

TRITON



MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

Operation Guide



HI HYPER INTEGRATED
SYNTHESIS SYSTEM

TouchView
Graphical User Interface

VALVE FORCE

**GENERAL
MIDI**

USB

KORG

このたびはコルグ ミュージック・ワークステーション/サンプラー **TRITON Extreme**をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用方法

TRITON Extremeには以下の取扱説明書が付属されています。

- Quick Start
- Operation Guide
- Parameter Guide
- Voice Name List

Quick Start

最初にお読みください。TRITON Extremeを使用するための導入ガイドです。デモ演奏の再生方法から、音色の選択方法、演奏時に便利な機能や簡単なエディット、また、サンプリング、シーケンサーの操作例を説明しています。

Operation Guide

各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの概要から、音色のエディットや、シーケンサーへのレコーディング、サンプリングする上での必要な基礎的な知識を各モードごとに説明しています。その他、アルペジオエーターやエフェクト、MIDIについて説明しています。

また、故障とお思になる前に確認していただきたい項目や、仕様等を説明しています。

Parameter Guide

本機のパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのページごとに説明しています。その他、エフェクトの効果の説明やパラメータの設定法、設定時の留意点等を、エフェクトごとに説明しています。

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

Voice Name List

本機に内蔵されているマルチサンプル、ドラムサンプル、工場出荷時のコンビネーション、プログラム、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン等の名前を記載しています。

プリロードされている音色が知りたいときにご覧ください。

取扱説明書の表記

TRITON Extremeの名称表記

TRITON Extremeには88keyモデル、76keyモデル、61keyモデルがあります。取扱説明書では総称してTRITON Extremeまたは本機と表記しています。また、取扱説明書中のフロント・パネル、リア・パネル等のイラストは61Keyモデルを使用していますが、88keyモデル、76keyモデルの場合も同様に参照してください。

取扱説明書の省略名 QS, OG, PG, VNL, EM

各取扱説明書の名称を次のように省略して表しています。

QS: Quick Start (クイック・スタート)

OG: Operation Guide (オペレーション・ガイド)

PG: Parameter Guide (パラメーター・ガイド)

VNL: Voice Name List (ボイスネーム・リスト)

EM: EXB-MOSS 取扱説明書 (オプション EXB-MOSS 付属)

キーやノブ類の表記 []

本機のパネル上のキーやダイヤル、ノブ類は[]で括弧で表しています。また、ボタン、タブ等はLCD画面上のオブジェクトを表しています。

LCD画面中のパラメーターの表記 “ ”

LCDに表示されるパラメーターは“ ”で括弧で表しています。

太字の表記

パラメーターと、その値は太字で表しています。

また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

操作 ...

操作の手順を ... で表しています。

 p.

参照するページやパラメーター・ナンバー等を表しています。

マーク , , 

これらのマークは、順番に、使用上の注意、アドバイス、MIDIに関する説明、を表しています。

プログラム、コンビネーション、ソングと

Program, Combination, Sequencer, Song Play

プログラムに対して Program、コンビネーションに対して

Combination、ソングに対して Sequencerもしくは Song

Play、のカタカナ表記とアルファベット表記の記述があります。

前者は1つの音色(プログラム、コンビネーション)または1つの曲(ソング)を示し、後者のアルファベット表記はそのモード自身を表します。

ディスプレイ表示

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

MIDIに関する表記

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

MIDIメッセージに関する[]内の数字は、すべて16進数で表しています。

目次

取扱説明書について	ii
はじめに	1
おもな特長	1
各部の名称と機能	3
LCD画面のオブジェクト名称と機能	8
TRITON Extremeの各モード概要	10
同時発音数について	12
基本的な操作方法	13
セットアップ	15
接続	15
電源のオン/オフ	18
プログラムの演奏とエディット	
(Programモード)	19
プログラムの構成	19
プログラムの演奏 P0: Play	20
プログラムのエディット	23
オシレーター(Oscillator)の設定 P1: Edit-Basic	24
ピッチ(Pitch)の設定 P2: Edit-Pitch	26
フィルター(Filter)の設定 P3: Edit-Filter	27
アンプリファイア(Amplifier)の設定 P4: Edit-Amp	28
LFOの設定 P5: Edit-Common LFO	29
アルペジエーターの設定 P7: Edit-Arpeggiator	29
インサート・エフェクトの設定 P8: Edit-Insert Effect	29
マスター・エフェクトとバルブ・フォースの設定	
P9: Edit-Master Effect	30
オルタネート・モジュレーションについて	30
オート・ソング・セットアップ機能	30
コンビネーションの演奏とエディット	
(Combinationモード)	31
コンビネーションの構成	31
コンビネーションの演奏 P0: Play	32
コンビネーションのエディット	33
ティンバー1~8のプログラムの設定、パン、ボリュームの設定	
P1: Edit-Program/Mixer	34
ステータス, MIDIチャンネル, 発音に関する設定	
P2: Edit-Trk Param	35
MIDIフィルターの設定 P3: Edit-MIDI Filter	36
レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチの設定と	
コントローラー設定 P4: Edit-Zone/Ctrl	36
アルペジエーターの設定 P7: Edit-Arp	37
インサート・エフェクトの設定 P8: Edit-Insert FX	37
マスター・エフェクトとバルブ・フォースの設定	
P9: Edit-Master FX	37
オート・ソング・セットアップ機能	37

ソングの制作 (Sequencerモード)	39
シーケンサーの特長	39
Sequencerモードの構成	40
レコーディングの準備	41
レコーディング方法	43
ソングの編集方法	50
キュー・リストの作成と演奏	53
RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ/レコード) の 作成とレコーディング方法	55
コンビネーションやプログラムの音でレコーディングする	58
Sequencerモードでの注意とその他の機能	59

サンプリング(オープン・サンプリング・システム)	61
本機でのサンプリングの特長	61
サンプリングの構成	62
サンプル (Sample)とマルチサンプル(Multisample)	63
サンプリングの準備	64
Samplingモードでのサンプリングとエディット	68
Program, Combination, Sequencerモードでのサンプリング	80

SMF(スタンダードMIDIファイル)のプレイバック	85
Song Playモードの構成	85
SMFデータを再生する	86
ジュークボックス機能を使って再生する	87
SMFデータに合わせて演奏する	88

本機全体に関する設定(Globalモード)	89
Globalモードの構成	89
ベーシック・セットアップ P0: Basic Setup	89
MIDIに関する設定 P1: MIDI	90
ペダル等のコントローラー設定 P2: Controller	90
オリジナル・スケールを作成する P3: User Scale	91
ドラムキットの設定 P5: Drum Kit	92
アルペジエーターの設定 P7: Edit-Arpeggiator	94

エフェクトとバルブ・フォースの設定	103
ルーティング設定とエフェクト設定	104
バルブ・フォース (Valve Force) の設定	109

データの保存と読み込み、オーディオCDの作成、 WAVEファイルのエディット (Mediaモード, etc)	113
保存できるデータについて	113
インターナル・メモリーへのライト	114
Mediaモードの構成	116
メディアへのセーブ Media, Save	117
ファイルのコピー、デリート、フォーマット Media, Utility ..	119
データのロード Media, Load	121

サンプリングしたWAVEファイルでオーディオCDを作成し、 再生する Media, Make Audio CD, Play Audio CD	123
WAVEファイルをエディットする Media, Edit WAVE	125
メディアの情報を表示する Media, Media Info	125
コンパクトフラッシュやマイクロドライブの 取り扱いについて	125

工場出荷時の設定に戻す	127
工場出荷時の状態に戻す	127
EXB-MOSS用のデータをロードする	128

その他の機能	129
[SW1], [SW2]の機能を設定する	129
REALTIME CONTROLS [1] ~ [4]Bモードの 機能を設定する	129
LCD画面のコントラスト(濃度)を調節する	129
タップでテンポをコントロール	130
ショート・カット	130

付 録	131
故障とお思になる前に	131
本機で使用可能なメディア	137
仕様とオプション	138
オプション	139
コンピューターに接続する場合の動作環境	139
MIDIインプリメンテーション・チャート	140
索 引	141

はじめに

おもな特長

本機は、音源にHI (Hyper Integrated) シンセシス・システムを採用したミュージック・ワークステーション/サンプラーです。

高品位プリセット・マルチサンプル、プログラム、コンビネーション、エフェクト・セクションを中心に、16マルチ・トラックMIDIシーケンサー、サンプリング、デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター、RPPR、4chオーディオ・イン/6chオーディオ・アウト、ソング・プレイなど多彩な機能を搭載しています。

ジョイスティック、リボン・コントローラー、REALTIME CONTROLSやARPEGGIATORの各ノブ、接続した各種ペダルなどの豊富なコントローラーで演奏時に音色等を変化させることができます。

また、MOSS音源や、サンプル・メモリー(RAM)が拡張できます。まさにミュージック・ワークステーションとして、音楽制作やライブ・パフォーマンスに活用していただけます。

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システムは、音源の拡張性やモジュレーション、エフェクト・ルーティングなどに幅広い自由度を実現した、音質劣化のないフル・デジタル・シグナル・プロセッシングによるPCM音源システムです。

* TRITON Extremeは、真空管を使用したアナログ回路バルブ・フォース(Valve Force)を搭載しています。バルブ・フォース使用時は、そこでアナログに変換されます。

音源部:

- 160MbyteのPCM ROMに、幅広い用途に対応する962のマルチサンプル、1,175のドラムサンプルをプリセットしています。
- 16MbyteのRAMを標準装備(最大96Mbyteまで拡張可能)し、サンプリング/リサンプリングした、またはMediaモードでロードしたサンプルやマルチサンプルを音源として使用できます。
- サンプリング周波数48kHz、最大同時発音数60ボイス(使用するPCMの組み合わせにより最大120ボイスが可能)です。

フィルター/シンセシス部:

- 24dB/oct Low Pass Resonanceタイプまたは12dB/oct Low Pass&High Passタイプのフィルターが使用できます。レゾナンスをきかせたアクティブな音色からハイパス・フィルターでの繊細な音色まで幅広いフィルター効果を作り出せます。
- きめ細かい音作りが行える豊富なエディット・パラメーターを備えています。

エフェクト部:

- 5系統インサート・エフェクト(ステレオ・イン - ステレオ・アウト)、2系統マスター・エフェクト(モノ・イン - ステレオ・アウト)、3バンド・マスターEQ(ステレオ・イン - ステレオ・アウト)を同時に使用できます。102種類のエフェクト・アルゴリズムから選び、エディットできます。
- 自由度の高いエフェクト・ルーティングが可能です。独立アウト・ブットへのルーティングも自在です。

オルタネート・モジュレーションと

エフェクト・ダイナミック・モジュレーション:

- フィルター等のシンセシス部にオルタネート・モジュレーション機能、エフェクト部にエフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能を搭載しています。ピッチ、フィルター、アンプ、EG、LFO、エフェクト等のパラメーターにモジュレーションを自在にかけることができます。
- LFOやディレイ・タイムなどをMIDIクロック/テンポに同期させることができます。シーケンサー演奏やアルペジエーター演奏のテンポに同期させて音色やエフェクトをコントロールすることができます。

バルブ・フォース(Valve Force)部:

- 真空管12AU7(ECC82)を使用した、アナログ重低音ブースト回路+真空管アンプです。真空管1つでステレオ・イン - ステレオ・アウトの入出力に対応しています。コルグ独自の、デジタル技術だけでは得られなかった真空管特有の豊かな倍音とスムーズなひずみによって太く暖かく、かつ輪郭のはっきりしたサウンドが得られます。

プログラム、コンビネーション

プログラム;

- 1,536ユーザー・プログラムとGM2準拠の256+9(ドラムス)ROMプリセット・プログラムを内蔵しています。1,536のユーザー・プログラムは、豊富なエディット・パラメーターやエフェクト、バルブ・フォース、アルペジエーターを使用して、オリジナル・プログラムが作成できます。工場出荷時には幅広い用途の高品位な1,344のプリロード・プログラムが収められています。オプションEXB-MOSS装着時、コルグMOSS音源の128プログラムが追加できます。
- ドラムス・プログラムにオシレーターとして使用するドラムキットは、144ユーザー・ドラムキット、GM2準拠の9ROMドラムキットがあります。工場出荷時には多様な音楽ジャンルに対応する50のプリロード・ドラムキットが収められています。鍵盤ごとに1,175のドラムサンプルやサンプリングしたオリジナル・サンプルを自由に割り当て、ドラムキットを作成できます。鍵盤ごとのサウンドに対してフィルターやアンプの設定、エフェクト、独立オーディオ出力へのルーティングも行なえます。
- サンプリング/リサンプリング、またはMediaモードでロードしたマルチサンプル、サンプルを使用したプログラムが簡単に作成できます。これらのプログラムは、コンビネーションやソングにも使用できます。また、サンプルはドラムキットのドラム・インストゥルメントとして使用することができます。

コンビネーション;

- 1,536のユーザー・コンビネーションを内蔵しています。コンビネーションは、最大8個までのプログラムをレイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ等によって組み合わせ、エフェクト、バルブ・フォースと2つのアルペジエーターを設定します。プログラムでは実現できないような複雑な音色を作り出すことができます。外部音源を組み合わせることも可能です。工場出荷時には多彩な1,280のプリロード・コンビネーションが収められています。

シーケンサー


高性能16マルチ・トラックMIDIシーケンサーを搭載しています。

- デュアル・アルペジエーター、RPPR、タイム・スライスや、イントラック・サンプリング等のさまざまな機能を融合することができ、単体のシーケンサー+ の音楽制作を可能にします。MIDIエクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイバックにも対応しています。
- 最大99ソングを並べチェーン再生ができるキュー・リスト機能を使用し、イントロ、Aメロ、Bメロ、サビ等を個別のソングとして作成し、さまざまな曲構成を簡単に組み合わせることができます。各ソングにリピート回数を指定することもできます。
また、ジューク・ボックスのように曲を並べて順番に曲を再生することもできます。
- 完成したソングをメディアにWAVEファイルとしてリサンプリングして、USB A端子に接続したCD-R/RWドライブ(別売)でオーディオCDを作成することもできます。

サンプリング

本機のサンプリング機能は、Open Sampling System(オープン・サンプリング・システム)を採用し、Samplingモード以外にもProgram、Combination、Sequencerの各モードでサンプリング/リサンプリングができます。48kHz、16bitリニアのモノ/ステレオ・サンプリングが可能です。

- サンプル・メモリー(RAM)には、標準で16Mbyteメモリーを装備し、モノで約2分54秒(ステレオで約1分27秒)、最大96Mbyteまで拡張でき、モノで約2分54秒のサンプルを6個まで、合計約17分28秒のサンプリングが行えます。
- メディア(別売)には、1つのサンプル・ファイルにおいて、モノ、ステレオ共に最大で80分(モノラル: 約440Mbyte、ステレオ: 約879Mbyte使用)のサンプリングが可能です。このときWAVEファイルが作成されます。(本体の鍵盤等で演奏するには、サンプル・メモリー(RAM)にロードする必要があります。)

 本機でメディアへサンプリングするには、推奨記憶メディア(別売)が必要です。(※p.137)

ソング・プレイ

Song PlayモードはメディアからSMF(スタンダードMIDIファイル)をダイレクト再生します。SMFの再生に合わせて、鍵盤演奏も行えます。またSMFの再生テンポに同期してアルペジエーターも演奏できます。フォーマット0または1に対応し、プレイバックする曲順を編集できるジューク・ボックス機能を備えています。

デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター

- アルペジオ・パターンは、5プリセット・パターン(UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM)、507ユーザー・アルペジオ・パターンを内蔵しています。
- 工場出荷時には、多種多様な489のプリロード・ユーザー・アルペジオ・パターンが収められています。
- 一般的なアルペジエーターに加え、鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を備えています。この機能によってドラムス(ドラムスに最適な“Fixed Note Mode”)やベースのフレーズ、ギターやキーボードのバックイング・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションする

パッド、シンセ、SE音など音作りの1部としても効果が出せません。

- さらに、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作できるデュアル・アルペジエーター(Dual Arpeggiator)構成となっています。ドラムスやベースのプログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたリ、スプリットやペロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えるなど、強力なパフォーマンスが可能です。

RPPR

- RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を装備しています。Sequencerモードで、プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを鍵盤の1つずつに割り当てて、鍵盤を弾くことによってパターンをリアルタイムでプレイしたり、その演奏をレコーディングします。ドラムトラックに適したプリセット・パターンがあらかじめインターナル・メモリーに収められています。

4chオーディオ・イン/6chオーディオ・アウト

- オーディオ・インプットは、ステレオ・サンプリングを可能にするアナログ(2ch)/デジタル(2ch)・オーディオ入力を標準装備しています。
アナログ・インプットは、MIC/LINEのレベル切り替えスイッチ、レベル調整ボリュームによって、マイク・レベルからライン・レベルまでの幅広い外部オーディオ・ソースに対応します。
デジタル・インプットは、48kHzのサンプリング周波数に対応したS/P DIFを装備しています。
オーディオ入力に対して、エフェクト、バルブ・フォースへのルーティングが可能です。サンプリング時にエフェクトやバルブ・フォースをかけたリ、本機を4イン/6アウトのエフェクターとして使用したり、内部音と組み合わせたボコーダー・エフェクト等としても使用できます。
- オーディオ・アウトプットは、6チャンネル・オーディオ・アウトプットです。
アナログ・アウトプットは、L/MONO、Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、4系統の独立オーディオ出力(INDIVIDUAL)1、2、3、4を標準装備しています。オシレーター、ドラム、ティンパートラック、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。
デジタル・アウトプットは、S/P DIF(L/MONO、Rの2ch)を装備し、48kHzのサンプリング周波数に対応しています。

タッチビュー/ユーザー・インターフェイス

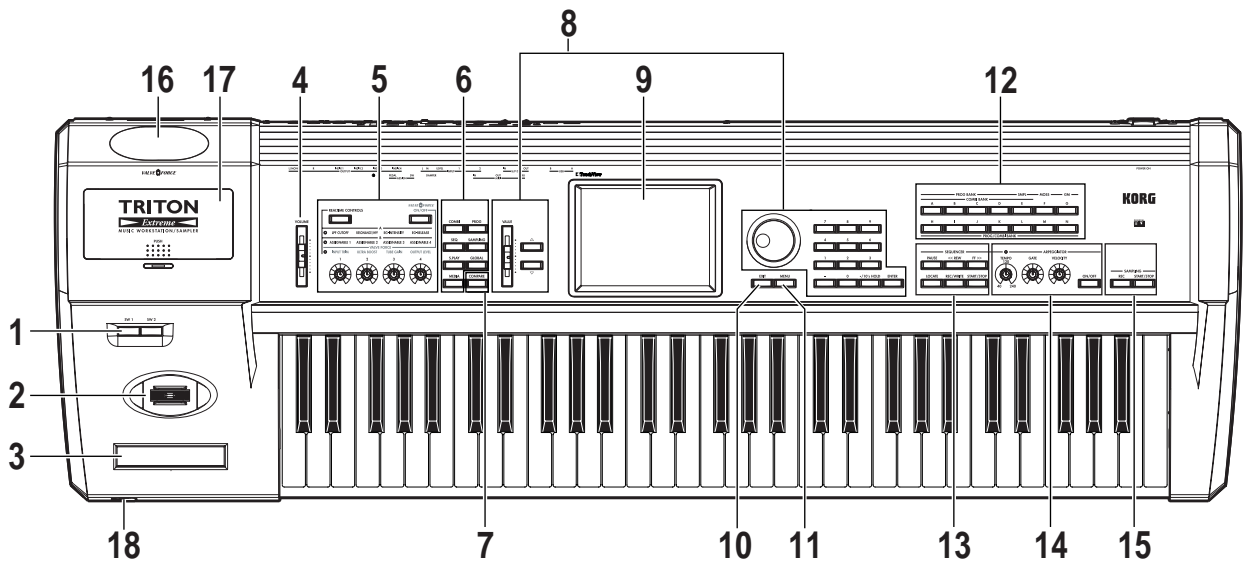
本機は、320 X 240dotsの大型LCD画面を直接触れて操作するタッチ・パネル方式のタッチビュー・システムを採用し、操作性と実用性を飛躍的にアップしています。

USB端子を装備し、CD-R/RWドライブやコンピューターとやりとりが可能

USB A端子、USB B端子を備え、USB対応の記憶デバイス(ハードディスク、リムーバブル・ディスク、CD-R/RWドライブ)にデータをセーブすることができます。
また、お手持ちのコンピューターに、CFカード・スロットに挿入したメディアのデータをバックアップしたり、コンピューターでエディットしたデータをロードすることができます。

各部の名称と機能

フロント・パネル



1. [SW1], [SW2]キー

Program, Combination, Sequencer, Song Play, Samplingの各モードでアサインした機能に対し、オン/オフを切り替えます。オン時、キーが点灯します。(※p.21)

2. ジョイスティック

ピッチや、モジュレーションをコントロールします。上下左右(+Y、-Y、-X、+X)の操作でコントロールします。(※p.21)

ジョイスティックで何をコントロールするかは、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

3. リボン・コントローラー

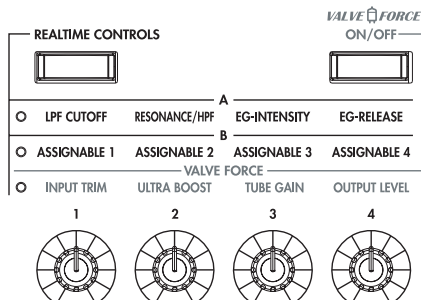
ピッチをコントロールしたり、モジュレーションをコントロールします。左右の操作でコントロールします。(※p.21)

リボン・コントローラーで何をコントロールするかは、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

4. [VOLUME]スライダー

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R端子とヘッドホン端子から出力する音量を調整します。

5. REALTIME CONTROLS



リアルタイム・コントローラーのA/BモードまたはVALVE FORCEを[REALTIME CONTROLS]キーで選び、演奏時に[1]~[4]の各ノブを操作します。音色、エフェクト、MIDIコントロール・チェンジャーやバルブ・フォースをコントロールします。(※p.22、QS p.6)

[REALTIME CONTROLS]キー

リアルタイム・コントローラーのA/B/Valve Forceモードを選びます。選択したモードが点灯します。

VALVE FORCE [ON/OFF]キー

バルブ・フォース機能のオン/オフを切り替えます。オンのときはキーが点灯します。

[1], [2], [3], [4]ノブ

Aモードの機能は固定で、[1]ローパス・フィルターのカットオフ周波数、[2]フィルター・レゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数、[3]フィルターEGインテンシティ、[4]フィルター/アンプ・リリース・タイムをそれぞれコントロールします。

Bモードは、Program, Combination, Sequencer, Song Play, Samplingの各モードでアサインした機能をコントロールします。

Valve Forceの機能は固定で、[1]Valve Forceへの入力レベル、[2]Valve Forceのアナログ重低音ブースト回路のミックスレベル、[3]真空管への入力ゲイン、[4]Valve Forceからの出力レベル、をそれぞれコントロールします。

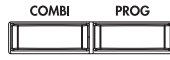
発音中にバルブ・フォースの各つまみを回したり、バルブ・フォースの各パラメーターの設定値を変えると、使用する音色によってはノイズが出る場合があります。

6. モード・キー

各モードに入るためのキーです。
押したキーのモードに入ります(キー点灯)。(※p.10)

[COMBI]キー

Combinationモードが選ばれます。



[PROG]キー

Programモードが選ばれます。



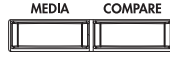
[SEQ]キー

Sequencerモードが選ばれます。



[SAMPLING]キー

Samplingモードが選ばれます。



[S.PLAY]キー

Song Playモードが選ばれます。

[GLOBAL]キー

Globalモードが選ばれます。

[MEDIA]キー

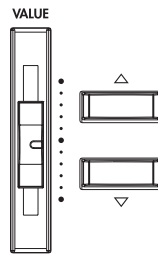
Mediaモードが選ばれます。

7. [COMPARE]キー

プログラムやコンビネーションをエディットした音色と、エディット前のライトされている音色とを比較するとき、このキーを使用します。また、Sequencerモードでのレコーディングやエディット前と後とを比較するときにも使用します。(※p.14)

8. VALUEコントローラー

選択したパラメーターの値を設定します。
(※p.14)

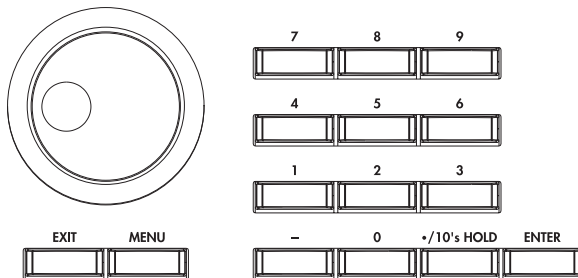


[VALUE]スライダー

パラメーターの値を変化させます。大きく値を変更するときを使用すると便利です。
また、モジュレーション・ソースとしても使用できます。

[△], [▽]キー

パラメーター値を1ステップずつ増減します。細かな設定を行うときに使用すると便利です。



[VALUE]ダイヤル

パラメーターの値を変化させます。

テン・キー[0]~[9], [ENTER]キー, [-]キー, [./10's HOLD]キー

パラメーターの値を数値で入力します。テン・キー[0]~[9]、[-]キー、[./10's HOLD]キーで値を入力した後、[ENTER]キーを押して確定します。[-]キーで、パラメーター値の符号(+/-)が切り替わります。[./10's HOLD]キーで、小数点が付く値を入力できます。

また、[./10's HOLD]はプログラムやコンビネーションを選択するときに10の位を固定したいときに使用します。

[ENTER]キーを押しながらテン・キー[0]~[9]を押すと、そのページの10個までのページ・メニュー・コマンドが選べます。

Program、Combinationモードで、[ENTER]キーを押しながらSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押すと、オート・ソング・セットアップ機能がオンになります。(※p.58)

9. LCD画面

タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。LCD画面に表示されるオブジェクトを押すことで、ページ、タブ、パラメーターを選択し、値を設定します。(※p.8)

10. [EXIT]キー

各モードのP(ページ)1~9にいるとき、そのモードのP(ページ)0に移動します。

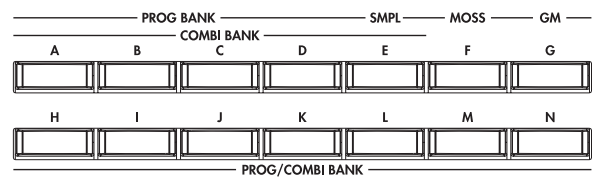
ダイアログが開いているときは、ダイアログでの設定をキャンセルし、ダイアログが閉じます(Cancelボタンに相当します)。また、ポップアップ・メニューやページ・メニューが開いているときに押すとそれらが閉じます。

11. [MENU]キー

ページを移動するときはこのキーを押します。キーを押すと、モード内の各ページの一覧がLCD画面に表示されます。移動したいページを押すことで、選択したページへ移動できます。また、このキーを押しながらテン・キー[0]~[9]を押すことによっても、各ページへ移動できます。(※p.9、13)

12. BANKキー

プログラム/コンビネーション・バンクを切り替えます。



PROG BANK:

[A], [B], [C], [D], [E] (SMPL), [F] (MOSS), [G] (GM), [H], [I], [J], [K], [L], [M], [N]

COMBI BANK:

[A], [B], [C], [D], [E], [H], [I], [J], [K], [L], [M], [N]

Programモードでは、プログラム・バンクを選びます。

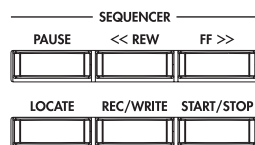
Combinationモードでは、コンビネーション・バンクを選びます。各ティンバーのプログラムにエディット・セル(反転表示)があるときは、プログラム・バンクを選びます。このときティンバーに選択されているプログラム・バンクのキーが点灯します。Sequencer、Song Playモードで各トラックのプログラムに

エディット・セル(反転表示)があるときは、Combinationモードと同様にプログラム・バンクを選びます。

プログラムを選ぶとき、[G]キーを押すと、押すごとにG、g(1)、g(2)~g(8)、g(9)、g(d)、G...とGM(2)バリエーション・バンク、ドラム・バンクが順番に切り替わります。

ProgramモードでFバンクが選択できるのは、オプションEXB-MOSS装着時のみです。

13. SEQUENCER



[PAUSE]キー

Sequencerモードではソングやキュー・リストのプレイバック(再生)を、またSong PlayモードではSMFのプレイバック(再生)を、それぞれ一時停止します(キー点灯)。もう1度押すと解除されます(キー消灯)。

[<<REW]キー

Sequencerモードでソングやキュー・リストのプレイバック(再生)を早戻します。キーを押すとキーが点灯し、早戻します(レコーディング時は動作しません)。

[FF>>]キー

Sequencerモードでソングやキュー・リストのプレイバック(再生)を早送りします。キーを押すとキーが点灯し、早送りします(レコーディング時は動作しません)。

[LOCATE]キー

Sequencerモードではソングやキュー・リストの演奏位置を、Song PlayモードではSMFの演奏位置を、設定した位置に移動します。

SEQUENCER [REC/WRITE]キー

Sequencerモードでこのキーを押すとキーが点灯し、続けてSEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、レコーディングが始まります。(※p.43)

Program、Combination、Globalモードでこのキーを押すとダイアログが表示され、続けてOKボタンを押すと、エディットした内容をライトできます。(※p.114、116)

Program、Combinationモードで[ENTER]キーを押しながら、このキーを押すとオート・ソング・セットアップ機能がオンになります。(※p.58)

SEQUENCER [START/STOP]キー

Sequencerモードでは、ソングのレコーディングとプレイバック(再生)を、またキュー・リストのプレイバックをスタート/ストップします。

Song PlayモードではSMFのプレイバックをスタート/ストップします。

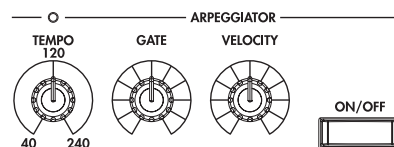
レコーディング、プレイバック時は拍に合わせてキーが点滅します。

USBで接続したCD-R/RWドライブのオーディオCDを再生する場合もこれらのキーが使用できます。

SEQUENCER [START/STOP]キー	: 再生/停止
[FF>>]キー	: 早送り
[<<REW]キー	: 巻き戻し
[PAUSE]キー	: 一時停止
[LOCATE]キー	: 設定したロケーションへ移動

14. ARPEGGIATOR

アルペジオ演奏をリアルタイムにコントロールします。(※p.11)



[TEMPO]ノブ

アルペジエーターとシーケンサーのベースとなるテンポが変化します。テンポに対して四分音符のタイミングでLEDが点滅します。

[GATE]ノブ

アルペジオ音のゲート・タイム(音の長さ)が変化します。センター位置(12時方向)で、アルペジエーターの Gate "パラメーター"設定値になります。左に回すと短く、右に回すと長くなります。

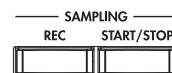
[VELOCITY]ノブ

アルペジオ音のペロシティ(打鍵の強さ)が変化します。センター位置(12時方向)で、アルペジエーターの Velocity "パラメーター"設定値になります。左に回すと弱く、右に回すと強くなります。

[ON/OFF]キー

アルペジエーター機能のオン/オフを切り替えます。オンのときはキーが点灯します。

15. SAMPLING



SAMPLING [REC]キー

Sampling、Program、Combination、Sequencerの各モードで、このキーを押すとキーが点灯し、続けてSAMPLING [START/STOP]キーを押すと、サンプリングが開始または待機状態になります。

SAMPLING [START/STOP]キー


Sampling、Program、Combination、Sequencerの各モードで、SAMPLING [REC]キーを押した後、このキーを押すと、サンプリングが開始または待機状態になります。

Sampling P1:Sample Editページでこのキーを押すと、選択しているサンプルが発音します。

また、メディアのWAVEファイルの再生に使用します。Mediaモード各ページのディレクトリ・ウィンドウ、MediaモードMake Audio CDページ、Program、Combination、Sequencer、Samplingモードでの Select Directory "ページ・メニュー・ダイアログ"で使用します。

16. バルブ・カバー

真空管 12AU7(ECC82)が内蔵されています。

 バルブ・カバーは、衝撃を与えると割れる場合があります。特に直接的な衝撃には注意してください。真空管も破損する危険性があります。また、バルブ・カバーが割れたときは、そのままにしておくこと真空管の破損など故障の原因となりますので、修理をご依頼ください。

17. サンプル・メモリー(RAM)スロット用カバー

カバーを開け、サンプル・メモリー(RAM)のSIMMボードを取り付けます。サンプル・メモリー(RAM)のSIMMボードは3枚まで取り付けられます。(※PG p.321)

18. ヘッドホン端子

ヘッドホンを接続(ステレオ標準プラグ)します。OUTPUT端子のL/MONOとRからの出力をステレオでモニターすることができます。

リア・パネル

1. AC電源端子

付属の電源コードを接続します。電源コードを本体に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。(※p.16)

2. [POWER]スイッチ

電源をオン/オフします。(※p.18)

3. AUDIO OUTPUT

アンプ、ミキサーなどのINPUT端子と接続します。L/MONO、Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、4系統の独立オーディオ出力を標準装備しています。オシレーター、ドラム、ティンパー/トラック、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。(※p.104~)

(MAIN) L/MONO, R端子

アンバランス型フォーン・タイプの端子です。メイン出力です。“BUS Select”をL/Rに設定したときにオシレーター、インサート・エフェクト、ドラムの各パート、メトロノーム等を、(MAIN) L/MONO、Rに出力することができます。ステレオで接続するときはL/MONO、Rを、モノラルで接続するときはL/MONOを使用します。

(INDIVIDUAL)1, 2, 3, 4端子

アンバランス型フォーン・タイプの端子です。インディビジュアル(独立)出力です。“BUS Select”を1、2、3(Tube)、4(Tube)、1/2、3/4(Tube)に設定したときに、オシレーター、インサート・エフェクト、ドラムの各パート、メトロノーム等を、(INDIVIDUAL)1、2、3、4に出力することができます。1、2、3(Tube)、4(Tube)は、[VOLUME]スライダーで音量を調整できません。

4. AUDIO INPUT

マイクやオーディオ機器等からの音声を、モノ/ステレオでサンプリングしたり(p.64、107、111)、本機の内蔵エフェクトでエフェクトをかけるときに使用する2系統のオーディオ入力です。MIC/LINEのレベル切り替えスイッチ([MIC/LINE]スイッチ)、レベル調整ボリューム([LEVEL]ノブ)により、マイク・レベルからライン・レベルまでの幅広い外部オーディオ・ソースが入力できます。

AUDIO INPUT 1, 2端子

アンバランス型フォーン・タイプの端子です。

[LEVEL]ノブ

AUDIO INPUT 1、2端子の入力レベルを調節します。

[MIC/LINE]スイッチ

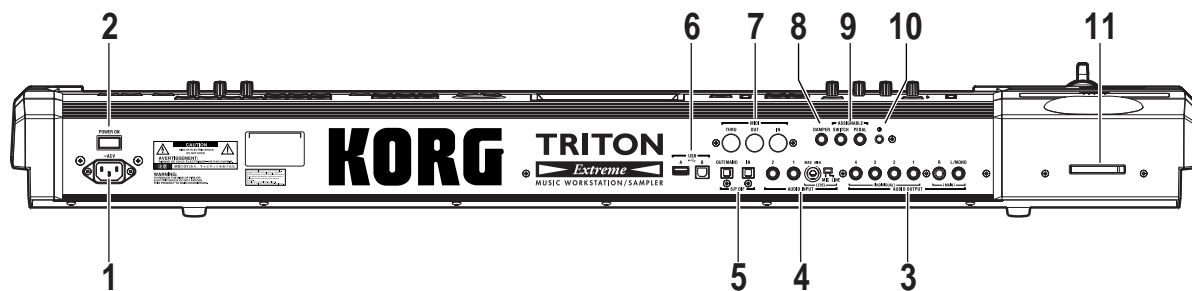
AUDIO INPUT 1、2端子のインプット・レベルを切り替えます。

5. S/P DIF

OUT(MAIN)端子

オプティカル(光)型のS/P DIFフォーマット(IEC60958、EIAJ CP-1201)のデジタル出力端子です。

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R端子と同じ音声をサン



プリング周波数48kHzでデジタル出力します。
DAT、MDなどのオプティカル・デジタル入力端子とオプティカル・ケーブルで接続します。
[VOLUME]スライダーで音量を調整できません。

IN端子

オプティカル(光)型のS/P DIFフォーマット(IEC60958、EIAJ CP-1201)のデジタル入力端子です。
サンプリング周波数48kHzの音声をデジタル入力します。
DATなどのオプティカル・デジタル出力端子とオプティカル・ケーブルで接続します。

6. USB

USB A端子 (for connecting CD-R/RW drive, etc)

外部USB機器を接続するための端子です。
ハードディスクやMO、CD-R/RWドライブ等の記録メディアを使用するときに使用します。(※PG p.325)

USB B端子 (for connecting to computer)

コンピューターを接続するための端子です。本機のコンパクトフラッシュ(マイクロドライブ)内のデータをコンピューター上で操作するときに使用します。また、コンピューターと本機との間でMIDIを送受信するときに使用します(※PG p.325)

USBとは?

Universal Serial Busの略で、コンピューターとの周辺機器でデータをやりとりするためのインターフェイスです。

7. MIDI

MIDI THRU端子

MIDI IN端子で受信した演奏情報、音色情報等を、そのまま送信する端子です。
複数のMIDI機器をMIDIケーブルで接続するときに使用します。(※PG p.288)

MIDI OUT端子

演奏情報、音色情報等を送信する端子です。
接続したMIDI機器をコントロールするときに使用します。(※PG p.288)

MIDI IN端子

演奏情報、音色情報等を受信する端子です。
接続したMIDI機器で本機の音源を鳴らすとき等で使用します。(※PG p.288)

8. DAMPER端子

オプションDS-1H(ダンパー・ペダル)等のスイッチ・タイプのペダルを接続する端子です。
DS-1Hを接続した場合ハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。ハーフ・ダンパー・ペダルをより確実に動作させるために、極性、感度を調整してください。(※PG p.157、164)

9. ASSIGNABLE

SWITCH端子

オプションPS-1(フット・スイッチ)等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを接続する端子です。
Globalモードで機能を設定し、モジュレーション・コントローラー、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート/ストップの切り替え、タップ・テンポ設定等が行なえます。(※p.90)

PEDAL端子

オプションEXP-2、XVP-10(エクスプレッション・ペダル)を接続する端子です。
Globalモードで機能を設定し、ボリュームの調整などが行なえます。(※p.90)

10. [コントラスト調整] ノブ

LCD画面のコントラストを調整します。
画面の表示は、演奏者の目線の高さや角度によって見えかたが異なりますので、必要に応じて調整してください。

11. CFカード・スロット

コンパクトフラッシュ、マイクロドライブを装着します。
メディアの取り扱いについては、p.125を参照してください。

イジェクト・ボタン

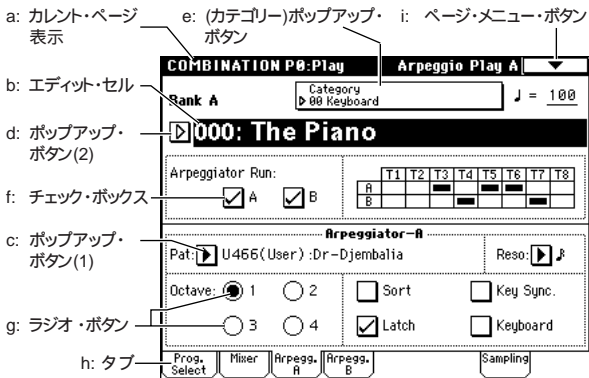
メディアを取り出すときは、このボタンを押します。本機の電源がオフになっていることを確認してから取り出してください。このボタンを押してもメディアが出たときは、無理にメディアを取り出さずに、最寄りの楽器店または(株)コルグ・サービス・センターへご相談ください。

LCD画面のオブジェクト名称と機能

本機のLCD画面は、タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。

LCD画面に表示されるオブジェクトを押すことで、ページの選択をはじめ、パラメーター値の設定、プログラムやコンビネーションのリネーム、ライトなど、さまざまな操作を行ないます。

note 取扱説明書内に表記する「…ボタン」、「…タブ」はLCD画面上にありますので、オブジェクトを操作してください。そして、「[…]キー」、「[…]ノブ」、「[…]ダイヤル」、「[…]スライダー」はフロント・パネルまたはリア・パネル上にありますので、それぞれを操作してください。



a: カレント・ページ表示

現在選ばれているモードのページです。

左から、モード・ネーム、ページ・ナンバー、ページ・ネームです。



b: エディット・セル

LCD画面上でパラメーターを押すと、パラメーターやパラメーター値の表示が反転するものがあります。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。

エディット・セルのパラメーター値は、VALUEコントローラー(※p.14)の操作や、LCD画面のポップアップ・ボタンを使って変更します。またキーやベロシティを入力するパラメーターでは[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力が入ります。

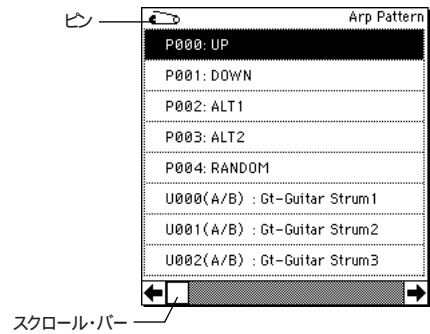
c: ポップアップ・ボタン(1)

このボタンを押したときに、選択可能なパラメーターの値がポップアップ・メニューに表示されます。

パラメーターの値を入力するときは、ポップアップ・メニューで任意の値を押します。

ポップアップ・メニューが表示されているときに、VALUEコントローラー(※p.14)を操作すると、ポップアップ・メニューは閉じます。また、アンロック(※「ピン」)時にポップアップ・メニューの外に触れても、ポップアップ・メニューは閉じます。

* ポップアップ・メニュー



ピン

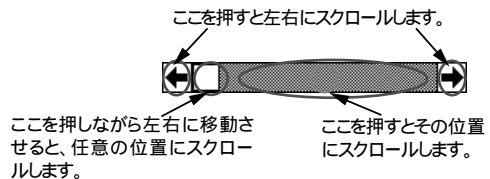
ポップアップ・メニュー表示のロック/アンロックを切り替えます。

ロック時はピンが閉じた表示になり、パラメーター値を押してもポップアップ・メニューは表示されずのままになります。

アンロック時はピンが開いた表示になり、パラメーター値を押すと、すぐにポップアップ・メニューは閉じます。

スクロール・バー

表示しきれないパラメーター値を表示させるときに使用します。



d: ポップアップ・ボタン(2)

このボタンを押したときに、次の選択を行うためのタブ付きのポップアップ・メニューが表示されます。

- “ Bank/Program Select ”、“ Bank/Combination Select ”: プログラム、コンビネーションのバンク別選択
 - “ Multisample Select ”: プログラムのオシレーターマルチサンプルのカテゴリー別選択(ROMマルチサンプルのみ対応)
 - “ Category/Effect Select ”: インサート・エフェクト、マスター・エフェクトのカテゴリー別選択
- タブ付きのポップアップ・メニューを閉じるときは、OKボタン、Cancelボタンを押します。

e: (カテゴリー)ポップアップ・ボタン

このボタンを押したときに、次の選択を行うためのタブ付きのポップアップ・メニューが表示されます。

- “ Category/Program Select ”、“ Category/Combination Select ”: プログラム、コンビネーションのカテゴリー別選択
- タブ付きのポップアップ・メニューを閉じるときは、OKボタン、Cancelボタンを押します。

f: チェック・ボックス

チェック・ボックスを押すたびに、チェック・マークがつく、または、はずれます。

チェックをつけるとパラメーターは機能し、チェック・マークをはずすとパラメーターは機能しません。

g: ラジオ・ボタン

ラジオ・ボタンを押して、いくつかの選択肢から1つの値を選びます。

h: タブ

タブを押して、ページを選びます。

i: ページ・メニュー・ボタン

このボタンを押したときに、ページ・メニュー・コマンドが表示されます。

選択するページ画面によって、表示されるページ・メニュー・コマンドが異なります。

[ENTER]キーを押しながら、テン・キー[0]~[9]を押しても10個までのページ・メニュー・コマンドが選べます。

ページ・メニュー以外のLCD画面を押すか、[EXIT]キーを押すと、ページ・メニューが閉じます。

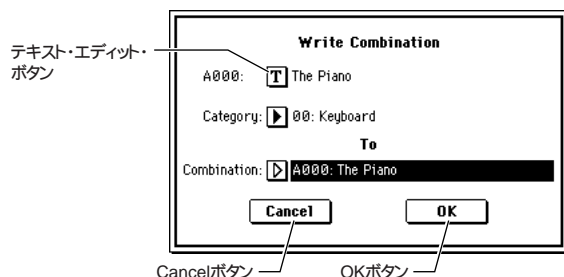
* ダイアログ

選択するページ・メニュー・コマンドによって、表示されるダイアログは異なります。

ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択する場合は、VALUEコントローラー(※p.14)の操作でナンバーを入力します。

テキスト・エディット・ボタンが表示される場合もありますが、どの場合も、ダイアログ内のメッセージに添って操作します。

実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します(押して離れたときに動作します)。ダイアログが閉じます。[EXIT]キーはCancelボタン、Doneボタン、Exitボタンに相当します。



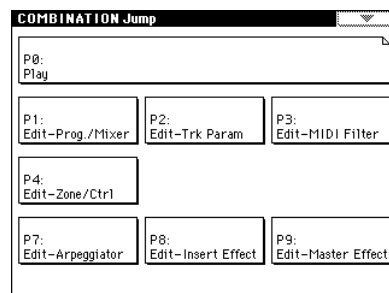
⚠ コマンドによっては実行後に、事前にロックしておいたページ・メニューのピンを自動的に解除し、ページ・メニューを閉じるものがあります。

* テキスト・エディット・ボタン

このボタンを押したときに、テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。

この画面で、テキスト(プログラム、コンビネーション、ソングの各ネーム等)をリネームします。(※p.115)

* ページ・ジャンプ・メニュー



Combination、Program、Sequencer、Sampling、Song Play、Globalモードで、[MENU]キーを押すとそのモードを構成しているページが一覧で表示できます([MENU]キーを押したときにいたページは目印としてボックス表示の右角が折れています)。押すとそのページへ移動します(テン・キー[0]~[9]を押しても対応するページへ移動します)。

[EXIT]キーを押すとP0へ移動します。

* その他のオブジェクト

スライダーやノブの形をしたオブジェクトのパラメーター値を変更するときは、それらを押してエディット・セルを移動させて、VALUEコントローラーの操作で値を変えます。その他、「*ダイアログ」で説明したOKボタンやCancelボタンのように、ボタンを押して離れたときに作業を実行するDoneボタン、Copyボタン、Insertボタン等があります。

トグル・ボタン

このタイプのボタンは、押すたびに、機能が変わったり、オン/オフします。

- Sequencer、Song PlayモードでのPLAY/MUTE/RECボタン
- Sequencer、Song PlayモードでのSOLO ON/OFFボタン
- Insert Effect、Master EffectのON/OFFボタン

TRITONExtreme の各モード概要

本機には、プログラムやコンビネーションの演奏とエディット、シーケンス・データのレコーディングとプレイバック、サンプルのエディット、メディアの管理等のさまざまな機能があります。これらの機能を最も大きな単位でグループ化したものがモードです。

7つのモードがあります。

Program(プログラム)モード

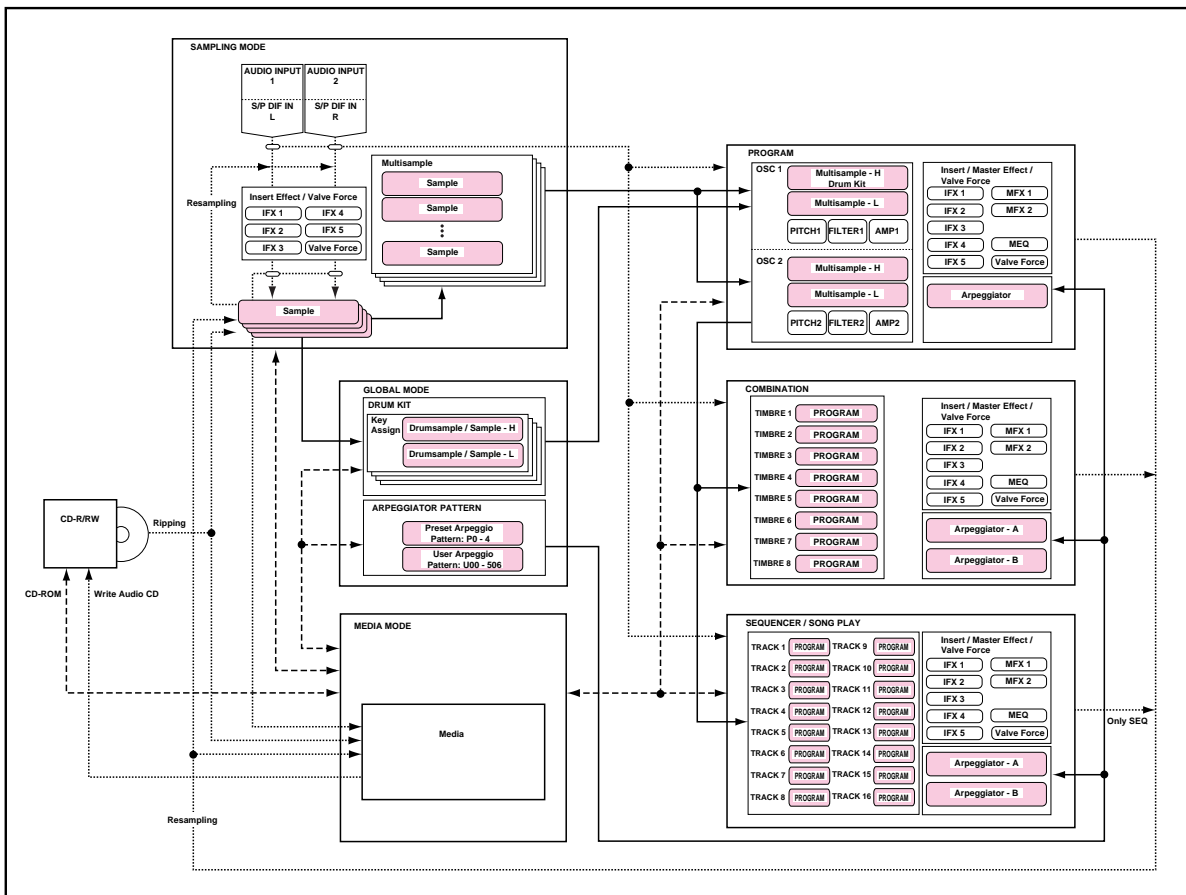
- プログラムを選択して、演奏します。
書き替え可能なバンクA～F、H～Nの合計1,664プログラムと、書き替え不可のバンクG(GM2規格準拠の256プログラム、9ドラム・プログラム)を選び、演奏します。
(バンクFの128プログラムはオプションEXB-MOSS装着時のみ選択可)
- サンプリング/リサンプリングが可能です。
外部入力音をアルペジエーター等の演奏を聞きながらサンプリングしたり、プログラムによる演奏をリサンプリングすることができます。
- プログラムをエディットします。
オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFOや、その他エフェクト、バルブ・フォース、アルペジエーター等を設定します。

