックの値をバラバラにすることによって、ラップ・アラウンドが同時に起きて不自然な伴奏になるのを防ぐことができます。また、本物の楽器の発音範囲に入るように設定することをおすすめします。

- 1...12** パターンのオリジナルのキーに対する、トラックのトランスポート最大値 (半音単位)。

### プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

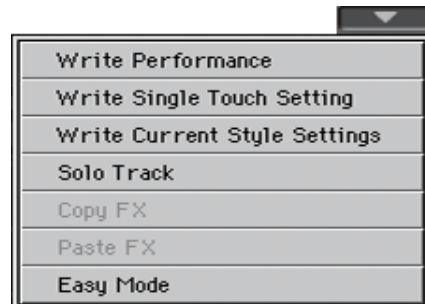


プレイ: トラックの音が出ます。

ミュート: トラックを消音します。

## ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



### Write Performance (パフォーマンスの保存)

このコマンドを選択すると、**Write Performance** ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、パフォーマンスに現在のパネル設定の大部分を保存することができます。

詳細98ページの「**Write Performance** ダイアログ・ボックス」を参照してください。

### Write Single Touch Setting (STSの保存)

このコマンドを選択すると、**Write Single Touch Setting (STS)** ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のキーボード・トラックの設定を、任意のシングル・タッチ・セッティング (STS) の1つに保存することができます。

詳細98ページの「**Write Single Touch Setting** ダイアログ・ボックス」を参照してください。

### Write Current Style Setting (スタイル保存)

このコマンドを選択すると、**Write Current Style Setting** ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のスタイル・トラックの設定を保存することができます。

詳細は98ページの「**Write Single Touch Setting** ダイアログ・ボックス」を参照してください。

### Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ機能を使うトラックを選択し、ここをタッチしてチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で**"Solo"**が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

ソロ機能は選んだトラックによって多少働きが異なります:

- ・キーボード・トラック: 選んだキーボード・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのキーボード・トラックの音は消音します。このとき、スタイル・トラックには影響ありません。
- ・スタイル・トラック: 選んだスタイル・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのスタイル・トラックの音は消音します。このとき、キーボード・トラックには影響ありません。
- ・グループ化されたスタイル・トラック: このトラックではソロ機能が使えません。

**(SHIFT)** SHIFTキーを押しながらトラックをタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。**SHIFT**キーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

## Copy FX / Paste FX

このコマンドでマスター 1 または 2、あるいはエフェクト・グループ (A、B) の両方の設定をコピーします。また、エフェクトのコピーは異なるエレメント間 (例えば、スタイルとパフォーマンスまたは STS とソング) でも行えます。

**Note:** このコマンドはエフェクト・セクションのパラメーター設定のみをコピーします。“Dry” や “FX Send” のような別のセクションにあるパラメーター設定はコピーされません。これらのパラメーターはエフェクト音全体に関連したものですので、コピー後にこれらのパラメーターを再設定する必要がある場合があります。

エフェクトのコピー手順 (1つのエフェクトの場合) :

1. コピー元となるパフォーマンスや STS、スタイルまたはソングを選択します。
2. コピー元となるエフェクト・グループ (A または B) をサイド・タブで選択します。
3. コピー元となるエフェクトのページに入ります (Master 1 または Master 2)。
4. ページ・メニューから “Copy FX” を選択します。
5. コピー先となるパフォーマンスや STS、スタイルまたはソングを選択します。
6. コピー先となるエフェクト・グループ (A または B) をサイド・タブで選択します。
7. コピー先となるエフェクトのページに入ります (Master 1 または Master 2)。
8. ページ・メニューから “Paste FX” コマンドを選択します。

エフェクト・グループすべての設定をコピーする手順 :

1. コピー元となるパフォーマンスや STS、スタイルまたはソングを選択し、そのエフェクト・ページから A/B FX Config ページに入ります。
2. コピー元となるエフェクト・グループ (A または B) をサイド・タブで選択します。
3. ページ・メニューから “Copy FX” コマンドを選択します。
4. コピー先となるパフォーマンスや STS、スタイルまたはソングを選択し、そのエフェクト・ページから A/B FX Config ページに入ります。
5. コピー先となるエフェクト・グループ (A または B) をサイド・タブで選択します。
6. ページ・メニューから “Paste FX” を選択します。

## Easy Mode (イージー・モード)

イージー・モードは、画面に表示されるパラメーターの数を減らし、より使いやすいユーザー・インターフェイスで Style Play モードと Song Play モードを楽しむことができます。このモードは初心者向けですが、Advanced モードの追加パラメーターを操作したくないプロの方にもお薦めします。

Style Play モードと Song Play モードのページ・メニューで “Easy Mode” を選択すると、イージー・モードの有効と無効をいつでも切り替えることができます。

# Write Performance ダイアログ・ボックス

フロント・パネルの PERFORMANCE キーのひとつを約 1 秒間押したままにする、またはページ・メニューから “Write Performance” を選択すると、この画面が表示されます。すべてのトラック設定、選ばれたスタイル、いろいろなスタイル設定をパフォーマンスごとに保存することができます。



## Name

保存されるパフォーマンスの名前。T (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

## Perf Bank (パフォーマンス・バンク)

パフォーマンスを保存するバンク。各バンクは、PERFORMANCE キーのうちの 1 つと一致します。別のバンクを選択する場合は、VALUE ダイアルで選択します。

## Performance (パフォーマンス位置)

パフォーマンスを保存する場所。別の場所を選択する場合は、VALUE ダイアルで選択します。

## Select... ボタン

このボタンをタッチしてパフォーマンス選択画面を表示し選択することができます。

# Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス

フロント・パネルの STS キーのひとつを約 1 秒間押したままにする、またはページ・メニューから “Write Single Touch Setting” を選択すると、この画面が表示されます。現在のキーボード・トラックの設定を 4 つの STS のうちの 1 つに保存することができます。



**Note:** Global モードの Mode Preferences にある Media ページで “Factory Style and Pad Protect” がオンになっている場合、ファクトリー・バンクのスタイルに STS を保存することはできません。この時、ページ・メニューの “Write Single Touch Setting” コマンド



ドはグレー表示になり、選択できません。このため、すべてのファクトリー・スタイルの設定はオリジナルのままキープされます。

## Name

保存される**STS**の名前。**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

## Current Style (現在のスタイル)

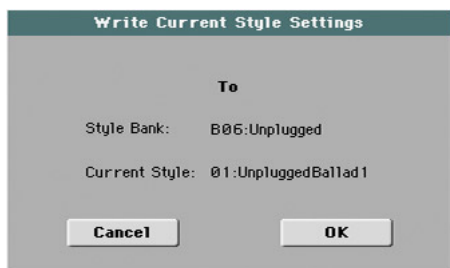
(エディット不可) 保存する**4**つの**STS**のうちの**1**つが含まれているスタイル名です。親スタイルの名前を表示します。

## STS

**STS**を保存する場所。保存先に現在保存している**STS**の名前を表示します。別の場所を選択する場合は、**VALUE**ダイヤルで選択します。

# Write Current Style Settings ダイアログ・ボックス

フロント・パネルの**SELECT**セクションにある**STYLE**キーを約**1**秒間押ししたままにする、またはページ・メニューから**“Write Style”**を選択すると、この画面が表示されます。スタイル・トラックの設定を現在のスタイルに保存することができます。



**Note:** Global モード > Mode Preferences: Media ページで**“Factory Style and Pad Protect”** がオンになっている場合、ファクトリー・バンクのスタイルにスタイル設定を保存することはできません。この時、ページ・メニューの**“Write Current Style Settings”** はグレー表示となり、選択できません。このため、すべてのファクトリー・スタイルの設定は、オリジナルのままキープされます。

## Style bank (スタイル・バンク)

(エディット不可) 現在のスタイルが含まれているスタイル・バンク。

## Current Style (現在のスタイル)

(エディット不可) 現在のスタイルの名前です。

# フェイバリット・バンク

**8**個のフェイバリット (お気に入り) バンクを使って、スタイルのカスタム・セットを作ることができます。フェイバリット・バンクには、よく使うスタイルを選びやすいようにまとめて保存したり、ユーザー・バンクと同様に、作成/編集したスタイルを保存することができます。またこれらは、スタイル選択画面に表示されるタブに、それぞれ違う名前をつけてアサインすることができ、ファクトリー・スタイルに含まれてない音楽ジャンルを加える用途にも使うことができます。

フェイバリット・スタイルを保存すると、本機の内部メモリーのシステム・エリアにあるスタイル・フォルダ内に**8**個のファイルが自動的に作成されます。画面上では異なるバンク名で表示されていても、各ファイル名は固定されています。

ファイル名	フェイバリット・バンク
FAVORITE01...8.STY	Bank 1...8

## フェイバリット・バンクの作成

フェイバリット・バンクの作成には、いくつかの方法があります。

- **Style Play**モードでは、スタイルをユーザー・スタイル・バンクの代わりにフェイバリット・バンクにコピー＆ペーストすることができます。詳しくは、「各選択画面の操作方法」の章の「コピー＆ペースト」(**74**ページ)をご覧ください。
- **Style Record**モードでは、新しいスタイルやエディットしたスタイルをフェイバリット・バンクに保存することができます。スタイルの保存に関する詳細は、「**Style Record**」の章をご覧ください。
- **Media**モードで、ユーザー・スタイル・バンクの代わりに、フェイバリット・バンクにスタイルをロードすることができます。ロード操作の詳細は、「**Media**モード」の章を参照してください。

## フェイバリット・バンクの名前変更

スタイル選択画面を表示しているときは、ページ・メニューから**“Rename Favorite Bank”**を選択し、フェイバリット・スタイル・タブに好きな名前を付けることができます。



割り当てる名前は、**2**行に渡ってもかまいません。この場合は、パラグラフ文字 (**¶**) で区切ります。例えば、「**World Music**」を**2**行に分けるときは、**“World¶Music”**と入力します。

スタイル選択画面のサイド・タブの幅よりも長い単語を入力しないように注意してください。

# Song Play モード

**Song Play**モードは、ソングを再生しながら歌詞やコード情報（データがある場合）を表示することができます。また、スタンダードMIDIファイルから自動的に楽譜を表示させることも可能です。

スタンダードMIDIファイル、Karaokeファイル、MP3ファイルを再生できます。**The MID+G**と**MP3+G**フォーマットもサポートしています。

さらに、最大4パートで構成されるキーボード・トラック（**UPPER1**～**3**、**LOWER**）と4つのパッドでソングに合わせて演奏することができます。また、パフォーマンスと**STS**を選択すると、キーボード・トラックに異なるサウンドやエフェクトに切り替えることができます。

**Song Play**モードでは、目的の音楽ジャンルに該当するソングを自動的に選択するソングブック機能を使用できます。ソングブックのそれぞれのソング・エントリーには、**STS**を最高4つまで作成することができます。

**Song Play**モードは、イージー・モードでも使用することができます。

## MIDI クロック

Globalモード>MIDI: Setup/General ControlsページのClockパラメーターが**External USB**に設定されていても、**Song Play**モードでは、MIDIクロックは常に内蔵プレーヤーから生成されます（144ページの「Clock Source」参照）。本機がこのモードのときは、USBポートからはMIDIクロック・メッセージを受信することができます。

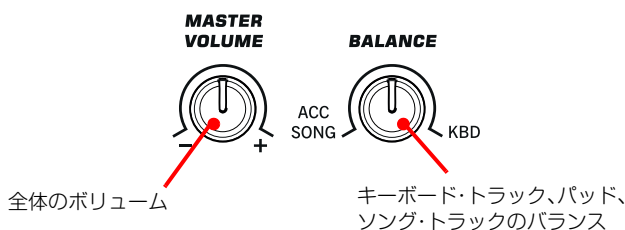
Pa300では、プレーヤーで生成されるMIDIクロックをUSBポートから送信します。MIDIクロック・メッセージを送信するときは、Clock Sendパラメーターを有効にしてください（144ページの「Clock Send」参照）。

## テンポ・ロック

新しいソングを選択したときにテンポを変更したくない場合は、パネルにある**TEMPO LOCK**キーを押してテンポ・ロック機能をオンにします。このキーのLEDがオン（点灯）になっている場合でも、**TEMPO+/-**キーを押すか、または画面上のテンポ・フィールドをタッチし、**VALUE**ダイヤルを回して手動でテンポを変更できます。

## MASTER VOLUME, BALANCE

**MASTER VOLUME**ノブは、本機全体の音量をコントロールしますが、**BALANCE**ノブ（**MASTER VOLUME**の横）は、キーボード・トラックとパッドおよびソング・トラックの音量バランスを調整します。



全体のボリューム

キーボード・トラック、パッド、ソング・トラックのバランス

## トラック・パラメーター

**Song Play**モードで作られるキーボード・トラック設定は、パフォーマンスに保存されます。パフォーマンスを選択するだけで、異なった設定を瞬時に切り替えることができます。

パンやボリューム、エフェクト・センドのようなソング・トラックの設定は、個々のスタンダードMIDIファイルによって変わります。**Song Play**モードでのソング・トラックの変更内容は、スタンダードMIDIファイルには保存できません。**Song Play**モードの操作は、リアルタイムでコントロールするためのものです。

各種ソング・トラックのパラメーターの変更を保存するには、**Sequencer**モードでスタンダードMIDIファイルをエディットし、保存してください。

## スタンダードMIDIファイルとサウンド

本機の本来のソング・ファイル・フォーマットは、どのメーカーとも共通性の業界規格であるスタンダードMIDIファイル（SMF）です。

ファイルの拡張子は「.MID」です。また、本機は拡張子が「.KAR」のファイルも読み込み可能です。

このファイルは、ほとんどの電子楽器やコンピューターでも読むことができます。

スタンダードMIDIファイルは多くの機器間で共通して使用できるファイル・フォーマットですが、実際の音色は再生する機器によって多少変化します。

本機の**Sequencer**モードで**General MIDI**サウンドのみを使って録音したソングは、どの楽器やコンピューターでも再生できます。コルグ独自のサウンドで録音した場合は、他社の楽器でまったく同じサウンドを再現することはできません。

**Song Play**モードでSMFを読み込む場合、**General MIDI**サウンドのみで作られたソング・ファイルは問題なく読み込みます。別の楽器で作成したソングを再生する場合、サウンドが異なって聞こえることがあります。本機は、他の規格外のフォーマットとも幅広い互換性がありますが、違いが生じることはあります。

このような違いが生じてしまった場合は、**Sequencer**モードでスタンダードMIDIファイルをロードし、違いが生じてしまったサウンドを本来の音色に近いものに手動で置き換えてください。

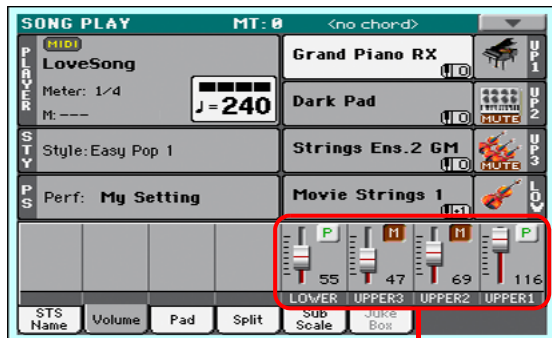
その場合は、**Sequencer**モードでSMFをロードしてから、一致しないサウンドの代わりに、本機で似たようなサウンドを割り当て直します。これをSMFとしてもう一度保存すれば、**Song Play**モードで本機のサウンドを使って再生できます。

## キーボード、パッド、およびプレーヤー・トラック

Pa300には最大16ソング・トラックを再生することが可能なソング・プレーヤーが搭載されています。さらに、4つの追加キーボード・トラック（UPPER1～3とLOWER）でキーボードを演奏できます。

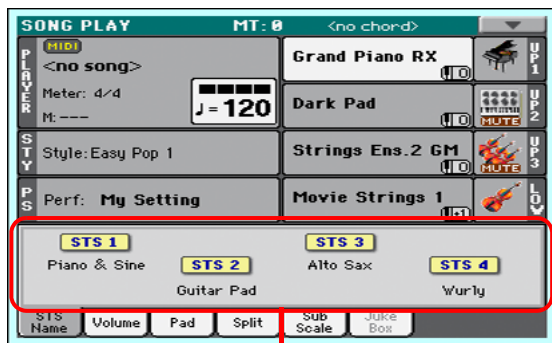
本機は最大16トラックまでのソング・トラックを演奏可能なプレーヤーを内蔵しています。加えて、4トラック分の鍵盤演奏用のキーボード・トラック（アッパー 1～3、ロワー）を演奏できます。

Song Play モードのメイン・ページにボリューム・パネルが表示されている場合（下図参照）、これらのトラックのボリュームやミュートのオン、オフ設定を行えます。但し、これらの設定はスタンダードMIDIファイルには反映されませんのでご注意ください。



キーボード・トラック

Song Playモードでは、パフォーマンスやSTSを選択できます。STSは最後に選択したスタイルのものになります。別のSTSを使用したいときは、そのSTSが含まれるスタイルを選択します。また、Song Playモードのメイン・ページにSTSネーム・パネルが表示されている場合、各STS名を画面で確認できます（図参照）。



STS 名

異なるスタイルまたはソングブックを選択すると、パッドに割り当てられるサウンドが変わる場合があります。

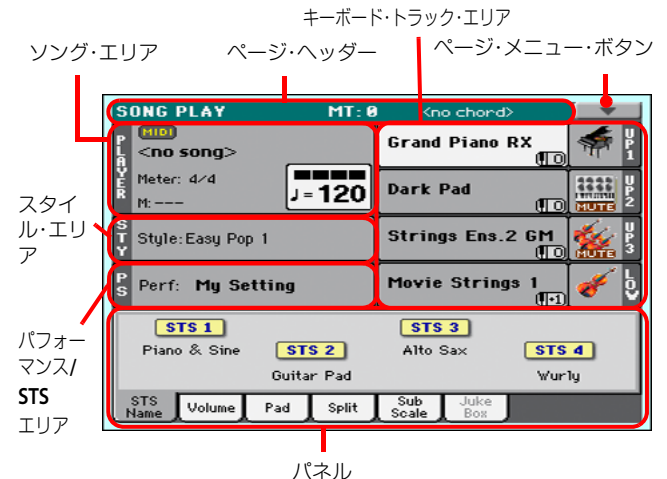
Style PlayモードからSong Playモードに切り替えても、キーボード・トラックとパッド・トラックは、Style Playモード時と変わりません。

## メイン・ページ(通常の表示)

別のモードにいるときにSONG PLAYキーを押すと、Song Playモードのメイン・ページに移動します。

**Note:** Style Play モードから Song Play モードに切り替えると、各種トラック・パラメーターや設定が変更される場合もあります。

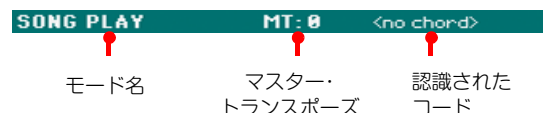
Song Playモードのエディット・ページからこのページに戻るには、EXITキーまたはSONG PLAYキーを押します。



各トラックの詳細は、Volumeタブをタッチすると表示されます。TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラック表示（通常の表示）とソング・トラック表示が切り替わります。TRACK SELECTキーを一度押すとトラック1～8が表示され、もう一度押すとトラック9～16が表示されます。さらにもう一度押すとキーボード・トラック表示に戻ります。

### ページ・ヘッダー

現在のモード名とマスター・トランスポーズの値、認識されたコードを表示します。



#### モード名

現在の操作モード名です。

#### マスター・トランスポーズ

マスター・トランスポーズの値が表示されます。この値は、パネル上のTRANSPOSEキーで半音単位で変更することができます。

**Note:** MP3ファイルをトランスポーズすることもできます。ただし、トランスポーズの量は常に-6...+5 半音の範囲になります。この範囲であれば、すべてのキーをカバーしながら、オーディオ品質が極端に劣化することはありません。これ以上トランスポーズを行っても効果はありません。このため、画面にトランスポーズ値として+7を表示している場合でも、MP3は+5半音になります。

**Note:** 異なるパフォーマンスを選択すると、トランスポーズが自動的に変わる場合があります。また、コルグPaシリーズで作ったスタンダードMIDIファイルをロード、あるいは再生すると、自動的に変わる場合があります。

トランスポーズをしたくないときは、グローバル設定の**Master Transpose** パラメーターを **"lock"** (136 ページの「**General Controls: Lock**」) してください。

### 認識されたコード

鍵盤で和音を弾いたときに、自動認識されたコード名を表示します。

### ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細は109ページの「ページ・メニュー」を参照してください。



### ソング・エリア

ここには、選択したソング・タイプに関わるパラメーターとともにソング名を表示します。

スタンダード**MIDI**ファイル、または**Karaoke**ファイルを選択した場合のソング・エリアを示します。



次に、**MP3**ファイルを選択した場合のソング・エリアを示します。



### ソング・タイプ・アイコン

異なるタイプのソングをシーケンサーに割り当てることができます。このアイコンは、ソングのファイル・タイプを示します。



スタンダード **MIDI** ファイル : 略称 **SMF** (ファイル拡張子 : \*.MID または \*.KAR)。SMF (\*.MID) は業界標準のソング形式です。本機で、新しいソングを録音するときの、基本となる形式でもあります。**MIDI Karaoke** ファイル (\*.KAR) は、SMF 形式の拡張版です。



**MPEG** レイヤー 3 形式 : **MP3** (ファイル拡張子 : \*.MP3)。これは圧縮オーディオ・ファイルで、PC または本機でも生成できます。



ジュークボックス・ファイル (ファイル拡張子 : \*.JBX)。これはプレーヤーだけに割り当て可能です。しかし、ファイル名はここには表示されません。かわりに **JBX** アイコンが表示されます。ジュークボックス・リストの中に現在選択しているソング名が表示されます。

**Note** : ジュークボックス・ファイルの作成は、ジュークボックス・エディット・ページ (109 ページ参照) で行います。

### Song name (ソングの名前)

ソング名をタッチしてソング選択画面を表示します。ソング選択画面で、ソングまたはジュークボックス・ファイル (77 ページの「ソング選択画面」参照) を選択できるようになります。

再生中に別のソングを選択すると、ソングの再生が停止して、新たに選択したソングが再生待ちの状態になります。

曲を割り当てたいプレーヤーの**SELECT**キーを押してもソングを選択することができます。**SONTG**キーを続けて2回押すと、**ID**番号でソングを選択できるようになります (78 ページの「ID番号でソングを選ぶ」参照)。



### 拍子

このパラメーターは、スタンダード**MIDI**ファイルまたは**Karaoke**ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在のソングの拍子を表示します。

### 小節番号

このパラメーターは、スタンダード**MIDI**ファイルまたは**Karaoke**ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在の小節番号を表示します。

### テンポ

このパラメーターは、スタンダード**MIDI**ファイルまたは**Karaoke**ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

メトロノームのテンポを表示します。このパラメーターを選択 (反転表示) し、**TEMPO+**または**TEMPO-**キーでテンポを変更します。画面に表示されているテンポの値にタッチしたままドラッグすることによってもテンポを変更できます。

### 合計時間

**Note** : このパラメーターは、**MP3** ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

選択した**MP3**ファイルの合計時間 (分:秒) を表示します。

### 経過時間

**Note** : このパラメーターは、**MP3** ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在再生中の**MP3**ファイルの経過時間 (分:秒) を表示します。

### テンポ・バリエーション

**Note** : このパラメーターは、**MP3** ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

元のテンポの**±30%**の範囲内で、元の**MP3**ファイルのテンポのバリエーションを表示します。テンポを変更すると、**MP3**ファイルのサウンドは (元のテンポの**±30%**の範囲内で) スムースに早くなったり遅くなったりします。些細な操作に見えるかもしれませんが、これは、コルグの先進的なタイム・ストレッチ・アルゴリズムによって実現した高度な処理です。



## スタイル・エリア

現在選択しているスタイルです。**Style Play**モードに切り替える際に、再生するソングのスタイルを選択できます。これにより、パッドと**STS**設定 (パッドと**STS**がスタイルによって呼び出される) も変更できます。

スタイル名にタッチして、スタイル選択画面を表示します。または、パネルの**SELECT**セクションにある**STYLE**キーを押します。



選択したスタイル

## パフォーマンス /STS エリア

パフォーマンスまたは**STS**名を表示します。



選択したパフォーマンスまたは**STS**

### 選択したパフォーマンスまたは **STS**

現在選択しているパフォーマンスまたはシングル・タッチ・セッティングです。

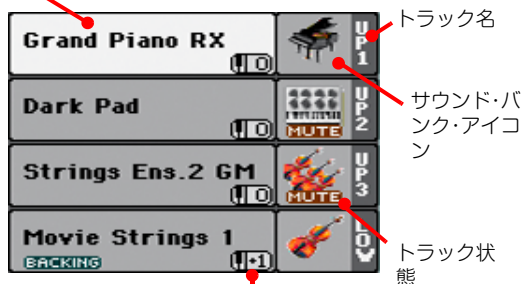
パフォーマンス名にタッチして、パフォーマンス選択画面を表示します。または、パネルの**PERFORMANCE**セクションで別のパフォーマンスを選択します。

現在選択しているスタイルと異なる**STS**を選択するときは、画面下の**STS**キーの1つを選択します。

## キーボード・トラック・エリア

キーボード・トラックの情報を表示します。

サウンド名



トラックのオクターブ・トランスポーズ値

### トラックのオクターブ・トランスポーズ値

(エディット不可) 各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。各トラックのオクターブ・トランスポーズを個別にエディットするには、**Song Play**モードの**Mixer/Tuning: Tuning**エディット・ページで行います (詳細については、107ページの「**Mixer/Tuning: Tuning**」を参照)。

パネルの**UPPER OCTAVE**キーを使い、すべてのアッパー・トラックを一度にオクターブ・トランスポーズすることができます。

### キーボード・トラック名

(エディット不可) 対応するトラックの名前です。

Abbreviation	Track	Hand
UP1	アッパー 1	右手
UP2	アッパー 2	
UP3	アッパー 3	
LOW	ロー	左手

### サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を図示したものです。

### キーボード・トラックのプレイ/ミュート

現在のトラックのプレイ/ミュートを表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

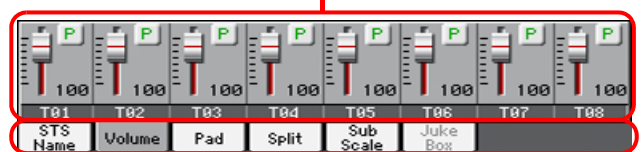
なし      プレイ: トラックの音が出ます。

**MUTE**      ミュート: トラックを消音します。

## パネル

メイン・ページの下半分は、タブをタッチして選ぶことで、対応するいろいろなパネルを表示します。詳しくは104ページ以降を参照してください。

ボリューム・パネル



タブ

## Sound name

### サウンド名

それぞれのキーボード・トラックに割り当てられたサウンドです。

- 既に選択しているトラック (白い背景) の場合は、サウンド名部分にタッチして、サウンド選択画面を表示します。
- まだ選択していないトラック (水色の背景) の場合は、一度サウンド名部分にタッチしてから、もう一度タッチしてサウンド選択画面を表示します。

サウンド選択画面の詳細は、75ページの「サウンド選択画面」を参照してください。

## STSネーム・パネル

STS Name タグをタッチすると、STSネーム・パネルが表示され、各 STS 名を確認できます（82 ページの「STSネーム・パネル」参照）。

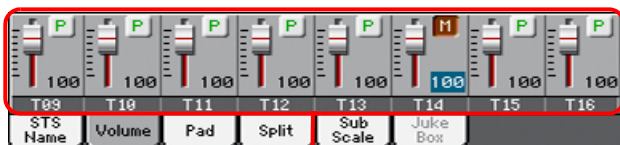


## ボリューム・パネル

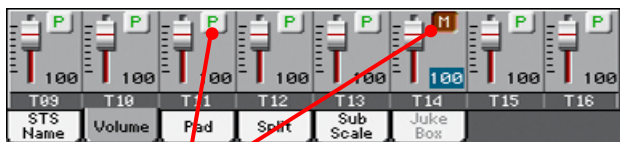
Volume タブにタッチすると、ボリューム・パネルが表示されます。ここで各トラックの状態（プレイ/ミュート）と音量を調整します。

### 各トラックのボリュームとミュート設定を変更する

Style Play モードと同様、Song Play モードでも各トラックのボリュームやミュート設定を変更できます（82 ページの「ボリューム・パネル」参照）。



バーチャル・スライダー



プレイ/ミュート・アイコン

### 各トラックのボリュームとミュート設定を保存する

各トラック・グループの設定はそれぞれ別のところに保存されます。こうすることによってパフォーマンスや STS とスタンダード MIDI ファイルを使用して演奏する際にもキーボード・トラックとソング・トラックのミキシングが行えるといった自由度の高いコントロールが行えます。

- キーボード・トラックの状態をパフォーマンスまたは STS に保存することができます（97 ページの「Write Performance（パフォーマンスの保存）」、97 ページの「Write Single Touch Setting（STS の保存）」）。
- ソング・トラックの状態を Global モード、Mode Preferences の Song & Sequencer ページで保存することができます（140 ページの「Save Trk & FX ボタン」参照）。

このことにより、別のスタンダード MIDI ファイルに切り替えてもトラックの設定を変更せずに済むというメリットがあります。例えば、ライブでベース・パートはベーシストが演奏するため、SMF を切り替えてもベースのトラックをミュートにしたままにしておくといったこともできます。

ただし、Pa シリーズで作成したスタンダード MIDI ファイルを読み込んだ場合、上記は該当しません。このファイルには、各トラックのプレイ/ミュート状態を強制する特殊なコマンドが含まれているためです。

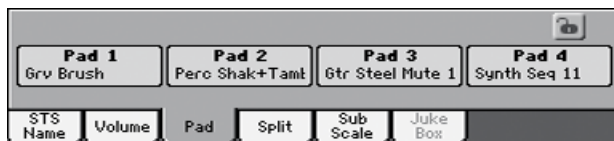
### トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。TRACK SELECT キーを使って、キーボード・トラックやソング・トラック 1～8 トラック、9～16 トラックのそれぞれの画面に切り替えることができます。

省略名	トラック
UPPER1...3	アッパー・トラック。パフォーマンスまたは STS に記憶されているボリュームとプレイ/ミュートの状態。
LOWER	ロー・トラック。V パフォーマンスまたは STS に記憶されているボリュームとプレイ/ミュートの状態。
T01...T16	ソング・トラック。スタンダード MIDI ファイルに記憶されているボリューム設定。一般設定として記憶されているプレイ/ミュートの状態。

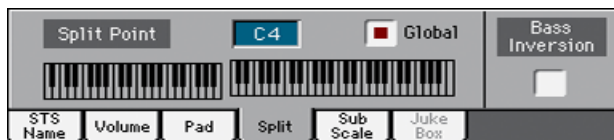
## パッド・パネル

Pad タブをタッチすると 4 つのパッドに割り当てられているサウンドやシーケンス名が表示されます（84 ページの「パッド・パネル」参照）。



## スプリット・パネル

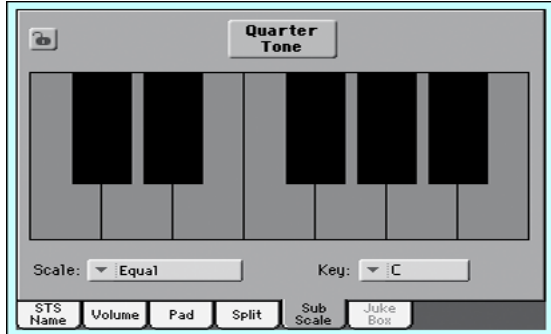
Split タブをタッチするとスプリット・パネルが開き、キーボード・トラックのスプリット・ポイントを変更できます（84 ページの「スプリット・パネル」参照）。





## サブ・スケール・パネル

**Sub Scale** タブをタッチすると、サブ・スケール・パネルが表示されます。キーボード・トラックの2次スケールを選択できます。詳細については、88ページの「Mixer/Tuning: Sub Scale」を参照してください。



## ジュークボックス・パネル

ジュークボックス (JBX) ファイルがプレーヤーに割り当てられている場合、このパネルに表示しているリストを使用してジュークボックス・リストを閲覧し、画面の **Select** ボタンにタッチして、再生するソングを選択できます。これにより、リスト内のソングを開始ソングとして選択し、再生するソングの順番を手動で変更できます。

**Note:** ジュークボックス・パネルは、ジュークボックス・ファイルをロードした後に利用できます。

**Hint:** ジュークボックス・ファイルの作成は、ジュークボックス **Editor** (109 ページ参照) で行います。ジュークボックス・リストをすぐに作成するには、ソング選択画面を開いて **“Play All ボタン”** ボタン (78 ページ参照) にタッチします。

**Warning:** 現在再生中のジュークボックス・リストに入っているソングの1つを削除してしまうと、プレーヤーが停止し、“No Song (ソングがありません)” というメッセージが表示されます。この場合は、JukeBox タブにタッチしてジュークボックス・パネルを開き、別のソングを選択してください。

または、PLAYER セクションで、SHIFT キーを押しながら >> (早送り) キーを押して次のソングに進み ▶/■ (再生 / 停止) キーを再び押す方法もあります。



### ソング・リスト

このリストで、ジュークボックス・リスト内のソングを閲覧することができます。表示しきれないリストを閲覧するために、スクロール・バーを使います。

### 選択したソング

再生中のソングの名前です。リストから別のソングを選択し、画面の **Select** ボタンにタッチして再生用に選択できます。

### Select ボタン

このボタンをクリックすると、リストで反転表示されたソングが選択され、プレーヤーに割り当てられます。ソングが再生中の場合は、ボタンにタッチしたときに再生が停止し、新たに選択したソングの再生が始まります。

### ジュークボックス・ファイル

選択したジュークボックス・ファイルの名前です。このファイルのエディット方法は、109ページの「Jukebox Editor」を参照してください。

### ジュークボックスのトランスポート・コントロール

ジュークボックス・ファイルを選択すると、プレーヤーのトランスポート・コントロールがソングとは多少異なる動きをします。

<<, >> 単独で押した場合は、早戻しと早送りになります。

**(SHIFT) SHIFT** キーと一緒に押すと、ジュークボックス・リスト内の前のソングまたは次のソングに移動します。

◀ (ホーム) 現在のソングの先頭に戻ります。

▶/■ (再生 / 停止)

ソングを再生または停止します。ソングの再生中にこのキーを押すと、現在の位置で停止します。ソングの先頭に戻るには、ホーム・キーを押します。

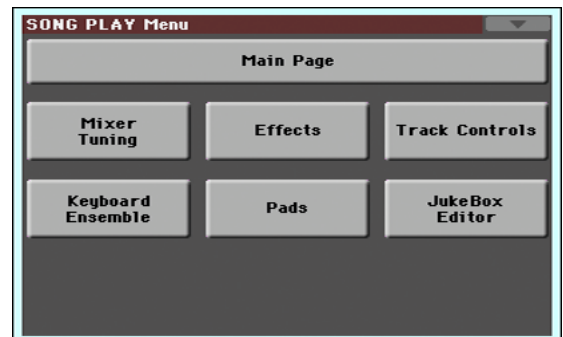
ジュークボックス・パネルを表示している場合は、開始するソングを選択できます。上記の“ジュークボックス・パネル”を参照してください。

## エディット・メニュー

任意のページで **MENU** キーを押すと、画面に **Song Play** モードのエディット・メニューが表示されます。メニューにタッチすると、現在選択しているシーケンサーに対する **Song Play** モードのさまざまなエディット・セクションに移動できます。

エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。エディット・メニューを終了する場合は、**EXIT** キーまたは **SONG PLAY** キーを押します。

エディット・ページで **EXIT** キーまたは **SONG PLAY** キーを押すと、**Song Play** モードのメイン・ページに戻ります。



メニューの中の各ボタンにタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブにタッチすると移動できます。

**Note:** 一部のエディット・パラメーターはリアルタイム専用のものもあります。キーボード・トラックのパラメーターはパフォーマンスまたはソングブックの **STS** に保存され、ソング・トラックのミュー

ト設定やエフェクト設定はGlobalモードの設定として保存されます (Global モードの **Mode Preferences** 内 **Song & Sequencer** ページ: 140 ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。

## エディット・ページの構造

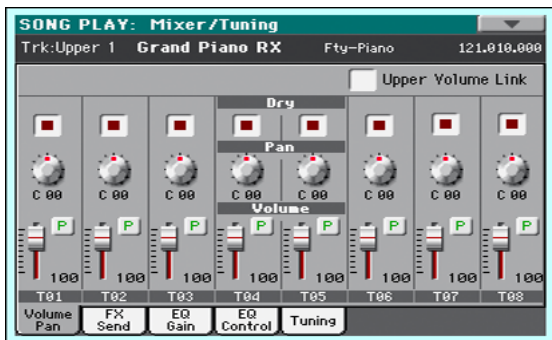
どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものをういています (85 ページの「エディット・ページの構造」参照)。

## Mixer/Tuning: Volume/Pan

キーボード・トラックまたはソング・トラックごとに音量とパンを設定します。

**Note:** 本機以外の Pa シリーズで作成したソングを選択した場合、そのソングのトラック・ミュート設定がリセットされることがあります。

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



### パラメーター

このページに表示されるパラメーターはStyle Playモードの同ページと同様です (86 ページの「Mixer/Tuning: Volume/Pan」参照)。

## Mixer/Tuning: FX Send

本機は2グループのエフェクト (A、B) を内蔵しています。Song Playモードでは、この2グループをキーボード、パッド、MIDIの各トラックに使用します。

- キーボード・トラックは常にFX Bグループを使用します。
- パッド・トラックは常にFX Aグループを使用します。
- スタンダードMIDIファイル、カラオケ・ファイルはFX Aグループのみを使用できます。
- Pa シリーズの Sequencer モードで作成したスタンダードMIDIファイルはA、B両方のグループを使用できます。

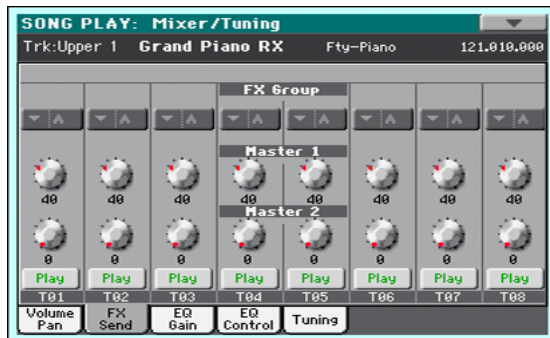
エフェクトの選択やエディットはエフェクト・セクションで行います (107 ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。

エフェクトがかかっていないダイレクト音が不要なときは、Dryパラメーターをオフにします (上記「Dryパラメーター」参照)。

マスター・エフェクトにはどんなエフェクトを割り当てることができますが、次のようなエフェクトの使い分けをお勧めします:

- A-Master1** リバーブ (ソング・トラック用)
- A-Master2** モジュレーション・エフェクト (ソング・トラック用)
- B-Master1** リバーブ (キーボード・トラック用)
- B-Master2** モジュレーション・エフェクト (キーボード・トラック用)

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



**Note:** ソングの再生を止めてからソングをもう一度再生するか、別のソングを選択すると、ソング・トラック設定の初期値に戻ります。ただし、ソングを一時停止し、エフェクトを変更して、ソングを再び再生することができます。Sequencer モードでソングをエディットすると、エフェクトの変更内容が保存されます。

**Note:** トラック・エフェクトの設定はGlobalモードのデータとして保存されます (Global モード > Mode Preferences: Song & Sequencer ページ: 140 ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。これにより、互換性の高さゆえにともすれば平板な印象を受けることもあるスタンダードMIDIファイルにパーソナルな彩りをプラスすることができます (Pa シリーズで作成したソングも SMF ですが、さまざまな設定を駆使して作成できますので、この限りではありません)。

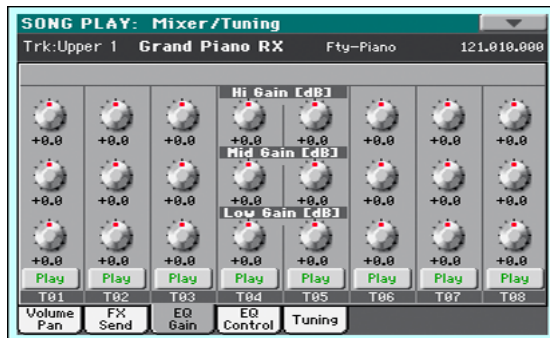
### パラメーター

このページに表示されるパラメーターはStyle Playモードの同ページと同様です (106 ページの「Mixer/Tuning: FX Send」参照)。

## Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザーを設定します。

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



**Hint:** トラックEQは、Globalモード > Mode Preferences: Song & Sequencer ページの「Save Trk&FX」で保存することができます (140 ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。これにより、どのスタンダードMIDIファイルを再生する場合でも、本機のサウンドを

自分独自の状態にすることができます（一般設定を重複するので Pa シリーズで保存されたものを除く）。

ベース・トラックをもっと軽くしたい場合は、それに応じてEQを変更すれば、以降のすべてのソングでベースのサウンドは軽くなります。

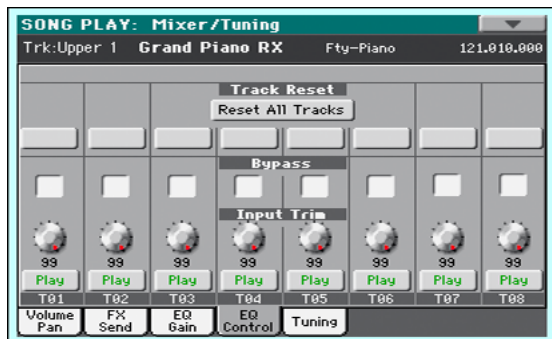
### パラメーター

このページに表示されるパラメーターは Style Play モードの同ページと同様です（87ページの「Mixer/Tuning: EQ Gain」参照）。

## Mixer/Tuning: EQ Control

キーボード・トラックまたはソング・トラックごとに音量とパンを設定します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。

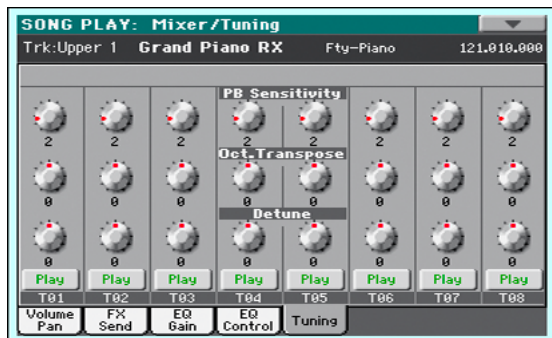


### パラメーター

このページに表示されるパラメーターは Style Play モードの同ページと同様です（87ページの「Mixer/Tuning: EQ Control」参照）。

## Mixer/Tuning: Tuning

このページのパラメーターで、さまざまなチューニングを設定できます。このページのすべてのパラメーターは、Global モードでも表示されます。詳細については、88ページの「Mixer/Tuning: Tuning」を参照してください。



### パラメーター

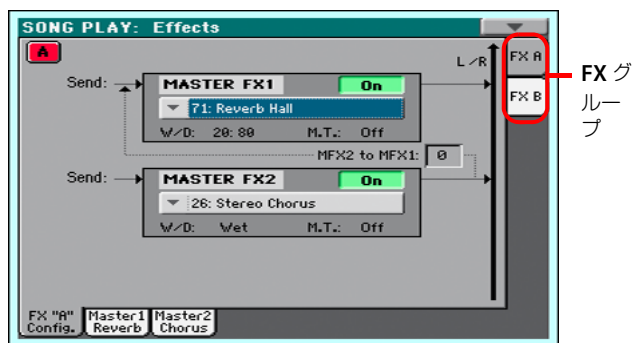
このページに表示されるパラメーターは、すでに Style Play モードで表示されています（See 88ページの「Mixer/Tuning: Tuning」）。

**Note:** このページでエディットされるソング・トラックのチューニング値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

## Effects: A/B FX Configuration

このページではエフェクト・グループ（A：ソング、B：キーボード）それぞれのエフェクトを選択できます。エフェクト・グループの切り替えはサイド・タブ（“FX A”、“FX B”）で行います（Pa シリーズの Sequencer モードで作成したソングはエフェクト B グループも使用できます）。

エフェクト・タイプやエフェクトの配置も Style Play モードと同様です（90ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照）。



**Note:** 初期設定のエフェクト設定を Global モード、Mode Preferences の Song & Sequencer ページで、グローバルの一般設定として保存することができます（140ページの「Save Trk & FX ボタン」参照）。

**Note:** ソングの再生を停止するか、別のソングを選択すると、エフェクトは初期値に戻ります。ただし、ソングを停止し、エフェクトを変更して、新しいエフェクトでソングを再び再生することができます。Sequencer モードでソングをエディットすると、エフェクトの変更内容が保存されます。

### パラメーター

このページに表示されるパラメーターは Style Play モードの同ページと同様です（90ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照）。

### M.T (モジュレーション・トラック)

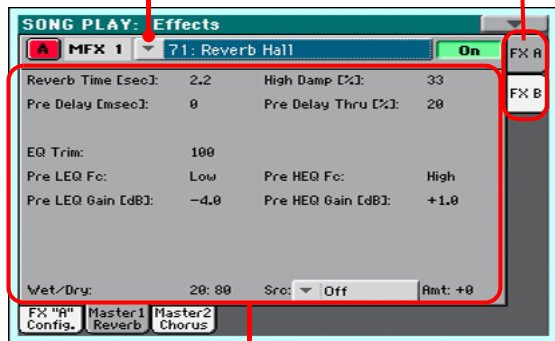
変化を与える MIDI メッセージの元となるトラックです。ジョイスティックなどのコントローラーまたはソング・トラックで再生された MIDI メッセージで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

## Effects: Master 1、2

エフェクトのパラメーターをエディットします。ここでは、“**Reverb Hall**”エフェクトを割り当てた**FX A**ページを例に挙げて説明します。

選択したエフェクト

エフェクト・グループ



エフェクト

### パラメーター

このページのパラメーターは**Style Play**モードで表示されています (90ページの「**Effects: Master 1、2**」参照)。

## Track Controls: Mode

ソング・トラックに対する内部/外部音源やモノ/ポリの状態を設定します。

### パラメーター

このページに表示されるパラメーターは**Style Play**モードの同ページと同様です (91ページの「**Track Controls: Mode**」参照)。

**Note:** それらのパラメーターは**Global**モード、**Mode Preferences**の**Song & Sequencer**ページで、グローバルの一般設定として保存することができます (140ページの「**Save Trk & FX** ボタン」参照)。

## Track Controls: Drum Edit

ドラム/パーカッションの各構成楽器の音量を調節します。

### ドラム・エディット・パラメーター

このページのパラメーターは**Style Play**モードで表示されています (92ページの「**Track Controls: Drum Edit**」参照)。

**Note:** このページでエディットされるソング・トラックの値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

## Track Controls: Easy Edit

各トラックに割り当てられているサウンドのエディット・パラメーターを微調整するページです。

### イージー・サウンド・エディット・パラメーター

このページのパラメーターは**Style Play**モードで表示されています (93ページの「**Track Controls: Easy Edit**」参照)。

**Note:** このページでエディットされるソング・トラックの値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

## Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

キーボード・トラックのノートおよびベロシティの範囲を設定するページです。

### パラメーター

このページのパラメーターは**Style Play**モードで表示されています (94ページの「**Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range**」)。

## Keyboard/Ensemble: Ensemble

アンサンブル機能を設定します。

### パラメーター

このページのパラメーターは**Style Play**モードで表示されています (94ページの「**Keyboard/Ensemble: Ensemble**」)。

## Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

キーボード・トラックのパラメーターを設定するページです。

### パラメーター

このページのパラメーターは**Style Play**モードで表示されています (95ページの「**Keyboard/Ensemble: Keyboard Control**」)。

## Pad: Pad

各パッドに割り当てるサウンドやシーケンスをこのページで選択します。

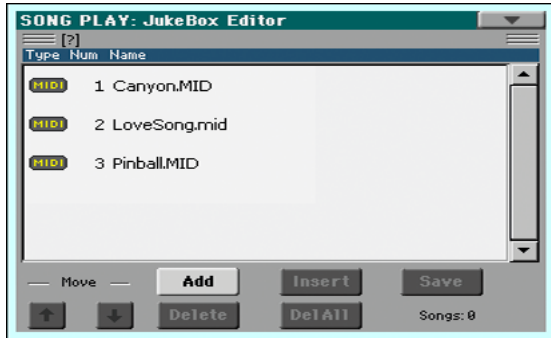
### パラメーター

このページのパラメーターは**Style Play**モードで表示されています (96ページの「**Pad: Pad**」参照)。



## Jukebox Editor

ジュークボックス機能を使うと、簡単に最大**127**のソング・リストを作成でき、リストに従ってソングを再生することができます。ソング選択ページでジュークボックス・ファイルを選択し、それをプレーヤーに割り当てると、通常のソングと同じように操作できます(105ページの「ジュークボックス・パネル」参照)。



このページでは、ジュークボックス・ファイルを作成、エディット、および保存することができます。ジュークボックス・リストには、スタンダード**MIDI**ファイル、**Karaoke**ファイル、**MP3**ファイルを含めることができます。

すでにジュークボックス・ファイルを選択している場合は、このページに入ると、そのファイルをエディットできる状態になっています。それ以外の場合は、このページに入ると、空のリストを表示します。

新しいジュークボックス・ファイルを作成するには、**Del All**ボタンにタッチして現在のリストからすべてのソングを削除します。新しいソングを追加して、**Save**ボタンにタッチし、ファイル名を変更して確定します。新しいジュークボックス・ファイルがデバイスに保存されます。

### Move Up/Down

リスト内の選択項目を上下に動かして順番を変えます。

### Add

現在のリストの末尾にソングを追加します。リストには最大**127**のソングを追加できます。

このボタンをタッチすると、スタンダード**MIDI**ファイル選択画面が開きます。

**Note:** ジュークボックス・リストは、同じディレクトリに含まれるソングのみを格納できます。

**Hint:** ソングを**1**つ選択する代わりに、ジュークボックス・ファイルを選択し、その内容をまとめて現在のジュークボックス・リストに追加できます。

### Insert

現在の位置（選択したソングと前のソングの間）にソングを挿入します。挿入したソング以降のソングは後方へずれます。リストには最大**127**のソングを追加できます。

**Note:** ジュークボックス・リストは、同じディレクトリに含まれるソングのみを格納できます。

**Hint:** ソングを**1**つ選択する代わりに、ジュークボックス・ファイルを選択し、その内容をまとめて現在のジュークボックス・リストに挿入できます。

### Delete

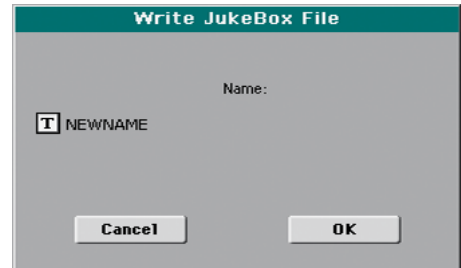
選択したソングをリストから削除します。

### Del All

ジュークボックス・リスト内のソングを一度に削除します。

### Save

ジュークボックス・ファイルをデバイスに保存します。**Save Jukebox File**ダイアログ・ボックスが表示されるので、名前を変更すると、ファイルをデバイスに保存できます。



**T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示し、名前を変更します。

既存のリストをエディットして、その名前を変えない場合は、古いファイルに上書き保存されます。名前を変えた場合は、新しいファイルがデバイスに保存されます。

新しいリストを保存すると、「**NEWNAME.JBX**」というファイル名が自動的に割り当てられます。このファイル名は変更可能です。

**Note:** リストに含まれるソング・ファイルと同じディレクトリにのみ「**.JBX**」ファイルを保存できます。

## ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



### Write Performance (パフォーマンスの保存)

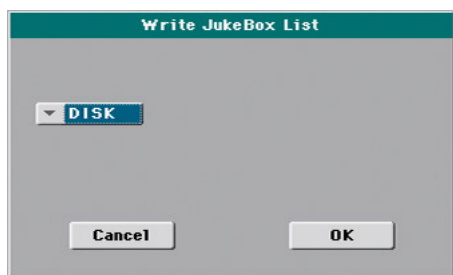
このコマンドを選択すると、**Write Performance**ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、パフォーマンスに現在のパネル設定の大部分を保存することができます。

詳細は**98**ページの「**Write Performance** ダイアログ・ボックス」を参照してください。

### Export Jukebox List (ジュークボックス・リストの書き出し)

ジュークボックス・リストが選択されている時のみ有効です。現在のジュークボックス・リストをテキスト・ファイルとしてデバイスに保存します。次に、その手順を示します。

1. ジュークボックス・ファイルがシーケンサーに割り当てられるときに、ページ・メニューから“Export Jukebox List”を選択します。
2. ダイアログ・ボックスが表示され、USBホスト・ポートに接続している記憶デバイス、または内蔵メモリーのどちらかを選択するように要求するメッセージが表示されます。



3. 選択後、OKボタンにタッチして確定します。

**Note:** このテキスト・ファイルを保存するときは、選択したジュークボックス・ファイルの名前がそのまま使われます。例えば、「Dummy.jbx」という名前のジュークボックス・ファイルがあれば、「Dummy.txt」というファイルが生成されます。名前の付いていない新規ジュークボックス・ファイルは、「New\_name.txt」というファイルを生成します。同じ名前のファイルが保存先のデバイスに既に存在している場合は、確認メッセージを表示せずに上書きします。リストには、ソングが番号順に入っています。また、ファイル名、リスト内のファイル合計数も入っています。コンピューターでこのリストを正しく表示、印刷するには、テキスト・エディターで固定サイズ（等幅）のフォントを使用してください。

### Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ再生するトラックを選択し、この項目にチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で“Solo”が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

ソロ機能は、選択したトラックによって多少動きが異なります。

- ・ キーボード・トラック：キーボードで演奏する際に、選択したキーボード・トラックの音だけが聞こえ、他のすべてのキーボード・トラックは消音されます。このとき、ソング・トラックは再生状態のままです。
- ・ ソング・トラック：選択したソング・トラックの音だけが聞こえ、他のすべてのソング・トラックは消音されます。このとき、キーボード・トラックは再生状態のままです。

**[SHIFT]** SHIFTキーを押しながらトラックにタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFTキーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

### Copy/Paste FX

FXグループの（AまたはB）1つのエフェクトまたは両方のエフェクトをコピーする機能です。

98ページの「Copy FX / Paste FX」参照。

### Easy Mode (イージー・モード)

イージー・モードは、画面に表示されるパラメーターの数を減らし、より使いやすいユーザー・インターフェイスでStyle PlayモードとSong Playモードを楽しむことができます。このモードは初心者向

けですが、Advancedモードの追加パラメーターを操作したくない方にもお勧めします。

Style PlayモードとSong Playモードのページ・メニューで“Easy Mode”を選択すると、イージー・モードの有効と無効をいつでも切り替えることができます。



# Sequencer モード

**Sequencer**モードは、フル機能の内蔵シーケンサーで、ソングをゼロから作成したり、エディットしたりできます。また、本機のシーケンサーや外部のシーケンサーで作成したスタンダードMIDIファイルの初期パラメーターをエディットできます。

スタンダードMIDIファイル（SMF：「.MID」という拡張子がついたファイル）のソングを作成またはエディットし、本機のSong PlayモードやSequencerモード、または外部のシーケンサーで再生できます。

## スタンダードMIDIファイルとMP3

### ソングとスタンダードMIDIファイル・フォーマット

本機のソング・ファイルのフォーマットはスタンダードMIDIファイル（.MIDファイル）です。

ソングをSMFとして保存すると、設定のための小節がソングの先頭に自動的に挿入されます。この小節には様々なソングの設定パラメーター情報が入ります。SMFをロードすると、この設定のための小節は自動的にスキップします。

### Sequencer モードと MP3

**Sequencer**モードでは、MP3ファイルのロードや録音はできません。このモードはスタンダードMIDIファイルのエディット用のモードとしてのみ使用できます。

## Sequencer Play - メイン・ページ

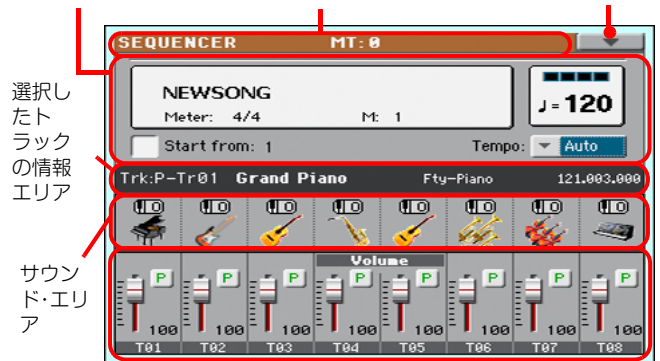
別のモードにいるときに**SEQUENCER**キーを押すと、**Sequencer**モードのメイン・ページに移動します。このページでソングをロードし、**PLAYER**コントロールでソングを再生できます。

**Note:** **Style Play**モードから**Sequencer**モードに切り替えると、シーケンサー・セットアップを自動的に選択します。また、各種トラック・パラメーターが変更される場合もあります。

**Sequencer**モードのエディット・ページからこのページに戻るには、**EXIT**キーまたは**SEQUENCER**キーを押します。

ソング・トラック1-8と9-16を切り替えるには、**TRACK SELECT**キーを押します。

ソング・エリア      ページ・ヘッダー      ページ・メニュー・ボタン



トラック・ボリューム/状態アイコン

### ページ・ヘッダー

この部分には、現在のモード、マスター・トランスポーズと認識されたコードを表示します。



#### モード名

現在の操作モード名です。

#### マスター・トランスポーズ

マスター・トランスポーズの値。パネル上の**TRANPOSE**キーで半音単位で変更することができます。

**Note:** コルグPaシリーズで作成したスタンダードMIDIファイルをロードすると、トランスポーズが自動的に変わる場合があります。

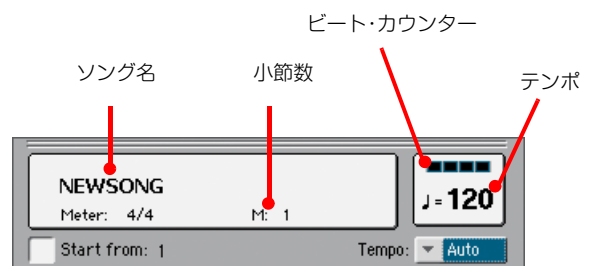
### ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。詳細は131ページの「ページ・メニュー」を参照してください。



### ソング・エリア

ソング名に加え、テンポと拍子のパラメーター、および現在の小節を表示します。



#### ソング名

選択したソングの名前を表示します。「NEWSONG」と表示している場合は、新しい（空白の）ソングが選択していて、録音可能な状態であることを示します。

別のソングを選択するには、ソング名をタッチしてソング選択画面を表示します（77ページの「ソング選択画面」表示）。

パネルの**SELECT**セクションにある**SONG**キーを押してソングを選択することもできます。キーを続けて2回押すと、**ID**番号でソングを選択できるようになります（78ページの「IDナンバーでソングを選ぶ」参照）。

**Note:** ロード可能なファイルはスタンダード **MIDI** ファイルのみです。**MP3** ファイルは **Sequencer** モードではロードできません。

### Meter (拍子)

現在の拍子を表示します。

### 小節番号

現在の小節番号を表示します。

### テンポ

メトロノームのテンポを表示します。このパラメーターを選択（反転表示）し、**TEMPO** + または **TEMPO** - キーで変更します。または、別のパラメーターを選択した場合や別のページにいる場合、**SHIFT** キーを押しながら **VALUE** ダイアルを回してシーケンサーのテンポを変更することもできます。

### Start from (一時的な開始位置)

チェックを付けると、小節1ではなく、このパラメーターが示している小節をソングの一時的な開始位置にすることができます。◀(ホーム) キーを押すか、<< (早戻し) キーで完全に巻き戻すと、ソングはこの位置に戻ります。

### Tempo (テンポ・モード)

テンポ・チェンジ・モードを選択します。

**Manual** **TEMPO** + または **TEMPO** - キーでテンポを変更できます。ソングは選択したテンポで再生します。

**Auto** ソングに記録しているテンポで再生します。

## 選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。メイン・ページに加え、いくつかのエディット・ページにも表示します。



### トラック名

選択したトラックの名前です。

### サウンド名

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分をタッチすると、サウンド選択画面が表示され、異なるサウンドを選択できます。

### サウンド・バンク

選択したサウンドが属しているバンクです。

### プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数値です（バンク・セレクト **MSB**、バンク・セレクト **LSB**、プログラム・チェンジ）。

## サウンド・エリア

ここでは、現在表示している8つのトラックのサウンドとオクターブ・トランスポーズを確認できます。

ソング・トラックのオクターブ・トランスポーズ・アイコン



サウンド・バンク・アイコン

### ソング・トラックのオクターブ・トランスポーズ

(エディット不可) 各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。オクターブ・トランスポーズをエディットするには、**Mixer/Tuning: Tuning** エディット・ページに移動します（プログラムの詳細については、88ページを参照）。

### サウンド・バンク・アイコン

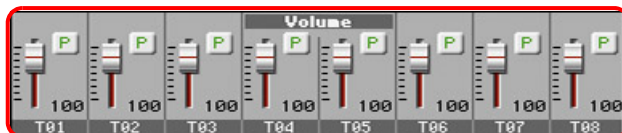
このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を図示したものです。選択するときは、最初に対応するトラックのこのアイコンをタッチしてください。（詳細な情報が、選択したトラック情報に表示されます）。もう一度このアイコンをタッチすると、サウンド選択画面が表示されます。

## トラック・ボリューム / 状態エリア

このエリアで、各ソング・トラックの状態（プレイ/ミュート）と音量を調整します。

### ボリュームとバーチャル・スライダー

各トラックのボリュームはスタンダード **MIDI** ファイルに記録されています。スライダーをドラッグしてそのトラックのボリュームを変更できます。または、スライダーをタッチしてから **VALUE** ダイアルでボリュームを変更することもできます。



バーチャル・スライダー

**TRACK SELECT** キーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。

### トラック・ステータス・アイコン

スタンダード **MIDI** ファイルに記録されている各トラックのプレイ/ミュートを表示します。トラックを選択した後、もう一度そのトラック・エリアをタッチすると、状態が切り替わります。ソングを保存すると、ソング・トラックの状態も保存します。



プレイ: トラックの音が出ます。



ミュート: トラックを消音します。

### トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。**TRACK SELECT** キーを押すたびに、トラック1-8と9-16が切り替わります。

## 録音モードに入る

録音モードに入るには、**Sequencer**モードのときに**RECORD**キーを押します。以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



3つの録音モードのいずれか1つを選択し、**OK**ボタンをタッチします。録音モードに入らない場合は、**Cancel**ボタンをタッチします。

### Multitrack Sequencer

フル機能のシーケンサーです。標準的な**16**トラックのマルチトラック録音を行う場合に、このモードを選択します（**113**ページの「録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ」参照）。

### Backing Sequence (Quick Record)

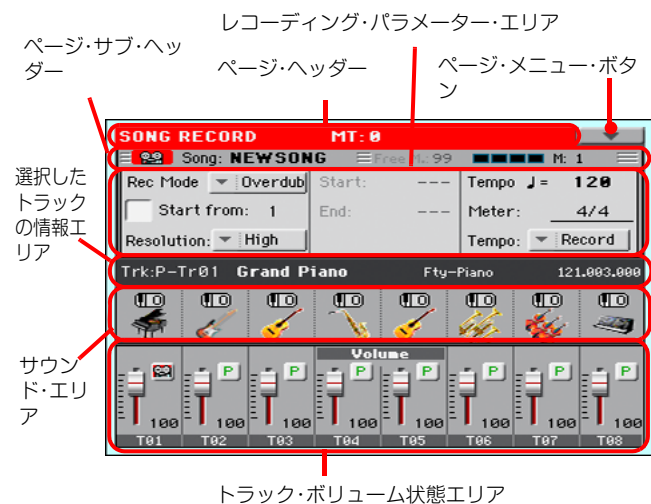
簡易的な録音方法です。スタイルを再生しながら、演奏を録音します。

### Step Backing Sequence

ステップ録音です。スタイルのコードとコントロールをエディットします。鍵盤を演奏しないでデータを作成する場合に、非常に役に立つ録音方法です。

## 録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ

**Sequencer**モードで、**RECORD**キーを押し、ダイアログ・ボックスで**Multitrack Sequencer**を選択します。標準的な**16**トラックのマルチトラック録音を行う場合に、このモードを選択します。マルチトラック・シーケンサー・ページが表示されます。



録音の手順については、**114**ページの「マルチトラック録音手順」を参照してください。

### ページ・ヘッダー

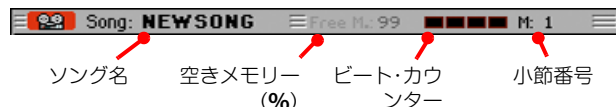
**111**ページの「ページ・ヘッダー」を参照してください。

### ページ・メニュー・ボタン

**131**ページの「ページ・メニュー」参照してください。

### ページ・サブ・ヘッダー

ここには、ソングに関して現在エディット対象となっているトラックの情報の一部を表示します。



### ソング名

録音中のソングの名前です。

### 空きメモリー (%)

録音用に残されているメモリー領域をパーセンテージで示します。

### ビート・カウンター

小節内の現在の拍位置を表示します。

### 小節番号

現在録音している小節を示します。

## レコーディング・パラメーター・エリア

### Rec mode (録音モード)

録音を始める前に録音モードを選択します。

**Overdub** 新しく録音されたイベントが、録音済みのイベントにミックスされます（多重録音）。

**Overwrite** 録音済みのイベントが、新しく録音されたイベントに置き換えられます。

**Auto Punch** “Start” で設定した位置で録音が始まり、“End” で設定した位置で停止します。

**Note : Auto Punch**機能は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音済みの必要があります。

**PedalPunch** “Punch In/Out”機能に設定したペダルを踏むと録音が始まり、もう一度踏むと停止します。

**Note : Pedal Punch**は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音済みの必要があります。

### Start from（一時的な開始位置）

チェックを付けると、小節1ではなく、このパラメーターが示している小節をソングの一時的な開始位置にすることができます。  
▶/■（再生/停止）キーを押して録音を停止するか、<<（早戻し）キーで完全に巻き戻すと、ソングはこの位置に戻ります。

### Resolution（レゾリューション）

録音中のクオンタイズ（分解能）を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングのずれを避けながら演奏できます。

**High** クオンタイズは行いません。

♪ (1/32) ...♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動

クオンタイズ  
なし



1/16



1/8



### Start/End（開始 / 終了）

録音の開始位置と終了位置です。このパラメーターは、“Auto Punch”録音モードを選択したときにのみ設定できます。パンチ録音の開始位置と終了位置を設定します。

### Tempo（テンポ）

このパラメーターを選択（反転表示）し、TEMPO+とTEMPO-キーでテンポを設定します。

### Meter（拍子）

ソングの基本的な拍子（または拍子記号）です。ソングが空の場合（録音を始める前）にのみ設定できます。ソングの途中で拍子の変化を挿入するには、“Insert Measure”（129ページ参照）を使用します。

### Tempo（テンポ・モード）

テンポ・イベントの読み取り方法または記録方法を設定します。

### Manual

手動で読み取ります。最新の手動テンポ設定（TEMPO+とTEMPO-キーで設定）を、現在のテンポ値とみなします。テンポ変更イベントは記録されません。実際のテンポよりもゆっくりとソングを録音する場合に非常に役に立ちます。

### Auto

シーケンサーに、記録されているすべてのテンポ・イベントを再生します。テンポ変更イベントは記録されません。

### Record

録音中のテンポの変化をすべてマスター・トラックに記録します。

**Note :** テンポは常に上書きモードで記録されます（古いデータは常に新しいデータに置き換えられます）。

## 選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。詳細については、112ページの「選択したトラックの情報エリア」を参照してください。

## サウンド・エリア

ここでは、現在表示している8つのトラックのサウンドとオクターブ・トランスポーズを確認できます。詳細は111ページの「ソング・エリア」を参照してください。

## トラック・ボリューム / 状態アイコン

このエリアで、各ソング・トラックの音量を設定し、トラックの状態を変更します。112ページの「トラック・ボリューム/状態エリア」を参照してください。

## トラック・ステータス・アイコン

現在のトラックのプレイ/ミュート/録音を表示します。トラックを選択した後、もう一度そのトラック・エリアをタッチすると、状態が切り替わります。



プレイ:トラックの音が出ます。



ミュート:トラックを消音します。



録音:▶/■（再生/停止）キーを押して録音を開始すると、鍵盤やUSB-DEVICE端子からのノートを受信します。

## マルチトラック録音手順

一般的なマルチトラック録音の手順は下記のとおりです。

1. SEQUENCERキーを押してSequencerモードに入ります。
2. RECORDキーを押して、Multitrack Sequencerを選択してOKボタンをタッチしてマルチトラック録音に入ります。

**Multitrack Sequencer** はフル機能のシーケンサーです。標準的な16トラックのマルチトラック録音を行う場合に、この設定を選択します。ここで、録音に関するパラメーターを設定します（113ページ参照）。

3. 録音オプションとして“Overdub”か“Overwrite”が選択していることを確認してください（113ページの「Rec mode（録音モード）」参照）。
4. テンポを設定します。テンポを変更する方法には2種類あります。

- TEMPO+とTEMPO-キーで変更します。

- テンポ・パラメーターを選択し、VALUEダイヤルを回して変更します。



5. TRACK SELECTキーを押してソング・トラック1-8と9-16を切り替えながら、各トラックにサウンドを割り当てます(112ページの「サウンド・バンク・アイコン」参照)。
6. 録音するトラックを選択します。状態アイコンが、自動的に録音に変わります(「トラック・ステータス・アイコン」参照)。
7. 2回目の録音の場合は、Start from (一時的な開始位置) パラメーターを使用します。
8. METRO キーを押すとメトロノームがオンになり、レコーディング前の練習に利用できます。
9. ►/■ (再生/停止) キーを押して録音を始めます。

1 小節のカウント・ダウンが入ります。カウント・ダウンが完了したら、自由に演奏してください。

- 録音モードに“Auto Punch”を選択している場合は、開始位置に達すると、録音を開始します。
- 録音モードに“Pedal Punch”を選択している場合は、録音を開始するときにペダルを踏んでください。ペダルをもう一度踏むと、録音が終了します。

**Note:** Auto Punch 機能と Pedal Punch 機能は、空のソングには無効です。少なくとも 1 つのトラックは、録音済みの必要があります。

10. 録音が済んだら、►/■ (再生/停止) キーを押してシーケンサーを停止します。別のトラックを選択し、ソング全体の録音を続けてください。
11. 新しいソングの録音が完了したら、RECORD キーを押すか、ページ・メニューから“Exit from Record”を選択します(131ページ参照)。

**Warning:** 本機の電源をオフにすると、録音したソングは消えてしまうため、記憶デバイスにソングを保存してください。

**Note:** 録音モードを終了すると、オクターブ・トランスポーズは自動的に「0」にリセットします。

12. 新しく録音したソングをエディットする場合は、MENUキーを押して、さまざまなエディット・ページを選択します。

## 録音モード：ステップ録音ページ

ステップ録音では、トラックごとにノートやコードを1つずつ入力して新しいソングを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

このページに移動するには、ページ・メニューから“Overdub Step Recording”または“Overwrite Step Recording”を選択します。

オーバーダブ・ステップ録音では、録音済みのイベントに新しく録音されたイベントを重ねて録音していきます。上書きステップ録音では、録音済みのイベントが新しく録音されたイベントに書き換えられます。

ページ・サブ・ヘッダー      ページ・ヘッダー      ノート・パラメーター



録音の手順については、下記の116ページの「ステップ録音手順」を参照してください。

### ページ・ヘッダー

現在の操作モードを表示します。

### ページ・サブ・ヘッダー

#### Track (トラック)

録音用に選択したトラックの名前です。

Tr01...Tr16 ソング・トラックです。

#### Pos (ポジション：位置)

挿入するイベント（ノート、休符、コード）の位置です。

### ステップ・タイム・エリア

#### Step Time (ステップ・タイム)

挿入するイベントの長さです。

♪ ノートの値です。

標準 (—) 選択したノートの標準の値です。

ドット (.) 選択したノートの音価を半分伸ばします。

トリプレット (3)

選択したノートを3連符にします。

## ノート・パラメーター・エリア

### Meter (拍子)

現在の小節の拍子です。このパラメーターは、エディットできません。エディット・メニューの挿入機能で、拍子の異なる小節を挿入することで拍子の変化を設定できます (129ページの「Song Edit: Cut/Insert Measures」参照)。

### Free Memory (空きメモリー)

録音用に残されているメモリー領域です。

### Duration (持続時間)

挿入されたノートの相対的な持続時間です。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

50%	スタッカート
85%	通常のアーティキュレーション
100%	レガート

### Velocity (ベロシティ)

ノートまたはコードを入力する前に設定します。挿入するイベントの演奏の強さ (ベロシティ値) です。

Kbd	VALUE	ダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、鍵盤で演奏したノートのベロシティ値を認識されて記録します。
1...127		ベロシティ値。イベントは、このベロシティ値で挿入します。鍵盤を実際に弾いたときの強さは無視します。

## イベント・リスト・エリア

### 挿入されたイベントのリスト

挿入済みのイベントです。画面のBackボタンをタッチすると、終端のイベントを削除し、新しいイベント用に確保できます。

Position	イベントが挿入された位置です。値は「小節.拍.チック」形式で示します。
----------	-------------------------------------

### Note/RX Noise

挿入されたノートまたはRXノイズの名前です。コードを入力する際に、根音の名前の後に連続したドットを表示します。

Vel.	挿入されたイベントのベロシティです。
------	--------------------

Dur.%	挿入されたイベントの持続時間をパーセンテージで示したものです。
-------	---------------------------------

## 各種ボタン

### Rest ボタン

休符を挿入します。

### Tie ボタン

挿入するノートとその前のノートとの間にタイを挿入します。同じピッチで設定した長さのノートが作成され、1つ前のノートとタイでつながります。

### Back ボタン

挿入したイベントを消して、前のステップに戻ります。

### Next M. ボタン

次の小節へ進み、残っているスペースを休符で埋めます。

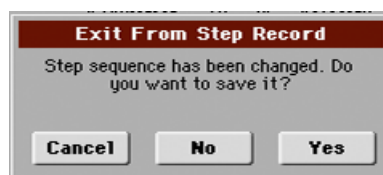
### Done ボタン

Step Recordモードを終了します。

## ステップ録音手順

一般的なステップ録音の手順は下記のとおりです。

1. SEQUENCERキーを押してSequencerモードに入ります。
2. RECORDキーを押して、“Multitrack Sequencer” を選びOKボタンをタッチしてマルチトラック録音に入ります。(113ページの「録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ」参照)。そして、ページ・メニューから、“Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)” または “Overwrite Step Recording (上書きステップ録音)” を選択します。ステップ録音ウィンドウを画面に表示します。
3. 次のイベントは、画面の右上隅の “Pos” で示された位置に入ります。
  - この位置にノートを挿入したくない場合は、手順 5 に従って休符を挿入してください。
  - 現在の小節の残りの拍 (ビート) に休符を入れて、次の小節に進むには、画面の **Next M.** ボタンをタッチします。
4. ステップ値を変更するには、Step Timeパラメーターを使用します。
5. 現在の位置に、音符、休符、コードを挿入します。
  - 1 つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを押します。ステップ値が、挿入するノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、**Velocity** パラメーターと **Duration** パラメーターをエディットします。116 ページの「Duration (持続時間)」および「Velocity (ベロシティ)」を参照してください。
  - 休符を挿入するには、画面の **Rest** ボタンをタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
  - 1 つ前のノートとタイでつなぐには、画面の **Tie** ボタンをタッチします。ノートが挿入され、1 つ前の同じピッチのノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを押す必要はありません。
  - コードまたはもう 1 つのノートを挿入するには、**Style/Pad Record** モードの 195 ページの「ステップ録音でのコード、和音の挿入」を参照してください。
6. 新しいイベントを挿入してから、画面のBackボタンをタッチして戻ると、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。
7. 録音が終わったら、画面のDoneボタンをタッチします。変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



エディットをさらに続けるときは、**Cancel** ボタンをタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しない



ときは、**No** ボタンをタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するときは、**Yes** ボタンをタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

8. **Multitrack Recording**モードのメイン・ページで、ページ・メニューから“Exit from Record”を選択するか、**RECORD**キーを押して録音を終了します。
9. **Sequencer**モードのメイン・ページで、**PLAYER**セクションの▶/■（再生/停止）キーを押してソングを聴いたり、ページ・メニューから“Save Song”を選択し、ソングを記憶デバイスに保存したりできます（131ページの「ソング保存ウィンドウ」参照）。

## 複数音の挿入

本機は、トラックに1ノート（単音）ずつしか入力できないというわけではなく、コードや複数のノートを入力する方法がいくつかあります。ここでそれらをご紹介します。

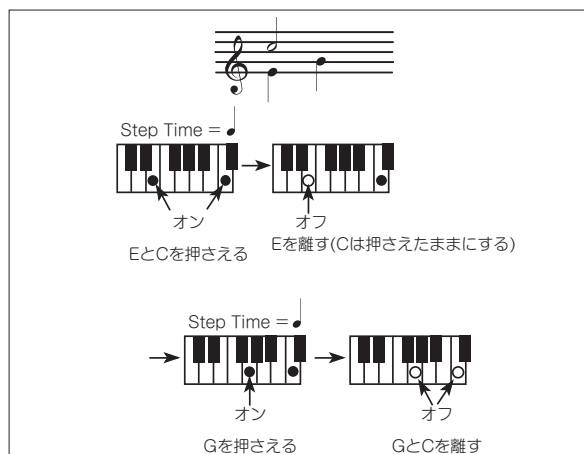
**コードを入力する：**単音を入力する代わりにコードを入力するだけで**OK**です。イベント・リストには押さえたコードの最初のノートが表示され、以降は“...”で省略されます。

**コードの構成音を異なるベロシティで入力する：**例えばコードの最高音や最低音を他のコードの構成音よりも大きくすることができ、コードのアレンジで非常に効果的です。以下の例では**3声**のコードでの操作手順です：

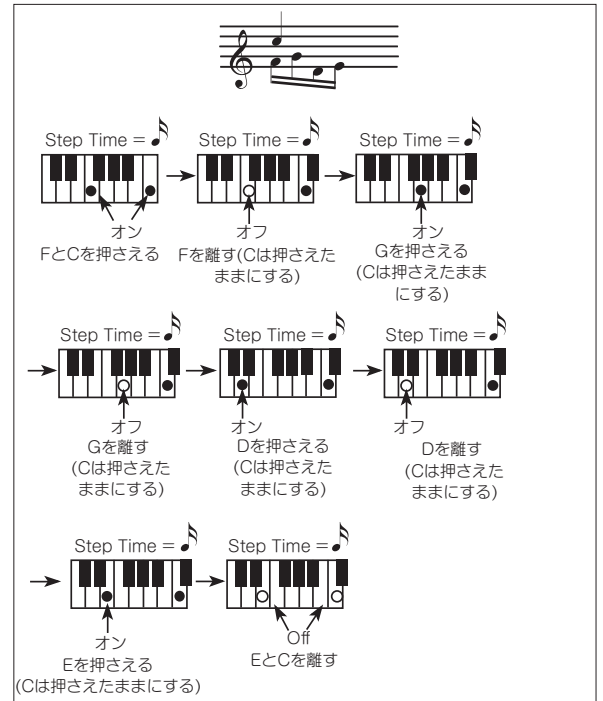
1. 最初のノートのベロシティ値を入力します。
2. そのノートを鍵盤で押したままにします。
3. 次のノートのベロシティ値を入力します。
4. そのノートを鍵盤で押したままにします。
5. 最後のノートのベロシティ値を入力します。
6. そのノートを鍵盤で押してから、すべてのノートを放します（手を鍵盤から離します）。

**2つ目の声部を入力する：**1つのノートを押さえたまま別の声部を自由に入力することで別の声部のフレーズを入力できます。

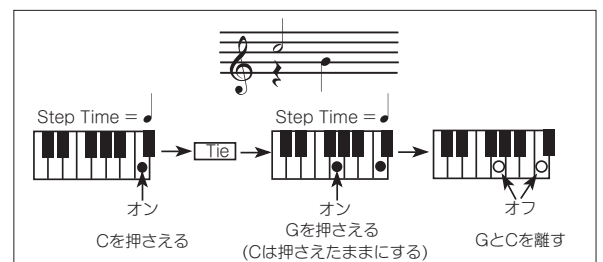
### Ex. 1:



### Ex.2:



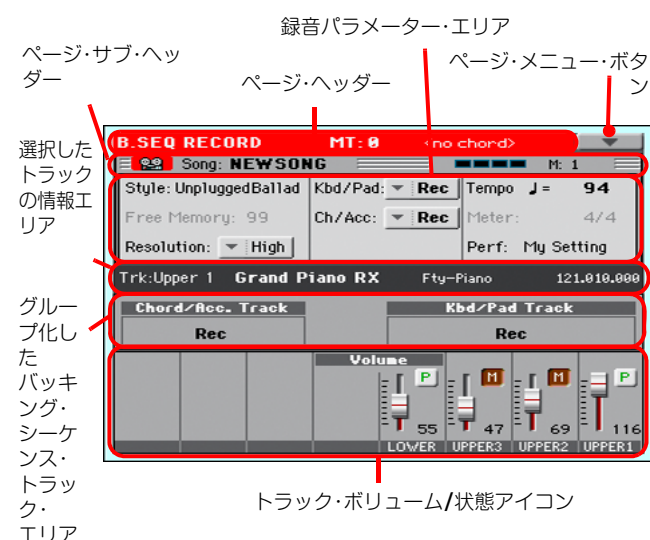
### Ex.3:



## 録音モード：バックング・シーケンス（クイック録音）ページ

**Backing Sequence（Quick Record）**では、生演奏をスタイルと一緒にすばやく録音できます。操作を簡単にするために、利用できるのは**2つのグループのみ**です。**Kbd/Pad**（キーボードとパッド）では、キーボードとパッドを録音します。**Chord/Acc.**（コード/アカンパニメント）では、スタイル・コマンドを記録し、キーボードで演奏したコードを録音します。

**Sequencer** モードで、**RECORD** キーを押します。**“Backing Sequence（Quick Record）**を選んだあと**OK**ボタンをタッチして、バックング・シーケンス（クイック録音）ページを表示します。



録音の手順については、**119**ページの「バックング・シーケンス録音（クイック録音）手順」を参照してください。

### ページ・ヘッダー

ここには認識されたコード名も表示されます（**111**ページの「ページ・ヘッダー」参照）。

### ページ・メニュー・ボタン

**131**ページの「ページ・メニュー」を参照してください。

### ページ・サブ・ヘッダー

**113**ページの「ページ・サブ・ヘッダー」を参照してください。

### 録音パラメーター・エリア

#### Style（スタイル）

選択しているスタイルを表示します。ここをタッチするか、**SELECTION**セクションの**STYLE** キーのいずれか**1つ**を押して、スタイル選択画面を表示し、別のスタイルを選択します（**74**ページの「スタイル選択画面」参照）。

#### Free memory（空きメモリー）

録音用に残されているメモリー領域をパーセンテージで示します。

### Resolution（レゾリューション）

録音中のクオンタイズ（分解能）を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングがずれないように演奏できます。

#### High

クオンタイズは行いません。

♪ (1/32) ...♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、**(1/8)**を選択すると、すべてのノートが一番近い**1/8**のグリッド軸に移動します。**(1/4)**を選択すると、すべてのノートが一番近い**1/4**のグリッド軸へ移動します。

#### High

(クオンタイズなし)



1/16



1/8



### Chord/Acc Track（コード / アカンパニメント・トラック）、Kbd/Pad Track（キーボード / パッド・トラック）

録音時のグループ化されたトラックの状態（プレイ/ミュート/録音）を設定します。この状態は、画面のトラック・スライダーの上に大きく表示します。

#### Play

バックング・シーケンス・トラックは再生状態です。録音データが入っている場合は、他のバックング・シーケンス・トラックを録音中でも、このトラックのサウンドが聴こえます。

#### Mute

バックング・シーケンス・トラックは消音状態です。このトラックが既に録音されていても、他のバックング・シーケンス・トラックを録音している間、このトラックのサウンドは聴こえません。

#### Rec

バックング・シーケンス・トラックは録音状態です。このトラックに既にあった録音データはすべて削除します。▶/■(再生/停止) キーを押して録音を開始すると、鍵盤や**USB-DEVICE**端子からのノートを受信します。

**Chord/Acc.:**このバックング・シーケンス・トラックには、認識されたコード、スタイル・コントロール、スタイル・エレメントとともに、すべてのスタイル・トラックが含まれています。録音終了後、以下の表のようにソング・トラック**9~16**として保存します。

コード / Acc トラック	ソング・トラック / チャンネル
ベース	9
ドラム	10
パーカッション	11
アカンパニメント 1	12
アカンパニメント 2	13
アカンパニメント 3	14
アカンパニメント 4	15
アカンパニメント 5	16

**Kbd/Pad:**このバッキング・シーケンス・トラックには、4つのキーボード・トラックと4つのパッドが含まれています。録音終了後、以下の表のようにソング・トラック1~8として保存します。

Kbd/Pad トラック	ソング・トラック / チャンネル
アッパー 1	1
アッパー 2	2
アッパー 3	3
ロワー	4
パッド 1	5
パッド 2	6
パッド 3	7
パッド 4	8

### Tempo (テンポ)

メトロノームのテンポを表示します。**TEMPO**+または**TEMPO** - キーでテンポを変更します。このパラメーターを選択 (反転表示) し、**VALUE**ダイヤルを回してテンポを変更することもできます。

### Meter (拍子)

(エディット不可) 選択しているスタイルの拍子を参照用に表示します。

### PERF (パフォーマンス) または STS

選択しているパフォーマンスまたは**STS** (最後に選択した項目によります) を表示します。

パフォーマンスを選択するには、ここをタッチするか、**PERFORMANCE**キーのいずれか1つを押してパフォーマンス選択画面を表示し、別のパフォーマンスを選択します (74ページの「スタイル選択画面」参照)。

**STS (Single Touch Setting)** を選択するには、画面下にある4つの**STS**キーのいずれか1つを選択します。

## バッキング・シーケンス・トラック・エリア

### バッキング・シーケンス・トラック・インジケーター

グループ化されたバッキング・シーケンス・トラックの状態を表示します。これは、**Kbd/Pad**パラメーターと**Chord/Acc**パラメーターの状態を反映しています (上記の**Chord/Acc Track** (コード/アカンパニメント・トラック)、**Kbd/Pad Track** (キーボード/パッド・トラック) 参照)。

### 選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。詳細については、112ページの「選択したトラックの情報エリア」を参照してください。

### トラック・ボリューム / ステータス・アイコン

このエリアで、各キーボード・トラックの音量とプレイ/ミュートの状態を調整します。

### スライダー (トラック・ボリューム)

バーチャル・スライダーは、トラックの音量をグラフィック表示したものです。

### 各プレイ / ミュート・アイコン

**Kbd/Pad**バッキング・シーケンス・トラックを使用して、すべてのキーボード・トラックの状態を一度に変更できますが、各トラックの状態を個別に変更することも可能です。アイコンをタッチして、対応する各トラックの状態を変更します。



プレイ:トラックの音が出ます。



ミュート:トラックを消音します。

### トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。

省略名	トラック
UPPER1...3	アッパー・トラック
LOWER	ロワー・トラック

## バッキング・シーケンス録音 (クイック録音) 手順

一般的なバッキング・シーケンス (クイック) 録音の手順は下記のとおりです。

1. **SEQUENCER**キーを押してSongモードに入ります。
2. **RECORD**キーを押して、“Backing Sequence (Quick Record)”を選択し、**OK**ボタンをタッチしてバッキング・シーケンス (クイック) 録音に入ります。  
ここで、録音に関するパラメーターを設定します (119ページの「バッキング・シーケンス録音 (クイック録音) 手順」参照)。
3. 最後に選択したスタイルが選択されています。  
そのスタイルを録音に使用しない場合は、別のスタイルを選択します (74ページの「スタイル選択画面」参照)。
4. 最後に選択したパフォーマンスまたはSTSが選択されています。  
必要に応じて、別のパフォーマンスまたは **STS** を選択してください (76ページの「パフォーマンス選択画面」および 77ページの「STS を選択する」参照)。
5. **Kbd/Pad** パラメーターと **Chord/Acc** パラメーターを使用して、バッキング・シーケンス・トラックの状態を選択します (**Kbd/Pad**はキーボードとパッドです。**Chord/Acc**はコードとアカンパニメント、つまりスタイル・トラックです)。  
自動アカンパニメントにキーボードの演奏を重ねて録音するには、状態を“**Rec**”のままにしてください (124ページの「プレイ / ミュート・アイコン」参照)。  
**Warning: “Rec”** に設定されたトラックは、録音を開始すると自動的に上書きします。上書きを避けるには、トラックの状態を“**Play**”または“**Mute**”に設定してください。例えば、既存のスタイル・トラックにキーボード・パートを録音する場合は、**Chord/Acc**パラメーターを“**Play**”、**Kbd/Pad**パラメーターを“**Rec**”に設定します。
6. **START/STOP**キーを押します。  
任意のスタイル・コントロールを使用できるので、標準的な組み合わせ (イントロ、エンディングなど) から始めることができます。  
**Note:** バッキング・シーケンス録音では、**SYNCHRO**、**TAP TEMPO/RESET**、**MANUAL BASS**、**BALANCE** 設定を記録することはできません。
7. 演奏を始めます。録音中にスタイルを変更することができません。
8. 演奏の録音が済んだら、**PLAYER**セクションの▶/■ (再生/停止) キー、または**ENDING**キーを押します。Sequencerモード

のメイン・ページに戻ります (111ページの「Sequencer Play - メイン・ページ」参照)。

このときに、**PLAYER** セクションの ▶/■ (再生 / 停止) キーを押すと、録音した新しいソングを聴くことができます。

また、**MENU** キーを押して、ソングをエディットすることもできます (122 ページの「エディット・メニュー」参照)。

## 9. 記憶デバイスにソングを保存します (131 ページの「ソング保存ウィンドウ」参照)。

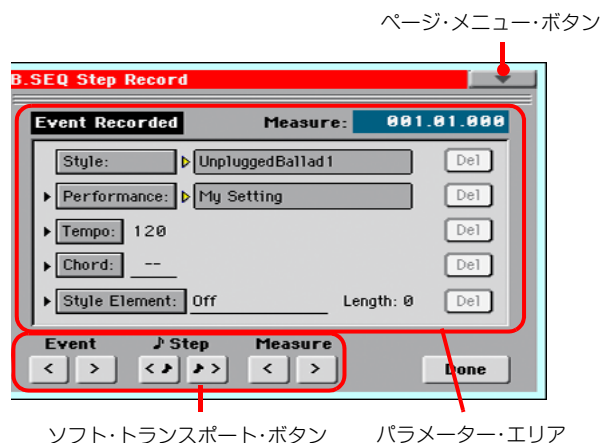
**Warning:** 録音されたソングは、本機の電源をオフにしたり、**Style Play** モードや **Song Play** モードに切り替えたり、再び録音モードに入ったりすると消去します。録音内容を保持したい場合は、記憶デバイスにソングを保存してください。

## 録音モード: ステップ・バックング・シーケンス・ページ

**Step Backing Sequence** モードでは、単一のコードを入力して、ソングのスタイル (**Chord/Acc**) 部分を作成またはエディットできます。鍵盤で演奏をしなくても簡単にコードを入力したり、バックング・シーケンス録音 (クイック録音) 時のコード演奏のミスや、スタイル・コントロールの選択の間違いを直したりすることができます。

このモードでは、バックング・シーケンス録音 (クイック録音) で作成したソングのみをエディットできます。バックング・シーケンス録音 (クイック録音) で作成したソングを保存する場合は、すべての **Chord/Acc** データを保存します。このデータは、後でロードし、ステップ・バックング・シーケンスでエディットできます。

**Sequencer** モードで、**RECORD** キーを押し、“**Step Backing Sequence**”を選んで**OK**ボタンをタッチしてステップ・バックング・シーケンス・ウィンドウを表示します。



録音の手順については、122ページの「ステップ・バックング・シーケンスの手順」を参照してください。

### ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。詳細については、121ページの「ステップ・バックング・シーケンスのページ・メニュー」を参照してください。

## パラメーター・エリア

### 横三角 (▶)

パラメーターの左横にある小さい横三角は、その値が現在の位置で有効であることを示します。例えば、「003.01.000」にいたときに、横三角がコード・パラメーターの左横に表示されていれば、「003.01.000」でコード・チェンジが起こることを意味します。

### Measure (小節)

ステップ・エディターの現在の位置を表示します。ソング内の別の位置に移動するには、以下のいずれかの方法を用います。

- パラメーターを選択 (反転表示) してから、**VALUE** ダイアルで別の小節に移動します。
- 小節を移動する場合は、画面の**Measure**ボタンを使用します。**1/8** (192チック) 単位で移動する場合は、画面の**Step**ボタンを使用します。次のイベントに移動する場合は、画面の**Event**ボタンを使います。

位置の値は「小節.拍.チック」形式で示します。

**Measure** 小節または小節番号です。

**Beat** 拍子記号を比率で割った値です (例えば、**3/4**拍子では**0.25**)

**Tick** 位置を表す最も小さな単位です。本機の内蔵プレーヤーは、**4**分音符あたり**384**チックの分解能を備えています。

### Style (スタイル)

録音を開始する直前に選択していたスタイルです。現在の位置にスタイル・チェンジを挿入するには、スタイル名をタッチしてスタイル選択画面を表示するか、パネルの**SLECT**セクションにある**STYLE**キーを押します。

**Note:** 各小節の先頭 (**Mxxx.01.000** 以外の位置) より後に挿入されたスタイル・チェンジは、次の小節から有効になります。例えば、スタイル・チェンジ・イベントが **M004.03.000** で挿入された場合、選択したスタイルは **M005.01.000** で有効になります (これは、**Style Play** モードと同じように動作します)。

**Note:** スタイル・チェンジを挿入する際、テンポ・チェンジも同じ位置に挿入できます。スタイル・チェンジを挿入しても、スタイルのテンポは自動的に挿入されません。

### パフォーマンス (Performance)

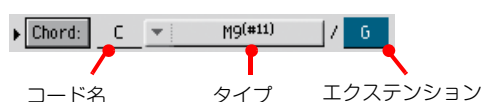
録音を開始する直前に選択していたパフォーマンスです。パフォーマンスを選択すると、リンク先のスタイルも自動的に呼び出されます。現在の位置にパフォーマンス・チェンジを挿入するには、パフォーマンス名をタッチしてパフォーマンス選択画面を表示するか、**PERFORMANCE** セクションで標準的な選択手順を実行します。

### Tempo (テンポ)

テンポ・チェンジ・パラメーターです。現在の位置にテンポ・チェンジ・イベントを挿入するには、このパラメーターを選択し、**VALUE** ダイアルで値を変更します。

### Chord (コード)

コード・パラメーターは、以下の**4**つの部分に分かれています。





上記の部分のいずれか1つを選択（反転表示）し、**VALUE**ダイヤルを回して値を変更します。または、鍵盤でコードを弾いて自動的に認識させることもできます。コードを認識する際、**Bass Inversion**パラメーターの状態を考慮します。

コードが表示されない（「」と表示している）場合、伴奏が現在の位置で（ドラムとパーカッション・トラックを除き）再生されないことを意味します。“-”を選択するには、**Chord**パラメーターのコード名部分を選択し、**VALUE**ダイヤルで最後の値（**C...B**、**Off**）を選択します。

**Note:** コードを変更した場合、ロワー・トラック（録音済みの場合）は自動的に変更されないため、伴奏と音が合わなくなる場合があります。

### Style Element (スタイル・エレメント)

スタイル・エレメント (**Variation**、**Fill**、**Intro**、**Ending**) です。選択したスタイル・エレメントの長さは、常に**Length**パラメーター（下記参照）で示します。


“Off”は、選択した位置に伴奏が無く、キーボード・トラックとパッド・トラックのみが演奏されることを示します。

**Hint:** スタイル・エレメントの“Off”イベントは、厳密に自動伴奏が止まらなければならないポイント（ソングの終わり）に挿入します。

### Length (小節の長さ)

後続のスタイル・エレメントの変更をどこに置くかを示します。例えば、4小節分のイントロ・イベントを挿入した場合、このイベントの後に空の4小節を挿入し、イントロの末尾に、空の小節の4小節目から始まるバリエーション・イベントを1つ挿入できます。

### Del (削除) ボタン

パラメーターの左横の小さい横三角（) は、現在の位置にイベントがあることを示します。その横の**Del**ボタンをタッチすると、現在の位置にあるイベントを削除できます。

**Hint:** 現在の位置より後のイベントをすべて削除するには、ページ・メニューから“Delete All from Selected”を選択します（後述）。

## ソフト・トランスポート・ボタン

**Event**  
 前または次のイベント

このボタンで、前または次の録音済みイベントに移動します。

**Step**  
 前または次のステップ

このボタンで、前または次（8分音符 = 192チック分だけ前または後）のステップに移動します。イベントが前または次のステップの前にある場合、そのイベントで移動が停止します。例えば、現在位置が**M001.01.000**で、**M001.01.192**より前にはイベントが存在しない場合、>ボタンをタッチすると、**M001.01.192**へ移動します。イベントが**M001.01.010**に存在する場合は、>ボタンをタッチすると、**M001.01.010**に移動します。

**Measure**パラメーターを選択していない場合でも、これらのボタンは有効です。

**Measure**  
 前または次の小節

このボタンで、前または次の小節に移動します。**Measure**パラメーターを選択していない場合でも、これらのボタンは有効です。

## Done ボタン

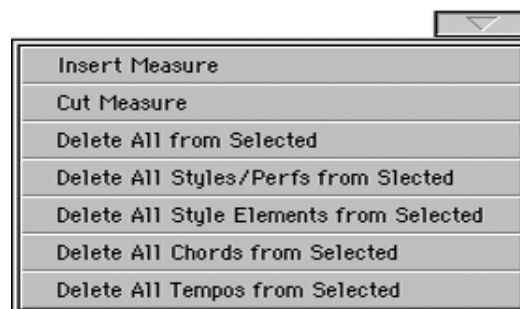
### Done

このボタンをタッチすると、**Step Backing Sequence**モードが終了します。変更内容はすべてメモリーに保存します。

**Hint:** 本機の電源をオフにしたときに、録音したソングが消去されないようにするには、ページ・メニューから“Save Song”を選択し、記憶デバイスにソングを保存します。

## ステップ・バックング・シーケンスのページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



### Insert Measure (小節の挿入)

現在の小節の後に空の小節を挿入します。現在の小節に含まれるすべての**Chord/Acc**イベントは、挿入された小節分後にずれます。**Mxxx.01.000**（小節の先頭）にある拍子変更やスタイル・チェンジなどのイベントは移動しません。

### Cut Measure (小節の削除)

現在の小節を削除します。以降の小節に含まれるすべての**Chord/Acc**イベントは、削除された小節分前にずれます。

### Delete All from Selected (選択位置からすべて削除)

現在の位置より後にある、すべてのタイプのイベントを削除します。

**Note:** 最初のチック（**M001.01.000**）のイベント（パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど）は削除されません。

### Delete All Styles/Perfs from Selected (選択位置からすべてのスタイル / パフォーマンスを削除)

### Delete All Style Elements from Selected (選択位置からすべてのスタイル・エレメントを削除)

### Delete All Chords from Selected (選択位置からすべてのコードを削除)

### Delete All Tempos from Selected (選択位置からすべてのテンポを削除)

現在の位置からソングの終わりまでの間にある、各タイプのイベントを削除します。ソング全体から各タイプのイベントを削除するには、**M001.01.000**まで戻り、これらのコマンドのいずれかを選択します。

**Note:** 最初のチック（**M001.01.000**）のイベント（パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど）は削除されません。



## ステップ・バックング・シーケンスの手順

一般的なステップ・バックング・シーケンスの録音手順は下記のとおりです。

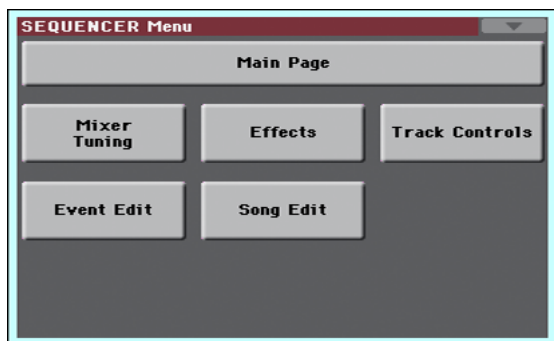
**Hint:** 録音済みのソングをエディットするために **Step Backing Sequence**モードに入る前に、ページ・メニューから**“Save Song”**を選択し、記憶デバイスにソングを保存してください。これにより、エディットの結果が好ましくない場合に備えて、ソングのコピーをしておくことができます。

1. **Sequencer**モードで、**RECORD**キーを押し、“**Step Backing Sequence**”を選んで**OK**ボタンをタッチしてステップ・バックング・シーケンス・ウィンドウを表示します。
2. **Measure**パラメーターを選択し、**VALUE**ダイヤルを回して、エディットを行う位置に移動します。  
または、画面のソフト・トランスポート・ボタンを使って移動することもできます。**121**ページの「ソフト・トランスポート・ボタン」を参照してください。
3. 移動した位置で挿入、エディット、削除するパラメーター・タイプ（スタイル、パフォーマンス、テンポなど）を選択します。  
パラメーターの左横に小さい横三角（▶）が表示された場合、表示されたイベントが現在の位置に挿入されたことを示します。
4. 選択したイベントを変更する場合は、**VALUE**ダイヤルを回します。  
イベントを削除する場合は、そのイベントの横にある**Del**ボタンをタッチします。  
また、横三角（▶）が左横に表示されてないパラメーターをエディットすると、現在の位置に新しいイベントを挿入できます。
5. 画面の**Done**ボタンをタッチすると、**Step Backing Sequence recording**モードが終了し、元の画面に戻ります。
6. **PLAYER** セクションの▶/■（再生 / 停止）キーを押して、エディットしたソングを確認します。エディット結果に納得したら、記憶デバイスにソングを保存してください。

## エディット・メニュー

任意のページで**MENU**キーを押すと、画面に**Sequencer**モードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチすると、**Sequencer**モードのさまざまなエディット・セクションに移動できます。

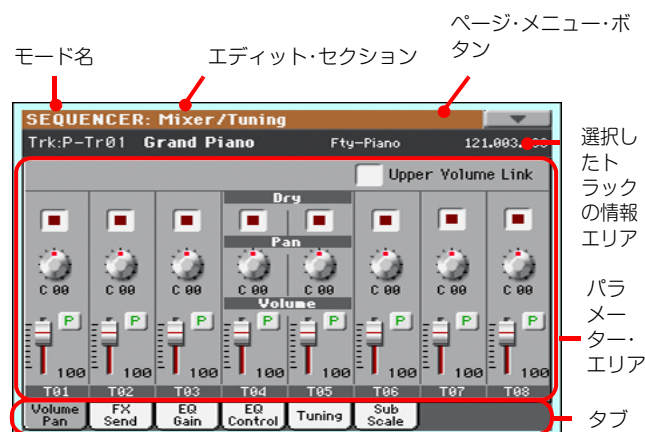
エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。エディット・メニューを終了する場合は、**EXIT**キーを押します。エディット・ページで**EXIT**キーまたは**SEQUENCER**キーを押すと、**Sequencer**モードのメイン・ページに戻ります。



メニューの中の各ボタンをタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブをタッチすると移動できます。

## エディット・ページの構造

どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



### モード名

現在のモードが**Sequencer**モードであることを示しています。

### エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はメニュー画面（上記の「エディット・メニュー」参照）のボタンの内の1つと一致します。

### ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー（**131**ページの「ページ・メニュー」参照）が表示されます。

### パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、**123**ページからのセクションごとの説明を参照してください。

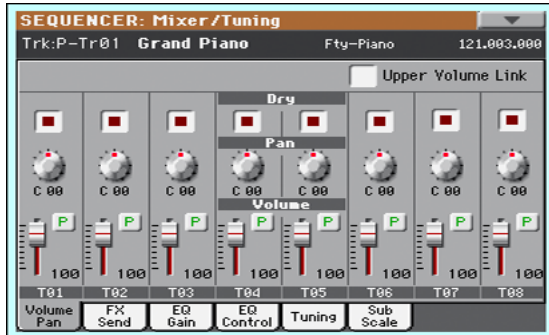
### タブ

エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。

## Mixer/Tuning: Volume/Pan

ソング・トラックごとに音量とパンを設定します。

**TRACK SELECT**キーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。



### Parameters

このページのすべてのパラメーターは、**Song Play**モードのパラメーターと同様です（106ページの「Mixer/Tuning: Volume/Pan」参照）。

## Mixer/Tuning: FX Send

内蔵エフェクトに入るトラックのダイレクト信号（エフェクトのかかっていない信号）のレベルを設定します。

**TRACK SELECT**キーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。



### FX Group

ポップアップ・メニューをタッチしてAまたはBのエフェクト・グループを選択します。

本機には2グループのエフェクト（FX A、FX B）が内蔵されています。**Song Play**モードではFX Aがソングやパッド・トラックに、FX Bがキーボード・トラックに使用されます。

なお、**Sequencer**モードで作成したソングについては、FX Bをソング・トラックに割り当てすることもできます。

### Parameters

このページのすべてのパラメーターは、**Song Play**モードのパラメーターと同様です（106ページの「Mixer/Tuning: FX Send」参照）。

## Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザー（EQ）の値を設定します。

**TRACK SELECT**キーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。



### Parameters

このページのすべてのパラメーターは、**Song Play**モードのパラメーターと同様です（106ページの「Mixer/Tuning: EQ Gain」参照）。

## Mixer/Tuning: EQ Control

**EQ Gain**ページで設定した各トラックのイコライザー（EQ）をバイパスしたり、リセット（0dB）することができます。

**TRACK SELECT**キーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。



### Parameters

このページのすべてのパラメーターは、**Song Play**モードのパラメーターと同様です（107ページの「Mixer/Tuning: EQ Control」参照）。

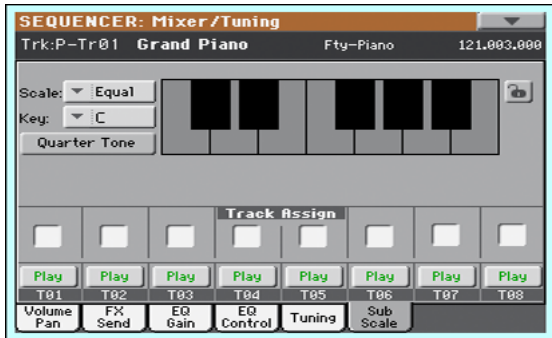
## Mixer/Tuning: Tuning

### Parameters

このページのすべてのパラメーターは、**Global**モードのパラメーターと同様です（88ページの「Mixer/Tuning: Tuning」）。

## Mixer/Tuning: Sub Scale

選択したトラックのサブ・スケールを (**Track Assign** パラメーターを介して) プログラムします。他のトラックがある場合は、そのトラックが、**Global** モードで設定したメイン・スケールを使用します (143 ページの「Main Scale」参照)。



**Note:** コーダー・トーンの選択や、ソングの各トラックのサブ・スケールの有効化は、**MIDI** (外部のシーケンサーまたはコントローラー) で受信できます。逆に、コーダー・トーン設定の選択やソングの各トラックのサブ・スケールの有効化は、システム・エクスプロー・データとして本機または外部の **MIDI** レコーダーから送信できます。

### Parameters

このページのすべてのパラメーターは、**Global** モードのパラメーターと同様です (88 ページの「Mixer/Tuning: Sub Scale」参照)。

### Track Assign (トラック割り当て)

サブ・スケールを使用するトラックにチェックを付けます。

### プレイ/ミュート・アイコン

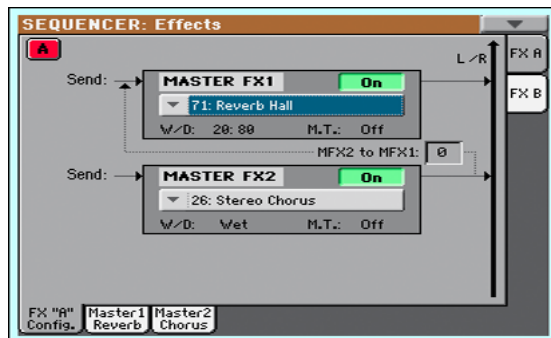
トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

	プレイ: トラックの音が出ます。
	ミュート: トラックを消音します。

## Effects: A/B FX Configuration

このページでは **A** (ソング・トラック)、**B** (キーボード・トラック) 2つのエフェクト・グループで使用するエフェクトを選択することができます。エフェクト・グループはサイド・タブ (“FX A”、“FX B”) をタッチして切り替えます。**Pa** シリーズの **Sequencer** モードで作成したソングについては、ソング・トラックに **FX B** グループを割り当てることも可能です。

内蔵されているエフェクト・タイプやエフェクトの配置は **Style Play** モードと同様です (90 ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。



