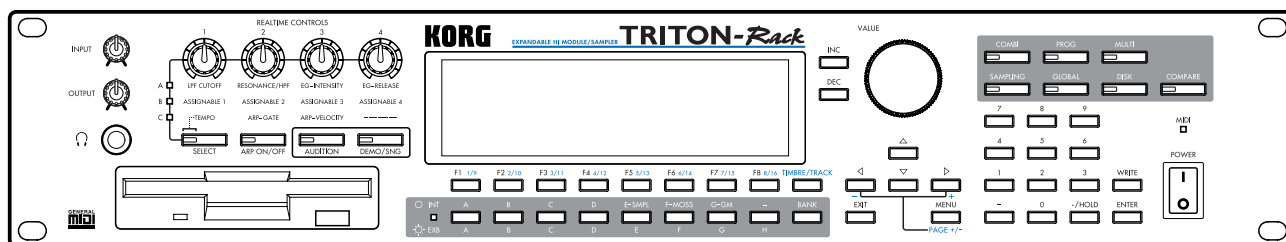


TRITON-Rack

EXPANDABLE HI MODULE/SAMPLER

Parameter Guide



取扱説明書について

本誌「Parameter Guide」は、TRITON-Rackのパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのページ、タブごとに説明しています。その他、エフェクト効果の説明やパラメータの設定法、設定時の留意点等を、エフェクトごとに説明しています。

わからないパラメータが表示されたときや、機能についてさらに詳しく知りたいときにご覧ください。

取扱説明書の表記

取扱説明書の省略名 BG、PG、VNL

TRITON-Rackの付属取扱説明書の各名称を次のように省略して表しています。

BG: Basic Guide (ベーシック・ガイド)

PG: Parameter Guide (パラメーター・ガイド)

VNL: Voice Name List (ボイス・ネーム・リスト)

スイッチやノブ類の表記 []

TRITON-Rackのパネル上のキーやダイヤル、ノブ類は [] で囲んで表しています。また、ボタン、タブ等はLCD画面上のオブジェクトを表しています。

LCD画面中のパラメーターの表記 “ ”

LCDに表示されるパラメーターは “ ” で囲んで表しています。

太字の表記

パラメーターの値は太字で表しています。

また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

操作 ...

操作の手順を ... で表しています。

「P」、BG P、

順番に、参照するパラメーター・ガイド、ベーシック・ガイドのページ、パラメーター・ナンバーを表しています。

マーク     

これらのマークは、順番に、使用上の注意、アドバイス、MIDIに関する説明、オルタネート・モジュレーションのソースに選ぶことができるパラメーター、エフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースに選ぶことができるパラメーター、BPM/MIDI Sync機能が使用できるパラメーターを表しています。

プログラム、コンビネーション、マルチと

Program、Combination、Multi

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

ディスプレイ表示

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

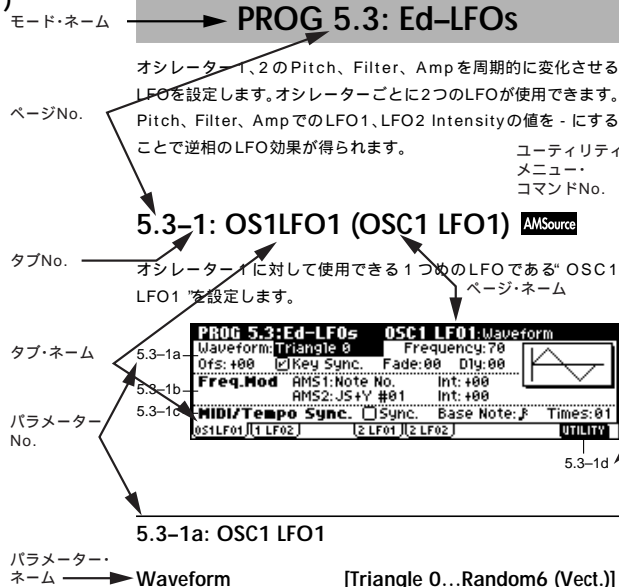
MIDIに関する表記

CC#はControl Change Number(コントロール・チェンジ・ナンバー)を略して表しています。

MIDIメッセージに関する [] 内の数字は、すべて16進数で表しています。

「Parameter Guide」の見方

(例)



5.3-1d: UTILITY

ユーティリティ・メニュー・コマンド・ネーム



「Write Program」(1.1-1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Swap LFO 1&2

LFO1、2の設定を入れ替えます。LFO1のFreq.Mod(5.3-1b)の「AMS1(Freq. AMS1)」/「AMS2(Freq. AMS2)」でLFO2を選択している場合は、LFO1、2の入れ替え後、LFO2ではその設定が無効になります。OSC1 LFO1、OSC1 LFO2ページより選んだ場合、OSC1のLFO1、LFO2を入れ替えます。






「Swap LFO 1&2」を選択し、ダイアログを表示します。





実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

5.3-2: OS1LFO2 (OSC1 LFO2)

目次

| | |
|----------------------------|-----|
| 取扱説明書について | iii |
| 取扱説明書の表記 | iii |
| 「Parameter Guide」の見方 | iii |

| | |
|--|----------|
| 1. Program モード | 1 |
| PROG PAGE MENU | 1 |
| PROG 1.1: Play | 2 |
| 1.1-1: Program | 2 |
| 1.1-2: P.Edit (Performance Editor) | 3 |
| 1.1-3: Arp (Arp. Play) | 5 |
| PROG 2.1: Ed-Basic | 5 |
| 2.1-1: Basic (Prog Basic) | 5 |
| 2.1-2: OSC1 | 7 |
| 2.1-3: OSC2 | 9 |
| 2.1-4: V.Zone (Velocity Zone) | 9 |
| 2.1-5: Audit. (Audition) | 9 |
| PROG 2.2: Ed-Ctrl | 10 |
| 2.2-1: Ctrls (Controls) | 10 |
| PROG 2.3: Ed-OSC | 10 |
| PROG 3.1: Ed-Pitch | 11 |
| 3.1-1: OSC1 | 11 |
| 3.1-2: OS1lfo (OSC1 LFO) | 12 |
| 3.1-3: OSC2 | 12 |
| 3.1-4: OS2lfo (OSC2 LFO) | 12 |
| 3.1-5: EG (Pitch EG)  | 13 |
| PROG 4.1: Ed-Filter1 | 14 |
| 4.1-1: Basic | 14 |
| 4.1-2: Mod.1 (Filter1 Modulation1) | 15 |
| 4.1-3: Mod.2 (Filter1 Modulation2) | 16 |
| 4.1-4: lfoMod (LFO Modulation) | 17 |
| 4.1-5: EG (Filter1 EG)  | 17 |
| PROG 4.2: Ed-Filter2 | 19 |
| 4.2-1: Basic | 19 |
| 4.2-2: Mod.1 (Filter2 Modulation1) | 19 |
| 4.2-3: Mod.2 (Filter2 Modulation2) | 19 |
| 4.2-4: lfoMod (LFO Modulation) | 19 |
| 4.2-5: EG (Filter2 EG)  | 19 |
| PROG 5.1: Ed-Amp1 | 19 |
| 5.1-1: Lvl/Pan (Level/Pan) | 19 |
| 5.1-2: Mod. (Amp1 Modulation) | 20 |
| 5.1-3: EG (Amp1 EG)  | 21 |
| PROG 5.1: Ed-Amp | 22 |
| PROG 5.2: Ed-Amp2 | 22 |
| 5.2-1: Lvl/Pan (Level/Pan) | 22 |
| 5.2-2: Mod. (Amp2 Modulation) | 22 |
| 5.2-3: EG (Amp2 EG)  | 22 |
| PROG 5.2: Ed-EGs | 22 |

| | |
|--|-----------|
| PROG 5.3: Ed-LFOs | 23 |
| 5.3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)  | 23 |
| 5.3-2: OS1LFO2 (OSC1 LFO2)  | 24 |
| 5.3-3: OS2LFO1 (OSC2 LFO1)  | 24 |
| 5.3-4: OS2LFO2 (OSC2 LFO2)  | 24 |
| PROG 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator) | 24 |
| 6.1-1: Setup (Arpeg. Setup) | 24 |
| 6.1-2: Zone (Scan Zone) | 26 |
| PROG 7.1-1: Ed-BUS | 26 |
| 7.1-1: BUS | 26 |
| 7.1-2: Route (Routing) | 27 |
| PROG 7.2: Ed-InsertFX | 28 |
| 7.2-1: Setup | 28 |
| 7.2-2: IFX 1 | 28 |
| 7.2-3: IFX 2 | 28 |
| 7.2-4: IFX 3 | 28 |
| 7.2-5: IFX 4 | 28 |
| 7.2-6: IFX 5 | 28 |
| 7.2-7: Routing | 29 |
| PROG 7.3: Ed-MasterFX | 29 |
| 7.3-1: Setup | 29 |
| 7.3-2: MFX 1 | 30 |
| 7.3-3: MFX 2 | 30 |
| 7.3-4: MEQ (Master EQ) | 30 |
| 2. Combination モード | 31 |
| COMBI PAGE MENU | 31 |
| COMBI 1.1: Play | 31 |
| 1.1-1: Combi (Combination) | 31 |
| 1.1-2: Prog (Timbre Program) | 32 |
| 1.1-3: Mix (Mixer) | 34 |
| 1.1-4: Arp. A (Arpeggio Play A) | 34 |
| 1.1-5: Arp. B (Arpeggio Play B) | 34 |
| COMBI 2.1: Ed-Prog/Mixer | 35 |
| 2.1-1: Prog (Timbre Program) | 35 |
| 2.1-2: Mix (Mixer) | 35 |
| COMBI 2.2: Ed-Ctrl | 36 |
| 2.2-1: Ctrls (Controls) | 36 |
| COMBI 2.3: Ed-MOSS | 36 |
| COMBI 3.1: Ed-Param1 | 36 |
| 3.1-1: MIDI | 36 |
| 3.1-2: OSC | 37 |
| 3.1-3: Pitch | 37 |
| COMBI 3.2: Ed-Param2 | 38 |
| 3.2-1: Other | 38 |
| COMBI 3.3: Ed-Key Zone | 39 |
| 3.3-1: Key (Key Zone) | 39 |
| 3.3-2: Slope (Key Slope) | 39 |
| 3.3-3: Review | 39 |

| | |
|---|-----------|
| COMBI 3.4: Ed-Vel Zone (Velocity Zone) | 40 |
| 3.4-1: Vel (Velocity Zone) | 40 |
| 3.4-2: Slope (Velocity Slope) | 40 |
| 3.4-3: Review | 40 |
| COMBI 4.1: Ed-MIDI Filter1 | 41 |
| 4.1-1: MIDI 1-1 (MIDI Filter 1-1) | 41 |
| 4.1-2: MIDI 1-2 (MIDI Filter 1-2) | 41 |
| COMBI 4.2: Ed-MIDI Filter2 | 41 |
| 4.2-1: MIDI 2-1 (MIDI Filter 2-1) | 41 |
| 4.2-2: MIDI 2-2 (MIDI Filter 2-2) | 42 |
| COMBI 4.3: Ed-MIDI Filter3 | 42 |
| 4.3-1: MIDI 3-1 (MIDI Filter 3-1) | 42 |
| 4.3-2: MIDI 3-2 (MIDI Filter 3-2) | 42 |
| COMBI 4.4: Ed-MIDI Filter4 | 42 |
| 4.4-1: MIDI 4-1 (MIDI Filter 4-1) | 42 |
| 4.4-2: MIDI 4-2 (MIDI Filter 4-2) | 43 |
| COMBI 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator) | 43 |
| 6.1-1: Setup | 43 |
| 6.1-2: Arp. A (Arpeggiator A) | 44 |
| 6.1-3: Arp. B (Arpeggiator B) | 44 |
| 6.1-4: Zone (Scan Zone) | 45 |
| COMBI 7.1: Ed-BUS | 45 |
| 7.1-1: BUS | 45 |
| 7.1-2: Route (Routing) | 46 |
| COMBI 7.2: Ed-InsertFX | 46 |
| 7.2-1: Setup | 46 |
| 7.2-2: IFX 1 | 47 |
| 7.2-3: IFX 2 | 47 |
| 7.2-4: IFX 3 | 47 |
| 7.2-5: IFX 4 | 47 |
| 7.2-6: IFX 5 | 47 |
| 7.2-7: Route (Routing) | 47 |
| COMBI 7.3: Ed-MasterFX | 47 |
| 7.3-1: Setup | 47 |
| 7.3-2: MFX1 (Master Effect1) | 48 |
| 7.3-3: MFX2 (Master Effect2) | 48 |
| 7.3-4: MEQ (Master EQ) | 48 |
| 3. Multi モード | 49 |
| MULTI PAGE MENU | 49 |
| MULTI 1.1: Play | 50 |
| 1.1-1: Multi | 50 |
| 1.1-2: Prog..8 (Track Program T01...08) | 51 |
| 1.1-3: Prog..16 (Track Program T09...16) | 51 |
| 1.1-4: Mix..8 (Mixer T01...08) | 52 |
| 1.1-5: Mix..16 (Mixer T09...16) | 52 |
| MULTI 2.2: Controller | 53 |
| 2.2-1: Ctrlrs (Controllers) | 53 |
| MULTI 2.3: MOSS | 54 |
| 2.3-1: MOS..8 (MOSS T01-08) | 54 |
| 2.3-2: MOS..16 (MOSS T09-16) | 54 |

| | |
|--|-----------|
| MULTI 3.1: Param1 (Parameter1) | 54 |
| 3.1-1: MIDI..8 (MIDI T01-08) | 54 |
| 3.1-2: MIDI..16 (MIDI T09-16) | 54 |
| 3.1-3: OSC..8 (OSC T01-08) | 54 |
| 3.1-4: OSC..16 (OSC T09-16) | 54 |
| 3.1-5: Ptch..8 (Pitch T01-08) | 55 |
| 3.1-6: Ptch..16 (Pitch T09-16) | 55 |
| MULTI 3.2: Param2 (Parameter2) | 56 |
| 3.2-1: Othr..8 (Other T01-08) | 56 |
| 3.2-2: Othr..16 (Other T09-16) | 56 |
| MULTI 3.3: Key Zone | 56 |
| 3.3-1: Key..8 (Key Zone T01-08) | 56 |
| 3.3-2: Key..16 (Key Zone T09-16) | 56 |
| 3.3-3: Slp..8 (Key Slope T01-08) | 57 |
| 3.3-4: Slp..16 (Key Slope T09-16) | 57 |
| 3.3-5: Review | 57 |
| MULTI 3.4: Vel Zone (Velocity Zone) | 57 |
| 3.4-1: Vel..8 (Velocity Zone T01-08) | 57 |
| 3.4-2: Vel..16 (Velocity Zone T09-16) | 57 |
| 3.4-3: Slp..8 (Velocity Slope T01-08) | 57 |
| 3.4-4: Slp..16 (Velocity Slope T09-16) | 57 |
| 3.4-5: Review | 58 |
| MULTI 4.1: MIDI Filter1 | 58 |
| 4.1-1: M1-1..8 (MIDI Filter1-1 T01-08) | 58 |
| 4.1-2: 1-1..16 (MIDI Filter1-1 T09-16) | 58 |
| 4.1-3: 1-2..8 (MIDI Filter1-2 T01-08) | 59 |
| 4.1-4: 1-2..16 (MIDI Filter1-2 T09-16) | 59 |
| MULTI 4.2: MIDI Filter2 | 59 |
| 4.2-1: M2-1..8 (MIDI Filter2-1 T01-08) | 59 |
| 4.2-2: 2-1..16 (MIDI Filter2-1 T09-16) | 59 |
| 4.2-3: 2-2..8 (MIDI Filter2-2 T01-08) | 59 |
| 4.2-4: 2-2..16 (MIDI Filter2-2 T09-16) | 59 |
| MULTI 4.3: MIDI Filter3 | 60 |
| 4.3-1: M3-1..8 (MIDI Filter3-1 T01-08) | 60 |
| 4.3-2: 3-1..16 (MIDI Filter3-1 T09-16) | 60 |
| 4.3-3: 3-2..8 (MIDI Filter3-2 T01-08) | 60 |
| 4.3-4: 3-2..16 (MIDI Filter3-2 T09-16) | 60 |
| MULTI 4.4: MIDI Filter4 | 60 |
| 4.4-1: M4-1..8 (MIDI Filter4-1 T01-08) | 60 |
| 4.4-2: 4-1..16 (MIDI Filter4-1 T09-16) | 60 |
| 4.4-3: 4-2..8 (MIDI Filter4-2 T01-08) | 60 |
| 4.4-4: 4-2..16 (MIDI Filter4-2 T09-16) | 60 |
| MULTI 5.1: RPPR | 61 |
| 5.1-1: Pattern | 61 |
| 5.1-2: RPPR (RPPR Setup) | 64 |
| MULTI 6.1: Arp. (Arpeggiator) | 67 |
| 6.1-1: Set..8 (Setup T01-08) | 67 |
| 6.1-2: Set..16 (Setup T09-16) | 67 |
| 6.1-3: Arp. A (Arpeggiator A) | 68 |
| 6.1-4: Arp. B (Arpeggiator B) | 68 |
| 6.1-5: Zone (Scan Zone) | 68 |

| | | | |
|---|------------|--|------------|
| MULTI 7.1: BUS | 69 | 1.1-1: Basic | 107 |
| 7.1-1: BUS..8 (BUS T01-08) | 69 | 1.1-2: Pref. (System Preference) | 109 |
| 7.1-2: BUS..16 (BUS T09-16) | 69 | 1.1-3: AudioIn (Audio In) | 110 |
| 7.1-3: Route (Routing) | 69 | GLOBAL 2.1: MIDI | 111 |
| MULTI 7.2: Insert FX | 70 | 2.1-1: MIDI | 111 |
| 7.2-1: Setup | 70 | GLOBAL 3.1: User Scale | 114 |
| 7.2-2: IFX1 | 70 | 3.1-1: Octave | 114 |
| 7.2-3: IFX2 | 70 | 3.1-2: All Notes | 115 |
| 7.2-4: IFX3 | 70 | GLOBAL 4.1: Category Name | 115 |
| 7.2-5: IFX4 | 70 | 4.1-1: P.O..7 (Prog.00-07) | 115 |
| 7.2-6: IFX5 | 70 | 4.1-2: P.8..15 (Prog.08-15) | 115 |
| 7.2-7: Route (Routing) | 70 | 4.1-3: C.O..7 (Comb.00-07) | 115 |
| MULTI 7.3: Master FX | 71 | 4.1-4: C.8..15 (Comb.08-15) | 115 |
| 7.3-1: Setup | 71 | GLOBAL 5.1: DKit (Drum Kit) | 116 |
| 7.3-2: MFX1 | 71 | 5.1-1: High (High Sample) | 116 |
| 7.3-3: MFX2 | 71 | 5.1-2: Low (Low Sample) | 118 |
| 7.3-4: Master EQ | 72 | 5.1-3: Voice (Voice/Mixer) | 119 |
| 4. Sampling モード | 73 | GLOBAL 6.1: Arp.Pattern | 119 |
| SMPL PAGE MENU | 74 | 6.1-1: Setup | 120 |
| SMPL 1.1: Recording | 74 | 6.1-2: Edit | 121 |
| 1.1-1: Sample | 74 | 6. Disk | 123 |
| 1.1-2: Rec. (Recording) | 76 | ファイル、ディレクトリ、アイコンについて | 123 |
| 1.1-3: In/Pref (Input/Preference) | 79 | DISK PAGE MENU | 124 |
| SMPL 2.1: Sample Edit | 84 | 1.1-1: Load | 124 |
| 2.1-1: Edit1 | 84 | 1.1-2: Save | 133 |
| 2.1-2: Edit2 | 84 | 1.1-3: Utility | 136 |
| SMPL 3.1: Loop Edit | 91 | 1.1-4: Media Information | 138 |
| 3.1-1: Edit1 | 91 | 7. Demo/Song | 139 |
| 3.1-2: Edit2 | 92 | DEMO/SNG | 139 |
| SMPL 4.1: Multisample | 101 | 8. Effect Guide | 141 |
| 4.1-1: Edit1 | 101 | Overview | 141 |
| 4.1-2: Edit2 | 102 | インサート・エフェクト (IFX1, 2, 3, 4, 5) | 142 |
| 4.1-3: Pref. (Preference) | 102 | マスター・エフェクト (MFX1, 2) | 146 |
| SMPL 5.1: Memory | 103 | マスター EQ | 149 |
| 5.1-1: Memory (Free Memory) | 103 | Individual Output | 149 |
| 5.1-2: No. (Free Number) | 103 | Filter/Dynamic | 151 |
| SMPL 5.2: Controller | 104 | フィルター、ダイナミクス・コントロール系エフェクト | |
| 5.2-1: Ctrl's (Controls) | 104 | 000: No Effect | 151 |
| SMPL 7.2: Insert Effect | 105 | 001: St.Amp Sim (Stereo Amp Simulation) | 151 |
| 7.2-1: Setup | 105 | 002: St.Compressor (Stereo Compressor) | 151 |
| 7.2-2: IFX1 | 105 | 003: St.Limiter (Stereo Limiter) | 151 |
| 7.2-3: IFX2 | 105 | 004: Mltband Limit (Multiband Limiter) | 152 |
| 7.2-4: IFX3 | 105 | 005: St.Gate (Stereo Gate) | 153 |
| 7.2-5: IFX4 | 105 | 006: OD/HiGain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah) | 153 |
| 7.2-6: IFX5 | 105 | 007: St.Para.4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ) | 154 |
| 5. Global モード | 107 | | |
| GLOBAL PAGE MENU | 107 | | |
| GLOBAL 1.1: System | 107 | | |

| | |
|---|------------|
| 008: St.Graphic7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ) | 155 |
| 009: St.Wah/AutoW (Stereo Wah/Auto Wah) | 155 |
| 010: St.Rndm Filter (Stereo Random Filter) | 156 |
| 011: St.Exct/Enhcr (Stereo Exciter/Enhancer) | 157 |
| 012: St.Sub OSC (Stereo Sub Oscillator) | 157 |
| 13: Talking Mod (Talking Modulator) | 158 |
| 014: St.Decimator (Stereo Decimator) | 158 |
| 015: St.AnalogRecd (Stereo Analog Record) | 159 |
| Pitch/Phase Mod. | 160 |
| ピッチ / フェイズ・モジュレーション系エフェクト | |
| 016: St.Chorus (Stereo Chorus) | 160 |
| 017: St.HarmonicCho (Stereo Harmonic Chorus) | 160 |
| 018: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay) | 161 |
| 019: Ensemble | 161 |
| 020: St.Flanger (Stereo Flanger) | 162 |
| 021: St.Rndm Flang (Stereo Random Flanger) | 162 |
| 022: St.Env.Flanger (Stereo Envelope Flanger) | 163 |
| 023: St.Phaser (Stereo Phaser) | 163 |
| 024: St.Rndm Phasr (Stereo Random Phaser) | 164 |
| 025: St.Env.Phaser (Stereo Envelope Phaser) | 164 |
| 026: St.BiphaseMod (Stereo Biphase Modulation) | 165 |
| 027: St.Vibrato (Stereo Vibrato) | 165 |
| 028: St.AutoFd Mod (Stereo Auto Fade Modulation) | 166 |
| 029: 2Voice Reso (2Voice Resonator) | 166 |
| 030: Doppler | 167 |
| 031: Scratch | 168 |
| Mod./P.Shift | 169 |
| その他モジュレーション、ピッチシフト系エフェクト | |
| 032: St.Tremolo (Stereo Tremolo) | 169 |
| 033: St.Env.Tremlo (Stereo Envelope Tremolo) | 169 |
| 03: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan) | 170 |
| 035: St.Phasr+Trml (Stereo Phaser + Tremolo) | 170 |
| 036: St.Ring Mod (Stereo Ring Modulator) | 171 |
| 037: Detune | 172 |
| 038: Pitch Shifter | 172 |
| 039: PitchShft Mod (Pitch Shift Modulation) | 173 |
| 040: Rotary SP (Rotary Speaker) | 173 |
| ER/Delay | 174 |
| アーリー・リフレクション、ディレイ系エフェクト | |
| 041: Early Reflect (Early Reflections) | 174 |
| 042: Auto Reverse | 175 |
| 043: LCR Delay (L/C/R Delay) | 175 |
| 044: St/Cross Dly (Stereo/Cross Delay) | 176 |
| 045: St.MltTap Dly (Stereo Multitap Delay) | 176 |
| 046: St.Mod. Delay (Stereo Modulation Delay) | 177 |
| 047: St.DynamicDly (Stereo Dynamic Delay) | 177 |
| 048: St.AutoPanDly (Stereo Auto Panning Delay) | 178 |
| 049: LCR BPM Delay (L/C/R BPM Delay) | 178 |
| 050: St.BPM Delay (Stereo BPM Delay) | 179 |
| 051: Sequence Dly (Sequence Delay) | 179 |
| Reverb | 180 |
| リバーブ系エフェクト | |
| 052: Rev Hall (Reverb Hall) | 180 |
| 053: Rev Smth. Hall (Reverb Smooth Hall) | 180 |

| | |
|--|------------|
| 054: Rev Wet Plate (Reverb Wet Plate) | 180 |
| 055: Rev Dry Plate (Reverb Dry Plate) | 180 |
| 056: Rev Room (Reverb Room) | 181 |
| 057: Rev Brt. Room (Reverb Bright Room) | 181 |
| Mono Mono Chain | 182 |
| モノ・エフェクトを2つシリーズ接続したエフェクト | |
| 058: P4EQ-Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter) .. | 182 |
| 059: P4EQ-Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah) | 182 |
| 060: P4EQ-Cho/FI (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger) | 183 |
| 061: P4EQ-Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser) .. | 183 |
| 062: P4EQ-M.Dly (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay) | 184 |
| 063: Comp-Wah (Compressor - Wah/Auto Wah) | 184 |
| 064: Comp-AmpSim (Compressor - Amp Simulation) | 185 |
| 065: Comp-OD/HG (Compressor - Overdrive/Hi.Gain) | 185 |
| 066: Comp-P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ) . | 185 |
| 067: Comp-Cho/FI (Compressor - Chorus/Flanger) | 186 |
| 068: Comp-Phaser (Compressor - Phaser) | 186 |
| 069: Comp-M.Dly (Compressor - Multitap Delay) | 187 |
| 070: Limit-P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ) | 187 |
| 071: Limit-Cho/FI (Limiter - Chorus/Flanger) | 188 |
| 072: Limit-Phaser (Limiter - Phaser) | 188 |
| 073: Limit- M.Dly (Limiter - Multitap Delay) | 188 |
| 074: Exct-Comp (Exciter - Compressor) | 189 |
| 075: Exct-Limiter (Exciter - Limiter) | 189 |
| 076: Exct-Cho/FI (Exciter - Chorus/Flanger) | 190 |
| 077: Exct-Phaser (Exciter - Phaser) | 190 |
| 078: Exct-M.Dly (Exciter - Multitap Delay) | 190 |
| 079: OD/HG-AmpSim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation) | 191 |
| 080: OD/HG-Cho/FI (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger) | 191 |
| 081: OD/HG-Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser) | 192 |
| 082: OD/HG- M.Dly (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay) . | 192 |
| 083: Wah-AmpSim (Wah/Auto Wah - Amp Simulation) ... | 193 |
| 084: Deci-AmpSim (Decimator - Amp Simulation) | 193 |
| 085: Deci-Comp (Decimator - Compressor) | 193 |
| 086: AmpSim-Trml (Amp Simulation - Tremolo) | 194 |
| 087: Cho/FI-M.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay) .. | 194 |
| 088: Phasr-Cho/FI (Phaser - Chorus/Flanger) | 194 |
| 089: Reverb-Gate | 195 |
| Double Size | 196 |
| ダブル・サイズのエフェクト(インサート・エフェクトIFX2、3、4でのみ使用可能) | |
| 090: Piano Body (Piano Body/Damper Simulation) | 196 |
| 091: St.MltbandLmt (Stereo Multiband Limiter) | 196 |
| 092: OD/HyprG Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah) | 196 |
| 093: Vocoder | 197 |
| 094: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay) | 198 |
| 095: St.Pitch Shift (Stereo Pitch Shifter) | 198 |
| 096: Rotary SP OD (Rotary Speaker Overdrive) | 199 |
| 097: Early Reflect (Early Reflections) | 200 |
| 098: LCR LDelay (L/C/R Long Delay) | 200 |
| 099: St/Cross LDly (Stereo/Cross Long Delay) | 200 |
| 100: LCR BPM LDly (L/C/R BPM Long Delay) | 201 |
| 101: St.BPM LDelay (Stereo BPM Long Delay) | 201 |
| 102: Hold Delay | 202 |
| Master EQ | 203 |
| Master EQ | 203 |

9. 付 録 205

Alternate Modulation Source (AMS) 205

| | |
|--|-----|
| Alternate Modulationについて | 205 |
| Alternate Modulation Sourceについて | 205 |
| AMS (Alternate Modulation Source) List | 206 |
| Alternate Modulationの設定 | 208 |
| 各パラメーターにおけるオルタネート・モジュレーションの効果と応用例 | 208 |

Dynamic Modulation Source (Dmod) 211

| | |
|--------------------------------|-----|
| Dynamic Modulation Source List | 211 |
| BPM/MIDI SYNC機能について | 212 |

SW1/2 Assign 213

| | |
|----------------------|-----|
| SW1, SW2 Assign List | 213 |
|----------------------|-----|

Knob 1...4 B Assign 214

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Realtime Control Knobs B Assign List | 214 |
|--------------------------------------|-----|

本体コントローラー操作時の MIDI 送信 216

コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作 218

MIDI アプリケーション 221

| | |
|---|-----|
| MIDIについて | 221 |
| TRITON-Rackが送受信するMIDIメッセージ | 221 |
| MIDI チャンネル | 221 |
| ノート・オン / オフ | 221 |
| プログラム・チェンジ / バンク・セレクト | 221 |
| アフタータッチ | 222 |
| ビッチ・ベンダー | 222 |
| コントロール・チェンジ | 222 |
| RPNでのエディット | 225 |
| アルペジエーターのコントロール(NRPN) | 225 |
| システム・エクスクルーシブ・メッセージについて | 226 |
| 音が消えないとき | 227 |
| 外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する | 227 |
| アルペジエーターやパターン / RPPRの同期演奏を行なう | 227 |
| TRITON-Rackのコントローラー、アルペジエーター、RPPRのMIDI出力を外部シーケンサー / コンピューターにレコーディングする | 228 |
| GM/GS/XGについて | 228 |
| スタンダード MIDI ファイルについて | 229 |
| MIDI データ・ファイラーとして使用する | 229 |

各種メッセージ 230

データの互換性 235

| | |
|--|-----|
| TRITON-Rackでは有効だが、TRITON鍵盤モデルでは無効となるパラメーター | 235 |
| TRITON鍵盤モデルでは有効だが、TRITON-Rackでは無効となるパラメーター | 236 |

Disk モード資料 237

| | |
|---------------------|-----|
| 対応チャックについて | 237 |
| コルグ・フォーマットのファイルについて | 238 |

TRITON-SERIES MIDI IMPLEMENTATION 240

オプション・ボード / メモリ 243

| | |
|-------------------------|-----|
| 安全上のご注意 | 243 |
| オプション・ボード / メモリについて | 243 |
| オプション・ボード / メモリ取り付け時の注意 | 244 |
| 取り付け後の確認 | 244 |

DRAM SIMM購入時の注意 244

オプション・ボード / メモリの取り付け方法 245

オプション EXB-MOSS 251

| | |
|-----------------------|-----|
| EXB-MOSSの特長 | 251 |
| MOSS音源プログラムの構成 | 251 |
| オシレーターの特長 | 252 |
| プリロード・データのロード | 252 |
| プログラム / コンビネーションの選択 | 254 |
| プログラムのエディット | 254 |
| コンビネーションのエディット | 254 |
| Multiモード | 255 |
| コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作 | 255 |
| パラメーター編 | 256 |

Program Mode 257

| | |
|--------------------------|-----|
| PROG 1.1: Play | 257 |
| PROG 2.1: Ed-Basic | 257 |
| PROG 2.2: Ed-Ctrl | 258 |
| PROG 2.3: Ed-OSC | 258 |
| Standard | 258 |
| Comb Filter | 259 |
| VPM | 259 |
| Resonance | 260 |
| Ring Modulation | 260 |
| Cross Modulation | 261 |
| Sync Modulation | 261 |
| Organ Model | 261 |
| E. Piano Model | 261 |
| Brass Model | 262 |
| Reed Model | 262 |
| Plucked String Model | 263 |
| Bowed String Model | 263 |
| PROG 3.1: Ed-Pitch | 264 |
| PROG 4.1: Ed-Filter | 265 |
| PROG 5.1: Ed-Amp | 265 |
| PROG 5.2: Ed-EGs | 266 |
| PROG 5.3: Ed-LFOs | 267 |
| PROG 6.1: Ed-Arp | 267 |
| PROG 7.1: Ed-BUS | 267 |
| Combination Mode | 267 |
| COMBI 2.3: Ed-MOSS | 267 |
| PROG 7.2: Ed-InsertFX | 267 |
| PROG 7.3: Ed-MasterFX | 267 |
| Multi Mode | 268 |
| MULTI 2.3: MOSS | 268 |
| Modulation Source List | 268 |
| バンクI-F使用時の注意 | 268 |
| Sondius-XGシールの張り付け | 268 |
| EXB-MOSS Parameter Index | 269 |

オプション EXB-DI 273

索引 274

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

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

1. Program モード

PROG PAGE MENU

モードでの各ページの選択は次の方法で行います。

[MENU]キーを押して“PAGE MENU”を表示します。

“PAGE MENU”には各ページの省略名が表記されています。

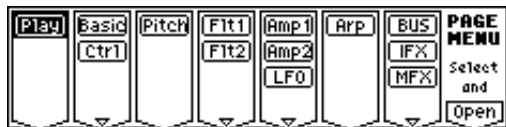
ページ下の[F1]～[F7]キーを押して選択したいページを選びます。同じキーを押すと下方向へ移動します。また[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押すことによっても移動します。

[F8] (“Open”)キーを押してページを表示します。

選択したページに複数のページがある場合は、タブの下の[F1]～[F7]キーを押して選択したいページを選びます。

note その他の選択方法

- [MENU]キーを押しながらテン・キー[0]～[9]で2桁のページ・ナンバーを押すことによっても、各ページへ移動できます。例えば5.3: Ed-LFOsページを表示したい場合は、[MENU]キーを押しながら、テン・キー[5]、[3]を順番に入力します。
- [MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◀] (-), [▶] (+)を押すと、ページが1.1 2.1 2.2 3.1等の順番で1つずつ前後に移動します。



| | | |
|-------|------------------|---|
| Play | 1.1: Play | プログラムの選択と演奏。Performance Editorによる簡易エディット、アルペジオ・パターンの簡易エディット。(※P.2) |
| Basic | 2.1: Ed-Basic | オシレーター、マルチサンプルなどプログラムの基本となるパラメーター設定とオーディション機能の設定。(※P.5) |
| Ctrl | 2.2: Ed-Ctrl | コントローラーの設定。(※P.10) |
| OSC | 2.3: Ed-OSC | 別売オプションEXB-MOSSをインストール時にバンクI-Fを選択すると表示。MOSSのOSCに関する設定。 |
| Pitch | 3.1: Ed-Pitch | ピッチ(音程)に関する設定。ピッチEGの設定。(※P.11) |
| Flt1 | 4.1: Ed-Filter1 | フィルター1(音色)に関する設定。フィルターEGの設定。(※P.14) |
| Flt2 | 4.2: Ed-Filter2 | フィルター2(音色)に関する設定。フィルターEGの設定。(※P.19) |
| Amp1 | 5.1: Ed-Amp1 | アンプ1(音量)に関する設定。アンプEG、パン(定位)の設定。(※P.19) |
| Amp | 5.1: Ed-Amp | 別売オプションEXB-MOSSをインストール時にバンクI-Fを選択すると表示。アンプ(音量)に関する設定。アンプEG、パン(定位)の設定。 |
| Amp2 | 5.2: Ed-Amp2 | アンプ2(音量)に関する設定。アンプEG、パン(定位)の設定。(※P.22) |
| EG | 5.2: Ed-EGs | 別売オプションEXB-MOSSをインストール時にバンクI-Fを選択すると表示。EGの設定。 |
| LFO | 5.3: Ed-LFOs | オシレーター1つに対して、2つあるLFOの種類やスピードなどの設定(ピッチ、フィルター、アンプそれぞれのページで、ここで設定したLFOのかかり具合を設定)。(※P.23) |
| Arp | 6.1: Ed-Arp. | アルペジエーターの設定。(1.1: Playのパラメーターと共通のものは、どちらでもエディット可能)。(※P.24) |
| BUS | 7.1: Ed-BUS | オシレーター出力のBUSとマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定。(※P.26) |
| IFX | 7.2: Ed-InsertFX | インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。(※P.28) |
| MFX | 7.3: Ed-MasterFX | マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。(※P.29) |

PROG 1.1: Play

プログラムを選択して演奏するためのページです。

MIDI PROG 1.1: PlayでのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル¹ MIDI Channel 1(GLOBAL 2.1-1a)で送受信します。

1.1-1: Program



1.1-1a: Bank, Program Select, Category, Cat. Hold, 10's Hold, J

Bank (Bank Select)

[INT-A...INT-F, G, g(1)...g(9), g(d), EXB-A...EXB-H]

プログラム・バンクを表示します。

[BANK]、[A] ~ [H]キーを押してバンクを選択します。

INT-A ~ g(d)のインターナル・バンクのプログラムを選択するとき、[BANK]キーを押してINT/EXBランプを消灯させ、[A] ~ [G]キーを押してバンクを選びます。

バンクGではBANK [G-GM]キーを押すたびに次の順番で切り替わります。

G g(1) g(2) g(3) g(4) g(5) g(6) g(7) g(8) g(9) g(d) G

note バンクINT-Fは、別売オプションEXB-MOSSを搭載時に選択できます。搭載するとEXB-MOSS専用の128プログラムが使用できます。

EXB-A ~ EXB-Hのエクスターナル・バンクのプログラムを選択するときは、[BANK]キーを押してINT/EXBランプを点灯させ、[A] ~ [H]キーを押してバンクを選びます。

note バンクEXB-A ~ Hは、通常、別売オプションのEXB-PCMシリーズを搭載時に使用します。

書き換えが可能なバンクINT-A ~ E、EXB-A ~ Hに各128プログラム(合計1,664)、書き換えできないバンクG(GM2のキャピタル・プログラムと、バンクg(1) ~ g(9)(バリエーション・プログラム)、バンクg(d)(ドラムス)のプログラム・エリアがあります。(工場出荷時のプログラムのリストについては「VNL」)

| | |
|---------------------------|---|
| INT-A...INT-D (I-A...I-D) | プリロード・プログラム用 |
| INT-E (I-E) | Samplingモードで作成したマルチサンプルを使用したプログラムなどのユーザー・プログラム用 |
| INT-F (I-F) | EXB-MOSSプログラム用 |
| G | GM2キャピタル・プログラム |
| g(1) ~ g(9) | GM2バリエーション・プログラム* |
| g(d) | GM2ドラムス・プログラム |
| EXB-A...EXB-H (E-A...E-H) | ユーザー・プログラム用、EXB-PCMシリーズ・プログラム用 |

* バリエーションの音色がないバンクでは、GM基本音色が呼び出されます。(プログラム名の先頭に*マークがつかます。)

Program Select [(I-A...I-F, E-A...E-H)0...127: name, (G...g(d))1...128: name]

プログラムを選びます。このパラメーターを選び、[INC]、[DEC]キー、テン・キー[0] ~ [9]、[VALUE]ダイヤルで選びます。

その他、カテゴリからの選択と、“10's Hold”を使用した選択方法があります。(“Category”、“Cat. HOLD”、“10's HOLD”)

MIDI 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信することによってプログラムを選択できます。(P.221)

Category [00...15: Name]

プログラム・カテゴリを選択します。

すべてのプログラムは、16個のカテゴリに分類されています。カテゴリを選択し、そのカテゴリに含まれるプログラムを選ぶことができます。

カテゴリからプログラムを選択する方法については、“Cat.HOLD”、“Select by Category”を参照してください。

note 各プログラムにカテゴリを設定するときは「Write Program」(1.1-1d)ダイアログで行います。また、カテゴリ名の変更は“Category Name Prog. 00-07, 08-15”(GLOBAL 4.1-1/2)で行います。

Cat. HOLD (Category Hold)

[./HOLD]キーを押して **Cat. HOLD** を表示します。カテゴリが固定されます。

“Category”でカテゴリを選びます。

“Program Select”を選び、[INC]、[DEC]キー、[VALUE]ダイヤルを操作することによって、同じカテゴリのプログラムを順番に選ぶことができます。

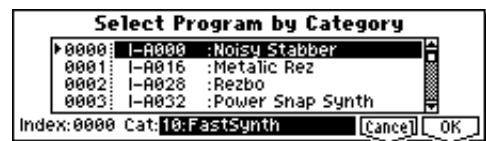
解除するときは、[./HOLD]キーを2回押して **Cat. HOLD** の表示を消します。

note PROG 1.1: Playで[./HOLD]キーを押すと、**Cat. HOLD** **10's HOLD** 解除の順番で動作します。

Select by Category

[F8](“UTILITY”)キーを押して、“UTILITY”メニューを表示します。

[F7]キーまたは[△]、[▽]キーを押して、“Select by Category”を選び、[F8]キーを押します。Select Program by Categoryダイアログが表示されます。枠内のリストにはカテゴリに含まれるプログラムが表示されます。



“Cat”を選び、[INC]、[DEC]キー、[VALUE]ダイヤル等で選択したいプログラムが含まれるカテゴリを選びます。

[△]、[▽]キーを押してリスト内のプログラムを選びます。また、[◀]、[▶]キーを押して“Index”を選び、[INC]、[DEC]キー、[VALUE]ダイヤル等を操作しても選択できます。

このとき、接続したMIDI機器の鍵盤等で選択した音色を確認することができます。

[F8](“OK”)キーを押して実行、または[F7](“Cancel”)キーを押して選択を解除します。

10's HOLD

[./HOLD]キーを押して **10's HOLD** を表示します。

プログラム・ナンバー 10 の位が固定されます。
 テン・キー[0]～[9]を押すと1の位がワン・アクションで入力できます。
 [INC]、[DEC]キーを押すと10の位が変わります。

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

♪(Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブでも調整できます。

EXTはMIDI Clock (GLOBAL 2.1-1a)がExternalのときに表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

このパラメーターは6.1: Ed-Arp.でも設定できます。

1.1-1b: Program Information

選択しているプログラムの“SW1”、“SW2”、REALTIME CONTROLS Bモード[ASSIGNABLE 1]～[ASSIGNABLE 4]ノブにアサインされている機能を表示します。

■ 1.1-1c: SW1, SW2

プログラムにアサインしたSW1、SW2の機能のオン(**OSW1**)/オフ(**OSW1**)を切り替えます。(※2.2: Ed-Ctrl)

■ 1.1-1d: UTILITY



各ユーティリティは次の方法で選択します。

[F8] (“UTILITY”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。

[F7]キー、または[◀],[▶],[▽],[△]キーを押して実行したいユーティリティを選びます。

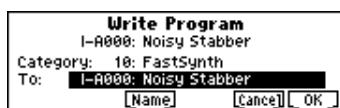
[F8] (“OK”)キーを押してダイアログを表示します。

note 10番目までの各ユーティリティについては、[ENTER]キーを押しながら、対応するテン・キー[0]～[9]を押すことによってもダイアログが表示できます。

Write Program

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

“Write Program”を選び、ダイアログを表示します。



上段は、ライト元のバンク・ネームとプログラム・ネームです。
 “Category”で、ライトするプログラムのカテゴリーを指定します。ここで設定したカテゴリーは、Program、Combination、Multiの各モードで、プログラムを選択するときにカテゴリーから選ぶことができます。工場出荷時、プログラム・カテゴリー・ネーム

には楽器の種類などが登録されていますが、“Category Name Prog.00-07, 08-15”(GLOBAL 4.1-1/2)で変更することができます。

“To”でライト先を選びます。

note [BANK]、[A]～[H]キーを押してバンクを選ぶことができます。

! バンクINT-G～g(d)にはライトできません。バンクG～g(d)のプログラムをエディットしてライトする場合は、バンクINT-A～INT-E、EXB-A～EXB-Hへライトしてください。

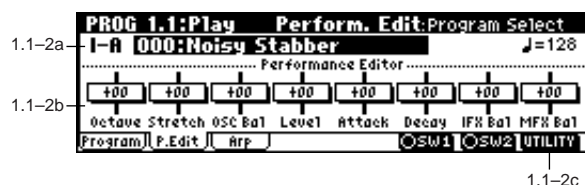
プログラム・ネームを変更するときは、[F5] (“Name”)キーを押してテキスト・ダイアログへ移り、名前を入力します。(※BG P.38)
 ライト・プログラムを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

note [WRITE]キーを押すとUpdate Programダイアログが開きます。ここでも、現在選ばれているプログラムへのライトが実行できます。

Select by Category

カテゴリーからプログラムを選びます。(※P.2)

1.1-2: P.Edit (Performance Editor)



1.1-2a: Bank, Program Select, ♪(Tempo)

プログラムを選択します。プログラムのバンク、ナンバー、ネームを表示します(※P.2)。“♪”ではテンポを設定します。(※P.3)

1.1-2b: Performance Editor

PROG 2.1～7.3のEd(エディット)ページに移らなくても、このページでもなプログラム・パラメーターをエディットできます。この機能をパフォーマンス・エディターといいます。


現在選んでいるプログラム内の複数のプログラム・パラメーターをまとめてエディットするもので、これによって大まかな音作りが手軽に行えます。演奏中に音色、エフェクトの深さなどを調整するときや、オリジナルの音色を作るときにラフな設定などに使用できます。ここでのエディットにより、エディット・バッファに展開されているプログラム・パラメーターの値が変わります。

エディットした結果を残しておきたいときは、プログラムをライト(保存)してください。(※BG P.37)

! パフォーマンス・エディターによるエディットは、対応するパラメーターの範囲内で行えます。また、パフォーマンス・エディターで値を変更した後、他のページや他のモードに移動し、再び戻ると、音色はエディットされた状態のままで、LCD画面上のパフォーマンス・エディット表示の値だけが+00になります。この状態からさらにエディットすることができます。

パフォーマンス・エディターによるエディットは、大まかなエディットのため、パラメーター間のバランスが崩れる場合があります。

ます。このようなときは2.1: Ed-Basic ~ 7.3: Ed-MasterFXで微調整してください。

 **MIDI Filter** Exclusive (GLOBAL 2.1-1b)にチェックをしているときは、パフォーマンス・エディターを操作するたびにMIDIエクスクルーシブ・メッセージのパラメーター・チェンジを送信します。また、Exclusive にチェックしているTRITON-Rackがこれを受信すると、そのメッセージに対応したパフォーマンス・エディターがエディットされます。

Octave [-03...+00...+03]

+ 01で音程が1オクターブ上がります。

- 01で音程が1オクターブ下がります。

ただし、4'(フィート)より上や32'(フィート)より下の音程にはなりません。

Stretch (Pitch Stretch) [-12...+00...+12]

オシレーター1のトランスポーズとチューンを同時に調整します。これにより元の音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。

+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 01でトランスポーズが1下がります。同時にチューンが100上がります。

- 01でトランスポーズが1上がります。同時にチューンが100下がります。

ただし、トランスポーズが±12の範囲を、チューンが±1200の範囲をそれぞれ超えるようにはできません。

 BANK I-Fではこのパフォーマンス・エディットは使用できません。

OSC Bal (OSC Balance) [-10...+00...+10]

オシレーター1、2のレベル・バランスを調整します。


+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 側にすると設定値よりオシレーター2のレベルが下がります。

+ 10で0になります。オシレーター1のレベルは変化しません。

- 側にすると設定値よりオシレーター1のレベルが下がります。

- 10で0になります。オシレーター2のレベルは変化しません。

 “ Mode (Oscillator Mode) ” (2.1-1a)がSingleのプログラムでは、オシレーター2は発音しません。オシレーター1のレベルのみが変化します。またDrumsのプログラムでは、このパフォーマンス・エディターによる効果はありません。

Level (Amp Level) [-10...+00...+10]

アンプ・レベルを調整します。

+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 側にすると設定値よりアンプ・レベルが上がります。

+ 10で127(最大)になります。

- 側にすると設定値よりアンプ・レベルが下がります。

- 10で0になります。

Attack (Attack Time) [-10...+00...+10]

フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを調整します。


+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 側にすると設定値よりアタック・タイムが長くなります。

+ 10で90になります。

- 側にすると設定値よりアタック・タイムが短くなります。

- 10で0になります。

 “ Attack Time ”を調整すると、その効果を最大限に生かすために、アンプEGのスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レ

ベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも同時に調整されます。

Decay (Decay Time) [-10...+00...+10]

フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム、スロープ・タイムを調整します。

+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 側にすると設定値よりディケイ・タイム、スロープ・タイムが長くなります。+ 10で99になります。

- 側にすると設定値よりディケイ・タイム、スロープ・タイムが短くなります。- 10で0になります。

IFX Bal (IFX Balance) [-10...+00...+10]

インサート・エフェクト1 ~ 5の W/D (Wet/Dry) をまとめて調整します。

+ 00でパラメーターでの設定値になります。

+ 側にすると設定値よりWetレベルが上がります、Dryレベルが下がります。+ 10でWetになります。

- 側にすると設定値よりWetレベルが下がります、Dryレベルが上がります。- 10でDryになります。

MFX Bal (MFX Balance) [-10...+00...+10]

マスター・エフェクトの “ Rtn1 (Return1) ” “ Rtn2 (Return2) ” (7.3-1a)をまとめて調整します。

+ 00でパラメーターでの設定値になります。



+ 側にすると設定値よりリターン・レベルが上がります。

+ 10で127(最大)になります。

- 側にすると設定値よりリターン・レベルが下がります。

- 10で0になります。

| | |
|---------|--|
| Octave | OSC1, 2のOctave |
| Stretch | OSC1, 2のTranspose, Tune |
| OSC Bal | OSC1, 2のHigh Level, Low Level |
| Level | Amp1 Level, Amp2 Level |
| Attack | Amp1, 2のAmp EG Attack Time, Start Level, Attack Level, Level Modulation S, Time Modulation A, Filter1, 2のFilter EG Attack Time |
| Decay | Amp1, 2のAmpEG Decay Time, Slope Time, Filter1, 2のFilter EG Decay Time, Slope Time |
| IFX Bal | IFX1, 2, 3, 4, 5の各エフェクトW/D(Wet/Dry) |
| MFX Bal | Master Effect RTN1, 2(Return1, 2) |

 別売オプションEXB-MOSS搭載時に使用できるBANK I-Fのプログラムでは、異なるプログラム・パラメーターを調整します。
( “ EXB-MOSS取扱説明書 ” & P.251 “ オプションEXB-MOSS ”)

1.1-2c: UTILITY

 “ Write Program ”  “ Select by Category ” (1.1-1d)

1.1-3: Arp (Arp. Play)

アルペジエーターのパラメーターのエディットはPROG 6.1: Ed-Arp.で行いますが、ここでもおんなパラメーターをエディットすることができます。PROG 1.1: Playでの演奏中にアルペジオのパターンを変えるなど、リアルタイムのエディットが可能です。

またREALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]、[ARP-GATE]、[ARP-VELOCITY]の各ノブでもアルペジエーターをリアルタイムにエディットできます。(※BG P.21)



1.1-3a: Arpeggiator

Pattern [P000...P004, U000(I-A/B)...U327(E-H)]
 Reso (Resolution) [♯, ♮, ♯, ♮, ♯, ♮]
 Octave [1, 2, 3, 4]
 Sort [Off, On]
 Latch [Off, On]
 Key Sync. [Off, On]
 Keyboard [Off, On]

プログラム用アルペジエーターの各パラメーターを設定します(※「PROG: Ed-Arp.」)。これらのパラメーターは6.1: Ed-Arp. Arp.でも設定できます。(※6.1-1a)

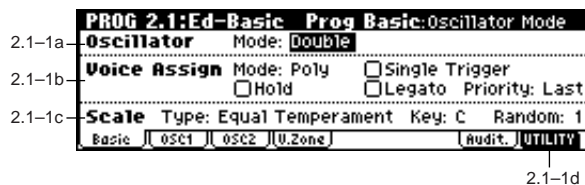
■ 1.1-3b: UTILITY

※「Write Program」Select by Category (1.1-1d)

PROG 2.1: Ed-Basic

使用するオシレーターの基本的な設定を行います。

2.1-1: Basic (Prog Basic)



2.1-1a: Oscillator

Mode (Oscillator Mode) [Single, Double, Drums]

基本的なプログラムのタイプ(オシレーターを1つ、2つ使う、またはドラムキットを使う)を設定します。

Single: プログラムは1つのオシレーター(Oscillator1、Filter1、Amplifier1)を使用します。このときプログラムの最大同時発音数は60音です。

Double: プログラムは2つのオシレーター(Oscillator1/2、Filter1/2、Amplifier1/2)を使用します。より複雑なサウンドを作ることができます。このとき最大同時発音数は30です。

Drums: プログラムはSingle選択時と同じで、1つのオシレーターを使いますが、Oscillator1で、マルチサンプルのかわりにドラムキットを割り当てたプログラムになります。このときプログラムの最大同時発音数は60音です。

2.1-1b: Voice Assign

Mode (Voice Assign Mode) [Poly, Mono]

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。プログラムは一度に1音しか発音しません。

Hold [Off, On]

On(チェックする): Hold Onです。鍵盤を離した後も鍵盤を押し続けているように動作します。“Amp1 EG”、“Amp2 EG”(5.1-3a、5.2-3)の“S(Sustain Level)”を0に設定しないと音が鳴り続きますので注意してください。

ドラム音の演奏に最適です。“Mode(Oscillator Mode)”(2.1-1a)でDrumsを選択したときは、Onに設定します。

Off(チェックしない): Hold Offです。ドラムス・プログラム以外では、通常Offに設定します。

▲ ドラムス・プログラムで“Hold”をOnにすると、選択しているドラムキットの“Enable Note Off”(GLOBAL 5.1-3a)にチェックしていないキーがHold Onとなります。チェックしたキーはHold Offとなります。Hold Offにすると、“Enable Note Off”の設定に関わらず、Hold Offとなります。

Single Trigger [Off, On]

“Mode(Voice Assign Mode)”の設定をPolyにしたときに有効です。

On(チェックする): 同じ鍵盤を連打しても、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。

Legato

[Off, On]

“ Mode(Voice Assign Mode) ”の設定を Mono にしたときに有効です。

On(チェックする): レガート・オンです。複数ノート・オン時に、最初のノート・オンでリトリガーし、2 音目以降はリトリガーしません。
Off(チェックしない): レガート・オフです。ノート・オン時に常にリトリガーします。

レガート・オンの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスはリトリガーしません。あるノートがオンの状態で別のノートをオンすると最初のボイスが継続して発音します。オシレーターの発音、エンベロープ、LFO はリセットせずにオシレーターの発音ピッチが更新します。ウインド系、アナログ・シンセ系の音色に効果的です。

レガート・オフの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスがノート・オンのたびにリトリガーします。オシレーターの発音、エンベロープ、LFO はプログラムの設定に従い、リセット(そしてリトリガー)します。

▲ “ Legato ”をチェックした場合、マルチサンプル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。

Priority

[Low, High, Last]

“ Mode(Voice Assign Mode) ”の設定を Mono にしたときに有効です。

2 つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どれを優先して発音するかを設定します。

Low: 低音を優先します。

High: 高音を優先します。

Last: 後着を優先します。

2.1-1c: Scale

Type (Scale Type)

[Equal Temperament...User Octave 15]

本体内の音源の基本音階を選択します。

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

Pure Major(純正律長音階): 選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音律です。

Pure Minor(純正律短音階): 選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音階です。

Arabic(アラビック): アラビア音楽の 1/4 トーン・スケールを含む音階です。

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

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

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

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

“ Key ”を C に設定しているときに、C、D、F、G、A の鍵盤を使用します(その他の鍵盤は、平均律のピッチです)。

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

“ Key ”を C に設定しているときに、白鍵を使用します(黒鍵は平均律のピッチです)。

Stretch: アコースティック・ピアノ用の音階です。

User All Notes: “ User All Notes Scale ”(GLOBAL3.1-2a)で全音域(C - 1 ~ G9)を設定した音階です。

User Octave 00 ~ 15: “ User Octave Scale ”(GLOBAL3.1-1a)で 1 オクターブを設定した音階です。

Key

[C...B]

選んだ音階の主調和音のキーを選択します。

Equal Temperament、Stretch、User All Notes Scale ではこの設定は無効です。

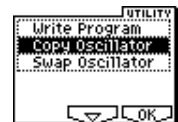
Random

[0...7]

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にずれます。通常は 0 に設定します。テープ式オルガンやアコースティック楽器のように、ピッチが不安定になりがちな楽器を再現するときに設定します。

▲ 平均律以外のスケールを選択した場合、“ Key ”との組み合わせによっては、基準としているキー(例えば A=440Hz)のチューニングが、ずれることがあります。このようなときは “ Master Tune ”(GLOBAL 1.1-1a)で補正してください。

2.1-1d: UTILITY



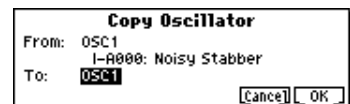
☞ 「 Write Program 」(1.1-1d)

各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1-1d: UTILITY 」を参照してください。

Copy Oscillator

現在選択しているプログラムにオシレーターの設定をコピーします。

“ Copy Oscillator ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”で、コピーするオシレーターとコピー元となるプログラムを選択します。[BANK]、[A] ~ [H] キーを押してバンクを選ぶことができます。

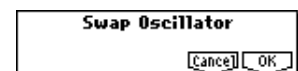
“ To ”でコピー先のオシレーターを選択します。

コピー・オシレーターを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Swap Oscillator

オシレーター 1 と 2 の設定を入れ替えます。

“ Swap Oscillator ”を選び、ダイアログを表示します。



スワップ・オシレーターを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

note “ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1-1a)が Double のときにのみ選択できます。

2.1-2: OSC1

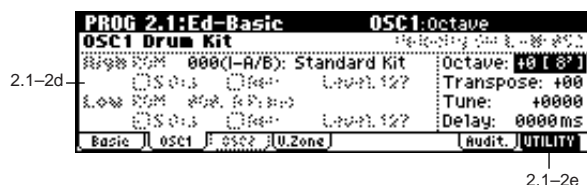
オシレーター1、2で使うプログラムの基本となる音源波形であるマルチサンプルやドラムキットを選びます。

使用できるROMマルチサンプル(プリセット・マルチサンプル)は425種類、ドラムキットは153種類です。RAMマルチサンプルは、Samplingモードで作成したり、Diskモードでロードしたマルチサンプルが使用できます。また、EXB-PCMシリーズのオプションを搭載することによって搭載したオプションのマルチサンプルを選択できるようになります。

次図は、“Mode(Oscillator Mode)”(2.1-1a)をDoubleにしたときのLCD画面です。Singleにすると、OSC2ページのパラメーターは表示、設定できません。



次図は、“Mode(Oscillator Mode)”(2.1-1a)をDrumsにしたときのドラムキットの表示です。



2.1-2a: OSC1 Multisample

Velocity SW L → H [001...127]

ここで設定したベロシティ値を基準にして、“High, Low”(2.1-2b)で設定したオシレーター1のHigh、Lowのマルチサンプルが切り替わります。設定値以上の強さで接続したMIDI機器の鍵盤を弾いた(またはベロシティ・データを受信した)ときは、High側のマルチサンプルが発音します。

2.1-2b: High, Low

マルチサンプルを選びます。

HighとLowでマルチサンプルを選び、ベロシティで2つのマルチサンプルを切り替えることができます。また、HighとLowではそれぞれのマルチサンプルのスタート・オフセット、リバースとレベルが調整できます。

High:

High MS Bank [ROM, RAM, EXB * ...]
High Multisample [000...424, 000...999]

Highのマルチサンプルを、バンクとマルチサンプル・ナンバーから選びます。ここで選択したマルチサンプルは、ベロシティが[※] Velocity SW L → H(2.1-2a)の値以上のときに発音します。ベロシティでの切り替えを行わないときは、値を001にして、マルチサンプルはHighだけを設定します。

ROM: プリセット・マルチサンプルが選べます。

“High Multisample”で、000 ~ 424から選びます。

RAM: Samplingモードで作成したり、Diskモードでロードしたマルチサンプルが選べます。

“High Multisample”で、000 ~ 999から選びます。

EXB *: 別売オプションEXB-PCMシリーズのマルチサンプルが選べます。“*”には搭載しているオプションの種類を表示します。

“High Multisample”のマルチサンプル数は搭載しているオプションによって異なります。

オプション・ボードの種類によって、“EXB *”の表示は異なります。

別売EXB-PCMシリーズのマルチサンプルを使用しているプログラムを選んだ場合に、該当するEXB-PCM(エクспанション・ボード)を取り付けていないなどの理由で、マルチサンプルが一致しないとき、“High MS Bank”に“ROM”と表示されます。この場合、プログラムは発音しません。新たにマルチサンプルのバンクを選び直すことで発音します。

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。

S.Ofs (High Start Offset)

[Off, On]

マルチサンプルの発音を、どこからスタートさせるのかを設定します。マルチサンプルによってはこのパラメーターは無効になります。

On(チェックする): あらかじめマルチサンプルごとに決められたスタート・オフセット用の位置からスタートします。

ただし、RAMバンク選択時は、選択したマルチサンプルによって異なります。以下のようなサンプルを含むマルチサンプルを選択した場合、チェックすると、ループ・スタート・アドレスより再生がスタートします。

- Samplingモードでレコーディング(サンプリング)したサンプル
- Diskモードでロード後、Samplingモードでループ・スタート・アドレスをエディットしたサンプル
- DiskモードでAKAI、AIFF、WAVEファイルのロード時に自動的にループ・スタート・アドレスが設定されたサンプル

Off(チェックしない): マルチサンプル波形の先頭からスタートします。

Rev (High Reverse)

[Off, On]

マルチサンプルをリバース再生します。ROMや別売オプションEXB-PCMシリーズでもともとループに設定してあるマルチサンプルや、Samplingモードでループに設定したマルチサンプルもワン・ショットでリバース再生します。また、もともとリバースに設定してあるマルチサンプルはそのまま再生します。

On(チェックする): 発音時、マルチサンプルがリバース再生します。

Off(チェックしない): マルチサンプルが通常の発音になります。

Level (High Level)

[0...127]

マルチサンプルのレベルを設定します。

マルチサンプルによっては、設定を大きな値にすると和音の演奏時に、音が歪むことがあります。このようなときは、レベルを下げてください。

Low:

OSC1のLowマルチサンプルを設定します。

Lowのマルチサンプルは、ベロシティが[※] Velocity SW L → H(2.1-2a)の値未満のときに発音します。

Low MS Bank

Low Multisample

S.Ofs (Low Start Offset)

Rev (Low Reverse)

Level (Low Level)

☞「High」のそれぞれの項を参照してください。

2.1-2c: Octave, Transpose, Tune, Delay

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

音程をオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは8'(フィート)です。

Transpose [-12...+12]

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

Tune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位(半音 = 100セント)±1オクターブの範囲で設定します。

Delay [0ms...5000ms, KeyOff]

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。チェンバロの音色等で使用します。このとき、“Amp1 EG”、“Amp2 EG”(5.1-3a、5.2-3)の“S(Sustain Level)”を0に設定してください。

2.1-2d: OSC1 Drum Kit

Drum Kit [00(I-A/B)...143(E-H), 144(GM)...152(GM)]

ドラムキットを選びます。

| |
|--|
| 00(I-A/B) ~ 15(I-A/B): プリロード・ドラムキット |
| 16(E-A) ~ 31(E-A), 32(E-B) ~ 47(E-B), 48(E-C) ~ 63(E-C), 64(E-D) ~ 79(E-C), 80(E-E) ~ 95(E-E), 96(E-F) ~ 111(E-F), 112(E-G) ~ 127(E-G), 128(E-H) ~ 143(E-H): (ユーザー・ドラムキット用、EXB-PCMシリーズ・ドラムキット用) |
| 144(GM) ~ 152(GM): GM2に準拠したプリセット・ドラムキット |

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

音程をオクターブ単位で設定します。ドラムキット使用時は、オクターブを8'に設定してください。

⚠ ドラムス・プログラムをエディットするときは、必ずこのパラメーターを8'に設定してください。それ以外ではドラムキットの鍵盤の割り当てがずれてしまいます。

Transpose [-12...+12]

割り当てられたドラムキットのインストゥルメントの位置をずらし、必要がなければ0に設定します。

Tune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位で設定します。

個々のドラムキットのピッチは、GLOBAL 5.1: DKitで設定します。

Delay [0ms...5000ms, KeyOff]

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。このとき、Amp1 EGの“S(Sustain Level)”(5.1-3a)を0に設定してください。

2.1-2e: UTILITY



☞「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」(2.1-1d)「Swap Oscillator」(2.1-1d)

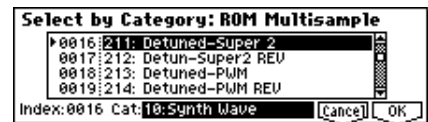
各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Select by Category

カテゴリからマルチサンプルを選びます。

操作方法は、「Select by Category」(P.2)を参照してください。

note このコマンドは、“Mode(Oscillator Mode)”(2.1-1a)がSingleまたはDoubleで、“High MS Bank”、“Low MS Bank”でROMを設定したOSC1、OSC2の“High MS Bank”、“High Multisample”、“Low MS Bank”、“Low Multisample”を選択しているときに有効です。



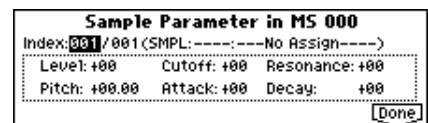
Sample Parameters

RAMマルチサンプルの、インデックスごとのサンプルの再生レベル、カットオフ、レゾナンス、ピッチ、アタック、ディケイを調整します。

note このコマンドは、“Mode(Oscillator Mode)”(2.1-1a)がSingleまたはDoubleで、“High MS Bank”、“Low MS Bank”でRAMを設定したOSC1、OSC2の“High MS Bank”、“High Multisample”、“Low MS Bank”、“Low Multisample”を選択しているときに有効です。

⚠ 設定は選択したマルチサンプルに対して行われます。他のオシレーターやプログラムで、そのマルチサンプルを選択した場合も、その設定が使用されます。

“Sample Parameters”を選び、ダイアログを表示します。



Index: 設定するインデックスを指定します。「/」後の数字は選択しているマルチサンプルでの総インデックス数を示します。SMPL: インデックスに設定しているサンプル・ナンバーとネームを表示します。

各インデックスに対して、以下の設定が行えます。

Level: 音量を設定します。“Level (High, Low Level)”(2.1-2b)と“Level(Amp1, 2 Level)”(5.1-1a、5.2-1)の設定を基準に - 値でレベルは下がり、+ 値でレベルは上がります。+ 99で2倍の音量、- 99で発音しません。このパラメーターは“Level”(SMPL 4.1-2a)とリンクしています。Samplingモードで設定している値をここに表示します。

Cutoff: フィルターのカットオフを設定します。Filter1、2の“Frequency”(4.1-1b/1c、4.2-1)にここでの値を加算したのになります。


Resonance: フィルターのレゾナンス・レベルを設定します。
Filter 1、2の Resonance (4.1-1b、4.2-1)にここでの値を加算したことになります。

Pitch: 再生ピッチをセント単位で調整します。+ 12.00 がオクターブ・アップ、- 12.00 がオクターブ・ダウンとなります。このパラメーターは「Pitch」(SMPL 4.1-2a)とリンクしています。
Samplingモードで設定している値をここに表示します。

Attack: フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを設定します。「Filter1 EG」、「Filter2 EG」、「Amp1 EG」、「Amp2 EG」(4.1-5a、4.2-5、5.1-3a、5.2-3)の「A(Attack Time)」にここでの値を加算したことになります。

Decay: フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイムを設定します。「Filter1 EG」、「Filter2 EG」、「Amp1 EG」、「Amp2 EG」の「D(Decay Time)」にここでの値を加算したことになります。

[F8] (« Done »)キーを押すと実行し、ダイアログが閉じます。

 このコマンドを実行後、コンペアは行えませんので注意してください。


2.1-3: OSC2

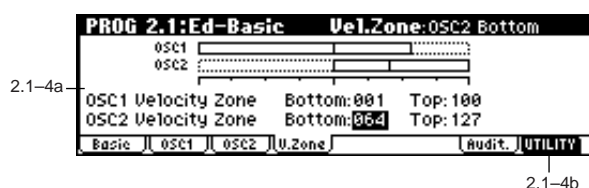
「Mode(Oscillator Mode)」(2.1-1a)をDoubleにしたときのみ表示します。

パラメーターの動作と設定方法は、「2.1-2: OSC1」を参照してください。

2.1-4: V.Zone (Velocity Zone)

オシレーター1、2のベロシティによる発音範囲を設定します。各オシレーターの Velocity SW L H (2.1-2a)と組み合わせることで、ベロシティによるHighとLowのマルチサンプル、ドラムキットの発音範囲が決定します。

 ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に、トップ・ベロシティはボトム・ベロシティより小さい値には設定できません。



2.1-4a: OSC 1/2 Velocity Zone

OSC1 Bottom [001...127]

オシレーター1が発音するベロシティの最小値を設定します。

OSC1 Top [001...127]

オシレーター1が発音するベロシティの最大値を設定します。

OSC2 Bottom [001...127]

オシレーター2が発音するベロシティの最小値を設定します。

OSC2 Top [001...127]

オシレーター2が発音するベロシティの最大値を設定します。

note [ENTER]キーを押しながら、MIDIで接続したMIDI機器の鍵盤等で値を入力することができます。

2.1-4b: UTILITY

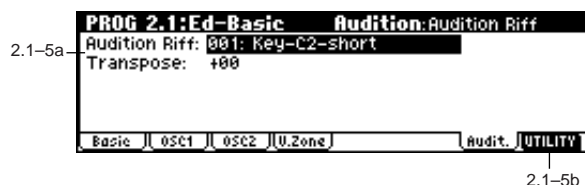
「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1-1d)

2.1-5: Audit. (Audition)

プリロード・プログラムを選択するとき、各プログラムにあらかじめ設定されている音色に適したリフ(フレーズ)を再生できます。この機能をオーディションといいます。

[AUDITION]キーを押してオンにすると、オーディション・リフが繰り返し発音します。MIDIキーボードが接続されてない場合でも、プログラムの確認、エディットをすることができます。

ここでは、オーディション・リフの選択とトランスポーズを設定します。



2.1-5a: Audition Riff, Transpose


Audition Riff [000: Off...382: Name]


オーディション・リフを選択します。本体にはさまざまな楽器、音楽ジャンルに適した382個のオーディション・リフが内蔵されています。(「VNL」)

000: Offでは、リフは再生しません。

Transpose [-24...+24]

オーディション・リフの音程を半音単位で調整します。

 オーディション・リフの再生テンポは変更できません。またオーディション・リフの再生中はアルベジエーターのテンポは設定できません。

 オーディション・リフの再生中はアルベジエーターはオフになります。

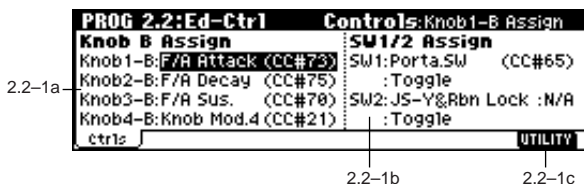
2.1-5b: UTILITY

「Write Program」(1.1-1d)

PROG 2.2: Ed-Ctrl

ProgramモードのREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモード、および「SW1」「SW2」の機能を設定します。

2.2-1: Ctrls (Controls)



2.2-1a: Knob B Assign

REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードに機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。(「Realtime Control Knobs B Assign List」P.214)

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLSのBモードで、それぞれの[1]～[4]ノブを操作したときに有効です。

Knob1-B (Knob1-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]
Knob2-B (Knob2-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]
Knob3-B (Knob3-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]
Knob4-B (Knob4-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

2.2-1b: SW1/2 Assign

「SW1」「SW2」の機能をアサインします。(「SW1, SW2 Assign List」P.213)

SW1 Assign **AMSource** [Off, ..., AfterT Lock :N/A]

「SW1」に機能をアサインします。

オン/オフの状態をプログラムのライト時に保存します。機能の設定を変えると、オフの状態にリセットされます。

SW1 Mode **[Toggle, Momentary]**

1.1: Playで[F6](「SW1」キーを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: [F6](「SW1」キーを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [F6](「SW1」キーを押しているときにだけオンになります。

SW2 Assign **AMSource** [Off, ..., AfterT Lock :N/A]

SW2 Mode **[Toggle, Momentary]**

「SW2」に機能をアサインします。

SW2にアサインできる機能は、SW1のSW1 Mod. (CC#80)に変わりSW2 Mod. (CC#81)です。それ以外はSW1と同じです。

note 「SW1 Assign」「SW2 Assign」の以下の値は設定できませんが、実際の効果はありません。

TRITON-RackとTRITON/TRITONpro/TRITONproX (TRITON 鍵盤モデル)は、データ互換性が保たれています。TRITON-Rackで作成したプログラムは、TRITON 鍵盤モデルで使用できます。またその逆も可能です。

互換性をとるために、TRITON-Rackではこれらの無効なバ

リューが設定できるようになっています。

N/AはNot Available(無効)を意味しています。

| | |
|---------------|------|
| Octave Down | :N/A |
| Octave Up | :N/A |
| JS X Lock | :N/A |
| JS+Y Lock | :N/A |
| JS-Y Lock | :N/A |
| Ribbon Lock | :N/A |
| JS X&Rbn Lock | :N/A |
| JS+Y&Rbn Lock | :N/A |
| JS-Y&Rbn Lock | :N/A |
| AfterT Lock | :N/A |

2.2-1c: UTILITY

「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」,「Swap Oscillator」(2.1-1d)

PROG 2.3: Ed-OSC

このページは別売オプションEXB-MOSS搭載時にバンクI-Fを選択すると表示します。

(「EXB-MOSS取扱説明書」& P.251「オプションEXB-MOSS」)

PROG 3.1: Ed-Pitch

オシレーター 1、2 のピッチ・モジュレーションを設定します。

3.1-1: OSC1

オシレーター 1 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、ポルタメントのオン/オフとかかり方を設定します。



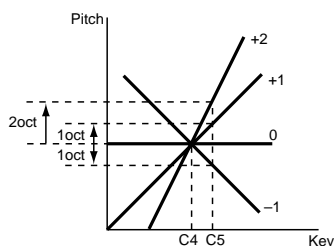
3.1-1a: Pitch

Pitch Slope [-1.0...+2.0]

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、- の値に設定すると、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。

Pitch Slopeの設定とピッチとの関係



Ribbon (#16) [-12...+12]

CC#16を受信したとき(またはMIDI INに接続したTRITONなどのリボン・コントローラーを押さえたとき)に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。

12で1オクターブです。+ の値のとき、リボン・コントローラーの中心より右を押さえるとピッチが上がり、- の値ではピッチが下がります。

例えば、+ 12に設定してリボン・コントローラーの右端を押すと、音程は1オクターブ上がります。- 12に設定して右端を押すと、音程は1オクターブ下がります。

リボン・コントローラーの中央では、そのままのピッチなので、右側を押したときの音と組み合わせると、ギターのタッピングのような演奏法が行えます。

JS (+X) [-60...+12]

ピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき(またはMIDI INに接続したTRITONなどのジョイスティックを右側に傾けたとき)に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。(※P.222)

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倒すと、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。

JS (-X) [-60...+12]

ピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき(またはMIDI INに接続したTRITONなどのジョイスティックを左側に傾けたとき)に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。(※P.222)

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倒すと、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。

AMS (Pitch AMS) [Off, (FEG, AEG, EXT)]

オシレーター 1 のピッチにモジュレーションをかけるソースを選択します。(※AMS List 頁P.206)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(Pitch 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(Pitch AMS)”をAfterTにして接続したMIDI機器の鍵盤を押し込んだとき、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。(※P.208)

3.1-1b: Pitch EG

Intensity [-12.00...+12.00]

EG(Pitch EG)ページ(3.1-5)で設定したピッチEGによるピッチ・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。

AMS (Pitch EG AMS) [Off, (KT, EXT)]

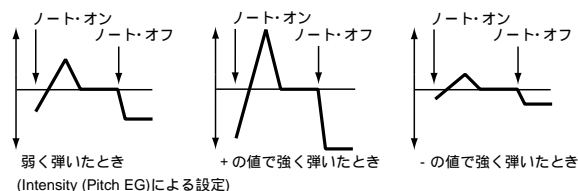
ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするためのソースを選択します。(※AMS List 頁P.206)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(Pitch EG AMS)”による効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS(Pitch EG AMS)”をVelocityにして、ここを+ 12.00にすると、ペロシティでピッチEGによるピッチ・モジュレーションを±1オクターブの範囲でコントロールできます。(※P.208) 弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

ピッチの変化(レベル)



note “Intensity”、“AMS(Pitch 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。

3.1-1c: Portamento

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/オフと、かかり方を設定します。SW1またはSW2をPorta.SW(CC#65)に設定している場合は、SW1またはSW2によるオン/オフとここでの設定により効果が掛かります。

(「AMS List」SW1 CC#80、SW2 CC#81、Prta.SWCC#65参照P.206)

MIDI CC#65(ポルタメントSW)受信時も同様です。

Enable (Porta. Enable) [Off, On]

On(チェックする): ポルタメント効果が掛かります。

Off(チェックしない): ポルタメント効果が掛かりません。

Fingered (Porta. Fingered) [Off, On]

“Enable(Porta. Enable)”をチェックしているときに有効です。

On(チェックする): ある鍵盤を押しながら次の鍵盤を押したとき(レガート奏法)にポルタメントが掛かります。

Off(チェックしない): 弾き方に関係なく常にポルタメントが掛かります。

Time (Porta. Time) [000...127]

“Enable(Porta. Enable)”をチェックしているときに有効です。

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。

■ 3.1-1d: UTILITY

「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」 Swap Oscillator」(2.1-1d)

3.1-2: OS1lfo (OSC1 LFO)

オシレーター1のLFO1、LFO2によるピッチ変化量を設定します。

| | | |
|--------|--|--------------------------|
| 3.1-2a | PROG 3.1:Ed-Pitch OSC1 LFO:LFO1 Intensity | |
| | Pitch LFO1/2 Modulation | |
| | LFO1 | Intensity: +00.00 |
| | JS+Y Int.: +01.00 | AMS: AfterT |
| | Intensity: +00.00 | Intensity: +00.25 |
| | LFO2 | Intensity: +00.00 |
| | JS+Y Int.: +00.00 | AMS: Off |
| | Intensity: +00.00 | Intensity: +00.00 |
| | OSC1 JS11f0 OSC2 JS21f0 EG | UTILITY |

3.1-2b

3.1-2a: Pitch LFO1/2 Modulation

LFO1:

Intensity (LFO1 Intensity) [-12.00...+12.00]

OS1LFO1ページ(5.3-1)で設定したOSC1 LFO1によるピッチ・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オクターブのピッチ・モジュレーションが掛かります。-の値のときはLFOが逆相になります。

JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]

CC#1を受信したとき(またはMIDI INに接続したTRITONなどのジョイスティックを+Y方向に傾けたとき)のOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さを設定します。

設定した値が大きいと、ジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けたと

きに得られるOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションが深くなります。12.00にすると最大±1オクターブのピッチ・モジュレーションが掛かります。-の値のときはLFOが逆相になります。

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選択します。(「AMS List」参照P.206)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(LFO1 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にすると最大±1オクターブのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションが掛かります。-の値のときはLFOが逆相になります。

例えば“AMS(LFO1 AMS)”をAfterTにして接続したMIDI機器の鍵盤を押し込んだとき、ここが+の値のときはOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、-の値のときは逆相で掛かります。

“Intensity(LFO1 Intensity)” “JS+Y Int.(LFO1 JS+Y Int.)”、

“AMS(LFO1 AMS)”によるそれぞれの設定の加算で、OSC1 LFO1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。(参照P.208)

LFO2:

Intensity (LFO2 Intensity) [-12.00...+12.00]

JS+Y Int. (LFO2 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

前述の「LFO1」を参照してください。

■ 3.1-2b: UTILITY

「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」 Swap Oscillator」(2.1-1d)

3.1-3: OSC2

オシレーター2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、ポルタメントのオン/オフとかかり方を設定します。各パラメーターの説明は前述の「3.1-1: OSC1」を参照してください。

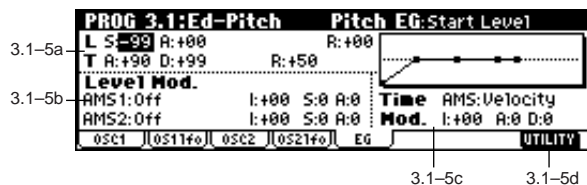
3.1-4: OS2lfo (OSC2 LFO)

オシレーター1のLFO1、LFO2によるピッチ変化量を設定します。各パラメーターの説明は前述の「3.1-2: OS1lfo」を参照してください。

3.1-5: EG (Pitch EG) AMSSource

オシレーター1/2に、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1/2のピッチへの深さは、“Pitch EG”(3.1-1b、3.1-3)で調整します。



3.1-5a: Pitch EG

ピッチの時間的変化を設定します。

L (Level):

ピッチが変化する量を設定します。

“Pitch EG”のIntensity(3.1-1b、3.1-3)の設定によって動作が異なります。例えば、“Intensity”が+12.00のとき、+99で1オクターブ上がり、-99で1オクターブ下がります。

S (Start Level) [-99...+99]

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

A (Attack Level) [-99...+99]

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。

R (Release Level) [-99...+99]

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。

T (Time):

ピッチが変化する時間を設定します。

A (Attack Time) [0...99]

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。

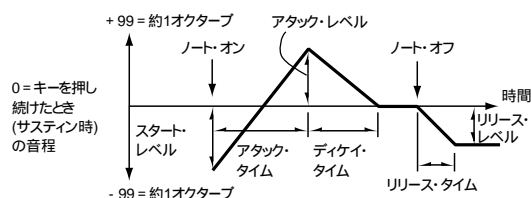
D (Decay Time) [0...99]

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。

R (Release Time) [0...99]

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。

ピッチの時間的変化の設定 (Pitch EG Intensity= +12.00のとき)



3.1-5b: Level Mod. (Level Modulation)

ピッチEGの“L(Level)”をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS1 (Level Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGの“L(Level)”をコントロールするソースを選択します。
(「AMS List」P.206)

I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

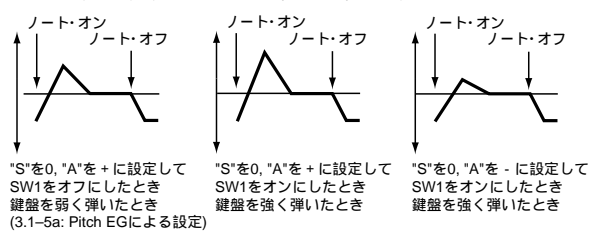
“AMS1 (Level Mod. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。

0のとき“Pitch EG”(3.1-5a)で設定したレベルで動作します。

例えば、“AMS1 (Level Mod. AMS1)”がSW1 #80のとき、“SW1”をオンにすることで、Pitch EGの“Level”を変化させることができます(“SW1/2 Assign”: 2.2-1b)をSW1 Mod. (CC#80)に設定します)。“I(AMS1 Intensity)”の絶対値を大きくするほど、“SW1”をオンにしたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“S(AMS1 SW Start)”、“A(AMS1 SW Attack)”で設定します。“SW1”(F6キー)がオフのときは、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“S(AMS1 SW Start)”、“A(AMS1 SW Attack)”で設定します。強く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

Pitch EG変化(レベル) (AMS=SW1/ Velocity, Intensity=+の値)



S (AMS1 SW Start) [-, 0, +]

“AMS1 (Level Mod. AMS1)”による“S(Start Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS1 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では変化がありません。

A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

“AMS1 (Level Mod. AMS1)”による“A(Attack Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS1 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では変化がありません。

AMS2 (Level Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

I (AMS2 Intensity) [-99...+99]

S (AMS2 SW Start) [-, 0, +]

A (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]

前述の「AMS1 (Level Mod. AMS1)」～「A(AMS1 SW Attack)」を参照してください。

3.1-5c: Time Mod. (Time Modulation)

ピッチEGの T(Time) をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS (Time Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGの T(Time) をコントロールするソースを選択します。
(「AMS List」P.206)

I (AMS Intensity) [-99...+99]

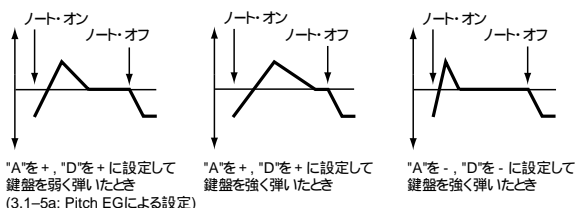
“AMS(Time Mod. AMS)”の効果の深さと方向を設定します。
0にすると Pitch EG (3.1-5a)で設定したタイムで動作します。
EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

例えば、アタック・レベルに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、ディケイ・タイムが決まります。

この値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定タイムを最大で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(Time Mod. AMS)”がVelocityのとき、“I(AMS 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 T(Time) の変化幅が大きくなります。変化の方向は A(AMS SW Attack) “D(AMS SW Decay)”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。

Pitch EG変化(タイム) (AMS=Velocity, Intensity=+の値)



A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

“AMS(Time Mod. AMS)”による“A(Attack Time)”の変化の方向を設定します。“I(AMS 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。

D (AMS SW Decay) [-, 0, +]

“AMS(Time Mod. AMS)”による“D(Decay Time)”の変化の方向を設定します。“I(AMS 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。

■ 3.1-5d: UTILITY

「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」(2.1-1d)

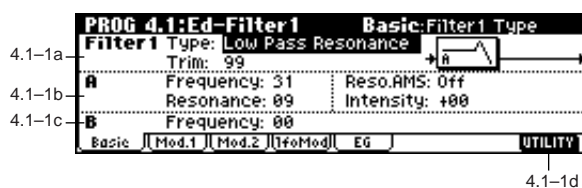
PROG 4.1: Ed-Filter1

オシレーター1の音色をコントロールするフィルター1を設定します。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・フィルターのシリーズ接続を選択します。

“Mode(Oscillator Mode)”(2.1-1a)がSingle、Drumsのときフィルター1が使用でき、Doubleのときフィルター1、2が使用できます。Single、Drums時は、フィルター2に関するページは選択できません。

4.1-1: Basic

フィルター1(オシレーター1用)の基本となるタイプ、カットオフ周波数やレゾナンスを設定します。



4.1-1a: Filter1

Type (Filter1 Type)

[Low Pass Resonance, Low Pass & High Pass]

フィルター1のタイプを選択します。

Low Pass Resonance: レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルターです。

Low Pass & High Pass: 12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターをシリーズ接続したものです。

Trim

[00...99]

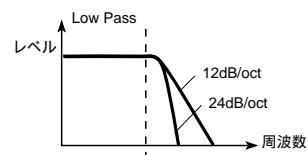
OSC1 から出力された音声信号をフィルター1Aへ入力するレベルを設定します。

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。

4.1-1b: Filter A

カットオフ周波数よりも高音域をカットするフィルターです。倍音成分を削ることで、明るい(鋭い)音色を暗く(丸く)する、最も一般的なフィルターです。

“Type(Filter1 Type)”がLow Pass Resonanceの方がカットのカーブが急峻です。



Frequency (A Frequency)

[00...99]

フィルター1Aのカットオフ周波数を設定します。

Resonance (A Resonance) [00...99]

“Frequency(A Frequency)”で設定した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。

Reso.AMS (Resonance AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

“Resonance(A Resonance)”のレベルをコントロールするソースを選択します。(「AMS List」P.206)

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

“Resonance(A Resonance)”で設定したレゾナンス・レベルに対して、“Reso. AMS(Resonance AMS)”による効果の深さと方向を設定します。

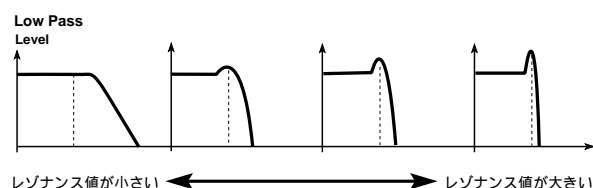
例えばVelocityを設定したとき、ベロシティの強弱でレゾナンスの効き方をコントロールします。

+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 Resonance)”で設定した効果に近づきます。

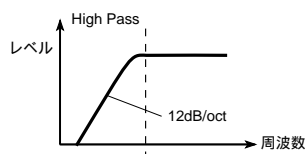
-の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど“Resonance(A Resonance)”で設定したレゾナンスの效果に近づきます。

レゾナンスのレベルは“Resonance(A Resonance)”“Intensity (AMS Intensity)”によるそれぞれの設定の加算で決まります。

レゾナンスによる効果

**4.1-1c: Filter B**

カットオフ周波数よりも低音域をカットするフィルターです。音を削ることで、音色を細くします。

**Frequency (B Frequency) [00...99]**

フィルター1Bのカットオフ周波数を設定します。

“Type(Filter1 Type)”(4.1-1a)がLow Pass & High Passのときに表示します。

4.1-1d: UTILITY

「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」,「Swap Oscillator」(2.1-1d)

4.1-2: Mod.1 (Filter1 Modulation1)

フィルター1のカットオフ周波数“Frequency (A/B Frequency)”にモジュレーションをかけて音色を変化させるキーボード・トラックとフィルター1 EGのインテンシティ等を設定します。

**4.1-2a: Keyboard Track [AMSource]**

フィルター1のカットオフ周波数のキーボード・トラックを設定します。弾く鍵盤の位置によるカットオフ周波数の変化を、Key“Low”と“High”、Ramp“Low”と“High”の各パラメーターで設定します。

Key:

キーボード・トラックがかかりはじまるノート・ナンバーを設定し、フィルター1A、Bに対する変化の深さと方向をそれぞれ“Int. to A”、“(Int. to) B”で設定します。

“Low(KBDTrk Key Low)”から“High(KBDTrk 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。

note ノート・ナンバーは、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても入力できます。

Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Ramp (Ramp Setting):

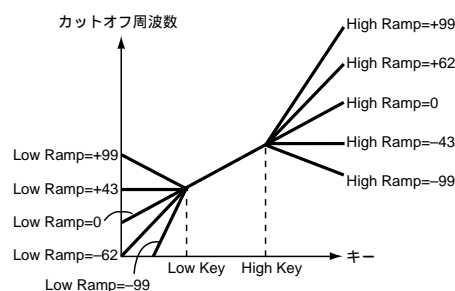
キーボード・トラックの傾きを設定します。

Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]**High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]**

“Int. to A(KBDTrk Int. to A)”、“Int. to B(KBDTrk Int. to B)”を+50に設定して、“Low(KBDTrk Ramp Low)”を-62、“High(KBDTrk Ramp High)”を+62にすると、カットオフ周波数の傾きは、鍵盤の位置(音程)と同じになります。従って、“Resonance(A Resonance)”(4.1-1b)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。

“Low(KBDTrk Ramp Low)”を+43、High(KBDTrk Ramp High)”を-43にすると、カットオフ周波数の傾きはなくなります。鍵盤ごとにカットオフ周波数変化しないようにするときに設定します。

弾く鍵盤の位置とRampの設定によるカットオフ周波数の変化
(“Int. to A”、“Int. to B”=+50)



Int. to A (KBDTrk Int. to A) [-99...+99]

“ Low(KBDTrk Key Low) ” “ High(KBDTrk Key High) ” “ Low(KBDTrk Ramp Low) ” “ High(KBDTrk Ramp High) ” で設定したキーボード・トラックのフィルター1Aに対する効果の深さと方向を設定します。

+側ではキーボード・トラックの設定に対して正方向、-側では逆方向の効果になります。

Int. to B (KBDTrk Int. to B) [-99...+99]

キーボード・トラックのフィルター1Bに対する効果の深さと方向を設定します。(≡ Int. to A)

4.1-2b: Filter EG

Int. to A (Intensity to A) [-99...+99]

フィルター1Aのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター1 EGの効果の深さと方向を設定します。

+の値にすると、Filter1 EG “ L(Level) ” “ T(Time) ” (4.1-5a) 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、Filter1 EG “ L(Level) ” “ T(Time) ” 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。

Int. to B (Intensity to B) [-99...+99]

フィルター1Bのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター1 EGの効果の深さと方向を設定します。

(≡ Int. to A "Intensity to A)

Vel to A (Velocity to A) [-99...+99]

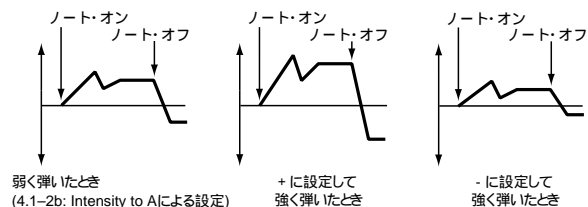
フィルター1Aのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター1 EG(Filter1 EG "4.1-5で設定)を、ベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

+の値にすると、強く弾くほどフィルター1 EGによるカットオフ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によるカットオフの変化が大きくなります。

Vel to B (Velocity to B) [-99...+99]

フィルター1Bのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター1 EGを、ベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。(≡ Vel to A "Velocity to A)。

カットオフ周波数の変化



AMS (Filter EG AMS) [Off, (EXT)]

フィルター1Aと1Bのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター1 EGの効果の深さと方向をコントロールするソースを選択します。(≡ AMS List "P.206)

Int. to A (AMS Int. to A) [-99...+99]

“ AMS(Filter EG AMS) ” によるフィルター1A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“ Int. to A (Intensity to A) ”を参照してください。

Int. to B (AMS Int. to B) [-99...+99]

“ AMS(Filter EG AMS) ” によるフィルター1Bへの効果の深さと方向を設定します。(≡ Int. to A "Intensity to A)

note “ Int. to A (B) ” “ Vel to A (B) ” “ Int. to A (B)(AMS Int. 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。

4.1-2c: UTILITY

≡ 「 Write Program 」(1.1-1d)、「 Copy Oscillator 」 「 Swap Oscillator 」(2.1-1d)

4.1-3: Mod.2 (Filter1 Modulation2)

フィルター1のカットオフ周波数“ Frequency (A/B Frequency) ” にモジュレーションをかけて音色を変化させるコントローラーを設定します。

“ Type(Filter Type) ” (4.1-1a)がLow Pass Resonanceのときは、フィルターBに関するパラメーターは表示しません。

| | | |
|--|---|---------------------------------|
| 4.1-3a | PROG 4.1:Ed-Filter1 Mod.2:Filter A AMS1 | |
| | Filter Modulation | |
| 4.1-3b | Filter-A | AMS1: Velocity Intensity: +55 |
| | | AMS2: Ribbon #16 Intensity: +49 |
| | Filter-B | AMS1: JS X Intensity: +00 |
| | | AMS2: AfterT Intensity: +00 |
| Basic Mod.1 Mod.2 [FoMod] EG UTILITY | | |

4.1-3a: Filter Modulation

Filter-A:

AMS1 (Filter A AMS1) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

フィルター1A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択します。(≡ AMS List "P.206)

Intensity (A AMS1 Intensity) [-99...+99]

“ AMS1(Filter A AMS1) ” による効果の深さと方向を設定します。
“ AMS1(Filter A AMS1) ” がJS Xのとき、ここを+の値にして接続したMIDI機器のジョイスティックを右側に倒すとカットオフ周波数が上がり、左側に倒すと下がります。-の値にすると逆の動作になります。

Filter A “ Frequency(A Frequency) ” (4.1-1b)の設定値への加算で動作します。

AMS2 (Filter A AMS2) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

Intensity (A AMS2 Intensity) [-99...+99]

“ AMS2(Filter A AMS2) ” の選択と、そのソースによる効果の深さと方向を設定します。(≡ AMS1 “ Intensity ”)

Filter-B:

“ Type(Filter Type) ” (4.1-1a)がLow Pass & High Passのときに表示します。

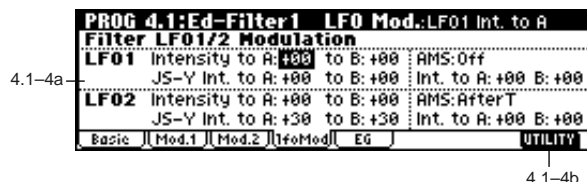
フィルター1Bのカットオフ周波数に、2つのオルタネート・モジュレーションで変調をかけます。(≡ Filter-A)

■ 4.1-3b: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」 Swap Oscillator」(2.1-1d)

4.1-4: LfoMod (LFO Modulation)

フィルター1(オシレーター1用)のカットオフ周波数にフィルター1 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。



4.1-4a: Filter LFO1/2 Modulation

LFO1:

Intensity to A (LFO1 Int. to A) [-99...+99]

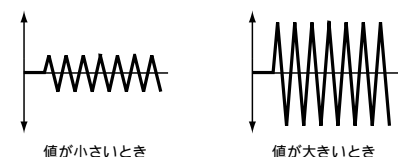
フィルター1Aのカットオフ周波数をOSC1 LFO 1(5.3-1aで設定)で変調する深さと方向を設定します。

- の値にすると、逆相になります。

Intensity to B (LFO1 Int. to B) [-99...+99]

フィルター1Bのカットオフ周波数をOSC1 LFO 1で変調する深さと方向を設定します。(☞「Intensity to A」)

カットオフの変化



JS-Y Int. to A (LFO1 JS-Y Int. to A) [-99...+99]

CC#2の受信(またはMIDI INに接続したTRITONなどのジョイスティックを - Y方向へ傾けること)でOSC1 LFO1をコントロールして、フィルター1Aのカットオフ周波数を変調します。

その効果の深さと方向を設定します。

例えば、設定した値が大きいほど、ジョイスティックを - Y(手前)に傾けたときのフィルター1へのOSC1 LFO1による効果が大きくなります。

JS-Y Int. to B (LFO1 JS-Y Int. to B) [-99...+99]

CC#2の受信(またはMIDI INに接続したTRITONなどのジョイスティックを - Y方向へ傾けること)でOSC1 LFO1をコントロールして、フィルター1Bのカットオフ周波数を変調します。

その効果の深さと方向を設定します。(☞「JS - Y Int. to A」)

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

フィルター1A、1B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択します。(「AMS List」P.206)

Int. to A (LFO1 AMS Int. to A) [-99...+99]

“AMS”によるフィルター1Aに対する効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS”がAfterTのとき、設定した値が大きいほど、接続したMIDI機器の鍵盤を押し込んだときのOSC1 LFO1による効果が大きくなります。

Int. to B (LFO1 AMS Int. to B) [-99...+99]

“AMS”によるフィルター1Bに対する効果の深さと方向を設定します。(☞「Int. to A」)

LFO 2:

フィルター1A、1Bのカットオフ周波数に、周期的な変化を与えるOSC1 LFO 2(5.3-2で設定)の効果の深さを調整します。(☞「LFO 1」4.1-4a)

Intensity to A (LFO2 Int. to A) [-99...+99]

Intensity to B (LFO2 Int. to B) [-99...+99]

JS-Y Int. to A (LFO2 JS-Y Int. to A) [-99...+99]

JS-Y Int. to B (LFO2 JS-Y Int. to B) [-99...+99]

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Int. to A (LFO2 AMS Int. to A) [-99...+99]

Int. to B (LFO2 AMS Int. to B) [-99...+99]

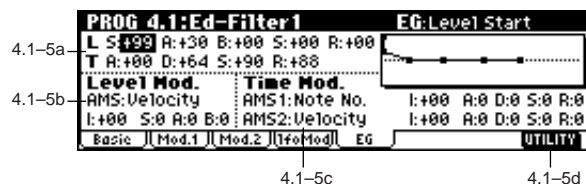
■ 4.1-4b: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」 Swap Oscillator」(2.1-1d)

4.1-5: EG (Filter1 EG) AMSSource

フィルター1A、1B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1のカットオフ周波数に与える効果の深さは“Filter EG”(4.1-2b)で設定します。



4.1-5a: Filter1 EG

フィルター1 EGの時間的な変化を設定します。

L (Level):

“Type(Filter Type)”(4.1-1a)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で、“Int. to A”(4.1-2b)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。

S (Start Level) [-99...+99]

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。

A (Attack Level) [-99...+99]

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。

B (Break Point Level) [-99...+99]
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。

S (Sustain Level) [-99...+99]
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。

R (Release Level) [-99...+99]
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。

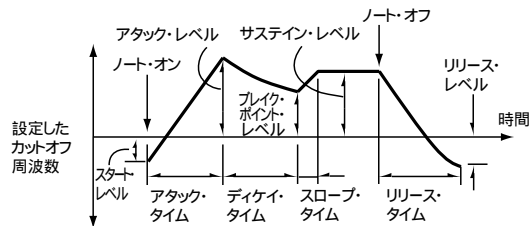
T (Time):
それぞれの時間を設定します。

A (Attack Time) [00...99]
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。

D (Decay Time) [00...99]
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。

S (Slope Time) [00...99]
ディケイ・タイムが終わったときからサステイン・レベルになるまでの時間を設定します。

R (Release Time) [00...99]
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。



4.1-5b: Level Mod. (Level Modulation)

フィルター1 EGの L(Level) をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]
フィルター1 EGの L(Level) をコントロールするソースを選択します。(「AMS List」P.206)

I (AMS Intensity) [-99...+99]
“AMS(Level Mod. AMS)”の効果の深さと方向を設定します。
例えば“AMS(Level Mod. AMS)”がVelocityのとき、“S(AMS SW Start)” “A(AMS SW Attack)” “B(AMS SW Break)”を+にして、“I(AMS 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。
0にすると、“Filter1 EG”(4.1-5a)で設定したレベルで動作します。

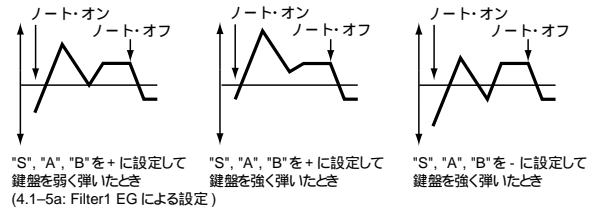
S (AMS SW Start) [-, 0, +]
“AMS(Level Mod. AMS)”による“S(Start Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

A (AMS SW Attack) [-, 0, +]
“AMS(Level Mod. AMS)”による“A(Attack Level)”の変化の方向

を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+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。

B (AMS SW Break) [-, 0, +]
“AMS(Level Mod. AMS)”による“B(Break Point Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+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。

Filter1 EG 変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



4.1-5c: Time Mod. (Time Modulation)

フィルター1 EGの T(Time) をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]
フィルター1 EGの T(Time) をコントロールするソースを選択します。(「AMS List」P.206)

I (AMS1 Intensity) [-99...+99]
“AMS1(Time Mod. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。
例えば“AMS1(Time Mod. AMS1)”がFlt KTr +/+ のとき、“Keyboard Track”(4.1-2a)の設定によってEGの T(Time) をコントロールします。“I”が+の値で Ramp(Ramp Setting) (4.1-2a) が+の値の場合、EG タイムは長くなり、“Ramp (Ramp Setting)”が-の値の場合、EG タイムは短くなります。変化方向は“A(AMS1 SW Attack)” “D(AMS1 SW Decay)” “S(AMS1 SW Slope)” “R(AMS1 SW Release)” でそれぞれ設定します。
0にすると“Filter1 EG”(4.1-5a)に設定した時間で動作します。
“AMS1(Time Mod. 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“Filter1 EG”に設定した時間で動作します。

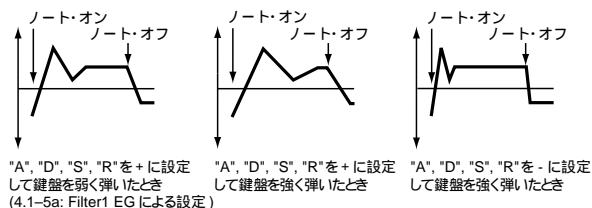
A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]
“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるアタック・タイムの変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

D (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]
“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるディケイ・タイムの変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+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。

S (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]
“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるスロープ・タイムの変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+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。

R (AMS1 SW Release) [-, 0, +]
“AMS1(Time Mod. AMS1)”によるリリース・タイムの変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+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。

Filter1 EG 変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



AMS2 (Time Mod. AMS2) [Off, (EXT, KT)]
 I (AMS2 Intensity) [-99...+99]
 A (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]
 D (AMS2 SW Decay) [-, 0, +]
 S (AMS2 SW Slope) [-, 0, +]
 R (AMS2 SW Release) [-, 0, +]
 フィルター1 EGの"Time"をコントロールする"AMS2"を設定します
 (≡ AMS1 "R")。

4.1-5d: UTILITY



≡ 「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1-1d)

Sync Both EGs

ユーティリティメニューで「Sync Both EGs」を選び、[F8]キーを押すと「Sync Both EGs」の左側にチェックマークが付いた状態になります。この状態では、フィルター1 EGとフィルター2 EGを同時にエディットできます。(どちらか片方をエディットすると、もう一方も変化します。)

note 「Sync Both EGs」はフィルターEGとアンプEGに対して、別々にシンクさせることができません。例えば5.1-3dでシンクさせると、ここでもシンクします。

note 「Mode(Oscillator Mode)」(2.1-1a)がDoubleのときにのみ選択できます。

PROG 4.2: Ed-Filter2

4.2-1: Basic

4.2-2: Mod.1 (Filter2 Modulation1)

4.2-3: Mod.2 (Filter2 Modulation2)

4.2-4: lfoMod (LFO Modulation)

4.2-5: EG (Filter2 EG) AMSource

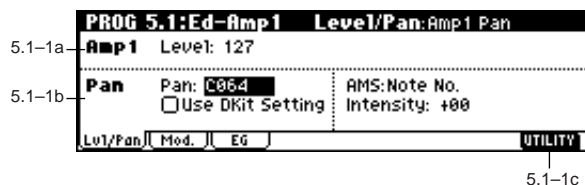
オシレーター2の音色をコントロールするフィルター2を設定します。レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルター、または12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続を選択します。「Mode(Oscillator Mode)」(2.1-1a)がDoubleのときフィルター2が使用できます。(≡「PROG 4.1: Ed-Filter1」)

PROG 5.1: Ed-Amp1

オシレーター1の音量をコントロールするアンプ1を設定します。またパンも設定します。

5.1-1: Lvl/Pan (Level/Pan)

オシレーター1の音量とパンを設定します。



5.1-1a: Amp1 Level

Level (Amp1 Level) [0...127]

オシレーター1の音量を設定します。

MIDI プログラムの音量は、CC#7(ボリューム)、CC#11(エクスレッション)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とのかけ算で決まります。グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel「(GLOBAL 2.1-1a)」でコントロールします。

5.1-1b: Pan

Pan (Amp1 Pan) [Random, L001...C064...R127]

オシレーター1のパン(音の定位)を設定します。

L001で左側に振り切り、C064で中央に定位、R127で右側に振り切ります。

Random: ノート・オンのたびに異なる定位で発音します。

MIDI 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 MIDI Channel「(GLOBAL 2.1-1a)」でコントロールします。

Use DKit Setting [Off, On]

「Mode(Oscillator Mode)」(2.1-1a)がDrumsのときに有効です。On(チェックする): Drum KitでKeyごとに設定した「Pan」(GLOBAL 5.1-3a)の値で出力します。「Mode(Oscillator Mode)」がDrumsのときは、通常この設定にします。Off(チェックしない): Drum Kitのすべてが「Pan(Amp1 Pan)」の設定になります。

AMS (Pan AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

パンを変化させるためのソースを選択します(「AMS List」≡ P.206)。「Pan(Amp1 Pan)」の設定を基準にして変化します。

Intensity [-99...+99]

「AMS(Pan AMS)」による効果の深さを設定します。

例えば「Pan(Amp1 Pan)」の設定値がC064で「AMS(Pan 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R側に移動していき、小さくなる(低音を弾く)ほどL側に移動します。 - の値にするとこれらは逆に動作します。

■ 5.1-1c: UTILITY

「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」,「Swap Oscillator」(2.1-1d)

5.1-2: Mod. (Amp1 Modulation)

アンプ1(オシレーター1用)にモジュレーションをかけて、音量を変化させるための設定を行います。

| | | | | |
|--------|--|--|--|--|
| 5.1-2a | PRG 5.1:Ed-Amp1 | | | |
| | Mod.:KBDTrk Key Low | | | |
| 5.1-2b | Keyboard Track | | | |
| | Key Low:F#4 High:F#4 | | | |
| 5.1-2c | Ramp Low:+0d High:+0d | | | |
| | Amp Mod. Velocity Int: +50 AMS:AfterT Int: +00 | | | |
| 5.1-2d | LF01 Mod. Intensity: +00 AMS:0ff Int: +00 | | | |
| | LF02 Mod. Intensity: +00 AMS:0ff Int: +00 | | | |
| 5.1-2e | Lut/Fan Mod. EG | | | |
| | UTILITY | | | |

5.1-2a: Keyboard Track

オシレーター1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 (Keyboard Track Key):

キーボード・トラックがかりはじめるノート・ナンバーを設定します。“Low(KBDTrk Key Low)”から“High(KBDTrk Key High)”までの間では、音量の変化はありません。

note ノート・ナンバーは、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても設定できます。

Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Ramp (Ramp Setting):

キーボード・トラックの傾きを設定します。

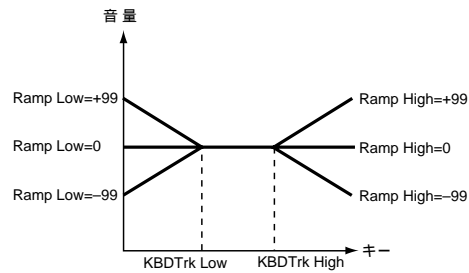
Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

+の値にすると“Low (KBDTrk 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。

High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]

+の値にすると、“High (KBDTrk 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。

弾く鍵盤の位置とRampの設定による音量変化



5.1-2b: Amp Mod., LFO1 Mod., LFO2 Mod.

オシレーター1の音量を、ベロシティ、OSC1 LFO1、OSC1 LFO2、でコントロールするための設定をします。

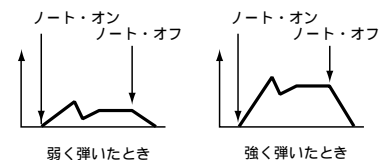
Amp Mod. (Amp Modulation)

Velocity Int. (Amp Velocity Int.) [-99...+99]

+の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。

-の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。

音量の変化 (+に設定した場合)



AMS (Amp AMS) [Off, (PEG, FEG, EXT)]

アンプ1の音量をコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.206)。(EXT)Velocityは選択できません。

Int. (AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS(Amp AMS)”による効果の深さと方向を設定します。

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Alternate Modulationによるモジュレーションのかかりも小さくなります。例えば“AMS(Amp AMS)”がAfterTのとき、+の値にして接続したMIDI機器の鍵盤を押し込む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。-の値にして鍵盤を押し込むと、音量は下がります。

LFO1 Mod. (LFO1 Modulation)

Intensity (LFO1 Intensity) [-99...+99]

オシレーター1の音量を“OSC1 LFO1”(5.3-1)で変化させる深さと方向を設定します。-の値でLFOは逆相になります。

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

オシレーター1の音量を“OSC1 LFO1”で変化させる深さをコントロールするソースを選択します。(「AMS List」P.206)

Int. (AMS Intensity) [-99...+99]

設定の絶対値が大きいほど“AMS”による“OSC1 LFO1”の効果が大きくなります。-の値でLFOは逆相になります。

LFO2 Mod. (LFO2 Modulation)

Intensity (LFO2 Intensity) [-99...+99]

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Int. (AMS Intensity) [-99...+99]

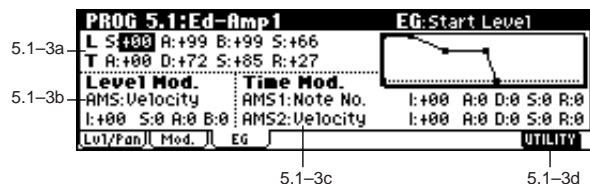
オシレーター1の音量を“OSC1 LFO2”(5.3-2)で変化させる深さと方向を設定します。前述の「LFO1 Mod. (LFO1 Modulation)」を参照してください。

5.1-2c: UTILITY

「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」(Swap Oscillator) (2.1-1d)

5.1-3: EG (Amp1 EG) AMSource

オシレーター1に音量の時間的な変化をコントロールするアンプ1を設定します。



5.1-3a: Amp1 EG

アンプ1EGの時間的な変化を設定します。

L (Level):

S (Start Level) [00...99]

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。

A (Attack Level) [00...99]

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。

B (Break Point Level) [00...99]

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。

S (Sustain Level) [00...99]

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。

Time:

A (Attack Time) [00...99]

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。

D (Decay Time) [00...99]

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。

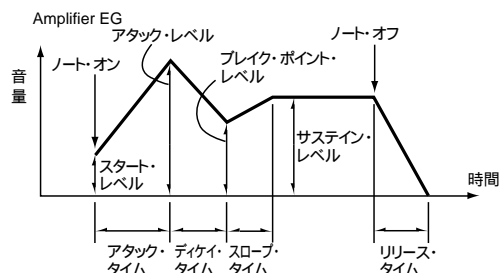
S (Slope Time) [00...99]

ブレイク・ポイント・レベルに達してからサステイン・レベルになるまでの時間を設定します。

R (Release Time)

[00...99]

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。



5.1-3b: Level Mod. (Level Modulation)

“Amp1 EG”(5.1-3a)で設定したアンプ1EGレベルをAMSでコントロールします。

AMS (Level Mod. AMS)

[Off, (KT, EXT)]

アンプ1EGの“Level”をコントロールするソースを選択します。

(「AMS List」P.206)

I (AMS Intensity)

[-99...+99]

“AMS(Level Mod. AMS)”の効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS(Level Mod. AMS)”がVelocityのとき、“S(AMS SW Start)”、“A(AMS SW Attack)”、“B(AMS SW Break)”を+にして、“I(AMS Intensity)”を+の値にすると強く弾くほどアンプ1EGの音量レベルは上がり、-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“Amp1 EG”(5.1-3a)で設定したレベルで動作します。

S (AMS SW Start)

[-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“S(Start Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化しません。

A (AMS SW Attack)

[-, 0, +]

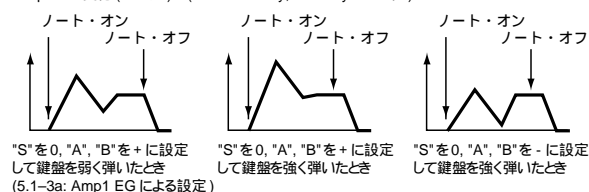
“AMS(Level Mod. AMS)”による“A(Attack Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化しません。

B (AMS SW Break)

[-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“B(Break Point Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化しません。

Amp1 EG 変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity=+の値)



“S”を0, “A”, “B”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき (5.1-3a: Amp1 EG による設定)

“S”を0, “A”, “B”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき

“S”を0, “A”, “B”を-に設定して鍵盤を強く弾いたとき

5.1-3c: Time Mod. (Time Modulation)

“ Amp1 EG ”(5.1-3a)で設定したアンプ1 EGタイムを2つのAMSでコントロールします。

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (EXT, KT)]

アンプ1 EGの“ Time ”をコントロールするソースを選択します。
(「AMS List」P.206)

I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”の効果の深さと方向を設定します。
例えば、“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”がAmp KT +/+のとき、“ Keyboard Track ”(5.1-2a)の設定によってEG Time をコントロールします。“ I ”を+の値にすると Ramp(Ramp Setting) が+の値の場合、EGタイムは長くなり、“ Ramp(Ramp Setting) ”が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“ A(AMS1 SW Attack) ” “ D(AMS1 SW Decay) ” “ S(AMS1 SW Slope) ” “ R(AMS1 SW Release) ”でそれぞれ設定します。

“ AMS1(Time Mod. 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、“ Amp1 EG ”(5.1-3a)に設定した時間で動作します。

A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”による“ A(Attack Time) ”の変化の方向を設定します。“ I(AMS1 Intensity) ”が+の値のとき、+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。

D (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]

“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”による“ D(Decay Time) ”の変化の方向を設定します。“ I(AMS1 Intensity) ”が+の値のとき、+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にすると変化はありません。

S (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

“ AMS1(Time Mod. AMS1) ”による“ S(Slope Time) ”の変化の方向を設定します。“ I(AMS1 Intensity) ”が+の値のとき、+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にすると変化はありません。

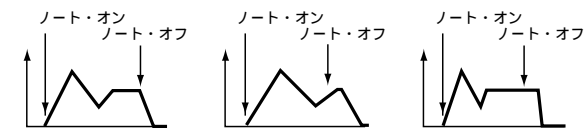
R (AMS1 SW Release) [-, 0, +]

“ AMS1 ”による“ R(Release Time) ”の変化の方向を設定します。“ I(AMS1 Intensity) ”が+の値のとき、+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にすると変化はありません。

Amp1 EG 変化 (タイム)

(AMS=Amp KTrk + / +, Intensity= + の値)

(Amp Keyboard Track(5.1-2a) Low Ramp= + の値、High Ramp= + の値の場合)

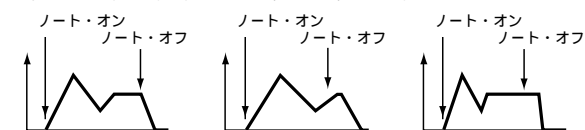


5.1-3a: Amp1 EG による設定

“A”, “D”, “S”, “R”を+にして低い音程を弾いたとき

“A”, “D”, “S”, “R”を-にして高い音程を弾いたとき

Amp1 EG 変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



“A”, “D”, “S”, “R”を+にして鍵盤を弱く弾いたとき

“A”, “D”, “S”, “R”を+にして鍵盤を強く弾いたとき

“A”, “D”, “S”, “R”を-にして鍵盤を強く弾いたとき

5.1-3a: Amp1 EG による設定

AMS2 (Time Mod. AMS2)

[Off, (EXT, KT)]

I (AMS2 Intensity)

[-99...+99]

A (AMS2 SW Attack)

[-, 0, +]

D (AMS2 SW Decay)

[-, 0, +]

S (AMS2 SW Slope)

[-, 0, +]

R (AMS2 SW Release)

[-, 0, +]

アンプ1 EGの“ Time ”をコントロールする“ AMS2(Time Mod. AMS2) ”を設定します。(「AMS1(Time Mod. AMS1) ”~“ R(AMS1 SW Release) ”)

5.1-3d: UTILITY



「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Oscillator」,「Swap Oscillator」(2.1-1d)

Sync Both EGs

ユーティリティメニューで“ Sync Both EGs ”を選び、[F8]キーを押すと「Sync Both EGs」の左側にチェックマークが付いた状態になります。この状態では、アンプ1 EGとアンプ2 EGを同時にエディットできます(どちらか片方をエディットすると、もう一方も変化します)。(「4.1-5d note」)

PROG 5.1: Ed-Amp

このページは別売オプションEXB-MOSS搭載時に表示します。

(「EXB-MOSS取扱説明書」 & P.25「オプションEXB-MOSS」)

PROG 5.2: Ed-Amp2

オシレーター2の音量をコントロールするアンプ2を設定します。またパンも設定します。

5.2-1: Lvl/Pan (Level/Pan)

5.2-2: Mod. (Amp2 Modulation)

5.2-3: EG (Amp2 EG) AMSOURCE

“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1-1a)がDoubleのときに表示します。(「5.1: Ed-Amp1」)

PROG 5.2: Ed-EGs

このページは別売オプションEXB-MOSS搭載時に表示します。

(「EXB-MOSS取扱説明書」 & P.25「オプションEXB-MOSS」)

PROG 5.3: Ed-LFOs

オシレーター 1、2 の Pitch、Filter、Amp 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。Pitch、Filter、Amp での LFO1、LFO2 Intensity の値を - にすることで逆相の LFO 効果が得られます。

5.3-1: OSC1 LFO1 (OSC1 LFO1) AMS Source

オシレーター 1 に対して使用できる 1 つめの LFO である“OSC1 LFO1”を設定します。

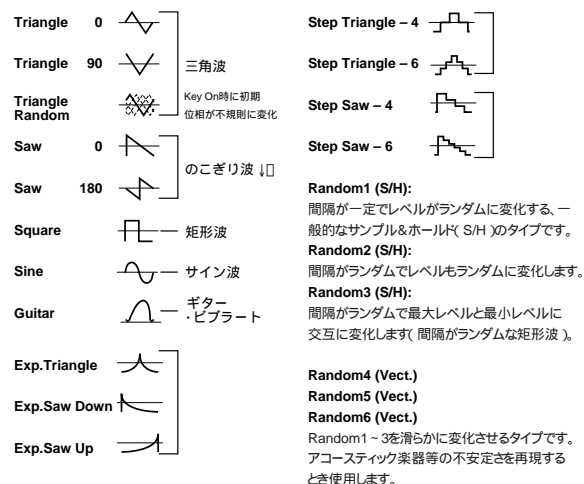


5.3-1a: OSC1 LFO1

Waveform [Triangle 0...Random6 (Vect.)]

LFO 波形を選びます。

いくつかの LFO で表示している名称右の数字は、波形がスタートするときの位相です。



Frequency [00...99]

LFO 周波数を設定します。99 で最も速くなります。

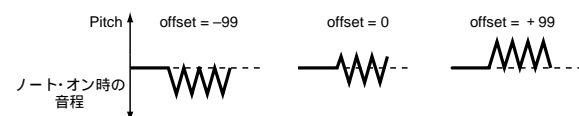
Ofs (Offset) [-99...+99]

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、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。

オフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化



Key Sync.

[Off, On]

On(チェックする): 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。

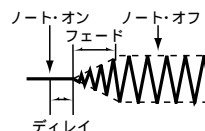
Off(チェックしない): 後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートした LFO の効果がかかります。(このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートした LFO にだけかかります。)

Fade

[00...99]

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 Off のときは、最初にスタートした LFO にだけかかります。

“Fade”の設定による LFO のかかり方 (“Key Sync.”が On のとき)



Dly (Delay)

[0...99]

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。

5.3-1b: Freq.Mod (Frequency Modulation)

OSC1 LFO1 の速さの変化量を、2 つのオルタネート・モジュレーションで調整します。

AMS1 (Freq. AMS1)

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]

オシレーター 1 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択します(「AMS List」P.206)。OSC1 LFO1 は OSC1 LFO2 から変調をかけることができます。

Int (AMS1 Intensity)

[-99...+99]

“AMS1 (Freq. 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、それぞれの設定タイムは、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“AMS1 (Freq. AMS1)”が Note No. のとき、+ の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレーター 1 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 1 の LFO が遅くなります。中心になるキーは C4 です。

また“AMS1 (Freq. AMS1)”が JS + Y #01 のとき、設定した値が大きいくほど、MIDI IN に接続した TRITON などのジョイスティックをコントロールしたときの OSC1 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奥側へ最大に傾けたとき、LFO の速さが約 64 倍になります。

AMS2 (Freq. AMS2) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]

Int (AMS2 Intensity)

[-99...+99]

オシレーター 1 用の LFO1 のフリクエンシーをコントロールするオルタネート・モジュレーションです。

※“AMS1 (Freq. AMS1)”、“Int. (AMS1 Intensity)”

5.3-1c: MIDI/Tempo Sync. (Frequency MIDI/Tempo Sync.)

Sync. (MIDI/Tempo Sync.)

[Off, On]

On(チェックする): LFOの周期がテンポ(MIDI Clock)に同期します。
このとき、“Frequency”(5.3-1 a)、“Freq.Mod”(5.3-1 b)で設定した値は無効になります。

Base Note (Sync. Base Note) [♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♮, ♯] Times (Sync. Times) [01...16]

“Sync.(MIDI/Tempo Sync.)”にチェックしているとき、“♩(Tempo)”に対する音長“Base Note(Sync. Base Note)”, 倍数“Times (Sync. Times)”を設定します。これらによりOSC1 LFO1の周期が決定します。例えば“Base Note(Sync. Base Note)”を♩(4分音符)、“Times(Sync. Times)”を04に設定すると、LFOは4拍での1周期になります。
アルペジエーターの“♩(Tempo)”を変化させても、LFOは常に4拍周期となります。

■ 5.3-1d: UTILITY



☞ 「Write Program」(1.1-1 d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1 d: UTILITY」を参照してください。

Swap LFO 1&2

LFO1、2の設定を入れ替えます。LFO1のFreq.Mod(5.3-1 b)の“AMS1(Freq. AMS1)”, “AMS2(Freq. AMS2)”でLFO2を選択している場合は、LFO1、2の入れ替え後、LFO2ではその設定が無効になります。OSC1 LFO1、OSC1 LFO2ページより選んだ場合、OSC1のLFO1、LFO2を入れ替えます。

“Swap LFO 1&2”を選択し、ダイアログを表示します。
実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

5.3-2: OS1LFO2 (OSC1 LFO2) AMSource

オシレーター1に対して使用できる2つめのLFOであるOSC1 LFO2を設定します(☞ 5.3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1))。ただし、Freq.Modの“AMS1(Freq. AMS1)”, “AMS2(Freq. AMS2)”ではLFOで変調をかけることができません。

5.3-3: OS2LFO1 (OSC2 LFO1) AMSource

“Mode(Oscillator Mode)”(2.1-1 a)がDoubleのときに有効になります。オシレーター2に対して使用できる1つめのLFOであるOSC2 LFO1を設定します。(☞ 5.3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1))

5.3-4: OS2LFO2 (OSC2 LFO2) AMSource

“Mode(Oscillator Mode)”(2.1-1 a)がDoubleのときに有効になります。オシレーター2に対して使用できる2つめのLFOであるOSC2 LFO2を設定します。(☞ 5.3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1))
「5.3-2: OS1LFO2 (OSC1 LFO2)」

PROG 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator)

プログラムで使用するアルペジエーターに関する設定をします。
これらのアルペジオの設定は、プログラムを切り替えたときに自動的にそのプログラムにメモリされているアルペジエーターの設定に切り替えることができます(Auto Arpeggiator Program (GLOBAL 1.1-1 c): On)。

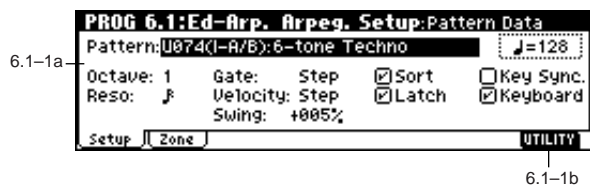
アルペジオのオン/オフは[ARP ON/OFF]キーで切り替えます。オン時は、キーのLEDが点灯します。
また、REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブ、[ARP-GATE]ノブ、[ARP-VELOCITY]ノブ、[ARP ON/OFF]キーの状態は、プログラムごとに保存することができます。

⚠ これらの設定が有効になるのは、Auto Arpeggiator Program が On のときです。

MIDI アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーにレコーディングすることができます。(☞ P.228)

note “Pattern”, “Resolution”, “Octave”, “Sort”, “Latch”, “Key Sync”, “Keyboard”, “♩(Tempo)”は1.1: PlayのArpeggiator Playページでも設定できます。

6.1-1: Setup (Arpeggiator Setup)



6.1-1a: Arpeggiator Setup

☞ BG P.85を参照してください。

Pattern* [P000...P004, U000(I-A/B)...U327(E-H)]

アルペジオ・パターンを選択します。


| | |
|--|--------------------------------|
| P000: UP | プリセット・アルペジオ・パターン |
| P001: DOWN | プリセット・アルペジオ・パターン |
| P002: ALT1 | プリセット・アルペジオ・パターン |
| P003: ALT2 | プリセット・アルペジオ・パターン |
| P004: RANDOM | プリセット・アルペジオ・パターン |
| U000(I-A/B)...U199(I-A/B) | (プリロード・ユーザー・アルペジオ・パターン用) |
| U200(E-A)...U215(E-A), U216(E-B)...U231(E-B), U232(E-C)...U247(E-C), U248(E-D)...U263(E-D), U264(E-E)...U279(E-E), U280(E-F)...U295(E-F), U296(E-G)...U311(E-G), U312(E-H)...U327(E-H) | (EXB-PCMシリーズやユーザー・アルペジオ・パターン用) |

P000 ~ P004はプリセット・アルペジオ・パターン、U000(I-A/B) ~ U327(E-H)はユーザー・アルペジオ・パターンです。ユーザー・アルペジオ・パターンはGLOBAL 6.1で作成することができます。

note U000(I-A/B) ~ U327(E-H)のアルペジオ・パターンは、テンキー[0] ~ [9]、[ENTER]キーで選択することができます。

Octave* [1, 2, 3, 4]

アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で設定します。

 ユーザー・アルペジオ・パターンを選択している場合、“Octave Motion” (GLOBAL 6.1-1c) の設定によってアルペジオの展開が異なります。

Reso (Resolution)* [♩₃, ♪₃, ♩₃, ♪₃, ♩₃, ♪₃]

アルペジオのレゾリューション(分解能)を設定します。設定した ♩₃, ♪₃, ♩₃, ♪₃, ♩₃, ♪₃ を基準にアルペジオを展開します。“♩ (Tempo)” と “Resolution” の設定によって、アルペジオ・パターンのスピードが決定します。

Gate [000...100(%), Step]

アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。

000 ~ 100(%): 常に設定したゲート・タイムで動作します。

Step: “Pattern” でユーザー・アルペジオ・パターン U000 (I-A/B) ~ U327 (E-H) を選んでいるときに有効で、各ステップに設定したゲート値で動作します。

[ARP-GATE] ノブでもコントロールすることができます。ゲート・タイムはノブを左に回すと短く、右に回すと長く変化します。12時方向のとき、ここで設定したゲートの長さで動作します。

Velocity [001...127, Key, Step]

アルペジオ音のベロシティを設定します。

001 ~ 127: 常に設定したベロシティ値で動作します。

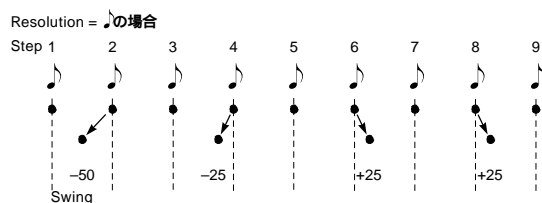
Key: 打鍵時のベロシティ値で動作します。

Step: “Pattern” でユーザー・アルペジオ・パターン U000 (I-A/B) ~ U327 (E-H) を選んでいるときに有効で、各ステップに設定したベロシティ値で動作します。

[ARP-VELOCITY] ノブでもコントロールすることができます。ベロシティはノブを左に回すと小さい値、右に回すと大きな値に変化します。12時方向のとき、ここで設定したベロシティ値で動作します。

Swing [-100...+100(%)]

先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらしします。

**Sort*** [Off, On]

同時に押さえている複数のノート(鍵盤)をアルペジオに展開し、発音する順番を設定します。

On(チェックする): ノート・オンした順番にかかわらず、音程順をもとにしてアルペジオが展開します。

Off(チェックしない): ノート・オンした順番をもとにしてアルペジオが展開します。

Latch*

接続したMIDI機器の鍵盤から手を離した後にアルペジオ演奏が続くかを設定します。

On(チェックする): 鍵盤から手を離した後にアルペジオ演奏が続きます。

Off(チェックしない): 鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まります。

Key Sync.* [Off, On]

アルペジオ・パターンが接続したMIDI機器の鍵盤を押したタイミングで始まるか、“♩ (Tempo)” に常に従うかを設定します。

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

Off(チェックしない): “♩ (Tempo)” に常に従います。

Keyboard*

アルペジオ音と同時に接続したMIDI機器の鍵盤による演奏が発音するかを設定します。

On(チェックする): アルペジオ音と一緒に打鍵による発音もします。例えば、同時に複数の鍵盤を押さえたとき、打鍵による発音と展開されたアルペジオ音を同時に発音し、演奏することができます。

Off(チェックしない): アルペジオ音だけが発音します。

* これらのパラメーターは「1.1-3: Arp」でも設定できます。

6.1-1b: Arpeggiator Tempo**♩ (Tempo)** [040...240, EXT]

テンポを設定します。

[TEMPO] ノブでも設定できます。“MIDI Clock” (GLOBAL 2.1-1a) をExternallに設定したときは、EXTを表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

6.1-1c: UTILITY

「Write Program」(1.1-1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Copy Arpeggiator

アルペジオの設定をコピーします。

“Copy Arpeggiator” を選び、ダイアログを表示します。

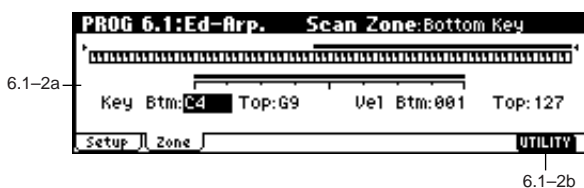


“From” でコピー元(モード、バンク、ナンバー)のアルペジオの設定を選択します。

Combination、Multiモードからコピーする場合、A、Bのどちらの設定をコピーするか選択します。

コピー・アルペジオを実行するときは[F8] (“OK”) キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”) キーを押します。

6.1-2: Zone (Scan Zone)



6.1-2a: Scan Zone

Zone Map

“ Scan Zone ”の範囲を表示します。

Key:

Btm (Bottom Key) [C-1...G9]

Top (Top Key) [C-1...G9]

アルペジエーターが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。

“ Top ”ではその上限、“ Btm ”ではその下限を設定します。

Vel:

Btm (Bottom Velocity) [001...127]

Top (Top Velocity) [001...127]

アルペジエーターが動作するベロシティの範囲を設定します。“ Top ”ではその上限、“ Btm ”ではその下限を設定します。

note ノート・ナンバーとベロシティは、[ENTER]キーを押しながら、接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても設定できます。

6.1-2b: UTILITY

「 Write Program 」(1.1-1d)、「 Copy Arpeggiator 」(6.1-1c)

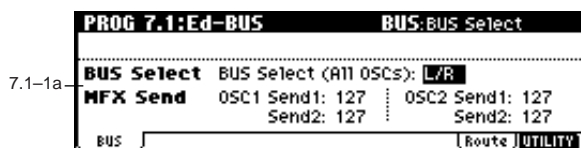
PROG 7.1-1: Ed-BUS

オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

「インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.141を参照してください。

7.1-1: BUS

次図は、“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1-1a)をSingleまたはDoubleにしたときのLCD画面です。



7.1-1a: BUS

BUS Select

BUS Select (All OSCs)

[L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

オシレーター 1、2 出力のバスを設定します。

1/2 または 3/4 に設定すると、オシレーターのパン設定(5.1-1b、5.2-1)でAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1と2または3と4にステレオで出力します。オシレーターのパンをCC#10(パン)やAMS (Alternate Modulation Source)などでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して(MAIN) L/MONO、Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2または3、4に出力する場合は、“ BUS Select ”をIFX1(またはIFX2 ~ IFX5)に設定し、“ Insert Effect1 ”(またはInsert Effect2 ~ Insert Effect5)(7.2-1a)に000:No Effectを選び、IFX通過後の“ BUS Select ”(7.2-1a)で、1/2または3/4を設定してください。

MFX Send

OSC1 Send1 [000...127]

オシレーター 1 の出力がマスター・エフェクト 1 へ送られる量(センド・レベル)を設定します。“ BUS Select ”をL/R、Offに設定しているときに有効です。

“ BUS Select ”をIFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5に設定しているときのマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルは、InsertFX ページのIFX1、2、3、4、5 通過後の“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”(7.2-1a)で設定します。

OSC1 Send2 [000...127]

OSC1 の出力がマスター・エフェクト 2 へ送られる量(センド・レベル)を設定します。(≡ OSC1 Send1)

OSC2 Send1 [000...127]

OSC2 Send2 [000...127]

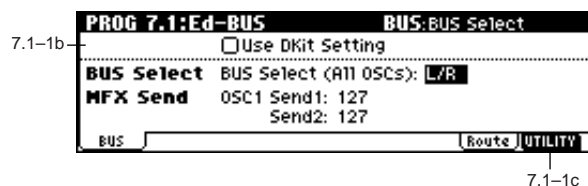
OSC2の出力がマスター・エフェクト1、2へ送られる量(センド・レベル)を設定します。“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1-1a)がDoubleで、“ BUS Select ”をL/R、Offに設定しているときに有効です。

MIDI CC#93でOSC1、2 Send1レベル、#91で、OSC1、2 Send2レベルをコントロールできます。グローバルMIDIチャンネル “ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1-1a)でコントロールします。

実際のセンド・レベルは、オシレーターごとのセンド・レベルの設定値とのかけ算となります。

7.1-1b: Use DKit Setting

次図は、“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1-1a)をDrumsにしたときのLCD画面です。



Use DKit Setting

[Off, On]

“ Mode(Oscillator Mode) ”がDrumsの場合に有効です。
On(チェックする): 選択しているDrum Kitの各キーごとの “ BUS (BUS Select) ”(GLOBAL 5.1-3a)の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけたり、個別にAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へ出力したりする場合にチェックします。

“ Mode(Oscillator Mode) ”がSingleまたはDoubleの場合、ここでの設定は無効となります。

Off(チェックしない): “ BUS Select ” “ MFX Send ”(7.1-1c)の設定に従います。すべてのドラム・インストゥルメントがここで設定したバスに送られます。

7.1-1c: UTILITY



☞ 「Write Program」(1.1-1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、マルチ、サンプリングのエフェクト設定をコピーします。

“ Copy Insert Effect ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選択します。

note [BANK]、[A] ~ [H]キーを押してバンクを選ぶことができます。

コピーするエフェクトを選択します。マスター・エフェクトからもコピーできます。“ All ”にチェックするとエフェクト全体の設定 (InsertFXページの内容およびIFX1 ~ 5のエフェクト・パラメーター、ただし “ Ctrl Ch ”は除く)をコピーします。

▲ マスター・エフェクトからコピーした場合、マスター・エフェクト関連のルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全に同じにはなりません。

コピー先のインサート・エフェクトを選択します。“ Post IFX Mixer Setting ”にチェックするとコピー元のインサート・エフェクト通過後の “ Chain ” “ Pan(CC#8) ” “ BUS Select ” “ S1 (Send1(MFX1)) ” “ S2(Send2(MFX2)) ”の設定も同時にコピーします。チェックしないときはエフェクトの種類、そのパラメーターのみをコピーします。

コピー・インサート・エフェクトを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Swap Insert Effect

インサート・エフェクトの設定をスワップ(入れ替え)します。

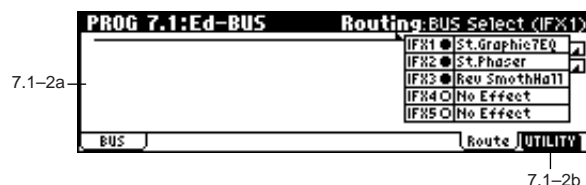
“ Swap Insert Effect ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Source1 ” “ Source2 ”でスワップするインサート・エフェクトをそれぞれ選択します。

スワップ・インサート・エフェクトを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

7.1-2: Route (Routing)



7.1-2a: Routing

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。



インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェーン、それぞれの状態を表示します。インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンの設定は7.2: Ed-InsertFX, Setupページで行います。

[INC]、[DEC]キー、[VALUE]ダイヤルで “ BUS Select ”(7.1-1a)を設定することができます。

7.1-2b: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Insert Effect」 「Swap Insert Effect」(7.1-1c)

PROG 7.2: Ed-InsertFX

7.2-1: Setup

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーン等を設定します。インサート・エフェクトではダイレクト音(Dry)は、常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(※P.142)



7.2-1a: InsertFX Setup

IFX1 On/Off — IFX5 On/Off [Off, ON]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

Off時は入力をそのまま出力します。(000:No Effectではオンとオフは同じです。)

MIDI ここでの設定とは別にコントロール・チェンジ#92ですべてのインサート・エフェクトをまとめてオフにできます。値が0でオフ、1～127で元の設定になります。“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

Insert Effect 1, 5 [000...089: name]
Insert Effect 2, 3, 4 [000...102: name]

インサート・エフェクトの種類を選択します。

選択できるエフェクトは、“Insert Effect 1”、“Insert Effect 5”では000:No Effect～089:Reverb-Gateまでの90種類からです。ダブルサイズ・エフェクトは使用できません。

“Insert Effect 2”、“Insert Effect 3”、“Insert Effect 4”は、ダブルサイズ・エフェクトを含んだ000:No Effect～102:Hold Delayの103種類からです。

ダブルサイズ・エフェクトを選択すると次のインサート・エフェクトが使用できなくなります。例えばIFX2でダブルサイズ・エフェクトを選択するとIFX3は使用できません。ダブルサイズ・エフェクトは最大2個まで(IFX1に通常サイズ、IFX2とIFX4にダブルサイズ)使用できます。(※P.142)

これらのエフェクトはユーティリティ“Select by Category”(7.2-1b)でカテゴリーから選択することもできます。

Chain [☐ (Off), ☒ (ON)]

インサート・エフェクトのチェーンのオン/オフを設定します。

例えばIFX1の“Chain”を☒ (ON)にすると、IFX1とIFX2を直列で接続されます。“BUS Select”(7.1-1a)をIFX1に設定している場合、IFX1とIFX2が直列にインサート挿入します。

最大、IFX1～IFX5まで5個のインサート・エフェクトを直列にインサートすることが可能です。チェーンした場合、一番最後のIFX通過後の“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”の設定が有効です。

Pan(CC#8) (Post IFX Pan CC#8) [L000...C064...R127]

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。次の“BUS Select”がL/Rのときにのみ有効です。(※P.145)

MIDI CC#8でコントロールできます。

BUS Select [L/R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]

インサート・エフェクト通過後、どのBUSに送るかを設定します。通常L/Rに設定します。AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へ出力したい場合は、1、2、3、4、1/2、3/4に設定します。Offは“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”を使用してさらにマスター・エフェクトへ直列接続する場合に設定します。

S1 (Send1 (MFX1)) [000...127]

S2 (Send2 (MFX2)) [000...127]

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”(7.1-1a)をL/R、Offに設定しているときに有効です。

MIDI CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールできます。“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

7.2-1b: UTILITY



「Write Program」(1.1-1d)、「Copy Insert Effect」(7.1-1c)「Swap Insert Effect」(7.1-1c)

Select by Category

カテゴリーからインサート・エフェクトを選びます。

操作方法是「Select by Category」(P.2)を参照してください。

note このコマンドは、“Insert Effect 1”～“Insert Effect 5”を選択しているときに有効です。



7.2-2: IFX 1

7.2-3: IFX 2

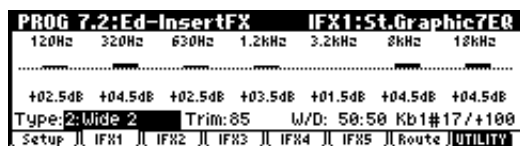
7.2-4: IFX 3

7.2-5: IFX 4

7.2-6: IFX 5

Setupページで選択したIFX1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメーターを設定します。(※P.151)

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1-1a)でコントロールします。(※「D.mod」P.211)



7.2-2a

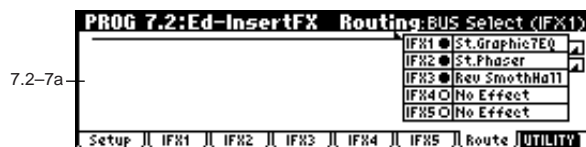
7.2-2(...6)a: UTILITY

「Write Program」(1.1-1d)

7.2-7: Routing

7.2-7a: Routing

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。(≡7.1-2a)



7.2-7b

7.2-7b: UTILITY

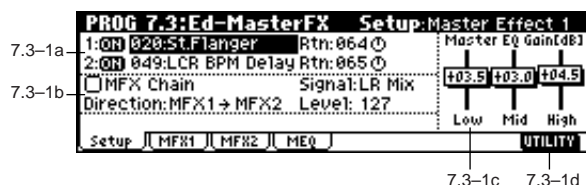
「Write Program」(1.1-1d), 「Copy Insert Effect」, 「Swap Insert Effect」(7.1-1c)

PROG 7.3: Ed-MasterFX

マスター・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.146を参照してください。

7.3-1: Setup

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンやマスターEQを設定します。



7.3-1a: Master Effect Setup

マスター・エフェクトはダイレクト音(Dry)を出力しません。リターン・レベル(「Rtn 1, 2」)でエフェクト音(Wet)をL/Rバスへ送り、ダイレクト音(「BUS Select」L/R: 7.1-1a、7.2-1a)とミックスします。またマスター・エフェクトはモノラル入力です。オシレーター、インサート・エフェクト通過後のL、Rに定位した音は「S1(Send1(MFX1))」「S2(Send2(MFX2))」のレベル設定に従って、モノラルにミックスされマスター・エフェクトに入ります。

マスター・エフェクトの入出力はモノ・イン・ステレオ・アウトです。ステレオ入力タイプのエフェクトを選んだ場合でもモノラル入力となります。

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, ON]

マスター・エフェクト1、2のオン/オフを設定します。オフでは出力をミュートします。

ここでの設定とは別にマスター・エフェクト1はCC#94、マスター・エフェクト2はCC#95でオン/オフにできます。値が0でオフ、1~127で元の設定になります。グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(Global 2.1-1a)でコントロールします。

Master Effect 1, 2 [000...089: name]

マスター・エフェクト1、2の種類を選択します。000:No Effect~089:Reverb - Gateまでの90種類から選択します(ダブル・サイズ・エフェクトは選択できません)。000:No Effectの場合、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます。

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

マスター・エフェクトからL/Rバス(メイン出力L/MONO、R)へのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

7.3-1b: Chain

MFX Chain [Off, On]

On(チェックする): MFX1、MFX2間のチェーン(直列接続)がオンになります。(≡P.148)

Direction (Chain Direction) [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

チェーンをオンしたときのMFX1、MFX2間の接続方向を設定します。MFX1→MFX2: MFX1、MFX2の順番で接続します。

MFX2→MFX1: MFX2、MFX1の順番で接続します。

Signal (Chain Signal) [LR Mix, L Only, R Only]

チェーンをオンしたときの、最初のマスター・エフェクトからのステレオ出力信号をどのように、次のマスター・エフェクトの入力(モノ)と接続するかを設定します。

L/R Mix: 最初のマスター・エフェクトからのステレオ出力L、Rをミックスして、次のマスター・エフェクトに入力します。

L Only, R Only: 出力の左または右チャンネルのみを次のマスター・エフェクトに入力します。

Level (Chain Level) [000...127]

チェーンをオンしたときのマスター・エフェクトからマスター・エフェクトへの送りレベルを設定します。

7.3-1c: Master EQ Gain [dB]

L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にある3バンドEQのゲインを設定します。マスターEQ (7.3-4)の各“Gain”とリンクしています。

Low [-18.0...+18.0]
Mid [-18.0...+18.0]
High [-18.0...+18.0]

“Low”、“Mid”、“High”のカットオフ周波数、“Mid”の“Q”はMEQ ページで設定します。単位は“dB”です。

■ 7.3-1d: UTILITY



☞ 「Write Program」(1.1-1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Copy Master Effect