オシレーターには、以下のマルチサンプルが使用できます。

- 962のインターナル・マルチサンプル(160MByte)
- 本機でサンプリングした、またはMediaモードでロードしたRAMマルチサンプル(最大96MByte)
- ドラムキット(Globalモードで作成)を使用したドラムス・プログラムの作成

Combination(コンビネーション)モード

- コンビネーションを選択して、演奏します。
コンビネーションは複数(最大8つ)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。
書き替え可能なバンクA～E、H～Nの合計1,536コンビネーションを選び、演奏します。
- サンプリング/リサンプリングが可能です。
外部入力音をアルペジエーター等の演奏を聞きながらサンプリングしたり、コンビネーションによる演奏をリサンプリングすることができます。
- コンビネーションをエディットします。
複数ティンバー(プログラム)のボリューム、パン、レイヤー/スプリット、エフェクト、バルブ・フォース、2つのアルペジエーター等を設定します。



Sequencer (シーケンサー) モード

- 16 マルチ・トラックMIDIシーケンサーで、ソングのレコーディングおよびプレイバック(再生)します。
- 16 MIDIトラックには、1トラックのレコーディングから最大16トラックを同時にレコーディングできます。エクスクルーシブ・メッセージのレコーディングやエディットが可能です。
- サンプリング/リサンプリングが可能です。
外部入力音をソングのプレイバックに合わせてサンプリングできます。このとき自動的にノート・イベントを作成することができ、オーディオトラックにレコーディングする感覚で外部入力音をサンプリングできます。(イントラック・サンプリング機能)
また、ソングのプレイバックをリサンプリングできます。メディアにリサンプリングすることによって、作成したソングをMediaモードでUSB A端子に接続したCD-R/RWDドライブでオーディオCDにすることができます。
- ソングのエフェクト、バルブ・フォースを設定します。
- アルベジエーターでの演奏をソングやパターンにレコーディングします。
- キュー・リストで、複数のソングをリピート回数を指定して連続プレイ(再生)します。
- 最大で20キュー・リスト、200ソング、100プリセット・パターン、ソングごとに100ユーザー・パターンが使用できます。
- 16トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使った演奏、設定を行います。

Song Play (ソング・プレイ) モード

- メディアのSMF(スタンダードMIDIファイル)データを再生したり、それに合わせて演奏します。
- Song Playモードのエフェクト、バルブ・フォースを設定します。
- SMF再生に合わせて演奏するときに、アルベジエーターを使用することができます。
- SMFを連続再生できます。またジュークボックス機能を使用して、任意の曲順で再生できます。

Sampling (サンプリング) モード

- 外部入力音をサンプリング(サンプルのレコーディング)します。
外部入力音にインサート・エフェクト、バルブ・フォースを通してサンプリングすることもできます。
- サンプリングした波形データやMediaモードでロードした波形データをエディットしたり、ループ・ポイント等を設定します。
- サンプルを組み合わせたマルチサンプルをエディットします。
- マルチサンプルをプログラムにコンバートします。コンバートしたマルチサンプルは、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードで使用できます。
- USB A端子に接続したCD-R/RWDドライブからオーディオCDのデジタル・データを直接サンプリングするリッピングを行います。またオーディオCDを再生します。

Global (グローバル) モード

- マスター・チューン、グローバルMIDIチャンネル等、本体全体に關係する設定を行います。
- ユーザー・ドラムキット(144キット)、ユーザー・アルペジオ・パターン(507パターン)、ユーザー・スケール(16オクターブ・スケール、1オール・ノート・スケール)を作成します。
- 1,171のインターナル・ドラムサンプル(ROM)を使用したドラムキットを作成します。本機で作成したサンプル(RAM)が使用できます。
- プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネームを変更することができます。
- アサインابل・ペダル、アサインابل・スイッチの機能を設定します。
- MIDIエクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。

Media (メディア) モード

- 各モードのデータのセーブ、ロードをメディアに対して行います。
- 上記メディアをフォーマットします。またコピー等のデータ編集をします。
- コルグ・フォーマット、AKAI、AIFF、WAVEフォーマットのサンプル・データをロードします。また、サンプル・データをコルグ・フォーマットでセーブ、AIFF、WAVEフォーマットでエクスポートします。
- Sequencerモードで作成したソングをSMFフォーマットでセーブします。またSMFファイルをSequencerモードのソングとしてロードします。
- データ・ファイラー機能(MIDIエクスクルーシブ・データのセーブ/ロード)を操作します。
- WAVEファイルを編集します。
- WAVEファイルを曲順に並べ、USB A端子に接続したCD-R/RWDドライブでオーディオCDを作成します。また、オーディオCDを再生します。
- USB B端子に接続したコンピューターから本機のCFカード・スロットのメディアへアクセスし、データをコピーしたり削除します。(USBストレージ・モード)

同時発音数について

トーン・ジェネレーターとオシレーター

本機は、2つのトーン・ジェネレーター(Tone Generator)によって、オシレーターを発音します。

それぞれのトーン・ジェネレーターには、下図のように各種PCMメモリーが接続されます。

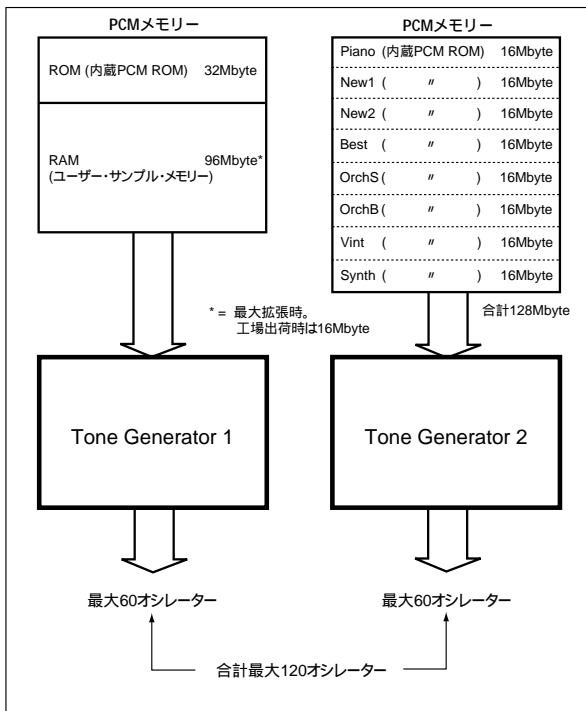
ToneGenerator1

- ROM: 内蔵PCM ROM(32Mbyte)
- RAM: ユーザー・サンプル・メモリー(16Mbyte、最大拡張時96Mbyte)

Tone Generator 2

- Piano:
- New1:
- New2:
- Best:
- OrchS:
- OrchB:
- Vint:
- Synth:

内蔵PCM ROM(128Mbyte)



それぞれのトーン・ジェネレーターは、同時に最大60のオシレーター発音(接続したPCMデータの発音)が可能です。2つのトーン・ジェネレーターを合わせると、同時に最大120のオシレーター発音が可能です。

例えばROMを最大60オシレーター、Pianoを最大60オシレーター、最大120オシレーターが同時発音可能です。このとき、ROMだけで61オシレーター以上を発音することはできません。

各モードでのボイス数

同時発音ボイス数は、プログラムの Oscillator Mode (オシレーター・モード)によって決定します。

- Single/Drumsのとき、1オシレーター=1ボイス
- Doubleのとき、2オシレーター=1ボイス

Programモード

Single/Drums("OscillatorMode")

通常、60ボイス

ただしHigh MSにROMやRAM、Low MSにPiano ~ Synthを使用して、ペロシティ・スイッチにより2つのトーン・ジェネレーターが発音する場合は、最大120ボイスになります。

Double("OscillatorMode")

通常、30ボイス

ただし、OSC1が1つのトーン・ジェネレーター、OSC2がもう1つのトーン・ジェネレーターで発音する場合(例えばOSC1=ROM、OSC2=Piano ~ Synthの場合)、最大60ボイスです。OSC1、OSC2が、1つのトーン・ジェネレーターで発音する場合(例えばOSC1=ROM、OSC2=ROMの場合)、最大30ボイスです。

また、ペロシティ・スイッチ、ペロシティ・ゾーン等の設定によっても増減します。

Combination, Sequencer, Song Playモード

使用しているプログラムの Oscillator Mode によって、最大60ボイスから120ボイスで同時発音が可能です。

(例)

ROMおよびRAM使用のシングル・モード・プログラム(Single/Drums "Oscillator Mode"), 合計最大60ボイス
Piano ~ Synthを使用したシングル・モード・プログラム(Single/Drums "Oscillator Mode"), 合計最大60ボイス
合計120ボイス

ROMおよびRAM使用のダブル・モード・プログラム(Double "Oscillator Mode"), 合計最大30ボイス
Piano ~ Synth使用のダブル・モード・プログラム(Double "Oscillator Mode"), 合計最大30ボイス
合計60ボイス

Samplingモード

Samplingモードは常にトーン・ジェネレーター1が使用されます。

モノ・サンプル/マルチサンプル
60ボイス

ステレオ・サンプル/マルチサンプル
30ボイス

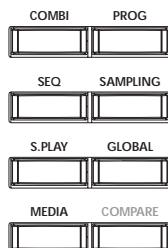
基本的な操作方法

1. モードの選択

本機の各機能を使用するとき、最初にモードを選びます。

モード・キー([COMBI]キー ~ [MEDIA]キー)を押して各モードに入ります。

[COMBI]キー:	Combination(コンビネーション)モード
[PROG]キー:	Program(プログラム)モード
[SEQ]キー:	Sequencer(シーケンサー)モード
[SAMPLING]キー:	Sampling(サンプリング)モード
[S.PLAY]キー:	Song Play(ソング・プレイ)モード
[GLOBAL]キー:	Global(グローバル)モード
[MEDIA]キー:	Media(メディア)モード



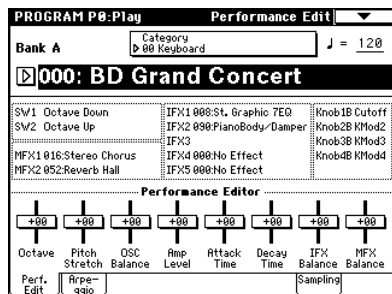
2. ページの選択

モード内にはさまざまなパラメーターがあり、これらはページごとに分けられています。さらにタブで区切られた最大で8つのページに分けられます。

選択したいモードが選ばれていることを確認してください。

モードを選択するには、モード・キー([COMBI]キー ~ [MEDIA]キー)を押します。

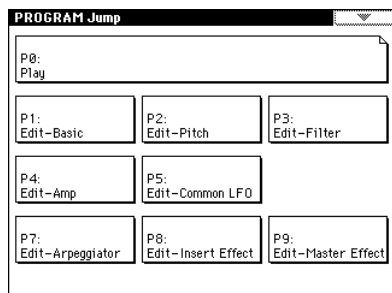
ここではProgramモードを例として説明します。[PROG]キーを押してください。



[MENU]キーを押します。



ページ・ジャンプ・メニューが表示されます。

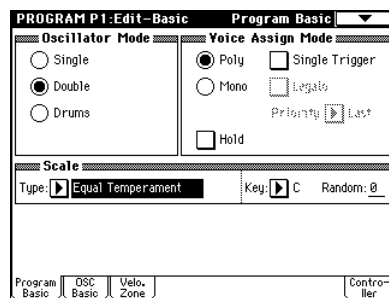


note Mediaモードでは、構成するページが1ページであるため、ページ・ジャンプ・メニューは表示されません。

選択したいページをLCD画面上で押します。

選択したページにジャンプし、表示されます。ここでは例としてP1: Edit-Basicを押してください。

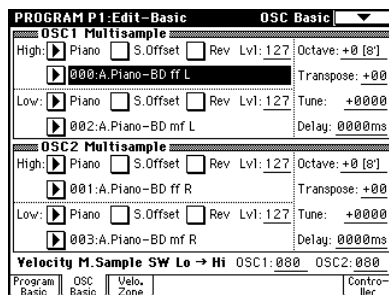
- [MENU]キーを押したときにいたページは目印としてボックス表示の右角が折れています。
- テン・キー[0]~[9]を押しても対応するページにジャンプします(P0~P9はそれぞれテン・キー[0]~[9]に対応)。
- [MENU]キーを押しながらテン・キー[0]~[9]を押すと、ページ・ジャンプ・メニューを表示させずに直接対応するページへ移動できます。



note [EXIT]キーを押すと、どのページからもP0に移動します。

ページの下部にあるタブを押します。

ここでは例として左から2つめのOSC Basicタブを押します。



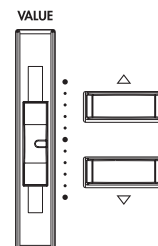
- タブがないページもあります。

異なるP番号のページに移動するときは、[MENU]キーを押してから再度操作します。

3. パラメーターの設定

エディット・セルのパラメーター値は、フロント・パネルのVALUEコントローラー([VALUE]スライダー、[△]キー、[▽]キー、[VALUE]ダイヤル、テン・キー[0]~[9]、[-]キー、[ENTER]キー、[./10's HOLD]キー)で設定します。また、必要に応じて[BANK]キー、[COMPARE]キーを使用します。

他にパラメーターによっては、ポップアップ・ボタンを押して、ポップアップ・メニューを表示させ、パラメーターの値を設定したり、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押してノートやベロシティ値を入力するキーボード入力があります。



VALUEコントローラー

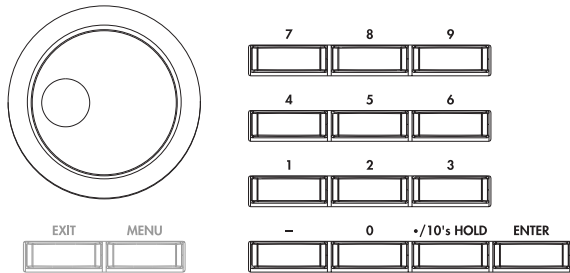
[VALUE]スライダー

値を大きく変化させるときに使用します。

なお、ProgramモードやCombinationモードでは、オルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションのコントロール・ソースとして使用することもできます。(Program、Combination P0: Playで、“Program Select”、Combination Select”(LCD上部の大きな文字)が選ばれているとき)

[△]キー、[▽]キー

値を細かく変化させるときに使用します。



[VALUE]ダイヤル

値を大きく変化させるときに使用します。

テン・キー[0]～[9]、[ENTER]キー、[-]キー、[/10's HOLD]キー
入力するパラメーター値があらかじめ決まっているときに使用します。

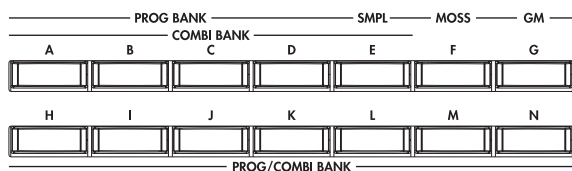
テン・キー[0]～[9]で数を入力してから[ENTER]キーを押すと、パラメーター値が入力できます。

マイナスの符号は[-]キーを使って入力します。

[/10's HOLD]キーで小数点を入力します。

なお、[/10's HOLD]キーは、ProgramモードとCombinationモードのSamplingページ以外のP0:Playページでは、10's HOLD機能として動作します。(※p.21、32)

BANK [A]～[G]、[H]～[N]キー



BANK [A]～[G]、[H]～[N]キーは、Programモードでプログラムのバンクを選ぶときや、Combinationモードでコンビネーションのバンクを選ぶときに使用します。また、Combination、Sequencer、Song Playモードでティンバー/トラックに使用するプログラムのバンクを選ぶときに使用します。

[COMPARE]キー



エディットしているプログラムやコンビネーションの音色と、エディット前の(ライトされている)音色を比較するときに使用します。

プログラム、コンビネーションのエディット中にこのキーを押すと(LED点灯)、そのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに最後にライトした設定が呼び出されます。もう一度押すと(LED消灯)、元のエディット中の設定に戻ります。

[COMPARE]キーを押して呼び出した設定(ライトされている設定)をエディットしてしまうと、その時点でLEDは消灯し、もう一度押しても[COMPARE]キーを押す前の設定には戻りません。

Sequencerモードでは、ソングのリアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットをした前後を比較するときに使用します。

例えばソングのトラックのリアルタイム・レコーディングの時に有効に使用できます。

任意のMIDIトラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク1)

再度、同じトラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク2)

[COMPARE]キーを押すと(LED点灯)、テイク1が呼び出されます。

もう一度押すと(LED消灯)、テイク2が呼び出されます。

の状態再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると(テイク3)、コンペアの対象はテイク1となります。

の状態再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると(テイク3)、コンペアの対象はテイク2となります。

このように、1つ前のレコーディングやイベント・エディットの状態を呼び出すことができます。

▲ Sampling、Song Play、Global、Mediaモードではコンペア機能は効きません。

ポップアップ・ボタン、ポップアップ・メニュー

ポップアップ・ボタンを押してポップアップ・メニューを表示させ、パラメーターの値を設定します。(※p.8)

キーボード入力

パラメーターの値として音名を入力するときや、ベロシティの値を入力するときは、本機の鍵盤を使うことができます。[ENTER]キーを押しながら、値として入力したい鍵盤を押すと、その音名やそのときのベロシティ値が入力されます。

Global P5:Drum Kitの画面が表示されているときに[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられている設定が呼び出されます。

Samplingモードで[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられているインデックスが呼び出されません。

セットアップ

接続

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

3. アナログ・オーディオの入力接続



パッシブ・タイプ(プリ・アンプを内蔵していない)のギター等を接続する場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

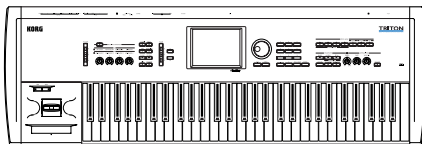
エフェクターなど

CDプレーヤー、アナログ・レコード・プレーヤーなど

AUDIO OUTPUT/AUX OUTなど

マイク

8. MIDI機器/コンピューターとの接続



MIDI OUT

MIDIケーブル

MIDI IN

5. ペダル等の接続

DAMPER

ASSIGNABLE SWITCH

PEDAL



パワー・スイッチ

AC電源端子

USB A B

S/P DIF OUT IN

AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) (MAIN) 4 3 2 1 R L/MONO

CF

コンパクトフラッシュ
マイクロドライブ

2P-3P変換器

電源コード(付属)

電源コンセントへ

1. 電源コードの接続

9. オプションの装着

オプションEXB-MOSS
SIMM

6. CFカード・スロットへのメディアの装着/取り外し

CD-R/RW、ハードディスク、
リムーバブル・ディスク など

コンピューター

7. USB機器の接続

USBケーブル

DATなど

DIGITAL OUT

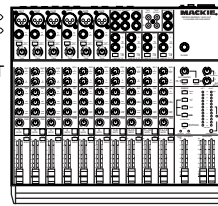
4. デジタル・オーディオの入出力接続

ミキサー INPUT PHONES

2. アナログ・オーディオの出力接続

パワー・アンプなど

Monitor OUTPUT

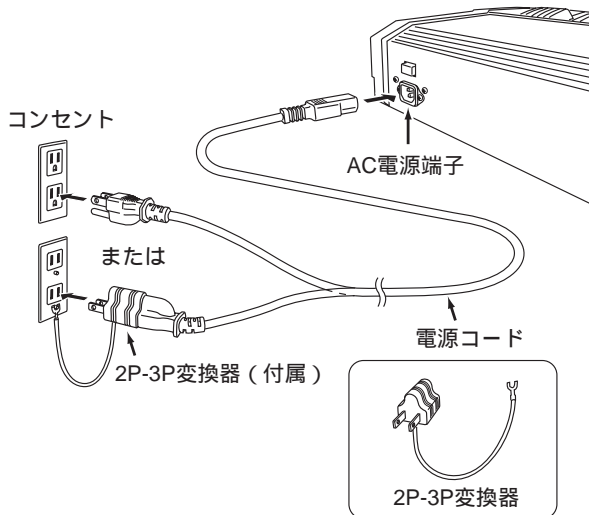


1. 電源コードの接続

本機の電源をオフにします。

付属の電源コードのプラグを本機リア・パネルのAC電源端子に接続します。

電源コードのもう一端のプラグを電源コンセントへ差し込みます。



⚠ 付属の電源コードには感電と機器の損傷を防ぐためのアース端子が付いています。コンセントにプラグを差し込むときは、アース端子を接続してください。なお、接続方法が分からないときは、コルグお客様相談窓口にご相談ください。

⚠ 電源コードは必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となります。

⚠ 電源は必ずAC100Vを使用してください。

2. アナログ・オーディオの出力接続

アンプ内蔵のモニター・スピーカーや、お手持ちのオーディオ・システムなどを接続して、本機のサウンドをアナログ出力します。

⚠ オーディオ・ステレオ・アンプに接続した場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので、音量を上げすぎないように注意してください。

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4 端子とミキサーやパワー・モニター等のINPUT 端子を接続します。

L/MONO, Rはメイン出力です。ステレオで出力するときは、(MAIN) L/MONO端子とR端子へ接続し、モノラルで出力するときは、(MAIN) L/MONO端子へ接続します。

(INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4は特定の音を個別に出力します。ドラムキットのスネア音に外部エフェクトをかける場合などに使用します。

また、本機のシーケンサー等の音を聞きながら外部からの音声のみをサンプリングするときは (INDIVIDUAL) 1, 2へ送ります。この音をモニターするときは、(INDIVIDUAL) 1, 2端子をミキサーに接続し、ミキサーからの音をモニターするとよいでしょう。

ヘッドホン

ヘッドホンを使用する場合は、本機のヘッドホン端子に接続します。本機のヘッドホン端子は (MAIN) L/MONO, Rの音を出力します。

note (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4を使用する場合は、これらの端子を接続したミキサーなどのヘッドホン端子へ接続し、モニターしてください。

3. アナログ・オーディオの入力接続

外部からのアナログ・オーディオを入力して、サンプリングしたり、本機のエフェクトをかけてOUTPUT端子へ出力することができます。

AUDIO INPUT 1, 2端子にマイクや外部オーディオ機器等のOUTPUT端子を接続します。

4. デジタル・オーディオの入出力接続

デジタル・オーディオの出力

サンプリング・レート48kHzの音声が入力できるDAT、MDやデジタル・マルチトラック・レコーダーなどに本機のAUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, Rと同じ音声を出します。

S/P DIF OUT (MAIN) 端子と、DAT、MDやデジタル・マルチトラック・レコーダーなどのオプティカル・デジタル入力端子をオプティカル・ケーブルで接続します。

⚠ [VOLUME]スライダーで音量を調整できません。

デジタル・オーディオの入力

サンプリング・レート48kHzの音声が入力できるDATやデジタル機器などのL, Rチャンネルを入力して、サンプリングしたり、本機のエフェクトをかけてOUTPUT端子へ出力することができます。

DATなどのオプティカル・デジタル出力端子とS/P DIF IN 端子をオプティカル・ケーブルで接続します。

5. ペダル等の接続

フット・ペダルの接続

音量やモジュレーション等をコントロールします。ASSIGNABLE PEDAL端子に、オプションXVP-10, EXP-2などを接続します。

フット・ペダルでコントロールする機能はGlobal P2" Foot Pedal Assign"で設定します。(※p.90, PG p.164, 282)

フット・スイッチの接続

ソステナート、ソフト・ペダル効果のオン/オフ、アルペジエーターのオン/オフ、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート/ストップ、タップ・テンポ等をコントロールします。

ASSIGNABLE SWITCH端子に、オプションPS-1などのフット・スイッチを接続します。

フット・スイッチでコントロールする機能や、フット・スイッチの極性はGlobal P2" Foot Switch Assign" Foot Switch Polarity"で設定します。(※p.90, PG p.164, 281)

ダンパー・ペダルの接続

演奏時にダンパー効果をかけます。

本機のDAMPER端子にオプションDS-1Hダンパー・ペダルを接続します。DS-1Hを接続した場合、ハーフ・ダンパー効果が得られます。

ダンパー・ペダルの極性は、Global P2:Controller“ Damper Polarity ”で、また感度はGlobal P0のページ・メニュー・コマンド“ Half Damper Calibration ”で設定します。(PG p.157、164)

本機リア・パネルのCFカード・スロットのイジェクト・ボタンを押して、ボタンを引き出します。

本機リア・パネルのCFカード・スロットのイジェクト・ボタンを押し込み、メディアをスロット奥のコネクターから取り外します。

メディアを引き抜きます。

メディアはメディア付属の取扱説明書を参照して、正しい方法で保管をしてください。

6. CFカード・スロットへのメディアの装着/取り外し

CFカード・スロットにコンパクトフラッシュまたはマイクロドライブを装着すると、ソング・データやサンプル・データなどをセーブしたり、ロードすることができます。

マイクロドライブ使用時は、サンプリングしたデータを直接メディアにセーブすることができます。

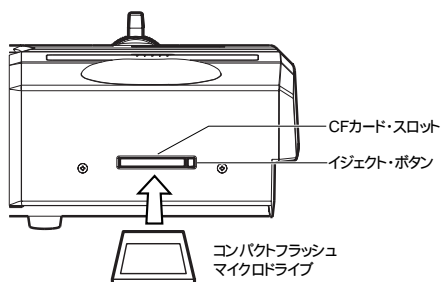
▲ 本機のCFカード・スロットはホット・プラグに対応していません。CFカード・スロットへのメディアの装着または取り外しは、必ず電源をオフしてから行ってください。

メディアの装着

本機の電源をオフにします。

本機リア・パネルのCFカード・スロットのイジェクト・ボタンが押し込まれた状態になっていることを確認します。イジェクト・ボタンが押し出されているときは、押し込んでください。

CFカード・スロットにコンパクトフラッシュまたはマイクロドライブを挿入します。メディアのラベルを上に向け、コネクター側をCFカード・スロットに差し込みます。



メディアがスロット奥のコネクターに完全に装着されるまで、カードを押し込みます。

電源をオンにします。

note メディアが正しく認識していることを確認するには、Mediaモードの“ Media Select ”でCF(コンパクトフラッシュ)またはMD(マイクロドライブ)が表示されているかを確認します。(PG p.119) Unformattedが表示されるときは、フォーマットが必要です。また、買って来たばかりの新しいメディアや、他の機器で使用していたメディアを本機で初めて使用するときは、フォーマットをしてください。メディアのフォーマット手順については、p.119を参照してください。

メディアの取り外し

本機の電源をオフにします。

7. USB機器の接続

USB A端子は、ハードディスク・ドライブやCD-R/RWドライブなど外部USB機器を接続することによって、データをやり取りします。

本機のUSB A端子と外部USB機器のUSB端子を接続します。

USB B端子は、コンピューターを接続することによって、コンピューターとの間でデータをやり取りすることができます。シーケンサー・アプリケーションなどとMIDIデータのやり取りも可能です。

本機のUSB B端子とコンピューターのUSB端子を接続します。

☞ USB機器との接続についてはPG p.325をご覧ください。

8. MIDI機器/コンピューターとの接続

MIDI機器との接続

本機の鍵盤やコントローラー、シーケンサーなどで外部MIDI音源をコントロールしたり、他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで本機の音源を鳴らしたりコントロールすることができます。

本機のMIDI端子と外部MIDI機器のMIDI端子をMIDIケーブルで接続します。

☞ PG p.288「MIDIアプリケーション - MIDI機器/コンピューターとの接続」

コンピューターとの接続

本機の鍵盤演奏やコントローラー、シーケンサーのデータをコンピューター(MIDIインターフェイスで接続)に送信したり、コンピューターから本機の音源を鳴らすことができます。

本機のMIDI端子とコンピューターをMIDIインターフェイスで接続します。

本機のUSB B端子とコンピューターのUSB端子を接続します。

☞ PG p.288「MIDIアプリケーション - MIDI機器/コンピューターとの接続」

▲ USB-MIDIインターフェイス機器によっては、本機のMIDIエクスルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

9. オプションの装着

オプション・ボードやメモリーを取り付けることによって、機能を拡張することができます。次の2種類の拡張が行えます。詳細と装着方法についてはPG p.319をご覧ください。

- EXB-MOSS (DSPシンセサイザー・ボード)
- DRAM SIMM (サンプル・データ用メモリー・ボード)

電源のオン/オフ

電源をオンにする前に、「接続」(p.15)を参照して、目的に応じた接続が済んでいることを確認してください。

1. 電源オン

本機リア・パネルの[POWER]スイッチを押して、電源をオンにします。

LCD画面に機種名、ソフトウェアのバージョンが表示されます。(下図は工場出荷時のLCD画面です。Version表示は予告なく変更される場合があります。)



パワー・モニターやステレオ・アンプの電源をオンにします。

本機の[VOLUME]スライダーを適当な位置まで上げ、パワー・モニターやステレオ・アンプのボリュームを調整します。

CFカード・スロットにメディアを挿入して作業する場合は、必ず電源オフ時に装着しておいてください。本機のCFカード・スロットはホットプラグに対応していません。

2. 電源オフ

本機の[VOLUME]スライダー、パワー・モニターやステレオ・アンプのボリュームを0にします。

パワー・モニターやステレオ・アンプの電源をオフにします。

本機の[POWER]スイッチを押して、電源をオフにします。

インターナル・メモリーヘータが書き込まれている間は、絶対に電源をオフにしないでください。

処理中に電源をオフにすると、メモリーへの書き込みが正常に終了しません。このような場合、再度電源をオンにすると本機は内部メモリーを正常化するために、自動的にイニシャライズ(初期化)します。これは故障ではありません。

以下の操作時に、インターナル・メモリーヘータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、LCD画面に“ Now Writing into internal memory ”が表示されます。

- Program、Combination、Global Setting、Drum Kits、Arpeggio Patternsのライト(アップデート)
- MediaモードでのProgram、Combination、Global Setting、Drum Kit、Arpeggio Patternのロード

- Program、Combination、Global Setting、Drum Kit、Arpeggio PatternのMIDIダンプ・データ受信
- Samplingモードのページ・メニュー・コマンド(“ Move Sample ”、“ Move MS ”、“ Convert MS To Program ”、“ Time Slice ”等)でProgramやDrum Kitを同時に変更する場合
- Program、Combination、SequencerモードでRAMへのサンプリング時に、プログラムへのコンパートを同時に行った場合

コンパクトフラッシュ等のメディアにアクセス中は絶対に電源をオフにしないでください。アクセス中に電源をオフにするとメディアが使用できなくなる場合があります。

note 電源オン時、電源オフにする直前のモードとページを表示するように“ Power On Mode ”(Global P0: System Preferenceページ)で設定することができます。(p.90)

オプションやSIMM増設時の電源オン時のLCD画面

本機は、オプションやサンプル・メモリー(RAM)が追加搭載できます。

電源オン時、装着されているオプションの種類と内容を表示します。オプションの取り付け作業をした後は、必ずこの画面で正しく取り付けが行われているかを確認してください。取り付けたにもかかわらず、ここに表示されないときは取り付けが正しく行われていません。電源をオフにして取り付け直してください。(オプションの取り付け方法 PG p.319)

OPTIONS
EXB - MOSS

SIMM
Slot1 (16MB)
Slot2 (32MB)
Slot3 -----

OPTIONS

EXB-MOSS: EXB-MOSSオプションが装着されています。

SIMM

Slot1...3 (* * MB): サンプル・メモリー(RAM)用のSIMMスロット1~2にSIMMが装着されています。カッコ内にそのSIMMの容量を表示します。工場出荷時には16MBのSIMMがすでに装着されています。

プログラムの演奏とエディット

(Programモード)

プログラムの構成

工場出荷時1,344のプログラム(GM2バリエーション・プログラムを除く)が収録されています。これらのプログラムに変更を加えたり、初期化した状態からオリジナルのプログラムが作成できます。サンプリングしたRAMマルチサンプルや、Mediaモードでロードしたサンプルを使用したプログラムも作成できます。また演奏したプログラムをリサンプリングしたり、プログラムの音を聞きながら、外部入力音をサンプリングすることもできます。

書き替えが可能なバンク A ~ E、H ~ N に各 128 プログラム (合計 1,536)、書き替えできないバンク G (GM2 のキャピタル・プログラムと、バンク g(1) ~ g(9) (バリエーション・プログラム)、バンク g(d) (ドラムス) のプログラム・エリアがあります。工場出荷時、バンク A ~ D、H ~ N にプリロード・プログラムがロードされています。

プログラムのバンク

Bank	Prog. No.	説明
A...D, H...M	000...127	プリロード・プログラム
E	000...127	ユーザー(イニシャル)・プログラム
F	000...127	MOSSプログラム
G	001...128	GM2キャピタル・プログラム
g(1)...g(9)	(≒VNL)	GM2バリエーション・プログラム*
g(d)	(≒VNL)	GM2ドラムス・プログラム
N	000...127	プリロード・プログラム、 ユーザー(イニシャル)・プログラム

*工場出荷時のプログラムについては「VNL」を参照してください。

▲ バンクFはオプションEXB-MOSS装着時にプログラムが選べます。

P0:Playで、プログラムを演奏します。また、パフォーマンス・エディットやアルペジエーターなど簡単な設定が行えます。P1:Edit-Basic ~ P9:Edit-Master Effectでは、P0:Playで選択したプログラムの各パラメーターをエディットして音作りをします。

Programモードのページ構成

Page	説明
P0: Play	プログラムの選択、パフォーマンス・エディターによる簡易エディット、アルペジオ・パターンの選択や設定、サンプリングのための設定。
P1: Edit-Basic	オシレーター、マルチサンプルなどプログラムの基本となるパラメーターの設定。スケールやコントローラーの設定。
P2: Edit-Pitch	ピッチ(音程)に関する設定。ピッチEGの設定。
P3: Edit-Filter	フィルター(音色)に関する設定。フィルターEGの設定。
P4: Edit-Amp	アンプリファイア(音量)に関する設定。アンプEG、パン(定位)の設定。
P5: Edit-Common LFO	オシレーター1つに対して、2つあるLFOの種類やスピードなどの設定(ピッチ、フィルター、アンプそれぞれのページで、ここで設定したLFOのかかり具合を設定)。
P6:	---
P7: Edit-Arpeggiator	アルペジエーターの設定(一部のパラメーターは、P0と共通で、どちらからでもエディット可能)。
P8: Edit-Insert Effect	インサート・エフェクトの選択と設定。オシレーターのルーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り、バルブ・フォース)の設定。
P9: Edit-Master Effect	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQ、バルブ・フォースの設定。

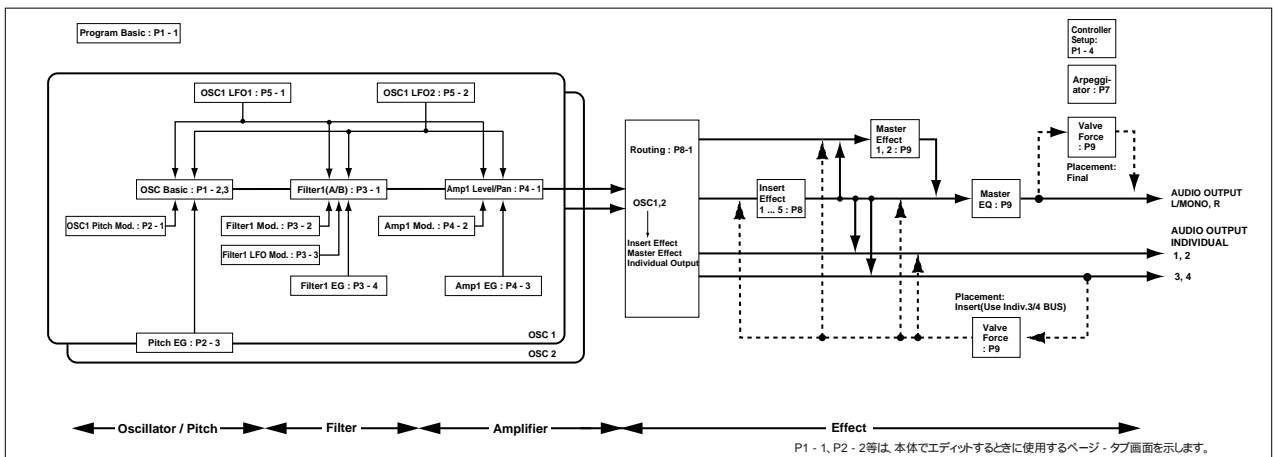
note モードや各ページへの入り方については、「基本的な操作方法」(≒p.13)を参照してください。

note オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクFが使用できます。バンクF・プログラムのページ構成、パラメーター構成は、その他のバンクのプログラムと異なります。EXB-MOSS取扱説明書を参照してください。

MIDI ProgramモードでのMIDIの送受信はすべて、グローバルMIDIチャンネルで行われます。グローバルMIDIチャンネルは、Global P1: MIDI "MIDI Channel" で設定します。

note Programモードでのサンプリング/リサンプリングが可能です(≒p.80、QS p.22)。また、入力した外部オーディオ音に本機のエフェクトをかけることもでき、幅広い応用が可能です。(≒p.107、111)

プログラム構造と対応ページ



プログラムの演奏 P0: Play

プログラムの選択し演奏します。パフォーマンス・エディターによるエディットや、アルペジエーター、外部オーディオの入力とサンプリングに関する設定を行います。

プログラムの選択

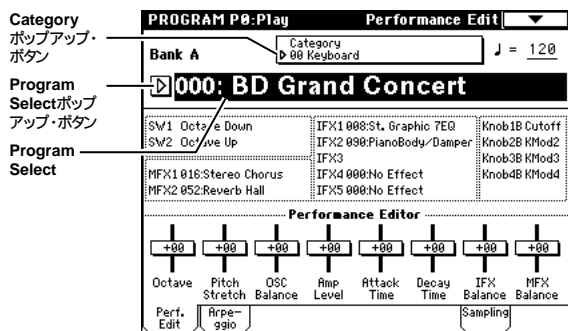
プログラムの選択方法には、次の3通りがあります。

- 本体操作での選択
 - バンク/プログラム・ナンバーによる選択
 - プログラム・カテゴリーによる選択
 - 10's Holdによる選択
- 接続したスイッチでの選択
- MIDIプログラム・チェンジを受信して選択

本体操作での選択

バンク/プログラム・ナンバーによる選択

“Program Select”が選ばれていることを確認します。選ばれていない場合は、PROGRAM P0:Playページを選び、“Program Select”を押して表示を反転させます。



VALUEコントローラーで演奏するプログラム・ナンバーを選びます。

次のいずれかの方法で選択します。

- [VALUE]ダイヤルを回す。
- [△]、[▽]キーを押す。
- テン・キー[0]～[9]でナンバーを指定して、[ENTER]キーを押す。

BANK [A]～[N]キーを押して、バンクを切り替えます。バンクを切り替えることによって異なるバンクのプログラムを選ぶことができます。(キーが点灯し、LCD画面左側に選択したバンクが表示されます。)

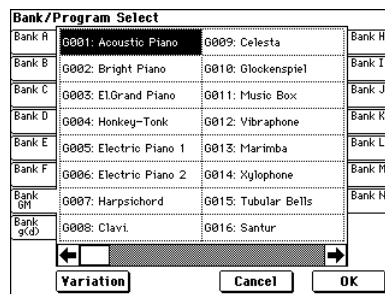
例えばバンクBを選ぶ場合、BANK [B]キーを押します。([B]キーが点灯し、LCD画面左上にはBank Bが表示されます。)

note [F]キーは、オプションEXB-MOSS装着時にプログラムが選ばれます。

note [G]キーは、キーを押すたびに次の順番でバンクが切り替わります。G g(1) g(2) g(3) g(4) g(5) g(6) g(7) g(8) g(9) g(d) G・・・(LEDが点灯し、LCD画面左上にはそれぞれのBank G、g(1)～g(9)、g(d)が表示されます。)

“Program Select”ポップアップ・メニューでのプログラム選択
バンクごとのプログラム一覧表から、プログラムが選ばれます。

“Program Select”ポップアップ・ボタンを押します。
タブ付きのポップアップ・メニュー“Bank/Program Select”が表示されます。



図では、バンクGが選ばれています。中央の部分はそのバンクに含まれるプログラムです。

note バンクG選択時のみ、Variationボタンが表示されます。ボタンを押すたびに、G g(1) g(2)...g(8) g(9) G・・・の順番でバンクが切り替わります。

左右のタブでバンクを押して選びます。

中央の枠からプログラム・ネームを押して選びます。そのプログラムの部分が反転表示になります。

選択したプログラムでよい場合は、OKボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。

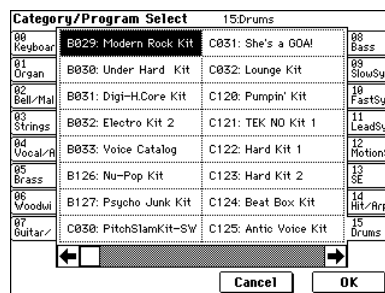
Cancelボタンを押すとここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開いたときのプログラムが選ばれます。

カテゴリーによるプログラムの選択

プログラムをキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。工場出荷時、プログラムは16個のカテゴリーに分類されています。

Categoryポップアップ・ボタンを押します。

タブ付きのポップアップ・メニュー“Category/Program Select”が表示されます。



図では、15:Drumsカテゴリーが選ばれています。中央の部分はそのカテゴリーに含まれるプログラムです。


別のカテゴリーを選ぶときは、左右のタブを押します。右上に選択されたカテゴリー名がフル・ネームで表示されます。


中央の枠からプログラム・ネームを押して選びます。そのプログラムの部分が反転表示になります。

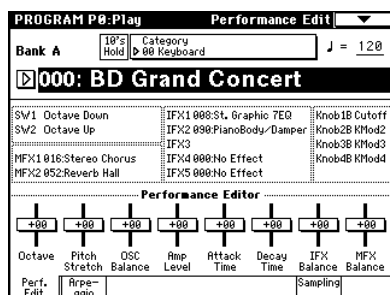
選択したプログラムでよい場合はOKボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。

Cancelボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開いたときのプログラムに戻ります。

10's HOLDによるプログラムの選択

[./10's HOLD]キーを押して、10's Hold機能をオン(LCD画面に  表示)にすると、プログラム・ナンバーの10の位が固定され、テン・キーを1度押すだけで、プログラムが切り替わります。このとき1の位が変わります。また、[△]、[▽]キーを押すと10の位が切り替わります。

[./10's HOLD]キーを押して、LCD画面に  を表示します。プログラム・ナンバー10の位が固定されます。



テン・キー[0]～[9]を押すと1の位が入力され、プログラムが決定します。

[△]、[▽]キーを押すと、10の位が変わります。

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

接続したスイッチによる選択

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子へ接続したオプションPS-1等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチに、プログラムを切り替える機能を割り当てて、プログラムを切り替えることができます。(※p.90)

MIDI機器からの選択

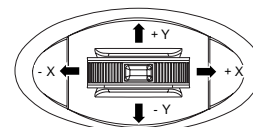
外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信して、本機で受信することによってプログラムを切り替えることができます。(※PG p.290)

コントローラーでサウンドを変化させる

演奏中に音色、音程、音量、エフェクトなどをリアルタイムにコントロールするさまざまなコントローラー — ジョイスティック、リボン・コントローラー、[SW1]、[SW2]、REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4]ノブ等を備えています。

プログラムの演奏時にこれらのコントローラーでサウンドを変化させることができます。

ジョイスティック



JS(+X): ジョイスティックを右側に傾けて効果をかけます。通常はピッチのコントロール(ピッチ・アップ)に使用します。

JS(-X): ジョイスティックを左側に傾けて効果をかけます。通常はピッチのコントロール(ピッチ・ダウン)に使用します。

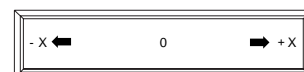
JS(+Y): ジョイスティックを向こう(奥)側に傾けて効果をかけます。通常は、オシレータLFO(ビブラト)のコントロールに使用します。

JS(-Y): ジョイスティックを手前に傾けて効果をかけます。通常は、フィルターLFO(ワウワウ)のコントロールに使用します。

note [SW1]、[SW2]キーのロック機能を使用して、ジョイスティックを中央に戻した後もその効果を持続させることができます。操作方法は「ロック機能」を参照してください。

note オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

リボン・コントローラー

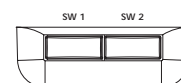


リボン・コントローラー上で指を左右に動かして効果をかけます。通常、ピッチ、音量、フィルターなどのコントロールに使用します。

note [SW1]、[SW2]キーのロック機能を使用して、リボン・コントローラーから指を離れた後も、その効果を持続させることができます。操作方法は「ロック機能」を参照してください。

note オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

SW1, SW2



[SW1]、[SW2]キーは、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

その他、オクターブの切り替え、ボルタメント機能のオン/オフのコントロールや、ジョイスティック、リボン・コントローラー、ア

フタータッチの効果などを持続させるロック機能として使用できます。

[SW1]、[SW2]キーの動作は、キーを押すたびにオン/オフが切り替わるToggleと、キーを押している間だけオンになるMomentaryがあります。

note [SW1]、[SW2]キーの機能は、ProgramモードではP0: Play, Performance Editページで確認できます。

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

note [SW1]、[SW2]キーの機能の設定方法はp.129を参照してください。

ロック機能

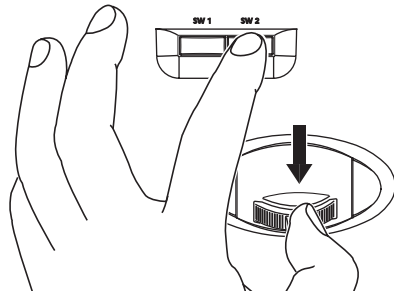
ジョイスティック

プログラムJ001: Acoustic Pianoを選び、鍵盤を弾いてください。

プログラムを選ぶには、ProgramモードでBANK [J]キー、テンキー[1]、[ENTER]キーを順番に押します。

ジョイスティックを手前(-Y方向)へ傾けます。うねりの効果が深くなると同時に、レゾナンスがわかり音色に独特なクセがつかめます。

ジョイスティックを手前(-Y方向)へ傾けたまま、[SW2]キーを押します。([SW2]キー点灯)
この時点の音色が保持されます。(ロック機能)



ジョイスティックを離し、鍵盤を弾きます。
[SW2]キーを押したときの音色のままとなります。ジョイスティックを手前方向へ操作しても音色は変化しません。

再度[SW2]キーを押して、ロックを解除します。

リボン・コントローラー

プログラムJ001: Acoustic Pianoが選ばれているのを確認してください。

[SW2]キーを押します。([SW2]キー点灯)

リボン・コントローラーに触れ、指を左右に動かします。音が+X方向で明るい感じに、-X方向でこもった感じになります。

リボン・コントローラーから指を離します。音色が指を離す直前のままになります。(ロック機能)

再度[SW2]キーを押して、ロックを解除します。

note LCD画面のSW2にはJS-Y & Ribbon Lockが表示されています。これは[SW2]キーの機能がジョイスティック-Y方向と、リボン・コントローラーに対してロック機能が有効になっています(☞PG p.279)。なお、動作はToggleです。ジョイスティックを-Y方向に傾けて[SW2]キーを押してロック機

能をオンにし、さらにリボン・コントローラーで変化させた音を両方のコントローラーを離れた後も持続させることができます。

note 多くのプログラムやコンビネーションで、[SW2]キーにジョイスティック-Y方向やリボン・コントローラーのロック機能が割り当てられています。

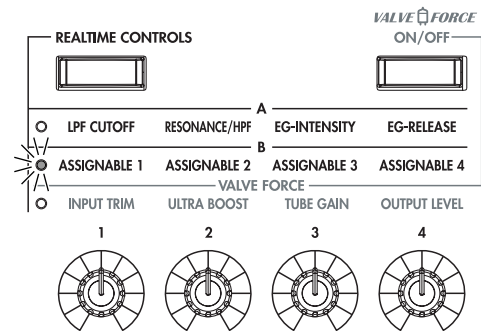
note その他、アフタータッチにロック機能を使用することができます。[SW1]、[SW2]キーの機能をAfter Touch Lockに設定すると、鍵盤を押し込んだときにかかる効果を、キーを押すことによって、鍵盤を押し戻した後も持続させることができます。

note [SW1]、[SW2]キーの機能については、PG p.279を参照してください。

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4]

