


i2/i3

Interactive Music Workstation

リファレンス・ガイド

GENERAL
MIDI
INSTRUMENT

 AI² Synthesis System

KORG

Ⓧ

①

目次

Chapter 1

Arrangement Play

(アレンジメント・プレイ・モード)

| | |
|------------------------------|----|
| Arrangement Playモードの機能 | 2 |
| Arrangement Play アレンジメント・プレイ | 3 |
| パフォーマンス・モニター | 4 |
| キーボード・ティンバーとミュート・ボタン | 6 |
| TRACK PARAM 1 トラック・パラメータ1 | 8 |
| TRACK PARAM 2 トラック・パラメータ2 | 9 |
| ARR PARAM 1 アレンジメント・パラメータ1 | 11 |
| ARR PARAM 2 アレンジメント・パラメータ2 | 13 |
| EFFECT エフェクト | 15 |
| UTILITY ユーティリティ | 16 |

Chapter 2

Edit Style(エディット・スタイル・モード)

| | |
|----------------------------|----|
| Edit Styleモードの機能 | 2 |
| REALTIME リアルタイム・レコーディング | 3 |
| スタイル・エレメントとスタイルの長さ | 4 |
| テンポ、拍子、およびレコーディング・コントロール | 7 |
| STYLE PARAMETER スタイル・パラメータ | 10 |
| CHORD VARIATION TABLES | |
| コード・バリエーション・テーブル | 12 |
| EDIT エディット | 13 |
| EDIT TRACK エディット・トラック | 17 |
| PATTERN パターン | 24 |

Chapter 3

Backing Sequence(バックキング・シーケンス・モード)

| | |
|--|----|
| Backing Sequenceモードの機能 | 2 |
| REALTIME リアルタイム・レコーディング | 3 |
| キーボード・ティンバー | 5 |
| Extra Track Parameter エクストラ・トラック・パラメータ | 7 |
| バックキング・シーケンス・ポインタ、拍子、およびクオンタイズ | 8 |
| テンポ・トラック、トラック、および トラック・アクティビティ | 10 |
| レコーディングモードの設定 | 12 |
| EXTRA TRACK PARAMETERS 1 | |
| エクストラ・トラック・パラメータ1 | 13 |
| EXTRA TRACK PARAMETERS 2 | |
| エクストラ・トラック・パラメータ2 | 15 |
| EDIT TRACK エディット・トラック | 17 |
| EDIT MEASURE エディット・メジャー | 21 |
| EFFECT エフェクト | 27 |
| UTILITY ユーティリティ | 28 |

Chapter 4

SONG(ソング・モード)

| | |
|-------------------------------------|----|
| Song モードの各機能 | 2 |
| REALTIME リアルタイム・レコーディング | 4 |
| ソング・ポインタ、拍子およびレコーディング・モード | 6 |
| テンポおよびレコーディング・コントロール | 9 |
| TRACK トラック | 11 |
| CH/WINDOW MIDIチャンネルとデータ・ウインドウ | 13 |
| EDIT SONG エディット・ソング | 15 |
| EDIT MEASURE エディット・メジャー | 19 |
| MODIFY MEASURE モディファイ・メジャー | 27 |
| PATTERN パターン | 33 |
| EFFECT エフェクト | 38 |
| UTILITY ユーティリティ | 39 |

Chapter 5

Program(プログラム モード)

| | |
|---------------------|---|
| Program Mode | 2 |
| パフォーマンスのエディット | 3 |

Chapter 6

Edit Program モード

| | |
|---------------------------------|----|
| Edit Programモードの機能 | 2 |
| OSCILLATOR オシレーター | 3 |
| OSC1 オシレーター1 | 4 |
| OSC2 オシレーター2 | 6 |
| ピッチEG | 8 |
| VDF | 10 |
| VDFキーボード・トラッキング | 11 |
| VDFペロシティー・センシティブィティー | 13 |
| VDF EG | 15 |
| VDA | 17 |
| VDAキーボード・トラッキング | 18 |
| VDAペロシティー・センシティブィティー | 20 |
| VDA EG | 22 |
| PITCH MG ピッチMG | 24 |
| VDF MG/JS VDF MGとジョイスティック | 27 |
| ジョイスティックとアフタータッチ | 29 |
| EFFECT エフェクト | 31 |
| UTILITY ユーティリティ | 32 |

Chapter 7

Effects(エフェクト)

| | |
|---|----|
| エフェクト画面 | 2 |
| Effect Parameters | 3 |
| No Effect(ノー・エフェクト) | 5 |
| Reverb(リバーブ) | 6 |
| Early Reflections(アーリー・リフレクション) | 8 |
| Stereo Delay(ステレオ・ディレイ) | 9 |
| Dual Delay(デュアル・ディレイ) | 11 |
| Multitap Delay(マルチタップ・ディレイ) | 13 |
| Chorus(コーラス) | 15 |
| Quadrature Chorus(クォドラチュア・コーラス) | 17 |
| Harmonic Chorus | 19 |
| Symphonic Ensemble シンフォニック・アンサンブル | 21 |
| Flanger フランジャー | 23 |

| | |
|--|----|
| Exciter エキサイター | 25 |
| Enhancer エンハンサー | 27 |
| Distortion ディストーション | 29 |
| Phaser フェイザー | 31 |
| Rotary Speaker ロータリー・スピーカー | 33 |
| Tremolo トレモロ | 35 |
| Parametric Equalizer パラメトリック・イコライザー | 37 |
| Chorused or Flanged Delay コーラス/フランジャー・ディレイ | 39 |
| Delay & Reverb ディレイ&リバーブ | 41 |
| Delay & Chorus ディレイ&コーラス | 43 |
| Delay & Flanger ディレイ&フランジャー | 45 |
| Delay & Distortion ディレイ&ディストーション | 47 |
| Delay & Phaser ディレイ&フェイザー | 49 |
| Delay & Rotary Speaker ディレイ&ロータリー・スピーカー | 51 |
| Effect Placement エフェクト・プレースメント | 53 |

Chapter 8

Global(グローバルモード)

| | |
|---|----|
| Global モードの機能 | 2 |
| GLOBAL PARAMETER 1 グローバル・パラメータ 1 | 3 |
| MIDIチャンネル | 5 |
| MIDIフィルター・パラメータ | 6 |
| GLOBAL PARAMETER 2 グローバルパラメータ 2 | 7 |
| フットスイッチ機能 | 8 |
| エクスプレッション・ペダル機能 一覧 | 9 |
| レスポンス・カーブとメモリ・プロテクト | 10 |
| EC5 EXTERNAL CONTROLLER EC5エクスターナル・コントローラ | 12 |
| SCALE スケール | 14 |
| USER KIT ユーザー・キット | 16 |
| ドラムキット・ユーティリティ | 19 |
| STYLE CARD スタイル・カード | 21 |
| DATA DUMP データ・ダンプ | 22 |

Chapter 9

DISK(ディスク・モード)

| | |
|-------------------------------------|----|
| Disk モードの機能 | 2 |
| LOAD ALL ロード・オール | 3 |
| LOAD ONE ロード・ワン | 5 |
| SAVE セーブ | 8 |
| MIDI DATA FILER MIDIデータ・ファイラー | 11 |
| UTILITY ユーティリティ | 13 |

Chapter 1

Arrangement Play

(アレンジメント・プレイ・モード)

i2/i3の主要演奏モードです。i2/i3では、電源スイッチを入れると常にこのモードが選択されます。

Arrangement Play モードは、i2/i3を用いて生演奏を行う場合に演奏したいアレンジを選択するためのものです。i2/i3のメモリには、64種類のアレンジが記憶されています。出荷時に記憶させてあるこれらアレンジ・データの一覧は、本マニュアルに添付の Performance Notes に掲載してあります。

このモードを使って、オリジナル曲の作曲や演奏を行うこともできます。次章で述べる Edit Style モードで、ROMスタイルをエディットするか、あるいは全くオリジナルなスタイルをつくって、それを Arrangement Play モードで演奏に用いれば、より自由な曲づくりやアレンジに対応することができます。

このモードのパラメータとその機能は、次頁に示されるように、7つのディスプレイ・ページに分かれています。PAGE+キーとPAGE-キーを使うか、あるいはARR PLAYキーを押しながら DATA ENTRY キーで希望するページ番号を押すことにより、これらのページを切り替えることができます。一般的なパラメータのエディット方法とユーティリティ機能の使い方については、Player's Guideの第3章に説明してあります。Global モード・ディスプレイのページ1では、アレンジメント/バックアップ・トラック用に MIDIチャンネル等の設定を行うことができます。キーボード・ティンバーについては、Global/Keyboard チャンネルで指定されるチャンネルが使用されます。アレンジメントのエディットは、Program モードの Performance Edit 機能と同様に、アレンジの演奏中でも変更が可能です。しかし、万一誤って別のモードに切り替えたり別のアレンジを選択したりすると、それまで行っていた変更は失われてしまいますのでご注意ください。変更を行ったら、Write 機能を使って、こまめにメモリに書き込んで下さい。

Arrangement Playモードの機能

i2/i3のArrangement Playモードの構成を下の表に挙げます。各ディスプレイ・ページについて、ページ・タイトル、内容の概略、およびこのマニュアル中でこれらの内容を説明しているページ番号を示しました。

| ページ | タイトル | 内容 | 本書のページ |
|-----|--------------|---|--------|
| 1 | ARR PLAY | アレンジメントの選択とテンポ | 1-3 |
| | | パフォーマンス・モニター | 1-4 |
| | | キーボード・ティンバーおよびミュート・ボタン | 1-6 |
| 2 | TRACK PARAM1 | バックキング・トラック・プログラム、レベル、パンニング、およびエフェクト・センドの設定 | 1-8 |
| 3 | TRACK PARAM2 | バックキング・トラック出力、オクターブおよびラップアラウンドの設定 | 1-9 |
| 4 | ARR PARAM1 | キーボード・ティンバー・パラメータとコード・ラッチ | 1-11 |
| 5 | ARR PARAM2 | ドラム・マップ・パラメータとフィルイン後のバリエーション・チェンジの設定 | 1-13 |
| 6 | EFFECTS | エフェクト・パラメータと配置 | 1-15 |
| 7 | UTILITY | アレンジメントの書き込み | 1-16 |
| | | アレンジメントの名称変更 | 1-16 |
| | | アレンジメントのコピー | 1-17 |
| | | エフェクトのコピー | 1-17 |
| | | エフェクトのコピー／入れ替え | 1-18 |

Arrangement Play アレンジメント・プレイ

ARR PLAYキーを押すと、次のような表示が現れます。この表示が出ると、フロント・パネルのARRANGEMENT/STYLEキーを使って演奏するアレンジを選択することができます。また、再生テンポを演奏に合わせて調節することもできます。

| | | | | | | | | |
|-------------------------|--------------------------|------|---------------------|------|------|----------|-------|-------|
| | ARR:11 Arrange 11 | | | | | | | |
| テンポ | ♩=120 | | STYLE:P11 Open Rock | | | SPLIT:C4 | | |
| キーボード・ティンバー およびオクターブ | CHORD: | | | | | XPOSE:0 | | |
| | KBD1:A11 Piano | | OCTAVE=0 | | | DRUM:5 | | |
| | KBD2:A52 Deep Bass | | OCTAVE=0 | | | | | |
| ミュートボタン | DRUM | PERC | BASS | ACC1 | ACC2 | ACC3 | LOWER | UPPER |
| | PLAY | PLAY | PLAY | PLAY | PLAY | PLAY | ON | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | | |

スタイルおよびスプリット・ポイント
コードおよびトランスポーズ
ドラム・マップ

このディスプレイ・ページの2、3、4行目は、現在のスタイルとコード選択状況、キーボードのスプリット・ポイントとTRANSPOSEキーの設定状況、および現在のドラム・マッピング状況を示すパフォーマンス・モニターになっています。これらについては、次節で説明します。

このページの4、5行目の最初のパラメータは、2つのキーボード・ティンバー用にプログラムを選択するのに使います。これらのパラメータの次には、各ティンバーに対するOCTAVEキーの設定状況が表示されます。また、最下行には、バックアップ・トラックおよび高音側キーボードと低音側キーボードを別々にミュートするための8個のミュート・ボタンが表示されます。

ARR: (アレンジメント)

現在のアレンジメントの番号と名称が一番上に表示されます。i2/i3のメモリには64種類のアレンジメントが記憶されており、Player's Guide第3章の説明にしたがってARRANGEMENT/STYLEキーを使って選択することができます。

☞ フットスイッチを使ったアレンジメントの選択方法

アレンジメント選択は、フットスイッチまたはエクスターナル・コントローラー EC5 を使っても行うことができます。これは、Globalモードで有効にするか、無効にするかを設定することができます。フットスイッチを使う時は、使用する Assignable Pedal を ARRANGEMENT UP か ARRANGEMENT DOWN のどちらかに設定します。EC5 を使用する場合には、適当なスイッチを ARRANGEMENT UP か ARRANGEMENT DOWN のいずれかに設定しておきます。

テンポ

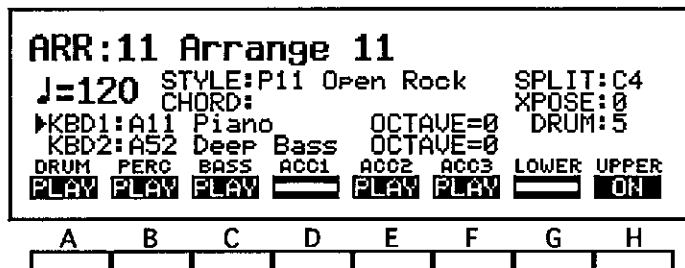
アレンジメントの再生テンポを調節します。♩=40~240 の間でテンポが自由に設定できます。

☞ 外部クロック・コントロール

Globalモードの Clock Source パラメータが EXT に設定されている場合には、テンポの代わりに EXT の文字が表示されます。これは、i2/i3 のテンポが、外部シーケンサーの MIDI クロック・メッセージによりコントロールされていることを示します。

パフォーマンス・モニター

本ディスプレイ・ページの2, 3, 4行目はパフォーマンス・モニターであり、現在のスタイルとコードの選択状況、キーボードのスプリット・ポイント、2個のキーボード・ティンバー用のTRANSPOSEキーの設定状況、および現在のドラム・マッピングを表示します。



スタイルおよびスプリット・ポイント
コードおよびトランスポーズ
ドラム・マップ

これらのフィールドは、i2/i3のキーボードまたはフロント・パネル上でおこなえる選択と設定のすべてを表示しています。

STYLE スタイル

現在のアレンジメントの演奏用に選択されているスタイルの番号と名称を示すフィールドです。

Player's Guide第3章で説明しているように、STYLE キーが点灯している時にARRANGEMENT/STYLE キーを使ってスタイルを選択することができます。ただし、この時の動作は、選択時にアレンジメントが演奏されているか否かによって異なります。

☛ スタイルの変更方法

選択時にアレンジメントが演奏されていない場合には、スタイルを選択すると、アレンジメントのバックアップ・トラック用の Program, Volume, および Panpot の各設定が、選択したスタイルの設定に変更されます。また、バックアップ・トラックのオクターブおよびラップアラウンドは、それぞれ0およびSTYにリセットされます。アレンジメントを演奏中の場合は、新しいスタイルを選択すると、バックアップ・トラックの設定は変更されません。ですから、演奏中に音色等を変化させることなくスタイルを変更することができます。

☛ フットスイッチを使ったスタイル選択方法

スタイルの選択は、フットスイッチまたはエクスターナル・コントローラー EC5 で行うこともできます。この機能は、Globalモードで有効にするか、無効にするかを設定することができます。フットスイッチを使うには、使用する Assignable Pedal を、STYLE UP か STYLE DOWN のいずれかに設定しておきます。EC5を使用する場合には、適当なスイッチを STYLE UP か STYLE DOWN のいずれかに設定しておきます。

CHORD コード

現在演奏されているコードを示すフィールドです。このコードにより、スタイルがノート・トランスポジション・テーブルに従ってどのように処理されるかが決まります。

新しいアレンジメントを選択すると、このフィールドはコードが演奏されるまで空のままとなります。コードは、i2/i3本体のコード・スキャンの範囲でキーボードを演奏すれば変更でき、RESET キーを押せば解除できます。

SPLIT スプリット

現在のスプリット・ポイントを示します。このスプリット・ポイントから上のキーを高音側(UPPER)キーボード、下のキーを低音側(LOWER)キーボードと呼ぶことにします。

スプリット・ポイントは、キーボードを高音側と低音側に分割し、それぞれにおいて高音側または低音側のコード・スキャン・モードでコードをスキャンするためのものです。

また、それぞれの発音は、1-6で述べるミュート・ボタンで指定することもできます。スプリット・モード時には、スプリット・ポイントで2個のキーボード・ティンバーが分離され、高音側キーボードはKBD1、低音側キーボードはKBD2となります。

スプリット・ポイントを設定するには、M.DRUMS 以外のKEYBOARD ASSIGN キーのいずれかを押しながらi2/i3 キーボードのキーを押します。

XPOSE トランスポーズ

i2/i3 が何段階上または下に移調されたかを示します。この値が正ならば音程が上がり、負ならば下がったこととなります。

TRANPOSEキーを使えば、i2/i3を半音単位で上下へ最大11段階分まで移調することができます。移調は、2個のキーボード・ティンバーのみならず、すべてのバックイング・トラックやコード・スキャン機能についても有効です。

DRUMS ドラム・マップ

アレンジメントで現在使われているドラム・マップの番号を示すフィールドです。ドラム・マップの選択を変更するには、DRUM MAPS キーの点滅時に、PROGRAM キーの下段のひとつを押します。

また、ディスプレイのページ5にある Default Drum Mapping パラメータを使えば、アレンジメントのバリエーションの各々についてドラム・マップを設定することができます。

キーボード・ティンバーとミュート・ボタン

ARR PLAY ページ、4, 5 行目の最初のパラメータにより、KBD1、KBD2の2つのキーボード・ティンバーに対して、プログラムを選択することができます。これらのパラメータのあとには、各ティンバーの OCTAVE キーの設定が表示されています。

ARR:11 Arrange 11

♩=120 STYLE:P11 Open Rock SPLIT:C4
 CHORD: XPOSE:0
 ▶KBD1:A11 Piano OCTAVE=0 DRUM:5
 KBD2:A52 Deep Bass OCTAVE=0
 DRUM PERG BASS ACC1 ACC2 ACC3 LOWER UPPER
 PLAY PLAY PLAY PLAY PLAY 00

A B C D E F G H

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

キーボード・ティンバー
およびオクターブ
ミュート・ボタン

また、ディスプレイの最下行には、高音側および低音側キーボードとバックング・トラックをミュートするためのミュート・ボタンが8個表示されます。

KBD1、KBD2の両方のキーボード・ティンバーが表示されるのは、レイヤーまたはスプリット・モードが選択されている場合のみです。これらのティンバーの一方についてプログラム選択またはオクターブを変更するには、▲または▼キーを使ってティンバー名の左側に表示されている“▶”印を動かし、エディットしたいティンバーを選択します。

KBD1 キーボード・ティンバー 1

キーボード・ティンバー KBD1 用に選択されているプログラムの番号と名称を示すパラメータです。

プログラム・バンクを切り替えるには、バンク・キーあるいはPROGRAM キーを使って希望のプログラム番号を入力します。

| バンク | プログラム | コメント |
|-----|-------|---------------------------------|
| A | 64 | General MIDI プログラム 1-64 (ROM) |
| B | 64 | General MIDI プログラム 65-128 (ROM) |
| C | 64 | i2/i3 プリセット・プログラム (ROM) |
| D | 64 | ユーザー・プログラム (RAM) |

シングルまたはレイヤー・モード時には、選択したプログラムを鍵盤全域を使って演奏することができ、またスプリット・モード時には高音側でのみ演奏することができます。

☛ ドラムをマニュアルで演奏するには

鍵盤上でドラム・プログラムを演奏したい時には、マニュアル・ドラム・モードを選択してください。

M.DRUMS キーを押してこのモードを選択すると、ページ4の Manual Drum パラメータで指定されるドラム・プログラムが、自動的に設定されます。

下段のPROGRAM キーを使えば、KBD1のプログラムを8種類のi2/i3 ドラム・プログラム (Dr1 ~ Dr8)のいずれかに切り替えることができます。ただし、このモードでの演奏中にはドラム・マッピングを変更できなくなりますので、注意して下さい。

☛ その他のプログラム選択方法

キーボード・ティンバー用のプログラムは、フットスイッチ、エクスターナル・コントローラー ECS、あるいは MIDI プログラム・チェンジを用いて変更することもでき

ます。これらのプログラム変更方法はすべて、Globalモードで有効にするか、無効にするかを設定することができます。(レイヤーまたはスプリット・モードで演奏している時には、プログラムを変更したいティンバーを、あらかじめ▲または▼キーを使って選択して下さい。)

フットスイッチを使う時は、使用する Assignable Pedal を PROGRAM UP か PROGRAM DOWN のどちらかに設定します。EC5を使用する場合には、適当なスイッチを PROGRAM UP か PROGRAM DOWN のいずれかに設定することができます。

MIDIプログラム・チェンジをi2/i3で受信する際には、MIDI Filter Program ChangeパラメータがENAに設定されていることを確認して下さい。

KBD2 キーボード・ティンバー 2 [A11...D88]

キーボード・ティンバーKBD2用に選択されたプログラムの番号と名称を示すパラメータです。KBD2のプログラム選択手順とプログラム可能範囲はKBD1の場合とほぼ同じですが、ドラム・プログラムだけは選択できません。

レイヤー・モード時には、選択したプログラムを鍵盤全体を使って演奏することができます。またスプリット・モード時には低音側でのみ演奏することができます。

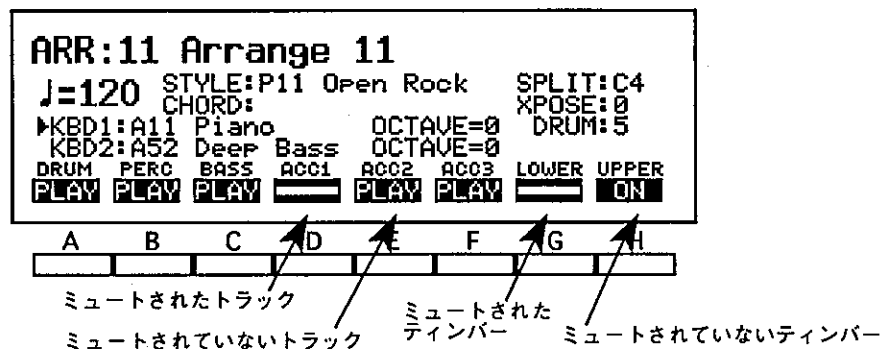
Octave オクターブ

対応するキーボード・ティンバーが何オクターブ上下されたかを示すフィールドです。この値が正ならばオクターブは上がり、負ならば下がったことになります。

選択したキーボード・ティンバーは、OCTAVEキーを使って上下に最大2オクターブの範囲に設定することができます。

ミュート・ボタン [—,PLAY]または [—,ON]

ARR PLAYディスプレイの最下行にあるこの8個のフィールドを使って、演奏中にバックキック・トラック、高音側キーボードおよび低音側キーボードをミュートすることができます。



これらのボタンは、トラックまたはキーボードがミュートされている時には空白のバーで表示されます。トラックのミュートが解除されると表示はPLAYに、また高音側または低音側キーボードのミュートが解除されるとONに変わります。

トラックとキーボードについてミュート状態とミュート解除状態とを切り替えるには、対応するカーソル・キーを押します。

TRACK PARAM 1 トラック・パラメータ 1

Arrangement Playモードのページ2には、トラックに関する基本的なパラメータが用意されています。6個のバックング・トラックの各々に対し、プログラム選択、ボリューム、パン、およびエフェクト・SEND・レベルを設定することができます。

| ARR:11 2:TRACK PARAM 1▶Program | | | | | | | |
|--------------------------------|------------|------|-----|----|----|---|---|
| ▶DRUM:Dr1 | GM Kit | U100 | PRG | C3 | D0 | | |
| PERC:Dr6 | Perc Kit | U100 | PRG | C3 | D0 | | |
| BASS:A52 | Deep Bass | U100 | CNT | C3 | D1 | | |
| ACC1:A11 | Piano | U100 | CNT | C3 | D1 | | |
| ACC2:A43 | JazzGuitar | U100 | CNT | C3 | D1 | | |
| ACC3:A86 | Brass | U100 | CNT | C3 | D1 | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

このうち Program, Volume, Panpotの3つのパラメータについては、新しいスタイルが選択されると自動的に変更されることがあります。詳細については、本マニュアルのSTYLEの項を参照して下さい。

Program プログラム [A11...Dr8]

対応するバックング・トラックで演奏するプログラムを選択するためのパラメータです。

現在のプログラムを切りかえるには、Player's Guide第3章で述べるように、VALUE コントローラーを使うか、またはPROGRAM キーを使います。

Volume ボリューム [0...127]

対応するバックング・トラックのボリュームを設定するパラメータです。

トラックのボリュームを0に設定すると、音は聞こえません（ただし、i2/i3の同時発音数は消費されます）。最大値は127で、このときボリュームは、プログラムのLevelパラメータの設定に応じて決まる最大レベルとなります。

Panpot パンポット [OFF,L15...L1,CNT,R1...R15,PRG]

各トラックのステレオ定位を設定するパラメータです。これは、チャンネルAおよびBを通じたエフェクト・システムへの信号入力のレベル調整により行われます。（これらのチャンネル、およびそのエフェクト・システムとの関係については、本マニュアルの第7章をご覧ください。）

CNT に設定するとトラックの音像は中央に定位され、Lが頭に付く設定では左寄りに、またRが頭に付く設定では右寄りに移動します。数値が大きくなるほど、音像は中央から離れた位置に定位します。

OFFに設定すると、チャンネルAおよびBを通じたトラック出力が共にオフになります。さらに、PRGに設定すると、定位はプログラムのPanpotパラメータの指定に従います。

Effect Send Level エフェクト・SEND・レベル C、D [0...9,P]

チャンネルCおよびDを通じてエフェクト・システムへ送られるバックング・トラック信号のレベルを決定するパラメータです。

各チャンネルにつき、0（無信号）から9（最大）までのレベルを設定できます。これらをPに設定すると、プログラムのパラメータにより指定されるエフェクト・SEND・レベルに従います。

これらのエフェクト・SEND・チャンネル、およびそのステレオ・チャンネルA、Bとの関係については、第7章をご覧ください。

あるアレンジメントのラップアラウンド・ポイントを選択するには、まずトラックをひとつだけ聴き（ディスプレイ、ページ1のボタン用いて他のトラックをすべてミュートします）、実際の演奏に使うコード進行を演奏しながらラップアラウンド・ポイントをひとつひとつ試してみましょう。これを各トラックについて順番に行い、自然な響きか得られる設定を見つけてください。

ARR PARAM 1 アレンジメント・パラメータ 1

Arrangement Playモードのページ4には、2個のキーボード・ティンバー KBD1 および KBD2 用の基本パラメータが幾つかあります。マニュアル・ドラムス・モード時のデフォルト・ドラム・プログラムの設定や、コード・ラッチ機能の設定も可能です。

| ARR:11 4:ARR PARAM 1 ▶Volume | | | | | | | |
|------------------------------|----------------|------|---------------|-----------|---|---|-----|
| KBD1: | U100 | CNT | C Level=5 | D Level=3 | | | |
| | Vel Window=001 | ▶127 | Damper:ENABLE | | | | |
| KBD2: | U100 | CNT | C Level=3 | D Level=1 | | | |
| | Vel Window=001 | ▶127 | Damper:ENABLE | | | | |
| Manual Drum: | Dr1 GM Kit | | | | | | |
| Chord Latch: | OFF | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G H |
| | | | | | | | |

KBD1用のパラメータはディスプレイの1, 2行目に、またKBD2用のパラメータは3, 4行目にあります。これらのパラメータは両方のティンバーに共通なので、ここでまとめて説明します。

Volume ボリューム [0...127]

対応するキーボード・ティンバーのボリュームを設定するパラメータです。ティンバーのボリュームを0に設定すると、音は聞こえません。最大値は127で、このときボリュームは、プログラムのLevelパラメータ設定に応じて決まる最大レベルとなります。

- ☛ キーボードをミュートするときはミュート・ボタンを使いましょう

Volumeパラメータが0に設定されていても、キーボード・ティンバーはi2/i3の同時発音数を消費してしまいます。したがって、何らかの事情でi2/i3キーボードをミュートしたい場合には、上述のような設定ではなく、ページ1のミュート・ボタンを使うことをお勧めします。

Panpot パンポット [OFF,L15...L1,CNT,R1...R15,PRG]

各ティンバーのステレオ定位を設定するパラメータです。これは、チャンネルAおよびBを通じたエフェクト・システムへのセンド・レベルの調整により行われます。(これらのチャンネル、およびそのエフェクト・システムとの関係については、本マニュアルの第7章をご覧ください。)

CNTに設定するとティンバーは中央に定位され、Lが頭に付く設定では左寄りに、またRが頭に付く設定では右寄りに移動します。数字が大きくなるほど、音像は中央から離れた位置に定位します。

OFFに設定すると、チャンネルAおよびBを通じたティンバー出力が共に遮断されます。さらに、PRGに設定すると、プログラムのパラメータにより指定される定位に従います。

Effect Send Level エフェクト・センド・レベルC、D [0...9,P]

チャンネルCおよびDを通じてエフェクト・システムへ送られるティンバーのレベルを決定するパラメータです。

各チャンネルにつき、0(無信号)から9(最大)までのレベルを設定できます。これらをPに設定すると、プログラムのパラメータにより指定されるエフェクト・センド・レベルに従います。

これらのエフェクト・センド・チャンネル、およびそのステレオ・チャンネルA、Bとの関係については、第7章をご覧ください。

Vel Window Top ベロシティ・ウィンドウ・トップ [001...127]

ティンバーが発音する時のベロシティの最大値を設定するパラメータです。レイヤー・モード時には、後述のVel Window Bottom パラメータを併用すると、KBD1、KBD2の2つのキーボード・ティンバーをひとつのベロシティ・スイッチあるいはベロシティ・レイヤーとして動作させることができます。

たとえば、KBD1のVel Window Top パラメータを100、KBD2のVel Window Bottom パラメータを101に設定したとします。2つのティンバーをたとえばミュートとピック・ギター・サウンドといった異なるプログラムに設定しておけば、ギタリストがミュート奏法とオープン奏法とを切り替えているような効果を出すことができます。

また、多重効果を出すために、ベロシティ・ウィンドウを重ねることもできます。たとえば、一方のティンバーに常にピアノを演奏させ、他方に強く弾いた時のみオルガンを付加させるといったことができます。

☛ キーボードでパラメータを設定する

ベロシティ・ウィンドウ・パラメータは、対応するトラックにカーソルキーを合わせた状態で、i2/i3本体の鍵盤を好みの強さで演奏することにより設定できます。

Vel Window Bottom ベロシティ・ウィンドウ・ボトム [001...127]

対応するティンバーが発音する時のベロシティの最小値を設定するパラメータです。上述のVel Window Top パラメータと合わせて使用することができます。

Damper ダンパー [DISABLE, ENABLE]

対応するキーボード・ティンバーのダンパー・スイッチを無効にするパラメータです。

これは、たとえばオルガンとピアノといった2種類のプログラムをレイヤー・モードで演奏する場合に便利です。たとえば、オルガンのティンバーのダンパーを無効にすれば、ペダルを用いたピアノ音の持続を、オルガン音の方に影響を与えずに行うことができます。

また、コード・ラッチ機能のオン/オフにダンパー・スイッチを使いたい場合には、ダンパー機能の方をキャンセルすることもできます。(この機能の詳細については、後述のChord Latch パラメータの項を参照して下さい。)

Manual Drum マニュアル・ドラム

アレンジメントのデフォルト・マニュアル・ドラム・プログラムの番号と名称を示すパラメータです。

このパラメータを8個のi2/i3ドラム・プログラムのいずれかひとつに設定します。M.DRUMS キーを押してマニュアル・ドラム・モードに切り替えると、あらかじめパラメータ設定をしておいたプログラムがKBD1に対して自動的に選択されます。

Chord Latch コード・ラッチ [ON,OFF]

i2/i3のコード・ラッチ機能のオン/オフを切り替えるパラメータです。

コード・ラッチとは、ダンパー・スイッチを使ってコードを固定させる機能です。これにより、アレンジメントのコードを変えずにキーボードを演奏することができます。

コード・ラッチ機能を使う際に、一方または両方のティンバーに対してダンパー・スイッチをホールド・ペダルのように働かせたくない場合もあるでしょう。このような場合には、上述のようにDamperパラメータを利用します。

ARR PARAM 2 アレンジメント・パラメータ 2

Arrangement Playモードのページ5では、ページ1で選択したスタイルがアレンジメントにおいてどのようにプレイされるかを定める設定を行います。最初の3行には、ドラム・トラックの演奏を調整するパラメータが用意されています。残りのパラメータは、それぞれのフィルの後に、どのスタイル・バリエーションを演奏するかを決定するためのものです。

| | | | | | | | |
|---|---|--------|---|---------------------------------|---|--------|---|
| ARR:11 5:ARR PARAM 2 | | | | | | | |
| Kick Designation: <input checked="" type="checkbox"/> | | | | Snare Designation: A | | | |
| Default Drum Mapping: | | | | | | | |
| VAR1=5 | | VAR2=6 | | VAR3=8 | | VAR4=7 | |
| Variation Change by Fill 1: 1↔2 | | | | Variation Change by Fill 2: 3↔4 | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

Variation Change パラメータは、Fill 1用と Fill 2用が独立して設定できます。以下に、これらをまとめて説明します。

Kick Designation キック・デザイン [A...D]

選択したスタイルのキック・ドラムのパートに、アレンジメントで用いる楽器を割り当てるパラメータです。

| 設定 | ドラム・マップ2-8 |
|----|------------|
| A | キック 1 (C2) |
| B | キック 2 (B1) |
| C | キック 3 (G1) |
| D | キック 4 (E1) |

この表は、スタイルのキック・ドラムのパートでキック 1 が用いられている場合を想定しています。他のドラム・サウンドを用いたスタイルでは、上記の対応関係は変わりません。

また、これらの各楽器が作り出す実際のサウンドは、ドラム・プログラムの選択に依存することに留意して下さい。

Snare Designation スネア・デザイン [A...D]

選択したスタイルのスネア・ドラムのパートにアレンジメントで用いる楽器をわり合てるパラメータです。

| 設定 | ドラム・マップ5-8 |
|----|------------|
| A | スネア 1 (D2) |
| B | スネア 2 (E2) |
| C | スネア 3 (A1) |
| D | スネア 4 (F1) |

この表は、スタイルのスネア・ドラムのパートでスネア 1 が用いられている場合を想定しています。他のドラム・サウンドを用いたスタイルでは、上記の対応関係は変わりません。また、これらの各楽器が作り出す実際のサウンドは、ドラム・プログラムの選択に依存することにご注意下さい。

Default Drum Mapping デフォルトドラム・マッピング (VAR1...VAR4) [1...8]

アレンジメントのバリエーションの各々についてデフォルトのドラム・マッピングを選択する4個のパラメータです。各バリエーションで演奏したいドラム・マップの番号を設定して下さい。

バリエーションを用いた演奏中にこれらのデフォルトを無効にするには、まずDRUM MAPS キーを押し、次に希望のドラム・マップの番号を選択します。

現在選択されているドラム・マップの番号は、Arrangement Playディスプレイ、ページ1のDRUMSのフィールドに表示されます。

Variation Change バリエーションチェンジ [OFF, →1...→4, 1-2... 3-4, UP, DOWN]

フィルの演奏が終了するごとに、アレンジメントをどのバリエーションに切り替えるかを指定するパラメータです。フィルの入る前に演奏していたバリエーションを引き続き演奏したい場合には、このパラメータをOFFに設定します。頭に片方向の矢印が付く設定を行うと、常に同じバリエーションが選択されます。たとえば、フィルのバリエーション・チェンジ・パラメータが→2に設定されていると、フィルの終わった後にまたバリエーション2が選択されます。

両方向の矢印の付いた設定では、フィルが2種類のバリエーションを交互に選択します。たとえば、バリエーション2の演奏中に、バリエーション・チェンジ・パラメータが2-3に設定されたフィルを入れると、次にバリエーション3が演奏されます。同じフィルをもう一度選択すると、バリエーション2に戻ります。しかし、バリエーション1または4の演奏中にそのフィルを選択しても、同じバリエーションの繰り返しとなります。

UPおよびDOWNの設定を行うと、各フィルの次のバリエーションはひとつ前かひとつ後のバリエーションになります。この設定をすると、バリエーションが1, 2, 3, 4, 1, ……(UP)あるいは1, 4, 3, 2, 1, ……(DOWN)のようにサイクル式に切り替わります。たとえば、バリエーション4の演奏中にVariation ChangeパラメータがUPに設定されたフィルを入れると、フィルの終了後にバリエーション1に切り替わります。

EFFECT エフェクト

Arrangement Playモードのページ6では、アレンジメント毎のエフェクトの設定を行います。

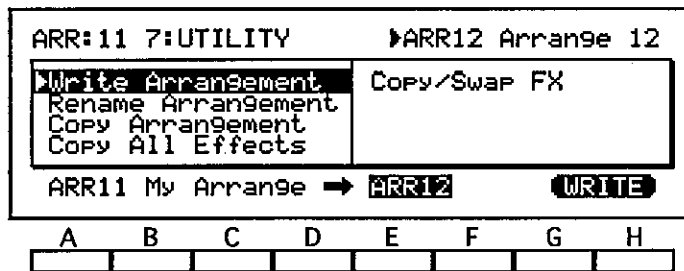
| ARR:11 6:EFFECT | | ▶Effect Type | | | | | |
|----------------------|-----|--------------|--------|---|---|---|---|
| FX1 06:Live Stage | :ON | Mod:NONE | I+00 | | | | |
| 2.0 P020 E60 HD20 | | L+03 H+00 | +60:40 | | | | |
| FX2 24:Symphonic Ens | :ON | Mod:NONE | I+00 | | | | |
| M80 | | L+00 H+00 | +50:50 | | | | |
| [PARALLEL3] FX1:L3 | R3 | FX2:L4 | R4 | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

アレンジメントの演奏では、このページで設定されるエフェクトを使います。しかし、Arrangement Playモードで選択するエフェクト設定は、Edit Programモードでプログラムに割り当てられるエフェクト設定とは異なる場合があります。したがって、アレンジメントにエフェクト設定を割り当てる前にProgramモードでサウンドを選んでしまうと、エフェクト設定のうち余り一般的ではないものの幾つかについては、アレンジメントが演奏されても希望のサウンドが出せないことがあります。

Edit Styleモードでは、プログラムは常にエフェクト無しで演奏されるため、トラックへのレコーディング中にこのモードでプログラムを試聴することができます。

UTILITY ユーティリティ

Arrangement PlayモードのUTILITYのページには、プログラムをエディットする場合に便利なユーティリティ機能が幾つかあります。



ここで述べる機能の設定はすべて、ディスプレイの最下行で行います。色々な設定を選択するには、カーソル・キー（A～H）を使います。[WRITE]や[COPY]等のコマンドは、ディスプレイ上で反転表示されます（ただし、本マニュアルではカッコで示します）。このようなコマンドを選択することにより、オペレーションが実行されます。

Write Arrangement ライト・アレンジメント

エディットしたアレンジメントをメモリに記憶させる機能です。

i2/i3 がアレンジメントを記憶する際には、本モードの7つのディスプレイ・ページで行った設定だけではなく、アレンジメントのコントロールに使うフロント・パネル・キーすべての現在の設定も記憶します（ただし、SYNCHRO START/STOPキーは除きます）。

この機能を使うには、まずカーソル・キーHの上にデータを保存したいアレンジメント番号を入力します。すると、ディスプレイの右上の隅に、その番号で既に登録されているアレンジメントの名称が表示されます。このWrite Arrangement機能を実行すると、元のアレンジメントのデータは消えてエディット済みのアレンジメントに置き替わるので、そのアレンジメントには不要なものを選ぶか、あるいはコピーをどこかに保存しておいてください。

指定がこれで良ければ、[WRITE]を押します。i2/i3は確認を求めた後、このデータを保存します。

ただし、GlobalモードにてArrangement Protectパラメータが有効となっている場合には、本機能は働きません。

☞ この他の書き込み機能

Write Arrangement機能を用いなくても、単にREC/WRITEキーを押すだけで現在のプログラム番号にアレンジメントを記憶させることができます。詳しくは1-18をご覧ください。

Rename Arrangement リネーム・アレンジメント

エディットしたアレンジメントの名称を変更するための機能です。アレンジメントの名称は、10文字以内で表すことができます。

この機能を選択すると、ディスプレイの最下行のカーソル・キーBおよびCの上に現在のアレンジメント名が表示されます。Player's Guide第3章の説明にしたがって、この名称を新しい名称に変更して下さい。

| | | | | | | | |
|------------------|-----------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| ARR:11 7:UTILITY | | | | | | | |
| Write Arr | ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ | | | | | | |
| ▶Rename Arr | abcdefghijklmnopqrstu vwxyz | | | | | | |
| Copy Arra | @123456789a!"#\$%&' | | | | | | |
| Copy All | ()*+,-./:;<=>?[^_{}+< | | | | | | |
| ARR11 | Arran9e INS DEL ◀ ▶ | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

名称の変更を「実行する」必要はありません。アレンジメント名も、一種のパラメータとして扱われます。したがって、上述の Write Arrangement機能を使ってアレンジメントを保存する時には、Arrangement Playモード・ディスプレイの他のページにおける設定と一緒に、新しい名称が保存されます。

Copy Arrangement コピー・アレンジメント

他のアレンジメントからエディット済みのアレンジメントへ設定のすべてをコピーする機能です。

この機能を使うには、まずデータのコピーしたいアレンジメントを選択します。このアレンジメントの名称と番号が、ディスプレイ最下行のカーソル・キーA~Dの上に表示されます。

| | | | | | | | |
|--------------------|------------------------|---|---|---|---|---|---|
| ARR:11 7:UTILITY | ▶ARR12 Arran9e 12 | | | | | | |
| Write Arrangement | Copy/Swap FX | | | | | | |
| Rename Arrangement | | | | | | | |
| ▶Copy Arrangement | | | | | | | |
| Copy All Effects | | | | | | | |
| ARR:12 | Arran9e 12 COPY | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

コピー元のアレンジメントを選択し終わったら、[COPY]を選択します。i2/i3は、確認を求めた後、このデータをコピーします。

Copy All Effects コピー・オール・エフェクト

プログラム、バックング・シーケンス、ソング、あるいは他のアレンジメントから現在のアレンジメントへエフェクト設定をコピーする機能です。

この機能を使うには、エフェクト・パラメータをコピーしたいデータのタイプをカーソル・キーBおよびCで、またそののアレンジメント、バックング・シーケンス、ソング、あるいはプログラムをカーソル・キーEで選択します。

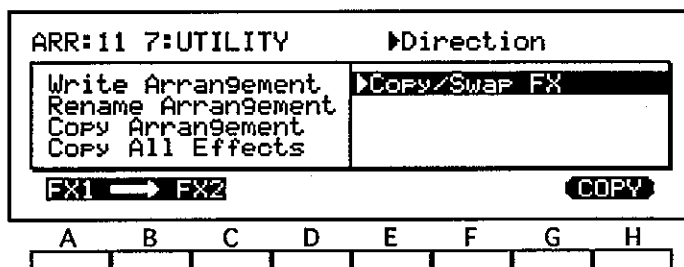
| | | | | | | | |
|--------------------------|--------------|---|---|---|---|---|---|
| ARR:11 7:UTILITY | ▶Source Mode | | | | | | |
| Write Arrangement | Copy/Swap FX | | | | | | |
| Rename Arrangement | | | | | | | |
| Copy Arrangement | | | | | | | |
| ▶Copy All Effects | | | | | | | |
| from Arrangement - ARR11 | COPY | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

選択がこれで良ければ、[COPY]を押します。i2/i3は、確認を求めた後、このデータをコピーします。

Copy/Swp FX コピー／スワップ・エフェクト

エディット中のアレンジメントのエフェクト設定のパラメータをコピーまたは交換する機能です。

この機能を使うには、まずエフェクト・データをコピーしたい方向を選択します。矢印がどちらか一方を指している場合は、全く同じ設定を有する2つのエフェクトが出来上がります。また、矢印が両方向を指している場合は、エフェクト1とエフェクト2のデータが交換されます。



選択がこれで良ければ、[COPY]を選択します。i2/i3は、確認を求めた後、このデータをコピーまたは交換します。

Write ライト

万一誤って別のモードへ切り替えたり別のアレンジメントを選択すると、変更した設定が消えてしまうので、エディット中は、Write機能を使ってこまめにアレンジメントを書き込んでください。

もちろん、上述のWrite Arrangement機能を使ってもこの操作は行えますが、ユーティリティ・ページを頻繁に繰るのは面倒です。しかし、この第2のWrite機能を使えば、アレンジメントを素早く現在のアレンジメント番号へ保存することができます。

この機能は、REC/WRITEキーを押すだけで使えます。i2/i3はライト動作の確認を求めます。保存する場合はカーソル・キーEまたはFを、保存しない場合はカーソル・キーGまたはHを押します。

この機能を使うと、Arrangement Playモードの7つのディスプレイ・ページで行われた設定だけではなく、アレンジメントのコントロールに使うフロント・パネル・キーすべての現在の設定も記憶されます（ただし、SYNCHRO START/STOPキーは除きます）。

したがってこの機能は、保存する先のアレンジメント番号を指定できないことを除けば、他はWrite Arrangement機能と全く同じです。ただし、GlobalモードにおいてArrangement Protectパラメータが有効となっている場合には、本機能は働きません。詳しくは、本マニュアル第8章をご覧ください。

Chapter 2

Edit Style (エディット・スタイル・モード)

i2/i3のEdit Styleモードによって、10の要素から成るスタイルをレコーディングすることができます。この要素とは、コード・バリエーションを6つずつ持つ4つのバリエーション、コード・バリエーションを2つずつ持つ2つのイントロ、2つのエンディング、および2つのフィルのことで、これらの要素すべてには、6つまでのバックング・トラックを組み込むことができます。バックング・トラックとは、ドラム・パート、パーカッション・パート、ベース・パート、および3つのバックングパートのことで、16小節まで設定することができます。

i2/i3では、スタイルをキーボードを演奏することによってレコーディングすることができます。このことを、リアルタイム・レコーディングといいます。i2/i3では、ステップ・レコーディングを使用して、曲をデータの個々のステップとしてレコーディングすることもできます。さらに、各スタイルに100までのパターンをレコーディングして、スタイルのトラックに割り当てられることもできます。この方法はパターン・レコーディングと呼ばれ、1つのスタイル内で短いフレーズの繰り返しをレコーディングする際にメモリーを節約するのに役立ちます。

Edit Styleモードでは、パラメータと機能を6つのページに分割して表示しています。各ページについては、本書の以下のページで概要を示します。ページの切り換えは、PAGE+キーとPAGE-キーを使用するか、またはEDIT STYLEキーを押しながら希望のページ・ナンバーを示しているDATA ENTRYキーを押して行います。

i2/i3のシーケンス・メモリーには、4つのユーザー・スタイルとそのパターン（合計15,000ステップまでのシーケンス・データ）を格納することができます。このメモリーはバッテリーでバックアップしているため、i2/i3の電源をオフにしてもその内容は失われません。

スタイルのレコーディングやエディットの途中ならば、いつでもCOMPAREキーを押して、直前に行った変更を取り消すことができます。取り消すことができるのは、新規にレコーディングされたトラック、またはエディットした部分です。もう一度このキーを押すと、変更する前の状態に戻ります。このように、COMPAREキーを使用して、行った変更の結果を二重にチェックすることができます。

コンペア機能は、使用可能なメモリーの量によって制限される場合があります（この機能は、SongモードとBacking Sequenceモードで使用するシーケンス・メモリーの一部を利用するからです）。ユーザーが主要な変更を行った後、コンペア用のメモリーが足りない場合は、事前にこのことが警告されます。このような場合は、変更を続ける前に現在のデータをディスクに保存しておけば、変更の結果に満足がいけない場合でも、以前のデータを使用できます。

☛ メモリーの不足

Edit Styleモードでのレコーディングやエディットは、作業用のメモリーとして、Song/Backing Sequenceのシーケンス・メモリーと共通のメモリーを使用します。このため、Song/Backing Sequenceのメモリーに十分な余裕がない状態では、レコーディングやエディットが行なえなくなる場合があります。また、スタイル用のメモリーの残量も少なく表示される場合があります。

Edit Styleモードの機能

以下の表では、i2/i3のEdit Styleモードのレイアウトを示します。各ページには、ページ・タイトル、ページの内容の基本的な概要、およびこの内容について説明している本書内のページ数を一覧しています。

| ページ | タイトル | 内容 | 本書のページ |
|-----|------------------------|------------------------------------|--------|
| 1 | REALTIME | プログラム、ボリューム、パン | 2-3 |
| | | スタイルエレメントのポインタ、レンジス、およびキー | 2-4 |
| | | トラック、テンポ、拍子、およびレコーディング・コントロール | 2-7 |
| 2 | STYLE PARAMETERS | ラップアラウンドポイント、ノート・リトリガー、およびテンションの設定 | 2-10 |
| 3 | CHORD VARIATION TABLES | コード・バリエーションアサインメント | 2-12 |
| 4 | EDIT | Step Recording ステップ・レコーディング | 2-13 |
| | | Event Edit イベント・エディット | 2-13 |
| | | Erase Style イレース・スタイル | 2-14 |
| | | Copy Style コピー・スタイル | 2-14 |
| | | Erase Track イレース・トラック | 2-15 |
| | | Copy Track コピー・トラック | 2-15 |
| | | Rename Style リネーム・スタイル | 2-16 |
| | | Quantize クォンタイズ | 2-17 |
| 5 | EDIT TRACK | Shift Note シフト・ノート | 2-18 |
| | | Key Transpose キー・トランスポーズ | 2-19 |
| | | Modify Velocity モディファイ・ベロシティ | 2-19 |
| | | Put/Copy Pattern プット/コピー・パターン | 2-20 |
| | | Erase Measure イレース・メジャー | 2-21 |
| | | Get From Song ゲット・フロム・ソング | 2-22 |
| 6 | PATTERN | Realtime Recording リアルタイム・レコーディング | 2-24 |
| | | Step Recording ステップ・レコーディング | 2-25 |
| | | Event Edit イベント・エディット | 2-25 |
| | | Pattern Parameters パターン・パラメータ | 2-26 |
| | | Erase Pattern イレース・パターン | 2-26 |
| | | Get From Track ゲット・フロム・トラック | 2-26 |
| | | Bounce Pattern バウンス・パターン | 2-27 |
| | | Copy Pattern コピー・パターン | 2-28 |

REALTIME リアルタイム・レコーディング

Edit Styleモードの最初のページには、リアルタイムのレコーディング操作に必要な設定が示されています。ディスプレイの最初の4行によって、各スタイルのトラックの基本的なパラメータを変更することができます。

| スタイルのナンバーとネーム | | プログラムのナンバーとネーム | | | | | |
|---------------------|----------|----------------|------|-------|------|------|---|
| STYLE:U1 UserStyle1 | | ▶Dr1 GM Kit | | | | | |
| | DRUM | PERG | BASE | ACC1 | ACC2 | ACC3 | |
| | Dr1 | Dr6 | A52 | A11 | A43 | A86 | |
| | U100 | U100 | U100 | U100 | U100 | U100 | |
| | PRG | PRG | CNT | CNT | CNT | CNT | |
| | STYLE:U1 | VAR1 | CV1 | LEN04 | C | | |
| | DRUM | J=120 | M-- | 4/4 | HI | OFF | |
| | A | B | C | D | E | F | G |
| | | | | | | | |

ボリューム
パンポット
スタイル・エレメントのポインタ、長さおよびキートラック、テンポ、拍子、およびレコーディング・コントロール

ディスプレイの最後の2行には、スタイル・エレメントのポインタと、スタイルをリアルタイムでレコーディングする際のその他の重要な設定の数が表示されています。これらの設定については、すべて次のセクションで説明しています。

プログラム

[A11...Dr8]

これらのフィールドでは、各トラックで演奏するデフォルトのプログラムを選択できます。i2/i3は、パラメータのネームの代わりに、選択したプログラムのナンバーとネームを右上角に表示します。

VALUEコントロールまたはPROGRAMキーを使用して、現在のプログラムを変更することができます。このことについては、「Player's Guide」の第3章で説明しています。

Volume ボリューム

[0...127]

これらのフィールドでは、各トラックのボリュームを設定します。

トラックのボリュームを0に設定すると、トラックが聞こえなくなります（ただし、このトラックはi2/i3の同時発音数の一部を使用し続けます）。最大の127に設定すると、選択したプログラムのLevelパラメータが設定した最大のレベルまでボリュームが上がります。

Panpot パンポット

[OFF, L15...L1, CNT, R1...R15, PRG]

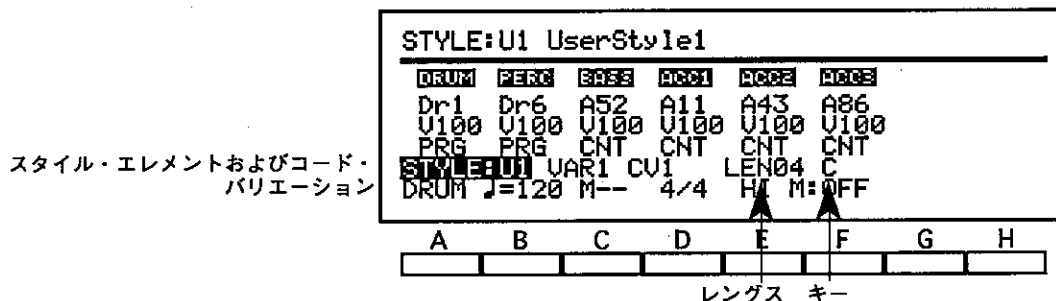
これらのフィールドでは、各トラックのステレオ定位を設定します。これは、チャンネルAおよびBを通じたエフェクト・システムへの信号入力レベル調整により行われます。（これらのチャンネル、およびそのエフェクト・システムとの関係については、このマニュアルの第7章をご覧ください。）

CNTに設定するとトラックの音像は中央に定位され、Lが頭に付く設定では左寄りに、またRが頭に付く設定では右寄りに移動します。数値が大きくなるほど、音像は中央から離れた位置に定位します。

OFFに設定すると、チャンネルAおよびBを通じたトラック出力が共にオフになります。さらに、PRGに設定すると、定位はプログラムのPanpotパラメータの指定に従います。

スタイル・エレメントとスタイルの長さ

Edit Styleモード5行目の最初の設定の画面では、現在のスタイルの選択を変更することができます。その他の設定では、レコーディングのスタイル・エレメントとコード・バリエーションを選択し、コード・バリエーションの長さとしてキーを設定することができます。



スタイルを自分で作る場合は、レコーディング開始前に、各コード・バリエーションの長さとしてキーに特に気を配りながら、計画をたてておくことをお勧めします。データを含んだコード・バリエーションの長さとしてキーを後から変更することはできますが、変更を数多く行うと、無駄なエディット作業を繰り返すもととなります。

スタイル

[u1...u4]

レコーディングするユーザー・スタイルを選択します。

ディスプレイの左上には、現在のスタイル選択のナンバーとネームも表示されます。Rename Style機能を使用して、スタイルのネームを変更することができます。

スタイル・エレメント

[VAR1...FIL2]

レコーディング用のスタイル・エレメントを指定します。この指定は、4つのバリエーション (VAR1~VAR4)、2つのイントロ (INT1とINT2)、2つのエンディング (END1とEND2)、および2つのフィル (FIL1とFIL2) から選択することができます。

- ☛ トランスポートされていないエレメントに注意してください。

すべてのスタイルにおいて2つのエレメント、INT1とEND1は、おもにキーボードから手を離れた状態で使用されるため、i2/i3のノート・トランスポート・テーブルでは処理されないことに注意してください。これらのエレメントの中間でコード・チェンジを行うと、i2/i3では通常予測されないような音が聞こえる場合があります。

したがって、これらのエレメント用にシーケンスをレコーディングする際には、他のエレメントを扱う場合のようにコード変更への適応を気にする必要はありません。演奏したいとおりに演奏してください。これらのエレメントを複数の異なるソングで使用する場合は、それらの異なるメロディー・ラインに対応するような一般的なサウンドを与えて、その結果サウンドの繰り返しが生じることを考慮に入れなければならない場合があります。

CV コード・バリエーション

レコーディングしたいスタイル・エレメントのコード・バリエーションを指定することができます。この指定は、バリエーションのレコーディングでは6つのコード・バリエーション (CV1~CV6) から、イントロ、エンディングまたはフィルのレコーディングでは2つのコードバリエーション (CV1とCV2) の内の1つを選択することができます。

LEN レングス

[1...16]

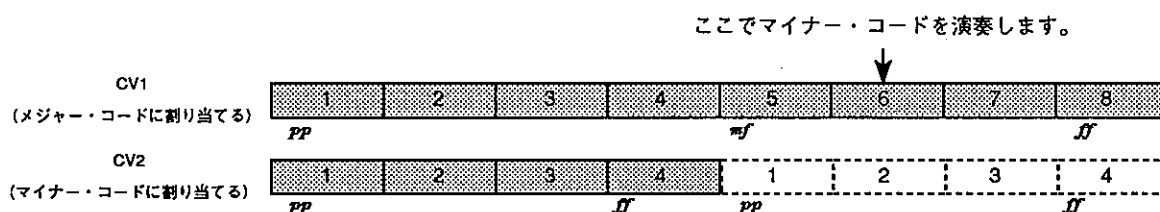
レコーディングする各コード・バリエーションを16小節までの長さに設定することができます。コード・バリエーション内のトラックは、すべて同じ長さです。

☞ コード・バリエーションの長さを変更する

1つのスタイル・エレメント内の各コード・バリエーションを異なる長さに設定することもできます。ただし、このようなエレメントの演奏中にコード変更を行うと、予測できない結果が生じる恐れがあります。

例として、INT1用に2つのコード・バリエーションをレコーディングしたと仮定します。最初のバリエーションは、CHORD VARIATION TABLESページ上のメジャー・コードに割り当てた、長さが8小節のバリエーションです。2番目のバリエーションは、マイナー・コード用に使用する、長さが4小節のバリエーションです。

イントロをメジャー・コードで演奏を開始し、その後マイナー・コードに切り換える場合、CV2が演奏を開始する小節は、コード・チェンジのタイミングによって決まります。CV1の最初の4小節は、CV2の4小節と完全に対応しています。CV2の2番目の4小節は、以下のイラストで示すように、この対応を繰り返します。



したがって、イントロの6小節目の最初でマイナー・コードに切り換えると、i2/i3は、CV2の2番目の小節に切り替わります。5小節目の終わりにCV1を設定した場合、CV2に切り替わると、不自然な感じになるかもしれません。

あとからこのような問題を解決するには複雑なエディット作業が必要になるため、前もって1つのスタイル・エレメント内のコード・バリエーションはすべて同じ長さに設定しておくことをお勧めします。

☞ レコーディングしたコード・バリエーションの長さを変更する

すでにデータがレコーディングされたコード・バリエーションのレングス設定を変更することもできます。したがって、コード・バリエーションの長さを設定した後、追加した小節に新しいデータをレコーディングすることが可能です。

コード・バリエーションを短くした場合、i2/i3は、変更したレングスに応じてこのバリエーションを切り捨てます。たとえば、8小節のバリエーションをレコーディングした後で、このバリエーションの長さを4小節にまで短くすると、i2/i3は、この従来レコーディングしてあったバリエーション内の4小節の長さをループします。

ただし、i2/i3は切り捨てた小節を保存するため、パターンをレコーディングし直すことなく従来の長さに復元することができます。この機能は、1つのスタイル・エレメント内で、より長い、またはより短いバージョンを試してみたい場合に便利です。

キー

[C...Bm]

メジャー・キーまたはマイナー・キーを、選択したコード・バリエーションのキーとして、どのキーにでも設定することができます。コード・バリエーション内のトラックには、すべて同じキーを使用します。

各トラックにレコーディングするデータに一番合ったキーを選択するように注意してください。ノート・トランスポジション・テーブルによるデータの処理は、この設定を基準にしているためです。適切でないキーを選択すると、スタイルの試奏の際に聞かれる曲は、期待した通りにならないことがあります。

☛ コード・バリエーションの間でキーを変更する

異なるコード・バリエーションには、異なるキーを設定することができます。各コード・バリエーションのキー設定がレコーディングするデータに対して適切ならば、スタイルのプレイは期待通りのものになるはずですが。

ただし、異なるキーを使用すると、Edit StyleモードまたはArrangement Playモードに設定したラップアラウンド・ポイントの効果を予測するのが難しくなります。このため、作成したそれぞれのスタイルを通じて、同じキーを使用することをお勧めします（i2/i3のプリセット・スタイルが、CメジャーまたはCマイナーの任意のキーにレコーディングされているのは、このような理由によるものです）。

☛ キー設定をレコーディング済みのコード・バリエーション用に変更する

必要ならば、すでにデータの存在しているコード・バリエーションのキー設定を変更することができます。ただし、これを行うと、i2/i3のミュージック・プロセッサのデータの解析が変更されます。この結果が面白いものになるか奇妙なものになるかは、一概には言えません。

コード・バリエーションのキーを変更する必要があるのは、たとえば、Key Transpose機能を使用してデータをメジャー・キーからマイナー・キーに（またはこの反対に）トランスポーズする場合です。

本来は、あるメジャー・キーから他のメジャー・キーへのトランスポーズ、またはあるマイナー・キーから他のマイナー・キーへのトランスポーズは（一般的には）必要ありません。なぜなら、i2/i3のノート・トランスポーズ・テーブルによって、このようなトランスポーズを演奏中に簡単に行うことができるためです。

テンポ、拍子、およびレコーディング・コントロール

Edit Styleモード、REALTIMEページの最後の行の4つの設定によって、レコーディングするトラック、スタイルのテンポ、レコーディングする小節、およびその小節の拍子を設定することができます。その他2つの設定は、リアルタイム・レコーディング中に使用する値のクォンタイズ、およびメトロノームのオン、オフに使用することができます。

トラック、テンポ、拍子

| STYLE:U1 UserStyle1 | | | | | | Tempo |
|---------------------|------------|------|-------|------|-------|------------------|
| DRUM | PERC | BASS | ACC1 | ACC2 | ACC3 | |
| Dr1 | Dr6 | A52 | A11 | A43 | A86 | |
| U100 | U100 | U100 | U100 | U100 | U100 | |
| PRG | PRG | CNT | CNT | CNT | CNT | |
| STYLE:U1 | VAR1 | CV1 | LEN04 | C | | |
| DRUM | 120 | M01 | 4/4 | HI | M:OFF | [ADD] ERA |

A B C D E F G H

レコーディング・コントロール

レコーディングを開始すると、i2/i3はディスプレイの右下隅に2つのボタンを表示します。これらのボタンによって、レコーディング中の小節から音符を消去することができます。

トラック

[DRUM, PERC, BASS, ACC1...ACC3]

現在選択されているコード・バリエーションのうちどれをレコーディングしたいのかを指定することができます。

テンポ

[40...240]

スタイルのレコーディング・テンポを調整します。テンポには、40拍/分から240拍/分までの任意の値を設定することができます。

ここで設定したテンポは、スタイルの再生テンポのデフォルトの値にもなります。これは、レコーディング中にテンポを遅くして、その後再生時に速くする場合に便利です。テンポは、レコーディング中に任意に変更することができます。

外部クロックのコントロール

GlobalモードのClock SourceパラメータをEXTに設定すると、テンポの代わりにEXTという文字が表示されます。これは、i2/i3のテンポを外部シーケンサーのMIDIクロック・メッセージがコントロールしていることを示します。この文字の表示中は、フロント・パネルからのテンポの設定はできません。

メジャー

[1...16]

現在、演奏もしくはレコーディングしている小節を示します。

i2/i3は、START/STOPボタンを押してスタイルのレコーディングまたは再生を終了するたびに、小節ポインタを自動的に1小節目に戻します。

ビート (拍子)

[1/4...16/16]

現在選択している小節の拍子を指定します。

ビート・パラメータは、新しいスタイルのレコーディングを開始するたびに、4/4のデフォルト値に再設定されます。REC/WRITEキーを押してi2/i3をレコーディングの待機状態にすると、拍子の数値がアスタリスク (*) に置き換わります。

START/STOPボタンを押してレコーディングを開始する前に、下のリストから異なる拍子を選択することができます。選択しない場合、i2/i3は4/4拍子でレコーディングを行います。すでに拍子のデータが存在する場合には、その拍子でレコーディングを行います。

| STYLE:U1 UserStyle1 ▶Beat | | | | | |
|---------------------------|-------|---------|--------------------|------|-------|
| DRUM | PERC | BASS | TRC1 | TRC2 | TRC3 |
| Dr1 | Dr6 | A52 | A11 | A43 | A86 |
| U100 | U100 | U100 | U100 | U100 | U100 |
| PRG | PRG | CNT | CNT | CNT | CNT |
| STYLE:U1 VAR1 CUI | | LEN04 C | | | |
| DRUM | J=120 | M-- | 3/4/4/4 | HI | M:OFF |

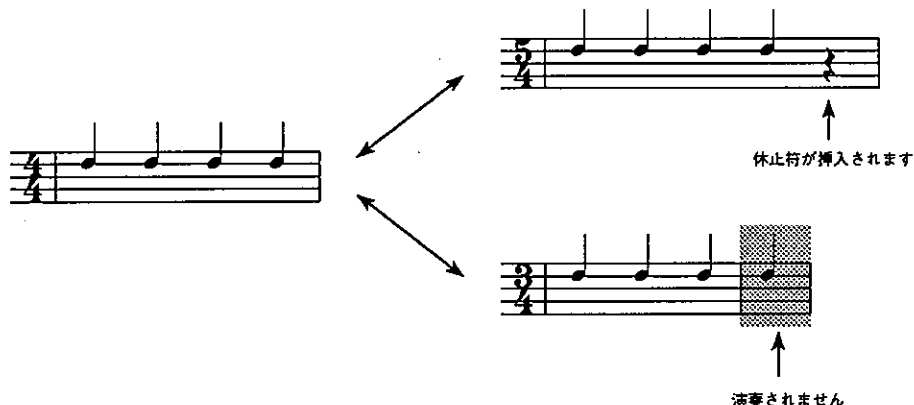
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

☛ **トラック内の拍子の変更**

コード・バリエーションをレコーディングしている時には、SongモードやBacking Sequenceモードを使用している時と同じように、拍子の変更の設定はできません。コード・バリエーションの中にシグニチャーの設定の変更までも含めたい場合は、Event Edit機能を使用して変更しなければなりません。

コード・バリエーションに新たにトラックを追加する場合、もしレコーディングの開始前に既存のトラックの内容を変更しなければ、i2/i3は、その既存のトラックと同じ拍子を使用して、新しいデータをレコーディングします。もし他のトラックに拍子の変更があった場合は、新しいトラックはこの変更に従います。

拍子の変更は、必ずデータを含んだすべてのトラックに適用されることに注意してください。1つのトラックのビート・パラメータを変更すると、i2/i3は、以下のようにその他のトラック内のデータの各小節を切り捨てるか、拡張するかして、新しい拍子と一致させます。



万一、誤ってビート・パラメータを変更してしまい、小節を切り捨ててしまったとしても、i2/i3は、これらの小節の終わりのデータを保持しています。以前の拍子を使用して新しいトラックをレコーディングし直すか、またはEvent Editパラメータを使用して拍子を変更すれば、その他のトラックは通常どおりに戻るはずですが、

レコーディング中または再生中は、拍子の設定を変更できません。

クオンタイズ

[HI, ♩₃...]

