

Parameter Guide



T R I N I T Y

MUSIC WORKSTATION DRS

**TRINITY / TRINITY V3 / TRINITY V3 pro / TRINITY V3 proX
TRINITY plus / TRINITY pro / TRINITY proX**

Access

Advanced Control Combined Synthesis System

Moss

Multi Oscillator Synthesis System

TouchView
Graphical User Interface

KORG

安全上のご注意



注意
感電の恐れあり
キャビネットをあげるな



マークについて
この機器に表示されているマークには、
次のような意味があります。



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



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

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

警告



●本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。

●電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでください。

●本製品の設置には、コルグが推奨するラック、スタンドを使用してください。

●次のような場合には、直ちに電源を切って電源コードなどを取り外し、コルグ営業所、またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。

- 電源コードやプラグが破損したとき
- 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
- 製品が(雨などで)濡れたとき
- 製品に異常や故障が生じたとき



●修理／部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。

●電源コードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。電源コードに傷がつき危険です。

●本製品を単独で、あるいはヘッドフォン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。

●本製品に、異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)や液体(水やジュースなど)を絶対にいれないでください。



●次のような場所での使用や保存はしないでください。

- 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)
- 水気の近く(風呂場、洗面台、濡れた床など)や湿度の高い場所
- ホコリの多い場所
- 振動の多い場所



●この機器を分解したり、改造したりしないでください。

注意



●本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。

●本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆にラジオ、テレビ、その他の電子機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。ラジオ、テレビ、その他の電子機器などからは十分に離してご使用ください。

●他の電気機器の電源コードといっしょのタコ足配線は危険です。本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。

●スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。

●LCD画面を破損する恐れがありますので、下記のようなことは、絶対にやらないでください。

○シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いもので、LCD画面を強く押ししたり、こすったりしないでください。

○LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこすらないでください。



●外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。

●製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、保証書に購入店での手続きがない場合は無効となります。保証書は必ずお求めになった販売店で所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

●今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。



●電源コードをコンセントに抜き差しするときは、必ず電源プラグを持ってください。



●長時間使用しない場合は、電源プラグをコンセントから抜いてください。

バックアップ・バッテリーについて

TRINITYシリーズでは電源OFF後にメモリーの内容が消滅するのを防ぐために、バックアップ用バッテリーを装備しています。ディスプレイに**Battery Low**の表示が出たら交換を行う必要がありますので最寄りの販売店またはコルグ営業技術課にお問い合わせください。

データについて

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

* MS-DOSは米国マイクロソフト社の商標および登録商標です。

* MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

* その他の商品名、社名は各社の商標および登録商標です。

取扱説明書の活用法について

TRINITYシリーズの取扱説明書の構成と活用法について

それぞれの取扱説明書の内容や活用法は次の通りです。

まず、Basic Guideをよく読み、操作する上で必要な事柄や、基本的な操作などを覚えてください。

なお、TRINITYシリーズの取扱説明書では、シンセサイザーやMIDIについての基本的な知識を備えていることを前提としています。



取扱説明書は、TRINITY、TRINITY V3、TRINITY V3 pro、TRINITY V3 proXに沿って記載されています。Soloシンセサイザー・オプションが搭載されているときは、バンクMの記述をバンクSに読みかえてください。

	TRINITY	TRINITY V3/V3 pro/V3 proX	TRINITY plus/pro/proX
Basic Guide	○	○	○
Parameter Guide	○	○	○
Effect Guide	○	○	○
MOSS-TRI DPS Synthesizer Guide		○	
Solo Synthesizer Guide			○
Voice Name List	○	○	○
Voice Name List for V3		○	

※ 取扱説明書に記載されている各種のパラメータ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。

Basic Guide

【STEP 1】では、TRINITYシリーズの各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの説明、について述べています。

【STEP 2】では、演奏するための基礎(TRINITYシリーズの音色の選択方法や、デモ演奏の方法、演奏時に便利な機能)を説明しています。

【STEP 3】では、エディットする上で必要な基礎的な知識を説明しています。

そのほか、トラブル・シューティング、MIDIについて等を説明しています。

▶ 【STEP 2】まで進んだ後、必要に応じて【STEP 3】に進んでください。

Basic Guideは基礎的な説明を載せた取扱説明書です。本当に使いこなすためには、Basic Guideの内容を把握した上で本機によく触れ、どのように音色が変化するのか感覚的に覚えることが必要です。

Parameter Guide

TRINITYシリーズのパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのタブ・ページ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、TRINITYシリーズの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。

Effect Guide

エフェクトの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。

▶ わからないエフェクト・パラメータが表示されたときや、選択したエフェクトの動作についてさらに詳しく知りたいときに参考にしてください。

MOSS-TRI DSP Synthesizer Guide

TRINITY V3、TRINITY V3 pro、TRINITY V3 proXで、バンクMのプログラムをエディットするときのパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、タブ・ページごとに説明しています。

Solo Synthesizer Guide

TRINITY plus、TRINITY pro、TRINITY proXで、バンクSのプログラムをエディットするときのパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、タブ・ページごとに説明しています。

Voice Name List, Voice Name List for V3

TRINITYシリーズに内蔵されているマルチサンプル、ドラムサンプル、工場出荷時のコンビネーション、プログラム、ドラムキットのボイスネームが掲載されています。

▶ プリロードされている音色が知りたいときにご覧ください。

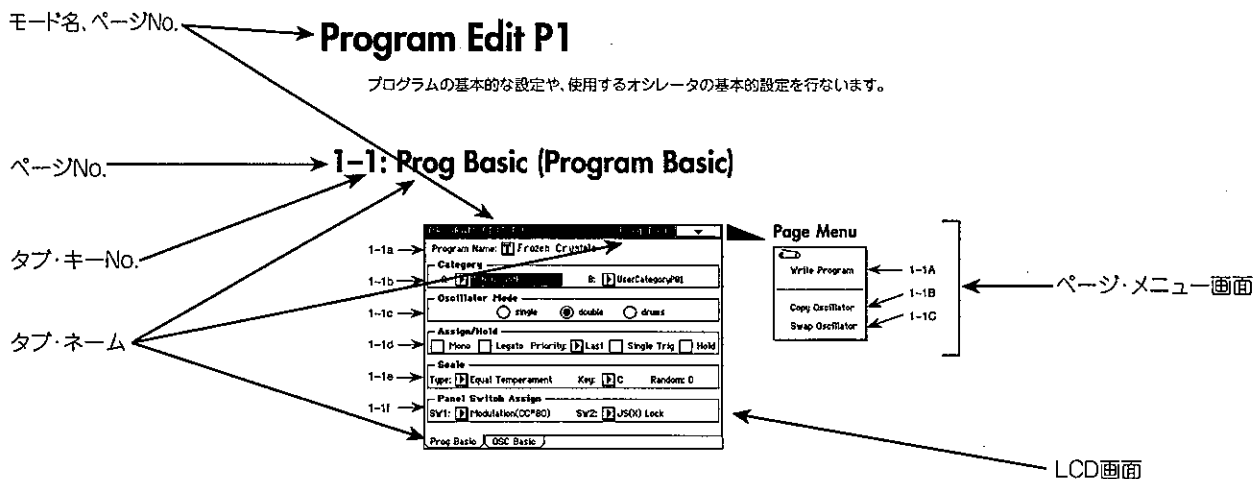
Parameter Guideの見かた

本誌の説明記述は、下記のような構成になっています。

(例)

1-1: Prog Basic (Program Basic)

2. Program Edit モード



1-1a: Program Name

Program Playモードで選択したプログラムが表示されます。
テキスト・エディット・ボタンを押すと、プログラム名をリネームする画面に変わります(※Basic Guide P.6)。

注意事項のマーク → リネームしたプログラム名をライトする場合は、必ずライト・プログラムの操作(※Basic Guide P.23)を行なってください。他のプログラムを選んだり電源をOffにすると、せっかくリネームしたプログラム名が失われてしまいます。

1-1b: Category

プログラムに2種類のカテゴリーが設定できます。
Program Playモード、Combination Playモード、Sequencerモードでプログラムを選択するとき、設定したカテゴリーでプログラムの検索ができます。

A (Category A)

工場出荷時には楽器名が登録されていますが、Globalモードの「4-1: Category Program A」(※本誌P.128)で変更できます。

[Keyboard...Drums/Perc.]

B (Category B)

工場出荷時のカテゴリー名は、Globalモードの「4-2: Category Program B」(※本誌P.128)で変更できます。

[User Category P01...P16]

パラメータの
バリュー
(可変範囲)

1-1c: Oscillator Mode

[single/double/drums]

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

この設定を替えたときは、もう一度「1-2: OSC Basic」で、マルチサンプル(またはドラムキット)を設定し直してください。

singleを選択すると、プログラムは1つのオシレータ(Oscillator 1, Filter 1, Amplifier 1)を使います。プログラムの最大同時発音数は32音です。

doubleを選択すると、プログラムは2つのオシレータ(Oscillator 1/2, Filter 1/2, Amplifier 1/2)を使用します。複雑なサウンドをつくることはできますが、プログラムの最大同時発音数は16に限られます。

drumsを選択すると、プログラムはsingle選択時と同じで、1つのオシレータを使いますが、Oscillator 1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。

● 本誌で使用しているその他のマーク

MIDIに關係する説明文の左側に、このマークがついています。

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には、パラメータ名の右側に、このマークがついています。

● 本誌で使用しているCC#は、Control Change Number(コントロール・チェンジ・ナンバー)を略したものです。

● MIDIメッセージに関する[]内の数字は、すべて16進数で表わされています。

目次

1. Program Playモード	1
Program Play P1	1
1-1: Program Play	1
2. Program Editモード	3
Program Edit P1	3
1-1: Prog Basic (Program Basic)	3
1-2: OSC Basic (Oscillator Basic)	6
Program Edit P2	9
2-1: OSC1 Pitch Mod (Oscillator Pitch Modulation)	9
2-2: OSC1 LFO (Oscillator1 LFO)	13
2-3: OSC2 Pitch Mod (Oscillator2 Pitch Modulation)	16
2-4: OSC2 LFO (Oscillator2 LFO)	16
2-5: OSC EG (Oscillator Envelope Generator)	17
Program Edit P3	19
3-1: Filter1 A/B (Filter 1A/Filter 1B)	19
3-2: Filter1 Mod (Filter1 Modulation)	23
3-3: Filter2 A/B (Filter 2A/Filter 2B)	27
3-4: Filter2 Mod (Filter2 Modulation)	27
Program Edit P4	28
4-1: Filter1 EG	28
4-2: Filter1 LFO	31
4-3: Filter2 EG	33
4-4: Filter2 LFO	33
Program Edit P5	34
5-1: Amp1 Mod (Amplifier1 Modulation)	34
5-2: Amp1 EG (Amplifier1 EG)	37
5-3: Amp2 Mod (Amplifier2 Modulation)	40
5-4: Amp2 EG (Amplifier2 EG)	40
Program Edit P7	41
7-1: Insert Effects	41
7-2: Edit E1 (Edit Insert Effect 1)	43
7-3: Edit E2 (Edit Insert Effect 2)	43
7-4: Edit E3 (Edit Insert Effect 3)	43
7-5: Edit E4 (Edit Insert Effect 4)	43
Program Edit P8	44
8-1: Master Effects	44
8-2: Edit E1 (Edit Master Effect1 [Modulation])	46
8-3: Edit E2 (Edit Master Effect2 [Reverb/Delay])	46
3. Combination Playモード	47
Combination Play P1	47
1-1: Combination Play	47
4. Combination Editモード	49
Combination Edit P1	49
1-1: Timb Param1 (Timbre Parameter1)	49
1-2: Timb Param2 (Timbre Parameter2)	51
1-3: Timb Param3 (Timbre Parameter3)	52
Combination Edit P2	53
2-1: Pitch	53
Combination Edit P3	55
3-1: Key Zone	55
3-2: Velocity Zone	57
Combination Edit P4	59
4-1: Filter	59
Combination P7	61
7-1: Effect Grouping	61
7-2: Insert Effects (Timbre1-8 Effects)	62

7-3: T1 E1 (Timbre 1-8 Edit Insert Effect 1)	64
7-4: T1 E2 (Timbre 1-8 Edit Insert Effect 2)	64
7-5: T1 E3 (Timbre 1-8 Edit Insert Effect 3)	64
7-6: T1 E4 (Timbre 1-8 Edit Insert Effect 4)	64
Combination Edit P8	65
8-1: Master Effects	65
8-2: Edit E1 (Edit Master Effect 1 [Modulation])	67
8-3: Edit E2 (Edit Master Effect 2 [Reverb/Delay])	67
5. Sequencerモード	69
Sequencer P1	69
1-1: Track Play/Rec (Track 1-8)	69
1-2: Track Play/Rec (Track 9-16)	69
1-3: Mixer (Track 1-8)	74
1-4: Mixer (Track 9-16)	74
1-5: for Audio Track	76
1-6: for Audio Track	76
1-7: Preference	77
Sequencer P2	80
2-1: Track Parameter (Track 1-8)	80
2-2: Track Parameter (Track 9-16)	80
2-3: Pitch (Track 1-8)	83
2-4: Pitch (Track 9-16)	83
Sequencer P3	85
3-1: Key Zone (Track 1-8)	85
3-2: Key Zone (Track 9-16)	85
3-3: Velocity Zone (Track 1-8)	87
3-4: Velocity Zone (Track 9-16)	87
Sequencer P4	89
4-1: Filter (Track 1-8)	89
4-2: Filter (Track 9-16)	89
Sequencer P5	91
5-1: Track Edit	91
5-2: Track Name	103
Sequencer P6	105
6-1: Pattern Edit	105
6-2: Pattern Name	108
Sequencer P7	110
7-1: Effect Grouping (Track 1-8)	110
7-2: Effect Grouping (Track 9-16)	110
7-3: Insert Effects (Track 1-16 Effects)	111
7-4: T1 E1 (Track 1-16 Edit Insert Effect 1)	113
7-5: T1 E2 (Track 1-16 Edit Insert Effect 2)	113
7-6: T1 E3 (Track 1-16 Edit Insert Effect 3)	113
7-7: T1 E4 (Track 1-16 Edit Insert Effect 4)	113
Sequencer P8	114
8-1: Master Effects	114
8-2: Edit E1 (Edit Master Effect 1 [Modulation])	116
8-3: Edit E2 (Edit Master Effect 2 [Reverb/Delay])	116
6. Globalモード	117
Global P1	117
1-1: Global Setup	117
Global P2	124
2-1: Filter, Protect & Data Dump	124
Global P3	127
3-1: User Scale	127
Global P4	128
4-1: Category Program A	128
4-2: Category Program B	128
4-3: Category Combination A	129

4-4: Category Combination B	129
Global P5	130
5-1: Drumkit (Drumkit Setup)	130
7. Diskモード	133
ファイル、ディレクトリ、アイコンについて	133
1-1: Load	134
1-2: Save	139
1-3: Utility	141
8. 付録	143
Alternate Modulationについて	143
Alternate Modulation Sourceについて	143
Alternate Modulationの設定	144
Alternate Modulation応用例	144
Dynamic Modulation Sourceについて	145
各種のメッセージ	146
MIDI Implementation Chart	150
MIDI Implementation	151
MIDIエクスクルーシブの使い方について	170
仕様とオプション	171
仕様	171
オプション(別売)	171

1. Program Play モード

Program Play P1

TRINITYシリーズで選択できるプログラムは、機種の違い、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプションの増設、MOSS-TRIオプションの増設によって異なります。詳しくは、Basic GuideのP.9「[BANK]キー」を参照してください。

何も増設していない場合、TRINITYで選択できるプログラムは、**256プログラム**（バンクA、Bの0～127）です。

TRINITY V3、TRINITY V3 pro、TRINITY V3 proXで選択できるプログラムは、**320プログラム**（バンクA、Bの0～127、バンクMの0～63）です。

工場出荷時のプログラム名のリストは、**Voice Name List**に掲載してあります。

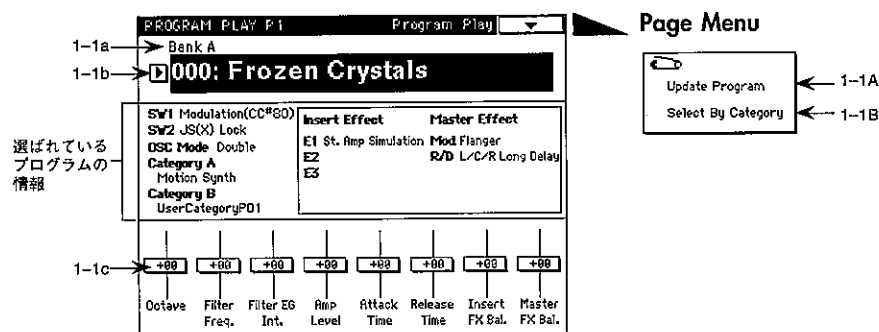
1-1: Program Play

ここでは、プログラムの選択と、簡単なエディットを行ないます。

LCD画面の中央には、選ばれているプログラムの情報（パネル上のSW1、SW2の機能、オシレータ・モード、プログラムのカテゴリー等）を表示します。

また、「1-1c: Performance Editor」を選択すると、パフォーマンス・エディターの情報が中央右に表示されます。

MIDI Program PlayモードのMIDIデータは、すべてGlobalモードの「1-1c: MIDI Channel/Local Control On/Note Receive」(※本誌P.118)で設定した**グローバルMIDIチャンネル**で送受信されます。



1-1a: Bank

[Bank A...M]

フロントパネルの[BANK]キーでバンクを選択します。

バンクA、B、C、Dは**ACCESS音源のプログラム**で、バンクMは**MOSS音源のプログラム**のバンクです。

TRINITYシリーズでは、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプションを増設すると、バンクC、Dが選択できます。また、TRINITYにMOSS-TRIオプションを増設すると、バンクMが選択できます。

1-1b: Program Number/Program Name

[0...127]

VALUEコントローラの操作やフットペダルで、プログラムを選択します。


フットペダルを使ったプログラムの選択法や、外部MIDI機器からのプログラム・チェンジを使ったプログラムの選択法については、Basic Guide P.13「2.プログラムを選択し、演奏してみよう」を参照してください。


MOSS-TRIを搭載していると、バンクMで0～63のプログラムが選択できます。さらに、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプションを増設すると、バンクMで0～127のプログラムが選択できます。

1-1c: Performance Editor

Program Editモードに移らなくても、主要なパラメータをエディットできる機能がパフォーマンス・エディターです。そのとき選ばれているプログラム内の複数のプログラム・パラメータ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。また、演奏中に音色を調整したくなったり、オリジナルの音色を作るとききのラフな設定等に使用できます。

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・パラメータの値が変わります。「1-1c: Performance Editor」を選択すると、パフォーマンス・エディターの情報が中央右に表示され、エディットによる値の変化を確認できます。エディットした結果を残しておきたいときは、プログラムのライトを行ってください(☞Basic Guide P.23)。

 パフォーマンス・エディターは、プログラム・パラメータで設定した値を調整するものです。パフォーマンス・エディターでは、プログラム・パラメータの値の範囲を超えるエディットは行えません。また、大まかなエディットなので、パラメータ間のバランスが崩れる場合があります。

 Globalモードの「2-1a: Filter」(☞本誌P.124)のEnable Exclusiveにチェックをつけているときは、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・チェンジを送信します。また、Enable ExclusiveにチェックをつけているTRINITYシリーズがこれを受信すると、そのメッセージに合わせてパフォーマンス・エディットが行われます。

Octave [-3...0...+3]

+1で音程が1オクターブ上がります。
ただし、4'より上や32'より下の音程にはなりません。

Filter Freq. (Filter Cutoff Frequency) [-10...0...+10]

+1でカットオフ・フリケンシーの値が5上がります。

Filter EG Int. (Filter EG Intensity) [-10...0...+10]

+1で、フィルターEGがカットオフ・フリケンシーに及ぼすモジュレーションの深さを調整するパラメータの値がそれぞれ5上がり、フィルターEGによるカットオフ・フリケンシーの変化が大きくなります。
なお、パラメータの値の符号が変わることはありません。例えば、パフォーマンス・エディタの値を-2にすると、パラメータの値は10減ることになりますが、元の値が+8のときは-2にはならず0になります。

Amp Level [-10...0...+10]

+1でアウトプット・レベルの値が5上がり、音量が大きくなります。

Attack Time [-10...0...+10]

+1で、アンプEGのアタック・タイムの値が5上がります。
LCD画面には参考のために、フィルターEGのアタック・タイムも表示されます。

Release Time [-10...0...+10]

+1で、フィルターEGとアンプEGのリリース・タイムの値が5上がり、音の余韻が長くなります。

Insert FX Bal. (Insert Effect Dry/FX Balance) [-10...0...+10]

+1でFX側の値が5上がり、インサート・エフェクトのかかり方が深くなります。

Master FX Bal. (Master Effect Dry/FX Balance) [-10...0...+10]

+1でFX側の値が5上がり、マスター・エフェクトのかかり方が深くなります。

Octave	オシレータ1,2のOctave
Filter Freq.	フィルター1A, 1B, 2A, 2BのCutoff Frequency
Filter EG Int.	フィルター1A, 1B, 2A, 2BのFilter EG Intensity フィルター1A, 1B, 2A, 2BのFilter EG Int Mod By Velocity フィルター1,2のAlternate Modulation Intensity
Amp Level	アンプ1,2のOutput Level
Attack Time	アンプ1,2EGのAttack Time
Release Time	フィルター1,2EGのRelease Time アンプ1,2EGのRelease Time
Insert FX Bal.	インサート・エフェクトのDry/FX Balance
Master FX Bal.	マスター・エフェクトのDry/FX Balance

▼ Page Menu Command

1-1A: Update Program

エディットしたプログラムを、現在選ばれているプログラム・ナンバーにライトします。
大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOFFにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

1-1B: Select By Category

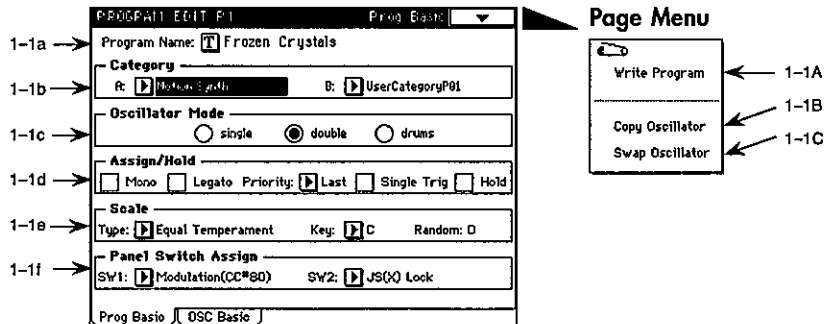
Program Editモードで設定したカテゴリーで、プログラムの選択ができます。
詳しくは、Basic GuideのP.26「11. カテゴリーによる選択」を参照してください。

2. Program Edit モード

Program Edit P1

プログラムの基本的な設定や、使用するオシレータの基本的設定を行ないます。

1-1: Prog Basic (Program Basic)



1-1a: Program Name

Program Playモードで選択したプログラムが表示されます。
テキスト・エディット・ボタンを押すと、プログラム名をリネームする画面に変わります (※Basic Guide P.6)。

- リネームしたプログラム名をライトする場合は、必ずライト・プログラムの操作 (※Basic Guide P.23) を行なってください。他のプログラムを選んだり電源をOffにすると、せっかくリネームしたプログラム名が失われてしまいます。

1-1b: Category

プログラムに2種類のカテゴリーが設定できます。
Program Playモード、Combination Playモード、Sequencerモードでプログラムを選択するとき、設定したカテゴリーでプログラムの検索ができます。

A (Category A)

[Keyboard...Drums/Perc.]

工場出荷時には楽器名が登録されていますが、Globalモードの「4-1: Category Program A」(※本誌P.128)で変更できます。

B (Category B)

[User Category P01...P16]

工場出荷時のカテゴリー名は、Globalモードの「4-2: Category Program B」(※本誌P.128)で変更できます。

1-1c: Oscillator Mode

[single/double/drums]

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

- この設定を替えたときは、もう一度「1-2: OSC Basic」で、マルチサンプル(またはドラムキット)を設定し直してください。

singleを選択すると、プログラムは1つのオシレータ(Oscillator 1, Filter 1, Amplifier 1)を使います。プログラムの**最大同時発音数は32音**です。

doubleを選択すると、プログラムは2つのオシレータ(Oscillator 1/2, Filter 1/2, Amplifier 1/2)を使用します。複雑なサウンドをつくることはできますが、プログラムの**最大同時発音数は16**に限られます。

drumsを選択すると、プログラムはsingle選択時と同じで、1つのオシレータを使いますが、Oscillator 1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。

1-1d: Assign/Hold

Assign

Mono

チェックをつけると、モノフォニックに設定されます。

チェックをはずすと、ポリフォニックになります。

モノフォニックでは、プログラムは一度に1音しか発音しません。ポリフォニックでは、和音で演奏できます。

Legato

Monoの設定をモノフォニックにしたときに有効です。

チェックをつけると、シングル・トリガーで発音します。

チェックをはずすと、マルチ・トリガーで発音します。



シングル・トリガーでは、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

Monoの設定をモノフォニックにしたときに有効です。

2つの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は低音優先、Highは高音優先、Lastは後着優先です。

Single Trig (Single Trigger)

Monoの設定をポリフォニックにしたときに有効です。

チェックをつけると、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ので音が重なりません。

Hold

[On/Off]

チェックをつけると、Hold Onに設定されます。

チェックをはずすと、Hold Offになります。

Hold Onでは、鍵盤を離れた後も鍵盤を押し続けているように動作します。「5-2(5-4): Amp 1(2) EG」でAmp EGのサスティン・レベルを0に設定しないと、音は鳴り続きます。

ドラム音の演奏に最適で、「1-1c: Oscillator Mode」でdrumsを選択したときは、Hold Onに設定します。

通常はHold Offに設定します。

1-1e: Scale

Type (Scale Type)

[Equal Temperament...All Range User Scale]

本体内の音源の基本音階を選択します。また、ユーザー・スケールは、Globalモードの「3-1: User Scale」(P.127)で設定することができます。

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

Pure Major (純正律長音階)は、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)は、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)は、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)は、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Ⅲ)は、後期バロック時代に用いられた平均律的な音階です。

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

Slendro (スレンドロ)は、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。

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

Pelog (ペログ)は、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。

Scale KeyがCに設定されているときに、白盤を使用します(黒鍵は平均律に設定されています)。

Octave User Scaleは、Globalモードの「3-1b: Octave Notes」(本誌P.127)で1オクターブを設定した音階です。工場出荷時は、コンピネーションA054: Real Harp Glissで使用されるスケールが設定されています。

Stretchは、アコースティック・ピアノ用の音階です。

All Range User Scaleは、Globalモードの「3-1a: All Notes」(本誌P.127)で全音域(C-1~G9)を設定した音階です。

Key (Scale Key)

[C...B]

選んだ音階の主調和音のノートを選択します。

Random

[0...7]

設定した値が大きい程、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調整します。

1-1f: Panel Switch Assign

フロント・パネルのSW1, 2(アサインابل・パネル・スイッチ1, 2)に、機能をアサインします。

SW1  **[JS(X)Lock...Modulation (CC #80)]**

SW2  **[JS(X)Lock...Modulation (CC #81)]**

SW1, SW2にアサインできる機能は同じ(ただしModulation以外)で、以下の機能があります。

ジョイスティック、リボン・コントローラ、アフタータッチ等の**コントローラのLock**にすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、選んだコントローラのLock/Unlock(LED点灯時はLock)が切り替わります。

コントローラの操作中にSW1(またはSW2)を押すと、それ以降はコントローラを操作しても動作が変化しません。例えば、ここでJS(+Y)Lockを選び、ジョイスティックを向こう側に傾けてSW1(またはSW2)を押すと、ジョイスティック(+Y)の動作は、傾けた状態でLock(ホールド)されるので、ジョイスティックを元の位置に戻しても、モジュレーションはかかり続けます。さらに、ジョイスティック(-Y)を操作すると、両方のモジュレーションを同時にかけることもできます。


 Lockすると、該当するコントローラのMIDIの送信も止まりますが、受信は行ないます。

Octave Upにすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・アップと元のオクターブ設定(LED点灯時は1オクターブ・アップ)が切り替わります。

Octave Downにすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・ダウンと元のオクターブ設定が切り替わります。


Portamento Offにすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、ポルタメント効果のOn/Off(LED点灯時はOff)が切り替わります。

バンクMのプログラムのみ有効です。

 On/OffのたびにCC#65を送信します(Off時の値は0, On時の値は127)。

Modulationにすると、Alternate ModulationやEffect Dynamic Modulationのソースとして使用するときに選びます。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。

この機能だけはSW1とSW2で異なり、SW1はCC#80として、SW2はCC#81として扱われます。

 On/OffのたびにCC#80(またはCC#81)を送信します(Off時の値は0, On時の値は127)。



Portamento Offは、バンクMのプログラムを使用(Program Playモードで選択)しないと効果はありません。MOSS-TRIオプションを搭載してないTRINITYでは、外部機器のポルタメントのOn/Offをする程度です。

▼ Page Menu Command

1-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

1-1B: Copy Oscillator

任意のプログラムのオシレータ1または2の設定を、エディット中のプログラムのオシレータにコピーします。コピー元には、他のバンクのプログラムも選べます。



AMSでFilter 1 EG, Amp 1 EG, OSC 1 LFO, Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をオシレータ1にコピーすると、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

1-1C: Swap Oscillator

エディット中のプログラムのオシレータ1と2の設定を入れ替えます。



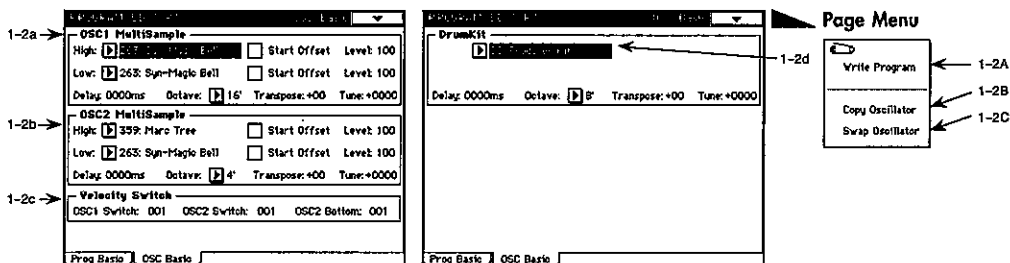
AMSでFilter 1 EG, Amp 1 EG, OSC 1 LFO, Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をスワップ・オシレータの実行でオシレータ1で使用するとき、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

1-2: OSC Basic (Oscillator Basic)

オシレータ1,2で使うマルチサンプルやドラムキット(プログラムの基本となる音源波形)の選択を行いません。使用できるマルチサンプルは**375種類**で、ドラムキットは**12種類**です。

左の図は、「1-1c: Oscillator Mode」を**double**にしたときのLCD画面です。**single**にすると、「1-2b: OSC2 Multisample」は表示されません。

右の図は、「1-1c: Oscillator Mode」を**drums**にしたときのドラムキットの表示です。



1-2a: OSC1 Multisample

マルチサンプルを選択します。

HighとLowでマルチサンプルを選択し、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ループとレベルが調整できます。

High

[0...374]

ここで選択したマルチサンプルは、ベロシティが「1-2c: Velocity Switch」のOSC1 Switch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、OSC1 Switchの値を1にして、マルチサンプルはHighだけで選択します。



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。

Low

[0...374]

ここで選択したマルチサンプルは、ベロシティが「1-2c: Velocity Switch」のOSC1 Switchの値未満のときに発音します。

Start Offset

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。

チェックをつけると、あらかじめマルチサンプルごとに決められた位置からスタートします。

チェックをはずすと、マルチサンプル波形の先頭からスタートします。

Level (Multisample 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。

Delay (Delay Time)

[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、Amp EGのサステイン・レベルを0に設定してください。

Octave

[32'...4']

基準ピッチ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'**に設定されています。

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。

例えば、半音以上ピッチを変えたいときは、通常**Transpose**で設定しますが、ひきつったような音(ピッチ・バンドで音を上げたときの音)を出したいときは、**Tune**で設定してください。

1-2b: OSC2 Multisample

「1-1c: Oscillator Mode」を**double**にしたとき表示されます。
 なお、「1-2c: Velocity Switch」のOSC2 Bottomで設定したベロシティ値より弱く弾いたときは発音しません。
 パラメータの動作と設定方法は、「1-2a: OSC1 Multisample」を参照してください。

1-2c: Velocity Switch

OSC1 Switch (OSC1 Velocity Switch)

[1...127]

ここで設定したベロシティ値を基準にして、「1-2a: OSC1 Multisample」で設定したオシレータ1のHigh、Lowのマルチサンプルが切り替わります。
 この値以上の強さで弾いたときは、Highで設定したマルチサンプルが発音されます。

OSC2 Switch (OSC2 Velocity Switch)

[1...127]

「1-1c: Oscillator Mode」を**double**にしたとき表示されます。
 ここで設定したベロシティ値を基準にして、「1-2b: OSC2 Multisample」で設定したオシレータ2のHigh、Lowのマルチサンプルが切り替わります。
 この値以上の強さで弾いたときは、Highで設定したマルチサンプルが発音されます。

OSC2 Bottom (OSC2 Velocity Switch Bottom)

[1...127]

「1-1c: Oscillator Mode」を**double**にしたとき表示されます。
 この値以上の強さで弾いたときは、オシレータ2のマルチサンプルが発音します。



この設定をOSC2 Switchの設定値以上にすると、オシレータ2のLowのマルチサンプルは、発音されません。

1-2d: OSC1 Drumkit

Drumkit

[0...12]

ドラムキットを選択します。

Delay (Delay Time)

[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、Amp EGのサスティン・レベルを0に設定してください。

Octave

[4'...32']

オシレータの基準ピッチ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。



ドラムの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を8'に設定してください。他の設定にすると、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]

音程ではなく、割り当てられたドラム・キットの位置をずらします。
 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の設定は、Globalモードの「5-1: Drumkit」(本誌P.130)で行ないます。


▼ Page Menu Command

1-2A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。
 大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
 詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。


1-2B: Copy Oscillator

任意のプログラムのオシレータ1または2の設定を、エディット中のプログラムのオシレータにコピーします。コピー元には、他のバンクのプログラムも選べます。

-  AMSでFilter 1 EG, Amp 1 EG, OSC 1 LFO, Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をオシレータ1にコピーすると、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

1-2C: Swap Oscillator

エディット中のプログラムのオシレータ1と2の設定を入れ替えます。

-  AMSでFilter 1 EG, Amp 1 EG, OSC 1 LFO, Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をスワップ・オシレータの実行でオシレータ1で使用するとき、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

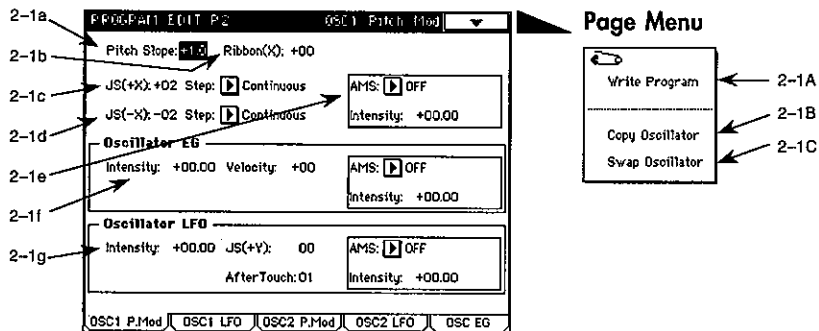
Program Edit P2

TRINITYシリーズは、2つのオシレーターを内蔵しています。ここでは、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。

2-1: OSC1 Pitch Mod (Oscillator Pitch Modulation)

キーの位置とオシレーター1のピッチの関係(「2-1a」)を設定し、オシレーター1のピッチを変化させる6つのコントローラ(「2-1b」~「2-1g」)の調整を行ないます。

「2-1b」~「2-1e」では、コントローラごとにピッチコントロールの深さを調整します。「2-1f」では、オシレーターEGによるピッチ変化の量をコントロールし、「2-1g」では、オシレーターLFOによるピッチ変化の量をコントロールします。



2-1a: Pitch Slope

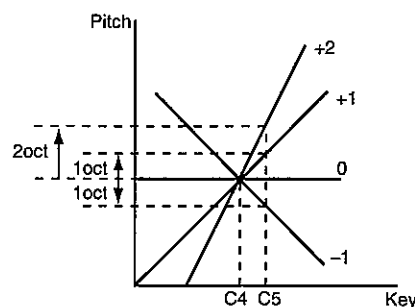
[-1.0...+2.0]

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程ピッチが高くなり、**-**の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾く程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。

キーボードトラックの設定とピッチとの関係



2-1b: Ribbon (X)

[-12...+12]

リボンコントローラを押さえる位置で、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。1オクターブを12とします。

+の値のとき、リボンコントローラ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の右端を押すと、音程は1オクターブ上がりますが、-12に設定してリボンコントローラの右端を押すと、音程は1オクターブ下がります。

リボンコントローラの中央では、そのままの音程なので、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なえます。

2-1c: JS (+X)

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。

Intensity

[−60...+12]

1オクターブを12とします。

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移動します。

Step

[Continuous, 1/8...12]

半音を1とします。通常は、Continuousにします。

Continuousにすると、ジョイスティックを右側に動かしたとき、音程は滑らかに移動します。

Continuous以外のときは、設定したステップの粗さでピッチが変化します。



Intensityの設定で、ピッチの移動できる範囲が決まるので、それよりもStepの設定が粗いときは、ピッチは変化しません。

2-1d: JS (−X)

ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。

Intensity

[−60...+12]

1オクターブを12とします。

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移動します。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(このときStepは必ずContinuousにします)。

Step

[Continuous, 1/8...12]

半音を1とします。通常はContinuousにします。

詳しくは、「2-1c: JS (+X)」を参照してください。

2-1e: Alternate Modulation

Alternate Modulation Sourceで、ピッチにどれだけモジュレーションをかけるかを設定します。

AMS (Alternate Modulation Source)

[OFF...Tempo]

オシレータ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。

OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity

[−12.00...+12.00]

ピッチにかけるモジュレーションの深さを調整します。

ここを0に設定すると、モジュレーションはかかりません。

AMSがTempoのとき、ここを+12.00にすると、入力されたテンポ(基準は♩=120)が2倍になると、ピッチは1オクターブ上がります。

AMSがEGやLFOのときは、ピッチを最大で±1オクターブ(LFOはさらにオフセットを±1オクターブ調整可)変化させることができます。例えばAMSがFilter LFOのときは、フィルターのワウに同期したピブラートをかけることができ、ここではピブラートの深さを調整します。

AMSが、コントローラ(Joy Stick (+Y)等)のとき、ここを+の値にすると、ピッチが上がり、−の値にすると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。

このように、AMSとIntensityの組み合わせで、ピッチにかけるモジュレーションの調整ができます。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作等については、本誌のP.143「8. 付録J」やBasic GuideのP.33「オルタナート・モジュレーションについて」を参照してください。

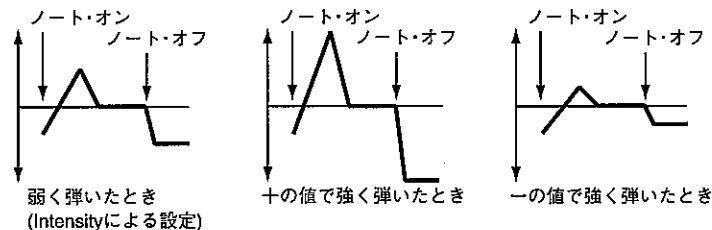
2-1f: Oscillator EG

「2-5: OSC EG」で設定したオシレータEGによるピッチ・モジュレーションの深さを、Intensity、Velocity、Alternate Modulationで調整します。

Intensity [-12.00...+12.00]
12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

Velocity [-99...+99]
+の値にすると、強く弾く程、Intensityで設定した変化の幅より、さらにピッチの変化が大きくなります(最大で±1オクターブ)。
-の値にすると、強く弾く程、Intensityで設定した変化の幅より、さらにピッチの変化が小さくなります(最大で±1オクターブ)。
+の値、-の値にかかわらず、**弱く弾く程**、Intensityで設定した変化の幅に近づきます。

ピッチの変化(レベル)



Alternate Modulation

AMS (Alternate Modulation Source) [OFF...Tempo]
オシレータ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。
OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity [-12.00...+12.00]
AMSが**コントローラ**のとき、ここを+の値にするとオシレータEGによるピッチ・モジュレーションはそのままかかり、-の値にすると逆相でかかります。
AMSが**SW1, SW2**のとき、スイッチをOnすると、モジュレーション・オフの状態から必要なときにモジュレーションをかけることができます。この値と上のOscillator EGのIntensityの値をたして0になるように設定すると、スイッチをOnしたときにモジュレーションを切ることができます。
AMSが**Tempo**のとき、ここを+の値にすると、テンポが速くなるにしたがってモジュレーションが深くなります。ただし、テンポが120(J=120)より遅いときはモジュレーションが逆相でかかります。逆相でかけたくないときは、上の(Oscillator EG)のIntensityも一緒に調整してください。-の値にすると、これらは逆に動作します。
AMSが**Note Number**のとき、ここを+の値にすると、ノート・ナンバーが大きくなる(高音を弾く)ほどモジュレーションが深くなります。ただし、ノート・ナンバーがC4より小さい(低音)ときは、モジュレーションが逆相でかかります。逆相でかけたくないときは、上のOscillator EGのIntensityも一緒に調整してください。-の値のときは、これらは逆に動作します。

AMSが**コントローラ**のとき、ここを+12.00にすると、オシレータEGによるピッチ・モジュレーションがかかっていない状態から±1オクターブのピッチ・モジュレーションをかけることができます。また、AMSが**Note Number**のときは2オクターブ移動するごとに、Tempoのときはテンポが2倍になるごとに、±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「8. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

2-1g: Oscillator1 LFO

「2-2: OSC1 LFO」で設定したオシレータ1 LFOによるピッチ・モジュレーションの深さを、Intensity、JS(+Y)、After Touch、Alternate Modulationで調整します。

Intensity [-12.00...+12.00]
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かかります。

JS (+Y) (Joy Stick (+Y)) [0...99]
設定した値が大きいと、ジョイスティックを向こう側に傾けたときに得られるオシレータ1のLFOによるピッチ・モジュレーションが深くなります。

Aftertouch**[0...99]**

設定した値が大きいと、押し込んだときに得られるオシレータ1の LFOによるピッチ・モジュレーションが深くなります。

Alternate Modulation**AMS (Alternate Modulation Source)****[OFF...Filter1 LFO]**

オシレータ1のLFO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。

OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity**[-12.00...+12.00]**

AMSがEG、LFOのとき、振幅によってモジュレーションの深さを最大にまで変化させることができます。なお、EGやLFOのレベルが-の領域を通過しているときは、モジュレーションが逆相でかかります。

AMSがコントローラるとき、ここを+の値にすると、オシレータLFOによるピッチ・モジュレーションはそのままかかり、-の値にすると逆相でかかります。

AMSがSW1、SW2のとき、スイッチをOnすると、モジュレーション・オフの状態から必要なときにモジュレーションをかけることができます。この値と前ページのOscillator 1 LFOのIntensity値をたして0になるようにすると、スイッチをOnしたときにモジュレーションを切ることができます。

AMSがTempoのとき、ここを+の値にすると、テンポが速くなるにしたがってモジュレーションが深くなります。ただし、テンポが120 (♩=120)より遅いときはモジュレーションが逆相でかかります。逆相でかけたくないときは、前ページのOscillator 1 LFOのIntensityも一緒に調整してください。-の値にすると、これらは逆に動作します。

AMSがNote Numberのとき、ここを+の値にすると、ノート・ナンバーが大きくなる(高音を弾く)ほどモジュレーションが深くなります。ただし、ノート・ナンバーがC4より小さい(低音)ときは、モジュレーションが逆相でかかります。逆相でかけたくないときは、前ページのOscillator 1 LFOのIntensityも一緒に調整してください。-の値のときは、これらは逆に動作します。

また、AMSがNote Numberのときは、2オクターブ移動することに、Tempoのときは、テンポが2倍になることに、±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「B. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

▼ **Page Menu Command****2-1A: Write Program**

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

2-1B: Copy Oscillator

任意のプログラムのオシレータ1または2の設定を、エディット中のプログラムのオシレータにコピーします。コピー元には、他のバンクのプログラムも選べます。



AMSでFilter 1 EG、Amp 1 EG、OSC 1 LFO、Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をオシレータ1にコピーすると、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

2-1C: Swap Oscillator

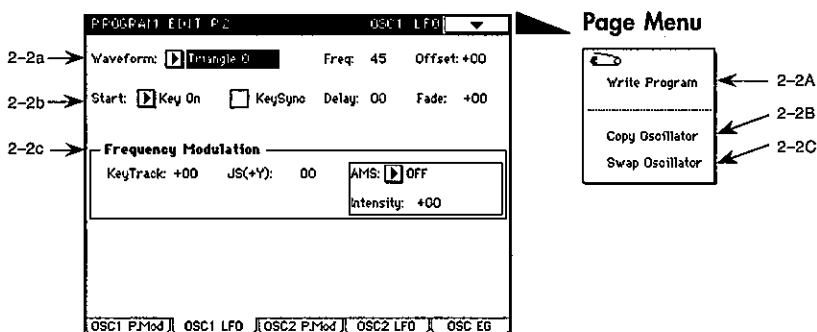
エディット中のプログラムのオシレータ1と2の設定を入れ替えます。



AMSでFilter 1 EG、Amp 1 EG、OSC 1 LFO、Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をスワップ・オシレータの実行でオシレータ1で使用するとき、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

2-2: OSC1 LFO (Oscillator1 LFO) AMSource

オシレータ1のピッチを、周期的に変化(ビブラート効果)させるLFOの設定を行ないます。
 ここで設定したLFOがオシレータ1のピッチに与える効果の深さは、「2-1g: Oscillator1 LFO」(本書P.11)で調整します。



2-2a: Waveform/Freq/Offset

Waveform

[Triangle 0...Random6]

LFO波形を選びます。

名称右の数字は、波形がスタートするときの位相(高さ)です(Randomは除く)。

Random1~3は、サンプル&ホールドタイプです。

Random1は、間隔が一定でレベルがランダムに変化する、一般的なサンプル&ホールドのタイプです。

Random2は、間隔がランダムでレベルもランダムに変化します。

Random3は、間隔がランダムで最大レベルと最小レベルに交互に変化します。(間隔がランダムな矩形波)。

Random4~6は、Random1~3を滑らかに変化させるタイプです。アコースティック楽器等の不安定さを再現するとき使用します。

LFO波形

Triangle	0		三角波	Rectangle	0		矩形波
Triangle	90			Rectangle	180		
Triangle	180			Up Saw	0		のこぎり波 ↑
Triangle	270			Up Saw	180		
Down Saw	0		のこぎり波 ↓	Guitar			ギター・ビブラート
Down Saw	180			Random	1	ランダム	
			Random	2			
			Random	3			
			Random	4			
			Random	5			
			Random	6			

Freq (Frequency)

[00...99]

LFO周波数を設定します。

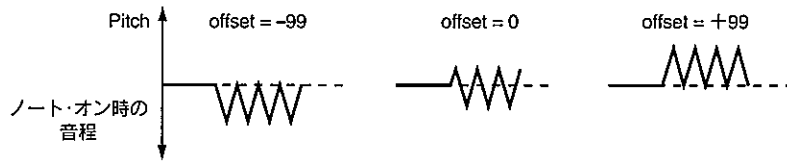
99で最も速くなります。

Offset

[-99...+99]

例えば、下の図のように、0に設定すると、ノート・オンした音程を中心にピブラートがかかります。
 +99に設定すると、ギターのピブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でピ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、ピブラートのピッチの変化



2-2b: Start/KeySync/Delay/Fade

Start

[Key On, Key Off, Both]

LFOがかかりはじめる位置を設定します。この設定は、Fadeと深く関わっているので、Fadeの項を合わせて参照してください。

Key Onにすると、ノート・オンでLFOがかかりはじめます。通常は、**Key On**に設定します。

Key Offにすると、ノート・オフでLFOがかかりはじめます。

Bothにすると、ノート・オンでLFOがかかりはじめ、ノート・オフで止まります。

KeySync (Keyboard Sync)

[On/Off]

チェックをつけると**On**になり、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。

チェックをはずすと**Off**になり、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)。

Delay

[0...99]

ノート・オン(またはノート・オフ)からLFO効果がかかりはじめるまでの時間を設定します。

KeySync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

[-99...+99]

+の値にすると、LFOのフェード・イン・タイム(LFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間)になります。

-の値にすると、LFOのフェード・アウト・タイム(LFOの振幅が、最大から0になるまでの時間)になります。

KeySyncが**Off**のときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

Start, Fadeの設定による、LFOのかかり方 (KeySyncがOnのとき)

Start / Fade	Key On	Key Off	Both
+	ノート・オン → フェード → ノート・オフ (LFO starts at onset, fades in, then stops at offset) デイレイ	ノート・オン → ノート・オフ → フェード (LFO starts at onset, continues until offset, then fades out) デイレイ	ノート・オン → フェード → ノート・オフ → フェード (LFO starts at onset, fades in, continues until offset, then fades out) デイレイ
-	ノート・オン → フェード → ノート・オフ (LFO starts at onset, fades in, then stops at offset) デイレイ	ノート・オン → ノート・オフ → フェード (LFO starts at onset, continues until offset, then fades out) デイレイ	ノート・オン → フェード → ノート・オフ → フェード (LFO starts at onset, fades in, continues until offset, then fades out) デイレイ

2-2c: Frequency Modulation

オシレータ1のLFOの速さの変化量を、KeyTrack、JS(+Y)、Alternate Modulationで調整します。

KeyTrack (Keyboard Track)

[-99...+99]

+の値にすると、高音域の鍵盤を弾く程オシレータ1のLFOが速くなります。

+33に設定すると、弾く鍵盤を1オクターブ上げるとLFOの速さが2倍になり、1オクターブ下げるとLFOの速さが1/2倍になります。同様に、**+66**に設定すると4倍(1/4倍)に、**+99**に設定すると約8倍(1/8倍)になります。

-の値にすると、高音域の鍵盤を弾く程オシレータ1のLFOが遅くなります。

設定値と変化率の関係は、+の値にしたときの逆になります。

「1-2: OSC Basic」(※本誌P.6)で設定したオクターブが8'のときは、中心になるキーはC4です。

JS (+Y) (Joy Stick (+Y))

[00...99]

設定した**値が大きい**程、ジョイスティックを向こう側に傾けたときに得られるオシレータ1のLFOのスピードが速くなります。

99にすると、ジョイスティックを向こう側に最大に傾けたとき、LFOの速さが約64倍になります。

Alternate Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

[OFF...Tempo]

オシレータ1のLFOのフリケンシーをコントロールするソースを選択します。

OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity

[-99...+99]

LFOのタイム(「2-2a: Freq」,「2-2b: Delay, Fade」)は随時変化させることができます。

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。

AMSが**EG, LFO**のとき、振幅によって最大で元の設定タイムの1/64倍から64倍(LFOはさらにオフセットを調整可)まで変化させることができます。

AMSが**コントローラ**のとき、ここを**+**の値にするとタイムが短くなり、最大で元の設定タイムの64分の1になります。**-**の値にすると長くなり、最大で64倍になります。

AMSが**SW1, SW2**のとき、設定タイムを最大で64分の1、または64倍にできます。

AMSが**Tempo**のとき、ここを**+16**にすると、テンポが倍になったとき設定タイムが半分になるので、これによってLFOの速さをテンポに追従させることができます。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「8. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

▼ Page Menu Command

2-2A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

2-2B: Copy Oscillator

任意のプログラムのオシレータ1または2の設定を、エディット中のプログラムのオシレータにコピーします。コピー元には、他のバンクのプログラムも選べます。



AMSでFilter 1 EG, Amp 1 EG, OSC 1 LFO, Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をオシレータ1にコピーすると、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

2-2C: Swap Oscillator

エディット中のプログラムのオシレータ1と2の設定を入れ替えます。



AMSでFilter 1 EG, Amp 1 EG, OSC 1 LFO, Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をスワップ・オシレータの実行でオシレータ1で使用するとき、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

2-3: OSC2 Pitch Mod (Oscillator2 Pitch Modulation)

「1-1c: Oscillator Mode」を **double** に設定すると表示されます。

キーの位置とオシレータ1のピッチの関係を設定し、オシレータ2のピッチを変化させる6つのコントローラの調整を行ないます。

パラメータの動作と設定方法は、「2-1: OSC1 Pitch Mod」を参照してください。

2-4: OSC2 LFO (Oscillator2 LFO) AMSource

「1-1c: Oscillator Mode」を **double** に設定すると表示されます。

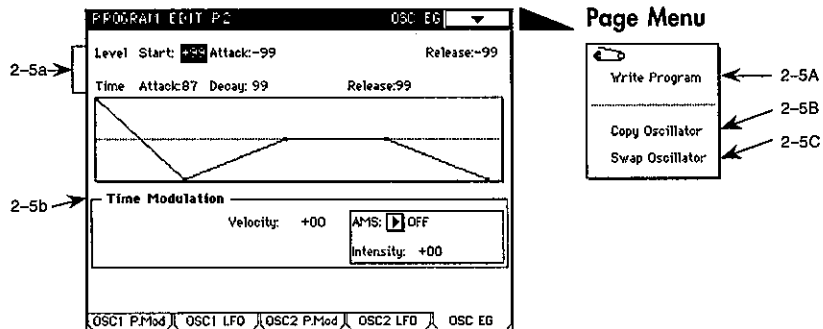
オシレータ2のピッチを、周期的に変化(ヒブレード効果)させるLFOの設定を行ないます。

ここで設定したLFOがオシレータ2のピッチに与える効果の深さは、「2-3g: Oscillator LFO」で調整します。

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

2-5: OSC EG (Oscillator Envelope Generator) AMSource

オシレータ1, 2に、ピッチの時間的変化を与えるオシレータEGを設定します。
ここで設定したEGがオシレータ1(2)のピッチに与える効果の深さは、「2-1f(2-3f): Oscillator EG」で調整します。



2-5a: OSC EG

ピッチの時間的変化を、LevelとTimeで設定します。

Level

「2-1f(2-3f): Oscillator EG」のIntensityの設定によって動作が異なります。例えば、+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。

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

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

Attack (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。

Release (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。

Time

ピッチが変化する時間を設定します。

Attack (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。

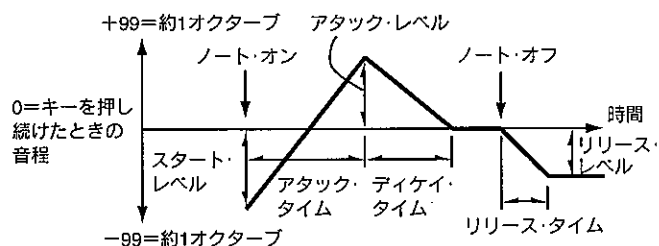
Decay (Decay Time) [0...99]

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。

Release (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 (EG Intensity=+12.00のとき)



2-5b: Time Modulation

「2-5a: OSC EG」で設定したオシレータEGのTimeを、VelocityやAlternate Modulationでコントロールします。

Velocity

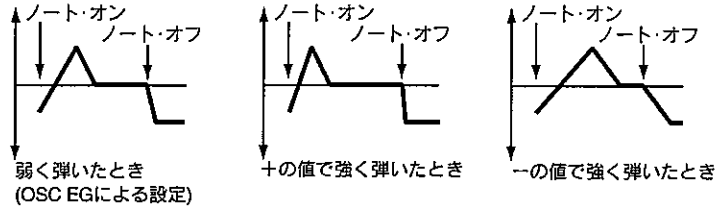
[−99...+99]

＋の値にすると、強く弾く程オシレータEGタイムが短くなります。

－の値にすると、強く弾く程オシレータEGタイムが長くなります。

＋の値、－の値にかかわらず、**弱く弾く程**、OSC EGで設定したオシレータEGタイムになります。

ピッチの変化 (タイム)



Alternate Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

[OFF...Filter1 LFO]

オシレータEGのTimeをコントロールするソースを選択します。

OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity

[−99...+99]

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。

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。

AMSが**EG, LFO**のとき、振幅によって元の設定タイムの1/64倍から64倍まで(LFOはさらにオフセットを調整可)変化させることができます。

AMSが**コントローラ**のとき、ここを**＋の値**にするとタイムが短くなり、最大で元の設定タイムの1/64になります。**－の値**にすると長くなり、最大で64倍になります。

AMSが**SW1, SW2**のとき、設定タイムを最大で1/64, または64倍にできます。

AMSが**Tempo**のとき、ここを**＋16**にすると、テンポが倍になったとき設定タイムが半分になるので、これによってEGの速さをテンポに追従させることができます。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「8. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

▼ Page Menu Command

2-5A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

2-5B: Copy Oscillator

任意のプログラムのオシレータ1または2の設定を、エディット中のプログラムのオシレータにコピーします。コピー元には、他のバンクのプログラムも選べます。



AMSでFilter 1 EG, Amp 1 EG, OSC 1 LFO, Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をオシレータ1にコピーすると、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

2-5C: Swap Oscillator

エディット中のプログラムのオシレータ1と2の設定を入れ替えます。



AMSでFilter 1 EG, Amp 1 EG, OSC 1 LFO, Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をスワップ・オシレータの実行でオシレータ1で使用するとき、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

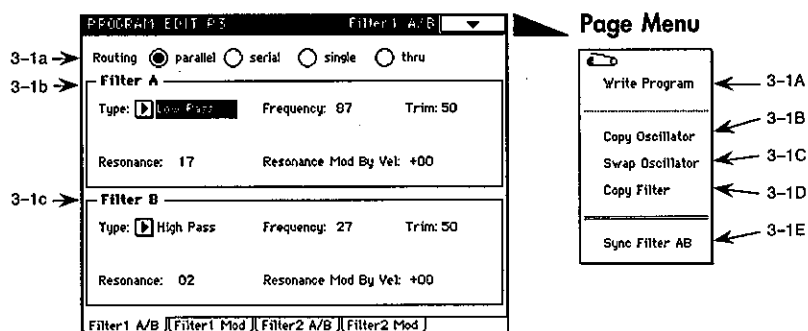
Program Edit P3

TRINITYシリーズには、オシレータ1用のフィルター1と、オシレータ2用のフィルター2があります。そして、それぞれのフィルターは、フィルター1A、1B、フィルター2A、2Bで構成されています。

「1-1c: Oscillator Mode」を**single**にするとフィルター1を使用し、**double**にするとフィルター1、2を使用します。フィルターの設定は、Program Edit P3、P4で行ないます。

3-1: Filter1 A/B (Filter 1A/Filter 1B)

ここでは、フィルター1A、1Bの接続や、基本設定を行ないます。



3-1a: Routing (Filter Routing)

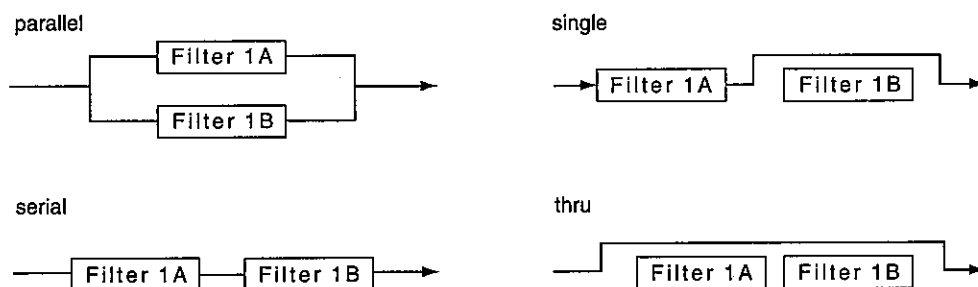
[parallel/serial/single/thru]

フィルター1A、1Bの接続を選択します(下図参照)。

Band Passフィルターで、山を2つつくるときは**parallel**にします。

Band Rejectフィルターで、谷を2つつくるときは**serial**にします。このとき、フィルター1Aと1Bを同じ設定にすると、カットオフのスロープが鋭くなります。

フィルター1Aだけを使用するとき、**single**にします。



3-1b: Filter 1A

フィルター1Aの基本設定を行ないます。

Type (Filter Type)

フィルターのタイプを選択します。

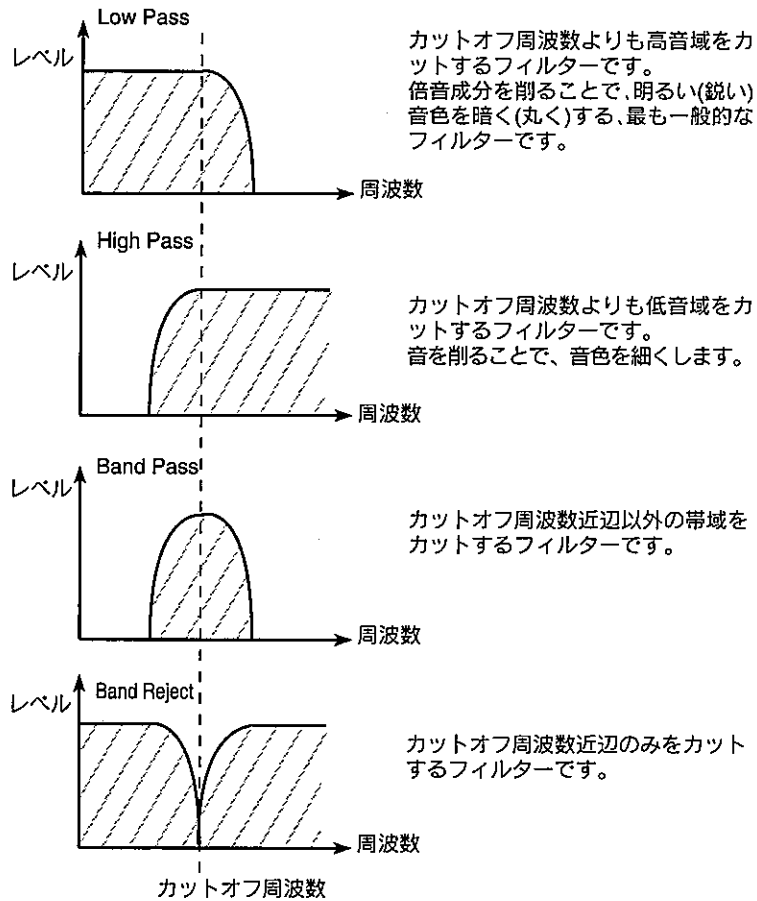
[Low Pass, High Pass, Band Pass, Band Reject]