フィルターのカットオフ周波数、レゾナンス、アンプとフィルターEG、音量、ポルタメント・タイム、パン、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。また、Valve Forceのパラメーターコントロールをします。

[REALTIME CONTROLS]キーを押して、リアルタイム・コントローラーの機能を切り替えます。押すたびにA、Bモード、Valve Forceが順番に選ばれてLEDが点灯します。



コントロールしたいノブを回して、音色等を変化させます。

☞ コントロールされる内容についてはQS p.6を参照してください。

[VALUE]スライダー

Program P0:Playページでプログラム・ナンバーを選んでいるとき、またはCombination P0:Playページでコンビネーション・ナンバーを選んでいるときに、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

キーボード(鍵盤)

ベロシティ (Velocity)

鍵盤を打鍵する強さによって効果をかけます。通常は、音量、EGの速さや感度等をコントロールするために使用します。

アフター・タッチ (After Touch)

鍵盤を打鍵した後に、さらに鍵盤を押し込む強さによって効果をかけます。通常は、音量、音色(カットオフ・フリケンシー)、LFOの感度等をコントロールするために使用します。

ノート・ナンバー (Note Number)

ノート・ナンバー(鍵盤の位置)によって効果をかけます。通常は、音量、音色(カットオフ・フリケンシー)、LFOの感度、EGの速さ等をコントロールするために使用します。

note オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして上記コントローラーを使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

フット・ペダル/スイッチ

ダンパー・ペダル (Damper Pedal)

オプションDS-1Hダンパー・ペダル等のスイッチ・タイプのペダルを接続します。DS-1Hを接続した場合ハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。それ以外のペダルではハーフ・ダンパー機能は使用できません。

アサインابل・フット・スイッチ (Assignable Foot Switch)

リア・パネルASSIGNABLE SWITCH端子に接続したオプションPS-1フット・スイッチ等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを踏むことで、割り当てた機能のオン/オフを切り替えます。

フット・スイッチの機能は、Global P2:Controllerページ“Foot Switch Assign”で設定します。(※p.90)

アサインابل・フット・ペダル (Assignable Foot Pedal)

リア・パネルASSIGNABLE PEDAL端子に接続したオプション・XVP-10 EXP/VOLペダル、EXP-2フット・コントローラー等を踏み込んで、効果をかけます。

フット・スイッチの機能は、Global P2:Controllerページ“Foot Pedal Assign”で設定します。(※p.90)

プログラムの簡易エディット

パフォーマンス・エディット(Performance Editタブ)

パフォーマンス・エディターの8個のスライダーで、Program P1~9の主要なパラメーターをまとめて調整することができます。

☞ コントロールされる内容についてはQS p.6またはPG p.2を参照してください。

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4]

☞ コントロールされる内容についてはQS p.6を参照してください。

アルペジエーターの簡易エディット

Arpeggioタブ

アルペジオ・パターンの選択など、演奏中にリアルタイムにアルペジエーター・パラメーターをエディットできます。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キー, [TEMPO]ノブ, [GATE]ノブ, [VELOCITY]ノブ

アルペジエーターのオン/オフは、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーで切り替えます。

ARPEGGIATOR [TEMPO]、[GATE]、[VELOCITY]ノブで、アルペジオのテンポ、アルペジオ音の長さ、アルペジオ音の強さをコントロールします。

プログラムのエディット

工場出荷時に収められているプリロード・プログラム(バンクA~D、H~N)に変更を加えたり、初期化されているプログラム(バンクE、N)を元に、オリジナルのプログラムを作成します。

P0:Playページでも簡易的なエディットができますが、より詳細なエディットはP1:Edit-Basic~P9:Edit-Master Effectで設定していきます。

! エディットしたプログラムを本機に保存する場合はライトを実行してしてください。(※p.114)

プログラムは、バンクA~E、H~Nの1,536のプログラム・メモリー・エリア(インターナル・メモリー)にライトできます。また各メディアに保存し、管理することができます。(※p.117)

note オシレーター1、2ごとに設定するP1:Edit-Basic~P5:Edit-Common LFOのパラメーターは、ページ・メニュー・コマンド“Copy Oscillator”でコピーすることができます。オシレーター間の設定をそらえたり、他のプログラムの設定をコピーするときに使用するとよいでしょう。

音の3要素

音には、音程、音色、音量という3つの要素があります。

本機では、プログラムを構成するピッチ(Pitch)、フィルター(Filter)、アンプ(Amplifier)が、それぞれの要素に当てはまります。つまり、音程を変えたいならピッチを、音色を変えたいならフィルターを、音量を変えたいならアンプの設定を変更します。

オシレーター(Oscillator: P1: Edit-Basicで設定)で、音の基本となる波形マルチサンプルを選び、基本のピッチを設定します。これにピッチ(Pitch: P2: Edit-Pitchで設定)、フィルター(Filter: P3:Edit-Filterで設定)、アンプ(Amplifier: P4: Edit-Ampで設定)の設定を行い、基本的なプログラムを作成します。

これにインサート・エフェクト(P8:Edit-Insert Effectで設定)、マスター・エフェクト、マスターEQ、パルプ・フォース(P9:Edit-Master Effectで設定)を設定してサウンドを仕上げます。

その他、アルペジエーター(P7:Edit-Arpeggiatorで設定)、コントローラー(P1: Edit-Basic, Controller Setupで設定)の設定等を合わせたものが、最終的なプログラムとなります。

コンペア機能

P1~P9が選ばれているとき、[COMPARE]キーを押す(キーが点灯)と、エディット前のライトされている音色が呼び出されず。再度[COMPARE]キーを押す(キーが消灯)と、エディット中の音色に戻ります。エディット前とエディット中の音色を比較するときに利用します。

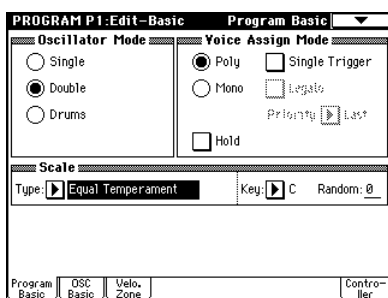
[COMPARE]キーが点灯しているときにエディットするとキーのLEDは消灯します。その音色が[COMPARE]キーのLEDが消灯時に呼び出される音色となります。

オシレーター(Oscillator)の設定

P1: Edit-Basic

オシレーターの基本的な設定は、P1:Edit-Basicページで行います。本機のオシレーターは2系統あり、音の基本となる波形 = マルチサンプルを選び、音程を設定します。このマルチサンプルには、ピアノのような楽器音の波形はもちろん、シンセサイザー特有の波形も用意されています。また、マルチサンプルには、さまざまな倍音や周波数成分が含まれていて、それが「ピアノらしさ」や「ギターらしさ」といった音の性格を決めています。

Program Basicページ



Oscillator Mode

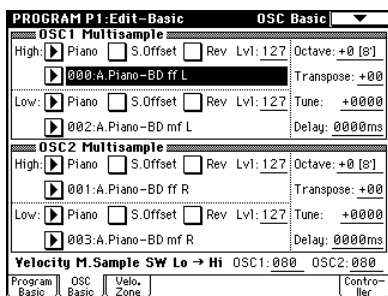
オシレーターのモードを設定します。Singleは1つのオシレーターを、Doubleは2つのオシレーターを使用します。Singleのとき最大同時発音数は通常60音、Doubleのときは通常30音です。Drum Kitを使用したドラムス・プログラムを作成するときは、Drumsを選びます。Drumsのときは通常60音です。

note 選択したオシレーターのマルチサンプルによってSingle最大120音、Double最大60音、Drums最大120音となります。(※p.12)

Voice Assign Mode

Poly(ポリフォニック)とMono(モノフォニック)のどちらで発音するかを選びます。Polyにすると和音が弾けます。Monoにすると和音を弾いても1音のみが発音します。通常、Polyにしますが、アナログ・シンセサイザー系のベースやシンセ・リード系の音色での演奏にはMonoが効果的です。ここでは、Poly、Monoを切り替えて演奏して、その効果を確認してください。

OSC Basicページ



このページでは、オシレーターのマルチサンプルを設定します。本機には962種類のマルチサンプルを内蔵しています。(※VNL) また、本機でサンプリングしたデータ等をマルチサンプルに使用できます。

マルチサンプルの選択

マルチサンプルによって、プログラムの音の基本的な性格が決まります。

“ High MS Bank ”でマルチサンプルのバンクを選び、“ High Multisample ”でマルチサンプルを選びます。

“ High MS Bank ”がRAM以外のときは、プリセット・マルチサンプルが選べます。

“ High MS Bank ”がRAMのときは、本機でサンプリングしたり、Mediaモードでロードしたマルチサンプルが選べます。

“ High Multisample ”で、000 ~ 999から選びます。

マルチサンプルのバンク

MS Bank	Mbyte	No.	説明
ROM	32	000 ~ 424	TRITON標準プリセット・マルチサンプル
RAM	96	000 ~ 999	RAMマルチサンプル(Samplingモード等で作成、またはMediaモードでロード可)
Piano	16	000 ~ 003	ステレオ・ピアノのプリセット・マルチサンプル
New1	16	000 ~ 007	ステレオ・ピアノ、クワイヤーのプリセット・マルチサンプル
New2	16	000 ~ 048	オルガン、金管系のソロ、E.ギター、A.ギター、E.ベース、A.ベースなどのプリセット・マルチサンプル
Best	16	000 ~ 046	EP、クラビ、金管や木管系、クワイヤー、ドラムス等のプリセット・マルチサンプル
OrchS	16	000 ~ 112	オーケストラ向けストリングスのプリセット・マルチサンプル
OrchB	16	000 ~ 079	オーケストラ向け金管や木管系、打楽器/ハープ等のプリセット・マルチサンプル
Vint	16	000 ~ 157	ビンテージ・アナログ・シンセのプリセット・マルチサンプル
Synth	16	000 ~ 077	ハウス、トランス系に向くプリセット・マルチサンプル

note “ High MS Bank ”にROMを選択時、“ High Multisample ”のポップアップ・ボタンを押すと、すべての内蔵ROMマルチサンプルが、15種類のカテゴリーに分けられて表示されます。左右のタブでカテゴリーを選び、そのカテゴリーに含まれるマルチサンプルを選択します。

High MultisampleとLow Multisample

オシレーターにHighとLowのマルチサンプルを設定すると、ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)によって、発音するマルチサンプルを切り替えることができます。この機能をベロシティ・マルチサンプル・スイッチングといいます。

“ High Multisample ”と“ Low Multisample ”に異なるマルチサンプルを設定します。

“ Velocity M.Sample SW Lo Hi ”でベロシティ値を設定します。

設定したベロシティ値未満で鍵盤を弾くとLowのマルチサンプルが発音し、ベロシティ値以上で鍵盤を弾くとHighのマルチサンプルが発音します。

例えば、“ Velocity M.Sample SW Lo Hi ”を100に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときは“ Low Multisample ”が発音し、鍵盤を強く弾いたときは“ High Multisample ”が発音します。

High、Low それぞれの“ Lvl ”(レベル)を設定して音量のバランスをとります。

この機能を使用しないときは、“Velocity M.Sample SW Lo Hi”の値を001にします。Highのマルチサンプルのみが発音します。

Rev (Reverse)チェック・ボックス

チェックをつけると、マルチサンプルが逆再生します。効果音等で使用すると面白い効果が得られます。通常は、チェックをつけません。

● “Oscillator Mode” Doubleのとき

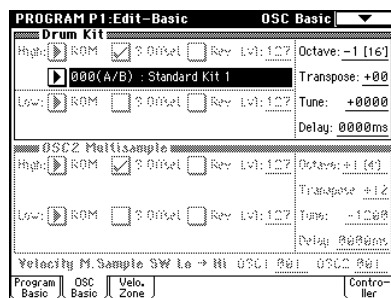
Program Basicページで“Oscillator Mode”をDoubleにします。OSC2が使用できます。

OSC1と同様に、OSC2 High、Lowそれぞれのマルチサンプルを設定します。

再生ピッチは、それぞれで設定できます。同じマルチサンプルで“Tune”を少しずらすと、音に厚みがまして、いわゆるデチューン・サウンドが得られます。

note デチューン・サウンドを得るときは、ページ・メニュー・コマンド“Copy Oscillator”でオシレーター間の設定をそろえるといでしょう。

● “Oscillator Mode” Drumsのとき



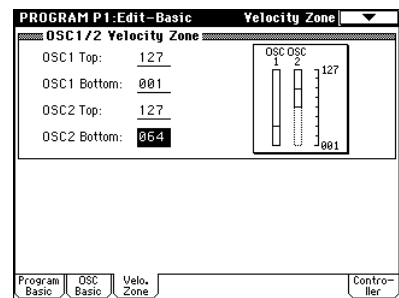
Program Basicページで“Oscillator Mode”をDrumsにします。Drumsにすることによってドラムス・プログラムが作成できます。

マルチサンプルの代わりに、ドラムキットを選択します。本機では、工場出荷時にさまざまな音楽ジャンルに対応する50個のプリロード・ドラムキットがロードされています。(※VNL)ここではドラムキットの選択だけを行います。ドラムキットのエディットは、Global P5: Drum Kitで行います。(※p.92)

オシレーターには、次のマルチサンプル、ドラムキットが使用できます。

- プリセット・マルチサンプル(前ページ表参照)
- サンプリングしたマルチサンプル(RAM)
(Samplingモード等でサンプリングしたり、Mediaモードでロードしたマルチサンプル/サンプルを使用したプログラムが作成できます。)
- 9個のプリセットGMドラムキット
- Globalモードで作成した144個のユーザー・ドラムキット
(鍵盤ごとにドラムサンプルやサンプリングしたオリジナル・サンプルを自由に割り当て、ドラムキットを作成できます。鍵盤ごとのサウンドに対してフィルターやアンプの設定、エフェクト、独立オーディオ出力へのルーティングも行なえます。)

Velocity Zoneページ



ベロシティによる、オシレーター1と2の発音範囲を設定します。上の画面例では、発音範囲は以下のようになります。

- OSC1はどのベロシティ値でも発音します。
- OSC2は強く弾いたとき(64以上)だけに発音します。
- さらにベロシティ・マルチサンプル・スイッチング機能を併用できます(※「High MultisampleとLow Multisample」)。ここでは“Velocity M.Sample SW Lo Hi”で“OSC1”を032に、“OSC2”を096に設定しています。ベロシティ・ゾーン表示の中に横線で表示されます。

この例では、マルチサンプルの発音は4段階になります。

- ベロシティ値 001 ~ 031: OSC1のLowマルチサンプルのみ発音します。
- ベロシティ値 032 ~ 063: OSC1のHighマルチサンプルのみ発音します。
- ベロシティ値 064 ~ 095: OSC1のHighマルチサンプルとOSC2のLowマルチサンプルが発音します。
- ベロシティ値 096 ~ 127: OSC1のHighマルチサンプルとOSC2のHighマルチサンプルが発音します。

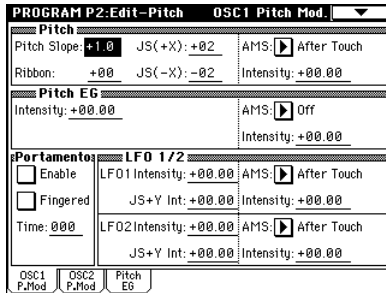
Controller Setupページ

[SW1]、[SW2]キー、REALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]のBモードの機能をプログラムごとに設定します。(※p.129、PG p.14、279、280)

ピッチ(Pitch)の設定 P2: Edit-Pitch

オシレーターで選択したマルチサンプルのピッチ(音程)の変化を調整します。Pitch EGやLFOによって、時間の経過とともにピッチを変化させることができます。“Oscillator Mode”がSingle、DrumsのときはOSC1 P.Modページが有効です。

OSC1 Pitch Mod.ページ



Pitch

“JS(+X)” “JS(-X)”は、ジョイスティックを左右に操作したときやMIDIピッチ・ベンド・データを受信することによって、ピッチが変化する幅を半音単位で設定します。+12で1オクターブ上、-12で1オクターブ下までコントロールできます。

“Ribbon”は、リボン・コントローラーを左右に操作したときやMIDIコントロール・チェンジ(CC)#16を受信することによって、ピッチが変化する幅を半音単位で設定します。+12にすると、リボンの右端で1オクターブ上、左端で1オクターブ下までコントロールできます。

Pitch EG

“Intensity”の値を+12.00にすると、Pitch EGページで設定したPitch EGによってピッチが最大±1オクターブの範囲で変化します。

Portamento

“Enable”にチェックをつけるとポルタメントがかかります。ポルタメントによって、ある鍵盤を押し、続いて別の鍵盤を押ししたときに、なめらかに音程が変化します。

“Time”では、その時間を設定します。値が大きいほど、音程が変化する時間が長くなります。000ではポルタメントはかかりません。

note [SW1]、[SW2]キーの機能にPorta.SW CC#65を設定しているときは、[SW1]、[SW2]キーをオン/オフすることにより、ポルタメント効果をオン/オフできます。

LFO 1/2

LFOによって音程を周期的に変化させます(ビブラート効果)。

“LFO1/2 Intensity”は、P5:Edit-Common LFOで設定したLFOによって音程が変化する深さを設定します。+12.00にすると、最大±1オクターブの範囲でビブラートがかかります。

“JS+Y Int”は、ジョイスティックを奥側に操作したときやCC#1を受信したときに、LFOによるビブラート効果がかかる

深さを設定します。

“Intensity(AMS Intensity)”は、AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作したときに、LFOによるビブラート効果がかかる深さを設定します。例えば“AMS(LFO1 AMS)”をAfter Touchに設定すると、“Intensity(AMS Intensity)”を設定すると、本機の鍵盤を押し込んだときやMIDIアフタータッチを受信したときにビブラートがかかります。

Pitch EGページ

ピッチEGを設定します。

効果音などを作成する場合は、ピッチEGでピッチを大きく変化させると特殊な効果が得られるようになります。

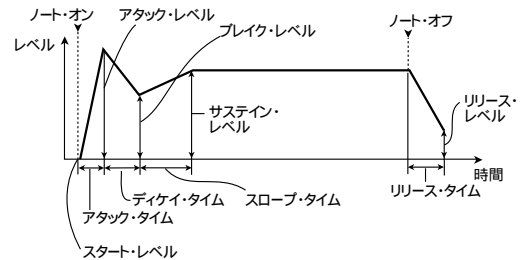
また、弦を弾く瞬間や、プラス系、ボイス系などのアタックの瞬間にピッチが微妙に動くようなEGを設定することによってリアルな音色が得られます。(※PG p.16)

● EGとLFO

ピッチ、フィルター、アンプに対してEG(エンベロープ・ジェネレーター)で時間的な変化をつけ、LFO(ローフリクエンシー・オシレーター)で周期的な変化をつけることで、音程、音色、音量を調整することができます。

EG (Envelope Generator)

本機には、Pitch EG、Filter EG、Amplifier EGがあり、それぞれで音程、音色、音量を時間の経過とともに変化させます。



LFO (Low Frequency Oscillator)

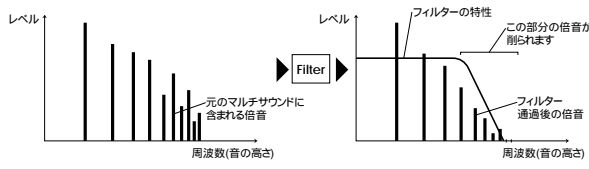
本機には、オシレーターごとに2つのLFOがあり、音程、音色、音量を周期的に変化させます。

代表的な使用例として、音程を周期的に変化させることによってビブラート効果を、音色を周期的に変化させることによってワウ効果を、音量を周期的に変化させることによってトレモロ/オート・パン効果を得ることができます。

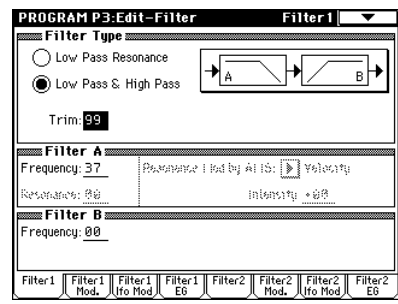
フィルター(Filter)の設定

P3: Edit-Filter

オシレーターに設定したマルチサンプルの周波数成分を、フィルターで削ったり、強調したりすることで音色を調整します。音色は、フィルターの設定によって大きく変化します。本機のフィルターはOSC1用のFilter1、OSC2用のFilter2があります。これらのフィルターはそれぞれ2種類(Low Pass Resonance、Low Pass & High Pass)から選ぶことができます。“Oscillator Mode”がDoubleのときはFilter2が使用できます。



Filter1ページ



Filter Type, Filter A, Filter B

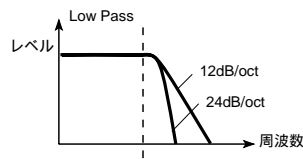
フィルター・タイプを選択して、“Frequency”(カットオフ周波数)や“Resonance”(レゾナンス・レベル)を設定します。

- Low Pass Resonance(レゾナンス付24dB/octローパス・フィルター): Filter Aで設定します。
- Low Pass & High Pass(12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続): ローパス・フィルターをFilter A、ハイパス・フィルターをFilter Bで設定します。

● フィルター・タイプ

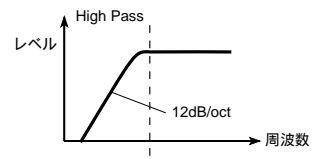
ローパス・フィルター

低音域を通過させて高音域をカットする最も一般的なフィルター・タイプです。高音域の倍音を削ると、明るい(鋭い)音色が暗く(丸く)なります。24dB/oct、12dB/octとは、カットの度合を示します。24dB/octでは、1オクターブで(周波数が倍で)ゲインが24dB落ちます。12dB/octでは、12dB落ちます。24dB/octのほうがカットのカーブが急峻です。



ハイパス・フィルター

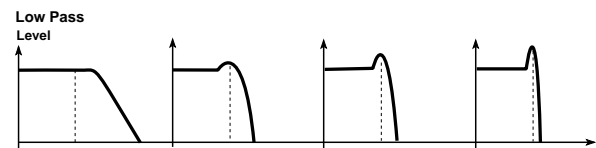
高音域を通過させ、低音域をカットするタイプです。音色を細くするときを使用します。ただし、カットオフ周波数(Frequency)を上げすぎると音量が極端に下がります。



レゾナンス

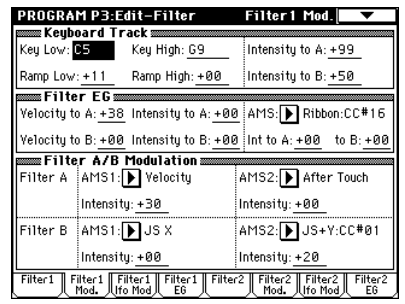
“Resonance”を大きい値に設定すると、図のようにカットオフ周波数付近の倍音成分が強調され、音にクセが付きます。

レゾナンスによる効果



レゾナンス値が小さい ← → レゾナンス値が大きい

Filter1 Mod.ページ



Filter1ページで設定したフィルター・カットオフ周波数に対して、コントローラーやフィルターEGでモジュレーションをかけます。コントローラーで音色を変化させたり、EGで音色に時間的な変化をつけることで、音色に豊かな表情をつける重要なパラメーターです。

Keyboard Track

弾く鍵盤の位置により、カットオフ周波数に変化をつけます。

- “Ramp Low”を+の値にすると、低いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり、音が明るくなります。-の値にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり、音が暗くなります。
- “Ramp High”を+の値にすると、高いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり、音が明るくなります。-の値にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり、音が暗くなります。
- “Intensity to A”、“Intensity to B”でフィルターA、Bへのかかり具合を調整します。(※PG p.18)

Filter EG

Filter1 EGページで設定するフィルターEGのかかり具合を調整します。

- “Velocity to A”、“Velocity to B”で、ベロシティによるフィルターEGのかかり具合を設定します。
- “Intensity to A”、“Intensity to B”で、フィルターEGのかかり具合を設定します。

- “ Into A(AMS Int. to A) ”、“ Into B(AMS Int. to B) ”で、AMSによるフィルターEGのかかり具合を設定します。この3つの設定によりフィルターEGによる音色変化の深さと方向が決まります。

Filter A/B Modulation

コントローラーなどで、カットオフ周波数を動かして音色に変化をつけるときに設定します。

Filter1 LFO Mod.ページ

LFOによって音色を周期的に変化させるとき(ワウ効果)に設定します。

“ Intensity to A(LFO Int. to A) ”、“ Intensity to B(LFO Int. to B) ”を設定するとLFOによって音色が変化します。

“ JS - Y Intensity to A ”、“ JS - Y Intensity to B ”は、本機のジョイスティックを手前側に操作したときや、CC#2を受信したときのLFOによるワウ効果の深さを設定します。

“ Intensity to A(LFO1 AMS Int. to A) ”、“ Intensity to B(LFO1 AMS Int. to B) ”は、“ AMS(LFO1 AMS) ”を操作したときのLFOによるワウ効果の深さを設定します。例えば “ AMS(LFO1 AMS) ”をAfter Touchに設定した場合、本機の鍵盤を押し込むとワウがかかります。

Filter1 EGページ

音色の時間的な変化をコントロールするフィルターEGを設定します。ここでEGを設定して、そのかかり具合をFilter1 Mod.ページのFilter EGで設定します。(※PG p.20)

● Filter EGとAmplifier EG

Filter EGでカット・オフ周波数を変化させると、音色が変化しますが、Amplifier EGの音量の変化によっても聞こえ方が変わってきます。例えば、音色と音量の立ち上がりスピードや、減衰のカーブを変えたりすることで、音色変化の雰囲気が大きく変わります。Filter EGとAmplifier EGは、両者の変化を調整しながらエディットするとよいでしょう。(※「 Amp1 EGページ 」)

アンプリファイア(Amplifier)の設定

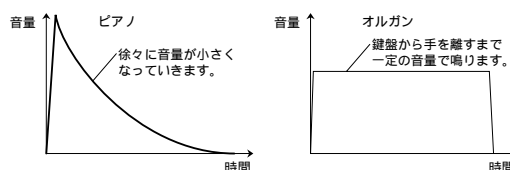
P4: Edit-Amp

音量を調整します。Amp EG、LFOによる時間的、周期的な音量変化や、コントローラーなどによる音量変化を調整します。

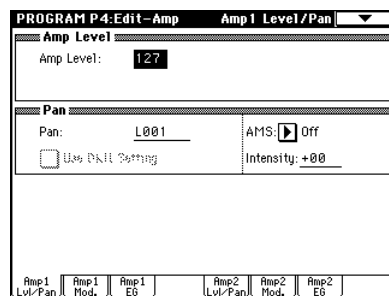
OSC1用のAmp1とOSC2用のAmp2があります。

“ Oscillator Mode ”がDoubleのときはAmp2が使用できます。

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



Amp1 Level/Panページ



Amp Level

オシレーター、フィルター、アンプ通過後の音量を調整します。

Pan

オシレーター、フィルター、アンプ通過後のパン(定位)を設定します。通常C064にします。“ Oscillator Mode ”がDoubleの場合にステレオ感を出すときは、Amp1 Level/PanページとAmp2 Level/Panページでオシレーター1、2の“ Pan ”を左、右に定位させます。Randomにすると鍵盤を弾くたびに定位がランダムに変化して、面白い効果が得られます。

AMS (Pan AMS), Intensity

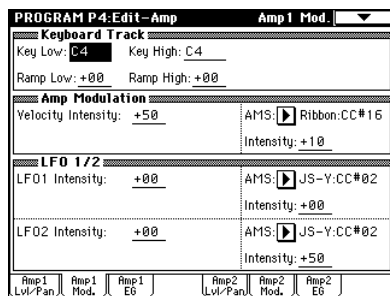
“ Intensity ”で “ AMS(Pan AMS) ”を操作したときのパン効果の深さを設定します。

“ AMS(Pan AMS) ”をNote Numberにすると、鍵盤を弾く位置でパンがかわります。LFO1、2にすると左右にパンが振れます(オート・パンニング効果)。その他、コントローラーを操作してオシレーターのパンを動かすときに設定します。

Use DKit Setting

“ Oscillator Mode ”がDrumsのとき有効です。チェックするとDrum Kitで設定した各ドラム音ごとのパンで発音します。チェックをつけないと、すべてのドラム音が同じ定位となります。プリロードおよびGMドラムキットはステレオ設定となっています。通常、チェックをつけます。

Amp1 Mod.ページ



Keyboard Track

弾く鍵盤の位置によって音量に変化をつけます。

- “ Ramp Low ”を+の値にすると、低いキーを弾くほど音量が上がります、-の値にすると低いキーを弾くほど音量が下がります。
- “ Ramp High ”を+の値にすると、高いキーを弾くほど音量が上がります、-の値にすると高いキーを弾くほど音量が下がります。

Amp Modulation

“ Velocity Intensity ”は、通常のプログラムでは鍵盤を弱く弾いたときに音量が小さく、強く弾いたときに音量が大きくなるようにしますが、その度合を設定します。通常+の値にします。値が大きいほど、弱く弾いたときと強く弾いたときの音量差が大きくなります。

LFO1/2

LFOで音量を周期的に変化させる(トレモロ効果)ときに設定します。

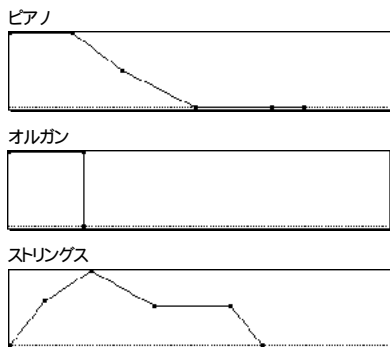
“ LFO1 Intensity ”、“ LFO2 Intensity ”を設定するとLFOによって、音量が変化します。

“ Intensity(AMS Intensity) ”は、“ AMS(LFO1 AMS、LFO2 AMS) ”を操作したときのLFOによるトレモロ効果の深さを設定します。例えば“ AMS ”をJS - Y:#02に設定すると、本機のジョイスティックを手前側に操作したときやCC#02を受信したときにトレモロがかかります。

Amp1 EGページ

音量を時間の経過で変化させるアンプEGを設定します。

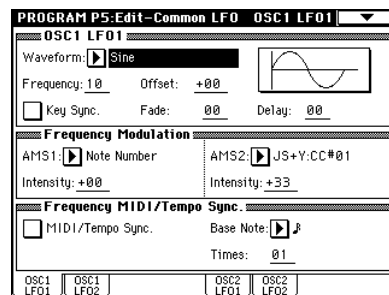
楽器はある程度固有の音量変化カーブを持ちます。このカーブがその楽器らしさを作り出しています。逆に、オルガン系のマルチサンプルにストリングス系のAmp EGのカーブを設定すると、オルガンとは雰囲気気の異なった音を作り出すことができます。



LFOの設定 P5: Edit-Common LFO

オシレーター1、2それぞれに2つのLFO(Low Frequency Oscillator)が使用できます。ここではそれぞれのLFOの種類やスピードなどを設定します。

P2:Edit-Pitch、P3:Edit-Filter、P4:Edit-Ampそれぞれのページで、ここで設定したLFO1、2のかかり具合を調整します。

OSC1 LFO1, OSC1 LFO2,
OSC2 LFO1, OSC2 LFO2

“ Waveform ”ではLFOの種類を選びます。Triangle、Saw、Square、Sineなどオーソドックスな波形や、サンプル&ホールドの効果を出せるStepやRandom系の波形まで、多彩な波形より選択できます。(※PG p.26)

また、“ Offset ”、“ Fade ”、“ Delay ”の設定と、P2:Edit-Pitch、P3:Edit-Filter、P4:Edit-Ampそれぞれのページでの “ Intensity ”の符号を変えることによっても、さまざまなバリエーションを作り出せます。“ Frequency ”ではLFOのスピードを設定します。

Frequency Modulation

“ AMS ”でLFOのスピードを変化させます。コントローラーの操作によってLFOのスピードを変化させたり、EGやKeyboard Trackの設定によって、スピードに変化をつけることができます。

Frequency MIDI/Tempo Sync.

“ MIDI/Tempo Sync. ”にチェックをつけると、“ Frequency ”の設定は無効になり、アルペジエーターやシーケンサーのテンポにLFOが同期するようになります。シーケンサーやアルペジエーター音の演奏スピードに同期した、ピブラート、ワウ、オート・パン、トレモロ効果を設定できます。

アルペジエーターの設定
P7: Edit-Arpeggiator

アルペジエーターを設定します。(※p.94)

インサート・エフェクトの設定
P8: Edit-Insert Effect

インサート・エフェクトを選択、設定します。その他、オシレーターのルーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り)を設定します。(※p.104)

.....

マスター・エフェクトとバルブ・フォー スの設定 P9: Edit-Master Effect

マスター・エフェクトを選択、設定します。また、マスターEQとバルブ・フォースを設定します。(※p.105、109)

.....

オルタネート・モジュレーションについて

Alternate Modulation(オルタネート・モジュレーション)は、音色等を変調するモジュレーションの1つです。

AMS(Alternate Modulation Source)は、オルタネート・モジュレーションを制御するソースで、ジョイスティックやリアルタイム・コントローラなど実際に操作するものと、その他MIDIの受信データ、EGやLFOなどのモジュレーターをAMSとして使用できます。

本機では、モジュレーターにモジュレーションをかけることができることから、このようなモジュレーションをオルタネート・モジュレーションといいます。

Intensityは、AMSでオルタネート・モジュレーションを制御するときの感度(スピードや深さ)を設定するためのパラメーターです。

また、シンセサイザーの演奏でよく使用される組み合わせ(ジョイスティックの操作でピッチを変化させるなど)は、オルタネート・モジュレーションとは別に、専用のパラメーターが設けられています。

本機には、29種のオルタネート・モジュレーションがあります。シングル・モードでは29種類29個のオルタネート・モジュレーションが、ダブル・モードでは29種類55個のオルタネート・モジュレーションが設定できます。

AMSは42個あります(ただし、モジュレーションによっては、選択できないソースもあります)。

オルタネート・モジュレーションとAMSについてはPG p.271を参照してください。

オルタネート・モジュレーションを設定するとき のアドバイス

オルタネート・モジュレーションを設定するときは、どのような効果を得たいのかを考え、そのためにはどのようなモジュレーションが必要で、それはオシレーター、フィルター、アンプのどこにあるのかを考えます。そして、ソース(“AMS”)を選び、“Intensity”を設定します。このように、考えをまとめてから設定すると、思うような効果が得られます。

例えば、「ギターのような音でジョイスティックを向こう側に倒したときに、フィードバックしそうな音色にしたい!」ときは、ジョイスティックでフィルター・モジュレーションやレゾナンス・レベルを制御するように設定します。

.....

オート・ソング・セットアップ機能

プログラムの設定を自動的にソングへセット・アップします。プログラムやコンビネーションを演奏している最中に、ふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にレコーディングすることができます。

[ENTER]キーを押しながらSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押すと、自動的にSequencerモードに移り、レコーディング待機の状態になります。[START/STOP]キーを押すとレコーディングが始まります。

コンビネーションの演奏とエディット

(Combinationモード)

コンビネーションの構成

工場出荷時1,280のコンビネーションが収録されています。これらのコンビネーションに変更を加えたり、初期化した状態からオリジナルのコンビネーションが作成できます。

また演奏したコンビネーションをリサンプリングしたり、コンビネーションの音を聞きながら、外部入力音をサンプリングすることもできます。

書き替えが可能なバンク A ~ E、H ~ N に各 128 コンビネーション(合計 1,536)のエリアがあります。工場出荷時、バンク A ~ D、H ~ N にプリロード・コンビネーションがロードされています。

コンビネーションのバンク

Bank	Combi. No.	説明
A...D, H...M	000...127	プリロード・コンビネーション
E	000...127	ユーザー(イニシャル)・コンビネーション、EXB-MOSS用コンビネーション
N	000...127	ユーザー(イニシャル)・コンビネーション

工場出荷時のコンビネーションについては「VNL」を参照してください。

P0:Playで、コンビネーションを演奏します。また、ティンバーの入れ替えやパンやボリュームの設定や簡易的なアルペジエーターの設定もできます。

P1:Edit-Prog./Mixer ~ P9:Edit-Master FXでは、P0:Playで選択したコンビネーションの各パラメーターをエディットして音作りをします。

Combinationモードのページ構成

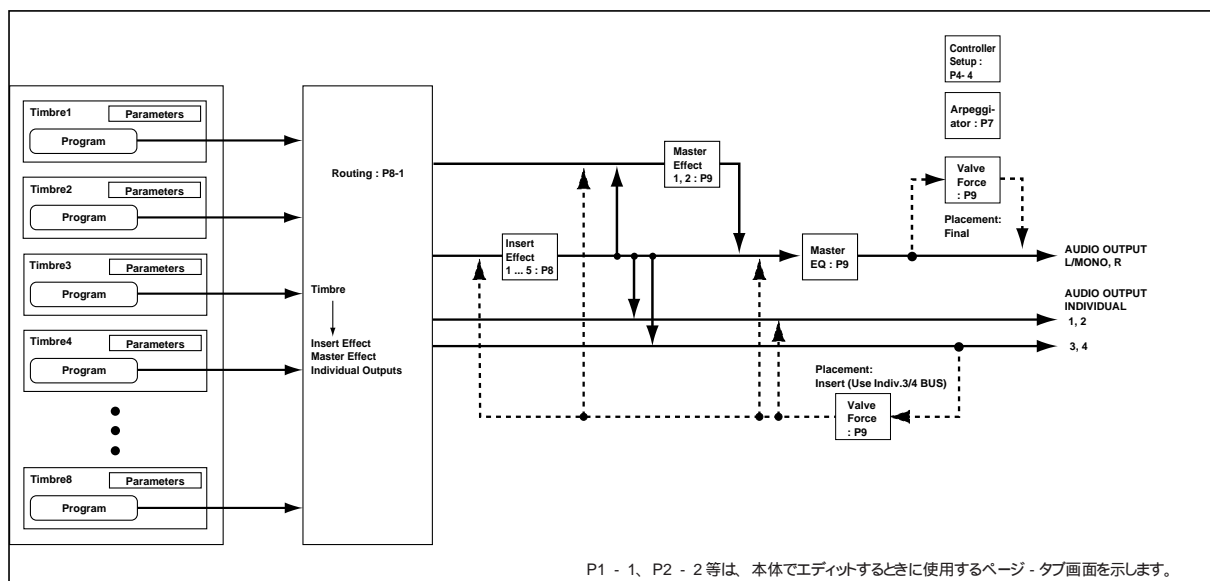
Page	説明
P0: Play	コンビネーションの選択、ティンバーのプログラムの選択、ステータス、パン、レベルの設定、アルペジオ・パターン の選択や設定、サンプリングのための設定。
P1: Edit-Program/ Mixer	ティンバーのプログラムの選択、パン、レベルの設定(P0に あるパラメーターとは共通、どちらでもエディット可能)。
P2: Edit-Trk Param	ティンバーごとの各種パラメーター設定。MIDI、OSC、 Pitch、その他。
P3: Edit-MIDI Filter	ティンバーごとの各種MIDIメッセージ送受信のフィル ター設定。
P4: Edit-Zone/Ctrl	ティンバーごとのキー・ゾーン、ペロシティ、ゾーンの設定。 コントローラの設定。別売オプションEXB-MOSS搭載 時は、関連パラメーターの設定。
P5:	---
P6:	---
P7: Edit- Arpeggiator	アルペジエーターの設定。P0にあるパラメーターとは、共 通です。(どちらでもエディット可能)
P8: Edit-Insert FX	インサート・エフェクトの選択と設定。ティンバーのルー ティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、 独立アウトプットへの送り)の設定。
P9: Edit-Master FX	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQ、ハルプ フォースの設定。

note モードや各ページへの入り方については、「基本的な操作方法」(p.13)を参照してください。

note オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクFのプログラムが、コンビネーションのティンバーに設定するプログラムとして使用できます。バンクFプログラムに関する、パラメーターについては、EXB-MOSSの取扱説明書を参照してください。

note Combinationモードでのサンプリング/リサンプリングが可能です(p.80)。また、入力した外部オーディオ音に本機のエフェクトをかけることもでき、幅広い応用が可能です。(p.107, 111)

コンビネーション構造と対応ページ



コンビネーションの演奏 P0: Play

コンビネーションの選択と演奏を行います。ティンバー1～8のプログラムの選択や、ステータス、バンク、レベルの設定、アルペジエーター外部オーディオの入力とサンプリングに関する設定を行います。

コンビネーションの選択

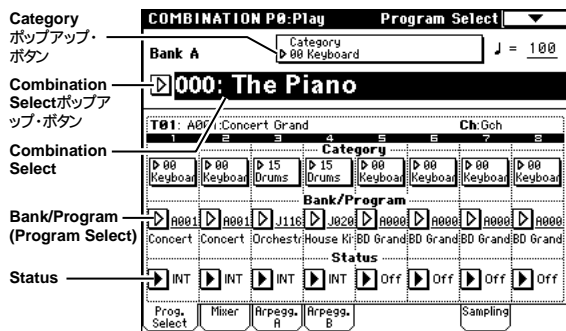
コンビネーションの選択方法には、次の3通りがあります。

- 本体操作での選択
 - バンク / コンビネーション・ナンバーによる選択
 - コンビネーション・カテゴリーによる選択
 - 10's Holdによる選択
- 接続したスイッチでの選択
- MIDIプログラム・チェンジを受信して選択

本体操作での選択

バンク / コンビネーション・ナンバーによる選択

“Combination Select”が選ばれていることを確認します。選ばれていない場合は、COMBINATION P0:Playページを選び、“Combination Select”を押して表示を反転させます。



VALUEコントローラーで演奏するコンビネーション・ナンバーを選びます。

次のいずれかの方法で選択します。

- [VALUE]ダイヤルを回す。
- [△]、[▽]キーを押す。
- テン・キー[0]～[9]でナンバーを指定して、[ENTER]キーを押す。

BANK [A]～[E]、[H]～[N]キーを押して、バンクを切り替えます。

バンクを切り替えることによって異なるバンクのコンビネーションを選ぶことができます。(キーが点灯し、LCD画面左側に選択したバンクが表示されます。)

例えばバンクBを選ぶ場合、BANK [B]キーを押します。([B]キーが点灯し、LCD画面左上にはBank Bが表示されます。)

“Combination Select”ポップアップ・メニューでのコンビネーション選択

“Combination Select”ポップアップ・ボタンを押すと、バンクごとのコンビネーション一覧表が表示され、そこからコンビネーションが選べます。(※p.20のプログラムの例を参照してください。)

カテゴリーによるコンビネーションの選択

Categoryポップアップ・ボタンを押すと、コンビネーションのキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどのカテゴリー一覧表が表示され、そこからコンビネーションが選べます。工場出荷時、コンビネーションは16個のカテゴリーに分類されています。(※p.20のプログラムの例を参照してください。)

10's HOLDによるコンビネーションの選択

[10's HOLD]キーを押して、10's Hold機能をオン(LCD画面に^{10's}Hold表示)にすると、コンビネーション・ナンバーの10の位が固定され、テン・キーを1度押すだけで、コンビネーションが切り替わります。このとき1の位が変わります。また、[△]、[▽]キーを押すと10の位が切り替わります。(※p.21のプログラムの例を参照してください。)

接続したスイッチによる選択

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子へ接続したオプションPS-1等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチに、プログラムを切り替える機能を割り当てて、コンビネーションを切り替えることができます。(※p.90)

MIDI機器からの選択

外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信して、本機で受信することによってコンビネーションを切り替えることができます。(※PG p.290)

※ 工場出荷時のコンビネーション・ネームはVNLを参照してください。

コントローラーでサウンドを変化させる

ジョイスティック、リボン・コントローラー、SW1、SW2、Realtime Controls [1]～[4]、[VALUE]スライダー、キーボード、フット・ペダル/スイッチによるコントロールができます。

※ p.21のプログラムの説明を参照してください。

コンビネーションの簡易エディット

ティンバー1～8のプログラムの選択 (Program Selectタブ)

ティンバー1～8のプログラムを変えることによって、コンビネーションのサウンドを変化させます。

選択方法には、次の3通りがあります。手順は、それぞれのページを参照してください。

- 本体操作での選択
 - バンク / プログラム・ナンバーによる選択
 - プログラム・カテゴリーによる選択
- MIDIプログラム・チェンジを受信して選択
 - “Status”がINT以外に設定されているティンバーは、MIDIプログラム・チェンジでプログラムを変更できません。

※ 工場出荷時のプログラム・ネームはVNLを参照してください。

Status

ティンバー1～8のMIDIと内部音源の状態を設定します。通常、本機の内部音源を発生させる場合はINTにします。使用しないティンバーはOffにします。Off、EXT、EX2にすると発生しません。EXT、EX2ではMIDI接続した外部音源をコントロールします。(※QS p.8、PG p.38)

Mixerタブ

ティンバー1～8のパンとレベルを設定します。(※QS p.9、PG p.40)

アルペジエーターの簡易エディット

Arpeggio Play A / Arpeggio Play Bタブ

- アルペジエーターA、Bを個別にオン / オフします。
アルペジエーター全体のオン / オフは、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーで行います。
ティンバー1～8にアルペジエーターA、Bがアサインしてあるティンバーのみ、アルペジエーターが動作します。
- アルペジオ・パターンの選択など、演奏中にリアルタイムにアルペジエーター・パラメーターをエディットできます。
- ARPEGGIATOR [TEMPO]、[GATE]、[VELOCITY]ノブで、アルペジオのテンポ、アルペジオ音の長さ、アルペジオ音の強さをコントロールできます。(※QS p.11)

.....