任意のプログラム、コンビネーション、マルチ、サンプリングのエフェクト設定をコピーします。

“Copy Master Effect”を選択してダイアログを表示します。



“From”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選択します。

note [BANK]、[A]～[H]キーを押してバンクを選ぶことができます。

コピーするエフェクトを選択します。MFX1、2を選ぶと“Rtn (Return)”(リターン・レベル)も同時にコピーされます。Master EQを選ぶとマスターEQの設定のみがコピーされます。インサート・エフェクトからもコピーできます。“All”にチェックするとマスター・エフェクト、マスターEQ全体の設定がコピーされます。

! インサート・エフェクトからコピーした場合、ルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全にはなりません。

コピー先のマスター・エフェクトを選択します。

コピー・マスター・エフェクトを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

Swap Master Effect

MFX1とMFX2の設定をスワップ(入れ替え)します。

“Swap Master Effect”を選択してダイアログを表示します。

スワップ・マスター・エフェクトを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

Select by Category

カテゴリからマスター・エフェクトを選びます。(☞P.2)

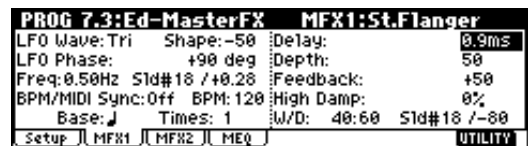
note このコマンドは、“Master Effect 1”、“Master Effect 2”を選択しているときに有効です。



7.3-2: MFX 1

7.3-3: MFX 2

Setup ページで、MFX1、2 にそれぞれ選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(☞P.151)



7.3-2b

(☞「D.mod」P.211)

■ 7.3-2(3)a: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1-1d)

7.3-4: MEQ (Master EQ)

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rへ出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。(☞P.203)



7.3-4a

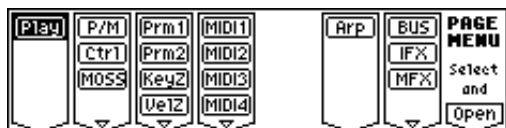
■ 7.3-4a: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1-1d)

2. Combination モード

COMBI PAGE MENU

Combinationモードでの各ページの選択方法はP.1を参照してください。



| | |
|----------------------------|---|
| Play 1.1: Play | コンビネーションの選択と演奏。ティンバーのプログラムの選択、パン、レベルの設定。アルペジオ・パターンの選択や設定。(※P.31) |
| P/M 2.1: Ed-Prog/Mix | ティンバーのプログラムの選択、パン、レベルの設定(1.1: Playのパラメーターとは共通、どちらでもエディット可能)。(※P.35) |
| Ctrl 2.2: Ed-Ctrl | コントローラーの設定。(※P.36) |
| MOSS 2.3: Ed-MOSS | 別売オプションEXB-MOSSをインストール時に表示。EXB-MOSS関連パラメーターの設定。(※P.36) |
| Prm1 3.1: Ed-Param1 | ティンバーごとのMIDI、OSC、Pitchの設定。(※P.36) |
| Prm1 3.2: Ed-Param2 | ティンバーごとのディレイ、スケールの設定。(※P.38) |
| KeyZ 3.3: Ed-Key Zone | ティンバーごとのキー・ゾーンの設定。(※P.39) |
| VelZ 3.4: Ed-Vel Zone | ティンバーごとのベロシティ・ゾーンの設定(※P.40) |
| MIDI1 4.1: Ed-MIDI Filter1 | ティンバーごとの各種MIDIメッセージ送受信のフィルター設定: Prog Change, AfterTouch等。(※P.41) |
| MIDI2 4.2: Ed-MIDI Filter2 | フィルター設定: JS, Ribbon Ctrl等(※P.41) |
| MIDI3 4.3: Ed-MIDI Filter3 | フィルター設定: Realtime Control Knob(※P.42) |
| MIDI4 4.4: Ed-MIDI Filter4 | フィルター設定: SW, Other Ctrl Change(※P.42) |
| Arp 6.1: Ed-Arp. | アルペジオエーターの設定。(1.1: Playのパラメーターと共通のものはどちらでもエディット可能)(※P.43) |
| BUS 7.1: Ed-BUS | ティンバーごとのBUSとマスター・エフェクトのセンド・レベルの設定。(※P.45) |
| IFX 7.2: Ed-InsertFX | インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。(※P.46) |
| MFX 7.3: Ed-MasterFX | マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。(※P.47) |

COMBI 1.1: Play

Combination(コンビネーション)を選択して、演奏するためのページです。

1.1-1: Combi (Combination)



1.1-1a: Bank, Combi Select, Category, Cat.Hold, 10's Hold, ♪

Bank (Bank Select) [INT-A...INT-E, EXB-A...EXB-H]

コンビネーション・バンクを表示します。

[BANK]、[A] ~ [H]キーを押してバンクを選択します。

INT-A ~ INT-E のインターナル・バンクのコンビネーションを選択するときは、[BANK]キーを押してINT/EXBランプを消灯させ、[A] ~ [E]キーを押してバンクを選びます。

EXB-A ~ EXB-H のエクスターナル・バンクのコンビネーションを選択するときは、[BANK]キーを押してINT/EXBランプを点灯させ、[A] ~ [H]キーを押してバンクを選びます。

すべてのバンクで書き替えが可能です。各バンクには128コンビネーション、合計1,664のコンビネーション・プログラム・エリアがあります。

| | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| INT-A...INT-D (I-A...I-D) | プリロード・コンビネーション用 |
| INT-E (I-E) | ユーザー・コンビネーション用、EXB-MOSSコンビネーション用 |
| EXB-A...EXB-H (E-A...E-H) | ユーザー・コンビネーション用、EXB-PCMシリーズ・コンビネーション用 |

▲ Progページでティンバー1 ~ 8の Program Select ♪(1.1-2c)が選ばれているときに、[BANK]、[A] ~ [D]キーを押すと、ティンバー1 ~ 8のプログラムのバンクが切り替わります。

Combi Select (Combination Select) [0...127: name]

コンビネーションを選択します。このパラメーターを選び、[INC]、[DEC]キー、テン・キー[0] ~ [9]、[VALUE]ダイヤルで選びます。

その他、カテゴリーからの選択と、“10's Hold”を使用した選択方法があります。(※ Category “ Cat.HOLD “ 10's HOLD)

MIDI 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信することによってコンビネーションを選択することができます。(※P.221)

Category [00...15: name]

コンビネーション・カテゴリーを選択します。

すべてのコンビネーションは、16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるコンビネーション

ンを選ぶことができます。

カテゴリからコンビネーションを選択するには、“Cat.HOLD”、ユーティリティ“Select by Category”を使用します。(≡PROG 1.1-1a)

note 各コンビネーションにカテゴリを設定するときは、ユーティリティ“Write Combination”(1.1-1d)で行います。また、カテゴリ名の変更は“Category Name Comb. 00-07、08-15”(GLOBAL 4.1-3/4)で行います。

Cat.HOLD

[./HOLD]キーを押すと **Cat.HOLD** が表示されます。カテゴリが固定されます。(≡PROG 1.1-1a)

10's HOLD

[./HOLD]キーを押すと **10's HOLD** が表示されます。コンビネーション・ナンバー 10 の位が固定されます。(≡PROG 1.1-1a)

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブでも調整できます。

EXT は“MIDI Clock”(GLOBAL 2.1-1a)がExternal のときに表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

このパラメーターは 6.1: Ed-Arp.でも設定できます。

1.1-1b: Combination Information

選択しているコンビネーションの情報を表示します。“SW 1”、“SW 2”、REALTIME CONTROLS Bモード[ASSIGNABLE 1~4]ノブにアサインされている機能を表示します。

■ 1.1-1c: SW1, SW2

コンビネーションにアサインした SW 1、SW 2 の機能のオン (OSWI) / オフ (OSWL) を切り替えます。(≡2.2: Ed-Ctrl)

■ 1.1-1d: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Write Combination

エディットしたコンビネーションを本体メモリにライトします。大切なコンビネーションは必ずライトしてください。エディットしたコンビネーションは、ライトする前に電源をオフにしたり他のコンビネーションを選択すると復元できません。

操作方法は、“Write Program”(PROG 1.1-1d)を参照してください。



“Category”で、ライトするコンビネーションのカテゴリを指定すると、COMBI 1.1: Playでコンビネーションを選択するとき、カテゴリから選ぶことができます。

note [WRITE]キーを押すとUpdate Combinationダイアログが表示されます。ここでも、現在選択しているコンビネーションをライトが実行できます。

Solo Selected Timbre

“Solo Selected Timbre”を選択するたびに、ソロ機能のオン/オフが切り替わります。

ユーティリティ・メニューから“Solo Selected Timbre”を選び、[F8] (“OK”)キーを押して実行します。実行するとメニューの「Solo Selected Timbre」の左側にチェック・マークが付いた状態になり、ソロ機能がオンになります。

ソロにするティンバーを、ティンバーごとのパラメーターが表示されるページで選択します。

(1.1: Play, Progページの Program Select 等)

接続したMIDI機器の鍵盤を押すと、選択したティンバーのみが発音し、他のティンバーはミュートされます。各ページの Selected Timbre Information (1.1-2c)に「Solo」が表示されます。

別のティンバーをソロにするときはソロにしたいティンバーを上記パラメーターで選択します。

note [TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1](1/9)~[F8](8/16)キーを押すと各ティンバー“T1”~“T8”へ移動します。

ソロ機能を解除するときは、再度ユーティリティ・メニューから“Solo Selected Timbre”を選び、[F8] (“OK”)キーを押して実行を解除します。

MIDI ソロ機能によってミュートしたティンバーは、“Status”(3.1-1a)がEXT、EX2 のとき、そのティンバーで設定しているMIDIノート・オン/オフを送信しません。

Select by Category

カテゴリからコンビネーションを選びます。(≡P.2)



1.1-2: Prog (Timbre Program)

ティンバーで使用するプログラムを選択します。



1.1-1e

1.1-2a: Bank, Combi Select, Cat.Hold, 10's Hold, ♪

Bank (Bank Select) [I-A...I-E, E-A...E-H]

Combi Select (Combination Select) [0...127: name]

Cat. (Cat. HOLD)

10's (10's HOLD)

♪(Tempo) [040...240, EXT]

Combiページと同様にコンビネーションの選択およびアルペジエーターのテンポを設定します。(P.1.1-1a)

1.1-2b: Timbre Number & Category

Timbre Number & Category 1...8

ティンバーのナンバーとプログラム・カテゴリーの省略名を表示します。

1.1-2c: Program Select, Program Name

Program Select [I-A000...E-H127]

ティンバーで使用するプログラムを設定します。

“ Program Select ”が選ばれているときは、[BANK]キー、テン・キー [0] ~ [9]、[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キーで設定できます。[TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1](1/9) ~ [F8](8/16)キーを押すと各ティンバー T1 ~ T8 へ移動します。

“ Program Select ”は2.1: Ed-Prog/Mix, Progページでも設定できます。

また、ユーティリティ“ Select by Category ”で、カテゴリーからプログラムを選択することができます。



バンクI-F は、別売オプションEXB-MOSSを搭載時に選択できます。搭載するとEXB-MOSS専用の128プログラムが使用できます。

MIDI 受信したバンク・セレクト、プログラム・チェンジのMIDIチャンネルは、“ Status ”がINT のティンバーのMIDIチャンネルと一致するとそのティンバーのプログラムが変わります。ただし、受信したMIDIチャンネルがグローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”と同じときはコンビネーションが変わります。

コンビネーションを変えないようにするには、グローバルMIDIチャンネルが受信するMIDIチャンネルと一致しないように変更するか、“ Combi(Combi Change) ”(GLOBAL 2.1-1b)をチェックなしに設定します。また“ Bank(Bank Change) ”(GLOBAL 2.1-1b)をチェックなしに設定するとバンクを変えずにプログラム・ナンバーだけが変わります。

コンビネーションを変えずにプログラムを変える場合、“ Program Change ”(4.1-1a)でOn、Off を設定することによって、MIDIチャンネルが一致していても、あるティンバーはプログラムを変え、あるティンバーは変えないといった設定も可能です。

本体でコンビネーションを選択すると、コンビネーション・ナンバーのMIDIプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1-1a)で送信されます。同時に“ Status ”(3.1-1a)がEXT、EX2 のティンバーではそのティンバーで設定しているMIDIチャンネルで、バンク・セレクト、プロ

グラム・チェンジとボリューム(CC#7)を送信します。ただしグローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定したティンバーでは送信されません。送信時、EX2 のティンバーは“ Program Select ”のバンクを“-”と表示し、“ Bank(EX2) MSB ”、“ Bank(EX2) LSB ”(3.1-1a)で設定したバンク・ナンバーを送信します。

また本体の操作によるMIDIメッセージは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。同時に“ Status ”がEXT、EX2 のティンバーはそのティンバーのMIDIチャンネルで同じメッセージを送信します。

Program Name

ティンバーで設定しているプログラム・ネームの一部を表示します。GM2バリエーション・バンク、GM2ドラムス・バンクのときは、バリエーション・バンク(1) ~ (9)、ドラムス・バンク(d)を表示します。

1.1-2d: Selected Timbre Information

現在、エディットの対象となっているティンバー(1 ~ 8)情報を表示します。

Timbre No.: Bank No., Prog No.: and name

ティンバー・ナンバー、そのティンバーで設定しているプログラム・バンク、ナンバー、ネームを表示します。

Status (INT, Off, EXT, EX2)

各トラックのMIDIと内部音源の状態を表示します。

Ch (01...16, Gch)

ティンバーで設定しているMIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

1.1-2e: UTILITY



「 Write Combination 」 「 Solo Selected Timbre 」 (1.1-1d)

各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1-1d: UTILITY 」を参照してください。

Select by Category

カテゴリーからコンビネーションまたはティンバーで使用するプログラムを選びます。

“ Combi Select ”を選択している場合に、ユーティリティ“ Select by Category ”を選ぶとSelect Combination by Categoryダイアログが表示され、コンビネーションをカテゴリーから選ぶことができます。(P.32)

また、“ Program Select ”を選択している場合に、ユーティリティ“ Select by Category ”を選ぶとSelect Program by Category (Timbre)ダイアログが表示され、ティンバーで使用するプログラムをカテゴリーから選ぶことができます。

カテゴリーからの選択方法についてはP.2を参照してください。

1.1-3: Mix (Mixer)

ティンバー 1 ~ 8 のパンとボリュームを設定します。

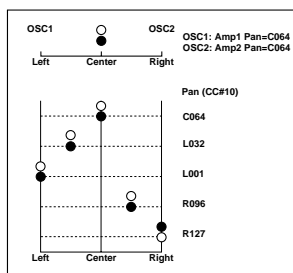
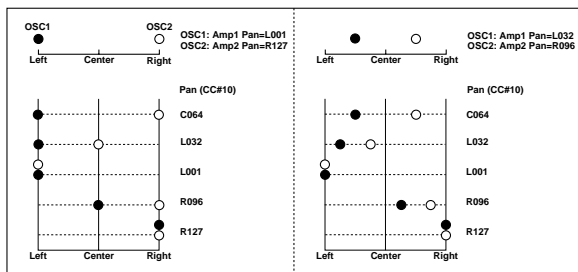


1.1-3a: Pan, Volume

Pan [RND, L001...C064...R127]

ティンバー 1 ~ 8 のパンを設定します。(このパラメーターは 2.1: Ed-Prog/Mix, Mixer ページでも設定できます。)

L001...C064...R127: L001 で左に振り切った状態 R127 で右に振り切った状態に定位します。Program モードでのオシレーターのパンの状態は C064 で再現します。



インサート・エフェクトに、エフェクト音がモノのものをインサートすると、ここでの設定が無視されます。その場合は 7.2: Ed-InsertFX, Setup ページの Pan(CC#8) でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(「3. ミキサー(Mixer)」P.145)

RND: ノート・オンのたびにオシレーターのパンがランダムに変化します。

MIDI “Status”(3.1-1a)がINT のとき、MIDI コントロール・チェンジ #10 (パンポット) の受信でコントロールされ、設定が変わります。CC#10 が 0 または 1 で左に振り切り、64 で中央、127 で右に振り切ります。

各ティンバーの MIDI チャンネル MIDI Channel (3.1-1a) でコントロールします。

Volume [000...127]

ティンバー 1 ~ 8 のボリューム(音量)を設定します。(このパラメーターは 2.1: Ed-Prog/Mix, Mixer ページでも設定できます。)

MIDI ティンバーの音量はここでのボリュームの設定値と MIDI ボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値の掛け算で決まります。“Status”(3.1-1a)がINT のとき、MIDI CC#7、CC#11 の受信でティンバーの音量をコントロールできます。

(本パラメーターの設定値には影響しません。)

“Status”がEXT または EX2 のとき、コンビネーションを切り替えるとパラメーターの設定値を MIDI CC#7 で送信します。ただしグローバル MIDI チャンネルと同じ MIDI チャンネルに設定されたティンバーは送信しません。各ティンバーの MIDI チャンネル MIDI Channel (3.1-1a) で送信します。

1.1-3b: UTILITY



「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 「Select by Category」 (1.1-1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Hold Balance

ティンバー 1 ~ 8 のボリューム・バランスを保たせながら音量を変化させるときに使用します。

いずれかのティンバーの“Volume”を選択し、ユーティリティメニューで“Hold Balance”を選び、[F8]([OK])キーを押すと「Hold Balance」の左側にチェック・マークが付いた状態になります(LCD 画面左上に[Hold Bal.]が表示されます)。この状態では、いずれかの“Volume”の値を変えるとその他のティンバーのボリュームも同時に変わります。このときティンバー 1 ~ 8 のボリューム・バランスを保ちながら値が変わります。

1.1-4: Arp. A (Arpeggio Play A)

1.1-5: Arp. B (Arpeggio Play B)

コンビネーションのアルペジエーターを設定します。コンビネーションでは 2 つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。アルペジエーターのパラメーターは 6.1: Edit-Arp. でエディットしますが、ここでもおなじパラメーターをエディットできます。COMBI 1.1: Play での演奏中にアルペジオ・パターンを変えるなどリアルタイムでのエディットが可能です。

エディットした内容は“Write Combination”で保存します。REALTIME CONTROLS C モード[TEMPO]ノブ、[ARP-GATE]ノブ、[ARP-VELOCITY]ノブでもアルペジエーターをリアルタイムにエディットできます。



1.1-4c

1.1-4(5)a: Arpeggiator Run, Timbre assign

Arpeggiator Run A, B (Run A, B) [Off, On]

[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが Assign 7(6.1-1b)でティンバーにアサインされている場合に起動します。

アルペジエーターがオンの状態でも A、B それぞれのオン/オフをコントロールできます。このパラメーターは 6.1: Ed-Arp. Setup ページでも設定できます。

Timbre assign

アルペジエーター A、B がアサインされているティンバー 1 ~ 8 を表示します。Assign 7(6.1-1b)で設定します。

1.1-4(5)b: Arpeggiator A(B)

Pattern [P000....P004, U000(I-A/B)...U327(E-H)]

Reso (Resolution) [1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2]

Octave [1, 2, 3, 4]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します (PROG: Ed-Arp. 1)。これらのパラメーターは COMBI 6.1: Ed-Arp. でも設定できます。

1.1-4(5)c: UTILITY

Write Combination 1, Solo Selected Timbre 1, Select by Category 1(1.1-1d)

COMBI 2.1: Ed-Prog/Mixer

2.1-1: Prog (Timbre Program)

ティンバー 1 ~ 8 のバンク、プログラムを設定します。これらのパラメーターは、1.1: Play, Prog ページでも設定することができます。



2.1-1a: Program Select, Program Name

Program Select

ティンバーで使用するプログラムを設定します。(1.1-2c)

Program Name

ティンバーで設定しているプログラム・ネームの一部を表示します。(1.1-2c)

2.1-1b: UTILITY

Write Combination 1, Solo Selected Timbre 1(1.1-1d), Select by Category 1: Select Program by Category (Timbre)(1.1-2e)

2.1-2: Mix (Mixer)

ティンバー 1 ~ 8 のパンとボリュームを設定します。これらのパラメーターは、1.1: Play, Mixer ページでも設定することができます。



2.1-2a: Pan, Volume

Pan

ティンバー 1 ~ 8 のパンを設定します。(1.1-3a)

Volume

ティンバー 1 ~ 8 のボリューム(音量)を設定します。(1.1-3a)

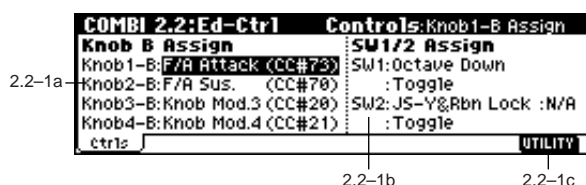
2.1-2b: UTILITY

Write Combination 1, Solo Selected Timbre 1(1.1-1d)

COMBI 2.2: Ed-Ctrl

CombinationモードのREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモード、および「SW1」「SW2」の機能を設定します。

2.2-1: Ctrls (Controls)



2.2-1a: Knob B Assign

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。(「Realtime Control Knobs B Assign List」P.214)

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLSのBモード時にそれぞれの[1]~[4]ノブを操作したときに有効です。

コンビネーションでは、各ティンバーに割り当てられているプログラムのREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードの機能は無効になるので、新たに設定します。

| | | |
|--------------------------|----------|------------------------|
| Knob1-B (Knob1-B Assign) | AMSource | [Off, ..., MIDI CC#95] |
| Knob2-B (Knob2-B Assign) | AMSource | [Off, ..., MIDI CC#95] |
| Knob3-B (Knob3-B Assign) | AMSource | [Off, ..., MIDI CC#95] |
| Knob4-B (Knob4-B Assign) | AMSource | [Off, ..., MIDI CC#95] |

2.2-1b: SW1/2 Assign

「SW1」「SW2」の機能をアサインします。(「SW1, SW2 Assign List」P.213)

コンビネーションでは、各ティンバーに割り当てられているプログラムの「SW1」「SW2」の機能は無効になるので、新たに設定します。

| | | |
|------------------|----------|-------------------------------|
| SW1 (SW1 Assign) | AMSource | [Off, ..., AfterT Lock : N/A] |
| SW1 Mode | | [Toggle, Momentary] |
| SW2 (SW2 Assign) | AMSource | [Off, ..., AfterT Lock : N/A] |
| SW2 Mode | | [Toggle, Momentary] |

(「PROG 2.2-1b」)

2.2-1c: UTILITY

「Write Combination」「Solo Selected Timbre」(1.1-1d)

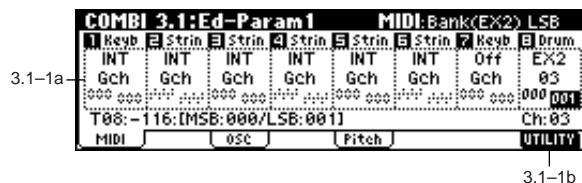
COMBI 2.3: Ed-MOSS

このページは別売オプションEXB-MOSS搭載時に表示します。
(「EXB-MOSS取扱説明書」 & P.251「オプションEXB-MOSS」)

COMBI 3.1: Ed-Param1

3.1-1: MIDI

各ティンバーのMIDIに関する設定を行います。



3.1-1a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

Status [INT, Off, EXT, EX2]

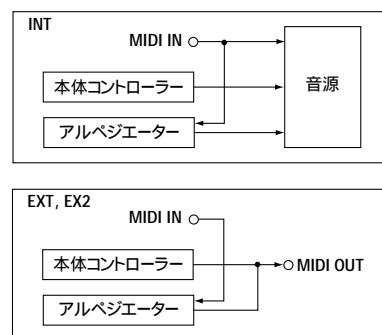
各ティンバーのMIDIと内部音源の状態(Status)を設定します。

INT: 接続したMIDI機器からのMIDIメッセージに応じて発音します。MIDIデータは送信しません。INTに設定したティンバーにアルペジエーターが設定されている場合、本体のみが発音し、外部へはMIDIデータを送信しません。

Off: プログラムは発音しません。またMIDIデータも送信しません。

EXT: 本体のプログラムは発音しないで、外部にMIDIデータを送信します。EXTに設定したティンバーにアルペジエーターが設定されている場合、MIDIデータを送信しますが、本体の音源は発音しません。また本体コントローラーを操作した場合、本体の音源はコントロールはされず、MIDIデータを送信し外部MIDI機器をコントロールすることができます。

EX2: 「Bank(EX2) MSB」「Bank(EX2) LSB」(3.1-1a)が有効になります。本体で選択できるI-A~E-Hのバンク・ナンバーにかわって、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。



MIDI Channel [01...16, Gch]

ティンバー1~8のMIDIの送受信チャンネルを設定します。

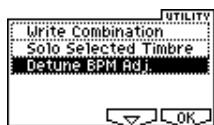
Gch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel「GLOBAL 2.1-1a」にティンバーのMIDIチャンネルを常に一致させます。

「Status」がINTのときは、この設定と同じチャンネルのMIDIメッセージを受信します。EXT、EX2のときは、本体を操作すると、ここで設定したMIDIチャンネルでMIDIメッセージを送信します。(グローバルMIDIチャンネルでも同時に送信します。)

Bank(EX2) MSB [000:000...127:127]

Bank(EX2) LSB [000:000...127:127]

■ 3.1-3b: UTILITY



☞ 「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (1.1-1d)

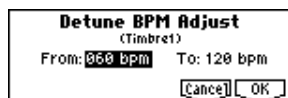
各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Detune BPM Adj. (Detune BPM Adjust)

ティンバーのプログラムにSamplingモードでBPMを合わせて作成(またはDiskモードでロード)したフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプル、サンプルを使用しているとき、そのBPMを変更します。“Detune BPM Adj.”はピッチを変えることによってフレーズやリズムのBPMを変化させます。

ティンバーの“Detune”が選択されているときにそのトラックに対して有効となります。実行すると選択している“Detune”値が自動的に設定されます。(☞PROG 2.1-2c, 2.1-3, GLOBAL 5.1-1b, 5.1-2)

“Detune BPM Adj.”を選択してダイアログを表示します。



“From”にオリジナルのBPM値を、“To”に設定したいBPM値を設定します。“Detune”の自動計算はこの2つの値を元に行われます。

例えば From “60bpm” “To” “120bpm” を実行すると、+1200 (1オクターブ・アップ)を“Detune”にセットされます。

デチューンBPMアジャストを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

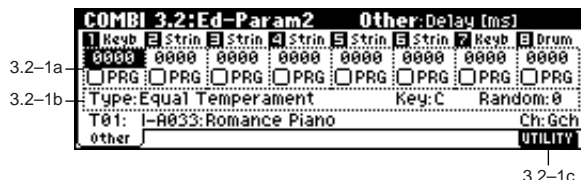
🔍 ここで実行計算したデチューン値は“Detune”+0000 に対して加算します。“From”のBPM値は、“Detune”+0000 のときの値をセットします。“From” “60bpm” “To” “120bpm” を実行後、さらに“From” “120bpm” “To” “60bpm” を実行しても、元に戻りません(この場合、Detune = -1200: 1オクターブ・ダウンとなります)。

note このコマンドは“Detune”(3.1-3a)選択時に有効です。

COMBI 3.2: Ed-Param2

3.2-1: Other

各ティンバーのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムとスケールを設定します。



3.2-1a: Delay [ms], Use Prog's Scale

Delay [ms] [0000...5000, KeyOff]

各ティンバーのノート・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: ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンブEGのサステイン・レベルが0以外のときは音が消えませんが、チェンバロの音色等で使います。

通常は0 に設定します。

Use Prog's Scale [Off, On]

各ティンバーに、“Scale”(PROG 2.1-1c)で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

On (チェックする): プログラムのスケールを使用します。

Off (チェックしない): “Type(Combi's Scale)” (3.2-1b)でのスケールを使用します。

3.2-1b: Combi's Scale, Key, Random

コンビネーションで使用するスケールを設定します。

Type (Combi's Scale) [Equal Temperament...User Octave15]

スケールのタイプを選択します。

☞ Type(Scale Type) (PROG 2.1-1c)

Key [C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

☞ Key (PROG 2.1-1c)

Random [0...7]

設定した値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にズレます。

☞ Random (PROG 2.1-1c)

■ 3.2-1c: UTILITY

☞ 「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (1.1-1d)

COMBI 3.3: Ed-Key Zone

各ティンバーが発音するキーの範囲を設定します。

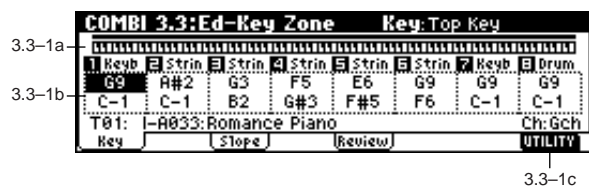
トップ/ボトム・キーで、ティンバー1～8が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

音色の異なるティンバーで、発音する範囲が重ならないように設定すると、鍵盤の位置で異なる音色を弾き分けることができます(キー・スプリット)。

発音範囲が重なるように設定すると、1つの鍵盤で異なる音色が重なって発音します(レイヤー)。

さらにスロープ(網掛け部分)が重なるように設定すると、音色が重なって発音し、それらの重なり具合は鍵盤の位置で変化します(ボジショナル・クロスフェード)。

3.3-1: Key (Key Zone)



3.3-1a: Key Zone Map (1)

現在選択しているトラックがノート・データによって発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

3.3-1b: Top Key, Bottom Key

Top Key [C-1...G9]

ティンバー1～8が発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

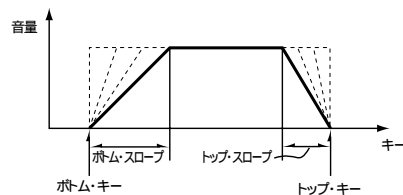
Bottom Key [C-1...G9]

ティンバー1～8が発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

note 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても入力できます。

! 1つのティンバー内では、ボトム・キーはトップ・キーより上に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

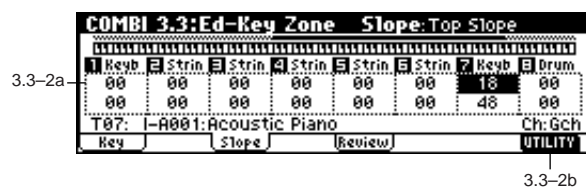
弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



3.3-1c: UTILITY

「Write Combination」,「Solo Selected Timbre」(1.1-1d)

3.3-2: Slope (Key Slope)



3.3-2a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [00...72]

トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: トップ・キーから1オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60: トップ・キーから5オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Slope [00...72]

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

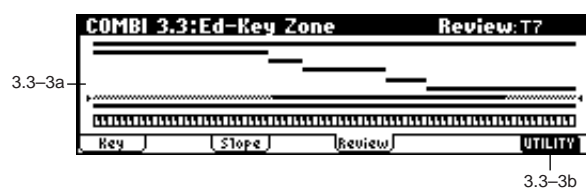
12: ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60: ボトム・キーから5オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

3.3-2b: UTILITY

「Write Combination」,「Solo Selected Timbre」(1.1-1d)

3.3-3: Review



3.3-3a: Key Zone Map (All)

T1...T8

ティンバー1～8のノート・データによる発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

3.3-3b: UTILITY

「Write Combination」,「Solo Selected Timbre」(1.1-1d)

COMBI 3.4: Ed-Vel Zone (Velocity Zone)

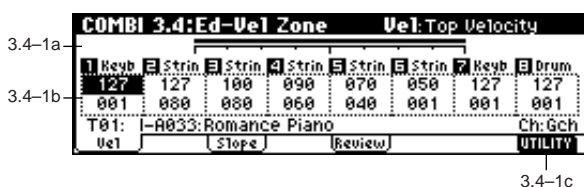
トップ/ボトム・ベロシティで、ティンバー 1～8 が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

複数のティンバーで、ベロシティ・ゾーンの発音部分が重ならないように設定すると、鍵盤を弾く強さで異なる音色を弾き分けることができます(ベロシティ・スイッチ)。

発音範囲が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音されます(レイヤー)。

さらに、スロープ(網掛けの部分)が重なるように設定すると、異なる音色が同時に発音し、それらの重なり具合は弾く強さによって変化します(ベロシティ・クロスフェード)。

3.4-1: Vel (Velocity Zone)



3.4-1a: Velocity Zone Map (1)

現在選択しているティンバーがベロシティによって発音する範囲を表示します。発音するベロシティ値を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

3.4-1b: Top Velocity, Bottom Velocity

Top Velocity [1...127]

ティンバー 1～8 が発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Bottom Velocity [1...127]

ティンバー 1～8 が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

note 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても入力できます。

! 1つのティンバー内では、ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

■ 3.4-1c: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (1.1-1d)

3.4-2: Slope (Velocity Slope)



3.4-2a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [0...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

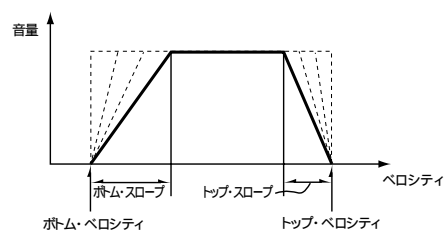
Bottom Slope [0...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

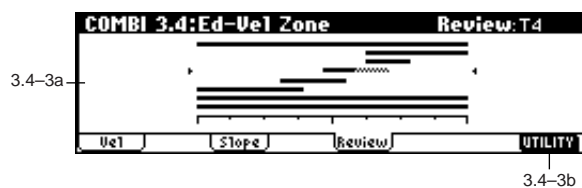
弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



■ 3.4-2b: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (1.1-1d)

3.4-3: Review



3.4-3a: Velocity Zone Map (All)

T1...T8

ベロシティによって、各ティンバーが発音する範囲を表示します。

発音するベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

■ 3.4-3b: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (1.1-1d)

COMBI 4.1: Ed-MIDI Filter1

ティンバー1～8が送受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば同じMIDIチャンネルで発音していても、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせないといった設定等が行えます。

On (チェックする): MIDIデータの送受信がイネーブル(可能)になります。

“Status”(3.1-1a)がINT のとき、本体のコントローラー操作やMIDIデータの受信によって、チェックしてある項目の効果がティンバーのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能はここでの設定に影響されません)。EXT または EX2 のとき、本体のコントローラー操作によってそのティンバーのチャンネルでMIDIデータを送信します。本体全体のMIDI送受信の設定は“MIDI Filter”(GLOBAL 2.1-1b)で行います。

MIDI 3、MIDI 4ページにある、機能がアサインナブル(ユーザーが設定可能)なコントローラーのMIDIフィルターは、MIDIコントロール・チェンジに設定してある場合、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。

REALTIME CONTROLS ノブ、“SW1”、“SW2”の機能をMIDIコントロール・チェンジに設定してある場合、これらのコントローラーのMIDIフィルター(MIDI Filter3、4)は、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。ただしMIDI Filter1、2のコントロール・チェンジと一致している場合はMIDI Filter1、2の設定を優先します。さらに、同じコントロール・チェンジが複数のコントローラーにアサインしてある場合、MIDI Filter3、4のいずれか1つの項目をチェックするとそのコントロール・チェンジに対して、設定が有効になります。

Off (チェックしない): MIDIデータの送受信がディセーブル(不可能)になります。

4.1-1: MIDI 1-1 (MIDI Filter 1-1)



4.1-1a: Program Change, After Touch

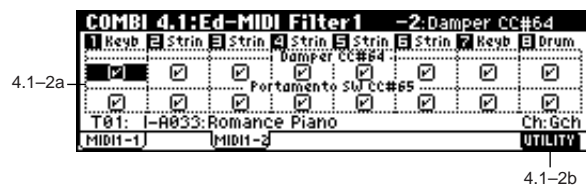
Program Change [Off, On]
MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

After Touch [Off, On]
MIDIアフタータッチ・メッセージを受信するかを設定します。

4.1-1b: UTILITY

「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」(1.1-1d)

4.1-2: MIDI 1-2 (MIDI Filter 1-2)



4.1-2a: Damper CC#64, Portamento SW CC#65

Damper CC#64 [Off, On]
MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#64ホルド(ダンパー・ペダル)を送受信するかを設定します。

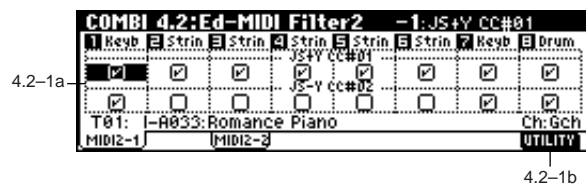
Portamento SW CC#65 [Off, On]
MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#65ポルタメント・オン/オフを送受信するかを設定します。

4.1-2b: UTILITY

「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」(1.1-1d)

COMBI 4.2: Ed-MIDI Filter2

4.2-1: MIDI 2-1 (MIDI Filter 2-1)



4.2-1a: JS+Y CC#01, JS-Y CC#02

JS+Y CC#01 [Off, On]
MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#1(REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBアサインで設定、またはTRITONなどのジョイスティック + Y方向)を送受信するかを設定します。

JS-Y CC#02 [Off, On]
MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#2(REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBアサインで設定、またはTRITONなどのジョイスティック - Y方向)を送受信するかを設定します。

4.2-1b: UTILITY

「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」(1.1-1d)

4.2-2: MIDI 2-2 (MIDI Filter 2-2)



4.2-2a: JS X/Bend as AMS, Ribbon CC#16

JS X/Bend as AMS [Off, On]
MIDIピッチベンド・メッセージ(TRITONなどのジョイスティックX方向)の受信によって、JS Xを設定したAMS(「Alternate Modulation Source」P.205)での効果を受信するかを設定します。(MIDIピッチベンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません。)

Ribbon CC#16 [Off, On]
MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#16(REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBアサインや、TRITONなどのリボン・コントローラーで設定)を受信するかを設定します。

4.2-2b: UTILITY

「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」(1.1-1d)

COMBI 4.3: Ed-MIDI Filter3

REALTIME CONTROL[1]、[2]、[3]、[4]ノブのA、Bモードでの効果を送受信するかを設定します。Aモードの各ノブはMIDIコントロール・メッセージが固定です。Bモードは2.2:Ed-Ctrlで設定したメッセージが対応します。

4.3-1: MIDI 3-1 (MIDI Filter 3-1)

4.3-2: MIDI 3-2 (MIDI Filter 3-2)



4.3-1a: Realtime Control Knob 1, 2

Knob1 [Off, On]
Aモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#74(本体ローパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

Knob2 [Off, On]
Aモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#71(本体ローパス・フィルター・レゾナンスまたはハイパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

4.3-2a: Realtime Control Knob 3, 4

Knob3 [Off, On]
Aモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#79(本体フィルターEGインテンシティ)とBモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

Knob4 [Off, On]
Aモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#72(本体フィルターおよびアンプEG、リリース・タイム)とBモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

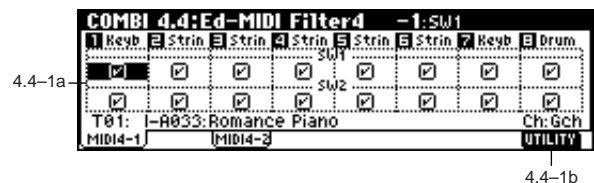
4.3-1(2)b: UTILITY

「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」(1.1-1d)

COMBI 4.4: Ed-MIDI Filter4

“SW1” “SW2”での効果を送受信するかを設定します。“SW1” “SW2”は2.2:Ed-Ctrlで設定したメッセージが対応します。また、その他のコントロール・チェンジを送受信するかを設定します。

4.4-1: MIDI 4-1 (MIDI Filter 4-1)



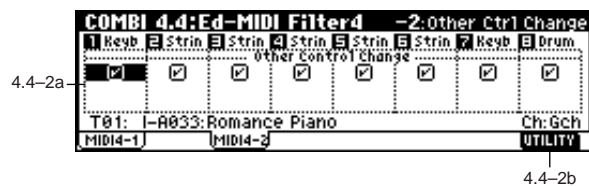
4.4-1a: SW1, SW2

SW1, SW2 [Off, On]
“SW1” “SW2”での効果を送受信するかを設定します。
SW1Mod.(CC#80) SW2Mod.(CC#81) またはPorta.SW (CC#65) に設定したときに有効です。

4.4-1b: UTILITY

「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」(1.1-1d)

4.4-2: MIDI 4-2 (MIDI Filter 4-2)



4.4-2a: Other Control Change

Other Ctrl Change [Off, On]
 前述の MIDI Filter1 ~ 4 の項目で該当しない MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

4.4-2b: UTILITY

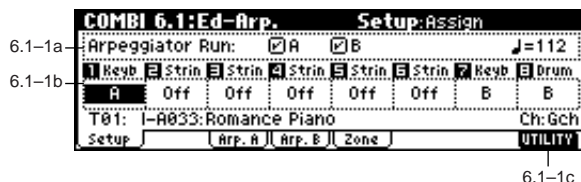
「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (1.1-1d)

COMBI 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator)

コンビネーションでのアルペジエーターの動作を設定します。2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

キー・スプリットした2つの音色に別々のアルペジオ・パターンをかけたり、ペロシティによって2つの別々のアルペジオ・パターンを切り替えるなどさまざまな効果的な設定が可能です。

6.1-1: Setup



6.1-1a: Arpeggiator Run, ♪

Arpeggiator Run A, B (Run A, B)

[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが Assign (6.1-1b)でティンバーにアサインされている場合に起動します。(1.1-4(5)a)

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。[TEMPO]ノブでも調整できます。(1.1-1a)

6.1-1b: Assign

Assign [Off, A, B]

ティンバー 1 ~ 8 にアルペジエーター A または B をアサインします。[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、「Arpeggiator Run」とここでの設定に従い、設定したティンバーのアルペジエーターが動作します。

Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーター A が動作します。Arp. A ページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーター B が動作します。Arp. B ページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

MIDI アルペジエーター A、B をアサインしたティンバー 1 ~ 8 は、各ティンバーの Status (3.1-1a) が INT のとき各ティンバーの「MIDI Channel」(3.1-1a)の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。EXT または EX2 のときは、各ティンバーの「MIDI Channel」で MIDI ノート・データを送信します。

このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させる MIDI チャンネルは、アルペジエーター A、B をそれぞれアサインしているティンバー 1 ~ 8 の「MIDI Channel」すべてで行えます。

MIDI アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーにレコーディングすることができます。(P.228)

例1)

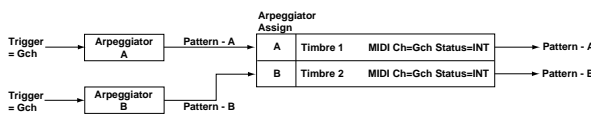
ティンバー 1、2 の MIDI Channel ⅴ(3.1-1a)を Gch に、
“ Status ⅴ(3.1-1a)をINT に設定します。

ティンバー 1 にアルペジエーター A を、ティンバー 2 にアルペジエーター B をアサインし、“ Arpeggiator Run ⅴ(1.1-4a/5a、6.1-1a)にチェックをします。

ノート・データを送信する外部 MIDI 機器の MIDI チャンネルをグローバル MIDI チャンネル MIDI Channel ⅴ(GLOBAL 2.1-1a)に合わせます。

[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、接続した MIDI 機器の鍵盤を弾くとティンバー 1、2 は同時に発音します(レイヤー)。

[ARP ON/OFF]キーをオンにして接続した MIDI 機器の鍵盤を弾くと、ティンバー 1 にはアルペジエーター A が、ティンバー 2 にはアルペジエーター B がそれぞれ別々に動作し、発音します。



例2)

ティンバー 1、2、3、4、5 の MIDI Channel ⅴ(3.1-1a)をそれぞれ Gch、Gch、02、Gch、03 に、“ Status ⅴ(3.1-1a)をINT、Off、INT、Off、INT に設定します。

ティンバー 2、3 にアルペジエーター A を、ティンバー 4、5 にアルペジエーター B をアサインし、“ Arpeggiator Run ⅴ(1.1-4a/5a、6.1-1a)にチェックをします。

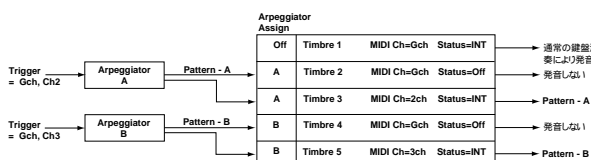
ノート・データを送信する外部 MIDI 機器の MIDI チャンネルをグローバル MIDI チャンネル MIDI Channel ⅴ(GLOBAL 2.1-1a)に合わせます。

[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、接続した MIDI 機器の鍵盤を弾くとティンバー 1 のみ発音します。ティンバー 2、4 は Gch ですが、“ Status が Off なので発音しません。

[ARP ON/OFF]キーをオンにすると、ティンバー 2、3 にはアルペジエーター A が、ティンバー 4、5 にはアルペジエーター B がそれぞれ別々に動作するようになります。アルペジエーター A、B は、アサインしたティンバーのいずれかの MIDI チャンネルでノート・データを受信することによってトリガーしますが、この例では Gch によりトリガーしています。

接続した MIDI 機器の鍵盤を弾くとティンバー 2、3 にはアルペジエーター A が動作しますが、“ Status を INT に設定したティンバー 3 のみが発音します。同様に、ティンバー 4、5 にはアルペジエーター B が動作しますが、“ Status を INT に設定したティンバー 5 のみが発音します。

このようにアルペジエーターがオフのときは発音せずに、アルペジエーターがオンのときのみ発音するようなティンバーの設定が可能です。



6.1-1c: UTILITY



ⅴ「 Write Combination 」ⅴ Solo Selected Timbre 」(1.1-1d)

各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1-1d: UTILITY 」を参照してください。

Copy Arpeggiator

アルペジエーターの設定をコピーします。

“ Copy Arpeggiator ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元(モード、バンク、ナンバー)のアルペジエーターを選びます。

Combination、Multiモードからコピーする場合、どちらか一方のアルペジエーター設定をコピーするときは A または B を選びます。両方のアルペジエーター設定をコピーするときは A & B を選びます。

Program モードからコピーする場合や、Combination、Multiモードから A、B の 1 つをコピーする場合は、“ To ”でコピー先を A、B のどちらかに指定します。

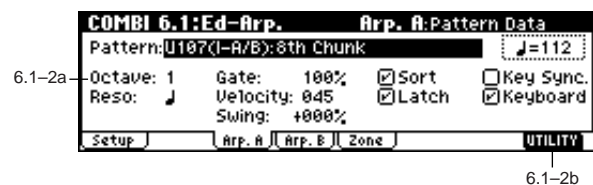
コピー・アルペジエーターを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

6.1-2: Arp. A (Arpeggiator A)

6.1-3: Arp. B (Arpeggiator B)

Arp. A ページでアルペジエーター A、Arp. B ページでアルペジエーター B を設定します。

note ユーティリティ“ Copy Arpeggiator ⅴ(6.1-1c)を使用して Program モードなど他のモードの設定をコピーすることもできます。



6.1-2(3)a: Arpeggiator-A(B) Setup

| | |
|--------------------|--|
| Pattern* | [P000...P004, U000(I-A/B)...U327(E-H)] |
| Octave* | [1, 2, 3, 4] |
| Reso (Resolution)* | [ⅴ, ⅴ, ⅴ, ⅴ, ⅴ, ⅴ] |
| Gate | [000...100%, Key] |
| Velocity | [001...127, Key, Step] |
| Swing | [-100...+100%] |
| Sort* | [Off, On] |
| Latch* | [Off, On] |
| Key Sync.* | [Off, On] |
| Keyboard* | [Off, On] |

コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。
(ⅴPROG 6.1: Ed-Arp.)

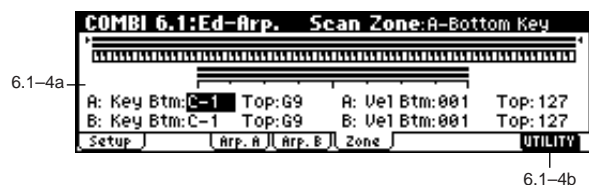
* これらのパラメーターは「 1.1-4: Arp. A、1.1-5: Arp. B 」でも設定できます。

■ 6.1-2(3)b: UTILITY

「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」(1.1-1 d)、
「Copy Arpeggiator」(6.1-1 c)

6.1-4: Zone (Scan Zone)

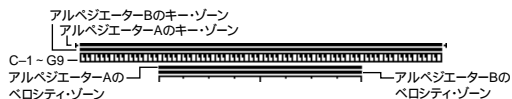
アルペジエーターA、Bそれぞれを動作させるノート、ベロシティの範囲を設定します。



6.1-4a: Scan Zone A/B

Zone Map

アルペジエーターA、Bそれぞれの「Scan Zone」の範囲を表示します。



A: Key

Btm (A-Bottom Key) [C-1...G9]

Top (A-Top Key) [C-1...G9]

アルペジエーターAが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。

“Top”ではその上限、“Btm”ではその下限を設定します。

A: Vel (Velocity)

Btm (A-Bottom Velocity) [001...127]

Top (A-Top Velocity) [001...127]

アルペジエーターAが動作するベロシティの範囲を設定します。

“Top”ではその上限、“Btm”ではその下限を設定します。

B: Key

Btm (B-Bottom Key) [C-1...G9]

Top (B-Top Key) [C-1...G9]

B: Vel (Velocity)

Btm (B-Bottom Velocity) [001...127]

Top (B-Top Velocity) [001...127]

アルペジエーターBが動作するノート(鍵盤)とベロシティの範囲を設定します。☞ A: Key “ A: Vel ”

note 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても入力できます。

■ 6.1-4b: UTILITY

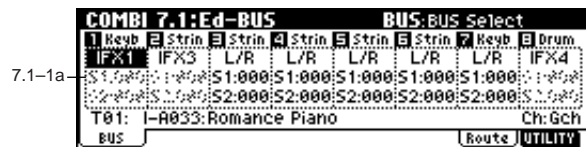
「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」(1.1-1 d)、
「Copy Arpeggiator」(6.1-1 c)

COMBI 7.1: Ed-BUS

ティンバー1～8で使用しているプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.141を参照してください。

7.1-1: BUS



7.1-1b

7.1-1a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

BUS Select [DKit, L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

ティンバー1～8のプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態はRouteページで確認できます。

DKit: 設定したプログラムがドラムス・プログラム(“Mode (Oscillator Mode) Drums”(PROG 2.1-1a)の場合にのみ選択できます。DKitに設定するとドラムキットで設定したキーごとのBUS Select “GLOBAL 5.1-3a)が有効になります。

例えばドラムキットの“BUS Select”で、Snare系がIFX1に、Kick系がIFX2に送るように各キーで設定したとき、Dkitを選択するとSnare系はIFX1に、Kick系はIFX2に送られます。このルーティングを再設定する場合は、ユーティリティ“DKit IFX Patch”(7.1-1b)を使用します。

1/2 または3/4 に設定すると、ティンバー1～8のプログラムは、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1と2または3と4にステレオで出力します。プログラム・オシレーターのパンをMIDIコントロール・チェンジ(CC) #10(パン)やAMS (Alternate Modulation Source)などでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/R に設定して(MAIN) L/MONO, Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2または3、4に出力する場合は、“BUS Select”をIFX1 (またはIFX2 ~ IFX5)に設定“IFX1” (またはIFX2 ~ IFX5) (7.2-1a)に000:NoEffect を選びIFX通過後のBUS Select “(7.2-1a)で、1/2 または3/4 を設定してください。

S1 (Send1(MFX1)) [000...127]

S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

ティンバー1～8のマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”をL/R、Off に設定しているときに有効です。IFX1、2、3、4、5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルは、7.2: Ed-InsertFX, SetupページのIFX1～5通過後の“S1(Send1(MFX))” “S2(Send2(MFX))”で設定します。

“BUS Select”を1、2、3、4、1/2、3/4 に設定している場合はここでの設定は無効です。

MIDI CC#93でSend1レベル、#91でSend2レベルをコントロールでき、設定が変わります。3.1: Ed-Param1, MIDIページで設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

実際のセンド・レベルは、ティンバーで設定したプログラムのオシレーターごとのセンド・レベル S1(Send1(MFX1))、S2(Send2(MFX2)) (PROG 7.2-1a)とのかけ算となります。

7.1-1b: UTILITY



「Write Combination」,「Solo Selected Timbre」(1.1-1d) 各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Copy Insert Effect

(PROG 7.1-1c)

ただし、7.2: Ed-InsertFX, Setupページの「Control Channel」で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Insert Effect

(PROG 7.1-1c)

ただし、7.2: Ed-InsertFX, Setupページの「Control Channel」で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

DKit IFX Patch (DrumKit IFX Patch)

ドラムキットのキーごとの「BUS Select」設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えます。ティンバーに設定したプログラムがドラムス・プログラムで、「BUS Select」(7.1-1a)がDKitの場合にのみ選択でき、さらにドラムキットで設定したキーごとの「BUS Select」(GLOBAL 5.1-3a)がIFX1～5のいずれかに設定しているときにのみ実行できます。

“DKit IFX Patch”を選択してダイアログを表示します。



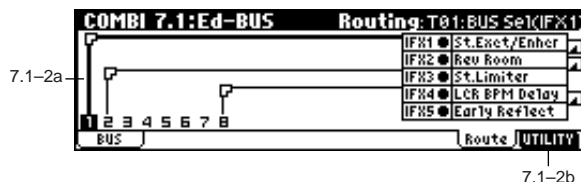
「DrumKit IFX1～5」の右側でパッチ先のインサート・エフェクトを選びます。

ドラムキット・インサート・エフェクト・パッチを実行するときは[F8] (「OK」) キーを、実行しないときは[F7] (「Cancel」) キーを押します。

Drum Kitの状態を戻したい場合は、IFX1 IFX1、IFX2 IFX2、IFX3 IFX3、IFX4 IFX4、IFX5 IFX5として実行してください。

7.1-2: Route (Routing)

ティンバー1～8で使用しているプログラムをどこかのバスに送るかを設定します。



7.1-2a: Routing Map, BUS Select

Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェーン、それぞれの状態を表示します。エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンの設定は7.2: Ed-InsertFX, Setupページで行います。

T01...8: BUS Sel

[DKit, L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

ティンバー1～8のプログラム・オシレーターをどこかのバスに送るかをマップで確認しながら設定することができます。

[<]、[>]キーでティンバーを選び、[INC]、[DEC]キー、[VALUE]ダイヤルで「BUS Select」(7.1-1a)を設定します。

ここでの設定は「BUS Select」(7.1-1a)でも行えます。

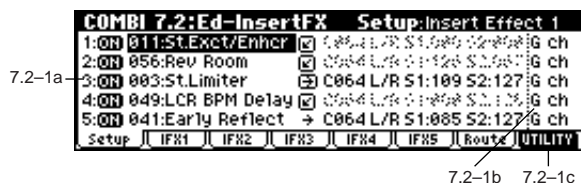
7.1-2b: UTILITY

「Write Combination」,「Solo Selected Timbre」(1.1-1d)、
「Copy Insert Effect」,「Swap Insert Effect」,「DKit IFX Patch」(7.1-1b)

COMBI 7.2: Ed-InsertFX

7.2-1: Setup

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンなどを設定します。



7.2-1a: Ed-InsertFX Setup

IFX1 On/Off — IFX5 On/Off

Insert Effect 1, 5 [000...089: name]

Insert Effect 2, 3, 4 [000...102: name]

Chain [] (Off), [] (On)

Pan(CC#8) [L000...C064...R127]

BUS Select [L/R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]

S1 (Send1 (MFX1)) [000...127]

S2 (Send2 (MFX2)) [000...127]

Programモードと同様です。(≒PROG 7.2-1)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)、インサート・エフェクト通過後の Pan(CC#8) " Send 1 (MFX1) " Send 2 (MFX2) " をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、Control Channel (7.2-1b) のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジはProgramモードと同じです。

7.2-1b: Control Channel

Control Channel [Ch01...16, G ch, All Rt.]

MIDI インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)、インサート・エフェクト通過後の Pan(CC#8) " Send 1 (MFX1) " Send 2 (MFX2) " をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

各IFXにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーにはCh01 ~ 16の右に「*」が付きます。MIDIチャンネルの設定が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 2.1-1a) でコントロールします。通常、G chにします。

AllRt. (AllRouted): ルーティングしているティンバーのチャンネルすべてでコントロールが可能です。(ルーティングしているティンバーのチャンネルには「*」を表示します。)

▲ ドラムス・プログラムを選択したティンバーの「BUS Select」 (7.1-1a) をDKit にした場合、ドラムキットの「BUS Select」 (GLOBAL 5.1-3a)、ユーティリティ「DrumKit IFX Patch」 (7.1-1b) での設定にかかわらず、そのティンバーのMIDIチャンネルはIFX1 ~ 5どれでもAllRt. にした場合に有効となります。

7.2-1c: UTILITY

「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (1.1-1d)、
「Copy Insert Effect」 「Swap Insert Effect」 (7.1-1b)、
「Select by Category」 (PROG 7.2-1b)

7.2-2: IFX 1

7.2-3: IFX 2

7.2-4: IFX 3

7.2-5: IFX 4

7.2-6: IFX 5

Setupページで設定したIFX1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメーターを設定します。(≒P.151)

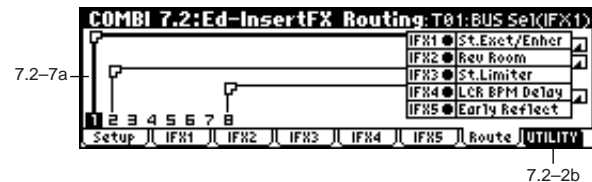
| COMBI 7.2:Ed-InsertFX IFX1:St.Exct/Enhcr | | | | | | | | | |
|--|------|------|------------|--------------|--------------|-------|---------|--|--|
| Blend: | +81 | Off | /+0 | Pre EQ Trim: | 69 | | | | |
| Point: | 12 | Off | /+0 | LoEQ: +5.0dB | HiEQ: +3.0dB | | | | |
| Enh Dly L: | | | 8.2ms | | | | | | |
| Enh Dly R: | | | 10.0ms | | | | | | |
| Enh Dep: 16 | Off | /+0 | W/D: 65:35 | Off | /+0 | | | | |
| Setup | IFX1 | IFX2 | IFX3 | IFX4 | IFX5 | Route | UTILITY | | |

7.2-1a

7.2-2(...6)a: UTILITY

「Write Combination」 (1.1-1d)

7.2-7: Route (Routing)



7.2-7a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。7.1: BUS, Routing ページと同じ内容を表示します。(≒7.1-2a)

7.2-7b: UTILITY

「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (1.1-1d)、
「Copy Insert Effect」 「Swap Insert Effect」 「DKit IFX Patch」 (7.1-1b)

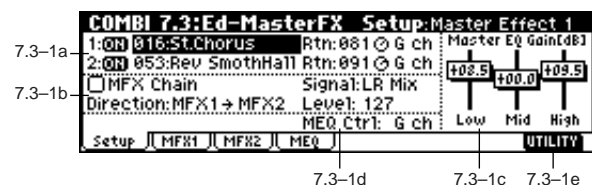
COMBI 7.3: Ed-MasterFX

マスター・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」 P.146を参照してください。

7.3-1: Setup

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインやマスターEQを設定します。

「MFX1 Control Ch」 「MFX2 Control Ch」 「MEQ Control Ch」 以外はProgramモードと同様です。(≒PROG 7.3: Ed-MasterFX)



7.3-1a: MasterFX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, ON]

Master Effect 1, 2 [000...089: name]

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Programモードと同様です。「PROG 7.3-1: Setup」を参照してください。ただし、マスター・エフェクトをコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、マスター・エフェクトを「MFX1, 2 Control Ch」のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。

MFX1, 2 Control Ch [Ch01...16, G ch]

MIDI マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 2.1-1a)でコントロールします。通常、G chにします。

7.3-1b: MasterFX Chain

MFX Chain

Direction (Chain Direction)[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Signal (Chain Signal) [LR Mix, L Only, R Only]

Level (Chain Level) [000...127]

Program モードと同様です。(P. 7.3-1: Setup)

7.3-1c: Master EQ Gain [dB]

Low [-18.0...+18.0]

Mid [-18.0...+18.0]

High [-18.0...+18.0]

Program モードと同様です。(P. 7.3-1: Setup)

7.3-1d: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) [Ch01...16, G ch]

MIDI マスターEQのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 2.1-1a)でコントロールします。通常、G chにします。

7.3-1e: UTILITY



「Write Combination」, 「Solo Selected Timbre」(1.1-1d), 「Select by Category」(P. 7.3-1d)

Copy Master Effect

(P. 7.3-1d)

ただし、「MFX1, 2 Control Ch」(7.3-1a)で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Master Effect

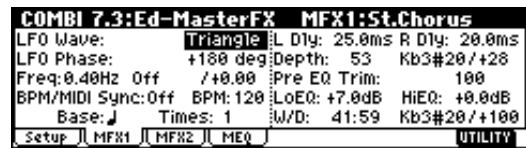
(P. 7.3-1d)

ただし、「MFX1, 2 Control Ch」(7.3-1a)で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

7.3-2: MFX1 (Master Effect1)

7.3-3: MFX2 (Master Effect2)

Setupページで、「Master Effect1」、「Master Effect2」にそれぞれ選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(P. 151)



7.3-2a

7.3-2(3)a: UTILITY

「Write Combination」(1.1-1d)

7.3-4: MEQ (Master EQ)

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。(P. 203)



7.3-4a

7.3-4a: UTILITY

「Write Combination」(1.1-1d)

3. Multiモード

Multiモードは、外部MIDIシーケンサーなど複数トラックからのMIDIメッセージを受信して発音するMIDIマルチ・ティンバー音源として使用するためのモードです。

マルチには、演奏データ再生用のトラックが16トラックあります。各トラックにプログラム、MIDIチャンネル等を割り当てて、複数プログラムを同時に発音させます。

また、パターン、RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)やアルペジエーターをプレイさせることができますので、外部MIDIシーケンサーに同期させて、これらを演奏させることもできます。

パターンは、ドラムス・トラックに最適なプリセット・パターン150と、レコーディングやエディット、またアルペジエーターを使ったレコーディングが行えるユーザー・パターン100があります。

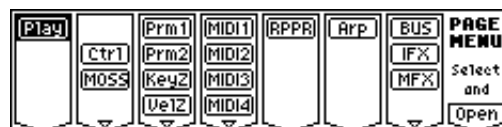
note Samplingモードの「Time Slice」(SMPL 3.1-2e)を実行すると、サンプルを分割すると同時に、分割したサンプルに対応するパターンの作成と、RPPRへのパターンのアサインが自動的に行われます。

テンポの異なる複数のリズム・ループ・サンプルをタイム・スライスし、RPPRにアサインすることによって、ピッチを変えないで、それぞれのリズム・ループ・サンプルを同じテンポに合わせることができます。そして、接続したMIDI機器の鍵盤でそれらのリズム・ループ・サンプルをオン/オフや、REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブでテンポを、リアルタイムで変化させることができます。

⚠ 電源をオフにすると、設定やユーザー・パターン・データは消えてしまいます。必要なデータは電源をオフにする前にフロッピー・ディスクや外部SCSIデバイス、またはデータ・ファイラーなどに保存(セーブ)し、再度、電源をオンにしたときに、保存したデータをロードしてください。(P.133、113、BG P.40)

MULTI PAGE MENU

Multiモードでの各ページの選択方法はP.1を参照してください。



| | | |
|-------|-------------------|--|
| Play | 1.1: Play | マルチの選択。トラックのプログラムの選択、パン、レベルの設定。(P.50) |
| Ctrl | 2.2: Controller | コントローラーの設定。(P.53) |
| MOSS | 2.3: MOSS | 別売オプションEXB-MOSSインストール時に表示。EXB-MOSS関連パラメーターの設定。 |
| Prm1 | 3.1: Param1 | トラックごとのMIDI、発音、ピッチ設定。(P.54) |
| Prm2 | 3.2: Param2 | トラックごとのディレイ、スケール設定。(P.56) |
| KeyZ | 3.3: Key Zone | トラックごとのキー・ゾーン設定。(P.56) |
| VelZ | 3.4: Vel Zone | トラックごとのベロシティ・ゾーン設定。(P.57) |
| MIDI1 | 4.1: MIDI Filter1 | トラックごとの各種MIDIメッセージ送受信のフィルター設定: Prog Change, AfterTouch等。(P.58) |
| MIDI2 | 4.2: MIDI Filter2 | フィルター設定: JS, Ribbon Ctrl等 (P.59) |
| MIDI3 | 4.3: MIDI Filter3 | フィルター設定: Realtime Control Knob (P.60) |
| MIDI4 | 4.4: MIDI Filter4 | フィルター設定: SW, Other Ctrl Change (P.60) |
| RPPR | 5.1: RPPR | パターンのレコーディング、エディット。RPPR機能の設定。(P.61) |
| Arp | 6.1: Arp. | アルペジエーターの設定。(P.67) |
| BUS | 7.1: BUS | トラックごとのBUSとマスター・エフェクトのセンド・レベルの設定。(P.69) |
| IFX | 7.2: InsertFX | インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。(P.70) |
| MFx | 7.3: MasterFX | マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。(P.71) |

MULTI 1.1: Play

マルチの選択、各トラックで使用するプログラムの選択などの基本的な設定を行います。

1.1-1: Multi

マルチの選択と、REALTIME CONTROLSでコントロールするトラックを選択します。その他、RPPRのオン/オフを設定します。

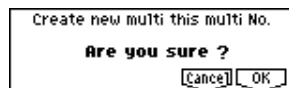


1.1-1a: Multi Select, Control Track, ♪, RPPR

Multi Select [000...199: name]

使用するマルチを選択します。

新規にマルチを作成するときは、テン・キー[0]～[9]で新規のマルチ・ナンバーを指定し、[ENTER]キーを押します。ダイアログが表示されます。[F8]([OK])キーを押すと、新規のマルチが作成されます。



MIDI “MIDI Clock”(GLOBAL 2.1-1a)がInternalのとき、マルチを変えるとソング・セレクトを送信します。また、Externalのとき、指定したソースからのソング・セレクト・メッセージを受信することによって、マルチが変わります。マルチ・ナンバーが変わると、“Status”(3.1-1a/2a)がEXT、EX2やBTHのトラックに関し、そのトラックのMIDIチャンネルでバンク・セレクト、プログラム・チェンジ、ボリューム、パン、ポルタメント、センド1、2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1、2のメッセージを送信します。

Control Track [T01...T16: name]

本体のREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモード、“SW1”、“SW2”、RPPRをコントロールするトラックを選択します。

また、“Control Track”(は)5.1 RPPRページでは、パターン・データをレコーディング/プレイするためのトラックとして使用します。このパラメーターは5.1 RPPR, Pattern、RPPR Setupページでも設定できます。

note トラック・ネームはユーティリティ“Rename Track”(1.1-1c)で設定します。

MIDI 本体のコントローラーを操作すると、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルで、各コントローラーのメッセージを送信します。“Status”(3.1-1a/2a)はEXT、EX2またはBTH)

RPPR On/Off [Off, On]

RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能をオン/オフします。RPPRはマルチごとのユーザー・パターンやプリセット・パターンをキーごとに割り当て、接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによってパターンをプレイさせる機能です。プレイしたパターンは外部のシーケンサー等にレコーディングすることができます。

On(チェックする): RPPR機能をオンにします。5.1: RPPR, RPPR Setupページでキーごとにパターンがアサインされているとき、そのキーを押すとアサインしたパターンがプレイされます。

MIDI “Control Track”で選択しているトラックのMIDIチャンネルでコントロールします。RPPR機能を使用する場合は、外部MIDI機器のMIDIチャンネルを“Control Track”のトラックのMIDIチャンネルに合わせて、キーごとに割り当てたパターンに対応するノート・ナンバーを送信してプレイします。

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

RPPR(パターン)、アルベジエーターのテンポを設定します。

040...240: “MIDI Clock”(GLOBAL 2.1-1a)がInternalのときに表示され、この設定に従って動作します。

EXT: “MIDI Clock”がExternalのときに表示され、本体のテンポは外部のシーケンサー等から受信したMIDIクロックに同期します。

このパラメーターは5.1: RPPR, RPPR Setupページでも設定できます。

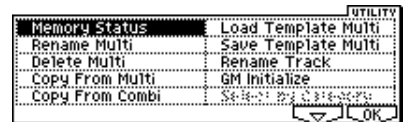
Multi Information

選択しているマルチの“SW1”、“SW2”、REALTIME CONTROLS Bモード[ASSIGNABLE1～4]ノブにアサインされている機能を表示します。

1.1-1b: SW1, SW2

SW1、SW2の機能のオン(**OSW1**)/オフ(**OSW1**)を切り替えます。(≒2.2: Controller)

1.1-1c: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Memory Status

“Memory Status”を選び、ダイアログを表示し、パターン等のメモリの残り容量を確認します。

Rename Multi

“Rename Multi”を選び、ダイアログを表示し、選択しているマルチをリネームします。16文字まで入力が可能です。(≒BG P.38)

Delete Multi

現在選ばれているマルチを削除します。

“Delete Multi”を選び、ダイアログを表示します。

デリート・マルチを実行するときは[F8]([OK])キーを、実行しないときは[F7]([Cancel])キーを押します。実行すると、現在選ばれているマルチの設定データ、パターン等を削除し、そのマルチ用に確保していたメモリ領域を開放します。

Copy From Multi

現在選ばれているマルチに、指定したマルチのすべての設定データ、パターン・データをコピーします。

“Copy From Multi”を選び、ダイアログを表示します。

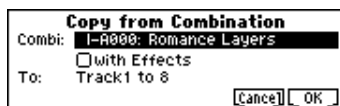


“ From ”でコピー元のマルチ・ナンバーを指定します。
 コピーするデータを選びます。
 All: すべての設定データとパターン・データをコピーします。
 “ Without Patterns ”: パターン・データ、RPPRの設定以外のマルチの設定データをコピーします。
 コピー・マルチを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。“ All ”で実行すると現在選ばれているマルチのすべての設定データとパターン・データを、“ Without Patterns ”で実行すると現在選ばれているマルチのパターン・データ、RPPRの設定以外のマルチの設定データをそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き換えますので注意してください。

Copy From Combi (Copy from Combination)

指定したコンビネーションのパラメーターを、現在選ばれているマルチの設定データとしてコピーします。

“ Copy From Combi ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Combi ”でコピー元のコンビネーションを選びます。
 “ with Effects ”をチェックすると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの設定もコピーされます。
 “ To ”でコピー先のトラック(1 ~ 8または9 ~ 16)を選びます。
 コピー・フロム・コンビネーションを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。実行すると、現在選ばれているマルチの設定データを削除し、コンビネーションの設定データに書き換えますので注意してください。

Load Template Multi

テンプレート・マルチをマルチにロードします。
 音楽ジャンル別に適切なプログラムやエフェクトをあらかじめ設定したプリセット・テンプレート・マルチ(P00 ~ 15の16種類)をメモリしています。また、よく使用するプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の各設定を自分で作成し、使用できるユーザー・テンプレート・マルチ(U00 ~ 15の16種類)があります。(※ Save Template Multi)

“ Load Template Multi ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でロードするテンプレート・マルチを指定します。
 テンプレート・マルチのロードを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。実行するとパターン・データ、RPPRの設定以外のマルチの設定データがコピーされます。

Save Template Multi (Save as User Template Multi)

マルチで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定を、ユーザー・テンプレート・マルチU00 ~ 15にセーブします。

“ Save Template Multi ”を選び、ダイアログを表示します。



“ To ”でセーブする先のユーザー・テンプレート・マルチ(U00 ~ 15)を指定します。
 テンプレート・マルチのセーブを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。実行するとセーブ先のUser Template Multiの設定データをすべて削除し、書き換えますので注意してください。

Rename Track

“ Rename Track ”を選び、ダイアログを表示し、選択しているトラックをリネームします。16文字まで入力が可能です。(※BG P.38)

GM Initialize

各トラックをGM用の設定にリセットします。(※次ページ下表)

MIDI Multiモードで外部からGMシステム・オン・メッセージを受信したときは、このコマンドを実行したときと同様にGM用の設定にリセットされます。(ただし、これらの場合では、7.3: Master Fxの各パラメーターはリセットされません。)

1.1-2: Prog..8 (Track Program T01...08)

1.1-3: Prog..16 (Track Program T09...16)

各トラックで使用するプログラムを設定します。



1.1-2(3)a: Track Number & Category

Track Number & Category

トラックのナンバーとプログラム・カテゴリーの省略名を表示します。

1.1-2(3)b: Program Select

Program Select

[I-A...F/E-A...H 000...127, G...g 001...128: name]

各トラックで使用するプログラムを選択します。

“ Status ”(3.1-1a/2a)がEX2のとき、プログラム・ナンバーの前に「-」が表示されます。

note [TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1](1/9) ~ [F8](8/16)キーを押すと各トラック“ T1 ” ~ “ T16 ”へ移動します。
 プログラム・バンクは[A] ~ [H]キー、[BANK]キーを押して直接選択することができます。
 ユーティリティ“ Select by Category ”で、プログラムをカテゴリーから選択することができます。

MIDI “ Status ”(3.1-1a/2a)がINT、BTHのときは、MIDIプログラム・チェンジを受信することによってプログラムを設定できます。またマルチを変えたとき、“ Status ”がEXT、EX2、BTHのトラックは、バンクとプログラム・ナンバーをMIDIで送信します。“ Status ”がEX2のトラックは、“ Bank(EX2) LSB ”、“ Bank(EX2) MSB ”(3.1-1a)で設定するバンク・ナンバーをMIDIで送信します。

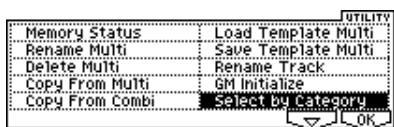
下段には、トラックで選択しているプログラム・ネームの一部を表示します。GM2バリエーション・バンク、GM2ドラムス・バンクのときは、バリエーション・バンク(1)～(9)、ドラムス・バンク(d)を表示します。

1.1-2(3)c: Track Information

Track Information

現在選択しているトラック、プログラム・バンク、ナンバー、ネーム、MIDIチャンネルを表示します。

■ 1.1-2(3)d: UTILITY



「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」 「Rename Track」 「GM Initialize」 (1.1-1 c)

Select by Category

各トラックのプログラムをカテゴリーから選択します。このコマンドは、Program(Prog..8、Prog..16)ページを表示時に選択できます。(「PROG 1.1-1 a)

GM Initialize Parameters

| | Parameter | Track1 - 9, 11 - 16 | Track10 | |
|-----|-------------------------------------|---------------------|----------------------|---------------------|
| 1.1 | Program Select | G001:Acoustic Piano | g(d)001:STANDARD Kit | |
| | Pan | C064 | C064 | |
| | Volume | 100 | 100 | |
| 3.1 | Status | - | - | 設定値のままで変化しない |
| 3.2 | Use Program's Scale | - | - | 設定値のままで変化しない |
| 6.1 | Arpeggiator Assign | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | その他 Arpeggiator パラメーター | - | - | 設定値のままで変化しない |
| 7.1 | IFX/Indiv.Out BUS Select | L/R | DKit | |
| | Send1(MFX1) | 0 | 0 | |
| | Send2(MFX2) | 40 | 40 | |
| 7.2 | IFX1 - 5 | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | Pan(CC#8) | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | BUS Select | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | Send1 | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | Send2 | - | - | 設定値のままで変化しない |
| 7.3 | その他 Insert Effect パラメーター | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | MFX1 | - | - | 016: St.Chorus |
| | MFX2 | - | - | 053: Rev Smth. Hall |
| | Return1 | - | - | 127 |
| | Return2 | - | - | 050 |
| | その他 Master Effect, Master EQ パラメーター | - | - | 初期設定 |

1.1-4: Mix..8 (Mixer T01...08)

1.1-5: Mix..16 (Mixer T09...16)

各トラックのパン、ボリュームを設定します。



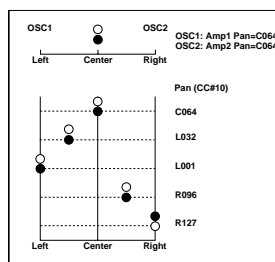
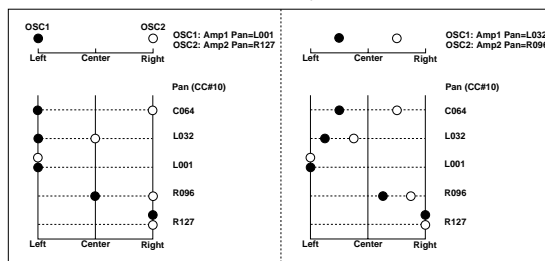
1.1-4(5)a: Pan, Volume

Pan

[RND, L001...C064...R127]

トラック1～16のパンを設定します。

L001...C064...R127: L001で左に振り切った状態、R127で右に振り切った状態に定位します。Programモードでのオシレーターのパンの状態はC064で再現されます。



インサート・エフェクトに、モノ・エフェクトをインサートすると、ここでの設定は無視されます。その場合は 7.2: Insert FX, Setup ページ “Pan(CC#8)” でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。RND: ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

MIDI “Status”(3.1-1a/2a)がINT、BTHのとき、CC#10でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10受信時、0、1で左に振り切り、64で中央、127で右に振り切ります。マルチを変えたときに“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したパンをMIDIで送信します(RNDは除く)。

Volume [000...127]
トラック 1 ~ 16 のボリューム(音量)を設定します。

MIDI “Status”(3.1-1a/2a)がINTまたはBTHのとき、CC#7でボリュームを受信し、コントロールできます。トラックの音量はMIDIのボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値のかけ算で決まります。マルチを変えたときに“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したボリュームをMIDIで送信します。

■ 1.1-4(5)b: UTILITY

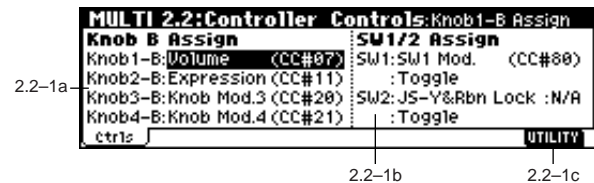
☞ 「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」 「Rename Track」 「GM Initialize」 (1.1-1c)

MULTI 2.2: Controller

2.2-1: Ctrls (Controllers)

MultiモードでのREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモード、および“SW1” “SW2”の機能を設定します。

MIDI “Control Track”のMIDIチャンネルでこれらのコントローラーを操作すると、ここでアサインしたMIDIメッセージが送信されます。(“Status”(3.1-1a/2a)がEXT、EX2、BTH時)



2.2-1a: Knob B Assign

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします。(「Realtime Control Knobs B Assign List」P.214)

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLSがBモードのとき、それぞれの[1]~[4]ノブを操作することで“Control Track”(1.1-1a)のトラック、MIDIチャンネルに対して機能します。

各トラックに割り当てられているプログラムのREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードの機能は無効になるので、新たに設定します。

Knob 1-B (Knob1-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 2-B (Knob2-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 3-B (Knob3-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 4-B (Knob4-B Assign) **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

2.2-1b: Switch1/2 Assign

“SW1” “SW2”の機能をアサインします。(「SW1, SW2 Assign List」P.213)

各トラックに割り当てられているプログラムの“SW1” “SW2”の機能は無効になるので、新たに設定します。

SW1 (SW1 Assign) **AMSource** [Off, ..., AfterT Lock :N/A]
SW1 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign) **AMSource** [Off, ..., AfterT Lock :N/A]
SW2 Mode [Toggle, Momentary]

(☞ PROG 2.2-1b)

■ 2.2-1c: UTILITY

☞ 「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」 (1.1-1c)

MULTI 2.3: MOSS

2.3-1: MOS..8 (MOSS T01-08)

2.3-2: MOS..16 (MOSS T09-16)

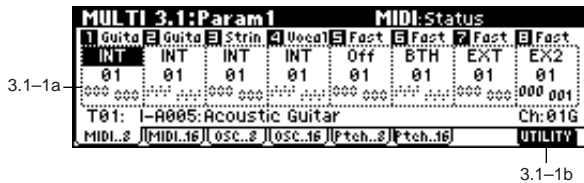
このページは別売オプションEXB-MOSS搭載時に表示します。
(☞「EXB-MOSS取扱説明書」 & P.251「オプションEXB-MOSS」)

MULTI 3.1: Param1 (Parameter1)

3.1-1: MIDI..8 (MIDI T01-08)

3.1-2: MIDI..16 (MIDI T09-16)

各トラックのMIDIに関する設定を行います。



3.1-1(2)a: Status, MIDI Ch, Bank(EX2) MSB/LSB

Status [INT, Off, BTH, EXT, EX2]

各トラックのMIDIと内部音源の状態(Status)を設定します。

INT: 接続した外部MIDI機器からのMIDIメッセージ受信して発音します。MIDIデータは送信しません。INTを設定したトラックにRPPRやアルペジエーターが設定されている場合、本体のみが発音し、外部へはMIDIデータを送信しません(外部MIDI機器は発音しません)。また「Control Track」(1.1-1a)のトラックで本体のコントローラーを操作した場合、本体のみがコントロールされ、外部へはMIDIデータを送信しません。

Off: プログラムは発音しません。またMIDIデータも送信しません。
BTH: INTとEXTの両方の動作をします。BTHを設定したトラックにRPPRやアルペジエーターが設定されている場合、本体が発音する他、外部へMIDIデータを送信します。また「Control Track」(1.1-1a)のトラックで本体のコントローラーを操作した場合、本体がコントロールされると同時に、そのデータをMIDIで送信します。

EXT: 本体のプログラムは発音しないで、外部にMIDIデータを送信します。EXTを設定したトラックにRPPRやアルペジエーターが設定されている場合、外部へMIDIデータを送信しますが、本体の音源は発音しません。また「Control Track」(1.1-1a)のトラックで本体のコントローラーを操作した場合、本体の音源はコントロールはされずに、外部へMIDIデータを送信し、外部MIDI機器をコントロールすることができます。

マルチを切り替えたとき、EXTを設定したトラックのプログラム・チェンジ、ボリューム、パン、ポルタメント、センド1、2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1、2をMIDIで送信します。

EX2: “Bank(EX2) MSB” “Bank(EX2) LSB” が有効になります。本体で選択できるI-A ~ E-Hのバンク・ナンバーにかわって、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。

MIDI MIDIデータの送受信は、“MIDI Channel”で設定したトラックごとのMIDIチャンネルを使用します。

| | RPPRやArp.のデータ 本体での操作 | | 受信したデータ | |
|----------|-------------------------|----------|---------|----------|
| Status | 内部音源 | MIDI OUT | 内部音源 | MIDI OUT |
| INT | | x | | - |
| EXT, EX2 | x | | x | - |
| BTH | | | | - |

MIDI Channel [01...16]

トラックがノート・データを送受信するときに使用するMIDIチャンネルを設定します。MIDIチャンネルが同じINTのトラックはMIDIデータの受信やRPPRの演奏データで同じように発音し、コントロールされます。

Bank(EX2) MSB [000...127]

Bank(EX2) LSB [000...127]

“Status”をEX2に設定したときに、送信するバンク・ナンバーを設定します。“Status”がEX2以外るとき、ここでの設定は無効となります。

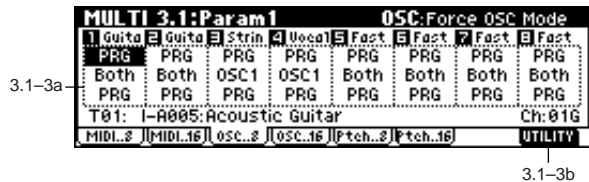
3.1-1(2)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」 (1.1-1c)

3.1-3: OSC..8 (OSC T01-08)

3.1-4: OSC..16 (OSC T09-16)

各トラックの発音に関する設定をします。



3.1-3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, Mono, LGT]

トラック1 ~ 8、9 ~ 16で選択したプログラムの“Mode(Voice Assign Mode)” (PROG 2.1-1b)を設定します。

(☞COMBI 3.1-2a)

OSC Select [Both, OSC1, OSC2]

トラック1 ~ 8、9 ~ 16で選択したプログラムの“Mode(Oscillator Mode)” (PROG 2.1-1a)を設定します。“Mode(Oscillator Mode)”がDoubleのときは、一方のオシレーターのみを発音させることができます。(☞COMBI 3.1-2a)

Portamento [PRG, Off, 001...127]

トラック1 ~ 8、9 ~ 16にポルタメントの効果を設定します。

(☞COMBI 3.1-2a)

MIDI “Status”(3.1-1a/2a)がINT、BTHのトラックは、CC#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。

また、この値を変更したときやマルチを変えたとき“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、この設定をMIDIで送信します。OffのときはCC#65で0を送信します。001～127のときはCC#65で127を、CC#05で1～127を送信します。PRGのときは送信しません。

“MIDI Channel”(3.1-1a/2a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。

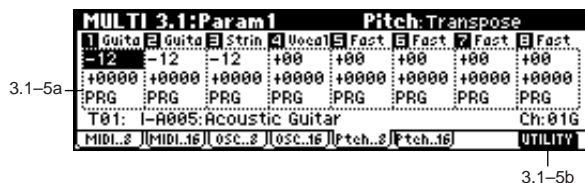
■ 3.1-3(4)b: UTILITY

☞ “Memory Status” “Rename Multi” “Delete Multi” “Copy From Multi” “Copy From Combi” “Load Template Multi” “Save Template Multi”(1.1-1c)

3.1-5: Ptch..8 (Pitch T01-08)

3.1-6: Ptch..16 (Pitch T09-16)

各トラックのピッチに関する設定をします。



3.1-5b

3.1-5(6)a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [−24...+24]

各トラックの音程を半音単位で調整します。

12で1オクターブです。

Detune (BPM Adj.) [−1200... +1200]

各トラックの音程を基準のピッチから1セント単位で調整します。

0: 基準ピッチです。

note ユーティリティ“Detune BPM Adj.”(3.1-5/6b)を使用してBPM単位の計算により自動的にDetuneをセットすることができます。

MIDI “Transpose” “Detune”の設定は、MIDIで送信するノート・データには影響しません。“Transpose” “Detune”はMIDI RPNの受信でコントロールできます。トラック1～16で設定したプログラムの“Mode(Oscillator Mode)”(PROG 2.1-1a)の設定で次のようにコントロールされます。

- “Mode(Oscillator Mode)”がSingle、Doubleのとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で“Transpose”が、ファイン・チューンの受信で“Detune”がコントロールされ、設定が変わります。
- “Mode(Oscillator Mode)”がDrumsのとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で“Detune”がコントロールされ、設定が変わります。コントロールが可能な範囲は、

コース・チューン、ファイン・チューンを合わせて±1オクターブとなります。“MIDI Channel”(3.1-1a/2a)で設定した各トラックのMIDIチャンネルでコントロールします。

Bend Range [PRG, −24...+24]

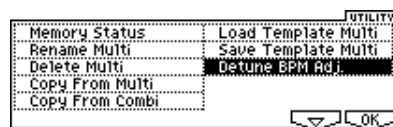
ピッチ・ベンド・チェンジを受信したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

−24～+24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

MIDI MIDI RPNのピッチベンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのときは受信しません)。“MIDI Channel”(3.1-1a/2a)で設定した各トラックのMIDIチャンネルでコントロールします。

■ 3.1-5(6)b: UTILITY



☞ “Memory Status” “Rename Multi” “Delete Multi” “Copy From Multi” “Copy From Combi” “Load Template Multi” “Save Template Multi”(1.1-1c)

各ユーティリティの選択方法は、“PROG 1.1-1d: UTILITY”を参照してください。

Detune BPM Adj. (Detune BPM Adjust)

トラックのプログラムにSamplingモードでBPMを合わせて作成(またはDiskモードでロード)したフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプル、サンプルを使用しているとき、そのBPMを変更します。“Detune BPM Adj.”はピッチを変えることによってフレーズやリズムのBPMを変化させます。

トラックの“Detune”が選択されているときにそのトラックに対して有効となります。実行すると選択している“Detune”値が自動的に設定されます。(☞PROG 2.1-2c、2.1-3、GLOBAL 5.1-1b、5.1-2)操作方法については“Detune BPM Adj.”(COMBI 3.1-3b)を参照してください。

MULTI 3.2: Param2 (Parameter2)

3.2-1: Othr..8 (Other T01-08)

3.2-2: Othr..16 (Other T09-16)

各トラックのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムとスケールを設定します。



3.2-1(2)a: Delay [ms] , Use Prog's Scale

Delay [ms] [0000...5000, KeyOff]

各トラックのノート・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: ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンブレグのサスティン・レベルが0以外のときは音が消えません。チェンバロの音色等で使います。

通常は0に設定します。

Use Prog's Scale [Off, On]

各トラックに、“Scale”(PROG 2.1-1 c)で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

On(チェックする): プログラムのスケールを使用します。

Off(チェックしない): “Type(Multi's Scale)”(3.2-1b/2b)のスケールを使用します。

3.2-1(2)b: Scale

マルチで使用するスケールを設定します。

Type (Multi's Scale)

[Equal Temperament...User Octave15]

スケールのタイプを選択します。

≡ Type(Scale Type) (PROG 2.1-1 c)

Key [C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

≡ Key (PROG 2.1-1 c)

Random [0...7]

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にズレます。

≡ Random (PROG 2.1-1 c)

■ 3.2-1(2)c: UTILITY

≡ 「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」 (1.1-1 c)

MULTI 3.3: Key Zone

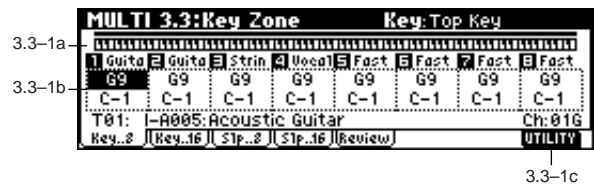
各トラックが発音するキーの範囲を設定します。

トップ/ボトム・キーでトラック1～8、9～16が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープでトップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

MIDI この設定はMIDIの送信には影響ありません。RPPR、アルペジエーターによるノート・データはすべて送信します。

3.3-1: Key..8 (Key Zone T01-08)

3.3-2: Key..16 (Key Zone T09-16)



3.3-1(2)a: Key Zone Map (1)

現在選択しているトラックがノート・データによって発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

3.3-1(2)b: Top Key, Bottom Key

Top Key [C-1...G9]

トラック1～8、9～16が発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

Bottom Key [C-1...G9]

トラック1～8、9～16が発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

KeyとSlopeの各パラメーターと図については、「COMBI 3.3: Ed-Key Zone」を参照してください。

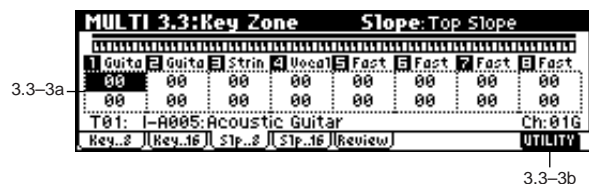
note 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても入力できます。

■ 3.3-1(2)c: UTILITY

≡ 「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」 (1.1-1 c)

3.3-3: Slp..8 (Key Slope T01-08)

3.3-4: Slp..16 (Key Slope T09-16)



3.3-3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [00...72]

トラック1～8、9～16のトップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

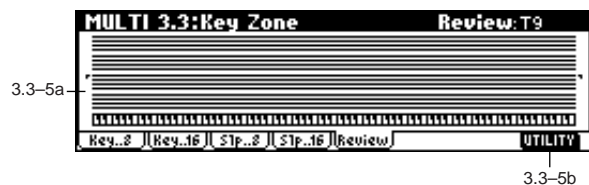
Bottom Slope [00...72]

トラック1～8、9～16のボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

■ 3.3-3(4)b: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」(1.1-1 c)

3.3-5: Review



3.3-5a: Key Zone Map (All)

T1...T16

トラック1～16のノート・データによる発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

■ 3.3-5b: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」(1.1-1 c)

MULTI 3.4: Vel Zone (Velocity Zone)

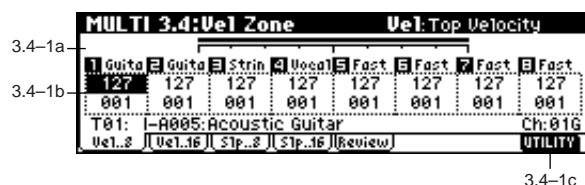
各トラックが発音するベロシティの範囲を設定します。

トップ/ボトム・ベロシティでトラック1～8、9～16が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで音量を変化させる範囲を設定します。

MIDI この設定はMIDIの送信には影響ありません。RPPR、アルペジエーターによるノート・データはすべて送信します。

3.4-1: Vel..8 (Velocity Zone T01-08)

3.4-2: Vel..16 (Velocity Zone T09-16)



3.4-1(2)a: Velocity Zone Map (1)

現在選択しているトラックがベロシティによって発音する範囲を表示します。発音するベロシティ値を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

3.4-1(2)b: Top Velocity, Bottom Velocity

Top Velocity [1...127]

トラック1～8、9～16が発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Bottom Velocity [1...127]

トラック1～8、9～16が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

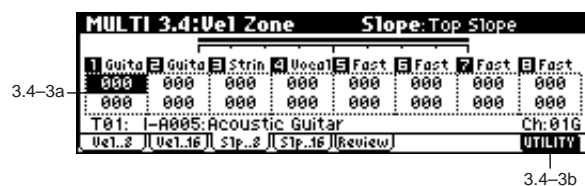
note 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても入力できます。

■ 3.4-1(2)c: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」(1.1-1 c)

3.4-3: Slp..8 (Velocity Slope T01-08)

3.4-4: Slp..16 (Velocity Slope T09-16)



3.4-3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [0...120]
トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

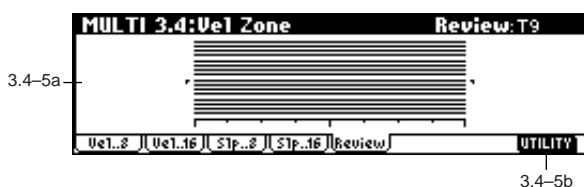
Bottom Slope [0...120]
ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

各パラメーターおよび図については、「COMBI 3.4: Ed-Vel Zone」を参照してください。

■ 3.4-3(4)b: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」 (1.1-1c)

3.4-5: Review



3.4-5a: Velocity Zone Map (All)

T1...T16

トラック1～16のベロシティによる発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

■ 3.4-5b: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」 (1.1-1c)

MULTI 4.1: MIDI Filter1

トラック1～16が受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば同じMIDIチャンネルで発音していても、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせない等に設定ができます。

note “Status”(3.1-1a/2a)がBTH、EXT、EX2のトラックで、プログラム、パン、ボリューム、ポルタメント、センド1、2の各パラメーターの設定を変えたときに送信されるMIDIメッセージは、ここでの設定が有効となります。

On(チェックする): MIDIデータの受信がイネーブル(有効)になります。“Status”(3.1-1a/2a)がINT、BTHのトラックは、MIDIチャンネルが一致する、チェックしてある項目のMIDIメッセージを受信します。本体のコントローラー操作やMIDIデータの受信によって、チェックしてある項目の効果がトラックのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能はここでの設定に影響されません)。本体全体のMIDI送受信の設定は“MIDI Filter”(GLOBAL 2.1-1b)で行います。

REALTIME CONTROLS ノブ、“SW1”、“SW2”の機能をMIDIコントロール・チェンジに設定してある場合、これらのコントローラーのMIDIフィルター(MIDI Filter3、4)は、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。ただしMIDI Filter1、2のコントロール・チェンジと一致している場合はMIDI Filter1、2での設定を優先します。さらに、同じコントロール・チェンジが複数のコントローラーにアサインしてある場合、MIDI Filter3、4のいずれか1つの項目をチェックするとそのコントロール・チェンジに対して、設定が有効になります。

Off(チェックしない): MIDIデータの受信がディセーブル(無効)になります。

4.1-1: M1-1..8 (MIDI Filter1-1 T01-08)

4.1-2: 1-1..16 (MIDI Filter1-1 T09-16)



4.1-1(2)a: Program Change, After Touch

Program Change [Off, On]
MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

After Touch [Off, On]
MIDIアフタータッチ・メッセージを受信するかを設定します。

■ 4.1-1(2)b: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」 (1.1-1c)

4.1-3: 1-2..8 (MIDI Filter1-2 T01-08)

4.1-4: 1-2..16 (MIDI Filter1-2 T09-16)



4.1-3(4)a: Damper CC#64, Portamento SW CC#65

Damper CC#64 [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#64ホールド(ダンパー・ペダル)を受信するかを設定します。

Portamento SW CC#65 [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#65 ポルタメント・オン/オフを受信するかを設定します。

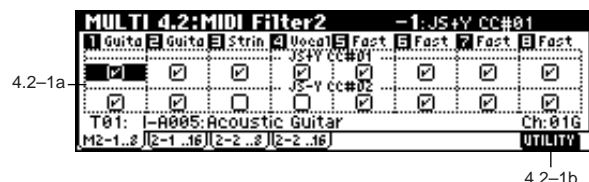
4.1-3(4)b: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」(1.1-1 c)

MULTI 4.2: MIDI Filter2

4.2-1: M2-1..8 (MIDI Filter2-1 T01-08)

4.2-2: 2-1..16 (MIDI Filter2-1 T09-16)



4.2-1(2)a: JS+Y CC#01, JS-Y CC#02

JS+Y CC#01 [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#1 (REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBアサインで設定、またはTRITONなどのジョイスティック+Y方向)を受信するかを設定します。

JS-Y CC#02 [Off, On]

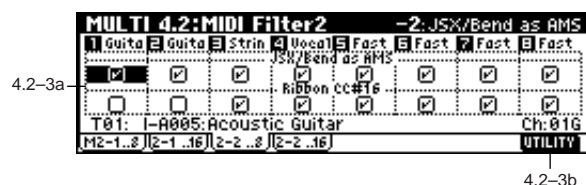
MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#2 (REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBアサインで設定、またはTRITONなどのジョイスティック-Y方向)を受信するかを設定します。

4.2-1(2)b: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」(1.1-1 c)

4.2-3: 2-2..8 (MIDI Filter2-2 T01-08)

4.2-4: 2-2..16 (MIDI Filter2-2 T09-16)



4.2-3(4)a: JSX/Bend as AMS, Ribbon CC#16

JSX/Bend as AMS [Off, On]

MIDIピッチベンド・メッセージ(TRITONなどのジョイスティックX方向)の受信によって、JS Xに設定したAMS(「Alternate Modulation Source」P.205)での効果を受信するかを設定します。(MIDIピッチベンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません。)

Ribbon CC#16 [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#16 (REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBアサインや、TRITONなどのリボン・コントローラーで設定)を受信するかを設定します。

4.2-3(4)b: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」(1.1-1 c)

MULTI 4.3: MIDI Filter3

REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのA、Bモードでの効果を受信するかを設定します。Aモードの各ノブはMIDIコントロール・メッセージが固定です。Bモードは2.2:Controller Ctrlsページで設定したメッセージが対応します。

4.3-1: M3-1..8 (MIDI Filter3-1 T01-08)

4.3-2: 3-1..16 (MIDI Filter3-1 T09-16)

4.3-3: 3-2..8 (MIDI Filter3-2 T01-08)

4.3-4: 3-2..16 (MIDI Filter3-2 T09-16)



4.3-1(2)a: Realtime Control Knob 1, 2

Knob1 [Off, On]

Aモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#74(本体ローパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

Knob2 [Off, On]

Aモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#71(本体ローパス・フィルター・レゾナンスまたはハイパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

4.3-3(4)a: Realtime Control Knob 3, 4

Knob3 [Off, On]

Aモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#79(本体フィルターEGインテンシティ)とBモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

Knob4 [Off, On]

Aモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#72(本体フィルターおよびアンプEG、リリース・タイム)とBモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

■ 4.3-1(2)b, 4.3-3(4)b: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」(1.1-1c)

MULTI 4.4: MIDI Filter4

“SW1” “SW2”での効果を受信するかを設定します。“SW1” “SW2”は2.2: Controllerで設定したメッセージが対応します。また、その他のコントロール・チェンジを受信するかを設定します。

4.4-1: M4-1..8 (MIDI Filter4-1 T01-08)

4.4-2: 4-1..16 (MIDI Filter4-1 T09-16)



4.4-1(2)a: SW1, SW2

SW1, SW2 [Off, On]

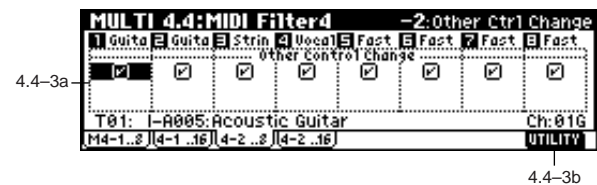
“SW1” “SW2”での効果を受信するかを設定します。
SW1 Mod.(CC#80)、SW2 Mod.(CC#81)、またはPorta.SW (CC#65)に設定したとき有効です。

■ 4.4-1(2)b: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」(1.1-1c)

4.4-3: 4-2..8 (MIDI Filter4-2 T01-08)

4.4-4: 4-2..16 (MIDI Filter4-2 T09-16)



4.4-3(4)a: Other Control Change

Other Ctrl Change [Off, On]

前述のMIDI Filter1～4の項目で該当しないMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

■ 4.4-3(4)b: UTILITY

「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 「Load Template Multi」 「Save Template Multi」(1.1-1c)

MULTI 5.1: RPPR

パターンは、P00 ~ 149 のプリセット・パターンと U00 ~ 99 のユーザー・パターンがあります。ユーザー・パターンは1マルチあたり100個まで持つことができます。プリセット・パターンにはあらかじめドラムス・トラックに適したパターンがメモリに用意されていて、どのマルチからも選択できます。プリセット・パターンはエディットできませんが、ユーザー・パターンにコピーすることによってエディットできます。

ユーザー・パターンは、リアルタイム・レコーディング(アルペジエーターをかけてレコーディングも可能)、ステップ・レコーディング、コピー・パターン(他のパターン・データをコピー)によって作成します。(※BG P.60)

これらのパターンは、RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能でキーごとに割り当てて、接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによってパターンをプレイさせたり、その演奏を外部シーケンサーにレコーディングすることができます。(※5.1-2: RPPR)

note Samplingモードのユーティリティ“Time Slice”(SMPL 3.1-2e)を実行すると、サンプルを分割すると同時に、分割したサンプルに対応するパターンの作成と、RPPRへのパターンのアサインが自動的に行われます。

note SMFの各トラック・データをユーザー・パターンにロードすることができます。(※P.128)

5.1-1: Pattern

パターンのレコーディング、エディット等を行います。



パターン・データのレコーディング方法は5.1-1c、BG P.63を参照してください。

5.1-1a: Location, Multi Select, Control Track

Location

選択しているパターンの現在位置を小節単位で表示します。

Multi Select [000...199: name]

使用するマルチを選択します。(※1.1-1a)

Control Track [T01...T16: name]

パターン・データをレコーディング/プレイするためのトラックを選択します。(※1.1-1a)

右側に選択したトラックのプログラム・バンク、ナンバー、ネームが表示されます。

5.1-1b: Pattern, Metronome

Pattern

Pattern Bank [Preset, User]

パターン・バンクを選択します。

Preset: プリセット・パターンです。“Pattern Select”でドラムス・トラックに適した150のパターンが選択できます。プリセット・パターンにはエディットおよびレコーディングできません。プリセット・パターンを元に新しいパターンを作成するときはユーティリティ“Copy Pattern”、“Bounce Pattern”でパターンをユーザー・パターンにコピーしてエディットしてください。

User: ユーザー・パターンです。“Pattern Select”で100のパターンが選択できます。ユーザー・パターンは1マルチごとに個別の100ユーザー・パターンを持つことができます。(これに対してプリセット・パターンは全マルチで共通です。)

レコーディングおよびエディットするときはユーザー・パターンを選択してください。

Pattern Select [P00...149, U00...U99]

パターンを選択します。

“Pattern Bank”でPresetを選択時はプリセット・パターンP00 ~ 149が選べます。“Pattern Bank”でUserを選択時はユーザー・パターンU00 ~ 99が選べます。ユーザー・パターン・ネームは、ユーティリティ“Rename Pattern”でリネームできます。

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

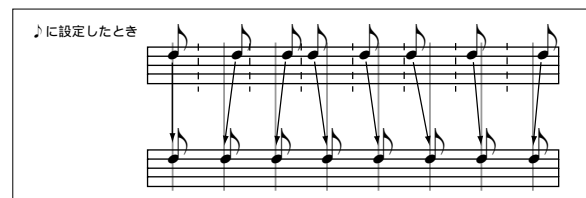
パターンの演奏テンポを設定します。♪ (Tempo) (1.1-1a)を参照してください。

Reso (Realtime Quantize Resolution) [Hi, 1/3 ... 1/192]

パターンのリアルタイム・レコーディング時のタイミングを補正します。(レコーディング済みのデータは補正しません。)

Hi(High Resolution): 補正は行わないで、最大分解能(1/192)でレコーディングします。

♪ ~ ♩: 設定した音符単位でタイミングを補正します。たとえば、♪₃のときは、3/2分音符の3連符単位でタイミングを補正し、♪₃のときは、4分音符単位でタイミングを補正します。



レコーディング時のすべての演奏データを、設定した分解能で補正しますので、分解能を粗く設定したときは、ピッチベンドのような連続的に変化するコントローラーの値は、階段状に変化してレコーディングされます。

このようなときは、Hiでレコーディングした後でユーティリティ“Event Edit”(5.1-1e)で必要なデータ(ノート・データ等)だけをエディットしたり、最初から分解能をあまり粗くしないでレコーディングするとよいでしょう。

Remove Data [Off, On]

On(チェックする): レコーディング中に不要な演奏データを消去します。レコーディング中に消去したい演奏データに対応した接続したMIDI機器の鍵盤(ノート・ナンバー)を押すと、押している間に鳴っている演奏データから鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。

その他、例えば接続したMIDI機器のジョイスティックをX(横)方向に傾けている間はベンドのデータを、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータを消去するというようにコントローラーのデ

タも消去できます。

また、[F4](“ REC ”)キーを押すと、押している間のすべての演奏データが消去されます。

Metro.

メトロノームを設定します。

Metronome Sound [REC Only, REC/Play, Off]

レコーディング時、またはプレイ時にメトロノームを鳴らすかを設定します。

REC Only: レコーディング時のみメトロノームが鳴ります。

REC/Play: レコーディング時、プレイ時にメトロノームが鳴ります。

Off: メトロノームは鳴りません。ただし、レコーディング開始時のプリ・カウントは鳴ります。

Precount [0...2]

レコーディング時のプリ・カウント数を設定します。

0にすると、[F4](“ REC ”)キーを押した後、[F5](“ START ”)キーを押した瞬間にレコーディングが始まります。

Level [000...127]

BUS (BUS Select) [L/R, L, R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

メトロノーム音の出力先を設定します。

L/R, L, R: OUTPUT (MAIN) L/Mono、Rより出力します。

1、2、3、4、1/2、3/4: OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4よりそれぞれ出力します。

■ 5.1-1c: REC, START/STOP

パターンをリアルタイム・レコーディングまたはプレイします。

[F4](“ REC ”)キー、[F5](“ START/STOP ”)キーを操作することによって、レコーディングをします。

REC START: 通常時の状態です。

REC START: [F4](“ REC ”)キーを押してレコーディング待機の状態にします。レコーディングをキャンセルする場合はもう一度[F4](“ REC ”)キーを押します。レコーディング待機の状態で、[F5](“ START ”)キーを押すとレコーディングが開始します。このとき、“ Precount ”で設定した小節数をカウントした後、レコーディングが始まります。

レコーディング中に発音している演奏データを消去するときは[F4](“ REC ”)キーを押します。押している間のデータが消去されます。また特定の演奏データを消去するときは Remove Data “(5.1-1b)を使用します。

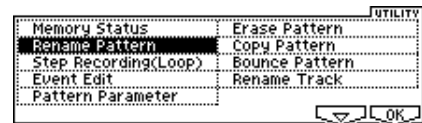
REC START: 通常時の状態から[F5](“ START ”)キーを押すとプレイが開始します。

REC STOP: プレイ時、[F5](“ STOP ”)キーを押すとプレイが終了します。

■ 5.1-1d: SW1, SW2

SW1、SW2の機能のオン(ON SW1)/オフ(OFF SW1)を切り替えます。パターンのレコーディング/プレイ時にSW1、SW2にアサインした機能でコントロールすることができます。

■ 5.1-1e: UTILITY



“ Memory Status ”、“ Rename Track ”(1.1-1c)

各ユーティリティの選択方法は、“ PROG 1.1-d: UTILITY ”を参照してください。

Rename Pattern

“ Rename Pattern ”を選び、ダイアログを表示し、選択しているパターンをリネームします。16文字まで入力が可能です。(※BG P.38)

Step Recording(Loop)

パターンにステップ・レコーディングをします。

ユーザー・パターンのときに有効です。

“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”でパターンを指定します。初期状態ではパターンの長さは1小節です。パターンの小節数を変更するときはユーティリティ“ Pattern Parameter ”で設定します。

“ Step Recording(Loop) ”を選び、ダイアログを表示します。





















“ Meter ”で拍子を設定します。

その小節にすでに設定されている拍子を表示します。

拍子の設定を変えると、レコーディングする小節の拍子のデータが変わります。

“ Step(Step Time) ”で入力の基本となる1ステップの長さを音符単位で設定します。音符の種類とクロックは、下表のとおりです。

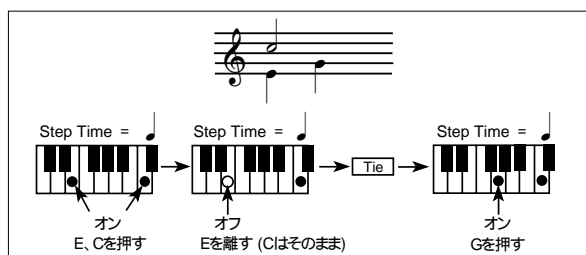
| | | | | | |
|---|--|--|--|---|--|
|  (0:24) |  (0:48) |  (0:96) |  (1:00) |  (2:00) |  (4:00) |
|  (0:36) |  (0:72) |  (0:144) |  (1:96) |  (3:00) |  (6:00) |
|  (0:16) |  (0:32) |  (0:64) |  (0:128) |  (1:64) |  (2:128) |

“ Duration ”で“ Step ”の設定に対する実際の音の長さを指定します。目安としては、100%でテヌート、85%で通常、50%でスタッカートになります。

“ Vel.(Velocity) ”でノート・データのベロシティ値(鍵盤を弾く強さ)を指定します。[F7](“ PAUSE ”)キーを押した状態では、[ENTER] キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによってベロシティ値を指定できます。Keyにすると、鍵盤に弾いたときの強さで入力されます。

接続したMIDI機器の鍵盤、またはダイアログ下の各パラメーターを選んで、次のようにノート・イベントを入力します。

- ・ 音符の入力
接続したMIDI機器の鍵盤を押すとそのノート・ナンバーが で指定した長さの音符で入力できます。
鍵盤を和音で押すと、そのノート・ナンバーが で指定した長さの和音で入力できます。すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・ナンバーは同じロケーションに入力できるので、鍵盤を押すタイミングが違っていても和音が入力できます。
鍵盤を押すたびに で指定した長さ分のロケーションが進みます。
- ・ 休符の入力
[F4](“ Rest ”)キーを押すと で指定した長さの休符を入力されます。
- ・ タイの入力
鍵盤を押さずに[F5](“ Tie ”)キーを押すと、直前に入力した音符がタイになり で指定した長さ分だけ長くなります。
また、鍵盤を押しながら[F5](“ Tie ”)キーを押すと、押している音符がタイになり、 で指定した長さ分だけ長くなります。
次のような音符の入力もできます。



- ・ 音符、休符の削除
音符または休符を削除するときは、[F6](“ Back ”)キーを押します。 で指定した長さ分のロケーションが戻り、その間のデータが削除されます。
- ・ 次に入力する音符の確認
次に入力する音符を確認したいときは、[F7](“ Pause ”)キーを押します。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度[F7](“ Pause ”)キーを押すと待機状態を解除し、入力が行えます。
パターンの最後まで行くと先頭に戻り、繰り返しレコーディングが行われ、データが追加されていきます。
ステップ・レコーディングが終わったら[F8](“ Done ”)キーを押します。[COMPARE]キーを押すとステップ・レコーディングする前の状態に戻ります。

Event Edit

入力したパターンの演奏データをイベント単位でエディットします。

エディットするパターンを“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”で指定します。

“ Event Edit ”を選び、Set Event Filtersダイアログを表示します。

Set Event Filtersダイアログでは、イベント・エディットの画面に表示、およびエディットするイベント(演奏データ)の種類を選びます。表示するときはイベントにチェックを入れます。

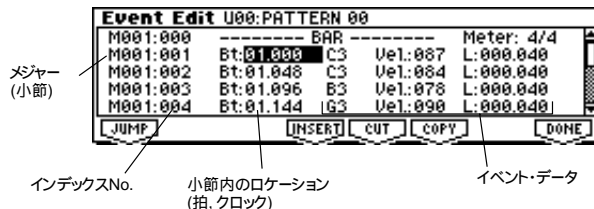
“ Note ”では、“ Bottom ”、“ Top ”の設定でエディットするノートの範囲を指定します。[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによって値が入力できます。通常はC-1、G9にします。

“ Control Change ”では、エディットするコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します。通常はALLにします。

その他、表示する各イベント(“ Pitch Bend ”、“ Program Change ”、“ After Touch ”、“ Poly After Touch ”)にチェックします。

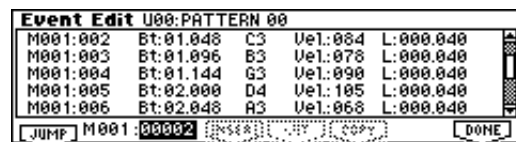


[F8](“ OK ”)キーを押して、イベント・エディット・ダイアログを表示します。



[<], [△], [▽], [>]キーを押してエディットするイベントを選びます。

また、[F1](“ JUMP ”)キーを押して、“ M(Measure) ”と“ Index ”でエディットする小節とその小節内のインデックス・ナンバーのイベントをダイアログの先頭に表示することができます。



エディットするイベントを選択して、[VALUE]ダイヤル等で値を入力します。

- ・ 小節内のロケーション“ Bt ”(Beat, Tick)では、値を変更して小節内のイベント位置を移動させます。
- ・ イベント・データでは、各種のイベントをエディットします。ノート・イベントを選ぶと発音します。
ダイアログ下の各パラメーターを選び、イベントをエディットします。
- ・ イベントの挿入
イベントを挿入するロケーション“ Bt ”を選び[F4](“ INSERT ”)キーを押して、イベントを挿入します。
- ・ イベントの削除
削除するイベントを選び[F5](“ CUT ”)キーを押して、イベントを削除します。
- ・ イベントの移動
“ CUT ”と“ INSERT ”でイベントが移動できます。(イベントのカット&ペースト)。
[F5](“ CUT ”)キーで移動するイベントを削除し、[F4](“ INSERT ”)キーで移動先に挿入します。
また、“ Bt ”を変更しても、イベントが移動します。
- ・ イベントのコピー
コピー元のイベントを選び[F6](“ Copy ”)キーを押して、コピー先を選び[F4](“ INSERT ”)キーを押すと、その位置にイベントを挿入します。

パターンの最後には、End of Patternを表示します。

イベント・エディットが終わったら[F8](“ DONE ”)キーを押します。[COMPARE]キーを押すとイベント・エディットでエディットする前の状態に戻ります。

“Event Edit”で演奏データの種類と設定できる値は下表のとおりです。

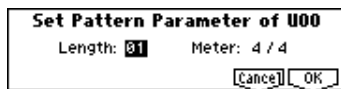
| BAR(表示のみ) (小節線) | | Meter: 1/4...16/16 (拍子) |
|-------------------------|--|---|
| C - 1...G9 (ノート・データ) | Vel.: 1...127 (ベロシティ) | L:000.000...1584.000 (レングス:拍、クロック) |
| P.Aft (ポリアフター・タッチ) | C - 1...G9 (ノート・ナンバー) | Val: 0...127 (バリュー) |
| Ctl.C (コントロール・チェンジ) | #: 0...101 (コントロール・チェンジ・ナンバー) | Val: 0...127 (バリュー) |
| PROG (プログラム・チェンジ) | Bnk: I-A...I-F, 000...127, G, g(1)..g(9) g(d), ---, E-A...E-H (プログラム・バンク) | No.: 0...127, 1...128 (G, g(1)..g(d)のとき) (プログラム・ナンバー) |
| AftT (アフター・タッチ) | 0...127 (バリュー) | |
| BEND (ビッチ・ベンド) | - 8192... + 8191 (バリュー) | |

note ノート・データとベロシティの値は、[ENTER]キーを押しながら
接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても入力できます。

Pattern Parameter

指定したパターンの小節数と拍子を設定します。

- “Pattern Bank”、“Pattern Select”でパターンを指定します。
- “Pattern Parameter”を選び、ダイアログを表示します。

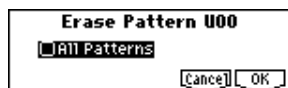


- “Length”でパターンの小節数を設定します。
- “Meter”でパターンの拍子を設定します。
- パターン・パラメーターを実行するときは[F8]([OK])キーを、実行しないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

Erase Pattern

指定したパターンの演奏データを消去します。

- “Pattern Bank”、“Pattern Select”でパターンを指定します。
- “Erase Pattern”を選び、ダイアログを表示します。

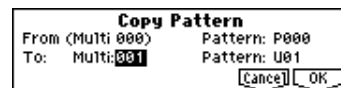


- “All Patterns”にチェックすると、マルチ内のすべてのユーザー・パターンを消去します。
- チェックしないときは、で指定したパターンを消去します。
- イレース・パターンを実行するときは[F8]([OK])キーを、実行しないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

Copy Pattern

指定したパターンの設定と演奏データを、他のパターンへコピーします。ユーザー・パターンはマルチに付属していますが、コピー・パターンによって、他のマルチでも使用できます。またプリセット・パターンはエディットはできませんが、ユーザー・パターンにコピーすることによってユーザー・パターンとしてエディット、セーブができます。コピー・パターンを実行すると、コピー先のパターンの設定、演奏データを消去しますので、十分に注意してください。

- “Copy Pattern”を選び、ダイアログを表示します。



From: “Pattern”でコピー元のパターンを設定します。(Pattern ページで選択しているパターンが初期状態としてセットされます。)

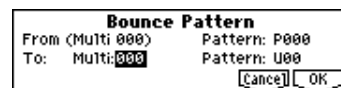
To: “Multi”、“Pattern”でコピー先のマルチ、パターンを指定します。“Pattern”にはU00～U99のユーザー・パターンのみ指定できます。

コピー・パターンを実行するときは[F8]([OK])キーを、実行しないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

Bounce Pattern

バウンス元のパターンとバウンス先のパターンの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。実行後のパターンの拍子と長さは、バウンス先の設定に従います。選択しているパターンとバウンス先のパターンにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。あらかじめ2つのパターンのMIDIコントロール・データを、“Event Edit”(5.1-1e)で整理してください。

- “Pattern Bank”、“Pattern Select”でバウンス元になるパターンを指定します。
- “Bounce Pattern”を選び、ダイアログを表示します。



From: “Pattern”でバウンス元のパターンを選択します(Pattern ページで選択しているパターンが初期状態としてセットされます。)

To: “Multi”、“Pattern”でバウンス先のマルチとパターンを選択します。“Pattern”にはU00～U99のユーザー・パターンのみ指定できます。

バウンス・パターンを実行するときは[F8]([OK])キーを、実行しないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

5.1-2: RPPR (RPPR Setup)

RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能を設定します。RPPRは、マルチのパターンをキーごとに割り当てて、接続したMIDI機器の鍵盤を弾くことによってパターンをプレイさせます。またその演奏は外部シーケンサーにレコーディングすることができます。マルチごとにC#2～C8の72キーに、プリセット・パターンまたはユーザー・パターンをアサインできます。キーごとにパターンとトラック・ナンバー、そのプレイのしかたを設定します。

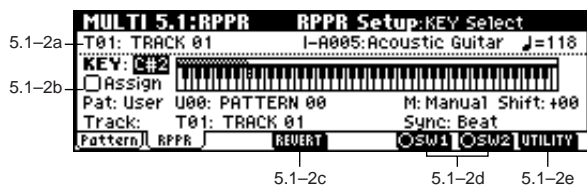
MIDI “Control Track”で現在選ばれているトラックのチャンネルでトリガーします。

▲ RPPRを外部シーケンサーからコントロールしたり、RPPRのノート情報を外部シーケンサーに取り込むことができます。(P.227、228)

▲ RPPRによるパターン演奏にアルペジエーターはかかりません。RPPRオン時、パターンをアサインしていないキーでは、通常どおり発音します。このとき、そのトラックにアルペジエーターAまたはBを設定していてオンになっているとアルペジエーターは動作します。またアルペジエーターによって展開されたノート

でRPPRはトリガーされません。

- ▲ 5.1: RPPR, RPPR Setupページでは、RPPRが自動的にオンになります。1.1: PlayでRPPRを動作するときば RPPR On/Off チェック・ボックスにチェックしてください。



5.1-2a: Control Track, ♪

Control Track [T01...T16: name]

RPPRをトリガーするトラックを選択します。選択したトラックのMIDIチャンネルでノート・データを受信すると設定したパターンが動作します。(※1.1-1 a)

右側に選択したトラックのプログラム・バンク、ナンバー、ネームが表示されます。

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

RPPRの演奏テンポを設定します。(※1.1-1 a)

5.1-2b: RPPR Setup

KEY (Key Select) [C#2...C8]

RPPRとしてパターンがトリガーするキーを指定します。以下のパラメーターはここで指定したキーに対応する設定になります。

[ENTER]キーを押しながら、接続したMIDI機器の鍵盤を押すことでも選択できます。

Assign [Off, On]

On(チェックする): "KEY"で指定したキーを弾くと"Pat(Pattern Bank)"と"Pattern Select"で選択したパターンがトリガーします。
Off(チェックしない): 通常のMultiモードでの状態同様、そのキーの音程で発音します。

Pat (Pattern Bank) [Pre (Preset), User] Pattern Select [P000...149, U00...99]

"KEY"で指定したキーに、RPPRのパターンを選択します。選択したユーザー・パターンに演奏データがない場合は、そのキーを弾いても発音しません。

Track [T01...T16: name]

"KEY"で指定したキーに、RPPRで使用するトラックを選択します。キーを弾いたとき、ここで選択したトラックの設定に従ってパターンがプレイされます。トラックの設定は、1.1: Play ~ 4.4: MIDI Filter4で設定します。

Mode [Once, Manual, Endless]

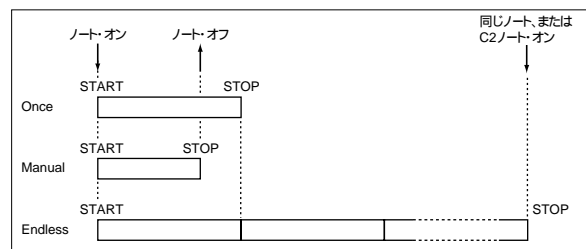
キーに設定したパターンが、接続したMIDI機器の鍵盤を押した(ノート・データを受信した)ときに、どのようにプレイするかを設定します。

Once: 鍵盤を押すとパターンを1回だけ最後までプレイします。

Manual: 鍵盤を押している間はパターンを繰り返しプレイし、離れたときに止まります。

Endless: 鍵盤を離しても、パターンを繰り返しプレイします。パター

ンのプレイを止めるときは、C2より下の鍵盤を押すか、再び同じ鍵盤を押します。



Shift [-12...+12]

キーに設定したパターンのプレイ時の音程を、±1オクターブの範囲(半音単位)で調整します。0のとき、元のパターンの音程で演奏されます。

Sync [Off, Beat, Measure, ARP(SEQ)]

接続したMIDI機器の鍵盤が押され(ノート・データを受信した)、キーに設定したパターンの演奏がスタートするときの同期の取り方(プレイのタイミングを何と合わせるか)を設定します。

Off: 鍵盤を押さえたときにパターン演奏がスタートします。

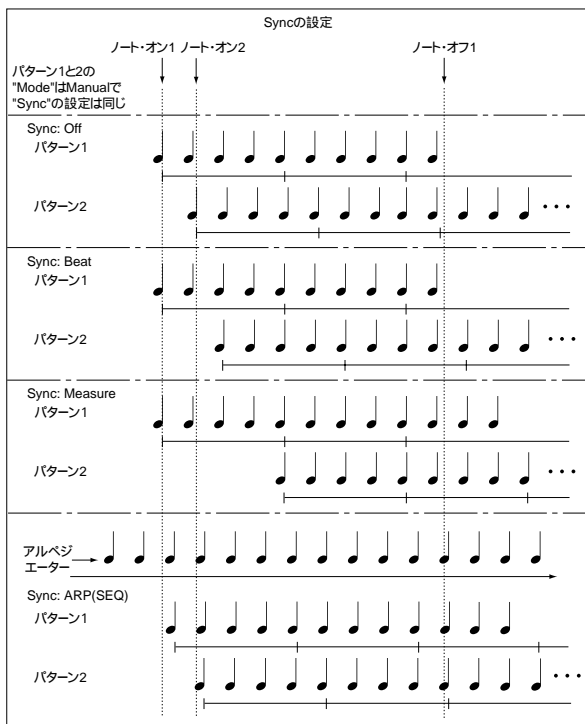
Beat: ファースト・キー(すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたキー)でスタートしたパターン演奏の拍に合わせます。ユニゾンなどのフレーズ・パターンに向いています。

Measure: ファースト・キーでスタートしたパターン演奏の小節に合わせます。リズム・ベースやドラム・パターンに向いています。

ARP(SEQ): パターンはアルペジエーターの(4分音符)のタイミングに同期します。RPPRをアルペジエーターに同期させてスタートさせるときに設定します。(※BG P.93)

- ▲ TRITON-RackとTRITON/TRITONpro/TRITONproX (TRITON 鍵盤モデル)はデータの互換性が保たれています。TRITON鍵盤モデルでは"Sync"をSEQにすると、アルペジエーターへ同期に加えて、演奏中のソングへの同期が可能となります。

TRITON-Rackで"ARP(SEQ)"に設定したデータは、TRITON鍵盤モデルのSequencerモードでは、"SEQ"と表示されます。逆にTRITON鍵盤モデルで"SEQ"に設定したデータは、TRITON-RackのMultiモードでは、"ARP(SEQ)"と表示されます。



- Beat、Measureでは、ファースト・キーを弾いたときにパターン演奏がスタートします。2 番目以降に弾いた鍵盤のパターンは、ファースト・キーで演奏しているパターンに同期しますが、同期のしかたは、Beatのときは拍単位で、Measureのときは小節単位になります。
- Beat、Measure、ARP(SEQ)のときは、それぞれ拍や小節の位置から♪以内のタイミングで弾くと同時にスタートしますが、それを超えたときは拍や小節単位で遅れてスタートします。

RPPRでのパターン・プレイの停止について

C2より下のいずれかの接続したMIDI機器の鍵盤を押すとRPPRでのパターンのプレイを途中で、一斉に止めることができます。

“ Sync ”がOffの鍵盤でのパターン・プレイはすぐに止まりますが、それ以外の鍵盤でのパターン・プレイは拍や小節の頭の位置で止まります。“ Sync ”がOff以外の鍵盤でのパターン・プレイは、C2より下の鍵盤を2回すばやく押すとすぐに止めることができます。

Keyboard & Assigned drawing

選択しているキー、RPPR機能でパターンをアサインしているキー等を表示します。



■ 5.1-2c: REVERT

直前にエディットしていた“ Assign”にチェックがついた“ KEY ”の“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”と“ Track”設定を、現在選択している“ KEY ”にコピーします。

例) プリセット・パターンP00、P01、P02をRPPR機能でキーに割り当てて場合

トラック1にはあらかじめI-A036などのドラムスのプログラムを設定しておきます。

“ KEY ”にC#2を選択します。“ Assign ”をチェックして、“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”と“ Track ”をそれぞれ設定します。



“ KEY ”にD2を選択します。

[F4]([REVERT])キーを押すと、で設定した“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”(Pat: Pre, P00: Pop&Balad 1/Std)、“ Track ”(T01: Drums)が自動的にコピーされます。

“ Pattern Select ”だけを変更します。“ Pattern Select ”を選択して、[INC]キーを押し、P01: Pop&Balad 2/Stdに設定します。

“ KEY ”にD#2を選択します。

[F4]([REVERT])キーを押すと、で設定した“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”(Pat: Pre, P01: Pop&Balad 2/Std)、“ Track ”(T01: Drums)が自動的にコピーされます。

の要領で“ Pattern Select ”をP02: Pop&Balad 3/Stdに設定します。

このように“ REVERT ”を使用することによって、RPPR設定時に“ KEY ”への“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”と“ Track ”のアサインが効率よく行えます。特に上の例のように、キーにアサインするパターンが、連続した番号や近い番号で、同じトラックで使用するなどに便利です。

■ 5.1-2d: SW1, SW2

SW1、SW2の機能のオン([**OSW1**])/オフ([**OSW2**])を切り替えます。RPPRのプレイ時にSW1、SW2にアサインした機能でコントロールすることができます。

■ 5.1-2e: UTILITY


「 Memory Status 」 「 Rename Track 」(1.1-1c)

MULTI 6.1: Arp. (Arpeggiator)

Multiモードでのアルペジエーターの動作を設定します。マルチごとに設定できます。Multiモードでは、Combinationモード同様に、2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

キー・スプリットにした2つの音色に別々のアルペジオ・パターンをかけたり、ペロシティによって2つの別々のアルペジオ・パターンを切り替えるなどさまざまな効果的な設定が可能です。

Multiモードでは、パターンのリアルタイム・レコーディングのときにアルペジエーターによって展開したノート・オン/オフなどの演奏データをレコーディングすることができます。このときレコーディングしながら、アルペジオ・パターンやパラメーターを変えたり、REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-GATE]ノブ、[ARP-VELOCITY]ノブを操作したりすることができます。

 アルペジエーターとRPPR(パターン)のテンポは独立して設定できません。

“MIDI Clock”(GLOBAL 1.1:1-1a)がInternalのとき、パターンのスタートのタイミングで、アルペジエーターを同期させることができます。

5.1: RPPR, Patternページで、[ARP ON/OFF]キーをオンにして[F5](“START”)キーを押すと、アルペジエーターがパターンのタイミングに同期します。続いて[F5](“STOP”)キーを押すとパターンのプレイとともにアルペジエーターもストップします。アルペジエーターのみをストップさせるときは、[ARP ON/OFF]キーをオフにします。

また、アルペジエーターの“Key Sync”がオフのとき、[ARP ON/OFF]キーをオンにして、パターン・レコーディング前のプリ・カウント中に接続したMIDI機器の鍵盤でアルペジエーターを起動させると、レコーディング開始と同時にパターンの先頭からアルペジオがレコーディングされます。(※BG P.93)

6.1-1: Set..8 (Setup T01-08)

6.1-2: Set..16 (Setup T09-16)



6.1-1(2)a: Arpeggiator Run,

Arpeggiator Run A, B (Run A, B)

[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが“Assign”でトラックに設定されている場合に起動します。またアルペジエーターがオンの状態でA、Bそれぞれのオン/オフを設定できます。

 (Tempo) [040...240, (EXT)]

アルペジエーターのテンポを設定します。(※1.1-1a)

6.1-1(2)b: Assign

Assign

[Off, A, B]


トラック1～8、9～16にアルペジエーターAまたはBをアサインします。[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、“Arpeggiator Run”とここでの設定に従い、設定したトラックのアルペジエーターが動作します。

Off: アルペジエーターは動作しません。


A: アルペジエーターAが動作します。Arp. Aページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーターBが動作します。Arp. Bページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

アルペジオ・パターンをパターンにリアルタイム・レコーディングするときは、トラックにAまたはBのアルペジエーターを設定します。

 アルペジエーターA、Bをアサインしたトラック1～16は、各トラックの“Status”(3.1-1a/2a)がINT、BTHのとき、各トラックの“MIDI Channel”(3.1-1a/2a)の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによってTRITON-Rackが発音します。“Status”がBTH、EXT、EX2のときは、各トラックの“MIDI Channel”でMIDIノート・データを送信します。

このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させるMIDIチャンネルは、アルペジエーターA、Bをそれぞれアサインしているトラック1～16の“MIDI Channel”すべてで行えます。

 本体アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーに取り込むことができます。(※P.228)

例1)

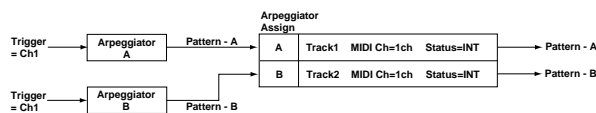
トラック1、2の“MIDI Channel”(3.1-1a)を01に、“Status”(3.1-1a)をINTに設定します。

トラック1にアルペジエーターAを、トラック2にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run”(6.1-1a)にチェックをします。

ノート・データを送信する外部MIDI機器のMIDIチャンネルを1にします。

[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、接続したMIDI機器の鍵盤を弾くとトラック1、2が同時に発音します。

[ARP ON/OFF]キーをオンにして接続したMIDI機器の鍵盤を弾くと、トラック1にはアルペジエーターAが、トラック2にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作し、発音します。



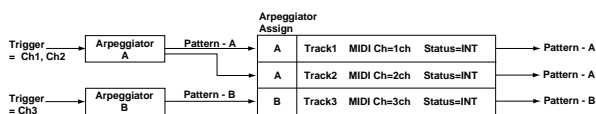
例2)

トラック1、2、3の“MIDI Channel”(3.1-1a)の設定をそれぞれ01、02、03に、“Status”(3.1-1a)をINTに設定します。

トラック1、2にアルペジエーターAを、トラック3にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run”(6.1-1a)にチェックをします。

ノート・データを送信する外部MIDI機器のMIDIチャンネルを次のように設定して鍵盤を弾いた(ノート・データを送信した場合、それぞれ次のように動作します。

- MIDIチャンネル: 1
[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1が発音します。
[ARP ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1、2のアルペジエーターAが動作し、発音します。
- MIDIチャンネル: 2
[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック2が発音します。
[ARP ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1、2のアルペジエーターAが動作し、発音します。
- MIDIチャンネル: 3
[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック3が発音します。
[ARP ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック3のアルペジエーターBが動作し発音します。



■ 6.1-1(2)c: UTILITY

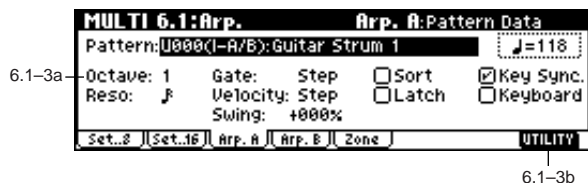
☞ 「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 (1.1-1c)、「Copy Arpeggiator」 (COMBI 6.1-1c)

6.1-3: Arp. A (Arpeggiator A)

6.1-4: Arp. B (Arpeggiator B)

Arp. A ページでアルペジエーター A、Arp. B ページでアルペジエーター B を設定します。

note “Copy Arpeggiator” を使用して Program モードなど他のモードの設定をコピーすることもできます。



6.1-3(4)a: Arpeggiator-A(B) Setup

| | |
|-------------------|--|
| Pattern | [P000...P004, U000(I-A/B)...U327(E-H)] |
| Octave | [1, 2, 3, 4] |
| Reso (Resolution) | [] |
| Gate | [000...100(%), Step] |
| Velocity | [001...127, Key, Step] |
| Swing | [-100...+100(%)] |
| Sort | [Off, On] |
| Latch | [Off, On] |
| Key Sync. | [Off, On] |
| Keyboard | [Off, On] |

マルチのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。

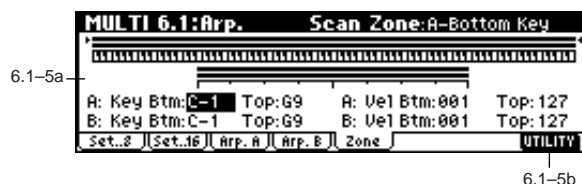
(☞PROG 6.1: Ed-Arp.)

■ 6.1-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 (1.1-1c)、「Copy Arpeggiator」 (COMBI 6.1-1c)

6.1-5: Zone (Scan Zone)

アルペジエーターA、Bをそれぞれ動作させるノート、ベロシティの範囲を設定します。



6.1-5a: Scan Zone A/B

Zone Map

アルペジエーターA、Bのそれぞれ“Scan Zone”の範囲を表示します。(☞COMBI 6.1-4a)

A: Key

Btm (A-Bottom Key) [C-1...G9]

Top (A-Top Key) [C-1...G9]

アルペジエーターAが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。

“Top”ではその上限、“Btm”ではその下限を設定します。

A: Vel (Velocity)

Btm (A-Bottom Velocity) [001...127]

Top (A-Top Velocity) [001...127]

アルペジエーターAが動作するベロシティの範囲を設定します。

“Top”ではその上限、“Btm”ではその下限を設定します。

B: Key

Btm (B-Bottom Key) [C-1...G9]

Top (B-Top Key) [C-1...G9]

B: Vel (Velocity)

Btm (B-Bottom Velocity) [001...127]

Top (B-Top Velocity) [001...127]

アルペジエーターBが動作するノート(鍵盤)とベロシティの範囲を設定します。

☞ A: Key “A: Vel”

note 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても入力できます。

■ 6.1-5b: UTILITY

☞ 「Memory Status」 「Rename Multi」 「Delete Multi」 「Copy From Multi」 「Copy From Combi」 (1.1-1c)、「Copy Arpeggiator」 (COMBI 6.1-1c)

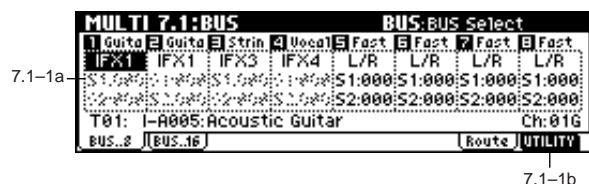
MULTI 7.1: BUS

トラック1～8、9～16のプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.146を参照してください。

7.1-1: BUS..8 (BUS T01-08)

7.1-2: BUS..16 (BUS T09-16)



7.1-1(2)a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

BUS Select [DKit, L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]
トラック1～8、9～16のプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態はRouteページで確認できます。

(☞COMBI 7.1-1a)

S1 (Send1(MFX1)) [000...127]
S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

トラック1～8、9～16のマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。IFX1、2、3、4、5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルは、7.2: Insert FXI, SetupページのIFX1～5通過後の“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”で設定します。

“BUS Select”を1、2、3、4、1/2、3/4に設定している場合はここでの設定は無効です。

MIDI “Status”(3.1-1a/2a)がINT、BTHのとき、CC#93、#91の受信でそれぞれセンド1、2をコントロールでき、設定が変わります。マルチを変えたとき“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここでの設定をMIDIで送信します。“MIDI Channel”(3.1-1a/2a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。実際のセンド・レベルはトラックで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルの設定値“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”(PROG 7.2-1a)とのかけ算となります。

7.1-1(2)b: UTILITY



☞ 「Memory Status」(1.1-1c)、「DKit IFX Patch」(COMBI 7.1-1b)

Copy Insert Effect

(☞PROG 7.1-1c)

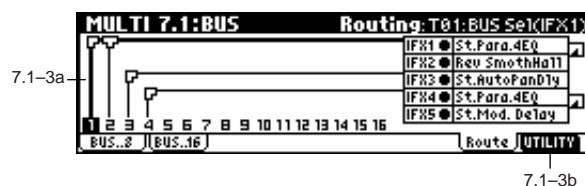
ただし、7.2: Insert FX, Setupページの“Control Channel”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Insert Effect

(☞PROG 7.1-1c)

ただし、7.2: Insert FX, Setupページの“Control Channel”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

7.1-3: Route (Routing)



7.1-3a: Routing Map, BUS Select

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト名、オン/オフ、チェーン、それぞれの状態を表示します。エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンの設定は7.2: Insert FX, Setupページで行います。

T01...16: BUS Sel

[DKit, L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

トラック1～16のプログラム・オシレーターをどのバスに送るかをマップで確認しながら設定することができます。

[<], [>]キーでトラックを選び、[INC], [DEC]キー、[VALUE]ダイヤルで“BUS Select”(7.1-1a/2a)を設定します。

ここでの設定は“BUS Select”(7.1-1/2)でも行えます。

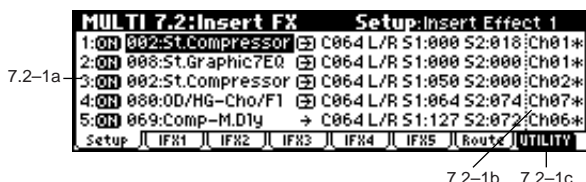
7.1-3b: UTILITY

☞ 「Memory Status」(1.1-1c)、「Copy Insert Effect」, 「Swap Insert Effect」(7.1-1b/2b)、「DKit IFX Patch」(COMBI 7.1-1b)

MULTI 7.2: Insert FX

7.2-1: Setup

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインなどを設定します。



7.2-1a: Insert FX Setup

IFX1 On/Off — IFX5 On/Off

Insert Effect 1, 5 [000...089: name]

Insert Effect 2, 3, 4 [000...102: name]

Chain [☐ (Off), ☒ (ON)]

Pan(CC#8) [L000...C064...R127]

BUS Select [L/R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]

S1 (Send1 (MFX1)) [000...127]

S2 (Send2 (MFX2)) [000...127]

Programモードと同様です。(≡PROG 7.2-1)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)、インサート・エフェクト通過後の Pan(CC#8)、“ Send1 (MFX1)”、“ Send2(MFX2)”をコントロールするMIDIチャンネルが Programモードとは異なり、“ Control Channel”(7.2-1b)のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。

MIDI “ Status”(3.1-1a/2a)がINT、BTHのとき、CC#8、#93、#91を受信するとそれぞれインサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2がコントロールされ、設定が変わります。マルチを変えたとき“ Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、ここでの設定を“ Control Channel”(7.2-1a)のMIDIチャンネルで送受信します。

7.2-1b: Control Channel

Control Channel [Ch01...16, All Rt.]