Frequency (Cutoff Frequency)

カットオフ周波数を設定します。

[00...99]

フィルタータイプとカットオフ周波数について



Trim

[00...99]

オシレーター1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。音量を調整するときは、「5-1a: Amplifier Level」で行なってください。

Resonance

[00...31]

Frequencyで設定した周波数付近の倍音成分が強調され、音にクセを付けます。設定した値が大きい程、効果が大きくなります。

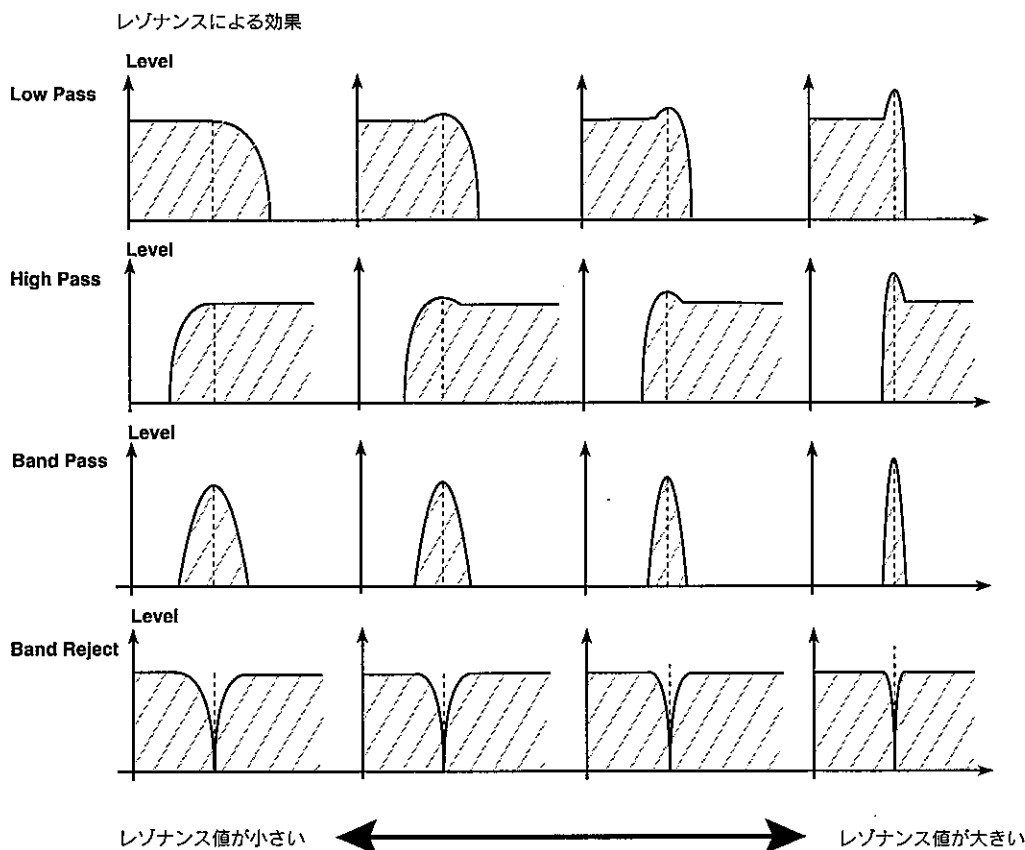
Resonance Mod By Vel (Resonance Modulation By Velocity)

[-99...+99]

ベロシティの強弱で、レゾナンスの働き方をコントロールします。

＋の値にすると、強く弾く程Resonanceで設定したレゾナンスの効果に近づき、弱く弾く程レゾナンスの効果が弱くなります。

－の値にすると、強く弾く程レゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾く程Resonanceで設定したレゾナンスの効果に近づきます。



3-1c: Filter 1B

「1-1c: Oscillator Mode」がdoubleで、「3-1a: Routing」がparallel、serialのときに表示されます。詳しくは、「3-1b: Filter 1A」を参照してください。

▼ Page Menu Command

3-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

3-1B: Copy Oscillator

任意のプログラムのオシレータ1または2の設定を、エディット中のプログラムのオシレータにコピーします。コピー元には、他のバンクのプログラムも選べます。

- AMSでFilter 1 EG、Amp 1 EG、OSC 1 LFO、Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をオシレータ1にコピーすると、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

3-1C: Swap Oscillator

エディット中のプログラムのオシレータ1と2の設定を入れ替えます。

- AMSでFilter 1 EG、Amp 1 EG、OSC 1 LFO、Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をスワップ・オシレータの実行でオシレータ1で使用するとき、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

3-1D: Copy Filter

フィルター1Aの設定をフィルター1Bに、または、フィルター1Bの設定をフィルター1Aにコピーします。

3-1E: Sync Filter AB(チェック・コマンド)

チェックをつけると、フィルター1Aと1Bが同時にエディットできます(どちらか一方をエディットすると、もう一方も変化します)。

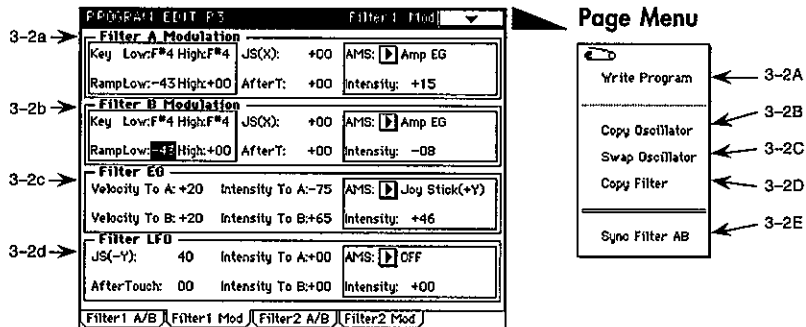
「3-1a: Routing」をserialにして同じ設定のフィルター1A、1Bを2重にかけると、フィルターのカットが鋭くなります。

3-2: Filter1 Mod (Filter1 Modulation)

フィルター1(オシレータ1用)のカットオフ周波数にモジュレーションをかけて、音色を変化させるための設定を行います。

このタブ・ページは、「3-1a: Routing」がthru以外のときに表示されます。

また、singleのときは、フィルター1Bに関するパラメータは表示されません。



3-2a: Filter 1A Modulation

フィルター1Aのカットオフ周波数に、Keyboard Track、Joy Stick(X)、Aftertouch、Alternate Modulationで変調をかけます(ワウ効果が得られます)。

Cutoff Freq KeyTrack (Cutoff Frequency Mod Keyboard Track)

弾く鍵盤の位置によるカットオフ周波数の変化を、下のKeyとRampの各パラメータで設定します(下図を参照)。

Key (Keyboard Track Key)

キーボード・トラックがかかりはじまるノート・ナンバーを設定します。

Lowから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。

• Low (Low Key)

[C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域で、キーボード・トラックを設定できます。

ノート・ナンバーは、キーボード入力でも設定できます。

• High (High Key)

[C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域で、キーボード・トラックを設定できます。

ノート・ナンバーは、キーボード入力でも設定できます。

Ramp (Ramp Setting)

キーボード・トラックの傾きを設定します。

• Low (Lower Ramp)

[-99...+99]

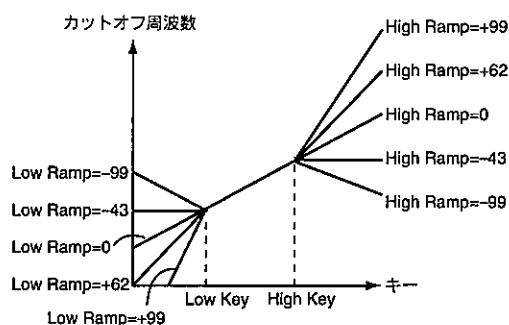
• High (Higher Ramp)

[-99...+99]

+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、レゾナンス(「3-1b: Filter 1A」で設定)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。

-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



JS (X) (Joy Stick (X)) [-99...+99]

＋の値にすると、ジョイスティックを右に傾ける程カットオフ周波数が上がり、明るい音色になります。
 ーの値にすると、ジョイスティックを右に傾ける程カットオフ周波数が下がり、暗い音色になります。

Aftertouch [0...99]

「3-1: Filter1 A/B」のTypeで選んだフィルターによって、動作は異なります。
 例えば、Low Passのとき、ここを＋の値にすると、鍵盤を押し込んだときカットオフ周波数が上がり、音色が明るくなります。
 Low Passのとき、ここをーの値にすると、鍵盤を押し込んだときカットオフ周波数が下がり、音色が暗くなります。

Alternate Modulation

AMS (Alternate Modulation Source) [OFF...Tempo]

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。
 OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity [-99...+99]

カットオフのAlternate Modulationは、人間の可聴範囲とほぼ同じ範囲でカットオフ周波数を変化させることができます。

AMSがEG、LFOのとき、カットオフ周波数を最大で±8オクターブ(LFOはさらにオフセットを±8オクターブ調整可)変化させることができます。

AMSがコントローラのとき、ここを＋の値にするとカットオフ周波数が上がり、ーの値にすると下がります。その範囲は最大で10オクターブです。

AMSがSW1、SW2のとき、カットオフ周波数を最大で10オクターブ変化させることができます。

AMSがTempoのとき、Intensityを＋10にすると、テンポが倍になったときカットオフ周波数が1オクターブ上がります。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「8. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

3-2b: Filter 1B Modulation

「1-1c: Oscillator Mode」がdoubleで、「3-1a: Routing」がparallel、serialのときに表示されます。
 フィルター1Bのカットオフ周波数に、Keyboard Track、Joy Stick (X)、Aftertouch、Alternate Modulationで変調をかけます。
 詳しくは、「3-2a: Filter 1A Modulation」を参照してください。

3-2c: Filter1 EG

フィルター1A、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(「4-1: Filter 1 EG」で設定)の効果の深さを調整します。

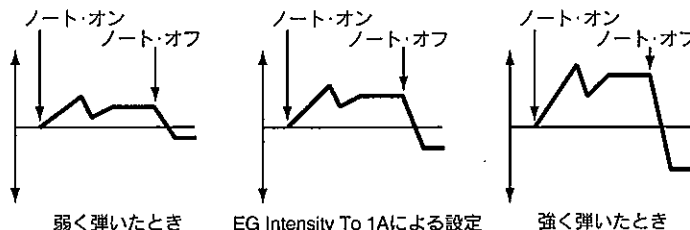
Velocity To 1A [-99...+99]

＋の値にすると、強く弾く程、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。
 ーの値にすると、強く弾く程、逆相のEGによるカットオフの変化が大きくなります。

Velocity To 1B [-99...+99]

上の「Velocity To 1A」を参照してください。

カットオフ周波数の変化 (+に設定した場合)



Intensity To A

[-99...+99]

フィルター1Aのカットオフ周波数をフィルター1 EGで変調するときの深さを調整します。

+の値にすると、「4-1a: Filter1 EG Level/Time」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、「4-1a: Filter1 EG Level/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。

Intensity To B

[-99...+99]

上の「Intensity To A」を参照してください。

Alternate Modulation**AMS (Alternate Modulation Source)**

[OFF...Tempo]

フィルター1Aと1Bのカットオフ周波数の変化の深さを調整するソースを選択します。

OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity

[-99...+99]

「2-1f: Oscillator EG」を参照してください。動作は、ほぼ同じです。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「8. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

3-2d: Filter1 LFO

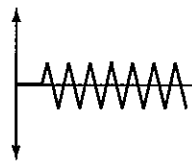
フィルター1A、1Bのカットオフ周波数に、周期的に変化を与えるフィルター1 LFO(「4-2: Filter1 LFO」で設定)の効果の深さを調整します。

JS(-Y) (Joy Stick (-Y))

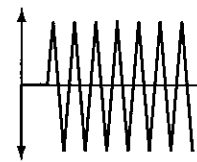
[0...+99]

設定した**値が大きい**程、ジョイスティックを手前に傾けたときのフィルター1 LFOの効果が大きくなります。

カットオフの変化



値が小さいとき



値が大きいとき

Aftertouch

[0...99]

設定した**値が大きい**程、鍵盤を押し込んだときのフィルター1 LFOの効果が大きくなります。

Intensity To A

[-99...+99]

フィルター1Aのカットオフ周波数をフィルター1 LFOで変調するときの深さを調整します。

-の値にすると、逆相になります。

Intensity To B

[-99...+99]

上の「Intensity To A」を参照してください。

Alternate Modulation**AMS (Alternate Modulation Source)**

[OFF...Filter1 LFO]

フィルター1A、1B両方のカットオフ周波数の変化の深さを調整するソースを選択します。

OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity

[-99...+99]

「2-1g: Oscillator LFO」を参照してください。動作は、ほぼ同じです。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「8. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

▼ Page Menu Command

3-2A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

3-2B: Copy Oscillator

任意のプログラムのオシレータ1または2の設定を、エディット中のプログラムのオシレータにコピーします。コピー元には、他のバンクのプログラムも選べます。



AMSでFilter1 EG、Amp1 EG、OSC1 LFO、Filter1 LFOを選択しているオシレータ2をオシレータ1にコピーすると、自動的に、Filter1 EGはFilter EGに、Amp1 EGはAmp EGに、OSC1 LFOはOSC LFOに、Filter1 LFOはFilter LFOに変更されます。

3-2C: Swap Oscillator

エディット中のプログラムのオシレータ1と2の設定を入れ替えます。



AMSでFilter1 EG、Amp1 EG、OSC1 LFO、Filter1 LFOを選択しているオシレータ2をスワップ・オシレータの実行でオシレータ1で使用するとき、自動的に、Filter1 EGはFilter EGに、Amp1 EGはAmp EGに、OSC1 LFOはOSC LFOに、Filter1 LFOはFilter LFOに変更されます。

3-2D: Copy Filter

フィルター1Aの設定をフィルター1Bに、または、フィルター1Bの設定をフィルター1Aにコピーします。

3-2E: Sync Filter AB (チェック・コマンド)

チェックをつけると、フィルター1Aと1Bが同時にエディットできます(どちらか一方をエディットすると、もう一方も変化します)。

「3-1a: Routing」をserialにして同じ設定のフィルター1A、1Bを2重にかけると、フィルターのカットが鋭くなります。

3-3: Filter2 A/B (Filter 2A/Filter 2B)

「1-1c: Oscillator Mode」を **double** に設定すると表示されます。
ここでは、フィルター2A、2Bの接続や、基本設定を行いません。
「3-1: Filter1 A/B」を参照してください。

3-4: Filter2 Mod (Filter2 Modulation)

「1-1c: Oscillator Mode」を **double** に設定すると表示されます。
フィルター2(オシレーター2用)にモジュレーションをかけて、音色を変化させるための設定を行いません。
「3-2: Filter1 Mod」を参照してください。

Program Edit P4

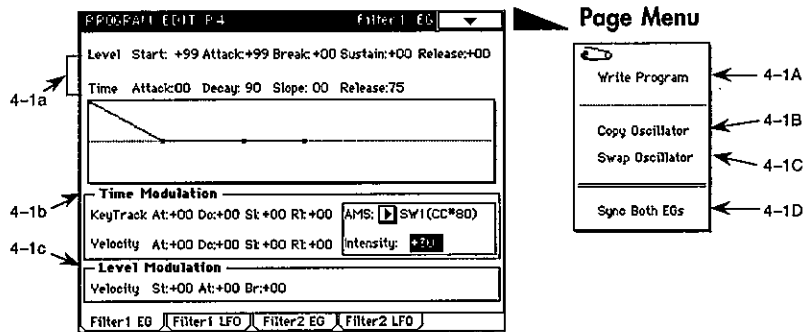
TRINITYシリーズには、フィルター1、2にそれぞれのフィルターのカットオフ周波数を調整するためのFilter EGと、Filter LFOがあります。

TRINITYシリーズのフィルターは、Program Edit P3、P4で設定します。

4-1: Filter1 EG AMSource

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、「3-2c: Filter EG」で調整します。



4-1a: Filter1 EG

フィルター1 EGの時間的な変化を、LevelとTimeで設定します。

Level

「3-1: Filter1 A/B」のTypeで選んだフィルターによって、動作は異なります。

例えば、Low Passで、EG Intensityが+の値のとき、+の値にすると音色が明るく(鋭く)なり、-の値にすると音色が暗く(鈍く)なります。

Start (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。

Attack (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。

Break (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。

Sustain (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。

Release (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。

Time

それぞれの時間を設定します。

Attack (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。

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

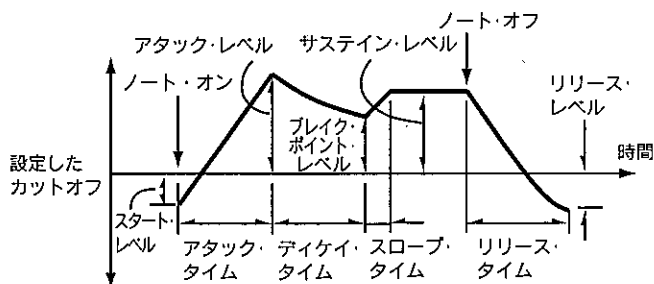
アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

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

ディケイ・タイムが終わったときからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

Release (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。



4-1b: Time Modulation

「4-1a: Filter1 EG」で設定したフィルター1 EGのタイムを、Keyboard Track、Velocity、Alternate Modulationで変化させます。

Keyboard Track

+の値にすると、鍵盤の位置がC4より高い音を弾く程EGタイムは短くなり、**-**の値にすると、C4より高い音を弾く程EGタイムは長くなります。

0にすると、「4-1a: Filter1 EG」で設定した時間で動作します。

At (Attack Time)

アタック・タイムを調整します。

[-99...+99]

Dc (Decay Time)

ディケイ・タイムを調整します。

[-99...+99]

Sl (Slope Time)

スロープ・タイムを調整します。

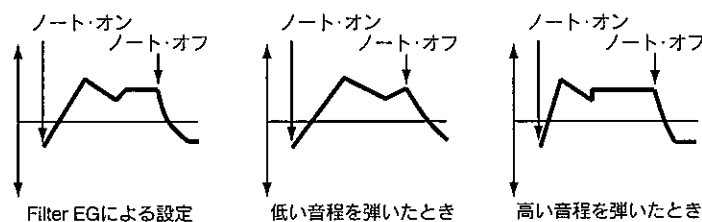
[-99...+99]

Rl (Release Time)

リリース・タイムを調整します。

[-99...+99]

タイムの変化 (4つとも+に設定した場合)



Velocity

+の値にすると、強く弾く程EGタイムは短くなり、**-**の値にすると、強く弾く程EGタイムは長くなります。

0にすると、「4-1a: Filter1 EG」で設定した時間で動作します。

At (Attack Time)

アタック・タイムを調整します。

[-99...+99]

Dc (Decay Time)

ディケイ・タイムを調整します。

[-99...+99]

Sl (Slope Time)

スロープ・タイムを調整します。

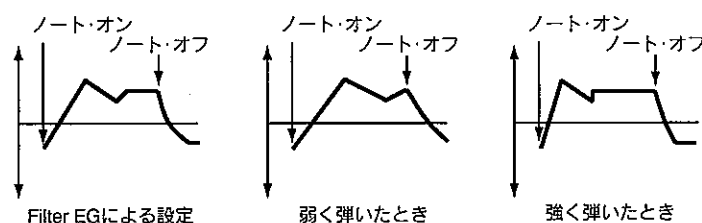
[-99...+99]

Rl (Release Time)

リリース・タイムを調整します。

[-99...+99]

タイムの変化 (4つとも+に設定した場合)



Alternate Modulation

Keyboard TrackやVelocityによるEGタイムのモジュレーションの設定と異なり、Alternate Modulationは、タイムム(アタック/ディケイ/スロープ/リリース・タイム)ごとには設定できません。

AMS (Alternate Modulation Source)

[OFF...Tempo]

フィルター1 EGのタイムを変化させるソースを選択します。
OFFのときは、モジュレーションはかかりません。

Intensity

[-99...+99]

「2-5b: Time Modulation」を参照してください。
Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「8. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

4-1c: Level Modulation

「4-1a: Filter1 EG」で設定したフィルター1 EGPLレベルを変化させます。

Velocity

＋の値にすると、強く弾く程EGPLレベルは上がり、－の値にすると、強く弾く程EGPLレベルは下がります。
0にすると、「4-1a: Filter1 EG」で設定したレベルで動作します。

St (Start Level)

[-99...+99]

スタート・レベルを調整します。

At (Attack Level)

[-99...+99]

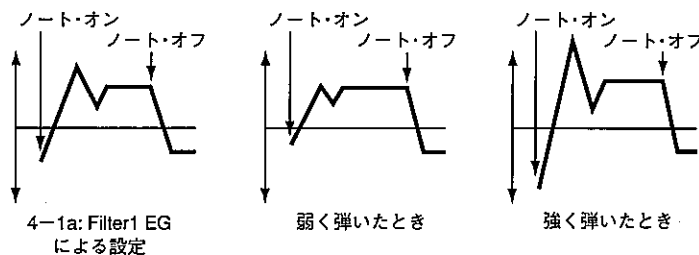
アタック・レベルを調整します。

Br (Break Point Level)

[-99...+99]

ブレイク・ポイント・レベルを調整します。

フィルター1 EGの変化 (4つとも＋に設定した場合)

**▼ Page Menu Command****4-1A: Write Program**

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。
大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

4-1B: Copy Oscillator

任意のプログラムのオシレータ1または2の設定を、エディット中のプログラムのオシレータにコピーします。コピーするには、他のバンクのプログラムも選べます。

- AMSでFilter 1 EG、Amp 1 EG、OSC 1 LFO、Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をオシレータ1にコピーすると、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

4-1C: Swap Oscillator

エディット中のプログラムのオシレータ1と2の設定を入れ替えます。

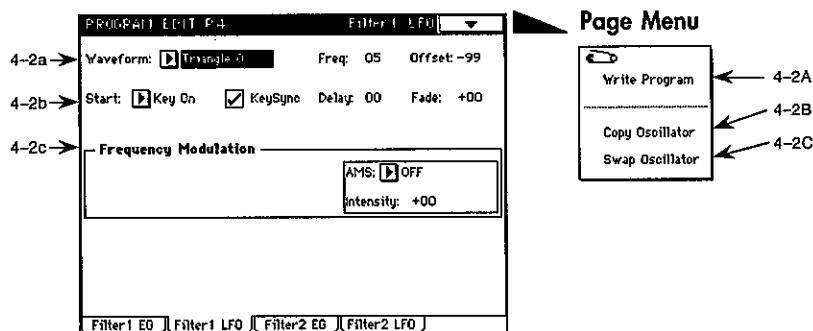
- AMSでFilter 1 EG、Amp 1 EG、OSC 1 LFO、Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をスワップ・オシレータの実行でオシレータ1で使用するとき、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

4-1D: Sync Both EGs(チェック・コマンド)

チェックをつけると、フィルター1 EGとフィルター2 EGを同時にエディットします(どちらか一方をエディットすると、もう一方も変化します)。

4-2: Filter1 LFO AMSource

フィルター1のカットオフ周波数を周期的に変化させるLFOの設定(ワウ効果)を行ないます。
この設定がフィルター1のカットオフ周波数に及ぼす効果の深さは、「3-2d: Filter LFO」で調整します。



4-2a: Waveform/Freq/Offset

Waveform [Triangle 0...Random6]

LFO波形を選びます。
選択できるLFO波形については、「2-2a: OSC1 LFO」のWaveformを参照してください。

Freq (Frequency) [00...99]

LFO周波数を設定します。
99で最も速くなります。

Offset [-99...+99]

詳しくは、「2-2a: OSC1 LFO」のOffsetを参照してください。

+99に設定したときは、カットオフが全開の場合は、ワウ効果はかかりません。

4-2b: Start/KeySync/Delay/Fade

この設定は、「2-2b: Start/KeySync/Delay/Fade」を参考してください。

Start [Key On, Key Off, Both]

LFOがかかりはじめる位置を設定します。この設定は、Fadeと深く関わっているので、Fadeの項を合わせて参照してください。

Key Onにすると、ノート・オンでLFOがかかりはじめます。通常は、**Key On**に設定します。

Key Offにすると、ノート・オフでLFOがかかりはじめます。

Bothにすると、ノート・オンでLFOがかかりはじめ、ノート・オフで止まります。

KeySync [On/Off]

チェックをつけると**On**になり、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。

チェックをはずすと**Off**になり、後で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にだけかります)。

Delay [0...99]

ノート・オン(またはノート・オフ)からLFO効果のかかりはじめまでの時間を設定します。

KeySyncが**Off**のときは、最初にスタートしたLFOにだけかります。

Fade [-99...+99]

+の値のときは、LFOのフェード・イン・タイム(LFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間)になります。

-の値のときは、LFOのフェード・アウト・タイム(LFOの振幅が、最大から0になるまでの時間)になります。

KeySyncが**Off**のときは、最初にスタートしたLFOにだけかります。

4-2c: Frequency Modulation

フィルター1のLFOの速さを、Alternate Modulationで変化させます。

Alternate Modulation

AMS (Alternate Modulation Source)

[OFF...Filter1 LFO]

フィルター1のLFOのフリクエンスをコントロールするソースを選択します。
OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity

[-99...+99]

「2-2c: Frequency Modulation」を参照してください。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「8. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

▼ Page Menu Command

4-2A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。
大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

4-2B: Copy Oscillator

任意のプログラムのオシレーター1または2の設定を、エディット中のプログラムのオシレーターにコピーします。コピー元には、他のバンクのプログラムも選べます。



AMSでFilter1 EG、Amp1 EG、OSC1 LFO、Filter1 LFOを選択しているオシレーター2をオシレーター1にコピーすると、自動的に、Filter1 EGはFilter EGに、Amp1 EGはAmp EGに、OSC1 LFOはOSC LFOに、Filter1 LFOはFilter LFOに変更されます。

4-2C: Swap Oscillator

エディット中のプログラムのオシレーター1と2の設定を入れ替えます。



AMSでFilter1 EG、Amp1 EG、OSC1 LFO、Filter1 LFOを選択しているオシレーター2をスワップ・オシレーターの実行でオシレーター1で使用するとき、自動的に、Filter1 EGはFilter EGに、Amp1 EGはAmp EGに、OSC1 LFOはOSC LFOに、Filter1 LFOはFilter LFOに変更されます。

4-3: Filter2 EG AMSOURCE

「1-1c: Oscillator Mode」を **double** に設定すると表示されます。
ここでは、フィルター2のカットオフ周波数を時間的に変化させるフィルターEGを設定します。
「4-1: Filter1 EG」を参照してください。

4-4: Filter2 LFO AMSOURCE

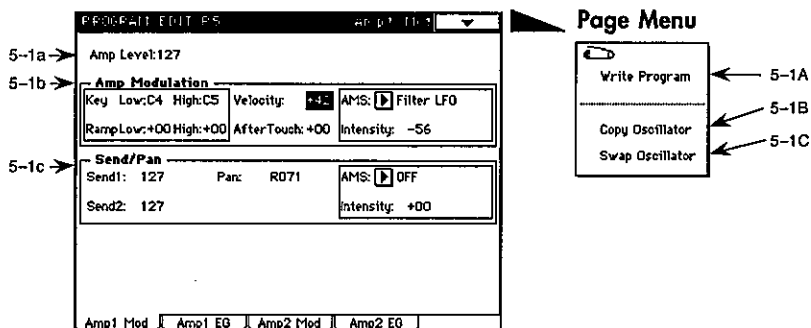
「1-1c: Oscillator Mode」を **double** に設定すると表示されます。
ここでは、フィルター2のカットオフ周波数を周期的に変化させるLFOの設定(ワウ効果)を行いません。
「4-2: Filter1 LFO」を参照してください。

Program Edit P5

TRINITYシリーズには、オシレータ1用のアンプ1と、オシレータ2用のアンプ2があります。

5-1: Amp1 Mod (Amplifier1 Modulation)

ここでは、オシレータ1の音量とその変化を設定します。



5-1a: Amplifier Level

[0...127]

オシレータ1の音量を設定します。

5-1b: Amplifier Modulation

オシレータ1の音量を、Keyboard Track、Velocity、Aftertouch、Alternate Modulationで変化できます。

Amplifier Keyboard Track

弾く鍵盤の位置による音量の変化を、下のKeyとRampの各パラメータで設定します(次ページの図を参照)。

Key (Keyboard Track Key)

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。

LowからHighまでの間では、音量の変化はありません。

• Low (Low Key)

[C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域で、キーボード・トラックを設定できます。

ノート・ナンバーは、キーボード入力でも設定できます。詳しくは、Basic GuideのP.8「5. パラメータの設定」を参照してください。

• High (High Key)

[C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域で、キーボード・トラックを設定できます。

ノート・ナンバーは、キーボード入力でも設定できます。詳しくは、Basic GuideのP.8「5. パラメータの設定」を参照してください。

Ramp (Ramp Setting)

キーボード・トラックの傾きを設定します。

• Low (Lower Ramp)

[-99...+99]

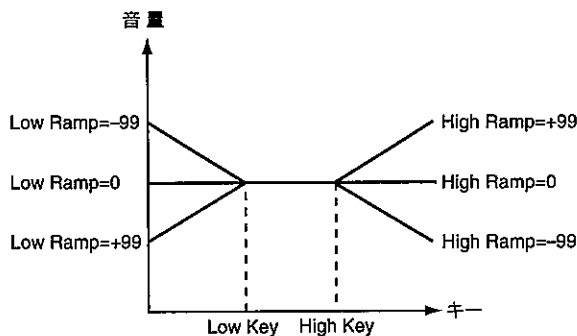
＋の値にすると、Key (Keyboard Track Key) のLowで設定したノート・ナンバーより低い音を弾く程、音量は下がり、－の値にすると音量は上がります。

• High (Higher Ramp)

[-99...+99]

＋の値にすると、Key (Keyboard Track Key) のHighで設定したノート・ナンバーより高い音を弾く程、音量は上がり、－の値にすると音量は下がります。

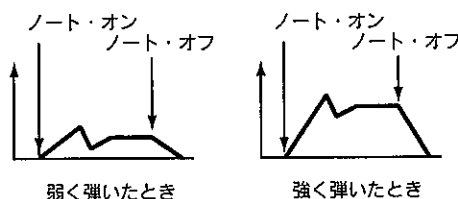
弾く鍵盤の位置とRampの設定による音量変化

**Velocity**

[-99...+99]

+の値にすると、強く弾く程音量は上がります。
-の値にすると、強く弾く程音量は下がります。

音量の変化 (+に設定した場合)

**Aftertouch**

[-99...+99]

+の値にして鍵盤を押し込むと、音量は上がります。**+99**にすると、最大で8倍に音量を変化させることができます。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。

Alternate Modulation**AMS (Alternate Modulation Source)**

[OFF...Tempo]

アンプ1の音量を変化させるソースを選択します。
OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity

[-99...+99]

音量は、アンプEGによる音量変化にAlternate Modulation等の値をかけ算して決まるので、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。

AMSが**EG**、**LFO**のとき、音量0から最大で8倍(LFOはさらにオフセットを調整可)まで変化させることができます。なお、他のEG(ピッチEGやフィルターEG)で音量をコントロールするときは、アンプEGの各レベルは最大値(99)にしておいてください。

AMSが**コントローラ**のとき、ここを**+**の値にすると、最大で8倍に音量を上げることができます。**-**の値にすると音量0まで下げることができます。

AMSが**SW1**、**SW2**のとき、最大で8倍に音量を変化させることができます。

AMSが**Tempo**のとき、Intensityを**+33**にすると、テンポが倍になったとき音量が2倍になります。

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。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「8. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

5-1c: Send/Pan

パンとセンドは、ノート・オンのたびに設定されます。

Send

Send 1/Send 2 [0...127]

ここでは、インサート・エフェクトを使用しないときのマスター・エフェクトの入力レベルを設定します。インサート・エフェクトを使用するときは、マスター・エフェクトの入力レベルは、「6-1b: Width/Send 1, 2」のSend 1, 2で設定してください。

Pan (Panpot) [OFF, L000...C064...R127]

インサート・エフェクトに入力するときのパンを設定します。インサート・エフェクトを使用しないときは、アウトプット端子1/L/MONO, 2/Rへのパンを設定します。OFFのときは、1/L/MONO, 2/Rへは出力されません。Lのときレフト、Cでセンター、Rではライトになります。

Alternate Modulation

AMS (Alternate Modulation Source) [OFF...Tempo]

Panの設定を基準に、アンプ1のパンを変化させるためのソースを選択します。OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity [-99...+99]

AMSが**コントローラ**のとき、ここを**+**の値にすると設定値よりR側に移動し、**-**の値にするとL側に移動します。AMSが**SW1, SW2**のとき、ここを**+**の値にすると、通常Lで発音している音をセンターやRで発音させることができます。ここを**-**の値にすると、逆にL寄りに移動させることもできます。いずれも**+**の値にすると右へ、**-**の値にすると左へ移動し、その移動量は、**50**のとき90°、**99**のとき180°です。AMSが**Tempo**のとき、Intensityを**+**の値にすると、テンポが速くなるにしたがってR側に移動していきます。ただし、テンポが120(♩=120)より遅いときはL側に移動します。ここを**-**の値にすると、これらは逆に移動します。例えば、**+99**のときL側にあった音は、テンポが2倍(♩=240)になると、R側に移動します。AMSが**Note Number**のとき、ここを**+**の値にすると、ノート・ナンバーが大きくなる(高音を弾く)ほどR側に移動していきます。ただし、ノート・ナンバーがC4より小さい(低音)ときはL側に移動します。**-**の値のときはこれらは逆に動作します。例えば、**+99**のときL側にあった音は、2オクターブ上(C6)を弾くとR側に移動します。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「8. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

▼ Page Menu Command

5-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

5-1B: Copy Oscillator

任意のプログラムのオシレーター1または2の設定を、エディット中のプログラムのオシレーターにコピーします。コピー元には、他のバンクのプログラムも選べます。



AMSでFilter 1 EG, Amp 1 EG, OSC 1 LFO, Filter 1 LFOを選択しているオシレーター2をオシレーター1にコピーすると、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

5-1C: Swap Oscillator

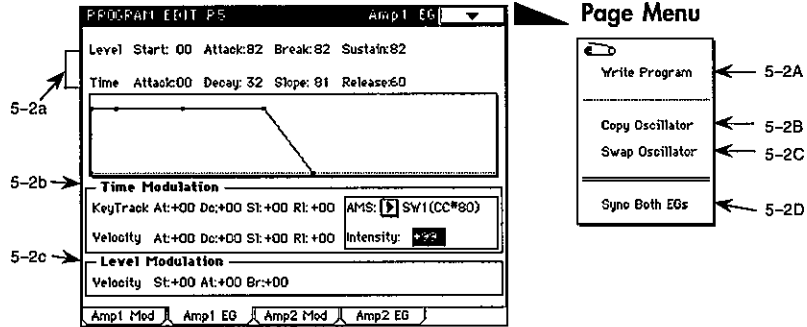
エディット中のプログラムのオシレーター1と2の設定を入れ替えます。



AMSでFilter 1 EG, Amp 1 EG, OSC 1 LFO, Filter 1 LFOを選択しているオシレーター2をスワップ・オシレーターの実行でオシレーター1で使用するとき、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

5-2: Amp1 EG (Amplifier1 EG) AMSOURCE

ここでは、オシレータ1の音量の時間的変化を設定します。



5-2a: Amplifier EG

アンプEGの時間的変化を、LevelとTimeで設定します。

Level

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

ノート・オン時の音量レベルです。
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。

Attack (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。

Break (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。

Sustain (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

Attack (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。

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

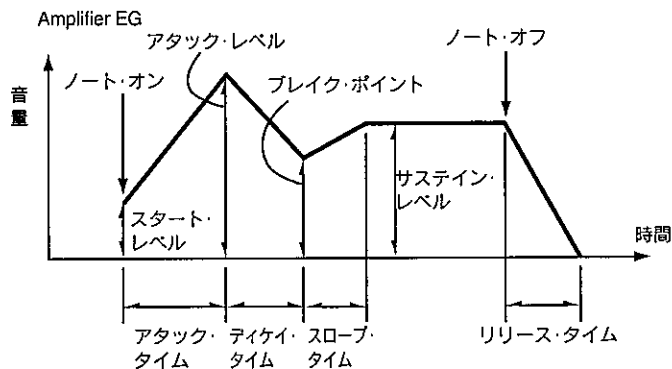
アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

Slope (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。

Release (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。



5-2b: Time Modulation

「5-2a: Amplifier EG」で設定したアンプ1 EGタイムをKeyboard Track、Velocity、Alternate Modulationで変化させます。

Keyboard Track

＋の値にすると、C4より高い音を弾く程アンプ1 EGタイムは短くなり、－の値にすると、C4より高い音を弾く程EGタイムは長くなります。

0にすると、「5-2a: Amplifier EG」で設定した時間で動作します。

At (Attack Time) [-99...+99]

アタック・タイムを調整します。

Dc (Decay Time) [-99...+99]

ディケイ・タイムを調整します。

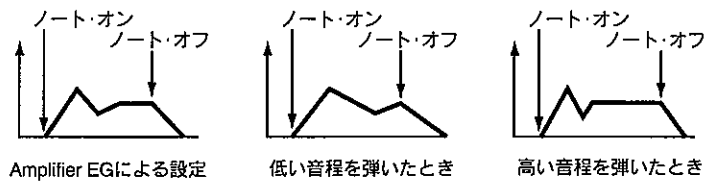
Sl (Slope Time) [-99...+99]

スロープ・タイムを調整します。

Rl (Release Time) [-99...+99]

リリース・タイムを調整します。

タイムの変化 (4つとも＋に設定した場合)



Velocity

＋の値にすると強く弾く程EGタイムは短くなり、－の値にすると強く弾く程EGタイムは長くなります。

0にすると、「5-2a: Amplifier EG」で設定した時間で動作します。

At (Attack Time) [-99...+99]

アタック・タイムを調整します。

Dc (Decay Time) [-99...+99]

ディケイ・タイムを調整します。

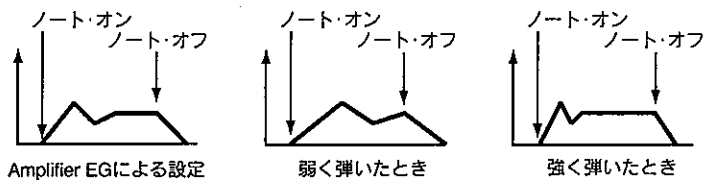
Sl (Slope Time) [-99...+99]

スロープ・タイムを調整します。

Rl (Release Time) [-99...+99]

リリース・タイムを調整します。

タイムの変化 (4つとも＋に設定した場合)



Alternate Modulation

Keyboard TrackやVelocityによるEGタイム・モジュレーションの設定と異なり、Alternate Modulationはタイム(アタック/ディケイ/スロープ/リリース・タイム)ごとに設定できません。

AMS (Alternate Modulation Source) [OFF...Filter1 LFO]

アンプ1 EGタイムをコントロールするためのソースを選択します。

OFFにすると、モジュレーションはかかりません。

Intensity

[-99...+99]

「2-5b: Time Modulation」を参照してください。

Alternate Modulationの基本動作や、他のAMSの動作については、本誌のP.143「8. 付録」やBasic GuideのP.33「オルタネート・モジュレーションについて」を参照してください。

5-2c: Level Modulation

「5-2a: Amplifier EG」で設定したアンプ1 EGレベルを変化させます。

Velocity

＋の値にすると、強く弾く程アンプ1 EGの音量レベルは上がり、－の値にすると、強く弾く程音量レベルは下がります。

0にすると、「5-2a: Amplifier EG」で設定したレベルで動作します。

St (Start Level)

[-99...+99]

スタート・レベルを調整します。

At (Attack Level)

[-99...+99]

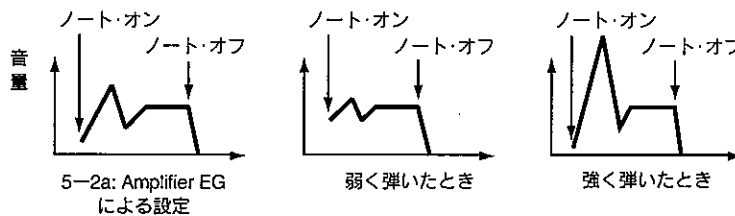
アタック・レベルを調整します。

Br (Break Point Level)

[-99...+99]

ブレイク・ポイント・レベルを調整します。

音量の変化 (3つとも＋に設定した場合)

**▼ Page Menu Command****5-2A: Write Program**

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

5-2B: Copy Oscillator

任意のプログラムのオシレータ1または2の設定を、エディット中のプログラムのオシレータにコピーします。コピー元には、他のバンクのプログラムも選べます。



AMSでFilter 1 EG、Amp 1 EG、OSC 1 LFO、Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をオシレータ1にコピーすると、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

5-2C: Swap Oscillator

エディット中のプログラムのオシレータ1と2の設定を入れ替えます。



AMSでFilter 1 EG、Amp 1 EG、OSC 1 LFO、Filter 1 LFOを選択しているオシレータ2をスワップ・オシレータの実行でオシレータ1で使用するとき、自動的に、Filter 1 EGはFilter EGに、Amp 1 EGはAmp EGに、OSC 1 LFOはOSC LFOに、Filter 1 LFOはFilter LFOに変更されます。

5-2D: Sync Both EGs (チェック・コマンド)

チェックをつけるとアンプ1 EGとアンプ2 EGを同時にエディットします(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)。

5-3: Amp2 Mod (Amplifier2 Modulation)

「1-1c: Oscillator Mode」を**double**に設定すると表示されます。
オシレータ2の音量を設定します。

5-4: Amp2 EG (Amplifier2 EG) **AMSource**

「1-1c: Oscillator Mode」を**double**に設定すると表示されます。
オシレータ2の音量の時間的変化を設定します。

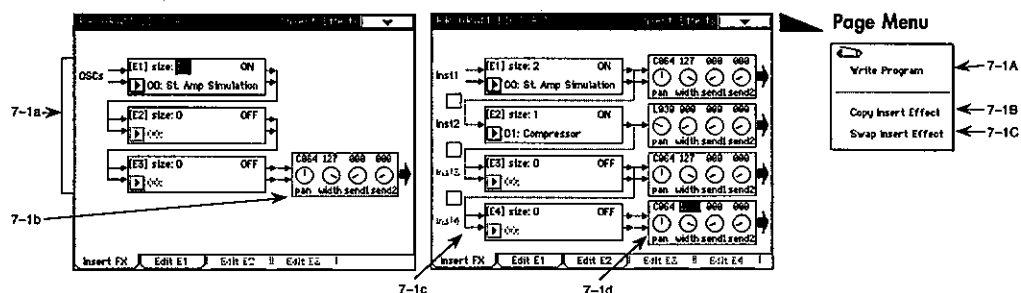
Program Edit P7

7-1: Insert Effects

ここでは、インサート・エフェクトを設定します。

左の図は、「1-1c: Oscillator Mode」をsingleまたはdoubleにしたときのLCD画面です。

右の図は、「1-1c: Oscillator Mode」をdrumsにしたときのLCD画面です。



7-1a: Insert Effect Setting

プログラムで使用するインサート・エフェクトを選択します。

Size

[0, 1, 2, 4]

サイズによって選択できるインサート・エフェクトが決定します。

0にするとNo Effectで、インサート・エフェクトは選択できません。

1~4にすると、Effect Selectでインサート・エフェクトを選択できます。

[E1]~[E3]のサイズの合計を4以下に設定してください(合計が5以上の設定はできません)。

Effect On/Off

[OFF, ON]

エフェクトのOn/Offを設定します。

OFFにすると、バイパスになります。サイズ1のエフェクトが選ばれているときは、ドライ音もモノラルになります。ステレオで設定しているオシレータのパン(「5-1c: Send/Pan」)を有効にする場合は、Sizeの設定を1以外にします。

この設定とは別に、エフェクト2コントロール(CC#92)で、すべてのインサート・エフェクトをまとめてOffにすることができます。値が0のときはOffになり、1~127のときは元の設定に戻ります。

Effect Select

インサート・エフェクトを選択します。ただし、Sizeの設定によって、選択できるエフェクトが異なります。

ここで選んだエフェクトのパラメータは、「7-2: Edit E1」~「7-5: Edit E4」で設定します。

それぞれのエフェクトについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。

7-1b: Pan/Width/Send1, 2

Pan (Panpot)

[L000...C064...R127]

インサート・エフェクト通過後のパンを調整します。

Width

[0...127]

インサート・エフェクト通過後の左右の広がりを設定します。

設定した値が大きい程、効果が左右に広がります。

Send1, 2

[0...127]


マスター・エフェクトへの SEND レベルを設定します。

7-1c: Insert Effect Setting

ドラムキットで使用するインサート・エフェクトを選択します。
 各ドラム・サウンドのインサート・エフェクトのOn/Off、Inst1~4([E1]~[E4]の入力となります)の設定は、Globalモードの「5-1: Drumkit」(※本誌P.130)で設定します。
 LCD画面左のチェック・ボックスでは、[E1]~[E4]の接続を設定します。
チェックをつけると、直列に接続されます。


Size [0, 1, 2, 4]

サイズによって選択できるインサート・エフェクトが決定します。
 0にすると、No Effectで、エフェクトは選択できません。
 1~4にすると、Effect Selectでインサート・エフェクトを選択できます。

 [E1]~[E4]のサイズの合計を**4以下**に設定してください(合計が5以上の設定はできません)。

Effect On/Off [OFF, ON]

エフェクトのOn/Offを設定します。
OFFにすると、バイパスになります。サイズ1のエフェクトが選ばれているときは、ドライ音もモノラルになります。ステレオ音で設定しているドラムキットのパン(Globalモードの「5-1e: Drumsample Setup」)を有効にする場合は、Sizeの設定を1以外にします。

 この設定とは別に、エフェクト2コントロール(CC#92)で、すべてのインサート・エフェクトをまとめてOffにすることができます。値が0のときはOffになり、1~127のときは元の設定に戻ります。

Effect Select

インサート・エフェクトを選択します。ただし、Sizeの設定によって、選択できるエフェクトが異なります。
 ここで選んだエフェクトのパラメータは、「7-2: Edit E1」~「7-5: Edit E4」で設定します。
 それぞれのエフェクトについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。

7-1d: Pan/Width/Send1, 2

[E1]~[E4]の各エフェクトに対し、それぞれ設定します。ただし、直列に接続された場合は、その後に設定します。

Pan (Panpot) [L000...C064...R127]

インサート・エフェクト通過後のパンを調整します。

Width [0...127]

インサート・エフェクト通過後の左右の広がりを調整します。

Send1, 2 [0...127]

マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

▼ Page Menu Command

7-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。
 大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
 詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

7-2B: Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのインサート・エフェクトの設定を、現在選ばれているプログラムのインサート・エフェクトにコピーします。

7-2C: Swap Insert Effect

現在選ばれているプログラムの中で、インサート・エフェクトの設定を入れ替えます。

7-2: Edit E1 (Edit Insert Effect 1)

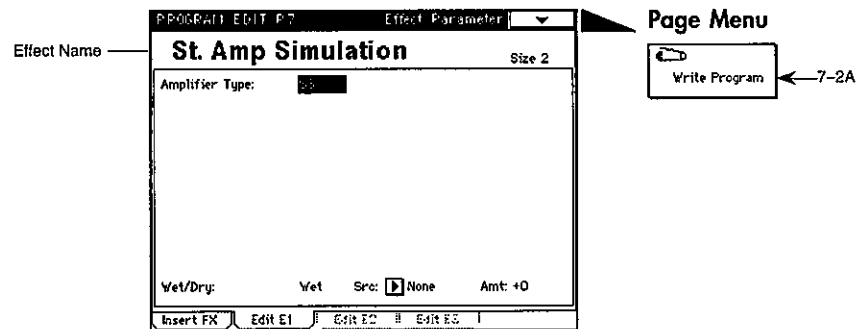
7-3: Edit E2 (Edit Insert Effect 2)

7-4: Edit E3 (Edit Insert Effect 3)

7-5: Edit E4 (Edit Insert Effect 4)

「7-1a: Insert Effect Setting」で、インサート・エフェクトを選択したときに表示されます。
ここでは、インサート・エフェクトのパラメータを設定します。
エフェクトのパラメータについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。

MIDI エフェクト・ダイナミック・モジュレーションは、グローバルMIDIチャンネルで行ないます。



▼ Page Menu Command

7-2A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。
大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

Program Edit P8

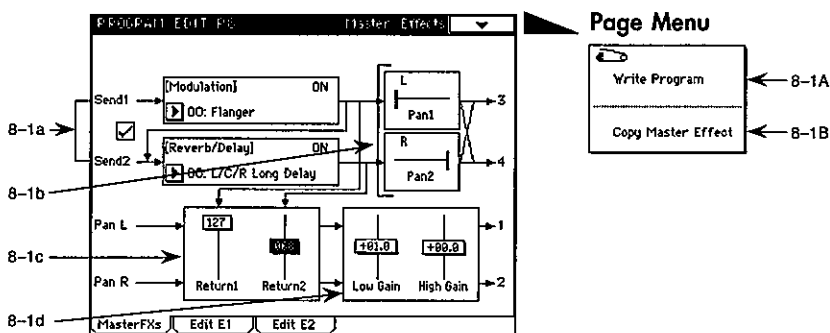
8-1: Master Effects

ここでは、マスター・エフェクトの設定と、本体のアウトプット端子(1/L/MONO, 2/R, 3, 4)から出力されるレベルを設定します。

左に表示されているSend 1, 2は、「7-1b: Pan/Width/Send1,2」で設定したセンド・レベルです。

また、Pan L, Rは「7-1: Insert Effect」で設定したパンニングです。

ただし、インサート・エフェクトのサイズがすべて0のときは、「5-1c: Send/Pan」で設定したセンド・レベルとパンになります。



8-1a: Effect1/Effect2 Setting

ここでは、[Modulation] (Effect1)と[Reverb/Delay] (Effect2)のエフェクトを設定します。

LCD画面左のチェック・ボックスでは、[Modulation]と[Reverb/Delay]の接続を設定します。

チェックをつけると、[Modulation]と[Reverb/Delay]は直列に接続されます。このとき、[Modulation]のライトの出力が[Reverb/Delay]へ送られることとなります。

Effect On/Off

[ON/OFF]

マスター・エフェクトのOn/Offを設定します。

MIDI この設定とは別に[Modulation]はエフェクト4コントロール(CC#94)でオフにすることができ、[Reverb/Delay]はエフェクト5コントロール(CC#95)でオフにすることができます。どちらも、値が0のときはオフになり、1~127のときは元の設定に戻ります。なお、このとき、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

Effect Select

マスター・エフェクトを選択します。

[Modulation]にはモジュレーション系のエフェクトが選択でき、[Reverb/Delay]にはリバーブ/ディレイ系のエフェクトが選択できます。

ここで選んだエフェクトの設定は、「8-2: Edit E1」や「8-3: Edit E2」で行ないます。

それぞれのエフェクトについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。

8-1b: Pan1/2

[OFF, L...50: 50...R]

アウトプット端子3, 4のパンを調整します。

OFFにすると、アウトプット端子3, 4へは出力されません。

8-1c: Return1/2

[0...127]

[Modulation]、[Reverb/Delay]からアウトプット端子1/L/MONO, 2/Rへ送られる音声信号のレベルを調整します。

なお、アウトプット端子1/L/MONO, 2/Rへは、PanL, R経由の音声信号と、このReturn 1, 2でレベルを調整した[Modulation]、[Reverb/Delay]の出力が、ミックスされて出力されます。

8-1d: Low/High Gain

アウトプット端子 1/L/MONO、2/R に出力される音声信号の音質を調整します。
単位は [dB] です。

Low Gain

[-18.0...+18.0]

低音域のレベルを調整します。

High Gain

高音域のレベルを調整します。

▼ Page Menu Command

8-1A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。
大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。
詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

8-1B: Copy Master Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのマスター・エフェクトの設定を、現在選ばれているプログラムのマスター・エフェクトにコピーします。

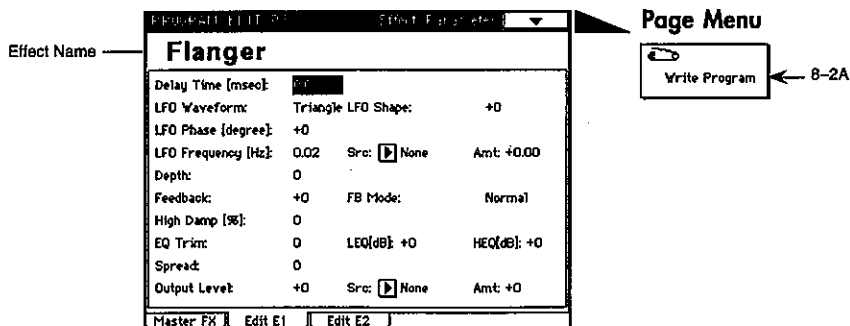
8-2: Edit E1 (Edit Master Effect1 [Modulation])

8-3: Edit E2 (Edit Master Effect2 [Reverb/Delay])

ここでは、マスター・エフェクトのパラメータを設定します。

「8-1a: Master Effect Setting」の[Modulation]、[Reverb/Delay]でモジュレーション系リバーブ/ディレイ系のエフェクトを選択したときに表示されます。

MIDI エフェクト・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せん。
エフェクトのパラメータについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。



▼ Page Menu Command

8-2A: Write Program

エディットしたプログラムを、指定したバンクの指定したプログラム・ナンバーにライトします。

大切なプログラムは、必ずライトしてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のプログラムを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

3. Combination Play モード

Combination Play P1

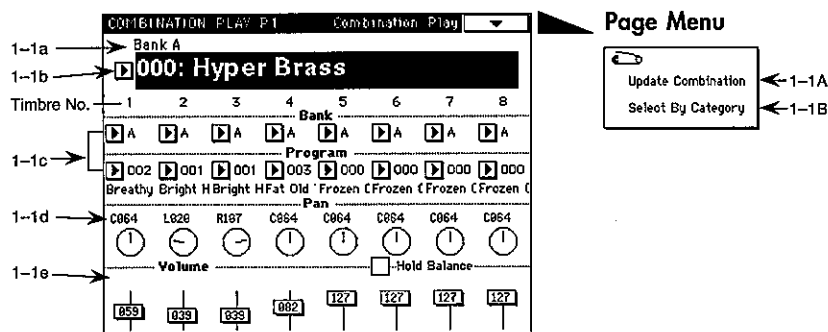
工場出荷時の(プリ・ロードされている)コンビネーションを選択します。

TRINITYシリーズで選択できるコンビネーションは、機種の違い、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプションの増設によって異なります。詳しくは、Basic GuideのP.9「[BANK]キー」を参照してください。

何も増設していない場合、TRINITYシリーズで選択できるプログラムは、256コンビネーション(バンクA、Bの0～127)です。

工場出荷時のコンビネーション名のリストは、別冊のVoice Name Listに掲載してあります。

1-1: Combination Play



1-1a: Bank (Bank Select)

[Bank A...D]

フロント・パネルの[BANK]キーでバンクを選択します。

TRINITYシリーズでは、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプションを増設すると、バンクC、Dが選択できます。

1-1b: Combination Number/Combination Name

[0...127]

VALUEコントローラの操作やペダル・スイッチで、コンビネーションを選択します。

フットペダルを使ったコンビネーションの選択法や、外部MIDI機器からのプログラム・チェンジを使ったコンビネーションの選択法については、Basic GuideのP.15「3. コンビネーションを選択し、演奏してみよう」を参照してください。

1-1c: Bank/Program

ティンバー1～8に割り当てるプログラムを選びます。

▲ バンクMのプログラムは、1つのティンバーしか選択できません。

このパラメータは、Combination Editモードの「1-1: Timb Param 1」(※本誌 P.49)でも表示され、どちらからでも設定できます。

MIDI 「1-1d: Timbre Mode」がINTのときは、MIDIでプログラムが変更されます。

また、コンビネーションをかえたとき、Timbre ModeがEXTのティンバーは、ここで選択したバンクとプログラム・ナンバーをMIDIで送信します。

Bank

[A...M]

ティンバー1～8に割り当てるプログラムのバンクを選択します。

MOSS-TRIを搭載している場合、バンクMが選択できます。

Program

[0...127]

ティンバー1～8に割り当てるプログラムを選びます。

MOSS-TRIを搭載している場合、バンクMで0～63のプログラムが選択できます。さらに、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプションを搭載すると、バンクMで0～127のプログラムが選択できます。

1-1d: Pan (Panpot)**[OFF, L000...C064...R127]**

ティンバー1~8のパンを設定します。

このパラメータは、Combination Editモードの「1-2: Timb Param2」(※本誌P.51)でも表示され、どちらからでも設定できます。

OFFにすると、出力されません。

PROGにすると、そのティンバーに割り当てられているプログラムのパンの設定になります。

MIDI パンポット・メッセージ(CC#10)を受信すると、その値が、0のときL000、64のときC064、127のときR127になります(PRG、OFFのときは受信しません)。

1-1e: Volume**[0...127]**

ティンバー1~8のボリュームを調整します。

このパラメータは、Combination Editモードの「1-2: Timb Param2」でも表示され、どちらからでも設定できます。

MIDI 本体の音量は、ボリュームの設定値とエクスプレッションの値のかけ算で決まります。Combination Editモードの「1-1d: Timbre Mode」(※本誌P.50)がINTのときは、エクスプレッション(CC#11)を受信します。

Combination Editモードの「1-1d: Timbre Mode」がEXTのときは、コンビネーションを切り替えるたびに、ボリュームの設定値がボリューム(CC#07)で送信されます。

Hold Balance**[On/Off]**

チェックをつけるとOnの状態になり、任意のティンバーのボリューム・スライダーを上下すると、ティンバー1~8のボリュームのバランスを保ちつつ、全体的な音量の調整ができます。他のコンビネーションとの音量バランスを調整するときに便利です。

チェックをはずすとOffの状態になり、ティンバーごとの音量が調整できます。

MIDI 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・ナンバーが、プログラム・チェンジ(Globalモードの「1-1c: MIDI Channel」(※本誌P.118)で設定したグローバルMIDIチャンネルを使用)で送信されます。

それと同時に、Combination Editモードの「1-1d: Timbre Mode」がEXTになっているティンバーでは、「1-1e: MIDI Channel」で設定したティンバーのMIDIチャンネルで、そのティンバーのプログラム・ナンバーとボリューム(CC#7)が送信されます。

また、本体を操作すると、そのメッセージ(鍵盤、ジョイスティック、リボンコントローラ、アフタータッチ、スイッチ、ペダル)が、グローバルMIDIチャンネルで送信されます。それと同時に、Timbre ModeがEXTになっているティンバーでは、そのティンバーのMIDIチャンネルで、同じメッセージが送信されます。

受信したバンク・セレクトやプログラム・チェンジのMIDIチャンネルが、Timbre Mode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、受信したプログラム・チェンジのMIDIチャンネルが、本体のグローバルMIDIチャンネルと同じときは、コンビネーションが変更されます。

コンビネーションを変更したくないときは、本体のグローバルMIDIチャンネルが、受信するプログラム・チェンジのMIDIチャンネルと一致しないように設定するか、Globalモードの「2-1a: Filter」(※本誌P.124)のEnable Combination Changeの設定で、コンビネーションが切り替わらないよう設定します。

また、Globalモードの「2-1a: Filter」(※本誌P.124)のEnable Bank Changeのフィルターを設定すると、バンクを変えずにプログラム・ナンバーだけを変更することができます。

▼ Page Menu Command**1-1A: Update Combination**

エディットしたコンビネーションを、現在選ばれているコンビネーション・ナンバーにライトします。

大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOff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。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

1-1B: Select By Category

Program EditモードやCombination Editモードで設定したカテゴリーで、ティンバーに使用するプログラムの選択や、コンビネーションの選択ができます。

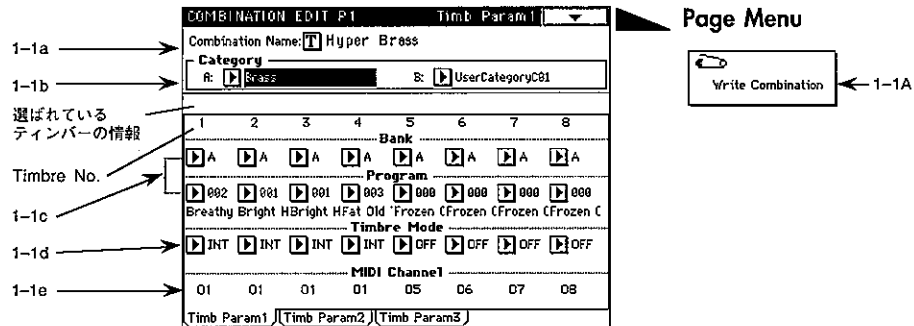
詳しくは、Basic GuideのP.26「11. カテゴリーによる選択」を参照してください。