クオンタイズパラメータは、レコーディングするトラック・データのタイミングを合わせる精度を設定します。

本来の演奏のタイミングを正確にレコーディングしたい場合は、このパラメータをHIに設定しましょう。この設定を使用すると、i2/i3は、4分音符を96の分解能(96PPQN)でデータをレコーディングします。

HI以外の設定では、レコーディングのすべてのデータのタイミングを、設定によって指定したいちばん近いインターバルに合わせます。したがって、パラメータをたとえばに設定すると、演奏する音がすべて4分音符でレコーディングされます。

♪や♪などの粗いクオンタイズを使用して、ピッチ・ベンド、またはその他の連続的に変化するようなコントロール・データをレコーディングすると、コントロール・チェンジによって再生の際に不自然なステップのサウンドが生成されます。これを防ぐには、精度の高いクオンタイズを使用してデータをレコーディングし、その後Edit StyleモードのQuantize機能を使用して、音符データだけタイミングを修正します。

メトロノーム

[ON, OFF, REC]

i2/i3のメトロノーム機能を設定します。

このパラメータをOFFに設定すると、メトロノームをオフにすることができます。このパラメータをRECに切り換えると、レコーディング中はメトロノームが作動しますが、再生中は作動しません。ONに設定すると、レコーディング中も再生中もメトロノームが作動します。

STYLE PARAMETER スタイル・パラメータ

Edit Styleモードのページ2には、2つのグループのパラメータがあります。一方のグループは、ラップアラウンド・ポイントの設定に使用します。もう一方のグループは、ベース・トラックとバックキング・トラック用にノートのリトリガー機能を使用するか、使用しないかを設定します。

| STYLE U1 2:STYLE PARAMETERS | | | | | | | |
|-----------------------------|----------|----------|----------|---|---|---|---|
| Wrap-Around Point: | | | | | | | |
| BASS=08 | ACC1=08 | ACC2=08 | ACC3=08 | | | | |
| Note Retrigger: | | | | | | | |
| BASS=ON | ACC1=OFF | ACC2=OFF | ACC3=OFF | | | | |
| Tension: | | | | | | | |
| | ACC1=ON | ACC2=ON | ACC3=ON | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

ベースとバックキングのラップアラウンド・ポイントは、アレンジメントの段階で設定することもできます。アレンジメントでスタイルを使用する際には、アレンジメントのWrap-AroundパラメータをSTYに設定して、このページ上でラップアラウンド・ポイントを操作することができます。

Wrap-Around Point ラップアラウンド・ポイント [1...12]

対応するトラックにおいて、演奏されるバックキング・トラックの音を1オクターブ下げたポイントを指定するパラメータです。つまり、バックキング・トラックが演奏されている途中で、ここで指定したポイントよりも高い音がコードのルート音として指定された場合、そのトラックは自動的に1オクターブだけ低く演奏されるようになります。これにより、コード進行によって、バックキング・トラックの音域が不自然に高くなるのを防ぐことができます。

ルート音から半音を1ステップとして最高12ステップまでの上のピッチを、ベースおよび各バックキング・トラックのラップアラウンド・ポイントとして設定することができます。また、演奏中のスタイルのラップアラウンド設定を使いたい時には、STYを選択します。

☛ 各トラックに違ったラップアラウンド・ポイントを設定しましょう

コード進行をより自然にさせるには、各トラックに異なるラップアラウンド・ポイントを設定することが有効です。このラップアラウンド・ポイントがすべて同一の値に設定されていると、演奏中にすべてのバックキング・トラックが同時に1オクターブ下がってしまい、非常におかしな感じになってしまいます。

Note Retrigger ノート・リトリガー [OFF, ON]

ベース・トラックとバックキング・トラックが、コードが変わるたびに、プログラムされた音程の情報を保持していると、ダンパー・ペダルを踏みながらコードを別のコードに押さえ直した場合に、2つのコードの情報が混じったまま処理されて、一種の不協和音が発生することがあります。

この問題を避けるには、2つの方法があります。つまり、コードの変わり目でトラックをいっせいに停止するか、または新しいコードに合ったピッチで音を調節し直すという方法です。

Note Retriggerパラメータによって、各トラックごとにこれら2つの方法を選択することができます。トラックのNote RetriggerパラメータをOFFに設定すると、このトラックは、コードの音を一回出すごとに、トラックが保持している音の情報をその都度すべてリセットします。その後、新しい音が出るまでは沈黙が続きます。このパラメータをONに設定すると、トラックは常に、演奏されるコードに合った新しい音を出します。

☛ ノート・リトリガーの利点と欠点

Note Retrigger機能は、ベース・トラックとバックギング・トラックをコード・チェンジに素早く対応できるようにする点では便利です。反面、i2/i3のシーケンス処理容量に大きな負荷をかけるという欠点があります。

これら4つのトラックすべてのノート・リトリガーをオンし、i2/i3の同時発音数を大量に使用するようなスタイル内で頻繁にコード・チェンジを行うと、コード・チェンジの過程、またはスタイル・エレメントとコード・バリエーションの選択に遅れが生じます。

これを防ぐには、主に短い音、または断続的に出される音で構成されているトラックへのノート・リトリガーを使用不能にする方法があります。この場合は、持続音が多いベース・トラックとバックギング・トラックを優先させましょう。

ただし、最終的な決定を下す前に、まずはトラックを両方の方法で試してみることをお勧めします。コード・チェンジのタイミングによっては、リトリガーをオフにすると発生する突然の沈黙が、トラックにとって有効な場合があります。ここでは、その他の場合と同じように、音楽的な味わいを生かしてみましょう。

Tension テンション

[OFF, ON]

i2/i3は、演奏するコードの中に現われるテンションをバックギングに追加することができます。

3つのバックギングコード用に、それぞれ別にテンションを使用可能にします。

☛ 不必要なテンションは使わないようにしましょう

テンションは、注意して適用すると、いくつかのバックギングパートにとって非常に便利です。ただし、上記で説明したNote Retrigger機能において、テンションを適用すると、i2/i3にかかる負荷が重くなる場合があります。このため、テンションを設定しても無意味なトラックに対しては、テンションを使用不能に設定しておいた方がいいでしょう。

CHORD VARIATION TABLES

コード・バリエーション・テーブル

Edit Styleモードのページ3では、10のパラメータ・テーブルを操作することができます。このテーブルによって、i2/i3が認識するコードに、コード・バリエーションを割り当てることができます。これらの各コード・バリエーション・テーブルによって、異なるスタイル・エレメントにコード・バリエーションの割り当てを行うことができます。

スタイル・エレメント →

| STYLE U1 3: CHORD VARIATION TABLES | | | | | | | |
|------------------------------------|----------|---------|---------|---|---|---|---|
| VARIATION 1 | | | | | | | |
| Major:1 | sus2:1 | mM7:1 | dim:1 | | | | |
| 6:1 | M7sus4:1 | m7b5:1 | dimM7:1 | | | | |
| M7:1 | m:1 | 7:1 | au9:1 | | | | |
| M7b5:1 | m6:1 | 7b5:1 | au97:1 | | | | |
| sus4:1 | m7:1 | 7sus4:1 | au9M7:1 | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

コード・バリエーション・アサインメント

i2/i3は、20種類の異なるコード・タイプを認識することができます。以下では、サンプルとして、Cを基音とする各コードの構成を示しています。

スタイル・エレメント [VARIATION 1...FILL 2]

この設定によって、エディットするスタイル・エレメントを選択します。

10種類のスタイル・エレメント、すなわち4つのバリエーション (VARIATION1~VARIATION4)、2つのイントロ (INTRO1とINTRO2)、2つのエンディング (ENDING1とENDING2)、および2つのフィル (FILL1とFILL2) から選択することができます。

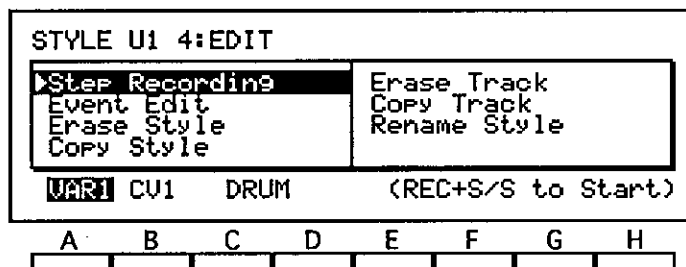
コード・バリエーション・アサインメント

テーブル内の各フィールドにおいて、フィールドの左側、ネームが付いたコードに対して、それぞれコード・バリエーションを割り当てることができます。各コードに対して、4つのバリエーションのいずれかのテーブルをエディットしている場合は6種類のコード・バリエーション (CV1~CV6) のうちのどれかを選択できます。イントロ、エンディングまたはフィル用に表をエディットしている場合は、2つのコード・バリエーション (CV1とCV2) の内どちらかを選択できます。

| | | | | |
|--|--|------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|
| Major (Major) | Major 7th (M7) | Sus4 (sus4) | Major 7th Sus4 (M7sus4) | Minor 6th (m6) |
| | | | | |
| Major 6th (6) | Major 7th ^{b5} (M7 ^{b5}) | Sus2 (sus2) | Minor (m) | Minor 7th (m7) |
| | | | | |
| Minor Major 7th (mM7) | Dominant 7th (7) | Dominant 7th Sus4 (7sus4) | Diminished Major 7th (dimM7) | Augmented 7th (aug7) |
| | | | | |
| Minor 7 ^{b5} (m7 ^{b5}) | Dominant 7th ^{b5} (7 ^{b5}) | Diminished 7th (dim) | Augmented (aug) | Augmented Major 7th (augM7) |
| | | | | |

EDIT エディット

Edit Styleモードのページ4では、ステップごとにデータをレコーディングしたり、またレコーディングしたスタイル・データ内の個別のイベントをエディットすることができます。このページには、スタイルの全体または個々のトラックを消去、コピーするのに使用するユーティリティーと、作成したスタイルにネームを付けることができるRename Style機能が含まれています。

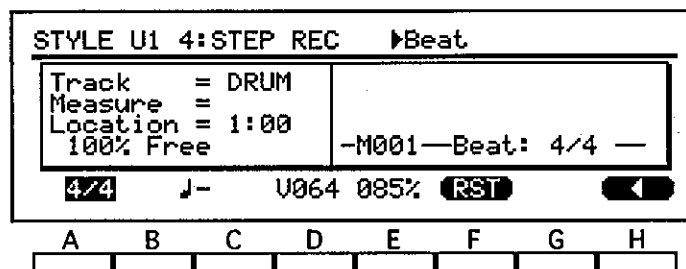


このページの大部分の機能によって、スタイル・データを大規模に消去、変更することができます。これらの変更は、COMPAREキーを使用して取り消すことができるため、通常i2/i3は、削除、変更を行う前に確認を求めるメッセージを出しません（ただし、古いデータを保存するためのメモリーが足りない場合は、確認を求めてきます）。

Step Recording ステップ・レコーディング

Step Recording機能によって、データを1ステップずつ入力し、各音符の長さとおロシテイを指定することができます。データを含む小節のレコーディングにこの機能を使用すると、古いデータがレコーディングしたデータに置き換わります。

まずカーソル・キーA、BおよびCでレコーディングしたいスタイル・エレメント、コード・バリエーションおよびトラックを選択します。次にREC/WRITEを押し、続いてSTART/STOPを押します。i2/i3は、以下の画面に切り替わります。

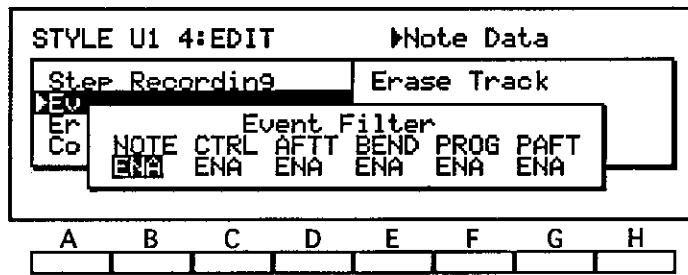


この画面で、1ステップずつデータを入力できます。レコーディングが終了したら、START/STOPキーをもう一度押して、Step Recording機能を終了します。

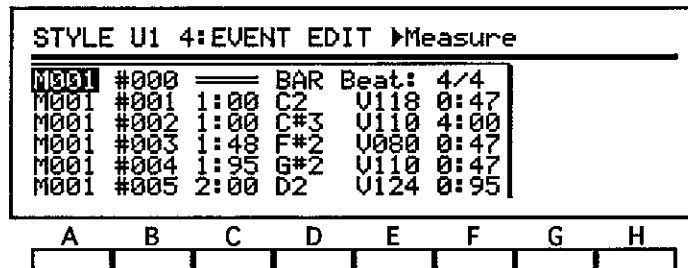
Event Edit イベント・エディット

ノートやMIDIコントロール・チェンジなどの、各イベントの細かな修正をすることができます。イベントの挿入、削除もできます。

まずカーソル・キーA、BおよびCで、エディットしたいスタイル・エレメント、コード・バリエーションおよびトラックをそれぞれ選択し、REC/WRITEを押します。するとi2/i3はEvent Filter画面に切り替わります。この画面で、エディットするイベントのタイプを選択することができます。



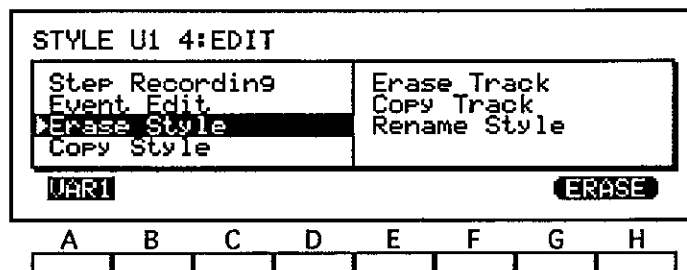
フィルターの設定がこの通りであれば、START/STOPを押してエディットを開始します。i2/i3は、以下の画面に切り替わります。この画面で、選択したイベントのエディットができます。



エディットが終了したら、START/STOPをもう一度押して、Event Edit機能を終了します。

Erase Style イレース・スタイル

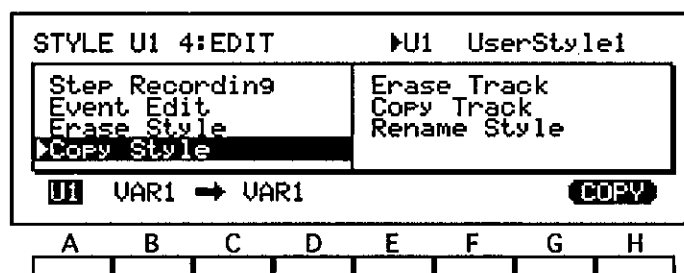
現在選択しているスタイルの1つ、またはすべてのエレメントからデータをすべて消去します。ただし、このスタイルに割り当てられたパターンのデータは消去されません。



まずカーソル・キーAで、消去したいスタイル・エレメントを選択し（すべてのエレメントからデータを削除する場合はALLを選択します）、その後[ERASE]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを出さずに、選択されたエレメントを消去します。

Copy Style コピー・スタイル

1つまたはすべてのエレメントから現在選択しているスタイルにデータをコピーします。パターン・データのコピーは行いません。（ただし、ALLの設定ではパターンも含めてコピーされます。）

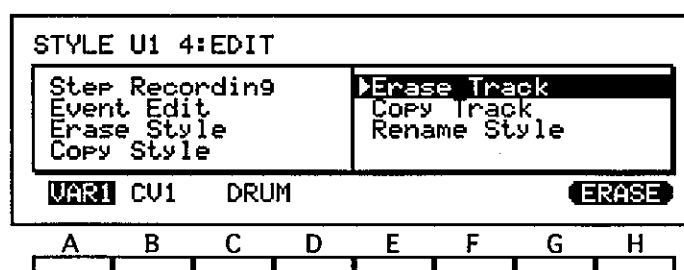


まずカーソル・キーAで、データをコピーしたいソース・スタイルを選択します。カーソル・キーBで、コピーしたいデータを持っているスタイル・エレメントを選択し、カーソル・キーCで、データのコピー先である現在のスタイル・エレメントを選択します（キーBとCの上でALLを選択すると、すべてのデータを1スタイルずつコピーすることができます）。ディスティネーションのエレメントは、すべてソースと同じタイプ（バリエーション、イントロ、エンディング、フィルにおいて）でなければなりません。

設定を確認したら、[COPY]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを出さずに、選択したエレメントのデータをコピーします。

Erase Track イレース・トラック

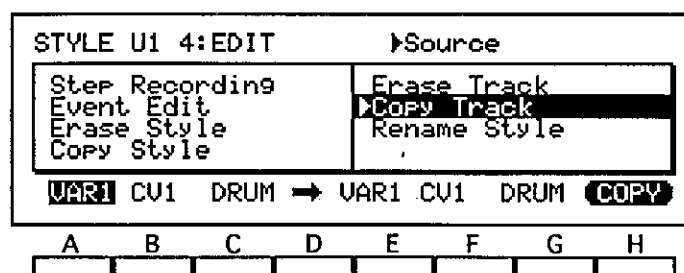
選択したコード・バリエーションの1つまたはすべてのトラックからスタイル・データをすべて消去します。



カーソル・キーA、BおよびCで、消去したいスタイル・エレメント、コード・バリエーションおよびトラックを選択し（コード・バリエーションからのデータをすべて消去する場合は、カーソル・キーCでALLを選択します）、その後[ERASE]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを出さずに、トラックを削除します。

Copy Track コピー・トラック

あるコード・バリエーションの1つまたはすべてのトラックのデータを、現在選択しているスタイル内のもう1つのコード・バリエーションにコピーします。



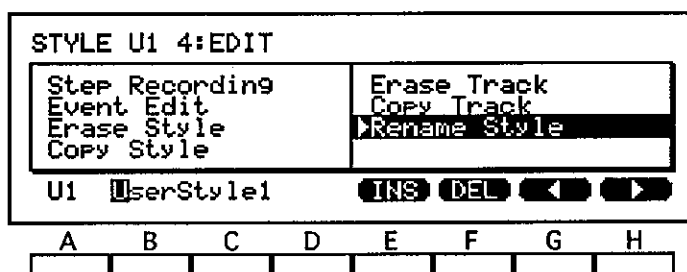
まずカーソル・キーA、BおよびCで、データをコピーしたいエレメント、コード・バリエーションおよびトラックを選択します。その後、カーソル・キーE、FおよびGで、コピー先のエレメント、コード・バリエーションおよびトラックを選択します（あ

るコード・バリエーションからのデータをすべて、もう1つのコード・バリエーションにコピーする場合は、カーソル・キーCおよびGのALLを選択します)。ソースエレメントとディスティネーションのエレメントは、Copy Style機能の場合と違い、同じタイプである必要はないことに注意してください。

設定を確認したら、[COPY]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを出さずに選択したトラック・データをコピーします。

Rename Style リネーム・スタイル

エディットしているスタイルのネームを変更することができます。スタイル名には、10文字まで使用できます。

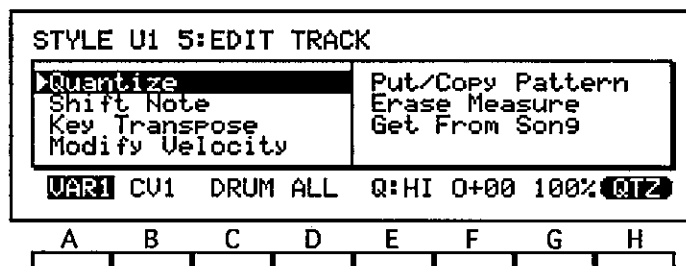


まずディスプレイの最下行のカーソル・キーBおよびCの上に現在のスタイル名が表示されます。Player's Guide第3章の説明にしたがって、この名称を新しい名称に変更して下さい。

名称の変更を「実行する」必要はありません。スタイル名も、一種のパラメータとして扱われます。したがって、i2/i3は、新しいネームを、スタイルのトラック・データのすべてとその他のパラメータ設定とともに記憶します。

EDIT TRACK エディット・トラック

Edit Styleモードのページ5では、選択したコード・バリエーション内の特定のトラックを修正することができます。レコーディング済みのデータのタイミングの修正、ノートのシフト、異なるキーへのトランスポーズ、音のペロシティの調整を行うことができます。



このページには、トラックにパターンを割り当てるPut/Copy Pattern機能、トラック内の小節のある範囲から特定のタイプのデータを削除するErase Measure機能、およびSongモード内でレコーディングしたデータをユーザー・スタイルにコピーするGet From Song機能もあります。

ただし、エディットしようとする小節の範囲内にパターン・アサインメントが含まれていた場合、エディットすることはできません。

このページの上の機能の多くは、スタイル・データを大規模に消去、変更することができます。これらの変更は、COMPAREキーを使用して取り消すことができるため、通常i2/i3は、削除、変更を行う前には確認のメッセージを出しません（ただし、古いデータを保存するためのメモリーが足りない場合は、確認を求めてきます）。

Quantize クオンタイズ

Quantize機能を使用して、すでにレコーディングしたデータのタイミングを調整することができます。

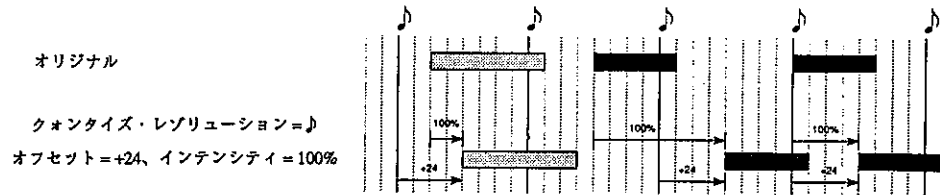
この機能は、クオンタイズする小節のレンジあるいはデータ・タイプを選択する際に、他の小節あるいはデータ・タイプには影響を与えないので、Edit Styleモードの1ページ目のQuantizeパラメータよりも柔軟性があります。また、結果に満足がいかない場合は、COMPAREキーを使用して、クオンタイズを取り消すこともできます。

まずカーソル・キーA、BおよびCで、クオンタイズしたいエレメント、コード・バリエーションおよびトラックを設定します。その後カーソル・キーDで、クオンタイズするデータのタイプを指定します。以下の表は、オプションの一覧です。

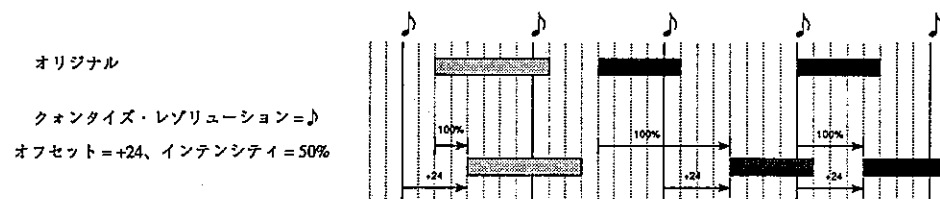
| 設定 | クオンタイズされるデータ |
|------|-----------------------------|
| ALL | すべてのデータ |
| NOTE | ノート・データ |
| CTRL | コントロール・チェンジ・メッセージ |
| AFTT | チャンネルとポリフォニック・アフタータッチ・メッセージ |
| BEND | ビッチ・バンド・メッセージ |
| PROG | プログラム・チェンジ・メッセージ |

最後に、カーソル・キーE、FおよびGで、クオンタイズ、オフセット、およびインテンシティの各パラメータを設定します。クオンタイズ・パラメータは、リアルタイム・レコーディングで使用したものと同じです。

オフセット・パラメータは、クオンタイズを実行した後のデータの移動先をオフセットの値だけ前後に移動します。このパラメータは、-96から+96までに設定することができます。この設定によって、最大で4分音符1つ分の範囲内で移動先を前方または後方にシフトします。したがって、+96に設定すると、移動先が4分音符1つ分だけ前方に移動します。



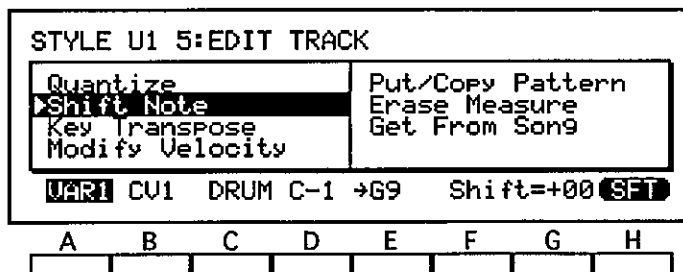
インテンシテイ・パラメータは、クオンタイズ機能の効果をパーセント単位で設定します。このパラメータは、通常100に設定されています。このとき、イベントを移動先に完全に合わせ込みます。たとえば、このパラメータを50に設定すると、レコーディング済みのポジションから、各イベントを移動先へ半分だけシフトします。0に設定すると、クオンタイズ機能は実質上効かなくなります。



選択が正しいことを確認してから、[QTZ]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを出さずに、選択したデータをクオンタイズします。

Shift Note シフト・ノート

ノート・ナンバーを上下に移動します。指定されたレンジの内側だけ、またはすべてのノート・ナンバーをシフトすることができます。



まずカーソル・キーA、BおよびCで、シフトしたいエレメント、コード・バリエーションおよびトラックを設定します。

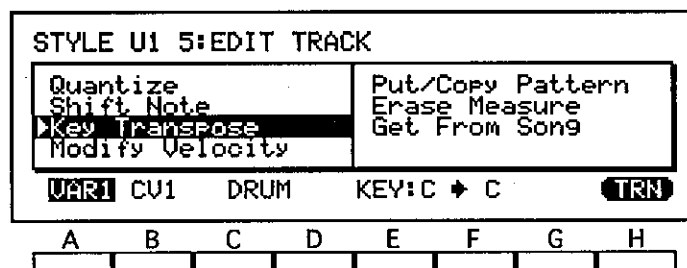
次に、カーソル・キーDおよびEでノート・レンジ・ボトムおよびノート・レンジ・トップパラメータを使用して、シフトするノートのレンジを指定します。通常これらのパラメータは、すべてのノート・ナンバーをシフトするように、それぞれC-1とG9に設定されています。このレンジ内でこれら両方のパラメータを変更して、限られたノート・ナンバーだけをシフトすることもできます（これらのパラメータは、それぞれのカーソル・キーを押しながら、i2/i3の鍵盤上で希望する音を出すことによって設定することができます）。

最後に、カーソル・キーHで、音をシフトする量を設定します。半音刻みで上下に2オクターブまでシフトすることができます。

選択が正しいことを確認してから、[SET]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを出さずに、音をシフトします。

Key Transpose キー・トランスポーズ

トラック内のミュージック・データのキーをトランスポーズします。このトラック用のキーの設定には影響を与えません。



まずカーソル・キーA、BおよびCで、トランスポーズしたいエレメント、コード・バリエーションおよびトラックを設定します。

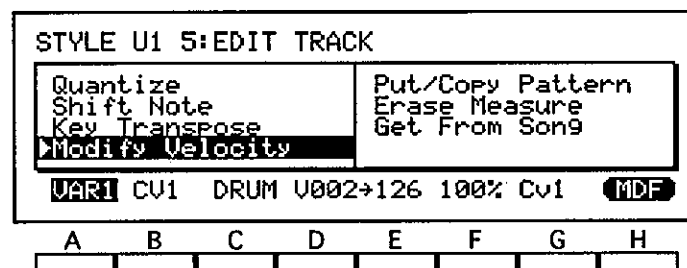
次に、カーソル・キーFで、選択したトラックをトランスポーズしたいキーを設定します (i2/i3は、Edit Styleモードのページ1にあるKeyパラメータから、このトラック用の現在のキー設定を参照し、これをカーソル・キーCの上に表示します)。

トラックの新しいキー用に、メジャー・キーまたはマイナー・キーを任意に選択することができます (このパラメータ用のキーのネームのうち、ノートの部分は、それぞれのカーソル・キーを押しながらi2/i3キーボード上で希望する音を出すことによって設定することができます)。

選択が正しいことを確認してから、[TRN]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを出さずに、ミュージックをトランスポーズします。

Modify Velocity モディファイ・ベロシティ

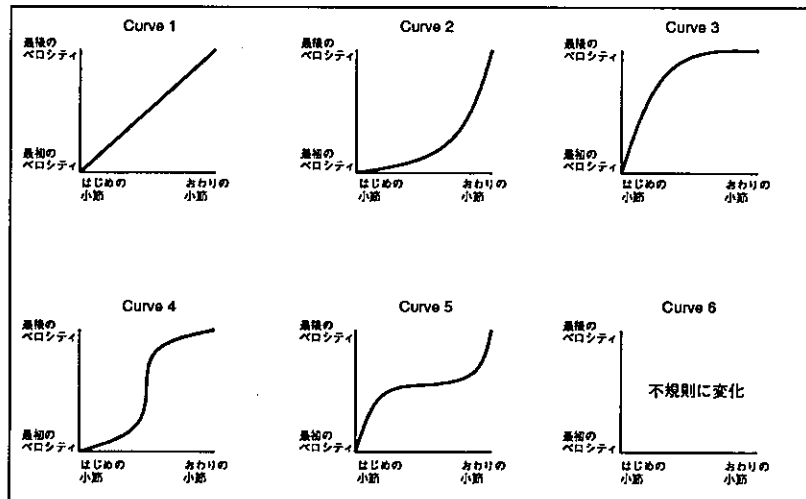
ベロシティが小節間の時間の経過に従って変化する度合いを、指定したカーブに対応させることによって、トラック内の音のベロシティを修正します。クレシェンドやデクレシェンドなどの効果を得ることができます。



まずカーソル・キーA、BおよびCで、ベロシティを調整したいエレメント、コード・バリエーションおよびトラックを設定します。

次に、カーソル・キーDで最初の小節の目標のベロシティを設定し、キーEの上で最後の小節の目標のベロシティを設定します (これらのパラメータは、それぞれのカーソル・キーを押しながらi2/i3キーボード上で希望のベロシティで音を出すことによって設定することができます)。

キーGで、2つのベロシティをつなぐカーブを選択します。



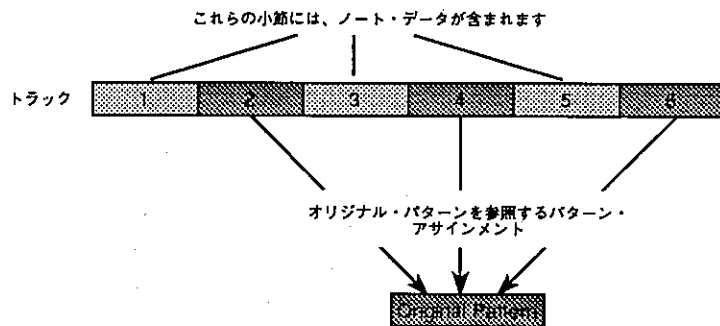
最後に、カーソル・キードでペロシティの修正の割合を設定します。この割合の設定によって、現在のペロシティをカーブにどれだけ近く合わせ込むのかを決定します。Intensityパラメータを100に設定すると、ペロシティは完全にカーブに沿った形となります。このパラメータを0に設定すると、ペロシティは修正しません。

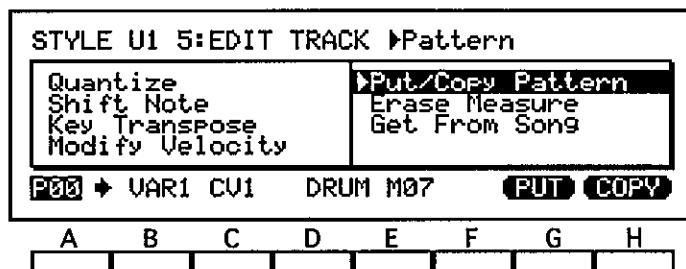
選択が正しいことを確認してから、[MDF]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを出さずに、ペロシティを修正します。

Put/Copy Pattern プット／コピー・パターン

Edit Styleモードのページ6の機能を使用してパターンをレコーディングすると、Put/Copy Patternで、トラックにそのデータをプットしたり、またはコピーすることができます。

トラックにパターンをプットすると、そのトラックはトラック・データ自体は持たずに、割り当てたパターンの演奏に関する情報だけが含まれます。この情報は、パターン・アサインメントと呼ばれています。繰り返し使用されることの多いフレーズをパターンとして用意しておき、そのフレーズをトラックに割り当てて、スタイルが占めているメモリの量を節約することもできます。



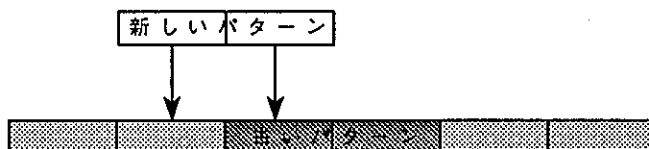


まずカーソル・キーAで、プットまたはコピーしたいパターンを選択します。その後、カーソル・キーB、CおよびDで、プットする先のエレメント、コード・バリエーションおよびトラックを設定します。最後にカーソル・キーEで、どの小節からパターンの演奏を開始するかを選択します。

設定が正しいことを確認してから、[PUT]または[COPY]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを表示せずに、選択したトラックにパターンのプット、またはパターンのデータのコピーを行います。カーソル・キーEで設定した小節は、パターン内の小節の数に従って先に進みます。このため、次のパターンの配置またはコピーを、はじめに配置またはコピーした位置のすぐ後に続けて行うことができます。

☞ パターン・アサインメントとPut/Copy Measure機能

元のパターン・アサインメントが、新しいパターン（またはそのデータ）の範囲内で終了する場合は、古いパターン・アサインメントはPut/Copy Measure機能で置き換えることができます。



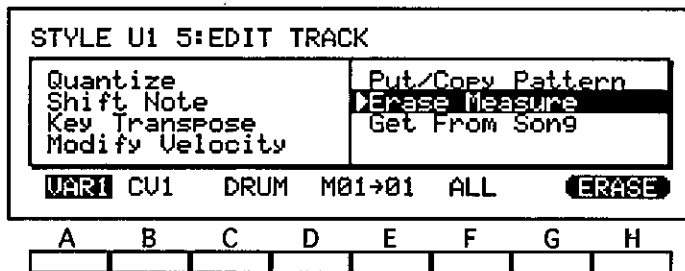
☞ プットする先の小節がすでにデータを持っている場合

すでにトラック・データ（またはパターン・アサインメント）を持っている小節にパターンをプットまたはコピーする場合、これらの小節の古いデータは新しいデータに置き換わります。ただし、最初のページで設定したレングスを越えるような長さのパターンをプットまたはコピーすると、設定を越えた分のデータは切り捨てられてしまいます。

Erase Measure イレース・メジャー

選択したトラックの1つまたはそれ以上の小節から一部または全部のデータを消去することができます。

まずカーソル・キーA、BおよびCで、消去したいデータを持つエレメント、コード・バリエーションおよびトラックを設定します。その後、キーDおよびEで、消去したいデータがある範囲の最初の小節と最後の小節を設定します（1小節だけからデータを消去するには、これら2つのパラメータに設定する番号を同じにします）。



最後に、キーFで消去するデータのタイプを設定します。以下の表では、使用できるオプションを示しています。

| 設定 | 消去するデータ |
|------|-----------------------------|
| ALL | すべてのデータ |
| NOTE | ノート・データ |
| CTRL | コントロール・チェンジ・メッセージ |
| AFTT | チャンネルとポリフォニック・アフタータッチ・メッセージ |
| BEND | ピッチ・バンド・メッセージ |
| PROG | プログラム・チェンジ・メッセージ |

選択が正しいことを確認したあと、[ERASE]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを出さずに、選択した小節から指定のデータを消去します。

☛ パターン・アサインメントとErase Measure機能

消去しようとした範囲の最後の小節が、複数の小節にまたがって続くパターン・アサインメントの途中まで重なっている場合、削除するイベント・データのタイプとしてALLを選択すると、そのパターン・アサインメントは無効となります。ALL以外のイベント・データのタイプを選ぶと、i2/i3はErase Measure操作を終了し、エラー・メッセージを表示します。

消去する小節のレンジ



パターン・アサインメントについて詳しくは、Put/Copy Pattern機能の説明をご覧ください。

消去する小節のレンジ



☛ コントロール・チェンジの消去

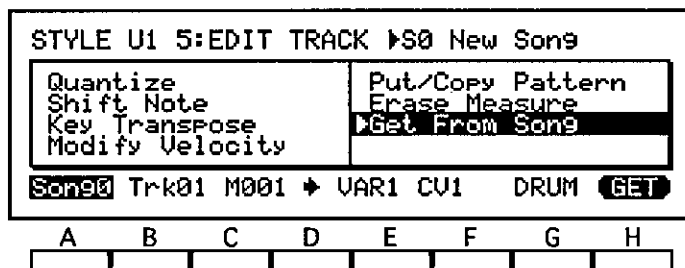
ダンパー・チェンジまたはピッチ・バンドなどのコントロール・チェンジは、これらをオフにするメッセージを消去してしまうと、演奏時にそれらの効果が残ったままになる場合があります。この場合は、残っているメッセージを消去するか、またはEvent Edit機能を使用してデータを修正してください。

Get From Song ゲット・フロム・ソング

ソング・モードでレコーディングしたソングのトラックからのデータを、スタイル・トラックにコピーします。

スタイル・トラックへコピーするためにこの機能を使用する前には、Edit Styleモードのページ1で、トラックの長さの設定を確認してください。スタイル・トラックは、ここで設定された長さ分の小節をソングからコピーします。

すでにデータを持っているトラックのコピーにこの方法を使用すると、古いデータがソング・トラックからコピーしたデータに置き換わります。



まずカーソル・キーAおよびBで、コピーしたいデータのあるソングとトラックのナンバーを選択します。その後、キーCでコピーする最初の小節を設定します。最後に、キーE、FおよびGでソング・データをコピーする先のスタイル・エレメント、コード・バリエーション、およびトラックを設定します。

選択が正しいことを確認したあと、[GET]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを出さずに、トラック・データをパターンにコピーします。

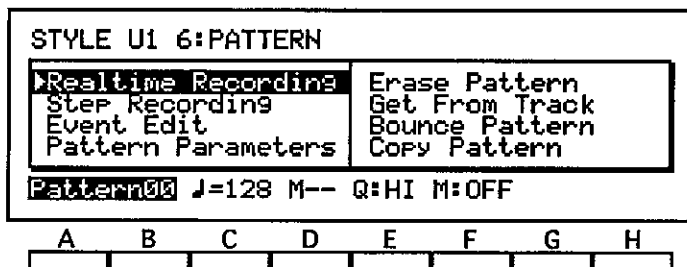
☛ パターン・アサインメントとGet From Song機能

パターンを含むソングのトラックからは Get をすることはできません。コピー用に選択したソングの小節内に、パターン・アサインメントが存在した場合、i2/i3はエラー・メッセージを表示し、Get From Song機能を終了します。

パターン・アサインメントについて詳しくは、SongモードのPut/Copy Pattern機能の説明をご覧ください。

PATTERN パターン

i2/i3では、よく繰り返すフレーズをあらかじめレコーディングしておき、それらをトラック内に配置することによって、スタイルの構築が行えます。Edit Styleモードの6ページ目の機能を使用すれば、パターンをレコーディングし、エディットすることができます。ここで作成したパターンは、Put/Copy Patternを使用してスタイル・トラックに配置することができます。



i2/i3は、各スタイルにつき100のパターンを持つことができます。各パターンは、16小節以内の長さに設定できます。パターンは、レコーディングするスタイル・データと同様に、バッテリー・バックアップ付きシーケンス・メモリーのうちの15,000ステップを占めるので、利用可能なメモリー容量による制限があります。しかし、パターンをうまく利用すれば、スタイルに必要なメモリー量が大幅に減らすことができます。

Realtime Recording リアルタイム・レコーディング

Realtime Recording機能では、ループ・レコーディングの方法を使用して、パターンをリアルタイムでレコーディングできます。

新しいパターンを作成する前に、必ず、その長さや拍子を、Pattern Parameters機能を使用して設定する必要があります。

すでにデータが収められているパターンに対して、この方法を使用してレコーディングを行うと、新しいデータが古いデータに追加されます。古いデータを新しいデータで置き換えたい場合は、Erase Pattern機能でパターンの内容を消去してから行わなければなりません。

まず、レコーディングしたいパターンを、カーソル・キーAとBで選択します。次に、テンポ、入力クオンタイズ・レゾリューション（分解能）、メトロノーム・モードを、カーソル・キーC、E、Fで設定します。これらのパラメータの詳細は、Edit Styleモードのページ1のリアルタイム・レコーディング機能に関する説明と同様です。

レコーディング開始の準備が整ったら、REC/WRITEとSTART/STOPを順番に押します。現在の小節がカーソル・キーDの上に表示されます。また、i2/i3は、ユーザーがレコーディングしたパターン・データの再生を、Edit Styleモード・ディスプレイの1ページ目で、現在選択されているトラックに割り当てられたプログラムで行います。

レコーディングを終えたら、START/STOPキーを再び押すと、Realtime Recording機能から抜けられます。

☛ パターン内のコントロール・データ

ピッチ・ベンドやダンパー・ペダルのデータなどのコントロール・チェンジを、パターン内にレコーディングすることができます。ただし、パターンのおしまいより前にコントロールをノーマル・ポジションに戻すように注意し、パターンが終わるときにコントロール・チェンジによる効果が残ってしまうのを防いでください。

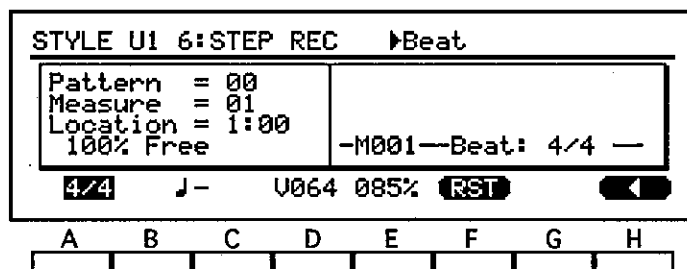
また、同一のコントロール・チェンジを繰り返しオーバー・ダビングすると、不自然なエフェクトが発生することがありますので注意してください。

Step Recording ステップ・レコーディング

Step Recording機能では、パターン・データを1ステップずつ入力し、各ノートの長さ、およびベロシティを指定することができます。つまり、この機能は、トラック・データのStep Recording機能にオーバーダブ（追加）・レコーディングの方法を組み合わせたものといえます。

新しいパターンを作成する前に、その長さと拍子を、Pattern Parameters機能を使用して設定する必要があります。すでにデータが収められているパターンに対して、この方法を使用してレコーディングを行うと、新しいデータが古いデータに追加されます。（ただし、古いデータは聴けません）。

まず、レコーディングしたいパターンを、カーソル・キーAとBで選択します。次に、REC/WRITEとSTART/STOPをこの順番に押します。i2/i3の表示は、以下のように切り換わります。



このディスプレイで、ステップ・タイムでのレコーディングを行えます。i2/i3は、1ページ目のEdit Styleモードで現在選択されているトラックに割り当てられたプログラムを使用して、実際に演奏された鍵盤の音を再生します。

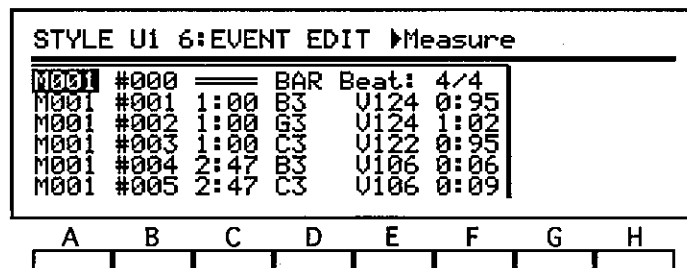
パターンの終わりに到達すると、i2/i3は、最初の小節に戻り、レコーディングを続けます（ループ・レコーディング）。それぞれのデータは、前のデータの上にオーバーダビングされます。

レコーディングを終えたら、START/STOPキーを再び押すと、Step Recording機能を抜けられます。

Event Edit イベント・エディット

ノートやMIDIコントロール・チェンジなどの、各イベントの細かな修正をすることができます。イベントの挿入、削除もできます。

まずカーソル・キーAおよびBで、エディットしたいパターン選択し、REC/WRITEを押します。するとi2/i3はEvent Filter画面に切り替わります。この画面で、エディットするイベントのタイプを選択することができます。



フィルターの設定を終えたら、エディットを開始するためにSTART/STOPを押します。i2/i3の表示は、以下のように切り換わります。この画面で、選択したイベントをエディットすることができます。

| STYLE U1 6:EVENT EDIT ▶Measure | | | | | | | |
|--------------------------------|------|------|-----|-------|------|---|-----|
| M001 | #000 | == | BAR | Beat: | 4/4 | | |
| M001 | #001 | 1:00 | B3 | U124 | 0:95 | | |
| M001 | #002 | 1:00 | G3 | U124 | 1:02 | | |
| M001 | #003 | 1:00 | C3 | U122 | 0:95 | | |
| M001 | #004 | 2:47 | B3 | U106 | 0:06 | | |
| M001 | #005 | 2:47 | C3 | U106 | 0:09 | | |
| | A | B | C | D | E | F | G H |
| | | | | | | | |

エディットを終えたら、START/STOPキーを再び押すと、Event Edit機能を抜けられます。

Pattern Parameters パターン・パラメータ

これは、あるパターンの拍子と長さを決定する2つ1組のパラメータです。

まず、エディットしたいパターンを、カーソル・キーAとBで選択します。次に、そのパターンの拍子をカーソル・キーCとDで設定し、そのパターンの長さを小節数で表してカーソル・キーEとFで設定します。

拍子の設定の詳細は、Edit Styleモード画面のページ1のビート・パラメータに関する説明の詳細と同じです。

Erase Pattern イレース・パターン

ここでは、あるパターンから全データを消去します。この機能は、上記のPattern Parametersのパターン設定を変更しません。

| STYLE U1 6:PATTERN | | | | | | | |
|--------------------|----------------|-------|---|---|---|---|-----|
| Realtime Recording | ▶Erase Pattern | | | | | | |
| Step Recording | Get From Track | | | | | | |
| Event Edit | Bounce Pattern | | | | | | |
| Pattern Parameters | Copy Pattern | | | | | | |
| Pattern00 | | ERASE | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G H |
| | | | | | | | |

まず、消去したいパターンのナンバーを、カーソル・キーAとBで選択します。次に、[ERASE]を選択します。すると、i2/i3は、確認メッセージを表示せずに、そのパターンを消去します。

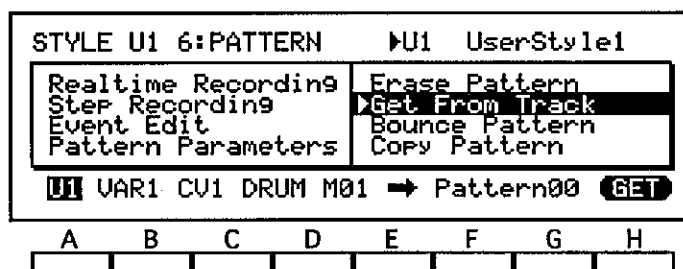
Get From Track ゲット・フロム・トラック

ここでは、スタイル・トラックからのデータをパターンにコピーします。この操作により、このデータをソング内の他の小節に割り当てられるようになります。

また、この機能を利用すれば、Quantize、Key Transpose、Modify Velocityなどの、通常はパターンに利用できない機能を使用して、パターンをエディットすることもできます。すなわち、Put/Copy Pattern機能でパターンのデータを空のスタイル・トラックにコピーし、次に、そのデータをエディットしたあと、そのデータをGet From Track機能を使用してパターンにコピーして戻す、という手順になります。

この機能を使用してデータをパターンにコピーするには、上記のPattern Parameters機能を使用して、そのパターンの長さを設定しておくことが必要です。パターンは、スタイル・トラックの先頭の小節から、設定された長さの小節数だけコピーします。（ただし、パターンは、コピーするトラックの拍子に従います。）

すでにデータが収められているパターンに対してこの方法を使用してコピーを行うと、古いデータは、トラックからコピーされた新しいデータで置き換えられます。



まず、コピーしたいスタイルのナンバーを、カーソル・キーAで選択します。次に、ソース・エレメント、コード・バリエーション、トラックを、カーソル・キーB、C、Dで設定します。次に、コピーする先頭の小節を、カーソル・キーEで設定します。最後に、トラック・データをコピーする先のパターンを、カーソル・キーFで選択します。選択が正しいことを確認してから、[GET]を選択します。すると、i2/i3は、確認メッセージを表示せずに、そのトラック・データをパターンにコピーします。

☞ パターン・アサインメントとGet From Track機能

パターンを含むソングのトラックからはGetをすることはできません。コピー用に選択したトラックの小節内に、パターン・アサインメントが存在した場合、i2/i3はエラー・メッセージを表示し、Get From Song機能を終了します。

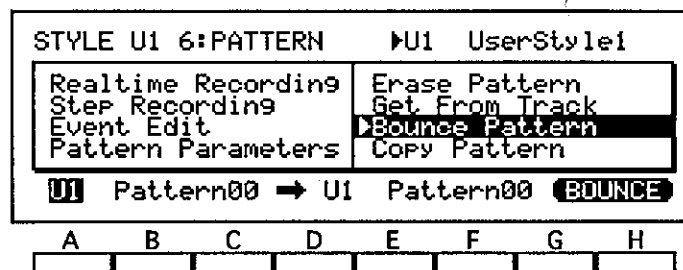
パターン・アサインメントについて詳しくは、SongモードのPut/Copy Pattern機能の説明をご覧ください。

Bounce Pattern バウンス・パターン

1つのパターンのデータをもう1つのパターンのデータとバウンス（結合）します。ソース（結合する元）のパターンとディスティネーション（結合する先）のパターンは、異なるスタイルに属するものであっても構いません。

バウンスの結果として得られる結合されたパターンは、新たなディスティネーションのパターンとして、同じ拍子、長さになります。

両方のパターンにピッチ・ベンド、ダンパー・チェンジ、またはその他のコントロール・チェンジのデータが含まれている場合、これらのデータは結合された際に思わぬ結果を生じる可能性があります。パターンを結合する前に、上記のEvent Edit機能を使用して、どちらか一方のパターンからコントロール・チェンジ・データを削除しておくといでしょう。



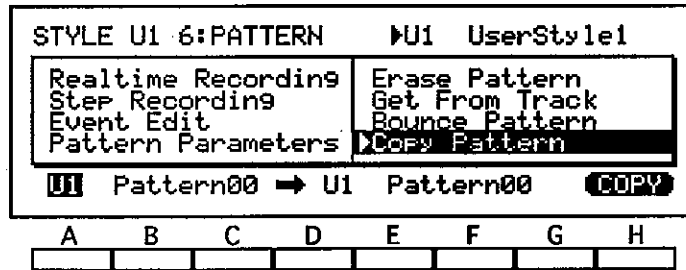
Bounce Pattern機能を使用するには、ソースのスタイルをカーソル・キーAで、ソースのパターンをカーソル・キーBとCで選択します。次に、ディスティネーションのスタイルをカーソル・キーDで、ディスティネーションのパターンをカーソル・キーEとFで設定します。

選択が正しいことを確認してから、[BOUNCE]を選択します。すると、i2/i3は、確認メッセージを表示せずに、その2つのパターンを結合します。

Copy Pattern コピー・パターン

この操作は、あるパターンから別ののパターンへデータをコピーします。ソース（コピーする元）のパターンとディスティネーション（コピー先）のパターンは、異なるスタイルに属するものであっても構いません。

コピー先として選択するパターンに、すでにデータが含まれている場合には、i2/i3はそのデータを、ソースのパターンからのデータで置き換えます。結果として得られるコピーされたパターンは、ソースのパターンと同じ拍子、長さになります。



Copy Pattern機能を使用するには、コピー元にするパターンが含まれているスタイル（ソースのスタイル）をカーソル・キーで、コピーするパターン（ソースのパターン）をカーソル・キーBとCで選択します。次に、ディスティネーションのスタイルをカーソル・キーDで、ディスティネーションのパターンをカーソル・キーEとFで設定します。

選択が正しいことを確認してから、[COPY]を選択します。すると、i2/i3は、確認メッセージを表示せずにそのトラックをコピーします。

Chapter 3

Backing Sequence (バックキング・シーケンス・モード)

Backing Sequenceモードでは、従来のシーケンス・データに代わって、アレンジを演奏するソングをレコーディングしたり、演奏したりすることができます。各バックキング・シーケンスには、アレンジ・トラックとして3つのトラックがあります。これらのトラックのうちの2つは、演奏情報（演奏するコード、フロント・パネルのキー）をレコーディングします。つまり、コードはコード・トラックに、またフロントパネルのキー操作は、コントロール・トラックにレコーディングされていきます。

次にこの情報をもとにして、選択したアレンジを用いたスタイル・トラックのプレイをコントロールします。

3番目のアレンジ・トラックは、キーボード・ティンバーを使用して、メロディ・ラインを伴奏に追加することができます。しかし、もちろんこのトラックを空のままにするか、ライブ演奏用にキーボード・ティンバーを使用したりするかは、自由に設定できます。さらに、エクストラ・トラックとして8トラックまでの追加パートをレコーディングすることもできます。

Backing Sequenceモードでは、パラメータと機能を7つのページに分割して表示しています。各ページについては、本書の以下のページで概要を示します。ページの切り換えは、PAGE+キーとPAGE-キーを使用するか、またはEDIT STYLEキーを押しながら希望のページ・ナンバーを示しているDATA ENTRYキーを押して行きます。

i2/i3シーケンス・メモリーは、最大10までのバックキング・シーケンス（合計40,000ステップまでのデータ）を保存しておくことができます。Backing Sequenceモードは、Songモードでレコーディングしたソングおよびパターンと、このメモリーを共有します。各トラックは16,000ステップに限られます。

i2/i3の電源をオフにすると、シーケンス・メモリーの内容は失われます。プログラミングの作業後には必ず、第9章で説明しているSave機能を使用して、バックキング・シーケンスをディスクに保存してください。（作業中にも定期的にバックキング・シーケンスを保存して、停電の場合などの、不測の事態に備えることをお勧めします。）

レコーディングやエディットの直後ならば、いつでもCOMPAREキーを押して、直前に行った変更を取り消すことができます。取り消すことができるのは、新規にレコーディングされたトラック、またはエディット機能で変更した部分です。もう一度このキーを押すと、変更する前の状態に戻ります。このように、COMPAREキーを使用して、行った変更の結果を二重にチェックすることができます。

コンペア機能は、使用可能なメモリーの量によって制限される場合があります。ユーザーがレコーディングやエディットを行った後、コンペア用のメモリーが足りない場合は、事前にこのことが警告されます。このような場合は、変更を続ける前に現在のデータをディスクに保存しておけば、変更の結果に満足いかない場合でも以前のデータを使用できます。

Backing Sequenceモードの機能

以下の表では、i2/i3 Backing Sequenceモードのレイアウトを示します。各ページには、ページ・タイトル、ページの内容の基本的な概要、およびこの内容について説明している本書内のページ数を一覧しています。

| ページ | タイトル | 内容 | 本書のページ |
|-----|--------------------------|---|--------|
| 1 | REALTIME | アレンジメント/スタイル選択およびコード | 3-3 |
| | | キーボード・ティンバーおよびパフォーマンス・モニター | 3-5 |
| | | エクストラ・トラック・パラメータ | 3-7 |
| | | バックキング・シーケンス・ポインタ、拍子、およびクオンタイズ | 3-8 |
| | | テンポ・トラック、トラック、およびトラック・アクティビティ | 3-10 |
| | | レコーディング・モードの設定 | 3-12 |
| 2 | EXTRA TRACK PARAMETERS 1 | トラック・ステータス、プロテクト、およびピッチ・コントロール | 3-13 |
| 3 | EXTRA TRACK PARAMETERS 2 | MIDIチャンネルおよびデータ・ウィンドウ | 3-15 |
| 4 | EDIT TRACK | Step Recording ステップ・レコーディング | 3-17 |
| | | Event Edit イベント・エディット | 3-18 |
| | | Erase Track イレース・トラック | 3-19 |
| | | Bounce Track バウンス・トラック | 3-19 |
| | | Copy Track コピー・トラック | 3-20 |
| | | Erase B.Sequence イレース・バックキング・シーケンス | 3-20 |
| 5 | EDIT MEASURE | Quantiz クオンタイズ | 3-21 |
| | | Shift Note シフト・ノート | 3-22 |
| | | Key Transpose キー・トランスポーズ | 3-23 |
| | | Delete Measure デリート・メジャー | 3-23 |
| | | Erase Measure イレース・メジャー | 3-24 |
| | | Copy Measure コピー・メジャー | 3-24 |
| | | Insert Measure インサート・メジャー | 3-25 |
| 6 | EFFECT | Effectパラメータおよび配置 | 3-27 |
| 7 | UTILITY | Next Backing Sequence ネクスト・バックキング・シーケンス | 3-28 |
| | | Rename Backing Sequence リネーム・バックキング・シーケンス | 3-28 |
| | | Metronome メトロノーム | 3-28 |
| | | Copy All Effects コピー・オール・エフェクト | 3-29 |
| | | Copy/Swap FX コピー/スワップ・エフェクト | 3-29 |

REALTIME リアルタイム・レコーディング

Backing Sequenceモードの最初のページには、リアルタイムのレコーディングおよびプレイ操作に必要な設定が示されています。ディスプレイの最初の2行は、現在のコードとともに、現在選択しているバックキング・シーケンス、アレンジ、およびスタイルのネームを表示します。

バックキング・シーケンスのナンバーおよびネーム コード
 アレンジメント・ナンバーおよびネーム スタイル・ナンバーおよびネーム

テンポ
 キーボード・ティンバー[トラック・パラメータ]
 バックキング・シーケンス・ポインター
 テンポ・トラック



ミュート・ボタン

拍子およびクオンタイズ
 トラック/キーボード設定

このページの残りの行では、リアルタイムでバックキング・シーケンスをレコーディングするとき使用する、テンポ、キーボード・ティンバー設定、エクストラ・トラック・パラメータ、その他の主要な設定が示してあります。これらの設定はすべて次のセクションで説明されています。

BSEQ バックキング・シーケンス

演奏およびレコーディングのために選択されたバックキング・シーケンスの番号、および名前を示しています。ディスプレイの5番目の行にあるBacking Sequence設定を使用して、バックキング・シーケンスの選択を変更することができます。

CHORD コード

バックキング・シーケンスが現在レコーディングあるいは演奏しているコードを示します。

鍵盤上のコード・スキャン範囲内でコードを演奏することによって、コードを変更することができます。

ARR アレンジメント

バックキング・シーケンスが現在レコーディング、あるいは演奏しているアレンジメントの番号および名前を示します。

STYLEキーが点灯していないときに、ARRANGEMENT/STYLEキーでアレンジを変更できます。このことについては、「Player's Guide」の第3章で説明しています。アレンジを変更すると、キーボード・ティンバーなどの、いくつかのバックキング・シーケンスのアレンジに関するパラメータは、新しいアレンジのパラメータに変わります。

☛ フットスイッチを使ったアレンジメントの選択方法

アレンジメント選択は、フットスイッチまたはエクスターナル・コントローラー EC5 を使っても変更することができます。この方法によるアレンジメントの選択は、Globalモードで有効にするか、無効にするかを設定することができます。

フットスイッチを使う時は、使用する Assignable Pedal を ARRANGEMENT UP か ARRANGEMENT DOWN のどちらかに設定します。EC5 を使用する場合には、適当なスイッチを ARRANGEMENT UP か ARRANGEMENT DOWN のいずれかに設定しておきます。フット・スイッチは、STYLEキーが点灯していないときに、アレンジを変更します。

STY スタイル

バックイング・シーケンスが現在レコーディングおよび演奏しているスタイルの番号および名前を示します。

STYLEキーが点灯している間は、ARRANGEMENT/STYLEキーを使用して、スタイルの選択を変更できます（「Player's Guide」の第3章で説明されています）。

☛ フット・スイッチを使用してスタイルを選択する場合

スタイルの選択は、フットスイッチまたはエクスターナル・コントローラー EC5 を使って行うこともできます。これは、Globalモードで有効にするか、無効にするかを設定することができます。

フットスイッチを使う時は、使用する Assignable Pedal を STYLE UP か STYLE DOWN のどちらかに設定します。EC5 を使用する場合には、適当なスイッチを STYLE UP か STYLE DOWN のいずれかに設定しておきます。

テンポ

[40...240]

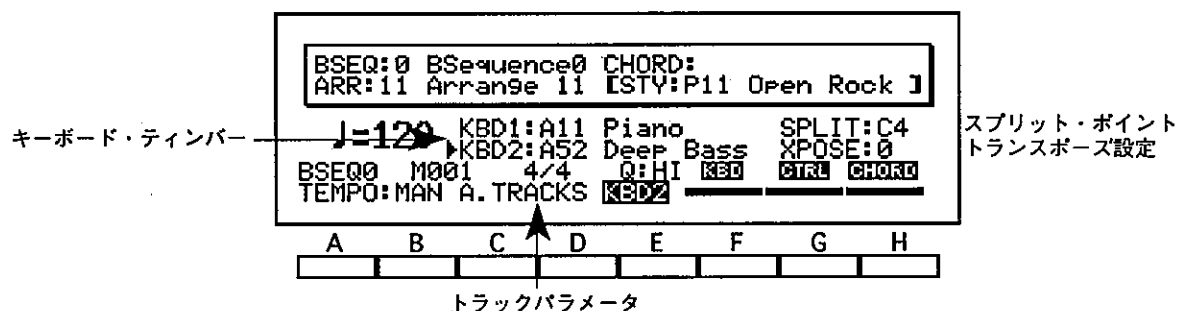
バックイング・シーケンスの再生テンポを調整します。1分間あたり40～240拍の間でテンポが自由に設定できます。

☛ 外部クロック・コントロール

GlobalモードのClock SourceパラメータをEXTに設定すると、テンポの代わりにEXTという文字が表示されます。これは、i2/i3のテンポが、外部シーケンサーのMIDIクロック・メッセージによってコントロールされていることを示します。この文字の表示中は、フロント・パネルからのテンポ設定はできません。

キーボード・ティンバー

トラック設定として、A.TRACKSを選択すると、REALTIMEページでのテンポ設定の右側にある2つのパラメータで、2つのキーボード・ティンバー用のプログラムを選択することができます。これらのパラメータの隣りに、スプリット・ポイントおよびトランスポーズの設定が表示されます。



KBD1 キーボード・ティンバー 1

キーボード・ティンバーKBD1に選択されたプログラムの番号および名前を示します。
bankキー、あるいはPROGRAM キーを使って希望のプログラム番号を入力します。

| バンク | プログラム | コメント |
|-----|-------|-------------------------------|
| A | 64 | General MIDIプログラム1-64 (ROM) |
| B | 64 | General MIDIプログラム65-128 (ROM) |
| C | 64 | i2/i3プリセット・プログラム (ROM) |
| D | 64 | ユーザー・プログラム (RAM) |

シングルまたはレイヤー・モード時には、選択したプログラムを鍵盤全域を使って演奏することができ、またスプリット・モード時には高音側でのみ演奏することができます。

☛ ドラムをマニュアルで演奏するには

鍵盤上でドラム・プログラムを演奏したい時には、マニュアル・ドラム・モードを選択してください。

M.DRUMS キーを押してこのモードを選択すると、アレンジメント・プレイ表示、ページ4のManual Drumパラメータで指定されるドラム・プログラムが、自動的に設定されます。

下段のPROGRAM キーを使えば、KBD1のプログラムを8種類のi2/i3ドラム・プログラム (Dr1 ~ Dr8)のいずれかに切り替えることができます。ただし、このモードでの演奏中にはドラム・マッピングを変更できなくなりますので、注意して下さい。

☛ その他のプログラム選択方法

キーボード・ティンバー用のプログラムは、フットスイッチ、エクスターナル・コントローラー EC5、あるいはMIDIプログラム・チェンジを用いて変更することもできます。これらのプログラム変更方法はすべて、Globalモードで有効にするか、無効にするかを設定することができます。

フットスイッチを使う時は、Assignable Pedal をPROGRAM UP かPROGRAM DOWN のどちらかに設定します。EC5を使用する場合には、適当なスイッチをPROGRAM UP かPROGRAM DOWN のいずれかに設定することができます。

MIDIプログラム・チェンジをi2/i3で受信する際には、MIDI Filter Program ChangeパラメータがENAに設定されていることを確認して下さい。

KBD2 キーボード・ティンバー 2

[A11...D88]

キーボード・ティンバー KBD2 用に選択されたプログラムの番号と名称を示すパラメータです。KBD2 のプログラム選択手順とプログラム可能な範囲は KBD1 の場合とほぼ同じですが、ドラム・プログラムだけは選択できません。

レイヤー・モード時には、選択したプログラムをキーボード全体を使って演奏することができます。またスプリット・モード時には低音側でのみ演奏することができます。

SPLIT スプリット・ポイント

現在のスプリット・ポイントを示します。このスプリット・ポイントから上の鍵盤を高音側、下の鍵盤を低音側と呼ぶことにします。

スプリット・ポイントは、キーボードを高音側と低音側に分割し、それぞれにおいて高音側または低音側のコード・スキャン・モードでコードをスキャンするためのものです。また、それぞれの発音は、ミュート・ボタンで指定することもできます。

また、スプリット・モード時には、スプリット・ポイントで2個のキーボード・ティンバーが分離され、高音側キーボードは KBD1、低音側キーボードは KBD2 となります。

スプリット・ポイントを設定するには、M.DRUMS 以外の KEYBOARD ASSIGN キーのいずれかを押しながら i2/i3 キーボードのキーを押します。

XPOSE トランスポーズ

i2/i3 が何段階上または下に移調されたかを示します。この値が正ならば音程が上がり、負ならば下がったことになります。

TRANPOSE キーを使えば、i2/i3 を半音単位で上下へ最大11段階分まで移調することができます。移調は、2個のキーボード・ティンバーのみならず、すべてのバックイング・トラックやコード・スキャン機能についても有効です。（詳細については、【Player's Guide】の第3章をご覧ください）。

エクストラ・トラックをトランスポーズするには、Backing Sequence の2ページ目の Transpose パラメータを使用します。

Extra Track Parameter エクストラ・トラック・パラメータ

トラック設定でE.TRACKの1つが選択されると、対応するエクストラ・トラックの基本的なトラック・パラメータがテンポ設定の右側に表示されます。これらのパラメータを使用して、データをエクストラ・トラックにレコーディングする前に、エクストラ・トラックの準備をします。



プログラム

[OFF,A11...Dr8]

このフィールドでは、対応するエクストラ・トラックで演奏するプログラムを選択します。

VALUEコントロールあるいはPROGRAMキーのいずれかを使用して、プログラムを選択することができます（『Player's Guide』の第3章で説明されています）。

Vol ボリューム

[0...127]

対応するエクストラ・トラックのボリュームを設定するパラメータです。

トラックのボリュームを0に設定すると、音は聞こえません（但し、i2/i3の同時発音数は消費されます）。最大値は127で、このときボリュームは、プログラムのLevelパラメータの設定に応じて決まる最大レベルとなります。

Pan パンポット

[OFF,L15...L1,CNT,R1...R15,PRG]

各トラックのステレオ定位を設定するパラメータです。これは、チャンネルAおよびBを通じたエフェクト・システムへの信号入力のレベル調整により行われます。（これらのチャンネル、およびそのエフェクト・システムとの関係については、本マニュアルの第7章をご覧ください。）

CNTに設定するとトラックの音像は中央に定位され、Lが頭に付く設定では左寄りに、またRが頭に付く設定では右寄りに移動します。数値が大きくなるほど、音像は中央から離れた位置に定位します。

OFFに設定すると、チャンネルAおよびBを通じたトラック出力が共にオフになります。さらに、PRGに設定すると、定位はプログラムのPanpotパラメータの指定に従います。

エフェクト・センド・レベル C、D

[0...9,P]

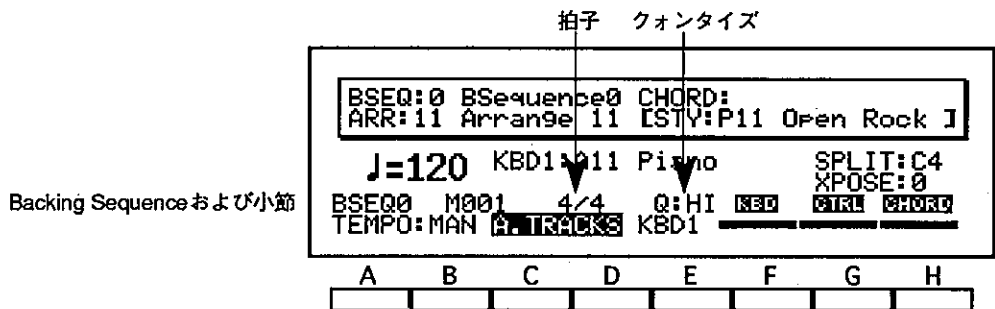
チャンネルCおよびDを通じてエフェクト・システムへ送られる信号のレベルを決定するパラメータです。

各チャンネルにつき、0（無信号）から9（最大）までのレベルを設定できます。これらをPに設定すると、プログラムのパラメータにより指定されるエフェクト・センド・レベルに従います。

これらのエフェクト・センド・チャンネル、およびそのステレオ・チャンネルA、Bとの関係については、第7章をご覧ください。

バックキング・シーケンス・ポインタ、拍子、およびクオンタイズ

Backing Sequence画面の5番目の行のパラメータによって、現在のバックキング・シーケンス、現在の小節（ポインタ）、およびリアルタイム・レコーディング中に使用するクオンタイズの値を変更します。



これらのパラメータはすべて、トラック設定を使用して、レコーディング用に選択したトラックには関係なく、表示されます。

BSEQ バックキング・シーケンス [0...9]

演奏あるいはレコーディングするbacking sequenceを選択します。

現在のバックキング・シーケンスの番号と名前が、画面の左端上部に表示されます。バックキング・シーケンスの名前は、Rename Backing Sequence機能を使用して変更することができます。

M 小節 [1...999]

レコーディングあるいは再生を開始する小節を示します。バックキング・シーケンスの各トラックは、最大999の小節を持つことができます。

拍子 [1/4...16/16]

現在選択されている小節の拍子が表示されます。

Q クォンタイズ

Quantizeパラメータは、レコーディングするトラック・データのタイミングを合わせる精度を設定します。

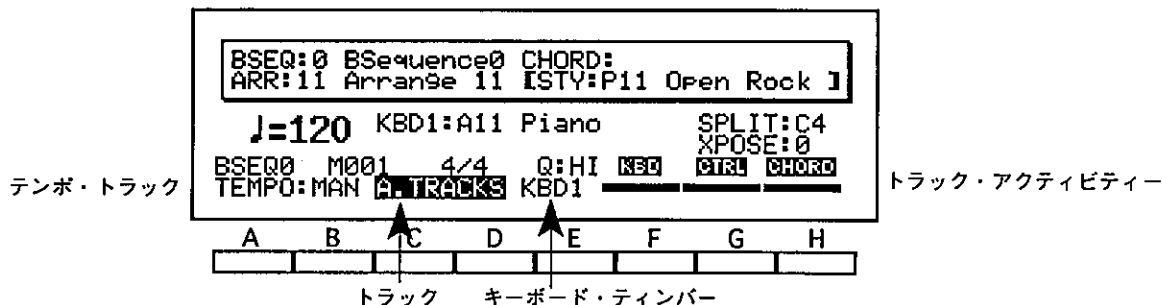
実際の演奏のタイミングのままレコーディングしたい場合は、このパラメータをHIに設定しましょう。この場合1/3は、4分音符あたり96の分解能（96PPQN）でデータをレコーディングします。

HI以外の設定では、レコーディングのすべてのデータのタイミングを、設定によって指定したいいちばん近いインターバルに合わせます。したがって、パラメータをたとえば1/4に設定すると、演奏する音がすべて4分音符でレコーディングされます。

また、粗いクォンタイズでピッチ・ベンドまたは他のコントロール・データをレコーディングした場合は、その効果が再生時に不自然に聞こえることがあります。これを避けるには、クォンタイズ HI でデータをレコーディングし、Backing Sequenceモードのページ5のQuantize機能を利用して、ノート・データのタイミングだけを修正してください。

テンポ・トラック、トラック、および トラック・アクティビティ

アレンジメント・トラックを選択すると、PROGRAMキー、OCTAVEキーによって設定を変更することができる方のキーボード・ティンバーの指定、およびキーボード/コントロール/コードの各トラックのPLAY/MUTEの状態の設定が表示されます。



その後ろに、キーボード・ティンバーの設定（レイヤーもしくはスプリット・モードで設定されたキーボード・ティンバーの中から選ぶ）、キーボード、コード、そしてコントロール・トラックのレコーディングあるいはプレイバックの状態を確認・変更する3つのトラック・アクティビティ・バーを表示します。

エクストラ・トラックを選択した場合、ここにはモードの設定が表示されます。これらの設定については、次のセクションで説明します。

TEMPO テンポ・トラック [MAN,AUT]

再生中にバックギンク・シーケンスのテンポを自動的にコントロールするためのテンポ・トラックを有効にするかどうかを指定します。

バックギンク・シーケンスを再生（新しいトラックをレコーディング）している間に、テンポ・トラックにテンポをコントロールさせたい場合は、このパラメータをAUTに設定します。

再生中、あるいは引き続きレコーディングをする途中で、手動でテンポを調整したい場合は、このパラメータをMANに切り換えます。

Event Edit機能を使用して、テンポ・トラックの内容を直接エディットすることができます。

トラック [A.TRACKS,E.TRACK1...E.TRACK8]

レコーディングするトラックを指定します。A.TRACKSを選択して、キーボード、コード、およびコントロール・トラックへのデータをレコーディングしたり、あるいはE.TRACKの1つを選択して、対応するエクストラ・データをレコーディングすることができます。

キーボード・ティンバー

[KBD1/KBD2]

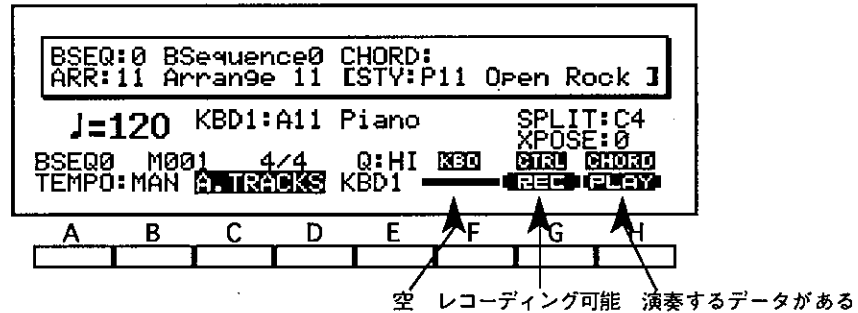
ここでは、変更したい方のキーボード・ティンバーを選択します。この設定を変更すると、Programパラメータの右側の“▶”印が上下に移動して、現在どのティンバーが選択されているかを示します。

トラック・アクティビティ

[-,REC,PLAY,MUTE]

キーF、G、およびHの上にある3つのバーは、キーボード、コード、およびコントロール・トラックについて、データをレコーディングあるいは演奏する用意ができてい

るかどうかを示します。



トラックが空のときは、空のバーが表示されます。データが存在しているトラックでは、PLAYという文字がバーに表示されます。

キーボード、コード、およびコントロール・トラックをレコーディングするときには、REC/WRITEキーを押すと、RECという文字が3つのトラック・アクティビティ・バーに表示されます。トラックは、START/STOPキーを押すと、ただちにoverwrite recordモードでレコーディングを開始します（これについては、次のセクションで説明します）。

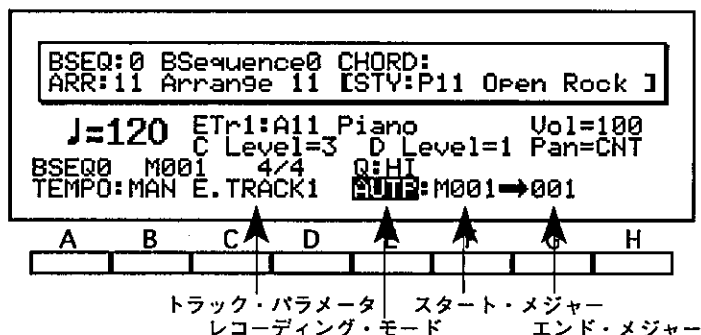
これらのうちの任意のトラックだけにレコーディングをすることもできます。レコーディングしたくないトラックがある場合は、そのトラックにカーソルを移動して、VALUEコントローラーでREC以外の表示（空のバー、もしくはREC）に設定してください。ちなみに上の図では、コントロール・トラックだけがレコーディングできる状態に設定されています。

☛ トラックのミュートおよびソロ

キーボード・トラックをミュートすると、データは再生されません。コード・トラックをミュートすると、コード進行は再生されず、キーボードからのコード入力が可能になります。コントロール・トラックをミュートした場合は、バリエーションの切り替えその他のコントロールは再生されず、手元でのフロント・パネルのキー操作が可能になります。

レコーディングモードの設定

Backing Sequenceモードの最初のページで、レコーディングするためにエクストラ・トラックを選択すると、レコーディングモード設定が画面の一番下の行に表示されます。ここでは、データを選択したトラックへのレコーディングの方法を選択します。



レコーディングの方法としてオートパンチイン・レコーディングを選択すると、i2/i3は、レコーディングを開始する小節（スタート・メジャー）と終了する小節（エンド・メジャー）を表示します。これらのパラメータは、この行の終わりに表示されます。

レコーディング・モード

[OVWR,OVDB,AUTP,MANP]

ここでは、リアルタイム・レコーディングの方法を選択します。リアルタイムでエクストラ・トラックにデータをレコーディングするには4つの方法があります。

まず、オーバー・ライト(OVWR)とオーバー・ダビング(OVDB)の2種類の方法があります。OVWRモードに設定すると、前のトラック・データを消して、オーバー・ライト（上書き）します。また、OVDBモードに設定すると、新しいデータを前のデータに重ねてオーバー・ダビングします。

シーケンスの途中から何小節かをレコーディングし直す必要がある場合は、2種類のパンチ・イン・レコーディングから選ぶことができます。パンチ・イン、またはパンチ・アウトを自動的に行う場合はAUTP（オート・パンチ）に、手動で行わせる場合はMANP（マニュアル・パンチ）に設定します。

スタート・メジャー

[0...999]

RecordをAUTPに設定したときだけ表示されます。オート・パンチを使用すると、ここで選択した小節のスタート・ポイントからレコーディングを開始します。

エンド・メジャー

Record設定をAUTPに設定したときだけ表示されます。オート・パンチを使用すると、ここで選択した小節をエンド・ポイントとします。

小節を1つだけレコーディングするには、このパラメータをStart Measureパラメータと同一の値に設定します。

EXTRA TRACK PARAMETERS 1

エクストラ・トラック・パラメータ 1

Backing Sequenceモードのページ2では、8つのエクストラ・トラックのパラメータを設定します。これらのパラメータによって、トラック・データの出力先を選択し、トラックの内容を保護することができます。また、各トラックにわり当てられたプログラムのトランスポーズ、デチューン、ピッチ・ベンド・レンジを調整することができます。

| BSEQ0 2:E.TRK PARAM 1 ▶Track Status | | | | | | | |
|-------------------------------------|------|------|------|------|------|------|------|
| ETR1 | ETR2 | ETR3 | ETR4 | ETR5 | ETR6 | ETR7 | ETR8 |
| BOTH | BOTH | BOTH | BOTH | BOTH | BOTH | BOTH | BOTH |
| OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF |
| T+00 | T+00 | T+00 | T+00 | T+00 | T+00 | T+00 | T+00 |
| D+00 | D+00 | D+00 | D+00 | D+00 | D+00 | D+00 | D+00 |
| PROG | PROG | PROG | PROG | PROG | PROG | PROG | PROG |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

トラック・ステータス
 トラック・プロテクト
 トランスポーズ
 デチューン
 ピッチ・ベンド・レンジ

トラック・ステータス

[OFF,INT,EXT,BOTH]

このパラメータは、バックイング・シーケンス再生中の、演奏データの出力先を決定します。

このパラメータをOFFに設定すると、データを再生しません。INTを選択すると、トラックのデータはi2/i3の本体内蔵音源にのみ送られ、MIDI OUTからはデータを送信しません。

EXTを選択すると、i2/i3本体ではトラックのデータを演奏せずに、そのデータを外部MIDI音源に送信します。また、BOTHに設定することによって、トラック・データを本体と外部の両方に送信することができます。

またここでの設定は、ページ1でエクストラ・トラックを選択したときに、i2/i3のキーボードで演奏されるデータの送信先も決定します。OFFあるいはINTに設定されたトラックを選択した場合は、i2/i3はMIDI OUTから演奏データを送信しません。EXTに設定されたトラックを選択した場合は、i2/i3の本体内蔵音源は発音しません。

トラック・プロテクト

[OFF,ON]

このパラメータによって、レコーディングしたトラック・データを保護することができます。

このパラメータをONにすると、レコーディングとエディットができなくなります。

Backing Sequenceモードのページ1のトラック・パラメータ（プログラム、ボリューム、パン）は、このパラメータの影響を受けません。

トランスポーズ

[-24...+24]

このパラメータは、半音を1ステップとして、上下に最大2オクターブの範囲で、トラックに割り当てられたプログラムの音色をトランスポーズします。0に設定すると、選択したプログラムの標準のピッチとなります。

☞ **トラックが高音を演奏しない場合**

すべてのマルチサウンドは、発音できる範囲に上限があります。このため、トラックを高くトランスポートして、キーボードの高い領域で演奏すると、音が聞こえないことがあります。

デチューン

[-50...+50]

このパラメータは、1セントを1ステップとして、上下に最大50セントの範囲で、トラックに割り当てられたプログラムのピッチを調整します。厚みのあるサウンドをつくるためには、これらのパラメータを操作して、ユニゾンで演奏しているトラックをデチューンすると有効です。

ピッチ・ベンド・レンジ

[-12...+12,PROG]

このパラメータは、トラックに割り当てられたプログラムのピッチ・ベンドの範囲を設定します。

設定を最大の12にすると、上下に最大1オクターブの範囲までピッチ・ベンドすることができます。正の設定では、ジョイスティックを右に動かすとピッチが上がり、左に動かすとピッチが下がります。負の設定では、逆になります。

このパラメータがPROGに設定されている場合は、トラックに割り当てられたプログラムのピッチ・ベンド・レンジが適用されます。

EXTRA TRACK PARAMETERS 2

エクストラ・トラック・パラメータ 2

Backing Sequenceモードのページ3では、エクストラ・トラックのMIDIに関するパラメータを設定します。

| | | BSEQ0 3:E.TRK PARAM 2 Channel | | | | | | | |
|-----------------|-------|-------------------------------|------|------|------|------|------|------|------|
| | | EXT1 | EXT2 | EXT3 | EXT4 | EXT5 | EXT6 | EXT7 | EXT8 |
| ペロシティ・ウインドウ・トップ | チャンネル | 127 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 |
| ペロシティ・ウインドウ・ボトム | チャンネル | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 |
| キー・ウインドウ・トップ | チャンネル | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 |
| キー・ウインドウ・ボトム | チャンネル | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 |
| | | A | B | C | D | E | F | G | H |

チャンネル

[1...16]

ここでは、各トラックのMIDIチャンネルを設定します。トラックは、本体の鍵盤あるいはMIDI INから、ここで設定されたチャンネルのデータを受信します。またトラックは、Track StatusパラメータがEXTまたはBOTHに設定されているとき、ここで設定されたチャンネルのデータをMIDI OUTから送信します。

複数のトラックに対して、同一のMIDIチャンネルを設定することもできます。これによって、複数のプログラムを、ユニゾンで演奏させることができます。

また、2つ以上のトラックを同一のMIDIチャンネルに設定し、トラック間で演奏データを分割することもできます。たとえば、一方のトラックでノート・データをレコーディングしておいて、他のトラックでボリューム・チェンジやピッチ・ベンドなどのデータをコントロールする、といったことが可能です。

ペロシティ・ウインドウ・トップ

[1...127]

ここでは、トラックに割りあてられたプログラムがノート・データを演奏するとき、発音できるペロシティの最大値を設定します。後述のVel Window Bottomパラメータを併用すると、ペロシティ・スイッチあるいはペロシティ・レイヤーの機能を持たせることができます。

たとえば、あるトラックのVel Window Topパラメータを100に、他のトラックのVel Window Bottomパラメータを101に設定しておいて、Channelパラメータで両方のトラックを同一のMIDIチャンネルに設定します。

2つのトラックに、たとえばミュートとピック・ギター・サウンドといった異なるプログラムを割りあててやれば、演奏データのペロシティの変化によって、ギタリストがミュート奏法とオープン奏法とを切り替えてプレイしているような効果を得ることができます。

また、ペロシティ・ウインドウを重なるように設定して、レイヤー効果を出すこともできます。たとえば、一方のトラックに常にストリング・サウンドを演奏させ、他方に強く弾いた時のみプラスを付加させるといったことができます。

☛ キーボードでパラメータを設定する

ペロシティ・ウインドウ・パラメータは、対応するトラックのカーソルキーを押したまま、i2/i3本体の鍵盤を好みの強さで演奏することにより、設定できます。

ベロシティ・ウインドウ・ボトム

[1...127]

ここでは、トラックに割りあてられたプログラムがノート・データを演奏するとき、発音できるベロシティの最小値を設定します。上述の Vel Window Top パラメータと合わせて使用することができます。

キー・ウインドウ・トップ

[C-1...G9]

ここでは、トラックに割りあてられたプログラムがノート・データを演奏するとき、発音できる最大のノート・ナンバーを設定します。以下で説明するように、これらのパラメータを Key Window Bottom パラメータとともに使用して、キーボードの範囲ごとに異なるプログラムでデータをレコーディング、および演奏することができます。

| BSEQ0 3:E.TRK PARAM 2 ▶Key Window Bottom | | | | | | | |
|--|----|-----|----|----|-----|-----|-----|
| | | | | | | | |
| | | | | | 07 | 08 | 09 |
| | | | | | 127 | 127 | 127 |
| | | | | | 001 | 001 | 001 |
| G9 | C7 | B0 | B2 | B4 | B6 | G9 | G9 |
| C-1 | C2 | C-1 | C1 | C3 | C5 | C-1 | C-1 |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

これらのパラメータをエディットすると、i2/i3は各トラックのキー・ウインドウのグラフィックを表示します。この表示をキャンセルするには、他のパラメータにカーソルを移動させてください。

☛ キーボードでパラメータを設定する

キー・ウインドウ・パラメータは、対応するトラックのカーソルキーを押したまま、i2/i3本体の鍵盤で希望の高さの音を弾くことにより、設定することができます。

キー・ウインドウ・ボトム

[C-1...G9]

ここでは、トラックに割りあてられたプログラムがノート・データを演奏するとき、発音できる最低のノート・ナンバーを設定します。上述の Key Window Top パラメータと組み合わせて使用することができます。

EDIT TRACK エディット・トラック

Backing Sequenceモードのページ4では、ステップごとにデータをレコーディングしたり、またレコーディングしたバックキング・シーケンス・データ内の個別のイベントをエディットすることができます。このページには、トラックの消去、バウンス、コピー、およびバックキング・シーケンス全体を消去するためのユーティリティーもあります。

| | | | | | | | |
|--------------------|------------------|-------------------------|---|---|---|---|---|
| BSEQ0 4:EDIT TRACK | | ▶Track | | | | | |
| ▶Step Recording | Copy Track | | | | | | |
| Event Edit | Erase B.Sequence | | | | | | |
| Erase Track | | | | | | | |
| Bounce Track | | | | | | | |
| KBD TRACK | | M001 (REC+S/S to Start) | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

このページでは、バックキング・シーケンス・データの消去や変更ができます。これらの変更は、COMPAREキーを使用して取り消すことができるため、通常i2/i3は、削除、変更を行う前に確認を求めメッセージを出しません（ただし、メモリーが足りない場合は、確認を求めてきます）。

Step Recording ステップ・レコーディング

Step Recording機能によって、データを1ステップずつ入力することができます。すでにデータを含む小節をこの方法でレコーディングすると、レコーディングを開始した小節以降の元のデータはなくなります。

まずカーソル・キーAでレコーディングしたいトラックを選択し、キーCでレコーディングを開始したい小節を選択します。次にREC/WRITEを押し、続いてSTART/STOPを押します。i2/i3は以下の画面に切りかわります。

キーボード (あるいはエクストラ・トラック)

| | | | | | | | |
|------------------|--------------------|---------------------|---|---|---|---|---|
| BSEQ0 4:STEP REC | | ▶Step Time | | | | | |
| Track = KBD | -M002—Beat: 4/4 — | | | | | | |
| Measure = 002 | 1:00 A#4 U078 0:81 | | | | | | |
| Location = 4:00 | 2:00 C5 U082 1:40 | | | | | | |
| 70% Free | 3:48 A4 U082 0:40 | | | | | | |
| 4/4 | KEY 085% | [RST] [TIE] [◀] [▶] | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

コントロール・トラック

| | | | | | | | |
|------------------|-----------------------|---------------|---|---|---|---|---|
| BSEQ0 4:STEP REC | | ▶Value | | | | | |
| Track = CTRL | -M001—Beat: 4/4 — | | | | | | |
| Measure = 003 | 1:00 STY.ELEMENT:INT1 | | | | | | |
| Location = 1:00 | -M002—Beat: 4/4 — | | | | | | |
| 73% Free | -M003—Beat: 4/4 — | | | | | | |
| ST=J | STY.ELEMENT INT1 | [PUT] [◀] [▶] | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

コード・トラック

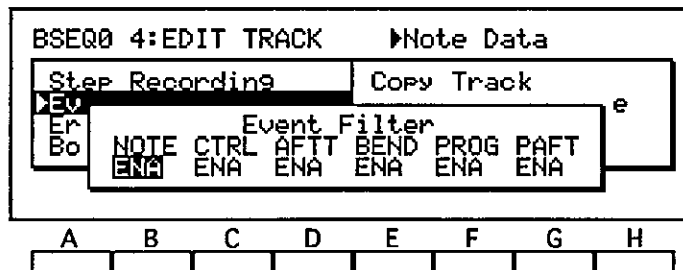
| | | | | | | | |
|------------------|-------------------|---------------|---|---|---|---|---|
| BSEQ0 4:STEP REC | | ▶Step Time | | | | | |
| Track = CHR D | -M001—Beat: 4/4 — | | | | | | |
| Measure = 003 | 1:00 Cm7 | | | | | | |
| Location = 1:00 | -M002—Beat: 4/4 — | | | | | | |
| 73% Free | -M003—Beat: 4/4 — | | | | | | |
| STEP C m7 | /C | [PUT] [◀] [▶] | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

この画面で、1ステップずつデータを入力できます。レコーディングが終了したら、START/STOPキーをもう一度押して、Step Recording機能を終了します。