MIDI インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)、インサート・エフェクト通過後の Pan(CC#8)、“ Send1(MFX1)”、“ Send2(MFX2)”をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

各IFXにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーには Ch01 ~ 16の右に“*”が付きます。MIDIチャンネルの設定が異なる複数トラックをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここでのチャンネルで設定します。

All Rt. (All Routed): ルーティングしているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールが可能です。

▲ ドラムス・プログラムを選択したトラックの“ BUS Select”(7.1-1a/2a)をDKitにした場合、ドラムキットの BUS(BUS Select) “GLOBAL 5.1-3a)、ユーティリティ“ DrumKit IFX Patch”での設定にかかわらず、そのトラックのMIDIチャンネルはIFX1 ~ 5 どれでも All Rt.にした場合に有効となります。

■ 7.2-1c: UTILITY

≡ “ Memory Status”(1.1-1c)、“ Copy Insert Effect”、“ Swap Insert Effect”(7.1-1b/2b)、“ Select by Category”(PROG 7.2-1b)

7.2-2: IFX1

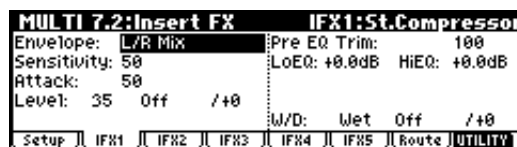
7.2-3: IFX2

7.2-4: IFX3

7.2-5: IFX4

7.2-6: IFX5

Setupページで、IFX1 ~ 5にそれぞれ選択したエフェクト・パラメーターを設定します。(≡P.151)

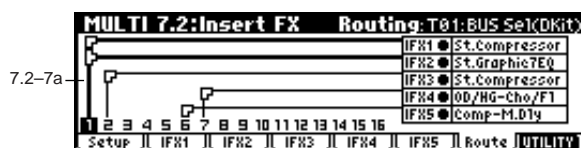


7.2-2a

■ 7.2-2(...6)a: UTILITY

≡ “ Memory Status”(1.1-1c)

7.2-7: Route (Routing)



7.2-7b

7.2-7a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。7.1: BUS, Routingページと同じ内容を表示します。(≡7.1-3)

■ 7.2-7b: UTILITY

≡ “ Memory Status”(1.1-1c)、“ Copy Insert Effect”、“ Swap Insert Effect”(7.1-1b/2b)、“ DKit IFX Patch”(COMBI 7.1-1b)

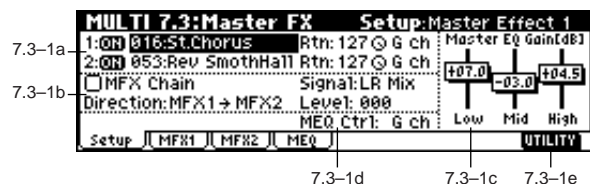
MULTI 7.3: Master FX

※ マスター・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.146を参照してください。

7.3-1: Setup

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインやマスターEQを設定します。

“ MFX1 Control Ch ”、“ MFX2 Control Ch ”、“ MEQ Control Ch ”以外はProgramモードと同様です。(※PROG 7.3: Ed-MasterFX)



7.3-1a: Master FX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, ON]

Master Effect 1, 2 [000...089: name]

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Programモードと同様です。「PROG 7.3-1: Setup」を参照してください。ただし、マスター・エフェクトをコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、マスター・エフェクトを“ MFX1, 2 Control Ch ”のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。

MFX1, 2 Control Ch [Ch01...16, G ch]

※ マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 2.1-1a)でコントロールします。

7.3-1b: Master FX Chain

MFX Chain

Direction (Chain Direction)[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Signal (Chain Signal) [LR Mix, L Only, R Only]

Level (Chain Level) [000...127]

Programモードと同様です。「PROG 7.3-1: Setup」を参照してください。

7.3-1c: Master EQ Gain [dB]

Low [-18.0...+18.0]

Mid [-18.0...+18.0]

High [-18.0...+18.0]

Programモードと同様です。(※PROG 7.3-1: Setup)

7.3-1d: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) [Ch01...16, Gch]

※ マスターEQのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 2.1-1a)でコントロールします。

7.3-1e: UTILITY



※ 「Memory Status」(1.1-1c), 「Select by Category」(PROG 7.3-1d)

Copy Master Effect

(※PROG 7.3-1d)

ただし、MFX1、2ページの“Control Channel”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーしません。

Swap Master Effect

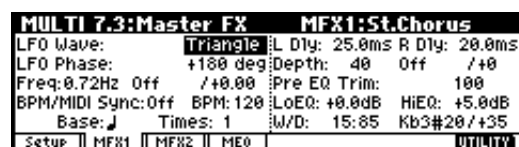
(※PROG 7.3-1d)

ただし、MFX1、2ページの“Control Channel”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップしません。

7.3-2: MFX1

7.3-3: MFX2

Setupページで、“Master Effect 1”、“Master Effect 2”にそれぞれ選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(※P.151)



7.3-2a

7.3-2(3)a: UTILITY

※ 「Memory Status」(1.1-1c)

7.3-4: Master EQ

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。(P.203)

| MULTI 7.3:Master FX | | | :Master EQ |
|----------------------|--------|-------|------------|
| Low Cutoff: 60Hz | | Gain: | +7.0dB |
| Mid Cutoff: 600Hz | Q: 2.2 | Gain: | -3.0dB |
| High Cutoff: 8.00kHz | | Gain: | +4.5dB |
| Low Gain Mod-Src: | Off | | |
| High Gain Mod-Src: | Off | | |
| Setup | MFx1 | MFx2 | MEQ |
| | | | UTILITY |

7.3-4a

■ 7.3-4a: UTILITY

「Memory Status」(1.1-1c)

4. Sampling モード

Sampling モードでは、48KHz ステレオ 16 ビットのサンプリングが行えます。

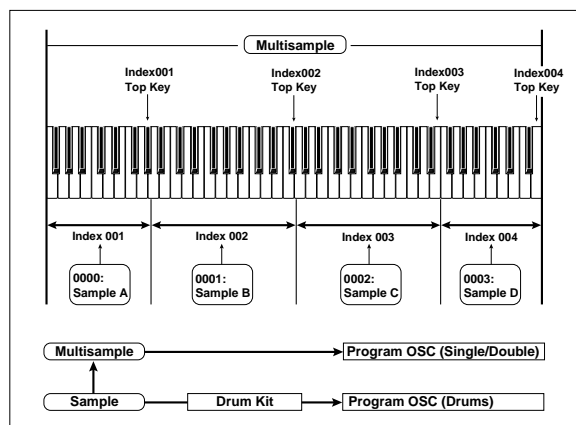
TRITON-Rackでのサンプリングは、AUDIO INPUT端子に接続したマイクやオーディオ機器からのアナログ・オーディオ信号をデジタル信号に変換して、内部メモリにレコーディングすることをいいます。入力するアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることも可能です。

TRITON-Rackは標準で16MByteのサンプル・データ(波形データ)用72ピンSIMMを搭載しています。モノラルで約2分54秒、ステレオで約1分27秒のサンプリングが行えます。さらに72ピンSIMMボードを増設することで最大96Mbyte(32MbyteSIMM 3枚: 標準で搭載している16MByteを32Mbyteに差し替えた場合)までメモリが拡張できます。この場合、モノラルで最長約2分54秒(ステレオでは約1分27秒)のサンプルを6個まで、合計約17分28秒(ステレオでは合計約8分44秒)のサンプリングが可能です。(※使用できる72ピンSIMMボードの増設方法についてはP.243)

Samplingモードでは、サンプリングしたりメディアから読み込んだサンプル・データを、インデックス(ゾーン)にアサインして、マルチサンプルを作成します。1つのマルチサンプルには複数のインデックスが持てます。

作成したマルチサンプルは簡単にプログラムにコンバートすることができます(※ Conv. To Prog 1.1-3g)。コンバートすることによって、フィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。そのプログラムはCombinationモードやMultiモードでも使用できます。

また、サンプルはドラムキットのドラムサンプルとして使用することができます。



note サンプリング(サンプルのレコーディング)は、Samplingモード 1.1: Recordingの各ページで[F4](“REC”)、[F5](“START/STOP”)キーを操作することによって行います。(サンプリングの手順についてBG P.67を参照してください)。

note 選択しているマルチサンプル、サンプルはどのページでも接続したMIDI機器の鍵盤を弾くと発音し、それぞれのページでエディットした内容を聞くことができます。

! 電源をオフにすると、Samplingモードでのマルチサンプル、サンプルのすべてのデータは消えてしまいます。必要なデータは電源オフする前にフロッピー・ディスクまたは外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI搭載時)に保存(セーブ)してください

(※BG P.40)。電源オン直後はマルチサンプル、サンプル・データは入っていませんので、あらかじめ保存していたデータなどをロードして、再生やエディットをしてください。

! エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。エディット前の状態も残しておきたいときは、事前に“Copy MS”、“Copy SMPL”(1.1-3g)などで、エディットするマルチサンプルやサンプルをコピーしてから作業するようにしてください。

また、2.1: Sample Editや3.1: Loop Editの一部のユーティリティ・メニュー・コマンドでは、ダイアログ内の“Overwrite”をチェックをしないでコマンドを実行することによって、エディット前のサンプル・データを保存しながらエディットすることもできます。(※2.1-2e: UTILITY“Overwrite”について)

! サンプルのエディット実行や、ステレオ・サンプリングの終了後に、小さくノイズが聞こえる場合がありますが、エディットやサンプルされた音声データにはまったく影響ありません。

! サンプル・データの注意点

- サンプル・データ・メモリ領域は、Bank1～6でそれぞれ16MBです。この16MB(8,388,608サンプル)のうち16(前後8サンプル)サンプル分は、内部ワーク・エリアとして使用します。
- 1つのサンプル・データの最初と最後のそれぞれ2サンプルは、内部ワーク・エリアとして使用されます。この最初と最後のそれぞれ2サンプルは、レコーディング時や、.AIFF、.WAVEファイルのロード時に自動的に追加されます。したがって例えば1秒間のサンプリングを行うと、48,000サンプル・データとなりますが、これに4サンプル分を加えた48,004サンプル・データが実際にサンプル・データ・メモリにメモリされます。

Sampling モードでの[Audition] キーの機能

2.1: Sample Edit, Edit2 ページ

[AUDITION]キーを押している間、“S(Edit Range Start)”～“E(Edit Range End)”で設定した範囲のサンプルがワン・ショットで発音します。このとき現在選択されているキー(“Keyboard & Index”: 1.1-1aの鍵盤でグレー表示)のピッチで発音します。

上記以外のページ

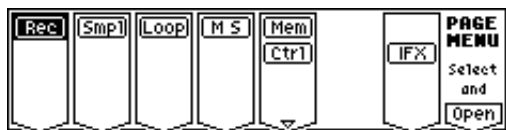
[AUDITION]キーを押している間、現在選択されている“Index”のサンプルが、現在選択されているキー(“Keyboard & Index”: 1.1-1aの鍵盤でグレー表示)のピッチで発音します。

Time Slice、Time Stretch ダイアログ

ユーティリティ“Time Slice”(3.1-2e)のSlice Sampleダイアログとユーティリティ“Time Stretch”(3.1-2e)のStretch Sampleダイアログでは、[AUDITION]キーを押している間、現在選択されている“Index”のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

SMPL PAGE MENU

Samplingモードの各ページの選択方法はP.1を参照してください。



| | | |
|------|--------------------|---|
| Rec | 1.1: Recording | サンプルのレコーディング(サンプリング)。レコーディングするサンプルやマルチサンプルの選択、レコーディングの各種設定、AUDIO INPUTの設定。(※P.74) |
| Smpl | 2.1: Sample Edit | サンプリングしたり、Diskモードでロードして内部メモリに取り込んだサンプルの波形編集などのエディット。(※P.84) |
| Loop | 3.1: Loop Edit | サンプルの再生パラメーターの設定。スタート、ループ・スタート、エンド・アドレスの設定、ループやりパース再生のオン/オフ。(※P.91) |
| MS | 4.1: Multisample | マルチサンプルのエディット。サンプルのアサイン、ゾーン、オリジナル・キーなどの設定、編集。(※P.101) |
| Mem | 5.1: Memory | 使用できるマルチサンプル、サンプル、メモリの残容量表示。(※P.103) |
| Ctrl | 5.2: Controller | コントローラーの設定。(※P.104) |
| IFX | 7.2: Insert Effect | サンプリングに使用するインサート・エフェクトの選択と設定。(※P.105) |

SMPL 1.1: Recording

入力レベル設定など、サンプリング(サンプルのレコーディング)するための設定や、マルチサンプル、サンプルの基本的な設定を行います。また、このページでサンプリングします。

1.1-1: Sample

サンプリングをするためのマルチサンプル、インデックス・サンプルの選択と基本的な設定をします。



1.1-1a: MS (Multisample Select), Index, Keyboard & Index

MS (Multisample Select) [000...999]

マルチサンプル(Multisample)を選択します。

1つのマルチサンプルは、複数のインデックス“Index”(キーの範囲=ゾーン)ごとのサンプルで構成されています。

このパラメーターは、2.1: Sample Edit ~ 4.1: Multisampleでも設定することができます。

新規にマルチサンプルを作成するときは、

テン・キー[0]~[9]で新規のマルチサンプル・ナンバーを指定し、[ENTER]キーを押して、“Create New Multisample”ダイアログを表示します。



ステレオのマルチサンプルを作成するときは、“Stereo”にチェックします。

マルチサンプルを作成するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

次のようなマルチサンプルが作成されます(例)。

モノ 001: NewMS_000_001
ステレオ 001: NewMS_000_001 - L,
002: NewMS_000_001 - R

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

サンプリングする、またはサンプルをアサインするインデックスを選択します。

1つのマルチサンプルにおけるゾーンをインデックスと呼びます。例えば、接続した61鍵のMIDIキーボードで、1つのマルチサンプルを1オクターブ(12鍵盤)ずつのゾーンに分けると、6つのゾーンができます。このゾーン1つ1つをインデックスと呼びます。このインデックスにサンプルをアサインします。

xxx: 選択しているインデックスです。インデックスを選択します。

yyy: マルチサンプルの総インデックス数を表示します。

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら接続した

MIDI機器の鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。指定したキーは基準キーとなり、“Keyboard & Index”でグレー表示されます。(※ Keyboard & Index)

このパラメーターは、2.1: Sample Edit ~ 4.1: Multisampleでも設定することができます。ここで選択したインデックスは、それぞれのページでのサンプリングやエディットの対象となります。

電源オンの直後は、001/001となっています。これは1つのインデックスだけがあることを示します。インデックスを増やすときは、このページでは“CREATE”を使用します。[F6](“CREATE”)キーを押すとインデックスが002/002、003/003...と、左端のゾーンから順番に番号が自動的に付けられます。[F6](“CREATE”)キーを押したとき作成されるインデックスのポジション、ゾーンの幅、オリジナル・キーの位置は“Create(Create Zone Preference)”(1.1-3b、4.1-3a)で設定します。ゾーンの幅、オリジナル・キーの位置は、後で設定し直すこともできます。

Stereo

ステレオのマルチサンプルおよびサンプルを選択した場合や、“Mode(Sample Mode)”(1.1-2a)をStereoにしてサンプリングした場合、LCD画面右上に「Stereo」マークが表示されます。

ステレオ・マルチサンプル、ステレオ・サンプルについて

ステレオ・マルチサンプル：次の条件のとき、2つのマルチサンプルをステレオのマルチサンプルとして扱います。

- マルチサンプルを新規作成時(“MS”(1.1-1a)で新規のマルチサンプルを選択)に“Stereo”をチェックして実行したとき
- ユーティリティ“MS To Stereo”(1.1-3g)を実行したとき
- “Mode(Sample Mode)”(1.1-2a)をStereoにしてサンプリングしたとき

このとき自動的に次の条件を満たすステレオ・マルチサンプルとなります。


1. 2つのマルチサンプル・ネームの最後の2文字が、それぞれ - L と - R で、その前までのネームが同じである
2. 2つのマルチサンプルのインデックス数、およびそのゾーン設定が同じである


ステレオ・サンプル：次の条件のとき、2つのサンプルをステレオのサンプルとして扱います。

- “Mode(Sample Mode)”(1.1-2a)をStereoにしてサンプリングしたとき
- ユーティリティ“SMPL To Stereo”(1.1-3g)を実行したとき

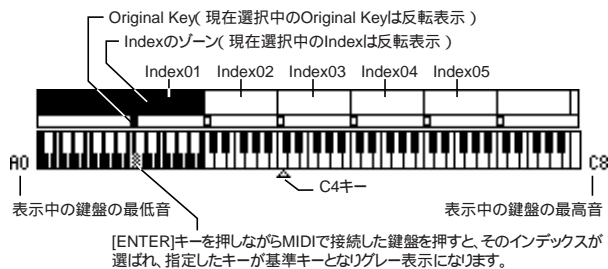
このとき自動的に次の条件を満たすステレオ・サンプルとなります。

1. 2つのサンプル・ネームの最後の2文字が、それぞれ - L と - R で、その前までのネームが同じである
2. ステレオ・マルチサンプルで1.を満たす2つのサンプルを選択したとき

 ステレオのマルチサンプル、サンプルは、マルチサンプル名、サンプル名により内部的に判別します。ユーティリティ“Rename MS”、“Rename SMPL”(1.1-3g)等で、マルチサンプル名、サンプル名を変更する場合は、上記の条件に気を付けてください。

 ステレオ・サンプルの条件として、サンプリング・レートが同じである必要があります。ユーティリティ“Rate Convert”(2.1-2e)で、そのサンプルのサンプリング・レートが確認できます。ユーティリティ“Rate Convert”で - L、- R をそれぞれ別のサンプリング・レートにコンバートすると、ステレオ・サンプルとして扱われませんので注意してください。

Keyboard & Index



選択しているマルチサンプルのゾーン、オリジナル・キーの位置を表示します。白三角はC4キーを示します。左右のノート・ナンバーは、表示している鍵盤のノートの範囲です。

note グレー表示されているキーを基準キーといい、次のように機能します。

- 2.1: Sample Edit, Edit2ページで[AUDITION]キーを押すと、選択されている“Index”のサンプルが“S(Edit Range Start)” - “E(Edit Range End)”間をワンショットで発音します。このとき基準キーのピッチで再生されます。また、2.1: Sample Edit, Edit2ページ以外のページでは、[AUDITION]キーを押している間、現在選択されている“Index”のサンプルが基準キーのピッチで発音します。
- 2.1: Sample Editおよび3.1: Loop EditのEdit2ページでのグリッド表示は、基準キーの再生ピッチ、設定テンポBPM / レゾリューション(ユーティリティ“Grid”で設定)を基準に表示されます。
- ユーティリティ“Pitch BPM Adj.”(4.1-3b)機能は基準キーの再生ピッチを基準とします。

ユーティリティ“Keyboard Disp.”(1.1-3g)によって鍵盤の表示範囲を変更できます。

1.1-1b: SMPL, Orig.K, TopK

選択しているインデックスのサンプル、オリジナル・キー、範囲を設定します。

SMPL (Sample Select)

[----: ---No Assign----, 0000...3999]

サンプリングしたサンプルやDiskモードでロードしたサンプルを選択します。インデックスの範囲で接続したMIDI機器の鍵盤を押すとそのサンプルが発音します。

このパラメーターは2.1: Sample Edit ~ 4.1: Multisampleでも設定できます。ここで選択したサンプルはそれぞれのページでのサンプリングやエディットの対象となります。

----: ---No Assign----: インデックスにサンプルが割り当てられてません。接続したMIDI機器の鍵盤を押しても発音しません。

サンプリングする場合は、0000:など空のサンプルを選択します。サンプリングを行うと選んだサンプル・ナンバーにデータが取り込まれます。同時にナンバーの隣にサンプル・ネーム(NewSample_0000など)が表示されます。このサンプル・ネームはユーティリティ“Rename SMPL”(1.1-3g)でリネームできます。

----: ---No Assign----のときでもサンプリングすることができます。この場合、自動的にサンプル・ナンバーが選ばれます。

また、データが入っているサンプルにサンプリングを行っても、選択しているサンプルには上書きされずに自動的に空のサンプル・ナンバーにサンプリングし、インデックスには新規にサンプリングしたサ

ンプルが置き換えられます。サンプルを削除したいときは、ユーティリティ「Delete SMPL」(1.1-3g)を実行してください。

Orig.K (Original Key) [C-1...G9]

サンプリングしたときのピッチでサンプルが発音するキーを設定します。オリジナル・キーを中心に、ピッチが半音単位で変化します。

例えば、「Orig.K」をF2に設定してサンプリングします。インデックスのゾーンがC2～B2のとき、接続したMIDI機器のF2の鍵盤を押すと、サンプリングした音がそのままのピッチで再生されます。F#2を弾くと半音高く発音します。E2を弾くと半音低く発音します。このサンプリングした音は、F2を中心に上はB2まで、下はC2まで、半音単位でピッチが変化して発音します。

オリジナル・キーの位置は、「Keyboard & Index」でも確認できます。

▲「Constant Pitch」(4.1-2a)をチェックすると、ゾーンの範囲すべてをオリジナル・キーのピッチで発音します。

TopK (Top Key) [C-1...G9]

インデックスのゾーンの上限キーを設定します。ゾーンはこの「TopK」によって決定します。

例えば、インデックス001/002の「TopK」をB2、インデックス002/002の「TopK」をB3に設定すると、ゾーンはインデックス001がB2以下に、インデックス002がC3～B3になります。

■ 1.1-1c: REC, START/STOP

サンプリング(サンプルのレコーディング)を行います。

[F4](「REC」)キー、[F5](「START/STOP」)キーを操作することによってサンプリングします。

REC () : 通常時の状態です。

REC START : [F4](「REC」)キーを押してレコーディング待機の状態にします。レコーディングをキャンセルする場合はもう一度[F4](「REC」)キーを押します。

「Mode(REC Mode)」Manual時は、[F4](「REC」)キーを押すとレコーディング待機の状態になり、次に[F5](「START」)キーを押すとレコーディングが始まります。(※「Mode(REC Mode)」、「Count Down」)

「Mode(REC Mode)」Auto時は、[F4](「REC」)キーを押した後に[F5](「START」)キーを押すとレコーディング待機の状態になります。待機時に入力レベルが「Threshold」の値を超えると、レコーディングが始まります。(※「Mode(REC Mode)」、「Threshold」)

REC STOP : [F5](「STOP」)キーを押して録音を終了します。

▲ **REC** の状態では、ユーティリティによるエディットはできません。

■ 1.1-1d: CREATE

インデックスを作成します。マルチサンプルにサンプルを追加するときに使用します。

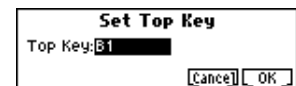
[F6](「CREATE」)キーを押すとCreate(Create Zone Preference)(1.1-3b、4.1-3a)の「Pstn(Position)」、「Range(Zone Range)」、「Orig.K(Orig.K Position)」の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。

作成したインデックスを削除したり、入れ替えたりする場合は4.1: Multisampleで行います。

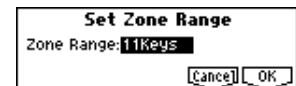
note 「CREATE」は1.1: Recording, Sampleページまたは4.1: Multisample, Edit1, Edit2ページ選択時に表示されます。

▲ 「CREATE」(1.1-1d、4.1-1c)、「INSERT」(4.1-1c)を実行するときに、Create(Create Zone Preference)の設定条件で新しいインデックスが作成できない場合など、下記のようなダイアログが表示されます。新しいインデックスを作成する場合は、下記の操作を行ってください。

- Set Top Key: 「Index」001を選択して、「Pstn(Position)」(1.1-3b、4.1-3a)をL(Left)に設定して、「CREATE」、「INSERT」を実行するとダイアログが表示されます。インデックス001の左に新規インデックスを作成するために、その条件となる「Top Key」を再設定して、[F8](「OK」)キーを押します。



- Set Zone Range: Create(Create Zone Preference)の設定条件で新規インデックスが作成できないときに「CREATE」を実行するとダイアログが開きます。「INSERT」実行時も同様に「CUT」、「COPY」(4.1-1c)した内容で新規インデックスが作成できないときにダイアログが表示されます。「Range(Zone Range)」(1.1-3b、4.1-3a)を再設定して、[F8](「OK」)キーを押します。



■ 1.1-1e: UTILITY

「Delete SMPL」、「Copy SMPL」、「Move SMPL」、「Rename SMPL」、「SMPL To Stereo」、「Delete MS」、「Copy MS」、「Move MS」、「Rename MS」、「MS To Stereo/MS To Mono」、「Conv. To Prog」、「Keyboard Disp.」(1.1-3g)

1.1-2: Rec. (Recording)



1.1-2a: Sample Setup

サンプリングするメモリ・バンクの選択、サンプリングする時間、モノまたはステレオでサンプリングするかを設定します。

Time (Sample Time)

サンプリングする時間を設定します。0.001秒単位で設定できます。電源オン直後は選択したメモリ・バンクのメモリ残量(サンプリングできる時間)が表示されます。このままサンプリングを行うと(「REC」、「START」、「STOP」)、自動的に変化した残量時間を表示します。内部メモリに余裕がある場合は、「Time(Sample Time)」を多めにと

り、サンプリング実行後、不必要部分をユーティリティ“ Truncate ” (2.1-2e、3.1-2e)で削除して、必要最小限の容量にするとよいでしょう。サンプリング中に必要な部分を取り込んだ後に、[F5](“ START/STOP ”)キーを押すことによって録音を終了することもできます。(サンプリングの方法についてはP.67)

メモリ残量は下記の条件によって異なります。

1. インストールしているメモリ容量。
2. サンプルがステレオかモノかで変わります。“ Mode(Sample Mode) ”(1.1-2a)をStereoにするとメモリ残量は半分になります。
3. “ Pre Trigger ”(1.1-2b: サンプリング開始以前の音も自動的にサンプリングさせる機能)の設定時間分を実際のメモリ残量から引いた値になります。


Bank (RAM Bank) [1...6]

サンプリングするメモリ・バンクを選択します。サンプル・データ用メモリは16Mbyteごとに6個のバンクで構成しています。本機では、標準で16Mbyteのメモリ(SIMM)を搭載しています。この場合、メモリ・バンクは(RAM)1が必ず選択され、(RAM)2、3、4、5、6は選択できません。

72ピンSIMMボードを増設することで、最大96Mbyte(32Mbyte SIMM 3枚)までメモリが拡張できます。(P.243)

増設するSIMMと選択できるバンクの関係

| SIMM Slot No. | SIMM容量 | Bank (RAM Bank) |
|---------------|----------------|-----------------|
| Slot1 | 16Mbyte (標準搭載) | 1 |
| | 32Mbyte | 1, 2 |
| Slot2 | 16Mbyte | 3 |
| | 32Mbyte | 3, 4 |
| Slot3 | 16Mbyte | 5 |
| | 32Mbyte | 5, 6 |

 TRITON-Rackでは、標準で16MbyteのSIMMがSlot1に取り付けられています。“ Bank(RAM Bank) ”では1が選択できます。例えば、Slot1には標準搭載の16Mbyte SIMM、そしてSlot2に32Mbyte SIMM、Slot3に16Mbyte SIMMをそれぞれ増設した場合、“ Bank(RAM Bank) ”は1(16Mbyte)、3(16Mbyte)、4(16Mbyte)、5(16Mbyte)が選択できます。1つのバンクは16Mbyte単位です。

(Slot1、Slot2、Slot3に32Mbyte SIMMを増設した場合すべてのBankが選択でき、総容量は96Mbyteとなります。)

Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]

サンプリングするチャンネルを指定して、モノまたはステレオのサンプルを作成するかを設定します。

AUDIO INPUT 1、2端子からの外部入力音は、“ Input1, Input2 ” (1.1-3a)の設定によって、エフェクトを通過させないダイレクト音として、またはインサート・エフェクトを通過させたエフェクト音としてL、Rバスに送り、内部L、Rチャンネルでサンプリングします。

L-Mono: 内部Lチャンネルの音をモノでサンプリングします。

R-Mono: 内部Rチャンネルの音をモノでサンプリングします。

Stereo: 内部Lチャンネル、内部Rチャンネルのそれぞれの音をステレオでサンプリングします。ステレオでサンプリングすると、ステレオのマルチサンプル、サンプルが作成されます。

例1: AUDIO INPUT 1に接続したモノラル・ソースを本体エフェクトをかけないでサンプリングする

Input1“ Lvl (Level) ” (1.1-3a) 127
 Input1“ Pan ” (1.1-3a) L000
 Input1“ BUS (BUS(IFX)Select) ” (1.1-3a) L/R
 “ Recording Level ” (1.1-2c、1.1-3e) 任意のレベル
 “ Mode (Sample Mode) ” (1.1-2a) L-Mono

例2: AUDIO INPUT 1に接続したモノラル・ソースを本体インサート・エフェクトIFX1 052: Rev Hallをかけてステレオでサンプリングする


Input1“ Lvl (Level) ” (1.1-3a) 127
 Input1“ Pan ” (1.1-3a) C064
 Input1“ BUS (BUS(IFX)Select) ” (1.1-3a) IFX1
 IFX (7.2) 052: Rev Hallを選択、設定
 “ Recording Level ” (1.1-2c、1.1-3e) 任意のレベル
 “ Mode (Sample Mode) ” (1.1-2a) Stereo

例3: AUDIO INPUT 1、2に接続したステレオ・ソースを本体エフェクトをかけないでサンプリングする

Input1“ Lvl (Level) ” (1.1-3a) 127
 Input1“ Pan ” (1.1-3a) L000
 Input1“ BUS (BUS(IFX)Select) ” (1.1-3a) L/R
 Input2“ Lvl (Level) ” (1.1-3a) 127
 Input2“ Pan ” (1.1-3a) R127
 Input2“ BUS (BUS(IFX)Select) ” (1.1-3a) L/R
 “ Recording Level ” (1.1-2c、1.1-3e) 任意のレベル
 “ Mode (Sample Mode) ” (1.1-2a) Stereo

例4: AUDIO INPUT 1、2に接続したステレオ・ソースを本体インサート・エフェクトIFX1 008: St.Graphic 7EQをかけてステレオでサンプリングする

Input1“ Lvl (Level) ” (1.1-3a) 127
 Input1“ Pan ” (1.1-3a) L000
 Input1“ BUS (BUS(IFX)Select) ” (1.1-3a) IFX1
 Input2“ Lvl (Level) ” (1.1-3a) 127
 Input2“ Pan ” (1.1-3a) R127
 Input2“ BUS (BUS(IFX)Select) ” (1.1-3a) IFX1
 IFX1 (7.2) 008: St.Graphic 7EQを選択、設定
 “ Recording Level ” (1.1-2c、1.1-3e) 任意のレベル
 “ Mode (Sample Mode) ” (1.1-2a) Stereo

 ステレオ・サンプリング終了後に、オーディオ出力音にノイズが聞こえる場合がありますが、サンプリングされた音にはまったく影響ありません。


1.1-2b: REC Setup

Mode (REC Mode) [Manual, Auto]

サンプリングを開始する方法を選択します。

Manual: サンプリングの開始を、サンプリング・スタンバイ状態で[F5](“ START ”)キーを押すことでスタートさせます。

[F4](“ REC ”)キーを押してサンプリング・スタンバイ状態にします。
 “ Recording Level ”(1.1-2c、1.1-3e)でサンプリングするレベルを調整します。

 モニターの音量レベルの変化に注意してください。(“ Recording Level ”)

[F5](“ START ”)キーを押すと、サンプリングが始まります。

“Count Down”機能使用時、[F5](“START”)キーを押すとメトロノーム音によるカウント・ダウン後にサンプリングがスタートします。

サンプリングを終了するときは、再度[F5](“STOP”)キーを押します。また“Time(Sample Time)”(1.1-2a)での設定値までサンプリングが続いたときは自動的に終了します。

Auto: 入力レベルが“Threshold”の設定値を超えると自動的にサンプリングを開始します。

上記の操作を行います。

“Threshold”の値を調整します。“Recording Level”のレベル・バー表示の両脇に黒三角で“Threshold”のレベルが確認できます。通常、ノイズ音によりサンプリングがスタートしない範囲で、なるべく低いレベルに設定します。

[F5](“START”)キーを押します。

入力レベルが“Threshold”の設定値を超えたとき自動的にサンプリングが始まります。

サンプリングを終了するときは、上記の操作を行います。

Threshold [-63dB...0dB]

“Mode(REC Mode)”Autoでのサンプリング時に、サンプリングを開始する入力レベルを設定します。(“Mode(REC Mode)”Autoの操作参照)

note “Mode(REC Mode)”Manual選択時には表示されません。

Count Down (Count Down REC) [Off, 4, 8, 3, 6]

“Mode(REC Mode)”Manualでサンプリングを開始するときに、メトロノーム音でカウント・ダウン後にサンプリングを開始させるかを設定します。

Off: レコーディング・スタンバイの状態から[F5](“START/STOP”)キーを押すと同時にサンプリングが開始します。

4、8、3、6: レコーディング・スタンバイの状態から[F5](“START/STOP”)キーを押すと、サンプリングまでの開始時間を“(Tempo)”のテンポで、指定した数をカウントします。4に設定した場合、4-3-2-1-0の0のタイミングでサンプリングが始まります。

note “Mode”Auto選択時には表示されません。

♪ (Tempo) [040...240]

“Count Down”のカウント・ダウンのテンポを設定します。

また、ここでのテンポは、サンプリング時にインサート・エフェクトで、LFOやディレイ・タイムをBPM/MIDI SYNC機能でコントロールする値になります(※P.212)。REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブでも設定できます。

Pre Trigger (Pre Trigger REC) [000...500ms]

サンプリング開始時の直前の音もサンプリングする場合に、その時間を設定します。

オート(“Mode”REC Mode: Auto)でのサンプリング時、入力信号がスレッシュホールド・レベル“Threshold”(1.1-2b)を超えたときにサンプリングを開始しますが、“Threshold”の設定により、アタック音がかけってしまう場合に“Pre Trigger”を設定します。

また、マニュアル(“Mode”REC Mode: Manual)でのサンプリング時に、“Count Down”で楽器演奏などをイン・テンポでサンプリングしようとしたときに、演奏のタイミングがイン・テンポより早めになってしまった場合などに、出だしの演奏が欠けることなくサンプリングできます。

note この値を上げておくと常に余分にサンプリングすることになります。通常、000msに設定して、必要なときに最小限の長さを設定するとよいでしょう。

1.1-2c: Recording Level

Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0dB]

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します。

note Input/Prefページでも設定できます。

[F4](“REC”)キーを押すとサンプリング・スタンバイ状態となり、信号レベルが調整できるようになります。

最初は0.0に設定して、バー表示のレベルが0dBを超えない範囲で大きくするように調整してください。0dBを超えると「CLIP!」を表示します。サンプリングの信号レベルがオーバーしているので、「CLIP!」が表示しないようにレベルを調整してください。

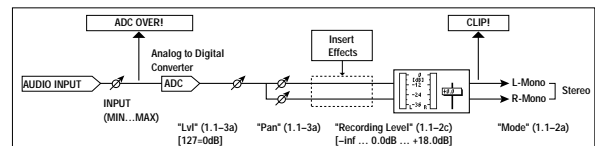
note 最もダイナミック・レンジの広いサンプリングを行うには、「ADC OVER!」が表示されない最大レベルになるように[INPUT]ノブを調整します。そして“Lvl”(Input/Prefページ)を127にし、「CLIP!」が表示されない最大レベルになるように“Recording Level”(Recordingページ、Input/Prefページ)を調整してください。

note [F4](“REC”)キーを押したサンプリング・スタンバイ状態では、AUDIO OUTPUT L/MONO、R、ヘッドホンから出力する音は“Recording Level”の設定に従いますが、サンプリング・スタンバイまたはサンプリング中の状態を解除すると、0dBレベルの音を出力します。“Recording Level”を0dBより下げているときは音量の変化に注意してください。

note “Recording Level”を下げても信号がひずんでいる場合は、AUDIO INPUTの入力段、または内部エフェクトの設定によってひずんでいる可能性があります。

AUDIO INPUT入力段の信号レベルの過入力は、Recordingページ、Input/Prefページで確認できます。“Recording Level”のバー表示の上に「ADC OVER!」が出る場合はAUDIO INPUT入力段で過入力のためにひずんでいます。[INPUT]ノブで、この表示が出ないように調整してください。

[INPUT]を下げてみてもひずむ場合は、内部エフェクトの設定によるひずみの可能性があります。Input 1、2 “Lvl”(Input/Prefページ)を下げるか、エフェクトの設定を調整してください。



note 入力が低い状態でサンプリングしてしまった場合、ユーティリティ“Norm./Level Adj.”(2.1-2e)のNormalizeを実行すると、クリップしない範囲で最大限にレベルを増幅することができます。

■ 1.1-2d: SW1, SW2

“SW1”、“SW2”に設定した機能で、エフェクトのダイナミック・モジュレーションをリアルタイムにコントロールしながらサンプリングすることができます。設定は、5.2: Ctrl Setupで行います。

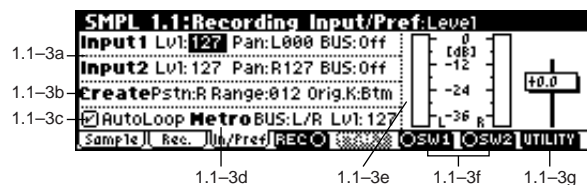
[OSW1]: オン、**[OSW2]**: オフ

■ 1.1-2e: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」 「Copy SMPL」 「Move SMPL」 「Rename SMPL」 「SMPL To Stereo」 「Delete MS」 「Copy MS」 「Move MS」 「Rename MS」 「MS To Stereo/MS To Mono」 「Conv. To Prog」 「Keyboard Disp.」 (1.1-3g)

1.1-3: In/Pref (Input/Preference)

リア・パネルの AUDIO INPUT 1、2からの入力レベルや、パン、バスを設定します。またその他のセットアップを行います。



1.1-3a: Input1, Input2

AUDIO INPUT 1、2からのオーディオ信号を、入力段で調整します。

☛ ここでの設定は、Samplingモードでのみ有効です。また SamplingモードからGlobalモードへ移動したときも、ここでの設定が有効です。

Samplingモード以外でのAudio Input 1、2の設定は“Audio In (Setup for COMBI, PROG, MULTI)” (GLOBAL 1.1: System, Audio In)で行います。

Lvl (Level) [000...127]

AUDIO INPUT 1、2からのアナログ・オーディオ信号を、デジタル信号に変換した直後の信号レベルを設定します。通常127に設定します。レベルを下げて音声がひずんでいる場合は、A/Dコンバーターより前でひずんでいる可能性があります。“Recording Level”の表示の上に、“ADC OVER!”が表示しないように、[INPUT]ノブまたは外部音源の出力レベルを調整してください。

Pan [L000...C064...R127]

AUDIO INPUT 1、2からのオーディオ・アナログ信号のパンを設定します。通常Input1をL000、Input2をR127に設定します。ステレオのオーディオ・ソースをステレオでサンプリングできます。(設定例は、☞P.77、BG P.68)

BUS (BUS(IFX) Select) [L/R, IFX1...5, Off]

バスを設定します。

L/R: 入力したアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクトをかけないでサンプリングする場合に選択します。通常L/Rに設定します。IFX1...5: 入力したアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクトをかけてサンプリングする場合に選択します。(☞P.144)

Off: アナログ・オーディオ信号を入力しません。

1.1-3b: Create (Create Zone Preference)

[F6] (“CREATE”) 1.1-1d、4.1-1c)キーを押したときに作成されるインデックスの初期状態を設定します。ここでの設定に従って新規インデックスが作成されます。作成後、設定を変えることもできます。

Pstn (Position) [R, L]

新規インデックスを選択しているインデックスの左右のどちらに作成するかを設定します。

R (Right): 選択中のインデックスの右側に新規インデックスを作成します。

L (Left): 選択中のインデックスの左側に新規インデックスを作成します。

Range (Zone Range) [001...127]

作成する新規インデックスのゾーンの幅を設定します。

001: 鍵盤の1キーがインデックスとなります。インデックスのサンプルは、そのキーを弾くとオリジナル・キーで発音します。パッド (= 鍵盤)付サンブラー的使用できます。

002...127: サンプルはその範囲でオリジナル・キー“Orig.K” (1.1-1b、4.1-1b)を中心にピッチが上下に半音単位で変化します。“Constant Pitch” (4.1-2a)をチェックすると、ピッチは変化しません。

Orig.K (Original Key Position) [Btm, Cntr, Top]

作成する新規インデックスでのオリジナル・キーをゾーン (“Zone Range”で設定)中のどの位置にするかを設定します。

Btm (Bottom): ゾーンの範囲の一番低いキーがオリジナル・キーになります。

Cntr (Center): ゾーンの範囲の真ん中のキーがオリジナル・キーになります。

Top: ゾーンの範囲の一番高いキーがオリジナル・キーになります。

1.1-3c: Auto Loop

Auto Loop (Auto Loop On) [Off, On]

On(チェックする): レコーディングされたサンプルの発音が自動的にループ・オン状態になります。(☞ 3.1: Loop Edit)

1.1-3d: Metro (Count Down REC Metronome)

BUS (Metronome BUS) [L/R, 1, 2, 3, 4]

“Count Down” (1.1-2b)によるメトロノーム音の出力先を設定します。

L/R: OUTPUT (MAIN) L/Mono、Rおよびヘッドホンより出力します。

1、2、3、4: それぞれOUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4より出力します。

Lvl (Metronome Level) [000...127]

“Count Down”によるメトロノーム音のレベルを設定します。

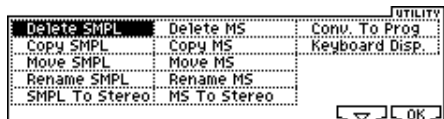
1.1-3e: Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します(≡1.1-2c)。

■ 1.1-3f: SW1, SW2

“ SW1 ”、“ SW2 ”に設定した機能で、エフェクトのダイナミック・モジュレーションをリアルタイムにコントロールしながらサンプリングすることができます。(≡1.1-2d)

■ 1.1-3g: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Delete SMPL (Delete Sample)

現在選ばれているサンプルや、マルチサンプルとドラムキットにマッピングしていない(使用していない)サンプル、またすべてのサンプルを削除します。

“ Delete SMPL ”を選び、ダイアログを表示します。




削除するサンプルを[INC]、[DEC]キーまたは[VALUE]ダイヤルで選択します。

Selected: 現在選択しているサンプルを削除します。インデックス“ Index ”(1.1-1a)のサンプル・アサインは、---No Assign---になります。

Unmapped Samples: マルチサンプルまたはドラムキットにマッピング(使用)していないサンプルをすべて削除します。

All Samples: メモリ上のすべてのサンプルを削除します。すべてのマルチサンプルのサンプル・アサインが、---No Assign---になります。

デリート・サンプルを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

 削除するサンプルのサンプル・データ(波形データ)が他のサンプルによって共有されている場合、サンプル・データは削除されません。サンプルのみを削除します。

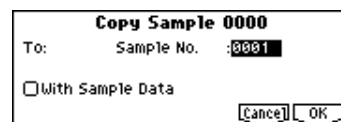
Copy SMPL (Copy Sample)

現在選ばれているサンプルを別のサンプルにコピーします。

note サンプル・ネームには、自動的にコピー先のサンプル・ナンバーが付加されます。必要であれば“ Rename SMPL ”(1.1-3g)でリネームしてください。このとき、他のサンプル・ネームと同じにならないようにしてください。(サンプル・ネームはステレオ・サンプルの判別に使用されます。≡P.75)

コピー元のサンプルを“ SMPL ”(1.1-1b)で選択します。

“Copy SMPL ”を選び、ダイアログを表示します。

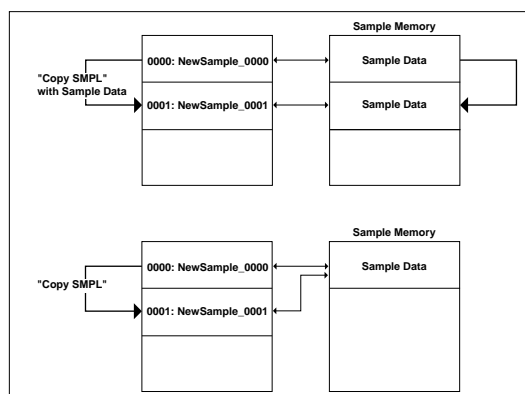


“To: Sample No. ”でコピー先のサンプル・ナンバーを指定します。

Stereo ステレオ・サンプルをコピーするときは、コピー先のサンプル・ナンバーを、L、Rチャンネルごとに指定します。

“ With Sample Data ”をチェックする: コピーを実行すると、サンプル・データ(波形データ)も同時にコピーされます。コピー元とコピー先のサンプルは完全に別々のサンプルとして存在します。例えば、2.1: Sample Editで同じサンプル・データを元に別々のエディットを行い複数の種類のサンプルを作成する場合に使用します。

“ with Sample Data ”をチェックしない: コピーを実行すると、サンプル・データ(波形データ)はコピーされません。新規に作成するサンプルは、コピー元サンプルのサンプル・データを共有します。例えば、3.1: Loop Editで同じサンプル・データを元にループ・アドレスの異なったサンプルを作成する場合などに使用します。サンプル・メモリ領域はコピーすることにより消費しません。2.1: Sample Editでサンプル・データをエディットすると、そのサンプル・データを共有しているサンプルすべてにエディットが反映されます。

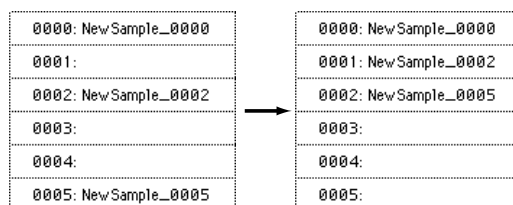


コピー・サンプルを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Move SMPL (Move Sample)

現在選ばれているサンプルを指定したナンバーに移動(サンプル・ナンバーの変更)したり、サンプルを作成/編集した結果、サンプルが順番に並ばなくなってしまった場合などに、サンプル・ナンバー0000から順番に詰めて並べ直すことができます。(≡次図)

サンプル・ナンバーをふり直すと同時にこれらのサンプルを使用しているマルチサンプル、ドラムキットでのサンプル・ナンバーも自動的にふり直されます。(そのため再度マルチサンプル、ドラムキットで、移動したサンプルをアサインし直す必要はありません。)



移動するサンプルを“ SMPL ”(1.1-1b)で選択します。

“ Move SMPL ”を選び、ダイアログを表示します。



“ To ”で移動先のサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・サンプルを移動するときは、片方ずつ移動してください。

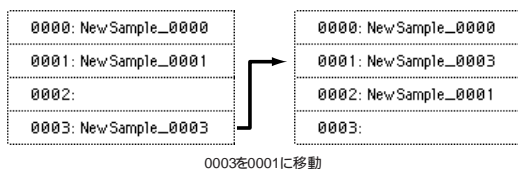
全サンプルを順番に詰めて並べ直すときは“ Optimize Empty Sample No. ”をチェックします。

“ Adjust Sample Assign In Drum Kit ”をチェックすると、移動したサンプルがドラムキットでマッピング(使用)されている場合、そのサンプル・ナンバーも自動的に変更されます。通常チェックをつけます。

マルチサンプルでマッピング(使用)されているサンプルは、ここでの設定に関わらず自動的に移動した新しいサンプル・ナンバーに変更されます。

ムーブ・サンプルを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

例:移動先のサンプル・ナンバーにデータがすでにある場合は、上書きされずに1つずつ後ろにずれます。



例:空のサンプルが無く、後ろにずれることができない場合は前にずれます。



Rename SMPL (Rename Sample)

現在選ばれているサンプルの名前を変更します。

名前を変更するサンプルを“ SMPL ”(1.1-1b)で選択します。

“ Rename SMPL ”を選び、ダイアログを表示します。



[F5](“ Name ”)キーを押してテキスト・ダイアログへ移り、サンプル名を(16文字まで)入力します。

[Stereo] マルチサンプルがステレオで、ステレオのサンプルを選択しているときは、サンプル名の入力は14文字までとなります。最後の2文字が - L、- R 用に予約されているためです。LまたはRチャンネルの一方のサンプル名の14文字までをリネームすると、もう一方のサンプル名が自動的にリネームされます。

リネーム・サンプルを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

SMPL To Stereo (Change Sample Type)

モノのサンプルをステレオにします。選択しているサンプルがモノのとき実行できます。

ステレオ・サンプルにするサンプルを“ SMPL ”(1.1-1b)で選択します。

“ SMPL To Stereo ”を選び、ダイアログを表示します。



チェンジ・サンプル・タイプを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

実行すると、次のようにサンプルのタイプが変わります。

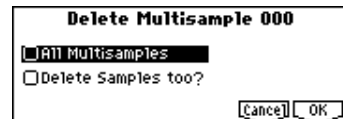
- 選択しているサンプルがステレオになります。サンプル・ネームの最後の2文字に - Lを上書きします。
- サンプル・ネームの最後の2文字が - Rでその前の文字が同じサンプルを新たに作成します。
また、選択しているマルチサンプルがモノの場合、ステレオとなります。
- マルチサンプル・ネームの最後の2文字に - Lを上書きします。
- マルチサンプル・ネームの最後の2文字が - Rでその前の文字が同じマルチサンプルを新たに作成します。
- 作成されたステレオのサンプルが、自動的にアサインされます。

Delete MS (Delete Multisample)

現在選ばれているマルチサンプル、またはすべてのマルチサンプルを削除します。

削除するマルチサンプルを“ MS ”(1.1-1a)で選択します。

“ Delete MS ”を選び、ダイアログを表示します。



All Multisamples: すべてのマルチサンプルを削除する場合にチェックします。

Delete Samples too?: 削除するマルチサンプルに含まれるサンプルも同時に削除する場合にチェックします。ただし他のマルチサンプルやドラムキットでマッピング(使用)されているサンプルは削除されません。

デリート・マルチサンプルを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

⚠ 削除するマルチサンプルに含まれるサンプルも同時に削除する場合、そのサンプルのサンプル・データ(波形データ)が他のサンプルによって共有されているときは、サンプル・データは削除されません。サンプルのみを削除します。

Copy MS (Copy Multisample)

選択しているマルチサンプルを、別のマルチサンプルにコピーします。

note コピー先のマルチサンプル・ナンバーが自動的にコピー先のマルチサンプル・ネームに含まれます。必要であれば“ Rename MS ”(1.1-3g)でリネームしてください。このとき、他のマルチサンプル・ネームと同じにならないようにしてください。(マルチサンプル・ネームはステレオ・マルチサンプルの判別に使用されます。

⇒P.75)

コピー元のマルチサンプルを“ MS ⅴ(1.1-1a)で選択します。
“ Copy MS ”を選び、ダイアログを表示します。



“ To: Multisample No. ”でコピー先のマルチサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・マルチサンプルをコピーするときは、コピー先のマルチサンプル・ナンバーを、L、Rチャンネルごとに指定します。

コピー・マルチサンプルを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。
マルチサンプルをコピーすると、マルチサンプルにアサインしているサンプルも同時にコピーされます。このとき、空のサンプル・ナンバーに自動的にコピーします。サンプル・データ(波形データ)は、コピー元とコピー先で共有されます。(サンプル・メモリ・エリアは消費しません。)

Move MS

現在選ばれているマルチサンプルを指定したナンバーに移動(マルチサンプル・ナンバーの変更)したり、マルチサンプルを作成/編集した結果、マルチサンプルが順番に並ばなくなってしまった場合などに、マルチサンプル・ナンバー 000 から順番に詰めて並べ直すことができます。(⇒次図)

マルチサンプル・ナンバーをふり直すと、同時にマルチサンプルを使用しているプログラムでのマルチサンプル・ナンバーも自動的にふり直されます。(そのため再度 Program モードで移動したマルチサンプルを選択し直す必要はありません。)

| | |
|--------------------|--------------------|
| 000: NewMS_____000 | 000: NewMS_____000 |
| 001: | 001: NewMS_____002 |
| 002: NewMS_____002 | 002: NewMS_____005 |
| 003: | 003: |
| 004: | 004: |
| 005: NewMS_____005 | 005: |

移動するマルチサンプルを“ MS ⅴ(1.1-1a)で選択します。
“ Move MS ”を選び、ダイアログを表示します。



“ To ”で移動先のマルチサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・マルチサンプルを移動するときは、片方ずつ移動してください。

全マルチサンプルを順番に詰めて並べ直すときは“ Optimize Empty Multisample No. ”をチェックします。

“ Adjust Multisample Assign In Program ”をチェックすると、移動したマルチサンプルがプログラムで使われている場合、プログラムのマルチサンプル・ナンバーも自動的に変更されます。通常チェックをつけます。

ムーブ・マルチサンプルを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

例: 移動先のマルチサンプル・ナンバーにデータがすでにある場合は、

上書きされずに 1 つずつ後ろにずれます。

| | |
|--------------------|--------------------|
| 000: NewMS_____000 | 000: NewMS_____000 |
| 001: NewMS_____001 | 001: NewMS_____003 |
| 002: | 002: NewMS_____001 |
| 003: NewMS_____003 | 003: |

003を001に移動

例: 空のマルチサンプルが無く、後ろにずれることができない場合は前にずれます。

| | |
|--------------------|--------------------|
| 996: NewMS_____996 | 996: |
| 997: | 997: NewMS_____998 |
| 998: NewMS_____998 | 998: NewMS_____999 |
| 999: NewMS_____999 | 999: NewMS_____996 |

996を999に移動

Rename MS (Rename Multisample)

現在選ばれているマルチサンプルの名前を変更します。

名前を変更するマルチサンプルを“ MS ⅴ(1.1-1a)で選択します。
“ Rename MS ”を選び、ダイアログを表示します。



[F5](“ Name ”)キーを押してテキスト・ダイアログへ移り、マルチサンプル名を(16文字まで)入力します。

[Stereo] 選択しているマルチサンプルがステレオのときは、マルチサンプル名の入力は14文字までとなります。最後の2文字が - L、- R用に予約されているためです。LまたはRチャンネルの一方のマルチサンプル名の14文字までをリネームすると、もう一方のマルチサンプル名を自動的にリネームします。

リネーム・マルチサンプルを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

MS To Stereo/MS To Mono (Change Multisample Type)

モノのマルチサンプルをステレオに、またステレオのマルチサンプルをモノにします。選択しているマルチサンプルがモノのとき、“ MS To Stereo ”が選択、実行できます。選択しているマルチサンプルがステレオのとき、“ MS To Mono ”が選択、実行できます。

ステレオまたはモノにするマルチサンプルを“ MS ⅴ(1.1-1a)で選択します。

“ MS To Stereo ”または“ MS To Mono ”を選び、ダイアログを表示します。



チェンジ・マルチサンプル・タイプを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。
実行すると、次のようにマルチサンプルのタイプ、サンプルのアサインが変わります。

MS To Stereo

- 選択しているマルチサンプルがステレオになります。マルチサンプル・ネームの最後の2文字に - Lを上書きします。
- マルチサンプル・ネームの最後の2文字が - Rでその前の文字が同じマルチサンプルを新たに作成します。

- このマルチサンプルにアサインしているモノのサンプルは、- L と - R のマルチサンプルの両方にアサインします。
- このマルチサンプルにアサインしているサンプルがステレオのサンプルの一方である場合、- L と - R のマルチサンプルに - L と - R のステレオで組となるサンプルをアサインします。

Stereo MS To Mono

- 選択しているマルチサンプルがモノとなります。マルチサンプル・ネームの最後2文字の - L または - R を削除します。
- 選択しているマルチサンプルとステレオで組となっているマルチサンプルを削除します。

Conv. To Prog (Convert Multisample To Program)

選択しているマルチサンプルをプログラムにコンバートします。サンプリングしたサンプルや作成したマルチサンプルを Program モード、または Combination、Multi モードで演奏するには、そのマルチサンプルをオシレーターに持つプログラムを作成する必要があります。

OSC1、OSC2 の High、Low (PROG 2.1-2b) で、RAM バンクを選択することによって、Sampling モードで作成したマルチサンプルをプログラムで使用できます。設定するとそのプログラムの各種パラメーター設定で Sampling モードで作成したマルチサンプルが発音します。

この「Conv. To Prog」を実行すると、Program モードで上記のような設定をすることなく Sampling モードでの状態を簡単にプログラムにコンバートできます。

プログラムにコンバートするマルチサンプルを「MS (1.1-1a)」で選択します。

「Conv. To Prog」を選び、ダイアログを表示します。



[F5] (「Name」) キーを押してテキスト・ダイアログへ移り、プログラム名を(16文字まで)入力します。初期状態としてマルチサンプル名が自動的に設定されます。

「Use Destination Program Parameters」をチェックしない：実行すると、コンバート先プログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き換え、その他のプログラム・パラメーターの設定をイニシャライズします。Sampling モードでのサウンドをそのままプログラムで再現します。

モノのマルチサンプルは「Mode(Oscillator Mode) (PROG 2.1-1a)」が Single のプログラム、ステレオのマルチサンプルは「Mode(Oscillator Mode)」が Double のプログラムとしてコンバートされます。

「Use Destination Program Parameters」をチェックする：実行すると、コンバート先プログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き換え、その他のプログラム・パラメーターの設定はイニシャライズしません。プリセット・プログラムなどのパラメーター・セッティングを使用したいときなどに使用します。

② 「Use Destination Program Parameters」をチェックする場合、次の点に注意してください。

- 選択しているマルチサンプルがモノのときは、コンバート先のプログラムの「Mode(Oscillator Mode)」は Single である必要が

あります。逆に選択しているマルチサンプルがステレオのときは、コンバート先のプログラムの「Mode(Oscillator Mode)」は Double である必要があります。これらの条件に合わないときに実行しようとすると、「Oscillator Mode conflicts」を表示します。コンバート先のプログラムの「Mode(Oscillator Mode)」の設定を変更してください。

- **Stereo** 選択しているマルチサンプルがステレオのとき、コンバート先のプログラムのパン設定が、「Pan(Amp1 Pan) " L000, " Pan(Amp2 Pan) " R127 (PROG 5.1-1b および 5.2-1) のとき、Sampling モードでのマルチサンプルのステレオ定位がプログラムで再現できます。

「To」で、コンバート先のプログラムを選択します。[BANK] キー、テン・キー[0] ~ [9]、[VALUE] ダイアル、[INC]、[DEC] キーで選択できます。

② バンク I-E を Sampling モード用のプログラム・バンクとして使用することをおすすめします。コンバート先のプログラムは、I-A ~ I-E、E-A ~ E-H のどのバンクでも指定できますが、工場出荷時のプリロード・プログラムとプリロード・コンビネーションは、バンク I-A ~ I-D に収められています。また、別売オプションの EXB-PCM シリーズのプログラム / コンビネーションはバンク E-A ~ E-H を使用することをおすすめします。これらのバンクを使用するためにバンク I-E を使用してください。

コンバート・マルチサンプル・トゥ・プログラムを実行するときは [F8] (「OK」) キーを、実行しないときは [F7] (「Cancel」) キーを押します。

Keyboard Disp. (Keyboard Display)

キーボード・ディスプレイの表示範囲を選択します。通常は 88Key Normal (A0-C8) を選択します。

「Keyboard Disp.」を選び、ダイアログを表示します。



[INC]、[DEC] キーで表示範囲を選択します。

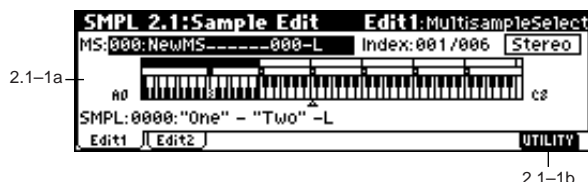
キーボード・ディスプレイを実行するときは [F8] (「OK」) キーを、実行しないときは [F7] (「Cancel」) キーを押します。

SMPL 2.1: Sample Edit

サンプリングや、Diskモードでロードしたサンプル・データ(波形データ)を編集します。

波形の不要な部分を切り捨てたり、リバーブしたり、サンプリング周波数を下げるなどの編集作業を“サンプル波形ディスプレイ”を見ながら詳細なエディットが可能です。

2.1-1: Edit1



2.1-1a: MS, Index, Keyboard & Index, SMPL

MS (Multisample Select) [000...999]
エディットするサンプルを含むマルチサンプルを選択します。
(☞1.1-1a)

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]
サンプルをエディットするインデックスを選択します。ここで選択したインデックスに設定してあるサンプルがエディットの対象となり、波形が「サンプル波形ディスプレイ」(2.1-2a)に表示されます。(☞1.1-1a)

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは、基準キーとなり、「Keyboard & Index」でグレー表示されます。(☞「Keyboard & Index」1.1-1a)

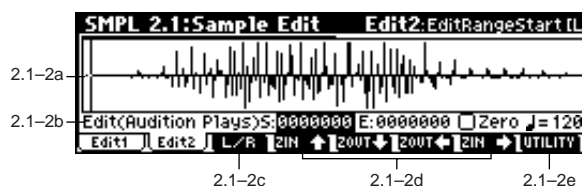
Keyboard & Index
(☞1.1-1a)

SMPL (Sample Select) [----: ---No Assign----, 0000...3999]
選択しているインデックスのサンプルを選びます。「Sample」を変更すると、インデックスにはここで設定したサンプルがアサインされます(☞1.1-1b)。

■ 2.1-1b: UTILITY

☞「Delete SMPL」☞「Copy SMPL」☞「Move SMPL」☞「Rename SMPL」☞「SMPL To Stereo」☞「Delete MS」☞「Copy MS」☞「Move MS」☞「Rename MS」☞「MS To Stereo/MS To Mono」☞「Conv. To Prog」☞「Keyboard Disp.」(1.1-3g)

2.1-2: Edit2



2.1-2a: サンプル波形ディスプレイ

サンプル波形ディスプレイ

選択しているサンプルの波形を表示します。横軸がサンプル・アドレス(時間軸)、縦軸がサンプル・レベルです。

表示枠上の太線はサンプル波形全体のどの範囲を表示しているかを示します。時間軸にズーム・インしていくと、ズーム・インしていないときの波形表示に対してどの部分をズーム・イン表示しているかが分かります。

2.1-2b: Edit (Audition Plays), Zero, ♪

S (Edit Range Start) [00000000...]
E (Edit Range End) [00000000...]

ユーティリティ・メニュー・コマンドでエディットする範囲(スタート・アドレスとエンド・アドレス)を設定します。(単位はサンプル・アドレスです。)

ここで設定した範囲は「サンプル波形ディスプレイ」で反転表示になります。

note 設定した範囲の音を確認するときは[AUDITION]キーを押してください。「S(Edit Range Start)」☞「E(Edit Range End)」で設定した範囲のサンプルが基準キー(グレー表示)のピッチで発音します。(☞「Keyboard & Index」1.1-1a)

Zero (Use Zero) [Off, On]

On (チェックする):「S(Edit Range Start)」☞「E(Edit Range End)」を設定時、波形レベルが±0(「サンプル波形ディスプレイ」のセンター線)をまたぐ(ゼロ・クロス)アドレスのみが選択できます。[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キーを操作すると、前後のゼロ・クロスのアドレスをサーチして自動的に(ゼロ・クロスの)アドレスが選択されます。またテン・キー[0]~[9]では入力した値に近いゼロ・クロスのアドレスをサーチします。

Off (チェックしない):「S(Edit Range Start)」☞「E(Edit Range End)」を1単位で設定します。通常の動作です。

♪ (Grid Tempo) [040...480(BPM)]
(☞3.1-2b)

■ 2.1-2c: L/R

ステレオ・サンプルを選択しているときのみ有効です。

ステレオ・サンプルのLチャンネルとRチャンネルの表示を切り替えます。

[F3](「L/R」)キーを押すごとに、LチャンネルとRチャンネルが交互に表示されます。

現在表示しているサンプルのチャンネルを画面の右上に表示(Lチャンネルのときは[L]、Rチャンネルのときは[R])します。

■ 2.1-2d: ZOOM

“ サンプル波形ディスプレイ ”の波形を、横軸方向(サンプル・アドレス)、波形表示の縦軸方向(サンプル・レベル)にそれぞれズーム・イン、ズーム・アウトします。

IN : [F4]キーを押すと縦方向にズーム・インします。

OUT : [F5]キーを押すと縦方向ズーム・アウトします。

OUT : [F6]キーを押すと横方向ズーム・アウトします。

IN : [F7]キーを押すと横方向ズーム・インします。

各キーを押し続けると連続してズーム・イン/アウトします。

横方向は、全体表示からズーム・インしていき、最初に波形が実線で表示されるところを1倍として、2倍、4倍までズーム・インできます。(1倍表示のとき、LCDの表示レゾリューションが、サンプル・アドレスのレゾリューションと同じになります。例えばサンプル・アドレスを1単位で変更するとLCDのサンプル・アドレスを示す縦線も1ピクセルずつ移動します)。縦軸方向は、1倍(フル・レンジ表示)から512倍までズーム・インできます。

そのとき選ばれている“ S(Edit Range Start) ”または“ E(Edit Range End) ”のポイントを起点にズーム・イン/アウトします。(ズーム・イン/アウトするときに別のパラメーターが選ばれているときは、最後に選ばれていたポイントを起点にズーム・イン/アウトします。またズーム・イン/アウトした状態で“ S(Edit Range Start) ”または“ E(Edit Range End) ”を選び直すと、選ばれたポイントを表示するように表示範囲が変わります。)

2 ズーム倍率が低い(1倍以下の)とき、“ サンプル波形ディスプレイ ”に表示される波形が、編集前と編集後で微妙に異なる場合があります。しかし再生音への影響はありません。この場合、倍率を上げていくことで正確な波形を表示させることができます。

■ 2.1-2e: UTILITY

ユーティリティ“ Truncate ”、“ Volume Ramp ”で、サンプルの波形データをエディットするときは、“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”でエディットする範囲を設定した後に、ユーティリティ・メニュー・コマンドを選択、実行してください。

また、このページの各ユーティリティは、Edit2ページの“ UTILITY ”で選択します(Edit1ページでは選択できません)。ユーティリティの選択方法については、PROG 1.1-1d: UTILITYを参照してください。

2 エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。エディット前のサンプルを残しながら、エディットを行う場合は、ユーティリティ・メニュー・コマンドの各ダイアログ内の“ Overwrite ”を^{*}1)チェックしないでコマンドを実行してください。

note ステレオ・サンプルでは、Lチャンネル、Rチャンネルのサンプルに対して同時にエディットが行われます。LチャンネルまたはRチャンネルのどちらかのみをエディットしたいときは、モノのマルチサンプルを選択し、そこにLチャンネルまたはRチャンネルのサンプルを選択してエディットしてください。

note モノ・サンプルを“ Copy ”によりバッファに取り込み、それをステレオ・サンプルとして“ Insert ”、“ Mix ”、“ Paste ”を実行した場合、L側、R側それぞれのサンプルにインサート、ミックス、ペーストされます。(結果的にステレオ・サンプルが作成されます。)

ステレオ・サンプルを“ Copy ”によりバッファにとりこみ、それを

モノのサンプルに対して“ Insert ”、“ Mix ”、“ Paste ”を実行した場合、バッファにあるL側、R側のサンプルはモノにミックスされインサート、ミックス、ペーストされます。(結果的にモノ・サンプルが作成されます。)

ステレオ・サンプルを、モノ・ミックスして、モノ・サンプルとして使用したい場合にも、これらのコマンドを利用できます。ただし、一旦モノにミックスしたサンプルはふたたびステレオ・サンプルには戻せないの注意してください。

note サンプル・データ(波形データ)に対して、再生する“ S (Start) ”(スタート・アドレス)、“ LpS(Loop Start) ”(ループ・スタート・アドレス)、“ E (End) ”(エンド・アドレス)は、3.1: Loop Edit, Edit2で設定します。エディットによって削除や移動されるサンプル・アドレスの範囲内に、上記のパラメーターがあるときは自動的にそれらのアドレスが移動します。

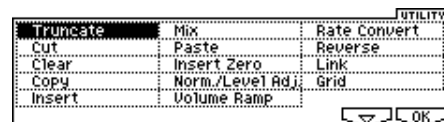
*1: “ Overwrite ”について

“ Overwrite ”をチェックしない: コマンドを実行すると、エディット後のサンプルを別のサンプル・ナンバーに保存します。エディット前のサンプルは変更されずに残ります。

“ Overwrite ”をチェックする: コマンドを実行すると、エディット後の内容をエディット前のサンプル(・ナンバー)に上書きします。エディット前のサンプルは変更されます。

note 通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータが保存され、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

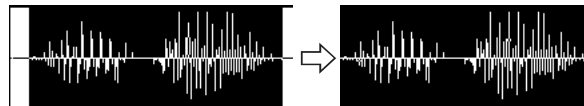
2 “ LpS(Loop Start) ”、“ E(End) ”(3.1-2b)は8アドレス以上間隔をとる必要があります。ユーティリティ“ Truncate ”、“ Cut ”、“ Rate Covert ”(2.1-2e)の実行により、“ LpS(Loop Start) ”、“ E (End) ”が8アドレス未満になるとき、“ Sample length is shorter than minimum ”が表示されます。“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”を設定し直してください。



Truncate

“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”の外側にある不要なデータを削除します。サンプルの波形データの前後の無音部分などを取り除くときに使用します。

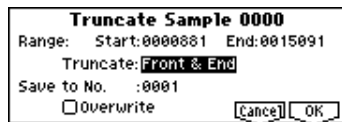
note 再生のスタート・アドレス、ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレス設定後に再生部分以外の不要なサンプル・データを削除する場合は、3.1: Loop Edit, Edit2ページのユーティリティ“ Truncate ”を使用してください。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1-1a)で選び、エディットの範囲を“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1-2b)で設定します。

“ Truncate ”によって残す部分は、[AUDITION]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

“Truncate”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“Truncate”で削除する部分を選択します。

Front & End: “S(Edit Range Start)”より前、“E(Edit Range End)”より後のサンプル・データを削除します。

Front: “S(Edit Range Start)”より前のサンプル・データを削除します。

End: “E(Edit Range End)”より後のサンプル・データを削除します。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

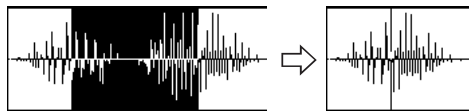
“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“Save to No.(L)”、“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“Overwrite”にチェックします。通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。(※P.85「*1: “Overwrite”について」)
トランケートを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

Cut

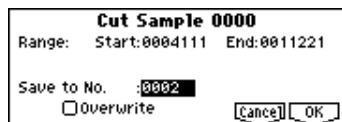
“S(Edit Range Start)”~“E(Edit Range End)”間のデータを削除します。その後ろにあるサンプル・データは前に移動します。



エディットするサンプルを“SMPL”(2.1-1a)で選び、エディットの範囲を“S(Edit Range Start)”、“E(Edit Range End)”(2.1-2b)で設定します。

note “Cut”で削除する部分は、[AUDITION]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

“Cut”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

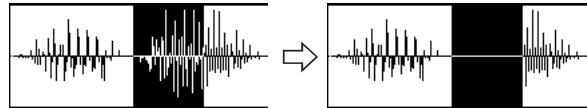
[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“Save to No.(L)”、“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき“Overwrite”にチェックします。通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。(※P.85「*1: “Overwrite”について」)

カットを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

Clear

“S(Edit Range Start)”~“E(Edit Range End)”間のデータの値をゼロに変更します。前後にあるサンプル・データはそのまま移動しません。



エディットするサンプルを“SMPL”(2.1-1a)で選び、エディットの範囲を“S(Edit Range Start)”、“E(Edit Range End)”(2.1-2b)で設定します。

note “Clear”でゼロ・レベルに変更する部分は、[AUDITION]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

“Clear”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“Save to No.(L)”、“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

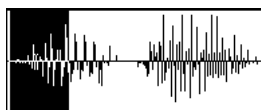
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“Overwrite”にチェックします。通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。(※P.85「*1: “Overwrite”について」)
クリアを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

note 通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

Copy

“S(Edit Range Start)”~“E(Edit Range End)”間のサンプル・データ情報をバッファに取り込みます。取り込んだデータは、“Insert”、“Mix”、“Paste”で使います。

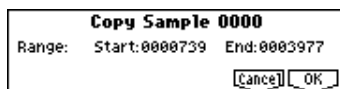
note “Copy”を実行したとき、バッファに取り込まれるデータは、コピー元のサンプルをリファレンスとしたデータです。“Copy”後、“Insert”、“Mix”、“Paste”を実行するまではコピー元のサンプルは削除しないでください。



エディットするサンプルを“SMPL”(2.1-1a)で選び、エディットの範囲を“S(Edit Range Start)”、“E(Edit Range End)”(2.1-2b)で設定します。

note “Copy”する部分は、[AUDITION]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

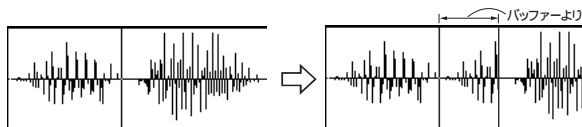
“Copy”を選び、ダイアログを表示します。



Range“Start”“End”にエディットの範囲が表示されます。
コピーを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

Insert

“Copy”を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報を“S (Edit Range Start)”アドレスを先頭にインサートします。元にあったデータは後ろに移動します。



エディットするサンプルを“SMPL”(2.1-1a)で選び、インサートする先頭アドレスを“S(Edit Range Start)”(2.1-2b)で設定します。“E(Edit Range End)”の設定は無効で、影響しません。
“Insert”を選び、ダイアログを表示します。



To“Start”にインサートする先頭アドレスが表示されます。
“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。
“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

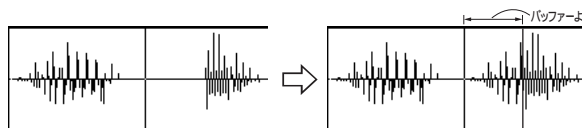
[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“Save to No.(L)”“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“Overwrite”にチェックします。通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。(※P.85「*1:“Overwrite”について」)
インサートを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

2 “Copy”により取り込まれるバッファのデータが空の場合、“Source sample is empty”が表示されます。

Mix

“Copy”を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報と、選択しているサンプル・データをミックスします。“S(Edit Range Start)”アドレスを先頭にミックスします。



エディットするサンプルを“SMPL”(2.1-1a)で選び、ミックスする先頭アドレスを“S(Edit Range Start)”(2.1-2b)で設定します。“E(Edit Range End)”の設定は無効で、影響しません。
“Mix”を選び、ダイアログを表示します。



To“Start”にミックスする先頭アドレスが表示されます。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“Save to No.(L)”“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

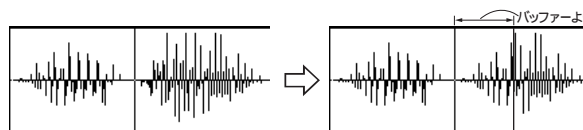
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“Overwrite”にチェックします。通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。(※P.85「*1:“Overwrite”について」)
ミックスを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

2 “Copy”により取り込まれるバッファのデータが空の場合、“Source sample is empty”が表示されます。

Paste

“Copy”を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報を“S (Edit Range Start)”アドレスを先頭に配置します。元にあったデータは削除され、“Copy”によりバッファに取り込んだサンプル・データが上書きされます。また、空のサンプルにサンプル・データを配置することができます。サンプルの一部を“Copy”し、それを新規サンプルとして作成する場合などに便利です。

サンプル・データがあるサンプルへのペースト



エディットするサンプルを“SMPL”(2.1-1a)で選び、ペーストする先頭アドレスを“S(Edit Range Start)”(2.1-2b)で設定します。“E(Edit Range End)”の設定は無効で、影響しません。

“Paste”を選び、ダイアログを表示します。



To“Start”にペーストする先頭アドレスが表示されます。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“Save to No.(L)”“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“Overwrite”にチェックします。通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。(※P.85「*1:“Overwrite”について」)
ペーストを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

2 “Copy”により取り込まれるバッファのデータが空の場合、“Source sample is empty”が表示されます。

サンプル・データが空のサンプルへのペースト

ペーストする空のサンプルを“ SMPL ”(2.1-1a)で選択します。
“ Sample ”に“----No Assign----”を選択して、このコマンドのダイアログを表示させると自動的に空のサンプル・ナンバーが選ばれます。

▲ “ S(Edit Range Start) ” “ E(Edit Range End) ”(2.1-2b)の設定は無効で、影響しません。アドレス0にサンプルの先頭が配置されます。

“ Paste ”を選び、ダイアログを表示します。



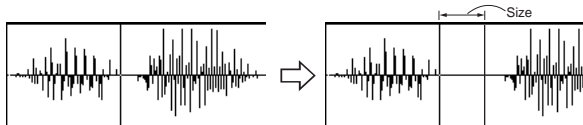
“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。変更したい場合は指定し直してください。

[Stereo] “ Copy ”によりバッファーに取り込んだサンプル・データがステレオの場合 “ Save to No.(L) ” “ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

ペーストを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Insert Zero

“ S(Edit Range Start) ”のアドレスを先頭に、値がゼロ・レベルのサンプル・データ(無音)をインサートします。元にあったデータは、後ろに移動します。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1-1a)で選び、インサートする先頭アドレスを“ S(Edit Range Start) ”(2.1-2b)で設定します。“ E(Edit Range End) ”の設定は無効で、影響しません。

“ Insert Zero ”を選び、ダイアログを表示します。



To“ Start ”にインサートする先頭アドレスが表示されます。

“ Size ”でインサートするデータの長さを設定します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

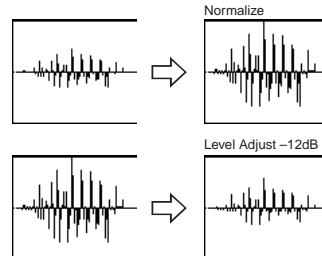
“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ” “ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.85「*1: “ Overwrite ”について」)
インサート・ゼロを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Norm./Level Adj. (Normalize/Level Adjust)

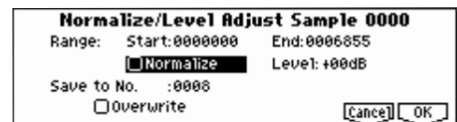
“ S(Edit Range Start) ” “ E(Edit Range End) ”間のデータの値(ボリューム)を一律に変更します。“ Normalize ”(ノーマライズ)は、範囲内のサンプル・データのレベルをクリップしない(ひずまない)範囲で最大限に増幅します。サンプリングしたサンプル・データのレベルが低い場合などに実行すると、ノーマライズによってサンプル・データのダイナミック・レンジが大きくなります。“ Level ”では、必要に応じてレベルを上下させます。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1-1a)で選び、エディットの範囲を“ S(Edit Range Start) ” “ E(Edit Range End) ”(2.1-2b)で設定します。

note ノーマライズ/レベル・アジャストする部分は、[AUDITION]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

“ Norm./Level Adj. ”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ” “ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“ Normalize ”をチェックして実行するとノーマライズが行なわれます。このとき、“ Level ”の設定は無視されます。

“ Level ”でサンプル・データのレベルを変更するときは“ Normalize ”をチェックしないで値を入力します。

note + 6dBでLCD上の波形の波高は約2倍となります。+ 12dBで約4倍、+ 18dBで約8倍と、+ 6dBごとに約倍々します。一方、- 6dBで約1/2、- 12dBで約1/4と - 6dBごとに約1/2にします。+ の値で実行するとクリップ(最大レベル以上増幅できない状態でひずむ)する場合があります。この場合、一度クリップしたサンプル・データに対して“ Level ”値を - の値で再実行しても、クリップした状態のまま、全体のレベルが下がります。


また、- の値で実行して、いったんゼロ・レベルとなったサンプル・データに対して、“ Level ”値を + の値で再実行しても、ゼロ・レベルのままとなります。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

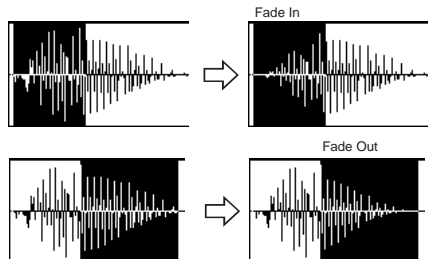
[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ” “ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.85「*1: “ Overwrite ”について」)
ノーマライズ/レベル・アジャストを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

 極端にレベルが低いサンプル・データをノーマライズすると、そのサンプルに含まれるノイズ音も同様に増幅してしまうため注意が必要です。

Volume Ramp

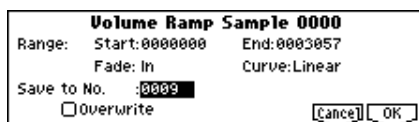
“ S(Edit Range Start) ”~“ E(Edit Range End) ”間のデータの値(ボリューム)を変更します。“ S(Edit Range Start) ”から“ E(Edit Range End) ”に向かって徐々にボリュームを上げたり(Fade In)、下げたり(Fade Out)します。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1-1a)で選び、エディットの範囲を“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1-2b)で設定します。

note “ Volume Ramp ”を行う範囲は、[AUDITION]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

“ Volume Ramp ”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“ Fade ”でボリューム・ランプのタイプを選択します。

In: Range“ Start ”のボリュームがゼロになり、“ End ”のボリュームに向かって徐々にボリュームが上がります。

Out: Range“ Start ”のボリュームから、“ End ”のボリュームがゼロになるように徐々にボリュームが下がります。

“ Curve ”でボリュームの変化のしかたを選択します。

Linear: ボリュームが直線的に変化します。通常のフェード・イン、フェード・アウトはLinearを選択します。

Power: ボリュームが非直線的に変化します。フェード・インした波形とフェード・アウトした波形を、“ Mix ”(2.1-2e)を使用して重ね合わせる場合(クロスフェード)などに、Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.85「*: “ Overwrite ”について」) ボリューム・ランプを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Rate Convert

サンプル・データのサンプリング・レート(周波数)を2/3、1/2、1/3、1/4、1/6に下げます。入力時のサンプリング周波数は48kHzに固定されていますが、この機能を利用することによっていわゆるダウン・サンプリングした効果を再現できます。サンプル・データを間引いて、低いサンプリング周波数の状態にサンプル・データを自動的に変換します。

“ Rate Convert ”(レート・コンバート)は“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1-2b)の値に関係なく、選択したサンプル・データ全体に対して実行されます。

エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1-1a)で選びます。

Edit2ページの“ UTILITY ”で“ Rate Convert ”を選び、ダイアログを表示します。




“ Rate ”の右に選択しているサンプルのサンプリング・レートが表示されます。「->」の右でレート・コンバートする量を、2/3、1/2、1/3、1/4、1/6より選択します。実行後のサンプリング・レートが表示されます。


“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.85「*: “ Overwrite ”について」) レート・コンバートを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

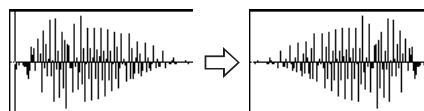
 サンプリング・レートが11.025kHz未満のサンプルに対しては、このコマンドは実行できません。

 ステレオ・サンプリングの条件として、サンプリング・レートが同じである必要があります。- L、- Rをモノラル・タイプのマルチサンプルで選択して、別々のサンプリング・レートにコンバートできますが、その場合、ステレオ・サンプルとして扱われなくなります。

Reverse

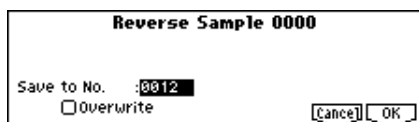
サンプル・データをリバーズ(逆向き)にします。

“ Reverse ”(リバーズ)は“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1-2b)の値に関係なく、選択したサンプル・データ全体に対して実行されます。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1-1a)で選択します。

Edit2ページの“ UTILITY ”で“ Reverse ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

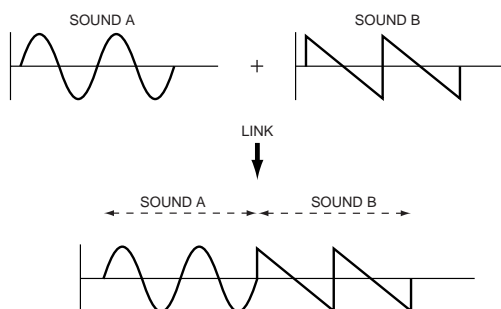
[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.85「*1: “ Overwrite ”について」) リバースを実行するときは[F8]([OK])キーを、実行しないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

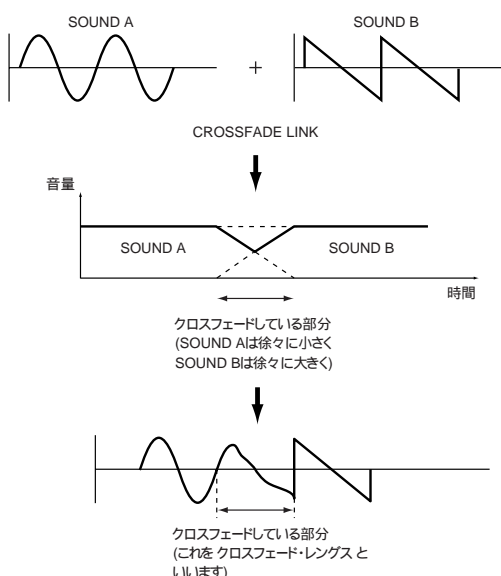
note 実行するとサンプル・データ全体が、逆向きに書き変わります。
3.1: Loop Edit の Rev(Reverse) (3.1-1b)ではサンプル・データそのものはそのまま、再生方向を逆向きにします。

Link

現在選ばれているサンプルに他のサンプルをつなぎ合わせて、1つのサンプルにすることができます。



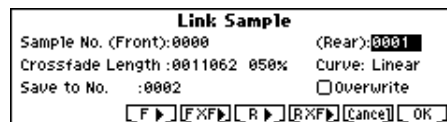
また、サンプルの接続部分の音量を変えて、徐々にミックスするようにつなぎ合わせることもできます。これをクロスフェードといい、自然に音が切り替わるような効果を得ることができます。



“ Link (リンク) ”は“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1-2b)の値に関係なく、選択したサンプル・データ全体に対して実行されます。

“ SMPL (2.1-1a) ”で前側に配置するサンプルを選択します。

Edit2ページの“ UTILITY ”で“ Link ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Sample No. (Front) ”に選択しているサンプル・ナンバーが表示されます。このサンプルが実行後に前に配置されます。

[F3]([F ▶])キーを押している間はサンプル全体を再生します。サンプル全体を再生すると自動的に止まります。

[Stereo] ステレオ・サンプルの片方を選択した場合、自動的にステレオと認識し、もう片方のサンプルもリンクの対象となります。

“ Front ”サンプルがモノでRear Sampleがステレオの場合は、“ Rear ”サンプルのL・Rをミックスモノにして連結します。

“ Front ”サンプルがステレオでRear Sampleがモノの場合は、“ Rear ”サンプルの同じサンプルをL・Rに配置して連結します。

“ Sample No. (Rear) ”で連結させるサンプル・ナンバーを選択します。このサンプルが実行後に後ろに配置されます。

[F5]([R ▶])キーを押している間はサンプル全体を再生します。サンプル全体を再生すると自動的に止まります。

“ Crossfade Length ”でクロスフェードさせる長さを設定します。%を設定すると、“ Front ”サンプル全体に対する割合を自動的に計算します。50%に設定すると“ Front ”サンプルの後ろ半分をクロスフェードさせることができます。

リア・サンプルの方が短いときは、“ Crossfade Length ”は“ Rear ”サンプルの長さまでしか設定できません。この場合、100%まで設定できません。

“ Crossfade Length ”を0以外に設定すると“ F XF ▶ ”、“ R XF ▶ ”が表示されます。このボタンを押している間は、実行後に前に配置されるサンプル、後ろに配置されるサンプルのそれぞれクロスフェードさせる部分だけを再生できます。“ Crossfade Length ”で設定した長さを再生すると自動的に止まります。クロスフェードさせない場合は0に設定します。

note



でサンプルを選択した後に“ S(Edit Range Start) ”を設定することによってクロスフェードを開始させる位置を波形を見ながら設定できます。“ E(Edit Range End) ”はサンプルの最後に設定してください。設定した場合“ Crossfade Length ”には“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”で設定した長さが表示されます。

“ Curve ”でクロスフェードさせる部分のボリュームの変化のしかたを設定します。

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します。Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このような

ときに Power を使用します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。
初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。
“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

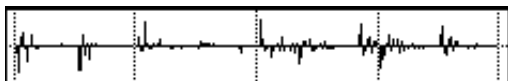
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.85「*1: “ Overwrite ”について」)
リンクを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

2 “ Rate Convert ”(※2.1-2e)等によって作成したサンプリング・レートの異なるサンプルをつなぎ合わせた場合、作成されるサンプルは Front サンプルのサンプリング・レートになります。

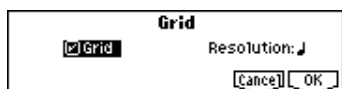
2 リンクを実行するために空のサンプルを1つ使用します。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

Grid

“ サンプル波形ディスプレイ ”上にグリッドを表示します。
“ Grid ”をチェックして実行すると、“ Resolution ”と“ ♩ (Grid Tempo) ”(2.1-2b)で設定したレゾリューションとテンポに従い、“ サンプル波形ディスプレイ ”上に縦点線を表示します。BPM値、ビートをベースにサンプル・データを切り出したり、波形位置を編集する場合などに使用します。縦点線は3.1: Loop Edit, Edit2ページの S (Start) (Loopオフ時)または LpS (Loop Start) (Loopオン時)の設定アドレスを起点に表示され、現在選ばれているキー(グレー表示)を発音したときの状態で表示します。(※ Keyboard & Index ”1.1-1a)



“ SMPL ”(2.1-1a)でサンプルを選択します。
Edit2ページの UTILITY で“ Grid ”を選び、ダイアログを表示します。

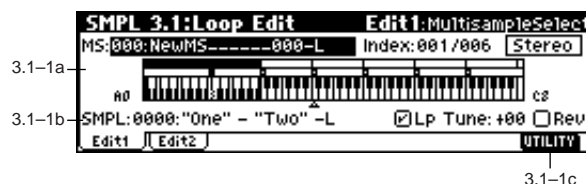


“ Grid ”をチェックしてグリッド表示をオンにします。
“ Resolution ”で表示するグリッドの間隔 ♩ の範囲で設定します。グリッドの間隔は、ここでの設定と“ ♩ (Grid Tempo) ”(2.1-2b)によって決定します。
設定を実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

SMPL 3.1: Loop Edit

サンプルを再生する範囲や、ループ再生などのサンプル・パラメーターの設定、エディットを行います。またDISKモードで本体サンプル・メモリにロードしたサンプルも同様にエディットできます。
サンプル波形ディスプレイを見ながら、サンプル単位の詳細なエディットが可能です。

3.1-1: Edit1



3.1-1a: MS, Index, Keyboard&Index

MS (Multisample Select) [000...999]
ループなどのサンプル・パラメーターをエディットするマルチサンプルを選択します。(※1.1-1a)

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]
ループなどのサンプル・パラメーターをエディットするインデックスを選択します。ここで選択したインデックスに設定してあるサンプルがエディットの対象となり、波形が サンプル波形ディスプレイ に表示されます。(※1.1-1a)
インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは基準キーとなり、“ Keyboard & Index ”でグレー表示されます。

Keyboard & Index

(※1.1-1a)

3.1-1b: SMPL, Lp, Tune, Rev

SMPL (Sample Select)

[---: ---No Assign---, 0000...3999]
選択しているインデックスのサンプル・ナンバー、ネームを表示します。“ SMPL ”を変更すると、インデックスにはここで設定したサンプルがアサインされます。ここで選択したサンプルが サンプル波形ディスプレイ に表示されます。(※1.1-1a)

Lp (Loop)

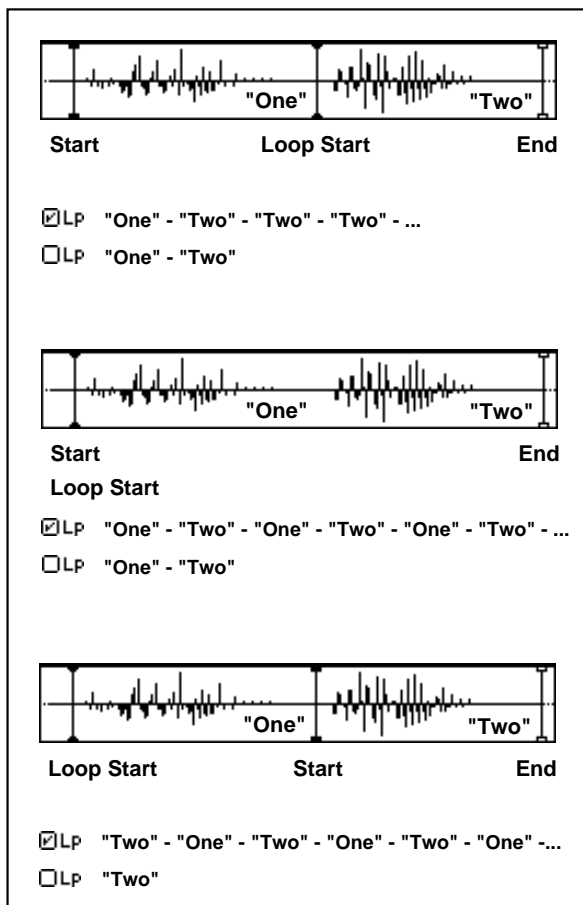
[Off, On]

サンプルをループさせるかを設定します。

On (チェックする): サンプルは“ S(Start) ” “ E(End) ” “ LpS (Loop Start) ” “ E(End) ” “ LpS(Loop Start) ” ... というように“ LpS(Loop Start) ”から“ E(End) ”を繰り返し再生します。(※3.1-2b)

Off(チェックしない): サンプルは“ S(Start) ” “ E(End) ”を1回(ワンショット)再生します。

“ Auto Loop ”(1.1-3c)にチェックをして、サンプリングしたとき、このチェックが自動的に入ります。



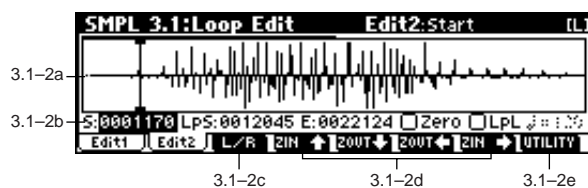
Tune (Loop Tune) [-99...+99]
 ループ・オン("Lp"をチェック)のとき、"LpS(Loop Start)"から"E(End)"のループ再生ピッチを±99セントの範囲で調整します。楽器音などサンプル・データのループを行った場合、ループ部分のピッチがうまくつながらないことがあります。そのようなときに使用します。

Rev (Reverse) [Off, On]
 On(チェックする): サンプルを"E(End)"(エンド・アドレス)から"LpS(Loop Start)"(ループ・スタート・アドレス)へと逆再生します。

■ 3.1-1c: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」, 「Copy SMPL」, 「Move SMPL」, 「Rename SMPL」, 「SMPL To Stereo」, 「Delete MS」, 「Copy MS」, 「Move MS」, 「Rename MS」, 「MS To Stereo/MS To Mono」, 「Conv. To Prog」, 「Keyboard Disp.」(1.1-3g)

3.1-2: Edit2



3.1-2a: サンプル波形ディスプレイ

サンプル波形ディスプレイ

"SMPL(Sample)"の波形を表示します。(☞2.1-2a)

3.1-2b: Sample Address, Zero, LpL

S (Start) [00000000...]
 サンプル再生のスタート・アドレスを設定します。数字の単位はサンプル・アドレスです。

LpS (Loop Start) [00000000...]
 サンプル再生のループ・スタート・アドレスを設定します。ループ・オン時に有効です。数字の単位はサンプル・アドレスです。(☞S.Ofs"PROG 2.1-2b)

E (End) [00000000...]
 サンプル再生のエンド・アドレスを設定します。数字の単位はサンプル・アドレスです。

▲ ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレスは、8アドレス以上間隔をとる必要があります。それぞれのアドレスを設定するときに自動的に制限がかかります。

Zero (Use Zero) [Off, On]
 On(チェックする): "S(Start)"、"E(End)"、"LpS(Loop Start)"は波形のレベルが±0(波形表示のセンター線)をまたぐ(ゼロ・クロス)アドレスのみを設定できます。(☞2.1-2b)
 Off(チェックしない): "S"、"E"、"LpS"を1単位で設定します。通常の動作です。

LpL (Loop Lock) [Off, On]
 エディット中にループの長さを固定するかを設定します。
 On(チェックする): "LpS(Loop Start)"または"E(End)"のアドレスを変更したときに、"LpS"から"E"までのアドレスの長さ(ループの長さ)が変わらないように、"E"または"LpS"が自動的に変更されます。テンポに合ったリズム・ループを設定するときなどに使用するとよいでしょう。

♪ (Grid Tempo) [040...480(BPM)]
 "サンプル波形ディスプレイ"に、レゾリューション、テンポによる縦点線を表示します。BPM値、ビートをベースにサンプル・データを切り出したり、波形位置を編集する場合などに使用します。
 ユーティリティ"Grid"(2.1-2e/3.1-2e)をチェックし、実行したときにグリッドが表示されます。グリッドの間隔は基準キー("Keyboard & Index"1.1-1aのグレー表示のキー)の再生ピッチに対応し、ここでのテンポ値と"Grid"で設定した"Resolution"によって決定します。また、グリッドはLoopオフ時には"S(Start)"が、Loopオン時は"LpS(Loop Start)"の設定アドレスが起点となります。

す。このパラメーターは2.1: Sample Edit, Edit2 ページでも設定できます。

REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブの設定とは関係ありません。

■ 3.1-2c: L/R

ステレオ・サンプルを選択しているときにのみ有効です。
表示するステレオ・サンプルのLチャンネルとRチャンネルを切り替えます。(P.2.1-2c)

■ 3.1-2d: ZOOM

“サンプル波形ディスプレイ”の波形を、横軸方向(サンプル・アドレス)、波形表示の縦軸方向(サンプル・レベル)にそれぞれズーム・イン、ズーム・アウトします。(P.2.1-2d)

■ 3.1-2e: UTILITY

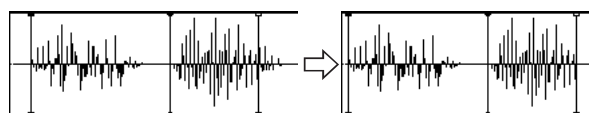


選択方法等については「2.1-2e: UTILITY」を参照してください。

「Grid」(2.1-2e)

Truncate

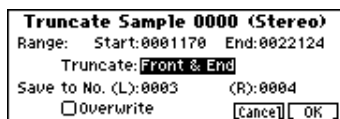
“S(Start)”または“LpS(Loop Start)”と“E(End)”(3.1-2b)の外側にある不要なデータを削除します。サンプルのスタート・アドレス、ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレス設定後、不要なサンプル・データを消去するときに使用します。



エディットするサンプルを“SMPL”(3.1-1b)で選び、エディットの範囲を“S(Start)”または“LpS(Loop Start)”と“E(End)”(3.1-2b)で設定します。

“Truncate”で残す部分は、[AUDITION]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

Edit2ページの“UTILITY”で“Truncate”を選び、ダイアログを表示します。



Range“Start”、“End”にエディット範囲が表示されます。

“Truncate”で消去する部分を選択します。

Front & End: “Start”(スタート・アドレスまたはループ・スタート・アドレス)より前、“End”(エンド・アドレス)より後のサンプル・データを削除します。

Front: “Start”(スタート・アドレスまたはループ・スタート・アドレス)より前のサンプルデータを削除します。

End: “End”(エンド・アドレス)より後のサンプル・データを削除します。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを設定します。初期設定では未使用のサンプル・ナンバーが選択されています。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“Save to No.(L),(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“Overwrite”にチェックします。通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。(P.85「*1: “Overwrite”について」)

トランケートを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

Time Slice

タイム・スライス(Time Slice)は、リズム・ループ・サンプル(ドラムス等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のそれぞれのアタック部分を検出し、打楽器音ごとに自動的に分割します。分割した打楽器音は個別のサンプルとして作成され、さらにマルチサンプル、プログラムとして自動的に展開されます。また、分割したサンプルに対応するパターン・データとRPPRへの設定までを自動的に行うことができます。作成されるパターン・データは、分割されたそれぞれの打楽器音等のサンプルに対応するノート・データとしてD2から上に順番にアサインされます。

この機能を使用して、MultiモードのRPPRでは、テンポの異なる複数のリズム・ループ・サンプルをピッチを変えないで任意のテンポに合わせることができます(P.74, 75)。また、接続したMIDI機器の鍵盤で複数のリズム・ループ・サンプルをスタート/ストップさせたり、REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブでリアルタイムにテンポを変化させることができます。

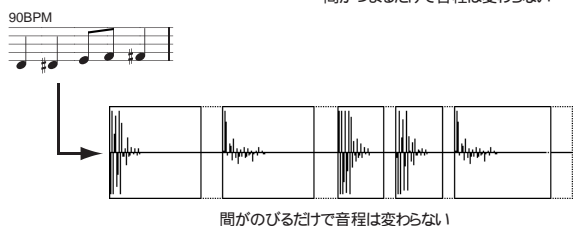
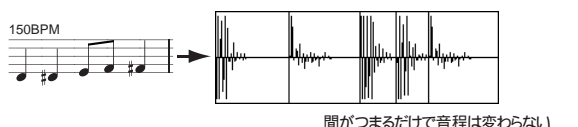
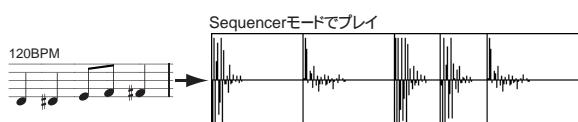
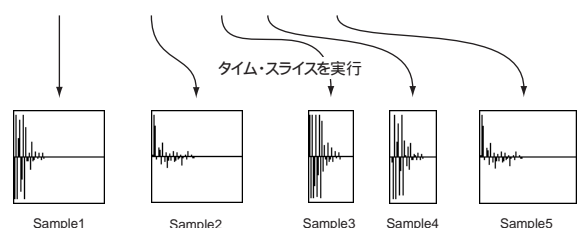
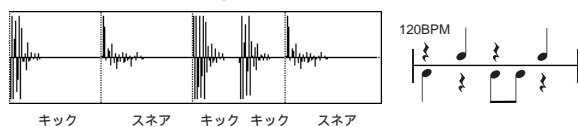
ピッチを変えずにリズム・ループのテンポのみを変えてプレイさせることができる他、ノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したり、パターン・データをエディットすることによって、素材のリズム・ループを自由に作りかえることができます。

また、作成したパターン・データはSMFデータとして書き出すことができますので、外部MIDIシーケンサーなどからノート・データをTRITON-Rackに送信してプレイさせることもできます。

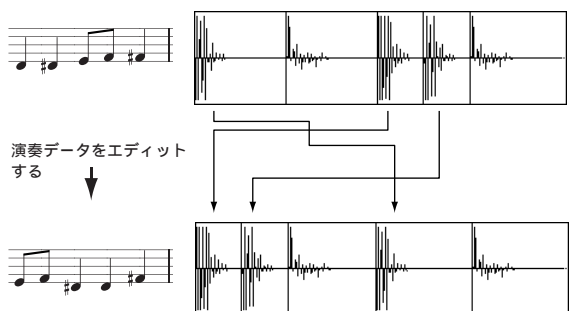
ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。

note リズム・ループ・サンプルなどのピッチを変えずにテンポを変える方法は、ユーティリティ“Time Slice”の他にユーティリティ“Time Stretch”(3.1-2e)があります。サンプルの分割および分割したサンプルに対応したマルチの演奏データを作成する必要がない場合に選択するとよいでしょう。

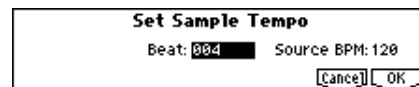
素材のリズム・ループ：Sample0



Time Stretch機能を使用することによって、それぞれのサンプルの伸縮をコントロールし、“間”をテンポに合わせて最適化することができます。⑨



タイム・スライスを実行するサンプルを“SMPL”(3.1-1b)で選びます。
Edit2ページの“UTILITY”で“Time Slice”を選び、ダイアログを表示します。



現在選択しているサンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。元の波形のBPMが解っている場合は、“Source BPM”を設定します。BPMが解らない場合、“Beat”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここでの設定は、アタック検出、bのタイム・ストレッチや、でパターン・データをセーブする際の基準値として使用されます。

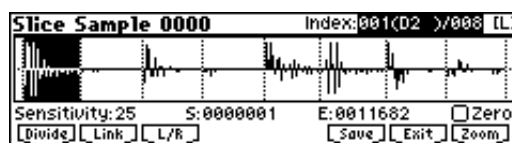
Beat: 4分音符の拍数を設定します。“Beat”を変更すると自動的に“Source BPM”にオリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフ時)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オン時)の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差がある場合、“Source BPM”を設定し直してください。

例えば、4/4拍子1小節でBPM120のサンプルの場合は、“Beat”を4に設定します。自動的に“Source BPM”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・アドレスの設定による誤差で“Source BPM”が120にならないときは、“Source BPM”を120に設定します。
Source BPM: 元の波形のオリジナル・キーでのテンポを設定します。

タイム・スライスを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。[F8](“OK”)キーを押すと、アタック部分を検出し、自動的にサンプルをスライスし、ダイアログが表示されます。

Stereo ステレオ・サンプルでL、Rの長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータが自動的に追加されます。

▲ [F8](“OK”)キーを押した後で、“Beat”、“Source BPM”を再設定したい場合は aで行います。



アタック検出によって分割されたサンプルの音を確認します。スライスする前のサンプルは鍵盤のC2にアサインされ、スライスしたサンプルは鍵盤のD2から上に順番にアサインされます。また“Index”を変更することによって表示が反転し、波形を確認することができます。

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。

note スライスされた音を確認するときは対応する接続したMIDI機器の鍵盤を弾くか、インデックスを変更してサンプルを選び[AUDITION]キーを押します。[AUDITION]キーを押すと“S”(Start)、“E”(End)”で設定した範囲のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

Index [Source(C2), xxx: 001...090(zzz: D2...G9)/yyy: 001...090]:

サンプルのインデックスを選択します。

Sourceに設定するとタイム・スライスを実行する前の、元の波形が選択されます。

xxx(zzz)/yyyに設定するとスライスした個々のサンプルが選択されます。xxxは選択しているインデックスを、yyyはスライスしたサンプルの総数を表示します。zzzは選択しているインデックスがアサインされたノート・ナンバーを示します。鍵盤にアサインできるサンプルは90個までです。90個以上にスライスした場合、yyyは90と表示されます。

サンプル波形ディスプレイ: サンプルがスライスされる位置を点線(縦)で、“S(Start)” “LpS(Loop Start)” “E(End)” の各アドレスを実線(縦)で表示します。また“Index”がxxx(zzz)/yyyのとき、選ばれたインデックスのサンプルが反転表示になります。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、[F3] (“L/R”) キーを押してLチャンネルのサンプル・データとRチャンネルのサンプル・データの表示を切り替えます。(※2.1-2c)

ZOOM: [F8] (“Zoom”) キーを押すと、各ズーム・ボタンが表示され、“サンプル波形ディスプレイ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトが行えます(※2.1-2d)。もう一度[F8] (“Zoom”) キーを押すと元の表示に戻ります。

スライス位置が適切でない場合、“Sensitivity”でアタック部分を検出する感度を変更して、スライス位置を変更します。

Sensitivity [00...30]:
アタック部分を検出する感度を設定します。数値を大きくすると、レベルの小さなアタックまで検出できるようになります。

▲ ここでいうレベルは、必ずしも“波形レベル”に対応しているわけではありません。

サンプルによっては“Sensitivity”を変更しても、きれいにスライスされない場合があります。サンプルの最後に次のサンプルのアタック部分が割り込んだり、1つのサンプルに2つの音が入ったりする場合、で調整してください。

アタック部分の自動検出が適切でなかった部分を調整します。
“Index”を変更して調整したいサンプルを選択します。“S(Start)” “E(End)” を変更したり、“Divide” “Link” を実行してスライス位置を調整します。

S(Start): 現在選択している“Index”のサンプルのスタート・アドレスを設定します。同時に前の“Index”のサンプルのエンド・アドレスも変更されます。

E(End): 現在選択している“Index”のサンプルのエンド・アドレスを設定します。同時に次の“Index”のサンプルのスタート・アドレスも変更されます。

▲ “Index”にSourceを設定している場合、元の波形のアドレスが変更されます。また、スタート・アドレスを変更すると、同時にループ・スタート・アドレスも変更されます。

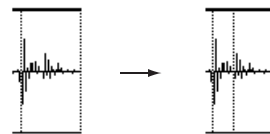
note 分割したサンプルの“S(Start)” “E(End)” アドレスを調整するときは、“ZOOM”を使用して倍率を上げて(1倍以上)、サンプル波形を正確に表示させて調整してください。(※2.1-2d)

Zero (Use Zero): (※2.1-2b)

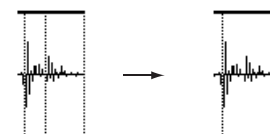
note 分割したサンプルの“S(Start)” “E(End)” アドレスを調整するときは、まず“Zero(Use Zero)”をチェックして調整するとよいでしょう。一般的に(ゼロ・クロス)アドレスで、サンプルのアドレスを設定すると、特にエンド・アドレスでノイズが発生しにくく

なります。

Divide: 現在選択している“Index”のサンプルを2つに分割します。スライスする位置を追加するときに使用します。分割したサンプルは、“E(End)” “S(Start)” を変更して調整してください。



Link: 現在選択している“Index”のサンプルと次の“Index”のサンプルを連結します。スライスする位置を削除するときに使用します。つながっていて欲しいサンプルが2分割されているときに、手動で2つのサンプルを連結するときに使用します。



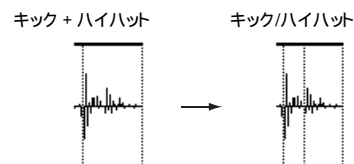
▲ スライス位置の調整後に“Sensitivity”を変更すると、アタック検出を再度やり直し、自動的にスライスされてしまうので注意してください。

note リズム・ループ・サンプルをタイム・スライスする場合、ここでのスライスによって分割される各打楽器音の“切れ具合”が、Multiモードでパターンをプレイしたときのクオリティに大きく影響します。

一般的によい結果につながるスライスとは？

A. 異なる打楽器音はできる限り細かく分割する

例えばキックのディケイ音にかぶってハイハットが発音するサンプルの場合、キックのアタック音とハイハットのアタック音をスライスして2つのサンプルにします。1つのサンプル(キック+ハイハット)のままでは、テンポを変えてプレイさせたときにリズムが乱れる原因となります。



“Sensitivity”の設定を変えても適切に分割できないときは、“Divide”でサンプルを半分に分割し、“E(End)” “S(Start)” を変更して調整してください。

B. 分割した1つ1つのサンプルのアタック音がはっきりできるようにする

特に打楽器音の場合、アタック音が大切です。アタック音がきれいに発音するポイントでスライスします。

C. 分割した1つ1つのサンプルの最後になるべくノイズが発生しないようにする

例えば上右図のような場合、キックのサンプルの最後にノイズが発生することがあります。キックのサンプルのエンド・アドレスを調整してノイズがなるべく目立たないようにします。

このとき、エンド・アドレスを調整すると、ハイハットのサンプルのスタート・アドレスも変更することになります。2つのサンプルを聞きながら、キックのサンプルの最後のノイズができるだけ目立たなく、しかもハイハットのアタック音ができるだけきれいに聞こえるようにします。

これらの点に着目して“Sensitivity”を調整し、必要であればそれぞれのサンプルを上記のようにエディットします。

「C」の場合、サンプルの最後のノイズは、次の以降を実行すると自動的にノイズが軽減されます。「A」、「B」に着目して“Sensitivity”を調整して、まずは を実行してみてください。それでもノイズが目立つ場合は、エンド・アドレスを調整するようにしてください。

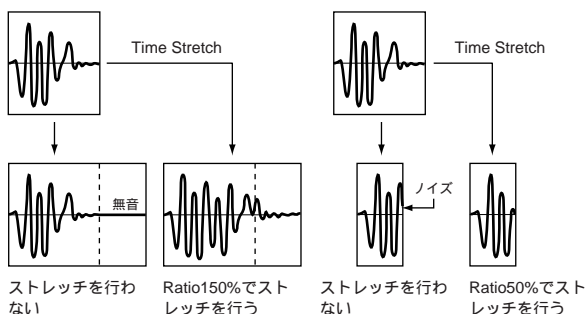
スライスしたサンプル、そのサンプルをアサインしたマルチサンプルをセーブします。[F6](“Save”)キーを押すと、Save Smpl/MSダイアログが表示されます。



“Stretch”で、スライスしたサンプルの長さを調整します。[F5](“Strch”)キーを押すと、スライスしたサンプルにタイム・ストレッチ(ピッチを変えずにサンプルの長さを伸ばしたり縮めたりする機能)が実行され、サンプルの長さが変化します。

スライスしたサンプルをそのままセーブしたい場合、タイム・ストレッチを実行せずにに進んでください。

スライスしたサンプルをMultiモードでプレイさせたときや、書き出したパターン・データを外部MIDIシーケンサーからプレイさせたときに、テンポを遅くしてプレイさせることによってサンプル間の無音の部分が目立ったり、ノイズが発生するなどして、自然に聞こえない場合があります。このような問題を避けるためにタイム・ストレッチで個々のサンプルの長さを調整します。“Ratio”、“New BPM”の設定に従って自動的にサンプルの長さが最適化されます。



note 100%でタイム・ストレッチを実行した場合、サンプルの長さは変わりませんが、サンプルの最後をフェード・アウトし、ノイズが軽減されます。

- “Beat”と“Src BPM(Source BPM)”を設定します。設定方法とは同様です。で設定した値を変えたいときは設定し直してください。
- タイム・ストレッチで作成されるサンプルの長さを設定します。
 - 長さを割合で設定したいとき
“Ratio”を設定します。50.00 ~ 200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になります(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。
 - 任意のテンポのBPM値に合わせ込みたいとき
“New BPM”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。
“Src BPM(Source BPM)”と“New BPM”の値から“Ratio”が自動的に計算されます。

note “Src BPM(Source BPM)”、“New BPM”は40 ~ 480の範囲を超える設定および表示はできません。

“Ratio”は50.00 ~ 200.00の範囲を超える設定および表示はできません。

[F5](“Strch”)キーを押してタイム・ストレッチを実行します。実行すると自動的にタイム・ストレッチしたサンプルが鍵盤のD2から上に順番にアサインされ、接続したMIDI機器の鍵盤を弾くか、“Index”を変更して[AUDITION]キーを押すことによって音が確認できます。“Ratio”、“New BPM”を変えて何度でも試すことができます。

Index: [AUDITION]キーで発音するサンプルのインデックスを選択します。タイム・ストレッチ実行後はタイム・ストレッチされたサンプルが発音します。ただしSource(C2)は選択できません。

note タイム・ストレッチしたサンプルを確認します。ここでの音がMultiモード等でプレイされる分割された各サンプル音です。この時点でノイズが目立ったり、アタック音がきれいに発音していない場合は、に戻って“S(Start)”、“E(End)”アドレスの調整などを行ってください。

セーブを実行するときに、同時に作成するデータを“With”で設定します。

Program: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、セーブするマルチサンプルがプログラムへコンバートされます。コンバートする先のプログラム・ナンバーを指定してください。

Stereo ステレオ・サンプルの場合、プログラムのパンが自動的に設定されます。Samplingモードでのステレオ定位がプログラムで再現できます。

Seq.Event: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、スライスしたサンプルをプレイさせるパターン・データが作成されます。作成するマルチ・ナンバー、パターン・ナンバー、拍子を“Multi”、“Pattern”、“Meter”で指定してください。

パターン・データを作成するとMultiモードのTempo(MULTI 1.1-1a)は、タイム・ストレッチを実行した場合、“New BPM”で指定した値になり、タイム・ストレッチを実行しなかった場合、“Src BPM(Source BPM)”で指定した値になります。

RPPR: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、スライスしたサンプルをプレイさせるパターン・データがRPPRに設定されます。作成するキー、トラックを“Key”、“Track”で指定してください。

Multiモードで、設定したマルチとパターンを選択してプレイさせると、結果をすぐに聞くことができます。また、RPPRを設定した場合、設定したキーを接続したMIDI機器の鍵盤で弾くとパターンがプレイします。

通常、“Program”、“Seq.Event”の両方をチェックします。


note サンプルのエンド・アドレスの設定等によって、パターンの小節数が長くなり、きれいなループにならない場合があります。そのときは、MultiモードのPattern Parameter(MULTI 5.1-1e: UTILITY)で“Length”を設定し直してください。


セーブを実行するときは[F8](“Save”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。実行すると、サンプル、マルチサンプルは自動的に空のサンプル、マルチサンプルにセーブされます。

Stereo ステレオ・サンプルの場合、サンプル、マルチサンプルはステレオでセーブされます。

～ を繰り返すことによって、いくつものサンプル、マルチサンプルを作成することができます。

[F7] (Exit) キーを押すと、タイム・スライスが終了します。

 サンプル、マルチサンプルをセーブ (Save ダイアログの “ Save ”) しないでタイム・スライスを終了すると、作成したサンプル、マルチサンプルは消去されますので注意してください。

 長いサンプルに対してタイム・スライスを実行する場合、あらかじめ小節ごとに分割してから実行してください。ノート・ナンバーにアサインさせることができずにパターン・データを作成することができない場合があります。

タイム・スライスを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分に空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

note 同じサンプルに対して、再びタイム・スライス・ダイアログを開くと、前回と同様にスライスされます。また、“ Time Stretch ” (3.1-2e) の Slice を実行したときにも、このスライス位置が使用されますので、設定し直さずにタイム・ストレッチが実行できます。

再びアタック検出をやり直したい場合は、ダイアログを開いた後、“ Sensitivity ” を設定し直してください。

Time Stretch

タイム・ストレッチ (Time Stretch) は、ピッチを変えずにサンプルの長さを伸ばしたり縮めたりすることによって、テンポを変更する機能です。ドラムス類などのリズム・ループや、声・弦・管などの旋律を持つサンプルのテンポを変更して、他のサンプルやパターン、外部 MIDI シーケンサーでのテンポを合わせるときに使用すると便利です。TRITON-Rack では 2 種類の方法でタイム・ストレッチを実行させることができます。

ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。

Sustaining

声や楽音などの持続音に向きます。ギターやピアノ等のフレーズのテンポを変更したいときに良い効果が得られます。

Slice

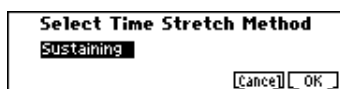
ドラムス類などの減衰音に向きます。ドラムやパーカッションのループのテンポを変更したいときに使用すると、アタック音の変化がすぐない良い効果が得られます。

note リズム・ループ・サンプルなどのテンポを変更する場合に、ピッチも変える方法があります (“ Pitch BPM Adj.” SMPL 4.1-3b, “ Detune BPM Adj.” COMBI 3.1-3b, MULTI 3.1-5b, -6b)。ドラムス等のピッチを上下させることで、独特の効果が得られます。

Time Stretch (Sustaining) を行う場合

Sustaining によるタイム・ストレッチを実行するサンプルを “ SMPL ” (3.1-1b) で選びます。

Edit2 ページの “ UTILITY ” で “ Time Stretch ” を選び、ダイアログを表示します。



タイム・ストレッチの方法に Sustaining を選択します。

タイム・ストレッチを実行するときは [F8] (OK) キーを、実行しないときは [F7] (Cancel) キーを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルで L、R の長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

タイム・ストレッチを実行するダイアログが表示されます。



“ Quality ” でタイム・ストレッチで得られるサンプルの音質を選択します。0 ~ 7 まで選択でき、サンプルにもよりますが数字が大きいほど良い結果が得られます。ただし数字が大きいほど、実行に時間がかかりますので注意してください。

何度でも試すことができますので、通常、初めは 4 ぐらいに設定して実行し、徐々に上げたり下げたりしてください。

タイム・ストレッチで作成するサンプルの長さを設定します。

- 長さを割合で設定したいとき

“ Ratio ” を設定します。50.00% ~ 200.00% まで設定できます。50.00% にしたときサンプルの長さは半分になり (テンポは倍になります)、200.00% にしたときサンプルの長さは 2 倍になります (テンポは半分になります)。

- 任意のテンポの BPM 値に合わせ込みたいとき


“ Beat ” を設定します。4 分音符の拍数を設定してください。“ Beat ” を変更すると自動的に “ Source BPM ” の値も変わります。

“ Source BPM ” に、オリジナル・キーでの再生 BPM 値が表示されます。この BPM 値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス (ループ・オフの場合) またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス (ループ・オンの場合) の長さから、自動的に計算されます。BPM 値が解っていて誤差があるときは設定し直してください。


“ New BPM ” で作成したいサンプルの BPM 値を設定します。

“ Source BPM ” と “ New BPM ” の値から “ Ratio ” が自動的に計算されます。

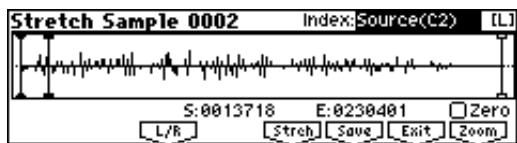
例えば 4/4 拍子 1 小節で BPM 120 のサンプルを BPM 150 にしたい場合は、“ Beat ” を 4 に設定します。自動的に “ Source BPM ” が計算されます。スタート・アドレス (またはループ・スタート・アドレス) やエンド・アドレスの設定による誤差で “ Source BPM ” が 120 にならないときは、“ Source BPM ” を 120 に設定します。次に “ New BPM ” を 150 に設定します。自動的に “ Ratio ” が計算されます。

 “ Source BPM ”、“ New BPM ” は 40 ~ 480 の範囲を超える設定および表示はできません。

“ Ratio ” は 50.00 ~ 200.00 の範囲を超える設定、表示はできません。

 サンプルによっては、処理上の誤差により指定した長さにならないことがあります。

タイム・ストレッチを実行するときは[F8]([OK])キーを、実行しないときは[F7]([Cancel])キーを押します。
[F8]([OK])キーを押すとタイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



タイム・ストレッチで作成されたサンプルの結果を確認します。タイム・ストレッチする前のサンプルはノート・ナンバーC2にアサインされ、タイム・ストレッチしたサンプルはノート・ナンバーC#2にアサインされます。また「Index」を変更することによって波形を確認することができます。

Index [Source(C2), Result(C#2)]:
波形を表示させるサンプルのインデックスを選択します。
Sourceに設定するとタイム・ストレッチを実行する前の、元の波形が選択されます。
Resultに設定するとタイム・ストレッチで作成されたサンプルが選択されます。

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。

サンプル波形ディスプレイ: 選択しているサンプルの波形を表示します。3.1: Loop Edit, Edit2ページと同様に「S(Start)」、「LpS (Loop Start)」、「E(End)」の各アドレスを実線で表示します。
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、[F3]([L/R])キーを押してLチャンネルのサンプル・データとRチャンネルのサンプル・データの表示を切り替えます。(※2.1-2c)

S(Start):

E(End):

現在選択しているインデックスのサンプルのスタート・アドレス、エンド・アドレスを設定します。

タイム・ストレッチを実行すると自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれて再生される場合があります。この場合アドレスを設定し直してください。

▲ スタート・アドレスを変更すると、同時にループ・スタート・アドレスも変更されます。スタート・アドレス、ループ・スタート・アドレスを別々に変更する場合は、でセーブ後、3.1: Loop Edit Edit2ページで設定します。

note 設定した範囲の音を確認するときは接続したMIDI機器の鍵盤を弾くか[AUDITION]キーを押してください。[AUDITION]キーを押すと「S(Start)」、「E(End)」で設定した範囲のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

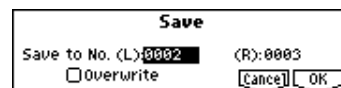
Zero (Use Zero): (※2.1-2b)

L/R: (※2.1-2c)

ZOOM: [F8]([Zoom])キーを押すと、各ズーム・ボタンが表示され、「サンプル波形ディスプレイ」の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトが行えます(※2.1-2d)。もう一度[F8]([Zoom])キーを押すと元の表示に戻ります。

[F5]([Strch])キーを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、再度タイム・ストレッチをやり直すことができます。と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。

作成したサンプルをセーブします。[F6]([Save])キーを押すとセーブ・ダイアログが表示されます。



「Save to No.」でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。
「Overwrite」をチェックしているときは、設定できません。
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、「Overwrite」にチェックします。通常、「Save to No.」を初期設定のままにし、「Overwrite」をチェックしないで実行します。(※P.85「1: Overwrite」について)
[Stereo] ステレオのサンプルの場合「To Sample No. (L)」、「To Sample No. (R)」が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

セーブを実行するときは[F8]([OK])キーを、実行しないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

～ を繰り返すことによって、いくつもサンプルを作成することができます。

[F7]([Exit])キーを押すと、タイム・ストレッチが終了します。最後にセーブしたサンプル・ナンバーがインデックスに設定されます。

note セーブしたサンプルをProgramモードやMultiモードで使用するときは、「Conv. To Prog」(※1.1-3g)を実行するか、Programモードで「Multisample」(※PROG 2.1-2b、2.1-3)にマルチサンプルを選択してプログラムを作成します。

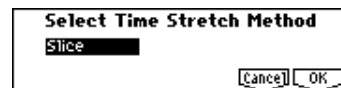
▲ Saveダイアログでサンプルをセーブしないでタイム・ストレッチを終了すると、作成したサンプルは消去されますので注意してください。

▲ タイム・ストレッチを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

Time Stretch (Slice)を行う場合

Sliceによるタイム・ストレッチを実行するサンプルを「SMPL」(3.1-1b)で選びます。

Edit2ページの「UTILITY」で「Time Stretch」を選び、ダイアログを表示します。



タイム・ストレッチの方法にSliceを選択します。

タイム・ストレッチを実行するときは[F8]([OK])キーを、実行しないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルでL、Rの長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

タイム・ストレッチを実行するダイアログが表示されます。



現在選択しているサンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。元の波形のBPMが解っている場合、“Source BPM”を設定します。BPMが解らない場合、“Beat”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここでの設定は、サンプルを分割する際のアタック検出の基準値としても使用されます。

Beat: 4分音符の拍数で設定します。“Beat”を変更すると自動的に“Source BPM”にオリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差がある場合、“Source BPM”を設定し直してください。

例えば4/4拍子1小節でBPM120のサンプルの場合は、“Beat”を4に設定します。自動的に“Source BPM”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・アドレスの設定による誤差で“Source BPM”が120にならないときは、“Source BPM”を120に設定します。

Source BPM: 元の波形のオリジナル・キーでのテンポを設定します。

▲ “Source BPM”は40～480の範囲を超える設定および表示はできません。

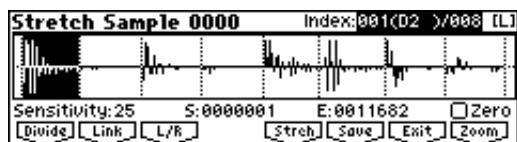
タイム・ストレッチで作成するサンプルの長さを設定します。

- ・ 長さを割合で設定したいとき
“Ratio”を設定します。50.00%～200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。
“Ratio”と“Source BPM”から、実行したときに作成されるサンプルのテンポが自動的に計算され、“New BPM”に表示されます。
- ・ 任意のテンポのBPM値に合わせ込みたいとき
“New BPM”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。
“Source BPM”と“New BPM”の値から“Ratio”が自動的に計算されます。

▲ “New BPM”は40～480の範囲を超える設定および表示はできません。“Ratio”は50.00～200.00の範囲を超える設定および表示はできません。

タイム・ストレッチを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。[F8](“OK”)キーを押すと、アタック部分が検出され自動的にサンプルを分割し、タイム・ストレッチが行なわれます。

タイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



タイム・ストレッチで作成されたサンプルの結果を確認します。タイム・ストレッチを行う前のサンプルは鍵盤のC2にアサインされ、タイム・ストレッチを行ったサンプルは鍵盤のC#2にアサインされます。スライス(分割)されたサンプルは鍵盤のD2から上に順番にアサインされます。

Index [Source(C2), Result(C#2), xxx: 001...090 (zzz: D2...G9)/yyy: 001...090]:

波形を表示させるサンプルのインデックスを選択します。

Sourceに設定するとタイム・ストレッチを実行する前の、元の波形が選択されます。

Resultに設定するとタイム・ストレッチで作成されたサンプルが選択されます。

xxx(zzz)/yyyに設定するとスライスした個々のサンプルが選択されます。xxxは選択しているインデックスを、yyyはスライスしたサンプルの総数を表示します。zzzは選択しているインデックスがアサインされたノート・ナンバーを示します。鍵盤にアサインできるサンプルは90個までです。90個以上にスライスした場合、yyyは90と表示されます。

note インデックスの選択は[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。

▲ タイム・ストレッチを実行すると自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれて再生される場合があります。この場合、“Index”をResultに設定し、“S(Start)”“E(End)”でアドレスを設定し直してください。

サンプル波形ディスプレイ: 選択しているサンプルの波形を表示します。“Index”がResult以外のとき、サンプルがスライスされる位置を点線(縦)で表示します。“Index”がxxx(zzz)/yyyのとき、選ばれたインデックスのサンプルが反転表示になります。また“Index”がxxx(zzz)/yyy以外のとき、Start、Loop Start、Endの各アドレスを実線(縦)で表示します。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、[F3](“L/R”)キーを押してLチャンネルのサンプル・データとRチャンネルのサンプル・データの表示を切り替えます。(※2.1-2c)

Zoom: [F8](“Zoom”)キーを押すと、各ズーム・ボタンが表示され、“サンプル波形ディスプレイ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトが行えます。(※2.1-2d)。もう一度[F8](“Zoom”)キーを押すと元の表示に戻ります。

スライス位置が適切でない場合、“Sensitivity”でアタック部分を検出する感度を変更して、スライス位置を変更します。

Sensitivity [00...30]:

S (Start):

E (End):

Zero (Use Zero):

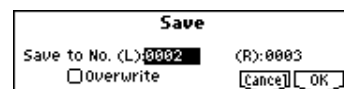
Divide:

Link:

「Time Slice」の を参照してください。

[F5](“Strch”)キーを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、再度タイム・ストレッチをやり直すことができます。～と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。サンプルのスライス位置が適切ではない場合、タイム・ストレッチの結果にも影響します。スライス位置の設定方法は「Time Slice」の を参照してください。

作成したサンプルをセーブします。[F6](“Save”)キーを押すとセーブ・ダイアログが表示されます。



“Save To No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサン

ル・データを上書きするとき、“Overwrite”にチェックします。通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。(※P.85「*1: “Overwrite”について」)

▲ “Overwrite”をチェックして実行すると、エディット前のサンプル・データが削除され、エディット後のサンプル・データに上書きされます。そのため実行後に表示されるタイム・ストレッチ・ダイアログには、エディット後のサンプル・データが自動的にアタック検出およびスライスされ、“Index”Sourceに表示されます。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合“ To Sample No. (L)”、“ To Sample No. (R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

セーブを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

を繰り返すことによって、いくつもサンプルを作成することができます。

[F7](“Exit”)キーを押すと、タイム・ストレッチが終了します。最後にセーブしたサンプル・ナンバーがインデックスに設定されます。

note セーブしたサンプルをProgramモードやMultiモードで使用するときは、“Conv. To Prog”(※1.1-3g)を実行するか、Programモードで“Multisample”(※PROG 2.1-2b、2.1-3)にマルチサンプルを選択してプログラムを作成します。

▲ Saveダイアログでサンプルをセーブしないでタイム・ストレッチを終了すると、作成したサンプルは消去されますので注意してください。

▲ 長いサンプルに対してタイム・ストレッチのSliceを実行する場合、あらかじめ小節ごとに分割してから実行してください。ノート・ナンバーにアサインさせることができずにスライス位置の調整ができないことがあります。

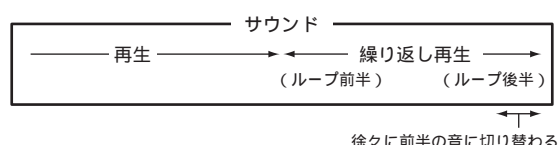
タイム・ストレッチを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分に空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

note 同じサンプルに対して、再びタイム・ストレッチ(Slice)・ダイアログを開くと、前回と同様にスライスされます。また、“Time Slice”(※3.1-2e)を実行したときにも、このスライス位置が使用されますので、設定し直さずにタイム・スライスが実行できます。再びアタック検出をやり直したい場合は、ダイアログを開いた後、“Sensitivity”を設定し直してください。

Crossfade Loop

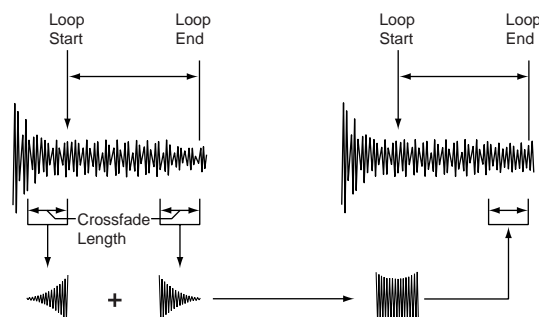
弦・管などの音程付楽器音をループさせて音を持続させる場合に、ループの開始部分(ループ・スタートの最初の部分)と最終部分(エンドの部分)の波形が大きく異なっていると、急に音が変わる状態で繰り返し再生されてしまいます。

クロスフェード・ループ(Crossfade Loop)は、このような不自然さを解消するために、エンドからループ開始に戻る部分で徐々に音が切り替わるようにするものです。



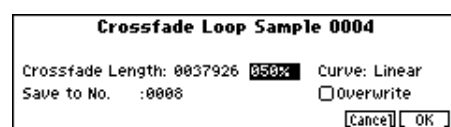
実際には次のような作業が行われ、サンプル・データが作成されます。ループ開始部分の直前の波形をある長さ(“Crossfade Length”といいいます)だけ取り出して、エンドの部分にミックスします。

このときエンドの直前(“Crossfade Length”で設定した長さ)の部分の波形レベルは徐々に減少し、取り出されたループ開始部分の直前の波形レベルは徐々に増加してミックスされます。



クロスフェード・ループさせるサンプルを“SMPL”(3.1-1b)で選びます。

Edit2ページの“UTILITY”で“Crossfade Loop”を選び、ダイアログを表示します。



“Crossfade Length”でクロスフェードさせるサンプルの長さを設定します。

%を設定すると、“Crossfade Length”が自動的に計算されます。ループ・スタートからエンドまでの長さに対する“Crossfade Length”の割合を設定します。50%と設定するとループ・スタートとエンドの中央から後ろをクロスフェードさせることができます。

▲ サンプルの最初からループ・スタートまでの長さが、ループ・スタートからエンドまでの長さより短いときは、“Crossfade Length”はサンプルの最初からループ・スタートまでの長さまでしか設定できません。この場合、100%まで設定できません。

“Curve”でクロスフェードさせる部分のボリュームの変化のしかたを設定します。

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します。Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合“ Save to No.(L)”、“ Save to No. (R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

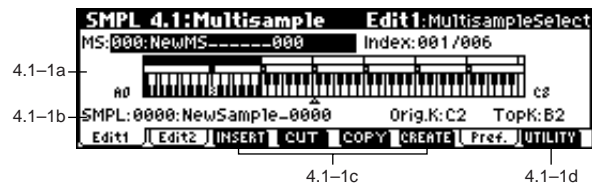
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.85「*: “ Overwrite ”について」)

クロスフェード・ループを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

SMPL 4.1: Multisample

マルチサンプルに関する設定を行います。マルチサンプルのインデックスを作成し、サンプルをアサインします(これらの基本的な設定は1.1: Recordingページでも行えます)。その他、インデックスの削除、コピー、挿入などの編集や、インデックスごとのサンプルのレベル、ピッチなどの詳細なエディットを行います。

4.1-1: Edit1



4.1-1a: MS, Index, Keyboard & Index

MS (Multisample Select) [000...999]
エディットを行うマルチサンプルを選択します。(※1.1-1 a)

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]
エディットするインデックスを選択します。(※1.1-1 a)
インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは、基準キーとなり、“ Keyboard&Index ”でグレー表示されます。

Keyboard & Index
(※1.1-1 a)

4.1-1b: SMPL, Orig.K, TopK

SMPL (Sample Select) [----: ---No Assign----, 0000...3999]
選択したインデックスにセットしているサンプル・ナンバー、サンプル・ネームを表示します。ここでサンプルを選択することも可能です。(※1.1-1 b)

Orig.K (Original Key) [C-1...G9]
サンプルのオリジナル・キーを設定します。(※1.1-1 b)

TopK (Top Key) [C-1...G9]
インデックスのゾーンの上限のキーを設定します。ゾーンはこの“ Top Key ”によって決定します。(※1.1-1 b)

■ 4.1-1c: INSERT, CUT, COPY, CREATE

INSERT

インデックスを作成します。[F3](“ INSERT ”)キーを押すと Pstn (Position) “(1.1-3b, 4.1-3a)の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。このとき、“ CUT ”、“ COPY ”によってカットまたはコピーしたインデックスの内容(サンプルの“ Zone Range ”、“ Orig.K Position ”、“ Level ”、“ Pitch ”)を同時にセットします。(サ

ンプルは自動的に別のナンバーにコピーおよびセットされます。

▲ “CREATE” “INSERT” を実行するとき、新しいインデックスが作成できない場合にダイアログが開きます。このような場合は “CREATE” (1.1-1d) を参照してください。

▲ 電源オン直後などの “CUT” “COPY” 実行前では、“CREATE” 同様に “Create(Create Zone Preference)” (1.1-3b、4.1-3a) の “Position” “Zone Range” “Orig.K Position” の設定に従って、新規インデックスが作成されます。

CUT

[F4] (“CUT”) キーを押すと選択しているインデックスが削除されます。同時に “INSERT” 用バッファに削除するインデックスの内容をコピーします。

COPY

[F5] (“COPY”) キーを押すと “INSERT” 用バッファに選択しているインデックスの内容がコピーされます。

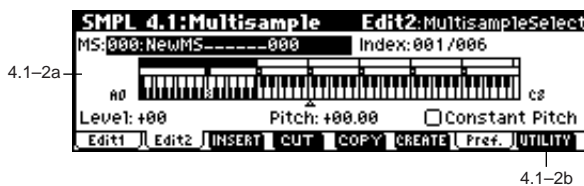
CREATE

インデックスを作成します。[F6] (“CREATE”) キーを押すと “Position” “Zone Range” “Orig.K Position” (1.1-3b、4.1-3a) の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。(※1.1-1d)

■ 4.1-1d: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」 「Copy SMPL」 「Move SMPL」 「Rename SMPL」 「SMPL To Stereo」 「Delete MS」 「Copy MS」 「Move MS」 「Rename MS」 「MS To Stereo/MS To Mono」 「Conv. To Prog」 「Keyboard Disp.」 (1.1-3g)、「Pitch BPM Adj.」 (4.1-3b)

4.1-2: Edit2



4.1-2a: Level, Pitch, Constant Pitch

Level [-99...+99]

サンプルの再生レベルを調整します。マルチサンプルでのサンプル間のレベルをそろえたいときなどに使用します。

0: ユニティー・レベルです。

-: レベルが下がります。 - 99 では音が出ません。

+: レベルが上がります。

▲ Sampling モードでは、通常、再生ユニティー・レベルは最大レベルとなっているため + 側はききません。REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブ B モードの機能に Volume (CC# 07) や Expression (CC# 11) を設定してコントロールしたり、これらの MIDI メッセージを受信して、再生ユニティー・レベルが下がっ

ている場合、+ 側が有効となります。

(※PROG 2.1-2e Sample Parameter: Level)

Pitch [-64.00...+63.00]

サンプルの再生ピッチをセント単位で調整します。

0: オリジナル・キーを弾いたとき、オリジナルのピッチで発音します。

-: ピッチが下がります。 - 12.00 で 1 オクターブ・ダウンします。

+: ピッチが上がります。 + 12.00 で 1 オクターブ・アップします。

リズム・ループの長さをそろえるときなどにも “Pitch” を調整することで対応できます。例えば、+ 12.00 に設定すると再生スピードが 2 倍となりループの再生時間は 1/2 となります。

(※PROG 2.1-2e Sample Parameter: Pitch)

note “Pitch BPM Adj.” により、BPM 値を基準として再生時間を設定することができます。(※4.1-3b)

Constant Pitch [Off, On]

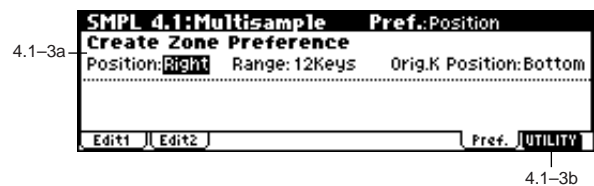
On (チェックする): インデックスのゾーン範囲で、すべてのオリジナル・キーのピッチで発音します。ドラム音やリズム・ループ音などをサンプリングして、音程をつけないで、常にオリジナル・ピッチで演奏するときに設定します。

Off (チェックしない): オリジナル・キーを中心に、ピッチが半音単位で変化します。楽器音等をサンプリングして、通常の鍵盤での演奏をするときに設定します。

■ 4.1-2b: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」 「Copy SMPL」 「Move SMPL」 「Rename SMPL」 「SMPL To Stereo」 「Delete MS」 「Copy MS」 「Move MS」 「Rename MS」 「MS To Stereo/MS To Mono」 「Conv. To Prog」 「Keyboard Disp.」 (1.1-3g)、「Pitch BPM Adj.」 (4.1-3b)

4.1-3: Pref. (Preference)



4.1-3a: Create Zone Preference

“CREATE” (4.1-1c、1.1-1d) を実行したときに作成されるインデックスの初期状態を設定します。ここでの設定に従って新規インデックスが作成されます。インデックスの設定は後で変えることができます。また “INSERT” (4.1-1c) 実行時はここでの “Position” の設定値が使用されます。(※1.1-3b)

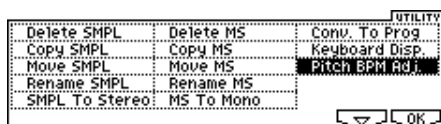
Position [Right, Left]

Range (Zone Range) [1key...127keys]

Orig.K Position (Original Key Position) [Bottom, Center, Top]

(※1.1-3b: ただし、パラメーター名、バリュー名の表記の仕方が異なります。)

■ 4.1-3b: UTILITY



☞ 「Delete SMPL」 「Copy SMPL」 「Move SMPL」 「Rename SMPL」 「SMPL To Stereo」 「Delete MS」 「Copy MS」 「Move MS」 「Rename MS」 「MS To Stereo/MS To Mono」 「Conv. To Prog」 「Keyboard Disp.」 (1.1-3g)

Pitch BPM Adj. (Pitch BPM Adjust)

このコマンドで選択しているインデックスの Pitch (4.1-2a) を BPM 値を基準に設定します。サンプルの再生のピッチを上げると再生スピードは早くなり、ピッチを下げると再生スピードは遅くなります。これを利用してサンプルのループの長さ等を任意のBPM値のテンポに合わせ込むことができます。

エディットするサンプルを“ SMPL ”(4.1-1b)で選びます。
Edit2 ページの“ UTILITY ”で“ Pitch BPM Adj. ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Beat ”を設定します。4 分音符の拍数で設定してください。
“ Current BPM ”に、基準キー(グレー表示)での再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)から、自動的に計算します。
例えば2秒の長さにスタート、エンド・アドレスを設定しているサンプルに対して、オリジナル・キーの位置に基準キーを設定し、“ Beat ”4 と設定すると“ Current BPM ”は120、“ Beat ”2 と設定すると“ Current BPM ”は60と表示します。

⚠ 40 ~ 480 の範囲を超える表示はできません。

“ New BPM ”では“ Current BPM ”値に対する、変更後のBPM値を設定します。
Pitch BPM アジャストを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。
実行すると、“ Pitch ”(4.1-2a)の値が自動的にセットされます。例えば4拍120BPMでループしているサンプルを240BPMに変更すると、“ Pitch ”は+ 12.00 がセットされます。

⚠ ここでの実行計算は、本体での計算精度の範囲で実行されます。従って誤差によって上記の例のようにならない場合があります。

SMPL 5.1: Memory

5.1-1: Memory (Free Memory)

| SMPL 5.1:Memory | | Free Memory | | | |
|-----------------|----------|-------------|----------|----------|----------|
| RAM1 | RAM2 | RAM3 | RAM4 | RAM5 | RAM6 |
| 160.3s | 000.0s | 000.0s | 000.0s | 000.0s | 000.0s |
| 15,030KB | 00,000KB | 00,000KB | 00,000KB | 00,000KB | 00,000KB |
| 091% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |

5.1-1a

5.1-1b

5.1-1a: Free Memory

RAM バンク 1 ~ 6 でのメモリ残容量(サンプリングできる時間、DISK モードでサンプル・ファイルをロードできるサイズ、エディット等で使用できるサイズ)を秒単位、バイト単位、% で表示します。表示はインストールされているメモリの容量によって異なります。(※ Bank “1.1-2a)

■ 5.1-1b: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」 「Delete MS」 (1.1-3g)

5.1-2: No. (Free Number)

| SMPL 5.1:Memory | | Free Number | |
|-----------------|---------------|-------------|--|
| Multisample(MS) | : 0999 / 1000 | 099% free | |
| Sample | : 3993 / 4000 | 099% free | |
| Sample in MS | : 3994 / 4000 | 099% free | |

5.1-2a

5.1-2b

5.1-2a: Free Number

Sampling モードで扱えるマルチサンプルとサンプル、マルチサンプルで使用できるサンプルの最大数を表示します。その最大数に対しての残数、% を表示します。

Multisample(MS) [0000...0999/1000 000...099%]
Sample [0000...4000/4000 000...100%]
Sample in MS [0000...3999/4000 000...099%]

■ 5.1-2b: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」 「Delete MS」 (1.1-3g)

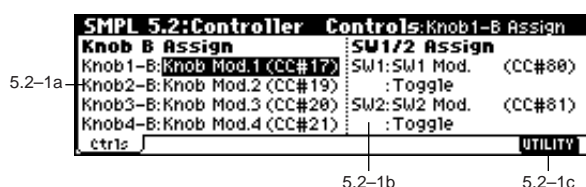
SMPL 5.2: Controller

5.2-1: Ctrl's (Controls)

Samplingモードでの“SW1”、“SW2”、およびREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードの機能を設定します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーション機能などを、これらのコントローラーでリアルタイムに動かしながら、サンプリングすることができます。

▲ Samplingモードでは、AMSによるプログラム・パラメーターのコントロールはできません。



5.2-1a: Knob B Assign

REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします(「Realtime Control Knobs B Assign List」P.214)。

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードで、それぞれのノブを操作したときに有効です。

Knob1-B (Knob1-B Assign) **AMS**Source [Off...MIDI CC#95]

Knob2-B (Knob2-B Assign) **AMS**Source [Off...MIDI CC#95]

Knob3-B (Knob3-B Assign) **AMS**Source [Off...MIDI CC#95]

Knob4-B (Knob4-B Assign) **AMS**Source [Off...MIDI CC#95]

設定例

[1]ノブ(Bモード)でIFX1に設定した044: St/Cross Dlyの“Wet/Dry”バランスを、[2]ノブ(Bモード)でIFX通過後の“Pan”をリアルタイムでコントロールしながら、サンプリングを行います。

“BUS(IFX) Select”(1.1-3a)をIFX1に設定します。

“IFX1”(7.2-1)に044: St/Cross Dlyを選択します。

“IFX1 On/Off”(7.2-1)をONにします。

IFX1ページの“W/D”をDry、“Src”をKb1[+]、“Amt”を+50に設定します。(7.2-2)

Knobs B Assignの“Knob1-B”をKnob Mod.1(CC#17)に、

“Knob2-B”をIFX Pan(CC#08)に設定します。

[SELECT]キーを押して、BのLEDを点灯させます。

[1]、[2]ノブを動かすと外部入力音とディレイのレベル、定位が変化します。その音をサンプリングすることができます。

5.2-1b: SW1/2 Assign

“SW1”、“SW2”の機能をアサインします。(「SW1, SW2 Assign List」P.213)

SW1 (SW1 Assign) **AMS**Source [Off, ..., AfterT Lock :N/A]
SW1 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign) **AMS**Source [Off, ..., AfterT Lock :N/A]
SW2 Mode [Toggle, Momentary]

(「PROG 2.2-1b」)

5.2-1c: UTILITY

「Delete SMPL」 「Copy SMPL」 「Move SMPL」 「Rename SMPL」 「SMPL To Stereo」 「Delete MS」 「Copy MS」 「Move MS」 「Rename MS」 「MS To Stereo/MS To Mono」 「Conv. To Prog」 「Keyboard Disp.」(1.1-3g)

SMPL 7.2: Insert Effect

Samplingモードでのインサート・エフェクトを設定します。

“BUS”(1.1-3a)をIFX1、2、3、4、5に設定すると、リア・パネルのAUDIO INPUT 1、2端子からの外部入力音は、それぞれIFX1、2、3、4、5(インサート・エフェクト1、2、3、4、5)へ送られます。このページでインサート・エフェクトを選択または設定すると、外部入力音にインサート・エフェクトがかかり、その音をそのままサンプリングすることができます。

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.146を参照してください。

⚠ Samplingモードでは、マスター・エフェクト1、2、およびマスターEQは使用できません。

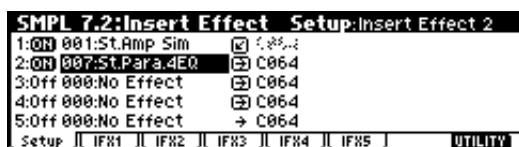
note Samplingモードでのインサート・エフェクトの設定は、電源をオフにするとバックアップされません。インサート・エフェクトの設定を保存しておきたいときは、“Copy Insert Effect”(7.2-1a)を利用してください。

例えば、プログラム、コンピネーションを選択して、Samplingモードのインサート・エフェクトの設定をコピーし、保存します。プログラム、コンピネーションはライトによって、本体メモリに保存されます。そしてSamplingモードで、ライトしたプログラム、コンピネーションのエフェクト設定を、“Copy Insert Effect”(7.2-1a)でコピーすることによって、その設定が利用できます。

7.2-1: Setup

インサート・エフェクトの選択、インサート・エフェクトのオン/オフの設定、チェインの設定、インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

Programモードと同様です。Programモードの「7.2-1: Setup」を参照してください。



7.2-1a

■ 7.2-1a: UTILITY

☞ 「Copy Insert Effect」、「Swap Insert Effect」(PROG 7.1-1d)、「Select by Category」(PROG 7.2-1b)

7.2-2: IFX1

7.2-3: IFX2

7.2-4: IFX3

7.2-5: IFX4


7.2-6: IFX5

Setupページで選択したIFX1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメーターを設定します。(☞P.151)

note エフェクトのDmod(ダイナミック・モジュレーション)は、グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1-1a)でコントロールします。

5. Globalモード

Globalモードでは、マスター・チューニング、MIDI、メモリ・プロテクト等、本体全体に関わる設定を行います。また、ユーザー・スケール、ドラムキットのセットアップ、ユーザー・アルペジオ・パターンのエディットなども設定します。

 Globalモードで設定した内容を、電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライトしてください。ユーティリティ“Write Global Setting”、“Write Drum Kits”、“Write Arpeggio Patterns”が選べます。

また[WRITE]キーを押すことによって、“Update Global Setting”、“Update Drum Kits”、“Update Arpeggio Patterns”が選べます。同様にエディットした内容をライトできます。

GLOBAL PAGE MENU

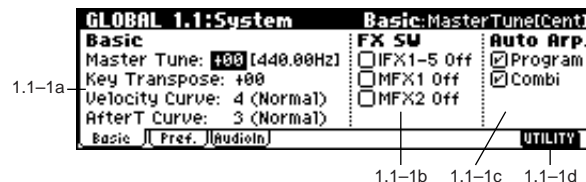
ページ、パラメーターの選択方法は、Programモードの「PROGRAM PAGE MENU」P.1を参照してください。



| | |
|--------------------------|---|
| Sys. 1.1: System | 全体に関する基本セッティング。Samplingモード以外でのAUDIO INPUTの設定。(※P.107) |
| MIDI 2.1: MIDI | 本体全体のMIDIに関する設定。(※P.111) |
| U.Scl 3.1: User Scale | ユーザー登録のスケール設定。16種類のオクターブ・スケール、1種類の全ノート・スケールを設定。(※P.114) |
| U.Cat 4.1: Category Name | プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネームのエディット。(※P.115) |
| DKit 5.1: DKit | ドラムキットのエディット。(※P.116) |
| Arp 6.1: Arp.Pattern | ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット(※P.119) |

GLOBAL 1.1: System

1.1-1: Basic




1.1-1a: Basic

Master Tune (Master Tune [Cent])

[−50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]