4. Combination Edit モード

Combination Edit P1

1-1: Timb Param1 (Timbre Parameter1)

コンビネーションの基本的な設定や、ティンバーで使用するプログラムの基本的設定を行ないます。



1-1a: Combination Name

Combination Playモードで選択したコンビネーションが表示されます。

テキスト・エディット・ボタンを押すと、コンビネーション名をリネームする画面に変わります(☞Basic Guide P.6)。このパラメータは、「1-1: Timb Param1」～「1-3: Timb Param3」で表示され、どこからでも設定できます。

▲ リネームしたコンビネーション名をライトする場合は、必ずライト・コンビネーションの操作(☞Basic Guide P.23)を行なってください。ライトする前に他のコンビネーションを選んだり電源をOffにすると、せっかくリネームしたコンビネーション名が失われてしまいます。

1-1b: Category

コンビネーションには、2種類のカテゴリが設定できます。

Combination Playモードでコンビネーションを選択するとき、設定したカテゴリでコンビネーションの検索ができます。

このパラメータは、「1-1: Timb Param1」～「1-3: Timb Param3」で表示され、どこからでも設定できます。

A (Category A)

[Pad&Lead...Drums/Special FX]

工場出荷時には楽器名が登録されていますが、Globalモードの「4-3: Category Combination A」で変更できます(☞本誌P.129)。

B (Category B)

[User Category C01...C16]

工場出荷時のカテゴリ名は、Globalモードの「4-4: Category Combination B」で変更できます(☞本誌P.129)。

1-1c: Bank/Program

ティンバー1～8に割り当てるプログラムを選びます。

ただし、バンクMのプログラムは、1つのティンバーだけしか選択できません。

このパラメータは、Combination Playモードの「1-1: Combination Play」(☞本誌P.47)でも表示され、どちらからでも設定できます。

MIDI 「1-1d: Timbre Mode」がINTのときは、MIDIでプログラムが変えられます。

また、コンビネーションを変えたとき、Timbre ModeがEXTのティンバーは、ここで選択したバンクとプログラム・ナンバーをMIDIで送信します。

Bank

[A...M]

ティンバー1～8に割り当てるプログラムのバンクを選択します。
MOSS-TRIを搭載している場合、バンクMが選択できます。

Program (Program Select)

[0...127]

ティンバー1～8に割り当てるプログラムを選びます。

MOSS-TRIを搭載している場合、バンクMで0～63のプログラムが選択できます。さらに、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプションを搭載すると、バンクMで0～127のプログラムが選択できます。

1-1d: Timbre Mode

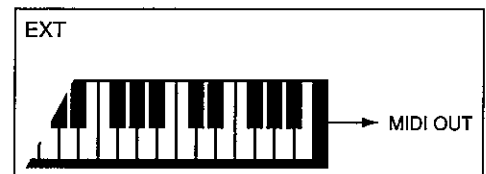
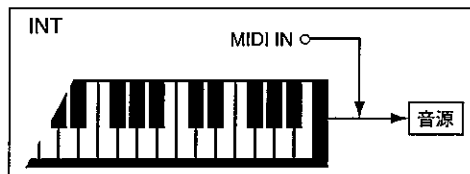
[OFF/INT/EXT]

MIDI ティンバー1～8のティンバー・モードを設定します。

OFFにすると、プログラムは発音しません(MIDIデータも送信しません)。

INTにすると、本体を操作すると内部の音源が発音し、外部のMIDI機器からのMIDIメッセージに応じ発音します。

EXTにすると、本体を操作しても本体は発音せず、その操作のデータはMIDIで送信され、外部のMIDI機器をコントロールします。

**1-1e: MIDI Channel**

[01...16, Gch]

MIDI 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にすると、Globalモードの「1-1: Global Setup」(本誌P.117)で設定するグローバルMIDIチャンネルに、ティンバーのMIDIチャンネルを常に一致させます。

「1-1d: Timbre Mode」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。グローバルMIDIチャンネルと同じに設定すると、本体の設定で内部の音源を発音させることができます。

「1-1d: Timbre Mode」がEXTのときは、本体を操作すると、この設定した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)。

▼ Page Menu Command**1-1A: Write Combination**

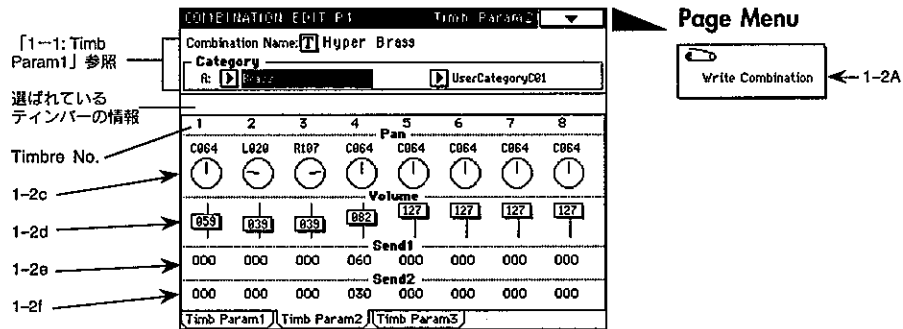
エディットしたコンビネーションを任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。

大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOff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。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

1-2: Timb Param2 (Timbre Parameter2)

ここでは、各ティンバーの出力に関する設定を行ないます。



1-2c: Pan (Panpot)

[OFF, L000...C064...R127, PROG]

ティンバー1～8のパン(リアパネルのアウトプット端子1/L/MONO、2/Rへの出力)を設定します。ただし、インサート・エフェクトを使用するときは、「7-2: Insert Effects」で設定します。

このパラメータは、Combination Playモードの「1-1: Combination Play」(※本誌P.47)でも表示され、どちらからでも設定できます。

MIDI 「1-1d: Timbre Mode」がINTのときは、Combination Playモードでパンポット(CC#10)を受信すると、パンの設定値が変わります(ただし、この設定がL000～R127のとき)。

1-2d: Volume

[0...127]

ティンバー1～8のボリュームを設定します。

このパラメータは、Combination Playモードの「1-1: Combination Play」(※本誌P.47)でも表示され、どちらからでも設定できます。

MIDI 「1-1d: Timbre Mode」がINTのときは、Combination Playモードでボリューム(CC#7)を受信すると、ボリュームの設定値が変わります。

「1-1d: Timbre Mode」がEXTのときは、コンビネーションを切り替えたときに、ボリュームの設定値が送信されます。

1-2e: Send1

[0...127, PROG]

ティンバー1～8のセンド・レベル(マスター・エフェクトの入力レベル)を設定します。

これは、同時にリアパネルの3、4の出力レベルになります。

MIDI 「1-1d: Timbre Mode」がINTのときは、Combination Playモードでエフェクト3・レベル(C#93)を受信すると、この設定が変わります(ただし、この設定が0～127のとき)。

1-2f: Send2

[0...127, PROG]

ティンバー1～8のセンド・レベル(マスター・エフェクトの入力レベル)を設定します。

これは、同時にリアパネルの3、4の出力レベルになります。

MIDI 「1-1d: Timbre Mode」がINTのときは、Combination Playモードでエフェクト1・レベル(C#91)を受信すると、この設定が変わります(ただし、この設定が0～127のとき)。

▼ Page Menu Command

1-2A: Write Combination

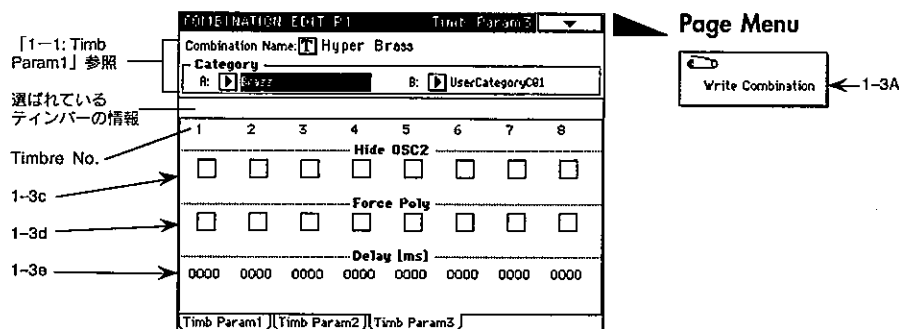
エディットしたコンビネーションを、任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。

大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOff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。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

1-3: Timb Param3 (Timbre Parameter3)

ここでは、各ティンバーの発音に関する設定を行ないます。



1-3c: Hide OSC2

ティンバー1~8のオシレータ2を使用するかどうかを設定します。ただし、Program Editモードの「1-1c: Oscillator Mode」(※本誌P.3)でオシレータ・モードをdoubleに設定したプログラムを使用するティンバーに対し、この設定が有効になります。

チェックをつけると、OSC2は発音しません。

チェックをはずすと、プログラムそのものの設定で発音します。

1-3d: Force Poly

ティンバー1~8のキー・アサインを、ポリフォニックにするかどうかを設定します。ただし、Program Editモードの「1-1d: Assign/Hold」(※本誌P.4)でアサインをMonoに設定したプログラムに対し、この設定が有効になります。

チェックをつけるとポリフォニックで発音します。

チェックをはずすと、プログラムそのもののキー・アサインで発音します。

1-3e: Delay [ms] (Delay Time)

[0...5000, keyOff]

ティンバー1~8のノート・オンから発音するまでのデレイ・タイムを設定します。

OFFに設定すると、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プEG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。

▼ Page Menu Command

1-3A: Write Combination

エディットしたコンビネーションを、任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。

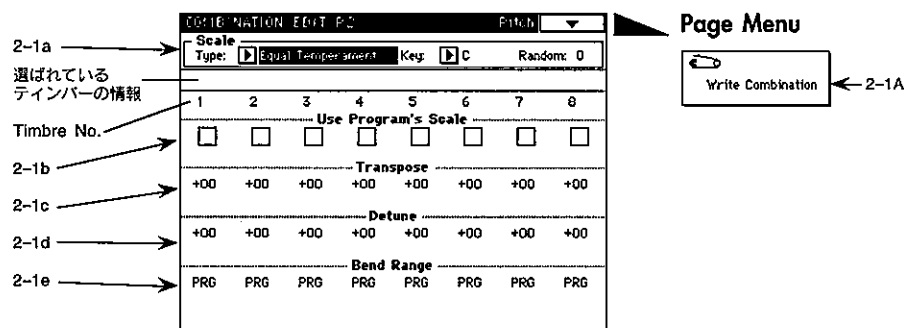
大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のコンビネーションを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

Combination Edit P2

2-1: Pitch

音程や音階の設定または調整を行いません。



2-1a: Scale

コンビネーションで使用するスケールを設定します。

Type (Scale Type)

[Equal Temperament...All Range User Scale]

スケールのタイプを選択します。

詳しくは、Program Editモードの「1-1: Prog Basic」(※本誌P.3)を参照してください。

Key (Scale Key)

[C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

Random

[0...7]

設定した値が大きい程、発音時のピッチが不規則にズレます。

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のに向いています。通常は0に設定します。

2-1b: Use Program's Scale

ティンバー1~8で使用するスケールを設定します。

チェックをつけると、Program Editモードの「1-1: Prog Basic」(※本誌P.3)で設定した、プログラムごとのスケールを使用します。

チェックをはずすと、「2-1a: Scale」で設定したコンビネーションのスケールを使用します。

2-1c: Transpose

[-24...+24]

ティンバー1~8の音程を半音単位で調整します。

12で1オクターブです。

MIDI 「1-1d: Timbre Mode」がINTのときは、本体で発音する音程が変わります。

「1-1d: Timbre Mode」がEXTのときは、MIDIで送信されるノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。例えばEXTに設定した2つのティンバーに対し、それぞれ+4、+7を設定すると、鍵盤のCを弾いたとき、C(グローバルMIDIチャンネル使用)の他にE、G(それぞれのティンバーのMIDIチャンネル使用)が同時に送信されます。

2-1d: Detune

[-99...+99]

基準のピッチから、1セント単位で音程を調整します。

0のときは、基準ピッチになります。

設定する値が大きい程、基準ピッチからずれていきます。

2-1e: Bend Range

[PRG, -24...+24]

ピッチ・ベンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。
PRGにすると、プログラムで設定したピッチの範囲になります。
-24~+24にすると、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。

▼ Page Menu Command

2-1A: Write Combination

エディットしたコンビネーションを、任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。
大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOff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。
詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

Combination Edit P3

各ティンバーが発音する範囲を設定します。

3-1: Key Zone

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、音量を変化させる設定を行ないます。

LCD画面では、発音する音域を線で表わし、そのうちスロープ部分を網掛けにしています。

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されます(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(-positional・クロスフェード)。

TRINITY, TRINITY V3, TRINITY plusで設定できる範囲はC2~C7, TRINITY V3 pro, TRINITY proではE1~G7, TRINITY V3 proX, TRINITY proXではA0~C8です(トランスポーズ等を使用していないとき)。

MIDI この設定は、MIDIデータの送受信には影響ありません。

▲ 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。そして、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。

1	2	3	4	5	6	7	8
Timbre1 A002 Breathy Sax MIDI Channel01							
Top Key							
D3	A#4	G9	G9	G9	G9	G9	G9
Top Slope							
00	00	00	00	00	00	00	00
Bottom Slope							
00	00	00	00	00	00	00	00
Bottom Key							
C-1	C-1	D3	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1
KeyZone				VelZone			

3-1a: 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。
キーボード入力でもキー設定できます。

3-1b: 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。

ただし、バンクMのプログラムが割り当てられているティンバーでは無効です。

0にすると、トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12にすると、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にすると、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。

3-1c: 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。

ただし、バンクMのプログラムが割り当てられているティンバーでは無効です。

0にすると、ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

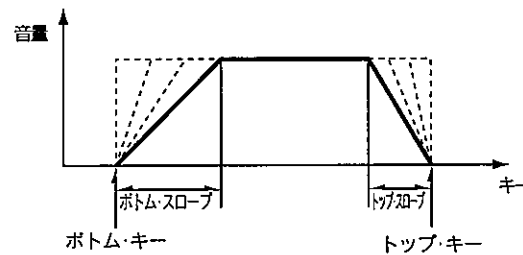
12にすると、ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60にすると、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。

3-1d: 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。
キーボード入力でもキーを設定できます。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定

**▼ Page Menu Command****3-1A: Write Combination**

エディットしたコンビネーションを、任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。
大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOff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。
詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

3-2: 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。

LCD画面では、発音するベロシティの範囲を線で表わし、そのうちスロープ部分を網掛けにしています。

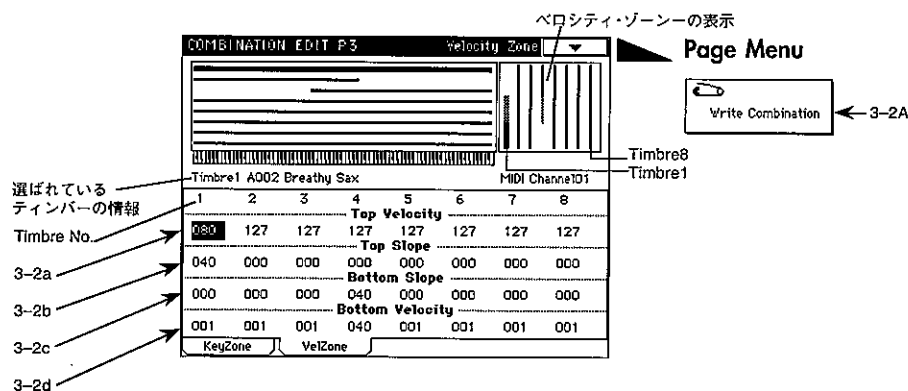
複数のティンバーで、ベロシティ・ゾーンの発音部分が重ならないように設定すると、鍵盤を弾く強さで異なる音色を弾き分けることができます(ベロシティ・スイッチ)。

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、異なる音色が重なって発音し、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)。

MIDI この設定は、MIDIデータの送受信には影響ありません。

! 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。そして、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。



3-2a: 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。

キーボード入力でも、ベロシティを設定できます。

3-2b: 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。

ただし、バンクMのプログラムが割り当てられているティンバーでは無効です。

0にすると、トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120にすると、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。

3-2c: 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。

ただし、バンクMのプログラムが割り当てられているティンバーでは無効です。

0にすると、ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120にすると、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。

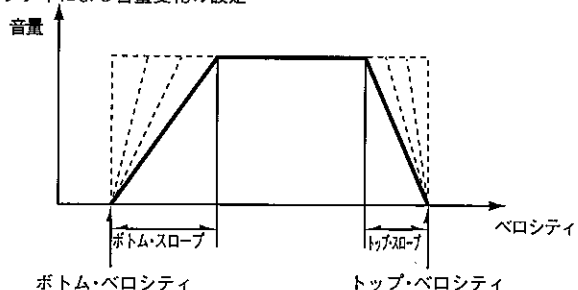
3-2d: Bottom Velocity

[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。

キーボード入力でも、ベロシティを設定できます。

ベロシティによる音量変化の設定



▼ Page Menu Command

3-2A: Write Combination

エディットしたコンビネーションを、任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。

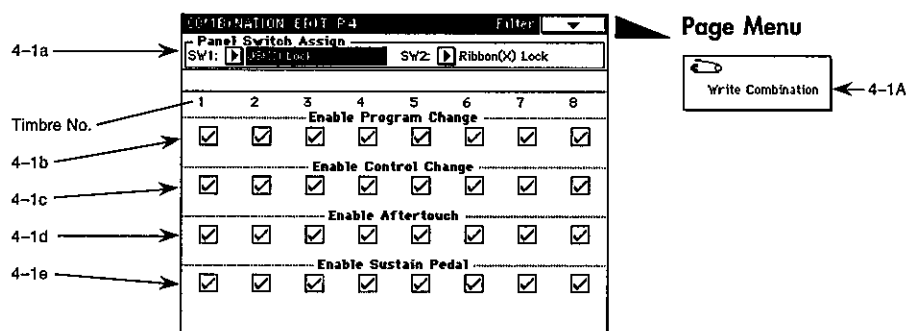
大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOffにしたり、他のコンビネーションを選択すると、復元できません。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

Combination Edit P4

4-1: Filter

パネル上のアサインブル・スイッチ1, 2の機能を設定します。
 また、ティンバー1~8が送受信するMIDIデータにフィルタをかけるかどうかを設定します。
 フィルタはティンバーごとに設定できるので、同じMIDIチャンネルで発音している、片方にはベンドをかけ、もう片方にはかけない、等が行なえます。



4-1a: Panel Switch Assign

フロント・パネルのSW1, 2(アサインブル・パネルスイッチ1, 2)の機能を設定します。
 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アサインブル・パネルスイッチの機能は無効になるので、新たに設定します。

SW1 [JS (X) Lock...Modulation (CC#80)]

詳しくは、Program Editモードの「1-1f: Panel Switch Assign」(※本誌P.5)を参照してください。

SW2 [JS (X) Lock...Modulation (CC#81)]

詳しくは、Program Editモードの「1-1f: Panel Switch Assign」(※本誌P.5)を参照してください。

4-1b: Enable Program Change

MIDI ティンバー1~8が、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかどうかを設定します。

チェックをつけると、「1-1d: Timbre Mode」がINTのときは、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信すると、プログラムが変更されます。EXTのときは、コンビネーションを切り替えると、プログラム・チェンジ・メッセージを、そのティンバーのMIDIチャンネルで送信します。

チェックをはずすと、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送受信しません。

本体全体のMIDIプログラム・チェンジ・メッセージの送受信の設定は、Globalモードの「2-1: Filter, Protect & Data Dump」(※本誌P.124)で行ないます。

4-1c: Enable Control Change

MIDI ティンバー1~8が、MIDIコントローラ・メッセージを送受信するかどうかを設定します。

チェックをつけると、「1-1d: Timbre Mode」がINTのときは、MIDIコントローラ・メッセージを受信すると、ピッチベンド、ボリュームなどがコントロールされます。EXTのときは、本体のコントローラを操作すると、MIDIコントローラ・メッセージがそのティンバーのMIDIチャンネルで送信されます。

チェックをはずすと、コントローラ・メッセージを送受信しません。

本体全体のMIDIコントローラ・メッセージの送受信の設定は、Globalモードの「2-1: Filter, Protect & Data Dump」(※本誌P.124)で行ないます。

4-1d: Enable Aftertouch

MIDI ティンバー1~8が、MIDIアフタータッチ・メッセージを送受信するかどうかを設定します。

チェックをつけると、「1-1d: Timbre Mode」がINTのときは、MIDIアフタータッチ・メッセージを受信し、アフタータッチがコントロールされます。EXTのときは、鍵盤でアフタータッチをかけると、MIDIアフタータッチ・メッセージがそのティンバーのMIDIチャンネルで送信されます。

チェックをはずすと、MIDIアフタータッチ・メッセージを送受信しません。

本体全体のMIDIアフタータッチ・メッセージの送受信の設定は、Globalモードの「2-1: Filter, Protect & Data Dump」(※本誌P.124)で行ないます。

4-1e: Enable Sustain Pedal

MIDI ティンバー1~8が、MIDIホールド(ダンパー・ペダル)メッセージを送受信するかどうかを設定します。

チェックをつけると、「1-1d: Timbre Mode」がINTのときは、MIDIホールド・メッセージを受信し、サステインがコントロールされます。EXTのときは、サステイン・ペダルを操作すると、MIDIホールド・メッセージがそのティンバーのMIDIチャンネルで送信されます。

チェックをはずすと、MIDIホールド・メッセージを送受信しません。

本体全体のMIDIホールド・メッセージの送受信の設定はコントロール・チェンジに含まれていて、Globalモードの「2-1: Filter, Protect & Data Dump」(※本誌P.124)で行ないます。

▼ Page Menu Command

4-1A: Write Combination

エディットしたコンビネーションを、任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。

大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOff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。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

Combination P7

ティンバー1から8のインサート・エフェクトを設定します。

7-1: Effect Grouping

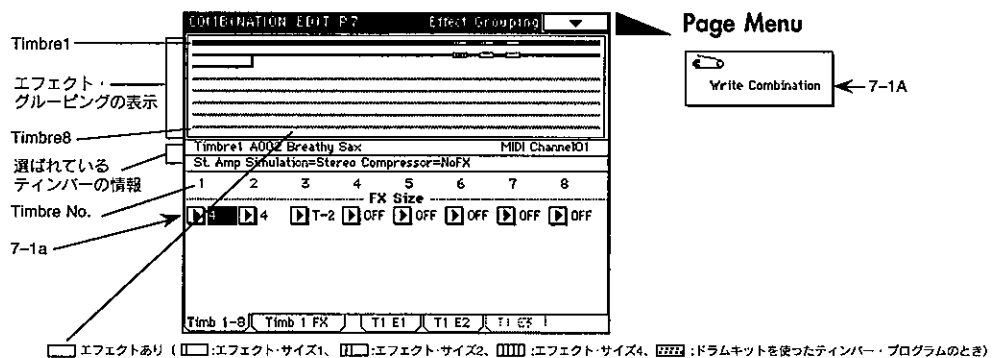
ここでは、エフェクトのグルーピングを設定し、各ティンバーのインサート・エフェクトは、「7-2: Insert Effects」以降で設定します。

コンビネーションのインサート・エフェクトを設定するときは、各ティンバーのエフェクト・サイズの合計を8以内に設定しなければいけません。つまり、すべてのティンバーで異なったインサート・エフェクトを設定するときは、全ティンバーのエフェクト・サイズを1にします。

あるティンバーで設定したインサート・エフェクトへ、他のティンバーの音声信号を入力することができます。つまり、1つのティンバーのインサート・エフェクトを複数のティンバーで使用することができ、これをグルーピング機能といいます。

以上により、効果が似ているインサート・エフェクトを持つティンバーごとにグループを作り、その中でグルーピング元になるティンバーを決め、グルーピング元のインサート・エフェクトを設定することをお薦めします。

詳しくは、別冊の**Effect Guide**を参照してください。



7-1a: FX Size

[OFF, 1, 2, 4, 8, T-1...T-8]

各ティンバーで使用するインサート・エフェクトのエフェクト・サイズを設定します。

1, 2, 4, 8にすると、「7-2: Insert Effects」以降でインサート・エフェクトを設定できます。

ここで選んだティンバーが設定する対象となるので、まず、ここでティンバーを選び、「7-2: Insert Effects」でインサート・エフェクトを設定し、「7-3: Effect Parameter」でエフェクトのパラメータを設定します。

ただし、ティンバー1~8のエフェクト・サイズの合計は**8以内**に設定します。

例えば、2つのティンバーでエフェクト・サイズを4に設定したときは、他のティンバーでエフェクト・サイズの設定ができません(他のティンバーでインサート・エフェクトが設定できません)。

T-1~T-8に設定すると、他のティンバーで設定したエフェクトとグルーピングすることができます。

例えば、ティンバー3でフランジャーを使用しているときにティンバー5のエフェクト・サイズでT-3を設定すると、ティンバー3はグルーピング元となり、ティンバー3とティンバー5の音声信号は、ティンバー3のプログラムで設定されているフランジャーに入力されます。その様子は、LCD画面上でも表示されます。

MIDI ティンバーのMIDIチャンネルにチャンネルが一致するコントロール・メッセージで、そのティンバーのインサート・エフェクトがコントロールできます。

受信したMIDIデータで、インサート・エフェクトをコントロールするときは、そのMIDIデータのチャンネルを、ティンバーのMIDIチャンネルに合わせます。

詳しくは、Basic GuideのP.61を参照してください。

▼ Page Menu Command

7-1A: Write Combination

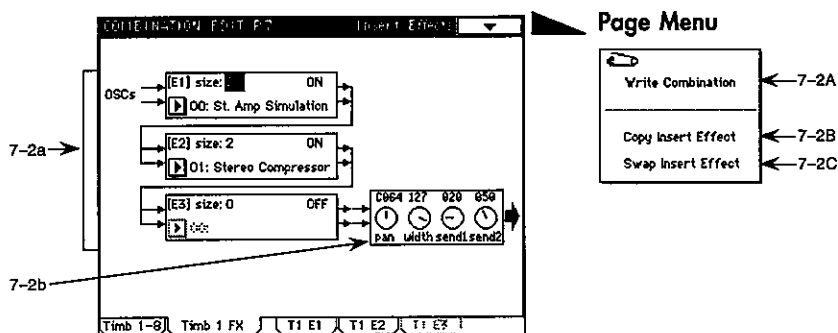
エディットしたコンビネーションを、任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。

大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOff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。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

7-2: Insert Effects (Timbre1—8 Effects)

ここでは、インサート・エフェクトを設定します。



7-2a: Insert Effect Setting

ティンバーで使用するインサート・エフェクトを選択します。

Size

[0, 1, 2, 4]

サイズによって選択できるインサート・エフェクトが決定します。
0にするとNo Effectで、インサート・エフェクトは選択できません。
1~4にすると、「Effect Select」でインサート・エフェクトを設定できます。
ただし、[E1]、[E2]...のサイズの合計は、「7-1a: FX Size」の値以下に設定します。

Effect On/Off

[Off, On]

エフェクトのOn/Offを設定します。
Offにすると、バイパスになります。サイズ1のエフェクトが選ばれているときは、ドライ音もモノラルになります。ステレオで設定している各ティンバーのパン（「1-2c: Pan」）を有効にする場合は、Sizeの設定を1以外にします。

MIDI この設定とは別に、エフェクト2コントロール（CC#92）で、すべてのティンバーのインサート・エフェクトをまとめてOFFにすることができます。値が0のときOffになり、1~127のとき元の設定に戻ります。なおこのとき、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

Effect Select

インサート・エフェクトを選択します。ただし、Sizeの設定によって、選択できるエフェクトが異なります。ここで選んだエフェクトのパラメータは、「7-3: T1 E1」~「7-6: T1 E4」で設定します。それぞれのエフェクトについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。

7-2b: Pan/Width/Send1, 2

Pan (Panpot)

[L000...C064...R127]

エフェクト通過後のパンを調整します。

Width

[0...127]

エフェクト通過後の左右の広がりを設定します。
設定した値が大きいく程、効果が左右に広がります。

Send1, 2

[0...100]

マスター・エフェクトへの SEND・レベルを設定します。

▼ Page Menu Command

7-2A: Write Combination

エディットしたコンビネーションを、任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。
大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOff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。
詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

7-2B: Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのインサート・エフェクトを選ばれているティンバーのインサート・エフェクトにコピーします

7-2C: Swap Insert Effect

このページ内のインサート・エフェクトを入れ替えます。

7-3: T1 E1 (Timbre1—8 Edit Insert Effect1)

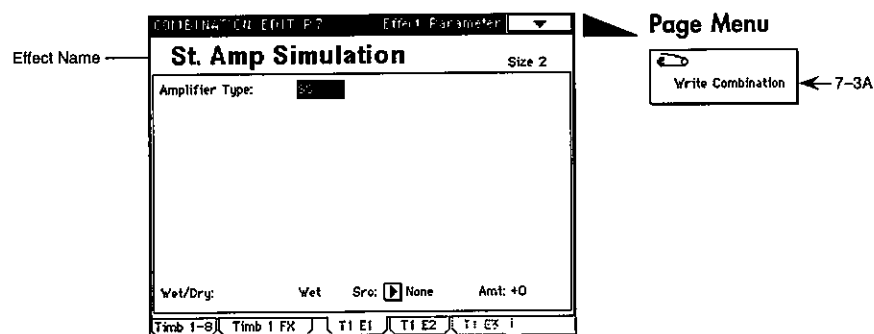
7-4: T1 E2 (Timbre1—8 Edit Insert Effect2)

7-5: T1 E3 (Timbre1—8 Edit Insert Effect3)

7-6: T1 E4 (Timbre1—8 Edit Insert Effect4)

「7-2a: Insert Effect Setting」で、インサート・エフェクトを選択したときに表示されます。
ここでは、インサート・エフェクトのパラメータを設定します。
エフェクトのパラメータについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。

MIDI エフェクト・ダイナミック・モジュレーションは、それぞれのティンバーで設定されているMIDIチャンネルで行いません。



▼ Page Menu Command

7-3A: Write Combination

エディットしたコンビネーションを、任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。
大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOff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。
詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

Combination Edit P8

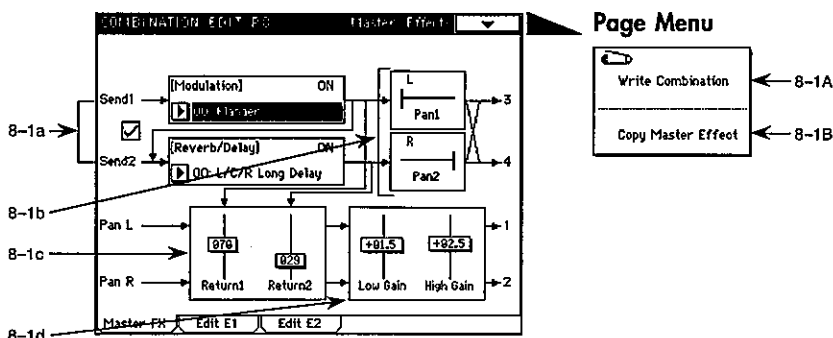
8-1: Master Effects

ここでは、マスター・エフェクトの設定と、本体のアウトプット端子(1/L/MONO, 2/R, 3, 4)から出力される音声信号のレベルを設定します。

左に表示されているSend1, 2は、「7-1: Effect Grouping」で設定したセンド・レベルです。
また、Pan L, Rは、「7-1: Effect Grouping」で設定したパンニングです。

ただし、「7-1a: FX Size」がOFFのときやインサート・エフェクトの[E1]...のサイズの合計が0のときは、「1-2: Timb Param2」やCombination Playモード「1-1: Combination Play」(※本誌P.47)で設定したセンド・レベルとパンニングになります。

詳しくは、別冊の**Effect Guide**を参照してください。



8-1a: Effect1/Effect2 Setting

ここでは、[Modulation] (Effect1)と[Reverb/Delay] (Effect2)のエフェクトを設定します。
LCD画面左のチェック・ボックスでは、[Modulation]と[Reverb/Delay]の接続を設定します。

チェックをつけると、[Modulation]と[Reverb/Delay]は直列に接続されます。このとき、[Modulation]のライトの出力が[Reverb/Delay]へ送られることになります。

Effect On/Off

[OFF, ON]

マスター・エフェクトのOn/Offを設定します。

MIDI この設定とは別に、[Modulation]はエフェクト4コントロール(CC#94)でオフにすることができ、[Reverb/Delay]はエフェクト5コントロール(CC#95)でオフにすることができます。どちらも、値が0のときはオフになり、1~127のときは元の設定に戻ります。なお、このとき、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

Effect Select

マスター・エフェクトを選択します。

[Modulation]にはモジュレーション系のエフェクトが選択でき、[Reverb/Delay]にはリバーブ/ディレイ系のエフェクトが選択できます。

ここで選んだエフェクトの設定は、「8-2: Edit E1」や「8-3: Edit E2」で行ないます。

それぞれのエフェクトについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。

8-1b: Pan1/2

[OFF, L...50: 50...R]

アウトプット端子3, 4のパンを調整します。
OFFにすると、アウトプット端子3, 4へは出力されません。

8-1c: Return1/2

[0...127]

[Modulation]、[Reverb/Delay]からアウトプット端子1/L/MONO, 2/Rへに送られる音声信号のレベルを調整します。

なお、アウトプット端子1/L/MONO, 2/Rへは、Pan L, R経由の音声信号と、このReturn1, 2でレベルを調整した[Modulation]、[Reverb/Delay]の出力が、ミックスされて出力されます。

8-1d: Low/High Gain

アウトプット端子1/L/MONO、2/Rに出力される音声信号の音質を調整します。
単位は[dB]です。

Low Gain [-18.0...+18.0]
低音域のレベルを調整します。

High Gain [-18.0...+18.0]
高音域のレベルを調整します。

▼ Page Menu Command

8-1A: Write Combination

エディットしたコンビネーションを、任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。
大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOff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。
詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

8-1B: Copy Master Effect

任意のプログラムやコンビネーション、ソングのマスター・エフェクトを現在選ばれているコンビネーションのマスター・エフェクトにコピーします

8-2: Edit E1 (Edit Master Effect1 [Modulation])

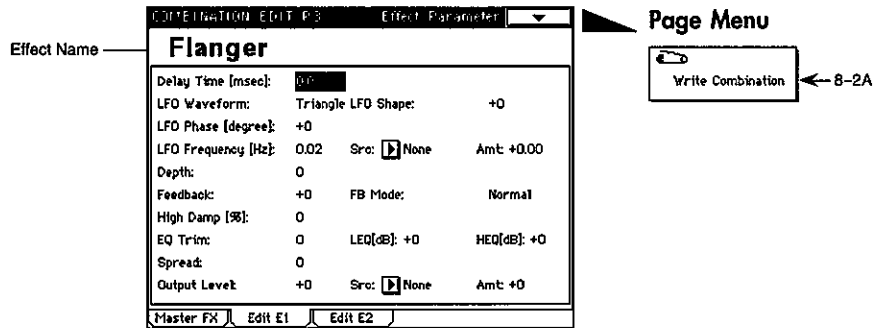
8-3: Edit E2 (Edit Master Effect2 [Reverb/Delay])

ここでは、マスター・エフェクトのパラメータを設定します。

「8-1a: Master Effect Setting」の[Modulation]、[Reverb/Delay]で設定した、モジュレーション系、リバーブ／ディレイ系のエフェクトを選択したときに表示されます。

エフェクトのパラメータについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。

MIDI エフェクト・ダイナミック・モジュレーションは、グローバルMIDIチャンネルで行ないます。



▼ Page Menu Command

8-2A: Write Combination

エディットしたコンビネーションを任意のコンビネーション・ナンバーにライトします。

大切なコンビネーションは必ずライトしておいてください。ライトする前に電源をOff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。

詳しくは、Basic GuideのP.23「9. プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

5. Sequencer モード

ここでは、シーケンサを使ったソングのプレイ(再生)やレコーディング、およびレコーディングしたデータのエディットを行ないます。また、パターンのレコーディング、エディットも行ないます。

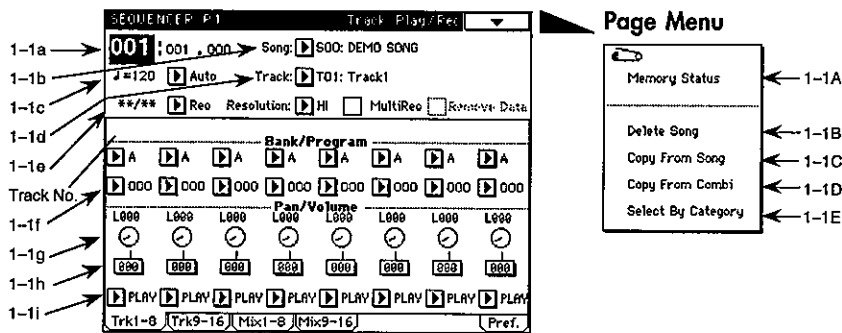
Sequencer P1

1-1: Track Play/Rec (Track 1-8)

1-2: Track Play/Rec (Track 9-16)

ソング全体の基本的な設定と、各トラックの主要なパラメータの設定を行ないます。

リアルタイム・レコーディングの基本的な操作については、Basic GuideのP.41「レコーディングについて」を参照してください。



1-1a: Location

[001:01.000...999:15.191]

選ばれているソングでの、現在の位置を表示します。左から、小節、拍、クロック(拍内の位置)です。

この値を変更して、位置を移動します。また、演奏中は演奏に合わせて表示が変わり、パネル上の[FF]キー、[REW]キー、[RESET]キーの操作でも、表示が変わります。

このパラメータは、「1-1: Track Play/Rec」から「1-7: Preference」で表示され、どこからでも設定できます。

MIDI ロケーションを変えると、そのたびにソング・ポジション・ポインター・メッセージが送信されます。また、このメッセージの受信で、ロケーションが変わります。

▲ 拍とクロックの可変範囲は、そのとき設定されている拍子によって異なります。

1-1b: Song No.

[00...19]

演奏やレコーディングするためのソングを選択します。

電源をOnにした直後は、ソング0が表示されます。

ソング0へは、そのままレコーディングができます。

新たなソングを選択すると、ダイアログが表示されます。そのソングにレコーディングするときは、OKボタンを押し、ソング用のメモリの確保と各設定を初期化してください。

また、電源をOnにした直後は、ソングのデータは入っていません。

シーケンサを演奏させるときは、あらかじめフロッピー・ディスクからデータをロードしたり、外部のMIDIシーケンサからのMIDIダンプデータを受信しておきます。詳しくは、Basic GuideのP.54「9. データの保存」を参照してください。

MIDI ソングを選ぶと、そのたびにソング・セレクトとソング・ポジションポインターのメッセージが送信されます。また、トラック・ステータスがEXTやBOTHのチャンネルがあるときは、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、パンポットのメッセージも同時に送信されます。ソング・セレクト・メッセージの受信で、ソングが変わります。

このパラメータは、「1-1: Track Play/Rec」から「1-7: Preference」で表示され、どこからでも設定できます。

1-1c: Tempo

Tempo

[40...240]

ソングの演奏テンポを設定します。

MIDI Globalモードの「1-1d: MIDI Clock/System Clock」(※本誌P.119)がInternalのときは、テンポが数値で表示され、演奏のテンポを設定することができます。

ExternalのときはEXTと表示され、本体のシーケンサのテンポは、外部のシーケンサ等から受信したMIDIクロックに同期します。

この動作はテンポ・モードの設定によって変わるので、下のTempo Modeの項を合わせて参照してください。このパラメータは、「1-1: Track Play/Rec」から「1-7: Preference」で表示され、どこからでも設定できます。



Alternate ModulationのソースにTempoを選んだときは、♩=120が基準となります。

Tempo Mode

[Manual, Auto, Rec]

Manualにすると、マスター・トラック上のテンポ・データは無視して、上の「Tempo」の設定で演奏します。

Autoにすると、マスター・トラック上のテンポ・データに従って、再生時のテンポが変わります(テンポは前項のTempoで変更できません)。

Recは[REC/WRITE]キーを押してから選択します。**Rec**にしてリアルタイム・レコーディング時に「Tempo」の値を変えると、マスター・トラックにテンポの変化をレコーディングできます。

テンポの変化は、「5-1C: Event Edit」や「5-1L: Create Control Data」でもレコーディングできます。

1-1d: Track

[T01...T16, MTR]

シングル・トラック・レコーディング時の、レコーディング先となるトラックを選びます。

このパラメータは、「1-1: Track Play/Rec」から「1-7: Preference」で表示され、どこからでも設定できます。

MIDI 本体の鍵盤を弾いたり、各コントローラを操作すると、ここで選んだトラックの設定(プログラムやレベル等)で本体内の音源が発音し(Track StatusはINTまたはBOTH)、さらに、MIDIチャンネルが一致する他のトラックも同時に発音します(Track StatusはINTまたはBOTH)。また、そのトラックで設定されているMIDIチャンネルで、それらのメッセージが送信されます(Track StatusはEXTまたはBOTH)。

シングル・トラックのリアルタイム・レコーディングのときは、ここで選んだトラックに演奏データがレコーディングされます。

マルチ・トラック・レコーディングのリアルタイム・レコーディングのときは、この設定とは関係なく、トラックごとに「1-1i: PLAY/MUTE/REC」でレコーディングするかしないかを設定します。

MTR(Master Track)は、「5-1: Track Edit」でマスター・トラックをエディットするときに選択します。

1-1e: Meter/Metronome/Resolution/Multi Rec/Remove Data

Meter (Time Signature)

[**/**, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]

拍子を設定します。

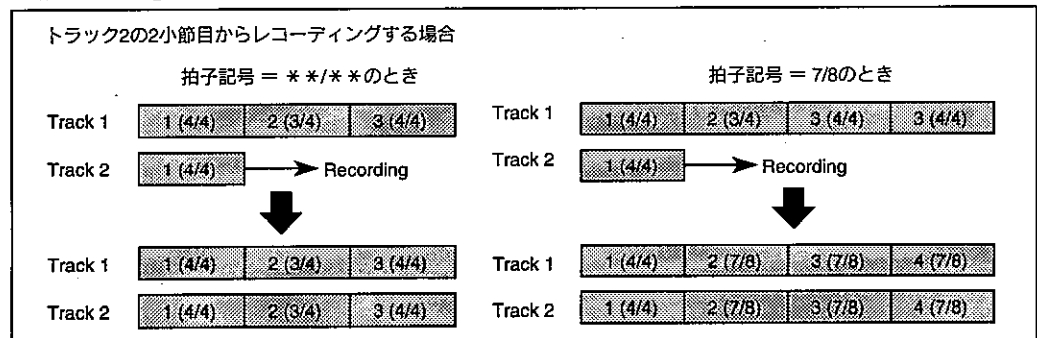
このパラメータは、「1-1: Track Play/Rec」から「1-7: Preference」で表示され、どこからでも設定できます。

拍子は、小節ごとに設定できるので、設定に合わせて表示が変わることがあります。

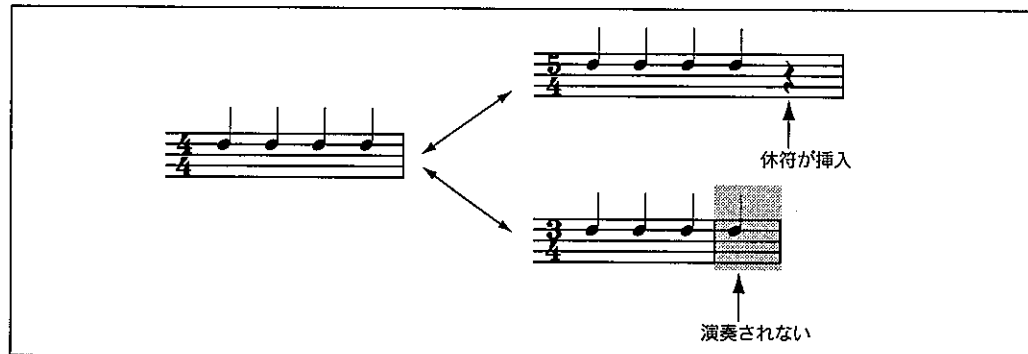
レコーディング時は、ここで設定した拍子がマスター・トラックにレコーディングされます。また、この設定を**/**にすると、すでにその小節にレコーディングされている拍子(他のトラックをレコーディングしたときに設定した拍子)が使用されます。

通常は、最初のトラックをレコーディングするときに拍子を設定し、その他のトラックをレコーディングするときは**/**にします。

演奏の途中で拍子が変わる曲をレコーディングするときは、はじめに、拍子を変える小節にイベント・エディット(「5-1: Track Edit」のページ・メニュー)で拍子を入れておき、その後、各トラックに演奏データをレコーディングします。



すでにレコーディングされているデータの拍子を変えたために、設定した小節数では余裕ができてしまうときは、うしろの部分に休符が入ります。
また、拍子を変えたために、設定した小節数では入りきらないときは、その音符は演奏されません。この場合、演奏データは消去されたのではなく、以前の拍子に戻すと演奏されるようになります。



Metronome

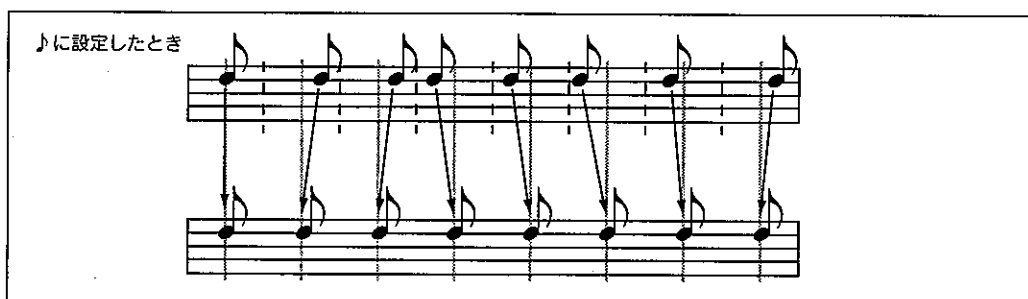
[OFF, ON, REC]

OFFにすると、メトロノームは鳴りません。ただし、レコーディング時のプリカウントでは鳴ります。
ONにすると、常にメトロノームが鳴ります。
RECにすると、レコーディング中は常に鳴りますが、再生時は鳴りません。

Resolution (Realtime Quantize Resolution)

[HI, 1/32 ... 1]

リアルタイム・レコーディング時のタイミングの補正量を設定します。
HI (High Resolution)にすると、補正は行なわないで、最大分解能(1/192)でレコーディングされます。
1/32 ~ 1にすると、その音符単位でタイミングを補正します。たとえば、1/32のときは、32分音符の3連符単位でタイミングの補正をし、1のときは、4分音符単位でタイミングの補正をします。



レコーディング時のすべての演奏データが、設定された分解能で補正されますので、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の値は、階段状に変化してレコーディングされてしまいます(レコーディング済みのデータは補正されません)。

こういうときは、HIでレコーディングした後で「5-1N: Quantize」で必要なデータ(ノート・データ等)だけを補正したり、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のがよいでしょう。

Multi Rec

チェックをつけると、マルチトラック・レコーディング・モードになります。
なお、「1-7h: Recording Setup」でLoopを選択しているときは、チェックをつけることはできません。

MIDI MIDIチャンネルが異なる複数のMIDIデータを受信して、複数のトラックに同時にレコーディングします。
このときは、「1-1d: Track」の設定とは関係なく、「1-1i: Track PLAY/MUTE/REC」がRECになっているトラックに、MIDIチャンネルが一致するMIDIデータがレコーディングされます。

接続したマルチトラック・シーケンサを再生し、送信されたMIDIデータを本体でまとめてレコーディングするときに使用します。

このときは、Globalモードの「1-1d: MIDI Clock/System Clock」(本誌P.119)をExternalにして、外部シーケンサに同期させることをお勧めします。ただし、テンポの変化はレコーディングされません。
また、「1-1d: MIDI Clock」をInternalにすると、同期されずに「ベタ取り」するので、テンポの変化はレコーディングされますが、小節や拍子が合わなくなります。そのため、その後のエディットには不向きです。

チェックをはずすと、シングルトラック・レコーディング・モードになります。

「1-1d: Track」で選んだトラックにレコーディングします。
自分で本体の鍵盤やコントローラを使って演奏しながらレコーディングするときは、この設定で行ないます。

Remove Data

「1-7h: Recording Setup」で、Loopを選択したときに表示されます。

チェックをつけると、必要に応じてトラックの演奏データを削除できます。

例えば、ループ・レコーディング中に、消去したい音程(ノート・ナンバー)を鍵盤で押します。押している間に演奏された演奏データから、鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけを消去します。

同様に、ジョイスティックをX(横)方向に傾けている間はベンドのデータが、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータが消去されます。

1-1f: Bank/Program**[A000...M063]**

各トラックで使用するプログラムを選択します。

MOSS-TRIオプションを搭載していると、バンクMで0~63のプログラムが選択できます。さらに、プレイバック・サンプラー/フラッシュROMオプションを搭載すると、バンクMで0~127のプログラムが選択できます。



バンクMのプログラムは、1つのトラックしか選択できません。

ここで選択するプログラムはスタート時に使用されるもので、演奏データにバンク・セレクトやプログラム・チェンジを入れると、演奏の途中でプログラムを切り替えることができます。

MIDI 「2-1d: Track Status」がEXTやBOTHのときは、ソングを切り替えたときや、リセットして先頭に戻ったときに、ここで設定したプログラムはバンク・セレクトとプログラム・チェンジのメッセージで送信されます。また、INTやBOTHのときは、プログラム・チェンジの受信でプログラムが変わります。

1-1g: Pan**[OFF, L000...C064...R127, PRG]**

各トラックのパンポット(定位)を設定します。

OFFにすると、出力されません(バンクMのプログラムではC064と同じ状態になります)。

L000...C064...R127にすると、演奏データにパンポット(CC#10)を入れると、演奏の途中で設定を変えることができます。このときは、すでに発音中の音の定位は変わらず、新しく発音する音から定位が変わります。

PRGにすると、そのトラックで使用しているプログラムのパンの設定が使用されます。

MIDI 「2-1d: Track Status」がEXTやBOTHのときは、ソングを切り替えたり、リセットして先頭に戻ったときに、ここで設定したパンポットがパンポット(CC#10)で送信されます(OFF、PRGのときを除きます)。また、INTやBOTHのときは、パンポット(CC#10)の受信でパンポットが変わります。

1-1h: Volume**[0...127]**

各トラックの音量を設定します。

MIDI 「2-1d: Track Status」がINTやBOTHのときは、ボリューム(CC#7)でこの設定が調整できます。

また、EXTやBOTHのときは、ソングを切り替えたり、リセットして先頭に戻ったときに、ここで設定した音量がボリューム(CC#7)で送信されます。

この設定に使用するMIDIのボリューム(CC#7)は、スタート時の各トラック間の音量バランス調整用なので、演奏データとしては使用しないでください。演奏の流れによって音量を変えたいときは、エクスプレッション(CC#11)を使用してください。

つまり、トラックでボリューム(CC#7)を使用するのは設定データ(スタート時の音量)としてだけです。その後(演奏データ)の音量を変化させるところにはエクスプレッション(CC#11)を使います。

TRINITYシリーズの音源が発音するときの音量は、ボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)をかけ算した値になります。

1-1i: Track PLAY/MUTE/REC**[PLAY, MUTE, REC]**

各トラックの一時的なミュート(消音)や、マルチトラック・レコーディングを行なうかどうかを設定します。

再生時とシングルトラック・レコーディング時は、PLAYまたはMUTEが選べます。

マルチトラック・レコーディング時は、PLAY、MUTE、RECが選べます。

レコーディング方法は、Basic GuideのP.41「レコーディングについて」を参照してください。

PLAYにすると、トラックに演奏データが入っている場合、再生時、レコーディング時には、そのトラックが演奏されます。

MUTEにすると、再生、レコーディング時とも、トラックは演奏されません。

RECにすると、そのトラックにレコーディングされます。

▼ Page Menu Command

1-1A: Memory Status

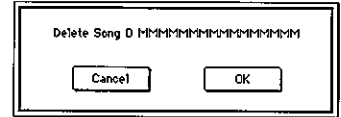
シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

1-1B: Delete Song

現在選ばれているソングを消去します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データ、パターンを消去し、そのソング用に確保していたメモリー領域を開放します。

- ① このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ② デリット・ソングを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。

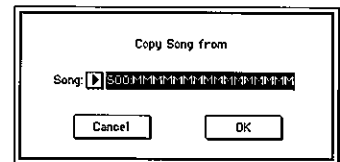


1-1C: Copy From Song

指定したソングの全設定データと演奏データを、現在選ばれているソングにコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データは消去され、コピー元のデータに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

- ① このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ② コピー元のソング・ナンバーを指定します。
- ③ コピー・ソングを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。

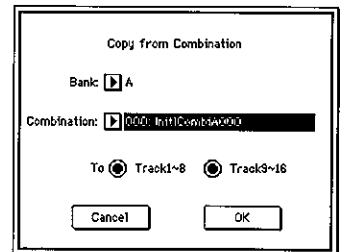


1-1D: Copy From Combination

指定したコンビネーションのパラメータを、現在選ばれているソングの設定データとしてコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングの設定データは消去され、コンビネーションの設定データに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

- ① このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ② コピー元のコンビネーションのバンクを選びます。
- ③ コピー元のコンビネーションのナンバーを選びます。
- ④ コピー先のトラックを選びます。
- ⑤ コピー・from・コンビネーションを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。



MIDI ティンバー・モードはトラック・ステータスとしてコピーされるので、ティンバー・モードがEXTのティンバーを含むコンビネーションをコピーすると、そのソングを選んだり演奏させるたびに、そのトラックからそれらのMIDIデータが送信されます。

! バンクMを使ったコンビネーションの設定は、トラック1~8とトラック9~16の双方に、コピーすることはできません。

1-1E: Select By Category

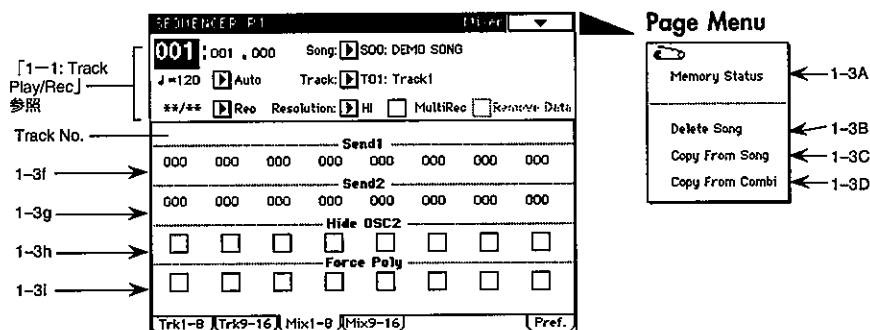
Program Editモードで設定したカテゴリーで、トラックに使用するプログラムの選択ができます。

詳しくは、Basic GuideのP.26「11. カテゴリーによる選択」を参照してください。

1-3: Mixer (Track 1—8)

1-4: Mixer (Track 9—16)

ソング全体の基本的な設定と、各トラックの発音や出力の設定を行ないます。
ソング全体の基本的な設定については、「1-1: Track Play/Rec」を参照してください。



1-3f: Send1

[0...127, PRG]

各トラックのセンド1を設定します。

PRGにすると、そのトラックで使用しているプログラムのセンド1の設定が使用されます。

0~127にすると、演奏データにエフェクト3コントロール(CC#93)を入れて、演奏の途中で設定を変えることができます。このときは、すでに発音中の音の出力は変わらず、新しく発音する音から出力が変わります。

[MIDI] 「2-1d: Track Status」がEXTやBOTHのときは、ソングを切り替えたりリセットして先頭に戻ったときに、ここで設定したセンド (PRG以外) がエフェクト3コントロール (CC#93) で送信されます。
また、INTやBOTHのときは、エフェクト3コントロール (CC#93) の受信でセンドが変わります。

1-3g: Send2

[0...127, PRG]

各トラックのセンド2を設定します。

PRGにすると、そのトラックで使用しているプログラムのセンド2の設定が使用されます。

0~127にすると、演奏データにエフェクト1コントロール(CC#91)を入れて、演奏の途中で設定を変えることができます。このときは、すでに発音中の音の出力は変わらず、新しく発音する音から出力が変わります。

[MIDI] 「2-1d: Track Status」がEXTやBOTHのときは、ソングを切り替えたりリセットして先頭に戻ったときに、ここで設定したセンド (PRG以外) がエフェクト1コントロール (CC#91) で送信されます。
また、INTやBOTHのときは、エフェクト1コントロール (CC#91) の受信でセンドが変わります。

1-3h: Hide OSC2

トラック1~16のオンレータ2を使用するかどうかを設定します。ただし、Program Editモードの「1-1c: Oscillator Mode」(※本誌P.3) でオンレータ・モードをdoubleに設定したプログラムを使用するトラックに対し、この設定が有効になります。

チェックをつけると、OSC2は発音しません。

チェックをはずすと、プログラムそのものの設定で発音します。

1-3i: Force Poly

トラック1~16のキー・アサインを、ポリフォニックにするかどうかを設定します。ただし、Program Editモードの「1-1d: Assign/Hold」(※本誌P.4) でアサインをMonoに設定したプログラムに対し、この設定が有効になります。

チェックをつけるとポリフォニックで発音します。

チェックをはずすと、プログラムそのもののキー・アサインで発音します。

▼ Page Menu Command

1-3A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

1-3B: Delete Song

現在選ばれているソングを消去します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データ、パターンを消去し、そのソング用に確保していたメモリー領域を開放します。

詳しくは、「1-1B: Delete Song」を参照してください。

1-3C: Copy From Song

指定したソングの全設定データと演奏データを、現在選ばれているソングにコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データは消去され、コピー元のデータに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1C: Copy From Song」を参照してください。

1-3D: Copy From Combination

指定したコンビネーションのパラメータを、現在選ばれているソングの設定データとしてコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングの設定データは消去され、コンビネーションの設定データに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1D: Copy From Combination」を参照してください。

1-5: for Audio Track

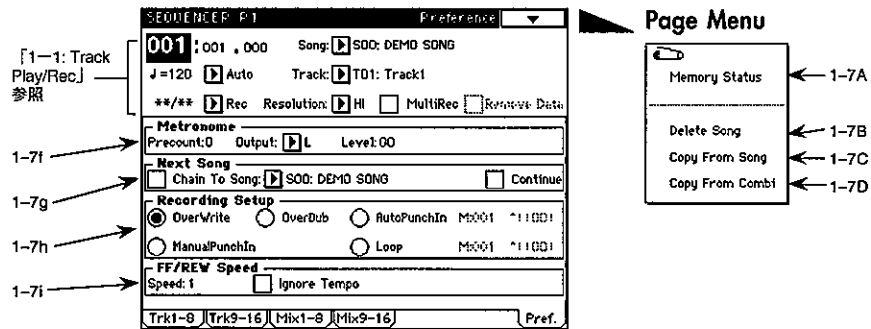
1-6: for Audio Track

ハードディスクレコーダーに、音声をレコーディングしたり、レコーディングした音声信号をコントロールします。
HDR-TRIを搭載している**TRINITY**シリーズでは操作できます。

ハードディスクレコーダーを使ったレコーディングなど、詳しくは、別冊の**HDR-TRI**の取扱説明書をご覧ください。

1-7: Preference

ソング全体の基本的な設定と、動作に関する設定を行ないます。
ソング全体の基本的な設定については、「1-1: Track Play/Rec」を参照してください。



1-7f: Metronome

メトロノームの設定を行ないます。

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、[PLAY]キーを押した瞬間にレコーディングが始まります。

Output [L, L+R, R, Send1, Send1+2, Send2]

メトロノーム音の出力先を設定します。
Lにすると、メトロノームの音はOUTPUT端子の1/L/MONOから出力されます。
L+Rにすると、1/L/MONOと2/Rから出力されます。
Rにすると、2/Rから出力されます。

Send1, Send1+2, Send2にすると、マスター・エフェクトへ出力されるので、エフェクトをかけたくないときは「8-1: Master Effect」でエフェクトをOffにしてエフェクトを切ってください。

Level [0...99]

メトロノームの音量を設定します。

1-7g: Next Song

現在選ばれているソングの演奏が終了したとき、他のソングを続けて演奏するかどうかを設定します。

Chain To Song

現在選ばれているソングの演奏後、次のソングにつなぐかどうかを設定します。

チェックをつけると、ソングの演奏が終わった後に、Songで選択したソングに移動します。

続けて演奏させたいときは、Continueにチェックをつけてください。Continueのチェックをはずしておくとも演奏待ちの状態になり、自動的に演奏されません。

Song [S00...S19]

現在選ばれているソングの次に選ばれるソングを選択します。

Continue

現在選ばれているソングの演奏後に、Songで選んだソングを続けて演奏させるかどうかを設定します。

チェックをつけると、続けて演奏されます。

このとき、Chain To Songにもチェックをつけると、Songで選択したソングが続いて演奏されますが、Chain To Songのチェックをはずしておく、次のソングにつながらないので演奏されません。