**Note:** ソングの再生を停止するか、別のソングを選択すると、エフェクトは初期値に戻ります。ただし、ソングを停止し、エフェクトを変更すると、もう一度ソングを再生できます。ソングを保存すると、エフェクトの変更内容を保存します。

### FX (エフェクト) グループ

サイド・タブ (“FX A”、“FX B”) をタッチしてそれぞれのトラックに対応するエフェクト・グループを切り替えます。

本機では2グループのエフェクト (**FX A**、**FX B**) を内蔵しています。

**Song Play** モードではソングやパッド・トラックに **A** グループが、キーボード・トラックには **B** グループが割り当てられます。

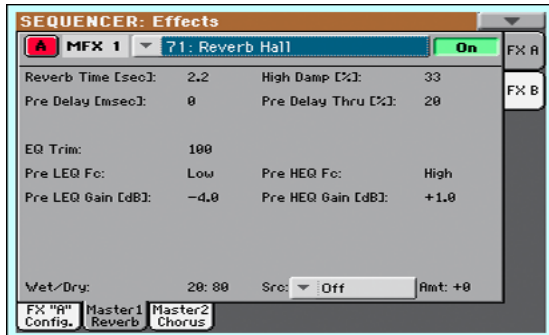
なお、**Sequencer** モードで作成したソングは **B** グループをソング・トラックに使用することもできます。

### パラメーター

このページのすべてのパラメーターは、**Song Play** モードの同ページと同様です (107 ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。

## Effects: Master 1、2

エフェクトのパラメーターをエディットします。ここでは、“**Reverb Hall**”エフェクトを割り当てた**FX A**ページを例に説明します。



### 選択したエフェクト

このポップアップ・メニューをタッチして、**FX**タイプ選択画面でエフェクトを選択します。これは、**Effects: A/B FX Configuration**ページの**FX Group**パラメーターと同じものです。

### パラメーター

このページのすべてのパラメーターは、**Song Play**モードのパラメーターと同様です（90ページの「**Effects: Master 1、2**」参照）。

## Track Controls: Mode

### パラメーター

91ページの「**Track Controls: Mode**」参照。

## Track Controls: Drum Edit

### パラメーター

92ページの「**Track Controls: Drum Edit**」参照。

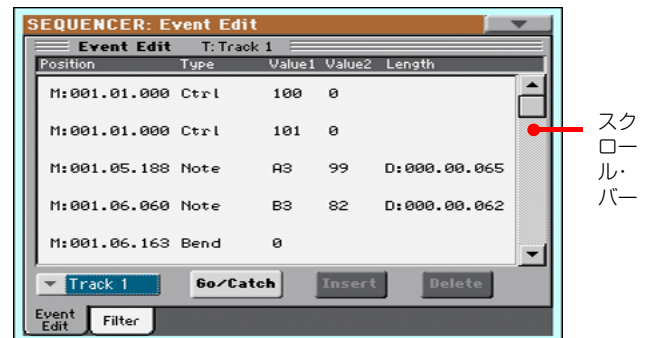
## Track Controls: Easy Edit

### パラメーター

93ページの「**Track Controls: Easy Edit**」参照。

## Event Edit: Event Edit

選択したトラックの**MIDI**イベントを1つつエディットできるページです。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さを変えたりすることができます。イベントの詳しいエディット手順については、127ページの「**Event Edit: Filter**」を参照してください。



### Position（イベントの位置）

画面に表示しているイベントの位置で、「aaa.bb.ccc」という形式で表します。

- 「aaa」は小節の位置です。
- 「bb」は拍の位置です。
- 「ccc」はチックの位置です（1/4ビート=384チック）。

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を変更します。以下のどちらの方法でも位置を変更することができます。

- パラメーターを選択（反転表示）してから、**VALUE**ダイアルで値を変えます。
- パラメーターを選択（反転表示）してから、もう一度タッチします。数字入力パッドが表示されます。ポジションの値を、ドットで3つに区切って入力します。値の先頭のゼロは、省略することができます。例えば、ポジション **002.02.193** は「**2.2.193**」と入力します。また、**002.04.000**は「**2.4**」と入力します。小節の先頭**002.01.000**に移動するときは、単に「**2**」と入力します。

### Type（イベントのタイプ）

表示されるイベントのタイプです。エディットする場合は、パラメーターを選択（反転表示）し、**VALUE**ダイアルを回して値を変更します。このパラメーターは、そのトラックの終端に達すると表示される“**End Of Track**”マーキング（これはエディットできません）も表示します。

### Value 1、Value 2（値1、値2）

表示されるイベントの値です。選択したイベント・タイプによって、値の表示内容は変わります。

通常のトラック（1～16）に含まれるイベントは、下表のとおりです。

タイプ	First value 1	Second value 2
Note	ノート名	ベロシティ
RX Noise	ノート名	ベロシティ
Prog	プログラム・チェンジ・ナンバー	—
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジ値
Bend	バンド値	—



タイプ	First value 1	Second value 2
Aftt	モノ（チャンネル）アフタータッチの値	—
PAft	アフタータッチを適用しているノート	ポリ・アフタータッチの値

マスター・トラックに含まれるイベントは、下表のとおりです。

タイプ	Value 1	Value 2
Tempo	テンポ・チェンジ	—
Volume	マスター・ボリューム値	—
Meter	拍子変更 *1	—
KeySign	調号 *2	—
Scale	利用可能なプリセット・スケール	選択したスケールの根音
UScale (User Scale)	変更したノート	ノート変更 *3
QT (Quarter Tone)	変更したノート	ノート変更 (0、50) <sup>(b)</sup>
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	全クォーター・トーン (QT) の変更のリセット	—

\*1: 拍子変更は、小節から独立してエディットまたは挿入することはできません。拍子変更を挿入するには、エディット・メニューの挿入機能で、拍子の異なる小節を挿入します。既存のデータを、この小節にコピーまたは入力できるようになります。

\*2: これは楽譜に表示される調号です。楽譜上に表示がない場合は、その曲はCメジャーとなります。

\*3: ユーザー・スケールとクォーター・トーン (1/4音) の設定をエディットするには、**Value 1**を選択し、エディットするスケールの音程を選択します。次に、**Value 2**をエディットし、スケールの選択ノートのチューニングを変更します。

**Type**、**Value 1**、**Value 2**をエディットする場合は、パラメーターを選択（反転表示）し、**VALUE**ダイヤルを回して値を変更します。数値の場合、パラメーターを2度タッチし、表示された数字入力パッドで変更することもできます。

### Length (イベントの長さ)

選択しているノート・イベントの長さです。**Position**パラメーターと同じ形式で表します。エディット方法も**Position**パラメーターと同じです。

**Note:** 長さ「000.00.000」を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。

### トラック

このポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。

**Track 1...16** ソングの通常のトラックのいずれか1つを選択します。通常のトラックとは、ノートやコントローラーなどの音楽データが入ったトラックです。

**Master** テンポや拍子記号の変化、スケールやトランスポーズのデータ、エフェクト・パラメーターの入った特殊なトラックです。

### スクロール・バー

表示しきれていないリストのイベントを表示する場合に使います。また、**SHIFT**キーを押しながら**VALUE**ダイヤルを使ってスクロールすることもできます。

### Go/Catch (移動 / 追尾)

これには2つの機能があります。

- シーケンサーの停止時は、“Go to Measure”（小節移動）として機能します。このボタンをタッチすると、Go to Measure ダイアログ・ボックスが表示されます。



このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、**OK**ボタンをタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

- シーケンサーが動作中は、“Catch Locator”（追尾）になります。これをタッチすると、現在再生中のイベントを表示します。

### Insert (イベントの挿入)

このボタンをタッチすると、現在**Position**パラメーターが表示している位置に、新しいイベントを挿入します。初期値は、**Ev = Note**、**Pitch = C4**、**Velocity = 100**、**Length = 192**です。

**Note:** まだ録音していない空のソングにイベントを挿入することはできません。イベントを挿入するには、**Insert Measure** 機能（129ページの「Song Edit: Cut/Insert Measures」参照）を使用して、最初に空の小節をいくつか挿入する必要があります。

### Delete (イベントの削除)

このボタンをタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

**Note:** 「End of Track」イベントは、削除できません。

## イベントのエディット手順

以下はイベントの一般的なエディット手順です。

- イベント・エディット・ページで、PLAYERセクションの▶/■（再生/停止）キーを押して、ソングを試聴します。  
もう一度キーを押すと、ソングの再生が停止します。
- Filter** タブをタッチしてフィルター・ページを表示し、画面に表示したいイベント・タイプのフィルターをオフに設定します（チェックを外します）。  
詳細については、127ページの「Event Edit: Filter」を参照してください。
- “Event Edit”タブをタッチして、イベント・エディット・ページに戻ります。
- “トラック”ポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。  
選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。  
**Note:** イベントのタイプと値の詳細については、125ページの「Value 1、Value 2（値1、値2）」を参照してください。
- Position** パラメーターを選択します。**VALUE**ダイヤルを使って、イベントの位置を変更します。  
または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。
- Type** (イベントのタイプ) パラメーターを選択（反転表示）し、**VALUE**ダイヤルを回してイベントのタイプを変更します。そし



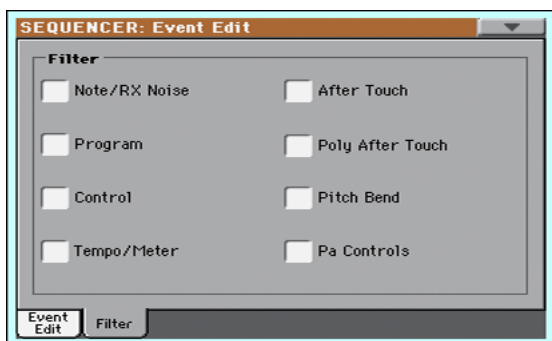
て、Value 1、Value 2パラメーターを選択(反転表示)し、VALUEダイヤルを使って、選択した値を変更します。

または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。

- ノート・イベントの場合、Length パラメーターを選択(反転表示)し、VALUEダイヤルを使って、イベントの長さを変更します。  
または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。
- シーケンサーが停止している場合、画面の **Go/Catch** ボタンをタッチすると、異なる小節に移動できます(上記の“Go/Catch (移動 / 追尾)”参照)。
- シーケンサーが動作している場合、画面の **Go/Catch** ボタンをタッチすると、現在再生中のイベントを表示できます(上記の“Go/Catch (移動 / 追尾)”参照)。
- ソングの再生には、PLAYER セクションのトランスポート・コントロールを使用します。
- INSERT** ボタンで、現在反転表示になっているパラメーターの位置にイベントを挿入できます(初期値に設定されたNoteイベントが挿入されます)。  
また、DELETE ボタンをタッチすると、選択しているイベントを削除できます。
- エディットが終わったら、必要に応じて手順4へ戻り、別のトラックのエディットを行ってください。
- ソング全体のエディットが終わったら、ページ・メニューの“Save Song”を使ってソングを記憶デバイスに保存します。  
ソングの保存の詳細については、131 ページの「ソング保存ウィンドウ」を参照してください。

## Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。



表示するイベント・タイプは、フィルターをオフにして(チェックを外して)ください。

**Note/RX Noise** ノートとRXノイズです。

**Program** プログラム・チェンジ・イベントです。

**Control** コントロール・チェンジ・イベントです。

**Tempo/Meter** テンポと拍子の変更です(マスター・トラックのみ)

**After Touch** モノ(チャンネル)アフタータッチ・イベントです。

**Poly After Touch**

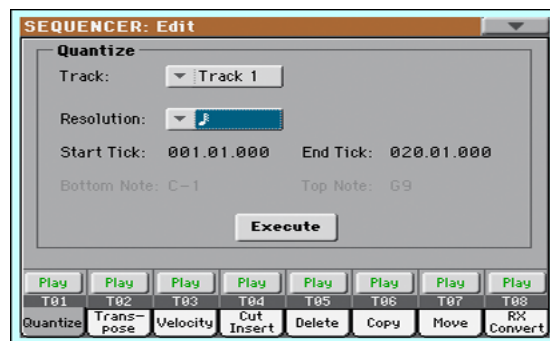
ポリ・アフタータッチ・イベントです。

**Pitch Bend** ピッチ・ベンド・イベントです。

**Pa Controls** エフェクトやスケール設定などの、本機専用のコントロールです。マスター・トラックに記録され、システム・エクスクルーシブ・データとして保存します。

## Song Edit: Quantize

レコーディング後に、リズムが正確でない部分を直したり、グルーヴ感を加えるために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

### Track (トラック)

トラックを選択します。

**All** すべてのトラックにクオンタイズを適用します。

**Track 1...16** 選択したトラックにクオンタイズを適用します。

### Resolution (レゾリューション)

録音後の分解能を設定します。例えば、e (1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸に移動します。(1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/4のグリッド軸へ移動します。

クオンタイズ  
なし



1/8



1/4



♪ (1/32)... ♩ (1/4)

グリッドの分解能を音符で設定します。「b~f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3連符を示します。

### Start/End Tick (開始 / 終了位置)

クオンタイズの対象となる範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、“Start Tick”が1.01.000、“End Tick”が5.01.000になります。

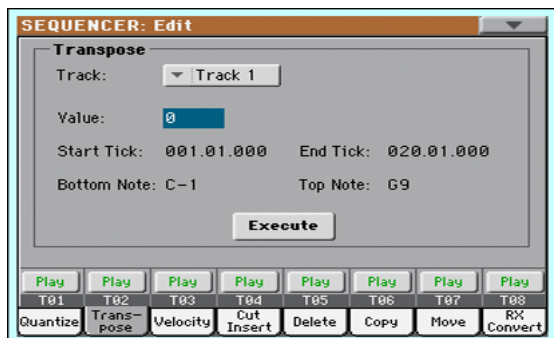
### Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

クオンタイズするキーボード・レンジの最も高いノートと最も低いノートを設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックではシンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

**Note:** このパラメーターは、ドラム・トラックを選択したときのみ設定できます。

## Song Edit: Transpose

ソング、トラック、またはトラックの一部をトランスポーズするページです。



パラメーターを設定し、**Execute**ボタンをタッチして実行します。

### Track (トラック)

トラックを選択します。

**All** すべてのトラックを選択します（ドラム・トラックは除きます）。

**Track 1...16** 1つのトラックを選択します。

### Value (トランスポーズ値)

トランスポーズ値（±127半音）を設定します。

### Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ノートをトランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

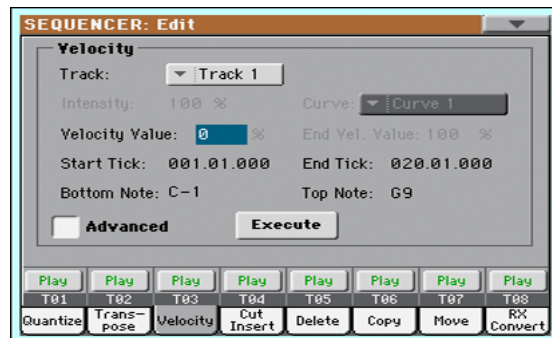
ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、“**Start Tick**”が1.01.000、“**End Tick**”が5.01.000になります。

### Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートをトランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、1つのノートのみが対象となります。ドラム・トラックでは、シンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

## Song Edit: Velocity

ノートのベロシティ値を変更するページです。ベロシティ・ページには、**Advanced**モードがあります。**Advanced**モードでは、設定範囲でベロシティのカーブを選択できます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトを作る場合に役立ちます。



パラメーターを設定し、**Execute**ボタンをタッチして実行します。

### Track (トラック)

トラックを選択します。

**All** すべてのトラックを選択します。

**Track 1...16** 1つのトラックを選択します。

### Value (変化値)

ベロシティの変化値を設定します。

### Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ベロシティをエディットする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、“**Start Tick**”が1.01.000、“**End Tick**”が5.01.000になります。

### Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ベロシティをエディットするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックではシンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

### Advanced (上級機能)

チェックを付けたら**Advanced**モードに入り、“**Intensity** (強さ)”、“**Curve** (カーブ)”、“**Start Vel. Value**”、“**End Vel. Value**”をエディットすることができます。

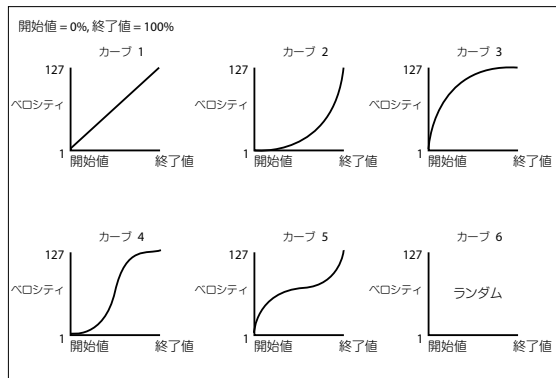
### Intensity (強さ)

(**Advanced**モードの場合のみ) “**Curve** (カーブ)”で設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

**0...100 (%)** 強さの値。**0 (%)**に設定した場合、ベロシティは変化しません。**100 (%)**に設定した場合、すぐに“**Curve**”で選択したカーブになります。

### Curve (カーブ)

(**Advanced**モードの場合のみ) ベロシティ・カーブを6種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



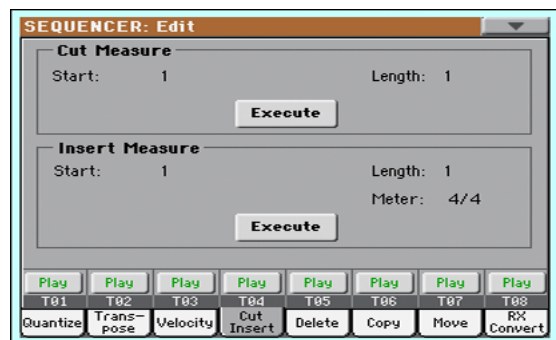
### Start/End Vel. Value (開始/終了ベロシティ)

(Advancedモードの場合のみ) 選択範囲の開始チックと終了チックにおけるベロシティの変化を設定します。

0...100 ベロシティの変化をパーセンテージで設定します。

## Song Edit: Cut/Insert Measures

ソングから小節を削除または挿入できます。



**Start**パラメーターと**Length**パラメーターを設定し、**Execute**ボタンをタッチして実行します。

削除を実行すると、それ以降の小節は前に移動します。

挿入を実行すると、それ以降の小節は後ろに移動します。

### Start (開始小節)

削除/挿入を開始する小節です。

### Length (小節の長さ)

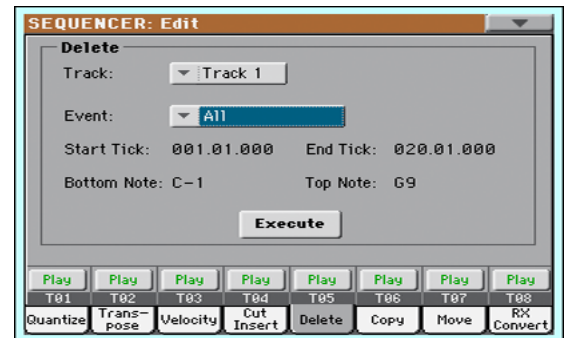
削除/挿入する小節数です。

### Meter (拍子)

挿入する小節の拍子です。

## Song Edit: Delete

ソングからMIDIイベントを削除します。



パラメーターを設定し、**Execute**ボタンをタッチして実行します。

### Track (トラック)

トラックを選択します。

**All** すべてのトラックを選択します。

**Track 1...16** 1つのトラックを選択します。

**Master** マスター・トラックを選択します。マスター・トラックにはテンポ、スケール、エフェクトのイベントが記録されています。

### Event (イベント・タイプ)

削除するMIDIのイベント・タイプを選択します。

**All** すべてのイベントを削除します。ただし、小節はソングから削除されず、何もイベントが入っていないまま残ります。

**Note** 選択した範囲のノートを手で削除します。

**Dup.Note** 重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に2つある場合、ベロシティの低いノートの方を削除します。

**After Touch** アフタータッチ・イベントを削除します。

**Pitch Bend** ピッチ・ベンド・イベントを削除します。

**Prog.Change** プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ#00 (バンク・セレクトMSB) と#32 (バンク・セレクトLSB) は削除されません。

**Ctl.Change** すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます (例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。

### CC00/32...CC127

1つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2つ1組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32など) のMSB/LSBが含まれています。

### Start/End Tick (開始 / 終了位置)

エディットする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、“**Start Tick**”が1.01.000、“**End Tick**”が5.01.000になります。

### Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、1つのノートのみが対象となります。ドラ

ム・トラックでは、シンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

**Note:** このパラメーターは、“All”または“Note”を選択したときのみ設定できます。

## Song Edit: Copy

トラックまたはフレーズをコピーします。



パラメーターを設定し、**Execute**ボタンをタッチして実行します。

**Note:** あまりに多くのイベントを同一チック上にコピーすると、「Too many events!!」（イベントが多すぎます！）というメッセージが表示されて、自動的に機能を中止します。

### Mode (モード)

コピー・モードを選択します。

**Merge** コピーしたデータはコピー先にあるデータに統合します。

**Overwrite** コピー先にあるすべてのデータは消去され、コピーしたデータに置き換えられます。

**Warning:** コピーで消去された旧データを元に戻すことはできません。

### From Track...To Track (コピー元 / コピー先のトラック)

コピー元とコピー先のトラックを選択します。

**All** すべてのトラックを選択します。コピー先のトラックを選択することはできません。

**Track 1...16** コピー元とコピー先のトラックを選択します。

### Start Measure...End Measure

コピーを開始する小節と終了する小節を設定します。例えば、**From Measure=1、End Measure=4**にすると、最初の4小節をコピーします。

### To Measure (コピー先の小節)

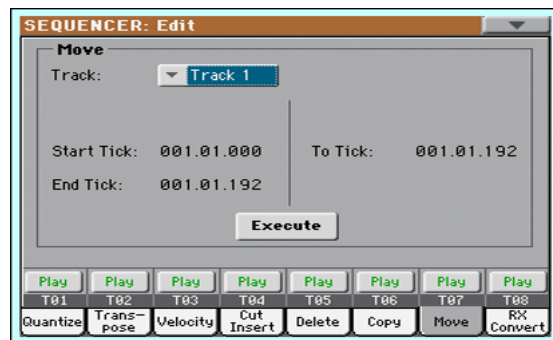
コピー先の最初の小節です。

### Repeat Times (コピー回数)

コピーの実行回数です。コピーは、連続的に行われます。

## Song Edit: Move

トラックをチック単位、または小節単位で前後に移動します。



パラメーターを設定し、**Execute**ボタンをタッチして実行します。

### Track (トラック)

移動するトラックを選択します。

**Track 1...16** トラックを選択します。

### Start/End Tick (開始 / 終了位置)

移動する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

### To Tick (移動先のチック)

トラックの移動先の先頭位置を設定します。

## Song Edit: RX Convert

スタンダードMIDIファイルのノートはRXノイズに変換したり、RXノイズをスタンダードMIDIファイルのノートに変換したりします。これは、外部のシーケンサーでソングを作成する場合に役立ちます。



変換するトラックを選択し、**Execute**ボタンをタッチして実行します。

### Track (トラック)

変換するノートがRXノイズを含んだトラックを選択します。

### RX Noises Velocity (RX ノイズのベロシティ)

選択したトラックのRXノイズの音量を調整します。

### Add RX Noises to Guitar track (RX ノイズをギター・トラックに追加)

自動的にスタンダードMIDIファイル进行分析して、RXノイズをギター・トラックに追加します。このコマンドは、1つのトラックまた



はスタンダードMIDIファイル全体をスキャンし、ナイロン弦、スチール弦、またはエレキ・ギターで演奏されたストロークを探します。

スキャンの後、関連するトラックに適切なギター音が自動的に割り当てられ、必要な位置にRXノイズを自動的に追加します。

### Convert RX Noises to MIDI Notes

選択したトラックに含まれているRXノイズをMIDIノート・メッセージに変換します。

### Convert MIDI Notes to RX Noise

選択しているトラックの関連するすべてのMIDIノート・メッセージをRXノイズに変換します。

## ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。

Load Song	Delete Current Track
Save Song	Solo Track
Undo	Copy FX
Overdub Step Recording	Paste FX
Overwrite Step Recording	Exit from Record
Delete Song	

### Load Song (ソングのロード)

このコマンドを選択すると、ソング選択画面が表示され、シーケンサーにソングをロードできます (131ページの「ソング選択画面」参照)。

### Save Song (ソングの保存)

このコマンドを選択すると、作成したソングまたはエディットしたソングを、スタンダードMIDIファイルとして記憶デバイスに保存できます。ファイルには、自動的に「.MID」拡張子が付けられます。コマンド選択後に、ソング保存ページが表示されます (131ページの「ソング保存ウィンドウ」参照)。

**Warning:** 本機の電源をオフにすると、ソングをメモリーから消去します。ソングを保持する場合は、記憶デバイスに保存してください。

**Warning:** 記憶デバイスにソングを保存しないで、Sequencerモードから Style Play モードまたは Song Play モードに切り替えた場合にも、作成したソングを消去します。

### Undo (アンドゥー)

このコマンドを選択すると、最新の操作がキャンセルされ、データが前の状態に戻ります。

### Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、Overdub Step Record モードに入ります。この録音モードでは、既存のイベントにイベントを追加する形で、複数のイベントを一度に1つずつ入力します (115ページの「録音モード: ステップ録音ページ」参照)。

### Overwrite Step Recording (上書きステップ録音)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、Overwrite Step Record モードに入ります。この録音モードでは、既存のイベント

を上書きする形で、複数のイベントを一度に1つずつ入力します (115ページの「録音モード: ステップ録音ページ」参照)。

### Delete Song (ソングの削除)

このコマンドを選択すると、ソングを削除し、新しい空のソングを作成できます。

### Delete Current Track (トラックの削除)

このコマンドを選択すると、トラック・エリアで現在選択しているトラックが削除されます (114ページの「トラック・ボリューム/状態アイコン」参照)。

### Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ機能を使うトラックを選択し、ここをタッチしてチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で“Solo”が点滅します。

ソロ機能を終了するときには、このチェックを外します。

**(SHIFT)** SHIFTキーを押しながらトラックをタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFTキーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

### Copy/Paste FX (エフェクトのコピー / ペースト)

このコマンドを使用してエフェクト・グループ (A、B) の片方または両方の設定をコピーします (98ページの「Copy FX / Paste FX」参照)。

### Exit from Record (録音の終了)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、録音モードが終了し、Sequencerモードのメイン・ページに戻ります (111ページの「Sequencer Play - メイン・ページ」参照)。

## ソング選択画面

この画面は、ページ・メニューから“Load Song”を選択するか、パネルのSELECTセクションにあるSONGキーを押すと表示します。詳細については、77ページの「ソング選択画面」を参照してください。

## ソング保存ウィンドウ

録音されたソングは、本機の電源をオフにすると消去します。また、上書き録音を行った場合や、Style Play モードまたは Song Play モードに切り替える際に警告メッセージに対してOKボタンを押した場合にもソングを消去します。

ソングを保持する場合は、記憶デバイスに保存してください。

このウィンドウは、ページ・メニューから“Save Song”を選択すると表示します。

EXITキーを押すと、ソングを保存しないで、Sequencerモードのメイン・ページに戻ることができます。





### ソング・パス

ソングを保存する場所のパスを表示します。

### ディレクトリ

選択したデバイスの内容をリスト表示します。



このページの詳細については、77ページの「ソング選択画面」を参照してください。


### 記憶デバイス

このポップアップ・メニューで記憶デバイスを1つ選択します。

Device	Type
DISK	内蔵メモリー
USB	リア・パネルの USB ホスト・ポートに接続しているデバイス

デバイスの実際の名前（ラベル）は、角括弧（[ ]）の範囲内に表示します。

### Open ボタン

選択したフォルダ（アイコンの形状が  となっているもの）を開きます。

### Close ボタン

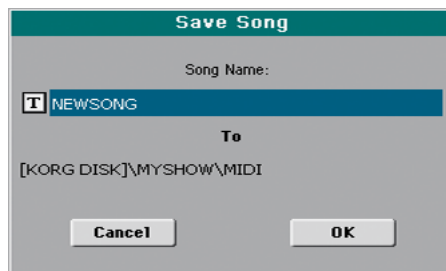
現在のフォルダを閉じ、親（上位）フォルダに戻ります。

### Locate ボタン

ボタンをタッチすると、シーケンサーに割り当てられたソングが表示されます。これは、長いリストを閲覧しているときや、他のフォルダに移動してしまったときに、すばやく選択中のソングを確認するのに役立ちます。

### Save ボタン

このボタンをタッチすると、ソング保存ダイアログ・ボックスが表示され、現在のディレクトリにソングを保存できます。



- Save ボタンをタッチする前にファイルを選択していない場合は、「NewSong」という名前が自動的にソングに割り当てられます。

**Note:** ファイルを選択している場合は、記憶デバイス名をタッチして、選択を解除してください。

- Save ボタンをタッチする前にファイルを選択している場合は、選択したファイルの名前が自動的にソングに割り当てられます。

いずれの場合も、**T**（テキスト・エディット）ボタンをタッチすると、ソング名を編集できます。

**Warning:** 同じ名前のファイルが既に現在のディレクトリにある場合は、警告メッセージが表示されます。OK ボタンをタッチすると、既存のファイルを上書きします。上書き保存をする（つまり、既存のファイルに変更を保存する）場合にのみ、ファイルを選択してから Save ボタンをタッチしてください。

## スタンダード MIDI ファイルの始めの空の小節

ソングをスタンダード MIDI ファイル形式で保存する場合、ソングの開始前に空の小節を自動的に挿入します。この小節には、ソングのさまざまな初期化パラメーターが含まれています。

## ソングとともに保存されたプレイ / ミュート状態

ソングを保存すると、プレイ / ミュート状態もソングと一緒に保存します。このソングを **Song Play** モードで再生した場合でも、設定をそのまま使用します。

## ソングとともに保存されたマスター・トランスポーズ

ソングを保存すると、マスター・トランスポーズの値もソングと一緒に保存します。この値はシステム・エクススクルーシブ・データとして保存されるので、このソングを **Song Play** モードで再生した場合でも、値をそのまま使用します。

**Hint:** マスター・トランスポーズはグローバル・パラメーターのため、標準とは違ったトランスポーズ設定のソングをロードすると、今度は独自のトランスポーズ・データを設定していない別のソングをロードしたときに、予期せぬトランスポーズが生じることがあります。ソングをトランスポーズするには、**Sequencer** モードのエディット・セクションにあるトランスポーズ機能を使用してください（128ページの「**Song Edit: Transpose**」参照）。

また、各トラックのマスター・トランスポーズをロックして、不要なトランスポーズを避けることができます。**Global** モードの章にある 136ページの「**General Controls: Lock**」を参照してください。通常、マスター・トランスポーズ（パネルの **TRANPOSE** キー）を使用するのは、ソングと一緒にキーボード・トラックもトランスポーズする必要がある場合のみです。ソングのみをトランスポーズする場合は、エディット・モードのトランスポーズ機能（128ページの「**Song Edit: Transpose**」参照）を使用してください。

**Note:** マスター・トランスポーズの値は、常にページ・ヘッダーに表示します。



## ソングの保存の手順

1. 録音モードにいる場合は、シーケンサーを止めてEXITキーを押し、Sequencerモードのメイン・ページに戻ります（111ページの「Sequencer Play - メイン・ページ」参照）。
2. ページ・メニューから“Save Song”を選択します。  
ソング保存ページが表示されます。
3. ソングの保存先となるフォルダを選択します。  
**Open** ボタンや **Close** ボタンで、フォルダを参照したり、開いたり、閉じたりします。表示しきれてないファイルを表示するには、スクロール・バーを使ってください。
4. ソングの保存先となるディレクトリを表示しているときに、画面のSaveボタンをタッチします。
  - 既存のソング・ファイルに上書きするには、ファイルを選択してから **Save** ボタンをタッチします。
  - 新しいソング・ファイルを作成するには、ファイルを選択せずに **Save** ボタンをタッチします。「NewSong」（記憶デバイス上では「NEWSONG.MID」）という名前が自動的にソング・ファイルに割り当てられます。
5. Saveボタンをタッチすると、ソング保存ダイアログ・ボックスが表示されます。
6. 必要に応じて、**T**（テキスト・エディット）ボタンをタッチすると、ソング名を編集できます。
7. OKボタンをタッチして保存します。保存を中止するには、Cancelボタンをタッチします。

# Global モード

Global モードでは本機の全般的な機能を設定します。このモードは、現在の操作モード（Style Play モード、Song Play モード、Sequencer モード）と並行して選択できます。

## Global モードの概略

Global モードには、本機全体に適用される（または個々のモード別に適用される）パラメーターが入っています。これらのパラメーターは、エディット直後に自動的に保存されます。このようなパラメーターの例には、**Master Tuning**（マスター・チューニング）や**Power Management**（パワー・マネジメント）などがあります。

また、Global モードには本機全体に適用されるパラメーターであっても、“プリセット”として保存され、後に関連するパラメーターすべてを同時に変更する際にロードされるタイプのものもあります。このようなパラメーターの例には、**MIDI Preset**に保存される**MIDI**チャンネルの割り当て設定や、**Master EQ Preset**に保存される**Master EQ**設定があります。

Global モードのパラメーターのうち自動的に保存されるパラメーターまたはプリセットとして保存されるもののどちらかが、Global モード以外の各モードでアクセスできるいわば“ローカル”パラメーターと対立するものもあります。このようなローカル・パラメーターの例には、トラックに割り当てるサウンドや**Style Play**モード/**Sequencer**モード>**Contorols: Easy Edit**ページのパラメーターが挙げられます。これらはどちらもパフォーマンスまたは**STS**（その時選択しているモードに関連した音楽的データを内蔵した2種類のプリセット）に保存されるパラメーターです。

**Note:** “SET”フォルダを保存するか、読み込むと、グローバル・ファイルも保存または、読み込まれます。このときパラメーターの変更をしたくないときは、そのパラメーターをロックしてください。136ページの「**General Controls: Lock**」、Global モードのパラメーター・グループのロック・ページを参照してください。

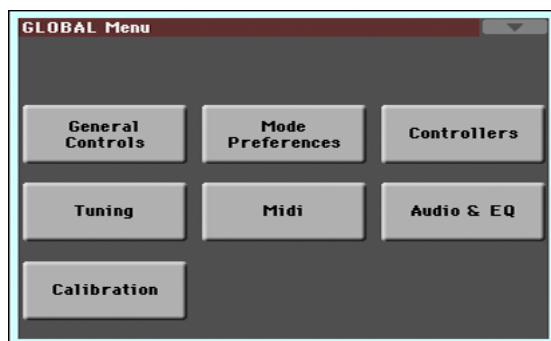
## メイン・ページ

Global モードにはメイン・ページがありません。**EXIT**ボタンをタッチするとGlobal モードが終了し、バックグラウンドの操作モードに戻ります。

## エディット・メニュー

Global モードの任意のページで**MENU**ボタンをタッチすると、グローバル・エディット・メニューが表示されます。このメニューから、さまざまなグローバル・エディット・セクションに入ります。メニューでエディット・セクションを選択するか、**EXIT**ボタンをタッチすると、Global モードが終了します。

ページで**EXIT**ボタンをタッチすると、バックグラウンドの現在の操作モード（**Style Play**、**Song Play**、**Sequencer**）に戻ります。

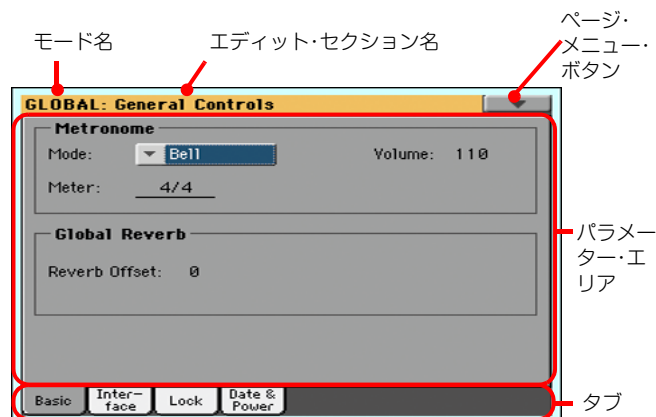


メニューの中の各ボタンをタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブをタッチすると移動できます。

**Note:** シーケンサーの録音モードでは、Global モードは無効です。

## エディット・ページの構造

どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



### モード名

現在のモードがGlobal モードであることを示しています。

### エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はエディット・メニュー（下記参照）のボタンの内の1つと一致します。

### ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー（下記参照）が表示されます。

### パラメーター・エリア

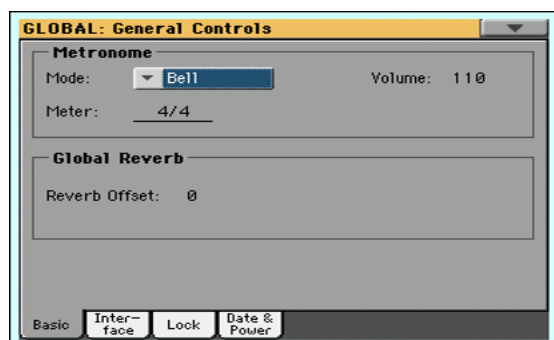
ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、下記の各ページの説明をご覧ください。

### タブ

現在のエディット・セクションでエディット・ページのいずれかを選択するには、タブを使用します。

## General Controls: Basic

各種の基本的なパラメーターが含まれていて、メトロノームとリバーブを設定します。



### Metronome

#### Mode

メトロノームに付けるアクセントを選択します。

- Normal**      アクセントなし
- Accent**      各小節の1拍目にアクセントが付きます。
- Bell**          各小節の1拍目にベルの音が鳴ります。

#### Volume

メトロノームの音量を設定します。

**0...127**      ボリューム・レベル

#### Meter

メトロノームの拍子を設定します。

**1/1...16/16**      拍子

### Global/Reverb

#### Reverb Offset (リバーブ・オフセット)

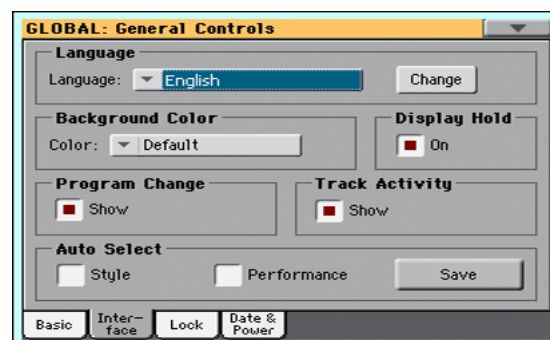
これは、すべてのリバーブのためのマスター・オフセットを設定します。演奏する部屋に合わせて残響感を調整します。反響音が非常に多い部屋のときは、-の値に、反響が少なくて効果を加えたいときは+の値を設定します。

このグローバル設定を行うことで、各パフォーマンス、STS、スタイル・セッティングやソングで残響時間を変える手間が省けます。

- 50**          短い残響
- 0**            標準
- +50**        長い残響

## General Controls: Interface

このページではユーザー・インターフェイスに関連したパラメーターを設定します。



### Language

#### Language

このポップアップ・メニューで画面に表示されるキーボード（バーチャル・キーボード）の言語を選択します。

**Note:** 文字の一部はソングブックのエントリー名にのみ使用できるものもあります。

#### Change ボタン

ポップアップ・メニューで言語を選択し、**Change**ボタンをタッチすると変更が適用されます。変更した言語は本機の電源を一旦オフにし、再び電源を入れる则表示されますのでご注意ください。

#### 言語の選択手順

1. 言語の変更を適用するには、本機の電源を入れ直す必要がありますので、保存されていないデータがある場合は、それらの保存を先に済ませます。
2. このページに入り、ポップアップ・メニューから言語を選択します。
3. 言語を変更するとChangeボタンが点滅しますのでこれをタッチします。
4. 本機の電源を入れ直して良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。OKボタンをタッチしてメッセージの表示を閉じます。
5. 本機の電源をオフにし、再びオンにします。

### Background Color

#### Color

画面の背景色を変更するパラメーターです。

### Display Hold

#### On/Off

このパラメーターにチェックが入っている場合（オン）、一時的に表示されるウィンドウ（サウンド選択画面など）を開いた時に**EXIT**キーを押すか、モード・キーを押すまでウィンドウが表示され続けます。チェックが入っていない場合（オフ）、一時的に表示されるウィンドウは一定時間後に自動的に閉じます。

## Program Change

### Show

このパラメーターにチェックが入っている場合（オン）、サウンド選択画面のサウンド名の隣にプログラム・チェンジ・ナンバーが表示されます。本機のデフォルト設定では、このパラメーターはオンになっています。

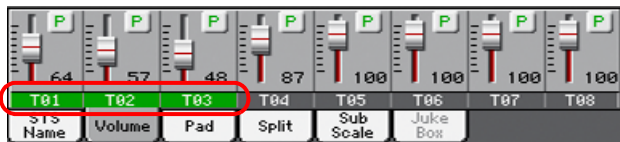


**Note:** プログラム・チェンジ・ナンバーは様々な **Track Info** エリアに常に表示されます。

## Track Activity

### Show

このパラメーターにチェックが入っている場合（オン）、各トラックや **USB-DEVICE** 端子から入力される **MIDI** イベントをモニターすることができます。入ってきたイベントは各トラック・ラベルの色が変化することで表示されます。



## Auto Select

### Style

このパラメーターにチェックが入っている場合、各バンクに対応するスタイル選択画面のバンク名をタッチすると、最後に選択していたスタイルが即座に選択されます。

### Performance

このパラメーターにチェックが入っている場合、各バンクに対応する **PERFORMANCE** キーを押すと最後に選択していたパフォーマンスが即座に選択されます。

この方法で、気に入ったパフォーマンスをコントロール・パネルのキー操作ひとつで選択することができます。

但し、この機能を使用しても各バンクに対応する **PERFORMANCE** キーを押すとパフォーマンス選択画面が表示され、必要に応じて別のパフォーマンスを選択することも可能です。

**Hint:** 気に入ったパフォーマンスを各バンクの先頭に保存することができます。こうすることと、このパラメーターを併用してボタン操作ひとつで気に入ったパフォーマンスを選択することも可能です。

### Save ボタン

このボタンをタッチして、その時選択しているスタイルやパフォーマンスのオート・セレクト設定を保存します。**Pa300**の電源を再びオンにしたときに保存した設定を確認できます。

## General Controls: Lock

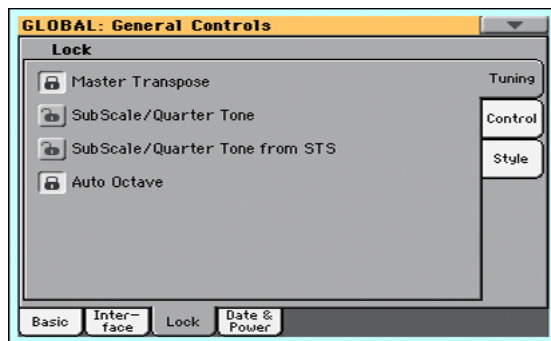
このページは、いくつかのページに分かれています。各ページは、対応するサイド・タブで選択できます。このページには、使用可能なロックがすべて含まれています。ロックを設定すると、異なるパフォーマンス、スタイル、または **STS** を選択するときに、パラメーター値が変更されるのを防ぐことができます。

### Locks

ロックすると、異なる要素の選択によってパラメーターが変更されるのを防ぐことができます。また、これらのロック・アイコンは、ロックされたパラメーターの横に表示されていて、さまざまなページで見ることができます。

**Hint:** 変更せずに残しておきたいパラメーターの設定を保存するには、**MY SETTING** パフォーマンス（電源をオンにしたときに自動的に呼び込まれます）を保存後これらのページに入り、ロックをかけたいパラメーターにロックをかけます。

## Tuning パネル



### Master Transpose

ロックすると、異なるパフォーマンス、スタイル、ソングブック・エントリーを選んでも、マスター・トランスポーズは自動的に変更されません。(81ページの「マスター・トランスポーズ」参照)。また、このロック機能は **Pa** シリーズで作成したスタンダード **MIDI** ファイルによってマスター・トランスポーズが変更されることも防ぎます。

### Sub Scale/Quarter Tone

ロックすると異なるパフォーマンス、**STS**、ソングブック・エントリーを選んでも、サブ・スケールやクォーター・トーンの設定は変わりません (85ページの「サブスケール・パネル」参照)。

### Subscale/Quarter Tone from STS

ロックをかけると、**STS** を選択してもそのサブ・スケールやクォーター・トーン設定は無視されます。**STS** を選択することによりサウンドやエフェクトは切り替わりますが、そのスケールは切り替わりません (85ページの「サブスケール・パネル」参照)。

### Auto Octave

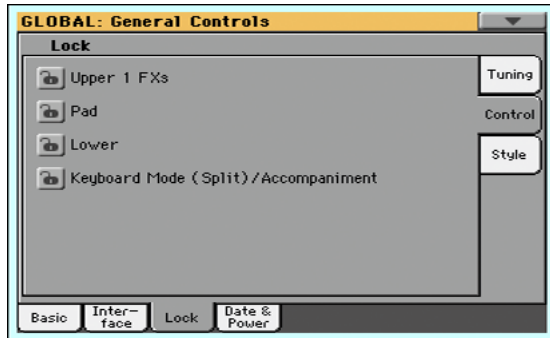
このロックの設定により、**SPLIT** をオン、オフするとアップパー・トラックが自動的にトランスポーズされるかどうか変化します。

・ロックをかけた場合、**SPLIT** をオン、オフしてもアップパー・トラックのトランスポーズは変化しません。



・ロックがかかっていない場合、**SPLIT**をオフにする（フル・キーボード・モードにする）とアップパー・トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に“0”にセットされます。**SPLIT**をオンにする（スプリット・キーボード・モードにする）と、アップパー・トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に“-1”にセットされます。

## Control パネル



**Upper 1 FX** サウンドを新しくアップパー 1（Upper 1）トラックに割り当てると、そのトラックに割り当てられていたパフォーマンスや**STS**のセッティングを無視して、エフェクト**B**のセッティングとマスター・エフェクト・センド・レベルがサウンドとともに保存され、それらが自動的に選択されることがあります。サウンドまたはパフォーマンス/**STS**のエフェクト設定のどちらが優先されるかは、このパラメーターのロック設定により変化します。

・**Upper 1 FX**のロックがかかっている場合、アップパー 1 トラックに新しくサウンドを割り当てると、パフォーマンスや**STS**のパラメーター設定は変更されません。つまり、エフェクトや**FX**センド設定は変更されません。

・**Upper 1 FX**のロックがかかっていない場合、アップパー 1 トラックに新しくサウンドを割り当てると、サウンドのパラメーター設定が優先され、エフェクトや**FX**センド設定はそのサウンドの設定のものが採用されます。

**Note**：新しく割り当てたサウンドのエフェクト設定が、その時すでに選択されているエフェクト**B**グループの設定と合わない場合、その他のキーボード・トラックのマスター **FX**センドの値は自動的に**0**になります。

例えば、マスター・エフェクト**2**にコーラスが割り当てられている状態だとします。この状態でマスター・エフェクト**2**にディストーションが割り当てられているサウンドを選択すると、アップパー **2**、アップパー **3**、ローワーの各トラックのマスター **2 FX**センドの値は自動的に**0**にセットされ、アップパー 1 トラック以外の音に変な音になるのを防ぎます。こうすることで、アップパー 1 トラック（通常、ソロ演奏で最も重要なトラック）の音色は正しく発音され、その他のキーボード・トラックの音色はエフェクトがかかっていない状態になります。

**Pad** ロックすると、異なるスタイルやソングブックのエントリーを選択しても、パッドの割り当てられたサ

ウンドは変わりません（96ページの「Pad: Pad」参照）。

### Lower

ロックすると、異なるスタイルやパフォーマンス、**STS**を選択しても、ローワー・トラックの設定は変わりません。

例えば、常に左手側の音を消して、コードを演奏をするときに役立ちます。

**Hint**: 常に同じローワー・トラックの設定を使いたいときは、**MY SETTING**パフォーマンス（電源オン時に自動的に選ばれる）に、好ましいローワー・トラックの設定を保存してください。

### Keyboard Mode (Split)/Accompaniment

ロックがかかっている場合、**SPLIT** キーの状態や**ACCOMP**キー状態は、別のパフォーマンスや**STS**を選択しても変更されません。

この機能は、例えば常にフル・キーボード・モードで演奏し、鍵盤全域でコード認識機能を使用したい場合に便利です。

例えば、常にフル鍵盤でコード認識の設定にして鍵盤全体を使用して演奏するときに役立ちます。

**Hint**: 常に同じ**Keyboard**モードとローワー認識の設定を使いたいときは、**MY SETTING**パフォーマンス電源オン時に自動的に選択される）に、好ましいキーボード・モードとコード認識の設定を保存してください。

## Style パネル



### Style Tracks Volume

ロックがかかっている場合、各スタイル・トラックのボリュームは別のスタイルを選択しても変更されません。

### Style Tracks Play/Mute Lock

ロックがかかっている場合、別のスタイルを選択しても各トラックのミュート設定は変更されません。この機能を例えばライブなどの状況で利用すると、ベース・トラックをミュートし、ベース・パートはバンドのベーシストが担当するといったことができます。また、すべての伴奏トラックをミュートにし、ドラムとベース・トラックのみを演奏させることも可能です。

### Style Element

ロックがかかっている場合、選択したスタイル・エレメント（バリエーションやイントロ等）は、別のスタイルを選択しても同じスタイル・エレメントのみが選択されます。

この機能はソングブックのエントリーを選択することにより自動的に選択されるスタイルには適用されません。この場合、ソングブックのエントリーに保存されているスタイル・エレメントがそのまま選択されます。

#### Bass Inversion

ロックすると、異なるパフォーマンスや **STS** を選んでもベース・インバージョンの設定は、変わりません。ベース・インバージョンはフットスイッチでもコントロールすることができます (85 ページの「Bass Inversion」参照)

**Manual Bass** ロックすると、異なるパフォーマンスや **STS** を選んでもマニュアル・ベース設定は、変わりません。

## General Controls: Date & Power

このページでは、タイム・スタンプとオート・パワー・オフ機能を設定します。



### Set Date & Time for Save

録音したデータをファイルとして保存するときの日時を設定します。そのデータが、いつ作成、保存されたのかがわかります。

設定した日時は、**Media**モードやコンピューターでファイルを読み込んだときに確認することができます。

**Pa300**は、時計を内蔵していないので、自動的に日時が更新されることはありません。ファイルを保存した正確な日時が必要な場合は、作業を始める前に日時の確認してください。

**Note:** パフォーマンスやスタイルなどのリソース・ファイルをエディットする場合、そのサウンドやスタイルなどが入っているバンクのすべてのアイテムの日付も変更されます。例えば、「Pop」バンクに入っているスタイルのうち 1 つをエディットすると、そのバンクに入っているすべてのスタイルの日付も同様に変更されます。

#### Month

ポップアップ・メニューで月を設定します。

#### Day

この数値フィールドに日を入力します。

#### Year

この数値フィールドには年を入力します。

#### Time

この数値フィールドには時：分：秒を入力します。

### Apply ボタン

日付と時計フィールドをエディットしたら、**Apply** ボタンをタッチして変更を適用させます。

### Auto Power Off

本機は全く操作されない時間が2時間経過すると、節電のため自動的に電源がオフになります。

#### On

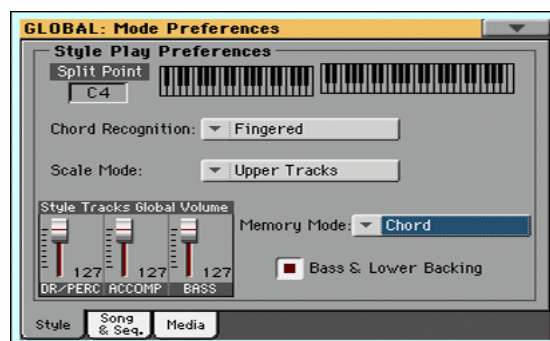
チェックが入っている場合、自動的に電源がオフになる数分前に「これから電源がオフになります」という意味のメッセージが画面に表示されます。この時、保存されていないデータを放置しておくと、データが消去されてしまいます。



このメッセージが表示された時点で、本機の電源をオフにすることができます。または、画面をタッチするか、画面上のボタン（どのボタンでも構いません）をタッチするか、あるいは鍵盤を演奏して自動的に電源がオフになるのを回避することもできます。

## Mode Preferences: Style

このページでは **Style Play** モード全体に適用される様々なパラメーターの設定をします。



### Split Point

このパラメーターで **Style Play** モード全体に適用されるスプリット・ポイント（グローバル・スプリット・ポイント）を設定します。ここで設定したスプリット・ポイントはパフォーマンスや **STS** の設定からは独立したものです。(84 ページの「スプリット・パネル」参照)

## Chord Recognition

このパラメーターでアレンジャー（自動伴奏エンジン）がどのようにコードを認識するかを選択します。

フル・キーボード・モード（**SPLIT**キーの**LED**がオフ）の場合、コード認識モードは自動的に次の表のようにセットされます：

Chord Recognition Mode	
SPLIT LED On	SPLIT LED Off
One Finger	Fingered (3 Notes)
Fingered (1 Note)	Fingered (3 Notes)
Fingered (3 Notes)	Fingered (3 Notes)
Expert	Expert

**One Finger** 次の演奏方法によってコードを指定できます：

- ・単音を演奏するとメジャー・コードになります。
- ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の白鍵を演奏するとセブンス・コードになります。例えば、**C3**と**B2**を同時に弾くと**C7**になります。
- ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の黒鍵を演奏するとマイナー・コードになります。例えば**C3**と**Bb2**を同時に弾くと**Cマイナー**になります。
- ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の白鍵と黒鍵を演奏するとマイナーセブンス・コードになります。例えば**C3**、**B2**、**Bb2**を同時に弾くと**Cm7**になります。

**Fingered (1 Note)**

スプリット・モードがオンの場合、単音または複数のノートでコードを指定できます。単音を弾いた場合はメジャー・コードになります。

フル・キーボード・モードの場合、最低**3**音を同時に押さえるとコードとして認識されます。

**Fingered (3 Notes)**

コードを認識させるためには、**3**音またはそれ以上のノートを弾く必要があります。

**Expert**

スプリット・モードがオンの場合、単音または複数のノートでコードを指定できます。フル・キーボード・モードの場合は、最低**3**音を押さえるとコードとして認識されます。

単音を弾くとユニゾンとして演奏されます。また、**5**度のノートを弾くと“ルート+**5**度”のコードになります。

このモードでは、ジャズやフュージョン、ポップスなどでよく使われるルートを演奏しないコードや分数コードを演奏することができます。このタイプのコードはジャズ・ピアノ特有のコードを演奏する際に非常に便利です。この時、必ずしもルート音やすでにベース・トラックで演奏しているノートを弾く必要はありません。

## Scale Mode

選択した別のスケールをどのトラックに適用させるかを、このパラメーターで設定します（**359**ページの「スケール（音階）」参照）。

### Keyboard Tracks

すべてのキーボード・トラックに適用します。

### Upper Tracks

アッパー**1**～**3**のキーボード・トラックに適用します。

**All Tracks** すべてのトラック（キーボード、スタイル、パッド）に適用します。

## Memory Mode

**MEMORY**キーの動作方法をこのパラメーターで設定します。

**Chord** **MEMORY**キーの**LED**がオンの場合、認識されたコードは鍵盤から手を離してもメモリー内にキープされます。**LED**がオフの場合は、鍵盤から手を離すとリセットされます。

### Chord + Lower

**MEMORY**キーの**LED**がオンの場合、認識されたコードはメモリー内にキープされ、ローワー・サウンドは次のノートやコードを弾くまで演奏を続けます。**LED**がオフの場合は、鍵盤から手を離すとコード（伴奏）とローワー・サウンドの演奏が止まります。

### Fixed Arr.+Lower

**MEMORY**キーの**LED**がオンの場合、認識されたコードはメモリー内にキープされ、ローワー・サウンドは次のノートやコードを弾くまで演奏を続けます。

**LED** がオフの場合は、鍵盤から手を離すとローワー・サウンドの演奏は止まりますが、認識されているコードはメモリー内にキープされます（そのため伴奏の演奏は続けられます）。

## Bass & Lower Backing

この機能を使用すると、左手の演奏でシンプルな伴奏を付けて演奏することができます。この機能は**SPLIT**キーの**LED**がオンの時、スタイルが停止している時のみ有効です。デフォルト設定ではオンになっています。

**オン** スタイルが停止している状態の時に左手でコードを弾くとローワー・サウンドでコードが演奏され（ミュート状態でも演奏されます）、コードのルート音はベース・サウンドで演奏されます。この状態からスタイルをスタートさせると通常の動作に戻ります。

この機能がオンになると、画面のローワー・トラック・サウンドのところに **BACKING** アイコンが表示されます。

**オフ** スタイルが停止している状態で、左手でコードを弾いてもベース・サウンドは演奏されません。ローワー・トラックはミュートがオフの場合にのみ発音されます。

## Style Tracks Global Volume

**Style Play**モードでは、グループ分けされたスタイル・トラックのボリュームは、スタイルに保存されている設定に対して相対的にオフセットする方法で調整されます（グローバル・オフセット）。別のスタイルを選択しても、このオフセット値は変更されず、各スタイル・トラックのボリュームはほぼ一定の状態の保つことができます。

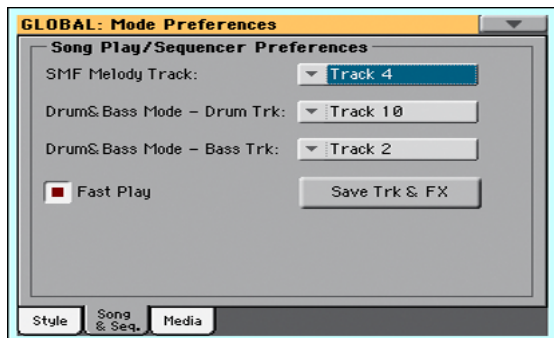
このページではドラム/パーカッション、ベース、伴奏トラックの**3**グループでボリューム調整（グローバル・オフセット）ができます。例えば、ドラムとベースを目立たせてパンチのある雰囲気にしたときは、伴奏トラックのボリュームを弱めることでできます。

ここでの変更はパフォーマンスやその時選択しているスタイル・セッティングには保存されない代わりに、グローバル・パラメーターとして保存されます。

**0...127** ボリューム・レベル

## Mode Preferences: Song & Sequencer

このページでは**Song Play**モード、**Sequencer**モードに関する様々なパラメーターを設定します。



### SMF Melody Track

スタンダードMIDIファイルのソングのメロディー・トラックを選択します。このパラメーターで選択したトラックは**“Song-Melody Mute”**機能を使うとフット・スイッチでミュートすることができます。

### Drum & Bass Mode - Drum Trk

ソングのドラム・トラックをこのパラメーターで選択します。ここで選択したトラックは**“Drum&Bass”**機能を使用するとフット・スイッチで演奏させることができます（ベース・トラックと一緒に演奏させることも可能です）。

### Drum & Bass Mode - Bass Trk

ソングのベース・トラックをこのパラメーターで選択します。ここで選択したトラックは**“Drum&Bass”**機能を使用してフット・スイッチで演奏させることができます（ドラム・トラックと一緒に演奏させることも可能です）。

### Fast Play

このチェックボックスにチェックを入れると、スタンダードMIDIファイルの先頭にある無音部分をスキップして最初のノートから演奏させることができます。無音部分をスキップしても、その部分に収録されている各種セットアップ・データは読み込まれ、有効となります。

**MP3**ファイルの先頭に無音部分がある場合、これはスキップされませんのでご注意ください。

### Save Trk & FX ボタン

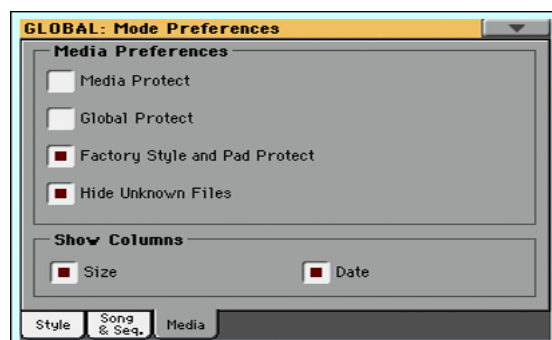
このボタンをタッチして**Song Play**モードのグローバル・パラメーターを保存します。

このボタンをタッチして保存できるパラメーターは次の通りです：

- ・ 各ソング・トラックのプレイ / ミュート設定
- ・ デフォルトのエフェクト設定
- ・ 各ソング・トラックのEQ 設定
- ・ 各ソング・トラックの Internal/External 設定

## Mode Preferences: Media

このページでは**Media**モードに関する様々なパラメーターの設定をします。



## Media Preference

### Media Protect

オンにする（チェックを入れる）と、本機に内蔵の**“KORG [KORG DISK]”**への書き込みを禁止します。

### Global Protect

オンにすると、ディスクからデータをロードする時にグローバル・パラメーターが書き換えられることを防ぎます。

**Note:** 他の **Pa** シリーズのグローバルデータは、プロテクトをはずしていてもロードすることはできません。

### Factory Style and Pad Protect

オンにすると、外部デバイスからデータをロードする際にファクトリー・スタイルやファクトリー・パッド（パッド選択画面に**“Hit”**、**“Sequence”**、**“Local”**といった名前が付いているもの）に上書き保存されることを防ぎます。また、保存時には、これらのバンクを保存先として選択することはできません。

また、このパラメーターがオンの場合、ファクトリー・スタイルに**STS**やスタイル・セッティングを保存することもできません。この時、ページ・メニューの**「Write Single Touch Settings」**、**「Write Current Style Settings」** コマンドはグレー表示となり選択できません。これにより、すべてのファクトリー・スタイルのオリジナル設定は変更されない状態をキープすることができます。

オフの（チェックが入っていない）場合、ユーザー・スタイルやユーザー・パッドをファクトリー・スタイルやファクトリー・パッドにロードして自由にカスタマイズできます。また、**Save All**機能では、フェバリット、ユーザー・スタイル、ユーザー・パッド・バンクに保存されます。

**Note:** このパラメーターは本機の電源投入時に自動的にオンになります。

**Note:** 誤ってファクトリー・バンクのデータを消去してしまった場合は、バックアップ・データをロードさせるか、ファクトリー・リストア機能を使用します（**Media**モード > **Utility** ページ）。

### Hide Unknown Files

このパラメーターにチェックを入れる（オンにする）と、**Media**モードで作業を行う際に本機で使用できないファイルを非表示にします。これによりディレクトリ内が見やすくなります。



## Show Columns

### Size

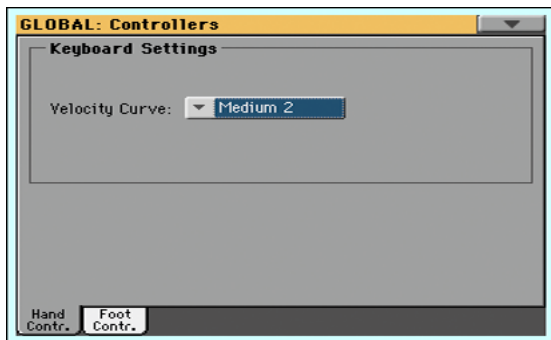
“Size”にチェックを入れると、Mediaモードを使用する時、ファイル・セクターにファイル・サイズを表示するコラムが表示されます。

### Date

“Date”にチェックを入れると、Mediaモードを使用する時、ファイル・セクターにファイルの作成日を表示するコラムが表示されません。

## Controllers: Hand Controllers

このページでは、鍵盤のペロシティ・カーブを設定します。

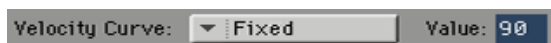


## Keyboard Settings

### Velocity Curve

鍵盤演奏のタッチの強弱による反応の感度をこのパラメーターで調整します。

**Fix**      タッチの強弱に反応せず、音色や音量は常に設定した一定の値になります。

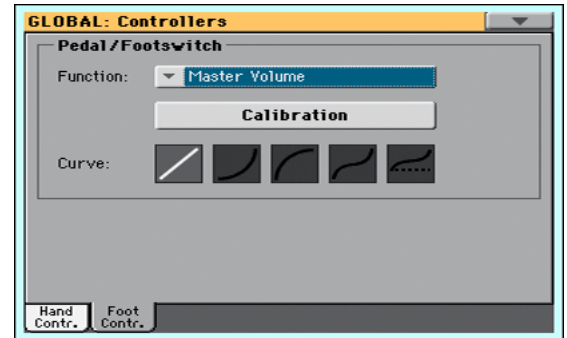


### Soft 1...Hard 3

軽めのタッチからハードなタッチにまで対応したカーブを選択できます。

## Controllers: Foot Controllers

このページではペダル/フット・スイッチの機能を選択したり、極性設定やキャリブレーションを行います。



本機に対応しているコルグ製ペダル（別売オプション）は以下の通りです：

タイプ	モデル
コンティニューアス・ペダル (ボリューム/エクスプレッション)	EXP-2, XVP-10, VOX V860
スイッチ	PS-1, PS-3
ダンパー	DS-1H

## Pedal/Footswitch

### Function

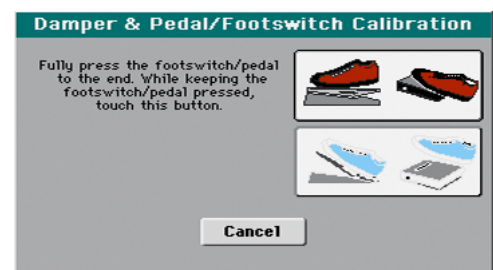
本機のPEDAL/DAMPER端子に接続したエクスプレッション/ボリューム・ペダルやフット・スイッチに機能を割り当てます。割り当てられる機能のリストは、358ページを参照してください。

はじめの機能はオン、オフ（スイッチ・タイプ）機能ですが、**Master Volume**以降は連続変化するような（コンティニューアス・タイプ）機能です。

### Calibration ボタン

ペダルやフット・スイッチの極性を変更したり、調整を行う際にこのボタンを使用します。

1. ペダルまたはフット・スイッチを本機のリアパネルにあるPEDAL/DAMPER端子に接続します。
2. このページに入り、画面に表示されている Calibration ボタンをタッチします。すると、次のようなダイアログが表示されます：





- ダイアログが表示されましたらペダルを最大値にします。フット・スイッチを踏む、またはペダルを最大値にします（一般的にはつま先方向へ完全に踏み込むと最大値になります）。
- Push ボタンをタッチして、ペダルの最大値を決定します。すると、次のようなダイアログが表示されます



- 次にペダルを最小値にします。フット・スイッチを放す、またはペダルを最小値にします（通常はかかと方向へ完全に戻すと最小値になります）。
- Push ボタンをタッチして、ペダルの最小値を決定します。
- フット・スイッチやペダルを操作して、正しく動作しているかどうかを確かめ、機能を割り当てます。

**Note:** OS（オペレーティング・システム）を新たに更新した後、グローバル・ファイルや **SET** フォルダに入っているグローバル・ファイル、またはバックアップ・ファイルは古いままですので、必要に応じてペダルやフット・スイッチの再キャリブレーションを行ってください。

### Curve ボタン

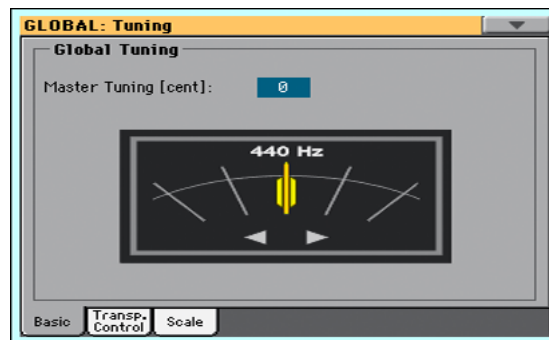
ボリューム/エクスプレッション・ペダルに割り当てられている機能によっては、カーブを選択してペダルがその機能にどのように影響するかを設定できます。適用されないカーブはグレー表示になります。

- エクスプレッションペダルを接続し、キャリブレーションを行い機能を選択します。プリセットされたカーブは、一部の機能でのみ選択できます。
- Curve ボタンをタッチして、カーブを選択します。

Curve	意味
	直線的なカーブ（B カーブ）。
	指数関数的なカーブ（A カーブ）。ペダルを踏み込むほど大きく変化するカーブです。
	対数関数的なカーブ（C カーブ）。ペダルの踏み始めに大きく変化します。
	S 字型カーブ。ペダルの踏み初めと終わりが大きく変化し、中央ではゆっくり変化します。
	オフセットを持つ S 字型カーブ。S 字型カーブと同じですが、ゼロより高い値から始まります。

## Tuning: Basic

このページでは、本機全体のチューニング（調律）を行います。



### Global Tuning

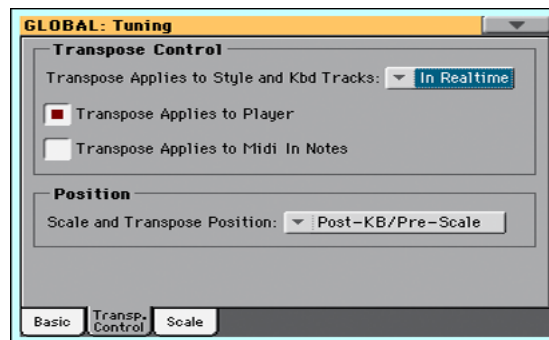
#### Master Tuning（マスター・チューニング）

本機の基本となる音の高さを設定します。生ピアノなど、アコースティック楽器の音の高さに合わせるときに使用します。

-100	最も低いピッチ
0	標準（A4=440Hz）
+100	最も高いピッチ

## Tuning: Transpose Control

マスター・トランスポーズを適用するトラックを選択し、関連したいくつかのパラメーターを設定します。



### Transpose Control

#### Transpose applies to Style and Kbd tracks

マスター・トランスポーズのオン/オフを切り替え、スタイル・トラックとキーボード・トラックにマスター・トランスポーズを適用する方法を設定します。

Off	スタイル、キーボード・トラックにはマスター・トランスポーズは適用されません。
In Sync	TRANPOSE キーの[ b ]または[ # ]のどちらかを押すと、直ぐに反映されずに、次の小節の最初の拍から新しいトランスポーズ設定を適用します。
In Realtime	TRANPOSE キーの[ b ]または[ # ]のどちらかを押すと、スタイル・トラックとキーボード・トラック

の両方で、それぞれ再生される次のノートからトランスポーズします。

次の鍵盤またはコードを弾くと、新しいトランスポーズ設定で発音します。新しいコードを弾く前にキーボード・トラックを再生していると、キーボード・トラックはトランスポーズされた新しいキーで再生され、スタイルは、新しいコードを弾くまではそれまでどおりのキーで再生を続けます。

### Transpose applies to Player

このチェックボックスで **Master Transpose** の設定をプレーヤーに適用するかどうかを設定します。オン（チェックが入っている）の場合、**Master Transpose** の設定がプレーヤーにも適用されます。

### Transpose applies to Midi In notes

**USB-DEVICE** 端子から受信した **MIDI** メッセージでマスター・トランスポーズをオン、オフします。

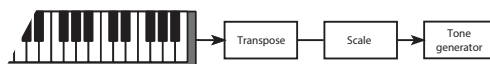
## Position

### Scale and Transpose position

スケール・トランスポーズ・ポジションはスケール（音階）とマスター・トランスポーズの関係を設定します。

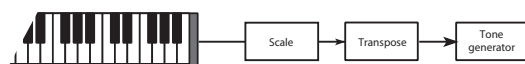
#### Post-KB/Pre-Scale

この設定にすると、ノートが鍵盤部分を離れるとすぐにトランスポーズします。設定スケールはトランスポーズされたノートにかかります。例えば、**E** を変更し “**Master Transpose**” を +1 にしたとき、鍵盤上で **E** を弾くと **F** で発音し、変更後のキーが **E<sub>b</sub>**（**E** で発音）になります。



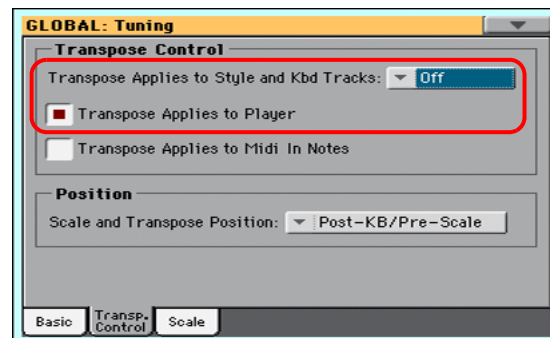
#### Post-KB & Scale

この設定にすると、内蔵音源にノートが入る前に、すべてのノートをトランスポーズします。したがって、トランスポーズする前にスケールを適用します。例えば、**E** を変更し “**Master Transpose**” を +1 にしても、変更後キーは依然として **E** のまま（**F** で発音）になります。



## スタンダード MIDI ファイルとコード・トランスポーズ

**Master Transpose** を変更すると、コード・ネーム情報が入っているスタンダード **MIDI** ファイルを再生すると、正しくトランスポーズされた状態でコード・ネームが画面に表示されます。この時、**Master Transpose** はプレーヤーにのみ適用させ、キーボードには適用させません。



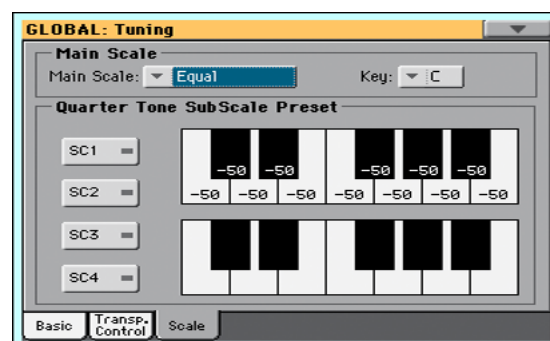
**Note:** コード・ネーム情報が **SMF** にリンクしたテキスト・ファイルの場合や、**CDG** ファイルをロードしている場合は、そのコード・ネーム情報はトランスポーズされません。

## ドラム・キットとトランスポーズ

ドラム・キットは常にトランスポーズしません。他にトランスポーズさせたくないサウンドがあるときは、そのトラックをドラム・モードに設定します（**Style Play** モードの **Track Control** 内にある **Mode** で設定します：91 ページの「**Type**（タイプ）」参照）。

## Tuning: Scale

本機のメイン（または基本）・スケールを選びます。



## Main Scale

### Main Scale

異なったサブ・スケールがパフォーマンスか **STS** によって選択されたトラックとは別に、本機全体のメイン・スケール（または音律）のパラメーターを設定します。

設定できるスケールのリストは、359 ページの「スケール（音階）」を参照してください。

**Note:** **Global** モードではユーザー・スケールは選ぶことができません。

## Key

選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー（調）を選択します。

## クォーター・トーン・サブスケールを使う

クォーター・トーン・スケールを設定し、クォーター・トーン・スケール・プリセットとして4つまで保存することができます。

### SC プリセット・ボタン (SC1...SC4)

プリセット・スケールは、各ノートごとにデチューン値（上のキーボード図の表示）を設定することができます。このデチューン値を、有効にするときに、下のキーボード図のノートの鍵盤をタッチして、丸点のマークを付けます。

プリセット・スケールを選んではないときは、初期設定のスケールが自動的に呼び出されています。このスケールは、現在のスケールをオフにして、すべてのノートの値を-50セントにする準備ができています。

画面の4つのSCプリセット・ボタンにタッチすることで、スケールを選択することができます。また、このボタンの機能をフット・スイッチに割り当てることができます。

このページで設定したカスタム・スケールを保存するときは、ページ・メニューから“Write Quarter Tone SC Preset”を選択し、4つのSCプリセット・ボタンのいずれかに保存します。

### 上のキーボード図

キーボード図を使って、ノートごとのデチューン値を設定します。

**-99...0...+99** ノートのセント単位のデチューン値。**0**でデチューンなしになります、**+50**で1/4音アップ、**-50**で1/4音ダウンのクォーター・トーンになります。

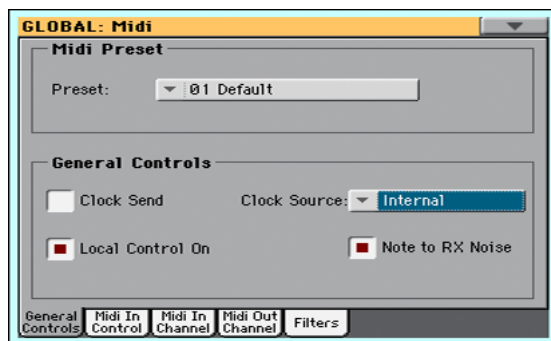
### 下のキーボード図

キーボード図を使って、ノートごとのデチューンのオン、オフを切り替えます。前もって、上のキーボード図でデチューン値を設定します。または、保存してあるSCプリセットをボタンをタッチして設定を呼び出します。

デチューンするノートは黒い丸点（白鍵）や白い円点（黒鍵）で表示されます。

# MIDI: General Controls

MIDIプリセットを選択したり、MIDI送受信のためのグローバル・パラメーターを設定します。



## MIDI Preset

### Preset

MIDIプリセットの1つを選択すると、MIDIチャンネルが自動で設定できます。各種MIDIパラメーターの値が自動的に設定され、デバイスとの接続がスムーズに行えます。

プリロードMIDIプリセットの詳細については、364ページの「MIDIプリセット (MIDI Preset)」を参照してください。

MIDIプリセット選択後でも、各チャンネル設定を任意に変更できます。この変更内容をメモリーに保存するには、ページ・メニューのWrite Midi Presetで保存します（150ページの「Write Midi Preset ダイアログ・ボックス」参照）。

**Hint:** Media モードのUtility で選択した「Factory Restore」コマンドを使用して元の MIDI プリセットに戻すことができます（165ページの「Utility (ユーティリティ)」(Media モード) 参照)。この操作を行うと、すべてのグローバル・データがリセットされますので十分に注意してください。

## General Controls

MIDIクロックとローカル・オフの設定をします。

### Clock Send

USB-DEVICE端子に出力するクロック情報をオン、オフします。このパラメーターは、すべてのMIDIセットアップに共通です。

**Note:** 本機の電源をオンにするたびに、このパラメーターは自動的にオンに設定されます。

**オン** MIDIクロック信号を出力します。本機のVALUEダイヤル、START/STOPキー、再生/停止キーで、USB-DEVICE端子に接続した機器をスレーブとしてコントロールできます。

**オフ** MIDI クロック信号を出力しません。USB-DEVICE端子に接続しても、別の機器を本機のスレーブとして使用できません。

### Clock Source

Style PlayモードとSequencerモードのMIDIクロックのソースを選択します。

**Note:** Song Play モードは、内部クロックが常に使われます。

**Note:** 本機の電源をオンにするたびに、このパラメーターは「Internal」に設定されます。

- Internal** 本機のアレンジャー機能とプレーヤーの内蔵メトロノームが生成したクロックを使用します。
- External** **Style Play**モード、または**Sequencer**モードでは、**USB-DEVICE**端子で受信した外部クロックを使用します。本機は、**USB-DEVICE**端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。本機パネル上の**START/STOP**キー、再生/停止キー、メトロノーム用の**TEMPO** -/+キーは無効となります。テンポの設定とシーケンサーやアレンジャー機能のスタート/ストップは、外部接続機器を使用します。
- USB**を使った**MIDI**接続に関する情報は、**365**ページの「**コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール**」を参照してください。

### Local Control On

鍵盤のローカル・コントロールをオン、オフします。

**Note:** 本機に電源をオンにするたびに、このパラメーターはオンになります。

- オン** 鍵盤を弾くと、**MIDI** データが内蔵音源に送られます。また、**MIDI OUT**チャンネルが割り当てられているトラックのデータは**USB-DEVICE**端子に送られます。
- オフ** 鍵盤を弾くと、**MIDI**データは**USB-DEVICE**端子に送られますが、内蔵音源は発音しません。外部シーケンサーを接続して、鍵盤からノートやコントローラーのデータを外部シーケンサーに送信し、シーケンサーから音源に送り返す場合に便利です。鍵盤を弾いたりコントローラーを操作したときは発音せず、シーケンサーからのデータで発音するので、音が重複しません。詳しくは**MIDI**の章を参照してください。

### Note to RX Noise

**RX**ノイズはサウンドをさらにリアルにする特別なサウンドです。この**RX**ノイズはサウンドにもよりますが、通常は**C7**よりも高音域に収録されています。

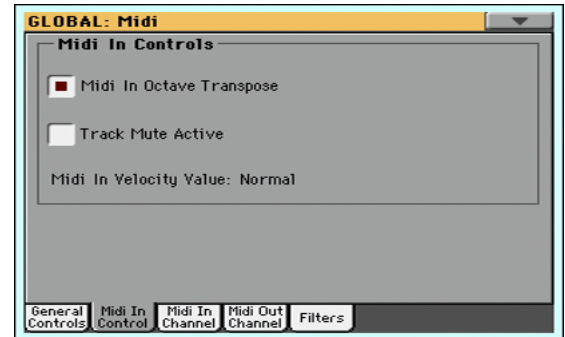
このパラメーターをオンにすると、**RX**ノイズが収録されている音域の**MIDI**データを受信したり、内蔵プレーヤーがその音域を演奏すると、**RX**ノイズであると認識し、**RX**ノイズが発音されます。

オフの場合は、**RX**ノイズは発音されません。

**Note:** このパラメーターは、本機の電源投入時にオンになります。

## MIDI: MIDI In Control

このページでは、コード認識チャンネルなど、**USB-DEVICE**端子から入力された**MIDI**信号に関する設定をします。また、ここでの設定は**MIDI**プリセットに保存されます。



### Midi In Controls

#### Midi In Octave Transpose

**USB-DEVICE**端子で受信したデータをトランスポーズするかどうかを設定します。

- オン** **USB-DEVICE** 端子で受信したデータを各トラックのオクターブ・トランスポーズ設定に一致させます。
- オフ** **USB-DEVICE** 端子で受信したデータはトランスポーズしません。

#### Track Mute Active

**USB-DEVICE**端子から入力した**MIDI**信号のトラックのミュート設定をこのパラメーターで行います。

- オン** **USB-DEVICE** 端子で受信した **MIDI** データをミュート設定のトラックで演奏しません。
- オフ** **USB-DEVICE** 端子で受信した **MIDI** データをミュート設定のトラックで演奏します。

#### Chord 1 Midi Channel

#### Chord 2 Midi Channel

**MIDI IN**端子または**USB-DEVICE**端子から内蔵アレンジャーに送られるノート情報の**MIDI**チャンネルを設定します。

**2**系統のコード・チャンネルがあります。**MIDI**アコーディオンなど、**2**つのチャンネルで本機にコードを送信するときに便利です。

- オフ** **MIDI IN**端子や**USB-DEVICE**端子から入力した**MIDI**信号はアレンジャーに送られません。

- 1...16** **MIDI IN**端子や**USB-DEVICE**端子から入力した**MIDI**信号のうち、選択したチャンネルの信号がアレンジャーに送られます。

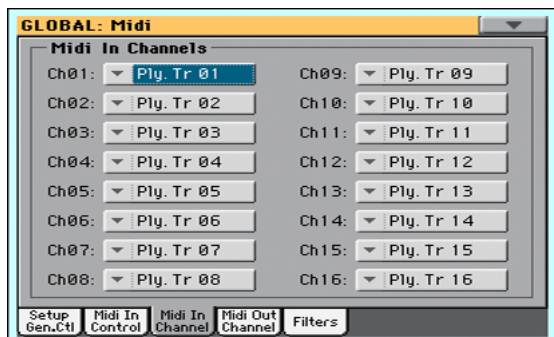
#### Midi In Velocity Value

入力される**MIDI**ノートのベロシティ（ダイナミクス）の固定値を設定します。オルガンや**MIDI**アコーディオンから本機を再生するときに便利です。

- Normal** 受信ベロシティ値が変更されずに設定されます。
- 40...127** 受信したベロシティ値すべてを設定値に変換します。

## MIDI: MIDI In Channels

本機の各トラックに、**MIDI IN**端子または**USB-DEVICE**端子から入力される**MIDI**信号を受信するためのチャンネルを割り当てます。このページの設定は、すべて**MIDI**プリセットに保存されます。



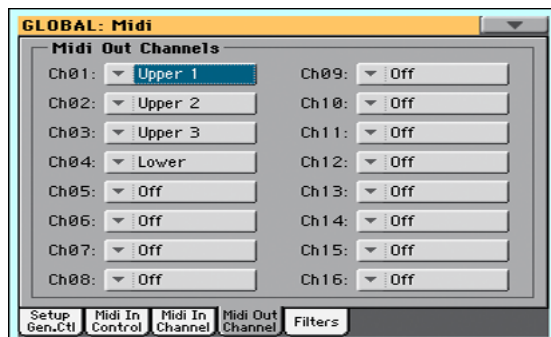
### Channels

各チャンネルに以下のトラックの**1**つを割り当てます。

<b>Off</b>	トラックは割り当てません。
<b>Lower</b>	鍵盤のロワー・トラック
<b>Upper 1...3</b>	鍵盤のアッパー・トラックの <b>1</b> つ
<b>Pad 1...4</b>	<b>1</b> つのパッド
<b>Drum</b>	スタイルのドラム・トラック
<b>Percussion</b>	スタイルのパーカッション・トラック
<b>Bass</b>	スタイルのベース・トラック
<b>Acc 1...5</b>	スタイルの自動伴奏トラックの <b>1</b> つ
<b>Ply Tr 01...16</b>	プレーヤーのトラックの <b>1</b> つ
<b>Global</b>	本機のコントローラー（鍵盤、ペダル、ジョイスティック）の動作を、外部キーボードやコントローラーで再現するための特殊なチャンネルです。このチャンネルで受信した <b>MIDI</b> メッセージは、本機のコントローラーで生成したデータとみなします。
<b>Control</b>	接続機器から本機のスタイル、パフォーマンス、 <b>STS</b> 、スタイル・エレメントとソングブック・エントリーを選択する <b>MIDI</b> メッセージを受信する特殊なチャンネルです。受信できるデータの内容については、 <b>264</b> ページの表をご覧ください。

## MIDI: MIDI Out Channels

本機の各トラックを、**USB-DEVICE**端子から出力する**MIDI**信号の各チャンネルに割り当てます。このページの設定は、すべて**MIDI**プリセットに保存されます。



### Channels

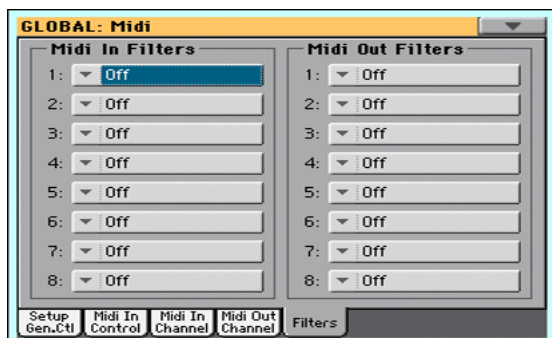
各チャンネルに以下のトラックの**1**つを割り当てます。

<b>Off</b>	トラックは割り当てません。
<b>Lower</b>	鍵盤のロワー・トラック
<b>Upper 1...3</b>	鍵盤のアッパー・トラックの <b>1</b> つ
<b>Pad 1...4</b>	<b>1</b> つのパッド
<b>Drum</b>	スタイルのドラム・トラック
<b>Percussion</b>	スタイルのパーカッション・トラック
<b>Bass</b>	スタイルのベース・トラック
<b>Acc 1...5</b>	スタイルの自動伴奏トラックの <b>1</b> つ
<b>Ply Tr 01...16</b>	プレーヤーのトラックの <b>1</b> つ
<b>Chord</b>	コード認識セクションで認識したノート <b>USB-DEVICE</b> 端子に出力するときに設定します。例えば、本機のロワー・トラックがミュート状態でも、ロワー・トラックでコードを弾いて、外部ハーモナイザーをコントロールするときなどに便利です。
<b>Control</b>	選択したソングブック・エントリーに対応したメッセージを送信する特別なチャンネルです。



## MIDI: Filters

本機のUSB-DEVICE端子で送受信するMIDI信号を、最大8種類までフィルターにかけ（選択したMIDIメッセージを送受信データから除外する）設定をこのページで行います。このページの設定は、すべてMIDIプリセットに保存されます。



### Midi In Filters

使用するMIDI INフィルターを表示します。フィルターはすべてのMIDIチャンネルにおいて同時に適用されます。

**Off** フィルターは使用しません。

**Pitch Bend** ピッチ・ベンド

**MonoTouch** モノ（またはチャンネル）アフタータッチ

**PolyTouch** ポリ・アフタータッチ

**PrgChange** プログラム・チェンジ

**SysExcl** システム・エクスクルーシブ

**All CC** コントロール・チェンジ・メッセージすべて

**0...127** コントロール・チェンジ・メッセージ#0~127  
使用できるコントロール・チェンジ・メッセージのリストについては、362ページの「MIDIデータ」を参照してください。

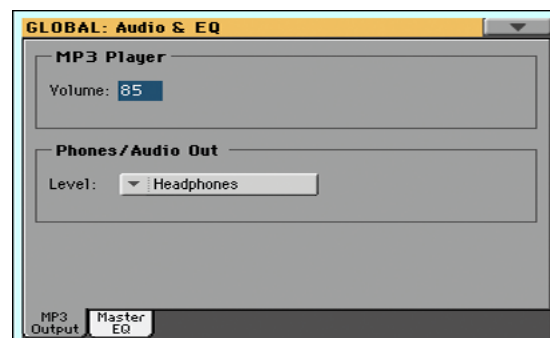
**Notes** ノート・イベント

### Midi Out Filters

使用するMIDI OUTフィルターを表示します。各フィルター・タイプの情報は上記を参照してください。

## Audio & EQ: MP3 / Output

MP3プレーヤーの設定をします。



### MP3 Player

#### Volume

MP3プレーヤーの最大ボリュームを設定します。なお、この設定はSMFソングやスタイルのボリュームに対する相対値（バランス）になります。

0...100 最大音量 (%)

### Phones/Audio Out

#### Level

リア・パネルのPhones/Audio Out端子から出力される音量レベルを設定します。

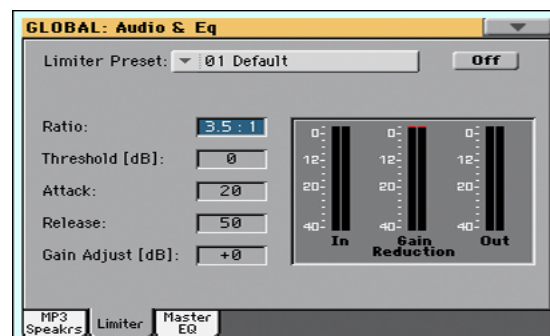
**Headphones** 端子にヘッドホンを接続するときに選択します。この設定を選択したときは、端子にライン・レベルで動作する音響機器を接続しないでください。

**Line Out** 端子にライン・レベルで動作する音響機器やレコーダー、ミキサー、パワード・スピーカーなどを接続するときに選択します。

## Audio & EQ: Limiter

リミッターを使用することにより、MIDIトラック（スタイルやソング）のボリューム変化を均一化して、全体的なボリュームを上げる効果が得られます。MP3ファイルにはリミッターはかかりません（MP3ファイルは通常、すでにマスタリングが済んでいるので、改めてリミッターをかける必要はありません）。

このページの設定は、すべてリミッター・プリセットに保存されます。



## Limiter Preset

このポップアップ・メニューからリミッター・プリセットを選択します。プリセットを選択すると、リミッターはその設定に切り替わります。

## On/Off ボタン

リミッターのオン、オフを切り替えます。

## リミッターのエディット

リミッターのパラメーターは自由にエディットできます。

パラメーター	意味	値
Raito	入力信号のコンプレッション・レシオ（圧縮率：Threshold（スレッシュホールド）レベルを超えた信号のボリュームを抑える割合）を設定します。コンプレッションはスレッシュホールドで設定したレベルを超えた信号が入力された時にのみ動作します。1.0:1 ではコンプレッションはかかりません。	Inf:1 ... 1.0:1
Threshold	コンプレッションを動作させる“しきい値”を設定します。0dB ではコンプレッションは動作しません。	-40 ... 0
Attack	コンプレッションが動作する速度（アタック・タイム）を設定します。設定値が高すぎると、コンプレッションがゆっくりかかり、音量変化が素早い動きに十分に対応できない場合があります。	1 ... 100
Release	コンプレッション動作を徐々に解除する速度（リリース・タイム）を設定します。この設定を高めにするとコンプレッション動作がゆっくりと解除されますので、ロング・トーンのサステインを長く伸ばすのに有効です。	1 ... 100
Gain Adjust	リミッター・セクションの出力ゲインを調整します。コンプレッションにより全体的に下がったボリュームをこのパラメーターで持ち上げます。	-Inf ... +24

## リミッターの効果の確認

ここに表示されるレベル・メーターで入力信号、出力信号のレベル変化、リミッターのコンプレッション動作状況を確認できます。

- 入力信号のレベルが高すぎるときは、サウンドやスタイル、ソングのボリュームを下げます。
- 出力信号のレベルが高すぎるときは、“Gain Adjust”パラメーターでレベルを下げます。

**Gain Reduction** には、リミッターが動作してボリュームを制御した量が表示されます。リミッターが強くなりすぎていると、演奏している音楽が全体的に不自然な音量変化になることがあります。

# Audio & EQ: Master EQ

このページではパラメトリック・マスター EQ の設定を行います。このEQは、本機のオーディオ信号経路の最終段階、つまりオーディオ出力の寸前にあり、MIDIトラック（スタイルやソング）とMP3ファイルの両方がこのEQを通ります。

このEQは全帯域で使えるEQで、本機のオーディオ信号の最終段階、つまりPhones/Audio Out端子の寸前に位置しています。このEQを使用して様々な音質補正や加工を行えます。このマスターEQは各バンドともゲイン調整、中心周波数、Qの調整が行え、設定をマスターEQプリセットとして保存できます。



## EQ Preset

ポップアップ・メニューからEQプリセットを選択します。プリセットを選択すると、マスターEQの設定がそのプリセットの内容に切り替わります。

## On/Off ボタン

EQセクションのオン、オフ切り替えをします。

## ダイアグラム

この画面表示でEQカーブや、入力信号、出力信号のレベルを確認します。

- 入力信号のレベルが高すぎるときは、“Input Trim” パラメーターの値を下げます。
- 出力信号のレベルが高すぎるときは、“Gain” コントロールを下げます。
- EQ は、単にブーストさせるだけが必要な帯域を持ち上げる方法とは限りません。例えば、必要な帯域以外のバンドをカットまたは弱めることで、必要な帯域が相対的に持ち上がることもあります。

## Input Trim

このノブでEQに入る信号の入力レベルを調整します。入力レベルが高すぎるとEQの各バンドをブーストさせたときに音が割れてしまう場合があります。

## Q

EQの各バンドの帯域幅を調整します。値を高くするとコントロールする帯域が狭くなり、よりシャープでピンポイントなイコライジングができます。値を低くするとコントロールする帯域幅が広くなり、音楽的でソフトなイコライジングができます。

バンド	値
全バンド	0.5...10

## Freq

各帯域（バンド）の中心周波数を設定します。調整したい帯域の中心部に相当する周波数、または強調したり弱めたりしたい倍音部分を狙って設定します。

バンド	値
Low	20Hz...1kHz
Mid-Low	50Hz...10kHz
Mid-High	300Hz...10kHz
High	500Hz...20kHz

## Gain

“Freq”で設定した周波数帯域のレベルを調整します。これにより“Freq”で設定した帯域の音量が上下し、全体的な音質が変化します。

バンド	値
全バンド	-18...0...+18dB

## タッチ・パネル・キャリブレーション

ディスプレイのタッチ入力があるように行かないときや、ディスプレイでタッチしたところが反応しないときなどに、タッチビュー・ディスプレイのキャリブレーションを行います。新しいオペレーティング・システムをロードした後などにも行うことをお勧めします。



1. 画面の左上に表示される、矢印の中心を正確にタッチします。

**Hint:** より正確に調整をするには、ペンのキャップやタブレットのスタイラス・ペンを使用してください。ただし、鉛筆のような尖ったものや、ディスプレイを傷つけそうなものは使用しないでください。

2. 矢の集合形は、画面の他の角へ移動します。  
矢印の中心を正確にタッチします。
3. 最後にSaveボタンをタッチして、キャリブレーションを確定します。

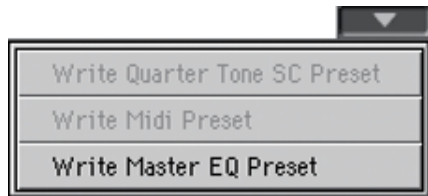


- キャリブレーションをキャンセルするときは、パネルの EXIT キーを押します。

**Hint:** どのページにいても、素早くこのページを表示する方法があります。パネルの GLOBAL キーを押して Global モードに入ります。エディット・セクションを表示しているときに、GLOBAL キーを 3 ～ 5 秒程度押し続けることでこの画面が表示されます。

## ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



**Note: Global** モードの各ページでは、そのページで利用できる「Write」コマンドのみが選択でき、その他のコマンドはグレー表示となり選択できません。

### Write Quarter Tone SC Preset

このコマンドを選択すると、**Write SC Preset**ダイアログ・ボックスが表示され、エディットしたスケール設定を4つのスケール・プリセットの1つに保存することができます。

詳細は、150ページの「Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス」をご覧ください。

### Write Midi Preset

このコマンドを選択すると、**Write Midi Preset**ダイアログ・ボックスが表示されます。現在のMIDI設定がMIDIプリセットの1つとして保存します。

詳細は、150ページの「Write Midi Preset ダイアログ・ボックス」を参照してください。

### Write Limiter Preset

このコマンドを選択すると、その時設定していたリミッターの設定をリミッター・プリセットに保存します。

詳細は、150ページの「Write Limiter Preset ダイアログ・ボックス」を参照してください。

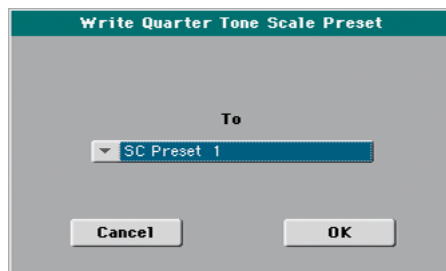
### Write Master EQ Preset

このコマンドを選択すると、その時設定していたマスターEQの設定をマスターEQプリセットに保存します。

詳細は、151ページの「Write Master EQ Preset ダイアログ・ボックス」を参照してください。

## Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから**Write Quarter Tone SC Preset**を選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のスケール設定を4つのプリセットの中の1つに保存することができます。

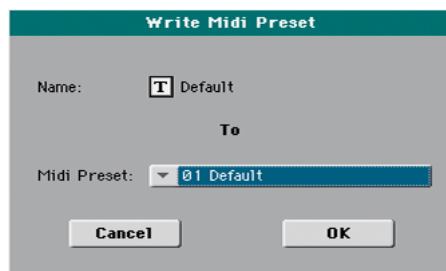


### To

現在の設定を4つのプリセット・スケールのどれに保存するかを選択します。

## Write Midi Preset ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから**Write Midi Preset**を選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、すべてのMIDIの設定をMIDIプリセットとして保存することができます。



### Name

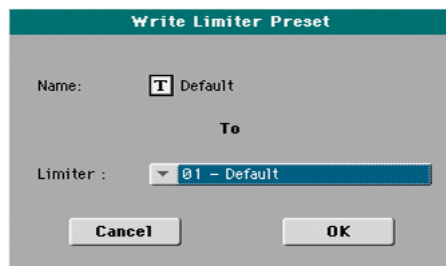
保存するMIDIプリセットの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

### Midi Preset

8つの利用できるMIDIプリセット・ロケーションの1つに、現在のMIDIセットアップの設定を保存します。

## Write Limiter Preset ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから**Write Limit Preset**を選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。ここでリミッターのエディット・セクションの現在の設定を保存できます (147ページ以降を参照)。



### Name

保存するリミッター・プリセットの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

### Limiter Preset

利用できるリミッター・ロケーションの1つに、現在のリミッター・プリセットの設定を保存します。

## Write Master EQ Preset ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから **Write Master EQ Preset** を選択するとこのダイアログ・ボックスが表示されます。ここでは、**Audio & EQ: Master EQ** ページの現在の設定を保存することができます (148 ページ以降を参照)。



### Name

保存するマスター **EQ** プリセットの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

### Master EQ Preset

利用できるマスター **EQ** ロケーションの1つに、現在のマスター **EQ** プリセットの設定を保存します。



# Media モード

Mediaモードではファイルを管理します。このモードは、現在のモード（Style Playモード、Song Playモード、Sequencerモード）と並行して選択できます。

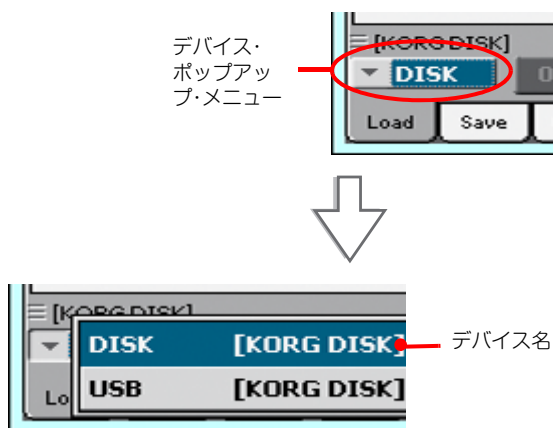
## 記憶デバイスと本体メモリー

### 使用可能な記憶デバイス

メディア操作は、記憶デバイスと本体メモリーの間でファイルをやりとりします。以下のタイプの大容量記憶デバイスを使用することが可能です。

省略形	メディア・タイプ
<b>SYS [KORG SYSTEM]</b>	内蔵メモリーのファクトリー・エリアです。オペレーティング・システムの更新時や、ファクトリー・サウンド、スタイル、パッドのデータを転送するときのみアクセスできます。
<b>DISK [KORG DISK]</b>	ユーザー・アクセス可能な内蔵メモリー・エリアです。ここにはソングやその他のファイルが保存されます。
<b>USB</b>	フロント・パネルの USB ホスト・ポートに接続する USB フラッシュ・メモリー・デバイス。

デバイスは、ほとんどのメディア・ページの左下隅に表示されるデバイス・ポップアップ・メニューを使用して選択できます。



## 対応デバイス

本機はハードディスクやUSBメモリーなどの外部ストレージ・デバイスを使用できます。対応フォーマットはFAT16またはFAT32ロング・ファイル・ネームです。NTSF（Windows NT/2000/XP/Vista/7/8）、HFS（Mac OS 9）、HFS+（Mac OS X）フォーマットには対応していません。

## ファイルの選択と解除

画面にファイル・リストを表示しているときは、それをタッチすることで選択できます。選択すると反転表示になります。

以下の方法ですべての選択を解除できます。

- 利用可能なファイル・リストで、空の場所をタッチします。
- デバイス・ポップアップ・メニューをタッチして、もう一度現在のデバイスを選択します。

## ファイルを検索する

サーチ機能を使用してファイルやミュージカル・リソースを本機の内蔵メモリーや外部ストレージ・デバイスから検索することができます。詳しくは関連項目を参照してください。

## プリファレンス

Mediaモードの全体的な設定（プリファレンス）は、Globalモード > Mode Preference: Media ページで行えます（140 ページの「Mode Preferences: Media」参照）。

## ファイル・タイプ

以下の表は、本機で管理できるすべてのファイルとフォルダのタイプを示しています。これらのファイルは、本機で読み取りまたは書き込みをすることが可能です。

拡張子	ファイル / フォルダのタイプ
SET	すべてのユーザー・データ（これは、その他のフォルダを含むフォルダです）。
BKP	Media モードのユーティリティ・ページの「完全リソース・バックアップ」機能で作成したバックアップ・ファイル。（これは、その他のフォルダを含むフォルダです）。
GBL	グローバル・セットアップ
QTP	クォーター・トーン・スケール・プリセット
MPR	MIDI プリセット
AUD	マスター EQ プリセット
PRF	パフォーマンス
PCG	サウンド（コルグ Pa シリーズ）
STY	スタイル
PAD	パッド
SBD	ソングブック
SBL	ソングブックのカスタム・リスト
JBX	ジュークボックス
MID	MIDI ファイル（スタンダード MIDI ファイル、SMF）
MP3	MP3 ファイル
TXT	テキスト・ファイル

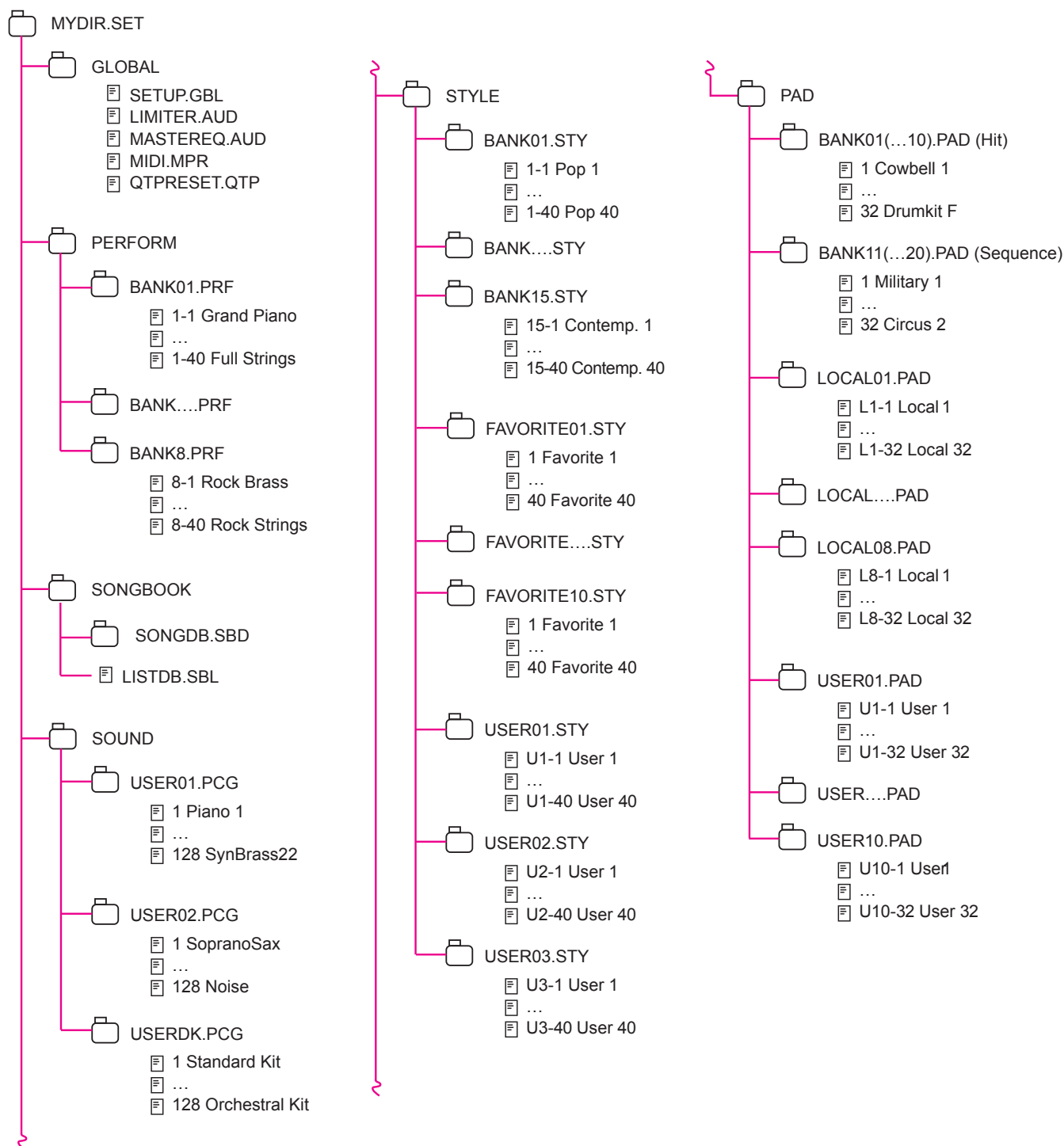
本機では、以下のタイプのデータも読み取ることができます（書き込みはできません）。

Extension	File type
PKG	オペレーティング・システムとミュージカル・リソース
KAR	Karaoke file
CDG	CD+Graphics file
PCG	サウンド（コルグ <b>Pa</b> シリーズ）

## メディア構造

各デバイスと本体メモリーにはファイルとフォルダが入っています。本機のメモリー内のデータの構造を、あらかじめ設定しているため、そのデータ構造はコンピューターのデータよりも多少精密になっています。下図は本機の全体的な構造を表したものです。

**Note:** スタイルとパッドのファクトリー・データが **Media** モードで表示できるのは、**Factory Style and Pad Protect** パラメーターをオフに設定しているとき（140 ページ参照）、および 1 つのスタイル・バンクをロード、保存または消去するときに限られます。