全体の基本となるチューニング(調律)を、セント単位(半音=100セント)、±50セントの範囲で設定します。0のとき440Hz(A4の周波数)です。

 ここでのA4は、スケールがEqual Temperementの場合です。他のスケールを選択した場合、A4=440Hzにならない場合があります。

Key Transpose

[−12...+12]

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

 Program、Combination、Multiの各モードではプログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Multiモード)ごとのチューニングをMIDI RPNファインチューン・メッセージで“Master Tune”の値を基準として相対的にコントロールできます。トランスポートはMIDI RPNコースチューン・メッセージで“Key Transpose”の値を基準として相対的にコントロールできます。

これらは、Programモードでは“MIDI Channel”(2.1 - 1a)で設定するグローバルMIDIチャンネル、その他のモードではティンバー(Combinationモード)、トラック(Multiモード)ごとのMIDIチャンネルでコントロールします。(※Detune: COMBI 3.1 - 3a、MULTI 3.1 - 5a/6a)

また、“Master Tune”はMIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ファインチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)でコントロールできます。

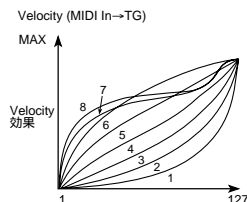
“Key Transpose”はMIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・コースチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)でコントロールできます。

これらは、“MIDI Channel”(2.1 - 1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

Velocity Curve

[1...8]

ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。受信したペロシティ(鍵盤を弾く強さ)に対し、ペロシティ効果が、下図のように変化します。外部のキーボードやシーケンサーで本体の音源を発音させたときに全体的に音が明るすぎたり、暗すぎたりするときは、ここで適切なペロシティ・カーブを選んでください。

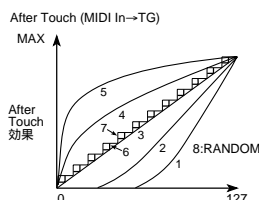


- 1: 強く弾いたときに効果が得られるカーブです。
2、3: ！
4 (Nomal): 標準的なカーブです。
5: ！
6: あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。
7: 弱打鍵時に一定の効果が得られるカーブです。
8: より一定の効果が得られるカーブです。ペロシティを必要としない場合や音の強さをそろえたい場合等に向きますが、弱打鍵時のコントロールが難しい、というように、カーブにはそれぞれの特徴があるので、自分のペロシティの強さ、演奏スタイル、得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。
工場出荷時の設定は、4 です。

AfterT Curve (AfterTouch Curve)

[1...8]

アフタータッチの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。受信したアフタータッチ(鍵盤を押し込む強さ)に対し、アフタータッチ効果が、下図のように変化します。



- 1: 強く押し込んだときに効果が得られるカーブです。
2: ！
3 (Nomal): 標準的なカーブです。
4: ！
5: あまり強く押し込まなくても効果が得られるカーブです。
6、7: それぞれ24、12段階で変化します。特に7のカーブは、12段階で変化するので、アフタータッチでピッチを変化させるときに、変化幅を1オクターブにしておくと、ピッチを半音単位で変化させることができます。
8: ランダムなカーブです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則な揺らぎを得たいというときに使用します。
工場出荷時の設定は、3 です。

MIDI “ Velocity Curve ”と“ AfterT Curve ”の設定は、本体内の音源の直前で適用されますので、MIDIの受信データには影響を与えませんが、送信データには影響しません。

1.1-1b: FX SW

IFX1-5 Off

[Off, On]

On(チェックする): すべてのインサート・エフェクトIFX1 ~ 5がオフになります。

Off(チェックしない): Program、Combination、Multi、Sampling各モードのインサート・エフェクトSetupページ(7.2 - 1)のIFX1 On/Off “~“ IFX5 On/Off ”設定が有効になります。

MFx1 Off

[Off, On]

On(チェックする): MFx1がオフになります。

Off(チェックしない): Program、Combination、Multi各モードのマスター・エフェクトSetupページ(7.3 - 1)のMFx1 On/Off ”設定が有効になります。

MFx2 Off

[Off, On]

On(チェックする): MFx2がオフになります。

Off(チェックしない): Program、Combination、Multi各モードのマスター・エフェクトSetupページ(7.3 - 2)のMFx2 On/Off ”設定が有効になります。

MIDI “ IFX1 On/Off ”~“ IFX5 On/Off ”、MFx1 On/Off ”、MFx2 On/Off ”を切り替えるとコントロール・チェンジ・メッセージCC#92(エフェクト・コントロール2)、CC#94(エフェクト・コントロール4)、CC#95(エフェクト・コントロール5)をそれぞれ送信します。オフのとき0、オンのとき127を送信します。

1.1-1c: Auto Arp. (Auto Arpeggiator)

Program (Auto Arp. Program)

[Off, On]

On(チェックする): プログラムを切り替えると、自動的にそのプログラムにメモリされているアルペジエーターの設定になります。

Off(チェックしない): プログラムを切り替えてもアルペジエーターの設定は変わりません。同じアルペジオ・パターンを走らせながら、プログラムの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

Combi (Auto Arp. Combi)

[Off, On]

On(チェックする): コンビネーションを切り替えると、自動的にそのコンビネーションにメモリされているアルペジエーターの設定になります。

Off(チェックしない): コンビネーションを切り替えてもアルペジエーターの設定は変わりません。同じアルペジオ・パターンを走らせながら、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

1.1-1d: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1d: UTILITY」を参照してください。

Write Global Setting

Globalモードの設定(Drum Kits、User Arpeggio Patternを除く)をライトします。

“ Write Global Setting ”を選び、ダイアログを表示します。



ライトを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

[WRITE]キーでも“ Write Global Setting ”と同様にライトすることができます。

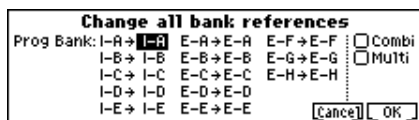
[WRITE]キーを押して“ Update Global Setting ”ダイアログを開き、[F8]キーを押してライトします。

Drum Kits、User Arpeggio Patternのライトは各ページのUTILITYで実行します。(≒5.1 - 1d “ Write Drum Kits ”、6.1 - 1d “ Write Arpeggio Patterns ”)

Change all bank references

コンビネーションのティンバーや、マルチのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一齐に変更します。

“ Change all bank references ”を選び、ダイアログを表示します。

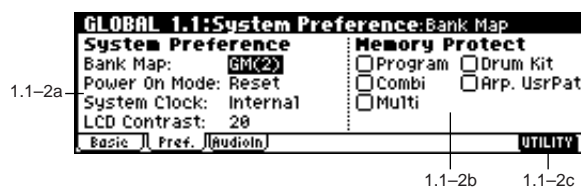


コンビネーションに対して変更を実行する場合は“ Combi ”をチェックします。マルチに対して変更を実行する場合は“ Multi ”をチェックします。“ Multi ”をチェックした場合、マルチのイベント・データ内のプログラム・バンクも変更されます。

入れ替えるバンク (“ Program Bank ”)をそれぞれ指定します。チェンジ・オール・バンク・リファレンスを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

⚠ 別々のバンクを同一のバンクに変更した場合、この機能を使って再度別々のバンクに戻すことはできません。変更先のバンクがだぶらないように注意して実行してください。

1.1-2: Pref. (System Preference)



1.1-2a: System Preference

Bank Map

[KORG, GM(2)]

コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト(CC#0: 上位バイト、CC#32: 下位バイト)に対するプログラム、コンビネーションの音色マッピングを設定します。

Program バンク I-A ~ I-F (別売オプション EXB-MOSS 専用)、G、g (1) ~ g (9)、g (d)、E-A ~ E-H、Combination バンク I-A ~ I-E、E-A ~ E-H に対して、次の表に示すバンク・セレクトを受信(R)、送信(T)します。

| Bank | Bank Map: KORG | Bank Map: GM(2) |
|---------------|---------------------------|--|
| I-A | 00. 00 R/T | 63. 00 R/T |
| I-B | 00. 01 R/T | 63. 01 R/T |
| I-C | 00. 02 R/T | 63. 02 R/T |
| I-D | 00. 03 R/T | 63. 03 R/T |
| I-E | 00. 04 R/T | 63. 04 R/T |
| I-F | 00. 05 R/T | 63. 05 R/T |
| G, | 121. 00, 121. 01...09 R/T | 121. 00, 121. 01...09 R/T |
| g (0)...g (9) | 56. 00 R | 56. 00 R 00. 00, 00. 01...(XG) R 00. 00, 01. 00...(GS) R |
| g (d) | 120. 00 R/T 62. 00 R | 120. 00 R/T 62. 00 R 63. 127 R (Korg MUTE) |
| E-A | 00. 08 R/T | 63. 08 R/T |
| E-B | 00. 09 R/T | 63. 09 R/T |
| E-C | 00. 10 R/T | 63. 10 R/T |
| E-D | 00. 11 R/T | 63. 11 R/T |
| E-E | 00. 12 R/T | 63. 12 R/T |
| E-F | 00. 13 R/T | 63. 13 R/T |
| E-G | 00. 14 R/T | 63. 14 R/T |
| E-H | 00. 15 R/T | 63. 15 R/T |

数値: 10進、R:Receive、T:Transmit

Power On Mode

[Reset, Memorize]

電源オン時の状態を設定します。

Reset: Combination モード COMBI 1.1: Play で I-A000 のコンビネーションを呼び出します。

Memorize: 前回電源オフする直前の場所およびプログラム、コンビネーション・ナンバーを呼び出します。場所とはモード、ページを示します。

⚠ エディット中のパラメーターの内容はこの機能によって記憶されません。電源オフ時に必ずライトまたはDiskモードでセーブしてください。

System Clock [Internal, Word Clock]


本機のシステム・クロックを設定します。

Internal: 本機内部のクロックで動作します。通常は、この設定にしておきます。

Word Clock: 接続したADAT Opticalフォーマット対応機器のシステム・クロックで動作します。

Word Clockは、オプションのEXB-DI装着時に選択可能となります。
“System Clock”の設定は、ユーティリティ“Write Global Setting”で記憶されます。

note オプションのEXB-DIが装着されていない場合、Word Clockへの切り替えは、できません。

 “System Clock”をWord Clockで記憶している場合、電源ON時に正しいクロックが入力されていないと、ステータス・バー上にエラーメッセージが点滅し、正しく発音しません。EXB-DIオプションの取り扱いについては、P.273の「オプションEXB-DI」を参照してください。

LCD Contrast [0...62]

LCD画面の表示の濃さを設定します。

値が大きいくほど画面表示が濃くなります。

note 電源オン時などでLCD画面の表示が温度等の影響で認識できなかった場合、次の手順で表示の濃さを調整してください。

[EXIT]キーを3回押し、[GLOBAL]キーを押します。

[EXIT]キーを押しながら[WRITE]キーを押します。

[VALUE]ダイヤルを回して調整します。

1.1-2b: Memory Protect

Program [Off, On]

本体内のプログラム・メモリにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のプログラム・メモリにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

| |
|---------------------------|
| プログラムのライト |
| MIDIデータ・ダンブでのプログラム・データの受信 |
| ディスクからのプログラム・データのロード |

Off(チェックしない): 本体内のプログラム・メモリに書き込みができます。

Combi (Combination) [Off, On]

本体内のコンビネーション・メモリにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のコンビネーション・メモリにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

| |
|------------------------------|
| コンビネーションのライト |
| MIDIデータ・ダンブでのコンビネーション・データの受信 |
| ディスクからのコンビネーション・データのロード |

Off(チェックしない): 本体内のコンビネーション・メモリに書き込みができます。

Multi [Off, On]

本体内のマルチ・メモリにプロテクトをかけます。

ただし、電源をオフにすると、この設定とは関係なく、マルチ・メモリ内のデータが消去されます。

On(チェックする): 本体内のマルチ・メモリにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

| |
|----------------------------------|
| パターン・レコーディング、エディット、その他ユーティリティの実行 |
| MIDIデータ・ダンブでのマルチ・データの受信 |
| ディスクからのマルチ・データのロード |

Off(チェックしない): 本体内のマルチ・メモリに書き込みができます。

Drum Kit [Off, On]

本体内のドラムキット・メモリにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のドラムキット・メモリにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

| |
|----------------------------|
| ドラムキットのライト |
| MIDIデータ・ダンブでのドラムキット・データの受信 |
| ディスクからのドラムキット・データのロード |

Off(チェックしない): 本体内のドラムキット・メモリに書き込みができます。

Arp. UsrcPat (Arp. User Pattern) [Off, On]


本体内のユーザー・アルベジオ・パターン・メモリにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のユーザー・アルベジオ・パターン・メモリにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

| |
|-------------------------------------|
| ユーザー・アルベジオ・パターンのライト |
| MIDIデータ・ダンブでのユーザー・アルベジオ・パターン・データの受信 |
| ディスクからのユーザー・アルベジオ・パターン・データのロード |

Off(チェックしない): 本体内のユーザー・アルベジオ・パターン・メモリに書き込みができます。


1.1-2c: UTILITY

 「Write Global Setting」, 「Change all bank references」(1.1 - 1d)

1.1-3: AudioIn (Audio In)

リア・パネルAUDIO INPUT 1、2からの入力、バス、マスター・エフェクトへのセンドを設定します。ここでの設定は、Combination、Program、Multiの各モードで有効です。

外部からのアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用できます。これによりTRITON-Rackを2イン6アウトのエフェクターとして使用したり、内部音と組み合わせて使用することができます。(エフェクト093: Vocoderでは、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクトとしても使用できます。)

 Samplingモードでは、ここでの設定が無効になります。SamplingモードからGlobalモードに移動した場合、SamplingモードのAudio Inputの設定を継続し、このページでの設定が確認できません。外部オーディオ信号を入力するモード(Combination、Program、Multi)から移動してください。Samplingモードでのリア・パネルAUDIO INPUT 1、2に関する設定は、「Input 1」, 「Input 2」(SMPL 1.1 - 3)と同様に行います。SamplingモードではAUDIO INPUT 1、2からの外部入力音にインサート・エフェクトを使用してレコーディングすることができます。(マスター・エフェクト、マスターEQは使用できません。)



1.1-3a: Input1

1.1-3b: Input2

Level (Input Level) [0...127]

AUDIO INPUT1、2からのアナログ・オーディオ信号は、ADコンバーターでデジタル信号に変換されます。デジタル信号に変換した直後の信号レベルを設定します。通常127にします。このレベルを極端に下げても音がひずんでいる場合は、ADコンバーター以前でひずんでいる可能性があります。[INPUT]ノブまたは外部音源の出力レベルを調整してください。

Pan (Input Pan) [L000...C064...R127]

AUDIO INPUT1、2からの信号のパンを設定します。ステレオのオーディオ信号を入力するときは、通常Input1をL000、Input2をR127（またはInput1をR127、Input2をL000）に設定します。モノラルのオーディオ信号を入力するときは、通常C064に設定します。

BUS(IFX/Indiv.) Select (Input BUS Select) [L/R, IFX1...5, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]

プログラムのオシレーター同様に、AUDIO INPUT1、2からのオーディオ信号をどのバスに送るかを設定します(≡8. Effect Guide Insert Effect「2 - 4 Audio Input」)。

Send1(Input Send1), Send2(Input Send2) [000...127]

プログラムのオシレーター同様に、AUDIO INPUT1、2からのオーディオ信号のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。“BUS(IFX/Indiv.) Select”の設定によりインサート・エフェクトを使用しているときは、マスター・エフェクトへのセンド・レベルは、IFX1～5通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”(7.1 - 1)で設定します(≡8. Effect Guide Master Effect「2 - 4 Audio Input」)。

▲ “BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff以外に設定して、“Level”の値を上げると、外部入力音が本体に入力されます。このとき、リア・パネルAUDIO INPUT1、2端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力があってもノイズ成分が本体に入力され、設定によりAUDIO OUTPUT L/MONO、R、1、2、3、4から出力してしまう場合があります。外部入力音を使用せずに、プログラム、コンビネーション、マルチ等の内部音のみを使用して、演奏等を行う場合は、“BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff、または“Level”を0に設定してください。

リア・パネルAUDIO INPUT1、2端子にオーディオ・ケーブルを接続していない場合は、本体への入力はゼロになり、ノイズ成分を出力しません。

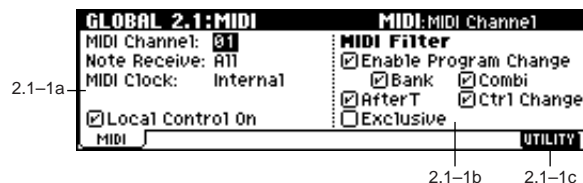
1.1-3c: UTILITY

≡「Write Global Setting」≡「Change all bank references」(1.1 - 1d)

GLOBAL 2.1: MIDI

2.1-1: MIDI

本体全体のMIDIに関する設定をします。



2.1-1a: MIDI Setup

MIDI Channel [1...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

グローバルMIDIチャンネルは、次の操作をするときに使用します。

- Program(PROG 1.1: Play)、Samplingモード中に演奏情報を送受信するとき。
- Combinationモード(COMBI 1.1: Play)中にMIDIでコンビネーションを切り替えるとき。
- 各モードでGchに設定しているティンバーやエフェクトをコントロールするとき。
- システム・エクススクルーシブ・メッセージを送受信するとき。

MIDI受信について

Program(PROG 1.1: Play)、Samplingモードときは、グローバルMIDIチャンネルでMIDIデータを受信しますが、Combinationモード(COMBI 1.1: Play)やMultiモードのときは、ティンバーごとやトラックごとに設定したMIDIチャンネルでMIDIデータを受信します。Combinationモード(COMBI 1.1: Play)のとき、グローバルMIDIチャンネルで受信したプログラム・チェンジによってコンビネーションが切り替わります。

IFX1～5、MFX1、MFX2をMIDIでオン/オフするときは、グローバルMIDIチャンネルで行います。IFX通過後のパン、センド1、2、MFX1、2、MEQをコントロールするときは、Program、SamplingモードではグローバルMIDIチャンネルで、Combination、MultiモードではSetupページ(7.2 - 1)の“Control Channel”で設定したチャンネルで行います。“Control Channel”をGchに設定すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロールできます。

本体のコントローラーを操作したときのMIDI送信について

Program、Samplingモードでは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。Combinationモードでは、グローバルMIDIチャンネルと“Status”(COMBI 3.1 - 1)がEXT、EX2に設定したティンバーのMIDIチャンネルで同時に送信します。Multiモードでは、“Control Track”(MULTI 1.1 - 1)で設定しているトラック(“Status”BTH、EXT、EX2)の設定チャンネルで送信します。

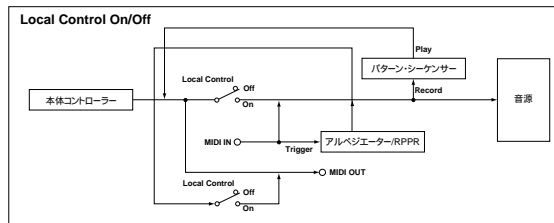
Local Control On

On(チェックする)ローカル・コントロール・オン: 本体のREALTIME CONTROLS ノブ[1]～[4]、“SW1”、“SW2”を使って、本体の音源部をコントロールします。また、アルペジエーター動作時は、アルペジエーターによるノート・オン/オフを送信します。

Off(チェックしない)ローカル・コントロール・オフ: 本体のREALTIME CONTROLS ノブ[1]～[4]、“SW1”、“SW2”と音源部

が切り離されます。

また、アルペジエーター動作時、アルペジエーターによるノート・オン/オフを送信しません。

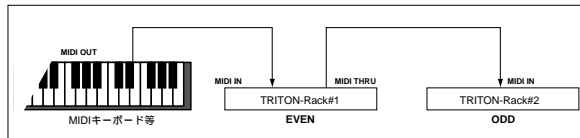


Note Receive [All, Even, Odd]

受信するノート・データのうち、発音するノート・ナンバーを設定します。本機にもう1台のTRITON-RackまたはTRITONシリーズを接続して、最大同時発音数を2倍にするときは、一方でEven、もう一方でOddを選び、双方が鳴るように設定します。

All: すべてのノート・ナンバーで発音します。通常はAllにします。
Even: 偶数のノート・ナンバー(C、D、E、F#、G#、A#)で発音します。
Odd: 奇数のノート・ナンバー(C#、D#、F、G、A、B)で発音します。

MIDI 受信したMIDIデータには影響を与えません。



MIDI Clock [Internal, External]

シーケンサー、リズム・マシンなどの外部MIDI機器とTRITON-Rackのアルペジエーター、パターン・シーケンサー、RPPR機能とを同期させるときに設定します。

Internal: 内部クロックでアルペジエーター、パターン・シーケンサー、RPPR機能が動作します。

TRITON-Rackを単独で使用するときは、TRITON-Rackをマスター(コントロールする側)として外部MIDI機器をTRITON-RackのMIDIクロックに同期させるときは、Internalにします。

External: MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して、TRITON-Rackのアルペジエーター、パターン・シーケンサー、RPPR機能が動作します。

TRITON-Rackをスレーブ(コントロールされる側)として外部MIDI機器から送られてくるMIDIクロックに同期させるときは、Externalにします。外部シーケンサーからのMIDIリアルタイム・メッセージ(スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト)に対応します。

オーディション、デモ・ソング再生では、“MIDI Clock”の設定に関わらず、あらかじめ設定されたテンポで再生されます。

2.1-1b: MIDI Filter

Enable Program Change [Off, On]

On(チェックする): プログラム・チェンジを送受信します。
Programモード(PROG 1.1: Play)のときは、グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel 1(2.1 - 1a)とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとプログラムが切り替わります。プログラムを切り替えるとグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを送信します。

Combinationモード(COMBI 1.1: Play)のときは、グローバルMIDIチャンネルにチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとコンビネーションが切り替わります。ただし“Combi(Combi Change)”の設定によって切り替わらないようにすることができます。“MIDI Channel 1(COMBI 3.1 - 1a)で設定しているチャンネルに一致するMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのティンバーのプログラムが切り替わります。ただしティンバーに対するプログラム・チェンジは“Program Change”(COMBI 4.1 - 1a)の設定に影響を受けます。

コンビネーションを切り替えると、プログラム・チェンジは、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、“Status”(COMBI 3.1 - 1a)をEXTまたはEX2に設定しているティンバーのチャンネルでも送信します。

Multiモードのときは、“Status”(MULTI 3.1 - 1/2a)をINTまたはBTHのトラックに設定しているチャンネルに一致するMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのトラックのプログラムが切り替わります。マルチを選んだりパターン・データをプレイすると、“Status”をBTH、EXT、EX2に設定しているチャンネルで送信します。

Off(チェックしない): プログラム・チェンジを送受信しません。

Bank (Bank Change) [Off, On]

On(チェックする): プログラム・チェンジと一緒にコントロール・チェンジのバンク・セレクトを送受信します。“Enable Program Change”にチェックしているときに有効です。

Off(チェックしない): バンク・セレクトを送受信しません。

Combi (Combi Change) [Off, On]

On(チェックする): COMBI 1.1: Playにいたるとき、グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel 1(2.1 - 1a)とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとコンビネーションが切り替わります。

“Enable Program Change”にチェックしているときに有効です。グローバルMIDIチャンネル以外のMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、ティンバーのMIDIチャンネルが一致する場合は、そのティンバーのプログラムが切り替わります。

Off(チェックしない): グローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると MIDI Channel 1(COMBI 3.1 - 1a)がグローバルMIDIチャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。コンビネーションは切り替わりません。ティンバーに対するプログラム・チェンジは“Program Change”(COMBI 4.1 - 1a)の設定に影響を受けます。

AfterT (After Touch) [Off, On]

On(チェックする): MIDIアフタータッチを受信します。

Off(チェックしない): MIDIアフタータッチを受信しません。

Ctrl Change (Control Change) [Off, On]

On(チェックする): コントロール・チェンジを送受信します。

Off(チェックしない): コントロール・チェンジを送受信しません。

Exclusive [Off, On]

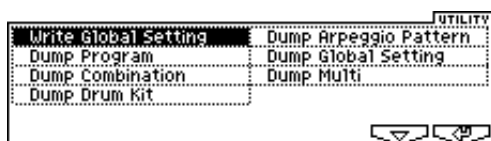
On(チェックする): システム・エクスクルーシブ・データを送受信します。

コンピューターなどを接続し、本機をエディットするとき、または双方でエディットするときにチェックしておきます。

Off(チェックしない): システム・エクスクルーシブ・データを送受信しません。通常はチェックをはずしておきます。

ただし、このページのユーティリティ(“Dump Program”~“Dump Multi”)を表示しているときは、この設定とは関係なく、送信します。

■ 2.1-1c: UTILITY



「Write Global Setting」(1.1 - 1d)

Dump Program
Dump Combination
Dump Drum Kit
Dump Arpeggio Pattern
Dump Global Setting
Dump Multi

接続したもう1台のTRITON-Rack、MIDIデータ・ファイラーやコンピューターなどへ、本体のエクスクルーシブ・データを送信します。

ユーティリティ・メニューからダンプするデータを選び(下表参照)、ダイアログを表示します。

必要に応じてダンプするデータのバンクやナンバーを選び、[F8] (「OK」)を押します。

| | |
|-----------------------|--|
| Dump Program | 任意バンクのプログラムまたは1プログラム |
| Dump Combination | 任意バンクのコンビネーションまたは1コンビネーション |
| Dump Drum Kit | 全ドラムキットまたは1ドラムキット |
| Dump Arpeggio Pattern | 全アルペジオ・パターンまたは1アルペジオ・パターン |
| Dump Global | グローバル・セッティング(GlobalモードのDrum Kits、User Arpeggio Patternを除く設定) |
| Dump Multi | 全マルチ・データ |

送信

データの送信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対にTRITON-Rackの電源をオフにしないでください。

ダンプ・データの送信方法

TRITON-Rackとデータ・ダンプする機器を接続します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるコンピューターを使用する場合は、コンピューターに接続したMIDIインターフェースとTRITON-RackのMIDI OUT端子を接続します。(BG P.14)

MIDIデータ・ファイラーを使用する場合は、MIDIデータ・ファイラーのMIDI IN端子とTRITON-RackのMIDI OUT端子を接続します。

Globalモード 2.1: MIDIを選びます。

ユーティリティ・メニューでデータ・ダンプする対象を選びます。

次図は「Dump Program」を選んだ例です。

1バンク単位でデータ・ダンプをするときは「Program」でBankを選び、その下でバンク・ナンバーを指定します。1プログラム単位でデータ・ダンプをするときは「Program」でSingleを選び、その下でプログラム・ナンバーを指定します。



[F8] (「OK」)キーを押してデータを送信します。

送信中は「Now transmitting data」を表示します。

データ・サイズと送信時間は、送信するデータによって異なります。

ダンプを行うデータのサイズと、ダンプの所要時間は、下の表を参照してください。

本機からダンプ・データをMIDIデータ・ファイラーに保存する場合は、複数のダンプ・データをまとめて保存しないでください。まとめて保存してしまうと、そのデータを受信するとき、次ページのメモリへのデータ書き込み処理時間がとれずに、すべてのデータを受信できません。

| ダンプするデータの種類 | データ・サイズ(kByte) | | 所要時間(秒) | |
|---------------------------------------|----------------|-------------|-------------|-------------|
| | TRITON-Rack | EXB-MOSS搭載時 | TRITON-Rack | EXB-MOSS搭載時 |
| Program Bank (I-A...I-E, E-A...E-H) | 69.1 | --- | 22.1 | --- |
| Program Bank (I-F) | --- | 77.3 | --- | 24.7 |
| Program Single (I-A...I-E, E-A...E-H) | 0.5 | --- | 0.2 | --- |
| Program Single (I-F) | --- | 0.6 | --- | 0.2 |
| Combination Bank | 57.3 | | 18.4 | |
| Combination Single | 0.4 | | 0.2 | |
| Drum Kit All | 592.1 | | 189.5 | |
| Drum Kit Single | 4.1 | | 1.3 | |
| Arpeggio Pattern All | 105.0 | | 33.6 | |
| Arpeggio Pattern Single | 0.3 | | 0.1 | |
| Global Setting | 0.8 | | 0.3 | |
| Multi Data | 9.4 ~ 845.4 | | 3.0 ~ 270.5 | |

受信

データの受信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に TRITON-Rack の電源をオフにしないでください。

本機では、ダンプ・データを受信するとメモリへのデータ書き込み処理時間に、最大で約 16 秒かかります。書き込み中は“ Now writing into internal memory ”が表示されます。この間、絶対に TRITON-Rack の電源をオフにしないでください。オフにしまうと、オフ後に電源をオンにしたときに本機が正常に動作しなくなる場合があります。このような場合は、もう一度 [MENU] キーと [9] キーを押しながら電源をオンしてください。ただしこのとき、メモリの内容は初期化されます。

また、書き込み中は MIDI の送受信ができません。

なお、本機で複数のダンプ・データの受信を続けて行うときは必ずダンプ・データの送信間隔をあけてください。

| ダンプするデータの種類 | メモリへの書き込み処理時間 |
|-----------------------|---------------|
| 1 Combination Bank | 約 4 秒 - 8 秒 |
| 1 Program Bank | 約 4 秒 - 8 秒 |
| All Drum Kits | 約 16 秒 |
| All Arpeggio Patterns | 約 4 秒 |
| Global Setting | 約 4 秒 |
| Multi | 約 1 秒 |

本機がメモリへ書き込み処理をしている間は、MIDI OUT 端子からのアクティブセンス (FEh) の出力が止まります。

ダンプ・データの受信方法

TRITON-Rack とデータ・ダンプする機器を接続します。

MIDI エクスクルーシブ・メッセージを送信できるコンピューターを使用する場合は、コンピューターに接続した MIDI インターフェイスと TRITON-Rack の MIDI IN 端子を接続します。(※BGP.14)

MIDI データ・ファイラーを使用する場合は、MIDI データ・ファイラーの MIDI OUT 端子と TRITON-Rack の MIDI IN 端子を接続します。

MIDI 機器の MIDI チャンネルと、TRITON-Rack のグローバル MIDI チャンネル「MIDI Channel」(2.1 - 1a) を合わせます。また、一度 MIDI 機器へ送信したデータを再び TRITON-Rack で受信するときは、TRITON-Rack のグローバル MIDI チャンネルを送信時のグローバル MIDI チャンネルに合わせてください。

送信側の MIDI チャンネルを設定するときは、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。

“ Exclusive ”(2.1 - 1b) をチェックします。

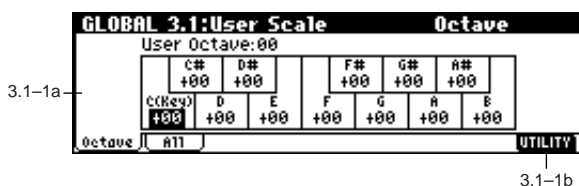
データ・ダンプする機器からデータを送信します。使用する機器の取扱説明書を参考にデータを送信してください。

GLOBAL 3.1: User Scale

16 種類の User Octave Scale、1 種類の User All Notes Scale を設定します。ここで設定したユーザー・スケールは、PROG 2.1 - 1、COMBI 3.2 - 1、MULTI 3.2 - 1 で選択できます。

エディットしたユーザー・スケールの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。ユーティリティ“ Write Global Setting ”でライトします。また、[WRITE] キーを押して、Write Global Setting ダイアログを表示し、それぞれ [F8] (“OK”) キーを押すことによって、エディットした内容をライトできます。

3.1-1: Octave



3.1-1a: User Octave Scale

User Octave [User Octave 00...15]
エディットするユーザー・オクターブ・スケールを選択します。

Tune [-99...+99]

1 オクターブ分の音階を設定します。

1 オクターブ (C ~ B) の音程をセント単位で調整すると、全音域でこの設定が反映させます。平均律を基準にしています。

- 99 にすると、基準の音程より約半音下になります。

+ 99 にすると約半音上になります。

note [ENTER] キーを押しながら、接続した MIDI 機器の鍵盤を押すと、キーを選択できます。

3.1-1b: UTILITY



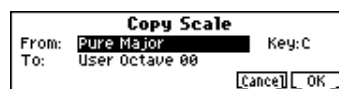
「 Write Global Setting 」(1.1 - 1d)

ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1-1d: UTILITY 」を参照してください。

Copy Scale

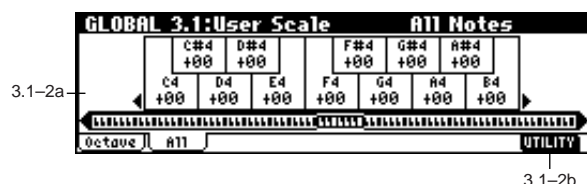
プリセット・スケール、またはユーザー・スケールをエディットするユーザー・スケールにコピーします。プリセット・スケールについては、「 Type 」(PROG 2.1 - 1c) を参照してください。

“ Copy Scale ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のスケールを選択します。
Pure Major、Pure Minorを選んだときは、隣の“ Key ”を設定します。
Stretchは“ To ”がUser All Notes Scaleのときに選択できます。
“ To ”でコピー先のユーザー・スケールを選びます。
コピー・スケールを実行するときは[F8]キーを、実行しないときは[F7]キーを押します。

3.1-2: All Notes



3.1-2a: User All Notes Scale

Tune [−99...+99]

128鍵の音階を個別に設定します。
128鍵(C - 1 ~ G9)の音程を、セント単位で調整します。平均律を基準にしています。

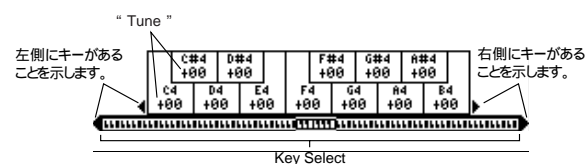
- 99にすると、基準の音程より約半音下になります。
- + 99にすると約半音上になります。

“ User All Notes Scale ”では、ユーティリティ「Copy Scale」(3.1 - 1b)でStretchを選択できます。

note [◀]、[▶]キーを押すことによって、設定するキーを選択します。また、[ENTER]キーを押しながら、接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによってキーが選択できます。

Key Select [C-1...G9]

“ Tune ”に表示されているキーの位置を表示します。[◀]、[▶]キーを押すことによって1オクターブ単位で移動させることができます。



3.1-2b: UTILITY

☞ 「Write Global Setting」(1.1 - 1d)、「Copy Scale」(3.1 - 1b)

GLOBAL 4.1: Category Name

4.1-1: P.0..7 (Prog.00-07)

4.1-2: P.8..15 (Prog.08-15)

4.1-3: C.0..7 (Comb.00-07)

4.1-4: C.8..15 (Comb.08-15)

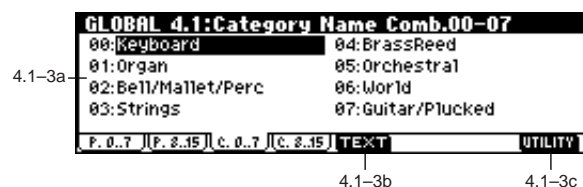
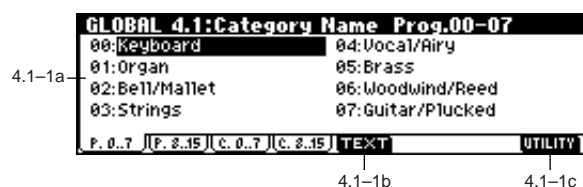
プログラム、コンビネーションのカテゴリーに名前を付けます。
名前を変更するカテゴリーを選び、[F5] (“TEXT”)キーを押してテキスト・ダイアログを表示し、名前を入力します。

最大16文字まで入力できます(☞BG P.38)

工場出荷時のカテゴリー・ネームは、楽器の種類ごとに分類されています。

設定できるカテゴリーは各16個です。

note ここでエディットしたカテゴリー・ネームは、“Write Program”ダイアログ(“PROG 1.1 - d: UTILITY”)、“Write Combination”ダイアログ(“COMBI 1.1 - d: UTILITY”)で指定してライトし、各“Select by Category”でカテゴリーからプログラム、コンビネーションを選択することができます。



⚠ エディットしたユーザー・カテゴリーの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。

ユーティリティ“Write Global Setting”を選び、Write Global Settingダイアログを表示するか、[WRITE]キーを押して、Update Global Settingダイアログを表示し、[F8] (“OK”)キーを押すことによって、エディットした内容をライトします。

4.1-1(...4)a: Category

エディットするカテゴリー名を選びます。

4.1-1(...4)b: TEXT

カテゴリー名をエディットします。

[F5] (“TEXT”)キーを押すことによって、テキスト・ダイアログを表示します。

エディットの方法はBG P.38を参照してください。

4.1-1(...4)c: UTILITY

☞ 「Write Global Setting」(1.1 - 1d)

GLOBAL 5.1: DKit (Drum Kit)

ドラム・インストゥルメント(ドラムサンプル)を各キーに割り当ててドラムキットを作成します。

ここでエディットしたドラムキットは、PROG 2.1: Ed-Basic OSC1タブ“Drum Kit”(Oscillator Mode “Drums”時)でオシレーターとして選択し、“マルチサンプル”(Oscillator Mode “Single、Double”時)のオシレーターと同様にフィルター、アンプ、エフェクト等を通り、発音します。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgramモードでドラムキットを使ったプログラム(Oscillator Mode “Drums”)を選択し、このページに移るとよいでしょう。ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム音に適した設定になっています(「VNL」にはドラムキットを使ったプログラムに㊦マークが付いています)。

ProgramモードでOscillator Mode “Single、Double”のプログラムが選択されている状態でも、そのプログラムのフィルター、アンプ等の設定で発音します。また、エフェクトは直前に入っていたモードの設定で発音します。“Octave”(PROG 2.1 - 2b)は+0[8]に設定してください。+0[8]以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれます。

㊦ Exclusive (2.1 - 1b)をチェックしたときは、ドラムキットをエクスクルーシブ・データでエディットすることができます。

㊦ ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

㊦ エディットしたドラムキットの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。
ユーティリティ“Write Drum Kits”を選び、Write Drum Kitsダイアログを表示するか、[WRITE]キーを押して、Update Drum Kitsダイアログを表示し、[F8] (“OK”)キーを押すことによって、エディットした内容をライトします。

㊦ ドラムキットの作成方法はBG P.78を参照してください。

5.1-1: High (High Sample)

ドラムキットを選択し、各キーにアサインするドラムサンプルをHigh、Lowに設定します。その他High、Lowのドラムサンプルに關するパラメーターを設定します。



5.1-1a: Drum Kit, Key, Assign, Level H, Level L, Vel. SW L→H

Drum Kit

[000 (I-A/B)...143 (E-H)]

エディットするドラムキットを選択します。

ドラムキット名を変更する場合は、ユーティリティ“Rename Drum Kit”を実行します。

| 00 (I-A/B)...15 (I-A/B) | プリロード・ドラムキット |
|---|--|
| 16 (E-A)...31 (E-A) 32 (E-B)...47 (E-B) 48 (E-C)...63 (E-C) 64 (E-D)...79 (E-D) 80 (E-E)...95 (E-E) 96 (E-F)...111 (E-F) 112 (E-G)...127 (E-G) 128 (E-H)...143 (E-H) | (ユーザー・ドラムキット用、EXB-PCM シリーズ・ドラムキット用) |

Key

[C-1...G9]

ドラム・サンプル(とその設定)を割り当てるキーを選択します。

キーは[F6] (“Key -”), [F7] (“Key +”)キーを押す、または[ENTER]キーを押しながら、接続したMIDI機器の鍵盤を押すことで選択できます。

アサインしたキーは、“Drum Kit”以外の5.1: DKitすべてのパラメーターが設定の対象となります。

各キーにはHighとLowの2つのドラム・サンプルがアサインでき、ベロシティーによって切り替えて演奏することができます。

Assign

[Off, On]

On(チェックする): High(5.1 - 1b)やLow(5.1 - 2a)で設定したドラムサンプルが発音します。通常はチェックをします。

Off(チェックしない): 選択したドラムサンプルは無効となり、右隣のキーのドラムサンプルが発音します。このとき、右隣の発音より半音低くなります。ドラムサンプルの音程を変えて使用するときにはチェックをはずします。

Level H (Level High)

[-99...+99]

Level L (Level Low)

[-99...+99]

HighとLowのドラムサンプルの音量を設定します。

+99にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルに対して、2倍の音量で発音します。0にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルの音量で発音します。
-99にしたキーは、発音しません。

Vel. SW L→H (Velocity SW Lo→Hi)

[001...127]

LowのドラムサンプルからHighのドラムサンプルに切り替わるベロシティーの値を設定します。この値より大きいベロシティー値ではHighのドラムサンプルが、小さいベロシティー値ではLowのドラムサンプルが発音します。ベロシティーによる切り替えを行わない場合は、001に設定し、Highのドラムサンプルだけを設定します。(㊦ “Velocity SW L→H” PROG 2.1 - 2/3)

5.1-1b: High (High Sample)

Drumsample Bank

[ROM, RAM, EXB * ...]

Highのドラムサンプル・バンクを設定します。

ROM: プリセットのドラムサンプルが選択できます。“Drumsample”で、000: BD-Dry 1 ~ 412: Amp Noiseから選びます。(㊦ VNL)

RAM: Sampling モードで作成したり、Disk モードでロードしたサンプルが選択できます。これらのサンプル・データを使用してドラムキットを作成するときに選択します。

EXB *: 別売オプション EXB-PCM シリーズのドラムサンプルが選択できます。

ドラムサンプルを含むオプション・ボードを搭載している場合にのみ選択できます。“*”には搭載しているオプションの種類が表示されます。

❗ 別売 EXB-PCM シリーズのドラムサンプルを使用しているドラムキットを選択したときに、該当する EXB-PCM (エクспанション・ボード) を取り付けていないなどの理由で、ドラムサンプルが一致しない場合、“Bank” に ROM が表示されます。この場合、そのドラムサンプルは発音しません。新たにドラムサンプルのバンクを選び直すことで発音します。

❗ オプション・ボードの種類によって、EXB * の表示は異なります。

Drumsample [0000...3999: name]

High のドラムサンプルを選択します。ここで選択したドラムサンプルは、ベロシティが“Vel.SW L H”の値以上のときに発音します。(※各ドラムサンプルについては VNL)

UTILITY Select by Category:

“Bank” に ROM 選択時、ユーティリティ “Select by Category” でドラムサンプルをカテゴリー単位で選択することができます。(※5.1 - 1d)

❗ ドラムサンプルのカテゴリー名をエディットしたり、カテゴリー分けを設定し直すことはできません。

S.Ofs (Start Offset) [Off, On]

On (チェックする): ドラムサンプル波形の先頭より後ろの位置からスタートします。バンクが ROM、EXB * の場合、スタート・オフセットの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。スタート・オフセットがないドラムサンプルはこのパラメーターは無効になります。

ただし、RAM バンク選択時は、選択したドラムサンプルによって異なります。以下のようなサンプルを含むドラムサンプルを選択した場合、チェックすると、ループ・スタート・アドレスより再生がスタートします。

- Sampling モードでレコーディング (サンプリング) したサンプル
- Disk モードでロード後、Sampling モードでループ・スタート・アドレスをエディットしたサンプル
- Disk モードで AKAI、AIFF、WAVE ファイルのロード時に自動的にループ・スタート・アドレスが設定されたサンプル

Off (チェックしない): ドラムサンプル波形の先頭からスタートします。

Rev (Reverse) [Off, On]

On (チェックする): ドラムサンプル波形がリバース (逆) でワン・ショット再生します。バンクが ROM、EXB * の場合、リバースするスタート、エンドの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。

❗ ドラムサンプルによってあらかじめリバース再生、リバース・ループ再生になっているものは、ここでの設定によって再生方向は変わりません。別冊『Voice Name List』の Drumsample List に ㊦ マークが付いています。RAM の場合は “E (End)” (SMPL 3.1 - 2b) から “S (Start)” へと (逆) 再生します。

❗ “Rev (Reverse)” がチェックされているサンプルは、ここでの設定によって再生方向は変わりません。

Trans (Transpose) [-64...+63]

音程を半音単位で調整します。+ 12 でオクターブ上、- 12 でオクターブ下になります。

Tune [-99...+99]

音程をセント単位で調整します。

Fc (Cutoff) [-64...+63]

フィルターのカットオフを調整します。キーごとのフィルター・カットオフはそのドラムキットを使用しているプログラムのフィルター of “Frequency” (PROG 4.1 - 1b、4.2 - 1b) にここでの値を加算したことになります。

Reso (Resonance) [-64...+63]

フィルターのレゾナンスを調整します。キーごとのフィルター・カットオフはそのドラムキットを使用しているプログラムのフィルター of “Resonance” (PROG 4.1 - 1b、4.2 - 1b) にここでの値を加算したことになります (“Type” PROG 4.1 - 1a、4.2 - 1a) が Low Pass & High Pass のときはレゾナンス効果はありません。

At (Attack) [-64...+63]

音量 (Amplifier) のアタック・タイムを調整します。キーごとのアタック・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプ EG のアタック・タイムにここでの値を加算したことになります。

Dc (Decay) [-64...+63]

音量 (Amplifier) のディケイ・タイムを調整します。キーごとのディケイ・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプ EG のディケイ・タイムにここでの値を加算したことになります。

■ 5.1-1c: Key-, Key+

ドラムサンプル (とその設定) を割り当てるキーを選択します。

❗ “Key” (5.1 - 1a)

■ 5.1-1d: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1d: UTILITY」を参照してください。

Write Drum Kits

000 (I-A/B) ~ 143 (E-H) のすべてのドラムキットをライトします。

“Write Drum Kits” を選び、ダイアログを表示します。

ライトを実行するときは [F8] (“OK”) キーを、実行しないときは [F7] (“Cancel”) キーを押します。

[WRITE] キーでも “Write Drum Kits” と同様にライトすることができます。

[WRITE] キーを押して “Update Drum Kits” ダイアログを開き、[F8] キーを押してライトします。

❗ ドラムキット 016 (E-A) ~ 143 (E-H) は、一部の別売オプション EXB-PCM シリーズのドラムキット用です。

Rename Drum Kit

選択しているドラムキットをリネームします。16文字まで入力が可能です。(※BG P.38)

Copy Drum Kit

他のドラムキットの設定を現在エディットしているドラムキットにコピーします。144(GM)～152(GM)のドラムキットはエディットはできませんが他のドラムキットへコピーしてからエディットすることができます。

“Copy Drum Kit”を選び、ダイアログを表示します。



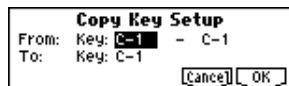
“From”でコピー元のドラムキットを選択します。

コピー・ドラムキットを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

Copy Key Setup

キーごとの設定を別のキーにコピーします。並んだ複数のキーごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

“Copy Key Setup”を選び、ダイアログを表示します。




“From Key”でコピーするキーの範囲を選択します。

“To Key”でコピー先のキーを選択します。

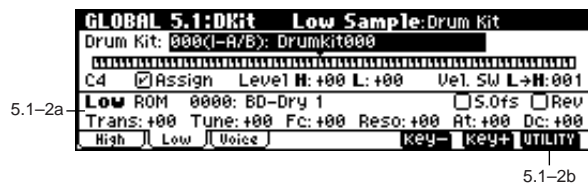
“From Key”で複数のキーを選んだときは、“To Key”のキーを一番低いキーとして、高いキーに向かって順番にコピーします。コピー・キー・セットアップを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

Select by Category

“Bank”にROM選択時、カテゴリーからドラムサンプルを選びます。全ドラムサンプルは15個のカテゴリーに分類されています。操作方法は、「Select by Category」(※P.2)を参照してください。

 ドラムサンプルのカテゴリー名をエディットしたり、カテゴリー分けを設定し直すことはできません。

5.1-2: Low (Low Sample)



5.1-2a: Low (Low Sample)

Drumsample Bank

[ROM, RAM, EXB * ...]

Lowのドラムサンプル・バンクを設定します。(※Bank “5.1 - 1b)

Drumsample

[0000...3999: name]

Lowのドラムサンプルを選択します。“Vel.SW L H”(5.1 - 1a)での設定値以下のベロシティーで発音します。(※各ドラムサンプルについてはVNL)

ユーティリティ“Select by Category”で選択できます。(※5.1 - 1d)

S.Ofs (Start Offset)

[Off, On]

Rev (Reverse)

[Off, On]

Trans (Transpose)

[-64...+63]

Tune

[-99...+99]

Fc (Cutoff)

[-64...+63]

Reso (Resonance)

[-64...+63]

At (Attack)

[-64...+63]

Dc (Decay)

[-64...+63]

※“High”(5.1 - 1b)

■ 5.1-2c: UTILITY

※“Write Drum Kits”、“Rename Drum Kit”、“Copy Drum Kit”、“Copy Key Setup”、“Select by Category”(5.1 - 1d)

5.1-3: Voice (Voice/Mixer)

ドラムキットのキーごとに、ボイス・アサインやパン、エフェクトへのルーティング等を設定します。



5.1-3a: Voice Assign Mode/Mixer

Voice Assign Mode

Single Trig (Single Trigger) [Off, On]

On(チェックする): 同じキー(ノート)が連続しても、一回ずつ発音を止めてから発音を開始し、発音が重なりません。通常はチェックをはずします。

Excl Group (Exclusive Group) [Off, 001...127]

001 ~ 127: ドラムサンプルを割り当てたキーをグループ化します。同じグループ番号をつけたキーが、1つのグループになり、後着を優先しモノフォニックで発音します。例えばハイハットのクローズとオープンなど同じ系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化して、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。Off: グループ化しません。通常はOffにします。

Enable Note On (Note On Receive) [Off, On]

On(チェックする): ノート・オンを受信します。通常チェックをしますが、特定のノートを発音させない場合などはチェックをはずします。

Enable Note Off (Note Off Receive) [Off, On]

On(チェックする): ノート・オフを受信します。通常チェックをはずします。Hold (PROG 2.1 - 1b)にチェックしている(Hold On)場合に有効です。ドラムス・プログラムのとき、通常Hold Onにします。このとき、Enable Note Off をチェックするとノート・オフを受信します。接続したMIDI機器の鍵盤を離すと発音が止まります(リリースに入ります)。

Mixer

Pan [Rndm, L001...C064...R127]

キーごとのパンを設定します。Rndm(Random)ではノート・オンのたびにドラムサンプルのパンがランダムに変化します。

BUS (Bus Select) [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

どこのバスへ送るかをキーごとに設定します。

例えばSnare系はIFX1へ、Kick系はIFX2へそれぞれ送りインサート・エフェクトをかけ、その他はL/Rへ送りインサート・エフェクトをかけないといった設定が可能です。

S1 (Send1 (MFX1)) [000...127]

S2 (Send2 (MFX2)) [000...127]

キーごとのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”(5.1 - 3b)をL/R、Offに設定しているときに有効です。“BUS Select”をIFX1 ~ 5に設定しているときはProgram、Combination、Multi各モードの7.2 - 1 SetupページにあるIFX1、2、3、4、5通過後の“S1 (Send1 (MFX1))”、“S2 (Send2 (MFX2))”でマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。

ドラムキットはProgramモードで選択されているプログラムの設定で発音します。ここでの設定は“Use DKit Setting”(Program PROG 5.1 - 1b)、“Use DKit Setting”(Program PROG 7.1 - 1a)がチェックされているときに有効です。ドラムキットのエディット時も、この設定がされていないとエディットした効果を反映しませんので注意してください。

5.1-3b: UTILITY

Write Drum Kits, Rename Drum Kit, Copy Drum Kit, Copy Key Setup (5.1 - 1d)

GLOBAL 6.1: Arp.Pattern

ユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。

このページではGlobalモードへ入る直前のモードの状態が発音します。Programモードより移動した場合: 選択しているプログラムで設定しているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフのプログラムから移行した場合でも、[ARP ON/OFF]キーでオンにできます。

Combinationモードより移動した場合: 選択しているコンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフの設定のコンビネーションから移行した場合でも、[ARP ON/OFF]キーでオンにできます。

ただし、“Arpeggiator Run”(COMBI 1.1 - 4a/5a, COMBI 6.1 - 1a)のA、Bがチェックされていないアルペジエーターはオンにできません。また、“Assign”(COMBI 6.1 - 1b)でティンバーにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

Multiモードより移動した場合: 選択しているマルチで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフの設定から移動した場合でも、[ARP ON/OFF]キーでオンにできます。ただし、Multiモードの“Arpeggiator Run”(MULTI 6.1 - 1(2)a)のA、Bがチェックされていないアルペジエーターはオンになりません。また、“Assign”(MULTI 6.1 - 1(2)b)でティンバーにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

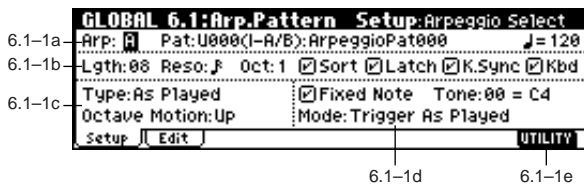
上記のそれぞれの場合で、アルペジエーターがオンしていない場合でもアルペジオ・パターンの設定は変更できます。パターンをエディットするときは、アルペジエーターをオンにして、エディットするパターンであることを確認しながら行うようにしてください。

Samplingモードより移動した場合: アルペジエーターはオンになりません。また、アルペジオ・パターンのエディットも行えません。

エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンの設定を、電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライトしてください。ユーティリティ“Write Arpeggio Patterns”を選び、Write Arpeggio Patternsダイアログを表示するか、[WRITE]キーを押して“Update Arpeggio Patterns”ダイアログを表示し、[F8](“OK”)を押すことによって、エディットした内容をライトします。

アルペジオ・パターンの設定方法はBG P.89を参照してください。

6.1-1: Setup



6.1-1a: Arp, pat (Pattern), ♩

Arp (Arpeggio Select)

[A, B]

Combination、Multiの各モードより移動してアルペジオ・パターンをエディットする場合、アルペジエーターA、Bのどちらかのアルペジオ・パターンを選びます。選択した方がエディット対象となります。Programモードより移動したときはBは表示されません。

Pat (Pattern) [P00...P04, U000(I-A/B)...U327(E-H)]
エディットするパターンを選択します。

♩ (Tempo) [040...240, EXT]

テンポを設定します。

REALTIME CONTROLS Cモード [TEMPO] ノブでも調整できます。
“MIDI Clock”(2.1 - 1a)がExternalのときは、EXTを表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

6.1-1b: Lgth, Reso, Oct, Sort, Latch, K.Sync, Kbd

Lgth (Length) [01...48]

アルペジオ・パターンの長さを設定します。パターンは“Reso”で指定した音符を、ここで指定した数を演奏して先頭に戻ります。プリセット・パターンP00～04では無効です。

Reso (Resolution) [♩₃, ♩₂, ♩₃, ♩₂, ♩₃, ♩₂]

Oct (Octave) [1, 2, 3, 4]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

K.Sync (Key Sync.) [Off, On]

Kbd (Keyboard) [Off, On]

PROG 6.1: Ed-Arp.「Setup(Arpeg. Setup)」

“Pat” “♩ (Tempo)” “Oct” “Reso” “Sort” “Latch” “K. Sync” “Kbd” は各プログラム、コンビネーション、マルチごとに設定するパラメーターですが、ここで設定することもできます。
プログラム、コンビネーションより移動してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。これらのパラメーターはこのページでの“Write Arpeggio Patterns”ではライトできません。

6.1-1c: Arpeggio Pattern Setup

ここでのパラメーターはプリセット・パターンP00～P04では無効です。

Type (Arpeggio Type) [As Played...Up&Down]

接続したMIDI機器の鍵盤で指定したアルペジオ音と各ステップのToneとの対応を設定します。

As Played: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、そのステップは発音しません。

As Played (Fill): ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最後のアルペジオ音(“Sort”Offでは最後に押さえた音、“Sort”Onでは最も高い音)で発音します。

Running Up: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最初のアルペジオ音に戻って(“Sort”Offでは最初に押さえた音、“Sort”Onでは最も低い音)発音します。

Up&Down: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最後のアルペジオ音から逆方向に折り返して発音します。

例) “Lgth”を04にして、“Step”01にTone0を、“Step”02にTone1を、“Step”03にTone2を、“Step”04にTone3を設定し、同時に3音押してアルペジオ演奏させると、“Type”の設定によって、次のように動作が異なります。

As Played: 0 1 2 休符 0 1 2 休符 0...

As Played(Fill): 0 1 2 2 0 1 2 2 0...

Running Up: 0 1 2 0 0 1 2 0 0...

Up&Down: 0 1 2 1 0 1 2 1 0...

Octave Motion [Up, Down, Both, Parallel]

“Oct”で2～4オクターブに設定しているときの動作を選択します。

Up: 設定したオクターブ数の幅で上昇を繰り返します。

Down: 設定したオクターブ数の幅で下降を繰り返します。

Both: 設定したオクターブ数の幅で上昇・下降を繰り返します。

Parallel: 設定したオクターブの音が同時に発音します。

6.1-1d: Fixed Note, Mode, Tone No., Fixed Note No.

Fixed Note [Off, On]

アルペジオ・パターンのTone(6.1 - 2で表示される「_♩」)のタイプを設定します。

Off(チェックしない): 通常のアルペジエーターのタイプです。Toneの音程は、接続したMIDI機器の鍵盤で、そのとき押さえていたノート・ナンバーを基準にアルペジオに展開し、発音します。

On(チェックする): 1つ1つのToneにノート・ナンバーを設定します。Toneの音程は、接続したMIDI機器の鍵盤からのノート・ナンバーを無視し、Toneに設定したノート・ナンバーを基準に展開、発音します。鍵盤からのノート・ナンバーはアルペジエーターのトリガーなどのタイミングのみをコントロールすることになります。ドラム・パターンなどに使用するアルペジオ・パターンに最適です。

Mode (Fixed Note Mode)

[Trigger As Played, Trigger All Tones]

“Fixed Note”をチェックしているときのToneのトリガー条件を設定します。

Trigger As Played: 押さえた鍵盤の数によってToneの発音条件が決まります。

Trigger All Tones: 鍵盤を1つ押さえるとすべてのToneが発音します。

例) “Fixed Note”をチェックしているときのドラム・パターンについて示します。Tone1にキック、Tone2にスネア、Tone3にハイハットが発音するノート・ナンバーを設定します。

Trigger As Playedのとき、鍵盤を1つ押さえるとTone1(キック)のみが発音します。鍵盤を2つ押さえるとTone1(キック)とTone2(スネア)が発音します。鍵盤を3つ押さえるとTone1(キック)、Tone2(スネア)、Tone3(ハイハット)がすべて発音します。各Toneの“Vel (Velocity)”がKeyのとき、鍵盤をそれぞれ押さえたときのペロシティで対応するToneが発音します。

Trigger All Tonesのとき、鍵盤を1つ押さえるだけで、Tone1(キック)、Tone2(スネア)、Tone3(ハイハット)がすべて発音します。各Toneの“Vel (Velocity)”がKeyのとき、鍵盤を押さえることのペロシティで発音します。

Tone No. [00...11]

“Fix Note” (6.1 - 1d)をチェックしているときに有効です。Toneを選択します。

Fixed Note No. [C-1...G9]

選択したToneに対して、ノート・ナンバーを設定します。[Enter]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

6.1-1e: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1d: UTILITY」を参照してください。

Write Arpeggio Patterns

U000(I-A/B) ~ U327(E-H)のユーザー・アルペジオ・パターンをライトします。

“Write Arpeggio Patterns”を選び、ダイアログを表示します。ライトを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

[WRITE]キーでも“Write Arpeggio Patterns”と同様にライトすることができます。

[WRITE]キーを押して“Update Arpeggio Patterns”ダイアログを表示し、[F8]キーを押してライトします。

▲ “Pat” “♩” (Tempo) “Oct” “Reso” “Sort” “Latch” “K.Sync” “Kbd” は各プログラム、コンビネーション、マルチ・モードごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。

プログラム、コンビネーションより移行してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

▲ パターンU200(E-A) ~ U327(E-H)は一部のEXB-PCMシリーズ(別売オプション)のパターン用です。

Rename Arpeggio Pattern

選択しているユーザー・アルペジオ・パターンをリネームします。16文字まで入力が可能です。プリセット・パターンP00 ~ P04は選択できません。(≡BG P.85)



Copy Arpeggio Pattern

他のユーザー・アルペジオ・パターンの設定を、選択しているアルペジオ・パターンにコピーします。プリセット・アルペジオ・パターンP00 ~ P04はコピーできません。

“Copy Arpeggio Pattern”を選び、ダイアログを表示します



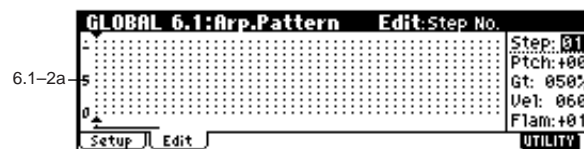
“From”でコピー元のアルペジオ・パターンを選択します。

コピー・アルペジオ・パターンを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

6.1-2: Edit

ステップ01から48にTone0 ~ 11を入力します。“Step”は最長48ステップで、Toneは各ステップが同時に押さえられた鍵盤の12音までに対応します。“Sort” (6.1 - 1b)がOn(チェックしている)のときは、同時に押されている鍵盤の低い方から順にTone0、1、と対応し、“Sort” (6.1 - 1b)がOff(チェックしていない)のときは、押さえる順にTone0、1と対応します。

▲ ここでのパラメーターはプリセット・パターンP00 ~ P04では無効です。



6.1-2b

6-2a: Step, Ptch, Gt, Vel, Flam

Step (Step No.) [01...48]

エディットするステップを選び、Toneをセット/リセットします。“Step”を選択している状態でテンキーを押してToneを入力します。[0] ~ [9]はTone0 ~ 9に、[-]はTone10に、[/HOLD]キーはTone11に対応し、押すごとにセット/リセットされます。

“Fixed Note” (6.1 - 1d)をチェックしているときは「」で、チェックしていないときは「」で表示します。

ステップのToneをすべて消去するときは、ユーティリティ“Delete Step”を、空のステップを挿入するときはユーティリティ“Insert Step”を使用してください。

Ptch (Pitch Offset) [-48...+48]

ステップごとに、Toneに対応する音階を半音単位で上下にずらします。各ステップごとに同じトーンを指定してメロディを演奏させたり、各ステップごとに複数のトーンを指定して平行和音を演奏させることができます。

Gt (Gate) [Off, 001...100%, LGT]

Off: Toneがセットされていてもそのステップでは発音しません。
LGT: 同じToneが次に演奏されるか、パターンが先頭に戻るまで発音が持続します。このとき、「**L**」または「**G**」の表示に変わります。
各プログラム、コンビネーション、マルチの Gate (PROG 6.1 - 1a、COMBI 6.1 - 2(3)a、MULTI 6.1 - 3(4)a)を Step にしているときにここでの設定が有効です。設定するときは移行してきたモードの Gate が Step になっていることを確認してください。

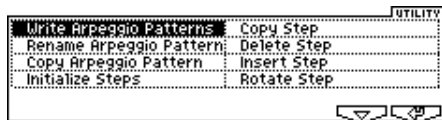
Vel (Velocity) [001...127, Key]

Key: 打鍵時のベロシティでステップの Tone が発音します。
001 ~ 127: 常に設定したベロシティ値で発音します。
各プログラム、コンビネーション、マルチの Velocity (PROG 6.1 - 1、COMBI 6.1 - 2/3、MULTI 6.1 - 3(4)a)を Step にしているときにここでの設定が有効です。
設定するときは移行してきたモードの Velocity が Step になっていることを確認してください。

Flam [-99...+99]

同じステップに複数の Tone をセットしているときに、発音のばらけ方を設定します。
00: すべての Tone が同時に発音します。
+ 01 ~ + 99: Tone の番号順 (Sort "On" のときは低い音から、Sort "Off" のときは弾いた順番) にばらけて発音します。
- 01 ~ - 99: + のときの逆の順番にばらけて発音します。
ギターのコード・カッティングをシミュレートするときには、奇数ステップを + に、偶数ステップを - に設定すると効果的です。
プリセット・パターン P00 ~ P04 では無効です。

■ 6.1-2b: UTILITY



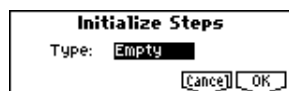
「Write Arpeggio Patterns」、「Rename Arpeggio Pattern」、「Copy Arpeggio Pattern」(6.1 - 1e)

各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1d: UTILITY」を参照してください。

Initialize Steps

アルペジオ・パターンのステップ・パラメーター (Tone、Pitch、Gt、Vel、Flam) を初期化します。

“Initialize Steps”を選び、ダイアログを表示します。



“Type”で初期するタイプを選択します。

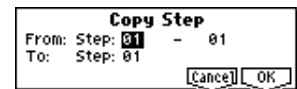
Emptyではトーンを空にして初期化します。Fullではトーンをすべて埋めて初期化します。

イニシャライズ・ステップを実行するときは[F8] (OK) キーを、実行しないときは[F7] (Cancel) キーを押します。

Copy Step

ステップごとの設定を別のステップにコピーします。並んだ複数のステップごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

“Copy Step”を選び、ダイアログを表示します。



“From Step”でコピーするステップの範囲を選択します。

“To Step”でコピー先のステップを選択します。

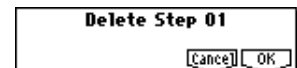
“From Step”で複数のステップを選んだときは、“To Step”のステップを一番左のステップとして、右のステップに向かって順番にコピーされます。

コピー・ステップを実行するときは[F8] (OK) キーを、実行しないときは[F7] (Cancel) キーを押します。

Delete Step

現在選ばれているステップ・ナンバーのステップ・パラメーター (Tone、Pitch、Gt、Vel、Flam) を消去します。以降のステップが左に1つ移動します。

“Delete Step”を選び、ダイアログを表示します。

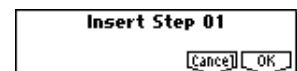


デリート・ステップを実行するときは[F8] (OK) キーを、実行しないときは[F7] (Cancel) キーを押します。

Insert Step

現在選ばれているステップ・ナンバーに空のステップを挿入します。以降のステップが右に1つ移動します。

“Insert Step”を選び、ダイアログを表示します。

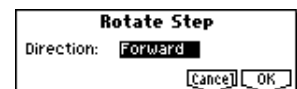


インサート・ステップを実行するときは[F8] (OK) キーを、実行しないときは[F7] (Cancel) キーを押します。

Rotate Step

ステップの設定をロー・テイトします。

“Rotate Step”を選び、ダイアログを表示します。



“Direction”でロー・テイトのタイプを選択します。

例えば、Length 4 のパターンの場合、次のようになります。

ForwardにするとStep1の設定が2へ、Step2 3、Step3 4、Step4 1に書き替えられます。


BackwardにするとStep1の設定が4へ、Step2 1、Step3 2、Step4 3に書き替えられます。

ロー・テイトを実行するときは[F8] (OK) キーを、実行しないときは[F7] (Cancel) キーを押します。

6. Disk モード

このモードでは、フロッピー・ディスクや接続した外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI搭載時)にインターナル・メモリの各種データをセーブ(保存)、ロード(読み込み)します。その他セーブ、ロードに関する設定を行います。

使用できるフロッピー・ディスクは、MS-DOSフォーマットの3.5インチ2HD、2DDです。TRITON-Rackでは、フォーマット後のフロッピー・ディスクの容量は、2HDが1.44MB(18セクタ/トラック)、2DDが720KB(9セクタ/トラック)になります。EXB-SCSIオプションを増設時に接続した外部SCSIデバイスは4GBまでフォーマットできます。

 512バイト/ブロック以外のメディア(640Mバイト、1.3GバイトのMO等)に対してのフォーマットはできません。

外部SCSI機器の接続やIDの設定等については、EXB-SCSIの取扱説明書を参照してください。

ISO9660フォーマットに対応しています。ISO9660 level 1のCD-ROMの読み込みが可能です。(マルチセッションは、最初のセッションがISO9660フォーマットの場合のみ読み込み可能です。)

ファイル、ディレクトリ、アイコンについて

TRITON-Rackは、ディスクなどのメディア内のファイルやディレクトリを用いて、各データを階層的に管理しています。また、ファイルの内容(ファイルなのかディレクトリなのか、ファイルの場合はデータとして何が含まれるのか)を明示するために、名前だけではなくアイコンを用いた画面表示を行います。ファイルとディレクトリはアイコンの形が異なります。


TRITON-Rackでは、MS-DOSが認識する(MS-DOSコンピュー

ターで読める)ファイルとディレクトリをDOSファイル、DOSディレクトリと呼びます。

また、ファイルの種類をDOSファイルにつけられた拡張子によって識別します。

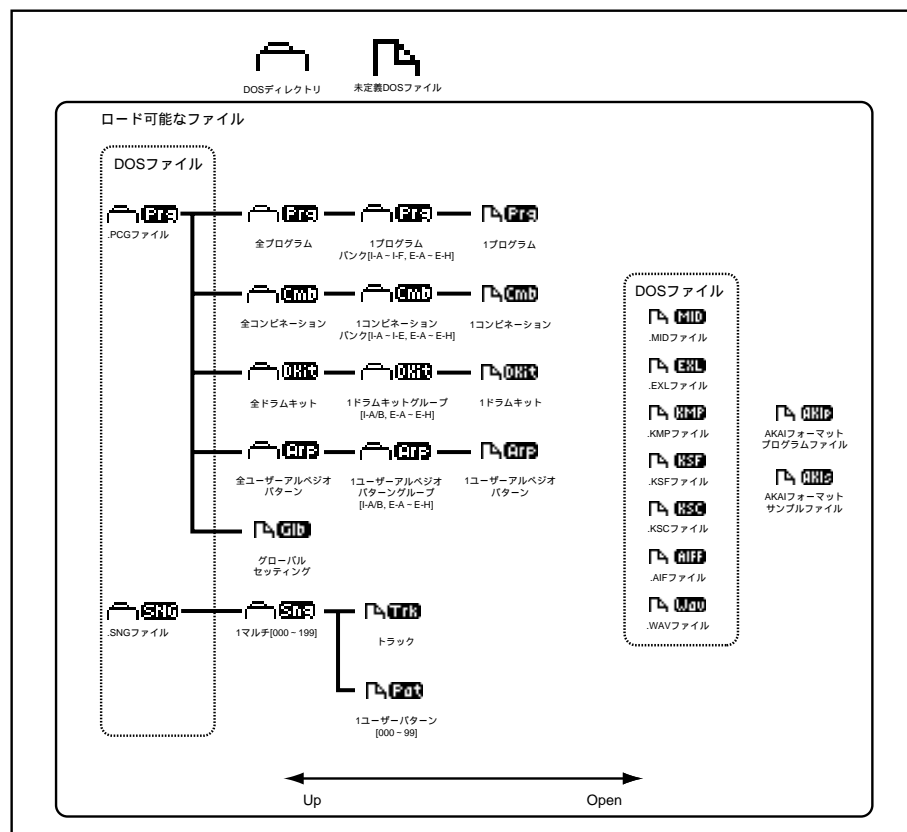
下記以外の拡張子のつくDOSファイルがある場合、“Load selected”を選んでダイアログを表示すると、スタンダードMIDIファイル(SMF)として認識します。ただし、SMFでないファイルはロードできません。

また、TRITON-Rackでセーブすると、そのデータの種類から、これらの拡張子が自動的につけられます。

 下記ファイルの拡張子を変更した場合、再ロード時に未定義のファイルとみなされ、正常にロードできません。

| 拡張子 | 種類 |
|------|--|
| .PCG | プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング(TRITONフォーマット) |
| .SNG | マルチ(ソング) |
| .MID | スタンダードMIDIファイル(SMF) |
| .EXL | MIDIエクスクルーシブ・データ |
| .KMP | Korg Multisample Parameter コルグ・マルチサンプル・パラメーター・ファイル(コルグ・フォーマット) |
| .KSF | Korg Sample File コルグ・サンプル・ファイル(コルグ・フォーマット) |
| .KSC | Korg SCriptコルグ・スクリプト・ファイル (コルグ・フォーマット) |
| .AIF | AIFFファイル |
| .WAV | WAVEファイル |

TRITON-Rackで扱うファイルは以下のような構造を持っています。
.PCG、.SNGはオープンして内容を分けることができるため、表示にはディレクトリのアイコンを使用しています。



DISK PAGE MENU

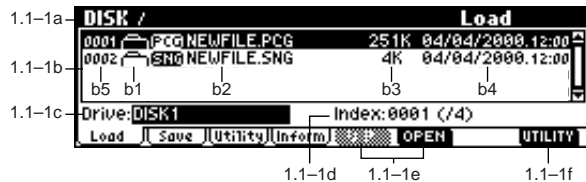
Diskモードでは、タブ下の最寄りの[F1]～[F4]キーを押して、表示したいページを選びます。

| | |
|-------------------|--|
| Load | 選択したファイル、ディレクトリのインターナル・メモリへのロード。(※P.124) |
| Save | インターナル・メモリの各データをディスクなどのメディアにセーブ。(※P.133) |
| Utility | 選択したディスクやファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリの作成、日付と時刻等、を設定。(※P.136) |
| Media Information | 選択しているメディアの情報表示。(※P.138) |

1.1-1: Load

選択したファイル、ディレクトリをインターナル・メモリにロードします。

[F5] (UP) キー、[F6] (OPEN) キーで目的のファイル、ディレクトリを選択し、ユーティリティ「Load selected」(1.1-1f)を実行してロードします。



1.1-1a: カレント・ディレクトリ

処理の対象となる現在のディレクトリをカレント・ディレクトリといいます。

LCD画面上部にはディレクトリ名をフルパスで表示します。ディレクトリのデリミタ(階層間の区切り文字)は「/」です。カレント・ディレクトリは、[F5] (UP) キー、[F6] (OPEN) キーで移動します。

1.1-1b: ディレクトリ・ウインドウ

ディレクトリ・ウインドウ

カレント・ディレクトリの以下のファイル情報を表示します。このウインドウでファイルやディレクトリを選択します。

b1: ファイル/アイコン

ファイルの種類を反映したアイコンです。
アイコンについては、P.123を参照してください。

b2: ファイル名

ファイル(DOSファイル)の名前です。
ユーティリティ「Translation」(1.1-1f)をチェックすることで、.KMP(コルグ・マルチサンプル・パラメーター)ファイル、.KSF(コルグ・サンプル・ファイル)のDOSファイル名を本体にロードしたときに、Samplingモード等で使用するマルチサンプル名、サンプル名に変えて表示します。

b3: サイズ

ファイル・サイズです(バイト単位)。

b4: セーブした日付、セーブした時刻

ファイルをセーブした日付と時刻です。左から日、月、年、時、分です。

ただし、本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする際は、その前に「Set Date/Time」(1.1-3a)で日付と時刻を設定してください。

b5: ファイル・インデックス

ファイル・インデックスを表示します。

1.1-1c: ドライブ・セレクト

ロード、セーブ等を行うデバイス(フロッピー・ディスクやハード・ディスクなど)を選択します。

[SELECT]、[ARP ON/OFF]、[AUDITION]、[DEMO/SNG]キーやモード・キー以外のキーを押してフロッピー・ディスクやハード・ディスク等のメディアを認識させると、そのメディアのボリューム・ラベルを表示します。ボリューム・ラベルのないメディアの場合は「no label」が、フォーマットしていないメディアの場合は「Unformatted」が表示されます。

EXB-SCSIオプションが増設されていないときはフロッピー・ディスクのみが選択可能です。

1.1-1d: ファイル・セレクト

ディレクトリ・ウインドウ内の選択されているファイル/ディレクトリが「Index:」に表示されます。カレント・ディレクトリ内のファイルの総数が「(/)」に表示されます。

[<]、[>]キーでファイル・セレクトを選び、テン・キーを使用して直接、選択ファイル/ディレクトリを選択できます。

■ 1.1-1e: UP, OPEN

カレント・ディレクトリを選択します。

[F5] (UP) キー、[F6] (OPEN) キーを押すことによって選びます。

UP : 上のディレクトリへ移動します。

OPEN : 下のディレクトリへ移動します。

■ 1.1-1f: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Hide unknown file

ユーティリティ・メニューで「Hide unknown file」を選び、[F8]キーを押すと「Hide unknown file」の左側にチェック・マークがついた状態になります。この状態では、未定義のファイルはディレクトリ・ウインドウに表示されません。ただし、カレント・ディレクトリがDOSディレクトリである場合のみ有効です。

Translation

ユーティリティ・メニューで「Translation」を選び、[F8]キーを押すと「Translation」の左側にチェック・マークがついた状態になります。この状態では、.KMP(コルグ・マルチサンプル・パラメーター)ファイル、.KSF(コルグ・サンプル・ファイル)のDOSファイル名をSamplingモード等で使用するマルチサンプル名、サンプル名に変えて表示します。

Load selected

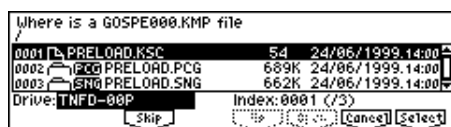
“ディレクトリ・ウインドウ” (1.1-1b) で選択したファイル、ディレクトリをインターナル・メモリにロードします。

ユーティリティ “Load Selected” を選ぶと、ダイアログが表示されます。ダイアログは、ロードするファイルの種類によって異なります。

ロードするファイルが見つからない場合や分割してセーブしたファイルをロードする場合は

ファイルをロードする際に必要なファイルがカレント・ディレクトリまたは下のディレクトリに見つからないときは、下図のようなダイアログ (Where is a...) が表示されます。次の場合に表示します。

- ・ KSCファイルのロード時に、そこで使用する KMPファイルが見当たらない場合
- ・ KMPファイルのロード時に KSFファイルが見当たらない場合
- ・ AKAI S1000/S3000 フォーマットの Programファイルのロード時に Sampleファイルが見当たらない場合
- ・ 複数のメディアに分割してセーブした、メディアの容量を超える KSFファイルをロードするときに1枚目のロードが終わり、2枚目のディスク等を指定する場合
- ・ 複数のメディアに分割してセーブした PCGファイルをロードするときに1枚目のロードが終わり、2枚目のディスク等を指定する場合
- ・ PCGファイルのロードで SNGファイルおよび KSCファイルを同時にロードしたときに、PCGファイルのロード後カレント・ディレクトリに同一ファイル名の SNG/.KSCファイルがない場合



ダイアログが表示されたときは次のように対応してください。

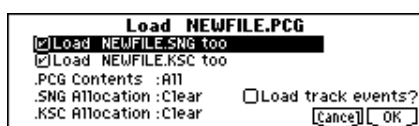
「Where is a...」で指示されたファイルを含むディレクトリを選びます。指示されたファイルが他のディスクにあるときは、ディスクを交換し [SELECT]、[ARP ON/OFF]、[AUDITION]、[DEMO/SNG] キーやモード・キー以外のキーでメディアを認識させてからディレクトリを選びます。

- ② 「Where is a...」ダイアログでは PCG または SNG ファイルを開くことはできません。PCG または SNG ファイルに対して [F6] (「 OPEN 」) キーは使えません。

[F8] (「 Select 」) キーを押してロードを再開します。[F7] (「 Cancel 」) キーを押すとロードが中断されます。このままロードを終了する場合は [F8] (「 OK 」) キーを押します。また、[F3] (「 Skip 」) キーを押すと指示したファイルをスキップして次のファイルをロードします。

指示したファイルを含んだディスクが破損している、または見つからない等の特殊なケースを除き、[F8] (「 Select 」) キーでロードを続行してください。

- 1) Load .PCG: 選択アイコン [F6]
.PCGファイル内のすべてのデータをロードします。



.PCGと同一ファイル名の SNGファイル、KSCファイルを PCG

ファイルと一緒にロードする場合は “Load *****.SNG too”、 “Load *****.KSC too” チェックボックスにチェックします。

- ・ “ Load *****.SNG too ” をチェックすると、.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が SNG のファイルも一緒にロードされます。
 - ・ “ Load *****.KSC too ” をチェックすると、.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が KSC のファイルも一緒にロードされます。
- カレント・ディレクトリにファイルがない場合は、上記の「ロードするファイルが見つからない場合...」の手順に従ってロードを実行してください。

“ .PCG Contents ” でロードするデータを指定します。

All: .PCGファイル内のすべてのデータをロードします。

Bank I-A ~ I-E, E-A ~ E-H: 指定したバンクのデータをロードします。

このときは “ To ” でロード先のバンクを指定します。ロードを実行すると、指定したバンクのコンビネーション、プログラム、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのデータだけがロード先バンクへロードされます。グローバル・セッティング・データはロードされません。

また、コンビネーションで使用しているプログラム・バンク、コンビネーションまたはプログラムで使用しているユーザー・アルペジオ・パターンのナンバー、プログラムで使用しているドラムキットのナンバーが正しく対応するように自動的に設定し直されます。

.SNGを同時にロードした場合も同様に、マルチのトラックで使用しているプログラム・バンク(トラック、パターン・イベントがある場合、イベント内のプログラムのバンク)が正しく対応するように自動的に設定し直されます。

- ② 指定したバンクのデータが PCG ファイル内にまったくなかった場合、 “ No readable data ” のエラーを表示し、ロードを中止します。

- ② 指定したバンクのプログラム・データが PCG 内になかった場合、コンビネーションのディンバー、マルチのトラックのプログラム・バンクの自動設定は実行しません。

- ② 指定したバンクのユーザー・アルペジオ・パターンが PCG 内になかった場合、コンビネーション、プログラムまたはマルチのユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーの自動設定は実行しません。

- ② 指定したバンクのドラムキットが PCG 内になかった場合、プログラムのドラムキット・ナンバーの自動設定は実行しません。

- ② TRITON-Rack の PCG ファイルをロードする場合、I-C、I-D または I-E バンクを指定すると、ドラム・キットおよびユーザー・アルペジオ・パターンはロードされません。

- ② TRITON/TRITONpro/TRITONproX の PCG ファイルを All でロードする場合、その PCG ファイルに Drumkit Bank C、Bank D、Bank User および User Arpeggio Pattern Bank C、Bank D のいずれかが存在すると、以下のダイアログが表示されます。このダイアログで、それぞれのバンクのロード先を指定します。PCG ファイル内に存在するバンクだけが有効になります。有効になっているバンクのチェック・ボックスをチェックしないと、そのバンクはロードされません。[F8] (「 OK 」) キーを押すとロードを実行し、[F7] (「 Cancel 」) キーを押すとロードを中止します。



“ Load *****.SNG too ”をチェックしたときは、 “.SNG Allocation ”で.SNGファイル内にあるマルチ・データのロード方法を指定します。

Append: すでにメモリ上に存在する最後のマルチ・データの次のナンバーからロードします。このとき、ロードされる.SNGファイル内のマルチ・データは、つめてロードされます。(※ “.SNG Allocation ”)

メモリ上にあるマルチ・データを消去せずにディスクからマルチ・データを追加してロードする場合に選択します。

Clear: すでにメモリ上に存在するマルチ・データをすべて消去して、セーブ時のマルチ・データの配置をそのままロードします。(※ “.SNG Allocation ”)

電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときに選択します。

同様に“ Load *****.SNG too ”をチェックしたときは“ Load track events? ”で.SNGファイル内にあるトラック・イベントをロードするかを指定します。

チェックすると、.SNGファイル内にあるトラック・イベントと、ユーザー・パターン・イベントがロードされます。

チェックしないと、ユーザー・パターン・イベントだけがロードされ、トラック・イベントはロードされません。

通常はチェックしません。

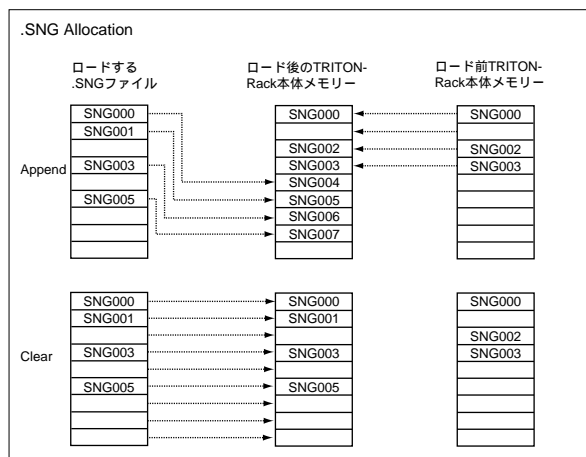
note トラック・イベントは、TRITON/TRITONpro/TRITONproXでセーブされた.SNGファイルに記録されていますが、TRITON-Rackのマルチ・モードではトラック・イベントをロードしても使用できません。

ただし、一旦マルチ・モードにロードしたトラック・イベントをDEMO/SNGのユーティリティ“ Make Demo Data ”でデモ・ソングとしてコンバートすることが可能です。

この場合、“ Load track events? ”をチェックしてトラック・イベントをロードします。

デモ・ソングの作成方法については、P.139「 Make Demo Song 」を参照してください。

▲ .SNGファイル内にロードするイベントがない場合、マルチのトラック設定のみがロードされます。



“ Load *****.KSC too ”をチェックしたときは、 “.KSC Allocation ”で.KSC内のマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。

Append: サンプリングやロードによって、すでにメモリ上に存在する最後のマルチサンプル、サンプル・ナンバーの次のナンバーからロードします。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけがつめてロードされます。(※ “.SNG Allocation ”)


同時に.PCG内のプログラムで.KSC内のマルチサンプルを使用しているものは、プログラムが正しいマルチサンプルに対応するように、自動的にオシレーターのマチサンプルが設定し直されます。PCG内のドラムキットで.KSC内のサンプルを使用しているものは、ドラムキットが正しいサンプルに対応するように、自動的にドラムキットのサンプルが設定し直されます。

Clear: すでにメモリ上に存在するマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時のマルチサンプル、サンプルの配置をそのままロードします。(※ “.SNG Allocation ”)

メモリ上にあるマルチサンプル、サンプルを消去せずにディスクからマルチサンプル、サンプルをロードする場合は、Appendを選択します。


電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときは、Clearを選択します。

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

2) Load Programs: 選択アイコン  PCGファイル内のすべてのプログラム・データをロードします。



ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。


3) Load Program Bank [I-A...I-E, E-A...E-H]: 選択アイコン  選択したバンク内のすべてのプログラム・データを、ロード先へ選んだバンクにロードします。

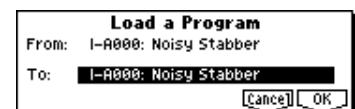


“ To ”でロード先のバンクを選択します。

▲ Bank I-Fプログラム・データはBank I-Fへのみロード可能です。Bank I-A ~ I-E、E-A ~ E-Hを選択したときは、“ To ”でBank I-Fを選ばません。

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

4) Load a Program: 選択アイコン  選択した1プログラム・データを、ロード先へ選んだプログラム・ナンバーにロードします。



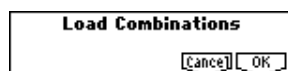
“ From ”では、選択したプログラム以外をロードするときに、ロードするプログラムを選び直します。

“ To ”でロード先のバンクとプログラムを選択します。

▲ Bank I-Fの1プログラム・データはBank I-Fへのみロード可能です。“ From ”でBank I-A ~ I-E、E-A ~ E-Hを選択したときは、“ To ”でBank I-Fを選ばません。


ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

- 5) Load Combinations: 選択アイコン 
.PCGファイル内のすべてのコンビネーション・データをロードします。



ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

- 6) Load Combination Bank [I-A...I-E, E-A...E-H]

: 選択アイコン 

選択したバンク内のすべてのコンビネーション・データを、ロード先に選んだバンクへロードします。



“ To ”でロード先のバンクを選択します。

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

- 7) Load a Combination: 選択アイコン 

選択した 1 コンビネーション・データを、ロード先に選んだコンビネーション・ナンバーにロードします。



“ From ”でロードするコンビネーションを選び直すこともできます。

“ To ”でロード先のバンクとコンビネーションを選択します。

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

- 8) Load Drum Kits: 選択アイコン 

.PCGファイル内のすべてのドラムキット・データをロードします。

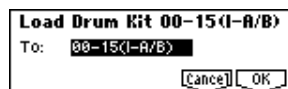


ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

- 9) Load Drum Kit [00-15(I-A/B), 16-31(E-A)...128-143(E-H)]:

選択アイコン 

選択したドラムキット・ブロック内のすべてのドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ブロックにロードします。



“ To ”でロード先のドラムキット・ブロックを選択します。

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

- 10) Load a Drum Kit: 選択アイコン 

選択した 1 ドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ナンバーにロードします。



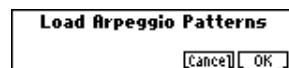
“ From ”でロードするドラムキットを選び直すこともできます。

“ To ”でロード先のドラムキットを選択します。

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。


- 11) Load Arpeggio Patterns: 選択アイコン 

.PCGファイル内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データをロードします。

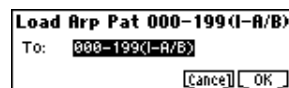


ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

- 12) Load Arpeggio Pattern [000-199(I-A/B), 200-215(E-A)...312-327(E-H)]:

選択アイコン 


選択したユーザー・アルペジオ・パターン・ブロック内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・ブロックにロードします。



“ To ”でロード先のユーザー・アルペジオ・パターン・ブロックを選択します。

2 選択したユーザー・アルペジオ・パターン・ブロック 000 ~ 199 (I-A/B)のロード先を 200(E-A) ~ 327(E-H)にして実行した場合、000 ~ 015のユーザー・アルペジオ・パターンがロードされます。また、200(E-A) ~ 327(E-H)のロード先に 000 ~ 199(I-A/B)を選択すると 000 ~ 015のユーザー・アルペジオ・パターンへロードされます。

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

- 13) Load an Arpeggio Pattern: 選択アイコン 


選択した 1 ユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーにロードします。




“ From ”でロードするユーザー・アルペジオ・パターンを選び直すこともできます。

“ To ”でロード先のユーザー・アルペジオ・パターンを選択します。


ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

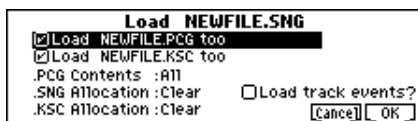
14) Load Global Setting: 選択アイコン 
.PCG ファイル内のグローバル・セッティング・データをロードします。

 Globalモードでのドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン以外のパラメーターが含まれます。
メモリ・プロテクト、LCD画面のコントラスト、システム・クロックの情報はロードされません。



ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

15) Load .SNG: 選択アイコン 
.SNG ファイル内のすべてのデータをロードします。



“ .SNG Allocation ”で.SNGファイル内にあるマルチ・データのロード方法を指定します。

☞ 「 1) Load .PCG: 」

“ Load track events? ”で.SNGファイル内のトラック・イベントをロードするかどうかを設定します。

☞ 「 1) Load .PCG: 」

カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.PCGファイル、.KSCファイルがある場合は、“ Load*****.PCG too ”、“ Load*****.KSC too ”チェック・ボックスが選択できます。

☞ 「 1) Load .PCG: 」


“ Load*****.PCG too ”をチェックしたときは、“ .PCG Contents ”で.PCGファイル内のバンクを指定します。


☞ 「 1) Load .PCG: 」

“ Load*****.KSC too ”をチェックしたときは“ .KSC Allocation ”で.KSCに含まれるマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。

☞ 「 1) Load .PCG: 」

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

 TRITON/TRITONpro/TRITONproXの.SNGファイルをロードする場合、ソング・データが対応するマルチのデータとして使用されます。この場合、キュー・リスト・ファイルは、ロードされません。また、TRITON/TRITONpro/TRITONproXのキュー・リスト・ファイルを選択した場合、“ Load selected ”は実行できません。

16) Load a Multi: 選択アイコン 
選択した 1 マルチ・データを、ロード先を選んだマルチ・ナンバーにロードします。




“ From ”では、選択したマルチ以外をロードするときに、ロードするマルチを選び直します。

“ To ”でロード先のマルチを選択します。

“ Load track events? ”でマルチ・データ内のトラック・イベントをロードするかどうかを設定します。

☞ 「 1) Load .PCG: 」


ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。


17) Load tracks: 選択アイコン 
選択したトラック・ファイルをロード先を選んだマルチにロードします。ただし、クリエイトされていないマルチはロード先に選べません。



“ To ”でロード先のマルチを選択します。

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

 TRITON/TRITONpro/TRITONproXの.SNGファイル、ソング・ファイル、トラック・ファイルをロードする場合、トラック・ファイル(全トラックのイベント)のデータは、マルチでは使用できません。ただし、DEMO/SNGのユーティリティ“ Make Demo Data ”で一旦MultiモードにロードしたTRITON/TRITONpro/TRITONproXの.SNGファイルを、デモ・ソングとしてコンバートすることが可能です。この場合、DEMO/SNG、Playページでトラック・ファイル(全トラックのイベント)のデータをプレイさせることができます。


18) Load Pattern Data: 選択アイコン 
選択したユーザー・パターンを、ロード先を選んだマルチのユーザー・パターンにロードします。ただし、クリエイトされていないマルチはロード先に選択できません。



“ From ”では、選択したユーザー・パターン以外をロードするときに、ロードするユーザー・パターンを選び直します。

“ To ”、“ Pattern ”でロード先のマルチおよびユーザー・パターンを選択します。

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。


19) Load Standard MIDI File: 選択アイコン 
選択したスタンダードMIDIファイルを、ロード先を選んだマルチ・ナンバーのユーザー・パターン・ナンバーにロードします。



“ To ”でロード先のマルチを選択します。

レコーディングやロードによって、すでにTRITON-Rackのメモリに存在する最後のユーザー・パターンのナンバーの次のナンバーからロードされます。

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

 未定義のファイルを選び、“ Load Selected ”を選択すると、スタンダードMIDIファイルとみなし、“ Load Standard MIDI File ”のダイアログを表示します。ロードを実行すると、ロード先に指定したマルチのユーザー・パターンにロードします。ただし、ファイルの形式が適切でない場合は、無効となりエラー・メッセージが表示されます。

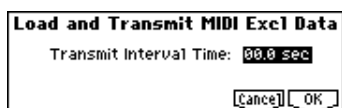
マルチにロードされるプログラム・バンク、プログラム・ナンバーは、“Bank Map”(GLOBAL 1.1-2a)の設定に従います。“Bank Map”がKORGのときは、バンク・セレクト00.00(MSB.LSB)に対してI-Aバンクが選ばれます。“Bank Map”がGM(2)のときは、I-Gバンクが選ばれます。

99小節を超えるスタンダードMIDIファイルはロードできません。Format1のスタンダードMIDIファイルでトラック数が16を超える場合等、同一チャンネルが1つのパターンにまとめられることがあります。

20) Load and Transmit MIDI Exclusive Data:

選択アイコン 

.EXLファイル内のすべてのデータをロードし、MIDI OUTから送信します。



“Transmit Interval Time”では、複数のエクスクルーシブ・データがEXLファイルにある場合に、その転送インターバルを指定します。他のTRITON-Rackに転送する場合はデータの種類の設定が異なります。すべてのPCGデータを転送した後は、約16秒間隔をおく必要があります。詳しくは、GlobalモードのDamp (GLOBAL 2.1-1c)を参照してください。他のMIDI機器に関しては、それぞれの取扱説明書をご覧ください。

ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

note 転送可能なデータ・サイズは、マルチ・メモリの空き容量により異なります。最大840,000Byteです。

サンプル・データのロード

これより説明する21) Load .KSC、22) Load .KMP、23) Load .KSFは、コルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイルをTRITON-Rackのサンプル・データ用RAMメモリにロードします。

サンプル・データ用RAMメモリについて


TRITON-Rackのサンプル・データ用RAMメモリは標準で16MByteです。(16MByte SIMMが72ピンSIMM用スロットに搭載されています。)3つの72ピンSIMM用スロットにSIMMを増設することにより最大96MByte(32MByte SIMMx3)までサンプル・データ用RAMメモリ容量を拡張することができます。

1サンプルの容量が16MByteを超えるサンプルはロードできません。

ロードできる最大数の制限について

- ・マルチサンプル数: 最大1000個
- ・サンプル数: 最大4000個
- ・マルチサンプルで使用されているサンプル数: 最大4000個


コルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイルについて

KSCファイル: 

拡張子がKSC(Korg SScript)のファイルには、.KMPファイル、.KSF


ファイル名が記述されています。
.KSCファイルをロードすると、記述されている.KMPファイルと.KSFファイルがまとめてロードされます。複数のマルチサンプル、サンプルをまとめてロードするときに使用します。

セーブ時には.KSCファイルと同じファイル名でディレクトリが作成され、その中には.KSCファイルに記述されている.KMPファイルと.KSFファイルがセーブされます。

KMPファイル: 

拡張子がKMP(Korg Multisample Parameter)のファイルには、1つのマルチサンプルを構成するためのパラメーターが書かれています。パラメーターにはそのマルチサンプルで使用している.KSFファイル名も書かれているので、.KMPファイルをロードするとそれに必要な.KSFファイルも同時にロードされます。

セーブ時には.KMPファイルと同じファイル名でディレクトリが作成され、その中にはマルチサンプルで使用している.KSFファイルがセーブされます。

KSFファイル: 

拡張子がKSF(Korg Sample File)のファイルには、1つのサンプルを構成するためのパラメーターと波形データが書かれています。

.KSFファイルはマルチサンプルで使用されるサンプルの1つとしても使用できます。またドラムキットのドラムサンプルとしても選択、使用できます。

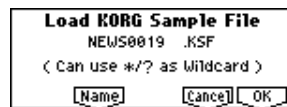
複数ファイルのロード

ディレクトリ内にある.KMP、.KSF、.AIF、.WAV、AKAI Program、AKAI Sampleの複数ファイルをワイルド・カードを使用して、同時にロードすることができます。

note 22) Load .KMP、23) Load .KSF、24) Load .AIF、25) Load .WAV、26) Load AKAI Sample File、27) Load AKAI Program Fileで使用することができます。

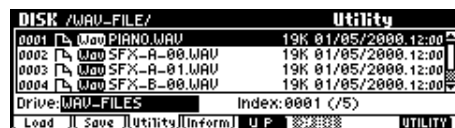
各ダイアログで、[F5] (“Name”)キーを押して、テキスト・ダイアログを表示します。

選択したファイル名に“*”、“?”をワイルド・カードとして設定することによって、選択されているディレクトリ内にある複数の同一拡張子(同一フォーマット)のサンプル・ファイルを同時にロードすることができます。

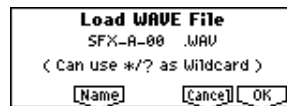


例: フォルダ内に以下のファイルがあり、“SFX_A_00.WAV”を選択し、ワイルド・カードを設定することによって複数のファイルを同時にロードする場合

PIANO.WAV、SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV、
SFX_B_00.WAV、SFX_B_01.WAV、SFX_C_00.WAV



“SFX_A_00.WAV”を選び、ユーティリティ“Load selected”を選択してダイアログを表示します。




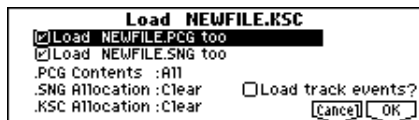
[F5] (“Name”)キーを押して、テキスト・ダイアログを表示し、ワイルド・カードを設定します。(リネームの方法はBG P.38を参照してください)




「*」は、それ以降の文字をワイルド・カードの対象とします。
「?」は、その1文字のみをワイルド・カードの対象とします。

- 1) SFX_A_*を設定してロードを実行すると、以下のファイルがロードされます。
SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV
- 2) SFX_?_00を設定してロードを実行すると以下のファイルがロードされます。
SFX_A_00.WAV、SFX_B_00.WAV、SFX_C_00.WAV
- 3) SFX_*_00と設定すると“SFX_*”を設定した場合と同じ扱いになり、以下のファイルがロードされます。
SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV、SFX_B_00.WAV
SFX_B_01.WAV、SFX_C_00.WAV
- 4) *を設定してロードを実行すると、以下のようにすべての.WAVファイルがロードされます。
PIANO.WAV、SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV
SFX_B_00.WAV、SFX_B_01.WAV、SFX_C_00.WAV

21) Load .KSC: 選択アイコン 
.KSCファイルに記述されている.KMPファイル、.KSFファイルをそれぞれマルチサンプル、サンプルとしてロードします。



 .KSCファイルに記述されている.KMPファイル、.KSFファイルは、セーブ時に.KSCファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリにセーブされます。

“ .KSC Allocation ”は、.KSCに含まれるマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。

Append: サンプリングやロードによって、すでにTRITON-Rackのメモリに存在する最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの後にロードされます。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけをつめてロードします。(※ P.126 “ Load .SNG too ”図) .SNG Allocation ”)

“ Load *****.PCG too ”をチェックしてロードした場合、.PCG内のプログラムで.KSC内のマルチサンプルを使用しているものは、プログラムが正しいマルチサンプルに対応するように、自動的にオシレーターのマチサンプルが設定し直されます。.PCG内のドラムキットで.KSC内のサンプルを使用しているものは、ドラムキットが正しいサンプルに対応するように自動的にドラムキットのサンプルが設定し直されます。

Clear: すでにメモリに存在するマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時のマルチサンプル、サンプルの配置をそのままロードします。(※ P.126 “ Load .SNG too ”図) .SNG Allocation ”)

メモリ上に消去したくないマルチサンプル、サンプルがあり、さらにマルチサンプル、サンプルをディスクよりロードするときに、Appendを選択します。

電源オン直後などで、セーブした状態をそのまま再現するときは、Clearを選択します。

カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.PCGファイル、.SNGファイルがある場合は“ Load *****.PCG too ”、“ Load *****.SNG too ”チェック・ボックスが選択できます。


- ・ “ Load *****.PCG too ”をチェックすると、.KSCファイルと同一ファイル名で拡張子が.PCGのファイルと一緒にロードされます。


- ・ “ Load *****.SNG too ”をチェックすると、.KSCファイルと同一ファイル名で拡張子が.SNGのファイルと一緒にロードされます。

※「 Load.SNG: 」


ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

.KMPファイルで使用する.KSFファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合...」(※ P.125)の手順で必要な.KSFファイルをロードしてください。

 本体のPCMメモリのオーバー・フロー・チェックは個々の.KSFファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

22) Load .KMP: 選択アイコン 
選択した.KMPファイルをマルチサンプルとしてロードします。
.KMPで使用している.KSFファイルも同時にサンプルとしてロードされます。




 .KMPファイルで使用している.KSFファイルは、セーブ時に.KMPファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリの中にセーブされます。

ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

サンプリングやロードによって、すでにTRITON-Rackのメモリに存在する最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの後にロードされます。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけをつめてロードします(Appendロード)。

.KMPファイルで使用する.KSFファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合...」(※ P.125)の手順で必要な.KSFファイルをロードしてください。

 本体のPCMメモリのオーバー・フロー・チェックは個々の.KSFファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

23) Load .KSF: 選択アイコン 
選択した.KSFファイルをサンプルとしてロードします。



ロードするときは[F8](“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

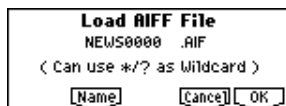
サンプリングやロードによって、すでにTRITON-Rackのメモリに存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます。(Appendロード)

AIFF ファイル、WAVE ファイルのロード

TRITON-Rackには、コンピューター等で音声データを保存するフォーマットであるAIFFフォーマット、WAVEフォーマットのファイルをロードすることができます。ロードしたデータはサンプルとして使用することができます。

24) Load .AIF: 選択アイコン

選択したAIFFファイルをサンプルとしてロードします。

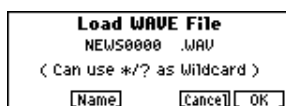


ロードするときは[F8] (「OK」キーを、ロードしないときは[F7] (「Cancel」キーを押します。

サンプリングやロードによって、すでにTRITON-Rackのメモリに存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます。(Appendロード)


25) Load .WAV: 選択アイコン


選択したWAVEファイルをサンプルとしてロードします。




ロードするときは[F8] (「OK」キーを、ロードしないときは[F7] (「Cancel」キーを押します。

サンプリングやロードによって、すでにTRITON-Rackのメモリに存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます。(Appendロード)

 ファイルがAIFF/WAVEフォーマットであっても、拡張子が.AIF/.WAV以外の場合はAIFF/WAVEファイルとして認識できません。その場合はユーティリティ「Rename」(1.1-3a)で、ファイル名の末尾4文字を.AIF/.WAVにしてください。

 サンプルとしてロードしたデータにループ・ポイントがある場合、TRITON-Rackで「S.Ofs(Start Offset)」(PROG 2.1-2b/3b)を設定すると、ループ・ポイントから発音します。

 サンプル・サイズが8ビット以下のデータをロードする場合、TRITON-Rackでは16ビットに変換されるため、ファイル・サイズの約2倍のメモリが消費されます。またこの変換でデータ・サイズが大きくなることによって、そのデータがフロッピー・ディスクへセーブできない場合もありますので注意してください。

AKAI S1000/S3000 フォーマットの Sample ファイル、Program ファイルのロード

TRITON-Rackには、AKAI S1000/S3000 フォーマットのSampleファイル、Programファイルをロードすることができます。ロードしたSample、Programファイル・データをそれぞれサンプル、マルチサンプルとして使用することができます。ロードしたデータをメディアにセーブするとSampleファイル、Programファイルのデータはそれぞれコルグ・フォーマットの.KSFファイル、.KMPファイルでセーブされます。

また、AKAI S1000/S3000フォーマットのファイル名の最後に「-L」「-R」が付くステレオのSampleファイルおよびProgramファイルを、TRITON-Rackにステレオのサンプルおよびマルチサンプルとしてロードすることができます。


上記ファイルをロードすると、自動的にステレオのサンプルおよびマルチサンプルとして認識するように「-L」「-R」をサンプル名、マルチサンプル名の最後(15、16文字目)に移動します。

26) Load AKAI Sample File: 選択アイコン

選択したSampleファイルをサンプルとしてロードします。

ロードするときは[F8] (「OK」キーを、ロードしないときは[F7] (「Cancel」キーを押します。

サンプリングやロードによって、すでにTRITON-Rackのメモリに存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます(Appendロード)。ロードしたデータをメディアにセーブすると、.KSFファイルでセーブされます。(また.AIF、.WAVでのエクスポートが可能です。[P.135]「Export Smpl AIF/WAV」)

 サンプルとしてロードしたデータにループ・ポイントがある場合、TRITON-Rackで「S.Ofs(Start Offset)」(PROG 2.1-2/3b)を設定すると、ループ・ポイントから発音します。

note サンプル名の最後(11、12文字目)に「-L」「-R」が付いている場合、自動的に「-L」「-R」をTRITON-Rackのサンプル名の最後(15、16文字目)に移動します。

サンプル名の最後が「-L」「-R」で、その前までのネームが同じである2つのファイルをロードして、Samplingモードでステレオのマルチサンプルにアサインさせると、ステレオ・タイプのサンプルとして認識します。

Sample ファイルについて

| パラメーター | AKAI S1000/S3000 フォーマット | ロード後のTRITON-Rackのフォーマット |
|----------|-------------------------|---|
| ループ・ポイント | 複数設定可能 | 複数のループ・ポイントのうち、最初にHOLDループになっているものを採用。HOLDループがない場合、最もループが長いものを採用 |
| ループの長さ | 1サンプル以下のレゾリューションで設定可能 | 1サンプル以下のレゾリューションは無視 |


27) Load AKAI Program File: 選択アイコン

選択したProgramファイルをマルチサンプルとしてロードします。ロードしたデータをメディアにセーブすると、Programファイルは.KMPファイルとして、Sampleファイルは.KSFファイルとしてセーブされます。

ロードするときは[F8] (「OK」キーを、ロードしないときは[F7] (「Cancel」キーを押します。

サンプリングやロードによって、すでにTRITON-Rackのメモリに存在する最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの後にロードされます。このときロードされるProgramファイル、Sampleファイルは有効なものだけをつめてロードします。(Appendロード)

Programファイルで使用するSampleファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合...」([P.125])の手順で必要なSampleファイルをロードしてください。

 本体PCMメモリのオーバー・フロー・チェックは個々のサンプル・ファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

note ロードしたマルチサンプルで、サンプル名の最後に「-L」「-R」が付くサンプルをアサインしている場合、自動的にマルチサンプル名の最後(15、16文字目)に「-L」「-R」が付付けられます。

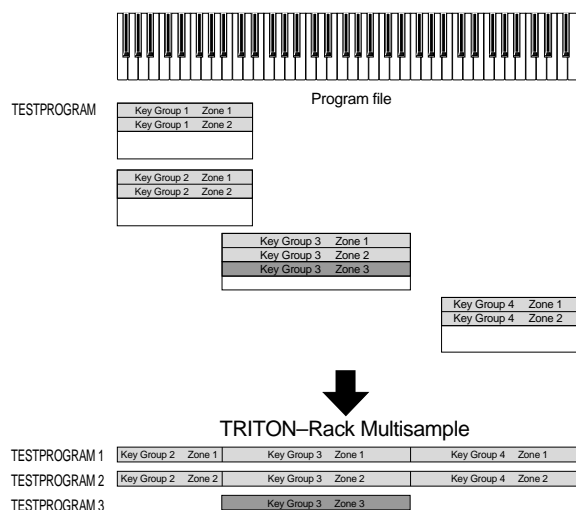
マルチサンプル名の最後が「-L」「-R」で、その前までのネームが同じである2つのマルチサンプルがロードされた場合、Samplingモードでステレオのマルチサンプルとして認識します。

AKAI Program ファイルについて

TRITON-RackではProgramファイル中のキー・マップ関係のパラメーターのみを読み込みます。

AKAIフォーマットにはキー・グループという概念があり、1つのキー・ゾーンに対し、最大4個までサンプルをアサインすることができ、その4個をペロシティによりスイッチ、クロスフェードする機能があります。また、キー・ゾーンをクロスフェードすることも可能です。これに対しTRITON-Rackは、1つのキー・ゾーンに1つのサンプルが対応しているため、最大4個のマルチサンプルを使い、各キー・グループのペロシティの順にキー・マップを組んで行きます。また、キー・ゾーンのクロスフェードはしません。

例: AKAIフォーマットのProgramファイル“TESTPROGRAM”は4個のキー・グループで構成され、各キー・グループは最大3個のペロシティ・ゾーンで構成されています。またキー・グループ1と2はロー・レンジが一致したレイヤーになっています。これをTRITON-Rackへロードすると、ペロシティ・ゾーンごとにまとめられた3個のマルチサンプルができ、各マルチサンプル名の最後に1、2、3が付加されます。このときのトップ・キーは右隣にアサインされたサンプルのボトム・キーによって決定され、ボトム・キーが一致している場合(図のキー・グループ1と2)には、キー・グループ・ナンバーの大きい方が採用されます。



Load to Demo Song

ディレクトリ・ウィンドウ(1.1-1b)で選択したTRITON/TRITONpro/TRITONproXの.SNGファイルをデモ・データに変換してインターナル・メモリにロードします。

④ .SNGファイルをデモ・データに変換する際、.SNGファイルをマルチ・データとしてロードしてから変換するため、マルチ・データは上書きされてしまいます。マルチ・データを保存したい場合は、Diskモードのユーティリティ“Save Multi”(1.1-2a)で、外部メディアに保存してください。

④ “Load to Demo Song”実行時に、ドラムキットおよびユーザー・アルペジオ・パターンのメモリ・エリアを使用します。ドラムキットおよびユーザー・アルペジオ・パターンのメモリ・エリアのデータはクリアされ、実行後にインターナル・メモリから、データが再ロードされます。(BG P.39 Globalモードのメモリについて参照)

エディットしたドラムキットおよびユーザー・アルペジオ・パターンを保存する場合は、ユーティリティ“Load to Demo Song”を実行する前にあらかじめ、GLOBAL 5.1: DKit (P.117)、および GLOBAL 6.1: Arp.Pattern (P.121)のユーティリティ・メニュー・コマンドでライトしてください。

note デモ・データのロード方法として、“Load to Demo Song”の他にユーティリティ“Make Demo Song”(P.139 DEMO/SNG 1.1 - 1d)があります。こちらはTRITON/TRITONpro/TRITONproXの.SNGファイルを“Load .SNG”等で“Load track events?”にチェックをしてMultiモードにロードし、DEMO/SNGページのユーティリティ“Make Demo Song”を実行しデモ・ソングとしてコンバートします。

この方法を使用すると、Multiモードでロードした.SNG内のソングを削除したり、ソングの順番を変更したり等のエディットや、ソング名などのソング・パラメーター、プログラム・ナンバー/バンク等のトラック・パラメーターのエディットをTRITON-Rack上で行った後に、デモ・ソングとしてコンバートすることが可能です。

note デモ・データ用インターナル・メモリの容量は975186Byteです。“Load to Demo Song”または、“Make Demo Song”によってTRITON/TRITONpro/TRITONproXの.SNGファイルをデモ・ソングとしてロードすると、ソング数×678byte(トラックおよびエフェクト・セッティング)と、SMFデータ形式に変換されたイベントがデモ・データ用インターナル・メモリにロードされます。このとき、.SNGのパターン・イベントが展開されてロードされるため、パターンを多用しているソングが含まれる場合、.SNGのファイル・サイズよりも、ロード時のサイズが大きくなります。このように.SNGのファイル・サイズが、デモ・データ用インターナル・メモリのサイズ以内であってもロードできない場合があります。また、SMFデータ形式でロードされるイベント・サイズは、TRITON/TRITONpro/TRITONproXでのDiskモードの“Save to Std MIDI File”をFormat0で実行したときにできるファイルのサイズと同じです。

④ TRITON/TRITON Pro/TRITON ProXのソングで設定された“SOLO ON/OFF”、“Track Play Loop 関連のパラメーター”の設定は無効となります。

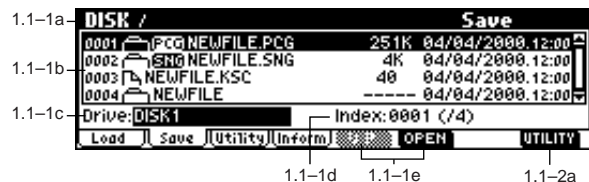
1.1-2: Save

インターナル・メモリの各データをディスクなどのメディアにセーブします。

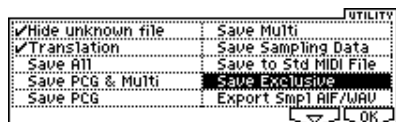
[F5] (UP) キー、[F6] (OPEN) キーで目的のディレクトリに移動 (カレント・ディレクトリ) してから、ユーティリティ・メニュー・コマンド ([F8]) を選択します。

セーブを実行すると、表示しているファイルと同じ階層にセーブされます。

セーブするファイルの日付、時刻は「Set Date/Time」(1.1-3a) で設定します。



1.1-2a: UTILITY



「Hide unknown file」, 「Translation」 (1.1 - 1f)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

「Save All」, 「Save PCG & Multi」, 「Save PCG」でコンビネーションをセーブするときは、ティンバーに使用しているプログラム (およびプログラムで使用しているドラムキット) やユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

同様にプログラムをセーブするときは、使用しているドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプルをプログラムやドラムキットで使用している場合は、「Save All」でセーブすることをおすすめします。

また「Save PCG」および「Save Sampling Data」で、プログラムやドラムキット、Samplingモードで作成したマルチサンプルとサンプルを個別にセーブする場合も、同じディレクトリに同ファイル名でセーブすることをおすすめします。

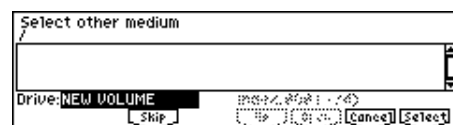
「Load PCG」で.PCGファイルをロードする際に、同名の.KSCファイルを同時にロードすることでプログラムやドラムキットがセーブ時の正しいマルチサンプル/サンプルに自動的に対応するようになります。

セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は.PCG、.KSC、.KMP、.KSFの各ファイルをセーブするときに1枚のフロッピー・ディスク等のメディアにデータが入りきらない場合は、No space available on mediumダイアログが表示されます。

No space available on medium
Do you make a divided file?

[Cancel] [OK]

セーブ用のフロッピー・ディスク等のメディアが複数枚あることを確認して、[F8] (OK) キーを押します。セーブが始まります。ディスクがいっぱいになると次のダイアログが表示されます。ディスク・ドライブからフロッピー・ディスクを取り出し、他のフロッピー・ディスクを挿入し[SELECT]、[ARP ON/OFF]、[AUDITION]、[DEMO/SNG]キーやモード・キー以外のキーでメディアを認識させます。他のSCSIデバイスを指定する場合は、「ドライブ・セレクト」(1.1-1c) で選択します。(EXB-SCSIオプション装着時)



[INC]、[DEC]キー等を使用してドライブ・セレクトにセーブする先のメディアを指定します。

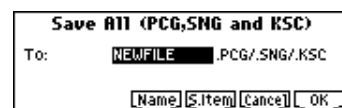
[F8] (Select) キーを押します。[F7] (Cancel) キーを押すとセーブが中断されます。このままセーブを終了する場合は[F8] (OK) キーを押します。また[F3] (Skip) キーを押すと指示されたファイルをスキップし、次のファイルがセーブされます。

Save All (PCG, SNG and KSC)

インターナル・メモリのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを.PCGファイルとして、マルチを.SNGファイルとして、Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプルを.KSCファイルとしてそれぞれメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

「Save All」を選択してダイアログを表示します。



[F5] (Name) キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します (BG P.38)。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCG、NEWFILE.SNG、NEWFILE.KSCがメディアにセーブされます。

[F6] (S.Item) キーでセーブするデータを設定するダイアログに移ります。

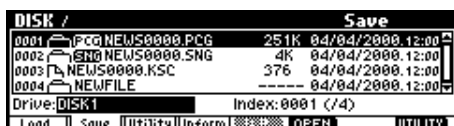
「セレクト・アイテム」でProg Bank、Combi Bank、Drum Kit、Arpeggio Patternをそれぞれ選択し、セーブしたいバンクおよびGlobal Settingのチェック・ボックスをチェックします。チェックしないバンクは、セーブされません。



セーブするときは[F8]([OK])キーを、セーブしないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

1枚のフロッピー・ディスク等のメディアにデータが入りきらない場合は、No space available on medium ダイアログが表示されます。「セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は…」の順に従ってセーブを実行してください。

実行すると、カレント・ディレクトリにファイルが作成されます。セーブしたディスクが複数枚に及ぶ場合は、これらのファイルが分けられています。設定したファイル名で作成される.PCG、.SNG、.KSCファイルの他にディレクトリが1つ作成されます。このディレクトリには、NEWFILE.KSCに記述されているファイルがセーブされます。

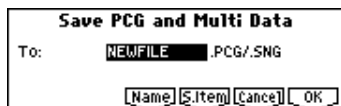


Save PCG & Multi

インターナル・メモリのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを.PCGファイルとして、マルチを.SNGファイルとして、それぞれをメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save PCG & Multi ”を選択してダイアログを表示します。



[F5]([Name])キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します(☞BG P.38)。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCG、NEWFILE.SNGがメディアにセーブされます。

[F6]([S.Item])キーでセーブするデータを設定するダイアログに移り、セーブしたいバンクのチェック・ボックスをチェックします。チェックしないバンクは、セーブされません。

☞ Save All (PCG, SNG and KSC):

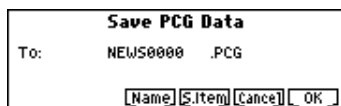
セーブするときは[F8]([OK])キーを、セーブしないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

Save PCG

インターナル・メモリのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを.PCGファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save PCG ”を選択してダイアログを表示します。



[F5]([Name])キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します(☞BG P.38)。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCGがメディアにセーブされます。

[F6]([S.Item])キーでセーブするデータを設定するダイアログに移り、セーブしたいバンクのチェック・ボックスをチェックします。チェックしないバンクは、セーブされません。

☞ Save All (PCG, SNG and KSC):

セーブするときは[F8]([OK])キーを、セーブしないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

Save Multi

インターナル・メモリのすべてのマルチを.SNGファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save Multi ”を選択してダイアログを表示します。



[F5]([Name])キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.SNGがメディアにセーブされます。

セーブするときは[F8]([OK])キーを、セーブしないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

Save Sampling Data (Multisamples and Samples)

以下のマルチサンプル、サンプル・データをコルグ・フォーマットの.KMPファイル、KSFファイル、およびこれらをまとめる.KSCファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

- ・ Samplingモードでレコーディング、エディットしたマルチサンプル、サンプル
- ・ Diskモードでロードしたマルチサンプル、サンプル
- ・ 本体内部のサンプリングRAMメモリ上のマルチサンプル、サンプル

“ Save Sampling Data ”を選択してダイアログを表示します。



“ To ”でセーブする内容を設定します。(すべてコルグ・フォーマットでセーブされます。)

All: TRITON-Rackのメモリ上のすべてのマルチサンプル、サンプルを.KMPファイル、KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

ファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。

All Multisamples: すべてのマルチサンプル、サンプル(マルチサンプルで使用しているサンプル)を.KMPファイル、KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

ファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。

All Samples: すべてのサンプルを.KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

ファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。

One Multisample: 選択した1つのマルチサンプルを.KMPファイルとしてセーブします。同時にディレクトリが作成され、マルチサンプルで使用しているサンプルがディレクトリの中の階層にセーブされます。

ファイル名は.KMPファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。ファイル名の初期状態は、マルチサンプルの16文字の名前の先頭5文字(大文字) + マルチサンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

[例]

000: NewMS_0000_000 NEWMS000.KMP

001: 108bpmDrLoop00 108BP001.KMP

One Sample: 選択した1つのサンプルを.KSFファイルとしてセーブします。

ファイル名は.KSFファイルのファイル名として使用されます。

ファイル名の初期状態は、サンプルの16文字の名前の先頭4文字(大文字)+サンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

[例]

0000: NewSample_0000 NEWS0000.KSF

0001: C#3-EGuitar C#3-0001.KSF

note AIFF(.AIF)、WAVE(.WAV)フォーマットでエクスポートする場合は、ユーティリティ“Export Smpl AIF/WAV”を選択します。

[F5](“Name”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します(☞BG P.38)。

セーブするときは[F8](“OK”)キーを、セーブしないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

2 セーブした.KMPファイル、.KSFファイルはユーティリティ“Translation”(1.1-1f)をチェックすることで、マルチサンプル名、サンプル名を表示します。ディスク内の必要なファイルを探すときに便利です。

Save to Std MIDI File (Save Pattern as Standard MIDI File)

インターナル・メモリの選択したマルチの1ユーザー・パターンを.MIDファイル(スタンダードMIDIファイル)としてメディアにセーブします。

MIDIチャンネルは1となります。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“Save to Std MIDI File”を選択してダイアログを表示します。



“Multi”でセーブするパターンが含まれるマルチを選択し、

“Pattern”でセーブするユーザー・パターンを選びます。

[F5](“Name”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します(☞BG P.38)。ソング名の先頭8文字(大文字)が初期設定として自動的に設定されます。

“Format”で、セーブするスタンダードMIDIファイル・フォーマットを設定します。

0にすると拍子やテンポの情報とイベント・データを、1トラックにまとめてセーブします。

1にすると拍子やテンポの情報とイベント・データを、別のトラックにセーブします。

セーブするときは[F8](“OK”)キーを、セーブしないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

ここでセーブしたパターン・データは、スタンダードMIDIファイルに対応した機器で再生できます。ただし、TRITON-Rackで再生するときは、マルチのデータをTRITON-Rack専用フォーマットでセーブした方が再現性が高いので“Save Multi”でセーブすることをおすすめします。

Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)

受信したエクススクーシブ・データをMultiモードで使用するインターナル・メモリの残り領域に一度溜め、そのデータを.EXLファイルとしてメディアにセーブします。(インターナル・メモリの残り領域は、Multiモードでのデータ使用量に影響を受けます。)

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“Save Exclusive”を選択すると、エクススクーシブ・データを受信可能な状態になります。次のダイアログが表示されます。



セーブするエクススクーシブ・データをTRITON-Rackへ送信します。受信している間は、“Status=RECEIVING MIDI DATA”を表示します。受信を終了すると、受信したデータ・サイズと受信可能なデータ・サイズが書き変わります。表示が“Status=AWAITING MIDI DATA”となり、続けてエクススクーシブ・データをTRITON-Rackへ送信することもできます。受信中は[F7](“Cancel”)キー、[F8](“OK”)キーは押せません。

[F5](“Name”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します(☞BG P.38)。

セーブするときは[F8](“OK”)キーを、セーブしないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

Export Smpl AIF/WAV (Export Samples as AIFF/WAVE)

Samplingモードでレコーディングやエディットした、またDiskモードでロードした、内部サンプリングRAMメモリ上のサンプル・データを、AIFFまたはWAVEフォーマットのサンプル・ファイルとしてメディアにエクスポート(書き出し)します。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

note 通常、サンプル・データの保存は、Save AllやSave Sampling DataでのKORGフォーマット(.KSC、.KMP、.KSF)でセーブすることをおすすめします。内部サンプリングRAMメモリ上にあるマルチサンプル、およびマルチサンプルで使用しているサンプル等の状態を管理してセーブすることができます。コンピューター等のAIFF、WAVEフォーマット対応アプリケーションで、TRITON-Rackでサンプリングやエディットしたサンプルを使用する場合に“Export Smpl AIF/WAV”を使用します。

2 “Export Smpl AIF/WAV”では、マルチサンプル・ファイルはエクスポートされません。エクスポートされたAIFF、WAVEフォーマット・サンプルは、再度ロードすることができますが、セーブ時のサンプル・ナンバーとロード時のサンプル・ナンバーが異なる場合、マルチサンプル各インデックスでのサンプルの選択等の再設定が必要になる場合があります。

また、“Export Smpl AIF/WAV”では、Samplingモードで設定した以下のパラメーター情報が失われます。

- ・サンプル・ネーム
- ・ループ・チューン(SMPL 3.1-1b, “Tune: Loop Tune”)
- ・リバーブ(SMPL 3.1-1b, “Rev: Reverse”)

2 TRITON-Rack上でステレオ扱いとなっているサンプルは、L/R独立した2つのファイルとしてエクスポートされます。

“ Export Smpl AIF/WAV ”を選択してダイログを表示します。



“ Format ”でエクスポートするファイル・フォーマットをAIFFまたはWAVEから選択します。

[F5](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します(※BG P.38)。

“ To ”でエクスポートする内容を設定します。

One Sample: 選択した1つのサンプルをエクスポートします。ファイル名は、.AIFまたは.WAVファイルのファイル名となります。ファイル名の初期状態は、サンプルの16文字の名前の先頭4文字(大文字)+サンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

[例]

0000: NewSample_0000 NEWS0000.AIF

0001: C#3-EGuitar C#3-0001.WAV

⚠ エクスポートするサンプル・データが、1枚のフロッピー・ディスク等のメディアに入りきらない場合は、エクスポートできません。

All Samples: すべてのサンプルをエクスポートします。

ファイル名は設定できません。サンプルの16文字の名前の先頭4文字(大文字)+サンプル・ナンバーがファイル名として自動的に付けられます。

Samples in One Multisample: 選択したマルチサンプルで使用する全てのサンプルをエクスポートします。

ファイル名は、5文字のみ設定可能です。ファイル名5文字+マルチサンプルでのインデックス・ナンバー(001~128)が自動的に設定されます。

ファイル名の初期状態は、MS+マルチサンプル・ナンバー(000~999)が自動的にセットされます。

[例]

000: NewMS____000:

インデックス001で選択されたサンプル MS000001.AIF

インデックス002で選択されたサンプル MS000002.AIF

001: 108bpmDrLoop00:

インデックス001で選択されたサンプル MS001001.AIF

インデックス002で選択されたサンプル MS001002.AIF

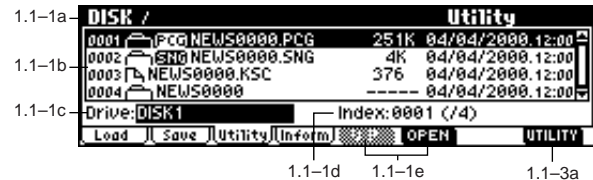
⚠ All Samples、Samples in One Multisampleでのエクスポート時に、1枚のフロッピー・ディスク等のメディアにすべてのサンプル・データが入りきらない場合、別のダイアログが表示され、次のメディアを指定します(※「セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は」)。ただしこのとき、1つのサンプルがメディアの容量より大きい場合はエクスポートできません。容量の大きなメディアを指定するか、「Skip」を押してそのサンプルのエクスポートをやめ、次のサンプルをエクスポートします。

エクスポートするときは[F8](“ OK ”)キーを、エクスポートしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

1.1-3: Utility

選択したディスク、ファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリの作成、日付と時刻等の設定を行います。

ディスク、ファイルを選択してから、ユーティリティ・メニュー([F8])を選択します。



■ 1.1-3a: UTILITY



※「 Hide unknown file 」,「 Translation 」(1.1 - 1f)

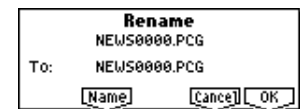
各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1-1d: UTILITY 」を参照してください。

Rename

選択したファイル、ディレクトリの名前を変更します。

DOSファイル、DOSディレクトリを選択しているときのみに有効です。

“ Rename ”を選択してダイアログを表示します。



[F5](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、名前を変更します(BG P.38)。

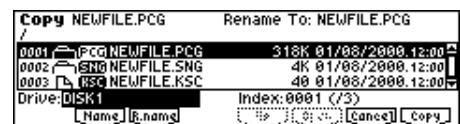
リネームを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、リネームを実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Copy

選択したファイル、ディレクトリをコピーします。

DOSファイル、DOSディレクトリを選択しているときのみに有効です。

“ Copy ”を選択してダイアログを表示します。



ダイアログ左上の「 Copy 」には 選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。

コピーするファイル、ディレクトリを変更する場合、[F2](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、コピーするファイル名を設定します(※BG P.38)。


[F2](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定するときに、「 * 」や「 ? 」をワイルド・カードとして設定することができます。例えば、上の例で PRELOAD1.PCGをPRELOAD1.*と設定してコピーを実行すると、PRELOAD1.PCG、PRELOAD1.SNG、

PRELOAD1.KSC、... というようにPRELOAD1.までのファイル名が同じで、拡張子のみが異なるすべてをまとめてコピーできます。


例:

P R E L O A D 1 . * の場合: P R E L O A D 1 . P C G 、
PRELOAD1.SNG、PRELOAD1.KSC、...

PRELOAD?.PCGの場合: PRELOAD1.PCG、PRELOAD2.PCG、
PRELOAD3.PCG、...


 ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリはコピーされません。

[F5] (UP) キー、[F6] (OPEN) キーでコピー先のディレクトリを選択します。他のSCSIデバイスを指定する場合は、“ドライブ・セレクト”(1.1-1c)で選択します。(EXB-SCSIオプション増設時)

 コピー先ディレクトリの選択時、.PCGまたは.SNGファイルを開くことはできません。.PCGまたは.SNGファイルに対して[F6] (OPEN) キーは使えません。

ファイル、ディレクトリ名を変更してコピーするときは、[F3] (R.Name) キーでテキスト・ダイアログに移り、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定します(※BG P.38)。ワイルド・カードを使用して複数ファイルを同時にコピーする場合は、ファイル名の変更はできません。

コピーするときは[F8] (OK) キーを、コピーしないときは[F7] (Cancel) キーを押します。

 “ドライブ・セレクト”で選択したドライブが、リムーバブル・メディア(フロッピー・ディスク、MOディスク、リムーバブル・ハードディスク等の入れ替え可能なメディア)の場合、同一ドライブ上での別メディア間でのコピーはできません。

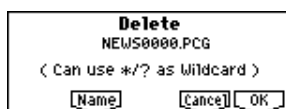
Delete

選択したファイル、ディレクトリを削除します。

ディレクトリを選択した場合、そのディレクトリ内にファイルが存在しないときに削除できます。


DOSファイル、ディレクトリを選択しているときのみ有効です。

“Delete”を選択してダイアログを表示します。



“Delete”には選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。削除するファイル、ディレクトリを変更する場合、[F5] (Name) キーでテキスト・ダイアログに移り、削除するファイル、ディレクトリ名を設定します。(※BG P.38)

(Can use */? as Wildcard): [F5] (Name) キーでテキスト・ダイアログに移り、削除するファイル名を設定するときに、「*」や「?」をワイルド・カードとして設定することができます。ファイル名が同じで拡張子が違う複数のファイルや、ファイル名の一部が同じファイルなどをまとめて削除するときに使用します。(※ Copy “(1.1-3a)”)

 ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリは削除されません。

削除するときは[F8] (OK) キーを、削除しないときは[F7] (Cancel) キーを押します。

Create Directory

カレント・ディレクトリに、新規ディレクトリを作成します。

“Create Directory”を選択してダイアログを表示します。



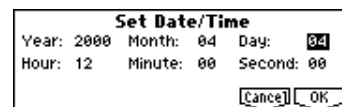
[F5] (Name) キーでテキスト・ダイアログに移り、ディレクトリ名を設定します(※BG P.38)。

ディレクトリを作成するときは[F8] (OK) キーを、ディレクトリを作成しないときは[F7] (Cancel) キーを押します。

Set Date/Time

セーブ時の日付と時刻を設定します。

“Set Date/Time”を選択してダイアログを表示します。



各パラメーターを設定します。

“Year ” 1980 ~ 2079

“Month ” 1 ~ 12


“Day ” 1 ~ 31

“Hour ” 0 ~ 23

“Minute ” 0 ~ 59


“Second ” 0 ~ 59(ファイルにつけられる秒は偶数値のみ)

設定するときは[F8] (OK) キーを、設定しないときは[F7] (Cancel) キーを押します。

 ディレクトリ・ウィンドウ上に秒(“Second”)は表示されません。

Format

フロッピー・ディスクや外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI搭載時)などの、選択したメディアをフォーマットします。設定したボリューム・ラベル(ディスクごとの名前)がディスクに付きます。ここで付けたボリューム・ラベルは、“ドライブ・セレクト”(1.1-1c)に表示されます。ボリューム・ラベルは11文字以内です。

 フォーマットを行うと、メディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。

 フォーマット実行後、[COMPARE]キーを押しても元には戻りません。

フロッピー・ディスクをフォーマットするときは、フロッピー・ディスク・ドライブに、フォーマットするフロッピー・ディスクを挿入します。“ドライブ・セレクト”(1.1-1c)で、フォーマットするメディアを選択します。(EXB-SCSIオプションで外部SCSIデバイスを接続していない場合は、この手順を無視してください。)

“Format”を選択してダイアログを表示します。



[F5] (Name) キーでテキスト・ダイアログに移り、“Volume Label”(ボリューム・ラベル)を設定します(BG P.38)。

ダイアログを表示すると、“Volume Label”にはフォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルが設定されていないディスクまたはDOS以外のディスクが挿入された場合は、「NEW VOLUME」と表示されます。

初期化するフォーマットを設定します。通常、Quick Formatで初期化し、「Disk not Formatted」のエラー・メッセージが表示される場合はFull Formatで初期化してください。

Quick Format: メディアがすでに物理フォーマットされている場合に選択します。メディアのシステム領域の初期化だけで済むので、時間がかかりません。

Full Format: 物理フォーマットされていないメディアに対してフォーマットをする場合に選択します。また、メディアへの書き込みエラーが頻繁に発生する場合、このフォーマットを実行してください。

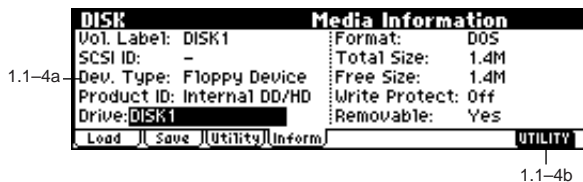
note 通常、512バイト/ブロックの物理フォーマットされたSCSIメディアに対してはFull Formatをかける必要はありません。Quick Formatを実行してください。

512バイト/ブロック以外のメディア(640Mバイト、1.3GバイトのMO等)に対してのフォーマットはできません。

フォーマットするときは[F8] (“OK”)キーを、フォーマットしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

フロッピー・ディスクのTRITON-Rackでのフォーマット後の容量は、2HDが1.44MB(18セクタ/トラック)、2DDが720KB(9セクタ/トラック)になります。EXB-SCSI(オプション)装着時に接続された外部SCSIデバイスは4GBまでフォーマットできます。

1.1-4: Media Information



1.1-4a: Drive (ドライブ・セレクト)

“ドライブ・セレクト”で選択しているメディアの情報を表示します。

1.1-1c: ドライブ・セレクト

Vol. Label (Volume Label):

設定されているボリューム・ラベルです。

SCSI ID:

設定されているSCSI IDです。本体フロッピー・ディスクドライブを選択しているときは、“-”を表示します。

Dev. Type (Device Type):

メディアの種類です。

Product ID:

Vendor ID、Product、Product Version等です。

Format (Format Type):

フォーマットの種類です。フォーマットされていないときは、“Unformatted”を表示します。

Total Size:

メディアの容量(Byte単位)です。

Free Size:

メディアの空容量(Byte単位)です。

Write Protect:

メディアのライト・プロテクトの状態です。プロテクトがかかっているとき“On”がかかっていないとき“Off”を表示します。

Removable (Supports Removable):

選択されたデバイスのメディアがリムーバブル・メディア(フロッピー・ディスク、MOディスク、リムーバブル・ハードディスク等の入れ替え可能なメディア)のとき“ Yes”を表示します。固定メディアの場合、“ No”を表示します。

1.1-4b: UTILITY



Scan SCSI device

EXB-SCSIオプション装着時に、接続したSCSIデバイスの再マウントが可能です。

Scan SCSI device”を選択します。

現在接続されているSCSI機器の再検索を開始します(EXB-SCSIオプション装着時)。再検索が終了すると、接続可能なSCSIデバイスが、“ドライブ・セレクト”で選択できます。

TRITON-RackおよびSCSI機器の電源が入っている状態で、SCSIケーブルの抜き差しは絶対に行わないでください。致命的な故障の原因となります。

7. Demo/Song

DEMO/SNG

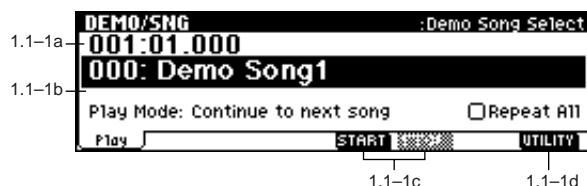
TRITON-Rackにはデモ・ソングがプリロード・データとして収められています。次の操作でデモ・ソングを聞くことができます。

[DEMO/SNG]キーを押してオン(LED点灯)にするとDEMO/SNGページに入ります。

[F5](**START**)キーを押すとデモ・ソングが始まります。

[F6](**STOP**)キーを押すとデモ・ソングが停止します。

また、[DEMO/SNG]キーを押す、または[COMBI]、[PROG]、[MULTI]、[SMPL]、[GLOBAL]、[DISK]の各モード・キーを押すと、DEMO/SNGページから抜けます。(LED消灯)



note TRITON-RackのDEMO/SNGページは通常のプリロード・デモ・ソングのプレイ以外に、TRITON/TRITONpro/TRITONproXのSequencerモードで作成し、セーブした.SNGファイルをデモ・ソングとしてロード、プレイすることができます。ユーティリティ「Make Demo Song」または「Load to Demo Song」(DISK 1.1-1f)でロードします。

1.1-1a: Location

Location

デモ・ソングを演奏時、ソングの現在位置を表示します。表示のみでエディットはできません。

1.1-1b: Demo Song Select, Play Mode, Repeat All

Demo Song Select [000... :name]
プレイするデモ・ソングを選択します。

Play Mode

[Continue to next song, Stop at end of selected song]

デモ・ソングを連続プレイするか、1曲のみのプレイとするかを設定します。

Continue to next song:

現在選ばれているデモ・ソングのプレイ後、次のデモ・ソング・ナンバーを自動的に選択し、プレイします。

Stop at end of selected song:

現在選ばれているデモ・ソングのプレイが終了すると停止します。

Repeat All [Off, On]

“Play Mode”がContinue to next songのときのみ有効です。

On(チェックする):

すべてのソングを繰り返し、エンドレスにプレイします。停止する場合は、[F6](**STOP**)キーを押します。

Off(チェックしない):

最後のデモ・ソング・ナンバープレイ後に自動的に停止します。

1.1-1c: START, STOP

デモ・ソングの演奏をスタート、ストップします。

START : デモ・ソング演奏停止時の状態です。

[F5](**START**)キーを押すとデモ・ソングがスタートします。

STOP : デモ・ソング演奏時の状態です。

[F6](**STOP**)キーを押すとデモ・ソングがストップします。

MIDI ・DEMO/SNGページでは、MIDIクロック(システム・リアルタイム・メッセージ)の受信に対応しません。GLOBAL 2.1 “MIDI Clock”の設定にかかわらず、ソングごとに設定されているテンポで再生されます。

・DEMO/SNGページでは、ソング・ポジション、ソング・セレクト(システム・コモン・メッセージ)、スタート、コンティニュー、ストップ(システム・リアルタイム・メッセージ)の送受信に対応しません。

1.1-1d: UTILITY



ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1d: UTILITY」を参照してください。

Make Demo Song

MultiモードにロードしたTRITON/TRITONpro/TRITONproXの.SNGファイルをデモ・ソングとしてコンバートします。この方法を使用すると、ロードした.SNG内のソングをMultiモードで削除したり、ソングの順番を変更したり、ソング名、プログラム・ナンバー/バンク等をエディットした後に、デモ・ソングとしてコンバートすることができます。

note コンバートされたソングはインターナル・メモリにプリロード・デモ・ソングにかわって保存されます。このデータは電源をオフしても保存されます。

note “Make Demo Song”以外にDiskモードLoadページのユーティリティ“Load to Demo Song”(DISK 1.1-1f)を実行することによって、TRITON/TRITONpro/TRITONproXの.SNGファイルをデモ・ソングとしてロードすることができます。こちらはDiskモードでの1回のロードで直接デモ・ソングが作成できます。通常は、“Load to Demo Song”を使用します。ただし、Multiモードでソングをエディットした後にロードしたい場合や、デモ・ソング用のメモリ容量不足(“Load to Demo Song”「Note」P.132)などで“Load to Demo Song”でロードできないために一旦Multiモードにロードしてソングを削除する等の方法でデータ・サイズを減らす必要がある場合に“Make Demo Song”を使用します。

“Load to Demo Song”(DISK 1.1-1f)によるロード方法はP.132を参照してください。

DISKモードLoadページで、TRITON/TRITONpro/TRITONproXでセーブした.SNGファイルを選択します。ユー

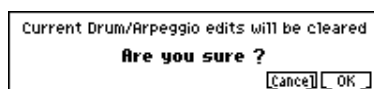
ユーティリティ “ Load Selected ” (DISK 1.1-1f) を選び、ダイアログを表示します。ダイアログで “ Load track events? ” にチェックを入れ、ロードを実行します。

note “ Make Demo Song ” を実行するには、一旦 Multi モードにソングをロードする必要があります。

ソング・データが対応するマルチのデータとしてロードされます。MULTI モードで、マルチ(ソング)の削除したり、順番を変更したり等のエディットや、マルチ(ソング)名などのマルチ(ソング)・パラメーター、プログラム・ナンバー / バンク等のトラック・パラメーターのエディットを行います。

[DEMO/SNG] キーを押して (LED 点灯)、DEMO/SNG ページに入ります。

ユーティリティ “ Make Demo Song ” を選び、ダイアログを表示します。



実行するときは [F8] (“ OK ”) キーを、実行しないときは [F7] (“ Cancel ”) キーを押します。

! 実行時に、ドラム・キットおよびユーザー・アルペジオ・パターンはライトされている状態にリセットされます。(「 Global モードのメモリについて 」 BG P.40)
エディットしたドラム・キットおよびユーザー・アルペジオ・パターンを保存したい場合は、“ Make Demo Song ” を実行する前にあらかじめ、GLOBAL 5.1: DKit (P.117)、および GLOBAL 6.1: Arp.Pattern (P.121) のユーティリティ・メニュー・コマンドでライトしてください。

! TRITON/TRITONpro/TRITONproX のソングで設定された “ Solo ON/OFF ”、“ Track Play Loop ” 関連パラメーターの設定は無効になります。

8. Effect Guide

Overview

TRITON-Rackのエフェクトは、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のマスターEQ (Stereo 3Band EQ)と、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成しています。

インサート・エフェクトには102種類、マスター・エフェクトには89種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

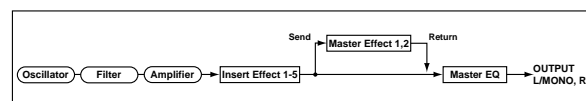
エフェクト102種の分類

| | |
|-----------|---|
| 000 - 015 | EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系 |
| 016 - 031 | コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系 |
| 032 - 040 | ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系 |
| 041 - 051 | アーリー・リフレクション、ディレイ系 |
| 052 - 057 | リバーブ系 |
| 058 - 089 | 2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ&モノ・チェーン・エフェクト |
| 090 - 102 | ダブルサイズ・エフェクト |

000 - 089のエフェクトは、IFX1、2、3、4、5、MFX1、2で選択できます。090 - 102はダブルサイズ・エフェクトで、その他のエフェクトの2倍の領域を使用します。IFX2、IFX3、IFX4で選択できます。

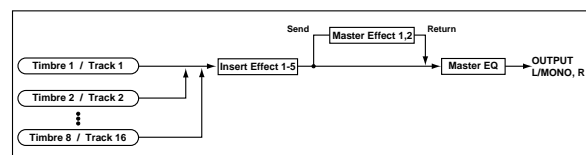
1. 各モードでのエフェクトについて

Programモードでは、オシレーター (OSC) の出力音を、フィルター (Filter)、アンプ (Amp) で音作りすると同時に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をします。OUTPUT (MAIN) L/MONO, R出力の直前にあるステレオ3バンドのマスターEQで最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行います。

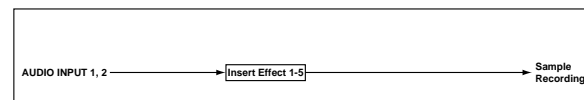


Combinationモード、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りし、そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理、マスターEQで全体の音質を調節します。

これらの設定は、Combinationモードではコンビネーションごとに、Multiモードではマルチごとに行います。

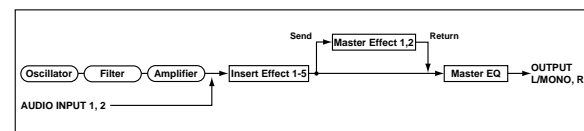


Samplingモードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Samplingモードでの設定は、SMPL 1.1: Recording, Input/Pref (SMPL 1.1 - 3)で行います。ここでの設定はSamplingモードだけで有効となります。



AUDIO INPUT 1、2からの外部入力はSamplingモード以外のモードでも有効です。Program、Combination、Multiの各モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用できます。GLOBAL 1.1: System, Audio In (Setup for COMBI, PROG, MULTI) (GLOBAL 1.1 - 3)でAUDIO INPUT 1、2からの外部入力に関する設定を行います。

これらのモードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音に、TRITON-Rackのエフェクトを2イン/6アウトで使用したり、外部入力音と内部音を組み合わせる使用することができます (093: Vocoderでは内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクトとしても使用できます)。



AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発振する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。

2. ダイナミック・モジュレーション (Dmod)

ダイナミック・モジュレーション (Dmod) は、エフェクトの特定のパラメーター*1をTRITON-RackのコントローラーやMIDIメッセージを使ってエフェクトのかかり具合をコントロールし、演奏中でもリアルタイムに変化させる機能です。

同様にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、BPM/MIDI Sync機能*2があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターのテンポに同期させることができます。

それぞれ詳細は「Dynamic Modulation Source (Dmod) (P.211)」を参照してください。

*1 Dmodマークが付いているエフェクト・パラメーター (P.151 ~) を指します。

*2 Syncマークが付いているエフェクト・パラメーター (P.156 ~) が対応しています。

3. エフェクトの入出力について

最良の音質を得るためにインサート・エフェクト、マスター・エフェクトへの入力レベルは、クリップしない最大レベルで入力し、その後インサート・エフェクトの“W/D”や、マスター・エフェクトの“Output Level”または“Rtn (Return1、2)”でエフェクト出力レベルを調節してください。

▲ TRITON-Rackでは、エフェクトへの入力レベルを認識する入力レベル・メーター等はありません。入力レベルが十分でないときは入力レベル不足によりS/N比が低下したり、過入力のとき音にひずみが発生することがあります。

レベルを調節するパラメーターは、下表のとおりです。

Programモード

| | | |
|----|-----------------------|------------------|
| 入力 | OSC1/2 High、Low Level | (PROG 2.1) |
| | Filter1/2 Trim | (PROG 4.1) |
| | Amp1/2 Level | (PROG 5.1) |
| | OSC1/2 Send1/2 | (PROG 7.1) |
| | Effect Trimパラメーター *1 | (PROG 7.2、7.3) |
| 出力 | Effect W/Dパラメーター | (PROG 7.2、7.3) |
| | Rtn1/2 (Return1、2) | (PROG 7.3) |

Combinationモード

| | | |
|----|----------------------|-------------------|
| 入力 | Volume | (COMBI 1.1、2.1) |
| | S1/2 (Send1/2) | (COMBI 7.1) |
| | Effect Trimパラメーター *1 | (COMBI 7.2、7.3) |
| 出力 | Effect W/Dパラメーター | (COMBI 7.2、7.3) |
| | Rtn1/2 (Return1、2) | (COMBI 7.3) |

Multiモード

| | | |
|----|----------------------|-------------------|
| 入力 | Volume | (MULTI 1.1) |
| | S1/2 (Send1/2) | (MULTI 7.1) |
| | Effect Trimパラメーター *1 | (MULTI 7.2、7.3) |
| 出力 | Effect W/Dパラメーター | (MULTI 7.2、7.3) |
| | Rtn1/2 (Return1、2) | (MULTI 7.3) |

Samplingモード

| | | |
|----|----------------------|--------------|
| 入力 | AUDIO INPUT | |
| | Input1/2 Lvl (Level) | (SMPL 1.1) |
| | Effect Trimパラメーター *1 | (SMPL 7.2) |
| 出力 | Effect W/Dパラメーター | (SMPL 7.2) |

Globalモード *2

| | | |
|----|------------------|----------------|
| 入力 | AUDIO INPUT | |
| | Input1/2 (Level) | (GLOBAL 1.1) |
| | Input1/2 Send1/2 | (GLOBAL 1.1) |

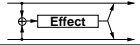
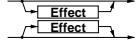
*1 エフェクトによってはこのパラメーターを持たないものがあります。

*2 Samplingモード以外でのAudio Input Levelを設定します。

インサート・エフェクト(IFX1、2、3、4、5)

1. イン/アウト (In/Out)

インサート・エフェクトIFX1、2、3、4、5の入出力は、ステレオ・イン ステレオ・アウトです。“W/D”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet(エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のし方が異なり、次のようなバリエーションがあります。

| | | |
|-----|------------------------|---|
| Wet | Mono In - Mono Out |  |
| | Mono In - Stereo Out |  |
| | Stereo In - Stereo Out |  |

000: No Effectを選択すると、ステレオ入力した音はそのままステレオ出力します。

エフェクト入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています。

各モードの7.2: Ed - InsertFX、SetupページIFX1～5の各“On/Off”でON、OFFを切り替えます。OFFのときは、エフェクトをバイパスします。000: No Effectと同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

MIDI IFX1～5は、この“On/Off”の設定とは別に、MIDIコントロール・チェンジCC#92を受信することで、すべてをオフにすることができます。値が0でオフ、1～127で元の設定に戻ります。また、“FX SW”(GLOBAL 1.1 - 1b)でも同様にIFX1～5をオフにすることができます。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト090～102はその他のエフェクトの2倍の領域を使用するエフェクトです。

インサート・エフェクトIFX2、IFX3、IFX4で選択できます。IFX2で選択しているときはIFX3が、IFX3で選択しているときはIFX4が、IFX4で選択しているときはIFX5が、それぞれ使用できません。

IFX2、IFX4にダブルサイズ・エフェクトを選択

| PROG 7.2:Ed-InsertFX | | Setup:Send2(MFX2) |
|--|---|------------------------|
| 1:0ff 000:No Effect | ☐ | C064 L/R S1:000 S2:000 |
| 2:0ff 090:Piano Body | ☑ | C064 L/R S1:000 S2:000 |
| 4:0ff 102:Hold Delay | → | C064 L/R S1:000 S2:000 |
| Setup IFX1 IFX2 IFX3 IFX4 IFX5 Route UTILITY | | |

IFX3にダブルサイズ・エフェクトを選択

| PROG 7.2:Ed-InsertFX | | Setup:Send1(MFX1) |
|--|---|------------------------|
| 1:0ff 000:No Effect | ☐ | C064 L/R S1:000 S2:000 |
| 2:0ff 000:No Effect | ☐ | C064 L/R S1:000 S2:000 |
| 3:0ff 090:Piano Body | ☑ | C064 L/R S1:000 S2:000 |
| 5:0ff 000:No Effect | → | C064 L/R S1:000 S2:000 |
| Setup IFX1 IFX2 IFX3 IFX4 IFX5 Route UTILITY | | |

2. ルーティング (Routing)

インサート・エフェクトは、どのモードでも最大5系統 (IFX1、2、3、4、5) まで使用できます。

2-1. Program モード

“BUS Select” (PROG 7.1 - 1a) で、オシレーターの出力をどのバスへ送るかを設定します。

L/R: インサート・エフェクトへは送りません。マスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rへ送ります。

IFX1 ~ 5: インサート・エフェクトIFX1、2、3、4、5へ送ります。

1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4: AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4へ送ります (Individual Output 参照P.149)。インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQへは送りません。

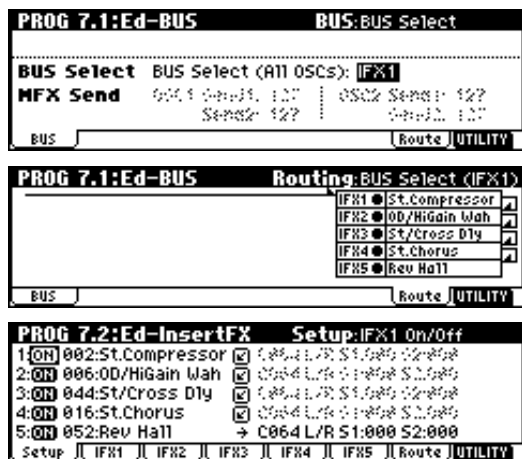
Off: AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R、(INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4へ出力しません (マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN)へ出力します)。“MFX1 Send1”、“MFX2 Send2”で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに選びます。

MFX Sendの Send1 “Send2” (PROG 7.1 - 1a) で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。“BUS Select” (PROG 7.1 - 1a) の設定がL/RまたはOffのときに有効です。

“BUS Select”がIFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))” (PROG 7.2 - 1) で設定します (ミキサー (Mixer) 参照)。

MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。このとき、実際のセンド・レベルは、オシレーターのセンド・レベル1、2とMIDIからのセンド・レベル1、2の値をかけたレベルとなります。

IFX間を直列に接続する場合は、“Chain” (PROG 7.2 - 1a) を設定します。IFX1の“Chain”の設定を ☒ にするとIFX1の出力はIFX2の入力に送ります。シリーズ接続にすると一番最後のIFX通過後の“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”が有効となります (ミキサー (Mixer) 参照)。次図の例はオシレーター1、2の出力をIFX1へ送ります。“Chain”の設定をすべて ☒ にすることで、IFX1 IFX2 IFX3 IFX4 IFX5がシリーズ接続になります。IFX5通過後の“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”が有効になります。



ドラムス・プログラムの場合

プログラムの Oscillator Mode (PROG 2.1 - 1a) が Drums のときに、“Use DKit Setting” (PROG 7.1 - 1b) のチェック・ボックスが有効になります。チェックすると設定しているドラム・キットのキーごとに BUS Select (GLOBAL 5.1 - 3a) が有効になります。スネア系はIFX1に送りゲート・エフェクトを、キック系はIFX2に送りEQを、その他はインサート・エフェクトをかけないでAUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rに送るというような設定が可能です。チェックしないとすべてのドラム・インストゥルメントの出力は“BUS Select” (PROG 7.2 - 1a) のバスへ送ります。ドラム・キットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

2-2. Combination, Multi モード

ティンバー (Combination) / トラック (Multi) の各“BUS Select” (COMBI 7.1 - 1a, MULTI 7.1 - 1(2a)) で、ティンバー/トラックを、どのインサート・エフェクトに送るかを設定します。複数のティンバーやトラックを一つのインサート・エフェクトに送ることも可能です。

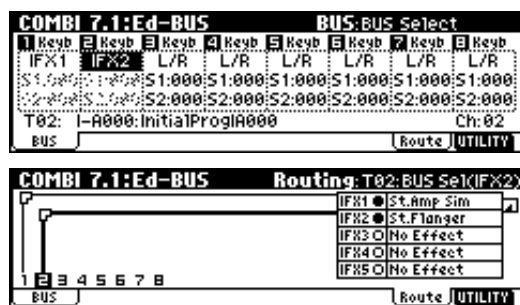
Programモードと同様に、ティンバー/トラックごとにL/R、IFX1 ~ 5、1 ~ 4、1/2、3/4、Offから選択します。

“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”は、“BUS Select”がL/RまたはOffの場合に有効です。

IFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”で設定します (ミキサー (Mixer) 参照)。

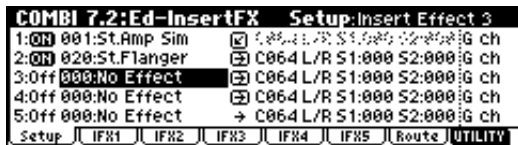
MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、ティンバー/トラックで選択しているプログラム・オシレーターのセンド・レベル1、2とMIDIからのセンド・レベル1、2を掛け合わせた値となります (センド・レベル 参照P.145、147)。

次図はCombinationモードでの例です。“BUS Select”の設定により、ティンバー1の出力はIFX1へ、ティンバー2の出力はIFX2へ送ります。その他のティンバーはL/Rで、出力はマスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rへ送ります。インサート・エフェクトへは送られません。



次図は、IFX1の Chain を ☒ にすることでIFX1の出力をIFX2へ送ります。

ティンバー 1 には、IFX1:001:St.Amp SimとIFX2:020:St.Flangerをインサートします。ティンバー 2 には、IFX2:020:St.Flangerをインサートします。前図(Routingページ)はこれらの設定状態を表します(この設定ではIFX3、4、5 を使用していません)。

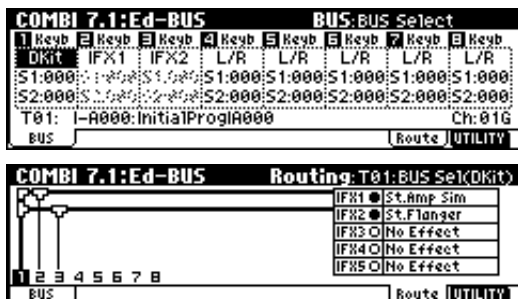


ドラムス・プログラムの場合

Combinationモードでティンバー、Multiモードでトラックに、それぞれドラムス・プログラム(“ OSC Mode ”DrumKit)を選んでいるときは、“ BUS Select ”でDKitが選択できます。設定すると“ BUS Select (GLOBAL 5.1 - 3a)のキーごとの設定が有効になり、ドラム・インストゥルメントごとにバスの送り先へ出力します(例: スネア系はIFX1、キック系はIFX2、その他はIFXはL/MONO、Rに送る)。DKit以外に設定すると、ドラムキットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

“ BUS Select ”でDKitを設定時、ユーティリティ“ DKit IFX Patch ”が選択できます。これはキーごとの“ BUS Select ”設定を一時的にパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えます。例えばドラムキットの各キーの設定を、スネア系がIFX1に、キック系がIFX2に送るようにしてあるような場合、IFX1、2が他のティンバー/トラック・プログラムで使用されているときなどは、ドラムキットの各キーのバスをIFX1からIFX3に、IFX2からIFX4というように送り先を変えることができます(この場合、スネア系はIFX3に、キック系はIFX4に送ります)。ドラムキットで“ BUS Select ”をIFX1～5に設定したキーのみパッチが行えます。設定の状態はRoutingページでも確認できます。“ DKit IFX Patch ”を設定後、[F8](“ OK ”)キーを押して実行します。元のドラムキットの設定に戻りたい場合は、IFX1 IFX1、IFX2 IFX2、IFX3 IFX3、IFX4 IFX4、IFX5 IFX5としてください。

次図は、ティンバー 1 にドラムス・プログラム、ティンバー 2、3に通常のプログラムを配置した例です。“ BUS Select ”は、ティンバー 1 がDKit、ティンバー 2 がIFX1、ティンバー 3 がIFX2にそれぞれ設定してあります。ティンバー 1 はDKitに設定しているため、ドラムキットの“ BUS Select (GLOBAL 5.1 - 3a)の設定が有効です。

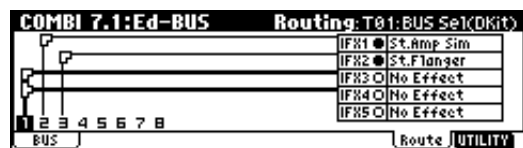


例えばスネア系がIFX1、キック系がIFX2に設定してある場合、ドラムス・プログラムのエフェクトにティンバー 2、3と異なるエフェクトを使用したいときなどは“ DrumKit IFX Patch ”を使用します。ユーティリティ“ DKit IFX Patch ”を選び、ドラムキットのIFX1をIFX3に、IFX2をIFX4に一時的に送ります。実行するとスネア系はIFX3に、キック系はIFX4に送り、送り先のエフェクトをかけることができます。

DrumKit IFX Patchダイアログ



設定後



2-3. Sampling モード

AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音に対して、インサート・エフェクトをかけてサンプリングをすることができます。

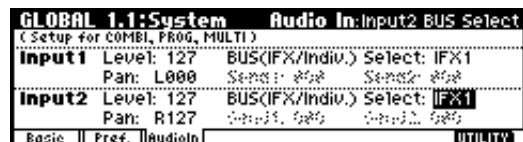
“ BUS(IFX) Select (SMPL 1.1 - 3a)で、Input1、2それぞれのバスを設定します。L/R、IFX1～5、Offより選択します。1、2、3、4、1/2、3/4(OUTPUT 1、2、3、4への出力)は選択できません。

次図の例では、Input1、2からの外部入力音をIFX1へ送ります。インサート・エフェクトの設定は他のモード同様に、SMPL 7.2: Insert Effectで行い、外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。



2-4. Audio Input

Program、Combination、Multiの各モードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音に対して、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQをかけることができます。GLOBAL 1.1: System、Audio Inページの設定に従って、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音がTRITON-Rackのエフェクトにルーティングされます。



“ BUS (IFX/Indiv.) Select (GLOBAL 1.1 - 3a/b)で、Input1、2それぞれのバスを設定します。L/R、IFX1～5、1～4、1/2、3/4、Offより選択します。

“ Send1 ”、“ Send2 ”は、“ BUS (IFX/Indiv.) Select ”(GLOBAL 1.1 - 3a/b)がL/RまたはOffの場合に有効です。IFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ S1 (Send1 (MFX1)) ”、“ S2 (Send2(MFX2)) ”で設定します(3. ミキサー (Mixer))。

▲ ここでの設定は、Sampling モードでは無効になります。Sampling モードの設定は、「 2 - 3. Sampling モード 」を参照ください。

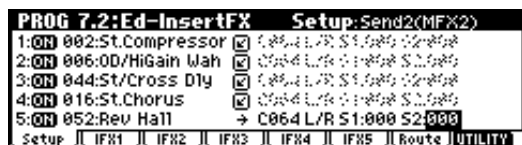
インサート・エフェクトの設定は、プログラム、コンビネーション、マルチ・モードごとの 7.2: Ed - InsertFX(または Insert FX)で行います。Input1、2からの外部入力音に対して、TRITON-Rackのエフェクトを2イン/6アウトのエフェクターとして使用したり、内部音と組み合わせて使用することができます。

例えば、ProgramまたはCombinationモードで、このAudio Input1、2からの外部入力音と、オシレーターの内部音を同時にインサート・エフェクト093: Vocoderへ送り、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト等のセッティングが可能です(「 093: Vocoder 」P.197)。

3. ミキサー (Mixer)

各モードともに 7.2: Ed - InsertFX(または Insert FX) Setupページの“ Pan(CC#8) ”、“ BUS Select ”、“ S1 (Send1(MFX1)) ”、“ S2 (Send2(MFX2)) ”で、インサート・エフェクト通過後のパン、バス・セレクト、マスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。“ Chain ”を ☒ にしてインサート・エフェクトをシリーズ接続しているときは、一番最後のインサート・エフェクト通過後、上記パラメーターの設定が有効となります。

▲ Sampling モードではマスター・エフェクトの使用、INDIVIDUAL1、2、3、4への出力はできません。従って、ここではインサート・エフェクト通過後のパンのみを設定します。



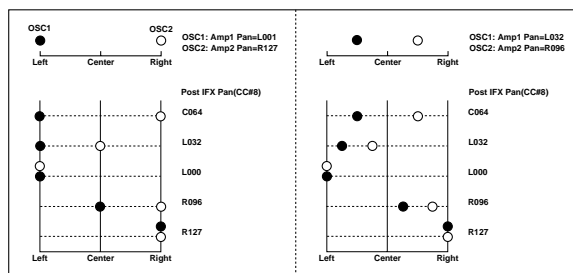
3-1. Pan (CC#8)

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

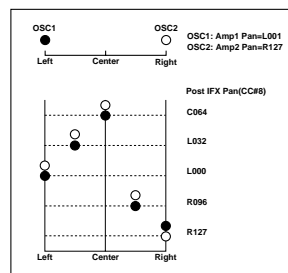
インサート・エフェクトがStereo In-Stereo Outの場合は「イン/アウト(In/Out)」C064に設定することで、オシレーター(PROG 5.1 - 1、PROG 5.2 - 1)ティンバー(COMBI 1.1 - 3、2.1 - 2)トラック(MULTI 1.1 - 4/5)やオーディオ・インプット(SMPL 1.1 - 3、GLOBAL 1.1 - 3)の、“ Pan ”の設定が有効になります。

インサート・エフェクトがMono In-Stereo Out、Mono In-Mono Outの場合は「イン/アウト(In/Out)」オシレーター、ティンバー、トラック、オーディオ・インプットの、“ Pan ”(上記参照)の設定は無効になり、常にセンターに定位します。この場合、インサート・エフェクト通過後の“ Pan(CC#8) ”(7.2 - 1)で最終的な定位を設定します。L001で左振り切り、R127で右振り切りになります。

Insert Effect = Stereo In - Stereo Out



Insert Effect = Mono In - Stereo Out
Mono In - Mono Out



MIDI MIDIコントロール・チェンジCC#8の受信でコントロールします。

3-2. BUS Select

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。

通常L/Rに設定します。OUTPUT L/R出力の手前のマスターEQへ送ります。

AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL) 1、2、3、4へ出力するときは、1、2、3、4、1/2、3/4を選択します(「 Individual Output 」)。OffではL/MONO、Rへも1、2、3、4へも出力しません(マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT(MAIN)へ出力します)。“ S1 (Send1 (MFX1)) ”、“ S2 (Send2(MFX2)) ”を使用してマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに設定します。

3-3. センド・レベル

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。“ BUS Select ”がL/RまたはOffのときに有効です。

インサート・エフェクトを使用していない場合は、PROG 7.1 - 1 MFX Sendの“ Send1 ”、“ Send2 ”、COMBI 7.1 - 1の“ S1 (Send1(MFX1)) ”、“ S2 (Send2(MFX2)) ”、MultiモードのMULTI 7.1 - 1/2の“ S1 (Send1(MFX1)) ”、“ S2 (Send2(MFX2)) ”でマスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します(オーディオ・インプットのセンド・レベルは、GLOBAL 1.1 - 3a/bで設定します)。

MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。

4. インサート・エフェクトのMIDIによるコントロール

すべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能により、各種エフェクト・パラメーターをTRITON-Rackのコントローラーや外部MIDI機器を使ってリアルタイムにコントロールできます。またインサート・エフェクト通過後の「Pan(CC#8)」、「S1 (Send1 (MFX1))」、「S2 (Send2)」も同様にコントロールできます。

4-1. Program モード、Sampling モード

グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。

4-2. Combination モード

IFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5のそれぞれのコントロール・チャンネルを、Setupページ「Control Channel」で設定します。Ch01 ~ 16、Gch、All Rt.から選択します。

Ch01 ~ 16: インサート・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に選択します。そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーの右に「*」がつきます。

Gch: グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールする場合に選択します。通常Gchを選択します。
All Rt.: そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバー(Ch01 ~ 16で「*」がついているチャンネル)すべてでコントロールできます。

4-3. Multi モード

IFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5のそれぞれのコントロール・チャンネルを、Setupページ「Control Channel」で設定します。Ch01 ~ 16、All Rt.から選択できます。

Ch01 ~ 16: インサート・エフェクトごとに異なるチャンネルでコントロールする場合に選択します。そのインサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーの右に「*」がつきます。MIDIチャンネルが違う複数トラックを一つのインサート・エフェクトに送っている場合で、どれか一つのトラックでコントロールするときなどに選択します。

All Rt.: そのインサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバー(Ch01 ~ 16で「*」がついているチャンネル)すべてでコントロールが可能です。

通常All Rt.を選択し、一つのチャンネルでコントロールする場合にCh01 ~ 16のいずれかを選択するとよいでしょう。

マスター・エフェクト(MFX1, 2)

1. イン/アウト (In/Out)

マスター・エフェクトMFX1、MFX2の入出力は、モノ・イン ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、センド・レベル1、2で設定します(「ルーティング(Routing)」、「ミキサー(Mixer)」)。このマスター・エフェクトへの入力がステレオ音のとき、自動的にモノにまとめて入力します。

マスター・エフェクトは、MFX1、2ページで設定される「W/D」のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は出力しません。Wet(エフェクトをかけた音)のみが出力します。「W/D」からの出力は「Rtn (Return1、Return2)」で設定した出力レベルでL/Rバスへ送ります。この出力は「BUS Select」(各モードのBUSページ) L/R、または「BUS Select」(各モードのSetupページ) L/Rの出力とミックスし、マスターEQへ出力します。



000: No Effectを選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたは001 ~ 089のエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。

| | | |
|-----|------------------------|--|
| Wet | Mono In - Mono Out | |
| | Mono In - Stereo Out | |
| | Stereo In - Stereo Out | |

各エフェクトの入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています(Wetが該当します。)

各モードの7.3: Ed - MaterFX(またはMaster FX)、Setupページの「On/Off」でMFX1、2のON、OFFを切り替えます。OFFのとき出力は、000: No Effectと同様にミュートします。

MIDI MFX1、2は、この「On/Off」の設定とは別に、MIDIコントロール・チェンジCC#94(MFX1)、CC#95(MFX2)の受信でオフにできます。値が0でオフ、1 ~ 127で元の設定に戻ります。また、「FX SW」(GLOBAL 1.1 - 1b)でも同様にMFX1、MFX2をオフにできます。グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

マスター・エフェクトMFX1、MFX2ではダブルサイズ・エフェクトは使用できません。

2. ルーティング (Routing)

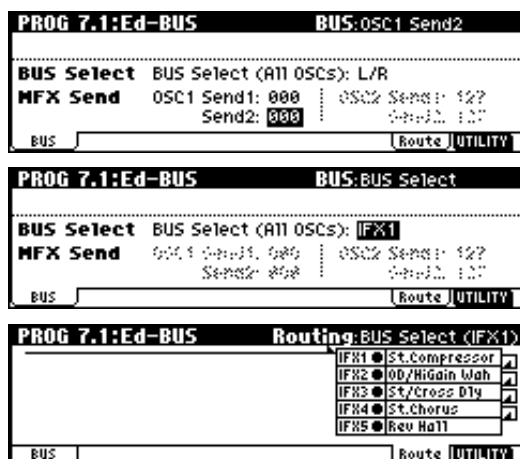
マスター・エフェクトは、Samplingモード以外のどのモードでも2系統(MFX1、2)が使用できます(Samplingモードではマスター・エフェクトは使用できません)。各モードにおいてインサート・エフェクトを使用していないときは、オシレーター(Program)、ティンバー(Combination)、トラック(Multi)、オーディオ・インプット(Global)ごとに設定するセンド・レベル1/2によって、2つのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。例えばティンバー、トラックごとにピアノ音にはリバーブを深くかけ、ストリングスには浅くかけ、ベース音にはリバーブをまったくかけない等の設定が可能です。インサート・エフェクトを使用しているときはインサート・エフェクト通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”によって設定します。

2-1. Programモード

PROG 7.1 - 1a MFX Send の“Send1”、“Send2”またはIFX1～5通過後のPROG 7.2 - 1a“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”がL/R、Offのときは、PROG 7.1 - 1a MFX Send の“Send1”、“Send2”が有効です。オシレーター1、2にそれぞれ設定できます。

“BUS Select”がIFX1～5のときは、IFX1～5通過後のPROG 7.2 - 1a、“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”が有効です。インサート・エフェクトをチェイン(シリーズ接続)している場合は、一番最後のIFX通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”が有効になります。

“BUS Select”が1、2、3、4、1/2、3/4のとき、オシレーターは直接AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1、2、3、4へ出力します(「Individual Output」)。センド・レベル1/2の設定は無効で、マスター・エフェクトはかかりません。



MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、プログラムでのオシレーター1、2ごとのセンド・レベル1/2の設定とMIDIからのセンド・レベル1、2をかけたレベルとなります。

プログラムのOscillator Mode(「PROG 2.1 - 1a」)がDrumsのときに、“USE DKit Setting”(「PROG 7.1 - 1b」)が有効になります。チェックすると選択しているドラムキットでのキーごとの設定が有効になります。ドラムキットの“BUS (BUS Select)”(「GLOBAL 5.1 - 3a」)をL/RまたはOffに設定したキーのドラム・インストゥルメントは“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”(「GLOBAL 5.1 - 3a」)が有効です。IFX1～5に設定したときは、IFX1～5通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”(「PROG 7.2 - 1a」)が有効です。

チェックしないとすべてのドラム・インストゥルメントは、“Oscillator Mode”がSingle、Doubleのときと同様で、“Send1”、“Send2”(「PROG 7.1 - 1a, MFX Send」)またはIFX1～5通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”(「PROG 7.2 - 1a」)が有効です。

2-2. Combination, Multiモード

ティンバー(Combination)/トラック(Multi)の各“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”(「7.1 - 1(2)a」)で、ティンバー/トラックごとのセンド・レベルを設定します。Programモードと同様に、“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”は“BUS Select”がL/RまたはOffのときに有効です。このときの実際のセンド・レベルは、ティンバー/トラックで使用しているプログラムの設定(「PROG 7.1 - 1a」)と、ここで設定したセンド・レベルとを掛け合わせたレベルとなります。

センド・レベル

例えば、プログラムのOSC1 Send1を127、“Send2”を064、“OSC2 Send1”を064、“Send2”を127、コンビネーションの“Send1”を064、“Send2”を127に設定したとき、コンビネーションでの実際のセンド・レベルは

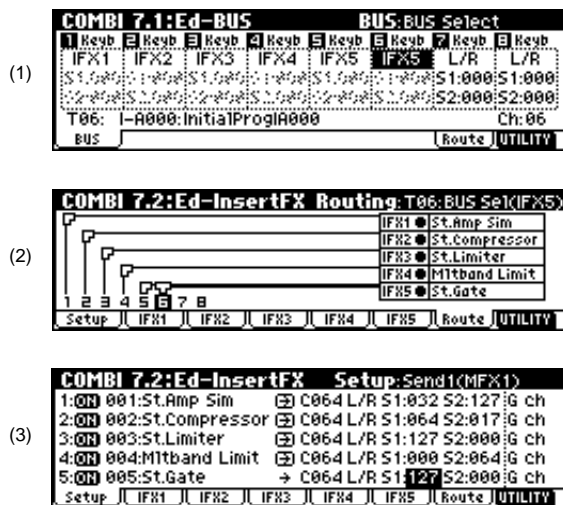
$$\begin{aligned} \text{OSC1 Send1} &= 127(100\%) * 064(50\%) = 064(50\%) \\ \text{OSC1 Send2} &= 064(50\%) * 127(100\%) = 064(50\%) \\ \text{OSC2 Send1} &= 064(50\%) * 064(50\%) = 032(25\%) \\ \text{OSC2 Send2} &= 127(100\%) * 127(100\%) = 127(100\%) \end{aligned}$$

になります。

“BUS Select”をIFX1～5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”で設定します。1、2、3、4、1/2、3/4に設定しているときは無効となり、マスター・エフェクトはかかりません。

MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。ティンバー/トラックごとの“Send1(MFX1)”、“Send2(MFX2)”が有効なときは、そのティンバー/トラックのMIDIチャンネルでコントロールし、IFX1～5通過後の“Send1(MFX1)”、“Send2(MFX2)”が有効な場合は、IFX1～5で設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

次図はCombinationモードでの例です。図(1)の「BUS Select」の設定により、ティンバー1はIFX1へ、ティンバー2はIFX2へ、ティンバー3はIFX3へ、ティンバー4はIFX4へ、ティンバー5、6はIFX5へ、ティンバー7、8はL/Rへ送っています。この場合ティンバー1のマスター・エフェクトへのセンド・レベルは、図(3)のIFX1:001:St. Amp Simulation通過後の「S1 (Send1(MFX1))」「S2 (Send2(MFX2))」で設定します(ここではそれぞれ032、127に設定しています)。同様にティンバー2、3、4はそれぞれIFX2、3、4通過後の「S1 (Send1(MFX1))」「S2 (Send2(MFX2))」で、ティンバー5、6はIFX5通過後の「S1 (Send1(MFX1))」「S2 (Send2(MFX2))」でまとめて設定します。ティンバー7、8は図(1)の「S1 (Send1(MFX1))」「S2 (Send2(MFX2))」での設定が有効となります(このときのセンド・レベルは、プログラム・オシレーターのセンド・レベルとここでのセンド・レベルを掛けた値となります)。



Combinationモードでティンバーに、Multiモードでトラックに、それぞれドラム・プログラムを選んでいるときは、「BUS Select」でDKitが選択できます。設定すると「BUS (BUS Select)」(GLOBAL 5.1 - 3a)のキーごとの設定が有効になり、各ドラム・インストゥルメントごとのバスへ出力します。このときセンド・レベルはドラムキットのキーごとの「S1 (Send1(MFX1))」「S2 (Send2(MFX2))」の設定とここでの「S1 (Send1(MFX1))」「S2 (Send2(MFX2))」を掛けあわせた値となります(ドラムキットの「BUS (BUS Select)」でIFX1～5へ設定しているキーのドラム・インストゥルメントは、IFX1～5通過後の「S1 (Send1(MFX1))」「S2 (Send2(MFX2))」で設定します)。L/R、Offを選択しているときは、その他(「Oscillator Mode」Single、Double)の場合と同様にPROG 7.1 - 1a「OSC1 Send1」「Send2」で設定したセンド・レベルに、ここでの「S1 (Send1(MFX1))」「S2 (Send2(MFX2))」を掛けあわせた値となります。IFX1～5に設定しているときは、設定しているインサート・エフェクト通過後の「S1 (Send1(MFX1))」「S2 (Send2(MFX2))」で直接設定します。1、2、3、4、1/2、3/4に設定しているときは、「S1 (Send1(MFX1))」「S2 (Send2(MFX2))」は無効になります。

2-3. Sampling Mode

Samplingモードではマスター・エフェクト、マスターEQは使用できません。

2-4. Audio Input

Program、Combination、Multiの各モードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音に対してインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQをかけることができます。GLOBAL 1.1:

System、Audio Inページでの設定に従って、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音がTRITON-Rackのエフェクトにルーティングされます。

Input1、2は、「Send1」「Send2」(GLOBAL 1.1 - 3a/b)の値により、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。「BUS Select」がL/RまたはOffの場合に有効です。IFX1～5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の「S1 (Send1(MFX1))」「S2 (Send2(MFX2))」で設定します(「3. ミキサー (Mixer)」の1、2、3、4、1/2、3/4に設定しているときは、センド・レベル1、2が無効になります)。

ここでの設定は、Samplingモードでは無効になります。

マスター・エフェクト、マスターEQは、プログラム、コンビネーション、マルチ・モードごとの、7.3: Ed - MasterFX(またはMaster FX)で設定します。

3. ミキサー (Mixer)

センド・レベルで、オシレーター (Program) ティンバー (Combination) 、トラック (Multi) 、オーディオ・インプット (GLOBAL 1.1: System、Audio Inページで設定します) のマスター・エフェクトへの入力レベルが決定します。各モードの7.3: Ed - MasterFX(またはMaster FX)では、出力レベル、マスター・エフェクト間のチェイン (シリーズ接続) 、マスターEQゲインを設定します。

3-1. Rtn(Return1, Return2)

それぞれMFX1、MFX2からの出力レベルを設定します。MFX1、2で選択、設定したエフェクトの「W/D」の左側の値「25:75」のとき25%、Wetのとき100%、Dryのとき0%がマスター・エフェクトの出力レベルとなります。このレベルと「Rtn (Return1、Return2)」の設定値を掛け合わせたレベルがL/Rバスに送られ、7.1 - 1a「BUS Select」L/R、または7.2 - 1a「BUS Select」L/Rの出力音とミックスされます。

例えば、MFX1のエフェクトの「W/D」が50:50(50%)と「Rtn (Return1)」が64(50%)の場合、エフェクト・レベルは25%となります。「W/D」がWet、「Rtn (Return1)」が127で100%となり、エフェクト最大レベルとなります。

3-2. MFX Chain

MFX1、MFX2間がルーティングを設定します。

次図の例ではMFX1:016:Stereo Chorusの出力がMFX2:052:Reverb Hallの入力に加算されます。



3-3. Chain Direction

「MFX Chain」チェック・ボックスをチェックするとMFX1、MFX2間をルーティングしますが、ここではその方向を設定します。

3-4. Chain Signal

MFX1、2間のルーティングの信号を設定します。「Chain Direction」がMFX1→MFX2にチェインしているとき、LR Mixに

するとMFX1のステレオ出力L、RをミックスしてMFX2に入力します。043: LCR DelayなどL、Rにふったディレイをシリーズ接続する場合などに選択するとよいでしょう。L OnlyまたはR Onlyにすると、MFX1のステレオ出力の一方のチャンネルのみをMFX2に入力します。016: St.Chorusなどモジュレーション系エフェクトをリバースなどにシリーズ接続する場合などに選択するとよいでしょう。

3-5. Chain Level

MFX1、2をチェインしているときの一方のMFXからもう一方のMFXへの信号レベルを設定します。

3-6. Master EQ Gain[dB]

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/Mono、Rの出力直前にあるステレオ3バンドEQの、Low、Mid、Highのゲインを設定します。Low、Highはシェルピング・タイプ、Midはバンド・タイプです。このスライダーでの設定は、MEQページのLow、Mid、Highの各“Gain”とリンクしています。各バンドの中心周波数、帯域幅（Midのみ）ダイナミック・モジュレーションの設定はMEQページで行います。

4. マスター・エフェクトのMIDIによるコントロール

マスター・エフェクトでもインサート・エフェクトと同様にすべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能により、各種エフェクト・パラメーターをTRITON-Rackのコントローラーや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。

Combinationモード、Multiモードでは、MFX1、MFX2のそれぞれのコントロール・チャンネルを、各Setupページ“Control Channel”で設定します。Ch01 ~ 16、Gchのいずれかを選択します。

Ch01 ~ 16: マスター・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に選択します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールする場合に選択します。通常Gchを選択します。

マスターEQ

マスターEQ(ステレオ3バンドEQ)は、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rの出力直前にあります。Low、Highはシェルピング・タイプ、Midはピーキング・タイプです。Low Gain、High Gainはダイナミック・モジュレーションでコントロールできます。

マスターEQ(ステレオ3バンドEQ)は、L/Rパスからの入力に対して有効です。AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rに出力します。各パラメーターについてはP.203参照してください。

Individual Output

TRITON-Rackには、4個の独立に出力するAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)があります。オシレーター(Program)、ティンバー(Combination)、トラック(Multi)の出力や、インサート・エフェクト通過後の出力を、自在にこの4個のAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)へ、ルーティングできます。

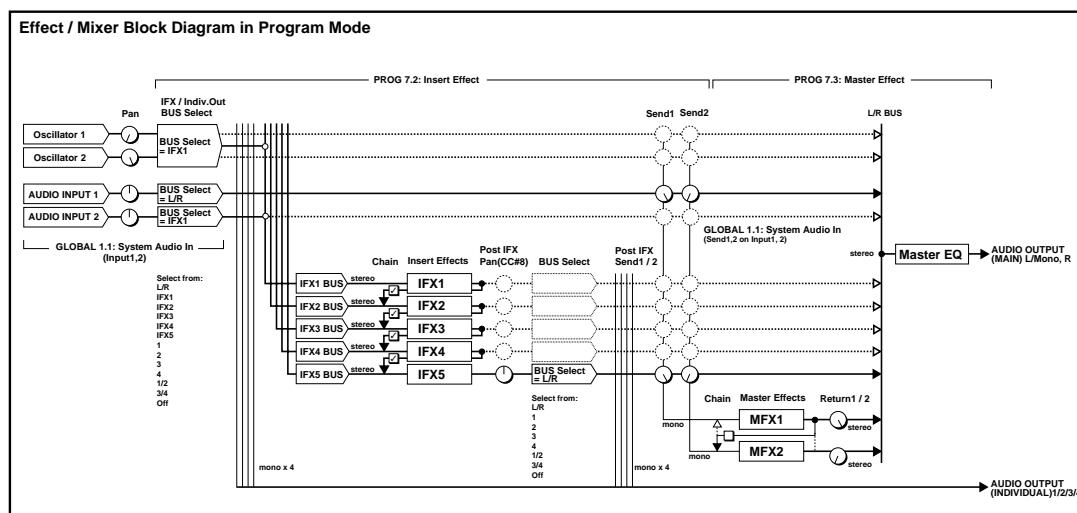
Program、Combination、Multiの各モードの“BUS Select”(7.1 - 1a)で、オシレーター(Program)、ティンバー(Combination)、トラック(Multi)を、AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)へ、ルーティングできます。

インサート・エフェクトを使用している場合は、インサート・エフェクト通過後の出力を7.2: Ed - InsertFX(またはInsertFX) Setupページの“BUS Select”で設定します。

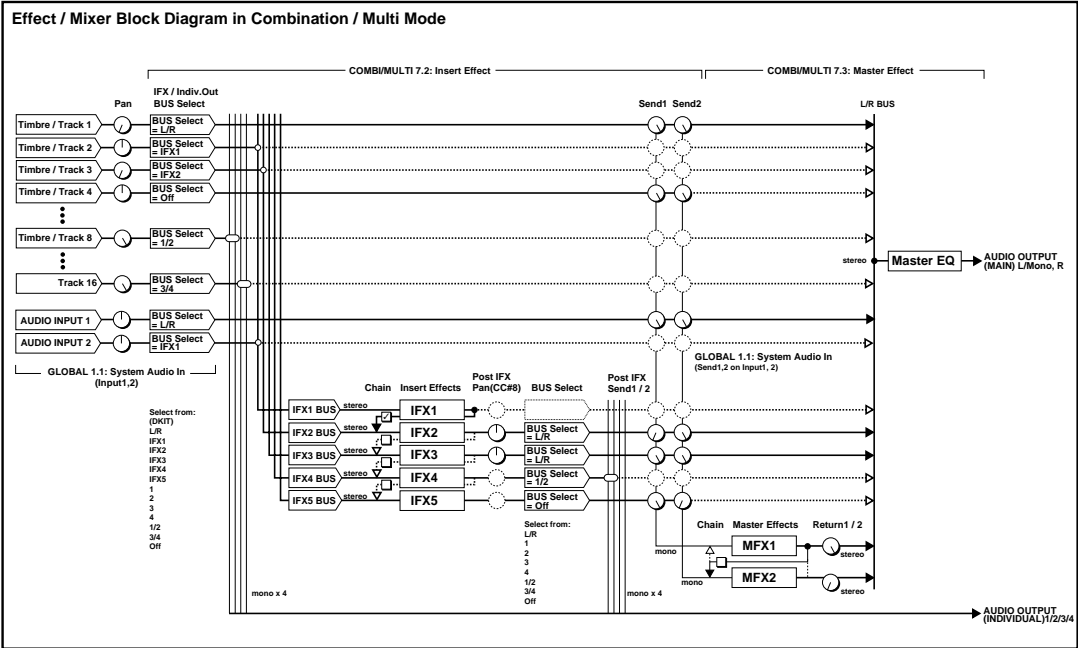
1、2、3、4: それぞれモノラルでAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)へルーティングします。

1/2、3/4: それぞれステレオでAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)へルーティングします。1/2の場合、AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1、2をステレオで使用してください。3/4の場合も同様です。

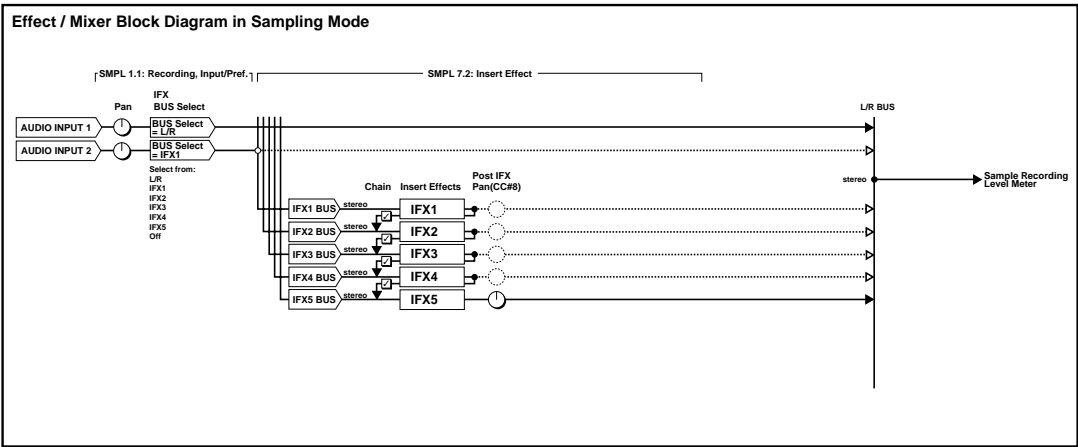
Programモード



Combination、Multiモード



Samplingモード



Filter/Dynamic

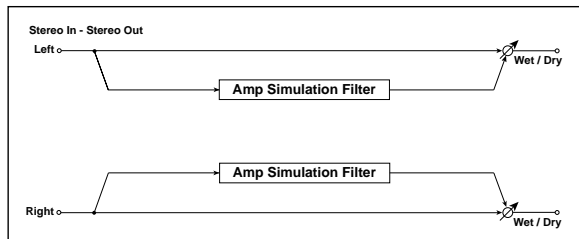
フィルター、ダイナミクス・コントロール系エフェクト

000: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。インサート・エフェクトでは入力をそのまま出力し、マスター・エフェクトでは出力をミュートします。

001: St.Amp Sim (Stereo Amp Simulation)

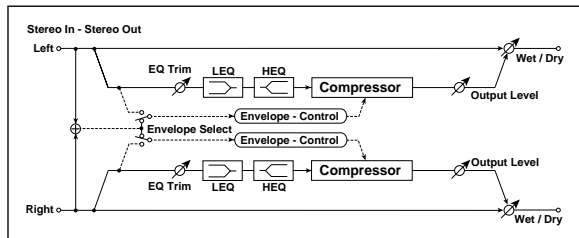
ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。実際にギター・アンプを鳴らしているようなリアルなサウンドが得られます。ギターだけでなくオルガン、ドラムスなどにも効果的です。



| | | |
|---|-------------------------------------|---------------------------|
| a | Amplifier Type ギター・アンプのタイプ | SS, EL84, 6L6 |
| b | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

002: St.Compressor (Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して、音のつづ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 (Envelope Select) 左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え | L/R Mix, L/R Individually |
| b | Sensitivity 感度 | 1...100 |
| c | Attack アタックの強さ | 1...100 |

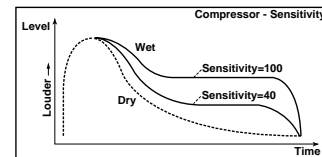
| | | |
|---|---|---------------------------|
| d | Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル | 0...100 |
| | (Source) コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| e | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| f | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15.0... + 15.0dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15.0... + 15.0dB |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| g | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: Envelope

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。

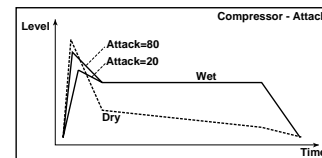
b: Sensitivity, d: Level

“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、“Level”で最終的な音量を調節します。



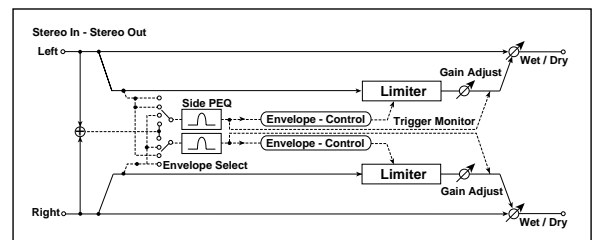
c: Attack

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。



003: St.Limiter (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 (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 信号の圧縮比 | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 |
| c | Threshold 圧縮のかかるレベル | - 40...0dB |
| d | Attack アタック・タイム | 1...100 |
| e | Release リリース・タイム | 1...100 |
| f | Side PEQ Insert トリガー信号のイコライザーのオン/オフ | Off, On |
| g | Trigger Monitor エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え | Off, On |
| h | EQ (Side PEQ Cutoff) トリガー信号のイコライザーの中心周波数 | 20...12.0kHz |
| | Q トリガー信号のイコライザーの帯域幅 | 0.5...10.0 |
| | G (Gain) トリガー信号のイコライザーのゲイン | - 18.0... + 18.0dB |
| i | G.Adj (Gain Adjust) 出力ゲイン | - Inf, - 38... + 24dB |
| | (Source) 出力ゲインのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) 出力ゲインのモジュレーション量 | - 63... + 63 |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

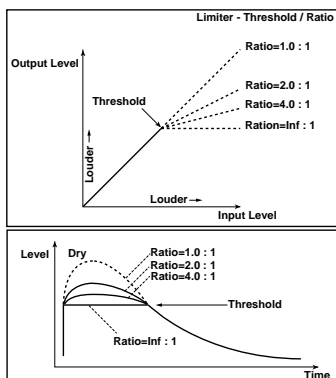
a: Envelope

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。

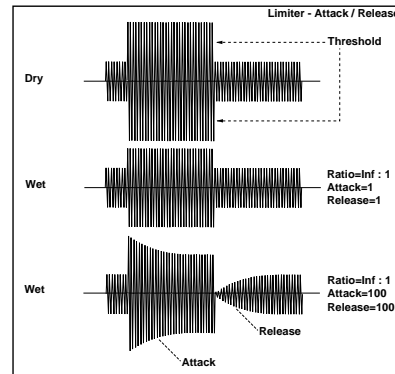
b: Ratio, c: Threshold, i: G.Adj

“ 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、“ G. Adj ”で調節してください。



d: Attack, e: 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: Side PEQ Insert, h: EQ, h: Q, h: G

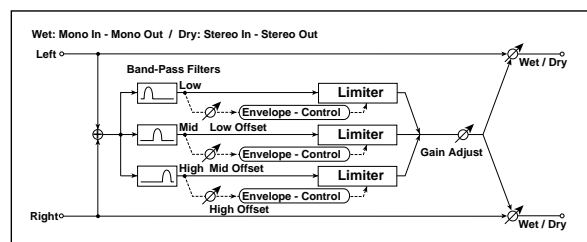
トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する/しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

g: Trigger Monitor

これをOnにすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。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。

004: Mltband Limit (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。各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 信号の圧縮比 | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 |
| b | Threshold 圧縮のかかるレベル | - 40...0dB |
| c | Attack アタック・タイム | 1...100 |
| d | Release リリース・タイム | 1...100 |
| e | Low Offset 低域のトリガー信号のゲイン | - 40...0dB |
| f | Mid Offset 中域のトリガー信号のゲイン | - 40...0dB |
| g | High Offset 高域のトリガー信号のゲイン | - 40...0dB |
| h | G.Adj (Gain Adjust) 出力ゲイン | - Inf, - 38... + 24dB |
| | (Source) 出力ゲインのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) 出力ゲインのモジュレーション量 | - 63... + 63 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

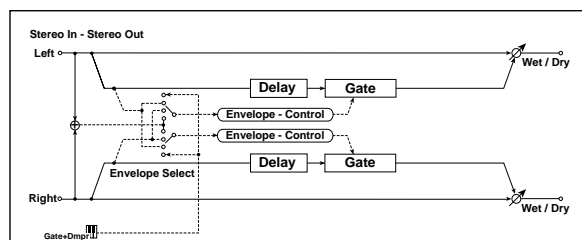
e: Low Offset, f: Mid Offset, g: High Offset

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で“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。

005: St.Gate (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 (Envelope Select) | Dmod, L/R Mix, L Only, R Only | モジュレーション・ソースによるコントロール/左右の信号のミックス/左/右の選択 |
| b | Env. Dmod Src | Off...G2+Dmp | Envelope=Dmod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 |
| c | Threshold | 0...100 | ゲートのかかるレベル |
| d | Attack | 1...100 | アタック・タイム |
| e | Release | 1...100 | リリース・タイム |
| f | Polarity | +, - | ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え |
| g | Delay (Delay Time) | 0...100ms | ゲート入力のディレイ・タイム |
| h | W/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 |
| | (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 |

a: Envelope, b: Env. Dmod Src

“Envelope”はゲートのオン/オフを入力信号の大きさに決めるか、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。“Env. Dmod Src”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、OffからG2+Dmpまで選べます。

“Envelope”をL/R Mixにすると、左右のチャンネルへの入力信号をミックスしたものでゲートのオン/オフを決めます。L OnlyまたはR Onlyにすると、左/右どちらか一方の入力信号のみでコントロールします。

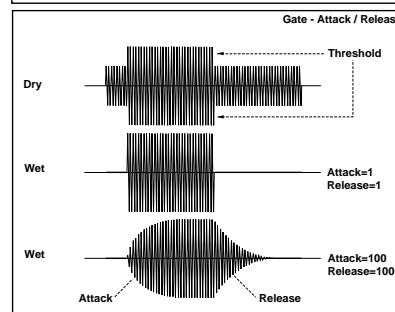
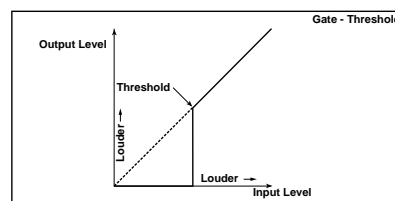
f: Polarity

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開まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

c: Threshold, d: Attack, e: Release

“Threshold”は、“Envelope”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。

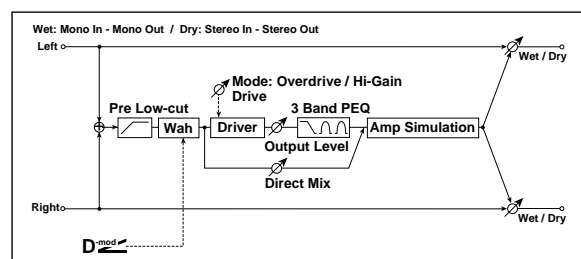


g: Delay

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。

006: OD/HiGain 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・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



| | | |
|---|---|--------------------|
| | Wah | Off, On |
| | ワウのオン/オフ | Off, On |
| a | (Source) | 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) | Tggl, Mmnt |
| | 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 | SweepRng (Wah Sweep Range) | - 10... + 10 |
| | ワウのレンジ | |
| | Src (Source) | 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 | Mode (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 | 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 | Level (Output Level) 出力レベル | 0...50 D-mod |
| | (Source) 出力レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) 出力レベルのモジュレーション量 | - 50... + 50 |
| f | Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | G (Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 18... + 18dB |
| g | M1 (Mid1 Cutoff) 中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| | Q 中高域イコライザー 1 の帯域幅 | 0.5...10.0 Fx |
| | G (Gain) 中高域イコライザー 1 のゲイン | - 18... + 18dB |
| h | M2 (Mid2 Cutoff) 中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| | Q 中高域イコライザー 2 の帯域幅 | 0.5...10.0 Fx |
| | G (Gain) 中高域イコライザー 2 のゲイン | - 18... + 18dB |
| i | Direct Mix ディストーションへのダイレクト音のミックス量 | 0...50 |
| | SpSim (Speaker Simulation) スピーカー・シミュレーションのオン / オフ | Off, On |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

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 Mmnt (Moment)にすると普段はオフで、接続したMIDI機器の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 Tggl (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: SweepRng, b: 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“ 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。

c: Drive, e: 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、“ Leve ”で音量を調節します。また、“ 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“ Level ”を調節してください。

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。

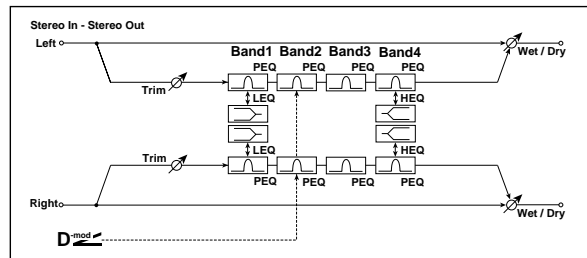
g: Q, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

007: St.Para.4EQ

(Stereo Parametric 4-Band EQ)

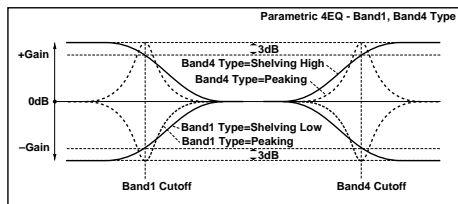
ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。



| | | |
|---|---|---------------------------------|
| a | Trim 入力 レベル | 0...100 |
| b | B1 Type (Band1 Type) バンド1のタイプ | Peaking, Shelving-Low Fx |
| c | B4 Type (Band4 Type) バンド4のタイプ | Peaking, Shelving-High Fx |
| d | B2 Dyn.G Src (Band2 Dynamic Gain Source) バンド2のゲインのモジュレーション・ソース | Off...Tempo Fx |
| | (Amount) バンド2のゲインのモジュレーション量 | - 18... + 18dB Fx, D-mod |
| e | B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | Q バンド1の帯域幅 | 0.5...10.0 Fx:006 |
| | G (Gain) バンド1のゲイン | - 18.0... + 18.0dB |
| f | B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数 | 50...10.00kHz |
| | Q バンド2の帯域幅 | 0.5...10.0 Fx:006 |
| | G (Gain) バンド2のゲイン | - 18.0... + 18.0dB Fx, D-mod |
| g | B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| | Q バンド3の帯域幅 | 0.5...10.0 Fx:006 |
| | G (Gain) バンド3のゲイン | - 18.0... + 18.0dB |
| h | B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| | Q バンド4の帯域幅 | 0.5...10.0 Fx:006 |
| | G (Gain) バンド4のゲイン | - 18.0... + 18.0dB |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

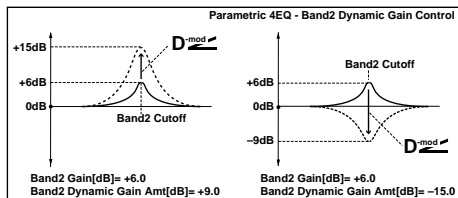
b: B1 Type, c: B4 Type

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します。



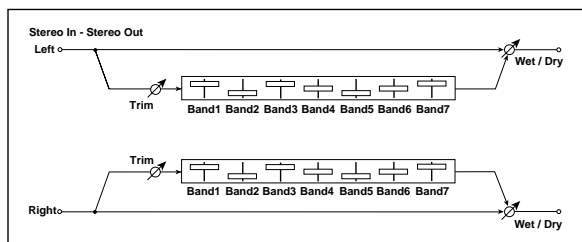
d: B2 Dyn.G Src, d: (Amount), f: G

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。



008: St.Graphic7EQ (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 | 入力 レベル | 0...100 |
| c | (Band1) | バンド1のゲイン | - 18.0... + 18.0dB |
| d | (Band2) | バンド2のゲイン | - 18.0... + 18.0dB |
| e | (Band3) | バンド3のゲイン | - 18.0... + 18.0dB |
| f | (Band4) | バンド4のゲイン | - 18.0... + 18.0dB |
| g | (Band5) | バンド5のゲイン | - 18.0... + 18.0dB |
| h | (Band6) | バンド6のゲイン | - 18.0... + 18.0dB |
| i | (Band7) | バンド7のゲイン | - 18.0... + 18.0dB |
| j | W/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 | |
| | (Source) | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

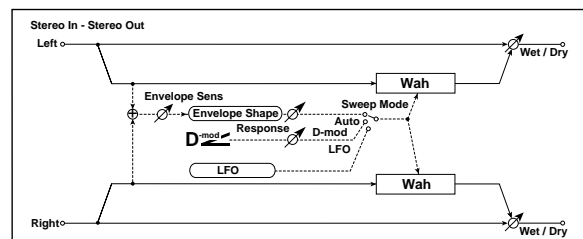
a: Type

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、LCD画面上端に表示されます。

3つのGraphic 7Band 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。

009: St.Wah/AutoW (Stereo Wah/Auto Wah)

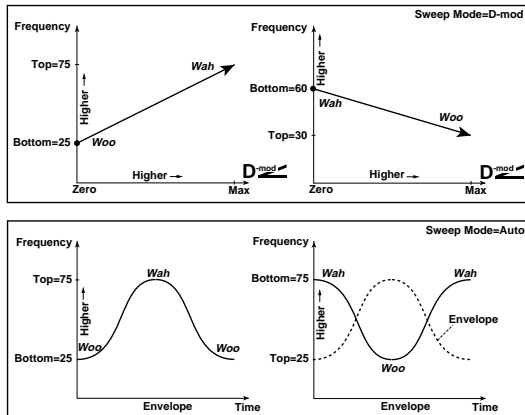
ピンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



| | | | |
|---|--------------------------------------|--|--|
| a | FreqBottm (Frequency Bottom) | 0...100 | |
| | ワウの中心周波数の下限 | | |
| | FreqTop (Frequency Top) | 0...100 | |
| | ワウの中心周波数の上限 | | |
| b | Swp Mode (Sweep Mode) | Auto, Dmod, 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 (Source) | Off...Tempo Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース | |
| c | Response | 0...100 Swp Mode=Auto, Dmod時の反応の速さ | |
| d | Envelope Sens (Envelope Sensitivity) | 0...100 オート・ワウの感度 | |
| e | Envelope Shape | - 100... + 100 オート・ワウのスweepカーブ | |
| f | lfoF (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz LFOスピード | |
| | (Source) | Off...Tempo LFOスピードのモジュレーション・ソース | |
| | (Amount) | - 20.00... + 20.00Hz LFOスピードのモジュレーション量 | |
| g | BPM/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...240 | |
| | MIDI Clockの選択 / テンポの指定 | | |
| | Base (Base Note) | | |
| | LFOスピードを指定する音符の種類 | | |
| | Times | 1...16 LFOスピードを指定する音符の数 | |
| | Resonance | 0...100 レゾナンス量(共振の強さ) | |
| h | LPF (Low Pass Filter) | Off, On ワウのローパス・フィルターのオン / オフ | |
| | W/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 | |
| i | (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 | |

a: FreqBottm, a: FreqTop

ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、“ FreqBottm ”と“ FreqTop ”の値によって決まります。



b: Swp Mode

ワウのコントロール・モードを切り替えます。“ Swp 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ブなどの音でたびたび使われます。

“ Swp Mode ”をDmod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。

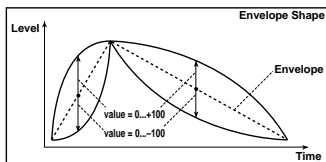
“ Swp Mode ”をLFOにすると、LFOによって周期的にスイープします。

d: 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。

e: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



f: lfoF, g: BPM/MIDI Sync

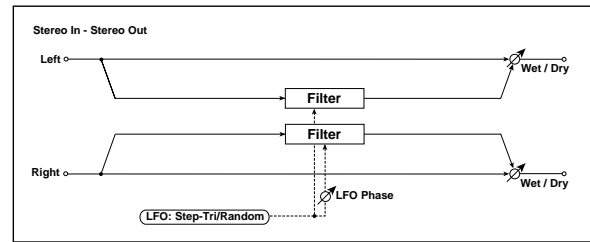
LFOのスピードは、“ BPM/MIDI Sync ”をOffにすると“ lfoF ”の設定に、“ BPM/MIDI Sync ”をOnにすると“ BPM ”、“ Base ”、“ Times ”の設定に従います。

g: BPM, g: Base, g: 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 ”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。

010: St.Rndm Filter (Stereo Random Filter)

ステレオ・タイプのバンドパス・フィルター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。フィルター発振による特殊効果音が作り出せます。

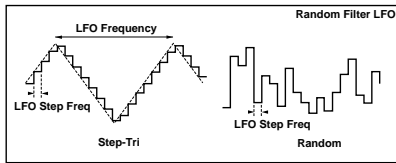


| | | |
|---|--|---|
| a | LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形 | Step-Tri, Random 🔊🔊🔊 |
| b | LFO Phase 左右のLFOの位相差 | - 180... + 180deg 🔊🔊🔊 |
| c | Freq (LFO Frequency) LFO スピード | 0.02...20.00Hz 🔊🔊🔊 D-mod |
| | (Source) LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース | Off...Tempo 🔊🔊🔊 |
| d | (Amount) LFO スピードのモジュレーション量 | - 20.00... + 20.00Hz 🔊🔊🔊 |
| | Step (LFO Step Frequency) LFO ステップ・スピード(階段状に変化するスピード) | 0.05...50.00Hz 🔊🔊🔊 D-mod |
| e | (Amount) LFO ステップ・スピードのモジュレーション量 | - 50.00... + 50.00Hz 🔊🔊🔊 |
| | Manual フィルターの中心周波数 | 0...100 🔊🔊🔊 |
| f | Resonance レゾナンス量(共振の強さ) | 0...100 🔊🔊🔊 |
| | BPM/MIDI Sync 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 | Off, On 🔊🔊🔊 Fx:009, Sync |
| g | BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | MIDI, 40...240 🔊🔊🔊 Fx:009, Sync |
| | Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類 | ♪, ♪, ♩, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪ 🔊🔊🔊 Fx:009 |
| h | Times LFO スピードを指定する音符の数 | 1...16 🔊🔊🔊 Fx:009 |
| i | StepBase (Step Base Note) LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類 | ♪, ♪, ♩, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪ 🔊🔊🔊 Sync |
| | Times LFO ステップ・スピードを指定する音符の数 | 1...32 🔊🔊🔊 |
| j | Depth フィルター変調の深さ | 0...100 🔊🔊🔊 D-mod |
| | (Source) フィルター変調のモジュレーション・ソース | Off...Tempo 🔊🔊🔊 |
| k | (Amount) フィルター変調のモジュレーション量 | - 100... + 100 🔊🔊🔊 |
| l | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet 🔊🔊🔊 D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo 🔊🔊🔊 |
| m | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 🔊🔊🔊 |

a: LFO Wave, c: Freq, d: Step

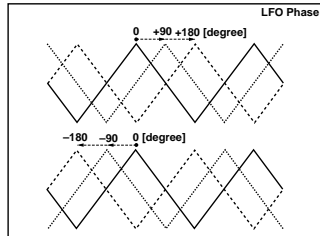
“ LFO Wave ”をStep-Triにすると、LFOは階段状の三角波になります。“ Freq ”はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“ Step ”を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、“ LFO Wave ”をRandomにすると、“ Step ”がランダムLFOの周期になります。



b: LFO Phase

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。



f: BPM, g: StepBase, g: Times

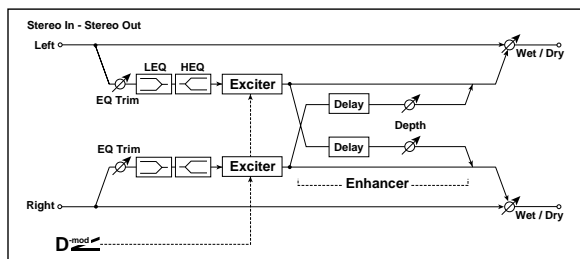
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“StepBase”で選んだ音符(♪ ~ ♩)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

i: W/D

- Wet ~ - 1:99にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

011: St.Exct/Enhcr (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 | Blend (Exciter Blend) | - 100... + 100 |
| | エキサイター効果の深さ | |
| | (Source) | Off...Tempo |
| b | エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース | |
| | (Amount) | - 100... + 100 |
| | エキサイター効果の深さのモジュレーション量 | |
| c | Point (Emphatic Point) | 0...70 |
| | エキサイターが強調する周波数 | |
| | (Source) | Off...Tempo |
| d | 強調する周波数のモジュレーション・ソース | |
| | (Amount) | - 70... + 70 |
| | 強調する周波数のモジュレーション量 | |
| e | Enh Dly L (Enhancer Delay L) | 0.0...50.0ms |
| | エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム | |
| | Enh Dly R (Enhancer Delay R) | 0.0...50.0ms |
| f | エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム | |
| | Enh Dep (Enhancer Depth) | 0...100 |
| | エンハンサー効果の深さ | |
| g | (Source) | 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 | |
| | (Amount) | - 100... + 100 |
| | エンハンサー効果の深さのモジュレーション量 | |

| | | |
|---|---|---------------------------|
| f | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| g | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15.0... + 15.0dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15.0... + 15.0dB |
| h | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: 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: Point

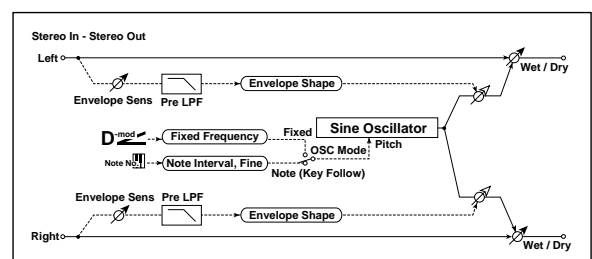
強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

c: Enh Dly L, d: Enh Dly R

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。

012: St.Sub OSC (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、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、オシレーターの周波数をノート・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 |
| c | Fine (Note Fine) | - 100... + 100 オシレーター周波数の微調整 |
| d | Fixed (Fixer Frequency) | 10.0...80.0Hz |
| | OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数 | |
| | (Source) | Off...Tempo |
| e | 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 | |
| | (Amount) | - 80... + 80Hz |
| | OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量 | |
| f | Envelope Pre LPF | 1...100 重低音を付加する周波数上限 |
| g | Envelope Sens (Envelope Sensitivity) | 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 |

| | | | |
|---|-------------------------------------|-----------------------|--|
| h | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet | |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo | |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 | |

a: OSC Mode, b: Note Interval, c: Fine

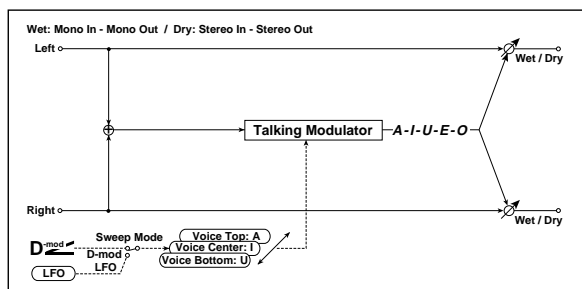
“ OSC Mode ”では、オシレーターの動作モードを選択します。“ OSC Mode ”をNote (Key Follow)にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“ Note Interval ”では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“ Fine ”では、セント単位での微調整が可能です。

e: 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くていいときに、この値を調節します。

013: Talking Mod (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 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 | Dmod, LFO | |
| b | Voice Control 声のパターンのコントロール | Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top | |
| c | Control Src (Control Source) 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 | Off...Tempo | |
| d | Top (Voice Top) コントロール上端での声の母音 | A, I, U, E, O | |
| | Center (Voice Center) コントロール中央での声の母音 | A, I, U, E, O | |
| | Bottom (Voice Bottom) コントロール下端での声の母音 | A, I, U, E, O | |
| e | Formant Shift 効果のかかる周波数の高さ | - 100... + 100 | |
| f | lfoF (LFO Frequency) LFOスピード | 0.02...20.00Hz | |
| | (Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース | Off...Tempo | |
| | (Amount) LFOスピードのモジュレーション量 | - 20.00... + 20.00Hz | |
| g | BPM/MIDI Sync 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 | Off, On | |
| | BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定 | MIDI, 40...240 | |
| | Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類 | | |
| | Times LFOスピードを指定する音符の数 | 1...16 | |
| | | | |

| | | | |
|---|-------------------------------------|-----------------------|--|
| h | Resonance 声のパターンのレゾナンスの強さ | 0...100 | |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet | |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo | |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 | |

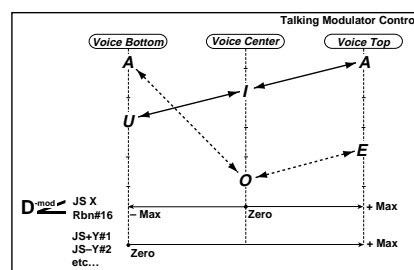
d: Top, d: Center, d: Bottom

声の母音をコントローラの上端、中央、下端に割り当てます。

例: “ Top ”をA、“ Center ”をI、“ Bottom ”をUに設定した場合。

“ Sweep Mode ”をDmod、“ Control Src ”をJSXに設定しているとき、接続したMIDI機器のジョイスティックを右端から左端へ動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変化します。

“ 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。



e: Formant Shift

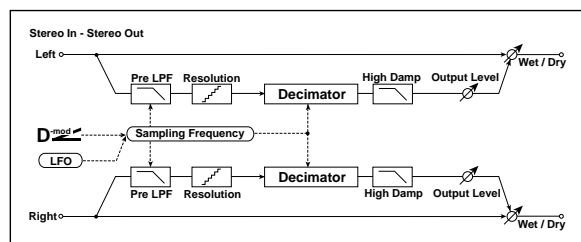
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

h: 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。

014: St.Decimator (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 サンプリング低下による高周波ノイズ有無の選択 | Off, On | |
| b | High Damp 高域をカットする割合 | 0...100% | |
| c | Fs (Sampling Frequency) サンプリング周波数 | 1.00k...48.00kHz | |
| | (Source) サンプリング周波数のモジュレーション・ソース | Off...Tempo | |
| | (Amount) サンプリング周波数のモジュレーション量 | - 48.00k... + 48.00kHz | |
| d | Resolution データのビット長 | 4...24 | |

| | | |
|---|--|---|
| e | Level (Output Level) 出力レベル | 0...100 D ^{mod} |
| | (Source) 出力レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) 出力レベルのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| f | lfoF (LFO Frequency) LFOスピード | 0.02...20.00Hz D ^{mod} |
| | (Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFOスピードのモジュレーション量 | - 20.00... + 20.00Hz |
| g | Depth サンプリング周波数のLFO変調の深さ | 0...100 D ^{mod} |
| | (Source) 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 | Off...Tempo |
| | (Amount) サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| h | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

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。

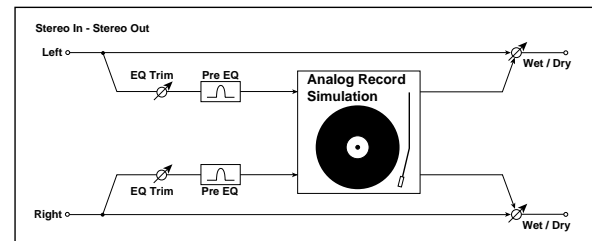
“ Fs ”を3kHz程度に設定しておいで“ Pre LPF ”をOffにすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

d: Resolution, e: 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“ Level ”で調節してください。

015: St.AnalogRecd (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 レコードの回転数 | 33 1/3, 45, 78RPM |
| b | Flutter 変調の深さ | 0...100 D ^{mod} |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | EQ (Pre EQ Cutoff) イコライザーの中心周波数 | 300...10.00kHz |
| | Q イコライザーの帯域幅 | 0.5...10.0 |
| | G (Gain) イコライザーのゲイン | - 18.0.. + 18.0dB |
| e | Noise Density ノイズの密度 | 0...100 |
| f | Noise Tone ノイズの音質 | 0...100 |
| g | NoiseLvl (Noise Level) ノイズの音量 | 0...100 D ^{mod} |
| | (Source) ノイズの音量のモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) ノイズの音量のモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| h | ClickLvl (Click Level) クリック・ノイズの音量 | 0...100 D ^{mod} |
| | (Source) クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) クリック・ノイズの音量のモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

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。

h: ClickLvl

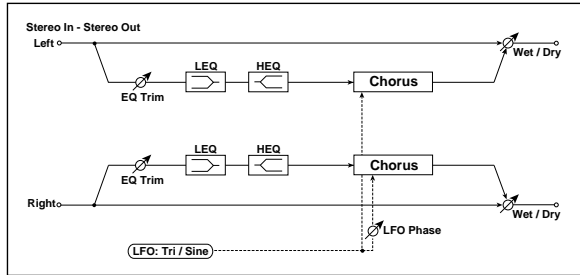
レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

Pitch/Phase Mod.

ピッチ / フェイズ・モジュレーション系エフェクト

016: St.Chorus (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をずらして広がりコントロールすることができます。



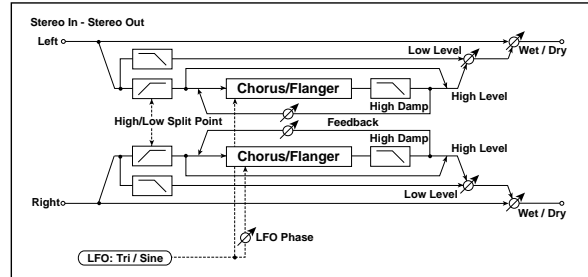
| | | |
|---|---|---|
| a | LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形 | Triangle, Sine |
| b | LFO Phase 左右のLFOの位相差 | - 180... + 180deg Fx:010 |
| c | Freq (LFO Frequency) LFO スピード | 0.02...20.00Hz Fx:009, |
| | (Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFO スピードのモジュレーション量 | - 20.00... + 20.00Hz |
| d | BPM/MIDI Sync 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 | Off, On Fx:009, |
| | BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | MIDI, 40...240 Fx:009 |
| | Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類 | Fx:009 |
| | Times LFO スピードを指定する音符の数 | 1...16 Fx:009 |
| | | |
| e | L Dly (L Pre Delay) 左チャンネルのディレイ・タイム | 0.0...50.0ms |
| | R Dly (R Pre Delay) 右チャンネルのディレイ・タイム | 0.0...50.0ms |
| f | Depth LFO 変調の深さ | 0...100 |
| | (Source) LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFO 変調の深さのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| g | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| h | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15.0... + 15.0dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15.0... + 15.0dB |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

e: L Dly, e: R Dly

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。

017: St.HarmonicCho (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す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 Wave (LFO Waveform) LFO 波形 | Triangle, Sine |
| b | LFO Phase 左右のLFOの位相差 | - 180... + 180deg Fx:010 |
| c | Freq (LFO Frequency) LFO スピード | 0.02...20.00Hz Fx:009, |
| | (Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFO スピードのモジュレーション量 | - 20.00... + 20.00Hz |
| d | BPM/MIDI Sync 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 | Off, On Fx:009, |
| | BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | MIDI, 40...240 Fx:009 |
| | Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類 | Fx:009 |
| | Times LFO スピードを指定する音符の数 | 1...16 Fx:009 |
| | | |
| e | Dly (Delay Time) 原音からのディレイ・タイム | 0.0...50.0ms |
| | Hi/Lo Split (High/Low Split Point) 高域 / 低域を分割する周波数 | 1...100 |
| f | Depth LFO 変調の深さ | 0...100 |
| | (Source) LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFO 変調の深さのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| g | Feedback コーラス・ブロックのフィードバック量 | - 100... + 100 |
| | HiDamp (High Damp) コーラス・ブロックの高域の減衰量 | 0...100% |
| h | Lo Level (Low Level) 低域の出力レベル | 0...100 |
| | Hi Level (High Level) 高域 (コーラス) の出力レベル | 0...100 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

e: Hi/Lo Split

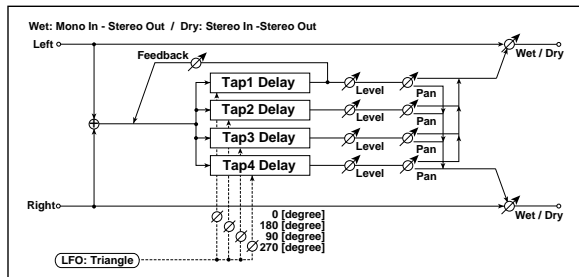
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

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。

018: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる4個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。

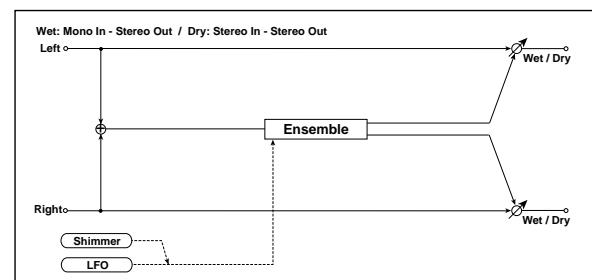


| | | |
|---|---|---------------------|
| a | LFO Freq (LFO Frequency) LFOスピード | 0.02...13.00Hz |
| b | T1(000) (Tap1 Delay) タップ1(LFO位相=0度)のディレイ・タイム | 0...570ms |
| | D (Depth) タップ1のコーラスの深さ | 0...30 |
| | L (Level) タップ1の出力レベル | 0...30 |
| | P (Pan) タップ1のステレオ定位 | L6...L1, C, R1...R6 |
| c | T2(180) (Tap2 Delay) タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム | 0...570ms |
| | D (Depth) タップ2のコーラスの深さ | 0...30 |
| | L (Level) タップ2の出力レベル | 0...30 |
| | P (Pan) タップ2のステレオ定位 | L6...L1, C, R1...R6 |
| d | T3(090) (Tap3 Delay) タップ3(LFO位相=90度)のディレイ・タイム | 0...570ms |
| | D (Depth) タップ3のコーラスの深さ | 0...30 |
| | L (Level) タップ3の出力レベル | 0...30 |
| | P (Pan) タップ3のステレオ定位 | L6...L1, C, R1...R6 |
| e | T4(270) (Tap4 Delay) タップ4(LFO位相=270度)のディレイ・タイム | 0...570ms |
| | D (Depth) タップ4のコーラスの深さ | 0...30 |
| | L (Level) タップ4の出力レベル | 0...30 |
| | P (Pan) タップ4のステレオ定位 | L6...L1, C, R1...R6 |

| | | |
|---|---|--------------------------------|
| f | T1 Fb (Tap1 Feedback) タップ1のフィードバック量 | - 100... + 100 D-mod |
| | (Source) タップ1のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) タップ1のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| g | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

019: Ensemble

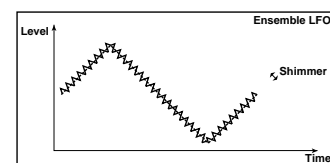
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



| | | |
|---|-------------------------------------|--------------------------------|
| a | Speed LFOスピード | 1...100 D-mod |
| | (Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFOスピードのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| b | Depth LFO変調の深さ | 0...100 D-mod |
| | (Source) LFO変調の深さのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFO変調の深さのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| c | Shimmer LFO波形のゆらぎの量 | 0...100 L-mod |
| d | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

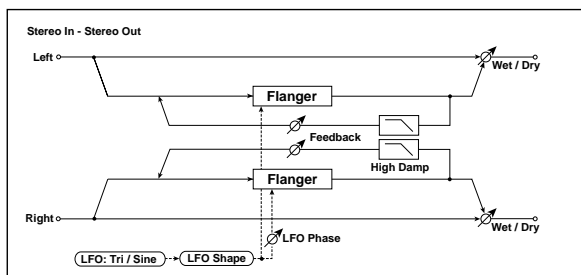
c: Shimmer

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。



020: St.Flanger (Stereo Flanger)

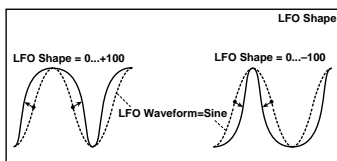
激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



| | | |
|---|-------------------------|--|
| a | LFO Wave (LFO Waveform) | Tri, Sine |
| | Shape (LFO Shape) | - 100... + 100 LFO波形を変形させる割合 |
| b | LFO Phase | - 180... + 180deg 左右のLFOの位相差 |
| c | Freq (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz LFOスピード |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | (Amount) | - 20.00... + 20.00Hz LFOスピードのモジュレーション量 |
| d | BPM/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...240 |
| | MIDI Clockの選択 / テンポの指定 | |
| | Base (Base Note) | LFOスピードを指定する音符の種類 |
| | Times | 1...16 LFOスピードを指定する音符の数 |
| e | Delay (Delay Time) | 0.0...50.0ms 原音からのディレイ・タイム |
| f | Depth | 0...100 LFO変調の深さ |
| g | Feedback | - 100... + 100 フィードバック量 |
| h | High Damp | 0...100% フィードバックの高域の減衰量 |
| i | W/D (Wet/Dry) | - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | (Amount) | - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量 |

a: Shape

LFO波形を変形することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。



g: Feedback, i: W/D

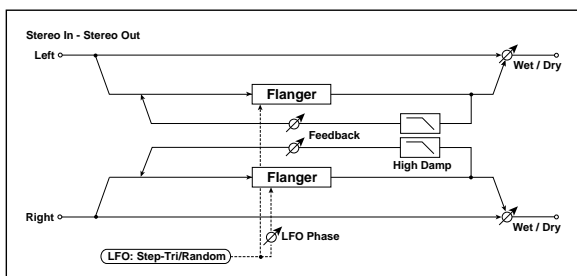
“ Feedback ”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。
“ Feedback ”が+の値のときには“ W/D ”も+の値に、“ Feedback ”が-の値のときには“ W/D ”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

h: 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。

021: St.Rndm Flang (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。

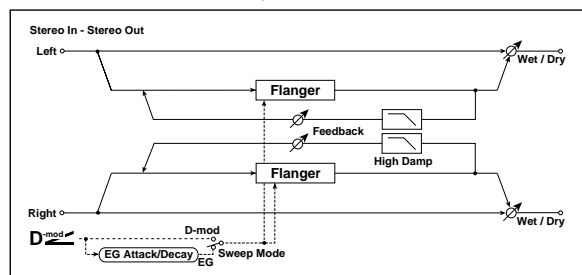


| | | |
|---|----------------------------|--|
| a | LFO Wave (LFO Waveform) | Step-Tri, Random LFO波形 |
| b | LFO Phase | - 180... + 180deg 左右のLFOの位相差 |
| c | Freq (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz LFOスピード |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | (Amount) | - 20.00... + 20.00Hz LFOスピードのモジュレーション量 |
| d | Step (LFO Step Frequency) | 0.05...50.00Hz LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード) |
| | (Amount) | - 50.00... + 50.00Hz LFOステップ・スピードのモジュレーション量 |
| e | Delay (Delay Time) | 0.0...50.0ms 原音からのディレイ・タイム |
| | Depth | 0...100 LFO変調の深さ |
| f | BPM/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...240 |
| | MIDI Clockの選択 / テンポの指定 | |
| | Base (Base Note) | LFOスピードを指定する音符の種類 |
| | Times | 1...16 LFOスピードを指定する音符の数 |
| g | Step Base (Step Base Note) | LFOステップ・スピードを指定する音符の種類 |
| | Times | 1...32 LFOステップ・スピードを指定する音符の数 |
| h | Feedback | - 100... + 100 フィードバック量 |
| | HiDamp (High Damp) | 0...100% フィードバックの高域の減衰量 |

| | | |
|---|-------------------------|-------------------------------------|
| j | W/D (Wet/Dry) | - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet |
| | エフェクト音とダイレクト音のバランス | ☞Fx:010, 020 D^{mod} |
| | (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 | |

022: 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 (L Delay Bottom) | 0.0...50.0ms |
| | 左チャンネルのディレイ・タイムの下限 | ☞Fx:009 |
| b | L Dly Top (L Delay Top) | 0.0...50.0ms |
| | 左チャンネルのディレイ・タイムの上限 | ☞Fx:009 |
| c | R Dly Bottom (R Delay Bottom) | 0.0...50.0ms |
| | 右チャンネルのディレイ・タイムの下限 | ☞Fx:009 |
| d | R Dly Top (R Delay Top) | 0.0...50.0ms |
| | 右チャンネルのディレイ・タイムの上限 | ☞Fx:009 |
| e | Swp Mode (Sweep Mode) | EG, Dmod |
| | 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 | ☞Fx:009, D^{mod} |
| | Src (Source) | 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=Dmod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 | |
| | (Amount) | - 100... + 100 |
| f | EG Attack | 1...100 |
| | EGのアタック・スピード | ☞Fx:009 |
| g | EG Decay | 1...100 |
| | EGのディケイ・スピード | ☞Fx:009 |
| h | Feedback | - 100... + 100 |
| | フィードバック量 | ☞Fx:020 |
| i | High Damp | 0...100% |
| | フィードバックの高域の減衰量 | ☞Fx:020 |
| j | W/D (Wet/Dry) | - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet |
| | エフェクト音とダイレクト音のバランス | ☞Fx:010, 020, D^{mod} |
| | (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 | |

e: Swp Mode, e: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“Swp 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。“Swp Mode”をDmod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。

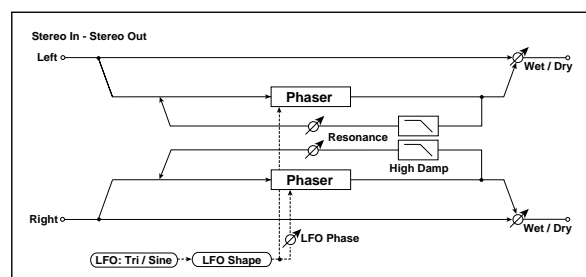
MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

f: EG Attack, g: 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。

023: St.Phaser (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をずらして広がりコントロールすることができます。



| | | |
|---|-----------------------------------|---------------------------------|
| a | LFO Wave (LFO Waveform) | Tri, Sine |
| | LFO波形 | |
| | Shape (LFO Shape) | - 100... + 100 |
| | LFO波形を変形させる割合 | ☞Fx:020 |
| b | LFO Phase | - 180... + 180deg |
| | 左右のLFOの位相差 | ☞Fx:010 |
| c | Freq (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz |
| | LFOスピード | ☞Fx:009, D^{mod} |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | LFOスピードのモジュレーション・ソース | |
| | (Amount) | - 20.00... + 20.00Hz |
| | LFOスピードのモジュレーション量 | |
| d | BPM/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 | ☞Fx:009, Sync |
| | BPM | MIDI, 40...240 |
| | MIDI Clockの選択/テンポの指定 | ☞Fx:009 |
| | Base (Base Note) | ♪, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ |
| | LFOスピードを指定する音符の種類 | ☞Fx:009 |
| | Times | 1...16 |
| | LFOスピードを指定する音符の数 | ☞Fx:009 |
| e | Manual | 0...100 |
| | 効果のかかる周波数 | |
| f | Depth | 0...100 |
| | LFO変調の深さ | D^{mod} |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | LFO変調の深さのモジュレーション・ソース | |
| | (Amount) | - 100... + 100 |
| | LFO変調の深さのモジュレーション量 | |
| g | Resonance | - 100... + 100 |
| | レゾナンス量 | ☞Fx:020 |
| h | High Damp | 0...100% |
| | レゾナンスの高域の減衰量 | ☞Fx:020 |

| | | |
|---|-------------------------|----------------------------------|
| i | W/D (Wet/Dry) | - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet |
| | エフェクト音とダイレクト音のバランス | ■Fx:010, |
| | (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 | |

g: Resonance, i: W/D

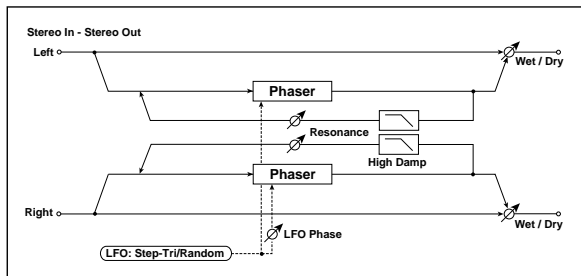
“ Resonance ”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。
“ Resonance ”が+の値のときには“ W/D ”も+の値に、“ Resonance ”
が-の値のときには“ W/D ”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされ
たときに倍音が強調されます。

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。

024: St.Rndm Phasr (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。

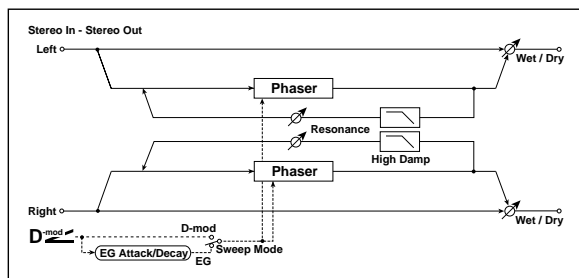


| | | |
|---|--------------------------------------|----------------------------|
| a | LFO Wave (LFO Waveform) | Step-Tri, Step-Sin, Random |
| | LFO 波形 | ■Fx:010 |
| b | LFO Phase | - 180... + 180deg |
| | 左右のLFOの位相差 | ■Fx:010 |
| c | Freq (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz |
| | LFO スピード | ■Fx:010, |
| | (Source) | 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 | |
| | (Amount) | - 20.00... + 20.00Hz |
| | LFO スピードのモジュレーション量 | |
| d | Step (LFO Step Frequency) | 0.05...50.00Hz |
| | LFO ステップ・スピード | ■Fx:010, |
| | (Amount) | - 50.00... + 50.00Hz |
| | LFO ステップ・スピードのモジュレーション量 | |
| e | Manual | 0...100 |
| | 効果のかかる周波数 | |
| | Depth | 0...100 |
| | LFO 変調の深さ | |
| f | BPM/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 | ■Fx:009, |
| | BPM | MIDI, 40...240 |
| | MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | ■Fx:009, 010 |
| | Base (Base Note) | |
| | LFO スピードを指定する音符の種類 | ■Fx:009 |
| | Times | 1...16 |
| | LFO スピードを指定する音符の数 | ■Fx:009 |
| g | Step Base (Step Base Note) | |
| | LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類 | ■Fx:010, |
| | Times | 1...32 |
| | LFO ステップ・スピードを指定する音符の数 | ■Fx:010 |

| | | |
|---|-------------------------|----------------------------------|
| h | Resonanc (Resonance) | - 100... + 100 |
| | レゾナンス量 | ■Fx:023 |
| | HiDamp (High Damp) | 0...100% |
| | レゾナンスの高域の減衰量 | ■Fx:023 |
| i | W/D (Wet/Dry) | - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet |
| | エフェクト音とダイレクト音のバランス | ■Fx:010, 023, |
| | (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 | |

025: St.Env.Phaser (Stereo Envelope Phaser)

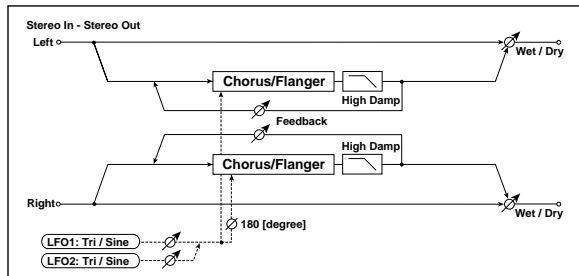
エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイ
ザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得るこ
とができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコ
ントロールすることも可能です。



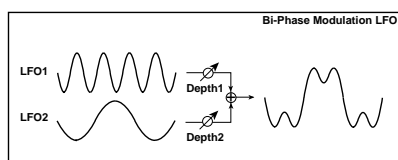
| | | |
|---|--|----------------------------------|
| a | L Manu Bottom (L Manual Bottom) | 0...100 |
| | 左チャンネルの効果のかかる周波数の下限 | ■Fx:009 |
| b | L Manu Top (L Manual Top) | 0...100 |
| | 左チャンネルの効果のかかる周波数の上限 | ■Fx:009 |
| c | R Manu Bottom (R Manual Bottom) | 0...100 |
| | 右チャンネルの効果のかかる周波数の下限 | ■Fx:009 |
| d | R Manu Top (R Manual Top) | 0...100 |
| | 右チャンネルの効果のかかる周波数の上限 | ■Fx:009 |
| e | Swp Mode (Sweep Mode) | EG, Dmod |
| | 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 | ■Fx:022, |
| | Src (Source) | Off...Tempo |
| | Swp Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース | |
| | Swp Mode=Dmod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 | |
| f | EG Attack | 1...100 |
| | EG のアタック・スピード | ■Fx:022 |
| g | EG Decay | 1...100 |
| | EG のディケイ・スピード | ■Fx:022 |
| h | Resonance | - 100... + 100 |
| | レゾナンス量 | ■Fx:023 |
| i | High Damp | 0...100% |
| | レゾナンスの高域の減衰量 | ■Fx:023 |
| j | W/D (Wet/Dry) | - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet |
| | エフェクト音とダイレクト音のバランス | ■Fx:010, 023, |
| | (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 | |

026: St.BiphaseMod (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モジュレーションが可能です。

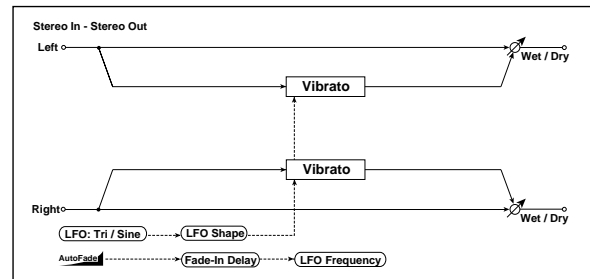


| | | |
|---|--|--|
| a | LFO1 Wave (LFO1 Waveform) LFO1 波形 | Triangle, Sine |
| b | LFO2 Wave (LFO2 Waveform) LFO2 波形 | Triangle, Sine |
| c | LFO Phase Sw 左右のLFOの位相差の切り替え | 0, 180degree |
| d | F1 (LFO1 Frequency) LFO1 スピード | 0.02...30.00Hz D ^{mod} |
| | (Source) LFO1、2スピードのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFO1 スピードのモジュレーション量 | - 30.00... + 30.00 |
| e | F2 (LFO2 Frequency) LFO2 スピード | 0.02...30.00Hz D ^{mod} |
| | (Source) LFO2 スピードのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFO2 スピードのモジュレーション量 | - 30.00... + 30.00 |
| f | L Dly (L Pre Delay) 左チャンネルのディレイ・タイム | 0.0...50.0ms Fx:016 |
| | R Dly (R Pre Delay) 右チャンネルのディレイ・タイム | 0.0...50.0ms Fx:016 |
| g | Depth1 LFO1 変調の深さ | 0...100 D ^{mod} |
| | (Source) LFO1、2変調の深さのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFO1 変調の深さのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| h | Depth2 LFO2 変調の深さ | 0...100 D ^{mod} |
| | (Source) LFO2 変調の深さのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFO2 変調の深さのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| i | Feedback フィードバック量 | - 100... + 100 Fx:017 |
| | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |



027: St.Vibrato (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 | LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形 | Tri, Sine |
| | Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合 | - 100... + 100 Fx:020 |
| b | LFO Freq Mod (LFO Frequency Mod) LFO スピードのモジュレーションの Dmod / オートフェードの切り替え | Dmod, AUTOFADE Fx: |
| c | Freq (LFO Frequency) LFO スピード | 0.02...20.00Hz Fx:009, D ^{mod} |
| | (Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFO スピードのモジュレーション量 | - 20.00... + 20.00Hz |
| d | BPM/MIDI Sync 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 | Off, On Fx:009, Sync |
| | BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | MIDI, 40...240 Fx:009 |
| | Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類 | ♪, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ Fx:009 |
| | Times LFO スピードを指定する音符の数 | 1...16 Fx:009 |
| e | Depth LFO 変調の深さ | 0...100 D ^{mod} |
| | (Source) LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFO 変調の深さのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| f | AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) 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 | Off...Tempo Fx, D ^{mod} |
| g | Fade Rate (Fade-In Rate) フェード・インのスピード | 1...100 Fx |
| | Dly (Fade-In Delay) フェード・インのディレイ・タイム | 00...2000ms Fx |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| h | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

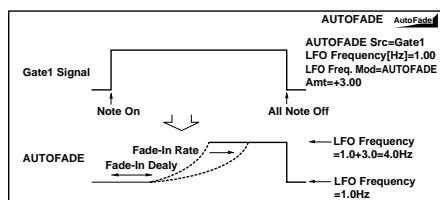
b: LFO Freq Mod, f: AUTOFADE Src, g: Fade Rate, g: Dly
“LFO Freq Mod”をAUTOFADEにすると、“AUTOFADE Src”で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。“BPM/MIDI Sync”をOnにすると、使用できません。
“Fade Rate”は、フェード・インのスピードの設定です。“Dly”では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

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, “ Freq ”1.00Hz

“ LFO Freq Mod ”AUTOFADE, “ (Amount) ”+3.00

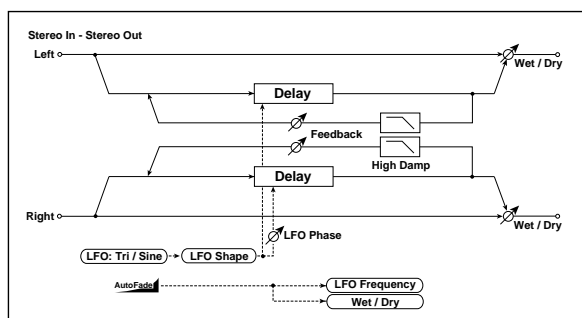
MIDI “ AUTOFADE Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



028: St.AutoFd 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、広がりコントロールすることができます。

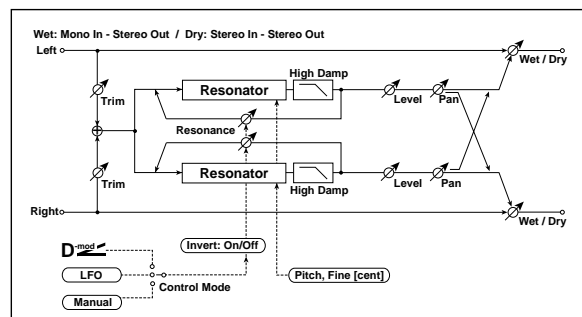


| | | |
|---|--------------------------------|--|
| a | LFO Wave (LFO Waveform) | Tri, Sine |
| | LFO 波形 | |
| | Shape (LFO Shape) | - 100... + 100 LFO 波形を変形させる割合 Fx:020 |
| b | LFO Phase | - 180... + 180deg 左右のLFOの位相差 Fx:010 |
| c | Freq (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz |
| | LFO スピード | Dmod |
| | (Source) | Off...Tempo |
| d | L Dly (L Delay Time) | 0.0...500.0ms |
| | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| | R Dly (R Delay Time) | 0.0...500.0ms |
| e | Dep (Depth) | 0...200 |
| | LFO 変調の深さ | |
| | Fb (Feedback) | - 100... + 100 フィードバック量 Fx:020 |
| | HD (High Damp) | 0...100% フィードバックの高域の減衰量 Fx:020 |
| f | AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) | 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 | Fx027, Dmod |

| | | |
|---|---------------------------------------|----------------------------------|
| g | Fade Rate (Fade-In Rate) | 1...100 |
| | フェード・インのスピード | Fx027 |
| h | Dly (Fade-In Delay) | 00...2000ms |
| | フェード・インのディレイ・タイム | Fx027 |
| i | Freq Mod (LFO Frequency Mod) | Dmod, AUTOFADE |
| | LFOスピードのモジュレーションのDmod/オートフェードの切り替え | Fx:027 |
| j | W/D Mod (Wet/Dry Mod) | Dmod, AUTOFADE |
| | エフェクト・バランスのモジュレーションのDmod/オートフェードの切り替え | Fx:027 |
| j | W/D (Wet/Dry) | - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet |
| | エフェクト音とダイレクト音のバランス | Fx:010, 020, Dmod |
| | (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 | |

029: 2Voice Reso (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 | Ctrl (Control Mode) | Manual, LFO, Dmod |
| | 共振の強さのコントロールの切り替え | Fx, Dmod |
| | Invert (LFO/Dmod Invert) | Off, On |
| | LFO/Dmod時のボイス1と2のコントロールの反転 | Fx |
| b | lfoF (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz |
| | LFO スピード | |
| | Dmod (Dmod Source) | 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 | |
| c | Mod Dep (Mod Depth) | - 100... + 100 |
| | LFO/Dmod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 | |
| d | V1 Pitch (Voice1 Pitch) | C0...B8 |
| | ボイス1の共振する音程 | |
| | Fine | - 50... + 50cent |
| | ボイス1の共振する音程の微調整 | |
| e | V1 Reso (Voice1 Resonance) | - 100... + 100 |
| | Ctrl=Manual時のボイス1の共振の強さ | Fx |
| | HiDamp (High Damp) | 0...100% |
| | ボイス1の共振音の高域減衰量 | Fx |
| f | V1 Level (Voice1 Level) | 0...100 |
| | ボイス1の出力レベル | |
| | Pan | L6...R6 |
| | ボイス1の定位 | |
| g | V2 Pitch (Voice2 Pitch) | C0...B8 |
| | ボイス2の共振する音程 | |
| | Fine | - 50... + 50cent |
| | ボイス2の共振する音程の微調整 | |

| | | |
|---|---|-----------------------|
| h | V2 Reso (Voice2 Resonance) Ctrl=Manual時のボイス2の共振の強さ | - 100... + 100 |
| | HiDamp (High Damp) ボイス2の共振音の高域減衰量 | 0...100% |
| i | V2 Level (Voice1 Level) ボイス2の出力レベル | 0...100 |
| | Pan ボイス2の定位 | L6...R6 |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: Ctrl, e: V1 Reso, h: V2 Reso

共振の強さのコントロールを切り替えます。

“ Ctrl ”が Manual のときは、“ Reso ”で共振の強さを設定します。
“ Reso ”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。

“ Ctrl ”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。

“ Ctrl ”を Dmod 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 Rbn#16 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: Invert

“ Ctrl ”を LFO または Dmod にすると、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。

d: V1 Pitch, d: Fine, g: V2 Pitch, g: Fine

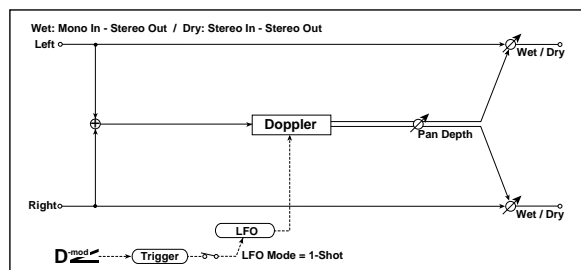
共振する音程を音名で指定します。“ Fine ”でセント単位で微調整できます。

e: HiDamp, h: HiDamp

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。

030: 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 | Mode (LFO Mode) LFOの動作モードの切り替え | Loop, 1-Shot |
| | Src (Source) LFO Mode=1-Shot時にLFOをスタートさせるモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| b | LFO Sync LFO Mode=Loop時のLFOリセットのなし/ありの切り替え | Off, On |
| | Freq (LFO Frequency) LFOスピード | 0.02...20.00Hz |
| c | (Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFOスピードのモジュレーション量 | - 20.00... + 20.00Hz |
| d | BPM/MIDI Sync 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 | Off, On |
| | BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定 | MIDI, 40...240 |
| e | Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類 | ♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯ |
| | Times LFOスピードを指定する音符の数 | 1...16 |
| f | Pitch Dep (Pitch Depth) 通りすぎるときのピッチの変化量 | 0...100 |
| | (Source) ピッチの変化量のモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| g | (Amount) ピッチの変化量のモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| h | Pan Dep (Pan Depth) 通りすぎるときの定位の変化量 | - 100... + 100 |
| | (Source) 定位の変化量のモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| i | (Amount) 定位の変化量のモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| k | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: Mode, a: Src, b: LFO Sync

“ 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 がリセットされます。

“ 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に注意してください。

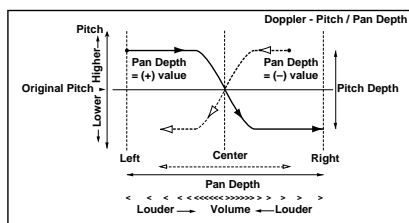
“ Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

e: Pitch Dep

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 Dep ”ではこのときのピッチの変化量を設定します。

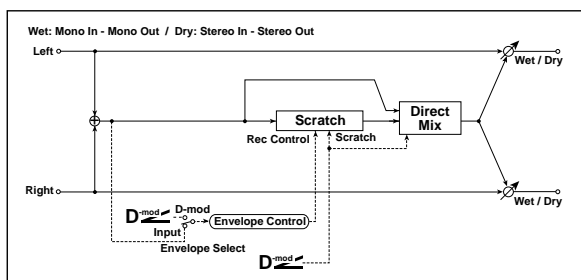
f: Pan Dep

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。



031: Scratch

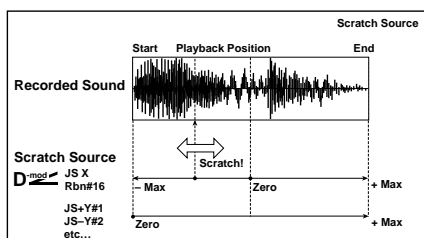
入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。



| | | |
|---|--|---|
| a | Scratch Source 再生をコントロールするモジュレーション・ソース | Off...Tempo [Icon], [D-mod] |
| b | Response(Scratch) Scratch Sourceに対する反応の速さ | 0...100 [Icon] |
| c | Envelope (Envelope Select) 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 | Dmod, Input [Icon], [D-mod] |
| | Src (Source) Envelope=Dmod時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース | Off...Tempo [Icon] |
| d | Threshold Envelope=Input時の録音を開始するレベル | 0...100 [Icon] |
| e | Response(Env) 録音終了に対する反応の速さ | 0...100 [Icon] |
| f | Direct Mix ダイレクト音のミックスの仕方 | Always On, Always Off, Cross Fade [Icon] |
| g | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet [D-mod] |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: Scratch Source, b: Response(Scratch)

“ 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(Scratch) ”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, c: Src, d: Threshold

“ Envelope ”をDmod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 ”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 1365ms で、それを越えたときは先頭の方から消去していきます。

e: Response(Env)

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。

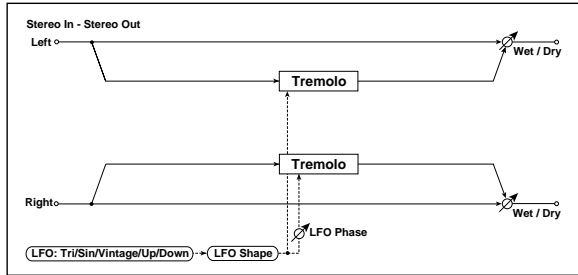
このパラメーターを効果的に使うには“ W/D ”をWetにしておきます。

Mod./P.Shift

その他モジュレーション、ピッチシフト系エフェクト

032: St.Tremolo (Stereo Tremolo)

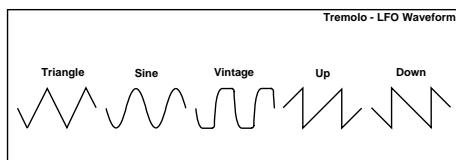
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



| | | |
|---|-------------------------|--|
| a | LFO Wave (LFO Waveform) | Tri, Sine, Vintg, Up, Down |
| | Shape (LFO Shape) | - 100... + 100 LFO波形を変形させる割合 |
| b | LFO Phase | - 180... + 180deg 左右のLFOの位相差 |
| c | Freq (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz LFOスピード |
| | (Source) | Off...Tempo LFOスピードのモジュレーション・ソース |
| d | BPM/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...240 |
| | Base (Base Note) | LFOスピードを指定する音符の種類 |
| | Times | 1...16 LFOスピードを指定する音符の数 |
| e | Depth | 0...100 LFO変調の深さ |
| | (Source) | Off...Tempo 変調の深さのモジュレーション・ソース |
| | (Amount) | - 100... + 100 変調の深さのモジュレーション量 |
| f | W/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 |
| | (Source) | Off...Tempo 変調の深さ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 |

a: LFO Wave

LFOの波形を選択します。Vintg (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。Amp Simulationと組み合わせると、リアルなビンテージ・トレモロ・アンプの音が得られます。

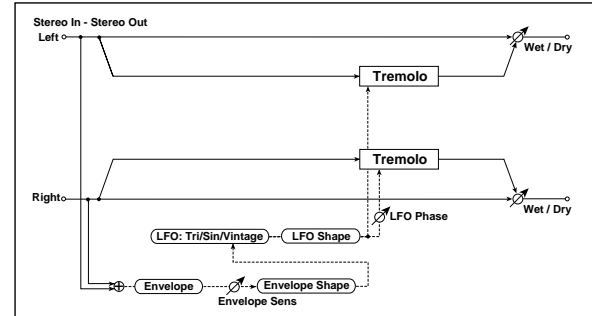


b: LFO Phase

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。

033: St.Env.Tremlo (Stereo Envelope Tremolo)

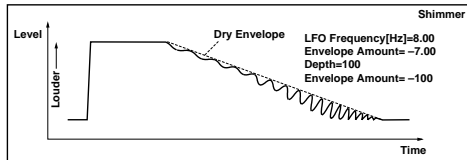
ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



| | | |
|---|--------------------------------------|--|
| a | Envelope Sens (Envelope Sensitivity) | 0...100 入力信号のエンベロープの感度 |
| b | Envelope Shape | - 100... + 100 入力信号のエンベロープのカーブ |
| c | LFO Wave (LFO Waveform) | Tri, Sine, Vintg LFO波形 |
| | Shape (LFO Shape) | - 100... + 100 LFO波形を変形させる割合 |
| d | LFO Phase | - 180... + 180deg 左右のLFOの位相差 |
| e | Freq (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz LFOスピード |
| | (Envelope Amount) | - 20.00... + 20.00 入力信号の大きさによるLFOスピードの変化量 |
| f | Depth | 0...100 LFO変調の深さ |
| | (Envelope Amount) | - 100... + 100 入力信号の大きさによる変調の深さの変化量 |
| g | W/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 |
| | (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 |

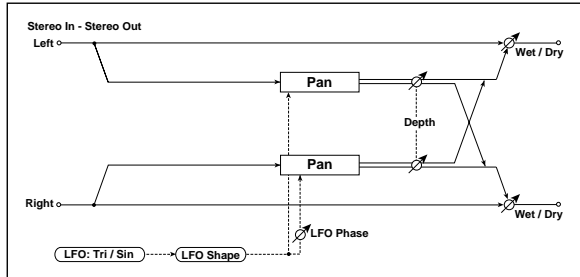
e: Freq, e: (Envelope Amount), f: Depth, f: (Envelope Amount)
エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。LFOスピードは、“Freq”の値に“(Envelope Amount)”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。LFO変調の深さも同様に、“Depth”の値に“(Envelope Amount)”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。

- ・ 入力最大のとき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。
- “Freq”8.00Hz, “Envelope Amount” - 7.00
- “Depth”100, “Envelope Amount” - 100



034: St.Auto Pan (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 Wave (LFO Waveform) | Tri, Sine |
| | LFO 波形 | |
| b | Shape (LFO Shape) | - 100... + 100 |
| | LFO 波形を変形させる割合 | |
| c | LFO Phase | - 180... + 180deg |
| | 左右のLFOの位相差 | |
| | Freq (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz |
| | LFOスピード | |
| d | (Source) | Off...Tempo |
| | LFOスピードのモジュレーション・ソース | |
| | (Amount) | - 20.00... + 20.00Hz |
| | LFOスピードのモジュレーション量 | |
| e | BPM/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...240 |
| | MIDI Clockの選択/テンポの指定 | |
| | Base (Base Note) | |
| | LFOスピードを指定する音符の種類 | |
| f | Times | 1...16 |
| | LFOスピードを指定する音符の数 | |
| g | Depth | 0...100 |
| | LFO変調の深さ | |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | 変調の深さのモジュレーション・ソース | |
| h | (Amount) | - 100... + 100 |
| | 変調の深さのモジュレーション量 | |
| i | W/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 | |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| j | (Amount) | - 100... + 100 |
| | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

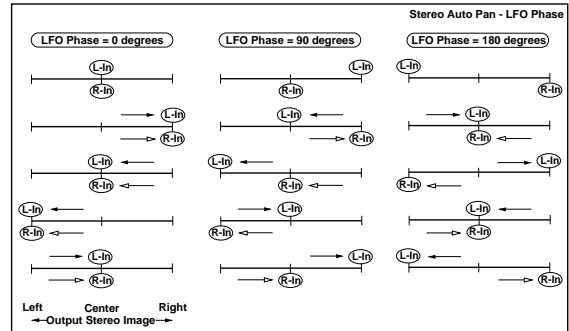
a: Shape

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

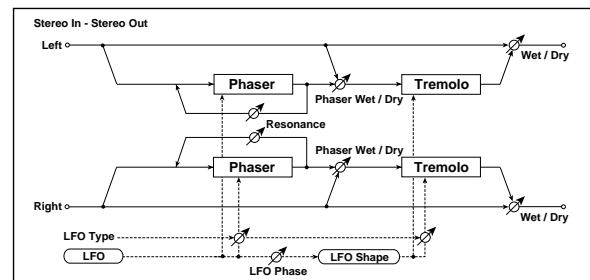
左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右

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。



035: St.Phasr+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 |
| b | LFO Phase | - 180... + 180deg |
| c | Freq (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz |
| d | LFOスピード | |
| e | (Source) | Off...Tempo |
| f | LFOスピードのモジュレーション・ソース | |
| g | (Amount) | - 20.00... + 20.00Hz |
| h | LFOスピードのモジュレーション量 | |
| i | BPM/MIDI Sync | Off, On |
| j | 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 | |
| k | BPM | MIDI, 40...240 |
| l | MIDI Clockの選択/テンポの指定 | |
| m | Base (Base Note) | |
| n | LFOスピードを指定する音符の種類 | |
| o | Times | 1...16 |
| p | LFOスピードを指定する音符の数 | |
| q | P Manu (Phaser Manual) | 0...100 |
| r | フェイザーのかかる周波数 | |
| s | Resonanc (Resonance) | - 100... + 100 |
| t | フェイザーのレゾナンス量 | |

| | | |
|---|--|--|
| f | P Dep (Phaser Depth) フェイザーを変調する深さ | 0...100 D ^{mod} |
| | (Source) フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) フェイザーを変調する深さのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| g | P W/D (Phaser Wet/Dry) フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス | - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet F ³ |
| | T Shape (Tremolo Shape) トレモロのLFOを変形させる割合 | - 100... + 100 F ³ Fx:020 |
| | T Dep (Tremolo Depth) トレモロを変調する深さ | 0...100 D ^{mod} |
| h | (Source) トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) トレモロを変調する深さのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet F ³ , D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: Type, b: LFO Phase

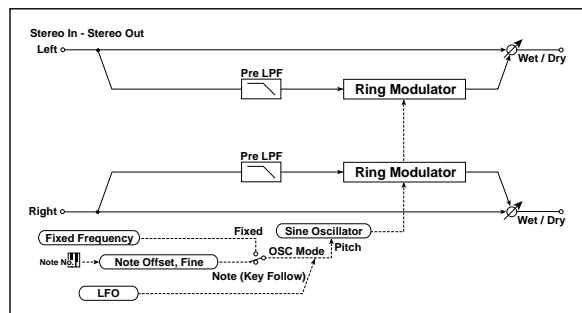
“Type”では、フェイザーとトレモロのLFOタイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase”では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

g: P W/D, i: W/D

“P W/D”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“W/D”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。

036: St.Ring Mod (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 | Pre LPF リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量 | 0...100 F ³ |
| b | OSC Mode 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 | Fixed, Note (Key Follow) F ³ |
| c | F (Fixed Frequency) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数 | 0...12.00kHz F ³ , D ^{mod} |
| | (Source) 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 | Off...Tempo |
| | (Amount) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量 | - 12.00... + 12.00kHz |

| | | |
|---|---|---|
| d | Note Offset OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差 | - 48... + 48 F ³ |
| | Fine (Note Fine) オシレーター周波数の微調整 | - 100... + 100 F ³ |
| e | lfoF (LFO Frequency) オシレーター周波数を変調するLFOスピード | 0.02...20.00Hz F ³ Fx:009, D ^{mod} |
| | (Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) LFOスピードのモジュレーション量 | - 20.00... + 20.00Hz |
| f | BPM/MIDI Sync 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 | Off, On F ³ Fx:009, Sync |
| | BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定 | MIDI, 40...240 F ³ Fx:009 |
| | Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類 | F ³ Fx:009 |
| g | Times LFOスピードを指定する音符の数 | 1...16 F ³ Fx:009 |
| | Depth (LFO Depth) オシレーター周波数のLFO変調の深さ | 0...100 D ^{mod} |
| | (Source) 変調の深さのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| h | (Amount) 変調の深さのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| i | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

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: 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。

c: F

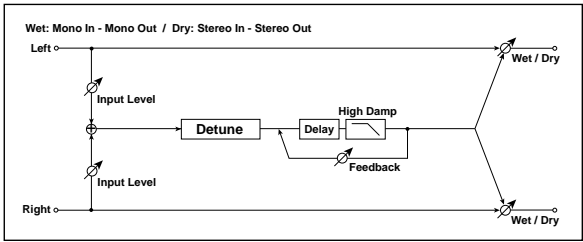
“OSC Mode”がFixed時のオシレーターの周波数を設定します。

d: Note Offset, d: 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、“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。

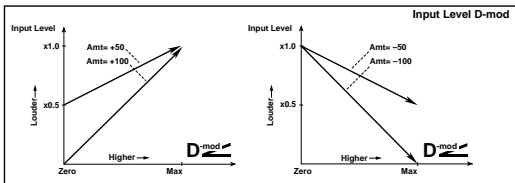
037: Detune

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。



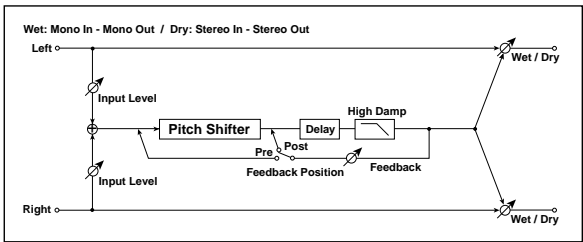
| | | |
|---|---|--------------------------------|
| a | Sft (Pitch Shift) 入力信号とのピッチ差 | - 100... + 100cent D-mod |
| | (Source) ピッチ差のモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) ピッチ差のモジュレーション量 | - 100... + 100cent |
| b | Delay (Delay Time) ディレイ・タイム | 0...1000ms |
| c | Feedback フィードバック量 | - 100... + 100 |
| d | High Damp 高域の減衰量 | 0...100% |
| e | InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量 | - 100... + 100 Fx, D-mod |
| | Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo Fx:037 |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| f | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

e: InLvl Mod, e: 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。



038: 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 ピッチシフターのモードの切り替え | Slow, Medium, Fast Fx |
| b | Shift (Pitch Shift) 半音単位でのピッチシフト量 | - 24... + 24 Fx, D-mod |
| | (Source) ピッチシフト量のモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) ピッチシフト量のモジュレーション量 | - 24... + 24 Fx |
| c | Fine セント単位でのピッチシフト量 | - 100... + 100cent Fx, D-mod |
| | (Amount) ピッチシフト量のモジュレーション量 | - 100... + 100cent Fx |
| d | Delay (Delay Time) ディレイ・タイム | 0...1000ms |
| e | Feedback Position フィードバックの接続の切り替え | Pre, Post Fx |
| f | Feedback フィードバック量 | - 100... + 100 Fx |
| | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% |
| g | InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量 | - 100... + 100 Fx:037, D-mod |
| | Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo Fx:037 |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| h | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

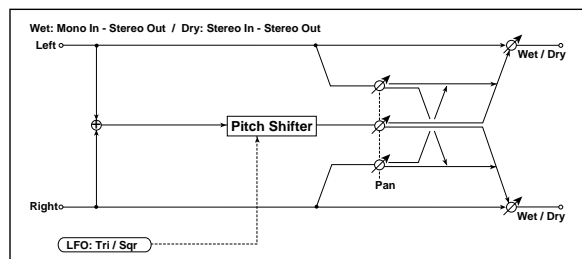
a: Mode
ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slowでは音質変化が少なく、Fastでは反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。ピッチシフト量が少なくていいときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けるとよいでしょう。

b: Shift, b: (Source), b: (Amount), c: Fine, c: (Amount)
ピッチシフト量は、“ Shift ”の値+“ Fine ”の値になります。モジュレーション量も、b: “ (Amount) ”の値+ c: “ (Amount) ”の値になります。モジュレーション・ソースは“ 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がそのまま繰り返されます。

039: PitchShft Mod (Pitch Shift Modulation)

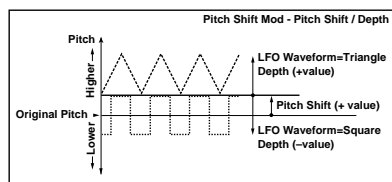
デチューンのピッチシフト量をLFOでゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアーな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。



| | | |
|---|---|--|
| a | Pitch Shift 入力信号とのピッチ差 | - 100... + 100cent |
| b | LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形 | Triangle, Square |
| c | Freq (LFO Frequency) LFO スピード | 0.02...20.00Hz Fx:009, D ^{mod} |
| | (Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| d | (Amount) LFO スピードのモジュレーション量 | - 20.00... + 20.00Hz |
| | BPM/MIDI Sync 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 | Off, On Fx:009, Sync |
| | BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定 | MIDI, 40...240 Fx:009 |
| | Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類 | 1...16 Fx:009 |
| e | Times LFO スピードを指定する音符の数 | 1...16 Fx:009 |
| | Depth ピッチシフト量の LFO 変調の深さ | - 100... + 100 D ^{mod} |
| | (Source) 変調の深さのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| f | (Amount) 変調の深さのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| | Pan エフェクト音とダイレクト音の振り分け | L, 1:99...99:1, R |
| g | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: Pitch Shift, 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。

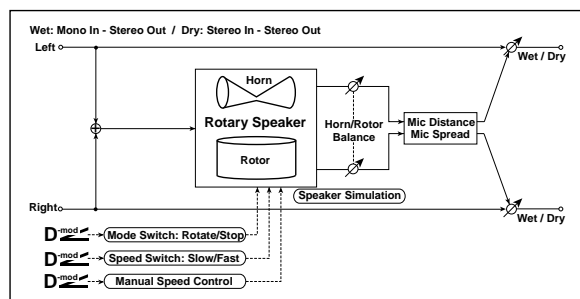


f: Pan, g: W/D

“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、“W/D”がWetの状態、エフェクトとダイレクト音が1:1の割合で出力されます。

040: Rotary SP (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。



| | | |
|---|--|---|
| | Mode (Mode Switch) スピーカーの回転 / ストップの切り替え | Rotate, Stop D ^{mod} |
| a | (Source) 回転 / ストップを切り替えるモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Sw) 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 | Tggl, Mmnt |
| b | Speed (Speed Switch) スピーカーの回転速度スロー / ファーストの切り替え | Slow, Fast D ^{mod} |
| | (Source) 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 | Off...Tempo |
| | (Sw) 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 | Tggl, Mmnt |
| c | H/R.Bal (Horn/Rotor Balance) 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス | Rot, 1...99, Hrn |
| | ManuSp (Manual Speed Control) 回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース | Off...Tempo D ^{mod} |
| d | Horn Accel (Horn Acceleration) 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ | 0...100 D ^{mod} |
| | Ratio (Horn Ratio) 高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止 | Stop, 0.50...2.00 |
| e | Rotor Accel (Rotor Acceleration) 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ | 0...100 D ^{mod} |
| | Ratio (Rotor Ratio) 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 | Stop, 0.50...2.00 |
| f | MicDistance マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離 | 0...100 D ^{mod} |
| | Spread (Mic Spread) 左右のマイクロフォンの角度 | 0...100 D ^{mod} |
| g | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: (Sw)

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。“ (Sw)”をTggl (Toggle)にすると、接続したMIDI機器のペダルを踏んだり、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。

MIDI 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、“ (Sw)”をMmnt (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。

MIDI 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: (Sw)

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。

“(Sw)”をTggl (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。

MIDI モジュレーション・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、“(Sw)”をMmnt (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。

MIDI 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: ManuSp

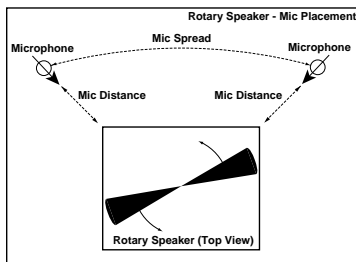
スピーカーの回転スピードをスロー/ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“(ManuSp)”でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときはOffに設定しておきます。

d: Horn Accel, e: Rotor Accel

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 Accel”は、この切り替えの速さを設定します。

f: MicDistance, f: 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。

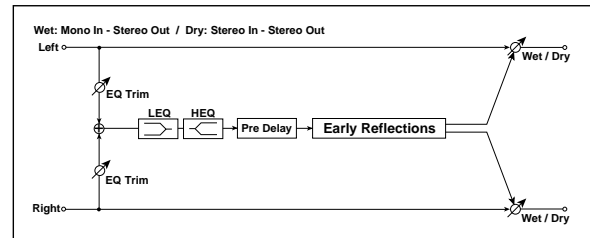


ER/Delay

アーリー・リフレクション、ディレイ系エフェクト

041: Early Reflect (Early Reflections)

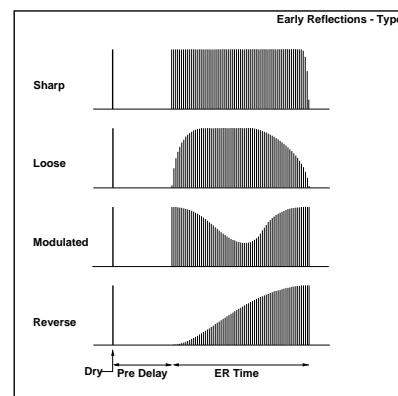
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



| | | |
|---|---|--|
| a | Type 初期反射音の減衰のカーブ | Sharp, Loose, Modulated, Reverse E3 |
| b | ER Time 初期反射音の長さ | 10...800ms |
| c | Pre Delay 原音から最初の初期反射音までの時間 | 0...200ms |
| d | Pre EQ Trim エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| e | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15.0... + 15.0dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15.0... + 15.0dB |
| f | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

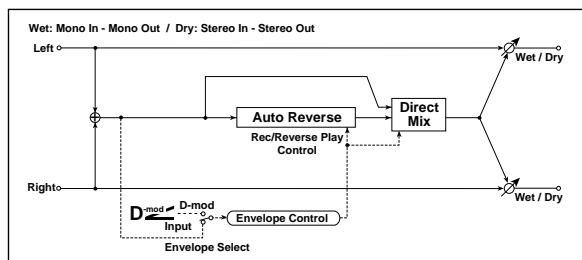
a: Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。



042: 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。



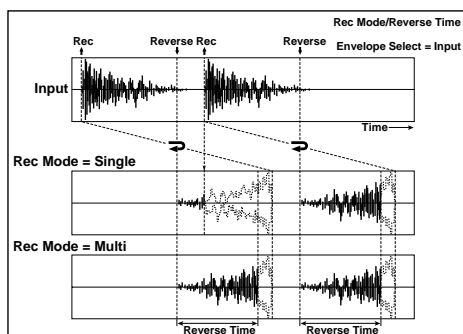
| | | |
|---|--|---|
| a | Rec Mode 録音モード | Single, Multi |
| b | Reverse Time リバース再生時間の上限 | 20...1320ms |
| c | Envelope (Envelope Select) 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択 | Dmod, Input D-mod |
| | Src (Source) Envelope=Dmod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| d | Threshold Envelope=Input時、録音を開始するレベル | 0...100 |
| e | Response 録音終了に対する反応の速さ | 0...100 FX:031 |
| f | Direct Mix ダイレクト音のミックスの仕方 | Always On, Always Off, Cross Fade FX:031 |
| g | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: Rec Mode, b: Reverse Time

“ Rec Mode ”をSingleにすると、“ Reverse Time ”は最大1320msまで設定できます。リバース再生中に録音が始まったときは、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660msに制限されます。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, 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。

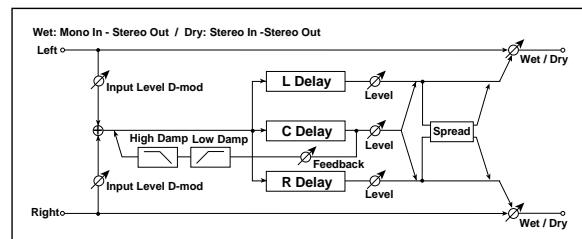
“ Envelope ”をDmodにすると、“ Src ”で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

“ Envelope ”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。

043: LCR Delay (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 (L Delay Time) タップLのディレイ・タイム | 0...1360ms |
| | Level タップLの出力レベル | 0...50 |
| b | C Delay (C Delay Time) タップCのディレイ・タイム | 0...1360ms |
| | Level タップCの出力レベル | 0...50 |
| c | R Delay (R Delay Time) タップRのディレイ・タイム | 0...1360ms |
| | Level タップRの出力レベル | 0...50 |
| | C Fb (C Delay Feedback) タップCのフィードバック量 | - 100... + 100 D-mod |
| d | (Source) 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 | Off...Tempo |
| | (Amount) タップCのフィードバック量のモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| e | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% FX:037 |
| | LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量 | 0...100% FX:037 |
| f | InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量 | - 100... + 100 FX:037, D-mod |
| | Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo FX:037 |
| g | Spread エフェクト音の定位する幅 | 0...50 FX:037 |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| h | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

e: HiDamp, e: LoDamp

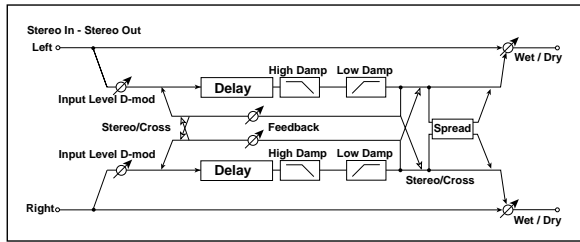
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックするごとに、音質がだんだん暗く / 軽くなっていきます。

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。

044: St/Cross Dly (Stereo/Cross Delay)

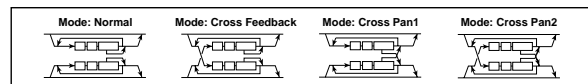
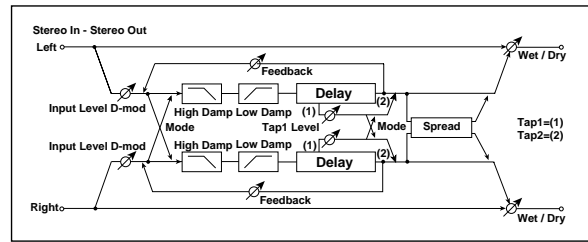
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



| | | |
|---|----------------------------------|---------------------------------|
| a | Stereo/Cross | Stereo, Cross |
| b | L Delay (L Delay Time) | 0.0...680.0ms |
| c | R Delay (R Delay Time) | 0.0...680.0ms |
| d | L Fb (L Feedback) | - 100... + 100 D-mod |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | (Amount L) | - 100... + 100 |
| e | R Fb (R Feedback) | - 100... + 100 D-mod |
| | (Amount R) | - 100... + 100 |
| f | HiDamp (High Damp) | 0...100% Fx:043 |
| g | LoDamp (Low Damp) | 0...100% Fx:043 |
| h | InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) | - 100... + 100 Fx:037, D-mod |
| | Src (Source) | Off...Tempo Fx:037 |
| i | Spread | - 50... + 50 Fx:043 |
| j | W/D (Wet/Dry) | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | (Amount) | - 100... + 100 |

045: St.MltTap Dly (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 |
| b | Tap1 Time | 0.0...680.0ms |
| c | Tap2 Time | 0.0...680.0ms |
| d | Tap1 Level | 0...100 Tap1の出力レベル D-mod |
| e | Fb(T2) (Tap2 Feedback) | - 100... + 100 D-mod |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | (Amount) | - 100... + 100 |
| f | HiDamp (High Damp) | 0...100% Fx:043 |
| | LoDamp (Low Damp) | 0...100% Fx:043 |
| g | InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) | - 100... + 100 Fx:037, D-mod |
| | Src (Source) | Off...Tempo Fx:037 |
| h | Spread | - 100... + 100 Fx:043, D-mod |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | (Amount) | - 100... + 100 |
| i | W/D (Wet/Dry) | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | (Amount) | - 100... + 100 |

a: Mode

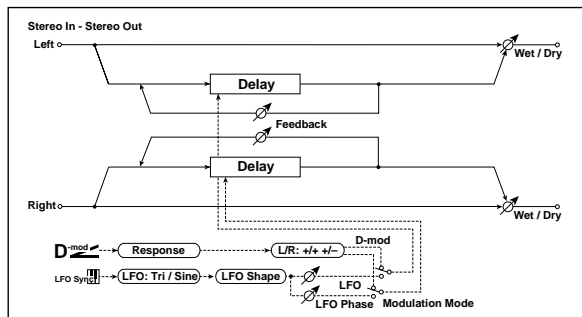
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なる音の入力が必要です。

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。

046: 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 | Mod Mode (Modulation Mode) 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 | LFO, Dmod |
| | Src (Source) 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 | Off...Tempo |
| b | Dmod 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 | L/R: + / +, L/R: + / - |
| | Respons (Response) モジュレーション・ソースに対する反応の速さ | 0...30 |
| c | LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形 | Tri, Sine |
| | Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合 | - 100... + 100 Fx:020 |
| d | LFO Freq (LFO Frequency) LFO スピード | 0.02...20.00Hz |
| e | LFO Sync LFO リセットのオン / オフ | Off, On Fx: Dmod |
| | Src (Source) LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| f | L Phase (L LFO Phase) 左チャンネルの LFO リセット時の位相 | - 180... + 180 Fx: |
| | R Phase (R LFO Phase) 右チャンネルの LFO リセット時の位相 | - 180... + 180 Fx: |
| g | L Depth 左チャンネルの LFO 変調の深さ | 0...200 |
| | R Depth 右チャンネルの LFO 変調の深さ | 0...200 |
| h | L Dly (L Delay Time) 左チャンネルのディレイ・タイム | 0.0...500.0 |
| | R Dly (R Delay Time) 右チャンネルのディレイ・タイム | 0.0...500.0 |
| i | L Fb (L Feedback) 左チャンネルのディレイのフィードバック量 | - 100... + 100 |
| | R Fb (R Feedback) 右チャンネルのディレイのフィードバック量 | - 100... + 100 |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, Dmod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

b: Dmod

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。

e: LFO Sync, e: Src, f: L Phase, f: R Phase

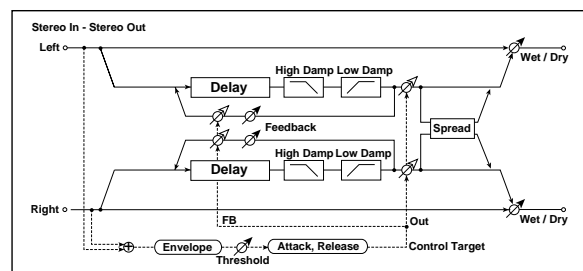
モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。“ Src ”でLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“ L Phase ”、“ R 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以上になるとオンとなります。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 Phase ”、“ R Phase ”で設定した位相にリセットします。

047: St.DynamicDly (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 | Ctrl Target (Control Target) レベル・コントロール無し / 出力 / フィードバックの切り替え | None, Out, FB Fx: |
| | Pol (Polarity) レベル・コントロールの反転 | +, - Fx: |
| b | Threshold 効果のかかるレベル | 0...100 |
| | Offset レベル・コントロールのオフセット | 0...100 Fx: |
| c | Attack レベル・コントロールのアタックタイム | 1...100 Fx: |
| | Release レベル・コントロールのリリース・タイム | 1...100 Fx: |
| d | L Delay (L Delay Time) 左チャンネルのディレイ・タイム | 0.0...680.0ms |
| e | R Delay (R Delay Time) 右チャンネルのディレイ・タイム | 0.0...680.0ms |
| f | Feedback フィードバック量 | - 100... + 100 |
| g | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% Fx:043 |
| | LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量 | 0...100% Fx:043 |
| h | Spread エフェクト音の定位する幅 | - 100... + 100 Fx:043 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: Ctrl Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力(エフェクト・バランス) / 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。

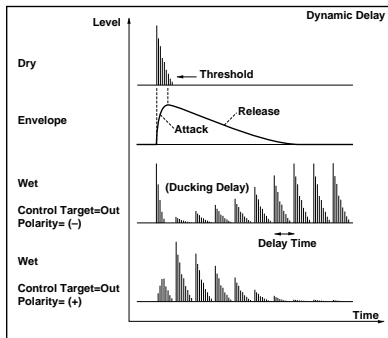
a: Pol, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, c: Release

“ Offset ”ではレベル・コントロールがかからないときの“ Ctrl 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、“ Ctrl Target ”がOutのとき“ W/D ”の値、“ Ctrl Target ”がFBのとき“ Feedback ”の値です。

“ Pol ”が+ の場合“ Ctrl 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。

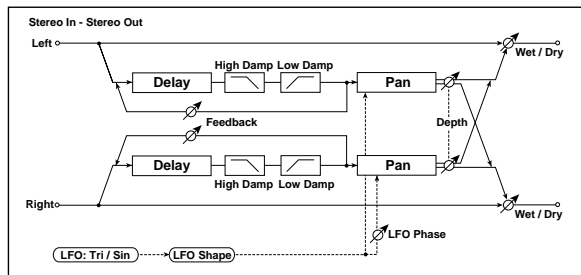
“ Pol ”が- の場合、入力信号が“ Threshold ”より小さいときはパラメーター設定値に、“ Threshold ”より大きいときはパラメーター設定値に“ Offset ”の値をかけた値になります。

“ 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。



048: St.AutoPanDly (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。

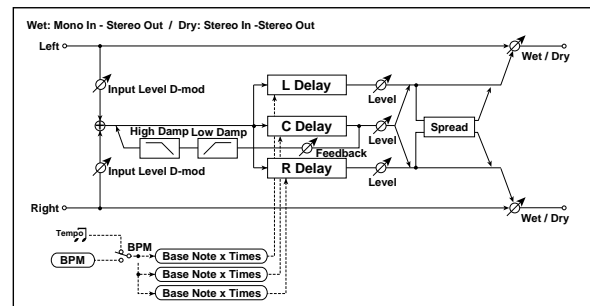


| | | |
|---|---|--------------------------|
| a | L Delay (L Delay Time) 左チャンネルのディレイ・タイム | 0.0...680.0ms |
| b | R Delay (R Delay Time) 右チャンネルのディレイ・タイム | 0.0...680.0ms |
| c | L Feedback 左チャンネルのフィードバック量 | - 100... + 100 |
| d | R Feedback 右チャンネルのフィードバック量 | - 100... + 100 |
| e | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% Fx:043 |
| | LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量 | 0...100% Fx:043 |
| f | LFO Wave (LFO Waveform) LFO波形 | Tri, Sine |
| | Shape (LFO Shape) LFO波形を变形させる割合 | - 100... + 100 Fx:020 |

| | | |
|---|--|--------------------------------|
| g | LFO Phase 左右のLFOの位相差 | - 180... + 180deg Fx:034 |
| h | Pan Freq (Panning Frequency) パンニング・スピード | 0.02...20.00Hz |
| i | Pan Dep (Panning Depth) パンニング幅 | 0...100 D-mod |
| | (Source) パンニング幅のモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) パンニング幅のモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

049: LCR BPM Delay (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 Clockの選択 / テンポの指定 | MIDI, 40...240 Sync |
| b | L Bs (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 | Sync |
| | Times タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数 | 1...16 |
| | Level タップLの出力レベル | 0...50 |
| c | C Bs (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 | Sync |
| | Times タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数 | 1...16 |
| | Level タップCの出力レベル | 0...50 |
| d | R Bs (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 | Sync |
| | Times タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数 | 1...16 |
| | Level タップRの出力レベル | 0...50 |
| e | C Fb (C Delay Feedback) タップCのフィードバック量 | - 100... + 100 D-mod |
| | (Source) 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 | Off...Tempo |
| | (Amount) タップCのフィードバック量のモジュレーション量 | - 100... + 100 |

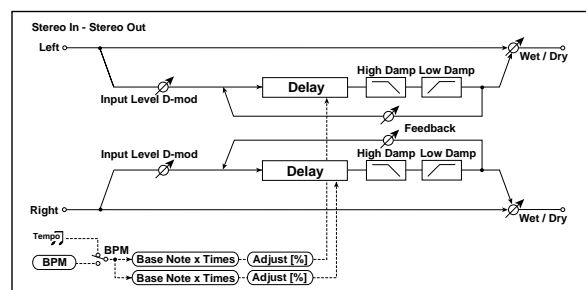
| | | |
|---|---|---------------------------------|
| f | Time Over? > ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | ----, OVER! |
| g | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% Ffx:043 |
| | LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量 | 0...100% Ffx:043 |
| h | InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量 | - 100... + 100 Ffx:037, Dmod |
| | Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo Ffx:037 |
| i | Spread エフェクト音の定位する幅 | 0...50 Ffx:043 |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: BPM, b: L Bs, b: Times, c: C Bs, c: Times, d: R Bs, d: 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“Bs”で選んだ音符を“Times”の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

f: Time Over? >
ディレイ・タイムは最長1365ms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。

050: St.BPM Delay (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 Clockの選択 / テンポの指定 | MIDI, 40...240 Ffx:049, Sync |
| b | L Bs (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 | ♪, ♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯ Ffx:049, Sync |
| | Times 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | 1...16 Ffx:049 |
| | Adj (Adjust) 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整 | - 2.50... + 2.50% |
| c | R Bs (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 | ♪, ♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯ Ffx:049, Sync |
| | Times 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | 1...16 Ffx:049 |
| | Adj (Adjust) 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整 | - 2.50... + 2.50% |

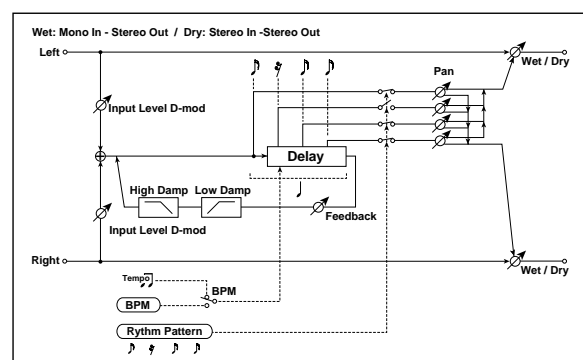
| | | |
|---|--|---------------------------------|
| d | L Fb (L Feedback) 左チャンネルのフィードバック量 | - 100... + 100 Dmod |
| | (Source) フィードバック量のモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount L) 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| e | R Fb (R Feedback) 右チャンネルのフィードバック量 | - 100... + 100 Dmod |
| | (Amount R) 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 | - 100... + 100 |
| f | Time Over? L > 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 | ----, OVER! Ffx |
| | R > 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 | ----, OVER! Ffx |
| g | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% Ffx:043 |
| | LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量 | 0...100% Ffx:043 |
| h | InLvl Mod (Input Level Mod [%]) 入力レベルのモジュレーション量 | - 100... + 100 Ffx:037, Dmod |
| | Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo Ffx:037 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

f: Time Over? L >, f: R >

ディレイ・タイムは最長682ms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。

051: Sequence Dly (Sequence 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 Clockの選択 / テンポの指定 | MIDI, 44...240 Ffx, Sync |
| | Rhythm (Rhythm Pattern) リズム・パターン | ♪, ♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯ Ffx, Sync |
| b | Tap1 Pan タップ1の定位 | L, 1...99, R |
| c | Tap2 Pan タップ2の定位 | L, 1...99, R |

| | | |
|---|--|--|
| d | Tap3 Pan タップ3の定位 | L, 1...99, R |
| e | Tap4 Pan タップ4の定位 | L, 1...99, R |
| f | Fb (Feedback) フィードバック量 | - 100... + 100 D ^{mod} |
| | (Source) フィードバック量のモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) フィードバック量のモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| g | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% Fx:043 |
| | LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量 | 0...100% Fx:043 |
| h | InLvl Mod (Input Level Mod [%]) 入力レベルのモジュレーション量 | - 100... + 100 Fx:037, D ^{mod} |
| | Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo Fx:037 |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| i | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: BPM, a: Rhythm

“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”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。“BPM”をMIDIとしたときも“BPM”の範囲は44以上です。

Reverb

リバーブ系エフェクト

ホールの残響などのアンビエンスをシミュレートしたエフェクトです。

052: Rev Hall (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・ホールの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。

053: Rev Smth. Hall (Reverb Smooth Hall)

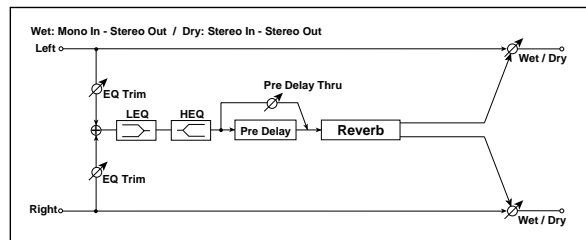
大きめのホールやスタジアムの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音を得られます。

054: Rev Wet Plate (Reverb Wet Plate)

暖かみのある(密度の濃い)残響音を得られるプレート・リバーブです。

055: Rev Dry Plate (Reverb Dry Plate)

乾いた感じ(軽め)の残響音を得られるプレート・リバーブです。

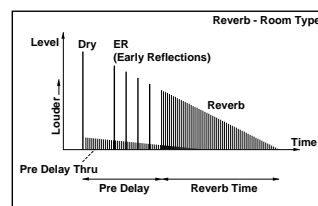
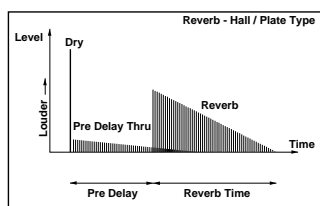


| | | |
|---|---|---|
| a | Reverb Time 残響時間 | 0.1...10.0s |
| b | High Damp 高域の減衰量 | 0...100% |
| c | Pre Delay ダイレクト音からのディレイ・タイム | 0...200ms Fx |
| d | Pre Delay Thru ディレイしない音をミックスする割合 | 0...100% Fx |
| e | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| f | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| g | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

c: Pre Delay, d: 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。空間の広がりを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。