1-7h: Recording Setup

5つのリアルタイム・レコーディング法から1つを、ラジオ・ボタンで選びます。

各レコーディングの手順については、Basic GuideのP.41「レコーディングについて」を参照してください。

Over Write

すでにレコーディングされている演奏データに、新しい演奏データが上書きされます。

レコーディングを開始した小節以降にレコーディングされている演奏データは消去されてしまうので、十分に注意をしてください。

通常は、この方法でレコーディングをはじめます。

Over Dub

すでにレコーディングされている演奏データに、新しい演奏データが書き加わります。

レコーディングを開始した小節以降にレコーディングされている演奏データは消去されずに、新しい演奏データと重なっていきます。

Auto Punch In

レコーディング済みのトラックに修正したい箇所があるとき、その範囲を小節単位指定しレコーディングし直します。

M (Measure)

[1...999]

オートパンチ・イン・レコーディングのレコーディング開始の小節と、終了の小節を指定します。

Manual Punch In

オート・パンチ・インとほぼ同じで、レコーディング済みのトラックの演奏データを修正します。

オート・パンチ・インと違うところは、レコーディングを始める小節をあらかじめ指定するのではなく、演奏を聴きながら修正したい部分で[REC]キーやペダル・スイッチを押して、レコーディングを開始させるところです。

Loop

すでにレコーディングされているトラックを、指定した範囲でくり返しレコーディングします。

演奏を聴きながら、必要に応じて演奏データを書き加えたり、削除したりします。

オーバー・ダブと同様に、本体の操作で演奏データが書き加わります。

[1-1e: Meter/Metronome/Resolution/Multi Rec/Remove Data]のRemove Dataにチェックをつけると、指定した範囲で特定の演奏データだけが削除できます。

なお、Multi Recにチェックをつけると、このパラメータを選べません。

M (Measure)

[1...999]

ループ・レコーディングのレコーディング開始の小節と、終了の小節を指定します。

1-7i: FF/REW Speed

[FF]キーと[REW]キーを押したときの、早送りと巻戻し時のスピードを設定します。

Speed

[×2, ×3, ×4]

再生テンポを基準にして、何倍のスピードで早送りと巻戻しを行なうかを設定します。

×2にすると再生テンポの2倍、×3にすると3倍、×4にすると4倍のスピードになります。

ただし、演奏データが密集している部分では、早送り、巻戻しのスピードが落ちることがあります。

Ignore Tempo

チェックをつけると、再生テンポや音符の長さ等を無視し、最高スピードで早送りと巻戻しを行ないます。

演奏データが密集している部分とそうではない部分では、早送り、巻戻しのスピードが異なります。

チェックをはずすと、Speedで設定したスピードで早送りと巻戻しが行なわれます。

▼ Page Menu Command

1-7A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

1-7B: Delete Song

現在選ばれているソングを消去します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データ、パターンを消去し、そのソング用に確保していたメモリー領域を開放します。

詳しくは、「1-1B: Delete Song」を参照してください。

1-7C: Copy From Song

指定したソングの全設定データと演奏データを、現在選ばれているソングにコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データは消去され、コピー元のデータに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1C: Copy From Song」を参照してください。

1-7D: Copy From Combination

指定したコンビネーションのパラメータを、現在選ばれているソングの設定データとしてコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングの設定データは消去され、コンビネーションの設定データに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

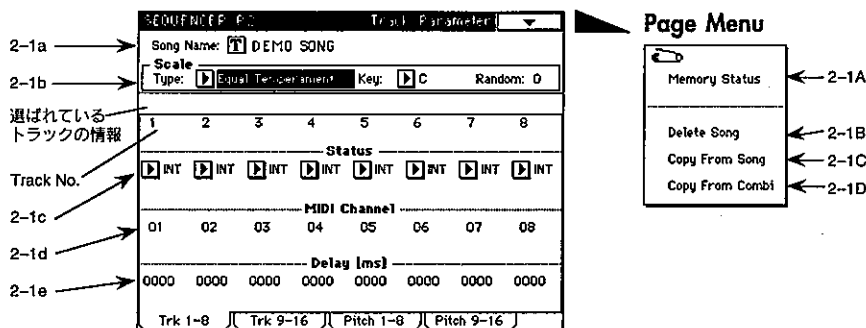
詳しくは、「1-1D: Copy From Combination」を参照してください。

Sequencer P2

2-1: Track Parameter (Track1—8)

2-2: Track Parameter (Track9—16)

ソング・ネーム、スケール、各トラックのMIDIチャンネルを設定します。



2-1a: Song Name

ソング・ネームを付けます。

テキスト・エディット・ボタンを押すと、ソング名を付ける画面に変わります (Basic Guide P.6)。

このパラメータは、「2-2: Track Parameter」でも表示され、どちらからでも設定できます。

ここで付けたソング・ネームは、ページ1 (「1-1: Track Play/Rec」～「1-7: Preference」) とページ5 (「5-1: Track Edit」～「5-2: Track Name」) で表示されます。

また、ソング・ネームは、スタンダードMIDIファイル形式でソング・データをディスクにセーブするときのファイル・ネームになります。

ファイル・ネームはセーブ時に変更できますが、デフォルトではソング・ネームの先頭から8文字が使用されます。ファイル・ネームとして使用できる文字は、大文字のアルファベット、数字、_(アンダー・スコア)なので、ソング・ネームに小文字のアルファベットや_以外の記号が使われている場合は、小文字は大文字に、_以外の記号はすべて_に変換されます。

また、ファイル・ネームでは、.(ピリオド)以降の3文字を拡張子として扱うので、注意してください。

2-1b: Scale

ソングで使用するスケールを設定します。

ただし、実際にトラックで使用するスケールは、ここで設定するスケール、または、そのトラックに割り当てられているプログラムのスケールのどちらかを選ぶことができます。

トラック1～8で使用するスケールは、「2-3c: Use Program's Scale」で設定し、トラック9～16で使用するスケールは、「2-3c: Use Program's Scale」で設定します。

このパラメータは、「2-2: Track Parameter」でも表示され、どちらからでも設定できます。

Type (Scale Type)

[Equal Temperament...All Range User Scale]

詳しくは、Program Editモードの「1-1: Prog Basic」(本誌P.3)を参照してください。

Key (Scale Key)

[C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

Random

[0...7]

設定した値が大きい程、発音時のピッチが不規則にズレます。

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のに向いています。

通常は0に設定します。

2-1c: Track Status

[INT, EXT, BOTH]

MIDIトラックの使い方(役割)を設定します。

シーケンサのプレイ時に、そのトラックにレコーディングされている演奏データで、本体の音源を発音させるのか、外部の音源を発音させるのかを選択します。

INTにすると、そのトラックにレコーディングされている演奏データで、本体の音源が発音し、外部へはMIDIデータを送りません。

また、INTに設定されたトラックを選んで、本体の鍵盤やコントローラを操作すると、そのデータは本体の音源にのみ作用し、MIDIでは送信されません。

EXTにすると、そのトラックにレコーディングされている演奏データはMIDIで送信され、本体の音源は発音しません。

また、EXTに設定されたトラックを選んで、本体の鍵盤やコントローラを操作すると、そのデータはMIDIで送信され、本体の音源には作用しません。

ソングを切り替えたり、リセットして先頭に戻ったとき、EXTに設定されたトラックのプログラム・チェンジ、ボリューム(CC#7)、パンポット(CC#10)がMIDIで送信されます。

BOTHにすると、INTとEXTの両方の動作をします(本体の音源は発音します)。

そのトラックにレコーディングされている演奏データで、本体の音源が発音し、同時にその演奏データをMIDIで送信します。

また、BOTHに設定されたトラックを選んで、本体の鍵盤やコントローラを操作すると、本体の音源が発音し、同時にMIDIで送信されます。

MIDIデータの送受信には、「2-1d: MIDI Channel」で設定したトラックごとのMIDIチャンネルが使用されます。外部からMIDIデータを受信した場合、EXTに設定されたトラックのMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルで送信されたデータでは発音しません。

Status	レコーディングされたデータ 本体での操作		受信したデータ	
	内部音源	MIDI OUT	内部音源	MIDI OUT
INT	○	×	○	—
EXT	×	○	×	—
BOTH	○	○	○	—

2-1d: MIDI Channel

[1...16]

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

ここで設定したMIDIチャンネルは、「2-1c: Track Status」がINTのときは**受信チャンネル**、EXTのときは**送信チャンネル**、BOTHのときは**送受信チャンネル**になります。

INTでMIDIチャンネルが同じトラックは、同じように演奏されます。例えば、1つのMIDI受信データで、複数のトラックが演奏されます。

また、ノート・データとコントロール・データが別のトラックにレコーディングされていても、MIDIチャンネルが同じならば、ノート・データがコントロール・データにコントロールされて演奏します。

2-1e: Delay

[0...99]

本体の鍵盤を弾いたり、シーケンサ再生時のノート・オン・イベントや、ノート・オンのメッセージを受信してから、本体が発音するまでの時間を設定します。

通常は0に設定します。

「2-1c: Track Status」がINTとBOTHのときに有効です。

▼ Page Menu Command

2-1A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

2-1B: Delete Song

現在選ばれているソングを消去します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データ、パターンを消去し、そのソング用に確保していたメモリー領域を開放します。

詳しくは、「1-1B: Delete Song」を参照してください。

2-1C: Copy From Song

指定したソングの全設定データと演奏データを、現在選ばれているソングにコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データは消去され、コピー元のデータに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1C: Copy From Song」を参照してください。

2-1D: Copy From Combination

指定したコンビネーションのパラメータを、現在選ばれているソングの設定データとしてコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングの設定データは消去され、コンビネーションの設定データに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

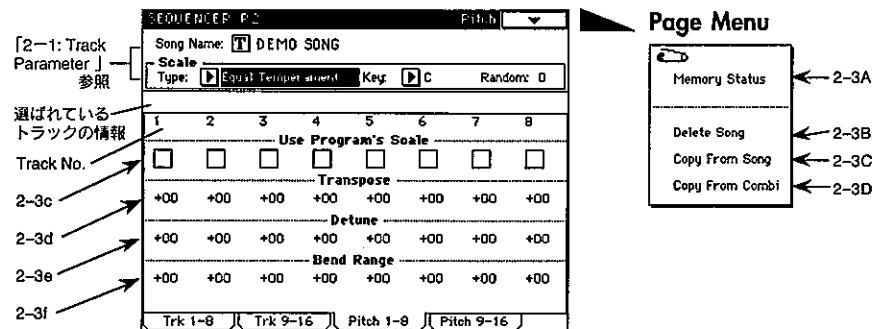
詳しくは、「1-1D: Copy From Combination」を参照してください。

2-3: Pitch (Track1—8)

2-4: Pitch (Track9—16)

ソング・ネーム、スケール、各トラックのピッチを設定します。

ソング・ネーム、スケールについては、「2-1: Track Parameter」(※本誌P.80)を参照してください。



2-3c: Use Program's Scale

各トラックで使用するスケールを選択します。

チェックをつけると、Program Editモードの「1-1e: Scale」(※本誌P.4)で設定したスケールが使用されます。

チェックをはずすと、「2-1b: Scale」で設定したソングのスケールが使用されます。

2-3d: Transpose

[-24...+24]

各トラックが発音する音程を、半音単位で設定します。

MIDI この設定はMIDIで送信されるノート・データには影響しません。
MIDIのRPNのコース・チューンを受信すると、この値が変わります。

2-3e: Detune

[-99...+99]

各トラックが発音する音程を、基準ピッチからセント単位で設定します。

MIDI この設定はMIDIで送信されるノート・データには影響しません。
MIDIのRPNのファイン・チューンを受信すると、この値が変わります。

2-3f: Bend Range

[PRG, -24...+24]

ピッチベンド・メッセージでコントロールされるピッチの可変範囲を半音単位で設定します。

十の値に設定すると、ジョイスティックを右に傾けたときにピッチが上がり、左に傾けるとピッチが下がります。一の値に設定すると、その逆に変化します。

MIDI PRGにすると、ピッチの可変範囲はProgram Editモードの「2-1: OSC1 Pitch Mod」「2-3: OSC2 Pitch Mod」(※本誌P.9, 16)の設定(そのトラックで使用されているプログラムの設定)になります。

PRG以外では、設定した可変範囲で動作します。また、MIDIのRPNのピッチベンド・レンジを受信すると、この値が変わります。

▼ Page Menu Command

2-3A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

2-3B: Delete Song

現在選ばれているソングを消去します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データ、パターンを消去し、そのソング用に確保していたメモリー領域を開放します。

詳しくは、「1-1B: Delete Song」を参照してください。

2-3C: Copy From Song

指定したソングの全設定データと演奏データを、現在選ばれているソングにコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データは消去され、コピー元のデータに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1C: Copy From Song」を参照してください。

2-3D: Copy From Combination

指定したコンビネーションのパラメータを、現在選ばれているソングの設定データとしてコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングの設定データは消去され、コンビネーションの設定データに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1D: Copy From Combination」を参照してください。

Sequencer P3

各トラックに対し、本体の音源が発音するノート・ナンバー、ベロシティの範囲を設定します。

3-1: Key Zone (Track 1—8)

3-2: Key Zone (Track 9—16)

トップ/ボトム・キーで、各トラックが発音する範囲を設定し、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。

LCD画面では、発音する音域を実線で表わし、そのうちスロープ部分を網掛けにしています。


ここで、同じチャンネルの複数のトラックで、キー・ゾーンの設定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)。

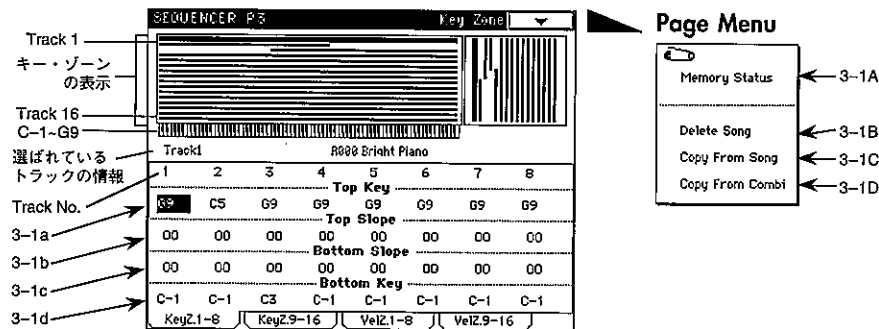
発音範囲が重なるように設定すると、1つの鍵盤で異なる音色が重なって発音されます(レイヤー)。

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(ポジショナル・クロスフェイド)。

TRINITY, TRINITY V3, TRINITY plusの鍵盤で設定できる範囲はC2~C7, TRINITY V3 pro, TRINITY proではE1~G7, TRINITY V3 proX, TRINITY proXではA0~C8です(トランスポーズ等を使用していないとき)。

MIDI この設定は、MIDIデータの送受信には影響ありません。受信したノート・データはすべてレコーディングされ、シーケンサや本体の鍵盤による演奏のノート・データはすべて送信されます。

 ボトム・キーはトップ・キーより上に設定できません。そして、トップ・スロープとボトム・スロープは重なるように設定できません。



Track No.	1	2	3	4	5	6	7	8
Top Key	G9	C5	G9	G9	G9	G9	G9	G9
Top Slope	00	00	00	00	00	00	00	00
Bottom Slope	00	00	00	00	00	00	00	00
Bottom Key	C-1	C-1	C3	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1

3-1a: Top Key

[C-1...G9]

各トラックが発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。
キーボード入力でもキーを設定できます。

3-1b: Top Slope

[0...72]

トップ・キーから、オリジナルの音量になるキーまでの範囲(12で1オクターブ)を設定します。
ただし、バンクMのプログラムが割り当てられているティンバーでは無効です。

0にすると、トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12にすると、トップ・キーから1オクターブ下のキーで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にすると、トップ・キーから5オクターブ下のキーで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。

3-1c: Bottom Slope

[0...72]

ボトム・キーから、オリジナルの音量になるキーまでの範囲(12で1オクターブ)を設定します。
ただし、バンクMのプログラムが割り当てられているティンバーでは無効です。

0にすると、ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

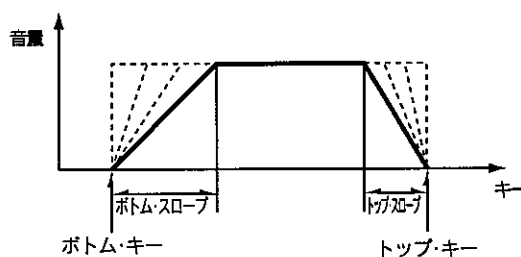
12にすると、ボトム・キーから1オクターブ上のキーでオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60にすると、ボトム・キーから5オクターブ上のキーで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。

3-1d: Bottom Key

[C-1...G9]

各トラックが発音する音域のボトム・キー（下限）を設定します。
キーボード入力でもキーを設定できます。

**▼ Page Menu Command****3-1A: Memory Status**

シーケンサ・メモリの残り容量を表示します。

3-1B: Delete Song

現在選ばれているソングを消去します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データ、パターンを消去し、そのソング用に確保していたメモリー領域を開放します。

詳しくは、「1-1B: Delete Song」を参照してください。

3-1C: Copy From Song

指定したソングの全設定データと演奏データを、現在選ばれているソングにコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データは消去され、コピー元のデータに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1C: Copy From Song」を参照してください。

3-1D: Copy From Combination

指定したコンビネーションのパラメータを、現在選ばれているソングの設定データとしてコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングの設定データは消去され、コンビネーションの設定データに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1D: Copy From Combination」を参照してください。

3-3: Velocity Zone (Track 1-8)

3-4: Velocity Zone (Track 9-16)

トップ/ボトム・ベロシティで、各トラック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。


LCD画面では、発音するベロシティ範囲を実線で表わし、そのうちスロープ部分を網掛けにしています。

ここで、同じチャンネルの複数のトラックで、ベロシティ・ゾーンの設定が重ならないように設定すると、鍵盤を強く弱く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)。

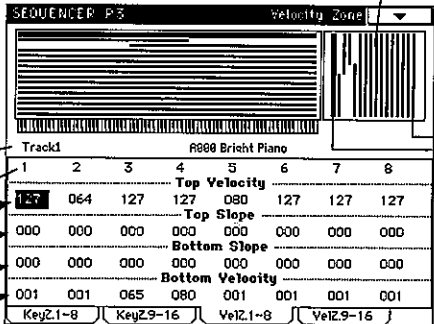
発音範囲が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音されます(レイヤー)。

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、異なる音色が重なって発音し、それらの重なり具合はベロシティによって変化します(ベロシティ・クロスフェイド)。

MIDI この設定は、MIDIデータの送受信には影響ありません。受信したノート・データはすべてレコーディングされ、シーケンサや本体の鍵盤による演奏のノート・データはすべて送信されます。

 ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に設定できません。そして、トップ・スロープとボトム・スロープは重なるように設定できません。

ベロシティ・ゾーンの表示



選ばれているトラックの情報

Track No.	1	2	3	4	5	6	7	8
Top Velocity	127	064	127	127	080	127	127	127
Top Slope	000	000	000	000	000	000	000	000
Bottom Slope	000	000	000	000	000	000	000	000
Bottom Velocity	001	001	065	080	001	001	001	001

KeyZ.1-8 | KeyZ.9-16 | VelZ.1-8 | VelZ.9-16

3-3a: Top Velocity

[1...127]

各トラックが発音するベロシティ範囲の、最大値を設定します。

3-3b: 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ベロシティの範囲を設定します。

ただし、バンクMのプログラムが割り当てられているティンバーでは無効です。

0にすると、トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120にすると、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。

3-3c: 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ベロシティの範囲を設定します。

ただし、バンクMのプログラムが割り当てられているティンバーでは無効です。

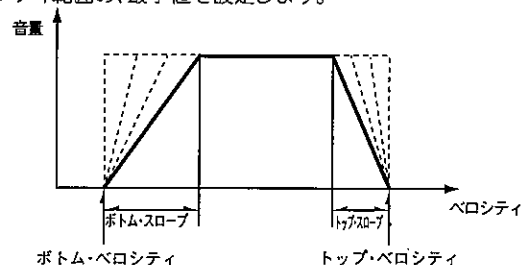
0にすると、ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120にすると、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。

3-3d: Bottom Velocity

[0...127]

各トラックが発音するベロシティ範囲の、最小値を設定します。



▼ Page Menu Command

3-3A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

3-3B: Delete Song

現在選ばれているソングを消去します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データ、パターンを消去し、そのソング用に確保していたメモリー領域を開放します。

詳しくは、「1-1B: Delete Song」を参照してください。

3-3C: Copy From Song

指定したソングの全設定データと演奏データを、現在選ばれているソングにコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データは消去され、コピー元のデータに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1C: Copy From Song」を参照してください。

3-3D: Copy From Combination

指定したコンビネーションのパラメータを、現在選ばれているソングの設定データとしてコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングの設定データは消去され、コンビネーションの設定データに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1D: Copy From Combination」を参照してください。

Sequencer P4

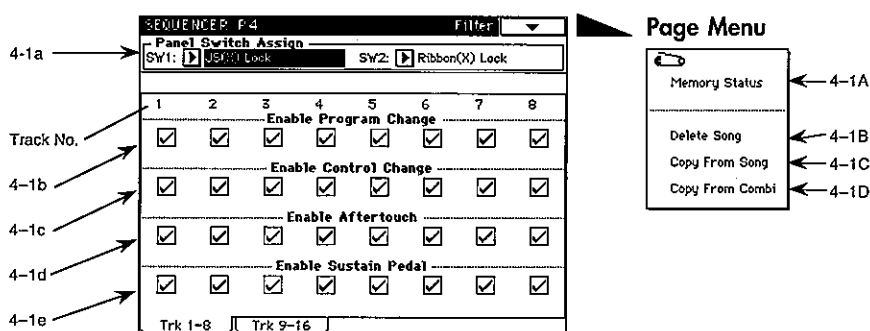
アサインابل・パネルスイッチの機能の割り当てと、各MIDIメッセージを受信するかどうかを設定します。

4-1: Filter (Track 1—8)

4-2: Filter (Track 9—16)

MIDI アサインابل・パネルスイッチの機能の割り当てと、4種類のMIDIメッセージに対して、各トラックで受信するかどうかを設定します(このフィルターは受信時の設定なので、すでにレコーディングされているメッセージを送信するときには影響ありません)。

外部機器からTRINITYシリーズをコントロールするときは、各トラックのMIDIチャンネルを外部機器から送信されるメッセージのMIDIチャンネルに合わせておいてください。



4-1a: Panel Switch Assign

フロント・パネルのSW1, SW2(アサインابل・パネルスイッチ1, 2)に機能をアサインします。
詳しくは、Program Editモードの「1-1f: Panel Switch Assign」(※本誌P.5)を参照してください。

MIDI レコーディング中にこれらのスイッチを操作すると、ここで割り当てた機能に相当するメッセージがレコーディングされます。

SW1 [JS (X) Lock...Modulation (CC#80)]

SW2 [JS (X) Lock...Modulation (CC#81)]

SW1, SW2にアサインできる機能は同じ(ただしModulation以外)で、以下の機能があります。

ジョイスティック、リボン・コントローラ、アフタータッチ等のコントローラのLockにすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、選んだコントローラのLock/Unlock(LED点灯時はLock)が切り替わります。

コントローラの操作中にSW1(またはSW2)を押すと、それ以降はコントローラを操作しても動作が変化しません。例えば、ここでJS(+Y)Lockを選び、ジョイスティックを向こう側に傾けてSW1(またはSW2)を押すと、ジョイスティック(+Y)の動作は、傾けた状態でLock(ホールド)されるので、ジョイスティックを元の位置に戻しても、モジュレーションはかかり続けます。さらに、ジョイスティック(-Y)を操作すると、両方のモジュレーションを同時にかけることもできます。

MIDI Lockすると、該当するコントローラのMIDIの送信も止まりますが、受信は行ないます。

Octave Upにすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・アップと元のオクターブ設定(LED点灯時は1オクターブ・アップ)が切り替わります。

Octave Downにすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・ダウンと元のオクターブ設定が切り替わります。

Portamento Offにすると、SW1(またはSW2)を押すたびに、ポルタメント効果のOn/Off(LED点灯時はOff)が切り替わります。

バンクMのプログラムのみ有効です。

MIDI On/OffのたびにCC#65を送信します(Off時の値は0, On時の値は127)。

Modulationにすると、Alternate ModulationやEffect Dynamic Modulationのソースとして使用するときに選びます。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。

この機能だけはSW1とSW2で異なり、SW1はCC#80として、SW2はCC#81として扱われます。

MIDI On/OffのたびにCC#80(またはCC#81)を送信します(Off時の値は0、On時の値は127)。

4-1b: Enable Program Change

MIDI MIDIプログラム・チェンジ、バンク・セレクトを受信するかどうかを設定します。

チェックをつけたら、「2-1c: Track Status」がINT、BOTHになっているトラックは、MIDIチャンネルが一致するMIDIプログラム・チェンジ、バンク・セレクトを受信します。

ただし、あらかじめGlobalモードの「2-1a: Filter」(※本誌P.124)でチェックをつけて(受信可能な状態)おかなければなりません。

チェックをはずすと、MIDIプログラム・チェンジ、バンク・セレクトを受信しません。

4-1c: Enable Control Change

MIDI MIDIのコントローラ(ベンダー、ボリューム、ペダル、パンポット等)情報を受信するかどうかを設定します。

チェックをつけたら、「2-1c: Track Status」がINT、BOTHになっているトラックは、MIDIチャンネルが一致するMIDIのコントローラ情報を受信します。

ただし、あらかじめGlobalモードの「2-1a: Filter」(※本誌P.124)でチェックをつけて(受信可能な状態)おかなければなりません。

チェックをはずすと、MIDIのコントローラ情報を受信しません。

4-1d: Enable Aftertouch

MIDI MIDIアフタータッチ(チャンネル・アフター、ポリ・キー・プレッシャー)を受信するかどうかを設定します。

チェックをつけたら、「2-1c: Track Status」がINT、BOTHになっているトラックは、MIDIチャンネルが一致するMIDIアフタータッチを受信します。

ただし、あらかじめGlobalモードの「2-1a: Filter」(※本誌P.124)でチェックをつけて(受信可能な状態)おかなければなりません。

チェックをはずすと、MIDIアフタータッチを受信しません。

4-1e: Enable Damper Switch

MIDI MIDIホールド(ダンパー)を受信するかどうかを設定します。

チェックをつけたら、「2-1c: Track Status」がINT、BOTHになっているトラックは、MIDIチャンネルが一致するMIDIホールドを受信します。

ただし、あらかじめGlobalモードの「2-1a: Filter」(※本誌P.124)でチェックをつけて(受信可能な状態)おかなければなりません。

チェックをはずすと、MIDIホールドを受信しません。

▼ Page Menu Command

4-1A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

4-1B: Delete Song

現在選ばれているソングを消去します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データ、パターンを消去し、そのソング用に確保していたメモリー領域を開放します。

詳しくは、「1-1B: Delete Song」を参照してください。

4-1C: Copy From Song

指定したソングの全設定データと演奏データを、現在選ばれているソングにコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データは消去され、コピー元のデータに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1C: Copy From Song」を参照してください。

4-1D: Copy From Combination

指定したコンビネーションのパラメータを、現在選ばれているソングの設定データとしてコピーします。

実行すると、現在選ばれているソングの設定データは消去され、コンビネーションの設定データに書き換えられますので、実行する前に十分に確認してください。

詳しくは、「1-1D: Copy From Combination」を参照してください。

Sequencer P5

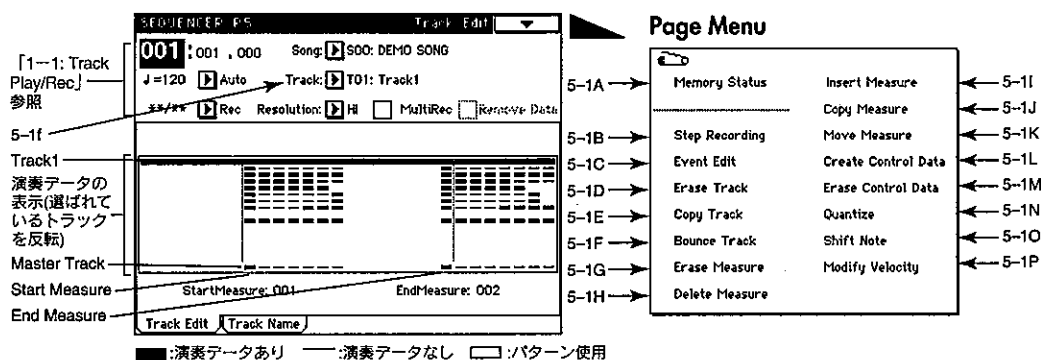
5-1: Track Edit

ここでは、現在選ばれているトラックの設定や、すでにレコーディングされている演奏データのエディット、ステップ・レコーディング(非リアルタイム・レコーディング)などを行ないます。

リアルタイム・レコーディングの方法は、Basic GuideのP.41「レコーディングについて」を参照してください。

演奏データのエディットとステップ・レコーディングをするときは、タブ・ページの画面でトラックとその範囲を指定してからページ・メニュー・コマンドで行ないます。

現在選ばれているトラックの設定については、「1-1: Track Play/Rec」を参照してください。



5-1f: Track

[T1...T16, MTR]

演奏データのエディット(またはコピー元となる)やレコーディングするトラックを選択します。

すべてのトラックを対象にするときは、ここを指定する必要はありません(ダイヤログ内のAll Trackにチェックをつけます)。

MTR(Master Track)にすると、マスター・トラックのテンポや拍子がエディットできます。

5-1g: Start Measure/End Measure

エディット(またはコピー元となる)やレコーディングする小節の範囲を指定します。

Start Measure

[1...999]

始めの小節を指定します。

End Measure

[1...999]

終わりの小節を指定します。

▼ Page Menu Command

5-1A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

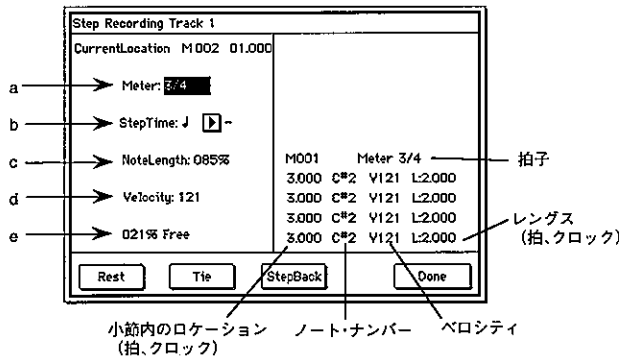
5-1B: Step Recording

非リアルタイムなレコーディング法です。

音程の入力には鍵盤を使いますが、タイミングの入力は、Restボタン、Tieボタン、StepBackボタンで、ペロシティの入力は数値で行ないます。リアルタイム・レコーディングが困難な曲を入力するときなどに、この方法を用います。

ステップ・レコーディングではノート・データを入力します。他のデータ、たとえばピッチベンドのように連続的に値が変化するのは「5-1L: Create Controll Data」で入力し、プログラムの切り替えのように1つだけ入れるものは、「5-1C: Event Edit」で入力します。

- ① タブ1画面で、レコーディングするトラックとStart Measureを設定します。
- ② このコマンドを選択すると、下のダイアログが表示されます。



ダイアログの左側では、小節ごとの拍子と、音符をレコーディングするための設定を行ないます。

そして、右側では、レコーディングした音符データが表示されます。

- a 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が表示されます。拍子の設定を変えることは可能ですが、そうすると、レコーディングされる小節の拍子のデータが変更されるので、その小節では、すべてのトラックで書き換えられた拍子で演奏されます。

- b レコーディングの基本となる音符を設定します。

音符の種類とクロックは、下の表のとおりです。

(0:24)	(0:48)	(0:96)	(1:00)	(2:00)	(4:00)
(0:36)	(0:72)	(1:44)	(1:96)	(3:00)	(6:00)
(0:16)	(0:32)	(0:64)	(1:28)	(1:64)	(2:128)

- c 音符に対する実際の音の長さを設定します。

50%にするとスタッカート、85%では通常、100%ではテヌートです。

- d Velocityでは、ノート・データのペロシティ(弾く強さ)値を設定します。Keyにすると、鍵盤を実際に弾いたときの強さになります。

- e 演奏データ用メモリーの残りが表示されます。

- ③ 各ボタンを押して、下のようにレコーディングします。

ステップ・レコーディングを終了し、タブ1画面に戻るときは、Doneボタンを押します。

音符のレコーディング

鍵盤を押すと、そのノート・ナンバーとStep Timeの長さの音符がレコーディングされます。

鍵盤を押すたびに、Step Timeの長さ分のロケーションがすすみます。

和音をレコーディングするときは、鍵盤を押すタイミングは関係ありません。すべてのキーを離すまでに押された鍵盤のノート・ナンバーとStep Timeで設定した長さの和音がレコーディングされます。

休符のレコーディング

鍵盤を押さずにRestボタンを押します。

Step Timeで設定した長さの休符がレコーディングされます。

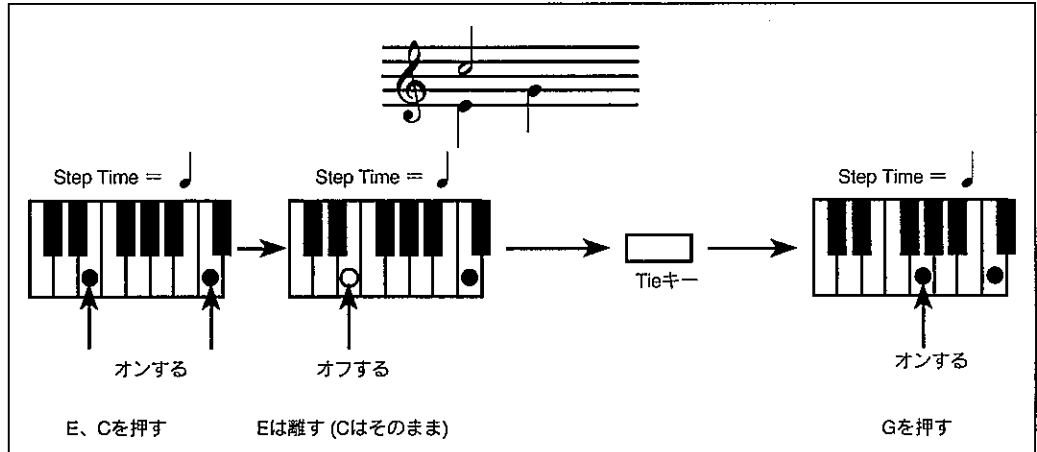
ノート・データの削除

直前にレコーディングした音符(休符)をキャンセルするときは、鍵盤を押さずに**Step Back**ボタンを押します。直前にレコーディングした和音のうちの1音を削除するときは、消したい音の鍵盤を押し、**Step Back**ボタンを押します。

タイのレコーディング

鍵盤を押さずに**Tie**ボタンを押すと、直前にレコーディングした音符がタイになりStep Timeの長さ分だけ伸びます。

鍵盤を押しながら**Tie**ボタンを押すと、そのノート・ナンバーだけにタイの効果がかかり、下のような音符を入力することができます。



5-1C: Event Edit

レコーディング済みの演奏データをイベント単位でエディットします。

① タブ1画面で、レコーディングするトラックとStart Measureを設定します。

ただし、TrackをMTRに設定したときは、④に移ってください。

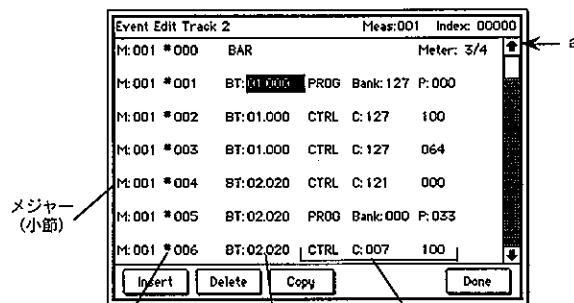
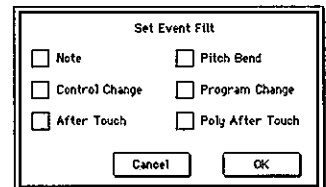
② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。

③ **Set Event Fill**では、イベント・エディットの画面に表示(そしてエディット)させる演奏データの種類を選択します。

選択できる演奏データは、**Note**、**Pitch Bend**、**Control Change**、**Program Change**、**After Touch**、**Poly After Touch**です。チェック・ボックスにチェックをつけた演奏データが、下のイベント・エディット画面に表示されます。

④ イベント・エディットの画面に移るときは**OK**ボタンを押し、元の画面に戻るときは**Cancel**ボタンを押します。

OKボタンを押すと、下のダイアログが表示されます。



インデックスNo. b: 小節内のロケーション (拍, クロック) C: 演奏データ

a エディットする小節とインデックスを選びます。

他には、LCD画面上で直接イベントを押すか、右端のスクロール・バーを使って選ぶ方法もあります。このとき、ノート・データを選ぶと発音します。

b 値を変更すると、イベントが小節内で移動します。

c 演奏データの種類と設定できる値は、下の表のとおりです。

BAR(表示のみ) (小節線)	Meter: 1/4...16/16* (拍子)	
C-1...G9 (ノート・データ)	V: 1...127 (ベロシティ)	L: 000.000...999.191 (レンジス:拍、クロック)
PAFT (ポリアフター)	C-1...G9 (ノート・ナンバー)	0...127 (バリュー)
CTRL (コントロール・チェンジ)	C: 0...101 (コントロール・チェンジ・ナンバー)	0...127 (バリュー)
PROG (プログラム・チェンジ)	Bank: A, B, 002...127, GM, GMD, --- (プログラム・バンク)	P: 0...127 (プログラム・ナンバー)
AFTT (アフター・タッチ)	0...127 (バリュー)	
BEND (ピッチ・ベンド)	-8192...+8191 (バリュー)	

* 拍子は、マスタートラックにレコーディングされているため、あるトラックで変更してもすべてのトラックの同じ小節にも影響を与え、その拍子で演奏されるので注意してください。

パターンをブット(配置)している部分にはパターン・ナンバーが表示されます。

また、トラックの最後には、**End of Track**が表示されます。

⑤ 各ボタンを押して、下のようにエディットします。

イベント・エディットを終了し、タブ・ページ画面に戻るときは、**Done**ボタンを押します。

イベントのデリート(削除)

削除するイベントを選び、**Delete**ボタンを押します。

イベントは削除され、後ろのイベントが前へ移動します。

イベントのインサート(挿入)

挿入する位置にあるイベントを選び、**Insert**ボタンを押します。選んだイベント以降にあったイベントは後ろに移動し、その位置に新たなイベントが挿入されます。

イベントの移動

Deleteボタンと**Insert**ボタンで、イベントが移動できます。(イベントのカット&ペースト)。

Deleteキーで移動するイベントを削除し、Insertキーで移動先に挿入します。

また、b(小節内のロケーション)を変更しても、イベントが移動します。

イベントのコピー

コピーするイベントを選び、Copyボタンを押します。その後インサートを行なうと、そのイベントが挿入されます。

ノート・データを除く演奏データは、MIDIメッセージと同様のフォーマットでレコーディングされています。

コントロール・チェンジ・ナンバーとそれらのメッセージを送受信したときの本体の動作の関係は以下の通りです。

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	オシレータLFO	0 ... 127	ジョイスティックの+Y方向への操作に相当
2	フィルターLFO	0 ... 127	ジョイスティックの-Y方向への操作に相当
4	フット・コントローラ	0 ... 127	アサインブル・ペダルの機能をModulationにしたときに相当
6	データ・エンタリー (MSB)	0 ... 127	RPNのデータのMSB *3
7	ボリューム	0 ... 127	音量 *2
10	パンポット	0 ... 127	L...R間のパン
11	エクスプレッション	0 ... 127	音量 *2
12	エフェクト・コントロール1	0 ... 127	ダイナミック・モジュレーション・ソースのEffect1に相当
13	エフェクト・コントロール2	0 ... 127	ダイナミック・モジュレーション・ソースのEffect2に相当
16	リボン・コントローラ(x)	0 ... 127	リボン・コントローラの横方向の操作に相当
17	リボン・コントローラ(z)	0 ... 127	リボン・コントローラを押し込む操作に相当
18	VALUEスライダー	0 ... 127	VALUEスライダーの操作に相当
19	コントローラ(CC#19)	0 ... 127	オルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション用
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・エンタリー (LSB)	0 ... 127	RPNのデータのLSB *3
64	サステインペダル・スイッチOn/off	0 ... 63 (off) 64 ... 127 (on)	サステイン・オフ サステイン・オン
65	ポルタメントon/off	0 ... 63 (off) 64 ... 127 (on)	ポルタメント効果のオフ (Soloシンセサイザー搭載時) ポルタメント効果のオン (Soloシンセサイザー搭載時)
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	アンプEGのアタック・タイム *4
74	ブライトネス	0 ... 127	フィルターのカット・オフ *5
80	パネル・スイッチ1 On/off	0 ... 63 (off) 64 ... 127 (on)	パネル・スイッチ1のオフ パネル・スイッチ1のオン
81	パネル・スイッチ2 On/off	0 ... 63 (off) 64 ... 127 (on)	パネル・スイッチ2のオフ パネル・スイッチ2のオン
82	ペダル・スイッチ On/off	0 ... 63 (off) 64 ... 127 (on)	ペダル・スイッチのオフ ペダル・スイッチのオン
83	コントローラ(CC#83) On/off	0 ... 63 (off) 64 ... 127 (on)	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オン 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オフ
91	エフェクト1コントロール	0 ... 127	センド2レベル
92	エフェクト2コントロール	0 (off) 1 ... 127 (on)	インサート・エフェクトのオフ インサート・エフェクトのオン
93	エフェクト3コントロール	0 ... 127	センド1レベル
94	エフェクト4コントロール	0 (off) 1 ... 127 (on)	マスター・エフェクト (モジュレーション系) のオフ マスター・エフェクト (モジュレーション系) のオン
95	エフェクト5コントロール	0 (off) 1 ... 127 (on)	マスター・エフェクト (リバース/ディレイ系) のオフ マスター・エフェクト (リバース/ディレイ系) のオン
96	データ・インクリメント	00	RPNのデータを1つ増加 *3
97	データ・デクリメント	00	RPNのデータを1つ減少 *3
100	RPN (LSB)	00 01 02	ピッチバンド・レンジを選択 ファイン・チューンを選択 コース・チューンを選択 *3
101	RPN (MSB)	00	RPNのMSB *3

CC#94 (モジュレーション系のマスター・エフェクトのOFF) や CC#95 (リバース/ディレイ系のマスター・エフェクトのOFF) は、グローバルMIDIチャンネルに設定されているトラックのデータが有効になります。

*1 バンク・セレクトは、通常プログラム・チェンジ・イベントで設定しますが、外部機器のバンクを変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 TRINITYシリーズの音量は、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、ソングの演奏を止めて[RESET]キーを押すとロケーションはトラックの先頭に戻り、ボリュームはスタート時の設定値に、エクスプレッションは最大値(127)になります。
- *3 ピッチバンド・レンジ、ファイン・チューン、コース・チューンの設定法は、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。その方法は、RPN(Registered Parameter Number)でエディットするパラメータを選び、データ・エントリーでそのパラメータに値を入力します。パラメータの選択はCC#100(値は00~02)とCC#101(値は00)で行ない、データの inputs はCC#06とCC#38で行ないます。

パラメータ別の、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 (ピッチバンド・レンジ)

CC#06	CC#38	パラメータ値 (半音単位)
00	00	0
01	00	+1
⋮	⋮	⋮
12	0	+12

RPN=1 (ファイン・チューン)

CC#06	CC#38	パラメータ値 (セント単位)
32	00	-50
⋮	⋮	⋮
48	00	-25
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
96	00	+50

RPN=2 (コース・チューン)

CC#06	CC#38	パラメータ値 (半音単位)
40	00	-24
⋮	⋮	⋮
52	00	-12
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
88	00	+24

たとえば、チャンネル1に設定されているトラックのトランスポーズ(コース・チューン)を-12に設定したいときは、まず[B0, 64, 02],[B0, 65, 00]をTRINITYシリーズに送信し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、[B0, 06, 34],[B0, 26, 00]を送信します。

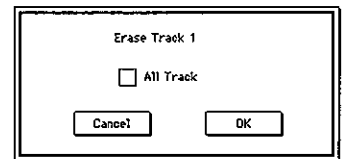
これを市販のシーケンサでは、コントロール・チェンジのチャンネルに1を設定し、CC#100に02を、101に00を設定しRPNのコース・チューンを選びます。そして-12に設定するために、CC#06に52(-12に相当)を、CC#38に00を設定して送信します。

- *4 64のときはプログラムの設定値です。63以下のときは短くなり、65以上のときは長くなります。
- *5 64のときはプログラムの設定値です。63以下のときは暗くなり、65以上のときは明るくなります。

5-1D: Erase Track

タブ1画面で指定したトラックのすべての演奏データを消去します。

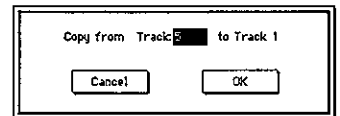
- ① タブ1画面で、消去するトラックを設定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データを消去するときには、All Trackに**チェック**をつけます。
チェックをつけなかったときは、タブ1画面で指定したトラックが消去の対象になります。
- ④ イレース・トラックを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。



5-1E: Copy Track

タブ1画面で指定したトラックへ、ダイアログで指定したトラックの演奏データをコピーします。コピー・トラックを実行すると、コピー先のトラックにすでにあった演奏データは消去されますので、十分に注意してください。

- ① タブ1画面で、コピー先になるトラックを指定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ コピー元のトラックを指定します。
- ④ コピー・トラックを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。



5-1F: Bounce Track

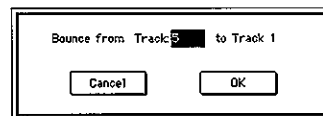
タブ1画面で指定したトラックと、ダイアログで指定したトラックの全演奏データを1つにまとめ、タブ1画面で指定したトラックへ入れます。

バウンス・トラックの実行で、演奏データは次のようになるので注意してください。

- 1つにまとめられた演奏データはタブ1画面で指定したトラックに入り、ダイアログで指定したトラックの演奏データはすべて消去されます。
- プログラム、MIDIチャンネル等のトラック・データは、バウンス先のトラックでの設定が有効になります。

- タブ1画面で指定したトラックと、ダイアログで指定したトラックで、同じコントロール・データが同じ位置に入っているときは、実行後に正確に動作しないことがあります。バウンス前に、あらかじめ、「5-1C: Event Edit」や「5-1M: Erase Control Data」でどちらかのコントロール・データを消去しておいてください。

- ① タブ1画面で、バウンス先になるトラックを指定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ バウンス元のトラックを指定します。
- ④ バウンストラックを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。

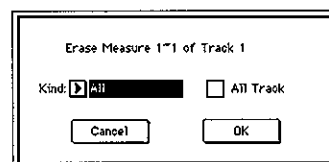


5-1G: Erase Measure

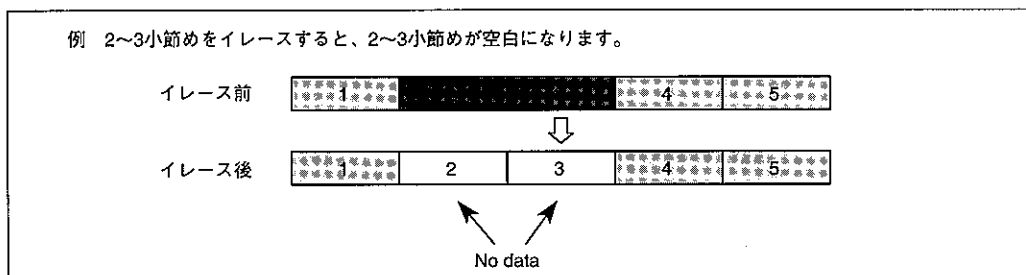
タブ1画面で指定したトラックの演奏データを、小節単位でイレース(消去)します。データの種類の指定して消去することができます。

TrackにAll Trackを選ぶと、マスター・トラックを含むすべてのトラックからデータが消去されます。イレース・メジャーを実行すると、デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

- ① タブ1画面で、イレースするトラックとStart Measure, End Measureを指定します。
ただし、TrackをMTRに設定したときは④のkindがTempoに変わり、チェック・ボックスも表示されません。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ マスター・トラックを含む全トラックの演奏データを消去するときは、All Trackに**チェック**をつけます。
チェックをつけなかったときは、タブ1画面で指定したトラックが削除の対象になります。
- ④ **kind**では、消去するデータの種類(All, Note, Control Change, After Touch, Bend, Program Change)を選びます。
Allにすると、そのトラック内のすべての種類のデータが消去されますが、All Trackにチェックをつけていないときは、マスター・トラックのデータ(テンポ・データ)は消去されません。
After Touchにすると、チャンネル・プレッシャーと、ポリ・キー・プレッシャーの両方が消去されます。
- ⑤ イレース・メジャーを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。



例 2~3小節をイレースすると、2~3小節が空白になります。



マスター・トラック内のテンポ・チェンジ・データのみの消去はここや、「5-1C: Event Edit」、「5-1M: Erase Control Data」で行なってください。

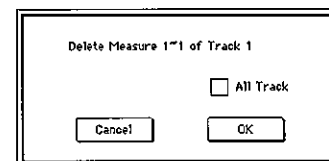
- ❗ 消去する範囲の中と外に、コントロール・データがまたがっているときは、範囲内のデータだけが消去されます。また、何小節もまたいで入っているノート・データの途中の小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されるので注意が必要です。

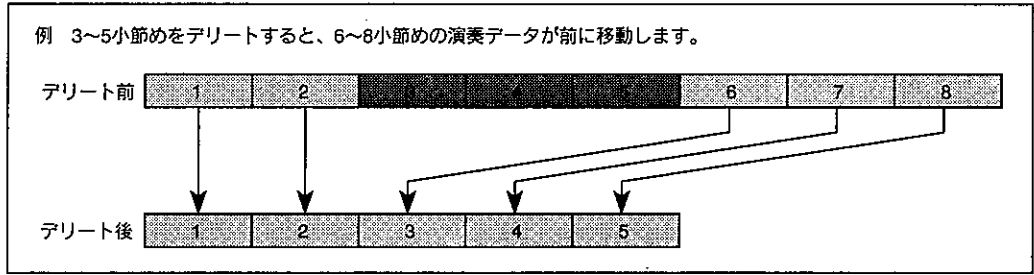
5-1H: Delete Measure

タブ1画面で指定したトラックの演奏データを、小節単位でデリート(削除)します。

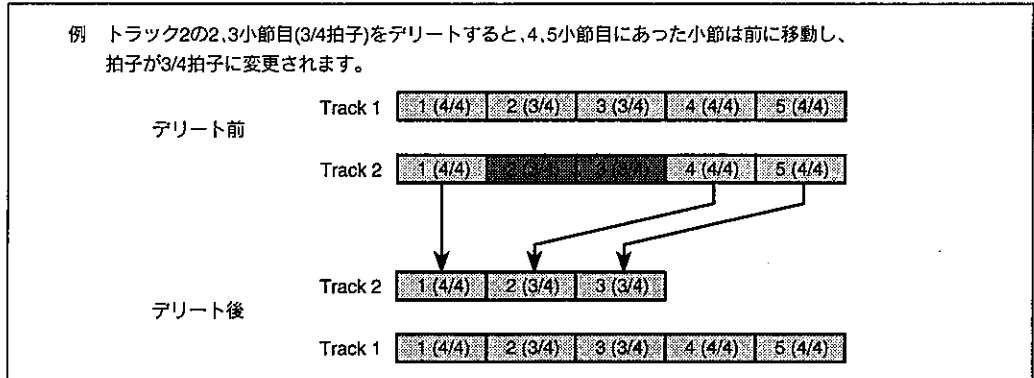
デリート・メジャーを実行すると、イレース・メジャーと異なり、デリートした小節以降にある演奏データが小節単位で前に移動します。

- ① タブ1画面で、デリートするトラックとStart Measure, End Measureを指定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ マスター・トラックを含む全トラックの演奏データを削除するときは、All Trackに**チェック**をつけます。
チェックをつけなかったときは、タブ1画面で指定したトラックが削除の対象になります。
- ④ デリート・メジャーを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。





③でAll Trackのチェックをはずした状態で実行したときは、マスタートラックは削除されません。拍子やテンポのデータはそのままだり、デリートによって前に移動した小節の拍子やテンポが変更されます。



③でAll Trackにチェックをつけてから実行すると、タブ・ページ画面で指定した小節からマスタートラックを含む全トラックの演奏データが削除され、拍子やテンポもデリートした小節分だけ前へ移行します。削除する範囲の中と外にコントロール・データがまたがっているときは、範囲内のデータだけが削除されます。また、何小節もまたいで入っているノート・データの途中の小節を削除すると、それ以降の小節のノート・データも削除されるので注意が必要です。

5-11: Insert Measure

指定した数の小節を、タブ1画面で指定したトラックにインサート(挿入)します。

インサート・メジャーを実行すると、Start Measureで指定した位置に小節が挿入されます。挿入する位置以降の演奏データは、挿入する小節数だけ後ろに移動します。

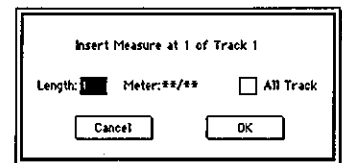
何小節もノート・データがまたがっている小節の間にインサートしたとき、ノート・データは挿入した小節の直前でノート・オフになり、その後の部分は消去されます。

- ① タブ1画面で、インサートするトラックと、Start Measureを指定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ マスタートラックを含む全トラックに小節を挿入するときは、**All Track**にチェックをつけます。

その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏されます。

チェックをつけなかったときは、タブ1画面で指定したトラックが挿入の対象になります。

インサート位置以降の演奏データは挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。



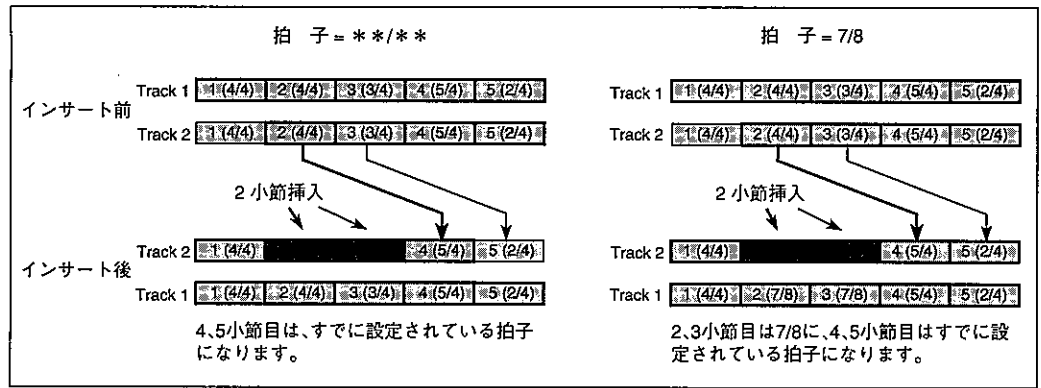
④ **Length**では、挿入する小節の長さを設定します。

⑤ **Meter***では、挿入する小節の拍子を設定します。

⑥ インサート・メジャーを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。

* インサートする小節の拍子をすでに設定されている拍子に合わせるときは、****/****に設定します。

****/****以外に設定すると、挿入される小節の拍子の変更され、その小節のすべてのトラックが、設定した拍子で演奏されます。

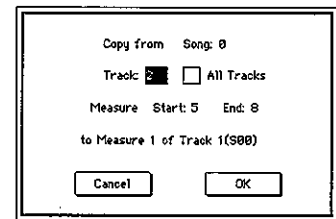


5-1J: Copy Measure

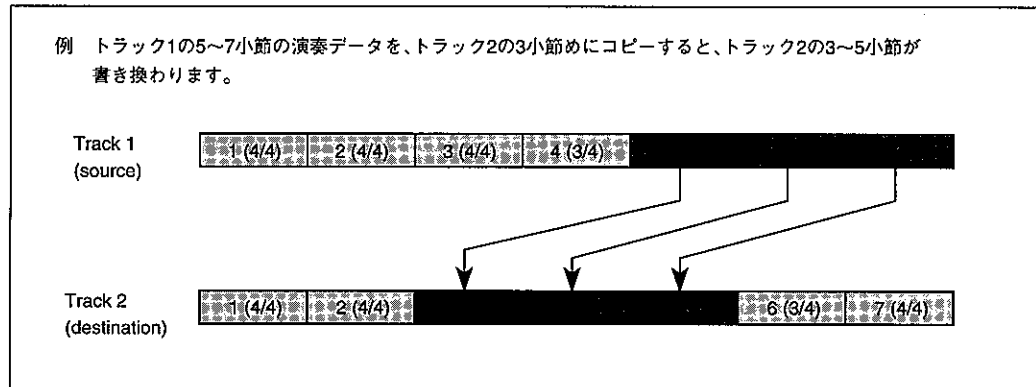
タブ1画面で指定した小節へ、ダイアログで指定したトラックの演奏データを小節単位でコピーします。コピー・メジャーを実行すると、演奏データがタブ1画面で指定した小節へコピーされるので、ソング内で繰り返し演奏されるリフレイン等の演奏データを簡単に作ることができます。コピー・メジャーの実行で演奏データは次のようになりますので注意してください。

- 演奏データの入っていない小節をコピーした場合は、コピー先の小節は空白になります。
- コピー先にある演奏データは消去され、コピーされた演奏データに書き換えられます。
- コピーされた小節の演奏データは、コピー先の拍子に合わせて演奏されます。

- タブ1画面で、コピー先になるトラックとStart Measureを指定します。
- このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- コピー元になるトラックを指定します。マスター・トラックを含む全トラックの演奏データをコピーするときは、All Tracksに**チェック**をつけます。
- コピー元のトラックの最初と最後の小節を指定します。
- コピー・メジャーを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。



例 トラック1の5~7小節の演奏データを、トラック2の3小節めにコピーすると、トラック2の3~5小節が書き換わります。

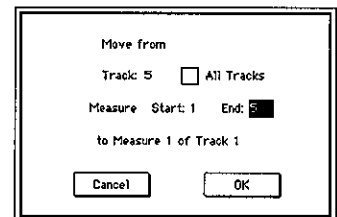


5-1K: Move Measure

タブ1画面で指定した小節へ、ダイアログで指定したトラックの演奏データを小節単位でムーブ(移動)します。ムーブ・メジャーの実行で演奏データは次のようになりますので注意してください。

- ムーブ元の小節より後ろにある演奏データは、ムーブした小節数だけ前へ移動します。
- ムーブ先の小節より後ろにある演奏データは、ムーブした小節数だけ後ろへ移動します。

- タブ1画面で、ムーブ先になるトラックとStart Measureを指定します。
- このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ムーブ元になるトラックを指定します。マスター・トラックを含む全トラックの演奏データを移動させるときは、All Tracksに**チェック**をつけます。
- ムーブ元のトラックの最初と最後の小節を指定します。
- ムーブ・メジャーを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。



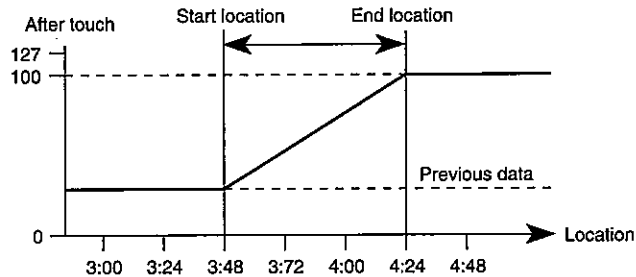
5-1L: Create Control Data

タブ1画面で指定した範囲で、設定した値にまで徐々に変化していくコントロール・データを作って挿入します。
指定した範囲の拍とクロックは、ページ・メニュー・コマンドを選択してから設定します。

- ① タブ1画面で、**クリエイト・コントロール・データ**を行なうトラックと、**Start Measure**、**End Measure**を指定します。テンポ・データをクリエイトするときは、**Track**を**MTR**に設定します。そのときは、④の**kind**が**Tempo**に変わります。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ **kind**では、クリエイトするデータの種類 (**Control Change**、**After touch**、**Bend**)を選びます。
Control Changeにしたときは、そのコントロール・ナンバーも選びます (※本誌P.95)。
- ④ スタート位置の拍とクロック (**Beat**、**Tick**)を設定します。
- ⑤ エンド位置の拍とクロック (**Beat**、**Tick**)を設定します。
- ⑥ **End Value**では目的値を設定します。
Start Valueは、スタート位置の**Value**になります。
- ⑦ **クリエイト・コントロール・データ**を実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。

Create Control Data in Track 1	
Start Measure 1 Beat:Tick:01.000	End Measure 1 Beat:Tick:01.000
-Kind-	-EndValue-
<input checked="" type="radio"/> ControlChange No: 0	0
<input type="radio"/> AfterTouch	0
<input type="radio"/> Bend	0
<input type="button" value="Cancel"/>	<input type="button" value="OK"/>

例 コントローラはアフタータッチです。スタート・ロケーションは3:48、エンド・ロケーションは4:24、エンド・バリュは100に設定されています。これにより、アフタータッチの値は3:48から変化し始め、4:24で100になります。



- ▲ クリエイト・コントロール・データを実行すると、多量のシーケンス・メモリーを消費します。したがって、メモリーの残量が少ないときは、クリエイトできないことがあります。このようなときは、あらかじめ「5-1N: Quantize」でクオンタイズを行ない、不要なコントロール・データを削除しておいてください。
また、クリエイト・コントロール・データで挿入したデータにクオンタイズをかける方法もあります。