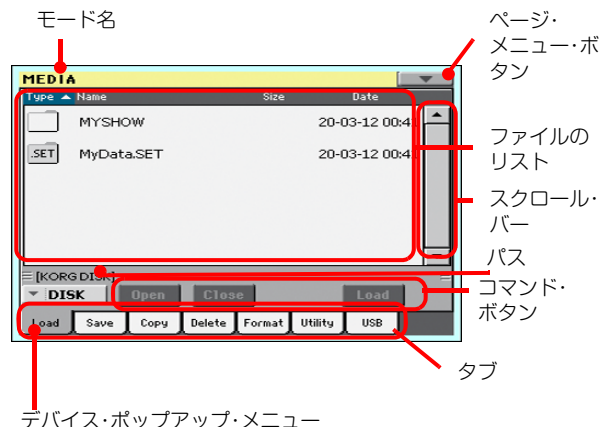


## メイン・ページ

Media モードにはメイン・ページがありません。EXIT キーを押すと Media モードが終了し、バックグラウンドの操作モードに戻ります。

## ページ構成

どのページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



### モード名

現在のモードが**Media**モードであることを示します。

### ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー（168ページの「ページ・メニュー」参照）が表示されます。

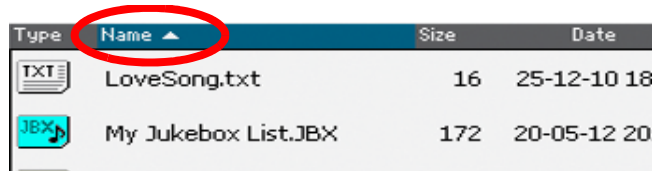
### パス

画面に現在表示しているディレクトリのパス名。

### ファイルのリスト

選択したデバイスに含まれるファイルとフォルダを表示します。

リストの上部に表示されるラベルのうちの1つをタッチすると、ファイルの表示順を変えることができます。例えば、「Name」ラベルをタッチすると、リストをファイル名に基づいてアルファベット順にソートします。選択したラベルは赤になり、現在選択しているソート基準を示します。



反転表示のラベルを再びタッチすると、アルファベット順が昇順から降順（またはその逆）に変わります。ラベル名の隣の小さい三角印は、現在の並び順を示します。

### スクロール・バー

表示しきれないリストを閲覧するために、スクロール・バーを使います。バー部分をタッチすると、ページ単位でリストがスクロールします。上下の三角部分をタッチすると、1つずつスクロールします。

SHIFT キーを押しながら上下の三角部分をタッチすると、前または次のアルファベット順のセクション、もしくはファイル/フォルダ・タイプに移動します（選択した表示順によって決まります）。

### デバイス・ポップアップ・メニュー

このメニューで利用できる記憶デバイスのうちの1つを選択します。

### コマンド・ボタン

ボタンは、表示されたページによって異なります。これらのボタンについては、関連する各セクションで詳しく説明します。

### タブ

ページのタブをタッチすることで切り替えます。

## ナビゲーション・ツール

メディア・ページでは、ファイルとフォルダを閲覧するために、以下の操作やボタンを使います。

### スクロール・バー

上記の「スクロール・バー」を参照してください。

### VALUE ダイヤル

このダイヤルを使用して、リストを上下にスクロールします。


### デバイス・ポップアップ・メニュー

上記の「デバイス・ポップアップ・メニュー」を参照してください。

### Load/Save/Copy/Delete ボタン

各メディア操作を実行します。

### Open ボタン

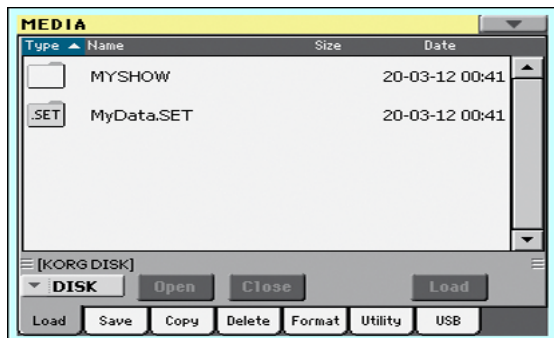
選択したフォルダ、またはディレクトリを開きます（これらの名前の先頭には、「」アイコンが付いています）。

### Close ボタン

現在のフォルダまたはディレクトリを閉じて、親（上位）レベルに戻ります。

## Load(ロード)

内部または外部記憶装置から本体メモリーに、ユーザー・データ・ファイル（パフォーマンス、ユーザー・サウンド、ユーザー・スタイル、ソングブック、ユーザー PCM、グローバル）をロードすることができます。



**Note:** このページでは、ロードできるデータだけを表示します。他のすべてのファイルは、表示されません。

### データをマージする

すべてのユーザー・データをロードする際、または特定のタイプのデータをすべてロードする際、多くのデータはストレージ・デバイスからロードされ、本機のメモリー内にすでにあるデータをマージ（統合）されます。例えば、内蔵メモリーのユーザー・スタイル・バンクのすべてにデータが入っている場合（**USER01**、**USER02**、**USER03**）、ストレージ・デバイスから**USER01**のスタイル・バンクのデータをロードすると、**USER01**は上書きされますが、**USER02**、**USER03**バンクは何も変更されずそのままとなります。

この結果、内蔵メモリーのスタイル・フォルダには新たにロードした**USER01**バンクと、以前から入っている**USER02**、**USER03**が保存されている状態になります。

### すべてのユーザー・データのロード

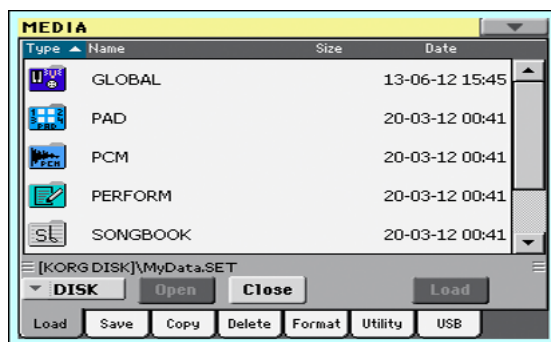
すべてのユーザー・データを1回の操作でロードすることができます。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。  
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、**Open**ボタンをタッチします。  
上位フォルダに戻るときは、**Close** ボタンをタッチします。
4. ロードするデータを含む“.SET”フォルダを選択したら、**Load**をタッチして選択を確定します。

### 指定したタイプのすべてのデータのロード

指定したタイプのユーザー・データを1回の操作ですべてロードすることができます。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。  
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内にあるときは、上位のフォルダを選択して、**Open**ボタンをタッチします。  
上位フォルダに戻るときは、**Close** ボタンをタッチします。
4. ロードするデータを含む“.SET”フォルダを選択したら、**Open**ボタンをタッチして“.SET”フォルダを開きます。  
ユーザー・データ（グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル ...）のリストが表示されます。



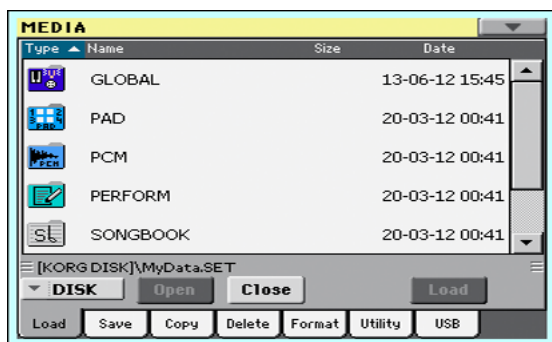
5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、**Load**ボタンをタッチして選択を確定しロードを開始します。

### 1つのバンクのロード

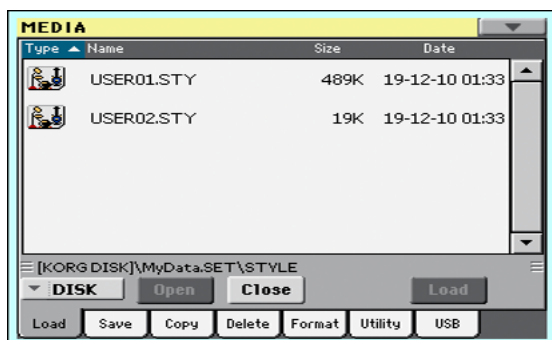
1つのユーザー・データ・バンク（ユーザー・サウンド、ユーザー・スタイル、パフォーマンス）をロードします。各バンクは、各種選択画面（スタイル選択画面、パフォーマンス選択画面等）が入っているサイド・タブそれぞれに対応しています。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。  
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、**Open**ボタンをタッチします。  
上位フォルダに戻るときは、**Close** ボタンをタッチします。
4. ロードするデータを含む“.SET”フォルダを選択したら、**Open**ボタンをタッチして“.SET”フォルダを開きます。  
ユーザー・データ（グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル ...）のリストが表示されます。

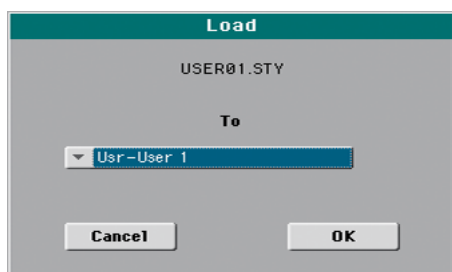




5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Openボタンをタッチして、選択したフォルダを開きます。フェイバリット / ユーザー・バンクのリストが表示されます。



6. 探しているバンク・ファイルを選択したら、Loadボタンをタッチして選択を確定します。  
ダイアログ・ボックスが表示され、メモリー内の使用可能なユーザー（フェイバリット / ユーザー・スタイル）のバンクのいずれかを選択するように要求されます。



上記のページで、前に選択したスタイル・バンクをメモリー内の **USER1** にロードします。メモリー内の既存のスタイルは削除、上書きされます。

7. ターゲット・バンクを選択してOKボタンをタッチすると、ソース・バンクをロードします。

**Warning:** ロードをすると、メモリー内のバンクに含まれているユーザー・データをすべて削除します。

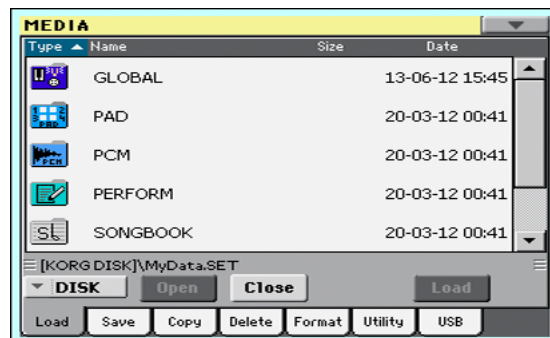
## 1つのデータのロード

1つのデータをロードします。

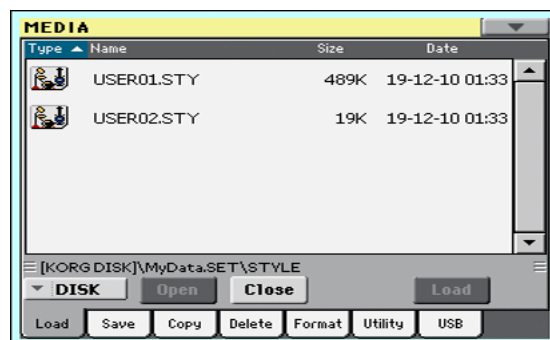
- 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
- デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。

デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

- 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Openボタンをタッチします。  
上位フォルダに戻るときは、Close ボタンをタッチします。
- ロードするデータを含む“SET”フォルダを選択したら、Openボタンをタッチして“SET”フォルダを開きます。  
ユーザー・データ（グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル ...）のリストが表示されます。



5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Openボタンをタッチして、選択したフォルダを開きます。バンクのリストが表示されます。



6. 探しているバンク・ファイルを選択したら、Openボタンをタッチして開きます。データのリストが表示されます。



7. 探しているデータを選択したら、Loadボタンをタッチしてロードを確定します。ダイアログ・ボックスが表示され、メモリー内の使用可能なロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、ディスクから選択したスタイルは、メモリー内のバンク **Usr01** のロケーション **01** にロードします。同じメモリー・ロケーションにある既存のスタイルが削除されて上書きします。

空のロケーションは、「-----」と表示されます。

8. ロード先を選択して OK を押すと、ソース・ファイルをロードします。

**Warning:** ロードをすると、メモリー内の上書きするデータを削除します。

## ユーザー・サンプルを使用したユーザー・サウンドのロード

本機に内蔵された **32MB** のユーザー・サンプル・メモリーに、**Pa** シリーズ形式のユーザー・サンプルを使用したサウンドと、ドラム・キットをロードすることができます。圧縮したサンプルをロードしても使うことはできません。ロード後にユーザー・サウンドを確認してください。

**SET.** フォルダーに含まれるすべてのサンプルをロードすることができます。ただし、フォルダーに含まれるサンプルがメモリーの容量を超える場合は、サンプルを個別にロードしてください。

本機の電源を入れたときにロードしたサンプルを読み込むため、起動時間が少し長くなります。

## 他の Pa シリーズのグローバル・データについて

他の **Pa** シリーズのグローバル・データ（グローバル、**EQ** など）はロードすることはできません。

## Pa3X のデータをロードする

**Pa3X** のデータのうち、グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。ただし、サウンドやエフェクトに若干の相違があります。ユーザー・サンプルを使用したユーザー・サウンドはロードできません。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業は **SongBook Editor** ソフトウェアで行います（コルグ・ウェブサイト（[www.korg.com](http://www.korg.com)）から入手できます）。

## Pa900/Pa600 のデータをロードする

**Pa900**、**Pa600** のデータのうち、グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。ただし、ユーザー・サンプルを使用したユーザー・サウンドはロードできません。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業は **SongBook Editor** ソフトウェアで行います（コルグ・ウェブサイト（[www.korg.com](http://www.korg.com)）から入手できます）。

## Pa2X, Pa1X, Pa800, Pa588 のデータをロードする

**Pa2X**、**Pa1X**、**Pa800**、**Pa500**、**Pa588** のデータのうち、グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。ただし、ユーザー・サンプルを使用したユーザー・サウンドはロードできません。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業は **SongBook Editor** ソフトウェアで行います（コルグ・ウェブサイト（[www.korg.com](http://www.korg.com)）から入手できます）。

なお、本機のデータを **Pa2X**、**Pa1X**、**Pa800**、**Pa500**、**Pa588** にはロードできません。

## Pa80/60/50/50SD のデータのロード

**Pa80/60/50/50SD** のデータのうち、グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。唯一異なる点は、本機の **“SOUND”** フォルダが、**Pa80/60/50/50SD** では **“PROGRAM”** という名前になっていることです。したがって、**Pa80/60/50** のディスクからサウンドをロードする場合は、以下のいずれかの操作を行う必要があります。

- **“SET”** フォルダをロードする前に、（コンピューターを使用して）**“PROGRAM”** フォルダの名前を **“SOUND”** に変更します。
- 最初に **“SET”** フォルダをロードし、次に **“PROGRAM”** フォルダから **“PCG”** ファイルを別途ロードします。

**Warning:** 国内では **Pa800**、**Pa50**、**Pa500/588**、**Pa600** のみを販売しています。

## i シリーズのデータのロード

本機は、以前の **i** シリーズ製品のスタイルと互換性があります。**i** シリーズのデータは、本機の通常のデータと同じようにロードできます。

1. 古い **i** シリーズのデータを USB デバイスにコピーするか、本機内部のメモリーに転送します。
2. **MEDIA** キーを押して **Media** モードに入ります。  
必要場合は、ロード・ページを選択します。
3. ロード・ページでは、**i** シリーズのデータを含むデバイスをデバイス・ポップアップ・メニューから選択します。
4. **i30** ファイルを読み取る場合は、**“SET”** フォルダを選択し、画面の **Open** ボタンをタッチします。
5. **“STY”** フォルダを選択します。
6. このときに、**“STY”** フォルダ全体をロードするか、**“STY”** フォルダを開き、スタイルを 1 つ選択することができます。

- フォルダ全体をロードするには、画面の **Load** ボタンをタッチします。含まれているスタイルが **40** 個より多い場合、それらのスタイルは、順次 **USER** バンクにロードします。それ以外の場合は、メモリー内の **USER** スタイル・バンクまたはフェイバリット（お気に入り）・スタイル・バンクのいずれかを選択するように要求されます。ロード先のバンクを選択したら、**Load** ボタンをタッチしてバンクをロードします。**“Are you sure?”** というメッセージが表示されます。**OK** ボタンをタッチして開始します。中止するときは **Cancel** ボタンをタッチします。

- スタイルを 1 つロードするには、画面の **Open** ボタンをタッチして **“STY”** フォルダを開きます。このときに変換が開始されるので、操作が完了するまで少しお待ちください。

**Note:** **i30** ファイルから **“SET”** フォルダ全体をロードすると、非常に時間がかかる場合があります。

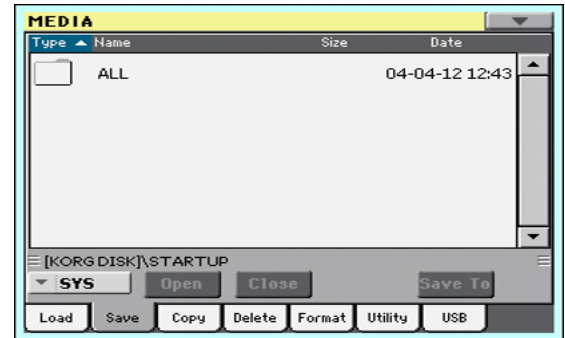
7. ロードするスタイルを選択し、**Load** ボタンをタッチします。  
メモリー内のロード先を選択するように要求されます。
8. ロード先を選択したら、**Load** ボタンをタッチしてスタイルをロードします。

**“Are you sure?”** というメッセージが表示されます。**OK** ボタンをタッチして開始します。中止するときは **Cancel** ボタンをタッチします。

9. Style Playモードに移動し、ロードしたスタイル (のいずれか) を選択します。
10. テンポを調整した後、“Write Current Style Performance”を選択し、変更内容をスタイル・セッティングに保存します。OK ボタンを2回タッチしてロードを開始します。
11. 通常は、サウンドの違いのため、本機で古いスタイルをロードした後、それをある程度調整します (サウンド、音量、パン、テンポ、ドラム・マッピング、ラップ・アラウンドなどを変更します)。
12. サウンドをスタイル・トラックに効率的に割り当てるには、Original Style Soundsパラメーターにチェックが付いていないことを確認します (83ページ参照)。
13. スタイル・セッティングを再度保存します。“Write Current Style Performance”を選択し、変更内容をスタイル・セッティングに保存します。OKボタンをタッチしてロードを開始します。

## Save(セーブ)

内部メモリーから外部に接続したハードディスクやUSBメモリーなどの大容量記憶デバイスにユーザー・データを保存できます。内部メモリーの1つのファイル、バンク、またはすべてのユーザー・ファイルおよびフェイバリット・スタイル・ファイルを保存できます。



**Note:** このページでは、保存できるデータだけを表示します。他のすべてのファイルは、表示されません。

内部メモリーに含まれる各種のファイルを以下に示します。

ファイル/フォルダのタイプ	含まれる内容	保存デバイス上では ...
すべて	メモリー内のすべてのユーザー・データ	.SET フォルダ
スタイル	USER 01-03 スタイル、および FAVORITE 01-12 スタイル	.SET フォルダ内の STYLE フォルダ
サウンド	ユーザー・サウンドおよびドラム・キット	.SET フォルダ内の SOUNDS フォルダ
パッド	ユーザー・パッド	.SET フォルダ内の PAD フォルダ
パフォーマンス	パフォーマンス	.SET フォルダ内の PERFORM フォルダ
ソングブック	ソングブック・データベース	.SET フォルダ内の SONGBOOK フォルダ
グローバル	すべてのグローバル・パラメーター、MIDI プリセット、SC プリセット、リミッター・プリセット、マスター EQ プリセット、VP プリセットも保存されます。	.SET フォルダに入っている GLOBAL フォルダ。GLOBAL フォルダには MIDI、SC、リミッター、マスター EQ の各プリセット、VP プリセット・ファイルが入るフォルダが作成されます。

## 「.SET」フォルダを新規作成する

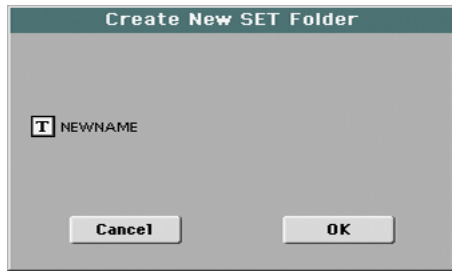
本機で作成されたデータは「.SET」の拡張子が付いた特別なフォルダ内に保存されます。この「.SET」フォルダは、他の一般的なフォルダの中に保存することもできます。

データの保存を行う際に、すでにある「.SET」フォルダに保存することもできますし、「.SET」フォルダを新規に作成し、そこに保存することも可能です。新規作成の手順は次の通りです。

1. 「.SET」フォルダを新規作成したいストレージ・デバイスのディレクトリが画面に表示されている場合、ファイル・リストの下部に「New SET」ボタンが表示されます。



2. New SET ボタンをタッチします。するとダイアログ・ボックスが開き、新規作成する「.SET」フォルダに名前を付けることができます。



3. [T] (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが開きます。そこで名前を入力し、OK をタッチしてウィンドウを閉じます。Note: 「.SET」の拡張子は自動的に付けられます。
4. OK をタッチすると新しい「.SET」フォルダが作成され、ダイアログ・ボックスが閉じます。

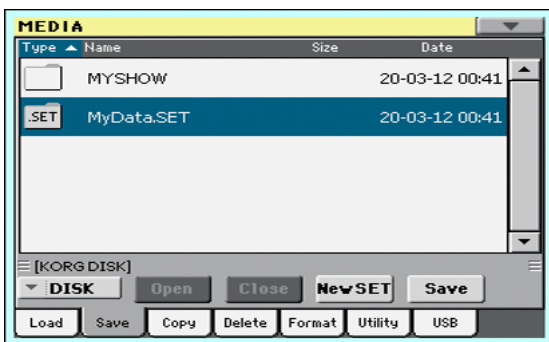
## メモリー内容のすべてを保存する

すべてのデータを1回の操作で保存することができます。

“Factory Style and Pad Protect”パラメーター (140ページ参照) の設定によって、ダイアログに表示される保存内容が異なります。

1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ (“All”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択してSaveボタンをタッチし、選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



3. 必要場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。  
保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
4. このときに、下記のいずれかの操作をします。
  - New SET ボタンをタッチし、新しい“.SET”フォルダを作成します。
  - 既存の“.SET”フォルダを選択します。
5. Saveボタンをタッチします。  
ダイアログ・ボックスが表示され、保存するデータのタイプを選択するように要求されます。

“Factory Style and Pad Protect” がオンの場合



“Factory Style and Pad Protect” がオフの場合



上記のダイアログ・ボックスで、記憶デバイスに保存するすべてのデータ・タイプにチェックを付けます。

6. OKボタンをタッチして保存を開始します。

中止するときは Cancel ボタンをタッチします。

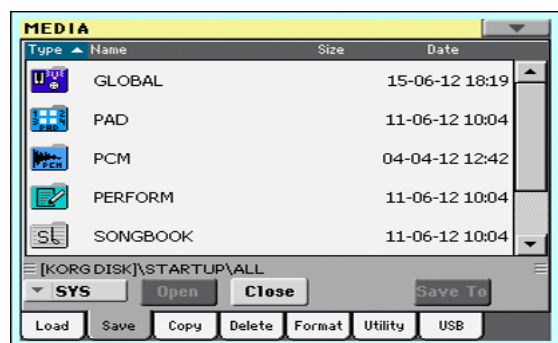
**Warning:** 保存すると、保存先フォルダ内の選択したタイプのデータをすべて削除します。

## 指定したタイプのすべてのデータの保存

上記の他に、対応するフォルダを選択して、指定したタイプのデータをすべて保存することもできます。

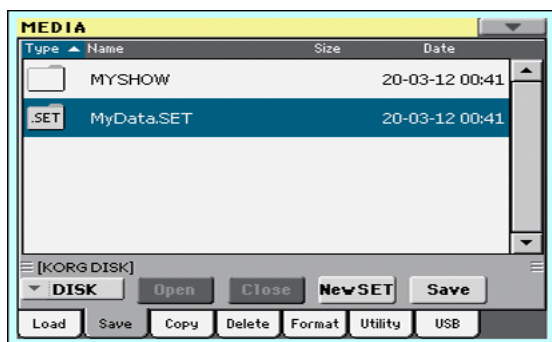
1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ (“All”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択 (反転表示) してから、画面のOpenボタンをタッチします。

ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Save Toボタンをタッチして選択を確定します。  
保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。





4. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。

保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

5. このときに、下記のいずれかの操作をします。

- **New SET** ボタンをタッチし、新しい“SET”フォルダを作成します (163 ページの「Copy (コピー)」参照)。
- 既存の“SET”フォルダを選択し、**Save** ボタンをタッチします。

**Warning:** 保存すると、保存先フォルダ内の選択したタイプのデータをすべて削除します。

## 1 つのバンクの保存

ユーザー・バンクは、1回の操作で1つ保存することができます。

各バンクは、様々な選択画面 (スタイル選択、パフォーマンス選択画面等) の画面にある各サイド・タブと対応しています。

1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ (“ALL”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択 (反転表示) してから、画面の **Open** ボタンをタッチします。

ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



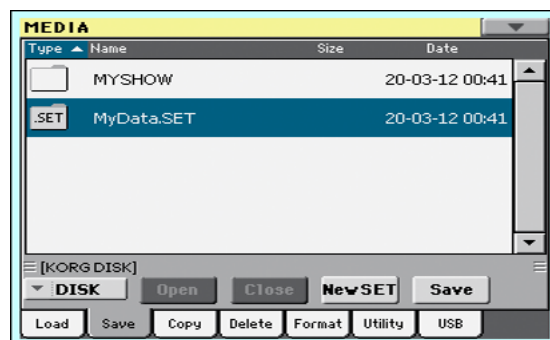
3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、**Open** ボタンをタッチしてそのフォルダを開きます。

含まれているバンク・ファイルのリストが表示されます。



4. 保存するバンク・ファイルを選択したら、**Save To** ボタンをタッチして選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



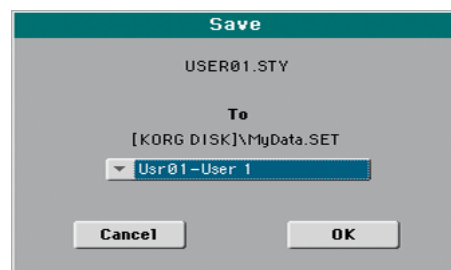
5. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。

保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

6. このときに、下記のいずれかの操作をします。

- **New SET** ボタンをタッチし、新しい“SET”フォルダを作成します (163 ページの「Copy (コピー)」参照)。
- 既存の“SET”フォルダを選択し、**Save** ボタンをタッチします。

7. ダイアログ・ボックスが表示され、フォルダ内の使用可能なユーザー (またはフェイバリット/ユーザー・スタイル) のロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、前に選択したスタイルのバンクは、選択したフォルダ内のバンク **User 01** に保存します。使用可能なユーザー・バンクは **3** つあります。

8. **OK** ボタンをタッチして保存を開始します。

中止するときは **Cancel** ボタンをタッチします。

**Warning:** 保存すると、保存先フォルダ内の同じバンクを削除します。

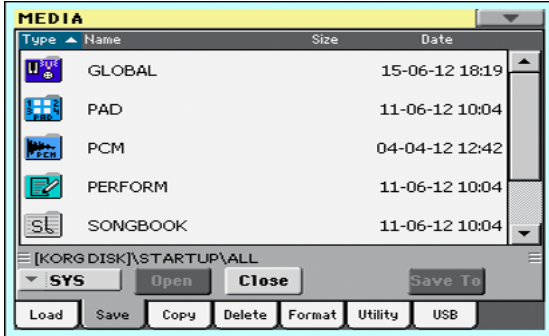


## 1つのデータの保存

ユーザー・データは、1回の操作で1つ保存することができます。

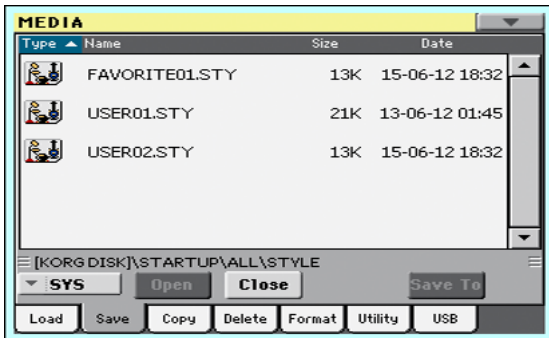
1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ (“All”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択 (反転表示) してから、画面のOpenボタンをタッチします。

ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Openボタンをタッチしてそのフォルダを開きます。

含まれているバンク・ファイルが表示されます。

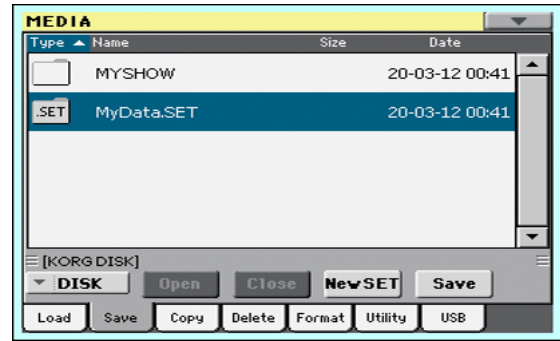


4. 目的のバンク・ファイルを選択してOpenボタンをタッチすると、1つのデータに移動できます。



5. 保存するファイルを選択したら、Save Toボタンをタッチして選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



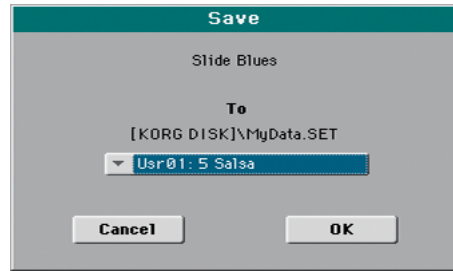
6. 必要の場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。

保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

7. このときに、下記のいずれかの操作をします。

- New SET ボタンをタッチし、新しい“.SET” フォルダを作成します (163 ページの「Copy (コピー)」参照)。
- 既存の“.SET” フォルダを選択し、Save ボタンをタッチします。

8. ダイアログ・ボックスが表示され、選択したフォルダ内の使用可能なユーザー (またはフェイバリット・スタイル) のロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、前に選択したスタイルは、選択したフォルダのバンク **Usr01** 内のロケーション **01** に保存します。

9. OKボタンをタッチして保存します。

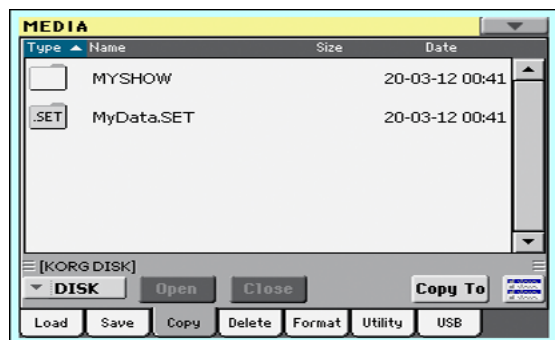
中止するときは **Cancel** ボタンをタッチします。

**Warning:** 保存すると、保存先フォルダ内の同じデータを削除します。

## Copy(コピー)

ファイルとフォルダをコピーします。コピーできるフォルダは、一般フォルダまたは**“SET”**フォルダです。また、開いている一般フォルダのコンテンツをコピーすることもできます。コピーは、同じデバイス内で行うことや、あるデバイスから別のデバイスへ行うこともできます（コピー操作中は、両方のデバイスを本機に接続している必要があります）。

コピー操作中、**“SET”**フォルダを開いてその中のファイルを1つだけコピーすることはできません。これは、データ構造を元の状態のまま維持するためです。一般フォルダは、開いて移動することが可能です。



LoadやSaveページとは異なり、このページではPaシリーズで利用できるファイルだけでなく、すべての種類のファイルが表示されます（ただし、**“Hide Unknown Files”**のチェックははずしている場合にすべての種類のファイルが表示されます。140ページ参照）。

### フォルダの内容のコピー

画面でフォルダが開いているときに何も選択していない場合は、フォルダ自体をコピーするのではなく、フォルダの内容をコピーできます。

**Note:** コピー中に**“SET”**フォルダを開くことはできません。ただし、一般フォルダはすべて開くことができます。

1. 外部デバイスとの間でコピーを行う場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Openボタンをタッチします。  
上位フォルダに戻るときは、Closeボタンをタッチします。
4. フォルダ自体をコピーせずに、現在のフォルダの内容をコピーするには、画面内のどの項目も選択しないでください。
5. Copy Toボタンをタッチします。  
コピー先デバイスが表示されます。

**Note:** 選択したデバイスが使用可能でない場合は、**“Device not found”** または **“unknown format”** というメッセージが表示され、別のデバイスを自動的に選択します。

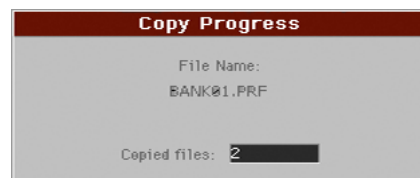
6. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、コピー先デバイスを選びます。
7. 別のフォルダを選択する場合は、OpenボタンとCloseボタンを使用してディレクトリを移動します。
  - (**“SET”** フォルダではなく) 既存の一般フォルダにコピーする場合は、そのフォルダを選択します。

- 現在のフォルダにコピーする場合は、何も選択しないでください。

8. コピー先を選択したら、Copyボタンをタッチします。

コピー先のロケーションにあるファイルまたはフォルダの名前がコピー元データのファイルまたはフォルダと同じ場合は、**Overwrite** ダイアログ・ボックスが表示されます（164 ページの「既存のファイルまたはフォルダの上書き」参照）。

コピーの間、ダイアログ・ボックスに、操作の進行状況を示します。



### 1つのファイルまたはフォルダのコピー

1つのファイルまたはフォルダを、ルートまたは一般フォルダから別の一般フォルダにコピーできます。**“SET”**フォルダ内から1つのファイルまたはフォルダをコピーすることはできません。

1. 外部デバイスとの間でコピーを行う場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
3. コピーするファイルまたはフォルダを含むフォルダを選択します。ファイルまたはフォルダが別のフォルダに含まれている場合は、Openボタンをタッチしてそのフォルダを開きます。直前の階層レベルに戻るには、Closeボタンをタッチします。
4. コピーするファイルまたはフォルダを含むフォルダを開くには、Openボタンをタッチします。
5. コピーするファイルまたはフォルダを選択したら、Copy Toボタンをタッチして選択を確定します。  
コピー先デバイスが表示されます。

**Note:** 選択したデバイスが使用可能でない場合は、**“Device not found”** または **“unknown format”** というメッセージが表示され、別のデバイスを自動的に選択します。

6. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、コピー先デバイスを選びます。
7. コピー先デバイスの内容が画面に表示されたら、コピー先フォルダを選択します。Openボタンをタッチするとフォルダが開き、Closeボタンをタッチするとフォルダが閉じます。
8. コピー先を選択したら、Copyボタンをタッチします。  
コピー先のロケーションにあるファイルまたはフォルダの名前がコピー元データのファイルまたはフォルダと同じ場合は、**Overwrite** ダイアログ・ボックスが表示されます（164 ページの「既存のファイルまたはフォルダの上書き」参照）。

## 複数のファイルの選択

Mediaモードのコピー・ページとデリート・ページでは、複数のファイルまたはフォルダを同時に選択して、操作を実行することができます。ファイルまたはフォルダは、連続して（並んで）選択することも、不連続で（他のファイルまたはフォルダを挟んで飛び飛びに）選択することもできます。

ファイルを連続して選択するのか、不連続で選択するのかを決定するには、**page command** ボタンの右側にある **Mode** ボタンを使用して、**SHIFT** キーのオプションを選択します。




ファイルまたはフォルダを連続して（並んで）選択するには、このオプションを選択します。




ファイルまたはフォルダを不連続で（他のファイルまたはフォルダを挟んで飛び飛びに）選択するには、このオプションを選択します。

ファイルまたはフォルダを連続して選択するには、以下の手順を実行します。

1. **Mode** ボタンをタッチして、**SHIFT** キーの  オプションを選択します。
2. 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダを選択します。
3. **SHIFT** キーを押したままにします。
4. 選択対象の最後のファイルまたはフォルダを選択します。
5. **SHIFT** キーを離します。

ファイルまたはフォルダを不連続で選択するには、以下の手順を実行します。

1. **Mode** ボタンをタッチして、**SHIFT** キーの  オプションを選択します。
2. 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダを選択します。
3. **SHIFT** キーを押したままにします。
4. 選択対象の2番目のファイルまたはフォルダを選択します。
5. **SHIFT** キーを押したまま、選択対象の他のファイルまたはフォルダを次々に選択します。
6. **SHIFT** キーを離します。

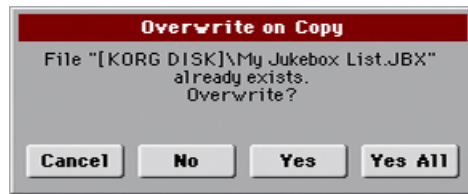
ファイルまたはフォルダを選択解除するには、以下の手順を実行します。

- すべてのファイルまたはフォルダを選択解除するのではなく、1 つ以上のファイルまたはフォルダを選択解除するには、**SHIFT** キーを押したまま、選択解除するファイルまたはフォルダをタッチします。
- すべてを選択解除するには、その他のいずれかのファイルまたはフォルダを選択します。選択済みのファイルとフォルダがすべて選択解除されます。

## 既存のファイルまたはフォルダの上書き

ファイルをコピーするときに、コピー元エレメントと同じ名前のファイルまたはフォルダがコピー先デバイスに見つかる場合があります。この場合は、ファイルまたはフォルダを上書きしてよいかどうかを尋ねられます。

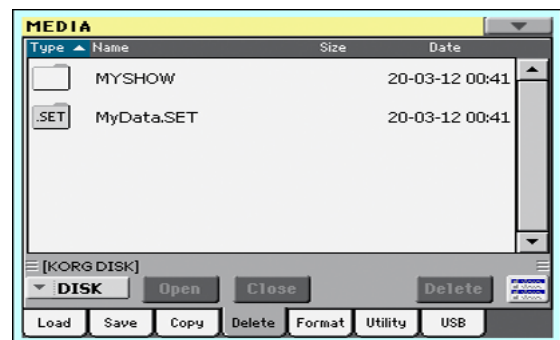
重複するファイルまたはフォルダが見つかったときは、以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



- Cancel** 操作を中止します。
- No** ファイルまたはフォルダに上書きしません。ソース・ファイルまたはソース・フォルダをコピーしません。残りのファイルとフォルダに対して操作が続行されます。
- Yes** ファイルまたはフォルダに上書きします。残りのファイルとフォルダに対して操作を続行します。
- Yes (to) All** ファイルまたはフォルダに上書きします。後続の重複するファイルまたはフォルダもすべて上書きします。このダイアログ・ボックスは、再表示しません。残りのファイルとフォルダに対して操作を続行します。

## Delete

デリート機能は、ファイルやフォルダをストレージ・デバイスから消去する際に使用します。



**Load** や **Save** ページとは異なり、このページでは **Pa** シリズで利用できるファイルだけでなく、すべての種類のファイルが表示されます（ただし、“**Hide Unknown Files**”のチェックは必ずしている場合にすべての種類のファイルが表示されます。**140** ページ参照）。

## 消去手順

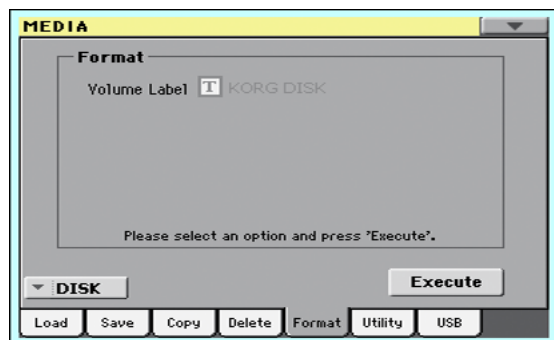
1. 外部デバイスから削除する場合は、そのデバイスを **USB** ホスト・ポートに接続します。
2. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
3. 探しているファイルまたはフォルダが別のフォルダ内にあるときは、上位フォルダを選択し、**Open** ボタンをタッチして開きます。上位フォルダへ戻るときは、**Close** ボタンをタッチします。
4. 削除するファイルまたはフォルダを選択します。
5. **Delete** ボタンをタッチすると、選択した項目を削除します。  
削除の間、ダイアログ・ボックスには、操作の進行状況を示します。

## 複数のファイルの選択

削除するファイルまたはフォルダを複数同時に選択する方法については、164ページの「複数のファイルの選択」を参照してください。

## Format(フォーマット)

フォーマット機能を使用すると、デバイスを初期化できます。本機では、PC互換のデバイス・フォーマット(DOS FAT16またはFAT32)を使用しています。



**Warning:** デバイスをフォーマットすると、デバイスに含まれるすべてのデータが完全に失われます。

### Volume Label (ボリューム・ラベル)

フォーマットするデバイスに名前を割り当てます。

**Note:** 内蔵ボリュームのラベル(名前)を変更することはできません。内蔵ディスクのフォーマット時はラベルの変更はできません。

**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力した後、**OK** ボタンをタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

**Note:** ソングブックで使用されるスタンダード **MIDI** ファイルまたは **MP3** ファイルを含むデバイスの名前を変更すると、リンクが切れます。デバイスには、フォーマット前と同じ名前を付けることをお勧めします。

外部デバイスの名前を変更した場合は、**SongBook Editor** ソフトウェア ([www.korg.com](http://www.korg.com) から入手できます) を使用してリンクの修正を行ってください。

**Warning:** 本機が **USB** 経由でコンピューターと接続されている場合、本機の内蔵ディスクのラベル(名前)を変更することはできません。この状態で変更しても、元の名前に自動的に戻ります。

### Execute ボタン

“Volume Label” でデバイスに名前を割り当てた後、このボタンをタッチすると、「Format」コマンドを実行します。

## フォーマット手順

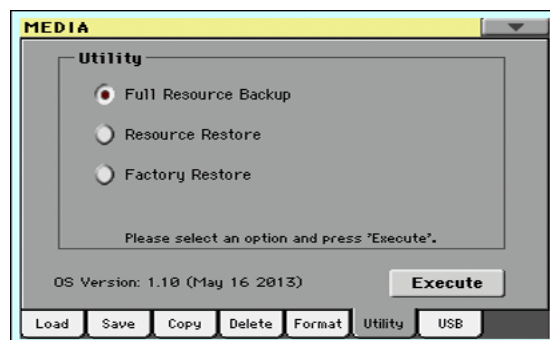
デバイスをフォーマットする方法を以下に示します。

1. 外部デバイスをフォーマットする場合は、そのデバイスを **USB** ホスト・ポートに接続します。
2. フォーマットするデバイスを、画面左下にある **Device** ポップ画面の **Excute** ボタンをタッチします。
3. フォーマットを確認するメッセージ「If you confirm, all data in the media will be lost. Are you sure?」が表示されます。フォーマットを開始する場合は **Yes** ボタン、キャンセルする場合は **No** ボタンをタッチします。

**Note:** 内蔵メモリーや外部の **USB** デバイスをフォーマットするときは、誤ってデータを消去しないようにするために、更に警告が表示されます。

## Utility(ユーティリティ)

このページは、バックアップやリストア機能があるユーティリティ・ページです。バックアップ機能は、バックアップ・ファイルから個々のデータのみをロードすることはできませんので、本機全体のデータをまとめた1つのファイルとして保存する用途にのみ使用します。通常の、**Media** モードの **Load** ページからロードしたいデータを保存する場合、例えばミュージカル・リソースを更新した後にユーザー・データをロードしたいデータを保存する場合は、バックアップ機能を使用する代わりに、**Media** モードの **Save** ページでデータを保存します。



## Full Resource Backup

このコマンドで本機のすべてのデータをまとめたバックアップ・ファイルを作成し、選択したデバイスに保存することができます。バックアップ・ファイルの拡張子は“**BKP**”です。

**Hint:** このコマンドではデータを選択して保存することはできません(例えばスタイルを1つだけ保存したり、パフォーマンスのあるバンクだけを保存したりすることはできません)。そのような場合は、**Media** ページの **Save** ページで保存操作を行います。

1. 外部の **USB** デバイス上にバックアップを作成する場合は、そのデバイスを **USB** ホスト・ポートに接続します。

作成先デバイスに十分な空きスペースがあることを確認してください。空きスペースが十分ないと、バックアップ操作が完了しません。

2. “Full Resource Backup”を選択した後、画面の **Execute** ボタンをタッチします。

作成先デバイスが表示されます。





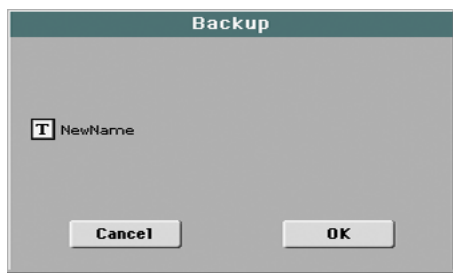
- 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
- 別のフォルダ内にデータを保存する場合は、そのフォルダを選択し、Open ボタンをタッチして開きます。

上位フォルダに戻るときは、Close ボタンをタッチします。

- データを保存するフォルダを選択し、Backup ボタンをタッチしてデータを保存します。

何も選択しない場合は、現在のディレクトリにデータを保存します。

Backup ボタンをタッチすると、ダイアログ・ボックスが表示され、バックアップ・ファイルの名前を割り当てるように要求されます。



**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチして、テキスト・エディット・ウィンドウを開きます。名前を入力したら、OK ボタンをタッチして確定します。

バックアップ・デバイス上のスペースを節約するために、“Compression” にチェックを付けることをお勧めします。ただし、圧縮をオンにすると、処理時間が長くなります。

- OK ボタンをタッチしてバックアップを開始します。
- バックアップが終了したら、記憶デバイスを安全な場所に保管しておきます。

### Resource Restore

このコマンドは、“Full Resource Backup”で作成した内部のファクトリー・データおよびユーザー・データのバックアップをリストアします。

**Hint:** このコマンドでは、例えばスタイルを 1 つだけロードしたり、パフォーマンスのあるバンクだけをロードしたりするように、データを選択してロードすることはできません。すべてのデータやすべてのデータ・タイプをロードするだけです。バックアップ・ファイルは、本機のすべてのデータをまとめて 1 つのファイルにしたもので、リストア時は常にすべてのデータが本機にロードされます。

**Note:** 他の Pa シリーズや i シリーズで作成したバックアップ・ファイルをロードすることはできません。

**Warning:** データのリストア中はキーボードを演奏せず、Media モードのままにしてください。“Wait” メッセージが消えるまでお待ちください。

- 外部の USB デバイスからリストアを行う場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートのいずれかに接続します。
- “Restore Resource”を選択し、Execute ボタンをタッチします。  
ソース・デバイスが表示されます。
- 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
- ファイルを参照し、バックアップ・ファイルを探します。
- バックアップ・ファイル (“BKP”ファイル) が画面に表示されたら、それを選択し、Restore ボタンをタッチします。
- リストアするデータの種類を選択できるダイアログ・ボックスが開きます。ここでチェックを入れたデータの種類のみがリストアされます。



**Warning:** このコマンドを実行すると、このダイアログ・ボックスで選択したデータと同じ種類のデータが内蔵メモリーに入っている場合（ユーザー・データも含みます）、それを消去してからリストアしますのでご注意ください。

- リストア作業が完了すると“Data Restored. Please switch off”というメッセージが画面に表示されます。本機の電源をオフにし、再びオンにします。

**Warning:** データのリストア中はキーボードを演奏せず、Media モードのままにしてください。“Wait” メッセージが消えるまでお待ちください。

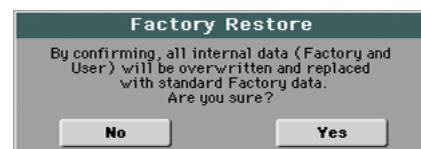
### Factory Restore

エディットしたデータやユーザー・データなどをすべて消去し、本機を工場出荷時と同じ状態にしたいときは、この Factory Restore 操作を行います。

**Warning:** このコマンドを実行すると本機のメモリー上のデータ（ユーザー・データも含みます）がすべて消去されますので、十分にご注意ください。

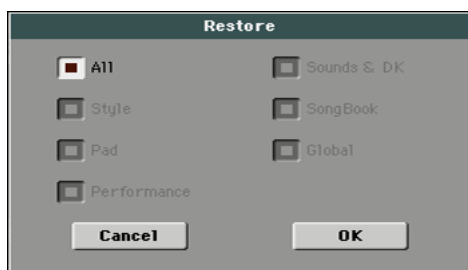
- 「Factory Restore」コマンドを選択し、Execute ボタンをタッチします。

この時メッセージが表示され、内蔵メモリー上のデータをすべて消去しても良いかどうかを確認できます。





2. リストアするデータの種類を選択できるダイアログ・ボックスが開きます。ここでチェックを入れたデータの種類のみがリストアされます。



**Warning:** このコマンドを実行すると、このダイアログ・ボックスで選択したデータと同じ種類のデータが内蔵メモリーに入っている場合（ユーザー・データも含みます）、それを消去してからリストアしますのでご注意ください。

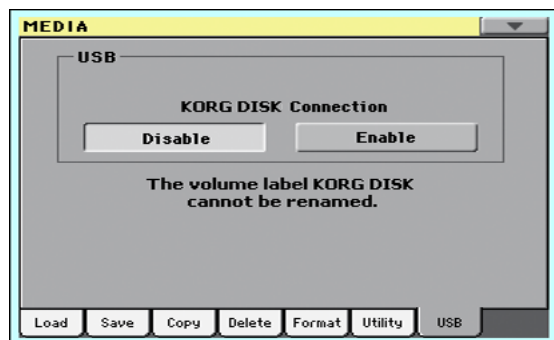
3. リストア処理が完了すると、「Data Restored. Please switch off」というメッセージが画面に表示されますので、本機の電源をスタンバイ・モードにし、再び電源をオンにします。

## OS Version Number

この行には、インストールしているオペレーティング・システムのバージョンを示します。無償の最新バージョンがリリースしているかどうかを確認するために、弊社のWebサイト（<http://www.korg.com/>）をときどき確認してください。

## USB

ファイルを転送するUSB-DEVICE端子を有効、または無効にする場合に使用します。



USB-DEVICE端子を使用すると、内蔵メモリーにコンピューターからアクセスできます。これを行うには、本機をコンピューターのUSBインターフェイスに接続します。

これにより、本機の内蔵メモリー（DISKデバイス）のユーザー・アクセス可能エリアにあるファイルをコンピューターに転送したり、コンピューターにあるファイルを、これらのエリアに転送することができます。

**Note:** 本機の付属ディスクに収録されているドライバーは、MIDI信号の入出力をUSBポートで行うためのUSB-MIDIドライバーのみです。

**Note:** USBファイル転送が有効になっている間は、本機のその他の機能を利用できません。

**Warning:** 本機とコンピューターをUSB経由で接続している場合、本機の内蔵メモリーのラベル（名前）は変更できません。変更をしても、自動的に元の名前に戻ります。

## KORG DISK Connection

通常、本機では、ファイルを転送するUSB-DEVICE端子が有効になっていません（ただし、MIDI接続の場合は、常に有効になります）。USB-DEVICE端子を有効にするにはEnableボタンをタッチし、無効にする場合はDisableボタンをタッチします（すべての「Warning」をお読みください）。

**Enable** 標準のUSBケーブルを使用して本機をコンピューターに接続した後、このボタンをタッチすると、ファイル転送が有効になります。この場合、本機は、B USBデバイス（デバイスまたはスレーブと呼ばれる）になり、コンピューターは、A USBデバイス（ホストまたはマスターと呼ばれる）になります。

本機の内蔵メモリーをコンピューターが読み取ると、内部メモリーのアイコンが、コンピューターに接続しているその他の記憶デバイスの間に表示されます。

**Warning:** “SET”フォルダの構造は変更しないでください。変更してしまうと、本機で“SET”フォルダを使用できなくなります。USB接続は、バックアップを行うため、または通常のフォルダを変更するために使用してください。

**Note:** USB接続を開始した後、コンピューターから本機のデータにアクセスするには、ある程度の時間がかかる場合があります。

## Disable

このボタンをタッチすると、USBファイル転送を切断します。このボタンは、データ転送が確実に完了してからタッチするように注意してください。

**Note:** コンピューター側でUSB通信を切断したときも、USB接続は自動的に切断します。

通常、PCのUSB通信を切断するには、マウスの右ボタンでUSBデバイス・アイコンをクリックし、専用のコマンドを選択します。Macの場合は、USBデバイス・アイコンを選択した後、イジェクト・コマンドを選択します。または、Dockのイジェクト・アイコンにUSBデバイス・アイコンをドラッグします。

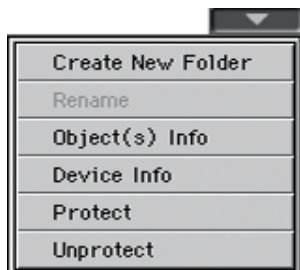
**Hint:** USB接続を切断するときは、本機のこのボタンを使うのではなく、コンピューターから切断することをお勧めします。

**Warning:** コンピューターが実際にファイル転送を終了する前に、USB通信を切断しないでください。ファイル転送が実際に終了する前に、ファイル転送が完了したと画面上のインディケーターに示される場合があります。

データ転送が完了する前にUSB通信（またはUSBケーブル）を切断すると、データが消失する場合があります。

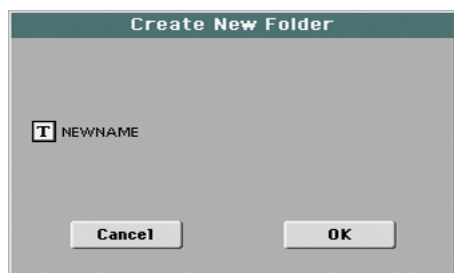
## ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



### Create New Folder (新規フォルダ作成)

このコマンドでは、新しい一般フォルダを作成できます。ただし、このコマンドで**“.SET”**フォルダを作成することはできません。**“.SET”**フォルダを作成するときは、保存操作が必要で、いずれかの保存ページで**New SET**ボタンを使って作成します。

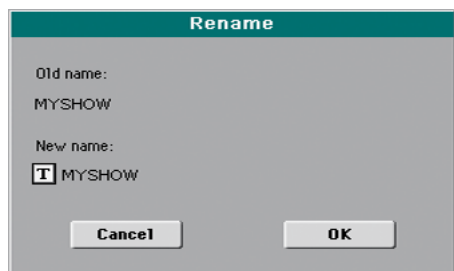


**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、**OK**ボタンをタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

### Rename (名前の変更)

ファイル・リストで項目を選択したときのみ使用可能です。

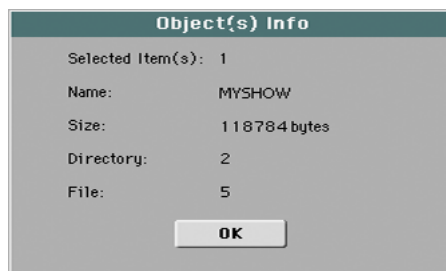
この機能は、既存の一般ファイルまたは一般フォルダの名前を変更する場合に使用します。データ構造の整合性を維持するために、**“.SET”**フォルダ内のフォルダやファイルの名前を変更することはできません。また、ファイルおよび**“.SET”**フォルダの**3文字**の拡張子を変更することはできません。これらの拡張子は、ファイルまたはフォルダのタイプを識別するために使用されるからです。



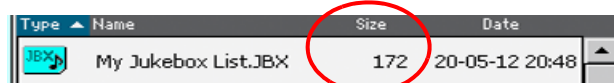
**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、**OK**ボタンをタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

### Object (s) info (ファイル / フォルダ情報)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダのサイズを表示する場合に選択します。含まれるファイルとディレクトリ (フォルダ) の数も表示します。



**Note:** ファイル・リストのファイル名の右側には、**1** つのファイルのサイズを表示します。



### Device Info (デバイス情報)

このコマンドは、選択したデバイスの各種の情報を表示する場合に選択します。別のデバイスを選択するには、デバイス・ポップアップ・メニューを使用します。通常、デバイス・ポップアップ・メニューは、メディア・ページの左下隅にあります。



**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、**OK**ボタンをタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

**Warning:** 本機の **USB** ホスト・ポートに接続しているストレージ・デバイスの名前や、そのデバイスに保存されていて、ソングブックのエントリーで使用されているファイルの名前を変更すると、そのエントリーとのリンク関係がなくなってしまう、そのエントリーは名前が変更されたデバイスやファイルを見つけられなくなってしまう。このような場合は、変更した名前を元の名前に戻すか、**SongBook Editor** ソフトウェア ([www.korg.com](http://www.korg.com)) から入手できます) を使用して、リンクの修正を行います。

**Note:** 内蔵メモリーの名前の変更はできません。

### Protect (ファイル / フォルダの保護)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダが書き込みまたは消去されないように保護する場合に選択します。ファイル名またはフォルダ名の隣にロック・アイコンが表示されます。



### Unprotect (ファイル / フォルダの保護解除)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダの保護を解除するときに選択します (選択したファイル、またはフォルダを保護している場合)。

## 大容量記憶デバイスに関する注意

本機では、メモリーに含まれているデータの大部分を、**USB** ホスト・ポートのいずれかに接続している外部デバイス（**USB** フラッシュ・メモリーなど）に保存することができます。これらのデバイスを使用するときは以下の点に注意してください。

### 内蔵メモリーの書き込み保護

**Media** モードにあるソフトウェア保護を使用して、内蔵メモリーの書き込み保護を行うことができます（169ページの「内蔵メモリーの書き込み保護」参照）。

### 注意点

- デバイスが動作している間は、デバイスを取り外したり、本機を移動したりしないでください。
- デバイスの破損によるデータの消失に備えて、デバイスに保存しているデータのバックアップを取り、コンピューター等の別のストレージ・デバイスに保存しておきます。本機の内蔵ディスク（**DISK** ユニット）にあるデータは、**USB** デバイス・コネクション操作を行うことでコンピューターに転送することができます。
- 損傷を防ぐため、本機を運ぶときは、**USB** デバイスを **USB** ポートに接続したままにしないでください。
- メモリー・デバイスまたは本機は、磁場の発生源（テレビ、冷蔵庫、コンピューター、モニター、スピーカー、携帯電話、変圧器など）に近づけないでください。磁場の影響によりデバイスの内容が変化する恐れがあります。
- メモリー・デバイスは、温度や湿度が非常に高い場所に置かないでください。また、直射日光にさらしたり、ほこりのある場所や汚れた場所に保管しないでください。
- デバイスの定期的なケアをお勧めします。本機とコンピューターを **UBS** 接続し、コンピューターのユーティリティを使用して本機の内蔵ディスクのデフラグ処理や修復を行うことができます。

### 起こりうる問題

- 磁場やごみ、湿気、使用法が原因でデバイスのデータが損傷する場合があります。データが損傷した場合は、コンピューターのディスク修復ユーティリティで、データのリカバリーを試みてください。ただし、データのバックアップ・コピーを常に作成しておくことをお勧めします。

# ソングブック

ソングブックは、「ミュージック・リソース」（スタイル、スタンダードMIDIファイル、KARファイル、およびMP3ファイル）を整理し、簡単に検索して取り出すことができるデータベースです。

**SongBook**は、**Style Play**モードや**Song Play**モードとの組み合わせで動作します。データベースまたはカスタム・リストのエントリーを選択すると、エントリーに関連しているファイルのタイプによって、**Style Play**モードか**Song Play**モードが自動的に選択されます。ソングブックでは、ソング・データを整理することに加え、ソングを再生しながら、1つのスタンダードMIDIファイルまたはMP3ファイルに4つのパッドと最大4つのSTSに関連付けることができ、ソングを演奏するためのキーボード・トラックの設定を呼び出すことができます。また、エントリーした曲の歌詞を含む別のテキスト・ファイルをリンクさせることができます。

**Note:** ソングブックのエントリーには、実際のデータは含まれていません。含まれているのは、保存しているスタイル、スタンダードMIDIファイル、MP3ファイル、テキスト・ファイルの情報だけです。ソングブック・ファイルをコピーしても、ソングブックで参照している元のファイル自体はコピーされません。

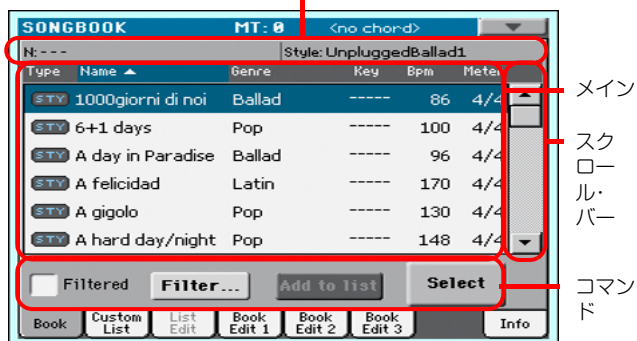
**Hint:** **SongBook Editor** ソフトウェア([www.korg.com](http://www.korg.com) から入手できます)を使用して、コンピューター上でソングブックのエディットをすることができます。

**Warning:** 記憶デバイスから、ソングブック・リスト（「.SBD」ファイル）をロードすると、メモリー内のソングブック・リストは上書きされます。新しい「.SBD」ファイルをロードする前に、現在のソングブック・リストを保存してください。

## Book

ブック・ページには、ソング・エントリーの完全なデータベース（「.SBD」ファイル）が含まれています。このページではエントリーを選択し、画面に表示される**Select**ボタンをタッチしてエントリーをロードし、**PLAY**または**START**キーを押してソングやスタイルを演奏させることができます。

リスト・ヘッダー



このデータベースの各エントリーには、ソングの作者名、ソング名、ジャンル、オリジナル・キー、テンポ、および拍子が含まれます。いずれかのエントリーを選択すると、関連するスタイル、スタンダードMIDIファイル、MP3ファイルが、エントリーに並んでいるテキストと共に自動的に呼び出されます。また、STS、パッドの設定も呼び出されます（もし存在するならば）。

## リスト・ヘッダー

リスト・ヘッダの内容は、左側の「**N:**」には現在選択しているエントリー名、右側の「**Style:**」または「**Player:**」にはエントリーに関連するスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルの名前が表示されます：

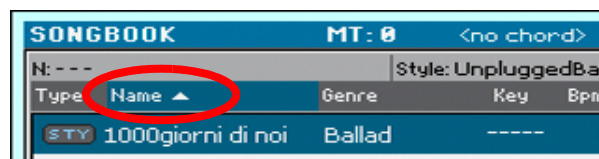
N: Mambo dance	Style: Tap Dance
N: LoveSong	Player: LoveSong

**Note:** 異なるスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルを選択した場合、エントリーが変更されたことを反映して、名前欄（「**N:**」）は空白（?）の状態に戻ります。

## リスト

ソングブック・データベースの全リストを表示します。リストを開くときは、スクロール・バー（または**VALUE**ダイヤル）を使います。

エントリーの表示順を変更するには、リストの上の見出しラベルのいずれかをタッチします。例えば、「**Name**」ラベルをタッチすると、リストはエントリー名に基づいてアルファベット順にソートされます。選択したラベルは反転表示になり、現在選択しているソート基準を示します。



再びラベルをタッチすると、ファイルの順番が昇順、降順と切り替わります。ラベル名の横の小さい矢印は、選択した順番（昇順、降順）を示します。

## スクロール・バー

エントリーをスクロールするときは、スクロール・バー（または**VALUE**ダイヤル）を使います。また**SHIFT**キーを押しながらスクロール・バーをタッチすると、前の、または後ろのセクションに素早く移動できます。

## コマンド・ボタン

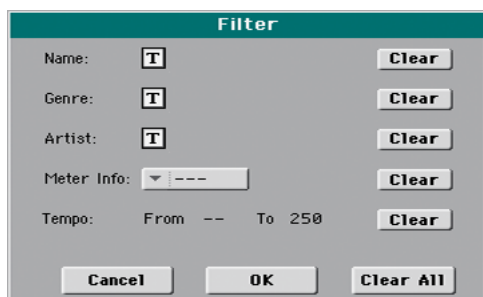
### Filtered

チェックを付けたら、選択したフィルター項目に一致しているエントリーを検索して、リストに表示します。**OK**ボタンをタッチして、**Filter**ダイアログ・ボックス（次項参照）を終了すると、自動的にチェックが付きます。

### Filter... ボタン

このボタンをタッチして**Filter**ダイアログ・ボックスを表示し、1つ以上のフィルター項目を選択します。フィルター項目に一致するエントリーのみがメイン・リストに表示されます。





**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、検索項目 (名前、ジャンル、またはアーティスト) をエディットできます。拍子やテンポを検索項目として設定することもできます。

**Clear** ボタンをタッチすると、検索項目を削除したり初期値に戻したりできます。

**Clear All** ボタンをタッチすると、テンポ以外のすべての検索項目をリセットできます。

**Note:** ソングブックのエントリーはサーチ機能にある **SEARCH** ボタンで検索することもできますが、フィルター機能を使用するとより精密にサーチすることができます。

### Add to list ボタン

ページ・メニューから **Enable List Edit** コマンドを選択すると、**Add to list** ボタンが使用可能になり、選択したエントリーをカスタム・リストに追加することができます。

エントリーを選択します、そしてこのボタンをタッチして現在のカスタム・リストに選択したエントリーを追加します (172 ページの「Custom List」参照)。

### Select ボタン

このボタンをタッチすると、リスト内で反転表示されたエントリーの選択が確定します。選択したエントリーの名前が、画面の左上 (「N:」) に表示されます。

ソングブック・リストのいずれかでソングをタッチする (選択する) と、その名前が青の背景に反転表示されます。この状態はまだ確定ではなく、**Select** ボタンをタッチしたときに確定になります。



**Select** ボタンをタッチすると、ソングがロードされます。青の背景が緑になると、ソングがロードされ、再生準備が完了します。

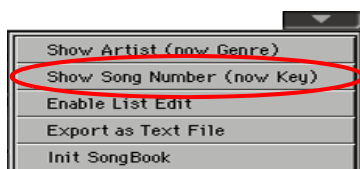


ソングやスタイルを演奏させるには、再生/停止キーを押します。

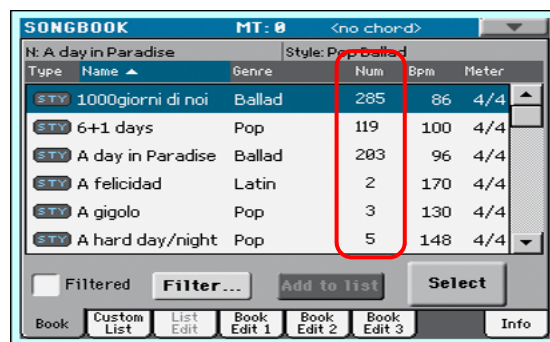
## エントリー・ナンバーの選択

**SongBook** モードでは、ソングブックの各エントリーに付けられた固有の番号を基にエントリーを選択することができます。各エントリーに関連付けられた番号は、ブック・エディット2ページで追加されます (176 ページの「Book Edit 3」参照)。

ブック・ページに番号を表示するには、ページ・メニューの **Show Song Numbers (now Key)** を選択します



このコマンドを選択すると、**Num** 欄が表示されます。



元のキー表示に戻すときは、ページ・メニューから **Show Key (now Song Numbers)** を選択します。

番号を入力してソングブックのエントリーを選択するには、**SongBook** モードのいずれかのページで、もう一度 **SONGBOOK** キーを押します。数字入力パッドが表示されるので、目的のエントリーに対応する番号を入力します。

**Hint:** ソングブック・エントリーのリスト (番号付き) をテキスト・ファイルとしてエクスポート (書き出し) することができます。そのファイルを印刷すればメモとして活用できます (177 ページの「Export as text file (リスト・テキストの書き出し)」参照)。

## MIDI を使ったソングブック・エントリーの選択

**NRPN** 専用のコントロール・チェンジ・メッセージ **#99 (MSB、値2)** と **#98 (LSB、値64)** を使うと、**MIDI** (特殊なコントロール・チャンネル経由) でソングブックのエントリーを選択できます。171 ページの「MIDI を使ったソングブック・エントリーの選択」を参照してください。

### 特別なコントロール MIDI チャンネルを設定する

ソングブックのエントリーを **MIDI** メッセージで選択するときに必要なとなるのが、特別なコントロール **MIDI** チャンネルです。

最初に、コントロール・チャンネルを設定するための **MIDI** プリセットを選択します。**Global** モードに入り、**MIDI** ページから **General Control** ページに入り、ソングブックのエントリーを **MIDI** 経由でコントロールする **MIDI** プリセットを選択します。

次に、**Global** モードの **MIDI** から **MIDI In** チャンネル・ページを開き、コントロール・チャンネルに **MIDI** チャンネルを割り当てます。使用可能な **16** 本の **MIDI** チャンネルのいずれか **1** つ (通常最も番号の大きいもの、たとえば **16**) にコントロール・オプションを割り当てます。

完了したら、ページ・メニューから **Write Midi Preset** を選択し、現在の **MIDI** プリセットとしてこの設定を保存します。

### MIDI を使ったソングブック・エントリーの選択

ソングブックのエントリーをリモートで選択する準備ができたなら、**Style Play** モードまたは **Song Play** モードに切り替えます。

このときに、本機は、特殊なコントロール・チャンネルで **NRPN** コントロール・チェンジ・メッセージ **#99 (MSB、値2)** と **#98 (LSB、値64)** を受信する必要があります。異なるソングブック・エントリーを選択する前に、別の **NRPN** コントロールが同じ **MIDI** のチャンネルで送られない限り、この文字列は一度だけ送れば十分です。

初期化文字列が送られたら、選択文字列を送ります。これは、千および百の位向けに **CC#06** (データ入力 **MSB**)、十および一の位向けに **CC#38** (データ入力 **LSB**) という **2** つのコントロール・チェンジ・メッセージでできています。データ・エントリー・コントロールの範囲は、標準的な **0~127** ではなく、**0~99** です。

次に、一般的な例をいくつか示します。



- ・ソングブックのエントリー #77 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	千および百の位 (00xx)
DataEnt LSB	77	十および一の位 (xx77)

- ・ソングブックのエントリー #100 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	千および百の位 (01xx)
DataEnt LSB	0	十および一の位 (xx00)

- ・ソングブックのエントリー #8563 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	25	千および百の位 (25xx)
DataEnt LSB	63	十および一の位 (xx63)

## ソングブック・エントリーを選択したときに MIDI メッセージを送信する

ソングブック・エントリーを選択したときに、対応した MIDI メッセージを「Control」に設定した MIDI チャンネルで送信します。

### MIDI 出力チャンネルを「Control」に設定する

ソングブック・エントリーを選択したときに、MIDI メッセージを送信するには、MIDI チャンネルを「Control」に設定する必要があります。まず初めに、「Control」に設定する MIDI プリセットを選択します。Global > MIDI > General Controls ページに移動し、設定を保存する MIDI プリセットを選択します。

そして、「Control」に設定する MIDI チャンネルを選択します。Global > MIDI > Midi Out Channel ページへ移動し、16 ある MIDI チャンネルのうちの一つ（通常、高い番号のチャンネル、たとえば 16）に「Control」を割り当てます。

設定が終了したら、ページ・メニューから「Write MIDI Preset」を選択して、MIDI プリセットに設定を保存します。

### ソングブック・エントリーを選択したときに MIDI メッセージを送信する

MIDI 出力チャンネルの一つに「Control」を割り当てると、ソングブック・エントリーを選択したときに、MIDI メッセージを送信します。以下のメッセージが送信されます。

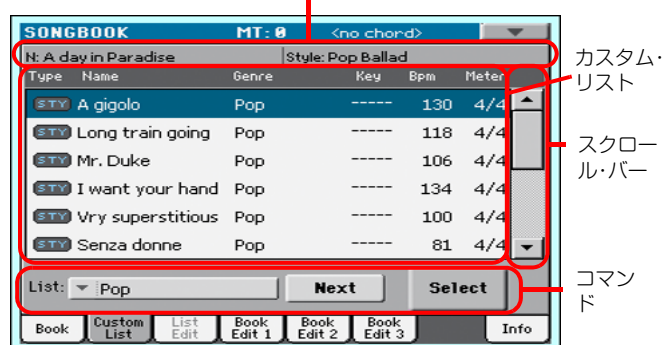
- ・初期化文字列、CC#99 (MSB、値 2) と CC#98 (LSB、値 64) の 2 つの NRPN コントロール・チェンジ・メッセージでできています。
- ・選択文字列、千および百の位向けに CC#06（データ入力 MSB）、十および一の位向けに CC#38（データ入力 LSB）という 2 つのコントロール・チェンジ・メッセージでできています。データ・エントリー・コントロールの範囲は、標準的な 0 ~ 127 ではなく、0 ~ 99 です。

これらのデータは、ソングブックから情報を受信した外部のエディターで使うことができます。

## Custom List

このページではカスタム・リストを選択します。カスタム・リストとは、全ソングブック・リスト（Book ページに表示されます）からエントリーを抜き出して作成したリストのことです。カスタム・リストを作成することにより、全ソングブック・リストよりもコンパクトでオリジナリティのあるリストにすることができます。特にライブでの演奏曲目をカスタム・リストとして作成したり、音楽的な好みに合わせてリストを作成するといった用途に適しています。

リスト・ヘッダー



**Hint:** SHIFT キーを押しながら SONGBOOK キーを押すと、このページに移動することができます。

### リストのヘッダー

170 ページの「リスト・ヘッダー」を参照してください。

### カスタム・リスト

選択したカスタム・リストの内容が表示されます。スクロール・バーを使用してリストをスクロールさせることもできます。また、VALUE ダイアルを回してリストをスクロールさせることも可能です。

### スクロール・バー

リストをスクロールさせる時に使用します（VALUE ダイアルでも同様の操作を行えます）。

### コマンド

#### List ポップアップ・メニュー

このポップアップ・メニューを使用してリストを選択します。

#### Next ボタン

このボタンをタッチすると、リスト内の次のエントリーが選択されます。

**Hint:** このコマンドをフット・スイッチに割り当てることができます。

#### Select ボタン

このボタンをタッチしてリスト上でハイライト表示になっているエントリーの選択を確定させます。このボタンをタッチすると、選択したエントリー名がリストのヘッダー部分に表示されます（“N:”の部分）。

**Hint:** このコマンドはリスト内で連続していないエントリーを確認したり、選択したりするときに便利です。

## List Edit

このページは、ページ・メニューで“**Enable List Edit**”コマンドを選択してから使用可能になります（177ページ参照）。

このページでは、カスタム・リストのエディットを行います。カスタム・リストは**Book**ページの全ソングブック・リストから一部を抜き出して作成したソングブック・エントリーのセットです。

カスタム・リストにエントリーを追加するには、リストを新規作成するか、エディットしたいリストをこのページで選択します。次に**Book**ページに入り、追加したいエントリーを選択し、**Add to list**ボタンをタッチします。エントリーの追加が済みましたら、このページに戻り、リストのエディットを行います。

リスト名



### リスト名

選択したリストの名前です。カスタム・リストを選択するには、**Custom List**ページに入り、**List**ポップアップ・メニューから選択します。

### カスタム・リスト

選択したカスタム・リストの内容が表示されます。スクロール・バーや**VALUE**ダイヤルを使ってリストをスクロールさせ、内容を確認できます。

### スクロール・バー

リストをスクロールする際に使用します（**VALUE**ダイヤルも使用できます）。

### コマンド

#### Move ボタン

↑、↓ ボタンをタッチしてリストのエントリーを選択します。

#### Del Song ボタン

選択したエントリーをリストから削除します。

#### New List ボタン

このボタンをタッチするとリストを新規作成します。

**Note:** ソングブック・ファイルに作成できるリスト数は、最大 256 リストです。

**Warning:** 保存されていないカスタム・リストがある場合、**New List** ボタンをタッチしてリストを新規作成すると消去されてしまいます。

#### Del List ボタン

その時使用しているリストを消去します。

#### Write ボタン

カスタム・リストの内容を変更した場合、このボタンをタッチして保存します。



リストを別名で保存したいとき、**T**（テキスト・エディット）ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示させます。また、カスタム・リストの保存時に、次のオプションが選択できます：

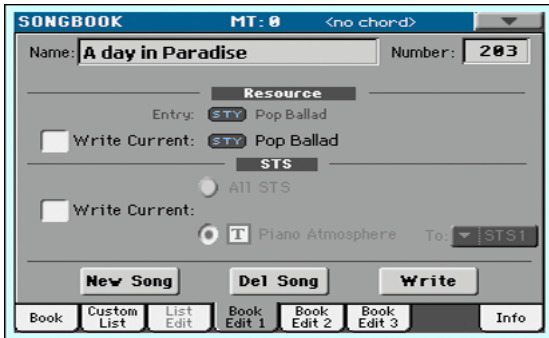
- “**Rename/Overwrite**” を選択すると、その時使用しているリストに上書き保存をします（リスト名を変更して保存することもできます）。  
**Warning:** この場合、元のリストは消去されますのでご注意ください。
- “**New List**” を選択すると、新たなカスタム・リストとして保存されます。保存したリストは **Custom List** ページで選択することができます。

## Book Edit 1

このページでは、スタイルやソングなどのミュージカル・リソースをソングブック・エントリーにリンクづけをすることができ、**STS**をエントリーに保存することもできます。

**Hint:** ブック・ページのフィルターを使用すると、エディット対象のエントリーを簡単に見つけることができます。

スタイルに基づくエントリー表示：



ソングに基づくエントリー表示：



## ヘッダー

### Name (エントリー名)

選択したエントリーの名前です。**Write** ボタンをタッチし、ソングブック・リストにエントリーを保存すると、名前が割り当てられます。

### Number (ソング選択ナンバー)

選択したエントリーに独自のナンバーを付けることができます（最大9,999まで）。数値キーパッドでナンバーを入力し、**SONGBOOK** キーをもう一度押します。すると、そのナンバーのエントリーを **Book** ページに素早く呼び出すことができます（171ページの「エントリー・ナンバーの選択」参照）。

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

## Resource (リソース)

### Entry

保存したエントリーに関連するスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルです。

**Warning:** このリソースを別のリソースに置き換えた場合、同じスタイル記憶域番号（スタイルの場合）またはソング・ファイルのパスが選択された場合、ソングブックのエントリーは、正しいデータではなくなります。ソングブック・エントリーに関連付けられたスタイルやファイルを元の場所から削除または移動しないでください。

### Write Current チェックボックス

ここにチェックを入れると、その時に選択していたミュージカル・リソース（その種類と名称は右側に表示されます）をエントリーに保存します。

この段階で **Style Play** モードや **Song Play** モードに一旦戻り、別のリソースを選択し、**SONGBOOK** キーを押して **Book Edit 1** ページに戻ることもできます。

**Write** をタッチした時に保存されるリソースの種類は、その時選択していたリソースの種類によって変わります。

- スタイルベースのエントリーを保存する場合、そのエントリーが参照しているスタイル名（このチェックボックスの右側に表示されます）が保存されます。  
また、そのエントリーで参照しているパッド名（**Style Play** モードのメイン・ページにある **Pad** タブをタッチすると表示されます）も保存されます。パッドの設定は、変更しない限り、現在選ばれているスタイルに含まれます。  
他にもそのスタイルで参照しているスタイルのスタイル・セッティングやパッドのパッド・セッティングも保存されます。この時、各セッティングがエディットされている場合（サウンドやエフェクト、トランスポーズ等）は、元のセッティングとは別に保存されます。
- ソングベースのエントリーを保存する場合、プレーヤーに割り当てられている **MID**（スタンダード **MIDI** ファイル）、**KAR**（カラオケ・ファイル）または **MP3** ファイルを参照して、このパラメーターの右側に表示されているファイル名で保存されます。  
また、そのエントリーが参照しているパッド名（**Song Play** モードのメイン・ページにある **Pad** タブをタッチすると表示されます）も保存されます。  
他にもそのエントリーが参照しているパッドのパッド・セッティングも保存されます。この時、セッティングがエディットされている場合は元のセッティングとは別に保存されます。

このパラメーターの左のチェックを外した場合、新しいリソースはエントリーに保存されません。**Write** ボタンをタッチすると、エントリーに関連付けられた元のリソースが保存されます。

**New New Song** ボタンをタッチするか、**SONGBOOK** キーを約1秒間押したままにすると、新しい空のエントリーを作成されます。このパラメーターには自動的にチェックが付きます。このチェックを外すことはできません。関連リソースへの参照は、新しいエントリーに保存されます。

## STS

### Write Current チェックボックス

このチェックボックスにチェックを入れた状態でエントリーを保存すると、スタイルに関連した**STS**がエントリーに、または現在のキーボード・トラックのセッティングが新しい**STS**に保存されます。

### All STS

4 つの **STS** すべてがその時選択しているソングブック・エントリーに保存されます。元になる **STS** は **Style Play** モードでその時選択しているスタイルに入っている **STS** になります。パフォーマンスを選択した場合、キーボード・トラックの設定は **STS#1** に保存されます。

**Rename/Overwrite** オプションを選択して **Write** ボタンをタッチすると、4 つの **STS** すべてが上書き保存されます。

**Single STS** 現在のキーボード・トラック設定は、選択しているソングブック **STS** に保存されます。

**Rename/Overwrite** オプションを選択して **Write** ボタンをタッチすると、新しい **STS** のみ上書き保存され、それ以外の **STS** はそのままとなります。

・ **STS** 名：現在の **STS** の名前です。**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できるようになります。

・ **To STS 1...4**：各エントリーに利用できる 4 つの **STS** のうち 1 つを選択します。ここで、キーボード・トラック用に現在の設定を保存できます。

## 各種ボタン

### New Song

このボタンをタッチすると、エントリーを新規作成します。この時、エントリーの内容は、その時選択されていたスタイル、スタンダード **MIDI** ファイル、**MP3** ファイルのいずれかがそのままコピーされます。また、その時に選択していたパッドの設定、**STS** やスプリット・ポイントの設定も同時に保存されます。キーボード・トラックの設定は **STS 1** として保存されます。また、その時に **Lyrics** ページでリンクされていたテキスト・ファイル (.TXT) がある場合は、それもリンク・ファイルとして保存されます。

### Del Song

現在のエントリーを削除する場合、このボタンをタッチします。

### Write

このボタンをタッチすると、**Write Song** ダイアログ・ボックスが表示され、ソングブックのメイン・リストに現在のエントリーが保存されます。

**Note:** ソングブック・ファイルの中のエントリーの最大数は 3000 です。



エントリーに別の名前を割り当てるには、**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

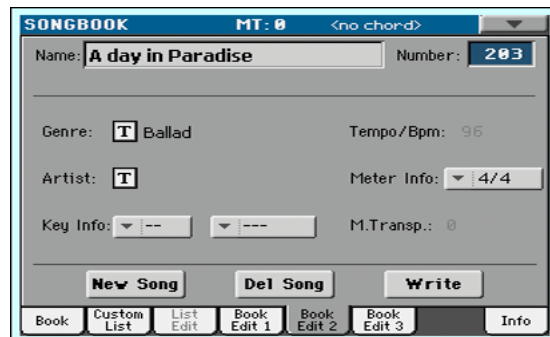
新しいエントリーをソングブックに追加するためのオプションを選択します。

- 名前を変更して、既存のエントリーに上書きする場合は、**"Rename/Overwrite"** を選択します。  
**Warning:** 古いエントリーは、削除されます。
- ソングブック・データベースに新しいエントリーを保存する場合は、**"New Song"** を選択します。

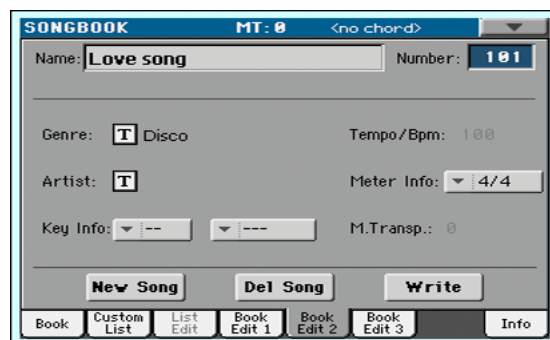
## Book Edit 2

**Book Edit 2** ページではジャンル、アーティスト名、キーなどの情報をソングブック・エントリーに入力します。

スタイルに基づくエントリー表示：



ソングに基づくエントリー表示：



## ヘッダー

ヘッダー部分には **Book Edit 1** ページと同様にエントリー名やナンバー、リソース情報が表示されます (前ページ参照)。

## データベース

### Genre

エントリーの音楽ジャンル名を入力します。

### Artist

エントリーのアーティスト名を入力します。

### Key Info

エントリーのオリジナル・キーを入力します。左側のフィールドにはキーを、右側のフィールドにはモード (メジャーやマイナー) を入力します。

### Tempo/BPM

そのエントリーが参照しているスタイルのテンポまたは参照しているスタンダード **MIDI** ファイルの冒頭のテンポが表示されます。参照しているリソースにテンポ・チェンジ情報が入っている場合は、この表示が変化します。

フロント・パネルの **TEMPO** キーを使用して値を変更することができます。変更された値はエントリーへの保存後に表示されます。

**Note:** スタンダード **MIDI** ファイルの冒頭のテンポが常に優先され、この値に上書きされます。



**Note:** エントリーが MP3 ファイルを参照している場合、ここでテンポの数値を変更することはできませんが、単に表示が変更されるのみで MP3 ファイルのテンポは変わりません。

### Meter Info

そのエントリーが参照しているスタイルまたはスタンダード MIDI ファイルの拍子が表示されます。参照しているリソース（スタイルまたは SMF）の拍子が変わると、ここの表示も変化します。

### M.Transp. (マスター・トランスポーズ)

マスター・トランスポーズの設定です。エントリーを選択すると、本機全体のマスター・トランスポーズが変わります。ここでの設定は、エントリーが参照しているソングのマスター・トランスポーズ設定に関係なく設定し、保存できます。

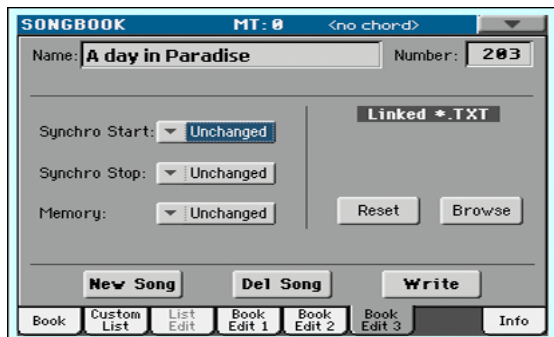
フロント・パネルの TRANSPOSE キーを使用して値を変更することができます。変更された値はエントリーへの保存後に表示されます。

**Note:** Global モードの General Control 内、Lock ページにあるロック機能でマスター・トランスポーズがロックされている場合、マスター・トランスポーズの変更はできません。

## Book Edit 3

このページでは、シンクロ・スタート、シンクロ・ストップの設定、保存の際のメモリー・オプションの選択、テキスト・ファイルとのリンク設定や、参照しているソングのハーモニー機能のソースを選択することができます。

スタイルに基づくエントリー表示：



ソングに基づくエントリー表示：



### Synchro Start/Synchro Stop/Memory (同期開始 / 同期停止 / メモリー)

これらの機能の状態は、ソングブックのエントリーで保存されます。

**Note:** ソングに基づくエントリーの場合、“Synchro Start” と “Synchro Stop” はソングに影響しないのでグレー表示になり、エディットできません。

**Unchanged** ソングブックのこのエントリーを選択しても、対応する機能の状態は変更されません。

**Off** ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオフになります。

**On** ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオンになります。

### Linked.TXT (リンク・テキスト)

テキスト (.TXT) ファイルを選択し、現在のソングブック・エントリーに関連付けられたスタイルやソングにリンクすることができます。このエントリーを選択すると、テキスト・ファイルが自動的にロードされます。

読み込んだテキスト・ファイルが表示されます。このタイプの歌詞とソングは自動的に同期されないため、手動でスクロールする必要があります。スクロールは、以下のどちらの方法でも可能です。

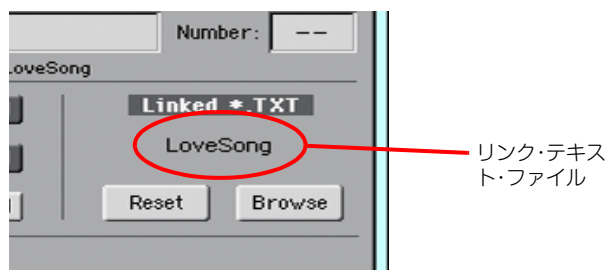
- 「.TXT」ファイルを選択すると、歌詞ページに専用の縦方向のスクロール・バーが表示されます。スクロール・バーをタッチしてドラッグし、テキストをスクロールします。179 ページの「歌詞、楽譜」を参照してください。
- フット・スイッチに “Text Page Down/Up” を割り当てると、テキスト・ページ単位のスクロールが可能になります。

このセクションには、2つのボタンがあります。

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

**Browse** このボタンをタッチすると、標準のファイル・セレクターが表示され、現在のソングブック・エントリーにリンクする「.TXT」ファイルを選択できます。

ファイルの選択が済みますと、2つのボタンの上にテキスト・ファイルのファイル名が表示されます。



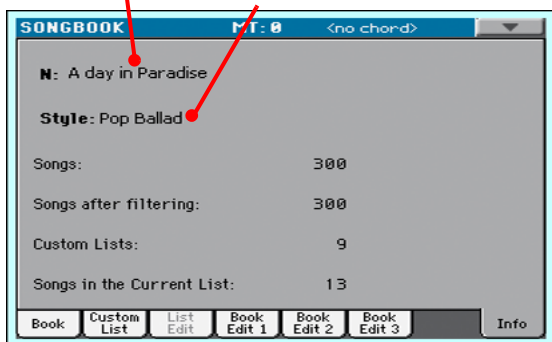


## Info

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

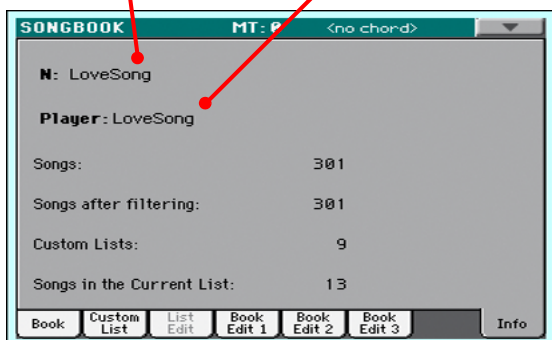
- スタイルに基づくエントリーの場合

選択しているエントリー 関連するリソース



- スタANDARD MIDI ファイルまたは MP3 フォーマットのソングに基づくエントリーの場合

ソングにアサインしているエントリー 関連するリソース



### 選択しているエントリー

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

### 関連するリソース

選択したエントリーに関連するスタイル、STANDARD MIDI ファイル、または MP3 ファイルです。

### Song (ソング数)

ソングブック・リストのエントリーの合計です。

### Song after filtering (フィルタリングされたソング数)

選択したフィルターを適用した後でブック・ページに表示されるエントリーの数です。フィルターを選択していない場合は、ソングブック・リストの合計エントリー数（前のパラメーターを参照）と同じになります。

### Custom Lists (カスタム・リスト)

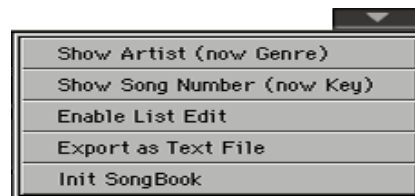
利用可能なカスタム・リストの数です。

### Songs in the Current List (現在のリストのソング数)

選択したカスタム・リストのエントリー数です。

## ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



### Show Artist/Genre (アーティスト / ジャンル切り替え)

ブック・ページとカスタム・リスト・ページで表示されます。コマンドを選択するたびに、リストのアーティスト欄とジャンル欄が切り替わります。

### Show Number/Key (昇順 / 降順)

コマンドを選択するたびに、ソングブック・リストのエントリー・ナンバーとオリジナル・キーの表示が切り替わります。

### Enable List Edit (リスト・エディットの有効)

リスト・エディット・ページを有効にする場合は、このコマンドにチェックを付けます。

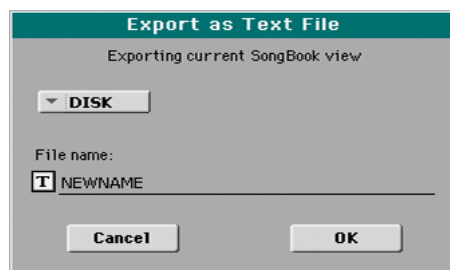
### Export as text file (リスト・テキストの書き出し)

ブックページまたは Custom List ページでのみ使用できます。

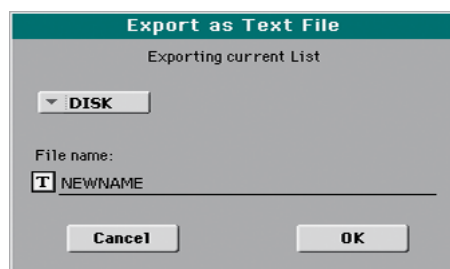
このコマンドを選択すると、Export ダイアログ・ボックスが表示され、ソングブックまたはカスタム・リストをテキスト・ファイルとして保存できるようになります。Filter ボタンにチェックが付いている場合、選択したフィルタリングが、エクスポートするリストに適用されます。

このコマンドを選んだページによって、ダイアログ・ボックスは多少異なります。

- ブック・ページから選択した場合 :



- カスタム・リスト・ページから選択した場合 ::



**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示し、記憶デバイスに保存するテキスト・ファイルに名前を付けます。

内蔵メモリーか接続した外部デバイスを選択して、ファイルを保存します。

- **OK** ボタンをタッチして確定します。

### Init Song Book

ソングブック・リストを消去し、新たに空のリストから始めるときに、このコマンドを選択します。

**Warning:** ソング・ブック・リストを初期化するまえに、古くなったリストを **Media** モードで保存してください。

## 歌詞、楽譜

初めに **LYRICS/SCORE** キーを押すと、歌詞やコード名が表示されず (**Style Play**、**Song Play** モード)。もう一度キーを押すと楽譜が表示されます (**Song Play** モード)。

### 歌詞ページ

歌詞ページは **LYRICS/SCORE** キーを1回押すと表示されます。**Style Play** モードでは歌詞がこのページに表示され、**Song Play** モードでは歌詞の他にコード名も表示されます。

### ソングの歌詞とコード名を表示させる

次のタイプの歌詞とコード名が表示できます：

- スタンダード **MIDI** ファイルまたはカラオケ・ファイルに歌詞イベントとして内蔵されている歌詞、または歌詞付きの **MP3** ファイル (**ID3** フォーマット：詳しくは [www.id3.org](http://www.id3.org) を参照してください)。
- **MP3** ファイルと同時にロードされる **MP3** ファイルと同名の “**CDG**” ファイル (このファイルに歌詞データが入っています)。この **CDG** ファイルは **MP3** ファイルと同じディレクトリにあり、**MP3** ファイルと同じファイル名の場合、本機に **MP3** ファイルと一緒にロードされます。
- スタンダード **MIDI** ファイル、カラオケ・ファイルまたは **MP3** ファイルと同名のテキスト・ファイル (**.TXT**)。このテキスト・ファイルは、スタンダード **MIDI** ファイルや **MP3** ファイルと同じディレクトリにあり、それらと同じファイル名の場合、それらのファイルと一緒に本機にロードされます (180 ページの「**SMF**、**MP3** ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル」参照)。
- ソング・ベースのソングブックのエントリーにリンクされているテキスト・ファイル (**.TXT**：176 ページの「**Linked.TXT** (リンク・テキスト)」参照)。
- ソング・ファイル自体に歌詞データがなかったり、ソングブックのエントリーにリンクしたファイルに歌詞データがなかった場合、歌詞が入っているテキスト・ファイル (**.TXT**) を、ソングを選択した後からロードすることができます (180 ページの「リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする」参照)。

以下は歌詞データが画面に表示される際の優先順位です：

- MP3** ファイルと同じフォルダに入っている同名の **CDG** ファイル
- ソングブックのエントリーにリンクされているテキスト・ファイル
- スタンダード **MIDI** ファイルまたは **MP3** ファイルと同じフォルダに入っているテキスト・ファイルで、ソングブックのエントリーから呼び出されたもの
- スタンダード **MIDI** ファイルまたは **MP3** ファイルに内蔵されている歌詞イベント

**Hint:** テキスト・ファイルや **CDG** ファイルを一時的に表示させたくない場合は、それらをリネームするか、**SMF** ファイルや **MP3** ファイルとは別のフォルダに移動させます。

### スタイル上で歌詞を表示させる

**Style Play** モードでも歌詞の入ったテキスト・ファイルを表示させることができます。このページでは次のようなテキスト・ファイルを選択できます：

- 最後に選択したソング・ベースのソングブックのエントリーにリンクされている歌詞の入ったテキスト・ファイル 180 ページの「**MP3** ファイルにリンクされている **CDG** ファイルのテキストについて」参照)。
- スタイルを選択した後からロードされた歌詞の入ったテキスト・ファイル (180 ページの「リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする」参照)。

### 歌詞ページの詳細

歌詞データは、本機が認識できる一般的なフォーマットの場合にのみ表示することができます。



スタンダード **MIDI** ファイルや **MP3** ファイルに歌詞データが内蔵されている場合、それらを再生中すると歌詞が画面に表示されます。また、コード名のデータがある場合はそれもソングの進行に合わせて画面に表示されます (画面上の **Chord** ボタンがオフの場合は表示されません)。歌詞はソングの進行に合わせてハイライト表示になります。

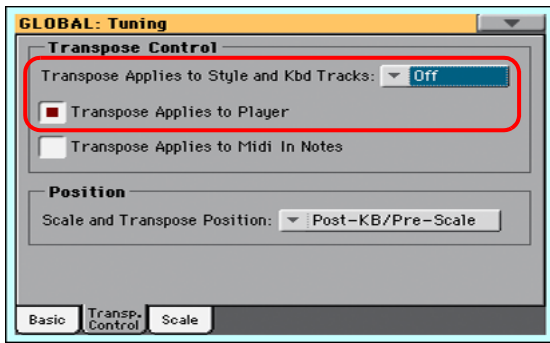
歌詞データがリンクされているテキスト・ファイルの場合は、ソングの進行に合わせて歌詞が自動的にスクロールされません。**VALUE** ダイアルや画面上のスクロール・バーを使って手動でスクロールさせる必要があります。または、フット・スイッチにテキスト・ファイルのページをめくるコマンド (**Text Page Up**、**Text Page Down**) を割り当てることもできます。

歌詞ページを閉じるには、**LYRICS/SCORE** キーまたは **EXIT** キーを押します。

### コードネーム・インジケター

スタンダード **MIDI** ファイルにコード名のデータが入っている場合、ここにコード名が表示され、歌詞上に表示されるコード名よりも見やすい場合があります。

スタンダード **MIDI** ファイルにコード名のデータが入っている場合、マスター・トランスポートを変更すると、トランスポート後のコード名を表示します。この場合のマスター・トランスポートはキーボードでの設定 (**Globalモード>Tuning: Tranpose Control** ページ) ではなく、プレーヤーでの設定が有効となります。



### マスター・トランスポーズ・インジケータ

マスター・トランスポーズは半音単位で設定できます。設定はパネル上にある**TRANPOSE**キーで行います。

### ビート・インジケータ

スタンダードMIDIファイル再生時のみ有効です。演奏中のビート位置が表示されます。

### メジャー・インジケータ

スタンダードMIDIファイル再生時のみ有効です。演奏中の小節番号を表示します。

### STS インジケータ

選択しているSTSに割り当てられているサウンド名が表示されます。各サウンドを選択するには、表示されているサウンド名をタッチします。

### Chord ボタン

このボタンをタッチすると、スタンダードMIDIファイルに内蔵されているコード名が歌詞の上に表示されます。

### ABC ボタン

表示される文字の大きさを大小2種類から選択します。

### CDG ボタン

このボタンをタッチすると、再生中のファイルとリンクしているCDGファイルに入っている歌詞が表示されます。

## MP3 ファイルにリンクされている CDG ファイルのテキストについて

MP3ファイルと同じディレクトリ（フォルダ）にMP3ファイルと同名のCDGファイル（.CDG）がある場合、そのMP3ファイルをロードすると同時にCDGファイルもロードされ、歌詞ページで歌詞を表示させることができます。

例えば、“MYSONG.MP3”というMP3ファイルと同じディレクトリに“MYSONG.CDG”というCDGファイルがある場合、“MYSONG.MP3”ファイルをロードすると“MYSONG.CDG”ファイルも一緒にロードされます。

この場合、CDGファイルに入っている歌詞はソングの進行に合わせて自動的にスクロール表示されます。

**Note:** CDG ファイルがロードされると、元のソング・ファイル(SMF または MP3 ファイル) に内蔵されている歌詞データよりも優先されます。

## SMF、MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル

スタンダードMIDIファイル（.MID）やMP3ファイルと同じディレクトリにあり、それらのファイルと同名のテキスト・ファイル（.TXT）

は、MIDやMP3ファイルをロードすると同時にロードされ、歌詞ページで表示させることができます。

例えば、“MYSONG.TXT” というテキスト・ファイルが“MYSONG.MID”や“MYSONG.MP3”ファイルと同じディレクトリにある場合、MIDやMP3ファイルをロードするとTXTファイルも一緒にロードされます。

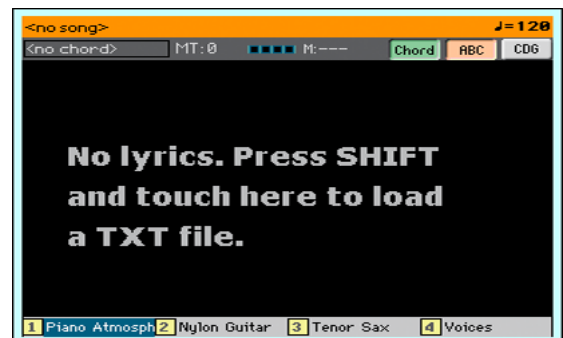
ここまではCDGファイルと同じですが、テキスト・ファイルの場合はソングの進行に合わせて表示が自動的にスクロールされませんので**VALUE**ダイヤルを使って手動でスクロールさせる必要があります。別の方法として、フット・スイッチにテキスト・ファイルのページをめくる機能（**Text Page Up**または**Text Page Down**）を割り当てることもでき、**VALUE**ダイヤルとフット・スイッチでページの送り/戻りをコントロールすることができます。

また、テキスト・ファイルは等幅フォント（**Courier**、**Courier New**、**Monaco**等）で作成されたもののみが使用でき、歌詞ページの**ABC**ボタンで文字サイズを小にした場合、1行の最大文字数は**41**文字までです。文字サイズを大にした場合の1行の最大文字数は**24**文字までです。

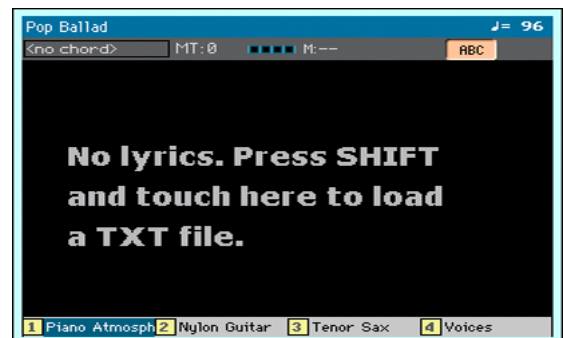
**Note:** TXT ファイルがロードされた場合、そのソングに内蔵されている歌詞データよりも優先されます。

## リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする

歌詞データを内蔵していないソング・ファイルや、歌詞が入っているテキスト・ファイルがリンクされていないソング・ファイルをロードし**LYRICS**キーを押すと、画面に**“No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file.”**というメッセージが表示されます。



このことは**Style Play**モードでも同様です。

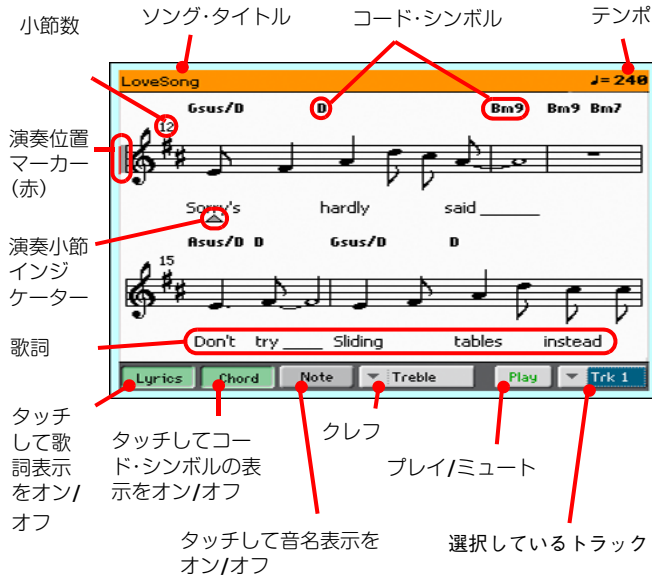


このような場合にも歌詞を表示させたい場合、**SHIFT**キーを押しながら画面の中央をタッチします。するとファイル選択画面が表示され、テキスト・ファイルを選択してロードさせることができます。

**Hint:** サーチ機能を使って複数のストレージ・デバイスに入っているテキスト・ファイルを検索することも可能です。

## 楽譜ページ

Song Play モードでスタンダード MIDI ファイルを再生中に、LYLICS/SCORE キーを2回押すと楽譜ページが画面に表示されます。



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

**Note:** マスター・トランスポートまたはトラック・トランスポートを使用しても楽譜表示は反映されません。

### タイトル・インジケーター

演奏中のソング名です。

### テンポ・インジケーター

演奏中のテンポ (BPM) です。

### 楽譜表示

選択したトラックの演奏情報を楽譜として表示します。そのトラックの内容によって音符またはコードが表示されます。本機では楽譜を見やすくするために様々な処理が自動的に行われています。

その処理には、16分音符でのクオンタイズや三連符の検出、重なっている音の非表示、シンクレーションの検出、拍子にしたがってタイなどの記号の追加などがあります。また、音符等の間隔や小節の幅の自動調節や、縦線や複縦線 (縦線が二重になっているもの) も自動的に追加して表示されます。

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

### 演奏位置マーカー

演奏中の位置を赤いラインで楽譜上に表示します。

### 演奏小節インジケーター

演奏中の小節を赤い三角形で表示します。

### Lyrics ボタン

このボタンをタッチして歌詞表示 (歌詞データがある場合) のオン、オフ切り替えをします。

### Chord ボタン

このボタンをタッチしてコード名表示 (コード・データがある場合) のオン、オフを切り替えます。コード名は、本機全体の表示言語選択に従って英語式 (A、B、C...) またはイタリア語式 (Do、Re、Mi...) のどちらかで表示されます (135 ページの「General Controls: Interface」参照)。

### Note ボタン

このボタンをタッチして次に演奏する音名の表示オン、オフを切り替えます。音名は、本機全体の表示言語選択に従って英語式 (A、B、C...) またはイタリア語式 (Do、Re、Mi...) のどちらかで表示されます (135 ページの「General Controls: Interface」参照)。

### 音部記号ボタン (ポップアップ・メニュー)

このボタンをタッチするとポップアップ・メニューが開き、音部記号を選択できます。選択可能な音部記号は次の通りです：

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

### Play/Mute ボタン

このボタンをタッチして選択したトラックのミュートのオン、オフを切り替えます。ミュートをオンにすると、そのトラックの音は出ませんが、楽譜は表示されたままになります。

**Hint:** フット・スイッチに割り当てることができるメロディー・ミュート機能を利用して、ソングのメロディー・トラックのミュートをフット・スイッチでコントロールすることができます (デフォルト設定ではトラック 4 です。140 ページの「SMF Melody Track」参照)。

### トラック選択ボタン

このボタンをタッチするとポップアップ・メニューが開き、楽譜表示をするトラックを選択できます。

**Hint:** ボーカル・パートは多くの場合、トラック 5 に割り当てられます。





# Style/Pad Record モード

Style/Pad Record モードでは、自分でオリジナルのスタイルやパッドを作成したり、既存のスタイルやパッドをエディットしたりすることができます。

## スタイルやパッドをレコーディングする

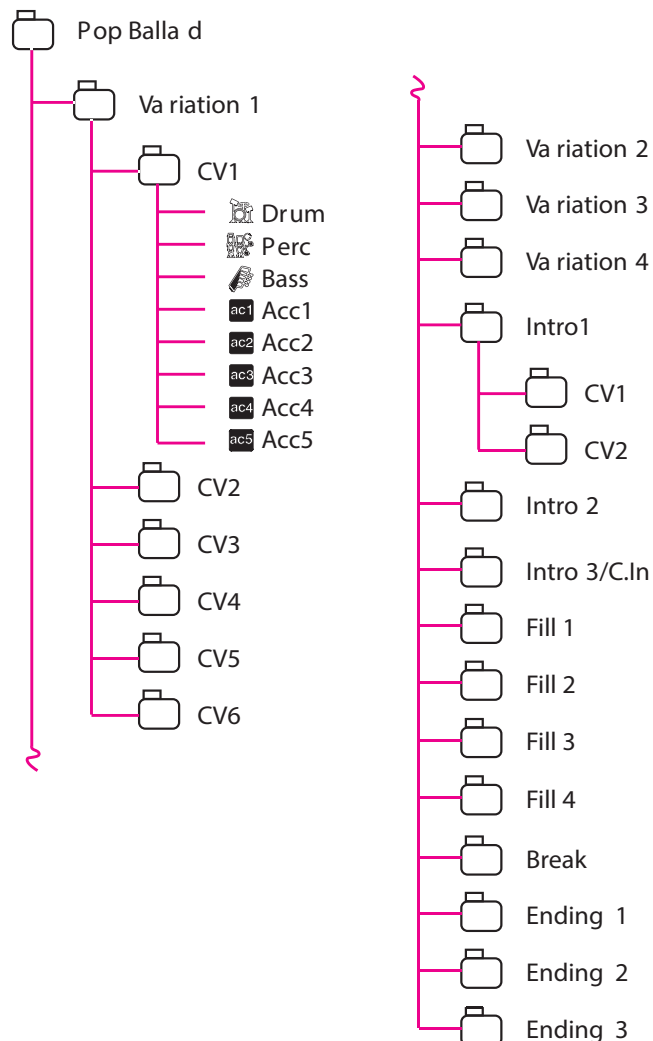
スタイルとパッドのレコーディングやエディット操作は基本的に共通しています。ここではそれらの作成方法をご紹介します。