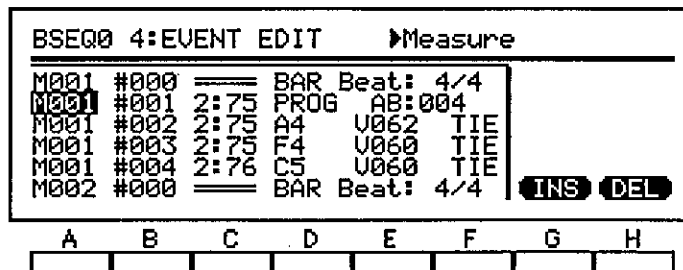
Event Edit イベント・エディット

ノートやMIDIコントロール・チェンジなどの、ひとつひとつのイベントの細かな修正をすることができます。イベントの挿入、削除なども可能です。

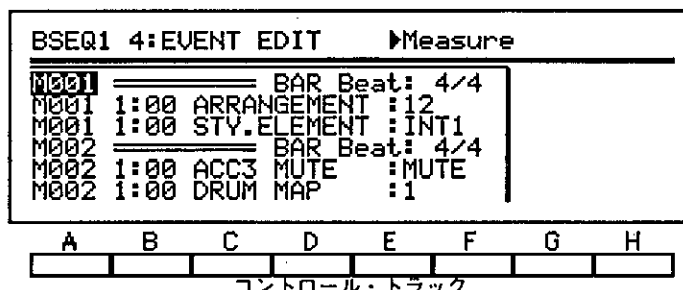
まずカーソル・キーA、BおよびCで、エディットしたいトラックを選択し、REC/WRITEを押します。するとi2/i3はEvent Filter画面に切り替わります。キーボード・トラックあるいはエクストラ・トラックの1つをエディットしている場合は、この画面で、エディットするイベントのタイプを選択することができます。



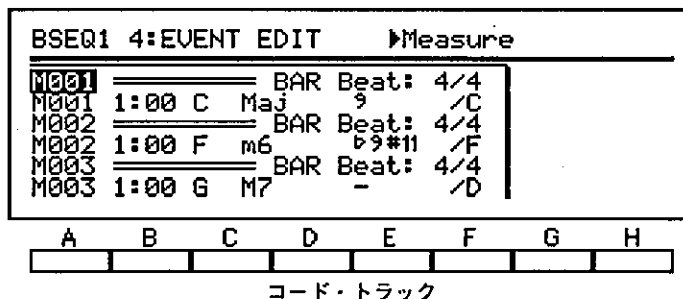
フィルターの設定がこの通りであれば、START/STOPを押してエディットを開始します。i2/i3は、以下の画面に切り替わります。この画面で、選択したイベントのエディットができます。



キーボード (あるいはエクストラ) ・トラック



コントロール・トラック

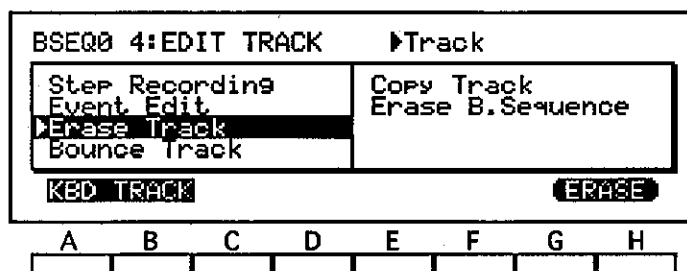


コード・トラック

エディットが終了したら、START/STOPをもう一度押して、Event Edit機能を終了します。

Erase Track イレース・トラック

あるトラックのデータをすべて消去します。

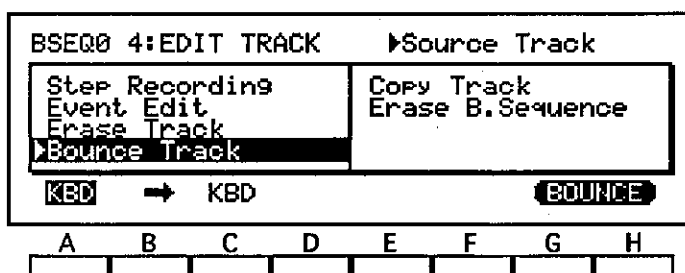


まずカーソル・キーBで消去したいトラックのナンバーを選択し、次に[ERASE]を押します。i2/i3は、確認のメッセージを出さずに、トラックを消去します。

Bounce Track バウンス・トラック

あるトラックのデータを他のトラックのデータとバウンス（結合）します。その結果得られる新たなトラックは、以前に設定されていたプログラム・アサイン、MIDIチャンネル、およびその他のトラック設定と同じになります。この時、ソース・トラックのデータはすべて消去されます。

両方のトラックにピッチ・ベンド、ダンパー、または他のコントロール・チェンジのデータが含まれている場合、これらのデータがバウンスされた際に思わぬ結果を生じる可能性があります。バウンスの前に、Erase Measure機能を使用して、どちらか一方のトラックからコントロール・チェンジ・データを削除しておくといでしょう。



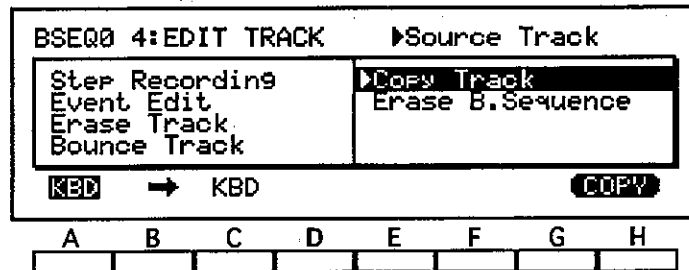
カーソル・キーBで元のトラックを選択し、キーDでバウンス先のトラックを選択します。（両方ともキーボード・トラックを選択したり、あるいは一方にエクストラ・トラックを選択することもできます。）

選択が正しいことを確認してから、[BOUNCE]を押します。

Copy Track コピー・トラック

あるトラックから別のトラックにデータをコピーします。

コピー先として選択するトラックに、すでにデータが含まれている場合は、i2/i3は、このデータをソース・トラックからのデータに置き換えます。ソース・トラックのデータは影響を受けません。

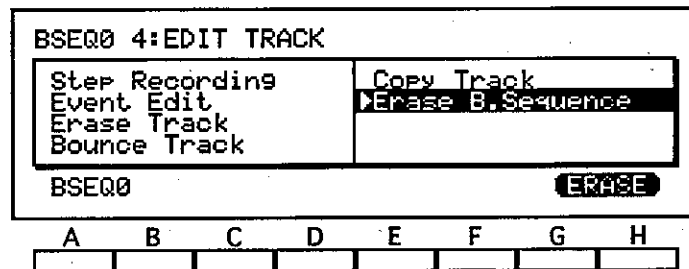


カーソル・キーBでコピーしたいトラックを選択し、カーソル・キーDでコピー先のトラックを選択します。(両方ともキーボード・トラックを選択したり、あるいは一方にエクストラ・トラックを選択することもできます。)

選択が正しいことを確認してから、[COPY]を押します。

Erase Backing Sequence イレース・バックング・シーケンス

ここでは、現在選択されているバックング・シーケンスからすべてのデータを消去します。



[ERASE]を押します。

EDIT MEASURE エディット・メジャー

Backing Sequenceモードのページ5では、小節単位で指定された範囲内のデータを修正します。レコーディング済みのデータのタイミングの修正、ノートの変位、異なるキーへのトランスポートを行うことができます。小節単位でのトラック・データの消去、挿入、あるいはコピーを行うこともできます。

| | | | | | | | |
|---|----------------|---|---|---|---|---|---|
| BSEQ0 5:EDIT MEASURE ▶Track | | | | | | | |
| ▶Quantize | Erase Measure | | | | | | |
| Shift Note | Copy Measure | | | | | | |
| Key Transpose | Insert Measure | | | | | | |
| Delete Measure | | | | | | | |
| [KSD] M001→001 ALL Q:HI 0+00 100% [QTZ] | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

Quantize クォンタイズ

Quantize機能を使用して、すでにレコーディングしたデータのタイミングを調整することができます。

この機能は、クォンタイズする小節の範囲や、データのタイプを選択することができるため、Backing Sequenceモードのページ1のQuantizeパラメータよりも柔軟性があります。また、結果に満足がいかない場合は、COMPAREキーを使用して、クォンタイズを取り消すことができます。

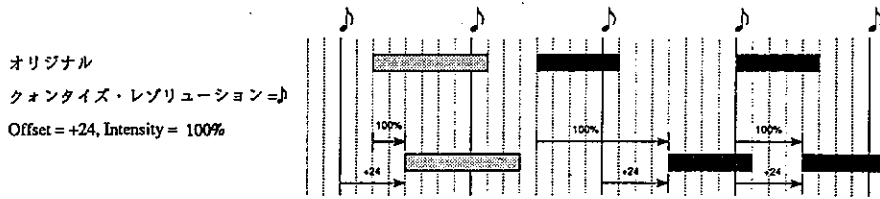
まずカーソル・キーAでクォンタイズするトラックを設定します。(CHRD、CTRL、あるいはTEMPOを選択することによって、コード、コントロール、あるいはテンポ・トラックをそれぞれクォンタイズします。)次に、キーBおよびCでクォンタイズする最初と最後の小節を設定します。

コード、コントロール、テンポ・トラックの他にもトラックを選択している場合は、キーDでクォンタイズするデータのタイプを指定することができます。以下の表は、オプションの一覧です。

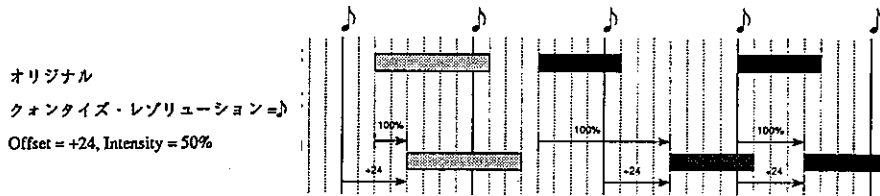
| 設定 | クォンタイズするデータ |
|------|-----------------------------------|
| ALL | すべてのデータ |
| NOTE | ノート・データ |
| CTRL | コントロール・チェンジ・メッセージ |
| AFTT | チャンネルおよびポリフォニック・ アフタータッチ・メッセージ |
| BEND | ピッチ・バンド・メッセージ |
| PROG | プログラム・チェンジ・メッセージ |

最後に、カーソル・キーE、FおよびGで、クォンタイズ、オフセット、およびインテンシティの各パラメータを設定します。

オフセットパラメータは、クォンタイズを実行した後のデータの移動先をオフセットの値だけ前後に移動します。このパラメータは、-96から+96までに設定することができます。この設定によって、最大で4分音符1つ分の範囲内で、移動先を前方または後方にシフトします。したがって、+96に設定すると、移動先は4分音符1つ分だけ前方に移動します。



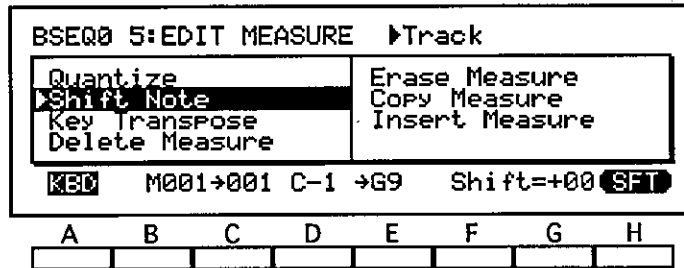
インテンシティーパラメータは、クオンタイズ機能の効果をパーセント単位で設定します。このパラメータは、通常100に設定されています。このとき、イベントを移動先へ完全に合わせ込みます。たとえば、このパラメータを50に設定すると、レコーディング済みのポジションから、各イベントを移動先へ半分だけ近づけます。



選択が正しいことを確認してから、[QTZ]を押します。

Shift Note シフト・ノート

ノート・ナンバーを上下に移動します。指定された範囲の内側だけ、またはすべてのノート・ナンバーを変更することができます。



まずカーソル・キーAでシフトしたいノートがあるトラックを設定します。(キーボード・トラックあるいはいずれかのエクストラ・トラックを選択することもできます。)次に、キーBおよびCで、対象となる最初と最後の小節を設定します。

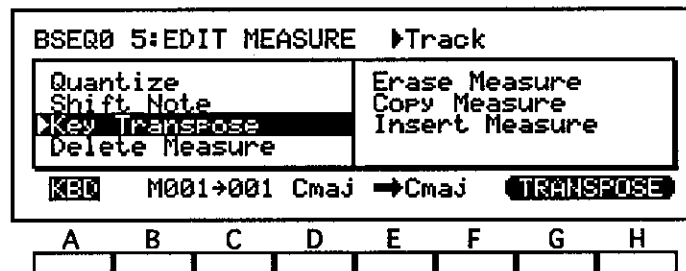
次に、カーソル・キーDおよびEでノート・レンジ・ボトムおよびノート・レンジ・トップパラメータで、シフトするノートの範囲を指定します。通常これらのパラメータは、すべてのノート・ナンバーをシフトするように、それぞれC-1とG9に設定されています。このレンジのパラメータを変更して、限られた範囲のノートだけをシフトすることもできます(これらのパラメータは、それぞれのカーソル・キーを押しながら、i2/i3の鍵盤上で希望する音を弾くことによって設定することができます。)

最後に、カーソル・キーHで、ノートをシフトする量を設定します。半音刻みで上下に2オクターブまでシフトすることができます。

選択が正しいことを確認してから、[SFT]を押します。

Key Transpose キー・トランスポーズ

小節の指定したレンジ内でノート・データのキーをトランスポーズします。



まずカーソル・キーAでトランスポーズしたいトラックを設定します。（キーボード・トラックあるいはエクストラ・トラックを選択することもできます。）次に、キーBおよびCで、対象となる最初と最後の小節を設定します。

次に、カーソル・キーDで、選択した小節内の現在のキーを設定し、キーEの上で、トランスポーズしたいキーを設定します。これら両者に対してメジャー・キーまたはマイナー・キーを任意に選択することができます（このパラメータのキーのトニックは、それぞれのカーソル・キーを押しながら1/2/3キーボード上で希望するノートを弾くことによって設定することができます）。

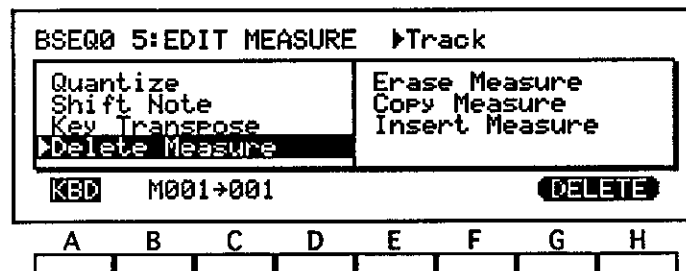
選択が正しいことを確認してから、[TRN]を押します。

Delete Measure デリート・メジャー

指定したトラックから小節単位で削除を行います。

まずカーソル・キーAでトラックを選択します。ここでALLを選択すると、テンポ・トラックを含む、すべてのトラックから、小節の削除を行うことができます。

次に、キーBおよびCで、削除する最初と最後の小節をそれぞれ選択します。



選択が正しいことを確認してから、[DELETE]を押します。

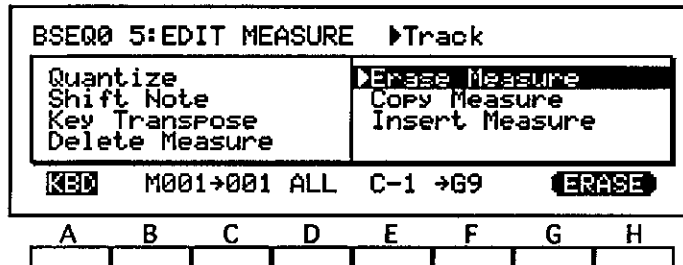
☞ バッキング・シーケンスの拍子に変更がある場合

削除した小節の後ろにある小節は、当然前方に移動します。あるトラックの小節の削除を実行した場合、そのトラックにおいて前方に移動した小節は、他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

Erase Measure イレース・メジャー

1つないしは複数の小節から、データを消去します。

まずカーソル・キーAでトラックを選択します。ここでALLを選択すると、コード、コントロール、およびテンポ・トラックを含む、すべてのトラックから、消去を行うことができます。(テンポ・トラックからデータを消去したい場合は、Event Edit機能を使用します。)



次に、キーBおよびCで、消去する最初と最後の小節をそれぞれ設定します。

最後に、キーDで、消去するデータのタイプを設定します。以下の表はオプションの一覧です。

| 設定 | 消去するデータ |
|------|-------------------------------|
| ALL | 指定したノート・レンジを含む、すべてのデータ |
| NOTE | ノート・データ |
| CTRL | コントロール・チェンジ・メッセージ |
| AFTT | チャンネルおよびポリフォニック・アフタータッチ・メッセージ |
| BEND | ピッチ・ベンド・メッセージ |
| PROG | プログラム・チェンジ・メッセージ |

選択が正しいことを確認してから、[ERASE]を押します。

☛ コントロール・チェンジの消去

ダンパー・オン/オフ、またはピッチ・ベンドなどのコントロール・チェンジは、これらをオフにするメッセージを消去してしまうと、演奏時にそれらの効果が残ったままになる場合があります。このときは、残っているメッセージを消去するか、またはEvent Edit機能を使用して、データを修正してください。

Copy Measure コピー・メジャー

同じトラック内あるいは異なるトラック間で、小節単位でコピーを行います。

まずカーソル・キーAで、コピーしたい小節のあるトラックを指定します。ここでALLを選択すると、テンポ・トラックを含むすべてのトラックをコピーすることができます。次に、キーBおよびCで、コピーする最初と最後の小節を設定します。

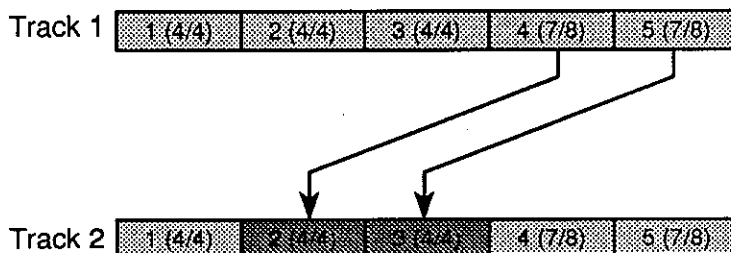
| | | | | | | | |
|----------------------------------|----------------|---|---|---|---|---|---|
| BSEQ0 5:EDIT MEASURE ▶Track | | | | | | | |
| Quantize | Erase Measure | | | | | | |
| Shift Note | ▶Copy Measure | | | | | | |
| Key Transpose | Insert Measure | | | | | | |
| Delete Measure | | | | | | | |
| [KBD] M001→001 → KBD M001 [COPY] | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

次に、カーソル・キーEでコピー先のトラックを選択します。(カーソル・キーAで、ALLを選択していた場合は、ALLが自動的に選択されます。CTRLおよびCHRDを設定した場合も同様です。)最後に、キーFで、コピー先の最初の小節を指定します。

選択が正しいことを確認したら、[COPY]を押します。i2/i3は、指定したコピー先にデータをコピーします。コピー先の小節にすでにデータが存在している場合は、このデータはコピーした小節に置換されます。

☞ バッキング・シーケンスの拍子に変更がある場合

コピー先のトラック以外のトラックが、コピー先の小節に関するデータを持っている場合は、コピーした小節はそのトラックと同じ拍子になります。



Insert Measure インサート・メジャー

トラックの指定した小節に、空の小節を挿入することができます。

この機能を使用する場合は、まずカーソル・キーAの上で、小節を挿入したいトラックを選択します。ここでALLを選択すると、テンポ・トラックを含むすべてのトラックに挿入することができます。

| | | | | | | | |
|------------------------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|
| BSEQ0 5:EDIT MEASURE ▶Track | | | | | | | |
| Quantize | Erase Measure | | | | | | |
| Shift Note | Copy Measure | | | | | | |
| Key Transpose | ▶Insert Measure | | | | | | |
| Delete Measure | | | | | | | |
| [KBD] M001 L001 4/4 [INSERT] | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

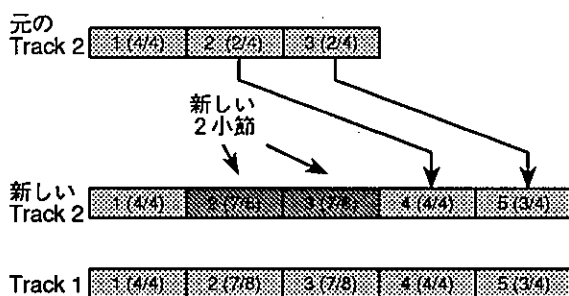
次に、キーBで、挿入する先の小節を指定し、キーCで、挿入する小節の長さを指定します。また、カーソル・キーDの上に、新しい小節の拍子を指定することができます。

選択が正しいことを確認してから、[INSERT]を押します。

☞ バッキング・シーケンスの拍子に変更がある場合

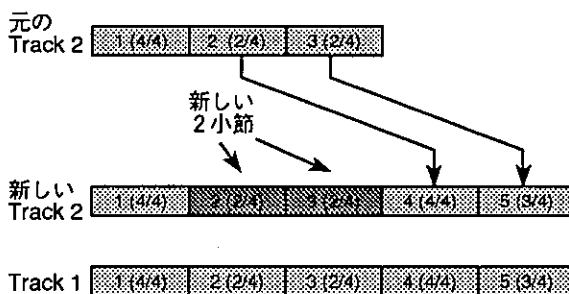
カーソル・キーDの上で、新しい拍子を選択すると、すべてのトラックの対応する小節は、この拍子に合わせられます。

拍子 = 7/8



拍子を指定しないと、i2/i3はこのパラメータに****を表示し、新しい小節は、データをすでに持っている他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。他のトラックがすべて空の場合は、前の小節と同じ拍子になります。

拍子 = ****



EFFECT エフェクト

Backing Sequenceモードのページ6では、2つのデジタル・シグナル・プロセッサを使用して、作成する各バックキング・シーケンスにエフェクトをかけます。両方のプロセッサが2つのエフェクトを同時にかけることができるので、バックキング・シーケンスを演奏しているプログラムに、様々なエフェクトをかけることができます。

| BSEQ0 5:EDIT MEASURE ▶Track | | | | | | | |
|---|---|---|---|----------------|---|---|---|
| Quantize | | | | Erase Measure | | | |
| Shift Note | | | | Copy Measure | | | |
| Key Transpose | | | | Insert Measure | | | |
| Delete Measure | | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> SEQ M001→001 ALL Q:HI 0+00 100% <input checked="" type="checkbox"/> QZ | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

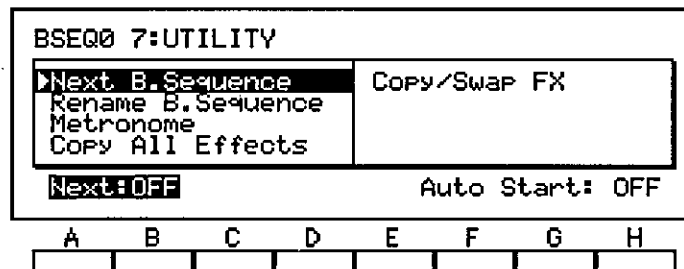
バックキング・シーケンスの演奏では、このページで設定されるエフェクトを使用します。しかし、Backing Sequenceモードで選択するエフェクト設定は、Edit ProgramモードあるいはArrangementモードで、プログラムに割り当てられた設定とは異なることがありますので注意してください。このため、バックキング・シーケンスにエフェクト設定を割りあてる前にProgramモードでサウンドを選んでしまうと、エフェクト設定のうち余り一般的ではないものの幾つかについては、バックキング・シーケンスが演奏されても希望のサウンドが出せないことがあります。

Backing SequenceモードのEFFECTページは、Arrangement Play、Song、およびEdit Programモードと同じエフェクトのオプションがあるので、このページの内容は、それぞれの章で説明しています。エフェクト設定の詳細は、第7章をご覧ください。

バックキング・シーケンスの演奏中でも、PAGE+キーを押してEFFECTページを呼び出し、エフェクト・パラメータをエディットすることができます。

UTILITY ユーティリティ

Backing Sequenceモードの最後のページには、バックキング・シーケンスの名前や、その他のパラメータを変更するユーティリティ機能があります。



Next Backing Sequence ネクスト・バックキング・シーケンス

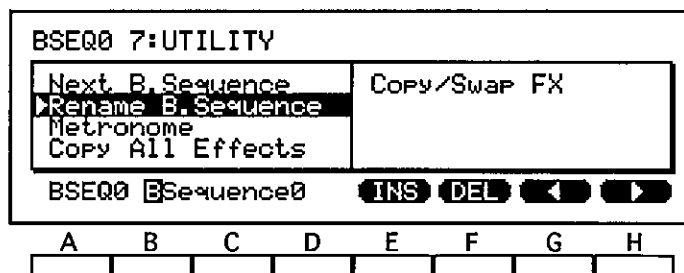
ここでは、現在選択しているバックキング・シーケンスが終了するときに、次に選択（演奏）するバックキング・シーケンスを指定します。

Nextパラメータ（AからEまでのカーソル・キー）は、現在のバックキング・シーケンスが終了したときに、次に演奏されるバックキング・シーケンスを指定します。

Auto Startパラメータ（キーF、G、あるいはH）では、現在のバックキング・シーケンスが終了したときに、指定したバックキング・シーケンスの演奏を自動的に開始するかどうかを設定します。このパラメータをOFFに設定した場合は、i2/i3は次のバックキング・シーケンスを選択しますが、それを再生しません。パラメータをONに設定した場合は、再生を自動的に開始します。

Rename Backing Sequence リネーム・バックキング・シーケンス

ここでは、エディットしているバックキング・シーケンスの名前を変更することができます。バックキング・シーケンスの名前は、最大10文字で構成されます。



Rename Backing Sequence機能を選択すると、現在のバックキング・シーケンスの名前がカーソル・キーBおよびCの上の画面の最後の行に表示されます。そして、これを「Player's Guide」の第3章の説明に従って、希望する名前に変更します。

Metronome メトロノーム

ここでは、エディットしているバックキング・シーケンスのレコーディング中あるいは演奏中に、メトロノームを発音させるかどうかを指定する4つのパラメータを設定します。

Switchパラメータ（カーソル・キーAまたはB）は、いつメトロノームを鳴らすかを設定します。このパラメータをOFFに設定すると、メトロノームをオフにすることができます。このパラメータをRECに切り換えると、レコーディング中はメトロノームが作動

しますが、再生中は作動しません。ONに設定すると、レコーディング中も再生中もメトロノームが作動します。

リード・インパラメータ（カーソル・キーCまたはD）は、リアルタイムでレコーディングするときに、レコーディングを開始する前のカウントの小節の数を設定します。0、1、あるいは2の小節のカウントを指定できます。

レベル・パラメータ（カーソル・キーEまたはF）は、メトロノーム音のボリュームを設定します。

パン・パラメータ（カーソル・キーGまたはH）は、メトロノームを出力するチャンネルを選択します。最初の3つの設定（L、CNT、およびR）は、ステレオ・チャンネル（AおよびB）上で、メトロノームを左、中央、右にパンします。3つの設定（C、C+D、D）は、エフェクト・センド・チャンネルCおよびDに対して同様にメトロノームを左、中央、右にパンします。ALLを選択する場合は、i2/i3は4つのチャンネルすべてを通してメトロノームを出力します。

Copy All Effects コピー・オール・エフェクト

プログラム、アレンジ、ソング、あるいは他のバックキング・シーケンスからエフェクト・パラメータを、エディットしているバックキング・シーケンスにコピーします。

まずコピーしたいエフェクト・パラメータを持つデータの、データ・タイプを選択します。次に、Eを押して、該当するアレンジ、バックキング・シーケンス、ソング、あるいはプログラムのナンバーを選択します。

| BSEQ0 7:UTILITY | | ▶Source Mode | | | | | |
|--------------------------|---|--------------|---|---|---|---|---|
| Next B. Sequence | | Copy/Swap FX | | | | | |
| Rename B. Sequence | | | | | | | |
| Metronome | | | | | | | |
| ▶Copy All Effects | | | | | | | |
| from B. Sequence - BSEQ0 | | [COPY] | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

選択が正しいことを確認してから、[COPY]を選択します。

Copy/Swap FX コピー／スワップ・エフェクト

エディットしているバックキング・シーケンスの、2つのエフェクトのパラメータをコピーあるいは交換する機能です。

まずエフェクト・データをコピーしたい方向を選択します。矢印がどちらか一方を指している場合は、全く同じ設定を有する2つのエフェクトが出来上がります。また、矢印が両方向を指している場合は、エフェクト1とエフェクト2のデータが交換されます。

| BSEQ0 7:UTILITY | | ▶Direction | | | | | |
|--------------------|---|---------------|---|---|---|---|---|
| Next B. Sequence | | ▶Copy/Swap FX | | | | | |
| Rename B. Sequence | | | | | | | |
| Metronome | | | | | | | |
| Copy All Effects | | | | | | | |
| FX1 → FX2 | | [COPY] | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

選択が正しいことを確認してから、[COPY]あるいは[SWAP]を押します。

Chapter 4

SONG (ソング・モード)

ソング・モードは最大16個の独立したトラックから構成され、各々のトラックでは、割りあてられたMIDIチャンネルから受信した演奏データにしたがって、いろいろなプログラムを演奏することができます。トラックと同時発音数の容量の許す限り、このトラックに i2/i3のキーボードを割り当て、完成したソングに合わせてこれを演奏することができます。

i2/i3では、曲を演奏しながらレコーディングするリアルタイム・レコーディングを5種類の方法の中から選ぶことができます。また、ステップ・レコーディングを用いれば、曲のデータを個々のステップごとにレコーディングすることもできます。さらに、各々最大99小節を有する100種類までのパターンをレコーディングして、これらをソングのトラックへ割り当てることができます。この方法はパターン・レコーディングと呼ばれ、ソング中で短いフレーズが頻繁に繰り返される場合にメモリーを節約するのに役立ちます。

Song モードでは、パラメータと機能を11のページに分割して表示しています。各ページについては、このマニュアルの以下のページにまとめてあります。ページの切り換えは、PAGE+キーとPAGE-キーを使用するか、またはEDIT STYLEキーを押しながら希望のページ・ナンバーを示しているDATA ENTRYキーを押して行います。(ページ11は、DATA ENTRY “-”キーを用いて選択します。)

GM (General MIDI) 対応のパラメータ設定

i2/i3が MIDI GM System ON (F0,7E,m,09,01,F7)を受信したときには、いつでもただちにソング・モードになり、自動的にソング9が選択されると同時にGM対応のパラメータが設定されます。このとき、トラックのプロテクトがオンになっていても、設定は強制的に変更されません。

i2/i3のシーケンス・メモリーには、10個のソング(合計40,000ステップまでのシーケンス・データ)を記憶することができます。このメモリーは、すべてのソングやパターン、またBacking Sequenceモードでレコーディングされるあらゆるバックキング・シーケンスの記憶に用いられます。各トラックまたはパターンの容量は16,000ステップを上限とします。

シーケンス・メモリーの内容は、i2/i3の電源を切ると消えてしまいます。したがって、プログラミングが終わったら、第9章で述べる Save 機能を使ってシーケンス・データをディスクに保存するようにしましょう。(不意の停電などでデータが消えることのないよう、作業が一段落したら、そのつどソングを保存することをおすすめします)

ソングをレコーディングおよびエディットの途中ならば、いつでも COMPAREキーを押して、直前に行った変更を取り消すことができます。取り消すことができるのは、新規にレコーディングされたトラック、またはエディットのた部分です。もう一度このキーを押すと、変更する前の状態に戻ります。このように、COMPAREキーを使用して、行なった変更の結果を二重にチェックできます。

コンペア機能は、使用可能なメモリーの量によって制限される場合があります。大きな変更を行った後、コンペア用のメモリーの量が足りない場合には、事前にこのことが警告されます。このような場合は、変更を続ける前に現在のデータをディスクに保存しておけば、変更の結果に満足がいけない場合でも、以前のデータを使用できます。

Song モードの各機能

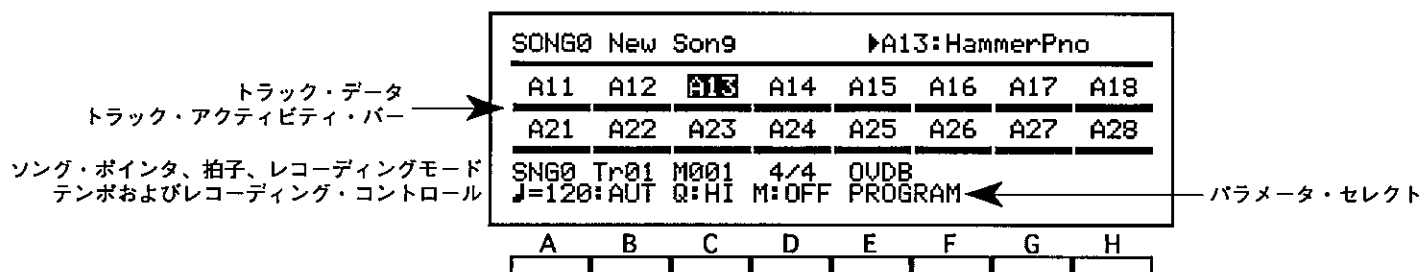
以下の表では、Song モードのレイアウトを示します。各ページには、ページ・タイトル、ページの内容の簡単な説明、および本マニュアル中でこれらを説明しているページ数を一覧しています。

| ページ | タイトル | 内容 | 本書のページ |
|-----|----------------|-------------------------------|--------|
| 1 | REALTIME | トラック・パラメータとアクティビティ・バー | 4-4 |
| | | ソング・ポインタ、拍子 およびレコーディング・モード | 4-6 |
| | | テンポおよびレコーディング・コントロール | 4-9 |
| | | | |
| 2 | TRACK 1-8 | トラック・ステータス、プロテクト、ピッチ・コントロール | 4-11 |
| 3 | TRACK 9-16 | | |
| 4 | CH/WINDOW 1-8 | MIDIチャンネルおよびデータ・ウィンドウ | 4-13 |
| 5 | CH/WINDOW 9-16 | | |
| 6 | EDIT SONG | ステップ・レコーディング | 4-15 |
| | | イベント・エディット | 4-15 |
| | | イレース・トラック | 4-16 |
| | | バウンス・トラック | 4-16 |
| | | コピー・トラック | 4-17 |
| | | イレース・ソング | 4-17 |
| | | アペンド・ソング | 4-18 |
| 7 | EDIT MEASURE | デリート・メジャー | 4-19 |
| | | イレース・メジャー | 4-20 |
| | | コピー・メジャー | 4-22 |
| | | インサート・メジャー | 4-23 |
| | | ブット/コピー・パターン | 4-24 |
| 8 | MODIFY MEASURE | クォンタイズ | 4-27 |
| | | シフト・ノート | 4-28 |
| | | キー・トランスポーズ | 4-29 |
| | | モディファイ・ベロシティ | 4-29 |
| | | モディファイ・ゲート・タイム | 4-30 |
| | | モディファイ・コントロール・データ | 4-31 |
| 9 | PATTERN | リアルタイム・レコーディング | 4-33 |
| | | ステップ・レコーディング | 4-33 |
| | | イベント・エディット | 4-34 |
| | | パターン・パラメータ | 4-35 |
| | | イレース・パターン | 4-35 |
| | | ゲット・フロム・トラック | 4-36 |
| | | バウンス・パターン | 4-37 |
| | | コピー・パターン | 4-37 |

| ページ | タイトル | 内容 | 本書のページ |
|-----|---------|-----------------------|--------|
| 10 | EFFECTS | エフェクト・パラメータおよびプレースメント | 4-38 |
| 11 | UTILITY | ネクスト・ソング | 4-39 |
| | | リネーム・ソング | 4-39 |
| | | メトロノーム | 4-40 |
| | | コピー・オール・エフェクト | 4-40 |
| | | コピー/スワップ・エフェクト | 4-40 |
| | | ベース・リゾリューション | 4-41 |

REALTIME リアルタイム・レコーディング

Song モードの最初のページには、リアルタイム・レコーディングと演奏に関する主要な設定項目があります。ディスプレイの最初の4行では、ソングの16トラックの各々について基本パラメータの変更を行うことができます。また、各トラックのレコーディング・再生状態を確認(または変更)するためのトラック・アクティビティ・バーもあります。



第1, 3行目では、各トラックについてプログラム、ボリューム、パン、エフェクト・センド・レベルを設定します。レコーディング中でもこれらのパラメータをエディットし、プログラムやコントロール・チェンジをトラックへ挿入することができます。エディットしたいパラメータを選択するには、ディスプレイの最下行でパラメータ・セレクトを設定して下さい。

しかし、これらのフィールドに現在表示されているパラメータのネームは、ディスプレイの右上隅には表示されません。(代わりに、選択したトラックに割り当てられたプログラムのナンバーとネームが表示されます。)したがって、パラメータ・セレクト設定を参照すれば、現在表示されているパラメータのネームを確認することができます。

本ディスプレイの一番下の2行では、ソングをリアルタイム・レコーディングする場合にソング・ポジション・ポインタとその他多くの設定を行います。これらの設定については、次節で説明します。

Program プログラム [A11...Dr8]

パラメータ・セレクトをPROGRAMに設定すると、各トラックで演奏されるプログラムを選択することができます。

現在のプログラムを変更するには、Player's Guideの第3章で述べたように、VALUEコントローラやUP/DOWNキーを使うか、またはPROGRAMキーで指定します。

Volume ボリューム [0...127]

各トラックのボリュームを設定するパラメータです。

このパラメータを000に設定すると、トラックの音は聞こえません(ただし、i2/i3の同時発音数は消費されます)。最大値は127で、このときボリュームは、プログラムのLevelパラメータ設定に応じて決まる最大レベルになります。

Panpot パンポット [OFF,L15...L1,CNT,R1...R15,PRG]

各トラックのステレオ定位を設定するパラメータです。これは、チャンネルAまたはBを通じたエフェクト・システムへの信号入力レベル調整により行われます。(これらのチャンネルについては、本マニュアルの第7章をご覧ください。)

CNTに設定するとトラックの音は中央に定位され、Lが頭に付く設定では左寄りに、またRが頭に付く設定では右寄りに移動します。数字が大きくなるほど、音は中央から離れた位置に定位します。

OFFに設定すると、チャンネルAおよびBを通じたトラック出力が共に遮断されます。さらに、PRGに設定すると、定位はプログラムのパンポット・パラメータの指定に従います。

Effect Send Level C, D

エフェクト・センド・レベルC,D

[0...9,P]

チャンネルC, Dを通じてエフェクト・システムへ送られる入力信号のレベルを決定するパラメータです。

各チャンネルにつき、0（無信号）から9（最大）までのレベルを設定できます。これらをPに設定すると、プログラムのパラメータにより指定されるエフェクト・センド・レベルに従います。

これらのエフェクト・センド・チャンネル、およびそのステレオ・チャンネルA, Bとの関係については、第7章をご覧ください。

Track Activity トラック・アクティビティ

[-, REC, PLAY, MUTE, SOLO]

この各トラック・データ・フィールドの下のバーは、トラックがソング・データをレコーディング、あるいは演奏する用意ができていているかどうかを示します。



トラックが空の場合は、空のバーが表示されます。トラックがデータを含む場合は、PLAYの文字が現れます。

トラックにレコーディングを行うときには、REC/WRITEキーを押すと、そのトラックに対応するバーにRECの文字が現れます。START/STOPキーを押すと、Record Mode settingで指定されたレコーディング・モードに従って、直ちにトラックへデータのレコーディングが行われます。

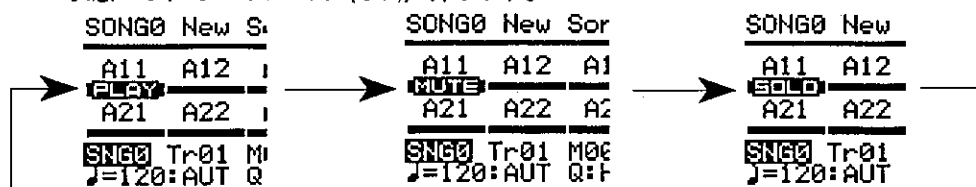
TrackパラメータとしてMULTを設定すると、複数のトラックへのレコーディングを一度に行うことができます。このときは、レコーディングを行うトラックに対応するトラック・アクティビティ・バーすべてにRECが表示されます。（詳しくは、次節のTrackパラメータの項をご覧ください。）

☞ トラックのミュートおよびソロ

トラック・アクティビティ・バーは、再生中（または新たなトラックのレコーディング中）にトラックをミュートしたり、ソロ演奏させたりする場合にも使えます。トラックをミュートするには、ミュートしたいトラックに対応するARRANGEMENT/STYLEキー（つまり、トラック1～8の上段のキーの、またはトラック9～16の下段のキー）を押します。そのトラックのバーにMUTEの文字が表示され、再生中でも演奏されなくなります。

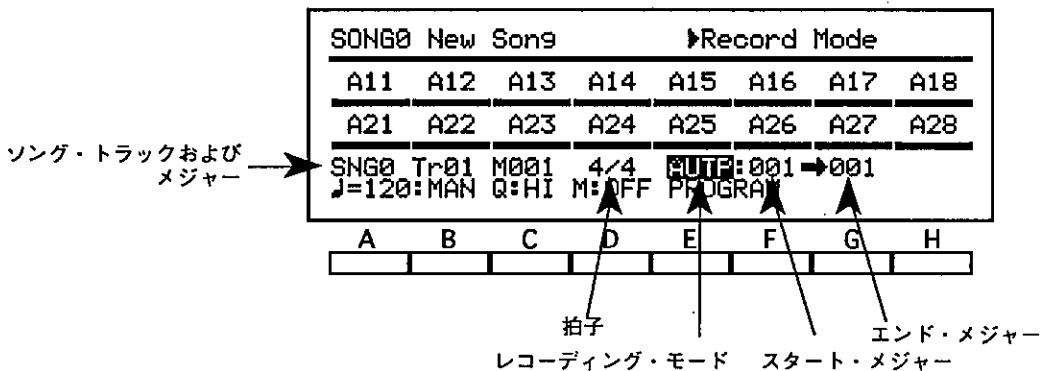
トラックをソロ演奏するには、同じキーをもう一度押します。そのトラックのバーにSOLOの文字が表示され、他のすべてのトラックが演奏中にミュートされます。複数のトラックを一度にソロ演奏指定すると、これらのトラックだけが聞こえ、他のすべてのトラックが聞こえなくなります。

通常のPLAY状態に戻るにはARRANGEMENT/STYLEキーをミュート（またはソロ）の状態から、それぞれ2回（3回）押します。



ソング・ポインタ、拍子およびレコーディング・モード

Song モード・ディスプレイの5行目には、現在のソングとトラック設定、現在の小節（ソング・ポジション・ポインタとも言う）、拍子、および新しいソング・データをレコーディングするのに用いる、リアルタイム・レコーディングの方法を変更するパラメータが用意されています。



レコーディング・モードとして、オート・パンチ・インまたはループ・レコーディングを選択すると、i2/i3のディスプレイには、録音を開始する小節と、終了する小節とを設定するパラメータが表示されます。これらのパラメータは、5行目の最後にあります。

Song ソング

[0...9]

レコーディング/演奏するソングを選択するパラメータです。

現在のソングのナンバーとネームも、ディスプレイの左上隅に表示されます。Rename Song 機能を使って、ソング名を変更することができます。

Track トラック

[Tr1...Tr16, MULT]

レコーディングするトラックを指定するパラメータです。

キーボードからレコーディングを行う場合には、このパラメータを特定のトラックのナンバーに設定する必要があります。次に、上述のProgram パラメータにより、そのトラックに割り当てられたプログラムをキーボードで演奏します。Channelパラメータを使って他のトラックを選択されたトラックと同じMIDIチャンネルへ割り当てている場合には、他のトラックのプログラムも同時に演奏されます。)

幾つかのトラックへ一度にレコーディングを行う場合には、このパラメータをMULTに設定します。すると、トラック・アクティビティ・バーにRECが表示されているトラックのすべてに、演奏データがレコーディングされます。ChannelパラメータでGlobalチャンネルに割り当てられたトラックであれば、どのトラックでもキーボードで演奏することができます。

この方法は一般に、他のMIDIシーケンサから送信されてくるシーケンス・データを、複数のトラックにレコーディングする場合に用いられます。詳しくは、マルチチャンネル・レコーディングの項をご覧ください。

Measure メジャー

[001...999]

レコーディング/演奏が始まる位置を示すパラメータです。各トラックには、最大999小節をレコーディングできます。

RESETキーを押すと、小節ポインタが001にリセットされます。また、ソングが最後まで通して演奏された場合には、このポインタは自動的にリセットされます。

Beat ビート

[1/4...16/16]

現在選択されている小節の拍子を指定するパラメータです。

新しいソングのレコーディングを始める場合、ビート・パラメータの初期値は 4/4 になっています。REC/WRITE キーを押せば、新しいソングの別の拍子が設定できます。ただしこれは、START/STOP キーを押す前に行ってください。拍子の桁は、*印に変わります。

| | | | | | | | |
|------------------------------|-----|-----|-----|--------|-----|-----|-----|
| SONG0 New Song | | | | ▶Song9 | | | |
| A11 | A12 | A13 | A14 | A15 | A16 | A17 | A18 |
| REC | | | | | | | |
| A21 | A22 | A23 | A24 | A25 | A26 | A27 | A28 |
| SONG0 Tr01 M001 **/** DUWR | | | | | | | |
| ♩=120:AUT Q:HI M:OFF PROGRAM | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

拍子は、下記の表の中から選択します。

| ベース・レゾリューション | ビート | | |
|--------------|---------|----------|------------|
| LOW (♩/48) | 1/4~9/4 | 1/8~16/8 | 1/16~16/16 |
| HIGH (♩/96) | 1/4~5/4 | 1/8~10/8 | |

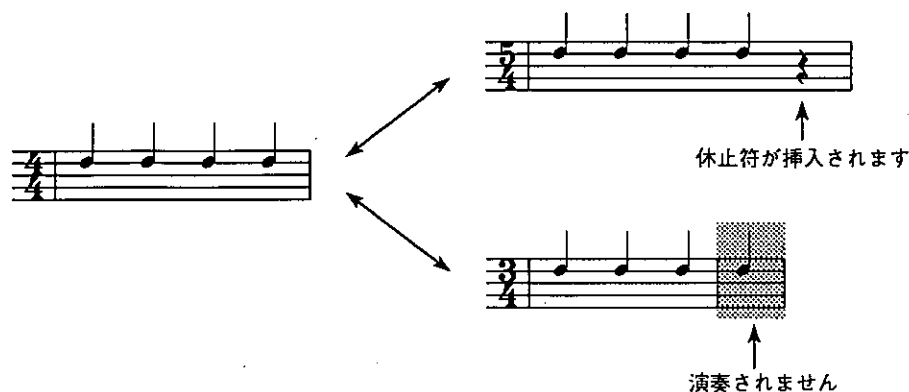
この表から、ソングのベース・レゾリューションを LOW (♩/48) に設定した場合の方が、拍子の選択範囲が広いことがわかります (ベース・レゾリューションは、ページ11の UTILITY で設定します)。

トラック内の拍子の変更

トラックの途中で拍子を変更したい場合には、レコーディングを一旦停止し、Beat パラメータを上述のように合わせ、レコーディングを再開します。このレコーディングを始めた小節から、新しい拍子が有効となります。

ソングにトラックを追加する場合、レコーディング開始前に拍子を変更しなければ、既存のトラックと同じ拍子を用いて新しいデータがレコーディングされます。ソングのレコーディング中に他のトラックの拍子を変更された場合には、新しいトラックも同様に変更されます。

ここで、拍子の変更は、必ずデータを含んだすべてのトラックに適用されることに注意して下さい。1つのトラックの Beat パラメータを変更すると、i2/i3 は、以下のようにその他のトラック内のデータの各小節を切り捨てるか、拡張するかして、新しい拍子と一致させます。



万一、誤ってビート・パラメータを変更してしまい、小節を切り捨ててしまったとしても、i2/i3は、これらの小節の終わりのデータを保持しています。以前の拍子を使用して新しいトラックをレコーディングし直すか、またはEvent Editパラメータを使用して拍子を変更すれば、その他のトラックは通常どおりに戻るはずですが。

レコーディング中または再生中は、ビート設定を変更できません。

Record Mode レコーディング・モード

[OVWR, OVDB, AUTP, MANP, LOOP]

新しいソング・データをレコーディングするためのリアルタイム・レコーディングの方法を選択するパラメータです。ここでは、リアルタイムでデータをレコーディングするために5種類の方法が使えます。

まず、オーバー・ライト(OVWR)とオーバー・ダビング(OVDB)の2種類の方法があります。OVWRモードに設定すると、前のトラック・データを消して、オーバー・ライト(上書き)。また、OVDBモードに設定すると、新しいデータを前のデータに重ねてオーバー・ダビングします。

シーケンスの途中から何小節かをレコーディングし直す必要がある場合は、2種類のパンチ・イン・レコーディングから選ぶことができます。パンチ・イン、またはパンチ・アウトを自動的に行う場合はAUTP(オート・パンチ)に、手動で行わせる場合はMANP(マニュアル・パンチ)に設定します。

さらに、繰り返しループ内で1つないしは複数の小節をレコーディングしたい場合には、LOOPを選択します。この方法を用いると、同じ箇所に新しいノート・データやコントロール・データをその都度加えてゆくことができます。

Start Measure スタート・メジャー

[000...999]

Record Mode を AUTP または LOOP に設定したときだけ表示されます。オート・パンチ・イン、またはループ・レコーディングを行う場合、ここで選択した小節の最初からレコーディングが開始されます。

End Measure エンド・メジャー

Record Mode を AUTP または LOOP に設定したときだけ表示されます。オート・パンチ・イン、またはループ・レコーディングを行う場合、ここで選択した小節の最後でレコーディングが停止されます。


1小節だけレコーディングを行うには、このパラメータと Start Measure パラメータと同一の値に設定します。

クオンタイズ

[HI, ..]

レコーディングするデータのタイミングを合わせる精度を設定するパラメータです。

本来の演奏のタイミングを正確にレコーディングしたい場合は、このパラメータをHIに設定しましょう。これにより、Base Resolution パラメータで指定されるリゾリューションにもとづいて、データがレコーディングされます。

これ以外の設定では、レコーディングされたすべてのデータのタイミングを、設定によって指定したいちばん近いインターバル合わせます。したがって、パラメータをたとえば  に設定すると、演奏する音がすべて4分音符でレコーディングされます。

粗いクオンタイズを使用して、ピッチ・ベンド、またはその他の連続的に変化するようなコントロール・データをレコーディングすると、コントロール・チェンジによって再生の際に不自然なステップのサウンドが生成されます。これを防ぐには、精度の高いクオンタイズを使用してデータをレコーディングし、次に Song モードのページ 8、Quantize 機能を使って音符データ単独のタイミングを補正します。

メトロノーム

[OFF, ON, REC]

メトロノームのサウンドを発生させるためのパラメータです。

このパラメータをOFFに設定すると、メトロノームをオフにすることができます。このパラメータをRECに切り換えると、レコーディング中はメトロノームが作動しますが、再生中は作動しません。ONに設定すると、レコーディング中も再生中もメトロノームが作動します。

☛ メトロノームに関する注意

メトロノームを発音させると、同時発音数が1ボイス減少します。

メトロノームのボリューム、パン、およびプリカウントの小節数は、Metronome 機能を使って設定することができます。

パラメータ・セレクト

ディスプレイ 1, 3 行目のトラック・データ・フィールドの内容を選択するための設定です。この設定の変更は、VALUE コントローラまたはSTYLE キーの操作により、最初の5つのパラメータの相互間で行うことができます。

| 設定 | パラメータ | MIDIメッセージ |
|---------|---------------------|-------------------|
| PROGRAM | Program | Program change |
| VOLUME | Volume | Control change 7 |
| PANPOT | Panpot | Control change 10 |
| C LEVEL | Effect Send Level C | Control change 91 |
| D LEVEL | Effect Send Level D | Control change 93 |

レコーディング中にそのトラックのパラメータをエディットすると、この変更結果は、現在レコーディングされているトラックに、上記の表のようなMIDIメッセージとして記録されます。ただし、レコーディングしていないトラックのパラメータを変更した場合は、そのトラックに対してパラメータの変更による効果はかかっても、変更結果の記録は行われません。

TRACK トラック

Song モードのページ 2 と 3 には、トラック関連のパラメータが幾つか用意されています。これらは、トラック・データの出力先の選択やトラックのプロテクトを行うためのものです。また、各トラックのデチューン、ピッチ・ベンド・レンジの調節も行うことができます。

| SONG0 2: TRACK 1-8 | | ▶Track Status | | | | | | | |
|--------------------|--|---------------|------|------|------|------|------|------|------|
| | | TRK1 | TRK2 | TRK3 | TRK4 | TRK5 | TRK6 | TRK7 | TRK8 |
| トラック・ステータス | | BOTH | BOTH | BOTH | BOTH | BOTH | BOTH | BOTH | BOTH |
| トラック・プロテクト | | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF | OFF |
| トランスポーズ | | T+00 | T+00 | T+00 | T+00 | T+00 | T+00 | T+00 | T+00 |
| デチューン | | D+00 | D+00 | D+00 | D+00 | D+00 | D+00 | D+00 | D+00 |
| ピッチ・ベンド・レンジ | | PROG | PROG | PROG | PROG | PROG | PROG | PROG | PROG |
| | | A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | | | |

トラック 1～8 の設定はページ 2、トラック 9～16 の設定はページ 3 にあります。これら 2 つのページの内容は同じです。

Track Status トラック・ステータス [OFF, INT, EXT, BOTH]

ソングの再生中に、i2/i3 本体内の対応するトラックを演奏するか、あるいは接続した外部の MIDI 音源を演奏するかを決定するパラメータです。

このパラメータを OFF に設定すると、それに対応するトラックは演奏されません。INT に設定するとトラック・データが内部トーン・ジェネレータに送られますが、MIDI OUT 端子からは送信されません。

トラック・データを外部 MIDI 音源だけに送信したい場合には、設定を EXT にします。また、BOTH に設定した場合は、両方へトラック・データが送られます。デフォルトでは、BOTH に設定されています。

Track Protect トラック・プロテクト [OFF, ON]

レコーディングされたトラック・データを保護するパラメータです。

これらを ON にすると、対応するトラックについて新しいデータのレコーディング、プログラムの変更、ボリュームの変更を行うことはできません。また、Event Edit 機能を使ってデータのエディットもをすることができません。

Song モード、ページ 1 のトラック・パラメータを調整することはできますが、これらの変更は i2/i3 のメモリーには書き込まれないので、RESET キーを押せばいつでも最初の設定値に戻すことができます。したがって、本番のレコーディング前にプログラム、ボリューム、パンの変更を試してみたい場合に、この ON の設定は好都合です。

しかし、通常は OFF に設定し、ソング・データのレコーディングやエディットが可能な状態にしておきます。

Transpose トランスポーズ [-24... +24]

トラックを上下へ、半音刻みで最大 2 オクターブの範囲で移調するパラメータです。これを 0 に設定すると、選択されたプログラムが標準ピッチになります。

これらのパラメータと Global モードの Scale 設定、および MIDI OUT から送信されるデータへの影響は、Xpose Pos パラメータにより決定されます。

☞ トラックが高音を演奏しない場合

どのマルチサウンドにも発音できる範囲に上限があるので、トラックを高くトランスポーズしてキーボードの高い領域で演奏しても、音が聞こえないことがあります。

Detune デチューン

[−50... +50]

対応するトラックのピッチを1セントずつ、最大50セント(半音の半分)まで調整できるパラメータです。2個のトラックのチューニングをややずらしてユニゾンで演奏し、厚みのあるサウンドを生み出す場合に特に有効です。

Pitch Bend Range ピッチ・ベンド・レンジ

[−12... +12, PROG]

対応するトラックがピッチ・ベンド・データを再生またはレコーディングするレンジを設定するパラメータです。

最大値12に設定すると、ピッチを上下に1オクターブ変化させることができます。このパラメータを正の値に設定すると、ジョイスティックを右に動かした時にピッチが上がり、左に動かした時に下がります。負の値に設定した場合には、この逆となります。

PROG に設定すると、選択されたプログラムに従ったピッチ・ベンド・レンジが各トラックで使えるようになっています。

CH/WINDOW MIDIチャンネルとデータ・ウインドウ

Song モードのページ4, 5には、各トラック用のMIDI関連のパラメータが用意されています。最初のパラメータは、各トラックで使用するMIDIチャンネルを選択するためのものです。この他のパラメータは、ベロシティ・スイッチまたはスプリット・キーボードが設定されている場合に2個以上のプログラムを結合するためのフィルタです。

| | | SONG00 4:CH/WINDOW 1-8 ▶Channel | | | | | | | |
|-----------------|-----|---------------------------------|------|------|------|------|------|------|------|
| MIDIチャンネル | | TRK1 | TRK2 | TRK3 | TRK4 | TRK5 | TRK6 | TRK7 | TRK8 |
| ベロシティ・ウインドウ・トップ | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | |
| ベロシティ・ウインドウ・ボトム | 127 | 127 | 127 | 127 | 127 | 127 | 127 | 127 | 127 |
| キー・ウインドウ・トップ | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 |
| キー・ウインドウ・ボトム | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 |
| | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | |

トラック1～8の設定はページ4、トラック9～16の設定はページ5にあります。これら2つのページの内容は同じです。

Channel MIDIチャンネル [01...16]

各トラックのMIDIチャンネルを設定します。トラックは、本体の鍵盤あるいはMIDI INから、ここで設定されたチャンネルのデータを受信します。またトラックは、Track StatusパラメータがEXTまたはBOTHに設定されているとき、ここで設定されたチャンネルのデータをMIDI OUTから送信します。

複数のトラックに対して、同一のMIDIチャンネルを設定することもできます。これによって、複数のプログラムを、ユニゾンで演奏させることができます。

マルチチャンネル・レコーディングの時にTrackパラメータをMULTに設定すると、グローバル・チャンネルに割り当てられたすべてのトラックのプログラムが演奏されます。(このトラックのチャンネルナンバーの後にGの文字が表示されます。)

また、2つ以上のトラックを同一のMIDIチャンネルに設定し、トラック間で演奏データを分割することもできます。たとえば、一方のトラックでノート・データをレコーディングしておいて、他のトラックでボリューム・チェンジやピッチ・ベンドなどのデータをコントロールする、といったことが可能です。

Vel Window Top ベロシティ・ウインドウ・トップ [001...127]

ここでは、トラックに割り当てられたプログラムがノート・データを演奏するとき、発音できるベロシティの最大値を設定します。後述のVel Window Bottomパラメータを併用すると、ベロシティ・スイッチあるいはベロシティ・レイヤーの機能を持たせることができます。

たとえば、あるトラックのVel Window Topパラメータを100に、他のトラックのVel Window Bottomパラメータを101に設定しておいて、Channelパラメータで両方のトラックを同一のMIDIチャンネルに設定します。

2つのトラックに、たとえばミュートとピック・ギター・サウンドといった異なるプログラムを割り当ててやれば、演奏データのベロシティの変化によって、ギタリストがミュート奏法とオープン奏法とを切り替えてプレイしているような効果を得ることができます。

また、ベロシティ・ウインドウを重なるように設定して、レイヤー効果を出すこともできます。たとえば、一方のトラックに常にストリング・サウンドを演奏させ、他方に強く弾いた時のみプラスを付加させるといったことができます。

☛ キーボードでパラメータを設定する

ベロシティ・ウィンドウ・パラメータは、対応するトラックのカーソルキーを押したまま、i2/i3本体の鍵盤を好みの強さで演奏することにより、設定できます。

Vel Window Bottom ベロシティ・ウィンドウ・ボトム

[1...127]

ここでは、トラックに割りあてられたプログラムがノート・データを演奏するとき、発音できるベロシティの最小値を設定します。上述の Vel Window Top パラメータと合わせて使用することができます。

Key Window Top キー・ウィンドウ・トップ

[C-1...G9]

ここでは、トラックに割りあてられたプログラムがノート・データを演奏するとき、発音できる最大のノート・ナンバーを設定します。以下で説明するように、これらのパラメータを Key Window Bottom パラメータとともに使用して、キーボードの範囲ごとに異なるプログラムでデータをレコーディング、および演奏することができます。

| SONG0 4:CH/WINDOW 1-8 ▶Key Window Top | | | | | TRK3 | TRK7 | TRK8 |
|---------------------------------------|-----|----|----|-----|------|------|------|
| [MIDI KEYBOARD] | | | | | 06 | 07 | 08 |
| [MIDI KEYBOARD] | | | | | 127 | 127 | 127 |
| [MIDI KEYBOARD] | | | | | 001 | 001 | 001 |
| [C-1] | F#5 | D7 | A8 | F4 | G2 | G9 | G9 |
| C-1 | C0 | A1 | G4 | C-1 | C-1 | G#2 | C-1 |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

これらのパラメータをエディットすると、i2/i3は各トラックのキー・ウィンドウのグラフィックを表示します。この表示をキャンセルするには、他のパラメータにカーソルを移動させてください。

☛ キーボードでパラメータを設定する

キー・ウィンドウ・パラメータは、対応するトラックのカーソルキーを押したまま、i2/i3本体の鍵盤で希望の高さの音を弾くことにより、設定することができます。

Key Window Bottom キー・ウィンドウ・ボトム [C-1...G9]

ここでは、トラックに割りあてられたプログラムがノート・データを演奏するとき、発音できる最低のノート・ナンバーを設定します。上述の Key Window Top パラメータと組み合わせて使用することができます。

EDIT SONG エディット・ソング

Song モードのページ6には、ステップ・レコーディングとイベント・エディットのためのパラメータが用意されています。このページにはまた、トラックの消去・ミックス（バウンス）・コピー、全ソングの消去、およびソングの末尾への他のソングの連結を行うための機能もあります。

| SONG06:EDIT SONG | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|
| ▶Step Recording Event Edit Erase Track Bounce Track | Copy Track Erase Song Append Song | | | | | | |
| Track01 Meas001 (REC + S/S to Start) | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

このページの機能の多くは、ソング・データを消去したり変更したりするためのものです。これらの変更は、COMPAREキーを使用して取り消すことができるため、通常i2/i3は、削除、変更を行う前に確認を求めメッセージを出しません（ただし、メモリーが足りない場合は、確認を求めてきます）。

Step Recording ステップ・レコーディング

データを1ステップずつ入力する機能です。すでにデータを含む小節をこの方法でレコーディングすると、レコーディングを開始した小節以降の元のデータはなくなります。

まずレコーディングしたいトラックをカーソル・キーAで選択し、レコーディングを開始したい小節をカーソル・キーCで選択します。次に REC/WRITEキー、続いて START/STOP キーを押します。すると、次のような表示が現れます。

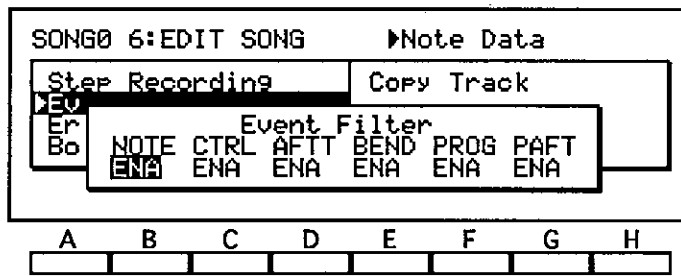
| SONG06:STEP REC | | ▶Beat | | | | | |
|-----------------|----|-------------------|---|---|---|---|---|
| Track = 5 | | | | | | | |
| Measure = 001 | | | | | | | |
| Location = 1:00 | | | | | | | |
| 99% Free | | -M001—Beat: 4/4 — | | | | | |
| 4/4 | J- | U064 085% (RST) ◀ | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

この画面で、1ステップずつデータを入力できます。レコーディングが終了したら、START/STOPキーをもう一度押して、Step Recording機能を終了します。

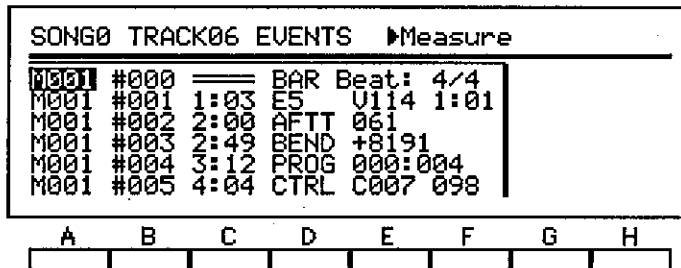
Event Edit イベント・エディット

ノートやMIDIコントロール・チェンジなどの、ひとつひとつのイベントの細かな修正をすることができます。イベントの挿入、削除なども可能です。

まずカーソル・キーBで、エディットしたいトラックを選択し、REC/WRITEを押します。するとi2/i3はEvent Filter画面に切り替わります。



フィルターの設定がこの通りであれば、START/STOPを押してエディットを開始します。i2/i3は、以下の画面に切り替わります。この画面で、選択したイベントのエディットができます。

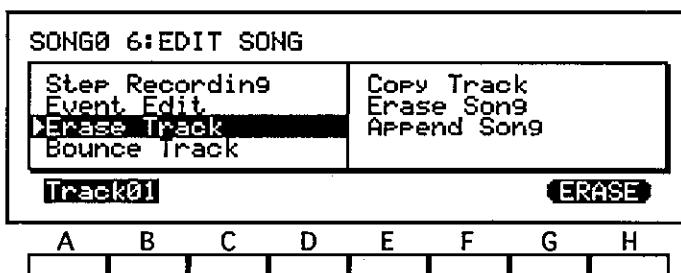


エディットが終了したら、START/STOPをもう一度押して、Event Edit機能を終了します。

Erase Track イレース・トラック

トラック全体からすべてのソング・データを消去する機能です。

まず消去したいトラックのナンバーをカーソル・キーBで選択し、続いて[ERASE]を押します。i2/i3は確認のメッセージを出さずに、トラックを消去します。

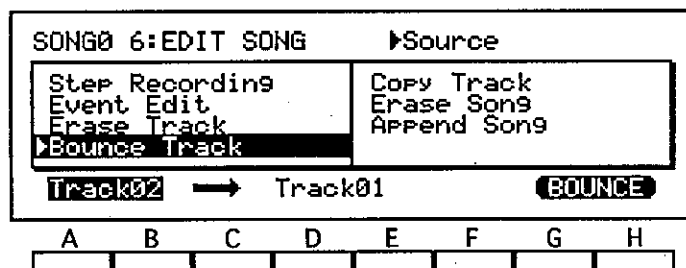


Bounce Track バウンス・トラック

function

あるトラックのソング・データを他のトラックとバウンス（結合）させる機能です。その結果得られる新たなトラックは、以前に設定されていたプログラム・アサイン、MIDIチャンネル、およびその他のトラック設定と同じになります。この時、元のトラックのデータはすべて消去されます。

両方のトラックにピッチ・ベンド、ダンパー、その他のコントロール・チェンジのデータが含まれていると、これらのデータがバウンスされた際に思わぬ結果を生じる可能性があります。バウンスの前に、Erase Measure機能を使用して、どちらか一方のトラックからコントロール・チェンジ・データを削除しておくとい良いでしょう。



カーソル・キーBで元のトラックを選択し、カーソル・キーDでバウンス先のトラックを選択します。そして[BOUNCE]を選択すると、確認を求めることなく2つのトラックが結合されます。

☞ パターンの割り当てとバウンス・トラック機能

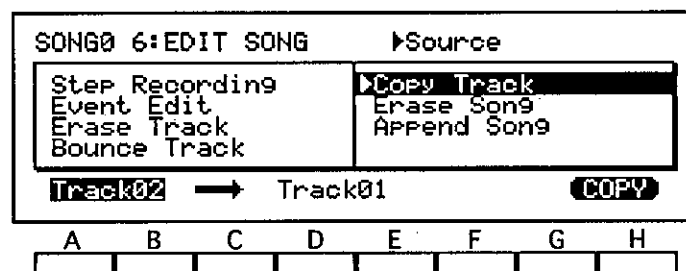
どちらかのトラックに既にパターンがプットされていると、このパターンをオープンして良いかどうか尋ねられます。断るとエラー・メッセージが表示され、Bounce Track動作が解除されます。

プット・パターンについては Put/Copy Pattern の項をご覧ください。

Copy Track コピー・トラック

あるトラックから別のトラックへデータをコピーする機能です。

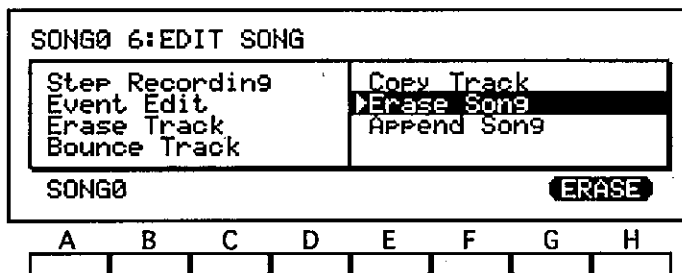
コピー先のトラックに既にソング・データが書き込まれている場合には、このデータがコピー元のそれと置き換えられます。コピー元のトラックのデータに影響はありません。



まず、カーソル・キーBでコピーしたいトラックを、またカーソル・キーDでコピー先のトラックをそれぞれ選択します。そして[COPY]を選択すると、確認を求めることなくトラックがコピーされます。

Erase Song イレース・ソング

現在選択されているソングからすべてのデータを消去する機能です。しかし、このソングに割り当てられているパターンのデータは消去されません。



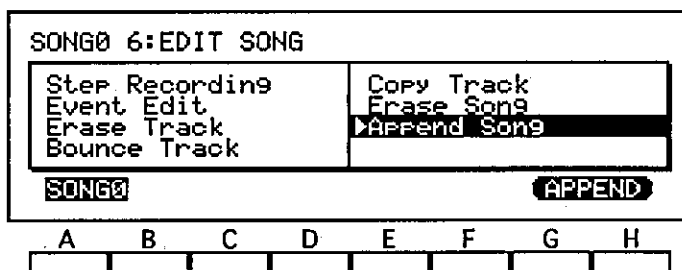
[ERASE] を選択するだけで、確認を求めることなくソングが消去されます。

Append Song アペンド・ソング

現在選択されているソングの末尾に指定したソングのデータを連結する機能です。

連結により出来上がるソングには、現在のソングのSong mode ディスプレイ、ページ2～5のトラック・パラメータの設定が保存されます。つまり、連結元のソングは、本機能による影響を受けません。

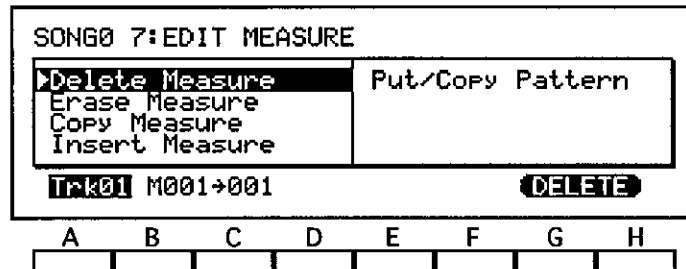
この機能を使う前に、現在選択されているソングの末尾に不要な空白が無いかどうかを確認したいこともあるでしょう。もしあった場合には、Delete Measure機能を使えばこれを削除することができます。



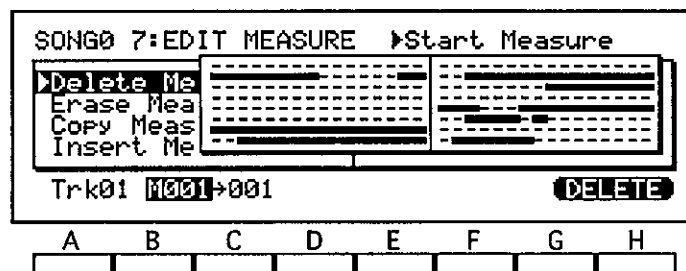
エディットしているソングが新しいデータを受けとれる状態になったら、カーソル・キーBの上方で連結したいソングを選択します。そして、[APPEND]を選択すると、確認を求めることなくソングが連結されます。

EDIT MEASURE エディット・メジャー

Songモードのページ7には、1小節あるいは複数小節の単位でトラック・データを消去、挿入またはコピーする機能が用意されています。また、1つまたは複数のソング・トラックへ演奏パターンを割り当てるPut/Copy Pattern機能もあります。



これらの機能を用いる小節の範囲を指定すると、各トラックについてその16小節分をグラフ表示します。



このグラフィック画面の左半分はトラック1～8、右半分はトラック9～16を示します。トラック・データを持つ小節は黒のボックス、パターンが割り当てられている小節は白のボックス、空の小節は—で表示されます。

このページの機能の多くは、ソング・データを消去したり変更したりするためのものです。これらの変更はCOMPAREキーを使えば無効にできるので、通常は実行前に確認を求めるとはなりません。(ただし、旧データを保存するメモリ容量が足りない時には、確認を求めます。)

Delete Measure デリート・メジャー

指定されたトラックからひとつあるいは複数の小節を削除する機能です

この機能を使うには、まずカーソル・キーAでトラックを選択します。ここでALLを選択すると、テンポ・トラックも含めたすべてのトラックから小節が削除されます。

次に、削除したい最初の小節と最後の小節を、カーソル・キーB、Cでそれぞれ選択します。(1小節のみ削除したい場合には、両方に同じ値を設定します。)各トラックの状態が、カーソル・キーBで選んだ小節で始まる16小節分表示されます。

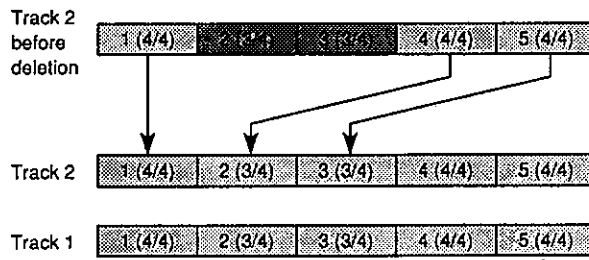
| SONG0 4:CH/WINDOW 1-8 ▶Channel | | | | | | | |
|--------------------------------|------|------|------|------|------|------|------|
| TRK1 | TRK2 | TRK3 | TRK4 | TRK5 | TRK6 | TRK7 | TRK8 |
| 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 |
| 127 | 127 | 127 | 127 | 127 | 127 | 127 | 127 |
| 001 | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 | 001 |
| G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 |
| C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

この設定でよければ、[DELETE]キーを押します。確認を求めずに小節が削除されます。

パターン割当については、Put/Copy Pattern機能の項をご覧ください。

☛ ソングに表紙記号が入っている場合

ある小節が削除されると、当然次の小節が前に移動します。ひとつのトラックだけから小節を削除した場合、前に移動した小節では他のトラックの対応する小節と同じ拍子が用いられます。



この動作の結果、新しい番号を与えられた小節は切り詰められるかまたは拡張されます。(詳しくは、ビートパラメータの項をご覧ください。)

Erase Measure イレース・メジャー

ひとつあるいは複数の小節からデータの一部または全部を削除する機能です。まずカーソル・キーAでトラックを選択します。ここでALLを選択すると、テンポ・トラックも含めた全てのトラックから小節が削除されます。(テンポ・トラックのみからデータを削除したい場合には、Event Edit機能、あるいはModify Control Data機能を使います。)

| SONG07:EDIT MEASURE | | | | | | | |
|---|------------------|---|---|---|---|---|---|
| Delete Measure | Put/Copy Pattern | | | | | | |
| Erase Measure | | | | | | | |
| Copy Measure | | | | | | | |
| Insert Measure | | | | | | | |
| Trk01 M001→001 ALL C-1 →G9 ALL ERA | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

次に、削除したい最初の小節と最後の小節を、カーソル・キーB、Cでそれぞれ選択します。（1小節のみ削除したい場合には、両方に同じ値を設定します。）各トラックの状態が、カーソル・キーBで選んだ小節で始まる16小節分表示されます。

最後に、カーソル・キーDでデータのタイプを設定します。次表は、操作の一覧表です。

| 設定 | 削除されるデータ |
|------|--------------------------------|
| ALL | 指定された音符の範囲と制御変更を含めたすべてのデータ |
| NOTE | カーソル・キーE、Fで選択される音の範囲 |
| CTRL | カーソル・キーGで選択されるコントロール・チェンジメッセージ |
| AFTT | 全チャンネルおよびポリフォニック・アフタータッチ・メッセージ |
| BEND | 全ビッチ・ベンド・メッセージ |
| PROG | 全プログラム・チェンジ・メッセージ |

ここでALLまたはNOTEを選択すると、カーソル・キーE、Fのノート・ボトムパラメータとノート・トップ・パラメータとを使って、削除する音の範囲を指定することができます。これらのパラメータは、通常はそれぞれC-1およびG9に設定されており、全ての音を削除します。両パラメータをこの範囲内で変更し、特定の音だけを削除することもできます。

カーソル・キーDでALLまたはCTRLを選択すると、削除したいコントロール・チェンジ・メッセージのタイプをカーソル・キーGのControl Numberパラメータを使って設定することができます。このパラメータは、通常はALLに設定されており、すべてのコントロール・チェンジを削除します。あるいは、000から127の範囲で番号を選択し、他のコントロール・チェンジ・メッセージはそのままに、選択された番号のメッセージのみを削除することもできます。

設定がこれで良ければ、[ERASE]を選択します。i2/i3は、確認を求められずに、選択された小節から特定のデータを削除します。

☛ コントロール・チェンジの削除

ダンパー・チェンジあるいはピッチ・ベンドといったコントロール・チェンジは、これらをオフにするメッセージを削除すると演奏時にそれらの効果が残ったままになることがあります。このような場合には残っているメッセージを削除するか、あるいはEvent Edit機能を使ってデータを修正して下さい。

Copy Measure コピー・メジャー

複数の小節を、トラック内またはトラック間でコピーする機能です。

この機能を使うには、まずカーソル・キーAでコピーしたい小節を含むトラックを指定します。ここでALLを選択すると、テンポ・トラックも含めた全てのトラックからデータがコピーされます。次に、カーソル・キーB、Cでコピーしたい最初と最後の小節をそれぞれ選択します。（1小節のみコピーしたい場合には、両者に同じ番号を設定します。）

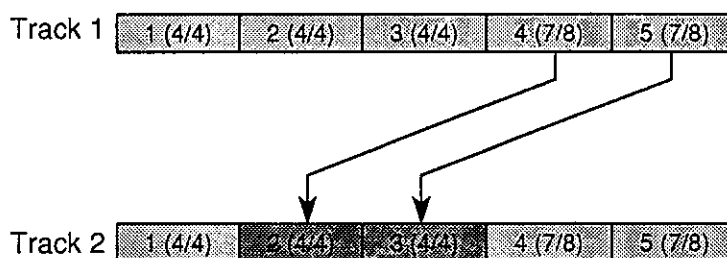
| SONG07:EDIT MEASURE ▶Source | | | | | | | |
|---|------------------|---|---|---|---|---|---|
| Delete Measure | Put/Copy Pattern | | | | | | |
| Erase Measure | | | | | | | |
| Copy Measure | | | | | | | |
| Insert Measure | | | | | | | |
| Trk01 M001→001 → Trk01 M001 COPY | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

次に、カーソル・キーEでコピー先のトラックを選択します。（カーソル・キーAでALLが選択されている場合には、ALLが自動的に設定されます。）最後に、カーソル・キーFでコピーを開始する最初の小節の番号を入力します。

設定がこれで良ければ、[COPY]を選択します。i2/i3は確認をとらずにデータをコピーします。コピー先の小節がすでにデータを持っている場合には、このデータがコピー元の小節のデータで置き換えられます。

☛ ソングに拍子記号が入っている場合

コピー先以外のトラックがコピー先の小節に対応する小節のデータをもっている場合、コピー元の小節では他のトラックを同じ拍子が用いられます。



この動作の結果、コピー元の小節は切り詰められるかまたは拡張されます。(詳しくは、ビート・パラメータの項をご覧ください。)

Insert Measure インサート・メジャー

ひとつまたは複数の空の小節を、あるトラックの指定された場所へ挿入する機能です。

この機能を使うには、まずカーソル・キーで新しい小節を挿入するトラックを選択します。ここでALLを選択すると、テンポ・トラックも含めたすべてのトラックに小節が挿入されます。

| SONG07:EDIT MEASURE | | | | | | | |
|-------------------------|------------------|---|---|---|---|---|---|
| Delete Measure | Put/Copy Pattern | | | | | | |
| Erase Measure | | | | | | | |
| Copy Measure | | | | | | | |
| Insert Measure | | | | | | | |
| Track01 M001 L001 **/** | INSERT | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