5-1M: Erase Control Data

タブ1画面で指定した範囲のコントロール・データをイレース (消去) します。

指定した範囲の拍とクロックは、ページ・メニュー・コマンドを選択してから設定します。

- ① タブ1画面で、**イレース・コントロール・データ**を行なうトラックと、**Start Measure**、**End Measure**を指定します。テンポ・データをイレースするときは、**Track**を**MTR**に設定します。そのときは、④の**kind**が**Tempo**に変わります。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ **kind**では、イレースするデータの種類 (**Control Change**、**Aftertouch**、**Bend**、**Tempo**)を選びます。
Control Changeにしたときは、そのコントロール・ナンバーも選びます (※本誌P.95)。
- ④ スタート位置の拍とクロック (**Beat**、**Tick**)を設定します。
- ⑤ エンド位置の拍とクロック (**Beat**、**Tick**)を設定します。
- ⑥ **イレース・コントロール・データ**を実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。

Erase Control Data in Track 1	
Start Measure 1 Beat:Tick:01.000	End Measure 1 Beat:Tick:01.000
-Kind-	
<input checked="" type="radio"/> ControlChange No: 0	
<input type="radio"/> Aftertouch	
<input type="radio"/> Bend	
<input type="button" value="Cancel"/>	<input type="button" value="OK"/>

5-1N: Quantize

トラックにレコーディングされている演奏データのクオンタイズ(タイミングの補正)を行ないます。

また、クオンタイズの実行で、演奏データは次のようになります。

- ノート・データのクオンタイズを実行すると、ノート・オンのタイミングは補正されますが、ノート・レングス(音符の長さ)は変わりません。
- クオンタイズ・リゾリューションをHIに設定しているときは、ベース・リゾリューション(♩/192)でクオンタイズをかけます。このときノート・データには変化はありませんが、コントロール・データが同じタイミングで入っていると、それらが1つにまとめられるので、シーケンス・メモリーを節約することができます。

① タブ1画面で、クオンタイズを行なうトラックと、Start Measure, End Measureを指定します。テンポ・データをクオンタイズするときは、TrackをMTRに設定します。そのときは、④のkindがTempoに変わります。

② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。

③ **kind**では、クオンタイズを行なう演奏データの種類(All, Note, Control Change, After Touch, Bend, Program Change)を選びます。

Control Changeにしても、コントロール・ナンバーの設定はできません。

After Touchにすると、チャンネル・プレッシャーとポリ・アフターの両方がクオンタイズされます。

また、本体でリアルタイム・レコーディングをする際、ポジションをPostKBDにして、アフタータッチ・カーブを6か7にすると(Globalモード「1-1: Global Setup」で設定)、レコーディング時からアフタータッチによるメモリーの浪費をおさえることができます。

④ **Resolution**では、クオンタイズの分解能(HI, ♩₂ ~ ♩)を設定します。

ジョイスティックやアフタータッチ等、連続的に変化するデータをレコーディングすると、メモリーを大量に消費します。リゾリューションの設定より細かいタイミングで変化したデータは1つにまとめられてレコーディングし直されるので、シーケンス・メモリーの節約になります。リゾリューションを粗く設定した方が、よりメモリーの節約になりますが、演奏データの変化も粗くなりますので注意してください。

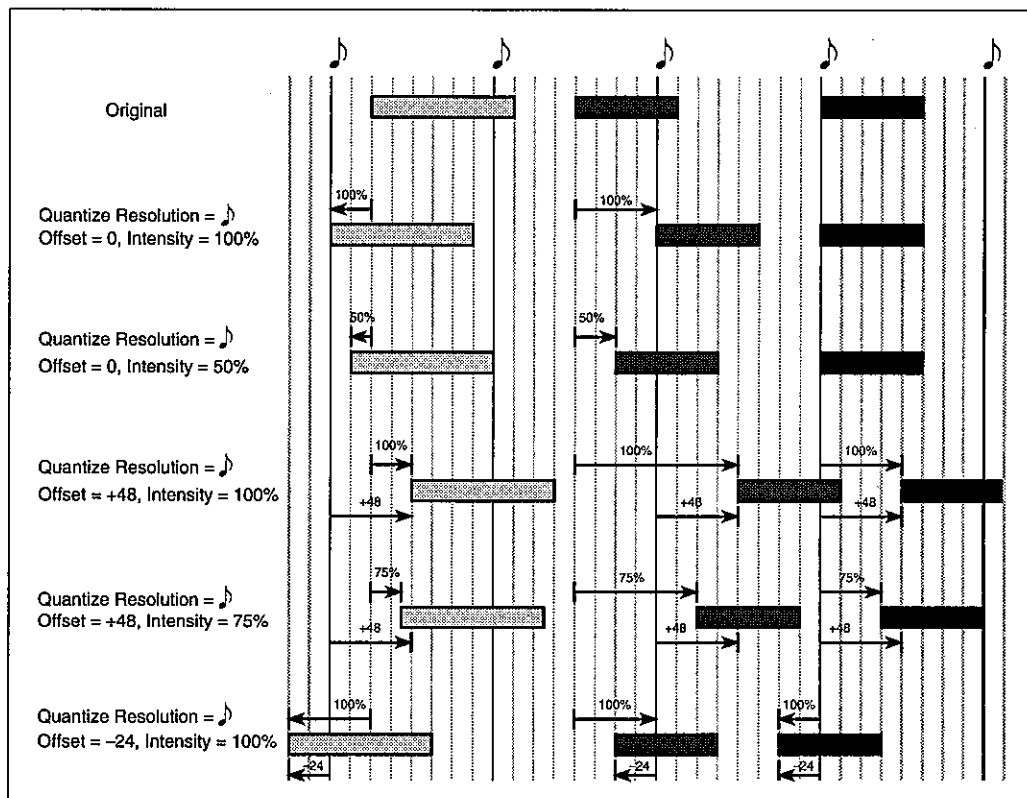
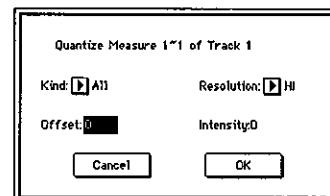
⑤ **Offset***では、基準のタイミングからずれる量を設定します。**96**にすると♩、**48**にすると♩₂です。+のときは前へずれ、-のときは後ろへずれます。

⑥ **Intensity***では、クオンタイズのかかり具合(つまり④⑤の設定の効き方)を設定します。

0にするとタイミングは変わらず、**100**にすると④⑤の設定そのものになります。

⑦ クオンタイズを実行するときは**OK**ボタンを、実行しないときは**Cancel**ボタンを押します。

* オフセット、インテンシティの設定によって、次のようなクオンタイズの結果が得られます。



5-10: Shift Note

タブ1画面で指定した小節内の選ばれた音程のノート・ナンバーを、設定した量だけシフト(移動)させます。

- ① タブ1画面で、シフト・ノートを行なうトラックと、Start Measure、End Measureを指定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ **Top Note**では、移動させる範囲の最高音を設定します。
Bottom Noteでは、移動させる範囲の最低音を設定します。
これらの設定は、キーボード入力でも行なえます。
- ④ **Shift**では、移動させる量を設定します。
シフト量は半音単位で、-24~+24の範囲で設定できます。
- ⑤ シフト・ノートを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。

Shift Note in Measure 1st of Track 1

Top Note: Bottom Note: C-1

Shift: 0

5-1P: Modify Velocity

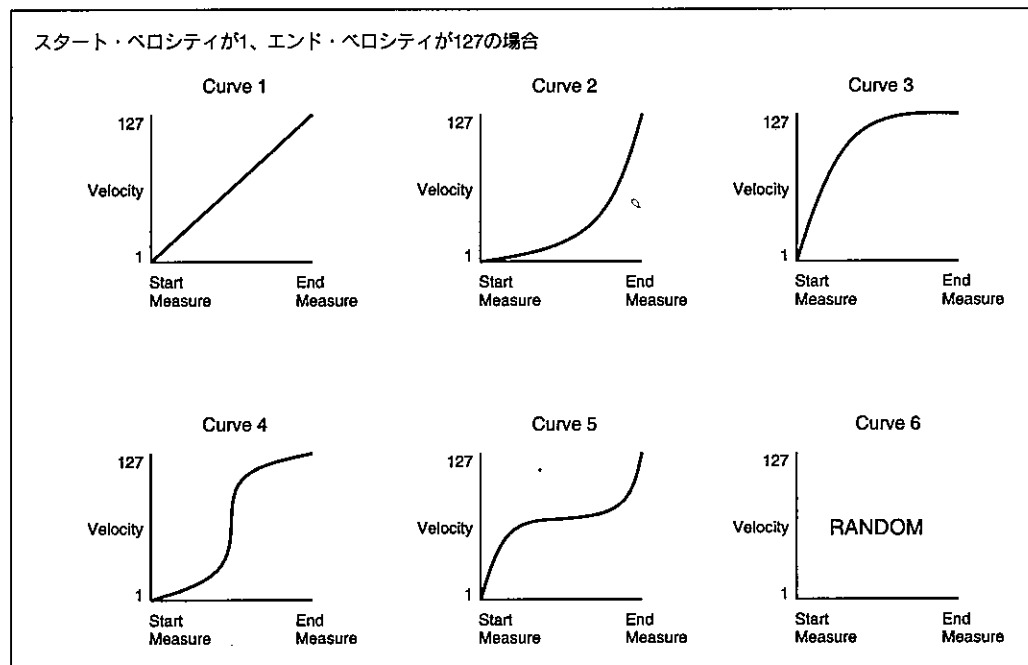
タブ1画面で指定した範囲内のノート・データのベロシティ値を、指定したカーブで時間の経過とともに変化させます。

- ① タブ1画面で、モディファイ・ベロシティを行なうトラックと、Start Measure、End Measureを指定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ **Start Value**では、スタート位置でのベロシティ値を設定します。
- ④ **End Value**では、エンド位置でのベロシティ値を設定します。
- ⑤ **Curve***では、ベロシティが時間の経過とともに変化するときのカーブ(6種類)を選択します。
- ⑥ **Intensity**では、カーブへの近付け具合を設定します。
0[%]にするとベロシティはオリジナルのまま変わらず、100[%]にすると設定したカーブになります。
- ⑦ モディファイ・ベロシティを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。
* 6種類のカーブは以下の通りです。

Modify Velocity in Measure 1st of Track 1

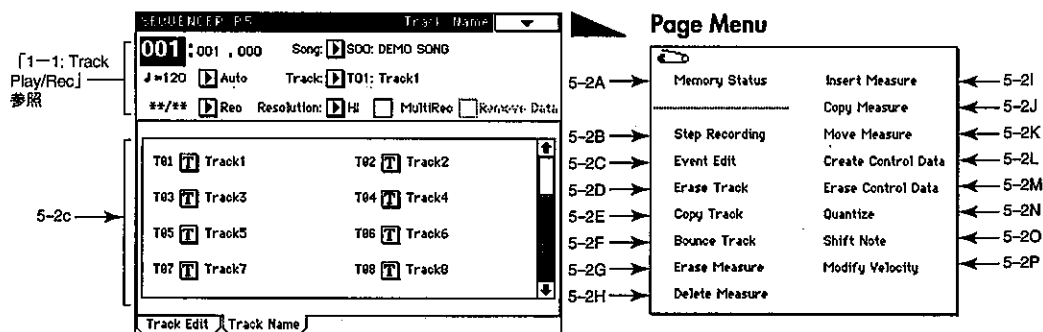
Start Value: End Value: 127

Intensity: 100 Curve:



5-2: Track Name

それぞれのトラックにネームをつけます。



5-2c: Track Name

テキスト・エディット・ボタンを押すと、トラックにネームをつける画面に変わります (Basic Guide P.6)。トラック・ネームは、SequencerモードのP1、P2、P5の各タブ・ページで表示されます。

▼ Page Menu Command

5-2A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

5-2B: Step Recording

非リアルタイムなレコーディングです。

リアルタイム・レコーディングが困難な曲を入力するときなどに、この方法を用います。

詳しくは、「5-1B: Step Recording」を参照してください。

5-2C: Event Edit

レコーディング済みの演奏データをイベント単位でエディットします。

詳しくは、「5-1C: Event Edit」を参照してください。

5-2D: Erase Track

タブ2画面で指定したトラックのすべての演奏データを消去します。

詳しくは、「5-1D: Erase Track」を参照してください。

5-2E: Copy Track

タブ2画面で指定したトラックの演奏データを、他のトラックにコピーします。

詳しくは、「5-1E: Copy Track」を参照してください。

5-2F: Bounce Track

タブ2画面で指定したトラックと、バウンス先に指定したトラックの全演奏データを1つにまとめ、バウンス先のトラックに入れます。

詳しくは、「5-1F: Bounce Track」を参照してください。

5-2G: Erase Measure

タブ2画面で指定したトラックの演奏データを、小節単位でイレース(消去)します。

詳しくは、「5-1G: Erase Measure」を参照してください。

5-2H: Delete Measure

タブ2画面で指定したトラックの演奏データを、小節単位でデリート(削除)します。

詳しくは、「5-1H: Delete Measure」を参照してください。

5-2I: Insert Measure

指定した数の小節を、タブ2画面で指定したトラックにインサートします。

詳しくは、「5-1I: Insert Measure」を参照してください。

5-2J: Copy Measure

タブ2画面で指定したトラックの演奏データを、小節単位でコピーします。
詳しくは、「5-1J: Copy Measure」を参照してください。

5-2K: Move Measure

タブ2画面で指定したトラックの演奏データを、小節単位でムーブ(移動)します。
詳しくは、「5-1K: Move Measure」を参照してください。

5-2L: Create Control Data

タブ2画面で指定した範囲で、設定した値まで徐々に変化していくコントロール・データを作って挿入します。
詳しくは、「5-1L: Create Control Data」を参照してください。

5-2M: Erase Control Data

タブ2画面で指定した範囲のコントロール・データをイレース(消去)します。
詳しくは、「5-1M: Erase Control Data」を参照してください。

5-2N: Quantize

トラックにレコーディングされている演奏データのクオンタイズ(タイミングの補正)を行いません。
詳しくは、「5-1N: Quantize」を参照してください。

5-2O: Shift Note

タブ2画面で指定した範囲(小節と音程)のノート・ナンバーを、設定した量だけシフト(移動)させます。
詳しくは、「5-1O: Shift Note」を参照してください。

5-2P: Modify Velocity

タブ2画面で指定した範囲のベロシティ値を、設定したカーブで時間の経過とともに変化させます。
詳しくは、「5-1P: Modify Velocity」を参照してください。

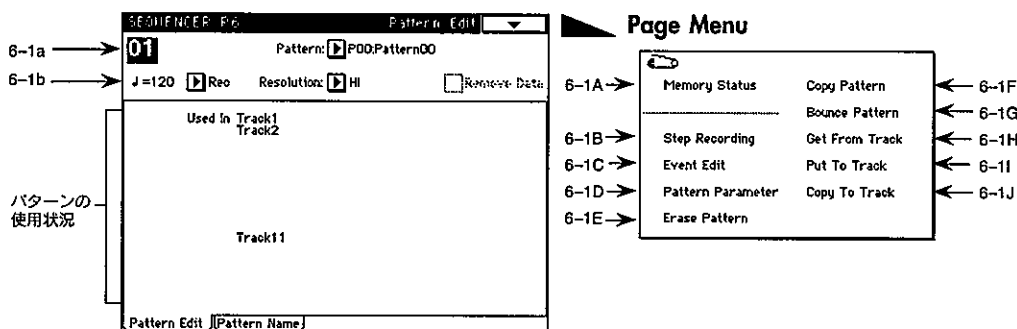
Sequencer P6

パターンは、1ソングあたり100個まで持つことができます。
 パターン・データのレコーディングには、リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディング、ゲット・フロム・トラック(トラックから取り組む)、コピー・パターン(他のパターン・データをコピー)があります。

6-1: Pattern Edit

パターンのレコーディング、エディット、設定を行ないます。

パターン・データのレコーディングをするときは、タブ・ページ画面で対象となるパターンを選びます。
 パターンを選んだら、ページ・メニューに移ります。ページ・メニュー・コマンドで、レコーディング、エディット、設定を行ないます。



6-1a: Pattern Number/Name

現在選ばれているパターン・ナンバーとパターン・ネームが表示されます。

6-1b: Metronome/Resolution/Remove Data

Metronome

[Off, On, Rec]

Offにすると、メトロノームは鳴りません。ただし、レコーディング時のプリカウントでは鳴ります。

Onにすると、常にメトロノームは鳴ります。

Recにすると、レコーディング中は鳴りますが、再生時には鳴りません。

Resolution (Realtime Quantize Resolution)

[HI, ♩, ♪, ...]

リアルタイム・レコーディング時のタイミングの補正量を設定します。

HI (High Resolution)にすると、補正は行なわないで、最大分解能(♩/192)でレコーディングされます。

♪, ♪にすると、その音符単位でタイミングの補正をします。例えば、♪₃のときは、32分音符の3連符単位でタイミングの補正をします。

詳しくは、「1-1: Track Play/Rec」を参照してください。

Remove Data

チェックをつけると、必要に応じてパターンの演奏データを削除できます。

例えば、パターンのリアルタイム・レコーディング中に、消去したい音程(ノート・ナンバー)を鍵盤で押します。押している間に演奏された演奏データから、鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけを消去します。

同様に、ジョイスティックをX(横)方向に傾けている間はベンドのデータが、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータが消去されます。

▼ Page Menu Command

6-1A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

6-1B: Step Recording

パターン用の演奏データを、ステップ・レコーディング法でレコーディングします。

タブ1画面でパターンを指定し、このコマンドを選択します。

その後の操作はトラックのステップ・レコーディングと同じです(ただし、パターンの場合、End of Patternまで行くと先頭にもどります)。詳しくは、「5-1B: Step Recording」を参照してください。

6-1C: Event Edit

パターン用の演奏データを、イベント単位でエディットします。

タブ1画面でパターンを指定し、このコマンドを選択します。

その後の操作は、トラックのイベント・エディットと同じです。詳しくは、「5-1C: Event Edit」を参照してください。

6-1D: Pattern Parameter

タブ1画面で指定したパターンの各設定を行ないます。

- ① タブ1画面でパターンを指定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ **Length**では、パターンの長さを設定します。
- ④ **Meter**では、パターンの拍子を設定します。
ただし、この拍子は仮のもので、パターンをソングのトラックにブットしたときは、その小節の拍子でパターンが演奏されます。
- ⑤ パターン・パラメータを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。

6-1E: Erase Pattern

タブ1画面で指定したパターンの演奏データを消去します。

- ① タブ1画面でパターンを指定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ All Trackに**チェックをつける**と、ソング内のすべてのパターンが消去されます。
チェックをつけなかったときは、タブ1画面で指定したパターンが消去の対象となります。
- ④ イレース・パターンを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。

6-1F: Copy Pattern

タブ1画面で指定したパターンへ、ダイアログで指定したパターンの演奏データをコピーします。

TRINITYシリーズでは、パターンはソングに付属しているが、コピー・パターンによって、他のソングでも使用できるようになります。

- ① タブ1画面で、コピー先になるパターンを指定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ コピー元のソングとパターンを指定します。
- ④ コピー・パターンを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。

6-1G: Bounce Pattern

タブ1画面で指定したパターンと、ダイアログで指定したパターンの演奏データを1つにまとめ、タブ1画面で指定したパターンへ入れます。

バウンス・パターンの実行で、演奏データは次のようになりますので注意してください。

- 1つにまとめられた演奏データはタブ1画面で指定したパターンに入りますが、バウンス・トラックとは異なり、ダイアログで指定したパターンの演奏データは消去されません。
- バウンス後の拍子と長さは、タブ1画面の設定に従います。

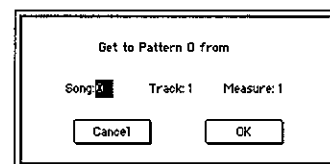
- ① タブ1画面で、バウンス先になるパターンを指定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ バウンス元のソングとパターンを指定します。
- ④ バウンス・パターンを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。

6-1H: Get From Track

タブ1画面で指定したパターンへ、トラックにある演奏データを、取り込みます。

- ① タブ1画面でパターンを指定します。
- ② 「6-1D: Pattern Parameter」で、ゲット先のパターンの長さを設定します。

- ③ このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ④ ゲット元のソングを選択します。
- ⑤ ゲット元のトラックを選択します。
- ⑥ ゲット元の先頭の小節を設定します。
- ⑦ ゲット・フロム・トラックを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。



6-1I: Put To Track

パターン・ナンバーをトラックに配置します。

コピー・トゥ・トラックとは異なり、パターンの演奏データはトラック上に存在しません。

ソングの演奏時、その小節にさしかかると、配置されているパターン・ナンバーを呼び出し、そのデータで演奏されます。

繰り返し使用されることの多いフレーズやドラム・パターン等をパターンとして用意しておき、それをトラック上に配置することで、メモリーを大幅に節約できます。

また、パターンを修正すると、それを配置してあるソングの演奏に影響を与えますので、十分注意してください。

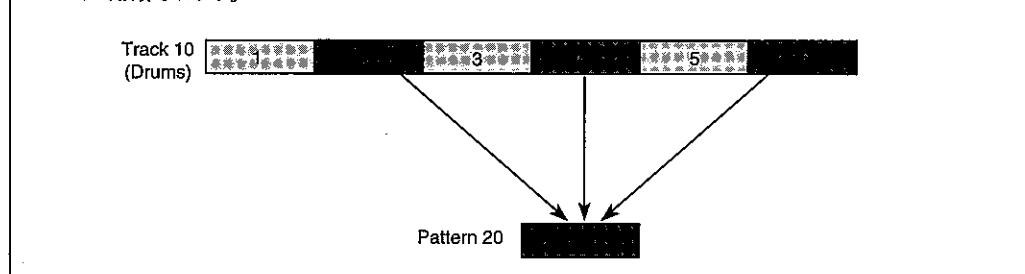
プット・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- プット先にすでにある演奏データは、プットの実行により消去されます。
- プットしたパターンは、プット先の小節で設定されている拍子で演奏されます。
- トラックにすでにあるピッチバンド等のコントロール・データ(ボリュームを除く)は、パターンがプットされた小節の直前でリセットされます。ですから、パターンがプットされる小節でピッチバンドやダンパーをかけたときは、それらのデータを直接パターンに書き込んでおく必要があります。

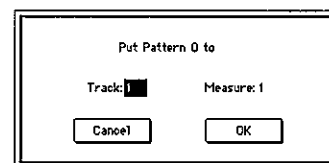
1度トラックに配置したパターンを取り消したい場合は、「5-1G: Erase Measure」でパターンのプットされた範囲を指定し、kindをAllにして実行してください。

詳しい手順は、「5-1G: Erase Measure」を参照してください。

例 トラック10の2,4,6小節にパターン20をプットしたので、その小節になるとパターン20を呼び出し、そのデータで演奏されます。



- ① タブ1画面でパターンを指定します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ プット先のトラックを選択します。
- ④ プット先の先頭の小節を設定します。
- ⑤ プット・トゥ・トラックを実行するときは**OKボタン**を、実行しないときは**Cancelボタン**を押します。



6-1J: Copy To Track

タブ1画面で指定したパターンの内容(演奏データ)をトラックの演奏データとしてコピーします。

プット・トゥ・トラックとは異なり、コピー後のトラックに演奏データがレコーディングされるので、コピーした演奏データをエディットしても、パターンや他の演奏データには影響がありません。

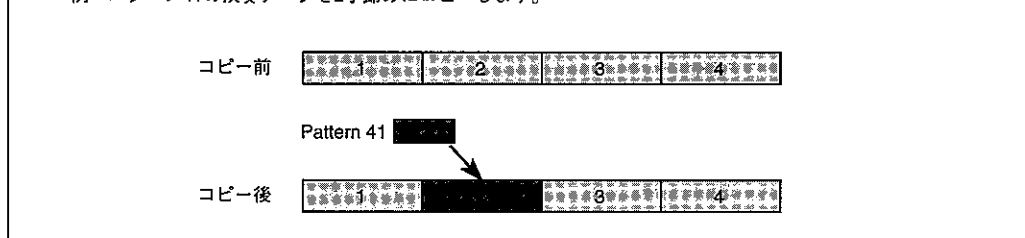
コピー・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- コピー先の小節にすでにあった演奏データは、コピーによって消去されます。
- コピーした演奏データは、コピー先の小節で設定されている拍子で演奏されます。

タブ1画面でパターンを指定し、このコマンドを選択します。

その後の操作はコピー・トゥ・トラックと同じです。詳しくは、「6-1I: Put To Track」を参照してください。

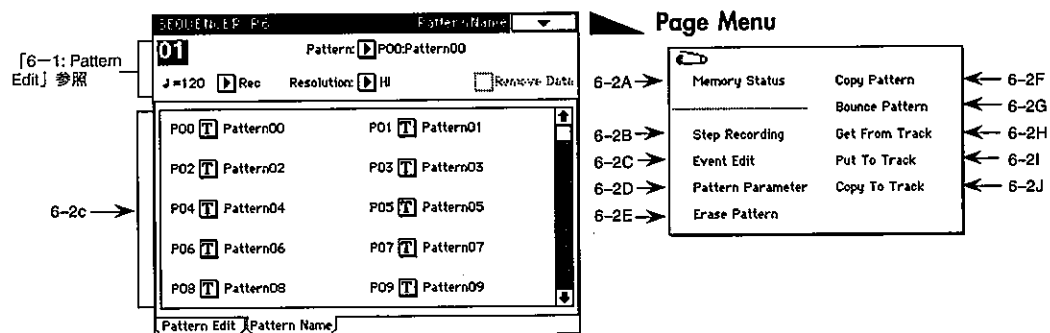
例 パターン41の演奏データを2小節めにコピーします。



6-2: Pattern Name

それぞれのパターンに名前をつけます。

現在選ばれているパターンの設定については、「6-1: Pattern Edit」を参照してください。



6-2c: Pattern Name

名前をつけたいパターンのテキスト・エディット・ボタンを押すと、そのパターンに名前をつける画面に変わります (Basic Guide P.6)。

▼ Page Menu Command

6-2A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

6-2B: Step Recording

パターン用の演奏データを、ステップ・レコーディング法でレコーディングします。

タブ2画面でパターンを指定し、このコマンドを選択します。

その後の操作はトラックのステップ・レコーディングと同じです。詳しくは、「5-1B Step Recording」を参照してください。

6-2C: Event Edit

パターン用の演奏データを、イベント単位でエディットします。

タブ2画面でパターンを指定し、このコマンドを選択します。

その後の操作はトラックのイベント・エディットと同じです。詳しくは、「5-1C: Event Edit」を参照してください。

6-2D: Pattern Parameter

タブ2画面で指定したパターンの各設定を行ないます。

詳しくは、「6-1D: Pattern Parameter」を参照してください。

6-2E: Erase Pattern

タブ2画面で指定したパターンの演奏データを、小節単位でイレース(消去)します。

詳しくは、「6-1E: Erase Pattern」を参照してください。

6-2F: Copy Pattern

タブ2画面で指定したパターンの演奏データをコピーします。

タブ2画面でコピー元になるパターンを指定し、このコマンドを選択します。

その後の操作はトラックのコピーと同じです。詳しくは、「5-1E: Copy Track」を参照してください。

6-2G: Bounce Pattern

タブ2画面で指定したパターンと、バウンス先に指定したパターンの演奏データを1つにまとめ、バウンス先のパターンに入れます。

タブ2画面で、バウンス元になるパターンを指定し、このコマンドを選びます。その後の操作はトラックのバウンスと同じです。詳しくは、「5-1F: Bounce Track」を参照してください。

6-2H: Get From Track

タブ2画面で指定したパターンへ、トラックの演奏データを取り込みます。

詳しくは、「6-1H: Get From Track」を参照してください。

6-2I: Put To Track

パターン・ナンバーをトラックに割り当てます。

コピー・トゥ・トラックとは異なり、パターンの演奏データはトラック上に存在しません。ソングの演奏時、その小節にさしかかると、割り当てられているパターン・ナンバーを呼び出し、そのデータで演奏します。

詳しくは、「6-1I: Put To Track」を参照してください。

6-2J: Copy To Track

タブ2画面で指定したパターンの演奏データを、トラックの演奏データとしてコピーします。

プット・トゥ・トラックとは異なり、コピー後のトラックに演奏データがレコーディングされるので、コピーした演奏データをエディットしても、パターンや他の演奏データには影響がありません。

詳しくは、「6-1J: Copy To Track」を参照してください。

Sequencer P7

7-1: Effect Grouping (Track 1—8)

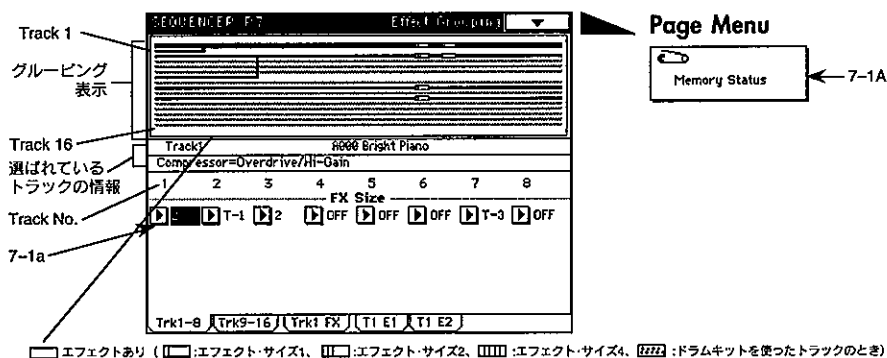
7-2: Effect Grouping (Track 9—16)

ここでは、エフェクトのグルーピングを設定し、各トラックのインサート・エフェクトは、「7-3: Insert Effects」以降で設定します。

シーケンサでは、トラック1~16のエフェクト・サイズの合計を8以内に設定しなければいけません。つまり、各エフェクト・サイズが1であっても、9以上のトラックでインサート・エフェクトを持つことはできません。

しかし、あるトラックで使用するインサート・エフェクトへ、他のトラックの音声信号を入力することができます。つまり、1つのトラックのインサート・エフェクトを複数のトラックで使用することができ、これをグルーピング機能といいます。そして、グルーピングの結果、他のトラックの音声信号を入力するインサート・エフェクトを、グルーピング元といいます。

以上により、効果が似ているインサート・エフェクトを持つプログラムを使用するトラックごとにグループを作り、その中でグルーピング元となるトラックを決めて、音声信号を1つのトラックのインサート・エフェクトへ出力することをお薦めします。



7-1a: FX Size

[OFF, 1, 2, 4, T-1...T-16]

各トラックで使用するインサート・エフェクトのエフェクト・サイズを設定します。

1, 2, 4, 8にすると、「7-3: Insert Effects」以降でインサート・エフェクトを設定できます。

ここで選んだトラックが設定する対象となるので、まず、ここでトラックを選び、「7-3: Insert Effects」でインサート・エフェクトを設定し、「7-4: Effect Parameter」以降でエフェクトのパラメータを設定します。

ただし、トラック1~8のエフェクト・サイズの合計は8以内に設定します。

例えば、2つのトラックでエフェクト・サイズを4に設定したときは、他のトラックでエフェクト・サイズの設定ができません(他のトラックでインサート・エフェクトが設定できません)。

T-1~T-16に設定すると、他のトラックで設定したエフェクトとグルーピングすることができます。

例えば、トラック3でフランジャーを使用しているときにトラック5のエフェクト・サイズでT-3を設定すると、トラック3はグルーピング元となり、トラック3とトラック5の音声信号は、トラック3のプログラムで設定されているフランジャーに入力されます。その様子は、LCD画面上でも表示されます。

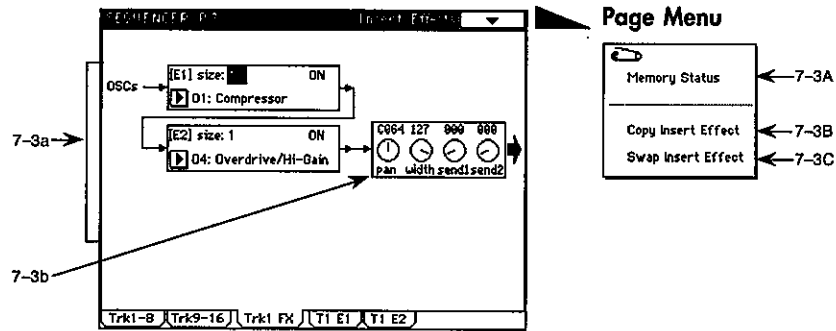
▼ Page Menu Command

7-1A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

7-3: Insert Effects (Track1—16 Effects)

ここでは、インサート・エフェクトを設定します。



7-3a: Insert Effect Setting

トラックで使用するインサート・エフェクトを選択します。

Size

[0, 1, 2, 4]

サイズによって選択できるインサート・エフェクトが決定します。
0にするとNo Effectで、インサート・エフェクトは選択できません。
1~4にすると、「Effect Select」でインサート・エフェクトを設定できます。
ただし、[E1]、[E2]...のサイズの合計は、「7-1a: FX Size」の値以下に設定します。

Effect On/Off

[Off, On]

エフェクトのOn/Offを設定します。
Offにすると、バイパスになります。サイズ1のエフェクトが選ばれているときは、ドライ音もモノラルになります。ステレオで設定している各トラックのパン（「1-1c: Pan」）を有効にする場合は、Sizeの設定を1以外にします。

MIDI この設定とは別に、エフェクト2コントロール (CC#92) で、すべてのトラックのインサート・エフェクトをまとめてOFFにすることができます。値が0のときOffになり、1~127のとき元の設定に戻ります。なおこのとき、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

Effect Select

インサート・エフェクトを選択します。ただし、Sizeの設定によって、選択できるエフェクトが異なります。ここで選んだエフェクトのパラメータは、「7-4: T1 E1」~「7-7: T1 E4」で設定します。それぞれのエフェクトについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。

7-3b: Pan/Width/Send1, 2

Pan (Panpot)

[L000...C064...R127]

エフェクト通過後のパンを調整します。

Width

[0...127]

エフェクト通過後の左右の広がりを設定します。
設定した値が大きい程、効果が左右に広がります。

Send1, 2

[0...100]

マスター・エフェクトへの SEND・レベルを設定します。

▼ Page Menu Command

7-3A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

7-3B: Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのインサート・エフェクトを選ばれているトラックのインサート・エフェクトにコピーします

7-3C: Swap Insert Effect

このページ内のインサート・エフェクトを入れ替えます。

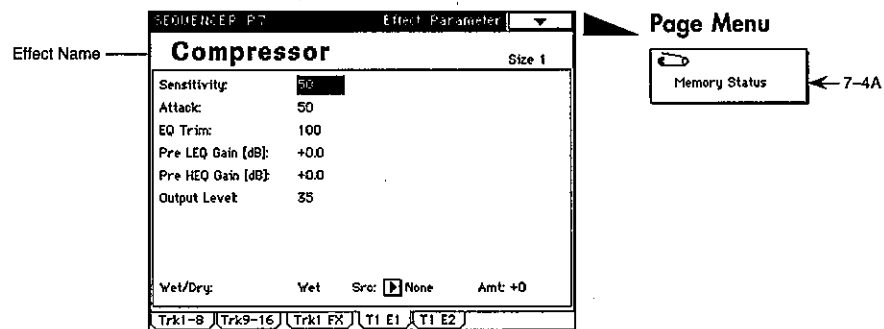
7-4: T1 E1 (Track1—16 Edit Insert Effect1)**7-5: T1 E2 (Track1—16 Edit Insert Effect2)****7-6: T1 E3 (Track1—16 Edit Insert Effect3)****7-7: T1 E4 (Track1—16 Edit Insert Effect4)**

「7-3a: Insert Effect Setting」で、インサート・エフェクトを選択したときに表示されます。

ここでは、インサート・エフェクトのパラメータを設定します。

エフェクトのパラメータについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。

MIDI エフェクト・ダイナミック・モジュレーションは、それぞれのトラックで設定されているMIDIチャンネルで行ないません。

**▼ Page Menu Command****7-4A: Memory Status**

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

Sequencer P8

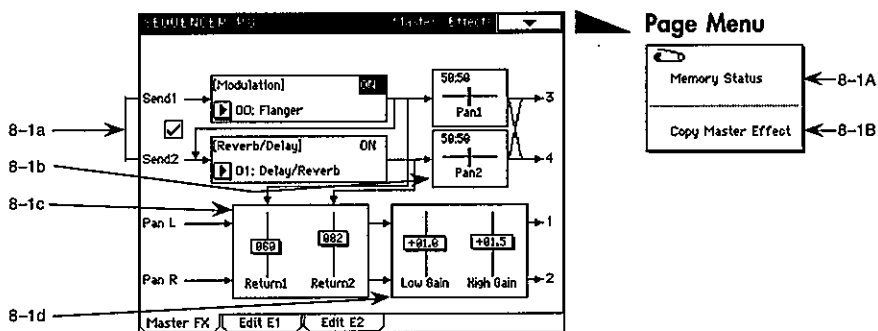
8-1: Master Effects

ここでは、マスター・エフェクトの設定、マスター・エフェクトからのリターン・レベル、本体のアウトプット端子1/L/MONO、2/R出力へのHigh EQ、Low EQの設定、また、3、4出力へのパンを設定します。

マスター・エフェクトの入力レベルは、そのトラックがインサート・エフェクトを使用するしないに関わらず、「1-3f: Send 1」、「1-3g: Send 2」で設定します。これらの設定をPRGにすると、プログラムでの設定が使われず。

Pan L、Rには、「1-1(2): Track Play/Rec」で設定したトラックごとのパンと、インサート・エフェクト出力で設定したパンで入力されます。また、グルーピング機能を使用している場合は、グルーピング元のインサート・エフェクトの設定が使用されます。

詳しくは、別冊の**Effect Guide**を参照してください。



8-1a: Effect 1 / Effect 2 Setting

ここでは、[Modulation] (Effect 1)と[Reverb/Delay] (Effect 2)のエフェクトを設定します。LCD画面左のチェック・ボックスでは、[Modulation]と[Reverb/Delay]の接続を設定します。**チェックをつけると**、[Modulation]と[Reverb/Delay]は直列に接続されます。このとき、[Modulation]のライトの出力が[Reverb/Delay]へ送られることになります。

Effect On/Off

[ON/OFF]

マスター・エフェクトのOn/Offを設定します。

MIDI この設定とは別に、[Modulation]はエフェクト4コントロール(CC#94)でオフにすることができ、[Reverb/Delay]はエフェクト5コントロール(CC#95)でオフにすることができます。どちらも値が0のときはオフになり、1~127のときは元の設定にもどります。なお、このとき、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

Effect Select

マスター・エフェクトを選択します。

[Modulation]にはモジュレーション系のエフェクトが選択でき、[Reverb/Delay]にはリバーブ/ディレイ系のエフェクトが選択できます。

ここで選んだエフェクトの設定は、「8-2: Edit E1」や「8-3: Edit E2」で行ないます。

それぞれのエフェクトについては、別冊の**Effect Guide**を参照してください。

8-1b: Pan1/2**[OFF, L...50:50...R]**

アウトプット端子3、4へのパンポットを調整します。
OFFにすると、アウトプット端子3、4へは出力されません。

8-1c: Return1/2**[0...127]**

[E1]、[E2]からアウトプット端子1/L/MONO、2/Rに送られる音声信号のレベルを調整します。
なお、アウトプット端子1/L/MONO、2/Rへは、Pan L、R経由の音声信号と、このReturn1、2でレベルを調整したEffect1の出力がミックスされて出力されます。

8-1d: Low/High Gain

アウトプット端子1/L/MONO、2/Rに出力される音声信号の音質を調整します。
単位は[dB]です。

Low Gain**[-18.0...+18.0]**

低音域のレベルを調整します。

High Gain**[-18.0...+18.0]**

高音域のレベルを調整します。

▼ Page Menu Command**8-1A: Memory Status**

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

8-1B: Copy Master Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソングのマスター・エフェクトの設定を、現在選ばれているソングのマスター・エフェクトにコピーします。

8-2: Edit E1 (Edit Master Effect1 [Modulation])

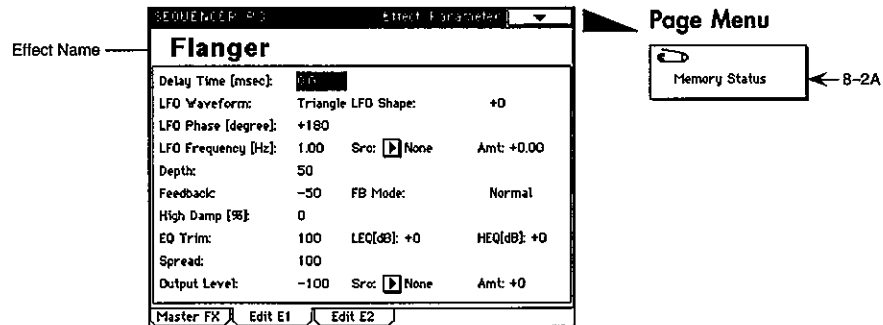
8-3: Edit E2 (Edit Master Effect2 [Reverb/Delay])

ここでは、マスター・エフェクトのパラメータを設定します。

「8-1a: Master Effect Setting」の[Modulation]、[Reverb/Delay]で選択したモジュレーション系、リバーブ／ディレイ系のエフェクトを選択したときに表示されます。

MIDI エフェクト・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せん。

エフェクトのパラメータについては、別冊のEffect Guideを参照してください。



▼ Page Menu Command

8-2A: Memory Status

シーケンサ・メモリーの残り容量を表示します。

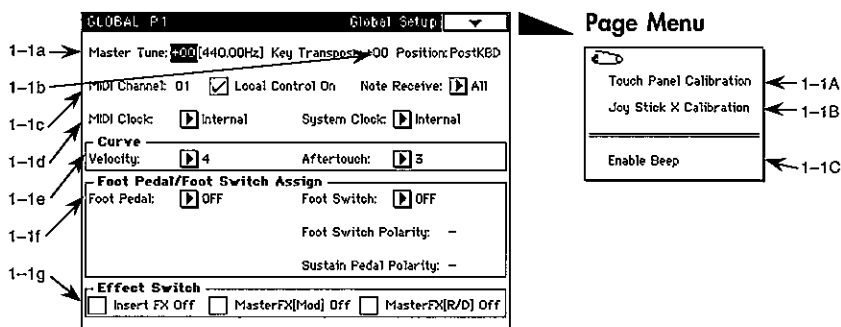
6. Globalモード

ここでは、マスター・チューニング、MIDIの設定、メモリーのプロテクト等、本体全体に関わる設定を行ないます。また、各ドラムキットへのドラムサンプルの割り当て等を行ないます。

Globalモードで設定した内容は、電源OFF時にもバックアップされます。また、ライトする必要はありません。

Global P1

1-1: Global Setup



1-1a: Master Tune/Key Transpose

Master Tune

[-50...+50]

全体の基本となるチューニング(調律)を、セント単位(半音=100セント)の範囲で行ないます。

0のとき440Hz(A4の周波数)です。

MIDI TRINITYシリーズのチューニングは、MIDI RPNファイン・チューン・メッセージによっても調律できます(ただし、TRINITYではこのメッセージは送信しません)。Sequencerモードのときは、このメッセージをトラックごとに設定してある個別のMIDIチャンネルで受信し、トラックのデチューンのパラメータをコントロールします。他のモードのときは、グローバルMIDIチャンネルのメッセージだけを受信し、マスター・チューンをコントロールします。

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。

この設定は、「1-1b: Position」で設定した位置(Post KBDまたはPre TG)で適用されます。

MIDI 本体から送信されるノート・ナンバーの範囲は、「1-1b: Position」がPost KBDのときの、この設定によって異なります。全体のピッチを半音単位で設定します。

送信されるノート・ナンバー

Transpose	-12	0	+12
TRINITY TRINITY V3 TRINITY plus	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)
TRINITY V3 pro TRINITY pro	16...91 (E0...G6)	28...103 (E1...G7)	40...115 (E2...G8)
TRINITY V3 proX TRINITY proX	9...96 (A-1...C7)	21...108 (A0...C8)	33...120 (A1...C9)

1-1b: Position

[Post KBD/Pre TG]

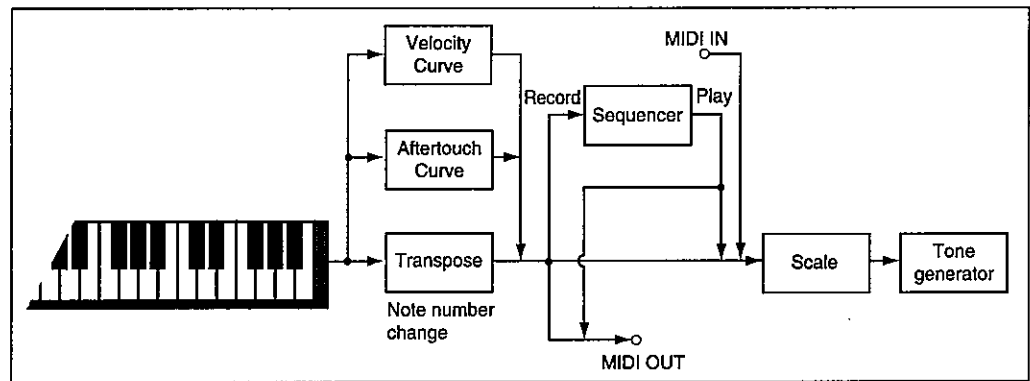
トランスポーズ(本誌P.117)、ベロシティ・カーブ(本誌P.120)、アフタータッチ・カーブ(本誌P.121)を適用する位置を設定します。

この設定によって、MIDIの送受信データやシーケンサのレコーディング・データの扱い方が変わりますが、本体の鍵盤で本体内の音源を発音させるときは、この設定は関係ありません。

Post KBDにすると、ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズが、鍵盤の直後にかかります。本体をマスター・キーボードとして使うときに設定します。

本体の鍵盤を弾いて本体の音源を発音させたり、内蔵のシーケンサをレコーディングしたり、外部へMIDIで送信するデータについては、ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定が反映されます。

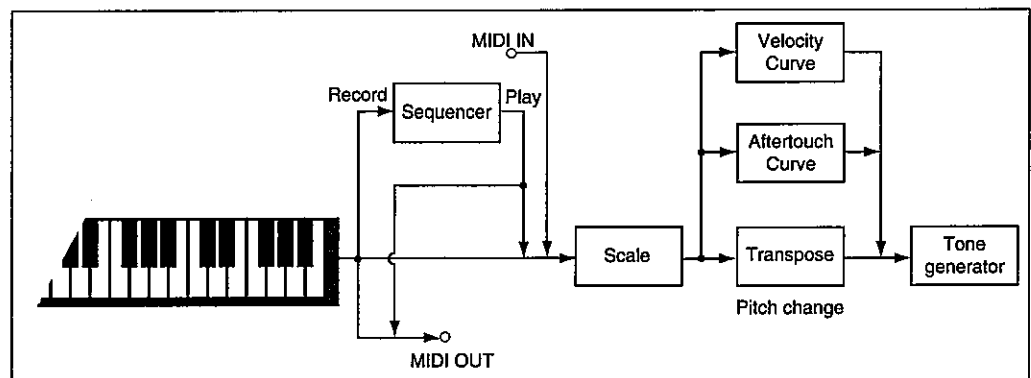
MIDI 受信したMIDIのデータやシーケンサの演奏には影響ありません。



Pre TGにすると、ペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズが、音源部(TG)の直前にかかります。**TRINITYシリーズ**をMIDI音源として使用するときを設定します。

本体の音源を発音させるとき、本体の鍵盤を弾いたデータ、内蔵シーケンサを再生したデータ、受信したMIDIデータに、ペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定が反映されます。

MIDI 本体の鍵盤を弾いたときに送信されるMIDIデータ、シーケンサへレコーディングするときのデータ、MIDIで送信するシーケンサの演奏データには影響ありません。



1-1c: MIDI Channel/Local Control On/Note Receive

MIDI Channel (Global MIDI Channel)

[1...16]

MIDI 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、Program Playモード中に演奏情報を送受信するとき、Combination Playモード中にMIDIでマスター・コンビネーションを切り替えるとき、各モードでMIDIでマスター・エフェクトをコントロールするとき、また、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するときに使われます。

MIDIの受信について

Program Playモードのときは、グローバルMIDIチャンネルのMIDIデータで演奏されますが、Combination PlayモードやSequencerモードのときは、ティンバーごとやトラックごとに設定されているMIDIチャンネルと一致するMIDIデータで演奏されます。

Combination Playモードのとき、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。

MIDIでマスター・エフェクトをコントロール(エフェクトのOn/Off、ダイナミック・モジュレーション)するときは、グローバルMIDIチャンネルのMIDIデータで行ないます。また、内部のシーケンサでコントロールするときは、コントロール・データの入っているトラックのチャンネルをグローバルMIDIチャンネルに合わせてください。コンビネーションやシーケンサのインサート・エフェクトをコントロールするときは、該当するティンバーやトラックのMIDIチャンネルで行ないます。

本体の鍵盤で演奏したときのMIDIの送信について

Sequencerモードのときは、そのとき選ばれているトラック(トラック・ステータスはEXTまたはBOTH)の設定チャンネルで送信されますが、それ以外のモードのときは、グローバルMIDIチャンネルで送信されます。

Combination Playモードのときは、グローバルMIDIチャンネルと、ティンバー・モードがEXTに設定されたティンバーで設定されているチャンネルで、同時に送信されます。

Local Control On

本体の鍵盤、ジョイスティック等で本体の音源部をコントロールするかどうかを設定します。

チェックをつけると、本体の鍵盤、ジョイスティック等で、音源部がコントロールできます。

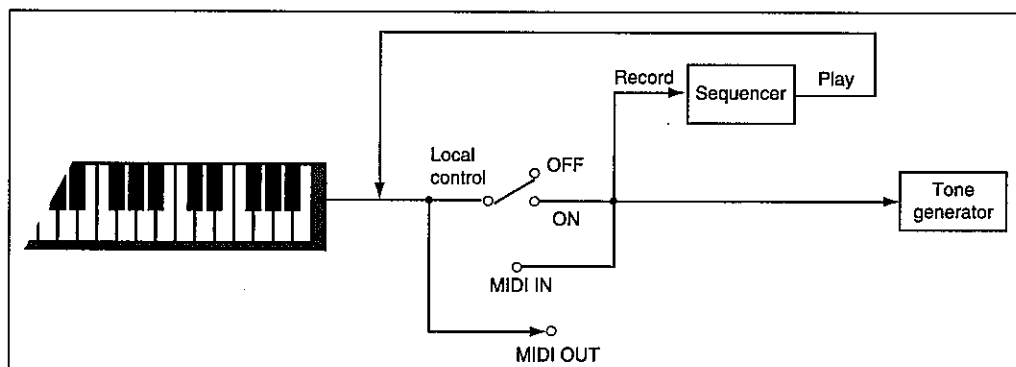
本体だけで演奏する場合は、チェックをつけておきます。

チェックをはずすと、本体の鍵盤、ジョイスティック等と音源部が切り離されます。

そのため、本体の操作(鍵盤やジョイスティックを使った演奏や、シーケンサを再生したときの演奏)では発音しません。

外部のシーケンサからのエコーバックによって二重に鳴ってしまうときは、チェックをはずします。

MIDI チェックをはずしても、MIDIの送受信は通常に行なわれます。つまり、鍵盤を弾くとそのノート・データが送信されたり、受信したノート・データで本体の音源が発音したりします。

**Note Receive (Note Receive Filter)****[Even/Odd/All]**

このパラメータでは、本体の鍵盤や受信されるノート・データのうち、発音させるノート・ナンバー(偶数のノート・ナンバー、奇数のノート・ナンバー、すべてのノート・ナンバー)を設定します。

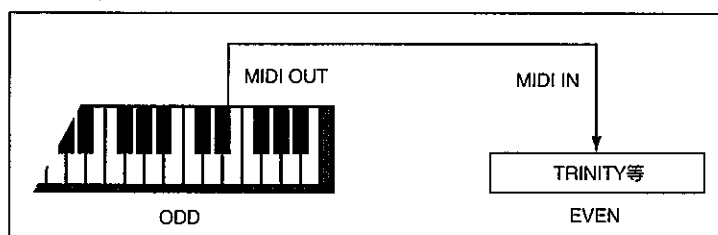
Evenでは、偶数のノート・ナンバー(C#, D#, F, G, A, B)で発音します。

Oddでは、奇数のノート・ナンバー(C, D, E, F#, G#, A#)で発音します。

Allでは、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。

本機にもう1台のTRINITY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。

MIDI 受信されたMIDIデータには影響を与えません。

**1-1d: MIDI Clock/System Clock****MIDI Clock (MIDI Clock Source)****[Internal/External]**

MIDI **Internal**にすると、内部シーケンサは内部クロックで動作します。

本機をマスターとして使用し、外部のシーケンサを同期させて演奏するときや、本機を単体で使用するときは、Internalにします。

内部シーケンサを操作すると、MIDIのリアルタイム・メッセージが本体から送信されるので、内部シーケンサに他のMIDI機器(外部シーケンサ、ドラムマシンなど)を同期させることができます。

Externalにすると、内部シーケンサは外部のMIDIクロックで動作します。

TRINITYシリーズをスレーブとして使用するときは、**External**にします。そのとき、基本的には外部からコントロールしますが、演奏の開始と停止は、本体の[START/STOP]キーでも行なえます。

外部のシーケンサからMIDIのリアルタイム・メッセージを受信し、そのシーケンサに本機を同期させることができます。

MIDIのリアルタイム・メッセージ

スタート	ソングの先頭から演奏をスタートさせる
ストップ	ソングの演奏をストップさせる
コンティニュー	ストップした位置からソングの演奏をスタートさせる
ソング・セレクト	ソングを選択する
ソング・ポジション・ポインタ	ソング内での位置(何小節目の何クロック目か)を設定する
MIDIクロック	テンポに合わせて一定間隔で送信されるクロック・データで、スレーブ側のシーケンサは、これに同期して演奏する。24個で4分音符の長さになる。

System Clock

[Internal, S/P DIF, Digital I/F]

本機のシステム・クロックを選択します。

Internalにすると、本機の内部のクロックで動作します。通常はこれを選択します。

S/P DIFは、HDR-TRIを搭載しているとき選択すると、外部のS/P DIFクロックで本機が動作します。

Digital I/Fは、Digital I/Fオプションを搭載しているとき選択すると、外部のDigital I/Fクロックで本機が動作します。

1-1e: Curve

アフタータッチやペロシティの感度(レスポンス)を設定します。

MIDI 「1-1b: Position」がPost KBDのときは、ここでの設定が鍵盤の直後に適用されるので、MIDIの送信データには影響を与えますが、受信データには影響しません。

Pre TGのときは、ここでの設定が本体内の音源の直前で適用されるので、MIDIの受信データには影響を与えますが、送信データには影響しません。

本体の鍵盤で本体内の音源を発音させるときは、「1-1b: Position」の設定は関係ありません。

Velocity (Velocity Curve)

[1...8]

ペロシティの強弱で音量や音色を変化させる場合、ここで選択したカーブによって変化の度合いが変わります。

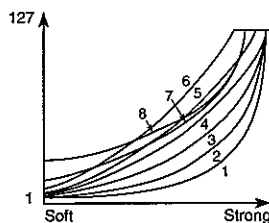
「1-1b: Position」がPost KBDのときは、鍵盤を弾く強さに対し、ペロシティ効果や送信されるペロシティ・データが、下のグラフ(左)のように変化します。

なお、受信するデータのペロシティ・カーブは、下のグラフ(右)の4のカーブが自動的に選ばれます。

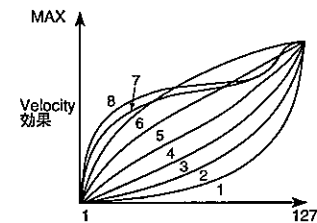
Pre TGのときは、鍵盤を弾く強さや受信したペロシティに対し、ペロシティ効果が、下のグラフ(右)のように変化します。外部のキーボードやシーケンサで本体の音源を発音させる場合、全体的に音が明るすぎたり、暗すぎたりするときは、Pre TGにして、ここで適切なペロシティ・カーブを選んでください。

なお、送信するデータのペロシティ・カーブは、下のグラフ(左)の4のカーブが自動的に選ばれます。

Post KBDのとき
Velocity (KBD→MIDI Out)



PreTGのとき
Velocity (MIDI In→TG)



7、8のカーブは、弱打鍵時には一定の効果を得られるので、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は難しい、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。

- 1: 強く弾かないと大きな効果が得られない
- 2: }
- 3: }
- 4: ペロシティの強弱で効果が調整できる(標準的なカーブ)
- 5: }
- 6: あまり強く弾かなくても大きな効果が得られる
- 7: 中打鍵時では、ほぼ一定した効果が得られる
- 8: 中打鍵時では、7より一定した効果が得られる

Aftertouch (Aftertouch Curve)**[1...8]**

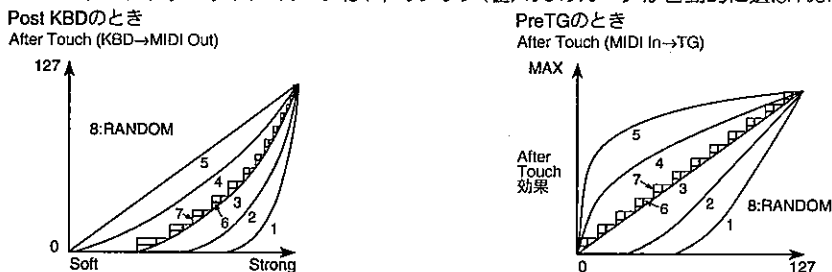
アフタータッチの強弱で音量や音色を変化させる場合、ここで選択したカーブによって変化の度合いが変わります。

「1-1b: Position」がPost KBDのときは、鍵盤を押し込む強さに対し、アフタータッチ効果や送信されるアフタータッチ・データが、下のグラフ(左)のように変化します。

なお、受信するデータのアフタータッチ・カーブは、下のグラフ(右)の3のカーブが自動的に選ばれます。

Pre TGのときは、鍵盤を押し込む強さや受信したアフタータッチに対し、アフタータッチ効果が、下のグラフ(右)のように変化します。

なお、送信するデータのアフタータッチ・カーブは、下のグラフ(左)の3のカーブが自動的に選ばれます。



6, 7のカーブは、それぞれ24, 12段階で変化するので、シーケンサにアフタータッチをレコーディングする場合、メモリーを消費したくないときに使うとよいでしょう(PositionはPost KBDにする)。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。

1~5のカーブは、細かく調整したいときに使用します。

8のカーブはランダムで、特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則な揺らぎを得たいというときに使用します。

- 1: 強く押し込まないと大きな効果が得られない
- 2: }
- 3: アフタータッチの強弱で効果が調整できる(標準的なカーブ)
- 4: }
- 5: あまり強く押し込まなくても効果が得られる
- 6: アフタータッチの強弱で効果が調整できるが、変化が大きい(24段階)
- 7: アフタータッチの強弱で効果が調整できるが、変化が大きい(12段階)
- 8: ランダム

1-1f: Foot Pedal/Foot Switch Assign**Foot Pedal****[OFF, Volume...Effect Control 2 (CC #13)]**

リア・パネルのPEDAL端子(☞Basic Guide P.5)に接続したアサイナブル・ペダル(別売のコレグ XVP-10, EXP-2を使用してください)の機能を設定します。

OFFにすると、接続したペダルは機能しません。

Volumeにすると、ペダルの操作で本体の音量が調整できます。また、同時にMIDIボリューム・メッセージ(CC#7)を送信し、MIDIチャンネルが一致するティンバーやトラックの音量を調整します。

Expressionにすると、ペダルの操作で本体の音量が調整できます。また、同時にMIDIエクスプレッション・メッセージ(CC#11)を送信し、MIDIチャンネルが一致するティンバーやトラックの音量を調整します。

Master Volumeにすると、ペダルの操作で音量が調整できます。また、同時にユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ(F0H, 7FH, gg, 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(個々に設定した音量のバランスを保ちながら)調整します。

Tempo Offsetにすると、ペダルの操作でシーケンサのテンポが変更できます。ペダルを踏み込むと速くなります。そして、MIDIクロックの送信間隔も追従して短くなります。

Data Entryにすると、各Editモード時にペダルの操作でパラメータの値が設定できます。

Foot Pedal (CC#04)にすると、Program EditモードでAMSにFoot Pedal (CC#4)を選択したAlternate Modulationが、ペダル操作でコントロールできます。また、同時にMIDIフィットコントローラ(CC#04)を送信します。

Effect Control 1 (CC#12)にすると、ペダルの操作でEffect Dynamic Modulationがコントロールできます。これはEffect Dynamic Modulation専用で、コントロールするときは、エフェクトのダイナミック・モジュレーションのSrcにMIDI Cnt 1を選択します。また、同時にエフェクト・コントロール1・メッセージ(CC#12)を送信します。

Effect Control 2 (CC#13)にすると、ペダルの操作でEffect Dynamic Modulationがコントロールできます。これはEffect Dynamic Modulation専用で、コントロールするときは、エフェクトのダイナミック・モジュレーションのSrcにMIDI Cnt 2を選択します。また、同時にエフェクト・コントロール2・メッセージ(CC#13)を送信します。

Foot Swith**[OFF, Program Up...Modulation (CC #82)]**

MIDI リア・パネルのSWITCH端子(☞Basic Guide P.5)に接続したアサインابل・スイッチ(オプションのコルグ PS-1のようなON/OFFを切り替えるタイプ)の機能を設定します。

OFFにすると、接続したスイッチは機能しません。

Program Upにすると、スイッチの操作でプログラムやコンビネーションが選択できます。

Program Playモード時は、現在選ばれているプログラムの次のプログラムが選択でき、Combination Playモード時は、現在選ばれているコンビネーションの次のコンビネーションが選択できます。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。