### スタイルの構造

「スタイル」とは、Pa300のアレンジャー機能によって自動的に再生する、いわゆるバックিং・パターンを意味する小さなシーケンスの集合体です。スタイルは、スタイル・エレメント (Element) で構成されています。Pa300には15種類のスタイル・エレメント (バリエーション1～4、イントロ1～3、フィル1～4、ブレイク、エンディング1～3) があります。これらのスタイル・エレメントは、演奏時に直接パネルのキーを使って選択できます。

スタイルを演奏すると、パネル上のスタイル・エレメント・キーを押す操作に従って各スタイル・エレメントが直接選択されます。

スタイルの構造を下図のようにツリーを使って説明します。



スタイル・エレメントは、コード・バリエーション (CV-Chord Variation) と呼ばれる単位で構成されていますが、それぞれのエレメントに同じ数のCVがあるとは限りません。例えば、バリエーション1～4には最大6つまでのCVがそれぞれ入っていますが、その他のスタイル・エレメントにはそれぞれ最大2つのCVしかありません。

コード認識領域で演奏する際 (この領域は、SPLITキーのオン/オフ設定によって、ロワーまたはフルのいずれかになります)、アレンジャー機能は鍵盤上をスキャンして、どのコードを演奏しているかを判断します。そして、選択しているスタイル・エレメントに応じ、アレンジャー機能は、スキャンされたコードに対してどのコード・バリエーション (CV) を演奏すべきかを判断します。スキャンされたコードに、どのコード・バリエーションを対応させるかは、コード・バリエーション・テーブルで設定します。各スタイル・エレメントにそれぞれ、コード・バリエーション・テーブルがあります。

コード	コード・バリエーション (CVs)	
	バリエーション 1～4	イントロ 1～2, カウントイン, フィル 1～4, ブレイク, エンディング 1～3
Major	CV1 - CV6	CV1 - CV2
6		
M7		
M7(b5)		
sus		
sus2		
M7sus		
m		
m6		
m7		
m7(b5)		
m(M7)		
7		
7(b5)		
7sus4		
dim		
dim(M7)		
#5		
7(#5)		
M7(#5)		
1+5		
1+8		
b5		
dim7		

アレンジャー機能は再生すべきCVを決定した後、各トラックの適切な演奏をします。各シーケンスはそれぞれ特定のキー (調) で作られています (例: Cメジャー、Gメジャー、Eマイナーなど)。このため、アレンジャー機能はスキャンされたコードに合わせてこれをトランスポートします。

スタイルの構造をさらに詳しく見ると、各コード・バリエーションはトラック・シーケンスというもので構成されていることがわかります。本機は8つのトラックを用意しています。DRUMとPERCはドラムとパーカッションのシーケンスに使用し、BASSはベース、

ACC1～5は伴奏シーケンス（ストリングス、ギター、ピアノ、その他の伴奏楽器）のシーケンスに使用します。

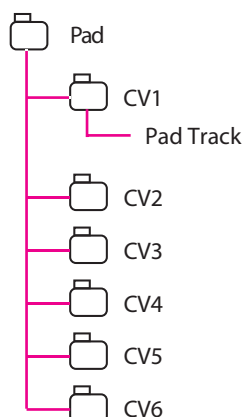
以上をまとめると、コードをコード認識領域で演奏したときにアレンジャー機能は、どのスタイル・エレメントを設定しているかを判断し、次に、演奏されたコードに対して使用するコード・バリエーションを判断します。そして、そのコード・バリエーションの各トラックのスタイル・シーケンスを、元のコードから認識したコードへトランスポートします。これを演奏者がコードを弾くたびに繰り返します。

## パッドの構造

パッドは基本的に1トラックのみのスタイルと捉えることができます。スタイル・レコーディングで適用されることのほとんどは、パッド・レコーディングでも適用されます。

パッドには次の2種類があります：

- ・ ヒット・パッド：コード認識機能によって音程が変更されないタイプです。基本的には、単音または1つのコードによる単発シーケンスとなります（以下参照）。
- ・ シーケンス・パッド：コード認識機能によって音程が変更されるタイプで、1トラックのみのパターン（フレーズなど）を内蔵します。これはそのままスタイル・トラック1つ分と捉えることも可能で、1エレメント、1トラック、マルチコード・タイプ（認識したコードに応じて音程が変化するタイプのバリエーションとも言えます（図参照））。



各パッドは最大6個のChord Variation（コード・バリエーション：CV）で構成されています。各コード・バリエーションは1トラック構成です（パッド・トラック）。

スタイルと同様、コード認識エリアでコードを押さえると、それに応じたコード・バリエーションが呼び出されます。認識されたコードはコード・バリエーション・テーブルに沿って最適なコード・バリエーションに分類されます。そのため、各パッドにはコード・バリエーション・テーブルが内蔵されています。

また、スタイルと同じく、Note Transposition Tables（ノート・トランスポジション・テーブル：NTT）もパッドに適用されます。

この他にも、トラック・タイプによる動作の違いもスタイルと同様に適用されます（「トラック・タイプ」参照）。

## トラック・タイプ

スタイル・トラックにはさまざまなタイプのトラック（206ページの「Track Type（トラック・タイプ）」参照）があり、アレンジャー機能の処理方法はトラックによって異なります。

- ・ アカンパニメント（Acc）トラックとベース・トラック：コードが認識されると、トラックのシーケンスに打ち込まれたノートは、ノート・トランスポート・テーブル（NTT）に従って、そのコードにふさわしい音階にトランスポートします。NTTを使用すると、コード・バリエーションをいくつか録音するだけで、不協和音を避け、パターン・ノートを認識されたコードのノートにトランスポートできるので、すべてのノートを正しい音程で再生できます。

- ・ ドラム・トラックとパーカッション（Perc）トラック：コード変換の必要がないので、トランスポートはありません。常にオリジナルのパターンで演奏します。

- ・ ギター（Gtr）トラック：コードを認識すると、アレンジャー機能は、ギターの指板の音域を外れないように「バーチャル・ギター」で単音、ストローク、およびアルペジオを演奏します（190ページの「メイン・ページ - Guitar Mode」参照）。

**Note:** ギター・トラックには伴奏トラックでよく使われる便利なパーツである“フリーフォーム”パッセージもあります。

## スタイルのレコーディング

スタイルをレコーディングするということは、スタイル・エレメント内の各スタイル・エレメントにあるトラックに個々に録音するということです。

すべてのスタイル・エレメントにあるすべてのコード・スタイルをレコーディングする必要はありません。一般的には各スタイル・エレメントで1つのコード・バリエーションをレコーディングするだけで十分です。但し例外として、Intro 1、Ending 1については、メジャー系とマイナー系のコード・バリエーション両方をレコーディングすることをお勧めします。

## パッドの録音

パッドの録音は、パッドが持つ、「各コード・バリエーションの中のトラックを録音する」ということです。

すべてのコード・バリエーションを録音する必要はありません。最低1つのコード・バリエーションを録音するだけで十分です。

## パターン・データとトラック・データ

パターンの作成やエディットはStyle/Pad Recordモードで、トラック・パラメーター（音量、パン、オクターブ・トランスポート、エフェクト設定など）のエディットは、Style Playモードで行います。

- ・ Style/Pad Recordモードで作成またはエディットしたパターンの設定情報は、Style/Pad Recordモードのページ・メニューから“Write Style”または“Write Pad”を選択して保存します（211ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照）。
- ・ Style Playモードでエディットしたトラック・パラメーターは、Style Playモードのページ・メニューから“Write Current Style Settings”を選択し、スタイル・パフォーマンスに保存します（99ページの「Write Current Style Settings ダイアログ・ボックス」参照）。

## サウンド

スタイル・トラックにサウンドを割り当てる方法は2つあります。

- ・ Style/Pad RecordモードではStyle Element Track Controls: Sound/Expressionページで各スタイル・エレメントにそれぞれ異なるサウンドを割り当てることができます（189ページの「サウンド・エリア」参照）。また、Pad Recordモードの同ページでパッドにサウンドを割り当てることができます。
- ・ Style Playモードでは、1つのサウンドのみを（他のトラック・パラメーターとともに）スタイル設定に割り当てることができます。すべてのスタイル・エレメントで共通のサウンドになります。

どちらのサウンドが使われるかは、“Original Style Sounds”パラメーター（83ページ参照）の状態に依存します。

**Note:** Style Play モードでサウンドを割り当てると、“Original Style Sounds” パラメーターは自動的にオフになります。

## スタイルのインポートとエクスポート

本機でスタイルを作成する代わりに、スタンダードMIDIファイル(SMF)をコンピュータから本機にインポートすることもできます。208ページの「Import: Import SMF」および210ページの「Export SMF」を参照してください。

## Style/Pad Recordモードに入る

Style PlayモードでRECORDキーを押すと、以下のページを画面に表示します。



ファクトリー・スタイルのパッドは、Global モードの Mode PreferencesにあるMediaページの“Factory Style and Pad Protect”をオフにするとエディット可能になります(140ページ参照)。

- 現在選択しているスタイルをエディットするには、Record/Edit Current Styleを選択します。
- スタイルを新規作成する場合は、Record New Styleを選択します。この時、デフォルト設定のスタイル・セッティングが呼び出されます。レコーディングを終えたら、フェイバリット・バンク (Favorite) またはユーザー (User) バンクに保存します (“Factory Style and Pad Protect” がオフになっている場合は、ファクトリー・バンクにも保存できます)。
- パッドの内容をエディットする場合は、Record/Edit Padを選択します。
- 新しいパッドを1から作成する場合は、“Record New Pad”を選択します。録音が済んだら、新しいパッドをユーザー・パッドとして保存します “Factory Style and Pad Protect” をオフに設定しているときは、元のファクトリー・スタイルの位置に上書きすることができます。

スタイルやパッドをエディットしましたら、保存をして (“エディット内容の保存と消去” 参照) Style/Pad Recordモードを終了します。

その後にスタイルまたはパッド・トラック設定のエディットをします。

- スタイル: Style Playモードに入り、トラックの設定(テンポ、音量、パン、FXセンドなど。85ページおよび “Style Playモード” の章以降を参照)を調節してスタイル設定をエディットします。そして、ページ・メニューから、“Write Current Style Performance” を選択して保存します (98ページの「Write Performance ダイアログ・ボックス」参照)。

- パッド・トラック設定のエディット: Style PlayまたはSong Playモードのパッド・ページに入り、新しく作成したヒット(単発のサウンド)またはシーケンスをパッド・キーに割り当て、パッド設定を調整します(音量、パン、エフェクト・センド等。96ページの「Pad: Pad」参照)。最後にページ・メニューから “Write Current Style Settings” を選択してパッド設定を保存します。

**Note:** 録音またはエディットを完了すると、メモリーは自動的に再構成します。このため、START/STOP キーを押すと、実際にスタイルの再生が始まるまでに若干の遅延があります。特に、スタイルに入っているMIDIイベントが多いほど、この遅延が大きくなります。

**Note:** Recordモードでは、フット・スイッチは無効になります。ただし、ボリューム / エクスプレッション・タイプのペダルは使用できます。

## エディット内容の保存と消去

エディットが終わったら、エディットしたスタイルやパッドをメモリーに保存するか、エディット内容を破棄するかを選択します。

- 変更を保存するときは、ページ・メニューから “Write Style/Pad” を選択します (211ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照)。
- エディット内容をすべて破棄する場合は、ページ・メニューの “Exit from Record” を選択します。または、RECORDキーを押し、録音を終了してStyle Playモードのメイン・ページに戻ります。

**Hint:** 録音中はなるべく頻繁に保存するよう心掛け、せっかくエディットしたスタイル / パッドが誤って失われないようにしてください。

## エディット中のスタイルの試聴

Style/Pad Recordモードでは、表示しているページによっては、選択したコード・バリエーションやスタイルやパッド全体を試聴することができます。

コード・バリエーションを選択するには、Record/Editモードのメイン・ページを表示します (187ページの「Element (スタイル・エレメント)」および「Chord Var (コード・バリエーション)」を参照)。

- メイン、EventEdit、Quantize、Transpose、Velocity、Deleteのいずれかのページを表示しているときは、選択したコード・バリエーションを試聴できます。再生するには、START/STOPキーを押します。START/STOPキーをもう一度押すと、再生が停止します。
- Sounds/Expression、KeyboardRange、Chord Table、Trigger/Tension、Delete All、Copy、Style/Pad Element Controls、Style/Pad Controlのいずれかのページを表示しているときは、スタイル全体を試聴できます。START/STOPキーを押して、コードを演奏してみましょう。スタイル/パッド・エレメントはパネルのキー (VARIATION 1~4、INTRO 1~3、AUTO FILL、BREAK、ENDING 1~3) で選択します。START/STOPキーをもう一度押すと、再生が停止します。
- Guitarモードのページを表示しているときは、プログラミングしているパターンを試聴できます。選択したキーを押すと、演奏が始まります。

**Note:** Style Record モードに入ると、コード認識モードは Style Play モードで選択していた設定に切り替わります。コードとして認識させるには、最低 3 ボイスのコードを押さえる必要があります。

コード認識モード		
Style Play モード	Style Record モード	ノート (min.)
One Finger	Fingered	3
Fingered	Fingered	3
Expert	Expert	3

**Note:** このモードでは、Pad Type パラメーターが One Shot に設定されていてもパターンは常にループ再生されます (206 ページの「Pad Type (パッド・タイプ)」参照)。

## 記録されるイベントのリスト

Style/Pad Record モードでは、スタイルやパッドの誤作動を引き起こすイベントを防ぐために、入力可能なイベントに制限を設けています。以下に記録されるイベントを示します。

コントロール機能	CC#
<b>種類</b>	
Note On (ノート・オン)	
RX Noise On (RX ノイズ・オン)	
Pitch Bend (ピッチ・ベンド)	
Channel After Touch (チャンネル・アフター・タッチ)	
Modulation (モジュレーション)	1
Breath (ブレス)	2
Pan (パン)	10
Expression (エクスプレッション)	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper - Hold 1 (ダンパー・ホールド 1)	64
Filter Resonance - Harmonic Content (フィルター・レゾナンス - ハーモニクス・コンテンツ)	71
Low Pass Filter Cutoff - Brightness (ロー・パス・フィルター・カットオフ - ブライツネス)	74
CC#80 (汎用 #5)	80
CC#81 (汎用 #6)	81
CC#82 (汎用 #7)	82

**Note:** コントロール・チェンジ・メッセージの一部には、本機のコントローラー類では直接記録できないものがあります。

記録できるコントローラーは、アサインابل・ペダル/スライダー/スイッチに割り当てることができます。

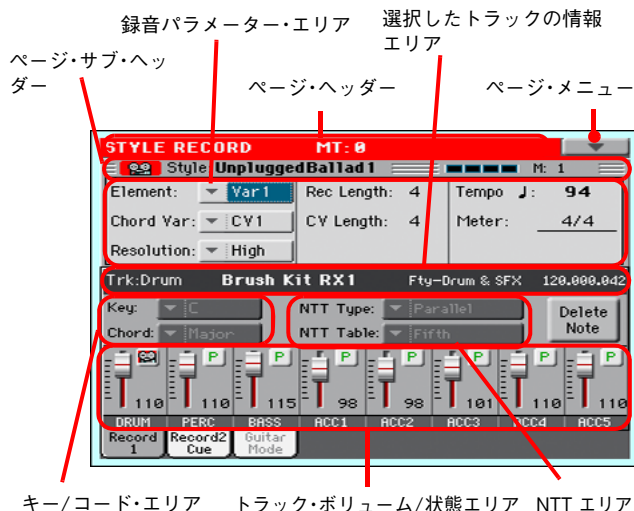
外部のコンピューターでソフトウェアを使って入力された MIDI コントロール・チェンジ・メッセージは、インポート機能を使って取り込むことができます (208 ページの「Import: Import SMF」参照)。

いくつかのコントローラーは、パターンの終わりにリセットします。

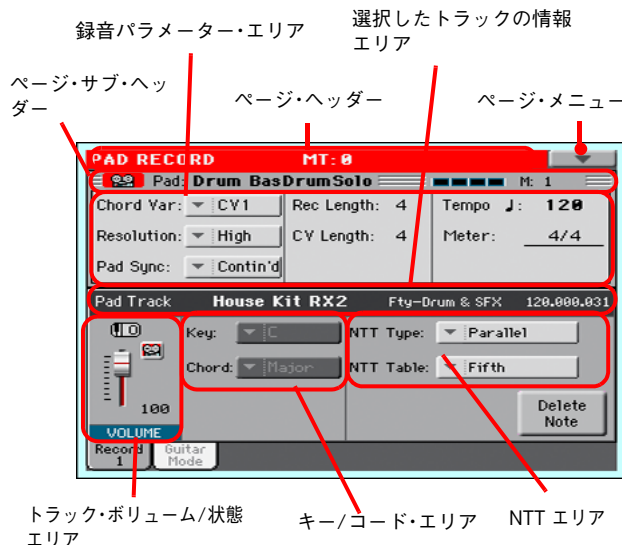
## メイン・ページ - Record 1

RECORD キーを押して、「Record/Edit Current Style」か「Record New Style」を選択すると、Style Record モードのメイン・ページの Record 1 ページが表示されます。

Style Record

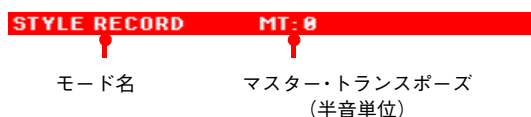


Pad Record



## ページ・ヘッダー

現在のモード名とマスター・トランスポーズ値を表示します。



### モード名

現在のモード名。

### マスター・トランスポーズ

半音単位のマスター・トランスポーズ値。この値は、パネル上の TRANSPOSE キーで変更することができます。

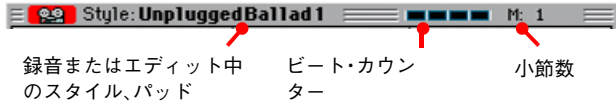


## ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニューが表示されます（210ページの「ページ・メニュー」参照）。

## ページ・サブ・ヘッダー

スタイルに関する一部の演奏情報を表示します。



### 録音 / エディット中のスタイル名

現在録音またはエディット中のスタイル名を示します。

### ビート・カウンター

小節内の現在の拍数を表示します。

### 小節番号

現在録音している小節を示します。

## 録音パラメーター・エリア

### Element (スタイル・エレメント)

(スタイルのみ) エディット用のスタイル・エレメントを選択します。各スタイル・エレメントは、パネルの同じ名前と対応しています。スタイル・エレメントを選択したら、実際のエディット用にコード・バリエーション（下記参照）を選択してください。

Var1...End3 現在選択しているスタイル・エレメントです。

### Chord Var (コード・バリエーション)

上記でスタイル・エレメントを選択した後、そこに入っているコード・バリエーションのうち、エディットするコード・バリエーションを選択します。

**Note:** 値が小文字 (cv1 ~ cv6) の場合、コード・バリエーションには何も入っていません。大文字 (CV1 ~ CV6) の場合、そのコード・バリエーションは録音済みです。

- スタイル・エレメントがVar1、Var2、Var3、またはVar4の場合、6つのコード・バリエーションのうち1つをエディット用に変換できます。
- スタイル・エレメントがIntro1、Intro2、Intro3、Fill1、Fill2、Fill3、Ending1、Ending2、またはEnding3の場合、2つのコード・バリエーションのうち1つをエディット用に変換できます。
- 1つのパッドにつき6種類あるコード・バリエーション (CV1 ~ CV6) の中から1つを選択できます。

### Resolution (レゾリューション)

録音中のクオンタイズ（分解能）を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングのずれを避けながら演奏できます。

**Note:** 録音した後でエディットによりクオンタイズを調整することもできます（198ページの「Style/Pad Edit: Quantize」参照）。

**High** クオンタイズは行いません。

♪ (1/32)... ♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8)を選択すると、

すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。クオンタイズの後の「3」は3連符を表します。

クオンタイズなし

1/16

1/8

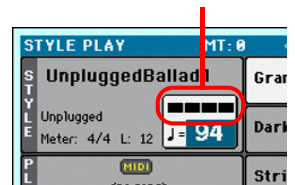
### Pad Sync (パッド・シンク設定)

(パッドのみ設定可能です) パッドの 패턴のシンク設定を、このパラメーターで行えます。

**オフ** シンクしません。シーケンス（パターン）は PAD キーを押すと同時にスタートします。

**Continued** アレンジャーまたはその時に使用中のプレーヤーのテンポに同期してパターンがスタートします。ビート・カウンターのその時のポジションに応じてパターンのスタート位置が変わりますので、パターンの先頭からスタートしない場合もある代わりに、停止した位置から再スタートさせることができます。例えば、アレンジャーまたはプレーヤーのビート・カウンターが3拍目を表示していて91 チックを演奏しているとします。この場合、パッドは 3 拍目の 91 チックからスタートします。

ビート・カウンター



このように、パターンの途中からスタートさせ、フィルインのように使うこともできます。

**Beat**

アレンジャーまたはプレーヤーのテンポに同期して次の小節からパターンがスタートします。この場合、パターンは必ずその先頭（例：1 拍目、1 チック）からスタートします。

### Rec Length (録音する長さ)

録音するトラックの長さ（小節単位）を設定します。この値は常に、“CV Length”（後述）の値か、その約数になります。

これは、コード・バリエーションの全長ではなく、現在のトラックの長さです。例えば、ドラムのパターンが2小節ずつ繰り返す、8小節のコード・バリエーションを作るとします。その場合は、ドラムのトラックを録音する前に、CV Lengthパラメーターを8に設定し、Rec Lengthパラメーターを2に設定します。録音後、スタイルを保存するかエディットして再生すると、2小節のパターンを8小節のコード・バリエーションに引き伸ばします。

**Warning:** “CV Length” の値を “Rec Length” パラメーターの値より小さく設定しても、“Rec Length” の値は画面上ですぐに更新されません。このため、その値を越えた部分の小節が削除される前に、“CV Length” の値を変更することができます（後述の「CV Length（コード・バリエーションの長さ）」の「Warning」参照）。

ただし、START/STOP キーを押して録音を始めると、“Rec Length” の値が画面上ではそれまでの値を表示していたとしても、実際には新しい値に更新されてしまいます。

例えば、“CV Length” を4、“RecLength” を4に設定したとします。次に、“CV Length” を2に変更してSTART/STOPキーを押して録音を始めると、Rec Length/パラメーターの画面上での表示は4ですが、実際には2に変更され、録音内容が2小節分で繰り返になります。もう一度START/STOPキーを押して録音を終了すると、Rec Length/パラメーターの値表示は2に更新され、2小節以降の小節をすべて削除します。

### CV Length (コード・バリエーションの長さ)

選択したコード・バリエーションの全長 (小節単位: 最大32小節) を設定します。スタイル再生時、そのコード・バリエーションに対応するコードが鍵盤上で認識されると、この長さで、伴奏パターンを繰り返します。

**Warning:** 録音後、CV Length パラメーターでコード・バリエーションの長さを短くすると、設定したその長さより後の小節は削除します。録音後に“CV Length” の値を小さくする際は、十分に気を付けてください。必要な小節が削除されてしまったら、録音を保存せずに終了してください (211 ページの「Exit from Record (録音の終了)」参照)。

### Tempo (テンポ)

このパラメーターを選択した (反転表示した) 後、TEMPOセクションでテンポを設定します。

**Hint:** この画面のときに、SHIFT キーを押しながら、VALUE ダイアルを回すと、選択しているパラメーターに関係なくテンポの値を変えることができます。

**Note:** テンポを記録する際、古いデータは常に新しいデータに置き換えられます。

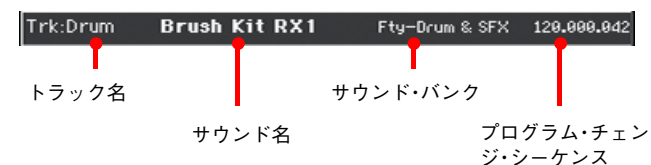
**Note:** スタイル演奏のときの実際のテンポは、Style Play モードでスタイル・パフォーマンスを保存したときの値になります (81 ページの「現在のテンポ」参照)。

### Meter (拍子)

スタイル・エレメントまたはパッド・シーケンスの拍子記号を設定します。スタイル・エレメントまたはパッドが空の場合 (録音を始める前) にのみ設定できます。

## 選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。



### トラック名

選択したトラックの名前です。

Drum...Acc5 スタイル・トラックです。

### サウンド名

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、別のサウンドを選択できるようになります。

### サウンド・バンク

選択したサウンドが属しているバンクです。

## プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数値です (バンク・セレクトMSB、バンク・セレクトLSB、プログラム・チェンジ)。

## キー / コード・エリア

### Key/Chord (キー / コード)

現在のコード・バリエーション用に、トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。ここで、トラックに録音したデータのキーとコードを正しく設定することによって、パターン再生時、NTT (後述参照) によるトランスポーズが正しく行われます。

**Note:** イントロ1 とエンディング1 のスタイル・エレメントでは、プリセット・スタイルと同様に、「メジャー」と「マイナー」の両方のコード・バリエーションを録音することをお勧めします。

トラックを選択すると、そのトラックに割り当てられたオリジナルのキー / コードが表示されます。録音したトラックはすべて、そのキー / コードで再生します。例えば、Acc1トラックのオリジナル・キー / コードがA7の場合、Acc1トラックを選択すると、他のトラックもすべてA7キー / コードで再生します。

**Note:** 全てのトラックのキー / コードが、録音されたデータに対して正しく設定していない場合、正しく再生されません。

**Note:** Guitar モードの場合、ルールが異なるので、上記の説明は当てはまりません。詳細については、190 ページの「メイン・ページ - Guitar Mode」を参照してください。

## NTT エリア

### NTT Type/Table (NTT タイプ / 表)

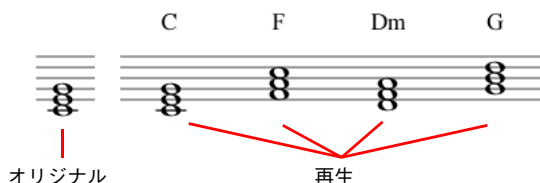
NTTはノート・トランスポーズ・テーブル (Note Transposition Table) といい、コルグのアレンジャー機能が、認識されたコードを音楽パターンに変換できるようにする最先端のアルゴリズムです。NTTは、コード・バリエーションのオリジナル・コードに完全には一致していないコードを認識したときに、アレンジャー機能がパターン・ノートをどのようにトランスポーズするかを定めたものです。例えば、Cメジャーのコード・バリエーションだけを録音した場合、鍵盤上でCメジャー7のコードが認識されると、アレンジャー機能は、足りないノート (この場合は7度の音) を鳴らすために、一部のノートをトランスポーズしなくてはなりません。

**Note:** ドラムまたはパーカッションのトラックでは、これらのパラメーターがグレー表示になり、選択することができません。

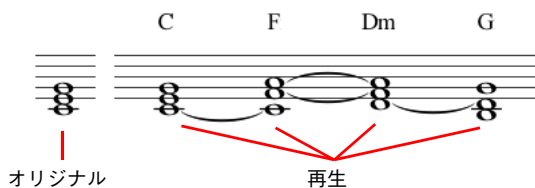
**Note:** NTT パラメーターは、スタイル・エレメントのトラックごとに個別にプログラムされています。

通常、NTTには2種類あります。

- **Parallel** を選択すると、ノートは Wrap Around パラメーターの設定範囲でトランスポーズを行います。このテーブルは、メロディー・パートに最適です。



- **Fixed** を選択すると、レガートでコード・チェンジがより自然になるように、移行するノートの数ができる限り抑えられます。これは、和音を使ったトラック（ストリングスやピアノなど）に最適です。



**Parallel/Root** 7th やメジャー 7th、メジャー 6th の入ったコードを弾いたときに、ルート音（C メジャーならば C）に、足りないノートにトランスポートされます。

**Parallel/Fifth** 7th やメジャー 7th、メジャー 6th の入ったコードを弾いたときに、5 度のノート（C メジャーならば G）を、足りないノートにトランスポートします。

NTT = Rootまたは5th  
で録音した場合  
(キー/コード = C)



NTT = Rootで  
Cm7を弾いた場合



NTT = 5thで  
Cm7を弾いた場合



**Parallel/i-Series**

オリジナルのパターンを「メジャー 7th」または「マイナー 7th」のコードでプログラムする必要があります。コルグの i シリーズのスタイルをロードすると、この選択肢が自動的に選択されます。

NTT = i-Series  
で録音した場合  
(キー/コード = Cmaj7)



NTT = i-Seriesで  
Cmajを弾いた場合



NTT = i-Seriesで  
C7を弾いた場合



**Parallel/No Transpose**

Style Play モードで弾いたコードのキーにあわせてトランスポートして再生しますが、コード・タイプには関係なくそのまま平行移動します。プリセット・スタイルや新規作成したスタイルのイントロ 1 とエンディング 1 の標準設定となっています。プリセット・スタイルのように、コード進行が録音されたイントロやエンディングではこの設定にします。

**Fixed/Chord** このテーブルでは、レガートでコード・チェンジがより自然になるように、移行するノートの数ができる限り抑えられます。和音を使用したトラック（ストリングスやピアノなど）に最適です。“Parallel” の設定とは反対に、オリジナルの和音は “Wrap Around”（伴奏トランスポート制限）の設定には従わず、演奏したコードの構成音をオリジナルの近辺で探します。

**Fixed/No Transpose**

Style Play モードでどのようなコードを弾いたとしても、トランスポートしません。Master Transpose キーを操作したときのみトランスポートします。

## Delete Note ボタン

トラックから1つのノート、または1つの打楽器のリズムのみを削除するときに使用します。例えば、スネアの音を削除するには、鍵盤の D2（スネアに該当するノート）を押しながらこのボタンをタッチします。

1. トラックを選択します。
2. Delete Note ボタンをタッチしたままにします。
3. START/STOP キーを押してスタイルを再生します。
4. 削除するノートを含んでいるところで、そのノートの鍵盤を押さえます。削除される最後のノートまで、押し続けます。
5. 削除が終わったら、Delete Note ボタンと鍵盤を離し、パネルの START/STOP キーを押してスタイルの再生を止めます。

**Note:** ノートがパターンの初めにあるときは、鍵盤のノートを押してスタイル演奏を始めてください。

## トラック・ボリューム / 状態エリア

### バーチャル・スライダー

画面上のバーチャル・スライダーをドラッグして、そのトラックの音量を変更します。別の方法として、トラックをタッチして選択し、VALUE ダイアルで値を変更することもできます。

### プレイ / ミュート / 録音アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音を出します。



ミュート：トラックを消音します。



録音：録音を開始すると、鍵盤や MIDI IN 端子からのノートを受信します。

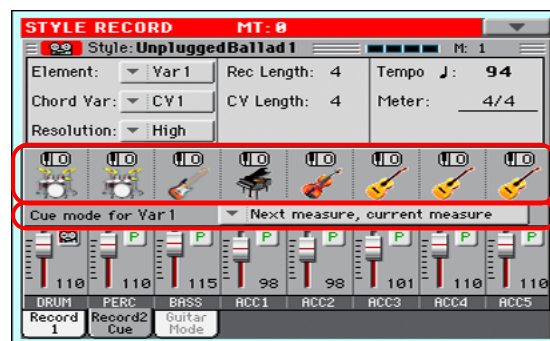
### トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。

Drum...Acc5 表示しているスタイル・トラックです。

## メイン・ページ - Record 2/Cue

（スタイルのみ）メイン・ページの Record 2/Cue タブをタッチして、このページを表示します。ほとんどのパラメーターは、“メイン・ページ - Record 1” と同じです。ここでは、各スタイル・トラックのサウンドとスタイル・エレメントのキュー・モードを確認、選択できます。



サウンド・エリア

キュー

## サウンド・エリア

8本のスタイル・トラックのサウンド・バンクとトランスポート値を表示します。

オクターブ・トランスポーズ・アイコン



サウンド・バンク・アイコン

### オクターブ・トランスポーズ・アイコン

(エディット不可) 各トラックのオクターブ単位のトランスポーズを表示します。各トラックは、このトランスポーズ値でエディットします。この値を変更する場合は、パネルのUPPER OCTAVEキーで設定します。または、Style Playモードの“Mixer/Tuning: Tuning”エディット・ページに移動します(88ページ参照)。この値は、スタイル設定に保存します。

### サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を図示したものです。最初にアイコンをタッチすると、対応するトラックが選択されます(詳細な情報は、選択したトラック情報エリアに表示します。前述の「メイン・ページ - Record 1」を参照)。もう一度このアイコンをタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

**Note:** Original Style SoundsパラメーターがStyle Playモードで選択していない場合、これらのサウンドは、パフォーマンスで選択したサウンドに置き換えることができます(83ページ参照)。

## キュー・エリア

### Cue mode for [スタイル・エレメント] (キュー・モードの選択)

パネル上のキーで、スタイル・エレメントを選んだときキーを押した後、どのタイミングで選択したスタイル・エレメントの演奏が始まるかを設定できます。この設定は、バリエーションとフィルのスタイル・エレメントに利用できます。

Immediate, first measure (選択時、先頭スタート)

スタイル・エレメントを選択したと同時に入り、最初の小節からスタートします。フィルのみに有効です。

Immediate, current measure (選択時、中間スタート)

スタイル・エレメントを選択したと同時に入り、その時の小節からスタートします。フィルのみに有効です。

Next measure, first measure

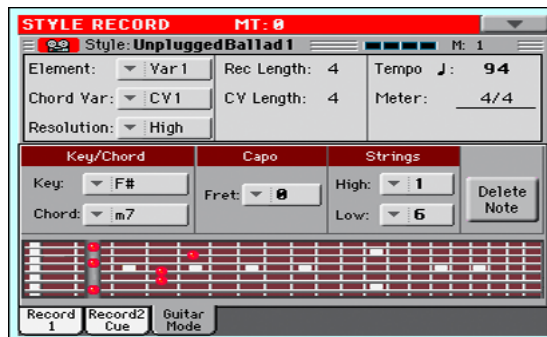
キーを押した次の小節に、このスタイル・エレメントの演奏が、最初の小節から始まります。この設定は、フィルとバリエーションのスタイル・エレメントに利用できます。

Next measure, current measure

キーを押した次の小節に、このスタイル・エレメントの演奏が、それまで演奏していたスタイル・エレメントの小節に合わせて途中から始まります。この設定は、バリエーションのスタイル・エレメントにのみ利用できます。

## メイン・ページ - Guitar Mode

メイン・ページで、ギター・トラックを選択しているときに、GuitarModeタブをタッチすると表示します。ここで、Guitarモードのプログラムを行います。



**Note:** このページに移動するには、トラック・タイプが“Gtr”のトラックである必要があります(206ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照)。ギター・トラックを選択していない場合、Guitar Modeタブはグレー表示のままで、選択できません。

**Note:** 外部のシーケンサーからギター・トラックをプログラムする場合は、ギター・トラックが正しいチャンネルに関連付けられていることを確認してください。GlobalからMIDIのMIDI IN Channelsページに移動し、対応するスタイル・トラック(通常は Acc1 ~ Acc5)を外部シーケンサーのギター・トラックの同じチャンネルに割り当てます。次に、Style RecordモードからStyle Track ControlsのType/Tension/Triggerページに移動し、トラック・タイプ(206ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照)を“Gtr”に設定します。

Guitarモードでは、MIDIプログラミングのギター・パートによくある、非現実で、音楽的にもいい加減なギターではなく、リアルなリズム・ギター・パートを簡単に作り出すことができます。ほんの少しの小節を録音するだけで、実際のギターのポジションに従ってコードが演奏されたかのような、リアルなリズム・ギター・トラックができあがります。これは、プログラムしたパターンを単純にトランスポーズしただけでは得られない音色です。

## レコーディング・オーバービュー

ギター・トラックのレコーディングは他のトラックのレコーディングとは異なり、必ずしもすべてのメロディー・ラインや伴奏パートのすべてのコードを演奏してレコーディングする必要はありません。ギター・トラックでは次のようなことが行えます：

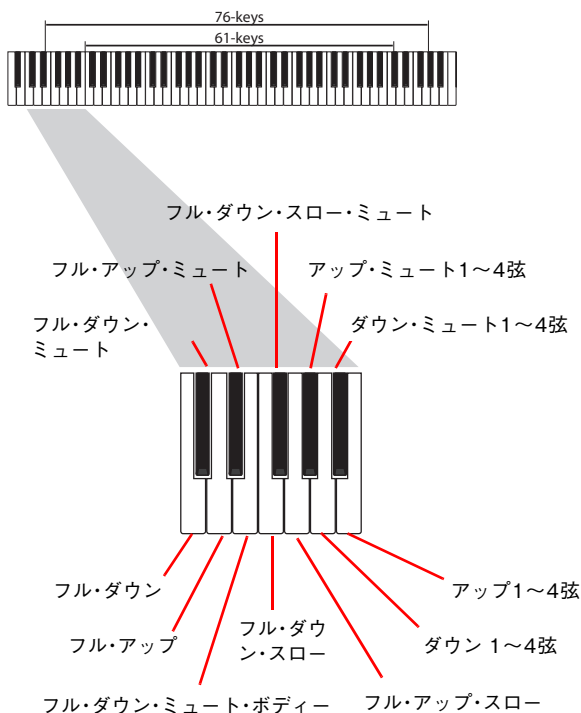
- ストローク・モードに対応するキー(鍵盤)を使ってギターをかき鳴らす。
- ギターの6本の弦に相当するキーを使ってアルペジオを弾いたり、ルートや5度のノートに対応する特殊なキーを使用したりします。
- RXノイズを演奏してパターンをさらにリアルにする。
- 伴奏トラックを使用せずに通常のパターンを作成し、短いメロディー・フレーズを演奏する。
- コード・シェイプ機能など細かなMIDIプログラミング機能を使用して、ギター演奏特有のニュアンスを引き出す。

次のセクションからは、ギター演奏のシミュレーションに有効な様々な機能をご紹介します。



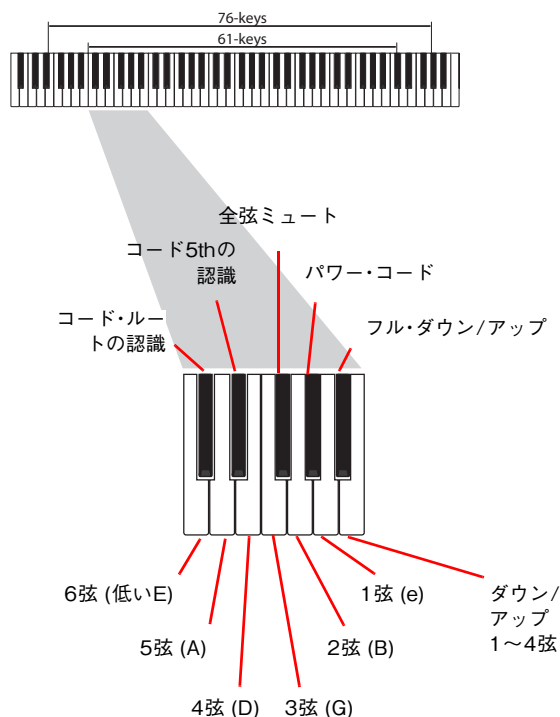
## ストローク・タイプの録音

C1からB1のオクターブを使って、ストローク・タイプを選択します。キーを押すと、ストローク・サンプルを簡単に試聴できます。



## 単弦演奏の録音

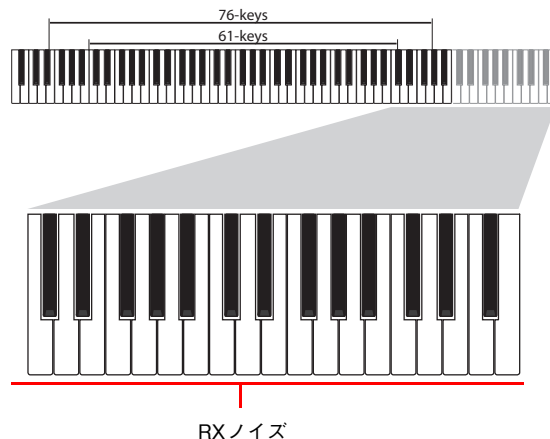
C2からB2のオクターブを使ってアルペジオやパワー・コードを演奏するための1弦または複数弦を選択します。C〜Aキーに割り当てられている6つのギター・コードで自由にアルペジオを演奏できます。それより上のキーでは、もっと速いサンプル・アルペジオを利用できます。C#キーには常にコードの根音が、D#キーには常に5度のノート音が割り当てられています。この2つのキーを使えば、いつでもアルペジオの一番低い音を演奏できます。



このオクターブのF#キーでは、全弦をミュートすることができます。

## RX ノイズの録音

一番高いオクターブの範囲が、RXノイズのトリガーに使われます。RXノイズとはボディを叩いた音や、弦を滑らす音などのストローク・タイプ、単弦の演奏以外のギターの発音になります。

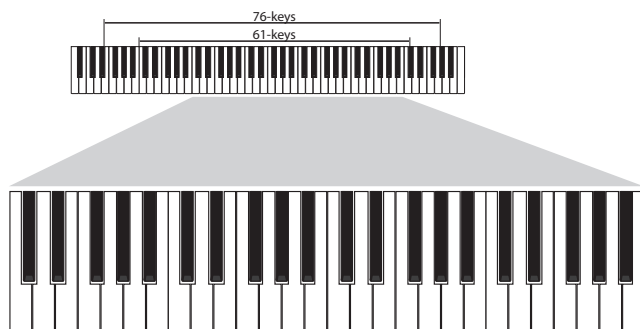


## カポ位置の設定

ストローク・タイプ、単弦の演奏、RXノイズに加え、カポ（カポタースト）の位置を設定することができます。カポを設定すると、コードの構成によっては、単弦の演奏で鳴らない場合がありますので注意してください。鳴っている弦と鳴っていない弦は、193ページの「ダイアグラム」の説明に従って確認できます。

## 通常パターンのレコーディングをする

ストロークやアルペジオとともに、伴奏トラックと同様の通常のパターンでもレコーディングできます（206ページの「Track Type（トラック・タイプ）」参照）。レコーディングするパターンがすべて短いメロディー的なフレーズ（例えばストローク・パターンの末尾に入るようなちょっとしたメロディックなフレーズ等）の場合は伴奏トラック（アカンパニメント：Acc）トラックとして保存されます。レコーディングできるパターンの音域は下図のとおりです。





## コード・シェイプをレコーディングする

MIDIメッセージを使用してより細かくコード・シェイプを指定することができます。以下の表にあるベロシティでC0の音程を演奏すると、それに応じて実際のギターで演奏するのと同様のポジションや弦によるコードを演奏させることができます。

Vel.	Range	from Str.	to Str.	Position
0	6 Strings	I	VI	0
1	6 Strings	I	VI	0
2	6 Strings	I	VI	1
3	6 Strings	I	VI	2
4	6 Strings	I	VI	3
5	6 Strings	I	VI	4
6	6 Strings	I	VI	5
7	5 Strings Bass	II	VI	0
8	5 Strings Bass	II	VI	1
9	5 Strings Bass	II	VI	2
10	5 Strings Bass	II	VI	3
11	5 Strings Bass	II	VI	4
12	5 Strings Bass	II	VI	5
13	5 Strings Treble	I	V	0
14	5 Strings Treble	I	V	1
15	5 Strings Treble	I	V	2
16	5 Strings Treble	I	V	3
17	5 Strings Treble	I	V	4
18	5 Strings Treble	I	V	5
19	4 Strings Bass	III	VI	0
20	4 Strings Bass	III	VI	1
21	4 Strings Bass	III	VI	2
22	4 Strings Bass	III	VI	3
23	4 Strings Bass	III	VI	4
24	4 Strings Bass	III	VI	5
25	4 Strings Middle	II	V	0
26	4 Strings Middle	II	V	1
27	4 Strings Middle	II	V	2
28	4 Strings Middle	II	V	3
29	4 Strings Middle	II	V	4
30	4 Strings Middle	II	V	5
31	4 Strings Treble	I	IV	0
32	4 Strings Treble	I	IV	1
33	4 Strings Treble	I	IV	2
34	4 Strings Treble	I	IV	3
35	4 Strings Treble	I	IV	4
36	4 Strings Treble	I	IV	5
37	3 Strings Bass	IV	VI	0
38	3 Strings Bass	IV	VI	1
39	3 Strings Bass	IV	VI	2
40	3 Strings Bass	IV	VI	3
41	3 Strings Bass	IV	VI	4
42	3 Strings Bass	IV	VI	5
43	3 Strings MiddleBas	III	V	0
44	3 Strings MiddleBas	III	V	1
45	3 Strings MiddleBas	III	V	2
46	3 Strings MiddleBas	III	V	3
47	3 Strings MiddleBas	III	V	4
48	3 Strings MiddleBas	III	V	5

Vel.	Range	from Str.	to Str.	Position
49	3 Strings MiddleTreble	II	IV	0
50	3 Strings MiddleTreble	II	IV	1
51	3 Strings MiddleTreble	II	IV	2
52	3 Strings MiddleTreble	II	IV	3
53	3 Strings MiddleTreble	II	IV	4
54	3 Strings MiddleTreble	II	IV	5
55	3 Strings Treble	I	III	0
56	3 Strings Treble	I	III	1
57	3 Strings Treble	I	III	2
58	3 Strings Treble	I	III	3
59	3 Strings Treble	I	III	4
60	3 Strings Treble	I	III	5
61	2 Strings Bass	V	VI	0
62	2 Strings Bass	V	VI	1
63	2 Strings Bass	V	VI	2
64	2 Strings Bass	V	VI	3
65	2 Strings Bass	V	VI	4
66	2 Strings Bass	V	VI	5
67	2 Strings MiddleBas	IV	V	0
68	2 Strings MiddleBas	IV	V	1
69	2 Strings MiddleBas	IV	V	2
70	2 Strings MiddleBas	IV	V	3
71	2 Strings MiddleBas	IV	V	4
72	2 Strings MiddleBas	IV	V	5
73	2 Strings Middle	III	IV	0
74	2 Strings Middle	III	IV	1
75	2 Strings Middle	III	IV	2
76	2 Strings Middle	III	IV	3
77	2 Strings Middle	III	IV	4
78	2 Strings Middle	III	IV	5
79	2 Strings MiddleTreble	II	III	0
80	2 Strings MiddleTreble	II	III	1
81	2 Strings MiddleTreble	II	III	2
82	2 Strings MiddleTreble	II	III	3
83	2 Strings MiddleTreble	II	III	4
84	2 Strings MiddleTreble	II	III	5
85	2 Strings Treble	I	II	0
86	2 Strings Treble	I	II	1
87	2 Strings Treble	I	II	2
88	2 Strings Treble	I	II	3
89	2 Strings Treble	I	II	4
90	2 Strings Treble	I	II	5

## イントロ 1、エンディング 1 用のキー / コードを指定する

パターンのレコーディング時はKeyやChordパラメーターの設定に従ってレコーディングされますが、実際にこのパラメーターが演奏上で使用されるのはスタイル・エレメントのうちIntro 1やEnding 1を演奏する時のみです。その他のスタイル・エレメントはコード認識機能で認識されたコードに沿って演奏されます。

イントロ1やエンディング1（コード・バリエーション1や2のコード）にみられるように、コード進行のあるCVを録音する際、最も低いMIDIのオクターブのキーを使用してコード進行を入力します。

次の表のようにベロシティ値を使ってコード・タイプが入力されます。

Vel.	Chord Type	Vel.	Chord Type
1	Major	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th
5	Suspended 4th	6	Suspended 2nd
7	Major 7th suspended 4th	8	Minor
9	Minor 6th	10	Minor 7th
11	Minor 7th flatted 5th	12	Minor major 7th
13	Dominant 7th	14	7th flatted 5th
15	7th suspended 4th	16	Dimished
17	Diminished major 7th	18	Augmented
19	Augmented 7th	20	Augmented major 7th
21	Major w/o 3rd	22	Major w/o 3rd and 5th
23	Flatted 5th	24	Diminished 7th

## パターンの再生

Style Playモードの場合、録音されたギター・パターンは、鍵盤で認識されたコードに従ってトランスポートします。トランスポートは、選択したポジションやストローク・タイプなどのプログラム・パターンに依存します。

## Guitar モード・パラメーター

ここでは、Guitarモード・ページのパラメーターについて詳しく説明します。

### Key/Chord (キー / コード)

トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。このパラメーターは、他のトラックの場合とは異なる方法で動作します。他のトラックの場合、この値はNTTのトランスポートで使われるリファレンス・キーですが、ギター・トラックの場合、コード進行のあるイントロ1やエンディング1のスタイル・エレメントに含まれるコード・バリエーションを録音するか、それ以外のコード・バリエーションを録音するかによって異なります。

- ・ イントロ1とエンディング1では、コード進行のリファレンス・キーとしてこのコードを使用します。
- ・ それ以外（コード進行を録音していない）のすべてのコード・バリエーションでは、録音時の試聴にのみ、このコードを使用します。Style Playモードで再生する場合、鍵盤で弾いたコードに合わせてトランスポートします。

### Capo - Fret

カポ（イタリア語で「capotasto」、つまり「指板の先頭」）は、ギターの指板に装着される取り外し可能なバーで、すべての弦のピッチをまとめて上げるために使われます。カポを使用すると、弦が短

くなるので、サウンドとコード・ポジションが変わります（ただし、コード・シェイプは変わりません）。

- 0 オープンで、カポを使用しない。
- I...X カポタストを装着するフレット位置です（“I” は1フレット、“II” は2フレットという要領です）。

### Strings High/Low

このパラメーターで演奏する弦を選択します。

- 1...6 1～6 弦。

### ダイヤグラム

ダイヤグラムは、コードがどのように構成されているかを指板に表示します。各シンボルの意味は、下記のとおりです。

- 赤点 指で押さえた弦（演奏するノート）。
- 白点 5度音、D#2キーで演奏します。
- X 演奏しない、またはミュート。
- ライト・グレーの線 バレー（全弦をセーハ。カポが自由に移動する状態と同じ）。
- ダーク・グレーの線 カポ。

## スタイル/パッド録音手順

スタイル/パッドの録音には、リアルタイムとステップの2つの異なる方法があります。

- ・ リアルタイム録音では、実際の演奏のスタイル・パターンをそのまま録音することができます。
- ・ ステップ録音の場合、トラックごとにノートやコードを1つずつ入力して新しいスタイルを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

また、コンピューターでスタイルをプログラムし、それをインポート機能（208ページの「Import: Import SMF」参照）で読み込むこともできます。

### 録音の準備



1. 既存のスタイル / パッドをエディットするときは、それを選択してください。
2. RECORDキーを押して、Style/Pad Recordモードに入ります。現在のスタイル/パッドか、新しいスタイル/パッドのどちらかを選択するように要求するメッセージが表示されます。  
現在のスタイル / パッドをエディット、または既存のものを基に新しいスタイル / パッドを作るときは、“Record/Edit Current Style” または “Record/Edit Current Pad” を選択します。新しいものを1から作成する場合は、“Record New Style/Pad” を選択します。
3. どちらかを選択して OK ボタンをタッチすると、Style/Pad Recordモードのメイン・ページが表示されます。
4. Element（スタイル・エレメント）パラメーター（スタイルのみ）とChord Var（コード・バリエーション）パラメーターを

選択して、録音またはエディットするコード・バリエーションを選択します。

**Note:** スタイル・エレメントとコード・バリエーション、および一般的なスタイル / パッド構成の詳細については、183 ページの「スタイルの構造」、184 ページの「パッドの構造」を参照してください。

5. Rec Length (録音の長さ) パラメーターで、録音するパターンの長さ (小節) を設定します。
6. Meter パラメーターで、スタイル・エレメントの拍子を設定します。  
**Note:** このパラメーターをエディットできるのは、Style Record モードに入るときか、空のスタイル・エレメントをエディットするときに “Record New Style” を選択した場合だけです。
7. Tempo パラメーターを選択して、テンポを設定します。
8. (スタイルのみ) Record 2 タブをタッチして、サウンド・エリアを表示します。ここで、適切なサウンドを各スタイル・トラックに割り当てることができます。
9. 必要に応じて、オクターブ・トランスポーズをトラックごとに設定してください。  
**Note:** オクターブ・トランスポーズは、アレンジャー機能ではなく、鍵盤で入力したノートに対してのみ有効です。
10. このときに、リアルタイム録音を行う場合は、下記の “リアルタイム録音手順” を参照してください。ステップ録音を行う場合は、194 ページの「ステップ録音手順」を参照してください。

## リアルタイム録音手順

1. 録音するトラックを選択します。状態アイコンを「録音」にします (詳細については、189 ページの「トラック・ボリューム / 状態エリア」参照)。  
**Note:** Style/Pad Record モードに入ると、最後に選択されたトラックが自動的に録音状態になっています。Style/Pad Record モードに入ってから START/STOP キーを押すと、すぐに録音を始めることができます。  
録音する前に自分のパートをリハーサルすることができます。
  - ・ そのパート用に割り当てたトラックの状態アイコンを何度かタッチし、 (ミュート) にします。
  - ・ 他のトラックが既に録音されていれば、START/STOP キーを押して再生し、それに合わせて鍵盤上で練習します。
  - ・ 練習が済んだら、START/STOP キーを押してアレンジャー機能を停止し、状態アイコンを  (録音) に戻します。
2. 状態アイコンが「録音」のときに START/STOP キーを押して、録音を開始します。実際に録音が始まる前に、A1 小節のカウント・ダウンが入ります。録音が始まったら自由に演奏してください。Rec Length パラメーターの値によっては、パターンが数小節続いてから、最初の小節に戻ります。

録音はオーバー・ダビングなので、任意のノートを追加することができます。ドラムやパーカッションのトラックで、複数の打楽器を重ねて録音する場合に便利です。

**Note:** 録音中は、トラックのキーボード・レンジ (205 ページの「Style Element Track Controls: Keyboard Range」参照) が無視され、ノートが鍵盤全域で録音、演奏できるようになります。Local パラメーター (145 ページの「Local Control On」参照) も自動的にオンになり、鍵盤で演奏できるようになります。

3. 録音が済んだら、START/STOP キーを押してアレンジャー機能を停止します。別のトラックを選択し、各コード・バリエーションの録音を続けてください。

**Note:** アレンジャー機能が停止しているときにのみ、別のトラックを選択できます。

4. コード・バリエーションの録音が済んだら、別のコード・バリエーションやスタイル・エレメント (スタイルのみ) を選択して、スタイル全体の録音を行います。
5. 新しいスタイル / パッドの録音がすべて済んだら、ページ・メニューから “Write Style/Pad” を選択し、Write Style/Pad ダイアログ・ボックス (211 ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照) を開いてメモリーに保存します。  
変更を保存せずに Style/Pad Record モードから出るには、ページ・メニューで “Exit from Record” を選択するか、RECORD キーを押します。

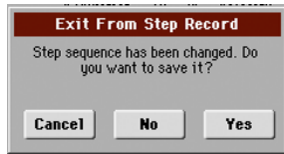
## ステップ録音手順

1. Overdub Step Record モードに入るには、Style/Pad Record モードのメイン・ページで、ページ・メニューから “Overdub Step Recording” を選択します。
2. Pos パラメーターは、現在の位置を示します。
  - ・ この位置にノートまたはコードを挿入したくない場合は、手順 4 に従って休符を挿入してください。
  - ・ 現在の小節の残りの拍 (ビート) に休符を入れて、次の小節に進むには、画面の Next M. ボタンをタッチします。
3. ステップ値を変更するには、画面の “Step Time (イベントの長さ)” エリアを使用します。
4. 現在の位置に、音符、休符、コードを挿入します。
  - ・ 1 つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを弾きます。ステップ値が、挿入されるノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、Duration (持続時間) パラメーターと Velocity (ベロシティ) パラメーター (213 ページ参照) をエディットします。
  - ・ 休符を挿入するには、画面の Rest ボタンをタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
  - ・ 1 つ前のノートとタイでつながるには、画面の Tie ボタンをタッチします。ノートが挿入され、1 つ前の同じ音名のノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。
  - ・ コードまたはもう 1 つのノートを挿入するには、117 ページの「複数音の挿入」を参照してください。
5. 新しいイベントを挿入してから、画面の Back ボタンをタッチして戻ると、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。
6. パターンの終わりに到達すると、“End of Loop (ループの終了)” というイベントが表示され、[001.01.000] の位置から録音が再開します。パターンの長さを越えて挿入されたノートは、パターンの全長に合うように短縮されます。

このときに、overdub モードで新しいイベントを続けて挿入できます (既に挿入しているイベントは削除されません)。これは、ドラムやパーカッションのトラックを録音中に、最初の録音でベース・ドラムを、次の録音でスネア・ドラムを、その次の録音でハイハットやシンバルを録音するときなどに便利です。

7. 録音が終わったら、終了するために画面のDoneボタンをタッチします。

変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンをタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しないときは、No ボタンをタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するときは、Yes ボタンをタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

8. Style/Pad Recordモードのメイン・ページに戻ったら、すべてのトラックの状態アイコンを「再生」にして、START/STOP キーを押せば、スタイルを試聴できます。START/STOPキーをもう一度押すと、再生が停止します。
9. Style/Pad Recordモードのメイン・ページのページ・メニューの“Write Style”または“Write Pad”でメモリーに保存するか（211ページの“Write Style/Padダイアログ・ボックス”参照），“Exit from Record”で変更をキャンセルし、Style/Pad Recordモードを終了します。

## ステップ録音でのコード、和音の挿入

本機ではトラックにノートを1つ1つ挿入しなければいけない、ということはありません。コードや2音を挿入する方法はいくつかあります（117ページの「複数音の挿入」を参照）。

## エディット・メニュー

ステップ録音以外の任意のページでMENUキーを押すと、画面にStyle RecordモードまたはPad Recordモードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチすると、各Recordモードのさまざまなエディット・セクションに移動できます。

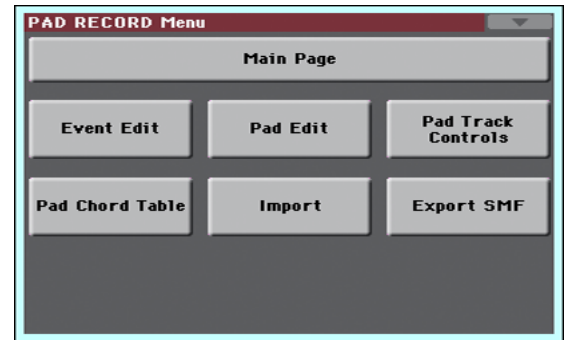
エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。メイン・ページに戻る場合は、EXITキーを押します。または、エディット・メニュー画面のMain Pageボタンをタッチして、戻ることもできます。

エディット・ページでEXITキーを押すと、各モードのメイン・ページに戻ります。

Style Recordメニュー



Pad Recordメニュー



**Note:** スタイルまたはパッドの再生中は、メイン・ページ（186ページ参照）から、エディット・セクション・ページに移動することはできません。再生を止めてから、MENU キーを押してください。

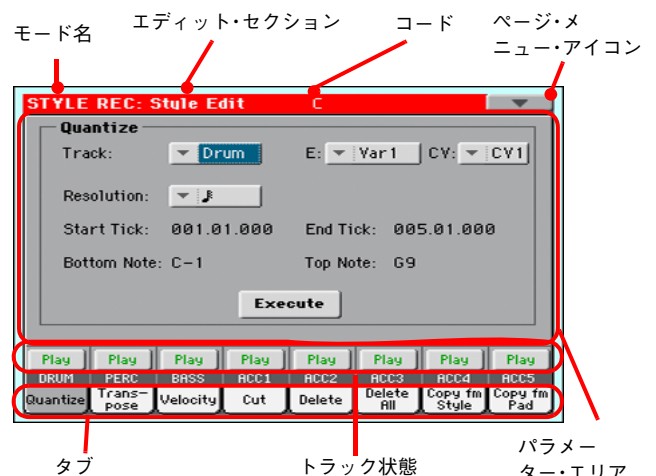
**Note:** スタイルまたはパッド再生中に、エディット・セクションのページ（Quantize、Transpose、Velocity、Delete）から別のページ（または別のページからエディット・セクションのページ）に切り替えると、再生が自動的に停止します。

## エディット・ページの構造

多くのエディット・ページで、共通に表示しているパラメーターが存在します。



いくつかのページは、独自のパラメーターで構成されています。





## モード名

現在のモードがStyle RecordモードまたはPad Recordモードであることを示しています。

## エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はエディット・メニュー（195ページの「エディット・メニュー」参照）のボタンの内の1つと一致します。

## コード

（スタイルのみ）コードのエディット。

## 選択したスタイル・エレメント

（スタイルのみ）Style Recordモードでは、エディット中は常に選択中のスタイル・エレメントを表示します。

## ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー（210ページの「ページ・メニュー」参照）が表示されます。

## パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、198ページからのセクションごとの説明を参照してください。

## トラック状態

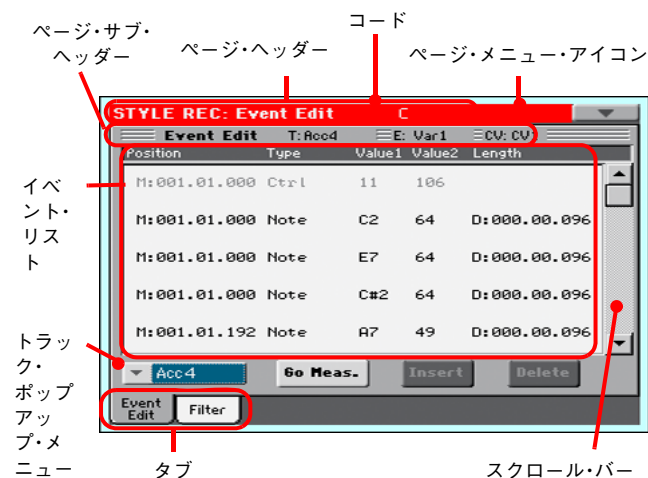
エディットするトラックのミュート/プレイを切り替えます。

## タブ

エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。

# Event Edit: イベント・エディット

選択したコード・バリエーションのMIDIイベントを1つずつエディットできるページです。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さ（ベロシティ）などを変えることができます。イベントの詳細なエディット手順については、197ページの「イベントのエディット手順」を参照してください。



## ページ・ヘッダー

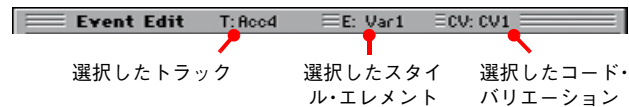
186ページの「ページ・ヘッダー」参照。

## ページ・メニュー・アイコン

アイコンをタッチしてページ・メニューを開きます（210ページの「ページ・メニュー」参照）。

## ページ・サブ・ヘッダー

ここには、ソングに関して現在エディット対象となっているトラックの情報の一部を表示します。



## 選択したトラック

（スタイルのみ）エディット中のトラックの名前です。トラック・ポップアップ・メニューからスタイル・トラックのうちの1つを選択します。

## SE/CV（スタイル・エレメント / コード・バリエーション）

選択したスタイル・エレメント（スタイルのみ）とコード・バリエーションです。このパラメーターは、エディットできません。スタイル・エレメントとコード・バリエーションを変更するには、EXITキーを押してStyle RecordモードまたはPad Recordモードのメイン・ページ（186ページの「メイン・ページ - Record 1」参照）に戻ってください。

## イベント・リスト

イベント・リストには、選択したスタイル・エレメント内の選択トラックに含まれる、すべてのイベントを表示します。

表示しきれていないところを開覧するには、スクロール・バーを使ってください。また、SHIFTキーを押しながらVALUEダイヤルを使ってスクロールすることもできます。

選択するイベント表示をタッチすると表示が反転表示になり、そのパラメーターがエディット可能になります。

## Position（イベントの位置）

画面に表示しているイベントの位置で、「aaa.bb.ccc」という形式で表します。

- 「aaa」は小節の位置です。
- 「bb」は拍の位置です。
- 「ccc」はチックの位置です（1/4 ビート = 384 チック）。

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を変更します。以下のどちらの方法でも位置を変更することができます。

- パラメーターを選択（反転表示）してから、VALUE ダイヤルで値を変えます。
- パラメーターを選択（反転表示）してから、もう一度タッチします。数字入力パッドが表示されます。ポジションの値を、ドットで3つに区切って入力します。値の先頭のゼロは、省略することができます。例えば、ポジション002.02.193は「2.2.193」と入力します。また、002.04.000は「2.4」と入力します。小節の先頭002.01.000に移動するときは、単に「2」と入力します。

## Type、Value 1、Value 2（タイプ、値1、値2）

表示されるイベントのタイプと値です。選択したイベント・タイプによって、値の表示内容は変わります。このパラメーターは、パターンの始めの「CC#11」（エクスプレッション）イベント（グレー表示でエディットできません）に加え、トラックの最後に到達すると、「End Of Track」マークが表示されます。



イベント・タイプを変更するには、Typeパラメーターをタッチ（反転表示）してから、VALUEダイヤルで別のイベント・タイプを選択します。一組の初期値が、自動的にイベントに割り当てられます。

イベントの値を変更するには、対応するパラメーターをタッチ（反転表示）してから、VALUEダイヤルを使用します。

### Length（イベントの長さ）

選択しているノート・イベントの長さです。Positionパラメーターと同じ形式で表します。ノート・イベントの場合にのみ有効です。

**Note:** 長さ「000.00.000」を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。

### スクロール・バー

表示しきれないリストのイベントを表示する場合に使います。SHIFTキーを押しながらVALUEダイヤルを使って表示することもできます。

## その他のエレメント

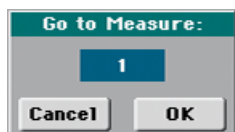
### トラック・ポップアップ・メニュー

このポップアップ・メニューで、現在のコード・バリエーション内でエディットするトラックを選択します。

Drum...Acc5 スタイル・トラックです。

### Go Meas.（小節の移動）

スタイルが動作していないときに、このボタンをタッチすると、Go to Measureダイアログ・ボックスが表示されます。



このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、OKボタンをタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

### Insert（イベントの挿入）

このボタンをタッチすると、現在Positionパラメーターを表示している位置に、新しいイベントを挿入します。初期値は、Ev = Note、Pitch = C4、Velocity = 100、Length = 192です。

### Delete（イベントの削除）

このボタンをタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

## イベントのエディット手順

以下はイベントの一般的なエディット手順です。

1. エディットするスタイルまたはパッドを選択し、RECORDキーを押します。“Current Style”または“Current Pad”を選択してOKボタンをタッチします。

Style Record モードのメイン・ページが表示されます。

2. Element（スタイル・エレメント）パラメーター（スタイルのみ）やChord Var（コード・バリエーション）パラメーターを選択します。

**Note:** スタイル・エレメントとコード・バリエーション、および一般的なスタイル構成の詳細については、183 ページの「スタイルの構造」を参照してください。

3. MENUキーを押して、メニュー・リストからEvent Editセクションを選択します。

イベント・エディット・ページが表示されます（詳細については、196 ページの「Event Edit: イベント・エディット」参照）。

4. START/STOPキーを押して、選択したコード・バリエーションを試聴します。

START/STOP キーをもう一度押すと、再生が停止します。

ただし、ここではコード・スキャンは機能していないので、オリジナルのキーとコードで聞くことになります。

5. Filterタブをタッチしてフィルター・ページを表示し、表示したいイベント・タイプのフィルターをオフに設定します（チェックを外します）。

詳細については、198 ページの「Event Edit: Filter」を参照してください。

6. Event Editタブをタッチしてイベント・エディット・ページに戻ります。

7. （スタイルのみ）トラック・ポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します（197ページの「トラック・ポップアップ・メニュー」参照）。

（手順 2 で選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーション内の）選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。

8. コード・バリエーションの最初にある一部のイベントは、（終了ポイントを示す）「End Of Trk」イベントと同様にエディットできず、グレー表示になっています。

9. スクロール・バーを使って、さまざまなイベントを確認します。

10. 画面をタッチして、エディットするイベントを選択します。

通常はノートの項目をエディットします。

M: 001.01.000 Note C#2 64 D: 000.00.096

イベント・タイプや値の詳細については、196 ページの「Event Edit: イベント・エディット」を参照してください。

11. イベントをエディットします。

- ・ M パラメーターを選択します。VALUE ダイヤルを回して、イベントのポジションを変更します。

- ・ Type パラメーターを選択します。VALUE ダイヤルを回してイベント・タイプ、値 1、値 2 を変更できます。

- ・ Note イベントを選択した場合は、Length パラメーターを選択し、VALUE ダイヤルを回してイベントの長さを変更します。

12. 異なる小節に移動する場合は、Go Meas.ボタンを使用します（197ページの「Go Meas.（小節の移動）」参照）。

13. 手順4で説明したように、START/STOPキーを押してコードをいくつか弾いてみると、変更後のパターンを試聴できます。START/STOP キーをもう一度押すと、パターンの再生が停止します。

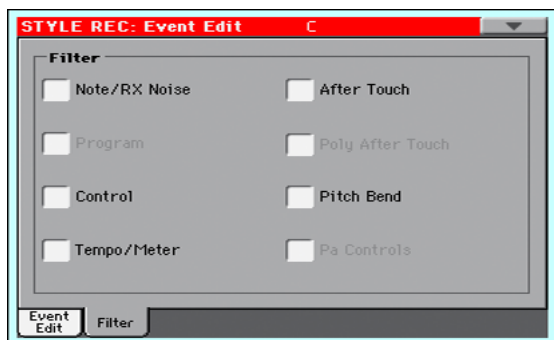
14. INSERTボタンで、現在反転表示になっているパラメーターの位置にイベントを挿入できます（初期値に設定されたNoteイベントが挿入されます）。

DELETE ボタンをタッチすると、選択しているイベントが削除されます。

15. エディットが終わったら、必要に応じて手順7へ戻り、別のトラックのエディットを行ってください。
  16. 現在選択しているコード・バリエーションのエディットが終わったら、必要に応じてEXITキーを押してメイン・ページに戻り、手順2で別のコード・バリエーションを選択してエディットを行います。
  17. 全体のエディットが終わったら、メイン・ページのページ・メニューから“Write Style”または“Write Pad”を選択してダイアログ・ボックス（211ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照）を表示するか、“Exit from Record”を選択して変更内容をキャンセルします。
    - ・ **T**（テキスト・エディット）ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力し、OKボタンをタッチして確定します。
    - ・ スタイルまたはパッドの保存先を選択します。選択した位置にある名前が、バンク・ナンバーの後に表示されます。
- Warning:** 既存のスタイルまたはパッドを選択して保存を実行すると、それまでであったものの削除され、新しいスタイルまたはパッドがその位置に入ります。既存のものを削除したくない場合は、上書きしてしまう前に必ずデバイスに保存してください。
18. OK ボタンをタッチして、本体内蔵メモリーに保存するか、CANCEL ボタンをタッチして変更内容をすべてキャンセルし、各Recordモードのメイン・ページに戻ります。
  19. OKボタンをタッチすると、「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、OKボタンをタッチして確定するか、NoボタンをタッチしてWrite StyleまたはWrite Padダイアログ・ボックスに戻ります。

## Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。



表示するイベント・タイプは、フィルターをオフにして（チェックを外して）ください。

**Note:** イベントの中にはグレー表示になっていてエディットできないものがあります。これは、そのイベントがスタイル内ではエディットできないためです。

Note/RX Noise

ノートとRXノイズです。

Control

コントロール・チェンジ・イベントです。スタイルやパッドでは、以下のコントロール・チェンジ・ナンバーのみを使用できます。

コントロール機能	CC# (コントロール・チェンジ・ナンバー)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression <sup>(a)</sup>	11
CC#12	12
CC#13	13
Ribbon	16
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

(a). エクスプレッション・イベントは、開始位置 (001.01.000) に挿入できません。エクスプレッションの値は、既にスタイル・エレメントの初期値のヘッダー・パラメーターの中にあります。

Tempo/Meter

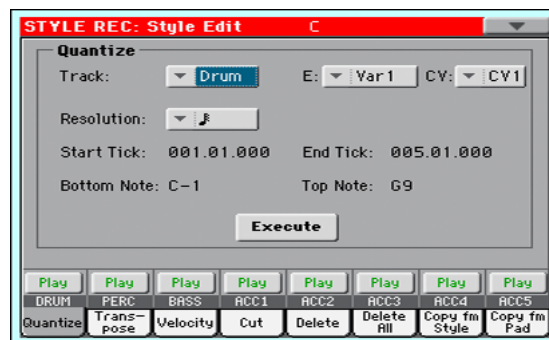
テンポと拍子の変更です（マスター・トラックのみ）

Pitch Bend

ピッチ・ベンド・イベントです。

## Style/Pad Edit: Quantize

録音後に、タイミングが合っていない部分を直したり、グルーブ感を出したりするために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

### Track (トラック)

（スタイルのみ）トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

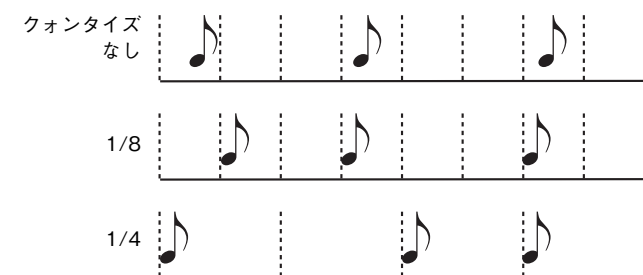
Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

### E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント（スタイルのみ）とコード・バリエーションを設定します。

### Resolution (レゾリューション)

録音後の分解能を設定します。例えば、(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸に移動します。(1/4)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/4のグリッド軸へ移動します。



♩ (1/32)... ♩ (1/4)

グリッドの分解能を音符で設定します。「b ~ f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3 連符を示します。

### Start/End Tick (開始 / 終了位置)

クオンタイズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

### Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

クオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。

**Note:** このパラメーターは、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックを選択したときにのみ設定できます。

### Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

### プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

**Play** プレイ：トラックの音が出力されます。

**Mute** ミュート：トラックを消音します。

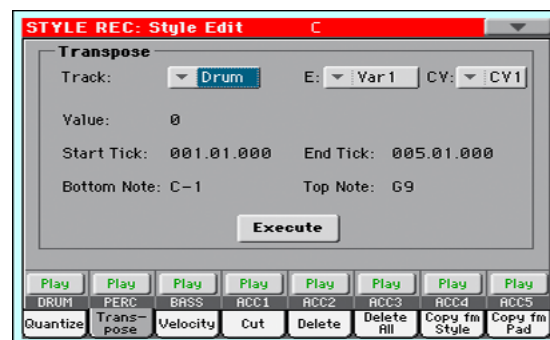
### トラック名

プレイ/ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

## Style/Pad Edit: Transpose

選択したトラックのトランスポーズをします。

**Note:** トランスポーズ後、Style Record モードのメイン・ページ (186 ページ参照) の Key/Chord (キー / コード) パラメーターを必ず再調整してください。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

### Track (トラック)

トラックを選択します。

**All** Drum モードで設定されたトラック (ドラム・トラックやパーカッション・トラックなど) を除く、すべてのトラックを選択します。選択したコード・バリエーション全体がトランスポーズされます。

**Drum...Acc5** 1 つのトラックを選択します。

### E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

### Value (トランスポーズ値)

トランスポーズ値 (±127 半音) を設定します。

### Start/End Tick (開始 / 終了位置)

トランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

### Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

トランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。ドラム・キットでは各楽器が異なるノートに割り当てられているので、パーカッション系の楽器をトランスポーズすると、そのパートが別の楽器の音に変わってしまいます。

### Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

### プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

**Play** プレイ：トラックの音が出力されます。

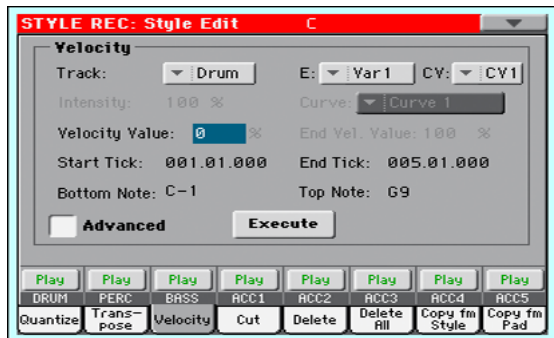
**Mute** ミュート：トラックを消音します。

### トラック名

プレイ/ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

## Style/Pad Edit: Velocity

選択トラックのベロシティ（ダイナミクス）値を設定するページです。ベロシティ・ページには、Advanced モードがあります。Advancedモードでは、設定範囲でベロシティのカーブを選択できます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトを作る場合に役立ちます。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

**Note:** エディット中のトラックに RX サウンドが割り当てられる場合、RX サウンドは異なるベロシティ値によってトリガーされる複数の異なるレイヤーでできている都合上、発音されるサウンドが変わる可能性もあります。

高いレベルのレイヤーに低いベロシティの値を選択すると、レベルが急上昇した直後に0にフェード・アウトされる場合があります。

### Track (トラック)

(スタイルのみ) トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。選択したコード・バリエーション全体のすべてのノートのベロシティが変更されます。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

### E/CV (スタイル・エレメント/コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

### Value (変化値)

ベロシティの変化値 (±127) を設定します。

### Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ベロシティ変更の対象となる範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

### Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ベロシティ変更の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。

### Advanced (上級機能)

チェックを付けるとAdvancedモードに入り、Intensity、Curve、Start Vel. Value、End Vel. Valueパラメーターをエディットすることができます。

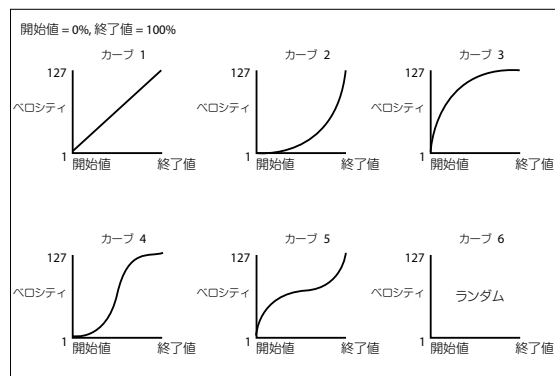
### Intensity (強さ)

(Advancedモードの場合のみ) “Curve(カーブ)” で設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

0...100 (%) 強さの値。0 (%) に設定した場合、ベロシティは変化しません。100 (%) に設定した場合、すぐに “Curve” で選択したカーブになります。

### Curve (カーブ)

(Advancedモードの場合のみ) ベロシティ・カーブを6種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



### Start/End Vel. Value (開始終了ベロシティ)

(Advancedモードの場合のみ) 選択範囲の開始チックと終了チックにおけるベロシティの変化を設定します。

0...100 ベロシティの変化をパーセントで設定します。

### Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

### プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出力されます。



ミュート：トラックを消音します。

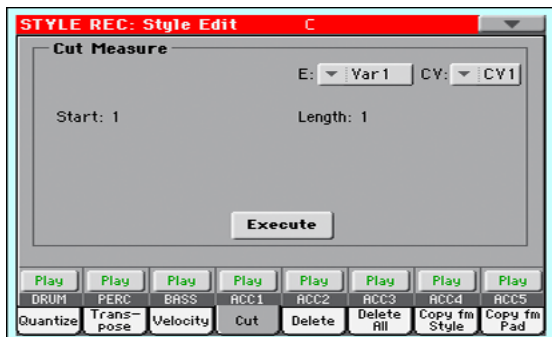
### トラック名

プレイ/ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。



## Style/Pad Edit: Cut

選択したコード・バリエーションから1小節（または一連の小節）をすぐに削除できます。削除された小節以降のイベントは前に移動します。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

### E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

### Start (開始小節)

削除される最初の小節です。

### Length (小節の長さ)

削除される小節数です。

### Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

### プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出力されます。

ミュート: トラックを消音します。

### トラック名

プレイ/ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

## Style/Pad Edit: Delete

スタイルまたはパッドからMIDIイベントを削除します。この機能を実行しても、パターンから小節が削除されるわけではありません。小節全体を削除する場合は、Cut機能 (201ページの「Style/Pad Edit: Cut」) を使用します。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

### Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。削除すると、選択したコード・バリエーションは空になります。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

### E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

### Event (イベント・タイプ)

削除するMIDIのイベント・タイプを選択します。

All すべてのイベントを削除します。この機能を実行しても、コード・バリエーションから小節が削除されるわけではありません。

Note 選択した範囲のノートを手で削除します。

Dup.Note 重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に2つある場合、ベロシティの低いノートの方が削除されます。

After Touch アフタータッチ・イベントを削除します。

Pitch Bend ピッチ・ベンド・イベントを削除します。

Prog.Change プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ #00 (バンク・セレクト MSB) と #32 (バンク・セレクト LSB) は削除されません。

**Note:** このタイプのデータは録音中に自動削除されます。

Ctl.Change すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます (例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。

CC00/32...CC127

1つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2つ1組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など) はMSB/LSBバンドルです。

**Note:** 一部のCCデータは録音中に自動削除されます。削除されないデータについては、186ページの「記録されるイベントのリスト」を参照してください。

### Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ノートを削除する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

### Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。

**Note:** このパラメーターは、“All” または “Note” を選択したときのみ設定できます。

### Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

### プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出力されます。



Mute

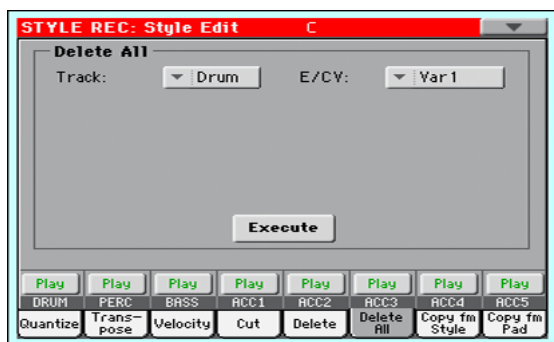
ミュート：トラックを消音します。

**トラック名**

プレイ/ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

## Style/Pad Edit: Delete All

選択したスタイル・エレメントまたはコード・バリエーション、あるいはスタイル全体をまとめて削除して、パラメーターを初期値にリセットします。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

**Track (トラック)**

(スタイルのみ) トラック選択時に使用します。

All 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。

Drum...Acc5 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックをコピーします。

**E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)**

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

All スタイル・エレメントをすべて (つまりスタイル全体) 選択します。E/Track=All および CV=All の場合、スタイル全体が削除され、すべてのパラメーターが初期値にリセットされます。

Var1...CountIn

1 つのスタイル・エレメントを選択します。

V1-CV1...C1-CV2

1 つのコード・バリエーションを選択します。

**Execute ボタン**

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

**プレイ / ミュート・アイコン**

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

Play

プレイ：トラックの音が出力されます。

Mute

ミュート：トラックを消音します。

**トラック名**

プレイ/ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

## Style/Pad Edit: Copy from Style

同じスタイル内、または異なるスタイル間で、トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントをコピーするページです。また、スタイル全体をコピーすることができます。

**Warning:** コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるため、ご注意ください。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

**Note:** あまりに多くのイベントを同一チェック上にコピーすると、「Too many events!」(イベントが多すぎます!) というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

**Note:** 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないで、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

**From Style (コピー元のスタイル)**

トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントのコピー元のスタイルを選択します。Selectボタンをタッチして、スタイル選択ウィンドウでスタイルを選択します。

**From...To E/CV (コピー元 / コピー先のエレメント / コード・バリエーション)**

コピー元とコピー先のスタイル・エレメント (スタイルのみ) またはコード・バリエーションを選択します。

**Note:** 任意のバリエーションと他のスタイル・エレメントとの間でコピーはできません。エレメントが違くと、構造が異なるからです。

All スタイル・エレメントをすべて (つまりスタイル全体) コピーします。これを選択すると、コピー先が "All" に自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

Var1...End2 1 つのスタイル・エレメントをコピーします。

V1-CV1...E2-CV2

1 つのコード・バリエーションをコピーします。

**From...To Track (コピー元 / コピー先のトラック)**

コピー元とコピー先のトラックを選択します。パターンを強調するためにトラックを二重にすることもできます。

All 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。

Drum...Acc5 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックをコピーします。

## Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

## プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出力されます。



ミュート：トラックを消音します。

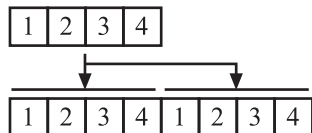
## トラック名

プレイ / ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

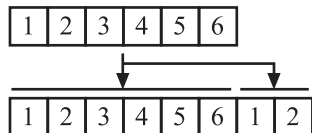
## 長さの違うコード・バリエーションへのコピー

任意のコード・バリエーションを、長さの違う別のコード・バリエーションへコピーすることができます。ただし、以下の点に注意してください。

- コピー元の長さを整数倍すれば正確にコピー先の長さになる場合、コピー元のコード・バリエーションがその倍数の数だけコピーされてコピー先の長さを埋めるかたちになります。例えば、コピー元が 4 小節、コピー先が 8 小節の場合は、コピー元のコード・バリエーションが 2 回コピーされます。



- コピー元の長さを整数倍しても正確にコピー先の長さにならない場合でも、コピー先の小節が埋まるまでコピー元のコード・バリエーションが複数回コピーされます。例えば、コピー元が 6 小節、コピー先が 8 小節の場合、コピー元の 6 小節がまず 1 回コピーされ、残りの 2 小節には、コピー元の第 1、2 小節がコピーされます。

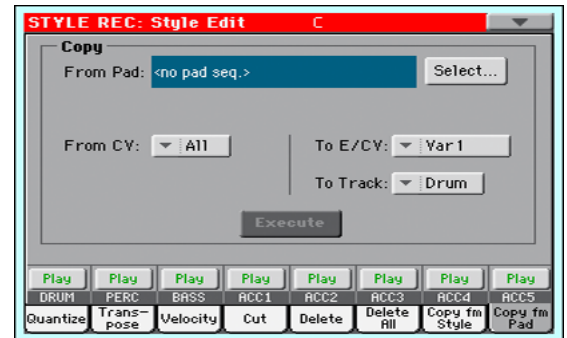


**Note:** 拍子記号の異なるコード・バリエーション（例えば、4/4 拍子のコード・バリエーションを 3/4 拍子のコード・バリエーション）にはコピーしないでください。

## Style/Pad Edit: Copy from Pad

コード・バリエーションをパッドからコピーすることができます。また、パッド全体をコピーすることができます。

**Warning:** コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるため、ご注意ください。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

**Note:** あまりに多くのイベントを同一チェック上にコピーすると、「Too many events!」（イベントが多すぎます！）というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

**Note:** 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないの、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

### From Pad (コピー元のパッド)

コード・バリエーションのコピー元のパッドを選択します。Select ボタンをタッチして、パッド選択ウィンドウでパッドを選択します。

### From CV (コピー元のコード・バリエーション)

コピー元のコード・バリエーションを選択します。

All      コード・バリエーションをすべて（つまりパッド全体）コピーします。これを選択すると、コピー先が “All” に自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

CV1...CV6      1 つのコード・バリエーションをコピーします。

### To CV (コピー先のコード・バリエーション)

現在のスタイル内のコピー先コード・バリエーションを選択します。

CV1...CV6      コピー先のコード・バリエーションを選択します。From CV パラメーターが “All” の場合は、自動的に “All” に設定されます。

### To Track (コピー先のトラック)

（スタイルのみ）コピー先のトラックを選択します。

All      選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。

Drum...Acc5      選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックをコピー

## Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

## Style Element Track Controls: Sound/Expression

選択したスタイル・エレメントの各トラックに異なるサウンドを割り当てます。各スタイル・エレメントには異なるサウンドを入れることができます。新しいスタイルを保存したら、Style PlayモードのOriginal Style Soundsパラメーター（83ページ参照）に必ずチェックを付けてください。これにより、スタイルは、スタイル設定のサウンドではなく、設定したこのサウンドを選択するようになります。

また、このページでは、スタイル・エレメント・トラックごとにエクスプレッション（CC#11）の値を調節できます。スタイル全体の音量は変更せずに、1つのスタイル・エレメント内のトラックの相対的なレベルを小さくすることができます。異なるスタイル・エレメント内の同じトラックに異なるサウンドが割り当てられており、各サウンド内の音量の差を維持しなければならない場合に便利です。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー（VARIATION1～ENDING3）を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、ページ・メニューの“Copy Sound”と“Copy Expression”（212ページ以降の“Copy Soundsダイアログ・ボックス”および“Copy Expressionダイアログ・ボックス”参照）を使用します。

### 選択したトラックの情報エリア

詳細については、188ページの「選択したトラックの情報エリア」を参照してください。

### サウンド・エリア

詳細については、189ページの「サウンド・エリア」を参照してください。

### エクスプレッション表示

#### Expr. Monitor (エクスプレッション・モニター)

CC#11（エクスプレッション）メッセージがトラックに含まれているかどうかをこのインジケータで確認できます。トラックに含まれるエクスプレッション・メッセージによって、トラックの音量が変わることもあります。このメッセージは、イベント・エディット・ページのすべてのイベントを注意深く解析しない限り、見つけるのは非常に難しいものです。

このモニターを使用すれば、エクスプレッション・メッセージを追跡できるため、エクスプレッション・メッセージを含むトラックに移動しイベント・エディットができます。パネルのSTART/STOPキーを押して再生を始め、インジケータを確認してください。イ

ンジケータが点灯したトラックのイベント・エディットに入り、エクスプレッション・メッセージをエディットまたは削除できます。

#### Expression (エクスプレッション)

対応するトラックのエクスプレッション（CC#11）値を設定します。この値は、イベント・エディット・リストの初めに表示されます（196ページの「Event Edit: イベント・エディット」参照）。

スタイル・エレメントごとに異なるエクスプレッション値を設定できます。これによって、スタイルの先頭で設定される一般的な音量の値とは別に、スタイル・エレメントごとに異なる音量を設定することができます。

### Expression のレベル調整をする

スタイル・エレメント（バリエーション、イントロ等）にあるすべてのトラックのエクスプレッション・レベルを簡単に調整することができます。これにより、すべてのスタイル・エレメントの音量コントロールをより正確に行えます。

1. パネル上のスタイル・エレメント・キーからレベル調整をする1つを選択します。

選択したスタイル・エレメント



エクスプレッション・レベル

2. SHIFT キーを押しながら TEMPO+ キーを押すとすべてのスタイル・バリエーションのトラックのエクスプレッションの値が増加し、TEMPO-キーを押すと減少します。
3. SHIFTキーを放します。
4. 他にもレベル調整が必要なスタイル・エレメントがある場合は、上記の操作を繰り返します。

**Note:** エクスプレッション・イベントがトラックに入っていることによって個々のトラックの音量が変化する場合があります。トラックにエクスプレッション・イベントが入っているかどうかは、そのスタイル・エレメントを演奏させ、このページにある Expression Monitor を観察すると確認できます。この時、エクスプレッション・イベントが見つかりましたら、イベント・エディット・ページに入り消去します。

### ボリューム・エリア

各トラックの音量や状態をここで設定します。詳細については、189ページの「トラック・ボリューム/状態エリア」を参照してください。音量の値は、スタイル全体で同じものを用います。各スタイル・エレメントのトラック間のバランスを調節するためには、エクスプレッション・コントロールを使います。

## Style Element Track Controls: Keyboard Range

アレンジ機能でトランスポーズしたときに、オリジナルの生楽器と比べてピッチが高すぎる（または低すぎる）パターン・ノートは自動的にトランスポーズされます。これにより、各伴奏楽器のサウンドがより自然に聴こえます。

例えば、ギターの音域の下限はE2です。E2より下のコードを演奏した場合、トランスポーズされたパターンがE2よりも低い音になり、不自然な音になる可能性があります。そこで、キーボード・レンジの設定で、ギター・サウンドのトラックの下限をE2にすれば、この問題は解決します。

スタイル・エレメントごとに異なるキーボード・レンジ値を設定できます。



**Note:** 録音中、キーボード・レンジの設定は無視されます。選択したトラックは鍵盤全域で録音、再生することができます。

このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー（VARIATION1～ENDING3）を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、ページ・メニューの“Copy Keyboard Range”（212ページの「Copy Key Range ダイアログ・ボックス」参照）を使用します。

### Top/Bottom（上限下限ノート）

現在のスタイル・エレメントの該当トラックに対するキーボード・レンジの下限と上限を設定します。

### ボリューム・エリア

各トラックの音量や状態をここで設定します。詳細については、189ページの「トラック・ボリューム/状態エリア」を参照してください。

## Style Element Track Controls: Noise/Guitar

RXノイズのレベルと、ギター・トラックのヒューマニズを設定します。



### RX Noise（RX ノイズ）

対応するトラックのRXノイズの音量を調節します。すべてのタイプのトラック（サウンドにRXノイズが含まれている場合）に適用されます。

### Humanize GTR（ヒューマニズ・ギター）

ギター・トラック（206ページの「Track Type（トラック・タイプ）」参照）のノートの位置、ベロシティ、長さにランダムな値を適用して、より人間らしい演奏にします。他のタイプのトラックには影響しません。

## Pad Track Controls: Sound/Expression

パッド・トラックにサウンドを割り当てたり、ボリューム（CC#07）やエクスプレッション（CC#11）の値を調節したり、各種パラメーター（KeyboardRange、TrackType、TriggerMode、Tension、WrapAround）を設定します。



### サウンドとバンク

パッド・トラックに割り当てられるサウンドを選択します。

### Volume

このスライダーでパッド・トラックに対する音量（CC#07）の値を設定します。この設定はパッドには保存されず、パッドのエディットやレコーディング時にパッドの音量をテストするためののみ使用されます。



## Pad Type (パッド・タイプ)

パッドをワンプレイ・タイプにするか、ループ・タイプにするかを選択します。

**Note:** Pad Recordモードでは、このパラメーターが“One Shot”に設定されていても、パターンは常にループで再生されます。

- |          |   |
|----------|---|
| One Shot | PAD キーのいずれか 1 つを押すと、対応するパッドが一度だけ演奏されます。一度だけ演奏するヒットまたはシーケンス用です。  |
| Loop     | PAD キーのいずれか 1 つを押すと、対応するパッドが最後まで演奏されてから、再び先頭に戻って演奏され、それが繰り返されます。演奏を停止するときは、パッド・セクションの STOP キーを押します。サイクル・シーケンス用です。 |

## KeyboardRange (キーボード・レンジ)

アレンジャー機能でトランスポートしたときに、オリジナルの生楽器と比べてピッチが高すぎる（または低すぎる）パターン・ノートを自動的にトランスポートすることができます。パッド楽器のサウンドがより自然に聴こえます。

**Note:** 録音中、キーボード・レンジの設定は無視します。パッド・トラックは鍵盤全域で演奏できます。

## Trigger Mode (トリガー・モード)

（トラック・タイプがドラムの場合は設定不可）コードが変わったときに、BassトラックおよびAcc1～5トラックを再トリガーする方法を設定します。

- |     |  |
|-----|--|
| Off | 新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。                           |
| Rt  | （リトリガー）サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。   |
| Rp  | （リピッチ）再生中のノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギターやベースのトラックの場合に便利です。 |

## Track Type (トラック・タイプ)

パッド・トラックのタイプを選択します。

- |      |  |
|------|--|
| Drum | ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャー機能でトランスポートされません。違うコードで演奏しているときでも、トランスポートする必要がないトラック用です。 |
| Bass | ベース・トラック。このトラックは、コードが変わると、そのコードのルート音を常に演奏します。                                  |
| Acc  | アカンパニメント・トラック。このトラックは、メロディーや和音の伴奏パターン用として自由に使うことができます。                         |

## Expression

このノブでパッド・トラックに対するエクスプレッション (CC#11) の値を設定します。この設定値はイベント・エディット・リストの先頭に表示されます。

エクスプレッションを活用するとパッド同士の音量バランスを取るのに便利です。例えば、より小さめの音量でレコーディングしたいパッドがある場合、エクスプレッションの値を必要に応じて下げることができます。

## Tension (テンション)

パッドのパターンに録音していないノートでも、実際に演奏されたテンション・ノート (9th、11th、13th) を追加することができます。認識されたコードに含まれているテンション・ノートをAccトラックに追加するかどうかを設定します。

- |    |                   |
|----|-------------------|
| オン | テンション・ノートを追加します。  |
| オフ | テンション・ノートを追加しません。 |

## RX Noise (RX ノイズ)

対応するトラックのRXノイズの音量を調節します。すべてのタイプのトラック（サウンドにRXノイズが含まれている場合）に適用されます。

## Humanize GTR (ヒューマナイズ・ギター)

ギター・トラック（207ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照）のノートの位置、ベロシティ、長さにランダムな値を適用します。他のタイプのトラックには影響しません。

## Wrap Around (トランスポート制限)

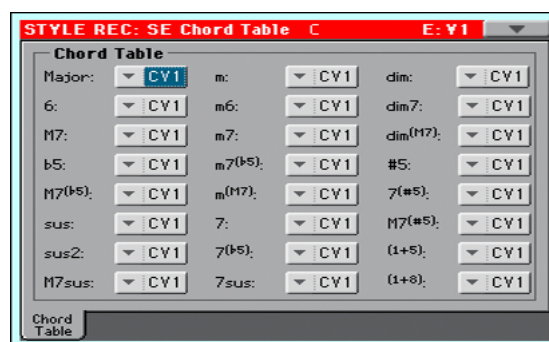
パッド・トラック用の最高音域制限です。パッド・パターンは、認識したコードに従ってトランスポートします。コードが高くなりすぎると、パッド・トラックの音域もそれに従い、不自然なサウンドになるおそれがあります。このパラメーターを設定すると、設定値に達したとき、音域が自動的に1オクターブ下がります。

Pad Recordモードのメイン・ページで設定されるコード・ルート（188ページの「Key/Chord (キー/コード)」参照）を基準に、半音単位で最大12半音まで設定できます。

- |        |                                   |
|--------|-----------------------------------|
| 1...12 | パッドのオリジナル・キーに対する最大トランスポート値（半音単位）。 |
|--------|-----------------------------------|

# Style Element/Pad Chord Table: Chord Table

認識されたコードにコード・バリエーションを割り当てるページです。コードが認識されると、アレンジャー機能は、割り当てられたコード・バリエーションを伴奏として自動的に選択します。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1～ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

## Chord/Chord Variation (コード / コード・バリエーション)

中心となるいくつかのコードにコード・バリエーションを割り当てます。



## Style Track Controls: Type/Trigger/Tension

モードを設定したり、スタイル・トラック用にモードをトリガーしたり、伴奏トラックのテンションを有効/無効設定をします。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1~ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

### Track Type (トラック・タイプ)

対応するトラックのタイプを選択します。

- Drum** ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャー機能によってトランスポートされません。ドラム・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、Style Play モードのドラム・マッピング (96 ページの「Drum Mapping (ドラム・マッピング)」参照) の影響を受けます。
- Perc** パーカッション・トラック。このトラックはトランスポートできません。パーカッション・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、ドラム・マッピングの影響を受けません。
- Bass** ベース・トラック。このトラックは、基本的に、Accトラックと同様の動きをしますが、BASS INVERSION 機能などで、分数コードが認識されたときに、そのコードのルート音 (根音) を常に演奏します。
- Acc** アカンパニメント・トラック。このトラックは、メロディーや和音の伴奏パターン用として自由に使うことができます。
- Gtr** ギター・トラック。このトラックは、Guitar モードでギター・ストロークを作成します (190 ページの「メイン・ページ - Guitar Mode」参照)。このタイプを選択すると、Tension パラメーターはエディットできなくなります。

### Trigger Mode (トリガー・モード)

コードが変わったときに、BassトラックおよびAccトラックを再トリガーする方法を設定します。

- Off** 新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。
- Rt** (リトリガー) サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。

**Rp** (リピッチ) 再生中のノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギターやベースのトラックの場合に便利です。

### Tension (テンション)

スタイルのパターンに録音していないノートでも、実際に演奏されたテンション・ノート (9th、11th、13th) を伴奏に追加することができます。認識されたコードに含まれているテンション・ノートをAccトラックに追加するかどうかを設定します。

- オン** テンション・ノートを追加します。
- オフ** テンション・ノートを追加しません。

## Import: Import Groove

グループ・インポート機能を使用すると、MIDIグループ (「.GRV」ファイル) をロードできます。このデータをトラックにインポートし、スライスしたサンプルに基づくサウンドをそのトラックに割り当てると、元のオーディオのグループで演奏できます。テンポは自由に変更可能です。



**Note:** パーカッションのグループではなく、メロディー・ラインを基に生成されたグループをインポートした場合、そのグループとサンプルは、他のスタイル・トラックと一緒にトランスポートされません。オーディオ・データは、アレンジャー機能ではトランスポートできません。

**Note:** グループ・インポートは、本機をオフにする前に実行してください。タイム・スライスで生成された「.GRV」ファイルは、本機をオフにすると、すべて削除されます。

### From (ロード元パターン)

タイム・スライスの後でデータを保存したときに生成されたMIDIグループ・パターン (「.GRV」ファイル) をいずれか1つ選択します。

### To E/CV (ロード先スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

ロード先のスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを選択します。

### To Track (ロード先のトラック)

(スタイルのみ) 選択したコード・バリエーション内にあるロード先トラックを選択します。通常は、パーカッション・トラックを推奨します。ドラム・トラックは、標準的なドラム・キット・サウンド (カウント・インやブレイクなど) に適しています。MIDIグループ・パターンをインポートしたら、スライスしたサンプルの割り当て先となるサウンドを、MIDIグループ・パターンを演奏するトラックに割り当てます。

## Import: Import SMF

外部シーケンサーで作成したスタンダードMIDIファイル（SMF）からMIDIデータをインポートし、それをコード・バリエーションに変換することができます。

**Note:** 一般的なソングからデータをインポートする目的でこの機能を使用することはできません。インポートするスタンダード MIDI ファイルは、本機のコード・バリエーションと同じようにプログラムする必要があります。



スタンダードMIDIファイルをインポートするときに、コード・バリエーションの長さ（=SMFの長さ）や、拍子、テンポ、サウンドの設定やエクスプレッションといったパラメーターが認識されます。Initialize（イニシャライズ）パラメーターにチェックがついているか、スタイル・エレメントが空（CVが1つも録音していない状態）の場合に、これらのパラメーターはコード・バリエーションを含むスタイル・エレメントのヘッダーとしてインポートされます。

**Hint:** スタイル・エレメントの最初のコード・バリエーションをインポートする場合は、Initialize（イニシャライズ）パラメーターにチェックを付け、それ以降のコード・バリエーションをインポートする場合はチェックを外すとよいでしょう。

- 各トラックに割り当てられているサウンドは、プログラム・チェンジ・イベント、バンク選択 MSB イベント、バンク選択 LSB イベントがスタンダード MIDI ファイルの最初の “Tick（位置 “M:001.01.000”）” にある場合にインポート可能です。これらのデータは、スタイル・エレメントのヘッダーとしてロードされます。スタイル設定に割り当てられるサウンドには適用されません。

**Note:** Style Play モード（スタイル・トラック・ビュー）のメイン・ページにある Original Style Sound パラメーターにチェックを付けると、ここでインポートしたスタイル・エレメントのヘッダーのサウンドではなく、スタイル設定のサウンドが優先されます。

- インポートしたスタンダード MIDI ファイルの最初の “Tick” に上記のようなデータがない場合、サウンドは手動で各トラックに設定しなくてはなりません。設定は、Style Record モードの Record 1 ページ、Record 2 ページ、または Sound/Expression ページで行います。
- キー/コード、コード・テーブル、エクスプレッションなどのスタイル・バリエーション・パラメーターは、関連する Style Record ページで手動で設定してください。
- 開始テンポや各トラックの音量は、スタイル設定データとしてプログラムし、スタイル設定として保存する必要があります。
- 拍子の変更はできないため、インポート時にも認識されません。
- コード・バリエーションの長さは、インポートした SMF の長さと同じになります。この長さは、Style/Pad Record モードのメイン・ページにある CV Length パラメーターで変更できます。

**Hint:** コード・バリエーションの最後の小節を超える長さのノートがあった場合は、小節が 1 つ追加されます（例えば、4 小節のパターンに 4 小節を超える長さのノートがある場合、5 小節のコード・バリエーションになります）。その場合、CV Length の値を変更してコード・バリエーションの長さを再設定してください。新しいパターンの長さに合わせて、ノートは自動的に短くなります。

外部シーケンサーでコード・バリエーションをプログラムする場合、以下の表に従って、スタイル・トラックを適切なMIDIチャンネルに割り当ててください。

スタイル・トラック	MIDI チャンネル
Bass	09
Drum/Pad	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

外部シーケンサーでコード・バリエーションをプログラムする場合、パッド・トラックをMIDIチャンネル10chに割り当ててください。

**Note:** ロードできるのはフォーマット 0 の SMF だけです。

### From Song（ロード元ソング）

ロードされるSMFの名前です。Selectボタンをタッチして、ファイル選択ウィンドウを表示し、「.SMF」ファイルを選択します。

### Select ボタン

Selectボタンをタッチすると、ファイル選択ウィンドウが表示され、SMFをロードできます。

### Initialize（イニシャライズ）

SMFをロードする際に、ロード先のスタイル・エレメント（キー/コード、コード・テーブル、サウンドなど）のすべての設定をリセットする場合は、チェックを付けます。

**Hint:** スタイル・エレメントの最初のコード・バリエーションをインポートする場合は、Initialize（イニシャライズ）パラメーターにチェックを付け、それ以降のコード・バリエーションをインポートする場合はチェックを外すとよいでしょう。

### To E/CV（ロード先のエレメント / コード・バリエーション）

ロード先のコード・バリエーションを選択します。

### Execute ボタン

パラメーターの設定がすべて終わったら、このボタンをタッチしてSMFをコード・バリエーションにインポートします。

## マーカーで分割された SMF をスタイルにインポートする

コード・バリエーションをインポートする別の方法として、マーカーで分割されたSMF（例えば、コード・バリエーション（バリエーション1、バリエーション2等）のすべてを含んだスタンダードMIDIファイルで、それぞれがマーカー（同じイベントをSong Playモードでも使われます）で分割されたもの）をスタイルにする方法があります。

1. このページにあるSelectボタンをタッチし、インポートするスタンダードMIDIファイルを選択します。
2. SHIFTキーを押したままにします。
3. SHIFT キーを押したまま、画面上にある Execute ボタンをタッチします。
4. SHIFTキーを放します。

スタイルを新規作成する場合、“Initialize” チェックボックスにチェックを入れておくことをお勧めします。但し、ロードするSMFが以前にスタイルをエディットするためにエクスポートしたものであった場合は、チェックを入れません。これはイニシャライズを実行すると以前の設定が消えてしまうためです。

スタイル・トラックとMIDIチャンネルとの関係は、コルグのスタイル・フォーマットに準じたもの（本ページ左側の表）と同じにしておく必要があります。

**Note:** スタイル・トラックと MIDI チャンネルとの関係が上記以外の場合は無効となります（正しく演奏されません）。

インポート操作に対応しているMIDIイベントのリストは、186ページの「記録されるイベントのリスト」を参照してください。また、次のイベントがインポートするSMFから抜け落ちている場合、それらはインポート時にスタイル・エレメント・データのヘッダー部分に自動的に書き込まれます：

- ・ タイム・シグネチャー（拍子：これは必須イベントです）
- ・ コントロール・チェンジ・バンドル（#00-32：バンク・セレクト MSB/LSB）
- ・ プログラム・チェンジ
- ・ コントロール・チェンジ #11（エクスプレッション）

コントロール・チェンジ#00、コントロール・チェンジ#32、プログラム・チェンジ・メッセージは、必ずコード・バリエーションの先頭（チック0）に書き込まれる必要があります。

SMFに保存されていなくても、プログラム・チェンジ、コントロール・チェンジ#00、#11、#32はStyle Recordモードのエディット機能でいつでもプログラムできます。

**Warning:** Pa300 は SMF フォーマット 0 にのみ対応しています。SMF のインポートで問題が生じた場合、お使いのシーケン

サー（または DAW）がフォーマット 1 でエクスポートしてしまった可能性があります。お使いのシーケンサー等の取扱説明書を参照してください。

SMF内のマーカーのネーミング構造は「EnCVn」を採用しています。内容は以下の表のとおりです。

構成要素	説明
E	スタイル・エレメント（v = バリエーション、i = イントロ、f = フィル、e = エンディング）
n	スタイル・エレメント・ナンバー（1～4：バリエーションの場合、1～2：そのほかのスタイル・エレメントの場合）
CV	コード・バリエーション（cv = コード・バリエーション：他はありません）
n	コード・バリエーション・ナンバー（1～4：バリエーションの場合、1～2：そのほかのスタイル・エレメントの場合）