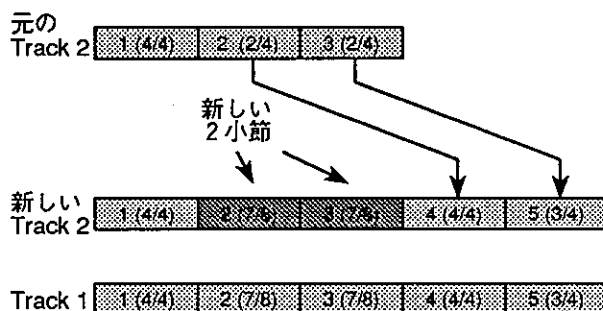
次に、カーソル・キーBでその直前に新しい小節を挿入したい小節の番号を指定し、カーソル・キーCで新しく挿入する小節の数を指定します。このとき、カーソル・キーDで新しい小節について拍子記号を指定することもできますが、後述の注意を参照してください。

設定がこれで良ければ、[INSERT]を選択します。i2/i3は確認を取らずに新しい小節を挿入します。

☛ ソングに拍子記号が入っている場合

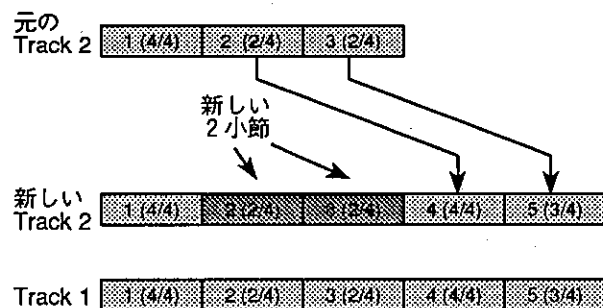
カーソル・キーDで新しい拍子記号を選択した場合には、全てのトラックの対応する小節がこの拍子記号にマッチするように切り詰められるか、あるいは拡張されます。

拍子 = 7/8



あるいは、このパラメータについて**/**を表示し、新しい小節では既にデータを持つほかのトラックの対応する小節と同じ拍子記号を用いるか、あるいは他のトラックが全て空の場合には次の小節と同じ拍子記号を用います。

拍子 = * **/**



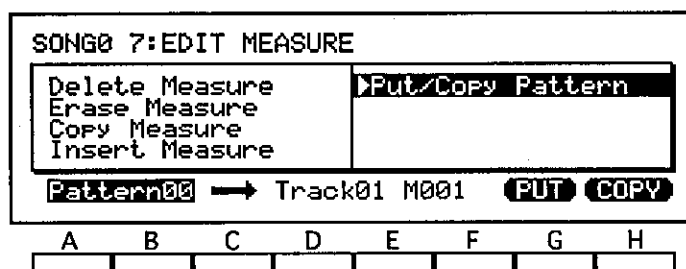
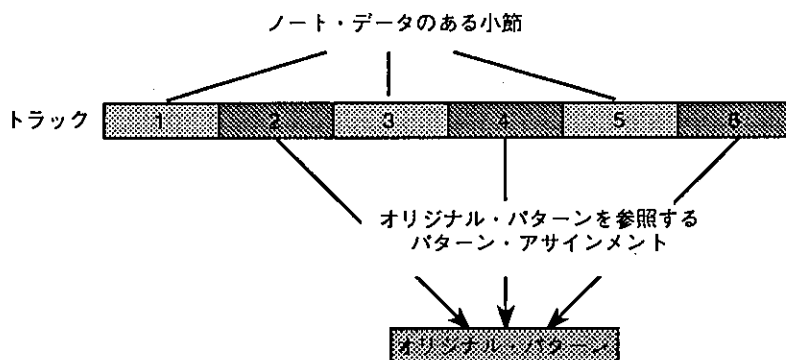
新しい拍子記号を選択したか否かにかかわらず、挿入された小節に続く小節は後退したことになります。ひとつのトラックにのみ小節を挿入した場合、後退した小節では上図のように他のトラックの対応する小節と同じ拍子記号が用いられます。

この動作の結果、新しい番号を与えられた小節は切り詰められるかまたは拡張されます。(詳しくは、ビート・パラメータの項をご覧ください。)

Put/Copy Pattern プット／コピー・パターン

Songモード・ディスプレイ、ページ9の機能を使ってパターンをレコーディングしたら、Put/Copy Pattern機能によりそのデータをトラックにプット(配置)またはコピーしなければなりません。

パターンをトラックにプットすると、トラックにはソング・データそのものが書き込まれるのではなく、割り当てられたパターンを演奏する情報のみが書き込まれます。この情報は、パターン・アサインメントと呼ばれます。頻繁に出てくるフレーズをパターンとしてトラックに割り当てる方式でレコーディングを行えば、ソングが占有するメモリ容量を削減することができます。



まずカーソル・キーA、Bでプットまたはコピーしたいパターンを選択し、相手先のトラックをカーソル・キーDで設定します。さらに、カーソル・キーEでパターンの演奏を開始する小節を選択します。

設定がこれで良ければ、[PUT]または[COPY]を選択します。i2/i3は確認を求めずに、このパターンをプットするか、あるいはそのデータをコピーします。カーソル・キーE上における小節の設定は、パターン中の小節の番号で行なわれるため、最初のパターンの直後に別のパターンを配置またはコピーすることができます。

☛ プットする先の小節に既にデータがある場合

既にトラック・データ（または別のパターン・アサインメント）のある小節にパターンをプットまたはコピーしようとする、この小節の旧データは新しいデータに置き換えられます。このように置き換えられた小節の数は、新しいパターンの長さに従います（Pattern Parameters機能の項を参照して下さい）。

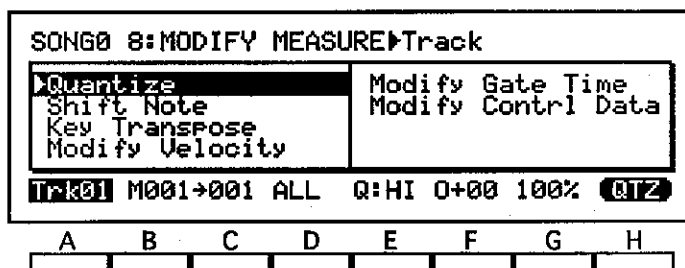
この操作を行なうと、プット／コピーする先の小節内のボリューム・メッセージやパン・メッセージ等のコントロール・チェンジもすべて消去されてしまいます。これらのコントロール・チェンジをパターンに対する有効にしておくためには、これらを別のトラックへレコードし、パターンを演奏するのと同じMIDIチャンネルにこのトラックを割り当てます。

■ ベース・レゾリューションのミスマッチ

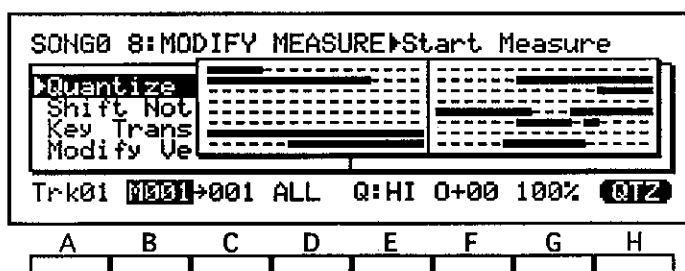
パターンのレコーディングは、原則としてこれらを再生するソングと同じベース・レゾリューションで行ないます。しかし、パターン・データはソングのベース・レゾリューションに合うように変更されるので、ベース・レゾリューションの異なるソングへもパターンの割り当てやコピーを行なうことができます。

MODIFY MEASURE モディファイ・メジャー

Songモード・ページ8では、特定の小節内でトラックデータを変更することができます。録音されたデータのタイミング補正、音のシフト、異なるキーへのトランスポーズ、音の速さ（ベロシティ）とゲートタイムの調整、コントロールチェンジの追加などを行うことができます。



これらの機能を用いる小節の範囲を指定すると、最初の小節から16小節までの各トラックの状態を示すグラフィック画面が表示されます。



このグラフィック画面の左半分はトラック1から8までを、右半分はトラック9から16までを示します。トラックデータを含む小節は黒のボックスで、パターンアサイメントのある小節は白いボックスで表示されます。空の小節はーとなります。

このページの機能の多くはソングデータの大部分を一度に変更することができます。COMPAREキーを使って変更を復元することができるので、通常は実行前に確認を求めるとはありません。（古いデータをセーブするメモリーがない場合には確認が求められます。）

Quantize クオンタイズ

すでに録音したデータのタイミングを調整するのにクオンタイズ機能を使います。この機能はSongモード1ページのクオンタイズパラメータよりも柔軟性があり、クオンタイズすべき小節の範囲やデータタイプを、他の小節やデータタイプに影響することなく選定することができます。結果がうまく行かなかった時はCOMPAREキーで取り消すこともできます。

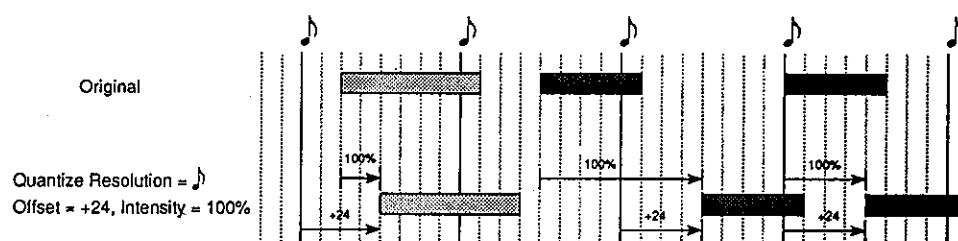
この機能を使うには、カーソルキーAでクオンタイズされるトラックを設定して下さい。（テンポトラックにはTEMPを選びます。）次にカーソル・キーB・Cでクオンタイズされる最初と最後の小節を設定して下さい。

テンポトラック以外のトラックを選択した場合は、カーソル・キーDでデータタイプを指定します。以下の表はオプションのリストです。

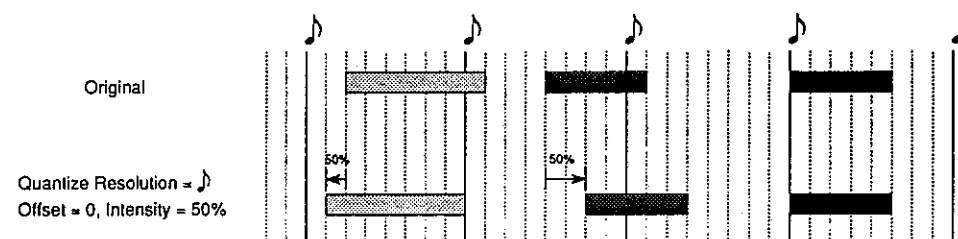
| 設定 | クオンタイズされるデータ |
|------|----------------------------------|
| ALL | 全データ (指定されたノートレンジとコントロールチェンジを含む) |
| NOTE | カーソル・キーE・Fで指定された範囲の音 |
| CTRL | カーソル・キーC上のコントロールチェンジメッセージ |
| AFTT | チャンネルおよびポリフォニックアフタータッチメッセージ |
| BEND | ビッチベンドメッセージ |
| PROG | プログラムチェンジメッセージ |

最後に、キーE・F・Gでクオンタイズ、オフセット、インテンシティパラメータを設定します。クオンタイズパラメータはリアルタイムレコーディングで使用されるものと同じです。

オフセットパラメータは、クオンタイズを実行した後のデータの移動先をオフセットの値だけ前後に移動します。このパラメータは、-96から+96までに設定することができます。この設定によって、最大で4分音符1つ分の範囲内で、移動先を前方または後方にシフトします。したがって、+96に設定すると、移動先は4分音符1つ分だけ前方に移動します。



インテンシティパラメータは、クオンタイズ機能の効果をパーセント単位で設定します。このパラメータは、通常100に設定されています。このとき、イベントを移動先へ完全に合わせ込みます。たとえば、このパラメータを50に設定すると、レコーディング済みのポジションから、各イベントを移動先へ半分だけ近づけます。



選択を確認して[QTZ]を選ぶと、指定されたデータがクオンタイズされます。(確認表示は出ません)

Shift Note シフト・ノート

ノート・ナンバーを上下にシフトさせることができます。

| SONG08:MODIFY MEASURE | | | | | | | |
|--|---|---|---|---------------------|---|---|---|
| Quantize | | | | Modify Gate Time | | | |
| Shift Note | | | | Modify Control Data | | | |
| Key Transpose | | | | | | | |
| Modify Velocity | | | | | | | |
| Trk001 M001→001 C-1 →G9 Shift=+00 SFT | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

まず、シフトしたい音のトラックをカーソル・キーAで設定して下さい。つづいて、影響を受ける最初と最後の小節をカーソル・キーB・Cで設定します。

次に、カーソル・キーD・Eで、ノートレンジボトムおよびトップパラメータを使ってシフトされるノートの範囲を指定します。通常はパラメータはC-1、G9にそれぞれ設定され、全てのノート・ナンバーをシフトします。この範囲内でパラメータを変更して限られたノートだけをシフトすることもできます。

(それぞれのカーソルキーを押したままi2/i3キーボードでシフトしたい音を弾くことにより、これらのパラメータを設定することもできます。)

最後にシフトされるノートをカーソル・キーHで指定します。半音きざみで-2~+2オクターブまで音をシフトできます。

選択が終了して[SFT]を選ぶと音がシフトされます。(確認表示は出ません)。

Key Transpose キーのトランスポーズ

特定の範囲(小節)内でノート・データのキーをトランスポーズします。

| SONG08:MODIFY MEASURE | | | | | | | |
|---|---|---|---|---------------------|---|---|---|
| Quantize | | | | Modify Gate Time | | | |
| Shift Note | | | | Modify Control Data | | | |
| Key Transpose | | | | | | | |
| Modify Velocity | | | | | | | |
| Trk001 M001→001 Cmaj →Cmaj TRANSPOSE | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

まずトランスポーズしたいキーのトラックをカーソル・キーAで指定して下さい。つづいて、影響を受ける最初と最後の小節をカーソル・キーB・Cで設定します。

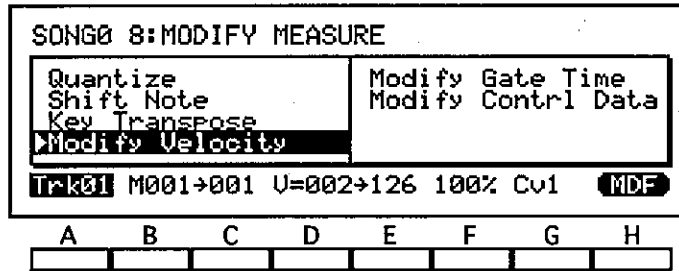
次に、指定した小節内の音楽の現在キーをカーソルキーDで、トランスポーズさせたいキーをEで設定します。これらのパラメータは、メジャーキーもマイナーキーも設定することができます。

(それぞれのカーソルキーを押したままi2/i3キーボードでトランスポーズしたい音を弾くことにより、パラメータのキーのトニックを設定することもできます。)

選択が終了して[TRANSPOSE]を選ぶと音がシフトされます。(確認表示は出ません)

Modify Velocity モディファイ・ベロシティ function

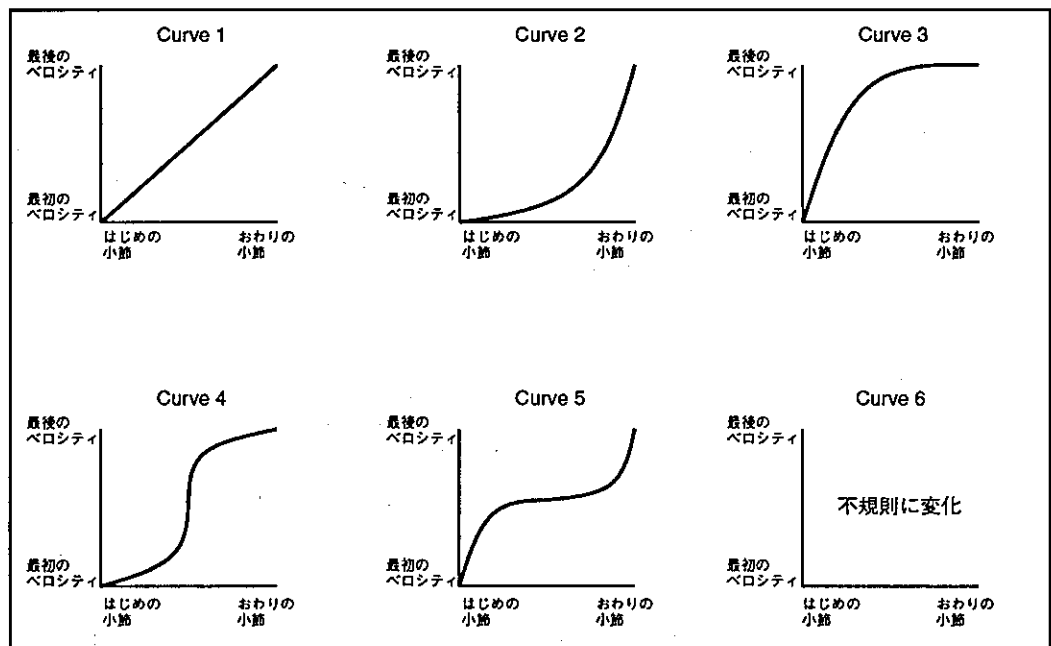
指定した範囲(小節)内のベロシティ値を、時間による変化の度合を設定したカーブに対応させることによってベロシティを修正することができます。クレシェンドやデクレシェンドなどの効果を得ることができます。



まず調整したいベロシティのトラックをカーソルキーで指定して下さい。次に、この操作の対象となる最初と最後の小節をカーソル・キーB・Cで設定します。

つづいて、最初の小節の目標のベロシティをカーソル・キーD上に、最終小節の目標のベロシティをカーソル・キーE上に指定します。(それぞれのカーソルキーを押したまま好みのベロシティでi2/i3のキーボードを弾くことにより、これらのパラメータを設定することもできます。)

次にこれら2つのベロシティをつなぐカーブをキーGで設定して下さい。



最後に、ベロシティの修正の割合をカーソル・キーFで設定します。このパーセンテージの設定は、現在のベロシティがどれだけ厳密にカーブに近づくかを決定します。インテンシティパラメータが100に設定されている時は、カーブに完全に沿った形となります。インテンシティが0の時は、ベロシティは修正されません。

選択終了後、[MDF]を選ぶとベロシティが修正されます。(確認表示は出ません)

Modify Gate Time モディファイ・ゲート・タイム

指定した範囲(小節)内でゲートタイムを変更します。

| | | | | | | | |
|---------------------------------------|---------------------|---|---|---|---|---|---|
| SONG08:MODIFY MEASURE | | | | | | | |
| Quantize | Modify Gate Time | | | | | | |
| Shift Note | Modify Control Data | | | | | | |
| Key Transpose | | | | | | | |
| Modify Velocity | | | | | | | |
| Track01 M001→001 EXPAND 150% [MODIFY] | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

まず変更したいゲートタイムのトラックをカーソルキーAで指定して下さい。次に、この操作の対象となる最初と最後の小節をカーソルキーB・Cで設定します。

つづいて、エクスパンド/スラー・パラメータをカーソル・キーで設定してゲートタイムの変化の度合を決定します。EXPANDを選択すると、音を現在の長さのパーセンテージに拡張または収縮します。拡張の強度（1%～200%）をカーソルキーEで指定して下さい。

カーソル・キーDでSLURを選択すると、選択された範囲（小節）内で各ノートのパラメータが拡張され、次のノートが始まるまで演奏を続けるようになります。

選択終了後、[MODIFY]を選ぶとゲートタイムが変更されます。（確認表示は出ません）

Modify Control Data モディファイコントロールデータ

指定された範囲（小節）内で特定のコントロールチェンジを追加、消去、または変更することができ、すでに録音した音楽にピッチベンド、クレッシェンド、デクレッシェンドその他のコントロールエフェクトを追加することができます。

| | | | | | | | |
|--|---------------------|---|---|---|---|---|---|
| SONG08:MODIFY MEASURE▶Track | | | | | | | |
| Quantize | Modify Gate Time | | | | | | |
| Shift Note | Modify Control Data | | | | | | |
| Key Transpose | | | | | | | |
| Modify Velocity | | | | | | | |
| Track01 M001 1:00→M001 1:00 C000=000 [MDF] | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

まず変更したいトラックをカーソルキーAで指定して下さい。（テンポトラックを変更するにはTEMPOを選択して下さい。）次に、変更される最初の小節とロケーションをキーB・Cで、最後の部分をカーソル・キーD・Eで設定します。（それぞれのロケーションは、コロン(:)で区切られた、小節内での拍数と、その中のクロックで構成されています。）

つづいて、変更したいコントロールチェンジのタイプをカーソル・キーFで設定します。ピッチベンドにはBENDを、アフタータッチにはAFTTを、他のコントロールチェンジには000から102までのコントロールチェンジナンバーを選択して下さい。

最後にカーソルキーGで変更の目標の値を指定します。変更を実行するとデータが追加され、スタートロケーション（キーB・C）からエンドロケーション（キーD・E）まで徐々に変更が行われます。これらのレベルは画面右上、パラメータ名の箇所に表示されます。

カーソルキーFでBENDを選択すると、-8192から+8191までの目標値を指定できます。AFTTまたは他のコントロールナンバーを選択すると、0から127までの目標値を指定でき、カーソル・キーAでテンポトラックを選択すると、40から240までのテンポを指定できます。

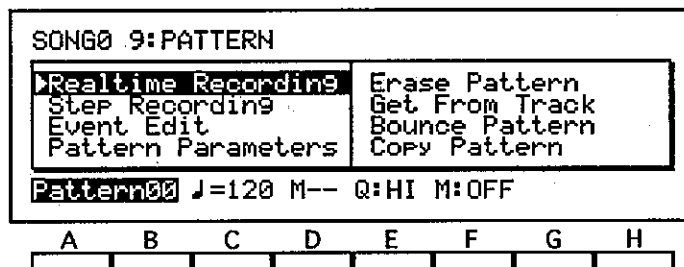
ERAを選択して目標値をどのコントロール・チェンジに対しても設定することもできます。この場合はスタート・エンド間で指定されたタイプのコントロールチェンジを全て

消去してしまうことになります。

選択終了後、[MDF]を選ぶとコントロールデータが変更されます。(確認表示は出ません)

PATTERN パターン

i2/i3ではよく繰り返されるフレーズをパターンとしてレコーディングし、それをソングトラックに入れることでソングメモリーを節約することができます。Songモード、ページ9の機能は、パターンを録音・エディットするものです。ここで作られるパターンは、パターンの挿入・コピー機能を使ってソングトラックに入力されます。



i2/i3は最長99小節の100パターンを保持することができます。パターンは、レコーディングされるソングおよびバックキングシーケンスと同じ32,000ステップのシーケンスメモリーを占有するので、使用可能なメモリーは限られます。しかし、パターンを上手に使えばソングメモリーを大幅に減らすことができます。

Realtime Recording リアルタイムレコーディング

リアルタイムレコーディング機能では、ループレコーディングの方法によってパターンをリアルタイムにレコーディングできます。

新しいパターンを作る前に、パターンパラメータでその長さや拍子を設定しておいて下さい。

すでにデータが含まれているパターンにレコーディングする際にこの方式を使用すると、新規のデータが古いデータに追加されます。古いデータと置き換えたい場合は、始める前にパターンの消去機能でデータを除去しなければなりません。

まずカーソルキーA・Bで記録したいパターンを指定して下さい。続いてカーソルキーC・E・Fでテンポ、入力クオンタイズレゾリューション、メトロノームモードを設定します。これらのパラメータは、Songモード1ページのリアルタイムレコーディング機能の箇所説明されているものと同じです。

レコーディング準備が整ったら、REC/WRITEに続けてSTART/STOPを押して下さい。カーソルキーD上に現在の小節ナンバーが表示されます。Songモード・ページ1で現在選択されているトラックに割り当てられているプログラムを使い、録音されるパターンデータが演奏されます。

録音が済んだら、START/STOPキーを再び押してリアルタイムレコーディング機能を終了して下さい。

☛ パターンのコントロールデータ

パターン内でピッチベンドやダンパーペダルなどのコントロールデータも録音できます。この場合、パターンが終了するときコントロールチェンジによる効果が残ってしまうのを防ぐため、コントローラをパターン終了前にノーマルポジションに必ず戻して下さい。

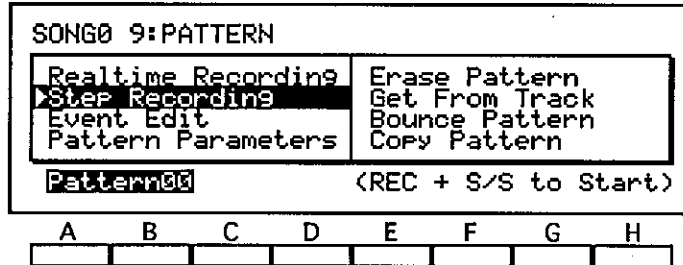
また、同じコントロールチェンジを繰り返しオーバーダビングすると不自然な効果が発生することがありますので注意してください。

Step Recording ステップレコーディング

1ステップずつパターンデータを入力して、各ノートの長さやベロシティを指定します。つまり、トラックデータのステップレコーディング機能とオーバーダプレコーディング方式を合わせたようなものです。

新しいパターンを作る前に、必ずパターンパラメータでその長さと拍子を設定して下さい。すでにデータが含まれているパターンに録音する際にこの方式を使用すると、新規のデータが古いデータに追加されます。(古いデータを聞くことはできません。)

この機能を使用するには、まずカーソルキーA・Bでレコーディングしたいパターンを指定して下さい。次にREC/WRITEを、続けてSTART/STOPを押すと、次の画面に変わります。



この画面はステップタイムでレコーディングをするのに使います。i2/i3では、Songモード・ページ1で現在選択されたトラックに割り当てられたプログラムを使って演奏されます。

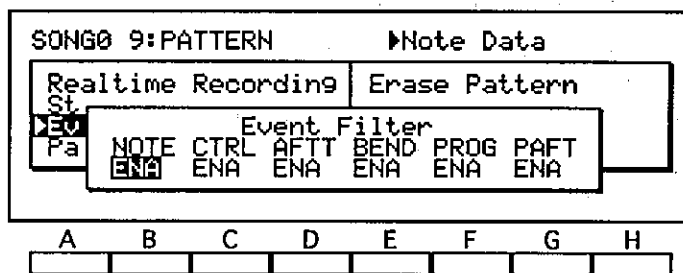
パターンの終わりに差し掛かると、ループレコーディングで説明されているように、最初の小節に戻ってレコーディングを続けます。各バスのデータは、前のデータの上にオーバーダブされます。

レコーディングが済んだら、START/STOPキーを再び押してステップレコーディング機能を終了させて下さい。

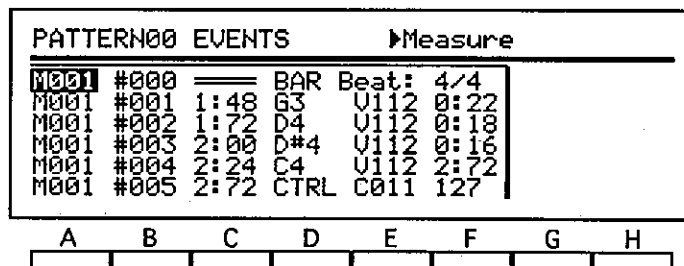
Event Edit イベントエディット

ノートやMIDIコントロールチェンジなどの、各イベントの細かな修正をすることができます。イベントを挿入・消去するためにも使用できます。

まずエディットしたいパターンをカーソルキーA・Bで指定して下さい。次にREC/WRITEを押すとイベントフィルター画面に変わって、エディットするイベントのタイプを選択できるようになります。



フィルター設定が終わったら、START/STOPを押してエディットを始めます。画面は以下の通りになります。選択したイベントをエディットするのにこの画面を使用して下さい。



エディットが済んだら、START/STOPキーを再び押してイベントエディット機能を終了させて下さい。

Pattern Parameters パターンパラメータ

これはパターンの拍子、ベースレゾリューション、長さを決定するパラメータです。

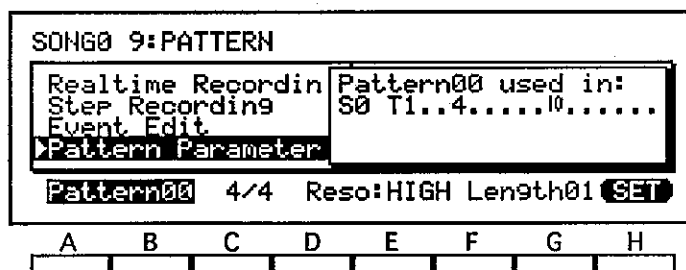
まずエディットしたいパラメータがあるパターンをカーソルキーA・Bで指定して下さい。次にキーCでパターンの拍子を、D・Fでベースレゾリューションを、F・Gで小節内の長さを設定します。

拍子の設定は、1つの例外を除いてSongモードページ1のビートパラメータと同じです。パターンのメジャーカウンターは録音を中断するとリセットされてしまうため、パターンを録音している途中で拍子を変えることはできません。パターンに変更された拍子を挿入したい時は、以下に示すイベントエディットを使って挿入しなければなりません。

ベースレゾリューションパラメータは、このモードのページ11での曲指定に対応します。

☛ すでに割り当てられたパターンのエディット

すでにトラックに割り当てられているパターンを選択すると、次の画面でこのことを知らせます。



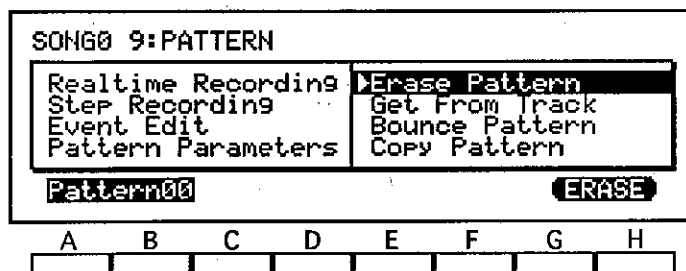
パターンのパラメータをエディットすることはできますが、そのパターンを使用するトラックは正しく再生されないことがあります。

☛ ベースレゾリューションのミスマッチ

基本的に、パターンはそのソングと同じベースレゾリューションで録音されます。そのパターンを使用するソング以外のレゾリューションで録音することもできますが、i2/i3はソングのベースレゾリューションに合わせてパターンデータを変更します。

Erase Pattern イレースパターン

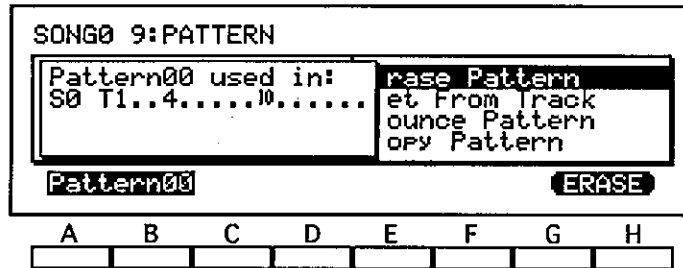
指定されたパターンからデータ全てを消去します。前記のパターンパラメータで設定されたパラメータは変更されません。



まず、消去したいパターンナンバーをカーソルキーA・Bで選んで下さい。次に[ERASE]を選択すると、パターンが消去されます。(確認表示は出ません。)

☛ すでに割り当てられているパターンのエディット

すでにトラックに割り当てられているパターンを選択すると、以下の表示が出てこのことを知らせます。



このパターンを消去すると、それを使用するトラックは正しく再生されません。

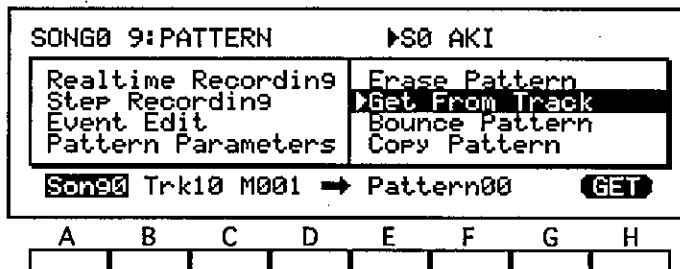
Get From Track トラックからのコピー

トラックからパターンにデータをコピーし、このデータを曲の別の小節に割り当てることができます。

また、クォンタイズやモディファイコントロールデータなど、通常はパターンに使用できない機能を使ってパターンをエディットすることも可能です。パターンのブット・コピー機能を使って空のトラックにパターンデータをコピーし、データをエディットしてパターンに戻します。

この機能を使って新しいパターンを作る前に、パターンパラメータで長さを設定しておいて下さい。パターンは、設定された長さの小節をコピーします。(拍子とベースレゾリューションはソーストラックのものが採用されます。)

この方式をすでにデータを持っているパターンに使用すると、古いデータはトラックからコピーしたデータに置き換えられます。



まずコピーしたいデータがあるトラックとソングのナンバーをカーソルキーA・Bで指定して下さい。つづいて、コピーされる最初の小節をカーソルキーCで設定します。最後にトラックデータが送られるパターンをカーソルキーE・Fで指定して下さい。

選択終了後、[GET]を選ぶとトラックデータはパターンにコピーされます。(確認表示は出ません。)

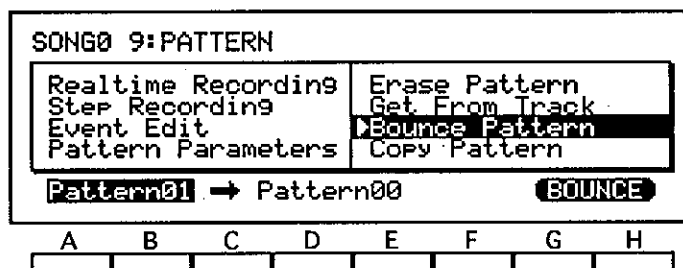
☛ パターンアサインメントとGet From Track機能

パターンを含むトラックからはGetすることができません。選択したトラックの小節内にパターン・アサインメントが存在した場合、エラーメッセージが表示され、トラックからのコピー操作はキャンセルされます。

Bounce Pattern バウンス・パターン

あるパターンのデータと別のものを1つにまとめます。この結果1つになったパターンは、パターンパラメータで指定された拍子、レゾリューション長さを維持します。

双方のパターンがピッチベンド、ダンパーチェンジ、その他のコントロールチェンジデータを含んでいる場合、これらのデータはバウンスされた時に予想外の結果を生ずることがあります。パターンを結合する前に前記のイベントエディット機能を使用して、片方のパターンからコントロールチェンジデータを消去しておくといよいでしょう。

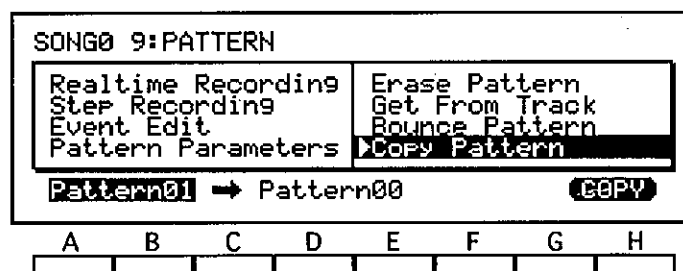


この機能を使用するには、カーソルキーA・Bで元のパターンを、カーソルキーD・Eでバウンス先のパターンを指定して下さい。選択終了後、[BOUNCE]を選ぶと2つのパターンは結合されます。(確認表示は出ません。)

Copy Pattern コピー・パターン

あるパターンから別のパターンにデータをコピーすることができます。コピー先として選択したパターンがすでにデータを含んでいる場合は、このデータはコピー元のパターンのデータに置き換えられます。

コピーされたパターンは、前記パターンパラメータで指定されたコピー元のパターンと同じ拍子、ベースレゾリューション、長さになります。



この機能を使用するには、カーソルキーA・Bでコピーしたいパターンを、カーソルキーC・Dでディスティネーショントラックを指定して下さい。選択終了後[COPY]を選ぶとトラックはコピーされます。(確認表示は出ません。)

EFFECT エフェクト

Songモード・ページ10では、2つのデジタル・シグナル・プロセッサを使ってエフェクトを各曲にかけることができます。これらのプロセッサは2つのエフェクトを同時にかけるので、プログラムに様々なエフェクトをかけることができます。

| SONG0 10: EFFECT | | Effect Type | | | | | |
|--------------------|-----|-------------|-----------|--------|---|---|---|
| FX1 19: Chorus 1 | | : OFF | Mod: NONE | I+00 | | | |
| D010 50.30 M60 | TRI | L+00 | H+00 | →60:40 | | | |
| FX2 01: Hall | | : OFF | Mod: NONE | I+00 | | | |
| 3.2 D060 E62 HD30 | | L-04 | H+00 | →75:25 | | | |
| [PARALLEL3] FX1:L5 | R5 | FX2:L5 | R5 | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

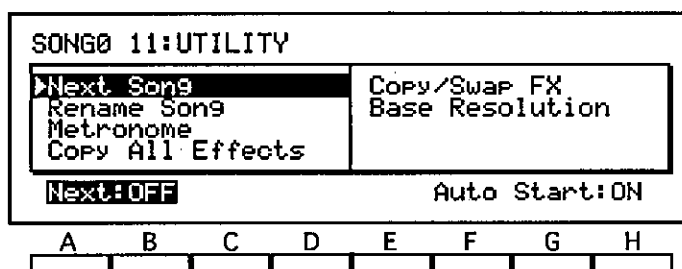
作られた曲のプログラムは全て、このページで設定されるエフェクトを使用します。しかし、ソングモードで設定されたエフェクトは、プログラムモードでプログラムに割り当てられたエフェクトと異なる場合もあることに注意して下さい。従って、プログラムモードを使ってプログラムを曲に割り当てる前にサウンドを選んでしまうと、共通のエフェクトが設定されていないプログラムには、演奏された時に予想通りのサウンドを出さないものもあります。

Songモードでのエフェクトページのオプションは、Arrangement Play、Backing Sequence、Edit Programモードと同じなので、その内容はこれらの章の中で説明されています。エフェクト設定の詳細は第7章を参照して下さい。

PAGE+キーを押して曲が演奏されている間にエフェクトページを呼び出して、エフェクトパラメータをエディットすることもできます。

UTILITY ユーティリティ

Songモードの最終ページはユーティリティ機能で、ソングに名前を付けたり、他のソングパラメータを変更することができます。また、2つのエフェクト間において、エフェクト設定をコピー・交換することを簡単にすることもできます。



ネクストソング、リネームソング、メトロノーム機能はパラメータの一種です。したがって、これらを実行する必要はありません。これらの設定は、Diskモードの「Save All Data」または「Save All Song」でセーブする時に、全てのソングデータおよびソングモード画面の他のページのパラメータと一緒に録音されます。

Next Song ネクスト・ソング

現在選択されている曲が終了する時に次の選択・演奏曲を指定します。

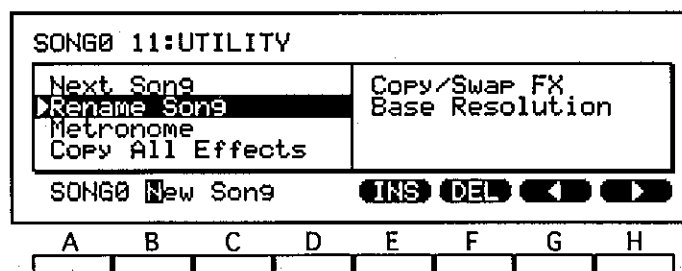
Nextパラメータ（カーソルキーA～E）は、現在の演奏が終了した時に選択したいS0～S9までのソングナンバーを指定します。（各ソング名はナンバーの隣に表示されます。）このパラメータをOFFに設定すると、現在のソングが選択されたままになります。

Auto Startパラメータ（キーF・G・H）は、現在の曲が終わった時に指定された曲の演奏を始めるかどうかを設定するものです。パラメータをOFFに設定すると次の曲をセレクトしますが、再生はしません。ONに設定すると、ネクストソングパラメータがオフ状態でなければ（オフの場合は単に再生を終了する）、自動的に再生を始めます。

この機能では自動再生を行うソングチェーンを設定できます。連続したループを作るには、ラストソングに対するNext設定と同様にしてチェーンのファーストソングのナンバーを設定し、全曲に対してAuto StartパラメータをONにしておきます。

Rename Song リネーム・ソング

エディットしているソング名を変更することができます。ソング名は10の文字から成っています。



リネームソング機能を選択すると、画面下、カーソルキーB・C上に現在のソング名が表示されます。プレイヤーズガイド第3章を参照して、希望のソング名に変更して下さい。

Metronome メトロノーム

ソングをエディットして録音・演奏している時にメトロノームをどのように機能させるかを設定します。

リードインパラメータ（カーソルキーAまたはB）は、リアルタイムでレコーディングする時、レコーディング開始前にメトロノームがカウントを取る小節の数を設定します。小節は0～2まで指定できます。

レベルパラメータ（カーソルキーCまたはD）は、メトロノーム音の音量を設定します。00に設定すると、メトロノームは聞こえなくなります。（ただし同時発音容量の1ボイス分を使用します。）一番高い99に設定すると、音量は最大になります。

パンパラメータ（カーソルキーEまたはF）では、メトロノームを出力するチャンネルを選択できます。最初の3つの設定（L、CNT、R）は、ステレオチャンネル（AとB）の左、中央、右にメトロノームのパンを設定します。次の3つの設定（C、C+D、D）は、エフェクト・センド・チャンネルC、Dに対して同様のことを行います。ALLを選択すると、4つのチャンネルからメトロノームが出力されます。

メトロノームは、エフェクトページで設定された通りにシグナルプロセッサの影響を受けます。エフェクト設定によってメトロノームが聞き取れない場合は、パンパラメータを使用してメトロノーム出力用に処理されていないチャンネルを指定するとよいでしょう。（シグナルルーティングその他のエフェクトパラメータの詳細は第7章を参照してください。）

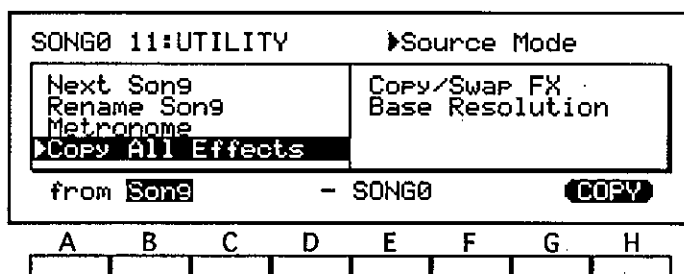
☛ メトロノームについて

メトロノームを使用すると、最大同時発音数が1ボイス分減少します。Songモードページ1のメトロノームパラメータを使ってメトロノームが作動する時を特定できます。

Copy All Effects コピー・オール・エフェクト

プログラム、アレンジメント、バックキングシーケンスまたは別のソングからエディット中のソングに全てのエフェクトパラメータをコピーすることができます。

最初にコピーしたいエフェクトパラメータのデータタイプを指定して下さい。次にEを押して該当するアレンジメント、バックキングシーケンス、曲またはプログラムのナンバーを選択します。

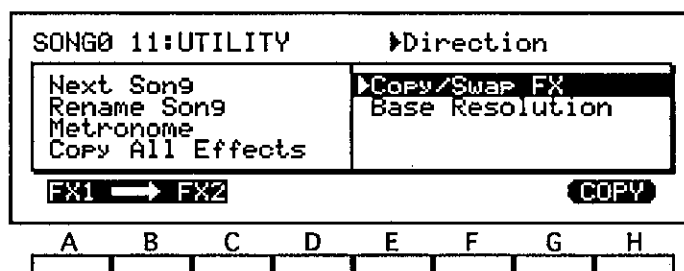


選択が終了したら [COPY] を選んで下さい。確認表示の後、選択されたデータは現在のソングにコピーされます。

Copy/Swap FX コピー／スワップ・エフェクト

エディット中のソングの、2つのエフェクトのパラメータをコピーまたは交換することができます。

まずエフェクトデータをコピーする方向を指定します。一方のみを向いている矢印では、全く同じ設定の2つのエフェクトができあがります。両方向を向いている矢印では、エフェクト1のデータとエフェクト2のデータは交換されます。



選択が終了したら[COPY]または[SWAP]を選んで下さい。確認を求める表示の後でコピーまたは交換が行われます。

Base Resolution ベースレゾリューション

ソング・データが現在のソングにクオンタイズされる精度の上限を特定します。HIGH またはLOWレゾリューションのどちらかを使用するように設定できます。

パラメータがLOW (↓ /48) の時は、4分音符につき最高48 (PPQN) のレゾリューションでデータをクオンタイズします。HIGH (↓ /96) 設定の時はレゾリューションが倍になり、最高で96PPQNになります。

リアルタイムレコーディングまたはクオンタイズ機能でクオンタイズをHiに選択する度に、このレゾリューションでクオンタイズされます。ステップレコーディング、モディファイコントロールデータ、イベントエディット機能を使用する時、ベースレゾリューションHIGH (↓ /96) に設定されているとロケーション設定を1クロックのステップで、LOW (↓ /48) の時は2クロックのステップで進めます。

従って、HIGH (↓ /96) 設定では $\frac{2}{3}$ の最高レゾリューションを利用することができませんが、ビートパラメータで使用可能な拍子記号は少なくなります。LOWレゾリューションで使用可能な拍子記号を全く必要としないのであれば、HIGH (↓ /96) 設定を使うことをおすすめします。

☞ ベースレゾリューションは変更できません

ソングデータを一度録音すると、イレースソング操作を行ってソング全体を消去しない限り、その曲のベースレゾリューションを変更することはできません。

Chapter 5

Program (プログラム モード)

このモードでは、プログラム (個々のサウンド) を選択してi2/i3キーボード上で演奏することができます。i2/i3内部メモリには、それぞれ64プログラムの4つのバンクと8つのドラムプログラムがある5つのバンクが組み込まれています。プログラムのリストは、本マニュアル付属のパフォーマンスノートを参照して下さい。

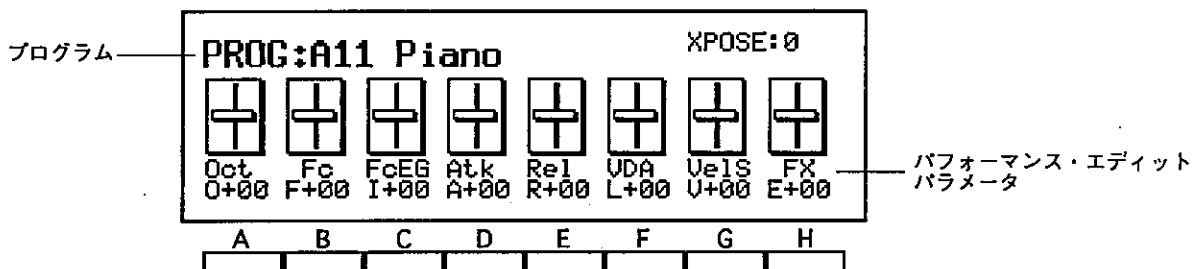
プログラムモードで演奏されるプログラムのピッチを変えるには、フロントパネルのトランスポーズキーとオクターブキーを使用できます。これらのキーの使用法については、プレイヤーズガイド第3章を参照して下さい。

プログラムモードには、プログラム演奏中、重要なパラメータを簡単に変更できるパフォーマンスエディット機能が付いています。また、変更したものをセーブするには、ライト機能を使用できます。(パフォーマンスエディット機能では行えないパラメータの変更を行うには、第6章のエディットプログラムモードでプログラムを行ないます。)

プログラムモードにはリコール機能があり、エディットプログラムモードで最後にエディットしたプログラムのデータ呼び出すことができます。この機能は、エディットプログラムモードからプログラムモードに移って、エディットしたデータをセーブせずに別のプログラムを選択しなければならない時に便利です。

Program Mode

PROGキーを押すと、以下の画面が表示されます。この画面が表示されている時は、VALUEキーでi2/i3キーボードで演奏するプログラムを選択することができます。また、エディットプログラムモードでエディットするプログラムの選択をする時もこのモードで行います。



プログラムモードの画面下には、選択したプログラムのパフォーマンスエディット・パラメータが表示されています。エディットしたいパラメータの下のカーソルキーを押してパラメータを選び、エディットすることができます。パフォーマンスエディット機能は次のセクションで詳しく説明されています。

プログラム

[A11...D88, Dr1...Dr8]

選択したプログラムの番号と名前が画面上部に表示されます。i2/i3内部メモリには以下の表に示す5つのバンクがあります。

| バンク | プログラム | 内容 |
|-----|-------|--------------------------------|
| A | 64 | General MIDIプログラム 1-64 (ROM) |
| B | 64 | General MIDIプログラム 65-128 (ROM) |
| C | 64 | プリセットi2/i3プログラム (ROM) |
| D | 64 | ユーザープログラム (RAM) |
| E | 64 | ドラムプログラム (1-6 ROM、7-8 RAM) |

プログラムバンクを切りかえるには、バンクキーを押して下さい。バンク内でプログラムを選択するには、VALUEコントローラを使用するか、プログラムキーで指定したいプログラムの番号を入力して下さい。

☛ プログラムを指定する別の方法

フットスイッチ、EC5エクスターナル・コントローラのペダルの1つ、またはMIDIプログラム・チェンジ・メッセージを使ってプログラムを変更することができます。これらのプログラム変更方法の指定は、グローバルモードで行うことができます。

フットスイッチを使用するには、使用するジャックのアサインブルペダルパラメータをPROGRAM UPまたはPROGRAM DOWNに設定して下さい。EC5を使用する場合は、適当なスイッチパラメータに同じ設定を選んで下さい。

i2/i3にMIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信させるには、MIDIフィルター・プログラム・チェンジ・パラメータをENAに設定しておいて下さい。

L: VDAレベル

プログラム全体の音量を調整します。1ステップでパラメータ値が5ポイントずつ上下します。

V: ベロシティセンシティブィティ

ノートベロシティによるプログラムサウンドの影響の度合を調整します。1ステップでパラメータ値が5ポイントずつ上下します。

E: ドライ・エフェクトバランス

生の（ドライ）サウンドとエフェクト（ウェット）サウンド間のバランスを調整します。1ステップでパラメータ値が5ポイントずつ上下します。

ライト（書き込み）

パフォーマンスエディット機能でプログラムのパラメータを変更した後でそれを内部メモリーに記憶させたい時は、REC/WRITEキーを押して下さい。ライト操作についての確認を求める表示が出ます。記憶させる時はEまたはFを、記憶させない時はGまたはHを押して下さい。

☛ ライトできるのはユーザープログラムだけです

ユーザープログラム（つまり、バンクDまたはドラムプログラム7・8のプログラム）を記憶する場合にしかこの機能は使えません。ROMプログラムをエディットする時、または変更したものを別の場所に記憶したい時は、エディットプログラムモードに入り、ライトプログラム機能でRAMプログラムに記憶させてください。

☛ プログラムメモリーがプロテクトされている時は…

グローバルモードのプログラムプロテクトパラメータがONになっているときは、プログラムを記憶させることができません。

リコール

エディットプログラムモードで作成したプログラムデータを呼び出すのに、プログラムモードでCOMPAREキーを使うことができます。現在のプログラム指定は変更されず、エディットされたデータが指定したプログラム番号のデータと入れ替わります。

例えば、エディットプログラムモードでピアノサウンドを作成したら、プログラムモードに切り替えてプラスサウンドが入っているプログラム番号を指定します。ここでCOMPAREキーを押すと、指定したプログラムのデータとしてピアノサウンドとプラスサウンドが入れ替わります。

☛ リコールデータをセーブしよう！

エディットしたプログラムの設定は、前記のライト機能またはライトプログラム機能で記憶されていないと、新しいプログラムを選択したとたんに消えてしまいます。また、リコール機能は一度しか使えません。COMPAREキーを押してエディットされたデータをメモリーに呼び戻すと、データを再度リコールすることはできません。

Chapter 6

Edit Program モード

このモードでは、波形選択やEG設定等のプログラム・パラメータを変更します。プログラムをエディットするには、まず初めにprogramモードで、エディットするプログラムを選択します。(先の章で説明したprogramモードのパフォーマンス・エディット機能を使用して、プログラムの主要なパラメータのいくつかを変更することもできます。)

Edit Programモードではパラメータと機能を、9つのページに分割して表示しています。それぞれの機能については次のページの表に要約してあります。これらのページを切り換えるには、PAGE+キーおよびPAGE-キーを使用するか、EDIT PROGキーを押しながら呼び出したいページのナンバーに対応するDATA ENTRYキーを押します。

エディット中に、COMPAREキーを押して、変更する前のオリジナル・プログラム設定に戻すことができます。ですから、もう一度初めからプログラムのエディットを始めることもできますし、COMPAREキーをもう1度押せば、新たにエディットせずに既にエディットした設定に戻ります。

プログラムのエディットが終了したら、Writeプログラム機能を使用して、i2/i3のメモリーに変更したデータを保存してください。(Dバンクのユーザ・プログラムをエディットしている場合は、REC/WRITEキーを押すだけで現在のプログラム・ナンバーに変更したデータを保存できます。)

エディットを終了したプログラムを保存する前にprogramモードに戻って他のプログラムを選択する場合、リコール機能を使用してそのエディットしたデータを呼び戻すことができます。しかし、Edit Programモードに移って新しく選択したプログラムのエディットを始めてしまうと、前にエディットしたデータはすべて失われます。

Edit Programモードの機能

下の表はi2/i3 Edit Programモードのレイアウトを示しています。各画面ページについて、ページ・タイトル、ページの内容の簡単な概要、およびこのマニュアルの何ページにその内容の説明があるかをリストしてあります。

| ページ | タイトル | 内容 | 本書のページ |
|-----|------------|---------------------------------|--------|
| 1 | OSCILLATOR | プログラム・タイプとモードの設定 | 6-3 |
| | | OSC1の基本的なパラメータ | 6-4 |
| | | OSC2の基本的なパラメータ | 6-6 |
| | | Pitch EGパラメータ | 6-8 |
| 2 | VDF1 | OSC1の基本的なフィルター設定 | 6-10 |
| | | VDF1キーボード・トラッキング | 6-11 |
| | | VDF1ペロシティー・センシティブィティー | 6-13 |
| | | VDF1 EGパラメータ | 6-15 |
| 3 | VDF2 | OSC2の基本的なフィルター設定 | 6-10 |
| | | VDF2キーボード・トラッキング | 6-11 |
| | | VDF2ペロシティー・センシティブィティー | 6-13 |
| | | VDF2 EGパラメータ | 6-15 |
| 4 | VDA1 | OSC1のアンプ設定 | 6-17 |
| | | VDA1キーボード・トラッキング | 6-18 |
| | | VDA1ペロシティー・センシティブィティー | 6-20 |
| | | VDA1 EGパラメータ | 6-22 |
| 5 | VDA2 | OSC2のアンプ設定 | 6-17 |
| | | VDA2キーボード・トラッキング | 6-18 |
| | | VDA2ペロシティー・センシティブィティー | 6-20 |
| | | VDA2 EGパラメータ | 6-22 |
| 6 | PITCH MG | ピッチ・モジュレーション・パラメータ | 6-24 |
| 7 | VDF MG/JS | フィルター・モジュレーション・パラメータ | 6-27 |
| | | ジョイスティック・パラメータおよびアフター・タッチ・パラメータ | 6-29 |
| 8 | EFFECT | エフェクト・パラメータおよびプレースメント | 6-30 |
| 9 | UTILITY | プログラムの書き込み | 6-31 |
| | | プログラムのリネーム | 6-31 |
| | | すべてのエフェクトのコピー | 6-32 |
| | | FXのコピーまたはスワップ | 6-32 |
| | | OSCのコピーまたはスワップ | 6-33 |
| | | プログラムの初期化 | 6-33 |

OSC2、VDF2、およびVDA2のパラメータは、オシレーター・プログラムでしか使用しないことに注意してください。シングル・オシレーター・プログラムやドラム・プログラムをエディットするには、i2/i3はOSC-2に関するパラメータを表示しません。またVDF2やVDA2の画面ページを選択することもできません。

OSCILLATOR オシレーター

Edit Programモードのページ1では、基本的なプログラム・タイプを選択します。つまり、そのプログラムが1つのオシレーターを使うのか、2つのオシレーターを使うのか、ドラム・キットを使うのかを選択できるのです。さらに、プログラムがノート・オフ・メッセージを受けた後も音を持続させるのか、また単音で演奏するのかそれとも和音で演奏するのか等も設定できます。

| PROG C11 1:OSCILLATOR | |
|-----------------------|---|
| プログラム・タイプ | Double Oscillator Hold Off Polyphonic |
| OSC1パラメータ | 000:A.Piano 1 L31 8' PEG+00 Pan=L06 C=0 D=0 |
| OSC2パラメータ | 012:PianoPad 2 L24 8' PEG+00 Pan=R06 Intvl=+00 Detune=-03 Delay=00 C=0 D=0 |
| Pitch EGパラメータ | S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00 |
| | A B C D E F G H |
| | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

このページでは、プログラムのOSC1とOSC2についてそれぞれオシレーター固有の設定ができます。また、2つのオシレータが共有するピッチEGのパラメータの設定もできます。

Program Type プログラム・タイプ

[Single Oscillator, Double Oscillator, Drums]

ここではプログラムの基本的な構造を設定します。Single Oscillatorに設定すると、そのプログラムは1つのオシレーターしか使用できません。ただし32音まで同時に音を出すことができます。

Double Oscillatorを選択すると、そのプログラムは2つのオシレーターを使用します。2つのオシレーターを使用するプログラムではより複雑な音を作ることができますが、最高16音までしか同時にだせなくなってしまいます。オシレーター2に関するパラメータは、このタイプが選択されたときのみ表示されます。

Drumsを選択すると、プログラムのオシレーターに、ドラム・キットを使用することができます。(詳細については、この先の「MultisoundパラメータとDrum kitパラメータ」を参照してください。)

Hold ホールド

[On, Off]

ノート・オフ・メッセージ (i2/i3キーボードのキーを離したときに発生するメッセージ) によって、音を終わらせるかどうかを決定します。Hold Onに設定すると、キーを離した後も音は鳴り続けます。これは、主にドラム音の演奏時に有効です。

通常はHold Offに設定しておいてください。Hold Onの状態ではVDA EGのSustain Levelパラメータが0以外の値に設定されていた場合、そのプログラムで出した音は止りません。

アサイン・モード

[Monophonic, Polyphonic]

プログラムが、MIDIチャンネルで受けたノート・メッセージに応じて、一度に何音演奏できるのかを決定します。Monophonicに設定すると、そのプログラムは一度に1音しか出しません。Polyphonicに設定すると、和音が演奏できます。

OSC1 オシレーター 1

OSCILLATORページの2行目と3行目のパラメータで、OSC1がつかう音の波形の選択およびこのオシレーターに関する他の設定をおこないます。

| PROG C11 1:OSCILLATOR | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| OSC1パラメータ | Double Oscillator Hold Off Polyphonic | | | | | | | | |
| | 000:A.Piano 1 L31 8' PEG+00 Pan=L06 | | | | | | | | |
| | C=0 D=0 | | | | | | | | |
| | 012:PianoPad 2 L24 8' PEG+00 Pan=R06 | | | | | | | | |
| Intvl=+00 Detune=-03 Delay=00 C=0 D=0 | | | | | | | | | |
| S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00 | | | | | | | | | |
| | A B C D E F G H | | | | | | | | |
| | <table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table> | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

プログラム・タイプがDrumsの場合、最初のパラメータには「Drum Kit」が表示され、Panpotパラメータは表示されないの注意してください。

Multisound (Drum Kit) マルチサウンド (またはドラム・キット)

OSC1が出す音の基本的な波形を選択します。マルチサウンドのネームとナンバーが表示されます。(NTがついたネームをもつマルチサウンドは、どの音についても常に同じピッチで音を出します。)

パフォーマンス・ノートに、使用できるマルチサウンドの全リストが表示されています。

☞ ドラム・プログラムをエディットする場合は…

Program typeパラメータがDrumsの場合は、「Drum Kit」が表示され、マルチサウンドではなくドラム・キットを選択できます。ドラム・プログラムでは、パンポットはドラムキット固有の設定が有効となるため、あらためて設定することはできません。その他の詳細については、シングル・オシレーター・プログラムと同様に扱います。(ドラム・キット設定は、第8章で説明しているように、Globalモードで行われます。)

Level (L) レベル

[0...99]

OSC1の音の全体的なボリュームを設定します。ボリューム・レベルを高く設定すると、コードを演奏したときに音が歪むことがあるので注意してください。そうなった場合は、この設定を下げてください。

オシレーターの出力のレベルは、演奏されるキーボードの音域および演奏されるペロシティーに合わせて調整することができます。またボリュームは、VDAEGを使用して時間の経過にしたがって変化させることができます。

Octave オクターブ [4',8',16',32']

ここでは、1オクターブ単位でOSC1の基準のピッチを設定します。すべてのマルチサウンドの標準のオクターブは8'です。ピッチを1オクターブないしは2オクターブ下げたり、あるいは1オクターブ上げたりすることができます。

ドラム・プログラムをエディットする際は、このパラメータを8'に設定するようにしてください。他の設定にすると、ドラム・キットのキーの割り当てが上下して混乱が生じます。

☛ OSC1で高音部のキーを演奏できない場合は…

マルチサウンドにはピッチ・レンジに上限があるため、Octaveパラメータを4'に設定するとキーボードの最高音部の音が出ないマルチサウンドがあることに注意してください。特にOCTAVEキーやTRANSPOSEキーを使用してキーボードのピッチをより高くしている場合は注意が必要です。

Pitch EG Intensty (PEG) ピッチEGインテンシティ [-99...+99]

ここでは、OSC1に対するピッチEGのかかり具合を設定します。設定を高くすると、ピッチ変化の度合いが大きくなります。負の値に設定すると、ピッチ変化が逆になります。0に設定するとピッチEGはかからなくなり、ピッチは全く変化しません。

ピッチEGの形状はOSCILLATORページの最下行のパラメータで設定します。

Panpot (Pan) パンポット [OFF,L15...CNT...R15]

OSC1のステレオ・ポジションを設定します。この設定によって、チャンネルAおよびチャンネルBを通じてエフェクト・システムに入力されたOSC1のシグナルのレベルが調節されます。(これらのチャンネルに関する詳細については、第7章の「Effect Placement」のセクションをご覧ください。)

CNTに設定するとOSC1から発する音は中央に定位され、Lが前についた設定にすると音は左に寄り、Rがついた設定にすると右に寄ります。設定した数値が大きくなるほど音は中央から離れた位置に定位します。OFF設定にすると、チャンネルAとチャンネルBの両方へのOSC1の出力がなくなります。

☛ ドラム・キットには特有のパン設定があります

このパラメータは、ドラム・プログラムのときには表示されません。ドラム・プログラムでは、個々のドラム・キットについてのパン設定を使用するからです。(ドラム・キットのパン設定はGlobalモードで行います。第8章をご覧ください。)

☛ i2を使用している場合は…

i2のスペシャル・ステレオ・ピアノ・マルチサウンド、340:A.Piano 3は、1音ずつに固有のパンを備えた複数のサンプル音でできています。オシレーターにこのマルチサウンドを選択すると、i2は、そのオシレーターについてはPanpotパラメータを表示しません。

Effect Send Level (C,D) エフェクト・センド・レベル [0...9]

チャンネルCとチャンネルDを通じてエフェクト・システムに送られるOSC1の出力シグナルのレベルを設定します。

これらのエフェクト・センド・チャンネルの動作および他のエフェクト・チャンネルとの関係については、第7章をご覧ください。

OSC2 オシレーター 2

OSCILLATORページの4行目と5行目のパラメータでは、OSC2で出される音の波形の選択およびこのオシレーターに関する他の設定を行います。

| PROG C11 1:OSCILLATOR | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| OSC2パラメータ | <pre> Double Oscillator Hold Off Polyphonic 000:A.Piano 1 L31 8' PEG+00 Pan=L06 C=0 D=0 012:PianoPad 2 L24 8' PEG+00 Pan=R06 Intvl=+00 Detune=-03 Delay=00 C=0 D=0 S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00 </pre> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | <table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> <th>E</th> <th>F</th> <th>G</th> <th>H</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Intervalパラメータ、Detuneパラメータ、およびDelayパラメータは、OSC1とOSC2の働きを互いに関連するように調整するパラメータです。残りのパラメータの機能は、前のセクションでOSC1について説明したものとほとんど同じです。これらの設定は、プログラム・タイプでDouble Oscillatorを選択したときのみ利用できます。

Multisound マルチサウンド

OSC2で出される音の基本的な波形を選択します。最初の、OSC1についてのパラメータとは違って、ドラム・キットの選択はできません。

Level(L) レベル [0...99]

OSC2に関するVDAから発する音の全体的なボリュームを設定します。ボリューム・レベルを高く設定すると、コードを演奏するときに音が歪むことがあるので注意してください。そうなった場合は、このパラメータの設定を下げてください。

Octave オクターブ [4',8',16',32']

ここでは、OSC2の基本的なピッチを1オクターブ単位で設定します。すべてのマルチサウンドの標準のオクターブは8'です。ピッチを1オクターブか2オクターブ下げたり、1オクターブ上げたりすることができます。

☛ OSC2で高音部のキーを演奏できない場合は…

マルチサウンドにはピッチ・レンジに上限があるため、Octaveパラメータを4'に設定するとキーボードの最高音部の音が出ないマルチサウンドがあることに注意してください。特にOCTAVEキーやTRANPOSEキーを使用してキーボードのピッチをより高くしている場合は、そうなりやすいので注意してください。

Pitch EG Intensty (PEG) ピッチEGインテンシティ [-99...+99]

ここでは、OSC2のピッチに対するピッチEGのかかり具合を決定します。設定を高くするとピッチ変化のデプスが大きくなります。負の値に設定するとピッチ変化が逆になります。0に設定するとピッチEGはかからなくなり、ピッチは全く変化しません。

Panpot (Pan) パンポット [OFF,L15...CNT...R15]

OSC2のステレオ・ポジションを設定します。設定は、チャンネルAおよびチャンネルBを通じてエフェクト・システムに送られたOSC2のシグナルのレベルを調節することによって行います。(これらのチャンネルに関する詳細については、第7章の「Effect Placement」のセクションをご覧ください。)

CNTに設定するとOSC2から発する音は中央に定位され、Lが前についた設定にすると

音は左に寄り、Rがついた設定にすると右に寄ります。設定した数値が大きくなるほど音は中心から離れていきます。OFF設定にすると、チャンネルAとチャンネルBの両方へのOSC2の出力がなくなります。

Interval (Intvl) インターバル [-12...12]

ここでは、OSC1に合わせてOSC2のピッチを上げたり下げたりして、そのプログラムに2音のコードを演奏させます。OSC2は半音階ごとに最大1オクターブまで上下させることができます。正の値に設定するとOSC2の音程は上がり、負の値に設定すると下がります。

Detune デチューン [-50...+50]

ここでは、OSC1とOSC2を互いにデチューンさせて、より豊かなサウンドを作ります。正の値に設定すると、基準のピッチからOSC2を上げてOSC1を下げます。負の値に設定するとその逆に変化します。

ここでの設定の数値は、OSC1とOSC2のピッチの差を1セント単位で表示します。つまりこの数値は、下の表が示すように、一方のオシレーターがその数値の半分上がって、もう一方がその数値の半分下がったということを意味します。

| デチューン | OSC1のピッチ | OSC2のピッチ |
|-------|----------|----------|
| +50 | -25 セント | +25 セント |
| : | : | : |
| +0 | 0 セント | 0 セント |
| : | : | : |
| -50 | +25 セント | -25 セント |

Delay デイレイ [0...99]

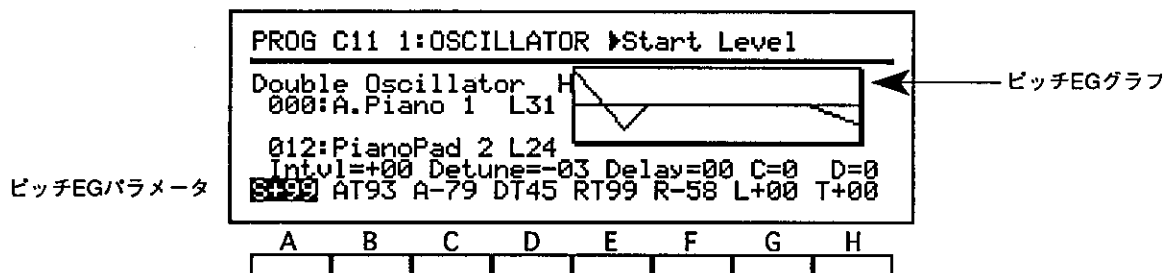
このパラメータは、OSC2の開始を遅らせて、OSC1の後で音が出るようにします。0（デイレイなし）から99（最大のデイレイ）までの値を設定できます。

Effect Send Level (C,D) エフェクト・SEND・レベル [0...9]

これらのパラメータでは、チャンネルCとチャンネルDを通じてエフェクト・システムに送られるOSC2の出力シグナルのレベルを決定します。これらのエフェクト・SEND・チャンネルの動作および他のエフェクト・チャンネルとの関係については、第7章をご覧ください。

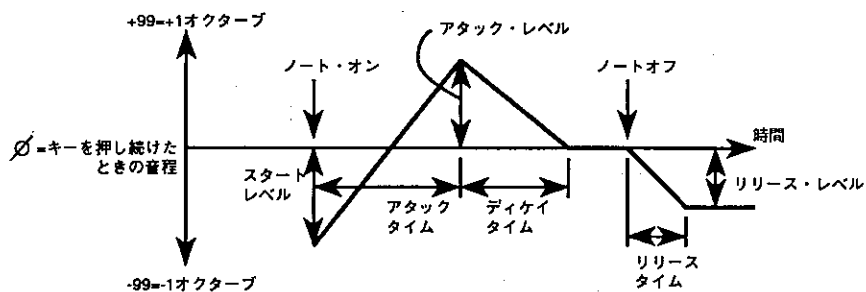
ピッチEG

OSCILLATORページの最後の行のパラメータでは、音階の時間の経過に対する変化の仕方を決定します。このパラメータのいずれかを選択すると、EGの形がグラフで表示されます。



ダブル・オシレータ・プログラムの2つのオシレータは両方とも同じピッチEGを使用します。しかし、前のセクションで説明したPitch EG Intensityパラメータを使用して、それぞれのオシレータのEGの感度を調整したりEGの形を逆にしたりすることもできます。

すべてのピッチ変化の合計（つまりピッチEG、ピッチ・ベンド・レバー、およびピッチMGによって起こる変化の合計）は、最高1オクターブであることに注意してください。さらに、ある種のマルチサウンドではピッチ・レンジはさらに狭くなる場合があります。



Start Level (S) スタート・レベル [-99...+99]

発音開始時のピッチ・レベルを設定します。+99に設定するとピッチは約1オクターブ上がり、-99に設定すると約1オクターブ下がります。このパラメータを0に設定すると、そのプログラムは基準のピッチから発音を開始します。

Attack Time (AT) アタック・タイム [0...99]

ピッチがスタート・レベル (S) からアタック・レベル (A) へ移行するのにかかる時間を設定します。0に設定すると瞬間的に変化します。一方99に設定すると最もゆっくりとした変化になります。

Attack Level (A) アタック・レベル [-99...+99]

アタック・タイム (AT) が経過した後に到達するピッチを設定します。ピッチの設定は、上のStart Levelパラメータで説明したのと同様に行います。

Decay Time (DT) デイケイ・タイム [0...99]

ピッチがアタック・レベル (A) からその音の基準のピッチに移行するのにかかる時間を設定します。設定は、上のAttack Timeパラメータで説明したのと同様に行います。

Release Time (RT) リリース・タイム [0...99]

音が終わった（つまり、キーを離した）後、基準のピッチからリリース・レベル（R）に移行するのにかかる時間を設定します。時間の設定は、前のAttack Timeパラメータで説明したのと同様に行います。

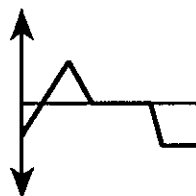
Release Level (R) リリース・レベル [-99...+99]

リリース・タイム（RT）が経過した後に到達するピッチの設定を行います。ピッチの設定は、前のStart Levelパラメータで説明したのと同様に行います。

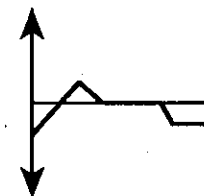
Level Vel. Sense (L) レベル・ベロシティ・センシティブィティ [0...99]

ピッチEGの深さの、ノート・ベロシティーに対する変化の仕方を設定します。設定値を高くすると、同じ強さで弾いたときのピッチ変化が大きくなります。このパラメータを0に設定すると、ピッチEGはベロシティーの影響を受けません。

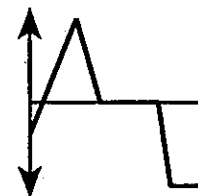
ピッチEGレベル・センシティブィティ



ピッチEGの基準の設定



弱く弾いた場合

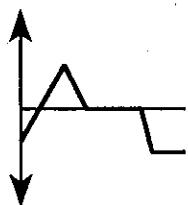


強く弾いた場合

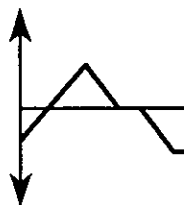
T タイム・ベロシティ・センシティブィティ [0...99]

ピッチEGのスピードの、ノート・ベロシティーに対する変化の仕方を設定します。設定値を高くすると、同じ強さで弾いたときのピッチ変化が速くなります。このパラメータを0に設定すると、ピッチEGはベロシティーの影響を受けません。

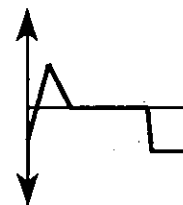
ピッチEGタイム・センシティブィティ



ピッチEGの基準の設定



弱く弾いた場合



強く弾いた場合

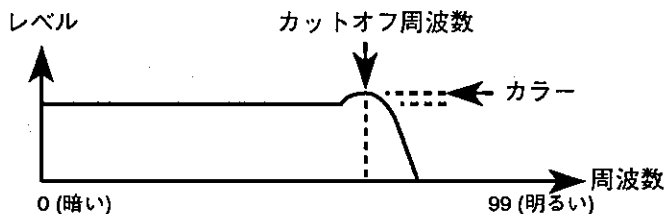
VDF

Edit Programのページ2とページ3には、プログラムのフィルター・パラメータを表示します。i2/i3の可変デジタル・フィルターは、マルチサウンド波形の高周波成分を削って、オシレーター出力の音色を調整します。

| | | | | | | | | | |
|---------------------|------------------|-----------------|-----------|------|------|------|------|------|------|
| | PROG C11 2:VDF 1 | | | | | | | | |
| VDFパラメータ | Cutoff=05 | EG Intensity=94 | Color=00 | | | | | | |
| VDFキーボード・トラック | KBD Track: | Amount=-53 | Key=F3 | ALL | | | | | |
| | | Time=05 | AT:0 | DT:+ | ST:+ | RT:0 | | | |
| VDFペロシティー・センシティブィティ | Vel.Sense: | Amount=+63 | Color=+00 | | | | | | |
| VDF EGパラメータ | | Time=18 | AT:0 | DT:+ | ST:0 | RT:0 | | | |
| | | AT00 | A+99 | DT79 | B+70 | ST99 | S+24 | RT93 | R+06 |
| | A | B | C | D | E | F | G | H | |
| | | | | | | | | | |

OSC1にかけるフィルター (VDF1) の設定はページ2に、OSC2にかけるフィルター (VDF2) の設定はページ3にそれぞれあります。この2つの画面ページの内容は同じです。しかしVDF2ページはダブル・オシレーター・プログラムのときにしか現われません。したがって、シングル・オシレーター・プログラムやドラム・プログラムをエディットしているときにPROGキーを押しながら3キーを押すと、ページ2が選択されます。

Cutoff FrequencyパラメータやColorパラメータに加えて、キーボードの位置によってフィルター効果を変えるキーボード・トラック設定や、ノート・ペロシティーに対応してフィルターEGのデプスやスピードを調整するペロシティー・センシティブィティ設定があります。これらの画面ページにもVDFEGパラメータがあります。



Cutoff カットオフ [0...99]

VDFでフィルターをかけ始める周波数を設定します。設定値を低くすると音色が暗くこもった感じになります。

EG Intensity EGインテンシティ [0...99]

ここでは、VDFEGがカットオフをどのくらい変化させるのかを設定します。設定値を高くすると音色は大幅に変化します。0に設定するとVDFEGは効かなくなり、音色は全く変化しません。

VDF EGの形はVDFページの最後の行のパラメータで設定します。

Color カラー [0...99]

音色に独特のくせをつけます。この値を高く設定すると、カットオフ・ポイント周辺の周波数が強調され、フィルターの変化 (VDF EGモジュレーションやVDFモジュレーションが生み出すような変化) が明確になります。

VDFキーボード・トラッキング

キーボード・トラッキング機能は、キーボード上の位置に応じて、カットオフ周波数を調整します。これによって、高音域で明るいトーンを生むような生楽器の音色をよりリアルに再現することもできます。

VDFキーボード・トラッキング

| PROG C11 2:VDF 1 | | | | | | | |
|------------------|-----------------|-----------|------|------|------|------|------|
| Cutoff=05 | EG Intensity=94 | Color=00 | | | | | |
| KBD Track: | Amount=-53 | Key=F3 | ALL | | | | |
| | Time=05 | AT:0 | DT:+ | ST:+ | RT:0 | | |
| Vel.Sense: | Amount=+63 | Color=+00 | | | | | |
| | Time=18 | AT:0 | DT:+ | ST:0 | RT:0 | | |
| AT00 | A+99 | DT79 | B+70 | ST99 | S+24 | RT93 | R+06 |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

トラッキング機能の効果は、VDFページの2行目のAmountパラメータ、Pivot Keyパラメータ、およびModeパラメータによって設定します。3行目の5つのパラメータによって、キーボード・トラッキングでVDF EGのスピードを変えることもできます。4つのEG timeパラメータはそれぞれ、キーボード上の位置に応じて、長くしたり短くしたりできます。

Amount アマウント [-99...+99]

キーボード・トラッキングによってカットオフ周波数がどのくらい変化するかを設定します。設定値を高くすると、Pivot Keyパラメータで設定したポイントより上の音は上がるにつれて明るくなり、そのポイントより下の音は下がるにつれて暗くなります。

このパラメータを-50に設定すると、すべての音域でカットオフ周波数は変化しません。このパラメータを0に設定すると、カットオフ周波数は発した音それぞれのピッチに正確に比例して変化します。(モード・パラメータをOFFに設定したときと同じ効果を生みます。)

Pivot Key ピボット・キー [C-1...G9]

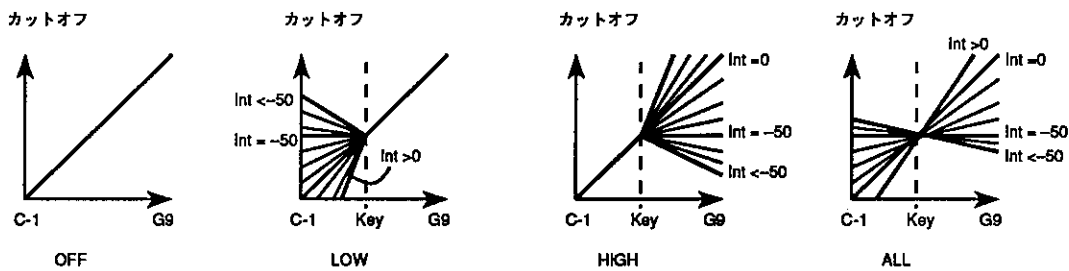
キーボード・トラッキング機能でピボット・ポイント(中心)となる音を設定します。ピボット・ポイントの役割は、下で説明するモードパラメータで決定します。