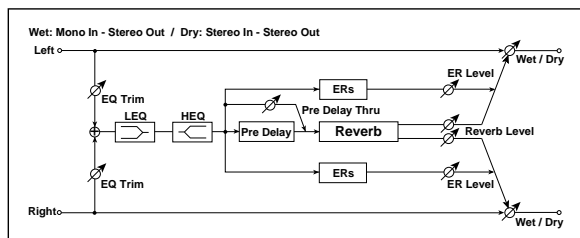


056: Rev Room (Reverb Room)

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。

057: Rev Brt. Room (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 残響時間 | 0.1...3.0sec |
| b | High Damp 高域の減衰量 | 0...100% |
| c | Pre Delay ダイレクト音からのディレイ・タイム | 0...200ms F x: 0.52 |
| d | Pre Delay Thru ディレイしない音をミックスする割合 | 0...100% F x: 0.52 |
| e | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| f | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| g | ER Level 初期反射音のレベル | 0...100 F x |
| h | Reverb Level リバーブ・レベル | 0...100 F x |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

g: ER Level, h: 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。

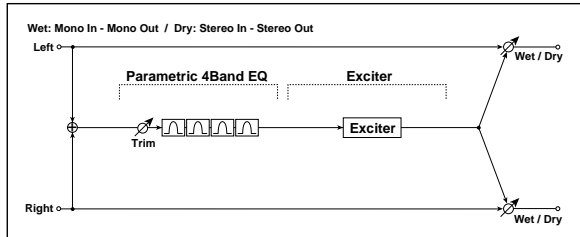
Mono Mono Chain

モノ・エフェクトを2つシリーズ接続したエフェクト

058: 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。

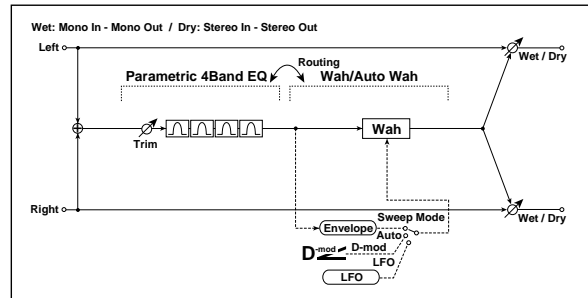


| | | |
|---|--|--------------------------------|
| a | [PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| b | B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | Q バンド1の帯域幅 | 0.5...10.0 F x: 006 |
| | G (Gain) バンド1のゲイン | - 18... + 18dB |
| c | B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数 | 50...5.00kHz |
| | Q バンド2の帯域幅 | 0.5...10.0 F x: 006 |
| | G (Gain) バンド2のゲイン | - 18... + 18dB |
| d | B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| | Q バンド3の帯域幅 | 0.5...10.0 F x: 006 |
| | G (Gain) バンド3のゲイン | - 18... + 18dB |
| e | B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| | Q バンド4の帯域幅 | 0.5...10.0 F x: 006 |
| | G (Gain) バンド4のゲイン | - 18... + 18dB |
| f | [XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ | - 100... + 100 F x: 011 |
| g | Emphatic Point 強調する周波数 | 0...70 F x: 011 |
| h | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

059: 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。

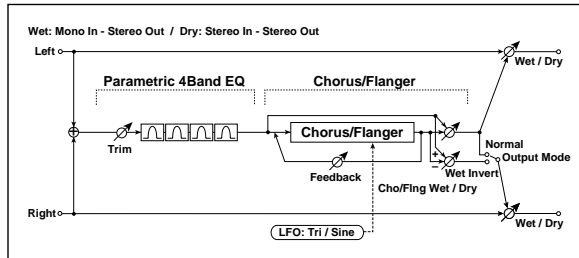


| | | |
|---|--|------------------------------------|
| a | [PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| b | B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | Q バンド1の帯域幅 | 0.5...10.0 F x: 006 |
| | G (Gain) バンド1のゲイン | - 18... + 18dB |
| c | B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数 | 50...5.00kHz |
| | Q バンド2の帯域幅 | 0.5...10.0 F x: 006 |
| | G (Gain) バンド2のゲイン | - 18... + 18dB |
| d | B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| | Q バンド3の帯域幅 | 0.5...10.0 F x: 006 |
| | G (Gain) バンド3のゲイン | - 18... + 18dB |
| e | B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| | Q バンド4の帯域幅 | 0.5...10.0 F x: 006 |
| | G (Gain) バンド4のゲイン | - 18... + 18dB |
| f | [WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) ワウの中心周波数の下限 | 0...100 F x: 009 |
| | Top (Frequency Top) ワウの中心周波数の上限 | 0...100 F x: 009 |
| g | Swp Mode (Sweep Mode) 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 | Auto, Dmod, LFO F x: 009, D-mod |
| | Src (Source) Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| h | lfoF (LFO Frequency) LFOスピード | 0.02...20.00Hz |
| | Res (Resonance) レゾナンス量(共振の強さ) | 0...100 |
| | LPF (Low Pass Filter) ワウのローパスフィルターのオン/オフ | Of, On |
| i | [Routing] 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 | PEQ WAH, WAH PEQ |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

060: P4EQ-Cho/FI

(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。



| | | |
|---|--|--------------------------------|
| a | [PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| b | B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | Q バンド1の帯域幅 | 0.5...10.0 F: 0.06 |
| | G (Gain) バンド1のゲイン | - 18... + 18dB |
| c | B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数 | 50...5.00kHz |
| | Q バンド2の帯域幅 | 0.5...10.0 F: 0.06 |
| | G (Gain) バンド2のゲイン | - 18... + 18dB |
| d | B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| | Q バンド3の帯域幅 | 0.5...10.0 F: 0.06 |
| | G (Gain) バンド3のゲイン | - 18... + 18dB |
| e | B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| | Q バンド4の帯域幅 | 0.5...10.0 F: 0.06 |
| | G (Gain) バンド4のゲイン | - 18... + 18dB |
| f | [CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFOスピード | 0.02...20.00Hz |
| g | Dly (Delay Time) ディレイ・タイム | 0.0...50.0ms |
| | Dep (Depth) LFO変調の深さ | 0...100 |
| | Fb (Feedback) フィードバック量 | - 100...+100 F: 0.20 |
| h | C/F W/D (Cho/Fling Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス | F: 0.10, 0.20 |
| | Out (Output Mode) コーラス/フランジャーの出力モード切り替え | Normal, Wet Inv F: 0.60 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

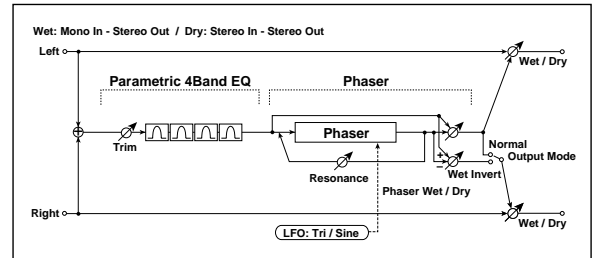
h: Out

Wet Inv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。

061: 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。

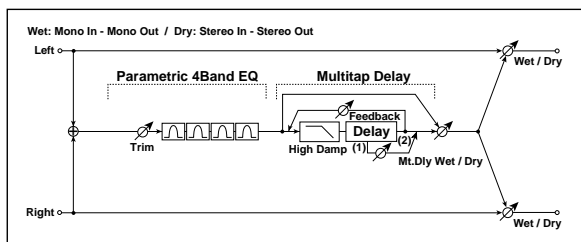


| | | |
|---|---|--------------------------------|
| a | [PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| b | B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | Q バンド1の帯域幅 | 0.5...10.0 F: 0.06 |
| | G (Gain) バンド1のゲイン | - 18... + 18dB |
| c | B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数 | 50...5.00kHz |
| | Q バンド2の帯域幅 | 0.5...10.0 F: 0.06 |
| | G (Gain) バンド2のゲイン | - 18... + 18dB |
| d | B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| | Q バンド3の帯域幅 | 0.5...10.0 F: 0.06 |
| | G (Gain) バンド3のゲイン | - 18... + 18dB |
| e | B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| | Q バンド4の帯域幅 | 0.5...10.0 F: 0.06 |
| | G (Gain) バンド4のゲイン | - 18... + 18dB |
| f | [PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーのLFO波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) フェイザーのLFOスピード | 0.02...20.00Hz |
| g | Manu (Manual) 効果のかかる周波数 | 0...100 |
| | Dep (Depth) LFO変調の深さ | 0...100 |
| | Res (Resonance) レゾナンス量 | - 100... + 100 F: 0.23 |
| h | Phs W/D (Phaser Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet フェイザーのエフェクト・バランス | F: 0.10, 0.23 |
| | Out (Output Mode) フェイザーの出力モード切り替え | Normal, Wet Inv F: 0.60 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

062: P4EQ-M.Dly

(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。

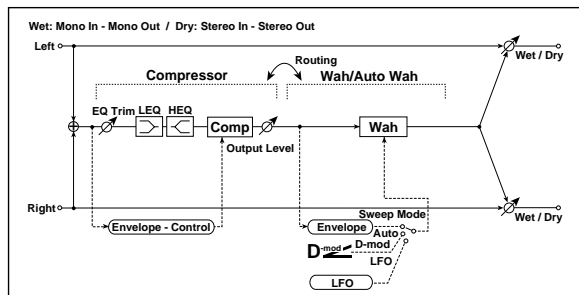


| | | |
|---|---|--------------------------------|
| a | [PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| b | B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | Q バンド1の帯域幅 | 0.5...10.0 ⓂFx:006 |
| | G (Gain) バンド1のゲイン | - 18... + 18dB |
| c | B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数 | 50...5.00kHz |
| | Q バンド2の帯域幅 | 0.5...10.0 ⓂFx:006 |
| | G (Gain) バンド2のゲイン | - 18... + 18dB |
| d | B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| | Q バンド3の帯域幅 | 0.5...10.0 ⓂFx:006 |
| | G (Gain) バンド3のゲイン | - 18... + 18dB |
| e | B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| | Q バンド4の帯域幅 | 0.5...10.0 ⓂFx:006 |
| | G (Gain) バンド4のゲイン | - 18... + 18dB |
| f | [DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム | 0...680ms |
| | T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム | 0...680ms |
| g | T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル | 0...100 ⓂFx:045 |
| | T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量 | - 100... + 100 |
| h | Dly W/D (Delay Wet/Dry) マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | Dry, 2:98...98:2, Wet |
| | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% ⓂFx:043 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

063: Comp-Wah

(Compressor – Wah/Auto Wah)

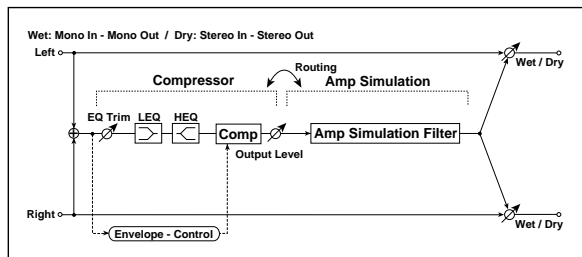
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|--|-----------------------------------|
| a | [CMP] Sensitivity 感度 | 1...100 ⓂFx:002 |
| b | Attack アタックの強さ | 1...100 ⓂFx:002 |
| | Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル | 0...100 ⓂFx:002 |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | [WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) ワウの中心周波数の下限 | 0...100 ⓂFx:009 |
| | Top (Frequency Top) ワウの中心周波数の上限 | 0...100 ⓂFx:009 |
| f | Swp Mode (Sweep Mode) 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 | Auto, Dmod, LFO ⓂFx:009, D-mod |
| | Src (Source) Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| g | lfoF (LFO Frequency) LFOスピード | 0.02...20.00Hz |
| | Res (Resonance) レゾナンス量(共振の強さ) | 0...100 |
| h | LPF (Low Pass Filter) ワウのローパスフィルターのオン / オフ | Of, On |
| | [Routing] コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え | CMP WAH, WAH CMP |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

064: Comp-AmpSim (Compressor – Amp Simulation)

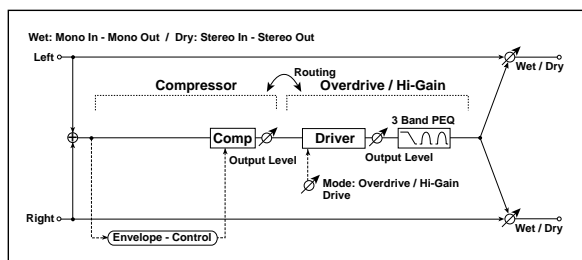
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|---|---|
| a | [CMP] Sensitivity 感度 | 1...100 ⓈFx:002 |
| b | Attack アタックの強さ | 1...100 ⓈFx:002 |
| | Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル | 0...100 ⓈFx:002 |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | [AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ | SS, EL84, 6L6 |
| f | [Routing] 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 | CMP AMP, AMP CMP |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| g | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

065: Comp-OD/HG (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。

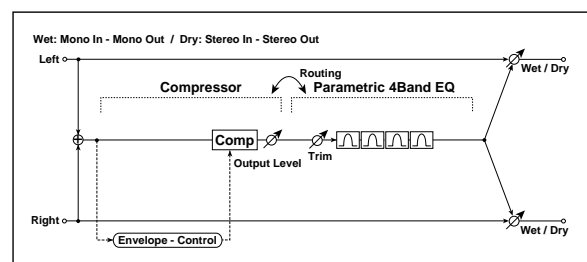


| | | |
|---|---------------------------------------|--------------------|
| a | [CMP] Sensitivity 感度 | 1...100 ⓈFx:002 |
| b | Attack アタックの強さ | 1...100 ⓈFx:002 |
| | Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル | 0...100 ⓈFx:002 |

| | | |
|---|--|---|
| c | [OD] Mode (Drive Mode) 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 | OverD, Hi-Gain |
| | Drive 歪み具合 | 1...100 ⓈFx:006 |
| d | Level (Output Level) オーバードライブの出力レベル | 0...50 ⓈFx:006, D ^{mod} |
| | (Source) 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 | Off...Tempo |
| | (Amount) オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量 | - 50... + 50 |
| e | Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | G (Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 18... + 18dB |
| f | M1 (Mid1 Cutoff) 中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| | Q 中高域イコライザー 1の帯域幅 | 0.5...10.0 ⓈFx:006 |
| | G (Gain) 中高域イコライザー 1のゲイン | - 18... + 18dB |
| g | M2 (Mid2 Cutoff) 中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| | Q 中高域イコライザー 2の帯域幅 | 0.5...10.0 ⓈFx:006 |
| | G (Gain) 中高域イコライザー 2のゲイン | - 18... + 18dB |
| h | [Routing] 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 | CMP OD, OD CMP |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| i | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

066: 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。

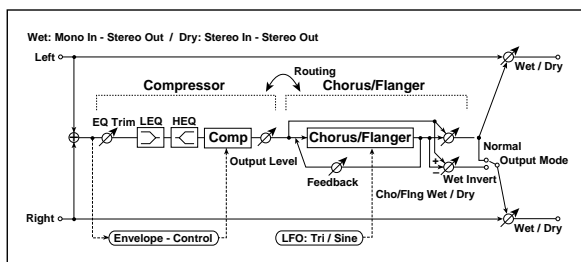


| | | |
|---|---|--------------------|
| a | [CMP] Sensitivity 感度 | 1...100 ⓈFx:002 |
| b | Attack アタックの強さ | 1...100 ⓈFx:002 |
| | Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル | 0...100 ⓈFx:002 |
| c | [PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | [Routing] コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え | CMP PEQ, PEQ CMP |

| | | |
|---|-------------------------------------|---|
| e | B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | Q | 0.5...10.0 +Fx:006 |
| | G (Gain) バンド1のゲイン | - 18... + 18dB |
| f | B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数 | 50...5.00kHz |
| | Q | 0.5...10.0 Fx:006 |
| | G (Gain) バンド2のゲイン | - 18... + 18dB |
| g | B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| | Q | 0.5...10.0 Fx:006 |
| | G (Gain) バンド3のゲイン | - 18... + 18dB |
| h | B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| | Q | 0.5...10.0 Fx:006 |
| | G (Gain) バンド4のゲイン | - 18... + 18dB |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

067: Comp-Cho/FI (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。



| | | |
|---|---|-------------------|
| a | [CMP] Sensitivity 感度 | 1...100 Fx:002 |
| b | Attack アタックの強さ | 1...100 Fx:002 |
| | Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル | 0...100 Fx:002 |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | [CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス / フランジャーの LFO 波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) コーラス / フランジャーの LFO スピード | 0.02...20.00Hz |

| | | |
|---|---|---|
| f | Dly (Delay Time) ディレイ・タイム | 0.0...50.0ms |
| | Dep (Depth) LFO変調の深さ | 0...100 |
| g | Fb (Feedback) フィードバック量 | - 100...+100 Fx:020 |
| | C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | Fx:010, 020 |
| h | Out (Output Mode) コーラス / フランジャーの出力モード切り替え | Normal, Wet Inv |
| | [Routing] 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 | CMP CH/FL, CH/FL CMP |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

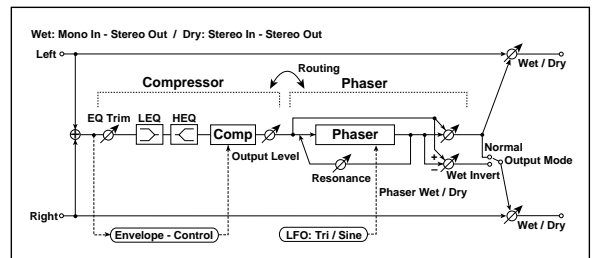
g: Out, h: [Routing]

Wet Inv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。

また [Routing] "をCH/FL CMPにすると、" Out "の設定は無視されNormalの状態になります。

068: 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。

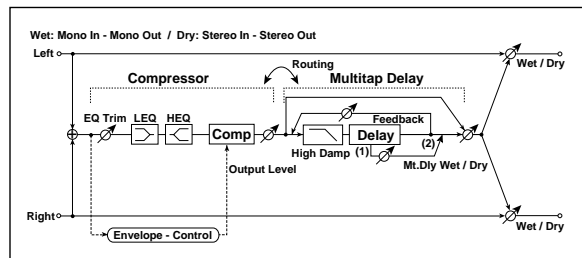


| | | |
|---|---|--------------------------|
| a | [CMP] Sensitivity 感度 | 1...100 Fx:002 |
| b | Attack アタックの強さ | 1...100 Fx:002 |
| | Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル | 0...100 Fx:002 |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | [PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーの LFO 波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) フェイザーの LFO スピード | 0.02...20.00Hz |
| f | Manu (Manual) 効果のかかる周波数 | 0...100 |
| | Dep (Depth) LFO変調の深さ | 0...100 |
| | Res (Resonance) レゾナンス量 | - 100... + 100 Fx:023 |

| | | |
|---|--------------------------|----------------------------------|
| g | Phs W/D (Phaser Wet/Dry) | - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet |
| | フェイザーのエフェクト・バランス | ⒻFx:010, 023 |
| h | Out (Output Mode) | Normal, Wet Inv |
| | フェイザーの出力モード切り替え | ⒻFx:067 |
| i | [Routing] | CMP PHS, PHS CMP |
| | コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え | ⒻFx:067 |
| | W/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} |
| j | (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 |
| k | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

069: Comp-M.Dly (Compressor – Multitap Delay)

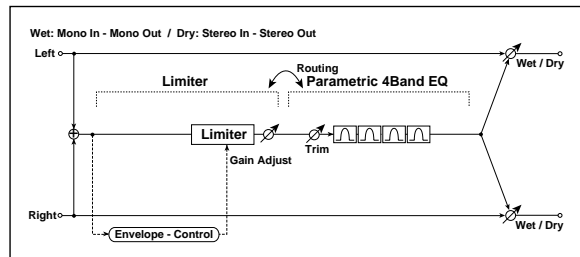
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|---|------------------------|
| a | [CMP] Sensitivity 感度 | 1...100 ⒻFx:002 |
| b | Attack アタックの強さ | 1...100 ⒻFx:002 |
| | Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル | 0...100 ⒻFx:002 |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | [DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム | 0...680ms |
| | T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム | 0...680ms |
| f | T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル | 0...100 ⒻFx:045 |
| | T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量 | - 100... + 100 |
| g | Dly W/D (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 | |
| | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% ⒻFx:043 |
| H | [Routing] | CMP DLY, DLY CMP |
| I | 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 | |
| | W/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} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| j | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

070: Limit-P4EQ (Limiter – Parametric 4-Band EQ)

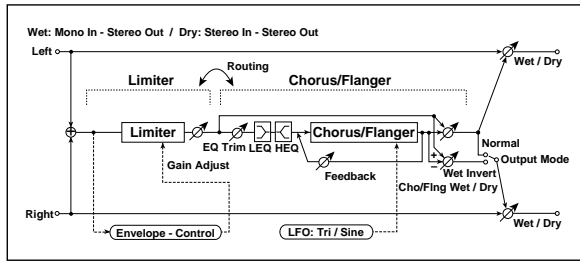
モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|---|----------------------------------|
| a | [LMT] Ratio 信号の圧縮比 | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 ⒻFx:003 |
| b | Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル | - 40...0dB ⒻFx:003 |
| | G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン | - Inf, - 38... + 24dB ⒻFx:003 |
| c | Attack アタック・タイム | 1...100 ⒻFx:003 |
| | Release リリース・タイム | 1...100 ⒻFx:003 |
| d | [PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| e | [Routing] 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 | LMT PEQ, PEQ LMT |
| f | B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | Q バンド1の帯域幅 | 0.5...10.0 ⒻFx:006 |
| | G (Gain) バンド1のゲイン | - 18... + 18dB |
| g | B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数 | 50...5.00kHz |
| | Q バンド2の帯域幅 | 0.5...10.0 ⒻFx:006 |
| | G (Gain) バンド2のゲイン | - 18... + 18dB |
| h | B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| | Q バンド3の帯域幅 | 0.5...10.0 ⒻFx:006 |
| | G (Gain) バンド3のゲイン | - 18... + 18dB |
| i | B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| | Q バンド4の帯域幅 | 0.5...10.0 ⒻFx:006 |
| | G (Gain) バンド4のゲイン | - 18... + 18dB |
| j | W/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} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

071: Limit-Cho/Fl (Limiter – Chorus/Flanger)

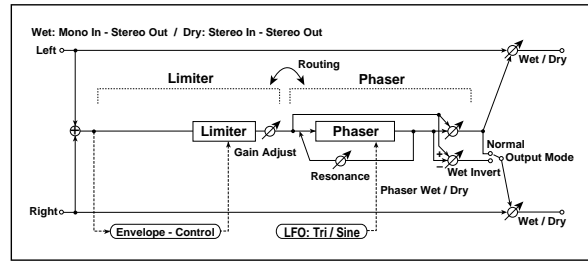
モノラル・タイプのリミッターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|---|--|
| a | [LMT] Ratio 信号の圧縮比 | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 ⓧFx:003 |
| b | Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル | - 40...0dB ⓧFx:003 |
| | G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン | - Inf, - 38... + 24dB ⓧFx:003 |
| c | Attack アタック・タイム | 1...100 ⓧFx:003 |
| | Release リリース・タイム | 1...100 ⓧFx:003 |
| d | [CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス / フランジャーの LFO 波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) コーラス / フランジャーの LFO スピード | 0.02...20.00Hz |
| | Dly (Delay Time) ディレイ・タイム | 0.0...50.0ms |
| e | Dep (Depth) LFO 変調の深さ | 0...100 |
| | Fb (Feedback) フィードバック量 | - 100...+100 ⓧFx:020 |
| f | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| g | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| h | C/F W/D コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ⓧFx:010, 020 |
| | Out (Output Mode) コーラス / フランジャーの出力モード切り替え | Normal, Wet Inv ⓧFx:067 |
| i | [Routing] 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 | LMT CH/FL, CH/FL LMT ⓧFx:067 |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet ⓧFx:067 |
| j | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

072: Limit-Phaser (Limiter – Phaser)

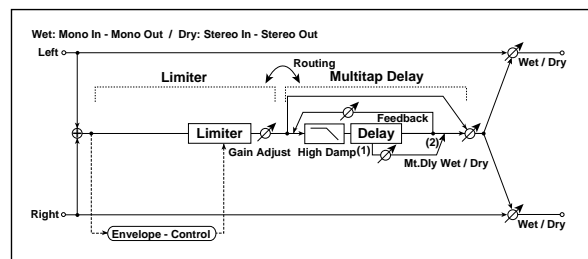
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|--|--|
| a | [LMT] Ratio 信号の圧縮比 | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 ⓧFx:003 |
| b | Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル | - 40...0dB ⓧFx:003 |
| | G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン | - Inf, - 38... + 24dB ⓧFx:003 |
| c | Attack アタック・タイム | 1...100 ⓧFx:003 |
| | Release リリース・タイム | 1...100 ⓧFx:003 |
| d | [PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーの LFO 波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) フェイザーの LFO スピード | 0.02...20.00Hz |
| | Manu (Manual) 効果のかかる周波数 | 0...100 |
| e | Dep (Depth) LFO 変調の深さ | 0...100 |
| | Res (Resonance) レゾナンス量 | - 100... + 100 ⓧFx:023 |
| f | Phs W/D (Phaser Wet/Dry) フェイザーのエフェクト・バランス | - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ⓧFx:010, 023 |
| | Out (Output Mode) フェイザーの出力モード切り替え | Normal, Wet Inv ⓧFx:067 |
| g | [Routing] リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え | LMT PHS, PHS LMT ⓧFx:067 |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet ⓧFx:067 |
| h | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

073: Limit- M.Dly (Limiter – Multitap Delay)

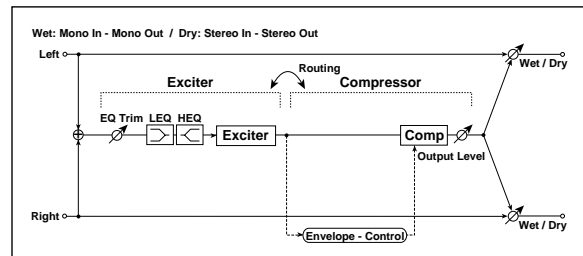
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|---|---|
| a | [LMT] Ratio 信号の圧縮比 | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 ✂Fx:003 |
| b | Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル | - 40...0dB ✂Fx:003 |
| | G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン | - Inf, - 38... + 24dB ✂Fx:003 |
| c | Attack アタック・タイム | 1...100 ✂Fx:003 |
| | Release リリース・タイム | 1...100 ✂Fx:003 |
| d | [DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム | 0...680ms |
| | T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム | 0...680ms |
| e | T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル | 0...100 ✂Fx:045 |
| | T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量 | - 100... + 100 |
| f | Dly W/D (Delay Wet/Dry) マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | Dry, 1:99...99:1, Wet ✂Fx:043 |
| | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% ✂Fx:043 |
| g | [Routing] 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 | LMT DLY, DLY LMT |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| h | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

074: Exct-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。

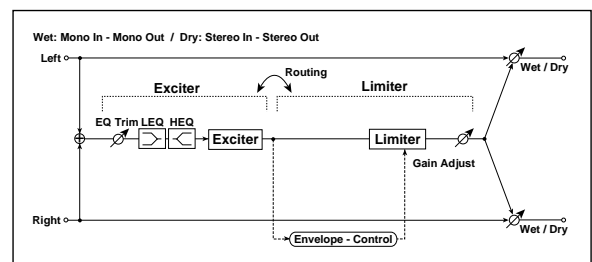


| | | |
|---|--|---------------------------|
| a | [XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ | - 100... + 100 ✂Fx:011 |
| b | Emphatic Point 強調する周波数 | 0...70 ✂Fx:011 |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | [CMP] Sensitivity 感度 | 1...100 ✂Fx:002 |
| f | Attack アタックの強さ | 1...100 ✂Fx:002 |
| | Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル | 0...100 ✂Fx:002 |

| | | |
|---|---------------------------------------|---|
| g | [Routing] エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え | XCT CMP, CMP XCT |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| h | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

075: Exct-Limiter (Exciter – Limiter)

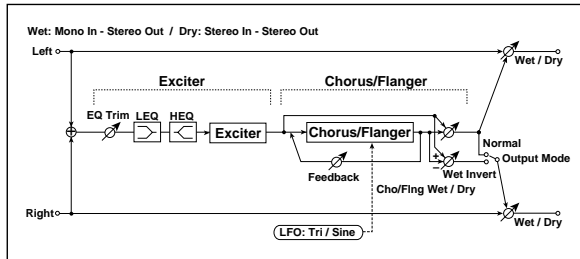
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|--|---|
| a | [XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ | - 100... + 100 ✂Fx:011 |
| b | Emphatic Point 強調する周波数 | 0...70 ✂Fx:011 |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | [LMT] Ratio 信号の圧縮比 | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 ✂Fx:003 |
| f | Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル | - 40...0dB ✂Fx:003 |
| | G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン | - Inf, - 38... + 24dB ✂Fx:003 |
| g | Attack アタック・タイム | 1...100 ✂Fx:003 |
| | Release リリース・タイム | 1...100 ✂Fx:003 |
| h | [Routing] エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え | XCT LMT, LMT XCT |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| i | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

076: Exct-Cho/Fl (Exciter – Chorus/Flanger)

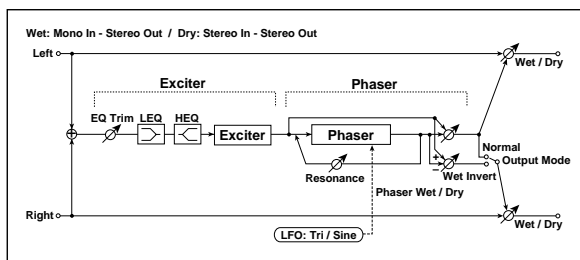
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



| | | |
|---|---|--------------------------------|
| a | [XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ | - 100... + 100 ■Fx:011 |
| b | Emphatic Point 強調する周波数 | 0...70 ■Fx:011 |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | [CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス / フランジャーの LFO 波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) コーラス / フランジャーの LFO スピード | 0.02...20.00Hz |
| | Dly (Delay Time) ディレイ・タイム | 0.0...50.0ms |
| f | Dep (Depth) LFO 変調の深さ | 0...100 |
| | Fb (Feedback) フィードバック量 | - 100...+100 ■Fx:020 |
| g | C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | ■Fx:010, 020 |
| | Out (Output Mode) コーラス / フランジャーの出力モード切り替え | Normal, Wet Inv ■Fx:060 |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| h | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

077: Exct-Phaser (Exciter – Phaser)

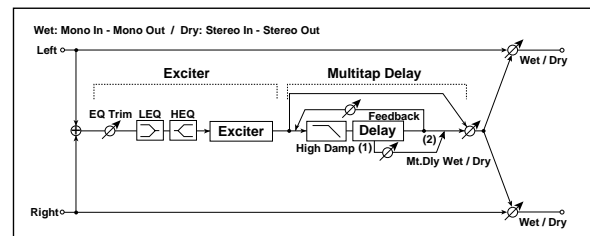
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



| | | |
|---|---|--------------------------------|
| a | [XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ | - 100... + 100 ■Fx:011 |
| b | Emphatic Point 強調する周波数 | 0...70 ■Fx:011 |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | [PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーの LFO 波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) フェイザーの LFO スピード | 0.02...20.00Hz |
| | Manu (Manual) 効果のかかる周波数 | 0...100 |
| f | Dep (Depth) LFO 変調の深さ | 0...100 |
| | Res (Resonance) レゾナンス量 | - 100... + 100 ■Fx:023 |
| g | Phs W/D (Phaser Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet フェイザーのエフェクト・バランス | ■Fx:010, 023 |
| | Out (Output Mode) フェイザーの出力モード切り替え | Normal, Wet Inv ■Fx:060 |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| h | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

078: Exct-M.Dly (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。

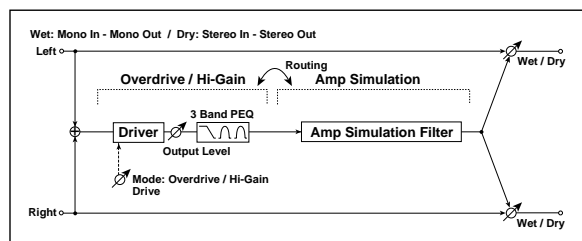


| | | |
|---|--|---------------------------|
| a | [XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ | - 100... + 100 ■Fx:011 |
| b | Emphatic Point 強調する周波数 | 0...70 ■Fx:011 |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | [DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム | 0...680ms |
| | T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム | 0...680ms |
| f | T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル | 0...100 ■Fx:045 |
| | T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量 | - 100... + 100 |

| | | |
|---|---|------------------------|
| g | Dly W/D (Delay Wet/Dry) マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% ✂Fx: 0 4 3 |
| h | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

079: OD/HG-AmpSim (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

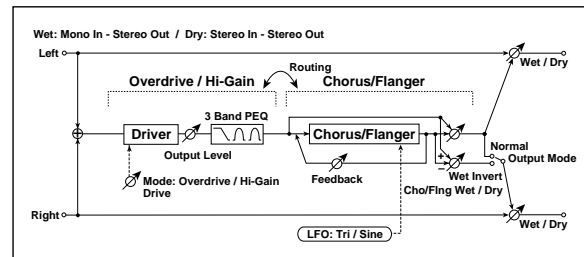
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|--|--|
| a | [OD] Mode (Drive Mode) 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 | OverD, Hi-Gain |
| | Drive 歪み具合 | 1...100 ✂Fx: 0 0 6 |
| | Level (Output Level) オーバードライブの出力レベル | 0...50 ✂Fx: 0 0 6, D _{mod} |
| b | (Source) 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 | Off...Tempo |
| | (Amount) オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量 | - 50... + 50 |
| c | Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | G (Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 18... + 18dB |
| | M1 (Mid1 Cutoff) 中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| d | Q 中高域イコライザー 1の帯域幅 | 0.5...10.0 ✂Fx: 0 0 6 |
| | G (Gain) 中高域イコライザー 1のゲイン | - 18... + 18dB |
| | M2 (Mid2 Cutoff) 中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| e | Q 中高域イコライザー 2の帯域幅 | 0.5...10.0 ✂Fx: 0 0 6 |
| | G (Gain) 中高域イコライザー 2のゲイン | - 18... + 18dB |
| f | [AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ | SS, EL84, 6L6 |
| g | [Routing] 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 | OD AMP, AMP OD |
| h | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

080: OD/HG-Cho/FI (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

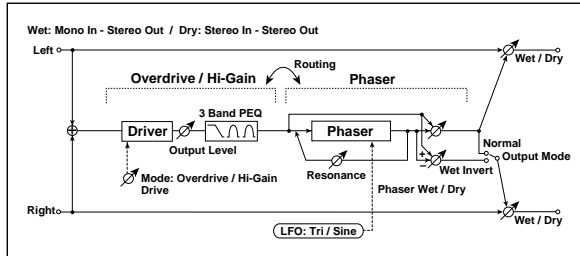
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|---|--|
| a | [OD] Mode (Drive Mode) 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 | OverD, Hi-Gain |
| | Drive 歪み具合 | 1...100 ✂Fx: 0 0 6 |
| | Level (Output Level) オーバードライブの出力レベル | 0...50 ✂Fx: 0 0 6, D _{mod} |
| b | (Source) 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 | Off...Tempo |
| | (Amount) オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量 | - 50... + 50 |
| c | Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | G (Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 18... + 18dB |
| | M1 (Mid1 Cutoff) 中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| d | Q 中高域イコライザー 1の帯域幅 | 0.5...10.0 ✂Fx: 0 0 6 |
| | G (Gain) 中高域イコライザー 1のゲイン | - 18... + 18dB |
| | M2 (Mid2 Cutoff) 中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| e | Q 中高域イコライザー 2の帯域幅 | 0.5...10.0 ✂Fx: 0 0 6 |
| | G (Gain) 中高域イコライザー 2のゲイン | - 18... + 18dB |
| f | [CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス / フランジャーのLFO波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) コーラス / フランジャーのLFOスピード | 0.02...20.00Hz |
| | Dly (Delay Time) ディレイ・タイム | 0.0...50.0ms |
| g | Dep (Depth) LFO変調の深さ | 0...100 |
| | Fb (Feedback) フィードバック量 | - 100...+100 ✂Fx: 0 2 0 |
| h | C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | ✂Fx: 0 1 0, 0 2 0 |
| | Out (Output Mode) コーラス / フランジャーの出力モード切り替え | Normal, Wet Inv ✂Fx: 0 6 7 |
| i | [Routing] 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 | OD CH/FL, CH/FL OD ✂Fx: 0 6 7 |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

081: OD/HG-Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

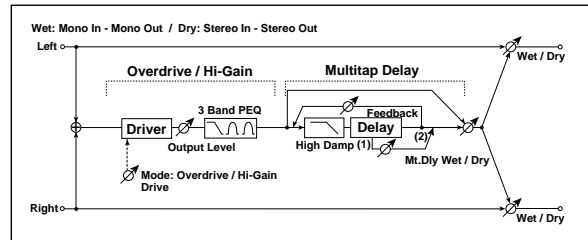
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|------------------------------|----------------------------------|
| a | [OD] Mode (Drive Mode) | OverD, 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 | ☞Fx:006 |
| b | Level (Output Level) | 0...50 |
| | オーバードライブの出力レベル | ☞Fx:006, |
| | (Source) | 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 | |
| c | (Amount) | - 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 | |
| d | Lo (Low Cutoff) | 20...1.00kHz |
| | 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数 | |
| | G (Gain) | - 18... + 18dB |
| | 低域イコライザーのゲイン | |
| e | M1 (Mid1 Cutoff) | 300...10.00kHz |
| | 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 | ☞Fx:006 |
| f | G (Gain) | - 18... + 18dB |
| | 中高域イコライザー 1のゲイン | |
| g | M2 (Mid2 Cutoff) | 500...20.00kHz |
| | 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 | ☞Fx:006 |
| h | G (Gain) | - 18... + 18dB |
| | 中高域イコライザー 2のゲイン | |
| i | [PHS] LFO (LFO Waveform) | Tri, Sine |
| | フェイザーのLFO波形 | |
| | F (LFO Frequency) | 0.02...20.00Hz |
| | フェイザーのLFOスピード | |
| j | Manu (Manual) | 0...100 |
| | 効果のかかる周波数 | |
| | Dep (Depth) | 0...100 |
| | LFO変調の深さ | |
| k | Res (Resonance) | - 100... + 100 |
| | レゾナンス量 | ☞Fx:023 |
| l | Phs W/D (Phaser Wet/Dry) | - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet |
| | フェイザーのエフェクト・バランス | ☞Fx:010, 023 |
| | Out (Output Mode) | Normal, Wet Inv |
| | フェイザーの出力モード切り替え | ☞Fx:067 |
| m | [Routing] | OD PHS, PHS OD |
| | オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え | ☞Fx:067 |
| n | W/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 | |
| o | (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 | |

082: OD/HG- M.Dly (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。

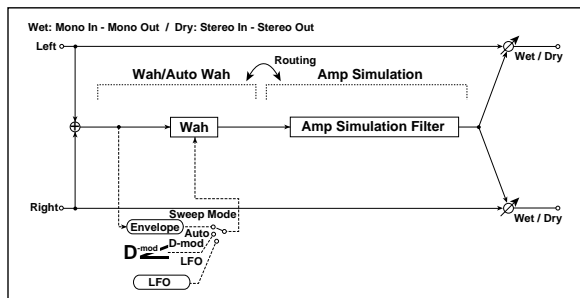


| | | |
|---|------------------------------|-----------------------|
| a | [OD] Mode (Drive Mode) | OverD, Hi-Gain |
| | オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え | |
| | Drive | 1...100 |
| | 歪み具合 | ☞Fx:006 |
| b | Level (Output Level) | 0...50 |
| | オーバードライブの出力レベル | ☞Fx:006, |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | 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 | |
| c | (Amount) | - 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 | |
| d | Lo (Low Cutoff) | 20...1.00kHz |
| | 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数 | |
| | G (Gain) | - 18... + 18dB |
| | 低域イコライザーのゲイン | |
| e | M1 (Mid1 Cutoff) | 300...10.00kHz |
| | 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 | ☞Fx:006 |
| f | G (Gain) | - 18... + 18dB |
| | 中高域イコライザー 1のゲイン | |
| g | M2 (Mid2 Cutoff) | 500...20.00kHz |
| | 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 | ☞Fx:006 |
| h | G (Gain) | - 18... + 18dB |
| | 中高域イコライザー 2のゲイン | |
| i | [DLY] T1 (Tap1 Delay) | 0...680ms |
| | タップ1のディレイ・タイム | |
| | T2 (Tap2 Delay) | 0...680ms |
| | タップ2のディレイ・タイム | |
| j | T1 Level (Tap1 Level) | 0...100 |
| | タップ1の出力レベル | ☞Fx:045 |
| | T2 Fb (Tap2 Feedback) | - 100... + 100 |
| | タップ2のフィードバック量 | |
| k | Dly W/D (Delay Wet/Dry) | Dry, 2:98...98:2, Wet |
| | マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | |
| | HiDamp (High Damp) | 0...100% |
| | 高域の減衰量 | ☞Fx:043 |
| l | W/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 | |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| m | (Amount) | - 100... + 100 |
| | エフェクト・バランスのモジュレーション量 | |

083: Wah-AmpSim

(Wah/Auto 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。

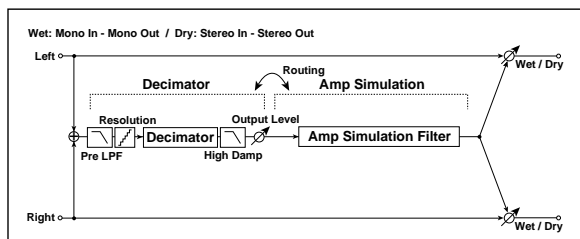


| | | |
|---|--|--|
| a | [WAH] Freq Btm (Frequency Bottom) ワウの中心周波数の下限 | 0...100 ✂Fx:009 |
| | Top (Frequency Top) ワウの中心周波数の上限 | 0...100 ✂Fx:009 |
| b | Swp Mode (Sweep Mode) オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え | Auto, Dmod, LFO ✂Fx:009, D-mod |
| | Src (Source) Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| c | lfoF (LFO Frequency) LFOスピード | 0.02...20.00Hz |
| d | Resonance レゾナンス量(共振の強さ) | 0...100 |
| | LPF (Low Pass Filter) ワウのローパスフィルターのオン/オフ | Off, On |
| e | [AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ | SS, EL84, 6L6 |
| f | [Routing] ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え | WAH AMP, AMP WAH |
| g | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

084: Deci-AmpSim

(Decimator – Amp Simulation)

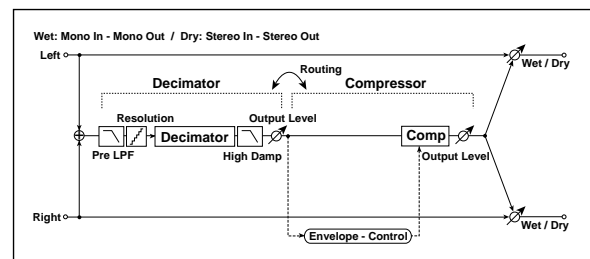
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|---|---------------------------------------|
| a | [DEC] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択 | Off, On ✂Fx:014 |
| b | High Damp 高域をカットする割合 | 0...100% |
| c | Sampling Freq (Sampling Frequency) サンプリング周波数 | 1.00k...48.00kHz |
| d | Resolution データのビット長 | 4...24 ✂Fx:014 |
| e | Level (Output Level) デシメーターの出力レベル | 0...100 ✂Fx:014 |
| f | [AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ | SS, EL84, 6L6 |
| g | [Routing] ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え | DEC AMP, AMP DEC |
| h | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

085: Deci-Comp (Decimator – Compressor)

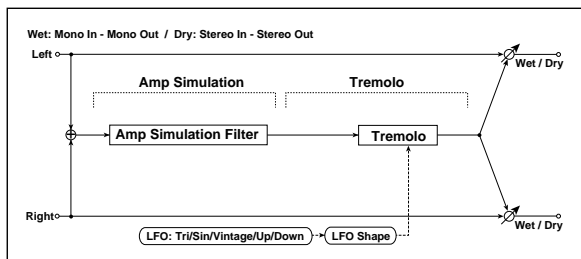
モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



| | | |
|---|---|---------------------------------------|
| a | [DEC] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択 | Off, On ✂Fx:014 |
| | High Damp 高域をカットする割合 | 0...100% |
| b | Sampling Freq (Sampling Frequency) サンプリング周波数 | 1.00k...48.00kHz |
| c | Resolution データのビット長 | 4...24 ✂Fx:014 |
| d | Level (Output Level) デシメーターの出力レベル | 0...100 ✂Fx:014 |
| e | [CMP] Sensitivity 感度 | 1...100 ✂Fx:002 |
| f | Attack アタックの強さ | 1...100 ✂Fx:002 |
| | Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル | 0...100 ✂Fx:002 |
| g | [Routing] デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え | DEC CMP, CMP DEC |
| h | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

086: AmpSim-Trml (Amp Simulation – Tremolo)

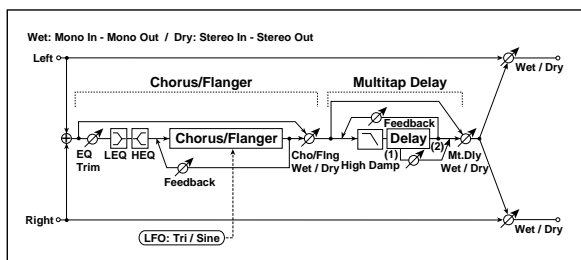
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



| | | |
|---|--|--|
| a | [AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ | SS, EL84, 6L6 |
| b | [TRML] LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形 | Triangle, Sine, Vintage, Up, Down ⓘFx:032 |
| c | LFO Shape LFO 波形を変形させる割合 | - 100... + 100 ⓘFx:020 |
| d | Freq (LFO Frequency) LFO スピード | 0.02...20.00Hz |
| e | Depth LFO 変調の深さ | 0...100 |
| f | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet ⓘmod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

087: Cho/FI-M.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。

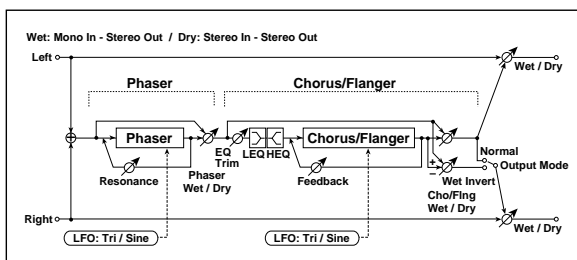


| | | |
|---|---|---------------------------|
| a | [CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス / フランジャーの LFO 波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) コーラス / フランジャーの LFO スピード | 0.02...20.00Hz |
| b | Dly (Delay Time) ディレイ・タイム | 0.0...50.0ms |
| | Dep (Depth) LFO 変調の深さ | 0...100 |
| | Fb (Feedback) フィードバック量 | - 100... + 100 ⓘFx:020 |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |

| | | |
|---|--|--|
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ⓘFx:010, 020 |
| f | [DLY]T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム | 0...680ms |
| | T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム | 0...680ms |
| g | T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル | 0...100 ⓘFx:045 |
| | T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量 | - 100... + 100 |
| h | Dly W/D (Delay Wet/Dry) マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% ⓘFx:043 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet ⓘmod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

088: Phasr-Cho/FI (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。



| | | |
|---|---|--|
| a | [PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーの LFO 波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) フェイザーの LFO スピード | 0.02...20.00Hz |
| b | Manu (Manual) 効果のかかる周波数 | 0...100 |
| | Dep (Depth) LFO 変調の深さ | 0...100 |
| | Res (Resonance) レゾナンス量 | - 100... + 100 ⓘFx:023 |
| c | Phs W/D (Phaser Wet/Dry) フェイザーのエフェクト・バランス | - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ⓘFx:010, 023 |
| d | [CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス / フランジャーの LFO 波形 | Tri, Sine |
| | F (LFO Frequency) コーラス / フランジャーの LFO スピード | 0.02...20.00Hz |
| e | Dly (Delay Time) ディレイ・タイム | 0.0...50.0ms |
| | Dep (Depth) LFO 変調の深さ | 0...100 |
| | Fb (Feedback) フィードバック量 | - 100...+100 ⓘFx:020 |

| | | |
|---|---|--------------------------------|
| f | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| g | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| h | C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス | EQFX:010, 020 |
| | Out (Output Mode) コーラス / フランジャーの出力モード切り替え | Normal, Wet Inv EQFX:060 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

| | | |
|---|-------------------------------------|--------------------------------|
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

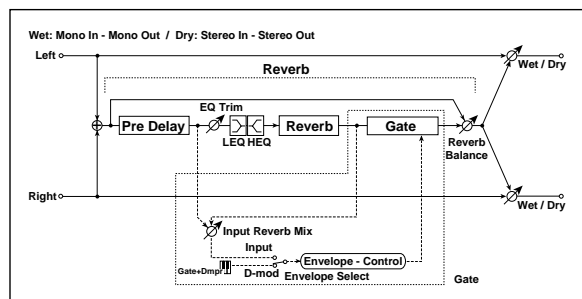
g: Envelope, g: Src, f: In Rev Mix, h: Threshold

“Envelope”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”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、OffからG2+Dmpまで選べます。

“Envelope”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、“In Rev 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“In Rev Mix”の値を大きくし、“Threshold”も同時に調節するとよいでしょう。

089: 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。



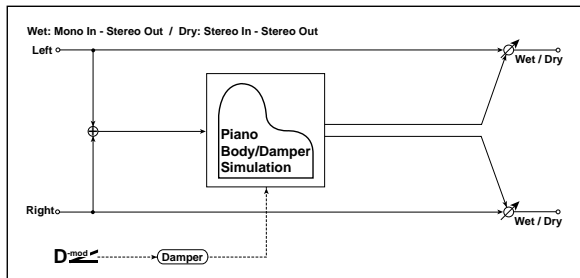
| | | |
|---|---|-------------------------------|
| a | [REV] Reverb Time 残響時間 | 0.1...10.0sec |
| b | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% |
| | Pre Dly (Pre Delay) リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム | 0...200ms |
| c | Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル | 0...100 |
| d | LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン | - 15... + 15dB |
| e | Rev Balance (Reverb Balance) リバーブのエフェクト・バランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| f | [GATE] In Rev Mix (Input Reverb Mix) 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 | Dry, 1:99...99:1, Wet EQFX |
| g | Envelope (Envelope Select) 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 | Dmod, Input EQFX |
| | Src (Source) Envelope=Dmod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 | Off...G2+Dmp EQFX |
| h | Threshold ゲートのかかるレベル | 0...100 EQFX |
| | Polarity ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え | +, - EQFX:005 |
| i | Attack アタック・タイム | 1...100 EQFX:005 |
| | Release リリース・タイム | 1...100 EQFX:005 |

Double Size

ダブル・サイズのエフェクト
(インサート・エフェクトIFX2、3、4でのみ使用可能)

090: Piano Body (Piano Body/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 ピアノのボディの共振の深さ | 0...100 |
| b | DamperDep (Damper Depth) ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ | 0...100 |
| | Src (Source) ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| c | Tone エフェクト音の音質 | 1...100 |
| d | Mid Shape 音質の中域 | 0...36 |
| e | Tune チューニングの微調整 | - 50... + 50 |
| f | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。

b: DamperDep, b: Src

接続したMIDI機器のダンパー・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Dmp#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

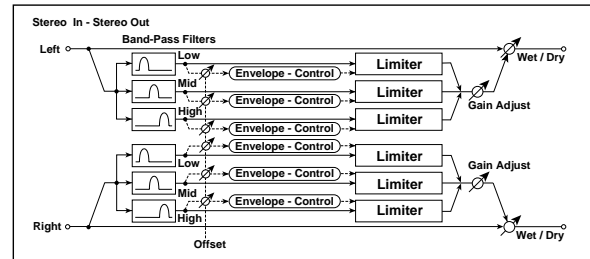
エフェクト音の音質をコントロールします。

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”(GLOBAL1.1 - 1a)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。

091: St.MltbandLmt (Stereo Multiband Limiter)

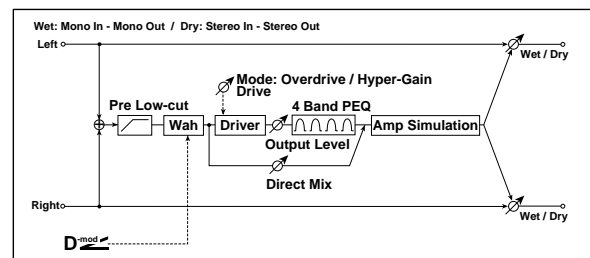
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



| | | |
|---|-------------------------------------|-----------------------|
| a | Ratio 信号の圧縮比 | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 |
| b | Threshold 圧縮のかかるレベル | - 40...0dB |
| c | Attack アタック・タイム | 1...100 |
| d | Release リリース・タイム | 1...100 |
| e | Low Offset 低域のトリガー信号のゲイン | - 40...0dB |
| f | Mid Offset 中域のトリガー信号のゲイン | - 40...0dB |
| g | High Offset 高域のトリガー信号のゲイン | - 40...0dB |
| | G.Adj (Gain Adjust) 出力ゲイン | - Inf, - 38... + 24dB |
| h | (Source) 出力ゲインのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) 出力ゲインのモジュレーション量 | - 63... + 63 |
| | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| i | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

092: OD/HyprG Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

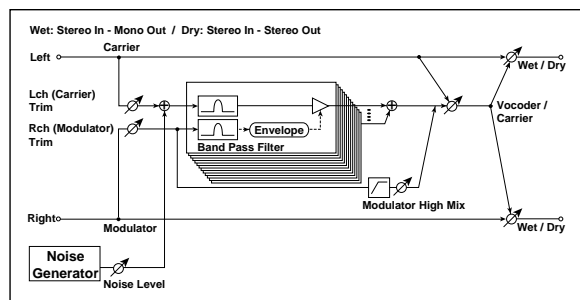
オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。ノーマル・サイズよりもさらにハイゲインの設定が可能です。



| | | |
|---|---|---|
| a | Wah ワウのオン / オフ | Off, On IFx:006, D ^{mod} |
| | (Source) ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソース | Off...Tempo IFx:006 |
| | (Sw) 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 | Tggl, Mmnt IFx:006 |
| b | SweepRng (Wah Sweep Range) ワウのレンジ | - 10... + 10 IFx:006, D ^{mod} |
| | Src (Source) ワウをコントロールするモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| c | Mode (Drive Mode) 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 | Overdrive, HyperGain |
| | Drive 歪み具合 | 1...120 IFx:006 |
| d | Pre Low-cut ディストーションの入力での低域カット量 | 0...10 IFx:006 |
| e | Level (Output Level) 出力レベル | 0...50 IFx:006, D ^{mod} |
| | (Source) 出力レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) 出力レベルのモジュレーション量 | - 50... + 50 |
| f | Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数 | 20...1.00kHz |
| | G (Gain) 低域イコライザーのゲイン | - 18... + 18dB |
| | M1 (Mid1 Cutoff) 中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | 300...10.00kHz |
| g | Q 中高域イコライザー 1 の帯域幅 | 0.5...10.0 IFx:006 |
| | G (Gain) 中高域イコライザー 1 のゲイン | - 18... + 18dB |
| h | M2 (Mid2 Cutoff) 中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数 | 500...20.00kHz |
| | Q 中高域イコライザー 2 の帯域幅 | 0.5...10.0 IFx:006 |
| | G (Gain) 中高域イコライザー 2 のゲイン | - 18... + 18dB |
| i | Direct Mix ディストーションへのダイレクト音のミックス量 | 0...50 |
| | SpSim (Speaker Simulation) スピーカー・シミュレーションのオン / オフ | Off, On |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

093: Vocoder

左チャンネルの入力信号(キャリア)に、右チャンネルの信号(モジュレーター)のくせをつけて出力するエフェクトです。モジュレーター側にマイクなどから声を入力して、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。また、リズムや効果音系を使っても独特の効果が得られます。キャリアにはストリングスやディストーション・ギターなどの倍音を多く含んだ音色が適しています。



| | | |
|---|--|--|
| a | L (Carrier) Trim 左チャンネル(キャリア)への入力レベル | 0...100 |
| b | R (Modulator) Trim 右チャンネル(モジュレーター)への入力レベル | 0...100 |
| c | Formant Shift ボコーダー効果の周波数の高さ | - 2...+2 IFx |
| d | Response モジュレーター入力に対する変化の速さ | 0...100 |
| e | LoGain (Low Gain) ボコーダーの低域の出力レベル | - 12...+12dB |
| | HiGain (High Gain) ボコーダーの高域の出力レベル | - 12...+12dB |
| f | Noise (Noise Level) キャリア側へのノイズのミックス・レベル | 0...100 IFx, D ^{mod} |
| | (Source) ノイズのミックス・レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) ノイズのミックス・レベルのモジュレーション量 | - 100...+100 |
| g | Modulator High Mix モジュレーターの高域成分の出力レベル | 0...100 IFx |
| h | V/C (Vocoder/Carrier) ボコーダー出力とキャリアのバランス | Carrier, 1:99...99:1, Vocoder IFx, D ^{mod} |
| | (Source) ボコーダー出力とキャリアのバランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) ボコーダー出力とキャリアのバランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet IFx, D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

c: Formant Shift

キャリア側のフィルターの周波数をずらすことにより、ボコーダー効果のかかる周波数の高さを調節します。音色が大きく変化します。

f: Noise

キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

g: Modulator High Mix

右チャンネル(モジュレーター)の音の高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレーターが声の場合には言葉をはっきりとさせる効果があります。

h: V/C, i: W/D

“ V/C ”はボコーダー音と左チャンネル(キャリア)の音のバランスを設定します。一方、“ W/D ”は、エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定です。ボコーダーの効果の深さを変えたいときには、“ W/D ”をWetにして、“ V/C ”でバランスをとってください。

マイクからの音声をモジュレーターとして使うときの設定の仕方

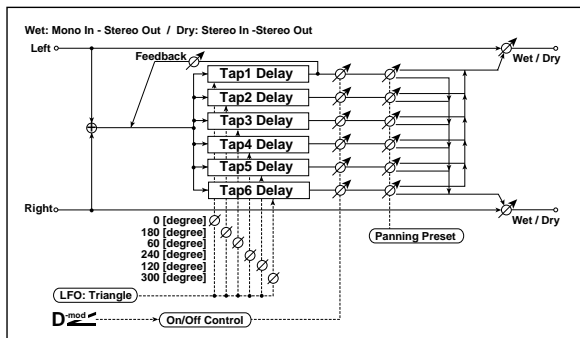
(Program モードで IFX2 に Vocoder を選択している場合の例)

キャリアとなる音が左チャンネルのみに入力されるように Amp 1

Level/Panで“ Pan”(PROG 5.1 - 1b)をL001にします。
 “ Mode”(PROG 2.1 - 1a)がDoubleのときは Amp2 Level/Panでも同様に“ Pan”をL001にします。
 Inputの設定は、Audio In(GLOBAL 1.1 - 3)で行います。
 AUDIO INPUT 1 端子またはINPUT 2 端子にマイクを接続し、
 [LEVEL]スイッチをMIC側にします。
 マイクに向かって喋りながら、歪まない範囲でレベルができるだけ高くなるように[INPUT]ノブを調節します。
 マイクを接続した方の Audio Inの“ Pan ”をR127、“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”をIFX2にします。
 以上でマイクからの音声がモジュレーター側に入力されるようになりました。演奏しながらマイクから声を入力すると、楽器が喋っているようなサウンドが得られます。

094: MltTap ChoDly (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 Freq (LFO Frequency) LFOスピード | 0.02...13.00Hz |
| b | T1(000) (Tap1 Delay) タップ1(LFO位相=0度)のディレイ・タイム | 0...570ms |
| | D (Depth) タップ1のコーラスの深さ | 0...30 |
| | S (Staus) 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 | On, Off, On Off, Off On D-mod |
| c | T2(180) (Tap2 Delay) タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム | 0...570ms |
| | D (Depth) タップ2のコーラスの深さ | 0...30 |
| | S (Staus) 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 | On, Off, On Off, Off On D-mod |
| d | T3(060) (Tap3 Delay) タップ3(LFO位相=60度)のディレイ・タイム | 0...570ms |
| | D (Depth) タップ3のコーラスの深さ | 0...30 |
| | S (Staus) 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 | On, Off, On Off, Off On D-mod |
| e | T4(240) (Tap4 Delay) タップ4(LFO位相=240度)のディレイ・タイム | 0...570ms |
| | D (Depth) タップ4のコーラスの深さ | 0...30 |
| | S (Staus) 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 | On, Off, On Off, Off On D-mod |

| | | |
|---|---|----------------------------------|
| f | T5(120) (Tap5 Delay) タップ5(LFO位相=120度)のディレイ・タイム | 0...570ms |
| | D (Depth) タップ5のコーラスの深さ | 0...30 |
| | S (Staus) 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 | On, Off, On Off, Off On D-mod |
| g | T6(300) (Tap6 Delay) タップ6(LFO位相=300度)のディレイ・タイム | 0...570ms |
| | D (Depth) タップ6のコーラスの深さ | 0...30 |
| | S (Staus) 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 | On, Off, On Off, Off On D-mod |
| h | Panning (Panning Preset) 各タップのステレオ定位パターン | 1, 2, 3, 4 D-mod |
| i | T1 Fb (Tap1 Feedback) タップ1のフィードバック量 | - 100... + 100 D-mod |
| | (Source) タップ出力レベル フィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo D-mod |
| | (Amount) タップ1のフィードバック量のモジュレーション量 | - 100... + 100 D-mod |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 D-mod |

b: S, c: S, d: S, e: S, f: S, g: S

各タップの出力を設定します。

Onにすると、常に出力オン(モジュレーションなし)。

Offにすると、常に出力オフ(モジュレーションなし)。

On Off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

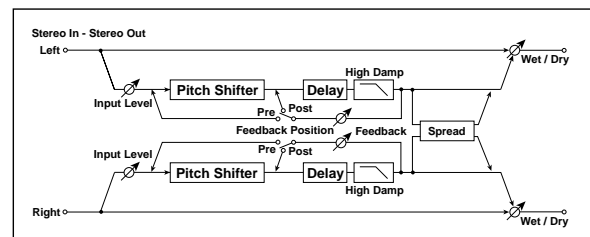
各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

i: (Source), i: (Amount), j: (Amount)

タップの出力レベル、フィードバック量、エフェクト・バランスは、すべてここで選択したモジュレーション・ソースによって同時にコントロールされます。

095: St.Pitch Shift (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。



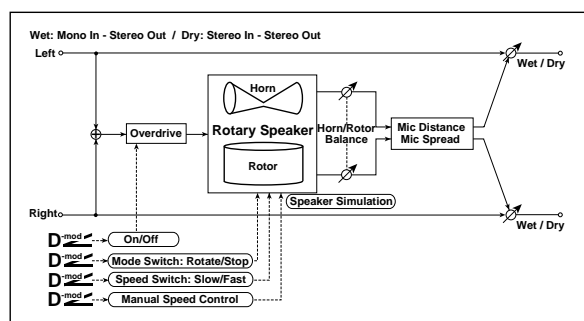
| | | |
|---|----------------------------------|-----------------------|
| a | Mode | Slow, Medium, Fast |
| | ピッチシフターのモードの切り替え | ⒶFx:038 |
| b | L/R (L/R Pitch) | Normal, Up/Down |
| | 左右ピッチシフト量の反転 | ⒶFx:038, Dmod |
| c | Shift (Pitch Shift) | - 24... + 24 |
| | 半音単位でのピッチシフト量 | ⒶFx:038, Dmod |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | ピッチシフト量のモジュレーション・ソース | ⒶFx:038 |
| d | (Amount) | - 24... + 24 |
| | ピッチシフト量のモジュレーション量 | ⒶFx:038 |
| | Fine | - 100... + 100cent |
| | セント単位でのピッチシフト量 | ⒶFx:038, Dmod |
| e | (Amount) | - 100... + 100cent |
| | ピッチシフト量のモジュレーション量 | ⒶFx:038 |
| | L Delay (Lch Delay Time) | 0...1000ms |
| | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| f | R Delay (Rch Delay Time) | 0...1000ms |
| | 右チャンネルのディレイ・タイム | |
| | Feedback Position | Pre, Post |
| | フィードバックの接続の切り替え | ⒶFx:038 |
| g | Feedback | - 100... + 100 |
| | フィードバック量 | ⒶFx:038 |
| | HiDamp (High Damp) | 0...100% |
| | 高域の減衰量 | |
| h | InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) | - 100...+100 |
| | 入力レベルのモジュレーション量 | ⒶFx:037, Dmod |
| | Src (Source) | Off...Tempo |
| | 入力レベルのモジュレーション・ソース | ⒶFx:037 |
| i | Spread | - 100... + 100 |
| | エフェクト音の定位する幅 | ⒶFx:043 |
| | W/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 | Dmod |
| j | (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 | |

a: L/R

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。

096: Rotary SP OD (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 | OD (Overdrive) | Off, On |
| | オーバードライブ・オン / オフ | Dmod |
| b | (Source) | 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 | |
| | (Sw) | Tggl, Mmnt |
| | 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 | ⒶFx:038 |
| c | OD Gain (Overdrive Gain) | 0...100 |
| | 歪み具合 | |
| | Level (Overdrive Level) | 0...100 |
| | オーバードライブの出力レベル | |
| d | OD Tone (Overdrive Tone) | 0...15 |
| | オーバードライブの音質 | |
| | SpSim (Speaker Simulation) | Off, On |
| | スピーカー・シミュレーション・オン / オフ | |
| e | Mode (Mode Switch) | Rotate, Stop |
| | スピーカーの回転 / ストップの切り替え | Dmod |
| | (Source) | 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 | |
| f | (Sw) | Tggl, Mmnt |
| | 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 | ⒶFx:040 |
| | Speed (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 | Dmod |
| g | (Source) | 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 | |
| | (Sw) | Tggl, Mmnt |
| | 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 | ⒶFx:040 |
| h | H/R.Bal (Horn/Rotor Balance) | Rot, 1...99, Hrn |
| | 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス | |
| | ManuSp (Manual Speed Control) | 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 | ⒶFx:040, Dmod |
| i | Horn Accel (Horn Acceleration) | 0...100 |
| | 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ | ⒶFx:040 |
| | Ratio (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 | |
| j | Rotor Accel (Rotor Acceleration) | 0...100 |
| | 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ | ⒶFx:040 |
| | Ratio (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 | |
| k | MicDistance | 0...100 |
| | マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離 | ⒶFx:040 |
| | Spread (Mic Spread) | 0...100 |
| | 左右のマイクロフォンの角度 | ⒶFx:040 |
| l | W/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 | Dmod |
| | (Source) | Off...Tempo |
| | エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | |
| m | (Amount) | - 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Tggl (Toggle)にすると、接続したMIDI機器の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。

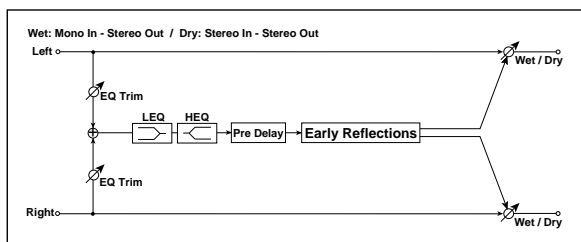
MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオーバードライブがオン / オフします。

一方、“(Sw)”をMmnt (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。

MIDI 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。

097: Early Reflect (Early Reflections)

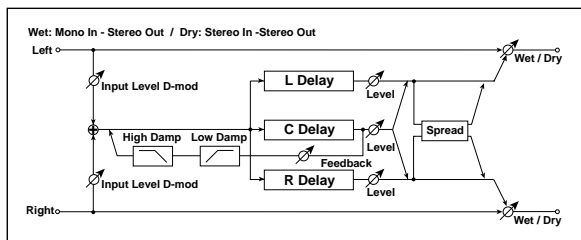
ノーマル・サイズのもの(Fx:0 4 1)と比べて初期反射音の細かさと最大時間を2倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



| | | |
|---|-------------------------|----------------------------------|
| a | Type | Sharp, Loose, Modulated, Reverse |
| | 初期反射音の減衰のカーブ | ⒻFx:0 4 1 |
| b | ER Time | 10...1600ms |
| | 初期反射音の長さ | |
| c | Pre Delay | 0...200ms |
| | 原音から最初の初期反射音までの時間 | |
| d | Pre 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 | LoEQ (Pre Low EQ Gain) | - 15.0... + 15.0dB |
| | 低域イコライザーのゲイン | |
| | HiEQ (Pre High EQ Gain) | - 15.0... + 15.0dB |
| | 高域イコライザーのゲイン | |
| f | W/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 | Ⓕmod |
| | (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 | |

098: LCR LDelay (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2730msまで設定できます。

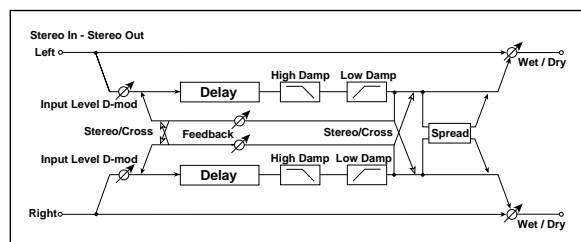


| | | |
|---|------------------------|------------|
| a | L Delay (L Delay Time) | 0...2730ms |
| | タップLのディレイ・タイム | |
| | Level | 0...50 |
| | タップLの出力レベル | |
| b | C Delay (C Delay Time) | 0...2730ms |
| | タップCのディレイ・タイム | |
| | Level | 0...50 |
| | タップCの出力レベル | |
| c | R Delay (R Delay Time) | 0...2730ms |
| | 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 | |

| | | |
|---|----------------------------------|-----------------------|
| | C Fb (C Delay Feedback) | - 100... + 100 |
| | タップCのフィードバック量 | Ⓕmod |
| d | (Source) | 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 | |
| | (Amount) | - 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 | HiDamp (High Damp) | 0...100% |
| | 高域の減衰量 | ⒻFx:0 4 3 |
| | LoDamp (Low Damp) | 0...100% |
| | 低域の減衰量 | ⒻFx:0 4 3 |
| f | InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) | - 100... + 100 |
| | 入力レベルのモジュレーション量 | ⒻFx:0 3 7, Ⓕmod |
| | Src (Source) | Off...Tempo |
| | 入力レベルのモジュレーション・ソース | ⒻFx:0 3 7 |
| g | Spread | 0...50 |
| | エフェクト音の定位する幅 | ⒻFx:0 4 3 |
| | W/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 | Ⓕmod |
| h | (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 | |

099: St/Cross LDly (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1360msまで設定できます。

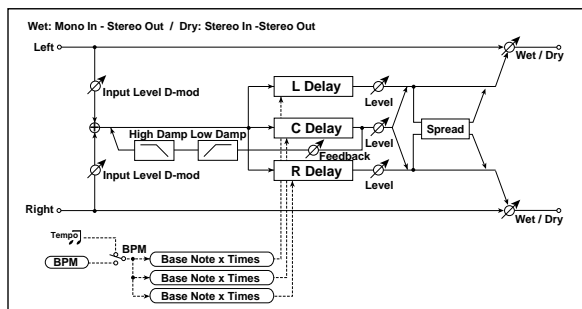


| | | |
|---|-----------------------------------|-----------------|
| a | Stereo/Cross | Stereo, Cross |
| | ステレオ・ディレイ / クロス・フィードバック・ディレイの切り替え | |
| b | L Delay (L Delay Time) | 0.0...1360.0ms |
| | 左チャンネルのディレイ・タイム | |
| c | R Delay (R Delay Time) | 0.0...1360.0ms |
| | 右チャンネルのディレイ・タイム | |
| | L Fb (L Feedback) | - 100... + 100 |
| | 左チャンネルのフィードバック量 | Ⓕmod |
| d | (Source) | Off...Tempo |
| | フィードバック量のモジュレーション・ソース | |
| | (Amount 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 Fb (R Feedback) | - 100... + 100 |
| | 右チャンネルのフィードバック量 | Ⓕmod |
| | (Amount 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 | HiDamp (High Damp) | 0...100% |
| | 高域の減衰量 | ⒻFx:0 4 3 |
| g | LoDamp (Low Damp) | 0...100% |
| | 低域の減衰量 | ⒻFx:0 4 3 |
| h | InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) | - 100... + 100 |
| | 入力レベルのモジュレーション量 | ⒻFx:0 3 7, Ⓕmod |
| | Src (Source) | Off...Tempo |
| | 入力レベルのモジュレーション・ソース | ⒻFx:0 3 7 |

| | | |
|---|-------------------------------------|---|
| i | Spread エフェクト音の定位する幅 | - 50... + 50 ⒻFX:043 |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off... Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

100: LCR BPM LDly (L/C/R 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L/C/Rディレイです。ディレイ・タイムが最長2730msまで設定できます。



| | | |
|---|---|---|
| a | BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定 | MIDI, 40...240 ⒻFX:049, Sync |
| b | L Bs (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 | ⒻFX:049, Sync |
| | Times タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数 | 1...16 ⒻFX:049 |
| | Level タップLの出力レベル | 0...50 |
| c | C Bs (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 | ⒻFX:049, Sync |
| | Times タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数 | 1...16 ⒻFX:049 |
| | Level タップCの出力レベル | 0...50 |
| d | R Bs (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 | ⒻFX:049, Sync |
| | Times タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数 | 1...16 ⒻFX:049 |
| | Level タップRの出力レベル | 0...50 |
| e | C Fb (C Delay Feedback) タップCのフィードバック量 | - 100... + 100 D ^{mod} |
| | (Source) 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 | Off... Tempo |
| | (Amount) タップCのフィードバック量のモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| f | Time Over? > ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 | ----, OVER! ⒻFX:037 |
| g | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% ⒻFX:043 |
| | LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量 | 0...100% ⒻFX:043 |
| h | InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量 | - 100...+100 ⒻFX:037, D ^{mod} |
| | Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース | Off... Tempo ⒻFX:037 |

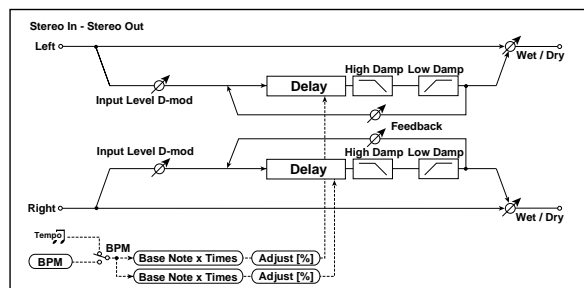
| | | |
|---|-------------------------------------|---|
| i | Spread エフェクト音の定位する幅 | 0...50 ⒻFX:043 |
| j | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod} |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off... Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

f: Time Over? >

ディレイ・タイムは最長2730ms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。この表示が出ないように、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。

101: St.BPM LDelay (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。ディレイ・タイムが最長1365msまで設定できます。



| | | |
|---|---|------------------------------------|
| a | BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定 | MIDI, 40...240 ⒻFX:049, Sync |
| b | L Bs (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 | ⒻFX:049, Sync |
| | Times 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | 1...16 ⒻFX:049 |
| | Adj (Adjust) 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整 | - 2.50...+2.50% |
| c | R Bs (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 | ⒻFX:049, Sync |
| | Times 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 | 1...16 ⒻFX:049 |
| | Adj (Adjust) 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整 | - 2.50...+2.50% |
| d | L Fb (L Feedback) 左チャンネルのフィードバック量 | - 100... + 100 D ^{mod} |
| | (Source) フィードバック量のモジュレーション・ソース | Off... Tempo |
| | (Amount L) 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 | - 100... + 100 |
| e | R Fb (R Feedback) 右チャンネルのフィードバック量 | - 100... + 100 D ^{mod} |
| | (Amount R) 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 | - 100... + 100 |
| f | Time Over? L > 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 | ----, OVER! ⒻFX:037 |
| | R > 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 | ----, OVER! ⒻFX:037 |

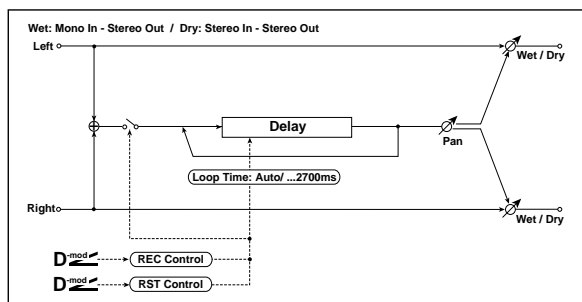
| | | |
|---|---|----------------------------------|
| g | HiDamp (High Damp) 高域の減衰量 | 0...100% [F]X:043 |
| | LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量 | 0...100% [F]X:043 |
| h | InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量 | - 100...+100 [F]x:037, [D]mod |
| | Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース | Off...Tempo [F]x:037 |
| i | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet [D]mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

f: Time Over? L >, f: R >

ディレイ・タイムは最長1365ms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。

102: 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 ループ時間の自動設定モード / ループ時間 | Auto, 1...2700ms [F] |
| b | REC Control Src 録音用コントロール・ソース | Off...Tempo [F] [D]mod |
| c | RST Control Src リセット用コントロール・ソース | Off...Tempo [F] [D]mod |
| d | Manual REC Ctrl 録音スイッチ | REC Off, REC On [F] |
| e | Manual RST Ctrl リセット・スイッチ | Off, RESET [F] |
| f | Pan エフェクトのステレオ定位 | L100...L1, C, R1...R100 [D]mod |
| | (Source) エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量 | - 100... + 100 |
| g | W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス | Dry, 1:99...99:1, Wet [D]mod |
| | (Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース | Off...Tempo |
| | (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量 | - 100... + 100 |

a: Loop Time

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 Ctrl」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2700msを超えた場合、ループ時間は自動的に2700msにセットされます。

b: REC Control Src, d: Manual REC Ctrl

「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 Ctrl」をREC 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。

MIDI 「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。

c: RST Control Src, e: Manual RST Ctrl

「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 Ctrl」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されます。

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。

ホールドの手順(Loop Time Autoの場合)

「Loop Time」Auto

「REC Control Src」JS + Y#1

「RST Control Src」JS - Y#2

「Manual REC Ctrl」REC Off

「Manual RST Ctrl」RESET

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。

「Manual RST Ctrl」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。

接続したMIDI機器の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がホールドされます。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2700msを超えると、ループ・タイムは自動的に2700msに設定されます。

(「Loop Time」1 ~ 2700ms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がホールドされます。)

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 の手順を繰り返してください。

録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバッキングとして演奏することができます。

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。

Master EQ

Master EQ

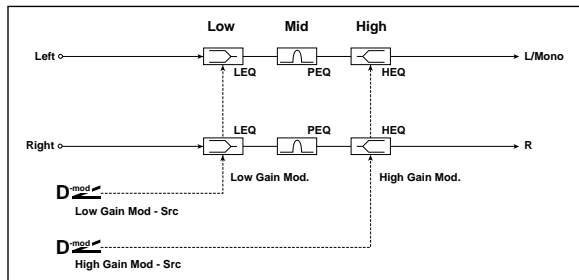
Program、Combinationの各モードの7.3: Ed - MasterFX MEQ
タブ・ページ、Multiモードの7.3: Master FX MEQタブ・ページで
設定します。



Sampling モードでは、使用できません。



インサート・エフェクトやマスター・エフェクトでは、使用できません。



| | | |
|---|-----------------------------|------------------------------|
| a | Low Cutoff | 20...1.00KHz |
| | Low EQ(シェルピング・タイプ)のカットオフ周波数 | |
| | Gain | - 18.0... + 18.0 (0.5step)dB |
| b | Low EQのゲイン | |
| | Mid Cutoff | 300...10.00KHz |
| | Mid EQ(ピーキング・タイプ)のカットオフ周波数 | |
| | Q | 0.5...10.0 (0.1 step) |
| | Mid EQの帯域幅 | 値が大きいくほど帯域は狭くなる |
| c | Gain | - 18.0... + 18.0 (0.5step)dB |
| | High EQのゲイン | |
| | High Cutoff | 500...20.00KHz |
| d | Low Gain Mod-Src | Off...Tempo |
| | Low Gain のモジュレーション・ソース | |
| e | High Gain Mod-Src | Off...Tempo |
| | High Gain のモジュレーション・ソース | |

a: Gain, b: Gain, c: Gain

それぞれ Master FX の“ Master EQ Gain[dB] ”(7.3 - 1 c)とリンクしています。

d: Low Gain Mod-Src

Kb1#17などになると、[REALTIME CONTROLS]ノブでEQのゲインを - 18dB から + 18dB のレンジで演奏中にコントロールできます。このとき Knob B-Assign(Program、Combination、Multiモード 2.2 - 1a)で“ Knob 1-B ”をKnob Mod.1(CC#17)にしてください。この場合、ノブが12時方向でここでの“ Low Gain ”設定値となります。

e: High Gain Mod-Src

Kb2#19などになると、[REALTIME CONTROLS]ノブでEQのゲインを - 18dB から + 18dB のレンジで演奏中にコントロールできます。このとき Knob B-Assign(Program、Combination、Multiモード 2.2 - 1a)で“ Knob 2-B ”をKnob Mod.2(CC#19)にしてください。この場合、ノブが12時方向でここでの“ High Gain ”設定値となります。

9. 付 録

Alternate Modulation Source (AMS)

Alternate Modulation について

Alternate Modulation(オルタネート・モジュレーション)は、下図のように29種55のオルタネート・モジュレーションが設定できます(Pitch EGは、OSC 1、2で共用)。

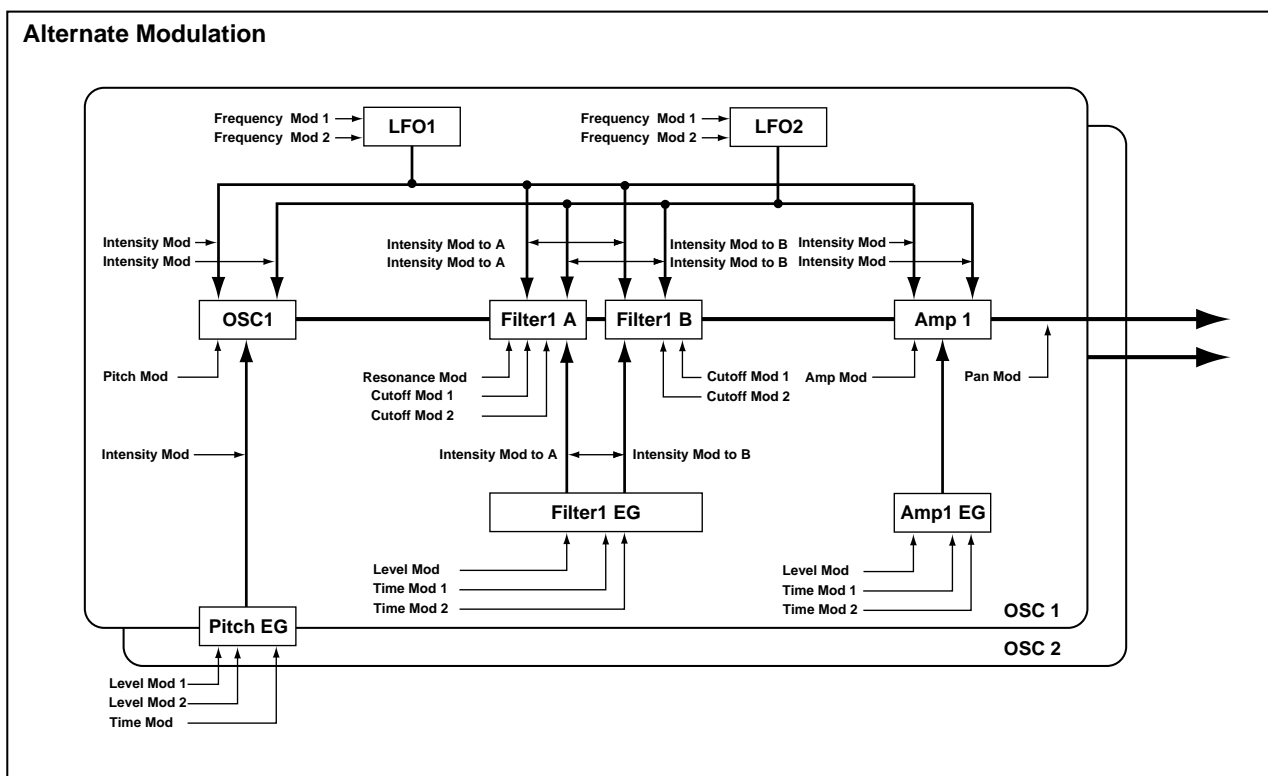
これらは、個別にAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を選んで、モジュレーションをかけることができます。

Alternate Modulation Source について

AMSには42種類あり、これらのソースでAlternate Modulationがコントロールできます。

複数のAlternate Modulationで同じAMSを選択すると、1つのソースで複数箇所のモジュレーションが行えます。

また、接続したTRITON等のMIDI機器のジョイスティックX(MIDIピッチ・ベンド・メッセージ)でピッチをコントロールするといった使用頻度の高い組み合わせは、Alternate Modulationで設定するまでもなく、専用のパラメーターですでに確保されています。



別売オプションEXB-MOSS搭載時に使用できるバンクFのプログラムでは、異なる種類のAlternate Modulationをコントロールします。
(※「EXB-MOSS取扱説明書」 & P.251「オプションEXB-MOSS」)

AMS (Alternate Modulation Source) List

| | |
|--|---|
| Off | オルタネート・モジュレーションを使用しない。 |
| (PEG) Pitch EG | ピッチEG |
| (FEG) Filter EG | 同一オシレーター内のフィルターEG |
| (AEG) Amp EG | 同一オシレーター内のアンプEG |
| (LFO) LFO1 | 同一オシレーター内のLFO1 |
| (LFO) LFO2 | 同一オシレーター内のLFO2 |
| (KT) Flt KT +/+ (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 (P.207) |
| (KT) Flt KT +/- (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 (P.207) |
| (KT) Flt KT 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 (P.207) |
| (KT) Flt KT +/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 (P.207) |
| (KT) Amp KT +/+ (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 (P.207) |
| (KT) Amp KT +/- (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 (P.207) |
| (KT) Amp KT 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 (P.207) |
| (KT) Amp KT +/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 (P.207) |
| (KT) Note No. (Note Number) | ノート・ナンバー |
| (EXT) Velocity | ベロシティ |
| (EXT) Poly After (Poly After Touch) | MIDIポリ・アフタータッチ |
| (EXT) AfterT (After Touch) | MIDI チャンネル・アフタータッチ (アフター・タッチ*) |
| (EXT) JS X (Joy Stick X) | MIDI ピッチ・ベンド (ジョイスティックX=横方向*) |
| (EXT) JS+Y #01 (Joy Stick +Y: CC#01) | MIDI CC#01: モジュレーション1 (ジョイスティック+Y=縦上方向*) |
| (EXT) JS-Y #02 (Joy Stick -Y: CC#02) | MIDI CC#02: モジュレーション2 (ジョイスティック-Y=縦下方向*) |
| (EXT) JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2) | MIDI CC#01: モジュレーション1 およびチャンネル・アフタータッチ (P.207) |
| (EXT) JS-Y&AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2) | MIDI CC#02: モジュレーション2 およびチャンネル・アフタータッチ (P.207) |
| (EXT) Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04) | MIDI CC#04: フット・コントローラー (アサインابل・フットペダル*) |
| (EXT) Ribbon #16 (Ribbon: CC#16) | MIDI CC#16: コントローラー (リボン・コントローラー*) |
| (EXT) Slider #18 (Value Slider: CC#18) | MIDI CC#18: コントローラー (バリュー・スライダー*) |
| (EXT) KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ1(ノブ・モジュレーション 1 CC#17) (P.207) |
| (EXT) KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2(ノブ・モジュレーション 2 CC#19) (P.207) |
| (EXT) KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3(ノブ・モジュレーション 3 CC#20) (P.207) |
| (EXT) KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4(ノブ・モジュレーション 4 CC#21) (P.207) |
| (EXT) KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+]) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 [+] (P.207) |
| (EXT) KnobM2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+]) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 [+] (P.207) |
| (EXT) KnobM3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+]) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 [+] (P.207) |
| (EXT) KnobM4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+]) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 [+] (P.207) |
| (EXT) Damper#64 (Damper: CC#64) | MIDI CC#64: ダンパー (ダンパー・ペダル*) |
| (EXT) Prta.SW#65 (Portamento Switch: CC#65) | MIDI CC#65: ポルタメント・オン/オフ |
| (EXT) Soste.#66 (Sostenuto: CC#66) | MIDI CC#66: ソステヌート・オン/オフ |
| (EXT) Soft #67 (Soft Pedal: CC#67) | MIDI CC#67: ソフト・ペダル |
| (EXT) SW 1 #80 (SW1 Mod.: CC#80) | アサインابل・スイッチ1 (SW1モジュレーション CC#80) (P.207) |
| (EXT) SW 2 #81 (SW2 Mod.: CC#81) | アサインابل・スイッチ2 (SW2モジュレーション CC#81) (P.207) |
| (EXT) FootSW#82 (Foot Switch: CC#82) | MIDI CC#82: フット・スイッチ (アサインابل・フット・スイッチ*) |
| (EXT) MIDI CC#83 | MIDI CC#83 |
| (EXT) 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) |

上表左端の()内の表記は、各 AMS として使用できるソースの種類を表します。

例えば、OSC1 Pitchの“ AMS ”(PROG 3.1-1a)のバリューは[Off, (FEG, AEG, EXT)]です(P.11)。これはOffと、(FEG)、(AEG)、(EXT)の各ソースが選択できることを示しています。

CC#: コントロール・チェンジ・ナンバーを示します。

*: TRITON/TRITONpro/TRITONproXでのコントローラーまたはコントローラーで設定した機能を示しています。接続したMIDI機器の種類によってコントローラーとそれに対応して送信されるMIDIメッセージは異なります。

Flt KT +/+ (Filter Keyboard Track +/+)

Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)

Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)

Flt KT +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)

Amp KT +/+ (Amp Keyboard Track +/+)

Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)

Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)

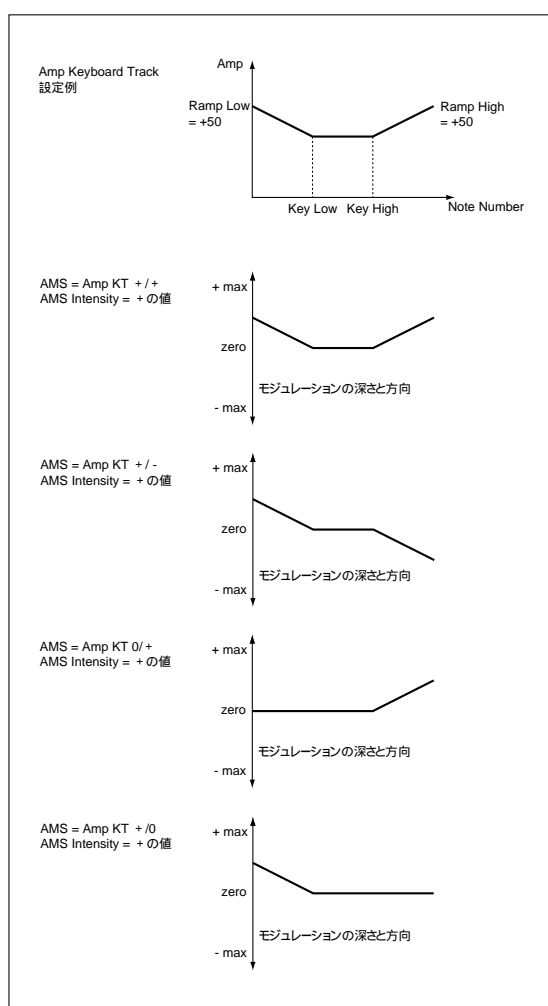
Amp KT +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)

+ / +: “ 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)

接続したTRITON等のジョイスティック+Y(縦上)方向およびアフタータッチ (MIDI CC#01: モジュレーション1 およびチャンネル・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)

接続したTRITON等のジョイスティック-Y(縦下)方向およびアフタータッチ (MIDI CC#02: モジュレーション2 およびチャンネル・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。

KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17)

KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19)

KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20)

KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21)

AMSとしてREALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]を使用するときは、プログラム、コンビネーション、マルチごとに2.2: Ed-Ctrl Controlsページの“ Knob B Assign ”でそれぞれ“ Knob1-B ”をKnob Mod.1 (CC#17)、“ Knob2-B ”をKnob Mod.2 (CC#19)、“ Knob3-B ”をKnob Mod.3 (CC#20)、“ Knob4-B ”をKnob Mod.4 (CC#21)に設定しておきます。(※「 Knob1...4-B Assign 」P.214)

REALTIME CONTROLSをBモードにしてノブ[1]~[4]を操作することでモジュレーションがかかります。

AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを12時方向にすると、AMSとしての効果が0になります。右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります。(- の値のときは逆方向の効果となります。)

KnobM1 [+](Knob Mod1: CC#17 [+])

KnobM2 [+](Knob Mod2: CC#19 [+])

KnobM3 [+](Knob Mod3: CC#20 [+])

KnobM4 [+](Knob Mod4: CC#21 [+])

KnobM1#17 ~ KnobM4#21とは、ノブの位置と効果の方向が異なります。AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを左に回しきるとAMSとしての効果が0となります。右に回すことでプラス方向のみの効果となります。(- の値のときは逆方向の効果となります。)

SW 1 #80 (SW1 Mod.: CC#80)

SW 2 #81 (SW2 Mod.: CC#81)

AMSとして“ SW1 ”, “ SW2 ”ボタンを使用するときは、プログラム、コンビネーション、マルチごとに2.2: Ed-Ctrl/Controller, Controlsページにある“ SW1/2 Assign ”でそれぞれ“ SW1 ”をSW1 Mod. (CC#80)、“ SW2 ”をSW2 Mod. (CC#81)に設定しておきます。(※「 SW1/2 Assign 」)

“ SW1 ”, “ SW2 ”ボタン(F6, F7キー)を操作することでコントロールできます。

Alternate Modulation の設定

AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を受信または操作すると、モジュレーションを受ける側は下表のように変化します。

オルタネート・モジュレーション機能を使用して、EG、LFO、キーボード・トラッキング、コントローラーなどの効果を組み合わせた複雑なモジュレーション効果が得られます。

- ピッチ/フィルター/アンプをモジュレーションするLFOの周波数やインテンシティを、ピッチ/フィルター/アンプEGでコントロールしたり、LFO1の周波数を、LFO2でコントロールするなど、複雑に変化するLFOやEGを作れます。
- 本体のREALTIME CONTROLS ノブや、接続したTRITON等のMIDI機器のペロシティ、ジョイスティック、スイッチ、ペダル等でも、音色やEG、LFOなどをコントロールできます。
- パンニングをコントローラー、EG、LFOなどでリアルタイムに動かすことができます。
- フィルターEGで、フィルターと同時にピッチや音量もコントロールすることができます。
- EGのレベルやタイムをコントローラー等でコントロールできます。リアルタイムにEGのシェイプを変化させることができます。
- フィルターやアンプのキーボード・トラックや、ノート・ナンバーなど、鍵盤の弾く音程によってEGやLFOをコントロールできます。
- アルベジエーター、パターン/RPPRや外部シーケンサーのテンポにより、ピッチや音色、EG、LFOをコントロールできます。

右表脚注

- *1 “ AMS ”にNote No.を選んだ場合、C4が基準になります。
- *2 EXT(+): Velocity, Poly After, AfterT, JS+Y #01、JS-Y #02、JS+Y&AT/2、JS - Y&AT/2、Pedal #04、Slider #18、KnobM1 [+], KnobM2 [+], KnobM3 [+], KnobM4 [+], Damper#64、Prta.SW#65、Soste.#66、Soft #67、SW 1 #80、SW 2 #81、FootSW#82、MIDI CC#83
- *3 EXT(+ -): KnobM1#17、KnobM2#19、KnobM3#20、KnobMod4#21
- *4 “ AMS ”にTempoを選んだ場合、♩ = 120 が基準になります。例えば“ Pitch ”の“ AMS ”をTempo、“ AMS Intensity ”を12.00にすると、テンポを倍(♩ = 120 → 240)にするとピッチが1オクターブ上がり、1/2(♩ = 120 → 60)にするとピッチが1オクターブ下がるという設定が可能です。
- *5 専用パラメーターもあります。
- *6 “ Filter Frequency ”の値に加算させたように動作します。
“ Frequency ”の値が10増えると、カットオフ周波数は2倍(1オクターブ上)になります。
- *7 “ Pan ”の設定値に加算したように動作します。
- *8 LFOの“ Frequency ”は、“ AMS ”のTempoと“ AMS Intensity ”の設定でコントロールできますが、“ MIDI/Tempo Sync. ”(PROG 5.3-1c)機能を使用すると、LFOの周波数をテンポと音符に同期させることができます。

各パラメーターにおけるオルタネート・モジュレーションの効果と応用例

Pitch (PROG 3.1-1a)

ピッチを、フィルター/アンプEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “ AMS(Pitch AMS) ”にFilter EGやAmp EGを選択、“ Intensity(AMS Intensity) ”を+12.00に設定すると、EGに同期してピッチを最大±1オクターブで変化させることができます。
- “ AMS(Pitch AMS) ”にTempoを選択、“ Intensity(AMS Intensity) ”を+12.00に設定すると、テンポ(基準 ♩=120)が2倍のとき、ピッチが1オクターブ上がります。1/2になると、ピッチが1オクターブ下がります。

Pitch EG Intensity (PROG 3.1-1b)

Pitch EGのインテンシティを、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどによりコントロールできます。

- “ AMS(Pitch EG AMS) ”にJS+Y#01を選択、“ Intensity (AMS Intensity) ”を+12.00にすると、接続したTRITON等のMIDI機器のジョイスティックを+Y方向に操作したとき、Pitch EGの効果がだんだん大きくなり最大±1オクターブまで変化します。“ Intensity(AMS Intensity) ”を-の値にすると、Pitch EGの効果が逆相になります。

Pitch LFO1/2 Intensity (PROG 3.1-2a, 3.1-3)

LFO1/2のピッチ・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “ AMS(LFO1/2 AMS) ”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してLFOモジュレーションによるピッチ変化幅がコントロールできます。“ Intensity(AMS Intensity) ”を+の値に設定すると、EGのレベルが高くなるときはビブラート効果がだんだん深くなり、低くなるときはビブラート効果がだんだん浅くなります。“ Intensity (AMS Intensity) ”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “ AMS ”にSW1、2などのコントローラーを設定し、必要なときのみ“ SW1 ”、“ SW2 ”ボタンをオンにしてピッチ・ビブラート効果を与えることができます。

Filter (Cutoff) Frequency (PROG 4.1-3a)

Filter A、Bのカットオフ周波数を、ピッチ/アンプEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。Filter A、Bそれぞれに“ AMS1 (Filter A/B AMS1) ”、“ Intensity(A/B AMS1 Intensity) ”、“ AMS2(Filter A/B AMS2) ”、“ Intensity(A/B AMS2 Intensity) ”を設定できます。

| Parameter | AMS -> AMS Value -> AMS Intensity | PEG/FEG - 99...0...+99 | AEG 0...+99 |
|---------------------|---|---------------------------|----------------|
| Pitch | (+12.00) | - 1...0...+1[Octave] | 0...+1[Octave] |
| Pitch EG Int. | (+12.00) | - | - |
| Pitch LFO1/2 Int. | (+12.00) | - 1...0...+1[Octave] | 0...+1[Octave] |
| Filter Frequency *6 | (+99) | - 99...0...+99 | 0...+99 |
| Resonance | (+99) | - 99...0...+99 | 0...+99 |
| Filter EG Int. | (+99) | - | - |
| Filter LFO1/2 Int. | (+99) | - 99...0...+99 | 0...+99 |
| Amp | (+99) | 設定値x(0...1...8) | - |
| Amp LFO1/2 Int. | (+99) | - 99...0...+99 | 0...+99 |
| Pan *7 | (+50) | - 63...0...+63 | 0...+63 |
| EG Level | (+66) | - | - |
| EG Time | (+49) | - | - |
| LFO Frequency | (+99) | 設定値x(1/64...1...64) | 設定値x(1...64) |

- “AMS1(Filter A AMS1)”にJS XやRibbon#16を選択、“Intensity(A AMS1 Intensity)”を+の値に設定すると、接続したTRITON等のMIDI機器のジョイスティックやリボン・コントローラーを右に操作したときにカットオフが上がり、左に操作したときにカットオフが下がります。-の値に設定するとその逆になります。
- “AMS”に共通のコントローラーを選択し、Filter A(Low Pass Filter)の“Intensity(A AMS1/2 Intensity)”, Filter B(High Pass Filter)の“Intensity(B AMS1/2 Intensity)”にそれぞれ別々のインテンシティを設定すると、1つのコントローラーの操作で2つのFilterのカットオフ周波数を同時にコントロールできます。

Resonance (PROG 4.1-1b)

“Type(Filter1/2 Type)”がLow Pass Resonanceのときに有効です。レゾナンス・レベルを、EG、LFO、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “Reso.AMS(Resonance AMS)”にFilter KT、Amp KTを選択すると、フィルターやアンプのキーボード・トラックの設定を利用してレゾナンス・レベルがコントロールできます。例えばアンプのキーボード・トラックが“Low(KBDTrk Ramp Low)”, “High(KBDTrk Ramp High)”が+の値になっているとき“Reso.AMS(Resonance AMS)”にAmp KT +/+を選択、“Intensity(AMS Intensity)”を+の値にすると鍵盤の両端にいくほど、アンプのキーボード・トラックにより音量が上がり、かつ、“Reso.AMS(Resonance AMS)”によりレゾナンス・レベルが上がります。
- “Reso.AMS(Resonance AMS)”にコントローラーを設定して、必要なときのみ、コントローラーを操作してレゾナンスをかけることができます。
- “Reso.AMS(Resonance AMS)”にLFO1、2を設定して、レゾナンス・レベルをLFOでモジュレーションをかけることができます。

Filter EG Intensity (PROG 4.1-2b)

Filter EGのインテンシティをコントローラー、テンポなどによりコントロールできます。“Int. to A(AMS Int. to A)”, “Int. to B(AMS Int. to B)”で、FilterA、Bそれぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “AMS(Filter EG AMS)”にJS -Y#02を選択、“Int. to A/B(AMS Int. to A/B)”を+の値にすると、接続したTRITON等のMIDI機器のジョイスティックを-Y方向に操作すると、Filter EGの効果がだんだん大きくなります。“Int. to A/B(AMS Int. to A/B)”を-の値にすると、Filter EGの効果が逆相になります。
- “AMS(Filter EG AMS)”にRibbon#16を選択、“Int. to A/B(AMS Int. to A/B)”を+の値にすると、接続したTRITON等のMIDI機器のリボン・コントローラーを右方向に操作すると、Filter EGの効果がだんだん大きくなります。リボン・コントローラーを左

方向に操作すると、Filter EGの効果が逆位相でだんだん大きくなります。

Filter LFO1/2 Intensity (PROG 4.1-4a)

LFO1/2のフィルター・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Int. to A(LFO1/2 AMS Int. to A)”, “Int. to B(LFO1/2 AMS Int. to B)”で、FilterA、Bそれぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “AMS(LFO1/2 AMS)”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してLFOモジュレーションによるオート・ワウ効果の深さをコントロールできます。“Int. to A(LFO1/2 AMS Int. to A)”, “Int. to B(LFO1/2 AMS Int. to B)”を+の値に設定するとEGのレベルが高くなるときはワウ効果がだんだん深くなり、低くなるときはワウ効果がだんだん浅くなります。“Int. to A(LFO1/2 AMS Int. to A)”, “Int. to B(LFO1/2 AMS Int. to B)”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “AMS(LFO1/2 AMS)”にSW1、2などのコントローラーを設定して、必要なときのみ、“SW1”, “SW2”ボタンをオンにしてオート・ワウ効果をかけることができます。

Amp (PROG 5.1-2b)

音量をピッチ/フィルターEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- +の値で変化するEGやコントローラー(Amp EG、EXT(+), EXT(SW))を“AMS(Amp AMS)”に選択、“Int(AMS Intensity)”を+99に設定すると、現在の音量から最大で8倍の音量まで変化させることができます。
- ±の値で変化するEG、LFOやコントローラー(Pitch EG、Filter EG、LFO、KT、EXT(+/-))を“AMS(Amp AMS)”に選択、“Int(AMS Intensity)”を+99に設定すると、現在の音量から、最大で8倍の音量まで(“AMS”の+側の变化で)、最小で音量0まで(“AMS”の-側の变化で)変化させることができます。
- アンプEGによる音量の時間的変化に加え、ピッチ/フィルターEGにも同期して音量を変化させることができます。“AMS(Amp AMS)”にPitch EG、Filter EGを選択して、“Int(AMS Intensity)”を調節してください。AmpEGの効果をなくして、ピッチ/フィルターEGで音量をコントロールする場合は、AmpEGの各Levelを+99に設定してください。

Amp LFO1/2 Intensity (PROG 5.1-2b)

LFO1/2のアンプ・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

| LFO1/2 -99...0...+99 | KT(Fit KT, Amp KT) -99...0...+99 | KT(Note No.) *1 ...36(C2)...60(C4)...84(C6)... | JS X/Ribbon#16 -Max...0...+Max | EXT(+)*2 0...127 | EXT(+/-)*3 -Max...0...+Max | EXT(Tempo)*4 (♪)=...60...120...240... |
|--|---|---|--|--|--|--|
| 専用パラメーター - -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] | -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] | 専用パラメーター ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave] | -1...0...+1[Octave]*5 -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] | 0...+1[Octave] 0...+1[Octave] 0...+1[Octave] 0...+1[Octave] | -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] | ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave] |
| 専用パラメーター -99×2...0...+99×2 - - -99...0...+99 | -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 | - ...-99...0...+99... - ...-99...0...+99... | -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 | 0...+99 0...+99 0...+99 0...+99 | -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 | ...-99...0...+99... ...-99...0...+99... ...-99...0...+99... ...-99...0...+99... |
| 専用パラメーター - -127...0...+127 | -99...0...+99 -63...0...+63 | - ...-99...0...+99... ...-63...0...+63... | 設定値×(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63 | 設定値×(1...8) 0...+99 0...+63 | 設定値×(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63 | 設定値×(0...1...8...) ...-99...0...+99... ...-63...0...+63... |
| - - 設定値×(1/128...1...128) | -99...0...+99 設定値×(1/64...1...64) 設定値×(1/64...1...64) | -99...0...+99 設定値×(...1/64...1...64...) 設定値×(...1/64...1...64...) | -99...0...+99 設定値×(1/64...1...64) 設定値×(1/64...1...64) | 0...+99 設定値×(1...64) 設定値×(1...64) | -99...0...+99 設定値×(1/64...1...64) 設定値×(1/64...1...64) | -99...0...+99 設定値×(...1/64...1...64...) 設定値×(...1/64...1...64...)*8 |

- ・ “ AMS(LFO1/2 AMS) ”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してLFOモジュレーションによるトレモロ効果の深さがコントロールできます。“ Int.(AMS Intensity) ”を+の値に設定するとEGのレベルが高くなるときはトレモロ効果がだんだん深くなり、低くなるときはトレモロ効果がだんだん浅くなります。“ Int.(AMS Intensity) ”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- ・ “ AMS(LFO1/2 AMS) ”にSW1、2などのコントローラーを設定して、必要なときのみ、“ SW1 ” “ SW2 ”ボタンをオンにして、トレモロ効果をかけることができます。

Pan (PROG 5.1-1b)

オシレーターのパンを、EG、LFO、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- ・ “ AMS(Pan AMS) ”にNote No.を選択、“ Intensity ”を+50に設定するとC4でセンター、C6以上で右振り切り、C2以下で左振り切りに、接続したTRITON等のMIDI機器の鍵盤の位置によりパンをコントロールできます。
- ・ “ AMS(Pan AMS) ”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してオシレーターのパンがコントロールできます。“ Intensity ”を+の値に設定するとEGのレベルが高くなるときはパンが右に移動、低くなるときは左に移動します。“ Intensity ”を-の値に設定すると逆の効果になります。

EG Level – Pitch EG (PROG 3.1-5b)

– Filter EG (PROG 4.1-5b)

– Amp EG (PROG 5.1-3b)

EGのレベルを、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

“ I(AMS Intensity) ”の値を設定して、EGのセグメント(“ S ”スタート、“ A ”アタック、“ B ”ブレーク)ごとに、+/- /0でその効果の方向と有無を設定します。

+ : Intensityの設定で動作、- : Intensityの逆符号で動作、0 : AMS効果はありません。

“ I(AMS Intensity) ”の値を、+66にすると、それぞれの設定レベルを最大で±99の範囲でコントロールできます。

- ・ Amp EGのLevel Modulation “ AMS ”にVelocityを選択、“ I (AMS Intensity) ”を+66、“ S ”を0、“ A ”を+、“ B ”を-にします。Amp EGのレベル設定をすべて+00に設定します。ペロシティを大きくするに従って、EGレベルの変化が大きくなります。ペロシティが最大のとき、スタート・レベルは+00のまま、アタック・レベルは+99、ブレーク・レベルは-99に、EGのレベルが変化します。

EG Time – Pitch EG (PROG 3.1-5c)

– Filter EG (PROG 4.1-5c)

– Amp EG (PROG 5.1-3c)

EGのタイムを、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“ I(AMS Intensity) ”の値を設定して、EGのセグメント(“ A ”アタック、“ D ”ディケイ、“ S ”スロープ、“ R ”リリース)ごとに、+/- /0でその効果の方向と有無を設定します。

+ : Intensityの設定で動作、- : Intensityの逆符号で動作、0 : “ AMS ”の効果はありません。

EGタイムは、各ポイントに達したときのAlternate Modulation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Alternate Modulationの値で、ディケイ・タイムが決まります。“ I (AMS Intensity) ”の値を、8、17、25、33、41、49 にすると、それぞれの設定タイムは最大で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。

- ・ “ AMS ”にJS+Y#01を選択、“ I(AMS Intensity) ”を+8、“ A ”を+、“ D ”を-、“ S ”と“ R ”を0にします。接続したTRITON等のMIDI機器のジョイスティックを+Y方向に操作すると、アタック・タイムは最大で2倍に長くなります。ディケイ・タイムは最大で1/2に短くなります。スロープ/リリース・タイムは変化がありません。

LFO Frequency (PROG 5.3-1b)

LFO1、2の周波数を、EG、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。LFO2の周波数で、LFO1の周波数にモジュレーションをかけることができます。

“ AMS Intensity ”の値を、16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定周波数は最大で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。

- ・ “ AMS1/2 (Freq. AMS1/2) ”にJS+Y#01を選択、“ Int (AMS1/2 Intensity) ”を+16にして、接続したTRITON等のMIDI機器のジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大2倍までコントロールできます。“ Int (AMS1/2 Intensity) ”を-16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大1/2倍までコントロールできます。

Dynamic Modulation Source (Dmod)

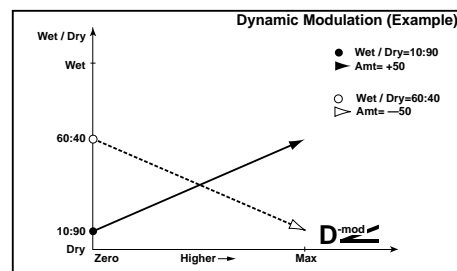
特定のエフェクト・パラメーターを、本体REALTIME CONTROLSノブや、接続したTRITON等のMIDI機器のジョイスティックやリボン・コントローラーなどを使って演奏中にコントロールすることができます。このようにエフェクトをコントロールすることをダイナミック・モジュレーションといいます。例えば、アフタータッチでコーラスやフランジャーのLFOを速くする、リボン・コントローラーでワウを動かすなど、楽器の一部としてのエフェクトの表現力が最大限に発揮できます。

ほとんどのダイナミック・モジュレーションのパラメーターでは、“(Source)” : ソース、“(Amount)” : アマウントという組み合わせになっています。“(Source)”ではモジュレーション・ソースの選択、“(Amount)”ではダイナミック・モジュレーションの効果の大きさを設定します。モジュレーション・ソースが最大るとき、パラメーターの値と“(Amount)”の値を足した値が実際のパラメーターの値になります。

例: “W/D(Wet/Dry)”10:90、“(Source)”AfterT、“(Amount)”+50

この場合、普段エフェクト・バランスは10:90で、アフタータッチをかけ

るとエフェクト音の割合がだんだん大きくなっていき、アフタータッチが最大ときには、エフェクト・バランスは60:40になります。



ダイナミック・モジュレーションの効果がかかった状態で“Amt”の値を変更しても、ダイナミック・モジュレーションの効果は変わりません。再びダイナミック・モジュレーション・ソースを動かしたときに、変更した値が有効となります。

その他のダイナミック・モジュレーションについては、それぞれのエフェクトの説明をご覧ください。

ダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、各エフェクトのパラメーター表の右側に **D-mod** マークがついています。

Dynamic Modulation Source List

| ソース名 | 説明 |
|-----------------------------------|---|
| Off | ダイナミック・モジュレーションを使用しない。 |
| Gate1 | ノート・オン/オフ (≒P.212) |
| G1+Dmp (Gate1+Damper) | ノート・オン+ダンパー・オン/オフ (≒P.212) |
| Gate2 | ノート・オン/オフ (トリガー) (≒P.212) |
| G2+Dmp (Gate2+Damper) | ノート・オン+ダンパー・オン/オフ (トリガー) (≒P.212) |
| NoteNo. (Note Number) | ノートナンバー |
| Vel (Velocity) | ベロシティ |
| AfterT (After Touch) | MIDI チャンネル・アフタータッチ(アフター・タッチ*) |
| JS X (Joy Stick X) | MIDI ピッチ・ベンド(ジョイスティックX: 横方向*) |
| JS+Y#1 (Joy Stick +Y: CC#01) | MIDI CC#01: モジュレーション1 (ジョイスティック+Y: 縦上方向*) |
| JS-Y#2 (Joy Stick -Y: CC#02) | MIDI CC#02: モジュレーション2 (ジョイスティック-Y: 縦下方向*) |
| Pd#4 (Foot Pedal: CC#04) | MIDI CC#04: フット・コントローラー (アサインابل・フットペダル*) |
| FX1#12 (FX Control1: CC#12) | MIDI CC#12: エフェクト・コントロール 1 |
| FX2#13 (FX Control2: CC#13) | MIDI CC#13: エフェクト・コントロール 2 |
| Rbn#16 (Ribbon: CC#16) | MIDI CC#16: コントローラー (リボン・コントローラー*) |
| Slid#18 (Value Slider: CC#18) | MIDI CC#18: コントローラー (バリュー・スライダー*) |
| Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 (ノブ・モジュレーション 1 CC#17) (≒P.212) |
| Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 (ノブ・モジュレーション 2 CC#19) (≒P.212) |
| Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 (ノブ・モジュレーション 3 CC#20) (≒P.212) |
| Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 (ノブ・モジュレーション 4 CC#21) (≒P.212) |
| Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+]) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 [+] (≒P.212) |
| Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+]) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 [+] (≒P.212) |
| Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+]) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 [+] (≒P.212) |
| Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+]) | Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 [+] (≒P.212) |
| Dmp#64 (Damper: CC#64) | MIDI CC#64: ダンパー (ダンパー・ペダル*) |
| Prt#65 (Portamento Switch: CC#65) | MIDI CC#65: ポルタメント・スイッチ |
| Sos#66 (Sostenuto: CC#66) | MIDI CC#66: ソステヌート・ペダル |
| SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80) | アサインابل・スイッチ1 (SW1モジュレーション CC#80) (≒P.212) |
| SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81) | アサインابل・スイッチ2 (SW2モジュレーション CC#81) (≒P.212) |
| FSW#82 (Foot Switch: CC#82) | MIDI CC#82: フット・スイッチ (アサインابل・フット・スイッチ*) |
| CC#83 | MIDI 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) (≒P.212) |

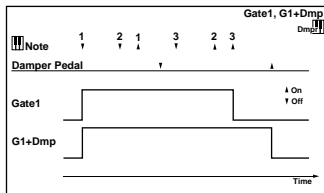
CC#: コントロール・チェンジ・ナンバーを示します。

*: TRITON/TRITONpro/TRITONproXでのコントローラーまたはコントローラーで設定した機能を示しています。接続したMIDI機器の種類によってコントローラーとそれに対応して送信されるMIDIメッセージは異なります。

MIDI Program、Samplingモードでは、インサート・エフェクトとマスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションは、グローバルMIDIチャンネルで行います。(Samplingモードはインサート・エフェクトのみ使用できます。)
Combination、Multiモードでは、インサート・エフェクトとマスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションは、それぞれIFX1～5、MFX1、MFX2の“Control Channel”で設定されているMIDIチャンネルで行います。

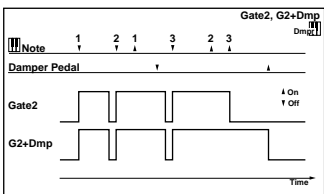
Gate1, G1+Dmp (Gate1+Damper)

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。G1 + Dmp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, G2+Dmp (Gate2+Damper)

Gate1、G1 + Dmp とほぼ同じですが、Gate2、G2+Dmpでは、022: St.Env.FlangerなどのEGや、027: St.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、G1 + Dmp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。)



Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)

Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)

Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)

Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてREALTIME CONTROLS ノブ[1]～[4]を使用するときは、プログラム、コンビネーション、マルチ、Samplingモードごとに、5.2(2.2): Ed-Ctrl/Controllerページにある“Knobs 1/2/3/4-B Assign”でそれぞれ“Knob1-B”をKnob Mod.1(CC#17)、“Knob2-B”をKnob Mod.2(CC#19)、“Knob3-B”をKnob Mod.3(CC#20)、“Knob4-B”をKnob Mod.4(CC#21)に設定しておきます。(※「Knob1...4-B Assign」P.214) REALTIME CONTROLSをBモードにしてノブ[1]～[4]を操作することでエフェクトをコントロールできます。

ノブは12時方向にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。“(Amount)”が+の値のとき、右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります。(- の値のときは逆方向の効果となります。)

Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])

Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])

Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])

Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])

ノブの位置と効果の方向が、Kb1#17(Knob Mod1: CC#17)～Kb4#21(Knob Mod4: CC#21)のときと異なります。“(Amount)”が+の値のとき、ノブを左に回し切ったとき、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。右に回すことでプラス方向のみの効果となります。(- の値のときは逆方向の効果となります。)

SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)

SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)


ダイナミック・モジュレーション・ソースとして“SW1”、“SW2”ボタンを使用するときは、プログラム、コンビネーション、マルチ、Samplingモードごとに、5.2: Ed-Ctrl/Controllerページにある“SW1/2 Assign”でそれぞれ“SW1”をSW1 Mod.(CC#80)、“SW2”をSW2 Mod.(CC#81)に設定しておきます。(※「SW1/2 Assign」P.213) 操作が可能な各モードのページで、“SW1”、“SW2”ボタン(F6、F7キー)を操作することでエフェクトをコントロールできます。

Tempo

Tempo以外のモジュレーション・ソースは、内部的には0～127(-128～+127)の値で処理されています。これに対しTempoでは内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報(BPM値)を使います。従って、“♪”が127(BPM)のときに他のモジュレーション・ソースの最大値(+127)と同等の効果になります。

BPM/MIDI SYNC 機能について

BPM/MIDI SYNC機能は、009: St.Wah/AutoW(Stereo Wah/Auto Wah)などLFOを持ったエフェクトの大部分や、049: LCR BPM Delayなど一部のディレイ系エフェクトで使用することができます。テンポに同期したモジュレーションをかけたり、ディレイ・タイムを音符の長さで指定しておけばアルベジエーター、パターン/RPPR、外部シーケンサーのテンポを変えても追従するのでライブ・パフォーマンスなどに便利です。

BPM/MIDI SYNC機能があるパラメーターには、各エフェクトのパラメーター表の右側に  マークがついています。

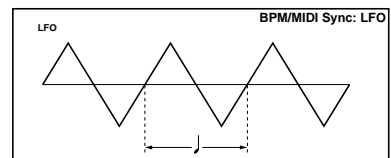
例1. LFO

“BPM/MIDI Sync”On

“Base(Base Note)”♪

“Times”1

この場合LFOの一周期が4分音符1個分の時間に設定されます。



“BPM”をMIDIに設定するとアルベジエーターやパターン/RPPRのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“BPM”が40～240の場合はここで設定した値が使われます。

例2. ディレイタイム

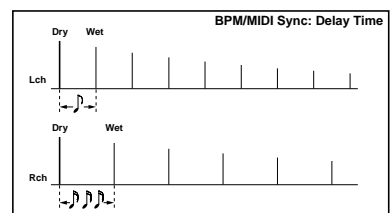
“L Bs (Base Note)”♪

“Times”1

“R Bs (Base Note)”♪

“Times”3

この場合左チャンネルのディレイ・タイムは8分音符1個分の時間、右チャンネルは16分音符3個分の時間に設定されます。



“BPM”をMIDIに設定するとアルペジエーターやRPPRのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“BPM”が40～240の場合はここで設定した値が使われます。

テンポ、“Bs(Base Note)”と“Times”の組み合わせによって最大のディレイ・タイムを超えるような設定をすると、「TimeOver? > OVER!」のように表示されます。この表示が出ないように設定し直してください。(最大のディレイ・タイムはエフェクト・タイプにより異なります。)

SW1/2 Assign

“SW1”、“SW2”には以下の機能が設定できます。操作が可能な各モードのページで“SW1”、“SW2”ボタン(F6、F7キー)を操作することでコントロールできます。

- ・プログラム、コンビネーション、マルチでは、2.2: Ed-Ctrl/Controllerページ“SW1/2 Assign”(2.2-1b)で設定します。
- ・Samplingモードでは、5.2: Controlsページ“SW1/2 Assign”(5.2-1b)で設定します。

SW1, SW2 Assign List

| | |
|--|---|
| Off | 機能なし |
| SW1 Mod.(CC#80) (SW1 Modulation:CC#80) SW2 Mod.(CC#81) (SW2 Modulation:CC#81) | Alternate ModulationやEffect Dynamic Modulationのソースとして使用するときを選びます。そのときは、コントロール先をあらかじめ設定しておきます。On/OffのたびにCC#80(またはCC#81)を送信します(Off: 0, On:127)。(※P.213) |
| Porta.SW(CC#65) (Portamento Switch:CC#65) | SW1(またはSW2)ボタンを押してオンにするとポルタメントがかかります。On/OffのたびCC#65を送信します(Off: 0, On:127)。(※P.213) |
| Octave Down :N/A | * |
| Octave Up :N/A | * |
| JS X Lock :N/A | * |
| JS+Y Lock :N/A | * |
| JS-Y Lock :N/A | * |
| Ribbon Lock :N/A | * |
| JS X&Rbn Lock :N/A | * |
| JS+Y&Rbn Lock :N/A | * |
| JS-Y&Rbn Lock :N/A | * |
| AfterT Lock :N/A | * |

* これらのバリューは設定できますが、実際の効果はありません。N/AはNot Available=無効を意味しています。

TRITON-RackとTRITON/TRITONpro/TRITONproX (TRITON鍵盤モデル)は、データ互換性が保たれています。TRITON-RACKで作成したプログラムは、TRITON鍵盤モデルで使用できます。またその逆も可能です。

互換性をとるために、TRITON-Rackではこれらの無効なバリューが設定できるようになっています。

SW1 Mod.(CC#80) (SW1 Modulation:CC#80)

SW2 Mod.(CC#81) (SW2 Modulation:CC#81)

この機能はSW1とSW2で異なり、SW1はCC#80として、SW2はCC#81として扱います。

Porta.SW(CC#65) (Portamento Switch:CC#65)

PROG 2.1: Ed-Basic Mode(Oscillator Mode)“(2.1-1a)”がSingleのときは3.1: Ed-Pitch Enable(Porta. Enable)“(3.1-1c)”の設定にかかわらずオンでポルタメントがかかり、オフでポルタメントがかかりません。

“Mode(Oscillator Mode)”がDoubleのときは“Enable(Porta. Enable)”の設定がOSC1、2で同じ場合(OSC1、2ともにEnable、またはDisable)、オンでOSC1、2にポルタメントがかかり、オフでOSC1、2にポルタメントがかかりません。

“Enable(Porta. Enable)”の設定がOSC1、2で違う場合(OSC1がEnable、OSC2がDisable、またはOSC1がDisable、OSC2がEnable)はオンでEnableにしたOSCにポルタメントがかかり、オフでOSC1、2にポルタメントがかかりません。


Knob 1...4 B Assign

REALTIME CONTROLS Bモード時のノブ[1]～[4]には以下の機能が設定できます。

- ・ プログラム、コンビネーション、マルチでは、2.2: Ed-Ctrl/Controllerページ[※] Knob B Assign[※](2.2-1a)で設定します。
- ・ Samplingモードでは、5.2: Controlsページ[※] Knob B Assign[※](5.2-1a)で設定します。

Realtime Control Knobs B Assign List

| Off | 機能なし |
|---------------------|--|
| Knob Mod. 1 (CC#17) | 汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、"AMS"ではKnobM1#17、"Dmod Src"ではKb1#17を選択します。同時にCC#17を出力します。 |
| Knob Mod. 2 (CC#19) | 汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、"AMS"ではKnobM2#19、"Dmod Src"ではKb2#19を選択します。同時にCC#19を出力します。 |
| Knob Mod. 3 (CC#20) | 汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、"AMS"ではKnobM3#20、"Dmod Src"ではKb3#20を選択します。同時にCC#20を出力します。 |
| Knob Mod. 4 (CC#21) | 汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、"AMS"ではKnobM4#21、"Dmod Src"ではKb4#21を選択します。CC#21を出力します。 |
| Master Volume | 音量をコントロールします。同時にユニバーサル・エクススクレープ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ[F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々で設定した音量のバランスを保ちながら)調節します。 |
| Porta. Time (CC#05) | ポルタメント・タイムをコントロールします。同時にCC#5を出力します。 |
| Volume (CC#07) | ボリュームをコントロールします。同時にCC#7を出力します。 |
| IFX Pan (CC#08) | インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールします。同時にCC#8を出力します。 |
| Pan (CC#10) | オシレーターのパンをコントロールします。同時にCC#10を出力します。 |
| Expression (CC#11) | エクスプレッションをコントロールします。同時にCC#11を出力します。 |
| FX Ctrl 1 (CC#12) | Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは"Dmod Src"でFX1#12を選択します。同時にCC#12を出力します。 |
| FX Ctrl 2 (CC#13) | Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは"Dmod Src"でFX2#13を選択します。同時にCC#13を出力します。 |
| Flt Cutoff (CC#74) | Filter(ロー・パス・フィルター)のカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#74を出力します。 |
| Flt Reso. (CC#71) | Filterのレゾナンスまたはハイ・パス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。プログラムで Type(Filter1/2 Type) "がLow Pass Resonanceのときはレゾナンス・レベルを、Low Pass & High Passのときはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#71を出力します。 |
| Flt EG Int. (CC#79) | FilterのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。 |
| F/A Attack (CC#73) | Filter、AmplifierのEGのアタックをコントロールします。同時にCC#73を出力します。 |
| F/A Decay (CC#75) | Filter、AmplifierのEGディケイ・タイム、スロープ・タイムをコントロールします。同時にCC#75を出力します。 |
| F/A Sus. (CC#70) | Filter、AmplifierのEGサステイン・レベルをコントロールします。同時にCC#70を出力します。 |
| F/A Rel. (CC#72) | Filter、AmplifierのEGリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。 |
| P LFO1 Spd (CC#76) | LFO1のFrequencyをコントロールします。同時にCC#76を出力します。 |
| P LFO1 Dep (CC#77) | ピッチのLFO1インテンシティをコントロールします。同時にCC#77を出力します。 |
| P LFO1 Dly (CC#78) | LFO1のDelayをコントロールします。同時にCC#78を出力します。 |
| SW 1 Mod. (CC#80) | 汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、"AMS"、"Dmod Src"でSW 1 #80を選択します。同時にCC#80を出力します。 |
| SW 2 Mod. (CC#81) | 汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、"AMS"、"Dmod Src"でSW 2 #81を選択します。同時にCC#81を出力します。 |
| Foot Sw (CC#82) | 汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、"AMS"ではFootSW#82、"Dmod Src"ではFSW#82を選択します。同時にCC#82を出力します。 |
| MIDI CC#83 (CC#83) | 汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、"AMS"ではMIDI CC#83、"Dmod Src"ではCC#83を選択します。同時にCC#83を出力します。 |
| MFX Send 1 (CC#93) | Master Effect1へのセンド・レベルをコントロールします。同時にCC#93を出力します。 |
| MFX Send 2 (CC#91) | Master Effect2へのセンド・レベルをコントロールします。同時にCC#91を出力します。 |
| MIDI CC#00...CC#95 | 設定したMIDIコントロール・チェンジ(CC#)を出力します。本体がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかります。 |

 REALTIME CONTROLS Aモード時の機能は固定です。

Knob1-A: LPF CUTOFF (Filter LPF Cutoff: CC#74)

Filterのローパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。
同時にCC#74を出力します。

Knob2-A: RESONANCE/HPF (Filter Resonance/HPF Cutoff: CC#71)

Filterのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。プログラムの“ Filter Type ”がLow Pass Resonanceのときレゾナンス・レベルを、Low Pass&High Passのときハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#71を出力します。

Knob3-A: EG-INTENSITY (Filter EG Intensity: CC#79)

FilterのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。

Knob4-A: EG-RELEASE (Filter, Amplifier EG Release: CC#72)

Filter、Amplifier EGのリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。

本体コントローラー操作時のMIDI送信

本体コントローラーを操作したときに送信されるMIDIメッセージ、またMIDIメッセージに対応するAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)、DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)の関係を以下に示します。#は固定のもの、*はアサイン可能なものです。

本体コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジが送信されます。以下に各モードでの動作を記述します。

Program モード

本体コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネル("MIDI Channel"GLOBAL 2.1-1a)で、コントロール・チェンジを送信します。

▲ REALTIME CONTROLSのBモードノブ[1]~[4]で、Master Volumeに設定したときはユニバーサル・エクススクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

Combination モード

本体コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネル("MIDI Channel"GLOBAL 2.1-1a)で、コントロール・チェンジを送信します。

同時にティンバーの"Status"(COMBI 3.1-1a)の設定がEXTまたはEX2のとき、ティンバーのMIDIチャンネル("MIDI Channel"COMBI 3.1-1a)でも送信します。

"Status"がINTで、"MIDI Channel"の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致するティンバーは、本体コントローラーを操作すると、それぞれのティンバーに対して効果がかかります。

▲ Master Volumeのときはユニバーサル・エクススクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームをグローバルMIDIチャンネルでのみ送信します。

▲ MIDI Filter (COMBI 4.1 ~ 4.4)によりティンバーごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル(有効)/ディセーブル(無効)を設定できます。チェックをつけると上記の動作がイネーブル(有効)となります。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1 ~ 5、MFX1、2、MEQでそれぞれ設定する"Control Ch(Channel)"(COMBI 7.2-1b、7.3-1a、7.3-1d)の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routedのときは、ルーティングされているティンバーのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

Multi モード

本体コントローラーを操作すると、"Control Track"(MULTI 1.1-1a、5.1-1a、5.1-2a)で選択しているトラック1 ~ 16に対して効果がかけられます。

"Control Track"で選択しているトラックの"Status"(MULTI 3.1-1a/2a)がEXT、EX2、BTHのとき、"MIDI Channel"(MULTI 3.1-1a/2a)のMIDIチャンネルで、コントロール・チェンジを送信します。

"Status"がINT、BTHのとき、本体コントローラーを操作すると、そのトラックに対して効果がかけられます。"MIDI Channel"の設定が同じトラックにも同様に効果がかけられます。

▲ Master Volumeのときはユニバーサル・エクススクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

▲ MIDI Filter(MULTI 4.1 ~ 4.4)によりトラックごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル(有効)/ディセーブル(無効)を設定できます。チェックをつけると"Status"がINT、BTHのときの動作がイネーブル(有効)になります。"Status"がEXT、EX2、BTHのトラックでは、ここでの設定に関わらずコントロール・チェンジを送信します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1 ~ 5、MFX1、2、MEQでそれぞれ設定する"Control Ch(Channel)"(MULTI 7.2-1b、7.3-1a、7.3-1d)の設定が"Control Track"で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routedのときは、ルーティングされているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

パターンのリアルタイム・レコーディング時に、本体コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジがレコーディングされます。

Sampling モード

本体コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネル("MIDI Channel"GLOBAL 2.1-1a)で、コントロール・チェンジを送信します。


▲ Master Volumeのときはユニバーサル・エクススクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

▲ Samplingモードでは"AMS"の設定はできません。

コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作

コントロール・チェンジ受信時の本体動作、またコントロール・チェンジに対応する本体コントローラーの操作および設定の関係を以下に示します。

| CC# | コントロール | バリュー | 機能 |
|-----|--------------------------|---------------------------|---|
| 0 | バンク・セレクト(MSB) | 0...127 | バンク・セレクト・メッセージのMSB *1 |
| 1 | モジュレーション1 | 0...127 | モジュレーション(通常ビブラート効果)、Alternate Modulation(AMS:JS+Y#01に相当)、Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:JS+Y#1に相当)のコントロール用 |
| 2 | モジュレーション2 | 0...127 | モジュレーション(通常ワウ効果)、Alternate Modulation(AMS:JS-Y#02に相当)、Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:JS-Y#2に相当)のコントロール用 |
| 4 | フット・コントローラー | 0...127 | Alternate Modulation(AMS:Pedal #4に相当)、Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:Pdl#4に相当)のコントロール用 |
| 5 | ボルタメント・タイム | 0...127 | ボルタメント・タイム |
| 6 | データー・エントリー(MSB) | 0...127 | RPN、NRPNのデータのMSB *2 |
| 7 | ボリューム | 0...127 | 音量 *3 |
| 8 | ポスト・インサート・エフェクト・パンポット | 0...127 | インサート・エフェクト通過後のパン |
| 10 | パンポット | 0...127 | パン |
| 11 | エクスプレッション | 0...127 | 音量 *3 |
| 12 | エフェクト・コントロール1 | 0...127 | Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:FX1#12に相当)のコントロール用 |
| 13 | エフェクト・コントロール2 | 0...127 | Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:FX2#13に相当)のコントロール用 |
| 16 | コントローラー(CC#16) | 0...127 | モジュレーション、Alternate Modulation(AMS:Ribbon #16に相当)、Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:Rbn#16に相当)のコントロール用 |
| 17 | ノブ・モジュレーション1 | 0...127 | REALTIME CONTROLSノブのBモードの機能をKnob Mod.1にしたときに相当 |
| 18 | コントローラー(CC#18) | 0...127 | Alternate Modulation(AMS:Slider #18に相当)、Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:Slid#18に相当)のコントロール用 |
| 19 | ノブ・モジュレーション2 | 0...127 | REALTIME CONTROLSノブのBモードの機能をKnob Mod.2にしたときに相当 |
| 20 | ノブ・モジュレーション3 | 0...127 | REALTIME CONTROLSノブのBモードの機能をKnob Mod.3にしたときに相当 |
| 21 | ノブ・モジュレーション4 | 0...127 | REALTIME CONTROLSノブのBモードの機能をKnob Mod.4にしたときに相当 |
| 32 | バンク・セレクト(LSB) | 0...127 | バンク・セレクト・メッセージのLSB *1 |
| 38 | データー・エントリー(LSB) | 0...127 | RPN、NRPNのデータのLSB *2 |
| 64 | ダンパー | 0...127 | ダンパー効果 |
| 65 | ボルタメント On/Off | 0...63(Off), 64...127(On) | ボルタメント効果のオン/オフ |
| 66 | ソステヌート On/Off | 0...63(Off), 64...127(On) | ソステヌート効果のオン/オフ |
| 67 | ソフト | 0...127 | ソフト・ペダル効果 |
| 70 | サステーン・レベル | 0...127 | フィルターEG、アンプEGのサステーン・レベル *4 |
| 71 | フィルター・レゾナンス・レベル | 0...127 | フィルターのレゾナンス・レベル *5 |
| | ハイパス・フィルター・カットオフ・フリクエンシー | 0...127 | ハイパス・フィルターのカットオフ・フリクエンシー *4 |
| 72 | リリース・タイム | 0...127 | フィルターEG、アンプEGのリリース・タイム *4 |
| 73 | アタック・タイム | 0...127 | フィルターEG、アンプEGのアタック・タイム *4 |
| 74 | ローパスフィルター・カットオフ・フリクエンシー | 0...127 | ローパス・フィルターのカットオフ・フリクエンシー *4 |
| 75 | ディケイ・タイム | 0...127 | フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム/スロープ・タイム *4 |
| 76 | LFO1スピード | 0...127 | LFO1のスピード *4 |
| 77 | LFO1デプス | 0...127 | ピッチLFO1インテンシティ *4 |
| 78 | LFO1ディレイ | 0...127 | LFO1のディレイ *4 |
| 79 | フィルターEGインテンシティ | 0...127 | フィルターEGインテンシティ *4 |
| 80 | パネル・スイッチ1 On/Off | 0...63(Off), 64...127(On) | SW1の機能をSW1 Mod.にしたときのオン/オフに相当 |
| 81 | パネル・スイッチ2 On/Off | 0...63(Off), 64...127(On) | SW2の機能をSW2 Mod.にしたときのオン/オフに相当 |
| 82 | フット・スイッチ On/Off | 0...63(Off), 64...127(On) | Alternate Modulation(AMS: FootSW #82に相当)、Effect Dynamic Modulation(Dmod Src: FSW#82に相当)のコントロール用 |
| 83 | コントローラー(CC#83) | 0...127 | Alternate Modulation(AMS:MIDI CC#83に相当)、Effect Dynamic Modulation(Dmod Src:CC#83に相当)のコントロール用 |
| 91 | エフェクト1・デプス | 0...127 | センド2レベル |
| 92 | エフェクト2・デプス | 0(Off), 1...127(On) | インサート・エフェクト1、2、3、4、5のオン/オフ *6 |
| 93 | エフェクト3・デプス | 0...127 | センド1レベル |
| 94 | エフェクト4・デプス | 0(Off), 1...127(On) | マスター・エフェクト1のオン/オフ *6 |
| 95 | エフェクト5・デプス | 0(Off), 1...127(On) | マスター・エフェクト2のオン/オフ *6 |
| 96 | データー・インクリメント | 0 | |
| 97 | データー・デクリメント | 0 | |
| 98 | NRPN(LSB) | 2 10 11 | アルペジエーターのオン/オフ・スイッチに相当 *7 アルペジエーター・ゲート・コントロール(REALTIME CONTROLSノブ2 Cモード)に相当 *7 アルペジエーター・ベロシティ・コントロール(REALTIME CONTROLSノブ3 Cモード)に相当 *7 |
| 99 | NRPN(MSB) | 0 | NRPNのMSB |
| 100 | RPN(LSB) | 0 | ピッチベンド・レンジを選択 *2 |
| | | 1 | ファイン・チューンを選択 *2 |
| | | 2 | コース・チューンを選択 *2 |
| 101 | RPN(MSB) | 0 | RPNのMSB |

 REALTIME CONTROLSノブのBモードではコントロール・チェンジ・ナンバー(CC#00～95)のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はすべて0～127となります。

*1 Multiモードのパターン・データでは、バンク・セレクトは通常プログラム・チェンジ・イベントで設定("Event Edit"MULTI 5.1-1e)しますが、外部機器のバンクを変えるときには対応しきれないことがあります。そのときは、CC#00とCC#32で設定してください。

外部機器のバンクとバンク・セレクトの関係については外部機器の取扱説明書をご覧ください。

*2 ピッチベンド・レンジ、ファイン・チューン、コース・チューンの設定方法は、通常のコントロール・チェンジと異なり、RPC(Registered Parameter Control)を使用します。Program、Combination、Multiの各モードでは、RPCを使用してプログラム、ティンバー(Combination)、トラック(Multi)ごとにベンド・レンジやチューニングをコントロールできます。その方法は、RPN(Registered Parameter Number)でエディットするパラメーターを選び、データ・エントリーでそのパラメーターに値を入力します。パラメーターの選択はCC#100(値は00～02)とCC#101(値は00)で行い、データの入力はCC#06とCC#38で行います。

パラメーター別の、データ・エントリーの値と、それによる設定値の関係は次の通りです。

RPN=0(ピッチベンド・レンジ)

| CC#06 | CC#38 | パラメーター値(半音単位) |
|-------|-------|---------------|
| 00 | 00 | 0 |
| 01 | 00 | +1 |
| ⋮ | ⋮ | ⋮ |
| 12 | 0 | +12 |

RPN=1(ファイン・チューン)

| CC#06 | CC#38 | パラメーター値(セント単位) |
|-------|-------|----------------|
| 32 | 00 | -50 |
| 48 | 00 | -25 |
| 64 | 00 | 0 |
| 96 | 00 | +50 |

RPN=2(コース・チューン)

| CC#06 | CC#38 | パラメーター値(半音単位) |
|-------|-------|---------------|
| 40 | 00 | -24 |
| 52 | 00 | -12 |
| 64 | 00 | 0 |
| 88 | 00 | +24 |

例えば、Multiモードでチャンネル1に設定されているトラックのトランスポーズ(コース・チューン)を-12に設定したいときは、まず[B0, 64, 02](64H=CC#100)、[B0, 65, 00](65H=CC#101)をTRITON-Rackに送信し、RPNのコース・チューンを選びます。次に、これを-12に設定するために、[B0, 06, 34](06H=CC#6, 34H=52(-12に相当))、[B0, 26, 00](26H=CC#38, 00H=0)を送信します。

*3 TRITON-Rackの音量は、ボリューム(CC#07)とエクスプレッション(CC#11)をかけあわせたものです。また、Multiモードでマルチを選択すると、ボリュームは各トラックでの設定値に、エクスプレッションは最大値(127)になります。

*4 バリューが64のときに対象となるプログラムでの設定値となります。0で最小、127で最大の効果となります。63～1, 65～126のときは設定値から最小、最大値への間の効果となります。次の(*4, *5)に示す本体プログラム・パラメーターをコントロールします。

*5 対象となるプログラムのフィルター・タイプがLow Pass Resonanceのときはフィルター・レゾナンス・レベルを、Low Pass &


High Passのときはハイパス・フィルター・カットオフ・フリクエンシーをコントロールします。

*4, *5

CC#70～79は、以下に示す本体プログラム・パラメーターに対応しています。

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネル("MIDI Channel" GLOBAL 2.1-1a)でのCC#70～79の受信や、REALTIME CONTROLSノブ[1]～[4]をAモードで操作したとき、Bモードの機能アサインをCC#70～79を設定して操作したときに、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。"Write Program"(PROG 1.1-1d)でその状態を保存することができます(一部パラメーターは除く)。“Write Program”を行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き変わります。

Samplingモードでは、現在選ばれているマルチサンプルを鍵盤で演奏、再生時に、Programモード同様のコントロール・チェンジ受信やノブの操作で、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。“Conv. To Program(Convert Multisample To Program)"(Sampling 1.1-3g)でその状態をプログラムに保存することができます。(一部パラメーターは除く)

 Combination、Multiモードでは、MIDIチャンネルが一致するティンバー/トラックのプログラムの対応するプログラム・パラメーターが変化しますが、その状態のプログラムを直接保存できません。

CC#70:サスティン・レベル

“Filter/Amp EG Sustain Level"(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ, 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

CC#71:フィルター・レゾナンス・レベル / ハイパスフィルター・カットオフ・フリクエンシー

“Filter A Resonance"(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, Basicページ)に対応しています。

“Filter B Frequency"(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, Basicページ)に対応しています。

CC#72:リリース・タイム

“Filter/Amp EG Release Time"(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ, 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

CC#73:アタック・タイム

“Filter/Amp EG Attack Time"(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ, 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Amp EG Start Level"(PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Amp EG Attack Level"(PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Amp EG Level Modulation Start"(PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Amp EG Time Modulation Attack"(PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

CC#74:ローパスフィルター・カットオフ・フリクエンシー

“Filter A Frequency"(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ)に対応しています。

“Filter B Frequency"(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ)に対応しています。

CC#75:ディケイ・タイム

“Filter/Amp EG Decay Time"(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ, 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Filter/Amp EG Slope Time"(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ, 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

CC#76:LFO1・スピード

“ LFO1 Frequency ”(PROG 5.3: Ed-LFOs, OSC1/2, LFO1 ページ)に対応しています。

CC#77:LFO1・デプス (ピッチ・LFO1 インテンシティ)

“ Pitch LFO1 Intensity ”(PROG 3.1: Ed-Pitch, OSC1LFO ページ)に対応しています。

CC#78:LFO1・ディレイ

“ LFO1 Delay ”(PROG 5.3: Ed-LFOs, OSC1/2, LFO1 ページ)に対応しています。

CC#79:フィルターEG・インテンシティ

“ Filter EG Intensity to A、B ”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, Mod.1 ページ)に対応しています。

別売オプションEXB-MOSS搭載時に使用できるバンクFのプログラムでは、異なるパラメーターをコントロールします。(※「EXB-MOSS取扱説明書」& P.251「オプションEXB-MOSS」)

*6 グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

*7 NRPN(ノン・レジスタード・パラメーター・ナンバー)と、データー・エントリーを使用して以下のパラメーターをコントロールできます。

アルペジエーターのオン/ オフ

[Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 nn] (nn:00 - 3Fオフ、40 - 7Fオン)

アルペジエーター・ゲート・コントロール

[Bn 63 00 Bn 62 0A Bn 06 nn] (nn:00 - 7F)

アルペジエーター・ベロシティ・コントロール

[Bn 63 00 Bn 62 0B Bn 06 nn] (nn:00 - 7F)

MIDI アプリケーション

MIDI について

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

TRITON-Rack が送受信する MIDI メッセージ [...]は 16 進表記

MIDI チャンネル

送信側と受信側の MIDI チャンネルを合わせることによって、MIDI メッセージのやり取りを行います。MIDI チャンネルには 1 ~ 16 のチャンネルがあります。チャンネルの扱い方は、各モードによって異なります。

Program モード、Sampling モード

- ・ グローバル MIDI チャンネル*で送受信します。
- * グローバル MIDI チャンネルとは、“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1-1a)で設定する本体の MIDI 送受信の基準となるチャンネルです。

Combination モード

- ・ コンビネーションの選択、エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。
- ・ ティンバーの MIDI データの送受信は、ティンバーごとに設定する MIDI チャンネル(COMBI 3.1-1a)を使用します。
- ・ インサート/マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、インサート・エフェクト通過後のパン、センド 1、2 のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定する MIDI チャンネルを使用します。
- ・ 本体のコントローラーを操作すると、グローバル MIDI チャンネルで送信すると同時に、“ Status ”が EXT、EX2 のティンバーの MIDI チャンネルで送信します。
- ・ “ Status ”(COMBI 3.1-1a)が INT のティンバーの MIDI チャンネルと一致するチャンネル・メッセージを受信します。(“ Status ”, “ MIDI Channel ”P.36)

Multi モード

- ・ エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。
- ・ トラックの MIDI データの送受信は、トラックごとに設定する MIDI チャンネル(MULTI 3.1-1a/2a)で行われます。
- ・ インサート/マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションやインサート・エフェクト通過後のパン、センド 1、2 のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定する MIDI チャンネルで行われます。
- ・ 本体のコントローラーを操作すると、“ Control Track ”で選ばれている MIDI チャンネルで MIDI データを送信します。ただし、“ Control Track ”で選ばれているトラックの“ Status ”が BTH、EXT、EX2 のときにのみ送信します。
- ・ パターン/RPPR プレイ時は、“ Status ”が BTH、EXT、EX2 のトラックの演奏データが、設定されている MIDI チャンネルで送信されます。

- ・ “ Status ”(MULTI 3.1-1a/2a)が INT、BTH のトラックは、MIDI チャンネルに一致するチャンネル・メッセージを受信します。(“ Status ”, “ MIDI Channel ”P.54)

ノート・オン/オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]

ノート・オフ [8n, kk, vv]*

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ベロシティ)

ノート・オン/オフを受信して TRITON-Rack の音源が発音します。アルペジエーター動作時は、アルペジエーターによるノート・オン/オフを送信します。ローカル・コントロール・オフ時は、アルペジエーターによるノート・オン/オフは送信しません。(“ Local Control On ”P.111、228)

- * ノート・オフ時のベロシティを送受信する機種はほとんどなく、TRITON-Rack でも送受信はしません。

プログラム・チェンジ/バンク・セレクト

プログラム / バンクを変える

プログラム・チェンジ [Cn, pp]

(n: チャンネル, pp: プログラム・ナンバーで 128 音色まで選択)

- ・ バンク I-A ~ I-F、E-A ~ E-H のプログラム 000 ~ 127 は、プログラム・チェンジ [Cn, 00] ~ [Cn, 7F] に対応します。
- ・ バンク G、g(1) ~ g(9)、g(d) のプログラム 001 ~ 128 は、プログラム・チェンジ [Cn, 00] ~ [Cn, 7F] に対応します。

バンク・セレクト MSB (CC#0) [Bn, 00, mm]、

バンク・セレクト LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: チャンネル, mm: バンク・ナンバーの上位, bb: バンク・ナンバーの下位)

- ・ “ Bank Map ”(GLOBAL 1.1-2a)によって、バンク・セレクトに対応する本体バンクが異なります。工場出荷時は GM(2) に設定されています。(“ Bank Map ”P.109)

バンク・セレクトを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わりません。プログラムやバンクはプログラム・チェンジを受信した時点ではじめて変わります。

Program モード

- ・ PROG 1.1: Play ではグローバル MIDI チャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。2.1: Ed-Basic ~ 7.3: Ed-MasterFX では受信しません。

Combination、Multi モード

- ・ ティンバー/トラックごとのプログラムを切り替えるには、それぞれで設定しているティンバー/トラックごとの MIDI チャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを受信します。
- ・ コンビネーションを選び直したとき、“ Status ”が EXT、EX2 のティンバーでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを送信します。
- Multi モードで、“ Program Select ”(MULTI 1.1-2b/3b)を設定したときやマルチを選び直したときに、“ Status ”が BTH、EXT、EX2 のトラックでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。(“ Program Select ”MIDI P.33、51)
- ・ Combination、Multi モードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Program Change ”P.41、58)

コンビネーションを変える

コンビネーションを切り替えるには、プログラムの切り替えと同様に、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを使用します。

- ・バンクI-A ~ I-E、E-A ~ E-Hのコンビネーション000 ~ 127は、プログラム・チェンジ[Cn, 00] ~ [Cn, 7F]に対応します。
- ・プログラムのバンク同様、Bank Map (GLOBAL 1.1-2a)によって、バンク・セレクトに対応する本体バンクが異なります。(Bank Map P.109)
- ・COMBI 1.1: PlayではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。2.1: Ed-Prog/Mix ~ 7.3: Ed-MasterFXでは受信しません。

note プログラム・チェンジ全般のオン/オフは、GLOBAL 2.1: MIDI「MIDI Filter」で設定します。

必要に応じて、プログラム・チェンジ全般のオン/オフに加え、受信データによるコンビネーション切り替えのオン/オフや、バンク・セレクト送受信のオン/オフが設定できます。

- ・“Combi”のチェックをはずすと、COMBI 1.1: Playのときに受信したプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネルに一致しても、コンビネーションは切り替わりません。このとき受信したMIDIチャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。
- ・“Bank”のチェックをはずすと、バンク・セレクトを送受信しません。(MIDI Filter P.112)

アフタータッチ

チャンネル・アフタータッチ [Dn, vv]

(n: チャンネル、vv: 値)

受信すると、アフタータッチ効果がかかります。また設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果がかかります。

- ・アフタータッチ全般のオン/オフは、GLOBAL 2.1: MIDI「MIDI Filter」で設定します。
- ・Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(After Touch P.41、58)

ポリフォニック・キー・プレッシャー [An, kk, vv]

(n: チャンネル、kk: ノート・ナンバー、vv: 値)

アフタータッチには、もう1種類ポリフォニック・キー・プレッシャーという、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。このメッセージは、オルタネート・モジュレーション・ソースとして使用できます。Multiモードのパターンのイベント・データとしても使用できます。この取扱説明書に記述されているアフタータッチとは、チャンネル・アフタータッチのことをいいます。

ピッチ・ベンダー

ピッチ・バンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル、bb: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階で値を表し、8192 [bb, mm = 00H, 40H] のときがセンター値となる)

受信すると、ピッチ・バンド効果がかけられます。また設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果がかかります。

note ピッチ・バンドのかかる範囲を、MIDIで設定することもできます。(ピッチバンドの可変範囲を変える P.225)

コントロール・チェンジ

[Bn, cc, vv]

(n: チャンネル、cc: コントロール・チェンジ No.、vv: 値)で送受信されます。

(コントローラー操作時のMIDI送信 P.216、コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作 P.218)

- ・コントロール・チェンジ全般のオン/オフは、GLOBAL 2.1: MIDI「MIDI Filter」で設定します。
- ・Combination、Multiモードでは、4.1: (Ed-)MIDI Filter1, -2 ~ 4.4: (Ed-)MIDI Filter4, -2ページで各種コントロール・チェンジに対して、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。機能が設定できるコントローラー (REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブ、SW1 “ SW2 ”) のMIDIフィルターは、設定してあるコントロール・チェンジに対して有効です。“Other Control Change”では、その他のチェック・ボックスの項目に該当しないコントロール・チェンジに対して有効です。(MIDI Filter P.41、59)

note REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードでは、MIDI CC#00 ~ CC#95を選択できます。

プログラム / コンビネーション・バンクの選択

バンク・セレクト(CC#00, CC#32)

「プログラム・チェンジ/バンク・セレクト」(P.221)

接続したTRITON等のMIDI機器のジョイスティック操作でモジュレーションをかける

モジュレーション1・デプス(CC#01) [Bn, 01, vv]

受信すると、通常、ビブラート効果(ピッチLFO)がかかります。また設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果がかかります。

- ・Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(JS+Y CC#01 P.41、59)

モジュレーション2・デプス(CC#02) [Bn, 02, vv]

受信すると、通常、ワウ効果(フィルターLFO)がかかります。また設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果がかかります。

- ・Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(JS - Y CC#02 P.41、59)

note このメッセージの使用法はメーカーによって異なります。(プレス・コントロール等)

ポルタメント効果をコントロールする

ポルタメント・タイム(CC#05) [Bn, 05, vv]

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとポルタメント・タイムを送信し、ポルタメント・ピッチの変化する速さが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ポルタメント・スイッチ (CC#65) [Bn, 41, vv]

“ SW1 ”、“ SW2 ”の機能に上記CC#を設定して本体で操作すると、オン時はvv=127[7F]、オフ時はvv=0[00]を送信し、ポルタメント効果のオン/オフが切り替わります。また設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果が掛かります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンします。(「 SW1、SW2 Assign List 」※P.213)

- Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに受信のオン/オフ設定ができます。(「 Portamento SW CC#65 」※P.41、59)
- Multiモードでは、“ Portamento ”(3.1-3a/4a)を設定したときやマルチを選び直したときに、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックではポルタメント・タイム/スイッチが送信されます。(「 Portamento ” MIDI 」※P.54)

音量のコントロール

ボリューム (CC#07) [Bn, 07, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとボリュームを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

エクスプレッション (CC#11) [Bn, 0B, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとエクスプレッションを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

TRITON-Rackの音量は、ボリューム・メッセージの値と、エクスプレッション・メッセージの値を掛け合わせて設定されます。

ボリューム・メッセージを調整しても音量が大きくなりすぎないときや音が出ないときは、外部からMIDIメッセージを送り、エクスプレッション・メッセージの値をリセット(vvを127)します。また、Multiモードでは、マルチを選び直したときにリセットされます。

- Combinationモードで、コンビネーションを選び直したとき、“ Status ”がEXT、EX2のティンバーはボリュームが送信されます。
- Multiモードで、“ Volume ”(MULTI 1.1-4a/5a)を設定したときやマルチを選び直したときに、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックではボリュームが送信されます。

note マルチを選び直したときは、“ Status ”とは関係なく、内部のボリュームの値はトラックの設定データに、エクスプレッションの値は最大値にリセットされます。

note トラックごとに音量のコントロールができます。トラックの設定データの音量にはボリューム・メッセージを使い、外部シーケンサー等の演奏データ(曲が進むにつれて変化する)には通常、エクスプレッション・メッセージを使います。(「 Volume ” MIDI 」※P.34、53)

ユニバーサル・エクススクレープのマスター・ボリュームを用いると、ティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さないで全体の音量が調整できます。(「 システム・エクススクレープ・メッセージについて 」※P.226)

パンポット(ステレオ定位)のコントロール

パンポット (CC#10) [Bn, 0A, vv]

(vv: 値、00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本体で操作するとパンポットを送信し、パンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- Multiモードで、“ Pan ”(1.1-4a/5a)を設定したときやマルチを選び直したときに、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックではパンポット(RNDは除く)が送信されます。(「 Pan ” MIDI 」※P.52)。

ポスト・インサート・エフェクト・パンポット (CC#08)

[Bn, 08, vv](vv: 値、00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

REALTIME CONTROLS [1]~[4]Bモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとポスト・インサート・エフェクト・パンポットを送信し、インサート・エフェクト通過後のパンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- Program、Samplingモードでは、グローバルMIDIチャンネル、Combination、Multiモードではインサート・エフェクトごとに設定するMIDIチャンネルで送受信します。
- Multiモードでは、“ Pan(CC#8) ”(MULTI 7.2-1a)を設定したときやマルチを選び直したときに、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックではポスト・インサート・エフェクト・パンポットが送信されます。(「 Insert FX Setup ” MIDI 」※P.70)

エフェクトのコントロール

エフェクト・コントロール1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]

エフェクト・コントロール2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとエフェクト・コントロール1、2を送信し、設定されているダイナミック・モジュレーションをコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ダイナミック・モジュレーション・ソースには各種コントロール・チェンジから選択できますが、ダイナミック・モジュレーション専用のコントロール・チェンジはエフェクト・コントロール1 (CC#12)、2 (CC#13)だけです。

エフェクト1・デプス(センド2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]

エフェクト3・デプス(センド1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとエフェクト1・デプス(センド2)、3・デプス(センド1)を送信し、マスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベル1、2をそれぞれコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

対応するMIDIチャンネルで、ティンバー/トラックの設定と、インサート・エフェクト通過後の設定を同時にコントロールします。

- Combination、Multiモードでは、プログラムごとに設定してあるオシレーターごとのセンド1、2の設定値(PROG 7.1-1a)との掛け算で、実際のティンバー/トラックのセンド・レベルが決まります。(「 Send1、2 ” MIDI 」※P.27、46、70)
- Multiモードで、“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ” (MULTI 7.1-1a/2a、7.2-1a)を設定したときやマルチを選び直したときに、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックではセンド1、2が送信されます。(「 Send1、2 ” Insert FX ” MIDI 」※P.69)

エフェクト2・デプス(IFX1 ~ 5 オン / オフ) (CC#92) [Bn, 5C, vv]
エフェクト4・デプス(MFX1 オン / オフ) (CC#94) [Bn, 5E, vv]
エフェクト5・デプス(MFX2 オン / オフ) (CC#95) [Bn, 5F, vv]
各モードでのエフェクトのオン / オフ設定とは別に、GLOBAL 1.1: System, Basic ページ「FX SW」で、インサート・エフェクトIFX1 ~ 5、マスター・エフェクトMFX1、MFX2をそれぞれまとめてオフさせることができます。「IFX1-5 Off」「MFX1 Off」「MFX2 Off」にチェックをつけるとvv=0[00]、チェックをはずすとvv=127[7F]を送信します。チェックをつけると対応するエフェクトがまとめてオフになります。チェックをはずすと各モードでのオン / オフ設定が有効になります。受信時も同様の設定となります(vvが00でオフ、01以上で元の設定)。送受信はグローバルMIDIチャンネルで行ないます。(「ON/OFF」「MIDI」P.28、29)

note これらのメッセージは、単にエフェクト・レベルの調整用としが規定されていませんので、他機種と接続したときに同じ動作をするとは限りません。

本体コントローラーでのコントロール

ノブ・モジュレーション1, 2, 3, 4 (CC#17, 19, 20, 21) [Bn, 11, vv], [Bn, 13, vv], [Bn, 14, vv], [Bn, 15, vv]
REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本体で操作すると送信し、設定されているオルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションなどがコントロールされます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- Combination、Multiモードでは、ティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(「Realtime Control Knob1, 2, 3, 4」P.42、60)

コントローラー (CC#83) [Bn, 53, vv]

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本体で操作すると送信し、設定されているオルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションなどがコントロールされます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

SW1・モジュレーション (CC#80) [Bn, 50, vv]

SW2・モジュレーション (CC#81) [Bn, 51, vv]

それぞれ「SW1」「SW2」の機能に上記CC#を設定して、本体で操作すると、オン時はvv=127[7F]、オフ時はvv=0[00]を送信し、設定されているオルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションなどがコントロールされます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります。(「REALTIME CONTROLS [1] ~ [4]」ノブBモードの機能にも設定できます。)

- Combination、Multiモードでは、ティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(「SW1」「SW2」P.42、60)

接続したTRITON等のMIDI機器の各種コントローラーでのコントロール

TRITON等のMIDI機器のコントローラー、またはコントローラーで設定したコントロール・チェンジを受信して、オルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等をコントロールします。接続したMIDI機器の種類によってコントローラーとそれに対応して送信されるMIDIメッセージは異なります。また、本体REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードでは、MIDI CC#00 ~ CC#95を選択、コントロールすることが可能です。

フット・コントローラー (CC#04) [Bn, 04, vv]

受信すると設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果がかかります。

リボン・コントローラー (CC#16) [Bn, 10, vv]

受信すると設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等の効果がかかります。

- Combination、Multiモードでは、ティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(「Ribbon CC#16」P.42、59)

コントローラー (CC#18) [Bn, 12, vv]

受信すると設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果がかかります。

フット・スイッチ (CC#82) [Bn, 52, vv]

受信すると設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果がかかります。

ダンパー・ペダル (CC#64) [Bn, 40, vv]

受信するとダンパー効果がかかります。TRITON等のハーフ・ダンパー対応MIDI機器でコントロールするとハーフ・ダンパー効果がかかります。また、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーションの効果がかかります。

- Combination、Multiモードでは、ティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(「Damper CC#64」P.41、59)

ソステヌート (CC#66) [Bn, 42, vv]

受信するとソステヌート効果がオン / オフします。(vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンします。)

ソフト・ペダル (CC#67) [Bn, 43, vv]

受信するとソフト・ペダル効果がかかります。また、設定されているオルタネート・モジュレーションの効果がかかります。

プログラムの音色 / エンベロープのコントロール

CC#70番台は、それぞれプログラムの特定のパラメーターをコントロールします。それぞれのコントロール・チェンジに対応するプログラム・パラメーターおよび受信時の各モードでの動作は「コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作」(P.218)を参照してください。

ローパス・フィルター・カットオフ (CC#74) [Bn, 4A, vv]

レゾナンス・レベル / ハイパス・フィルター・カットオフ (CC#71) [Bn, 47, vv]

フィルター・EG インテンシティ (CC#79) [Bn, 4F, vv]

リリース・タイム (CC#72) [Bn, 48, vv]

それぞれは本体のREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブをAモードで操作すると送信します。(Bモードの機能としても設定できます。)

サステーン・レベル (CC#70) [Bn, 46, vv]

アタック・タイム (CC#73) [Bn, 49, vv]

ディケイ・タイム (CC#75) [Bn, 4B, vv]

LFO1・スピード (CC#76) [Bn, 4C, vv]

LFO1・デプス (ピッチ) (CC#77) [Bn, 4D, vv]

LFO1・ディレイ (CC#78) [Bn, 4E, vv]

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本体で操作すると送信します。

これらを操作すると、対応するプログラム・パラメーターがコント

ロールされて音色やエンベロープが変化します。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが64[40]のときプログラム・パラメーターでの設定値となります。)

- Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(「Realtime Control Knob1, 2, 3, 4」P.42, 60)

note Programモードでは、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。ライト(本体での操作以外にMIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエスト)でその状態を保存することができます(1部パラメーターは除く)。ライトを行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き換わります。

note これらのメッセージ受信時の動作は機種によって異なります。他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

あるチャンネルのすべての音を消すとき

オール・ノート・オフ (CC#123) [Bn, 7B, 00](値は00)

受信するとそのチャンネルで発音中のすべての音がオフ(鍵盤を離したのと同じ)になります。ただし、音の余韻が残ります。

オール・サウンド・オフ (CC#120) [Bn, 78, 00](値は00)

受信するとそのチャンネルで発音中のすべての音が消えます。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。

ただし、これらのメッセージは緊急のとき等に使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

あるチャンネルのすべてのコントローラーをリセットするとき

リセット・オール・コントローラーズ (CC#121) [Bn, 79, 00](値は00)

受信するとそのチャンネルで動作中のすべてのコントローラーの値がリセットされます。

RPNでのエディット

RPN(Registered Parameter No.)は、楽器メーカー等の枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです。(楽器メーカー/機種等で自由に使用できるメッセージには、NRPN(Non RPN)とエクスクルーシブがあります。)

RPNでのエディット手順は次の通りです。

RPN MSB(CC#101)[Bn, 65, mm]、とRPN LSB (CC#100)[Bn, 64, rr] (n: チャンネル、mm, rr: パラメーターNo. の上位と下位)でパラメーターを選びます。

データ・エン트리・MSB(CC#6)[Bn, 06, mm]とデータ・エントリ - LSB(CC#38)[Bn, 26, vv](n: チャンネル、mm, vv: 値の上位と下位、両方で16384段階)で値を設定します。

データ・インクリメント(CC#96)[Bn, 60, 00]やデータ・デクリメント(CC#97)[Bn, 61, 00](n: チャンネル、値は00に固定)では、値を1つずつ増減することができます。

TRITON-Rackでは、以下の項目(チューニングをする、トランスポーズをする、ピッチベンドの可変範囲を変える)の3種類のRPNを受信します。

チューニングをする

RPN ファインチューン [Bn, 65, 00, 64, 01]

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Multiモード)ごとに、RPNでディチューンが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 01]: RPNパラメーター01を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリで値を設定値が8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、0 [mm, vv = 00, 00] のときは - 100セント、16383 [mm, vv = 7F, 7F] のときは + 99セントとなります。

note ユニバーサル・エクスクルーシブのファイン・チューンを用いると、“Master Tune”(GLOBAL 1.1-1a)に対応する、全体のチューンが調整できます。(「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」P.226)

トランスポーズをする

RPN コースチューン [Bn, 65, 00, 64, 02]

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Multiモード)ごとに、RPNでトランスポーズが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 02]: RPNパラメーター02を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、6656 [mm, vv = 34, 00] のとき - 12半音、9728 [mm, vv = 4C, 00] のときは + 12半音となります。

note ユニバーサル・エクスクルーシブのコースチューンを用いると、“Key Transpose”(GLOBAL 1.1-1a)に対応する全体のチューンが調整できます。(「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」P.226)

ピッチベンドの可変範囲を変える

RPN ピッチベンド・レンジ [Bn, 64, 00, 65, 00]

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Multiモード)ごとに、RPNでピッチベンド・レンジが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 00]: RPNパラメーター00を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が0 [mm, vv = 00, 00] のときは+00、1536 [mm, vv = 0C, 00] のときは + 12(1オクターブ)となります。ティンバー/トラックでは、マイナスの値も設定できるが、RPNで設定できるのはプラスの値のみです。

アルペジエーターのコントロール(NRPN)

アルペジエーターの操作はNRPN(Non Registered Parameter No.)メッセージでコントロールできます。NRPNは楽器メーカー/機種等で自由に使用できるメッセージです。

NRPNのコントロールの方法は、RPNと同様ですが、パラメーターの選択にNRPN MSB(CC#99)[Bn, 63, mm]と、NRPN LSB (CC#98)[Bn, 62, rr] (n: チャンネル、mm, rr: パラメーターNo.