**Warning:** マーカー名は、必ずしも大文字を使用する必要はありません。次のような名称でも機能します：

「i1cv2」= イントロ1のコード・バリエーション2

「v4cv3」= バリエーション4のコード・バリエーション3

以下のマーカー名は、機能しない例です：

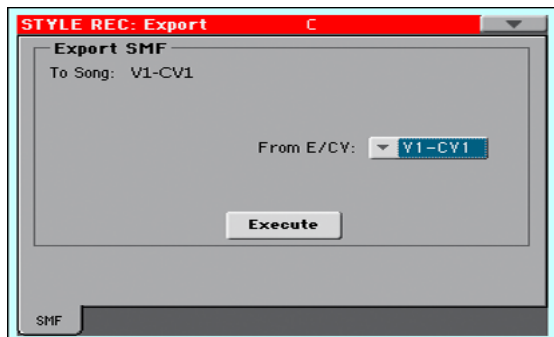
「V1cv2」、「v1CV2」、「intro1vc2」、「v1cv1 chorus」

SMF内のコード・バリエーションの順番には制約はありません。自由に配置できます。

このページの末尾にスタインバークCubaseで作成したテスト・ファイルのスクリーン・ショットを掲載しました。マーカーで分割されたSMFがどのように見えるかを示した例です。その他のDAWアプリケーション（Logic、Digital Performer、Pro Tools、Sonar、Reaper等）でも同じような見え方をします。

## Export SMF

SMFエクスポート機能を使用すると、コード・バリエーションをスタンダードMIDIファイル（SMF）でエクスポートし、外部シーケンサーでエディットすることができます。



### To Song (エクスポート先のソング)

生成されるSMFの名前です（ここではこの名前を変更することはできません）。この名前（自動的に割り当てられます）は、エクスポートされるコード・バリエーション名と同じになります。

### From E/CV (エクスポート元のエレメント / コード・バリエーション)

このポップアップ・メニューで、現在のスタイルからエクスポートするコード・バリエーションを1つ選択します。

### Execute ボタン

コード・バリエーションを選択したら、このボタンをタッチしてSMFとしてエクスポートします。通常のファイル選択ウィンドウが表示されます。エクスポート先デバイスとディレクトリを選択し、Save ボタンをタッチします。Save ボタンをタッチすると、ダイアログ・ボックスが表示されるので、ファイルの名前を割り当てます。

## スタイルをマーカーで分割された SMF としてエクスポートする

個々のコード・バリエーションをそれぞれ別個のスタンダードMIDIファイルとしてエクスポートする方法として、スタイル全体をマーカーで分割されたSMFとしてエクスポートする方法があります。これにより、SMF内にすべてのコード・バリエーション（バリエーション1や2等）がそれぞれマーカーで分割された状態になります（同じイベントはSong Playモードでも使用します）。

1. このページを開き、SHIFTキーを押したままにします。
2. SHIFTキーを押したまま、画面上のExecute ボタンをタッチします。
3. SHIFTキーを放します。
4. 保存先を指定し、エクスポートするSMFに名前を付けます。

この手順で、選択したスタイルのすべてのMIDIデータを含んだSMFフォーマット0のファイルが選択したデバイスに保存されます。このファイルは、各コード・バリエーションがそれぞれマーカーで区切られた状態で保存されます（各マーカー名は前ページ（インポート）と同様です）。

各コード・バリエーションには、チック0の位置に次の情報が書き込まれます：

- ・ 拍子
- ・ コントロール・チェンジ・バンドル #00-32（バンク・セレクト MSB/LSB）

- ・ プログラム・チェンジ
- ・ コントロール・チェンジ #11（エクスプレッション）

## ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、ページ・メニューを開きます。選択するコマンドをタッチします。コマンドを選択しないでメニューを開くときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。

Style Record

Write Style	Copy Chord Table
Undo	Delete Current Track
Copy Key/Chord	Overdub Step Recording
Copy Sounds	Solo Track
Copy Expression	Exit from Record
Copy Keyboard Range	

Pad Record

Write Pad
Undo
Delete Pad Track
Overdub Step Recording
Exit from Record

### Write Style、Write Pad (スタイル / パッドの保存)

このコマンドを選択すると、ダイアログ・ボックスが表示され、スタイルまたはパッドを本体メモリーに保存できるようになります。

詳細については、211ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」を参照してください。

### Undo (アンドゥー)

録音時に使用できます。録音の際に、前回の録音データをキャンセルして、前の状態に戻ります。もう一度選択すると、録音データを元に戻すことができます（「Redo」機能）。

### Delete Pad Track (パッド・トラックを消去する)

メイン・ページ、Pad Recordモードでのみ使用できます。パッド・トラックを消去するときはこのコマンドを選択します。

### Copy Key/Chord (キー / コードのコピー)

同じコード・バリエーション内の他のすべてのトラック、またはスタイル全体に、現在選択しているトラックのキー / コード設定をコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Key/Chordダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、212ページの「Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス」を参照してください。

### Copy Sound (サウンドのコピー)

（一部のエディット・ページでのみ有効）Style Element Track Controlのエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられたすべてのサウンドを異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Soundダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、212ページの「Copy Sounds ダイアログ・ボックス」を参照してください。



### Copy Expression (エクスプレッションのコピー)

(一部のエディット・ページでのみ有効) Style Element Track Controlのエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられたすべてのエクスプレッション値を異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Expressionダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、212ページの「Copy Expression ダイアログ・ボックス」を参照してください。

### Copy Keyboard Range (キーボード・レンジのコピー)

(一部のエディット・ページでのみ有効) Style Element Track Controlのエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックのすべてのキーボード・レンジ値を異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Keyboard Rangeダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、212ページの「Copy Key Range ダイアログ・ボックス」を参照してください。

### Copy Chord Table (コード・テーブルのコピー)

スタイル・エレメント・コード・テーブル・ページでのみ有効です。Copy Chord Tableダイアログ・ボックス (213ページの「Copy Chord Table ダイアログ・ボックス」参照) を表示します。

### Delete Current Track (トラックの削除)

(メイン録音ページでのみ有効) このコマンドを選択すると、選択したトラックを削除できます。

### Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

(メイン録音ページでのみ有効) このコマンドを選択すると、オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ (213ページの「オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ」参照) が表示されます。

### Solo Track (ソロ・トラック機能)

ソロ再生するトラックを選択し、この項目にチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で“Solo” が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

**[SHIFT]** SHIFTキーを押しながらトラックをタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFTキーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

### Exit from Record (録音の終了)

このコマンドを選択すると、スタイルの変更を保存しないでRecordモードが終了します。

## Write Style/Pad ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Style”または“Write Pad”を選択すると、このウィンドウが表示されます。録音またはエディットしたスタイルやパッドをメモリーに保存します。



### Name (保存するスタイルの名前)

保存されるスタイルの名前です。**[T]** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

### Style/Pad Bank (保存先のスタイル / パッド・バンク)

保存先のスタイル・バンクまたはパッド・バンクを選択します。画面のSelectボタンをタッチするか、またはVALUEダイアルで選択します。

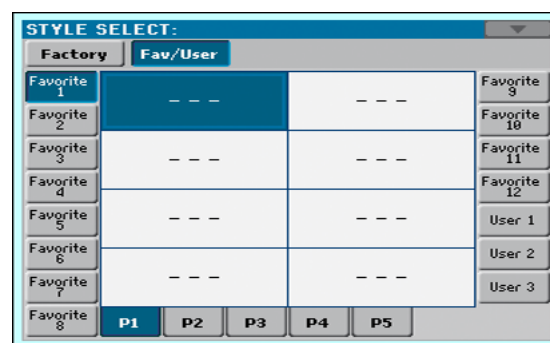
### Style/Pad (保存先のスタイル / パッド)

選択したバンクで保存先のスタイルまたはパッドを選択します。別のスタイルやパッドを選択する場合は、画面のSelect...ボタンをタッチするか、VALUEダイアルで選択します。

**Note:** 保存は通常ユーザー・スタイルまたはフェイバリット・バンク、ユーザー・パッドのスタイルに書き込むことになります。ただし、Factory Style and Pad Protect パラメーター (140 ページ参照) のチェックを外すと、工場出荷時のスタイルに上書きすることもできるようになります。

### Select... ボタン

保存先のバンクやスタイル、パッドを選択ウィンドウで選択します。

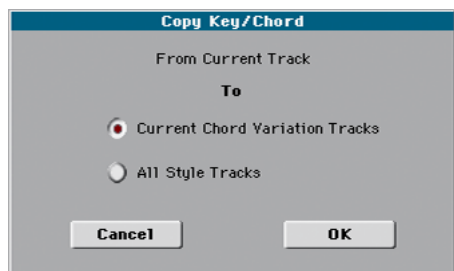


スタイル/パッド選択ウィンドウで、上部のボタンを使ってユーザー・バンク(バンク11/20)かフェイバリット・バンクを選択します。



## Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Key/Chord”を選択すると、このウィンドウが表示されます。同じコード・バリエーション内の他のすべてのトラック、またはスタイル全体に、現在選択しているトラックのキー/コード設定をコピーできます。この機能は、パターンをより迅速に作成するのに効果的です。また、同じコード・バリエーションに異なるキーの異なるトラックが含まれることを防ぐことができます。



### Current Chord Variation Tracks

現在のトラックのキー/コードは、現在のコード・バリエーションのすべてのトラックへコピーされます。

### All Style Tracks

現在のトラックのキー/コードは、スタイル（すべてのコード・バリエーション）のすべてのトラックへコピーされます。

## Copy Sounds ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Sounds”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられているすべてのサウンドを異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



### From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

### To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

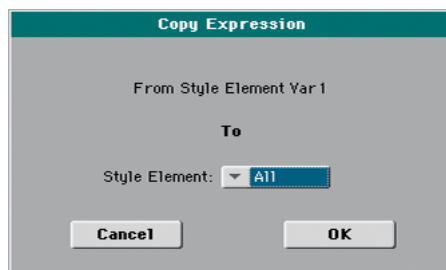
All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

### Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

## Copy Expression ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Expression”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられているすべてのエクスプレッション値を、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



### From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

### To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

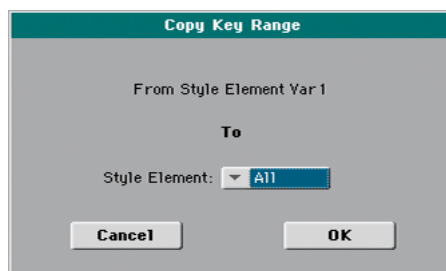
All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

### Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

## Copy Key Range ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Key Range”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックのすべてのキーボード・レンジ値を、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



### From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

### To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

### Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

## Copy Chord Table ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Chord Table”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメントのコード・テーブルを、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



### From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

### To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

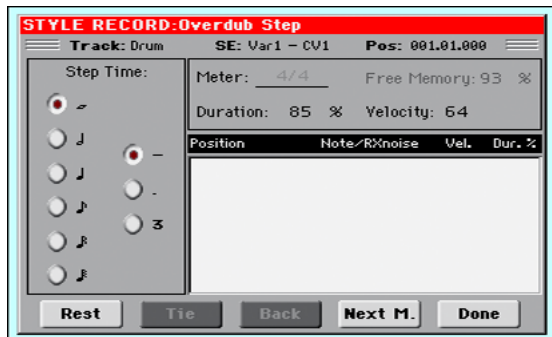
All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn 設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

## オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ

ステップ録音は、鍵盤でリアルタイムに演奏しなくても、各トラックにノートや和音を1つずつ入力して、新しいスタイルやパッドを作成する方法です。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

このページに移動するには、ページ・メニューから“Overdub Step Recording”を選択します。



### Track (選択したトラック)

録音用に選択したトラックの名前です。

DRUM...ACC5  
スタイル・トラックです。

### SE (選択したスタイル・エレメント)

187ページの「Element (スタイル・エレメント)」を参照してください。

### CV (選択したコード・バリエーション)

187ページの「Chord Var (コード・バリエーション)」を参照してください。

### Pos (ポジション: 位置)

挿入するイベント (ノート、休符、コード) の位置です。

### イベント・リスト

挿入済みのイベントです。Backボタンをタッチすると、イベントを削除して、新たにエディットすることができます。

### Step Time (イベントの長さ)

挿入するイベントの長さです。

... ノートの値です。

標準 (ー) 選択したノートの標準の値です。

ドット (.) 選択したノートの音価を半分伸ばします。

トリプレット (3) 選択したノートを 3 連符にします。

### Meter (拍子)

現在の小節の拍子です。このパラメーターは、エディットできません。録音を始める前に、Style Recordモードのメイン・ページで拍子を設定できます (詳細については、193ページの「録音の準備」の手順6を参照)。

### Free Memory (空きメモリー)

録音用に残されているメモリー領域です。

### Duration (持続時間)

挿入されたノートの相対的な持続時間です。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

25% スタッカッティシモ

50% スタッカート

85% 通常のアーティキュレーション

100% レガート

### Velocity (ベロシティ)

ノートまたはコードを入力する前に設定します。挿入するイベントの演奏の強さ (ベロシティ値) です。

Kbd 鍵盤。ダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、演奏したノートのベロシティ値が認識されて記録されます。

1...127 ベロシティ値。イベントは、このベロシティ値で挿入されます。鍵盤を実際に弾いたときの強さは無視されます。

### Rest ボタン

休符を挿入します。

### Tie ボタン

挿入するノートとその前のノートとの間にタイが挿入されます。

### Back ボタン

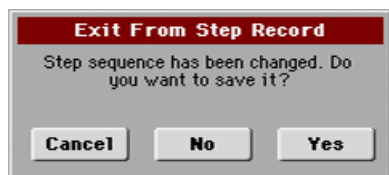
挿入されたイベントを消して、前のステップに戻ります。

### Next M. ボタン

次の小節へ進み、残っているスペースを休符で埋めます。

### Done ボタン

Step Record モードを終了します。挿入したノートがある場合は、終了のキャンセル、変更の保存または破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます



エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンをタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しないときは、No ボタンをタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するときは、Yes ボタンをタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

# Sound Edit モード

Sound Editモードで個々のサウンドの確認やエディットができます。このモードでは選択されたサウンドを鍵盤全域で常に再生します。

サウンド選択画面を開いてページ・メニューから「Edit Sound」コマンドを選択すると、このモードに移動することができます (75ページ「サウンド選択画面」参照)。また、このモードから抜けるときは、ページ・メニューから「Exit from Edit」を選択します (239ページ参照)。

**Hint:** この自動割り当ては、外部シーケンサーでソングを作成しているときに、バンク・セレクト / プログラム・チェンジ・ナンバーをチェックするのに便利です。

## MIDIチャンネル

Soundモードでは、アッパー1トラックの同じチャンネルでMIDIの送受信を行います。グローバル・チャンネルがアサインされている場合は、ノートがグローバル・チャンネルでも受信できます。

詳細は、146ページの「MIDI: MIDI In Channels」、および146ページの「MIDI: MIDI Out Channels」を参照してください。

## オシレーターの選択方法

オシレーターを選択する必要があるエディット・ページでは、画面右側の縦に並んだラジオ・ボタンで、エディットするオシレーター (1から最大24) を選びます。

利用できるオシレーターの数は、218ページの「Oscillators Count」で設定します。

画面右側のラジオ・ボタンに、必要なオシレーターの番号が表示されてないときは、上下の矢印をタッチして表示をスクロールさせます。

設定するパラメーターが、すべてのオシレーターに関係する場合は、オシレーターを選択する必要がなくなり、このときラジオ・ボタンは、グレー表示になって選択できません。

## サウンド、ドラム・キット、デジタル・ドロバー

本機には、次の3種類のサウンドが用意されています。

- 通常のサウンド。ピアノ、ストリングス、ベースなど、通常の楽器のサウンドです。
- ドラム・キット。キーボードの各ノートに異なる楽器が割り当てられるドラムやパーカッションのサウンドです。ドラム・キットは、DRUM & PERCバンクやUSER DKバンクにあります。
- デジタル・ドロバー。このサウンドはオルガン音色専用の非常に複雑な構成のもので、そのセッティングはパフォーマンスの一部として保存できます。詳しくは219ページの「Basic: OSC Basic」をご覧ください。

MENUキーを押してエディット画面を表示させる前に、エディットまたは作成したいタイプのプログラムを選択してください。

**Note:** ドラム・キットのあるノートには **DRUM** アイコンが表示されています。

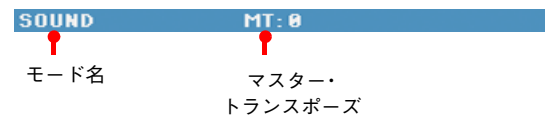
## メイン・ページ

SOUNDキーを押すと、Soundモードのメイン・ページを表示します。



### ページ・ヘッダー

現在のモードとトランスポーズを表示します。



### モード名

現在のモード名。

### マスター・トランスポーズ

マスター・トランスポーズの値。この値は、パネル上のTRANSPOSEキーで半音単位で変更することができます。

### ページ・メニュー・ボタン

ここをタッチして、メニューを表示します。詳細については、238ページの「ページ・メニュー」を参照してください。



## サウンド・エリア

ここに、サウンドの基本的な情報を表示します。この部分をタッチすると、サウンド選択ウィンドウを表示します。

### サウンド名

キーボード・トラックに割り当てられているサウンド。

### サウンド・バンク

現在のサウンドが属しているバンク。

## バンク・セレクト / プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数列です (Bank Select MSB、Bank Select LSB、プログラム・チェンジ)。

CC00	選択プログラムのコントロール・チェンジ (CC) 00 メッセージ (バンク・セレクト MSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。
CC32	選択プログラムのコントロール・チェンジ (CC) 32 メッセージ (バンク・セレクト LSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。
PC	このセクションでは、選択したサウンドのプログラム・チェンジ (PC) メッセージの値を表示します。値は、0 ~ 127 の標準的な MIDI ナンバリング・フォーマットに従っています。

**Note:** 一部のメーカーでは、1 ~ 128 のナンバリング方式を採用しています。このタイプの音源に本機を接続すると、PC 値を 1 ずつ増やします。

## トランスポーズ・アイコン

オクターブ・トランスポーズ値です。この値を変更するには、パネルの UPPER OCTAVE キーを押します。

## リアルタイム・コントロール・エリア

このエリアのコントロールを使用すると、各トラックに割り当てられたサウンドの主なパラメーターをエディットできます。いずれかをタッチし、VALUE ダイヤルで値を変更します。

**Note:** エディットしたすべての値がサウンドのオリジナル値に相対的に影響します。

**Note:** ページ・メニューの “Write Sound” コマンドを選択する際、リアルタイム・コントロールをエディットすると、現在のパラメーター値をサウンドとともに保存します。保存後、リアルタイム・コントロールは初期値の位置に戻ります。

**Note:** 異なるサウンドを選んだときは、リアルタイム・コントロールの値は自動的に 0 になります。

Attack	アタック・タイムです。サウンドがゼロ (キーを弾いた瞬間) から最大レベルに上がるまでの時間を示します。
Decay	ディケイ・タイムです。最後のアタックのレベルからサステインが始まるまでの時間を示します。
Release	リリース・タイムです。サウンドがサステインからゼロになるまでの時間を示します。リリースは、キーを離すとトリガーされます。
Cutoff	フィルターのカットオフです。サウンドの明るさを設定します。
Lfo Dpt	ビブラート (LFO) のかかり具合を調整します。
Lfo Spd	ビブラート (LFO) の早さを調整します。
Lfo Dly	サウンドにビブラート (LFO) をかけはじめる時間を調整します。
Reson.	カットオフ周波数付近の倍音の成分の調整をすることで音にくせを付けます。

## ボイス・アサイン

### Poly

ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

### Mono

モノフォニックで発音します。サウンドは一度に1音しか発音しません。

### Legato

このパラメータは、Monoを選んだときに有効です。

**Note:** チェックを付けした場合、サウンドや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

オン      レガートがオンになります。複数のノート・オン・イベントが発生した場合、最初のノート・オンでサウンドがリトリガーされ、それ以降のノート・オンではリトリガーされません。

レガートがオンの場合、複数のノート・オンによる発音のリトリガーは起こりません。1つのノートがオンになっている状態で、別のノートがオンになると、最初のノートは発音を続けます。オシレーターのサウンド、エンベロープ、LFO はリセットされず、オシレーターのピッチのみを更新します。この設定は、管楽器やアナログ・シンセサイザーのサウンドに対して効果的です。

オフ      レガートがオフになります。ノート・オン・イベントが発生するたびに、ノートはリトリガーされます。

レガートがオフの場合、複数のノート・オンによる発音のリトリガーは、そのノート・オンごとに起こります。オシレーターのサウンド、エンベロープ、LFO は、サウンドの設定に従ってリセット (およびリトリガー) されます。

### Hold

このパラメーターをオンにすると、鍵盤から手を離しても弾いた音が長く伸びます。

**Note:** このパラメーターは、鍵盤を演奏する前にオンにしないと動作しません。

## エフェクト・エリア

Soundモードでは、2つのマスター・エフェクト (MFX1とMFX2) を使用できます。

### On/Off ボタン

エフェクトの使用をオン (反転表示)、オフで切り替えます

### 選択しているエフェクト

エディット不可。対応するFXプロセッサに割り当てられたエフェクトを示します。エフェクトを変更する場合は、238 ページの「Effects: “B” FX Config」を参照してください。

### Send

エフェクトに送るサウンド・レベル (ドライ音) を調節します。

### Amount

ドライ音に加えられるエフェクト音量を調整します。



## エディット・メニュー

Soundモードどのページからでも、パネルのMENUキーを押すと、サウンド・エディット・メニューを表示します。メニューをタッチして、Soundモードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻る場合は、EXITキーまたはSOUNDキーを押します。または、エディット・メニュー画面のMain Pageボタンをタッチして戻ることができます。

各エディット・ページにいるときは、MENUキーを押すと、エディット・メニュー画面に戻ります。

- 通常のサウンドを選択したとき



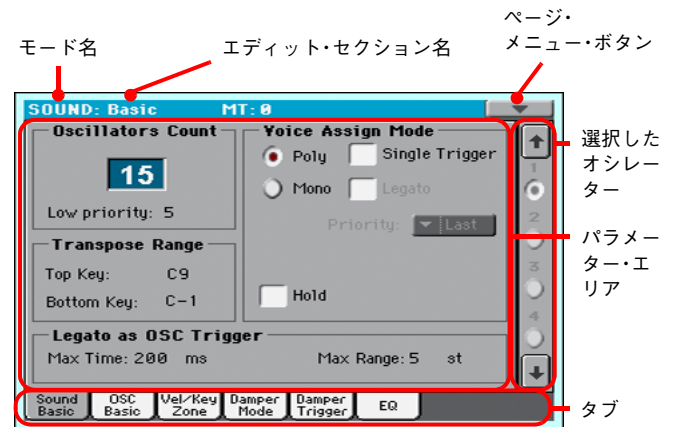
- ドラム・キットを選択したとき：BasicセクションがDrumKitセクションに変わります。



メニューの中の各ボタンをタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブをタッチすると移動できます。

## エディット・ページの構成

すべてのエディット・ページで、共通に表示されているパラメータが存在します。



### モード名

現在 Soundモードであることを表示します。

### エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。

このセクション名は、メニュー画面のボタンのうちの1つと一致しています（215ページ“メイン・ページ”参照）。

### ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー（238ページ）を表示します。

### 選択したオシレーター

ボタンをタッチして、エディットするオシレーターを選択します。

### パラメーター・エリア

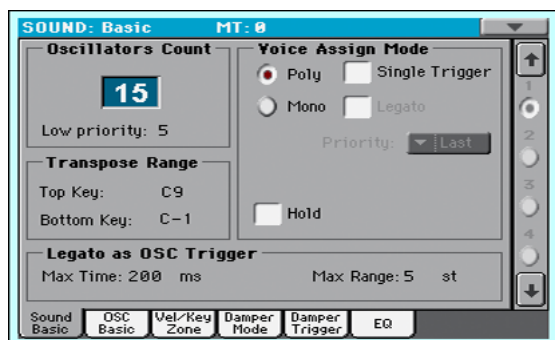
ページごとに、さまざまなパラメーターがあります。エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、218ページからのセクションごとの説明を参照してください。

### タブ

エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。

## Basic: Sound Basic

基本的なオシレーター設定、使用オシレーターの数、最大同時発音数など、サウンドの基本設定を行うページです。



### Oscillator Count

#### Oscillators Count

サウンドが使用するオシレーター数（1から24）を設定します。

最大同時発音数の合計は、サウンドが使用するオシレーターの数によって異なります（1つのオシレーターの場合、最大同時発音数は128音）。

**Note:** グランド・ピアノをエディットしている場合、ダンパー・ペダルを踏むと、オシレーター 10～15 のみが聞こえます。

#### Low priority

多くのオシレーター使ったサウンドで演奏すると、最大発音数を超える場合があります。この場合、最も高い番号のオシレーターのいくつかをオフにすることで、サウンドの同時発音数を一時的に変更することができます。

- 0 いずれのオシレーターもオフにしません。
- 1 必要なときに、最も高い番号のオシレーターを1つオフにします。
- 2 必要なときに、最も高い番号のオシレーターから 2つオフにします。
- [n]...24 必要なときに、最も高い番号のオシレーターから [n] 個をオフにします。

### Transpose Range

#### Top Key / Bottom Key

トランスポーズをする範囲をこのパラメーターで設定することにより、その範囲がトランスポーズされます。この範囲外はトランスポーズされません。この機能には、サウンドをトランスポーズした際にRXサウンドがトランスポーズによる影響を受けずに済むというメリットがあります。

**Note:** この範囲を設定することにより、オシレーターに割り当てたRXノイズをトランスポーズ・レンジの範囲外にすることができます。例えば、オシレーター 1 の G7 に RX ノイズを、オシレーター 2 の A7 に別の RX ノイズをそれぞれ割り当てるとした場合、トランスポーズ・レンジの最高音（トップ・キー）は F#7（使用する RX ノイズの最低音の直下）にします。

### Voice Assign Mode

#### Poly/Mono

サウンドのポリフォニーを設定します。

- Poly ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。
- Mono モノフォニックで発音します。サウンドは一度に 1音しか発音しません。

#### Single Trigger

“Voice Assign Mode” の設定をPolyにしたときに有効です。

- オン 同じ鍵盤を連打すると、音は 1 回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。
- オフ 同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

#### Legato

“Voice Assign Mode” の設定をMonoにしたときに有効です。これは、Soundモードのメイン・ページと同じものです。

詳細については、216ページ“Legato”を参照してください。

#### Priority

“Voice Assign Mode” の設定をMonoにしたときに有効です。複数のノートを同時に弾いたときに、どのノートが優先されるかを指定します。

- Low 低音を優先します。
- High 高音を優先します。
- Last 後着（最後に弾いた音）を優先します。

#### Hold

鍵盤のキーを離した後も、音色を持続させるときにチェックを付けます。

### Legato as OSC Trigger

このセクションのパラメーターは、ノートがレガートで（前のノートから切れ目なく）演奏される場合を対象としており、サウンド全体（すべてのオシレーター）で機能します。

#### Max Time

ノート間の切れ目がこの時間以内であれば、レガートと認識されます。コード内の一部のノートがレガート、別のノートがスタッカートで演奏されないようにしたい場合に便利です。

- 1...999 ms ノート間の切れ目がこの値以内であれば、レガートと認識されます。コードを演奏する場合は通常、15ミリ秒程度が適切です。

#### Max Range

レガートと認識されるノート間の間隔（半音単位）です。この値より広がると、ノートはスタッカートと見なされます。これは、ノート間が狭い場合にのみレガートが可能で、あまり広がるとレガートできない一部のアコースティック楽器の特性を踏まえたものです。

例えば、このパラメーターを5 stに設定し、“Nylon Guitar DNC”というサウンドを弾いてみてください。5半音以上離れていない複数のノートをレガートで演奏すると、レガートが滑らかに発音されます。5半音より離れると、レガートによる滑らかなつながりが失われます。

- 1...127 st レガートが有効な範囲（半音単位）です。

## Basic: OSC Basic

16個のオシレーターごとに、サウンドの基となるマルチサンプルを選択できます。各オシレーターは、1つまたは2つのマルチサンプルを使用できます。各マルチサンプルは、HighレイヤーまたはLowレイヤーに割り当てられます。



### OSC Multisample

#### High/Low

このパラメーターで、HighレイヤーおよびLowレイヤーごとに異なるマルチサンプルを選択します。ベロシティの値で、2つのマルチサンプルが切り替わります。オフセットとレベルは、HighレイヤーのマルチサンプルとLowレイヤーのマルチサンプルごとに設定できます。

Highポップアップ・メニューおよびLowポップアップ・メニューで、バンク（ROM、RAMまたはLOC）を選択します。その下にある数字のフィールドでは、選択したバンク内のマルチサンプルを選択します。数字フィールドの右側に、サウンド名を表示します。

Highレイヤー用に選択したマルチサンプルは、「Basic: Vel/Key Zone」パラメーターの値よりも高いベロシティでトリガーされます（221ページ参照）。ベロシティ・スイッチを使用しない場合は、スイッチの値を001に設定し、Highマルチサンプルのみを選択します。

**ROM** 工場出荷時のバンクです。内蔵メモリーのファクトリー領域には、マルチサンプル（プリセット・マルチサンプル）が560種類あります。

**RAM** RAM から読み取られる RAM マルチサンプルで、ユーザーがロードしたものです。

**LOC** ローカル（Local）マルチサンプルのバンクです。いくつかのモデルのみで表示されます。

**Note :** ローカル・マルチサンプルを使用して新しいサウンドを作成した場合、同じローカル・マルチサンプルを内蔵していない機種で使用すると、サウンドは発音しません。

サウンドを選択できる状態になっており、名前が画面に表示されていても、サンプルがロードされなかった場合、サウンドは聞こえません。

**Note:** それぞれのマルチサンプルには発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音が出ないことがあります。

#### Offset

マルチサンプルの再生を開始するポイントを指定します。一部のマルチサンプルでは、このパラメーターを利用できません。

**Off** オフセット機能がオフになりますので、マルチサンプル波形の先頭から発音します。

**1st...6th** 各サンプルであらかじめ設定されているオフセット・ポイントから発音します。

**No Attack** マルチサンプルの先頭部分をスキップし、その直後から発音します。

**AMS** オルタネイト・モジュレーション・ソース（AMS）を使用してオフセット・ポイントを選択します（下記参照）。

**Pseudo Random**

オフセット・ポイントが複数あるマルチサンプルにのみ有効です。オフセット・ポイント（Off や No Attack も含みます）をランダムに選択します。

#### Level

マルチサンプルのレベルを設定します。

**0...127** マルチサンプルのレベル

**Note:** マルチサンプルによっては、このパラメーターを高く設定すると、コード演奏時にサウンドがひずむおそれがあります。この場合は、レベルを下げてください。

#### Octave

選択したオシレーターのピッチをオクターブ単位で調整します。マルチサンプルの通常のオクターブは「0」です。

− 2... + 1 オクターブ単位でトランスポーズします。

#### Transpose

選択オシレーターの音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

− 12... + 12 半音単位でトランスポーズします。

#### Tune

サンプルのピッチをセント（100セントで半音）単位、±1オクターブの範囲で設定します。

− 1200... + 1200

セント単位でピッチを微調整します。

#### Vel SW L->H (Velocity Multisample Switch Low-High)

これは、選択したオシレーターのHighレイヤーとLowレイヤーを分けるベロシティ値です。この値よりも強く押したノートは、High設定のマルチサンプルで演奏されます。

#### AMS / オフセット・ポイントを AMS で選択する

（OffsetパラメーターがAMSに設定されているときのみ有効です）マルチサンプルのオフセット・ポイントを AMS（Alternate Modulation Source：オルタネイト・モジュレーション・ソース）で選択します。使用できるコントローラーは、240ページの「AMS（Alternate Modulation Source）リスト」を参照してください。

“Offset Intensity by AMS” の設定値がプラスの場合、AMSの操作に比例してオフセット・ポイントが変化します。例えば、AMSにベロシティを選択した場合、鍵盤を弱く弾くと最初のオフセット・ポイントが選択されます。逆に鍵盤を強く弾くと6番目のオフセット・ポイントまたはNo Attackが選択されます。

“Offset Intensity by AMS” の設定値がマイナスの場合は、AMSの操作に反比例してオフセット・ポイントが変化します（上述の例の逆の動作になります）。

## OSC Trigger Mode

選択したオシレーターをトリガーするための条件を設定します。例えば、“Normal” のオシレーターは常に機能していますが、“Legato” のオシレーターはノートがレガートで演奏された場合にのみ機能します。

### Mode

選択したオシレーターを発音するためのトリガーです。

Normal	キーを押している間は常にオシレーターが発音します (“OSC Off when Sound Controllers are On” パラメーターにチェックをつけている場合を除く)。
Legato	ノートが「レガート」で演奏された場合にのみオシレーターが発音します。レガートの発音には、Sound Basic ページで設定した、前のノートとの切れ目とピッチの間隔も考慮されます (上記「Legato as OSC Trigger」参照)。
Staccato	上記の設定と反対に、ノートが「レガート」で演奏されない場合にのみオシレーターが発音します。

### Sound Controller 1

Sound Controller 1 としてプログラムされたスイッチまたはフット・スイッチを使用した場合にのみオシレーターが発音します。コントローラーを踏んでから離すと、次のノートも、選択したオシレーターをトリガーします。踏んだままの場合、コントローラーを離すまでにオシレーターは機能し続けます。

**Note :** Sequencer モードや Sound モードでは、Assignable Switch 1 が自動的に Sound Controller 1 に割り当てられます。

**Hint:** 以下のサウンド・コントローラーと同じく、以降のノートに対して異なるニュアンスを有効にする場合に特に便利です。

### Sound Controller 2

Sound Controller 2 としてプログラムされたスイッチまたはフット・スイッチを使用した場合にオシレーターが発音します。

**Note :** Sequencer モードや Sound Edit モードでは、Assignable Switch 2 が自動的に Sound Controller 2 に割り当てられます。

### Sound Controller Y +

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分 (値 64) より前に押された場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#01 (モジュレーション) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

### Sound Controller Y -

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分 (値 64) より後ろに引かれた場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#02 (プレス・コントローラー) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

### Cycle 1

このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターは順に演奏します。例えば、Oscillator 1、2、4 に Cycle 1 トリガー・モードが割り当てられている場合、以下のノートによって Oscillator 1、2、4 という順にトリガーされ、再び Oscillator 1 に戻ります。

**Hint:** これは、複数の異なるサウンド・ニュアンスをトリガーしたり、ベクター・シンセサイザーのようなサウンド・シーケンスを作成したりする場合に特に便利です。

### Cycle 2

Cycle 1 と同じく、このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターは順に演奏します。ただし、Cycle 1 とは異なるオシレーターのグループに対して、Cycle 1 と並行して使用します。Cycle 1 トリガー・モードと Cycle 2 トリガー・モードを使用すると、ステレオ・マルチサンプルをサイクルできます。

### Random

Cycle 1 と同じく、このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターはサイクルで演奏します。ただし、割り当てたグループ内で、複数のオシレーターがランダムに機能します。

### After Touch Trigger On

90 以上の値のアフタータッチ・メッセージを受信すると、オシレーターがトリガーされます。ペロシティの値は、最新のノート・オン・メッセージと同じです。アフタータッチの値がゼロになると、オシレーターは停止します。

**Hint:** 以下のトリガーと同じく、ノートの再生中にハーモニクスまたはグロールを鳴らすような場合に特に便利です。

### Y + Trigger On

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分 (値 64) より前に押された場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#01 (モジュレーション) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

### Y - Trigger On

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分 (値 64) より後ろに引かれた場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#02 (プレス・コントローラー) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

### Legato Up

Legato とほぼ同様ですが、2 音目のノートが “Max Range” の設定値 (218 ページ参照) の範囲外で、1 音目のノートよりも高音の場合にのみオシレーターが発音します。

### Legato Down

Legato とほぼ同様ですが、2 音目のノートが “Max Range” の設定値 (218 ページ参照) の範囲外で、1 音目のノートよりも低音の場合にのみオシレーターが発音します。



## Delay

ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。KeyOff にすると、ノート・オフで発音します。ハーブシコードの鍵盤を離れた時に聞こえるカチッという音を作りたいときに便利です。この場合は、“Sustain” 232ページを0に設定してください。

0...5000ms	ディレイ・タイムです（単位はミリセカンドです）。
Key Off	鍵盤から手を離すと発音します。ベロシティは、鍵盤を弾いた時のベロシティ値（キー・オン・ベロシティ）を使用します。
Key Rel	キー・リリース（Key Release）の略です。鍵盤から手を離すと発音します。この時のベロシティは鍵盤を離れたときのベロシティ値（キー・オフ・ベロシティまたはリリース・ベロシティ）を使用します。
Nat Rel	ナチュラル・リリース（Natural Release）の略です。鍵盤から手を離すと発音しますが、発音される音は前の音のその時のボリュームで発音されます。従って、前の音のボリュームがすでにゼロになっている場合は、このオシレーターは発音しません。

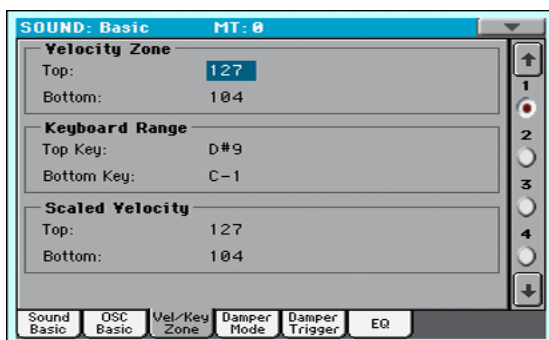
## OSC Off when Sound Controllers are On

サウンド・コントローラーの動作を「そのまま反映」します。このパラメーターにチェックをつけると、サウンド・コントローラー（Sound Controller 1、Sound Controller 2、Sound Controller Y+、Sound Controller Y-）のいずれか1つが有効になっている場合、現在のオシレーターは機能しません。

“Normal”、“Legato”、または“Staccato”、“Cycle 1”、“Cycle 2”、“Random”、“After Touch Trigger On”、“Y+ Trigger On”、“Y- Trigger On”、“Legato Up”、“Legato Down” モードの（つまり、サウンド・コントローラーとしてプログラムされたスイッチ、フット・スイッチ、ジョイスティックを使ってオフにできる）オシレーターに適用する必要があります。

## Basic: Vel/Key Zone

選択オシレーターのノートやベロシティによる発音範囲を設定します。



### Velocity Zone

選択オシレーターのベロシティによる発音範囲を設定します。

**Note:** Top の値より大きい値を Bottom に設定することはできません。また、Bottom より小さい値を Top に設定することはできません。

0...127 割り当てられたベロシティ値です。

### Keyboard Range

選択オシレーターのノートによる発音範囲を設定します。

**Note:** Top より大きいノートを Bottom に設定することはできません。また、Bottom より小さいノートを Top に設定することはできません。

C-1...G9 割り当てられたノートです。

### Scaled Velocity

オシレーターが受信するベロシティ値の範囲を設定できます。

“Velocity Zone” 機能（上記参照）を使用すると、オシレーターの発音は範囲内（10～20など）に制限します。関連するサンプルをトリガーするときに、ダイナミクスが弱くなる可能性があります。

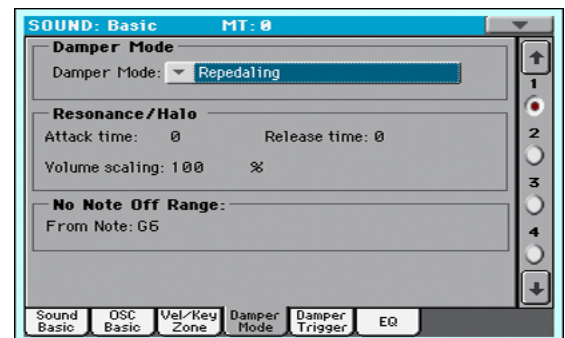
このパラメーターに別の値を割り当てると、制限された範囲が広がります（例えば、下限値10を“Scaled Velocity”の値0に変換し、上限値20を“Scaled Velocity”の値127に変換することが可能です）。下限値と上限値の間の値は、それによって自動的に調整します。

そのため、10～20のベロシティ範囲にギターのフレット・ノイズを割り当て、ギターのRXサウンドを作ることができます。10～20のダイナミクス値を受信すると、実際のベロシティ値が“Scaled Velocity”値に拡張され、サウンドは大きくなります。

0...127 割り当てられたベロシティ値です。

## Basic: Damper Mode

ダンパー・ペダルの動作や、レゾナンス/ハロー・エフェクトを設定したり、選択したオシレーターにノート・オフ・メッセージが送信されない範囲を指定したりします。



### Damper Mode

各オシレーターのダンパー・モードをプログラムします。

#### Damper Mode

ダンパー・ペダルがどのように動作するかを指定します。

**Normal** 通常のダンパー・ペダルの動作です。つまり、踏んだままにすると、アコースティック・ピアノの長めの減衰音をシミュレートするように、ノートのディケイが引き伸ばされます。

**Damper Off** 選択したオシレーターでダンパー・ペダルが無効になります。

**Hint:** サウンドをトリガーするために、選択したオシレーターをダンパー・トリガー・ページで使用する場合は、“Damper Off” に設定します。サウンド“Harmonica DNC”にチェックをつけ、ダンパー・トリガーがどのように使用されるかを確認してください。



## Resonance/Halo

ダンパー・ペダルによって、マルチサンプルが有効になります。通常はピアノのレゾナンス / ハロー・エフェクトで使用します。ノートの発音中にペダルを踏んだ場合、マルチサンプルが鳴ってから消えるまでのスピードや、マルチサンプルが到達可能なボリュームは、下記で設定する “Resonance/Halo” パラメーターの値に左右されます。

**Hint:** このダンパー・モードは、“Normal” モードよりもリアルですが、複数の声部を用いた場合は耳に届かない音が多くなります。そのため、ソロ・ピアノの演奏に特に適したモードと言えます。

**Note:** ハーフ・ペダリングの度合いによって、MIDI 経由で受信したダンパー・メッセージ（コントロール・チェンジ #64）と同様に、レゾナンス / ハロー・エフェクトのレベルを制御できます。

## Repedaling

“Normal” モードと同じ機能ですが、ノートを離してから（ノート・オフ・イベントが発生してから）ダンパー・ペダルを踏むと、ダンパー・ペダル・エフェクトが有効になります。この場合、ダンパー・エフェクトは、現在のリリース・レベルから始まり、ゆるやかなディケイ・カーブを描いて減衰していきます。

**Warning:** スタイルで任意のオシレーターに “Repedaling” を割り当てたサウンドを使用しないでください。サステインをかけると、不協和音が生じるおそれがあります。例えば、“Grand Piano RX” は、スタイル・トラックで避けるべきサウンドです。

## Resonance/Halo

“Resonance/Halo” ダンパー・モード（上記参照）を選択すると、有効になるレゾナンス / ハロー・エフェクトを設定できます。このパラメーターは、ノートの再生中にダンパー・ペダルを踏むと有効になるレゾナンス / ハローにのみ影響します。

## Attack Time

ダンパー・ペダルを踏んでからレゾナンス / ハローが最大レベルに達するまでの時間です。

0...99 現在の Amp Env Attack（アンプ・エンベロープ・アタック）値を基準にしたアタック・タイムです。

## Release Time

ダンパー・ペダルを離してからレゾナンス / ハローが消えるまでの時間です。

0...99 現在の Amp Env Release（アンプ・エンベロープ・リリース）値を基準にしたリリース・タイムです。

## Volume Scaling

現在のサウンド・レベルを基準にしたレゾナンス / ハロー・エフェクトのボリュームです。現在のサウンド・レベルは、マルチサンプル・ボリューム、ベロシティ値、現在の Amp Env（アンプ・エンベロープ）値の合計で決まります。

0% ボリュームなしです。

1...100% 現在のサウンド・レベルをパーセントで表します。

## No Note Off Range

## From Note

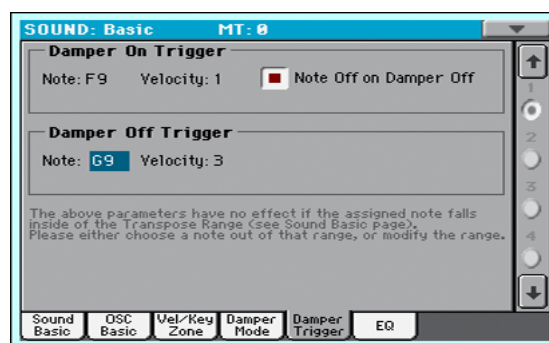
アコースティック・ピアノの場合と同じく、ダンパーは一定のピッチまでの弦のみを抑えます。そのピッチ以降は、ダンパーを常に踏んでいるのと同じことになります。

**Note:** このパラメーターは、ダンパー・モードが “Normal” の場合にのみ有効です。“Resonance/Halo” モードの場合は無効です。

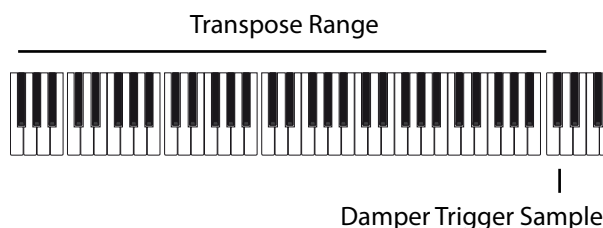
C#-1...G9 ダンパーを常に踏んだ状態と同じ響きにする最初のノートです。アコースティック・ピアノの場合は、通常 G6 に設定します。

## Basic: Damper Trigger

ダンパー・ペダルを踏むか離すとトリガーされるノートを設定します。このページのパラメーターは、1つのオシレーターではなくサウンド全体に機能します。



画面下部のメッセージで表示されるように、指定したノートが Basic: Sound Basic ページで設定した “Transpose Range”（218ページの「Transpose Range」参照）の範囲内に収まる場合、これらのパラメーターは無効です。ノートがその範囲よりも上か下にあるようにするため、範囲外のノートを選択するか、“Transpose Range” を変更します。



## Damper On Trigger

ダンパー・ペダルを踏む（ダンパー・オン・イベントが発生する）と、特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを再生できます（例えば、“Grand Piano RX” サウンドで、ペダルを踏む際のかすかなきしみ音を鳴らしたり、“Harmonica DNC” サウンドに、息を吹き込む音を加えたりできます）。

## Note

特殊なダンパー・オン・サンプルの配置場所に注意してください。

## Velocity

特殊なダンパー・オン・サンプルの固定ベロシティです。

### Note Off on Damper Off

オンにすると、ダンパー・ペダルを離したときにダンパー・オン・サンプルの再生が停止します。

### Damper Off Trigger

ダンパー・ペダルを離す（ダンパー・オフ・イベントが発生する）と、特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを再生できます（例えば、“Grand Piano RX” サウンドに、ペダルを離す際の音を加えることができます）。

### Note

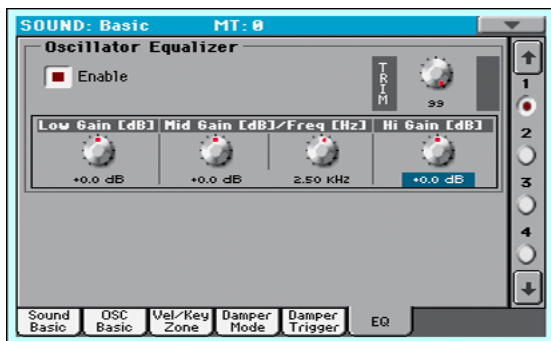
特殊なダンパー・オフ・サンプルの配置場所に注意してください。

### Velocity

特殊なダンパー・オフ・サンプルの固定ベロシティです。

## Basic: EQ

このページでは、選択したオシレーターに対して3バンドのセミ・パラメトリックEQ（イコライザー）をかけることができます。



### Enable ボックス

このボックスをオンにするとEQがオンになります。

### TRIM ノブ

EQに入る信号レベルを弱める量をこのノブで調整します。極端なEQ設定をすると内部のオーディオ回路に大きな負荷がかかり、そのために音が割れてしまうことがあります。そのような場合は、このノブで信号レベルを下げて音が割れるのを防ぎます。

0...99      入力信号のリミット量です。値が大きいかほど信号レベルが下がります。

### Low Gain

低音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル（dB）単位で表示されます。

− 18...+18dB 低音域のゲイン量（dB）です。

### Mid (Middle) Gain

中音域の音量を調整するベル・カーブのフィルターです。値はデシベル（dB）単位で表示されます。

− 18...+18dB 中音域のゲイン量（dB）です。

### Mid (Middle) Freq

中音域にけるフィルターの中心周波数をこのノブで調整します。

− 0.100...+10kHz

中心周波数（kHz）

### Hi (High) Gain

高音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル（dB）単位で表示されます。

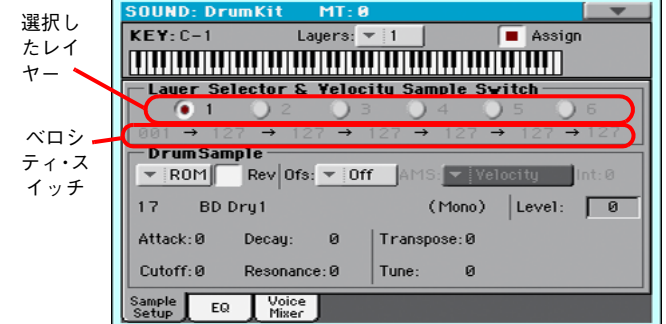
− 18...+18dB

高音域のゲイン量（dB）です。

## DrumKit: Sample Setup (Drum Kits)

このページは、ドラム・キットをエディットする際に表示します。キーおよびレイヤーごとに異なる打楽器を選択できます。

**DRUM** ドラム・キットで使用するオシレーターは1つだけです。



### Key

#### Key

エディットするキーです。このパラメーターが選ばれているとき（反転表示）に、実際に鍵盤を弾いて設定できます。

### Layers

選択したキーに割り当てられたレイヤーの数です。選択したレイヤーの数によって、さまざまな数のベロシティ・スイッチを設定できます。

### Assign

サンプルをオン/オフします。

オン      サンプルが選択したキーに割り当てられます。

オフ      サンプルは割り当てられません。次に高いキーに割り当てられたサンプルを代わりに使用します。

## Layer Selector & Velocity Sample Switch

### レイヤーの選択

このラジオ・ボタンで、エディットするレイヤーを選択します。選択可能なレイヤーは、“Layers” パラメーターの設定によって異なります。

### ベロシティ・スイッチ

ここで設定したベロシティ値を基準にして、選択ドラム・サンプル/キーのサウンドが切り替ります。ここで設定した値以上で弾いたときは、各レイヤーで設定したサウンドが発音します。

最初と最後のベロシティ値は、編集できません。常に001と127になります。

## Drum Sample

### ドラム・サンプル

各レイヤーのドラム・サンプルを選択できます。ベロシティーの値で、使用可能なサンプルが切り替わります。オフセットとレベルは、ドラム・サンプルごとに設定できます。

ポップアップ・メニューでは、バンク（ROM、RAMまたはLOC）を選択します。その下にある数字のフィールドでは、選択したバンク内のサンプルを選択します。数字フィールドの右側に、サンプル名を表示します。

現在のレイヤー用に選択したサンプルは、“ベロシティ・スイッチ”パラメーターの値よりも高いベロシティーでトリガーされます（223ページ参照）。ベロシティ・スイッチを使用しない場合は、選択したキーに1つのレイヤーのみを割り当て、サンプルをLayer 1にのみ割り当てます。

**ROM** 工場出荷時のバンクです。フラッシュROM メモリーのファクトリー領域には、コルグが標準で提供しているサンプル（プリセット・サンプル）が 1065 種類あります。

**RAM** RAM から読み取られる RAM サンプルで、ユーザーがロードまたは作成したものです。

**LOC** ローカル（Local）マルチサンプルのバンクです。いくつかのモデルのみで表示されます。

**Note :** ローカル・マルチサンプルを使用して新しいサウンドを作成した場合、同じローカル・マルチサンプルを内蔵していない機種で使用すると、サウンドは発音しません。

**Note :** RAM サンプルに基づいて新しいドラム・キットを作成する場合、RAM サンプルを本体内蔵メモリーまたは USB ホスト・ポートに接続したデバイスからロードする必要があります。

ドラム・キットを選択できる状態になっており、名前が画面に表示されていても、サンプルがロードされなかった場合、サウンドは聞こえません。

**Note:** それぞれのマルチサンプルには発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音が出ないことがあります。

### Rev (Reverse)

サンプルはリバーズ再生します。もともとループするように設定されているファクトリー ROM サンプルまたはユーザー（RAM）サンプルの場合、サンプルのループは解除され、一度だけリバーズ再生します。もともとリバーズ再生するように設定されているサンプルは、そのまま再生します。

オン サンプルをリバーズ再生します。

オフ サンプルを通常再生します。

### Ofs (オフセット)

これらのパラメーターでサンプルが発音するポイントを設定します。なお、このパラメーターに対応していないサンプルもあります。

Off オフセットがオフになり、サンプルの先頭から発音します。

1st...6th サンプルにあらかじめ設定されているオフセット・ポイントから発音します。

NoAtk サンプルの先頭部分（アタック部分）以降から発音します。

AMS AMS（オルタネイト・モジュレーション・ソース）を使用してオフセット・ポイントを選択します。

Pseudo Random

サンプルに複数のオフセット・ポイントがある場合にのみ有効です）オフセット・ポイント（Off や NoAtk を含みます）をランダムに選択します。

### AMS / Intensity

（Offset パラメーターが AMS に設定されている場合にのみ有効です）オルタネイト・モジュレーション・ソースを使用してオフセット・ポイントを選択します。使用できるソースについては、240ページの「AMS (Alternate Modulation Source) リスト」を参照してください。

Intensity パラメーターがプラスの値の場合、AMS の操作に比例してオフセット・ポイントが変化します。例えば、AMS にベロシティを選択した場合、鍵盤を弱く弾く（ベロシティ値が低い）と最初のオフセット・ポイントが選択されます。逆に鍵盤を強く弾く（ベロシティ値が高い）と6番目のオフセット・ポイントまたはNoAtk（No Attack）が選択されます。

“Offset Intensity by AMS” の設定値がマイナスの場合は、AMS の操作に反比例してオフセット・ポイントが変化します（上述の例の逆の動作になります）。

### Level

ドラム・サンプルのレベルを設定します。詳しくは、219ページ“Level”をご覧ください。

### Attack

選択したサンプルのEGのアタック設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

### Decay

選択したサンプルのEGのディケイ設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

### Cutoff

選択したサンプルにかかっているフィルターのカットオフ設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

### Resonance

選択したサンプルにかかっているフィルターのレゾナンス設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

### Transpose

選択したドラム・サンプルをトランスポーズします。選択キーのピッチを変更するときに使用するパラメーターです。

0 トランスポーズしません。

− 64... + 63 半音単位でトランスポーズする値です。

### Tune

割り当てられたサンプルの音程を微調整します。

0 オリジナル・チューニング

− 99... + 99

セント（半音の 100 分の 1）単位で微調整する値です。

## DrumKit: EQ (Drum Kits)

このページでは、ドラム・キットに使用する3バンドのセミ・パラメトリックEQの設定をキーやレイヤー、ドラム・サンプルごとに行います。



### Key

223ページの「Key」を参照してください。

### Layer Selector & Velocity Sample Switch

225ページの「Layer Selector & Velocity Sample Switch」を参照してください。

### Drum Sample Equalizer

#### Enable チェックボックス

このチェックボックスにチェックを入れると選択したサンプルに対するEQがオンになります。

#### TRIM ノブ

EQに入る信号レベルを弱める量をこのノブで調整します。極端なEQ設定をすると内部のオーディオ回路に大きな負荷がかかり、そのために音が割れてしまうことがあります。そのような場合は、このノブで信号レベルを下げて音が割れるのを防ぎます。

0...99      入力信号のリミット量です。値が大きいくほど信号レベルが下がります。

#### Low Gain

低音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル (dB) 単位で表示されます。

-18...+18dB    低音域のゲイン量 (dB) です。

#### Mid (Middle) Gain

中音域の音量を調整するベル・カーブのフィルターです。値はデシベル (dB) 単位で表示されます。

-18...+18dB    中音域のゲイン量 (dB) です。

#### Mid (Middle) Freq

中音域にかけるフィルターの中心周波数をこのノブで調整します。

-0.100...+10kHz

中心周波数 (kHz)

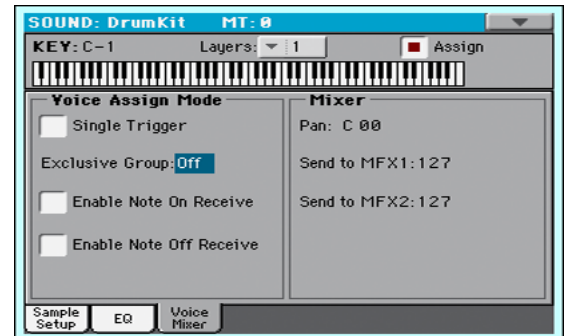
#### Hi (High) Gain

高音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル (dB) 単位で表示されます。

-18...+18dB    高音域のゲイン量 (dB) です。

## DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits)

ドラム・キットの各種設定を行います。ここではアサイン・モードやパン、エフェクト・センドの設定をします。



### Key

223ページの「Key」参照。

### Voice Assign Mode

#### Single Trigger

サンプルの発音の仕方を設定します。

オン      同じ鍵盤を連打すると音が 1 回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。

オフ      同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

#### Exclusive Group

1つのキーが発音するとすでに発音していた音が止みます。たとえばハイハットのクローズとオープンと同じグループに入れると、オープン・ハイハットが発音する時点でクローズの発音が停止します。

Off      グループ化しません。次のキーを弾いても前のキーは鳴り止みません。

1...127      選択キーをグループ化します。このキーを弾くと、同じグループの他のキーすべての音が止みます。次にグループ内の別のキーを弾くと、今まで発音していたキーの音が止みます。

#### Enable Note On Receive

ノート・オン (キー・オン) メッセージの受信を有効/無効にします。

オン      ノート・オン・メッセージを通常通り受信します。

オフ      ノート・オン・メッセージが受信されないため、該当するキーは発音しません。

#### Enable Note Off Receive

ノート・オフ (キー・オフ) メッセージの受信を有効/無効にします。

オン      鍵盤を離すとすぐに音が止みます。

オフ      サンプルの最後まで発音が続きます。ノート・オフ・メッセージは無視します。



## Mixer

### Pan

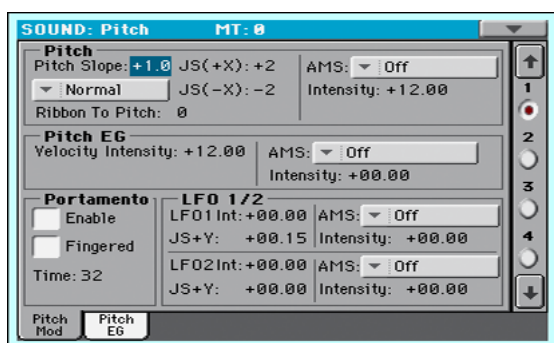
選択キーのステレオ音像の定位を設定します。

### Send to MFX1, MFX2

選択キーのMFX1またはMFX2へのセンド・レベルを設定します。

## Pitch: Pitch Mod

各オシレーターのピッチ・モジュレーションを設定します。オシレーターごとのキー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラーの選択と効果の深さを設定します。またピッチEGによるピッチ変化量や、オシレーターのLFO1、LFO2によるピッチ変化量をコントロールします。その他に、ポルタメントのオン/オフと、かかり方を設定します。



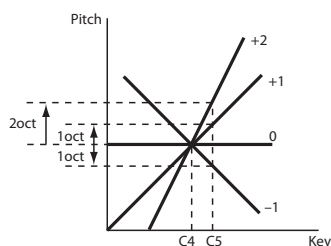
## Pitch

### Pitch Slope

通常は+1.0に設定します。

＋の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、－の値を設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。0に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。

図は“Slope”とピッチの関係を示しています。



－1.0... +2.0 ピッチ・スロープの値

### Pitch Bend Mode

以下のオプションを選択することにより、ピッチ・ベンドの動作方法を選択できます。

Normal 通常のリニア・ベンドです。

Fixed Scale オシレーターでこのパラメーターをオンにすると、ピッチ・ベンドやサブ・スケールがピッチに対して無効となり、それに関連するパラメーターもグレー表示になり選択できない状態になります。このオプションは、オシレーターにピッチのないノイズ（木管楽器のプレス・ノイズなど）を割り当てている場

合、音程に関係なく一定の音を発音させたいときなどに便利です。

Highest Pitch Bend only

このオプションを選択すると、鍵盤で演奏したその時の最高音にのみピッチ・ベンドをかけられます。

Lowest Pitch Bend only

このオプションを選択すると、鍵盤で演奏したその時の最低音にのみピッチ・ベンドをかけられます。

### Ribbon to Pitch

リボン・コントローラー・メッセージ (CC#16) を使用する際のピッチ・ベンド・レンジを設定します。このメッセージはMIDI経由またはスタンダードMIDIファイルから受信することができます。

－12...0...+12 リボンの左端や右端をタッチすると最大ベンド量になります。

### JS (+ X)

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。12で1オクターブです。

例えば、+12に設定してジョイスティックを右側に傾けると、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音になるまでピッチが変化します。

－60... +12 半音単位の最大ピッチ変化量

### JS (－ X)

ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。12で1オクターブです。

例えば、－60に設定してジョイスティックを左側に傾けると、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音になるまでピッチが変化します。

これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

－60... +12 半音単位の最大ピッチ変化量

### AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチにモジュレーションをかけるソースを選びます(240ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。

### Intensity

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。0に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00で1オクターブ変化します。

例えば、“AMS”をJoystick +Yにしてジョイスティックを向こう側(奥側)へ傾けたとき、ここが＋の値のときはピッチが上がり、－の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で1オクターブです。

－12.00... +12.00 パラメーター値

## Pitch EG

ピッチEG (エンベロープ・ジェネレーター) は、すべてのオシレーターに固有のものです。

### Velocity Intensity

227ページ“Pitch: Pitch EG”で設定したピッチEGによるモジュレーションの深さと方向を設定します。12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

－12.00... +12.00 パラメーター値

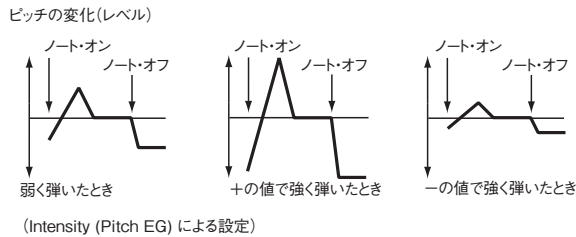


## Pitch EG AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチEGにモジュレーションをかけるソースを選びます(240ページ「AMS (Alternate Modulation Source) リスト」参照)。

### Pitch EG Intensity

“AMS” による効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS” をVelocityに設定し、ここの値を+12.00にすると、±1オクターブの範囲でピッチEGによるピッチの変化量をベロシティでコントロールします。弱く弾くほどピッチ変化がピッチEGの設定レベルに近づきます。



**Note:** “Intensity” (ピッチEG)、“AMS” によるそれぞれの設定の加算で、ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

## Portamento

### Enabled

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する)効果のオン(チェック)/オフと、かかり方を設定します。

オン ポルタメント・オン

オフ ポルタメント・オフ

**Note:** CC#65 (ポルタメントSW) 受信時も効果がかかります。

### Fingered

このパラメーターは、ポルタメント効果がノートごとにリスタートする(チェック)、しないの設定をします。

オン 各ノートごとにポルタメントがリスタートします。

オフ 各ノートごとにポルタメントはリスタートしません。

### Time

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいほど音程がゆっくり変化します。

000...127 MIDI値で表したポルタメント・タイムです。

## LFO 1/2

### LFO 1/2 Int

各LFOの効果がかかる深さを調整します。

-12...0...+12 マイナス値にするとLFO波形が反転した状態になります。

### JS+Y

ジョイスティックを上方向に倒したときにかかるLFOの効果の深さを設定します。

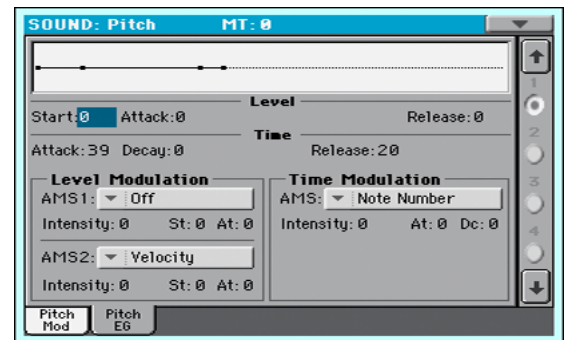
-12...0...+12 マイナス値にするとLFO波形が反転した状態になります。

## AMS / Intensity

LFOの効果の深さをAMS(オルタネイト・モジュレーション・ソース)でコントロールします。使用できるコントローラーについては、240ページの「AMS (Alternate Modulation Source) リスト」を参照してください。“Intensity”パラメーターでAMSによるコントロール量を調整します。

## Pitch: Pitch EG

オシレーターのピッチの時間的変化を与えるピッチEGを設定します。ここで設定したEGのオシレーターのピッチへの深さは、「Intensity (AMS1/2)」(228ページ)で調整します。



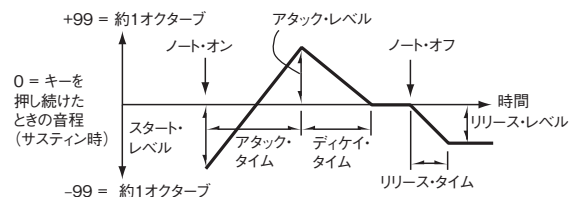
## ダイヤグラム

このページの上部のダイヤグラムは、ピッチのエンベロープの表示です。

### Level

ピッチが変化する量を設定します。実際の変化量は後述の“Intensity (AMS1/2 Intensity)”の設定によって異なります。例えば、“Intensity”が+12.00のとき、“Level”が+99で1オクターブ上がり、-99で1オクターブ下がります。

ピッチの時間的変化の設定 (Pitch EG Intensity = +12.00のとき)



### Start

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

### Attack

アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

### Release

リリース・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

### Time

ピッチが変化する時間を設定します。

上記のダイアグラムを参照してください。

### Attack

ノート・オン時からアタック・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

－ 99... + 99 パラメーター値

### Decay

アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。

－ 99... + 99 パラメーター値

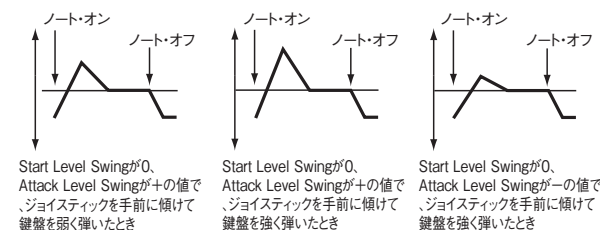
### Release

ノート・オフ時からリリース・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

－ 99... + 99 パラメーター値

## Level Modulation

ピッチEGの変化 (レベル) (AMS=JS-Y/Velocity, Intensity= +値)



### AMS1/2

ピッチEGの“Level”をコントロールするソースを選びます (240ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。

#### Intensity (AMS1/2)

“AMS1”の効果の深さと方向を設定します。

0のとき“Start”、“Attack”、“Release”で設定したレベルで動作します。

例えば、“AMS1”がJoystick+Yのとき、ジョイスティックを向こう側に傾けることで、ピッチEGの“Level”を変化させることができます。“Intensity”の絶対値を大きくするほど、ジョイスティックを離れたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing)で設定します。鍵盤を離すとピッチEGの設定レベルになります。

また、“AMS1”がVelocityのときは、“Intensity”の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing)で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

－ 99... + 99 パラメーター値

#### St (Start Level Swing)

“AMS1/2”による“Start”レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、－で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

#### At (Attack Level Swing)

“AMS1/2”による“Attack”レベルの変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、－で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

## Time Modulation

ピッチEGの変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= +値)



### AMS (Alternate Modulation Source)

ピッチEGの“Time”をコントロールするソースを選びます。240ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照

#### Intensity (AMS Intensity)

“AMS”の“Time”への効果の深さと方向を設定します。0にするとピッチEGのタイムは“Attack”、“Decay”、“Release”で設定した値になります。

EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネイト・モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

例えば、アタック・レベルに達したときのオルタネイト・モジュレーションの値で、ディケイ・タイムが決まります。

ここの値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定EGタイムは最大で2、4、8、16、32、64倍 (または、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍) にすることができます。

例えば、“AMS”がVelocityのとき、“Intensity”の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGの“Time”の変化幅が大きくなります。変化の方向は“At” (Attack Time Swing)、“Dc” (Decay Time Swing)で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定タイムに近づきます。

－ 99... + 99 パラメーター値

#### At (Attack Time Swing)

“AMS”による“Attack”タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、－で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

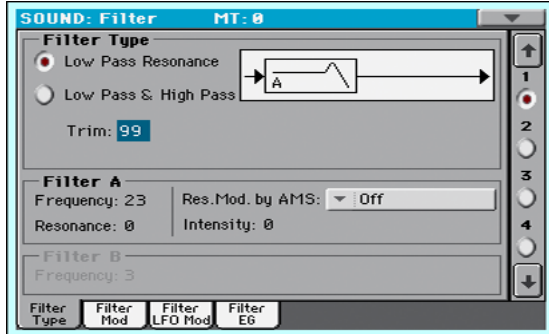
#### Dc (Decay Time Swing)

“AMS”による“Decay”タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、－で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

## Filter: Filter Type

オシレーターが使用するフィルターを設定するページです。レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルター、または12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターをシリーズ接続したものが選択できます。



### Filter Type

選択オシレーターのフィルターのタイプ（レゾナンス付きローパス・フィルターまたはローパス+ハイパス・フィルター）を選択します

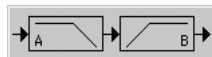
#### Low Pass Resonance

ローパス・フィルターを選んだとき、フィルター A のみが有効になります。



#### Low Pass & High Pass

ローパスとハイパス・フィルターを選んだとき、フィルター B も有効になります。



### Trim

選択オシレーターから出力された音声信号をフィルター A へ入力するレベルを設定します。

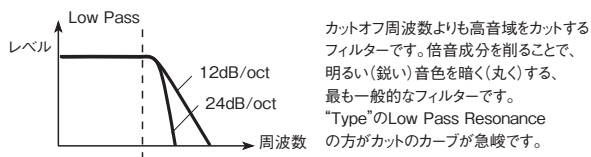
**Note:** この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときや和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

00...99      トリム・レベル

## Filter A

### Frequency

フィルター A のカットオフ周波数を設定します。



00...99      カットオフ周波数の値

### Resonance

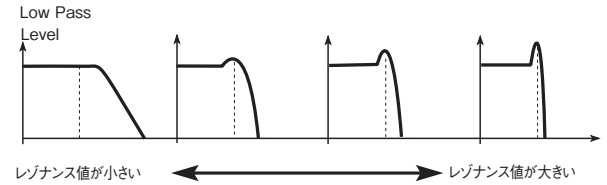
レゾナンスは“Frequency”で設定したカットオフ周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

00...99      レゾナンスの値。

### Res. Mod. by AMS

“Resonance”のレベルをコントロールするソースを選びます (240ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

レゾナンスによる効果



### Intensity

“Resonance A”で設定したレゾナンス・レベルに対して、“AMS (Alternate Modulation Source)”による効果の深さと方向を設定します。

例えばVelocityを選択したとき、キーボード・ベロシティの強弱で、レゾナンスの効き方をコントロールします。

＋の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど“Resonance A”で設定した効果に近づきます。

－の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど“Resonance A”で設定したレゾナンスの效果に近づきます。

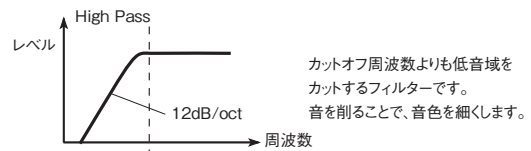
レゾナンスのレベルは“Resonance”、“Intensity”によるそれぞれの設定の加算で決まります。

－99... +99      パラメーター値

## Filter B

### Frequency

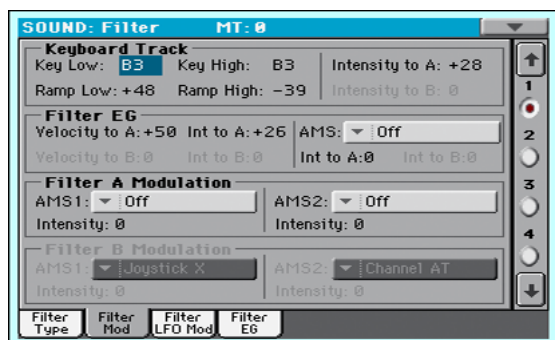
フィルター B のカットオフ周波数を設定します。“Type”がLow Pass & High Passのときに表示します。



00...99      カットオフ周波数の値

## Filter: Filter Mod

フィルター（選択オシレーター用）のカットオフ周波数に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。



“Filter Type” が Low Pass Resonance のときは、フィルター B をエディットすることができません（グレー表示）。

### Keyboard Track

選択オシレーターのフィルターのカットオフ周波数に対するキーボード・トラックを設定します。カットオフ周波数が鍵盤の位置（音程）に沿って変化する動作は、“Key Low”、“Key High”、“Ramp Low”、“Ramp High” の各パラメーターで設定します。

#### Key Low/High

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。“Key Low” から “Key High” までの間では、フィルターの変化はありません。

設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

C-1...G9 範囲の下限/上限

#### Ramp Low/High

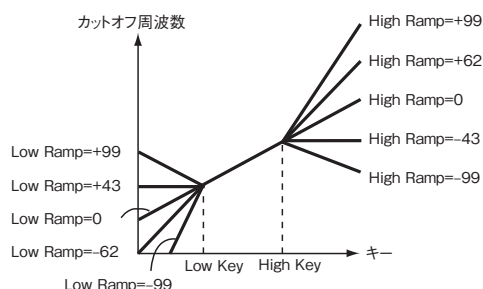
キーボード・トラックの傾きを設定します。

“Intensity to A”、“Intensity to B” を +50 に設定して、“Ramp Low” を -62、“Ramp High” を +62 にすると、カットオフ周波数の変化の傾きは鍵盤の位置（音程）と同じになります。従って “Resonance A” を上げたときの発振音と、鍵盤の位置が対応するようになります。

“Ramp Low” を +43、“Ramp High” を -43 にすると、カットオフ周波数は鍵盤の位置に左右されません。この設定は、鍵盤ごとにカットオフ周波数が変化しないようにするときに使用します。

- 99... + 99 傾きの値

以下のグラフは、鍵盤の位置（音程）と “Ramp” の設定（“Intensity to A” と “Intensity to B” が +50 のとき）によるカットオフ周波数の変化を示しています。



### Tracking to A/B

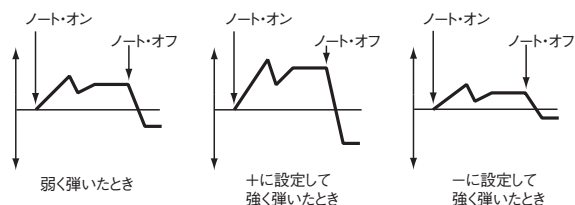
キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定し、フィルター A、B に対する変化の深さと方向をそれぞれ “Intensity to A”、“Intensity to B” で設定します。

“Key Low” から “Key High” までの間では、カットオフ周波数が鍵盤の位置（音程）に沿って変化します。

- 99... + 99 パラメーター値

### Filter EG

カットオフ周波数の変化



### Velocity to A

フィルター A のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EG（232 ページ “Filter: Filter EG” で設定）を、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します。

＋の値にすると、強く弾くほどフィルター EG によるカットオフ周波数の変化が大きくなります。－の値にすると、強く弾くほど逆相の EG によるカットオフ周波数の変化が大きくなります。

- 99... + 99 “Velocity to A” パラメーターの値

### Velocity to B

フィルター B のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EG を、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します（上記 “Velocity to A” 参照）。

- 99... + 99 “Velocity to B” パラメーターの値

### Int to A (Intensity to A)

フィルター A のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EG の効果の深さと方向を設定します。

＋の値にすると、Filter EG の “Level”、“Time” パラメーターで設定する EG レベルが＋の部分では音色が明るく（鋭く）なり、－の部分では暗く（鈍く）なります。

－の値にすると、Filter EG の “Level”、“Time” パラメーターで設定する EG レベルが＋の部分では音色が暗く（鈍く）なり、－の部分では明るく（鋭く）なります。

- 99... + 99 パラメーター値

### Int to B (Intensity to B)

フィルター B のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EG の効果の深さと方向を設定します（上記 “Int to A (Intensity to A)” 参照）。

- 99... + 99 パラメーター値

### AMS

フィルター A と B のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター EG の効果の深さと方向をコントロールするソースを選びます（240 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照）。

### Int to A (Intensity to A)

“AMS” によるフィルター A への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については、前述の “Int to A (Intensity to A)” を参照してください。

### Int to B (Intensity to B)

“AMS” によるフィルター B への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については、前述の “Int to A (Intensity to A)” を参照してください。

**Note:** “Velocity to A/B”、“Intensity to A/B”、“(AMS) Intensity to A/B” によるそれぞれの設定の加算で、フィルター EG による効果の深さと方向が決定します。

## Filter A/B Modulation

**Note:** フィルター B のパラメーターは、229 ページ “Filter Type” が Low Pass & High Pass のときに表示します。

### AMS1

フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。240 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照。

### Intensity (Intensity to AMS1)

“AMS1” による効果の深さと方向を設定します。

“AMS1” が JS X のとき、ここを + の値にしてジョイスティックを右側に傾けるとカットオフ周波数が上がり、左側に傾けると下がります。- の値にすると逆の動作になります。この値は、フィルター A の “Frequency” の設定値へ加算します。

### AMS2

フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます (240 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

### Intensity (Intensity to AMS2)

選択したソースによる効果の深さと方向を設定します (上記の [Intensity (Intensity to AMS1)] 参照)。

## Filter: Filter LFO

フィルター (選択オシレーター用) のカットオフ周波数をフィルター LFO で周期的に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。

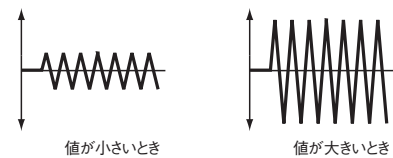


### LFO 1

#### Intensity to A

LFO1 (236 ページ “LFO: LFO1” で設定) によるフィルター A のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。- の値にすると、逆相となります。

カットオフの変化



- 99... + 99 パラメーター値

#### Intensity to B

LFO1 によるフィルター B のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します (上記 “Intensity to A” 参照)。

- 99... + 99 パラメーター値

#### JS - Y Intensity to A

ジョイスティックを -Y (手前) 方向へ操作することで LFO1 をコントロールして、フィルター A のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターはその効果の深さと方向を設定します。

設定した値が大きいほど、ジョイスティックを -Y (手前) 方向に傾けたときのフィルターへの LFO1 の効果が大きくなります。

- 99... + 99 パラメーター値

#### JS - Y Intensity to B

ジョイスティックを -Y (手前) 方向へ操作することで LFO1 をコントロールして、フィルター B のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターはその効果の深さと方向を設定します (上記 “JS - Y Intensity to A” 参照)。

### AMS (Filter LFO1 Alternate Modulation Source)

フィルター A、B 両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選びます (240 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。



## Intensity to A

“AMS” によるフィルター A に対する効果の深さと方向を設定します。例えば “AMS” が Joystick + Y のとき、設定した値が大きいほど、向こう側に傾けたときに LFO1 による効果が大きくなります。

－ 99... + 99 パラメーター値

## Intensity to B

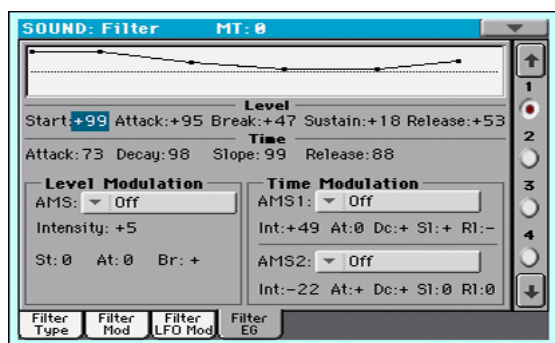
“AMS” によるフィルター B に対する効果の深さと方向を設定します(上記 “Intensity to A” 参照)。

## LFO 2

LFO2 (237ページ “LFO: LFO2” で設定) によるフィルター A と B のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。詳しくは前述の “LFO 1” をご覧ください。

# Filter: Filter EG

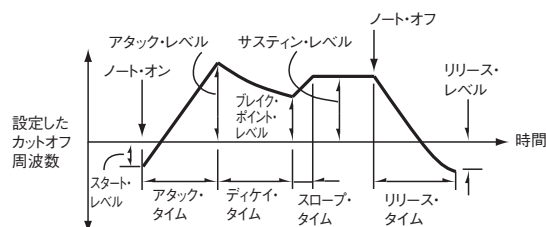
選択オシレーターのフィルター A、B のカットオフ周波数を時間的に変化させる EG を設定します。この設定がフィルターのカットオフ周波数に与える効果の深さは “Velocity”、“Intensity” パラメーターで設定します。



## ダイアグラム

このページの上部のダイアグラムは、フィルターのエンベロープの表示です。

## Filter envelope



## Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。229ページ “Filter Type” で設定したフィルターによって、動作は異なります。例えば、Low Pass Resonance (レゾナンス付きローパス・フィルター) で、“EG Intensity” が + の値のとき、ここを + の値にすると音色が明るく(鋭く)なり、- の値にすると音色が暗く(鈍く)なります。

## Start

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

－ 99... + 99 レベル値

## Attack

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

－ 99... + 99 レベル値

## Break (ブレイク・ポイント・レベル)

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

－ 99... + 99 レベル値

## Sustain

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量を設定します。

－ 99... + 99 レベル値

## Release

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

－ 99... + 99 レベル値

## Time

フィルターの変化にかかる時間を設定します。

## Attack

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

## Decay

アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

## Slope

ディケイ・タイムが終わったときからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

## Release

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

## Level Modulation

フィルター1EGの変化 (レベル) (AMS=Velocity、Intensity= + 値)



## AMS

フィルター EG の“Level” をコントロールするソースを選びます (240ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

### Intensity

“AMS” の効果の深さと方向を設定します。0 にすると、“Frequency A (Cutoff Frequency A)” で設定したレベルで動作します。

例えば “AMS” が Velocity のとき、“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing)、“Br” (Break Level Swing) を+、“Intensity” を+の値にすると、強く弾くほど EG レベルは上がり、-の値にすると、強く弾くほど EG レベルは下がります。

- 99... + 99 インテンシティの値

### St (Start Level Swing)

“AMS” による “Start” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+で EG レベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

### At (Attack Level Swing)

“AMS” による “Attack” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+で EG レベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

### Br (Break Level Swing)

“AMS” による “Break” の変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+で EG レベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

## Time Modulation

フィルターEGの変化 (タイム) (AMS=Velocity、Intensity= +値)



## AMS1/2

フィルター EG の“Time” をコントロールするソースを選びます (240ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

### Int

“AMS1/2” の効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS1/2” が Flt KTr +/+のとき、キーボード・トラックの設定によって EG の“Time” パラメーターをコントロールします。+の値にすると “Ramp Low/High” が+の値の場合 EG タイムは長くなり、“Ramp Low/High” が-の値の場合 EG タイムは短くなります。変化方向は “At” (Attack Time Swing)、“Dc” (Decay Time Swing)、“Sl” (Slope Time Swing)、“Rl” (Release Time Swing) でそれぞれ設定します。

0にすると、“Frequency” で設定した時間で動作します。

“AMS1/2” が Velocity のとき、このパラメーターを+の値にすると、強く弾くほど EG タイムは長くなり、-の値にすると、強く弾くほど EG タイムは短くなります。

- 99... + 99 インテンシティの値

### At (Attack Time Swing)

“AMS1/2” による アタック・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

### Dc (Decay Time Swing)

“AMS1/2” による ディケイ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

### Sl (Slope Time Swing)

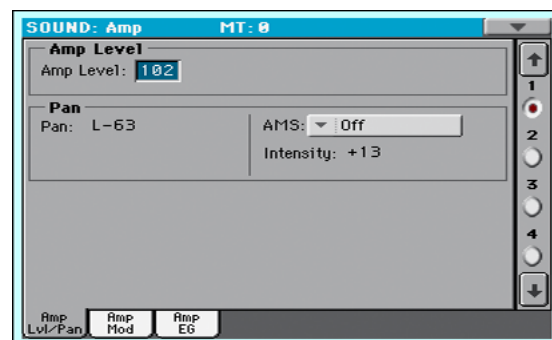
“AMS1/2” による スロープ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

### Rl (Release Time Swing)

“AMS1/2” による リリース・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

## Amp: Amp Level/Pan

選択したオシレーターの音量とパンを設定します。



## Amp Level

### Amp Level

選択オシレーターの音量を設定します。

**Note:** プログラムの音量は、CC#7 (ボリューム)、CC#11 (エクスプレッション) の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレーターごとに CC#7 と CC#11 をかけ合わせた値になります。グローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

0...127 音量値

## Pan

### Pan

選択オシレーターのパン (音の定位) を設定します。

**DRUM** ドラムのプログラムをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。各キーのパン（226ページの「Pan」参照）を設定してください。

Random	ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。
L001	左側に振り切ります。
C064	中央に定位します。
R127	右側に振り切ります。

**Note:** CC#10（パンポット）の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左に振り切り、64でオシレーターごとの“Pan”の設定値、127で右に振り切ります。グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

## Pan Modulation

### AMS

パンを変化させるためのソースを選びます（240ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照）。“Pan”の設定を基準にして変化します。

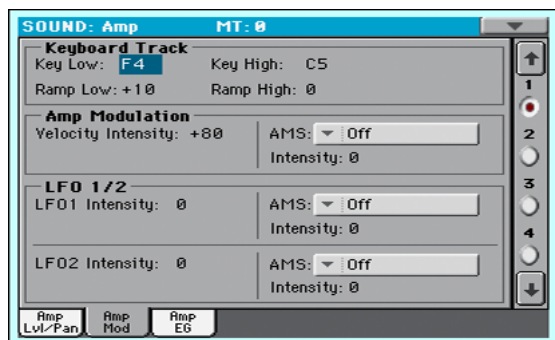
### Intensity

“AMS”による効果の深さを設定します。例えば、“Pan”の設定値がC064で、“AMS”がNote Numberのとき、+の値にするとC4を境にしてノート・ナンバーが大きくなる（高音を弾く）ほどパンが右側に移動していき、小さくなる（低音を弾く）ほど左側に移動します。-の値にすると逆の動作になります。

-99... +99 パラメーター値

## Amp: Amp Mod

各オシレーターのアンプに変化を与えて音量を変化させます。



## Keyboard Tracking

選択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。弾く鍵盤の位置による音量の変化を、“Key”と“Ramp”の各パラメーターで設定します。

### Key Low/High

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。“Key Low”から“Key High”までの間では、音量の変化はありません。

設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

C-1...G9 範囲の下限 / 上限

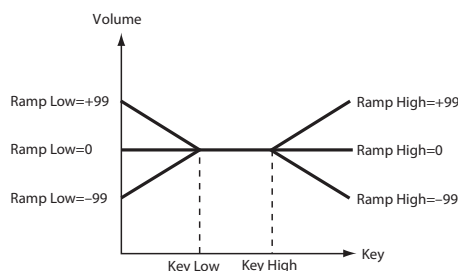
### Ramp Low/High

キーボード・トラックの傾きを設定します。

“Ramp Low”を+の値にすると“Key Low”で設定したノート・ナンバーより低い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。“Ramp High”を+の値にすると“Key High”で設定したノート・ナンバーより高い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

-99... +99 傾きの値

下図は弾く鍵盤の位置と“Ramp Low/High”の設定による音量変化の例です。

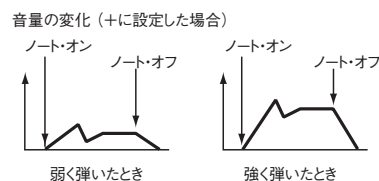


## Amp Modulation

選択オシレーターの音量をベロシティでコントロールするための設定を行います。

### Velocity Intensity

+の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。また、-の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。



-99... +99 インテンシティの値

### AMS

選択オシレーターのアンプの音量をコントロールするソースを選びます（240ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照）。Velocityは選択できません。

### Intensity

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。実際の音量は、アンプEGによる音量変化に“Alternate Modulation”等の値をかけ算したもので、アンプEGの各レベルが小さいとオルタネイト・モジュレーションによる変化のかかりも小さくなります。

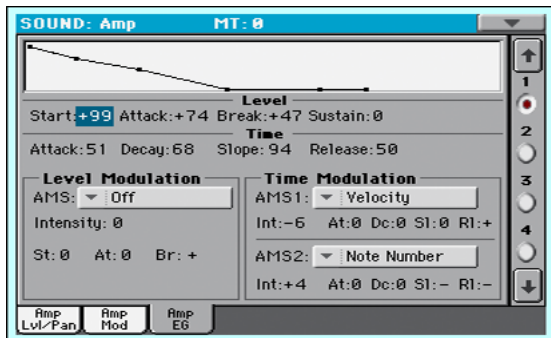
例えば“AMS”がJoystick +Yのとき、このパラメーターを+の値にして、ジョイスティックを向こう側に倒すと音量が大きくなります。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。

このパラメーターを-の値にして、ジョイスティックを向こう側に倒すと音量は下がります。

-99... +99 インテンシティの値

## Amp: Amp EG

選択オシレーターの音量を時間的に変化させるパラメーターを設定します。

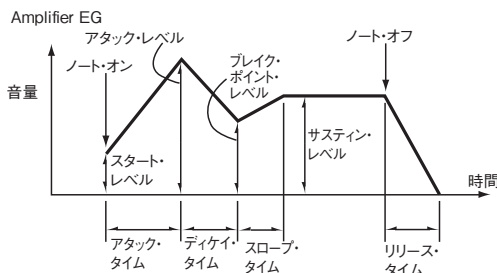


### ダイアグラム

このページの上部にはアンプのエンベロープを表示します。

### Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。



#### Start

ノート・オン時の音量レベルを設定します。音の頭で「カッ」と鳴らしたいときは、ここを大きな値に設定します。

0...99 レベル値

#### Attack

アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

#### Break

ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

#### Sustain

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

### Time

音量が変化する時間を設定します。

#### Attack

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。スタート・レベルが0のときは、音の立ち上がりの時間となります。

0...99 タイム値

#### Decay

アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

#### Slope

ブレイク・ポイント・レベルに達してからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

#### Release

ノート・オフ時から、音量が0になるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

### Level Modulation

Amp1 EGの変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity=+値)



#### AMS

アンプEGの“Level”をコントロールするソースを選びます(240ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。

#### Intensity

“AMS”の効果の深さと方向を設定します。例えば“AMS”がVelocityのとき、“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing)、“Br” (Break Point Level Swing)の各パラメーターを+にして“Intensity”を+の値にすると、強く弾くほどアンプEGの音量レベルは上がります。一方、“Intensity”を-の値にすると強く弾くほど音量レベルは下がります。0にすると、235ページ“Amp: Amp EG”で設定したレベルで動作します。

- 99... + 99 インテンシティの値

#### St (Start Level Swing)

“AMS”による“Start”レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

#### At (Attack Level Swing)

“AMS”による“Attack”レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

#### Br (Break Point Level Swing)

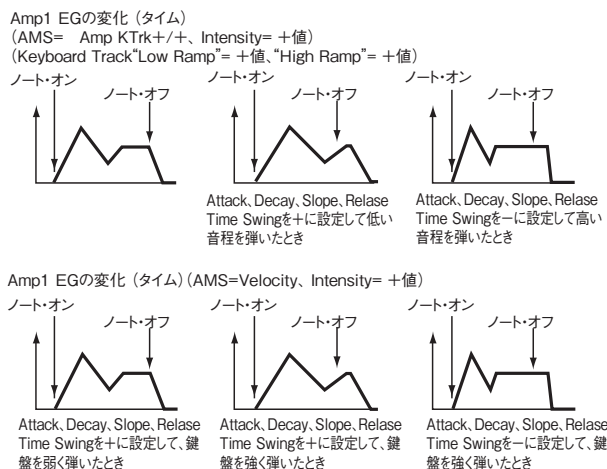
“AMS”による“Break”ポイント・レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。



## Time Modulation

235ページ“Time”で設定したアンプEGタイムをオルタネイト・モジュレーション・ソースで変化させます。



### AMS1

アンプEGの“Time”パラメーターをコントロールするソースを選びます(240ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。オフにすると変化はかかりません。

### Intensity

“AMS1”の效果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS1(T)”がAmp KTrk +/+のとき、(アンプ) キーボード・トラックの設定(234ページの「Keyboard Tracking」)によってEGの“Time”をコントロールします。“Intensity”を+の値にすると、“Ramp”が+の値の場合、EGタイムは長くなり、“Ramp”が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“AT”(Attack Time Swing)、“DC”(Decay Time Swing)、“SI”(Slope Time Swing)、“RI”(Release Time)でそれぞれ設定します。

“AMS1”がVelocityのとき、+の値にすると強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると強く弾くほどEGタイムは短くなります。0にすると、“Level”パラメーター(235ページ参照)で設定した時間で動作します。

### At (Attack Time Swing)

“AMS1”による“Attack”の変化の方向を設定します。  
“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

### Dc (Decay Time Swing)

“AMS1”による“Decay”の変化の方向を設定します。  
“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

### SI (Slope Time Swing)

“AMS1”による“Slope”の変化の方向を設定します。  
“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

### RI (Release Time)

“AMS1”による“Release”の変化の方向を設定します。  
“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長

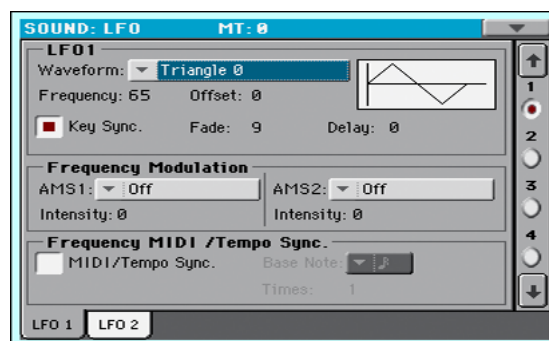
くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

### AMS2

アンプEGのもう1つのオルタネイト・モジュレーション・ソースを選びます。前述の“AMS1”パラメーターを参照してください。

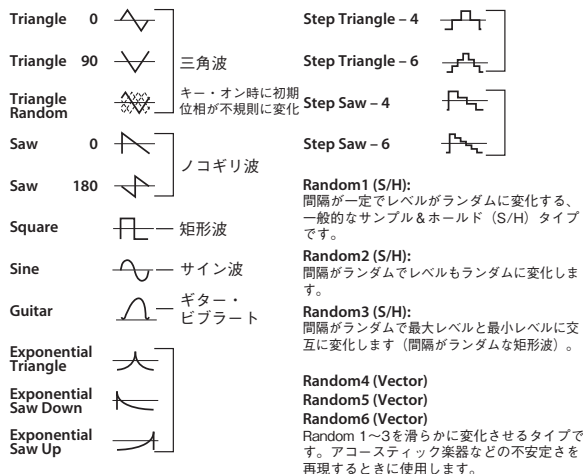
## LFO: LFO1

このページと次のページでは各オシレーターのピッチ、フィルター、アンプを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレーターごとに2つのLFOが使用できます。ピッチ、フィルター、アンプでのLFO1、LFO2のインテンシティの値を-にすることで逆相のLFO効果が得られます。



### Waveform

LFO波形を選びます。いくつかのLFOで表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。



### Frequency

LFO周波数を設定します。99で最も速くなります。

00...99 周波数値

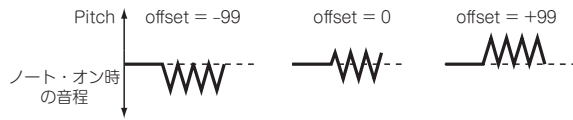
### Offset

LFO波形の中心となる値を設定します。例えば次図のように0に設定すると、ノート・オンしたピッチを中心にビブラートがかかります。+99に設定すると、ギターのビブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でビブラートがかかります。

なお、“Waveform”のGuitarは、“Offset”を0にしても+の領域で振動します。

下図はオフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化を表したものです。





− 99... + 99 オフセット値

### Key Sync

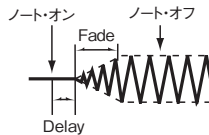
弾いた鍵盤とLFOの動作を同期させるかを設定します。

- オン 鍵盤を弾くたびに LFO がスタートし、鍵盤ごとに独立した LFO が動作します。
- オフ 後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートした LFO の効果がかかります。(このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートした LFO にだけかかります。)

### Fade

LFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間を設定します。“Key Sync.” がオフのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

下図は“Fade”の設定によるLFOのかかり方(“Key Sync.” がオンのとき)を表したものです。



00...99 フェード値

### Delay

ノート・オンからLFO効果がかかりはじめるまでの時間を設定します。“Key Sync.” がOff のときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

0...99 ディレイ値

## Frequency Modulation

選択オシレーターのLFO1の速さの変化量を、2つのオルタネイト・モジュレーションで調整します。

### AMS1

選択オシレーター用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするソースを選びます(240ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。LFO1はLFO2で変調をかけることができます。

### Intensity (AMS1 Intensity)

“AMS1”の効果の深さと方向を設定します。ここの値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれのLFO周波数は、最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

例えば“AMS1”がNote Numberのとき、このパラメーターを+の値にすると高音域の鍵盤を弾くほどオシレーターのLFOが速くなります。−の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレーターのLFOが遅くなります。中心になるキーはC4です。

また“AMS1”がJS+Yのとき、このパラメーター値が大きいほど、ジョイスティックを向こう側(奥側)へ最大に傾けたとき、オシレーターのLFOスピードが速くなります。+99にすると、ジョイスティックを向こう側へ最大に傾けたとき、LFOの速さが約64倍になります。

− 99... + 99 インテンシティの値

### AMS2

#### Intensity (AMS2 Intensity)

オシレーター用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするオルタネイト・モジュレーション・ソースです。

(前述の「AMS1」および「Intensity (AMS1 Intensity)」を参照してください。)

## Frequency MIDI/Tempo Sync

### MIDI/Tempo Sync

LFOの周期をシーケンサー1のテンポと同期させるかどうかを設定します。

- オン LFOの周期がシーケンサー1のテンポ(MIDI Clock)に同期します。このとき、“Frequency”(229ページ)、“Frequency Modulation”(237ページ)で設定した値は無効になります。

### Base Note

“MIDI/Tempo Sync.” がオンのとき、“♪(テンポ)”に対する音長とそれに適用される倍数“Times”を設定します。これらのパラメーターによりLFO1の周期が決定します。例えば“Base Note”が♪(4分音符)、“Times”が04のとき、LFOは4拍で1周期になります。

シーケンサー1の“♪(テンポ)”設定を変更しても、LFOは常に4拍周期となります。

**DRUM** ドラムのパラメーターをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。

♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪  
音符値

### Times

**DRUM** ドラムのパラメーターをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。

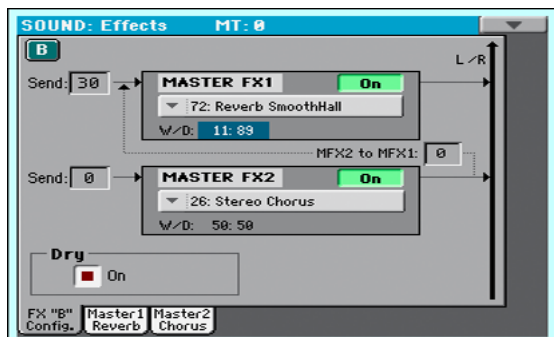
1...16 1 周期の拍数

## LFO: LFO2

選択オシレーターに対して使用できる2つ目のLFOであるLFO2を設定します。パラメーター値については、236ページ“LFO: LFO1”を参照してください。ただし、“AMS1”または“AMS2”ではLFOで変調をかけることができません。

## Effects: “B” FX Config

このページではサウンドにかけるエフェクト（Bグループ）の設定を行います。使用できるエフェクトのタイプやエフェクト・マトリクスはStyle Playモードと同じです（90ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照）。



### エフェクト名

エフェクトをポップアップ・メニューから選択します。選択できるエフェクトのリストは、283ページの「」を参照してください。

### エフェクト・パラメーター

エフェクト・パラメーターはすべてStyle Playモードにあるものと同じです（90ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照）。

### Send to Master

インサート・エフェクトからマスター・エフェクトに流れる信号レベルを、このパラメーターで調整します。

0...127      マスター・エフェクトに流れる信号レベルです。

### Dry

このチェックボックスにチェックを入れると、ドライ音（エフェクトのかかっていない原音）がエフェクト音とミックスされます。

## Effects: Master 1 / Reverb

マスター・エフェクト1（通常はリバーブ）に割り当てられたエフェクトのかかった信号をエディットします。エフェクトの詳細は、284ページの「エフェクト」を参照してください。

## Effects: Master 2 / Chorus

エフェクト2（通常はコーラス）に割り当てられたエフェクトのかかった信号をエディットします。エフェクトの詳細は、284ページの「エフェクト」を参照してください。

## ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチすると、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



### Write Sound（サウンドの保存）

このコマンドを選択すると、Write Soundダイアログ・ボックスを表示します。ここで、エディットしたすべてのサウンドの設定を保存することができます。詳細は239ページ「Write Soundダイアログ・ボックス」をご覧ください。

### Solo Oscillator（ソロ・オシレーター）

このコマンドを選択すると、選択した1つのオシレーターの発音のみになります。この時、他のオシレータは消音します。もう一度、このコマンドを選択すると選ぶと消音を解除します。

この機能が有効なときは、ページ画面の上部に“Solo OSC [n]”（nはオシレーター番号）表示が点滅します。この状態で、ソロにする他のオシレーターを選ぶことができます。

### Swap LFO（LFOの入れ替え）

このコマンドを選択すると、LFO1とLFO2を入れ替えることができます。

### Copy Oscillator（オシレーターのコピー）

このコマンドを選択すると、Copy Oscillatorダイアログ・ボックスを表示します。ここでオシレーター間で、各種の設定をコピーすることができます。

詳細は239ページ「Copy Oscillator ダイアログ・ボックス」をご覧ください。

### Copy/Paste FX（エフェクトのコピー）

このコマンドを選択すると、Copy FXダイアログ・ボックスを表示します。FXグループ（AまたはB）間の1つのエフェクトまたは両方のエフェクト設定をコピーします。

詳細は98ページの「Copy FX / Paste FX」をご覧ください。

### Copy Drum Kit（ドラム・キットのコピー）

このコマンドを選択すると、Copy Drum Kitダイアログ・ボックスを表示します。異なるドラム・キット設定をコピーすることができます。詳細は239ページ「Copy Drum Kit ダイアログ・ボックス」をご覧ください。

### Init. Sound（サウンド設定を初期値に戻す）

このコマンドを選択すると、すべてのパラメーターを初期値に戻します。

## Compare (設定の比較)

このコマンドを選択し、チェックが入るとエディットしたパラメーターと比較するために、保存されているパラメーター値を一時的に呼び出します。この機能が有効なときは、サウンドのパラメーターをエディットすることができません。

また、このときはページ画面の上部に“Compare”表示が点滅します。

## Exit from Edit

このコマンドを選択すると、サウンドのエディットを終了します。

# Write Soundダイアログ・ボックス

ページ・メニューからWrite Soundコマンドを選択すると、この画面を表示します。ここで、すべてのサウンド・パラメーターの設定を、サウンドごとに保存することができます。

**Warning:** 既存のサウンドに上書き保存すると、そのサウンドが削除され、保存するサウンドに置き換えられます。ユーザー・サウンドは、誤って削除されないように記憶デバイスに保存してください。

**Note:** ドラム・キットを通常のサウンド上に上書きすることはできません。また、逆に通常のサウンドをドラム・キット上に上書きすることもできません。

**Note:** ファクトリー・サウンド領域に上書き保存するには、Globalモード Mode Preference Media ページの“Factory Sound Protect”パラメーターのチェックをはずします。

**Warning:** 工場出荷時のサウンドをディットし上書き保存をすると、そのサウンドを使用したすべてのパフォーマンス、STS、スタイルやソングの音色も変化するので、このことを考慮した上で、サウンドのエディットを行ってください。

元のデータを復元するには、Mediaモードのユーティリティ・ページにある“Factory Restore”コマンド(166ページ)を使用します。



## Name

保存されるサウンドの名前です。**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示します。

## Sound Bank (サウンド・バンク)

保存先のサウンド・バンクを選択します。別のバンクを選択する場合はVALUEダイヤルを回します。

## Sound (サウンド位置)

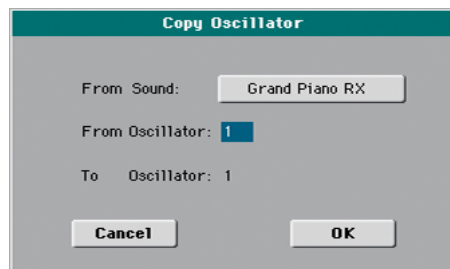
選択したバンクで保存先のサウンドを選択します。別のサウンドを選択する場合は、VALUEダイヤルを回します。

## Select

このボタンをタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示し選択することができます。

# Copy Oscillatorダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Oscillator”を選択すると、このウィンドウを表示します。このページでは、オシレーター間ですべての設定をコピーできます。



## From Sound

このボタンをタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示して、オシレーターをコピーするサウンドを選びます。

## From Oscillator

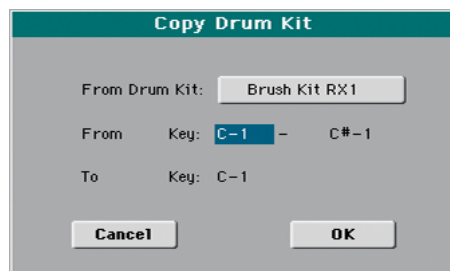
コピー元になるオシレーターを選択します。

## To Oscillator

コピー先になるオシレーターを選択します。

# Copy Drum Kitダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Drum Kit”を選択すると、このウィンドウを表示します。このページでは、ドラム・キットの範囲内のキーから設定をコピーできます。



## From Sound

このボタンをタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示し、エフェクトをコピーするサウンドを選びます。

## From FX

コピー元になるエフェクトを選択します。

## To FX

コピー先になるエフェクトを選択します。

## AMS (Alternate Modulation Source) リスト

Off	オルタネイト・モジュレーションを使用しない
Pitch EG	ピッチ EG
Filter EG	同一オシレーター内のフィルター EG
Amp EG	同一オシレーター内のアンプ EG
LFO1	同一オシレーター内の LFO1
LFO2	同一オシレーター内の LFO2
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック
Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック
Note Number	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
Poly AT (Poly After Touch)	ポリ・アフタータッチ (本機からの送信はシーケンス・データのみ)
Channel AT (Channel After Touch)	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
Joystick X	ジョイスティック X(横) 方向
Joystick +Y	ジョイスティック+ Y(奥) 方向 (CC#01)
Joystick Y	ジョイスティック- Y(手前) 方向 (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	ジョイスティック+ Y(奥) 方向およびアフタータッチ
JS-Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2)	ジョイスティック- Y(手前) 方向およびアフタータッチ
Assign. Pedal	アサインابل・フットペダル (CC#04)
Ribbon Ctl.	リボン・コントローラー (CC#16) (MIDI またはスタンダード MIDI ファイルを介して送受信)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	ダンパー・ペダル (CC#64)
CC#65	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
Sostenuto	ソステヌート・ペダル (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	テンポ (内部クロックまたは外部 MIDI クロックのテンポ情報)
Velocity Plus	キー・オン、キー・オフ時のベロシティ
Velocity Exp	指数カーブのベロシティ (高いベロシティ値のノートはより大きく)
Velocity Log	対数カーブのベロシティ (高いベロシティ値はリニアカーブのベロシティ値よりも小さく)

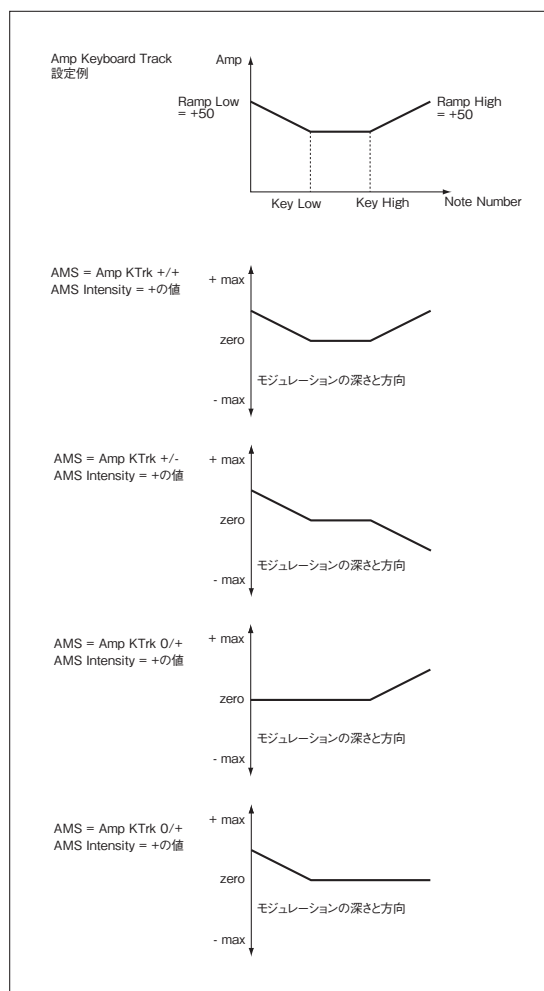
**Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)****Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)****Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)****Flt KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)****Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)****Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)****Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)****Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)**