このパラメータの設定は、カーソル・キーFを押しながらi2/i3キーボードのキーを押して行うこともできます。

Mode モード [OFF,LOW,HIGH,ALL]

キーボード・トラッキング機能がはたらく音の範囲を設定します。このパラメータをOFFに設定すると、Amountを0に設定したときと同様にピッチに比例するキーボード・トラッキングになります。

このパラメータをLOWに設定すると、ピボット・ポイントより下の音のみにキーボード・トラッキング機能がはたらきます。HIGHに設定すると、ピボット・ポイントより上の音のみにはたらきます。ALLに設定すると、ピボット・ポイントの音のカットオフ周波数を基準にして、すべての音のカットオフ周波数を調整します。



TIME タイム [0...99]

VDFEGのスピードがキーボード・トラッキングの影響をどれくらい受けるのかを設定します。設定値を高くすると変化は大きくなります。このパラメータを0に設定すると、EGスピードは全く変化しません。

EGスピードに対するキーボード・トラッキング機能の影響の度合いを設定するだけです。キーボード・トラッキングがEGの各タイムを長くするのかそれとも短くするのかは、下の4つのパラメータで設定します。

Attack Time (AT) アタック・タイム [-,0,+]

キーボード・トラッキングがAttack Timeにどのような影響を与えるのかを設定します。キーボード・トラッキングは、プラス (+) に設定するとアタック・タイムを短くし、マイナス (-) に設定すると長くします。このパラメータを0に設定すると、キーボード・トラッキングはアタックのスピードに影響を与えません。

Decay Time (DT) デイケイ・タイム [-,0,+]

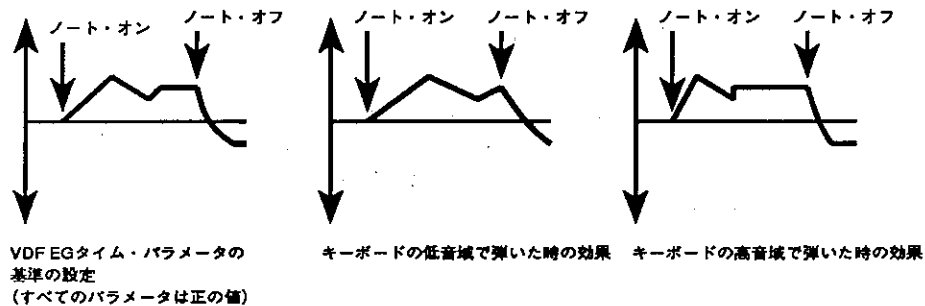
キーボード・トラッキングがDecay Timeにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したとおりです。

Slope Time (ST) スロープ・タイム [-,0,+]

キーボード・トラッキングがSlope Timeにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したとおりです。

Release Time (RT) リリース・タイム [-,0,+]

キーボード・トラッキングがRelease Timeにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したとおりです。



VDFベロシティー・センシティブィー

i2/i3は、本体のキーボードを弾く強さやMIDIベロシティーに従って、VDFEGをコントロールできます。これによって、ピアノのような、強く演奏すると明るいトーンを生むような楽器を再現しやすくなります。

VDFベロシティー・センシティブィー

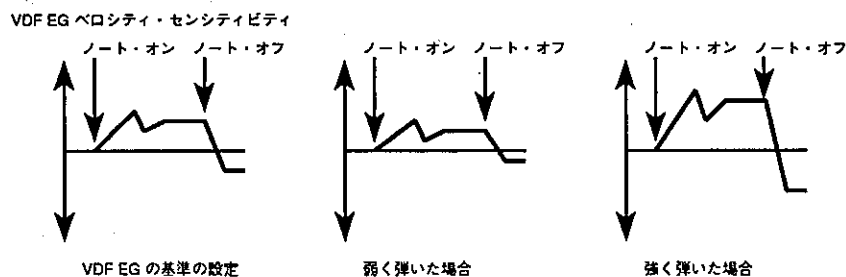
| PROG C11 2:VDF 1 | | | | | | | |
|-----------------------|-----------|------|------|------|------|------|------|
| EG Intensity=94 | Color=00 | | | | | | |
| Amount=-53 | Key=F3 | ALL | | | | | |
| Time=05 | AT:0 | DT:+ | ST:+ | RT:0 | | | |
| Vel.Sense: Amount=+63 | Color=+00 | | | | | | |
| Time=18 | AT:0 | DT:+ | ST:0 | RT:0 | | | |
| AT00 | A+99 | DT79 | B+70 | ST99 | S+24 | RT93 | R+06 |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

VDFEGの深さに対するベロシティーの効果は、VDFページの4行目のAmountパラメータ設定します。5行目の5つのパラメータでは、ベロシティーでVDFEGのスピードを変化させることもできます。4つのEGタイムのパラメータは、それぞれ、ノート・ベロシティーに応じて長くしたり短くしたりできます。

Amount アマウント [-99...+99]

VDFEGの深さの、ノート・ベロシティーに対する変化の仕方を設定します。正の値に設定すると、弱く弾いた場合にEGの深さは小さくなり、カットオフ周波数の変化は小さくなります。負の値に設定すると、強く弾いた場合にEGの深さが小さくなります。

このパラメータを0に設定すると、VDFEGは、EG Amountパラメータで設定した深さで動作します。



Color カラー [-99...+99]

ここでは、Colorパラメータの、ノート・ベロシティーに対する変化の仕方を設定します。正の値に設定すると、音を強く弾いた場合に音色のくせが増し、弱く弾いた場合に減ります。負の値に設定すると、逆の効果が得られます。

このパラメータを0に設定すると、すべての音がColorパラメータで設定したレゾナンスに従います。

Time タイム [0...99]

VDFEGのスピードがベロシティーにどれくらい影響されるのかを設定します。値を高く設定すると、変化が大きくなります。このパラメータを0に設定すると、EGスピードは全く変化しません。

EGスピードへのベロシティーの影響の度合いのみを設定します。下の4つのパラメータで、ベロシティーがEGのそれぞれのタイムを短くするのか、それとも長くするのかを設定します。

Attack Time (AT) アタック・タイム [-,0,+]

ベロシティーがアタック・タイムにどのような影響を与えるのかを設定します。プラス (+) に設定すると高いベロシティーがアタック・タイムを伸ばし (アタックを速くし)、マイナス (-) に設定すると短くします。このパラメータを0に設定すると、アタック・タイムはベロシティーの影響を受けません。

Decay Time (DT) ディケイ・タイム [-,0,+]

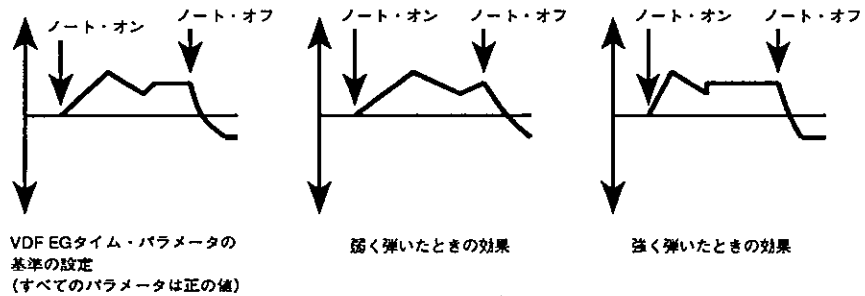
ベロシティーがディケイ・タイムにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したとおりです。

Slope Time (ST) スロープ・タイム [-,0,+]

ベロシティーがスロープ・タイムにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したとおりです。

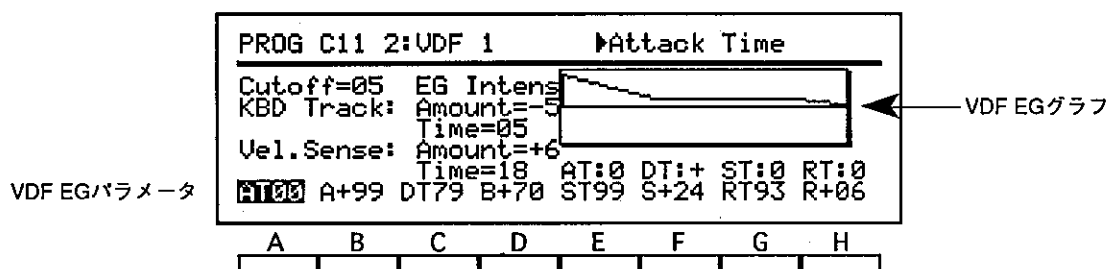
Release Time (RT) リリース・タイム [-,0,+]

ベロシティーがリリース・タイムにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したとおりです。



VDF EG

VDFページの最後の行のVDFEGの形を設定し、VDFのカットオフ周波数が時間の経過にしたがってどのように変化するのかを決定します。これらのパラメータを選択すると、画面にEGがグラフで表示されます。



EG IntensityパラメータでVDFへのEGの影響の強さを設定します。前のセクションで説明したパラメータを使用して、EGを、キーボードの位置やノート・ベロシティーの変化に応じて自動的に調整させることも可能です。

Attack Time (AT) アタック・タイム [0...99]

音を出したときにVDFが基準のカットオフ周波数からアタック・レベル (A) に移行するまでにかかる時間を設定します。0に設定すると瞬間的な変化を生じ、最大値の99に設定すると最も長い変化を生じます。

Attack Level (A) アタック・レベル [-99...+99]

アタック・タイム (AT) が経過した後には到達するカットオフ周波数を設定します。正の値に設定すると、アタック・レベルを基準のカットオフ・周波数より高くし、負の値に設定するとそれより低くします。

Decay Time (DT) ディケイ・タイム [0...99]

VDFがアタック・レベル (A) からブレイク・ポイント (B) に移行するのにかかる時間を設定します。時間の設定は、Attack Timeパラメータについて上で説明したのと同様に行います。

Break Point (B) ブレイク・ポイント [-99...+99]

ディケイ・タイム (DT) が経過した後には到達するカットオフ周波数を設定します。レベルの設定は、Attack Levelパラメータについて上で説明したのと同様に行います。

Slope Time (ST) スロープ・タイム [0...99]

VDFがブレイク・ポイント (B) からサステイン・レベル (S) に移行するのにかかる時間を設定します。時間の設定は、Attack Timeパラメータについて上で説明したのと同様に行います。

Sustain Level (S) サステイン・レベル [-99...+99]

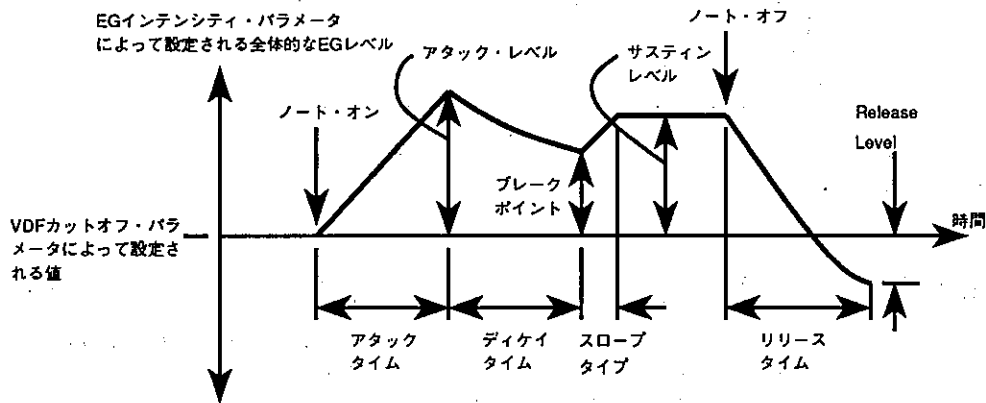
スロープ・タイム (ST) が経過した後には到達するカットオフ周波数を設定します。レベルの設定は、Attack Levelパラメータについて上で説明したのと同様に行います。

Release Time (RT) リリース・タイム [0...99]

音が終わった（つまり、キーを離した）後、VDFがサステイン・レベル（S）からリリース・レベル（R）に移行するのにかかる時間を設定します。時間の設定は、Attack Timeパラメータについて前に説明したのと同様に行います。

Release Level (R) リリース・レベル [-99...+99]

リリース・タイム（RT）が経過した後に到達するカットオフ周波数を設定します。レベルの設定は、Attack Levelパラメータについて前に説明したのと同様に行います。



VDA

Edit Programのページ4とページ5にamplifierパラメータがあります。i2/i3の可変デジタル・アンプでは、フィルターをとったオシレーターの信号が最終的に出力される際のボリューム・レベルを調整します。

VDAキーボード・トラッキング
VDAペロシティー・センシティブィティー
VDA EGパラメータ

| PROG C11 4:VDA 1 | | | | | | | |
|------------------|------------|--------|------|------|------|------|---|
| KBD Track: | Amount=+00 | Key=C3 | ALL | | | | |
| | Time=05 | AT:0 | DT:0 | ST:+ | RT:+ | | |
| Vel.Sense: | Amount=+68 | | | | | | |
| | Time=04 | AT:0 | DT:0 | ST:- | RT:0 | | |
| AT00 | A+99 | DT00 | B+99 | ST90 | S+00 | RT38 | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

VDA1の設定はページ4で行い、VDA2についてはページ5で行います。この2つのページの内容は同じです。しかし、VDA2ページはダブル・オシレーター・プログラムのときにしか現れません。したがって、シングル・オシレーター・プログラムやドラム・プログラムをエディットしているときにPROGキーを押しながら5キーを押すと、ページ4が選択されます。

これらの画面には、キーボードの音域に応じてレベルを変化させるキーボード・トラッキング設定や、ノート・ペロシティーに対応してアンプEGの深さやスピードを調節するペロシティー・センシティブィティーがあります。また、VDA EGパラメータもあります。

VDAキーボード・トラッキング

キーボード・トラッキング機能は、オシレーターのレベルを、演奏される音のキーボード上の位置に応じての音色調節する機能です。この機能は、管楽器のように高音域で音がやや大きくなるような多くの生楽器を再現するのに効果的です。

VDAキーボード・トラッキング

| PROG C11 4:VDA 1 | | | | | | | |
|------------------|------------|--------|------|------|------|------|---|
| KBD Track: | Amount=+60 | Key=C3 | ALL | | | | |
| | Time=05 | AT:0 | DT:0 | ST:+ | RT:+ | | |
| Vel.Sense: | Amount=+68 | | | | | | |
| | Time=04 | AT:0 | DT:0 | ST:- | RT:0 | | |
| AT00 | A+99 | DT00 | B+99 | ST90 | S+00 | RT38 | |
| | A | B | C | D | E | F | G |
| | | | | | | | |

トラッキング機能の効果は、VDA画面ページの2行目のAmountパラメータ、Pivot Keyパラメータ、およびModeパラメータで設定します。3行目の5つのパラメータによって、キーボード・トラッキングでVDA EGのスピードを変化させることもできます。4つのEGタイム・パラメータは、それぞれ、キーボード上の位置に応じて長くしたり短くしたりできます。

Amount アマウント [-99...+99]

キーボード・トラッキングによってレベルがどの程度変化するかを設定します。(下のModeパラメータについての説明をご覧ください。)

このパラメータを0に設定すると、すべての音域に対して同じレベルになります。(モード・パラメータをOFFに設定したのと同じ効果を生みます。)

Pivot Key ピボット・キー [C-1...G9]

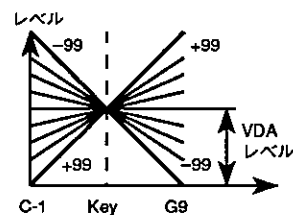
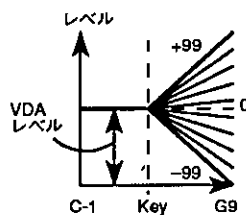
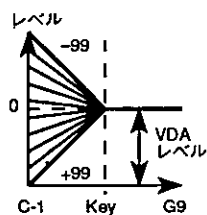
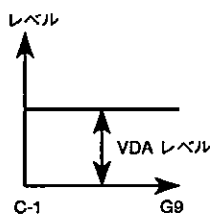
キーボード・トラッキング機能でピボット・ポイント(中心)となる音が設定します。この音の使い方は、下で説明するモード・パラメータで決定します。

このパラメータの設定は、カーソル・キーFを押しながらi2/i3キーボードのキーを押して行います。

Mode モード [OFF,LOW,HIGH,ALL]

キーボード・トラッキング機能がはたらく音の範囲を設定します。このパラメータをOFFに設定すると、キーボード・トラッキング機能ははたらかなくなり、すべての音に対して同じレベルを使用します。

このパラメータをLOWに設定すると、ピボット・ポイントより下の音だけにキーボード・トラッキング機能がはたらきます。HIGHに設定すると、ピボット・ポイントより上の音だけにはたらきます。ALLに設定すると、基準となるピボット・ポイントを中心としてすべての音域のレベルを調整します。



TIME タイム

[0...99]

VDA EGのスピードがキーボード・トラッキングの影響をどれくらい受けるのかを設定します。設定値を高くすると変化は大きくなります。このパラメータを0に設定すると、EGスピードは全く変化しません。

EGスピードに対するキーボード・トラッキング機能の影響の度合いだけを設定します。キーボード・トラッキングが、EGのそれぞれのタイム・パラメータを長くするかそれとも短くするかは、下の4つのパラメータを使用して設定できます。

Attack Time (AT) アタック・タイム

[-,0,+]

キーボード・トラッキングがAttack Timeセグメントにどのような影響を与えるのかを設定します。キーボード・トラッキングは、プラス (+) に設定するとアタック・タイムを短くし、マイナス (-) に設定すると長くします。このパラメータを0に設定すると、キーボード・トラッキングはアタック・スピードに影響しません。

Decay Time (DT) ディケイ・タイム

[-,0,+]

キーボード・トラッキングがDecay Timeセグメントにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したのと同様です。

Slope Time (ST) スロープ・タイム

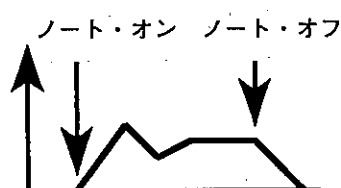
[-,0,+]

キーボード・トラッキングがSlope Timeセグメントにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したのと同様です。

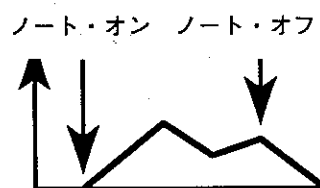
Release Time (RT) リリース・タイム

[-,0,+]

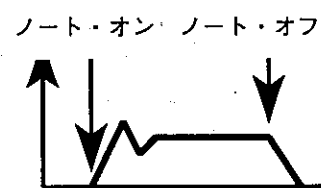
キーボード・トラッキングがRelease Timeセグメントにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したのと同様です。



VDA EGタイム・パラメータ
の基準の設定



ピボット・キーよりも下の音



ピボット・キーよりも上の音

VDAベロシティー・センシティブィー

i2/i3は、本体のキーボードを弾く強さやMIDIノート・オン・ベロシティーに従って、VDA EGをコントロールできます。これを使用して、アタックやディケイを音を強く弾いたときに強調することができます。

VDAベロシティー・センシティブィー

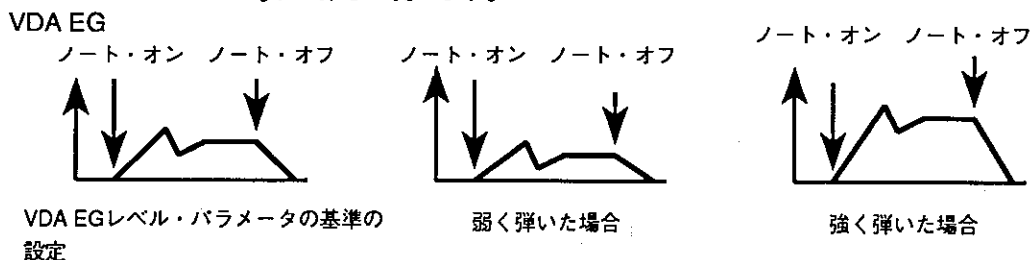
| | | | | | | | |
|------------------|------------|--------|------|------|------|------|-----|
| PROG C11 4:VDA 1 | | | | | | | |
| KBD Track: | Amount=+00 | Key=C3 | ALL | | | | |
| | Time=05 | AT:0 | DT:0 | ST:+ | RT:+ | | |
| Vel.Sense: | Amount=+68 | | | | | | |
| | Time=04 | AT:0 | DT:0 | ST:- | RT:0 | | |
| AT00 | A+99 | DT00 | B+99 | ST90 | S+00 | RT38 | |
| | A | B | C | D | E | F | G H |

VDA EGの深さに対するベロシティーの効果は、VDA画面の4行目のAmountパラメータで設定します。5行目の5つのパラメータでは、ベロシティーでVDA EGのスピードを変化させることもできます。4つのEGタイムのパラメータは、それぞれ、ノート・ベロシティーに応じて長くしたり短くしたりできます。

Amount アマウント [-99...+99]

VDA EGの深さの、ノート・ベロシティーに対する変化の仕方を設定します。正の値に設定すると、音を弱く弾いた場合に、EGの深さは小さくなり、レベルの変化は小さくなり、レベルの変化は小さくなります。負の値に設定すると、強く弾いた場合にEGの深さが小さくなります。

このパラメータを0に設定すると、VDA EGは次のセクションで説明するEGパラメータで設定した深さに従います。



Time タイム [0...99]

VDA EGのスピードが、ベロシティーにどれくらい影響されるのかを設定します。値を高く設定すると、変化が大きくなります。このパラメータを0に設定すると、EGスピードは変化しません。

EGスピードへのベロシティーの影響の度合いを設定するだけです。下の4つのパラメータで、ベロシティーがEGのそれぞれのタイムを短くするのか、それとも長くするのかを設定します。

Attack Time (AT) アタック・タイム [-,0,+]

ベロシティーがAttack Timeにどのような影響を与えるのかを設定します。プラス (+) に設定すると、高いベロシティーがアタック・タイムを短くし、マイナス (-) に設定すると長くします。このパラメータを0に設定すると、アタック・タイムはベロシティーの影響を受けません。

Decay Time (DT) ディケイ・タイム [-,0,+]

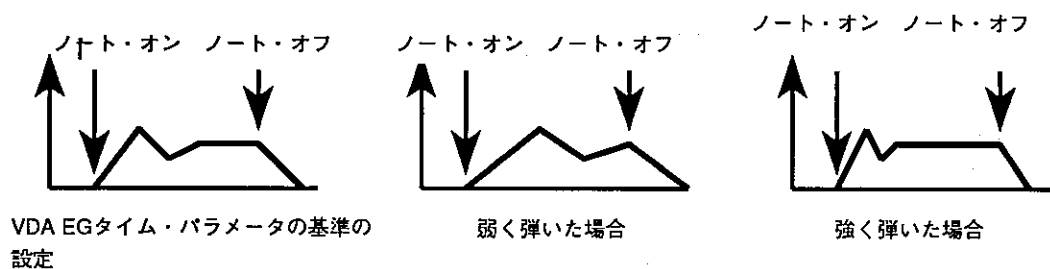
ペロシティーがDecay Timeにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したのと同様です。

Slope Time (ST) スロープ・タイム [-,0,+]

ペロシティーがSlope Timeにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したのと同様です。

Release Time (RT) リリース・タイム [-,0,+]

ペロシティーがRelease Timeにどのような影響を与えるのかを設定します。詳細については、上のATパラメータで説明したのと同様です。



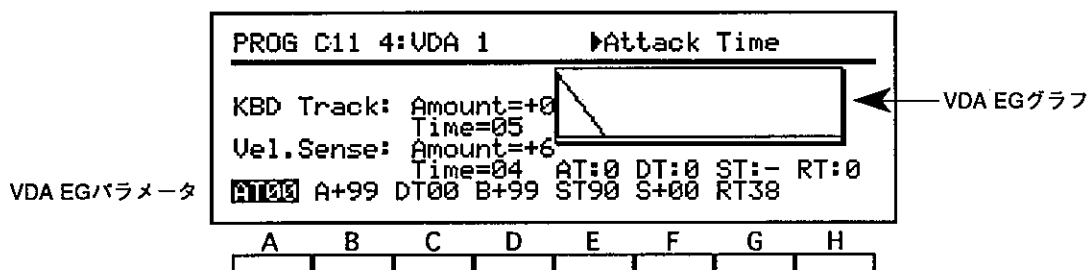
VDA EGタイム・パラメータの基準の設定

弱く弾いた場合

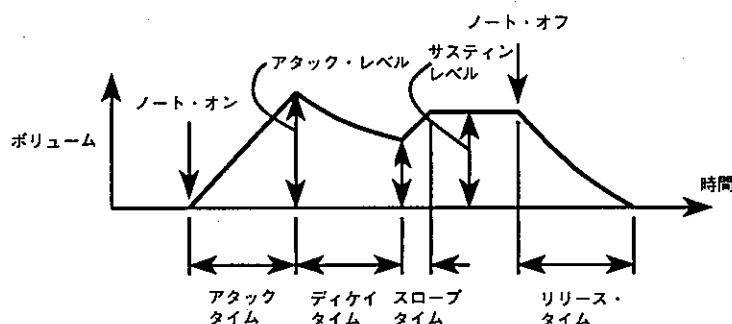
強く弾いた場合

VDA EG

VDAページの最後の行のVDA EGの形を設定し、オシレーターのVDAレベルが時間の経過に従ってどのように変化するかを決定します。これらのパラメータを選択すると、画面にEGがグラフで表示されます。



前のセクションで説明したパラメータで、キーボード上の位置やノート・ペロシティーの変化に応じてEGを自動的に調整できます。



Attack Time (AT) アタック・タイム [0...99]

音を出したときにVDAがゼロ・ボリュームからアタック・レベル (A) に移行するまでにかかる時間を設定します。0に設定すると瞬間的な変化になり、最大値の99に設定すると最も遅い変化になります。

Attack Level (A) アタック・レベル [+0...+99]

アタック・タイム (AT) が経過した後に到達するレベルを設定します。値を高く設定するとアタック・レベルを高くし、+0に設定すると、音の開始を意図的に遅らせることができます。

Decay Time (DT) ディケイ・タイム [0...99]

VDAがアタック・レベル (A) からブレイク・ポイント (B) に移行するのにかかる時間を設定します。時間の設定は、上のAttack Timeパラメータで説明したのと同様に行います。

Break Point (B) ブレーク・ポイント [+0...+99]

ディケイ・タイム (DT) が経過した後に到達するレベルを設定します。レベルの設定は、上のAttack Levelパラメータで説明したのと同様に行います。

Slope Time (ST) スロープ・タイム [0...99]

VDAがブレイク・ポイント・レベル (B) からサステイン・レベル (S) に移行するのにかかる時間を設定します。時間の設定は、上のAttack Timeパラメータで説明したのと同様に行います。

Sustain Level (S) サステイン・レベル [+0...+99]

スロープ・タイム (ST) が経過した後に到達するレベルを設定します。レベルの設定は、上のAttack Levelパラメータで説明したように行います。

Release Time (RT) リリース・タイム [0...99]

音が終わった (つまり、キーを離した) 後、VDAがサステイン・レベル (S) からゼロに移行するまでにかかる時間を設定します。時間の設定は、上のAttack Timeパラメータで説明したのと同様に行います。

PITCH MG ピッチMG

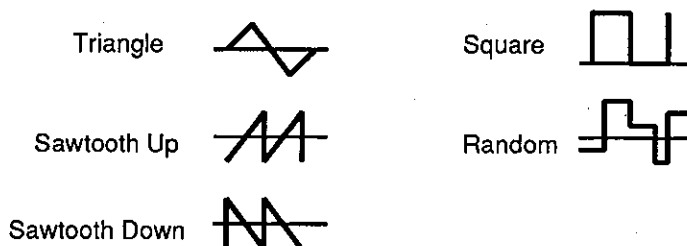
Edit Programのページ6には、ピッチMGに関する設定が表示されています。オシレーターのピッチは、5つの波形のうちの一つを使用して、周期的にモジュレーションできます。この機能は、生楽器のビブラート効果を再現するのによく使用します。

| PROG C11 6:PITCH MG | | Waveform |
|---------------------|--------------------|---|
| PMG1パラメータ | PMG1 RANDOM | I:01 DL00 FI00 JS00 AT00 Freq: F=50 KBD=+25 AT+JS=0 SYNC |
| PMG2パラメータ | PMG2 RANDOM | I:01 DL00 FI00 JS00 AT00 Freq: F=50 KBD=+25 AT+JS=0 SYNC |
| | | A B C D E F G H |
| | | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

ダブル・オシレーター・プログラムでは、各オシレーターのピッチは、それぞれのピッチMGでモジュレーションすることができます。OSC1をモジュレーションするのに使用する設定は、画面の2行目と3行目に表示され、OSC2をモジュレーションするのに使用する設定は、最後の2行に表示されます。パラメータの名前や効果は、どちらのオシレーターも同じですが、PMG2パラメータは、ダブル・オシレーター・プログラムするときしか現われません。

Waveform ウェーブフォーム

オシレーターのピッチをモジュレーションするのに使用する波形を選択します。波形は、下の5つから選択します。



Intensity(I) インテンシティ [0...99]

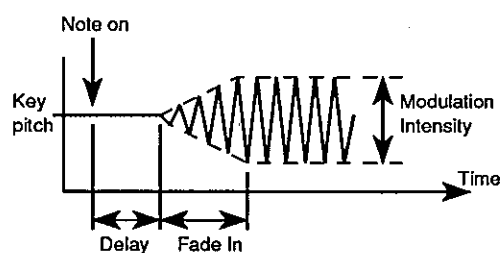
ピッチMGの深さを設定します。最大設定の99にすると、選択した波形によって、1オクターブまたは2オクターブの間でピッチを変化させます。0に設定すると、モジュレーションはかかりません。

Delay(DL) デイレイ [0...99]

ピッチMGの開始を遅らせることができます。高い数値にすると、モジュレーションの開始を遅らせます。0に設定すると、それぞれの音の始まりごとにすみやかにモジュレーションを開始します。

Fade In(FI) フェード・イン [0...99]

ピッチMGのフェード・イン・タイムを設定します。Delayパラメータで設定した時間が経過したときからモジュレーションを始め、Intensityパラメータで設定した深さまでモジュレーションを増やしていきます。高い設定にするほどフェード・インに時間がかかり、0に設定すると、フェード・インなしでフル・インテンシティのモジュレーションが始まります。



Joystick(JS) ジョイスティック [0...99]

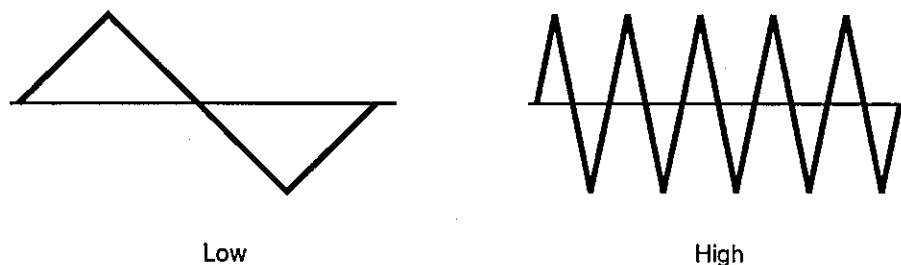
ジョイスティックを上方向に傾けてかかるモジュレーションの最大の深さを設定します。上記のIntensityパラメータに類似していますが、Joystickパラメータの特定するモジュレーションは、ジョイスティックを傾げるまでかからないという点が異なります。

Aftertouch(AT) アフタータッチ [0...99]

アフタータッチでかけることのできるモジュレーションを最大デプスに設定します。上記のIntensityパラメータに類似していますが、Aftertouchパラメータの特定するモジュレーションは、アフタータッチが作用するまでかからないという点が異なります。

Frequency(F) フリケンシー [0...99]

ピッチMGの速さを設定します。高い設定にすると、速いモジュレーションになります。



Keyboard Tracking(KBD) キーボード・トラッキング [-99...+99]

ピッチMGの速さを演奏する音のキーボード上の音域に応じて調整することができます。高い設定にすると、MGの速さはC4より上の音に対してだんだん速くなり、C4より下の音に対してだんだん遅くなります。負の設定では、この逆の効果があります。

Frequency Control(JS+AT) フリーケンシー・コントロール [0...9]

ジョイスティックを前方向に傾げるか、アフタータッチを音に適用するかのいずれかの方法で、ピッチMGの速さを増やすことができます。高い設定にすると、より速くなります。0に設定すると、ジョイスティックやアフタータッチでコントロールできなくなります。

Key Sync(S) キー・シンク

[ON,OFF]

ピッチMGを音ごとにリセット位置からスタートさせるかどうかを決定します。ONにセットすると、演奏する音ごとにMG波形がスタートします。OFFにセットすると、どんな音が演奏されても、MGは最初の音に対してスタートします。

VDF MG/JS VDF MGとジョイスティック

フィルター・カットオフ・フリークエンシーを、5つの波形のうちの1つを使用して周期的にモジュレーションできます。VDF MGをコントロールするパラメータは、Edit Programモードの7ページにあります。ピッチとは違い、ダブル・オシレーター・プログラムの2つのVDFには、1つのMGがモジュレーションをかけます。

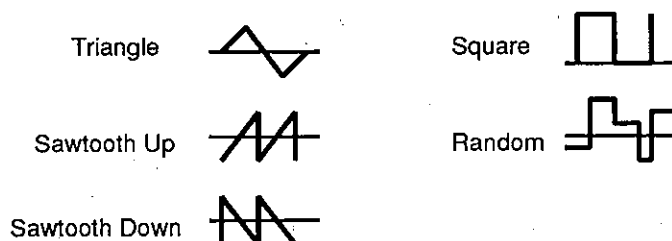
VDF MGパラメータ
ピッチ・ベンド設定
カットオフ周波数コントロール
レベル・コントロール

| PROG C11 7:VDF MG/JS Waveform | | | | | | | |
|-------------------------------|-----------------|----------------|------|------|------|------|---|
| VDFMG | TRIANGLE | Freq=15 | DL15 | I:00 | | | |
| | USC:OFF | | | AT00 | JS00 | SYNC | |
| Pitch Bend: | Joystick=+00 | Aftertouch=+00 | | | | | |
| Cutoff: | Joystick=+00 | Aftertouch=+00 | | | | | |
| Level: | Aftertouch=+00 | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

VDFMGパラメータは、画面の1行目と2行目に表示されます。画面の下半分には、ジョイスティックとアフタータッチの設定が表示されます。

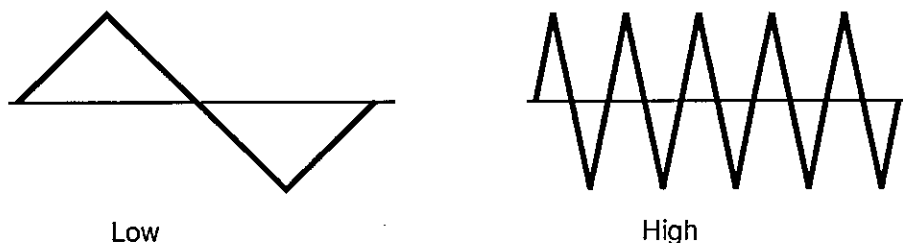
Waveform ウェーブフォーム

VDFカットオフ周波数にモジュレーションをかけるのに使用する波形を選択します。下の5つの波形から選択できます。



Frequency(Freq) フリークエンシー [0...99]

カットオフ周波数にかかるMGの速さを設定します。高い設定にすると、速いモジュレーションになります。

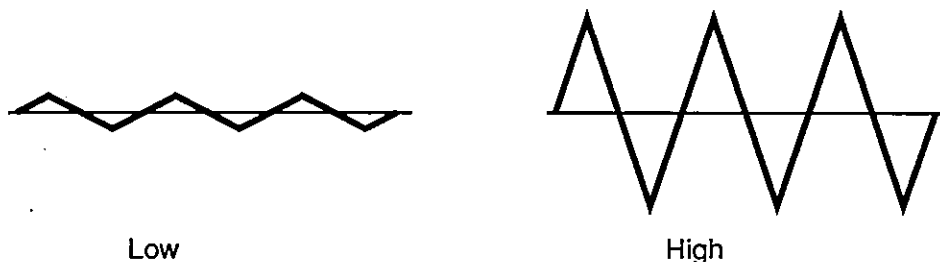


Delay(DL) デイレイ [0...99]

VDFモジュレーションの開始を遅らせることができます。高い設定値にすると、モジュレーションがかかるまでの時間が遅くなります。0に設定すると、音の始まりごとにより早くモジュレーションがかかり始めます。

Intensity(I) インテンシティ [0...99]

VDFモジュレーションの深さを設定します。0に設定するとモジュレーションはかかりません。



Oscillator(OSC) オシレーター [OFF,OSC1,OSC2,BOTH]

VDF MGをかけるオシレーターを設定します。OSC1,OSC2,またはその両方のカットオフ・フリークエンシーにモジュレーションをかけることができます。(シングル・オシレーター・プログラムやドラム・プログラムのときにOSC2とBOTHは選択しても意味はありません。)このパラメータをOFFに設定すると、VDF MGははたらかなくなります。

Aftertouch(AT) アフター・タッチ [0...99]

アフタータッチでかけることのできるモジュレーションの最大のデプスを設定します。上記のIntensityパラメータに類似していますが、モジュレーションが、アフタータッチが作用するまでかからないという点が異なります。

Joystick(JS) ジョイスティック [0...99]

ジョイスティックを前方向に傾けてかけることのできるモジュレーションの最大のデプスを設定します。このパラメータは上記のIntensityパラメータに類似していますが、モジュレーションがジョイスティックを傾けるまで始まらないという点が異なります。

Key Sync(S) キー・シンク [ON,OFF]

VDF MGを音ごとにリセット位置からスタートさせるかどうかを設定します。ONにセットすると、演奏する音の始まりごとにMGがスタートし直します。OFFにセットすると、MGは最初の音に対してスタートします。

ジョイスティックとアフタータッチ

VDFMG/JS画面の下半分には、ジョイスティックおよびアフタータッチを使用してプログラムのピッチ、VDFカットオフ周波数、およびレベルをコントロールするための設定が表示されます。

| | | | | | | | |
|-------------------------------|--|----------------|---------|----------------|------|------|---|
| PROG C11 7:VDF MG/JS Waveform | | | | | | | |
| VDFMG | | TRIANGLE | Freq=15 | | DL15 | I:00 | |
| OSC:OFF | | | | AT00 | JS00 | SYNC | |
| Pitch Bend: | | Joystick=+00 | | Aftertouch=+00 | | | |
| Cutoff: | | Joystick=+00 | | Aftertouch=+00 | | | |
| Level: | | Aftertouch=+00 | | | | | |
| | | A | B | C | D | E | F |
| | | | | | | | |

ピッチ・バンド設定
カットオフ・フリークエンシー・コントロール
レベル設定

これから説明するパラメータは、ピッチ、カットオフ周波数、およびボリュームの変化を直接コントロールするためのものです。これらのパラメータは、ピッチMGやVDFMGのセクションに出てきたJoystickやAftertouchパラメータとは違って、MGの量や速度をコントロールするものではありません。

Pitch Bend(Joystick)

ピッチバンド (ジョイスティックによる) [-12...+12]

ジョイスティックを左または右に傾けたときにおこるピッチ変化のレンジを半音ステップで設定します。

最大設定の12にすると、ピッチを1オクターブ上か下にバンドできます。正の設定値では、ジョイスティックを右に傾ければ、ピッチが上がり、左に傾ければピッチが下がります。負の設定値にすると、逆になります。

Pitch Bend(Aftertouch)

ピッチバンド (アフタータッチによる) [-12...+12]

音にアフタータッチをかけたときにおこるピッチ変化のレンジを半音ステップで設定します。

最大設定の12にすると、ピッチを1オクターブ上か下にバンドできます。正の設定値にすると、キーを押し込んだときにピッチが上がります。負の設定値にすると、ピッチは下がります。

Cutoff(Joystick)

カットオフ (ジョイスティックによる) [-99...+99]

ジョイスティックを左または右に傾けてVDFカットオフ周波数を変更できる最大レンジを設定します。

フリークエンシー変化のレンジは、設定数値が上がるほど、大きくなります。正の値に設定した場合、ジョイスティックを右に傾ければ明るいサウンドになり、左に傾ければ暗いサウンドになります。負の設定値にすると、逆になります。

Cutoff(Aftertouch)

カットオフ (アフタータッチによる) [-99...+99]

アフタータッチをかけて変更できるカットオフ周波数の最大のレンジを設定します。

フリークエンシー変化のレンジは、設定数値が上がるほど大きくなります。正に設定した場合、キーを押し込むたびに明るいサウンドになり、負の値に設定すると、暗いサウンドになります。

Level(Aftertouch) レベル (アフタータッチによる)

[-99...+99]

アフタータッチで音のボリュームを上げ下げします。

ボリューム変化のレンジは、設定数値が上がるほど大きくなります。正の値に設定すると、キーを押し込むほど音を大きくします。負の設定にすると、音を小さくします。

EFFECT エフェクト

Edit Programのページ8では、2つのデジタル・シグナル・プロセッサを使用して、Edit Programモードで作成した各プログラムにエフェクトをかける設定を行ないます。サウンドを作り出していく重要な工程の一部として、エフェクトを使うことができるということです。デジタル・シグナル・プロセッサは、エキサイティングなニュー・サウンドを作り出すのには良きツールとなります。

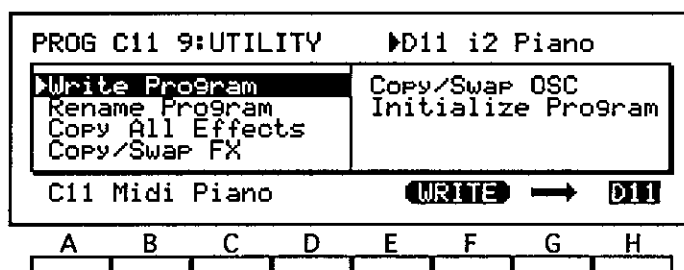
| PROG C11 8: EFFECT | | ▶Effect Type | |
|--------------------|-----|--------------|--------|
| FX1 28:Exciter | :ON | Mod:NONE | I+07 |
| B+50 EP01 | | L+06 H+06 | →FX |
| FX2 01:Hall | :ON | Mod:NONE | I-04 |
| 2.3 D060 E62 HD30 | | L+00 H+00 | →79:21 |
| [SERIAL] C PAN = | L | D PAN = | R |
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |

Programモードで演奏するときは、このページで作るエフェクト設定が適用されます。しかし、アレンジ、バックング・シーケンス、ソングなどで演奏するとき、エフェクトに、プログラムの設定適用されません。ですから、特にバックング・シーケンスやソングなどで使用するプログラムを作る場合は、最終目標を頭に入れておき、エフェクト設定まで考慮しておく必要があります。

Edit programモードには、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモード、およびSongモードのものと同じエフェクトの設定があるので、そのページの内容は、それぞれの章で説明します。エフェクト設定についての詳細は、第7章をご覧ください。

UTILITY ユーティリティ

Edit Programの最後のページには、プログラムのエディットに使用する便利な機能があります。最初の2つの機能は、プログラムを記憶させ、ネームをつける機能です。残りの3つは、プログラム間やプログラム内で、設定をコピーするための機能です。



画面の最下行で、ここで説明する各機能の操作が行えます。設定を変えたいときは、AからHのカーソル・キーを使用します。LCDに、[WRITE]や[COPY]などのコマンドが反転で表示されます（しかし、本書では括弧で示します）。その表示の下のカーソル・キーを押すと、操作を実行します。

Write Program ライト・プログラム

i2/i3でエディットしたプログラムをメモリに記憶する機能です。

まず、Hのカーソル・キーの上に、データを記憶させたいプログラム・ナンバーを入力します。通常のプログラムを記憶する場合には、選択するプログラム・ナンバーは、Dバンク以外は選べません。ドラム・プログラムの場合には、Dr7かDr8のプログラム以外は選べません。

選択したナンバーに記憶されているプログラムのネームは、画面の右上角に表示されます。Write Programを実行すると、データを消失する（エディットしたプログラムに書き直される）ので、ライト先のプログラムが必要でないこと、あるいはそのコピーがどこかに存在することを確認しておいてください。

プログラムのライト先が決まったら、[Write]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを出した後にデータを記憶します。

GlobalモードでProgram ProtectパラメータをONにした場合は、この機能は使用できません。詳しくは、本書の第8章をご覧ください。

☞ もう一つのWrite機能

Dバンクでプログラムをエディットしているときに、現在のプログラム・ナンバーに記憶したければ、Write Program機能を使用する代わりに、REC/WRITEキーを押すだけでライトができます。詳細については、本書の第5章をご覧ください。

Rename Program リネーム・プログラム

エディット中のプログラム・ネームを変更するときに使用する機能です。プログラム・ネームには、最大10文字まで使えます。

この機能を選択すると、BおよびCのカーソル・キーの上の画面最下行に、現在のプログラム・ネームが表示されます。このネームを、「Player's Guide」の第3章に記述した新しいプログラム・ネームに変更してください。

| | | | | | | | |
|--------------------|---|---|---|--------------------|---|---|---|
| PROG C11 9:UTILITY | | | | | | | |
| Write Program | | | | Copy/Swap OSC | | | |
| Rename Program | | | | Initialize Program | | | |
| Copy All Effects | | | | | | | |
| Copy/Swap FX | | | | | | | |
| C11 Midi Piano | | | | INS DEL ◀ ▶ | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

ネーム変更は、「実行」する必要はありません。プログラム・ネームは、一種のパラメータです。i2/i3はプログラム・ライトを実行すると、新しいネームを（Edit Programモードの画面のほかのページのパラメータとともに）記憶します。

Copy All Effects コピー・オール・エフェクト

アレンジ、バックング・シーケンス、ソング、またはその他のプログラムのエフェクト・パラメータを、エディット中のプログラムにコピーする機能です。

BおよびCのカーソル・キーで、コピーしたいエフェクト・パラメータを持つデータの、データ・タイプを選択します。また、Eのキーの上で、アレンジ、バックング・シーケンス、ソング、およびプログラムのナンバーを選択します。

| | | | | | | | | |
|--------------------|---|---|---|--------------------|---|---|---|--------------|
| PROG C11 9:UTILITY | | | | | | | | ▶Source Mode |
| Write Program | | | | Copy/Swap OSC | | | | |
| Rename Program | | | | Initialize Program | | | | |
| Copy All Effects | | | | | | | | |
| Copy/Swap FX | | | | | | | | |
| from Program | | | | - All | | | | |
| | | | | | | | | [COPY] |
| A | B | C | D | E | F | G | H | |
| | | | | | | | | |

選択が正しいことを確認してから、[COPY]を選択します。確認のメッセージを表示した後、i2/i3がデータをコピーします。

Copy/Swap FX コピー／スワップ・エフェクト

エディット中のプログラムの、2つのエフェクト間におけるパラメータ値を、コピーしたり交換する機能です。

まず、エフェクト・データをコピーする方向を選択します。矢印がどちらか一方を指している場合は、コピー元とコピー先のエフェクトは全く同じ設定となります。矢印が両方を指している場合は、Effect 1とEffect 2のデータが交換されます。

| | | | | | | | | |
|--------------------|---|---|---|--------------------|---|---|---|------------|
| PROG C11 9:UTILITY | | | | | | | | ▶Direction |
| Write Program | | | | Copy/Swap OSC | | | | |
| Rename Program | | | | Initialize Program | | | | |
| Copy All Effects | | | | | | | | |
| Copy/Swap FX | | | | | | | | |
| FX1 → FX2 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | [COPY] |
| A | B | C | D | E | F | G | H | |
| | | | | | | | | |

選択が正しいことを確認してから、[COPY]または[SWAP]を選択します。i2/i3は、確認のメッセージを表示した後、データをコピーまたは交換します。

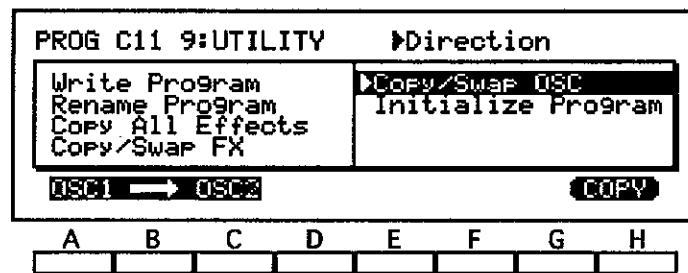
Copy/Swap OSC コピー／スワップ・オシレータ

エディット中のプログラムにある2つのオシレータのパラメータ値をコピーしたり交換する機能です。

この操作は、特定のオシレータに関係のあるほとんどのパラメータに影響を与えます。たとえば、スワップ操作では、OSC1設定をすべて（MultisoundパラメータとOctaveパラメータをの除く）Osc2設定と、VDF1設定をVDF2設定と、VDA1設定をVDA2設定と、i2/i3が交換します。

Program TypeとHoldとAssign Modeのパラメータ、EGピッチ・パラメータ、およびエフェクト設定は、影響を受けません。

この機能は、シングル・オシレーター・プログラムとダブル・オシレーター・プログラムの両方に使用できます。シングル・オシレーター・プログラムでは、OSC2用のデータを使用しないにもかかわらず、OSC2パラメータは記憶され、いつでもOSC1にコピーしたり交換したりできます。



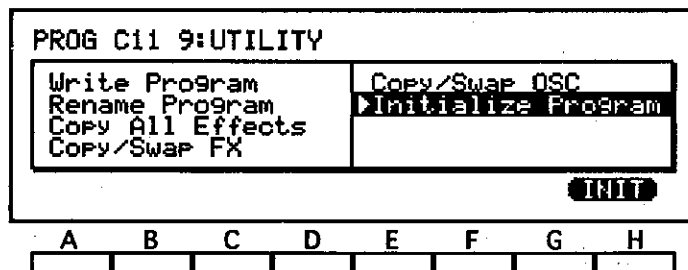
つまり、シングル・オシレーター・プログラムでは、使用中の設定と、使用していない設定を交換できるということです。したがってこの機能で、異なるパラメータによる効果のちがいを簡単に比べることができるのです。

この機能を使用する手順は、上記のCopy/Swap FX機能で説明した手順と同じです。

Initialize Program イニシャライズ・プログラム

現在のプログラムのパラメータを、全て初期値に設定します。白紙の状態からプログラミングを始めたいときは便利です。

この機能を使用するには、[INIT]を選択するだけでOKです。i2/i3は、確認のメッセージを表示した後、設定値を初期化します。



Chapter 7

Effects (エフェクト)

i2/i3のシーケンス・モードで演奏する場合、各トラックのプログラムには、それぞれに対して設定したエフェクトがかかります。また、楽器ごとにエフェクトの一部または全部をオフにすることができます。例えば、あるアレンジの中ですべての楽器にリバーブをかけながら、ギターだけにディストーションをかける、といったことができます。

i2/i3では、どのモードでも共通の方法でエフェクトを取り扱うため、エフェクトについてはここでまとめて説明しましょう。それぞれのアレンジ、バックিং・シーケンス、ソング、またはプログラム用のエフェクト関連のパラメーターは、常に1つのディスプレイ・ページに置かれます。このディスプレイ・ページの内容は、次の節にまとめられています。

いくつかのエフェクト・パラメーターは、演奏中にジョイスティック、フットペダル、その他のコントローラーを用いて調節することができます。このようにエフェクトをリアルタイムでコントロールできること—いわゆるダイナミック・モジュレーション—によって、i2/i3の表現の可能性を劇的に広げることができます。

エフェクトのある各モードのUTILITYページには、エフェクト設定のグループ単位でコピーしたりスワップしたりする機能があります。詳しくは、各モードのUTILITYページを説明した箇所を参照してください。

エフェクト画面

各アレンジメント、バックিং・シーケンス、ソング、またはプログラム用のエフェクト設定はすべて、Effects (エフェクト) ページに置かれています。このページは、i2/i3で使用する2つのエフェクトが表示されています。

エフェクト・パラメーターは、本書の次のページで説明されています。エフェクトを選択し、必要に応じてそのパラメーターをエディットすることができます。第1シグナル・プロセッサー (FX1) 用のパラメーターはディスプレイの1行目と2行目にあり、第2シグナル・プロセッサー (FX2) 用のパラメーターは3行目と4行目にあります。

利用できるエフェクトの種類は、どちらのプロセッサーも同じです。

| エフェクトのタイプ | エフェクト・ナンバー | 本書のページ |
|---|------------|--------|
| No Effect (ノー・エフェクト) | 0 | 7-5 |
| Reverb (リバーブ) | 1-9 | 7-6 |
| Early Reflection (アーリー・リフレクション) | 10-12 | 7-8 |
| Stereo Delay (ステレオ・ディレイ) | 13-14 | 7-9 |
| Dual Delay (デュアル・ディレイ) | 15 | 7-11 |
| Multitap Delay (マルチタップ・ディレイ) | 16-18 | 7-13 |
| Chorus (コーラス) | 19-20 | 7-15 |
| Quadrature Chorus (クォドラチュア・コーラス) | 21-22 | 7-17 |
| Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス) | 23 | 7-19 |
| Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル) | 24 | 7-21 |
| Flanger (フランジャー) | 25-27 | 7-23 |
| Exciter (エキサイター) | 28 | 7-25 |
| Enhancer (エンハンサー) | 29 | 7-27 |
| Distortion (ディストーション) | 30-31 | 7-29 |
| Phaser (フェイザー) | 32-33 | 7-31 |
| Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー) | 34 | 7-33 |
| Tremolo (トレモロ) | 35-36 | 7-35 |
| Parametric Equalizer (パラメトリック・イコライザー) | 37 | 7-37 |
| Chorused/Flangered Delay (コーラス・フランジャー→ディレイ) | 38-39 | 7-39 |
| Delay & Reverb (ディレイとリバーブ) | 40-41 | 7-41 |
| Delay & Chorus (ディレイとコーラス) | 42 | 7-43 |
| Delay & Flanger (ディレイとフランジャー) | 43 | 7-45 |
| Delay & Distortion (ディレイとディストーション) | 44-45 | 7-47 |
| Delay & Phaser (ディレイとフェイザー) | 46 | 7-49 |
| Delay & Rotary Speaker (ディレイとロータリー・スピーカー) | 47 | 7-51 |

ディスプレイの一番下の行にはエフェクト・プレースメント・パラメーターが表示されていますが、これでは信号がエフェクト・システムをどのように流れるかを設定するものです。

Effect Parameters

第1シグナル・プロセッサー (FX1) 用のパラメーターは、ディスプレイの1行目と2行目にあります。第2シグナル・プロセッサー (FX2) 用のパラメーターは、3行目と4行目にあります。パラメーターのレイアウトは、以下に説明しますが、どちらのプロセッサーについても同じです。

| PROG A11 8: EFFECT | | ▶Effect Type | |
|--------------------|----------------------|--------------|------------------|
| FX1パラメーター | FX1 19: Chorus 1 | : ON | Mod: UDA EG I+07 |
| | T002 S0.15 M65 TRI | L+08 | H+02 →80:20 |
| FX2パラメーター | FX2 01: Hall | : ON | Mod: UDA EG I-01 |
| | 2.3 P060 E62 HD30 | L+00 | H+00 →79:21 |
| | [SERIAL] C Pan = L | D Pan = R | |
| | A | B | C D E F G H |

各プロセッサー用パラメーターの1行目には、そのプロセッサーでかけるために選んだエフェクトが表示されます。次のスイッチ・パラメーターはエフェクトのオン・オフ切り替え用、それに続く1対のパラメーターはそのエフェクトをダイナミック・モジュレーションによってどのようにコントロールするかを決定するものです。これらのパラメーターは、どのエフェクトを選んだ場合にも常に表示されています。

どちらのプロセッサーについても、パラメーターの2行目では1行目で選択されたエフェクトのパラメーターを表示します。この行に表示されるパラメーターは、エフェクトのタイプによってそれぞれ異なります。これらについては以下の各節の中で、エフェクトのタイプごとに説明します。

こうしたエフェクト・タイプ固有のパラメーターは、アレンジ、バックイング・シーケンス、ソング、またはプログラムを作成中にエフェクトを選び直したときはいつでも、初期値にリセットされます。

ダイナミック・モジュレーションを使ってコントロールできるエフェクト固有のパラメーターは、矢印で示されています。ロータリー・スピーカー・エフェクト (34や47) を選んだときには矢印が現れませんが、ダイナミック・モジュレーションを使ってスピーカーの回転スピードを切り替えることができます。

Effect Selection (エフェクト・セレクション) [0~47]

ここでは、いま選択されているプロセッサーで使用するエフェクトを指定します。どんなエフェクトがあるかは、以下の各節で説明します。

☛ エフェクトのオーバーロード

i2/i3のエフェクトの中には、高レベルの入力信号による負荷かがかかりすぎた場合、少し歪んだ音を出すものがあるかもしれません。もしそうなったら、チャンネルAとBについてはプログラムLevelまたはトラックVolumeパラメーターを、チャンネルCとDについてはCLevelとDLevelパラメーターを用いて、信号のレベルを下げるようにしてください。

Switch (スイッチ) [ON、OFF]

ここではエフェクトのオン/オフを切り替えます。演奏中にエフェクトのオン/オフを切り替えたいという場合には、GLOBALモードにあるAssignable PedalパラメーターをエフェクトON/OFFに設定することによりフット・ペダルでおこなう。

エフェクトのオン/オフ切り替えは、MIDIシーケンサーからのコントロール・チェンジ・メッセージによっても行えます。コントロール・チェンジ・メッセージの92と94が、それぞれFX1とFX2用のSwitchパラメーターをコントロールします。

☛ シェルビング・イコライザーをオフにするには

i2/i3のエフェクトの多くが、低音域と高音域をそれぞれカットまたはブーストするシェルビングタイプのイコライザーを含んでおり、ステレオ・ディレイ (13と14)、ステレオ・コーラス (19と20)、エキサイター (28)、トレモロ (35と36)の各エフェクトにおいては、Switchパラメーターによってエフェクトがオフになった場合でも機能します。

プログラムをエディットしているときにイコライズしていない音を聞きたい場合には、各プロセッサーのエフェクト・タイプとして00:No Effectを設定することによって両方のプロセッサーをオフにしなければなりません。(このエフェクト・セレクションについては次の節にある説明をご覧ください。)

D. Mod. Source(ダイナミック・モジュレーション・ソース)

演奏中にエフェクトにモジュレーションをかけるために用いるコントローラーを選択します。各エフェクトのダイナミック・モジュレーション・ソースはいくつかのコントローラーを割り当てることができます。

| 設定 | コントローラー | 摘要 |
|---------|---------------|--|
| NONE | No Controller | ダイナミック・モジュレーションは使えません。 |
| JS UP | Joystick up | ジョイスティックを押してモジュレーションをかけます。 |
| JS DOWN | Joystick down | ジョイスティックを手前に引いてモジュレーションをかけます。 |
| AFTT | Aftertouch | アフタータッチを用いてモジュレーションをかけます。 |
| PEDAL1 | Foot Pedal 1 | GLOBALモードのAssignable Pedal 1パラメーターをエフェクト・コントロールに設定します。 |
| PEDAL2 | Foot Pedal 2 | GLOBALモードのAssignable Pedal 2パラメーターをエフェクト・コントロールに設定します。 |
| VDAEG | VDAEG | モジュレーションは、現在演奏中のVDA FG全部 (32ボイス分) の値の合計によってコントロールされます。 |

ダイナミック・モジュレーションをフット・ペダルによってコントロールしたい場合には、それに対応したGLOBALモードのAssignable PedalパラメーターをEffect Controlに設定しなければなりません。MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ12 (フットペダル1) と13 (フットペダル2) を使ってエフェクトにモジュレーションをかけることもできます。

D. Mod Amount(ダイナミック・モジュレーション・アマウント)

[-15 ~ +15]

このパラメーターでは、ダイナミック・モジュレーションがエフェクトを変化させる強度を設定します。+に設定すると、コントローラーが操作されているときにモジュレーションの深さが大きくなります。-に設定すると反対に小さくなります。数値を大きくしていくと、そのモジュレーションの音の変化がより強烈なものになります。

No Effect (ノー・エフェクト)

この設定にすると、アレンジメント、バックキング・シーケンス、ソング、またはプログラムをプレーしているときにi2/i3のエフェクトをオフにすることができます。この設定は、加工しない音を使って演奏したい場合や、プログラム・パラメーターをエディットしているときなどに役に立つはずです。

| PROG A11 8: EFFECT | | Effect Type | | | | | |
|--------------------|---------------|-------------|------------------|---|---|---|---|
| FX1 | 00: No Effect | : ON | Mod: UDA EG I+07 | | | | |
| FX2 | 00: No Effect | : ON | Mod: UDA EG I-01 | | | | |
| [SERIAL] | C Pan = | L | D Pan = R | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

名前が示すとおり、00: No Effectに設定されたエフェクトは、すべての入力に何のエフェクトもかけずに通過させることとなります。したがって、エフェクト1,2の両方にこの設定を選ぶと、生の、加工していない音を聞くことができます。

両方のエフェクトをオフにして加工していない音を聞くことが特に有用なのは、プログラム・パラメーターをエディットしているときです。基本になる音に満足したら、最後の仕上げとしてエフェクトをそれに加えることができます。

Switchパラメーターを使ってエフェクト・プロセッサーをオフにすることもできます。しかし、i2/i3のエフェクトの多くにはイコライザーが含まれており、その中にはSwitchパラメーターを使ってエフェクトをオフにした後でもオンのままになるものもあります。(前の節にあるこのパラメーターの説明をご覧ください。)

そのため、一番いいのはSwitchパラメーターをリアルタイム・コントロールの手段と考えることです。つまりフットスイッチを使って演奏中一時的にエフェクトをオフにすることができるようになるわけです。エフェクトをずっとオフにしておきたい場合—例えばプログラム・パラメーターをエディットしているときや加工していない音を使って演奏しているとき—には、00: No Effectの設定を選んだ方がいいでしょう。

Reverb (リバーブ)

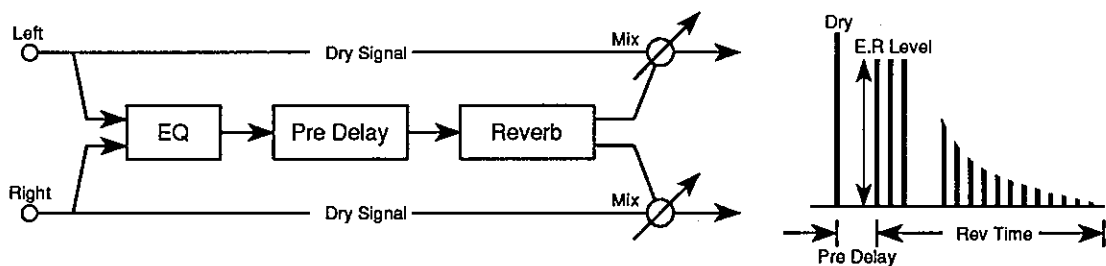
リバーブ・エフェクトは、自然の音響環境をシミュレートすることによって雰囲気を加え、音により自然な響きを与えるものです。これらのエフェクトは、ほかのタイプのどのエフェクトよりも使う機会が多いはずで、特に、i2/i3をArrangement Play、Backing Sequence、またはSongの各モードで演奏している場合です。

| PROG A11 8: EFFECT | | Effect Type | |
|--------------------|---------------------|-------------------|------------------|
| FX1 01:Hall | :ON Mod:VDA EG I+07 | 3.2 P060 E62 HD30 | L-04 H+00 +75:25 |
| FX2 04:Room | :ON Mod:VDA EG I-01 | 1.1 P010 E75 HD20 | L+03 H-02 +68:32 |
| [SERIAL] C Pan = | L | D Pan = | R |
| A | B | C | D E F G H |

i2/i3には9種類のリバーブ・エフェクトがあります。01:Hall (ホール) は、例えば弦楽四重奏や生のジャズバンドの演奏を聞くような、小さなコンサート・ホールの音響環境をシミュレートします。02:Ensemble Hall (アンサンブル・ホール) は、もう少し大きなホールで、ストリングとプラスのアンサンブルに適したものです。03:Concert Hall (コンサート・ホール) では、初期反射が強調され、フル・オーケストラ向けの設定になります。

エフェクト04:Room (ルーム) は、典型的な室内の雰囲気をシミュレートします。05:Large Room (ラージ・ルーム) はもっと大きな室内で、密度が強調されます。このエフェクトでは、Reverb Timeパラメーターを約5秒にセットした場合、ゲートされたリバーブ・エフェクトに似た効果が得られます。エフェクト06:Live Stage (ライブ・ステージ) を使うと、体育館で聞くような音を得られ、生のロック・バンドの音を再現するのに有効です。

リバーブ・エフェクトはすべて、シェルビング・イコライザーを通ります。リバーブ・エフェクトは一定数の初期反射、いわゆるアーリー・リフレクションを生み出し、それに続く残響は明確度が落ち、だんだん消えていきます。



Reverb Time (リバーブ・タイム) [variable]

残響が消えていく時間を設定します。ホール系の残響には0.2秒から0.9秒、室内とライブ・ステージの残響には0.2秒から4.9秒を設定できます。プレートとスプリングの残響については、このパラメーターでは0から99までの抽象的な値で設定します。

Pre-Delay (プリ・ディレイ) (P) [0 ms~200 ms]

ダイレクト音から残響の最初の反射が始まるまでのディレイを設定します。値を大きくすると残響がよりはっきりし、よりエコーらしい音になります。

E.R. Level(アーリー・リフレクションレベル) (E) [variable]

残響音の初期反射部分の音量を設定します。ホール、室内、ステージの残響についてはレベル0から99まで、プレートとスプリングの残響についてはレベル1から10までを設定できます。値を大きくするにつれて残響が少しずつ強調され、よりはっきりしてきます。

High Damp (ハイ・ダンプ) (HD) [0%~99%]

高音域が減衰する度合いを設定します。値を大きくすると減衰するのが速くなります。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L) [-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H) [-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが4キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)**[DRY、99:1~1:99、FX]**

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Early Reflections (アーリー・リフレクション)

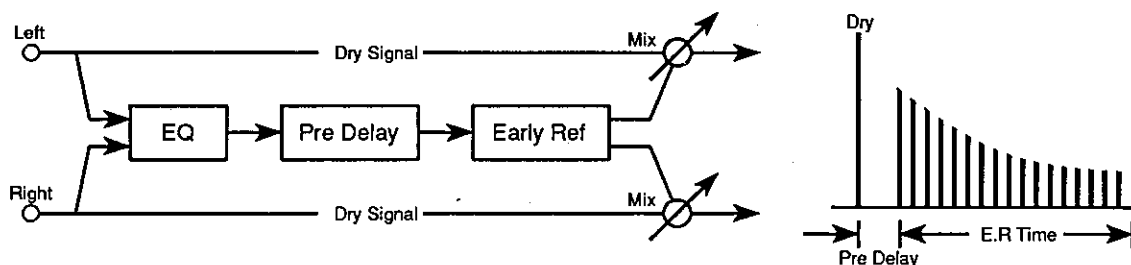
このエフェクトでは、自然な残響の初期反射部分だけを再現します。初期反射は、音響環境の特性を決定するうえで重要な役割を演じます。したがってこれを用いれば、音の厚みを増したり、エコーに似た反射音を作ったり、その他おもしろいニュアンスを加えたりすることができます。

| PROG A11 8:EFFECT | | ▶Effect Type | |
|-------------------|----------------|--------------|------------------|
| FX1 | 10:Early Ref 1 | :ON | Mod:UDA EG I+07 |
| T220 | P015 | | L+03 H-05 +67:33 |
| FX2 | 11:Early Ref 2 | :ON | Mod:UDA EG I-01 |
| T200 | P020 | | L+00 H+00 +60:40 |
| I SERIAL | J C Pan = | L | D Pan = R |

| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

10:Early Ref 1を使うと、低音域を強調することや、ゲートのかかった残響の効果を得ることができます。11:Early Ref 2は、もう少しゆっくり消えていく反射音を生み出します。12:Early Ref 3は、消えないで逆に音量を増していく反射音を生み出します。アタックの強い音に用いた場合には、テープを逆回しにした効果を得ることができます。

これらのエフェクトにはすべて、シェルピング・イコライザーがついています。



E.R. Time L(アーリー・リフレクションタイム) (T) [100 ms~800 ms]

初期反射が消えていく時間を設定します。設定を長くすればするほど初期反射がはっきりしてきます。

Pre-Delay (プリ・ディレイ) (P) [0 ms~200 ms]

直接の音から残響の最初の反射が始まるまでのディレイを設定します。値を大きくすると残響がよりはっきりし、よりエコーらしい音になります。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L) [-12 dB~+12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H) [-12 dB~+12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

Dry:FX Balance(ドライ:エフェクト・バランス) [DRY,99:1~1:99,FX]

ここでは、直接の(DRY)音と、加工した(FX)音のバランスを設定します。DRYを選択するとエフェクトはオフになります。FXの設定にすると音はすべて初期反射になります。その他の設定は直接音対加工音の割合を示します。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

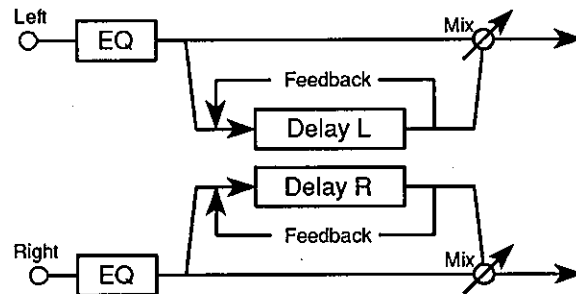
Stereo Delay (ステレオ・ディレイ)

このエフェクトはステレオ・ディレイ、つまり「エコー」パターンを作ります。これはステレオ効果なので、右と左で異なるディレイ・タイムを設定して、パンされたエコーを生み出すことができます。High Dampパラメーターを用いると、高音域の減衰を調節できるので、ディレイの繰り返しにより自然な響きになります。

| PROG A11 8: EFFECT | | Effect Type | | | | | |
|----------------------|-----------|--|---|---|---|---|---|
| FX1 13: Stereo Delay | : ON | Mod: UDA EG I+07 L250 R260 F-40 HD30 L+00 H+00 →75:25 | | | | | |
| FX2 14: Cross Delay | : ON | Mod: UDA EG I-01 L180 R360 F+80 HD10 L+00 H+00 →70:30 | | | | | |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

エフェクト13: Stereo Delayでは、フィードバックを左右のチャンネルに別々にかけます。初期設定では、同じディレイ・タイムが両方のチャンネルに用いられます。14: Cross Delayでは、ディレイ・フィードバックを右チャンネルから左チャンネルへ、またその逆に交差させ、ディレイの音が左右のチャンネルの間を行ったり来たりするようにします。

このエフェクトは2つとも、左右両チャンネルの信号をシェルビング・イコライザーを通したうえでディレイをかけます。



Delay Time L (ディレイ・タイム L) (L) [0 ms~500 ms]

左チャンネル用のディレイの長さを設定します。

Delay Time R (ディレイ・タイム R) (R) [0 ms~500 ms]

右チャンネル用のディレイの長さを設定します。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

フィードバックの量 (すなわち、ディレイの入力にフィードバックされるディレイ信号の量) を設定します。数値を大きくするとディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させるので、エコーの音質はより硬く、うつろな感じの少ないものになります。

High Damp (ハイ・ダンプ) (HD) [0%~99%]

高音域が減衰する度合いを設定します。値を大きくすると減衰するのが速くなります。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L) [-12 dB~+12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H) [-12 dB~+12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

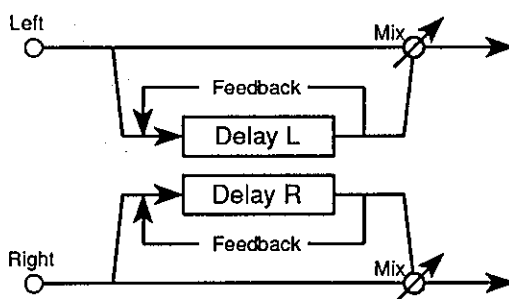
Dual Delay (デュアル・ディレイ)

デュアル・ディレイ・エフェクトでは、左右両チャンネルに入力された信号を別々のモノ・ディレイを通じて出力します。すべてのディレイ・パラメーターが左右のチャンネルに別々に設定できるので、2つの音を全く違ったディレイを用いて加工することができます。

| PROG A11 8:EFFECT | | Effect Type | |
|-------------------|---------------------|-------------|-----------------|
| FX1 | 15: Dual Delay | :ON | Mod:UDA EG I+07 |
| | 250 L+50 HD10 70:30 | 260 | R+50 HD10 70:30 |
| FX2 | 00: No Effect | :ON | Mod:UDA EG I-01 |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R | |
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |

i2/i3のデュアル・ディレイ・エフェクト、15: Dual Delayには、各チャンネル4つのパラメーターがあります。最初の4つ（カーソルキーAからD）が左チャンネル用、次の4つ（カーソルキーEからH）が右チャンネル用です。これら4つのパラメーターの詳細は、どちらのチャンネルについても同じです。

このエフェクトは、どちらのチャンネルについても入力信号をイコライズしません。



Delay Time L (ディレイ・タイム L) (L) [0 ms~500 ms]

左チャンネル用のディレイの長さを設定します。

Feedback L (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

左チャンネル用のフィードバックの量（すなわち、ディレイの入力にフィードバックされるディレイ信号の量）を設定します。数値を大きくするとディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させるので、エコーの音質はより硬く、うつろな感じの少ないものになります。

High Damp L (ハイ・ダンプ) (HD) [0%~99%]

左チャンネルの音の高周波部分が消えていく度合いを決定します。値を大きくすると消えるのが速くなります。

Dry:FX Balance (ドライ：エフェクト・バランス)

[DRY、99:1～1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Delay Time R (ディレイ・タイム R) (R) [0 ms～500 ms]

右チャンネル用のディレイの長さを設定します。

Feedback R (フィードバック) (F) [-99%～+99%]

右チャンネル用のフィードバックの量を設定します。詳細は、Feedback Lパラメーターで説明したものと同じです。

High Damp (ハイ・ダンプ) (HD) [0%～99%]

高音域が減衰する度合いを設定します。値を大きくすると減衰するのが速くなります。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1～1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

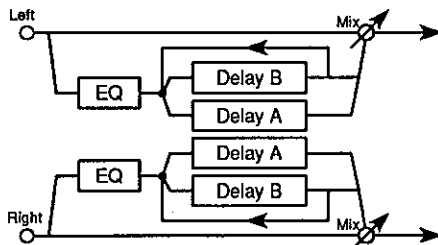
Multitap Delay (マルチタップ・ディレイ)

マルチタップ・ディレイ・エフェクトは、エフェクト入力からの信号を2つの独立したディレイを通じて出力します。これによって作り出されるマルチ・エコー効果は、演奏するそれぞれの音に対応して1対のエコーを生み出します。

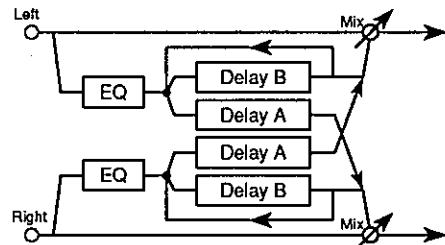
| PROG A11 8: EFFECT | | Effect Type | |
|---------------------------|------------------|-------------|----------------------------|
| FX1 16: Multitap Dly1: ON | Mod: UDA EG I+07 | A300 | B400 F+50 L+00 H+00 ↗50:50 |
| FX2 18: Multitap Dly3: ON | Mod: UDA EG I-01 | A300 | B400 F+50 L+00 H+00 ↗50:50 |
| [SERIAL] C Pan = L | D Pan = R | | |
| A | B | C | D E F G H |

i2/i3には3つのマルチタップ・エフェクトがあります。16:Multitap Dly1は標準のマルチタップ・ディレイです。17:Multitap Dly2は信号をクロス・パンし、左右両チャンネルの信号をそれぞれのエコーとともに逆転させます。18:Multitap Dly3は、両チャンネルの間でフィードバックを交差させるので、右と左のチャンネルが1対のエコーとともに逆転します。

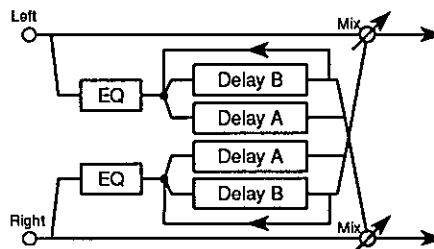
これら3つのエフェクトはすべて、左右両チャンネルの信号を2層式シェルビング・イコライザーを通したうえでディレイをかけます。



マルチタップ・ディレイ 1



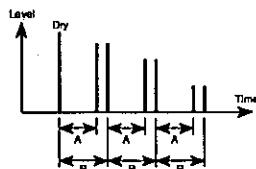
マルチタップ・ディレイ 3



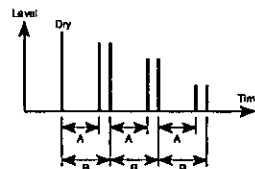
マルチタップ・ディレイ 2

2つのディレイのうち1つ (DLY B) から出た信号だけが入力にフィードバックされます。そのため、両方のディレイによって生み出される2番目以降のエコーのタイミングは、下図で示すとおりDelay Time Bパラメーターによって決定されます。

ディレイ・タイムAがディレイ・タイムBより短い場合



ディレイ・タイムAがディレイ・タイムBより長い場合



Delay Time A (ディレイ・タイムA) (A) [0 ms~500 ms]

DLY A用のディレイの長さを設定します。

Delay Time B (ディレイ・タイムB) (B) [0 ms~500 ms]

DLY B用のディレイの長さを設定します。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

フィードバックの量 (すなわち、DLY Bからディレイにフィードバックされる信号の量) を設定します。数値を大きくするとディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させるので、エコーの音質はより硬くなります。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L) [-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H) [-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが1キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

Dry:FX Balance (ドライ/エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Chorus (コーラス)

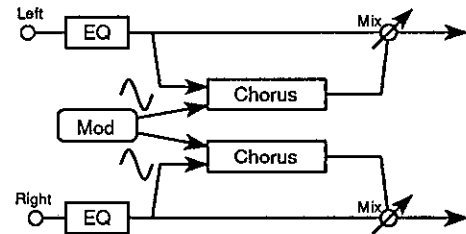
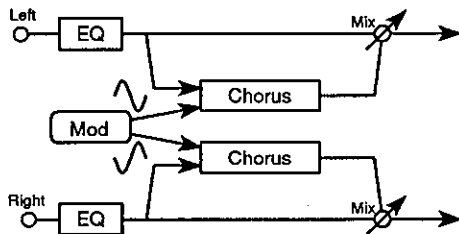
コーラス・エフェクトでは、低周波オシレーター (LFO) でディレイ・タイムにモジュレーションをかけることによって音の厚みを増します。このディレイによってピッチに小さな変動ができるので、元の信号と組み合わせると、2つ以上の楽器がユニゾンで演奏しているような効果が得られます。

| PRG A11 8: EFFECT | | Effect Type | |
|-------------------|-----------|------------------|--|
| FX1 19: Chorus 1 | : ON | Mod: UDA EG I+07 | |
| T010 S0.30 M60 | TRI | L+00 H+00 →60:40 | |
| FX2 20: Chorus 2 | : ON | Mod: UDA EG I-01 | |
| T005 S1.11 M40 | SIN | L+00 H+00 →60:40 | |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R | |

| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

i2/i3には、2つのステレオ・コーラス・エフェクトがあります。両方とも、左右両チャンネルを別々に加工します。19:Chorus 1は、左右両チャンネルのディレイに逆位相でモジュレーションをかけ、サウンドにゆらゆらするステレオの動きを与えます。20:Chorus 2は、両チャンネル用のディレイに同じ位相でモジュレーションをかけます。