Program Downにすると、スイッチの操作でプログラムやコンビネーションが選択できます。

Program Playモード時は、現在選ばれているプログラムより1つ前のプログラムが選択でき、Combination Playモード時は、現在選ばれているコンビネーションより1つ前のコンビネーションが選択できます。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。

Song S/SIにすると、スイッチの操作でシーケンサのスタート、ストップができます。また、同時にMIDIスタート、ストップ・メッセージを送信します。

Song P.In/Outにすると、Sequencerモードの「1-7h: Recording Setup」(☞本誌P.78)がManual Punch Inのとき、スイッチの操作でシーケンサのパンチ・イン、パンチ・アウトができます。

Modulation (CC#82)にすると、スイッチの操作でAlternate Modulationをコントロールできます。コントロールするときは、AMSにFoot SW(CC#82)を選択します。

Foot Switch Polarity**[-/+]**

リア・パネルのSWITCH端子(☞Basic Guide P.5)に接続したアサインابل・スイッチと同じ極性に設定します。

コルグ フットペダルPS-1を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-(↓)なので、ここを-にします。また、極性が+(↑)のペダル・スイッチを接続するときは、ここを+にします(↓: オープン型、↑: クローズ型)。

極性の設定が一致しないと、ペダル・スイッチを操作しても正確に動作しません。

ペダル・スイッチを接続しないときは-にします。

Sustain Pedal Polarity**[-/+]**

リア・パネルのSUSTAIN端子(☞Basic Guide P.5)に接続したサスティン・ペダルと同じ極性に設定します。

コルグ フットペダルPS-1を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-(↓)なので、ここを-にします。また、極性が+(↑)のサスティン・ペダルを接続するときは、ここを+にします(↓: オープン型、↑: クローズ型)。

極性の設定が一致しないと、サスティン・ペダルを操作しても正確に動作しません。

サスティン・ペダルを接続しないときは-にします。

1-1g: Effect Switch**Insert FX Off**

チェックをつけると、すべてのインサート・エフェクトがOffになります。

チェックをはずすと、すべてのインサート・エフェクトのOn/Offは、Program Editモードの「7-1a: Insert Effect Setting」(☞本誌P.41)、Combination Editモードの「7-2a: Insert Effect Setting」(☞本誌P.62)、Sequencerモードの「7-3a: Insert Effect Setting」(☞本誌P.111)のOn/Offの設定になります。

MIDI エフェクトをOn/Offすると、エフェクト2コントロール(CC#92)を送信します。その値はOnのとき127で、Offのとき0です。

Master FX [Mod] Off

チェックをつけると、[E1] (モジュレーション系のマスター・エフェクト)がOffになります。

チェックをはずすと、[E1]のOn/Offは、Program Editモード、Combination Editモード、Sequencerモードの「8-1a: Effect 1/Effect 2 Setting」(☞本誌P.44, 65, 114)のOn/Offの設定になります。

MIDI エフェクトをOn/Offすると、エフェクト4コントロール(CC#94)を送信します。その値はOnのとき127で、Offのとき0です。

Master FX [R/D] Off

チェックをつけると、[E2] (リバーブ/ディレイ系のマスター・エフェクト)がOffになります。

チェックをはずすと、[E2]のOn/Offは、Program Editモード、Combination Editモード、Sequencerモードの「8-1a: Effect 1/Effect 2 Setting」(☞本誌P.44, 65, 114)のOn/Offの設定になります。

MIDI エフェクトをOn/Offすると、エフェクト5コントロール(CC#95)を送信します。その値はOnのとき127で、Offのとき0です。

▼ Page Menu Command

1-1A: Touch Panel Calibration

タッチ・パネルによる入力が思うようにいかないとき(表示とズレた場所を触れないと操作できないなど)に調整します。

- ① LCD画面左上の矩型に触れます。
正しく選択されると、反転表示になります。
- ② LCD画面右下の矩型に触れます。
正しく選択されると、反転表示になります。
- ③ Doneボタンを押します。
正しく調整できなかったときは、エラー・メッセージが表示されますので、もう一度やり直してください。

1-1B: Joystick X Calibration

ジョイスティックを一番左または右に倒しても、設定したピッチバンド・レンジの効果が得られなかったり、倒している途中で、最大または最小になってしまうときに調整します。

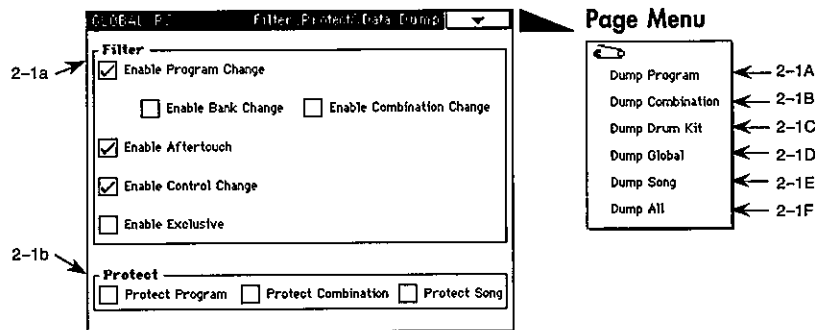
- ① ジョイスティックが止まる場所まで左右に倒します。
- ② ジョイスティックから手を離します。
- ③ Doneボタンを押します。
正しく調整できなかったときは、エラー・メッセージが表示されますので、もう一度やり直してください。

1-1C: Enable Beep (チェック・コマンド)

チェックをつけると、押して意味のあるLCD画面のオブジェクトを押したときに、音が鳴ります。

Global P2

2-1: Filter, Protect & Data Dump



2-1a: Filter

Enable Program Change

MIDI MIDIプログラム・チェンジを送受信するかどうかを設定します。

チェックをつけると、プログラム・チェンジを送受信します。ただし、「Enable Bank Change」と「Enable Combination Change」の設定に従います。

Program Playモードのときは、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、プログラムが切り替わります。

プログラムを選択すると、グローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジが送信されます。

Combination Playモードのときは、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、コンビネーションが切り替わりますが、「Enable Combination 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。

Combination Editモードの「1-1e: MIDI Channel」(※本誌P.50)に設定されている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、そのティンバーのプログラムが切り替わります。

コンビネーションを選択すると、プログラム・チェンジは、グローバルMIDIチャンネルで送信されると同時に、Combination Editモードの「1-1d: Timbre Mode」(※本誌P.50)がEXTに設定されているティンバーのチャンネルでも送信されます。

Sequencerモードのときは、トラック・ステータスがINTまたはBOTHのトラックに設定されている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、そのトラックのプログラムが切り替わります。

ソングを選んだりシーケンス・データを再生すると、トラック・ステータスがINTまたはBOTHのトラックに設定されているチャンネルで送信されます。

「Enable Bank Change」でチェックをつけておくと、プログラム・チェンジと共にバンク・セレクトも送受信します。

チェックをはずすと、プログラム・チェンジを送受信しません。

Enable Bank Change

MIDI バンク・セレクトを送受信するかどうかを設定します。

チェックをつけると、「Enable Program Change」にチェックをつけているときは、バンク・セレクトとプログラム・チェンジの両方を送受信します。

チェックをはずすと、「Enable Program Change」にチェックをつけているときは、プログラム・チェンジだけを送受信します。

▲ シーケンスにレコーディングするときは、この設定に関わらずバンク・セレクトがレコーディングされますが、再生時はこの設定に従います。

Enable Combination Change

MIDI この設定は、Combination Playモード時に適用されます(下表参照)。

チェックをつけると、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・チェンジを受信して、コンビネーションが切り替わります。

グローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致しなくても、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変わります。

チェックをはずすと、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・チェンジを受信してもコンビネーションは切り替わりません。

ただし、そのプログラム・チェンジのMIDIチャンネルとティンバーの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変わります。

Enable Aftertouch

MIDI MIDIアフタータッチを送受信するかどうかを設定します。

本機の鍵盤の操作では、チャンネル・アフタータッチのみを送信します(ポリ・アフタータッチは、送信しません)。ポリ・アフタータッチはAMSとして対応しているので、ポリ・アフタータッチを受信してキーごとにコントロールできます。

チェックをつけると、アフタータッチを送受信します。

チェックをはずすと、アフタータッチを送受信しません。

アフタータッチは、わずかな鍵盤の押し込みでも生じる信号なので、アフタータッチを必要としない音色をレコーディングするときには、チェックをはずしておけば、メモリーの節約になります。

アフタータッチがレコーディングされているシーケンス・データを再生するときは、この設定は反映されないでアフタータッチは忠実に再現されます(と同時にMIDIで送信されます)。

Enable Control Change

MIDI コントロール・チェンジ(ピッチベンド、ダンパーペダル、ボリューム、ジョイスティック等のコントローラのメッセージ)を送受信するかどうかを設定します。

チェックをつけると、コントロール・チェンジを送受信します。

チェックをはずすと、コントロール・チェンジを送受信しません。

コントロール・チェンジがレコーディングされているシーケンス・データを再生するときは、この設定は反映されないでコントロール・チェンジは忠実に再現されます(と同時にMIDIで送信されます)。

Enable Exclusive

MIDI システム・エクスクルーシブ・データ(プログラム、コンビネーション等の音色データ、Program/Combination Editモードでのエディット操作等)を送受信するかどうかを設定します。

チェックをつけると、エクスクルーシブ・データを送受信します。

コンピュータなどを接続し、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は、チェックしておきます。

チェックをはずすと、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、このページのページ・メニュー・コマンド(Data Dump)を表示しているときは、この設定とは関係なく、送受信できます。

2-1b: Protect

Protect Program (Protect Program Memory)

本体内のプログラム・メモリーにプロテクトをかけるかどうかを設定します。

チェックをつけると、本体内のプログラム・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みが禁止されます。

- プログラムのライト
- MIDIデータ・ダンプでのプログラム・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

チェックをはずすと、本体内のプログラム・メモリーに書き込みができます。

Protect Combination (Protect Combination Memory)

本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトをかけるかどうかを設定します。

チェックをつけると、本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みが禁止されます。

- コンビネーションのライト
- MIDIデータ・ダンプ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

チェックをはずすと、本体内のコンビネーション・メモリーに書き込みができます。

Protect Song (Protect Song Memory)

本体内のソング・メモリーにプロテクトをかけるかどうかを設定します。

ただし、電源をOFFにすると、この設定とは関係なく、ソング・メモリー内のソング・データは消去されます。

チェックをつけると、本体内のソング・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みが禁止されます。

- シーケンサのレコーディング
- MIDIデータ・ダンプでのソング・データの受信
- ディスクからのソング・データのロード

チェックをはずすと、本体内のソング・メモリーに書き込みができます。

▼ Page Menu Command

2-1A: Dump Program

2-1B: Dump Combination

2-1C: Dump Drum Kit

2-1D: Dump Global

2-1E: Dump Song

2-1F: Dump All

MIDI 接続したもう1台のTRINITYシリーズ、MIDIデータ・ファイラー、コンピュータなどへ、本体のエクスクルーシブ・データを送信します。

ページ・メニュー・コマンドが表示されているときは、システム・エクスクルーシブの設定とは関係なくダンプ・データを送受信します。


もう1台のTRINITYシリーズへMIDIデータを送信し、それらのプログラムや、コンビネーションを変えたいときは、双方のグローバルMIDIチャンネルを合わせます。

データ・ファイラーへMIDIデータを送信する場合、通常はMIDIチャンネルを合わせる必要はありません。

コマンドから1つを選択(下表参照)すると、ダイアログが表示されます。

Dump All以外のコマンドを選択したときは、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、OKを押します。

Dump Program	全バンクのプログラム、任意のバンクのプログラム、1プログラム、
Dump Combination	全バンクのコンビネーション、任意のバンクのコンビネーション、1コンビネーション、
Dump Drum Kit	全ドラムキット、1ドラムキット
Dump Global	グローバル・パラメータ
Dump Song	全ソング
Dump All	全バンクのプログラム+コンビネーション+ドラムキット+グローバル・パラメータ+ソング

 データ・ダンプの実行中は、本体のスイッチ類に触れないでください。

下の表は、ダンプするデータのサイズと、ダンプ時の所要時間です。

ダンプするデータの種類	データ・サイズ(kByte)		所要時間(Sec)	
	TRINITY	TRINITY V3, TRINITY V3 pro, TRINITY V3 proX	TRINITY	TRINITY V3, TRINITY V3 pro, TRINITY V3 proX
All Data*1	265.4~809.7	303.5~847.8	85.0~259.1	97.2~271.3
All Program*2	126.7	164.8	40.6	52.4
1 Program Bank (Bank A, B)	63.3	63.3	20.3	20.3
1 Program Bank (Bank M)	-----	38.1	-----	12.2
1 Program (Bank A, B)	0.5	0.5	0.2	0.2
1 Program (Bank M)	-----	0.6	-----	0.2
All Combination	113.5		36.4	
1 Combination Bank	56.8		18.2	
1 Combination	0.4		0.2	
All Drumkit	19.6		6.3	
1 Drumkit	1.6		0.6	
Global Parameter	1.3		0.5	
All Song	4.3~548.6		1.4~175.6	

*1 Global Setup, All Drumkit, All Combination, All Program, All Song

*2 TRINITY: Bank A, BのProgram

TRINITY V3, TRINITY V3 pro, TRINITY V3 proX: Bank A, B, MのProgram

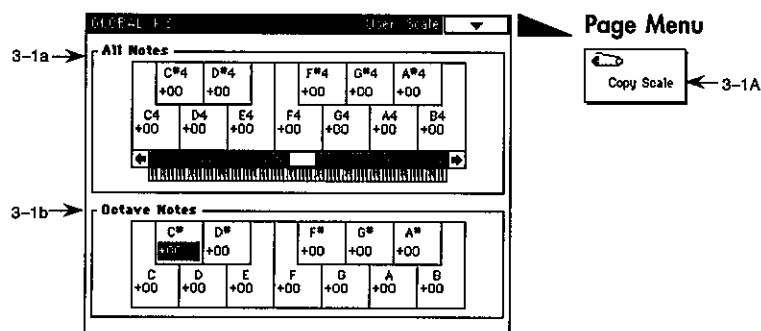
データ・フォーマットや内容については、本誌P.151「MIDI Implementation」を参照してください。

Global P3

3-1: User Scale

2種類のユーザー・スケールを設定します。

ここで設定したユーザー・スケールは、Program Editモードの「1-1e: Scale」(※本誌P.4)や、Combination Editモード「2-1a: Scale」(※本誌P.53)、Sequencerモード「2-1: Track Parameter」(※本誌P.80)で選択できません。



3-1a: All Notes

[−99...+99]

128鍵の音階を個別に設定します。

横にまたがるスクロール・バーで鍵盤の位置を移動させ、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。

ページ・メニュー・コマンドの「3-1A: Copy Scale」を実行すると、プリセットされているStretchのスケールの設定がコピーできます。

3-1b: Octave Notes

[−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れます。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。

工場出荷時は、コンビネーションA054: Real Harp Glissで使用するスケールが設定されています。

▼ Page Menu Command

3-1A: Copy Scale

プリセットされているスケールを、ユーザー・スケールにコピーします。

Stretchは「3-1a: All Notes」にコピーできます。

その他のスケールは「3-1b: Octave Notes」にコピーできます。

スケールについては、Program Editモードの「1-1e: Scale」(※本誌P.4)を参照してください。

Global P4

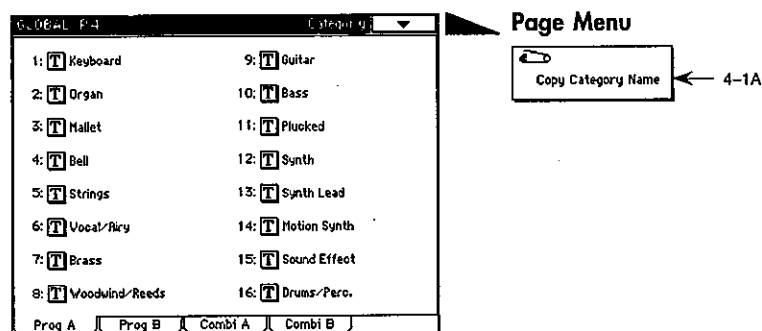
4-1: Category Program A

4-2: Category Program B

プログラムのカテゴリA、Bの編集を行いません。

ここで編集したカテゴリ名をプログラムに設定しておく、Program Playモード、Combination Playモード、Sequencerモードでプログラムを検索できます。

工場出荷時には、楽器別のカテゴリ名が登録されています。また、工場出荷時のプログラムには、すでにカテゴリが設定されています。



編集するカテゴリ名のテキスト・エディット・ボタンを選ぶと、カテゴリ名をリネームする画面に変わります (Basic Guide P.6)。

カテゴリ名は、16個まで設定できます。

▼ Page Menu Command

4-1A: Copy Category

コピー元、コピー先のカテゴリ名を指定し、カテゴリ名をコピーします。

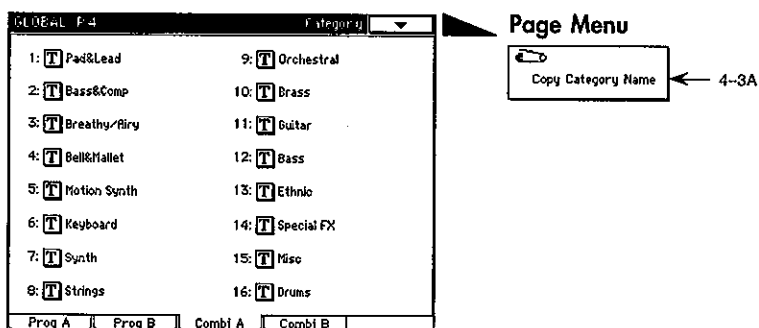
4-3: Category Combination A

4-4: Category Combination B

コンビネーションのカテゴリーA、Bの編集を行いません。

ここで編集したカテゴリー名をコンビネーションに設定しておく、Combination Playモードでコンビネーションを検索できます。

工場出荷時には、楽器別のカテゴリー名が登録されています。また、工場出荷時のコンビネーションには、すでにカテゴリーが設定されています。



編集するカテゴリー名のテキスト・エディット・ボタンを選ぶと、カテゴリー名をリネームする画面に変わります (Basic Guide P.6)。

カテゴリー名は、16個まで設定できます。

▼ Page Menu Command

4-3A: Copy Category

コピー元、コピー先のカテゴリー名を指定し、カテゴリー名をコピーします。

Global P5

5-1: Drumkit (Drumkit Setup)

ドラムキットをエディットします。

ドラムキットは、Program Playモードに移ったときに表示されるプログラムが持っているフィルター、アンプ、エフェクト等の設定で発音されます。つまりこれは、そのときProgram Playモードで選ばれているシングル・モードのプログラムのオシレータのマルチサンプルを、ドラムキットに変えたのと同じ状態です。

ドラムキットを使ったプログラムとそうでないプログラムでは、フィルター、アンプ、エフェクト等の設定が異なるので、ドラムキットをエディットするときは、あらかじめ、ドラム・モードのプログラムを、Program Playモードで選択し、このページに移るのがよいでしょう。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。

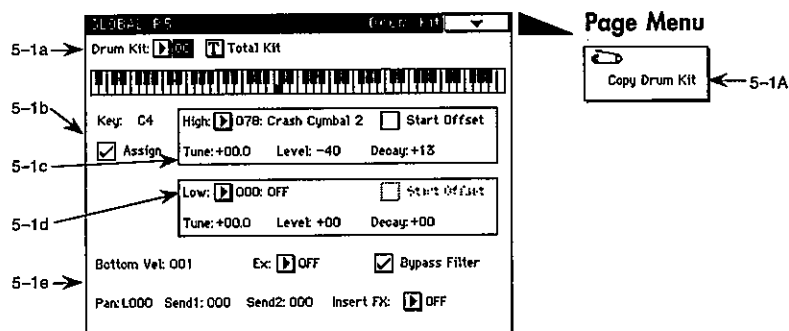
ドラムキットを使ったプログラムには、別冊の**Voice Name List**で④が付いています。

オクターブは8に設定してください(Program EditモードでP.6「1-2: OSC Basic」で設定)。

8にしておかないと、キーの位置と発音する音の関係がずれてしまいます。

MIDI 「2-1a: Enable Exclusive」にチェックをつけているとき、Globalモードでは「5-1: Drumkit」だけがエクスクルーシブ・データで、エディットできます。

! 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(エディット前にそのドラムキットを使用しているプログラムがあるかどうかを確認してください)。



5-1a: Drumkit

[0...11]

エディットするドラムキットを選択します。

テキスト・エディット・ボタンで、ドラムキット名をリネームする画面に変わります。詳しくは、Basic Guideの P.6を参照してください。

5-1b: Key/Assign

Key

[A0...C8]

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。

ドラムサンプルとその設定は、下の「5-1c: High Drumsample」～「5-1e: Drumsample Setup」で行ないます。各キーには、2つのドラムサンプルが選択でき、ペロシティでドラムサンプルを弾き分けることができます。

Assign

チェックをつけると、「5-1c: High Drumsample」や「5-1d: Low Drumsample」で選択したドラムサンプルが発音されます。通常はチェックをつけます。

チェックをはずすと、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されます。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、チェックをはずします。

5-1c: High Drumsample

High (High Drumsample)

[OFF, 1...258]

「5-1e: Drumsample Setup」のBottom Velで設定した値以上のペロシティで発音するドラムサンプルを選択します。

ドラムサンプル・リストは、別冊の**Voice Name List**に掲載してあります。

ペロシティでドラムサンプルを切り替えないときは、Bottom Velを1にして、ここだけでドラムサンプルを設定します。

OFFにすると、発音しません。

Start Offset

チェックをつけると、ドラムサンプル波形の先頭より後ろの位置(ドラムサンプルごとにあらかじめ決められています)からスタートします。

チェックをはずすと、ドラムサンプル波形の先頭からスタートします。

Tune

[-60.0...+24.0]

音程を50セント単位で調整します。

0にしたキーは、その鍵盤のオリジナルの音程になります。

-60.0にしたキーは、オリジナルの音程より5オクターブ下になります。

+24.0にしたキーは、2オクターブ上になります。

例えば、1つのタム・ドラムのドラムサンプルを使って、Hiタム、Lowタム、Midタム用の設定ができます。

Level

[-99...+99]

音量を調整します。

+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倍の音量で発音されます。

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されます。

-99にしたキーは、発音されません。

Decay

[-99...+99]

音の減衰時間を調整します。

キーごとの減衰時間は、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプEGのディケイ・タイムに、ここで設定した値を加算したものになります。

ドラムキット用の、プログラムのアンプEGは、スタート・レベルとアタック・レベルは大きく、ブレイク・ポイント・レベルは0に設定されています。つまりノート・オン時のレベルが大きく、その後減衰するようになっています。

5-1d: Low Drumsample

「5-1e: Drumsample Setup」のBottom Velで設定した値未満のペロシティで発音するドラムサンプルを設定します。

各パラメータについては、「5-1c: High Drumsample」を参照してください。

5-1e: Drumsample Setup

High/Lowのドラムサンプルで共有しているパラメータを設定します

Bottom Vel [1...127]

HighのドラムサンプルとLowのドラムサンプルを使い分けるためのベロシティ値を設定します。
ここで設定した値以上のベロシティで弾くと、「5-1c: High Drumsample」の設定が発音されます。
ベロシティで切り替える必要がないときは、この値を1にして、「5-1c: High Drumsample」だけ設定します。

Ex (Exclusive Assign) [OFF, Group01...Group16]

Group01~Group16にすると、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、後着優先のモノフォニックで発音します。
従って、同じ系統のドラムサンプル(例えば奏法が違う何種類かのハイハット)を割り当てているキーをグループ化しておけば、同時に何種類かのハイハットが鳴るような不自然なことは起こりません。
OFFにすると、グループ化しません。通常はOFFにします。

Pan [OFF, L000...C064...R127]

キーごとのパンを設定します。
OFFにすると、出力されません。
L000~R127にすると、割り当てたドラムサンプルのパンを設定します。
C064にすると、同じ音量レベルでL、Rに振り分けられ、サウンドが中央で鳴るように感じます。キーごとにこの設定を変化させ、ハイハットは左に、その右横にスネア、タムは中央から右まで、シンバルは左右に、それぞれ配置したように聞こえるドラムキットをつくることもできます。

Send 1 [0...127]

キーごとのセンド1レベルを設定します。

Send 2 [0...127]

キーごとのセンド2レベルを設定します。

Bypass Filter

キーごとに、そのドラムキットを使っているプログラムのフィルターをかけるかどうかを設定します。

チェックをつけると、フィルターがかかりません。

チェックをはずすと、フィルターがかかります。

Insert FX [OFF, Inst 1...Inst 4]

キーに割り当てたドラムサンプルをどのエフェクトに出力するかを設定します。

OFFにすると、出力しません。

Inst 1~Inst 4にすると、ドラム・モードのプログラムで設定した4つのインサート・エフェクト[E1]~[E4]にそれぞれ出力します。

▼ Page Menu Command

5-1A: Copy DrumKit

他のドラムキットの設定を、現在選ばれているドラムキットにコピーします。



これを実行すると、現在選ばれているドラムキットのデータが書き変わりますので、実行する前に書き換えてよいかどうかを確認してください。

7. Disk モード

このモードでは、フロッピーディスクへ各種のデータをセーブ(内部メモリーからのコピー)、ロード(内部メモリーへのコピー)します。

使用するディスクは、MS-DOSフォーマットの3.5インチ2DD、2HDディスクです。

容量は、TRINITYシリーズでフォーマットすると、2DDが720Kバイト(9セクタ/トラック)、2HDが1440Kバイト(18セクタ/トラック)となります。

ファイル、ディレクトリ、アイコンについて

本機では、ディスク内のファイルやディレクトリを用いて、各データを階層的に管理しています。また、ファイルの内容(ファイルなのかディレクトリなのか、ファイルの場合データとして何が含まれるのか)を明示するために、名前だけでなくアイコンを用いた画面表示を行ないます。アイコンは、下の図のようにファイルかディレクトリかを、その形で示しています。



ファイル ディレクトリ

本誌では、MS-DOSがファイルとして認識する(MS-DOSパソコンで読める)ものをDOSファイル、ディレクトリとして認識するものをDOSディレクトリとして区別します。

本機では、DOSファイルの種類をDOSファイルにつけられた拡張子によって識別します。

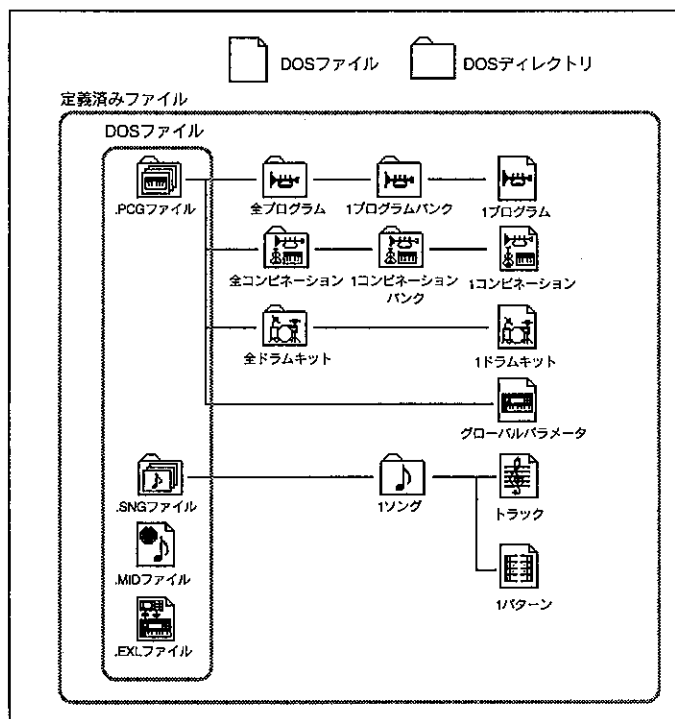
下記以外の拡張子のDOSファイルは、スタンダードMIDIファイルとみなします。

拡張子	種類
.PCG	プログラム/コンビネーション/ドラムキット/グローバルパラメータ
.SNG	ソング
.MID	スタンダードMIDIファイル
.EXL	MIDIエクスクルーシブデータ

TRINITYシリーズでセーブすると、そのデータの種類から、4つの拡張子のうちどれかが自動的に付けられますが、後でこれを変更した場合は未定義のファイルとみなされ、スタンダードMIDIファイルとして扱われます。

TRINITYシリーズで扱うファイルは以下の構造を持っています。

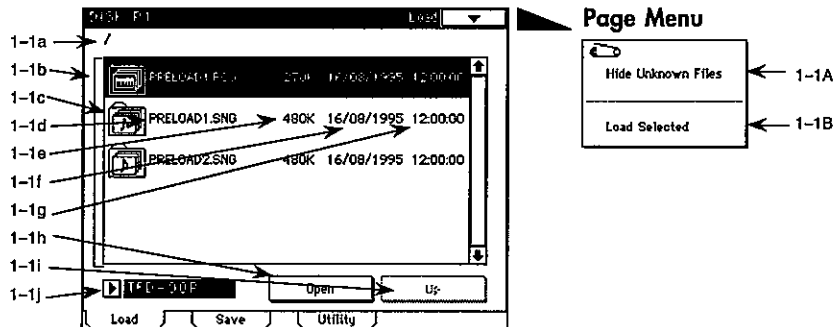
なお、.PCGファイルや、.SNGファイルなどは、オープンして内容を分けることができるため、表示にはディレクトリのアイコンを使用しています。



1-1: Load

選択したファイル、ディレクトリが内部メモリにロードされます。

Openボタン、**Up**ボタンで目的のファイル、ディレクトリを選択してから、ページ・メニューの「1-1B: Load Selected」を選択します。



1-1a: カレント・ディレクトリ

処理の対象となる現在のディレクトリをカレント・ディレクトリといいます。

LCD画面にはディレクトリ名がフルパスで表示されます。ディレクトリのデリミタ(階層間の区切り文字)は“/”です。カレント・ディレクトリは、「1-1h: Openボタン」、「1-1i: Upボタン」で移動します。

1-1b: ディレクトリ・ウインドウ

カレント・ディレクトリのファイル情報が表示されます。

このウインドウでファイルやディレクトリを選択し、選択したファイルは反転表示されます。ディレクトリ・ウインドウには、「1-1c: ファイル名」～「1-1g: セーブした時刻」に示すファイル情報が表示されます。

1-1c: ファイル/アイコン

ファイルの種類を反映したアイコンが表示されます。

アイコンについては、本誌のP.133を参照してください。

1-1d: ファイル名

ファイルの名前が表示されます。

1-1e: サイズ

ファイルのサイズが表示されます(バイト単位)。

1-1f: セーブした日付

ファイルをセーブしたときに付けた日付が表示されます。左から日、月、年です。

ただし、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「1-3E: Set Date/Time」で日付を設定してください。

1-1g: セーブした時刻

ファイルをセーブしたときに付けた時刻が表示されます。

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「1-3E: Set Date/Time」で時刻を設定してください。

1-1h: Openボタン

ディレクトリをオープンし、カレント・ディレクトリをそこに移動させます(1階層下に移動)。
「1-1b: ディレクトリ・ウィンドウ」でディレクトリが選択されているときのみ操作できます。

1-1i: Upボタン

カレント・ディレクトリを1階層上に移動させます。
カレント・ディレクトリがルート・ディレクトリ(カレント・ディレクトリ表示が“/”のみ)の場合は、操作できません。

1-1j: ドライブ・セレクト

ロード、セーブ等の対象とするディスクを選択します。
ディスクに付けられたボリューム・ラベルが表示され、ボリューム・ラベルのないディスクの場合はno labelと表示されます。
標準では内蔵フロッピーのみが選択可能です。

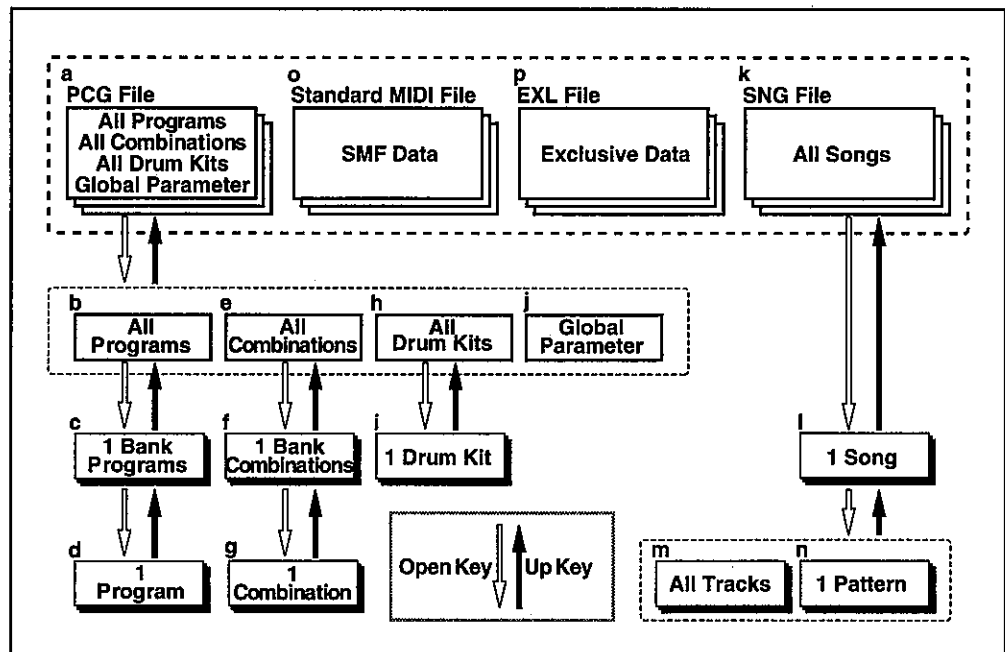
▼ Page Menu Command

1-1A: Hide Unknown Files(チェック・コマンド)

チェックをつけると、未定義のファイルはディレクトリ・ウィ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。

1-1B: Load Selected

「1-1b: ディレクトリ・ウィンドウ」で選択したファイル、ディレクトリが、内部メモリにロードされます。
このコマンド選択後、ダイアログが表示されますが、どのファイルのデータをロードするかによって、表示されるダイアログが異なります(以下のa~p参照)。

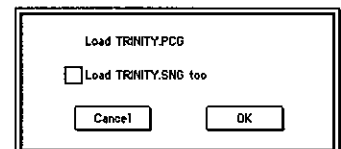


a: .PCGファイルを選択したとき

.PCGファイルに含まれる全てのデータがロードされます。

なお、ダイアログ中のチェック・ボックスに**チェックをつけておく**と、同一ファイル名で拡張子が.SNGのファイル(通常は「k: .SNGファイルを選択したとき」でロード)も一緒にロードされます。ただしこの場合、.PCGファイルと.SNGファイルは同一ディレクトリに存在しなければなりません。

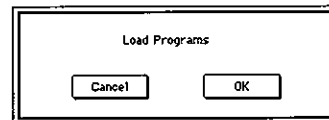
- ① タブ1画面で、.PCGファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。



b: .PCGファイルをオープンして、その中のプログラム・ファイルを選択したとき

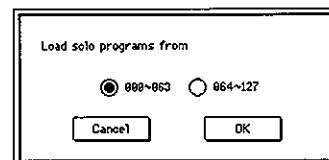
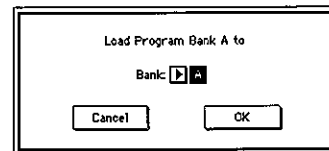
.PCGファイル内の全てのプログラム・データがロードされます。

- ① タブ1画面で、.PCGファイル内のプログラム・ファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。

**c: .PCGファイル、プログラム・ファイルをオープンして、その中のバンク・ファイルを選択したとき**

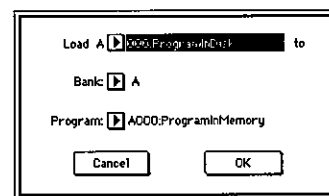
選択したバンク内の全てのプログラム・データが、ロード先に選んだバンクにロードされます。

- ① タブ1画面で、プログラム・ファイル内のバンク・ファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロード先のバンクを選択します。
- ④ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。
- ⑤ **PBS-TRI**を搭載していない**TRINITY**シリーズで、バンクMのプログラムが128個存在する.PCGファイルをロードしようとした場合は、右のダイアログが表示されます。
ラジオ・ボタンでロードするプログラムを選び**OKボタン**を押すと、そのプログラムがロードされます。元の画面に戻るときは**Cancelボタン**を押します。

**d: .PCGファイル、プログラム・ファイル、バンク・ファイルをオープンして、1プログラム・ファイルを選択したとき**

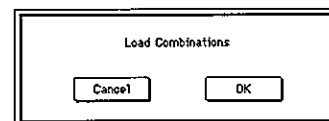
選択した1プログラム・データが、ロード先に選んだプログラム・ナンバーにロードされます。

- ① タブ1画面で、バンク・ファイル内の1プログラム・ファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
①で選択したプログラム以外のプログラムをロードする場合は、ロードするプログラムを選びなおします。
- ③ ロード先のバンクとプログラムを選択します。
- ④ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。

**e: .PCGファイルをオープンして、コンビネーション・ファイルを選択したとき**

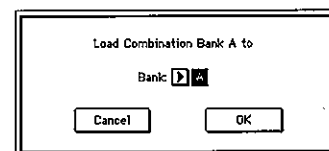
.PCGファイル内の全てのコンビネーション・データがロードされます。

- ① タブ1画面で、.PCGファイル内のコンビネーション・ファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。

**f: .PCGファイル、コンビネーション・ファイルをオープンして、バンク・ファイルを選択したとき**

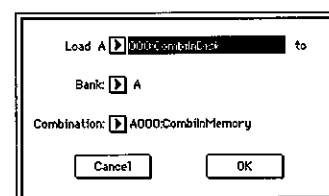
選択したバンク内の全てのコンビネーション・データが、ロード先に選んだバンクにロードされます。

- ① タブ1画面で、コンビネーション・ファイル内のバンク・ファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロード先のバンクを選択します。
- ④ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。

**g: .PCGファイル、コンビネーション・ファイル、バンク・ファイルをオープンして、1コンビネーション・ファイルを選択したとき**

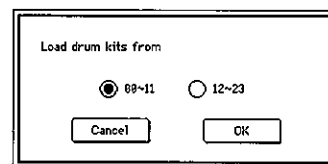
選択した1コンビネーション・データが、ロード先に選んだコンビネーション・ナンバーにロードされます。

- ① タブ1画面で、バンク・ファイル内の1コンビネーション・ファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
①で選択したコンビネーション以外のコンビネーションをロードする場合は、ロードするコンビネーションを選びなおします。
- ③ ロード先のバンクとコンビネーションを選択します。
- ④ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。



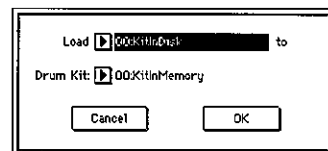
h: .PCGファイルをオープンして、ドラムキット・ファイルを選択したとき
 .PCGファイル内の全てのドラムキットがロードされます。

- ① タブ1画面で、.PCGファイル内のドラムキット・ファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。
- ④ **PBS-TRI**を搭載していない**TRINITYシリーズ**で、ドラムキットのプログラムが24個存在する、.PCGファイルをロードしようとした場合は、右のダイアログが表示されます。
 ラジオ・ボタンでロードするプログラムを選び**OKボタン**を押すと、そのドラムキットがロードされます。元の画面に戻るときは**Cancelボタン**を押します。



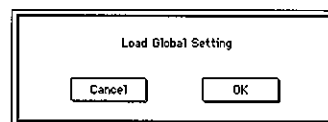
i: .PCGファイル、ドラムキット・ファイルをオープンして、1ドラムキット・ファイルを選択したとき
 選択した1ドラムキットが、ロード先に選んだドラムキットにロードされます。

- ① タブ1画面で、ドラムキット・ファイル内の1ドラムキット・ファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
 ①で選択したドラムキット以外のドラムキットをロードする場合は、ロードするドラムキットを選びなおします。
- ③ ロード先のドラムキットを選択します。
- ④ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。



j: .PCGファイルをオープンして、Globalファイルを選択したとき

- ① タブ1画面で、.PCGファイル内のGlobalファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。

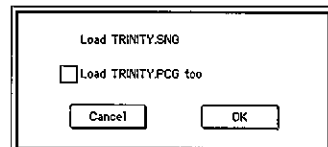


k: .SNGファイルを選択したとき

.SNGファイル内の全てのデータがロードされます。

なお、ダイアログ中のチェック・ボックスに**チェックをつけておくと**、同じファイル名で拡張子が.PCGのファイルも一緒にロードされます。ただしこの場合、.PCGファイルと.SNGファイルは同一ディレクトリに存在しなければなりません。

- ① タブ1画面で、.SNGファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。



l: .SNGファイルをオープンして、1ソング・ファイルを選択したとき
 選択した1ソングが、ロード先に選んだソングにロードされます。

- ① タブ1画面で、.SNGファイル内の1ソング・ファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロード先のソングを選択します。
- ④ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。



m: .SNGファイル、1ソング・ファイルをオープンして、トラック・ファイルを選択したとき

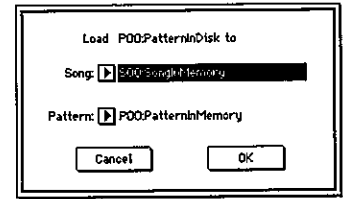
選択したソング内の全トラックのイベント・データが、ロード先に選んだソングにロードされます。ただし、クリエイトされていないソングはロード先に指定できません。

- ① タブ1画面で、1ソング・ファイル内のトラック・ファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロード先のソングを選択します。
- ④ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。



n: .SNGファイル、1ソング・ファイルを開いて、1パターン・ファイルを選択したとき
 選択したパターンが、ロード先に選んだソングのパターンにロードされます。ただし、クリエイトされていないソングはロード先に指定できません。

- ① タブ1画面で、1ソング・ファイル内の1パターン・ファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロード先のソングとパターンを選択します。
- ④ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。



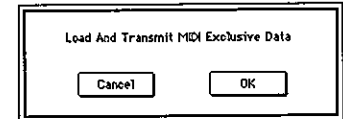
o: .MIDファイルまたは未定義のファイルを選択したとき
 選択されているファイルはスタンダードMIDIファイルとみなされ、ロード先に選んだソングにロードされます。

- ① タブ1画面で、.MIDファイルまたは未定義のファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ ロード先のソングを選択します。
- ④ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。



p: .EXLファイルを選択したとき

- ① タブ1画面で、.EXLファイルを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
 .EXLファイル内の全てのデータがMIDIから送信されます。
- ③ ロードするときは**OKボタン**を、ロードしないときは**Cancelボタン**を選択します。
 .EXLファイル内のデータがロードされた後、MIDIで送信されます。



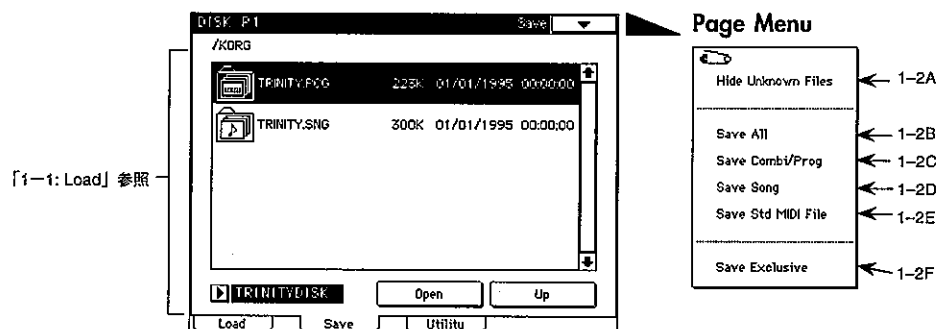
1-2: Save

内部メモリーの各データがディスクにセーブされます。

Openボタン、Upボタン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、ページ・メニューのコマンドを選択します。

セーブを実行すると、表示されているファイルと同じ階層にセーブされます。

ファイルと一緒にセーブされる日付、時刻は「1-3E: Set Date/Time」で設定します。



▼ Page Menu Command

1-2A: Hide Unknown Files(チェック・コマンド)


チェックをつけると、未定義のファイルがディレクトリ・ウィンドウに表示されません。

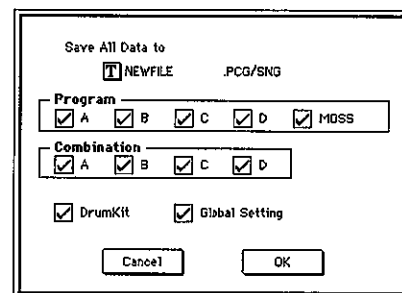
1-2B: Save All

内部メモリーのすべてのコンビネーション、プログラム、ドラムキット、グローバル・パラメータ、そしてソングが、.PCGファイルや.SNGファイルとしてディスクへセーブされます(P.135の中央図のaとk)。プログラムとコンビネーションは、指定したバンク単位でもセーブできます。

ただし、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。

- ① このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ② テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します(※Basic Guide P.6)。
- ③ セーブするデータのチェック・ボックスに**チェック**をつけます。

 コンビネーションはプログラムで構成されており、ドラムキットを音源とするプログラムもあります。必要に応じて、コンビネーションのセーブ時にはコンビネーションで使用するプログラムと一緒にセーブしたり、プログラムのセーブ時にはプログラムで使用するドラムキットと一緒にセーブしてください。




- ④ セーブするときは**OK**ボタンを、セーブしないときは**Cancel**ボタンを選択します。

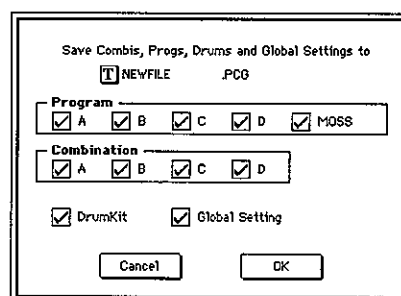
1-2C: Save Combi/Prog

内部メモリーのすべてのコンビネーション、プログラム、ドラムキット、そしてグローバル・パラメータが、.PCGファイルとしてディスクへセーブされます(P.135の中央図のa)。プログラムとコンビネーションは、指定したバンク単位でもセーブできます。

ただし、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。

- ① このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ② テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します(※Basic Guide P.6)。
- ③ セーブするデータのチェック・ボックスに**チェック**をつけます。

 コンビネーションはプログラムで構成されており、ドラムキットを音源とするプログラムもあります。必要に応じて、コンビネーションのセーブ時にはコンビネーションで使用するプログラムと一緒にセーブしたり、プログラムのセーブ時にはプログラムで使用するドラムキットと一緒にセーブしてください。



- ④ セーブするときは**OK**ボタンを、セーブしないときは**Cancel**ボタンを選択します。

1-2D: Save Song

内部メモリーの全てのソングが、.SNGファイルとしてディスクにセーブされます(P.135の中央図のk)。ただし、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。

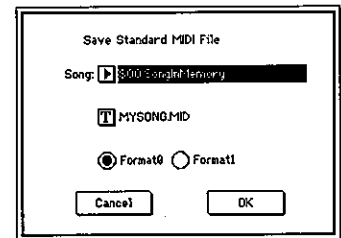
- ① このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ② テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します(☞Basic Guide P.6)。
- ③ セーブするときは**OKボタン**を、セーブしないときは**Cancelボタン**を選択します。

**1-2E: Save Std MIDI File**

内部メモリーの選択したソングが、指定フォーマットでMIDファイル(スタンダードMIDIファイル)としてディスクにセーブされます(P.135の中央図のo)。

ただし、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。

- ① このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ② セーブするソングを選択します。
- ③ テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します(☞Basic Guide P.6)。
- ④ ラジオ・ボタンで、フォーマットを指定します。
 - ・ **Format0**にすると、16トラックのMIDIデータを、1トラックにまとめてセーブします。
 - ・ **Format1**にすると、トラックごとにセーブします。



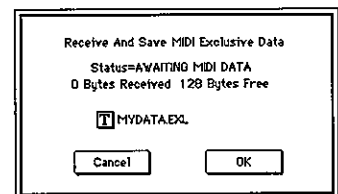
- ⑤ セーブするときは**OKボタン**を、セーブしないときは**Cancelボタン**を選択します。ここでセーブしたソング・データは、スタンダードMIDIファイルに対応した機器で再生できます。ただし、**TRINITYシリーズ**で再生するときは、ソングのデータを**TRINITYシリーズ**専用フォーマットでセーブした方が再現性が高いので「1-2D: Save Song」でセーブすることをおすすめします。

1-2F: Save Exclusive

受信したエクスクルーシブ・データを、シーケンサー用メモリーの残り領域に一度溜め、そのデータがEXLファイルとしてディスクにセーブされます(P.135の中央図のp)。ファイル名のデフォルトは**New File**です。

ただし、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。

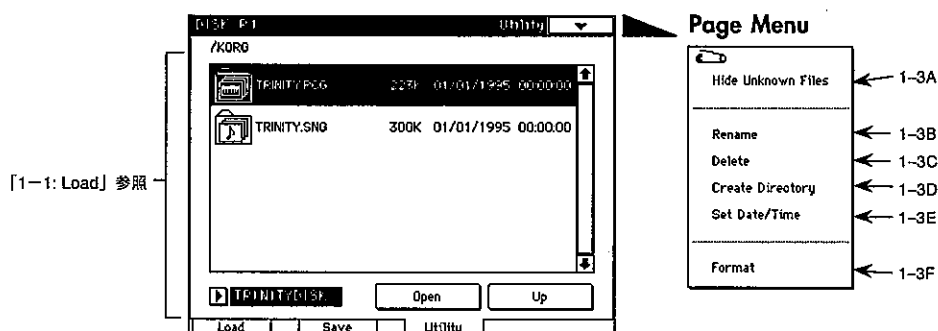
- ① このコマンドを選択すると、エクスクルーシブ・データを受信可能な状態になります。エクスクルーシブ・データを受信後に右のダイアログが表示されます。
- ② セーブするエクスクルーシブ・データを**TRINITYシリーズ**へ送信し、受信したデータ数と、受信可能なデータ数が表示されます。**Save Exclusive**が表示されている間は、エクスクルーシブ・データを受信します。



- ③ テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します(☞Basic Guide P.6)。
- ④ セーブするときは**OKボタン**を、セーブしないときは**Cancelボタン**を選択します。

1-3: Utility

選択されたディスク、ファイルに対し、各種の操作を行います。
ディスク、ファイルを選択してから、ページ・メニューのコマンドを選択します。



▼ Page Menu Command

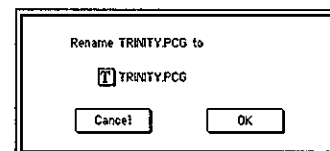
1-3A: Hide Unknown Files (チェック・コマンド)

チェックをすると、未定義のファイルはディレクトリ・ウィンドウに表示されません。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。

1-3B: Rename

選択したファイル、ディレクトリの名前を変更します。
ただし、DOSファイル、DOSディレクトリを選択しているときのみ有効です。

- ① タブ3画面で、名前を変更するファイル、ディレクトリを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます (選択したファイル、ディレクトリの名前が表示)。
- ③ テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、名前を変更します (☞ Basic Guide P.6)。
- ④ セーブするときは**OKボタン**を、セーブしないときは**Cancelボタン**を選択します。



1-3C: Delete

選択したファイル、ディレクトリが消去されます。
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消去できます。
ただし、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。

- ① タブ3画面で、消去するファイル、ディレクトリを選択します。
- ② このコマンドを選択すると、ダイアログが表示されます (選択したファイル、ディレクトリの名前が表示)。
- ③ 消去するときは**OKボタン**を、消去しないときは**Cancelボタン**を押します。

1-3D: Create Directory

カレント・ディレクトリに、新規にディレクトリが作成されます。

- ① このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ② テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ディレクトリ名を設定します (☞ Basic Guide P.6)。
- ③ ディレクトリを作成するときは**OKボタン**を、ディレクトリを作成しないときは**Cancelボタン**を選択します。



1-3E: Set Date/Time

セーブ時にファイルに付けられる日付、時刻を設定します。

- ① このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ② 各パラメータを設定します。

Year	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)

- ③ 設定するときは**OKボタン**を、設定しないときは**Cancelボタン**を選択します。

1-3F: Format

選択したディスク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)がディスクに付けます。ここで付けたボリューム・ラベルは、「1-1」:ドライブ・セレクト・ポップアップ」に表示されます。ボリューム・ラベルは11文字以内です。

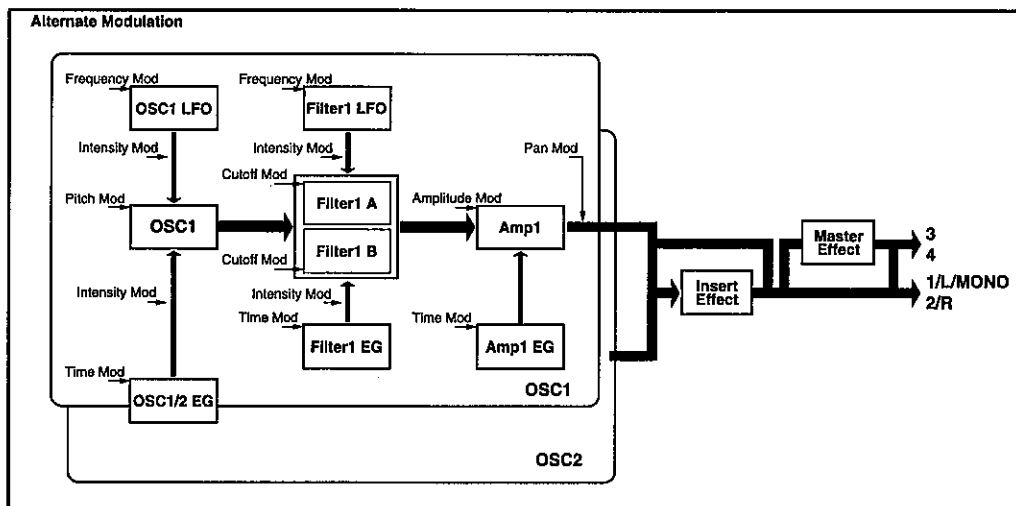
- ① フロッピー・ディスク・ドライブに、フォーマットするフロッピー・ディスクを挿入します。
- ② このコマンドを選択すると、右のダイアログが表示されます。
- ③ テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ボリューム・ラベルを設定します(☞Basic Guide P.6)。
- ④ セーブするときは**OKボタン**を、セーブしないときは**Cancelボタン**を選択します。

8. 付録

Alternate Modulationについて

Alternate Modulation (オルタネート・モジュレーション) は、下の図のように14種27のオルタネート・モジュレーションが設定できます (OSC 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、それぞれに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26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。いくつかの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おこなえます。

また、ジョイスティック (X) 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。

Alternate Modulation Source	
OSC EG	オシレーターEG
Filter EG	フィルターEG (同一オシレーター内のフィルターEG)
Amplifier EG	アンプEG (同一オシレーター内のアンプEG)
OSC LFO	オシレーターLFO (同一オシレーター内のオシレーターLFO)
Filter LFO	フィルターLFO (同一オシレーター内のフィルターEG)
Velocity	ベロシティ
Note Number	ノート・ナンバー
Poly After	ポリ・アフター
After Touch	アフター・タッチ
Joy Stick (X)	ジョイスティック (X)
Joy Stick (+Y)	ジョイスティック (+Y)
Joy Stick (-Y)	ジョイスティック (-Y)
Ribbon (X)	リボン・コントローラ (X)
Ribbon (Z)	リボン・コントローラ (Z)
Foot Pedal (CC#04)	アサインابل・フットペダル
Value Slider (CC#18)	バリュー・スライダー
MIDI (CC#19)	(General Purpose Control 4) MIDIコントロール・チェンジNo.19 (汎用操作子4)
SW1 (CC#80)	アサインابل・パネル・スイッチ1
SW2 (CC#81)	アサインابل・パネル・スイッチ2
Foot SW (CC#82)	アサインابل・フットスイッチ
MIDI (CC#83)	(General Purpose Control 8) MIDIコントロール・チェンジNo.83 (汎用操作子8)
Tempo	テンポ
Filter1 EG	フィルターEG1 (オシレーター2で選択)
Amp1 EG	アンプEG1 (オシレーター2で選択)
OSC1 LFO	オシレーターLFO1 (オシレーター2で選択)
Filter1 LFO	フィルターLFO1 (オシレーター2で選択)

Alternate Modulationの設定

AMS(オルタナート・モジュレーション・ソース)を操作すると、モジュレーションを受ける側(ディスティネーション)は、以下の表のように変化します。

Parameter (AMS Intensity)	AMS	EG/LFO -99...0...+99	Amp EG 0...+99	JS(X), Ribbon (X) -Max...0...+Max	Controller *1 0...+127	SW *2 Off, On	Note No. *3 ...C2...C4...C6...	Tempo *4 ♪ (...60...120...240...)
Pitch	(+12.00) (+99)	-1...0...+1 [Oct]	0...+1 [Oct]	専用のパラメータ有り	0...+1 [Oct]	0, +1 [Oct]	専用のパラメータ有り	...-1...0...+1... [Oct]
Cutoff *5	(+99)	-99...0...+99	0...+99	-99...0...+99	0...+99	0, +99	...-99...0...+99...	...-99...0...+99...
Amplitude	(+99)	設定値 x (0...1...8)	専用のパラメータ有り	設定値 x (0...1...8)	設定値 x (1...8)	設定値 x (1, 8)	設定値 x (0...1...8...)	設定値 x (0...1...8...)
EG/LFO Time *6	(+99)	設定値 x (64...1...1/64)	設定値 x (1...1/64)	設定値 x (64...1...1/64)	設定値 x (1...1/64)	設定値 x (1, 1/64)	設定値 x (...64...1...1/64...)	設定値 x (...64...1...1/64...)
EG/LFO Intensity *7	(+12.00) (+99)	-1...0...+1 [Oct] -99...0...+99	0...+1 [Oct] 0...+99	-1...0...+1 [Oct] -99...0...+99	0...+1 [Oct] 0...+99	0, +1 [Oct] 0, +99	...-1...0...+1 [Oct]... ...-99...0...+99...	...-1...0...+1... [Oct] ...-99...0...+99...
Panpot *8	(+99)	-127...0...+127	0...+127	-127...0...+127	0...+127	0, +127	-127...0...+127	-127...0...+127

- *1 Controller: Velocity, AfterTouch, Poly After, Ribbon(Z), Assignable Foot Pedal, Joy Stick(+Y), Joy Stick(-Y), Value Slider, MIDI Control Change
- *2 SW: SW1, SW2, Assignable Foot Switch
- *3 AMSにNote No.を選んだ場合、C4が基準になります。
- *4 AMSにTempoを選んだ場合、♪=120が基準になります。
- *5 Cutoffの値に加算させたように動作します。Cutoffの数値が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。
- *6 EG Time: Attack Time, Decay Time, Slope Time, Release Time
LFO Time: Delay, Fade, Frequency(Timeが短くなるとFrequencyは速くなります)。
- *7 Oscillator EG/LFOのときAMS Intensityの最大値は+12.00, Filter EG/LFO, Amp EGのときAMS Intensityの最大値は+99になります。
- *8 Note Onしたときの状態で決まり、Panpotの設定値に加算したように動作します。

Alternate Modulation応用例

- ・ 各EG Time, 各LFO Frequency のモジュレーション・ソースにTempoを選ぶと、シーケンサ演奏時にそのテンポの変化に合わせてEGやLFOの速さが変化します。
- ・ さらにPitch, Cutoff FrequencyもTempoでのコントロールに加えると、テープ・レコーダの早送りなどと同じ効果が得られます。
- ・ AMSにPoly Afterを選ぶと、EGやVelocityと同じように、ある特定の音だけにモジュレーションをかけることができます。
例えば、和音が鳴っているとき、ある1つにだけビブラートをかけるなどができます。
- ・ 複雑に変化するLFOやEGを作れます。
- ・ ペロシティやジョイスティックはもちろん、スイッチやペダルでも、音色やEG, LFOなどをコントロールできます。
- ・ Panpotをジョイスティックでコントロールできます。
- ・ フィルターEGで、カットオフ・フリケンシーとピッチの両方をコントロールしたり、フィルター1のEGで、フィルター2のカットオフ・フリケンシーをコントロールできます。

Dynamic Modulation Sourceについて

各エフェクトで設定したD/mod Src(ダイナミック・モジュレーション・ソース)を操作して、パラメータにモジュレーションをかけることができます。

コントロールできるパラメーターは、エフェクトの種類によって異なり、モジュレーション・ソースを複数持つエフェクトもあります。

D/mod Srcには26種類あり、これらのソースでDynamic Modulationがコントロールできます。

D/mod Source	
Gate1	ゲート1(どれか1つでも鍵盤が押されている間はオン)
Gate1+Sus	ゲート1+サステイン・ペダル
Gate2	ゲート2(鍵盤が押されるたびにトリガーがかかる)
Gate2+Sus	ゲート2+サステイン・ペダル
Note No.	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
AfterTouch	アフター・タッチ
JS (+Y)	ジョイスティック(+Y)
JS (-Y)	ジョイスティック(-Y)
JS (X)	ジョイスティック(X)
Ribbon (X)	リボン・コントローラー(X)
Ribbon (Z)	リボン・コントローラー(Z)
SW1	アサインابل・パネル・スイッチ1
SW2	アサインابل・パネル・スイッチ2
Foot SW	アサインابل・フットスイッチ1
Foot Pedal	アサインابل・フットペダル
SustainPd	サステイン・ペダル
MIDI Vol	MIDIボリューム(CC#07)
MIDI Pan	MIDIパン(CC#10)
MIDI Exp	MIDIエクスプレッション・コントロール(CC#11)
MIDI CNT1	MIDIエフェクト・コントロール1(CC#12)
MIDI CNT2	MIDIエフェクト・コントロール2(CC#13)
Slider	バリュースライダー
MIDI CC#19	MIDIコントロール・チェンジ(CC#19)
Tempo	テンポ
AUTOFADE	オートフェード