+ / + “Ramp Low”、“Ramp High” の設定してある符号に従って効果の方向が決まります。

+ / - “Ramp Low” の設定している符号、“Ramp High” の設定している符号の逆 (+ 50 なら - 50、- 50 なら + 50) に従って効果の方向が決まります。

0 / + “Ramp Low” のAMS効果はありません。“Ramp High” の設定している符号に従って効果の方向が決まります。

+ / 0 “Ramp Low” の設定している符号に従って効果の方向が決まります。“Ramp High” のAMS効果はありません。

**JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)**

ジョイスティック+Y (奥) 方向、およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

**JS Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)**

ジョイスティック-Y (手前) 方向、およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。





# Sampling モード

OS 2.1ではSamplingモードが追加され、これによって、サンプル編集ができるようになりました。

Samplingモードは、新しくサンプルやマルチサンプル、オーディオ・グループを作成できるモードです。また、様々なファイル形式のサンプルやマルチサンプル、サウンドやサウンドのバンクをロードすることもできます。

本機では、WAV、AIFF、SF2のファイル形式をはじめ、コルグTRINITYやTRITONのファイル形式のロードも可能です。

サンプルを使用するには、マルチサンプルまたはドラムキットにサンプルを割り当てる（アサインする）必要があります。マルチサンプルとは、サンプルをキーボード上の任意のエリアにアサインしたものです。また、ドラムキットは、サンプルをキーボードの個々の鍵盤ごとにアサインでき、1音につき最大6段階のダイナミック・レイヤー（ペロシティの強弱によってサンプルを切り替える機能）に対応しています。

マルチサンプルは、サウンドにアサインされて初めて演奏可能な状態になります。サウンドには、通常のサウンドと同様にマルチサンプルを加工する様々な機能があります。また、サウンドは任意のトラックにアサインすることができます。

Samplingモードのパワフルな機能として、タイム・スライス機能もあります。この機能は、ドラムループなどを個々のショットにスライス（切り分け）し、オーディオ・グループを作成することによりMIDIトラック上にリアルなドラムやパーカッション・パートを作成することができます。

**Warning:** ユーザー PCM サンプルが入っている「.SET」フォルダをロードすると、それまで本機にメモリーされていたユーザー PCM サンプルが消去されてしまいます。これを防ぐには、“Save All”機能のPCM オプションを使用して事前にユーザーPCM サンプルを保存します（160ページの「メモリー内容のすべてを保存する」参照）。

「.SET」フォルダにユーザー PCM サンプルが入っているかどうかを確かめるには、そのフォルダを開いてPCMフォルダがあるかどうかをチェックします。

**Hint:** 本機にすでにメモリーされているユーザー PCM サンプルを消去せずに新たなユーザー PCM サンプルをロードしたい場合は、「.SET」フォルダ単位でロードする代わりに、個々のユーザー PCM サンプル単位でロードします。

## Samplingモードに入る/ Samplingモードから抜ける

- サウンド選択画面を開き、ページ・メニューから Edit Sound コマンドを選択して、Sound Edit モードに入ります。そして RECORD キーを押して、Sampling モードに入ります。
- Sampling モードで RECORD キーを押すと、Sound モードに入ります。

## サンプルからサウンドを新規作成する

新規サンプルやマルチサンプルを使用して新たなサウンドを作成するには、次の手順で行います。

1. 新規サンプルを作成します（245ページの「Sampling: Edit」以降参照）。
2. ページ・メニューから「Write」コマンドを選択して、作成したサンプルを保存します。このとき、Write Sample ダイアログ・ボックスが表示されます（255ページの「Write Sample ダイアログ・ボックス」参照）。保存するサンプルに名前を付け、最終確認をすると保存が実行されます。
3. 保存したら、別のサンプルをロードして新たなサンプルを作成できます。
4. サウンドに必要なサンプルをすべて作成したら、MENU キーを押し、サンプルをマルチサンプルにアサインするマルチサンプル（Multisample）セクションに入ります。このセクションでは、キーボード上の任意のエリアにサンプルをアサインします。
5. サンプルをすべてマルチサンプルにアサインしたら、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択します。このとき、Write Multisample ダイアログ・ボックスが表示されます（256ページ参照）。保存するマルチサンプルに名前を付け、内蔵メモリーに保存します。
6. RECORD キーを押して Sampling モードから抜け、Sound モードに戻ります。
7. 作成するサウンドにイメージが近いサウンドを選択します。
8. MENU キーを押し、Basic: OSC Basic ページに入ります（219ページ参照）。レイヤーを選択し、次に作成したマルチサンプルがある RAM バンクを指定します。そして作成したマルチサンプルを選択します。
9. ページ・メニューから「Write」コマンドを選択し、作成したサウンドをユーザー・エリアの空いている番号に保存します。
10. 必要に応じて、作成した

をトラックにアサインし、ページ・メニューから「Write Performance」、「Write Current Style Settings」または「Write STS」コマンドを選択し、サウンドをパフォーマンス、スタイル・セッティングまたは STS に保存します。

## サンプルからドラムキットを新規作成する

サンプルからドラムキットを新規に作成するには、次の手順で行います。

1. サンプルを作成します(245ページの「Sampling: Edit」以降をご覧ください)。
2. ページ・メニューから「Write」コマンドを選択し、作成したサンプルを保存します。このとき、Write Sample ダイアログ・ボックスが表示されます(255ページの「Write Sample ダイアログ・ボックス」参照)。保存するサンプルに名前を付け、最終確認をすると保存が実行されます。
3. サンプルの保存が済みましたら、次のサンプル作成に使用するファイルをロードします。
4. ドラムキット作成に必要なサンプルの作成がすべて済みましたら、RECORD キーを押してSampling モードから抜け、Sound モードに戻ります。
5. 作成するドラムキットにイメージに近いドラムキットを選択します。
6. MENU キーを押してDrumKit: Sample Setup(Drum Kits) ページに入ります(223ページ参照)。キーとレイヤーを選択し、次にサンプルが入っているRAMバンクを指定し、それから使用するサンプルを選択します。
7. ドラムキットの作成が済みましたら、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択し、ドラムキットをユーザー・ドラムキット・エリアの空いている番号に保存します。
8. 必要に応じて、作成したドラムキットをトラックにアサインし、ページ・メニューから「Write Performance」、「Write Current Style Settings」または「Write STS」を選択し、ドラムキットをパフォーマンス、スタイル・セッティングまたはSTSに保存します。

**Hint:** ドラムキットはドラムやパーカッション・トラックに適していますので、スタイル・セッティングにアサインすることをお勧めします。

## オーディオ・グループからサウンドを新規作成する

### オーディオ・グループを作成する

ドラム・ループなどのオーディオ・グループをロードし、それをスライスして、個々のパーカッシブ・サンプル、マルチサンプル、MIDI グループを作成します。

1. Time Slice ページに入ります。スライスが完了したら、その他の機能で個々のスライスをさらにエディットします。
2. エディットが完了したら、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択し、スライスしたサンプル、マルチサンプル、サウンド、MIDI グループを保存します。保存時には、ユーザー・サウンド・エリアを指定します。これでサウンド、マルチサン

ブル、MIDI グループ、スライスされたサンプルが内蔵メモリー保存されます。

3. RECORD キーを押してSampling モードを抜け、Sound モードに戻ります。

### オーディオ・グループをサウンドにアサインする

次の手順で、作成したマルチサンプルやスライスしたサンプルをユーザー・サウンドとして使用することができます。

1. サウンドで使用するマルチサンプルにアクセスするために、Sound モードに入ります。
2. 任意のサウンドを選択し、MENU キーを押してBasic: OSC Basic ページに入ります(219ページ)。レイヤーを選択し、次に使用するマルチサンプルが入っているRAMバンクを指定し、それから使用するマルチサンプルを選択します。
3. ページ・メニューから「Write」コマンドを選択し、サウンドをユーザー・エリアの空き番号に保存します。

### オーディオ・グループをスタイルやパッドにアサインする

オーディオ・グループから作成したサウンドは、次の手順でスタイルやパッドで使用することができます。

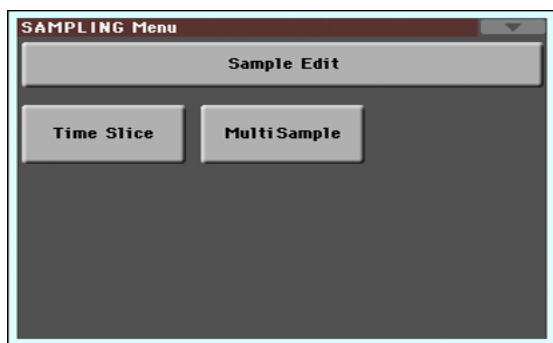
1. オーディオ・グループから作成したサウンドを、スタイルのトラック(多くの場合、ドラムまたはパーカッション・トラックが適しています)またはパッド・トラックにアサインし、次にページ・メニューから「Save Current Style Perf.」または「Write Pad」コマンドを選択します。
2. Style/Pad Record モードのImport: Import Groove 機能を使用して(207ページ)、サウンドをアサインしたスタイルのトラックにタイム・スライス機能で生成されたMIDI グループをインポートします。MIDI グループでサウンドを演奏することにより、元のオーディオ・グループをキーボード上で演奏することができます。

**Warning:** タイム・スライス機能で生成された MIDI グループは、本機の電源をオフにすると消去されます。本機の電源をオフにする前に MIDI グループをスタイルのトラックにインポートしてください。

## エディット・メニュー

Samplingモードのどのページからでも、MENUキーを押すことでエディット・メニューに入ることができます。このメニューから、Samplingモードの各種エディット機能にアクセスすることができます。

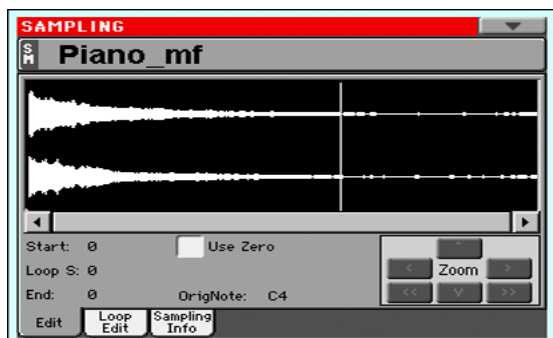
エディット・メニューに入りましたら、エディット・セクションを選択するか、またはEXITキーを押してメニューから抜けてSample Editページに戻ります。このページに戻るには、Sample Editメニューを選択することでも戻れます。



このメニューの各アイテムは、それぞれのエディット・セクションに対応しています。各エディット・セクション・グループには様々なエディット・ページがあり、それらは画面下部に表示されるタブをタッチすることで移動できます。

## Sampling: Edit

このページでは、サンプルのカットやトリム、ノーマライズやループ・ポイントのエディットを行います。このとき、サンプルは鍵盤の全域で演奏できます。



### SM (Sample)

選択したサンプル名を表示します。

### 波形ディスプレイ

選択したサンプルの波形を表示します。波形は、スタート (Start) とエンド (End) ポイント間をハイライト表示します (背景色は暗くなります)。

## パラメーター

### Start (Sample Start)

サンプルのスタート・ポイントです。このポイントをエディットしてサンプルの長さを短くすることもできます (エンド・ポイントもエディットできます)。サンプル・スタートをエディットすると、サンプルの音の先頭部分 (アタック部分) をカットすることもあります。

**Note:** スタート・ポイントを後ろに移動させ、ループ・スタート・ポイントに達すると、ループ・スタート・ポイントが後ろに移動します。

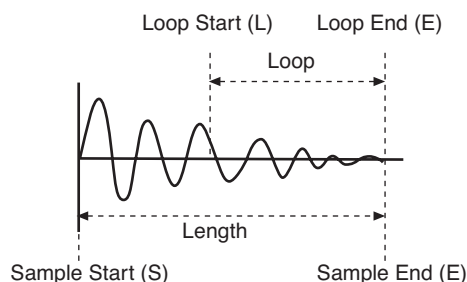
**Warning:** エディットしたサンプルを「Write Sample」コマンドで保存すると、スタートとエンド間以外のデータは消去されます。

### Loop Start

**Note:** このパラメーターは、ループをオンにしていないと無効になります。ループをオンにするには、Sampling: Loop Edit ページの「Loop On」パラメーターでオンにします (246 ページ参照)。

ループ・スタート・ポイントを調整します。ループ・スタート・ポイントを調整すると、クリック音が生じることがあります。これは、ループのスタートとエンド・ポイントとの間でピッチやレベルが合っていない場合に生じます。このような場合は、ループ・スタートやループ/サンプル・エンド・ポイントを調整してクリック音がでないようにします。

オーディオ・グループをエディットする際には、ループ・スタート・ポイントをサンプル・スタート・ポイントと同じ位置にします。ギターやピアノなどの一般的なサウンドの場合、ループ・スタート・ポイントとサンプル・スタート・ポイントは異なる位置に設定されています。



### End (Sample/Loop End)

サンプルのループ・エンド、サンプル・エンド・ポイントを調整します。通常、このポイントを調整するとサンプルの長さは短くなります。

**Warning:** エディットしたサンプルを「Write Sample」コマンドで保存すると、スタートとエンド間以外のデータは消去されます。

### Use Zero

このパラメーターをオンにすると、スタートやループ・スタート、エンド・ポイントを調整した際に、ゼロクロス・ポイント (波形がゼロポイントと交差した地点) を選択します。これにより、クリック音が生じないポイントを見つけやすくなり、より自然なループを作成することができます。

### OrigNote (Original Note)

サンプルの元々のピッチです。このパラメーターを変更しても音そのものに変化はありませんが、サンプルをマルチサンプルにアサインするときに、サンプルの元々のピッチが分かりやすくなっていると作業がスムーズに行なえます。

例えば、C4のピッチのサンプルの場合、このパラメーター「C4」に設定します。サンプルをマルチサンプルにアサインする際、このパラメーターの設定値をベースとし、トランスポーズされることがあります（その必要がある場合のみ）が、これは元々のピッチから大きくかけ離れてしまうのを防ぐためです。

### Zoom

以下のボタンを使用して波形表示のサイズを変更できます。ボタンの設定値が最大値または最小値に達している場合、ボタンは薄く表示されます。

	垂直方向の波形表示サイズを大きくします（ズーム・イン）。
	垂直方向の波形表示サイズを小さくします（ズーム・アウト）。
	水平方向の波形表示サイズを大きくします（ズーム・イン）。
	水平方向の波形表示サイズを小さくします（ズーム・アウト）。
	フル・ズーム・イン
	フル・ズーム・アウト

### サンプルの長さを調整して、スムーズにループするポイントを見つける

サンプルの長さやループ・ポイントを調整するには、“Loop On” パラメーターにチェックを入れ、“Start”、“Loop Start”、“End”の各パラメーターを調整してスムーズにループするポイントを見つけます。

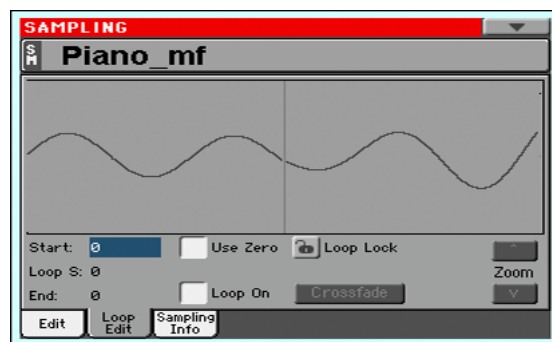
例えば、必要となる長さよりも長いオーディオ・グループがあるとした場合、“End” パラメーターでサンプルの後端の不要な部分をカットし、ループの開始ポイントを“Start”または“Loop Start”の各パラメーターで調整します。

多くの場合、“Use Zero” パラメーターにチェックを入れることで、ループ・スタートとエンド・ポイントとの間にレベル差があることで発生するクリック・ノイズが入らないスムーズなループにすることができます。

## Sampling: Loop Edit

ループとは、サンプリングされた音のある区間を繰り返し再生することを指します。また、音のサスティン部分をループ区間にすることで、比較的短いサンプルでも長く伸びた音を作り出すことができるテクニックの1つです。サンプリングされた音色の多くは、アタックの段階を過ぎると同じ波形を繰り返し再生するループによるサスティン部分に入ります。この「ループ区間の始点」を“Loop Start”パラメーターで、「ループ区間の終点」を“End”パラメーターでそれぞれ設定できます。

このページでは、ループのスタート・ポイント、エンド・ポイントの両方が波形のゼロ・ポイントに設定することで、スムーズでつながりの良いループを作成することができます。



### SM (Sample)

選択したサンプル名が表示されます。

### Loop ダイアグラム

このダイアグラムでは、エンド・ポイントを左側半分、ループ・スタート・ポイントを右側半分に表示します。それぞれのポイント位置の調整は、“End”、“Loop Start”の各パラメーターで行います。

### パラメーター

#### Start

245ページの「Start (Sample Start)」をご覧ください。

#### Loop Start

245ページの「Loop Start」をご覧ください。

#### End

245ページの「End (Sample/Loop End)」をご覧ください。

#### Use Zero

245ページの「Use Zero」をご覧ください。

#### Loop Lock

ループ区間の長さを固定することができます。

オフ “Loop Start”、“End”の各パラメーターを別々に調整できます。

オン “Loop Start”または“End”の各パラメーターを調整すると、他方もまた調整され、ループ区間の長さそのものは変わりません。これは、特定のテンポに合わせたリズム・ループを作成する際に便利です。

#### Loop On

ループのオン/オフを切り替えます。

オン ループがオンになり、キーボードを押し続けているとループ区間（ループ・スタート～エンド間）を繰り返し再生します。“Loop Start”パラメーターの設定が“Start”パラメーターと同じ場合は、サンプルの先頭から繰り返し再生します。ループがオンの場合、波形表示にループ・ポイントを示すイエローの縦の線が表示されます。

オフ ループがオフになります。キーボードを押し続けていてもサンプルはサンプル・スタートからエンドまで1度だけ再生され、繰り返し再生しません。



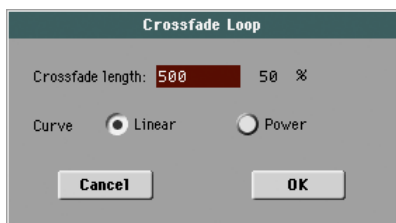
## クロスフェード

ストリングスや木管アンサンブルなど、波形が複雑な形になるサンプルのループを、そのリッチな質感のまま作成する場合に必要なのが、クロスフェード・ループです。このタイプのループを使用することで、ループの始点/終点のピッチやレベルの差を最小限に抑えることができ、より自然な感じのループを作成できます。また、クロスフェード・ループを使用すると、ループのエンド部分からスタート部分にかけて、音が徐々に変化します。

具体的には、クロスフェードの長さ（“Crossfade Length” パラメーターで調整できます）に相当するループ・スタート・ポイントの直前の波形が、ループ・エンド部分の再生中にミックスされます。このとき、元のサンプル波形の音量がクロスフェードの長さに応じて徐々に下がり、ミックスされる波形の音量は同じ長さで徐々に上がります。

クロスフェード・ループは、“Loop On” パラメーターをオンにし、“Start” と “Loop Start” の各パラメーターの設定値が異なっている場合、Crossfade ボタンが画面に表示され、使用できる状態になります。

Crossfade ボタンをタッチすると、Crossfade Loop ダイアログが表示されます：



### Crossfade Length

“Crossfade Length” で、クロスフェードする長さを設定できます。設定はサンプル数単位またはパーセンテージ (%) で行えます。パーセンテージで設定した場合、その設定に応じたサンプル数が自動的に算出されます。

ここでのパーセンテージは、ループ・スタート・ポイントからエンドまでの長さに対するクロスフェードの長さの割合を指します。例えば50%に設定した場合、クロスフェードの実際の長さはループ・スタート・ポイントからエンドまでの長さの半分の長さになります。なお“Crossfade Length” は、サンプル・スタート～ループ・スタート・ポイント間の長さ、またはループ・スタート～エンド間の長さのどちらか短いほうよりも長い設定にすることはできません。

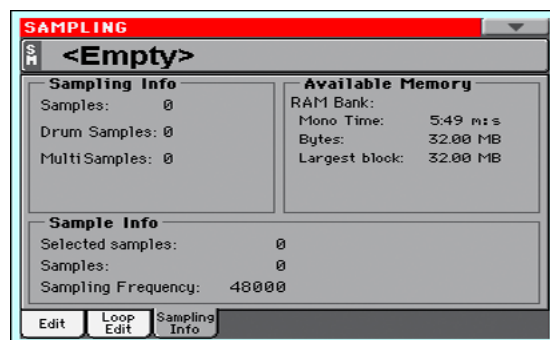
### Curve

クロスフェードのボリューム変化カーブを“Curve” で設定します。

- Linear      ボリュームが直線的に変化します。
- Power      ボリュームが非直線的に変化するカーブです。Linear に設定し、クロスフェードの中間部でサンプルの全体的な音量が下がっているように聴こえることがある場合、Power を使用します。

## Sampling: Sampling Info

このページでは、エディット中のサンプルの細かな情報を確認することができます。また、RAMメモリーの残量もチェックできます。



### SM (Sample)

選択したサンプル名を表示します。

### Sampling Info

#### Samples

メモリー上にあるサンプルの数を表示します。

#### Drum Samples

メモリー上にあるドラムサンプルの数を表示します。

#### Multisamples

メモリー上にあるマルチサンプルの数を表示します。

### Available Memory

#### RAM Bank

本機のサンプル用RAMの容量は192MBです。192MBの範囲内でサンプルのロードやサンプリングを行えます。

#### Mono Time

サンプル・メモリーの残量を秒数単位で表示します。この表示はモノラル換算したものですので、ステレオ・サンプルの場合はその半分になります。

#### Bytes

サンプル・メモリーの残量をバイト単位で表示します。この表示はモノラル換算したものですので、ステレオ・サンプルの場合はその半分になります。

### Sample Info

#### Selected Samples

選択したサンプルの容量をサンプル数単位で表示します。

#### Samples

メモリー上にあるサンプルの全容量をサンプル数単位で表示します。

#### Sampling Frequency

選択したサンプルのサンプリング周波数をヘルツ (Hz) 単位で表示します。

## Time Slice

タイム・スライス機能はドラムループなどのオーディオ・グループを個々のショットにスライスし、スタイルやソングのドラムやパーカッション・トラックで使用しやすい形に変換できる機能です。



### タイム・スライス機能の動作について

**アタック検出と自動分割プロセッシング:** サンプルがドラム・パターンなどのループの場合、バスドラムとスネアなどのアタックを検出し、そのアタックごとにサンプルを自動的に分割して個々のショットにします。

分割された個々のショットはマルチサンプルの各キー（鍵盤）に自動的にアサインされ、そのマルチサンプルはサウンドに自動的にアサインされます。

自動的に作成されたマルチサンプルの中では、個々のショットがキーボードの各キーに1つずつC#3からアサインされます。このマルチサンプルをC#3から順に半音階で演奏すると、元のループを再現できます。

タイム・スライス機能を実行すると、MIDIグループも自動的に生成されます。これは元のループをアタック検出したときの、個々のアタックのタイミングをMIDIデータにしたものです。

MIDIグループをスタイルのドラムまたはパーカッション・トラックにインポートすれば（207ページの「Import: Import Groove」参照）、個々のショットのピッチが変化することなくテンポを変更できます。

ピッチを変えることなくテンポを変更できる以外に、次のことも行えます

- ・ 個々のショットをプレイする順番の変更
- ・ タイミングの変更
- ・ MIDIグループをエディットして元のループとは異なるパターンの作成

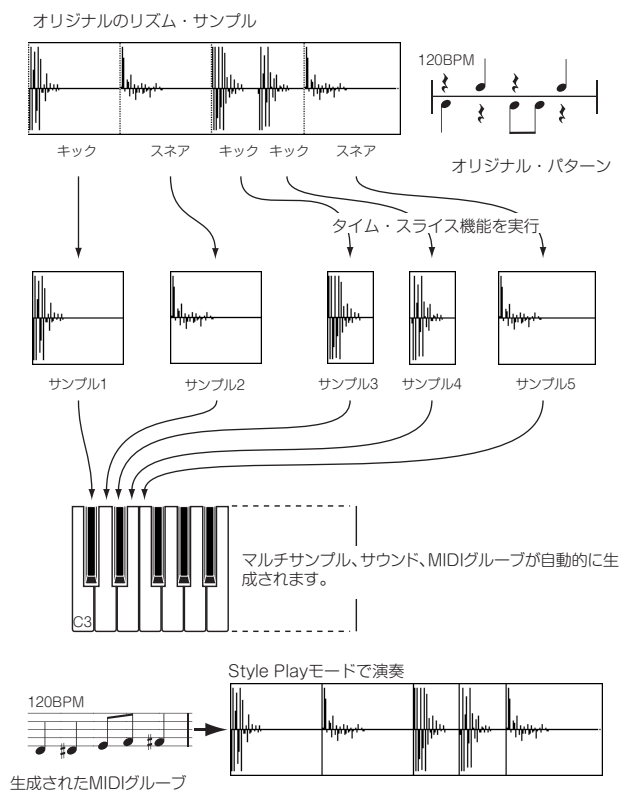
**保存について:** タイム・スライス機能を実行した後、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択してスライスされたサンプルから生成されたサウンドと、同時に生成されたMIDIグループを保存することができます。

- ・ サウンドは、内蔵メモリーのユーザー・エリアに保存されます。保存が完了すれば、他のサウンドと同様にスタイルのドラムまたはパーカッション・トラックにアサインすることができます。
- ・ マルチサンプルは、保存可能なエリアに自動的に保存されます。
- ・ サンプルは、内蔵メモリーに保存されます。

- ・ MIDIグループは内蔵メモリーに一時的に保存されますが、Style Recordモードのインポート機能を使用するときのみ使用できます（207ページの「Import: Import Groove」参照）。

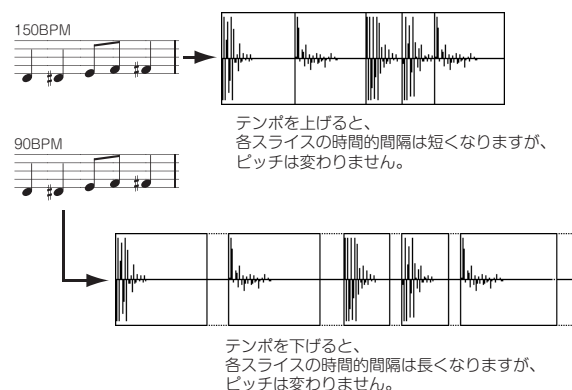
**Warning:** MIDIグループは本機の電源をオフにすると消去されます。

### 例 1：サンプルと MIDI グループ・データの生成



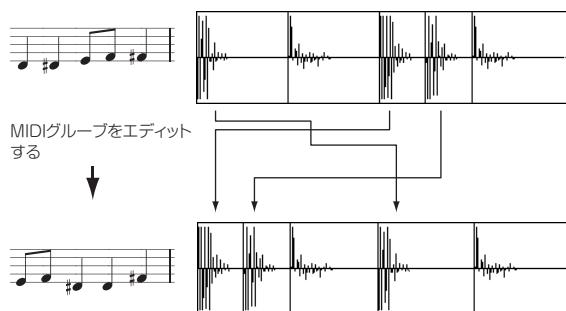
**Note:** スライスされたサンプルやMIDIデータは「Write」コマンドを実行してはじめて保存されます。

### 例 2：テンポを変更する



**Note:** テンポを変更するには、最初にStyleまたはPad Recordモードのインポート機能を使用して、タイム・スライス機能を実行したときに生成されたサウンドをパーカッション・トラックにアサインし、MIDIグループをパーカッション・トラックにインポートします。スライスする前のサンプルのテンポよりも遅いテンポでプレイする場合、個々のスライスの間に無音部分ができることがあります。このような場合、Extend機能で各スライスの終端部分を自動的にスムーズにすることができます。

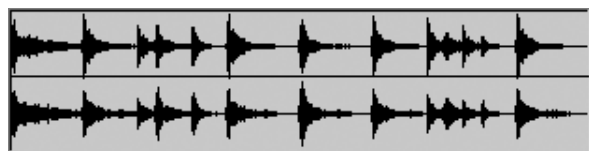
## 例 3 : MIDI グループをエディットしてパターンを組み替える



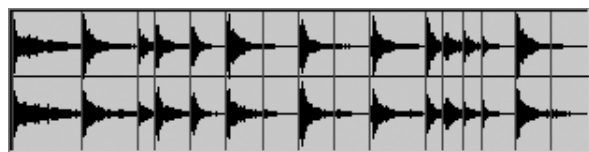
**Note:** MIDIグループをエディットするには、最初にStyleまたはPad Recordモードのインポート機能を使用してMIDIグループをインポートし、イベント・エディット機能でMIDIグループをエディットします。

## サンプル・ダイアグラム

このダイアグラムでは、サンプルの波形とともにスライスしたポイントも表示します。下図はスライスする前の波形表示です：



こちらはスライス実行後の波形表示です：

テンポ関連の情報  
(Metronome Information)

## Meter

このパラメーターで元のサンプルの拍子を設定できます。

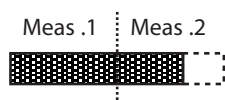
## Measure

元のサンプルの小節数をこのパラメーターで設定できます。多くの場合、1または2小節のオーディオ・グループをロードします。

## BPM

このパラメーターで元のサンプルのテンポ（BPM単位）を設定します。本機では、サンプルのスタート（245ページ）、エンド（245ページ）ポイントや、“Meter”、“Measure”の各パラメーターの設定値からテンポを自動的に算出します。

テンポの設定は、自動的に算出されたテンポよりも低く（遅く）する場合にのみ行えます。これは、元のサンプルが“Meter”、“Measure”の各パラメーターの設定よりも実際には短かった場合にテンポを再調整できるというメリットがあります。



上の図では、サンプルは2小節目の前半までしかありません。このような場合、元のサンプルの実際のテンポは100だったとしても、自動

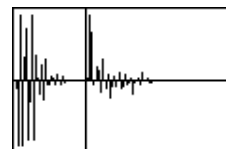
算出では130と出てしまいます。そこでテンポを100に再調整し、元のサンプルにはない2小節目の後半部分をそのサンプルの一部を流用して補い、スムーズにつながるループを作成することができます。

## タイム・スライス機能

詳しくは、250ページの「タイム・スライスの手順」をご覧ください。

## Release

このパラメーターで、アタック検出の頻度を調整し、スライスする数を調整できます。例えば、以下の図では、このパラメーターの値が大きすぎる（リリース・タイムが長すぎる）ために、2つめのアタックを検出していません：



**Note:** このパラメーターの設定を変更した場合は、もう一度「Slice」コマンドを実行してください。

## Threshold

アタックを検出する感度をこのパラメーターで調整できます。設定値が低すぎると、弱いショットのアタックを検出しなくなります。

**Note:** このパラメーターを変更しても「Slice」コマンドを再実行する必要はありません。変更した結果がすぐにスライスに反映されます。

## Attacks

このパラメーター（設定の変更はできません）は、検出されたアタックの数を表示します。1つのスライスの中に複数のアタックを検出する場合もあります。そのような場合には、“Release”、“Threshold”の各パラメーターの設定を変更してアタックの数を調整することができます。

## Slices

このパラメーター（設定の変更はできません）は、スライス数を表示します。“Release”、“Threshold”の各パラメーターの設定を変更して、スライス数を調整することができます。

**Note:** スライス数の上限は100スライスです。

## Slice

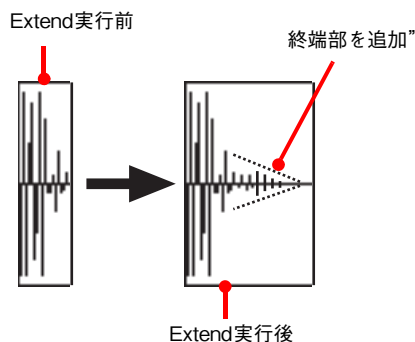
Time Sliceページに入り、タイム・スライスを行うときや、“Release”パラメーターの設定を変更した後に、このコマンドを実行します。このコマンドは、サンプリングを行ったときやサンプル・ファイルをロードしたとき以外は、選択できないようになっています。

タイム・スライスが実行される範囲は、サンプルのスタートからエンド・ポイントまでの間です。この2つのポイントは、Sample Edit/Sample Record セクションの“Start”、“End”の各パラメーターで設定できます。

## Extend 機能

詳しくは、251ページの「Extendの手順」をご覧ください。

スライスしたオーディオ・グループを元のテンポよりも遅く再生した場合、スライスしたサンプル同士の間ギャップ（無音部分）が生じます。Extend機能は、各スライスに終端部分を付け足して、各スライスが自然に減衰しているような状態にし、よりスムーズなオーディオ・グループにすることができます。



**Note:** Extend 機能はタイム・スライス実行後にのみ使用できます。

**Note:** Extend 機能を使用すると、サンプルの容量が大きくなります。

### By

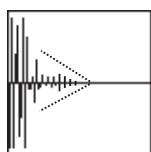
このパラメーターで、各スライスに付け足す終端部分の長さをパーセンテージで設定できます。高い値に設定するほど、サンプルの容量が大きくなります。多くの場合、20～30%で程良い効果が得られます。

**Warning:** “By” パラメーターの設定値が高すぎると、逆に不自然な音になる場合があります。

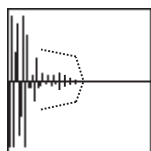
### Mode

このパラメーターで付け足した終端部分を直線的に減衰させるか、緩やかな減衰を一定時間保ってから急激に減衰させるかを選択できます。

**Normal** 終端部分が直線的に減衰します。比較的短いパーカッシブな音に適しています。



**Long** 終端部分は一定時間緩やかに減衰していき、その後急激に減衰します。シンバルなど、長めの音に適しています。



### Extend

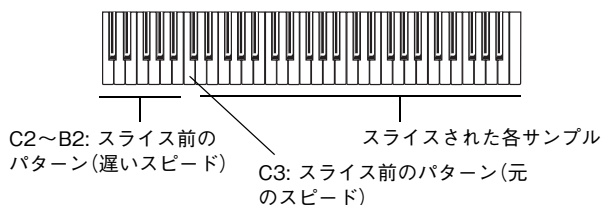
このボタンをタッチするとExtend機能が実行されます。実行後、このボタンは選択できないようになります。このページのパラメーターの設定を変更すると、再び実行できるようになります。

## タイム・スライスの手順

タイム・スライス機能を使用するには、事前にサンプリングを行うか、またはサンプルをロードする必要があります。次に、必要に応じてSampling: Editページ（245ページ）でサンプルのエディットを行い、それからスライスを行います。

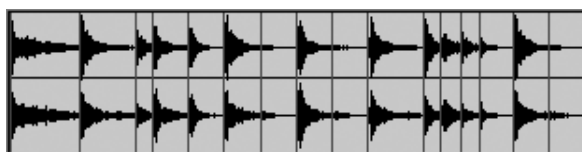
1. サンプリング実行後、またはサンプルをロード後にTime Slice ページに入ります。
2. 本機は、サンプルの“Meter”、“Measure”の各パラメーターの設定値からテンポを自動的に算出します。事前にテンポが分かっている場合は、“Meter”、“Measure”、“BPM”の各パラメーターの設定を行います。テンポの設定がサンプルの実際のテンポに合っていると、より正確なスライスが行えます。
3. 「Slice」コマンドを選択します。

スライスを実行すると、スライスされた各サンプルが1つずつ別々の鍵盤にアサインされます：



キー	アサインされたサンプル / パターン	再生スピード%
C2	スライス前のパターン (元の半分のスPEED)	50%
C#2	スライス前のパターン (遅いスピード)	53%
D2		56%
D#2		60%
E2		63%
F2		67%
F#2		71%
G2		75%
G#2		80%
A2		84%
A#2		89%
B2		94%
C3	スライス前のパターン (元のスピード)	100%
C#3 以上	スライスされたサンプル	-

このとき、元のサンプルと同じパターンの MIDI グループが生成されます。また、スライスしたポイントが縦線で画面に表示されます：





#### 4. 各スライスが正確にスライスされているか、キーボードを弾いてチェックします。

- 元のサンプルを異なるスピードで確認するには、キーボードの C2 (1/2 のスピード) から C3 (元のスピード) までの範囲を弾くと確認できます。
- 各スライスを確認するには、キーボードの C#3 から上を弾くと確認できます。このとき、C#3 から上へ順に半音階でキーボードを弾くと、元のサンプルと同じパターンで演奏できます。

**Hint:** キーボードのキーが足りないほどスライスが多い場合は、OCTAVE キーを使用してキーボードをトランスポーズさせるとすべてのスライスを確認できます。

#### 5. スライスがあまり正確に実行されなかった場合は、“Release”パラメーターを調整し、再びスライスを実行します。それでもうまくスライスしなかった場合は、“Threshold”パラメーターも調整します。“Release”パラメーターを調整した場合は、必ずもう一度スライスを実行してください。

#### 6. テンポの端数調整の関係でスライスがあまり正確に実行されなかった場合は、Sampling: Edit ページ (245 ページ) にある“Start”、“End”の各パラメーターを再調整すると、より正確にスライスさせることができます。これらのパラメーターを再調整した場合は、必ずもう一度スライスを実行してください。

Time Slice 機能にはいわゆる「攻略法」がありませんので、各パラメーターの設定を様々に実験しながらベストなスライスを作成してください。

#### 7. スライスが完了しましたら、スライスされたサンプル、MIDI グループを保存します。または、Extend 機能を使用して各スライスをより自然なスライスにしてから保存することもできます。

保存は、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択します。このとき、Write Slice ダイアログ・ボックスが表示されます (256 ページの「Write Slice ダイアログ・ボックス」参照)。また、新しく作成されたサウンドに名前を付けることも可能です。保存は、ユーザー・サウンド・エリアに行きます。

MIDI グループは、サウンドに付けた名前と同名で内蔵メモリーに保存されますが、この保存は一時的なもので、本機の電源をオフにすると消去されますので、本機の電源をオフにする前に、Style または Pad Record モードのインポート機能を使って内蔵スタイル・パターンに変換してください。

- Extend 機能を使用すると、各スライスの終端部分をより自然な減衰にすることができます (251 ページの「Extend の手順」参照)。

#### 8. 保存が済みましたら、RECORD キーを押して Sampling モードから抜けることができます。

#### 9. Sampling モードから抜けましたら、スライス実行時に生成された MIDI グループを、Style または Pad Record モードにあるインポート機能を使ってロードします (207 ページの「Import: Import Groove」参照)。

## Extend の手順

#### 1. スライスを使用するテンポに応じて、“By”パラメーターの設定をします。元のオーディオ・グループよりも大きくテンポを落とした状態でスライスを使用する場合、このパラメーターの値を大きくします。それ以外の場合は、このパラメーターを低めに設定します。

#### 2. “Mode”パラメーターの設定をします。シンバルなど、長めの音には「Long」が適しています。

#### 3. 「Extend」コマンドを選択して実行します。

#### 4. 「Extend」コマンドを実行しましたら、キーボードの C2 (1/2 倍速) から C3 (元のスピード) までの範囲で、元のオーディオ・グループを異なるスピードでチェックすることができます。詳しくは 250 ページの表をご覧ください。

#### 5. Extend の結果が思わない場合は、“By”、“Mode”の各パラメーターを再調整します。再調整をすると、それ以前の設定は消去されます。

#### 6. Extend が完了しましたら、スライスと Extend 処理されたサンプル、MIDI グループを内蔵メモリーに保存します。

保存は、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択します。このとき、Write Slice ダイアログ・ボックスが表示されます (256 ページの「Write Slice ダイアログ・ボックス」)。新しく作成されたサウンドに名前を付け、ユーザー・サウンド・エリアに保存します。

MIDI グループは、サウンドに付けた名前と同名で内蔵メモリーに保存されますが、この保存は一時的なもので、本機の電源をオフにすると消去されますので、本機の電源をオフにする前に、Style または Pad Record モードのインポート機能を使って内蔵スタイル・パターンに変換してください。

#### 7. 保存が済みましたら、RECORD キーを押して Sampling モードから抜けることができます。

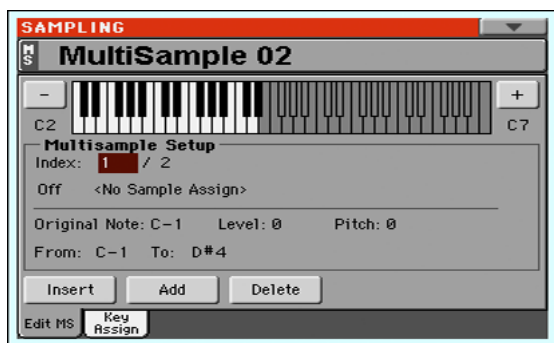
#### 8. Sampling モードから抜けましたら、スライス実行時に生成された MIDI グループを、Style または Pad Record モードにあるインポート機能を使ってロードします (207 ページの「Import: Import Groove」参照)。



## Multisample: Edit MS

マルチサンプルは、複数のサンプルをキーボード上に配置し、ひとまとまりの状態にしたものを指します。各サンプルは、それぞれ音域を区切られたキーボード・ゾーン（またはインデックス）にアサインされます。

マルチサンプルは、サウンドにアサインされて初めて演奏可能な音色として使用できます（219ページの「Basic: OSC Basic」参照）。また、サウンドの各種パラメーター（エンベロープやLFO、フィルターなど）を使用して最終的な音色に仕上げることができます。



### MS (Multisample)

このエリアをタッチするとマルチサンプルを選択するウィンドウが表示され、選択するとそのマルチサンプルがメモリー上に呼び出されます。

### キーボード・ダイアグラム

選択したインデックス/キー・ゾーンがハイライト表示され、“Original Note” () が赤く表示されます。キーボードの図の左右にある「-」や「+」のボタンで表示範囲をオクターブごとに切り替えられます。

### Multisample Setup

#### Index

選択したインデックス（またはキー・ゾーン）の番号と、マルチサンプル内の全インデックス数を表示します。各インデックスには必ず1つのサンプルが対応します。

インデックスは、そのインデックスに対応している範囲のキーボードを弾くことで選択することもできます。

#### Sample Number/Name

選択したインデックスに対応しているサンプルの名前とその番号が表示されます。

#### Original Note

このパラメーターで、アサインされているサンプルのピッチとキーボードの音程を自動的に合わせることができます。サンプルのピッチとキーボードが合っている場合、そのキーを弾くとサンプルの元のピッチのまま再生できます。

サンプルの作成時に“OrigNote (Original Note)”パラメーターをサンプルのピッチと同じ音程に設定しておく（246ページ参照）と、効率的に作業を進めることができます。

このパラメーターで設定されたピッチは、キーボード・ダイアグラム上に赤く表示されます。

#### Level

選択したインデックスの音量レベルを調整します。このレベルは、他のインデックスとの音量バランスを相対的に調整するためのもので、マイナス方向にのみ調整できます。

#### Pitch

選択したサンプルのファイン・チューニングをセント単位で行えます（1セントは半音の1/100です）。

#### From ... To

選択したインデックス（キー・ゾーン）の音域を設定します。最小サイズはキーボードのキー1つ分です。インデックスの範囲を変更して狭くすると、空白部分ができないように、隣り合ったインデックスの範囲が自動的に拡大します。

**Hint:** 無音のインデックスを作成する場合は、インデックスを作成し、サンプルをアサインしないことで作成できます。

### ボタン類

#### Insert

Insertボタンをタッチすると、そのとき選択されていたインデックスが半分に分割され、そのインデックスの左側に新しいインデックスを作成します。

#### Add

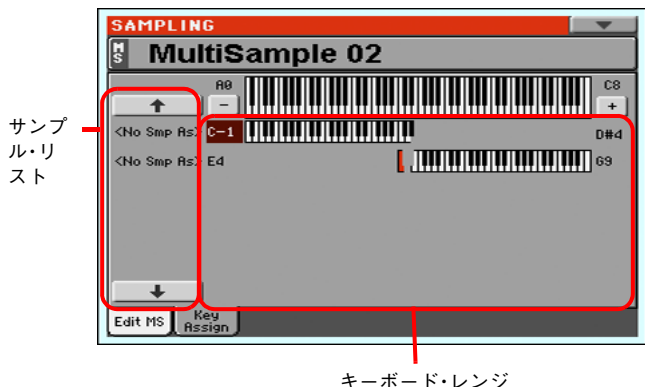
Addボタンをタッチすると、それまで最後に作成したインデックスの隣に新しいインデックスを作成します。

#### Delete

Deleteボタンをタッチすると、選択したインデックスを消去します。このとき、消去されたインデックスの右隣にあるインデックスが、消去したインデックスの範囲まで拡大します。

## Multisample: Key Assign

このページでは、マルチサンプルの各インデックス（キー・ゾーン）にアサインされたサンプルを確認したり、エディットすることができます。また、このページでは、鍵盤上のインデックスの範囲とそのサンプルが見やすくレイアウトされています。



### MS (Multisample)

252ページの「MS (Multisample)」をご覧ください。

### サンプル・リスト

選択したマルチサンプルにアサインされているサンプルがリスト表示されます。リストの上下にある矢印の付いたボタンをタッチすると、リストをスクロールさせることができます。

### キーボード・レンジ

サンプル・リストにあるサンプル名の隣に、そのサンプルが入っているインデックスの範囲（音域）が表示されます。また、“Original Note” が赤く表示されます。

## ページ・メニュー

ページ・メニュー・アイコンをタッチするとページ・メニューが開き、その中からコマンドを選択することができます。ページ・メニューを閉じるときは、メニューのコマンド名以外の場所をタッチします。



### Write

「Write」コマンドを選択すると、Write Sample、Write MultisampleまたはWrite Sliceダイアログ・ボックスのいずれかが開き（どのダイアログ・ボックスが開くかは、そのとき選択していたアイテム（サンプル、マルチサンプル、タイム・スライス）によって変わります）、各アイテムの保存を行います。

- Write Sample：サンプルを内蔵メモリーに保存します。詳しくは、255ページの「Write Sample ダイアログ・ボックス」をご覧ください。
- Write Multisample：マルチサンプルを内蔵メモリーに保存します。詳しくは、256ページの「Write Multisample ダイアログ・ボックス」をご覧ください。
- Write Slice：タイム・スライスを実行した後、サウンド、マルチサンプル、スライスされたサンプルを内蔵メモリーに保存する際にこのコマンドを選択します。詳しくは、256ページの「Write Slice ダイアログ・ボックス」をご覧ください。

### Delete

このコマンドを選択すると、Delete SampleまたはDelete Multisampleダイアログ・ボックスが開き（どのダイアログ・ボックスが開くかは、そのときに選択していたアイテムによって変わります）、サンプルまたはマルチサンプルを削除できます。

- Delete Sample：1 つまたはすべてのサンプルとマルチサンプルを内蔵メモリーから削除します。詳しくは、256ページの「Delete Sample ダイアログ・ボックス」をご覧ください。
- Delete Multisample：1 つのマルチサンプル、またはすべてのサンプル、マルチサンプルを内蔵メモリーから削除します。詳しくは、257ページの「Delete Multisample ダイアログ・ボックス」をご覧ください。

### Normalize

このコマンドを選択すると、選択していたサンプルの音量レベルを自動的に大きくします。このとき、ピーク部分のレベルは音がクリップする寸前の-0dBに引き上げられます（ピーク以外の部分のレベルも比例して引き上げられます）。

ノーマライズを行うことにより、サンプル同士の音量差をなるべく小さくし、レベルがよりそろった状態にすることができます。また、信号レベルを大きくすることで、ノイズ・レベルを相対的に小さくすることができ、S/N比の向上にも役立ちます。

### Cut

このコマンドを選択すると、サンプル内の選択した範囲をカットします（“Start” から “End” までの間をカットします）。

### Trim/Crop

このコマンドを選択すると、サンプル内の選択した範囲以外をカットします（“Start” から “End” までの範囲以外をカットします）。

### Select All

サンプルをすべて選択します。

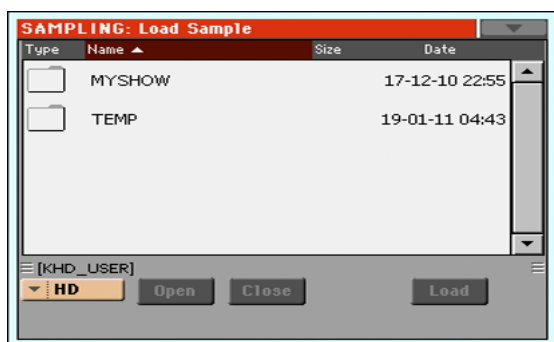
## Init Multisample

このコマンドは、マルチサンプルのページでのみ選択できます。このコマンドを選択すると、マルチサンプルを新規作成します。このとき、インデックスが1つだけで、サンプルがアサインされていない状態のマルチサンプルが作成されます。

## Load Sample

このコマンドを使用して、KSF、AIFFまたはWAV形式のサンプル・ファイル（モノラルまたはステレオ）をロードすることができます。

**Warning:** サンプルをロードすることにより、そのときエディット中だったサンプルは保存していない場合、エディット内容が消去されてしまいます。エディット中のサンプルがあり、別のサンプルをロードしたい場合は、ロードをする前に、エディット中のサンプルを必ず内蔵メモリーに保存してからロード作業を行ってください。



サンプルをロードすると、サンプル・エディターに入ります（まだ保存されていません）。Samplingモードから抜ける場合、まだ保存されていないサンプルがあるときは、「Write」コマンドを選択してサンプルを新規サンプルとして保存します。

- ・「KSF」は、コルグのサンプル・ファイル形式で、TRINITY や TRITON シリーズ・ワークステーションや、Pa シリーズで使用するファイル形式です。ファイル名には「.KSF」の拡張子が必要となります。
- ・「AIFF」は、アップル社の Mac で使用しているオーディオ・ファイル形式です。ファイル名には「.AIF」の拡張子が必要となります。
- ・「WAVE」は、マイクロソフト社の Windows で使用しているオーディオ・ファイル形式です。ファイル名には「.WAV」の拡張子が必要となります。

**Note:** ロードできるサンプルは、8 または 16 ビットで、サンプリング周波数は 11.025kHz から 48kHz のファイルです。ロードされたサンプルは、オリジナルの状態（ビット、サンプリング周波数）のままとなります。

**Note:** 本機で使える最大サンプル（1 メガサンプル＝1,048,576 サンプル：モノラルまたはステレオ）を超えるサンプルをロードした場合は、超えた分がカットされます。またこのとき、警告メッセージが画面に表示されます。

**Hint:** この画面が開いているときはサーチ機能が使用でき、本機に接続されているストレージ・デバイスなどに入っているサンプルを検索することができます。

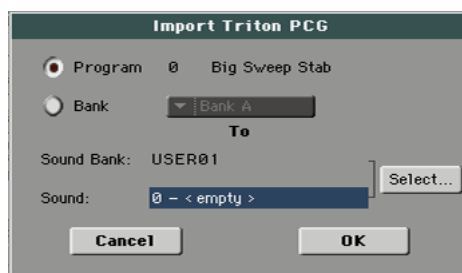
## Import

このコマンドを使用してPaシリーズのファイル形式以外のサウンドやマルチサンプル（マルチサンプルにアサインされているサンプルも含みます）をインポートすることができます。



このコマンドでインポートできるのは、次のファイル形式です：

- ・PCG：「PCG」はコルグのプログラム（音色：本機の「サウンド」に相当します）のファイル形式で、TRITON シリーズ・ワークステーションで使用されています。ファイル名には「.PCG」の拡張子が必要となります。Note：PCG ファイルに含まれるドラムキットはインポートされません。PCG ファイルをインポートする際、プログラムを1つだけインポートするか、またはバンク全体をインポートするかを選択できます：

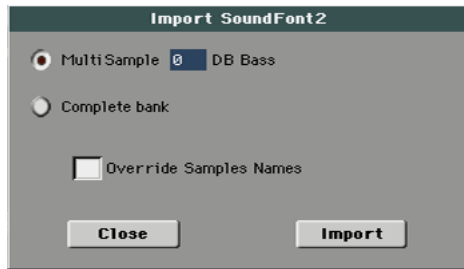


「Program」を選択すると、プログラムを1つだけインポートします。プログラム番号をタッチしてインポートしたいプログラムを選択します。次に、インポート先となるサウンドのバンクと番号を選択します。

「Bank」を選択すると、選択したバンクに入っているすべてのプログラムをインポートします。インポートしたいバンクを選択し、インポート先となるバンク名を選択します。

- ・「KMP」は、コルグのマルチサンプルのファイル形式で、TRINITY や TRITON シリーズ・ワークステーションで使用されています。ファイル名には「.KMP」の拡張子が必要となります。
- ・「SF2」は Creative Lab. 社のファイル形式で、ファイル名に「.SF2」の拡張子があります。このファイルのマルチサンプルをインポートすることができます。コルグのファイル形式との違いが大きいので、一部の SF2 ファイル（インデックスがオーバーラップしているもの等）はインポートできません。

SF2ファイルをインポートする際、マルチサンプルを1つだけインポートするか、またはバンク全体をインポートするかを選択できます：



「Multisample」を選択すると、マルチサンプル（SF2インストールメント）を1つだけインポートします。マルチサンプル番号をタッチしてインポートしたいマルチサンプルを選択します。

「Complete Bank」を選択すると、選択したバンクに入っているすべてのマルチサンプルをインポートします。

“Override Sample Names” にチェックを入れてマルチサンプルをインポートすると、インポートするマルチサンプルにアサインされているサンプル名が、マルチサンプルと同名になり、マルチサンプル名の直後に番号が連番で入ります。例えば、インポートするマルチサンプル名が「Piano」の場合、そのマルチサンプルにアサインされているサンプルの名称が「Piano\_001」、「Piano\_002」というようになります。

**Hint:** サンプル等のファイルをインポートする際に、メモリー容量が足りないという内容のメッセージが表示された場合、メインの Sampling ページに戻り、「Delete」コマンドでサンプル・メモリーを消去してからもう一度インポートの作業を行います。バンク全体をインポートするよりも、マルチサンプル単体をインポートする場合のほうが、不要なデータをインポートしてしまうリスクを小さくできます。

インポートしたサウンドやマルチサンプルは自動的に内蔵メモリーに保存され、本機の電源をオフにしても消去されません。

**Note:** 本機と TRITON では、内蔵マルチサンプルの多くで同じものを使用していますが、異なるものもあります。PCG ファイルをインポートする際、本機は TRITON で使用しているのと同じマルチサンプルを使用するように動作しますが、それが不可能な場合は、TRITON で使用しているものに近いマルチサンプルを自動的にサーチします。そのようなマルチサンプルが見つからない場合は、空白のマルチサンプルが選択された状態になります。このような場合、インポート完了後に Sound モードに入り、インポートしたプログラムに適したマルチサンプルを手動で設定してください。

**Note:** 本機のインポート機能では、TRITON の PCG ファイルに入っているデータをすべてインポートできるわけではありません。例えば、TRITON のインサート・エフェクトやアルペジエーター、コンビネーション、グローバル、ドラムキットのデータはインポートされません。

**Note:** ドラムキットのインポートはできません。

**Note:** マルチサンプルには多くのサンプルが入っていることがあります。これらのサンプルは、オリジナルのマルチサンプルと同じ状態でキーボード上にアサインされた状態でインポートされます。

**Hint:** KMP ファイルをインポートする場合、インポート完了後に Sound モードに入り、新たに作成されたサウンドにそのマルチサンプルをアサインする必要がありますので、インポートするマルチサンプル名をメモに取るなどして忘れないようにします。

**Hint:** この画面が開いているときはサーチ機能が使用でき、本機に接続されているストレージ・デバイスなどに入っているサンプルなどを検索することができます。

## Export

そのとき開いているページが Sample Edit / Sample Record セクションか、または Multisample セクションかによって、そのサンプルまたはマルチサンプルをコンピュータで一般的なオーディオ・ファイル形式（WAVE や AIFF）またはコルグのマルチサンプル・ファイル形式の KMP ファイルにエクスポート（書き出し）することができます。

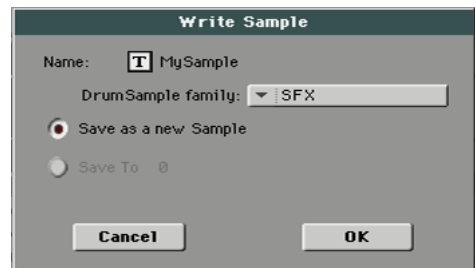
詳しくは、257 ページの「Export Sample ページ」または「Export Multisample ページ」をご覧ください。

## Exit from Record

Sampling モードから抜けるときに、このコマンドを選択します。

# Write Sample ダイアログ・ボックス

Sample Edit / Sample Record セクションを開いているときに、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。このダイアログ・ボックスでは、サンプルを内蔵メモリーに保存することができ、本機の電源をオフにしてもサンプルをメモリーしたままの状態にできます。



サンプルに元の名前とは異なる名前を付ける場合は、**T**（テキスト・エディット）ボタンをタッチして Text Edit ウィンドウを開きます。パーカッシブなサンプルを保存する場合は、“Drum Sample family” を、保存するサンプルに適したものに設定します。

サンプルの保存方法は、次の2種類から選択できます：

- 「Save as a new Sample」を選択すると、新規サンプルとして保存します。
- 「Save to」を選択すると、元のサンプルに上書き保存します。  
Warning：上書き保存をした場合、元のサンプルは消去されてしまいますのでご注意ください。



## Write Multisample ダイアログ・ボックス

Multisample セクションを開いているときに、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択すると、このダイアログ・ボックスが開きます。このダイアログ・ボックスでは、マルチサンプルを内蔵メモリーに保存することができます。マルチサンプルは、キーボード上にサンプルをどのように配置しているかを設定したもので、サウンドの重要なパーツの1つとして使用されます。



マルチサンプルに元の名前とは異なる名前を付ける場合は、**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチして Text Edit ウィンドウを開きます。

マルチサンプルの保存方法は、次の2種類から選択できます：

- ・「Save as a new Multisample」を選択すると、新規マルチサンプルとして保存します。
- ・「Save to」を選択すると、元のマルチサンプルに上書き保存します。Warning：上書き保存をした場合、元のマルチサンプルは消去されてしまいますのでご注意ください。

## Write Slice ダイアログ・ボックス

Time Slice ページに入っている状態で、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択すると、このダイアログ・ボックスが開きます。このダイアログ・ボックスでは、スライスしたサンプル、そのサンプルがアサインされているマルチサンプル、そしてそのマルチサンプルがアサインされているサウンドの保存と、スライス実行により生成された MIDI グループの保存が行えます。

このダイアログ・ボックスで保存を行うと、サンプルは内蔵メモリーに、マルチサンプルは内蔵メモリーの空きエリアに、サウンドは内蔵メモリーのユーザー・バンク（指定できます）にそれぞれ保存されます。

**Note:** MIDI グループは一時保存エリアに自動的に保存され、本機の電源をオフにすると自動的に消去されてしまいます。このため、本機の電源をオフにする前に、Style または Pad Record モードにある Import: Import Groove 機能 (207 ページ) を使って MIDI グループをインポートしてください。

**Warning:** サウンドを保存する際にすでにサウンドが入っている番号を指定すると、その番号に上書き保存され、元のサウンドは消去されてしまいますのでご注意ください。



### Name

**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、保存するサウンドに新しい名前を付けることができます。

### Sound Bank

サウンドを保存するバンクを指定します。各バンクは本機のパネル上にある各 SOUND キーと対応しています。バンクの選択は、バリュー・ダイヤルで行えます。

### Sound

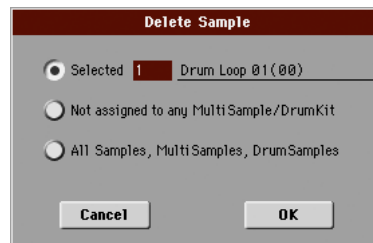
選択したバンクから、サウンドを保存する番号を選択します。選択は、バリュー・ダイヤルで行えます。

### Select...

このボタンをタッチすると、Sound Select ウィンドウが開き、サウンドを保存する番号を選択できます。

## Delete Sample ダイアログ・ボックス

Sampling モードの、Sample Edit / Sample Record セクションにあるいずれかのページに入っている状態で、ページ・メニューから「Delete」コマンドを選択すると、このダイアログ・ボックスが開きます。



### Selected

このコマンドを選択し、消去したいサンプルの番号を選択すると、そのサンプルを内蔵メモリーから消去できます。

### Not assigned to any Multisample/Drumkit

このコマンドは、マルチサンプルやドラムキットにアサインされていないサンプルのみを消去したいときに使用します。

**Note:** このコマンドを使用すると、まだマルチサンプルやドラムキットにアサインする予定でキープしておいたサンプルも消去してしまいますので、十分にご注意ください。このコマンドは、マルチサンプルやドラムキットにアサインされていないサンプルがあり、かつそれらを消去しても問題のないことがハッキリしている場合にのみご使用ください。

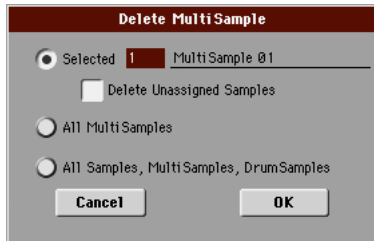
### All Samples, Multisamples, Drum Samples

このコマンドは、内蔵メモリーに保存されているすべてのサンプル、マルチサンプル、ドラムサンプルを消去するときに使用します。このコマンドはトラブルなどが発生し、サンプル RAM を完全にクリアしてリセットしたい場合に使用します。



## Delete Multisample ダイアログ・ボックス

Samplingモードのマルチサンプル・セクションのいずれかのページに入っている状態で、ページ・メニューから「Delete」コマンドを選択すると、このダイアログ・ボックスが開きます。



- ・「Selected」を選択し、消去したいマルチサンプルの番号を選択すると、そのマルチサンプルが内蔵メモリーから消去されます。

“Delete Unassigned Samples” にチェックを入れると、選択したマルチサンプルを消去するときに、そのマルチサンプルにアサインされていたサンプルを消去すると同時に、その他のマルチサンプルにアサインされていないすべてのサンプルも消去します。

**Note:** このオプションを使用すると、マルチサンプルやドラムキットにアサインする予定でキープしておいたサンプルもすべて消去されてしまいますので、十分にご注意ください。このオプションは、マルチサンプルやドラムキットにアサインされていないサンプルを消去しても問題のないことがハッキリしている場合にのみご使用ください。

- ・「Multisample」を選択すると、すべてのマルチサンプルを消去します。このとき、マルチサンプルにアサインされていたサンプルは消去されません。
- ・「All Samples, Multisamples, Drum Samples」を選択すると、すべてのサンプル、マルチサンプル、ドラムサンプルを内蔵メモリーから消去します。このコマンドはトラブルなどが発生し、サンプル RAM を完全にクリアにし、リセットしたい場合に使用します。

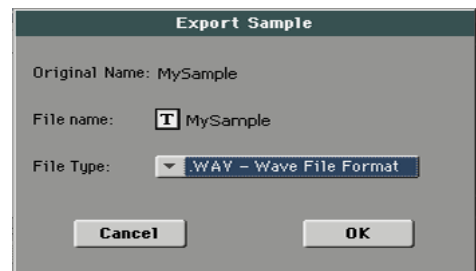
## Export Sample ページ

SamplingモードのSample Edit/Sample Recordセクションにあるいずれかのページに入っている状態で、ページ・メニューから「Export」コマンドを選択すると、このページが開きます。

最初に、サンプルをエクスポート（書き出し）して保存する場所を選択します：



次にSaveボタンをタッチします。このとき、Export Sampleダイアログ・ボックスが開きます：



### Original Name

元のサンプルの名前です。ここに表示されたサンプルがエクスポートされます。

### File Name

エクスポートするファイルの名前です。新たに名前を付けることもできます。

### File Type

エクスポートするファイルのフォーマット（ファイル形式）を選択します。

- |      |                                       |
|------|---------------------------------------|
| WAV  | Windows PC で広く利用されているオーディオ・ファイルの形式です。 |
| AIFF | Mac で一般的なオーディオ・ファイルの形式です。             |

## Export Multisample ページ

Samplingモードのマルチサンプル・セクションのいずれかのページに入っている状態で、ページ・メニューから「Export」コマンドを選択すると、このページが開きます。

最初に、マルチサンプルをエクスポート（書き出し）して保存する場所を選択します：



次にSaveボタンをタッチします。このとき、Export Multisample ダイアログ・ボックスが開きます：



この機能を使用して、マルチサンプル・セクションでエディット中のマルチサンプルと、そのマルチサンプルにアサインされているサンプルを、内蔵メモリーからエクスポート（書き出し）することができます。この機能によりエクスポートされるファイルは、「.KMP」ファイルというコルグ専用のマルチサンプル・ファイルのフォーマットです。またサンプルは、「.KSF」ファイルというコルグ専用のサンプル・ファイルのフォーマットで書き出され、1つのフォルダにまとめて保存されます。

**Note:** ステレオのマルチサンプルをエクスポートする際には、書きされてしまうのを防ぐため、左右のチャンネルごとに異なる名前を必ず付けるようにしてください。通常、ステレオのマルチサンプルの場合、ファイル名の末尾に「-L」や「-R」が付いています。

## 様々なサンプルを1つにまとめる

「.SET」フォルダをロードすると、すべてのユーザー・サンプルがメモリーから消去されます。様々なソースから集めてきたサンプルを1つにまとめるには、次の手順で行えます。

1. その他のサンプルを一緒にまとめたいサンプルが入っている .SET フォルダをロードします。
2. その他の .SET フォルダに入っているサウンドをロードします。
3. その他のソース（TRINITY、TRITON、WAV、AIFF ファイル）からサンプルをインポートまたはロードします。
4. まとめたサンプルが揃いましたら .SET フォルダを上書きまたは別名で保存します。

# MIDI

## MIDIとは？

このセクションでは、本機と関係のある **MIDI** の概要を説明します。**MIDI** に関心がある方は、さまざまな専門の雑誌や書籍で **MIDI** の一般的な使用法を詳しく学ぶことができます。

### 概要

**MIDI** は、**Musical Instruments Digital Interface** の略で、2台の楽器、またはコンピューターと楽器を接続できるインターフェイスです。

ソフトウェア的な見方をすると、**MIDI** は発音ノートとそれらをコントロールするためのメッセージを記述するプロトコルであるといえます。

### USB端子

**Pa300** は、従来の電子楽器に搭載されている **MIDI** 端子ではなく、**USB DEVICE** 端子を使用して **MIDI** メッセージをやり取りします。この場合は、付属ディスクに収録されているコルグ **USB-MIDI** ドライバーをコンピューターにインストールする必要があります。このドライバーは、コルグ・ホームページからダウンロードすることもできます。

### チャンネルとメッセージ

基本的に **USB** ケーブルでは、**16** チャンネルの **MIDI** データを送信します。それぞれの **MIDI** チャンネルは、**TV** チャンネルのように考えてください。受信機は、送信機と同じチャンネルに設定する必要があります。**MIDI** メッセージについても、同じことが言えます。ノート・オン・メッセージをチャンネル **1** で送信する場合、そのメッセージは、チャンネル **1** でのみ受信します。これによりマルチティンバーが可能になり、同一の **MIDI** 楽器で複数のサウンドを演奏させることができます。

メッセージにはさまざまな種類がありますが、ここでは、最もよく使用されるものを示します。

**ノート・オン** 「指定チャンネルでノートを弾きなさい」というメッセージです。ノートは音名 (**C4** は中央 **C** の音符) と対応した番号 (**60** が **C4** に該当) で表します。ノート・オフ・メッセージは、「弾いていた鍵盤から手が離れた」というメッセージです。場合によっては、ノート・オフの代わりにベロシティ値を **0** に設定したノート・オン・メッセージを使うことがあります。

ノート・オン・メッセージとベロシティの値を常を送信します。この値は、そのノートを演奏する音量です。

**ピッチ・ベンド (PB)** — ジョイスティックを **X** 軸方向 (左右) に動かすと、このメッセージを送信します。音程が上または下に変化します。

**プログラム・チェンジ (PC)** — プログラムを選択すると、プログラム・チェンジ・メッセージをそのチャンネルで生成します。これをコントロール・チェンジ **00** と **32** と一緒に使用すれば、シーケンサーやマスター・キーボードから本機のデータを選択できます。

**コントロール・チェンジ (CC)** — 楽器のパラメーターのほとんどをコントロールする多様なメッセージです。以下に例を挙げます。

- **CC00** またはバンク・セレクト **MSB**、および **CC32** またはバンク・セレクト **LSB** このメッセージのペアをプログラム・チェンジ・メッセージと一緒に使ってプログラムを選択します。

- **CC01** またはモジュレーション。ジョイスティックを奥側 (向こう側) へ倒すのと同じです。普通はビブラート効果を生み出す。
- **CC07** またはマスター・ボリューム。チャンネルの音量を設定します。
- **CC10** またはパン。チャンネルのステレオ音像での位置を設定します。
- **CC11** またはエクスプレッション。トラックの相対的な音量を設定します。最大値は、**CC07** コントロールの現在の設定に一致します。
- **CC64** またはダンパー・ペダルダンパー・ペダルの動作をシミュレートします。

### テンポ

テンポはグローバル **MIDI** メッセージで、特定チャンネルに限られたものではありません。各ソングにはテンポ・データが含まれています。

### 歌詞データ

歌詞データは再生音楽と共にその歌詞のテキストを表示させるもので、標準の **MIDI** イベントではありません。本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込みますが、英語のみの対応になります。

## MIDIデータの送受信

**Pa300** の **MIDI** 機能の大部分は、**Windows XP/7/8** または **Mac OS X** コンピューター上で使用できます。特別なソフトウェアは不要です。ただし、すべての **MIDI** 機能を完全かつ簡単に使用するために、「**KORG USB MIDI Driver**」をインストールすることをおすすめします。このソフトウェアは、**Pa300** に付属のアクセサリー・ディスクに収録している専用のソフトウェアです。関連する手引き書は、ソフトウェア自体に同梱されています。**365** ページの「コルグ **USB-MIDI** ドライバーのインストール」を参照してください。

## スタンダードMIDIファイル

スタンダードMIDIファイル（SMF）は別の楽器やコンピューターとの間でソング・データのやりとりをする上で実用的なものです。本機ではソング形式の初期設定がSMF形式なので、コンピューターからソングを読み込んだり、コンピューターのソフトウェアで読めるソングを保存することが簡単にできます。

また内蔵プレーヤーはスタンダードMIDIファイルのフォーマット0（全データを1トラックに収容した、一般的なフォーマット）と、フォーマット1（マルチトラック）に対応しています。このスタンダードMIDIファイルはSong Playモードで読み込んで、Sequencerモードでエディットや保存ができます。また、Sequencerモードで、ソングをスタンダードMIDIファイルのフォーマット0で保存することができます。

Song Playモードでは、Solton、M-Live（Midisoft）、Tune1000 および対応形式（Edirol、GMX、HitBit、XF）のスタンダードMIDIファイルの歌詞を表示できます。また、Solton、M-Live（Midisoft）、GMX、XFの各形式のSMFのコード省略記号も表示できます。

**Note:** 上記の商標は、それぞれの企業が所有しています。このリストに含まれていても、推奨しているわけではありません。

通常、スタンダードMIDIファイルは、ファイル名に「.MID」または「.KAR」拡張子がついています。

## General MIDI規格

数年前、楽器業界は規格を追加する必要性に迫られました。そこで生まれたのがGeneral MIDI（GM）です。これは基本的なMIDI規格を拡張し、楽器間の互換性に関して新しい規格を定めたものです。

- 最低16のMIDIチャンネルが必要
- 128個のプログラムが正しい順序で並んだ基本セットが必要
- ドラム・キットの順序を規定している
- チャンネル10がドラム・キット専用

近年の規格拡張でGM2が設定され、プログラムのデータベースが拡張されています。本機は、サウンド面でこのGM2規格に対応しています。

## グローバル・チャンネル

グローバル設定が割り当てられているチャンネル（146ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照）は、本機のキーボードをシミュレートできます。本機がマスター・キーボードに接続しているとき、本機のグローバル・チャンネルで送信が行われます。

標準チャンネルではなくグローバル・チャンネルで受信したMIDIメッセージは、スプリット・キーの状態によるスプリット・ポイントからの影響を受けます。このため、SPLITキーのLEDが点灯しているとき、本機のグローバル・チャンネルで受信したノートは、スプリット・ポイントを中心として、UPPER（スプリット・ポイントより右）、LOWER（スプリット・ポイントより左）のパートに分かれます。

グローバル・チャンネルで受信したノートは、自動伴奏のコード認識に使用します。KEYBOARD MODEがSPLITになっていると、スプリット・ポイントより低いノートのみを使用します。

## コントロール・チャンネル

MIDI INチャンネルをコントロール・チャンネル（145ページ参照）として設定して、外部機器からスタイル、パフォーマンスやソングブック・エントリーを選択できます。本機内部のデータに対応するメッセージのリストについては、付録をご覧ください。

なお、SongBook Entriesを選択したときは、MIDI OUTチャンネルをコントロール・チャンネルとして設定して、メッセージの送信に使用できます。

## MIDI Presets

外部コントローラーを使って本機を音源として演奏するという、贅沢な使い方ができます。MIDIチャンネルの設定が簡単にできるように、本機ではGlobalモードMIDIのGeneral ControlsページにMIDIプリセットをいくつか用意しました（144ページの「Preset」参照）。

各MIDIプリセットはそれぞれ基本設定として、必要に応じて自由に変更してください。最適なMIDIプリセットを選択したら、パラメーターを適宜調節して、ライト機能を使ってグローバル設定をメモリーに保存します（150ページの「Write Midi Preset ダイアログ・ボックス」参照）。

## コンピューターとの接続

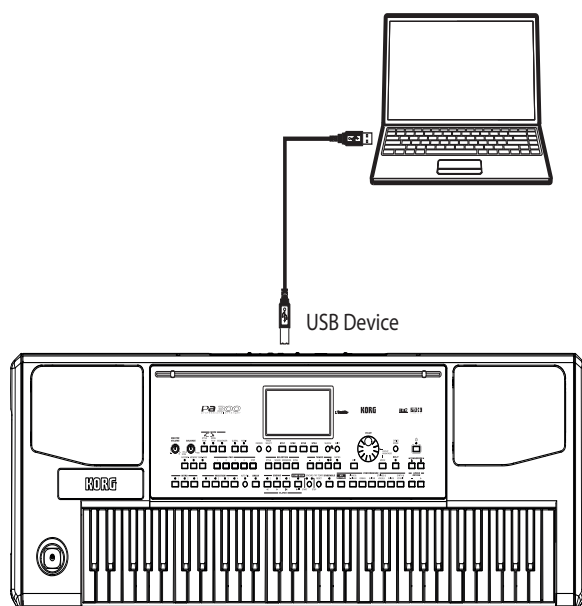
コンピューター上のシーケンサー・ソフトで、Pa300をマルチ・ティンバー音源として使用して、新しいソングをプログラムできます。

### 接続と設定

Pa300とコンピューターを接続します。

1. コンピューターにKorg USB MIDIドライバーをインストールします。  
365ページの「コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール」を参照してインストールします。

2. Pa300のUSB-DEVICE端子とコンピューターをUSBケーブルで接続します。



**Note :** データを本機の音源部に送信するには、外部シーケンサーの“MIDI Thru”機能が有効になっていることが必要です（この機能はシーケンサーのタイプによって違う名前かもしれませんが、通常は有効になっています）。詳細は、シーケンサーの取扱説明書をご覧ください。

## サウンド

MIDIメッセージのバンク・セレクト**MSB**、バンク・セレクト**LSB**（バンクを選択する2つのメッセージ）とプログラム・チェンジ・メッセージ（プログラムを選択するメッセージ）を使用して、コンピューターのシーケンサーで再生するソングのプログラムを、本機のプログラムから選択することができます。プログラムとMIDIメッセージの値のリストは、**268**ページの「サウンド（Sound）」を参照してください。

コンピューターでソングをプログラムする方への提案：必須条件ではありませんが、通常はベースを**2**チャンネル、メロディーを**4**チャンネル、ドラム・キットを**10**チャンネル、本機のハーモナイザーのコントロールを**5**チャンネルに設定することをお勧めします。

3. シーケンサー・ソフトの「MIDI Thru」機能を有効にします。  
詳細はシーケンサー・ソフトの取扱説明書を参照してください。

4. Pa300のGlobalモード>MIDI: General Controlsページの“Preset”でExtern.Seqを選択します。

**Note :** この設定は、電源をオフにしてもその状態を保ち、再び電源をオンにしても変更されませんのでご注意ください。

5. GLOBALモード>MIDI: General Controlsページの“Local Control On”（145ページ参照）のチェックを外します。

この状態をローカル・オフと呼びます。

**Note :** ストレージ・デバイス等から新しくグローバル・データをロードすると設定が変更される場合があります。データのロードによって設定が変更されないようにするには、グローバル・プロテクション機能を使用します（140ページの「Global Protect」参照）。

6. SEQUENCERキーを押して、Sequencerモードに入ります。

7. 鍵盤を弾いて演奏します。

鍵盤で演奏されたノートが、本機の **USB-DEVICE** 端子からコンピューターの **USB** ポートへノート・データが送られます。

コンピューターで生成したノート（シーケンサーで再生したソングなど）は、コンピューターの **USB** ポートから **Pa300** の **USB-DEVICE** 端子へノート・データが送られます）。

## ローカル・オフ

本機を外部シーケンサーに接続するときは、本機をローカル・オフ・モード（145ページの「Local Control On」参照）に設定することで、キーボード上のノートとシーケンサーからのMIDIイベントのノートが同時に再生されないようにしてください。

本機がローカル・オフになっていると、鍵盤の演奏データを外部シーケンサーへ送信しますが、内蔵音源のデータは送信されません。つまり、鍵盤部分と音源部分が切り離された状態になります。シーケンサーは本機の鍵盤で弾いたノートを受信し、それをソングの指定トラックへ送信します。そのトラックが今度は、そのデータを本機の内蔵音源に送信する、という仕組みになります。





發付

# ファクトリー・データ

## スタイル(Styles)

リストにはスタイル名とバンク、ナンバーを記載しています。

**Pa300**のスタイルをコントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージでリモート・コントロールすることができます(146ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。

**CC00:** コントロール・チェンジ#0、またはバンク・セレクト**MSB**。  
**CC32:** コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクト**LSB**。  
**PC:** プログラム・チェンジ。**Bank:** スタイル選択画面のサイド・タブ。

**Note:** 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは **0 ~ 127** までの数値で設定されています。

#	Name	CC00	CC32	PC
Bank: Pop				
1	Guitar Pop	0	0	0
2	Guitar Beat			1
3	Standard 8 Beat			2
4	Standard 16 Beat			3
5	Modern Beat			4
6	Pop Ballad			5
7	Pop Chart 1			6
8	Pop Chart 2			7
9	Easy Pop 1			8
10	Easy Pop 2			9
11	British Pop			10
12	Slow Latin Pop			11
13	6/8 Slow Pop			12
14	12/8 Pop			13
15	Pop Shuffle 1			14
16	Pop Shuffle 2			15
17	Easy Beat 1			16
18	Easy Beat 2			17
19	Real 8 Beat			18
20	Real 16 Beat			19
21	Soft 8 Beat			20
22	Soft 16 Beat			21
23	Analog Beat 1			22
24	Analog Beat 2			23
Bank: Ballad				
1	Modern Ballad 1	0	1	0
2	Modern Ballad 2			1
3	Moonlight Ballad			2
4	Soft Ballad			3
5	Funky Ballad			4
6	Guitar Ballad			5
7	Easy Ballad			6
8	Organ Ballad			7
9	Folk Ballad			8
10	Orchestral Bld			9

#	Name	CC00	CC32	PC
11	Groove Ballad			10
12	Blues Ballad			11
13	Analog Ballad 1			12
14	Analog Ballad 2			13
15	Rock Ballad 1			14
16	Rock Ballad 2			15
17	Waltz Ballad			16
18	6/8 Slow			17
19	6/8 Ballad 1			18
20	6/8 Ballad 2			19
Bank: Ballroom				
1	Quick Step	0	2	0
2	Paso Dance			1
3	Jive 1			2
4	Jive 2			3
5	Argentina Tango			4
6	Modern Tango			5
7	Slow Fox			6
8	Organ Foxtrot			7
9	Slow Waltz 1			8
10	Slow Waltz 2			9
11	Slow Waltz 3			10
12	Organ Waltz			11
13	Foxtrot 1			12
14	Foxtrot 2			13
15	Slow Band			14
16	Big Band Jump			15
17	Big Band Fox			16
18	40's Big Band			17
19	Fox Shuffle 1			18
20	Fox Shuffle 2			19
21	Italian Tango 1			20
22	Italian Tango 2			21
23	Twist			22
24	Hully Gully			23
Bank: Dance				
1	70's Disco Remix	0	3	0
2	70's Disco 1			1
3	70's Disco 2			2
4	80's Dance			3
5	90's Dance			4
6	Electro Dance			5
7	Dance Chart 1			6
8	Dance Chart 2			7
9	Funky Disco			8
10	Techno			9
11	Garage			10
12	House			11
13	Club House			12

#	Name	CC00	CC32	PC
14	Euro Trance			13
15	Fashion Funk			14
16	Dance Fever			15
17	Barry Dance			16
18	Sister & Girl			17
19	Philly Disco			18
20	Miami Disco			19
21	Love Disco			20
<b>Bank: Rock</b>				
1	Pop Rock	0	4	0
2	English Rock			1
3	Fire Rock			2
4	Hard Rock			3
5	Open Rock 1			4
6	Open Rock 2			5
7	Heavy Rock			6
8	Funky Rock			7
9	Rock Oldie			8
10	Rock & Roll			9
11	South Shuffle			10
12	Slow Latin Rock			11
13	Latin Rock 1			12
14	Latin Rock 2			13
15	Surf Rock			14
16	60's Rock			15
17	Slow Rock 1			16
18	Slow Rock 2			17
19	60's Slow Rock			18
20	6/8 Rock			19
21	Steely Rock			20
22	Abbey Rock			21
<b>Bank: Unplugged</b>				
1	Unplugged Heaven	0	5	0
2	Sally Groove			1
3	Unplugged Ballad 1			2
4	Unplugged Ballad 2			3
5	Unplugged Ballad 3			4
6	Unplugged Slow			5
7	Desert Shuffle			6
8	Serenade			7
9	Unplugged			8
10	Meditando			9
11	Unplugged 8 Bt			10
12	Unplugged 16 Bt			11
13	Unplugged Gtr 1			12
14	Unplugged Gtr 2			13
15	Unplugged Gtr 3			14
16	Unplugged Gtr 4			15
17	Slide Blues			16
18	Unplugged Rock			17
19	Unplugged Latin			18
20	Unplugged Swing			19

#	Name	CC00	CC32	PC
21	3/4 Acoustic Bld			20
<b>Bank: Country</b>				
1	Easy Country	0	6	0
2	Country Blues			1
3	Country Strum			2
4	Country QuikStep			3
5	Country Beat 1			4
6	Country Beat 2			5
7	Country Ballad 1			6
8	Country Ballad 2			7
9	Finger Picking			8
10	3/4 Country			9
11	Modern Country			10
12	Country Pop			11
13	Bar Country			12
14	Bluegrass			13
15	Country Boogie			14
16	Country Shuffle			15
<b>Bank: Traditional</b>				
1	German Waltz	0	7	0
2	Vienna Waltz			1
3	Italian Waltz			2
4	Musette Waltz			3
5	French Waltz			4
6	Irish Waltz			5
7	Laendler Waltz			6
8	German Polka			7
9	Italian Polka			8
10	Italian Mazurka			9
11	9/8			10
12	Vahde			11
13	2/4 Oyun			12
14	Ciftetelli			13
15	Halay			14
16	5/8			15
<b>Bank: Latin</b>				
1	Samba Brazil	0	8	0
2	Bossa Nova			1
3	Classic Salsa			2
4	Classic Cha Cha			3
5	Classic Mambo			4
6	Classic Merengue			5
7	Classic Bachata			6
8	Guajira			7
9	6/8 Afro			8
10	Cumbia			9
11	Rhumba 1			10
12	Rhumba 2			11
13	Salsa 1			12
14	Salsa 2			13
15	Cool Latin Jazz			14
16	Latin Big Band			15

#	Name	CC00	CC32	PC
17	Meditation Bossa			16
18	Organ Bossa			17
19	Orch. Bossa 1			18
20	Orch. Bossa 2			19
21	Fast Bossa			20
22	Cool Bossa			21
23	Natural Bossa			22
24	Pop Cha Cha			23
<b>Bank: Latin Dance</b>				
1	Reggaeton	0	9	0
2	Lambada			1
3	Meneaito			2
4	Macarena			3
5	Bomba Dance			4
6	Tortura Dance			5
7	Gipsy Dance			6
8	Sambalegre			7
9	Samba Dance			8
10	Disco Samba			9
11	Mambo Party			10
12	Modern Bachata			11
13	Classic Beguine			12
14	Bayon			13
15	Modern Bossa			14
16	Disco Cha Cha			15
17	Calypso			16
18	Reggae			17
<b>Bank: Jazz</b>				
1	Bigger Band	0	10	0
2	Serenade Band			1
3	Jazz Club			2
4	BeBop			3
5	Medium BigBand1			4
6	Medium BigBand2			5
7	Fast Big Band 1			6
8	Fast Big Band 2			7
9	Slow Swing Brush			8
10	Swing Ballad 1			9
11	Swing Ballad 2			10
12	Swing Ballad 3			11
13	Orchestral Swing			12
14	Jazz Brush			13
15	Medium JazzWaltz			14
16	Slow Jazz Waltz			15
17	Jazzy Blues			16
18	Organ Swing			17
19	Organ Blues			18
20	Swing Quintet			19
21	Medium Swing			20
22	Vocal Swing			21
<b>Bank: Movie &amp; Show</b>				
1	Orchestral Movie	0	11	0

#	Name	CC00	CC32	PC
2	Broadway			1
3	Show Time			2
4	Ritz Swing			3
5	Hollywood 1			4
6	Hollywood 2			5
7	Tap Dance			6
8	Movie Ballad			7
9	Movie Swing			8
10	Safari Swing			9
11	Western Movie			10
12	Mystery Man			11
13	Cartoon Time			12
14	Horror Movie			13
15	Love Movie			14
16	Artie's Theme			15
17	Christmas Waltz			16
18	Christmas Swing			17
19	Theatre Swing			18
20	Theatre March			19
<b>Bank: Funk &amp; Soul</b>				
1	Funk R&B	0	12	0
2	Kool Funk			1
3	Al Funk			2
4	Elektrik Funk			3
5	Classic Funk			4
6	Urban Funk			5
7	Talkin' Jazz			6
8	Funky Sisters			7
9	Rhythm & Blues			8
10	Blues			9
11	Soul			10
12	Gospel			11
13	Gospel Swing			12
14	Gospel Shuffle			13
15	Modern Gospel 1			14
16	Modern Gospel 2			15
17	Al Swing			16
18	Groove			17
19	Groove Funk			18
20	Jazz Funk			19
<b>Bank: World</b>				
1	Spanish Dance	0	13	0
2	4/4 Flamenco			1
3	3/4 Flamenco			2
4	Casatchock			3
5	Greek Rumba			4
6	Xasapiko			5
7	Sirtaki			6
8	Zouk			7
9	Hawaiian			8
10	Mexican Waltz			9
11	Norteno			10



#	Name	CC00	CC32	PC
12	Kebradita			11
13	Bolero Ranchero			12
14	Mariachi Polka			13
15	Mariachi Valz			14
16	Mariachi Cumbia			15
17	Alpen Schlager			16
18	Classic Schlager			17
19	Modern Schlager			18
20	Vienna Waltz			19
21	Tarantella			20
22	Rumba Napoletana			21
23	Raspa			22
24	Mad Ska			23
25	Celtic Dream			24
26	Celtic Waltz			25
27	Celtic Ballad			26
28	Scottish Reel			27

#	Name	CC00	CC32	PC
<b>Bank: Contemporary</b>				
1	Funky R&B	0	14	0
2	AM : PM			1
3	Contemporary Bld			2
4	Island View			3
5	Fast Smooth Jazz			4
6	Slow Smooth Jazz			5
7	Slow & Jazzy			6
8	Take Beat			7
9	Swing HipHop			8
10	Slow Mood			9
11	Hip Hindi Hop			10
12	Soft HipHop			11
13	New Age			12
14	Kyoto Lounge			13
15	Jazzy Funk			14
16	Slow Funk			15

## サウンド(Sound)

以下のサウンドは選択画面に表示される工場出荷時のサウンドです。

**Pa300**のサウンドをコントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージで選択することができます（**146**ページの「**MIDI: MIDI In Channels**」参照）。

**CC00:** コントロール・チェンジ**#0**、またはバンク・セレクト**MSB**。  
**CC32:** コントロール・チェンジ**#32**、またはバンク・セレクト**LSB**。  
**PC:** プログラム・チェンジ。**Bank:** スタイル選択画面のサイド・タブ。

**Note:** 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは **0** ～ **127** までの数値で設定されています。

Name	CC00	CC32	PC
Factory: Piano			
Grand Piano RX	121	10	0
Bright Piano RX	121	5	1
Classic Piano	121	4	0
Jazz Piano	121	5	0
Rock Piano	121	8	0
Piano Layers	121	6	2
G.Piano Stack 1	121	8	2
G.Piano Stack 2	121	9	2
Grand&MovingPad	121	9	0
Piano & Strings	121	7	0
Piano & Pad	121	4	1
Grand & FM Stack	121	7	2
E. Grand Phaser	121	10	2
Clav RX	121	5	7
Synth Clav RX	121	6	7
Clav Wah RX	121	2	7
Piano & Vibes	121	6	0
Grand RX DEMO	121	11	0
Factory: E. Piano			
EP+Damper 1 RX	121	25	4
EP+Damper 2 RX	121	26	4
Digi E. Piano	121	14	5
Classic Tines	121	9	5
Tine E.Piano RX	121	18	4
Club E. Piano	121	11	4
Suit E.Piano 1	121	20	4
Suit E.Piano 2	121	21	4
Classic Wurly 1	121	17	4
Classic Wurly 2	121	12	4
Tremolo Wurly	121	16	4
R&B E. Piano	121	8	4
DW8000 EP	121	11	5
FM Pad EP	121	15	5
White Pad EP	121	13	5
Thin E. Piano	121	9	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Tine E. Piano	121	19	4

Name	CC00	CC32	PC
Studio EP	121	7	4
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Bell E. Piano 1	121	23	4
Bell E. Piano 2	121	24	4
Factory: Mallet & Bell			
Vibraphone 1	121	2	11
Marimba	121	7	12
Marimba Key Off	121	2	12
Xylophone	121	1	13
Glockenspiel	121	2	9
Celesta	121	1	8
Music Box	121	2	10
Balaphon	121	6	12
Kalimba 1	121	2	108
Kalimba 2	121	1	108
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Warm Steel	121	1	114
Vs Bell Boy	121	2	98
Tubular Bell	121	4	14
Bells	121	3	14
Santur	121	1	15
Mallet Clock	121	5	12
Factory: Accordion			
Harmonica RX	121	5	22
Cassotto 16'	121	12	21
Cassotto	121	9	21
Master Accordion	121	23	21
Sweet Musette	121	11	21
French Musette	121	18	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
Accordion16,8,4'	121	3	23
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Harmonica 1	121	3	22
Harmonica 2	121	4	22
Harmonica 3	121	2	22
Fisa Master	121	8	21
Accordion 16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion 16,4'	121	7	23
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Fisa 16,4'	121	7	21
Fisa Tango!	121	1	23
Tango Accordion	121	10	23
Accordion	121	24	21
Acc.16,8' & Bass	121	4	23

Name	CC00	CC32	PC
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Accordion Bass	121	5	23
Acc.Voice Change	121	6	23
<b>Factory: Organ</b>			
Jimmy Organ	121	13	18
Perc. Organ 1	121	10	17
Perc. Organ 2V.	121	9	17
Perc. Organ 3V.	121	11	17
BX3 Rock 1 V.	121	10	16
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
BX3 Rock 3 V.	121	5	18
BX3 Rock 4 V.	121	12	18
BX3 Full V.	121	6	16
BX3 Jazz V.	121	20	16
BX3 Jazz Pc. V.	121	9	18
BX3 Gospel V.	121	21	16
Gospel Organ V.	121	13	16
Drawbars Slow V.	121	19	16
Drawbars Fast V.	121	18	16
Drawbars Organ	121	14	16
Jimmy Organ V.	121	10	18
Jazz Organ	121	8	16
Organ Hi V.	121	17	16
Organ LowPc V.	121	4	17
Organ Low 1 V.	121	4	16
Organ Low 2 V.	121	15	16
Organ Mid V.	121	16	16
Big Theatre Org.	121	30	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
Church Pipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Pipe Tutti 1	121	6	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Tutti 4	121	10	19
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Pipe Mixture	121	3	19
Flauto Pipes	121	3	20
Small Pipe	121	2	20
Positive Organ	121	7	19
<b>Factory: Guitar</b>			
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Real Nylon Gtr	121	17	24
Crunch Gtr RX	121	3	29
RealSteel Gtr ST	121	28	25
RealFolk Gtr ST1	121	29	25

Name	CC00	CC32	PC
RealFolk Gtr ST2	121	30	25
Steel Gtr RX	121	35	25
Jazz Gtr RX	121	7	26
Soft Jazz Guitar	121	5	26
Single Coil Pro	121	14	27
Nylon Guitar RX	121	18	24
Natural Nylon	121	19	24
RealFolk Gtr RX	121	34	25
Real 12 Strings	121	33	25
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Steel Guitar Pro	121	19	25
12 Strings Pro	121	17	25
Steel 12 Strings	121	5	25
Real Steel Gtr	121	31	25
Real Folk Gtr	121	32	25
Real El. Gtr ST1	121	28	27
Real El. Gtr ST2	121	29	27
Real El. Guitar1	121	30	27
Real El. Guitar2	121	31	27
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
Clean Jazz 1	121	22	27
Clean Jazz 2	121	23	27
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
5th Mute Gtr	121	21	28
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Solid Guitar	121	21	27
Clean Guitar 1	121	20	27
Steel Slide Pro1	121	13	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Clean Funk RX1	121	10	28
Clean Funk RX2	121	11	28
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Vintage S. 1	121	19	27
Vintage S. 2	121	4	27
Steel Guitar 1	121	4	25
Steel Guitar 2	121	20	25
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Clean Mute Gtr	121	6	28
Clean Gtr Pro 1	121	13	27
Clean Gtr Pro 2	121	15	27
Dist. Clean Gtr	121	11	30
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Pedal Steel	121	4	26
'54 E. Guitar	121	24	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
New Stra.Guitar	121	7	27
Single Coil	121	6	27
Soft Overdrive	121	2	29

Name	CC00	CC32	PC
Chorus Guitar	121	3	27
Processed E.Gtr	121	5	27
L&R E.Guitar 1	121	9	27
R&R Guitar	121	4	28
Power Chords	121	4	30
Mute Monster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
Vox Wah Chick RX	121	3	120
Funky Wah RX	121	12	27
12 Strings RX	121	18	25
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
Funk Stein RX1	121	12	28
Funk Stein RX2	121	13	28
<b>Factory: Strings &amp; Vocal</b>			
Movie Str.1 RX	121	7	49
Movie Str.2 RX	121	8	49
Scat Voices RX1	121	20	52
Classic Harp	121	2	46
Movie Strings 1	121	5	49
Movie Strings 2	121	6	49
Violin Expr. 1	121	2	40
Violin Expr. 2	121	4	40
Concert Str.RX	121	23	48
Strings Ens. RX	121	22	48
Full Strings	121	2	49
Ensemble & Solo	121	11	48
Tremolo Strings	121	1	44
Class.Contrabass	121	1	43
Cello	121	1	42
Viola Expr.	121	1	41
Violin & Viola	121	2	41
Slow Violin	121	3	40
Strings Quartet	121	9	48
Chamber Strings	121	12	48
Orchestra Tutti1	121	14	48
Orchestra Tutti2	121	19	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Orch. & Oboe 2	121	17	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Strings & Horns	121	15	48
Strings & Glock.	121	18	48
Octave Strings	121	8	48

Name	CC00	CC32	PC
Pizz. Ensemble	121	1	45
Pizz. Section	121	2	45
Spiccato Strings	121	4	49
Symphonic Bows	121	10	48
Analog Strings 1	121	5	50
Synth Strings 1	121	6	50
Scat V.& Bass1	121	17	52
Scat V.& Bass2	121	18	52
Wuuh Choir	121	8	52
Oh-Ah Voices	121	9	52
Femal&Male Scat	121	14	52
Take Voices 1	121	4	52
Ooh Slow Voice	121	3	52
Scat Voices RX2	121	19	52
Male Scat	121	16	52
Femal Scat	121	15	52
Grand Choir	121	11	52
Ooh Choir	121	6	52
Ooh Voices	121	2	52
Choir Light	121	12	52
Synth Voices	121	6	54
Full Vox Pad	121	9	91
Vocalesque	121	2	54
Fresh Breath	121	7	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
<b>Factory: Trumpet &amp; Trbn.</b>			
Jazz Trumpet RX	121	24	56
Jazz Cornet RX	121	25	56
Cornet Expr.	121	21	56
Trombone RX	121	13	57
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
Wah Trumpet	121	2	59
Mute Trumpet	121	5	59
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trumpet Pro 1	121	10	56
Trumpet Pro 2	121	11	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Trombone Expr. 2	121	7	57
Cornet Pro 1	121	22	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Trumpet Overb.	121	2	56
Trombone Vel. 1	121	8	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Flugel Horn Pro	121	13	56
Concert Trumpet	121	19	56
Concert Trp. Pro	121	20	56
Dual Trumpets	121	6	56
Hard Trombone	121	3	57

Name	CC00	CC32	PC
Trombone Pro Vel	121	11	57
Alp Trumpet	121	17	56
Trumpet	121	14	56
Trumpet Shake Y+	121	18	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Tuba Gold	121	2	58
Oberkr. Tuba	121	1	58
<b>Factory: Brass</b>			
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Trpts & Trombs	121	34	61
Tight Brass Pro	121	28	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Tight Brass 3	121	2	61
Tight Brass 4	121	12	61
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Trumpet Ens.	121	9	61
Trombone Ens.	121	10	61
Trombones	121	11	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Trpts & Brass	121	7	61
Fat Brass	121	13	61
Brass of Power	121	30	61
Glenn & Friends	121	3	61
Glenn & Boys	121	6	61
Sax & Brass	121	5	61
Brass & Sax	121	16	61
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59
Sforzato Brass	121	23	61
Movie Brass	121	20	61
Flute Muted	121	6	73
French Section	121	2	60
Horns & Ensemble	121	4	60
Classic Horns	121	3	60
Synth Brass 1	121	5	62
Electrik Brass	121	4	62
Brass Section	121	31	61
Brass Fall	121	26	61
Brass Impact	121	4	55
Brass Hit	121	25	61
<b>Factory: Sax</b>			
Alto Sax RX1	121	12	65
Tenor Sax RX	121	12	66
Alto Sax RX2	121	10	65
Jazz Tenor RX	121	9	66
Sweet Soprano 1	121	3	64
Sweet Soprano 2	121	4	64
Sweet Soprano 3	121	1	64
Soprano Pro	121	2	64
Sweet Alto Sax1	121	5	65

Name	CC00	CC32	PC
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Alto Sax Pro	121	8	65
Tenor SaxNoise1	121	1	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Baritone Sax Pro	121	3	67
Baritone Sax	121	4	67
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Jazz Tenor	121	10	66
Alto Sax Expr.	121	9	65
Baritone Growl	121	1	67
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ensemble	121	2	65
Reed of Power	121	11	66
<b>Factory: Woodwind</b>			
Clarinet RX	121	13	71
Flute RX	121	11	73
Whistle RX1	121	5	78
Blown Bottle	121	1	76
Bassoon	121	1	70
Piccolo	121	3	72
Ocarina	121	1	79
Flute Switch	121	2	73
Jazz Flute RX	121	10	73
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Flute Frullato	121	4	73
Clarinet Pro 1	121	8	71
Clarinet Pro 2	121	9	71
Jazz Clarinet	121	1	71
Whistle	121	1	78
Whistle RX2	121	3	78
Whistle RX3	121	4	78
Whistle Breathe	121	2	78
Double Reed	121	1	68
Orchestra Flute	121	5	73
Woodwinds	121	6	71
Small Orchestra	121	1	72
Clarinet Ens.	121	5	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Reeds & Saxes	121	10	71
<b>Factory: Synth Pad</b>			
Warm Pad	121	15	89
Deep Noise	121	4	127
The Pad	121	4	89
Dark Pad	121	6	89
Analog Pad 1	121	8	89
Analog Pad 2	121	9	89
Analog Pad 3	121	10	89
OB Pad	121	12	89



Name	CC00	CC32	PC
Dark Anna	121	13	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Vintage Sweep	121	7	95
Money Pad	121	5	89
Tsunami Wave	121	6	91
Ravelian Pad	121	8	91
Meditate	121	2	95
Cinema Pad	121	5	95
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi Ice Pad	121	2	101
Virtual Traveler	121	1	88
Motion Ocean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Bell Pad	121	6	98
Big Panner	121	4	63
Rave	121	6	97
Moving Bell	121	5	98
Big Sweep Stab	121	12	90
Fresh Air 1	121	2	91
Fresh Air 2	121	11	91
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
80's Pop Synth	121	2	93
Wave Cycle	121	3	96
<b>Factory: Synth Lead</b>			
Bass Phat Saw	121	12	87
Old Portamento	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
Electro Lead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
Thin Analog Lead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Express. Lead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Phat Saw Lead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Square	121	9	80
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Cosmic	121	1	93
Fire Wave	121	10	81
Digital PolySix	121	7	90
A Leadload	121	11	87

Name	CC00	CC32	PC
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
Dark Element	121	3	95
Metallic Rez	121	4	84
Synth Pianoid	121	12	81
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
OB Lead	121	10	87
Port Whine	121	12	80
2VCO Planet Lead	121	13	80
VCF Modulation	121	3	101
<b>Factory: Ethnic</b>			
Sitar	121	8	104
Fiddle	121	1	110
Mandolin Ens. 1	121	26	25
Mandolin Ens. 2	121	27	25
Mandolin Trem.	121	11	25
Banjo Key Off	121	1	105
Banjo RX	121	4	105
Sitar Tambou	121	2	104
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Bouzouki	121	5	104
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105
Nay	121	2	72
Clarinet G	121	2	71
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Kawala	121	1	75
Hichiriki	121	2	111
HighlandBagPipes	121	3	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
Old Shakuhachi	121	1	77
Indian Frets	121	4	104
Zurna 1	121	3	111
Zurna 2	121	1	111
Ac. Baglama 1	121	7	107
Ac. Baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
Gamelan	121	1	112
Garbage Mall	121	3	112
Jaw Harp	121	3	105
<b>Factory: Bass</b>			
Finger Bass RX1	121	16	33
Jazz Bass	121	9	32
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Acous. Bass Pro2	121	4	32

Name	CC00	CC32	PC
Finger Bass 1	121	6	33
Finger Bass 2	121	7	33
Finger Bass 3	121	10	33
Finger Bass 4	121	15	33
Acoustic Bass	121	8	32
Finger Slap	121	12	33
The Other Slap	121	5	37
Thumb Bass	121	1	37
Pick Bass 1	121	7	34
Pick Bass 2	121	8	34
Super Bass 1	121	1	36
Super Bass 2	121	2	36
Sweet Fretless	121	3	35
Finger E.Bass 1	121	2	33
Finger E.Bass 2	121	3	33
Finger E.Bass 3	121	4	33
Fretless Bass 1	121	1	35
Fretless Bass 2	121	2	35
Bass & Ride 1	121	6	32
Bass & Ride 2	121	2	32
Bright Finger B.	121	9	33
Picked E.Bass 1	121	1	34
Picked E.Bass 2	121	2	34
Picked E.Bass 3	121	11	34
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Bass Mute	121	5	34
Synth Bass 1	121	18	38
Synth Bass 2	121	15	39
Bass&Gtr Double	121	6	34
FingerB.& Guitar	121	14	33
Bass & Guitar	121	4	34
30303 Bass	121	5	38
Digi Bass 1	121	9	38
Digi Bass 2	121	10	38
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Rez	121	5	39
Syn Bass Res	121	8	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Stein Bass	121	3	34
Organ Pedal 1	121	10	32
Organ Pedal 2	121	11	32
Acous. Bass RX	121	7	32
Finger Bass RX2	121	13	33
SlapFing Bass RX	121	4	36
Picked Bass RX	121	10	34
SlapPick Bass RX	121	5	36
FunkSlap Bass RX	121	3	36
<b>Factory: Drum &amp; SFX</b>			
Standard Kit RX1	120	0	5
Standard Kit RX2	120	0	1
Standard Kit RX3	120	0	2
Standard Kit RX4	120	0	6

Name	CC00	CC32	PC
Ambient Kit RX	120	0	3
Pop Std. Kit RX	120	0	4
Electro Kit RX1	120	0	75
Electro Kit RX2	120	0	76
Brush Kit RX1	120	0	42
Brush Kit RX2	120	0	43
Brush Kit RX3	120	0	44
HipHop Kit RX	120	0	72
Jazz Kit RX1	120	0	33
Jazz Kit RX2	120	0	34
Jazz Kit RX3	120	0	35
Techno Kit RX	120	0	73
House Kit RX1	120	0	30
House Kit RX2	120	0	31
Power Kit RX1	120	0	18
Power Kit RX2	120	0	19
Dance Kit RX	120	0	74
Analog Kit	120	0	123
Jungle Kit	120	0	10
Electro Kit	120	0	122
Room Kit 1	120	0	120
HipHop Kit 1	120	0	9
Techno Kit 1	120	0	11
Pop Std. Kit 1	120	0	89
Pop Std. Kit 2	120	0	90
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Standard PercKit	120	0	69
Arabian Kit 1	120	0	51
Arabian Kit 2	120	0	117
Turkish Kit	120	0	118
Oriental PercKit	120	0	119
Percussion Kit	120	0	64
Latin Perc.Kit 1	120	0	65
Latin Perc.Kit 2	120	0	68
Trinity Perc.Kit	120	0	66
i30 Perc. Kit	120	0	67
Synth Kit	120	0	58
SFX Kit 1	120	0	60
SFX Kit 2	120	0	57
<b>Legacy: Piano</b>			
Grand Piano	121	3	0
M1 Piano	121	2	2
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
90's Piano	121	3	2
2000's Piano	121	4	2
Chorus Piano	121	5	2
Honky-Tonk	121	4	3
Harpsi 16' RX	121	5	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7

Name	CC00	CC32	PC
Legacy: E. Piano			
Vintage EP	121	4	4
Stereo Dig. EP	121	6	5
FM Stack EP	121	16	5
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Soft Wurly	121	13	4
Hard Wurly	121	14	4
Velo Wurly	121	15	4
Sweeping EP	121	12	5
Classic Dig. EP	121	7	5
Syn Piano X	121	5	5
Legacy: Mallet & Bell			
Vibraphone 2	121	3	11
Monkey Skuls	121	3	12
Digi Bell	121	4	98
Krystal Bell	121	3	98
Legacy: Accordion			
Sweet Harmonica	121	1	22
Akordeon	121	2	21
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Detune Accordion	121	15	21
Musette Clar.	121	5	21
Arabic Accordion	121	10	21
Legacy: Organ			
Classic Click	121	4	18
Perc.Short Decay	121	8	18
Rock Organ 2	121	11	18
Dirty B	121	3	18
Killer B	121	2	18
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
Gospel Organ	121	9	16
Old Wheels	121	3	17
Dark Organ 1	121	7	16
Dark Organ 2	121	5	16
Rotary Organ	121	8	17
VOX Legend	121	11	16
M1 Organ	121	5	17
Dirty JazzOrgan	121	7	18
Arabian Organ	121	12	16
Theatre Organ 3	121	24	16
Theatre Organ 4	121	25	16
Tibia	121	26	16
Tibia 16+8+4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16
Post Horn Trem.	121	29	16
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Techno Org.Bass	121	6	17

Name	CC00	CC32	PC
Legacy: Guitar			
Nylon Bossa	121	4	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Spanish Guitar	121	6	24
Nylon Guitar	121	15	24
Brazilian Guitar	121	9	24
Steel Folk Gtr	121	9	25
Guitar Strings	121	7	24
Finger Key Off	121	7	25
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Pop Steel Slide	121	23	25
Finger Tips	121	8	25
Country Nu	121	11	27
Reso Guitar	121	12	25
Tel. Midddle	121	26	27
Clean Funk	121	8	28
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Hackbrett	121	6	25
Tel. Bridge	121	27	27
Guitarish	121	8	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Stra. Chime	121	5	28
Clean Guitar 2	121	25	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Muted Guitar	121	19	28
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Legacy: Strings & Vocal			
Strings Ens. 1	121	21	48
Strings Ens. 2	121	3	49
i3 Strings	121	5	48
Stereo Strings	121	3	48
Master Pad	121	2	89
N Strings	121	6	48
Arco Strings	121	7	48
Legato Strings	121	4	48
Double Strings	121	3	45
Arabic Strings	121	13	48
Sweeper Strings	121	1	49
Analog Strings 2	121	2	50
Synth Strings 2	121	1	51
Take Voices 2	121	5	52
Aah Choir	121	7	52
Slow Choir	121	10	52
Cyber Choir	121	2	85
Odissey	121	4	50
Strings Choir	121	13	52
Analog Velve	121	3	50
Ether Voices	121	1	85