このエフェクトはどちらも、左右両チャンネルの信号をシェルビング・イコライザーを通じて流したうえでコーラス・エフェクトをかけます。



Delay Time (ディレイ・タイム) (T) [0 ms~200 ms]

ディレイの基本となるタイムを設定します。同じディレイ・タイムが両方のチャンネルに用いられます。

Mod Speed (モジュレーション・スピード) (S)

[0.03 Hz~30 Hz]

LFOがディレイにモジュレーションをかける周波数を設定します。標準コーラス・エフェクト用には低い値 (1ヘルツ前後) で十分です。

Mod Depth (モジュレーション・デプス) (M) [0~99]

モジュレーションの深さ (すなわち、LFOがどれだけディレイ・タイムを変化させるか) を設定します。値を大きくするとモジュレーションがよりはっきりしてきます。値を0にすると、コーラス効果がなくなります。

LFO Waveform (LFOウェーブフォーム) [SIN、TRI]

LFOがディレイ・タイムにモジュレーションをかけるときの波形を選択します。正弦波 (SIN) と三角波 (TRI) のどちらかを選択することができます。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L) [-12 dB~+12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H) [-12 dB~+12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Quadrature Chorus (クオドラチュア・コーラス)

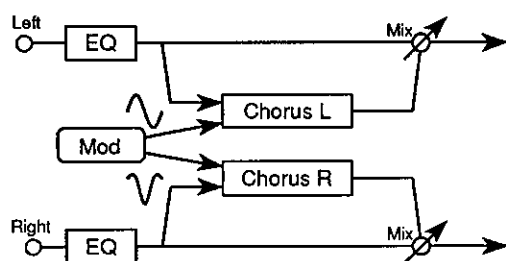
クオドラチュア・コーラス・エフェクトは、前の節で説明したステレオ・コーラスに似ています。主な相違点は、LFOが左右両チャンネルのディレイに、互いに位相を90度ずらしてモジュレーションをかけることです。また、それぞれのチャンネルについて別々のディレイ・タイムを用いることもできます。

| PROG All 8: EFFECT | | Effect Type | |
|--------------------|--------------------|-------------|------------------|
| FX1 | 21: Quad Chorus | :ON | Mod: VDA EG I+07 |
| | L011 R023 →S33 M50 | T+00 | L+00 H+00 50:50 |
| FX2 | 22: XOver Chorus | :ON | Mod: VDA EG I-01 |
| | L011 R023 →S33 M50 | T+00 | L+00 H+00 50:50 |
| | [SERIAL] C Pan = | L | D Pan = R |

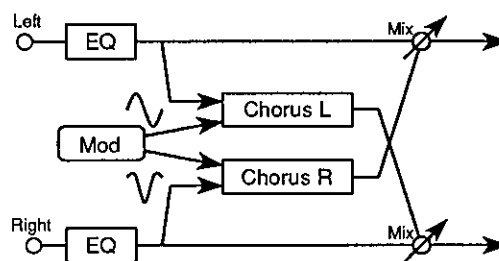
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

i2/i3には2つのクオドラチュア・コーラス・エフェクトがあります。基本バージョンの21:Quad Chorusでは、左右のチャンネルを別々に加工します。22:XOver Chorusでは、それぞれのチャンネル向けのコーラス信号をミックスして、もう1つのチャンネルの出力に入れ、クロスオーバー効果を生み出します。

このエフェクトはどちらも、左右両チャンネルの信号をシェルビング・イコライザーを通じて流したうえでコーラス・エフェクトをかけます。



Quad Chorus



XOver Chorus

Delay Time L (ディレイ・タイム L) (L) [0 ms~250 ms]

左チャンネル用の基本的なディレイの長さを設定します。

Delay Time R (ディレイ・タイム R) (R) [0 ms~250 ms]

右チャンネル用の基本的なディレイの長さを設定します。

Mod Speed (モジュレーション・スピード) (S) [1~99]

LFOがディレイにモジュレーションをかける速さを設定します。値を大きくするとオシレーションが速くなります。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Mod Depth (モジュレーション・デプス) (M) [0~99]

モジュレーションの深さ(すなわち、LFOがどれだけディレイ・タイムを変化させるか)を設定します。値を大きくするとモジュレーションがよりはっきりしてきます。値を0にするとコーラス効果がなくなります。

LFO Shape (L F O シェイプ) [T+10~T-10、S-10~S+10]

LFOがディレイ・タイムにモジュレーションをかけるときの波形を選択します。三角波 (TRI) と正弦波 (SIN) のどちらかを選択することができます。

数値はモジュレーション波形を調節するものです。+の値を大きくすると波形の頂上が広く平たくなります。-の値にすると波形の頂上が狭く、鋭いものになります。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L) [-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H) [-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが1キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

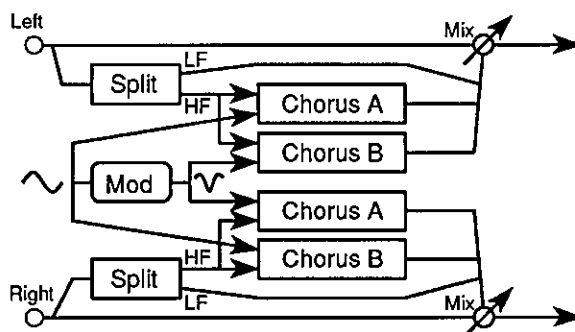
Harmonic Chorus

ハーモニック・コーラスはクォードラチャー・コーラスの1つで、入力された音をフィルターを使って高音域と低音域に分け、次に2つのコーラスを高音域にだけかけるものです。これはベースなど低音の楽器で特に効果を発揮します。

| PROG A11 8:EFFECT | | ▶Effect Type | |
|-----------------------|-----------|-----------------|-----------|
| FX1 23:Harmonic Cho.: | ON | Mod:VDA EG I+07 | |
| A022 B046 | →S35 M99 | SP01 | FX |
| FX2 00:No Effect | :ON | Mod:VDA EG I-01 | |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R | |
| A | B | C | D E F G H |

ほかのコーラス・エフェクトと違い、このエフェクトを用いてもディレイにモジュレーションをかけるために用いられる波形を設定することはできません。しかし、フィルターが低音域部分と高音域部分に分ける周波数は調節できます。

このエフェクトは、どちらのチャンネルについても入力信号をイコライズしません。



Delay Time A (ディレイ・タイムA) (A) [0 ms~500 ms]

コーラス・ユニットA用の基本的なディレイの長さを設定します。

Delay Time B (ディレイ・タイムB) (B) [0 ms~500 ms]

コーラス・ユニットB用の基本的なディレイの長さを設定します。

Mod Speed (モジュレーション・スピード) (S) [1~99]

LFOがディレイにモジュレーションをかける度合いを設定します。値を大きくするとオシレーションが速くなります。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターを調節することができます。

Mod Depth (モジュレーション・デプス) (M) [0~99]

モジュレーションの深さ(すなわち、LFOがどれだけディレイ・タイムを変化させるか)を設定します。値を大きくするとモジュレーションがよりはっきりしてきます。値を0にするとコーラス効果がなくなります。

Filter Splt Point (フィルター・スプリット・ポイント) (S P)

[0~18]

フィルターが入力信号を高音部分と低音部分に分ける周波数を示すものです。値を大きくすると分岐点の周波数が上がります。コーラス効果は、この周波数より上の部分だけにかかります。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

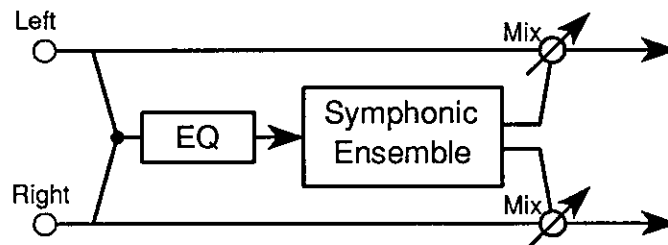
Symphonic Ensemble シンフォニック・アンサンブル

シンフォニック・アンサンブル・エフェクトは、前の各節で説明したコーラス・エフェクトと基本的には同じ効果です。オーケストラのストリング・セクションのような大規模なアンサンブル・サウンドとともに用いた場合効果があります。

| PROG A11 8: EFFECT | | Effect Type |
|-----------------------|-----------|--------------------------------------|
| FX1 24: Symphonic Ens | : ON | Mod: VDA EG I+07 L+00 H+00 +50:50 |
| FX2 00: No Effect | : ON | Mod: VDA EG I-01 |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R |
| A | B | C |
| D | E | F |
| G | H | |

i2/i3のシンフォニック・アンサンブル・エフェクト、24:Symphonic Ens.は、左右両チャンネルからの入力をミックスして、次にそのミックスした入力にアンサンブル・エフェクトをかけます。この出力は両チャンネルに等しく送られます。

シンフォニック・アンサンブル・エフェクトには、シェルビング・イコライザーが含まれます。



このエフェクトは別のモジュレーションをかけたエフェクトと組み合わせて使うことができません。一方のエフェクトに24:Symphonic Ens.を選択した場合、もう一方は以下のエフェクトのどれも使うことができません。

| エフェクトのタイプ | エフェクト・ナンバー | エフェクトのタイプ | エフェクト・ナンバー |
|--------------------|------------|------------------------|------------|
| Chorus | 19-20 | Tremolo | 35-36 |
| Quadrature Chorus | 21-22 | Chorused/Flanged Delay | 38-39 |
| Harmonic Chorus | 23 | Delay & Chorus | 42 |
| Symphonic Ensemble | 24 | Delay & Flanger | 43 |
| Flanger | 25-57 | Delay & Phaser | 46 |
| Phaser | 32-33 | Delay & Rotary Speaker | 47 |
| Rotary Speaker | 34 | | |

Mod Depth (モジュレーション・デプス) (M) [0~99]

モジュレーションの深さを設定します。値を大きくするとモジュレーションがよりはっきりしてきます。値を0にするとアンサンブル効果がなくなります。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L) [-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H) [-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが1キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

Dry:FX Balance (ドライ/エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Flanger フランジャー

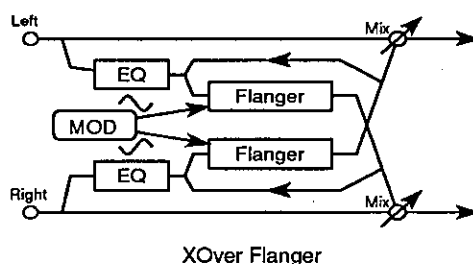
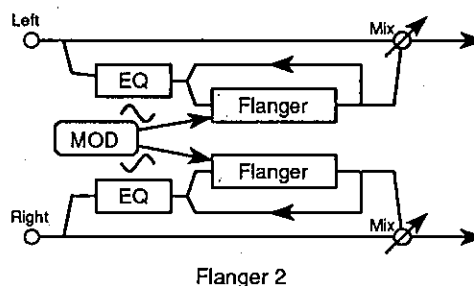
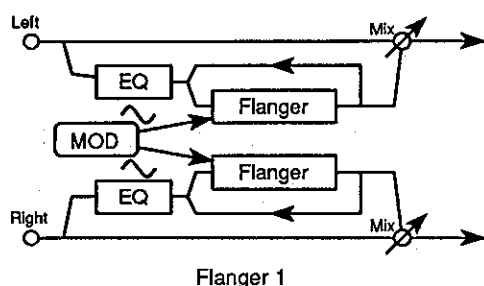
フランジャー・エフェクトは、コーラスと構造は同じですが、それに加えて出力信号をディレイの入力にフィードバックするループがあります。これによってコーラスのような効果が生まれますが、そのほかピッチのない音にピッチの感覚を加えることもできます。これが効果を発揮するのは、シンバルなど、倍音を多く含む音を加工する場合です。

| PROG A11 8: EFFECT | | Effect Type | |
|----------------------|------|-----------------|-------|
| FX1 25: Flanger 1 | :ON | Mod:UDA EG I+07 | |
| T005 M99 →S20 | F-85 | L+00 H+00 | 20:80 |
| FX2 27:XOver Flanger | :ON | Mod:UDA EG I-01 | |
| T050 M99 →S50 | F+85 | L+03 H+03 | 50:50 |
| [SERIAL] C Pan = | L | D Pan = | R |

| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

i2/i3には3つのステレオ・フランジャー・エフェクトがあります。25:Flanger 1は、左右両チャンネルに同じ位相でかけられたディレイにモジュレーションをかけます。26:Flanger 2は、ディレイに逆位相でモジュレーションをかけ、その結果より広いステレオの動きが生まれます。27:XOver Flangerもディレイに逆位相でモジュレーションをかけますが、それぞれのフランジャーはフィードバックをもう一方のチャンネルに送ります。

この3つのエフェクトはすべて、左右両チャンネルの信号をシェルビング・イコライザーを通じたうえフランジングします。



Delay Time (ディレイ・タイム) (T) [0 ms~200 ms]

ディレイの基本的な長さを設定します。同じディレイ・タイムが両チャンネルに用いられます。

Mod Depth (モジュレーション・デプス) (M) [0~99]

モジュレーションの深さ(すなわち、LFOがどれだけディレイ・タイムを変化させるか)を設定します。値を大きくするとモジュレーションがよりはっきりしてきます。値を0にするとフランジャー効果がなくなります。

Mod Speed (モジュレーション・スピード) (S) [1~99]

LFOがディレイにモジュレーションをかける速さを設定します。値を大きくするとオシレーションが速くなります。

ダイナミック・モジュレーションを使って、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

フランジャー入力に戻されるフィードバックのレベルを設定します。数値を大きくするとフランジャー・エフェクトによって生み出されるレゾナンスが増大します。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させ、このエフェクトのピッチを1オクターブ下げます。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L) [-12 dB~+12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H) [-12 dB~+12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

**Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)
[DRY、99:1~1:99、FX]**

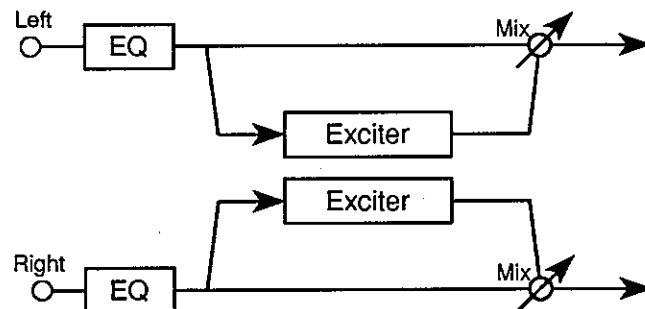
生の(DRY)音と、エフェクトのかかった(FX)音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Exciter エキサイター

エキサイター・エフェクトは、ある周波数を強調する倍音を加え、鮮明度と存在感を大きなものにします。これが一番効果を発揮するのはエレキ・ギターやリード・シンセなどのソロ楽器に用いたときで、こうした楽器を前面に押し出します。

| PROG A11 8:EFFECT | | Effect Type | |
|-------------------|-----------|-----------------|-----------|
| FX1 28:Exciter | :ON | Mod:UDA EG I+07 | |
| D+50 HS05 | | L+04 H+00 +FX | |
| FX2 00:No Effect | :ON | Mod:UDA EG I-01 | |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R | |
| A | B | C | D E F G H |

i2/i3のエキサイター・エフェクト28:Exciterは、左右両チャンネル用の信号を別々に処理するものです。また、左右両チャンネルの信号をシェルピング・イコライザーを通したうえで処理します。



Harmonic Density (ハーモニック・デンシティ) (D)

[-99 ~ +99]

信号に加えられる倍音の強度を設定します。数値を大きくすると、エキサイター・エフェクトの深さが増します。マイナスの値は倍音を抑え、金属的な音を生み出します。

Hot Spot (ホット・スポット) (HS)

[1 ~ 10]

ここでは、エキサイター・エフェクトによって強調される周波数域の中心を設定します。加えられる倍音は、この周波数を基準にします。値を大きくすると強調される周波数が上昇します。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L)

[-12 dB ~ +12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H)

[-12 dB ~ +12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1～1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

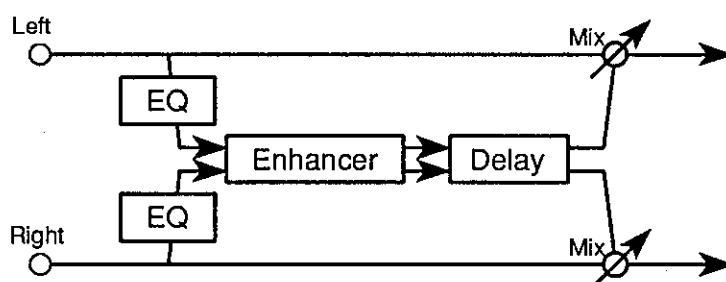
ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Enhancer エンハンサー

エンハンサー・エフェクトは、音をより明確かつ鮮明にする倍音を加えることによって音を強調するものです。またこれは、それぞれのチャンネルに対して短い逆位相のディレイをかけ、音の幅が広がった感じを与えます。

| PROG A11 8: EFFECT | | ▶Effect Type | |
|--------------------|-----------|-----------------|-----------|
| FX1 29: Enhancer | :ON | Mod:VDA EG I+07 | |
| D80 HS01 SW50 T25 | | L+01 H+01 →FX | |
| FX2 00: No Effect | :ON | Mod:VDA EG I-01 | |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R | |
| A | B | C | D E F G H |

i2/i3のエンハンサー・エフェクト、29:Enhancerは、左右両チャンネル用の信号を別々にエンハンスします。またこれは、左右両チャンネルの信号をシェルビング・イコライザーを通したうえで、エンハンサーとディレイの各エフェクトをかけます。



Harmonic Density (ハーモニック・デンシティ) (D)

[1~99]

信号に加えられる倍音の強度を設定します。数値を大きくすると、エンハンサー・エフェクトの深さが増します。

Hot Spot (ホット・スポット) (HS)

[1~20]

エフェクトのエンハンサー部分によって強調される周波数域の中心を設定します。加えられる倍音は、この周波数を基準にします。値を大きくすると強調される周波数が上昇します。

Stereo Width (ステレオ・ワイズ) (SW)

[0~99]

各チャンネル用のディレイ信号を、もう一方のチャンネルの出力に加える割合を設定します。値を大きくするとディレイ効果のステレオ幅が大きくなります。

Delay Time (ディレイ・タイム) (T)

[1~99]

ディレイの基本的な長さを設定します。同じディレイ・タイムが両方のチャンネルに用いられます。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L)

[-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H) [-12 dB~+12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

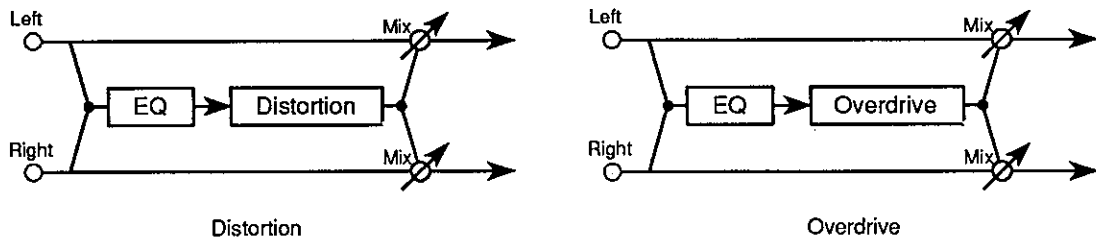
Distortion ディストーション

ギターに用いるために工夫されたディストーション・エフェクトは、入力された信号の増幅度がアンプの入力容量を上回ったときに起こる歪みをシミュレートするものです。ディストーションはソロ楽器によく使われますが、これは単音に厚みが加わるからです。和音を演奏している楽器にかけられると、濁った音を生み出します。

| PROG A11 8: EFFECT | | Effect Type | |
|--------------------|---------------|---------------------|-----------------|
| FX1 | 30:Distortion | =ON | Mod:UDA EG I+07 |
| | DL11 | →HS05 R80 L+02 H-12 | DL10 50:50 |
| FX2 | 31:Overdrive | =ON | Mod:UDA EG I-01 |
| | D050 | →HS45 R00 L+03 H-03 | DL20 50:50 |
| | [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R |
| A | B | C | D E F G H |

12/13には2つのディストーション・エフェクトがあり、両方とも音を歪ませ、わずかなワウを加えます。30:Distortionは、ハード・ロックやヘビー・メタルで用いられる硬い、ソリッド・ステートのディストーションを生み出します。これはソロ楽器に用いると特に効果的です。31:Overdriveは、もう少し温かい真空管アンプのディストーションをシミュレートします。ギターやオルガンの音に用いると、ブルージューな効果を生み出します。

このエフェクトはどちらも、左右両チャンネルの信号をシェルピング・イコライザーを通じて流したうえで、ディストーションとワウのエフェクトをかけます。



Drive (ドライブ) (D)

[1~111]

このパラメーターでは、ディストーション・エフェクトの強度を設定します。値を大きくするとディストーションのレベルが上がります。

Hot Spot (ホット・スポット) (HS)

[1~99]

ここでは、ワウ・フィルターが用いられる周波数域の中心を設定します。加えられる倍音は、この周波数を基準にします。値を大きくするとワウ周波数が上昇します。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Resonance (レゾナンス) (R)

[0~99]

ここでは、ワウ・フィルターによって加えられるレゾナンスの量を設定します。値を大きくすると、ワウ・エフェクトの強度が増します。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L)

[-12 dB~+12 dB]

シェルピング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H) [-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが1キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

Distortion Level (ディストーション・レベル) (DL) [0~99]

ここでは、歪みを受けた音の出力レベルを設定します。値を大きくするとディストーションの度合いが増します。値を0にするとディストーション効果がなくなります。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス) [DRY、99:1~1:99、FX]

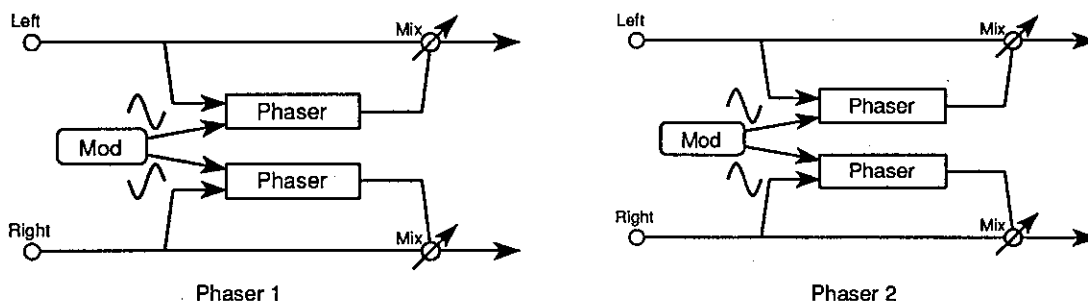
生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Phaser フェイザー

コーラスとフランジャーの両エフェクトはディレイ・タイムにモジュレーションをかけますが、フェイザーは入力信号そのものにモジュレーションをかけ、いっそうはっきりしたモジュレーション効果を生み出します。フェイザーまたは正式名称でいうフェイズ・シフターは、エレクトリック・ピアノやエレクトリック・ギターに特に向いています。

| PROG A11 8: EFFECT | | Effect Type | | | | | |
|--------------------|---|-------------|---|---|---|---|---|
| FX1 32: Phaser 1 | :ON Mod:UDA EG I+07 HS99 →S0.69 M60 F-75 SIN | 25:75 | | | | | |
| FX2 33: Phaser 2 | :ON Mod:UDA EG I-01 HS99 →S0.57 M69 F+87 TRI [SERIAL] C Pan = L D Pan = R | 60:40 | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

i2/i3には2つのフェイザー・エフェクトがあります。32:Phaser1は、左右両チャンネルのフェイザーに互いに逆位相のモジュレーションをかけ、音がステレオで行ったり来たりするようにします。33:Phaser2は、左右両チャンネルのフェイザーに同位相のモジュレーションをかけます。



Hot Spot (ホット・スポット) (HS) [0~99]

位相がシフトされる周波数域の中心を設定します。値を大きくするとシフトされる周波数が上昇します。

Mod Speed (モジュレーション・スピード) (S) [0.03 Hz~30 Hz]

LFOが入力信号にモジュレーションをかける速さを設定します。値を大きくするとモジュレーションが速くなります。

ダイナミック・モジュレーションを使って、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Mod Depth (モジュレーション・デプス) (M) [0~99]

モジュレーションの深さ(すなわち、LFOがどれだけ位相を変化させるか)を設定します。値を大きくするとモジュレーションがよりはっきりしてきます。値を0にすると、フェイザー効果がなくなります。

LFO Waveform (LFOウェーブフォーム) [SIN、TRI]

LFOがモジュレーションをかけるときの波形を選択します。正弦波(SIN)と三角波(TRI)のどちらかを選択することができます。

Feedback (フィードバック) (F) [-99% ~ +99%]

ここではフィードバックの量 (すなわち、フェイザーにフィードバックされるディレイ信号の量) を設定します。数値を大きくするとフェイザーによって生み出されるレゾナンスが増します。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させ、このエフェクトのレゾナンスが増えます。

Dry:FX Balance (ドライ/エフェクト・バランス) [DRY、99:1~1:99、FX]

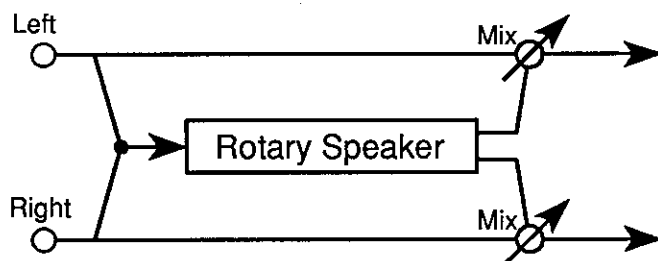
生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Rotary Speaker ロータリー・スピーカー

このエフェクトは、電気オルガンに用いられるロータリー・スピーカーの生み出す音をシミュレートするものです。こうしたスピーカーにはモーターがついていて、これが高音域のスピーカー・ホーンを2つのスピードのどちらかで回転させます。低速はコーラスのような効果を生み出し、一方高速はトレモロ効果を生み出します。

| PROG A11 8: EFFECT | | | ▶Effect Type | | | | |
|------------------------|---------|----------|--------------|----|---|---|---|
| FX1 34: Rotary Speaker | : ON | Mod: UDA | EG I+07 | | | | |
| VIB09 | AC04 | S25 | F70 | FX | | | |
| FX2 00: No Effect | : ON | Mod: UDA | EG I-01 | | | | |
| [SERIAL] | C Pan = | L | D Pan = | R | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

i2/i3のロータリー・スピーカー・エフェクト、34: Rotary Speakerは、左右両チャンネルからの入力をミックスし、次にこのミックスした入力を完全に独立した低周波オシレーター（LFO）を用いて変調します。どちらのチャンネルについても入力信号はイコライズしません。



ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中に低速と高速の効果を切り替えることができます。スピードを切り替えるために用いるコントローラーは、連続的なコントローラーというよりはスイッチとして働きます。つまり、コントローラーを動かす速さは音の変化には何の影響も及ぼしません。低速と高速を切り替える度合いは、完全にAccelerationパラメーターでコントロールされます。

Vibrato Depth (ビブラート・デプス) (VIB) [0~15]

このエフェクトによって生み出される振幅の深さを設定します。(本物のロータリー・スピーカーでは、深さを変えるためには回転ホーンの直径を変えなければならないはずですが。) 値を大きくするとビブラートがよりはっきりしたものになります。

Acceleration (アクセラレーション) (AC) [1~15]

ダイナミック・モジュレーションを用いて回転の速さを切り替えたときに、このエフェクトが低速から高速まで加速する(あるいは高速から低速まで減速する)のにかかる時間を設定します。値を大きくすると、加速・減速がより速くなります。

Slow Speed (スロー・スピード) (S) [1~99]

ここでは、LFOが低速に切り替えられたときの回転の速さを設定します。値を大きくすると回転が速くなります。

Fast Speed (ファスト・スピード)

[1~99]

ここでは、LFOが高速に切り替えられたときの回転の速さを設定します。値を大きくすると回転が速くなります。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

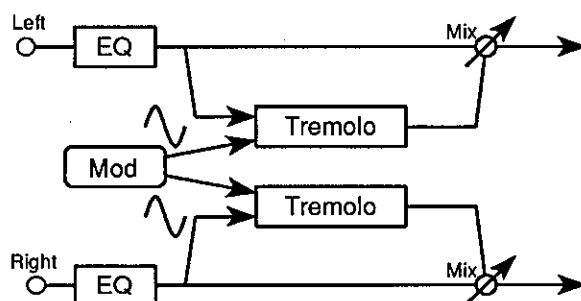
Tremolo トレモロ

トレモロ・エフェクトは、低周波オシレーター（LFO）を用いて、出力音の音量にモジュレーションをかけるものです。これが特に効果的なのは、ゆったりとしたメロディーや幅の広い和音を演奏する楽器に用いたときで、こまかなフレーズに用いたときはあまり効果がありません。

| PRG A11 8:EFFECT | | Effect Type | |
|----------------------|-----|-----------------|-----|
| FX1 35:Auto Pan | :ON | Mod:UDA EG I+07 | |
| SIN W+99 S1.59 M80 | | L+00 H+00 | →FX |
| FX2 36:Tremolo | :ON | Mod:UDA EG I-01 | |
| TRI W+00 S04.0 M63 | | L+00 H+00 | →FX |
| [SERIAL] C Pan = L | | D Pan = R | |
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |

i2/i3には2つのトレモロ・エフェクトがあります。最初の35:Auto Panは、左右両チャンネルの音量に逆相でモジュレーションをかけるもので、音が左右にパンしているように動きます。36:Tremoloは、両チャンネルに同位相でモジュレーションをかけ、本当のトレモロ効果を生み出します。

このエフェクトはどちらも、左右両チャンネルの信号をシェルピング・イコライザーを通したうえでトレモロをかけます。

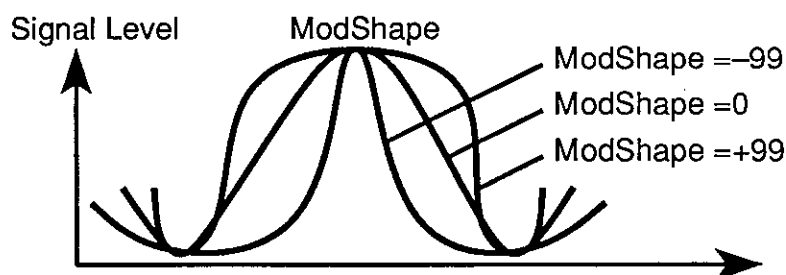


LFO Waveform (LFO ウェーブフォーム) [SIN、TRI]

LFOが入力信号レベルにモジュレーションをかけるときのLFOの波形を選択します。正弦波（SIN）と三角波（TRI）のどちらかを選択することができます。

LFO Width (LFO ワイズ) (W) [-99~+99]

LFOの波形を調節します。+の値が大きくなると波形の頂上が広がります。-の値にすると波形の頂上がより狭く、鋭くなります。



Mod Speed (モジュレーション・スピード) (S) [0.03 Hz~30 Hz]

LFOが入力信号レベルにモジュレーションをかける周波数を設定します。

Mod Depth (モジュレーション・デプス) (M) [0~99]

モジュレーションの深さ(すなわち、LFOがどれだけ振幅を変化させるか)を設定します。値を大きくするとモジュレーションがよりはっきりしてきます。値を0にするとトレモロがなくなります。

EQ Low (イコライザー・ロー) (L) [-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが1キロヘルツより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

EQ High (イコライザー・ハイ) (H) [-12 dB~+12 dB]

シェルビング・イコライザーが1キロヘルツより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の(DRY)音と、エフェクトのかかった(FX)音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

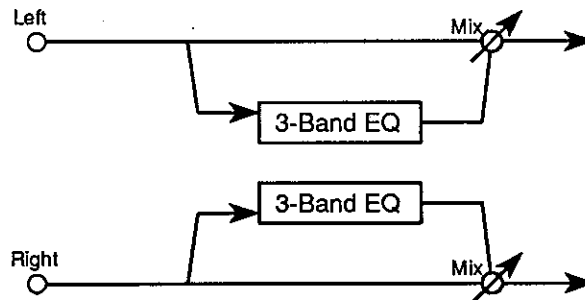
ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Parametric Equalizer パラメトリック・イコライザー

i2/i3のエフェクトの多くはシェルビング・イコライザーを含んでおり、これを用いると出力音の高音域と低音域を調節できます。しかし、こうしたイコライザーは固定したカットオフ周波数を用いるので、柔軟性が限られてきます。もっと細かいイコライゼーションが必要な音については、パラメトリック・イコライザーが有効となります。

| PROG A11 8: EFFECT | | Effect Type |
|--------------------|-------------------|--|
| FX1 | 37: Parametric EQ | : ON Mod: UDA EG I+07 LF12 G+12 M08 G+12 W50 HF20 G+12 FX |
| FX2 | 00: No Effect | : ON Mod: UDA EG I-01 |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R |
| A | B | C |
| D | E | F |
| G | H | |

37:Parametric EQは、3バンド式パラメトリック・イコライザーです。カットオフ周波数も中心周波数も別々に調節できますし、3つの周波数域—低、中、高—用のゲイン設定ができます。



Low Frequency (ロー・フリークエンシー) (LF) [0~29]

低音域フィルター用のカットオフ周波数を設定します。値を大きくするとカットオフ周波数が上昇します。

Low Gain (ロー・ゲイン) (G) [-12 dB~+12 dB]

Low Frequencyパラメーターによって設定されたカットオフ・ポイントより下の周波数を低音域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。

Middle Frequency (ミドル・フリークエンシー) (M) [0~99]

中音域フィルター用の中心周波数を設定します。値を大きくすると中心周波数が上昇します。

ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールして、ワウ効果を生み出すことができます。

Middle Gain (ミドル・ゲイン) (G) [-12 dB~+12 dB]

Middle Frequencyパラメーターによって設定された周波数を中音域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。

Middle Width (ミドル・ワイズ) (W) [0~99]

中音域フィルターの影響を受ける周波数の帯域幅を調節します。値を大きくすると、このフィルターによってブーストまたはカットされる周波数の幅が大きくなります。

High Frequency (ハイ・フリーケンシー) (HF) [0~29]

このパラメーターでは、高音域フィルター用のカットオフ周波数を設定します。値を大きくするとカットオフ周波数が上昇します。

High Gain (ハイ・ゲイン) (G) [-12 dB~+12 dB]

ここでは、High Frequencyパラメーターによって設定されたカットオフ・ポイントより上の周波数を高音域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス) [DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

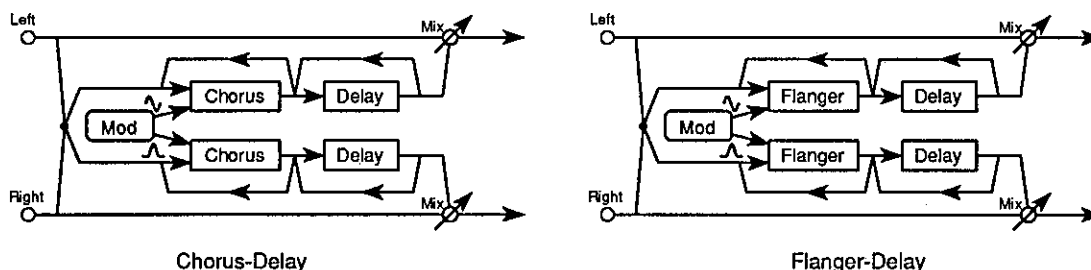
Chorused or Flanged Delay コーラス／フランジャー・ディレイ

これらのエフェクトは、直列に接続された二重エフェクトです。すなわち、2つのエフェクター—最初はモノ・イン、ステレオ・アウトのコーラスまたはフランジャー、次にはステレオ・ディレイ—を左右両方のチャンネルにかけます。これが特に有効なのは、ソロ楽器に用いた場合です。

| PROG A11 8: EFFECT | | ▶Effect Type | |
|--------------------|------------------|--------------|-----------------|
| FX1 | 38:Chorus-Delay | :ON | Mod:VDA EG I+07 |
| | T11 F+10 S30 M50 | T054 F-10 | →70:30 |
| FX2 | 39:Flanger-Delay | :ON | Mod:VDA EG I-01 |
| | T00 F-90 S10 M50 | T200 F+60 | →50:50 |
| [| SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R |
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |

38:Chorus-Delayはコーラスとディレイを直列につないだものです。39:Flanger-Delayは、フランジャーとディレイを直列につないだものです。コーラスもフランジャーもクォドラチュア・モジュレーションを使います(すなわち、左右のチャンネルには互いに位相を90度ずらしてモジュレーションがかけられます)。

これらのエフェクトはどちらのチャンネルについても入力信号をイコライズしません。



Delay Time (ディレイ・タイム) (T) [0 ms~500 ms]

コーラスおよびフランジャー・エフェクト用の基本的なディレイの長さを設定します。同じディレイ・タイムが両方のチャンネルに用いられます。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

フランジャーの入力に戻されるフィードバックのレベルを設定します。数値を大きくするとフランジャー・エフェクトによって生み出されるレゾナンスが増します。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させ、このエフェクトのピッチを1オクターブ下げます。

Mod Speed (モジュレーション・スピード) (S) [1~99]

LFOがコーラスまたはフランジャーのディレイにモジュレーションをかける速さを設定します。値を大きくするとモジュレーションが速くなります。

Mod Depth (モジュレーション・デプス) (M) [0~99]

LFOモジュレーションの深さ(すなわち、LFOがどれだけディレイ・タイムを変化させるか)を設定します。値を大きくするとモジュレーションがよりはっきりしてきます。値を0にすると、コーラスまたはフランジャーの効果はなくなります。

Delay Time (ディレイ・タイム) (T) [0 ms~500 ms]

ディレイ・エフェクト用のディレイの長さを設定します。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

ここではディレイ・フィードバックの量(すなわち、ディレイにフィードバックされるディレイ信号の量)を設定します。数値を大きくするとディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させるので、エコーの音質はより硬くなります。

Dry:FX Balance (ドライ/エフェクト・バランス) [DRY、99:1~1:99、FX]

生の(DRY)音と、エフェクトのかかった(FX)音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

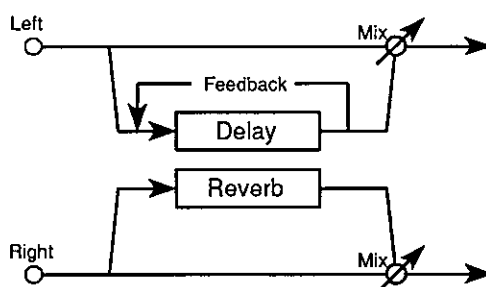
ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中にこのパラメーターをコントロールすることができます。

Delay & Reverb デイレイ & リバーブ

これらのエフェクトは、モノ・デイレイとモノ・リバーブが並列で配置された二重エフェクトです。これを使う方法の例としては、1つのチャンネルでソロ・ギターまたはリード・シンセにデイレイをかけ、もう1つのチャンネルの残った楽器にリバーブをかけることです。

| PROG A11 8:EFFECT | | Effect Type |
|-------------------|---|-------------|
| FX1 40:Delay/Hall | :ON Mod:UDA EG I+07 T250 F+50 HD10 70:30 3.5 P055 HD40 60:40 | |
| FX2 41:Delay/Room | :ON Mod:UDA EG I-01 T250 F+50 HD10 70:30 1.5 P030 HD30 60:40 [SERIAL] C Pan = L D Pan = R | |
| A | B | C |
| D | E | F |
| G | H | |

i2/i3には、デイレイとリバーブを並列で配置するエフェクトが2つあります。40:Delay/Hallは、デイレイとホール・リバーブを組み合わせたものです。41:Delay/Roomは、デイレイとルーム・リバーブを組み合わせたものです。これらのエフェクトは、どちらのチャンネルも入力信号をイコライズしません。



ダイナミック・モジュレーションを用いて、デイレイ・エフェクト、リバーブ・エフェクトのどちらについても、Dry:FX Balanceパラメーターをコントロールすることができます。

Delay Time (デイレイ・タイム) (T) [0 ms~500 ms]

デイレイ・エフェクト用のデイレイの長さを設定します。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

デイレイ・フィードバックの量(すなわち、デイレイにフィードバックされるデイレイ信号の量)を設定します。数値を大きくするとデイレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させるので、エコーの音質はより硬くなります。

High Damp (ハイ・ダンプ) (HD) [0%~99%]

音の高域部分が消えていく度合いを決定します。値を大きくすると消えるのが速くなります。

Dry:FX Balance (ドライ/エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の(DRY)音と、エフェクトのかかった(FX)音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Reverb Time (リバーブ・タイム) [variable]

残響が消えていく時間を設定します。ホールの残響には0.2秒から0.9秒、室内とライブ・ステージの残響には0.2秒から4.9秒を設定できます。

Pre-Delay (プリ・ディレイ) (P) [0 ms~200 ms]

直接の音から残響の最初の反射が始まるまでのディレイを設定します。値を大きくすると残響がよりはっきりし、よりエコーらしい音になります。

High Damp (ハイ・ダンプ) (HD) [0%~99%]

残響の高周波部分が消えていく度合いを決定します。値を大きくすると消えるのが速くなります。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)
[DRY、99:1~1:99、FX]

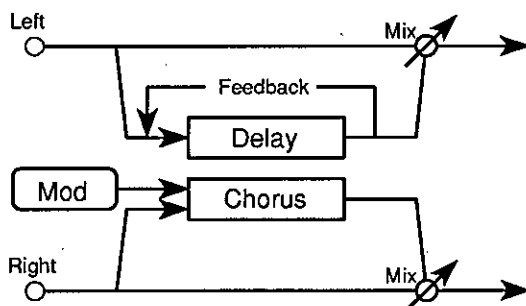
生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Delay & Chorus デイレイ & コーラス

このエフェクトは、モノ・デイレイとモノ・コーラスを並列で組み合わせます。この使い方の例としては、1つのチャンネルでソロ・ギターまたはリード・シンセにデイレイをかけ、もう1つのチャンネルのエレクトリックピアノにコーラスをかけることです。

| PROG A11 8:EFFECT | | ▶Effect Type | | | | | |
|---------------------|-----------|--|---|---|---|---|---|
| FX1 42:Delay/Chorus | :ON | Mod:UDA EG I+07 T250 F+50 HD10 70:30 0.30 M60 TRI 60:40 | | | | | |
| FX2 00:No Effect | :ON | Mod:UDA EG I-01 | | | | | |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

i2/i3の42:Delay/Chorusは、モノ・デイレイとモノ・コーラスを並列の配置で組み合わせるエフェクトです。このエフェクトはどちらのチャンネルについても入力信号をイコライズしません。



Delay Time (デイレイ・タイム) (T) [0 ms~500 ms]

デイレイ・エフェクト用のデイレイの長さを設定します。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

デイレイ・フィードバックの量（すなわち、デイレイにフィードバックされるデイレイ信号の量）を設定します。数値を大きくするとデイレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させるので、エコーの音質はより硬くなります。

High Damp (ハイ・ダンプ) (HD) [0%~99%]

音の高域部分が消えていく度合いを設定します。値を大きくすると消えるのが速くなります。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Mod Speed (モジュレーション・スピード) (S)

[0.03 Hz~30 Hz]

LFOがコーラス用のディレイにモジュレーションをかける速さを設定します。標準的なコーラス・エフェクトには低い値(1ヘルツ前後)で十分です。

Mod Depth (モジュレーション・デプス) (M)

[0~99]

コーラス・モジュレーションの深さを設定します。値を大きくするとモジュレーションがよりはっきりしてきます。値を0にすると、コーラス効果がなくなります。

LFO Waveform (LFOウェーブフォーム)

[SIN、TRI]

LFOがディレイ・タイムにモジュレーションをかけるときの波形を選択します。正弦波(SIN)と三角波(TRI)のどちらかを選択することができます。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

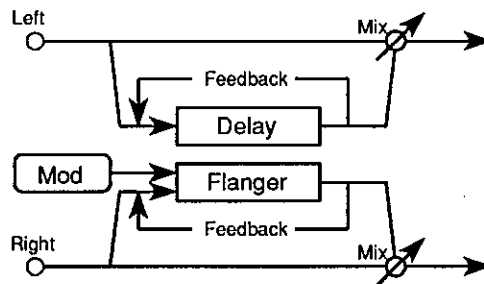
生の(DRY)音と、エフェクトのかかった(FX)音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Delay & Flanger デイレイ & フランジャー

このエフェクトは、モノ・デイレイとモノ・フランジャーを並列で組み合わせます。この使い方の例としては、1つのチャンネルでソロ・ギターまたはリード・シンセにデイレイをかけ、もう1つのチャンネルでリズム・ギターとドラムにフランジャーをかけることです。

| PROG All 8: EFFECT | | Effect Type |
|-----------------------|-----------|--|
| FX1 43: Delay/Flanger | : ON | Mod: UDA EG I+07 |
| | | T250 F+50 HD10 70:30 0.18 M70 F-75 40:60 |
| FX2 00: No Effect | : ON | Mod: UDA EG I-01 |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R |
| A | B | C |
| D | E | F |
| G | H | |

i2/i3の43:Delay/Flangerエフェクトは、モノ・デイレイとモノ・フランジャーを並列の配置で組み合わせます。このエフェクトはどちらのチャンネルについても入力信号をイコライズしません。



ダイナミック・モジュレーションを用いて、デイレイとフランジャー、どちらのエフェクトについてもDry:FX Balanceをコントロールすることができます。

Delay Time (デイレイ・タイム) (T) [0 ms~500 ms]

デイレイ・エフェクト用のデイレイの長さを設定します。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

デイレイ・フィードバックの量 (すなわち、デイレイにフィードバックされるデイレイ信号の量) を設定します。数値を大きくするとデイレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させるので、エコーの音質はより硬くなります。

High Damp (ハイ・ダンプ) (HD) [0%~99%]

音の高域部分が消えていく度合いを決定します。値を大きくすると消えるのが速くなります。

Dry:FX Balance (ドライ/エフェクト・バランス)

[DRY, 99:1~1:99, FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Mod Speed (モジュレーション・スピード) (S) [0.03 Hz~30 Hz]

LFOがフランジャー用ディレイにモジュレーションをかける速さを設定します。標準的なフランジャー・エフェクト用には低い値(1ヘルツ前後)で十分です。

Mod Depth (モジュレーション・デプス) (M) [0~99]

モジュレーションの深さを設定します。値を大きくするとモジュレーションがよりはっきりしてきます。値を0にするとコーラス効果がなくなります。

Feedback (フィードバック) (F) [-99~+99]

フランジャーの入力に戻されるフィードバックのレベルを設定します。数値を大きくするとフランジャー・エフェクトによって生み出されるレゾナンスが増します。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させ、このエフェクトのピッチを1オクターブ下げます。

Dry:FX Balance (ドライ/エフェクト・バランス)
[DRY、99:1~1:99、FX]

生の(DRY)音と、エフェクトのかかった(FX)音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみにになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Delay & Distortion デイレイ & ディストーション

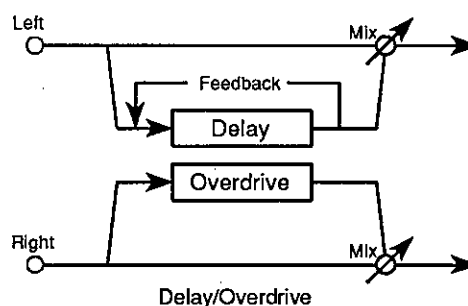
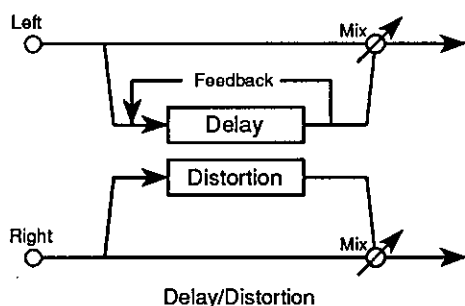
このエフェクトはモノ・デイレイとモノ・ディストーションまたはオーバードライブ・ユニットを並列に組み合わせます。この使い方の例としては、1つのチャンネルでリード・シンセにデイレイをかけ、もう1つのチャンネルでギターにディストーションをかけることです。

| PROG A11 8: EFFECT | | Effect Type | |
|-----------------------|-----------|---------------|------|
| FX1 44: Delay/Dist | : ON | Mod: UDA EG | I+07 |
| T250 F+40 | 60:40 | D111 HS50 R75 | DL05 |
| FX2 45: Delay/Overdrv | : ON | Mod: UDA EG | I-01 |
| T250 F+40 | 60:40 | D050 HS90 R00 | DL15 |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R | |

| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

i2/i3には、デイレイとディストーション・ユニットを並列で配置するエフェクトが2つあります。44: Delay/Distは、デイレイとディストーションを組み合わせます。45: Delay/Overdrvは、デイレイとオーバードライブを組み合わせます。ディストーションもオーバードライブもワウ・エフェクトを含んでいます。

これらのエフェクトは、どちらのチャンネルについても入力信号をイコライズしません。



これらのエフェクト用のパラメーターは、ダイナミック・モジュレーションを用いてコントロールすることができません。

Delay Time (デイレイ・タイム) (T) [0 ms~500 ms]

デイレイの長さを設定します。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

フィードバックの量 (すなわち、デイレイにフィードバックされるデイレイ信号の量) を設定します。数値を大きくするとデイレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させるので、エコーの音質はより硬くなります。

Dry:FX Balance (ドライ/エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Drive (ドライブ) (D) [1~111]

ディストーション・エフェクトの強度を設定します。値を大きくするとディストーションのレベルが上昇します。

Hot Spot (ホット・スポット) (HS) [1~99]

ワウ・フィルターがかけられる中心周波数を設定します。値を大きくするとワウ周波数が上昇します。

Resonance (レゾナンス) (R) [0~99]

ワウ・フィルターによって加えられるレゾナンスの量を設定します。値を大きくするとワウ・エフェクトの強度が増大します。

Distortion Level (ディストーション・レベル) (DL) [1~99]

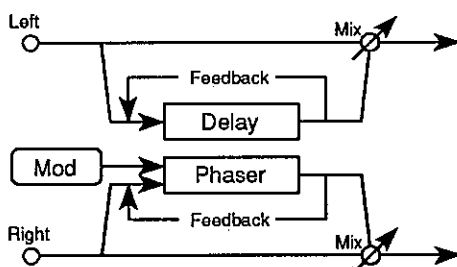
歪ませた音の出力レベルを設定します。値を大きくすると歪みが増大します。値を0にするとディストーション効果がなくなります。

Delay & Phaser デイレイ & フェイザー

このエフェクトでは、モノ・デイレイとモノ・フェイズ・シフターを並列に組み合わせます。この使い方の例としては、1つのチャンネルでリード・シンセにデイレイをかけ、もう1つのチャンネルでエレクトリック・ギターにフェイザーをかけることです。

| PROG A11 8: EFFECT | | ▶Effect Type | |
|----------------------|-----------|--|-----------|
| FX1 46: Delay/Phaser | : ON | Mod: VDA EG I+07 | |
| | | 1250 F+50 HD10 70:30 0.69 M60 F-75 25:75 | |
| FX2 00: No Effect | : ON | Mod: VDA EG I-01 | |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R | |
| A | B | C | D E F G H |
| | | | |

i2/i3にある46:Delay/Phaserエフェクトは、モノ・デイレイとモノ・フェイザーを並列の配置で組み合わせるものです。このエフェクトはどちらのチャンネルについても入力信号をイコライズしません。



ダイナミック・モジュレーションを用いて、デイレイとフェイザー、どちらのエフェクトについてもDry:FX Balanceをコントロールすることができます。

Delay Time (デイレイ・タイム) (T) [0 ms~500 ms]

デイレイの長さを設定します。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

デイレイ・フィードバックの量(すなわち、デイレイにフィードバックされるデイレイ信号の量)を設定します。数値を大きくするとデイレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させ、このエフェクトのレゾナンスを増加させます。

High Damp (ハイ・ダンプ) (HD) [0%~99%]

音の高域部分が消えていく度合いを決定します。値を大きくすると消えるのが速くなります。

Dry:FX Balance (ドライ/エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の(DRY)音と、エフェクトのかかった(FX)音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Mod Speed (モジュレーション・スピード) (S)

[0.3 Hz~30 Hz]

LFOが入力信号にモジュレーションをかける速さを設定します。値を大きくするとモジュレーションが速くなります。

Mod Depth (モジュレーション・デプス) (M) [0~99]

モジュレーションの深さ (すなわち、LFOがどれだけ位相を変化させるか) を設定します。値を大きくするとモジュレーションがよりはっきりしてきます。値を0にすると、フェイザー効果がなくなります。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

フィードバックの量 (すなわち、フェイザーにフィードバックされるディレイ信号の量) を設定します。数値を大きくするとフェイザーによって生み出されるレゾナンスが増えます。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させ、このエフェクトのレゾナンスと位相変化の速度が増大します。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

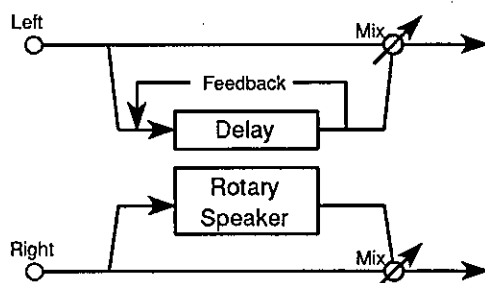
Delay & Rotary Speaker デレイ&ロータリー・スピーカー

このエフェクトはモノ・デレイとモノ・ロータリー・スピーカーを並列で組み合わせます。この使い方の例としては、1つのチャンネルでソロ・ギターまたはリード・シンセにデレイをかけ、もう1つのチャンネルでオルガンの音にロータリー・スピーカーをかけることです。

| PROG A11 8:EFFECT | | Effect Type |
|---------------------|-----------|---|
| FX1 47:Delay/Rotary | :ON | Mod:UDA EG I+07 T250 F+40 60:40 AC04 S25 F70 30:70 |
| FX2 00:No Effect | :ON | Mod:UDA EG I-01 |
| [SERIAL] | C Pan = L | D Pan = R |
| A | B | C D E F G H |

i2/i3の47:Delay/Rotaryエフェクトは、デレイとロータリー・スピーカーを並列の配置で組み合わせます。モノ・ロータリー・スピーカーは、ステレオ・ロータリー・スピーカー (34:Rotary Speaker) よりも重いトレモロを生み出します。

このエフェクトはどちらのチャンネルについても入力信号をイコライズしません。



ダイナミック・モジュレーションを用いて、演奏中に低速と高速の回転の速さを切り替えることができます。スピードを切り替えるために用いるコントローラーは、連続的なコントローラーというよりはスイッチとして働きます。つまり、コントローラーを動かさず速さは音色には何の影響も及ぼしません。低速と高速を切り替える度合いは、完全にAccelerationパラメーターでコントロールされます。

Delay Time (デレイ・タイム) (T) [0 ms~500 ms]

デレイの長さを設定します。

Feedback (フィードバック) (F) [-99%~+99%]

デレイ・フィードバックの量 (すなわち、デレイにフィードバックされるデレイ信号の量) を設定します。数値を大きくするとデレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値はフィードバックの位相を逆転させるので、エコーの音質はより硬くなります。

Dry:FX Balance (ドライ/エフェクト・バランス)

[DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Acceleration (アクセラレーション) (AC) [1~15]

ダイナミック・モジュレーションを用いて回転の速さを切り替えたときに、ロータリー・スピーカー・エフェクトが低速から高速まで加速する（あるいは高速から低速まで減速する）のにかかる時間を設定するものです。値を大きくすると、加速・減速がより速くなります。

Slow Speed (スロー・スピード) (S) [1~99]

LFOが低速に切り替えられたときの回転の速さを設定します。値を大きくするとオシレーションが速くなります。

Fast Speed (ファスト・スピード) [1~99]

LFOが高速に切り替えられたときの回転の速さを設定します。値を大きくするとオシレーションが速くなります。

Dry:FX Balance (ドライ／エフェクト・バランス) [DRY、99:1~1:99、FX]

生の (DRY) 音と、エフェクトのかかった (FX) 音のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみになります。その他の設定では生音とエフェクト音の割合を調整します。

Effect Placement エフェクト・プレースメント

エフェクト・ディスプレイの一番下の行にあるパラメーターを使うと、エフェクト・プレースメントとエフェクト・チャンネルCおよびDからの出力のパン（またはレベル）を設定できます。こうした設定によって、2つのプロセッサをどのように組み合わせてi2/i3の音に影響を与えるかが決まります。

| PROG A11 8:EFFECT | | Effect Type | |
|--------------------|-----|------------------|---|
| FX1 19:Chorus 1 | :ON | Mod:UDA EG I+07 | |
| 1002 50.15 M65 TRI | | L+08 H+02 →80:20 | |
| FX2 01:Hall | :ON | Mod:UDA EG I-01 | |
| 2.3 P060 E62 HD30 | | L+00 H+00 →79:21 | |
| [SERIAL] C Pan = | L | D Pan = | R |

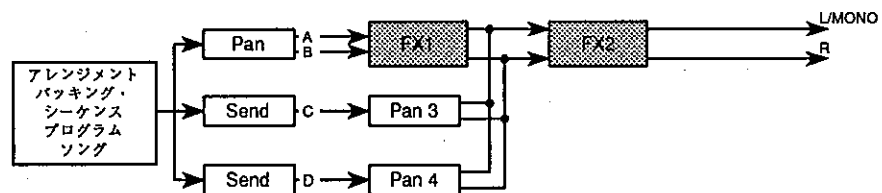
| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

ディスプレイの一番下の行にカーソルを移動させると、エフェクトの接続を示すグラフィックが現れます。グラフィックを消すには、カーソルを別の行に移動させてください。

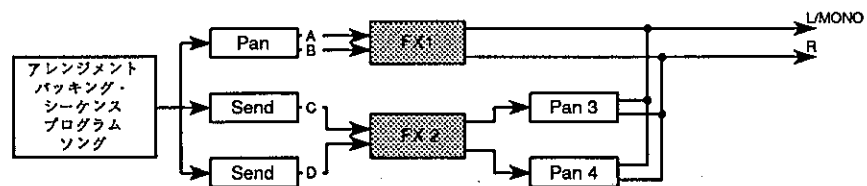
Effect Placement (エフェクト・プレースメント)

2つのエフェクターをどのように組み合わせて、エディットしているアレンジ、バックキング・シーケンス、ソング、またはプログラムにエフェクトをかけるかを決定します。次の4つのプレースメント設定 (Serial、Parallel1、Parallel2、Parallel3) の中から選択できます。

これらの設定では、4つの入力チャンネルを通じてエフェクト・システムに送られてくる信号に対して、さまざまな配列のエフェクト処理を行います。ステレオ・チャンネル信号 (AとB) は、エディットしているアレンジ、バックキング・シーケンス、またはプログラム用のPanpotパラメーターによって設定されます。独立チャンネル (CとD) のレベルは、以下に説明するC PanおよびD Panの両パラメーター (またはFX1 LevelとFX2 Levelの両パラメーター) によって設定されます。

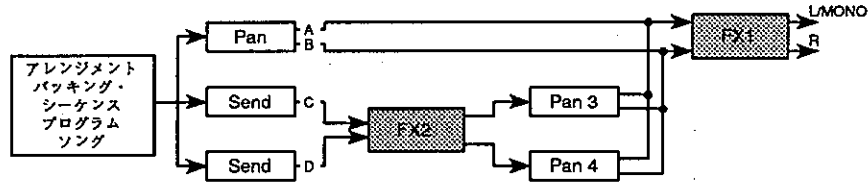


Serialの設定では、FX1とFX2の両方を、その順序でチャンネルAとチャンネルBにかけます。チャンネルCとDに経路を指定された信号は、FX1の後に (C PanとD Panの両パラメーターで設定されるステレオ・ポジションで) ミックスされ、そのためFX2だけで加工されます。これによって特定の音にFX1をかけないでおくことができます。

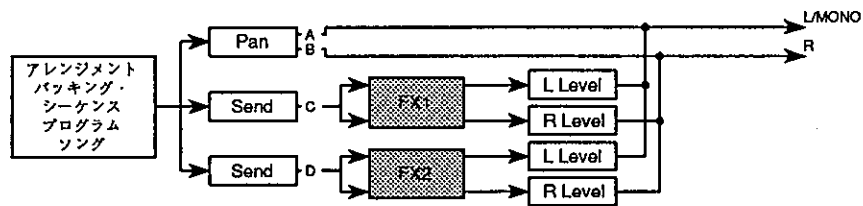


Parallel1の設定では、FX1をチャンネルAとBに、FX2をチャンネルCとDにかけます。次に、C PanとD Panの両パラメーターに従ってチャンネルCとDのステレオ定位を設定し、2つのプロセッサからの信号を最終出力としてミックスします。

この設定は、2つのステレオ・エフェクトをそれぞれ2つのステレオ・チャンネルにかけたいときに使います。この場合、アレンジ、バックアップ・シーケンス、ソング、またはプログラムのEffect Send Level CおよびDのパラメーターを使って、FX2で加工されるすべての音のステレオ定位を設定します。つぎに、C PanとD Panの両パラメーターを、それぞれLとRに設定します。



Parallel2の設定は、ある意味ではSerialプレースメントの逆です。これはFX2をチャンネルCとDにかけます。C PanとD Panの両パラメーターに従ってチャンネルCとDのステレオ定位を設定した後で、その出力をチャンネルAとBのドライ信号とミックスします。その結果生まれる信号が、次にFX1で加工されて最終出力となります。



Parallel3の設定では、チャンネルCをFX1に、チャンネルDをFX2にかけます。次にその両チャンネルの出力をチャンネルAとBの加工されていない信号とミックスします。したがってこのプレースメントを用いれば、ドライ音のレベルを先に設定して後からエフェクトをミックス・インしたい場合に、アナログ・ミキサーのエフェクト・SEND/リターン回路をシミュレートできます。

この場合は、両エフェクトのDry:FX BalanceパラメーターをFXに設定する必要があります。そうすればチャンネルCとDの出力は完全にエフェクト音のみになります。次に、FX1 LevelとFX2 Levelの両パラメーターを使って、それぞれのエフェクトを好みの量だけ、左右両チャンネル用のドライ信号に加えることができます。最後に、アレンジ、バックアップ・シーケンス、ソング、プログラムのEffect Send Level CおよびDのパラメーターを使って、それぞれのエフェクトが各音にかけられる程度を調節できます。

C Pan (Cパン)

[L、99:1~1:99、R、OFF]

このパラメーターは、エフェクト・プレースメントとしてSerialかParallel1かParallel2が選択されたときに現れます。これはチャンネルCからの信号出力のステレオ定位を設定します。(エディットしているアレンジ、バックアップ・シーケンス、ソング、またはプログラムのEffect Send Level Cパラメーターを使ってこのチャンネルに信号を割り当てることができます。)

Lを選択すると、信号が一番左寄りにパンされます。Rの設定では右寄りにパンされません。数値の設定は、このチャンネルのステレオ・ポジションをパーセンテージで示しています。最後に、OFFの設定にするとチャンネルCの信号はいつにオフになります。

D Pan (Dパン)

[L、99:1~1:99、R、OFF]

このパラメーターは、エフェクト・プレースメントとしてSerialかParallel1かParallel2が選択されたときに現れます。これはチャンネルDからの信号出力のステレオ定位を設定します。(エディットしているアレンジ、バックアップ・シーケンス、ソング、またはプログラムのEffect Send Level Cパラメーターを使ってこのチャンネルに信号を割り当てることができます。)

この設定の詳細は上のC Panパラメーターで説明したものと同じです。

FX1 Level (エフェクト1レベル) (L、R) [0~9]

この両パラメーターは、エフェクト・プレースメントとしてParallel3が選択されたときにだけ現れます。この2つはFX1からの信号がL、Rへ出力されるレベルを設定します。(エディットしているアレンジ、バックキング・シーケンス、ソング、またはプログラムのEffect Send Level Cパラメーターを使ってFX1への入力レベルを設定することができます。)

値を大きくすると信号がチャンネルAとBに供給されるレベルが増大します。設定を0にすると対応する信号がオフになります。

FX2 Level (エフェクト2レベル) (L、R) [0~9]

この両パラメーターは、エフェクト・プレースメントとしてParallel3が選択されたときにだけ現れます。この2つはFX2からの信号がL、Rへ出力されるレベルを設定します。(エディットしているアレンジ、バックキング・シーケンス、ソング、またはプログラムのEffect Send Level Cパラメーターを使ってFX2への入力レベルを設定することができます。)

Chapter 8

Global (グローバルモード)

Global モードでは、i2/i3の全体的な機能に関する設定を行います。この設定には、キーボードチューニング・パラメータ、接続されたフットペダルやフットスイッチへのi2/i3の応答を設定するフットペダル設定、外部コントローラ設定、およびMIDI情報の送信と受信をコントロールするMIDIパラメータがあります。

このモードでは、i2/i3の2つのユーザー・ドラム・キットをエディットすることもできます。キーボード上のキーに異なるドラムサウンドを割り当て、ピッチ、音量、パン（ステレオ定位）を、それぞれ好みに応じて調整して下さい。また、エディットを簡単にするためにユーザー・キットを並べかえあるいは初期化したり、ユーザー・ドラム・キットを工場出荷時のセッティングに戻したい時に、データをROMからロードすることもできます。

また、Global モードには、スタイル・カードからi2/i3のメモリにデータをロードするしたり、あるいはi2/i3から接続したMIDI機器にバルク・データ・ダンプを送信する機能も含まれています。

Global モードでは、パラメータと機能を9つのページに分割して表示しています。それぞれの機能については、次のページの表に要約してあります。ページの切り換えは、PAGE+キーとPAGE-キーを使用するか、またはEDIT PROGキーを押しながら希望のページ・ナンバーを示しているDATA ENTRYキーを押します。

プログラムやアレンジメントのデータとは異なり、Global モードの設定を記憶させるのに、特別な操作は必要はありません。クロック・ソースとローカル・コントロール・パラメータを除けば、i2/i3は電源が消えた時でも設定されたGlobal モードを全て記憶しています。

また、Save All Data (全データのセーブ) あるいはSave All Program (全プログラムのセーブ) 機能を使って、プログラム・ファイルを作る度にグローバル設定のほとんどをディスクにセーブすることができます。セーブされるデータには、マスター・チューンとXpose Pos・パラメータ、メインおよびサブ・スケール・パラメータ、クロック・ソースとローカル・コントロール・パラメータは含まれません。それ以外のグローバル・データは全て、Load All Program (全プログラムのロード) 機能 (第9章参照) を使って再ロードすることができます。

Global モードの機能

以下の表では、Global モードのレイアウトを示します。各ページに、ページ・タイトル、ページの内容の簡単な概要、およびこのマニュアル中でこれらを説明しているページ数を一覧してあります。

| ページ | タイトル | 内容 | 本書のページ |
|-----|------------------|--------------------------------|--------|
| 1 | グローバルパラメータ 1 | マスターチューニングと MIDIコンフィギュレーション | 8-3 |
| | | MIDIチャンネル設定 | 8-5 |
| | | MIDIデータフィルター | 8-6 |
| 2 | グローバルパラメータ 2 | フットペダルセッティング | 8-7 |
| | | レスポンスカーブとメモリプロテクト | 8-10 |
| 3 | EC5エクスターナルコントローラ | EC5エクスターナルコントローラの設定 | 8-12 |
| 4 | スケール | メイン、サブ、およびユーザースケールの設定 | 8-14 |
| 5 | ユーザーキット 1 | ユーザーキット 1 のパラメータ | 8-16 |
| 6 | ユーザーキット 2 | ユーザーキット 2 のパラメータ | 8-16 |
| 7 | ドラムキットユーティリティ | ドラムキット 1 つのロード | 8-19 |
| | | ドラムキットのソート | 8-19 |
| | | ドラムキットのイニシャライズ | 8-19 |
| 8 | スタイルカード | 全スタイルのロード | 8-21 |
| | | スタイル 1 つのロード | 8-21 |
| 9 | データのダンプ | プログラムのダンプ | 8-22 |
| | | ドラムキットのダンプ | 8-22 |
| | | グローバルのダンプ | 8-22 |
| | | ソングのダンプ | 8-22 |
| | | スタイルのダンプ | 8-22 |
| | | アレンジメントのダンプ | 8-22 |
| | | バッキングシーケンスのダンプ | 8-23 |
| | | 全データのダンプ | 8-23 |

GLOBAL PARAMETER 1 グローバル・パラメータ 1

Globalモードの最初のページには、i2/i3の全体の機能にかかわるパラメータがあります。チューニングを調整するマスター・チューン・パラメータに加え、このページには様々なMIDI関連パラメータが含まれています。

| GLOBAL 1: GLOBAL PARAMETERS 1 | | | | | | | |
|-------------------------------|---|----------|---|---------------------|---|----------|---|
| Master Tune = +00 | | | | Xpose Pos: POST-KBD | | | |
| Local Control: ON | | | | Clock Source: INT | | | |
| MIDI Channel: | | | | | | | |
| Global/Keyboard=01 | | Drum=10 | | Perc=11 | | | |
| Bass=12 | | Acc1=13 | | Acc2=14 | | Acc3=15 | |
| PROG:ENA | | AFTT:ENA | | CTRL:ENA | | EXCL:DIS | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |

ディスプレイの最初の2行は、以下に説明するマスター・チューン、クロック・ソース、およびローカル・コントロール・パラメータです。4-5行目のMIDIチャンネル・パラメータは次のセクションで説明します。ディスプレイ最下行のMIDIフィルター・パラメータについては、この後のセクションに記載してあります。

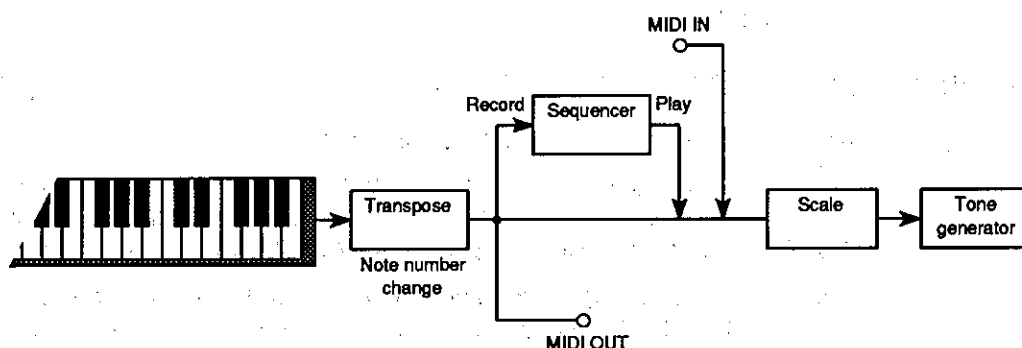
Master Tune マスター・チューン [-50...+50]

i2/i3全体のピッチを調整します。他の楽器に合わせてi2/i3のチューニングを最大で50セント（半音の1/2）まで高く、あるいは低くすることができます。

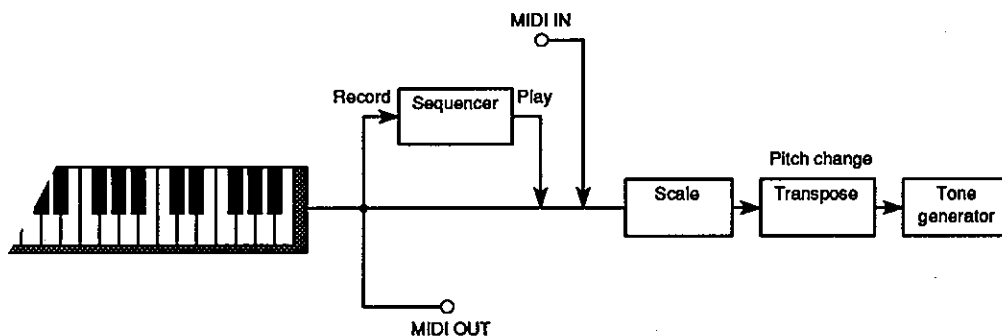
このピッチ調整は、MIDIOUTから送信されるノート・メッセージによって、接続された外部のMIDI音源が演奏する音のピッチには影響しません。

Xpose Pos トランスポーズ・ポジション [POST-KBD, PRE-OSC]

OCTAVE/TRANSPOSEキーによるキーボードの音の移調を、MIDIOUTからの送信前に行うか、あるいは後に行うかを決定します。



パラメータをPOST-KBDに設定すると、キーボードの音のデータは、MIDIOUTよりも先に移調され、移調された音は本体内蔵音源およびMIDIOUTに接続された楽器に送信されます。MIDI INから受信した音符は一切移調しません。



PRE-OSCに設定すると、音は本体内蔵音源に届く直前に移調されます。従ってi2/i3本体では移調された音が演奏されますが、MIDI OUTからは移調されていないデータが送信されます。また、MIDI INから受信した音も移調されます。

☛ Xpose Posとスケール設定

前記のイラストのように、Xpose Pos設定はスケール・パラメータに関連するキーボード移調のシーケンスにも影響します。使用するスケールによっては予想外の結果を生ずることもあります。

Local Control ローカル・コントロール [ON, OFF]

i2/i3の本体内蔵音源がMIDIローカル・コントロール・メッセージに応えるかどうかを選択します。

パラメータがONに設定されると、i2/i3はローカル・コントロール（キーボード、ジョイスティック、フットペダルなど）に通常通りに応答します。

これをOFFにすると、本体内蔵音源はローカル・コントロールから切り離されます。また、i2/i3のシーケンサーはこれらのコントローラーからデータを受信できなくなります。同様に、コードのスキャンもできなくなります。

OFFの設定は、他のMIDI機器をコントロールするのにi2/i3のキーボードを使用し、演奏する音は本体内蔵音源に送信したくないといった場合に、ローカル・コントロールを無効にするためにのみ使用して下さい。i2/i3では、電源を入れるとパラメータがONに設定されます。

Clock Source クロック・ソース [INT, EXT]

i2/i3を外部のMIDIシーケンサーに同期することができます。

パラメータをINTに設定すると、i2/i3の本体内部のクロックのテンポを設定します。また、シーケンス・モードにある時はいつでも、MIDI OUTからMIDIクロック・メッセージを送信するので、他のMIDIシーケンサーをi2/i3に同期することができます。

パラメータをEXTに設定すると、i2/i3が他のシーケンサーから受信するMIDIクロック・データに同期するようになります。スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・メッセージにも呼応します。

EXTに設定している時は、i2/i3のテンポ設定は無効となり、本体内部のクロックでシーケンスデータを演奏することはできません。MIDIシーケンサーがMIDI INに接続されていない時は、この設定を選択しない方が良いでしょう。

i2/i3は、電源を入れると自動的にパラメータをINTに設定します。

MIDIチャンネル

i2/i3には7つのMIDIチャンネルがあり、MIDIメッセージを送受信するチャンネルを選択できるようになっています。

| GLOBAL 1:GLOBAL PARAMETERS 1 | | | | | | | |
|------------------------------|---|----------|---|---------------------|---|----------|---|
| Master Tune = +00 | | | | Xpose Pos: POST-KBD | | | |
| Local Control: ON | | | | Clock Source: INT | | | |
| MIDI Channel: | | | | | | | |
| Global/Keyboard=01 | | Drum=10 | | Perc=11 | | | |
| Bass=12 | | Acc1=13 | | Acc2=14 | | Acc3=15 | |
| PROG:ENA | | AFTT:ENA | | CTRL:ENA | | EXCL:DIS | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

これらの設定は主としてProgramモード、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードに影響を及ぼすので注意して下さい。Songモードで演奏すると、i2/i3はCH/WINDOWディスプレイでMIDIチャンネル・パラメータにより選択されたチャンネルを通じ、ノートおよびプログラム情報を送受信します。

Global/Keyboard グローバル／キーボード [1...16]

最初のMIDIチャンネル・パラメータは、i2/i3のグローバルMIDIチャンネルを指定します。通常はチャンネル01に設定され、i2/i3はこのチャンネルを使って、キーボードで演奏されるノートに関するMIDIメッセージを送信します。

ProgramモードまたはEdit Programモードでは、このチャンネルでノート・メッセージを受信した時に、現在指定されているプログラムで音符を演奏します。Arrangement PlayモードおよびBacking Sequenceモードでは、キーボードの音色として指定されたプログラムを演奏します。

これらのモードでは、このチャンネルで受信したプログラム・チェンジ・メッセージに応じて現在選択されているプログラムを変更することができます。ただしフィルタリング・プログラム・チェンジ・メッセージ（次のセクション、MIDIフィルター・パラメータの説明を参照してください）は影響しません。

また、グローバル／キーボード・チャンネルを使って、システム・エクスクルーシブ・メッセージ（ただしフィルターされていないもの）も受信できます。他のチャンネルではシステム・エクスクルーシブ・メッセージは無視されます。

他のMIDIチャンネル [1...16]

残りの6つのMIDIチャンネル・パラメータは、Arrangement Playモード、Edit Styleモード、Backing Sequenceモードにのみ適用されます。これらのパラメータは、バックイング・トラックのデータを送信するためのチャンネルを選択します。通常は、チャンネル10から15に設定されています。

また、上記3つのモードのいずれかにある時には、これらのチャンネルで受信したノート情報とプログラム・チェンジ・メッセージにも反応します。

バックイングトラックの詳細については、Arrangement Playモード、Edit Styleモード、Backing Sequenceモードが記述されている章を参照してください。

MIDIフィルター

グローバル・パラメータ1のディスプレイの最後の行には、MIDIデータをフィルターする4つのパラメータが含まれています。これらのフィルターは、i2/i3がある種のMIDIデータ（プログラム・チェンジ・メッセージ、システム・エクスクルーシブ・メッセージなど）に反応するのを防ぐためにも使用できます。

MIDIフィルター・パラメータ

これらのパラメータは、記録時にメモリを消費する不必要なメッセージ（アフター・タッチ/コントロール・チェンジ・データなど）を選び出したい場合に便利です。

| GLOBAL 1: GLOBAL PARAMETERS 1 | | | | | | | |
|-------------------------------|---|----------|---|---------------------|---|----------|---|
| Master Tune = +100 | | | | Xpose Pos: POST-KBD | | | |
| Local Control: ON | | | | Clock Source: INT | | | |
| MIDI Channel: | | | | | | | |
| Global/Keyboard=01 | | Drum=10 | | Perc=11 | | | |
| Bass=12 | | Acc1=13 | | Acc2=14 | | Acc3=15 | |
| PROG:ENA | | AFTT:ENA | | CTRL:ENA | | EXCL:DIS | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

パラメータをDISに設定することにより、特定のタイプのデータをフィルターして送ることができます。この設定で無効になったデータは記録・送信できませんが、無効になったタイプのデータを含むバックキック・シーケンス・データを演奏する時には、データを普通に送信します。

プログラム・チェンジ (Prog)

[ENA, DIS]

プログラム・チェンジ・メッセージの取り扱いをコントロールします。パラメータがENAに設定されている時は、プログラム・チェンジ・メッセージを通常通りに扱います。DISに設定されていると、どのチャンネルでもプログラム・チェンジを送受信することはできません。

アフター・タッチ (Aftt)

[ENA, DIS]

アフター・タッチへの対応を設定します。ENAに設定されていると、アフター・タッチを通常に処理します。i2/i3のキーボード、あるいは他のMIDI機器からレコーディングしている時に、不要なアフター・タッチをとり除く場合にはDISに設定して下さい。この時、アフター・タッチ・データは送信されません。

コントロール・チェンジ (Ctrl)

[ENA, DIS]

コントロール・チェンジ（ピッチベンド、ボリューム、ダイナミックモジュレーション・メッセージなど）への対応を設定します。パラメータがENAに設定されていると、これらのメッセージは通常に扱われます。i2/i3のキーボード、あるいは他のMIDI機器からレコーディングしている時に、不要なコントロール・チェンジをとり除く場合には、DISに設定して下さい。この時、これらのメッセージは他の機器に送信されません。