各種のメッセージ

A

Audio tracks were skipped

内 容: HDR-TRIを搭載していないTRINITYシリーズ本体で、オーディオトラックを含んだファイルをロードしたとき、オーディオトラックをはぶいてロードした。

B

Battery Low

内 容: 内部のバッテリーの電圧が下がっている。

対 策: 必ず、最寄りの販売店または弊社の営業技術課に、お問い合わせください。

C

Can't Calibrate

内 容: 正しく調整できなかった。

対 策: 再度やり直してください。

Completed

内 容: 各コマンドを実行した際、それが無事終了したときに表示される。

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ソング、トラック、パターンを選択した。

対 策: ソースとディスティネーションを異なるソング、トラック、パターンにしてください。

Destination is empty

内 容: エディットにおいて、ディスティネーションに指定したトラックやパターンに演奏データがない。

対 策: 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

Destination measure is empty

内 容: ディスティネーションに指定した小節にデータが存在しない。

対 策: ディスティネーションにデータのある小節を指定してください。

Destination song is empty

内 容: コピー先またはバウンス先に指定したソングが存在しない。

対 策: コピーまたはバウンスをする前に、新しいソング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・ソングを実行してください。

Destination start measure within the limits of source

内 容: オールトラック、または同一トラックへのムーブ・メジャー時で、ソースの範囲内にディスティネーションの小節を指定した。

対 策: ソースの範囲外にディスティネーションの小節を指定してください。

Directory not empty

内 容: ディレクトリの消去時、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た。

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下さい。

E

Error in formatting medium

内 容: 本体でフロッピー・ディスクをフォーマットする場合、ディスク内に不良セクタが存在すると使用不可と判断するため、ディスクのフォーマットができなかった。

対 策: 他のディスクを使用してください。

Error in reading from medium

内 容: フロッピー・ディスクの読み込みを失敗した。

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: フロッピー・ディスクへの書き込みに失敗した。

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るため、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る。

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 is read only protected

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ファイルをセーブしようとした。

対 策: 別の名前をつけてセーブしてください。

File unavailable

内 容: ファイル・フォーマットが正しくない.PCG、.SNG、EXLファイルをロード、オープンしようとした。

File/path not found

内 容: 指定したファイルまたはディレクトリがない。または、階層の上限(フルパスで64文字以内)を越えたDOSディレクトリをオープンしようとした。

対 策: ファイルまたはディレクトリを確認してください。

I**Illegal file description**

内 容: ファイルのセーブ用ネーム及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が、

Illegal SMF data

内 容: スタンダードMIDIファイルでないファイルをロードしようとした。

Illegal SMF division

内 容: タイムコード・ベースになっているスタンダードMIDIファイルをロードしようとした。

Illegal SMF format

内 容: フォーマット0または1以外のスタンダードMIDIファイルをロードしようとした。

M**Measure over max**

内 容: エディットを実行するとトラックの長さが999小節を越えてしまう。

対 策: 必要ない小節を消去してください。

Measure size over

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)を越えてしまった。

Measure size over max

内 容: エディットを実行すると1小節に入れられるデータの容量を越えてしまう。

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: フロッピー・ディスクが交換された。

Medium unavailable

内 容: MS-DOSの2HD、2DD以外のフォーマットのフロッピー・ディスクに対して、コマンドを実行した。

対 策: フロッピー・ディスクを交換してください。

Medium write protected

内 容: ライト先のフロッピー・ディスクにライト・プロテクトがかかっている。

対 策: フロッピー・ディスクのライト・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: Sequencerモードのソング、トラック、パターン等のエディット時に、全ソングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリーの容量を使い切ってしまう、エディットすることができない。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

内容: Sequencer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ーが底をついて、レコーディングを強制終了した。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

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・メモリーがいっぱいになった。

対策: ソング・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: Save Exclusiveでエクスクルーシブ・データを受信中、シーケンス・メモリーの残り容量を超えてしまった。

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。

Memory protected

内容: 本体内のプログラム、コンピネーション、ソングにプロテクトがかかっている。

対策: Globalモードでライト・プロテクトを解除して、再度ロードを実行してください。

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ない。または、Save Exclusiveで受信したエクスクルーシブ・データをセーブする際、セーブするデータがない。

No items were selected

内容: Save All, Save Combi/Progのダイアログで、チェック・ボックスが1つもチェックされていない。

No Medium

内容: フロッピー・ディスクが挿入されていない。

対策: フロッピー・ディスクを入れてください。

No recording track specified

内容: マルチ・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、トラック・ステータスがRECになっているトラックがない状態でレコーディングを開始しようとした。

対策: レコーディングするトラックのトラック・ステータスをRECに設定してください。

内容: シングル・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、カレント・トラックをMTR(マスタートラック)にしてレコーディングを開始しようとした。

対策: レコーディングするトラックを1~16にしてレコーディングを開始してください。

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・ディスク内に空き容量がない。

対策: 既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ディスクへ交換してください。

Not enough memory

内容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディング開始時に、わかっている最低限必要な空きメモリー(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ーなど)を確保できない。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

内容: DiskモードでSave Exclusiveを行なう際、シーケンス・メモリーの残り容量がない。

対策: ソング・データを(必要ならばそのデータをセーブした後で)消去します。

Not enough memory to open pattern

内容: パターンをオープンするとシーケンス・データ・メモリーが足りず、エディットすることができない。

対策: 必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去するか、パターンをオープンしてください。

P**Pattern conflicts with events**

内 容: バウンス時に、一方のトラックがパターンを含んでおり、もう一方のトラックの同じ小節にイベントまたはパターンが含まれているためバウンスできない。

対 策: パターンをオープンしてください。

Pattern is across destination end measure or source start measure

内 容: メジャー(小節)を移動させるとき、ディスティネーションのエンド・メジャーまたはソースのスタート・メジャーにパターンがプットされていて、パターンをオープンしないと、エディットできない。

対 策: パターンをオープンしてください。

R**Root directory is full**

内 容: ルート・ディレクトリへファイルまたはディレクトリを作成しようとしたとき、ルート・ディレクトリのエントリ数を越えてしまった。

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、他のディスクへ交換してください。

S**Source is empty**

内 容: ソースに指定したトラックやパターンにデータが存在しない。

対 策: 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

T**There is no readable data**

内 容: PBS-TRIを搭載していないTRINITYシリーズ本体で、バンクCとDだけが存在するファイルをロードしようとした。

Track number over

内 容: スタンダードMIDIファイルのロード時、読み込むトラックの数が16を越えてしまった。

U**Unable to create directory**

内 容: 階層の上限(フルパスで64文字以内)を越えて、ディレクトリを作成しようとした。

Y**You can't undo this operation**

内 容: Sequencer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、アンドゥするための空きメモリーが確保できない。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**OKボタン**を押す。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**Cancelボタン**を押す。

TRINITYシリーズ MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション・・・		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル:	電源ON時	1~16	1~16	記憶される
	設定可能	1~16	1~16	
モード	電源ON時	3		
	メッセージ 代用	× *****	×	
ノート・ ナンバー:	音域	24~108/16~115/9~120	0~127	送信は左からTRINITY, V3, plus / V3pro, pro / V3proX, proX Seq. Data の送信時は 0~127
		*****	0~127	
ベロシティ:	ノート・オン	○ 9n, V=1~127	○ 9n, V=1~127	
	ノート・オフ	×	×	
アフタータッチ:	キー別	○	○	キー別の送信はSeq.Dataのみ *A
	チャンネル別	○	○	
ピッチ・ベンダー		○	○	*C
コントロール チェンジ:	0, 32	○	○	バンク・セレクト(MSB, LSB) *P
	1, 2, 16, 17, 18	○	○	ジョイスティック(+Y, -Y), リボン(X, Z), スライダ *C
	4, 64, 82	○	○	フットペダル, サスティンペダル, フットペダル *C
	6, 38, 96, 97	×	○	データエントリー(MSB, LSB), インクリメント, デクリメント
	7, 11	○	○	ボリューム, エクスプレッション *C
	10, 91, 93	○	○	L/Rバンポット, センド2, センド1 *C
	12, 13, 80, 81	○	○	エフェクト・コントロール1,2, パネルスイッチ1,2 *C
	19, 72, 73, 74, 83	×	○	タイム(リリース, アタック), ブライトネス, コントローラ *C
	92, 94, 95	○	○	インサート, マスター(M, R/D)エフェクト オン, オフ *C
	100, 101	×	○	RPN(LSB, MSB) *2
	120, 121	×	○	オールサウンドオフ, リセット・オールコントロール
	5, 65 0~101	×, ○ ○	○ ○	ポルタメント・コントロール(ソロ・シンセのみ) *C (シーケンス・データ)
プログラム チェンジ:	設定可能範囲	○ 0~127	○ 0~127	*P
		*****	0~127	
エクスクルーシブ		○	○	*3*E
コモン:	ソング・ポジション	○	○	*1
	ソング・セレクト	○ 0~19	○ 0~19	*1
	チューン	×	×	
リアルタイム:	クロック	○	○	*1
	コマンド	○	○	*1
その他:	ローカル・オン/オフ	×	○	
	オール・ノート・オフ	×	○ 123~127	
	アクティブセンシング	○	○	
	リセット	×	×	

備考

*C, *P, *A, *E: それぞれグローバルのMIDI Filter (Control, Program, AfterTouch, Exclusive)がEnableの時送受信する。

*1: クロックがインターナルの時送受信し受信しない。エクスターナルの時はその逆。

*2: LSB, MSB =00,00:ピッチベンドレンジ, =01,00:ファインチューン, =02,00:コースチューン

*3: KORGエクスクルーシブ以外に、インクワイアリーメッセージ, マスターバランス, マスターボリュームに対応

MIDI Implementation

*2 : When change the Combination No., Transmits [Bank Select], [Program Change], [Program Change] of Selected Combination, and Each Timbre(Mode=EXT)'s [Bank Select], [Program Change], [Volume].

*3 : Program : MIDI Out (Hex) Combination : MIDI Out (Hex)
 BankA 00~127 : mm,bb,pp = 00,00,00~7F BankA 00~127 : mm,bb,pp = 00,00,00~7F
 " B 00~127 : " 00,01,00~7F " B 00~127 : " 00,01,00~7F
 " S 00~63 : " 00,04,00~3F

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer (Stopped) ss : Least significant (LSB) tt : Most significant (MSB) (Song is selected)
F3	ss (ss)	-- --	Song Select ss : Song No. = 0~19

Transmits these messages when in Sequencer mode (Internal Clock).
 When change a Song No., Transmits [Song Select] and Each Track(Status=EXT,BOTH)'s [Bank Select], [Program Change], [Volume], [Panpot], and finally transmits [Song Position Pointer].

*4 : For Example, if Time Signature is 4/4 or 8/8, tt,ss=00,10 means 1Measure

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status [H]	Description	(Transmitted when)
F8	Timing Clock	(Everytyme in SEQ mode) *5
FA	Start	(Started) *5
FB	Continue	(Continue started) *5
FC	Stop	(Stopped) *5
FE	Active Sensing	(Everytyme)

*5 : Transmits these messages when in Sequencer mode (Internal Clock)

1-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (DEVICE INQUIRY REPLY)

Byte [H]	Description
F0	Exclusive Status
7E	Non Realtime Message
0g	MIDI GLOBAL CHANNEL (DEVICE ID)
06	INQUIRY MESSAGE
02	IDENTITY REPLY
42	KORG ID
3B	TRINITY ID
00	(MANUFACTURERS ID)
mm	(FAMILY CODE (LSB))
00	(MEMBER CODE (LSB))
**	(Minor Ver. (LSB))
00	(Major Ver. (LSB))
**	(Major Ver. (LSB))
00	END OF EXCLUSIVE

Transmits when received a INQUIRY MESSAGE REQUEST.

mm = 01 : Trinity
 09 : Trinity plus
 12 : Trinity pro
 1B : Trinity proX

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES [H]:Hex, [D]:Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description	(Transmitted by)	E,N,A
8n	kk (kk)	40 (64)	Note Off	(Key Off)	*1
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On	(Key On)	*1
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure	(Only Seq Recorded Data)	T,Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select(MSB)	(BANK Key, Prg/Comb Chang) *2,3	PB
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation 1	(Joy Stick(+Y))	C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation 2	(Joy Stick(-Y))	C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal	(Assignable Pedal = Mod)	C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume	(A.Pedal=Vol, Comb/Sng Chang)*2	C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot	(1:2 Panpot (Song Change))	C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression	(A.Pedal = Expression)	C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1	(A.Pedal = EFF CTRL1)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2	(A.Pedal = EFF CTRL2)	C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Control 1	(Ribbon Controller(X))	C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Control 2	(Ribbon Controller(Z))	C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Control 3	(Value Slider)	C
Bn	20 (32)	bb (bb)	Bank Select(LSB)	(BANK Key, etc)	*2,3
Bn	40 (64)	00/7F (00/127)	Hold 1 Off/On	(Sustain Pedal Off/On)	C
Bn	41 (65)	00/7F (00/127)	Portamento Off/On	(A. Panel SW = Port Off/On)	C
Bn	50 (80)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Control 5	(A. Panel SW 1 = Mod)	C
Bn	51 (81)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Control 6	(A. Panel SW 2 = Mod)	C
Bn	52 (82)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Control 7	(A. Pedal SW = Mod)	C
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect 1 Control	(Send 2)	C
Bg	5C (92)	00/7F (00/127)	Effect 2 Control	(Insert Effect Off/On)	C
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect 3 Control	(Send 1)	C
Bg	5E (94)	00/7F (00/127)	Effect 4 Control	(Master FX (Mod) Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/7F (00/127)	Effect 5 Control	(Master FX (Delay) Off/On)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control Data	(cc=00~127 (Seq Recorded Data)	C,Q
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change	(Prog/Combi Change)	P
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure	(After Touch)	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change	(Joy Stick(X))	C

n : MIDI Channel (0~15) Usually Global Channel. When using Sequencer, each track(Status=EXT,BOTH)'s channel. And when in Combination Play mode, each timbre(Mode=EXT)'s channel.

g : Always Global MIDI Channel No. (0~15)
 vv : Value

E,N,A = A : Always Enabled

C : Enabled when Enable Control in GLOBAL mode is Checked
 P : Enabled when Enable Program in GLOBAL mode is Checked
 PB: Enabled when Enable Program & Bank in GLOBAL mode is Checked
 T : Enabled when Enable After Touch in GLOBAL mode is Checked
 Q : Enabled when Sequencer is Playing(Trans), Recording(Receive)

T,Q: T and Q
 C,Q: C and Q

*1 : kk=24~108 : Trinity, Tri plus (61Keys+Transpose)
 -16~115 : Trinity pro (76Keys+ ")
 -09~120 : Trinity proX (88Keys+ ")
 -00~127 : Recorded data in sequencer

1-5 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (REALTIME)

Byte [H]	Description
F0	EXCLUSIVE STATUS
7F	REALTIME MESSAGE
0g	MIDI GLOBAL CHANNEL
04	SUB ID 1 ID 1, 2 = 4, 1 : MASTER VOLUME
01	SUB ID 2
vv	VALUE (LSB)
mm	VALUE (MSB)
F7	END OF EXCLUSIVE

1-6 Transmits Function Code (5th byte of Exclusive message) List

Func	Description	R	D	E	C
42	MODE DATA				○#6
4E	MODE CHANGE				○#7
41	PARAMETER CHANGE				○#8
53	DRUMKIT PARAMETER CHANGE				○#9
40	CURRENT PROGRAM PARAMETER DUMP			○	○10
4C	PROGRAM PARAMETER DUMP			○	
49	CURRENT COMBINATION PARAMETER DUMP			○	
4D	COMBINATION PARAMETER DUMP			○	
48	SEQUENCE DATA DUMP			○	
51	GLOBAL DATA DUMP			○	
52	DRUMKIT DATA DUMP			○	
50	ALL DATA (GLOBAL, DRUM, COMBI, PROG, SEQ) DUMP			○	
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR			○	
23	DATA LOAD COMPLETED (ACK)			○	
24	DATA LOAD ERROR (NAX)			○	
21	WRITE COMPLETED			○	
22	WRITE ERROR			○	

Transmitted when

- R : Request Message is received
- D : Data dump by SW (Don't respond to Exclusive ENA, DIS)
- E : EX Message received
- C : Mode or No. is changed by SW

Some Request Message is not received in some mode. See 2-6.

* When transmits series of EX Messages to TRINITY, please wait to send a next message until [DATA LOAD COMPLETED] or [WRITE COMPLETED] for last messages is transmitted.

#6 : Transmits when change a Mode.

#7 : Transmits when edit a parameter in PROG EDIT, COMBI EDIT, PROG PLAY, COMBI PLAY mode.

#8 : Transmits when edit a Drumkit's parameter in GLOBAL mode.

#9 : Transmits when change a Program No..

#10 : Transmits when change a Combination No..

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Use)	ENA
8n	kk (xx)	xx (xx)	Note Off (as Note Off)	A
9n	kk (xx)	00 (00)	Note Off (as Note Off)	A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (as Note On)	A
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure (for Alternate Mod)	T, Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select (MSB) (for Prog/Combi Change)	#1
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 Depth (for OSC LFO mod)	C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation2 Depth (for Filter LFO mod)	C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal (as Assignable Pedal)	C
Bn	05 (05)	vv (vv)	Portamento Time (for Portamento Time)	C
Bn	06 (06)	vv (vv)	Data Entry (MSB) (for RPC Edit)	C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume (as Volume)	C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot (for L-R Panpot control)	C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression (as Expression)	C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1 (as FX Dyn Mod Src = MIDI Chnl1)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2 (as FX Dyn Mod Src = MIDI Chnl2)	C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Control1 (as Ribbon Controller(X))	C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Control2 (as Ribbon Controller(2))	C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Control3 (as Value Slider)	C
Bn	13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Control4 (for AM & FX mod)	C
Bn	20 (32)	bb (bb)	Bank Select (LSB) (for Prog/Combi Change)	#1
Bn	26 (38)	vv (vv)	Data Entry (LSB) (for RPC Edit)	C
Bn	40 (64)	33F/240 (563/264)	Hold1 Off/On (as Sustain Pedal Off/On1)	C
Bn	41 (65)	33F/240 (563/264)	Hold2 Off/On (as Sustain Pedal Off/On2)	C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Portamento Off/On (for Portamento Off/On1)	#2
Bn	49 (73)	vv (vv)	Release Time (as Perf Edit Release Time)	#3
Bn	4A (74)	vv (vv)	Attack Time (as " " Attack Time)	#3
Bn	51 (81)	vv (vv)	Brightness (as " " Cutoff Freq)	#3
Bn	52 (82)	vv (vv)	Multi Purpose Control15 (as Panel SW 1)	C
Bn	53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Control16 (as Panel SW 2)	C
Bn	58 (91)	vv (vv)	Multi Purpose Control17 (as Pedal SW)	C
Bn	59 (92)	vv (vv)	Multi Purpose Control18 (for AM & FX mod)	C
Bg	00/+00 (00/+00)	00/+00 (00/+00)	Effect1 Level (as Send 2 Level)	C
Bg	01/+00 (00/+00)	00/+00 (00/+00)	Effect2 Level (for All Insert FX Off/On)	C
Bg	02/+00 (00/+00)	00/+00 (00/+00)	Effect3 Level (as Send 1 Level)	C
Bg	03/+00 (00/+00)	00/+00 (00/+00)	Effect4 Level (for Master FX (Mod) Off/On)	C
Bg	04/+00 (00/+00)	00/+00 (00/+00)	Effects Level (for Master FX (Dly) Off/On)	C
Bn	61 (97)	00 (00)	DATA Increment (for RPC Edit)	C
Bn	62 (98)	00 (00)	DATA Decrement (for RPC Edit)	C
Bn	64 (100)	0r (0r)	RPN Parameter No. (LSB) (for RPN Select)	#4
Bn	65 (101)	00 (00)	RPN Parameter No. (MSB) (for RPN Select)	#4
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control Data cc=0~127 (for Seq. Recording)	C, Q
Bn	78 (120)	00 (00)	All Sound Off (as All Sound Off)	C
Bn	79 (121)	00 (00)	Reset All Controllers (as Reset All Controllers)	C
Bg	7A (122)	00/7F (00/127)	Local Control Off/On (as Local Control Off/On1)	A
Bn	7B (123)	00 (00)	All Notes Off (as All Notes Off)	A
Bn	7C (124)	00 (00)	Omn1 Mode Off (as All Notes Off)	A
Bn	7D (125)	00 (00)	Omn2 Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7E (126)	≤16 (≤16)	Mono Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7F (127)	00 (00)	Poly mode On (as All Notes Off)	A
Cn	pp (pp)	--	Program Change (for Prog/Combi Change)	#1, 5
Dn	vv (vv)	--	Channel Pressure (as After Touch)	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change (as Pitch Bender)	C

2-5 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (REALTIME)

Byte [H]	Description
F0	EXCLUSIVE STATUS
7F	REALTIME MESSAGE
88	MIDI CHANNEL #8
04	SUB ID 1
bb	SUB ID 2
vv	VALUE (LSB) #9
mm	VALUE (MSB) #9
F7	END OF EXCLUSIVE #9

*9 : bb = 01 : MASTER VOLUME (mm, vv = 00, 00~7F, 7F : Min~Max)
 = 02 : MASTER BALANCE (mm, vv = 00, 00~40, 40~7F, 7F : L~Center~R)

2-6 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

* TRINITY doesn't receive these messages when Sequencer is playing or recording. And if in the DATA FILER Page, they will be saved.

Function Code (5th byte of Exclusive message) List

Func	Description	G	C	P	A	No.
12	MODE REQUEST	○	○	○	○	42
10	CURRENT PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	40
1C	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	4C
19	CURRENT COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	49
1D	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	4D
18	SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	○	○	○	○	48
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	○	○	○	○	51
0D	DRUMKIT DATA DUMP REQUEST	○	○	○	○	52
0F	ALL DATA (GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG, SEQ) DUMP REQ	○	○	○	○	50
11	PROGRAM WRITE REQUEST	○	○	○	○	21
1A	COMBINATION WRITE REQUEST	○	○	○	○	21
40	CURRENT PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	○	23
4C	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	○	23
49	CURRENT COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○	○	23
4D	COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○	○	23
48	SEQUENCE DATA DUMP	○	○	○	○	23
51	GLOBAL DATA DUMP	○	○	○	○	23
52	DRUMKIT DATA DUMP	○	○	○	○	23
50	ALL DATA (GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG, SEQ) DUMP	○	○	○	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	○	○	23
41	PARAMETER CHANGE	○	○	○	○	23
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	○	○	○	○	23

Receive when in

G : GLOBAL Mode

(○) : does not respond to Exclusive EWA, DIS in DATA DUMP Page

C : COMBI PLAY, COMBI EDIT Mode

P : PROG PLAY, PROG EDIT Mode

A : ANY OTHER Mode

No. : MIDI Out Function No.

(transmitted when the message has been received)

n : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel.
 When in Combi/Seq mode, each timbre (Mode=LWT) s/track (Status=INT, BOTH) s channel.
 g : Always Global Channel No. (0~15)

x : Random

ENA Same as TRANSMITTED DATA

*1 : MIDI In [Hex] Program Combination
 mm, bb, pp = 00, 00, 00~7F : BankA 00~127
 00, 01, 00~7F : " B 00~127
 00, 04, 00~3F : " S 00~63

*2 : Only for Solo Synthesizer

*3 : vv 53F : Fast or Dark

=40 : Default

≧41 : Slow or Bright

*4 : r = 0 : Pitch Bend Sens (Only in SEQ Mode).

= 1 : Detune ("), When received Ch = Global Ch.

= 2 : Transpose ("), act as Master Tune (Other mode).

*5 : At the end of process (While Exclusive is ENA).

Transmits Exclusive Message [DATA LOAD COMPLETED] or [DATA LOAD ERROR].

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Used for)
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer (Location) #5 ss : least significant (LSB) tt : Most significant (MSB)
F3	ss (ss)	-- --	Song Select (Song select) #6 ss : Song No. = 0~19

Receive when in Sequencer Mode (External Clock)

*6 : For Example If Time Signature is 4/4 or 8/8, tt, ss=00, 10 means 1measure

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status [H]	Description (Used for)
F8	Ticking Clock (Seq Tempo, Alt Mod, Dyn Mod) #7
FA	Start (Seq Start) #7
FB	Continue (Seq Continue start) #7
FC	Stop (Seq Stop) #7
FE	Active Sensing (MIDI Connect check)

*7 : Receive when in Sequencer Mode (External Clock)

2-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

Byte [H]	Description
F0	Exclusive Status
7E	Non Realtime Message
88	MIDI Channel #8
06	Sub ID 1
01	Sub ID 2
F7	Inquiry Message Request
	END OF EXCLUSIVE

*8 : 88 = 0~F : Receive if Global Channel

= 7F : Receive any Channel

(Receive anytime except for Seq playing/Recording, DATA FILER Page)

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R : Receive, T : Transmit)

See 'Structure of TRINITY Series SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES'

Byte	Description	R
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0001 0010 (12)	MODE REQUEST	12H
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message, and transmits Func=42 message.

Byte	Description	R
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0001 0000 (10)	CURRENT PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	10H
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

Byte	Description	R
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0001 1100 (1C)	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	1CH
00kk 0bbb (kb)	Kind, Bank	#1
0ppp pppp (pp)	Program No.	
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message, and transmits Func=4C or Func=24 message.

Byte	Description	R
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0001 1001 (19)	CURRENT COMBI PARAMETER DUMP REQUEST	19H
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message, and transmits Func=49 or Func=24 message.

Byte	Description	R
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0001 1101 (1D)	COMBI. PARAMETER DUMP REQUEST	1DH
00kk 0bbb (kb)	Kind, Bank	#2
0ccc cccc (cc)	Combination No.	
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message, and transmits Func=4D or Func=24 message.

Byte	Description	R
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0001 1000 (18)	SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	18H
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message, and transmits Func=48 or Func=24 message.

Byte	Description	R
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1110 (0E)	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	0EH
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message, and transmits Func=51 or Func=24 message.

Byte	Description	R
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1101 (0D)	DRUMKIT DATA DUMP REQUEST	0DH
0k0d dddd (kd)	Kind, Drumkit No.	#3
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message, and transmits Func=52 or Func=24 message.

Byte	Description	R
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1111 (0F)	ALL DATA (GLB, COMB, PRG, SEQ) DUMP REQ	0FH
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message, and transmits Func=50 or Func=24 message.

Byte	Description	R
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0001 0001 (11)	PROGRAM WRITE REQUEST	11H
0000 0bbb (0b)	Write Program Bank	#4
0ppp pppp (pp)	Write Program No.	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message, writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

Byte	Description	R
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0001 1010 (1A)	COMBINATION WRITE REQUEST	1AH
0000 00bb (0b)	Write Combination Bank	#4
0ccc cccc (cc)	Write Combination No.	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message, writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0000 (40)	CURRENT PROGRAM PARAMETER DUMP	40H
0000 0001 (01)	Program Type	t=0:PCM, =1:SOLO
0ddd dddd (dd)	Data	#5, 6, TABLE1, 2
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=10 message, and transmits this message & data.

When Enter the EDIT PROGRAM Mode or Edit the PERFORMANCE EDIT by SW, transmits this message & data.

(13) PROGRAM PARAMETER (In Memory) DUMP

Byte	Description	R, T
F0.42.3e.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1100 (4C)	PROGRAM PARAMETER DUMP	4CH
0000 00vv (0v)	Available Bank	#7
00kk 0bbb (kb)	Kind, Bank	#7
0ppp 0ppp (pp)	Program No.	
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
0ddd dddd (dd)	Data	#5.8, TABLE1, 2
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=1C message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(14) CURRENT COMBINATION PARAMETER DUMP

Byte	Description	R, T
F0.42.3e.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1001 (49)	CURRENT COMBINATION PARAMETER DUMP	49H
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
0ddd dddd (dd)	Data	#5.9, TABLE3
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=19 message, and transmits this message & data.
 When the Combi No. is changed by SW, transmits this message & data.

(15) COMBINATION PARAMETER (In Memory) DUMP

Byte	Description	R, T
F0.42.3e.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1101 (4D)	COMBINATION PARAMETER DUMP	4DH
0000 00vv (0v)	Available Bank	#10
00kk 0bbb (kb)	Kind, Bank	#10
0ccc cccc (cc)	Combination No.	
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
0ddd dddd (dd)	Data	#5.11, TABLE3
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=1D message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(16) SEQUENCE DATA (In Memory) DUMP

Byte	Description	R, T
F0.42.3e.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1000 (48)	SEQUENCE DATA DUMP	48H
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
0sss ssss (ss)	Seq. data Size (4Bytes)	#12-1
0ooo oooo (oo)	Seq. data Offset (4Bytes)	#5, 12-2
0aaa aaaa (aa)	Each Song data Address (80Bytes)	#5, 12-3
0ddd dddd (dd)	Sequence Data	#5, 12-4, TABLE8
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=18 message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(17) GLOBAL DATA DUMP

Byte	Description	R, T
F0.42.3e.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0001 (51)	GLOBAL DATA DUMP	51H
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
0ddd dddd (dd)	Data	#5, 13, TABLE4
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=0E message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(18) DRUMKIT DATA DUMP

Byte	Description	R, T
F0.42.3e.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0010 (52)	DRUMKIT DATA DUMP	52H
0000 00vv (0v)	Available Drumkit Range	#14
0k0d dddd (0d)	Kind, Drumkit No.	#14
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
0ddd dddd (dd)	Data	#5, 15, TABLE7
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=0D message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(19) ALL DATA (GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0000 (50)	ALL DATA (GLOBAL, COMBI, PROG, SEQ.) DUMP	50H
0000 00vv (0v)	Available Bank	#16
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
0sss ssss (ss)	Seq.data Size (4Bytes)	#12-1
0ddd dddd (dd)	Data	#5, 17, TABLE1. 2, 3, 4, 7, 8
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 Receives Func=0F message, and transmits this message & data.
 Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(20) MODE CHANGE

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1110 (4E)	MODE CHANGE	4EH
0000 0mm (0m)	Mode	#18
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, changes the Mode, and transmits Func=23 or Func=24.
 When the Mode is changed by SW, transmits this message & data.

(21) PARAMETER CHANGE

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0001 (41)	PARAMETER CHANGE	41H
0000 0mm (0m)	Mode	#18
0ppp pppp (pp)	Parameter ID (MSB)	TABLE 1. 2, 3, 5, 6
0000 0000 (00)	Parameter ID (LSB)	
0qqq qqqq (qq)	Parameter SUB ID (MSB)	TABLE 1. 2, 3, 5, 6
0000 0000 (00)	Parameter SUB ID (LSB)	
0vvv vvvv (vv)	Value (MSB bit7~19)	#19
0vvv vvvv (vv)	Value (LSB bit0~6)	#19
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
 When the Parameter No. is changed by SW, transmits this message & data.

(22) DRUMKIT PARAMETER CHANGE

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0011 (53)	DRUMKIT PARAMETER CHANGE	53H
000k kkkk (0k)	Drumkit No. kk-00~0B (: 00~11)	
0sss ssss (ss)	Key No. ss-15~6C (: 10~0C)	
0ppp pppp (pp)	Parameter No. (MSB)	TABLE7
0ppp pppp (pp)	Parameter No. (LSB)	TABLE7
0vvv vvvv (vv)	Value (MSB bit7~13)	#19
0vvv vvvv (vv)	Value (LSB bit0~6)	#19
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

(23) MODE DATA

Byte	Description	T
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0010 (42)	MODE DATA	42H
0000 0mm (0m)	Mode	#18
0ooo oooo (oo)	Option	#20
0sss ssss (ss)	Setuped data 1	#20
0ddd dddd (dd)	Setuped data 2	#20
xxxx xxxx (xx)	(Reserved)	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives Func=12 message, and transmits this message & data.

(24) MIDI IN DATA FORMAT ERROR

Byte	Description	T
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0110 (26)	MIDI IN DATA FORMAT ERROR	26H
0ccc cccc (cc)	Error Code	#21
1111 0111 (F7)	EOX	

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (ex.data length).

(25) DATA LOAD COMPLETED (ACK)

Byte	Description	T
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0011 (23)	DATA LOAD COMPLETED	23H
1111 0111 (F7)	EOX	

Transmits this message when DATA LOAD PROCESSING have been completed.

(26) DATA LOAD ERROR (MAK)

Byte	Description	T
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0100 (24)	DATA LOAD ERROR	24H
0ccc cccc (cc)	Error Code	#22
1111 0111 (F7)	EOX	

Transmits this message when DATA LOAD PROCESSING have not been completed (ex.protected).

(27) WRITE COMPLETED

Byte	Description	T
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0001 (21)	WRITE COMPLETED	21H
1111 0111 (F7)	EOX	

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has been completed.

(28) WRITE ERROR

Byte	Description	T
F0.42.3g.3B	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0010 (22)	WRITE ERROR	22H
0ccc cccc (cc)	Error Code	#23
1111 0111 (F7)	EOX	

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has not been completed.

#8 : PROGRAM PARAMETER (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT (See TABLE 1. 2 #5)

*1PROG (PCM) 433Byte = 7x61+6 → 8x61+(1+6) = 495Byte (0. 25Sec)
 *1PROG (SOLO) 521Byte = 7x74+3 → 8x74+(1+3) = 596Byte (0. 25Sec)
 *1BANK (PCM) [A00(433Byte)], , [A127(433Byte)]
 433x128Byte = 7x7917+5 → 8x7917+(1+5) = 63342Byte (20. 35Sec)
 *1BANK (SI) [S00(521Byte)], , [S63(521Byte)]
 521x64Byte = 7x4763+3 → 8x4763+(1+3) = 38108Byte (12. 25Sec)
 *1BANK (SI+S2) [S00(521Byte)], , [S127(521Byte)]
 521x128Byte = 7x9526+6 → 8x9526+(1+6) = 76215Byte (24. 45Sec)
 *BANK AB [A00(433Byte)], , [D127(433Byte)]
 433x256Byte = 7x15835+3 → 8x15835+(1+3) = 126684Byte (40. 65Sec)
 *BANK ABCD [A00(433Byte)], , [D127(433Byte)]
 433x512Byte = 7x31670+6 → 8x31670+(1+6) = 253367Byte (81. 15Sec)
 *BANK ABS1 [A09(433Byte)], , [B127(433Byte)], [S00(521Byte)], , [S63(521Byte)]
 433x256+521x64Byte = 7x20598+6 → 8x20598+(1+6) = 164791Byte (52. 83Sec)
 *BANK ABCDS1S2 [A00(433Byte)], , [D127(433Byte)], [S00(521Byte)], , [S127(521Byte)]
 433x512+521x128Byte = 7x41197+5 → 8x41197+(1+5) = 329582Byte (105. 55Sec)

#9 : COMBINATION PARAMETER (IN CURRENT BUFFER) DUMP FORMAT (See TABLE 3. #5)
 388Byte = 7x55+3 → 8x55+(1+3) = 444Byte

#10 : v is for Flash ROM Option

v = 0 : Bank A+B : All Trinity series (Basic model)
 1 : Bank A+B+C+D : With Flash ROM Option

k = 0 : All Bank Combination (Use v)
 1 : 1 Bank Combination (Use b)
 2 : 1 Combination (Use b & cc)

b = 0 : Bank A
 1 : Bank B
 2 : Bank C
 3 : Bank D

#11 : COMBINATION PARAMETER (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT (See TABLE 3. #5)
 #1COMBI 388Byte = 7x55+3 → 8x55+(1+3) = 444Byte
 *1BANK [A00(388Byte)], , [A127(388Byte)]
 388x128Byte = 7x7094+6 → 8x7094+(1+6) = 56759Byte (18. 25Sec)
 *BANK AB [A00(388Byte)], , [B127(388Byte)]
 388x256Byte = 7x14189+5 → 8x14189+(1+5) = 113518Byte (36. 45Sec)
 *BANK ABCD [A00(388Byte)], , [D127(388Byte)]
 388x512Byte = 7x28379+3 → 8x28379+(1+3) = 227036Byte (72. 75Sec)

#1 : k = 0 : All Programs (Use b)
 1 : 1 Bank Programs (Use b & pp)
 2 : 1 Program

b = 0 : Bank A
 1 : Bank B
 4 : Bank S

#2 : k = 0 : All Combinations (Use b)
 1 : 1 Bank Combinations (Use b)
 2 : 1 Combination (Use b & cc)

b = 0 : Bank A
 1 : Bank B

#3 : k = 0 : All Drumkits (Use d)
 1 : 1 Drumkit
 d = 0 ~ B : Drumkit 00 ~ 11

#4 : PROGRAM, COMBINATION BANK
 b = 0 : Bank A
 1 : Bank B
 4 : Bank S Only for Program

#5 : DUMP DATA CONVERT n=0~ for #6, #8, #9, #11, #12-2, #12-3, #12-4, #13, #15, #17

DATA (1set = 8bit x 7Byte)

MIDI DATA (1set = 7bit x 8Byte)

#6 : PROGRAM PARAMETER (IN CURRENT BUFFER) DUMP FORMAT (0. 25Sec. See TABLE 1. #5)
 *PCM 433Byte = 7x61+6 → 8x61+(1+6) = 495Byte (0. 25Sec. See TABLE 2. #5)
 *SOLO 521Byte = 7x74+3 → 8x74+(1+3) = 596Byte

#7 : bit0 of v is for Flash ROM Option
 bit1 of v is for Solo Synthesizer Option

v = 0 : Bank A+B : Trinity (Basic)
 1 : Bank A+B+C+D : Trinity (with Flash ROM)
 2 : Bank A+B+SI : Trinity plus(Basic), Trinity pro(XBasic)
 3 : Bank A+B+C+D+S1+S2 : All Trinity series (with all options)
 (SI : S00 ~ 63, S2 : S84 ~ 127)

k = 0 : All Bank Program (Use v)
 1 : 1 Bank Program (Use v&b) ← When Bank S, Please see v (64Prog ? or 128Prog ?).
 2 : 1 Program (Use b & pp)

b = 0 : Bank A
 1 : Bank B
 4 : Bank S

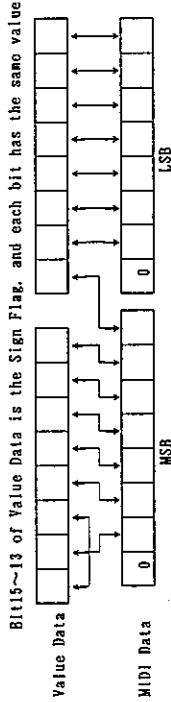
#17 : ALL DATA (GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG, SEQ) DUMP FORMAT
 [Global Data]. (See #5)
 [Drums Data]. (See TABLE 4, #13)
 [All Combination Parameter Data]. (See TABLE 7, #15)
 [All Program Parameter Data]. (See TABLE 3, #11)
 [Seq Data Address Offset (4Bytes)]. (See TABLE 1.2, #8)
 [Song Data Head Address (80Bytes)]. (See #12-2)
 [Sequence Data]. (See #12-3)
 (See TABLE 8, #12-4)

*TRINITY 1172+17112+99328+11084+480+[Each song data]Byte = 7xC+D
 → 8xC+(1+D)Byte (83.6~77.75Sec)

*TRINITY 1172+17112+99328+14492+480+[Each song data]Byte = 7xC+D
 plus, pro, proX → 8xC+(1+D)Byte (95.0~77.75Sec)

#18 : **RAM** = 0 : COMBI PLAY 3 : PROG EDIT 5 : DISK
 1 : COMBI EDIT 4 : SEQUENCER
 2 : PROG PLAY 5 : GLOBAL

#19 : VALUE DATA FORMAT (Use at PARAMETER CHANGE, DRUM KIT PARAMETER CHANGE)



#20 : **oo** = 0 : No Solo Synthesizer. =1 : Solo Synthesizer is loaded
ss : bit0,1 = 0 : Note Receive is EYER, =1 : ODD, =2 : ALL
 bit3 = 0 : Seq Clock is Internal, =1 : External
 bits,6 = 0 : System Clock is INT, =1 : S/P DIF, =2 : Digital I/P

dd : bit0 = 0 : Prog Mem is not protected, =1 : protected
 bit1 = 0 : Comb Mem is not protected, =1 : protected
 bit2 = 0 : Seq Mem is not protected, =1 : protected

#21 : **cc** = 0 : Received Data Length is wrong
 1 : Received Function code is not registered
 40 : Another type error

#22 : **cc** = 0 : Dest Memory is protected
 1 : Dest Bank/Prog/Param is not exist
 2 : The mode is wrong
 3 : Memory over flow
 40 : Another type error

#23 : **cc** = 0 : Dest Memory is protected
 1 : Dest Bank/Prog is not exist
 2 : The mode is wrong
 40 : Another type error

#12 : SEQUENCE DATA'S OFFSET, SIZE, ADDRESS FORMAT (Total 80Bytes)
 12-1 : Sequence Data Size (4Bytes)
 'Seq Data Size' is a all song data's length. A unit is Byte.
 [Data Size (bit21~27)].
 [Data Size (bit14~20)].
 [Data Size (bit7~13)].
 [Data Size (bit0~6)]

12-2 : Sequence Data Address Offset (4Bytes)
 'Address Offset' is a all song data's common offset.
 Each Song's real address is calculated by 'Address Offset' + Each song's 'Song Data Head Address'

CAUTION : 'Address Offset' is a fixed value. But When System version is changed, it will be changed too.

12-3 : Song 0~19 Data Head Address (4x20Bytes)
 Each Song's real address is calculated by 'Address Offset' + Each song's 'Song Data Head Address'

12-4 : Sequence Data
 Each Song has a individual block data. And each song data's structure is as TABLE 6.
 Song data size is flexible, and the size is shown by #12-1 'Sequence Data Size' (1event data use 6Bytes).

#13 : GLOBAL DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT
 [Global Data (1172Byte)]
 1172=7x167+3 → 8x167+(1+3) =1340Byte (0.65Sec)

#14 : **v** is for Flash ROM Option
v = 0 : 12 Drunkits : All Trinity series Basic model
 1 : 24 Drunkits : All Trinity series (with Flash ROM Options)
k = 0 : All Drunkits (Use v)
 1 : 1 Drunkit (Use d)
d = 0~0B : Drunkit No. (When v = 0)
 0~17 : Drunkit No. (When v = 1)

#15 : DRUMS DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT
 #1 DRUMKIT 1426Byte = 7x203+5 → 8x203+(1+5) = 1630Byte (0.65Sec)
 #12 DRUMKITS [DRUM0(1426Byte)], , [DRUM11(1426Byte)]
 1426x12Byte = 7x2444+4 → 8x2444+(1+4) = 19557Byte (6.35Sec)
 #24 DRUMKITS [DRUM0(1426Byte)], , [DRUM23(1426Byte)]
 1426x24Byte = 7x4089+1 → 8x4089+(1+1) = 39114Byte (12.65Sec)

#16 : bit0 of **v** is for Flash ROM Option
 bit1 of **v** is for Solo Synthesizer Option

Program	Combination	Drunkit
v = 0 : A+B	A+B	1~12 : Trinity(Basic)
1 : A+B+C+D	A+B+C+D	1~24 : Trinity(with Flash ROM Option)
2 : A+B+S1	A+B	1~12 : Trinity plus/pro(Basic), Trinity pro X
3 : A+B+C+D+S1+S2	A+B+C+D	1~24 : ALL Trinity series (with all Options)

(S1 : Banks Prog00~63, S2 : Banks Prog64~127)

[TABLE 1] PROGRAM PARAMETERS (for PCM Synth) 29. Aug. 1995

No. : No. in the PROGRAM DUMP DATA.
 PARA No. : Parameter ID & SUB ID [Hex] for PARAMETER CHANGE.
 Left side of ' ' is Parameter ID, and right side is SUB ID.
 \$: While Assign mode is Drum, these parameters are ignored.
 # : These parameters are ignored in Combination, Song.

No. (bit)	PARAMETER	DATA (Hex) : VALUE	DESCRIPTION	PARA No.
00	PROGRAM NAME (Head)	20~7F : ' ' ~ ' ' [ASCII Code]		
15	PROGRAM NAME (Tail)			
CATEGORY				
b0~3	CATEGORY A	0~F : 1~16	(Ex. for Instruments) #1	00, 00
b4~7	CATEGORY B	0~F : 1~16	(Ex. for User) #1	00, 01
OSCILLATOR				
b0.1	OSCILLATOR MODE	0: SINGLE, 1: DOUBLE, 2: DRUM		00, 02
b12	LEGATO SW	\$ 0: OFF, 1: ON	Available when MONO	00, 04
b13	KEY ASSIGN	0: POLY, 1: MONO		00, 03
b14	HOLD	0: OFF, 1: ON		00, 07
b5.5	KEY PRIORITY	0: LOW, 1: HIGH, 2: LAST	Available when MONO	00, 05
b17	POLY ASSIGN MODE	0: NORMAL, 1: PIANO	Available when POLY #2	00, 06
18	BOTTOM VEL OF OSC2 \$	01~7F : 01~127	Available when DOUBLE #3	01, 16
SCALE				
b0~3	SCALE KEY	# 0~B : C~B		00, 09
b4~7	SCALE TYPE	# 0~C : #4		00, 08
20	RANDOM INTENSITY #	00~07 : 00~07	Normal = 0	00, 0A
PANEL SWITCH ASSIGN				
b0~3	SW 2 ASSIGN	# 0~8 : #6		00, 0C
b4~7	SW 1 ASSIGN	# 0~8 : #6		00, 0B
OSCILLATOR EG (Linear Line)				
22	START LEVEL	9D~63 : -99~99		05, 00
23	ATTACK TIME	00~63 : 00~99		06, 01
24	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99		06, 02
25	DECAY TIME	00~63 : 00~99		06, 03
26	RELEASE TIME	00~63 : 00~99		06, 04
27	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99		06, 05
OSCILLATOR EG TIME MOD (For EG Whole Time)				
28	INT BY VELOCITY	9D~63 : -99~99		05, 06
29	A.M SOURCE	00~16 : #7	Alternate Modulation	05, 07
30	INT BY A.M	9D~63 : -99~99		05, 08
OSCILLATOR-1				
b17	LOW MS OFFSET STARTS	0: NORMAL, 1: OFFSET	Right side of ' / ' is SUB ID for OSC 2	01, 04/0E
b0~6	LOW MULTISAMPL (MSB) \$	000~176 : 000~374	Lower Vel's Multisample #8	01, 05/0D
32	LOW MULTISAMPL (LSB) \$		Drum is setup by each Keys	01, 01/0B
33	HI M.S OFFSET START	0: NORMAL, 1: OFFSET		01, 00/0A
b0~6	HI M.SMP. D. XIT (MSB)	000~176 : 000~374	Hi Vel's Multi/DrumKit #8	01, 05/0F
34	HI M.SMP. D. XIT (LSB)			01, 02/0C
35	LOWER LEVEL	00~7F : 00~127		01, 07/0C
36	HIGHER LEVEL	00~7F : 00~127		01, 08/12
37	BOTTOM VEL OF HI MS	00~7F : 01~127	(For Vel Split) #8	01, 07/11
38	TRANSPOSE	F4~0C : -12~12 [S.T]		01, 09/13
39	OCTAVE	00~03 : 32~4 []		01, 07/11
39	TUNE (MSB)	F850~0480 : -1200~1200	Only change a Pitch	01, 09/13
40	TUNE (LSB)			01, 05/10
41	DELAY START	00~60, FF : #9	FF : Start by NOTE OFF!	01, 05/10

OSC-1 PITCH MOD

42	BY PITCH SLOPE	F6~14 : -1, 0~2, 0	Linear, Center Key is C4 #10	02, 00
43	INT BY OSC EG	8D~73 : -12, 00~12, 00		#11 02, 08
44	INT BY OSC-1 LFO	8D~73 : -12, 00~12, 00		#11 02, 0C
45	INT BY RIBBON(X)	F4~0C : -12~12 [S.T]		02, 01
OSC-1 PITCH MOD BY JOY STICK (X)				
46	INT BY J.S(+X)	# C4~0C : -60~12		#12 02, 02
47	INT BY J.S(-X)	# C4~0C : -60~12		#12 02, 04
48	STEP OF J.S(+X)	# 0~F : #13		02, 03
48	STEP OF J.S(-X)	# 0~F : #13		02, 05
OSC-1 PITCH MOD BY ALTERNATE MOD				
49	A.M SOURCE	00~16 : #7	Alternate Modulation	02, 06
50	INT BY A.M	8D~73 : -12, 00~12, 00		#11 02, 07
INTENSITY MODULATION OF OSC EG TO OSC-1 PITCH				
51	MOD INT BY VELOCITY	9D~63 : -99~99		02, 09
52	A.M SOURCE	00~16 : #7	Alternate Modulation	02, 0A
53	INT BY A.M	8D~73 : -12, 00~12, 00		02, 0B
OSC-1 LFO				
b0~4	WAVEFORM	0~12 : #14		03, 00
54	b5.5 START MODE	0: ON, 1: OFF, 2: BOTH		#15 03, 03
b17	KEY SYNC	0: OFF, 1: ON		03, 04
55	OFFSET	9D~63 : -99~99	Doesn't effect while DELAY	03, 02
56	FREQUENCY	00~63 : 00~99		03, 01
57	DELAY	00~63 : 00~99		03, 05
58	FADE	9D~63 : -99~99		03, 06
OSC-1 LFO FREQUENCY MOD				
59	INT BY KBD TRK	9D~63 : -99~99	Linear, Center Key is C4	03, 07
60	INT BY J.S(+Y)	00~63 : 00~99		03, 08
61	A.M SOURCE	00~16 : #7	Alternate Modulation	03, 09
62	INT BY A.M	9D~63 : -99~99		03, 0A
INTENSITY MODULATION OF OSC-1 LFO TO OSC-1 PITCH				
63	MOD INT BY J.S(+Y)	00~63 : 00~99		02, 0D
64	MOD INT BY A.I	00~63 : 00~99		02, 0E
65	A.M SOURCE	00~16 : #7	Alternate Modulation	02, 0F
66	INT BY A.M	8D~73 : -12, 00~12, 00		02, 10
FILTER-1				
b0.1	FILTER-1A TYPE	0~3 : #17		07, 01
b2.3	FILTER-1B TYPE	0~3 : #17		07, 06
b4.5	FILTER-1 ROUTING	0~3 : #18		07, 00
FILTER-1 EG (Up: Linear, Down: Exponential)				
68	START LEVEL	9D~63 : -99~99		0B, 00
69	ATTACK TIME	00~63 : 00~99		0B, 01
70	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99		0B, 02
71	DECAY TIME	00~63 : 00~99		0B, 03
72	BREAK POINT LEVEL	9D~63 : -99~99		0B, 04
73	SLOPE TIME	00~63 : 00~99		0B, 05
74	SUSTAIN LEVEL	9D~63 : -99~99		0B, 06
75	RELEASE TIME	00~63 : 00~99		0B, 07
76	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99		0B, 08
FILTER-1 EG TIME (POINTS) MOD BY KEYBOARD TRACK (Linear, Center Key is C4)				
77	ATTACK TIME	9D~63 : -99~99		0B, 09
78	DECAY TIME	9D~63 : -99~99		0B, 0A
79	SLOPE TIME	9D~63 : -99~99		0B, 0B
80	RELEASE TIME	9D~63 : -99~99		0B, 0C

133	AMPLIFIER-1	OUTPUT LEVEL	00~7F : 00~127	0F.00
134	AMPLIFIER-1 AMPLITUDE MOD BY KEYBOARD TRACK (Figured)	LOW KEY	00~7F : C-1~G9	0F.01
135	HIGH KEY	00~7F : C-1~G9		0F.02
136	LOWER RAMP	9D~63 : 99~99		0F.03
137	HIGHER RAMP	9D~63 : 99~99		0F.04
AMPLIFIER-1 AMPLITUDE MOD				
138	INT. BY VELOCITY	9D~63 : 99~99		0F.05
139	INT BY A.T	9D~63 : 99~99		0F.06
140	A.M SOURCE	00~16 : *	Alternate Modulation	0F.07
141	INT. BY A.M	9D~63 : 99~99		0F.08
AMPLIFIER-1 EG (Up:Linear, Down:Exponential)				
142	START LEVEL	00~63 : 00~99		10.00
143	ATTACK TIME	00~63 : 00~99		10.01
144	ATTACK LEVEL	00~63 : 00~99		10.02
145	DECAY TIME	00~63 : 00~99		10.03
146	BREAK POINT LEVEL	00~63 : 00~99		10.04
147	SLOPE TIME	00~63 : 00~99		10.05
148	SUSTAIN LEVEL	00~63 : 00~99		10.06
149	RELEASE TIME	00~63 : 00~99		10.07
AMPLIFIER-1 EG TIME(4POINTS) MOD BY KEYBOARD TRACK (Linear, Center Key is Cd)				
150	ATTACK TIME	9D~63 : 99~99		10.08
151	DECAY TIME	9D~63 : 99~99		10.09
152	SLOPE TIME	9D~63 : 99~99		10.0A
153	RELEASE TIME	9D~63 : 99~99		10.0B
AMPLIFIER-1 EG TIME(4POINTS) MOD BY VELOCITY				
154	ATTACK TIME	9D~63 : 99~99		10.0C
155	DECAY TIME	9D~63 : 99~99		10.0D
156	SLOPE TIME	9D~63 : 99~99		10.0E
157	RELEASE TIME	9D~63 : 99~99		10.0F
AMPLIFIER-1 EG TIME MOD BY A.M SOURCE (For EG Whole Time)				
158	A.M SOURCE	00~16 : *	Alternate Modulation	10.10
159	INT BY A.M	9D~63 : 99~99		10.11
AMPLIFIER-1 EG LEVEL(3POINTS) MOD BY VELOCITY				
160	START LEVEL	9D~63 : 99~99		10.12
161	ATTACK LEVEL	9D~63 : 99~99		10.13
162	BREAK POINT LEVEL	9D~63 : 99~99		10.14
OSC-1 BLOCK PANPT & PANPT MOD				
163	L-R PAN	FF.0~7F : OFF.L00~R127	*20	0F.0B
164	A.M SOURCE	00~16 : *	Alternate Modulation	0F.0C
165	INT BY A.M	9D~63 : 99~99		0F.0D
OSC-1 BLOCK SEND				
166	SEND 1 LEVEL	9D~63 : 99~99		0F.0E
167	SEND 2 LEVEL	9D~63 : 99~99		0F.0A
OSC-2 BLOCK PARAMETERS \$				
168		SAME AS OSC-1 BLOCK(31~167)		
304		OSC2's ParamID is calculated by avobe each Param ID (02, 03, 07, 08, 0B, 0C, 0F, 10, 1 + 2.		
INSERT EFFECT PARAMETERS \$				
305		PX1~4 (2Bytes x 4)		
392		MASTER EFFECT PARAMETERS #		
393		18.00		
432		1A.77		

81	FILTER-1 EG TIME(4POINTS) MOD BY VELOCITY	9D~63 : 99~99	0B.0D
82	ATTACK TIME	9D~63 : 99~99	0B.0E
83	DECAY TIME	9D~63 : 99~99	0B.0F
84	SLOPE TIME	9D~63 : 99~99	0B.10
85	RELEASE TIME	9D~63 : 99~99	0B.11
86	FILTER-1 EG TIME MOD (For EG Whole Time)	00~16 : *	Alternate Modulation
87	A.M SOURCE	9D~63 : 99~99	0B.12
88	INT BY A.M	9D~63 : 99~99	0B.13
89	START LEVEL	9D~63 : 99~99	0B.14
90	ATTACK LEVEL	9D~63 : 99~99	0B.15
91	BREAK POINT LEVEL	9D~63 : 99~99	
INTENSITY MODULATION OF FILTER-1 EG TO FILTER-1A & FILTER-1B CUTOFF FREQ BY A.M			
92	A.M SOURCE	00~16 : *	Alternate Modulation
93	INT BY A.M	9D~63 : 99~99	0B.14
94	INT BY A.M	9D~63 : 99~99	0B.15
FILTER-1 LFO			
95	WAVEFORM	0~12 : *	0C.00
96	START MODE	0:0M, 1:OFF, 2:BOTH	*14
97	KEY SYNC	0:OFF, 1:ON	0C.03
98	OFFSET	9D~63 : 99~99	Doesn't effect white DELAY
99	FREQUENCY	00~63 : 00~99	0C.02
100	DELAY	00~63 : 00~99	0C.01
101	FADE	9D~63 : 99~99	*15
102	FILTER-1 LFO FREQUENCY MOD	00~16 : *	Alternate Modulation
103	INT BY A.M	9D~63 : 99~99	0C.07
104	A.M SOURCE	00~16 : *	Alternate Modulation
105	INT BY A.M	9D~63 : 99~99	0C.08
INTENSITY MODULATION OF FILTER-1 LFO TO FILTER-1A & FILTER-1B CUTOFF FREQ			
106	MOD INT BY J.S(-Y)	00~63 : 00~99	0B.16
107	MOD INT BY A.T	00~63 : 00~99	0B.17
108	A.M SOURCE	00~16 : *	Alternate Modulation
109	INT BY A.M	9D~63 : 99~99	0B.18
FILTER-1A			
110	CUTOFF FREQ VALUE	00~63 : 00~99	Right side of '/' is SUB ID for Filter-1B
111	INPUT GAIN	00~63 : 00~99	07.02/07
112	RESONANCE LEVEL	00~1F : 00~31	07.03/08
113	RESO LEVEL MOD BY VEL	9D~63 : 99~99	07.04/09
114	FILTER-1A CUTOFF FREQ MOD	00~16 : *	Right side of '/' is SUB ID for Filter-1B
115	INT BY FILTER-1 EG	9D~63 : 99~99	08.12/13
116	EG INT MOD BY VEL	9D~63 : 99~99	08.10/11
117	INT BY FILTER-1 LFO	9D~63 : 99~99	08.18/19
118	INT BY J.S(X)	9D~63 : 99~99	08.04/0C
119	INT BY A.T	00~63 : 00~99	08.05/0D
FILTER-1A CUTOFF MOD BY KBD TRACK (Figured) *19			
120	LOW KEY	00~7F : C-1~G9	Right side of '/' is SUB ID for Filter-1B
121	HIGH KEY	00~7F : C-1~G9	08.09/08
122	LOWER RAMP	9D~63 : 99~99	08.01/09
123	HIGHER RAMP	9D~63 : 99~99	08.02/0A
FILTER-1A CUTOFF FREQ MOD			
124	A.M SOURCE	00~16 : *	Right side of '/' is SUB ID for Filter-1B
125	INT BY A.M	9D~63 : 99~99	08.03/0B
FILTER-1B PARAMETERS			
126		Above 15 param No. 's right side of '/' is SUB_ID for Filter-1B	
132		SAME AS FILTER-1A(103~117)	

#11 : 80~C3 : -12.00 ~ -1.20 (0.20 Step)
 C4~CD : -1.00 ~ -0.55 (0.05 Step)
 CE~32 : -0.50 ~ +0.50 (0.01 Step)
 33~3C : +0.55 ~ +1.00 (0.05 Step)
 3D~73 : +1.20 ~ +12.00 (0.20 Step)

#12 : INTENSITY = CA : -60 (-50ct)
 00 : 00 (Off)
 0C : 12 (+10ct)

#13 : STEP = 0 : Continuous
 1 : 1/8 [Semi Tone]
 2 : 1/4
 3 : 1/2
 4 : 1
 F : 12

#14 : 0 : Triangle 00' (△)
 1 : Triangle 90' (▽)
 2 : Triangle 180' (∇)
 3 : Triangle 270' (∧)
 4 : Up saw 00' (∟)
 5 : Up saw 180' (∟)
 6 : Down saw 00' (∟)
 7 : Down saw 180' (∟)
 8 : Rectangle 00' (□)
 9 : Rectangle 180' (□)

#15 : ON : LFO is started at NOTE ON1 (Normal).
 OFF : LFO is started at NOTE OFF1.
 BOTH: LFO is started at NOTE ON1 and stopped at NOTE OFF1(Reversible).

#16 : Fade < 0 : Fade out at Note on!
 Fade out at Note off!
 Fade out at Note on!, and fade in at Note off!
 Fade in at Note on!, and fade out at Note off!
 Normal
 > 0 : Fade in at Note on!
 Fade in at Note off!
 Fade in at Note on!, and fade out at Note off!
 (ON mode)
 (OFF mode)
 (BOTH mode)
 (OFF mode)
 (OFF mode)
 (OFF mode)
 (BOTH mode)

#17 : 0 : Low Pass
 1 : High Pass
 2 : Band Pass
 3 : Band Reject

#18 : 0 : Parallel
 1 : Serial
 2 : Single
 3 : Through

#19 : Between LOW KEY & HIGH KEY is connected by linear line. Lower(Higher) area of LOW(HIGH) KEY has a linear line, and its ramp will be decided by RAMP.

#20 : When panpot is controlled by Alternate Mod, it will act based on its initial setting.