Name	CC00	CC32	PC
Dream Voice	121	5	54
Classic Vox	121	4	54
Doolally	121	2	53
<b>Legacy: Trumpet &amp; Trbn.</b>			
Mono Trumpet	121	3	56
Warm Flugel	121	8	56
Pitch Trombone	121	5	57
Soft Trombone	121	4	57
Trombone	121	12	57
BeBop Cornet	121	9	56
Flugel Horn	121	7	56
Dynabone	121	3	58
Ob.Tuba&E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba&E.Bass 2	121	5	58
<b>Legacy: Brass</b>			
Attack Brass	121	8	61
Big BandShake Y+	121	33	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Double Brass	121	24	61
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
Fanfare	121	19	61
Synth Brass 2	121	5	63
Brass Pad	121	3	63
Netherland Hit	121	8	55
<b>Legacy: Sax</b>			
Folk Sax	121	5	66
Breathy Baritone	121	2	67
Alto Breath	121	1	65
Tenor Breath	121	3	66
Breathy Alto Sax	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
<b>Legacy: Woodwind</b>			
Folk Clarinet	121	7	71
Flute	121	9	73
Wooden Flute	121	7	73
Bambu Flute	121	8	73
English Horn	121	1	69
Recorder 1	121	1	74
Recorder 2	121	2	74
<b>Legacy: Synth Pad</b>			
Sky Watcher	121	2	90
Vintage Pad	121	11	89
You Decide	121	8	95
Korgmatose	121	13	90
Reoccurring Astra	121	6	95

Name	CC00	CC32	PC
Astral Dream	121	1	95
Reso Down	121	2	97
Crimson 5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Synth Ghostly	121	2	100
Farluce	121	11	90
Bell Choir	121	7	98
Dance ReMix	121	10	91
Elastick Pad	121	7	97
<b>Legacy: Synth Lead</b>			
Motion Raver	121	1	101
Synchro City	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
Seq Lead	121	7	81
Old & Analog	121	8	80
Flip Blip	121	7	55
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Sync Kron	121	3	84
Tecno Phonic	121	10	90
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot 1	121	14	38
Square Bass	121	7	87
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
LoFi Ethnic	121	7	84
<b>Legacy: Ethnic</b>			
Shakuhachi	121	2	77
Mandolin Key Off	121	10	25
War Pipes	121	1	109
Sitar Sitar	121	7	104
Hit in India	121	5	55
Tambra	121	6	104
Indian Stars	121	3	104
Bali Gamelan	121	2	112
Ukulele Gtr	121	26	24
<b>Legacy: Bass</b>			
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Slap Bass 1	121	6	36
Slap Bass 2	121	6	37
Slap Bass 3	121	7	37
Dyna Slap Bass	121	3	37
Chorus Slap Bass	121	4	37
DarkWoody A.Bass	121	5	32
More Mid! Bass	121	11	33

Name	CC00	CC32	PC
Woofer Pusher	121	6	35
Dark R&B Bass1	121	4	35
Dyna Bass	121	2	37
Ticktacing Bass	121	9	34
Fretless Bass 3	121	7	35
Stick Bass	121	5	33
Dark R&B Bass2	121	5	35
Auto Pilot 2	121	13	39
Bass4 Da Phunk	121	14	39
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Synth Bass 80ish	121	9	39
Reso Bass	121	12	39
Autofilter Bass	121	10	39
Drive Bass	121	17	38
Nasty Bass	121	6	39
Euro Bass	121	4	39
30303 Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
Blind As A Bat	121	12	38
Poinker Bass	121	8	39
<b>Legacy: Drum &amp; SFX</b>			
Standard Kit	120	0	7
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50
Room Kit 2	120	0	12
Power Kit 1	120	0	121
Power Kit 2	120	0	17
HipHop Kit 2	120	0	13
Techno Kit 2	120	0	14
Techno Kit 3	120	0	15
House Kit 1	120	0	26
House Kit 2	120	0	27
House Kit 3	120	0	28
Brush Kit 1	120	0	125
Brush Kit 2	120	0	41
Orchestra Kit	120	0	49
Log Drum	121	4	12
Reverse Tom	121	2	117
Reverse Snare	121	3	118
Reverse Cymbal	121	2	119
Dragon Gong	121	1	119
Stadium	121	6	126
Castanets Plus	121	2	115
Timpani	121	1	47
Woodblock	121	3	115
Footstep Walk	121	7	126
<b>GM: Piano</b>			
AcousticPiano GM	121	0	0
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
Bright Piano GM	121	0	1

Name	CC00	CC32	PC
Bright PianoWide	121	1	1
E.Grand Piano GM	121	0	2
E. Grand Wide	121	1	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Honky Wide	121	1	3
E. Piano 1 GM	121	0	4
Detuned EP 1	121	1	4
EP 1 Veloc. Mix	121	2	4
60's E. Piano	121	3	4
E. Piano 2 GM	121	0	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP 2 Veloc. Mix	121	2	5
EP Legend	121	3	5
EP Phase	121	4	5
Harpsichord GM	121	0	6
Harpsi OctaveMix	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Key Off	121	3	6
Clav GM	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
<b>GM: Chrom. Perc.</b>			
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9
Music Box GM	121	0	10
Vibraphone GM	121	0	11
Vibraphone Wide	121	1	11
Marimba GM	121	0	12
Marimba Wide	121	1	12
Xylophone GM	121	0	13
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
Dulcimer GM	121	0	15
<b>GM: Organ</b>			
Drawbar Org GM	121	0	16
Det. Drawbar Org	121	1	16
It. 60's Organ	121	2	16
Drawbar Org. 2	121	3	16
Perc.Organ GM	121	0	17
Det. Perc. Organ	121	1	17
Perc. Organ 2	121	2	17
Rock Organ GM	121	0	18
Church Organ GM	121	0	19
Church Oct. Mix	121	1	19
Detuned Church	121	2	19
Reed Organ GM	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Accordion GM	121	0	21
Accordion 2	121	1	21
Harmonica GM	121	0	22
Tango Accord.GM	121	0	23



Name	CC00	CC32	PC
<b>GM: Guitar</b>			
Nylon Guitar GM	121	0	24
Ukulele	121	1	24
Nylon Key Off	121	2	24
Nylon Guitar 2	121	3	24
Steel Guitar GM	121	0	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Mandolin	121	2	25
Steel Gtr & Body	121	3	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Pedal Steel Gtr	121	1	26
Clean Guitar GM	121	0	27
Det.Clean El.Gtr	121	1	27
Mid Tone Gtr	121	2	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Funky Cut El.Gtr	121	1	28
Mute Vel. El.Gtr	121	2	28
Jazz Man	121	3	28
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Pinch	121	1	29
Distortion GtrGM	121	0	30
Feedback DistGtr	121	1	30
Dist. Rhythm Gtr	121	2	30
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Guitar Feedback	121	1	31
<b>GM: Bass</b>			
Acoustic Bass GM	121	0	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Slap Bass	121	1	33
Picked E.Bass GM	121	0	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass Warm	121	1	38
Synth Bass Reso	121	2	38
Clavi Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
SynthBass Attack	121	1	39
SynthBass Rubber	121	2	39
Attack Pulse	121	3	39
<b>GM: Strings</b>			
Violin GM	121	0	40
Slow Att. Violin	121	1	40
Viola GM	121	0	41
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43
Tremolo Str. GM	121	0	44
Pizzicato Str.GM	121	0	45
Harp GM	121	0	46
Yang Chin	121	1	46

Name	CC00	CC32	PC
Timpani GM	121	0	47
<b>GM: Ensemble</b>			
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings & Brass	121	1	48
60's Strings	121	2	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings 3	121	1	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Humming	121	1	53
Synth Voice GM	121	0	54
Analog Voice	121	1	54
Orchestra Hit GM	121	0	55
Bass Hit Plus	121	1	55
6th Hit	121	2	55
Euro Hit	121	3	55
<b>GM: Brass</b>			
Trumpet GM	121	0	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Bright Trombone	121	2	57
Tuba GM	121	0	58
Muted Trumpet GM	121	0	59
Muted Trumpet 2	121	1	59
French Horn GM	121	0	60
FrenchHorn Warm	121	1	60
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Synth Brass 1 GM	121	0	62
Synth Brass 3	121	1	62
Analog Brass 1	121	2	62
Jump Brass	121	3	62
Synth Brass 2 GM	121	0	63
Synth Brass 4	121	1	63
Analog Brass 2	121	2	63
<b>GM: Reed</b>			
Soprano Sax GM	121	0	64
Alto Sax GM	121	0	65
Tenor Sax GM	121	0	66
Baritone Sax GM	121	0	67
Oboe GM	121	0	68
English Horn GM	121	0	69
Bassoon GM	121	0	70
Clarinet GM	121	0	71
<b>GM: Pipe</b>			
Piccolo GM	121	0	72
Flute GM	121	0	73
Recorder GM	121	0	74

Name	CC00	CC32	PC
Pan Flute GM	121	0	75
Blown Bottle GM	121	0	76
Shakuhachi GM	121	0	77
Whistle GM	121	0	78
Ocarina GM	121	0	79
<b>GM: Syn Lead / Syn Pad</b>			
Lead Square GM	121	0	80
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw GM	121	0	81
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw & Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Lead Seq. Analog	121	4	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84
Wire Lead	121	1	84
Voice Lead GM	121	0	85
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
Lead Soft Wrl	121	1	87
New Age Pad GM	121	0	88
Warm Pad GM	121	0	89
Sine Pad	121	1	89
Polysynth GM	121	0	90
Choir Pad GM	121	0	91
Itopia Pad	121	1	91
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Halo Pad GM	121	0	94
Sweep Pad GM	121	0	95
<b>GM: Synth SFX</b>			
Ice Rain GM	121	0	96
Soundtrack GM	121	0	97
Crystal GM	121	0	98
Synth Mallet	121	1	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Goblins GM	121	0	101
Echo Drops GM	121	0	102
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Star Theme GM	121	0	103
<b>GM: Ethnic</b>			
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Banjo GM	121	0	105
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Kalimba GM	121	0	108

Name	CC00	CC32	PC
Bag Pipes GM	121	0	109
Fiddle GM	121	0	110
Shanai GM	121	0	111
<b>GM: Percussive</b>			
Tinkle Bell GM	121	0	112
Agogo GM	121	0	113
Steel Drums GM	121	0	114
Woodblock GM	121	0	115
Castanets	121	1	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
ReverseCymbalGM	121	0	119
<b>GM: SFX</b>			
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Guitar Cut Noise	121	1	120
Ac. Bass String	121	2	120
Breath Noise GM	121	0	121
Flute Key Click	121	1	121
Seashore GM	121	0	122
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone GM	121	0	124
Telephone 2	121	1	124
Door Creaking	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Helicopter GM	121	0	125
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Applause GM	121	0	126
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126

Name	CC00	CC32	PC
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Gun Shot GM	121	0	127
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127
<b>GM: Drum</b>			
Standard Kit GM	120	0	0
Room Kit GM	120	0	8
Power Kit GM	120	0	16
Electro Kit GM	120	0	24
Analog Kit GM	120	0	25
Jazz Kit GM	120	0	32
Brush Kit GM	120	0	40
Orchestra Kit GM	120	0	48
SFX Kit GM	120	0	56
Standard Kit1 XG	127	0	0
Standard Kit2 XG	127	0	9
Room Kit XG	127	0	8
Rock Kit XG	127	0	16
Electro Kit XG	127	0	24
Analog Kit XG	127	0	25
Jazz Kit 1 XG	127	0	32
Jazz Kit 2 XG	127	0	48
Brush Kit XG	127	0	40
Classic Kit XG	127	0	17
<b>User: 1</b>			
User Sounds 0...127	121	64	0...127
<b>User: 2</b>			
User Sounds 0...127	121	65	0...127
<b>User: DK</b>			
User Drum Kits 0...127	120	64	0...127

## ドラム・キット(Drum Kits)

本機の工場出荷時のドラム・キットのリストは以下のとおりで、バンク・セレクト（プログラム・チェンジ・ナンバー）の順で並んでいます。

表記: リストには、ドラム・キットを外部MIDI機器から選択するためのMIDIデータが含まれています。

**CC00:** コントロール・チェンジ#0、またはバンク・セレクトMSB。

**CC32:** コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB。

**PC:** プログラム・チェンジ。

**Note:** 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは **0** ～ **127** までの数値で設定されています。

CC00	CC32	PC	Name	Sound Bank
120	0	0	Standard Kit GM	GM: Drum
120	0	1	Standard Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	2	Standard Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	3	Ambient Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	4	Pop Std. Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	5	Standard Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	6	Standard Kit RX4	Factory: Drum & SFX
120	0	7	Standard Kit	Legacy: Drum & SFX
120	0	8	Room Kit GM	GM: Drum
120	0	9	HipHop Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	10	Jungle Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	11	Techno Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	12	Room Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	13	HipHop Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	14	Techno Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	15	Techno Kit 3	Legacy: Drum & SFX
120	0	16	Power Kit GM	GM: Drum
120	0	17	Power Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	18	Power Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	19	Power Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	24	Electro Kit GM	GM: Drum
120	0	25	Analog Kit GM	GM: Drum
120	0	26	House Kit 1	Legacy: Drum & SFX
120	0	27	House Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	28	House Kit 3	Legacy: Drum & SFX
120	0	30	House Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	31	House Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	32	Jazz Kit GM	GM: Drum
120	0	33	Jazz Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	34	Jazz Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	35	Jazz Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	40	Brush Kit GM	GM: Drum
120	0	41	Brush Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	42	Brush Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	43	Brush Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	44	Brush Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	48	Orchestra Kit GM	GM: Drum
120	0	49	Orchestra Kit	Legacy: Drum & SFX
120	0	50	Bdrum&Sdrum Kit	Legacy: Drum & SFX

CC00	CC32	PC	Name	Sound Bank
120	0	51	Arabian Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	56	SFX Kit GM	GM: Drum
120	0	57	SFX Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	58	Synth Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	60	SFX Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	64	Percussion Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	65	Latin Perc.Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	66	Trinity Perc.Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	67	i30 Perc. Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	68	Latin Perc.Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	69	Standard PercKit	Factory: Drum & SFX
120	0	72	HipHop Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	73	Techno Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	74	Dance Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	75	Electro Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	76	Electro Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	89	Pop Std. Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	90	Pop Std. Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	96	Elektro Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	97	Elektro Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	117	Arabian Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	118	Turkish Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	119	Oriental PercKit	Factory: Drum & SFX
120	0	120	Room Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	121	Power Kit 1	Legacy: Drum & SFX
120	0	122	Electro Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	123	Analog Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	125	Brush Kit 1	Legacy: Drum & SFX
127	0	0	Standard Kit1 XG	GM: Drum
127	0	9	Standard Kit2 XG	GM: Drum
127	0	8	Room Kit XG	GM: Drum
127	0	16	Rock Kit XG	GM: Drum
127	0	24	Electro Kit XG	GM: Drum
127	0	25	Analog Kit XG	GM: Drum
127	0	32	Jazz Kit 1 XG	GM: Drum
127	0	48	Jazz Kit 2 XG	GM: Drum
127	0	40	Brush Kit XG	GM: Drum
127	0	17	Classic Kit XG	GM: Drum
120	64	0-127	...	User DK

## パッド(Pad)

パネルの**PAD1～4**に割り当てることができるサウンド（ヒットやシーケンス）は以下のとおりです。古いオペレーティング・システムで生成されたミュージカル・リソースをロードしたときは、依然として古いサウンドがパッドに割り当てられる場合があります（以下のセクションを参照）。

#	HIT - Drum	#	HIT - Percussion	#	HIT - World 1	#	Hit - World 2	#	HIT - Orchestral
1	88 Cowbell	1	Agogo 1	1	Baja 1	1	Kup 1	1	Brass Fall
2	88 Crash	2	Agogo 2	2	Baja 2	2	Kup 2	2	Orch.Cymbal 1
3	China	3	Castanet 1	3	China Gong	3	Kup 3	3	Orch.Cymbal 2
4	Crash 1	4	Castanet 2	4	Darbuka 1	4	Kup 4	4	Orch. Hit
5	Crash 2	5	Conga Hi	5	Darbuka 2	5	Ramazan 1	5	Orch. Snare
6	Rev. Cymbal	6	Conga Low	6	Darbuka 3	6	Ramazan 2	6	Orch. Sn. Roll
7	Ride 1	7	Conga Mute	7	Darbuka 4	7	Ramazan 3	7	Timpani 1
8	Ride 2	8	Conga Slap	8	Darbuka 5	8	Rek Dom Ak	8	Timpani 2
9	Ride Bell	9	Cowbell	9	Darbuka 6	9	Rik 1	9	Timpani 3
10	Splash	10	Cuica 1	10	Darbuka 7	10	Rik 2	10	Timpani 4
11	Sticks	11	Cuica 2	11	Darbuka 8	11	Rik 3	11	Orchestra Tutti
12	Rim-Shot	12	Jingle Bell	12	Davul	12	Sagat 1	12	
13	Hi Tom Flam	13	Long Guiro	13	Douf Rim Ak	13	Sagat 2	13	
14	Mid Tom Flam	14	Short Guiro	14	Dragon Gong	14	Tef 1	14	
15	Low Tom Flam	15	Open Bells	15	Hollo 1	15	Tef 2	15	
16	Tom Flam End	16	Rain Stick	16	Hollo 2	16	Tef 3	16	
17	Drum Single A	17	Tamb. Acc. 1	17		17	Tef 4	17	
18	Drum Single B	18	Tamb. Acc. 2	18		18	Tef 5	18	
19	Drum Single C	19	Tamb. Open	19		19	Tef 6	19	
20	Drum Single D	20	Tamb. Push	20		20		20	
21	Drum Sing.HouseA	21	Timbale Hi	21		21		21	
22	Drum Sing.HouseB	22	Timbale Low	22		22		22	
23	Drum Sing.HouseC	23	Timbale Rim 1	23		23		23	
24	Drum Sing.HouseD	24	Timbale Rim 2	24		24		24	
25	Drum Kit A	25	Triangle 1	25		25		25	
26	Drum Kit B	26	Triangle 2	26		26		26	
27	Drum Kit C	27	Vibra Slap	27		27		27	
28	Drum Kit D	28	Whistle 1	28		28		28	
29	Drum Kit E	29	Whistle 2	29		29		29	
30	Drum Kit F	30	Windchimes 1	30		30		30	
31		31	Windchimes 2	31		31		31	
32		32	Windchimes 3	32		32		32	



#	HIT - Synth&Pad		HIT - Voice	#	HIT - Blocks	#	HIT - Misc&SFX 1	#	HIT - Misc&SFX 2
1	Cosmic	1	Aah !	1	Blk Funk 1 A	1	Applause	1	Bubble
2	VCF Modulation	2	Hit it !	2	Blk Funk 1 B	2	Bird 1	2	Car Crash
3	Planet Lead	3	Laughing	3	Blk Funk 1 C	3	Bird 2	3	Car Engine
4	Brightness	4	Scream	4	Blk Funk 1 D	4	Cat	4	Car Pass
5	Crystal	5	Uuh !	5	Blk Funk 2 A	5	Church Bell	5	Car Stop
6	New Age Pad	6	Yeah ! 1	6	Blk Funk 2 B	6	Crickets	6	Explosion
7	Fifths Lead	7	Yeah ! 2	7	Blk Funk 2 C	7	Dist. Slide 1	7	Gun Shot
8	Calliope	8		8	Blk Funk 2 D	8	Dist. Slide 2	8	Helicopter
9	Caribbean	9		9	Blk Organ A	9	Dog	9	Jet Plane
10	Rezbo	10		10	Blk Organ B	10	Door Creak	10	Laser Gun
11	Digital Polixix	11		11	Blk Organ C	11	Door Slam	11	Machine Gun
12	Motion Raver	12		12	Blk Organ D	12	Foosteps 1	12	Phone Ring
13	Moving Bell	13		13	Blk Choir A	13	Foosteps 2	13	Punch
14	Elastick Pad	14		14	Blk Choir B	14	Heart Beat	14	River
15	Rave	15		15	Blk Choir C	15	Horse Gallop	15	Seashore
16	Dance Remix	16		16	Blk Choir D	16	Lion	16	Siren
17	Vintage Sweep	17		17		17	Scratch 1	17	Starship
18	You Decide	18		18		18	Scratch 2	18	Thunder
19		19		19		19	Scratch 3	19	Train
20		20		20		20	Scratch 4	20	Wind
21		21		21		21	Scratch 5	21	
22		22		22		22	Scratch 6	22	
23		23		23		23	Stadium	23	
24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	
#	SEQ - Drum	#	SEQ - Percussion	#	SEQ - Groove	#	SEQ - Bass	#	SEQ - Piano
1	Drum DrumBasSolo	1	Perc FingerSnap	1	Grv Drum 1	1	Bass Pick Easy	1	Piano Accomp 1
2	Drum Snare Solo	2	Perc Triang.+HH	2	Grv Drum 2	2	Bass Pick Med.	2	Piano Accomp 2
3	Drum 8 Bt Easy	3	Perc Latin 1	3	Grv Brush	3	Bass Pick Busy	3	Piano Accomp 3
4	Drum 8 Bt Medium	4	Perc Latin 2	4	Grv Jazzy	4	Bass Finger Easy	4	Piano Accomp 4
5	Drum Rock 1	5	Perc Latin 3	5	Grv Latin	5	Bass Finger Med.	5	Piano Accomp 5
6	Drum Rock 2	6	Perc Mix	6	Grv HipHop 1	6	Bass Finger Walk	6	Piano Accomp 6
7	Drum Brush 1 3/4	7	Perc Soft	7	Grv HipHop 2	7	Bass Latin	7	Piano Accomp 7
8	Drum Brush 2 3/4	8	Perc Conga	8	Grv HipHop 3	8	Bass Slap	8	Piano Accomp 8
9	Drum Disco 1	9	Perc Conga+Ride	9	Grv HipHop 4	9	Bass Digital	9	Piano Accomp 9
10	Drum Disco 2	10	Perc Conga+Mix	10	Grv HipHop 5	10	Bass Synth	10	Piano Arpeg. 1
11	Drum Disco 3	11	Perc Conga+Bongo	11	Grv HipHop 6	11	Bass DigiFilter1	11	Piano Arpeg. 2
12	Drum Disco 4	12	Perc Conga+Tamb.	12	Grv Funk 1	12	Bass DigiFilter2	12	Piano Arp 1 3/4
13	Drum Funk 1	13	Perc Shaker	13	Grv Funk 2	13	Bass DigiFilter3	13	Piano Arp 2 3/4
14	Drum Funk 2	14	Perc Shak+Tamb 1	14	Grv Funk 3	14		14	Piano Arp Down
15	Drum Brush Shuff	15	Perc Shak+Tamb 2	15	Grv House 1	15		15	Piano Arp Up
16	Drum Latin	16	Perc Shak+Cong 1	16	Grv House 2	16		16	Piano Rhythm 1/8
17	Drum Progressiv1	17	Perc Shak+Cong 2	17	Grv Analog	17		17	Piano Rhythm1/8T
18	Drum Progressiv2	18	Perc Tambourine1	18	Grv Garage 1	18		18	Piano Latin Rock
19	Drum Fill 1	19	Perc Tambourine2	19	Grv Garage 2	19		19	Piano Salsa 1
20	Drum Fill 2	20	Perc Tamb+Conga1	20	Grv Dance 1	20		20	Piano Salsa 2
21	Drum Break	21	Perc Tamb+Conga2	21	Grv Dance 2	21		21	Pno GlissDwnWhit
22	Drum End	22	Perc Guiro+Bongo	22	Grv Techno 1	22		22	Pno GlissUpWhite
23		23	Perc Cowbel+Tamb	23	Grv Techno 2	23		23	Pno GlissDwnBlak
24		24	Perc 3/4	24		24		24	Pno GlissUpBlack
25		25	Perc 6/8	25		25		25	Honky End
26		26		26		26		26	

27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	
#	SEQ - Guitar	#	SEQ - Orchestral	#	SEQ - Solo	#	SEQ - Synth&Pad	#	SEQ - Misc&SFX
1	Gtr Steel Strum1	1	Timpani Roll 1	1	Solo Marimba	1	Synth Seq 1	1	Military 1
2	Gtr Steel Strum2	2	Timpani Roll 2	2	Solo Kalimba 1	2	Synth Seq 2	2	Military 2
3	Gtr Steel Strum3	3	Orch. Tutti 1	3	Solo Kalimba 2	3	Synth Seq 3	3	Military 3
4	Gtr Steel Strum4	4	Orch. Tutti 2	4	Solo Steel Drums	4	Synth Seq 4	4	Military 4
5	Gtr Steel Strum5	5	Orch. Tutti 3	5	Solo Vibes	5	Synth Seq 5	5	Horror 1
6	Gtr Steel Strum6	6	Orch. Tutti 4	6	Solo Gtr Dist.	6	Synth Seq 6	6	Horror 2
7	GtrSteelStrum 3/4	7	Orch. Harp 1	7	Solo Slide Steel	7	Synth Seq 7	7	Horror 3
8	Gtr Steel Arp 1	8	Orch. Harp 2	8	Solo Banjo	8	Synth Seq 8	8	Horror 4
9	Gtr Steel Arp 2	9	Orch. Harp 3	9	Solo Violin	9	Synth Seq 9	9	Lullaby 1
10	Gtr Steel Arp 3	10	Orch. Harp 4	10	Solo Harpsi 3/4	10	Synth Seq 10	10	Lullaby 2
11	GtrSteel Arp 6/8	11	Orch. Harp 5	11	Solo Harpsi 4/4	11	Synth Seq 11	11	Nature - River
12	Gtr Steel Mute 1	12	French Horns 1	12	Solo Gtr Funk	12	Synth Portam. 1	12	Nature - Storm
13	Gtr Steel Mute 2	13	French Horns 2	13	Solo Piano 1	13	Synth Portam. 2	13	Metronome 3/4
14	Guitar Country	14	Strings 1	14	Solo Piano 2	14	Synth Portam. 3	14	PreCount 3/4
15	Gtr Nylon Strum1	15	Strings 2	15	Solo Piano 3	15	Synth Portam. 4	15	Metronome 4/4
16	Gtr Nylon Strum2	16	Strings 3	16	Solo Piano 4	16	Synth Filter 1	16	PreCount 4/4
17	Gtr Nylon Strum3	17	Strings 4	17	Solo Synth 1	17	Synth Filter 2	17	PreCount 4/4 Dbl
18	Gtr Nylon Strum4	18	Strings 5	18	Solo Synth 2	18	Synth Pad Panned	18	Toccata
19	Gtr Nylon Strum5	19	Strings 6	19	Solo Synth 3	19	Synth Master Pad	19	5th Intro
20	Gtr Nylon Strum6	20	Strings 7	20	Solo Synth 4	20	Synth Dark Pad	20	Primavera
21	Gtr Nylon Arp 1	21		21	Solo Synth 5	21		21	Circus 1
22	Gtr Nylon Arp 2	22		22	Solo Synth 6	22		22	Circus 2
23	Gtr Nylon Arp 3	23		23	Solo Guitar 1	23		23	
24	GtrNylon Arp 3/4	24		24	Solo Guitar 2	24		24	
25		25		25	Solo Guitar 3	25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	

# エフェクト

内蔵された本機の工場出荷時のエフェクトのリストは、以下のとおりです。各エフェクトのパラメーターに関する詳細は、「エフェクト」を参照してください（[page 284](#)参照）。

## マスター・エフェクト 1 と 2 に割り当てることができるエフェクト

0	No Effect	38	St. Env. Phaser
1	Stereo Compressor	39	Stereo Vibrato
2	Stereo Limiter	40	St. Auto Fade Mod.
3	Multiband Limiter	41	2Voice Resonator
4	St.MasteringLimtr	42	Doppler
5	Stereo Gate	43	Scratch
6	St.Parametric4EQ	44	Grain Shifter
7	St. Graphic 7EQ	45	Stereo Tremolo
8	St.Exciter/Enhncr	46	St. Env. Tremolo
9	Stereo Isolator	47	Stereo Auto Pan
10	St. Wah/Auto Wah	48	St. Phaser + Trml
11	St. Vintage Wah	49	St. Ring Modulator
12	St. Random Filter	50	Detune
13	St. MultiModeFilter	51	Pitch Shifter
14	St. Sub Oscillator	52	Pitch Shifter BPM
15	Talking Modulator	53	Pitch Shift Mod.
16	Stereo Decimator	54	Organ Vib/Chorus
17	St. Analog Record	55	Rotary Speaker
18	OD/Hi.Gain Wah	56	L/C/R Delay
19	St. Guitar Cabinet	57	Stereo/CrossDelay
20	St. Bass Cabinet	58	St. Multitap Delay
21	Bass Amp Model	59	St. Mod Delay
22	Bass Amp+Cabinet	60	St. Dynamic Delay
23	Tube PreAmp Model	61	St. AutoPanningDly
24	St. Tube PreAmp	62	Tape Echo
25	MicModel+PreAmp	63	Auto Reverse
26	Stereo Chorus	64	Sequence BPM Dly
27	Black Chorus/Flanger	65	L/C/R BPM Delay
28	St.HarmonicChorus	66	Stereo BPM Delay
29	St. Biphase Mod.	67	St.BPM Mtap Delay
30	Multitap Cho/Delay	68	St.BPM Mod. Delay
31	Ensemble	69	St.BPMAutoPanDly
32	Polysix Ensemble	70	Tape Echo BPM
33	Stereo Flanger	71	Reverb Hall
34	St. Random Flanger	72	Reverb SmoothHall
35	St. Env. Flanger	73	Reverb Wet Plate
36	Stereo Phaser	74	Reverb Dry Plate
37	St. Random Phaser	75	Reverb Room
		76	ReverbBrightRoom
		77	Early Reflections

- 78 P4EQ - Exciter
- 79 P4EQ - Wah
- 80 P4EQ - Cho/Flng
- 81 P4EQ - Phaser
- 82 P4EQ - Mt. Delay
- 83 Comp - Wah
- 84 Comp - Amp Sim
- 85 Comp - OD/HiGain
- 86 Comp - P4EQ
- 87 Comp - Cho/Flng
- 88 Comp - Phaser
- 89 Comp - Mt. Delay
- 90 Limiter - P4EQ
- 91 Limiter-Cho/Flng
- 92 Limiter - Phaser
- 93 Limiter - Mt.Delay
- 94 Exciter - Comp
- 95 Exciter - Limiter
- 96 Exciter-Cho/Flng
- 97 Exciter - Phaser
- 98 Exciter - Mt.Delay
- 99 OD/HG - Amp Sim
- 100 OD/HG - Cho/Flng
- 101 OD/HG - Phaser
- 102 OD/HG - Mt.Delay
- 103 Wah - Amp Sim
- 104 Decimator - Amp
- 105 Decimator - Comp
- 106 AmpSim - Tremolo
- 107 Cho/Flng - Mt.Dly
- 108 Phaser - Cho/Flng
- 109 Reverb - Gate

## マスター・エフェクト 2 のみに割り当てることができるエフェクト

- 110 St.Mltband Limiter
- 111 PianoBody/Damper
- 112 OD/HyperGain Wah
- 113 GuitarAmp + P4EQ
- 114 BassTubeAmp+Cab.
- 115 St. Mic + PreAmp
- 116 Multitap Cho/Delay
- 117 St. Pitch Shifter
- 118 St. PitchShift BPM
- 119 Rotary SpeakerOD
- 120 L/C/R Long Delay
- 121 St/Cross Long Dly
- 122 Hold Delay
- 123 LCR BPM Long Dly
- 124 St. BPM Long Dly
- 125 Early Reflections

## ダイナミック・モジュレーション・ソース

ダイナミック・モジュレーションは、エフェクトの特定のパラメーターのかかり具合を本機のコントローラーやMIDIメッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させる機能です。

**D<sup>mod</sup>**シンボルが付いているパラメーターには、ダイナミック・モジュレーションを適用することができます。

以下の表は、利用できるダイナミック・モジュレーションのソースになります。

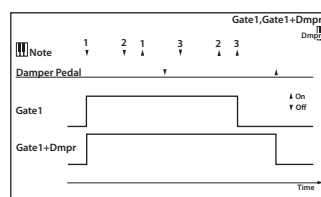
モジュレーション・ソース	ノート
Off	モジュレーションなし
Gate1	
Gate1 + Dmpr	
Gate2	
Gate2 + Dmpr	
Note Nr	ノート・ナンバー
Velocity	ノート・ベロシティ
Expo Velocity	エクスポネンシャル・ベロシティ
AfterTouch	アフター・タッチ
JS X	ジョイスティック左右
JS + Y: CC#01	ジョイスティック奥方向
JS - Y: CC#02	ジョイスティック手前方向
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
Ribb.(CC#16)	リボン・コントローラー
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
MIDI(CC#17+)	
MIDI(CC#19+)	
MIDI(CC#20+)	
MIDI(CC#21+)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	ポルタメント・スイッチ
Sostenu: #66	ソステヌート・ペダル
MIDI(CC#67)	
MIDI(CC#80)	

モジュレーション・ソース	ノート
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
MIDI(CC#85)	
MIDI(CC#86)	
MIDI(CC#87)	
MIDI(CC#88)	
Tempo	

### ゲート・パラメーターに関する注意

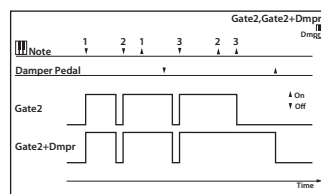
#### Gate1、Gate1 + Dmpr (Gate1 + Damper)

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。Gate1 + Damper では、キーを離してもダンパー（サステイン）・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。



#### Gate2、Gate2 + Dmpr (Gate2 + Damper)

Gate1、Gate1 + Dmpr とほぼ同じですが、Gate2、Gate2 + Damper では、307 ページの「St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)」などの EG や、309 ページの「Stereo Vibrato」などの AUTOFADE のソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1 + Dmpr では、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)





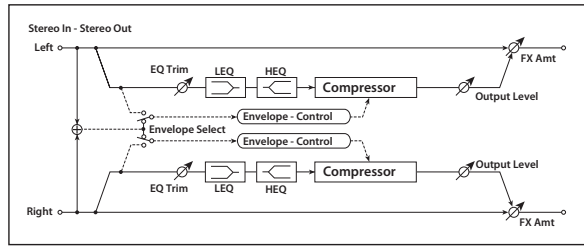
# Dynamics (Dynamic)

## 0: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。

## 1: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつづきをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え	
b	Sensitivity	1...100	感度	
c	Attack	1...100	アタックの強さ	
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100... +100	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

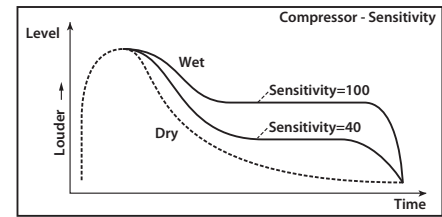
### a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

### b: Sensitivity

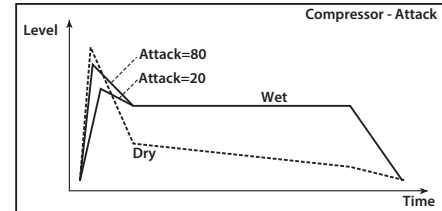
“Sensitivity” は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity” を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Output Level” で最終的な音量を調節します。

### g: Output Level



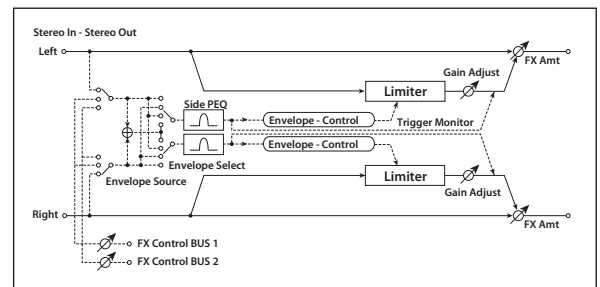
### c: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



## 2: Stereo Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号（リミッターの効き方をコントロールする）にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロール/独立の選択	
b	Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
c	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
v	Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38... +24	出力ゲイン	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63... +63	出力ゲインのモジュレーション量	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0... +18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

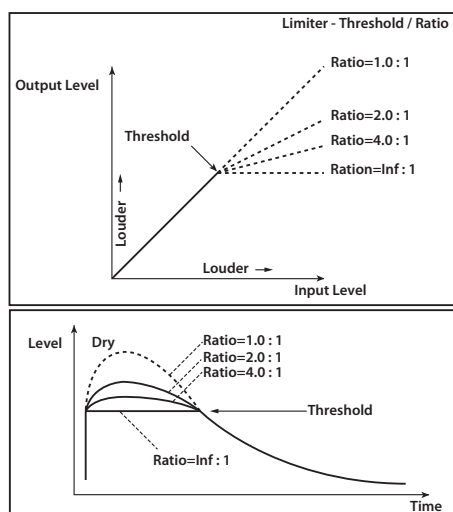
**a: Envelope Select**

L/R Mix にすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only) にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル (右チャンネル) の信号のみで同時にコントロールします。

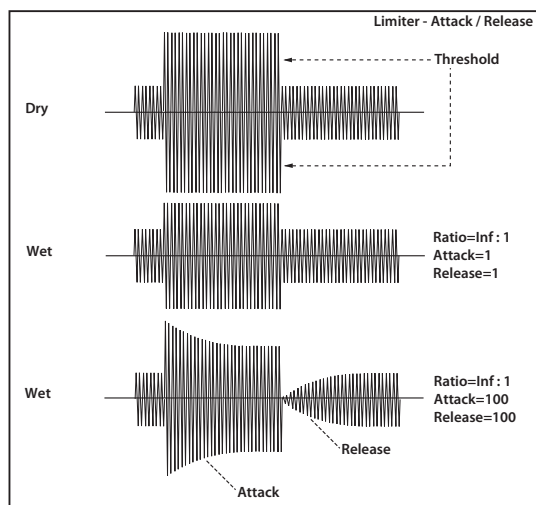
L/R Individually にすると、左右独立して動作します。

**b: Ratio****c: Threshold [dB]****e: Gain Adjust [dB]**

“Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。

**d: Attack****d: Release**

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。

**f: Trigger Monitor**

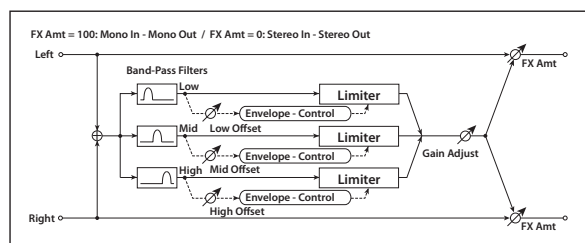
これを On にすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号を出力します。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常は Off にしておきます。

**f: Side PEQ Insert****g: Side PEQ Cutoff [Hz]****g: Q****g: Gain [dB]**

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する / しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

**3: Multiband Limiter**

入力信号を低域 / 中域 / 高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域 / 中域 / 高域の音圧を調節できます。



a	Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

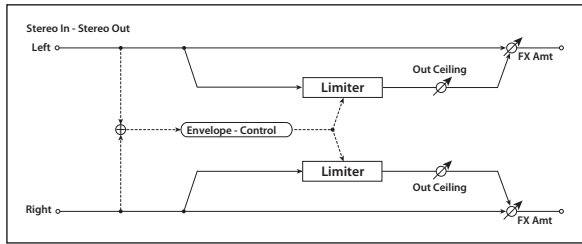
**e: Low Offset [dB]****f: Mid Offset [dB]****g: High Offset [dB]**

トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset” によって高域のトリガー信号のレベルを下げて “Threshold” レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

## 4: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)

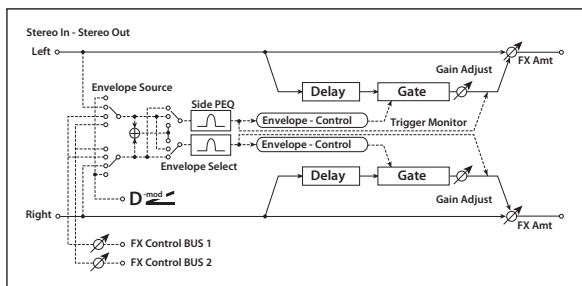
楽曲のマスタリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。



a	Threshold [dB]	-30.0...0.0	圧縮のかかるレベル	
b	Out Ceiling [dB]	-30.0...0.0	出力ゲイン	
c	Release [msec]	0.50...1000.0	リリース・タイム	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 5: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン / オフを反転させたり、ノート・オン / オフで直接ゲートをオン / オフすることも可能です。



a	Envelope Source	D-mod, Input	D-modコントロールする/入力信号をトリガーとして使用/FX Control Bus1を使用/FX Control Bus2を使用の選択	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロールの選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Src=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
c	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	
	Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	
d	Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Delay Time [msec]	0...100	ゲート入力のディレイ・タイム	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

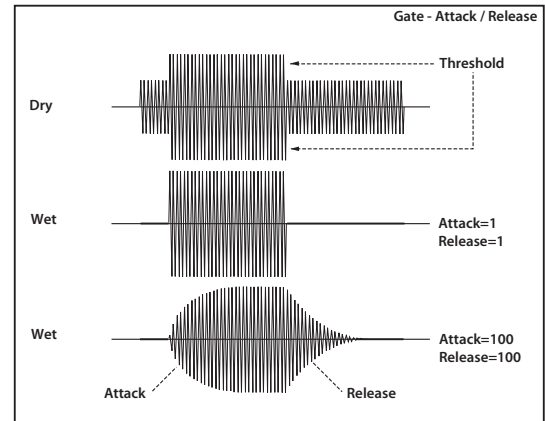
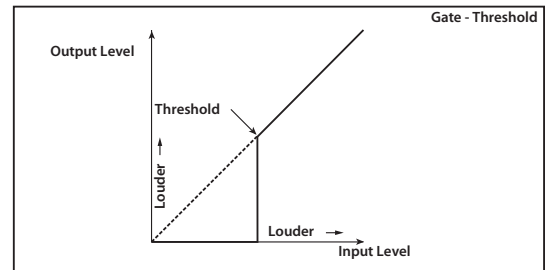
### c: Threshold

### d: Attack

### d: Release

“Threshold” は、“Envelope Select” が L/R Mix、L Only または R Only のときにゲートのかかるレベルを設定します。

“Attack”、“Release” は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



### c: Polarity

ゲート・オン / オフの動作が反転します。-にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

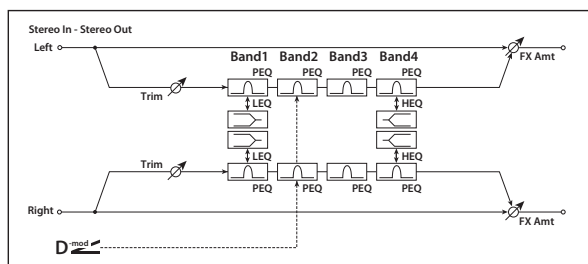
### e: Delay Time [msec]

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

## EQ and Filters (EQ/Filter)

### 6: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。

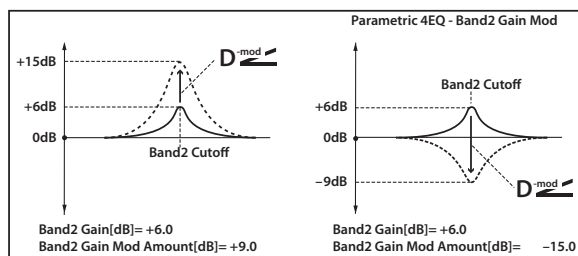
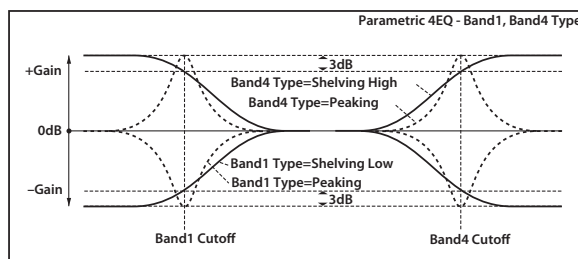


a	Trim	0...100	入カレベル	
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	バンド1のタイプ	
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	バンド4のタイプ	
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off...Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt [dB]	-18.0... +18.0	バンド2のゲインのモジュレーション量	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0... +18.0	バンド1のゲイン	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...10.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0... +18.0	バンド2のゲイン	
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0... +18.0	バンド3のゲイン	
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0... +18.0	バンド4のゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**b: Band1 Type**

**c: Band4 Type**

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します



**e, f, g, h: Q**

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいくほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

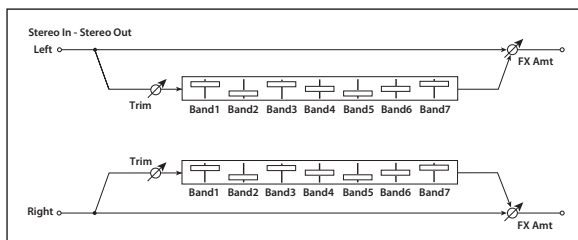
**d: Band2 Dynamic Gain Src**

**d: Amt [dB]**

バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

### 7: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	
b	Trim	0...100	入カレベル	
c	Band1 [dB]	-18.0... +18.0	バンド1のゲイン	
d	Band2 [dB]	-18.0... +18.0	バンド2のゲイン	
e	Band3 [dB]	-18.0... +18.0	バンド3のゲイン	
f	Band4 [dB]	-18.0... +18.0	バンド4のゲイン	
g	Band5 [dB]	-18.0... +18.0	バンド5のゲイン	
h	Band6 [dB]	-18.0... +18.0	バンド6のゲイン	
i	Band7 [dB]	-18.0... +18.0	バンド7のゲイン	

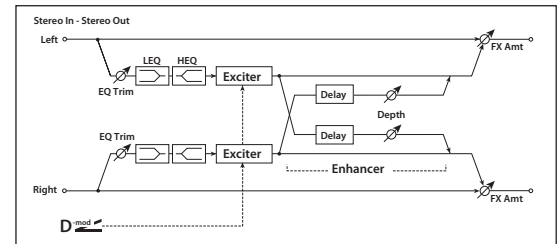
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右側に表示します。  
3つの Graphic 7-Band EQ を直列にし、それぞれを 7:Low、9:Mid、11:High にすると、80Hz から 18kHz までの 21Band のグラフィック・イコライザーが構成できます。

## 8: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エキサイター効果の深さのモジュレーション量	
b	Emphasis Freq	0...70	エキサイターが強調する周波数	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	強調する周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-70...+70	強調する周波数のモジュレーション量	
c	Enhancer Delay L [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム	
d	Enhancer Delay R [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム	
e	Enhancer Depth	0...100	エンハンサー効果の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーへの入力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: Exciter Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

#### b: Emphasis Freq

強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

#### c: Enhancer Delay L [msec]

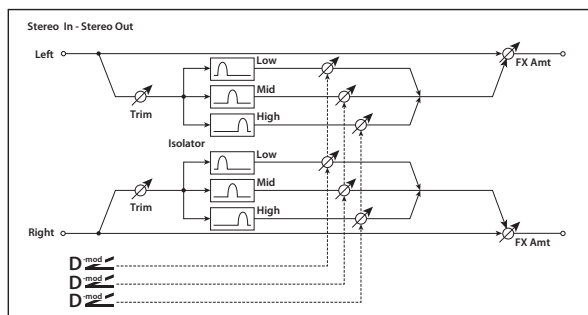
#### d: Enhancer Delay R [msec]

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。



## 9: Stereo Isolator

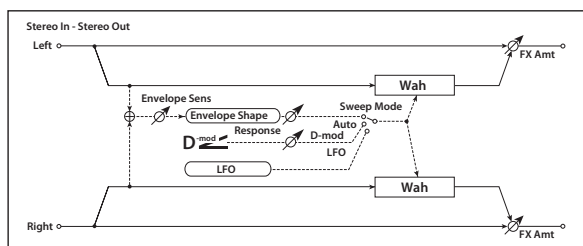
入力信号を低域 / 中域 / 高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするステレオ・タイプのエフェクトです。例えば、ドラムスのキック、スネアー、ハイハット音などを別々にカットしたり、ブーストしたり、リアルタイムでコントロールすることも可能です。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Low/Mid [Hz]	100...500	低域/中域の帯域分割周波数	
c	Mid/High [Hz]	2000...6000	中域/高域の帯域分割周波数	
d	Low Gain [dB]	-Inf, -59... +12	低域のゲイン	D-mod
	Src	Off...Tempo	低域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72... +72	低域ゲインのモジュレーション量	
e	Mid Gain [dB]	-Inf, -59... +12	中域のゲイン	D-mod
	Src	Off...Tempo	中域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72... +72	中域ゲインのモジュレーション量	
f	High Gain [dB]	-Inf, -59... +12	高域のゲイン	D-mod
	Src	Off...Tempo	高域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72... +72	高域ゲインのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 10: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。

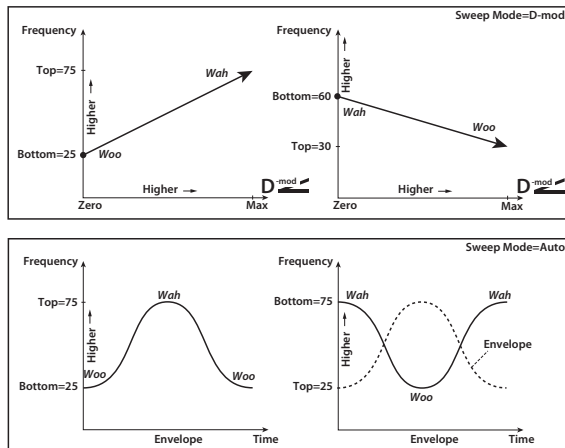


a	Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
	Respon	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	
c	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	
	Envelope Shape	-100... +100	オート・ワウのスイープカーブ	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00... +20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	Resonance	0...100	レゾナンス量（共振の強さ）	
	Low Pass Filter	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	
g	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100... +100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Frequency Bottom

### a: Frequency Top

ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、“Frequency Bottom”と“Frequency Top”の値によって決まります。



## b: Sweep Mode

ワウのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode” を Auto にすると、入力信号の大きさの変化（エンベロープ）によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。“Sweep Mode” を D-mod にすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

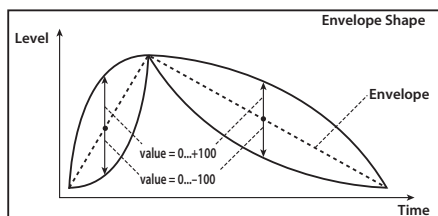
“Sweep Mode” を LFO にすると、LFO によって周期的にスイープします。

## c: Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

## c: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



## d: LFO Frequency [Hz]

## e: MIDI Sync

LFO のスピードは、“MIDI/Tempo Sync” を Off にすると “LFO Frequency” の設定に、“MIDI/Tempo Sync” を On にすると “BPM”、“Base Note”、“Times” の設定に従います。

## e: BPM

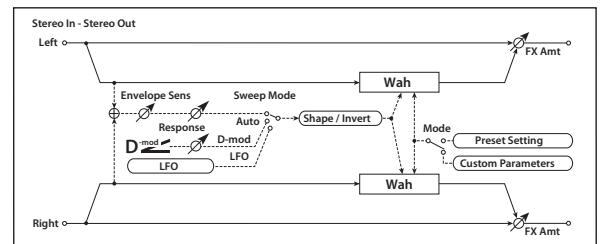
## e: Base Note

## e: Times

“BPM” の数値で指定したテンポ（“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ）に対して “Base Note” で選んだ音符（♪～。）を “Times” の数だけ並べた長さを LFO の一周期として設定します。

# 11: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

ビンテージ・ワウペダルの音響特性を再現したエフェクトです。音色やレンジ設定をカスタマイズすることもできます。



a	Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
	Shape	-100...+100	スイープのカーブ	
	Invert	Off, On	スイープ方向の反転/非反転	
b	Frequency Bottom	0...100	Mode=Custom時のワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	Mode=Custom時のワウの中心周波数の上限	
c	Resonance Bottom	0...100	Mode=Custom時のレゾナンス量（共振の強さ）の下限	
	Resonance Top	0...100	Mode=Custom時のレゾナンス量（共振の強さ）の上限	
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
	Manual	0...100	Sweep Mode=D-mod、Src=Offのときの中心周波数	
e	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	
	Response	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
g	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	MIDI Sync
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	♪...♪	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
h	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## a: Shape

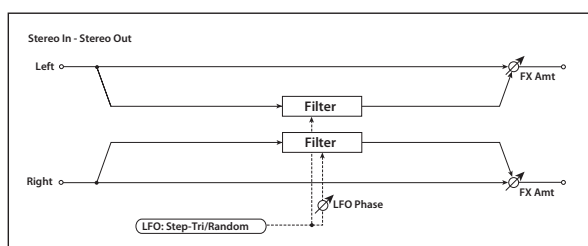
ワウのスイープ・カーブを設定します。オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロール全てに対して有効で、ワウの微妙なニュアンスを調整することができます。

**a: Mode****b: Frequency Bottom****b: Frequency Top****c: Resonance Bottom****c: Resonance Top**

Mode=Preset で、ビンテージ・ワウ・ペダルを再現します。このとき、Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top は内部的に固定された値が使われるので、これらの設定値は無視します。Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top の設定値は Mode=Custom のときに有効になります。

## 12: St. Random Filter (Stereo Random Filter)

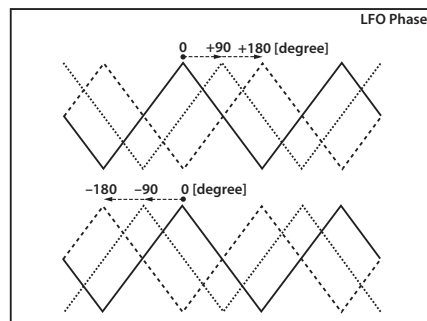
ステレオ・タイプのバンドパス・フィルタに階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるエフェクトです。フィルタ発振による特殊効果音が作り出せます。



a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFOステップ・スピード（階段状に変化するスピード）	
	Amt	-50.00...+50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Step Base Note		LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
f	Manual	0...100	フィルタの中心周波数	
	Src	Off...Tempo	フィルタの中心周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィルタの中心周波数のモジュレーション量	
g	Depth	0...100	フィルタ変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	フィルタ変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィルタ変調のモジュレーション量	
h	Resonance	0...100	レゾナンス量（共振の強さ）	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

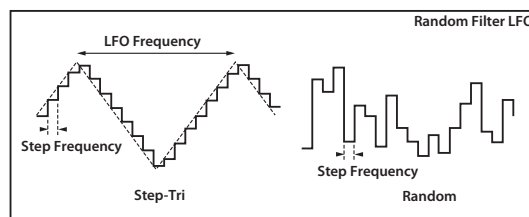
**a: LFO Phase [degree]**

LFO の位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。

**a: LFO Waveform****b: LFO Frequency [Hz]****c: LFO Step Freq [Hz]**

“LFO Waveform” を Step-Tri にすると、LFO は階段状の三角波になります。“LFO Frequency” はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“LFO Step Freq” を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、“LFO Waveform” を Random にすると、“LFO Step Freq” がランダム LFO の周期になります。

**d: BPM****e: Step Base Note****e: Times**

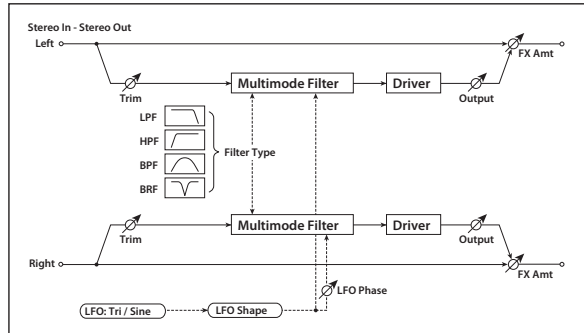
“BPM” の数値で指定したテンポ（“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ）に対して “Step Base Note” で選んだ音符（ ~ ) を “Times” の数だけ並べた長さを LFO の階段の幅 / ランダム LFO の周期として設定します。

**i: Wet/Dry**

マイナスの値にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

### 13: St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter)

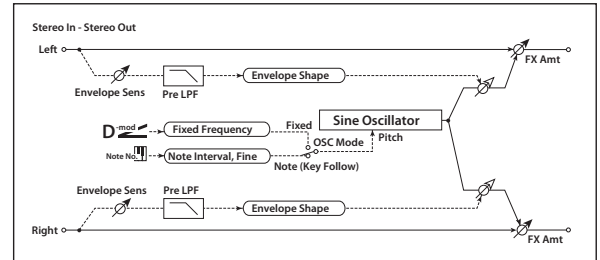
ローパス / ハイパス / バンドパス / バンドリジェクトの 4 つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。LFO、ダイナミック・モジュレーションによってカットオフ周波数やレゾナンスを動かすことができます。



a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	フィルター・タイプの選択	
	Trim	0...100	入力レベル	
b	Cutoff	0...100	カットオフ周波数(中心周波数)	
	Src	Off...Tempo	カットオフ周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	カットオフ周波数のモジュレーション量	
c	Resonance	0...100	レゾナンス量	
	Src	Off...Tempo	レゾナンス量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	レゾナンス量のモジュレーション量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
	Depth	0...100	LFO によるカットオフ周波数変調の深さ	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
f	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note	1...12	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
g	Drive SW	Off, On	フィルターでの歪みのオン/オフ	
	Output Level	0...100	出力レベル	
h	Drive Gain	0...100	歪み具合	
	Low Boost	0...100	低域の増幅量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 14: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胸鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーター周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	オシレーター周波数のノート・ナンバー追従/固定の切り替え	
b	Note Interval	-48...0	OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差	
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整	
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数	
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-80...+80	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
d	Envelope Pre LPF	1...100	重低音を付加する周波数上限	
e	Envelope Sens	0...100	重低音を付加する感度	
	Envelope Shape	-100...+100	オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: OSC Mode

#### b: Note Interval

#### b: Note Fine

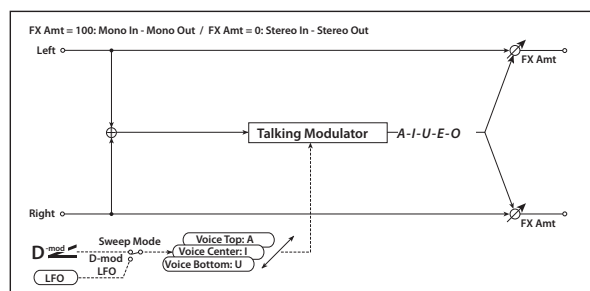
“OSC Mode” では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode” を Note (Key Follow) にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval” では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note Fine” では、セント単位での微調整が可能です。

#### d: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しないでいいときに、この値を調節します。

## 15: Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	モジュレーション・ソースによるコントロール/LFOによるコントロールの切り替え	
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	声のパターンのコントロール	
	Src	Off...Tempo	声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
c	Voice Top	A, I, U, E, O	コントロール上端での声の母音	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	コントロール中央での声の母音	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音	
f	Formant Shift	-100...+100	効果のかかる周波数の高さ	
	Resonance	0...100	声のパターンのレゾナンスの強さ	
g	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
h	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	AJ Sync
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**c: Voice Top**

**d: Voice Center**

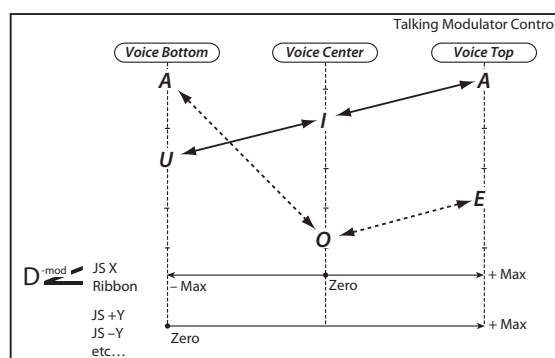
**e: Voice Bottom**

声の母音をコントロールの上端、中央、下端に割り当てます。

例: “Voice Top” をA、“Voice Center” をI、“Voice Bottom” をUに設定した場合。

“Sweep Mode” が D-mod で、モジュレーション・ソースに Ribbon を選んでいるとき、リボン・コントロールの右端から左端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変わります。

“Sweep Mode” を LFO にすると、LFO によって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」... と周期的に変化します。



### f: Formant Shift

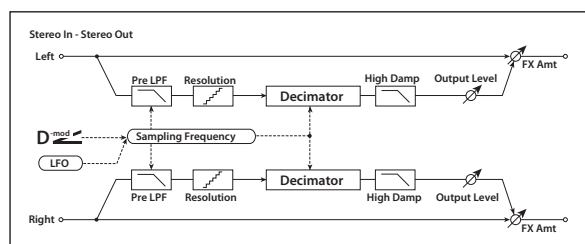
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

### f: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

## 16: Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数	D-mod
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-48.00k...+48.00k	サンプリング周波数のモジュレーション量	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	AJ Sync
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	0...100	サンプリング周波数のLFO変調の深さ	D-mod
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション量	
f	Resolution	4...24	データのビット長	
	Output Level	0...100	出力レベル	D-mod
g	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	



h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: Pre LPF

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF” を On にすると、このノイズの発生を抑えます。

“Sampling Frequency” を 3kHz 程度に設定しておいて “Pre LPF” を Off にすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

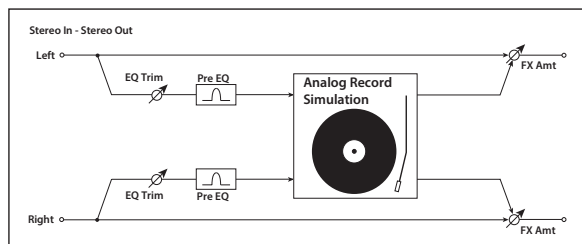
#### f: Resolution

#### g: Output Level

“Resolution” の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので “Output Level” で調節してください。

## 17: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	レコードの回転数	
b	Flutter	0...100	変調の深さ	
c	Noise Density	0...100	ノイズの密度	
	Noise Tone	0...100	ノイズの音質	
d	Noise Level	0...100	ノイズの音量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ノイズの音量のモジュレーション量	
e	Click Level	0...100	クリック・ノイズの音量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre EQ Cutoff [Hz]	300...10.00k	イコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	イコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	イコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### b: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

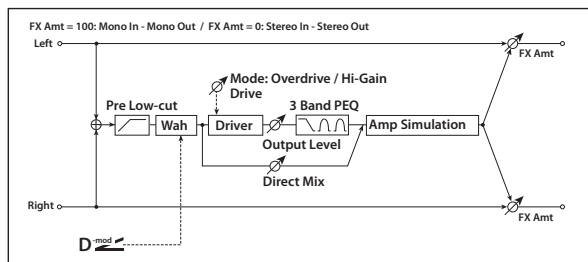
#### e: Click Level

レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

# Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic)

## 18: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの 2 つのモードを持つディストーションです。ワウ、3 バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作ります。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	D mod
	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲインディストーションの切り替え	
d	Drive	1...100	歪み具合	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	
e	Output Level	0...50	出力レベル	D mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量	
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D mod
	Src	Off...Tempo	286ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Wah

ワウのオン / オフを切り替えます。

### a: Sw

モジュレーション・ソースによるワウのオン / オフの切り替え方を選択します。

“Sw” を Moment にすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンになります。

一方、“Sw” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン / オフが切り替わります。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオン / オフします。

### b: Wah Sweep Range

#### b: Wah Sweep Src

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。- の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は “Wah Sweep Src” で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

### d: Pre Low-cut

ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

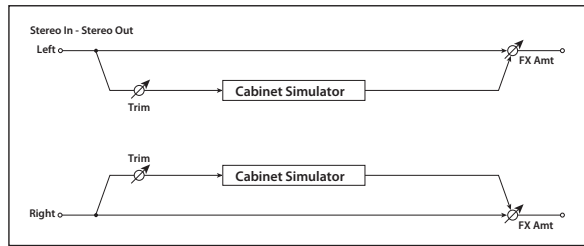
### d: Drive

#### e: Output Level

歪み具合は、入力信号自体の大きさと “Drive” の設定で決まります。“Drive” を上げると全体に音量が上がるので、“Output Level” で音量を調節します。また、“Output Level” は、3-Band EQ への入力レベルになります。3-Band EQ でクリップが発生する場合は “Output Level” を調節してください。

## 19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

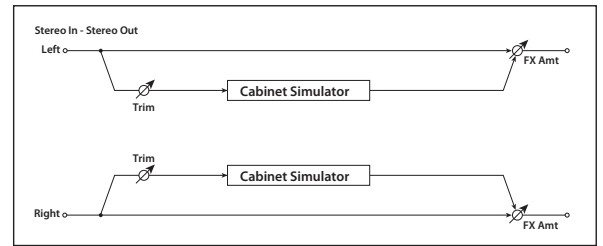
ギターアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Type		キャビネットの選択	
		TWEED - 1x12	12インチx1のスピーカー、オープン・バックのブルーリーな特性を持つキャビネット	
		TWEED - 4x10	10インチx4のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
		BLACK - 2x10	10インチx2のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
		BLACK - 2x12	12インチx2のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット	
		VOX AC15 - 1x12	12インチx1のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15のキャビネット	
		VOX AC30 - 2x12	12インチx2のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30のキャビネット	
		VOX AD412 - 4x12	12インチx4のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412のキャビネット	
		UK H30 - 4x12	30W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バック、クラシック・タイプのキャビネット	
		UK T75 - 4x12	75W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット	
		US V30 - 4x12	30W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット	
c	Air	0...100	マイク位置の設定	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 20: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

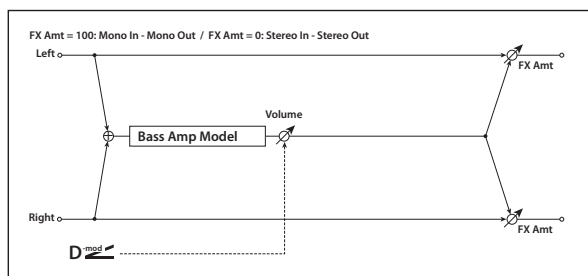
ベースアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Cabinet Type		キャビネットの選択	
		LA - 4x10	10インチx4のスピーカー、LAサウンドのキャビネット	
		MODERN - 4x10	10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット	
		METAL - 4x10	10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル	
		CLASSIC - 8x10	10インチx8のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット	
		UK - 4x12	12インチx4のスピーカー、UK製キャビネット	
		STUDIO - 1x15	15インチx1のスピーカー、STUDIOコンボ・キャビネット	
		JAZZ - 1x15	15インチx1のスピーカー、JAZZコンボ・キャビネット	
		VOX AC100 - 2x15	15インチx2のスピーカー、VOX AC100用キャビネット	
		US - 2x15	15インチx2のスピーカー、US製キャビネット	
		UK - 4x15	15インチx4のスピーカー、UK製キャビネット	
		LA - 1x18	18インチx1のスピーカー、LAサウンドのキャビネット	
		COMBI - 1x12 & 1x18	12インチx1と18インチx1のスピーカー・コンビネーション・キャビネット	
c	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 21: Bass Amp Model

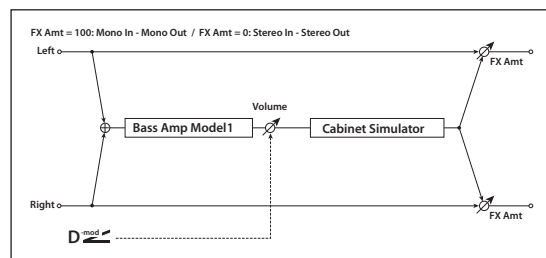
ベースアンプのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO JAZZ	アンプの選択 LAサウンドの代表的なアンプ JAZZベースリストに愛用されているコンボ・アンプ	D-mod
		GOLD PANEL	ゴールドのパネルが目を引き、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ	
		SCOOPED VALVE2	80年代サウンドの代表的なアンプ ロックに最適な真空管アンプ	
		VALVE	ULTRA LOスイッチをONにした真空管アンプ	
		CLASSIC	Mid Rangeの設定で基本的なキャラクターが変わる真空管アンプ	
b	Volume	0...100	出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル	
d	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	
e	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定	
f	Treble	0...100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0...100	プレゼンス(高音域の音質)	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 22: Bass Amp + Cabinet (Bass Amp Model + Cabinet)

ベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO, JAZZ, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	アンプの選択	
b	Volume	0...100	出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル	
d	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	
e	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定	
f	Treble	0...100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0...100	プレゼンス(高音域の音質)	
g	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ	
h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amp Type

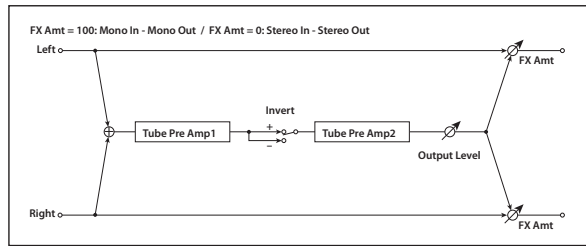
h: Cabinet Type

推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

## 23: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

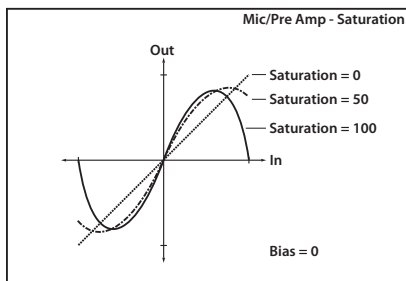
2 段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ 2 本の真空管を個別に設定できます。真空管のもつ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。



a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	1 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	1 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
b	Tube1 Gain [dB]	-24.0...+24.0	1 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	1 段目の入出力特性の設定	
c	Tube1 Bias	0...100	1 段目のバイアス電圧の設定	
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	位相反転のオン/オフ	
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	2 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	2 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
f	Tube2 Gain [dB]	-24.0...+24.0	2 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	2 段目の入出力特性の設定	
g	Tube2 Bias	0...100	2 段目のバイアス電圧の設定	
h	Tube2 Output Level [dB]	-48.0...+0.0	出力レベル	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

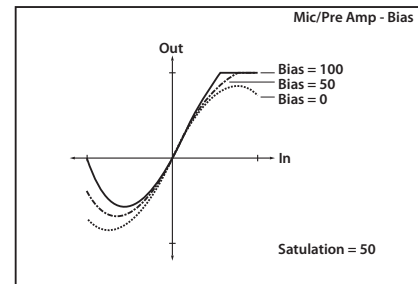
### b, f: Saturation [%]

値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。



### c: Tube1 Bias

真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。

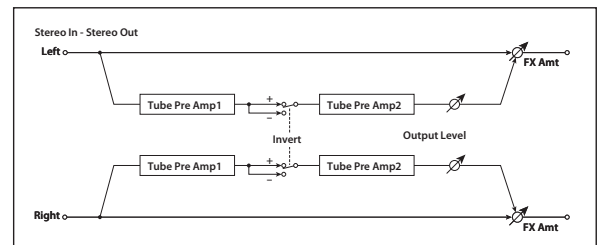


### d: Tube1 Phase

Wet Invert に設定すると、1 段目と 2 段目の間で信号の位相を反転します。2 段目では、反転した信号に対して “Bias” がかかるため音色が変化します。

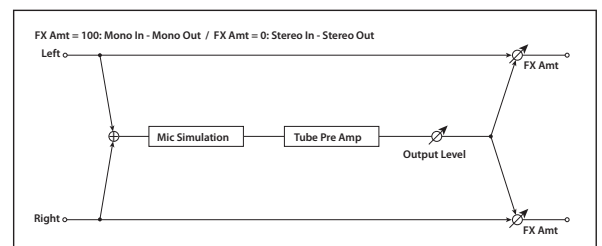
## 24: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

ステレオ・タイプの真空管プリアンプ・シミュレーションです。(301 ページ “Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)” 参照)



## 25: Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

マイクと真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。マイクの種類やセッティングによる音の違いを表現することができます。



a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	マイクの種類の選択	
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	マイク・セッティング/距離の設定	
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	高域カット・フィルターの周波数設定	



d	Tube Gain [dB]	−24.0... + 24.0	真空管プリアンプの入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	真空管プリアンプの入出力特性の設定	
e	Tube Bias	0...100	真空管プリアンプの、バイアス・レベルの設定	
f	Tube Output Level [dB]	−48.0... + 0.0	真空管プリアンプの出力レベル	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	−100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

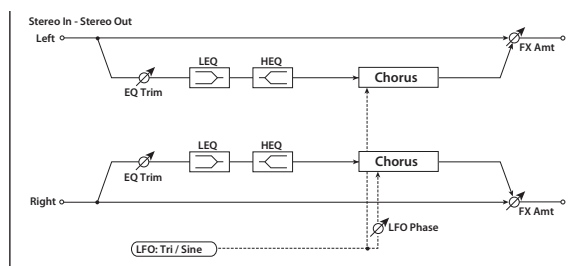
### b: Mic Position

マイクのセッティング位置による音質の違いを表現します。Close で最も近く、Far で最も遠くなります。

## Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/FIn Phaser)

### 26: Stereo Chorus

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2 バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右の LFO をずらして広がり方をコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	−180... + 180	左右の LFO の位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	−20.00... + 20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	ASIO
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
d	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
e	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	−100... + 100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	−15.0... + 15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	−15.0... + 15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	−100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

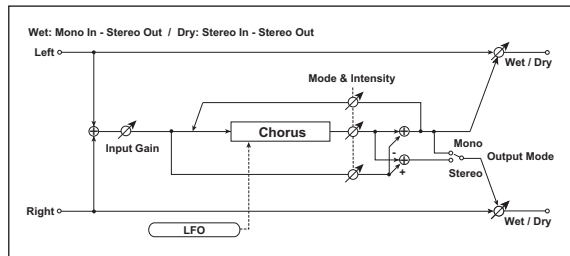
**d: L Pre Delay [msec]**

**d: R Pre Delay [msec]**

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

## 27: Black Chorus/Flanger

デンマーク製のステレオ・コーラス+ピッチ・モジュレーター＆フランジャーをモデルにしています。本来はギター用エフェクトですが、多くのキーボード・プレーヤーが効果を認めて使用しています。エレクトリック・ピアノで、独特のトーンを実現できます。



Speed [Hz]	0.10...10.0	LFOスピード	
Intensity	1...100	モジュレーションの強さ。	
Mode	0...2	モード 0: Chorus 1: Pitch Mod (Pitch Modulation) 2: Flanger	
Width	0...100	LFO変調の深さ	
Input Gain	1...100	入力ゲイン	
Output Mode	Mono, Stereo	出力モード	
Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
Source	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
Amount	-100 ... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

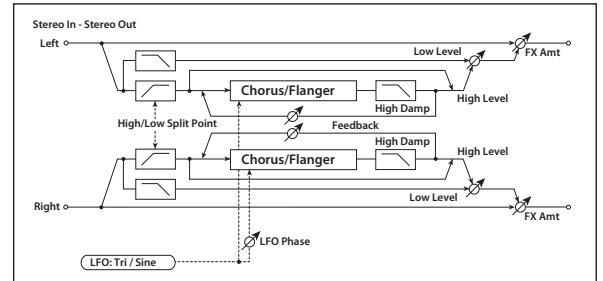
### Mode

### Intensity

“Intensity”の値を大きくすると、モジュレーション効果が強くなります。エフェクト、ダイレクト、フィードバックの値をコントロールします。“Mode”の設定によりコントロールする値は異なります。

## 28: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	Pre Delay [msec]	0.0...50.0	Sets the delay time from the original sound	
e	Depth	0...100	原音からのディレイ・タイム	
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さ	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
f	High/Low Split Point	1...100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
g	Feedback	-100...+100	コーラス・ブロックのフィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	コーラス・ブロックの高域の減衰量	
h	Low Level	0...100	低域の出力レベル	
	High Level	0...100	高域（コーラス）の出力レベル	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### f: High/Low Split Point

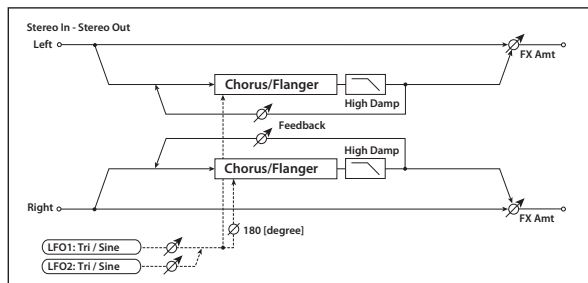
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

### g: Feedback

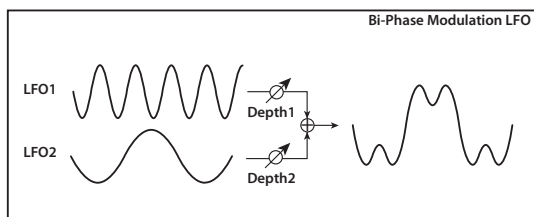
コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

## 29: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気のアモジュレーションが可能です。

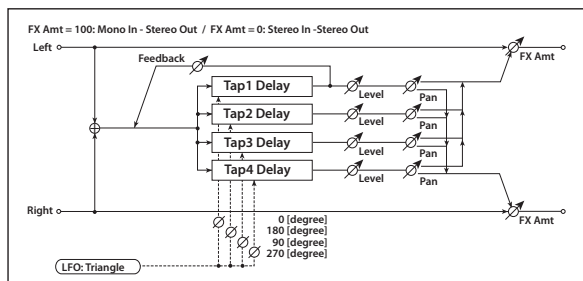


a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	LFO1 波形	
	LFO2	Triangle, Sine	LFO2 波形	
	Phase Sw	0 deg, 180 deg	左右のLFOの位相差の切り替え	
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO1 スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO1、2スピードのアモジュレーション・ソース	
	LFO1 Amt	-30.00...+30.00	LFO1 スピードのアモジュレーション量	
c	LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO2 スピード	
	Amt	-30.00...+30.00	LFO2 スピードのアモジュレーション量	
d	Depth1	0...100	LFO1 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO1、2変調の深さのアモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO1 変調の深さのアモジュレーション量	
e	Depth2	0...100	LFO2 変調の深さ	
	Amt	-100...+100	LFO2 変調の深さのアモジュレーション量	
f	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ「ダイナミック・アモジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのアモジュレーション量	



## 30: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

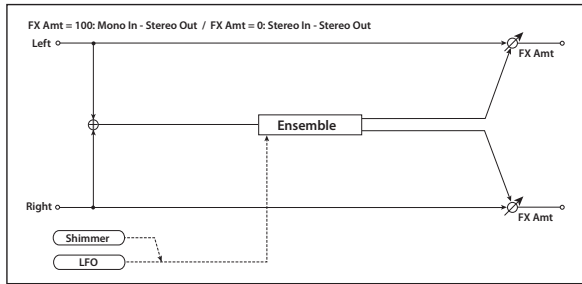
LFO 位相の異なる4つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
b	Tap1 (000) [msec]	0...1000	タップ1 (LFO位相=0度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ1のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ1の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ1のステレオ定位	
c	Tap2 (180) [msec]	0...1000	タップ2 (LFO位相=180度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ2のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ2の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ2のステレオ定位	
d	Tap3 (090) [msec]	0...1000	タップ3 (LFO位相=90度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ3のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ3の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ3のステレオ定位	
e	Tap4 (270) [msec]	0...1000	タップ4 (LFO位相=270度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ4のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ4の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ4のステレオ定位	
f	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ1のフィードバック量のアモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のアモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ「ダイナミック・アモジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのアモジュレーション量	

## 31: Ensemble

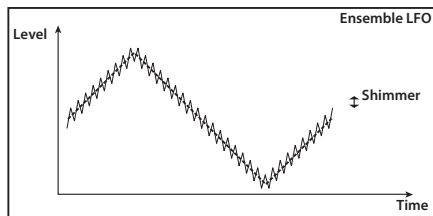
細かなゆらぎを持った LFO によるコーラス・ブロックを 3 個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed	1...100	LFO スピード	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
c	Shimmer	0...100	LFO 波形のゆらぎの量	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

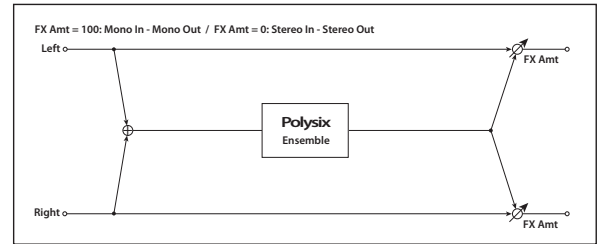
### c: Shimmer

LFO 波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



## 32: Polysix Ensemble

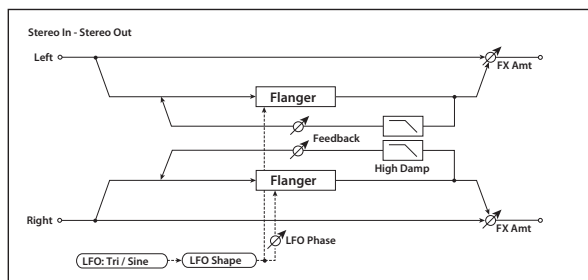
プログラマブル・ポリフォニック・シンセサイザー、KORG PolySix に搭載されたアンサンブルを再現したエフェクトです。



a	Depth	0...100	効果の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	効果の深さのモジュレーション量	
b	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 33: Stereo Flanger

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がりコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	A <sup>sync</sup>
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286 ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### g: Feedback

#### h: Wet/Dry

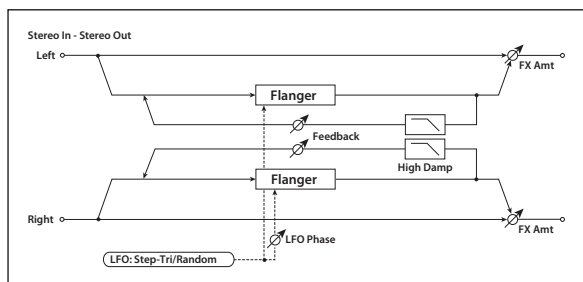
“Feedback” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback” が+の値のときには “Wet/Dry” も+の値に、“Feedback” が-の値のときには “Wet/Dry” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

#### g: High Damp [%]

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

### 34: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。

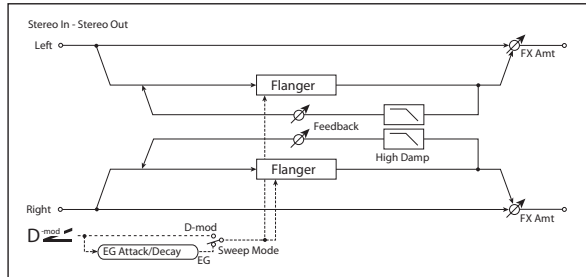


a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード 共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	D <sup>mod</sup>
	Step Amt	-50.00...+50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	A <sup>sync</sup>
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
f	Step Base Note		LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	A <sup>sync</sup>
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	
g	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286 ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



### 35: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	L Dly Top [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの上限	
b	R Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	R Dly Top [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	<b>Sweep Mode=EG</b> 時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース <b>Sweep Mode=D-mod</b> 時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース	D-mod
d	EG Attack	1...100	EGのアタック・スピード	
	EG Decay	1...100	EGのディゲイ・スピード	
e	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
f	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### c: Sweep Mode

##### c: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode” を EG にすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているものでPitch EG、Filter EG、Amp EG とは関係ありません。

“Src” でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gate などにすると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。“Sweep Mode” を D-mod にすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは “Src” で選択します。

**MIDI** “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上になるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

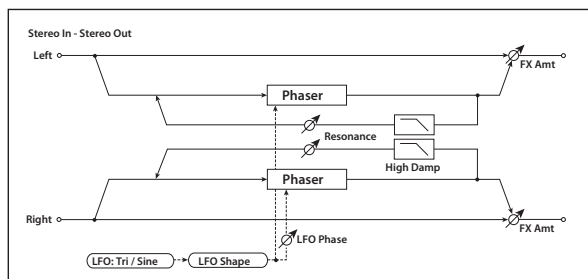
#### d: EG Attack

#### d: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

## 36: Stereo Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がり方をコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	AJ
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
e	Manual	0...100	効果のかかる周波数	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO 変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調のモジュレーション量	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
h	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### h: Resonance

#### i: Wet/Dry

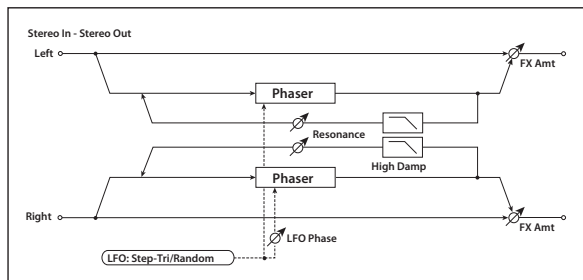
“Resonance” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance” が+の値のときには “Wet/Dry” も+の値に、“Resonance” が-の値のときには “Wet/Dry” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

### h: High Damp [%]

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

## 37: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

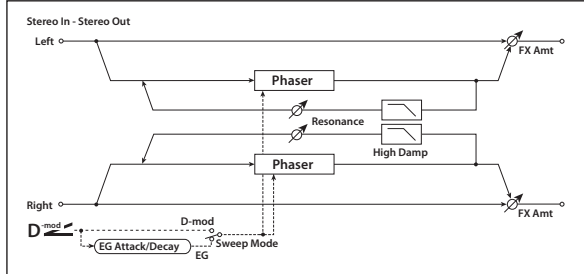
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。



a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード 共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード	D <sup>mod</sup>
	Amt	-50.00...+50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	AJ
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
e	Step Base Note		LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	AJ
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	
f	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調のモジュレーション・ソース	
g	Amt	-100...+100	LFO 変調のモジュレーション量	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
h	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 38: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。

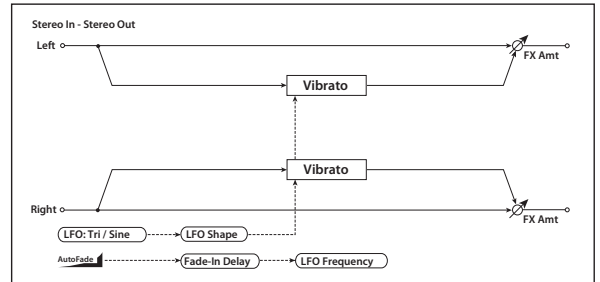


a	L Manu Bottom	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	L Manu Top	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	
b	R Manu Bottom	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	R Manu Top	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース	D-mod
d	EG Attack	1...100	EGのアタック・スピード	
	EG Decay	1...100	EGのディケイ・スピード	
e	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
f	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)

### 39: Stereo Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	D-mod
b	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム	
	Fade-In Rate	1...100	フェード・インのスピード	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFO スピードのモジュレーションの D-mod/オートフェードの切り替え	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	q
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	A...	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
g	Depth	0...100	Sets the depth of LFO modulation	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さ	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: AUTOFADE Src

b: Fade-In Delay [msec]

b: Fade-In Rate

d: LFO Frequency Mod

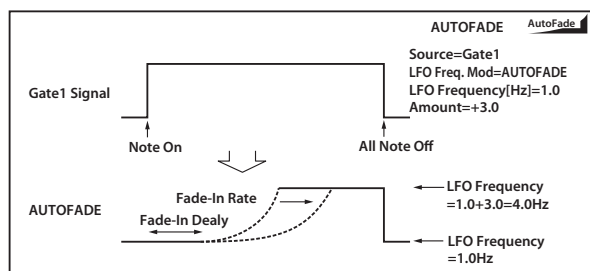
“LFO Frequency Mod” を AUTOFADE にすると、“AUTOFADE Src” で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。“MIDI Sync” を On にすると、使用できません。“Fade-In Rate” は、フェード・インのスピードの設定です。“Fade-In Delay” では、オートフェードのモジュレーション・

ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFO スピードを 1.0Hz から 4.0Hz までフェード・インさせる場合の設定例

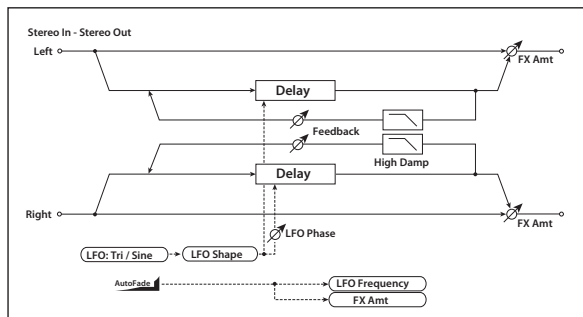
“AUTOFADE Src” Gate1, “LFO Frequency Mod” AUTOFADE, “LFO Frequency [Hz]” 1.0, “Amt” 3.0

**MIDI** “AUTOFADE Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



## 40: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

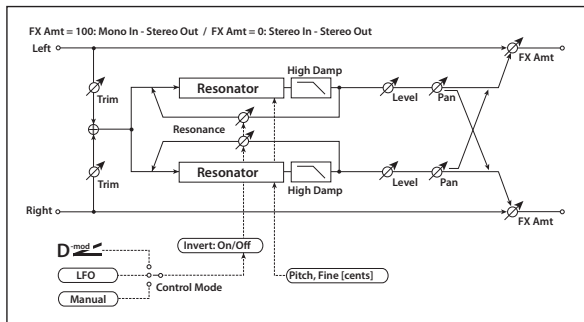
オートフェードを使って LFO スピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス / フランジャー系のエフェクトです。ステレオ・タイプで左右の LFO をずらして、広がりをコントロールすることができます。



	<b>AUTOFADE</b>	<b>Off...Tempo</b>	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	<b>D-mod</b>
<b>a</b>	<b>Fade-In Delay [msec]</b>	<b>00...2000</b>	フェード・インのディレイ・タイム	
	<b>Rate</b>	<b>1...100</b>	フェード・インのスピード	
<b>b</b>	<b>LFO Frequency Mod</b>	<b>D-mod, AUTOFADE</b>	LFO スピードのモジュレーションの <b>D-mod</b> /オートフェードの切り替え	
	<b>Wet/Dry Mod</b>	<b>D-mod, AUTOFADE</b>	エフェクト・バランスのモジュレーションの <b>D-mod</b> /オートフェードの切り替え	
<b>c</b>	<b>LFO Waveform</b>	<b>Triangle, Sine</b>	LFO 波形	
	<b>LFO Shape</b>	<b>-100...+100</b>	LFO 波形を変形させる割合	
<b>d</b>	<b>LFO Phase [degree]</b>	<b>-180...+180</b>	左右の LFO の位相差	
<b>e</b>	<b>LFO Frequency [Hz]</b>	<b>0.02...20.00</b>	LFO スピード	<b>D-mod</b>
	<b>Src</b>	<b>Off...Tempo</b>	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	<b>Amt</b>	<b>-20.00...+20.00</b>	LFO スピードのモジュレーション量	
<b>f</b>	<b>L Delay Time [msec]</b>	<b>0.0...500.0</b>	左チャンネルのディレイ・タイム	
	<b>R Delay Time [msec]</b>	<b>0.0...500.0</b>	右チャンネルのディレイ・タイム	
<b>g</b>	<b>Depth</b>	<b>0...200</b>	LFO 変調の深さ	
<b>h</b>	<b>Feedback</b>	<b>-100...+100</b>	フィードバック量	
	<b>High Damp [%]</b>	<b>0...100</b>	フィードバックの高域の減衰量	
<b>i</b>	<b>Wet/Dry</b>	<b>Dry, 1:99...99:1, Wet</b>	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<b>D-mod</b>
	<b>Src</b>	<b>Off...Tempo</b>	286 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	<b>Amt</b>	<b>-100...+100</b>	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 41: 2Voice Resonator

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さはLFOでコントロールすることもできます。



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	共振の強さのコントロールの切り替え	
	LFO/D-mod Invert	Off, On	LFO/D-mod時のボイス1と2のコントロールの反転	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	D-mod Src	Off...Tempo	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	Mod. Depth	-100...+100	LFO/D-modによる共振の強さのコントロール量	
	Trim	0...100	レゾネーターへの入力レベル	
e	Voice1: Pitch	C0...B8	ボイス1の共振する音程	
	Fine [cents]	-50...+50	ボイス1の共振する音程の微調整	
f	Level	0...100	ボイス1の出力レベル	
	Voice1: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual時のボイス1の共振の強さ	
	High Damp [%]	0...100	ボイス1の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス1の定位	
g	Voice2: Pitch	C0...B8	ボイス2の共振する音程	
	Fine [cents]	-50...+50	ボイス2の共振する音程の微調整	
h	Level	0...100	ボイス2の出力レベル	
	Voice2: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual時のボイス2の共振の強さ	
	High Damp [%]	0...100	ボイス2の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス2の定位	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Control Mode**

**f: Voice 1: Resonance**

**h: Voice 2: Resonance**

“Control Mode” が Manual のときは、“Resonance” で共振の強さを設定します。“Resonance” が-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

“Control Mode” を LFO にすると、LFO によって共振の強さが変わります。LFO では+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

“Control Mode” を D-mod にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースを JS X または Ribbon にすると、LFO の場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

**a: LFO/D-mod Invert**

“Control Mode” を LFO または D-mod のとき、コントロールの位相をボイス 1 と 2 とで反転させます。ボイス 1 で設定した音程（レゾナンスが+の値）に対し、ボイス 2 はオクターブ下（レゾナンスが-の値）で共振します。

**f: Voice 1: Pitch**

**f: Fine [cents]**

**h: Voice 2: Pitch**

**h: Fine [cents]**

共振する音程を音名で指定します。“Fine” でセント単位で微調整できます。

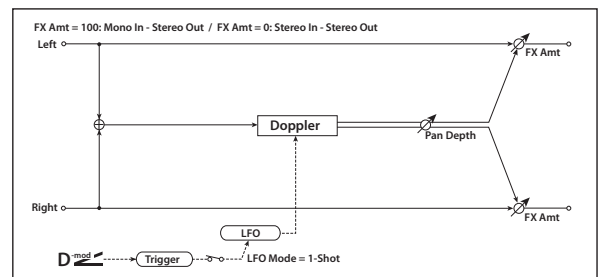
**g: High Damp [%]**

**i: High Damp [%]**

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

## 42: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときのサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	LFOの動作モードの切り替え	
	Src	Off...Tempo	LFOをリセットするモジュレーション・ソース	D-mod
b	LFO Sync	Off, On	LFO Mode=Loop時のLFOリセットのなし/ありの切り替え	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
c	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Pitch Depth	0...100	通りすぎるときのピッチの変化量	D-mod
	Src	Off...Tempo	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	
f	Amt	-100...+100	ピッチの変化量のモジュレーション量	
	Pan Depth	-100...+100	通りすぎるときの定位の変化量	D-mod
f	Src	Off...Tempo	定位の変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	定位の変化量のモジュレーション量	



g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: LFO Mode

#### a: Src

#### b: LFO Sync

“LFO Mode” は、LFO の動作モードを切り替えます。“Mode” を Loop にすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき “LFO Sync” が On ならば “Src” で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに LFO をリセットします。

“LFO Mode” を 1-Shot にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかかります。このとき、“Src” の設定をしないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないので注意してください。

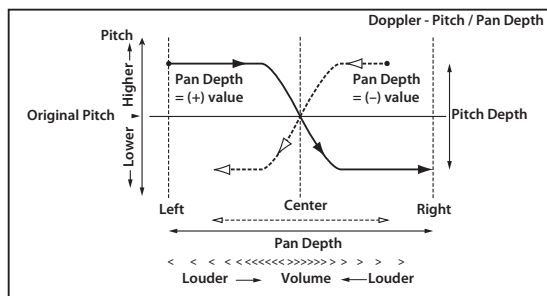
**MIDI** “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上になるときのトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

#### e: Pitch Depth

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、“Pitch Depth” ではこのときのピッチの変化量を設定します。

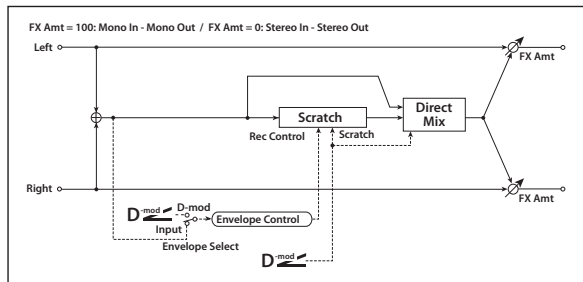
#### f: Pan Depth

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+ の値では左から右へ、- の値では右から左へ移動します。



## 43: Scratch

入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。

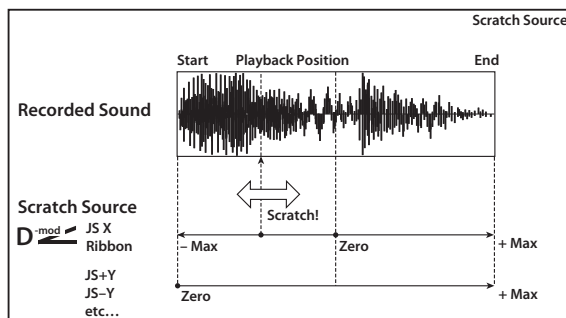


a	Scratch Source	Off...Tempo	再生をコントロールするモジュレーション・ソース	D <sup>mod</sup>
b	Response	0...100	Scratch Srcに対する反応の速さ	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース	D <sup>mod</sup>
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input時の録音を開始するレベル	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: Scratch Source

#### b: Response

“Scratch Source” では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所 (Playback Position) に対応しています。“Response” はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。



#### c: Envelope Select

#### c: Src

#### d: Threshold

“Envelope Select” を D-mod にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

“Envelope Select” を Input にすると、入力信号が “Threshold” レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大 2730msec で、それを超えたときは先頭の方から消去していきます。

### e: Response

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは反応を遅く（値を小さく）、1音だけ録音するような場合には速く（値を大きく）設定するとよいでしょう。

### f: Direct Mix

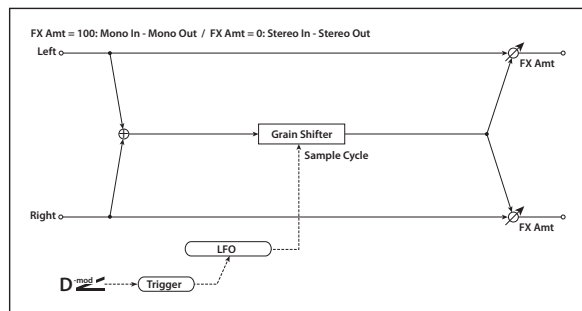
Always On では常にダイレクト音を出力、Always Off では出力しません。

Cross Fadeに設定しておくとき普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

このパラメーターを効果的に使うには “Wet/Dry” を 100 にしておきます。

## 44: Grain Shifter

入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。

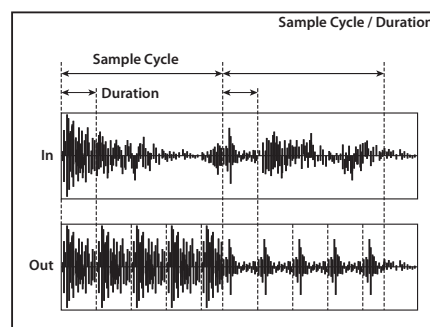


a	Duration	0...100	波形の長さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	波形の長さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	波形の長さのモジュレーション量	
b	LFO Sync Src	Off...Tempo	LFOをリセットするモジュレーション・ソース	D <sup>mod</sup>
c	LFO Sample Cycle [Hz]	0.02...20.00	波形を切り替える周期	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	D <sup>mod</sup>
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	♪...	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Duration

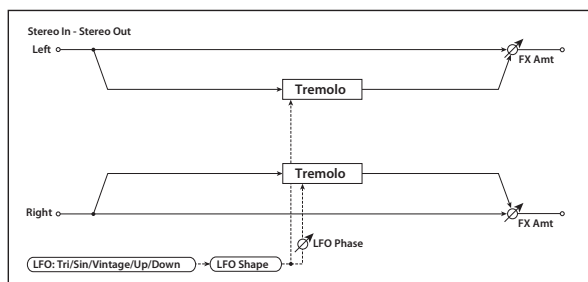
### c: LFO Sample Cycle [Hz]

“Duration” で設定された長さの波形を、繰り返し再生します。波形は “LFO Sample Cycle” ごとに入れ替わります。



## 45: Stereo Tremolo

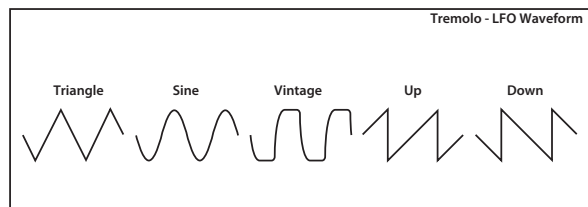
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note	...	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
e	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: LFO Waveform

LFO の波形を選択します。Vintage は、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。



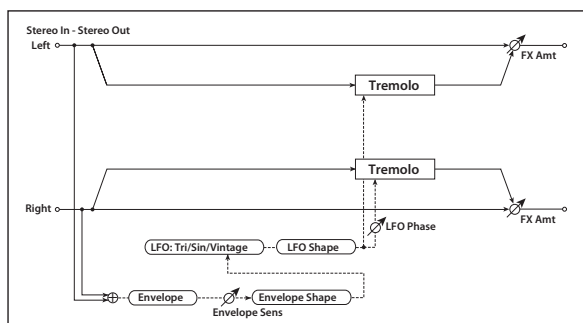
### b: LFO Phase [degree]

左右の LFO の位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

## 46: St. Env. Tremolo

### (Stereo Envelope Tremolo)

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens	0...100	入力信号のエンベロープの感度	
	Envelope Shape	-100...+100	入力信号のエンベロープのカーブ	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Envelope Amount [Hz]	-20.00...+20.00	入力信号の大きさによる LFO スピードの変化量	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
e	Envelope Amount	-100...+100	入力信号の大きさによる変調の深さの変化量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286 ページ "ダイナミック・モジュレーション・ソース" 参照	
f	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### d: LFO Frequency [Hz]

### d: Envelope Amount [Hz]

### e: Depth

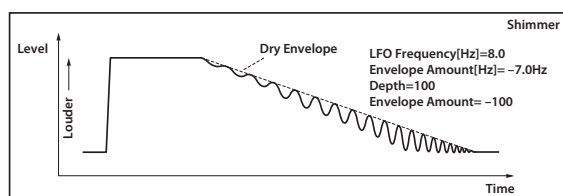
### e: Envelope Amount

エンベロープ（入力信号の大きさ）によるモジュレーションの設定です。

LFO スピードは、“LFO Frequency” の値に “Envelope Amount” × （入力信号の大きさ）を加えた値になります。LFO 変調の深さも同様に、“Depth” の値に “Envelope Amount” × （入力信号の大きさ）を加えた値になります。

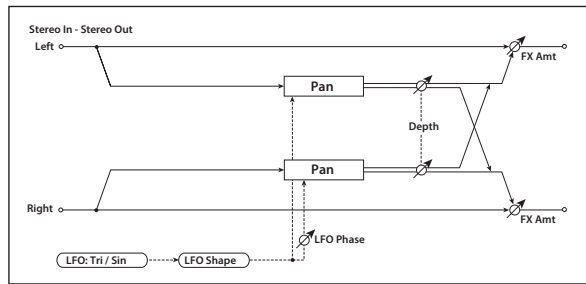
入力が最大るとき 1.0Hz、“Depth” が 0 で、入力が 0 のとき 8.0Hz、“Depth” が 100 になる場合の設定例

“LFO Frequency [Hz]” 8.0, “Envelope Amount [Hz]” -7.0  
“Depth” 100, “Envelope Amount” -100



## 47: Stereo Auto Pan

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右の LFO をずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いかかけたりする効果が得られます。



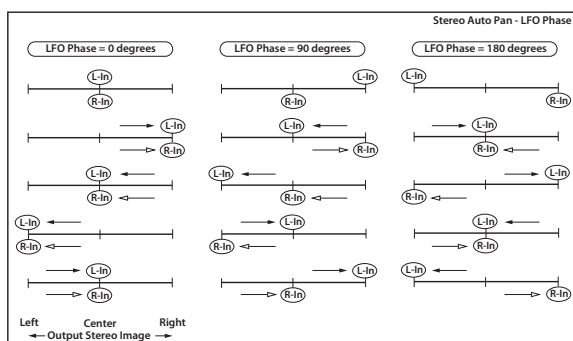
a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
e	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
f	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: LFO Shape

LFO の波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

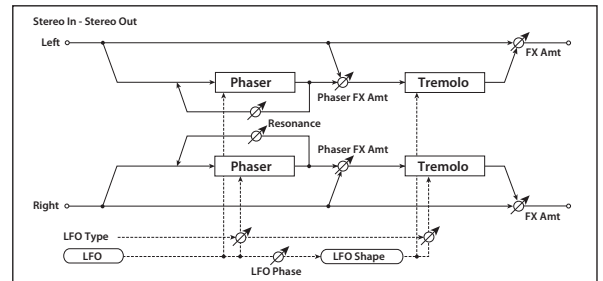
### b: LFO Phase [degree]

左右の LFO の位相差を設定します。この値を 0 から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかかけ合いながら動き回ります。+180 または -180 にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



## 48: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロの LFO をリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type	Phs - Trml, ...Phs LR - Trml LR	トレモロとフェイザーの LFO タイプ Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	トレモロとフェイザーの LFO の位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
d	Phaser Manual	0...100	フェイザーのかかる周波数	
	Resonance	-100...+100	フェイザーのレゾナンス量	
e	Phaser Depth	0...100	フェイザーを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	
f	Phaser Wet/Dry	-Wet, -2 : 98...Dry...2 : 98, Wet	フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
g	Tremolo Shape	-100...+100	トレモロの LFO を変形させる割合	
h	Tremolo Depth	0...100	トレモロを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	トレモロを変調する深さのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Type

#### a: LFO Phase [degree]

“Type” では、フェイザーとトレモロの LFO タイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO

Phase” では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

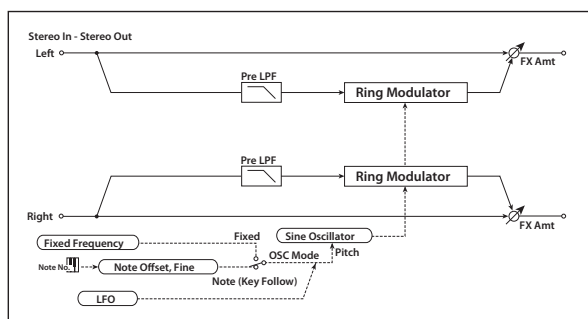
#### f: Phaser Wet/Dry

##### i: Wet/Dry

“PHASER Wet/Dry” はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して “OUTPUT Wet/Dry” は、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

## 49: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	オシレーター周波数指定/ノート・ナンバー追従の切り替え	
	Pre LPF	0...100	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量	
b	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00k	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	D-mod
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-12.00k...+12.00k	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
c	Note Offset	-48...+48	OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	リング・モジュレータ出力にミックスするダイレクト信号(プリ・ローパス・フィルター通過後)のミックス	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピード	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードのモジュレーション量	Auto
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	Base Note		MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の種類	
f	LFO Depth	0...100	オシレーター周波数のLFO変調の深さ	D-mod
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### a: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

#### a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

#### b: Fixed Frequency [Hz]

“OSC Mode” が Fixed 時のオシレーターの周波数を設定します。

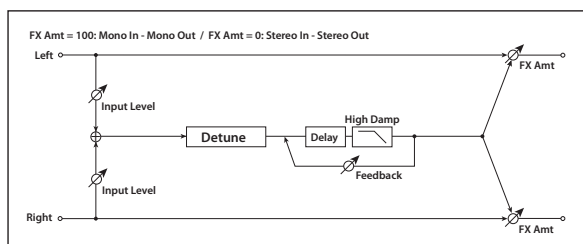
#### c: Note Offset

##### c: Note Fine

“OSC Mode” が Note (Key Follow) 時のオシレーターの設定です。“Note Offset” は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、“Note Fine” はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

## 50: Detune

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。

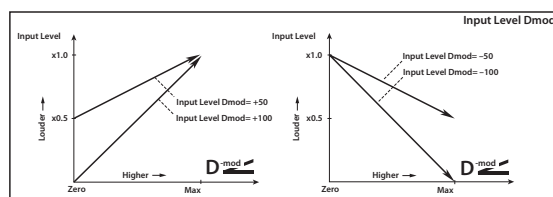


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	D-mod
	Src	Off...Tempo	ピッチ差のモジュレーション・ソース	
b	Amt	-100...+100	ピッチ差のモジュレーション量	
	Delay Time [msec]	0...1000	ディレイ・タイム	
c	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
d	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### d: Input Level Dmod [%]

##### d: Src

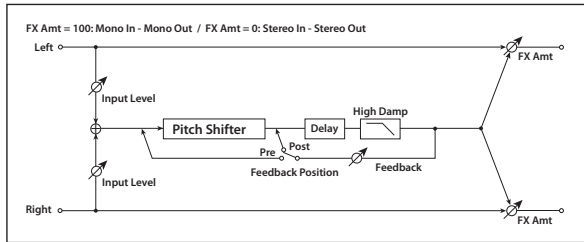
入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。





## 51: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の 3 つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）ような特殊効果も得られます。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	D <sup>mod</sup>
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	Delay Time [msec]	0...2000	ディレイ・タイム	
e	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
g	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Mode