エクスクルーシブ (Excl)

[ENA, DIS]

システム・エクスクルーシブのパラメータ・チェンジ・メッセージを操作します。これらのメッセージは主に、パソコン上でプログラム・データのエディットを行なうためのエディター・ソフトなどで使用されます。

パラメータがENAに設定されていると、i2/i3はこれらのメッセージを受け取り、コンピュータにi2/i3のデータを変更させます。i2/i3のパラメータを変更させたくない場合は、DISに設定して下さい。

GLOBAL PARAMETER 2 グローバルパラメータ 2

Global モードのページ 2、最初の 3 行のパラメータは、リアパネルのダンパー、アサインابل・ペダル／スイッチに機能を割り当てるのに使います。i2/i3 をコントロールするのにエクスターナル・コントローラ EC5 を使用する場合は、ページ 3 の機能を選択できます。

| GLOBAL 2: GLOBAL PARAMETERS 2 | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|
| Damper Sw Polarity : KORG (-) | | | | | | | |
| Assignable Pedal 1 : OFF | | | | | | | |
| Assignable Pedal 2 : OFF | | | | | | | |
| Curve: Velocity = 5 Aftertouch = 5 | | | | | | | |
| Protect: | | | | | | | |
| Program: OFF Arrangement: OFF Style: OFF | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

このページには、ベロシティとアフター・タッチに対するキーボードの反応を調整するカーブ・パラメータと、プログラム、スタイル、アレンジメント・データをうっかり消去してしまわないように保護するためのプロテクト・パラメータも含まれます。これらのパラメータは、次のセクションに記載されています。

Damper Sw Polarity ダンパー・スイッチ・ポラリティ [REVERSE(+), KORG(-)]

リアパネルのダンパー・ペダル・ジャックにフットスイッチを接続して、ダンパーあるいはホールドの効果を得ることができます。鍵から指を離す前にこのスイッチを押すと、離れた後も音を出し続けます。

このパラメータはフットスイッチの極性に合わせて設定して下さい。DS-1、PS-1 など、コルグのほとんどのフットスイッチは「通常オープン」のスイッチ極性になっています。これらのペダルを使用する際には、KORG(-)設定を選択して下さい。

コルグ DS-2 および他の多くのメーカーのペダルは、これとは逆の「通常クローズ」されている極性になっています。この場合には REVERSE(+) 設定を選択して下さい。

コルグ PS-2 をダンパーとして使用する時は、それぞれのペダルの右ジャックに KORG(-)、左ジャックに REVERSE(+) を設定して下さい。極性がよくわからないペダルを使用する場合は、ある設定を試してみて、ペダルを押していない時でも鍵盤がホールドされるようであれば、他の設定に切り換えて下さい。

Assignable Pedal アサインابل・ペダル 1/2

リアパネルに付いている 2 つのアサインابل・ペダル／スイッチ・ジャックにより、フットスイッチとエクスペッションペダルを使って、様々な機能をコントロールすることができます。これらのジャックにペダルを接続する時は、対応するアサインابل・ペダル・パラメータを使ってその機能を設定しなければなりません。次のページの表からペダルの機能を指定して下さい。

エクスペッション・ペダルの機能一覧にある機能をコントロールするためには、コルグ EXP-2 を使用することをおすすめします。

これらの設定を変更する場合には、演奏前に適当なペダルを接続しておいて下さい。ジャックにペダルを接続しないで演奏したい場合は、アサインابلペダル・パラメータを OFF に設定して下さい。

フットスイッチ機能

| 設定 | 機能 |
|-----------------|----------------------|
| OFF | なし |
| START/STOP | START/STOPキーと同じ |
| SYNC START/STOP | SYNC START/STOPキーと同じ |
| RESET | RESETキーと同じ |
| INTRO/ENDING 1 | INTRO/ENDING 1キーと同じ |
| INTRO/ENDING 2 | INTRO/ENDING 2キーと同じ |
| FILL 1 | FILL 1キーと同じ |
| FILL 2 | FILL 2キーと同じ |
| VARIATION 1 | VARIATION 1キーと同じ |
| VARIATION 2 | VARIATION 2キーと同じ |
| VARIATION 3 | VARIATION 3キーと同じ |
| VARIATION 4 | VARIATION 4キーと同じ |
| CHORD HOLD | CHORD HOLDキーと同じ |
| BASS INVERSION | BASS INVERSIONキーと同じ |
| SCALE CHANGE | メイン・サブスケール間の切り替え |
| ARR/STYLE UP | 次のアレンジメント・スタイルの選択 |
| ARR/STYLE DOWN | 前のアレンジメント・スタイルの選択 |
| PROGRAM UP | 次のプログラムの選択 |
| PROGRAM DOWN | 前のプログラムの選択 |
| VARIATION UP | 次のバリエーションの選択 |
| VARIATION DOWN | 前のバリエーションの選択 |
| PUNCH IN/OUT | パンチイン録音のスイッチ |
| EFFECT 1 ON/OFF | FX 1 スイッチパラメータ |
| EFFECT 2 ON/OFF | FX 2 スイッチパラメータ |
| DRUM MUTE | ドラムトラックをミュート |
| PERC MUTE | パーカッショントラックをミュート |
| BASS MUTE | ベーストラックをミュート |
| ACC1 MUTE | 伴奏トラック 1 をミュート |
| ACC2 MUTE | 伴奏トラック 2 をミュート |
| ACC3 MUTE | 伴奏トラック 3 をミュート |

エクスプレッション・ペダル機能 一覧

| 設定 | 機能 |
|----------------|-------------------------|
| VOLUME | プログラムまたは選択されたトラックの全体の音量 |
| EXPRESSION | プログラムまたは選択されたトラックの補助音量 |
| VDF CUTOFF | VDFカットオフ周波数 (明るさ) |
| EFFECT CONTROL | 効果のダイナミックモジュレーション |
| DATA ENTRY | パラメータ値入力 (VALUEダイヤルと同じ) |

レスポンス・カーブとメモリ・プロテクト

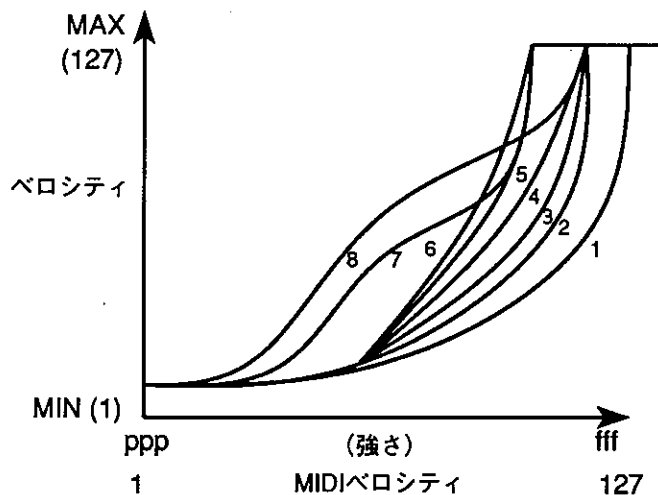
Globalモードのページ2には、キーベロシティとアフター・タッチへの対応を設定する2つのカーブ・パラメータが記載されています。また、このページの最後には、プログラム、スタイル、アレンジメントデータを不慮の消去から守るための3つのパラメータがあります。

| GLOBAL 2: GLOBAL PARAMETERS 2 | | | | | | | |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| Damper Sw Polarity : KORG (-) | | | | | | | |
| Assignable Pedal 1 : OFF | | | | | | | |
| Assignable Pedal 2 : OFF | | | | | | | |
| Curve: Velocity = 5 Aftertouch = 5 | | | | | | | |
| Protect: | | | | | | | |
| Program:OFF Arrangement:OFF Style:OFF | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

このページで選択されるレスポンス・カーブは、演奏中のベロシティとアフター・タッチに対するi2/i3の応答を設定します。この設定は、キーボードからi2/i3本体内蔵音源に送られると同時にMIDI OUTから送信されるデータに影響します。MIDI INから受信するデータには影響しません。

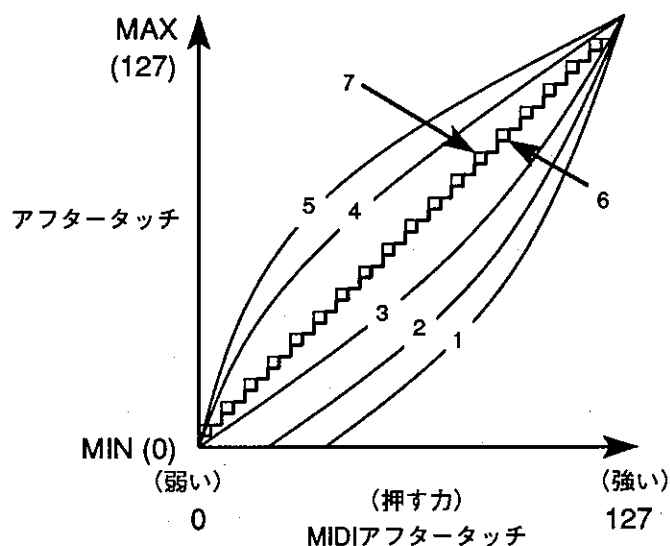
Curve Velocity カーブ (ベロシティ) [1...8]

プログラムの音量・音色に対するキーベロシティ効果の働かたについて、8種類のカーブから1つを選択することができます。



Curve Aftertouch カーブ (アフター・タッチ) [1...8]

このパラメータでは、プログラムの音量・音色に対するキープレッシャー効果の働かたについて、8種類のカーブから1つを選択することができます。カーブ8は、次の図には示されていませんが、アフター・タッチに不規則な変化を与えるもので、特殊な効果として使用されます。



プロテクト

[OFF, ON]

ディスプレイ最後の3つのパラメータは、i2/i3の内部データを不慮の消去から守るために使用できます。

| パラメータ | 保護されるデータ |
|----------------------|------------------------|
| Protect(Program) | バンク D のユーザープログラム全て |
| | ユーザードラムプログラム Dr7 と Dr8 |
| | ユーザードラムキット |
| Protect(Arrangement) | 全アレンジメント |
| Protect(Style) | ユーザースタイル U1 から U4 |

これらのパラメータがONに設定されていると、対応するメモリの領域にデータをオーバーライトすることができません。これにより、ライトプログラム、ライトアレンジメントなどの機能とEdit Styleモードにおけるレコーディングやエディット機能は使用できなくなります。

また、ONに設定されていると、スタイル・カード、ファクトリーデータROM、あるいはディスクから、データをロードできなくなります。保護されているメモリの領域にデータをロードしようとする、データを書き込めない旨、メッセージが表示されます。

他のMIDI機器から、プロテクトされた領域にデータをダンプすることはできません。

EC5 EXTERNAL CONTROLLER EC5エクスターナル・コントローラ

Global モード画面3 ページのパラメータを使って、リアパネルのEC5ジャックに接続されたエクスターナル・コントローラ EC5のペダルに、機能を割り当てることができます。ダンパーペダルまたはアサイナブル・フットコントローラを使用する場合には、ページ2のパラメータを使用して下さい。

| GLOBAL 3: EC5 EXTERNAL CONTROLLER | | | | | | | | |
|-----------------------------------|----------------|---|---|---|---|---|---|---|
| Switch A: | START/STOP | | | | | | | |
| Switch B: | INTRO/ENDING 1 | | | | | | | |
| Switch C: | DRUM MUTE | | | | | | | |
| Switch D: | PROGRAM UP | | | | | | | |
| Switch E: | RESET | | | | | | | |
| | A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | | |

エクスターナル・コントローラ EC5は5つのフットスイッチで構成されるオプションコントローラで、i2/i3専用です。このページのパラメータを使用する前に、EC5のプラグがEC5ジャックに差し込まれていることを確認して下さい。

Switch A...E スイッチ A...E

これらのパラメータは、エクスターナル・コントローラ EC5の対応するペダルに機能を割り当てます。以下の表からペダルの機能を選択して下さい。

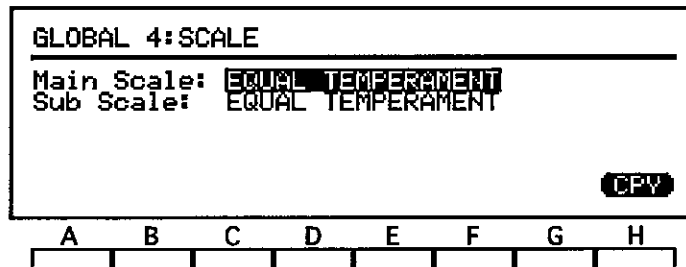
<EC5の機能>

| 設定 | 機能 |
|-----------------|----------------------|
| OFF | なし |
| START/STOP | START/STOPキーと同じ |
| SYNC START/STOP | SYNC START/STOPキーと同じ |
| RESET | RESETキーと同じ |
| INTRO/ENDING 1 | INTRO/ENDING 1キーと同じ |
| INTRO/ENDING 2 | INTRO/ENDING 2キーと同じ |
| FILL 1 | FILL 1キーと同じ |
| FILL 2 | FILL 2キーと同じ |
| VARIATION 1 | VARIATION 1キーと同じ |
| VARIATION 2 | VARIATION 2キーと同じ |
| VARIATION 3 | VARIATION 3キーと同じ |
| VARIATION 4 | VARIATION 4キーと同じ |
| CHORD HOLD | CHORD HOLDキーと同じ |
| BASS INVERSION | BASS INVERSIONキーと同じ |
| SCALE CHANGE | メイン+サブスケール間の切り換え |
| ARR/STYLE UP | 次のアレンジメント+スタイルの選択 |
| ARR/STYLE DOWN | 前のアレンジメント+スタイルの選択 |
| PROGRAM UP | 次のプログラムの選択 |

| 設定 | 機能 |
|-----------------|------------------|
| PROGRAM DOWN | 前のプログラムの選択 |
| VARIATION UP | 次のバリエーションの選択 |
| VARIATION DOWN | 前のバリエーションの選択 |
| PUNCH IN/OUT | パンチイン録音スイッチ |
| EFFECT 1 ON/OFF | FX1スイッチパラメータ |
| EFFECT 2 ON/OFF | FX2スイッチパラメータ |
| DRUM MUTE | ドラムトラックをミュート |
| PERC MUTE | パーカッショントラックをミュート |
| BASS MUTE | ベーストラックをミュート |
| ACC1 MUTE | 伴奏トラック1をミュート |
| ACC2 MUTE | 伴奏トラック2をミュート |
| ACC3 MUTE | 伴奏トラック3をミュート |

SCALE スケール

Global モード、ページ 6 の左上にある 2 つのパラメータは、i2/i3 本体内蔵音源の基本音律を選択します。メイン/サブ・スケールを選択し、フットスイッチ、エクスターナル・コントローラ EC5 または MIDI を使って切り換えて下さい。



これまでの音律はその多くが、指定されたキーで演奏するチューニングを最大限に活用するためのものですが、i2/i3 ではさらに独自のスケールを作ることができます。どちらかのスケール設定で USER SCALE を選択すると、各キーのチューニングを調整するキーボードのグラフィックが表示されます。

Main Scale メインスケール

i2/i3 の標準音律を選択できます。EQUAL TEMPERAMENT または EQUAL TEMPERAMENT2 以外の設定を選択すると、設定の右側にキー・パラメータが表示され、音律の和音（トニック）キーを選択できるようになります。

EQUAL TEMPERAMENT 設定は最も広く使用されている音律です。この音律では、各半音のピッチ変化は同じです。

EQUAL TEMPERAMENT2 では、平均律のピッチが若干ランダムにずれます。ピッチが不安定になりがちなアコースティック楽器を再現するのに向いています。

PURE MAJOR（純正律長音階）は、選択された和音のメジャーコードが完全に調和します。PURE MINOR（純正律短音階）は、選択された和音のマイナーコードが完全に調和します。

ARABIC はアラビア音楽の 1/4 トーンスケールを再現します。キー・パラメータを、rast do/bayati re 調律には C、rast re/bayati mi には D、rast fa/bayati sol には F、rast sol/bayati la には G、rast si β /bayati do には A# に設定して下さい。PYTHAGOREAN は、メロディーを演奏するのに役立つ古代ギリシア調律を再現します。WERKMEISTER は、バロック時代後半に使用された平均律です。KIRNBERGER は 18 世紀に開発されたハーブシコードの調律です。

SLENDRO と PEROG は、それぞれ 1 オクターブにつき 5 つおよび 7 つの音でインドネシアのガムラン調律を再現します。前者には C、D、F、G、A のキーを使用し、後者にはキー・パラメータが C に設定されている時に白いキーのみを使用して下さい。（他の音符は EQUAL TEMPERAMENT の標準ピッチに設定されています。）

USER SCALE では ±50 セントの範囲で各キーのピッチを調整できます。以下に示すユーザースケール・パラメータの記述を参照して下さい。

✦ Xpose Pos とスケール設定

EQUAL TEMPERAMENT または EQUAL TEMPERAMENT2 以外のスケール設定を選択すると、Xpose Pos パラメータの設定によっては、トランスポーズ・キーが希望する和音キーの調律をシフトしてしまふことがあります。

Sub Scale サブ・スケール

代替の音律を選択しておくことができます。EQUAL TEMPERAMENTまたはEQUAL TEMPERAMENT2以外の設定を選択すると、設定の右側にキー・パラメータが表示され、音律の和音キーを選択できるようになります。

サブ・スケール設定の詳細については、前記メインスケール・パラメータの記述をご覧ください。

キー

[C...B]

前述のように、EQUAL TEMPERAMENTまたはEQUAL TEMPERAMENT2以外の設定を選択すると、メイン/サブ・スケール・パラメータの次にキー・パラメータが表示されます。これらのパラメータは、選択した音律に和音キーを選ぶ際に使用して下さい。

ユーザースケール

[-50...+50]

スケール設定のどちらかにユーザースケールを設定すると、各キーのチューニングを調整するキーボードのグラフィックが表示されます。

オリジナルな音律を作るには、このグラフィックの12のキーの間でカーソルを動かしてチューニングを調整して下さい。標準ピッチ（平均律）から最大50セント（半音の1/2）まで、各音のピッチを高く、あるいは低くすることができます。i2/i3では、これらの設定はキーボード全体にわたって適用されます。

※ プリセット・スケールの簡単なバリエーション

プリセット・スケールのバリエーションを作りたい場合には、メイン・スケールまたはサブ・スケール・パラメータどちらかのスケールを選択し、次にカーソル・キーHを押してそのデータをユーザースケールにコピーして下さい。あとは好みに合わせてユーザースケール設定をエディットすることができます。

USER KIT ユーザー・キット

i2/i3のメモリには6種類のROMドラムキットと2種類のユーザー・ドラム・キットがあり、ドラム・プログラムの波形源（ウェーブフォーム・ソース）として使用されます。ユーザー・ドラム・キットではキーボードの異なる音にドラムサウンドを割り当て、それぞれのピッチ、音量、ディケイ、パン、エフェクト・センド・レベルを調整することができます。

| GLOBAL 5:USER KIT 1 | | | | | | | ▶Dance Kick | |
|---------------------|-----|-----|------|------|------|-----|-------------|---|
| #00 | 006 | C2 | +000 | L+60 | D+00 | --- | | |
| #01 | 036 | C*2 | +000 | L-24 | D-82 | --- | | |
| #02 | 030 | D2 | +000 | L+51 | D+00 | --- | | |
| #03 | 094 | D#2 | +000 | L+24 | D-57 | --- | | |
| #04 | 022 | E2 | +000 | L-09 | D+00 | --- | | |
| #05 | 060 | F2 | -074 | L+00 | D-30 | --- | | ▶ |

A B C D E F G H

ユーザー・キット1のパラメータはGlobalモード5ページに、ユーザー・キット2のパラメータは6ページに表示され、表示の構成は同じです。各ドラムキットのパラメータは2つのサブページに分かれていて、カーソル・キーHで切り換えられます。

| GLOBAL 5:USER KIT 1 | | | | | | | ▶Dance Kick | |
|---------------------|-----|-----|---------|-----|-----|--|-------------|---|
| #00 | 006 | C2 | Pan=CNT | C=1 | D=0 | | | |
| #01 | 036 | C*2 | Pan=CNT | C=4 | D=0 | | | |
| #02 | 030 | D2 | Pan=CNT | C=2 | D=0 | | | |
| #03 | 094 | D#2 | Pan=L03 | C=4 | D=0 | | | |
| #04 | 022 | E2 | Pan=CNT | C=2 | D=0 | | | |
| #05 | 060 | F2 | Pan=L08 | C=2 | D=0 | | | ◀ |

A B C D E F G H

ドラムキットをプログラムのソースとして選択すると、i2/i3ではそのプログラムのVDA/VDF設定（6章参照）を使ってドラムキットを演奏します。他のプログラム同様、ドラム・プログラムは、Programモードで演奏される時はそれぞれのプログラムのエフェクト設定に、またシーケンス・モードでは演奏されるトラックのエフェクト設定に従います。

Globalモードでユーザー・ドラム・キットをエディットしながらキーボードを演奏する場合は、Programモードで最後に選ばれたプログラムのパラメータに従って全ての楽器が演奏されます。

インデックス（#）

[0...59]

この設定でエディット用のドラムキットの楽器音が選択されます。

カーソルをあるインデックス・ナンバーに動かすと、そのインデックスに割り当てられたドラムサウンドの名前が画面右上に表示されます。（詳しくはドラムサウンド・パラメータを参照して下さい。）

インデックス・ナンバーをスクロールするには、カーソル▲と▼を使用して下さい。カーソル・キーAを押しながら、対応する楽器のキーを叩いて、エディットしたい楽器のインデックス・ナンバーを選択することもできます。

ドラムサウンド

[..., 000...163]

対応する楽器が使用するドラムサウンドを選択します。

各インデックスに対して、164のドラムサウンドを割り当てます。（本マニュアルのパフォーマンス・ノートに、使用できるドラムサウンドのリストがあります。）割り当てたキーにそのドラムサウンドを演奏させたくない時は、インデックス・ナンバーに”-”を選んで下さい。その場合は、キーボードの次のキーのドラムサウンドが演奏されます。

このパラメータにカーソルを動かすと、画面右上に割り当てられたドラムサウンド名が表示されます。“-”が選択されている時は、“No Drum Sound”という文字が表示されます。

キー

[C0...G8]

インデックス・パラメータで選ばれた60のインデックスそれぞれに、C0からG8までのキーを割り当てることができます。

すでに他のインデックス・ナンバーが割り当てられているキーを選択することはできませんが、同じドラムサウンドを演奏するいくつかのインデックスに異なるキーを割り当てることができます。その場合はチューン/パン・パラメータを使い、それらのキーが違うピッチや定位のポジションで音を出すように設定します。

インデックスに割り当てられていないキーは、隣りの高音側のキーと同じドラムサウンドを、スケール・パラメータで設定されたピッチで演奏します。これにより、ドラムキット内で半音調整された楽器の音域を作ることができます。

カーソル・キーCを押したままキーボードのキーを押して、パラメータを設定できます。

☛ ドラムキット・キーとオクターブ・パラメータ

キー・パラメータでは、ドラム・プログラムの標準オクターブ設定(8)の時に、対応する楽器を演奏するノートが表示されます。オクターブ・パラメータを変えると、演奏される音は高く、あるいは低くシフトしますが、表示されるキーの割り当ては変わりません。

混乱を避けるため、常にユーザー・キットを演奏するプログラムを選択し、エディットを始める前に、プログラムのオクターブ・パラメータを8に設定しておいて下さい。

☛ キーボード内のキットの順番を見るには

キーボード内のドラムキットの楽器の順番を見るときには、カーソル・キーAを押したままHを押して、並べかえ(ソート)することができます。確認を求める表示につづいて、割り当てられたキーの順番に合うようにインデックス・ナンバーを付け換えられてキットがソートされ、新しい順番が表示されます。

この機能はGlobalモードP7のソート・ドラムキット機能と同じです。この機能についてさらに詳しく知りたい場合は、次章の記載を参照して下さい。

チューン

[-120...+120]

対応するドラムサウンドのピッチを調整します。

チューン・パラメータが0に設定されている時は、ドラムサウンドは標準ピッチで演奏します。パラメータを上下させると、楽器のピッチを1ステップごとに10セント(つまり半音の1/10)づつ、最大1オクターブまで高くまたは低くします。

レベル(L)

[-99...+99]

対応する楽器の出力レベルを調整します。

プラスの値ではプログラムのレベル設定に応じて楽器の音量を上げ、マイナスの値では音量が下がります。

ディケイ(D)

[-99...+99]

対応する楽器の音の減衰時間を調整します。

プラスの値では、プログラムのVDA1 EGディケイタイムの設定と連動して音の減衰を長くし、マイナスでは短くなります。

エクスクルーシブ・グループ

[..., EX1...EX6, SLF]

このパラメータでは、ポリフォニックではなく、モノフォニックで演奏する6つの楽器グループを作ることができます。同じグループに割り当てられたドラムサウンドは、皆1つの楽器であるかのように演奏します。例えば、ハイハットサウンドのオープンとクローズに対してパラメータをEX1に設定すると、実物のハイハット・シンバルと同じように、クローズサウンドがオープンサウンドの余韻をカットします。

| GLOBAL 5:USER KIT 1 | | | | | | | | ▶Exclusive Group | |
|---------------------|-----|-----|------|------|------|-----|--|------------------|--|
| #05 | 060 | F2 | -074 | L+00 | D-30 | --- | | | |
| #06 | 048 | F#2 | +000 | L+20 | D+00 | EX1 | | | |
| #07 | 060 | G2 | -034 | L+10 | D-32 | --- | | | |
| #08 | 050 | G#2 | +000 | L-15 | D-86 | EX1 | | | |
| #09 | 060 | A2 | +000 | L+10 | D-34 | --- | | | |
| #10 | 049 | A#2 | +000 | L-15 | D+00 | EX1 | | | |

| A | B | C | D | E | F | G | H |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | |

自らの余韻をカットするSLF設定もあり、これは他の楽器に影響されることはありません。この設定は、クラッシュ・シンバルなどのサウンドに使用すると、ソフトに演奏される音が前のクラッシュ音をミュートします。

ポリフォニックで演奏したい時は"-"に設定して下さい。

パンポット (パン)

[OFF, L15...CNT...R15]

チャンネルA・Bを通じてエフェクト・システムにインプットされたドラムサウンドのレベル調整を行うことにより、楽器のステレオ・ポジションを設定します。(これらのチャンネルについては、本マニュアル第7章エフェクト・プレイメントセクションを参照して下さい。)

CNTに設定すると音は中心に置かれます。Lが前についた設定にすると音は左により、Rがついた設定にすると右によります。設定した数値が上がるにつれて音は中心から離れていきます。OFFに設定すると、チャンネルAとチャンネルBの両方への出力がなくなります。

エフェクト・センド・レベル (C, D)

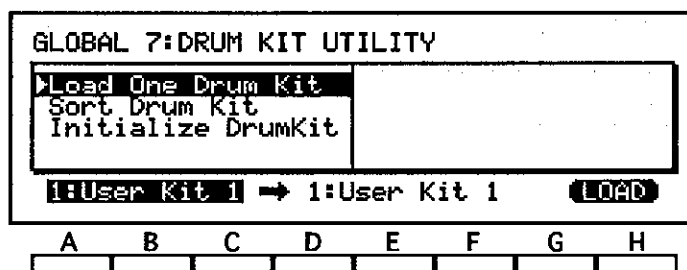
[0...9]

このパラメータは、チャンネルC、Dを通じてエフェクト・システムに送られるドラムサウンドのレベルを決定します。

エフェクト・センド・チャンネルC、Dと他のエフェクト・チャンネルとの関係については、第7章に詳しく説明されています。

ドラムキット・ユーティリティ

ドラムキット・ユーティリティのページには、ドラムキットのエディットを簡単にする3つの機能があります。ROMから、工場出荷時の設定とユーザー・ドラム・キットをロードし、ドラムキットのインデックスをノート・ナンバーに合わせてソートし、さらにドラムキットのパラメータを初期値にリセットすると、全く新しいキットを作ることができます。



このページのソート・ドラムキット機能は、ユーザーキット・ページのものと本質的には同じです。詳しくはキー・パラメータの記述を参照して下さい。

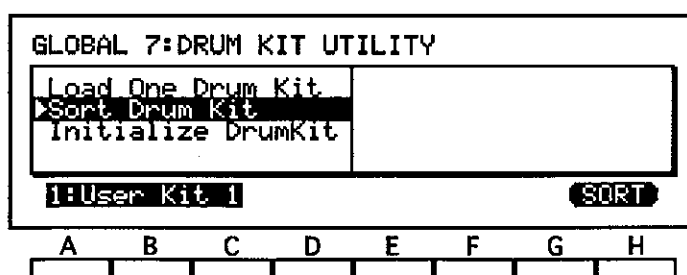
Load One Drum Kit 1つのドラムキットのロード

ドラムキットのデータを、ROMからユーザー・ドラムキット・メモリにロードします。

この機能を使うには[LORD]を選択して下さい。確認を求める表示の後でデータがロードされます。新しいデータをロードすると現在のユーザー・スタイル・データは消滅してしまうので、セーブされなかった前のデータは残りません。

Sort Drum Kit ドラムキットのソート

ドラムキット内の楽器音を、キーボードの順番にあわせて並べかえることができます。ユーザー・キットを作る場合には、キーボードの順番とは関係なく、インデックス・ナンバーに割りあてていく方が都合のいいことがあります。たとえば、エクスクルーシブ・グループ・パラメータで同じグループに割りあてた楽器音の設定を比較するのに便利です。



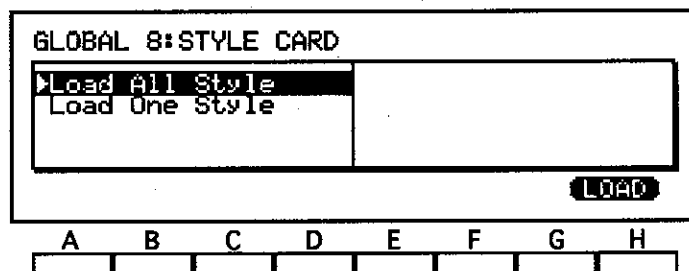
キーボードの順番でキットの楽器を確認したいときには、キットを並べかえるのにこの機能を使います。[SORT]を選択すると、確認を求める表示の後で、割りあてられたキーの順序に合うようにインデックス・ナンバーが付けかえられて、新たな順番で表示されます。カーソル・キーAを押しながらHを押して、ユーザーキットの画面から直接この機能呼び出すこともできます。

Initialize Drum Kit ドラムキットの初期化

ドラムキットの全データを初期値にリセットします。完全に白紙の状態からプログラムをはじめするのに役立ちます。

STYLE CARD スタイル・カード

Globalモード、ページ8には、オプションのスタイル・カードによってスタイルのレパートリーを追加するための機能があります。



Load All Style 全スタイルのロード

スタイル・カードまたはRAMカードから、i2/i3のユーザー・スタイル・メモリに4つのスタイルをロードします。

この機能を使用するには、[LOAD]を選択して下さい。確認表示の後でデータがロードされます。新しいスタイルをロードすると、現在のユーザー・スタイルのデータは消滅してしまうので、セーブされなかった前のスタイル・データは失われてしまうことに注意して下さい。

Load One Style 1つのスタイルのロード

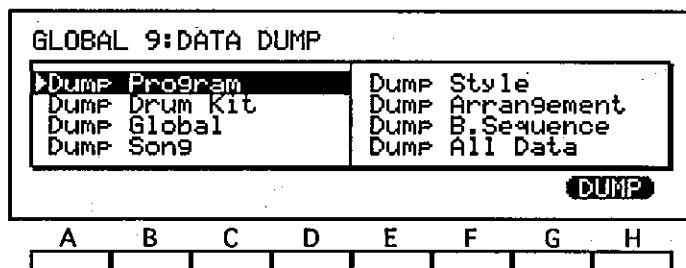
スタイル・カードまたはRAMカードから、i2/i3のユーザー・スタイル・メモリに1つのユーザー・スタイルをロードします。

この機能を使用するには、AかBを押してロードしたいスタイルを選択して下さい。次にロードしたいユーザー・スタイルの番号をFキーの上を選びます。

確認してから[LOAD]を選択して下さい。確認表示の後でデータがロードされます。新しいスタイルをロードすると、現在のデータは消滅してしまうので、セーブされなかった前のスタイル・データは失われてしまうことに注意して下さい。

DATA DUMP データ・ダンプ

Global モードの最後のページは、i2/i3の内蔵メモリからMIDI機器にデータを送信するのに使います。バルク・ダンプ機能により、i2/i3のデータを他のi2/i3と共用したり、パソコンや、追加データの受信可能なMIDIデータファイラーに保存することができます。



この画面が表示されている時は、Global モード 1 ページのエクスクルーシブ・フィルターの設定にかかわらず、MIDIデータダンプを送受信できます。そのページのグローバル・キーボード・チャンネル設定を接続する装置のMIDIチャンネル設定に合わせておいて下さい。

上述のエクスクルーシブフィルター・パラメータがENAに設定されていれば、いつでもデータダンプを受信できます。適当なメモリ領域のプロテクト設定を取り消しておいて下さい。そうでない場合は、ダンプは無視されます。

エクスクルーシブ・メッセージ・データフォーマットの詳細は、巻末をご覧ください。

Dump Program プログラムのダンプ

バンクD内の64のプログラムと、2つのユーザー・ドラム・プログラム、Dr7とDr8のデータを送信します。データダンプを実行するには、[DUMP]を選択して下さい。確認が表示されずにデータが送信されます。

Dump Drum kit ドラムキットのダンプ

2つのユーザー・ドラム・キットのデータを送信します。データダンプを実行するには、[DUMP]を選択して下さい。確認が表示されずにデータが送信されます。

Dump Global グローバル・パラメータのダンプ

クロック・ソースとローカル・コントロール設定以外の全グローバル・パラメータが送信されます。データダンプを実行するには、[DUMP]を選択して下さい。確認が表示されずにデータが送信されます。

Dump Song ソングのダンプ

10ソングのデータを送信します。データダンプを実行するには、[DUMP]を選択して下さい。確認が表示されずにデータが送信されます。

Dump Style スタイルのダンプ

4つのユーザー・スタイルの全データを送信します。データダンプを実行するには、[DUMP]を選択して下さい。確認が表示されずにデータが送信されます。

Dump Arrangement アレンジメントのダンプ

64のアレンジメントのデータを送信します。データダンプを実行するには、[DUMP]を選択して下さい。確認が表示されずにデータが送信されます。

Dump B.Sequence バッキング・シーケンスのダンプ

10のバックアップ・シーケンスを送信します。データダンプを実行するには、[DUMP]を選択して下さい。確認が表示されずにデータが送信されます。

Dump All Data 全データのダンプ

これまでに挙げた全てのデータをまとめて送信します。データダンプを実行するには、[DUMP]を選択して下さい。確認が表示されずにデータが送信されます。

Chapter 9

DISK (ディスク・モード)

i2/i3は、その内部データのほとんどすべてを3.5インチの両面倍密度 (2DD) ディスクに記憶させることができます。ディスクはMS-DOS™ フォーマットを用いて初期化しますが、これによってディスク1枚ごとに112のファイルを、最大容量720キロバイトまで保存することができます。

i2/i3はさまざまなタイプのファイルにデータを記憶し、それぞれのファイルが異なったタイプのデータを保存します。ファイルのタイプを区別するために、エクステンション (ピリオドに続けてつける3つの英文字) を各ファイル名の最後につけます。下の表にこうしたエクステンションを一覧で示し、併せて各ファイル・タイプのだいたい大きさを示しました。

| データのタイプ | エクステンション | 大きさ (キロバイト) |
|-------------|----------|-------------|
| プログラムとグローバル | .PGG | 14 |
| ソングとパターン | .SNG | 132 (最大) |
| アレンジ | .ARR | 9 |
| スタイル | .STY | 64 (最大) |
| バッキング・シーケンス | .BSQ | 132 (最大) |
| 標準MIDIファイル | .MID | 132 (最大) |
| MIDIデータ | .EXL | 64 (最大) |

i2/i3にはそれぞれのタイプのファイルを作成したり、こうしたファイルからデータを読み込むための機能があります。また、Set Date For Save (セーブ日付設定) 機能があり、これを用いれば各ファイルの作成年月日をスタンプとしてセーブすることができます。最後にユーティリティ機能があり、これによってファイルのリネームや削除、ディスクのフォーマットをすることができます。

このモードの機能は、次頁に示されるように、5つのディスプレイ・ページに分かれています。PAGE+キーとPAGE-キーを使うか、あるいはARR PLAYキーを押しながら DATA ENTRY キーで希望するページ番号を押すことにより、これらのページを切り替えることができます。

Disk モードの機能

下の表はI2/I3のDiskモードのレイアウトを示しています。それぞれのページごとに、ページのタイトル、ページ内容の簡単な概要を示しました。

| ページ | タイトル | 機能説明 | 本書のページ |
|-----|------------|---------------------------------------|--------|
| 1 | LOAD ALL | Load All Data (全データをロード) | 9-3 |
| | | Load All Program (全プログラムをロード) | 9-3 |
| | | Load All Song (全ソングをロード) | 9-4 |
| | | Load All Arrangemt (全アレンジをロード) | 9-4 |
| | | Load All Style (全スタイルをロード) | 9-4 |
| | | Load All B.Sequenc (全バックキングシーケンスをロード) | 9-4 |
| 2 | LOAD ONE | Load One Program (1プログラムをロード) | 9-5 |
| | | Load One Song (1ソングをロード) | 9-5 |
| | | Load One Pattern (1パターンをロード) | 9-6 |
| | | Load One Arrangemt (1アレンジをロード) | 9-6 |
| | | Load One Style (1スタイルをロード) | 9-6 |
| | | Load One B.Sequenc (1バックキングシーケンスをロード) | 9-6 |
| | | Load One Drum Kit (1ドラムキットをロード) | 9-6 |
| | | Load StdMIDIFile (スタンダードMIDIファイルをロード) | 9-6 |
| 3 | SAVE | Save All Data (全データをセーブ) | 9-8 |
| | | Save All Program (全プログラムをセーブ) | 9-8 |
| | | Save All Song (全ソングをセーブ) | 9-9 |
| | | Save All Arrangemt (全アレンジをセーブ) | 9-9 |
| | | Save All Style (全スタイルをセーブ) | 9-9 |
| | | Save All B.Sequenc (全バックキングシーケンスをセーブ) | 9-9 |
| | | Save StdMIDIFile (スタンダードMIDIファイルをセーブ) | 9-9 |
| | | Set Date For Save (セーブ用の日付を設定) | 9-9 |
| 4 | DATA FILER | Load & Transmit (ロードと送信) | 9-11 |
| | | Receive & Save (受信とセーブ) | 9-11 |
| 5 | UTILITY | Rename File (ファイル名変更) | 9-13 |
| | | Delete File (ファイル削除) | 9-13 |
| | | Format Disk (ディスクのフォーマット) | 9-14 |

フロッピー・ディスクの取扱いに関する注意事項については、プレイヤーズ・ガイドの第1章を参照してください。

LOAD ALL ロード・オール

Disk モードのページ1にある機能では、選択したファイルからすべてのデータをi2/i3にロードします。1つのソング、パターン、アレンジ、スタイル、バックキング・シーケンス、ドラムキット、またはプログラムをロードするためには、LOAD ONEページから適切な機能を用いてください。これについては次の節で説明します。

| DISK 1:LOAD ALL | | | | | | | |
|--------------------|--------------------|---|---|---|---|---|------|
| Load All Data | Load All Style | | | | | | |
| Load All Program | Load All B.Sequenc | | | | | | |
| Load All Song | | | | | | | |
| Load All Arrangemt | | | | | | | |
| File: _____ | | | | | | | LOAD |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

これらの機能のいずれを用いる場合にも、ディスク・ドライブには必ずディスクを挿入しておくようにしてください。ディスク・ドライブにディスクを入れずにファイルを選択しようとすると、i2/i3には「ERROR:No disk in drive」というメッセージが表示されます。

Load All Data (全データのロード)

データ・ファイル中の全てのデータをi2/i3にロードします。

カーソル・キーBまたはCを押してから、ファイル名を選択してください。挿入されたディスクにプログラム、ソング、アレンジ、スタイル、またはバックキング・シーケンスのファイルが見つければ、i2/i3にはそのファイル名がすべて表示されます。ただし、ファイルのエクステンションは表示されません。

選択できたら、[LOAD]を押してください。i2/i3は確認を求めたあとでファイルをロードします。この際、i2/i3の中に、まだセーブしていない保存すべきデータが残っていないかどうか、十分に注意してください。新しいデータが読み込まれると、現在のデータはすべて失われてしまいます。

注意: ディスクに、選択したファイル名の5つのファイル（プログラム、ソング、アレンジメント、スタイル、バックキング・シーケンス）が入っていない場合、i2/i3はどのファイルが欠けているのかを示します。不完全なセットでも構わないのであれば、その中にある残りのファイルをそのまま読み込ませることもできます。

これは、1回の読み込み操作で、2つ以上の関連ファイル（例えば一連のソングとそれが用いるプログラム）を読み込ませたい場合には便利です。このためには、適切な機能を用いて、まずデータをセーブしておかなくてはなりません。例えば Save All Songs（全ソングをセーブ）や Save All Program（全プログラムをセーブ）などの機能です。

セーブするファイルには同じファイル名をつけるようにしてください。そうすれば、i2/i3はこうしたファイルをAll Dataファイルの不完全なセットとして扱うので、Load All Data機能を用いてこれを読み込ませることができます。

Load All Program (全プログラムのロード)

バンクDからの64プログラムの全てのデータと、2つのユーザー・ドラム・プログラムDr7とDr8を含むプログラムファイルをロードします。また、2つのユーザー・ドラム・キットを含むグローバルパラメータもロードします。

手順は、上記のLoad All Data機能の手順と同じです。i2/i3はディスクにあるプログラムファイルの名前だけを表示します。

注意: グローバル・パラメータの中には、ディスクにセーブされないものがあります。詳しくは本書の第8章をご覧ください。

Load All Song (全ソングのロード)

ソング・ファイル (ソング用のデータとそれに伴う全てのパターン) を i2/i3 にロードします。

手順は、上記の Load All Data 機能と同じです。i2/i3 はディスクにあるソング・ファイルの名前だけを表示します。

Load All Arrangemt (全アレンジをロード)

アレンジ・ファイル (64 アレンジ用の全データ) を i2/i3 にロードします。

手順は、上記の Load All Data 機能と同じです。i2/i3 はディスクにあるアレンジ・ファイルの名前だけを表示します。

Load All Style (全スタイルをロード)

スタイル・ファイル (4 スタイル用の全てのデータ) を i2/i3 にロードします。

手順は、上記の Load All Data 機能と同じです。i2/i3 はディスクにあるスタイル・ファイルの名前だけを表示します。

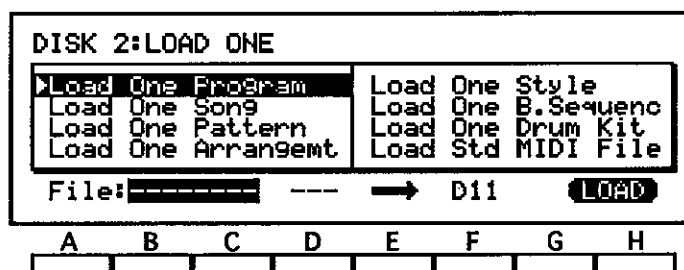
Load All B.Sequenc (全バッキング・シーケンスをロード)

バッキング・シーケンス・ファイル (10 バッキング・シーケンス用の全てのデータ) を i2/i3 にロードします。

手順は、上記の Load All Data 機能と同じです。i2/i3 はディスクにあるバッキング・シーケンス・ファイルの名前だけを表示します。

LOAD ONE ロード・ワン

Disk モードのページ2では、選択したファイルから単一のソング、パターン、アレンジ、スタイル、パッキング・シーケンス、ドラム・キット、またはプログラムをi2/i3にロードします。全ファイルをロードするためには、前の節で説明したLoad All機能を用いてください。



これらの機能のいずれを用いる場合にも、ディスク・ドライブに必ずディスクを挿入しておくようにしてください。ディスク・ドライブにディスクを入れないでファイルを選択しようとする、i2/i3には「ERROR:No disk in drive」というメッセージが表示されます。

Load One Program (1つのプログラムをロード)

プログラム・ファイルの中から1つのプログラムをi2/i3にロードします。しかし、グローバル・パラメータやドラム・キットの設定はロードしません。

カーソル・キーBまたはCを押してプログラム・ファイルの名前を選択してください。i2/i3にはディスクにあるすべてのプログラム・ファイルの名前が表示されます。

次に、ロードしたいプログラムのバンクとプログラム番号をカーソル・キーDで選択し、希望するロード先のバンクとプログラム番号をカーソル・キーFで選択します。

選択したら、[LOAD]を押してください。i2/i3は確認を求めたうえでデータをロードします。選択したロード先にまだセーブしていない保存すべきデータが残っていないかどうか、十分に注意してください。新しいデータが読み込まれると、現在のデータはすべて失われてしまいます。

注意：この機能では、グローバル・データはロードしません。プログラム・データをセーブしてからScaleパラメータを変更した場合、その結果として、ロードしたプログラムが最初のものとは異なる音律になることがあります。プログラムを作成した場合には、Scaleパラメータを前に用いていた設定に合わせて調節してください。

同様に、ロードしたユーザー・ドラム・プログラムによっては、現在利用できるものと異なるユーザー・キット設定が必要になります。ドラム・プログラムをロードする場合、下に説明するLoad One Drum Kit機能を用いて適切なユーザー・ドラム・キットをロードする必要もあります。

Load One Song (1つのソングのロード)

ソング・ファイルの中から1つのソングをi2/i3にロードします。

手順は、上記のLoad One Program機能の手順と同じです。i2/i3はディスクにあるソング・ファイルの名前だけを表示します。

注意：この機能では、パターン・データはロードしません。ロードするソングに何らかのパターンに関する指定が含まれている場合、このソングはそのパターン・ナンバーのデータを探し出し、見つければ演奏し、データが空ならば音は出しません。したがって、ソングをロードするためにこの機能を用いる場合には、下記のLoad One Pattern機能を用いて関係するパターンをロードする必要もあります。

Load One Pattern (1つのパターンのロード)

ソング・ファイルの中から1つのパターンをi2/i3にロードします。

手順は、上記のLoad One Program機能と同じです。i2/i3はディスクにあるソング・ファイルの名前だけを表示します。

注意：ロード先として選んだパターン・ナンバーを、2曲以上で共有している場合があります。新しいパターン・データをロードすると、これを用いている曲すべてのパターン・データが変わることになります。

あるパターンを元のナンバーと異なるナンバーにロードする場合、そのパターンを用いているソングはすべてエディットして、新しいパターン・ナンバーを引用するようにする必要があります。

Load One Arrangemt (1つのアレンジメントのロード)

アレンジメント・ファイルの中から1つのアレンジをi2/i3にロードします。

手順は、上記のLoad One Program機能と同じです。i2/i3はディスクにあるアレンジ・ファイルの名前だけを表示します。

Load One Style (1つのスタイルのロード)

スタイル・ファイルの中から1つのスタイルをi2/i3にロードします。

手順は、上記のLoad One Program機能と同じです。i2/i3はディスクにあるスタイル・ファイルの名前だけを表示します。

Load One B.Sequenc (1つのバックキング・シーケンスのロード)

バックキング・シーケンス・ファイルの中から1つのバックキング・シーケンスをi2/i3にロードします。

手順は、上記のLoad One Program機能と同じです。i2/i3はディスクにあるバックキング・シーケンス・ファイルの名前だけを表示します。

Load One Drum Kit (1つのドラムキットのロード)

プログラム・ファイルの中から1つのユーザー・ドラムキットをi2/i3にロードします。

手順は、上記のLoad One Program機能と同じです。i2/i3はディスクにあるプログラム・ファイルの名前だけを表示します。

Load Std MIDI File (スタンダードMIDIファイルをロード)

スタンダードMIDIファイルをロードします。ファイルには1ソング分のシーケンス・データが含まれています。

手順は、上記のLoad One Program機能に似ています。i2/i3はディスクにあるすべてのファイルのフルネームを(エクステンションを含めて)表示します。また、それぞれのファイルがセーブされた日付も表示します。

| DISK 2:LOAD ONE | | File | | | | | |
|--------------------------------------|--------------------|---------------------|---|---|---|---|---|
| Load One Program | Load One Style | Load One B. Sequenc | | | | | |
| Load One Song | Load One Drum Kit | Load One Arrangemt | | | | | |
| Load One Pattern | Load One MIDI File | | | | | | |
| Load One Arrangemt | | | | | | | |
| MYSONG MID Jun 28 1998 → Song00 LOAD | | | | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H |
| | | | | | | | |

スタンダードMIDIファイルは1ソング用のデータを含んでいるだけなので、ロードするソング・ナンバーを指定する必要はありません。ロード先のソング・ナンバー、次にLOADを選択するだけでいいのです。

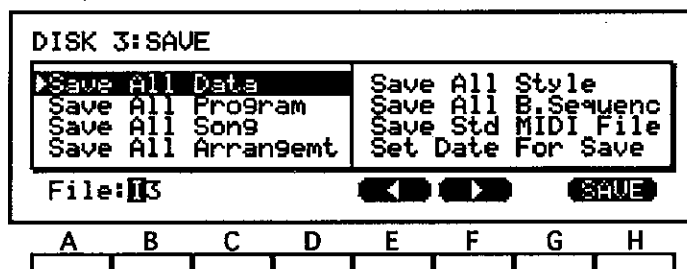
注意：i2/i3は、スタンダードMIDIファイル・フォーマット0または1を用いてセーブされたシーケンス・データ・ファイルならば、ロードして演奏することができます。

i2/i3は、.MIDというエクステンションのついている独自のスタンダードMIDIファイルを認識しますが、ほかのシーケンサーやパソコンはいろいろと異なるエクステンションを用いています。i2/i3はこうしたファイルをすべてロードすることができます。ディスクにある全ファイルのファイル名とエクステンションを表示するのはそのためです。

別のフォーマットのデータを含むファイル（例えば、i2/i3自体のプログラム・ファイルまたはソング・ファイル）をロードしようとする、i2/i3はエラー・メッセージを表示して、そのファイルがスタンダードMIDIファイルのフォーマットに依拠していないことを知らせます。

SAVE セーブ

Disk モードのページ3には、セーブ機能があり、それぞれがファイルのタイプに応じたデータをセーブします。このページはまた、Set Date For Save (セーブ日付設定) 機能も含んでおり、これを用いると、入力した日付が、セーブする各ファイルごとの日付スタンプとして記録されます。

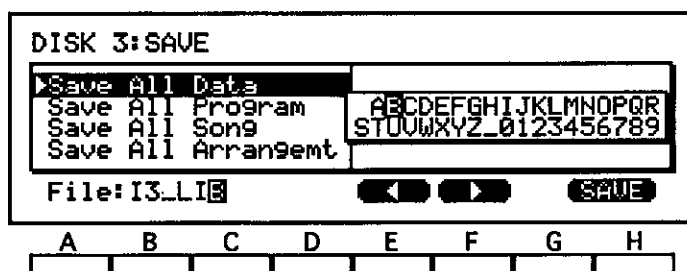


i2/i3では、個々のプログラム、アレンジ、スタイル、またはバックিং・シーケンスをセーブすることができません。個々のソングは、スタンダードMIDIファイル・フォーマットを用いればセーブできます。

Save All Data (全データのセーブ)

ディスクにi2/i3の全てのデータをセーブします。

この機能を選ぶと、i2/i3には最も新しく入力されたファイル名 (またはi2/i3のデフォルトのファイル名) がカーソル・キーBとCに表示されます。このファイル名は、8文字以内ならどんな名前に変更することもできます。



ファイル名の入力が終わったら、[SAVE] を選択してください。i2/i3は、確認を求めたうえでそのデータをセーブします。

ディスク上に、セーブしようとするファイルと同じ名前のファイルがあった場合、i2/i3はそのファイルを置き換えてしまっていないかどうか、確認を求めてきます。古いファイルが必要なデータを含んでいないことを確かめてください。この操作によって古いファイルの内容は失われてしまいます。

Save All Program (全プログラムのセーブ)

バンクDの中から64プログラムの全てのデータと、2つのユーザー・ドラム・プログラムDr7とDr8から成るプログラム・ファイルをセーブします。また、グローバル・パラメータを (2つのユーザー・ドラム・キットを含む) このファイルにセーブします。

手順は、上記のSave All Data機能の手順と同じです。i2/i3はプログラム・ファイルのエクステンション (.PCG) を入力されたファイル名の右側に表示します。

注意: グローバル・パラメータの中には、ディスクにはセーブされないものがあります。詳しくは第8章をご覧ください。

Save All Song (全ソングのセーブ)

10ソング以内の全てのデータを含むソング・ファイルをセーブします。

手順は、上記のSave All Data機能と同じです。i2/i3はソング・ファイルのエクステンション (.SNG) を入力されたファイル名の右側に表示します。

Save All Arrangemt (全アレンジメントのセーブ)

64アレンジの全てのデータを含むアレンジ・ファイルをセーブします。

手順は、上記のSave All Data機能と同じです。i2/i3はアレンジ・ファイルのエクステンション (.ARR) を入力されたファイル名の右側に表示します。

Save All Style (全スタイルのセーブ)

4スタイルの全てのデータを含むスタイル・ファイルをセーブします。

手順は、上記のSave All Data機能と同じです。i2/i3はスタイル・ファイルのエクステンション (.STY) を入力されたファイル名の右側に表示します。

Save All B.Sequenc (全バックキング・シーケンスのセーブ)

10バックキング・シーケンスの全てのデータを含むバックキング・シーケンス・ファイルをセーブします。

手順は、上記のSave All Data機能と同じです。i2/i3はバックキング・シーケンス・ファイルのエクステンション (.BSQ) を入力されたファイル名の右側に表示します。

Save Std MIDI File (スタンダードMIDIファイルのセーブ)

1ソング用のシーケンス・データを含むスタンダードMIDIファイルをセーブします。元のソングがパターンを用いていた場合、i2/i3はそれらを通常のシーケンス・データに拡張し、ソングをセーブしながら適当な場所に挿入します。

手順は、上記のSave All Data機能と同じです。ただし、これに加えてセーブするソングの番号をカーソル・キーAで、用いるスタンダードMIDIフォーマットをキーFで選択しなければなりません。

| DISK 3:SAVE | | File Name | |
|---------------------|---|---------------------|------|
| ABCDEFGHIJKLMN | | Save All Style | |
| STUVWXYZ_0123456789 | | Save All B. Sequenc | |
| | | Save Std MIDI File | |
| | | Set Date For Save | |
| S0▶OLD_JAC | | MID Fmt0 | SAVE |
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |

フォーマット0または1を選択することができます。

i2/i3はスタンダードMIDIファイルのエクステンション (.MID) を入力されたファイル名の右側に表示します。

Set Date For Save (セーブ日付設定)

i2/i3にセーブするファイル用の日付スタンプとして記録する日付を指定することができます。これは、ファイルの更新などの、データ管理に役に立ちます。

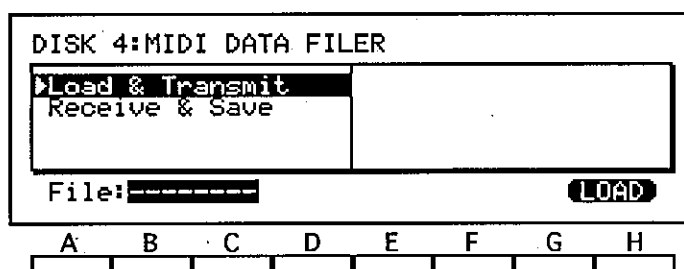
Load Std.MIDI機能またはDelete File機能を用いると、i2/i3には日付スタンプが表示されます。また、パソコンを使ってディスクのディレクトリを参照することによって、日付スタンプを見ることもできます。

カーソル・キーAの上に月、キーBの上に日、キーCの上に年を入力します。この機能は「実行」する必要がありません。これは一部のグローバル・パラメータと同様の、パラメータの一種だからです。

i2/i3は、ここで設定した日付を、電源を切った後も保持します。しかし、タイム・クロックは入っていないので、日付を自動的に進めることはできません。ファイルに正確な日付をスタンプすることが重要であれば、プログラミングのたびごとに、この設定を確認する必要があります。

MIDI DATA FILER MIDIデータ・ファイラー

Disk モードのページ 4 にある機能を用いれば、i2/i3 のディスクを用いて 64K までのバルク・ダンプ、またはその他の MIDI データを別の装置から受信して記憶させることができ、また後からこのデータを別の装置に送信することもできます。



MIDI データ・ファイラーの機能では、Song モードおよび Backing Sequence モードと共用の 64K メモリー・バッファを用います。これらの機能を使おうとする場合に、i2/i3 のメモリーがソングまたはバックイング・シーケンスのデータでいっぱいだったときには、「Not enough memory」というエラー・メッセージが表示されます。

Load & Transmit (ロード／トランスミット)

ディスクから MIDI データ・ファイルをロードし、その内容をキーボードまたは i2/i3 の MIDI OUT に接続されたその他の装置に送信します。

まず A から F までのカーソル・キーを押し、次にデータ・ファイルの名前を選択します。i2/i3 にはディスクにある MIDI データ・ファイル (エクステンション .EXL) の名前がすべて表示されます。

ファイルを選んだら、[LOAD] を選択してください。i2/i3 は確認を求めた後でそのデータをロードし、次にその内容を MIDI OUT から送信します。

注意：この機能を使う前に、ディスク・ドライブの中に必ずディスクが入っているようにしてください。ディスク・ドライブの中にディスクを入れずにファイルを選択しようとすると、「ERROR: No disk in drive」というメッセージが表示されます。

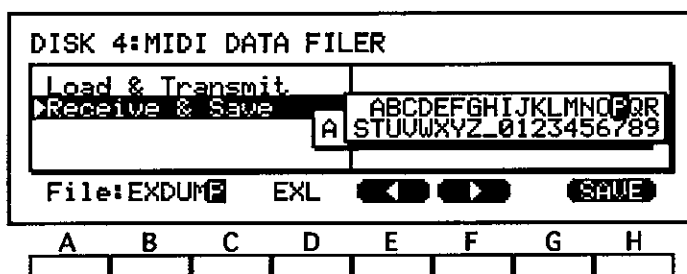
また、この操作を実行する前には、必ず受信側の装置を MIDI OUT に接続しておいてください。i2/i3 は、ディスクからデータを読み取り次第、それを送信します。

Receive & Save (レシーブ／セーブ)

キーボードまたは i2/i3 の MIDI IN に接続されたその他の装置から MIDI データを受信し、次にこのデータを .EXL というエクステンションのついた MIDI データ・ファイルに記憶させます。

この機能を選択すると、「Awaiting MIDI data」というメッセージが表示されます。このメッセージが表示されている間は、64K までのデータを i2/i3 に送信できます。続けて複数のダンプまたはメッセージを送信することもできますが、受け入れられるデータの総量は 64K を上回ることはできず、これを越えると i2/i3 はすべてのデータをバッファから消してしまいますので、最初からやり直さなければなりません。

i2/i3 へのデータの送信が終わったら、これをディスク・ファイルにセーブしなければなりません。i2/i3 には最も新しく入力されたファイル名 (または i2/i3 のデフォルトのファイル名) がカーソル・キー B および C に表示されます。このファイル名は 8 字以内であればどんな名前に変えることもできます。

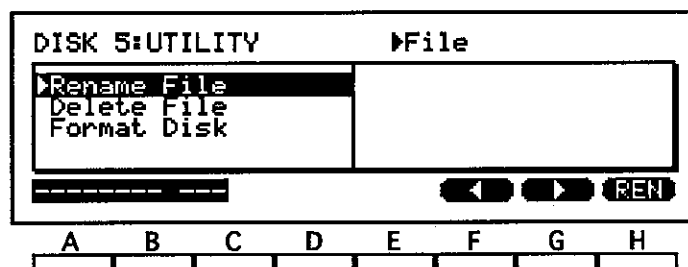


ファイル名の入力が終わったら、[SAVE] を選択してください。i2/i3は、確認を求めたうえでそのデータをセーブします。

ディスク上に、セーブしようとするファイルと同じ名前のファイルがあった場合、i2/i3はそのファイルを置き換えてしまっていないかどうか、確認を求めてきます。古いファイルが必要なデータを含んでいないことを確かめてください。この操作によって古いファイルの内容は失われてしまいます。

UTILITY ユーティリティ

Disk モードのページ5には3つのユーティリティー機能が含まれており、i2/i3のデータをセーブするディスクの下準備や、構成をすることができます。最初の2つの機能は、ファイルをリネームするものと、必要なくなったファイルを削除するものです。3番目の機能、Format Diskは、データをセーブしようとするフロッピー・ディスクを初期化するために用います。



これらの機能のいずれを用いる場合にも、ディスク・ドライブには必ずディスクを挿入しておくようにしてください。ディスク・ドライブにディスクを入れないでファイルを選択しようとする、i2/i3には「ERROR:No disk in drive」というメッセージが表示されます。

このページの機能は、下の説明をよく読んで、注意してお使いください。不用意にこうした機能を使うと、貴重なデータが失われて呼び戻せなくなることがあります。

Rename File (リネーム・ファイル)

i2/i3のファイルの名前を変えます。ファイルの整理をしたいというとき、内容がわかりやすくなるように名前を新しくするために用いることができます。

カーソル・キーAまたはBを押して、名前を変えたいファイルを選択してください。次に、このファイルの新しい名前を、カーソル・キーDとEに入力してください。新しい名前を入力し終わったら、[REN]を選択してください。i2/i3は確認を求めた後でファイル名を変更します。

注意：ファイル名のエクステンション（ファイル名のピリオドの後にある3文字）は、どうしても必要な場合以外は変更しないように注意してください。

スタンダードMIDIファイルのエクステンション(.MID)またはMIDIデータ・ファイルのエクステンション(.EXL)を変えることは、こうしたファイルをパソコンまたは別の装置と共用する場合には便利かも知れませんが、注意しなければならないのは、MIDIデータ・ファイルの.EXLというエクステンションを変更してしまうと、i2/i3はそのファイルを自分のものとは認識できなくなってしまうということです。

ファイルのエクステンションは、本書の第1ページに一覧表を掲げた他のエクステンションには絶対に変更しないでください。例えば、MYDATA、PCGというファイルをMYDATA、ARRという名前に変更するのはうまくありません。i2/i3はそのファイルをアレンジ・データを含むものと判断するかもしれませんが、それをロードすることはできません。

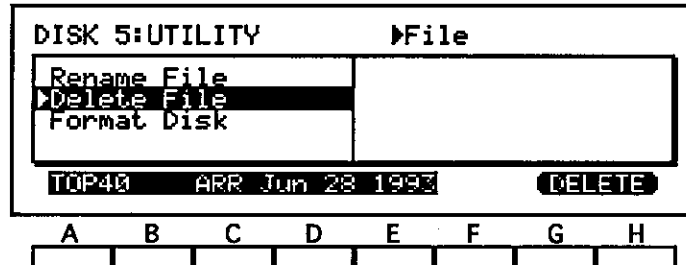
すでに別のファイルに用いられているファイル名をつけようとする、i2/i3にはエラー・メッセージが表示されます。

Delete File (デリート・ファイル)

この機能を用いれば、必要なくなったファイルを削除することができます。この機能は、新しいデータを入れるためにディスクのスペースをあける必要がある場合に役に立ちます。

この機能を用いるためには、カーソル・キーAからFを押し、次に削除したいファイルを選択してください。i2/i3には、ディスクにあるすべてのファイルのフルネームが（エクステンションを含めて）表示されます。また、それぞれのファイルがセーブされた日付も表示されます。

ファイルを選んだら、[DELETE]を選択してください。i2/i3は確認を求めた後でそのファイルを削除します。そのファイルの内容が必要のないことを確かめてください。この操作によって内容が消えてしまいます。



Format Disk (フォーマット・ディスク)

この機能は、i2/i3で用いる新しいディスクを初期化する場合に絶対必要です。また、古いディスクの必要なくなった内容をすべて消して、フォーマットし直すこともできます。

初期化するディスクをディスク・ドライブに挿入して、次に[FORMAT]を選択してください。i2/i3はそのディスクのデータをチェックして、ファイルがあればそれを知らせ、確認を求めた後でそのディスクを初期化します。そのディスクには必要なデータが何も入っていないことを確かめてください。i2/i3がそのディスクを初期化すると、データは失われてしまいます。

MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

| Status (Hex) | Second (Hex) | Third (Hex) | Description | ENA |
|----------------|----------------|----------------|--|------|
| 1000 nnnn (8n) | 0kxx kkkk (kk) | 0100 0000 (40) | Note Off kkk kkkk=24~108 (61Keys+Transpose) | A |
| 1001 nnnn (9n) | 0kxx kkkk (kk) | 0vvv vvvv (vv) | Note On kkk kkkk=24~108 (61Keys+Transpose) vv vvvv=1~127 | A |
| 1010 nnnn (An) | 0kxx kkkk (kk) | 0vvv vvvv (vv) | Poly Key Pressure (Seq Recorded Data) | T, Q |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 0000 (00) | 0mmn mmmn (mm) | Bank Select(MSB) (BANK Key, etc) | *1 P |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 0001 (01) | 0vvv vvvv (vv) | Modulation 1 (Joy Stick(+Y)) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 0010 (02) | 0vvv vvvv (vv) | Modulation 2 (Joy Stick(-Y)) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 0100 (04) | 0000 0000 (00) | Foot Pedal (Select Main Scale) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 0100 (04) | 0111 1111 (7F) | Foot Pedal (Select Sub Scale) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 0111 (07) | 0vvv vvvv (vv) | Volume (Assign Pedal, etc) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 1010 (0A) | 0vvv vvvv (vv) | Panpot (by A:B Panpot) | C |
| 1011 gggg (Bg) | 0000 1100 (0C) | 0vvv vvvv (vv) | Effect Control (Assignable Pedal) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0010 0000 (20) | 0111 1111 (11) | Bank Select(LSB) (BANK Key, etc) | *1 P |
| 1011 nnnn (Bn) | 0100 0000 (40) | 0000 0000 (00) | Hold 1 Off (Damper Pedal) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0100 0000 (40) | 0111 1111 (7F) | Hold 1 On (Damper Pedal) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0ccc cccc (cc) | 0vvv vvvv (vv) | Control Data (Seq Recorded Data) | C, Q |
| 1100 nnnn (Cn) | 0ppp pppp (pp) | ----- | ccc cccc=00~101 Program Change (Prog Change) | *1 P |
| 1101 nnnn (Dn) | 0vvv vvvv (vv) | ----- | Channel Pressure (After Touch) | T |
| 1110 nnnn (En) | 0bbb bbbb (bb) | 0bbb bbbb (bb) | Bender Change (Joy Stick(X)) | C |

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel. When using Sequencer, each track's channel.

gggg : Always Global Channel No. (0~15)

vvvv : Value

ENA = A : Always Enabled

C : Enabled when Control Filter in GLOBAL Mode is ENA

P : Enabled when Program Filter in GLOBAL Mode is ENA

T : Enabled when After Touch Filter in GLOBAL Mode is ENA

Q : Enabled when Sequencer is Playing(Trans), Recording(Receive)

T, Q : T and Q

C, Q : C and Q

*1 : Program : MIDI Out (Hex)

A11~A88 : mm.11.pp = 38.00.00~3F

B11~B88 : " " 38.00.40~7F

C11~C88 : " " 00.01.00~3F

D11~D88 : " " 00.01.40~7F

Dr1 : " 3E.00.00

Dr2 : " 3E.00.10

Dr3 : " 3E.00.19

Dr4 : " 3E.00.20

Dr5 : " 3E.00.28

Dr6 : " 3E.00.40

Dr7 : " 3E.00.18

Dr8 : " 3E.00.30

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

| Status (Hex) | Second (Hex) | Third (Hex) | Description |
|----------------|----------------|----------------|--|
| 1111 0010 (F2) | 0sss ssss (ss) | 0ttt tttt (tt) | Song Position Pointer sss ssss : Least significant (LSB) #2 ttt tttt : Most significant (MSB) #2 |
| 1111 0011 (F3) | 0000 ssss (ss) | ----- | Song Select ssss : Song No. = 0~9 |

Transmits when in Sequencer Mode (Internal Clock)

When change the Song No., Transmits [Song Select] and Each Track's (Status=EXT. BOTH) [Bank Select], [Program Change], [Volume], [Panpot], Last of all [Song Position Pointer].

*2 : For Example Time Signature = 4/4, 8/8

tt.ss = 00.10 / Measure

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

| Status (Hex) | Description | #3 |
|----------------|----------------|----|
| 1111 1000 (F8) | Timing Clock | #3 |
| 1111 1010 (FA) | Start | #3 |
| 1111 1011 (FB) | Continue | #3 |
| 1111 1100 (FC) | Stop | #3 |
| 1111 1110 (FE) | Active Sensing | #3 |

*3 : Transmits when in Sequencer Mode (Internal Clock)

1-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (DEVICE INQUIRY REPLY)

| Byte (Hex) | Description |
|----------------|-----------------------------------|
| 1111 0000 (F0) | Exclusive Status |
| 0111 1110 (7E) | Non Realtime Message |
| 0000 gggg (0g) | MIDI GLOBAL CHANNEL (DEVICE ID) |
| 0000 0110 (0B) | INQUIRY MESSAGE |
| 0000 0010 (02) | IDENTIFY REPLY |
| 0100 0010 (42) | KORG ID |
| 0011 1001 (38) | i2/i3 ID |
| 0000 0000 (00) | (" " (MSB)) |
| 0000 000* (0*) | (MEMBER CODE (LSB))#4 |
| 0000 0000 (00) | (" " (MSB)) |
| 0*** **** (**) | ROM No. 1~ |
| 0000 0000 (00) | (Minor Ver. (LSB)) |
| 0*** **** (**) | (" " (MSB)) |
| 0000 0000 (00) | SOFT VER. 1~ |
| 0000 0000 (00) | (Major Ver. (LSB)) |
| 0*** **** (**) | (" " (MSB)) |
| 1111 0111 (F7) | END OF EXCLUSIVE |

Transmits when INQUIRY MESSAGE REQUEST Received

*4 : 0000 0000 (00h) = i3 / 0000 0001 (01h) = i2

1-5 STRUCTURE OF KORG SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

| | |
|---------------------------|--|
| 1st Byte = 1111 0000 (F0) | : Exclusive Status |
| 2nd Byte = 0100 0010 (42) | : KORG ID |
| 3rd Byte = 0011 gggg (3g) | : Format ID g:Global ch. |
| 4th Byte = 0011 1001 (39) | : i2/i3 ID |
| 5th Byte = 0fff ffff (ff) | : Function Code (See Func Code List) |
| 6th Byte = 0ddd dddd (dd) | : Data |
| | |
| LastByte = 1111 0111 (F7) | : End of Exclusive EOX |

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

| Status (Hex) | Second (Hex) | Third (Hex) | Description | ENA |
|----------------|----------------|-----------------|--|------|
| 1000 nnnn (8n) | 0kkk kkkk (kk) | 0xxx xxxx (xx) | Note Off | A |
| 1001 nnnn (8n) | 0kkk kkkk (kk) | 0000 0000 (00) | Note Off | A |
| 1001 nnnn (9n) | 0kkk kkkk (kk) | 0vvv vvvv (vv) | Note On | A |
| | | vvv vvvv[~]127 | | |
| 1010 nnnn (An) | 0kkk kkkk (kk) | 0vvv vvvv (vv) | Poly Key Pressure (For Seq. Recording) | T,Q |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 0000 (00) | 0mmmm mmmm (mm) | Bank Select(MSB) | P |
| 1011 nnnn (3n) | 0000 0001 (01) | 0vvv vvvv (vv) | Modulation1 Depth | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 0010 (02) | 0vvv vvvv (vv) | Modulation2 Depth | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 0100 (04) | 00vv vvvv(40) | Foot Pedal Off (Select Main Scale) | C |
| 1011 nnnn (3n) | 0000 0100 (04) | 01vv vvvv(3F) | Foot Pedal On (Select Sub Scale) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 0110 (08) | 0vvv vvvv (vv) | Data Entry (MSB) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 0111 (07) | 0vvv vvvv (vv) | Volume | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 1010 (0A) | 0vvv vvvv (vv) | Panpot (A:B Panpot) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0000 1011 (0B) | 0vvv vvvv (vv) | Expression | C |
| 1011 gggg (3g) | 0000 1100 (0C) | 0vvv vvvv (vv) | Effect Control (Dyna Mod Src= PEDAL1) | C |
| 1011 gggg (3g) | 0000 1101 (0D) | 0vvv vvvv (vv) | Effect Control (Dyna Mod Src= PEDAL2) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0010 0000 (20) | 0111 1111 (11) | Bank Select(LSB) | P |
| 1011 nnnn (Bn) | 0010 0110 (26) | 0vvv vvvv (vv) | Data Entry (LSB) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0100 0000 (40) | 00xx xxxx(40) | Hold Off | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0100 0000 (40) | 01xx xxxx(3F) | " On | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0100 1000 (48) | 0vvv vvvv (vv) | Release Time (Perf Edit Rel Time)#4 | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0100 1000 (48) | 0vvv vvvv (vv) | Attack Time (" " Atk Time)#4 | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0100 1000 (4A) | 0vvv vvvv (vv) | Brightness (" " Cutoff) #4 | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0101 1011 (5B) | 0vvv vvvv (vv) | Reverb Level (Send C Level) | C |
| 1011 gggg (Bg) | 0101 1100 (5C) | 0000 0000 (00) | Effect1 Level (FX1 Off) | C |
| 1011 gggg (Bg) | 0101 1100 (5C) | 0xxx xxxx(300) | " (FX1 On) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0101 1101 (5D) | 0vvv vvvv (vv) | Chorus Level (Send D Level) | C |
| 1011 gggg (Bg) | 0101 1110 (5E) | 0000 0000 (00) | Effect2 Level (FX2 Off) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0110 1110 (5E) | 0xxx xxxx(300) | " (FX2 On) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0110 0000 (60) | 0000 0000 (00) | DATA Increment (For RPN Edit) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0110 0001 (61) | 0000 0000 (00) | DATA Decrement (For RPN Edit) | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0110 0100 (64) | 0000 00rr (0r) | RPN Parameter No. (LSB) | *3 |
| 1011 nnnn (Bn) | 0110 0101 (65) | 0000 0000 (00) | RPN Parameter No. (MSB) | *3 |
| 1011 nnnn (Bn) | 0111 1000 (78) | 0000 0000 (00) | All Sound Off | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0111 1001 (79) | 0000 0000 (00) | Reset All Controllers | C |
| 1011 nnnn (Bn) | 0ccc cccc (cc) | 0vvv vvvv (vv) | Control Data (For Seq. Recording) | C,Q |
| | | ccc cccc=00~101 | | |
| 1011 gggg (Bg) | 0111 1010 (7A) | 0000 0000 (00) | Local Control Off | A |
| 1011 gggg (Bg) | 0111 1010 (7A) | 0111 1111 (7F) | Local Control On | A |
| 1011 nnnn (Bn) | 0111 1011 (7B) | 0000 0000 (00) | All Notes Off | A |
| 1011 nnnn (Bn) | 0111 110x (7x) | 0000 0000 (00) | Omni Mode Off/On (All Notes Off) | A |
| 1011 nnnn (Bn) | 0111 1110 (7E) | 000m mmmm((11) | Mono Mode On (All Notes Off) | A |
| | | m mmmm=0~16 | | |
| 1011 nnnn (Bn) | 0111 1111 (7F) | 0000 0000 (00) | Poly mode On (All Notes Off) | A |
| 1100 nnnn (Cn) | 0ppp pppp (pp) | ----- | Program Change (Prog. Comb CHG) | *1,2 |
| 1101 nnnn (Dn) | 0vvv vvvv (vv) | ----- | Channel Pressure (After Touch) | T |
| 1110 nnnn (En) | 0bbb bbbb (bb) | 0bbb bbbb (bb) | Bender Change (Pitch Bend) | C |

nnnn : MIDI Channel No.(0~15) Usually Global Channel.

When in SONG Mode, each timbre's/Track's channel.

gggg : Always Global Channel No. (0~15)

x : Random

ENA : Same as TRANSMITTED DATA

1-6 Transmits Function Code List

| Func | Description | R | D | E | C |
|------|---|---|---|---|-----|
| 42 | MODE DATA | | | | ○*5 |
| 4E | MODE CHANGE | ○ | | | ○*6 |
| 41 | PARAMETER CHANGE | | | | ○*7 |
| 53 | DRUMKIT PARAMETER CHANGE | | | | ○*8 |
| 40 | PROGRAM PARAMETER DUMP | ○ | | | |
| 4C | ALL PROGRAM PARAMETER DUMP | ○ | | | |
| 54 | ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP | ○ | | | |
| 65 | ALL STYLE DATA DUMP | ○ | | | |
| 48 | ALL SONG DATA DUMP | ○ | | | |
| 68 | ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP | ○ | | | |
| 51 | GLOBAL DATA DUMP | ○ | | | |
| 52 | DRUMS DATA DUMP | ○ | | | |
| 50 | ALL DATA(GLB. DEM. PRG. ARR. STY. SEQ. RSQ)DUMP | ○ | | | |
| 26 | RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR | | | ○ | |
| 23 | DATA LOAD COMPLETED (ACK) | | | ○ | |
| 24 | DATA LOAD ERROR (NAK) | | | ○ | |
| 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 i2/i3, Wait until [DATA LOAD COMPLETED] or [WRITE COMPLETED] of Several Messages was received.

*5 : Transmits when change a Mode.

*6 : Transmits when edit a parameter in EDIT PROGRAM, and PROGRAM (Performance Edit) Mode.

*7 : Transmits when edit a DrumKit's parameter in GLOBAL Mode.

*8 : Transmits when Enter to EDIT PROGRAM Mode, or Edit a Performance Edit's parameter.

#1 : MIDI In (Hex): Program
 mm.ll.pp = 00.00.00~3F : All~A88
 00.00.40~7F : B11~B88
 00.01.00~3F : C11~C88
 00.01.40~7F : D11~D88
 00.02.00~0F : Dr1
 00.02.10~17 : Dr2
 00.02.18 : Dr7
 00.02.19 : Dr3
 00.02.1A~1F : Dr7
 00.02.20~27 : Dr4
 00.02.28~2F : Dr5
 00.02.30~37 : Dr8
 00.02.38~3F : Dr1
 00.02.40~47 : Dr6
 00.02.48~7F : Dr1
 38.xx.00~3F : All~A88
 38.xx.40~7F : B11~B88
 39.xx.00~3F : All~A88
 39.xx.40~7F : B11~B88
 3A~3D,xx,xx : OFF #1-1
 3E.xx.00~0F : Dr1
 3E.xx.10~17 : Dr2
 3E.xx.18 : Dr7
 3E.xx.19 : Dr3
 3E.xx.1A~1F : Dr7
 3E.xx.20~27 : Dr4
 3E.xx.28~2F : Dr5
 3E.xx.30~37 : Dr8
 3E.xx.38~3F : Dr1
 3E.xx.40~47 : Dr1
 3F,xx,xx : OFF #1-1

xx : Random
 #1-1: When in PROGRAM Mode.
 It is ignored.

#2 : After Processing (While Exclusive ENA),
 Transmits Exclusive Message[DATA LOAD COMPLETED]or[DATA LOAD ERROR].