コンビネーションのエディット

工場出荷時に収められているプリロード・コンビネーション(バンクA～D、H～M)に変更を加えたり、初期化されているコンビネーション(バンクE、N)を元に、オリジナルのコンビネーションを作成します。

P0:Playページでも簡易的なエディットができますが、より詳細なエディットはP1:Edit-Program/Mixer～P9:Edit-Master FXで設定していきます。

note 本機でサンプリングしたサンプル波形/マルチサンプル(Mediaモードでメモリーにロードすることも可能)を使用したオリジナルのプログラムも、コンビネーションで使用できます。

note Programモードでエディット中のプログラムがコンビネーションで使われているとき、そのエディット中の音色で発音します。

! エディットしたコンビネーションを本機に保存する場合はライトを実行してください。(※p.114)

コンビネーションは、バンクA～E、H～Nの1,536のコンビネーション・メモリー・エリア(インターナル・メモリー)にライトできます。また各メディアに保存し、管理することができます。(※p.117)

エディット手順

まず、P1:Edit-Program/Mixerでティンバーのプログラムを選び、P4:Edit-Zone/Ctrlでそのプログラムの発音範囲(レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチなど)を設定します。そして、各ティンバーの音量を調整し、その他のパラメーターを設定していくとよいでしょう。

これにProgramモードでのエフェクト設定とは別にインサート・エフェクト(P8:Edit-Insert FXで設定)、マスター・エフェクト、マスターEQ、バルブ・フォース(P9:Edit-Master FXで設定)を設定してサウンドを仕上げます。その他、アルペジエーター(P7:Edit-Arp.で設定)、コントローラー(P4:Edit-Zone/Ctrl, Controlで設定)の設定等を合わせたものが、最終的なコンビネーションとなります。

note ページ・メニュー・コマンド“Solo Selected Timbre”を使用すると、選択しているティンバーだけを発音させることができます。レイヤー設定にしている複数のティンバーから個々の音を確認することができます。(※PG p.39)

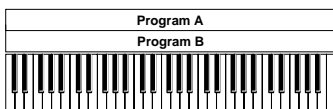
レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

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

ティンバーに割り当てたプログラムの発音方法には、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチという3タイプがあります。コンビネーションは、これらのいずれかのタイプまたは組み合わせになります。

レイヤー(Layer)

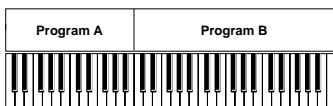
鍵盤を弾いたときに、複数のプログラムが同時に鳴るように設定することをレイヤー(Layer)といいます。



Layer (レイヤー):
複数のプログラムを同時に重ねて演奏します。

スプリット(Split)

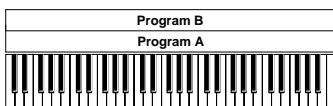
鍵盤の弾く位置によって、異なるプログラムが鳴るように設定することをスプリット(Split)といいます。



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

ペロシティ・スイッチ(Velocity SW)

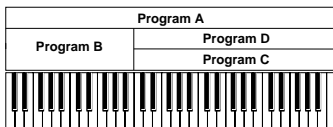
ペロシティ(鍵盤を弾く強さ)で、異なるプログラムが鳴るように設定することをペロシティ・スイッチ(Velocity SW)といいます。



強 ↑ キー・タッチの強さ
弱 ↓

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

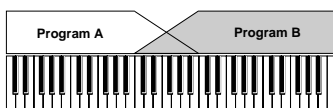
コンビネーションでは最大8つのティンバーでそれぞれ異なるプログラムを使用することができますので、複数のタイプを組み合わせて、さらに複雑な設定も行なえます。



強 ↑ キー・タッチの強さ
弱 ↓

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

また、キー・ゾーンやペロシティ・ゾーンの設定にスロープ(徐々に音量が小さくなっていく)も設定できます。スロープを設定することによってスプリットをキーボード・クロスフェードに、ペロシティをペロシティ・クロスフェードにすることができます。



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

コンペア機能

P1~P9が選ばれているとき、[COMPARE]キーを押す(キーが点灯)と、エディット前のライトされている音色が呼び出されます。再度[COMPARE]キーを押す(キーが消灯)と、エディット中の音色に戻ります。エディット前とエディット中の音色を比較するときに利用します。

[COMPARE]キーが点灯しているときにエディットするとLEDは消灯します。その音色が[COMPARE]キーのLED消灯時に呼び出される音色となります。

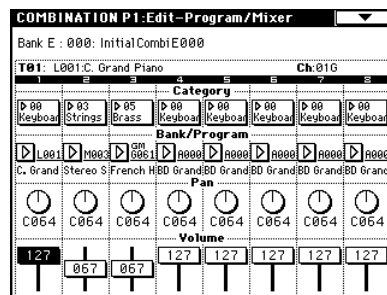
ティンバー1~8のプログラムの設定、パン、ボリュームの設定

P1: Edit-Program/Mixer

ティンバー1~8にプログラムを割り当て、それぞれのパンとボリュームを設定します。

note P0:PlayのProgram SelectページとMixerページでも設定することができます。

Edit-Prorg/Mixerページ



Category, Program Select (Bank/Program)

ティンバーにプログラムを割り当てます。

note “Bank/Timbre Program”セレクト・メニューを表示時、バンクごとの区分からプログラムを選ぶことができます。

“Category/Timbre Program”セレクト・メニューを表示時、16種類のカテゴリーからプログラムを選ぶことができます。(p.32)

note 使用するプログラムのバンクは、BANK [A] ~ [N]キーを押すことによっても選ぶことができます。

MIDI MIDIプログラム・チェンジを受信することによってプログラムを切り替える場合は、P0: Playで行います。

Pan

各ティンバーのパン(定位)を設定します。C064にすると、プログラムでのオシレーターのパンの設定が再現されます。左右に設定すると、オシレーターのパンの関係を保ちながら左右に振れます。L001で左に、R127で右に、それぞれ振り切った状態になります。

Volume

各ティンバーの音量を調整します。

ティンバー間の音量をそれぞれ調整して音色を作っていきます。“Volume”は音色を作る上で大切な設定で、この設定によってコンビネーションの印象が大きく変わります。

ステータス, MIDIチャンネル, 発音に関する設定 P2: Edit-Trk Param

MIDI Chページ

COMBINATION P2:Edit-Trk Param MIDI Ch							
Bank E : 000: Initial Combi E000							
T01: L001.C. Grand Piano							Ch: 01G
Keyboard	Strings	Brass	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
Status							
▶ INT	▶ INT	▶ INT	▶ INT	▶ INT	▶ INT	▶ INT	▶ INT
MIDI Channel							
01G	01G	01G	04	05	06	07	08
Bank Select (When Status=EX2)							
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG
MIDI Channel	OSC	Pitch	Other				

Status (ステータス)

各ティンバーのMIDIと内部音源の状態を設定します。本機の内部音源を発音させる場合、INTにします。使用しないティンバーはOffにします。Off、EXT、EX2にすると発音しません。EXT、EX2にすると、MIDIで接続した外部音源をコントロールできます。(※PG p.38、43)

MIDI Channel

本機の鍵盤で発音させるティンバーのMIDIチャンネルは、グローバルMIDIチャンネルに合わせます。鍵盤での演奏は、グローバルMIDIチャンネルで行い、このMIDIチャンネルと一致したティンバーが発音します。通常、Gchに設定します。Gchに設定すると、グローバルMIDIチャンネルを変更しても、ティンバーのMIDIチャンネルが常にグローバルMIDIチャンネルに一致します。

▲ アルペジエーターを使用したプリロード・コンビネーションの中には、アルペジエーターをアサインしたティンバーの“Status”がINT、“MIDI Ch”がGchになっていない場合があります。これは、アルペジエーターがオンのときだけに発音するようにしたティンバーの設定です。アルペジエーターを使用したコンビネーションを作成するために非常に有効な方法です。「コンビネーション、ソングのアルペジエーター設定」(※p.96)、PG p.49を参照して、アルペジエーターのアサイン、“Status”、“MIDI Channel”の関係を理解してください。

Bank Select (When Status=EX2)

“Status”がEX2のときに有効で、本機から送信するバンク・セレクトを設定します。

OSCページ

COMBINATION P2:Edit-Trk Param OSC							
Bank E : 000: Initial Combi E000							
T01: L001.C. Grand Piano							Ch: 01G
Keyboard	Strings	Brass	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
Force OSC Mode							
▶ PRG	▶ PRG	▶ PRG	▶ PRG	▶ PRG	▶ PRG	▶ PRG	▶ PRG
OSC Select							
▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH	▶ BTH
Portamento							
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG
MIDI Channel	OSC	Pitch	Other				

Force OSC Mode

通常、PRGに設定します。

ポリフォニックのプログラムを強制的にモノフォニックにするときはMN(Mono)またはLGT(Legato)にします。逆に、モノフォニックのプログラムを強制的にポリフォニックにするときはPolyにします。(※PG p.43)

OSC Select

通常、BTH(Both)に設定します。

ティンバーに“Oscillator Mode”がDoubleのプログラムを使用している場合、OSC1またはOSC2の一方のみを発音させるときはOS1(OSC1のみ発音)、OS2(OSC2のみ発音)にします。

Portamento

通常、PRGに設定します。

ティンバーのプログラムに設定されているポルタメントを強制的にオフするときはOffにします。逆に、ポルタメントを強制的にオンさせるときやポルタメント・タイムの設定を変えたいときは001~127でポルタメント・タイムを設定します。

Pitchページ

COMBINATION P2:Edit-Trk Param Pitch							
Bank E : 000: Initial Combi E000							
T01: L001.C. Grand Piano							Ch: 01G
Keyboard	Strings	Brass	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
Transpose							
+00	+12	+12	+00	+00	+00	+00	+00
Detune (Use BPM Adj. in Page Menu)							
+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
Bend Range							
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG
MIDI Channel	OSC	Pitch	Other				

Transpose, Detune (BPM Adjust)

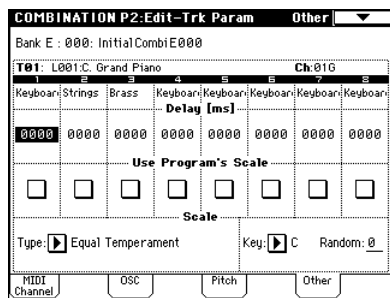
ティンバーのピッチを設定します。

- レイヤー・タイプのコンビネーションで複数のティンバーに同じプログラムを設定し、“Transpose”でピッチをオクターブで変えたり、“Detune”で微妙にピッチをずらして厚みのある音にします。
- スプリット・タイプのコンビネーションで、各キー・ゾーンごとに設定したプログラムのピッチを“Transpose”で変化させます。(半音単位)
- ドラムス・プログラムの再生ピッチを変えたいときは、“Detune”を調整します。“Transpose”を変更すると鍵盤とドラム音の配置がズレます。

● サンプルしたマルチサンプル、サンプルのBPMを調整する

ティンバーのプログラムに、BPMを合わせて作成(またはMediaモードでロード)したマルチサンプル、サンプルを使用している場合に、ページ・メニュー・コマンド“Detune BPM Adjust”でBPM値を指定して変更することができます。再生ピッチを変えることでBPMを変更します。(※PG p.44)

Otherページ



Delay [ms]

各ティンバーのプログラムが発音するタイミングを設定します。鍵盤を弾いてから、プログラムが発音するまでの時間を設定します。KeyOffにすると、鍵盤を離れたタイミングで発音します。

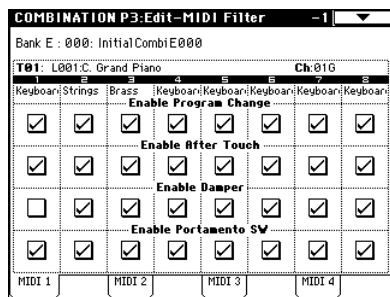
Use Program's Scale, Scale

各ティンバーのスケールを設定します。“ Use Program's Scale ”をチェックするとプログラムで設定しているスケールが使用されます。チェックしないティンバーはScaleの設定が有効になります。

MIDIフィルターの設定

P3: Edit-MIDI Filter

各MIDIフィルターについて、MIDIメッセージを送受信するかしないかを設定します。チェックをつけると送受信します。



MIDIフィルターは、その機能自体のオン/オフではなく、そのMIDIメッセージを送受信するかどうかを設定します。例えば、ポルタメントがオンになっているときに、“ Portamento SW CC#65 ”のチェックをはずした状態でも、本機での発音にはポルタメントがかかります。

例えば、ティンバー 1 にベース系プログラム、ティンバー 2 にピアノ系プログラムを選び、スプリット・タイプのコンビネーションを作成し、接続したダンパー・ペダルを踏むと、ティンバー 2 のピアノ系プログラムだけにダンパー効果がかかるようにする場合は次のように設定します。

P3:Edit-MIDI Filter - 1の“ Enable Damper ”を設定します。

ティンバー 1 “ Enable Damper ”: チェックをはずします。
ティンバー 2 “ Enable Damper ”: チェックします。

レイヤー、スプリット、ペロシティ・スイッチの設定とコントローラー設定

P4: Edit-Zone/Ctrl

Key Zoneページ (キー・ゾーンの設定)

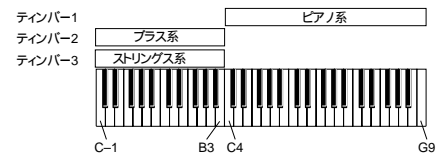
レイヤー、スプリット、キーボード・クロスフェードなどを設定します。

各ティンバーの発音する音域を設定します。発音する音域のことをキー・ゾーン(Key Zone)といいます。キー・ゾーンを設定することによって鍵盤の位置で異なるプログラムが発音するコンビネーションが作成できます。

ティンバーごとに設定したキー・ゾーンを組み合わせることで、レイヤー・タイプやスプリット・タイプのコンビネーションが作れます。

各ティンバーのキー・ゾーンは、“ Top Key ”と“ Bottom Key ”で上限と下限を設定します。

例えば、次図はティンバー 1～3がレイヤーとスプリットになっているコンビネーションを表しています。これをキー・ゾーンで設定します。ティンバー 2と3がレイヤー・タイプになっています。また、ティンバー 1とティンバー 2、3は、ノート・ナンバーのB3とC4の間で切り替わるスプリット・タイプになっています。



上図のようなコンビネーションを作成する例を示します。

P0:Play, Program SelectページまたはP1:Edit-Program/Mixerページの“ Program Select ”でティンバー 1～3で使用するプログラムを選びます。

ティンバー 1: ピアノ系プログラム

ティンバー 2: ブラース系プログラム

ティンバー 3: スtrings系プログラム

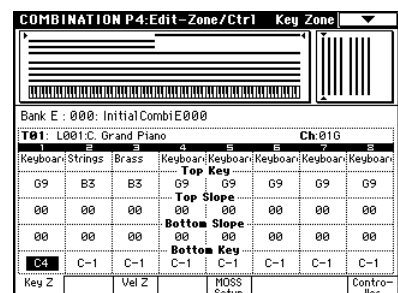
P2:Edit-Trk Param, MIDI Chページで使用するすべてのティンバーの“ Status ”をINTに、“ MIDI Channel ”をGchまたはグローバルMIDIチャンネルに合わせて設定します(チャンネル・ナンバーの後に「 G 」が表示されます)。

P4:Edit-Zone/Ctrl, Key Zoneページで“ Top Key ”と“ Bottom Key ”を設定します。

ティンバー 1: “ Top Key ”G9, “ Bottom Key ”C4

ティンバー 2、3: “ Top Key ”B3, “ Bottom Key ”C - 1

[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによっても値が入力できます。



キー・ゾーン・スローブ

トップ・キー、ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

上記例の場合、ティンバー1、2と3の一部が重なる(レイヤー)ようにキー・ゾーンを設定し、“Top Slope”、“Bottom Slope”を設定すると、B3とC4の間で音が切り替わる時に急激な音色の変化が起こりません。

Vel Zoneページ (ベロシティ・ゾーンの設定)

ベロシティ・スイッチ、ベロシティ・クロスフェードなどを設定します。

各ティンバーが発音するベロシティの範囲を設定します。発音するベロシティの範囲をベロシティ・ゾーンといいます。ベロシティ・ゾーンを設定することによって、ある範囲の強さで鍵盤を弾くと発音し、それ以外の打鍵の強さでは発音しないコンビネーションを作ることができます。

ティンバーごとに設定したベロシティ・ゾーンの組み合わせで、ベロシティ・スイッチ・タイプのコンビネーションが作成できます。

各ティンバーのベロシティ・ゾーンは、“Top Velocity”と“Bottom Velocity”で上限と下限を設定します。

例えば次図は、ティンバー1、2がベロシティによってプログラムが切り替わるベロシティ・スイッチ・タイプのコンビネーションを表わしています。これをベロシティ・ゾーンで設定します。



上図のようなコンビネーションを作成する例を示します。

P0:Play, Program SelectページまたはP1>Edit-Program/MixerページのProgram Selectでティンバー1、2で使用するプログラムを選びます。

ティンバー1: ブラス系プログラム

ティンバー2: ストリングス系プログラム

P2>Edit-Trk Param, MIDI Chページで使用するすべてのティンバーのStatusをINTに、“MIDI Channel”をGchまたはグローバルMIDIチャンネルに合わせて設定します。(チャンネル・ナンバーの後に「G」が表示されます。)

P4>Edit-Zone/Ctrl, Vel Zoneページで、“Top Velocity”と“Bottom Velocity”を設定します。

ティンバー1: “Top Velocity”127、“Bottom Velocity”64

ティンバー2: “Top Velocity”63、“Bottom Velocity”1

[ENTER]キーを押しながら本機の鍵盤を押すことによっても値が入力できます。

COMBINATION P4>Edit-Zone/Ctrl		Vel Zone	
Bank E: 000: InitialCombiE000			
T01: M003: Stereo Strings 2		Ch: 01G	
Strings	Brass	Keyboard	Keyboard
127	063	127	127
Top Velocity		127	127
Top Slope		000	000
Bottom Slope		000	000
Bottom Velocity		001	001
064	001	001	001
Key Z	Vel Z	MOSS Setup	Controller

ベロシティ・ゾーン・スローブ

トップ・ベロシティ、ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

上記例の場合に、2つのティンバーの一部が重なるようにベロシティ・ゾーンを設定し、その部分で音量が変化するように“Top Slope”、“Bottom Slope”を設定すると、ベロシティの63と64の間で音が切り替わる時に急激な音色の変化が起こりません。

Controlページ (コントローラーの設定)

REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]のBモード と[SW1]、[SW2]キーの機能をコンビネーションごとに設定します。(※p.129、PG p.48、279、280)

アルペジエーターの設定 P7: Edit-Arp.

アルペジエーターを設定します。(※p.96)

インサート・エフェクトの設定 P8: Edit-Insert FX

インサート・エフェクトを選択、設定します。

また、各ティンバーのルーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り)を設定します。(※p.105)

マスター・エフェクトとバルブ・フォースの設定 P9: Edit-Master FX

マスター・エフェクトを選択、設定します。また、マスターEQとバルブ・フォースを設定します。(※p.106)

オート・ソング・セットアップ機能

プログラムやコンビネーションの設定を自動的にソングへセット・アップします。

プログラムやコンビネーションを演奏している最中に、ふと思いついたフレーズや曲のアイディア、インスピレーションを即座にレコーディングすることができます。

[ENTER]キーを押しながらSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押すと、自動的にSequencerモードに移り、レコーディング待機の状態になります。[START/STOP]キーを押すとレコーディングが始まります。



ソングの制作 (Sequencerモード)

本機は16マルチ・トラックMIDIシーケンサーを搭載しています。このシーケンサーは、本機のさまざまな機能を融合し、ソングを作成することができます。

- 電源をオフにすると、Sequencerモードの設定やレコーディングしたソング、キュー・リスト、ユーザー・パターンの各データは消えます。必要なデータは電源をオフする前にメディアや、データ・ファイラーなど(MIDIデータ・ダンプを使用)にセーブしてください。またソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクトやアルベジエーター機能等の設定をテンプレート・ソングとして保存するときは、ページ・メニュー・コマンド“ Save Template Song ”でセーブしてください。電源オン直後はキュー・リスト、ソングの各データは入っていないので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめメディアからデータをロードしたり、データ・ファイラーなどからデータを受信してください。(※p.121、PG p.176、163)

シーケンサーの特長

- 最大200,000イベント(ノート・データ等)、最大200ソング、ソングごとに最大999小節まで使用できます。
- 最大20キュー・リスト(Cue List)まで作成できます。キュー・リストは、最大99ソングまでを並べ、チェーン再生が行えます。各ソングにはリピート回数を指定することもできます。また、キュー・リストでつなげた曲を、再度1ソングとしてコンパートすることができます。
- アルベジエーター機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- 16種類のテンプレート・ソングを内蔵しています。各音楽ジャンルに最適なプログラム、エフェクト等が設定されています。また16種類まで自分で作成したテンプレートをユーザー・テンプレート・ソングとして登録できます。
- ソングごとに5系統ステレオ・インサート・エフェクト、2系統マスター・エフェクト、ステレオ・マスターEQ、パルプ・フォースが設定できます。
- 演奏タイミングの分解能は最大 $\downarrow/192$ です。
- MIDIデータ用の16トラックと、拍子やテンポをコントロールするマスター・トラックがあります。
- トラック別に小節を指定してループ再生させるトラック・プレイループ機能を装備しています。
- ドラムストトラックに最適なプリセット・パターンを150内蔵し、その他、ソングごとに最大100ユーザー・パターンまで作成できます。ソングの演奏データとして、またRPPR機能で使用します。
- 鍵盤やコントローラーでの演奏(各種MIDIコントロール・イベント、MIDIエクスルーシブ・メッセージを含む)をそのままレコーディングするリアルタイム・レコーディングや、発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力するステップ・レコーディングなど、各種のレコーディング方法が選べます。
- レコーディングした演奏データやコントロール・イベントに対し、各種エディット(イベント・エディットなど豊富なエディット・コマンドを用意)が行なえます。
- 外部MIDI機器(XG、GSデータ等も含む)から受信したエクス

- ルーシブ・メッセージや、トラック・パラメーター等をエディットしたときのパラメーター・チェンジを、任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。また、ページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting (MIDI Exclusive) to Track ”により、エフェクト・パラメーターの設定を、任意のロケーションにレコーディングすることができます。プレイバック時に外部MIDI機器に送信したり、ソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールすることができます。
- “ Tone Adjust ”は、トラックごとに使用するプログラムの音色を一時的に調整します。ソングの作成中にProgramモードに戻ってプログラムをエディットすることなく、ソングの曲調に合わせてベースの音色を丸くしたり、ストリングスのアタックを速くする等、曲中でリアルタイムに変化させることができます。
- “ Status ”をINTやBTHに設定すると、外部のシーケンサーで本機をマルチ・ティンバー音源として演奏させることができます。また、“ Status ”をBTH、EXT、EX2に設定すると、本機のシーケンサーで、外部の音源を演奏させることができます。
- 外部MIDI機器との同期演奏が可能です。
- トラックで使用するプログラム・パラメーターのAMS(オルタネート・モジュレーション)機能やコントロール・チェンジによる、リアルタイム・コントロールが可能です。テンポの変化に、LFOスピードを同期させるMIDI Sync.機能を装備しています。
- Dmod(ダイナミック・モジュレーション)機能により、エフェクト・パラメーターをリアルタイム・コントロールできます。テンポの変化に、LFOスピードやディレイ・タイムを同期させるMIDI Sync.機能にも対応しています。
- ソング、パターン、トラックごとにネームが付けられます。
- ソングにコンビネーションやプログラムの設定がコピーできます。
- 作成したソング、キュー・リストなどシーケンサー・データを、専用フォーマットでセーブしたり、MIDIデータ・ダンプで送信できます。
- 作成したソングをSMF(スタンダードMIDIファイル)に変換してセーブできます。またSMFのソングをロードすることもできます。
- “ PLAY/MUTE/REC ”、“ SOLO On/Off ”で任意のトラック演奏を素早くプレイ/ミュートできます。
- 音を聴きながら、早送りや早戻しができます。
- [LOCATE]キーで、任意のロケーションへ素早く移動することができます。
- 作成したマルチサンプル等を、Sequencerモードで内蔵プログラムと一緒に再生することができます。Samplingモードのタイム・スライス機能は、リズム・ループ・サンプルを分割し、その分割したサンプルに対応する演奏データを作成することができます。Sequencerモードで演奏データをプレイバックし、リズム・ループ・サンプルのピッチを変えずに、テンポのみを変えて再生できます。また、データのノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したりすることによって、素材のリズム・ループを自由に作り替えることができます。
- ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成するイントラック・サンプリング機能を装備しています。
- 作成したソングは、メディアにリサンプリングし、MediaモードでUSB A端子に接続したCD-R/RWドライブにオーディオCDとして記録することができます。

Sequencerモードの構成

Sequencerモードは次のような構成を持ちます。

ソング (Song)

ソングは、MIDIトラック1～16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、エフェクト、アルペジエーター、RPPRのパラメーター、100のユーザー・パターンで構成されています。

このソングを本機では最大200ソング作成できます。

MIDIトラック1～16、マスター・トラックは、それぞれスタート時の設定である設定パラメーターと、演奏データで構成されています。

設定パラメーター

MIDIトラック1～16

Bank/Program No.*, PLAY/MUTE/REC, Pan*, Volume*, Track Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro, Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status=EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Portamento*, Transpose**, Detune**, Bend Range**, Delay, Use Program's Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone, Track Name, Arpeggiator Assign, IFX/Indiv.Out BUS Select, Send1(MFX1)*, Send2(MFX2)*

マスター・トラック

拍子*, テンポ*

演奏データ

MIDIトラック1～16

Note On/Off, Program Change (Bank Selectを含む), Pitch Bend, After Touch (Poly After), Control Change, Pattern No., System Exclusive

* リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで演奏データとしてレコーディングできます。演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

** 演奏データ(MIDI RPNデータ)を使用して、演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

コントロール・チェンジ、RPNについての詳細は、PG p.285、293を参照してください。

note 上記設定のパラメーターのうち、リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることができるものは、エクスクルーシブ・データとして、レコーディングできます。

パターン (Pattern)

パターンには、プリセット・パターンとユーザー・パターンがあります。

- ・ プリセット・パターン: ドラムス・トラックなどに最適なパターンが、本機メモリーにあらかじめ内蔵されています。どのソングからも選べます。
- ・ ユーザー・パターン: 1ソングについて最大100パターンまで持つことができます。他のソングで使用するときには、ページ・メニュー・コマンド“ Copy Pattern ”、“ Copy From Song ”などでコピーして使用します。パターンの長さは小節単位で任意に設定します。

1つのパターンは1トラック分の演奏データです。複数のトラック分のパターンは作成できません。

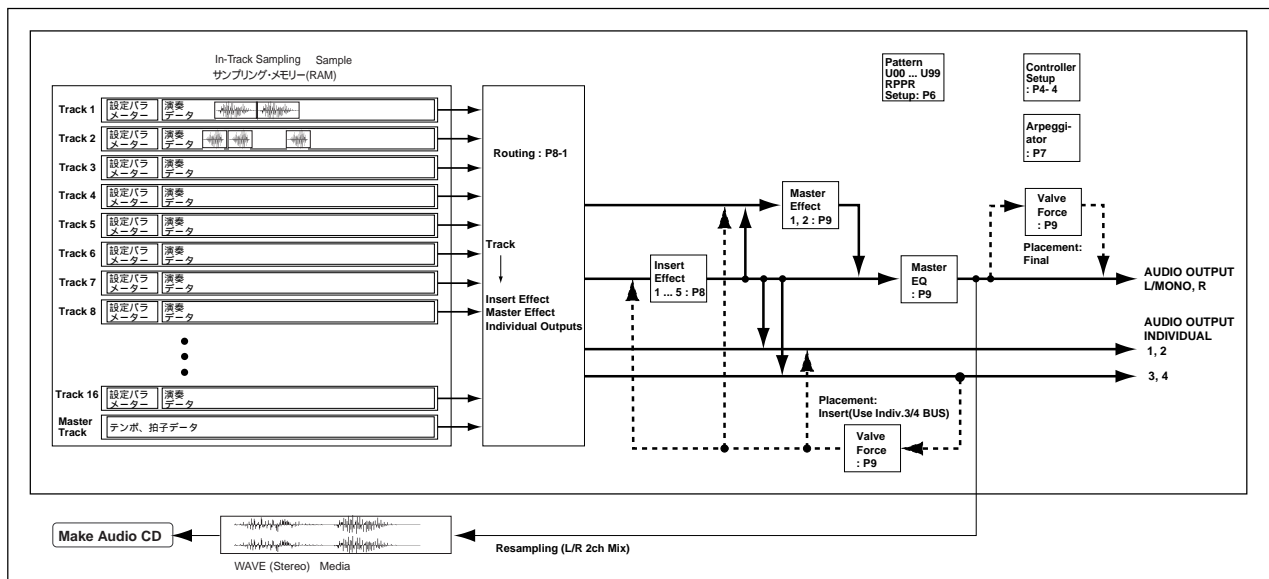
これらのパターンは、トラックに配置(ページ・メニュー・コマンド“ Put to Track ”)やコピー(ページ・メニュー・コマンド“ Copy to Track ”)をしてトラックの演奏データとして、またはソングのRPPR機能で使用します。

キュー・リスト (Cue List)

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイバックするものです。本機は20個のキュー・リストが作成できます。1つのキュー・リストには最大99個までのソングを任意につなげ、各ソングの繰り返す回数を指定することができます。

また、ページ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを1つのソングにコンバートすることができます。バックアップをキュー・リストで作成し、ソングに

Sequencerの構造と対応ページ



コンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。

Sequencerモードのページ構成

Page	説明
P0: Play/REC	ソングのプレイバック、レコーディングおよびその設定。トラックのプログラム選択。パン、レベルの設定。サンプリングのための設定。
P1: Cue List	キュー・リストのプレイバック、作成、設定。
P2: Trk Param	ソングのトラックごとの各種パラメーター設定。MIDI、OSC、Pitch、その他。
P3: MIDI Filter	ソングのトラックごとの各種MIDIメッセージ送受信のフィルター設定。
P4: Zone/Ctrl	ソングのトラックごとのキー・ゾーン、ペロシティ・ゾーン設定。コントローラーの設定。別売オプションEXB-MOSS装着時は、関連パラメーター設定。
P5: Track Edit	ソングのトラックの演奏データのエディット。トラック・ネームの設定。トラックごとのプログラムのトーン設定。
P6: Pattern/RPPR	ソングのパターンのレコーディング、エディット。パターン・ネームの設定。ソングのRPPR機能の設定。
P7: Arpeggiator	アルペジエーターの設定。
P8: Insert Effect	インサート・エフェクトの選択と設定。ソングのトラックのルーティング、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送りを設定。
P9: Master Effect	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQ、バルブ・フォースの設定。

note モードや各ページへの入り方については、「基本的な操作方法」(※p.13)を参照してください。

note オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクFのプログラムが、Sequencerモードでも使用できます。バンクFのプログラムに関するパラメーターについては、EXB-MOSS取扱説明書を参照してください。

MIDI トラックごとのMIDIの送受信は、「MIDI Channel」(P2:Edit-Trk Param, MIDI Chページ)で設定します。インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、バルブ・フォースは、「Ctrl Ch.」(P8, P9)で設定します。

note Sequencerモードでのサンプリング/リサンプリングが可能です(※p.80)。また、入力した外部オーディオ音に本機のエフェクトをかけることもでき、幅広い応用が可能です。(※p.107, 111)

レコーディングの準備

レコーディングする前にGlobalモードでメモリー・プロテクトがはずれていることを確認してください。(※p.90)

新規ソングの作成

空のソングを作成し、そこにレコーディングしていきます。
[SEQ]キーを押して、Sequencerモードに入ります。「Song Select」を選び(Sequencer P0:Play/REC, Program T01-08ページ等)新規に作成するソング・ナンバーをテン・キーで入力し、[ENTER]キーを押します(例えば[1]キー、[ENTER]キー)。ダイアログが表示されます。



「Set Length」でソングの小節数を指定し、OKボタンを押します。

note 「Song Select」のポップアップ・ボタンを押して、ソング名の入っていないリストを選ぶこともできます。

トラック設定

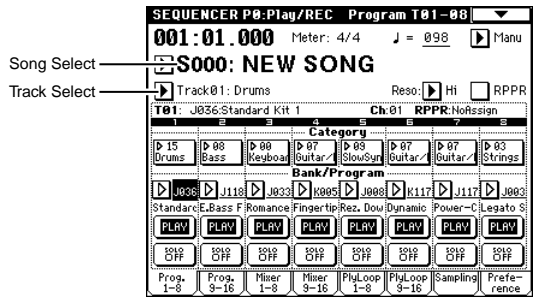
ここでは新規ソングをレコーディングするために、MIDIトラックへのプログラムの割り当てや、ボリュームなどの各設定を行う基本的な設定手順を説明します。

note テンプレート・ソングをロードすることによって、ジャンルに最適な設定を簡単に使用できます。

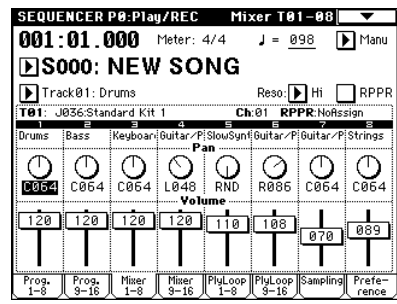
各MIDIトラックにプログラムを割り当てます。Sequencer P0:Play/REC, Program T01-08/T09-16ページの「Program Select」で各MIDIトラックのプログラムを割り当てます。

このとき、「Category」ポップアップ・ボタンを押して、カテゴリーからプログラムを選ぶことができます。また、コンビネーションやプログラムの設定をコピーできます。(※p.58)

note プログラムを割り当てるときは、「Track Select」で割り当てるトラックを選び、音を確認してください。



各MIDIトラックのパンとボリュームを設定します。Sequencer P0:Play/REC, Mixer T01-08/T09-16ページの「Pan」で各トラックのパンを、「Volume」で各トラックの音量を設定します。



各MIDIトラックで発音させる音源とMIDIチャンネルを設定します。

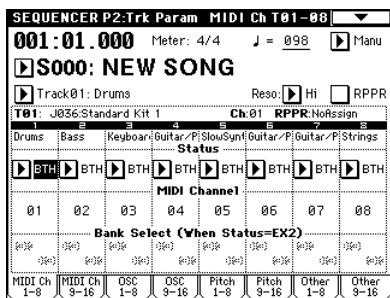
Sequencer P2:Trk Param, MIDI Ch T01-08/T09-16ページの「Status」で各トラックで発音させる音源を本機または外部にするかを設定します。また、「MIDI Channel」で各トラックのMIDIチャンネルを設定します。

トラック・ステータス「Status」をINTにして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、本機の音源が発音およびコントロールされます。「Status」をEXT、EX2またはBTHにして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラー

を操作すると、外部音源が発音およびコントロールされます(外部音源のMIDIチャンネルを本機のEXT、EX2またはBTHのトラックの「MIDI Channel」に合わせる必要があります)。BTHでは、外部音源と同時に本機の音源が発音、コントロールされます。

本機のSequencerモードを、16マルチトラック・ティンバーの音源として使用する場合、INTまたはBTHに設定します。(※“Status”PG p.72)

“MIDI Channel”は、基本的には各トラックで異なるチャンネル1～16に設定します。同じMIDIチャンネルに設定したトラックは、どちらかのトラックをレコーディングやプレイバックしたとき、同時に発音します。



エフェクトを設定します。

Sequencer P8:Insert EffectおよびP9:Master Effectで各エフェクトを設定します。(※p.105、PG p.95、98)

テンポと拍子を設定します。

Sequencer P0:Play/RECで設定します。“J”(Tempo)”でテンポを、“Meter”で拍子を設定します。(※PG p.55)

必要に応じて“Reso”でクオンタイズ・レゾリューションを設定します。(※PG p.57)

その他に必要な設定をします。

必要に応じて、アルペジエーター(Sequencer P7:Arpeggiator)、MIDIフィルター(Sequencer P3:MIDI Filter)、バルブ・フォース(Sequencer P9:Master Effect)等を設定します。(※PG p.55～102)

上記の設定を終えたら基本的なセットアップの完了です。次項の「レコーディング方法」以降を参照してレコーディングしてください。

note 曲調に合わせてベースの音色を丸くしたり、ストリングスのアタックを速くするなど、プログラムのトーンをSequencer P5:Track Edit, Tone 1.2～5.6のTone Adjustページで調整することができます。ソングの作成中にProgramモードに戻ってプログラムをエディットしてライトすることなく、トーン調整をソングで管理することができます。

[LOCATE]の設定

[LOCATE]キーを押すことで、設定したロケーションへ移動することができます。

設定は、ページ・メニュー・コマンド“Set Location”で行います。また、[ENTER]キーを押しながら[LOCATE]キーを押すことでプレイバック中でもロケーションを設定できます。(※PG p.61)通常、001:01.000にします。ソングの先頭に戻ります。ソングを選択したとき、“LOCATE”の設定は001:01.000に自動的に移動します。

任意のトラックだけをモニターする/任意のトラックだけをモニターしない(ソロ/ミュート機能)

本機にはトラック1～16の任意のトラックのみをプレイバックするソロ機能と、任意のトラックのみを消音するミュート機能があります。意図的にトラックの音をミュートしたり、ソロにしてプレイバックしたり、すでにレコーディングしたトラックのうちリズム・セクションだけを聞きながら新しいトラックをレコーディングするなどの使い方があります。ミュートとソロ機能の効果を確認してください。

ソングをロードします。

QS p.2を参照してデモ・ソングをロードし、いずれかのソングを選んでください。

Sequencer P0:Play/REC, Program T01-08/T09-16ページを表示します。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

トラック1の「PLAY/MUTE/REC」を押します。

表示が「PLAY」から「MUTE」になり、トラック1の演奏が聞こえなくなります。このように任意のトラックを一時的に音を消すことをミュートといいます。



トラック2の「PLAY/MUTE/REC」を押します。

表示が変わり、トラック2の演奏もミュートされます。



ミュートを止めるには、“PLAY/MUTE/REC”を再度押します。

トラック1の「SOLO ON/OFF」を押します。

「SOLO OFF」から「SOLO ON」に表示が変わり、今度はトラック1の演奏のみが聞こえます。このように任意のトラックのみを再生させることをソロ(オン)といいます。



note ミュートとソロ・オンではソロ機能のほうが優先されます。

トラック2の「SOLO ON/OFF」を押します。

表示が変わり、トラック1と2の演奏のみが再生されます。



ソロ・オンをオフにするには再度「SOLO ON/OFF」を押します。トラック1と2の「SOLO ON/OFF」をそれぞれ押してください。

表示が変わり、トラック1と2の演奏がミュートされます。すべてのトラックがソロ・オフのとき、“PLAY/MUTE/REC”の設定で再生されます。

note ページ・メニュー・コマンド“Solo Selected Track”を使用すると、選択しているトラックの音だけを聞くことができます。トラックのパラメーター設定、エフェクトの設定などに使用すると便利です。(※PG p.58)

レコーディング方法

ここでは本機で行えるレコーディング方法について説明します。

トラックへのレコーディング

MIDIトラックへのレコーディングは、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングの2つの方法でレコーディングできます。リアルタイム・レコーディングでは6種類のレコーディング・モードから選択できます。

MIDIトラックでは、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットや、ピッチ・ベンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジの各データを挿入するクリエイト・コントロール・データなどのトラック・エディットが行えます。

パターンへのレコーディング

パターンへのレコーディングは、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングの2つの方法でレコーディングできますが、リアルタイム・レコーディングではトラックへのレコーディングと異なり、1種類(ループ)のレコーディング・タイプのみ選択できます。

その他、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットが行えます。

また、ページ・メニュー・コマンド“ Get From Track ”で、トラックの演奏データの任意の部分をパターンの演奏データとすることができます。逆に、ページ・メニュー・コマンド“ Put to Track ”、“ Copy to Track ”でパターンの演奏データをトラックに配置、コピーすることができます。

MIDIトラックへのリアルタイム・レコーディング

鍵盤での演奏や、ジョイスティック等のコントローラーの操作を、リアルタイムに取り込むレコーディング方法です。

1トラックずつレコーディングするのが基本で、このレコーディングをシングルトラック・レコーディングといいます。

また、チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングがあります。RPPR機能、アルペジエーター機能を使って複数のトラックの演奏データを一度にレコーディングするときや、既存のシーケンス・データを外部シーケンサーで再生させて、それをリアルタイムに受信してレコーディングする場合にもこの方法を使用します。

これらの設定はSequencer P0:Play/REC, Preference ページ“ Recording Setup ”で設定します。

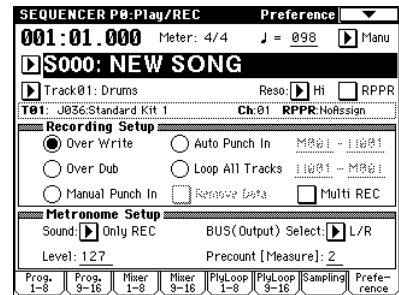
• オーバー・ライト

トラックに演奏データを上書きしながらレコーディングします。レコーディング済みのトラックにオーバー・ライト・レコーディングを行なうと、演奏データは新たなデータに書き換わります。

通常、この方法でレコーディングし、その後に他のリアルタイム・レコーディングやイベント・エディットなどで修正します。

レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。

“ Recording Mode ”をOver Writeに設定します。



“ Location ”でレコーディングを開始する小節を指定します。

SEQUENCER [REC/WRITE]キー、SEQUENCER [START/STOP]キーを順番に押します。

“ Metronome Setup ”が初期設定のときはメトロノームがプリカウントの2小節鳴った後、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

演奏が終わったらSEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

このときSEQUENCER [START/STOP]キーのかわりに[PAUSE]キーを押すと、レコーディングは一時停止状態になります。もう1度[PAUSE]キーを押すと、レコーディングが再開されます。最後は、SEQUENCER [START/STOP]キーを押して終了させます。

• オーバー・ダブ

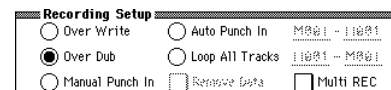
演奏データを書き加えながらレコーディングします。

レコーディング済みのトラックにオーバー・ダブ・レコーディングを行なうと、すでにレコーディングされている演奏データに、オーバー・ダブ・レコーディングのデータが書き加えられたものになります。

コントロール・データを書き加えるときやドラム・パターンをレコーディングするとき、またテンポをマスター・トラックにレコーディングするときにも、このモードを選ぶとよいでしょう。すでにある演奏データが消去されずにデータを追加できます。

レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。

“ Recording Mode ”をOver Dubに設定します。



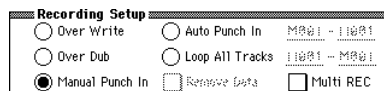
以降の手順は、「オーバー・ライト」の ~ を参照してください。

• マニュアル・パンチ・イン

ソングの再生時に、任意の位置でSEQUENCER [REC/WRITE]キーや接続したペダル・スイッチを押して、レコーディングをスタート/ストップさせます。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。

“Recording Mode”をManual Punch Inに設定します。



“Location”で、レコーディングを開始する位置より数小節前の小節を指定します。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。
演奏がスタートします。

レコーディングを開始したい位置で、SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。

レコーディングが開始します。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

レコーディングを終了したい位置で、SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。

レコーディングが終了します(プレイバックは続行されます)。

note 、のSEQUENCER [REC/WRITE]キーのかわりに、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチを使用することができます。

Global P2:Controllerページの“Foot Switch Assign”をSong Punch In/Outに設定してください。(※p.90)

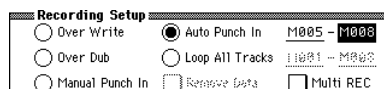
SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。
演奏が終了し、で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

• オート・パンチ・イン

レコーディングする範囲をあらかじめ設定することによって、設定した範囲のみを自動的にレコーディングします。演奏データを上書きしながらレコーディングします。

レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。

“Recording Mode”でAuto Punch Inを選びます。



“M(Auto Punch In Start Measure)”と“M(Auto Punch In End Measure)”でレコーディングする範囲を設定します。

例えばM005-M008にすると5小節から8小節の間だけレコーディングできます。

“Location”で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。

SEQUENCER [REC/WRITE]キー、SEQUENCER [START/STOP]キーを順番に押します。

演奏がスタートします。

で設定した開始位置に達すると、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。で設定した終了位置に達すると、レコーディングが終了します(プレイバックは続行されます)。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。
演奏が終了し、で設定したロケーションに戻ります。

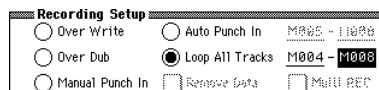
• ループ・オール・トラックス

演奏データを書き加えながらレコーディングします。指定した範囲を繰り返しレコーディングできます。ドラム・フレーズ等のレコーディングに最適です。

レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。

“Recording Mode”をLoop All Tracksに設定します。

“Multi REC”をチェック時、Loop All Tracksを選べません。



“M(Loop Start Measure)”と“M(Loop End Measure)”で、繰り返しレコーディングする範囲を設定します。
例えばM004-M008にすると4小節から8小節の間がループ(繰り返し)しながらレコーディングされます。

“Location”で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。

SEQUENCER [REC/WRITE]キー、SEQUENCER [START/STOP]キーを順番に押します。

演奏がスタートします。で設定した開始位置に達すると、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

で設定した終了位置に達すると再び開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。

ループ・レコーディングされた演奏データは、すでにレコーディングされている演奏データに書き加えられます。

ループ・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去することができます。

ループ・レコーディングの最中にSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押すと、キーを押している間の現在選ばれているトラックの演奏データが、すべて消去されます。

“Remove Data”のチェック・ボックスにチェックをつけて、ループ・レコーディング中に、消去したい音程(ノート・ナンバー)を鍵盤で押すと、鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。

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

演奏データを書き込むとき(レコーディングするとき)はチェックをはずします。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。
演奏が終了し、で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

ループ・オール・トラックスが選ばれているときは、通常のプレイバック時でも演奏がループします。

• マルチ (マルチトラック・レコーディング)

チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングです。チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングします。オーバー・ライト、オーバー・ダブ、マニュアル・パンチ・イン、オート・パンチ・インによるレコーディングが可能です。

アルペジエーター機能を使って複数のトラックに同時にレコーディングする

アルペジエーター機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。

RPPR機能を使って同時に複数のトラックにレコーディングする

RPPR機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。操作手順は、「RPPRでの演奏をリアルタイム・レコーディングする」(※p.56)を参照してください。

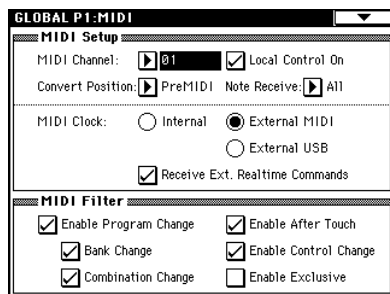
外部シーケンサーなどからのMIDIデータを同時に複数のトラックにレコーディングする

本機のMIDI INと外部シーケンサーのMIDI OUTがMIDIケーブルで接続されているのを確認してください。

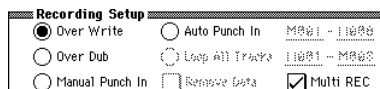
接続されていない場合は電源をオフにして接続し、接続後、電源をオンにしてください。(※PG p.288)

Global P1:MIDIページで“MIDI Clock”をExternal MIDIに設定します。外部シーケンサーのMIDIクロックに同期するようにします。

“Receive Ext. Realtime Commands”にチェックがついていることを確認します。



新規ソングを作成し、Sequencer P0:Play/REC, Preferenceページで“Multi REC”チェック・ボックスにチェックをつけます。“Recording Mode”はOver Writeにしておいてください。



P0:Play/REC, Program T01-08/T09-16ページを選びます。

レコーディングしないトラックは、“PLAY/MUTE/REC”をPLAYまたはMUTEにします。

P2:Trk Param, MIDI Chページの“MIDI Channel”でトラックのMIDIチャンネルを設定します。

外部シーケンサーの各トラックのMIDIチャンネルと、本機の

トラックのMIDIチャンネルを合わせます。同じチャンネルのデータが本機のトラックにレコーディングされます。

“Status”がINTまたはBTHに設定されているのを確認してください。

[LOCATE]キーを押してロケーションを001:01.000にします。

SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押して、レコーディング・スタンバイ状態にします。

外部シーケンサーをスタートさせます。

本機は、外部シーケンサーの送信するMIDIスタート・メッセージを受けて、本機のシーケンサーは自動的にレコーディングを開始します。

演奏が終了したら、外部シーケンサーをストップさせます。本機のシーケンサーは、外部シーケンサーの送信するMIDIストップ・メッセージを受けて、自動的にレコーディングを終了します。本機のSEQUENCER [START/STOP]キーを押してもレコーディングは終了します。

再生します。

Global P1:MIDIページで“MIDI Clock”をInternalに設定します。

“Tempo Mode”をAutoにします。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと再生されません。

note 再生スタート直後の音色が正しく再生されない場合は、ページ・メニュー・コマンド“Event Edit”(Sequencer P5:Track Edit)でProgram Changeを設定し直すことによって解決される場合があります。

ステップ・レコーディング

発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力するレコーディング方法です。(※QS p.27, PG p.78)

ノート・オン/オフのみがレコーディングできます。

イベント・エディットと クリエイト・コントロール・データ

ステップ・レコーディングではノート・データしかレコーディングできませんが、他のデータをリアルタイム以外でレコーディングする方法として、イベント・エディットやクリエイト・コントロール・データがあります。

イベント・エディットは、もともとはレコーディングしたデータを修正するのが目的ですが、プログラムの変更やコントロール・チェンジ等も挿入することもできます。

クリエイト・コントロール・データとは、コントローラーの値を、設定した時間を使ってある値からある値まで徐々に変化するデータを作り、それを挿入するものです。ピッチ・ベンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジ等の入力に使います。

エクスクルーシブ・イベントのレコーディング

トラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジや、外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージを任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。リアルタイム・コントローラーやアルペジエーターを始め、プログラムのボリューム、パン、ミュートや、トーン調整、インサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトをリアルタイムでコントロールできます。プレイバック時、エクスクルーシブ・メッセージをこれらのデータでソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールしたり、外部MIDI機器に送信することができます。

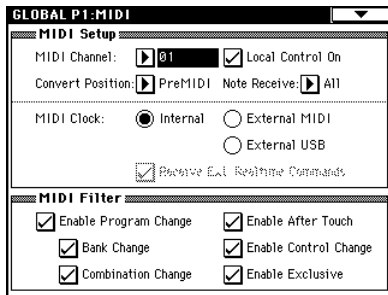
note ページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”でインサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトのパラメーター設定を、エクスクルーシブ・イベントとして任意のロケーションに挿入し、ソングの途中で切り替えることもできます。

! GM、XG、GSのエクスクルーシブ・メッセージをトラックにレコーディングすることはできませんが、本機の音源では再現されません。

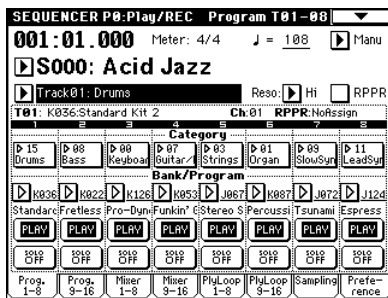
内部パラメーター・チェンジをレコーディングする

プリセット・テンプレート・ソング「Acid Jazz」を使用して、内部パラメーター・チェンジのレコーディング方法を説明します。トラック1(ドラム)にアサインされているインサート・エフェクト(IFX1、IFX2)のパラメーター・チェンジを、空きトラックへレコーディングします。

! システム・エクスクルーシブ・メッセージをレコーディングするには、Global P1: MIDI、MIDI Filterの“ Enable Exclusive ”をチェックする必要があります。Globalモードに移りチェックが付いていることを確認してください。



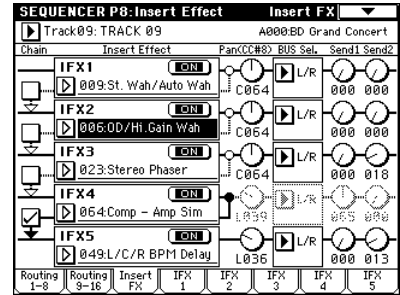
ページ・メニュー・コマンド“ Load Template Song ”でAcid Jazzをロードします。ダイアログの“ Copy Pattern to Track too? ”をチェックして、16小節程度のパターンをコピーします。(※QS p.24)



“ Track Select ”でTrack09を選び、レコーディングを開始します。ここでは空きトラックを選択します。

note データが記録されているトラックにレコーディングする場合は、“ Recording Setup ”の“ Recording Mode ”(※p.43)で、Over Dubを選んでレコーディングします。