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slow では音質変化が少なく、Fast では反応速度が速いピッチシフターになります。Medium はその中間です。ピッチシフト量が少なくいいときは Fast に、大幅にピッチシフトしたいときは Slow に、というように使い分けるとよいでしょう。

### b: Pitch Shift [1/2tone]

#### b: Src

#### b: Amt

### c: Fine [cents]

#### c: Amt

ピッチシフト量は、“Pitch Shift” の値+ “Fine” の値になります。モジュレーション量も、“b: Amt” の値+ “c: Amt” の値になります。

モジュレーション・ソースは “Pitch Shift” と “Fine” 共通です。

### e: Feedback Position

### f: Feedback

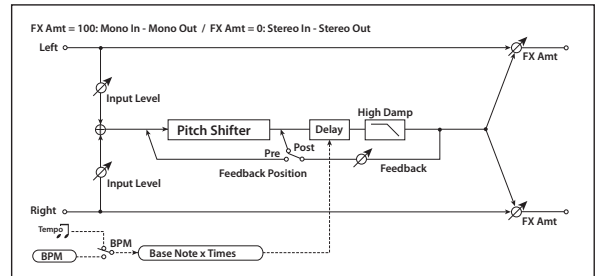
“Feedback Position” を Pre にすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“Feedback” の値を上げ

ておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）効果が得られます。

“Feedback Position” を Post にすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“Feedback” の値を上げるとピッチシフトのかかった音をそのまま繰り返します。

## 52: Pitch Shifter BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	D <sup>mod</sup>
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	B <sup>sync</sup>
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
e	Delay Base Note	♪...	ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
f	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### d: BPM

### e: Delay Base Note

### e: Times

“BPM” の数値で指定したテンポ（“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ）に対して “Delay Base Note” で選んだ符を “Times” の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

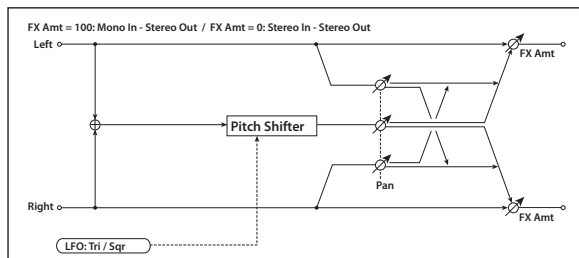
### d: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5290msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるよう

にディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。  
このパラメーターは表示専用です。

## 53: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量を LFO でゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアーな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。

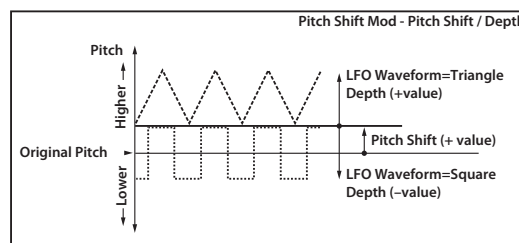


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	
b	LFO Waveform	Triangle, Square	LFO波形	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Sync
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	A...G	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	-100...+100	ピッチシフト量のLFO変調の深さ	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
f	Pan	L, 1:99...99:1, R	エフェクト音とダイレクト音の振り分け	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Pitch Shift [cents]**

**e: Depth**

ピッチシフト量と、LFO によるモジュレーション量を設定します。



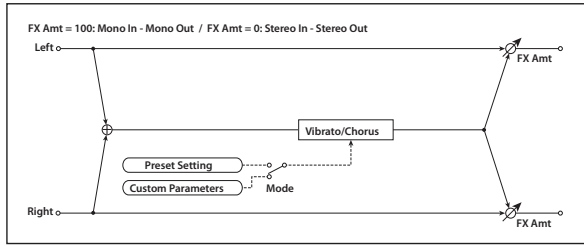
**g: Pan**

**h: Wet/Dry**

“Pan” では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。L でエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“Wet/Dry” が 100 の状態で、エフェクトとダイレクト音が 1:1 の割合で出力します。

## 54: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

ビンテージ・オルガンのコーラス / ビブラートをシミュレートしたエフェクトです。モジュレーションの速度や深さをカスタマイズすることもできます。



a	Input Trim	0...100	入力レベル	
b	Control Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Mode=Preset時の、エフェクト・タイプ選択 V1, V2, V3はビブラート、C1,C2,C3はコーラスのパリエーション	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	エフェクト・タイプを変更する、モジュレーション・ソース	
	Amt	-5...+5	エフェクト・タイプ変更のモジュレーション量	
d	Custom Mix	Vibrato, 1:99...99:1, Chorus	Mode=Preset時の、ダイレクト音のミックス・レベル	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション量	
e	Custom Depth	0...100	ビブラートの深さ	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	ビブラートの深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ビブラートの深さのモジュレーション量	
f	Custom Speed [Hz]	0.02...20.00	ビブラートのスピード	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	ビブラートのスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	ビブラートのスピードのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**b: Control Mode**

**c: Preset Type**

**d: Custom Mix**

**e: Custom Depth**

**f: Custom Speed [Hz]**

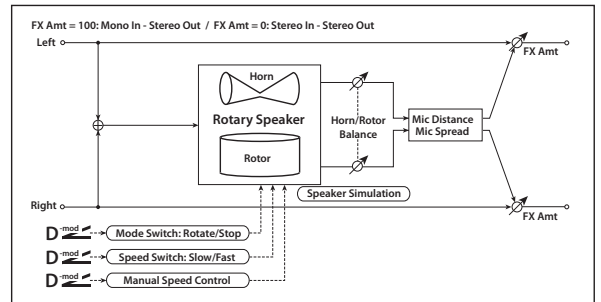
Control Mode=Preset で、c: Preset Type の効果を選びます。このとき、Custom Mix/Depth/Speed の設定値は無視します。Control Mode=Custom のとき Custom Mix/Depth/Speed の設定値は有効になり、c: Preset Type の設定は無視します。

**c: Amt**

Preset Type=V1、Src=JS + Y のとき、+5 にして JS + Y を倒すと V1 → C1 → V2 → C2 → V3 → C3 の順でコントロールできます。

## 55: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
b	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
c	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	D <sub>mod</sub>
d	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節1.00で標準 Stopでは停止	
e	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節1.00で標準 Stopでは停止	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
g	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度	
h	Wet/Dry	0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Mode**

モジュレーション・ソースによる回転 / ストップの切り替え方を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転 / ストップが切り替わります。モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびに、回転 / ストップが切り替わります。一方、“Mode” を Moment にすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。モジュレーション・ソースの値が 64 未満のとき回転、64 以上のときストップします。

**b: Speed Switch**

モジュレーション・ソースによるスロー / ファーストの切り替え方を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー / ファーストが切り替わります。モジュレーション

ン・ソースの値が 64 を超えるたびにスロー / ファーストが切り替わります。

一方、“Mode” を Moment にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときスロー、64 以上のときファーストになります。

#### c: Manual Speed Ctrl

スピーカーの回転スピードをスロー / ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“Manual Speed Ctrl” でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときは Off に設定しておきます。

#### d: Horn Acceleration

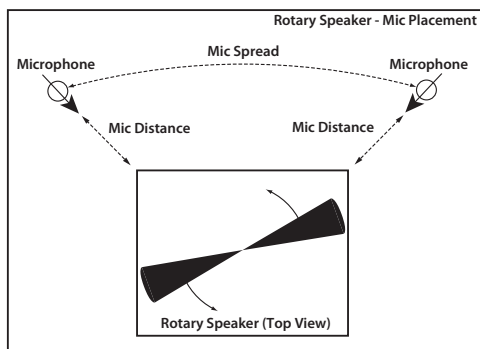
#### e: Rotor Acceleration

実際のロータリー・スピーカーではスロー / ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“Horn Acceleration” は、この切り替えの速さを設定します。

#### g: Mic Distance

#### g: Mic Spread

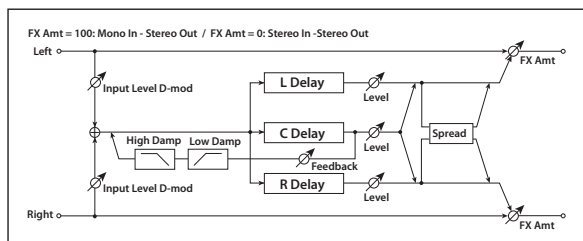
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。



## Delay

### 56: L/C/R Delay

3 つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay Time [msec]	0...2730	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...2730	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...2730	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	D-mod
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

#### e: High Damp [%]

#### e: Low Damp [%]

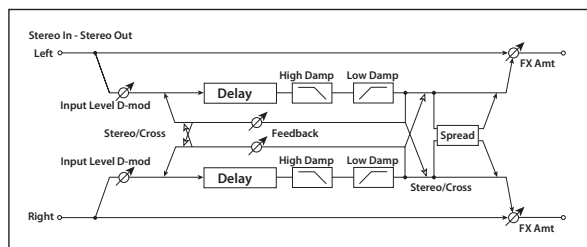
高域 / 低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすること、音質がだんだん暗く / 軽くなっていきます。

#### g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。50 で最大に広がり、0 では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

## 57: Stereo/CrossDelay

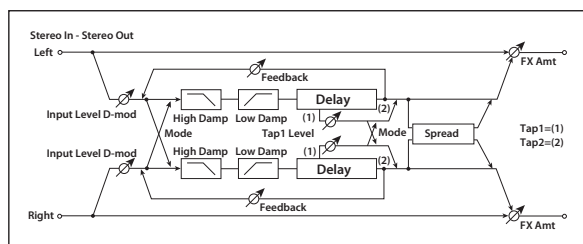
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



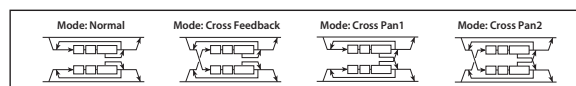
a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

58: St. Multitap Delay  
(Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	
b	Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
c	Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
e	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



## a: Mode

左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

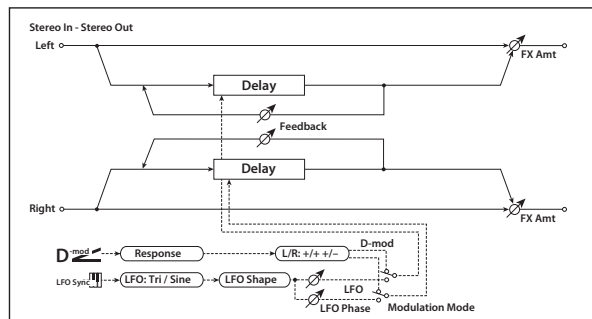
## d: Tap1 Level

タップ1の出力レベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。



## 59: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	D-mod Modulation	L/R: +/+ , L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
b	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオン/オフ	
	Src	Off...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	D-mod
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
	L Depth	0...200	左チャンネルのLFO変調の深さ	
h	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
	R Depth	0...200	右チャンネルのLFO変調の深さ	
i	L Delay Time [msec]	0.0...1000.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
j	R Delay Time [msec]	0.0...1000.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
k	Wet/Dry	-100...0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### b: D-mod Modulation

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

### d: LFO Sync

#### d: Src

#### g: L LFO Phase [deg]

#### h: R LFO Phase [deg]

“LFO Sync” をオンにすると、モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。

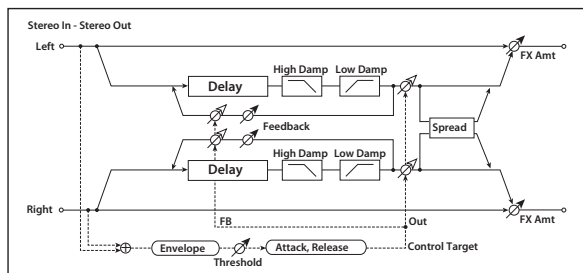
“Src” でLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“L LFO Phase”、“R LFO Phase” で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

**MIDI** “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、LFOは“L LFO Phase”、“R LFO Phase” で設定した位相にリセットします。

## 60: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target	None, Out, FB	レベル・コントロール無し/エフェクト音のレベル/フィードバックの切り替え	
	Polarity	+, -	レベル・コントロールの反転	
b	Threshold	0...100	効果のかかるレベル	
	Offset	0...100	レベル・コントロールのオフセット	
c	Attack	1...100	レベル・コントロールのアタックタイム	
d	Release	1...100	レベル・コントロールのリリース・タイム	
e	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
f	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

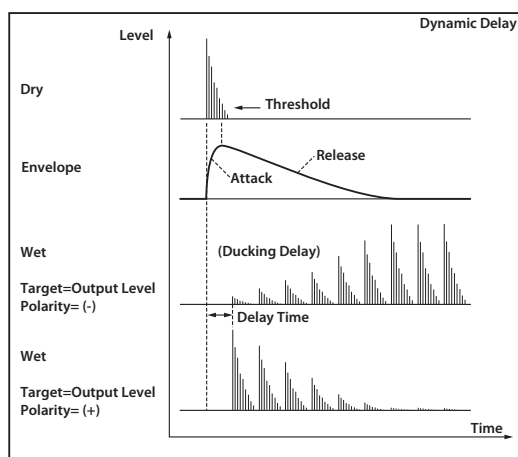
### a: Control Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力レベル / フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

**a: Polarity**  
**b: Threshold**  
**b: Offset**  
**c: Attack**  
**d: Release**

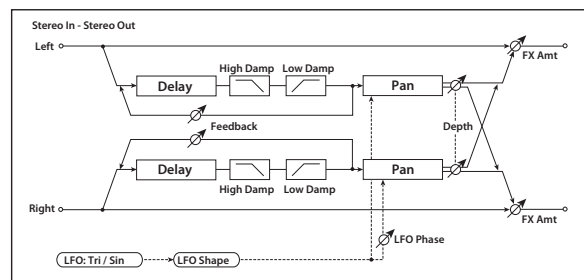
“Offset” ではレベル・コントロールがかからないときの“Control Target” の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、“Control Target” が Output Level のときはエフェクト音のレベル (Wet/Dry)、“Control Target” が Feedback のとき “Feedback” の値です。

“Polarity” が+の場合 “Control Target” は、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値になります。“Polarity” が-の場合、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値になります。“Attack”、“Release” では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



## 61: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

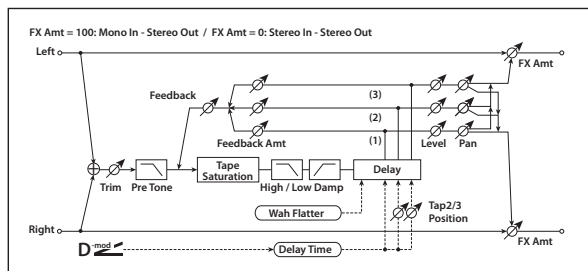
ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



a	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
b	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
c	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	
e	Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
h	Panning Depth	0...100	パンニング幅	
	Src	Off...Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	パンニング幅のモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 62: Tape Echo

3つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



a	Delay (Tap1) [msec]	0...2700	ディレイ・タイム(タップ1)	D-mod
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
	Amt	-2700...+2700	ディレイ・タイムのモジュレーション量	
b	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
c	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
e	Tap2 Level	0...100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
f	Tap3 Level	0...100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ3のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ3のフィードバック量	
g	Feedback	0...100	タップ1、2、3フィードバック量	D-mod
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
i	Saturation	0...100	歪み具合	
	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
j	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
k	Wow Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Delay (Tap1) [msec]**

**a: Src**

**a: Amt**

**b: Tap2 Position [%]**

**b: Tap3 Position [%]**

タップ2、3のディレイ・タイムは“Delay (Tap1)”に対する割合(%)で設定します。ダイナミック・モジュレーションで“Delay (Tap1)”を変化させた場合も、タップ2、3は同じ割合のまま変化します。

**d: FB Amt**

**e: FB Amt**

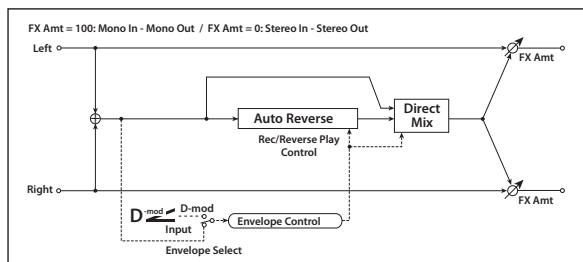
**f: FB Amt**

**g: Feedback**

Tap1,2,3からのフィードバック出力はそれぞれ“FB Amt”に応じてミックスされ、その後“Feedback”で最終的なフィードバック量が決定します。

## 63: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生（テープの逆回転サウンドと同様な効果）するエフェクトです。



a	Rec Mode	Single, Multi	録音モード	
b	Reverse Time [msec]	20...2640	リバース再生時間の上限	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input時、録音を開始するレベル	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

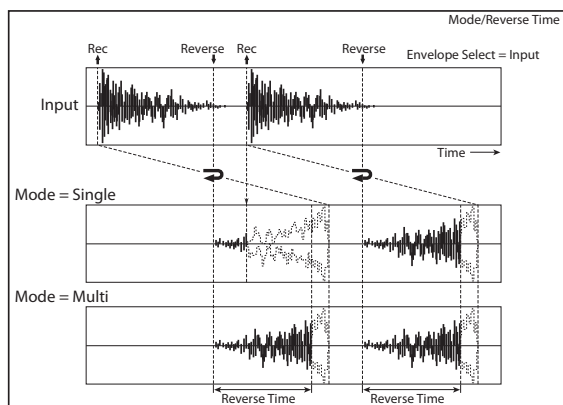
**a: Rec Mode**

**b: Reverse Time [msec]**

“Rec Mode”をSingleにすると、“Reverse Time”は最大2640msecまで設定できます。リバース再生中に録音が開始されたときは、リバース再生を中断します。

“Rec Mode”をMultiにすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし“Reverse Time”は最大1320msecに制限します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは“Rec Mode”をSingleに、1音だけ録音するようなときは“Rec Mode”をMultiにするとよいでしょう。

“Reverse Time”ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようなときには“Reverse Time”を短めに設定します。



### c: Envelope Select

### c: Src

### d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。

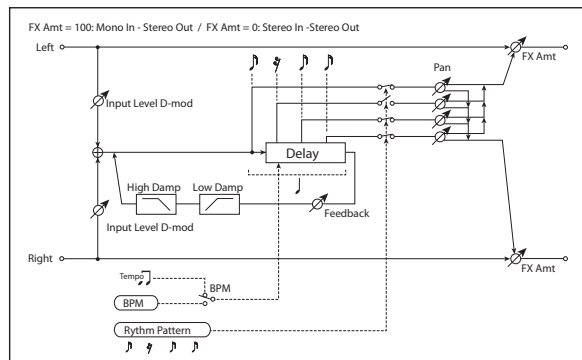
“Envelope Select” を D-mod にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

“Envelope Select” を Input にすると、入力信号が “Threshold” レベル以上の間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

## 64: Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4 タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
b	Rhythm Pattern		リズム・パターン	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R	タップ1の定位	
	Tap2 Pan	L, 1...99, R	タップ2の定位	
	Tap3 Pan	L, 1...99, R	タップ3の定位	
	Tap4 Pan	L, 1...99, R	タップ4の定位	
d	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

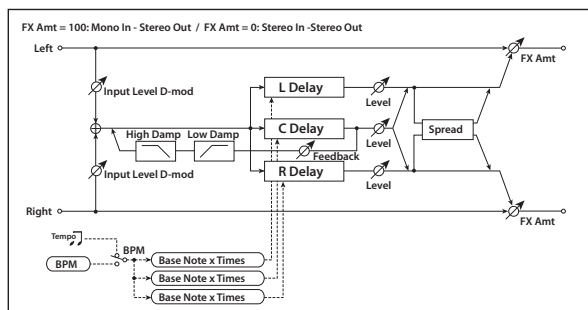
### a: BPM

### b: Rhythm Pattern

“BPM” の数値で指定したテンポ（“BPM” を MIDI にすると、MIDI クロックによるテンポ）で 1 拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“Rhythm Pattern” を選択することによって各タップの出力のオン / オフを自動的に設定します。

## 65: L/C/R BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



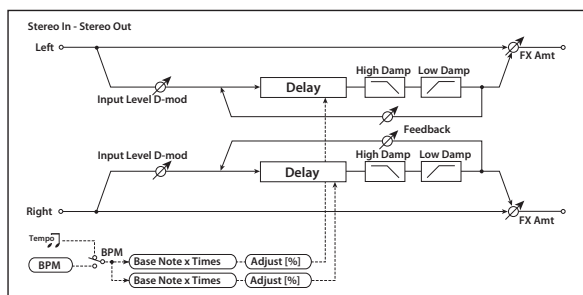
a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
d	R Delay Base Note		タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

## 66: Stereo BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
c	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
f	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
g	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
i	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
k	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

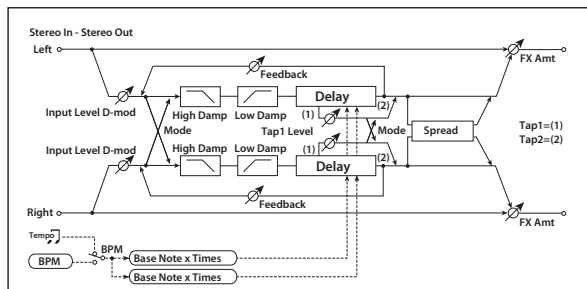
### a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 2730msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。



## 67: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay)

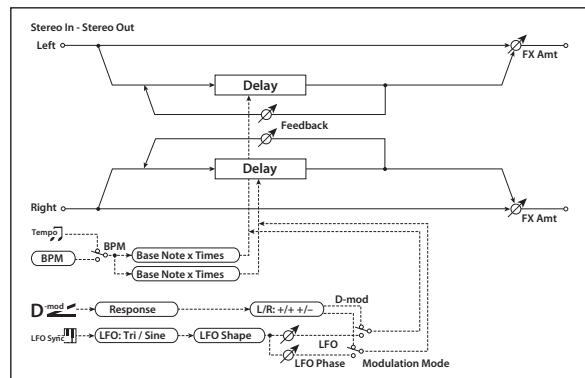
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・マルチタップ・ディレイです。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	
b	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? 1	---, OVER!	タップ1のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
c	Tap 1 Base Note		タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	Tap 2 Base Note		タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
f	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	
g	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
i	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 68: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・モジュレーション・ディレイです。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	
	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオン/オフ	
	Src	Off...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
g	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
h	Depth	0...200	左チャンネルのLFO変調の深さ	
	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
i	Depth	0...200	右チャンネルのLFO変調の深さ	
	BPM(Delay)	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
j	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
k	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
l	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	

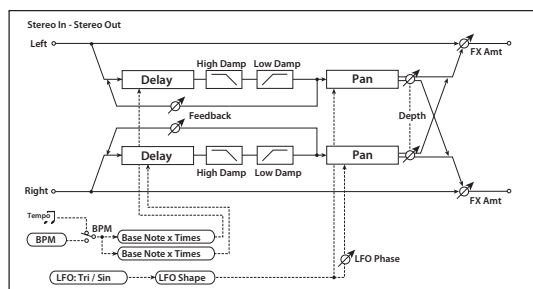
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### i: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 2550msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

## 69: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・オート・パンニング・ディレイです。

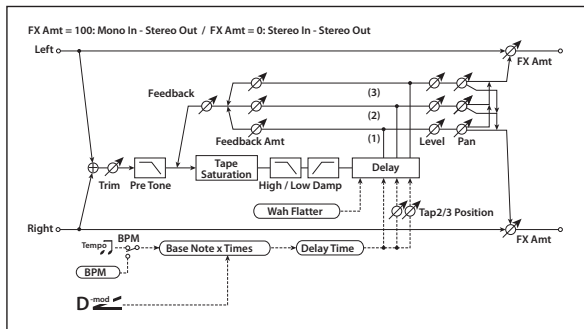


a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	A <sup>Sync</sup>
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	A <sup>Sync</sup>
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	A <sup>Sync</sup>
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
d	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
	LFO Phase	-180...+180	左右のLFOの位相差	
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	A <sup>Sync</sup>
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類	A <sup>Sync</sup>
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
h	Panning Depth	0...100	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2の選択	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	Type=Common1, Common2時の位相の設定	
	Amt	-100...+100	パンニング幅	

i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 70: Tape Echo BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるテープ・エコーです。



a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Tap1 Dmod Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
b	Tap1 Delay Note		ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の数	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
c	Tap1 Dmod Note		モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
e	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
f	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
g	Tap2 Level	0...100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
h	Tap3 Level	0...100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ3のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ3のフィードバック量	
i	Feedback	0...100	タップ1、2、3フィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
j	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
k	Saturation	0...100	歪み具合	
l	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
m	Wow Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
n	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Tap1 Dmod Src

b: Tap1 Delay Note

b: Times

c: Tap1 Dmod Note

c: Times

“Tap1 Dmod Src” が Off または選択されたモジュレーションが 0 のとき、ディレイ・タイムは “Tap1 Delay Note” と “Times” で設定した長さになります。

“Tap1 Dmod Src” で Off 以外が選択されているときは、モジュレーションが最大にかかったときに “Tap1 Dmod Note” と “Times” で設定したことになる様に変化します。

b: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5400msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメータを設定し直してください。このパラメータは表示専用です。

## Reverb and Early Reflections (Reverb ER)

### 71: Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

### 72: Reverb SmoothHall

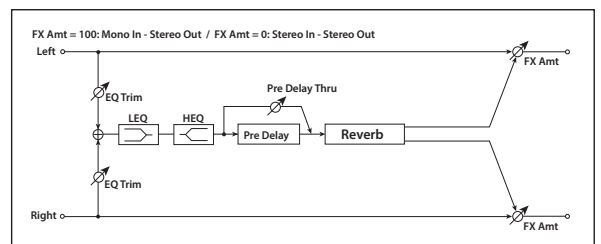
大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

### 73: Reverb Wet Plate

暖かみのある（密度の濃い）残響音が得られるプレート・リバーブです。

### 74: Reverb Dry Plate

乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。



a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数—低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数—高/中の選択	

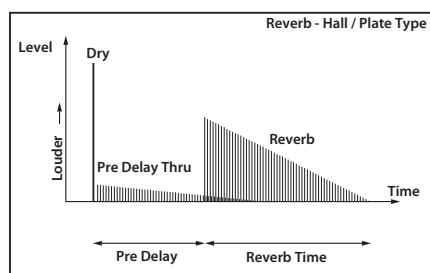
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	高域イコライザーのゲイン	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### b: Pre Delay [msec]

### b: Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay” では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりコントロールします。

“Pre Delay Thru” では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

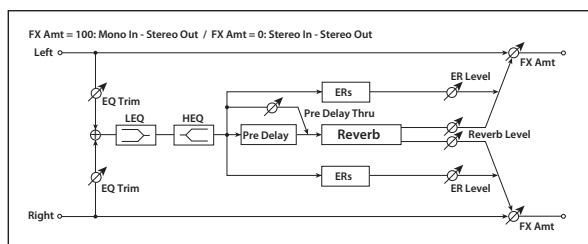


## 75: 74: Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

## 76: Reverb Bright Room

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。



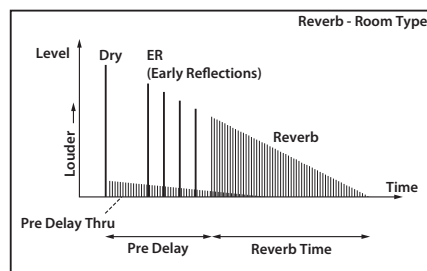
a	Reverb Time [sec]	0.1...3.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	ER Level	0...100	初期反射音のレベル	
d	Reverb Level	0...100	リバーブ・レベル	
e	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
f	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
g	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	高域イコライザーのゲイン	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### c: ER Level

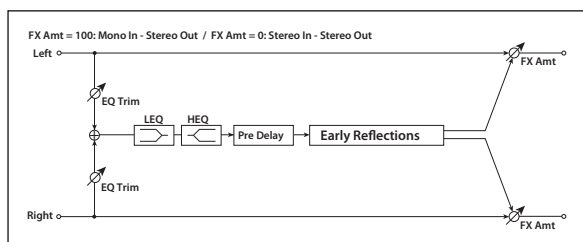
### d: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ER Level” を大きくすると固い感じに、“Reverb Level” を大きくすると柔らかい感じになります。



## 77: Early Reflections

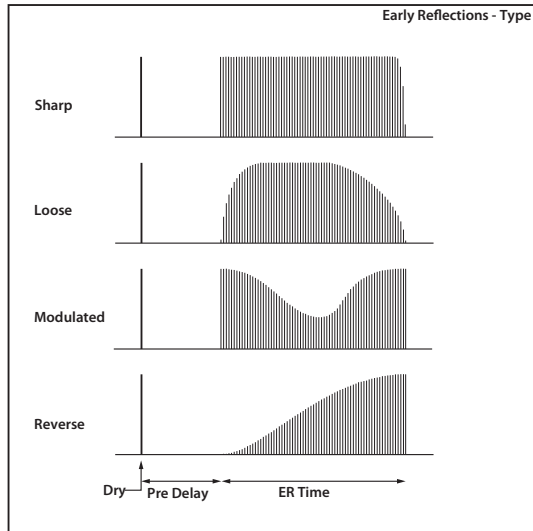
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10...800	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Type

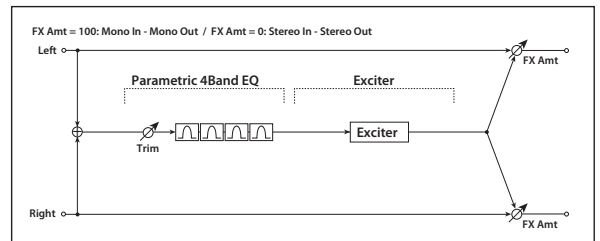
初期反射音の減衰のカーブを選択します。



## Mono - Mono Serial (Mono - Mono)

### 78: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。

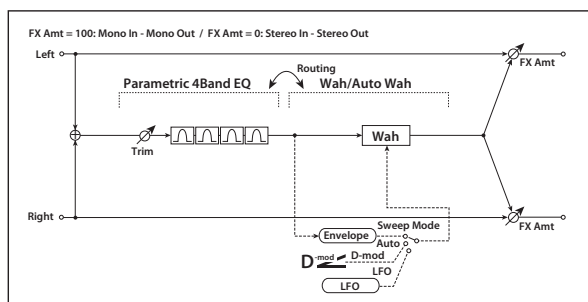


P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
EXCITER				
f	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	
g	[X]Emphasis Freq	0...70	強調する周波数	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



## 79: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/ Auto Wah)

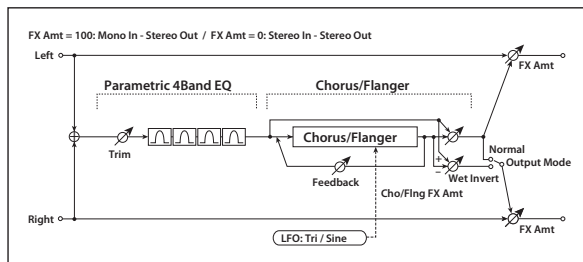
モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
	Routing	P4EQ→Wah, Wah→P4EQ	パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え	
	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
b	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
c	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
d	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
e	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	
	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
f	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	
	[W] Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
g	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 80: P4EQ - Cho/Fling (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
b	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
c	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
d	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	[F]Cho/Fling Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
f	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
g	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

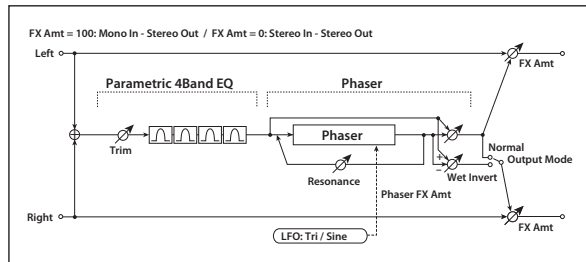
### i: Output Mode

Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス / フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

## 81: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

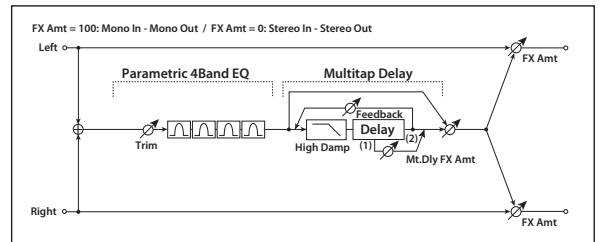
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド1のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド4のゲイン	
PHASER				
f	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
g	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100... +100	レゾナンス量	
h	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100... +100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 82: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

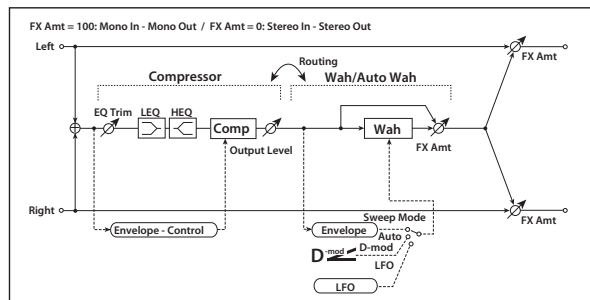
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド1のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド4のゲイン	
MULTITAP DELAY				
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100... +100	タップ2のフィードバック量	
h	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
i	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100... +100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 83: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

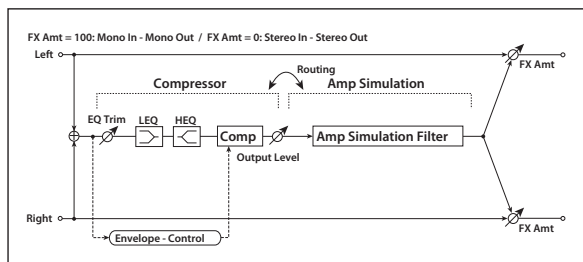
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	
	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
b	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
WAH				
e	[W] Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	
f	[w] Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
g	[W] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	
h	[W] Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → Wah, Wah → Comp	コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 84: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

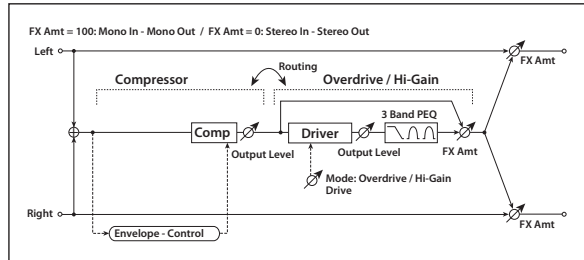
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	
	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
b	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
AMP SIM				
e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Comp → Amp, Amp → Comp	コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 85: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

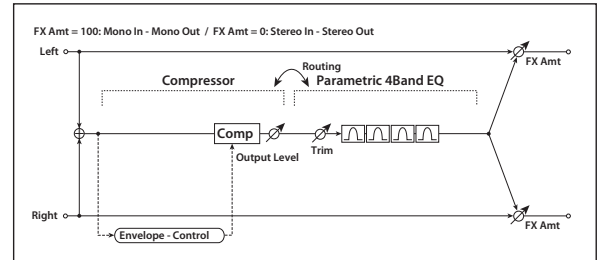
モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
OD/HI-GAIN				
c	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	
d	[O] Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
h	[O] Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	オーバードライブのエフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → OD/HG, OD/HG → Comp	コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 86: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

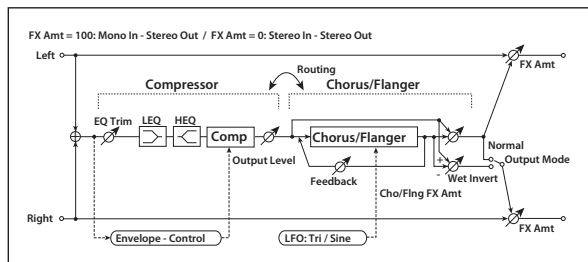
モノラル・タイプのコンプレッサーと 4 バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
P4EQ				
c	[E] Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
d	[E] B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
e	[E] B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
f	[E] B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
g	[E] B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
h	Routing	Comp → P4EQ, P4EQ → Comp	コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 87: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
CHORUS/FLANGER				
e	[F] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[F] Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
g	[F] Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
i	Routing	Comp → Flanger, Flanger → Comp	コンプレッサーとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**h: [F]Output Mode**

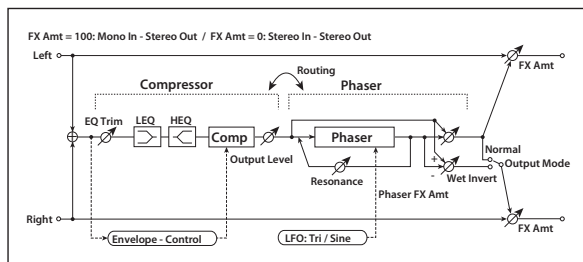
**i: Routing**

“[F]Output Mode” を Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

## 88: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

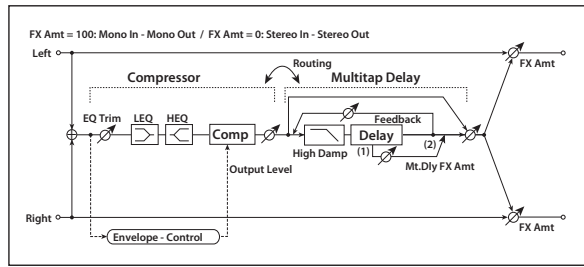


COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
PHASER				
e	[P] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[P] Manual Depth	0...100	効果のかかる周波数	
	Resonance	-100...+100	LFO変調の深さ	
g	[P] Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
i	Routing	Comp → Phaser, Phaser → Comp	コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



## 89: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

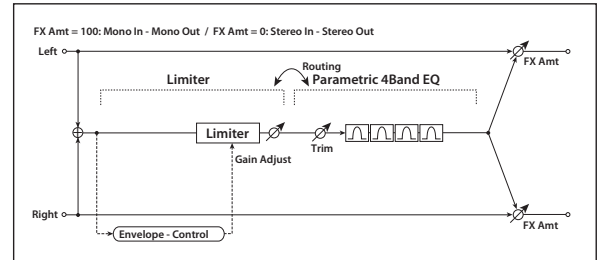
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	
c	[C] Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
d	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	[C] Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
MULTITAP DELAY				
e	[D] Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	[D] Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
f	[D] Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	[D] Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
g	[D] High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
h	[D] Mt. Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	D <sub>mod</sub>
	[D] Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	[D] Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → Mt.Delay, Mt.Delay → Comp	コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 90: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L] Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
b	[L] Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L] Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	
P4EQ				
d	[E] Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
e	[E] B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
f	[E] B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
g	[E] B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
h	[E] B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
i	Routing	Limiter → P4EQ, P4EQ → Limiter	リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

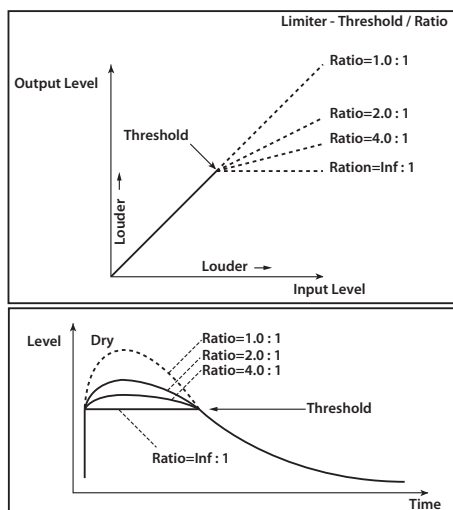
a: [L] Ratio

a: Threshold [dB]

c: [L] Gain Adjust [dB]

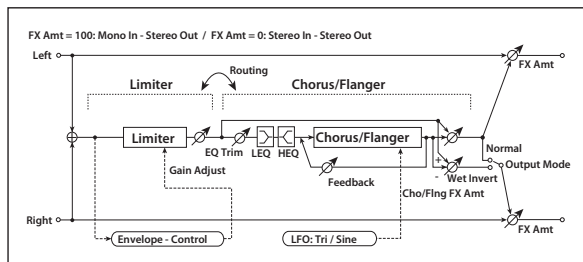
“[L] Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。



## 91: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/ Flanger)

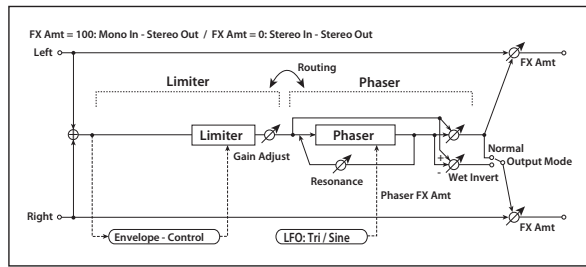
モノラル・タイプのリミッターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	- Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	
CHORUS/FLANGER				
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	[F]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
	Routing	Limiter → Flanger, Flanger → Limiter	リミッターとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 92: Limiter - Phaser

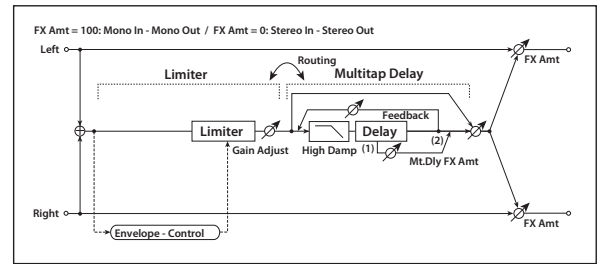
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	
PHASER				
d	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
e	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
f	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
h	Routing	Limiter → Phaser, Phaser → Limiter	リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 93: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

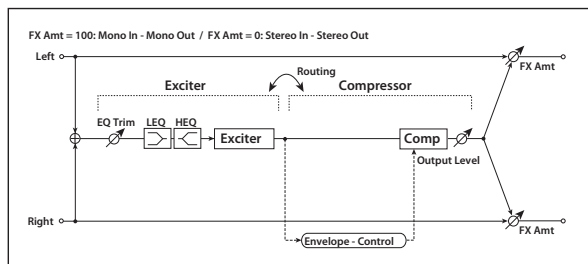
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	
MULTITAP DELAY				
d	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
e	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
f	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	Routing	Limiter → Mt.Delay, Mt.Delay → Limiter	リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 94: Exciter - Comp (Exciter - Compressor)

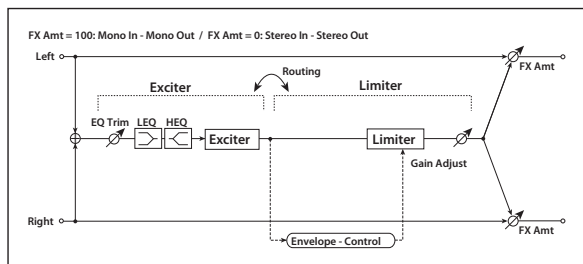
モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	
c	[X]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
COMPRESSOR				
e	[C]Sensitivity	1...100	感度	
f	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	
f	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
g	Routing	Exciter → Comp, Comp → Exciter	エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	
h	Wet/Dry	0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 95: Exciter - Limiter

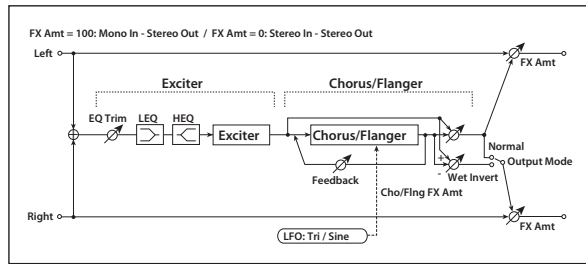
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
LIMITER				
e	[L]Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
f	[L]Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
g	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
g	Release	1...100	リリース・タイム	
h	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	
i	Routing	Exciter → Limiter, Limiter → Exciter	エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 96: Exciter - Cho/Flng (Exciter - Chorus/Flanger)

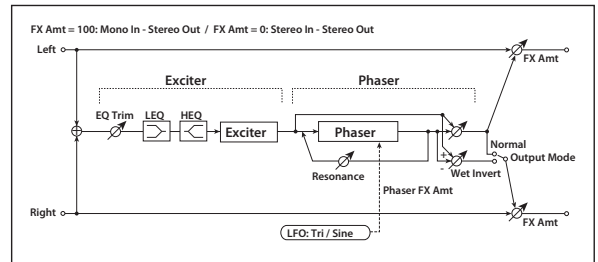
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
CHORUS/FLANGER				
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 97: Exciter - Phaser

モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。

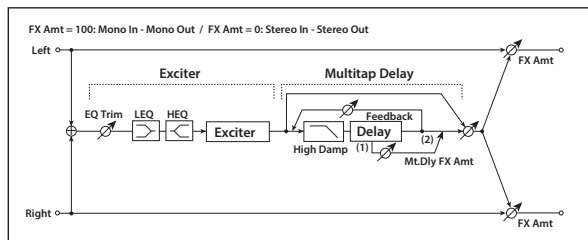


EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
PHASER				
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[P]Manual Depth	0...100	効果のかかる周波数	
	Resonance	-100...+100	LFO変調の深さ	
g	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス、	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



## 98: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

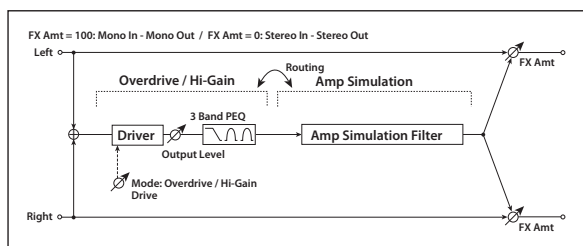
モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
MULTITAP DELAY				
e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
g	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 99: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

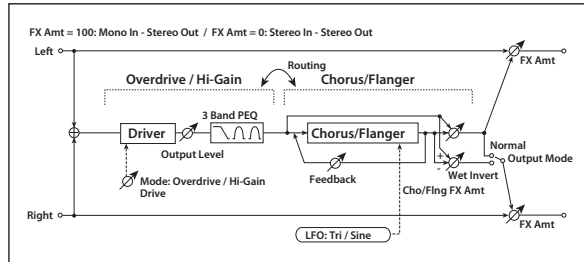
モノラル・タイプのオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
AMP SIM				
h	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
i	Routing	OD/HG → Amp, Amp → OD/HG	オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 100:OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

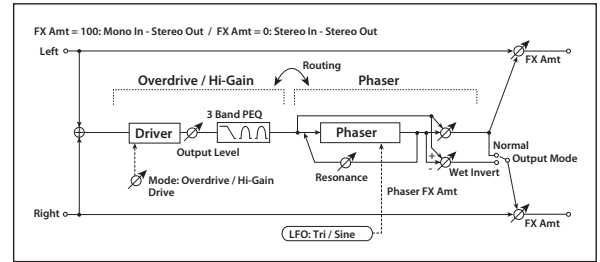
モノラル・タイプのオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
CHORUS/FLANGER				
h	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
i	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
j	[F]Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
	Routing	OD/HG → Flanger, Flanger → OD/HG	オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 101: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

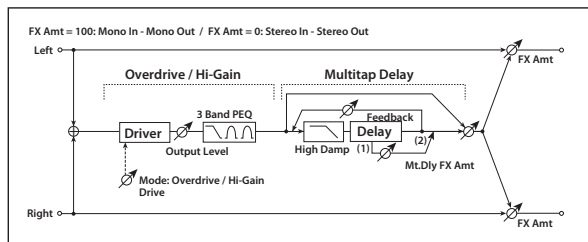
モノラル・タイプのオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
PHASER				
h	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
i	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
j	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
	Routing	OD/HG → Phaser, Phaser → OD/HG	オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 102: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

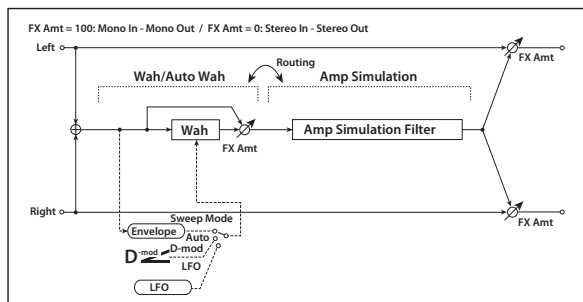
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
MULTITAP DELAY				
h	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
i	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
j	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
k	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 103: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

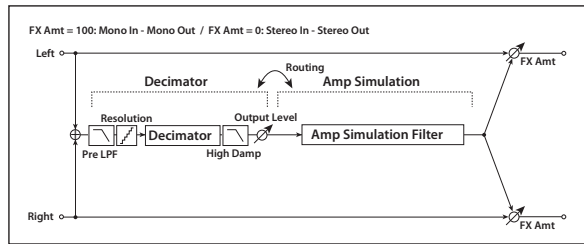
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



WAH				
a	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	
b	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
c	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	
d	[W]Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
AMP SIM				
e	[A]Amplifier Type	5S, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Wah → Amp, Amp → Wah	ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 104: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

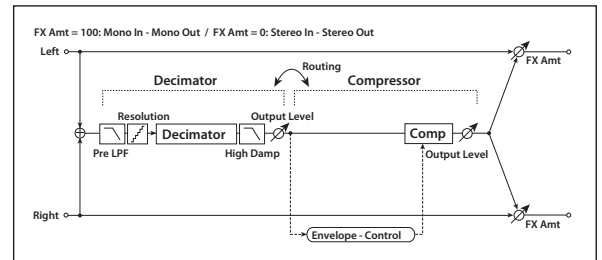
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



DECIMATOR				
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数	
	Resolution	4...24	データのビット長	
c	[D]Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル	
AMP SIM				
d	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
e	Routing	Decimator → Amp, Amp → Decimator	デシメーターとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 105: Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

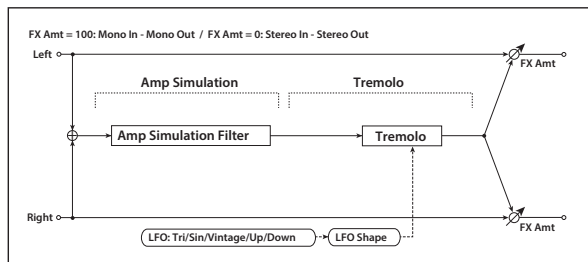
モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



DECIMATOR				
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数	
	Resolution	4...24	データのビット長	
c	[D]Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル	
COMPRESSOR				
d	[C]Sensitivity	1...100	感度	
e	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
f	Routing	Decimator → Comp, Comp → Decimator	デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 106: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation-Tremolo)

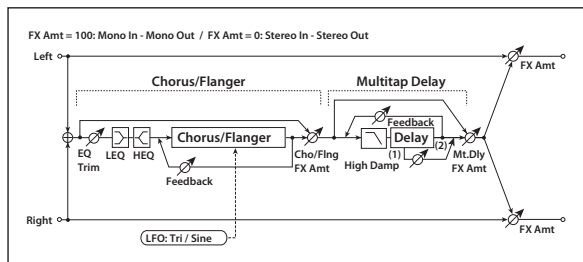
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



AMP SIM				
a	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
TREMOLLO				
b	[T]LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
c	[T]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
d	[T]Depth	0...100	LFO変調の深さ	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ"ダイナミック・モジュレーション・ソース"参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 107: Cho/FIng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

モノラル・タイプのコーラス / フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

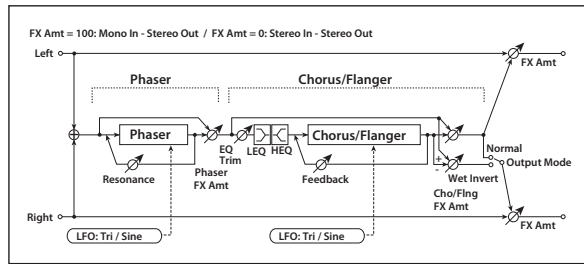


CHORUS/FLANGER				
a	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
b	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
c	[F]EQ Trim	-100...+100	フィードバック量	
d	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
e	[F]Cho/FIng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
MULTITAP DELAY				
a	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
b	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
c	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
d	[D]Mt.DelayWet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ"ダイナミック・モジュレーション・ソース"参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



## 108: Phaser - Cho/Fling (Phaser - Chorus/Flanger)

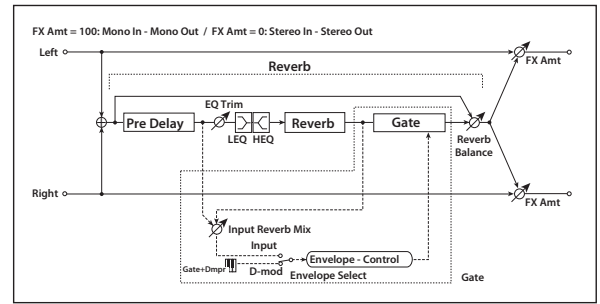
モノラル・タイプのフェイザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



PHASER				
a	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
b	[P]Manual Depth	0...100	効果のかかる周波数	
	Resonance	-100...+100	LFO変調の深さ レゾナンス量	
c	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	
CHORUS/FLANGER				
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
h	[F]Cho/Fling Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	$D_{mod}$
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	$D_{mod}$
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 109: Reverb - Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



REVERB				
a	[R]Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	[R]Pre Delay [msec]	0...200	リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム	
c	[R]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	Reverb Balance	0...100	リバーブのエフェクト・バランス	
d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
e	[R]PreLEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
GATE				
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	モジュレーション・ソースによるコントロール/入力信号によるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	$D_{mod}$
g	[G]Input Reverb Mix	0...100	ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス	
	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	
h	[G]Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	
i	[G]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	$D_{mod}$
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**f: [G]Envelope Select**

**f: Src**

**g: [G]Input Reverb Mix**

**g: Threshold**

“[G]Envelope Select” はゲートのオン/オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src” ではこのときのモジュレーション・ソースを選択します。

“[G]Envelope Select” を Input にすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさでゲートをコントロールします。信号の大きさが “Threshold” を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。

通常は、“[G]Input Reverb Mix” を Dry (ダイレクト音のみでゲートをコントロール) にします。ゲート・タイムを長くしたいと

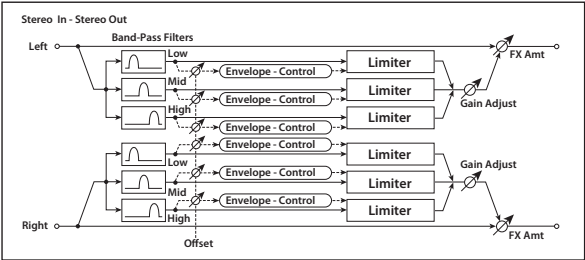
きには “[G]Input Reverb Mix” の値を大きくし、“Threshold” も同時に調節するとよいでしょう。

Double Size

ダブル・サイズのエフェクトは、エフェクト2つ分の領域を使用します。

110: St. Mltband Limiter (Stereo Mltband Limiter)

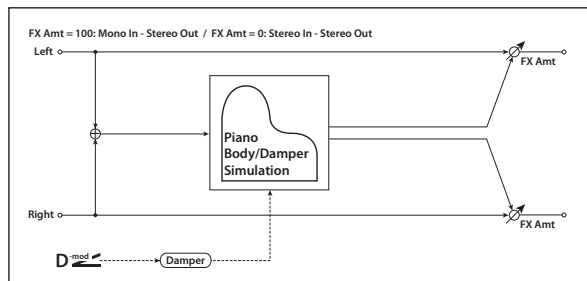
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
b	Threshold [dB]	−40...0	圧縮のかかるレベル	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Low Offset [dB]	−40...0	低域のトリガー信号のゲイン	
f	Mid Offset [dB]	−40...0	中域のトリガー信号のゲイン	
g	High Offset [dB]	−40...0	高域のトリガー信号のゲイン	
h	Gain Adjust [dB]	−Inf, −38...+24	出力ゲイン	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	−63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	−100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 111: PianoBody/Damper (PianoBody/ Damper Simulation)

ピアノのボディが弦の音によって共振する様子や、ダンパー・ペダルを踏み込んだときに、弾いていない他の弦までもが共鳴する様子をシミュレートしたエフェクトです。アコースティック・ピアノの音色にかけると非常にリアルなサウンドになります。



a	Sound Board Depth	0...100	ピアノのボディの共振の深さ	
b	Damper Depth	0...100	ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース	
c	Tone	1...100	エフェクト音の音質	
d	Mid Shape	0...36	音質の中域	
e	Tune	-50...+50	チューニングの微調整	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。

### b: Damper Depth

#### b: Src

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。“Src”ではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常は Damper (CC#64) (ダンパー・ペダル) を使用します。

**MIDI** “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

#### c: Tone

#### d: Mid Shape

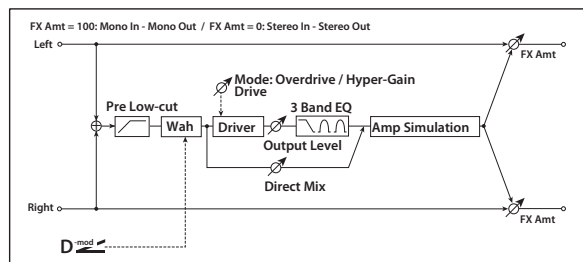
エフェクト音の音質をコントロールします。

#### e: Tune

このエフェクトは他の弦との共鳴をシミュレートしているので、チューニングによって響き具合が変わります。“Master Tune” (Global P0) などでチューニングを変えた場合、このパラメーターを調節し直してください。

## 112: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

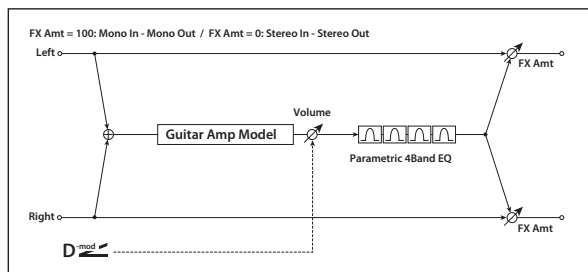
オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの 2 つのモードを持つディストーションです。“OD/Higain Wah” よりもさらにハイゲインの設定が可能です。



	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	D <sub>mod</sub>
a	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	D <sub>mod</sub>
c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	オーバードライブ/ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え	
d	Drive	1...120	歪み具合	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	
e	Output Level	0...50	出力レベル	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量	
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルフタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 113: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

歪みやトーン・コントロール回路に至るまで忠実に再現したギターアンプ・シミュレーションと、4バンド・イコライザーの組み合わせです。299ページの「St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)」と組み合わせることで、ギターアンプ + スピーカキャビネットをシミュレーションした、さらにリアルなギターサウンドが得られます。



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	アンプの選択	
	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
b	Volume	0...100	出力レベル	D mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	
d	Treble	0...100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0...100	プレゼンス(高音域の音質)	
e	Post P4EQ	Thru, On	イコライザーのスルー、オンの選択	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D mod
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Amp Type

### d: Presence

Amp Type が VOX AC15...VOX AC30TB のときは、高音域の減衰量を設定します。それ以外のときは、高音域の増幅量を設定します。

VOX 社製アンプの Cut ノブ・コントロールに相当します。

### e: Post P4EQ

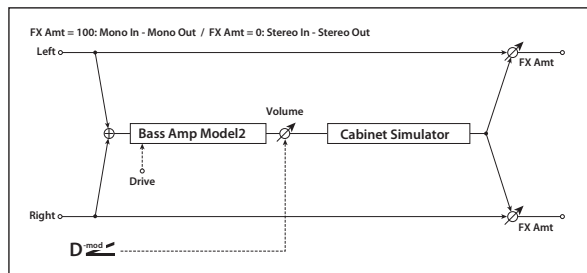
299ページの「St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)」とチェーンすることで、ギター・アンプ+スピーカー・キャビネットの組み合わせをシミュレーションします。このとき、Post P4EQ を “Thru” をおすすめしますが、必要に応じて “On” にして音質調整を行ってください。

### 推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

## 114: BassTubeAmp + Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

ゲイン / ドライブ付きのベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	STUDIO COMBO VOX AC100 UK MAJOR	アンプの選択 MOTOWNサウンドに最適の真空管 コンボ・アンプ VOX製 100W真空管アンプ AC100 UK製 200W真空管アンプ	
b	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
	Volume	0...100	出力レベル	D <sub>mod</sub>
c	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
d	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル	
e	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	
f	Treble	0...100	トレブル(高域)のレベル	
g	Presence	0...100	プレゼンス(高音域の音質)	
h	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションの オン/オフ	
i	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバラ ンス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ「ダイナミック・モジュ レーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレー ション量	

a: Amp Type

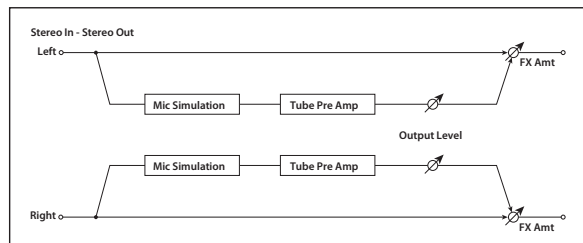
i: Cabinet Type

推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

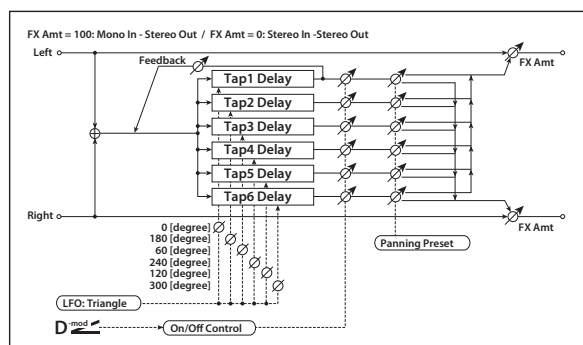
## 115: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

ステレオ・タイプのマイク / プリアンプ・シミュレーションです (301 ページ “Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)” 参照)。例えば、ロータリー・スピーカーなどのステレオ・ソースのマイキングをシミュレートするときには使用します。



## 116: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO 位相の異なる 6 つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
	Tap1 (000) [msec]	0...2000	タップ1 (LFO位相=0度) のディレイ・タイム	
b	Depth	0...30	タップ1のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On/Off (Dm), Off/On (Dm)	タップ1の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
c	Tap2 (180) [msec]	0...2000	タップ2 (LFO位相=180度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ2のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On/Off (Dm), Off/On (Dm)	タップ2の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
d	Tap3 (060) [msec]	0...2000	タップ3 (LFO位相=60度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ3のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On/Off (Dm), Off/On (Dm)	タップ3の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
e	Tap4 (240) [msec]	0...2000	タップ4 (LFO位相=240度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ4のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On/Off (Dm), Off/On (Dm)	タップ4の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	



f	Tap5 (120) [msec]	0...2000	タップ5 (LFO位相=120度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ5のコラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On:Off (Dm), Off:On (Dm)	タップ5の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
g	Tap6 (300) [msec]	0...2000	タップ6 (LFO位相=300度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ6のコラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On:Off (Dm), Off:On (Dm)	タップ6の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
h	Panning Preset	1: L 1 2 3 4 5 6 R, 2: L 1 3 5 2 4 6 R, 3: L 1 3 5 2 4 6 R, 4: L 1 4 5 6 3 2 R	各タップのステレオ定位パターン	
i	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	タップ出力レベルと、タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### b, c, d, e, f, g: Status

各タップの出力を設定します。

Always On にすると、常に出力オン (モジュレーションなし)。

Always Off にすると、常に出力オフ (モジュレーションなし)。

On → Off (Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。

Off → On (Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。

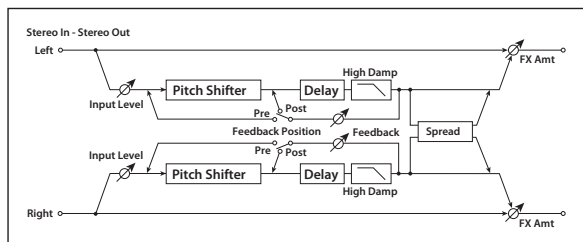
これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで4相コーラスから2タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

### h: Panning Preset

各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

## 117: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



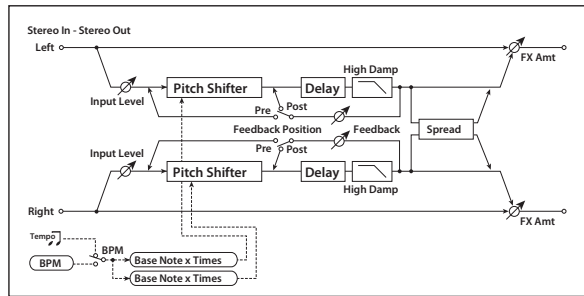
a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	D <sup>mod</sup>
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
c	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	D <sup>mod</sup>
d	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	L Delay [msec]	0...2000	左チャンネルのディレイ・タイム	
e	R Delay [msec]	0...2000	右チャンネルのディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
g	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D <sup>mod</sup>
h	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sup>mod</sup>
i	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: L/R Pitch

Up/Down にすると、右チャンネルのピッチシフト量が逆になります。ピッチシフト量を+の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることになります。

## 118: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

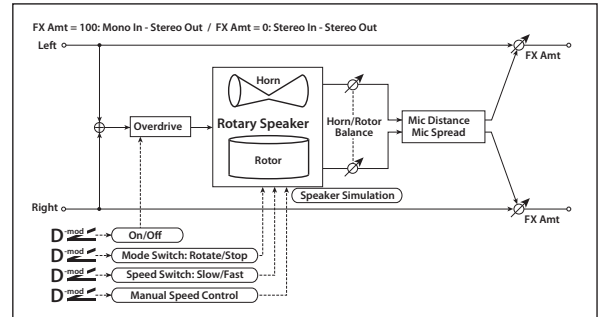
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	D <sub>mod</sub>
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	A <sub>Sync</sub>
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
e	L Delay Base Note	♪...♪	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	A <sub>Sync</sub>
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
f	R Delay Base Note	♪...♪	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	A <sub>Sync</sub>
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
g	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
i	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 119: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオ・タイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪みを再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレーターを内蔵しているので、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。



a	Overdrive	Off, On	オーバードライブ・オン/オフ	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
b	Sw	Toggle, Moment	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
	Overdrive Gain	0...100	歪み具合	
c	Overdrive Level	0...100	オーバードライブの出力レベル	
	Overdrive Tone	0...15	オーバードライブの音質	
d	Speaker Simulator	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オン/オフ	
	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	D <sub>mod</sub>
e	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
f	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	D <sub>mod</sub>
	Src	Off...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
g	Sw	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
h	Manual SpeedCtrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	D <sub>mod</sub>
	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	
i	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	
j	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	
k	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D <sub>mod</sub>
l	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**a: Sw**

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオン / オフの切り替え方を選択します。

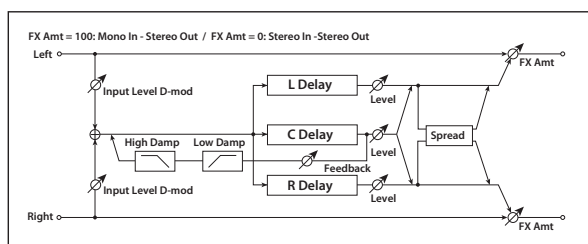
“Sw” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン / オフが切り替わります。

モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオーバードライブがオン / オフします。

一方、“Sw” を Moment にすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。モジュレーション・ソースの値が 64 以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

**120: L/C/R Long Delay**

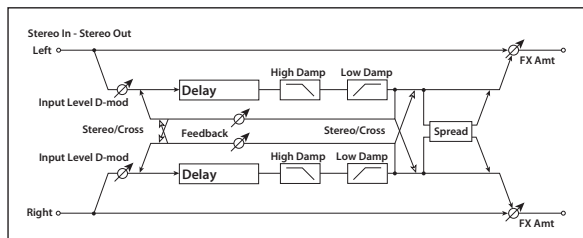
3 つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長 5460msec まで設定できます。



a	L Delay Time [msec]	0...5460	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...5460	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...5460	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

**121: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)**

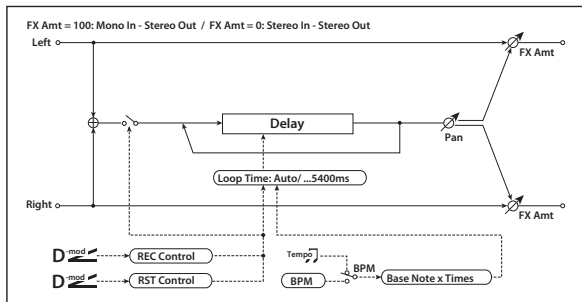
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長 2730msec まで設定できます。



a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...2730.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...2730.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

## 122: Hold Delay

入力信号を録音して、繰り返し再生するエフェクトです。録音開始やリセットはモジュレーション・ソースを使ってコントロールできるので、リアルタイム・パフォーマンスに手軽に利用できます。



a	Loop Time [msec]	Auto, 1...10800	ループ時間の自動設定モード/ループ時間	
b	Loop BPM Sync	Off, On	ディレイタイムの時間による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
c	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	MIDI/Tempo Sync=On時、ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
d	Loop Base Note		ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	REC Control Src	Off...Tempo	録音用コントロール・ソース	
f	RST Control Src	Off...Tempo	リセット用コントロール・ソース	
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ	
h	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ	
i	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位	
	Src	Off...Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Loop Time [msec]

Auto にすると、ループ時間の自動設定モードになります。それ以外ではループ時間の設定をします。

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間（モジュレーション・ソースまたは “Manual REC Control” をオンにしている時間）がループ時間となります。

ただし、最長 10800msec を超えた場合、ループ時間は自動的に 10800msec にセットします。

### c: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 10800msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

### b: Loop BPM Sync

#### c: BPM

#### d: Loop Base Note

#### d: Times

“Loop BPM Sync” がオンの場合 “Times” での設定は無視され、ループ時間は “BPM”、“Loop Base Note”、“Times” によって決めます。この場合も 10800msec を超えることはできません。

### “Hold” procedure (when Loop Time = Auto)

1. “REC Control Src” JS +Y: #01  
“RST Control Src” JS -Y: #02  
“Manual REC Control” REC Off  
“Manual RST Control” RESET  
“Loop Time [msec]” Auto  
“MIDI/Tempo Sync” Off  
に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音されている場合は消去されるので、十分に注意してください。
2. “Manual RST Control” Off  
に設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。
3. ジョイスティックを+ Y 側に倒して、そのままホールドさせたいフレーズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演奏したフレーズをホールドします。ループ・タイムはジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に設定されるので、タイミング良く動かしてください。カウントをとりながらそれに合わせてジョイスティックを操作するとよいでしょう。  
ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われます。また 10800msec を超えると、ループ・タイムは自動的に 10800msec に設定します。  
( “Times” を 1~10800msec にしたときは、このジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒している間の演奏をホールドします。)
4. 録音に失敗した場合は、ジョイスティックを- Y 側に倒してリセットをかけます。これで今録音したものは消去されます。もう一度手順3.を繰り返してください。
5. 録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバックギンとして演奏することができます。
6. 再度ジョイスティックを+ Y 側に倒すと、ホールド中のフレーズの上にオーバー・ダブすることもできます。

### e: REC Control Src

#### g: Manual REC Control

“REC Control Src” では、録音をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または “Manual REC Control” を On にすると、入力信号を録音することができます。すでに録音した状態では、その上からさらにオーバー・ダブされていきます。



“REC Control Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

### f: RST Control Src

#### h: Manual RST Control

“RST Control Src” では、リセットをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

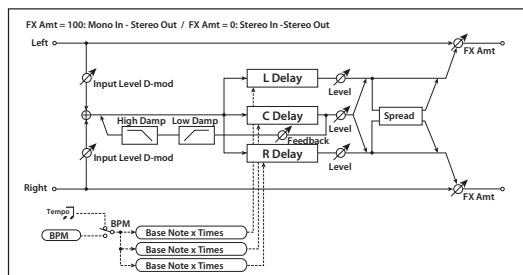
このモジュレーション・ソースをオンに、または “Manual RST

Control” を RESET にすると、すでに録音したものを消去することができます。ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットします。

**MIDI** “RST Control Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

## 123: LCR BPM Long Dly

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。



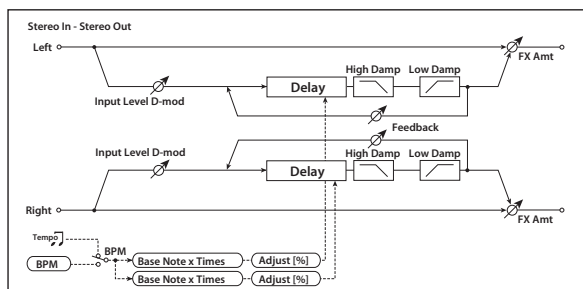
a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---	OVER!	
b	L Delay Base Note		タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
d	R Delay Base Note		タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 10920msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

## 124: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---	OVER!	
	R	---	OVER!	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	L Amt	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	R Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

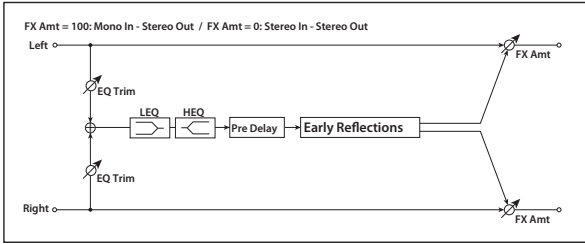
### a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。



## 125: Early Reflections

サイズ 1 のもの (330 ページの「Early Reflections」) と比べて初期反射音の細かさと最大時間を 2 倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10...1600	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	286ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

# アサインابل・パラメーター

## フット・スイッチとフット・ペダルの機能リスト

以下の機能をフット・スイッチやフット・ペダルに割り当てることができます。

機能	動作
フット・スイッチへの機能アサイン	
Off	機能無し
Style Start/Stop	パネル上のキーと同じ機能
Play/Stop Player	
Go to Beginning - Player	
Chord Seq. Record	
Chord Seq. Play	
Synchro Start	
Synchro Stop	
Tap Tempo/Reset	
Tempo Lock	
Ritardando	
Accelerando	
Tempo Up	テンポの値を増加
Tempo Down	テンポの値を減少
Intro 1	パネル上のキーと同じ機能
Intro 2	
Intro 3/Count In	
Ending 1	
Ending 2	
Ending 3	
Fill 1	
Fill 2	
Fill 3	
Fill 4	
Break	
Variation 1	
Variation 2	
Variation 3	
Variation 4	
Variation Up	次のバリエーションを選択
Variation Down	前のバリエーションを選択
Fade In/Out	パネル上のキーと同じ機能
Memory	
Bass Inversion	
Manual Bass	
Style Up	次のスタイルを選択
Style Down	前のスタイルを選択

機能	動作
STS1	パネル上のキーと同じ機能
STS2	
STS3	
STS4	
STS Up	次の STS を選択
STS Down	前の STS を選択
Perform. Up	次のパフォーマンスを選択
Perform. Down	前のパフォーマンスを選択
Style Change	スタイル・ナンバー
Transpose Down	パネル上のキーと同じ機能
Transpose Up	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	パンチ・レコーディングのオン / オフ
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc 1-5 Mute	
Song-Melody Mute	ソング・トラック 4 (通常、メロディー) のミュートのオン / オフ
Vocal Remover On/Off	MP3 フォーマットのソングのボーカル・キャンセル・オン / オフ
Song-Drum&Bass Mode	ソング・トラック 2 (通常、ベース) とトラック 10 (通常、ドラム) 以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Solo Selected Track	
Damper Pedal	
Soft Pedal	
Sostenuto Pedal	
Bass&Lower Backing	ベースとロー・トラック以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Ensemble On/Off	
QuarterTone	クォーター・トーンのオン / オフ
Global-Scale	スケールの選択
SubScale Preset1-SC1	
SubScale Preset2-SC2	
SubScale Preset3-SC3	
SubScale Preset4-SC4	
Chord Latch	認識されたコードをペダルを離すまで保持

機能	動作
Chord Latch + Damper	認識されたコードをペダルを離すまで保持し、ダンパーを使用しているトラックのノートをサステイン
Glide	ペダルを踏むと、アッパー・トラックの対象のノートが、同じトラックのピッチ・ベンドの設定によりピッチ・ダウン。ペダルを離すと、 <b>Time</b> パラメーターで設定したスピードで、通常のピッチに復帰。
FX CC12 Switch	標準のエフェクト・コントロール
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Text Page Down	ソングとともにロードしたテキスト・ファイル（ <b>180</b> ページの「 <b>SMF</b> 、 <b>MP3</b> ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル」参照）、またはソングブックのエントリー（ <b>180</b> ページの「リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする」参照）を読み込み中に、前後のページに移動。
Text Page Up	
SongBook Next	選択されたカスタム・リスト内で、次のソングブックの曲に移動。
Pad 1	パネル上のキーと同じ機能
Pad 2	
Pad 3	
Pad 4	
Pad Stop	
Sound Controller 1	アサインされたサウンド・パラメーターをコントロール。
Sound Controller 2	
ペダルへの機能アサイン	
Master Volume	
Accompaniment Volume	
Keyboard Expression	
Pad Volume	この機能が割り当てられている状態で、 <b>4</b> つのパッドの音量をバランスを変えないで制御します。パッドの音量は、ペダルかスライダーで変更された後に、パフォーマンスが <b>STS</b> に関連する保存手順を用いて、保存します。
Joystick +X	ジョイスティック右方向
Joystick -X	ジョイスティック左方向
Joystick +Y	ジョイスティック向こう（奥）方向
Joystick -Y	ジョイスティック手前方向
Upper VDF Cutoff	フィルター・カットオフ（アッパー・トラックに割り当てられたサウンド用）
Upper VDF Resonance	フィルター・レゾナンス（アッパー・トラックに割り当てられたサウンド用）

## スケール (音階)

本機では、さまざまな操作モードで以下のスケール (音階、またはチューニング) を選択することができます。

### Equal (イコール)

平均律、現代の西洋音楽の標準の音階です。12 個の等しい半音で構成しています。

### Pure Major (ピュア・メジャー)

選択されたキーのメジャー・コードが完全音程に調律します。

### Pure Minor (ピュア・マイナー)

選択されたキーのマイナー・コードが完全音程に調律します。

### Arabic (アラビック)

4 分音を使ったアラビア音階です。Key パラメーターを以下のように設定します。

**C** - "rast C/bayati D" スケール

**D** - "rast D/bayati E" スケール

**F** - "rast F/bayati G" スケール

**G** - "rast G/bayati A" スケール

**A#** - "rast Bb/bayati C" スケール

### Pythagorean (ピタゴリアン)

ピタゴラス音階、ギリシャの偉大な哲学者、数学者ピタゴラスの音楽理論に基づいたものです。旋律 (メロディー) を美しく表現するのに最適です。

### Werckmeister (ウェルクマイスター)

後期バロック / 古典音楽の音階です。18 世紀音楽に適しています。

### Kirnberger (キルンベルガー)

ハーブシコードの音階で、18 世紀の代表的なものです。

### Slendro (スレンドロ)

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 5 音階 (C、D、F、G、A) に分かれています。他の音は平均律と同じに調律されています。

### Pelog (ペログ)

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 7 音階 (Key が C のとき、すべての白鍵) に分かれています。黒鍵は平均律と同じに調律されています。

### Stretch (ストレッチ)

アコースティック・ピアノの「ストレッチ」チューニングを模しています。基本的には平均律ですが、最低音が標準より少し低めに、最高音が少し高めに調律されています。

### User (ユーザー)

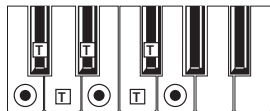
Style Play、Backing Sequence や Song Play モードで独自に設定できるスケールです。ユーザー・スケールはパフォーマンス、スタイル・パフォーマンス、STS、またはソングに保存できます。Global モードではユーザー・スケールの選択はできません。

# 認識されるコード

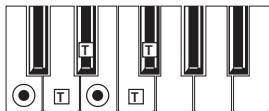
本機のコード認識で“Fingered”を選択したときに認識される最も重要なコードは、以下のとおりです（139ページの「Chord Recognition」参照）。

## Major

3-note

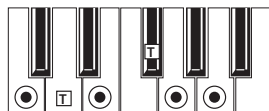


2-note



## Major 6th

4-note

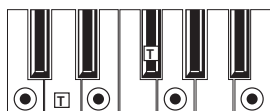


2-note



## Major 7th

4-note



3-note

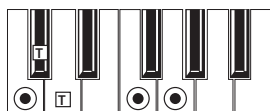


2-note



## Sus 4

3-note



2-note



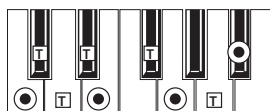
## Sus 2

3-note



## Dominant 7th

4-note



3-note

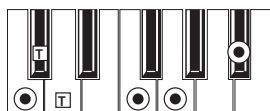


2-note



## Dominant 7th Sus 4

4-note

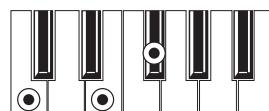


3-note



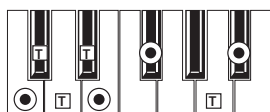
## Flat 5th

3-note



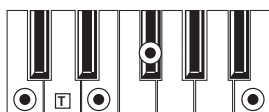
## Dominant 7th 5b

4-note



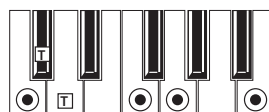
## Major 7th 5b

4-note



## Major 7th Sus 4

4-note

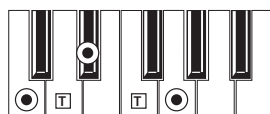


● = constituent notes of the chord

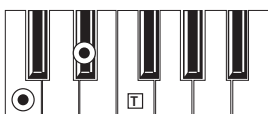
□ = can be used as tension

### Minor

3-note

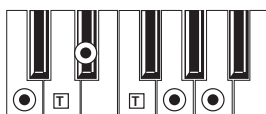


2-note



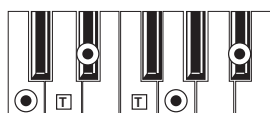
### Minor 6th

4-note

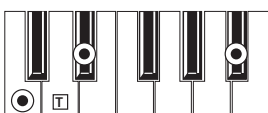


### Minor 7th

4-note

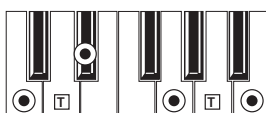


3-note

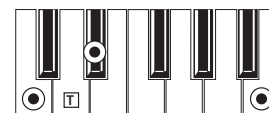


### Minor-Major 7th

4-note

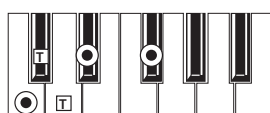


3-note



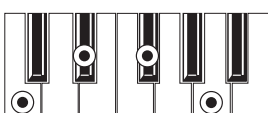
### Diminished

3-note



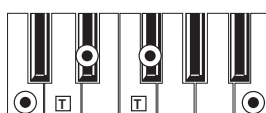
### Diminished 7th

4-note



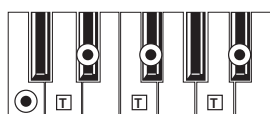
### Diminished Major 7th

4-note



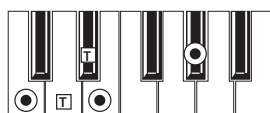
### Minor 7th 5<sup>b</sup>

4-note



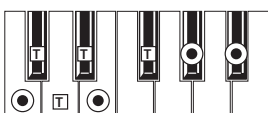
### Augmented

3-note



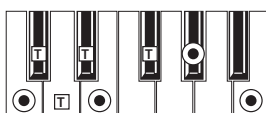
### Augmented 7th

4-note



### Augmented Major 7th

4-note



### No 3rd

2-note



### No 3rd, no 5th

1-note



● = constituent notes of the chord

□ = can be used as tension



# MIDI データ

## MIDI コントローラー

コントロール・チェンジ・メッセージとそれによる本機でのファンクションは、以下のリストのとおりです。必ずしもすべてのコントロール・チェンジ・メッセージが本機のすべてのモードで有効とは限りませんのでご注意ください。

CC#	CC Name	機能
0	Bank Select	サウンドの選択
1	Mod1 (Y+)	ジョイスティック向こう (奥) 方向
2	Mod2 (Y-)	ジョイスティック手前方向
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	トラック・ボリューム
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	トラック定位
11	Expression	エクスプレッション
12	Fx Ctl 1	CC#12
13	Fx Ctl 2	CC#13
14-15	Undef. ctrlp	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctrlpp	
コントロール・チェンジ・ナンバー 0 ~ 31 (MSB) の LSB で、MSB と同時に変更します。		
64	Damper	ダンパー・ペダル
65	Portamento	
66	Sostenuto	ソステヌート・ペダル
67	Soft	ソフト・ペダル
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	F.Res.Hp	フィルター・レゾナンス
72	Release	リリース・タイム
73	Attack	アタック・タイム
74	F.CutOff	フィルター・カットオフ (明るさ)
75	Decay T.	ディケイ・タイム
76	Lfo1 Sp.	ビブラート・スピード
77	Lfo1 Dpt	ビブラート・デプス
78	Lfo1 Dly	ビブラート・イニシャル・ディレイ
79	FilterEgp	
80	Gen.pc.5	サウンド・コントローラー 1
81	Gen.pc.6	サウンド・コントローラー 2
82	Gen.pc.7	

CC#	CC Name	機能
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	
91	Fx 1 depth	A/B マスター・エフェクト 1 (リバーブ) センド・レベル
92	Fx 2 ctl	
93	Fx 3 depth	A/B マスター・エフェクト 2 (モジュレーション) センド・レベル
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	下の表を参照 (*)
99	NRPN Msb*	下の表を参照 (*)
100	RPN Lsb	MIDI Implementation Chart 参照
101	RPN Msb	MIDI Implementation Chart 参照
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	リセット・オール・コントローラーズ
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(\*) 以下のNRPNメッセージは本機で認識します。

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 <sup>(a)</sup>
Vibrato Depth	1	9	0...127 <sup>(a)</sup>
Vibrato Decay	1	10	0...127 <sup>(a)</sup>
Filter Cutoff	1	32	0...127 <sup>(a)</sup>
Resonance	1	33	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Attack Time	1	99	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Decay Time	1	100	0...127 <sup>(a)</sup>
EG Release Time	1	102	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Filter Cutoff	20	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Filter Resonance	21	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum EG Attack Time	22	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum EG Decay Time	23	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Coarse Tune	24	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Fine Tune	25	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Volume	26	dd <sup>(b)</sup>	0...127
Drum Panpot	28	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd <sup>(b)</sup>	0...127 <sup>(a)</sup>

(a). 64 = オリジナルのパラメーター値は変わりません。

(b). dd = ドラム楽器 No. 0...127 (C0...C8)。

**Note:** ソングの停止や、新しいソングを選ぶと、コントローラーはリセットします。

(\*) : 以下のNRPN メッセージは、Pa300 のStyle Play モード、Song Playモードでのみ認識されます。

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
SongBook Entry	2	64	0...99

## スタイル・エレメント (Style Elements)

**Note:** 本機のスタイル・エレメントを、コントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージで選択することができます (146 ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3
90	Fill 4	91	Break	92	Ending 1	93	Ending 2	94	Ending 3

**Note:** 上記のプログラム・チェンジ・ナンバーは 0 から 127 までの数値で設定されています。

## スタイルとプレーヤーのコントロール (Style and Player controls)

**Note:** 本機のスタイルとプレーヤーを、コントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージでリモート・コントロールすることができます (146 ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
97	Auto Fill	98	Memory	99	Bass Inversion	100	Manual Bass	101	Tempo Lock
103	Start/Stop (Style)	104	Start/Stop (Player)						

**Note:** 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは 0 ~ 127 までの数値で設定されています。

## シングル・タッチ・セッティング (STS)

**Note:** 本機の STS は、バンク・セレクト MSB (CC#0)、バンク・セレクト LSB (CC#32)、そしてプログラム・チェンジ (PC) メッセージを、Control を設定した MIDI チャンネルで、外部から選択することができます (146 ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。すでにスタイルを選択しているときは、プログラム・チェンジ (PC) メッセージのみを送ります。

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
STS を含むスタイルと同じ		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

**Note:** 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは 0 ~ 127 までの数値で設定されています。

MIDIプリセット(MIDI Preset)

		Default	Master Kbd	Player	Tablet
MIDI IN Channel	1	Ply Tr 1	Global	Ply Tr 1	-
	2	Ply Tr 2	Control	Ply Tr 2	-
	3	Ply Tr 3	-	Ply Tr 3	-
	4	Ply Tr 4	-	Ply Tr 4	-
	5	Ply Tr 5	-	Ply Tr 5	-
	6	Ply Tr 6	-	Ply Tr 6	-
	7	Ply Tr 7	-	Ply Tr 7	-
	8	Ply Tr 8	-	Ply Tr 8	-
	9	Ply Tr 9	-	Ply Tr 9	-
	10	Ply Tr 10	-	Ply Tr 10	-
	11	Ply Tr 11	-	Ply Tr 11	-
	12	Ply Tr 12	-	Ply Tr 12	-
	13	Ply Tr 13	-	Ply Tr 13	-
	14	Ply Tr 14	-	Ply Tr 14	-
	15	Ply Tr 15	-	Ply Tr 15	-
	16	Ply Tr 16	-	Ply Tr 16	Control
MIDI OUT Channel	1	Upper 1	Upper 1	Ply Tr 1	-
	2	Upper 2	Upper 2	Ply Tr 2	-
	3	Upper 3	Upper 3	Ply Tr 3	-
	4	Lower	Lower	Ply Tr 4	-
	5	-	-	Ply Tr 5	-
	6	-	-	Ply Tr 6	-
	7	-	-	Ply Tr 7	-
	8	-	-	Ply Tr 8	-
	9	-	-	Ply Tr 9	-
	10	-	-	Ply Tr 10	-
	11	-	-	Ply Tr 11	-
	12	-	-	Ply Tr 12	-
	13	-	-	Ply Tr 13	-
	14	-	-	Ply Tr 14	-
	15	-	-	Ply Tr 15	-
	16	-	-	Ply Tr 16	Control
MIDI IN Oct. Trp.		On	On	On	Off
MIDI IN Track Mute		-	On	-	Off

# コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール

本機とコンピューターとの間でMIDIデータを転送するときに、**USB-DEVICE**端子を使用することができます（この機能は、**MIDI Over USB**と呼ばれます）。

## 本機をコンピューターに接続する

本機をコンピューターに接続する前に、**KORG USB-MIDI Driver**をインストールしてください。ご使用のコンピューターが以下の“**KORG USB-MIDI Driver**のシステム要件”に示す要件を満たしていることを確認してください。

## KORG USB-MIDI Driverのシステム要件

### Windows

コンピューター: **Microsoft Windows XP、Vista、Windows 7、8**の要件を満たす、**USB**ポート搭載のコンピューター。

オペレーティング・システム: **Microsoft Windows XP Home Edition / Professional / x64 Edition、Windows Vista、Windows 7、8**。

### Mac

コンピューター: **Mac OS X**の要件を満たす、**USB**ポート搭載の**Apple Mac**。

オペレーティング・システム: **Mac OS X**バージョン**10.5.8**以降。

## 使用前のご注意

本製品のソフトウェアの著作権は、すべて（株）コルグが所有しています。本製品のソフトウェアの使用許諾契約が別途に付属されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこの使用許諾契約をお読みください。ソフトウェアをインストールすると、この契約にご同意いただいたことになります。

## Windows:コルグ USB-MIDI ドライバーをインストールする

本機とコンピューターを**USB**ケーブルで接続する際は、コンピューターにコルグ**USB-MIDI**ドライバーをインストールしてから行ってください。

1. 本機の付属ディスクをお使いのWindows PCのディスク・ドライブに挿入します。
2. DVD-ROM\USB-MIDI Driver\Win - KORG USB-MIDI Driver v.n.nn\フォルダを開き、“KORG USB-MIDI Driver Tools Setup v.n.nn.exe”をダブルクリックしてインストーラーを起動させます（“n.nn”はバージョン・ナンバーです）。
3. 表示される指示に従って作業を進めます。最後にツールがインストールされます。
4. インストールが完了したら、本機の**USB-DEVICE**端子とお使いのWindows PCを**USB**ケーブルで接続します。この時、オート・インストーラーが起動します。
5. **USB-MIDI**ドライバーのインストールが終了すると、本機はコンピューターと**USB**経由で**MIDI**信号のやり取りが行えるようになります。

ツールとマニュアルは **PC** のスタート・メニューからアクセスできます。

### ドライバーのポート

インストールが完了すると、その他の**MIDI**デバイスの中の**MIDI**アプリケーション（シーケンサーなど）に以下のポートが表示されます。

**Pa300 KEYBOARD:** コンピューター上で動作している**MIDI**アプリケーションへ向けた本機からの**MIDI**メッセージ（キーボードおよびコントローラーのデータ）を受信できます。

**Pa300 SOUND:** コンピューター上で動作している**MIDI**アプリケーションからの**MIDI**メッセージを本機の内部音源に送信できます。

## Mac OS X:コルグUSB-MIDI ドライバーをインストールする

1. 本機の付属ディスクをお使いのMacのディスク・ドライブに挿入します。
2. ディスクの内容が自動的に開かなかった場合は、ディスクのアイコンをダブルクリックしてフォルダを開きます。
3. USB-MIDI Driver/Mac - KORG USB-MIDI Driver v.n.nn/フォルダを開き、“KORG USB-MIDI Driver v.n.n.n.dmg”をダブルクリックして仮想ドライブを開きます（“n.n.n”はバージョン・ナンバーです）。
4. “KORG USB-MIDI Driver.pkg”をダブルクリックしてインストーラーを起動させます。
5. 表示される指示に従って作業を進めます。
6. インストールが完了したら、仮想ドライブを取り出してから、本機のUSB-DEVICE端子とお使いのMacをUSBケーブルで接続します。

### ドライバーのポート

インストールが完了すると、その他のMIDIデバイスの中のMIDIアプリケーション（シーケンサーなど）に以下のポートが表示されます。

**Pa300 KEYBOARD:** Mac上で動作しているMIDIアプリケーションへ向けた本機からのMIDIメッセージ（キーボードおよびコントローラーのデータ）を受信できます。

**Pa300 SOUND:** Mac上で動作しているMIDIアプリケーションからのMIDIメッセージを本機の内部音源に送信できます。



# ショートカット

## SHIFT キー・ショートカット

**SHIFT** キーを押しながら、パネルのキーを押すことで、さまざまなページやダイアログ・ボックスへ移動することができます。以下はショートカットのリストです。

Shift キー +	機能
<b>各モード</b>	
<b>VALUE</b> ダイアル	テンポの設定
スクロール・アロー、または <b>UP/DOWN</b>	ソングまたはソングブックのエントリーのリストをアルファベット順の次か前の先頭に移動。 <b>Media</b> モードでも同等の動き
<b>Song Play</b>	<b>Global</b> モード > <b>Mode Preferences: Song &amp; Seq</b> ページへ移動
<b>Sequencer</b>	<b>Global</b> モード > <b>Mode Preferences: Song &amp; Seq</b> ページへ移動
<b>GLOBAL</b>	<b>Global</b> モード > <b>MIDI: General Controls</b> ページへ移動。
<b>MEDIA</b>	<b>Media</b> モード > <b>Mode Preferences: Media</b> ページへ移動
<b>START/STOP</b>	パニック・キー
<b>Style Play</b>	<b>Global</b> モード > <b>Mode Preferences: Style</b> ページへ移動。
<b>Accomp.</b>	
<b>Memory</b>	
<b>Syncho</b>	<b>Global</b> モード > <b>MIDI: General Controls</b> ページの <b>Clock Source</b> パラメーターを選択。
<b>Tempo +/-</b>	選択しているトラックと同タイプのすべてのトラックのボリュームを比例調整します。
<b>Tempo Lock</b>	<b>Global</b> モード > <b>General Controls: Lock</b> ページへ移動。
<b>Metro</b>	<b>Global</b> モードの > <b>General Controls: Basic</b> ページへ移動。
<b>SongBook</b>	<b>SongBook</b> モード > <b>Custom List</b> ページへ移動。
<b>Upper Octave</b> (両方押す)	<b>Mixer/Tuning: Tuning</b> ページへ移動。
<b>Transpose</b> (両方押す)	<b>Global</b> モード > <b>Tuning: Transpose Control</b> ページへ移動。
<b>Style Play モード</b>	
<b>Variation</b>	<b>Style Play</b> モード > <b>Style Controls : Drum/Fill</b> ページへ移動。
<b>Ensemble</b>	<b>Style Play</b> モード > <b>Keyboard/Ensemble :</b> <b>Ensemble</b> ページへ移動。
<b>Pad</b> (いずれか)	<b>Style Play</b> モード > <b>Pad/Assignable Switches :</b> <b>Pad</b> ページへ移動。
<b>Style Record モード</b>	
<b>Tempo +/-</b>	<b>Sound/Expression</b> ページ表示時、エクスプレッション・レベルを調整。
<b>JukeBox</b>	
<b>&gt;&gt;</b>	ジュークボックス・リストの次の曲を演奏。
<b>&lt;&lt;</b>	ジュークボックス・リストの前の曲を演奏。
<b>Lyric</b>	
<b>ディスプレイ</b>	テキスト・ファイルをロード

## キーの長押しによるショートカット

パネルのキーを約**1**秒間押したままにすると、さまざまなページやダイアログ・ボックスへ移動することができます。以下はショートカットのリストです。

キー	機能
<b>各モード</b>	
<b>Global</b>	タッチ・パネル・キャリブレーションの画面を開きます。
<b>Split</b>	スプリット・ポイント・ダイアログ・ボックスを開く。鍵盤を押すと、新たにスプリット・ポイントが設定される。
<b>My Setting</b>	「Write My Setting」画面を開く。
<b>Performance</b>	「Write Performance」画面を開く。
<b>SongBook</b>	新たにソング・ブック・エントリーを作成し、 <b>and</b> 「Write Song」画面（ソングブックの外側をタッチしたときのみ）を開きます。
<b>Style Play mode</b>	
<b>Style</b>	「Write Current Style Settings」画面を開きます。
<b>STS</b>	「Write STS」画面を開きます。

## 他のショートカット

他にも、**SHIFT** キーを使用しないショートカットもあります。

<b>Style Play モード</b>	
<b>Tempo +/-</b> (両方)	オリジナル・テンポに戻る。
<b>Transpose #/b</b> (両方)	マスター・トランスポーズを <b>0</b> に設定する。
<b>Upper Octave +/-</b> (両方)	アッパー・オクターブをオリジナルに設定する。

# トラブル・シューティング

問題	対応	Page
一般的な問題		
電源が入らない	次の項目を確認してください。・電源コードがコンセントに接続されていますか？・電源コードが <b>AC</b> 電源端子に接続されていますか？・本機が破損していませんか？・電源には問題がありませんか？	
	<b>POWER LED</b> が点灯していますか？	
	それでも電源が入らない場合は、コルグ・サービス・センターへ連絡してください。	
音が出ない	本機の <b>MASTER VOLUME</b> ノブの設定が「0」になっていませんか？	12
	<b>PHONES/AUDIO OUT</b> 端子にプラグを接続していませんか？プラグを抜いてください。	
	アンプまたはミキサーへの接続をチェックしてください。	
	アンプ・システムのすべての機器の電源が入っていますか？	
	<b>Local Control On</b> パラメーターが、オフになっていませんか？オンにしてください。	145
	<b>Attack</b> パラメーターの値が高すぎませんか？低い値に設定し、音が早く立ち上がるようにしてください。	86, 93
	<b>Volume</b> パラメーターの値が、低すぎませんか？高い値に設定してください。	
低いノートが出力できない	<b>SPLIT</b> キーが点灯していると、キーボード・トラックはロー（低音、スプリット・ポイント以下）とアップ（高音、スプリット・ポイント以上）に分割されています。ロー・トラックにミュートが掛かっているかもしれませんか？ミュートを解除してください。	
サウンドが違っている	ユーザー・バンクにエディットされたデータが入っていませんか？ソング、またはスタイルに適したデータをロードしてください。	156
	ユーザー・ドラム・キットのデータを置き換えませんでしたか？適切なドラム・キットをロードしてください。	156
	スタイル、あるいはパフォーマンスを置き換えませんでしたか？適切なデータ（スタイル、あるいはパフォーマンス）をロードしてください。	156
サウンドが止まらない	ダンパー・スイッチの極性のパラメーターを正しく設定していることを確認してください。	141
選択したスタイル、ソングがスタートしない	<b>Clock Source</b> パラメーターの設定が、“ <b>Internal</b> ”になっていることを確認してください。コンピューターなどのクロックを使用する場合は、“ <b>MIDI Clock</b> ”パラメーターを <b>USB</b> に設定する必要があります。また、コンピューター上のシーケンサー・ソフトなどが <b>MIDI</b> クロック・データを送信することを確認する必要があります。	144
<b>MIDI</b> 信号に反応しない	<b>USB</b> ケーブルを正しく接続していることを確認してください。	260
	外部機器からのデータが、本機で設定した <b>MIDI</b> 受信チャンネルを介して、送られていることを確認してください。	146
	本機の <b>MIDI IN</b> フィルターが <b>MIDI</b> メッセージの受信を妨害していないことを確認してください。	147
パーカッション楽器のサウンドが正しく演奏されない	ドラム・トラックが <b>Drum</b> モードに設定されていて、外部機器がトランスポートしていないことを確認してください。	91, 125
パーカッション楽器でクリック音が出る	これはサウンドの一部で、故障ではありません。	
パフォーマンス、スタイル、 <b>STS</b> を選択後、バックグラウンド・ノイズが聞こえる	選択したパフォーマンス、スタイル、または <b>STS</b> で、古いレコード盤の雑音をシミュレーションしたエフェクト “ <b>17: St. Analog Record</b> ” が選択されています。	
メディア関連の問題		
デバイスをフォーマットできない	<b>USB</b> ケーブルが正しく接続されていますか？	
	<b>USB</b> デバイスの電源が適切に供給されていますか？	
	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスの書き込み保護タブが保護の位置にありますか？	
デバイスにデータを保存できない	デバイスがフォーマットされていますか？	165
	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスの書き込み保護タブが保護の位置にありますか？	
デバイスからデータをロードできない	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスに記録しているデータに本機との互換性がありますか？	152
“Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media” というメッセージが画面に表示される	ショートが原因で <b>USB</b> デバイスが故障していることが考えられます。この <b>USB</b> デバイスは使用できません。これにより本機が損傷することはありませんが、このデバイスを取り外すことをお勧めします。	

## 仕様

製品名	Pa300
鍵盤	61 鍵 ペロシティ付き
サウンド	ファクトリー・エリア : 950 以上 (ステレオ・ピアノと and GM2 互換のサウンドを含む)、64 ドラム・キット
	ユーザー・エリア : 256 サウンド、128 ドラム・キット
	音源 : 128 ボイス・レゾナンス付きフィルター
	エディット可能なサウンドとドラムキット
サンプリング	KORG、WAV、AIFF、SoundFont フォーマットのロード / インポート WAV、AIFF フォーマットのエクスポート エディット、タイム・スライス PCM ユーザー・メモリー : 32 MB
エフェクト&イコライザー	4 ステレオ・マスター・エフェクト / 125 エフェクト・タイプ
	各トラックごとに 3 バンド・イコライザー
	マスター 4 バンド・パラメトリック・イコライザー、ファイナル・リミッター
コントローラー	ジョイスティック
スタイル	ファクトリー・エリア : 310 以上のプリロード・スタイル 310 以上 ユーザー・エリア : フェバリットとユーザー・バンクを含む使用可能な 1040 のスタイル 8 スタイル・トラック、スタイルごとの 4 シングル・タッチ・セッティング (STS) と 1 スタイル・セッティング、4 パッド
	スタイル・コントロール : 3 イントロ、4 バリエーション、1 ブレイク、3 エンディング、オート・フィル (4 フィル)、シンクロ・スタート / ストップ、タップ・テンポ / リセット、マニュアル・ベース、ベース・インバージョン、メモリー、アカンパニメント オン / オフ、スネア&キック・デスティネーション
	ギター・トラック・モード x2、パラレルおよび固定ノート・トランスポーズ・テーブル
パフォーマンス / STS	240 パフォーマンス
	STS: リアルタイム・トラックを記憶
	最大 4 つのスタイル、最大 4 つのソングブック・エントリー
	「My Setting」機能
リアルタイム・トラック	4 キーボード・トラック (アッパー 1、2、3、ローワー)
パッド	4 パッド・トラック + STOP キー
	ステップ入力によるスタイル録音、トラック・エディットおよびイベント・エディット機能
ソング・プレイ	ソング・セレクト、スタート / ストップ、ホーム、巻き戻し、早送り
	シーケンサー・プレーヤー (フォーマット 0 と 1 の SMF、MP3 をサポート)
	歌詞 (CDG に互換)、スコア
ディスプレイ	5 インチ・カラー・タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス (480 x 272)

製品名	Pa300
シーケンサー	クイック録音 (バックিং・シーケンス)、マルチトラックまたはステップ録音機能。 16 トラック、100,000 イベント、SMF 対応のフル機能を備えたシーケンサー
ソングブック	エディット可能なミュージック・データーベーススタイル、SMF、カラオケ、MP3 を自動選択可能な Style Play モードと Song Play モード ユーザー定義可能なカスタム・リスト、フィルタリングと曲順設定オプション
検索	スタイル、ソング、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、歌詞テキスト
互換性	i シリーズ : スタイル (いくつかの調整が必要)、Pa シリーズ : スタイル、パフォーマンス、サウンド、ソング、ソングブック、パッド
コントロール	MASTER VOLUME、BALANCE、EMSEMBLE、UPPER OCTAVE、TRANSPOSE、PERFORMANCE、STS リアルタイム・コントローラー : ジョイスティック (ピッチ+モジュレーション)、TEMPO +/-、TEMPO LOCK、DIAL、SERCH、SHIFT、SPLIT
接続	コントロール・インプット : アサインابل・ペダル / フット・スイッチ (ダンパー)
	HEADPHONE/AUDIO OUT : アンバランス・ステレオ・プラグ
	USB デバイスポートを使用して USB 経由での MIDI、8 ユーザー定義可能な MIDI 設定
USB	USB-MIDI インターフェイス
	1 デバイス (リア・パネル)
	1 ホスト (リア・パネル)
	2.0 Hi Speed 対応
マスストレージ / ディスク	USB
アンプ / スピーカー・システム	アンプ : 13W x 2
	スピーカー : 100 mm x 2 ダブル・コーン・スピーカー、バスレフ型
電源	AC アダプター DC 15V 消費電力 : 18 W
外形寸法 (W x D x H) 譜面台除く	1,030 x 378.3 x 127 mm
質量	8.35 kg
付属品	クイック・ガイド、AC アダプター、譜面台、アクセサリ・ディスク
オプション	コルグ EXP-2、コルグ XVP-10、VOX V860
	コルグ DS-1H (ハーフ・ペダル対応)
	コルグ PS-1、PS-3

仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

## MIDI インプリメンテーション・チャート

KORG Pa300  
OS Version 2.0 - January 15, 2016

ファンクション...		送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源ON時	1-16	1-16	記憶される
	設定可能	1-16	1-16	
モード	電源ON時		3	
	メッセージ	X	X	
	代用	*****		
ノート ナンバー:		0-127	0-127	
	音域	*****	0-127	
ベロシティ	ノート・オン	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	
	ノート・オフ	O 8n, V=0-127	O 8n, V=0-127	
アフタータッチ	キー別	O	O	プレーヤー・データのみ *1
	チャンネル別	O	O	プレーヤー・データのみ *1
ピッチベンド		O	O	
コントロール・ チェンジ	0, 32	O	O	バンク・セレクト (MSB, LSB) *1
	1, 2	O	O	モジュレーション *1
	6	O	O	データ・エントリーMSB *1
	38	O	O	データ・エントリーLSB *1
	7, 11	O	O	ボリューム, エクスプレッション *1
	10, 91, 93	O	O	パンポット, A/B マスターFXセンド *1
	64, 66, 67	O	O	ダンパー, ソステヌート, ソフト *1
	65, 5	O	O	ポルタメントOn/Off, ポルタメント・タイム *1
	71, 72, 73	O	O	ハーモニー・コンテンツ, EGタイム(リリース, アタック) *1
	74, 75	O	O	ブライトネス, ディケイ・タイム *1
	76, 77, 78	O	O	ビブラート・レート, デプス, ディレイ *1
	80, 81	O	O	サウンド・コントロール(1,2) *2
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *1, 2
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB) *1, 3
	120, 121	X	O	オール・サウンド・オフ, リセット・コントローラー *1
プログラム・ チェンジ		O 0-127	O 0-127	*1
	設定可能範囲	*****	0-127	
エクスクルーシブ		O	O	*4
コモン	:ソング・ポジション	X	X	
	:ソング・セレクト	X	X	
	:チューン	X	X	
リアルタイム	クロック	O	O	*5
	コマンド	O	O	*5
その他	:ローカル ON/OFF	X	X	
	:オール・ノート・オフ	X	O (123-124)	
	:アクティブ・センシング	O	O	
	:リセット	X	X	
Notes		*1: Global モードで MIDI フィルターの In/Out をオフに設定したときに送受信。 *2: サウンド・パラメーター, ソングブック・エントリーの選択, ドラム・キットの設定。 *3: LSB, MSB = 00, 00: ピッチ・ベンド・レンジ = 01, 00: ファイン・チューン = 02, 00: コース・チューン。 *4: インクワイアリー, マスター・ボリューム・メッセージ, エフェクト設定, クォーター・トーンの設定を含む。GM モード・オン。 *5: Global モードの Clock Send パラメーターをオンに設定したときにのみ送信。		

モード 1: オムニ・オン, ポリ  
モード 3: オムニ・オフ, ポリモード 2: オムニ・オン, モノ  
モード 4: オムニ・オフ, モノO: あり  
X: なし







# KORG

株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

URL: <http://www.korg.com/>

© 2016 KORG Italy INC.