#3 : rr = 0 : Pitch Bend Sensitivity
 = 1 : Fine Tune (When Received Ch = Global Ch. Master Tune)
 = 2 : Coarse Tune (Transpose)

#4 : vv < 40: Fast or Dark
 = 40: Don't change
 > 40: Slow or Bright

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

| Status (Hex) | Second (Hex) | Third (Hex) | Description |
|----------------|----------------|----------------|-----------------------|
| 1111 0010 (F2) | 0sss ssss (ss) | 0ttt tttt (tt) | Song Position Pointer |
| 1111 0011 (F3) | 000s ssss (ss) | ----- | Song Select |

Receive when in SONG Mode (External Clock)

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

| Status (Hex) | Description |
|----------------|-----------------|
| 1111 1000 (F8) | Timing Clock #5 |
| 1111 1010 (FA) | Start #5 |
| 1111 1011 (FB) | Continue #5 |
| 1111 1100 (FC) | Stop #5 |
| 1111 1110 (FE) | Active Sensing |

#5 : Receive when in SONG Mode (External Clock)

2-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

| Byte (Hex) | Description |
|----------------|-------------------------|
| 1111 0000 (F0) | EXCLUSIVE STATUS |
| 0111 1110 (7E) | NON REALTIME MESSAGE #6 |
| 0gEE gEEg (gg) | MIDI CHANNEL #7 |
| 0000 aaaa (0a) | SUB ID 1 |
| 0000 00bb (0b) | SUB ID 2 |
| 1111 0111 (F7) | END OF EXCLUSIVE #7 |

#6 : gg = 0~F : Receive if Global Channel
 = 7F : Receive any Channel
 #7 : a, b = 06, 01 : INQUIRY MESSAGE REQUEST
 = 09, 01 : GENERAL MIDI MODE ON
 (Receive anytime except for Seq playing/Recording, DATA FILER Page)

2-5 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (REALTIME)

| Byte (Hex) | Description |
|-----------------|---------------------|
| 1111 0000 (F0) | EXCLUSIVE STATUS |
| 0111 1111 (7F) | REALTIME MESSAGE #6 |
| 0gEE gEEg (gg) | MIDI CHANNEL |
| 0000 0100 (04) | SUB ID 1 |
| 0000 00bb (0b) | SUB ID 2 |
| 0vvv vvvv (vv) | VALUE(LSB) #8 |
| 0mmmm mmmm (mm) | VALUE(MSB) #8 |
| 1111 0111 (F7) | END OF EXCLUSIVE #8 |

#8 : b = 01 : MASTER VOLUME (mm, vv = 00, 00~7F, 7F : Min~Max)
 = 02 : MASTER BALANCE (mm, vv = 00, 00~40, 00~7F, 7F : L~Center~R)

2-6 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

* Don't receive when Sequencer is Playing, Recording and If in the DATA FILER Page. It is saved.

Function Code List

| Func | Description | G | P | A | No. |
|------|---|---|---|---|-----|
| 12 | MODE REQUEST | ○ | ○ | ○ | 42 |
| 10 | PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST | ○ | ○ | ○ | 40 |
| 1C | ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST | ◎ | ○ | ○ | 4C |
| 30 | ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST | ◎ | ○ | ○ | 64 |
| 31 | ALL STYLE DATA DUMP REQUEST | ◎ | ○ | ○ | 65 |
| 18 | ALL SONG DATA DUMP REQUEST | ◎ | ○ | ○ | 48 |
| 32 | ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST | ◎ | ○ | ○ | 66 |
| 0E | GLOBAL DATA DUMP REQUEST | ◎ | ○ | ○ | 51 |
| 0D | DRUMS DATA DUMP REQUEST | ◎ | ○ | ○ | 52 |
| 0F | ALL DATA(GLB. DRM. PRG. ARR. STY. SEQ. BSQ)DUMP REQ | ◎ | ○ | ○ | 50 |
| 11 | PROGRAM WRITE REQUEST | ○ | ○ | ○ | 21 |
| 40 | PROGRAM PARAMETER DUMP | ○ | ○ | ○ | 23 |
| 4C | ALL PROGRAM PARAMETER DUMP | ◎ | ○ | ○ | 23 |
| 64 | ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP | ◎ | ○ | ○ | 23 |
| 65 | ALL STYLE DATA DUMP | ◎ | ○ | ○ | 23 |
| 48 | ALL SONG DATA DUMP | ◎ | ○ | ○ | 23 |
| 66 | ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP | ◎ | ○ | ○ | 23 |
| 51 | GLOBAL DATA DUMP | ◎ | ○ | ○ | 23 |
| 52 | DRUMS DATA DUMP | ◎ | ○ | ○ | 23 |
| 50 | ALL DATA(GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) 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 ENA.DIS in DATA DUMP Page)

P : PROG, E: PROG Mode

A : ANY OTHER Mode

No. : MIDI Out Function No.

(transmitted after the message has been received.)

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R : Receive, T : Transmit)

See 1-5 'STRUCTURE OF KORG SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES'

(1) MODE REQUEST R

| Byte | Description |
|--------------------|------------------|
| FO. 42. 3g. 39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0001 0010 (12) | MODE REQUEST 12H |
| 1111 0111 (F7) EOX | |

Receives this message, and transmits Func=42 message.

(2) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

| Byte | Description |
|--------------------|------------------------------------|
| FO. 42. 3g. 39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0001 0000 (10) | PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 10H |
| 1111 0111 (F7) EOX | |

Receives this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

(3) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

| Byte | Description |
|--------------------|--|
| FO. 42. 3g. 39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0001 1100 (1C) | ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 1CH |
| 1111 0111 (F7) EOX | |

Receives this message, and transmits Func=4C or Func=24 message.

(4) ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST R

| Byte | Description |
|--------------------|--|
| FO. 42. 3g. 39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0011 0000 (30) | ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST 30H |
| 1111 0111 (F7) EOX | |

Receives this message, and transmits Func=64 or Func=24 message.

(5) ALL STYLE DATA DUMP REQUEST R

| Byte | Description |
|--------------------|---------------------------------|
| FO. 42. 3g. 39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0011 0001 (31) | ALL STYLE DATA DUMP REQUEST 31H |
| 1111 0111 (F7) EOX | |

Receives this message, and transmits Func=65 or Func=24 message.

(6) ALL SONG DATA DUMP REQUEST R

| Byte | Description |
|--------------------|--------------------------------|
| FO. 42. 3g. 39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0001 1000 (18) | ALL SONG DATA DUMP REQUEST 18H |
| 1111 0111 (F7) EOX | |

Receives this message, and transmits Func=48 or Func=24 message.

(7) ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST R

| Byte | Description |
|--------------------|--|
| FO. 42. 3g. 39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0011 0010 (32) | ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST 32H |
| 1111 0111 (F7) EOX | |

Receives this message, and transmits Func=66 or Func=24 message.

(8) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

| Byte | Description |
|--------------------|------------------------------|
| FO. 42. 3g. 39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0000 1110 (0E) | GLOBAL DATA DUMP REQUEST 0EH |
| 1111 0111 (F7) EOX | |

Receives this message, and transmits Func=51 or Func=24 message.

9) DRUMS DATA DUMP REQUEST R

| Byte | Description |
|----------------|-------------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0000 1101 (0D) | DRUMS DATA DUMP REQUEST |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Receives this message, and transmits Func=52 or Func=24 message.

10) ALL DATA(GBL,DEM,PRG,ARR,STY,SEQ,BSQ) DUMP REQUEST R

| Byte | Description |
|----------------|-----------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0000 1111 (0F) | ALL DATA DUMP REQUEST |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Receives this message, and transmits Func=50 or Func=24 message.

11) PROGRAM WRITE REQUEST R

| Byte | Description |
|----------------|---------------------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0001 0001 (11) | PROGRAM WRITE REQUEST |
| 0ppp pppp (pp) | Write Program No. (0-63, 64-65) |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Receives this message, writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

Receives this message, writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

12) PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

| Byte | Description |
|----------------|------------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0100 0000 (40) | PROGRAM PARAMETER DUMP |
| 0ddd dddd (dd) | Data |
| 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.

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) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

| Byte | Description |
|----------------|----------------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0100 1100 (4C) | ALL PROGRAM PARAMETER DUMP |
| 0ddd dddd (dd) | Data |
| 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.

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) ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP R, T

| Byte | Description |
|----------------|--------------------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0110 0100 (64) | ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP |
| 0ddd dddd (dd) | Data |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=30 message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=30 message, and transmits this message & data.

Transmits this message & data when DATA DUMP is executed

15) ALL STYLE DATA DUMP R, T

| Byte | Description |
|----------------|---------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0110 0101 (65) | ALL STYLE DATA DUMP |
| 0ddd dddd (dd) | Style Header |
| 0ddd dddd (dd) | Style Data |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=31 message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=31 message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

16) ALL SONG DATA DUMP R, T

| Byte | Description |
|----------------|--------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0100 1009 (48) | ALL SONG DATA DUMP |
| 0sss ssss (ss) | Seq. Data Size |
| 0ddd dddd (dd) | Control Data |
| 0ddd dddd (dd) | Sequence Data |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=18 message & data, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=18 message & data, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

17) ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP R, T

| Byte | Description |
|----------------|--------------------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0110 0110 (66) | ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP |
| 0sss ssss (ss) | Backing Sequence Data Size |
| 0ddd dddd (dd) | Control Data |
| 0ddd dddd (dd) | Backing Sequence Data |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=32 message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.
Receives Func=32 message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

18) GLOBAL DATA DUMP R, T

| Byte | Description |
|----------------|------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0101 0001 (51) | GLOBAL DATA DUMP |
| 0ddd dddd (dd) | Data |
| 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.

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.

R, T

19) DRUMS DATA DUMP

| Byte | Description |
|----------------|------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0101 0010 (52) | DRUMS DATA DUMP |
| 0ddd dddd (dd) | Data |
| ... | ... |
| 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.

R, T

20) ALL DATA(GBL, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP

| Byte | Description |
|----------------|---------------------------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0101 0000 (50) | ALL DATA DUMP |
| 0sss ssss (ss) | Sequence Data Size (NOTE 6-1) |
| ... | ... |
| 0sss ssss (ss) | Backing Sequence Data Size (NOTE 7-1) |
| ... | ... |
| 0ddd dddd (dd) | Data (NOTE 1.10) |
| ... | ... |
| 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.

R, T

21) MODE CHANGE

| Byte | Description |
|----------------|------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0100 1110 (4E) | MODE CHANGE |
| 0000 mmmm (0m) | Mode Data |
| ... | ... |
| 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.

R, T

22) PARAMETER CHANGE

| Byte | Description |
|----------------|-------------------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0100 0001 (41) | PARAMETER CHANGE |
| 0ppp pppp (pp) | Parameter Page (TABLE 8) |
| 0ppp pppp (pp) | Parameter Stage (TABLE 8) |
| 0ppp pppp (pp) | Parameter Position (TABLE 8) |
| 0vvv vvvv (vv) | Value (LSB bit8~0) (NOTE 12) |
| 0vvv vvvv (vv) | Value (MSB bit13~7) (NOTE 12) |
| ... | ... |
| 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.

R, T

23) DRUM KIT PARAMETER CHANGE

| Byte | Description |
|----------------|----------------------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0101 0011 (53) | DRUM KIT PARAMETER CHANGE |
| 0000 000k (0k) | Drum Kit No. (NOTE 14) |
| 00ss ssss (ss) | Index No. (ss=00~59) (TABLE 9) |
| 0000 pppp (0p) | Parameter No. (NOTE 12) |
| 0vvv vvvv (vv) | Value (LSB bit8~0) (NOTE 12) |
| 0vvv vvvv (vv) | Value (MSB bit13~7) (NOTE 12) |
| ... | ... |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

24) MODE DATA

| Byte | Description |
|----------------|--------------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0100 0010 (42) | MODE DATA |
| 0000 mmmm (0m) | Mode Data (NOTE 11) |
| 0000 00vv (0v) | Card Variation (NOTE 13) |
| ... | ... |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Receives Func=12 message, and transmits this message & data.

25) MIDI IN DATA FORMAT ERROR

| Byte | Description |
|----------------|---------------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0010 0110 (26) | MIDI IN DATA FORMAT ERROR |
| ... | ... |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (ex. data length).

26) DATA LOAD COMPLETED (ACK)

| Byte | Description |
|----------------|---------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0010 0011 (23) | DATA LOAD COMPLETED |
| ... | ... |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Transmits this message when DATA LOAD PROCESSING have been completed.

27) DATA LOAD ERROR (NAK)

| Byte | Description |
|----------------|------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0010 0100 (24) | DATA LOAD ERROR |
| ... | ... |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Transmits this message when DATA LOAD PROCESSING have not been completed (ex. protected).

28) WRITE COMPLETED

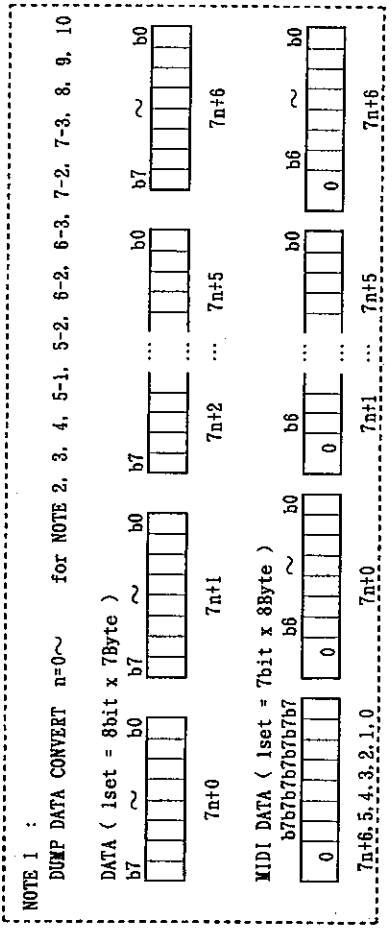
| Byte | Description |
|----------------|------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0010 0001 (21) | WRITE COMPLETED |
| ... | ... |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has been completed.

29) WRITE ERROR

| Byte | Description |
|----------------|------------------|
| F0.42.3g.39 | EXCLUSIVE HEADER |
| 0010 0010 (22) | WRITE ERROR |
| ... | ... |
| 1111 0111 (F7) | EOX |

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has not been completed.



NOTE 2 : PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT
[Parameter No. 00]., [Parameter No. 163]
164Byte = 7x23+3 → 8x23+(1+3) = 188Byte (See TABLE 1, NOTE 1)

NOTE 3 : ALL PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT
[Prog.D11(164Byte)]., [Prog.D88(164Byte)].,
[Prog.Dr7(164Byte)]., [Prog.Dr8(164Byte)]
164x(64+2)Byte = 7x1546+2 → 8x1546+(1+2) = 12871Byte (4.0Sec) (See TABLE 1, NOTE 2)

NOTE 4 : ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP FORMAT
[ARR11(131Byte)]., [ARR88(131Byte)]
131x64Byte = 7x1197+5 → 8x1197+(1+5) = 9582Byte (3.1Sec) (See TABLE 5, NOTE 1)

NOTE 5 : ALL STYLE DATA DUMP FORMAT
5-1: Style Header (24Byte) (See TABLE 6-3, NOTE 1)
5-2: Style Data (3328~65496Byte) (See TABLE 6-1, TABLE 6-2, NOTE 1)
MIN= 24+3328Byte = 7x478+6 → 8x478+(1+6) = 3831Byte
MAX= 24+65496Byte = 7x9360+0 → 8x9360 = 74880Byte (1.2~24.0Sec)

NOTE 6 : ALL SONG DATA DUMP FORMAT
6-1: Sequence Data Size (2Byte) 4Step(16Byte)/1Size (See 6-3)
[Data Size (bit16~0)].
[Data Size (bit13~7)]

6-2: Control Data Dump Format (3702Byte)
[Control Data (Song Size(298) x 10 = 2980Byte)].
[Pattern Data (200Byte)].
[Song0-Tr.1 Addr (2Byte)]., ..., [Song0-Tr.16 Addr]., [Song0-Tempo Track Addr].
[Song1-Tr.1 Addr], ..., [Song8-Tr.16 Addr]., [Song9-Tempo Track Addr] (340Byte),
[Pattern0 Addr (2Byte)]., ..., [Pattern99 Addr] (200Byte),
[Pattern End Addr(2Byte)] (See TABLE 4-1, NOTE 1)

6-3: Sequence Data Dump Format
[Sequence 1st Data(4Byte)].,, [Seq. nth Data]
n : Seq. Data Step = 0 ~ 32000
3702Byte+4x[Seq. Data Step]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte
∴ 6-1, 6-2, 6-3 = 2+8xA+(1+B)Byte (1.4~48.2Sec)

NOTE 7 : ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP FORMAT
7-1: Backing Sequence Data Size (2Byte) 4Step(16Byte)/1Size (See 7-3)
[Data Size (bit16~0)].
[Data Size (bit13~7)]
7-2: Control Data Dump Format (2929Byte) (See TABLE 7-1, NOTE 1)
[Control Data (BSQ Size(195) x 10 = 1950Byte)].
[BSQ0-Tr.1 Addr (2Byte)]., ..., [BSQ0-Tr.16 Addr]., [BSQ0-Tempo Track Addr].
[BSQ1-Tr.1 Addr], ..., [BSQ9-Tr.16 Addr]., [BSQ9-Tempo Track Addr] (340Byte),
[End Addr (2Byte)]

7-3: Backing Sequence Data Dump Format
[B. Sequence 1st Data(4Byte)]., ..., [BSQ nth Data]
n : BSQ Data Step = 0 ~ 32000
2929Byte+4x[BSQ Data Step]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte
∴ 7-1, 7-2, 7-3 = 2+8xA+(1+B)Byte (0.8~47.7Sec)

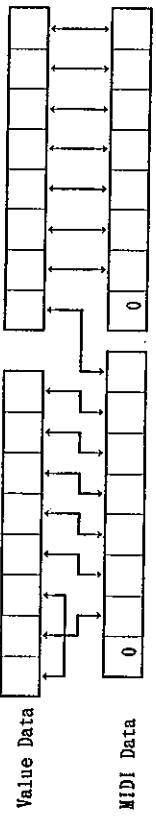
NOTE 8 : GLOBAL DATA DUMP FORMAT
[Global Data (28Byte)]
28 = 7x4+0 → 8x4 = 32Byte (See TABLE 2, NOTE 1)

NOTE 9 : DRUMS DATA DUMP FORMAT
[Drum Kit Data (7x60x2Byte)]
840Byte = 7x120+0 → 8x120 = 960Byte (0.3Sec) (See TABLE 3, NOTE 1)

NOTE 10 : ALL DATA (GLE, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP FORMAT
[Global Data].
[Drums Data].
[All Program Parameter].
[All Arrangement Parameter].
[All Style Data].
[All SONG Data].
[All Backing Sequence Data].
28+840+82800+8384+sty+3702+4x[Seq. Data Step]Byte+2148+4x[BSQ Data Step]
= 7xC+D → 8xC+(1+D)Byte (See NOTE 1)
(See NOTE 8)
(See NOTE 9)
(See NOTE 3)
(See NOTE 4)
(See NOTE 5)
(See NOTE 6-2, 6-3)
(See NOTE 7-2, 7-3)
(24.0~70.85Sec)

NOTE 11 : mmmm = 2 : PROGRAM 6 : SONG 10 : ARRANGEMENT
3 : EDIT PROGRAM 8 : DISK 11 : BACKING SEQUENCE
4 : GLOBAL 9 : EDIT STYLE

NOTE 12 : VALUE DATA FORMAT (Use at PARAMETER CHANGE, DRUM KIT PARAMETER CHANGE)
Bit15-13 of Value Data is the Sign Flag, and each bit has the same value



NOTE 13 : vv = 0 : Card Off
= 1 : NG Card
= 2 : Style Card

NOTE 14 : kk = 00: DrumKit1
01: " 2

PROGRAM PARAMETER (TABLE 1)

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|-----------------|----------------------|----------------------|
| 00 | PROGRAM NAME (Head) | 20~7F : ' ' ~ ' ' ← |
| 01 | PROGRAM NAME (Tail) | 00~00 : ' ' ~ ' ' ← |
| 02 | OSCILLATOR MODE | 0, 1, 2 *1 |
| 10 | ASSIGN | bit0=0:POL, =1:MON |
| 11 | HOLD | bit1=0:OFF, =1:ON |
| 12 | OSC-1 M/D.SOUND(LSB) | 0~????: 0~???? |
| 13 | OSC-1 M/D.SOUND(MSB) | FE~01 : 32' ~ 4' *14 |
| 14 | OSC-1 OCTAVE | FE~01 : 32' ~ 4' *14 |
| 15 | OSC-2 M/D.SOUND(LSB) | 0~????: 0~???? |
| 16 | OSC-2 M/D.SOUND(MSB) | FE~01 : 32' ~ 4' *14 |
| 17 | OSC-2 OCTAVE | FE~01 : 32' ~ 4' *14 |
| 18 | INTERVAL | F4~0C : -12~12 |
| 19 | DETUNE | CE~32 : -50~50 |
| 20 | DELAY START | 00~63 : 00~99 |
| PITCH EG | | |
| 21 | START LEVEL | 9D~63 : 99~99 |
| 22 | ATTACK TIME | 00~63 : 00~99 |
| 23 | ATTACK LEVEL | 9D~63 : 99~99 |
| 24 | DECAY TIME | 00~63 : 00~99 |
| 25 | RELEASE TIME | 00~63 : 00~99 |
| 26 | RELEASE LEVEL | 9D~63 : 99~99 |
| 27 | TIME VELOCITY SENSE | 9D~63 : 99~99 |
| 28 | LEVEL VELOCITY SENSE | 9D~63 : 99~99 |
| CUTOFF MG | | |
| WAVE FORM | | |
| bit0~2 : 0~5 *2 | | |
| 29 | OSC-1 MG ENABLE | bit5=0:OFF, =1:ON |
| 30 | OSC-2 MG ENABLE | bit6=0:OFF, =1:ON |
| 31 | KEY SYNC | bit7=0:OFF, =1:ON |
| 32 | FREQUENCY | 00~63 : 00~99 |
| 33 | DELAY | 00~63 : 00~99 |
| 34 | INTENSITY | 00~63 : 00~99 |
| AFTER TOUCH | | |
| 35 | PITCH BEND RANGE | F4~0C : -12~12 |
| 36 | VDF CUTOFF | 9D~63 : 99~99 |
| 37 | VDF MG INT | 00~63 : 00~99 |
| 38 | VDA AMPLITUDE | 9D~63 : 99~99 |
| JOY STICK | | |
| 39 | PITCH BEND RANGE | F4~0C : -12~12 |
| 40 | VDF SWEEP INT. | 9D~63 : 99~99 |
| 41 | VDF MG INT. | 00~63 : 00~99 |
| OSC-1 PITCH EG | | |
| 42 | PITCH EG INT | 9D~63 : 99~99 |
| OSC-1 PITCH MG | | |
| 43 | WAVE FORM | bit0~2 : 0~5 *2 |
| 44 | KEY SYNC | bit7=0:OFF, =1:ON |
| 45 | FREQUENCY | 00~63 : 00~99 |
| 46 | DELAY | 00~63 : 00~99 |
| 47 | FADE IN | 00~63 : 00~99 |
| 48 | INTENSITY | 00~63 : 00~99 |
| 49 | PRG MOD BY KBD TRK | 9D~63 : 99~99 |
| 50 | INTENSITY MOD BY AT | 00~63 : 00~99 |
| 51 | INTENSITY MOD BY JS | 00~63 : 00~99 |
| 52 | FREQ MOD BY AT+JS | 00~09 : 0~9 |

GLOBAL PARAMETER (TABLE 2)

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|------------------|--------------------|-------------------|
| GLOBAL PARAMETER | | |
| 00 | MASTER TUNE | CE~32 : -50~50 |
| 01 | KEY TRANSPOSE | F4~0C : -12~12 |
| 02 | DAMPER POLARITY | 00 : . 01 : |
| 03 | ASSIGNABLE PEDAL 1 | 00~0B *8 |
| 04 | ASSIGNABLE PEDAL 2 | 00~0B *8 |
| 05 | MAIN SCALE TYPE | 00~0A *9 |
| 06 | MAIN SCALE KEY | 00~0B : C~B |
| 07 | USER SCALE | CE~32 : -50~50 |
| 18 | VELOCITY CURVE | 0~7 : 1~8 |
| 19 | AFTER TOUCH CURVE | 0~7 : 1~8 |
| 20 | SUB SCALE TYPE | 00~0A *9 |
| 21 | SUB SCALE KEY | 00~0B : C~B |
| 22 | RESERVE | 00 |
| 23 | RESERVE | 00 |
| 24 | RESERVE | 00 |
| 25 | RESERVE | 00 |
| 26 | RESERVE | 00 |
| 27 | RESERVE | 00 |

DRUMS PARAMETER (TABLE 3)

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|-------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------|
| DRUM KIT 1-INDEX#0 | | |
| 00 | INST NO. | 00:OFF, 01~:INT |
| 01 | A:B PAN | 0C~73 : C0~C8 |
| 02 | EXCLUSIVE ASSIGN | bit0~4 : *10 bit5~7 : *10 |
| 03 | TUNE | 88~78 : -120~120 |
| 04 | LEVEL | 9D~63 : 99~99 |
| 05 | DECAY | 9D~63 : 99~99 |
| 06 | D SEND LEVEL | bit0~3 : 0~9 |
| 07 | C SEND LEVEL | bit4~7 : 0~9 |
| DRUM KIT 1-INDEX#1 ~ DRUM KIT 2-#59 | | |
| 08 | SAME AS DRUM KIT 1-#0(00~06)x(80x2-1) | |
| 839 | | |

*1 : 0 : SINGLE
1 : DOUBLE
2 : DRUMS

*2 : 0 : TRIANGLE
1 : UP SAW
2 : DOWN SAW
3 : SQUARE1
4 : RANDOM
5 : SQUARE2

*3 : bit0 : ATTACK TIME SW =0:OFF, =1:ON
bit1 : DECAY TIME SW " "
bit2 : SLOPE TIME SW " "
bit3 : RELEASE TIME SW " "
bit4 : ATTACK TIME POLARITY =0:+, =1:-
bit5 : DECAY TIME " "
bit6 : SLOPE TIME " "
bit7 : RELEASE TIME " "

*4 : bit0.1 ... VDF 0 : OFF
bit4.5 ... VDA 1 : LOW
2 : HIGH
3 : ALL

*5 : 00 : L15
0F : CNT
1E : R15
1F : PRG (When in SONG Mode)
FF : OFF

*6 : All~A88 : 00~3F
B11~B88 : 40~7F
Dr1~Dr6 : 80~85
C11~C88 : 86~C5
D11~D88 : 00~3F
Dr7~Dr8 : 40~41

*7 : bit0 : PROGRAM CHANGE =0:DIS, =1:ENA
bit1 : DAMPER " "
bit2 : AFTER TOUCH " "
bit3 : CONTROL CHANGE " "
bit7=1 : All~A88
: B11~B88
: Dr1~Dr6
: C11~C88
=0 : D11~D88
: Dr7~Dr8

Program is selected by #6 and #7(bit7)

SEQUENCER CONTROL DATA

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|-------------------------|------------------------------|--------------------|
| 00 | MIDI Channel1 (Tr. 1) | 00~0F : 1~16 |
| 15 | MIDI Channel (Tr. 16) | |
| 16 | STATUS (Tr. 1) | *11 |
| 31 | STATUS (Tr. 16) | |
| 32 | BEND RANGE (Tr. 1) | 00~0C : 00~12 |
| 47 | BEND RANGE (Tr. 16) | |
| 48 | BEAT | *12 |
| 49 | TEMPO | 28~F0 : 40~240 |
| 50 | PROTECT (Tr. 1) | bit0=0:OFF, =1:ON |
| | PROTECT (Tr. 8) | bit7 |
| | PROTECT (Tr. 9) | bit0=0:OFF, =1:ON |
| | PROTECT (Tr. 16) | bit7 |
| 52 | NEXT SONG NO. | *13 |
| 53 | SONG NAME (Head) | 20~7F : ~ |
| 62 | SONG NAME (Tail) | |
| 63 | (RESERVE) | 00 |
| 64 | EFFECT PARAMETER | *20 |
| 92 | | |
| TRACK 1 CONTROL DATA | | |
| 93 | PROGRAM NO. | *6 |
| 94 | OUTPUT LEVEL | 00~7F : 00~127 |
| 95 | KEY TRANSPOSE | E8~18 : -24~24 |
| 96 | DETUNE | CE~32 : -50~50 |
| 97 | A-B PAN | 00~1E, 1F, FF : *5 |
| 98 | D SEND LEVEL | bit0~3 : 0~9, PRG |
| | C SEND LEVEL | bit4~7 : 0~9, PRG |
| 99 | KEY WINDOW TOP | 00~7F : C-1~G9 |
| 100 | KEY WINDOW BOTTOM | 00~7F : C-1~G9 |
| 101 | VEL WINDOW TOP | 01~7F : 01~127 |
| 102 | VEL WINDOW BOTTOM | 01~7F : 01~127 |
| 103 | CONTROL FILTER | *7 |
| 104 | MIDI CHANNEL | 00~0F : 1~16 |
| TRACK 2~16 CONTROL DATA | | |
| 105 | SAME AS TRACK 1(93~104) x 15 | |
| 284 | | |
| 285~290 | (RESERVE) | 00 |
| 291 | METRONOME LEVEL | 00~63 : 0~99 |
| 292 | METRONOME PAN | 00~1E : *5 |
| 293 | METRONOME LEAD IN | 0~2 : 0~2 |
| 294 | TEMPO TRACK ON/OFF | 0:OFF, 1:ON |
| 295 | (RESERVE) | 00 |
| SONG 1~9 CONTROL DATA | | |
| 296 | SAME AS SONG 0 (00~295) x 9 | |
| 2959 | | |

(TABLE 4-1)

| PATTERN 0 CONTROL DATA | | *12 |
|-------------------------------------|--|-------------------|
| 2960 | BEAT | 01~69 : 1~99 |
| 2961 | LENGTH | |
| PATTERN 1~99 CONTROL DATA | | |
| 2962 | SAME AS PATTERN 0(2960,2961) x 99 | |
| 3159 | | |
| SONGO-TRACK1 DATA ADDRESS | | |
| 3160 | DATA ADDRESS(LSB)..... | 0000 (Start Addr) |
| 3161 | " " (MSB) | |
| SONGO-TRACK2 ~ TRACK16 DATA ADDRESS | | |
| 3162 | SAME AS SONGO-TRACK1 ADDRESS(3160,3161) x 15 | |
| 3191 | | |
| SONGO TEMPO TRACK DATA ADDRESS | | |
| 3192 | DATA ADDRESS (LSB) | |
| 3193 | " " (MSB) | |
| SONG1~9 TRACK DATA ADDRESS | | |
| 3194 | SAME AS SONGO TRACK ADDRESS(3190~3193) x 9 | |
| 3499 | | |
| PATTERN 0 DATA ADDRESS | | |
| 3500 | DATA ADDRESS (LSB) | |
| 3501 | " " (MSB) | |
| PATTERN 1 ~ PATTERN 99 DATA ADDRESS | | |
| 3502 | SAME AS PATTERN 0(3500,3501) | |
| 3699 | | |
| 3700 | End Pattern Addr(L) | |
| 3701 | " " (H) | |

SEQUENCE DATA (TABLE 4-2)

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|-------------------|------------------------------------|-------------------|
| SEQUENCE DATA 1 | | |
| 3702 | DATA (1-L) | *15 |
| 3703 | DATA (1-H) | *15 |
| 3704 | DATA (2-L) | *15 |
| 3705 | DATA (2-H) | *15 |
| SEQUENCE DATA 2 ~ | | |
| 3706 | SAME AS SEQUENCE DATA 1(3702~3705) | |

- *8 : 0 : OFF
 1 : PROGRAM UP
 2 : " DOWN
 3 : SEQUENCER START/STOP
 4 : SEQUENCER PUNCH IN/OUT
 5 : EFFECT 1 ON/OFF
 6 : " 2
 7 : SCALE CHANGE
 8 : VOLUME
 9 : VDF CUTOFF
 A : EFFECT CONTROL
 B : DATA ENTRY

*9 : 0 : EQUAL TEMP

- 1 : PURE MAJOR
 2 : PURE MINOR
 3 : ARABIC
 4 : PYTHAGOREAN
 5 : WERKMEISTER
 6 : KIRNBERGER
 7 : SLENDRO
 8 : PELOG
 9 : USER SCALE
 A : USER SCALE
- *10 : bit0~4 = 00 : L15
 OF : CNT
 1B : R15
 1F : OFF
- bit5~7 = 0 : EX Off
 1 : EX Group1
 6 : EX Group6
 7 : Self
- *11 : bit0,1 = 0 : OFF
 1 : INT
 2 : EXT
 3 : BOTH
- bit2 = 0 : Play, = 1 : Mute
- *12 : bit0~5 10~18 : 1/4 ~ 9/4
 20~2F : 1/8 ~ 16/8
 30~3F : 1/16 ~ 16/16
- bit7 = 0 : High Resolution
 1 : Low Resolution
- *13 : bit0~6 = 0 : Song0
 9 : Song9
 7F : OFF
- bit7 = 0/1 → Auto Start OFF/ON
- *14 : When at Single/Double Mode
 0000 : A. Piano 1
 0153 : DJ Kit 2
 0154 : A. Piano 3 (12 only)
- When at Drum Mode
 00 : User Kit 1
 07 : Percussion

*15 : SEQUENCE DATA FORMAT

- DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L)
- *15-1 NOTE ON/OFF
 1VVV VVV t tttt tttt kkkk kkk g gggg gggg
 Velocity Event Time Key No. Length
 t = 30 : t = 1FE : Tie from Last Bar
 g = 30 : g = 1FE : Tie to Next Bar
- *15-2 PITCH BEND
 0001 000 t tttt tttt 0 VVV VVVV 0 VVV VVVV
 Event Time Value(H) Value(L)
- *15-3 AFTER TOUCH
 0010 000 t tttt tttt 0000 0000 0 VVV VVVV
 Event Time Value Value
- *15-4 PROGRAM CHANGE
 0011 000 t tttt tttt 0000 00bb 0ppp pppp
 Event Time Bank Program No.
 b = 00~02
 p = 00~7F
- *15-5 CONTROL CHANGE
 0100 000 t tttt tttt 0VVV VVVV 0ccc cccc
 Event Time Value Control No.
 c = 00~65 : Same as MIDI Control Change
 = 66 : Assignable Pedal
- *15-6 POLY KEY PRESSURE
 0101 000 t tttt tttt 0 VVV VVVV 0 kkk kkkk
 Event Time Value Key No.
- *15-7 BAR
 0110 00bb bbbb bbbb xx ss ssss 0ppp pppp
 Bar No. Type Beat Pattern No.
 x = 00 : Don't use Pattern
 = 10 : Pattern continual
 = 11 : Pattern Start
 s = 10~18 : 1/4~9/4
 = 20~2F : 1/8~16/8
 = 30~3F : 1/16~16/16
- *15-8 TRACK END
 0111 000 t tttt tttt 0000 00bb bbbb bbbb
 Event time Last Bar No.

(TABLE 5)

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|-----|----------------------|-------------------|
| 58 | ACC 1~3 PARAMETER | 20~7F : 0~16 |
| ... | ... | ... |
| 81 | KBD 1~2 PARAMETER | 00~87 : 11~88 |
| ... | ... | ... |
| 82 | KBD 1~2 PARAMETER | 00~03 : VAR 1~4 |
| ... | ... | ... |
| 97 | KBD1 VELOCITY WINDOW | 0A~D2 : 40~240 |
| 98 | TOP | 01~7F : 1~127 |
| 99 | BOTTOM | 01~7F : 1~127 |
| 100 | KBD2 VELOCITY WINDOW | 01~7F : 1~127 |
| 101 | TOP | 01~7F : 1~127 |
| 102 | BOTTOM | 01~7F : 1~127 |
| ... | ... | ... |
| 130 | EFFECT PARAMETER | #20 |

*16 : 00 : SINGLE
 01 : LAYER
 02 : SPLIT
 03 : M. DRUMS

*17 : BANK = 00, PROG = 00~7F : A11~A88~B88
 = 01, = 00~7F : C11~C88~U88
 = 02, = 00~07 : Dr1~Dr8

ARRANGEMENT PARAMETER

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|-----|----------------------|-------------------|
| 00 | ARRANGE NAME (Head) | 20~7F : 0~16 |
| ... | ... | ... |
| 09 | ARRANGE NAME (Tail) | 00~87 : 11~88 |
| 10 | STYLE NO. | 00~03 : VAR 1~4 |
| 11 | INITIAL VARIATION | 0A~D2 : 40~240 |
| 12 | INITIAL TEMPO | 00~03 : #16 |
| 13 | KEYBOARD ASSIGN | 24~60 : C2~C7 |
| 14 | SPLIT POINT | FE~02 : -2~+2 |
| 15 | OCTAVE | F5~0B : -C#~+B |
| 16 | TRANSPOSE | 00~07 : Dr1~Dr8 |
| 17 | MANUAL-DRUM KIT | |
| 18 | SWITCHES | |
| 19 | DYNAMIC VELOCITY | bit0=0:OFF, =1:ON |
| 20 | TEMPO LOCK | bit1=0:OFF, =1:ON |
| ... | ... | ... |
| 21 | KBD1 DAMPER ENABLE | bit2=0:OFF, =1:ON |
| ... | ... | ... |
| 22 | KBD2 DAMPER ENABLE | bit3=0:OFF, =1:ON |
| ... | ... | ... |
| 23 | CHORD SCANNING TYPE | |
| 24 | CHORD SCAN LOW | bit0=0:OFF, =1:ON |
| 25 | CHORD SCAN HIGH | bit1=0:OFF, =1:ON |
| 26 | BASS INVERSION | bit2=0:OFF, =1:ON |
| 27 | CHORD HOLD | bit3=0:OFF, =1:ON |
| 28 | CHORD LATCH | bit4=0:OFF, =1:ON |
| 29 | VARIATION DRUM MAP | 00~07 : Dr1~Dr8 |
| ... | ... | ... |
| 30 | RESERVE | 00 |
| ... | ... | ... |
| 31 | FULL-IN1 | 00~0C : OFF~DOWN |
| 32 | FULL-IN2 | 00~0C : OFF~DOWN |
| ... | ... | ... |
| 33 | DRUMS PARAMETER | |
| 34 | PROG | #17 |
| 35 | BANK | |
| 36 | VOL | 00~7F : 0~127 |
| 37 | PAN | #5 |
| 38 | C SEND LEVEL | bit0~3 : 0~9.PRG |
| 39 | D SEND LEVEL | bit4~7 : 0~9.PRG |
| 40 | OCTAVE | FE~02 : -2~+2 |
| 41 | OUTSTS | FF~0B : STY~11 |
| 42 | PERCUSSION PARAMETER | |
| ... | ... | ... |
| 43 | SAME AS DRUMS | |
| ... | ... | ... |
| 44 | BASS PARAMETER | |
| ... | ... | ... |
| 45 | SAME AS DRUMS | |
| ... | ... | ... |
| 46 | BASS PARAMETER | |
| ... | ... | ... |
| 47 | SAME AS DRUMS | |
| ... | ... | ... |
| 48 | BASS PARAMETER | |
| ... | ... | ... |
| 49 | SAME AS DRUMS | |

STYLE 1 CONTROL DATA

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|-----|-------------------------------|-------------------|
| 00 | STYLE NAME (Head) | 20~7F : 0~16 |
| ... | ... | ... |
| 09 | STYLE NAME (Tail) | 0. USER CREATED |
| 10 | STYLE TYPE | 1. BUILT-IN |
| ... | ... | ... |
| 11 | TEMPO | 2. CARD OR DISK |
| 12 | TIME SIGNATURE | 0A~D2 : 40~240 |
| 13 | NOTE TRIGGER SWITCH | #12 |
| ... | ... | ... |
| 14 | BASS | bit2=0:OFF, =1:ON |
| 15 | ACC1 | bit3=0:OFF, =1:ON |
| 16 | ACC2 | bit4=0:OFF, =1:ON |
| 17 | ACC3 | bit5=0:OFF, =1:ON |
| ... | ... | ... |
| 18 | NOTE SHIFT UP RANGE | 00~0B : 0~11 |
| 19 | BASS | 00~0B : 0~11 |
| 20 | ACC1 | 00~0B : 0~11 |
| 21 | ACC2 | 00~0B : 0~11 |
| 22 | ACC3 | 00~0B : 0~11 |
| ... | ... | ... |
| 23 | TENSION AVAILABLE | |
| 24 | ACC1 | bit8=0:OFF, =1:ON |
| 25 | ACC2 | bit9=0:OFF, =1:ON |
| 26 | ACC3 | bit4=0:OFF, =1:ON |
| ... | ... | ... |
| 27 | RESERVE | 00 |
| ... | ... | ... |
| 28 | DRUMS PARAMETERS | |
| 29 | PROG | #17 |
| 30 | BANK | |
| 31 | VOL | 00~7F : 0~127 |
| 32 | PAN | #5 |
| ... | ... | ... |
| 33 | PERCUSSION PARAMETERS | |
| 34 | SAME AS DRUMS | |
| ... | ... | ... |
| 35 | BASS PARAMETERS | |
| 36 | SAME AS DRUMS | |
| ... | ... | ... |
| 37 | ACC 1~3 PARAMETERS | |
| 38 | SAME AS DRUMS | |
| ... | ... | ... |
| 39 | VARIATION1 SET1 PARAMETERS | |
| 40 | KEY | #18 |
| 41 | LENGTH | 00~10 : 0~16 |
| ... | ... | ... |
| 42 | VARIATION1 SET 2~6 PARAMETERS | |
| 43 | SAME AS VARIATION1 SET1 | |
| ... | ... | ... |
| 44 | VARIATION 2~4 PARAMETERS | |
| 45 | SAME AS VARIATION1 | |
| ... | ... | ... |
| 46 | VARIATION 2~4 PARAMETERS | |
| 47 | SAME AS VARIATION1 | |
| ... | ... | ... |
| 48 | VARIATION 2~4 CHORD-SET TABLE | |
| 49 | SAME AS VARIATION1 | |
| ... | ... | ... |
| 50 | VARIATION 2~4 CHORD-SET TABLE | |
| ... | ... | ... |
| 51 | SAME AS VARIATION1 | |

*18 : 00 : C MAJOR
 01 : C MINOR
 02 : C#MAJOR
 03 : C#MINOR
 ...
 16 : B MAJOR
 17 : B MINOR

(TABLE 6-1)

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|-----|-------------------------------|-------------------|
| 110 | INTRO1 SET1 PARAMETERS | |
| 111 | KEY | #18 |
| 112 | LENGTH | 00~10 : 0~16 |
| ... | ... | ... |
| 113 | INTRO1 SET2 PARAMETERS | |
| 114 | KEY | #18 |
| 115 | LENGTH | 00~10 : 0~16 |
| ... | ... | ... |
| 116 | INTRO2 PARAMETERS | |
| 117 | SAME AS INTRO1 | |
| ... | ... | ... |
| 118 | ENDING 1~2 PARAMETERS | |
| 119 | SAME AS INTRO1 | |
| ... | ... | ... |
| 120 | FILL-IN 1~2 PARAMETERS | |
| 121 | SAME AS INTRO1 | |
| ... | ... | ... |
| 122 | VARIATION1 CHORD-SET TABLE | |
| 123 | Major | 00~05 : 1~6 |
| 124 | M6 | 00~05 : 1~6 |
| 125 | M7 | 00~05 : 1~6 |
| 126 | M7b5 | 00~05 : 1~6 |
| 127 | sus4 | 00~05 : 1~6 |
| 128 | sus2 | 00~05 : 1~6 |
| 129 | M7sus4 | 00~05 : 1~6 |
| 130 | minor | 00~05 : 1~6 |
| 131 | m6 | 00~05 : 1~6 |
| 132 | m7 | 00~05 : 1~6 |
| 133 | m7b5 | 00~05 : 1~6 |
| 134 | 7th | 00~05 : 1~6 |
| 135 | 7b5 | 00~05 : 1~6 |
| 136 | 7sus4 | 00~05 : 1~6 |
| 137 | dim | 00~05 : 1~6 |
| 138 | dim#7 | 00~05 : 1~6 |
| 139 | aug | 00~05 : 1~6 |
| 140 | aug#7 | 00~05 : 1~6 |
| 141 | ... | ... |
| 142 | VARIATION 2~4 CHORD-SET TABLE | |
| 143 | SAME AS VARIATION1 | |
| ... | ... | ... |
| 144 | VARIATION 2~4 CHORD-SET TABLE | |
| 145 | SAME AS VARIATION1 | |
| ... | ... | ... |
| 146 | VARIATION 2~4 CHORD-SET TABLE | |
| 147 | SAME AS VARIATION1 | |
| ... | ... | ... |
| 148 | VARIATION 2~4 CHORD-SET TABLE | |
| 149 | SAME AS VARIATION1 | |
| ... | ... | ... |
| 150 | VARIATION 2~4 CHORD-SET TABLE | |
| 151 | SAME AS VARIATION1 | |
| ... | ... | ... |
| 152 | VARIATION 2~4 CHORD-SET TABLE | |
| 153 | SAME AS VARIATION1 | |
| ... | ... | ... |
| 154 | VARIATION 2~4 CHORD-SET TABLE | |
| 155 | SAME AS VARIATION1 | |
| ... | ... | ... |
| 156 | VARIATION 2~4 CHORD-SET TABLE | |
| 157 | SAME AS VARIATION1 | |

| INTRO1 CHORD-SET TABLE | | |
|--|--------------------------------------|--------------|
| 214 | Major | 00~01 : 1~2 |
| 215 | M6 | 00~01 : 1~2 |
| 216 | M7 | 00~01 : 1~2 |
| 217 | M7b5 | 00~01 : 1~2 |
| 218 | sus4 | 00~01 : 1~2 |
| 219 | sus2 | 00~01 : 1~2 |
| 220 | M7sus4 | 00~01 : 1~2 |
| 221 | minor | 00~01 : 1~2 |
| 222 | m6 | 00~01 : 1~2 |
| 223 | m7 | 00~01 : 1~2 |
| 224 | m7b5 | 00~01 : 1~2 |
| 225 | mm7 | 00~01 : 1~2 |
| 226 | 7th | 00~01 : 1~2 |
| 227 | 7b5 | 00~01 : 1~2 |
| 228 | 7sus4 | 00~01 : 1~2 |
| 229 | dim | 00~01 : 1~2 |
| 230 | dimM7 | 00~01 : 1~2 |
| 231 | aug | 00~01 : 1~2 |
| 232 | aug7 | 00~01 : 1~2 |
| 233 | augM7 | 00~01 : 1~2 |
| INTRO2 CHORD-SET TABLE | | |
| 234 | SAME AS INTRO1 | |
| 253 | | |
| ENDING 1~2 CHORD-SET TABLE | | |
| 254 | SAME AS INTRO1 | |
| 293 | | |
| FILL-IN 1~2 CHORD-SET TABLE | | |
| 294 | SAME AS INTRO1 | |
| 333 | | |
| PATTERN 0 CONTROL DATA | | |
| 334 | BEAT | : *12 |
| 335 | LENGTH | 01~63 : 1~99 |
| PATTERN 1~99 CONTROL DATA | | |
| 336 | SAME AS PATTERN 0 | |
| 533 | | |
| VARIATION1 ACCI DATA ADDRESS | | |
| 534 | DATA ADDRESS (LSB) | |
| 535 | DATA ADDRESS (MSB) | |
| VARIATION1 ACC 2~3 DATA ADDRESS | | |
| 536 | SAME AS VARIATION1 ACCI DATA ADDRESS | |
| 539 | | |
| VARIATION1 BASS, DRUMS, PERC. DATA ADDRESS | | |
| 540 | SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS | |
| 545 | | |

| VARIATION 2~4 DATA ADDRESS | | |
|----------------------------|---------------------------------|-------------------|
| 546 | SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS | |
| 581 | | |
| ENDING 1~2 DATA ADDRESS | | |
| 582 | SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS | |
| 605 | | |
| FILL-IN 1~2 DATA ADDRESS | | |
| 606 | SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS | |
| 629 | | |
| PATTERN 0 DATA ADDRESS | | |
| 630 | DATA ADDRESS (LSB) | |
| 631 | DATA ADDRESS (MSB) | |
| PATTERN 1~99 DATA ADDRESS | | |
| 632 | SAME AS PATTERN 0 | |
| 829 | | |
| 830 | END PATTERN ADDR(L) | |
| 831 | END PATTERN ADDR(M) | |
| STYLE 1 DATA (TABLE 6-2) | | |
| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
| 0 | DATA (1-L) | *15 |
| 1 | DATA (1-H) | *15 |
| 2 | DATA (2-L) | *15 |
| 3 | DATA (2-H) | *15 |
| STYLE DATA 2~ | | |
| 4 | SAME AS STYLE1 | |
| ... | | |
| STYLE HEADER (TABLE 6-3) | | |
| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
| 0 | STYLE1 ADDRESS | |
| 3 | | |
| 4 | STYLE1 SIZE | |
| 5 | | |
| 6 | SAME AS STYLE1 | |
| 23 | | |

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|---------------------|---------------------|-------------------|
| BSEQ 0 CONTROL DATA | | |
| 00 | BSEQ NAME (Head) | 20~7F : ~ |
| 09 | BSEQ NAME (Tail) | |
| 10 | ARRANGE NO. | 00~3F : 11~88 |
| 11 | | |
| 12 | STYLE NO. | 00~87 : 11~68 |
| 13 | | 71~84 |
| 14 | VARIATION | 00~03 : VAR 1~4 |
| 15 | | |
| 16 | TEMPO | 0A~D2 : 40~240 |
| 17 | KEYBOARD ASSIGN | *16 |
| CHORD SCANNING TYPE | | |
| 18 | CHORD SCAN LOW | bit0=0:OFF, =1:ON |
| | CHORD SCAN HIGH | bit1=0:OFF, =1:ON |
| | BASS INVERSION | bit2=0:OFF, =1:ON |
| | CHORD HOLD | bit3=0:OFF, =1:ON |
| | CHORD LATCH | bit4=0:OFF, =1:ON |
| 19 | KBD1 PROG | *17 |
| 20 | KBD1 BANK | |
| 21 | KBD1 OCTAVE | FE~02 : -2~+2 |
| 22 | KBD2 PROG | *17 |
| 23 | KBD2 BANK | |
| 24 | KBD2 OCTAVE | FE~02 : -2~+2 |
| 25 | KEYBOARD TRK STATUS | |
| 26 | CONTROL TRK STATUS | |
| 27 | CHORD TRK STATUS | |
| 28 | AUTOTEMPO | 0A~D2 : 40~240 |
| 29 | BEAT | *12 |
| 30 | SPLIT POINT | 24~80 : C2~C7 |
| 31 | TRANSPOSE | F5~0B : -C#~+B |
| SWITCHES | | |
| 32 | DYNAMIC VELOCITY | bit0=0:OFF, =1:ON |
| 33 | RESERVE | 00 |
| 43 | | |
| 44 | NEXT BSEQ NO. | |
| 45 | AUTO START | |

| EXTRA TRACK 1 CONTROL DATA | | |
|------------------------------|-----------------------------------|-------------------|
| 46 | PROG | *17 |
| 47 | BANK | |
| 48 | VOL | 00~7F : 0~127 |
| 49 | PAN | |
| 50 | C SEND LEVEL | bit0~3 : 0~9, PRG |
| | D SEND LEVEL | bit4~7 : 0~9, PRG |
| 51 | TRACK STATUS | |
| 52 | BEND RANGE | 00~0C : 00~12 |
| 53 | KEY TRANSPOSE | E8~18 : -24~24 |
| 54 | DETUNE | CE~32 : -50~50 |
| 55 | PROTECT | : OFF/ON |
| 56 | MIDI CHANNEL | 00~0F : 1~16 |
| 57 | VEL WINDOW TOP | 01~7F : 1~127 |
| 58 | VEL WINDOW BOTOM | 01~7F : 1~127 |
| 59 | KEY WINDOW TOP | 00~7F : C-1~G9 |
| 60 | KEY WINDOW BOTOM | 00~7F : C-1~G9 |
| EXTRA TRACK 2~8 CONTROL DATA | | |
| 61 | SAME AS TRACK 1 | |
| 165 | | |
| 166 | EFFECT PARAMETER | |
| 194 | | |
| BSEQ 1~9 CONTROL DATA | | |
| 195 | SAME AS BSEQ 0 | |
| 1949 | | |
| BSEQ TRACK1 DATA ADDRESS | | |
| 1950 | DATA ADDRESS (LSB) | |
| 1951 | DATA ADDRESS (MSB) | |
| BSEQ TRACK 2~16 DATA ADDRESS | | |
| 1952 | SAME AS BSEQ0 TRACK1 DATA ADDRESS | |
| 1981 | | |
| BSEQ0 TRACK DATA ADDRESS | | |
| 1982 | SAME AS BSEQ0 TRACK1 DATA ADDRESS | |
| 1983 | | |
| BSEQ 1~8 DATA ADDRESS | | |
| 1984 | SAME AS BSEQ0 TRACK DATA ADDRESS | |
| 2289 | | |
| END ADDRESS (LSB) | | |
| 2290 | | |
| END ADDRESS (MSB) | | |
| 2291 | | |

BACKING SEQUENCE CONTROL DATA (TABLE 7-1)

*19-2 : CHORD EVENT

| | | | | | | | | |
|---|-----|---|------|------|------|------|------|------|
| llll | iii | t | tttt | tttt | nnnn | nnnn | bbbb | rrrr |
| ChordID EventTime TensionNote Bass Root | | | | | | | | |

ChordID = 0 : No Chord
 1 : Major
 2 : Major 6th
 3 : Major 7th
 4 : Major 7th Flatted 5th
 5 : Suspended 4th
 6 : Suspended 2nd
 7 : Major 7th Suspended 4th
 8 : Minor
 9 : Minor 6th
 10 : Minor 7th
 11 : Minor 7th Flatted 5th
 12 : Minor Major 7th
 13 : Dominant 7th
 14 : 7th Flatted 5th
 15 : 7th Suspended 4th
 16 : Diminished
 17 : Diminished Major 7th
 18 : Augmented
 19 : Augmented 7th
 20 : Augmented Major 7th

TensionNote = 0000 0001 : Flatted 9th
 0000 0010 : 9th
 0000 0100 : Sharped 9th
 0000 1000 : 11th
 0001 0000 : Sharped 11th
 0010 0000 : Flatted 13th
 0100 0000 : 13th

Bass = 0~11 (C~B)
 Root = 0~11 (C~B)

B. S. SEQUENCE DATA (TABLE 7-2)

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|--------------------------|---------------------------------------|-------------------|
| BACKING SEQUENCE DATA 1 | | |
| 0 | DATA (1-L) | *19 |
| 1 | DATA (1-H) | *19 |
| 2 | DATA (2-L) | *19 |
| 3 | DATA (2-H) | *19 |
| BACKING SEQUENCE DATA 2~ | | |
| 4 | SAME AS BACKING SEQUENCE DATA 1 (0~3) | |
| ... | | |

*19-1-1 : 0~55 : P11~P68, U1~U4, C1~C4

*19-1-2 : 0 : Variation1
 3 : Variation4
 4 : Intro1
 5 : Intro2
 6 : Ending1
 7 : Ending2
 8 : Fill-In1
 9 : Fill-In2

*19 : BACKING SEQUENCE DATA FORMAT

DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L)
 ↓ ↓ ↓ ↓
 *19-1 : BACKING CONTROL EVENT

| EventID | EventTime | Value 1 | Value 2 | Value 1 | Value 2 |
|---------|-----------|---------|---------|---------|---------------------|
| l0ii | iii | t | tttt | tttt | vvvv vvvv vvvv vvvv |

| EventID | Value |
|---------|-------------------------------|
| 0 | Arrangement 0~63 11~88 |
| 1 | Style 0~55 *19-1-1 |
| 2 | Variation 0~9 *19-1-2 |
| 3 | Keyboard Assign 0~3 *19-1-3 |
| 4 | Chord Scan 0~3 *19-1-4 |
| 5 | Chord Hold 0/1 OFF/ON |
| 6 | Bass Inversion " " |
| 7 | Transpose -11~+11 |
| 8 | Mute Drum 0/1 OFF/ON |
| 9 | Mute Perc. " " |
| 10 | Mute Bass " " |
| 11 | Mute ACC1 " " |
| 12 | Mute ACC2 " " |
| 13 | Mute ACC3 " " |
| 14 | Drum Map 0~7 |
| 15 | KBD1 Prog V1 = PROG V2 = BANK |
| 16 | KBD2 Prog " " |
| 17 | KBD1 Octave -2~+2 |
| 18 | KBD2 Octave -2~+2 |

*19-1-3 : 0 : SINGLE
 1 : LAYER
 2 : SPLIT
 3 : K. DRUM
 *19-1-4 : 0 : OFF
 1 : LOWER
 2 : UPPER
 3 : FULL

#20 EFFECT PARAMETER

| No. | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|------|---------------------|-------------------|
| (00) | Effect 1 Type No. | 0, 1~2F:OFF, 1~47 |
| (01) | " 2 " | 0, 1~2F:OFF, 1~47 |
| (02) | " 1 L-Ch E. Balinc | 00~64 : 00~100 |
| (03) | " 1 R-Ch " | 00~64 : 00~100 |
| (04) | " 2 L-Ch " | 00~64 : 00~100 |
| (05) | " 2 R-Ch " | 00~64 : 00~100 |
| (06) | Output 3 Pan | 00, 01~65 *20-1 |
| (07) | " 4 " | 00, 01~65 *20-1 |
| (08) | Effect 1/0 | bits~0 *20-2 |
| (09) | Effect 1 Parameter | |
| (16) | | *20-3 |
| (17) | Effect 1 Mod Source | 00~0D *20-4 |
| (18) | Effect 1 Mod Amount | F1~0F : -15~15 |
| (19) | Effect 2 Parameter | |
| (26) | | *20-3 |
| (27) | Effect 2 Mod Source | 00~0D *20-4 |
| (28) | Effect 2 Mod Amount | F1~0F : -15~15 |

*20-1 : 00 : Off *20-2 :
 01 : R bit0=0:Effct1 L-Ch Off.=1:0n
 02 : 01:99 bit1=0: " 1 R-Ch Off.=1:0n
 03 : bit2=0: " 2 L-Ch Off.=1:0n
 64 : 99:01 bit3=0: " 2 R-Ch Off.=1:0n
 65 : L bit4,5=0:Serial

1:Parallel
 2:Parallel 2
 3:Parallel 3

#20-3 : Effect Parameter (8Byte) 47 Type

| offset | PARAMETER | DATA(Hex) : VALUE |
|---|--------------|------------------------|
| 1~3:Hall, (4.5:Room, 8:Live Stage) | | |
| (00) | Reverb Time | 00~61(2F):0.2~9.9(4.9) |
| (01) | (NULL) | 00 |
| (02) | High Damp | 00~63 : 00~99 |
| (03) | Pre Delay | 00~C8 : 00~200 |
| (04) | E-R Level | 00~63 : 00~99 |
| (05) | (NULL) | 00 |
| (06) | EQ High | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |
| Don't display NULL from here, and that must be 00 | | |
| 7:Wet Plate, 8:Dry Plate, 9:Spring | | |
| (00) | Pre Delay(L) | 00~C8 : 00~200 |
| (01) | " " (H) | 01~0A : 01~10 |
| (02) | E-R Level | 00~63 : 00~99 |
| (03) | Reverb Time | 00~63 : 00~99 |
| (04) | High Damp | 00~63 : 00~99 |
| (06) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ High | F4~0C : -12~12 |
| 10~12:Early Reflection 1, 2, 3 | | |
| (00) | E-R Time | 00~46 : 100~800 |
| (01) | Pre Delay | 00~C8 : 00~200 |
| (06) | EQ High | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |

13: Stereo Delay, 14: Cross Delay

| | | |
|------|------------------|-----------------|
| (00) | Delay Time L (L) | 00~1F4 : 00~500 |
| (01) | " " " (H) | 9D~63 : 99~99 |
| (02) | Feed Back | 00~63 : 00~99 |
| (03) | High Damp | 00~63 : 00~99 |
| (04) | Delay Time R (L) | 00~1F4 : 00~500 |
| (05) | " " " (H) | F4~0C : -12~12 |
| (06) | EQ High | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |

15: Dual Delay

| | | |
|------|------------------|-----------------|
| (00) | Delay Time L (L) | 00~1F4 : 00~500 |
| (01) | " " " (H) | 9D~63 : 99~99 |
| (02) | High Damp L | 00~63 : 00~99 |
| (03) | Delay Time R (L) | 00~1F4 : 00~500 |
| (04) | " " " (H) | 9D~63 : 99~99 |
| (05) | Feed Back R | 00~63 : 00~99 |
| (06) | High Damp R | 00~63 : 00~99 |

18~19: Multi Tap Delay 1, 2, 3

| | | |
|------|-----------------|-----------------|
| (00) | Delay Time 1(L) | 00~1F4 : 00~500 |
| (01) | " " " (H) | 9D~63 : 99~99 |
| (02) | Delay Time 2(L) | 00~1F4 : 00~500 |
| (03) | " " " (H) | 9D~63 : 99~99 |
| (04) | Feed back | F4~0C : -12~12 |
| (05) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ High | F4~0C : -12~12 |

19, 20: Stereo Chorus 1, 2

| | | |
|------|-------------------|--|
| (00) | Mod Depth | 00~63 : 00~99 |
| (01) | Mod Speed | 00~D8 : *20-3-2 |
| (02) | MG Status *20-3-3 | bit0=0:Sin, =1:Tri bit1 ← 1 (0) bit2 ← 0 |
| (04) | Delay Time | 00~C8 : 00~200 |
| (06) | EQ High | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |

21: Quadrature Chorus, 22: X Over Chorus

| | | |
|------|--------------|----------------|
| (00) | Delay Time L | 00~FA : 00~250 |
| (01) | Delay Time R | 00~FA : 00~250 |
| (02) | Mod Speed | 01~63 : 01~99 |
| (03) | Mod Depth | 00~63 : 00~99 |
| (04) | Mod Waveform | EB~14 *20-3-4 |
| (06) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ High | F4~0C : -12~12 |

23: Harmonic Chorus

| | | |
|------|--------------------|-----------------|
| (00) | Delay Time L (L) | 00~1F4 : 00~500 |
| (01) | " " " (H) | 9D~63 : 99~99 |
| (02) | Delay Time R (L) | 00~1F4 : 00~500 |
| (03) | " " " (H) | 9D~63 : 99~99 |
| (04) | Mod Speed | 01~63 : 01~99 |
| (05) | Mod Depth | 00~63 : 00~99 |
| (06) | Filter Split Point | 00~12 : 00~18 |

24: Symphonic Ensemble

| | | |
|------|-----------|----------------|
| (00) | Mod Depth | 00~63 : 00~99 |
| (06) | EQ High | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |

25, 26: Flanger 1, 2, 27: X Over Flanger

| | | |
|------|------------|----------------|
| (00) | Delay Time | 00~C8 : 00~200 |
| (01) | Mod Depth | 00~63 : 00~99 |
| (02) | Mod Speed | 01~63 : 01~99 |
| (03) | Resonance | 9D~63 : 99~99 |
| (06) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ High | F4~0C : -12~12 |

28: Exciter

| | | |
|------|----------------|----------------|
| (00) | Blend | 9D~63 : 99~99 |
| (01) | Emphatic Point | 00~09 : 01~10 |
| (06) | EQ High | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |

29: Enhancer

| | | |
|------|------------------|----------------|
| (00) | Harmonic Density | 01~63 : 01~99 |
| (01) | Hot Spot | 01~14 : 01~20 |
| (02) | Stereo Width | 00~63 : 00~99 |
| (03) | Delay | 01~63 : 01~99 |
| (06) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ High | F4~0C : -12~12 |

30: Distortion, 31: Over Drive

| | | |
|------|--------------|----------------|
| (00) | Drive (Edge) | 01~6F : 01~111 |
| (01) | Hot Spot | 00~63 : 00~99 |
| (02) | Resonance | 00~68 : 00~99 |
| (03) | Out Level | 00~63 : 00~99 |
| (06) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ High | F4~0C : -12~12 |

32, 33: Phaser 1, (2)

| | | |
|------|-------------------|--|
| (00) | Mod Depth | 00~63 : 01~99 |
| (01) | Mod Speed | 00~D8 : *20-3-2 |
| (02) | MG Status *20-3-3 | bit0=0:Sin, =1:Tri bit1 ← 1 (0) bit2 ← 0 |
| (03) | Feedback | 9D~63 : 99~99 |
| (04) | Manual | 00~63 : 00~99 |

34: Rotary Speaker

| | | |
|------|---------------|---------------|
| (00) | Vibrato Depth | 00~0F : 00~15 |
| (01) | Acceleration | 01~0F : 01~15 |
| (02) | Slow Speed | 01~63 : 01~99 |
| (03) | Fast Speed | 01~63 : 01~99 |

35: Auto Pan, (36: Tremolo)

| | | |
|------|-------------------|--|
| (00) | Depth | 00~63 : 00~99 |
| (01) | Speed | 00~D8 : *20-3-2 |
| (02) | MG Status *20-3-3 | bit0=0:Sin, =1:Tri bit1 ← 1 (0) bit2 ← 0 |
| (03) | Shape | 9D~63 : 99~99 |
| (06) | EQ High | F4~0C : -12~12 |
| (07) | EQ Low | F4~0C : -12~12 |

37: Parametric EQ

| | | |
|------|-----------|----------------|
| (00) | Low Freq | 00~1D : 00~29 |
| (01) | Low Gain | F4~0C : -12~12 |
| (02) | Mid Freq | 00~63 : 00~99 |
| (03) | Mid Gain | F4~0C : -12~12 |
| (04) | Mid Width | 00~63 : 00~99 |
| (05) | High Freq | 00~1D : 00~29 |
| (06) | High Gain | F4~0C : -12~12 |

38: Chorus-Delay, 39: Flanger-Delay

| | | |
|------|------------|----------------|
| (00) | Delay Time | 00~32 : 00~50 |
| (01) | Mod Speed | 01~63 : 01~99 |
| (02) | Mod Depth | 00~63 : 00~99 |
| (03) | Feed back | 9D~63 : 99~99 |
| (04) | Delay Time | 00~E1 : 00~450 |
| (05) | Feed back | 9D~63 : 99~99 |

40: Delay / Hall

| | | |
|------|----------------|-----------------|
| (00) | Delay Time (L) | 00~1F4 : 00~500 |
| (01) | Delay Time (H) | 9D~63 : 99~99 |
| (02) | Feed Back | 00~63 : 00~99 |
| (03) | High Damp | 00~63 : 00~99 |
| (04) | Reverb Time | 00~61 : 0.2~9.9 |
| (06) | High Damp | 00~63 : 00~99 |
| (07) | Pre Delay | 00~96 : 00~150 |

41: Delay / Room

| | | |
|------|-----------------|-----------------|
| (00) | Delay Parameter | *20-3-1 |
| (03) | | |
| (04) | Reverb Time | 00~2F : 0.2~4.9 |
| (06) | High Damp | 00~63 : 00~99 |
| (07) | Pre Delay | 00~96 : 00~150 |

42: Delay / Chorus, (43: Delay / Flanger)

| | | |
|------|-------------------|---|
| (00) | Delay Parameter | *20-3-1 |
| (03) | | |
| (04) | Depth | 00~63 : 00~99 |
| (05) | Speed | 00~D8 *20-3-2 |
| (06) | MG Status *20-3-3 | bit0=0:S, =1:T(←0) bit1 ← 0 bit2 ← 0 (←1) |
| (07) | Feed Back | 0, (9D~63: 99~99) |

44: Delay / Distortion, 45: Delay / Over Drive

| | | |
|------|----------------|-----------------|
| (00) | Delay Time (L) | 00~1F4 : 00~500 |
| (01) | " " " (H) | 9D~63 : 99~99 |
| (02) | Feed back | 9D~63 : 99~99 |
| (03) | Drive | 01~6F : 01~111 |
| (04) | Hot Spot | 01~63 : 01~99 |
| (05) | Resonance | 00~63 : 00~99 |
| (06) | Out Level | 01~63 : 01~99 |

46: Delay / Phaser

| | | |
|------|-----------------|---------------|
| (00) | Delay Parameter | *20-3-1 |
| (03) | | |
| (04) | Depth | 00~63 : 00~99 |
| (05) | Speed | 00~D8 *20-3-2 |
| (06) | Feedback | 9D~63 : 99~99 |

47: Delay / Rotary Speaker

| | | |
|------|----------------|-----------------|
| (00) | Delay Time (L) | 00~1F4 : 00~500 |
| (01) | " " " (H) | 9D~63 : 99~99 |
| (02) | Feed back | 9D~63 : 99~99 |
| (03) | Acceleration | 01~0F : 01~15 |
| (04) | Slow Speed | 01~63 : 01~99 |
| (05) | Fast Speed | 01~63 : 01~99 |

PROGRAM PARAMETERS : PAGE/STAGE/POSITION TO OFFSET (TABLE 8)

| STAGE | PARAMETER | A | B | C | D | E | F | G | H |
|---------------------|---------------------------|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| PAGE 0 : OSCILLATOR | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 0 | OSCILLATOR MODE | 10 | | | | 11 | | | 11 |
| 1 | OSC-1 | 12 | 13 | | 65 | 14 | 40 | 86 | |
| 2 | OSC-1 | 82 | | | | | | | 82 |
| 3 | OSC-2 | 15 | 16 | | 112 | 17 | 87 | 133 | |
| 4 | OSC-2 | 18 | | 19 | | 20 | | 129 | 129 |
| 5 | PITCH EG | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 28 | 27 |
| PAGE 1 : VDF 1 | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 0 | CUTOFF | 50 | | 53 | | | | | 83 |
| 1 | KEYBOARD TRACKING | 52 | | | | 51 | | | 85 |
| 2 | EG TIME KEYBOARD TRACKING | 54 | | | | 78 | 78 | 78 | 78 |
| 3 | EG INTENSITY | 56 | | | | | | 84 | |
| 4 | EG TIME VELOCITY SENSE | 55 | | | | 79 | 79 | 79 | 79 |
| 5 | ENVELOPE | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 |
| PAGE 2 : VDF 2 | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 0 | CUTOFF | 97 | | 100 | | | | | 130 |
| 1 | KEYBOARD TRACKING | 99 | | | | 98 | | | 132 |
| 2 | EG TIME KEYBOARD TRACKING | 101 | | | | 125 | 125 | 125 | 125 |
| 3 | EG INTENSITY | 103 | | | | | | 131 | |
| 4 | EG TIME VELOCITY SENSE | 102 | | | | 126 | 126 | 126 | 126 |
| 5 | ENVELOPE | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 |
| PAGE 3 : VDA 1 | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1 | KEYBOARD TRACKING | 67 | | | | 66 | | | 85 |
| 2 | EG TIME KEYBOARD TRACKING | 69 | | | | 80 | 80 | 80 | 80 |
| 3 | EG INTENSITY | 68 | | | | | | | |
| 4 | EG TIME VELOCITY SENSE | 70 | | | | 81 | 81 | 81 | 81 |
| 5 | ENVELOPE | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 |
| PAGE 4 : VDA 2 | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1 | KEYBOARD TRACKING | 114 | | | | 113 | | | 132 |
| 2 | EG TIME KEYBOARD TRACKING | 116 | | | | 127 | 127 | 127 | 127 |
| 3 | EG INTENSITY | 115 | | | | | | | |
| 4 | EG TIME VELOCITY SENSE | 117 | | | | 128 | 128 | 128 | 128 |
| 5 | ENVELOPE | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 |
| PAGE 5 : PITCH MG | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1 | OSC-1 | 41 | | | 45 | 43 | 44 | 48 | 47 |
| 2 | OSC-1 | 42 | | | | 46 | 49 | | 41 |
| 4 | OSC-2 | 88 | | | 92 | 90 | 91 | 95 | 94 |
| 5 | OSC-2 | 89 | | | | 93 | 96 | | 88 |
| PAGE 6 : VDF-MG/JS | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 0 | VDF MG | 29 | | | 30 | | | 31 | 32 |
| 1 | VDF MG INT | 29 | | | | | | 35 | 39 |
| 3 | PITCH BEND | 37 | | | | | | 33 | |
| 4 | CUTOFF | 38 | | | | | | 34 | |
| 5 | LEVEL | 36 | | | | | | | |
| PAGE 7 : EFFECT | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 0 | EFFECT1 TYPE | 155 | | | | 157 | 166 | | 167 |
| 1 | EFFECT1 PARAMETERS | 168 - 176 | | | | | | | |
| 3 | EFFECT2 TYPE | 156 | | | | 158 | 177 | | 178 |
| 4 | EFFECT2 PARAMETERS | 179 - 187 | | | | | | | |
| 5 | EFFECT PLACEMENT | 165 | | 161 | 162 | | | 163 | 164 |

*20-3-1 : Delay Parameter
Same as 40-(00)~(03)

*20-3-2 : Data(Hex) Value[Hz]
00~03 0.03~3.00 (0.03step)
04~07 3.1~13.0 (0.1 step)
08~0B 14~30.0 (1 step)

*20-3-3 : MG Status
bit0 : Wave Form =0:Sin. =1:Tri
bit1 : Phase =0:0° , =1:180°
bit2 : Wave Shape =0: Normal
=1: for Flanger

*20-3-4 : Waveform
EB : T+10
FF : T-10
00 : S-10
14 : S+10

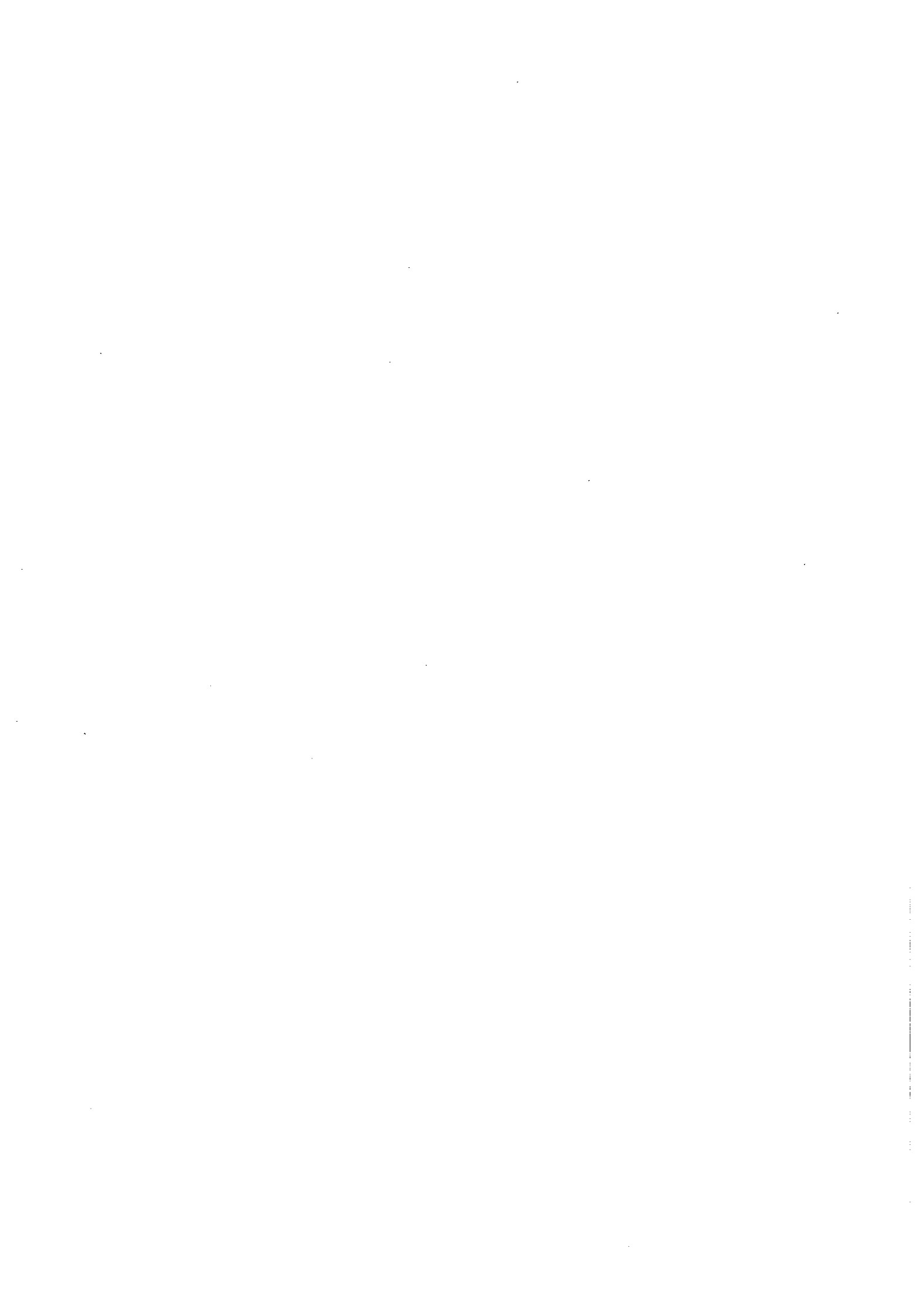
*20-4 : Dynamic Modulation Source
0 : None
1 : Joy Stick (+Y)
2 : Joy Stick (-Y)
3 : After Touch
4 : Ass Pedal 1
5 : Ass Pedal 2
6 : VDA EG

DRUM KIT PARAMETERS

PARAM No. for DRUM PARAM CHANGE

n : 0~58 (Index) (TABLE 9)

| No. | PARAMETER | No. of TABLE 3 |
|-----|------------------|-------------------|
| 0 | INST NO. | 0+7n |
| 1 | KEY | 1+7n |
| 2 | TUNE | 3+7n |
| 3 | OUTPUT LEVEL | 4+7n |
| 4 | DECAY | 5+7n |
| 5 | EXCLUSIVE ASSIGN | 2+7n b5~7 |
| 6 | A: B PAN | 2+7n b0~4 |
| 7 | C SEND LEVEL | 6+7n b4~7 |
| 8 | D SEND LEVEL | 6+7n b0~3 |



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及びコルグ指定者以外の手によって修理、改造された部分の修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か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り扱い店、またはコルグ・インフォメーションセンター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も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年間を基準に保有しております。

ただし外装部品（パネル、スイッチなど）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センター | 〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5新宿第一富士ビルB1F | ☎ (03) 3363-5995 |
| 東京営業所 | 〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 | ☎ (03) 3323-5241 |
| 横浜営業所 | 〒220 横浜市西区北幸2-10-42寺内ビル2F | ☎ (045) 324-7776 |
| 北関東営業所 | 〒331 大宮市桜木町4-929-2 | ☎ (048) 644-6800 |
| 大阪営業所 | 〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F | ☎ (06) 374-0691 |
| 名古屋営業所 | 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 | ☎ (052) 832-1419 |
| 福岡営業所 | 〒810 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：〒160 東京都世田谷区南烏山4-28-20 ☎ (03) 3309-7001

＜WARNING＞

This product is only suitable for sale in Japan. Property 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、日本国内で本製品を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 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センター: 〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一ビルB1F ☎ (03) 3363-5995
■東京営業所: 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎ (03) 3323-5241 ■横浜営業所: 〒220 横浜市西区北幸2-10-42寺内ビル2F ☎ (045) 324-7776 ☎
■北関東営業所: 〒331 大宮市桜木町4-929-2 ☎ (048) 644-6800 ☎ ■大阪営業所: 〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎ (06) 374-0691 ☎ ■名古屋営業所/
ショールーム/スタジオ: 〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎ (052) 832-1419 ☎ ■福岡営業所: 〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎ (092) 531-0166 ☎