レコーディング中に、適当なタイミングでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーターを変更します。Sequencer P8: Insert Effect, Insert FXページのIFX1とIFX2のエフェクトを変更したり、P5:Track Edit, Tone Adjustページなどで音をリアルタイムに変更します。

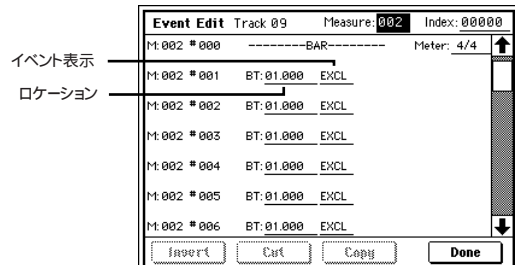


note リアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーターについてはPG p.101を参照してください。

レコーディングを終了します。

note エクスクルーシブ・メッセージは、常に“ Track Select ”で選択したカレント・トラックにレコーディングされます。ここではトラック9 (Track09)にレコーディングされます。

note イベント・エディットの画面で、レコーディングされたエクスクルーシブ・イベントとロケーションが確認できます。エクスクルーシブ・イベントは“ EXCL ”と表示されます。Sequencer P5: Track Editページで、ページ・メニュー・コマンド“ Event Edit ”を選び、Set Event FiltersダイアログでExclusiveにチェックし、OKボタンを押して確認してください。



! エクスクルーシブ・イベントは、他のイベントへの変更はできません。また、他のイベントをエクスクルーシブ・イベントに変更することもできません。

Sequencer P8: Insert Effectなど、リアルタイムで変更したパラメーターのページを表示させて、プレイバックすると、レコーディングされた設定が再現できます。

リアルタイム・レコーディングでレコーディングの対象となるエクスクルーシブ・メッセージ


以下が対象となるエクスクルーシブ・メッセージです。


- ・ 外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージ
- ・ Sequencerモードでのパラメーター・チェンジ(※PG p.101)
- ・ フット・ペダル、ノブ等にアサインされたMaster Volumeのユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ

“Put Effect Setting to Track”によるエフェクトの切り替え

ページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”は、エフェクト設定をエクスクルーシブ・イベントとしてトラック上に挿入します。

プリセット・テンプレート・ソング「 Acid Jazz 」を使用して、ページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”の使用方法を説明します。ここでは、Track03: Elec. Pianoに設定してあるインサート・エフェクト023: Stereo Phaserを、曲の途中で020: Stereo Flangerに変更する操作例です。ここでは、1)と2)の2通りの方法を例として説明します。

 MIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージでエフェクトの設定を変更する場合、エフェクトの切り替えに、ある程度の時間を必要とします。また、発音中であれば音色がスムーズに切り替わらない場合があります。演奏データのタイミングを考慮し、システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入するロケーションを調節してください。

 挿入できるイベントは、エフェクトの種類とエフェクトのパラメーターのみです。エフェクトのオン/オフやバス等の設定は、リアルタイム・レコーディングしてください。

1. 曲の先頭と途中にエフェクト設定を挿入する

トラック3で使用されているインサート・エフェクト(IFX3)を、1小節から8小節まではテンプレート・ソングで設定されている023: Stereo Phaserを使用し、9小節目からは020: Stereo Flangerを使用するように、ページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”でMIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入します。

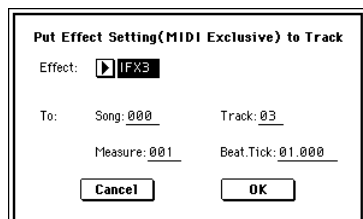
Sequencerモードに入り、“ Song Select ”でソングS000を選びます。

ページ・メニュー・コマンド“ Load Template Song ”でAcid Jazzをロードします。



“ Track Select ”でTrack03: Elec. Pianoを選び、任意にレコーディングします。(※QS p.26)

Sequencer P8: Insert Effectでページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”を選び、ダイアログを表示します。



挿入するエクスクルーシブ・メッセージのエフェクト、挿入先を設定します。

“ Effect ”: IFX3

To: “ Song ”: 000

“ Track ”: 03

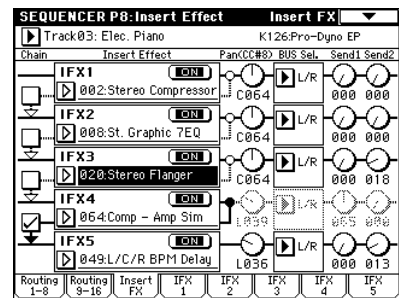
“ Measure ”: 001

“ Beat.Tick ”: 01.000

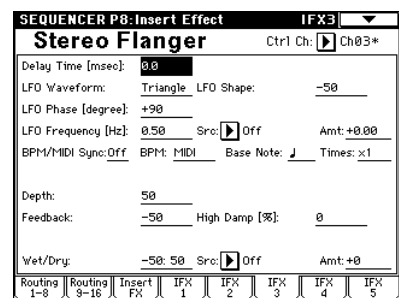
OKボタンを押します。

9小節目から使用するエフェクトを設定します。

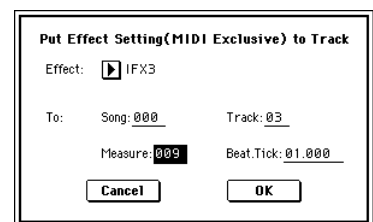
Sequencer P8: Insert Effect, Insert FXページで、IFX3に020: Stereo Flangerを選びます。



Sequencer P8: Insert Effect, IFX3ページで、パラメーターを任意に設定します。



Sequencer P8: Insert Effect, Insert FXページでページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”を選び、ダイアログを表示します。



挿入するエクスクルーシブ・メッセージのエフェクト、挿入先を設定します。

“ Effect ”: IFX3

To: “ Song ”: 000

“ Track ”: 03

“ Measure ”: 009

“ Beat.Tick ”: 01.000

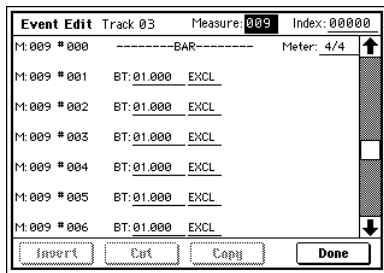
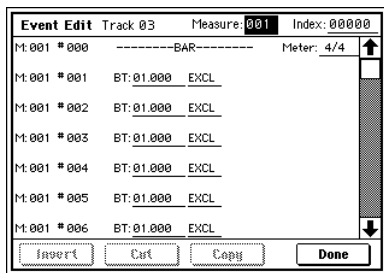
OKボタンを押します。

実行後プレイバックさせると、トラック3のエフェクトが9小節目から020: Stereo Flangerに変わります。

[COMPARE]キーを押して(キーが点灯)プレイバックさせると、“Put Effect Setting to Track”実行前のもを確認できます。

実行前と実行後のトラックを比較したいときに[COMPARE]キーを使用します。

Sequencer P5: Track Editページで“Track Select”をTrack03にして、ページ・メニュー・コマンド“Event Edit”を選び、イベント・エディットの画面を表示します。(Set Event Filtersダイアログの“Exclusive”をチェック)トラック3の先頭と9小節目にMIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージが挿入されています。

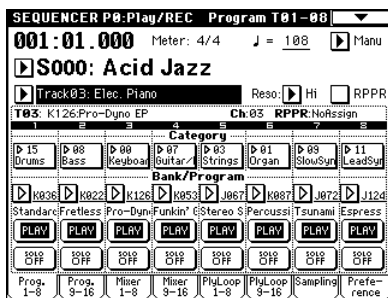


2. 曲の先頭からはソング自体に設定されているエフェクトを使用し、曲の途中から別のソングで設定したエフェクトを挿入する

トラック3で使用されているインサート・エフェクト(IFX3)において、曲の先頭からはテンプレート・ソングで設定されている023: Stereo Phaserを使用し、9小節目からは別のソングで設定した020: Stereo Flangerを使用するように、MIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入します。

Sequencerモードに入り、“Song Select”でソングS000を選びます。

ページ・メニュー・コマンド“Load Template Song”でAcid Jazzをロードします。

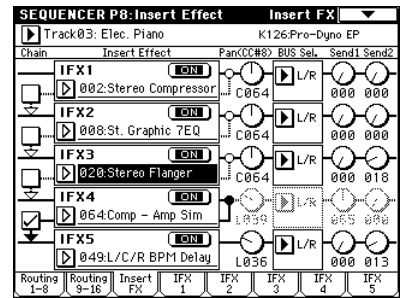


“Track Select”でTrack03: Elec. Pianoを選び、任意にレコーディングします。(※QS p.26)

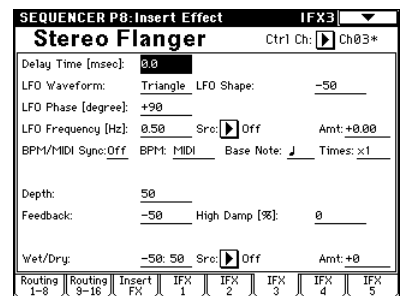
変更するエフェクトの設定を、コピーした別のソングで設定します。

- 1) ソングS001を作成します。
- 2) ページ・メニュー・コマンド“Copy From Song”でコピー元をSong000にしてコピーを実行します。(※PG p.58「Copy From Song」)

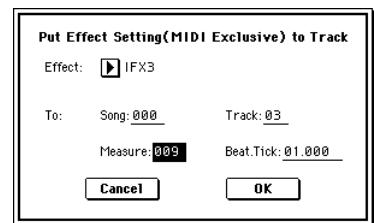
ソング001上で9小節目から使用するエフェクトを設定します。Sequencer P8: Insert Effect, Insert FXページで、IFX3に020: Stereo Flangerを選びます。



Sequencer P8: Insert Effect, IFX3ページで、パラメーターを任意に設定します。



“Put Effect Setting to Track”を選び、ダイアログを表示します。



ソング001で設定したエフェクト設定をソング000に挿入します。

“Effect”: IFX3

To: “Song”: 000

“Track”: 03

“Measure”: 009

“Beat.Tick”: 01.000

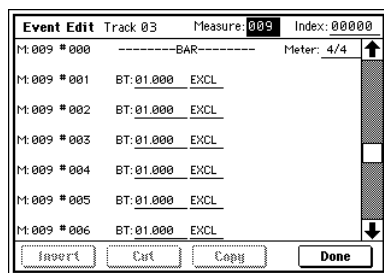
OKボタンを押して、実行します。

実行後、ソング000を選びプレイバックさせると、トラック3のエフェクトが9小節目から020: Stereo Flangerに変わります。

ソング000で[COMPARE]キーを押して(キーが点灯)プレイバックさせると、“Put Effect Setting to Track”実行前のものを確認できます。

実行前と実行後のトラックを比較したいときに[COMPARE]キーを使用します。

note ソング000のSequencer P5: Track Editページで“Track Select”をTrack03にして、ページ・メニュー・コマンド“Event Edit”を選び、イベント・エディットの画面を表示します。(Set Event Filtersダイアログの“Exclusive”をチェック)
トラック3の9小節目にMIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージが挿入されています。



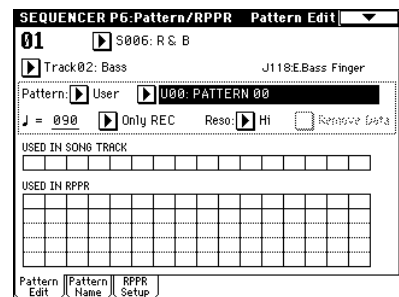
パターンのリアルタイム・レコーディング

リアルタイム・レコーディングでユーザー・パターンを作成します。ユーザー・パターンは、プリセット・パターンと同様にRPPR機能で使用したり、ソングにコピーや配置して使用します。また、トラックの演奏データをパターンにコピーすることができます。

パターンのリアルタイム・レコーディングは、小節数を設定したパターンを繰り返し演奏させ、そこへ演奏データを書き加えていきます。

新規ソングを作成し、「レコーディングの準備」を参考にして、パターンに使用するプログラムをトラックに設定します。(※p.41)

Sequencer P6:Pattern/RPPR, Pattern Editページを表示します。



“Track Select”でパターンのレコーディングに使用するトラックを選びます。

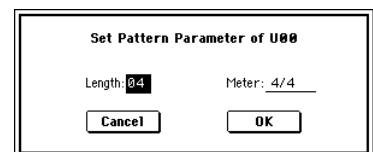
選択したトラックのプログラム等の設定でパターンが発音します。

“Pattern(Pattern Bank)”はUserに、“Pattern Select”はU00に設定します。

1つのソングにそれぞれU00～U99のユーザー・パターンが作成できます。

ページ・メニュー・コマンド“Pattern Parameter”を選びます。

ダイアログが表示されます。



パターンの小節数を“Length”で04(4小節)に、拍子を“Meter”で4/4に設定します。OKボタンを押します。

必要に応じて“Resolution”を設定し、リアルタイム・クォンタイズをかけます。

リアルタイム・レコーディングを開始します。

Loop All Tracksでのトラックへのレコーディングと同様にレコーディングできます。(※p.44)

SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押してから、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

プリカウント後、パターン・レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

パターンの終了位置に達すると、パターンの開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。レコーディングを続けると、レコーディング済みの演奏データに書き加えられていきます。

パターン・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去するときは、SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押したり“Remove Data”のチェック・ボックスにチェックをつけます。詳しくは、「ループ・オール・トラックス」の (※p.44)を参照してください。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、レコーディングを終了します。

演奏をミスしたなどで、再度レコーディングしたい場合はSEQUENCER [START/STOP]キーを押してレコーディングを中断し、[COMPARE]キーを押してください。

パターン・レコーディングでのコントロール・データ

▲ コントローラーなどを操作してコントロール・データをレコーディングする場合は、パターンの中でコントロール・データをノーマル値に戻すようにしてください。ソングに配置したり、RPPR機能でパターン演奏したときに、不必要なコントロール・データがかかったままになる場合がありますので、注意してください。ただし、以下のコントロール・データはソングやRPPR機能でのパターンの終了時や、演奏から抜けたときに、自動的にリセット値に戻されます。

コントローラー	リセット値
モジュレーション1(CC#01)	00(zero)
モジュレーション2(CC#02)	00(zero)
エクスプレッション(CC#11)	127(max)
リボン・コントローラー(CC#16)	64(center)
ダンパー・スイッチ(CC#64)	00(zero)
ソステヌート・スイッチ(CC#66)	00(zero)
ソフト・スイッチ(CC#67)	00(zero)
EGサスティーン・レベル(CC#70)	64(center)
レゾナンス・レベル(CC#71)	64(center)
EGリリース・タイム(CC#72)	64(center)
EGアタック・タイム(CC#73)	64(center)
ローパス・フィルター・カットオフ(CC#74)	64(center)
EGディケイ・タイム(CC#75)	64(center)
LFO1スピード(CC#76)	64(center)
LFO1デプス(ピッチ)(CC#77)	64(center)
LFO1ディレイ(CC#78)	64(center)
フィルター・EGインテンシティ(CC#79)	64(center)
SW1モジュレーション(CC#80)	00(zero)
SW2モジュレーション(CC#81)	00(zero)
チャンネル・アフター・タッチ	00(zero)
ベンダー・チェンジ	00(zero)

パターン・レコーディングでアルペジエーターを使用する

“Track Select”で選択しているトラックに、アルペジエーター機能が動作するように設定されている場合、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにすることによって、アルペジエーター機能による演奏がパターンにレコーディングできます。

アルペジエーター機能の設定はp.96およびPG p.93を参照してください。

ソングの編集方法

ソングにさまざまな編集(エディット)を加えることができます。

ソング・エディット

ソングのコピー、リネームの他、削除等のエディットをSequencer P0:Play/REC等のページ・メニュー・コマンドで作業します。(※PG p.58)

トラック・エディット

MIDIトラックのノートやコントロール・チェンジなどの各種データをイベント単位で移動、挿入や削除したり、指定した小節やトラックをコピー、移動、挿入や削除することができます。

これらのエディットはSequencer P5:Track Edit, Track Editのページ・メニュー・コマンドで作業します。(※PG p.79)

パターン・エディット

パターンに対して、データを修正したりデータを挿入するイベント・エディットや、パターンの削除、コピー、バウンス等、パターンに関するエディットをSequencer P6:Pattern/RPPR, Patternのページ・メニュー・コマンドで作業します。(※PG p.89)

note 1つのソングを元にエディットする例を説明します。QS p.24を参照して、数小節のソングを作成してください。ここでは、用意したソングを元に、次項で説明するキュー・リストを作成するためにいくつかの編集方法例を説明します。
以降の説明では、作成したソングはS000にロードした例になっています。

1. ソングをコピーする

ソングをコピーします。制作したソングを元に異なるバリエーション等を作るときに便利です。

新規ソングを作成します。

Sequencer P0:Play/REC, Program T01-08ページを表示します。

“Song Select”を選び、新規に作成するソング・ナンバーをテン・キーで入力し、[ENTER]キーを押します(例えば[1]キー、[ENTER]キー)。

ダイアログが表示されます。



小節数が決まっている場合は小節数“ Set Length ”を入力し、OKボタンを押します。



新規ソングが作成できました。作成したこのソングに、指定したソングの設定データと演奏データをコピーします。

ページ・メニュー・コマンド“ Copy From Song ”を選びます。



ダイアログが表示されます。コピーする(コピー元の)ソングを選びます。Allではソングの設定データと演奏データのすべてがコピーされます。Without Track/Pattern EventsではPlay LoopとRPPR以外の設定データをコピーします。ここではAllを選びます。

OKボタンを押して、コピーを実行します。

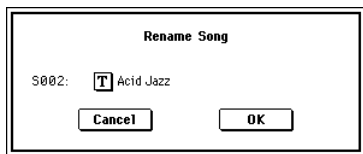
手順 と を参照して、新規ソング(S002)をもう1曲作り、S000のソングをコピーしてください。

2. ソング名の変更

作成したソングに名前を付けます。

“ Song Select ”でソングを選びます。ここではソング002を選んでください。

Sequencer P0:Play/REC, Program T01-08ページ等で、ページ・メニュー・コマンド“ Rename Song ”を選びます。



ダイアログが表示されます。テキスト・エディット・ボタンを押して、テキスト・ダイアログを表示します。Clearボタンを押し、CHORUSと入力してください。(☞p.115)

入力後、OKボタンを押します。

もう一度、OKボタンを押すとリネームが実行されます。

手順 と を参照して、S000にはINTRO、S001にはVERSEという名前を付けてください。

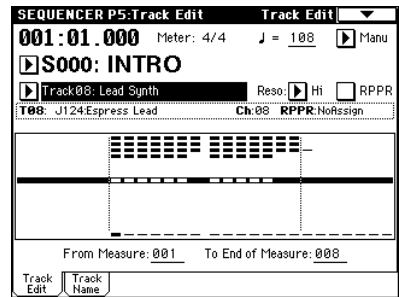
3. ソングの小節数を設定する

ソングの小節数を設定します。電源オン時は64小節に設定されています。リアルタイム・レコーディングでそれ以上の小節にわたってレコーディングした場合は、レコーディングした小節の長さになります。

ソングS000: INTROを選びます。

Sequencer P5:Track Edit, Track Editページを選びます。

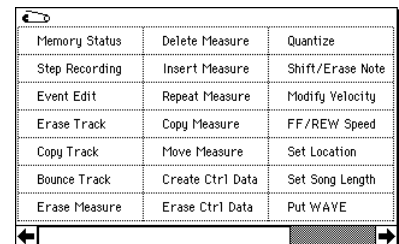
P5:Track Editは、[MENU]キーを押してページ・ジャンプ・メニューを表示し、P5:Track Editを押します。



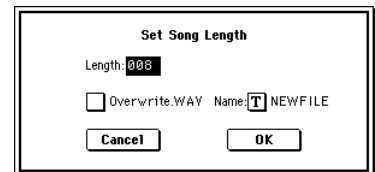
ページ・メニューを表示します。

ここにはトラックや小節を編集するさまざまなコマンドがあります。

“ Set Song Length ”を押します。



ダイアログが表示されます。



ソングの小節数を入力します。ここでは008(8小節)にしてOKボタンを押します。

1小節から8小節までの演奏データが残り、それ以降の小節のデータは削除されます。SEQUENCER [START/STOP]キーを押してソングをプレイバックすると8小節の終わりでストップします。

トラック・プレイ・ループを使用している場合は、“ Loop Start Measure ”と“ Loop End Measure ”で設定している小節が削除されるかを確認してください。削除される場合は、事前に“ Move Measure ”(☞PG p.82)等で再生する位置ヘデータを移動してください。

トラックをミュートします。

[EXIT]キーを押してP0:Play/RECを選び、Program T01-08/T09-16ページを表示します。

トラック3と4以外をミュートします。プレイバックするとエレピとギターのための演奏が聞こえます。



手順 ~ を参照して、ソングS001: VERSEを008(8小節)にして8小節のソングにします。

そして、トラック1~3以外をミュートします。プレイバックするとドラムス、ベース、エレピのための演奏が聞こえます。

手順 ~ を参照して、ソングS002: CHORUSを008(8小節)にして8小節のソングにします。

4. キーを変える(移調/転調)

ソングのキーを変更します。

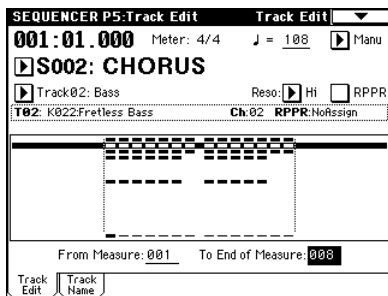
ソングS002: CHORUSを選びます。

Sequencer P5:Track Editページを選びます。

“Track Select”で、キーを変更するトラックT02を選びます。

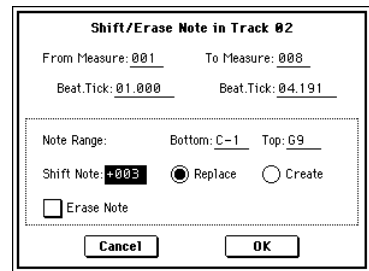
キーを変更する小節を設定します。

“From Measure”を選び、VALUEコントローラーで001に設定します。次に“To End of Measure”を選び、008に設定します。



ページ・メニュー・コマンド“Shift/Erase Note”を選びます。ダイアログが表示されます。で小節範囲を設定していない場合は、“From Measure”~“To Measure”で編集する小節の範囲を設定します。

Replaceラジオ・ボタンをオンにし、“Shift Note”を+003に設定します。(☞PG p.84)



OKボタンを押します。トラック2のキーが3半音上がります。

その他の(演奏データがレコーディングされている)トラックも同様の操作でキーを3半音上げてください。ただし、ドラムキットを使用したトラック1のキーは変更しないでください。

⚠ ドラムキットを使用したトラックのキーを変えると、ドラムキットの鍵盤への割り当てがずれてしまい、正しく発音しくくなります。

キュー・リストの作成と演奏

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイバックさせるものです。イントロ、Aメロディー、Bメロディー、サビ(コーラス)、エンディングなどの1曲を構成するソングを個々に作成し、このキュー・リストで各ソングの順番や繰り返す回数を指定し、1曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときなどに、このキュー・リストで効率よく作業することができます。

また、完成した1曲1曲を好きな順番に並べてプレイバックするジューク・ボックスとしても使用できます。

Step	Song	Repeat
01	S000: Intro	02
02	S001: A	02
03	S002: B	01
04	S003: Chorus	02
05	S001: A	02
06	S002: B	01
07	S003: Chorus	02
08	S001: A (Solo)	01
09	S003: Chorus	03
10	S004: Ending	02

Intro	Intro	A	A	B	Chorus
Chorus	A	A	B	Chorus	Chorus
A(Solo)	Chorus	Chorus	Chorus	Ending	Ending

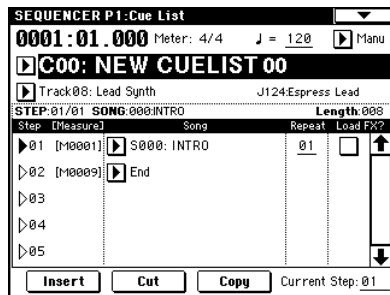
1. キュー・リストを作成する

キュー・リストを構成する単位をステップといい、1つのステップにソング・ナンバー、リピート(繰り返す回数)を指定します。

ここでは、前項で作成したS000: INTRO、S001: VERSE、S002: CHORUSの各ソングを元に、キュー・リストで組み合わせてみましょう。

Sequencer P1:Cue Listを選びます。

初期設定で、Step 01にソングS000、Step 02にEndが選ばれます。



Stepにソングを追加します。

Step 02の“Song”を選び、Insertボタンを押します。Step 02にソングが追加されます。ポップアップ・ボタンを押してリストからS001: VERSEを設定します。

同様に、Step 03の“Song”を選び、Insertボタンを押して、Step 03にソングを追加します。S002: CHORUSを設定してください。

Cutボタンを押すと、選択しているStepが消去されます。Insertボタンを押すと、カットしたソングが選択しているStepに挿入されます。

Copyボタンを押すと、選択しているStepがコピーされます。Insertボタンを押すと、コピーしたソングが選択しているStepに挿入されます。

最終ステップをEndに設定します。

Continue to Step01にすると、キュー・リストを繰り返し再生します。

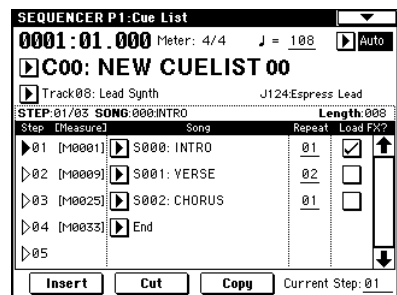
“Repeat”でStepのソングを何回リピートさせるかを設定します。ここでは、Step 02のS001: VERSEを02にしてください。

Stepの各ソングを再生するタイミングでエフェクトの設定も同時に切り替えるかを設定します。切り替える場合は“FX”チェック・ボックスをチェックします。

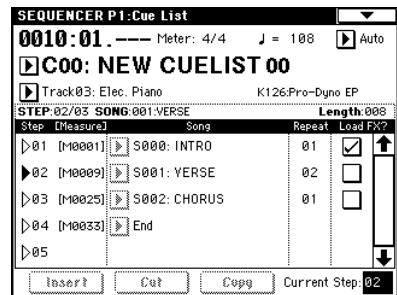
ここでは、エフェクトを読み込むStep 01の“FX”チェック・ボックスをチェックします。

各ソングで設定したテンポで再生するには“Tempo Mode”をAutoに設定します。

Manu(Manual)のときは、“J”で設定したテンポで再生されます。



SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと“Current Step”で設定したステップより演奏が開始します。



- “Step”: 矢印で再生中のステップを示します。▶が現在選ばれている“Step”です。また停止中に“Current Step”を設定すると表示がわかります。
- “M****”: そのステップの開始小節を示します。
- “Meter”: 演奏中の拍子を示します。設定はできません。
- キュー・リストの名前は、ページ・メニュー・コマンド“Rename Cue List”で設定します。
- 鍵盤を弾くと“Track Select”で選択しているトラックのプログラムが発音します。ソングごとに異なるトラックを設定している場合、演奏時に切り替わります。

キュー・リスト再生時、ソングのつながりで演奏がスムーズに再生できない場合は

エフェクト設定がソングごとに異なる場合、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングのつながりでタイムラグが発生することがあります。またソングからソングのつながりの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。このようなときは、“Convert to Song”でキュー・リストをソングにコン

パートして、ソングを再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

エフェクト設定がソングごとに異なる場合、ソングからソングのつなぎめをスムーズにするには、Step 01で“FX”をチェックします。残りのステップでは“FX”にチェックしません。この設定では再生スタート前にエフェクトがコピーされるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつなぎめでのタイムラグはありません。エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等はできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能やMIDIコントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用すれば、例えばあるソングではリバープを深くかけ、あるソングではLFOのスピードを上げるなど、エフェクトをコントロールできます。キュー・リストを使用して、1つの曲を作成するときはこの方法をおすすめします。

ページ・メニュー・コマンド“Convert to Song”の実行時にも、Step 01のソングのエフェクト設定が、コンバート先のソングに設定されます。

“FX”にチェックしていない場合でも、その他の理由で、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングへのつなぎめでのタイムラグが発生することがあります。またソングからソングのつなぎめへの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。この場合は、ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンバートしてソングを再生してください。“Convert to Song”でキュー・リストをソングにコンバートして、ソングを再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

キュー・リストを使用するために複数のソングを作成する

キュー・リストを使用するために複数のソングを作成する場合は、1つのソング(例えばS000)の各設定(プログラムなどトラックの設定、エフェクトの設定等)を行い、P0等のページ・メニュー・コマンド“Copy From Song”などを利用して、他のソングにコピーし、各設定を揃えておくとよいでしょう。



▲ キュー・リスト完成後、再度ソングへコンバートするとき、それぞれのソングのプログラム、パン、ボリューム等のトラックの設定は、演奏データにコンバートされ再現されますが、MIDIチャンネルなどの設定が揃っていないと、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。

フット・スイッチでStepを切り替える

フット・スイッチでStepを切り替えることができます。“Repeat”をFSにして、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチでリピートを抜けるタイミングがコントロールできます。“Foot Switch Assign”(Global P2: Controllerページ)をCue Repeat Controlに設定してください。

2. キュー・リストをソングにコンバートする

キュー・リストではトラックへの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、ソロ演奏などを空いたトラックにレコーディングすることが可能になります。またメディアにSMFで書き出すときにも、ソングにコンバートする必要があります。

ページ・メニュー・コマンド“Convert to Song”を選びます。ダイアログが表示されます。

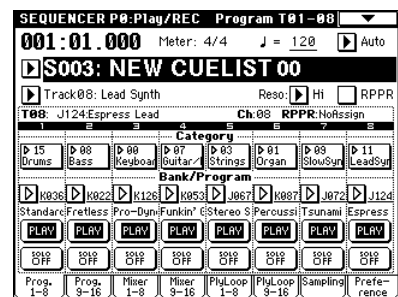
“To Song”でコンバート先のソング・ナンバーを指定します。コンバート先のソング・ネームにはキュー・リスト・ネームが自動的につけられます(“Convert to Song”の詳細、注意事項は、PG p.70参照)。

新規ソングをコンバート先を選んだときに表示されるダイアログで、“Set Length”を設定する必要はありません。コンバートされるソングの小節数がそのまま使われます。OKボタンを押すと、Convert Cue Listダイアログが表示されます。



OKボタンを押します。

キュー・リストがソングにコンバートされます。P0:Play/RECページを表示し、コンバートした先のソング・ナンバーを選び、確認してください。



RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ/レコード) の作成とレコーディング方法

ここでは、RPPRにパターンをアサインする方法と、演奏、レコーディング方法を示します。(「RPPR機能を使って演奏する」(QS p.3)

RPPRを作成する

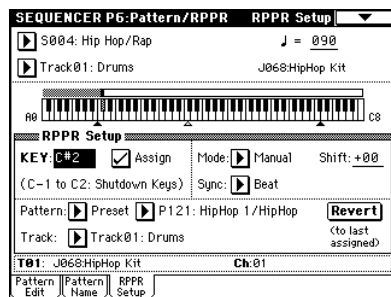
新規ソングを作成します。(QS p.50)

各トラックのプログラムを設定します。

ここでは例としてテンプレート・ソングを使用します。ページ・メニュー・コマンド「Load Template Song」で、P14: Hip Hop/Rapをロードしてください。パターンはコピーする必要ありません。(QS p.24)

Sequencer P6:Pattern/RPPR, RPPR Setupページを選びます。

このページではRPPR機能が自動的にオンになります。



「KEY」でパターンをアサインするキーを選びます。
C#2を選びます。[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押しても選べます。
C2以下のキーはパターン演奏停止用のキーのためアサインできません。

「Assign」チェック・ボックスにチェックします。

「Pattern(Pattern Bank)」でパターン・タイプPresetを選び、「Pattern Select」でパターンP121: HipHop 1/HipHopを選びます。

「Track」でTrack01: Drumsを選びます。
選択したパターンは、ここで選択したトラックの設定(プログラム等)で再生されます。

他のキーにパターンをアサインします。

「KEY」で、[△]キーを押してD2を選びます。

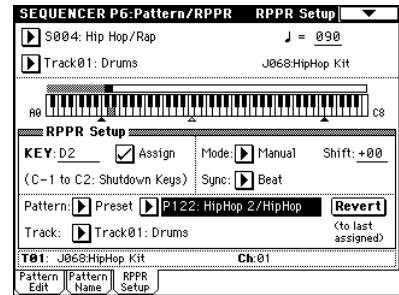
Revertボタンを押します。

「Assign」; Pattern(Pattern Bank) ; Pattern Select ;

「Track」の各設定が、直前に設定した(手順 ~)値になります。

「Pattern Select」を選び、[△]キーを押してP122: HipHop 2/HipHopを設定します。

note このように「Revert」を使用すると、アサインするパターンが連続した番号や近い番号、また同じトラックを使用するときに効率よく作業が行えます。



上記の方法で、P123: HipHop 3/HipHop ~ P135: HipHop 15/HipHopのいくつかのパターンをアサインしてください。

C#2のキーを押さえます。

アサインしたパターンが再生します。

C#2のキーから指を離し、D2のキーを押さえます。

パターンが切り替わり再生が始まります。このときのパターンの動作は「Sync」と「Mode」の設定で変わります。

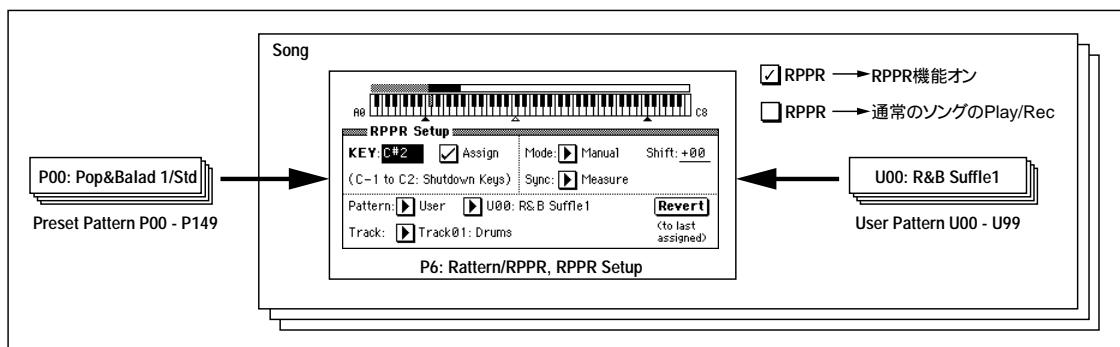
「KEY」でC#2を選び、「Sync」をMeasureにします。同様にD2について設定します。

鍵盤を順番に押さえてください。パターンの動作の仕方が変わったことが分かります。

Measureは、パターンを1小節単位で扱います。そして、2番目以降にスタートさせるパターンは、初めに鍵盤を押してスタートさせたパターンに対して、小節単位で同期してスタートします。

アサインした「Mode」の設定をOnceにすると、すぐに鍵盤から指を離しても、パターンの最後までを再生します。

note 演奏を停止するには同じキーをもう一度押さえるか、C2以下のキーを押します。



“ Sync ”、“ Mode ”また “ Shift ”についての詳細は、PG p.92を参照してください。

アサインしたキーはLCD画面のキーボード・グラフィックでも確認できます。

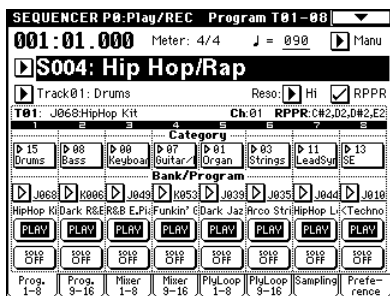
note パターンをアサインしていないキーで、通常の鍵盤演奏を行います。“ Track Select ”で、演奏するトラックを選びます。例えば C#2 ~ B2までのキーに、ドラムス、ベースなどのバックিং・パターンをアサインし、これらのキーでパターン演奏をコントロールして、C3より上のキーで、ソロ演奏をするといったリアルタイムでのパフォーマンスが可能です。RPPRのアサインは、特定の音域にまとめておくとういでしょう。

RPPR を演奏する

作成したRPPRを使って、Sequencer P0:Play/RECページで演奏してみましょう。

Sequencer P0:Play/RECページを選びます。

“ RPPR ”チェック・ボックスをチェックします。
RPPR機能がオンになります。オン/オフはソングごとに設定します。



鍵盤を弾くとRPPRの設定に従ってパターンが再生されます。

- “ Sync ”が Beat または Measure に設定されたキーでのパターン演奏は、ファースト・キーのパターン演奏に同期します。(※PG p.92 “ Sync ”)
- “ Sync ”を Beat, Measure または SEQ にして、同期させてパターン演奏をするときは、鍵盤を拍や小節のタイミングより一瞬はやく弾くと、パターンがきれいにスタートします。また、弾くタイミングが拍や小節位置から遅れても、それが(32分音符)以内なら、拍や小節のタイミングでスタートしたとみなして演奏されますが、押さえるのが遅れた分だけパターンの先頭が詰められて演奏されます。

MIDI 外部MIDI機器からRPPR演奏させるときは、“ Track Select ”のMIDIチャンネルでコントロールします。

RPPR機能をオフするときは、RPPRチェック・ボックスのチェックをはずします。

ソングを再生しながらRPPRを演奏する

ソングの再生に同期させて、RPPRを演奏することができます。

“ Sync ”がSEQに設定されたキーでのパターン演奏は、ソング再生に同期します(※PG p.92 “ Sync ”)。ソングの再生をスタートさせて、鍵盤を押さえます。ソングの小節に同期してパターン演奏がスタートします。

note ソングの演奏時に、[<<REW]、[FF>>]キーを押すと同期しくなくなります。

note ソングの演奏開始と同時にRPPRによるパターン演奏を開始したい場合は、ソングの演奏の前に演奏データの無いダミーの1小節を入れておくとういでしょう。

note ソングが停止しているときは、アルペジエーター機能のタイミングに同期します。

RPPRでの演奏をリアルタイム・レコーディングする

RPPRをリアルタイムで演奏してレコーディングすることができます。「RPPRを作成する」(※p.55)のように1つのトラック(Track 01: Drums)のみを使用している場合は、“ Track Select ”でTrack 01: Drumsを選び、シングルトラック・レコーディング(1つのトラックのみをレコーディングする)をします。

RPPRが1つのトラックだけを使用している場合でも、“ Track Select ”で他のトラックを選び、その演奏と一緒にレコーディングする場合は、複数のトラックを同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングを行います。

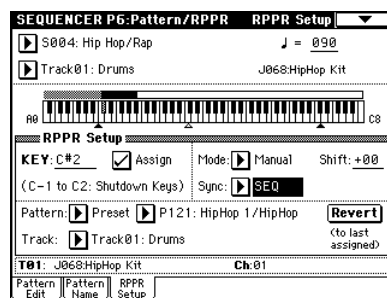
また、RPPRを1つのトラックだけではなく複数のトラックで作成して、複数トラックの演奏を同時にレコーディングするときにもマルチトラック・レコーディングを行います。

note RPPRは、パターンが使用しているトラックに演奏データとしてレコーディングされます。

ここでは、RPPRとアルペジエーターでの演奏を同時にレコーディングする方法を示します。

各RPPRの “ Sync ”をSEQに設定します。

SEQに設定すると、プレイバック/レコーディング中は、RPPR機能によるパターン演奏がシーケンサーの小節に同期してスタートします。



ベース・パターンをアルペジエーターで演奏させます。そのため設定を行います。

“ Track Select ”にTrack 02: Bassを選びます。

Sequencer P7:Arpeggiator, Setup T01-08ページを選び、トラック2の“Arpeggiator Assign”をAに設定します。(“Arpeggiator Run”のAにチェックがついていることを確認してください。)



Sequencer P7:Arpeggiator, Arpeggiator Aページを選び、“Pattern”をU038(A/B)に設定します。



“Gate”、“Velocity”をStepに設定します。

“Key Sync.”はチェックしないでください。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押します(キー点灯)。

Sequencer P0:Play/REC, Preferenceページの“Multi REC”チェック・ボックスをチェックします。



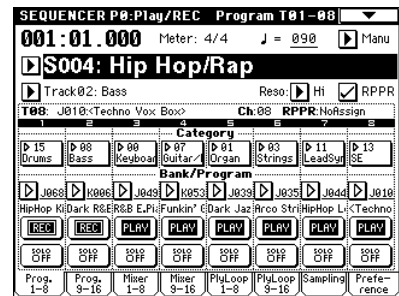
“Recording Mode”にLoop All Tracksを選択しているときにはMulti RECを選ばせん。“Recording Mode”にOver Writeを選んでください。

P0:Play/REC, Program T01-08ページを選びます。

すべてのトラックの“PLAY/MUTE/REC”の表示がRECになっています。

RPPRで演奏するトラックと、アルペジエーターで演奏するトラックでの演奏を同時に録音します。録音しないトラック1と2以外は、“PLAY/MUTE/REC”をPLAYまたはMUTEにします。

“Track Select”にTrack02: Bassが選ばれているのを確認してください。“Track Select”で設定したトラックには、RPPR機能をアサインしていないキーでの鍵盤演奏が録音できます。



“RPPR”チェック・ボックスがチェックされているのを確認してください。

[LOCATE]キーを押して、ロケーションを001:01.000にします。

SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押した後、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

RPPRでパターン再生するキーと、アルペジエーターで演奏するキーを押さえます。

録音前のプリカウント中に鍵盤を押さえると、パターン演奏とアルペジオ演奏が録音開始と同時に始まり、録音されます。

RPPRでのパターン演奏と、アルペジオでの演奏を録音してください。

! RPPRによるパターン演奏を録音する場合、録音されるイベントのタイミングが微妙にずれることがあります。この場合は、“Reso”(Realtime Quantize Resolution)をHi以外に設定してみてください。

演奏を終えたら、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

録音が終了し、ロケーションは録音開始の位置に戻ります。

演奏をミスするなど、再度録音したい場合は、コンペア機能([COMPARE]キーを押す)を使って、何度でも録音し直してください。

他のトラックを録音するときは、必要に応じて“Multi REC”、“RPPR”の各チェック・ボックスのチェックをはずします。

の“Multi REC”チェック・ボックスのチェックをはずして、マルチトラック・録音を解除します。

の“RPPR”チェック・ボックスのチェックをはずして、RPPR機能をオフにします。

コンビネーションやプログラムの音でレコーディングする

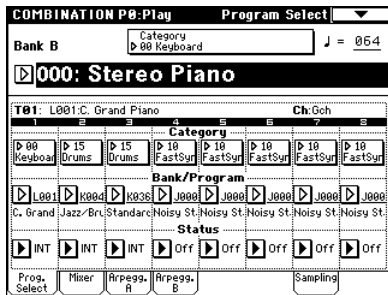
コンビネーションやプログラムの設定を簡単にコピーし、レコーディングすることができます。

Program、Combinationモードでの演奏時、プログラムやコンビネーションの設定を自動的にソングへセットアップするオート・ソング・セットアップ機能と、Sequencerモードのページ・メニュー・コマンドでセットアップする方法があります。

オート・ソング・セットアップ機能

オート・ソング・セットアップ機能を、Combinationモードでの操作手順を説明します。

Combinationモードに入ります。



Combination P0: Playページで任意のコンビネーションを選びます。

各ティンバーのパンや音量、アルペジエーターの設定等が必要に応じてエディットします。エディット後、保存する場合は“Update Combination”、または“Write Combination”を実行してください。

[ENTER]キーを押しながら、SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。

“Setup to Record”ダイアログを表示します。



オート・ソング・セットアップを実行するときはOKボタンを押します。

実行すると、Sequencerモードへ自動的に移り、コンビネーションの設定をソングに設定します。設定先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

自動的にレコーディング待機状態になり、Sequencerモード 0-8: Preference の設定に従ってメトロノームが発音します。(※p.0-8b: Metronome Setup PG p.68)

[START/STOP]キーを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。

レコーディングを終了するときは、再度[START/STOP]キーを押します。

(※p.43「MIDIトラックへのリアルタイム・レコーディング」)

コンビネーションで自動設定される内容

ページ・メニュー・コマンド“Copy From Combi”(※PG p.58)において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- “with Effects”をチェックする
- “To”をTrack1 to 8
- “Auto Adjust Arp setting for Multi REC”をチェックする

プログラムで自動設定される内容

ページ・メニュー・コマンド“Copy From Program”(※p.39)において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- “with Effects”をチェックする
- “with Arpeggiator”をチェックする
- “To”をTrack01
- “Arpeggiator”でAを選ぶ

Sequencerモードでのセットアップ (Copy From Combination/Copy From Program)

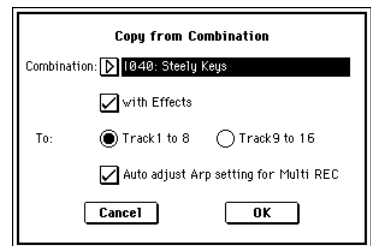
Sequencerモードではページ・メニュー・コマンド“Copy From Combi”、“Copy From Program”でコンビネーション、プログラムをセットアップします。ここではコンビネーションのセットアップ操作手順を説明します。

note グローバルMIDIチャンネル(Global P1:MIDI、“MIDI Channel”)が01であることを確認してください。

新規ソングを作成します。(※p.50)



ページ・メニュー・コマンド“Copy From Combi”を実行します。ダイアログが表示されます。



コピーする(コピー元の)コンビネーションを選びます。COMBI BANKの[I]キーを押し、テンキーで[4]、[0]を、最後に[ENTER]キーを押します。1040:Steely Keysが選ばれます。コンビネーションのエフェクト設定も一緒にコピーします。“With Effects”をチェックしてください。ソングのトラック1~8にコンビネーションの8つのティンバー設定をコピーします。Track1 to 8を選びます。

Track 1 to 8を選んだ場合、“Auto adjust Arp setting for Multi REC”が設定可能になります。チェック・ボックスにチェックすると、アルペジエーターをオンにしてマルチ・レコーディングをするときにレコーディング時と同じサウンドが、プレイバック時に再現できるように、自動的に一部のトラックのMIDIチャンネル等を補正したり、必要なトラックを追加します。

! コンビネーションの設定によっては、さらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

note “Auto adjust Arp setting for Multi REC”の機能を使用するには、事前にコピーするコンビネーションのARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにしてライトしておく必要があります。

OKボタンを押して、コピーを実行します。
実行すると各トラックのPLAY/REC/MUTE 'の設定が自動的に設定されているのが確認できます。
Sequencer P0:Play/REC, Preferenceページでは“Multi REC”チェック・ボックスがチェックされています。



アルペジエーターで発音している場合は、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押して一度オフにしてから、再度オンにしてください。

レコーディングを開始します。
[LOCATE]キーを押してロケーションを001:01.000にします。

SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押した後、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。
レコーディング前のプリカウント中にB3以下の鍵盤を押さえると、レコーディング開始と共にアルペジオ・パターンの最初から演奏が始まります。演奏をレコーディングしてください。

演奏を終えたら、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能([COMPARE]キーを押す)を使って、何度でもレコーディングし直してください。(コンペアを行うと“Multi REC”チェック・ボックスのチェックがはずれますので、チェックし直してください。)

Sequencerモードでの注意とその他の機能

本機のソング・データと、その互換性

メディアから、本機のシーケンサーにロードして再生できるソング・データには、次の2種類があります。

- 本機専用フォーマットでセーブされているソング・データ
このデータは本機専用です。
ただし、TRITON STUDIO、TRITON-RackやTRITON/TRITONpro/TRITONproXなどと一部互換性があります(※PG p.309)。

本機独自の細かな設定による演奏が忠実に再現できませんので、本機で再生することを前提としたソング・データは、このフォーマットでセーブすることをおすすめします。

- スタンダードMIDIファイル
本機専用フォーマットのように本機での演奏を忠実に再現できませんが(普通の演奏には問題ありません)、SMF対応の他機種と互換性が持てます。
ソング・データ等のロード/セーブは、Mediaモードで行ないます。(※p.117、121、PG p.181、189)

- エクスクルーシブ・イベントを含んだデータ
XG、GSデータ等の外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージやトラック・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジ(※PG p.101)を、任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。また、ページ・メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”でインサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトのパラメーター設定を、エクスクルーシブ・イベントとして任意のロケーションに挿入することができます。

! レコーディングしたGM、XG、GSのエクスクルーシブ・メッセージは、プレイバック時に本機では再現されません。

レコーディングされたデータは、エクスクルーシブ・イベントとしてソング・データに含まれるので、従来と同様にメディアへのセーブやロードが可能です。またエクスクルーシブ・メッセージは、SMF(スタンダードMIDIファイル)のロードやセーブ(“Load Standard MIDI File”、“Save Song as Standard MIDI File”)にも対応します。これによりレコーディングしたエクスクルーシブ・イベントをSMFとして保存したり、SMFに含まれるエクスクルーシブ・メッセージをソング・データとしてコンバートすることが可能になります。

コンペア機能

リアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットをする前と後の状態を比較することができます。

▲ [COMPARE]キーが点灯しているときにエディットするとキーは消灯します。その演奏データが[COMPARE]キーの消灯時に呼び出される演奏データとなります。