の上位と下位)を使用します。

NRPN アルベジエーター・オン / オフ

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]

[ARP ON/OFF]キーを押すと送信されます。オン時はmm=127 [7F]、オフ時はmm=0[00]を送信し、アルベジエーターがオン/オフします。

受信時も同様にアルベジエーターがオン / オフします。(mm が 64 [40]以上のときオン、63[3F]以下のときオフします。)

NRPN アルベジエーター・ゲート・コントロール

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]

[ARP-GATE]ノブ(REALTIME CONTROLS [2]ノブをCモード)を操作すると送信し、アルベジエーターのゲートが変化します。受信時も同様に効果がかかります。

NRPN アルベジエーター・ベロシティ・コントロール

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]

[ARP-VELOCITY]ノブ(REALTIME CONTROLS [3]ノブをCモード)を操作すると送信し、アルベジエーターのベロシティが変化します。受信時も同様に効果がかかります。

システム・エクスクルーシブ・メッセージについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージはおもに機種独特のパラメーター(音色データやエディット・データ)の送受信に使用されます。TRITON-Rackのシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 50, ff, ……., F7]です。

F0: エクスクルーシブ・ステータス
42: コルグID
3n: [n=0 ~ F]グローバルMIDIチャンネル1 ~ 16
50: TRITON 機種ID
ff: ファンクションID(メッセージの種類)
~ ..
F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

note TRITON-RackはTRITON/TRITONpro/TRITONproX (TRITON 鍵盤モデル)と同じ機種IDを使用しています。TRITONシリーズの機種間でエクスクルーシブ・データのやりとりが行えます。『データの互換性』P.235)

note MIDI Exclusive Format情報を含む『MIDI Implementation』の配布については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといます。

TRITON-Rackでは、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の6つに対応しています。

インクワイアリー・メッセージ・リクエスト [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]
インクワイアリー・メッセージ [F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7]
インクワイアリー・メッセージ・リクエストを受信すると、「私はコルグのTRITONシリーズで、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージを送信します。

GMシステム・オン [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]

Multiモードで受信すると、GM用に初期化されます。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階)

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能にMaster Volumeを設定して、本体で操作すると送信し、ティンバー/トラックの相互の音量のバランスを崩さないで、全体の音量が調整できます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

マスター・バランス [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階、8192で初期位置、値が小さくなるほど左寄りになる)

受信すると、ティンバー/トラックの相互の定位の関係を崩さないで全体の定位が調整できます。

マスター・ファイン・チューニング [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(値が8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、4096 [mm, vv = 20, 00] のときは - 50セント、12288 [mm, vv = 60, 00] のときは + 50セントとなります。)

受信すると“Master Tune”(GLOBAL 1.1-1a)が設定されます。

マスター・コース・チューニング [F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]

(通常は上位mmしか使用しません。値が8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、6656 [mm, vv = 34, 00] のとき - 12半音、9728 [mm, vv = 4C, 00] のときは + 12半音となります。)

受信すると“Key Transpose”(GLOBAL 1.1-1a)が設定されます。

音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング、マルチの各データは、MIDIエクスクルーシブ・メッセージとして送信できます。MIDIエクスクルーシブ・メッセージを外部機器に送信することを、データ・ダンプといいます。

データ・ダンプを行なうことによって、外部機器に音色や各種設定データを記憶させたり、もう1台のTRITONシリーズの音色や設定を変えたりすることができます。

データ・ダンプには次の3種類があります。

- “Dump”(GLOBAL 2.1-1c)の操作でデータをダンプすると、インターナル・メモリの各種データが送信されます。TRITON-Rackで受信すると、インターナル・メモリに直接データが書き込まれるので、ライトする必要はありません。『送信』、『受信』P.113、114)
- 「MIDI Filter」Exclusive (GLOBAL 2.1-1b)にチェックがついているときに、COMBI 1.1: Playでコンビネーションを変えると1個のコンビネーション・データが送信され、PROG 1.1: Playでプログラムを変えると1個のプログラム・データが送信されます。

これらのデータは、そのとき選ばれたコンビネーションやプログラムのエディット・バッファ上のデータです。TRITON-Rackで受信すると、エディット・バッファにデータが書き込まれるので、インターナル・メモリに保存するときは、ライト操作をしなければなりません。ライトは、本体でのライト操作(「データの保存」P.36)または、MIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。

- ・「MIDI Filter」Exclusive (GLOBAL 2.1-1b)にチェックがついているときに、ダンプ・リクエストを受信することによっても送信します。送受信にはグローバルMIDIチャンネルが使用されます。

音色等のエディットを行なう

MIDIエクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全プログラムや1プログラム単位でのプログラムの書き換えが行なえます。また、パラメーター・チェンジを使用すると、次のようにパラメーターが個別にエディットできます。

パラメーター・チェンジ

- ・ Programモードでは、プログラム・ネームを除く各パラメーターをエディットできます。パフォーマンス・エディターも含まれます。
- ・ Combinationモードでは、コンビネーション・ネームを除くパラメーターをエディットできます。
- ・ Multiモードでは、1.1: Play ~ 4.4: MIDI Filter4 ページのマルチ・ネーム、“Control Track”、“RPPR On/Off”、“↓”(Tempo)以外のパラメーター、6.1: Arp.、7.1: BUS、7.2: Insert FX、7.3: Master FXのパラメーターをエディットできます。

ドラムキット・パラメーター・チェンジ/ユーザーアルペジオ・パターン・パラメーター・チェンジ

- ・ Globalモードでは、ドラム・キット、アルペジオ・ユーザー・パターンのエディットができます。

その他グローバル・パラメーターのエディットは行えませんが、データ・ダンプで設定を変えます。Samplingモードのデータはデータ・ダンプに対応していません。

これらの送受信は、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

まず、「MIDI Filter」Exclusive (GLOBAL 2.1-1b)にチェックをつけて、エクスクルーシブ・データを送受信可能な状態にします。TRITON-Rackでモードを変えるとモード・チェンジが送信され、プログラムやコンビネーションを変えるとプログラム・チェンジと一緒に1プログラム・パラメーターや1コンビネーション・パラメーターが送信されます。さらに、個々のパラメーターをエディットすると、パラメーター・チェンジやドラムキット・パラメーター・チェンジ、ユーザーアルペジオ・パターン・パラメーター・チェンジ、マルチ・パラメーター・チェンジが送信されます。

これらのメッセージを受信すると、送信側と同時に同じエディットが行なわれます。

MIDIエクスクルーシブ・データを受信してその処理が終了すると、データ・ロード・コンプリーテッドを送信します。コントロール・マスター側の機器は、それを受信するまで(または十分な時間が経過するまで)次のメッセージを送信してはいけません。

プログラムやコンビネーションを変えたときや、パラメーター・チェンジによるエディットはエディット・バッファ上で行なわれるため、ライトしないとインターナル・メモリに記憶されず、プログラムやコンビネーションを選び直すと消えてしまいます。ライトは、本体でのライト操作(「データの保存」BG P.36)または、MIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。

マルチはライトの必要はありませんが、電源をオフするとバック・アップされません。必要なデータは電源をオフの前に外部メディア等に保存(セーブ)してください。(「外部メディアへのセーブ」BG P.40)

音が消えないとき

何らかのトラブルによって発音した音が止まらないときは、通常、モードを切り替えたりして音を止めます。また、MIDIで鳴っている音が止まらないときはMIDIケーブルを抜くという方法もあります。

MIDIではアクティブ・センシング [FE] というメッセージが定期的に送信され、それを受信した機器は外部にMIDI送信機器があることを認知します。そして、一定時間内に再びMIDIメッセージが受信されなければ、回路が切断されたと判断し、MIDIで発音していた音を消したり、コントローラーの値をリセットします。

外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する

外部機器と接続してTRITON-Rackをマルチ・ティンバーで演奏させるには、次のような方法があります。

- ・ 外部機器からのMIDIメッセージで、コンビネーションを発音させます(8マルチ・ティンバー)。ただし、全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、プログラム・チェンジによるコンビネーションの切り替えで行ないます。
- ・ 外部機器からのMIDIメッセージで、マルチを発音させます(16マルチ・ティンバー)。全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、ソング・セレクト・メッセージによるマルチの切り替えで行います。(「MIDI Clock」GLOBAL 2.1-1aがEXTのときソング・セレクト・メッセージを受信します。)

アルペジエーターやパターン/RPPRの同期演奏を行なう

TRITON-Rackをマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、「MIDI Clock」(GLOBAL 2.1-1a)で設定します。

外部MIDI機器をマスター、TRITON-Rackをスレーブとするとき

TRITON-RackのMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します。(BG P.13)

- ・ 「MIDI Clock」(GLOBAL 2.1-1a)をExternalにするとスレーブになります。

アルペジエーター: テンポはMIDIタイミング・クロックに従います。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックにアルペジエーター演奏を同期させることができます。(BG P.93)

また、「MIDI Clock」がExternalで外部からコントロールされる状態でも、アルペジエーター演奏がMIDIで送信されます。(Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックの「Status」がBTH、EXT、EX2のティンバー/トラックから送信されます。)

パターン/RPPR: テンポはMIDIタイミング・クロックに従います。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックにパターン/RPPR演奏を同期させることができます。また、「MIDI Clock」がExternalで外部からコントロールされる状態でも「Status」がBTH、EXT、EX2のトラックからは、パターン/RPPRによる演奏データが送信されます。

TRITON-Rack をマスター、外部 MIDI 機器をスレーブ とするとき

TRITON-RackのMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します。(※BG P.13)

- “ MIDI Clock ”をInternalにすると、TRITON-Rackがマスターになります。MIDIタイミング・クロックがMIDIで送信されます。

アルペジエーター：テンポは本体でコントロールできます。同時にアルペジエーター演奏がMIDIで送信されます。(Combination、Multiモードでは、ティンバー / トラックの“ Status ”がBTH、EXT、EX2のティンバー / トラックから送信されます。) MIDI OUTに接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

パターン/RPPR：演奏データは、本体で演奏しコントロールできます。同時にパターン/RPPR演奏は、“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックからMIDIで送信されます。MIDI OUTに接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

TRITON-Rack のコントローラー、アルペジエーター、RPPR の MIDI 出力を外部シーケンサー / コンピューターにレコーディングする

TRITON-Rackのコントローラー、アルペジエーター、RPPRのMIDI出力を外部シーケンサーやコンピューターにレコーディングし、レコーディング時にTRITON-Rackをモニターやプレイバック用のMIDI音源として使用する場合は、TRITON-Rackのローカル・コントロール(“ Local Control On ”: GLOBAL 2.1-1a)、外部シーケンサー/コンピューターのエコー・バック(MIDI INで受信したデータをそのまま MIDI OUTから送信する機能)を設定して、TRITON-Rackのコントローラー、アルペジエーター、RPPRが音源に対して二重にかかってしまうことを防ぎます。

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブなどを使って、外部 MIDI シーケンサー / コンピューターに MIDI コントロール・チェンジをレコーディングする

TRITON-Rackをローカル・コントロール・オフにします。外部 MIDI シーケンサー/コンピューターをエコー・バック・オンにします。この設定によって、コントロール・チェンジが音源に二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音します。

アルペジエーターまたは RPPR を外部 MIDI シーケンサー / コンピューターにレコーディングする

アルペジエーター機能がオンになっているときは、MIDI INで受信したノートに対してアルペジエーターが動作します。MIDI OUTからのアルペジエーターによるノートの送信は、ローカル・コントロールの設定(“ Local Control On ”: GLOBAL 2.1-1a)によって下記のようにコントロールされます。

RPPR機能がオンになっているときは、“ Control Track ”で選択したトラックのMIDIチャンネルで受信したノートに対して RPPRが動作します。MIDI OUTからRPPRによるノートの送信は、ローカル・コントロールの設定(“ Local Control On ”: GLOBAL 2.1-1a)によって下記のようにコントロールされます。

ローカル・コントロール・オン: MIDI OUTからアルペジエーターやRPPRによるノートを送信します。通常はこの設定とします。

ローカル・コントロール・オフ: MIDI OUTからアルペジエーターや

RPPRによるノートを送信しません。アルペジエーターやRPPRによる発音のみとなります。

設定例 1

外部 MIDI シーケンサー / コンピューターに、アルペジエーターやRPPRによるノート情報をレコーディングする
TRITON-RackのアルペジエーターやRPPR機能をオンにします。
TRITON-Rackをローカル・コントロール・オンにします。
外部シーケンサー/コンピューターをエコー・バック・オフにします。
エコー・バックをオフにすることで、アルペジエーターやRPPRがレコーディング時のモニター音に、二重にかかってしまうことを防ぎ、正常にレコーディングおよび発音します。
プレイバック時は、TRITON-RackのアルペジエーターやRPPR機能をオフにします。

設定例 2

外部 MIDI シーケンサー / コンピューターにアルペジエーターやRPPRをトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時にTRITON-RackのアルペジエーターやRPPRを動作させる
TRITON-RackのアルペジエーターやRPPR機能をオンにします。
TRITON-Rackをローカル・コントロール・オフにします。アルペジエーターやRPPRによるノート情報が出力されません。外部 MIDI シーケンサー/コンピューターのエコー・バック・オンにします。これでアルペジエーターが二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音します。

GM/GS/XG について


TRITON-RackはGMに準拠しています。またGM2に準拠した音色配列(バンク・セレクト含む)に対応しており、音色プログラムの256プログラム、9ドラム・プログラムがROMバンクG、g(1) ~ g(9)、g(d)にメモリされています。(g(1) ~ g(9)はGM2バリエーション・プログラム、g(d)はドラム・プログラム用バンクです。)

GMに対応していれば、メーカーや機種にかかわらず音色等に互換性も持てるという規格ですが、その運用上、注意点があります。

- GMシステム・オンは、Multiモードでのみ対応します。(“ GM Initialize ”: P.51)

ローランドGS、ヤマハXGは、GMに対して各社が独自に拡張した規格です。

TRITON-Rackでは、GS/XGの音色配列をGM2音色配列へ自動変換し、またメッセージの一部に対応しています。Multiモード等で、外部シーケンサー等からのGS/XGの演奏データを再生することができます。


 GS/XGのすべての音色配列やメッセージに対応していないので、データの内容によっては、正しく再生されない場合があります。

GM/GS/XG規格に準拠した外部シーケンサー等からの演奏データを再生したり、パターン(マルチ)にロードするときは、“ Bank Map ”(GLOBAL 1.1-2a)をGM(2)に設定してください。

GS/XG のバンク / プログラム配列のGM2バンク / プログラム配列への変換

- GS/XGで使用されているバンク・セレクト/プログラム・チェンジを受信すると、TRITON-RackのG、g(1) ~ g(9)、g(d)のバンク / プログラム配列へ自動的に変換します。

- Diskモードで、SMFをパターン(マルチ)にロードする際も同様に変換されます。

 GS/XGで共用されているバンクに対しては、GS Reset/XG System ONを受信して、それぞれ最適なバンク/プログラム配列へ自動的に変換されます。

GS/XGのパート・モード・エクスクルーシブ・メッセージの対応

- Multiモードで、Drum、MDrm1～4をGS/XGのパート・モード・エクスクルーシブ・メッセージで受信すると、指定されたトラックにバンクg(d)(GM2ドラム・バンク)が選択されます。
このパート・モードの状態が解除されるまで、指定されたトラックはバンク・セレクト・メッセージを受けなくなります。
- DiskモードでSMFをパターン(マルチ)にロードする際は、パート・モードでDrum、MDrm1～4に設定されているトラックに含まれるバンク・セレクト・メッセージは無視されロードされません。

GS/XGの演奏データで使用されるNRPN・メッセージの対応

以下のNRPNメッセージを受信して、音色変化に対応します。

| | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| Vibrato Rate | [Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm] |
| Vibrato Depth | [Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm] |
| Vibrato Delay | [Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm] |
| Filter Cutoff | [Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm] |
| Resonance | [Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm] |
| EG Attack Time | [Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm] |
| EG Decay Time | [Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm] |
| EG Release Time | [Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm] |
| Drum Filter Cutoff | [Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm] |
| Drum Filter Resonance | [Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm] |
| Drum EG Attack Time | [Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm] |
| Drum EG Decay Time | [Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm] |
| Drum Coarse Tune | [Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm] |
| Drum Fine Tune | [Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm] |
| Drum Volume | [Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm] |
| Drum Panpot | [Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]* |
| Drum Rev Send(Send2) | [Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm] |
| Drum Cho Send(Send1) | [Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm] |

kk: Drum Inst No.([0C ... 6C] C0 ... C8に対応)

* [00, 01 ... 7F] Random, L000 ... R127に対応)

- SMFをDiskモードでパターンとしてロードするとき、チャンネルおよびトラック別にロードされます。複数チャンネルおよびトラックを使用しているSMFは複数パターンとしてロードされます。また、Format1のスタンダードMIDIファイルでTrackの数が16を越える場合等、同一チャンネルのデータが1つのパターンにまとめられることがあります。99小節を越えるスタンダードMIDIファイルはロードできません。

“ Bank Map ”(GLOBAL 1.1-2a)の設定によって、パターンとしてロードされる際、プログラム・チェンジ・イベントに変換されるプログラム・バンクが異なります。GM/GS/XG規格に準拠したSMFをロードするときは、“ Bank Map ”をGM(2)に設定してください。

- マルチのパターンをDiskモードでSMFでセーブするとき、MIDIチャンネルは1になります。

TRITON-RackやTRITON鍵盤モデル同士でパターン等シーケンス・データのやり取りを行なう場合は、通常のTRITON-Rackのフォーマットでセーブ(“ Save Multi ”)することをお勧めします。通常のTRITONのフォーマットでセーブすることによって、SMFとしてセーブ(“ Save to Std MIDI File ”)するより、TRITON独自のさまざまな設定をセーブすることができます。

MIDI データ・ファイラーとして使用する

外部のMIDI機器から送信されたMIDIエクスクルーシブ・データを受信して、それをフロッピー・ディスクや接続した外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI搭載時)に、セーブすることができます(データ・ファイラー機能)。“ Save Exclusive ”(DISK 1.1-2a)を選んで行います。(≒P.135)

スタンダードMIDI ファイルについて

スタンダードMIDIファイル(SMF)は、同一または異なるコンピューター上の異なったアプリケーションや、異なるメーカーや機種で、時間情報を含むMIDIデータを交換するためのものです。1曲(1ソング)が1ファイルになります。

TRITON-Rackでは、Multiモードでパターン・レコーディングしたり、Samplingモードの“ Time Slice ”(SMPL 3.1-2e)によって自動作成された、ユーザー・パターンを外部MIDIシーケンサーやコンピューターで演奏したり、エディットしたりするときに、スタンダードMIDIファイル(SMF)を使用してMIDIデータを交換します。

すべてのMIDIデータが1トラックにまとめられているフォーマット0(タイプ0)と、トラックごとにデータがわかれているフォーマット1(タイプ1)に対応しています。

各種メッセージ

A

Are you sure ?

内 容: 実行するかどうかの確認です。実行するときは[F8] (" OK ") キー、実行しないときは[F7] (" Cancel ") キーを押してください。

C

Can't copy/swap double size effect

内 容: インサート・エフェクトのコピー、スワップ実行時に、IFX1、5にダブル・サイズのエフェクトを配置しようとした。
対 策: IFX1、5にはダブル・サイズのエフェクトが入らないような設定にして実行してください。

Completed

内 容: 各コマンドを実行した際、それが無事終了しました。

D

Destination and source are identical

内 容: コピーやバウンス時に、ソースとディスティネーションに同一のマルチ、パターンを選択しています。
対 策: ソースとディスティネーションを異なるマルチ、パターンにしてください。

Destination is empty

内 容: エディット時、ディスティネーションに指定したパターンに演奏データがありません。
対 策: 演奏データの入っているパターンを指定してください。

Destination multi is empty

内 容: コピー先またはバウンス先に指定したマルチが存在しません。
対 策: コピーまたはバウンスをする前に、新しいマルチを選択したときに表示されるダイアログで、クリエイト・ニュー・マルチを実行してください。

Destination multisample already exists

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のマルチサンプルがすでに存在しています。
対 策: ディスティネーション(セーブ先)のマルチサンプルをデリートするか、セーブ先のマルチサンプル・ナンバーを変えてください。

Destination multisample and source multisample are identical

内 容: ソースとディスティネーションに同一のマルチサンプルを選択しています。
対 策: ソースとディスティネーションに異なるマルチサンプルを選択してください。

Destination sample already exists

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルがすでに存在しています。

対 策: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルをデリートするか、セーブ先のサンプル・ナンバーを変えてください。

Destination sample data used in source sample

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルのサンプル・データがソースのサンプルでも使われているため Overwrite することができません。
対 策: Overwrite を使用せず、ディスティネーション(セーブ先)に別のサンプルを指定してください。

Destination sample is empty

内 容: エディットするサンプルが空です。

Directory is not empty

内 容: ディレクトリのデリート時、ディレクトリ内にファイルまたはディレクトリが存在しています。
対 策: ディレクトリ内のファイルまたはディレクトリをすべて消去してください。

Disk not formatted

内 容: メディアを論理フォーマット(クイック・フォーマット)しようとしたとき、物理フォーマットがされていませんでした。
対 策: Disk モードユーティリティ "Format" で物理フォーマット(フル・フォーマット)を実行してください。

E

Error in formatting medium

内 容: メディアを物理フォーマット(フル・フォーマット)、論理フォーマット(クイック・フォーマット)している最中にエラーが発生しました。
対 策: 他のメディアを使用してください。

Error in reading from medium

内 容: メディアからデータを読み出している最中にエラーが発生しました。
対 策: 再度読み込みを実行してください。同じエラーが発生した場合、ディスク内のデータが壊れている可能性があります。

Error in writing to medium

内 容: メディアへデータを書き込んでいる最中にエラーが発生しました。(ベリファイ・エラー等)
対 策: フロッピー・ディスクが物理的に壊れている可能性がありますので、他のディスクを使用してください。そして、エラーの発生したフロッピー・ディスクはなるべく使用しないようにしてください。

F

File already exists

内 容: クリエイト・ディレクトリまたはファイルのリネームの実行時、同じ名前のディレクトリまたはファイルが、ディスク内に存在しています。
内 容: Disk モードユーティリティ "Copy" コマンドで、ワイルド・カードなしのコピーを実行しようとしたとき、コピー先にコピー元と同じ名前のファイルが存在していました。
内 容: Disk モード Utility の "Save Sampling Data" で、All、All Multisamples、All Samples、または One Multisample

を実行したとき、本体で作成しようとしたディレクトリと同じ名前のディレクトリが、ディスク内に存在していました。

対 策: 存在しているディレクトリまたはファイルをデリートするか、指定する名前を変えてください。

File contains unsupported data

内 容: AIFFファイル等で、TRITONシリーズではサポートしていないフォーマットのデータをロードしようとしてしました。

対 策: 可能であれば、パソコン等でTRITONシリーズでサポートしているフォーマットのデータに変換し、ロードしてください。

File is read-only protected

内 容: ファイルへの書き込みおよびデリートを実行しようとしたとき、そのファイルの属性が読み込み専用でした。

内 容:すでにフロッピー・ディスク上にある読みだし専用のファイルと同じ名前で作成しようとしてしました。

対 策: 別の名前をつけてセーブしてください。

File unavailable

内 容: ファイル・フォーマットが正しくないファイルを読み、オープンしようとしてしました。

File/path not found

内 容: Diskモードでサンプル・ファイルのロード時、別階層のディレクトリまたは別メディアを選択するダイアログで選択された場所に目的のファイル名が存在しませんでした。

内 容: Diskモードユーティリティ“Delete”コマンド実行時に、指定されたファイルが存在しませんでした。

内 容: Diskモードユーティリティ“Copy”コマンド実行時に、コピー・ファイル名にワイルド・カードを指定してコピーを実行しようとしたとき、指定されたファイルが見つかりませんでした。または、コピー元のパスの長さが76を超えています。

内 容: Diskモードで、[F6] (“Open”)キーでディレクトリを開こうとしたとき、選択されたディレクトリ名を含むパスの長さが76を超えています。

対 策: ファイルまたはディレクトリを確認してください。

Front sample data used in rear sample Can't overwrite

内 容: SamplingモードSample Editの“Link”実行時に、フロント・サンプルのサンプル・データがリア・サンプルでも使われているため“Overwrite”することができません。

対 策: “Overwrite”を使用せず、セーブ先に別のサンプルを指定してください。

I

Illegal file description

内 容: ファイルのセーブ用ネームおよびディレクトリ作成時の指定ファイル名に、無効なファイル名が使用されました。

対 策: 指定ファイル名を変えてください。MS-DOS で使用不可のファイル名は、指定ファイル名として使えません。

Illegal SMF data

内 容: スタンダードMIDIファイルでないファイルをロードしようとしてしました。

Illegal SMF division

内 容: タイムコード・ベースになっているスタンダードMIDIファイルをロードしようとしてしました。

Illegal SMF format

内 容: フォーマット0または1以外のスタンダードMIDIファイルをロードしようとしてしました。

M

Measure size over limit

内 容: スタンダードMIDIファイルのロード時、1小節のイベント数が最大容量(約10000イベント)を超えています。

内 容: エディットを実行すると、1小節のイベント数が最大容量(約10000イベント)を超えてしまいます。

対 策: 必要ないデータをイベント・エディット等で消去してください。

Medium changed

内 容: Diskモードユーティリティ“Copy”コマンド実行時に、メディアが交換または排出されてしまい、同ドライブ上で別メディア間でのコピーは実行できません。

Medium write protected

内 容: セーブ先のフロッピー・ディスク等のメディアにライト・プロテクトがかかっています。

対 策: フロッピー・ディスク等のメディアのライト・プロテクトを解除して、再度コマンドを実行してください。

Memory full

内 容: Multiモードのマルチ・パターン等のエディット時に、全マルチのデータの合計がシーケンス・データ・メモリの容量を使い切ってしまう、エディットすることができない。

対 策: 他のマルチ・データなどを削除し、空きメモリを増やしてください。

内 容: Multiモードのリアルタイム・レコーディングの途中で、レコーディング・データを格納する空きメモリがなくなり、レコーディングを強制終了しました。

対 策: 他のマルチ・データなどを削除し、空きメモリを増やしてください。

内 容: Diskモードで、スタンダードMIDIファイルのロード時、シーケンス・メモリがいっぱいになりました。

対 策: マルチ・データを消去(必要ならばそのデータをセーブしてから消去)してください。

Memory overflow

内 容: Diskモード“Save Exclusive”でエクスクルーシブ・データを受信中、シーケンス・メモリの残り容量を超えてしまいました。

対 策: 複数のエクスクルーシブ・データを受信する場合は、いくつかに分けて本体に送信してください。

内 容: Diskモードでサンプル波形データ用のメモリの残り容量を超えてロードしようとしてしました。

対 策: Samplingモードで、Delete Sampleを実行し、サンプル波形データ用のメモリに空容量を確保してから、ロードし直してください。

内 容: Diskモードの"Load to Demo Song"およびDEMO/SNGページの"Make Demo Song"を実行したとき、デモ・ソング・データのサイズがDemo Song領域を超えてしまいました。

対 策:

- ・.SNGファイルを修正する
TRITONのSequencerモードで、Demo Song領域に納まるようにソングデータを修正し、.SNGファイルを作成後、TRITON-RackのDiskモードで"Load to Demo Song"を実行してください。
- ・.SNGファイル内のソング数を減らす
Diskモードで、.SNGファイルをトラック・イベント・データ込みでロード(≡P.128、126)し、Multiモードで"Delete Multi"を実行して、Demo Song領域に納まるように調整後、DEMO/SNGページの"Make Demo Song"を実行してください。Demo Song領域のサイズの詳細は、P.132を参照してください。

Memory protected

内 容: 本体内のプログラム、コンビネーション、マルチ、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンにプロテクトがかかっています。

対 策: Globalモードでライト・プロテクトを解除して、再度ライトやロードを実行してください。

Multisample L and R are identical

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のLとRのマルチサンプル・ナンバーが同じため、エディットを実行できません。

対 策: ディスティネーション(セーブ先)のLとRに異なるマルチサンプル・ナンバーを選択してください。

N

No data

内 容: スタンダードMIDIファイルのロード時、ファイルのイベントがありません。

内 容: Diskモードの"Load to Demo Song"およびDEMO/SNGページの"Make Demo Song"を実行したとき、トラックのイベント・データが存在していません。

対 策: トラック・イベント・データを持つ.SNGファイルをロードしてください。

内 容: "Export Samples as AIFF/WAVE"で、Samples in One Multisampleを実行したとき、サンプルがありませんでした。

対 策: サンプルデータを作成してください。

No medium

内 容: Diskモードでコマンド実行時、実行先のフロッピー・ディスク等のメディアが挿入されていません。

対 策: フロッピー・ディスク等のメディアを入れるか、マウントしてください。

No space available on medium

内 容: ファイルのセーブまたはディレクトリを作成しようとしたとき、フロッピー・ディスク等のメディア内に空き容量がありませんでした。

対 策: すでに存在しているファイルをデリートするか、十分な空き容量があるメディアに交換してください。

Not enough memory

内 容: Multiモードのリアルタイム・レコーディング開始時に、最低限必要な空きメモリ(レコーディング開始ロケーションまでのBARイベント分のメモリなど)を確保できていません。

対 策: 他のマルチ・データなどを削除し、空きメモリを増やしてください。

内 容: Diskモードで"Save Exclusive"を行なう際、シーケンス・メモリの残り容量がありません。または、"Load Exclusive"を行なう際、必要な空きシーケンス・メモリが確保できていません。

対 策: マルチ・データを(必要ならばそのデータをセーブした後)消去してください。

Not enough memory to load

内 容: Diskモードで.SNGファイルをロードしようとしたとき、メモリに空き容量がありませんでした。

対 策: 他のマルチ・データなどを削除し、空きメモリを増やしてください。

Not enough multi locations available

内 容: .SNGファイルを"Append"指定でロード時、マルチの追加可能な残り数を超えてロードしようとした。

対 策: Multiモードで"Delete Multi"を実行し、使用可能なマルチを増やしてからロードし直してください。

Not enough multi memory

内 容: Samplingモード"Time Slice"の"Save"実行時に全マルチのデータの合計がシーケンス・データ・メモリの容量を使い切ってしまう、セーブすることができません。

対 策: 他のマルチ・データなどを削除し、空メモリを増やしてください。

Not enough multisample memory

内 容: マルチサンプルのメモリが足りません。(MSの数が最大値1000をオーバーします。)

対 策: マルチサンプルを削除し、空きメモリを増やしてください。

Not enough pattern locations available

内 容: SMFファイルのロード時、マルチのユーザー・パターンに追加可能な残り数を超えてロードしようとした。

対 策: ユーザー・パターンを増やしてからロードし直してください。

Not enough relative parameter memory

内 容: リラティブ・パラメーターのメモリが足りません。(Sample in MSの数が最大値4000をオーバーします。)

対 策: マルチサンプルやマルチサンプルのインデックスを削除して空きメモリを増やしてください。

Not enough sample memory

内 容: サンプルのメモリ(Sampleパラメーターまたはサンプル波形データ)が足りません。

対 策: サンプルを削除し、空きメモリを増やしてください。

Not enough sample/multisample locations available

内 容: マルチサンプル、サンプルの追加可能な残り数を超えてロードしようとした。

対 策: Samplingモードで“Delete Multisample”、“Delete Sample”を実行し、追加可能な数に収まるように、ロードし直してください。

O

Oscillator Mode conflicts (check PROG P2.1)

内 容: Samplingモードで“Conv. To Program”で、Use Destination Program Parametersをチェックして実行したときに、コンパート先のプログラムの“Mode(Oscillator Mode)”の設定が合っていない。

対 策: Programモードでコンパート先のプログラムの“Mode(Oscillator Mode)”を設定します。モノラル・マルチサンプルをコンパートするときは、Singleに設定します。ステレオ・マルチサンプルをコンパートするときは、Doubleに設定してください。

P

Pattern used in song Continue ?

内 容: エディット時、指定したパターンがRPPRで使用されています。実行を続ける場合は[F8]([OK])キーを、実行しない場合は[F7]([Cancel])キーを押してください。

R

Rear sample is empty

内 容: SamplingモードSample, Editページの“Link”実行時に、リア・サンプルで設定したサンプルが空です。

対 策: リア・サンプルにデータのあるサンプルを設定して実行してください。

Root directory is full

内 容: メディアのルート階層にファイルおよびディレクトリを作成しようとしたとき、そのメディアのルート・ディレクトリ・エンタリー数を超えてしまいました。

対 策: 存在しているファイルまたはディレクトリをデリートするか、他のディスクに交換してください。

S

Sample data used in other sample(s) Continue ?

内 容: エディットするサンプルと同じサンプル・データを使っているサンプルがあります。エディットを続行するときは、[F8]([OK])キーを押します。

Sample L and R are identical

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のLとRのサンプル・ナンバーが同じため、エディットを実行できません。

対 策: ディスティネーション(セーブ先)のLとRに異なるサンプル・ナンバーを選択してください。

Sample length is shorter than minimum

内 容: サンプル・データの長さが8 sample以下になるようなエディットを実行しようとした。

対 策: サンプル・データの長さが8 sample以上になるようにエディット範囲等を指定してください。

Sample used in other multisample(s) Continue ?

内 容: エディットするサンプルが他のマルチサンプルでも使用されています。エディットを続行するときは、[F8]([OK])キーを押します。

Selected banks are the same

内 容: ドラムキット・バンクC/D/User、ユーザー・アルペジオ・パターン・バンクC/Dを含むTRITONの.PCGファイルをロードするときに表示されるダイアログで、指定したロード先バンクが同じバンクを指しています。

対 策: エラー・メッセージの[F8]([OK])キーを押すと、バンク指定ダイアログに戻りますので、ロード先バンクを設定し直してください。

Selected file/path is not correct

内 容: 複数のメディアに分割セーブされたKSFファイルのロード時、ロードしようとしたファイルの順番が違っていました。

対 策: 正しい順番のKSFファイルをロードしてください。セーブ時に分割されたKSFファイルの順番はユーティリティ“Translation”をチェックするとファイルの番号が確認できます。(1番目のKSFファイルはサンプル名と番号が表示されます。)

Slice point over limit Can't divide

内 容: Samplingモード“Time Slice”、“Time Stretch”のSliceでサンプルを分割した数が最大数(1000個)を超えてしまったため“Divide”を実行できません。

対 策: 分割する必要のない“Index”を“Link”によって繋げてから“Divide”を実行してください。

Source is empty

内 容: ソースに指定したパターンにデータが存在していません。

対 策: 演奏データの入っているパターンを指定してください。

Source sample is empty

内 容: Insert、Mix、Paste実行時に、ソースのサンプルが空です。

対 策: Copyを実行してから、Insert、Mix、Pasteを実行してください。

T

There is no readable data

内 容: ファイル・サイズが0または、ロードやオープン操作でアクセスするデータがファイル内に存在していません。または、データの内容が壊れているなどでロードやアクセスできません。

This file is already loaded

内 容: 分割された.PCGファイルをロード時、すでにロードしたファイルをロードしようとした。

対 策: ロードしていない.PCGファイルをロードしてください。

U

Unable to create directory

内 容: 階層の上限(フルパスで76文字以内)を超えて、ディレクト

リを作成しようとしてしました。

Unable to save file

内 容: Diskモード ユーティリティ“ Copy ”コマンド実行時に、コピー先のパスが76を超えてしまいました。

内 容: Diskモードでファイルのセーブ時に、セーブ先のパスが76を超えてしまいました。

Y

You can't undo last operation Are you sure ?

内 容: イベント・エディットに入ると、(実際にイベントのエディットを実行せず終了した場合でも) 1つ前のエディットのコンペアが実行できなくなります。イベント・エディットに入る場合は[F8](“ OK ”)キーを、入らない場合は[F7](“ Cancel ”)キーを押してください。

You can't undo this operation Are you sure ?

内 容: Multiモードでレコーディングやイベント・エディットを終えるとき、アンドゥ(コンペア機能)するための空きメモリが確保できません。直前にレコーディングやエディットしたデータを残すときは[F8](“ OK ”)キーを、以前のデータに戻す(直前にレコーディングやエディットしたデータを消す)ときは[F7](“ Cancel ”)キーを押してください。

内 容: Multiモードでのエディット時、アンドゥ(コンペア機能)するための空きメモリが確保できません。エディットを実行する場合は[F8](“ OK ”)キーを押します(エディット前の状態には戻せません)。エディットを実行しない場合は[F7](“ Cancel ”)キーを押してください。

対 策: アンドゥ(コンペア機能)が実行できる空きメモリを確保するために、必要ないマルチ、パターン等のデータを消去してください。実行する前にフロッピー・ディスク等にデータを保存しておくことをおすすめします。

データの互換性

TRITON-Rackは、各種データ・フォーマットにおいて、TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX(TRITON鍵盤モデル)とのデータ互換性が確保されています。フロッピー・ディスク等の外部メディアを介してのロード/セーブ、またはMIDIエクスポート・データ・ダンプやパラメーター・チェンジでのデータ互換が可能です。ただし以下の場合、注意が必要です。

TRITON-Rack では有効だが、TRITON 鍵盤モデルでは無効となるパラメーター

1. Program モード Audition Riff, Transpose (2.1-5a) の設定

- TRITON-Rack TRITON鍵盤モデル(.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):
パラメーター設定はTRITON鍵盤モデルでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態をTRITON鍵盤モデルで.PCGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード/MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON鍵盤モデル TRITON-Rack(.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ): それぞれ"Off"、"+00"に設定されます。

2. Program, Combination, Multi モード、REALTIME CONTROLS [SELECT] C モードの設定

- TRITON-Rack TRITON鍵盤モデル(.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):
パラメーターのCの設定はTRITON鍵盤モデルでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視され、AまたはBで動作します。その状態をTRITON鍵盤モデルで.PCGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード/MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。

3. Combination モード (1.1-2c, 2.1-1a)、Multi モード (1.1-2b/3b)、"Program Select" のバンク EXB-A, B, C, D, E, F, G, H の設定

- TRITON-Rack TRITON鍵盤モデル(.PCG/.SNGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):
TRITON鍵盤モデルでは対応するプログラム・バンクがないので正しく発音/動作しません。

4. Program モード OSC1 Drum Kit (2.1-2d)"073(E-D)-152(GM)" の設定

- TRITON-Rack TRITON鍵盤モデル(.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):
TRITON鍵盤モデルでは対応するドラムキット・ナンバーがないので正しく発音/動作しません。

5. Program モード (1.1-3a, 6.1-1a)、Combination モード (1.1-4b/5b, 6.1-2a/3a)、Multi モード (6.1-3a/4a) でのアルペジオ・パターン "U232(E-C)-U327(E-H)" の設定

- TRITON-Rack TRITON鍵盤モデル(.PCGファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジ):
TRITON鍵盤モデルでは対応するユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーがないので正しく発音/動作しません。

[Note for 3. 4. 5.]

TRITON-RackとTRITON/TRITON-pro/TRITON-proX(TRITON鍵盤モデル)のProgram, Combination, Drum Kit, Arpeggio Patternのバンク/ナンバーの構成を以下に示します。TRITON鍵盤モデルに対応するバンク/ナンバーがないTRITON-Rack各種データはTRITON鍵盤モデルでは正しく発音/動作しません。TRITON-Rack

TRITON 鍵盤モデルへのファイル・ロード/MIDIデータ・ダンプ/MIDIパラメーター・チェンジには注意が必要です。

| TRITON-Rack | TRITON/TRITONpro/TRITONproX |
|------------------|-----------------------------|
| Program | Program |
| INT-A | A |
| INT-B | B |
| INT-C | C |
| INT-D | D |
| INT-E | E |
| INT-F | F |
| G, g(1)...g(d) | G, g(1)...g(d) |
| EXT-A | - |
| EXT-B | - |
| EXT-C | - |
| EXT-D | - |
| EXT-E | - |
| EXT-F | - |
| EXT-G | - |
| EXT-H | - |
| Combination | Combination |
| INT-A | A |
| INT-B | B |
| INT-C | C |
| INT-D | D |
| INT-E | - |
| EXT-A | - |
| EXT-B | - |
| EXT-C | - |
| EXT-D | - |
| EXT-E | - |
| EXT-F | - |
| EXT-G | - |
| EXT-H | - |
| Drum Kit | Drum Kit |
| 000-015(I-A/B) | 00-15(A/B) |
| 016-031(E-A) | 16-31(C) |
| 032-047(E-B) | 32-47(D) |
| 048-063(E-C) | 48-63(User) |
| 064-079(E-D) | - |
| 080-095(E-E) | - |
| 096-111(E-F) | - |
| 112-127(E-G) | - |
| 128-143(E-H) | - |
| 144-152(GM) | 64-72(GM) |
| Arpeggio Pattern | |
| P000-004(Preset) | P000-004(Preset) |
| U000-199(I-A/B) | U000-199(A/B) |

| | |
|---------------|-------------|
| U200-215(E-A) | U200-215(C) |
| U216-231(E-B) | U216-231(D) |
| U232-247(E-C) | - |
| U248-263(E-D) | - |
| U264-279(E-E) | - |
| U280-295(E-F) | - |
| U296-311(E-G) | - |
| U312-327(E-H) | - |

TRITON 鍵盤モデルでは有効だが、 TRITON-Rack では無効となるパラメーター

1. TRITON 鍵盤モデルの Global モード・パラメーター PC I/F Baud Rate

Beep

Foot Switch Assign

Foot Pedal Assign

Damper Polarity

Foot Switch Polarity

- TRITON 鍵盤モデル TRITON-Rack(.PCGファイル・ロード / MIDIデータ・ダンプ):
パラメーター設定はTRITON-Rackでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態をTRITON-Rackで.PCGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード / MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON-Rack TRITON 鍵盤モデル(.PCGファイル・ロード / MIDIデータ・ダンプ):
それぞれの初期値に設定されます。

Convert Position

- TRITON 鍵盤モデル TRITON-Rack(.PCGファイル・ロード / MIDIデータ・ダンプ):
パラメーターのPreMIDIまたはPostMIDIの設定はTRITON-Rackでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視され、PostMIDIで動作します。その状態をTRITON-Rackで.PCGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード / MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON-Rack TRITON 鍵盤モデル(.PCGファイル・ロード / MIDIデータ・ダンプ): "PostMIDI"に設定されます。

MIDI Clock

- TRITON 鍵盤モデル TRITON-Rack(.PCGファイル・ロード / MIDIデータ・ダンプ):
パラメーターのExternal PCI/Fの設定はTRITON-Rackでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視され、Externalで動作します。その状態をTRITON-Rackで.PCGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード / MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。

2. TRITON 鍵盤モデルCombination, Sequencerモード、 MIDI Filter"Enable Foot Pedal/Switch"パラメーター

- TRITON 鍵盤モデル TRITON-Rack(.PCG/.SNGファイル・ロード / MIDIデータ・ダンプ):
パラメーター設定はTRITON-Rackでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態をTRITON-Rackで.PCG/.SNGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード / MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON-Rack TRITON 鍵盤モデル(.PCG/.SNGファイル・ロード / MIDIデータ・ダンプ): "On"に設定されます。

3. TRITON 鍵盤モデルの Sequencer モード・パラメーター / データ

TRITON 鍵盤モデルの Sequencer モード・データは、.PCG ファイル・ロード / MIDIデータ・ダンプにより、TRITON-RackのMultiモード・データとしてデータ互換が可能です。ただし以下の場合、注意が必要です。

Meter

Tempo Mode

Track1-16 PLAY/MUTE

Track Play Loop

Track Play Loop Start Measure

Track Play Loop End Measure


Play Intro

- TRITON 鍵盤モデル TRITON-Rack(.SNGファイル・ロード / MIDIデータ・ダンプ):
パラメーター設定はTRITON-Rackでは内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態をTRITON-Rackで.SNGファイル・セーブやMIDIデータ・ダンプを行うとロード / MIDIデータ・ダンプ受信時の設定で出力されます。
- TRITON-Rack TRITON 鍵盤モデル(.SNGファイル・ロード / MIDIデータ・ダンプ): それぞれの初期値に設定されます。

Cue List データ(キュー・リストの設定データ)

- TRITON 鍵盤モデル TRITON-Rack(.SNGファイル・ロード):
ロードされません。
- TRITON 鍵盤モデル TRITON-Rack(MIDIデータ・ダンプ):
TRITON-RackではMultiモードの内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。その状態をTRITON-RackでMIDIデータ・ダンプを行うとMIDIデータ・ダンプ受信時設定で出力されます。

Track データ(ソングの全トラックのイベント)

- TRITON 鍵盤モデル TRITON-Rack(.SNGファイル・ロード):
Load track events?( Load selected 15, 16「1.1-1d」)にチェックするとロードされます。TRITON-RackではMultiモードの内部データとして保存されますが、Multiモードでは使用できません。その状態をTRITON-Rackで.SNGファイル・セーブを行うと出力されます。
- TRITON 鍵盤モデル TRITON-Rack(MIDIデータ・ダンプ):
TRITON-RackではMultiモードの内部データとして保存されますが、Multiモードでは使用できません。その状態をTRITON-RackでMIDIデータ・ダンプを行うと出力されます。

Disk モード資料

対応チャンクについて

ロード時

AIFF ファイル

TRITON-Rackでロード時に参照するチャンクはコモン・チャンク(Common Chunk)、サウンド・データ・チャンク(Sound Data Chunk)、マーカー・チャンク(Marker Chunk)、インストゥルメント・チャンク(Instrument Chunk)の4個で、これ以外のチャンクは無視します。

以下に、それぞれのチャンク内パラメーターの制限事項に関して示します。

Common Chunk

チャンネル数は1(モノ)あるいは2(ステレオ)のみに対応します。サンプル・サイズは1 ~ 16 ビットに対応します。8 ビット以下の場合、下位側8ビットを常に0とした16ビット・データとしてロードします。

Sound Data Chunk

オフセット、ブロックサイズは無視します(Block-Aligning Sound Dataには対応しない)。

Marker Chunk

マーカー数は8個までに対応します。9番目以降のマーカーは無視します。

Instrument Chunk

ループ・プレイ・モードがForwardBackwordLoopingの場合、ForwardLoopingとして扱います。

baseNote、detune、lowNote、highNote、lowVelocity、highVelocity、gain、releaseLoopは無視します。

WAVE ファイル

TRITON-Rackでは、ロード時にフォーマット・チャンク(Format Chunk)、サンプル・チャンク(Sample Chunk)、およびウェーブ・データ(Wave Data)を参照します。以下に制限事項に関して述べます。

Format Chunk

フォーマット・カテゴリは標準PCMフォーマットのみに対応します。チャンネル数は1(モノ)あるいは2(ステレオ)に対応します。サンプル・サイズは1 ~ 16 ビットに対応します。8 ビット以下の場合、下位側8ビットを常に0とした16ビット・データとしてロードします。

Sample Chunk

ループ情報のみを参照します。ループ情報が複数存在する場合は、ループ再生回数(PlayCount)が最大であるループを採用します。タイプ(Type)がAlternatingやBackwordの場合もForward Loopとして扱います。

Wave Data

ウェーブ・リスト・チャンクには対応していません。

エクスポート時

AIFF ファイル

TRITON-Rackでは、エクスポート時にコモン・チャンク(Common Chunk)、サウンド・データ・チャンク(Sound Data Chunk)、マーカー・チャンク(Marker Chunk)、およびインストゥルメント・チャンク(Instrument Chunk)を使用します。

以下に、それぞれのチャンク内パラメーターの制限事項に関して示します。

Common Chunk

チャンネル数は1(モノ)に固定です。

サンプル・サイズは16ビットに固定です。

Marker Chunk

2つのマーカーを、それぞれループ・スタート・アドレス、エンド・アドレスとして使用します。

Instrument Chunk

ループ・プレイ・モードはForwardLoopingに固定です。

マルチサンプルが持っているZone情報はエクスポートされません。

WAVE ファイル

TRITON-Rackでは、エクスポート時にフォーマット・チャンク(Format Chunk)、サンプル・チャンク(Sample Chunk)、およびウェーブ・データ(Wave Data)を使用します。以下に制限事項に関して述べます。

Format Chunk

フォーマット・カテゴリは標準PCMフォーマットに固定です。

チャンネル数は1(モノ)に固定です。

サンプル・サイズは16ビットに固定です。

Sample Chunk

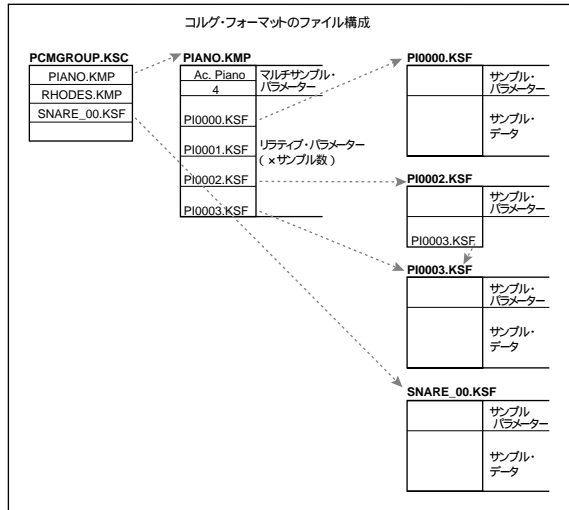
タイプ(Type)はForward Loopに固定です。

マルチサンプルが持っているZone情報はエクスポートされません。

コルグ・フォーマットのファイルについて

コルグ・フォーマットのファイル構成

マルチサンプル用の.KMPファイル、サンプル用の.KSFファイル、および、これらをまとめて扱うための.KSCファイルから成ります。
.KMP/.KSFファイルはAIFFフォーマットにならず、チャンクにより構成します。



以下、コメントなき場合はすべて Big Endian とします。

TRITON-Rack でセーブしたコルグフォーマットのファイルを
Trinity でロードする場合、

ゾーンごとのパラメーターのうち、以下のパラメーターは無視
されます(カッコ内はパラメーターが含まれているチャンク)。
フィルター・カットオフ (RLP1 チャンク)
トランスポーズ (RLP2 チャンク)
レゾナンス (RLP2 チャンク)
アタック (RLP2 チャンク)
ディケイ (RLP2 チャンク)
サンプルごとのパラメーターのうち、リバーブ再生、ループ・オ
フの設定(SMD1 チャンク、属性パラメーターに含まれてい
る)が無視され、それぞれフォワード再生、ループオンとして扱
われます。また、サンプリング周波数はTrinityで対応している
12種類の周波数のみが正しくロードされ、対応していない周
波数の場合、切り下げにより最も近い周波数が選択されます。
分割サンプルファイルはロードできません。

Trinity でセーブしたコルグフォーマットのファイルを
TRITON-Rack でロードする場合、

圧縮サンプルファイルはロードできません。
Trinity内蔵サンプルを使用したマルチサンプルには同一番号
のRAMサンプルがアサインされます。

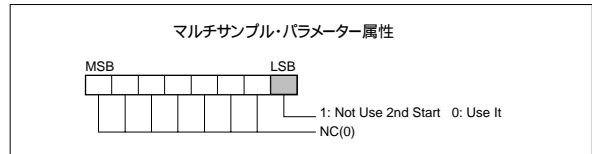
KMP (Korg Multisample Parameter) ファイル

以下のチャンクで構成されます。

マルチサンプル・パラメーター・チャンク

| | |
|-------------------|-----------|
| チャンクID('MSP1') | [4 バイト] |
| チャンク・サイズ(18 固定) | [4 バイト] |
| マルチサンプル名 | [16 バイト] |
| マルチサンプルを構成するサンプル数 | [1 バイト] |
| 属性 | [1 バイト] |

・属性



リラティブ・パラメーター・チャンク 1

| | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| チャンクID('RLP1') | [4 バイト] |
| チャンク・サイズ(18 x マルチサンプルを構成するサンプル数) | [4 バイト] |
| オリジナル・キー | [1 バイト] |
| MSB 1: Non Transpose 0: Transpose | |
| bit 6 ~ 0 オリジナル・キー | |
| トップ・キー(0 ~ 127) | [1 バイト] |
| チューン(- 99 ~ + 99 セント) | [1 バイト] |
| レベル(- 99 ~ + 99) | [1 バイト] |
| パン(0 ~ 127 現在未使用) | [1 バイト] |
| フィルター・カットオフ(- 99 ~ + 99) | [1 バイト] |
| KSF ファイル名(ピリオド及び拡張子を含む) | [12 バイト] x マルチサンプルを構成するサンプル数 |

.KSF ファイル名が* SKIPPEDSAMPL 'の場合、ロード時にスキップ
されたサンプルとして扱います。

.KSF ファイル名が* INTERNALnnnn 'の場合、内蔵サンプルを使用
します。

リラティブ・パラメーター・チャンク 2

| | |
|------------------------|----------|
| チャンクID('RLP2') | [4 バイト] |
| チャンク・サイズ(4) | [4 バイト] |
| トランスポーズ(- 64 ~ + 63) | [1 バイト] |
| レゾナンス(- 99 ~ + 99) | [1 バイト] |
| アタック(- 99 ~ + 99) | [1 バイト] |
| ディケイ(- 99 ~ + 99) | [1 バイト] |

マルチサンプル・ナンバー・チャンク

| | |
|---------------------|----------|
| チャンクID('MNO1') | [4 バイト] |
| チャンク・サイズ(4) | [4 バイト] |
| マルチサンプル・ナンバー(0 ~) | [4 バイト] |

KSF (Korg Sample File) ファイル

本ファイルの構成には 4 種類あります。1 つはサンプル・パラメ
ーター・チャンク、サンプル・データ・チャンク、サンプル・ナンバ
ー・チャンクで構成されたもの(SMP1 + SMD1 + SNO1)もう1つはサン
プル・パラメーター・チャンク、サンプル・データ・チャンク、サンプル
・ファイル名・チャンク、サンプル・ナンバー・チャンク(SMP1 + SMD1
+ SMF1 + SNO1)で構成されたものです。後者は、サンプル・デー
タ・チャンクのサンプル・データが空の場合の構成で、サンプル・フ
ァイル名・チャンクで指定された.KSF ファイルのサンプル・データを使
用します(サンプルデータの共有)。

また、フロッピーディスクへのセーブ等で、1 枚のディスクに収まりき
らない場合、ファイルを自動的に分割してセーブを進めることが可能
です。

この方法により作成された.KSF ファイルは、1 つめのファイルがサ
ンプル・パラメーター・チャンク、サンプル・ナンバー・チャンク、分割
サンプル・パラメーター・チャンク、分割サンプル・データ・チャンク
(SMP1 + SNO1 + SPD1 + SDD1)で構成され、2 つめ以降のフ
ァイルが分割サンプル・データ・チャンク(SDD1)で構成されます。

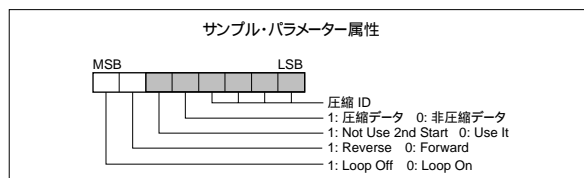
サンプル・パラメーター・チャンク

| | |
|--------------------|---------|
| チャンクID('SMP1') | [4バイト] |
| チャンク・サイズ(32) | [4バイト] |
| サンプル名 | [16バイト] |
| デフォルト・バンク(0 ~ 3) | [1バイト] |
| スタート・アドレス | [3バイト] |
| 2ndスタート・アドレス | [4バイト] |
| ループ・スタート・アドレス | [4バイト] |
| ループ・エンド・アドレス | [4バイト] |

サンプル・データ・チャンク

| | |
|---|---------|
| チャンクID('SMD1') | [4バイト] |
| チャンク・サイズ(12 + サンプル・データバイト数) | [4バイト] |
| サンプリング周波数 | [4バイト] |
| TRITON-Rackで対応している周波数は、48000/47619/44100/32000/31746/31250/29400/24000/23810/22254/22050/21333/21164/20833/19600/16000/15873/15625/14836/14700/14222/14109/13889/13067/12000/11905/11127/11025/10667/10582/10417/9891/9800/9481/9406/9259/8711/8000/7937/7813/7418/7350/7111/7055/6945/6534/6000/5953/5564/5513/5333/5291/5208/4945/4900/4741/4703/4630/4356/4000/3968/3906/3709/3675/3556/3527/3472/3267/3000/2976/2782/2756/2667/2646/2604/2473/2450/2370/2352/2315/2178/2000/1984/1855/1838(Hz)です。 | |
| 属性 | [1バイト] |
| ループ・チューン(- 99 ~ + 99 セント) | [1バイト] |
| チャンネル数(1) | [1バイト] |
| サンプル・サイズ(8/16) | [1バイト] |
| サンプル数 | [4バイト] |
| サンプル・データ | 可変長 |

・属性



サンプル・ナンバー・チャンク

| | |
|------------------|---------|
| チャンクID('SNO1') | [4バイト] |
| チャンク・サイズ(4) | [4バイト] |
| サンプル・ナンバー(0 ~) | [4バイト] |

サンプル・ファイル名チャンク

| | |
|---|---------|
| チャンクID('SMF1') | [4バイト] |
| チャンク・サイズ(12) | [4バイト] |
| KSFファイル名 | [12バイト] |
| .KSFファイル名が* SKIPPEDSAMPL の場合、ロード時にスキップされたサンプルとして扱います。 | |
| .KSFファイル名が* INTERNALnnnn の場合、内蔵サンプルを使用します。 | |

分割サンプル・パラメーター・チャンク

| | |
|----------------|---------|
| チャンクID('SPD1') | [4バイト] |
| チャンク・サイズ(12) | [4バイト] |

以下、サンプル・サイズまではSMD1 チャンク内のものと同等

| | |
|---------------------|---------|
| サンプリング周波数 | [4バイト] |
| 属性 | [1バイト] |
| ループ・チューン | [1バイト] |
| チャンネル数 | [1バイト] |
| サンプル・サイズ | [1バイト] |
| サンプル数 | [4バイト] |
| 分割されている全ファイルの総サンプル数 | |

分割サンプル・データ・チャンク

| | |
|----------------|---------|
| チャンクID('SDD1') | [4バイト] |
|----------------|---------|

KSC (Korg SScript) ファイル

本ファイルは、かたまりとして扱いたい.KMP/.KSFファイル名を羅列したテキスト・ファイルです。

#で始まる行は、コメント行とみなし無視します。

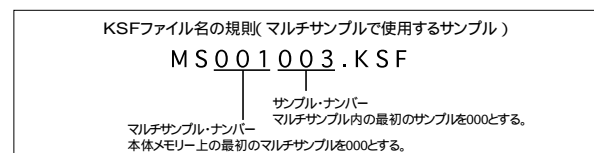
ファイルの1行目は必ず「#KORG Script Version 1.0」で始め、以下、コメント行以外はファイル名のための記述とします。拡張子KMP/KSFのファイルのみが処理の対象となります。

ファイル名の規則について

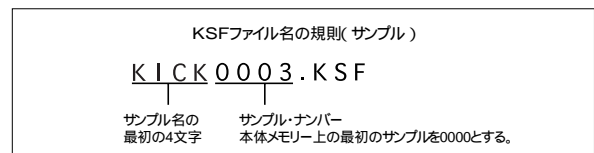
“ Save All ”、“ Save All Multisamples ”での.KMPファイル名



本体から“ Save All ”、“ Save All Multisamples ”、“ Save One Multisample ”を行なう際、マルチサンプルで使用する(.KMPファイル)個々の.KSFファイルには以下の規則により自動的にファイル名を付けます。



同様に、本体から“ Save All ”、“ Save All Samples ”を行なう際、個々の.KSFファイルには以下の規則により自動的にファイル名を付けます。



TRITON-Rack MIDI IMPLEMENTATION

21,Jun,2000

Consult your local Korg dealer for more information on MIDI System Exclusive implementation.

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

| Status [Hex] | Second [H] [D] | Third [H] [D] | Description (Transmitted by) | ENA |
|-----------------|-------------------|------------------|---|-------|
| 8n | kk (kk) | 40 (64) | Note Off (Sequence/Arpeggiator data) | A |
| 9n | kk (kk) | vv (vv) | Note On (vv)=1-127 (Sequence/Arpeggiator data) | A |
| An | kk (kk) | vv (vv) | Poly Key Pressure (Sequence data) | T, Q |
| Bn | 00 (00) | mm (mm) | Bank Select (MSB) (BANK keys, Prog/Combi change) | *1 PB |
| Bn | 01 (01) | vv (vv) | Modulation1 (Knob-B = MIDI CC#01) | C |
| Bn | 02 (02) | vv (vv) | Modulation2 (Knob-B = MIDI CC#02) | C |
| Bn | 04 (04) | vv (vv) | Foot Pedal (Knob-B = MIDI CC#04) | C |
| Bn | 05 (05) | vv (vv) | Portamento Time (Knob-B = Porta.Time, M Chg) | C |
| Bn | 06 (06) | vv (vv) | Data Entry (MSB) (ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY) | *2 C |
| Bn | 07 (07) | vv (vv) | Volume (Knob-B = Volume, M/C Chg) | C |
| Bn | 08 (08) | vv (vv) | Post IFX Panpot (Knob-B = IFX Pan, M Chg) | C |
| Bn | 0A (10) | vv (vv) | Panpot (Knob-B = Pan, M Chg) | C |
| Bn | 0B (11) | vv (vv) | Expression (Knob-B = Expression) | C |
| Bn | 0C (12) | vv (vv) | Effect Control 1 (Knob-B = FX Ctrl1 1) | C |
| Bn | 0D (13) | vv (vv) | Effect Control 2 (Knob-B = FX Ctrl 2) | C |
| Bn | 10 (16) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl1 (Knob-B = MIDI CC#16) | C |
| Bn | 11 (17) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl2 (Knob-B = Knob Mod.1) | C |
| Bn | 12 (18) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl3 (Knob-B = Knob Mod.2) | C |
| Bn | 13 (19) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl4 (Knob-B = Knob Mod.3) | C |
| Bn | 14 (20) | vv (vv) | (Knob-B = Knob Mod.4) | C |
| Bn | 15 (21) | vv (vv) | (Knob-B = Knob Mod.4) | C |
| Bn | 20 (32) | bb (bb) | Bank Select (LSB) (BANK keys, Prog/Combi change) | *1 PB |
| Bn | 40 (64) | vv (vv) | Hold1 (Knob-B = MIDI CC#64) | C |
| Bn | 41 (65) | 00/7F (00/127) | Portamento Off/On (SW1/SW2 = Porta.SW, M Chg) | C |
| Bn | 42 (66) | vv (vv) | Sostenuto Off/On (Knob-B = MIDI CC#66) | C |
| Bn | 43 (67) | vv (vv) | Soft Pedal (Knob-B = MIDI CC#67) | C |
| Bn | 46 (70) | vv (vv) | Sound Controller 1 (Knob-B = F/A Sus.) | C |
| Bn | 47 (71) | vv (vv) | Sound Controller 2 (Knob-2A, Knob-B = Flt Reso.) | C |
| Bn | 48 (72) | vv (vv) | Sound Controller 3 (Knob-4A, Knob-B = F/A Rel.) | C |
| Bn | 49 (73) | vv (vv) | Sound Controller 4 (Knob-B = F/A Attack) | C |
| Bn | 4A (74) | vv (vv) | Sound Controller 5 (Knob-1A, Knob-B = Flt Cutoff) | C |
| Bn | 4B (75) | vv (vv) | Sound Controller 6 (Knob-B = F/A Decay) | C |
| Bn | 4C (76) | vv (vv) | Sound Controller 7 (Knob-B = P LF01 Spd) | C |
| Bn | 4D (77) | vv (vv) | Sound Controller 8 (Knob-B = P LF01 Dep) | C |
| Bn | 4E (78) | vv (vv) | Sound Controller 9 (Knob-B = P LF01 Dly) | C |
| Bn | 4F (79) | vv (vv) | Sound Controller 10 (Knob-3A, Knob-B = Flt EG Int.) | C |
| Bn | 50 (80) | 00/7F (00/127) | Multi Purpose Ctrl15 (SW1 = SW1 Mod.) | C |
| Bn | 51 (81) | 00/7F (00/127) | Multi Purpose Ctrl16 (SW2 = SW2 Mod.) | C |
| Bn | 52 (82) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl17 (Knob-B = Foot SW) | C |
| Bn | 53 (83) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl18 (Knob-B = MIDI CC#83) | C |
| Bn | 5B (91) | vv (vv) | Effect 1 Depth (Knob-B = MFX Send2, M Chg) | C |
| Bg | 5C (92) | 00/7F (00/127) | Effect 2 Depth (All Insert FX Off/On) | C |
| Bn | 5D (93) | vv (vv) | Effect 3 Depth (Knob-B = MFX Send1, M Chg) | C |
| Bg | 5E (94) | 00/7F (00/127) | Effect 4 Depth (Master FX1 Off/On) | C |
| Bg | 5F (95) | 00/7F (00/127) | Effect 5 Depth (Master FX2 Off/On) | C |
| Bn | cc (cc) | vv (vv) | Control (cc)=0-95 (Knob-B = MIDI CC#00-95) | C |
| Bn | 62 (98) | ss (ss) | NRPN Param No. (LSB) (ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY) | *2 C |
| Bn | 63 (99) | tt (tt) | NRPN Param No. (MSB) (ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY) | *2 C |
| Bn | cc (cc) | vv (vv) | Control (cc)=0-101 (Sequence data) | Q |
| Cn | pp (pp) | -- -- | Program Change (Prog/Combi change) | *1 P |
| Dv | vv (vv) | -- -- | Channel Pressure (Sequence data) | T |
| En | bb (bb) | bb (bb) | Bender Change (Sequence data) | C |

M Chg : Transmitted when change a Multi No. (Status = EXT, EX2, BTH)

C/M Chg : Transmitted when change a Combination or Multi No. (Status = EXT, EX2, BTH)

Sequence data : Pattern, Audition Riff and Demo data.

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.

When in Combination/Multi mode, each timbre's/track's channel. (Status = EXT, EX2 or BTH)

g : Always Global Channel No. (0 - 15)

kk = 00 - 127

ENA = A : Always Enabled

C : Enabled when Enable Control Change in Global mode is checked

P : Enabled when Enable Program Change in Global mode is checked

PB : Enabled when Enable Program and Bank Change in Global mode is checked

T : Enabled when Enable After Touch in Global mode is checked

Q : Enabled when Pattern is playing(transmit), recording(receive)

```

*1 : Program Combination MIDI Out[Hex] (Bank Map is KORG) (Bank Map is GM(2))
BankINT-A 000 - 127 : BankINT-A 000 - 127 : mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F = 3F,00, 00 - 7F
INT-B 000 - 127 : INT-B 000 - 127 : 00,01, 00 - 7F 3F,01, 00 - 7F
INT-C 000 - 127 : INT-C 000 - 127 : 00,02, 00 - 7F 3F,02, 00 - 7F
INT-D 000 - 127 : INT-D 000 - 127 : 00,03, 00 - 7F 3F,03, 00 - 7F
INT-E 000 - 127 : INT-E 000 - 127 : 00,04, 00 - 7F 3F,04, 00 - 7F
INT-F 000 - 127 : 00,05, 00 - 7F 3F,05, 00 - 7F
G 001 - 128 : 79,00, 00 - 7F 79,00, 00 - 7F
g(1)-(9) 001 - 128 : 79,01-09,00 - 7F 79,01-09,00 - 7F
g(d) 001 - 128 : 78,00, 00 - 7F 78,00, 00 - 7F

EXB-A 000 - 127 : BankEXB-A 000 - 127 : 00,08, 00 - 7F 3F,08, 00 - 7F
EXB-B 000 - 127 : EXB-B 000 - 127 : 00,09, 00 - 7F 3F,09, 00 - 7F
EXB-C 000 - 127 : EXB-C 000 - 127 : 00,0A, 00 - 7F 3F,0A, 00 - 7F
EXB-D 000 - 127 : EXB-D 000 - 127 : 00,0B, 00 - 7F 3F,0B, 00 - 7F
EXB-E 000 - 127 : EXB-E 000 - 127 : 00,0C, 00 - 7F 3F,0C, 00 - 7F
EXB-F 000 - 127 : EXB-F 000 - 127 : 00,0D, 00 - 7F 3F,0D, 00 - 7F
EXB-G 000 - 127 : EXB-G 000 - 127 : 00,0E, 00 - 7F 3F,0E, 00 - 7F
EXB-H 000 - 127 : EXB-H 000 - 127 : 00,0F, 00 - 7F 3F,0F, 00 - 7F

```

```

*2 : ARP ON/OFF :[ Bn,63,00,Bn,62,02,Bn,06,mm] mm = 00(Off),7F(On)
ARP-GATE (REALTIME CONTROLS C Knob2) :[ Bn,63,00,Bn,62,0A,Bn,06,mm] mm = 00-7F
ARP-VELOCITY (REALTIME CONTROLS C Knob3) :[ Bn,63,00,Bn,62,0B,Bn,06,mm] mm = 00-7F

```

When in Program/Combination mode, Global channel.
When in Multi mode, Control Track's channel.

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

| Status [Hex] | Second [H] [D] | Third [H] [D] | Description (Transmitted when) |
|-----------------|-------------------|------------------|--|
| F3 | ss (ss) | | Song Select (Multi is selected) ss : Multi(0-127) No. |

Transmits Song Select message when in Multi mode (Internal Clock)

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

| Status[Hex] | Description (Transmitted when ...) |
|-------------|--|
| F8 | Timing Clock (Always in Prog/Combi/Multi mode) * |
| FA | Start (START Pattern in Multi mode) * |
| FC | Stop (STOP Pattern in Multi mode) * |
| FE | Active Sensing (Always) |

* Transmits these messages when MIDI Clock in Global mode is Internal.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE

1-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

```

O DEVICE INQUIRY REPLY ( Transmits when received a INQUIRY MESSAGE REQUEST )
[ F0,7E,0g,06,02,42,50,00,1C,00,nn,00,vv,00,F7 ] 3rd byte g : Global Channel
6th byte 42 : KORG ID
7th byte 50 : TRITON series ID
9th byte 1C : TRITON-Rack member code
11th byte nn : System No. ( 01 - )
13th byte vv : System Version ( 01 - )

```

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

```

O Master Volume
[ F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7 ] 3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value(LSB)
7th byte mm : Value(MSB)
mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

```

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

| Status [Hex] | Second [H] [D] | Third [H] [D] | Description (Use) | ENA |
|-----------------|-------------------|-------------------|---|-------|
| 8n | kk (kk) | xx (xx) | Note Off | A |
| 9n | kk (kk) | 00 (00) | Note Off | A |
| 9n | kk (kk) | vv (vv) | Note On (vv)=1-127 | A |
| An | kk (kk) | vv (vv) | Poly Key Pressure (as AMS) | T,Q |
| Bn | 00 (00) | mm (mm) | Bank Select(MSB) (for Prog/Combi change) | *1 PB |
| Bn | 01 (01) | vv (vv) | Modulation1 (as AMS & FX Dmod Src =JS+Y) | C |
| Bn | 02 (02) | vv (vv) | Modulation2 (as AMS & FX Dmod Src =JS-Y) | C |
| Bn | 04 (04) | vv (vv) | Foot Pedal (as AMS & FX Dmod Src =Pedal) | C |
| Bn | 05 (05) | vv (vv) | Portamento Time | C |
| Bn | 06 (06) | vv (vv) | Data Entry (MSB) (for RPC edit) | C |
| Bn | 07 (07) | vv (vv) | Volume | C |
| Bn | 08 (08) | vv (vv) | Balance Control (for Post IFX Panpot control) | *2 C |
| Bn | 0A (10) | vv (vv) | Panpot | C |
| Bn | 0B (11) | vv (vv) | Expression | C |
| Bn | 0C (12) | vv (vv) | Effect Control 1 (as FX Dmod Src =FX1) | C |
| Bn | 0D (13) | vv (vv) | Effect Control 2 (as FX Dmod Src =FX2) | C |
| Bn | 10 (16) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl1 (as AMS & FX Dmod Src =Ribbon) | C |
| Bn | 11 (17) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl2 (as AMS & FX Dmod Src =KnobM1) | C |
| Bn | 12 (18) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl3 (as AMS & FX Dmod Src =Slider) | C |
| Bn | 13 (19) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl4 (as AMS & FX Dmod Src =KnobM2) | C |
| Bn | 14 (20) | vv (vv) | (as AMS & FX Dmod Src =KnobM3) | C |
| Bn | 15 (21) | vv (vv) | (as AMS & FX Dmod Src =KnobM4) | C |
| Bn | 20 (32) | bb (bb) | Bank Select(LSB) (for Prog / Combi change) | *1 PB |
| Bn | 26 (38) | vv (vv) | Data Entry (LSB) (for RPC edit) | C |
| Bn | 40 (64) | vv (vv) | Hold1 (as Damper) | C |
| Bn | 41 (65) | ≤3F/≥40 (≤63/≥64) | Portamento Off/On | C |
| Bn | 42 (66) | ≤3F/≥40 (≤63/≥64) | Sostenuto Off/On | C |
| Bn | 43 (67) | vv (vv) | Soft Pedal | C |
| Bn | 46 (70) | vv (vv) | Sound Controller 1 (for Sustain Level control) | C |
| Bn | 47 (71) | vv (vv) | Sound Controller 2 (for Resonance/HPF Cutoff ctrl) | C |
| Bn | 48 (72) | vv (vv) | Sound Controller 3 (for Release Time control) | C |
| Bn | 49 (73) | vv (vv) | Sound Controller 4 (for Attack Time control) | C |
| Bn | 4A (74) | vv (vv) | Sound Controller 5 (for LPF Cutoff control) | C |
| Bn | 4B (75) | vv (vv) | Sound Controller 6 (for Decay Time control) | C |
| Bn | 4C (76) | vv (vv) | Sound Controller 7 (for LF01 Speed control) | C |
| Bn | 4D (77) | vv (vv) | Sound Controller 8 (for LF01 Pitch Depth control) | C |
| Bn | 4E (78) | vv (vv) | Sound Controller 9 (for LF01 Delay control) | C |
| Bn | 4F (79) | vv (vv) | Sound Controller 10 (for Filter EG Intensity ctrl) | C |
| Bn | 50 (80) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl15 (as AMS & FX Dmod Src =SW 1) | C |
| Bn | 51 (81) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl16 (as AMS & FX Dmod Src =SW 2) | C |
| Bn | 52 (82) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl17 (as AMS & FX Dmod Src =FootSW) | C |
| Bn | 53 (83) | vv (vv) | Multi Purpose Ctrl18 (as AMS & FX Dmod Src) | C |
| Bn | 5B (91) | vv (vv) | Effect 1 Depth (for Send 2 Level control) | C |
| Bg | 5C (92) | 00/≠00 (00/≠000) | Effect 2 Depth (for All Insert FX Off/On) | C |
| Bn | 5D (93) | vv (vv) | Effect 3 Depth (for Send 1 Level control) | C |
| Bg | 5E (94) | 00/≠00 (00/≠000) | Effect 4 Depth (for Master FX1 Off/On) | C |
| Bg | 5F (95) | 00/≠00 (00/≠000) | Effect 5 Depth (for Master FX2 Off/On) | C |
| Bn | 60 (96) | 00 (00) | Data Increment (for RPC edit) | C |
| Bn | 61 (97) | 00 (00) | Data Decrement (for RPC edit) | C |
| Bn | 62 (98) | ss (ss) | NRPN Param No.(LSB) (for NRPN select) | *3 C |
| Bn | 63 (99) | tt (tt) | NRPN Param No.(MSB) (for NRPN select) | *3 C |
| Bn | 64(100) | 0r (0r) | RPN Param No. (LSB) (for RPN select) | *4 C |
| Bn | 65(101) | 00 (00) | RPN Param No. (MSB) (for RPN select) | *4 C |
| Bn | cc (cc) | vv (vv) | Control data (for Pattern recording (cc)=0-101) | C,Q |
| Bn | 78(120) | 00 (00) | All Sound Off | C |
| Bn | 79(121) | 00 (00) | Reset All Controllers | C |
| Bn | 79(121) | 00/7F (00/127) | Local Control Off/On | A |
| Bn | 7B(123) | 00 (00) | All Notes Off | A |
| Bn | 7C(124) | 00 (00) | Omni Mode Off (as All Notes Off) | A |
| Bn | 7D(125) | 00 (00) | Omni Mode On (as All Notes Off) | A |
| Bn | 7E(126) | ≤10 (≤16) | Mono Mode On (as All Notes Off) | A |
| Bn | 7F(127) | 00 (00) | Poly mode On (as All Notes Off) | A |
| Ch | pp (pp) | -- -- | Program Change (for Prog/Combi change) | *1 P |
| Dv | vv (vv) | -- -- | Channel Pressure (as After Touch) | T |
| En | bb (bb) | bb (bb) | Bender Change | C |

AMS : Alternate Modulation Source
FX Dmod Src: Effect Dynamic Modulation Source

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.
When in Combination/Multi mode, each timbre's/track's channel.(Status is INT or BTH)
g : Always Global Channel No. (0 - 15)
x : Random
ENA : Same as Transmitted data

*1 : When Bank Map in Global mode is KORG;
MIDI In [Hex] Program Combination
mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F : Bank INT-A 000 - 127 : Bank INT-A 000 - 127
00,01, 00 - 7F : INT-B 000 - 127 : INT-B 000 - 127
00,02, 00 - 7F : INT-C 000 - 127 : INT-C 000 - 127
00,03, 00 - 7F : INT-D 000 - 127 : INT-D 000 - 127
00,04, 00 - 7F : INT-E 000 - 127 : INT-E 000 - 127
00,05, 00 - 7F : INT-F 000 - 127

00,08, 00 - 7F : EXB-A 000 - 127 : EXB-A 000 - 127
00,09, 00 - 7F : EXB-B 000 - 127 : EXB-B 000 - 127
00,0A, 00 - 7F : EXB-C 000 - 127 : EXB-C 000 - 127
00,0B, 00 - 7F : EXB-D 000 - 127 : EXB-D 000 - 127
00,0C, 00 - 7F : EXB-E 000 - 127 : EXB-E 000 - 127
00,0D, 00 - 7F : EXB-F 000 - 127 : EXB-F 000 - 127
00,0E, 00 - 7F : EXB-G 000 - 127 : EXB-G 000 - 127
00,0F, 00 - 7F : EXB-H 000 - 127 : EXB-H 000 - 127

79,00, 00 - 7F : G 001 - 128
79,01-09,00 - 7F : g(1)-g(9) 001 - 128
78,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128

38,00, 00 - 7F : G 001 - 128
3E,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128

When Bank Map in Global mode is GM(2);
MIDI In [Hex] Program Combination
mm,bb,pp = 3F,00, 00 - 7F : Bank INT-A 000 - 127 : Bank INT-A 000 - 127
3F,01, 00 - 7F : INT-B 000 - 127 : INT-B 000 - 127
3F,02, 00 - 7F : INT-C 000 - 127 : INT-C 000 - 127
3F,03, 00 - 7F : INT-D 000 - 127 : INT-D 000 - 127
3F,04, 00 - 7F : INT-E 000 - 127 : INT-E 000 - 127
3F,05, 00 - 7F : INT-F 000 - 127

3F,08, 00 - 7F : EXB-A 000 - 127 : EXB-A 000 - 127
3F,09, 00 - 7F : EXB-B 000 - 127 : EXB-B 000 - 127
3F,0A, 00 - 7F : EXB-C 000 - 127 : EXB-C 000 - 127
3F,0B, 00 - 7F : EXB-D 000 - 127 : EXB-D 000 - 127
3F,0C, 00 - 7F : EXB-E 000 - 127 : EXB-E 000 - 127
3F,0D, 00 - 7F : EXB-F 000 - 127 : EXB-F 000 - 127
3F,0E, 00 - 7F : EXB-G 000 - 127 : EXB-G 000 - 127
3F,0F, 00 - 7F : EXB-H 000 - 127 : EXB-H 000 - 127

79,00, 00 - 7F : G 001 - 128
79,01-09,00 - 7F : g(1)-g(9) 001 - 128
78,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128

00,00, 00 - 7F : G 001 - 128
38,00, 00 - 7F : G 001 - 128
3E,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128
3F,7F, 00 - 7F : Mute (KORG MUTE)

(XG) 00,01 - : Assign correspond program in G, g(1) - g(9)
(GS) 01,00 - : Assign correspond program in G, g(1) - g(9)

*2 : When in Program/Sampling mode, Global channel
When in Combination/Multi mode, each IFX's channel.

*3 : tt,ss = 00,02 : Arpeggiator Off/On
= 00,0A : Arpeggiator Gate control
= 00,0B : Arpeggiator Velocity control

When in Program/Combination mode, Global channel message is valid.
When in Multi mode, Control Track's channel message is valid.
Data Entry LSB value has no effect.

tt,ss = 01,08 : Vibrato Rate
tt,ss = 01,09 : Vibrato Depth
tt,ss = 01,0A : Vibrato Delay
tt,ss = 01,20 : Filter Cutoff
tt,ss = 01,21 : Filter Resonance
tt,ss = 01,63 : EG Attack Time
tt,ss = 01,64 : EG Decay Time
tt,ss = 01,66 : EG Release Time
tt,ss = 14,kk : Drum Filter Cutoff *
tt,ss = 15,kk : Drum Filter Resonance *
tt,ss = 16,kk : Drum EG Attack Time *
tt,ss = 17,kk : Drum EG Decay Time *
tt,ss = 18,kk : Drum Coarse Tune *
tt,ss = 19,kk : Drum Fine Tune *
tt,ss = 1A,kk : Drum Volume *
tt,ss = 1C,kk : Drum Panpot *
tt,ss = 1D,kk : Drum Rev Send(Send2) *
tt,ss = 1E,kk : Drum Cho Send(Send1) *

* Only valid when Part Mode is Drum, MDrm1 - MdrM4.
kk: Drum Inst No. (0C - 6C = C0 - C8)
Data Entry LSB value has no effect.

```
*4 : r = 0 : Pitch Bend Sensitivity ( Bend Range )
      = 1 : Fine Tune           ( Detune )
      = 2 : Coarse Tune         ( Transpose )
```

For drum program, both of Fine Tune and Coarse Tune affect to Detune.
Data Entry LSB value has no effect for Pitch Bend Sensitivity and Coarse Tune.

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

| Status [Hex] | Second [H] [D] | Third [H] [D] | Description (Use for) |
|-----------------|-------------------|------------------|--|
| F2 | ss (ss) | tt (tt) | Song Position Pointer (Arpeggiator Control) ss : Least significant [LSB] tt : Most significant [MSB] |
| F3 | ss (ss) | | Song Select (Multi select) ss : Multi(0-127) |

Receive Song Position Pointer when in Program/Combination/Multi mode (External Clock)
Receive Song Select when in Multi mode (External Clock)

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

| Status[Hex] | Description (Use for....) |
|-------------|--|
| F8 | Timing Clock (Tempo, AMS. & FX Dmod Src) * |
| FA | Start (Arpeggiator Control) * |
| FB | Continue (Arpeggiator Control) * |
| FC | Stop (Arpeggiator Control) * |
| FE | Active Sensing (MIDI Connect check) |

* Receive when MIDI Clock in Global mode is External.

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE

2-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

```

O DEVICE INQUIRY ( When received this message, transmits INQUIRY MESSAGE REPLY )
  [ F0,7E,nn,06,01,F7 ]      3rd byte nn : Channel = 0 - F : Global Channel
                                = 7F       : Any Channel

O GM System On ( Receive when in Multi mode )
  [ F0,7E,nn,09,01,F7 ]      3rd byte nn : Channel = 0 - F : Global Channel
                                = 7F       : Any Channel

```

2-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

```

O Master Volume
  [ F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7 ]
    3rd byte  g : Global Channel
    6th byte  vv : Value(LSB)
    7th byte  mm : Value(MSB)
               mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

O Master Balance
  [ F0,7F,0g,04,02,vv,mm,F7 ]
    3rd byte  g : Global Channel
    6th byte  vv : Value(LSB)
    7th byte  mm : Value(MSB)
               mm,vv = 00,00:Left, 40,00:Center, 7F,7F:Right

O Master Fine Tune ( Control Master Tune(cent) in Global )
  [ F0,7F,0g,04,03,vv,mm,F7 ]
    3rd byte  g : Global Channel
    6th byte  vv : Value(LSB)
    7th byte  mm : Value(MSB)
               mm,vv = 20,00:-50, 40,00:+00, 60,00:+50

O Master Coarse Tune ( Control Transpose (chromatic step) in Global )
  [ F0,7F,0g,04,04,vv,mm,F7 ]
    3rd byte  g : Global Channel
    6th byte  vv : Value(LSB)
    7th byte  mm : Value(MSB)
               mm,vv = 34,00:-12, 40,00:+00, 4C,00:+12




```

オプション・ボード / メモリ







取り付け作業の前に、必ずこの内容をよくお読みください

安全上のご注意

警告

-  本製品の取り付け、修理、部品の交換などで、取扱説明書に記載されている以外のことは絶対にしないでください。
-  本製品の基板上の電子部品やコネクタには無理な力を加えたり、分解したりしないでください。感電、火災、故障の原因になります。
-  本製品を取り付ける前に、取り付ける機器の電源プラグと、周辺機器との接続コードを必ず抜いてください。感電や機器の破損の原因になります。

注意

-  本製品を液体でぬらしたり、異物をのせたりしないでください。故障の原因になります。
-  本製品を触る前に、取り付ける機器の金属部に触れ、静電気を取り除いてください。静電気により電子部品を破壊する恐れがあります。
-  本製品を取り扱うときは、基板裏側のリード(電子部品の足部)に触れないように作業してください。けがをする恐れがあります。
-  本製品を取り付ける際は、接続と関係のない部品や基板には絶対に触れないでください。感電や故障の原因になります。
-  本製品を取り付ける際は、本製品や取り付ける機器の金具等で手を切らないように作業してください。
-  本製品を取り付ける際は、取り付ける機器の中にネジなどを落とさないように作業してください。

誤った使用や改造による故障、破損の保証はいたしません。また、データの消失、破損による損害についても、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

オプション・ボード / メモリについて


TRITON-Rackは、オプション・ボードやメモリを取り付けることによって、機能を拡張することができます。次の6種類の拡張が行えます。

EXB-MOSS (DSPシンセサイザー・ボード)

スタンダード、リング・モジュレーション、VPM、レゾナンス、オルガン・モデル、エレクトリック・ピアノ・モデルなどの13種のオシレーター・アルゴリズムを持つMOSS音源をTRITON-Rackに搭載します。プログラム、コンビネーション、マルチの各モードでMOSS音源が使用できます。MOSS音源の最大同時発音数は6です。

EXB-SCSI (SCSIインターフェイス・ボード)

TRITON-RackにSCSI端子を取り付けます。TRITON-Rackのプログラム、コンビネーション、マルチ・データ、サンプル・データ等をフロッピー・ディスクにセーブしたりフロッピー・ディスクからロードするのと同じように、外部SCSI機器を接続して大容量の記憶メディア(ハード・ディスク、MOディスク、ZIPディスク、JAZディスク、ORBディスク)でセーブやロードができます。また、CD-ROMドライブからAKAI(S1000/3000)、KORG、AIFF、WAVEフォーマットのサンプル・ファイル等をロードすることができます。

 512バイト/ブロック以外のメディア(640MB MO、1.3GB MOディスクなど)に対してのフォーマットはできません。

読み込み可能なCD-ROMフォーマット

- ・ AKAI(S1000/S3000)フォーマット
- ・ ISO9660 Level1 フォーマット(マルチセッションは最初のセッションがISO9660フォーマットの場合のみ読み込み可能)
- ・ TRINITYフォーマット(.KSC/.KMP/.KSFファイルのみロード可能)

EXB-DI (デジタル・インターフェイス・ボード)

本体AUDIO OUTPUT端子(MAIN)L/MONO、R、(INDIVIDUAL)1~4(アナログ・オーディオ出力)の6チャンネルが、ADAT Opticalフォーマットのチャンネル1~6に対応して24bit、48kHzデジタル信号で出力されます。また、WORD CLOCK IN端子を使用することで、接続した機器とデジタル信号の同期をとることができます。

EXB-mLAN (mLANインターフェイス・ボード)

TRITON-RackをmLANシステムに接続するためのオプション・ボードです。簡単に他のmLAN対応電子機器やコンピューターなどとIEEE1394ケーブルを使って接続が行え、大容量のオーディオ、MIDI信号を送受信が可能です(TRITON-Rackとの組み合わせではオーディオは6OUT、サンプリング周波数は48kHz)。コンピューターでレコーディング・ソフトウェアを使用するときなどに便利です。またコンピューター上で接続機器の結線状態などを柔軟にプログラムできる専用ソフトウェアとMacintosh用OMS/ASIOドライバも付属しています。

EXB-PCMシリーズ (PCMエクステンション・ボード)

16Mbyteのマルチサンプル、ドラムサンプルをTRITON-Rackに搭載します(詳細はシリーズによって異なります)。

EXB-PCM01: Piano/Classic Keyboards

EXB-PCM02: Studio Essentials

EXB-PCM03: Future Loop Construction

EXB-PCM04: Dance Extreme

EXB-PCM05: Vintage Archives (2000年8月発売予定)

2000年7月現在

DRAM SIMM (サンプル・データ用メモリ・ボード)
サンプル・データ用メモリとして使用します。DRAM SIMMは、72pinの16Mbyteまたは32Mbyteを合計3枚まで、最大96Mbyteまで増設できます(㊦ DRAM SIMM購入時の注意 参照)。

note DRAM SIMMは、メーカー・オプションではありません。コンピュータ用の市販のものをお使いください

note 最大96Mbyteで使用するには、標準で搭載している16MbyteのDRAM SIMMを取り外して、32MbyteのDRAM SIMMを3枚使用する必要があります。

note 搭載するDRAM SIMMの容量とスロット位置によって、メモリ・バンクやサンプリング時間が異なります。(㊦ P.77)

オプション・ボード / メモリ 取り付け時の注意

⚠ 危険ですので、基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要な部分には触れないようにしてください。

- ・ 静電気を発生させないように、取り付け作業をする前に塗装面以外の金属部分に触れたり、アースがとれている機器のアース線に触れるなどして、体の静電気を逃がしておいてください。製品内部やオプション・ボード/メモリの部品に影響をおよぼすことがあります。
 - ・ 各取り付け手順に従い、部品や、部品の向きを間違えないように正しく取り付けてください。
 - ・ オプション・ボード/メモリの取り扱いには十分に注意してください。ボードを落としたり、強く押さえるなどの衝撃を与えると製品の故障や破壊の原因になることがあります。
 - ・ はずしたネジ(とワッシャー)は、なくさないようにしてください。
 - ・ オプション・ボード/メモリおよび本体に取り付けられているネジ以外は使用しないでください。形や長さの違うネジを使用すると、製品の故障や破損の原因になることがあります。
 - ・ 取り付けたネジは、確実に締めて固定してください。
 - ・ オプション・ボード/メモリは確実にコネクタやスロットに取り付けてください。取り付け後も、必ず正しく取り付けられていることを確認してください。取り付けが不十分だと、接触不良や電源がショートをおこなすなどの故障原因になることがあります。
 - ・ 取り付けまたは取り外し時に、部品やオプション・ボード/メモリなどを本体内部へ落とさないようにしてください。
- 落としたネジや部品がとれない場合はコルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

取り付け後の確認

⚠ TRITON-Rackは、電源をオンしたときに現在搭載されているオプション・ボード / メモリ名をLCD画面に表示します。

各オプション・ボード / メモリを取り付けた後、必ず電源をオンにして、取り付けたオプション・ボード / メモリ名がLCD画面に表示されることを確認してください。

表示されない場合は、取り付けの不備が考えられます。もう一度正しく取り付けられているかを確認し直してください。

取り付け等でご不明な点がございましたら、コルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

| OPTIONS | SIMM | EXB-PCM | |
|----------|--------------|--------------|--------------|
| EXB-MOSS | Slot1 (16MB) | Slot1 (EXB1) | Slot5 (EXB5) |
| EXB-SCSI | Slot2 (32MB) | Slot2 (EXB2) | Slot6 ---- |
| EXB-DI | Slot3 ---- | Slot3 (EXB3) | Slot7 ---- |
| EXB-mLAN | | Slot4 (EXB4) | Slot8 ---- |

OPTIONS

EXB-MOSS: EXB-MOSSオプションが搭載されています。

EXB-SCSI: EXB-SCSIオプションが搭載されています。

EXB-DI: EXB-DIオプションが搭載されています。

EXB-mLAN: EXB-mLANオプションが搭載されています。

SIMM

Slot1...3 (* * MB): SIMM用スロット1 ~ 3にSIMMが搭載されています。カッコ内にそのSIMMの容量を表示します。工場出荷時にはSIMM用スロット1に16MBのSIMMがすでに搭載されています。

EXB-PCM

Slot1...8 (* * * *): EXB-PCMシリーズ用スロット1 ~ 8に、PCMエキスパンジョン・ボードが搭載されています。カッコ内にそのボードの種類が表示されます。

DRAM SIMM 購入時の注意

⚠ 市販のDRAM SIMMの中にはTRITON-Rackで使用できないものがあります。ご購入前に必ず以下の内容をご確認の上、お買い求めください。

TRITON-Rack で使用できる DRAM SIMM の種類

- ・ 72pin 16Mbyteまたは32Mbyte
- ・ アクセス・タイム60ns以下
- ・ アドレス入力 11bit (A0 ~ A10)
- ・ 電源電圧 5V

上記の条件を満たすDRAM SIMMを使用できます。

使用できるDRAM SIMMの種類で不明な点がございましたら、コルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

オプション・ボード / メモリの取り付け方法

必ず前述の「オプション・ボード/メモリ取り付け時の注意」をお読みになってから取り付けをはじめてください。

1. 取り付け準備

作業時に、本体やオプション・ボード/メモリなどの金具で手を切らないように注意してください。

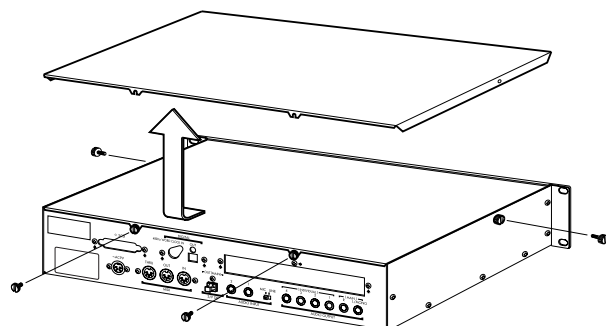
+(プラス)ドライバーを用意してください。

本体の電源をオフにして、AC/ACパワー・サプライやその他の機器などの接続コードを抜きます。

2. ふたの取り外し方

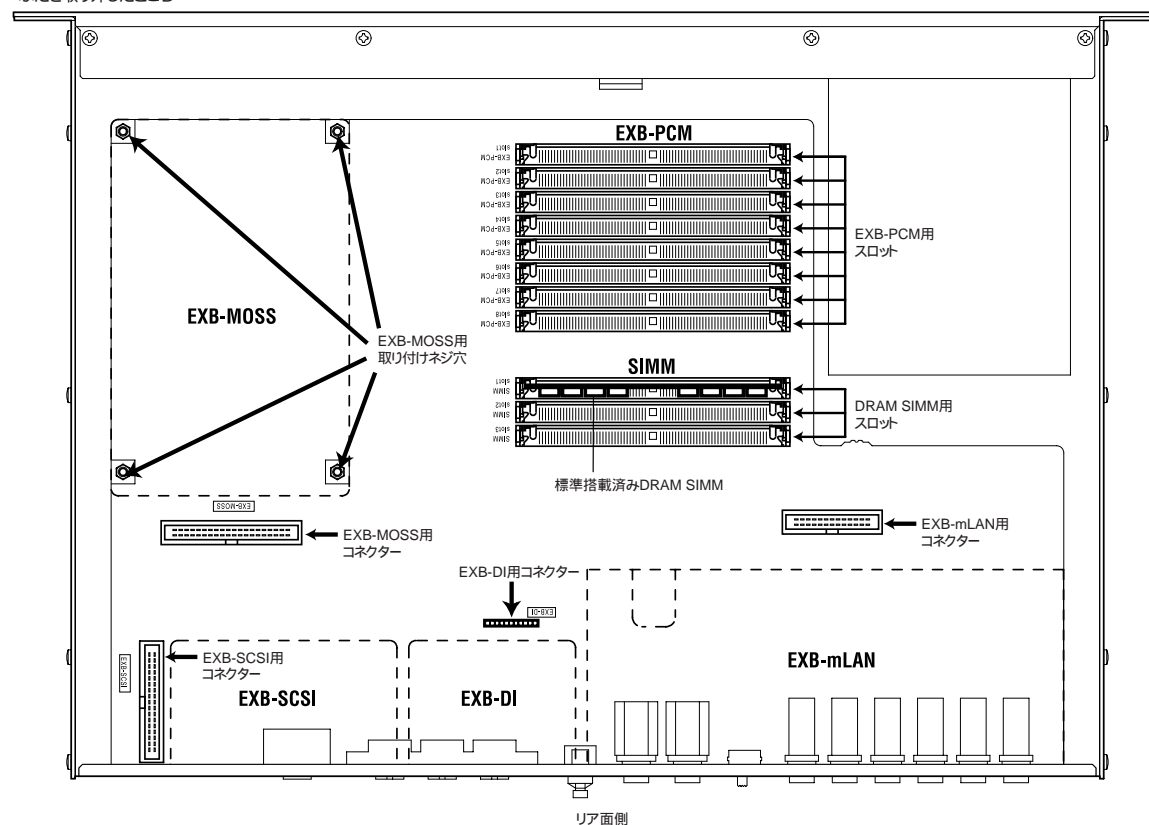
4本のネジを手で回して外します。

ふたを後ろ側に引き、持ち上げて取り外します。



ふたを取り外したところ

フロント面側



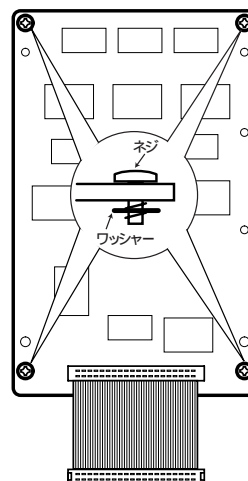
3 - 1. EXB-MOSSの取り付け方

ふたの取り外し、オプション・ボード/メモリの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC/ACパワー・サプライを抜いたままにしてください。

EXB-MOSSを取り付ける位置を確認してください。(※「2. ふたの取り外し方」下図)

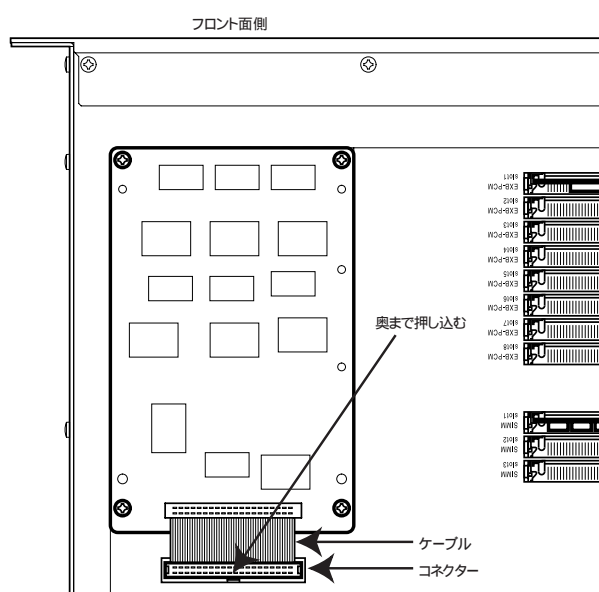
EXB-MOSSを袋から取り出します。

ボードの4隅に、4本のネジがワッシャーとともに付いていることを確認してください。



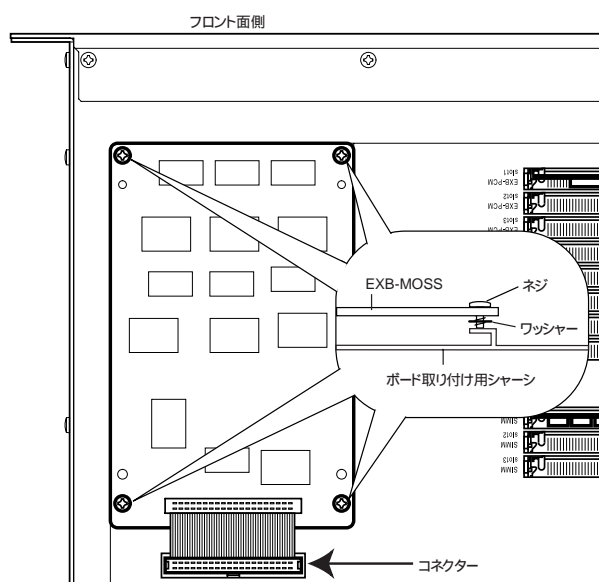
ケーブルを図のようにコネクタに取り付けます。ケーブルは奥までしっかり押し込んでください。

- ケーブルを接続する基板のコネクタ部以外は触れないようにしてください。



EXB-MOSSを本体内部の金具にネジ4本で取り付けます。

- ネジ止めする前は金具からEXB-MOSSが少し浮いた状態になります。このとき、EXB-MOSSを必要以上の力で押さえ付けると、ネジとワッシャーが外れる場合があるので注意してください。



ふたを取り外したときと逆の手順で取り付けます。

すべての作業が終わったら電源をオンにしてEXB-MOSSが正しく取り付けられていることを確認してください。(※「取り付け後の確認」)

3 - 2. EXB-SCSIの取り付け方

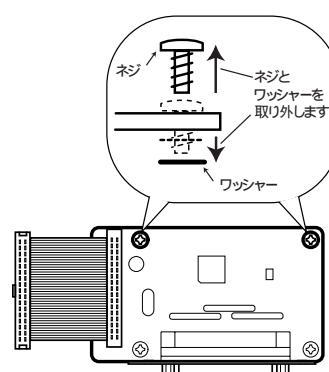
- ふたの取り外し、オプション・ボード/メモリの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC/ACパワー・サプライを抜いたままにしてください。

EXB-SCSIを取り付ける位置を確認してください。(※「2. ふたの取り外し方」下図)

EXB-SCSIを袋から取り出します。

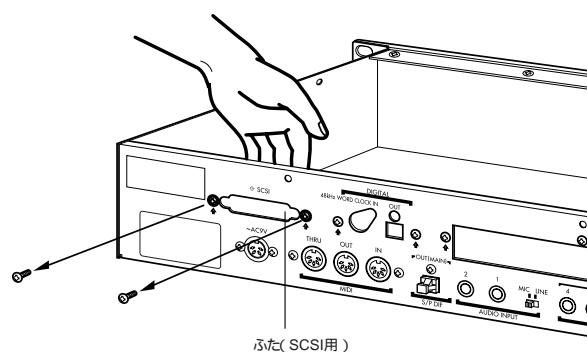
ボードの2隅に付いている2本のネジとワッシャーを取り外します。

- 取り外したネジは大切に保管しておいてください。TRITON/TRITONpro/TRITONproXなどEXB-SCSIが使用できる製品ではこれらの2本が必要となるものがあります。



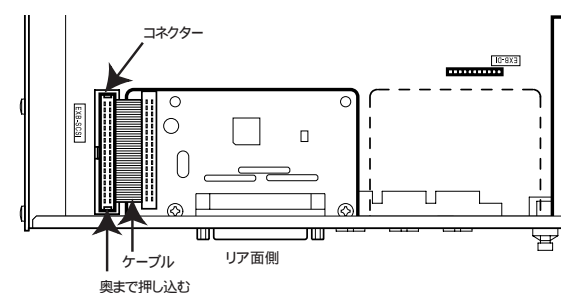
本体リア面のEXB-SCSIの取り付け口をふさいでいるふた(SCSI用)のネジを2本外し、ふた(SCSI用)を取り出します。外したネジ2本はEXB-SCSI固定時に使用します。

- 外したふた(SCSI用)は使用しません。本体の中に残さないように取り出してください。

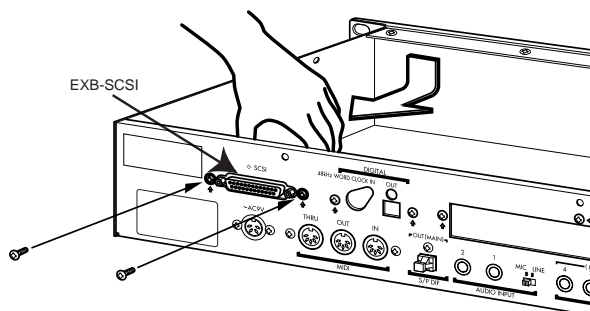


ケーブルを図のように取り付けます。ケーブルは奥までしっかり押し込んでください。

- ケーブルを接続する基板のコネクタ部以外は触れないようにしてください。



EXB-SCSIのSCSIコネクター部が本体リア面から出るように組み込んで、片手でEXB-SCSIを支えながら、で外したネジ2本で本体リア面から固定します。



ふたを取り外したときと逆の手順で取り付けます。

すべての作業が終わったら電源をオンにしてEXB-SCSIが正しく取り付けられていることを確認してください。(「取り付け後の確認」)

3 - 3. EXB-DIの取り付け方

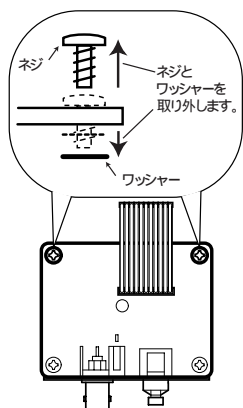
- ふたの取り外し、オプション・ボード/メモリの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC/ACパワー・サプライを抜いたままにしてください。

EXB-DIを取り付ける位置を確認してください。(「2. ふたの取り外し方」下図)

EXB-DIを袋から取り出します。

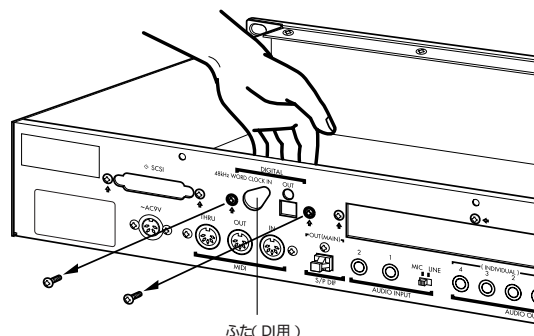
ボードの2隅に付いている2本のネジとワッシャーを取り外します。

- 取り外したネジは大切に保管しておいてください。他のEXB-DIが使用できる製品ではこれらの2本が必要となる場合があります。



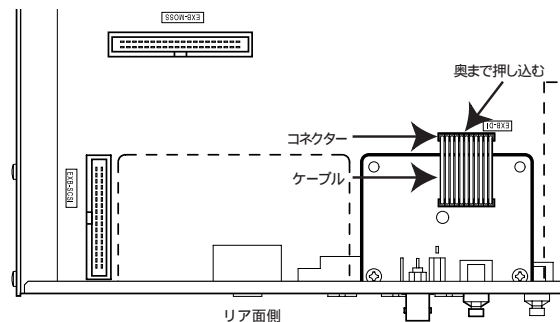
本体リア面のEXB-DIの取り付け口をふさいでいるふた(DI用)のネジを2本外し、ふた(DI用)を取り出します。外したネジ2本はEXB-DI固定時に使用します。

- 外したふた(DI用)は使用しません。本体の中に残さないように取り出してください。

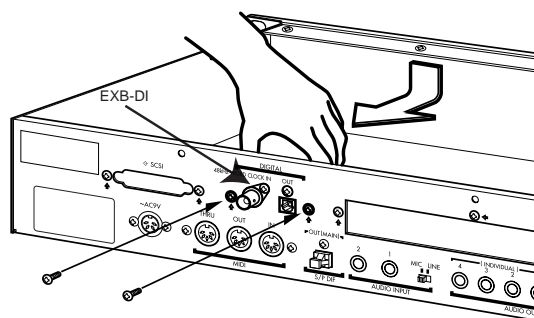


ケーブルを図のように取り付けます。ケーブルは奥までしっかり押し込んでください。

- ケーブルを接続する基板のコネクター部以外は触れないようにしてください。



EXB-DIのコネクター部が本体リア面から出るように組み込んで、片手でEXB-DIを支えながら、で外したネジ2本で本体リア面から固定します。



ふたを取り外したときと逆の手順で取り付けます。

すべての作業が終わったら電源をオンにしてEXB-DIが正しく取り付けられていることを確認してください。(「取り付け後の確認」)

2 ふたの取り外し、オプション・ボード/メモリの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ず AC/AC パワー・サプライを抜いたままにしてください。

- EXB-mLANを取り付ける位置を確認してください。(「2. ふたの取り外し方」下図)

本体リア面のEXB-mLANの取り付け口をふさいでいるふた (mLAN用) のネジを3本外し、ふた (mLAN用) を取り出します。
外したネジ3本はEXB-mLAN固定時に使用します。

-
- ふただ mLAN用)

TRITON-Rack コネクタに、リングに近い方のケーブルを取り付けます。ケーブルは奥までしっかり押し込んでください。

-

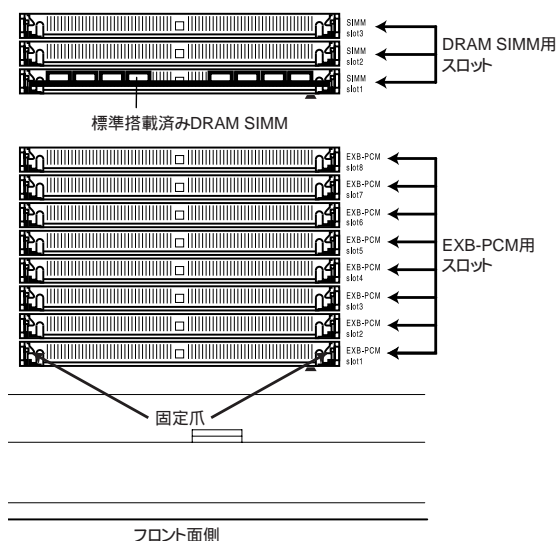
すべての作業が終わったら電源をオンにしてEXB-mLANが正しく取り付けられていることを確認してください。(☞「取り付け後の確認」)

3 - 5. EXB-PCMの取り付け方

同時に搭載できるEXB-PCMは最大8枚までです。
1枚のEXB-PCMを取り付ける場合、どのスロットに取り付けても正常に動作します。取り付けやすさの点から、EXB-PCM Slot1から使用するとよいでしょう。

ふたの取り外し、オプション・ボード/メモリの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC/ACパワー・サプライを抜いたままにしてください。

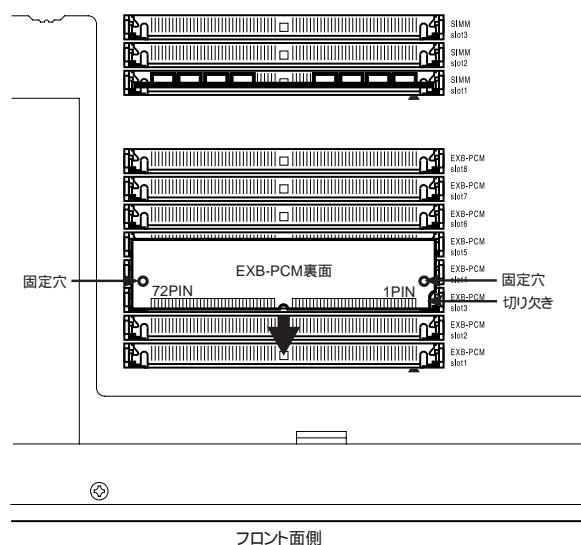
EXB-PCMを取り付ける位置を確認してください。(図 下図)



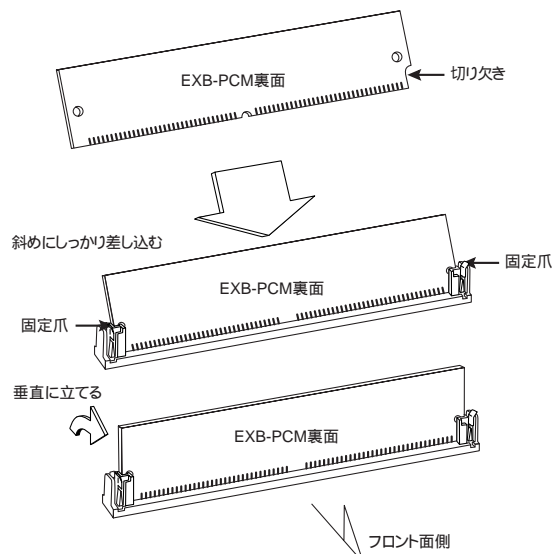
EXB-PCMを袋から取り出します。

切り欠きがある方が1PIN側です。スロットの1PINのマーク(=)に、EXB-PCMの1PIN側を合わせて取り付けます。

EXB-PCM用スロットとDRAM SIMM用スロットは同一形状です。差し間違いのないように注意してください。



EXB-PCMをスロットの奥まで斜めにしっかり差し込んでからスロット側の固定爪がEXB-PCMの固定穴にカチッと入るまで垂直に立てます。このとき、スロットの固定爪を左右に押し上げるとスムーズに入ります。



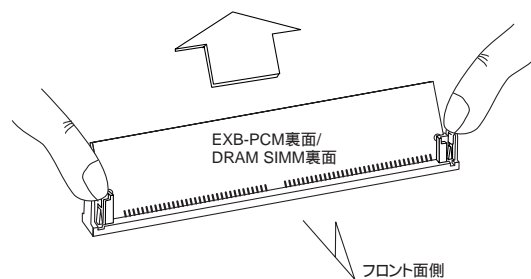
ふたを取り外した逆の手順で取り付けます。

すべての作業が終わったら電源をオンにしてEXB-PCMが正しく取り付けられていることを確認してください。(図 「取り付け後の確認」)

EXB-PCM/DRAM SIMMの取り外し方

スロットの固定爪を左右に押し上げて(固定爪の押さえを外してから)斜めに倒して引き抜いてください。

固定爪を左右に押し上げると、EXB-PCM/DRAM SIMMが勢いよく飛び出して、すき間に入り込む場合がありますので注意してください。



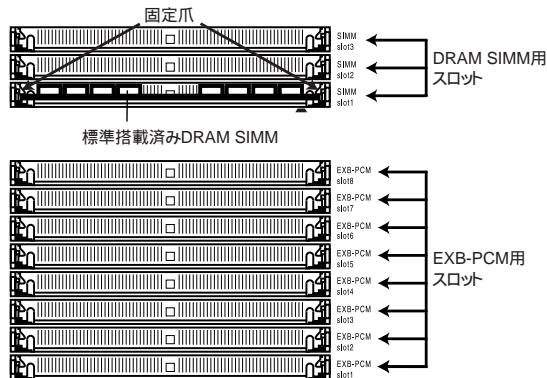
3 - 6. DRAM SIMMの取り付け方

⚠ 取り付けるメモリは最大3枚までです。DRAM SIMMを取り付ける場合、どのスロットに取り付けても正常に動作します。取り付けやすさの点から、SIMM slot2から使用するとよいでしょう。

32MbyteのDRAM SIMMを3枚使用するときは、標準で搭載している16MbyteのDRAM SIMMを「EXB-PCM/DRAM SIMMの取り外し方」に従って取り外してください。

⚠ ふたの取り外し、オプション・ボード/メモリの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC/ACパワー・サプライを抜いたままにしてください。

EXB-PCMを取り付ける位置を確認してください。(図 下図)

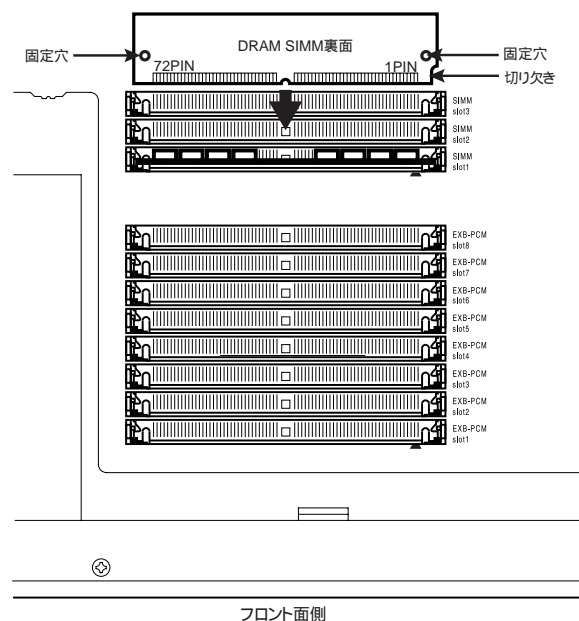


DRAM SIMMを用意します。

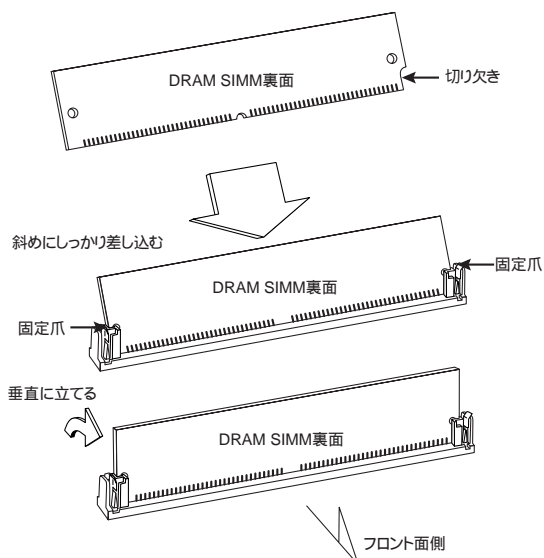
SIMM slot1 には、標準で 16Mbyte の DRAM SIMM が搭載されています。1 枚または 2 枚追加する場合は、残りの 2 つのスロットに取り付けます。3 枚の DRAM SIMM を追加する場合は標準で搭載している DRAM SIMM を「EXB-PCM/DRAM SIMM の取り外し方」に従って取り外してから、3 つのスロットをお使いください。

切り欠きがある方が 1PIN 側です。スロットの 1PIN のマーク (-) に、DRAM SIMM の 1PIN 側を合わせて取り付けます。

⚠ DRAM SIMM 用スロットと EXB-PCM 用スロットは同一形状です。差し間違いのないように注意してください。



DRAM SIMM をスロットの奥まで斜めにしっかり差し込んでからスロット側の固定爪が DRAM SIMM の固定穴にカチッと入るまで垂直に立てます。このとき、スロットの固定爪を左右に押し広げるとスムーズに入ります。




ふたを取り外した逆の手順で取り付けます。

すべての作業が終わったら電源をオンにして DRAM SIMM が正しく取り付けられていることを確認してください。(図 「取り付け後の確認」 参照)

オプション EXB-MOSS

別売オプションEXB-MOSSを搭載することによってMOSS音源が追加され、MOSS用のプログラム・バンクINT-Fが追加されます。ここでは、MOSS音源のパラメーターについてのみ説明します。それ以外のパラメーターについては、TRITON-RackのParameter Guide、Basic Guideを参照してください。

 ご使用の前に、本誌初めに記載されている「安全上の注意」を必ずお読みになってください。

EXB-MOSS の特長

EXB-MOSSは、同時発音数6ボイスのMOSS(Multi-Oscillator Synthesis System)音源のオプション・ボードです。

MOSS音源はSondius-XG*の技術を採用した物理モデル音源です。TRITON-RackにEXB-MOSSを搭載することによって、プログラムのバンクINT-F(I-F)に128種類のMOSS音源プログラムが使用できるようになります。

バンクINT-F(I-F)はMOSS音源プログラム専用のバンクとして使用でき、コンビネーション、マルチ・モードでティンバー/トラックにバンクI-Fのプログラムが選択できるようになります。また、バンクI-A ~ I-EとG、g(0) ~ g(9)、g(d)、E-A ~ E-Hのプログラムと組み合わせてコンビネーションやトラックを作成することもできます。

MOSS音源プログラムは、大きく分けてボイス、EG、LFO、エフェクト、コントローラーの各部から構成されています。

ボイスは、オシレーターとフィルターで構成されています。

- ・オシレーターはスタンダード、リング・モジュレーション、VPM、レゾナンス、オルガン・モデル、エレクトリック・ピアノ・モデルなどの13種のオシレーター・アルゴリズムを持つオシレーター 1/2 とサブ・オシレーター、ノイズ・ジェネレーターを備えています。
- ・フィルターは、中心周波数(Center Frequency)を同時に2ポイント設定することによってヒューマン・ボイスやバイオリン、ギターのボディ共鳴音のような音色作りが行なえるデュアル・バンドパス・フィルターなどの5タイプのフィルター(2系統)を備えています。

このボイス部を5基のEGと4基のLFOでモジュレートすることで、各ボイスに多彩な音程・音色・音量変化を与えます。

*米国スタンフォード大学とヤマハ株式会社が所有する物理モデル音源特許(<http://www.sondius-xg.com>掲載)のライセンスを受けて開発されています。

MOSS 音源プログラムの構成

MOSS音源プログラムは下図のような構成になっています。

OSC (オシレーター)

音色の基本となる波形を作り出す部分です。

PROG 2.1: Ed-Basic、PROG 2.3: Ed-OSC、PROG 3.1: Ed-Pitchでパラメーターを設定します。

・ Oscillator 1/2(オシレーター 1/2)

13種の発音方式(オシレーター・タイプ)が用意されています。これらのオシレーター・タイプから2つを組み合わせ、基本的な音程や、発振に関する各設定を行います。ただしオシレーター・タイプによっては1つだけで使用するものもあります。

PROG 2.1: Ed-Basic、Prog Basic ページ、OSC Basic ページ
PROG 2.3: Ed-OSCでパラメーターを設定します。

・ Sub Oscillator(サブ・オシレーター)

4種類の基本的な波形から1つを選びます。

音程に関する設定はOscillator 1/2と同様に行えます。

PROG 2.1: Ed-Basic、Prog Basic、OSC Basic ページ、でパラメーターを設定します。

・ Noise Generator(ノイズ・ジェネレーター)

ホワイト・ノイズを発生します。マルチモード・フィルター(ローパス・フィルター、ハイパス・フィルター、バンドパス・フィルター)を通すことができます。

PROG 2.1: Ed-Basic、Noise Gen. ページでパラメーターを設定します。

Mixer(ミキサー)

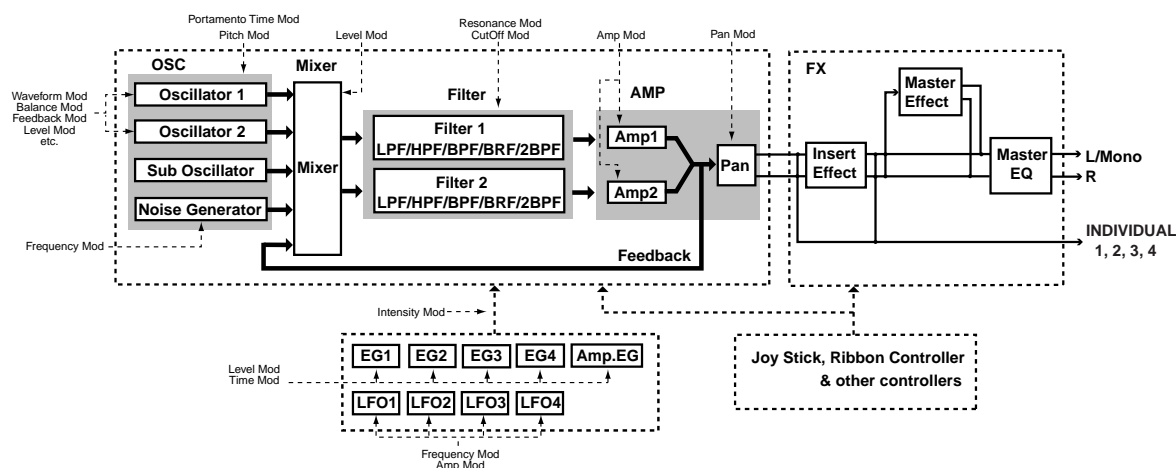
Oscillator 1/2、Sub Oscillator、Noise GeneratorとAMPからのフィードバックをミックスし、マルチモード・フィルター 1/2(Filter 1/2)に出力します。

PROG 2.1: Ed-Basic、OSC Mixer1、OSC Mixer2 ページでパラメーターを設定します。

Filter(フィルター)

2基のマルチモード・フィルターを内蔵しています。フィルターは、タイプ(ローパス・フィルター、ハイパス・フィルター、バンドパス・フィルター、バンドリジェクト・フィルター、デュアル・バンドパス・フィルター)の中から選ぶことができます。また、2基のフィルターとミキサー、アンプとのルーティングも選ぶことができます。

PROG 4.1: Ed-Filterでパラメーターを設定します。



AMP(アンプ)

2基のアンプを内蔵しています。それぞれに入力される信号は、フィルターのルーティングによって異なります。その他、アンプにはアンプ・コントロール用のアンプ・エンベロープ・ジェネレーター(Amp EG)を備えています。

PROG 5.1: Ed-Ampでパラメーターを設定します。

FX(エフェクト)

アンプから出力された信号にエフェクトをかける部分です。他のバンクのプログラムと同じパラメーター構成になっています。

PROG 7.1: Ed-BUS、PROG 7.2: Ed-InsertFX、PROG 7.3: Ed-MasterFXでパラメーターを設定します。

LFO

4基のLFOを備えています。設定したLFOを各パラメーターのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に周期的変化を与えます。

PROG 5.3: Ed-LFOsでパラメーターを設定します。

EG

4基の汎用エンベロープ・ジェネレーター(EG)を備えています。EGで設定した4基のEGを各パラメーターのモジュレーション・ソースとして使用し、音色に時間的な変化を与えます。

PROG 5.2: Ed-EGsでパラメーターを設定します。

アルペジエーター

他のプログラム・バンクと同様にアルペジエーターを使用できます。

PROG 6.1: Ed-Arp.でパラメーターを設定します。

プログラム・ベーシック

スケール、キー・アサイン、コントローラー(REALTIME CONTROLS ノブ、SW1、SW2)の機能を設定します。

PROG 2.1: Ed-Basic、PROG 2.2: Ed-Ctrlでパラメーターを設定します。

オシレーターの特長

バンクI-Fのオシレーター・タイプ(発音方式)は、Oscillator 1に13種類、Oscillator 2に9種類用意されています。

PROG 2.1: Ed-Basic、Prog Basicページ、またはOSC BasicページでOscillator 1/2のオシレーター・タイプをそれぞれ選択し、組み合わせて使用します。

Oscillator 1にSingle Size(Standard ~ E. Piano Model)のオシレーターを選択しているときは、Oscillator 2にもStandard ~ E. Piano Modelのオシレーターを選択することができます。Oscillator 1にDouble Size(Brass Model ~ Bowed String Mode)を選択した場合は、Oscillator 2は使用できません。

Standard(スタンダード)

アナログ・シンセサイザーのオシレーターをシミュレートします。PWM(パルス・ウィズ・モジュレーション)が行えるなど、アナログ・シンセサイザーと同じような効果が得られます。(☞P.258、「EXB-MOSS取扱説明書」P.14)

Comb Filter(コム・フィルター)

ノイズやインパルスから音程成分を作り出すオシレーターです。ノイズなサウンドだけではなく、シンセ・ベース的なサウンドからストリングス的なサウンドまで、幅広い音が得られます。(☞P.259、「EXB-MOSS取扱説明書」P.17)

VPM(Variable Phase Modulation)

フェイズ・モジュレーションにより倍音を作り出すオシレーターです。2つのオシレーターの位相変調とウェーブ・シェイプ・テーブルで音を加工することにより、豊かな倍音を得られます。(☞P.259、「EXB-MOSS取扱説明書」P.18)

Resonance(レゾナンス)

おもにマレット系やパッド系の音色に威力を発揮します。フィルター発振を応用したオシレーターです。(☞P.260、「EXB-MOSS取扱説明書」P.20)

Ring Modulation(リング・モジュレーション)

Cross Modulation(クロス・モジュレーション)

Sync Modulation(シンク・モジュレーション)

アナログ・シンセサイザーで可能だった、オシレーター同士のモジュレーションを実現するための専用オシレーターです。倍音が豊かなベル系、金属や鐘などのサウンドを生み出します(☞P.260 ~ 261、「EXB-MOSS取扱説明書」P.21 ~ 23)。

Organ Model(オルガン・モデル)

1つのオシレーターで3本、2つのオシレーターを使用して6本のドローバー・オルガンをシミュレートできます。

1本のドローバーで発音できる波形が4種類から選択ができるため、幅広い音色を得ることができます(☞P.261、「EXB-MOSS取扱説明書」P.23)

E.Piano Model(エレクトリック・ピアノ・モデル)

暖かみのあるピンテージ・ピアノ・サウンドをシミュレートしたフィジカル・モデルです(☞P.261、「EXB-MOSS取扱説明書」P.24)。

Brass Model(ブラス・モデル)

トランペット、トロンボーンなどの金管楽器をシミュレートしたフィジカル・モデルです(☞P.262、「EXB-MOSS取扱説明書」P.26)。

Reed Model(リード・モデル)

サクソ、フルートなどの木管楽器をシミュレートしたフィジカル・モデルです(☞P.262、「EXB-MOSS取扱説明書」P.28)。

Plucked String Model(プラックト・ストリング・モデル)

ギター、ベースギターなどの弦楽器をシミュレートしたフィジカル・モデルです。(☞P.263、「EXB-MOSS取扱説明書」P.30)

Bowed String Model(ボウド・ストリング・モデル)

弦の弓弾きをシミュレートしたフィジカル・モデルです。(☞P.263、「EXB-MOSS取扱説明書」P.32)

プリロード・データのロード

EXB-MOSS付属フロッピーディスク「MOSS00FD」のデータをロードします。

フロッピー・ディスクには以下の内容のデータが含まれています。

MOSS.PCG

| | |
|------------------|------------------------------|
| Programs | Bank I-A, I-B, I-C, I-D, I-F |
| Combinations | Bank I-A, I-B, I-C, I-D |
| Drum Kits | 00 ~ 15(I-A/B) |
| Arpeggio Pattern | 000 ~ 199(I-A/B) |
| Global setting | |

MOSS.SNG

Cue List


Song(TRITON、TRITON Pro、TRITON ProX ソング・ファイル)

“Feet Hurt MOSS” by Scott Frankfurt

©1999 Bleach Bros. Music(breachbros@earthlink.net) - all rights reserved.