#1 : Each Category's names are set up in GLOBAL mode.
 #2 : PIANO MODE : Piano Assign (= self exclusive assign).
 #3 : For OSC2 BLOCK ON/OFF by Velocity (OSC1 is always on by all range of velocity).

#4 : 0 : Equal Temperament
 1 : Pure Major
 2 : Pure Minor
 3 : Arabic
 4 : Pythagoras
 5 : Wertheimer
 6 : Kirnberger
 7 : Slendro
 8 : Pelog
 9 : 1 Octave user Scale (RAM)
 10 : Stretch
 11 : All range user scale (RAM)

#5 : Range of Random pitch [Semi Tone]
 0 : 00
 1 : -1/64 ~ +1/64
 2 : -1/32 ~ +1/32
 3 : -1/16 ~ +1/16
 4 : -1/8 ~ +1/8
 5 : -1/4 ~ +1/4
 6 : -1/2 ~ +1/2
 7 : -1 ~ +1

#6 : (for MIDI Out)
 0 : J.S(X) Lock
 1 : J.S(+Y) Lock
 2 : J.S(-Y) Lock
 3 : Ribbon Cont(X) Lock
 4 : Ribbon Cont(Z) Lock
 5 : A.T Lock
 6 : JS & Ribbon Lock (for MIDI Out)
 7 : Octave Down
 8 : Octave Up
 9 : Portamento Off
 10 : Modulation CC#80
 11 : Modulation CC#81
 12 : Modulation CC#82
 13 : Modulation CC#83
 14 : Modulation CC#84
 15 : Modulation CC#85
 16 : Modulation CC#86
 17 : Modulation CC#87
 18 : Modulation CC#88
 19 : Modulation CC#89
 20 : Modulation CC#90
 21 : Modulation CC#91
 22 : Modulation CC#92
 23 : Modulation CC#93
 24 : Modulation CC#94
 25 : Modulation CC#95
 26 : Modulation CC#96
 27 : Modulation CC#97
 28 : Modulation CC#98
 29 : Modulation CC#99
 30 : Modulation CC#100
 31 : Modulation CC#101
 32 : Modulation CC#102
 33 : Modulation CC#103
 34 : Modulation CC#104
 35 : Modulation CC#105
 36 : Modulation CC#106
 37 : Modulation CC#107
 38 : Modulation CC#108
 39 : Modulation CC#109
 40 : Modulation CC#110
 41 : Modulation CC#111
 42 : Modulation CC#112
 43 : Modulation CC#113
 44 : Modulation CC#114
 45 : Modulation CC#115
 46 : Modulation CC#116
 47 : Modulation CC#117
 48 : Modulation CC#118
 49 : Modulation CC#119
 50 : Modulation CC#120
 51 : Modulation CC#121
 52 : Modulation CC#122
 53 : Modulation CC#123
 54 : Modulation CC#124
 55 : Modulation CC#125
 56 : Modulation CC#126
 57 : Modulation CC#127
 58 : Modulation CC#128
 59 : Modulation CC#129
 60 : Modulation CC#130
 61 : Modulation CC#131
 62 : Modulation CC#132
 63 : Modulation CC#133
 64 : Modulation CC#134
 65 : Modulation CC#135
 66 : Modulation CC#136
 67 : Modulation CC#137
 68 : Modulation CC#138
 69 : Modulation CC#139
 70 : Modulation CC#140
 71 : Modulation CC#141
 72 : Modulation CC#142
 73 : Modulation CC#143
 74 : Modulation CC#144
 75 : Modulation CC#145
 76 : Modulation CC#146
 77 : Modulation CC#147
 78 : Modulation CC#148
 79 : Modulation CC#149
 80 : Modulation CC#150
 81 : Modulation CC#151
 82 : Modulation CC#152
 83 : Modulation CC#153
 84 : Modulation CC#154
 85 : Modulation CC#155
 86 : Modulation CC#156
 87 : Modulation CC#157
 88 : Modulation CC#158
 89 : Modulation CC#159
 90 : Modulation CC#160
 91 : Modulation CC#161
 92 : Modulation CC#162
 93 : Modulation CC#163
 94 : Modulation CC#164
 95 : Modulation CC#165
 96 : Modulation CC#166
 97 : Modulation CC#167
 98 : Modulation CC#168
 99 : Modulation CC#169
 100 : Modulation CC#170
 101 : Modulation CC#171
 102 : Modulation CC#172
 103 : Modulation CC#173
 104 : Modulation CC#174
 105 : Modulation CC#175
 106 : Modulation CC#176
 107 : Modulation CC#177
 108 : Modulation CC#178
 109 : Modulation CC#179
 110 : Modulation CC#180
 111 : Modulation CC#181
 112 : Modulation CC#182
 113 : Modulation CC#183
 114 : Modulation CC#184
 115 : Modulation CC#185
 116 : Modulation CC#186
 117 : Modulation CC#187
 118 : Modulation CC#188
 119 : Modulation CC#189
 120 : Modulation CC#190
 121 : Modulation CC#191
 122 : Modulation CC#192
 123 : Modulation CC#193
 124 : Modulation CC#194
 125 : Modulation CC#195
 126 : Modulation CC#196
 127 : Modulation CC#197
 128 : Modulation CC#198
 129 : Modulation CC#199
 130 : Modulation CC#200
 131 : Modulation CC#201
 132 : Modulation CC#202
 133 : Modulation CC#203
 134 : Modulation CC#204
 135 : Modulation CC#205
 136 : Modulation CC#206
 137 : Modulation CC#207
 138 : Modulation CC#208
 139 : Modulation CC#209
 140 : Modulation CC#210
 141 : Modulation CC#211
 142 : Modulation CC#212
 143 : Modulation CC#213
 144 : Modulation CC#214
 145 : Modulation CC#215
 146 : Modulation CC#216
 147 : Modulation CC#217
 148 : Modulation CC#218
 149 : Modulation CC#219
 150 : Modulation CC#220
 151 : Modulation CC#221
 152 : Modulation CC#222
 153 : Modulation CC#223
 154 : Modulation CC#224
 155 : Modulation CC#225
 156 : Modulation CC#226
 157 : Modulation CC#227
 158 : Modulation CC#228
 159 : Modulation CC#229
 160 : Modulation CC#230
 161 : Modulation CC#231
 162 : Modulation CC#232
 163 : Modulation CC#233
 164 : Modulation CC#234
 165 : Modulation CC#235
 166 : Modulation CC#236
 167 : Modulation CC#237
 168 : Modulation CC#238
 169 : Modulation CC#239
 170 : Modulation CC#240
 171 : Modulation CC#241
 172 : Modulation CC#242
 173 : Modulation CC#243
 174 : Modulation CC#244
 175 : Modulation CC#245
 176 : Modulation CC#246
 177 : Modulation CC#247
 178 : Modulation CC#248
 179 : Modulation CC#249
 180 : Modulation CC#250
 181 : Modulation CC#251
 182 : Modulation CC#252
 183 : Modulation CC#253
 184 : Modulation CC#254
 185 : Modulation CC#255
 186 : Modulation CC#256
 187 : Modulation CC#257
 188 : Modulation CC#258
 189 : Modulation CC#259
 190 : Modulation CC#260
 191 : Modulation CC#261
 192 : Modulation CC#262
 193 : Modulation CC#263
 194 : Modulation CC#264
 195 : Modulation CC#265
 196 : Modulation CC#266
 197 : Modulation CC#267
 198 : Modulation CC#268
 199 : Modulation CC#269
 200 : Modulation CC#270
 201 : Modulation CC#271
 202 : Modulation CC#272
 203 : Modulation CC#273
 204 : Modulation CC#274
 205 : Modulation CC#275
 206 : Modulation CC#276
 207 : Modulation CC#277
 208 : Modulation CC#278
 209 : Modulation CC#279
 210 : Modulation CC#280
 211 : Modulation CC#281
 212 : Modulation CC#282
 213 : Modulation CC#283
 214 : Modulation CC#284
 215 : Modulation CC#285
 216 : Modulation CC#286
 217 : Modulation CC#287
 218 : Modulation CC#288
 219 : Modulation CC#289
 220 : Modulation CC#290
 221 : Modulation CC#291
 222 : Modulation CC#292
 223 : Modulation CC#293
 224 : Modulation CC#294
 225 : Modulation CC#295
 226 : Modulation CC#296
 227 : Modulation CC#297
 228 : Modulation CC#298
 229 : Modulation CC#299
 230 : Modulation CC#300
 231 : Modulation CC#301
 232 : Modulation CC#302
 233 : Modulation CC#303
 234 : Modulation CC#304
 235 : Modulation CC#305
 236 : Modulation CC#306
 237 : Modulation CC#307
 238 : Modulation CC#308
 239 : Modulation CC#309
 240 : Modulation CC#310
 241 : Modulation CC#311
 242 : Modulation CC#312
 243 : Modulation CC#313
 244 : Modulation CC#314
 245 : Modulation CC#315
 246 : Modulation CC#316
 247 : Modulation CC#317
 248 : Modulation CC#318
 249 : Modulation CC#319
 250 : Modulation CC#320
 251 : Modulation CC#321
 252 : Modulation CC#322
 253 : Modulation CC#323
 254 : Modulation CC#324
 255 : Modulation CC#325
 256 : Modulation CC#326
 257 : Modulation CC#327
 258 : Modulation CC#328
 259 : Modulation CC#329
 260 : Modulation CC#330
 261 : Modulation CC#331
 262 : Modulation CC#332
 263 : Modulation CC#333
 264 : Modulation CC#334
 265 : Modulation CC#335
 266 : Modulation CC#336
 267 : Modulation CC#337
 268 : Modulation CC#338
 269 : Modulation CC#339
 270 : Modulation CC#340
 271 : Modulation CC#341
 272 : Modulation CC#342
 273 : Modulation CC#343
 274 : Modulation CC#344
 275 : Modulation CC#345
 276 : Modulation CC#346
 277 : Modulation CC#347
 278 : Modulation CC#348
 279 : Modulation CC#349
 280 : Modulation CC#350
 281 : Modulation CC#351
 282 : Modulation CC#352
 283 : Modulation CC#353
 284 : Modulation CC#354
 285 : Modulation CC#355
 286 : Modulation CC#356
 287 : Modulation CC#357
 288 : Modulation CC#358
 289 : Modulation CC#359
 290 : Modulation CC#360
 291 : Modulation CC#361
 292 : Modulation CC#362
 293 : Modulation CC#363
 294 : Modulation CC#364
 295 : Modulation CC#365
 296 : Modulation CC#366
 297 : Modulation CC#367
 298 : Modulation CC#368
 299 : Modulation CC#369
 300 : Modulation CC#370
 301 : Modulation CC#371
 302 : Modulation CC#372
 303 : Modulation CC#373
 304 : Modulation CC#374
 305 : Modulation CC#375
 306 : Modulation CC#376
 307 : Modulation CC#377
 308 : Modulation CC#378
 309 : Modulation CC#379
 310 : Modulation CC#380
 311 : Modulation CC#381
 312 : Modulation CC#382
 313 : Modulation CC#383
 314 : Modulation CC#384
 315 : Modulation CC#385
 316 : Modulation CC#386
 317 : Modulation CC#387
 318 : Modulation CC#388
 319 : Modulation CC#389
 320 : Modulation CC#390
 321 : Modulation CC#391
 322 : Modulation CC#392
 323 : Modulation CC#393
 324 : Modulation CC#394
 325 : Modulation CC#395
 326 : Modulation CC#396
 327 : Modulation CC#397
 328 : Modulation CC#398
 329 : Modulation CC#399
 330 : Modulation CC#400
 331 : Modulation CC#401
 332 : Modulation CC#402
 333 : Modulation CC#403
 334 : Modulation CC#404
 335 : Modulation CC#405
 336 : Modulation CC#406
 337 : Modulation CC#407
 338 : Modulation CC#408
 339 : Modulation CC#409
 340 : Modulation CC#410
 341 : Modulation CC#411
 342 : Modulation CC#412
 343 : Modulation CC#413
 344 : Modulation CC#414
 345 : Modulation CC#415
 346 : Modulation CC#416
 347 : Modulation CC#417
 348 : Modulation CC#418
 349 : Modulation CC#419
 350 : Modulation CC#420
 351 : Modulation CC#421
 352 : Modulation CC#422
 353 : Modulation CC#423
 354 : Modulation CC#424
 355 : Modulation CC#425
 356 : Modulation CC#426
 357 : Modulation CC#427
 358 : Modulation CC#428
 359 : Modulation CC#429
 360 : Modulation CC#430
 361 : Modulation CC#431
 362 : Modulation CC#432
 363 : Modulation CC#433
 364 : Modulation CC#434
 365 : Modulation CC#435
 366 : Modulation CC#436
 367 : Modulation CC#437
 368 : Modulation CC#438
 369 : Modulation CC#439
 370 : Modulation CC#440
 371 : Modulation CC#441
 372 : Modulation CC#442
 373 : Modulation CC#443
 374 : Modulation CC#444
 375 : Modulation CC#445
 376 : Modulation CC#446
 377 : Modulation CC#447
 378 : Modulation CC#448
 379 : Modulation CC#449
 380 : Modulation CC#450
 381 : Modulation CC#451
 382 : Modulation CC#452
 383 : Modulation CC#453
 384 : Modulation CC#454
 385 : Modulation CC#455
 386 : Modulation CC#456
 387 : Modulation CC#457
 388 : Modulation CC#458
 389 : Modulation CC#459
 390 : Modulation CC#460
 391 : Modulation CC#461
 392 : Modulation CC#462
 393 : Modulation CC#463
 394 : Modulation CC#464
 395 : Modulation CC#465
 396 : Modulation CC#466
 397 : Modulation CC#467
 398 : Modulation CC#468
 399 : Modulation CC#469
 400 : Modulation CC#470
 401 : Modulation CC#471
 402 : Modulation CC#472
 403 : Modulation CC#473
 404 : Modulation CC#474
 405 : Modulation CC#475
 406 : Modulation CC#476
 407 : Modulation CC#477
 408 : Modulation CC#478
 409 : Modulation CC#479
 410 : Modulation CC#480
 411 : Modulation CC#481
 412 : Modulation CC#482
 413 : Modulation CC#483
 414 : Modulation CC#484
 415 : Modulation CC#485
 416 : Modulation CC#486
 417 : Modulation CC#487
 418 : Modulation CC#488
 419 : Modulation CC#489
 420 : Modulation CC#490
 421 : Modulation CC#491
 422 : Modulation CC#492
 423 : Modulation CC#493
 424 : Modulation CC#494
 425 : Modulation CC#495
 426 : Modulation CC#496
 427 : Modulation CC#497
 428 : Modulation CC#498
 429 : Modulation CC#499
 430 : Modulation CC#500
 431 : Modulation CC#501
 432 : Modulation CC#502
 433 : Modulation CC#503
 434 : Modulation CC#504
 435 : Modulation CC#505
 436 : Modulation CC#506
 437 : Modulation CC#507
 438 : Modulation CC#508
 439 : Modulation CC#509
 440 : Modulation CC#510
 441 : Modulation CC#511
 442 : Modulation CC#512
 443 : Modulation CC#513
 444 : Modulation CC#514
 445 : Modulation CC#515
 446 : Modulation CC#516
 447 : Modulation CC#517
 448 : Modulation CC#518
 449 : Modulation CC#519
 450 : Modulation CC#520
 451 : Modulation CC#521
 452 : Modulation CC#522
 453 : Modulation CC#523
 454 : Modulation CC#524
 455 : Modulation CC#525
 456 : Modulation CC#526
 457 : Modulation CC#527
 458 : Modulation CC#528
 459 : Modulation CC#529
 460 : Modulation CC#530
 461 : Modulation CC#531
 462 : Modulation CC#532
 463 : Modulation CC#533
 464 : Modulation CC#534
 465 : Modulation CC#535
 466 : Modulation CC#536
 467 : Modulation CC#537
 468 : Modulation CC#538
 469 : Modulation CC#539
 470 : Modulation CC#540
 471 : Modulation CC#541
 472 : Modulation CC#542
 473 : Modulation CC#543
 474 : Modulation CC#544
 475 : Modulation CC#545
 476 : Modulation CC#546
 477 : Modulation CC#547
 478 : Modulation CC#548
 479 : Modulation CC#549
 480 : Modulation CC#550
 481 : Modulation CC#551
 482 : Modulation CC#552
 483 : Modulation CC#553
 484 : Modulation CC#554
 485 : Modulation CC#555
 486 : Modulation CC#556
 487 : Modulation CC#557
 488 : Modulation CC#558
 489 : Modulation CC#559
 490 : Modulation CC#560
 491 : Modulation CC#561
 492 : Modulation CC#562
 493 : Modulation CC#563
 494 : Modulation CC#564
 495 : Modulation CC#565
 496 : Modulation CC#566
 497 : Modulation CC#567
 498 : Modulation CC#568
 499 : Modulation CC#569
 500 : Modulation CC#570
 501 : Modulation CC#571
 502 : Modulation CC#572
 503 : Modulation CC#573
 504 : Modulation CC#574
 505 : Modulation CC#575
 506 : Modulation CC#576
 507 : Modulation CC#577
 508 : Modulation CC#578
 509 : Modulation CC#579
 510 : Modulation CC#580
 511 : Modulation CC#581
 512 : Modulation CC#582
 513 : Modulation CC#583
 514 : Modulation CC#584
 515 : Modulation CC#585
 516 : Modulation CC#586
 517 : Modulation CC#587
 518 : Modulation CC#588
 519 : Modulation CC#589
 520 : Modulation CC#590
 521 : Modulation CC#591
 522 : Modulation CC#592
 523 : Modulation CC#593
 524 : Modulation CC#594
 525 : Modulation CC#595
 526 : Modulation CC#596
 527 : Modulation CC#597
 528 : Modulation CC#598
 529 : Modulation CC#599
 530 : Modulation CC#600
 531 : Modulation CC#601
 532 : Modulation CC#602
 533 : Modulation CC#603
 534 : Modulation CC#604
 535 : Modulation CC#605
 536 : Modulation CC#606
 537 : Modulation CC#607
 538 : Modulation CC#608
 539 : Modulation CC#609
 540 : Modulation CC#610
 541 : Modulation CC#611
 542 : Modulation CC#612
 543 : Modulation CC#613
 544 : Modulation CC#614
 545 : Modulation CC#615
 546 : Modulation CC#616
 547 : Modulation CC#617
 548 : Modulation CC#618
 549 : Modulation CC#619
 550 : Modulation CC#620
 551 : Modulation CC#621
 552 : Modulation CC#622
 553 : Modulation CC#623
 554 : Modulation CC#624
 555 : Modulation CC#625
 556 : Modulation CC#626
 557 : Modulation CC#627
 558 : Modulation CC#628
 559 : Modulation CC#629
 560 : Modulation CC#630
 561 : Modulation CC#631
 562 : Modulation CC#632
 563 : Modulation CC#633
 564 : Modulation CC#634
 565 : Modulation CC#635
 566 : Modulation CC#636
 567 : Modulation CC#637
 568 : Modulation CC#638
 569 : Modulation CC#639
 570 : Modulation CC#640
 571 : Modulation CC#641
 572 : Modulation CC#642
 573 : Modulation CC#643
 574 : Modulation CC#644
 575 : Modulation CC#645
 576 : Modulation CC#646
 577 : Modulation CC#647
 578 : Modulation CC#648
 579 : Modulation CC#649
 580 : Modulation CC#650
 581 : Modulation CC#651
 582 : Modulation CC#652
 583 : Modulation CC#653
 584 : Modulation CC#654
 585 : Modulation CC#655
 586 : Modulation CC#656
 587 : Modulation CC#657
 588 : Modulation CC#658
 589 : Modulation CC#659
 590 : Modulation CC#660
 591 : Modulation CC#661
 592 : Modulation CC#662
 593 : Modulation CC#663
 594 : Modulation CC#664
 595 : Modulation CC#665
 596 : Modulation CC#666
 597 : Modulation CC#667
 598 : Modulation CC#668
 599 : Modulation CC#669
 600 : Modulation CC#670
 601 : Modulation CC#671
 602 : Modulation CC#672
 603 : Modulation CC#673
 604 : Modulation CC#674
 605 : Modulation CC#675
 606 : Modulation CC#676
 607 : Modulation CC#677
 608 : Modulation CC#678
 609 : Modulation CC#679
 610 : Modulation CC#680
 611 : Modulation CC#681
 612 : Modulation CC#682
 613 : Modulation CC#683
 614 : Modulation CC#684
 615 : Modulation CC#685
 616 : Modulation CC#686
 617 : Modulation CC#687
 618 : Modulation CC#688
 619 : Modulation CC#689
 620 : Modulation CC#690
 621 : Modulation CC#691
 622 : Modulation CC#692
 623 : Modulation CC#693
 624 : Modulation CC#694
 625 : Modulation CC#695
 626 : Modulation CC#696
 627 : Modulation CC#697
 628 : Modulation CC#698
 629 : Modulation CC#699
 630 : Modulation CC#700
 631 : Modulation CC#701
 632 : Modulation CC#702
 633 : Modulation CC#703
 634 : Modulation CC#704
 635 : Modulation CC#705
 636 : Modulation CC#706
 637 : Modulation CC#707
 638 : Modulation CC#708
 639 : Modulation CC#709
 640 : Modulation CC#710
 641 : Modulation CC#711
 642 : Modulation CC#712
 643 : Modulation CC#713
 644 : Modulation CC#714
 645 : Modulation CC#715
 646 : Modulation CC#716
 647 : Modulation CC#717
 648 : Modulation CC#718
 649 : Modulation CC#719
 650 : Modulation CC#720
 651 : Modulation CC#721
 652 : Modulation CC#722
 653 : Modulation CC#723
 654 : Modulation CC#724
 655 : Modulation CC#725
 656 : Modulation CC#726
 657 : Modulation CC#727
 658 : Modulation CC#728
 659 : Modulation CC#729
 660 : Modulation CC#730
 661 : Modulation CC#731
 662 : Modulation CC#732
 663 : Modulation CC#733
 664 : Modulation CC#734
 665 : Modulation CC#735
 666 : Modulation CC#736
 667 : Modulation CC#737
 668 : Modulation CC#738
 669 : Modulation CC#739
 670 : Modulation CC#740
 671 : Modulation CC#741
 672 : Modulation CC#742
 673 : Modulation CC#743
 674 : Modulation CC#744
 675 : Modulation CC#745
 676 : Modulation CC#746
 677 : Modulation CC#747
 678 : Modulation CC#748
 679 : Modulation CC#7

[TABLE 2] PROGRAM PARAMETERS (for SOLO Synth) 29. Aug. 1995

No. : No. in the PROGRAM DUMP DATA.
 PARA No. : Parameter ID & SUB ID [Hex] for PARAMETER CHANGE.
 Left side of ' ' is Parameter ID, and right side is SUB ID.
 # : These parameters are ignored in Combination Song.

No. (Bit)	PARAMETER	DATA (Hex) : VALUE	DESCRIPTION	PARA No.
00	PROGRAM NAME (Head)	20~7F : [ASCII Code]		----
15	PROGRAM NAME (Tail)			----
CATEGORY				
b0~3	CATEGORY A	0~F : 1~16	(Ex. for Instruments) #1	1B.00
b4~7	CATEGORY B	0~F : 1~16	(Ex. for User) #1	1B.01
OSCILLATOR				
b0.1	OSCILLATOR MODE	3	3 Fixed (Means SOLO)	----
b12	PORTAMENTO	0~OFF, 1~ON		1C.11
b13	HOLD	0~OFF, 1~ON		1B.02
b4.5	KEY PRIORITY	0~LOW, 1~HIGH, 2~LAST		1B.03
b6.7	TRIGGER MODE	0~MULT, 1~SINGL, 2~VEL		1B.04
b0~6	THRESHOLD VELOCITY	01~7F : 01~127		1B.05
b17	ABOVE/BELOW	0~ABOVE, 1~BELOW		1B.06
SCALE				
b0~3	SCALE KEY	# 0~B : C~B		1B.07
b4~7	SCALE TYPE	# 0~B : #2		1B.08
b0~7	RANDOM INTENSITY	# 00~07 : 00~07	Normal = 0	1B.09
PANEL SWITCH ASSIGN				
b0~3	SW 2 ASSIGN	# 0~8 : #3		1B.0B
b4~7	SW 1 ASSIGN	# 0~8 : #3		1B.0A
EG 1				
22	START LEVEL	9D~63 : -99~99	29/2A/2B/2C.00	
23	ATTACK TIME	00~63 : 00~99		" .01
24	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99		" .02
25	DECAY TIME	00~63 : 00~99		" .03
26	BREAK POINT LEVEL	9D~63 : -99~99		" .04
27	SLOPE TIME	00~63 : 00~99		" .05
28	SUSTAIN LEVEL	9D~63 : -99~99		" .06
29	RELEASE TIME	00~63 : 00~99		" .07
30	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99		" .08
EG 1 TIME(4POINTS) MOD BY KEYBOARD TRACK				
31	ATTACK TIME	9D~63 : -99~99		" .09
32	DECAY TIME	9D~63 : -99~99		" .0A
33	SLOPE TIME	9D~63 : -99~99		" .0B
34	RELEASE TIME	9D~63 : -99~99		" .0C
EG 1 TIME(4POINTS) MOD BY VELOCITY				
35	LEVEL	9D~63 : -99~99		" .0D
36	ATTACK TIME	9D~63 : -99~99		" .0E
37	DECAY TIME	9D~63 : -99~99		" .0F
38	SLOPE TIME	9D~63 : -99~99		" .10
39	RELEASE TIME	9D~63 : -99~99		" .11
EG 2~4				
40		EG 2 (Same as EG 1 (22~39))		See above 18 parameters, ParamID = 2A
57		EG 3 (Same as EG 1 (22~39))		See above 18 parameters, ParamID = 2B
75		EG 4 (Same as EG 1 (22~39))		See above 18 parameters, ParamID = 2C
76				
93				

LFO 1		20~30 are Param ID for LFO 1~4	
50~A	WAVEFORM	0~ID :	#4
94	START MODE	0~ON, 1~OFF, 2~BOTH	#5
b17	KEY SYNC	0~OFF, 1~ON	
95	FREQUENCY	00~C7 : 00~199	
LFO 1 FREQUENCY MOD			
95	INT BY KBD TRK	9D~63 : -99~99	
97	INT BY J.S(47)	9D~63 : -99~99	
98	FREQ MOD SOURCE	00~6F : 00~111	#6
99	FREQ MOD INT	9D~63 : -99~99	
100	OFFSET	9D~63 : -99~99	
LFO 1 AMPLITUDE MOD			
101	AMP MOD SOURCE	00~6F : 00~111	#6
102	AMP MOD INT	9D~63 : -99~99	
103	DELAY	00~63 : 00~99	
104	FADE	9D~63 : -99~99	#7
LFO 2~4			
105		LFO 2 (Same as LFO 1 (94~104))	See above 13 parameters, ParamID = 2E
115		LFO 3 (Same as LFO 1 (94~104))	See above 13 parameters, ParamID = 2F
126		LFO 4 (Same as LFO 1 (94~104))	See above 13 parameters, ParamID = 30
137			
OSCILLATOR 1			
138	OSC SET	00~0B :	#8
PITCH EG			
139	START LEVEL	9D~63 : -99~99	1E.00
140	ATTACK TIME	00~63 : 00~99	1E.01
141	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99	1E.02
142	DECAY TIME	00~63 : 00~99	1E.03
143	BREAK POINT LEVEL	9D~63 : -99~99	1E.04
144	SLOPE TIME	00~63 : 00~99	1E.05
145	(RESERVED)		----
146	RELEASE TIME	00~63 : 00~99	1E.06
147	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99	1E.07
PITCH EG MOD BY KEYBOARD TRACK			
148	LEVEL	9D~63 : -99~99	1E.08
149	TIME	9D~63 : -99~99	1E.09
PITCH EG MOD BY VELOCITY			
150	LEVEL	9D~63 : -99~99	1E.0A
151	TIME	9D~63 : -99~99	1E.0B
OSC 1 PITCH MOD			
152	INT BY J.S(4X)	# C4~0C : -60~12	1C.09
153	INT BY J.S(-X)	# C4~0C : -60~12	1C.0A
b0~3	STEP OF J.S(4X)	# 0~F :	#9
b4~7	STEP OF J.S(-X)	# 0~F :	#9
155	INT BY A.T	F4~0C : -12~12 [S.T]	1C.0D
PORTAMENTO			
b0~6	TIME	00~63 : 00~99	1C.0E
b17	FINGERED MODE	0~NORMAL, 1~FINGERED	1C.0F
157	TIME MOD BY VEL	9D~63 : -99~99	1C.10

OSCILLATOR 1		Right side of '/' is SUB ID for OSC 2	
158	OCTAVE	00~03 : 32~4 [.]	1C, 01/05
159	TRANSPOSE	F4~0C : -12~12 [S.T.]	1C, 02/06
160	FINE TUNE	9C~32 : -50~50	1C, 03/07
161	FREQUENCY OFFSET	CE~64 : -10.0~10.0 [Hz]	0. 1Hz Step
PITCH SLOPE		Right side of '/' is SUB ID for OSC 2	
162	LOW KEY	00~7F : C-1~G9	1D, 00/0A
163	HIGH KEY	00~7F : C-1~G9	1D, 01/0B
164	LOWER SLOPE	CE~32 : -1.00~2.00	0. 02 Step
165	HIGHER SLOPE	CE~32 : -1.00~2.00	0. 02 Step
PITCH MOD BY LFO		Right side of '/' is SUB ID for OSC 2	
166	LFO SELECT	07~0A : LFO1~LFO4	1D, 04/0E
167	LFO MOD INT	9D~63 : -99~99	1D, 05/0F
168	INT MOD BY AT	9D~63 : -99~99	1D, 06/10
169	INT MOD BY JS (4Y)	9D~63 : -99~99	1D, 07/11
PITCH MOD		Right side of '/' is SUB ID for OSC 2	
170	PITCH MOD SOURCE	00~6F : 00~111 #6	1D, 08/12
171	PITCH MOD INT	9D~63 : -99~99	1D, 09/13
OSCILLATOR 1 SETTING			
172	Parameters are determined by OSC SET (27 Bytes)		
173	31, 00		
174	...		
175	...		
176	...		
177	...		
178	...		
179	...		
180	...		
181	...		
182	...		
183	...		
184	...		
185	...		
186	...		
187	...		
188	...		
189	...		
190	...		
191	...		
192	...		
193	...		
194	...		
195	...		
196	...		
197	...		
198	...		
199	...		
200	...		
201	...		
202	...		
203	...		
204	...		
205	...		
206	...		
207	...		
208	...		
209	...		
210	...		
211	...		
212	...		
213	...		
214	...		
215	...		
216	...		
217	...		
218	...		
219	...		
220	...		
221	...		
222	...		
223	...		
224	...		
225	...		
226	...		
227	...		
228	...		
229	...		
230	...		
231	...		
232	...		
233	...		
234	...		
235	...		
236	...		
237	...		
238	...		
239	...		
240	...		
241	...		
242	...		
243	...		
244	...		
245	...		
246	...		
247	...		
248	...		
249	...		
250	...		
251	...		
252	...		
253	...		
254	...		
255	...		
256	...		
257	...		
258	...		
259	...		
260	...		
261	...		
262	...		
263	...		
264	...		
265	...		
266	...		
267	...		
268	...		
269	...		
270	...		

OSC MIXER OUTPUT1		Right side of '/' is SUB ID for OSC 2	
271	LEVEL	00~63 : 00~99	22, 00
272	LEVEL MOD SOURCE	00~6F : 00~111 #6	22, 01
273	LEVEL MOD INT	9D~63 : -99~99	22, 02
274	OSC1 MIXER OUTPUT2	Same as OSC1 MIXER OUTPUT1 (271~273)	22, 03~05
275~276	OSC2 MIXER OUTPUT1	Same as OSC1 MIXER OUTPUT1 (271~273)	22, 06~08
277~279	OSC2 MIXER OUTPUT2	Same as OSC1 MIXER OUTPUT1 (271~273)	22, 09~0E
280~282	SUB OSC MIXER OUTPUT1	Same as OSC1 MIXER OUTPUT1 (271~273)	22, 0F~11
283~285	SUB OSC MIXER OUTPUT2	Same as OSC1 MIXER OUTPUT1 (271~273)	22, 12~14
286~288	NOISE MIXER OUTPUT1	Same as OSC1 MIXER OUTPUT1 (271~273)	22, 15~17
289~291	NOISE MIXER OUTPUT2	Same as OSC1 MIXER OUTPUT1 (271~273)	22, 18~1A
292~294	FEEDBACK MIXER OUTPUT1	Same as OSC1 MIXER OUTPUT1 (271~273)	22, 1B~1D
295~297	FEEDBACK MIXER OUTPUT2	Same as OSC1 MIXER OUTPUT1 (271~273)	23/24, 00
298~300	ROUTING	0:SER11, 1:SER12, 2:PARA	23/24, 01
301	FILTER 1	Right side of '/' is Param ID for Filter 2	23/24, 02
302	FILTER 2	Right side of '/' is Param ID for Filter 2	23/24, 03
303	TYPE	0~4 : *	23/24, 04
304	INPUT TRIM	00~63 : 00~99	23/24, 05
305	CUTOFF FREQ VALUE	00~63 : 00~99	23/24, 06
306	FILTER 1 CUTOFF FREQ MOD BY KBD TRACK	Right side of '/' is Param ID for Filter 2	23/24, 07
307	LOW KEY	00~7F : C-1~G9	23/24, 08
308	HIGH KEY	00~7F : C-1~G9	23/24, 09
309	LOWER RAMP	9D~63 : -99~99	23/24, 0A
310	HIGHER RAMP	9D~63 : -99~99	23/24, 0B
311	FILTER 1 CUTOFF FREQ MOD	Right side of '/' is Param ID for Filter 2	23/24, 0C
312	MOD EG	01~06 : #11	23/24, 0D
313	EG MOD INT	9D~63 : -99~99	23/24, 0E
314	MOD LFO	07~0A : LFO1~LFO4	23/24, 0F
315	LFO MOD INT	9D~63 : -99~99	23/24, 10
316	CUTOFF MOD SOURCE	00~6F : 00~111 #6	23/24, 11
317	CUTOFF MOD INT	9D~63 : -99~99	23/24, 12
318	RESONANCE LEVEL	00~63 : 00~99	23/24, 13
319	RESO MOD SOURCE	00~6F : 00~111 #6	23/24, 14
320	RESO MOD INT	9D~63 : -99~99	23/24, 15
321	FILTER 2	Right side of '/' is Param ID for Filter 2	23/24, 16
322	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 17
323	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 18
324	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 19
325	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1A
326	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1B
327	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1C
328	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1D
329	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1E
330	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1F
331	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1G
332	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1H
333	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1I
334	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1J
335	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1K
336	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1L
337	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1M
338	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1N
339	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1O
340	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1P
341	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1Q
342	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1R
343	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1S
344	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1T
345	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1U
346	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1V
347	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1W
348	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1X
349	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1Y
350	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1Z
351	Same as FILTER 1 (302~317)		23/24, 1[

AMPLIFIER EG		00~63 : 00~99	26.00
352	START LEVEL	00~63 : 00~99	26.00
353	ATTACK TIME	00~63 : 00~99	26.01
354	ATTACK LEVEL	00~63 : 00~99	26.02
355	DECAY TIME	00~63 : 00~99	26.03
356	BREAK POINT LEVEL	00~63 : 00~99	26.04
357	SLOPE TIME	00~63 : 00~99	26.05
358	SUSTAIN LEVEL	00~63 : 00~99	26.06
359	RELEASE TIME	00~63 : 00~99	26.07
360	(RESERVED)		----
AMP EG TIME(POINTS) MOD BY KEYBOARD TRACK			
361	ATTACK TIME	9D~63 : 99~99	26.08
362	DECAY TIME	9D~63 : 99~99	26.09
363	SLOPE TIME	9D~63 : 99~99	26.0A
364	RELEASE TIME	9D~63 : 99~99	26.0B
AMP EG TIME(POINTS) MOD BY VELOCITY			
365	LEVEL	9D~63 : 99~99	26.0C
366	ATTACK TIME	9D~63 : 99~99	26.0D
367	DECAY TIME	9D~63 : 99~99	26.0E
368	SLOPE TIME	9D~63 : 99~99	26.0F
369	RELEASE TIME	9D~63 : 99~99	26.10
DISTORTION			
370	GAIN	00~63 : 00~99	27.00
371	(RESERVED)		----
372	(RESERVED)		----
373	TOPE	00~63 : 00~99	27.01
374	LEVEL	00~63 : 00~99	27.02
375	EFFECT BALANCE	00~64 : 00~100 [*]	27.03
376	FX BAL MOD SOURCE	00~6F : 00~111 *6	27.04
377	FX BAL MOD INT	9D~63 : 99~99	27.05
WAH			
378	RESONANCE	00~63 : 00~99	27.06
379	LOW FREQUENCY	00~63 : 00~99	27.07
380	HIGH FREQUENCY	00~63 : 00~99	27.08
381	SWEEP SOURCE	00~6F : 00~111	27.09
382	SWEEP DIRECTION	0 : +, 1 : -	27.0A
383	LEVEL	00~63 : 00~99	27.0B
384	EFFECT BALANCE	00~64 : 00~100 [*]	27.0C
385	FX BAL MOD SOURCE	00~6F : 00~111 *6	27.0D
386	FX BAL MOD INT	9D~63 : 99~99	27.0E
DELAY/REVERB			
387	DELAY/REVERB SELECT	0: CHORUS, DELAY, 1: REVERB	28.00
CHORUS/FLANGER			
388	DELAY TIME	00~63 : 00~99	28.01
389	FEEDBACK	9D~63 : 99~99	28.02
390	LFO SELECT	07~0A : LFO1~LFO4	28.03
391	DEPTH	00~63 : 00~99	28.04
392	DEPTH MOD SOURCE	00~6F : 00~111 *6	28.05
393	DEPTH MOD INT	00~63 : 00~99	28.06
394	EFFECT BALANCE	00~64 : 00~100 [*]	28.07
395	FX BAL MOD SOURCE	00~6F : 00~111 *6	28.08
396	FX BAL MOD INT	9D~63 : 99~99	28.09

DELAY		00~63 : 00~99	28.0A
397	DELAY TIME	00~63 : 00~99	28.0A
398	FEEDBACK	00~63 : 00~99	28.0B
399	HIGH DAMP	00~63 : 00~99	28.0C
400	EFFECT BALANCE	00~64 : 00~100 [*]	28.0D
401	FX BAL MOD SOURCE	00~6F : 00~111 *6	28.0E
402	FX BAL MOD INT	9D~63 : 99~99	28.0F
REVERB			
403	PRE DELAY TIME	00~63 : 00~99	28.10
404	REVERB TIME	00~63 : 00~99	28.11
405	HIGH DAMP	00~63 : 00~99	28.12
406	EFFECT BALANCE	00~64 : 00~100 [*]	28.13
407	FX BAL MOD SOURCE	00~6F : 00~111 *6	28.14
408	FX BAL MOD INT	9D~63 : 99~99	28.15
OUTPUT			
409	PANPOT	* 00~7F : 00~127	25.12
410	PAN MOD SOURCE	00~6F : 00~111 *6	25.13
411	PAN MOD INT	9D~63 : 99~99	25.14
412	OUTPUT LEVEL	00~7F : 00~127	25.15
413	SEND 1	00~7F : 00~127	25.16
414	SEND 2	00~7F : 00~127	25.17
INSERT EFFECT PARAMETERS #			
415		FX1~3 (22bytes x 3)	38.00
480			38.??
MASTER EFFECT PARAMETERS #			
481			39.00
520			39.??

#1 : Each Category's names are set upped in GLOBAL mode.

#2 : 0 : Equal Temperament
 1 : Pure Major
 2 : Pure Minor
 3 : Arabic
 4 : Pythagoras
 5 : Werkmelster

6 : Kirnberger
 7 : Stendro
 8 : Pelog
 9 : 1 Octave user Scale (RAM)
 10 : Stretch
 11 : All ranges user scale (RAM)

#3 : (for MIDI Out)

0 : J.S(X) Lock
 1 : J.S(+Y) Lock
 2 : J.S(-Y) Lock
 3 : Ribbon Cont(X) Lock
 4 : Ribbon Cont(Z) Lock
 5 : A.T Lock
 6 : JS & Ribbon Lock (Each Control Lock)
 7 : Octave Down
 8 : Octave Up
 9 : Portamento Off
 10 : Modulation CCR#0
 P.Bend hold
 C.C #01 hold
 C.C #02 hold
 C.C #16 hold
 C.C #17 hold
 A.Touch hold
 Note No. 10ct Down
 Note No. 10ct Up
 C.C #65 Off/On
 C.C #80
 Modulation CC#61
 C.C #81

10 : Down saw 00'
 11 : Down saw 180'
 12 : Rectangle 00'
 13 : Rectangle 180'
 14 : Random1
 15 : Random2
 16 : Random3
 17 : Random4
 18 : Random5
 19 : Random6
 20 : Growl
 21 : Guitar Vibrato
 22 : Step Tr1
 23 : Step Saw
 24 : Step Tr14
 25 : Step Saw6
 26 : Exp Saw Up
 27 : Exp Saw Down
 28 : Exp Tri
 29 : String Vibrato

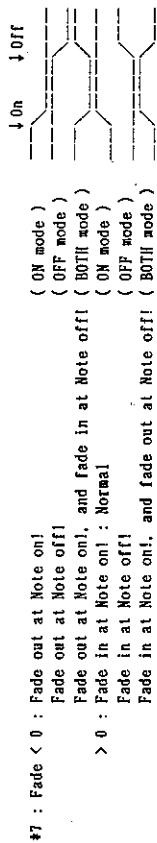
#5 : ON : LFO is started at NOTE ON! (Normal).
 OFF : LFO is started at NOTE OFF!
 BOTH: LFO is started at NOTE ON! and stopped at NOTE OFF! (Reversible).

#6 : 0 : OFF
 1 : EG 1
 2 : EG 2
 3 : EG 3
 4 : EG 4
 5 : Pitch EG
 6 : Amp EG

7 : LFO 1
 8 : LFO 2
 9 : LFO 3
 10 : LFO 4
 11 : Portamento
 12 : Velocity
 13 : Note No.

14 : After Touch
 15 : J.S (X)
 16 : J.S (+Y)
 17 : J.S (-Y)
 18 : Ribbon (X)
 19 : Ribbon (Z)
 20 : Pedal (CC#04)

21 : Value Slider (CC#18)
 22 : MIDI C.C #19
 23 : SW 1 (CC#80)
 24 : SW 2 (CC#81)
 25 : Pedal SW (CC#82)
 26 : MIDI C.C #83
 27 : Tempo



[TABLE 3] 1 COMBINATION PARAMETERS 8. Dec. 1995

PARAM. No.	Parameter ID & SUB ID (Hex)	PARAMETER CHANGE	n : Timbre No. (0 ~ 7 : 1 ~ 18)	PARAM. No.
No. (bit)	PARAMETER	DATA (Hex) : VALUE	DESCRIPTION	---
00	COMBI. NAME (Head)	20 ~ 7F : [ASCII code]		
15	COMBI. NAME (Tail)			
CATEGORY				
b0~3	CATEGORY A	0~F : 1~16	(Example : For Purpose) #1	00, 00
b4~7	CATEGORY B	0~F : 1~16	(Example : For User) #1	00, 01
SCALE (For use of each Timbres)				
b0~3	SCALE KEY	0~B : C~B		04, 01
b4~7	SCALE TYPE	0~C : #2		04, 00
RANDOM INTENSITY				
b0~7		00~07 : 00~07 #3	Normal = 0	04, 02
SWITCH ASSIGN				
b0~3	PANEL SW 2 ASSIGN	0~8 : #4		07, 01
b4~7	PANEL SW 1 ASSIGN	0~8 : #4		07, 00
GROUP 1 ~ 8 INSERT FX				
b0~7	INSERT FX			09, 00
(22 x 8 = 176 Bytes)				
MASTER EFFECT PARAMETERS				
196				31, 00
235				33, ??
(40 Bytes)				
TIMBRE 1 PARAMETER				
236	PROGRAM NO.	00~7F : 00~127	For Int, Ext	01, 01~4h
237	PROGRAM BANK	00~04 : #5	For Int, Ext	01, 00~4h
238	MIDI CHANNEL	0~F, 10 : 1~16, GLOBAL	For Int, Ext	01, 03~4h
239	TIMBRE MODE	0:INT, 1:OFF, 2:EXT	For Int, Ext	01, 02~4h
240	OUTPUT LEVEL	00~7F : 00~127	For Int, Ext	02, 01~4h
241	PITCH BEND RANGE	ET, ES~18 : P, ~24~24	For Int	04, 06~4h
242	TRANSPOSE	E0~18~24~24 [S, T]	For Int, Ext	04, 04~4h
243	DEFUSE	90~63~99~99[Cent]	For Int	04, 05~4h
244	L-R PAN	00~60, FF : #6	For Int	03, 02~3h
245	SEND 1 LEVEL	FF, 00~7F, 80 : #7	For Int	02, 00~4h
246	SEND 2 LEVEL	00~7F, 80~00~127, PRG	For Int	02, 02~4h
b10	PROGRAM CHANGE FLT	0:DIS, 1:ENA	For Int	02, 03~4h
b11	DAMPER FILTER	0:DIS, 1:ENA	For Int, Ext	07, 02~4h
b12	AFTER TOUCH FILTER	0:DIS, 1:ENA	For Int, Ext	01, 05~4h
b13	CONTROL CHANGE FLT	0:DIS, 1:ENA	For Int, Ext	07, 04~4h
b14	SCALE SELECT	0:COMBI, 1:PROG	For Int, Ext	07, 03~4h
b15	HIDE OSC2	0:NOT HIDE, 1:HIDE	For Int (For DOUBLE)	04, 00~3h
b16	FORCE POLY	0:NOT FORCE, 1:FORCE	For Int (For MONO)	03, 01~3h
248	KEY ZONE TOP	00~7F : C-1~G9	For Int, Ext	05, 00~4h
249	KEY ZONE BOTTOM	00~7F : C-1~G9	For Int, Ext	05, 03~4h
b0~3	X-Z SLOPE OF TOP	0~F : #9	For Int	05, 01~4h
b4~7	X-Z SLOPE OF BOTTOM	0~F : #9	For Int	05, 02~4h
251	VEL ZONE TOP	01~7F : 01~127	For Int, Ext	05, 00~4h
252	VEL ZONE BOTTOM	01~7F : 01~127	For Int, Ext	05, 03~4h
253	V-Z SLOPE OF TOP	0~F : #10	For Int	05, 01~4h
b4~7	V-Z SLOPE OF BOTTOM	0~F : #10	For Int	05, 02~4h
254	INSERT_EFFECT SIZE	00~0B : #11	For Int	0B, 00~1h
TIMBRE 2 ~ 8 PARAMETERS				
255				Above 28 Param's
387				n=1~7 is for Timb. 2~8

#1 : Each Category's names are set up in GLOBAL mode.

- #2 : 0 : Equal Temperament 4 : Pythagoras 8 : Pelog
 1 : Pure Major 5 : Werkmeister 9 : 1 Octave user Scale (RAM)
 2 : Pure Minor 6 : Kirnberger 10 : Stretch
 3 : Arabic 7 : Slendro 11 : All range user scale (RAM)

- #3 : Range of Random pitch [Semi tone] 6 : -1/2~+1/2
 0 : 00 7 : -1 ~ +1
 1 : -1/64~+1/64
 2 : -1/32~+1/32 5 : -1/4 ~+1/4

- #4 : (for MIDI Out) (for MIDI Out)
 0 : J.S(X) Lock P. Bend hold 6 : JS & Ribbon Lock (Each Control Lock)
 1 : J.S(+Y) Lock C.C #01 hold 7 : Octave Down Note No. 10ct Down
 2 : J.S(-Y) Lock C.C #02 hold 8 : Octave Up Note No. 10ct Up
 3 : Ribbon Cont(X) Lock C.C #16 hold 9 : Fortamento OFF C.C #55 Off/On ... SW1
 4 : Ribbon Cont(Z) Lock C.C #17 hold 10 : Modulation CC#80 C.C #80 ... SW2
 5 : A.T Lock A.Touch hold Modulation CC#81 C.C #81 ... SW2

- #5 : 00 : Bank A
 01 : " B
 02 : " C (only extended)
 03 : " D (only extended)
 04 : " S (for SOLO)

- #6 : Data Time[Sec] Step
 00~19 : 00~ 50 (2mSec)
 1A~28 : 60~ 200 (10mSec)
 29~38 : 250~1000 (50mSec)
 39~60 : 1100~5000 (100mSec)
 FF : XRY OFF (Sound start at NOTE OFF!)

- #7 : 00~7F : 100~R127
 80 : PROG
 FF : OFF

#8 : COMBI : Timbre uses a scale set up at the Combination.
 PROG : Timbre uses a scale set up at the Program.

- #9 : 0 : 0 4 : 4 8 : 12(1 Oct)
 1 : 1(Semi tone) 5 : 18(1.5") 9 : 24(2")
 2 : 2 6 : 8 10 : 30(2.5")
 3 : 3 7 : 10 11 : 36(3 Oct)
 12 : 48(4")
 13 : 60(5")
 14 : 72(6")
 15 : 84(7")

#10 : 0 : 0 Vel fade slope = Para value x 8
 1 : 8
 F : 120

- #11 : 0 : OFF
 1 : Size 1
 2 : Size 2
 3 : Size 4
 4 : Timbre 1
 B : Timbre 8

[TABLE 8] 1 SONG SEQUENCE DATA

00	SONG NAME (Head) (16Bytes) SONG NAME (Tail)	20~7F : .. ~ ~ ~ ~
15	SONG NAME (Tail)	20~7F : .. ~ ~ ~ ~
16	(Reserved)	
17	bi10~3 SCALE KEY	0~B : C~B
18	SCALE RANDOM INT	0~B : 0~07
19	bi14~7 SW2 FUNCTION	00~07 : 00~07
	GROUP 1 INSERT EFFECT	
20	EFFECT PARAMETERS	
35	bi10~6 FX TYPE	(16 Bytes)
36	bi17 : CASCADE	0~OFF, 1:ON
37	SIZE	0.1.2.3 : 0.1.2.4
38	PAN	0~7F : 100~127
39	WIDTH	0~7F : 0~127
40	SEND 1	0~7F : 00~127
41	SEND 2	0~7F : 00~127
42	GROUP 2~8 INSERT EFFECT	
195	Same as GROUP 1 INSERT EFFECT (20~41)	
	MASTER EFFECT	
196	EFFECT 1 PARAMETERS	
211		(16 Bytes)
212	FX TYPE	PP, 0~7F:OFF, L00~R127
213	PAN	0~7F : 00~127
214	RETURN LEVEL	0~7F : 00~127
215	EFFECT 2 PARAMETERS	
	Same as EFFECT 1 (196~214)	
233	LOW EQ	DC~24 : -18~18
235	HIGH EQ	DC~24 : -18~18
	TRACK 1	
236	PROGRAM No.	00~7F : 0~127
237	PROGRAM BANK No.	00~04 : #5
238	bi10~4 MIDI CHANNEL	0~F, 10~16, Glob
239	bi15.6 TR STATUS	0~3:INT,OFF,EXT,BOT
240	LEVEL	00~7F : 0~127
241	BEND RANGE	E7, E8~18 : #6
242	TRANSPOSE	E8~18 : -24~24
243	DELAY	90~53 : -99~99
244	L-R PAN	PP, 0~7F, 80:OFF, 0~127, PRG
245	SEND 1	00~7F, 80:0~127, P
246	SEND 2	00~7F, 80:0~127, P
	bi10: PROG CNG FILT	0:DIS, 1:ENA
	bi11: DAMPER FILTER	0:DIS, 1:ENA
	bi12: A TOUCH FILTER	0:DIS, 1:ENA
	bi13: CONTROL FILTER	0:DIS, 1:ENA
	bi14: SCALE SELECT	0:COMB, 1:PROG
	bi15: HIDE OSC2	0:NOT HIDE, 1:HIDE
	bi16: FORCE POLY	0:NOT FRC, 1:FORCE

TRACK 1~16 STATUS	
3784	bi10 TRACK 1 INT
3785	bi17 TRACK 8 INT
3786	bi10~7:TR 9~16 INT
3787	bi10~7:TR 1~8 EXT
3788	bi10~7:TR 9~16 EXT
3899	(Reserved)
	(112 Bytes)

- #1 : 0 : Equal Temp 6 : Kirnberger Step
- 1 : Pure Major 7 : Slendro 00~19 : 00~50 (2mSec)
- 2 : Pure Minor 8 : Felog 1A~28 : 60~200 (10mSec)
- 3 : Arabic 9 : 1 Octave user Scale 29~38 : 250~1000 (50mSec)
- 4 : Pythagoras 10 : Stretch 39~60 : 1100~5000 (100mSec)
- 5 : Werkmeister 11 : All range user scale FP : KEY OFF (Start at NOTE OFF!)

- #2 : 0 : 0 8 : 12 (1 Oct)
- 1 : J.S(X) Lock P.Bend hold 9 : 18 (1.5")
- 2 : J.S(Y) Lock C.C #01 hold 10 : 24 (2")
- 3 : J.S(-Y) Lock C.C #02 hold 11 : 30 (2.5")
- 4 : Ribbon Cont(X) Lock C.C #16 hold 12 : 36 (3 Oct)
- 5 : A.T Lock A.Touch hold 13 : 48 (4")
- 6 : JS & Ribbon Lock (Each Control Lock)
- 7 : Portamento Off C.C #65 Off/On
- 8 : Modulation CC#80 C.C #80 ... SW1
- Modulation CC#81 C.C #81 ... SW2

- #9 : 0 : OFF
- 1 : Size 1
- 2 : Size 2
- 3 : Size 4
- 4 : Track 1
- 13 : Track 16

- #10 : 10~1F : 1/4~16/4
- 20~2F : 1/8~16/8 (for MIDI Out)
- 30~3F : 1/16~16/16

- #11 : 0:L, 1:L+R, 2:R, 3:3, 4:3+4, 5:4

- #8 : 00~1C : 0~28 (When FX Size = 1)
- 00~33 : 0~51 (" = 2)
- 00~12 : 0~18 (" = 4)

- #4 : 00~05 : 0~5 (Effect1)
- 00~07 : 0~7 (Effect2)

- #5 : 00 : Bank A
- 01 : " B
- 02 : " C (only extended)
- 03 : " D (only extended)
- 04 : " S (for SOLO)

- #6 : INTENSITY = ET : Prog (Prog's [X], [-X] Int4Step)
- ES : -24 (-20ct) (Step is Continuous)
- 0 : 00 (Off)
- 18 : 24 (+20ct)

MIDIエクスクルーシブの使い方について

汎用性のある通常のメッセージと異なり、メーカーごとに使い方が自由になっているので、主に音色データのやりとり等に用いられる。ここでは、汎用性のあるユニバーサル・エクスクルーシブの使い方については除く。メーカーによってフォーマットが異なるが、コルグの専用フォーマットは以下のようにになっている。

1バイト目	“F0”	: エクスクルーシブ・ステータス
2バイト目	“42”	: コルグID
3バイト目	“3n”	: n(0~F)はグローバルMIDIチャンネル1~16
4バイト目	“3B”	: 機種ID(3B: TRINITYシリーズ)
5バイト目	“ff”	: ファンクションID(6バイト目以降のデータの機能等)
6バイト目以降		: データ
	:	:
最終バイト	“F7”	: エンド・オブ・エクスクルーシブ

4バイト目の“機種ID”で、それがどの機種に対するメッセージなのかを区別しているが、TRINITYシリーズは全て同じ機種IDを使用しているため、これらの機種間でエクスクルーシブ・データのやりとりが行なえる。なお、機種IDは同じでもさらにその下にある“メンバー・コード”(1-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES参照)によってその機種を調べることができる。

エクスクルーシブで何をやるのかは5バイト目のファンクションIDで決まる。その種類はFunction code List(1-5, 2-6)を参照。

音色のデータ等をまとめて送受信することをデータ・ダンプと呼ぶが、これはGlobalモードのデータ・ダンプのページで送信できるほか、それぞれに対するリクエスト・メッセージの受信によっても行なわれる。

個々のメッセージの注意点

● No.11 PROGRAM WRITE REQUEST

エディット・バッファにあるプログラムを内部メモリにライトするメッセージ。Program Editモードに入ったときに、そのプログラムのデータがエディット・バッファ(ライト元)にロードされるので、Program Editモードでのライトが薦められる。Program Playモードでもライトは行なえるが、その場合でもプログラムを選んだ後、一度Program Editモードを経由してください。

● No.41 PARAMETER CHANGE, No.53 DRUM PARAMETER CHANGE, No.4E MODE CHANGE

TRINITYのパネルでモードを切り替えると“MODE CHANGE”を送信し、Program Play (Performance Edit)、Combination Play、Program Edit、Combination Editの各モードではパラメータを選んだり値を変えるたびに“PARAMETER CHANGE”を送信する。これらのメッセージをTRINITYに送信することによってTRINITYのパラメータを個々にエディットできる。“PARAMETER CHANGE”にはモード・データが含まれていて、それでモードを変えることはできないが、それが受信側のモードと一致しないときは受信されない。

Globalモードでは、ドラムキットのパラメータのみが個々にエディットできるが、そのエディットは“DRUM PARAMETER CHANGE”で行なう。使用法は“PARAMETER CHANGE”と同様。

● エクスクルーシブ・データを受信し、その処理が終了したとき“DATA LOAD COMPLETED”(ACK)を送信するが、受信したデータのフォーマットが間違っているときは“FORMAT ERROR”を送信し、受信側のTRINITYの設定等が合っていない(メモリ・プロテクトがかかっている、モードが違う等)ときは“LOAD ERROR”(NAC)を送信する。

なお、エクスクルーシブ・フィルターがENAのときは、プログラム・チェンジを受信したとき(エクスクルーシブ・データではないが例外的に)、その処理の終了時に“DATA LOAD COMPLETED”を送信する。

仕様とオプション

仕様

	TRINITY	TRINITY V3	TRINITY V3 pro	TRINITY V3 proX
方式	ACCESS	ACCESS + MOSS	ACCESS + MOSS	ACCESS + MOSS
音源部 (ACCESS) (MOSS)	32ボイス、32オシレーター(シングル時)/16ボイス、32オシレーター(ダブル時) 6ボイス、2オシレーター(max.) + サブ・オシレーター + ノイズ・ジェネレーター			
キーボード部	61Key	61Key	76Key	88Key Weighted
波形メモリー	PCM ROM 24 Mbytes	PCM ROM 24 Mbytes	PCM ROM 24 Mbytes	PCM ROM 24 Mbytes
プログラム数	256	320	320	320
コンビネーション数	256	256	256	256
シーケンサ部	16マルチ・ティンバー、16トラック、レゾリューション J/192、100パターン(1ソングにつき)、 20ソング、最大記憶容量80,000ノート、スタンダードMIDIファイル対応			
エフェクト部	プログラム(シングル/ダブル・モード時): 3インサート・エフェクト + 2マスター・エフェクト プログラム(ドラム・モード時): 4インサート・エフェクト + 2マスター・エフェクト コンビネーション: 8インサート・エフェクト + 2マスター・エフェクト シーケンサ: 8インサート・エフェクト + 2マスター・エフェクト			
エフェクト数	100(インサート・エフェクト) 14(マスター・エフェクト)			
ディスプレイ	TouchView Graphical User Interface 320 x 240 dots			
ディスクドライブ	3.5 inch 2HD/2DD	3.5 inch 2HD/2DD	3.5 inch 2HD/2DD	3.5 inch 2HD/2DD
コントラストつまみ	○	○	○	○
Phones	○	○	○	○
OUTPUT端子 (1/L/MONO, 2/R, 3, 4)	○	○	○	○
SUSTAIN, SWITCH, PEDAL端子	○	○	○	○
MIDI IN/OUT/THRU端子	○	○	○	○
電源	AC100 V	AC100 V	AC100 V	AC100 V
消費電力	22 W	22 W	22 W	29 W
外形寸法(W x D x H)	1090.1 x 348.3 x 125.9 mm	1090.1 x 348.3 x 125.9 mm	1297.1 x 348.3 x 125.9 mm	1460.0 x 462.3 x 147.0 mm
重量	14.05 kg	14.25 kg	17.05 kg	33.3 kg

ACCESS: Advanced Control Combined Synthesis System
MOSS: Multi Oscillator Synthesis System

※ 仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

付属品

AC電源コード
フロッピー・ディスク
TFD-00P, TFD-01P (TRINITY)
TFD-00P-V3, TFD-01P-V3 (TRINITY V3, TRINITY V3 pro, TRINITY V3 proX)

オプション(別売)

DI-TRI Digital I/F Option
MOSS-TRI DSP Synthesizer Option
HDR-TRI Hard Disk Recorder Option
SCSI-TRI SCSI Option
PBS-TRI Playback Sampler/Flash ROM Option

ペダルスイッチ PS-1
エクスプレッション/ボリューム・ペダル XVP-10
フットコントローラー EXP-2
フットコントローラー FC-6

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品(電池など)を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災(火災等)によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年間の基準に保有しております。ただし外装部品(パネルなど)の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼株式会社コルグ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12	☎(03)5376-5022
東京営業所	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎(03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎(052)832-1419
大阪営業所	〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F	☎(06)374-0691
福岡営業所	〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F	☎(092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1
明正大井5号営業所 コルグ物流センター内 ☎(03)3799-9085

<WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

(この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG

■本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)5376-5022
■東京営業所: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241
■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
■大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F ☎(06)374-0691
■福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F ☎(092)531-0166