コンペアが可能な操作

- ・ トラックへのレコーディング
- ・ Track Edit (トラック・エディット)
Sequencer P5:Track Editページのページ・メニュー・コマンド“ Memory Status ”、“ Rename Track ”以外のすべてのコマンド
- ・ パターンへのレコーディング
- ・ Pattern Edit (パターン・エディット)
Sequencer P6:Pattern/RPPR, Pattern Editページのページ・メニュー・コマンド“ Memory Status ”、“ Rename Pattern ”、“ FF/REW Speed ”、“ Rename Track ”以外のすべてのコマンド
- ・ Song Edit (ソング・エディット)
Sequencer P0 ~ P4、P7 ~ P9各ページのページ・メニュー・コマンド“ Delete Song ”、“ Copy From Song ”
Sequencer P1:Cue Listページのページ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”と“ Copy Song ”
- ・ イントラック・サンプリング時
本体内蔵のサンプル・メモリー (RAM)へのサンプリングにおいて、“ Select Bank & Sample No. ”(PG p.64)の“ Convert to ”でSeq.Eventをチェックしてサンプリングしたときのマルチサンプルとサンプルもコンペアの対象となります。これによってサンプリングをやりなおしたい場合に[COMPARE]キーを押すと、マルチサンプルとサンプルがサンプリングする前の状態に戻り、必要のないサンプルが残ることがありません。

▲ プログラムはコンペアの対象とはならず、元に戻りません。

基本的にはトラックやパターンのイベント・データが元に戻ります。ソングのパラメーターはソング・エディット(ページ・メニュー・コマンドの実行時)のときだけコンペアが可能です。

コンペアが不可能な操作

- ・ ソングのパラメーターのエディット
- ・ 上記(コンペアが可能な操作)以外のページ・メニュー・コマンド

メモリー・プロテクト

トラック、パターンのレコーディングや、演奏データをエディットする場合、Globalモードでメモリー・プロテクトをはずしておく必要があります。(PG p.90)

MIDIについて

トラック・ステータス “Status”

シーケンサーで発音させる音源を、本機/外部にするかを選択できます。

トラック・ステータス “Status” (P2:Trk Param、MIDI Ch T01-08/T09-16)をINTにして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、本機の音源が発音およびコントロールされます。“ Status ”をEXT、EX2またはBTHにして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、外部音源が発音およびコントロールされます(外部音源のMIDIチャンネルを本機のEXT、EX2またはBTHのトラックの “ MIDI Channel ”に合わせる必要があります)。BTHでは、外部音源と同時に本機の音源が発音、コントロールされます。

1	2	3	4	5	6	7	8
Drums	Bass	Keyboard	Guitar/Pi	SlowSynth	Guitar/Pi	Guitar/Pi	Strings
▶ INT	▶ INT	▶ INT	▶ INT	▶ EXT	▶ EX2	▶ BTH	▶ INT
MIDI Channel							
01	02	03	04	05	06	07	08
Bank Select (When Status=EX2)							
				000	000		

本機のSequencerモードを、16マルチトラック・ティンバーの音源として使用する場合、INTまたはBTHに設定します。(PG p.72)

シーケンサーと外部MIDI機器との同期

シーケンサーでレコーディング/プレイするテンポを外部のMIDI機器(シーケンサーやリズム・マシーンなど)と同期させることができます。(PG p.296)

サンプリング(オープン・サンプリング・システム)

本機でのサンプリングの特長

- オープン・サンプリング・システム(Open Sampling System)を採用し、Samplingモードをはじめ、Program、Combination、Sequencerモードで各モードに特化したサンプリング/リサンプリングが行えます。
- 48kHz、16bitリニア、モノ/ステレオ・サンプリングが行えます。
- 本機は、標準で16Mbyteのサンプル・メモリー(RAM)を内蔵しています。サンプリング時のデータはこのサンプル・メモリー(RAM)かメディアに書き込まれます。(使用可能なメディアについてはp.137を参照してください。)
16Mbyteのサンプル・メモリー(RAM)は、モノで約2分54秒、ステレオで約1分27秒のサンプリングが行えます。さらに72ピンSIMMボードを増設することで最大96Mbyte(32MbyteSIMM 3枚: 標準で装着している16Mbyteを32Mbyteに差し替えた場合)までメモリーが拡張できます。この場合、モノで最長約2分54秒(ステレオでは約1分27秒)のサンプルを6個まで、合計約17分28秒(ステレオでは合計約8分44秒)のサンプリングが可能です。サンプル・メモリー(RAM)にサンプリングしたサンプルは、ふたたび音源波形として使用できます。ただし、本機の電源をオフにするとデータは消えますので、データをセーブする必要があります。メディアは、1つのサンプル・ファイルにおいて、モノ、ステレオ共に最大で80分(モノ: 約440Mbyte、ステレオ: 約879Mbyte使用)のサンプリングが可能です。このときWAVEファイルが作成されます。
メディアへサンプリングしたサンプル(WAVEファイル)は、サンプル・メモリー(RAM)へロードすることで、ふたたび音源波形として使用できます。メディアのサンプル(WAVEファイル)は、モノ時は最大16Mbyte、ステレオ時は32Mbyte(ただしサンプル・メモリー32Mbyte以上拡張時)まで、サンプル・メモリー(RAM)へロードすることができます。
またWAVEファイルは、USB A端子に接続したCD-R/RWドライブで書き込み、オーディオCDを作成することが可能です。
- 最大1000マルチサンプル、4000サンプル作成できます。
- Mediaモードで、各メディアからマルチサンプル/サンプル・データがロードできます。
- KORGフォーマットやAKAI(S1000/3000)フォーマットのサンプル・データ、AIFFやWAVEフォーマットなどのサンプル・ファイルがロードできます(本体ロード後はすべてKORGフォーマットのサンプル・データとして扱われます)。
また、作成したサンプル・データをAIFFやWAVEフォーマットのサンプル・ファイルとしてエクスポート(書き出す)ことができます。
- サンプリングする外部入力音にコンプレッサー、EQ、ローファイ系エフェクトなど5系統インサート・エフェクトが使用できます。エフェクトのLFO周期や、ディレイをBPM値で指定でき、フレーズ・ループ等をサンプリングするときなどに効果的です。(Samplingモードではインサート・エフェクトのみ、Program、Combination、Sequencerモードではマスター・エフェクトの使用も可)

- サンプリングする外部入力音にバルブ・フォースが使用できません。
- SAMPLING [START/STOP]キー、ノート・オン、スレッショルド、SEQUENCER [START/STOP]キーによるサンプリングが行えます(選べる方法はモードによって異なります)。スレッショルドではスレッショルド・レベルを設定し、設定した入力レベルを超えるとレコーディングが自動的にスタートします。Samplingモードではプリトリガーの設定が可能です。
- アナログ・オーディオ入力はマイク、ラインの信号レベルに対応しています。S/P DIF IN経由のデジタル・オーディオ入力は48kHzのサンプル・レートに対応しています。
- USB A端子に接続したCD-R/RWドライブのオーディオCDからオーディオ信号をデジタルでサンプリングします(リッピング機能)。
- サンプリングしたデータは自動的、または簡単な操作でプログラムにコンバートすることができ、本機のHIシンセシス・システムの素材として使用できます(Samplingモードでは“Convert MS To Program”、Program、Combination、Sequencerモードでは“Select Bank & Smpl No.”)。プログラムにコンバートすることによってマルチサンプル/サンプルは、フィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。そのプログラムはCombinationモードやSequencerモードでも使用できます。また、サンプルはドラムキットのドラムサンプルとして使用することができます。

Program、Combination、Sequencerモードでのサンプリング

- Program、Combination、Sequencerモードでの演奏を内部的にデジタル領域でのリサンプリングが可能です。本機のフィルター、エフェクト、アルペジエーター、シーケンサー等の機能を使った演奏をリサンプリングできます。
- 各入力端子から外部入力音をサンプリングできます。このとき本機での演奏と各入力端子等からの外部入力音をミックスしてサンプリングしたり、本体の演奏をモニターしながら入力端子等からの外部入力音のみをサンプリングすることができます。また、マスター・エフェクトも使用することができます。
- Sequencerモードでは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成することができます。このイントラック・サンプリング機能によってシーケンサーを走らせながらマルチトラック・レコーダーにレコーディングする感覚で、ボイスやギターをサンプリングできます。
- Sequencerモードのソング演奏をメディアへリサンプリングし、Mediaモードで曲順を編集して、USB A端子に接続したCD-R/RWドライブでオーディオCDが作成できます。

Samplingモードでのエディット

- Samplingモードでは、各モードでサンプリングしたり、メディアから読み込んだサンプル・データ(WAVEやAIFF等を含む)を、インデックス(ゾーン)にアサインして、マルチサンプルを作成します。
- LCD画面に波形を表示し、豊富な波形編集コマンド(ページ・メニュー・コマンド)やループ設定などのエディットが可能です。レート・コンバート(ダウン・サンプリング効果)、リバース等のエディットが可能です。

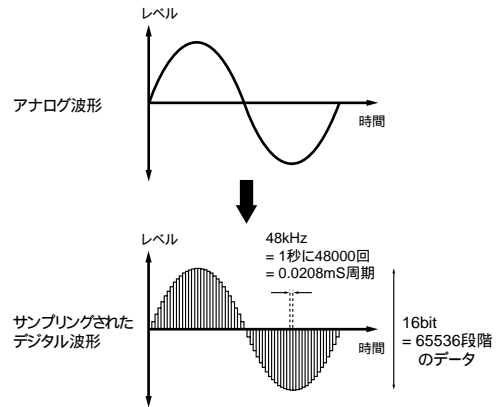
- ・ サンプル単位でのスタート、ループ・スタート、エンド・アドレスが設定できます。ループ・チューン、リバース再生の設定、ループ・ロック機能が使用できます。
- ・ Use Zero機能で、ゼロ・クロス・ポイントを自動検出し、波形の先頭や後、またサンプルの再生時にノイズが発生しにくい部分を簡単に探せます。
- ・ グリッド機能で、波形表示にBPMベースのグリッドを表示し、BPMに合わせたループ作成や波形編集が簡単に行えます。
- ・ マルチサンプルは最大128インデックスが作成できます。それぞれのインデックスは、サンプルのアサイン、発音ゾーン、オリジナル・キー、再生ピッチ、レベル等が設定できます。
- ・ “Keyboard & Index”表示で、サンプルのアサインやゾーンを確認しながらマルチサンプル編集ができます。
- ・ 16文字までのサンプル・ネーム、マルチサンプル・ネームがつけられます。Mediaモードでもサンプル・ネーム、マルチサンプル・ネームで確認できます。(☞PG p.177「Translation」)
- ・ タイム・スライス(Time Slice)機能で、リズム・ループ・サンプル(ドラム等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを複数に分割できます。分割したサンプルに対応するパターンやトラックの演奏データも自動的に作成できますので、即座にSequencerモードで音のピッチを変えずにテンポを変えて再生することができます。また、スネアのピッチのみを変えたり別のサンプルと差し替えたり、シーケンサーでの再生のタイミングを変えたりして、素材のリズム・ループを元に新しいリズム・ループが作成できます。(ステレオ・サンプル対応)
- ・ タイム・ストレッチ(Time Stretch)機能で、サンプルのピッチを変えないでテンポを変更することができます。ストリングスやボーカル等の持続音系のフレーズ・ループ等に向くSustainingまたはドラムス類などの減衰音のリズム・ループ等に向くSliceを選び、タイム・ストレッチを行うことができます。(ステレオ・サンプル対応)
- ・ 弦・管などの音程付楽器音サンプルをループさせて音を持続させたときに、ループ部分が不自然に再生されることがあります。クロスフェード・ループ(Crossfade Loop)機能を実行することによって、このような状態を解消し、自然なループ再生を得ることができます。
- ・ リンク(Link: Crossfade付)機能は、2つのサンプルをつなぎ合わせて、1つのサンプルにすることができます。このとき、サンプルの接続部分の音量を徐々に変えて、自然に音が切り替わる効果を得るクロスフェードも可能です。
- ・ インデックスごとの再生ピッチは、BPMアジャスト機能(再生ピッチ・アジャスト)により、ループの周期を任意のBPM値へ合わせこむことができます。
- ・ サンプルにエフェクトをかけて自動的に別サンプルを作成するリサンプリング(オート)が可能です。

サンプリングの構成

サンプリングの構成を示します。(☞次ページ下図)

サンプリング周波数とビット・レゾリューション

サンプリングとは、図に示すように時間軸をある一定の周期でアナログ信号のレベルを読み取り、デジタル・データとしてメモリーに取り込みます。



この一定周期というのがサンプリングの周期で、一般にサンプリング周波数として表されます。48kHz(キロ・ヘルツ)というのは1秒間に48000回サンプリングが行われ、その周期は1(秒)/48000(回) = 約0.00002083(秒) = 約0.02083(mSミリ・秒)となります。

サンプリング周波数が高いほどアナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

レベルを読み取り、デジタル・データに変換します。このときの精度がビット・レゾリューションです。無限のレゾリューションのアナログ信号レベルを、有限のレゾリューションのデジタル・データに変換することになります。16bit(ビット)では、2の16乗 = 65536段階でレベルを表わすことになります。

ビット・レゾリューションが多いほど、アナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

この48kHz、16bitというのは、DATなどのオーディオ機器のクオリティと同等です。CDは44.1kHz、16bitで、サンプリング周波数が少し低くなっています。

サンプル (Sample)とマルチサンプル(Multisample)

サンプル (Sample)

レコーディング(サンプリング)やロードしたファイルを内部メモリーに取り込んだデータをサンプルまたはサンプル・ファイルといいます。サンプルは実際の波形データとそれを再生するためのスタート、ループ・スタート、エンド・アドレスなどのパラメータで構成されており、マルチサンプル、ドラムキットで使用することができます。

本機では最大4000サンプルを本体のメモリーに持つことができます。

note 1つの波形データを複数のサンプルで共有することができます。これによりインターナル・メモリーを無駄に消費することなく、1つの波形データでも、再生アドレスを変えた複数のサンプルを作成できます。例えば、「One-Two-Three」という声の波形データがあるとします。この1つの波形データを共有して、サンプルAでは「One-Two-Three」、サンプルBでは「One-Two」、サンプルCでは「Two-Three」と再生するサンプルを作成できます。(PG p.108)

マルチサンプル (Multisample)

複数のサンプルが鍵盤の範囲ごとに発音するように設定したものをマルチサンプルといいます。マルチサンプルは、最小1つから最大128個のインデックスで構成されます。1つのインデックスは、それぞれのサンプルを再生するか、再生するゾーン、オリジナル・ピッチのキー、再生ピッチ、レベル等のパラメータを持っています。

マルチサンプルの利用法

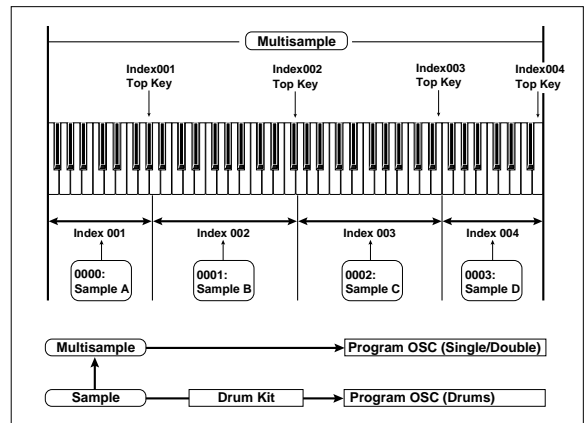
例えばピアノなどの音域の広い楽器音をサンプリングするとき、ある音程だけをサンプリングし、その1サンプルを全音域で使用すると、再生時、音色が不自然に聞こえます。マルチサンプルを利用して、特定の音域ごとにサンプリングし、それぞれの音域のサンプルを配置することによって不自然さを解決することができます。

例えば1オクターブごとに1つの音程をサンプリングして、それら複数のサンプルをインデックス(再生する鍵盤の範囲)に割り振ります。本機内蔵のプリセットROMマルチサンプルの楽器音もすべてこの手法で構成されています。

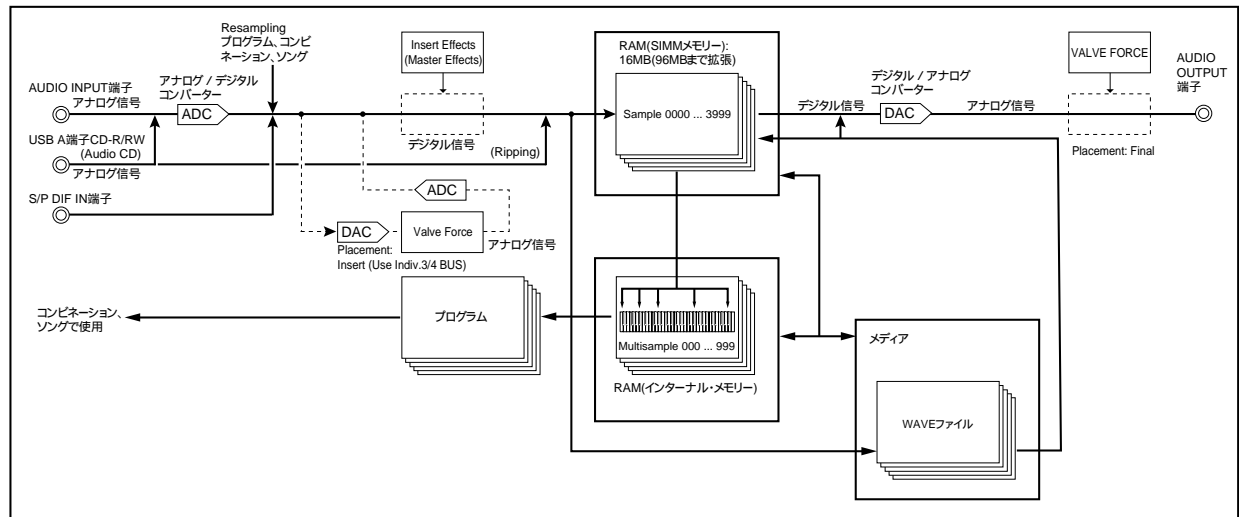
複数のフレーズ・サンプリングやリズム・ループなどのサンプルをマルチサンプルに配置して鍵盤上に並べることによって、同時に複数のサンプルが演奏できます。鍵盤ごとに異なるフレーズをアサインできますので、パッド付のサンプラーのような感覚で演奏することもできます。また、これらのサンプルを1オクターブごとにアサインして、再生の音程を変えたフレーズ・バリエーションとしても演奏できます。

本機では、最大1000マルチサンプルを本体のメモリーに持つことができます。

このマルチサンプルはプログラムのオシレーターに選択でき、プログラムとして演奏できます。コンビネーションでプリセット・プログラムと組み合わせたり、ソングで使用したりできます。また、アルペジエーターと組み合わせることによって面白い効果も出せます。(例: 効果音や言葉のサンプルをアルペジエーターで自動演奏させるなど)



オープン・サンプリング・システム概念図



サンプリングの準備

電源をオフにすると、サンプル・メモリー(RAM)に書き込んだマルチサンプル、サンプルのすべてのデータは消えてしまいます。必要なデータは電源オフする前にメディアにセーブしてください。

電源オン直後はマルチサンプル、サンプル・データは入っていないので、あらかじめ保存していたデータなどをロードして、再生やエディットをしてください。(※p.121)

1. 入力機器の接続とInputの設定

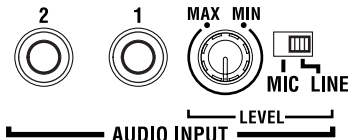
入力機器の接続

外部のオーディオ・ソースを接続します。本機はAUDIO INPUT 1、2端子、S/P DIF IN端子からの入力が可能です。

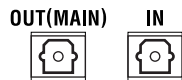
入力するオーディオ・ソースを接続します。

- AUDIO INPUT 1、2端子からの入力
リア・パネルAUDIO INPUT 1、2端子にマイク、ギター、CDプレイヤーなどを接続します。
入力する機器によってAUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチの設定を切り替えます。
マイクを接続するときは、MIC側に設定します。
ギターやアナログ・オーディオ機器を接続するときは、LINE側に設定します。

note ピックアップがアクティブのギター等は直接入力できますが、パッシブ・タイプ(プリ・アンプを内蔵していない)の場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。



- S/P DIF IN端子からの入力
リア・パネルS/P DIF IN端子にDATなどのオプティカル・デジタル出力端子を接続します。



S/P DIF

note S/P DIF IN端子からの入力するときは、Globalモードの“System Clock”をS/P DIFにしてください。

Inputの設定

Inputの設定は、Samplingモード専用と、Combination、Program、Sequencer、Song Play、Mediaモード共用になっています。後者はGlobalモード・パラメーターとして保存されます。通常、Globalモードで設定します。他のそれぞれのモードでも設定できます。

それぞれ次のページで設定します。

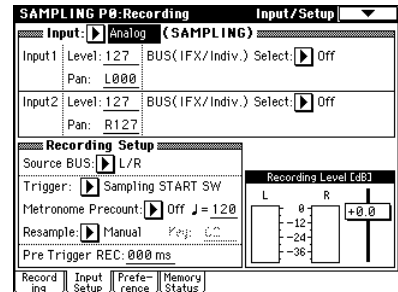
モード	ページ
Sampling	Sampling P0:Recording, Input/Setup
Combination, Program, Sequencer, Song Play, Media	Combination P0:Play, Sampling
	Program P0:Play, Sampling
	Sequencer P0:Play/REC, Sampling
	Global P0:Basic Setup, Input/Sampling Media, Play Audio CD

note このうちサンプリングできるモードはSampling、Combination、Program、Sequencerの各モードです。

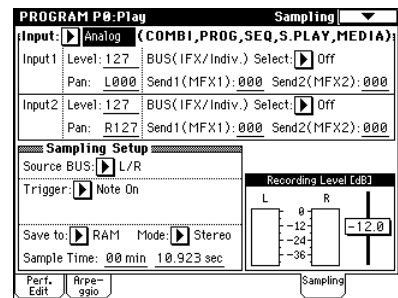
Inputを設定するページを選びます。

ここでは、SamplingモードとProgramモードを例にして説明します。

- Samplingモード
[SAMPLING]キーを押してSamplingモードに入ります。
Input Setupタブを押して、P0:Recording, Input/Setupページを選びます。



- Programモード
[PROG]キーを押してProgramモードに入ります。
Samplingタブを押して、P0:Play, Samplingページを選びます。



入力元を“Input”で設定します。

AUDIO INPUT 1、2端子からの入力を設定する場合は“Input”をAnalogに設定します。

S/P DIF IN端子からの入力を設定する場合は“Input”をS/P DIFに設定します。

“Input”にS/P DIFを設定するとき、「Obey Copyright Rules」(著作権に従ってください)というダイアログが表示されます。「著作権について」(※QS p.iii)をよく読んで、使用許諾に同意する場合はOKボタンを押して設定を続行してください。同意しない場合はCancelボタンを押して設定を中止してください。



note 「ADC OVERLOAD!!」が表示される直前のレベル(過入力とならない最大レベル)で最良の音が得られます。

Input 1、Input 2 の「BUS(IFX/Indiv.) Select」で、「Input」で選択した外部オーディオ信号の送り先を設定します。

L/R: L/Rバスへ送ります。

IFX1~IFX5: 各インサート・エフェクト・バスへ送ります。
1、2、3(Tube)、4(Tube)、1/2、3/4(Tube): INDIVIDUALの各1~4、1/2、3/4バスへ送ります。

「Level」で信号レベルを設定します。通常、127に設定します。「Pan」で定位を設定します。

Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)では、マスター・エフェクト1、2へのセンド・レベル「Send1(MFX1)」; 「Send2(MFX2)」が設定できます。

「BUS(IFX/Indiv.) Select」がL/R、Offのときに設定できます。

! 「Send1(MFX1)」; 「Send2(MFX2)」はSamplingモードでは設定できません。

- AUDIO INPUT 1 端子からの入力は Input 1 で、2 端子からの入力は Input 2 で設定します。
- S/P DIF IN 端子からの入力は Lch を Input 1 で、Rch を Input 2 で設定します。

例: AUDIO INPUT 1 端子からモノで L/R バスへ送る場合

Input 1 「BUS(IFX/Indiv.) Select」L/R、「Level」127、「Pan」L000

例: AUDIO INPUT 1、2 端子からステレオで L/R バスへ送る場合

Input 1 「BUS(IFX/Indiv.) Select」L/R、「Level」127、「Pan」L000

Input 2 「BUS(IFX/Indiv.) Select」L/R、「Level」127、「Pan」R127

! 「BUS(IFX/Indiv.) Select」をOffからL/RやIFXに設定すると、AUDIO OUT L/MONO、R端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

note Auto Sampling Setup「REC Audio Input」を使用すると、これらの設定を簡単に設定できます。Sampling P0: Recording、Program P0: Play、Samplingで設定します。

2. レコーディング・レベルの設定 (Recording Level [dB])

レコーディングする音量で音を出します。

AUDIO INPUT 1、2端子から入力する場合は、[LEVEL]ノブをMIN側からMAX側に回していきます。

「ADC OVERLOAD!!」(ADコンバーター過入力!)が表示される直前のレベルに設定します。

note 「ADC OVERLOAD!!」が表示される直前のレベル(過入力とならない最大レベル)で最良の音が得られます。

SAMPLING [REC] 押します。

レコーディングする音量で音を出します。

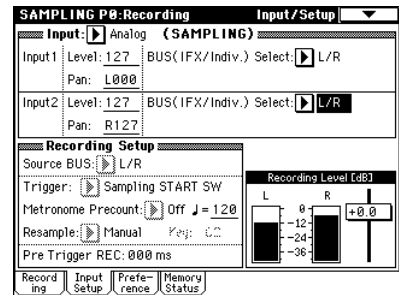
レベル・メーターで入力する音量が確認できます。

「Recording Level」スライダーでレコーディング・レベルを調整します。

! 「Recording Level」は、サンプリングするデータのみに影響します。出力される音量は変化しません。

「CLIP!!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の

「Recording Level」を適切なレベルまで下げてください。



外部入力のみをサンプリングする場合と、ソング演奏やプログラム、コンビネーション、サンプルなどの鍵盤演奏をリサンプリングする場合等とで、「Recording Level」を次のように設定することをおすすめします。

また、このとき「Auto +12dB On」(※p.67)を設定することによってレコーディングしたサンプルを適切なレベルで再生することができます。

外部入力のみをサンプリングする場合

「Recording Level」: +0.0(dB)

「Auto +12dB On」: オフ(チェックしない)

リサンプリングする場合 (ソング演奏、プログラム、コンビネーション、サンプルなどの鍵盤演奏等のサンプリング)

リサンプリングと外部オーディオを同時にサンプリングする場合

「Recording Level」: -12.0(dB)

「Auto +12dB On」: オン(チェックする)

(※p.67「レコーディング・レベルとAuto +12dB On」)

調整が終わったら、SAMPLING [REC] 押します。

3. レコーディング方法の設定 (Recording Setup/Sampling Setup)

「Source BUS」でサンプリングするソースを選びます。

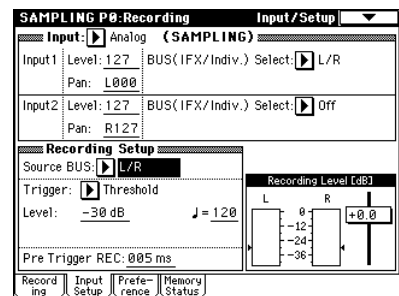
ここで設定したバスへ送られている音がサンプリングされます。

L/R: L/Rバスに送られている音がサンプリングできます。

Indiv.1/2: Individual 1、2バスに送られている音がサンプリングできます。

設定例については、各サンプリング例を参照してください。

(※p.67、70、75、82、83、QS p.19、22)



「Trigger」でサンプリングを開始する方法を設定します。

各モードで選択できるトリガー方法が異なります。

Samplingモード:
Sampling START SW, Note On, Threshold
Program, Combinationモード:
Sampling START SW, Note On
Sequencerモード:
Sampling START SW, Note On, Threshold, Sequencer
START SW

ここでは、すべてのモードで使用できるSampling START SW、Note Onを説明します。それぞれ目的にあったトリガー方法は各サンプリング例p.80、82、83やQS p.18、22、PG p.5、41、63、115を参照してください。

Sampling START SW: SAMPLING [REC]キーを押すとサンプリング・スタンバイ状態になり、SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリングが始まります。

Note On: SAMPLING [REC]キー、SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリング・スタンバイ状態になり、鍵盤を弾くとサンプリングが始まります。

4. レコーディングするサンプルに関する設定 (REC Sample Setup/Sampling Setup)

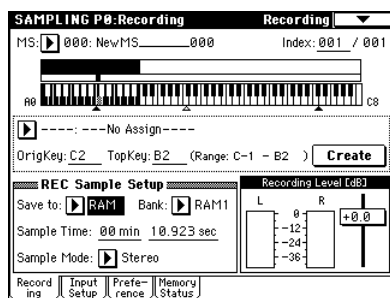
サンプリング時のデータの書き込み先、モノ/ステレオ・サンプリングの設定、サンプリングする時間等を設定します。

REC Sample Setup の設定はSamplingモードで、Sampling Setup の設定はCombination、Program、Sequencerモードで行います。これらの設定はモードごとの専用の設定になっています。

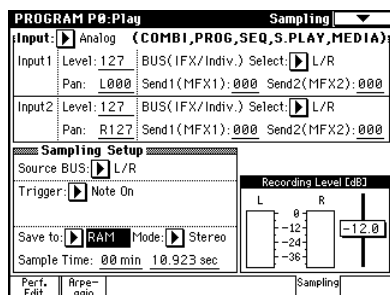
それぞれ次のページで設定します。

モード	ページ
Sampling	Sampling P0:Recording, Recording
Combination	Combination P0:Play, Sampling
Program	Program P0:Play, Sampling
Sequencer	Sequencer P0:Play/REC, Sampling

• Samplingモード



• Programモード



サンプリング時のデータの書き込み先を“ Save to ”で設定します。

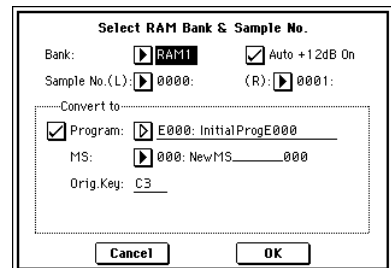
RAM: サンプル・メモリー(RAM)に書き込みます。

RAM設定時、書き込み先のRAMバンクを選択します。

Samplingモードでは“ Bank ”で設定します。

その他のモードでは、ページ・メニュー・コマンド“ Select Bank & Smpl No. ”で設定します。

“ Select Bank & Smpl No. ”を選ぶと、次のダイアログが表示されます。



このダイアログの“ Bank ”で選択します。

“ Sample No. ”で書き込み先のサンプル・ナンバーを指定します。“ Sample Mode ”をStereoにした場合はL、Rを指定します。

Convert to の“ Program ”チェック・ボックスをチェックするとサンプリングによるRAMへの書き込み後、自動的にプログラムへコンパートします。サンプリングした音をすぐに確認したい場合などに便利です。

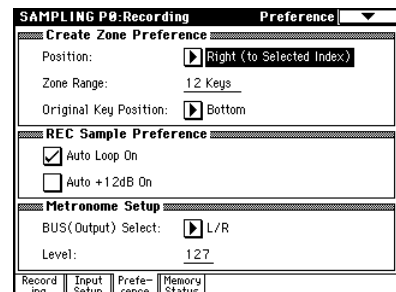
右側の“ Program ”と“ MS ”にコンパート先のプログラム・ナンバーとマルチサンプル・ナンバーを指定します。

また、サンプルがオリジナル・ピッチで発音するキーを“ Orig.Key ”で設定します。“ Orig.Key ”はサンプリング後に1増加し、次のサンプリング時には1つ上の鍵盤にアサインされます。

OKボタンを押して設定を確定します。

note “ Auto +12dB On ”を設定します。“ Auto +12dB On ”をチェックすると、サンプリング後、自動的にサンプルの再生レベルが +12dB 程度大きくなります。(※「レコーディング・レベルと“ Auto +12dB On ”」)

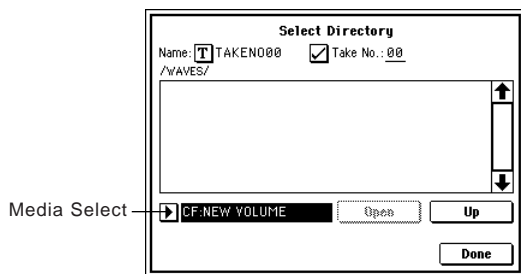
Samplingモードでは、P0:Recording, Preferenceページで設定します。



Program、Combination、Sequencerの各モードでは、Samplingページのページ・メニュー・コマンド“ Select Bank & Smpl No. ”で設定します。

MEDIA: メディアに書き込みます。

MEDIA設定時、書き込み先のドライブを選択します。
各モードでは、ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”で設定します。



“ Media Select ”でドライブを選び、階層をOpen、Upボタンで移動し、指定します。Doneボタンを押して設定を確定します。

note メディアにWAVEファイルとしてサンプリングした場合は、“ Auto + 12dB On ”の設定は無効になります。WAVEファイルの再生レベルは、“ WAVE File Play Level ”(PG p.158)で設定します。

“ Sample Time ”でサンプリングする時間を設定します。分、秒単位で設定できます。

RAM設定時、サンプル・メモリー(RAM)へ、最長でモノで約2分54秒、ステレオで約1分27秒のサンプリングが可能です。96MBまでSIMMを増設した場合、モノで約2分54秒(ステレオで約1分27秒)のサンプルを6個まで、合計約17分28秒(ステレオで約8分44秒)のサンプリングできます。

MEDIA設定時、メディアへモノ、ステレオ共に最大で80分(モノ: 約440MB、ステレオ: 約879MB使用)のサンプリングが可能です。

“ Sample Mode ”でモノまたはステレオのファイルを作成するかを設定します。

L-Mono: 内部Lチャンネルの音がモノでサンプリングできます。
R-Mono: 内部Rチャンネルの音がモノでサンプリングできます。
Stereo: 内部L、Rチャンネルの音がステレオでサンプリングできます。

レコーディング・レベルと“Auto +12dB On”

ソング演奏や、プログラム、コンビネーション、サンプルなどの鍵盤演奏をリサンプリングしたり、これらの演奏と外部オーディオをミックスしてサンプリングするとき、通常“ Recording Level ”を - 12.0(dB)に設定します。- 12.0(dB)でリサンプリングすると、サンプル・データとしては最適なレベルでレコーディングされますが、再生時のレベルはリサンプリング時より小さくなります(+ 12dB オフ時)。このような場合に“ Auto + 12dB On ”をチェックしてリサンプリングすると、 + 12dB ”(SamplingモードLoop Editページ)が自動的にオンに設定され、レコーディングしたサンプルを、リサンプリング時と同じレベルで再生することができます。

外部オーディオ音をサンプリングする場合、通常“ Recording Level ”を + 0.0(dB)に設定します。サンプリングするとサンプル・データは最適なレベルでレコーディングされます。このとき、“ Auto + 12dB On ”をオフにしてサンプリングすると“ + 12dB ”(SamplingモードLoop Editページ)がオフになり、サン

プリング時と同じレベルで再生できます。

電源オン時の“ Recording Level ”と“ Auto + 12dB On ”の初期設定は、次のようになっています。

Program、Combination、Sequencerモード

“ Recording Level ”: - 12.0(dB)、“ Auto + 12dB On ”: オン
Samplingモード

“ Recording Level ”: + 0.0(dB)、“ Auto + 12dB On ”: オフ
これらの設定は、上記の各モードではリサンプリングが、下記のモードでは通常のサンプリングが、おもに行われることを想定していません。必要に応じて設定し直してください。

サンプル・メモリー(RAM)の最適化

サンプリング時のデータ書き込み先をRAMに設定している場合は、データ書き込み後、サンプル・メモリー(RAM)を自動的に最適化(最適化)することができます。最適化を行うことによって、無駄にメモリーを占有していた領域が整理され、残り容量が確保できます。GlobalモードのP0:Basic Setup、Input/Samplingページの“ Auto Optimize RAM ”をチェックすることによって、サンプリングが終了すると自動的にRAMが最適化されます。ただし、この場合は、常にRAMに無駄がなくサンプリングができますが、サンプリングが終了すると発音が止まります。Sequencerモードでソングを再生していた場合は演奏が停止します。

ソングの演奏や、CD等の入力音を聞きながら、いくつかの部分が続けてサンプリングするときに発音を止めたくない場合は、“ Auto Optimize RAM ”をチェックしないでサンプリングし、残り容量が少なくなったときなどに、ページ・メニュー・コマンド“ Optimize RAM ”(Program、Combination、Sequencerモードの各Samplingページ、SamplingモードP0~P4)を実行してRAMを最適化することもできます。サンプル・メモリー(RAM)の残り容量はSamplingモードP0:Memory Statusで確認できます。

サンプリングの設定例

アルペジエーターや鍵盤での演奏など本機の音だけをリサンプリングする場合

“ Input ”: Analog
Input1 “ BUS Select ”: Off
Input2 “ BUS Select ”: Off
“ Source BUS ”: L/R

“ Recording Level ”: - 12.0
“ Auto + 12dB On ”: On(チェックする) (PG p.6、64)

アルペジエーターや鍵盤での演奏など本機の音と、AUDIO INPUT 1端子に入力した音をミックスしてリサンプリングする場合

“ Input ”: Analog
Input1 “ BUS Select ”: L/R、“ Pan ”: C064など任意
Input2 “ BUS Select ”: Off
“ Source BUS ”: L/R

“ Recording Level ”: - 12.0
“ Auto + 12dB On ”: On(チェックする) (PG p.6、64)

アルペジエーターによる演奏など本機の音を聞きながら、AUDIO INPUT 1, 2端子に入力したステレオ音だけをサンプリングする場合

“ Input †: Analog
 Input1 “ BUS Select †: 1/2, “ Pan †: L000
 Input2 “ BUS Select †: 1/2, “ Pan †: R127
 “ Source BUS †: Indiv.1/2
 “ Recording Level †: +0.0
 “ Auto +12dB On †: Off(チェックしない) ㊦PG p.6, 64
 この場合、AUDIO INPUT 1, 2に入力された音は、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2にのみ出力されます。

メトロノームを使用する

プログラムやコンビネーションを特定のテンポで演奏し、その演奏をサンプリングする場合、メトロノームを使用すると便利です。

Program, Combination P0:Play, Samplingのページ・メニュー・コマンド“ Metronome Setup ”で設定します。“ BUS (OUTPUT) Select ”を3または4に設定し、(INDIVIDUAL) 3または4端子をミキサーに接続し、ミキサーからモニターするとよいでしょう。

目的にあったサンプリング方法を自動設定する (Auto Sampling Setup)

オート・サンプリング・セットアップは、各モードでサンプリングするために必要な各種パラメーターを自動的に設定するものです。例えばProgramモードでは、プログラムの演奏をリサンプリングするために必要な設定、またはプログラムの演奏をモニターしながら外部オーディオのみをサンプリングするために必要な設定を、前項1~4の手順で作業しなくても、自動的に行うことができます。ただし、この自動設定は、あくまでも標準的な操作を想定していますので、目的に応じて各種パラメーターを調整する必要があります。

それぞれ次のページで設定します。

モード	ページ
Sampling	Sampling P0:Recording
Combination	Combination P0:Play, Sampling
Program	Program P0:Play, Sampling
Sequencer	Sequencer P0:Play/REC, Sampling

設定例は、p.80、82、83、QS p.18、22、詳細な説明は、PG p.7、42、64、112を参照してください。

Samplingモードでのサンプリングとエディット

Samplingモードではサンプリングしたり、サンプリングしたサンプル・データやメディアから読み込んだサンプル・データ(WAVEやAIFF等を含む)の波形をエディットします。また、エディットしたサンプルをインデックス(ゾーン)にアサインしてマルチサンプルを作成します。

Samplingモードのページ構成

Page	説明
P0: Recording	サンプルのレコーディング(サンプリング)。レコーディングするサンプルやマルチサンプルの選択、レコーディングの各種設定、AUDIO INPUTの設定、メモリーの表示。
P1: Sample Edit	サンプリングしたり、Mediaモードでロードして内部メモリーに取り込んだサンプルの波形編集などのエディット。
P2: Loop Edit	サンプルの再生パラメーターの設定。スタート、ループ・スタート、エンド・アドレスの設定、ループやりパース再生のオン/オフ、Time Slice、Time Stretch等の編集。
P3: Multisample	マルチサンプルのエディット。サンプルのアサイン、ゾーン、オリジナル・キーなどの設定、編集。
P4: Controller Setup	コントローラーの設定。
P5: Audio CD	オーディオCDの再生とリッピング。
P6:	---
P7:	---
P8: Insert Effect	インサート・エフェクトの選択と設定。
P9: Valve Force	バルブ・フォースの設定。

note モードや各ページへの入り方については、「基本的な操作方法」(㊦p.13)を参照してください。

note サンプリングは、SamplingモードのP0~P8のどのページでも[REC/WRITE]、[START/STOP]キーを操作することによって行えます。入力レベルなどのレコーディングに関する設定はP0:Recordingの各パラメーターで行い、この設定は他のページでも有効になります。

note 選択しているマルチサンプル、サンプルはどのページでも鍵盤を弾くと発音し、それぞれのページでエディットした内容を聞くことができます。

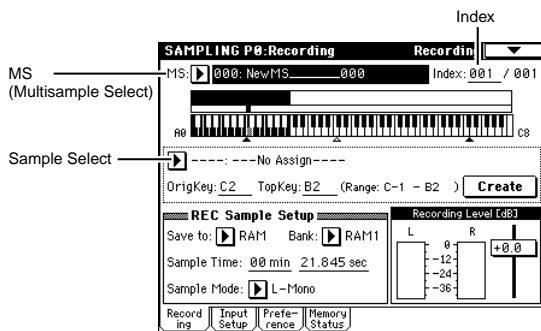
サンプリング例はQS p.18~を参照してください。

次ページでSamplingモード固有のサンプリングとマルチサンプル、サンプルのエディットについて説明します。

マルチサンプルのインデックス作成とサンプリング

マルチサンプルのインデックスを作成して、サンプリングしたサンプルをインデックスに割り当てます。

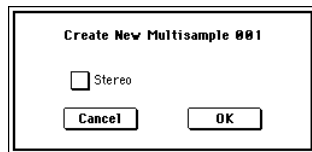
P0:Recording, Recordingページを選びます。



“MS(Multisample Select)”を選び、マルチサンプルを作成します。

新規にマルチサンプルを作成する場合は、“MS(Multisample Select)”ポップアップボタンを押してMultisample No.に名前が入っていないリストを押すか、テンキー[0]~[9]でナンバーを入力し、[ENTER]キーを押します。

ダイアログが表示されます。



ステレオのマルチサンプルを作成する場合は“Stereo”チェックボックスをチェックして、OKボタンを押します。モノのマルチサンプルを作成する場合は、“Stereo”チェックボックスのチェックをはずしてOKボタンを押します。

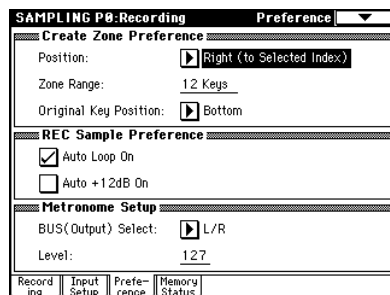
Createボタンを押してインデックスを作成します。

電源オン直後の“Index”は001/001になっています。これは1つのインデックスだけがあることを示します。

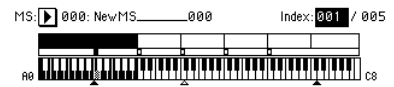
“Keyboard & Index”で反転表示している範囲が、選択されているインデックスの範囲です。

Createボタンを数回押してください。押すごとにインデックスが作成されます。“Keyboard & Index”にそれぞれのインデックスの範囲、オリジナル・キーの位置が表示されます。

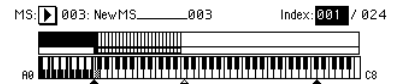
note Createボタンを押したときに作成されるインデックスは、P0:Recording, PreferenceページCreate Zone Preferenceに従って作成されます。(P3:Multisample, PreferenceページCreate Zone Preferenceでも可 参照PG p.116、137)



電源オン直後は、“Position”がRight(to Selected index)、“Zone Range”が12 Keys、“Original Key Position”がBottomに設定されていますので、次のようなインデックスが作成されます。



note “Zone Range”を1Keyにすると、鍵盤の1キーごとにインデックスが作成されます。フレーズやリズム・ループなどの多数のテクをまとめてサンプリングするときには使用するとよいでしょう。



“Index”を選びます。

“Index”は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても選べます。ここでは001にします。

“Index”にサンプルを割り当てます。

サンプルがすでにサンプル・メモリー(RAM)にある場合は、“Sample Select”でサンプルを選び、割り当てます。

新規にサンプリングする場合は、サンプリングしてください。サンプリングしたサンプルは自動的に で選んだインデックスに割り当てられます。

鍵盤でサンプルを割り当てたインデックスの範囲を弾くと、割り当てたサンプルが発音します。

手順 、 を繰り返すことによってインデックスにサンプルを割り当てます。

note マルチサンプルのインデックスの数や順番の組み替え、各インデックスの範囲、オリジナル・キーの位置は後でも変更可能です。(「マルチサンプルのエディット」参照p.77)

複数のサンプルを作成するときは

前述の操作例では、インデックス複数作成(Createボタンを数回押す)した後、各“Index”にサンプルを割り当てていく方法を示しました。

それ以外にも、1つのインデックスを作成し、サンプリングをする、この2つの作業を繰り返す方法があります。

Createボタンを1回押してインデックスを作ります。

サンプリングをしてサンプルを作成します。

サンプリングしたサンプルは自動的に で作成したインデックスに割り当てられます。

手順 の操作を繰り返します。

複数のサンプルをサンプリングしていくような場合に効率的です。(参照QS p.20)

サンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングする

サンプリングした音にインサート・エフェクト等をかけてサンプリングし直すことを通常リサンプリングといいます。

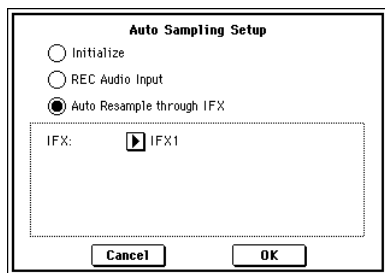
P0:Recording, Recordingページで、リサンプリングするサンプルを“ Sample Select ”にアサインします。

電源オン直後の設定では、アサインしたサンプルは“ Orig. Key ”C2に設定されます。

ページ・メニュー・ボタンを押して、メニューから“ Auto Sampling Setup ”を選びます。

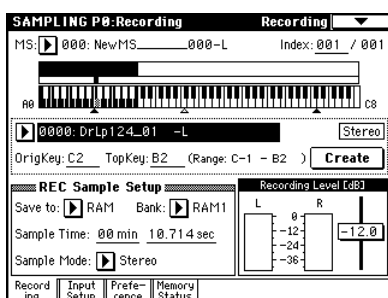
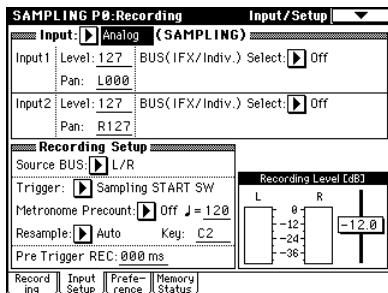
ダイアログが表示されます。

“ Auto Resample through IFX ”を選び、使用するエフェクトを選びます。



OKボタンを押してコマンドを実行します。

サンプリングするための設定が準備できました。



note 設定された内容を確認しておきましょう。

Input 1 “ BUS (IFX/Indiv.) Select ”: Off

Input 2 “ BUS (IFX/Indiv.) Select ”: Off

INPUT 1、2端子からの入力をオフにします。

“ Source BUS ”: L/R

L/Rバスへ送られる音がサンプリングされます。

“ Trigger ”: Sampling START SW

SAMPLING [REC]キーを押してレコーディング待機後、SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、リサンプリングが開始します。

“ Resample ”: Auto

インデックスにアサインされているサンプルを自動的にリサンプリングします。

“ Key ”: C2

リサンプリングするサンプルを“ Key ”で設定します。

“ Recording Level ”: - 12.0

リサンプリング用の初期設定です。

“ Save to ”: RAM

サンプル・メモリー(RAM)へサンプリングします。

“ Sampling Mode ”: Stereo

内部LRチャンネルの音をステレオでサンプリングします。

“ Auto + 12dB On ”: On

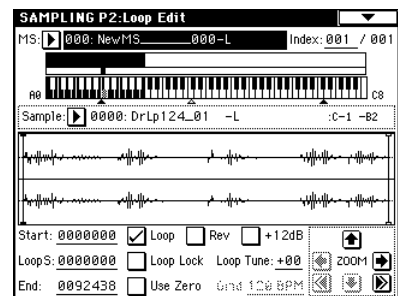
サンプリングしたサンプルは“ + 12dB ”の設定が自動的にオンになります。

“ BUS(IFX)Select ”: IFX1

サンプルの出力をIFX1に送ります。(※手順)

“ BUS ”をOffからL/RやIFX1～5に設定すると、AUDIO OUT L/MONO、R端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

P2:Loop Editで、“ + 12dB ”の設定を確認します。



次のように設定することによって最適なレベルでリサンプリングが行なえます。

“ + 12dB ”がチェックされていない場合:

“ Recording Level ”: + 0.0(dB)

(P0:Recording, Recordingページ)

“ Auto + 12dB On ”: Off(チェックしない)

(P0:Recording, Preferenceページ)

“ + 12dB ”がチェックされている場合:

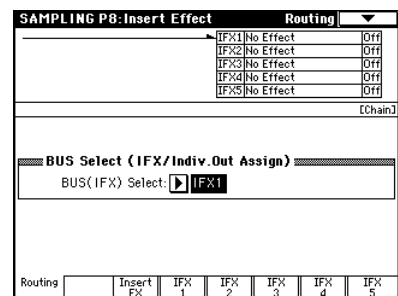
“ Recording Level ”: - 12(dB)

(P0:Recording, Recordingページ)

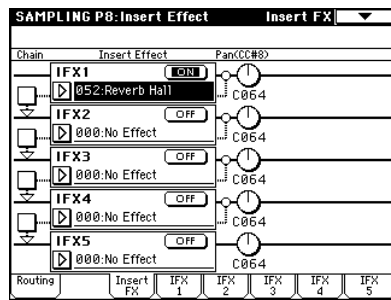
“ Auto + 12dB On ”:On(チェックする)

(P0:Recording, Preferenceページ)

P8:Insert Effect, Routingページで、“ BUS(IFX)Select ”にIFX1が設定されているのが確認できます。



P8:Insert Effect, Insert FXページで、“IFX1”に052:Reverb Hallを選び、“IFX On/Off”をONに設定します。



C2の鍵盤を押して、リバースがかかっていることを確認してください。

SAMPLING [REC]キー、SAMPLING [START/STOP]キーを順番に押します。

自動的にC2にアサインしたサンプルが再生され、リサンプリングがスタートします。

サンプルが再生し終わり、リサンプリングが終了します。

“Sample Select”にリサンプリングされたサンプルが自動的にアサインされます。

C2の鍵盤を押して、リバースがかかっていることを確認してください。

! Samplingモードでは、インサート・エフェクトをかけてリサンプリングした結果をモニターするときに、ふたたび2重にインサート・エフェクトがかかってしまうことを防ぐために、リサンプリングが終了すると、P8:Insert Effect, Routingページの“BUS(IFX) Select”は自動的にL/Rに設定されます。再度インサート・エフェクトをかけたい場合はIFX1に設定し直してください。

note 上記のように自動的にリサンプリングを行う方法(“Resample”Auto)以外に、鍵盤で弾いた音をそのままリサンプリングする方法(“Resample”Manual)があります。

“Sample Select”にリサンプリングするサンプルをアサインし、“Resample”をManualに設定します。“Trigger”をNote Onにし、必要に応じて“Sample Mode”をStereoにします。そして手順 ~ を参照してバスとエフェクトを設定し、SAMPLING [REC]、[START/STOP]キーを押した後に、C2の鍵盤を押し、リサンプリングを開始します。リサンプリングを終了するにはSAMPLING [START/STOP]キーを押します。

リップング (Ripping)

本機は、USB A端子に接続したCD-ROM、CD-R/RWドライブで、オーディオCDの音声情報をサンプル・データとして取り込むことができます。オーディオCDを再生させたものをAUDIO INPUTから取り込む方法と、デジタル・データをそのまま取り込む(リップング)方法があります。

! USB A端子に接続したCD-ROM、CD-R/RWドライブを使用するときは、ドライブのAudio Outputをオーディオ・ケーブルで本機のAUDIO INPUT 1、2に接続します。Audio Output端子、またはヘッドホン端子が付いていないドライブでは、音声をモニターすることができません。

オーディオCDのデジタル・データをサンプルに取り込む

オーディオCDのトラックの音声情報をデジタルでサンプルに取り込むことができます。

USB A端子に接続(※PG p.325)したCD-ROM、CD-R/RWドライブにオーディオCDを入れます。

Samplingモード P0:Recording, Input/Setupページで、リップングする音声をモニターするためのInput設定をします。

“Input”: Analog

Input1“ BUS(IFX/Indiv.) Select”L/R,“ Level”127,“ Pan”L000

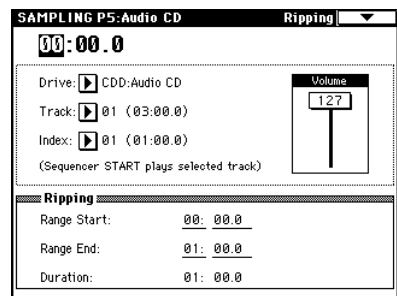
Input2“ BUS(IFX/Indiv.) Select”L/R,“ Level”127,“ Pan”R127

note ここでの入力は、リップングに影響しません。

Samplingモード P5:Audio CD, Rippingページに入ります。

“Media”(メディア・セレクト)でオーディオCDの入ったドライブを選び、“Track”で取り込むトラックを選びます。

“Volume”を上げてください。



SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、オーディオCDのトラックを再生します。

再生中に、リップングを開始したい位置と終了したい位置で[ENTER]キーを押します。

“Range Start”と“Range End”が設定されます。

3回以上押すと、最後とその1回前に押した位置がそれぞれ“Range End”と“Range Start”に設定されます。

note 上記は“Range Start”または“Range End”以外がエディット・セルのときの設定方法です。

“Range Start”または“Range End”がエディット・セルのときは、[ENTER]キーを押すたびに設定し直されます。

note “Range Start”または“Range End”にカーソルがエディット・セルのときは、この区間が再生されます。

設定が終わったら、SEQUENCER [START/STOP]キーを押し、オーディオCDの再生をストップします。

リッピングする位置を確認します。

“ Range Start ”または“ Range End ”を選び(表示を反転させる)、SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、“ Range Start ”から“ Range End ”までを再生してストップします。

note 位置を微調整する場合は、VALUEコントローラーで“ Range Start ”、“ Range End ”の値を変更するか、“ Range Start ”と“ Range End ”以外にカーソルを移動し、再度 の操作をして、設定し直してください。

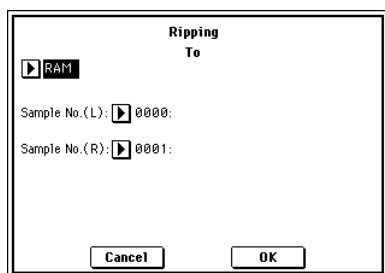
トラックの再生スタート位置をトラックの最初に移動させるには [LOCATE]キーを押します。

“ Range Start ”、“ Range End ”が決定したら、ページ・メニュー・コマンド“ Destination ”を選びます。

ダイアログが表示されます。

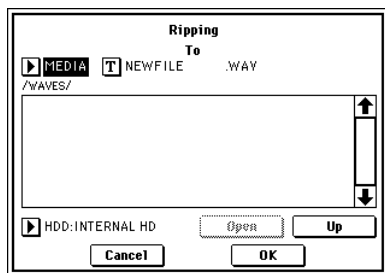
リッピングするサンプルの書き込み先を設定します。

書き込み先をサンプル・メモリー(RAM)にする場合は、RAMにします。この場合、Sample No.(L),(R)で書き込むサンプル・ナンバーを指定します。通常、そのままにしておきます。



書き込み先をメディアにする場合は、MEDIAにします。

“ Media Select ”でドライブを選び、Open、Upボタンでセーブする先の階層を選びます。また、セーブするWAVEファイルの名前を付けてください。



リッピングを実行する場合はOKボタンを、実行しない場合はCancelボタンを押します。

! OKボタンを押すと、「Obey Copyright Rules」(著作権に従ってください)というダイアログが表示されます。

「著作権について」(☞QS p.iii)をよく読んで、使用許諾に同意する場合は、OKボタンを押してリッピングを開始してください。同意しない場合は、Cancelボタンを押して中止してください。



オーディオCDのアナログ・オーディオ出力をサンプルに取り込む

オーディオCDのトラックの音声情報をアナログでサンプルに取り込むことができます。

CDプレイヤーのAudio Outputを本機のAUDIO INPUT 1、2端子に入力するのと同じように、USB A端子に接続したCD-ROM、CD-R/RWドライブのAudio Outputをオーディオケーブルで本機のAUDIO INPUT 1、2に接続します。

なお、CD-ROM、CD-R/RWドライブのプレイバックや、ストップなどのコントロールを本機のSEQUENCER [START/STOP]キー等で行うことができます。

USB A端子に接続したCD-ROM、CD-R/RWドライブのAudio Outputを本機のAUDIO INPUT 1、2にオーディオケーブルで接続します。

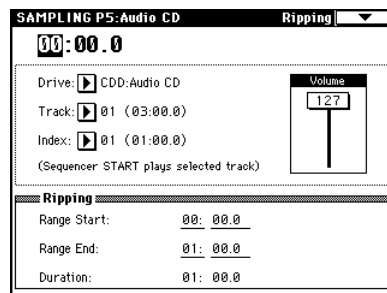
オーディオCDを入れます。

Samplingモード P5:Audio CD, Rippingページに入ります。

“ Media ”(メディア・セレクト)でオーディオCDの入ったドライブを選び、“ Track ”で取り込むトラックを選びます。

“ Volume ”を上げてください。

! USB A端子に接続したCD-ROM、CD-R/RWドライブによってはコントロールできないものがあり、ここで設定しても音量が変わらない場合があります。



P0:Recording, Input/SetupページでInputを設定します。

“ Input ” Analog

Input1 “ Level ”127;“ Pan ”L000;“ BUS Select ”L/R

Input2 “ Level ”127;“ Pan ”R127;“ BUS Select ”L/R

Recording Setup でレコーディング方法を設定します。

“ Source BUS ”L/R

“ Trigger ”Sampling START SW

SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリングがスタートします。

“ Resampling ”Manual

REC Sampling Setup でレコーディングするサンプルに関する設定をします。

“ Save to ”RAM: 書き込み先をサンプル・メモリー(RAM)にする場合

“ Save to ”MEDIA: 書き込み先をメディアにする場合

“ Sample Mode ”Stereo

“ Sample Time ”最大

レコーディング・レベルの設定をします。

SAMPLING [REC]キーを押します。

SEQUENCER [START/STOP]を押して、オーディオCDを再生させると、レベル・メーターでサンプリングされる音量が確認できます。「ADC OVERLOAD !!」が表示される場合はP5:Audio CD, Rippingページで「Volume」を調整します。

USBドライブにあるVolumeや、本機リア・パネルの[LEVEL]ノブでも調整できます。

「CLIP!!」が表示される場合は、「Recording Level」スライダーを+0.0からVALUEコントローラーで適切なレベルまで下げてください。

調整が終わったら、SEQUENCER [START/STOP]を押しオーディオCDの再生をストップさせます。[LOCATE]キーを押してロケーションをトラックの先頭に戻します。

またSAMPLING [REC]キーを押します。

サンプリングをします。

SAMPLING [REC]キーを押します。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、オーディオCDのトラックの再生をスタートさせます。

サンプリングしたい手前の位置で、SAMPLING [START/STOP]キーを押して、サンプリングを開始します。

サンプリングを終了したい位置で、SAMPLING [START/STOP]キーを押して、サンプリングを終了します。

ループ設定

サンプリングした音は、電源オン後の初期状態では自動的にループ(繰り返し再生)します。(P0:Recording, Preferenceページ「Auto Loop On」オン)

サンプルのループ再生などの再生アドレスのエディットは、P2:Loop Editページで行います。

ループを設定するサンプルを選びます。

P2:Loop EditページやP0:Recording, Recordingページ等の「Sample Select」や「Index」でサンプルを選びます。(p.69)

「Sample Select」でサンプルを選んだ場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。

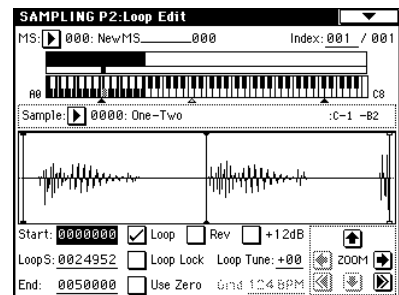
P2:Loop Editページの「Loop」チェック・ボックスでループ再生のオン/オフを設定します。

チェックをつけたときループ・オンになります。

で設定するアドレス間で動作します。

Loop On: Start End LoopS End (LoopS Endを繰り返す)

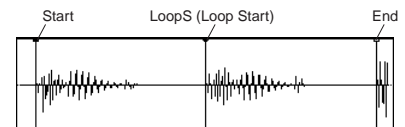
Loop Off: Start End



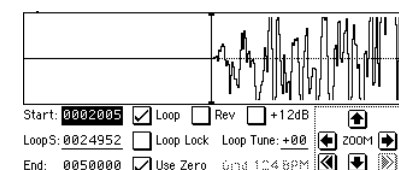
サンプルが割り当てられているキー(「Keyboard & Index」で反転表示している鍵盤の範囲)を鍵盤で弾くと再生します。

note 「Sampe Mode」をStereoにしてサンプリングしたサンプルの波形表示は、2段に分かれて表示されます。上段がL側、下段がR側です。

「Start」でスタート・アドレス、「LoopS(Loop Start)」でループ・スタート・アドレス、「End」でエンド・アドレスを設定します。「Start」を選んで(反転表示)、[VALUE]ダイヤル等のVALUEコントローラーで設定値を変えます。対応した縦線が動きます。「LoopS(Loop Start)」;「End」も同様に設定します。下図の例では、「Start」を最初の波形の直前、「LoopS(Loop Start)」を2番目の波形の直前、「E(End)」を任意に合わせています。

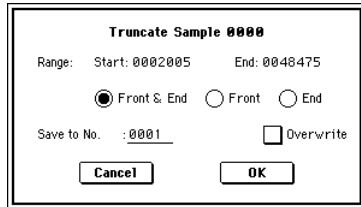


note ZOOMボタンを操作すると画面表示の範囲が変わります。「Start」が反転表示しているときは、スタート・アドレスを起点にズームします。



note “ Use Zero ”チェック・ボックスをチェックすると、波形データがゼロ・クロスするアドレスだけを自動的にサーチし、設定できるようになります。つなぎめでノイズの多いアドレス設定が簡単に行えます。

必要であればページ・メニュー・コマンド “ Truncate ”で、スタート(またはループ・スタート)、エンド・アドレスの外側の不要なデータを削除します。



パラメーターを設定してOKボタンを押して実行します。
(☞PG p.119)

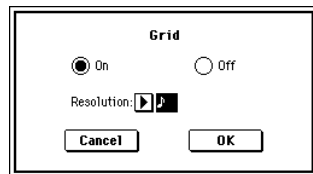
! “ Save to No. ”、“ Overwrite ”チェック・ボックスに関する注意は、「“ Overwrite ”について」(☞PG p.119)を参照してください。

グリッド表示

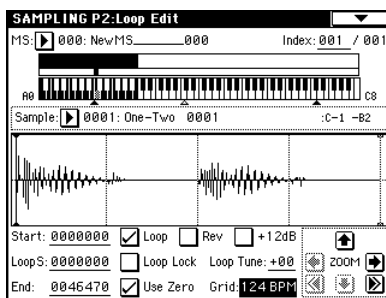
ページ・メニュー・コマンド “ Grid ”は、波形表示にテンポBPMをグリッドで表示することができます。簡単にテンポに合ったループ設定が可能です。

note P1: Sample Editページでも同様にグリッド表示ができます。グリッドを利用してテンポに同期した波形編集が可能です。

ページ・メニュー・コマンド “ Grid ”を選びます。
ダイアログが表示されます。



“ Grid ”をOnにし、“ Resolution ”を任意に設定して、OKボタンを押します。グリッド点線が表示されます。



“ Grid ”で任意のテンポBPM値を設定します。

note P0: Input Setupで、サンプルを再生するのに合わせて[ENTER]キーを数回押すとタップ・テンポが有効になり、“Metronome Precount ”にテンポが設定されます。ここでの値を“ Grid ”に設定することによってBPM値の設定が容易になります。

エンド・アドレスをグリッドの点線に重なるように設定します。これでループ周期が、BPM値に同期した長さに設定されます。グリッド表示は、ループ・オンのときは“ LoopS(Loop Start) ”

を基準に表示されます。ループ・オフのときは“ Start ”を基準にします。

グリッド表示を消すときは、ページ・メニュー・コマンド “ Grid ”を選び、“ Grid ”のチェックをはずし、OKボタンを押します。

note グリッドは、基準キー(“ Keyboard & Index ”のグレイのキー)の再生ピッチを基準に表示されます。

[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。

ドラム・フレーズをサンプリングし、ループ再生する

オーディオCDなどからドラム・フレーズ等をサンプリングし、ループ再生させる手順を説明します。

ドラムスのリズム・ループ・サンプルを準備してください。最初は比較的シンプルなビートのリズム・ループ・サンプルで試すとよいでしょう。

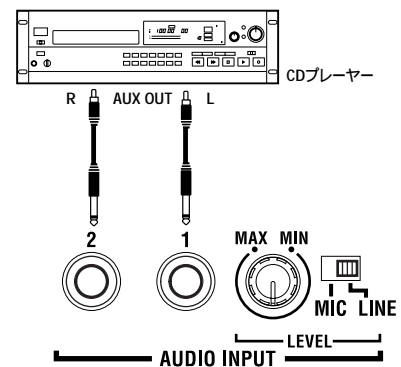
ここでは例として、140BPMのドラム・フレーズを4/4拍子1小節の長さでサンプリングします。これはCDプレーヤーを使用した例です。USB A端子に接続したCD-ROM、CD-R/RWからサンプリングまたはリッピングする例はp.71を参照してください。

note ここでの手順は、電源オン直後の初期設定の状態から始めたものになっています。

なお、必要に応じて、新規にマルチサンプルを作成して、作業を始めてください。(☞p.69)

AUDIO INPUT 1、2端子とCDプレーヤーのAUX OUT L、R端子を接続します。

AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチをLINE側に設定し、[LEVEL]ノブをセンター付近に合わせます。



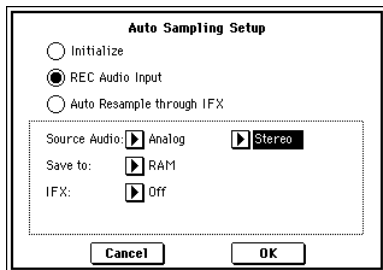
[SAMPLING]キーを押します。

Samplingモードに入ります。Sampling P0: Recordingページが表示されていることを確認してください。ここでは、Input/Setupページを表示してください。

note 表示されていない場合は[EXIT]キー、InputSetupタブを押します。

ページ・メニュー・ボタンを押して、メニューから“ Auto Sampling Setup ”を選びます。
ダイアログが表示されます。

“REC Audio Input”を選びます。



REC Audio Inputを次のように設定します。

“Source Audio”をAnalogにします。外部オーディオの入力ソースをAUDIO INPUT 1、2端子に接続して、アナログ・オーディオ出力をサンプリングします。

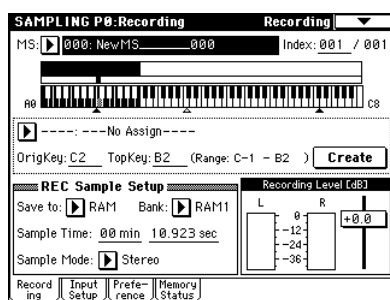
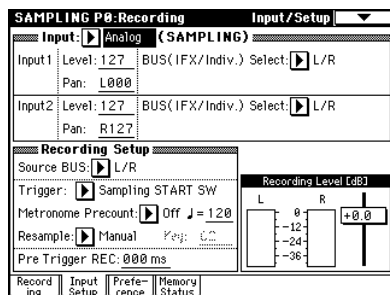
“Mono-1/Mono-2/Stereo”をStereoにします。INPUT 1、2端子の入力を内部L、Rチャンネルに送り、ステレオでサンプリングします。

“Save to”をRAMにします。サンプリングしたデータはサンプル・メモリー(RAM)に書き込まれます。

“IFX”をOffにします。インサート・エフェクトをかけないでサンプリングします。

OKボタンを押してコマンドを実行します。

サンプリングするための設定が準備できました。



note 設定された内容を確認しておきましょう。

Input 1 “Level”: 127、“Pan”: L000

“BUS (IFX/Indiv.) Select”: L/R

Input 2 “Level”: 127、“Pan”: R127

“BUS (IFX/Indiv.) Select”: L/R

INPUT 1、2端子からの入力レベルとパン、送り先をL/Rバスに設定します。

“Source BUS”: L/R

L/Rバスへ送られる音がサンプリングされます。

“Trigger”: Sampling START SW

SAMPLING [REC]キーを押してレコーディング待機後、SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、レコーディングが開始します。

“Recording Level”: +0.0

外部入力レコーディング用の初期設定です。

“Save to”: RAM

サンプル・メモリー(RAM)へサンプリングします。

“Mode”: Stereo

内部LRチャンネルの音をステレオでサンプリングします。

note “BUS”をOffからL/RやIFX1～5に設定すると、AUDIO OUT L/MONO、R端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

レコーディングするオーディオ・ソースを再生します。

「ADC OVERLOAD !!」(ADコンバーター過入力!)が表示される場合は、リア・パネルの[LEVEL]ツマミを適切なレベルまで(MIN側へ)回してください。または出力元のレベルを下げます。

note 「ADC OVERLOAD !!」が表示される直前のレベル(過入力とならない最大レベル)で最良の音が得られます。

SAMPLING [REC]キーを押します。

レベル・メーターで入力する音量が確認できます。

「CLIP!!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の“Recording Level”スライダーを+0.0からVALUEコントロールで適切なレベルまで下げてください。

調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。また、オーディオ・ソースの再生を停止してください。

SAMPLING [REC]キーを押して、レコーディング待機状態にします。

オーディオ・ソースを再生し、サンプリングを開始するタイミングに合わせて、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。

レコーディングがスタートします。

note スタートとストップのタイミングは若干余裕を取ってサンプリングすると良いでしょう。

サンプリングを終了するタイミングに合わせて、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。

レコーディングがストップします。

これで140BPMのドラム・フレーズのサンプリングができました。“Sample(Sample Select)”にサンプリングしたサンプルが自動的にアサインされます。

note メモリーの残容量がゼロになると、サンプリングは自動的に終了します。

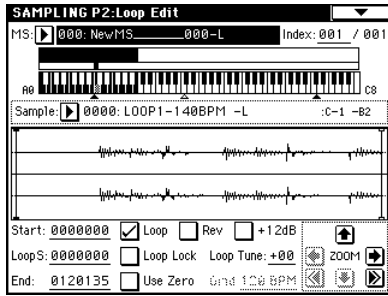
サンプリングした音を確認します。

“OrigKey”の鍵盤を押すと、サンプリングした音を確認できます。

note 確認後、サンプルに名前を付けることをおすすめします(※p.115)。ステレオ・サンプルの名前は14文字まで入力可能です(最後の2文字はL、-Rに固定です)。LまたはRのいずれのチャンネルに名前を付けると、もう一方のサンプル名も自動的に付けられます。(例: LOOP1-140BPM)

[MENU]キーを押してページ・ジャンプ・メニューを表示し、P2:Loop Editを押します。

P2:Loop Editページが表示されます。サンプルの不要な前後を削除してループが自然につながるように設定します。



“ Sample(Sample Select) ”に0000: LOOP1-140BPM -Lが選ばれていて、サンプルの波形データが表示されているのを確認してください。

選択しているサンプルはステレオ・サンプルです。サンプル波形ディスプレイの上下にL側、R側の波形が表示されます。

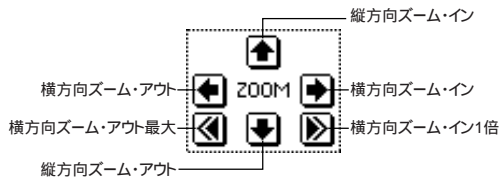
“ Start ”でスタート・アドレス、“ LoopS(Loop Start) ”でループ・スタート・アドレス、“ End ”でエンド・アドレスを設定します。

次のように発音します。

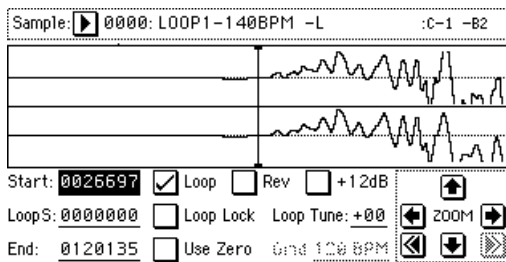
ループ・オン時: S E LoopS E (LoopS Eを繰り返す)
ループ・オフ時: S E

“ Start ”を選び(反転表示)、[VALUE]ダイヤル等で発音する最初の位置に設定します。対応する縦線が動きます。

note 必要に応じてZOOMボタンを押して波形表示を拡大または縮小してください。ズームは選んでいる“ Start ”、“ LoopS(Loop Start) ”、“ End ”を起点に拡大/縮小します。



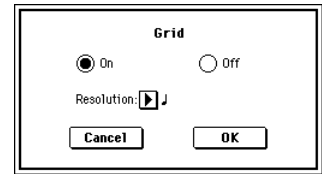
また、“ Use Zero ”にチェックして、[VALUE]ダイヤル等で“ Start ”、“ LoopS(Loop Start) ”、“ End ”を設定すると、波形が0になる位置を自動的にサーチします。ノイズが出にくいアドレスを簡単に設定することができます。



ここでは“ LoopS(Loop Start) ”と“ Start ”を同じ値にしてください。

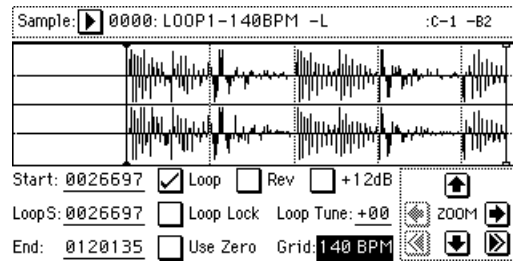
note サンプル波形ディスプレイに、BPMによる縦点線を表示することができます。BPMが分かっている波形に対してこの機能を使用すると、“ End ”等の設定が効率よく行えます。

ページ・メニュー・コマンド“ Grid ”を選び、ダイアログを表示します。



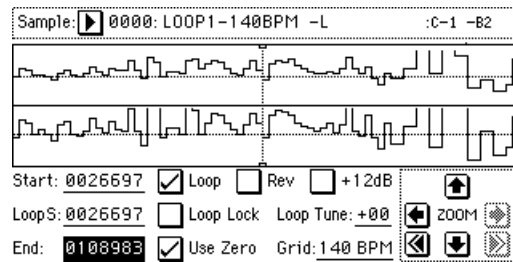
“ Grid ”をチェックし、“ Resolution ”を♪にして、OKボタンを押します。

“ Grid ”を140に設定してください。これで縦点線が140BPMの四分音符単位で表示されます。



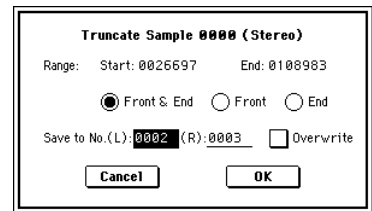
“ End ”を設定します。

“ Grid ”の縦点線は“ Loop ”チェック時、“ LoopS(Loop Start) ”を起点に始まります。4/4の1小節の終わりに“ End ”を設定する場合、“ LoopS(Loop Start) ”の縦線から4番目の縦線が1小節目の終わりになります。この縦線に“ End ”を合わせます。



“ Truncate ”でスタート(またはループ・スタート)、エンド・アドレスの外側の不要なデータを削除します。

ページ・メニュー・コマンド“ Truncate ”を選び、ダイアログを表示します。



ラジオ・ボタンFront & Endを選びます。

ここでは“ Save to No. ”“ Overwrite ”チェック・ボックスの設定を変更しないで、OKボタンを押して実行します。

実行するとIndex 1にはトランケートされた0002: LOOP1-140B0002-Lと0003: LOOP1-140B0002-Rが自動的に設定されます。

note “ Save to No. ”、“ Overwrite ”チェック・ボックスに関する注意は、「サンプルのセーブについて」(p.77)を参照してください。

サンプル(波形データ)のエディット

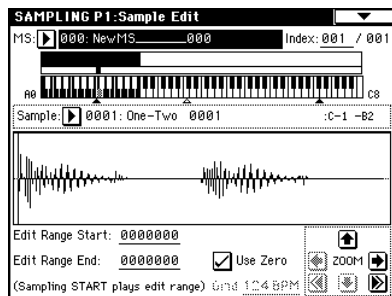
サンプル波形データのエディット(編集)はP1:Sample Editで行います。波形のデータをカット、コピー、ノーマライズなどのコマンドで編集します。

エディットするサンプルを選びます。

P1:Sample EditページやP0:Recording, Recordingページ等の“Sample Select”や“Index”でサンプルを選びます。(※p.69)

🔍 “Sample Select”でサンプルを選んだ場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。

P1:Sample Editページを選びます。

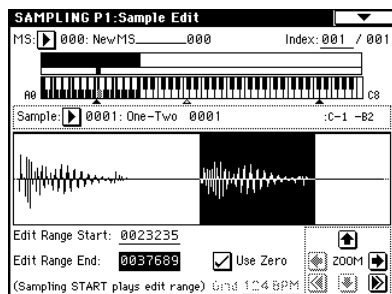


現在、選択しているサンプルの波形データが表示されます。

note “Sampe Mode”をStereoにしてサンプリングしたサンプルの波形表示は、2段に分かれて表示されます。上段がL側、下段がR側です。

“Edit Range Start”、“Edit Range End”でエディットする範囲を指定します。

選択した範囲が反転表示になります。



設定した範囲の音を確認するときはSAMPLING [START/STOP]キーを押します。基準キー(キーボード表示のグレイのキー)のピッチで再生されます。[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。

サンプルが割り当てられているキー(“Keyboard & Index”で反転表示している鍵盤の範囲)を鍵盤で弾くとループ設定に従って再生されます。

note ZOOM、“Use Zero”チェック・ボックスの使用方法は、P2:Loop Editと同様です。

ページ・メニューでエディットするコマンドを選び、ダイアログで各設定を行った後、OKボタンを押して実行します。

各コマンドについては、PG p.119を参照してください。

サンプルのセーブについて

ページ・メニューで選択したコマンドの一部には、ダイアログでエディットしたサンプルのセーブ先のサンプル・ナンバーを“Save to No.”で指定するものがあります。このとき、自動的に空のサンプルが選ばれるので、セーブ先のナンバーを指定したいときのみ設定を変えるとよいでしょう。

また、コマンドのダイアログで“Overwrite”にチェックをつけると、エディット前のデータは消去され、エディット後のデータが上書きされます。通常、チェックしないでライトを実行し、エディット前のデータを残すようにします。最終的に不要になったサンプルは、ページ・メニュー・コマンド“Delete Sample”で消去することができます。

🔍 Samplingモードでは、エディット後の状態をエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。

エディット前の状態も残しておきたいときは、事前に“Copy Sample”、“Copy MS”(※PG p.108、109)などで、エディットするマルチサンプルやサンプルをコピーしてから作業するようにしてください。

また、P1:Sample EditやP2:Loop Editの一部ページ・メニュー・コマンドでは、ダイアログ内の“Overwrite”にチェックしないで実行することによって、エディット前のサンプル・データを保存しながらエディットすることもできます。

マルチサンプルのエディット

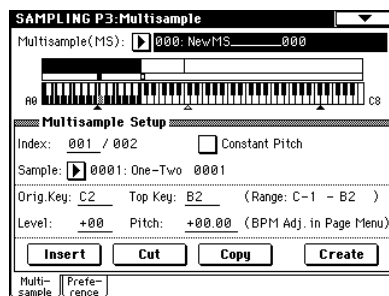
マルチサンプルのインデックス作成、サンプルのアサイン、インデックスの削除、コピー、挿入や、インデックスごとのサンプルのレベル、ピッチなどの詳細なエディットを行います。マルチサンプルのエディットはP3:Multisampleで行います。

note インデックスの作成、サンプルのアサイン等の基本的な設定はP0:Recording, Recordingページでも行えます。

インデックスの編集

インデックスの数や順番を変更、編集するときは、Insert、Cut、Copy、Createボタンを使用します。

P3:Multisampleを選びます。



“Multisample Select(MS)”でエディットするマルチサンプルを選びます。

“Index”を選びます。

[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押しても選択できます。

次の各ボタンを押して、インデックスの数や順番を変更、編集します。

選択したインデックスを削除するときはCutを使用します。Insertは、Cut、Copyとの組み合わせで使用します。Cut、

Copyしたインデックスの内容が挿入されます。
Createは、P0:Recording, RecordingのCreateと同機能の
ものです。(「マルチサンプルのインデックスの作成とサンプ
リング」p.69)

インデックスの設定の変更

「インデックスの編集」 ~ の各設定を行います。

選択したインデックスのパラメーターを設定します。
(PG p.135)

- “Top Key”を変更するとゾーンの上限が変わります。同時に、次のナンバーのインデックスのゾーンの下限も変わります。
- “Constant Pitch”にチェックをつけると、インデックスのゾーン範囲で鍵盤を弾くと、すべてオリジナル・ピッチで発音します。
- “Pitch”は、インデックスごとにサンプルの発音ピッチが設定できます。ページ・メニュー・コマンド“Pitch BPM Adjust”で、ループの周期を任意のBPM値へ合わせることができます。(PG p.136)

マルチサンプルのプログラムへのコンバート

P0:Recording ~ P4:Controller Setupでは、ページ・メニュー・コマンド“Convert MS To Program”が選択、実行できます。実行すると、選択されているマルチサンプルの状態がプログラムとしてコンバートされます。Programモードでフィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。コンバートしたプログラムは、コンビネーションやソングで使用できます。

“Convert MS To Program”の操作方法については、PG p.109を参照してください。

ドラムキットにサンプルを使用する

Samplingモードで作成したサンプルをドラムキットの1インストゥルメントとして使用することができます。Global P5:Drum Kit, Sample Setupページの“Drumsample Bank”にRAMを設定し、“Drumsample”に作成したサンプルを選びます。

タイム・スライスでサンプルを分割し、Sequencerモードで再生する

タイム・スライス(Time Slice)は、リズム・ループ・サンプル(ドラムス等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを自動的に分割します。分割した各サンプルは、マルチサンプル、プログラムとして自動的に展開できます。また、分割したサンプルに対応するSequencerモードでの演奏データも自動的に作成できます。

タイム・スライスしたサンプルはSequencerモードのソングで次のように使用することができます。

- テンポの異なる複数のリズム・ループ・サンプルをピッチを変えないでテンポを合わせて演奏する。
- ピッチを変えないでテンポをリアルタイムに変更する。

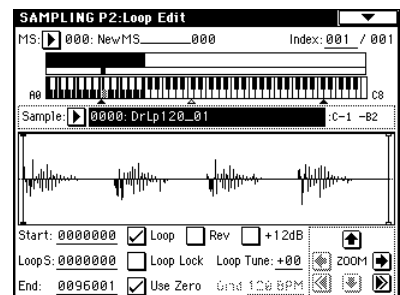
ここではリズム・ループ・サンプルを、Samplingモードでタイム・スライスし、Sequencerモードでリズム・ループ・サンプルを演奏させるまでの手順を示します。

ドラムス等のリズム・ループ・サンプルを準備します。本体でレコーディングしたり、MediaモードでサンプルCDなどからロードします。最初は、4/4拍子1小節の長さの比較的シンプルなビートで、モノのリズム・ループ・サンプルで試してみてください。ここでは、120BPMのリズム・ループ・サンプルを例にします。

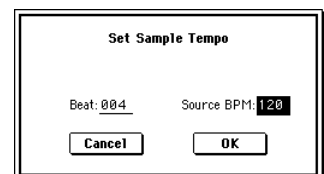
“Sample Select”で120BPMのリズム・ループ・サンプルを選びます。

note サンプルを再生し、ループするビートがきれいに再生されるのを確認してください。再生できないときは、P2:Loop Editページのスタート・アドレス“Start”とエンド・アドレス“End”を合わせ込み、ページ・メニュー・コマンド“Truncate”を実行してください。(p.74、76)

P2:Loop Editページを表示します。

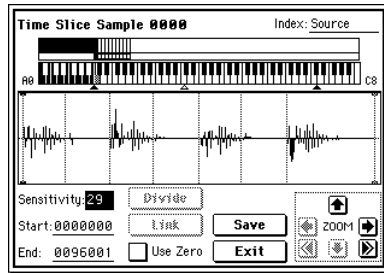


ページ・メニュー・コマンド“Time Slice”を選びます。
Set Sample Tempoダイアログが表示されます。



サンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。
BPMがわかっているときは、“Source BPM”を設定します。
BPM値がわからないときは、“Beat”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここではBPMがわかっていますので“Source BPM”を120に設定します。

OKボタンを押します。
自動的にサンプルをスライスし、ダイアログを表示します。



鍵盤を弾くと、C2で元のサンプル(Source)、D2以降で分割したサンプルが発音します。

分割したサンプルを1つずつ聞きながら、“Sensitivity”を調整して、ドラム等の打楽器音が1つずつ分割されるようにします。サンプルによっては、“Sensitivity”を調整してもきれいにスライスされない場合があります。各サンプルの最後に次のサンプルのアタック部分が割り込んだり、1つのサンプルに2つの音が入ったりする場合、エディットしてください。

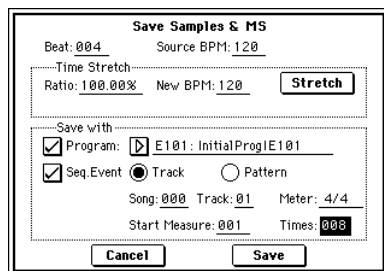
note エディットするときは、[ENTER]キーを押しながらエディットする鍵盤にアサインされているインデックス“Index”を選びます(その部分の波形表示が反転します)。そして“Start”、“End”を調整したり、Divideで分割、Linkで結合して、調整します。(☞PG p.128)

Saveボタンを押します。

Save Samples & MSダイアログが表示されます。ここで、タイム・スライスしたサンプル、マルチサンプルをセーブします。

このとき、Save Withの項目で同時にサンプル、マルチサンプルを使用したプログラム、Sequencerモードで使用するリズム・ループ・サンプルに対応した演奏データ(トラックまたはパターン)のコンパート先を設定します。

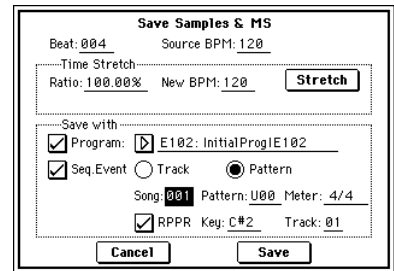
- 演奏データをトラックに作成する場合
“Program”、“Seq.Event”をOn(チェック)
Program: E101
Track: On
Song: 000, Track: 01, Meter: 4/4
Start Measure: 001, Time: 008



Saveボタンを押してセーブを実行します。
手順 のダイアログに戻ります。

- 演奏データをパターンに作成する場合
演奏データをパターンに作成した状態を確認するために、もう一度Saveボタンを押して、Save Samples & MSダイアログを表示してください。

“Program”、“Seq.Event”をOn(チェック)
Program: E102
Pattern: On
Song: 001, Pattern: U00, Meter: 4/4
RPPR: On(チェック)、Key: C#2, Track: 01



Saveボタンを押してセーブを実行します。
手順 のダイアログに戻ります。

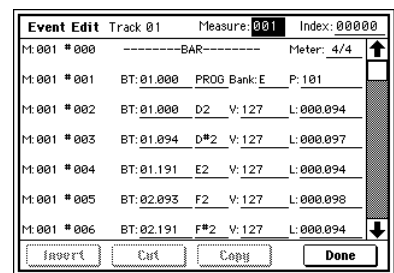
Exitボタンを押して、 の画面に戻ります。

[SEQ]キーを押してSequencerモードに入り、“Song Select”で000を選びます。



で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

- P0:Play/REC ページ
Song: 000, Meter: 4/4, Tempo: 120
- P0:Play/REC, Program T01-08 ページ
Track01 Program: E101
- P5:Track Edit, Track Edit ページ
Track01: トラック・データ: 8 小節(D2 ~)



SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、再生が始まります。
例えば“♪(Tempo)”を100にしてください。テンポを変えてプレイバックしてもピッチが変わらないことを確認してください。

note テンポを変えたときに、リズム・ループ・サンプルのビートがうまく再現できない場合やノイズが目立つ場合は、でのスライスが最適になっていないことが原因です。分割される各打楽器音の切れ具

合が、テンポを変えてプレイバックしたときのクオリティに大きく影響します。 で各サンプルの切れ具合を調整します。

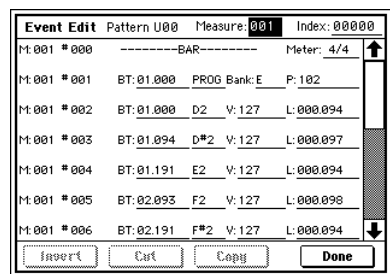
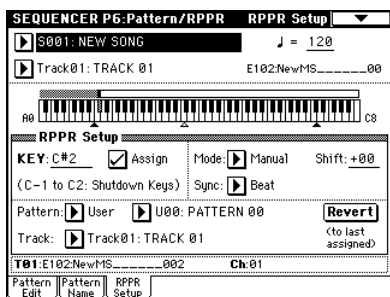
note テンポを遅くしてプレイバックしたときにサンプル間の無音部分が目立ったり、テンポを速くしてプレイバックしたときにサンプル間でノイズが発生するなど、自然に聞こえない場合があります。このような問題を避けるために、 でStretch“ New BPM ”または“ Ratio ”をプレイバックしたいテンポに設定して、タイム・ストレッチを実行ことによって、個々のサンプルの長さを調整します。(PG p.130)

“ Song Select ”で001を選びます。



で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

- P0:Play/REC ページ
Song: 001, Meter: 4/4, Tempo: 120, RPPR: On
- P0:Play/REC, Program T01-08 ページ
Track01 Program: E102
- P6:Pattern/RPPR, RPPR Setup ページ
Key: C#2, Assign: On,
Pattern: User, U00, Track: Track01
パターン・データ: 1 小節(D2 ~)



P6:Pattern/RPPR, Pattern EditページでSEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、パターンU00のプレイバックが始まります。

P6:Pattern/RPPR, RPPR Setupページで、C#2キーを弾くと、RPPR機能によるパターンU00のプレイバックが始まります。

同様にテンポを変えて再生してもピッチが変わりません。

Program, Combination, Sequencerモードでのサンプリング

Program, Combination, Sequencerモードでも、各入力端子から外部オーディオ音をサンプリングできます。

また、上記各モードでの演奏を内部的にデジタル領域でのリサンプリングが可能です。本機のフィルター、エフェクト、アルペジエーター、シーケンサー等の機能を使った演奏をリサンプリングできます。

本機での演奏と各入力端子等からの外部入力音をミックスしてサンプリングしたり、本機のアルペジエーター、シーケンサー等の演奏をモニターしながら入力端子等からの外部入力音のみをサンプリングすることができます。

また、Sequencerモードでは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・データを自動的に作成することができ、シーケンサーを走らせながらマルチトラック・レコーダーにレコーディングする感覚で、ボイスやギターをサンプリングできます。(イントラック・サンプリング機能)

Program, Combinationモードでのサンプリング例については QS p.22も参照してください。Combinationモードでのサンプリング方法はProgramモードと同様です。

アルペジエーターで鳴らしたドラム・フレーズと外部からのギター音をミックスしてサンプリングする

アルペジエーターによる演奏と、外部入力音を一緒にサンプリングする方法を説明します。

ここでは、Programモードで本機のドラム・パターンによる演奏と、AUDIO INPUT端子に接続したギターによる演奏を一緒にサンプリングする方法を説明します。

note Programモード以外にも、Combination, Sequencerモードでも同様のサンプリングが可能です。

note ここでは外部入力音をINDIVIDUAL 1に送りますので、サンプリングする音をモニターする場合は、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1をミキサーに接続し、ミキサーからの出力をヘッドホン等でモニターしてください。

[PROG]キーを押してProgramモードに入り、プログラム K020:Processed Kitを選びます。

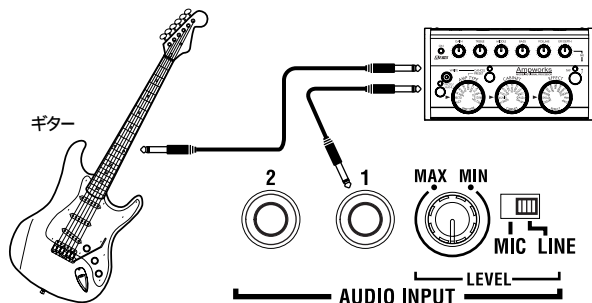
アルペジエーターをオン(ARPEGGIATOR [ON/OFF]併一点灯)にして、鍵盤を弾き、ドラム・フレーズが鳴ることを確認します。

Arpeggioタブを押し、“Latch”がチェックされていることを確認してください。

また、アルペジオのテンポ” ♩ ”を好みに合わせて調節してください。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]併一を押してアルペジエーターをオフにします。

リア・パネルAUDIO INPUT 1端子にギターを接続します。AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチをLINE側に設定し、[LEVEL]ノブをセンター付近に合わせます。



▶ パッシブ・タイプ(プリ・アンプを内蔵していない)のギター等を接続する場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

“Auto Sampling Setup”を設定します。まずはドラム・フレーズがサンプリングできるように設定します。「Programモードで、アルペジエーターによるフレーズをリサンプリングする(※QS p.22)の手順3~9を参照して設定してください。

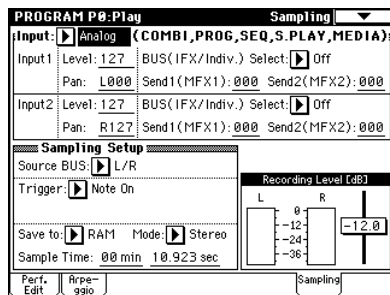
AUDIO INPUT 1端子から入力した信号をLチャンネルに送るために設定を変更します。

Input1 “Level”:127、“Pan”:任意
“BUS (IFX/Indiv.) Select”:L/R

レコーディングを開始する方法を設定します。ここでは、メトロノームのカウント後レコーディングが始まるように設定します。

“Trigger”: Sampling START SW
SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリングがスタートします。

“Metronome Precount”: 4
SAMPLING [REC]キーを押してレコーディング・スタンバイ後、SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、4拍カウントされ、その後にレコーディングが開始します。



レコーディングする音量でギターを弾いてください。「ADC OVERLOAD !!」(ADコンバーター過入力!)が表示される場合は、リア・パネルの[LEVEL]ノブを適切なレベルまで(MIN側へ)回してください。

▶ 「ADC OVERLOAD !!」が表示される直前のレベル(過入力とならない最大レベル)で最良の音が得られます。

SAMPLING [REC]キーを押します。ギターを弾くと、レベル・メーターにサンプリングされるギターの音量が確認できます。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してオンにして、鍵盤を押し、ドラム・パターンを鳴らしながら、ギターを弾いて最終的な音量を調整します。

必要に応じて、ディスプレイ右側の“Recording Level”スライダーでレコーディング・レベルを調整してください。

▶ 楽器間のバランスがよくない場合は、[LEVEL]ノブや、パフォーマンス・エディターの“Amp Level”を調整してください。

調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してアルペジエーターをオフにします。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してオンにして、SAMPLING [REC]キーを押すと、レコーディング待機状態になります。

SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、カウント・ダウンを開始します。カウント・ダウン中に鍵盤を押します。

4拍のカウント・ダウン後、レコーディングがスタートしますので、ギターを演奏してください。カウント・ダウン後、同時にアルペジエーターもスタートします。

SAMPLING [START/STOP]キーを押して、レコーディングを終了します。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してオフにします。

サンプリングした音を確認します。

Perf. Editタブを押して、P0:Play, Performance Editページを選び、コンパート先のプログラムを選びます。

ソングのプレイバックに合わせて、外部入力音をレコーディングし、同時にイベント・データを作成する(イントラック・サンプリング機能)

ここでは、作成したソングに、AUDIO INPUT 1端子に接続したギターの音を加える例を説明します。

note ここでは外部入力音をINDIVIDUAL 1に送りますので、サンプリングする音をモニターする場合は、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R、(INDIVIDUAL) 1をミキサーに接続し、ミキサーからの出力をヘッドホン等でモニターしてください。

Sequencerモードで、ギターの音を加えるソングを選びます。ソングを作成するか、作成したソングを事前にMediaモードでロードしてください。

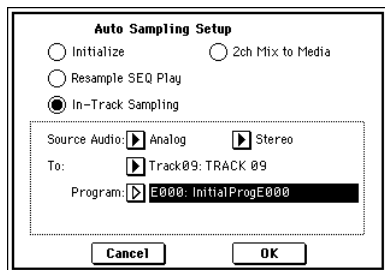
リア・パネルAUDIO INPUT 1端子にギターを接続します。AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチをLINE側に設定し、[LEVEL]ノブをセンター付近に合わせます。

▲ パッシブ・タイプ(プリ・アンプを内蔵していない)のギター等を接続する場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

Sequencer P0:Play/REC, Samplingページを選びます。

ページ・メニュー・ボタンを押して、メニューから“Auto Sampling Setup”を選びます。ダイアログが表示されます。

“In-Track Sampling”を選びます。



“In-Track Sampling”を次のように設定します。

“Source Audio”をAnalogにします。外部オーディオの入力ソースをAUDIO INPUT 1、2端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力をサンプリングします。

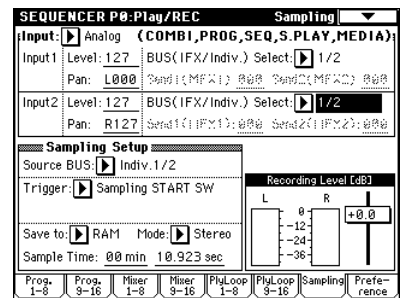
“Mono-1/Mono-2/Stereo”をStereoにします。ステレオでサンプリングします。