ProgramsのBank I-F(バンクI-F)がMOSS音源用のプログラム・データです。TRITON-RackのMOSS音源用プログラム・バンクI-Fにロードします。

CombinationsのBank I-B(000...063)がBank I-Fのプログラムを使用したコンビネーションのデータとなっています。TRITON-Rackのコンビネーション・バンクI-E、E-A～E-Hのいずれかにロードします。その他ProgramsのBank I-A、I-B、I-C、I-D、CombinationsのBank I-A、I-C、I-D、Drum Kits、Arpeggio Pattern、Global setting、Cue ListはTRITON用のデータです。

 TRITON-RackにMOSS.PCGファイルをロードする際は、必ずファイル中のProgram Bank I-FとCombination Bank I-Bのデータだけをロードしてください。その他のデータをロードすると、TRITON-Rackのプリロード・データ設定が変わってしまいます。また、MOSS.SNGをロードするとTRITON-RackにはCue Listはロードされません。

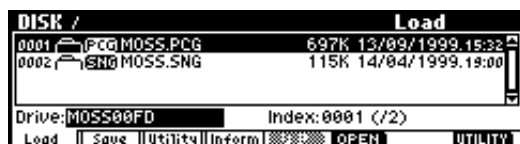
付属フロッピー・ディスクのロード方法

バンクI-Fのプログラムのロード方

フロッピー・ディスク「MOSS00FD」をディスクドライブに入れます。

[DISK]キーを押して、Diskモードに入ります。

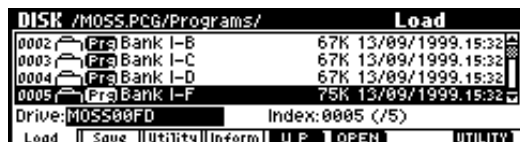
LCD画面に次のように表示されます。



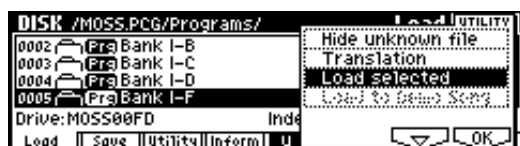
“ Bank I-F ”(バンクI-Fのプログラム)を選びます。

[△]、[▽]キーを押して“ MOSS.PCG ”を選び、[F6](“ OPEN ”)キーを押してファイルを開きます。同様の操作で“ Programs ”内の

“ Bank I-F ”を選びます。



[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キーで“ Load selected ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。



Load Program Bank Fダイアログが表示されます。



[F8](“ OK ”)キーを押します。

「MOSS00FD」ディスク内のバンクI-Fのプログラム・データだけがTRITON-Rackのプログラム・バンクI-Fにロードされます。

コンビネーションのバンクI-Bのロード方法

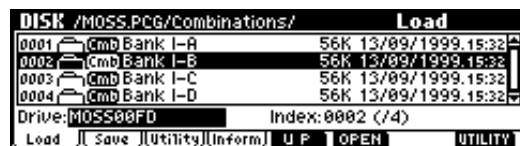
ここでは、コンビネーション・バンクI-Eにロードする方法を示します。

バンクI-A、I-Bのプログラム設定や順番を変更している場合は、TRITON-Rack付属ディスクからバンクI-A、I-Bをロードします。

EXB-MOSSのコンビネーションI-Bは、バンクI-Fのプログラムとプリロード・プログラムのバンクI-A、I-Bを組み合わせてコンビネーションを作成しています。そのためEXB-MOSSのコンビネーションI-Bをロードする場合は、プリロード・プログラムのバンクI-A、I-Bをロードしてください。(⇒BG P.81「ディスクのロード方法」)

[△]、[▽]キーを押してMOSS.PCG内の“ Combinations ”を選び、[F6](“ OPEN ”)キーを押します。


[△]、[▽]キーを押して“ Bank I-B ”を選びます。



[F8](“ UTILITY ”)キーでユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キーで“ Load selected ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。Load Combination Bank I-Bダイアログが表示されます。


[INC]、[DEC]キーで“ To ”をBank I-Eに設定します。




 プリロード・データ、EXB-PCMシリーズ用データのロードを考慮して、Bank I-Eへのロードをおすすめします。

[F8](“ OK ”)キーを押します。

「MOSS00FD」ディスク内のバンクI-Bのコンビネーション・データだけがTRITON-RackのバンクI-Eにロードされます。

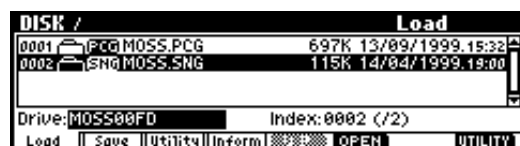
 MOSS.SNGのデモ・ソングへのロード方法

MOSS.SNGは、バンクI-Fのプログラム等を使用したソング・ファイルです。TRITON-Rackでは、ソング・ファイルをデモ・ソングとしてロードし、Demo/SNGで演奏することができます。

 MOSS.SNGをロードすると、ロードする前のデモやマルチのメモリはすべて消去され、上書きされます。

「バンクI-Fのプログラムのロード方法」の操作 ～ を行います。

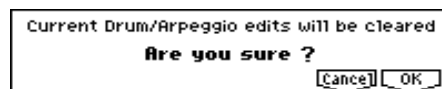
[△]、[▽]キーを押して“ MOSS.SNG ”を選びます。



[F8](“ UTILITY ”)キーでユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キーで“ Load to Demo Song ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。



次のダイアログが表示されます。



ロードする場合は、[F8](“ OK ”)キーを押します。

“ MOSS-00FD ”ディスク内のデモ・ソングがTRITON-Rackにロードされます。

[DEMO/SNG]キーを押してDEMO/SNGページに入り、[F5]
("START")キーを押してデモ・ソングを演奏させます。

プログラム / コンビネーションの選択

プログラム/コンビネーションは、バンクI-A ~ I-Eと同様の方法で選びます。(BG P.18, 19)

ユーティリティ "Select by Category"でも選択できます。

付属フロッピー・ディスクのプログラム・リストは、「EXB-MOSS取扱説明書」P.50からの「Voice Name List」を参照してください。

▲ プログラムで使用しているオシレーター・タイプやエフェクト・タイプの組み合わせによっては、プログラムを変更してから切り替わるまでに、多少の時間がかかる場合があります。

プログラムのエディット

PROG 1.1: PlayでバンクI-FのMOSS音源プログラムを選択しているときに、PROG 2.1 ~ 7.3でプログラム・パラメーターをエディットできます。プログラム・パラメーターに関しては、「パラメーター編」(P.256 ~)と「EXB-MOSS取扱説明書」を参照してください。

▲ PROG 1.1: Play, Perform. Editページのパフォーマンス・エディター "Stretch"は、バンクI-Fのプログラムには使用できません。

コンビネーションのエディット

コンビネーションでは、バンクI-FとバンクI-A ~ I-EとG、g(0) ~ g(9)、g(d)、E-A ~ E-Hのプログラムを組み合わせで使用できます。また、バンクI-Fのプログラムを複数個使用することも可能です。

▲ インサート/マスター・エフェクトや独立オーディオ出力へのルーティング設定は、複数のティンバーで別々に設定できません。

▲ バンクI-Fのプログラムが発音しているときに、プログラムを変更すると、バンクI-Fのプログラムの発音は止まります。

▲ マルチ・ティンバーで演奏する場合、バンクI-Fのプログラムが発音しているときに、そのティンバーのナンバーより前のナンバーのティンバーで、バンクI-Fのプログラムを選択すると、発音中のバンクI-Fの音にノイズが入ります。

ティンバーの設定

ここではティンバーへプログラムを選択する方法と、発音させるためのパラメーター設定の手順を示します。

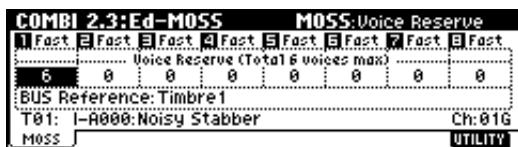
COMBI 1.1: Playを選びます。

各ページへの入りかたは、BG P.34を参照してください。

エディットするコンビネーションを選びます。

COMBI 2.3: Ed-MOSSを選びます。

バンクI-Fのプログラムを選択する前に、ここでMOSS音源の発音に関する設定をします。



“Voice Reserve”でバンクI-Fのプログラムを発音させるボイス数を設定します。

バンクI-Fのプログラムの最大同時発音数は6ボイスです。

例えば、ティンバー1はMOSS音源のベース系プログラムを最大2ボイス、ティンバー2はMOSS音源のエレクトリック・ピアノ系プログラムを最大4ボイスで使用する、というような設定ができます。

▲ バンクI-A ~ I-EとG、g(0) ~ g(9)、g(d)、E-A ~ E-Hのプログラムに対しては、“Voice Reserve”の設定は無効です。使用しているプログラムをバンクI-FのプログラムからバンクI-A ~ I-EとG、g(0) ~ g(9)、g(d)、E-A ~ E-Hのプログラムに変更したときは、設定に影響されずに発音します。

また、使用しているプログラムをI-A ~ I-EとG、g(0) ~ g(9)、g(d)、E-A ~ E-HのプログラムからバンクI-Fのプログラムに変更したときは、“Voice Reserve”の設定にしたがって発音します。

“Voice Reserve”を0にしているティンバーにバンクI-Fのプログラムを設定しても発音しません。

“BUS Reference”でバンクI-Fのプログラムに、どのティンバーのルーティング設定を使用するかを選びます。

バンクI-Fのプログラムを使用したティンバーが複数ある場合、その各ティンバーではインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立オーディオ出力へのルーティングを設定することはできません。使用しているすべてのバンクI-Fのプログラムは、“BUS Reference”で選んだティンバーのルーティング設定になります。

“BUS Reference”で選ぶティンバーは、バンクI-Fのプログラムを使用したティンバーでなくてもかまいません。

ティンバーのルーティングは、COMBI 7.1: Ed-BUSで設定します。

以下の手順で設定します。

例)

“BUS Reference”をTimbre1(ティンバー1)に設定します。

COMBI 7.1: Ed-BUS, BUSページでティンバー1の“BUS Select”をL/Rに設定します。

バンクI-Fのプログラムを使用したティンバーはすべて、L/Rへ送られます。インサート・エフェクトへは送られません。

インサート・エフェクトへ送るときは、“BUS Select”をIFX1 ~ IFX5に設定します。

(INDIVIDUAL) 1 ~ 4へ出力するときは、1 ~ 4、1/2、3/4に設定します。

COMBI 7.1: Ed-BUS, BUSページでティンバー1の“S1”を064、“S2”を127に設定します。

バンクI-Fのプログラムを使用したティンバーは、ここで設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへ送られます。

インサート・エフェクトへ送ったときは、COMBI 7.2: Ed-InsertFX, Setupページの“S1”、“S2”で設定します。

note バンクI-A ~ I-EとG、g(0) ~ g(9)、g(d)、E-A ~ E-Hのプログラムを使ったティンバーでは、ティンバーとプログラムで設定したセンド・レベルをかけ算した値が実際のセンド・レベルになります。バンクI-Fのプログラムを使用したティンバーでは、センド・レベルの値がそのまま実際のレベルとなります。

▲ バンクI-A ~ I-EとG、g(0) ~ g(9)、g(d)、E-A ~ E-Hのプログラムに対しては、“BUS Reference”の設定は無効です。

COMBI 2.1: Ed-Prog/Mix, Progページを選びます。




- “ Program Select ”でバンクI-Fのプログラムを選びます。
COMBI 2.1: Ed-Prog/Mix, Mixerページを選びます。
“ Pan ”でティンバーのパンポットを調整します。
ティンバーにバンクI-Fのプログラムを選んだときは、RNDは無効となります。RNDに設定すると、C064と同様にセンターに定位します。
“ Volume ”でティンバーの音量を設定します。
その他のページでパラメーターを設定します。
バンクI-Fのプログラムを使用していないティンバーと同様に、各パラメーターを設定します。(PG P.31)
ただし、以下のパラメーターは、ティンバーにバンクI-Fのプログラムを使用したときは次のような動作になります。
- “ OSC Select ”は無効となります。(COMBI 3.1: Ed-Param1, OSCページ)
 - “ Detune(BPM Adj.) ”の動作範囲が±100となります。設定値が絶対値で100以上の場合でも、実際のデチューン値は±100セントとなります。(COMBI 3.1: Ed-Param1, Pitchページ)
 - Key Zone/Vel Zoneの“ Top Slope ”、“ Bottom Slope ”は無効になります。(COMBI 3.3: Key Zone, Slopeページ)

Multi モード

接続した外部シーケンサーなどから受信したデータの演奏や接続したMIDI機器の鍵盤による演奏に、バンクI-Fのプログラムを選択することができます。

また、コンビネーションと同様に、複数のトラックにバンクI-Fのプログラムを別々に使用できます。このときのバンクI-Fのプログラムの最大同時発音数は6ボイスです。

 インサート / マスター・エフェクトのルーティング設定は、コンビネーションと同様に複数のトラックで別々に設定できません。

設定の方法、パラメーターの動作、注意点はコンビネーションと同様です。P.254「コンビネーションのエディット」を参照してください。

コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作

バンクI-Fのプログラムは、バンクI-A ~ I-EとG、g(0) ~ g(9)、g(d)、E-A ~ E-Hのプログラムと同様に、MIDIコントロール・チェンジCC#70 ~ 79の受信やリアルタイム・コントロール機能のAモード/BモードによるREALTIME CONTROLSノブの操作でプログラムの音色を変化させることができます。(P.218「コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作」参照)

Programモードでは、その状態をライト保存することができます。

CC#70: サステーン・レベル

“ Sustain Level ”(PROG 5.1: Ed-Amp, AmpEGページ、PROG 5.2: Ed-EGs, EG1 ~ 4ページ)

note Filter EG(PROG 4.1: Ed-Filter, Filter1/2ページ)、Amp Level EG(PROG 5.1: Ed-Amp, Amp1/2ページ)で選択しているEGに対応します。

CC#71: フィルター・レゾナンス・レベル

“ Resonance to A ”、“ Resonance to B ”(PROG 4.1: Ed-Filter, Filter1/2ページ)

CC#72: リリース・タイム

“ Release Time ”(PROG 5.1: Ed-Amp, AmpEGページ、PROG 5.2: Ed-EGs, EG1 ~ 4ページ)

note Filter EG(PROG 4.1: Ed-Filter, Filter1/2ページ)、Amp Level EG(PROG 5.1: Ed-Amp, Amp1/2ページ)で選択しているEGに対応します。

CC#73: アタック・タイム

“ Attack Time ”、“ T Mod A ”(PROG 5.1: Ed-Amp, AmpEGページ、PROG 5.2: Ed-EGs, EG1 ~ 4ページ)

note Filter EG(PROG 4.1: Ed-Filter, Filter1/2ページ)、Amp Level EG(PROG 5.1: Ed-Amp, Amp1/2ページ)で選択しているEGに対応します。

CC#74: ローパスフィルター・カットオフ・フリクエンシー

“ Frequency to A ”、“ Frequency to B ”(PROG 4.1: Ed-Filter, Filter1/2ページ)

CC#75: ディケイ・タイム

“ Decay Time ”、“ Slope Time ”(PROG 5.1: Ed-Amp, AmpEGページ、PROG 5.2: Ed-EGs, EG1 ~ 4ページ)

note Filter EG(PROG 4.1: Ed-Filter, Filter1/2ページ)、Amp Level EG(PROG 5.1: Ed-Amp, Amp1/2ページ)で選択しているEGに対応します。

CC#76: ピッチLFOスピード

“ LFO1 ~ 4 Frequency ”(PROG 5.3: Ed-LFOs, LFO1 ~ 4ページ)

note Pitch AMS1、AMS2(PROG 3.1: Ed-Pitch, OSC1/2ページ)、Common Pitch Mod. AMS(PROG 3.1: Ed-Pitch, Commonページ)でLFO1 ~ 4を選択している場合に、そのLFOに対応します。

CC#77: ピッチLFOインテンシティ

“ Modulation AMS1 Intensity ”、“ Modulation AMS2 Intensity ”(PROG 3.1: Ed-Pitch, OSC1/2ページ)

“ Common Pitch Mod. AMS Intensity ”(PROG 3.1: Ed-Pitch, Commonページ)

note それぞれのAMSでLFO1 ~ 4を選択している場合に、そのLFOに対応します。

CC#78: ピッチLFOディレイ

“ LFO1/2、3、4 Fade ”(PROG 5.3: Ed-LFOs, LFO1 ~ 4ページ)

note Pitch AMS1、AMS2(PROG 3.1: Ed-Pitch, OSC1/2ページ)、Common Pitch Mod. AMS(PROG 3.1: Ed-Pitch, Commonページ)でLFO1 ~ 4を選択している場合に、そのLFOに対応します。

CC#79: フィルターEGインテンシティ

“ EG Intensity to A ”、“ EG Intensity to B ”(PROG 4.1: Ed-Filter, Filter1/2ページ)

パラメーター編

パラメーターの説明については、EXB-MOSS に付属の「EXB-MOSS 取扱説明書」をお読みください。

「EXB-MOSS 取扱説明書」中で表記されているパラメーター・ネームは TRITON/TRITON Pro/TRITON ProX 搭載時のもので、TRITON-Rack 搭載時のものとは異なりますが、説明の内容は同じです。

パラメーターの見方

本誌ではパラメーターについて、以下のことが記載されています。

- ・ TRITON-Rack Parameter (P.257.268)
TRITON-Rackのパラメーター名と「EXB-MOSS 取扱説明書」のパラメーター・ネームとの対応を記載しています。以下の手順でパラメーターの説明を検索します。
TRITON-RackのLCD画面から調べたいパラメーターを確認します。
例として PROG 2.1: Ed - Basic, Prog Basic ページの “ Mode ” を検索します。
LCD画面のモードネームとページNo.を本誌の目次から検索します。
“ Mode ” PROG 2.1: Ed - Basic 本誌P.257

TRITON-RackのLCD画面と本誌に表記されているLCD画面、モードネーム、ページNo.をもとに目的のパラメーターを探します。(下図の実線矢印参照)

目的のパラメーター・ネームの横に表記されている参照ページとパラメーター・ネームをもとに「EXB-MOSS 取扱説明書」の記載箇所を探します。(下図の実線矢印参照)

- ・ EXB-MOSS Parameter Index (P.269.272)
「EXB-MOSS 取扱説明書」に記載されているパラメーターが TRITON-Rack 上のどの画面にあるかを逆引きで検索できます。以下の手順で検索します。
 - ① 「EXB-MOSS 取扱説明書」で調べたいパラメーター・ネームを確認します。
例として “ Retrigger ” を検索します。
 - ② ページNo.、パラメーター・ネームをもとに EXB-MOSS Parameter Index からパラメーター・ネームを探します。(下図の点線矢印参照)
 - ③ パラメーター・ネームの横に表記されている参照ページとパラメーター・ネームで TRITON-Rack Parameter に記載されている TRITON-Rack のパラメーター・ネームを確認します。

本誌P.257「TRITON-Rack Parameter」

PROG 2.1: Ed-Basic

2.1-1: Basic (Prog Basic)



TRITON-Rackの「パラメーター・ガイド」への参照ページです。「EXB-MOSS」取扱説明書とあわせて TRITON-Rack の「パラメーター・ガイド」も参照してください。

| TRITON-Rack パラメーター名 | 「EXB-MOSS 取扱説明書」への参照ページ | 「EXB-MOSS 取扱説明書」 で記載のパラメーター名 |
|----------------------------|-------------------------|--|
| TRITON-Rack OSC 1/OSC 2 | ≡ P.12 | EXB-MOSS 1-1a: Multi OSC Setup: OSC 1 (Oscillator 1 Type)/OSC 2 (Oscillator 2 Type) |
| Sub | P.14 | 1-2c: Sub OSC: Waveform |
| Mode | P.12 | 1-1c: Voice Assign Mode: Poly, Mono |
| Hold | P.13 | 1-1c: Voice Assign Mode: Hold |
| Priority | P.13 | 1-1c: Voice Assign Mode: Priority |
| Retrigger | P.12 | 1-1c: Voice Assign Mode: Retrigger (Retrigger Control) |
| Threshold | P.12 | 1-1c: Voice Assign Mode: Threshold (Retrigger Control Threshold) |
| Type | P.13 | 1-1d: Scale: Type (Scale Type) |
| Key | P.13 | 1-1d: Scale: Key (Scale Key) |
| Random | P.13 | 1-1d: Scale: Random |

⑤ 本誌(P.269 ~)「EXB-MOSS Parameter Index」

| | |
|---|---|
| Release (Release Time) | |
| Amp EG: Time | 5.1-3: AmpEG: L ≡ P.266 |
| EG1...4: Time | 5.2-1...4: EG1...4: L ≡ P.266 |
| Reso | |
| Reed Model: Bell Character | 2.3-1: Reed: Bell ≡ P.262 |
| Reso (Resonance) | |
| Resonance: BPF Parameters | 2.3-2: Resonance: BPF ≡ P.260 |
| Resonance | |
| Filter: Filter A | 4.1-1/3: Filter1/2 ≡ P.265 |
| Noise Generator | 2.1-3: Noise Gen. ≡ P.258 |
| Brass Model: Lip Character | 2.3-1: Brass: Lip ≡ P.262 |
| Retrigger (Retrigger Control) | |
| Prog Basic: Voice Assign Mode | 2.1-1: Prog Basic: Voice Assign ≡ P.257 |
| Ri (Release Time AMS2 Intensity) | |
| Amp EG: Time Modulation | 5.1-3: AmpEG: T Mod. ≡ P.266 |
| EG1...4: Time Modulation | 5.2-1...4: EG1...4: T Mod. ≡ P.266 |
| Rosin | |
| Bowed String Model: Bow Speed | 2.3-2: Bowed String: Bow: Bow Speed ≡ P.264 |
| Routing | |
| Filter: Routing | 4.1-1/3: Filter1/2 ≡ P.265 |

EXB-MOSS 付属「EXB-MOSS 取扱説明書」(P.12)

1-1a: Multi OSC Setup

オシレータを設定します。
ここで選択するオシレータ・タイプによって「1-3: OSC 1」, 「1-4: OSC 2」で設定するパラメーターが異なります。(Link: 1-2a, 1-2b)

OSC 1 (Oscillator 1 Type)

[Standard...Bowed String Model]
オシレータ1で使用するオシレータ・タイプを選びます。
各オシレータ・タイプについては、本誌P.4「オシレータの特長」を参照してください。

Single Size

Standard (スタンダード)
Comb Filter (コム・フィルタ)
VPM (V: マルチ・フェーズ・モジュレーション)
Resonance (レゾナンス)
Ring Modulation (リング・モジュレーション)
Cross Modulation (クロス・モジュレーション)
Sync Modulation (シンク・モジュレーション)
Organ Model (オルガン・モデル)
E. Piano Model (エレクトリック・ピアノ・モデル)

Detune
ユニゾンにより同時に発音する音をデチューンします。 [0...99]

1-1c: Voice Assign Mode

打鍵と発音の関係を設定します。

Poly, Mono (Single, Multi)
モノフォニック発音にするか、ポリフォニック発音にするかを選択します。
Poly: ポリフォニック発音
Mono (Single): シングル・トリガーのモノフォニック発音
Mono (Multi): マルチ・トリガーのモノフォニック発音
Polyを選択したときは「Retrigger ≡ Threshold」の設定はありません。

Retrigger (Retrigger Control) [Off...MIDI:CC#83]
ノート・オン時にEG、LFOをリセットする(EGはスタートレベルに戻り、LFOは各波形の周期の始まりに戻る)ことを「リトリガー(Retrigger)」といいます。ノート・オン時にリトリガーさせるかどうかを切り替えるコントローラを選択します。

Program Mode

PROG 1.1: Play

1.1-1: Program

バンクI-F以外のプログラムと同様のパラメーターです。

PG P.2 PROG 1.1 - 1: Program)

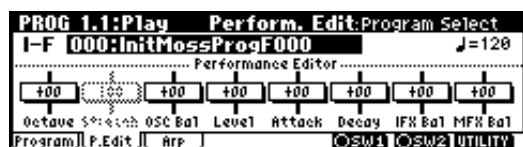


1.1-2: P Edit (Perform. Edit)

バンクI-F以外のプログラムと同様のパラメーターです。

ただし、バンクFのプログラムでは“Stretch”は無効になります。

PG P.3 PROG 1.1 - 2: Perform Edit

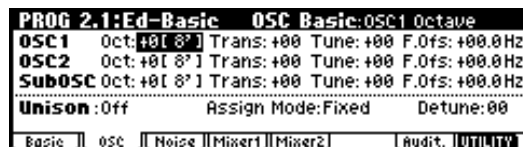


PROG 2.1: Ed-Basic

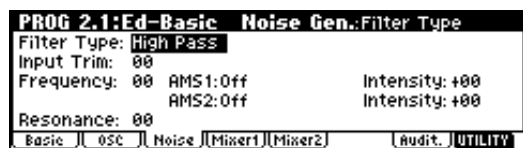
2.1-1: Basic (Prog Basic)



2.1-2: OSC (OSC Basic)



2.1-3: Noise (Noise Gen.)



1.1-3: Arp (Arp. Play)

バンクI-F以外のプログラムと同様のパラメーターです。

P.5 PROG 1.1 - 3: Arp. Play



| | | |
|-------------|-------|--|
| TRITON-Rack | PG P. | EXB-MOSS |
| OSC 1/OSC 2 | P.12 | 1-1a: Multi OSC Setup: OSC 1 (Oscillator 1 Type)/OSC 2 (Oscillator 2 Type) |
| Sub | P.14 | 1-2c: Sub OSC: Waveform |
| Mode | P.12 | 1-1c: Voice Assign Mode: Poly, Mono |
| Hold | P.13 | 1-1c: Voice Assign Mode: Hold |
| Priority | P.13 | 1-1c: Voice Assign Mode: Priority |
| Retrigger | P.12 | 1-1c: Voice Assign Mode: Retrigger (Retrigger Control) |
| Threshold | P.12 | 1-1c: Voice Assign Mode: Threshold (Retrigger Control Threshold) |
| Type | P.13 | 1-1d: Scale: Type (Scale Type) |
| | | PG GLOBAL 3.1 - 1a: User Octave Scale(PG P.114) |
| | | GLOBAL 3.1 - 2b: User All Notes Scale(PG P.115) |
| Key | P.13 | 1-1d: Scale: Key (Scale Key) |
| Random | P.13 | 1-1d: Scale: Random |

| | | |
|-------------|-------|--|
| TRITON-Rack | PG P. | EXB-MOSS |
| Oct | P.14 | 1-2a: OSC 1 Multi OSC Setup: Octave |
| Trans | P.14 | 1-2a: OSC 1 Multi OSC Setup Transpose |
| Tune | P.14 | 1-2a: OSC 1 Multi OSC Setup: Tune |
| F.Ofs | P.14 | 1-2a: OSC 1 Multi OSC Setup: F.Offset (Frequency Offset) |
| Unison | P.12 | 1-1b: Unison: Unison |
| Assign Mode | P.12 | 1-1b: Unison: Mode |
| Detune | P.12 | 1-1b: Unison: Detune |

| | | |
|-------------|-------|---|
| TRITON-Rack | PG P. | EXB-MOSS |
| Filter Type | P.34 | 1-5a: Noise Generator: Filter Type |
| Input Trim | P.34 | 1-5a: Noise Generator: Input Trim |
| Frequency | P.34 | 1-5a: Noise Generator: Frequency (Cutoff Frequency) |
| AMS1 | P.35 | 1-5b: Frequency Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Intensity | P.35 | 1-5b: Frequency Modulation: Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.35 | 1-5b: Frequency Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Intensity | P.35 | 1-5b: Frequency Modulation: Intensity (Cutoff Frequency AMS2 Intensity) |
| Resonance | P.34 | 1-5a: Noise Generator: Resonance |

2.1-4: Mixer1/2.1-5: Mixer2



| | | |
|----------------|------|---|
| TRITON-Rack | ≡ P. | EXB-MOSS |
| OSC1 Level | P.35 | 1-6a: Mixer1: OSC1 (OSC1 Output Level) |
| AMS | P.35 | 1-6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Int | P.35 | 1-6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity) |
| OSC2 Level | P.35 | 1-6a: Mixer1: OSC2 (OSC2 Output Level) |
| AMS | P.35 | 1-6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Int | P.35 | 1-6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity) |
| SubOSC Level | P.35 | 1-6a: Mixer1: Sub OSC |
| AMS | P.35 | 1-6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Int | P.35 | 1-6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity) |
| Noise Level | P.35 | 1-6a: Mixer1: Noise |
| AMS | P.35 | 1-6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Int | P.35 | 1-6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity) |
| Feedback Level | P.35 | 1-6a: Mixer1: Feedback |
| AMS | P.35 | 1-6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Int | P.35 | 1-6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity) |

2.1-6: Audition

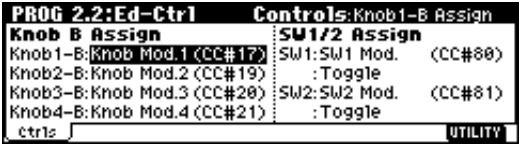
バンクI-F以外のプログラムと同様のパラメーターです。

≡ PG P.9 PROG 2.1 - 5: Audition



PROG 2.2: Ed-Ctrl

2.2-1: Ctrls (Controls)



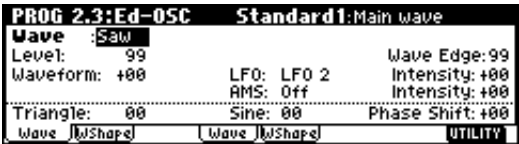
| | | |
|-------------|------|---|
| TRITON-Rack | ≡ P. | EXB-MOSS |
| Knob1-B | | |
| Knob2-B | P.36 | 1-7b: Realtime Control Knobs B-Assign |
| Knob3-B | | ≡ PROG 2.2 - 1a: Knob B Assign(PG P.10) |
| Knob4-B | | |
| SW1 | | |
| SW1 Mode | P.36 | 1-7a: Panel Switch Assign |
| SW2 | | ≡ PROG 2.2 - 1b: SW1/2 Assign(PG P.10) |
| SW2 Mode | | |

PROG 2.3: Ed-OSC

Standard

≡「EXB-MOSS取扱説明書」P.14

2.3-1: Wave



| | | |
|-------------|------|---|
| TRITON-Rack | ≡ P. | EXB-MOSS |
| Main Wave | P.15 | 1-3a: Wave: Main Wave |
| Level | P.15 | 1-3a: Wave: Level |
| Wave Edge | P.15 | 1-3a: Wave: Wave Edge |
| Waveform | P.15 | 1-3b: Waveform: Waveform |
| LFO | P.15 | 1-3b: Waveform: LFO |
| Intensity | P.15 | 1-3b: Waveform: Intensity (Waveform Modulation LFO Intensity) |
| AMS | P.15 | 1-3b: Waveform: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.15 | 1-3b: Waveform: Intensity (Waveform AMS Intensity) |
| Triangle | P.15 | 1-3a: Wave: Triangle Level |
| Sine | P.15 | 1-3a: Wave: Sine Level |
| Phase Shift | P.15 | 1-3a: Wave: Phase Shift (Triangle & Sine Phase Shift) |

2.3-2: WShape (Wave Shape)

| PROG 2.3:Ed-OSC Standard1:WShape Input | | | |
|--|-------------|----------------|--|
| Wave Shape | | | |
| Input Level: 50 | AMS: Off | Intensity: +00 | |
| Table Type: Clip | | Offset: +00 | |
| Shape: 50 | AMS: Off | Intensity: +00 | |
| Balance: 00 | AMS: Off | Intensity: +00 | |
| Wave WShape | Wave WShape | UTILITY | |

| | |
|-------------|--|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Input Level | P.15 1-3c: Wave Shape: Input (Input Level) |
| AMS | P.15 1-3c: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.15 1-3c: Wave Shape: Intensity (Input Level AMS Intensity) |
| Table Type | P.16 1-3c: Wave Shape: Type (Wave Shape Table Type) |
| Offset | P.16 1-3c: Wave Shape: Offset (Wave Shape Offset) |
| Shape | P.16 1-3c: Wave Shape: Shape |
| AMS | P.16 1-3c: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.16 1-3c: Wave Shape: Intensity (Shape AMS Intensity) |
| Balance | P.16 1-3c: Wave Shape: Balance |
| AMS | P.16 1-3c: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.16 1-3c: Wave Shape: Intensity (Balance AMS Intensity) |

Comb Filter

EXB-MOSS取扱説明書, P.17

2.3-1: Comb F

| PROG 2.3:Ed-OSC Comb F.1:Input | | | |
|--------------------------------|-----------|-----------------|--|
| Input :SubOSC+Noise | | | |
| Level: 00 | AMS: Off | Noise Level: 99 | |
| | | Intensity: +00 | |
| Feedback : 90 | AMS1: Off | Intensity: +00 | |
| | AMS2: Off | Intensity: +00 | |
| High Damp : 50 | AMS: Off | Intensity: +00 | |
| Comb F | Comb F | UTILITY | |

| | |
|-------------|--|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Input | P.17 1-3a: Input: Input |
| Level | P.17 1-3a: Input: Level (Input Wave Level) |
| Noise Level | P.17 1-3a: Input: Noise Level |
| Pulse Width | P.17 1-3a: Input: Pulse Width |
| AMS | P.17 1-3a: Input: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.17 1-3a: Input: Intensity (Input Wave Level AMS Intensity) |
| Feedback | P.17 1-3b: Feedback: Fbk (Feed Back) |
| AMS1 | P.17 1-3b: Feedback: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Intensity | P.17 1-3b: Feedback: Intensity (Feedback AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.17 1-3b: Feedback: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Intensity | P.17 1-3b: Feedback: Intensity (Feedback AMS2 Intensity) |
| High Damp | P.18 1-3c: High Damp: H. D (High Damp) |
| AMS | P.18 1-3c: High Damp: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.18 1-3c: High Damp: Intensity (High Damp AMS Intensity) |

VPM

EXB-MOSS取扱説明書, P.18

2.3-1: Carrier

| PROG 2.3:Ed-OSC UPM1:Carrier Wave | | | |
|-----------------------------------|--------------|----------------|--|
| Carrier :Sine | | | |
| Level: 99 | AMS1: Off | Intensity: +00 | |
| Wave Shape: 00 | AMS2: Off | Intensity: +00 | |
| Type: 1 | AMS1: Off | Intensity: +00 | |
| | AMS2: Off | Intensity: +00 | |
| Feedback : 00 | | | |
| Carrier Mod. | Carrier Mod. | UTILITY | |

| | |
|--------------|--|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Carrier Wave | P.18 1-3a: Carrier: Wave |
| Level | P.18 1-3a: Carrier: Level |
| AMS1 | P.18 1-3a: Carrier: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Intensity | P.18 1-3a: Carrier: Intensity (Level AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.18 1-3a: Carrier: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Intensity | P.18 1-3a: Carrier: Intensity (Level AMS2 Intensity) |
| Wave Shape | P.19 1-3a: Carrier: Wave Shape |
| Type | P.19 1-3a: Carrier: Type (Wave Shape Type) |
| AMS1 | P.19 1-3a: Carrier: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Intensity | P.19 1-3a: Carrier: Intensity (Shape AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.19 1-3a: Carrier: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Intensity | P.19 1-3a: Carrier: Intensity (Shape AMS2 Intensity) |
| Feedback | P.19 1-3a: Carrier: Feedback |

2.3-2: Mod. (Modulator)

| PROG 2.3:Ed-OSC | | UPM1:Modulator Wave | |
|-------------------|------|---------------------|----------------|
| Modulator | Sine | AMS1:Off | Intensity: +00 |
| Level: | 00 | AMS2:Off | Intensity: +00 |
| Frequency Coarse: | 01 | AMS1:Off | Intensity: +00 |
| Fine: | +00 | AMS2:Off | Intensity: +00 |
| Carrier | Mod. | Carrier | Mod. |
| | | UTILITY | |

| | | |
|------------------|------|---|
| TRITON-Rack | ≡ P. | EXB-MOSS |
| Modulator Wave | P.19 | 1-3b: Modulator: Wave |
| Level | P.19 | 1-3b: Modulator: Level |
| AMS1 | P.19 | 1-3b: Modulator: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Intensity | P.19 | 1-3b: Modulator: Intensity (Level AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.19 | 1-3b: Modulator: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Intensity | P.19 | 1-3b: Modulator: Intensity (Level AMS2 Intensity) |
| Frequency Coarse | P.19 | 1-3b: Modulator: Frequency Coarse |
| Fine | P.19 | 1-3b: Modulator: Fine |
| AMS1 | P.19 | 1-3b: Modulator: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Intensity | P.19 | 1-3b: Modulator: Intensity (Frequency AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.19 | 1-3b: Modulator: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Intensity | P.19 | 1-3b: Modulator: Intensity (Frequency AMS2 Intensity) |

Resonance

≡「EXB-MOSS取扱説明書」P.20

2.3-1: Input

| PROG 2.3:Ed-OSC | | Resonance1:Input | |
|----------------------|-------|------------------|----------------|
| Input | Noise | AMS1:Off | Intensity: +00 |
| Level: | 99 | AMS2:Off | Intensity: +00 |
| Resonance Modulation | | AMS: Off | Intensity: +00 |
| Input | BPF | Input | BPF |
| | | UTILITY | |

| | | |
|-------------|------|---|
| TRITON-Rack | ≡ P. | EXB-MOSS |
| Input | P.20 | 1-3a: Input: Input |
| Level | P.20 | 1-3a: Input: Level |
| AMS1 | P.20 | 1-3a: Input: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Intensity | P.20 | 1-3a: Input: Intensity (Level AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.20 | 1-3a: Input: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Intensity | P.20 | 1-3a: Input: Intensity (Level AMS2 Intensity) |
| AMS | P.20 | 1-3c: Resonance Modulation: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.20 | 1-3c: Resonance Modulation: Intensity (Resonance AMS Intensity) |

2.3-2: BPF

| PROG 2.3:Ed-OSC | | Resonance1:BPF1 Level | |
|-----------------|-----------------------------------|-----------------------|-----|
| Level: | F.Coarse: AMS: Int: F.Fine: Reso: | | |
| BPF1 | 99 01 Off +00 +00 90 | | |
| BPF2 | 99 02 Off +00 +00 90 | | |
| BPF3 | 99 03 Off +00 +00 90 | | |
| BPF4 | 99 04 Off +00 +00 90 | | |
| Input | BPF | Input | BPF |
| | | UTILITY | |

| | | |
|-------------|------|---|
| TRITON-Rack | ≡ P. | EXB-MOSS |
| Level | P.20 | 1-3b: BPF Parameters: Level |
| F.Coarse | P.20 | 1-3b: BPF Parameters: Coarse |
| AMS | P.20 | 1-3b: BPF Parameters: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Int | P.20 | 1-3b: BPF Parameters: Int (BPF Frequency AMS Intensity) |
| F.Fine | P.20 | 1-3b: BPF Parameters: Fine |
| Reso | P.20 | 1-3b: BPF Parameters: Reso (Resonance) |

Ring Modulation

≡「EXB-MOSS取扱説明書」P.21

2.3-1: Ring

| PROG 2.3:Ed-OSC | | Ring Mod.1:Input | |
|-----------------|--------|------------------|----------------|
| Input | SubOSC | Wave Edge:50 | Type:1 |
| Carrier: | Sine | AMS1:Off | Intensity: +00 |
| Mod. Depth | :99 | AMS2:Off | Intensity: +00 |
| Ring | Ring | UTILITY | |

| | | |
|------------------|------|---|
| TRITON-Rack | ≡ P. | EXB-MOSS |
| Input | P.21 | 1-3a: Wave: Input |
| Carrier Wave | P.21 | 1-3a: Wave: Carrier |
| Wave Edge | P.21 | 1-3a: Wave: Wave Edge |
| Type | P.21 | 1-3a: Wave: Type |
| Modulation Depth | P.21 | 1-3b: Modulation Depth: Depth |
| AMS1 | P.21 | 1-3b: Modulation Depth: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Intensity | P.21 | 1-3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.21 | 1-3b: Modulation Depth: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Intensity | P.21 | 1-3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS2 Intensity) |

Cross Modulation

EXB-MOSS取扱説明書, P.22

2.3-1: Cross

| PROG 2.3:Ed-OSC | | Cross Mod.1:Input | |
|-----------------|---------|-------------------|----------------|
| Input | :SUBOSC | | |
| Carrier | :Sine | Wave Edge:50 | |
| Mod. Depth | :50 | AMS1:0ff | Intensity: +00 |
| | | AMS2:0ff | Intensity: +00 |
| Cross | | UTILITY | |

| | |
|------------------|--|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Input | P.22 1-3a: Wave: Input |
| Carrier Wave | P.22 1-3a: Wave: Carrier |
| Wave Edge | P.22 1-3a: Wave: Wave Edge |
| Modulation Depth | P.22 1-3b: Modulation Depth: Depth |
| AMS1 | P.22 1-3b: Modulation Depth: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Intensity | P.22 1-3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.22 1-3b: Modulation Depth: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Intensity | P.22 1-3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS2 Intensity) |

Sync Modulation

EXB-MOSS取扱説明書, P.23

2.3-1: Sync

| PROG 2.3:Ed-OSC | | Sync Mod.1:Input | |
|-----------------|---------|------------------|--|
| Input | :SUBOSC | | |
| Slave | :Saw | Wave Edge:50 | |
| Sync | | UTILITY | |

| | |
|-------------|----------------------------|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Input | P.23 1-3a: Wave: Input |
| Slave Wave | P.23 1-3a: Wave: Slave |
| Wave Edge | P.23 1-3a: Wave: Wave Edge |

Organ Model

EXB-MOSS取扱説明書, P.23

2.3-1: Drwbar

| PROG 2.3:Ed-OSC | | Organ1:Drawbar1 Wave | |
|-----------------|----------------|----------------------|--|
| Drawbar1:Sine1 | Drawbar2:Sine1 | Drawbar3:Sine1 | |
| 2 (8") :+00 | 4 (4") :+00 | 6 (2 2/3") :+00 | |
| Level: 99 | Level: 99 | Level: 99 | |
| AMS:0ff | AMS:0ff | AMS:0ff | |
| Intensity: +00 | Intensity: +00 | Intensity: +00 | |
| Drawbar1 Perc. | Drawbar2 Perc. | UTILITY | |

| | |
|---------------------|--|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Drawbar1...3 Wave | P.23 1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Wave |
| Drawbar1...3 Coarse | P.23 1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Coarse (Harmonics Coarse) |
| Drawbar1...3 Fine | P.23 1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Fine (Harmonics Coarse Fine) |
| Level | P.23 1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Level |
| AMS | P.23 1-3a: Tone Generator: Drawbar1: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.24 1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Intensity (Level AMS Intensity) |

2.3-2: Perc.

| PROG 2.3:Ed-OSC | | Organ1:Drawbar1 Perc. | |
|----------------------|----------------|-----------------------|--|
| Drawbar1 | Drawbar2 | Drawbar3 | |
| Percussion:00 | Percussion:00 | Percussion:00 | |
| Percussion Generator | | | |
| Level AMS:0ff | | Intensity: +00 | |
| Trigger: Multi | | Decay: 90 | |
| Drawbar1 Perc. | Drawbar2 Perc. | UTILITY | |

| | |
|-------------|--|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Percussion | P.24 1-3a: Tone Generator: Drawbar1: Percussion |
| Level AMS | P.24 1-3b: Percussion Generator: Level AMS (Level Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.24 1-3b: Percussion Generator: Intensity (Level AMS Intensity) |
| Trigger | P.24 1-3b: Percussion Generator: Trigger |
| Decay | P.24 1-3b: Percussion Generator: Decay |

E. Piano Model

EXB-MOSS取扱説明書, P.24

2.3-1: E.Piano

| PROG 2.3:Ed-OSC | | E.Piano1:Hammer Frece | |
|--------------------|---------------|-----------------------|-------------|
| Hammer Force: 50 | Vel.Curve: 50 | Width:50 | Click:00 |
| Tone Generator | | Decay: 80 | Release: 00 |
| OvertoneLevel: 00 | Frequency:00 | Decay: 00 | |
| Pickup Location:30 | AMS:0ff | Intensity: +00 | |
| Low EQ | Frequency:00 | Gain[dB]: +00 | |
| E.Piano | E.Piano | UTILITY | |

| | |
|-------------|--|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Force | P.24 1-3a: Hammer: Force |
| Vel. Curve | P.24 1-3a: Hammer: Force Velocity Curve |
| Width | P.24 1-3a: Hammer: Width (Hammer Width) |
| Click | P.25 1-3a: Hammer: Click Noise Level |
| Decay | P.25 1-3b: Tone Generator: Decay |
| Release | P.25 1-3b: Tone Generator: Release |
| Level | P.25 1-3c: Overtone: Level |
| Frequency | P.25 1-3c: Overtone: Frequency |
| Decay | P.25 1-3c: Overtone: Decay |
| Location | P.25 1-3d: Pickup: Location |
| AMS | P.25 1-3d: Pickup: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.25 1-3d: Pickup: Intensity (Pickup Location AMS Intensity) |
| Frequency | P.25 1-3e: Low EQ: Frequency |
| Gain[dB] | P.25 1-3e: Low EQ: Gain |

Brass Model

「EXB-MOSS取扱説明書」P.26

2.3-1: Brass

| PROG 2.3:Ed-OSC | | Brass:Inst Type | |
|------------------------|--|-----------------|---------------------------------|
| Inst Type: Brass 1 | Jump Bend: <input checked="" type="checkbox"/> JS(+X) <input checked="" type="checkbox"/> JS(-X) | Pres.EG: EG 1 | Int: +00 Strength: 00 Noise: 00 |
| Breath Pres.AMS 1: Off | Int: +00 2: Off | Int: +00 | |
| Lip: 00 AMS: Off | Int: +00 Bell Tone: 50 | Reso: 10 | |
| Peaking EQ | Frequency: 00 Q: 00 | Gain[dB]: +00 | |
| Brass | | | UTILITY |

| | | |
|------------------|------|--|
| TRITON-Rack | P. | EXB-MOSS |
| Inst Type | P.26 | 1-3a: Inst Type: Inst Type |
| Jump.Bend JS(+X) | P.26 | 1-3a: Jump Bend: JX(+X) (Joystick +X) |
| Jump.Bend JS(-X) | P.26 | 1-3a: Jump Bend: JX(-X) (Joystick -X) |
| Pres.EG | P.26 | 1-3b: Breath Pressure: EG |
| Int | P.27 | 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure EG Intensity) |
| Strength | P.27 | 1-3b: Breath Pressure: Strength |
| Noise | P.27 | 1-3b: Breath Pressure: Breath Noise |
| Pres.AMS1 | P.27 | 1-3b: Breath Pressure: AMS1 (Alternate Modulation Source1) |
| Int | P.27 | 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS1 Intensity) |
| 2 | P.27 | 1-3b: Breath Pressure: AMS2 (Alternate Modulation Source2) |
| Int | P.27 | 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS2 Intensity) |
| Lip | P.27 | 1-3c: Lip Character: Lip |
| AMS | P.27 | 1-3c: Lip Character: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Int | P.27 | 1-3c: Lip Character: Intensity (Lip Character AMS Intensity) |
| Tone | P.27 | 1-3d: Bell Character: Tone |
| Reso | P.27 | 1-3d: Bell Character: Resonance |
| Frequency | P.27 | 1-3e: Peaking EQ: Frequency |
| Q | P.27 | 1-3e: Peaking EQ: Q |
| Gain[dB] | P.27 | 1-3e: Peaking EQ: Gain |

Reed Model

「EXB-MOSS取扱説明書」P.28

2.3-1: Reed

| PROG 2.3:Ed-OSC | | Reed:Inst Type | |
|------------------------|--|----------------|--------------------|
| Inst Type: Hard Sax 1 | Jump Bend: <input checked="" type="checkbox"/> JS(+X) <input checked="" type="checkbox"/> JS(-X) | Pres.EG: EG 1 | Int: +70 Noise: 00 |
| Breath Pres.AMS 1: Off | Int: +00 2: Off | Int: +00 | |
| Reed AMS: EG 2 | Int: +70 Bell Tone: 30 | Reso: 10 | |
| Peaking EQ | Frequency: 00 Q: 00 | Gain[dB]: +00 | |
| Reed WShape | | | UTILITY |

| | | |
|------------------|------|--|
| TRITON-Rack | P. | EXB-MOSS |
| Inst Type | P.28 | 1-3a: Inst Type: Inst Type |
| Jump.Bend JS(+X) | P.28 | 1-3a: Jump Bend: JX(+X) (Joystick +X) |
| Jump.Bend JS(-X) | P.28 | 1-3a: Jump Bend: JX(-X) (Joystick -X) |
| Pres.EG | P.28 | 1-3b: Breath Pressure: EG |
| Int | P.28 | 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure EG Intensity) |
| Noise | P.28 | 1-3b: Breath Pressure: Breath Noise |
| Pres.AMS 1 | P.28 | 1-3b: Breath Pressure: AMS1 (Alternate Modulation Source1) |
| Int | P.28 | 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS1 Intensity) |
| 2 | P.28 | 1-3b: Breath Pressure: AMS2 (Alternate Modulation Source2) |
| Int | P.28 | 1-3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS2 Intensity) |
| AMS | P.29 | 1-3c: Reed Character: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Int | P.29 | 1-3c: Reed Character: Intensity (Reed AMS Intensity) |
| Tone | P.29 | 1-3d: Bell Character: Tone |
| Reso | P.29 | 1-3d: Bell Character: Reso |
| Frequency | P.29 | 1-3f: Peaking EQ: Frequency |
| Q | P.29 | 1-3f: Peaking EQ: Q |
| Gain[dB] | P.29 | 1-3f: Peaking EQ: Gain |

2.3-2: WShape

| PROG 2.3:Ed-OSC | | Reed:WShape Table | |
|------------------|----------|-------------------|---------|
| Wave Shape | | | |
| Table Type: Clip | | Offset: +00 | |
| Shape: 00 | AMS: Off | Intensity: +00 | |
| Reed WShape | | | UTILITY |

| | | |
|-------------|------|---|
| TRITON-Rack | P. | EXB-MOSS |
| Table Type | P.29 | 1-3e: Wave Shape: Type (Wave Shape Table Type) |
| Offset | P.29 | 1-3e: Wave Shape: Offset |
| Shape | P.29 | 1-3e: Wave Shape: Shape |
| AMS | P.29 | 1-3e: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.29 | 1-3e: Wave Shape: Intensity (Shape AMS Intensity) |

Plucked String Model

EXB-MOSS取扱説明書, P.30

2.3-1: String

| PRG 2.3:Ed-OSC Plucked Str:Picking Point | | | |
|--|--------------------|-------------|----------|
| String | Picking Point: 80 | AMS:Off | Int: +00 |
| | Damp: 40 KTr: +40 | AMS:Off | Int: +00 |
| | Decay: 80 KTr: +00 | Release: 40 | |
| | Dispersion: 50 | AMS:Off | Int: +00 |
| String [Attack] | | | UTILITY |

TRITON-Rack

Picking Point

AMS

Int

Damp

KTr

AMS

Int

Decay

KTr

Release

Dispersion

AMS

Int

P. EXB-MOSS

P.30 1-3c: String: Picking Point

P.30 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)

P.31 1-3c: String: Intensity (Picking Point AMS Intensity)

P.31 1-3c: String: Damp

P.31 1-3c: String: KTr (Damp Keyboard Track)

P.31 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)

P.31 1-3c: String: Intensity (Damp AMS Intensity)

P.31 1-3c: String: Decay

P.31 1-3c: String: KTr (Decay Keyboard Track)

P.31 1-3c: String: Release

P.31 1-3c: String: Dispersion

P.31 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)

P.31 1-3c: String: Intensity (Dispersion AMS Intensity)

2.3-2: Attack

| PRG 2.3:Ed-OSC Plucked Str:Attack Level | | | |
|---|---------------|---------------|--------------------|
| Attack | Level: 80 | Vel: +00 | Noise: 30 Vel: +00 |
| Curve | Up: 30 | Vel: +00 | Down: 30 Vel: +00 |
| Harmonics | Point: 64 | Ctrl: Off | Int: +00 |
| Pickup: On | Location: 10 | AMS: Off | Int: +00 |
| Low EQ | Frequency: 00 | Gain[dB]: +00 | Boost: 00 |
| String [Attack] | | | UTILITY |

TRITON-Rack

Level

Vel.

Noise

Vel.

Up

Vel.

Down

Vel.

Point

Ctrl

Int

Pickup

Location

AMS

Int

Frequency

Gain[dB]

Boost

P. EXB-MOSS

P.30 1-3a: Attack: Attack Level

P.30 1-3a: Attack: Velocity (Attack Level Velocity Control)

P.30 1-3a: Attack: Noise Level

P.30 1-3a: Attack: Velocity (Noise Level Velocity Control)

P.30 1-3b: Attack Curve: Up (Curve Up)

P.30 1-3b: Attack Curve: Velocity (Curve Up Velocity Control)

P.30 1-3b: Attack Curve: Down (Curve Down)

P.30 1-3b: Attack Curve: Velocity (Curve Down Velocity Control)

P.31 1-3d: Harmonics: Point

P.31 1-3d: Harmonics: Ctrl (Control)

P.31 1-3d: Harmonics: Intensity (Harmonics Control Intensity)

P.32 1-3e: Pickup: Pickup

P.32 1-3e: Pickup: Location

P.32 1-3e: Pickup: AMS (Alternate Modulation Source)

P.32 1-3e: Pickup: Intensity (Pickup Location AMS (Alternate Intensity)

P.32 1-3f: Low EQ: Frequency

P.32 1-3f: Low EQ: Gain

P.32 1-3f: Low EQ: Low Boost

Bowed String Model

EXB-MOSS取扱説明書, P.32

2.3-1: String

| PRG 2.3:Ed-OSC Bowed Str:Bowing Point | | | |
|---------------------------------------|-----------------------|---------------|-----------|
| String | Bowing Point: 80 | AMS:Off | Int: +00 |
| | Damp: 50 | AMS:Off | Int: +00 |
| | KTr Key: C4 | Ramp Low: +00 | High: +00 |
| | Dispersion: 50 | AMS:Off | Int: +00 |
| | Bridge Reflection: 80 | AMS:Off | Int: +00 |
| String [Bow] | | | UTILITY |

TRITON-Rack

Bowing Point

AMS

Int

Damp

AMS

Int

KTr Key

Ramp Low

Ramp High

Dispersion

AMS

Int

Bridge Reflection

AMS

Int

P. EXB-MOSS

P.33 1-3c: String: Bowing Point

P.33 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)

P.33 1-3c: String: Intensity (Bowing Point AMS Intensity)

P.33 1-3c: String: Damp

P.33 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)

P.33 1-3c: String: Intensity (Damp AMS Intensity)

P.33 1-3c: String: Damp Ktr Key (Damp Keyboard Track Key)

P.33 1-3c: String: Ramp Low

P.33 1-3c: String: Ramp High

P.34 1-3c: String: Dispersion

P.34 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)

P.34 1-3c: String: Intensity (Dispersion AMS Intensity)

P.34 1-3c: String: Bridge Reflection

P.34 1-3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)

P.34 1-3c: String: Intensity (Bridge Reflection AMS Intensity)

2.3-2: Bow

| PROG 2.3:Ed-OSC Bowed Str:Differential | | | |
|--|--|-----------|---------------|
| Bow Speed | <input checked="" type="checkbox"/> Differential | EG: EG 1 | Int: +50 |
| AMS1: Off | Int: +00 | AMS2: Off | Int: +00 |
| Bow Pressure | Rosin: 30 | | |
| EG: EG 2 | Int: +00 | AMS: Off | Int: +00 |
| Peaking EQ | Frequency: 00 | Q: 00 | Gain[dB]: +00 |
| String | Bow | | UTILITY |

| | | |
|--------------|------|---|
| TRITON-Rack | ≡ P. | EXB-MOSS |
| Differential | P.33 | 1-3a: Bow Speed: Differential |
| EG | P.32 | 1-3a: Bow Speed: EG |
| Int | P.32 | 1-3a: Bow Speed: Int (Seed Modulation EG Intensity) |
| AMS1 | P.32 | 1-3a: Bow Speed: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Int | P.32 | 1-3a: Bow Speed: Intensity (Speed AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.32 | 1-3a: Bow Speed: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Int | P.33 | 1-3a: Bow Speed: Intensity (Speed AMS2 Intensity) |
| Rosin | P.33 | 1-3a: Bow Speed: Rosin |
| EG | P.33 | 1-3b: Bow Pressure: EG |
| Int | P.33 | 1-3b: Bow Pressure: Int (Pressure EG Intensity) |
| AMS | P.33 | 1-3b: Bow Pressure: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Int | P.33 | 1-3b: Bow Pressure: Int (Pressure AMS Intensity) |
| Frequency | P.34 | 1-3d: Peaking EQ: Frequency |
| Q | P.34 | 1-3d: Peaking EQ: Q |
| Gain[dB] | P.34 | 1-3d: Peaking EQ: Gain |

PROG 3.1: Ed -Pitch

≡「EXB-MOSS取扱説明書」P.37

3.1-1: Common

| PROG 3.1:Ed-Pitch Common:JS(+X) Intensity | | | |
|---|---|------------------|----------------|
| Pitch Bend | JS(+X): +00 | Step: Continuous | |
| | JS(-X): +00 | Step: Continuous | |
| Common Pitch Mod. | AMS: Off | Intensity: +00 | |
| Portamento | <input type="checkbox"/> Enable <input type="checkbox"/> Fingered | | |
| | Time: 00 | AMS: Off | Intensity: +00 |
| Common | OSC1 | OSC2 | SubOSC |
| | | | UTILITY |

| | | |
|-------------|------|---|
| TRITON-Rack | ≡ P. | EXB-MOSS |
| JS(+X) | P.38 | 2-4a: Pitch Bend: JS(+X) (Joystick Intensity +X) |
| Step | P.38 | 2-4a: Pitch Bend: Step (Joystick Step +X) |
| JS(-X) | P.38 | 2-4a: Pitch Bend: JS(-X) (Joystick Intensity -X) |
| Step | P.38 | 2-4a: Pitch Bend: Step (Joystick Step -X) |
| AMS | P.38 | 2-4b: Common Pitch Modulation: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.38 | 2-4b: Common Pitch Modulation: Intensity (Common Pitch AMS Intensity) |
| | | |
| Enable | P.38 | 2-4c: Portamento: Enable |
| Fingered | P.38 | 2-4c: Portamento: Fingered |
| Time | P.38 | 2-4c: Portamento: Time |
| AMS | P.38 | 2-4c: Portamento: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.38 | 2-4c: Portamento: Intensity (Portamento Time AMS Intensity) |

3.1-2...4: OSC1...SubOSC

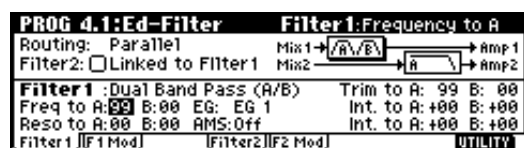
| PROG 3.1:Ed-Pitch OSC1:Slope Center Key | | | |
|---|-----------------|----------------|----------|
| Pitch Slope | Center Key: C4 | | |
| | Ramp Low: +1.00 | High: +1.00 | |
| Modulation | AMS1: Off | Intensity: +00 | |
| | AMS2: Off | AMS: Off | Int: +00 |
| | | Intensity: +00 | |
| Common | OSC1 | OSC2 | SubOSC |
| | | | UTILITY |

| | | |
|-------------|------|--|
| TRITON-Rack | ≡ P. | EXB-MOSS |
| Center Key | P.37 | 2-1a: Pitch Slope: Center Key |
| Ramp Low | P.37 | 2-1a: Pitch Slope: Ramp Low |
| Ramp High | P.37 | 2-1a: Pitch Slope: Ramp High |
| | | |
| AMS1 | P.37 | 2-1b: Pitch Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Intensity | P.37 | 2-1b: Pitch Modulation: Intensity (Pitch AMS1 Intensity) |
| AMS | P.37 | 2-1b: Pitch Modulation: AMS (AMS1 Intensity Alternate Modulation Source) |
| Int | P.37 | 2-1b: Pitch Modulation: Intensity (AMS1 Int AMS Intensity) |
| AMS2 | P.37 | 2-1b: Pitch Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Intensity | P.37 | 2-1b: Pitch Modulation: Intensity (Pitch AMS2 Intensity) |

PROG 4.1: Ed-Filter

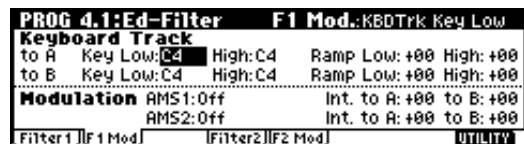
EXB-MOSS取扱説明書」P.39

4.1-1: Filter1/4.1-3: Filter2



| | |
|--------------|---|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Routing | P.39 3-1a: Routing: Routing |
| Filter2 | P.39 3-1a: Routing: Filter2 |
| Filter1 Type | P.39 3-1b: Filter Type: Filter Type |
| Trim to A | P.39 3-1b: Filter Type: A Trim |
| Trim to B | P.39 3-1b: Filter Type: B Trim |
| Freq to A | P.39 3-1c: Filter A: Frequency (Cutoff Frequency) |
| Freq to B | P.39 3-1c: Filter A: Frequency (Cutoff Frequency) |
| EG | P.40 3-1c: Filter A: EG (Cutoff Frequency Modulation EG) |
| Int. to A | P.40 3-1c: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Intensity) |
| Int. to B | P.40 3-1c: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Intensity) |
| Reso to A | P.40 3-1c: Filter A: Resonance |
| Reso to B | P.40 3-1c: Filter A: Resonance |
| AMS | P.40 3-1c: Filter A: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Int. to A | P.40 3-1c: Filter A: Intensity (Resonance AMS Intensity) |
| Int. to B | P.40 3-1c: Filter A: Intensity (Resonance AMS Intensity) |

4.1-2: F1 Mod/4.1-4: F2 Mod

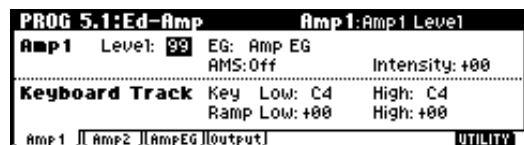


| | |
|----------------|---|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| to A Key Low | P.40 3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key Low |
| to A Key High | P.40 3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key High |
| to A Ramp Low | P.40 3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp Low |
| to A Ramp High | P.40 3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp High |
| to B Key Low | P.40 3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key Low |
| to B Key High | P.40 3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key High |
| to B Ramp Low | P.40 3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp Low |
| to B Ramp High | P.40 3-2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp High |
| AMS1 | P.41 3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Int. to A | P.41 3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity) |
| to B | P.41 3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.41 3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Int. to A | P.41 3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity |
| to B | P.41 3-2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency AMS2 Intensity) |

PROG 5.1: Ed-Amp

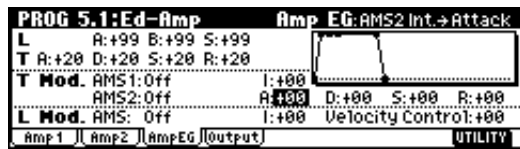
EXB-MOSS取扱説明書」P.41

5.1-1: Amp1/5.1-2: Amp2



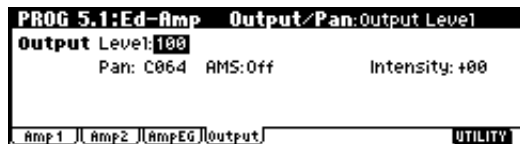
| | |
|-------------|---|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Level | P.41 4-1a: Amp Level: Amp Level |
| EG | P.41 4-1a: Amp Level: EG (Amplitude Modulation EG) |
| AMS | P.41 4-1a: Amp Level: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.41 4-1a: Amp Level: Intensity (Amplitude AMS Intensity) |
| Key Low | P.41 4-1b: Keyboard Track: Key Low |
| Key High | P.41 4-1b: Keyboard Track: Key High |
| Ramp Low | P.42 4-1b: Keyboard Track: Ramp Low |
| Ramp High | P.42 4-1b: Keyboard Track: Ramp High |

5.1-3: AmpEG



| | | |
|-------------------|--------|---|
| TRITON-Rack | EXB P. | EXB-MOSS |
| A (Attack Level) | P.42 | 4-3a: Level: Attack (Attack Level) |
| B (Break Level) | P.42 | 4-3a: Level: Break (Break Level) |
| S (Sustain Level) | P.42 | 4-3a: Level: Sustain (Sustain Level) |
| A (Attack Time) | P.42 | 4-3b: Time: Attack (Attack Time) |
| D (Decay Time) | P.42 | 4-3b: Time: Decay (Decay Time) |
| S (Slope Time) | P.42 | 4-3b: Time: Slope (Slope Time) |
| R (Release Time) | P.42 | 4-3b: Time: Release (Release Time) |
| AMS1 | P.43 | 4-3d: Time Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| I (Intensity) | P.43 | 4-3d: Time Modulation: Intensity (EG Time AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.43 | 4-3d: Time Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| A | P.43 | 4-3d: Time Modulation: At (Attack Time AMS2 Intensity) |
| D | P.43 | 4-3d: Time Modulation: Dc (Decay Time AMS2 Intensity) |
| S | P.43 | 4-3d: Time Modulation: Si (Slope Time AMS2 Intensity) |
| R | P.43 | 4-3d: Time Modulation: Ri (Release Time AMS2 Intensity) |
| AMS | P.42 | 4-3c: Level Modulation: AMS (Alternate Modulation Source) |
| I (Intensity) | P.43 | 4-3c: Level Modulation: Intensity (EG Level AMS Intensity) |
| Velocity Control | P.43 | 4-3c: Level Modulation: Velocity Control |

5.1-4: Output (Output/Pan)

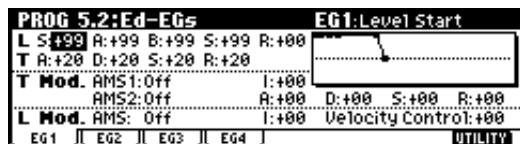


| | | |
|-------------|--------|--|
| TRITON-Rack | EXB P. | EXB-MOSS |
| Level | P.43 | 4-4a: Output Level: Output Level |
| Pan | P.43 | 4-4b: Pan: Pan |
| AMS | P.43 | 4-4b: Pan: AMS (Alternate Modulation Source) |
| Intensity | P.43 | 4-4b: Pan: Intensity (Panpot AMS Intensity) |

PROG 5.2: Ed-EGs

EXB「EXB-MOSS取扱説明書」P.46

5.2-1...4: EG1...EG4

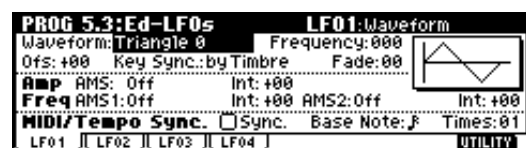


| | | |
|-------------------|--------|---|
| TRITON-Rack | EXB P. | EXB-MOSS |
| S (Start Level) | P.46 | 6-1a: Level: Start (Start Level) |
| A (Attack Level) | P.46 | 6-1a: Level: Attack (Attack Level) |
| B (Break Level) | P.46 | 6-1a: Level: Break (Break Level) |
| S (Sustain Level) | P.46 | 6-1a: Level: Sustain (Sustain Level) |
| R (Release Level) | P.46 | 6-1a: Level: Release (Release Level) |
| A (Attack Time) | P.46 | 6-1b: Time: Attack (Attack Time) |
| D (Decay Time) | P.46 | 6-1b: Time: Decay (Decay Time) |
| S (Slope Time) | P.46 | 6-1b: Time: Slope (Slope Time) |
| R (Release Time) | P.46 | 6-1b: Time: Release (Release Time) |
| AMS1 | P.46 | 6-1d: Time Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| I (Intensity) | P.46 | 6-1d: Time Modulation: Intensity (EG Time AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.47 | 6-1d: Time Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| A | P.47 | 6-1d: Time Modulation: At (Attack Time AMS2 Intensity) |
| D | P.47 | 6-1d: Time Modulation: Dc (Decay Time AMS2 Intensity) |
| S | P.47 | 6-1d: Time Modulation: Si (Slope Time AMS2 Intensity) |
| R | P.47 | 6-1d: Time Modulation: Ri (Release Time AMS2 Intensity) |
| AMS | P.46 | 6-1c: Level Modulation: AMS (Alternate Modulation Source) |
| I (Intensity) | P.46 | 6-1c: Level Modulation: Intensity (EG Level AMS Intensity) |
| Velocity Control | P.46 | 6-1c: Level Modulation: Velocity Control |

PROG 5.3: Ed-LFOs

「EXB-MOSS取扱説明書」P.44

5.3-1...4: LFO1...LFO4



| | |
|-------------|---|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Waveform | P.44 5-1a: LFO1: Waveform |
| Frequency | P.44 5-1a: LFO1: Frequency |
| Ofs | P.44 5-1a: LFO1: Offset |
| Key Sync | P.44 5-1a: LFO1: Key Sync |
| Fade | P.45 5-1a: LFO1: Fade |
| AMS | P.44 5-1a: LFO1: Amplitude AMS (Alternate Modulation Source 1) |
| Int | P.44 5-1a: LFO1: Intensity (Amplitude AMS Intensity) |
| AMS1 | P.45 5-1b: Frequency Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1) |
| Int | P.45 5-1b: Frequency Modulation: Intensity (Frequency AMS1 Intensity) |
| AMS2 | P.45 5-1b: Frequency Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2) |
| Int | P.45 5-b: Frequency Modulation: Intensity (Frequency AMS2 Intensity) |
| Sync. | P.45 5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.: MIDI/Tempo Sync. |
| Base Note | P.45 5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.: Base Note |
| Times | P.45 5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.: Times |

GLOBAL 2.1 - 1a: MIDI, " MIDI Clock "(PG P.112)

PROG 6.1: Ed-Arp.

バンクI-F以外のプログラムと同様のパラメーターです。

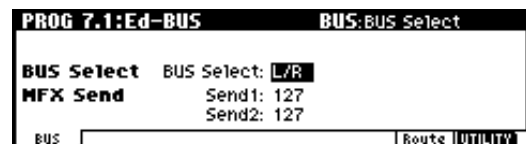
PG P.24 PROG 6.1: Ed-Arp.



PROG 7.1: Ed-BUS

バンクI-F以外のプログラムと同様のパラメーターです。

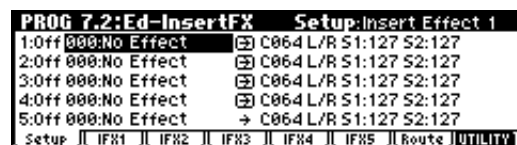
PG P.26 PROG 7.1: Ed-BUS



PROG 7.2: Ed-InsertFX

バンクI-F以外のプログラムと同様のパラメーターです。

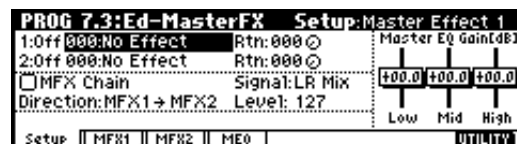
PG P.28 PROG 7.2: Ed-InsertFX



PROG 7.3: Ed-MasterFX

バンクI-F以外のプログラムと同様のパラメーターです。

PG P.29 PROG 7.3: Ed-MasterFX

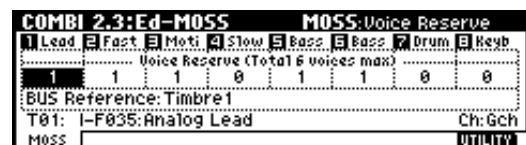


Combination Mode

COMBI 2.3: Ed-MOSS

2.3-1: MOSS

P.254 「コンピネーションのエディット」



| | |
|----------------------|--|
| TRITON-Rack | EXB-MOSS |
| Voice Reserve | P.48 4-3: MOSS Setup: Voice Allocation Reserve (Total Max:6voices) |
| BUS Select Reference | P.48 4-3: MOSS Setup: MOSS BUS Select Reference |

Multi Mode

MULTI 2.3: MOSS

2.3-1: MOSS

☞ P.254 「コンビネーションのエディット」

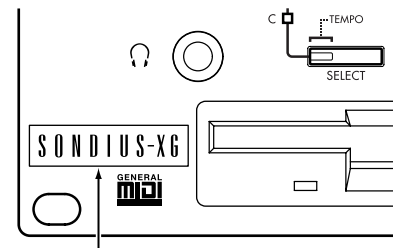
☞ P.255 「Multiモード」

| MULTI 2.3:MOSS | | | | | | | | MOSS:Voice Reserve | | | | | | | |
|------------------------------------|------|---|------|---|------|---|------|--------------------|------|---|------|---|------|---------|------|
| 1 | Lead | 2 | Fast | 3 | Moti | 4 | Slow | 5 | Bass | 6 | Bass | 7 | Drum | 8 | Keyb |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Voice Reserve (Total 6 voices max) | | | | | | | | | | | | | | | |
| BUS Reference: Track01 | | | | | | | | | | | | | | | |
| T01: I-F035: Analog Lead | | | | | | | | | | | | | | Ch: 01G | |
| MOS..2 [MOS..16] | | | | | | | | | | | | | | UTILITY | |

バンクI-F使用時の注意

☞ 「EXB-MOSS取扱説明書」P.49 “ バンクF使用時の注意 ”

Sondius-XGシールの張り付け



シールはこの辺りに張り付けてください

Modulation Source List

Off

EG 1...EG 4

Amp EG

LFO 1...LFO 4

Portamento

Note# Line

Note# EXP.

Note/High

Note/Low

Vel. Sort

Vel. Med.

Vel.Hard

AfterT

JS X

JS+Y #01

JS-Y #02

JS+Y&AT/2*

JS-Y&AT/2*

Pedal #04

Ribbon #16

Rbn#16 +X

Rbn#16 -X

Slider #18

KnobM1#17

KnobM2#19

KnobM3#20

KnobM4#21

KnobM1 [+]

KnobM2 [+]

KnobM3 [+]

KnobM4 [+]

Damper #64

SW 1 #80

SW 2 #81

FootSW#82

MIDI CC#83

*AT/2 ではAfter Touchの半分のアフタータッチ効果になります。

EXB-MOSS Parameter Index

EXB-MOSS TRITON-Rackのパラメーター

A

A Trim

Filter: Filter Type 4.1-1/3: Filter1/2: Trim to A ≡P.265

Amp Level

Amp Level 5.1-1/2: Amp1/2: Level ≡P.265

Amplitude AMS (Alternate Modulation Source 1)

LFO1...4: LFO 5.3-1...4: LFO1...4: Amp ≡P.267

AMS (Alternate Modulation Source)

Amp EG: Level Modulation 5.1-3: Amp EG: L Mod. ≡P.266
Amp Level 5.1-1/2: Amp1/2: Amp1/2 ≡P.265
Common P.Mod: Common Pitch Modulation 3.1-1: Common: Common Pitch Mod. ≡P.264
Common P.Mod: Portamento 3.1-1: Common: Portamento ≡P.264
EG: Level Modulation 5.2-1...4: EG1...4: L Mod. ≡P.266
Filter: Filter A 4.1-1/3: Filter1/2 ≡P.265
OSC Mixer: Mixer1/2 2.1-4/5: Mixer1/2 ≡P.258
Bowed String Model: Bow Pressure 2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure ≡P.264
Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String ≡P.263
Brass Model: Lip Character 2.3-1: Brass: Lip ≡P.262
Comb Filter: High Damp 2.3-1: Comb F: High Damp ≡P.259
Comb Filter: Input 2.3-1: Comb F: Input ≡P.259
E.Piano Model: Pickup 2.3-1: E.Piano: Pickup ≡P.261
Organ Model: Tone Generator 2.3-1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 ≡P.261
Plucked String Model: Pickup 2.3-2: Plucked Str: Attack: Pickup ≡P.263
Plucked String Model: String 2.3-1: Plucked Str: String ≡P.263
Reed Model: Reed Character 2.3-1: Reed: Reed ≡P.262
Reed Model: Wave Shape 2.3-2: Reed: WShape ≡P.262
Resonance: BPF Parameters 2.3-1: Resonance: BPF: BPF1...4 ≡P.260
Resonance: Resonance Modulation 2.3-1: Resonance: Input: Resonance Modulation ≡P.260
Standard: Wave Shape 2.3-2: Standard: WShape ≡P.259
Standard: Waveform 2.3-1: Standard: Wave ≡P.258
Output Level/Pan: Pan 5.1-4: Output/Pan ≡P.266

AMS (AMS1 Intensity Alternate Modulation Source)

OSC P.Mod.: Pitch Modulation 3.1-2...4: OSC1...SubOSC: Modulation ≡P.264

AMS1 (Alternate Modulation Source 1)

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

Amp EG: Time Modulation 5.1-3: Amp EG: T Mod. ≡P.266
Comb Filter: Feedback 2.3-1: Comb F: Feedback ≡P.259
EG1...4: Time Modulation 5.2-1...4: EG1...4: T Mod. ≡P.266
Filter Mod.: Filter A/B Modulation 4.1-1/3: Filter1/2 ≡P.265
LFO1...4: Frequency Modulation 5.3-1...4: LFO1...4: Freq ≡P.267
Noise Generator: Frequency Modulation 2.1-3: Noise Gen.: Frequency ≡P.257
OSC Mod.: Pitch Modulation 3.1-2...4: OSC1...SubOSC: Modulation ≡P.264
Bowed String Model: Bow Speed 2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Speed ≡P.264
Brass Model: Breath Pressure 2.3-1: Brass: Breath ≡P.262
Comb Filter: Feedback 2.3-1: Comb F: Feedback ≡P.259
Cross Modulation: Modulation Depth 2.3-1: Cross Mod: Mod. Depth ≡P.261
Reed Model: Breath Pressure 2.3-1: Reed: Breath ≡P.262
Resonance: Input 2.3-1: Resonance: Input ≡P.260
Ring Modulation: Modulation Depth 2.3-1: Ring Mod: Mod. Depth ≡P.260
VPM: Carrier 2.3-1: VPM: Carrier ≡P.259
VPM: Modulator 2.3-2: VPM: Mod.: Modulator ≡P.260

At (Attack Time AMS2 Intensity)

Amp EG: Time Modulation 5.1-3: Amp EG: T Mod. ≡P.266
EG1...4: Time Modulation 5.2-1...4: EG1...EG4: T Mod. ≡P.266

Attack (Attack Level)

Amp EG: Level 5.1-3: Amp EG: L ≡P.266
EG1...4: Level 5.2-1...4: EG1...EG4: L ≡P.266

Attack (Attack Time)

Amp EG: Time 5.1-3: Amp EG: T ≡P.266
EG1...4: Time 5.2-1...4: EG1...EG4: T ≡P.266

Attack Level

Plucked String Model: Attack 2.3-2: Plucked Str: Attack: Level ≡P.263

B

B Trim

Filter: Filter Type 4.1-1/3: Filter1/2: Trim to B ≡P.265

Balance

Standard: Wave Shape 2.3-2: Standard: WShape ≡P.259

Base Note

LFO1...4: Frequency MIDI/Tempo Sync. 5.3-1...4: LFO1...4: MIDI/Tempo Sync. ≡P.267

Bowing Point

Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String ≡P.263

Break (Break Level)

Amp EG: Level 5.1-3: Amp EG: L: B(Break Level) ≡P.266
EG1...4: Time 5.2-1...4: EG1...EG4: L ≡P.266

Breath Noise

Brass Model: Breath Pressure 2.3-1: Brass: Breath: Noise ≡P.262
Reed Model: Breath Pressure 2.3-1: Reed: Breath: Noise ≡P.262

Bridge Reflection

Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String ≡P.263

C

Carrier

Cross Modulation: Wave 2.3-1: Cross ≡P.261
Ring Modulation: Wave 2.3-1: Ring ≡P.260

Center Key

OSC Mod.: Pitch Slope 3.1-2...4: OSC1...Pitch Slope ≡P.264

Click Noise Level

E.Piano Model: Hammer 2.3-1: E.Piano ≡P.261

Coarse

Resonance: BPF Parameters 2.3-2: Resonance: BPF: BPF1...4 ≡P.260

Coarse (Harmonics Coarse)

Organ Model: Tone Generator 2.3-1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 ≡P.261

Ctrl (Control)

Plucked String Model: Harmonics 2.3-1: Plucked Str: Attack: Harmonics ≡P.263

D

Damp

Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String ≡P.263
Plucked String Model: String 2.3-1: Plucked Str: String ≡P.263

Damp Ktr Key (Damp Keyboard Track Key)

Bowed String Model: String 2.3-1: Bowed Str: String ≡P.263

Dc (Decay Time AMS2 Intensity)

Amp EG: Time Modulation 5.1-3: Amp EG: T Mod. ≡P.266
EG1...4: Time Modulation 5.2-1...4: EG1...EG4: T Mod. ≡P.266

Decay

E.Piano Model: Overtone 2.3-1: E.Piano ≡P.261
E.Piano Model: Tone Generator 2.3-1: E.Piano ≡P.261
Organ Model: Percussion Generator 2.3-2: Organ.: Perc.: Percussion Generator ≡P.261
Plucked String Model: String 2.3-1: Plucked Str: String ≡P.263

Decay (Decay Time)

Amp EG: Time 5.1-3: Amp EG: T ≡P.266
EG1...4: Time 5.2-1...4: EG1...EG4: T ≡P.266

Depth

Cross Modulation: Modulation Depth 2.3-1: Cross Mod: Mod. Depth ≡P.261
Ring Modulation: Modulation Depth 2.3-1: Ring Mod: Mod. Depth ≡P.260

Detune

Program Basic: Unison 2.1-2: OSC: Unison ≡P.257

Differential

Bowed String Model: Bow Speed 2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Speed ≡P.264

Dispersion

Bowed String Model: String 2.3-2: Bowed Str: String ≡P.263
Plucked String Model: String 2.3-2: Plucked Str: String ≡P.263

Down (Curve Down)

Plucked String Model: Attack Curve 2.3-2: Plucked Str: String: Curve ≡P.263

E

EG

Bowed String Model: Bow Pressure 2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Speed ≡P.264
Bowed String Model: Bow Speed 2.3-2: Bowed Str: Bow: Bow Speed ≡P.264
Brass Model: Breath Pressure 2.3-2: Brass: Breath: Pres.EG ≡P.262
Reed Model: Breath Pressure 2.3-1: Reed: Breath: Pres.EG ≡P.262

EG (Amplitude Modulation EG)

Amp Level 5.1-1/2: Amp1/Amp2 ≡P.265

EG (Cutoff Frequency Modulation EG)

Filter: Filter A 4.1-1/3: Filter1/Filter2 ≡P.265

Enable

Common P.Mod: Portamento 3.1-1: Common: Portamento ≡P.264

F

F.Offset

OSC Basic 2.1-2...4: OSC: OSC1...SubOSC: F.Ofs ≡P.257

Fade

LFO1...4: LFO 5.3-1...4: LFO1...LFO4 ≡P.267

Fbk (Feed Back)

Comb Filter: Feedback 2.3–1: Comb F: Feedback ¶P.259

Feedback

OSC Mixer 2.1–4/5: Mixer1/2: Feedback ¶P.258
VPM: Carrier 2.3–1: VPM: Carrier: Feedback ¶P.259

Filter Type

Filter: Filter Type 4.1–1/3: Filter1/2 ¶P.265
Noise Generator 2.1–3: Noise Gen. ¶P.257

Filter2 (Link to Filter1)

Filter: Routing 4.1–1/3: Filter1/2: Link SW ¶P.265

Fine

Resonance: BPF Parameters 2.3–1: Resonance: BPF: BPF1...4 ¶P.260
VPM: Modulator 2.3–2: VPM: Mod. ¶P.260

Fine (Harmonics Fine)

Organ Model: Tone Generator 2.3–1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 ¶P.261

Fingered

Common P.Mod: Portamento 3.1–1: Common: Portamento ¶P.264

Force

E.Piano Model: Hammer 2.3–1: E.Piano: Hammer ¶P.261

Force Velocity Curve

E.Piano Model: Hammer 2.3–1: E.Piano: Hammer: Force Vel.Curve ¶P.261

Frequency

LFO1...4: LFO 5.3–1...4: LFO1...4: Waveform ¶P.267
Bowed String Model: Peaking EQ 2.3–2: Bowed Str: Bow: Peaking EQ ¶P.264
Brass Model: Peaking EQ 2.3–1: Brass: Peaking EQ ¶P.262
E.Piano Model: Low EQ 2.3–1: E.Piano: Low EQ ¶P.261
E.Piano Model: Overtone 2.3–1: E.Piano: Overtone ¶P.261
Plucked String Model: Low EQ 2.3–2: Plucked Str: Attack: Low EQ ¶P.263
Reed Model: Peaking EQ 2.3–1: Reed: Peaking EQ ¶P.262

Frequency (Cutoff Frequency)

Noise Generator 2.1–3: Noise Gen. ¶P.257
Filter: Filter A 4.1–1/3: Filter1/2: Freq to A/B ¶P.265

Frequency Coarse

VPM: Modulator 2.3–2: VPM: Mod. ¶P.260

G

Gain

Bowed String Model: Peaking EQ 2.3–2: Bowed Str: Bow: Peaking EQ ¶P.264
Brass Model: Peaking EQ 2.3–1: Brass: Peaking EQ ¶P.262
E.Piano Model: Low EQ 2.3–1: E.Piano: Low EQ ¶P.261
Plucked String Model: Low EQ 2.3–2: Plucked Str: Attack: Low EQ ¶P.263
Reed Model: Peaking EQ 2.3–1: Reed: Peaking EQ ¶P.262

H

H. D (High Damp)

Comb Filter:High Damp 2.3–1: Comb F: High Damp ¶P.259

Hold

Program Basic: Voice Assign Mode 2.1–1: Basic: Voice Assign ¶P. 257

I

Input

Comb Filter: Input 2.3–1: Comb F: Input ¶P.259
Cross Modulation: Wave 2.3–1: Cross Mod: Input ¶P.261
Resonance: Input 2.3–1: Ring Mod: Input ¶P.260
Ring Modulation: Wave 2.3–1: Ring Mod: Input ¶P.260
Sync Modulation: Wave 2.3–1: Sync Mod: Input ¶P.261

Input (Input Level)

Standard: Wave Shape 2.3–2: Standard: WShape ¶P.259

Input Trim

Noise Generator 2.1–3: Noise Gen. ¶P.257

Inst Type

Brass Model: Inst Type 2.3–1: Brass ¶P.262
Reed Model: Inst Type 2.3–1: Reed: Reed ¶P.262

Int (BPF Frequency AMS Intensity)

Resonance: BPF Parameters 2.3–2: Resonance: BPF: BPF1...4 ¶P.260

Int (Pressure AMS Intensity)

Bowed String Model: Bow Pressure 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure ¶P.264

Int (Pressure EG Intensity)

Bowed String Model: Bow Pressure 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure ¶P.264

Int (Speed AMS1 Intensity)

Bowed String Model: Bow Speed 2.3–2: Bowed String: Bow: Bow Speed ¶P.264

Int (Speed AMS2 Intensity)

Bowed String Model: Bow Speed 2.3–2: Bowed String: Bow: Bow Speed ¶P.264

Int (Seed Modulation EG Intensity)

Bowed String Model: Bow Speed 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure ¶P.264

Intensity (Amplitude AMS Intensity)

Amp Level 5.1–1/2: Amp1/2: Amp1/Amp2 ¶P.265
LFO1...4: LFO 5.3–1...4: LFO1...4: Amp ¶P.267

Intensity (AMS1 Int AMS Intensity)

OSC Mod.: Pitch Modulation 3.1–2...4: OSC1...SubOSC: Modulation ¶P.264

Intensity (Balance AMS Intensity)

Standard: Wave Shape 2.3–2: Standard: WShape ¶P.259

Intensity (Bowing Point AMS Intensity)

Bowed String Model: String 2.3–1: Bowed Str: String ¶P.263

Intensity (Bridge Reflection AMS Intensity)

Bowed String Model: String 2.3–1: Bowed Str: String ¶P.263

Intensity (Common Pitch AMS Intensity)

Common P.Mod: Common Pitch Modulation 3.1–1: Common: Common Pitch Mod. ¶P.264

Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity)

Filter Mod.: Filter A/B Modulation 4.1–2/4: F1/2 Mod: Modulation ¶P.265
Noise Generator: Frequency Modulation 2.1–3: Noise Gen. ¶P.257

Intensity (Cutoff Frequency AMS2 Intensity)

Filter Mod.: Filter A/B Modulation 4.1–2/4: F1/2 Mod: Modulation ¶P.265
Noise Generator: Frequency Modulation 2.1–3: Noise Gen. ¶P.257

Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Intensity)

Filter: Filter A 4.1–2/4: F1/2 Mod: Modulation ¶P.265

Intensity (Damp AMS Intensity)

Bowed String Model: String 2.3–1: Bowed Str: String ¶P.263
Plucked String Model: String 2.3–1: Plucked Str: String ¶P.263

Intensity (Dispersion AMS Intensity)

Bowed String Model: String 2.3–1: Bowed Str: String ¶P.263
Plucked String Model: String 2.3–1: Plucked Str: String ¶P.263

Intensity (EG Level AMS Intensity)

Amp EG: Level Modulation 5.1–3: Amp EG: L Mod.: I ¶P.266
EG1...4: Level Modulation 5.2–1...4: EG1...EG4: L Mod.: I ¶P.266

Intensity (EG Time AMS1 Intensity)

Amp EG: Time Modulation 5.1–3: Amp EG: T Mod.: I ¶P.266
EG1...4: Time Modulation 5.2–1...4: EG1...EG4: T Mod.: I ¶P.266

Intensity (Feedback AMS1 Intensity)

Comb Filter: Feedback 2.3–1: Comb F: Feedback ¶P.259

Intensity (Feedback AMS2 Intensity)

Comb Filter: Feedback 2.3–1: Comb F: Feedback ¶P.259

Intensity (Frequency AMS1 Intensity)

LFO1...4: Frequency Modulation 5.3–1...4: LFO1...LFO4: Freq ¶P.267
VPM: Modulator 2.3–2: VPM: Mod ¶P.260

Intensity (Frequency AMS2 Intensity)

LFO1...4: Frequency Modulation 5.3–1...4: LFO1...LFO4: Freq ¶P.267
VPM: Modulator 2.3–2: VPM: Mod ¶P.260

Intensity (Harmonics Control Intensity)

Plucked String Model: Harmonics 2.3–2: Plucked Str: Attack: Harmonics ¶P.263

Intensity (High Damp AMS Intensity)

Comb Filter: High Damp 2.3–1: Comb F: High Damp ¶P.259

Intensity (Input Level AMS Intensity)

Standard: Wave Shape 2.3–2: Standard: WShape: Balance ¶P.259

Intensity (Input Wave Level AMS Intensity)

Comb Filter: Input 2.3–1: Comb F: Input ¶P.259

Intensity (Level AMS Intensity)

OSC Mixer: Mixer1/2 2.2–4/5: Mixer1/2 ¶P.258
Organ Model: Percussion Generator 2.3–2: Organ: Perc.: Percussion Generator ¶P.261
Organ Model: Tone Generator 2.3–1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 ¶P.261

Intensity (Level AMS1 Intensity)

Resonance: Input 2.3–1: Resonance: Input ¶P.260
VPM: Carrier 2.3–1: VPM: Carrier ¶P.259
VPM: Modulator 2.3–2: VPM: Mod ¶P.260

Intensity (Level AMS2 Intensity)

Resonance: Input 2.3–1: Resonance: Input ¶P.260
VPM: Carrier 2.3–1: VPM: Carrier ¶P.259
VPM: Modulator 2.3–2: VPM: Mod ¶P.260

Intensity (Lip Character AMS Intensity)

Brass Model: Lip Character 2.3–1: Brass: Lip ¶P.262

Intensity (Modulation Depth AMS1 Intensity)

Cross Modulation: Wave 2.3–1: Cross Mod: Mod. Depth ¶P.261
Ring Modulation: Modulation Depth 2.3–1: Ring Mod: Mod. Depth ¶P.260

Intensity (Modulation Depth AMS2 Intensity)

| | | |
|---|------------------------------|-------|
| Cross Modulation: Wave | 2.3-1: Cross Mod: Mod. Depth | P.261 |
| Ring Modulation: Modulation Depth | 2.3-1: Ring Mod: Mod. Depth | P.260 |

Intensity (Panpot AMS Intensity)

| | | |
|-----------------------------|---------------------------|-------|
| Output Level/Pan: Pan | 5.1-4: Output/Pan: Output | P.266 |
|-----------------------------|---------------------------|-------|

Intensity (Picking Point AMS Intensity)

| | | |
|------------------------------------|----------------------------|-------|
| Plucked String Model: String | 2.3-1: Plucked Str: String | P.263 |
|------------------------------------|----------------------------|-------|

Intensity (Pickup Location AMS Intensity)

| | | |
|------------------------------------|------------------------------------|-------|
| E.Piano Model: Pickup | 2.3-1: E.Piano: Pickup | P.261 |
| Plucked String Model: Pickup | 2.3-2: Plucked Str: Attack: Pickup | P.263 |

Intensity (Pitch AMS1 Intensity)

| | | |
|----------------------------------|----------------------------------|-------|
| OSC Mod.: Pitch Modulation | 3.1-1: Common: Common Pitch Mod. | P.264 |
|----------------------------------|----------------------------------|-------|

Intensity (Pitch AMS2 Intensity)

| | | |
|----------------------------------|----------------------------------|-------|
| OSC Mod.: Pitch Modulation | 3.1-1: Common: Common Pitch Mod. | P.264 |
|----------------------------------|----------------------------------|-------|

Intensity (Portamento Time AMS Intensity)

| | | |
|--------------------------------|---------------------------|-------|
| Common P.Mod: Portamento | 3.1-1: Common: Portamento | P.264 |
|--------------------------------|---------------------------|-------|

Intensity (Pressure AMS1 Intensity)

| | | |
|------------------------------------|----------------------|-------|
| Brass Model: Breath Pressure | 2.3-1: Brass: Breath | P.262 |
| Reed Model: Breath Pressure | 2.3-1: Reed: Breath | P.262 |

Intensity (Pressure AMS2 Intensity)

| | | |
|------------------------------------|----------------------|-------|
| Brass Model: Breath Pressure | 2.3-1: Brass: Breath | P.262 |
| Reed Model: Breath Pressure | 2.3-1: Reed: Breath | P.262 |

Intensity (Pressure EG Intensity)

| | | |
|------------------------------------|----------------------|-------|
| Brass Model: Breath Pressure | 2.3-1: Brass: Breath | P.262 |
| Reed Model: Breath Pressure | 2.3-1: Reed: Breath | P.262 |

Intensity (Reed AMS Intensity)

| | | |
|----------------------------------|-------------------|-------|
| Reed Model: Reed Character | 2.3-1: Reed: Reed | P.262 |
|----------------------------------|-------------------|-------|

Intensity (Resonance AMS Intensity)

| | | |
|---------------------------------------|--|-------|
| Filter: Filter A | 4.1-1/3: Filter1/2 | P.265 |
| Resonance: Resonance Modulation | 2.3-1: Resonance: Resonance Modulation | P.260 |

Intensity (Shape AMS Intensity)

| | | |
|------------------------------|-------------------------|-------|
| Reed Model: Wave Shape | 2.3-2: Reed: WShape | P.262 |
| Standard: Wave Shape | 2.3-2: Standard: WShape | P.259 |

Intensity (Shape AMS1 Intensity)

| | | |
|--------------------|---------------------|-------|
| VPM: Carrier | 2.3-1: VPM: Carrier | P.259 |
|--------------------|---------------------|-------|

Intensity (Shape AMS2 Intensity)

| | | |
|--------------------|---------------------|-------|
| VPM: Carrier | 2.3-1: VPM: Carrier | P.259 |
|--------------------|---------------------|-------|

Intensity (Waveform AMS Intensity)

| | | |
|--------------------------|-----------------------|-------|
| Standard: Waveform | 2.3-1: Standard: Wave | P.258 |
|--------------------------|-----------------------|-------|

Intensity (Waveform Modulation LFO Intensity)

| | | |
|--------------------------|-----------------------|-------|
| Standard: Waveform | 2.3-1: Standard: Wave | P.258 |
|--------------------------|-----------------------|-------|

J

JS(+X) (Joystick Intensity +X)

| | | |
|--------------------------------|---------------------------|-------|
| Common P.Mod: Pitch Bend | 3.1-1: Common: Pitch Bend | P.264 |
|--------------------------------|---------------------------|-------|

JS(-X) (Joystick Intensity -X)

| | | |
|--------------------------------|---------------------------|-------|
| Common P.Mod: Pitch Bend | 3.1-1: Common: Pitch Bend | P.264 |
|--------------------------------|---------------------------|-------|

JX(+X) (Joystick +X)

| | | |
|------------------------------|-------------------------|-------|
| Brass Model: Jump Bend | 2.3-1: Brass: Jump Bend | P.262 |
| Reed Model: Jump Bend | 2.3-1: Reed: Jump Bend | P.262 |

JX(-X) (Joystick -X)

| | | |
|------------------------------|-------------------------|-------|
| Brass Model: Jump Bend | 2.3-1: Brass: Jump Bend | P.262 |
| Reed Model: Jump Bend | 2.3-1: Reed: Jump Bend | P.262 |

K

Key (Scale Key)

| | | |
|-------------------------|--------------------------|-------|
| Prog Basic: Scale | 2.1-1: Prog Basic: Scale | P.257 |
|-------------------------|--------------------------|-------|

Key High

| | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-------|
| Amp Level: Keyboard Track | 5.1-1/2: Amp1/2: Keyboard Track | P.265 |
| Filter Mod.: Keyboard Track | 4.1-2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track | P.265 |

Key Low

| | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-------|
| Amp Level: Keyboard Track | 5.1-1/2: Amp1/2: Keyboard Track | P.265 |
| Filter Mod.: Keyboard Track | 4.1-2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track | P.265 |

Key Sync

| | | |
|---------------------|--------------------------------|-------|
| LFO1...4: LFO | 5.3-1...4: LFO1...4: Key Sync. | P.267 |
|---------------------|--------------------------------|-------|

KTr (Damp Keyboard Track/Decay Keyboard Track)

| | | |
|------------------------------------|----------------------------|-------|
| Plucked String Model: String | 2.3-1: Plucked Str: String | P.263 |
|------------------------------------|----------------------------|-------|

L

Level

| | | |
|-------------------------------|--------------------------|-------|
| E.Piano Model: Overtone | 2.3-1: E.Piano: Overtone | P.261 |
|-------------------------------|--------------------------|-------|

| | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|-------|
| Organ Model: Tone Generator | 2.3-1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 | P.261 |
| Resonance: BPF Parameters | 2.3-2: Resonance: BPF: BPF1...4 | P.260 |
| Resonance: Input | 2.3-1: Resonance: Input | P.260 |
| VPM: Carrier | 2.3-1: VPM: Carrier | P.259 |
| VPM: Modulator | 2.3-2: VPM: Mod. | P.260 |
| Standard: Wave | 2.3-1: Standard: Wave | P.258 |

Level (Input Wave Level)

| | | |
|--------------------------|----------------------|-------|
| Comb Filter: Input | 2.3-1: Comb F: Input | P.259 |
|--------------------------|----------------------|-------|

Level AMS (Level Alternate Modulation Source)

| | | |
|---|---|-------|
| Organ Model: Percussion Generator | 2.3-2: Organ: Perc.: Percussion Generator | P.261 |
|---|---|-------|

LFO

| | | |
|----------------------|-----------------------|-------|
| Standard: Wave | 2.3-1: Standard: Wave | P.258 |
|----------------------|-----------------------|-------|

Lip

| | | |
|----------------------------------|-------------------|-------|
| Brass Model: Lip Character | 2.3-1: Brass: Lip | P.262 |
|----------------------------------|-------------------|-------|

Location

| | | |
|------------------------------------|------------------------------------|-------|
| E.Piano Model: Pickup | 2.3-1: E.Piano: Pickup | P.261 |
| Plucked String Model: Pickup | 2.3-2: Plucked Str: Attack: Pickup | P.263 |

Low Boost

| | | |
|------------------------------------|------------------------------------|-------|
| Plucked String Model: Low EQ | 2.3-2: Plucked Str: Attack: Low EQ | P.263 |
|------------------------------------|------------------------------------|-------|

M

Main Wave

| | | |
|----------------------|-----------------------|-------|
| Standard: Wave | 2.3-1: Standard: Wave | P.258 |
|----------------------|-----------------------|-------|

MIDI/Tempo Sync.

| | | |
|---|---------------------------------------|-------|
| LFO1...4: Frequency MIDI/Tempo Sync. | 5.3-1...4: LFO1...4: MIDI/Tempo Sync. | P.267 |
|---|---------------------------------------|-------|

Mode

| | | |
|--------------------------|--|-------|
| Prog Basic: Unison | 2.1-1: Prog Basic: Unison: Assign Mode | P.257 |
|--------------------------|--|-------|

N

Noise

| | | |
|-----------------|-------------------|-------|
| OSC Mixer | 2.1-4/5: Mixer1/2 | P.258 |
|-----------------|-------------------|-------|

Noise Level

| | | |
|------------------------------------|----------------------------|-------|
| Comb Filter: Input | 2.3-1: Comb F: Input | P.259 |
| Plucked String Model: Attack | 2.3-2: Plucked Str: Attack | P.263 |

O

Octave

| | | |
|------------------|-------------------------------------|-------|
| OSC Basic: | 2.1-2...4: OSC Basic: OSC1...SubOSC | P.257 |
|------------------|-------------------------------------|-------|

Offset

| | | |
|------------------------------|--------------------------|-------|
| LFO1...LFO4: LFO | 5.3-1...4: LFO1...4: OfS | P.267 |
| Reed Model: Wave Shape | 2.3-2: Reed: WShape | P.262 |

Offset (Wave Shape Offset)

| | | |
|----------------------------|-------------------------|-------|
| Standard: Wave Shape | 2.3-2: Standard: WShape | P.259 |
|----------------------------|-------------------------|-------|

OSC1/OSC2 (Oscillator 1/2 Type)

| | | |
|---|-------------------------------|-------|
| Prog Basic/OSC Basic: Multi OSC Setup | 2.1-1: Prog Basic: Oscillator | P.257 |
|---|-------------------------------|-------|

OSC1 (OSC1 Output Level)/OSC2 (OSC2 Output Level)

| | | |
|--------------------------------|------------------------------|-------|
| OSC Mixer: Mixer1/Mixer2 | 2.1-4: OSC Mixer1/OSC Mixer2 | P.258 |
|--------------------------------|------------------------------|-------|

Output Level

| | | |
|--------------------------------------|-------------------|-------|
| Output Level/Pan: Output Level | 5.1-4: Output/Pan | P.266 |
|--------------------------------------|-------------------|-------|

P

Pan

| | | |
|-----------------------------|-------------------|-------|
| Output Level/Pan: Pan | 5.1-4: Output/Pan | P.266 |
|-----------------------------|-------------------|-------|

Panel Switch Assign

| | | |
|------------------------|-------------------------------|-------|
| Controller Setup | 2.2-1: Controls: SW1/2 Assign | P.258 |
|------------------------|-------------------------------|-------|

Percussion

| | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-------|
| Organ Model: Tone Generator | 2.3-1: Organ: Perc.: Drawbar1...3 | P.261 |
|-----------------------------------|-----------------------------------|-------|

Phase Shift (Triangle & Sine Phase Shift)

| | | |
|----------------------|-----------------------|-------|
| Standard: Wave | 2.3-1: Standard: Wave | P.258 |
|----------------------|-----------------------|-------|

Picking Point

| | | |
|------------------------------------|----------------------------|-------|
| Plucked String Model: String | 2.3-1: Plucked Str: String | P.263 |
|------------------------------------|----------------------------|-------|

Pickup

| | | |
|------------------------------------|------------------------------------|-------|
| Plucked String Model: Pickup | 2.3-2: Plucked Str: Attack: Pickup | P.263 |
|------------------------------------|------------------------------------|-------|

Point

| | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|-------|
| Plucked String Model: Harmonics | 2.3-2: Plucked Str: Attack: Harmonics | P.263 |
|---------------------------------------|---------------------------------------|-------|

Poly, Mono (Single, Multi)

| | | |
|--|---------------------------------------|-------|
| Program Basic: Voice Assign Mode | 2.1-1: Prog Basic: Voice Assign: Mode | P.257 |
|--|---------------------------------------|-------|

Priority

| | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|-------|
| Prog Basic: Voice Assign Mode | 2.1-1: Prog Basic: Voice Assign | P.257 |
|-------------------------------------|---------------------------------|-------|

Pulse Width

| | | |
|--------------------------|----------------------|-------|
| Comb Filter: Input | 2.3-1: Comb F: Input | P.259 |
|--------------------------|----------------------|-------|

Q

Q

| | |
|--------------------------------------|--|
| Bowed String Model: Peaking EQ | 2.3-2: Bowed Str: Bow: Peaking EQ ¶P.264 |
| Brass Model: Peaking EQ | 2.3-1: Brass: Peaking EQ ¶P.262 |
| Reed Model: Peaking EQ | 2.3-1: Reed: Peaking EQ ¶P.262 |

R

Ramp High

| | |
|-----------------------------------|--|
| Amp Level: Keyboard Track | 5.1-1/2: Amp1/2: Keyboard Track ¶P.265 |
| Filter Mod.: Keyboard Track | 4.1-2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track ¶P.265 |
| OSC Mod.: Pitch Slope | 3.1-2...4: OSC1...SubOSC: Pitch Slope ¶P.264 |
| Bowed String Model: String | 2.3-1: Bowed Str: String ¶P.263 |

Ramp Low

| | |
|-----------------------------------|--|
| Amp Level: Keyboard Track | 5.1-1/2: Amp1/2: Keyboard Track ¶P.265 |
| Filter Mod.: Keyboard Track | 4.1-2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track ¶P.265 |
| OSC Mod.: Pitch Slope | 3.1-2...4: OSC1...SubOSC: Pitch Slope ¶P.264 |
| Bowed String Model: String | 2.3-1: Bowed Str: String ¶P.263 |

Random

| | |
|-------------------------|---------------------------------|
| Prog Basic: Scale | 2.1-1: Prog Basic: Scale ¶P.257 |
|-------------------------|---------------------------------|

Realtime Control Knobs B-Assign

| | |
|------------------------|---------------------------------------|
| Controller Setup | 2.2-1: Controls: Knob B Assign ¶P.258 |
|------------------------|---------------------------------------|

Release

| | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| E.Piano Model: Tone Generator | 2.3-1: E.Piano: Tone Generator ¶P.261 |
| Plucked String Model: String | 2.3-1: Plucked Str: String ¶P.263 |

Release (Release Level)

| | |
|----------------------|---------------------------------|
| EG1...4: Level | 5.2-1...4: EG1...4: L: R ¶P.266 |
|----------------------|---------------------------------|

Release (Release Time)

| | |
|---------------------|---------------------------------|
| Amp EG: Time | 5.1-3: Amp EG: L: R ¶P.266 |
| EG1...4: Time | 5.2-1...4: EG1...4: L: R ¶P.266 |

Reso

| | |
|----------------------------------|--------------------------|
| Reed Model: Bell Character | 2.3-1: Reed: Bell ¶P.262 |
|----------------------------------|--------------------------|

Reso (Resonance)

| | |
|---------------------------------|--|
| Resonance: BPF Parameters | 2.3-2: Resonance: BPF: BPF1...4 ¶P.260 |
|---------------------------------|--|

Resonance

| | |
|-----------------------------------|--|
| Filter: Filter A | 4.1-1/3: Filter1/2: Reso to A/B ¶P.265 |
| Noise Generator | 2.1-3: Noise Gen. ¶P.257 |
| Brass Model: Bell Character | 2.3-1: Brass: Bell ¶P.262 |

Retrigger (Retrigger Control)

| | |
|-------------------------------------|--|
| Prog Basic: Voice Assign Mode | 2.1-1: Prog Basic: Voice Assign ¶P.257 |
|-------------------------------------|--|

RI (Release Time AMS2 Intensity)

| | |
|--------------------------------|--|
| Amp EG: Time Modulation | 5.1-3: Amp EG: T Mod.: R ¶P.266 |
| EG1...4: Time Modulation | 5.2-1...4: EG1...EG4: T Mod.: R ¶P.266 |

Rosin

| | |
|-------------------------------------|--|
| Bowed String Model: Bow Speed | 2.3-2: Bowed String: Bow: Bow Speed ¶P.264 |
|-------------------------------------|--|

Routing

| | |
|-----------------------|---------------------------|
| Filter: Routing | 4.1-1/3: Filter1/2 ¶P.265 |
|-----------------------|---------------------------|

S

Shape

| | |
|------------------------------|--------------------------------|
| Reed Model: Wave Shape | 2.3-2: Reed: WShape ¶P.262 |
| Standard: Wave Shape | 2.3-2: Standard: WShape ¶P.259 |

Sine Level

| | |
|----------------------|------------------------------|
| Standard: Wave | 2.3-1: Standard: Wave ¶P.258 |
|----------------------|------------------------------|

SI (Slope Time AMS2 Intensity)

| | |
|--------------------------------|--|
| Amp EG: Time Modulation | 5.1-3: Amp EG: T Mod.: S ¶P.266 |
| EG1...4: Time Modulation | 5.2-1...4: EG1...EG4: T Mod.: S ¶P.266 |

Slave

| | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| Sync Modulation: Wave | 2.3-1: Sync Mod: Slave ¶P.261 |
|-----------------------------|-------------------------------|

Slope (Slope Time)

| | |
|---------------------|--------------------------------------|
| Amp EG: Time | 5.1-3: Amp EG: T: S ¶P.266 |
| EG1...4: Time | 5.2-1...4: EG1...4: EG4: T: S ¶P.266 |

Start (Start Level)

| | |
|----------------------|---------------------------------|
| EG1...4: Level | 5.2-1...4: EG1...4: L: S ¶P.266 |
|----------------------|---------------------------------|

Step (Joystick Step +X)

| | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| Common P.Mod: Pitch Bend | 3.1-1: Common: Pitch Bend ¶P.264 |
|--------------------------------|----------------------------------|

Step (Joystick Step -X)

| | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| Common P.Mod: Pitch Bend | 3.1-1: Common: Pitch Bend ¶P.264 |
|--------------------------------|----------------------------------|

Strength

| | |
|------------------------------------|-----------------------------|
| Brass Model: Breath Pressure | 2.3-1: Brass: Breath ¶P.262 |
|------------------------------------|-----------------------------|

Sub OSC

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| OSC Mixer: Mixer1/2 | 2.1-4/5: Mixer1/2 ¶P.258 |
|---------------------------|--------------------------|

Sustain (Sustain Level)

| | |
|----------------------|-----------------------------------|
| Amp EG: Level | 5.1-3: Amp EG: L: S ¶P.266 |
| EG1...4: Level | 5.2-1...4: EG1...EG4: L: S ¶P.266 |

T

Threshold (Retrigger Control Threshold)

| | |
|-------------------------------------|--|
| Prog Basic: Voice Assign Mode | 2.1-1: Prog Basic: Voice Assign ¶P.257 |
|-------------------------------------|--|

Time

| | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| Common P.Mod: Portamento | 3.1-1: Common: Portamento ¶P.264 |
|--------------------------------|----------------------------------|

Times

| | |
|---|---|
| LFO1...4: Frequency MIDI/Tempo Sync. | 5.3-1...4: LFO1...LFO4: MIDI/Tempo Sync. ¶P.267 |
|---|---|

Tone

| | |
|-----------------------------------|---------------------------|
| Brass Model: Bell Character | 2.3-1: Brass: Bell ¶P.262 |
| Reed Model: Bell Character | 2.3-1: Reed: Bell ¶P.262 |

Transpose

| | |
|---|----------------------------------|
| OSC Basic: OSC1/2 Multi OSC Setup/Sub OSC | 2.1-2...4: OSC1...Sub OSC ¶P.257 |
|---|----------------------------------|

Triangle Level

| | |
|----------------------|------------------------------|
| Standard: Wave | 2.3-1: Standard: Wave ¶P.258 |
|----------------------|------------------------------|

Trigger

| | |
|---|--|
| Organ Model: Percussion Generator | 2.3-2: Organ: Perc.: Percussion Generator ¶P.261 |
|---|--|

Tune

| | |
|---|----------------------------------|
| OSC Basic: OSC1/2 Multi OSC Setup/Sub OSC | 2.1-2...4: OSC1...Sub OSC ¶P.257 |
|---|----------------------------------|

Type

| | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| Ring Modulation: Wave | 2.3-1: Ring Mod: Input ¶P.260 |
|-----------------------------|-------------------------------|

Type (Scale Type)

| | |
|-------------------------|---------------------------------|
| Prog Basic: Scale | 2.1-1: Prog Basic: Scale ¶P.257 |
|-------------------------|---------------------------------|

Type (Wave Shape Table Type)

| | |
|------------------------------|--|
| Reed Model: Wave Shape | 2.3-2: Reed: WShape ¶P.262 |
| Standard: Wave Shape | 2.3-2: Standard: WShape: Table Type ¶P.259 |

Type (Wave Shape Type)

| | |
|--------------------|----------------------------|
| VPM: Carrier | 2.3-1: VPM: Carrier ¶P.259 |
|--------------------|----------------------------|

U

Unison

| | |
|--------------------------|---------------------------------|
| Prog Basic: Unison | 2.1-2: OSC Basic: Unison ¶P.257 |
|--------------------------|---------------------------------|

Up (Curve Up)

| | |
|--|--|
| Plucked String Model: Attack Curve | 2.3-2: Plucked Str: Attack: Curve ¶P.263 |
|--|--|

V

Velocity (Attack Level Velocity Control)

| | |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| Plucked String Model: Attack | 2.3-2: Plucked Str: Attack ¶P.263 |
|------------------------------------|-----------------------------------|

Velocity (Curve Down Velocity Control)

| | |
|--|--|
| Plucked String Model: Attack Curve | 2.3-2: Plucked Str: Attack: Curve ¶P.263 |
|--|--|

Velocity (Curve Up Velocity Control)

| | |
|--|--|
| Plucked String Model: Attack Curve | 2.3-2: Plucked Str: Attack: Curve ¶P.263 |
|--|--|

Velocity (Noise Level Velocity Control)

| | |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| Plucked String Model: Attack | 2.3-2: Plucked Str: Attack ¶P.263 |
|------------------------------------|-----------------------------------|

Velocity Control

| | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| Amp EG: Level Modulation | 5.1-3: Amp EG: L Mod. ¶P.266 |
| EG1...4: Level Modulation | 5.2-1...4: EG1...EG4: L Mod. ¶P.266 |

W

Wave

| | |
|-----------------------------------|---|
| Organ Model: Tone Generator | 2.3-1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 ¶P.261 |
| VPM: Carrier | 2.3-1: VPM: Carrier ¶P.259 |
| VPM: Modulator | 2.3-2: VPM: Mod ¶P.260 |

Wave Edge

| | |
|------------------------------|----------------------------------|
| Cross Modulation: Wave | 2.3-1: Cross Mod: Carrier ¶P.261 |
| Ring Modulation: Wave | 2.3-1: Ring Mod: Carrier ¶P.260 |
| Sync Modulation: Wave | 2.3-1: Sync Mod: Slave ¶P.261 |
| Standard: Wave | 2.3-1: Standard: Wave ¶P.258 |

Wave Shape

| | |
|--------------------|----------------------------|
| VPM: Carrier | 2.3-1: VPM: Carrier ¶P.259 |
|--------------------|----------------------------|

Waveform

| | |
|--------------------------|-------------------------------|
| LFO1...4: LFO | 5.3-1...4: LFO1...4 ¶P.267 |
| OSC Basic: Sub OSC | 2.1-1: Prog Basic: Sub ¶P.257 |
| Standard: Wave | 2.3-1: Standard: Wave ¶P.258 |

Width (Hammer Width)

| | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| E.Piano Model: Hammer | 2.1-1: E.Piano: Hammer ¶P.261 |
|-----------------------------|-------------------------------|

オプションEXB-DI

別売のオプションEXB-DIはADAT Compatible Optical Outputで、本体からの音声信号をデジタルで出力します。また、デジタル機器とのデジタル信号の同期をとることができます。

DIGITAL OUT端子とWORD CLOCK IN端子の説明はBG P.9を参照してください。

この取扱説明書では、「ADAT」という名称はアレスシスADAT等のADATコンパチブル・マルチトラック・レコーダー等を一般的に示すために使用しています。

接続例

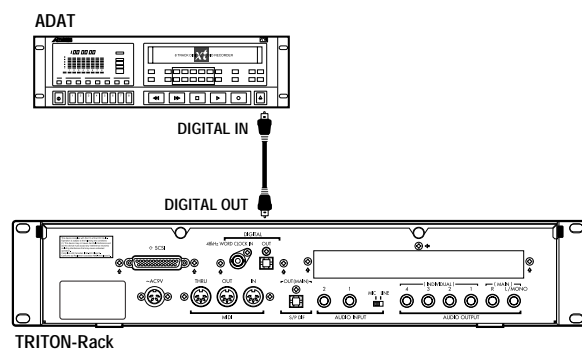
TRITON-RackのサウンドをADATにデジタル・レコーディングする場合

TRITON-RackのDIGITAL OUT端子とADATのDigital INPUTをADAT-Opticalケーブルで接続します。

接続にはAlesis社のOpticalケーブルやCD/DAT用のオプティカルケーブルを使用します。

TRITON-Rackの「System Clock」(GLOBAL 1.1-2a)をInternalに設定します。

ADATのワードクロック・ソースを「DIG 48K」にします。詳しくは接続するADAT取扱説明書を参照してください。



デジタル・ミキサーでミキシングしたTRITON-RackのサウンドをADATにデジタル・レコーディングする場合

TRITON-RackのDIGITAL OUT端子とADAT Opticalフォーマット対応ミキサーのADAT OPTICAL IN端子をADAT-OPTICALケーブルで接続します。

ADAT Opticalフォーマット対応ミキサーとADATのINとOUTを相互にADAT-OPTICALケーブルで接続します。

Alesis BRC Remote Controller等のADAT Opticalフォーマット対応のミキサーやリモート・コントローラをデジタル信号同期のマスターとして使用するために次図のように接続し、ミキサーのWORD CLOCK OUT端子と本体のWORD CLOCK IN端子を接続します。

接続にはAlesis社のBNC Coaxケーブルやビデオ用のBNCケーブルを使用します。

TRITON-Rackの「System Clock」(GLOBAL 1.1-2a)をWord Clockにします。

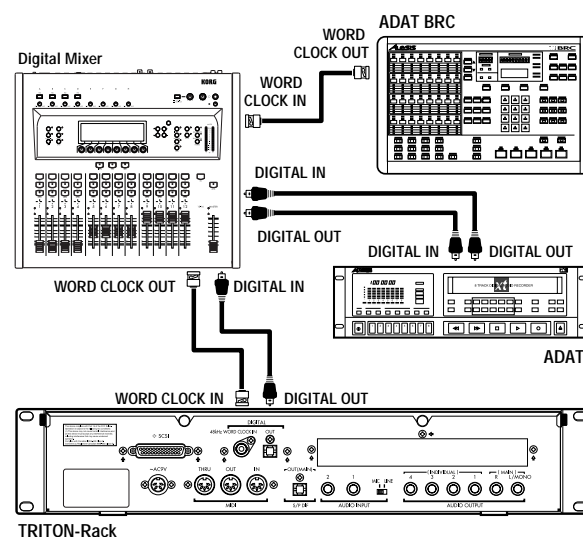
DIGITAL OUT端子から出力されるデジタル音声信号は、WORD CLOCK IN端子に入力されるクロックの信号に合わせて出力されますので、機器間のデジタル信号を同期させることができます。

note “System Clock”の設定を記憶させる場合は、ユーティリティ “Write Global Setting”でライトしてください。

ADATのワードクロック・ソースを「DIG 48K」にします。詳しくは接続するADAT取扱説明書を参照してください。

▲ BNCケーブルが抜けるなどしてクロックが正しく検出できない状態になったときは、LCD画面に「Word Clock Error!」エラー・メッセージが表示されます。このときは、BNCケーブルに問題がないかどうかをチェックしてください。

また、“System Clock”をWord Clockで記憶している場合、電源オン時に正しくクロックが入力されないと同様にエラー・メッセージが表示されます。



索引

記号

000: No Effect 142, 146, 151

10's Hold
Combination 32
Program 2

♪ テンポ

A

ADC OVER! 78, 79

AIFFファイル(.AIF) 7, 73, 131,
135, 237

AKAIフォーマット 7, 117, 123, 131

All Rt.(All Routed): 47, 150

Amp アンブ

Alternate Modulation 205

AMS(Alternate Modulation Source) 205

Amp 20, 209
Amp EG, Level 21, 210
Amp EG, Time 21, 210
Amp LFO 1/2 Intensity 20, 209
Filter EG Intensity 16, 209
Filter EG, Level 18, 210
Filter EG, Time 18, 210
Filter Frequency 16, 208
Filter LFO 1/2 Intensity 12, 208
LFO, Frequency 23, 210
Pan 19, 210
Pitch 11, 208
Pitch EG Intensity 11, 208
Pitch EG, Level 13, 210
Pitch EG, Time 14, 210
Pitch LFO Intensity 12, 208
Resonance 15, 209

AUDIO INPUT

Combination, Program, Multi 110
Sampling 77

AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 149

Audition Riff 9

Auto

Auto Arpeggiator 108
Auto Loop On 79
Auto, REC Mode 77

B

Bend Range

Combination 37
Multi 55
Program 11

Bounce バウンス

BPM

BPM/MIDI Sync機能 141, 212

Detune (BPM Adj.)

Combination 37
Multi 55
Detune BPM Adj. (Detune BPM Adjust)
Combination 38
Multi 55
Grid 84, 91, 92, 93
MIDI/Tempo Sync., LFO 23

BUS Select 142, 145
Audio Input 111
Combination 45, 46
Drum Kit 119
DrumKit IFX Patch 46
Program 26, 28
Sampling 79
Multi 62, 69, 70
Use DKit Setting 27
メトロノーム
Multi 62
Sampling 78

C

Cat. HOLD (Category Hold) 2, 32

Chain

IFX 28, 46, 70, 143
MFX 29, 48, 71, 148
Chain Direction 29, 148
Chain Level 30, 149
Chain Signal 30, 148

Control Track 50, 65

D

Double 5

DRAM SIMM (サンプル・データ用メモ
リー・ボード) 243, 250

Drums 5

Dump 112, 113

Dynamic Modulation Source(Dmod)
141, 211

E

Edit Range End 84

Edit Range Start 84

Event Edit 63

EXB-mLAN (mLANインターフェイス・ボ
ード) 248

EXB-MOSS (DSPシンセサイザー・ボ
ード) 245, 251

EXB-PCMシリーズ(PCMエクステン
ション・ボード) 249

EXB-SCSI (SCSIインターフェイス・ボ
ード) 237

Exclusive 226

Exclusive Data 129, 135

MIDI Filter 112

Exclusive Group 119

.EXLファイル 123, 129, 135

F

Fade, LFO 23

Fixed Note 120
Mode 121

Flam 122

Force OSC Mode
Combination 37
Multi 54

Full Format 138

FX SW 108

G

Gate 25, 44, 68, 122

Global Setting 108

GM 2, 8
Bank Map 109
GM Initialize 51
GM, GS, XG 228
GMシステム・オン 226

Grid 84, 91, 92, 93

H

Hide unknown file 124

Hold 5

Hold Balance 34

I

Index 63, 73, 74, 84, 91, 101

Initialize Steps 122

K

Key

Key, Drum Kit 116
Key Zone
Combination 39
Multi 56

Keyboard & Index 75

Keyboard Display 83

.KMPファイル 123, 129, 130, 134,
135, 238

Translation 124

.KSCファイル 123, 129, 130, 134,
135, 239

.KSFファイル 123, 129, 130, 134,
135, 238

Translation 124

L

LFO 23, 24
Amp 19, 209
Filter 17, 209
Frequency 23, 210
Pitch 12, 208
Waveform, LFO波形 23

Local Control On 111
Location ㊦ロケーション
Low Pass & High Pass 14
Low Pass Resonance 14

M

Meter ㊦拍子
MID ファイル ㊦SMF
MIDI 216, 221
MIDIチャンネル
Combination 33, 36, 47, 48, 221
Global MIDI Channel 111
IFX 142, 146
MFX 146, 149
Multi 54, 70, 71, 221
Program 2, 221
Sampling 221
MIDI Filter 41, 58, 112
MIDIクロック 112
Mixer 34, 35, 52, 119, 145, 148
MOSS 10, 22, 36, 54, 251
MS ㊦Multisample
Multisample 7, 74, 84, 91, 101

N

Normalize 88

O

Offset
Ofs (Offset), LFO 23
Pitch Offset 121
S.Ofs (Start Offset)
Drum Kit 117, 118
Program 7, 8
Original Key 75, 76, 101
Original Key Position 79, 102
Overwrite 85

P

Pan ㊦パン
.PCGファイル 123, 125, 126, 133, 134
Performance Editor 3
Poly, Mono 5

Power On Mode 109
Pre Trigger REC 78
Priority 6
Pstn (Position) 79, 102

Q

Quick Format 138

R

Ramp ㊦キーボード・トラック
Rate Convert 89
Realtime Control Knobs B Assign
214
Combination 36
Multi 53
Program 10
Sampling 104
AMS 207
MIDI Filter
Combination 42
Multi 60
REC Mode 77
Remove Data ㊦消去
Resolution
Arpeggiator 5, 25, 35, 44, 68, 120
Multi 61
REVERT 66
RPPR (Realtime Pattern Play/
Recording) 61, 227, 228
RPPR On/Off 50

S

Scale Key ㊦スケール
Sample ㊦サンプル
Scan Zone, Arpeggiator
Combination 45
Multi 68
Program 26
SCSI ID 138
Select
Arp (Arpeggio Select) 120
Bank Select
Combination 33
Program 2
BUS Select 145
AUDIO INPUT 111
Combination 45, 46
Drum Kit 119
Multi 69, 70
Multi, メトロノーム 62
Program 26, 28
Sampling 79
Combination Select 31, 33

Demo Song Select 139
Key Select
RPPR 65
User All Notes Scale 115
Load selected 125
Mulit Select 50, 61
Multisample Select 74, 91, 101
OSC Select
Combination 37
Multi 54
Pattern Select 65
Program Select
Combination 33, 35
Multi 51
Program 2
Sample Select 75, 84, 101
Select by Category
Combination 32, 33
Drumsample 118
IFX 28
MFX 30
Multisample 8
Program 2
Timbre 33
Track 52
Solo Selected Timbre 32
Stop at end of selected song 139
Send ㊦センド
Single 5
Single Trigger
Drum Kit 119
Program 5
SMF(Standard MIDI File) 123, 229
セーブ 135
ロード 128
.SNGファイル 125, 128, 132, 133
SOLO ㊦ソロ
Sort 5, 25, 35, 44, 68, 120
Status
Combination 33, 36
Multi 54
Step No. 121
SW1, SW2
AMS 207
Combination 32
Dmod 212
Multi 50, 62, 66
MIDI Filter 112
Combination 42
Multi 60
Program 3
Sampling 79, 80
アサイン 213
Combination 36
Multi 53
Program 10
Sampling 104
Swing 25, 44, 68

Sync.

Key Sync.

- Arpeggiator 120
- Arpeggio, Combiantion 35, 44
- Arpeggio, Multi 68
- Arpeggio, Program 5, 25
- Key Sync., LFO 23
- MIDI/Tempo, LFO 24
- Sync Both EGs 19, 22
- Sync, RPPR 65

T

Tempo テンポ

Threshold 78

Timbre 32

Tone 120

Tone No. 120

TopK (Top Key) 76, 101

Top Key, Bottom Key

- Arpeggiator Scan Zone
- Combination 39
- Multi 56

Top Slope, Bottom Slope

- Combination 39
- Multi 57

Top Velocity, Bottom Velocity

- Arpeggiator Scan Zone
- Combination 40
- Multi 57

TRINITY 238

TRITON 235

Truncate 85, 93

Tune チューン

U

Use DKit Setting 19, 27, 143, 147

Use Zero 84, 92

User All Notes Scale 115

User Octave Scale 114

V

Velocity ベロシティ

Vocoder 197

W

WAVEファイル(.WAV) 131, 135, 237

Word Clock 110, 273

Write ライト

Z

Zero (Use Zero) 84

Zone Map

- Arpeggiator
 - Combination 45
 - Multi 68
 - Program 26
- Combination 39, 40
- Multi 56, 57, 58

Zone Range 79, 102

ZOOM 85, 93

ア

アイコン 123

アサイン

- Arpeggiator Assign
- アルペジエーター
- Drumsample 117
- RPPR Setup 64
- SW1, SW2

アタック・レベル

- Amp EG 21, 210
- Filter EG 18, 210
- Pitch EG 13, 210

アタック・タイム

- Amp EG 21, 210
- CC# 219
- Drum Kit 117
- Filter EG 18, 210
- Filter EG + Amp EG 4
- Pitch EG 13, 210
- Sample 9

アフタータッチ

- AfterTouch Curve 108
- AMS 206
- MIDI Filter 112
 - Combination 41
 - Multi 58

アルペジエーター

- Arpeggiator Run A, B
 - Combination 43
 - Multi 67
- Assign
 - Combination 43
 - Multi 67
- Combination 34, 43
- Program 5, 24
- Multi 57

アルペジオ

- Pattern 5, 24, 35, 44, 68, 113, 120, 121
- プリセット・アルペジオ・パターン 24
- ユーザー・アルペジオ・パターン 24, 119
 - セーブ 133
 - プロテクト 110
 - ライト 121
 - ロード 127

アンブ

- Amp 19, 209
- Amp EG 21, 210
- Amp Level 4, 19
- Amp LFO1/2 Intensity 20, 209
- Amp Mod. 20
- AMS 207

イ

移動

- Move MS 82
- Move SMPL 80
- ページ 1

イベント

- 移動 63
- コピー 63
- 削除 63
- 挿入 63
- イベント・エディット 63

インサート・エフェクト(IFX)

- IFX 1...IFX 5 142
 - Combination 45, 46
- Drum Kit 119
- Input 111
- Multi 69, 70
- Program 26, 28
- Sampling 79, 105
- IFX1-5 Off 108
- IFX Bal (IFX Balance) 4

インデックス

- イベント 63
- サンプル 73, 74, 84, 91, 101
- ドラムキット 8

オ

オクターブ

- Arpeggiator
 - Octave, Combination 35, 44
 - Octave, Program 5, 25
 - Octave, Multi 68
 - Octave Motion 120
- Key Transpose, Global 107
- Octave, Drum Kit 8
- Octave, Program 4, 8, 11 ~ 12
- Pitch, Sampling 102
- Shift, Multi 65
- Transpose, Drum Kit 117
- Trans (Transpose), Multi 55
- Transpose, Multi 55

オシレーター 7 ~ 9

- Copy Oscillator 6
- Force OSC Mode
- Mode (Oscillator Mode) 5
- OSC Select
 - Combination 37
 - Multi 54
- Swap Oscillator 6

オーデション 9

オリジナル・キー 75, 76, 79, 101
オルタネート・モジュレーション 205
オルタネート・モジュレーション・ソース 205
音符の入力 63

カ

カウント
Count Down REC, Sampling 78
Precount, Multi 62
カット
CUT, Event 63
Cut, Index 102
Cut, Sample 86
カットオフ周波数 12
Cutoff, Sample 8
Fc (Cutoff), Drum Kit 117, 118
Filter 208
Realtime Control Knobs B-Assign 214
カテゴリー
Combination 31, 32, 32
Drumsample 117
IFX Select 28
MFX Select 30
Multi 52
Multisample 8
Program 2, 3
リネーム 115
カレント・ディレクトリ 124, 133

キ

キー・スプリット 39
キーボード・ディスプレイ 83
キーボード・トラック
AMS 206
Key
Amp 20
Filter 15
Ramp
Amp 20
Filter 15
基準キー 75, 91
ギターのコード・カッティング 122
休符の入力 63

ク

クォンタイズ
Reso (Realtime Quantize Resolution) 61
クリエイト(作成)
Create Directory 143
CREATE, Index 76, 79, 102
Create New Multisample 74
Create (Create Zone Preference) 79, 102
グリッド 91, 92
グローバルMIDIチャンネル 111
グローバル・セッティング
セーブ 133
ダンプ 113
ライト 107
ロード 128

ケ

ゲイン
MEQ 203
Combination 48
Multi 71
Program 30

コ

コピー
Copy Arpeggiator
Combination 44
Multi 68
Program 25
Copy Arpeggio Pattern 121
Copy Drum Kit 118
Copy From Combi 51
Copy From Multi 50
COPY, Index 102
Copy Insert Effect
Combination 46
Program 27
Multi 69
Sampling 105
Copy Key Setup 118
Copy Master Effect
Combination 48
Multi 71
Program 30
Copy MS (Copy Multisample) 81
Copy Oscillator 6
Copy Pattern 64
Copy Scale 114
Copy SMPL (Copy Sample) 80
Copy Step 122
Copy, イベント 63
Copy, ファイル、ディレクトリ 136
コルグ・フォーマット 123, 134, 238
コントローラー
11, 16, 36, 53, 104, 216

コントロール・チェンジ
112, 218, 222
コンバート
Conv. To Prog (Convert Multisample To Program) 84
Rate Convert 89
コンビネーション 31, 254
Combi, Memory Protect 112
セーブ 133, 134
ダンプ 113
ライト 32
ロード 125, 127

サ

削除(デリート)
Back, 音符、休符 63
Cut, イベント 63
Cut, サンプル 86, 102
Delete MS (Delete Multisample) 81
Delete Multi 50
Delete SMPL (Delete Sample) 80
Delete Step 122
Delete, ファイル、ディレクトリ 137
Truncate 85, 93
サンプル 73, 74, 91
Detune BPM Adj. (Detune BPM Adjust) 38, 55
Mode (Sample Mode) 77
Sample Parameters 8
Time (Sample Time) 82
Translation 124
サンプル・データの注意点 73
サンプル・データ用メモリ・ボード 244, 250
サンプル波形ディスプレイ 84, 92
セーブ 134
ロード 129
サンプリング
Rate Convert, サンプリング・レート 89
Sampling Data 134
サンプリングを開始する方法 77

シ

システム・エクスクルーシブ・データ 240
MIDI Filter 112
セーブ 135
ロード 129
消去(イレース)
Clear, Sampling 86
Erase Pattern 64
Remove Data 61
新規ディレクトリの作成 137

ス

ズーム 85

スケール

Combination 38
Multi 56
Program 6
User All Notes Scale 115
User Octave Scale 114

スタンダードMIDIファイル(SMF) 128,
229

ステップ・レコーディング 62

ステレオ・イン ステレオ・アウト 142

ステレオ・サンプル 75, 81, 84

ステレオのマルチサンプルをモノに 82

ステレオ・マルチサンプル 75

スワップ

Swap Insert Effect 27, 46, 69,
105
Swap LFO 1&2 24
Swap Master Effect 30, 48, 71
Swap Oscillator 6

セ

セーブ 133

Save Template Multi 51
Set Date/Time, セーブ時の日付と時刻
を設定 137

ゼロ・クロス 84, 92

センド 147

AUDIO INPUT 111, 148
Combination 45, 143
Drum Kit 119
Multi 69, 143
Program 26, 28, 143

ソ

挿入(Insert)

INSERT, Event 63
Insert, Index 101
Insert, Sample 87
Insert Step, Arpeggio 122
Insert Zero 88

ソロ

Solo Selected Timbre, Combination
32

タ

ダイナミック・モジュレーション
141, 211
ダイナミック・モジュレーション・ソース
211

タイの入力 63

ダブルサイズ・エフェクト 142, 146

ダンプ

受信 114
送信 113

チ

チェンジ

Change all bank references 109
SMPL To Stereo (Change Sample
Type) 85

チューン

Stretch (Pitch Stretch) 2
Tune, Drum Kit 8, 117, 118
Tune, Program 8
User All Notes Scale 115
User Octave Scale 114

テ

ディケイ・タイム

Amp EG 21
Drum Kit, Key 117
Filter EG 18
Filter EG + Amp EG 4
Pitch EG 13
Realtime Control Knobs B Assign
214
Sample 9



ディレイ・タイム

Combination 38
Drum Kit 8
LFO 23
Multi 56
Program 8

ティンバー

Timbre assign 35

デチューン

Detune BPM Adj (Detune BPM
Adjust)  BPM
Detune (BPM Adj.)  BPM

電源オン時の状態 109

テンプレート・マルチ

Load Template Multi 51
Save Template Multi 51
プリセット・テンプレート・マルチ 51
ユーザー・テンプレート・マルチ 51

テンポ 3, 24, 25, 32, 33, 43, 50,
61, 65, 67, 78, 92, 120

ト

トーン 121

同期 65, 112

ドライブ・セレクト 124, 138

トラック

Control Track 50
Rename Track 51
セーブ 134
ロード 125

ドラムキット 110, 116

DKit IFX Patch (DrumKit IFX Patch)
46, 144
Program 5, 8
Use DKit Setting 19, 27, 143
セーブ 134
ダンプ 113
ライト 117
リネーム 118
ロード 127

ドラムス 5

ドラムス・プログラム 144

トランスポーズ

Audition 9
Combination 37
Drum Kit 8, 117
Global 107
Multi 55
Program 8
Pitch Stretch 4

ノ

ノート

Enable Note On/Off 119
Note Receive 112


ノート・ナンバー 221

ハ

バウンス

Bounce Pattern 64

パターン

アルベジオ・パターン  アルベジオ
プリセット・パターン 61
ユーザー・パターン 61
セーブ 134, 135
ロード 128

パフォーマンス・エディター 3

パン

Pan 223
AUDIO INPUT 111
Combination 34, 35
Drum Kit 119
Multi 52
Program 19, 22, 210
Sampling 79
Use DKit Setting 27
Pan (CC#8), IFX 145, 223
Combination 46
Multi 70
Program 28, 143
Sampling 105

バンク

Change all bank reference 109
Combination 31, 33
High Drumsample 116
High MS Bank 7
Low Drumsample 118
Low MS Bank 7


Pattern Bank 61, 65
Program 2
Program Select, Multi 51
Program Select, Combination 33
RAM Bank, Sampling 77

バンク・チェンジ, MIDI Filter 112

バンク・セレクト

Bank Map 109
Combination 36
Multi 54

ヒ

ピッチ 11, 37, 55, 76, 102, 208
Pitch EG 11, 13, 208
Constant Pitch 102
Detune (BPM Adj) 37, 38, 55
Orig.K (Original Key) 76
Pitch BPM Adj. 103
Pitch LFO1/2 12, 208
Ofs (Offset) 23
Sampe Parameters 8
Scale 6, 38, 56
Tune
Program 8
Sampling 92
ピッチ・ベンド  Bend Range
ピッチ・モジュレーション 11, 208

拍子

Multi 62, 64

フ

フィルター

AMS 208, 209
Filter 14, 15
Fc (Cutoff), Drum Kit 117
Filter EG 4, 16, 17, 19
Filter EG Intensity 16, 17, 209
Filter LFO1/2 Intensity 17, 209
Filter Modulation 15, 16
Reso (Resonance), Drum Kit 117, 118
Resonance 15, 209
Filter Type 14
Frequency 14, 15, 208
Low Pass & High Pass 14
Low Pass Resonance 14
Sample Parameters 8

フォーマット 137

Format Type 138

フォーマット 0, 1 229

プログラム 2, 133

Combination 33, 35
Conv. To Prog (Convert Multisample To Program) 83
Multi 51
セーブ 133
ライト 3
ロード 125

プログラム・チェンジ 221

MIDI Filter 112

Combination 41

Multi 58

ヘ

ペースト

Event 63
Sample 87

ペロシティ

AMS 206
Scan Zone, Arpeggiator
Combination 45
Multi 68
Program 26
Step Recording (Loop) 62
Velocity, Arpeggiator 25, 40, 44, 68, 122
Velocity Curve 108
Velocity, Filter EG 16
Velocity Intensity, Amp Mod. 20
Velocity SW Lo Hi
OSC Multisample 6
Drumsample 116
Velocity, Tone 122
Velocity Zone
Combination 40
Multi 57
Program 9
ペロシティ・クロスフェード 40
ペロシティ・スイッチ 40

ホ

ボコーダー使用例 197

ボジョナル・クロスフェード 39

ポリフォニック/モノフォニック 5

ボリューム 142

Hold Balance 34
Volume, Combination 34, 35
Volume, Multi 53
Volume Ramp, Sampling 89

ボリューム・ラベル 138

ポルタメント

AMS 206
Combination 37
Dmod 211
MIDI Filter
Combination 41
Multi 59
Multi 54
Program 12
Realtime Control Knobs B Assign 214
SW1/2 213

マ

マスターEQ(MEQ) 149, 203

Combination 48

Multi 72

Program 30

マスター・エフェクト(MFX) 146

MFx1, 2

Combination 47

Multi 71

Program 29

MFx1 Off/MFx2 Off 108, 224

MFx Bal (MFx Balance) 4

マスター・チューン 107

マルチ 50, 93, 110

Load Template Multi 51

Save Template Multi 51

セーブ 134

ロード 125, 128

マルチ・ティンバー 227

マルチサンプル 7, 74, 101

ステレオ・マルチサンプル 75

セーブ 134

ロード 126, 129

ミ

ミキサー 145, 148

ミックス 87

ミュート 29, 32, 146

メ

メディア

空容量 138

種類 138

容量 138

メトロノーム

Count Down REC 78

Multi 62

メモリ残容量

Sampling 103

Multi 50

メモリ・プロテクト 110

モ

モノ・イン ステレオ・アウト 146

モノのサンプルをステレオに 81

モノのマルチサンプルをステレオに 82

モノフォニック 5

ユ

ユーザー・アルペジオ・パターン 119

ユーザー・スケール 114

ユーザー・パターン 61

優先する発音順位 6

ラ

ライト

- Write Arpeggio Patterns 121
- Write Combination 32
- Write Drum Kits 117
- Write Global Setting 108
- Write Program 3

ライト・プロテクト 138

リ

リネーム

- Combination 32
- Rename Pattern 62
- Program 3
- Program/Combination Cat. 115
- Rename Arpeggio Pattern 121
- Rename Drum Kit 118
- Rename Multi 50
- Rename Multisample 82
- Rename Sample 81
- Rename Track 51
- ファイル、ディレクトリ 136

リバース

- Rev (Reverse), Drum Kit 117, 118
- Rev (High/Low Reverse), Program 7
- Rev (Reverse), Sampling 89, 92

ル

ルーティング 143, 147

- Combination 46
- Drum Kit 119
- Multi 70
- Program 27

ループ

- Auto Loop On 79
- LpL (Loop Lock) 92
- Lp (Loop) 91
- LpS (Loop Start) 92
- Tune (Loop Tune) 92

レ

レイヤー 39

レガート

- Fingered 12
- Legato 6

レゾナンス 15, 209, 214

- Drum Kit 117
- Sample Parameters 8

レベル

- Audio Input
 - Level 111
 - Send 111
- Combination
 - Chain Level 48
 - Rtn 1, 2 (Return 1, 2) 47

- Send 46
- Volume 34, 35
- Drum Kit
 - Level 116
- Program
 - Amp Level 4, 19
 - Chain Level 30, 149
 - Level, Sample Parameters 8
 - Multisample Level 7
 - OSC Balance 4
 - Rtn 1, 2 (Return 1, 2) 27
 - Send 26
 - Trim, Filter 14
- Sampling
 - Lvl (Level) 79, 102
 - Level Adj. 88
 - Recording Level 78, 80
- Multi
 - Chain Level 71
 - Rtn 1, 2 (Return 1, 2) 71
 - Send 70
 - Volume 53
- メトロノーム
 - Multi 62

ロ

ローカル・コントロール 111

ロケーション 62, 63

ローテイト

- Rotate Step 122

ロード(Load) 124

- Load selected 125
- Load Template Multi 51

アフターサービス

保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品(電子回路など)のように機能維持のために必要な部品の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品(パネルなど)の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内

名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51

大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F

福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F

TEL03(3799)9085

TEL052(832)1419

TEL06(6374)0691

TEL092(531)0166