“To”でイントラック・サンプリング用のトラックを選びます。選択したトラックにサンプルをスタートさせるMIDIノート・データがレコーディングされます。

“Program”でコンパート先のプログラム・ナンバーを選びます。サンプリングが終了すると、新規マルチサンプルの作成からプログラムへのコンパート、トラックへのプログラムのアサインを自動的に行います。

OKボタンを押してコマンドを実行します。

イントラック・サンプリングするための設定が準備できました。



note 設定された内容を確認しておきましょう。

Input 1 “Level”: 127、“Pan”: L000

“BUS (IFX/Indiv.) Select”: 1/2

INPUT 1端子からの入力レベルとパン、送り先を1/2バスに設定します。

“Source BUS”: Indiv1/2

1/2バスへ送られる音がサンプリングされます。

“Trigger”: Sampling START SW

SAMPLING [REC]キーを押してレコーディング待機後、SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、レコーディングが開始します。

“Recording Level”: +0.0

外部入力レコーディング用の初期設定です。

“Save to”: RAM

サンプル・メモリー(RAM)へサンプリングします。

“Mode”: Stereo

内部LRチャンネルの音をステレオでサンプリングします。

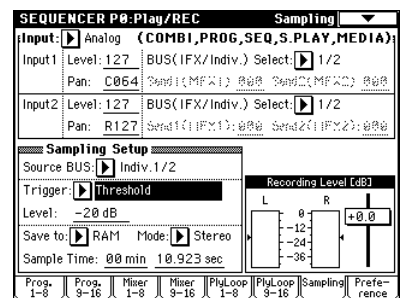
▲ “BUS”をOffからL/RやIFX1~5に設定すると、AUDIO OUT L/MONO、R端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

ここでは次のように変更してください。

“Pan”: C64

“Trigger”: Threshold、“Level”: 任意

“Sample Time”: 任意



レコーディング・レベルを設定します。

レコーディングする音量でギターを弾いてください。

「ADC OVERLOAD !!」(ADコンバーター過入力!)が表示される場合は、リア・パネルの[LEVEL]ノブを適切なレベルまで(MIN側へ)回してください。

SAMPLING [REC]キーを押します。

ギターを弾くと、レベル・メーターにサンプリングされるギターの音量が確認できます。

「CLIP!!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の“Recording Level”スライダーを+0.0からVALUEコントローラーで適切なレベルまで下げてください。このとき出力される音量は変化しませんが、サンプリングされるデータには影響します。

調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。

サンプリングを開始します。

SAMPLING [REC]キー、SAMPLING [START/STOP]キーを押してレコーディング・スタンバイ状態にします。
[LOCATE]キーを押してソングを再生する位置を先頭に戻し、SEQUENCER [START/STOP]キーを押して再生します。
ロケーションを確認する場合は、Prog.9-16タブを押して、Program T09-16ページを表示します。

レコーディングしたいところで演奏を始めます。

“Level”の音量を超えるとサンプリングが始まります。

サンプリングを終了するところでSEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

ソングのプレイバックとサンプリングが終了します。

なお、設定した“Sample Time”になるとサンプリングが終了します。

“Select Bank & Smpl No.”で設定したトラックにイベント・データとプログラムがアサインされます。

[LOCATE]キーを押してソングの先頭に戻し、SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、サンプリングした音がソングに合わせて再生されるのを確認してください。

note イントラック・サンプリング時のコンペアの動作については、p.60を参照してください。

ソングをリサンプリングして、WAVEファイルを作成する

作成したソングをメディアにリサンプリングする方法を説明します。

note メディアへリサンプリングしたWAVEファイルは、USB A端子に接続したCD-R/RWDドライブでオーディオCDにすることができます。p.123を参照してください。

note 使用可能なメディアについてはp.137を参照してください。

Sequencerモードで、WAVEファイルを作成するソングを選びます。

ソングを作成するか、作成したソングを事前にMediaモードでロードしてください。

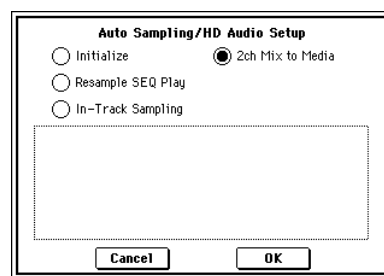
! 1回のサンプリングにおいてメディアに書き込める時間は、モノ、ステレオ共に最大で80分(モノ: 約440Mbyte、ステレオ: 879Mbyte使用)です。

Sequencer P0:Play/REC, Samplingページを選びます。

ページ・メニュー・ボタンを押して、メニューから“Auto Sampling Setup”を選びます。

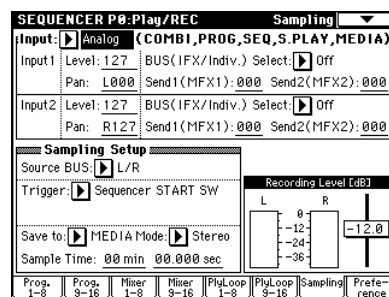
ダイアログが表示されます。

“2ch Mix to Media”を選びます。



OKボタンを押してコマンドを実行します。

イントラック・サンプリングするための設定が準備できました。



note 設定された内容を確認しておきましょう。

Input 1 “BUS (IFX/Indiv.) Select”: Off

Input 2 “BUS (IFX/Indiv.) Select”: Off

INPUT 1, 2端子から入力しません。

“Source BUS”: L/R

L/Rバスへ送られる音がサンプリングされます。

“Trigger”: Sequencer START SW

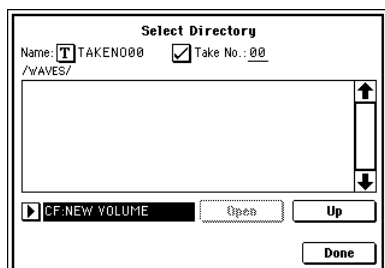
SAMPLING [REC]キー、[START/STOP]キーを押してレコーディング待機後、SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、レコーディングが開始します。

“ Recording Level ”: - 12.0
リサンプリング用の初期設定です。

“ Save to ”: MEDIA
メディアへサンプリングします。

“ Mode ”: Stereo
内部LRチャンネルの音をステレオでサンプリングします。

ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”を選び、
WAVEファイルの書き込み先等を設定します。



メディア・セレクト、Open、Upボタンで、WAVEファイルを
セーブする先のディレクトリを選びます。

新しいディレクトリを作成する場合は、Mediaモードの
Utilityページのページ・メニュー・コマンド“ Create
Directory ”を実行します。

テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・
ダイアログに移り、ファイル名(6文字まで)を入力します。

“ Take No. ”はチェックしたままにしておきます。ファイル名
の最後の2文字は“ Take No. ”の右側の番号が入ります。
この番号はサンプリングするたびに1ずつ増えるので、続けてサ
ンプリングしてもファイル名が同じになることはありません。

設定後、Doneボタンを押してダイアログを閉じます。

“ Sample Time ”にサンプリングする時間を設定します。
ソングの長さより少し多めに時間を設定します。

レコーディング・レベルを設定します。
SAMPLING [REC]キーを押します。

! SAMPLING [REC]キーを押してからスタンバイ状態になる
(SAMPLING [REC]キーが点滅してから点灯する)まで数秒から
数十秒の時間がかかります。このときメディア内に必要な容量を確
保する処理をしているためです。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押してソングを再生
し、レベル・メーターでサンプリングする音量を調整します。
レベル・メーターの表示が小さい場合、- 12.0からVALUEコ
ントローラーで「CLIP!!」が表示されないレベルまで上げてく
ださい。このとき出力される音量は変化しませんが、サンプリ
ングされるデータには影響します。(※p.67)

note 電源オン時の初期設定は - 12.0dBです。 - 12.0dBに設定する
とソングを最大レベルで演奏しても、CLIP!!が表示されません。

調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。
SEQUENCER [START/STOP]キーを押してソングの再生
を停止します。そして[LOCATE]キーを押します。

サンプリングを開始します。

SAMPLING [REC]キー、SAMPLING [START/STOP]
キーを押してレコーディング・スタンバイ状態にします。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、ソングを再生
します。同時にサンプリングが始まります。

ソングのプレイバックが終了したら、SAMPLING
[START/STOP]キーを押して、サンプリングを終了します。
ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”でWAVE
ファイルが作成されていることを確認します。ファイルを選
び、SAMPLING [START/STOP]を押して、サンプリングし
た音を確認してください。

note WAVEファイルの再生レベルは、“ WAVE File Play Level ”
(※PG p.158)で設定します。

SMF(スタンダードMIDIファイル)のプレイバック

Song Playモードは、スタンダードMIDIファイル(SMF)をメディアから直接読み込んで再生します。SMFを再生するときは、Sequencerモードで再生するより、再現性の高いこのモードを使用するとよいでしょう。

note 使用できるメディアについてはp.137を参照してください。

Song Playモードの構成

Song Playモードは次のような構成を持ちます。

トラック1～16、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、エフェクト、アルペジエーターで構成されています。

Song Playモードのページ構成

Page	説明
P0: Program/Mix	SMFのプレイおよびその設定。トラックのプログラムの選択、パン、レベルの設定。
P1: Track	トラックごとのMIDI、スケールの設定。別売オプションEXB-MOSS装着時は、関連パラメーターの設定。
P2: Controller Setup	コントローラーの設定。
P3: Select Directory Juke box	再生するSMFが含まれているディレクトリの選択 / SMFの演奏順を指定するジュークボックス・リストの作成。
P4:	- - -
P5:	- - -
P6:	- - -
P7: Arpeggiator	アルペジエーターの設定。
P8: Insert Effect	インサート・エフェクトの選択と設定。ソングのトラックのルーティング、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送りを設定。
P9: Master Effect	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQ、パルプ・フォースの設定。

note モードや各ページへの入り方については、「基本的な操作方法」(p.13)を参照してください。

オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクFがSong Playモードでも使用できます。バンクFのプログラムに関するパラメーターについては、EXB-MOSS取扱説明書を参照してください。

電源をオフにすると、Song Playモードのパラメーター設定はバックアップされません。ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定をテンプレート・ソングとして保

存しておきたいときは、ページ・メニュー・コマンド“ Save Template Song ”でセーブしてください。

スタンダードMIDIファイル(SMF)について

Song PlayモードでプレイバックできるSMFは、フォーマット0およびフォーマット1です。本機は、.MIDという拡張子が付いたファイルだけをSMFとして認識します。

MIDIについて

Song Playモードで設定するトラックのステータス

トラックの演奏データをプレイバックするか、本機の鍵盤やコントローラーの操作で本体の音源を発音させるのか、外部の音源を発音させるのかを設定します。

トラック・ステータス“ Status ”をINTにして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、本体の音源が発音およびコントロールされます。EXTまたはBTHにして、トラックの演奏データをプレイバックしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、外部の音源が発音およびコントロールされます(外部の音源のMIDIチャンネルを本機のEXT、BTHのトラックの“ MIDI Channel ”に合わせる必要があります)。BTHでは、外部の音源と同時に本体の音源が発音およびコントロールされます。(p.146)

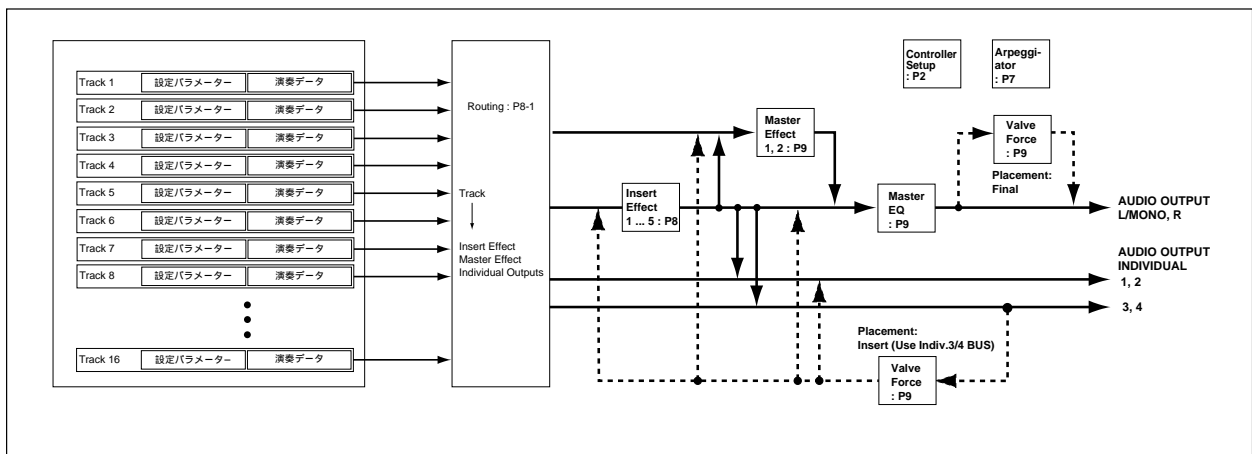


外部機器との同期

Song Playモードでは、MIDIクロック(Global P1:MIDIページ“ MIDI Clock ”)の設定に関わらずマスター(コントロールする側)になります。

エフェクトとパルプ・フォース

Sequencerモードと同様に本機のインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、パルプ・フォースが使用できます。(p.105、107、110、111、PG p.151)



SMFデータを再生する

メディアから直接再生する

GM/GS/XG規格に準拠したSMFを再生する場合は、“Bank Map”(Global P0:Basic Setup, System Preferenceページ)をGM(2)に設定してください。

本機のCFカード・スロットのメディアから再生する場合は、電源をオフしてからメディアを挿入してください。

[S.PLAY]キーを押して、Song Playモードへ入ります。

[EXIT]キーを押して、P0:Prog/Mixページを表示します。

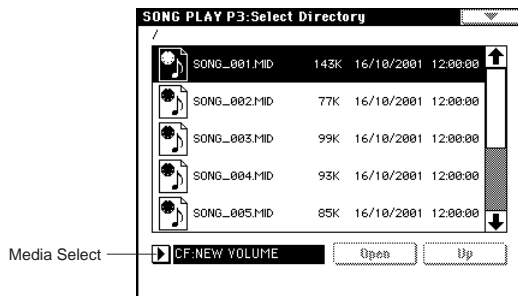
SMFデータの入ったメディアが認識できるようになっていることを確認します。

メディアにSMFが無い、または現在選択されているディレクトリにSMFが無い場合は、下のようにファイル名が表示されません。



SMFが入っているディレクトリへ移動します。

[MENU]キーを押して“P3>Select Directory”を押します。P3>Select Directoryが表示されます。



“Media Select”で再生するデータが収められているドライブを選びます。そしてOpenボタン、Upボタンを押してディレクトリを移動し、SMFを見つけてください。

プレイバックするSMF(拡張子は.MID)がLCD画面に表示されるのを確認したら、[EXIT]キーを押して、P0:Prog/Mixに移動します。

“File Select”にSMFのファイル名が表示されます。

note ジュークボックス・リストを作成していない場合、“Jukebox”チェック・ボックスにチェックしているときもファイル名が表示されません。“Jukebox”チェック・ボックスのチェックをはずしてください。

“File Select”のポップアップ・ボタンを押して、ファイル・リストからプレイバックするファイル名を選びます。



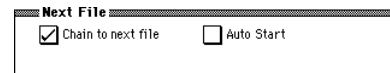
SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

プレイバックが始まります。このとき“File Select”のポップアップ・ボタンで表示されるすべての曲が続けて再生されます。(“Auto Start”チェック時)

もう一度[START/STOP]キーを押すと停止します。

1曲ごとにプレイバックをスタート、ストップさせる

P0:Prog/Mix, Preferenceページで“Chain to next file”または“Auto Start”のチェックをはずします。SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、演奏が始まり、1曲終わるとそこで止まります。それぞれの機能については、PG p.145を参照してください。



ミュート/ソロ機能

P0:Prog/Mix, Program T01 - 08/T09 - 16ページにあるPLAY/MUTEボタン、SOLO ON/OFFボタンの操作で、Sequencerモードと同様に、トラック1~16の任意のトラックをプレイバックしたり、ミュートしたりできます。


メロディーのトラックをミュートして、そのパートを自分で演奏するマイナス・ワン・プレイや、トラックの確認などをするときを使用します。(※p.88)

また、ページ・メニュー・コマンド“Solo Selected Track”を使用すると、選択中のトラックの音だけを確認できます。トラックのパラメーター設定、エフェクトの設定などに使用すると便利です。(※PG p.58, 144)

.....

ジュークボックス機能を使って再生する

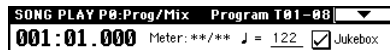
本機には、SMFデータの再生方法としてジュークボックス機能があります。この機能は、同じディレクトリのファイルを好きな順番に並べてプレイバックするものです。

 作成したジュークボックス・リストは電源オフにすると、消去され、その後、復帰できません。ジュークボックス・リストを残しておきたい場合は、後述する「ジュークボックス・リストをセーブ(保存)する」を参照してメディアにセーブしてください。

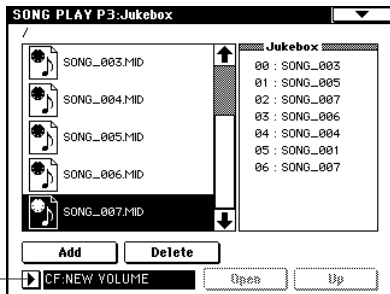
ジュークボックスのリスト順に再生する

[EXIT]キーを押して、P0:Prog/Mixページを表示します。

“Jukebox”チェック・ボックスをチェックします。



P3:Jukeboxを選びます。



メディア・セレクトのポップアップ・ボタンを押して、プレイバックするデータが収められているドライブを選びます。

スクロール・バーを使って、最初に演奏させるSMF(拡張子は.MID)を表示させ、そのファイルを選びます。

Addボタンを押します。

ジュークボックス・リストに で指定したファイル名が表示されます。

2番目に演奏させるファイルを選択し、Addボタンを押します。演奏されるファイルの順に、ジュークボックス・リストに登録します。ジュークボックス・リストに登録できるファイルは、最大100(00~99)ファイルです。


ジュークボックス・リストのファイルを削除する場合は、Deleteボタンを押します。

[EXIT]キーを押して、P0:Prog/Mixを表示します。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。

登録した順に演奏が再生されます。

もう一度SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、演奏が停止します。

 ジュークボックス・リストに登録できるファイルは、同じディレクトリ内のファイルのみです。

ジュークボックス・リストの登録時に次の操作を行うと、ジュークボックス・リストが破棄されてしまいます。

- ・ ディレクトリを変更する
- ・ メディアを替える
- ・ ドライブを変更する

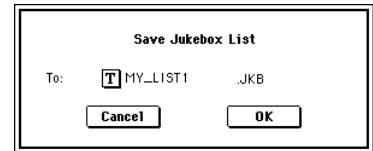
ジュークボックス・リストをセーブ(保存)する

セーブの方法

先の手順で、ジュークボックス・リストを作成します。

メディアにセーブするときは、P3: Jukeboxのメディア・セレクトのポップアップ・ボタンで、セーブするデータが収められているドライブを選びます。

P3: Jukeboxで、ページ・メニュー・コマンド“ Save Jukebox List ”を押します。



テキスト・エディット・ボタンで、ジュークボックス・リストの名前を入力します。(※p.115)

OKボタンを押します。

ジュークボックス・リストがメディアにセーブされます。

ロードの方法

JukeboxページでJukebox Listファイル(拡張子.JKB)を選びます。

ページ・メニュー・コマンド“ Load Jukebox List ”を押します。

ジュークボックス・リストが本機へロードされます。

SMFデータに合わせて演奏する

マイナス・ワン・プレイ

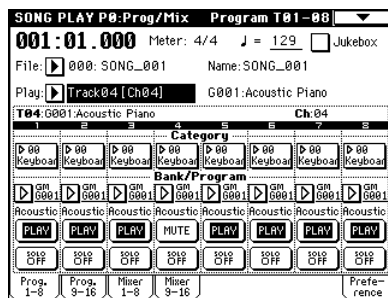
メロディーなどのトラックをミュートして、SMFデータの再生に合わせて、そのパートを自分で演奏するマイナス・ワン・プレイが行えます。

SMFを再生し、弾きたいパートのトラックを確認して、一度停止します。(※p.86)

P0:Prog/MixでProg. 1-8タブまたはProg. 9-16タブを押します。

自分で演奏するパートのトラックを“ Play Track Select ”で選びます。

鍵盤を弾くと、選択したトラックのプログラムの音が鳴ります。



“ PLAY/MUTE ”ボタンを押して、 で選択した自分で演奏するトラックをMUTEにします。

自分の演奏と一緒に で選択したトラックの演奏データも鳴らしたいときは、“ PLAY/MUTE ”をPLAYにしてください。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押してプレイバックし、曲に合わせて鍵盤で演奏してください。

アルペジエーター

プレイバック時などに、鍵盤での演奏にアルペジエーターを使用できます。(※p.96、PG p.149)

本機全体に関する設定

(Globalモード)

Globalモードの構成

Globalモードは、マスター・チューン、キー・トランスポーズ、エフェクト・グローバル・スイッチ、グローバルMIDIチャンネル、システム・クロックなど全体に関する設定を行います。

その他、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンやスケールの作成や、ダンパー・ペダル、アサイナブル・フット・スイッチ/ペダルの設定や、プログラム、コンビネーションのカテゴリ・ネームの設定等を行います。

Globalモードのページ構成

Page	説明
P0: Basic Setup	全体に関する基本セッティング。Samplingモード以外でのAUDIO INPUTの設定。
P1: MIDI	本体全体のMIDIに関する設定。
P2: Controller	リア・パネルに接続するペダル等のコントローラー設定。
P3: User Scale	ユーザー・スケール設定。16種類のオクターブ・スケール、1種類の全ノート・スケールを設定。
P4: Category Name	プログラム、コンビネーションのカテゴリ・ネームのエディット。
P5: Drum Kit	ドラムキットのエディット。
P6: User Arpeggio	ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット。
P7:	---
P8:	---
P9:	---

note モードや各ページへの入り方については、「基本的な操作方法」(※p.13)を参照してください。

! Globalモードでエディットした内容は電源オフするまでは保持されますが、電源をオフにすると消えます。Globalモードのデータは、ユーザー・ドラムキットの設定(Global P5)、ユーザー・アルペジオ・パターンの設定(Global P6)、それ以外の全グローバル・セッティング(Global P0~4)の3つがあり、それぞれをライトします。またMediaモードでメディアに保存することができます。(※p.116、117)

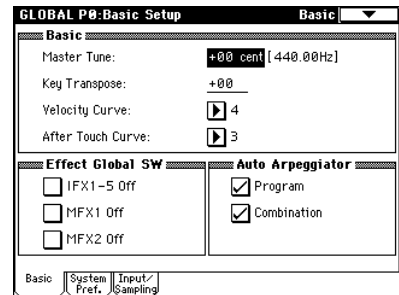
! Globalモードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。

ベーシック・セットアップ

P0: Basic Setup

Basicページ

他の楽器とチューニングを合わせる/トランスポーズ(移調)する



“Master Tune”は、全体のピッチを調整します。他の楽器と一緒に本機を演奏するときや、CDやテープなどの音楽に合わせて演奏するときなどに設定します。±50セント(半音=100セント)の範囲で設定できます。

“Key Transpose”は、音域を半音単位ですらします。移調するとき設定します。±1オクターブの範囲で設定できます。

ペロシティやアフタータッチの強弱で、音量や音色を変化する度合いを変える

ペロシティやアフタータッチの強弱による音量や音色の変化の度合いが設定できます。変化する度合いを変えることにより、例えば、打鍵の強弱(ペロシティ)にばらつきがあっても、発音する音の大きさがある程度そろえることができます。カーブにはそれぞれの特徴がありますので、自分のペロシティの強さ、演奏スタイル、得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。(※PG p.155)

“Velocity Curve”でペロシティ・カーブを、“After Touch Curve”でアフタータッチ・カーブを設定します。

エフェクトをバイパスする

インサート・エフェクトやマスター・エフェクトを本機全体でバイパスします。例えば、本機のOUTPUTの出力を外部のミキサーへ送り、他の楽器と一緒にリバーブやコーラス等をかけるときはマスター・エフェクトをオフにします。

Effect Global SW “IFX 1-5 Off”、“MFX1 Off”、“MFX2 Off”をチェックすると、それぞれすべてのインサート・エフェクト、マスター・エフェクト1、マスター・エフェクト2がバイパスになります。

アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる

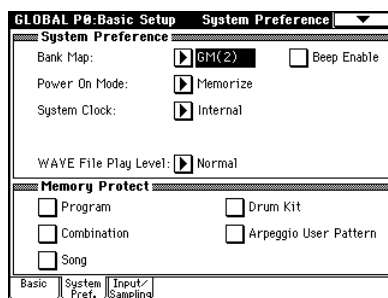
プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定を同時に切り替えるか、またはアルペジエーターの状態を切り替えないようにするかを設定できます。

工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジオ・パターンを動作させながら、プログラム、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

Auto Arpeggiator“ Program “ Combination ”をチェックすると、それぞれプログラム、コンビネーションを切り替えると同時にアルペジオの設定も切り替わります。

System Preferenceページ

電源をオン時に、前回、電源オフ直前のモードとページを表示させる



電源オンにしたときの状態は、“ Power On Mode ”の設定により異なります。

“ Power On Mode ”がResetのとき(出荷時の設定)、自動的にCombinationモードのP0:Playが選ばれます。

“ Power On Mode ”がMemorizeのとき、前回電源オフにする直前のモード、ページが選ばれます。

Memorizeでは、電源オフにする直前のモードとページ、最後に選択していたCombinationモードのコンビネーション・ナンバーとProgramモードのプログラム・ナンバーを記憶しています。電源オン時に他のモードが選ばれている場合は、[COMBI]、[PROG]キーを押すと、前回、最後に選択していたコンビネーション・ナンバー、プログラム・ナンバーがP0: Playページで選ばれます。

LCD画面を押したときにビーブ音を出す

“ Beep Enable ”チェック・ボックスをチェックすると、LCD画面のオブジェクトを押したときに、ビーブ音が鳴ります。鳴らさないときはチェックをはずします。

メモリーにプロテクトをかける

Memory Protect の各チェック・ボックスをチェックすると、ライトやデータのロード、ソングのレコーディング等が禁止され、メモリーの内容を保護することができます。

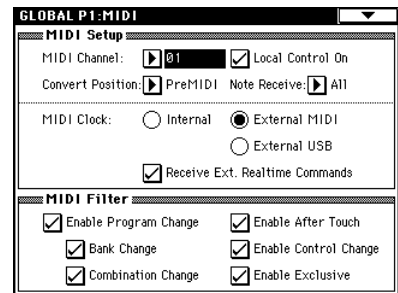
Input/Samplingページ

Samplingモード以外でのオーディオ入力を設定する

☞ p.107、PG p.159を参照してください。

MIDIに関する設定 P1: MIDI

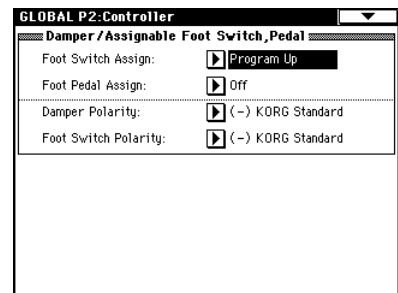
MIDI Setup, MIDI Filter



☞ PG p.161を参照してください。

ペダル等のコントローラー設定 P2: Controller

Assignable Switch, Assignable Pedalの機能を設定する



ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したアサインابل・スイッチ(オプションPS-1ペダル・スイッチ)の機能を設定します。

- “ Foot Switch Assign ”で設定します。

オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソース、ポルタメント・オン/オフ、ソステヌート効果、ソフト・ペダル効果のオン/オフ、アルペジエーターのオン/オフ、プログラムやコンビネーションの選択(アップ/ダウン)、シーケンサーのスタート/ストップ、シーケンサーのパンチ・イン/アウト、キュー・リストのStepを進めるトリガー、タップ・テンポがコントロールできます。また、ジョイスティック、リボン・コントローラー等のコントローラー動作をコントロールできます。(☞PG p.281)

ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したアサインابل・ペダル(オプションXVP-10 EXP/VELペダル、EXP-2フット・コントローラー)でコントロールする機能を設定します。

- “ Foot Pedal Assign ”で設定します。

マスター・ボリューム、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーション、ポルタメントのピッチ変化スピード、ボリューム、インサート・エフェクト通過後のパン、パン、ボリューム、マスター・エフェクトへのセンド・レベルがコントロールできます。また、ジョイスティック

ク、リボン・コントローラー等のコントローラー動作をコントロールできます。(※PG p.282)

note オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメータをコントロールすることができます。このとき“Foot Switch Assign”はFoot SW(CC#82)、“Foot Pedal Assign”はFoot Pedal(CC#04)に設定します。

プログラム、コンビネーションを切り替えるための設定手順を説明します。

“Foot Switch Assign”を選び、Program UpまたはProgram Downを選びます。

Program Upにすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ上のプログラム・ナンバーが選べます。

Program Downにすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ下のプログラム・ナンバーが選べます。

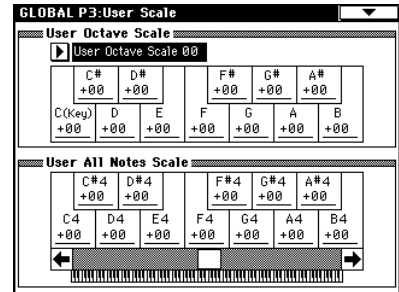
“Foot Switch Polarity”を、接続したペダルと同じ極性に設定します。

PS 1ペダル・スイッチを接続したときは、(-)KORG Standardに設定します。同じ極性に設定しなければ、ペダルは正しく機能しません。

[PROG]キーを押してProgram P0:Playに入るか、[COMBI]キーを押してCombination P0:Playに入り、フット・スイッチを押すと、プログラム/コンビネーションが切り替わります。

オリジナル・スケールを作成する P3: User Scale

スケールを作成し、プログラム等設定する



オリジナル・スケールが作成できます。1オクターブ分の音階を設定し、全音域でこの設定が反映されるUser Octave Scaleを16種類、128鍵の音階を個別に設定するUser All Notes Scaleを1種類、設定できます。

各キーの音程を±99に設定することによって、基準の音程より約半音上下に変えることができます。

ここで設定したユーザー・スケールは、プログラム、コンビネーションの各ティンバー、ソングの各トラックで選べます。

それぞれの設定は、以下のページのScale、“Use Program’s Scale”で行います。

Programモード	Program P1:Edit-Basic, Program Basic
Combinationモード	Combination P2:Edit-Trk Param, Other
Sequencerモード	Sequencer P2:Trk Param, Other
Song Playモード	Song Play P1:Track, Status/Scale

ここではSequencerモードでの設定手順を示します。

ユーザー・オクターブ・スケール、またはユーザー・オール・ノート・スケールを作成します。

キーを選び、VALUEコントローラーでピッチを変更します。±99で基準の音程より約半音上下します。

note キーは、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても選ぶことができます。

note プリセット・スケールをコピーして、オリジナルのスケールを作成することができます。ページ・メニュー・コマンド“Copy Scale”を実行します。

[SEQ]キーを押して、Sequencerモードに入ります。

[MENU]キーを押した後、“P2:Trk Param”を押します。

Other 1-8タブまたはOther 9-16タブを押して、Sequencer P2:Trk Param, Otherページを選びます。

トラックのプログラムに設定しているスケールを使用する場合は、そのトラックの“Use Program’s Scale”チェックボックスをチェックします。

チェックしていないトラックは“Type(Song’s Scale)”で設定しているスケールが使用されます。

現在選択しているソング全体のスケールを“Type(Song’s Scale)”で選択します。

.....

ドラムキットの設定 P5: Drum Kit

ドラムキットとは

ドラムキットは、鍵盤ごとにドラムサンプル(ドラム用PCM波形データ)を割り当てたものです。

プログラムのオシレーター(“Oscillator Mode”で設定)をDrumsにすることによって、マルチサンプルの代わりにドラムキットを使って演奏することができます。

本機には、144個のドラムキット・メモリー・エリアがあります。工場出荷時には、000(A/B)~045(I)と128(User)~131(User)に各種音楽ジャンルに対応するプリロード・ドラムキットが収められています。また、144(GM)~152(GM)には9種類のGM2の音色配列に準拠したプリセット・ドラムキットが収められています。(※工場出荷時のドラムキットについては「VNL」)

Global P5:Drum Kitでは、これらのドラムキットの鍵盤ごとのドラムサンプルを変更したり、割り当てたドラムサンプルのピッチやレベル等を個々に調整して、オリジナルのドラムキットが作成できます。また、本機でサンプリングしたり、Mediaモードでサンプル・メモリー(RAM)にロードしたオリジナルのサンプル波形を使用したオリジナルのドラムキットも作成できます。

エディット、作成したドラムキットは、ユーザー・ドラムキット000(A/B)~143(User)のドラムキット・メモリー・エリアにライトできます。また、Mediaモードでメディアに保存することもできます。

マルチサンプルのプログラムとドラムキットのプログラム

プログラムには、オシレーターにマルチサンプルを使用したものと、ドラムキットを使用したものがあります。

それぞれProgram P1:Edit-Basic, Program Basicページの“Oscillator Mode”で設定します。プログラムにマルチサンプルを使用する場合は“Oscillator Mode”をSingleまたはDoubleに、ドラムキットを使用する場合はDrumsに設定します。

プログラム・パラメーターについて

ピアノ、オルガン、トランペット、ストリングス等のメロディー楽器と、ドラム、ティンパニー等の打楽器とでは音の減衰やエフェクト処理が違うように、マルチサンプルのプログラム(“Oscillator Mode”がSingle、Double)とドラムキットのプログラム(“Oscillator Mode”がDrums)では、プログラム・パラメーターの設定が大きく異なります。

マルチサンプルのプログラム・パラメーターは、マルチサンプルにあったフィルター、アンプ等が設定されています。そのためドラムキット用に変更するのは難しいので、ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgramモードでドラムキットを使ったプリロード・プログラム(“Oscillator Mode”がDrums)を選び、Global P5:Drum Kitに移るとよいでしょう。

ドラムキットのエディット

ドラムキットのエディット手順を説明します。

▲ドラムキットをエディットするときは、メモリー・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。(※p.90)

Program P0:Playで、ドラムキットをエディットするときには有効なプログラムを選びます。

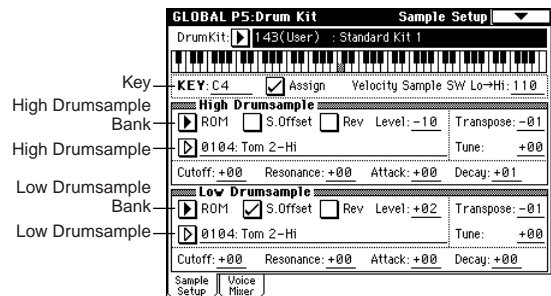
プリロード・プログラムなどからドラムキットのプログラムを選びます。エディットするドラムキットがすでにプログラムで使用されている場合は、そのプログラムを使用します。(「VNL」にはドラムキットを使ったプログラムに「d」が付いています。)

▲“Octave”(Program P1:Edit-Basic, OSC Basicページ)は+0[8]に設定してください。+0[8]以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれずれます。

▲エフェクトは直前に入っていたモードの設定が使用されます。

▲ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

Global P5:Drum Kit, Sample Setupページを選びます。



“Drum Kit”でエディットするドラムキットを選びます。

必要であればページ・メニュー・コマンド“Copy Drum Kit”で、プリロード・ドラムキットやGMドラムキットから設定をコピーしてください。

▲GMドラムキットの144(GM)~152(GM)はここでは選べません(GMドラムキットはエディットやライトはできません)。144(GM)~152(GM)のドラムキットの設定を変えて使用したい場合は、“Copy Drum Kit”で000(A/B)~143(User)にコピーしてからエディットしてください。

“Key”でエディットするノート・ナンバーを選びます。

選択したノート・ナンバーのドラムサンプルに関するパラメーター設定がHigh Drumsample、Low DrumsampleとVoice/Mixerページに表示されます。

VALUEコントローラーを操作する、または[ENTER]キーを押しながら本体の鍵盤を押すことによって、ノート・ナンバーが選べます。

“Assign”チェック・ボックスでノート・ナンバーにドラムサンプルを割り当てるかどうかを設定します。

チェックすると、そのノート・ナンバーにドラムサンプルが割り当てられます。通常はチェックします。

チェックしないと、そのノート・ナンバーにはドラムサンプルは割り当てられません。このノート・ナンバーには、右隣りに割り当てたドラムサンプルの設定が半音低い音で発音します。タムやシンバル等で、音程を変えるだけの設定をするときに使用します。

note Assign チェック・ボックスにチェックをしないで右隣りのドラムサンプルを半音下げて発音させる場合は、Program P2:Edit-Pitch, OSC1 Pitch Mod.ページで“Pitch Slope”を+1.0に設定してからGlobalモードに入ってください。

“ High Drumsample Bank ”、“ High Drumsample ”、“ Low Drumsample Bank ”、“ Low Drumsample ”でノート・ナンバーに割り当てるドラムサンプルを選びます。

Low Drumsampleを設定したときは、“ Velocity Sample SW Lo Hi ”でベロシティによるHigh DrumsampleとLow Drumsampleの発音の切り替えを設定します。(※)

“ High/Low Drumsample Bank ”をROMにするとROMドラムサンプルが、RAMにすると本機でサンプリングしたサンプル、またはMediaモードでロードしたサンプルが、それぞれ選べます。

note ROMドラムサンプルについて

本機には、1,175種類のドラムサンプルがROMに収められています。ポップアップ・ボタンを押すと、ROMドラムサンプルは15種類のカテゴリから選ぶことができます。(※ドラムサンプル・ネームについては、「VNL」)

“ Velocity Sample SW Lo Hi ”でベロシティによるドラムサンプルの発音について設定します。

演奏時に受信したベロシティ(鍵盤を弾く強さ)の値によって、発音するドラムサンプルを切り替えます。(ベロシティ・ドラムサンプル・スイッチング)

値を001にすると、High Drumsampleのみが発音します。

※ プログラムのベロシティ・マルチサンプル・スイッチングと同様の機能です。(※p.24「High MultisampleとLow Multisample」)

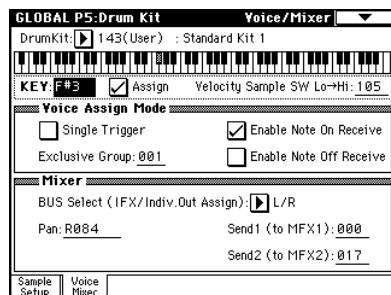
割り当てたドラム・サンプルのパラメーターを設定します。High Drumsample、Low Drumsampleのパラメーターを設定します。

音量レベル(“ Level ”)、ピッチ(“ Transpose ”、“ Tune ”)、音質(“ Cutoff ”、“ Resonance ”)などを設定できます。(※各パラメーターについては、PG p.168)

必要に応じて、 ~ の操作を繰り返してノート・ナンバーごとにドラムサンプルのパラメーターを設定します。

他の“ KEY ”の設定を使用するときは、ページ・メニュー・コマンド“ Copy Key Setup ”を選びます。

Global P5:Drum Kit、Voice/Mixerページを選びます。



“ Exclusive Group ”を設定します。

“ Exclusive Group ”は、同系統のドラムサンプルをグループ化するとき設定します。

例えば、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットのドラムサンプルを設定したノート・ナンバーにそれぞれ同じエクスクルーシブ・グループ・ナンバーを設定すると、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットは同時に発音なくなり、自然なハイハット演奏が再現できます。

“ BUS Select ”で出力のルーティングを設定します。

ノート・ナンバーに割り当てた各ドラムサンプルの出力をインサート・エフェクトやAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1 ~ 4へ送る場合に設定します。

例えばSnare系はIFX1、Kick系はIFX2、その他はL/Rに設定することができます。また、特定のドラムサンプルのみAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1 ~ 4へ出力する場合は1、2、3、4、1/2、3/4に設定します。

ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで“ Use DKit Setting ”(Program P8:Edit-Insert Effect, Routingページ)をチェックしたときに有効になります。(※PG p.29、207)

“ Pan ”で出力の定位を設定します。

ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで“ Use DKit Setting ”(Program P4:Edit-Amp, Amp1 Level/Panページ)をチェックしたときに有効になります。(※PG p.22)

“ Send1 (MFX1) ”、“ Send2 (MFX2) ”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで“ Use DKit Setting ”(Program P8:Edit-Insert Effect, Routingページ)をチェックしたときに有効になります。

ページ・メニュー・コマンド“ Write Drum Kits ”で保存します。保存する前にドラムキット・ネームを変更するときは、ページ・メニュー・コマンド“ Rename Drum Kit ”で行います。(※p.115、116)

⚠ ライトせずに電源をオフにすると、エディットした内容は消去されます。(※p.116「Globalモードのメモリーについて」)

⚠ Globalモードで鍵盤を弾くと、直前にいたモードの状態が発音します。電源をオンにした直後など、サンプル・メモリー(RAM)が空の状態、SamplingモードからGlobalモードに移行したときは発音しませんので注意してください。

⚠ SequencerモードからGlobalモードへ移行したときは、鍵盤を弾くとグローバルMIDIチャンネル(Global P1)と一致したトラックのプログラムやアルペジエーターが発音します。

⚠ Globalモードでエディットした内容は電源オフするまでは保持されますが、電源オフすると保持されません。Globalモードで扱うデータは、ユーザー・ドラムキットの設定(Global P5)、ユーザー・アルペジオ・パターンの設定(Global P6)、それ以外の全グローバル・セッティング(Global P0 ~ 4)の3つがあり、それぞれのメモリー・エリアにライトできます。またMediaモードで各メディアに保存することができます。(※p.116、117)

⚠ Globalモードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。ユーザー・ドラムキットやユーザー・アルペジオ・パターンをエディットする場合は、事前に“ Copy Drum Kit ”、“ Copy Arpeggio Pattern ”で、エディットするドラムキットやユーザー・アルペジオ・パターンを空ナンバーにコピーしてから作業するようにしてください。

アルペジエーターの設定

P7: Edit-Arpeggiator

各モードでのアルペジエーターの設定手順を説明します。

プログラムのアルペジエーター設定

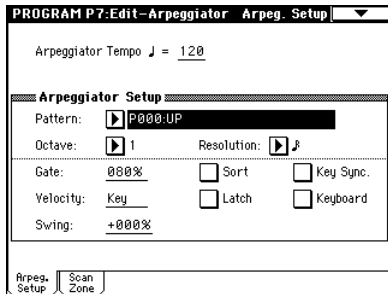
アルペジエーターのオン/オフ

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押すたびにアルペジエーターのオン、オフが切り替わります。オンのときキーが点灯します。鍵盤を押さえると、選択されているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。

note プログラムのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

アルペジエーター設定

Program P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページを選びます。



“ ♩ (Tempo) ”でテンポを設定します。

ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブを回してテンポを調整します。設定したテンポでLEDが点滅します。

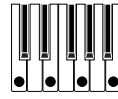
MIDI “ MIDI Clock ”(Global P1:MIDI)をExternal MIDI, External USBに設定しているときは、“ ♩ = ” EXTと表示されます。外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

“ Pattern ”でアルペジオ・パターンを選びます。

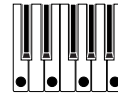
P000 ~ P004のプリセット・アルペジオ・パターン、U000 (A/B) ~ 506(User)のユーザー・アルペジオ・パターンから選びます。

“ Octave ”や“ Sort ”等の設定によって、パターンの展開のしかたが異なります。次図のP000 ~ P004は、“ Octave ”1、“ Sort ”チェック時の、展開のしかたです。P004: RANDOMは一例です。

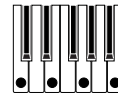
P000: UP



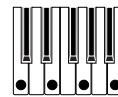
P001: DOWN



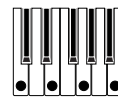
P002: ALT1



P003: ALT2



P004: RANDOM



U000(A/B) ~ U199(A/B)

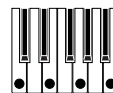
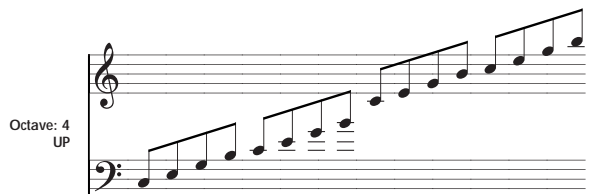
工場出荷時にはアルペジオ・パターンがプリロードされています。ドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバックিং・リフなどのさまざまなパターンが収められています。(※ VNL)

U200(H) ~ U506(User)

工場出荷時には一部にアルペジオ・パターンがプリロードされています。(※ VNL)

各種パラメーターを設定します。

“ Octave ”: アルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。



2 ユーザー・アルペジオ・パターンを選択している場合、“Octave Motion”(Global P6:Arpeggio, Pattern Setupページ)の設定によって展開のしかたが異なります。

“Resolution”: アルペジオ音の間隔を $\frac{1}{3}$ ~ $\frac{1}{2}$ で設定します。

“Gate”: アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。ユーザー・アルペジオ・パターン選択時は、Stepに設定できません。このときステップごとに設定する“Gate”(Global P6: User Arpeggio, Pattern Setupページ)の値で動作します。

2 ARPEGGIATOR [GATE]ノブがセンター位置(12時方向)で、ここでの設定値となります。設定するときは、ノブがセンター位置であることを確認してください。

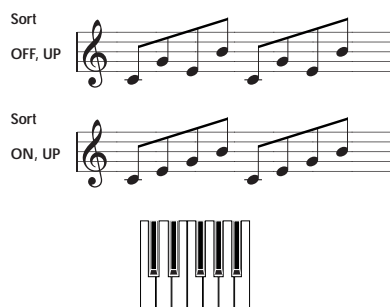
“Velocity”: アルペジオ音のベロシティを設定します。Keyに設定すると、鍵盤を弾いたときのベロシティで発音します。ユーザー・アルペジオ・パターン選択時は、Stepに設定できません。このときステップごとに設定する“Velocity”(Global P6: User Arpeggio, Pattern Editページ)の値で発音します。

2 ARPEGGIATOR [VELOCITY]ノブがセンター位置(12時方向)で、ここでの設定値となります。設定するときは、ノブがセンター位置であることを確認してください。

note プリロードのユーザー・アルペジオ・パターンを選んだときは、“Gate”、“Velocity”をStepに設定すると、アルペジオ・パターンにグルーブ感が加わります。

“Swing”: 先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらしません。パターンにシャッフル感が加わります。

“Sort”: チェックすると、鍵盤を弾いた順番にかかわらず、音程順をもとにしたアルペジオが展開します(On)。チェックしないときは、鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します(Off)。



“Latch”: チェックすると、鍵盤から手を離れた後もアルペジオ演奏が続きます。チェックしないときは、鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まります。

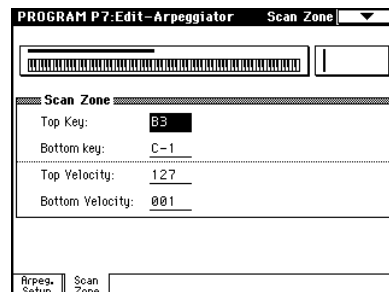
“Key Sync.”: チェックすると、すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせ演奏するような場合に適しています。チェックしないときは、MIDIクロックに同期したテンポに常に従います。同期については、「アルペジエーターの同期について」(p.102)を参照してください。

“Keyboard”: チェックすると、鍵盤による演奏とアルペジエーターによる演奏が同時に発音します。チェックしないときは、アルペジオ音だけが発音します。

Program P0:Play, Arpeggioページの同名(または省略名)パラメーターをエディットしても同様に設定できます。

note ページ・メニュー・コマンド“Copy Arpeggiator”で、他のプログラムやコンビネーションのアルペジエーターの設定をコピーできます。(p.28)

Scan Zoneページで、アルペジエーターが動作する範囲を設定します。



“Bottom Key”、“Top Key”: 設定した範囲内の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。範囲以外の鍵盤では、アルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏が行えます。

note 例えば、“Pattern”にP000:UPを選んで、“Latch”をチェックし、“Top Key”をB3、“Bottom Key”をC-1にします。B3以下の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。“Latch”がオンなので鍵盤を離してもアルペジオ演奏は続きます。B3以下の鍵盤でのアルペジオ演奏に合わせて、C4以上の鍵盤で通常の演奏が行えます。アルペジオの展開を変えるときはB3以下の鍵盤を押さえます。

“Bottom Velocity”、“Top Velocity”: 設定した範囲のベロシティ(鍵盤を弾く強さ)でアルペジエーターが動作します。範囲以外のベロシティではアルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏を行います。

エディットしたプログラムの設定を本体に保存する場合は、Globalモードでメモリー・プロテクトをはずして、プログラムをライトしてください。(p.115、116)

アルペジエーターをプログラムにリンクさせる

プログラムを切り替えたときに、それぞれのプログラムにライトされているアルペジエーター設定も同時に切り替える場合は、“Auto Arpeggiator”(Global P0:Basic Setup, Basicページ)でProgramをチェックします。

コンビネーション、ソングのアルペジエーター設定

Combination、Sequencer、Song Playモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができるデュアル・アルペジエーター(Dual Arpeggiator)構成になっています。これらのモードでのアルペジエーターの設定方法は似ています。

ここでは、コンビネーションを例にして手順を説明します。(それぞれの詳しい説明、および設定例はPG p.49、93、149を参照してください。)

デュアル・アルペジエーターを使って以下のような設定が行えます。

- ティンバーごとにアルペジエーターがアサインできます。Off、(アルペジエーター) A、(アルペジエーター) Bから選べます。☞ 手順
- A、Bをそれぞれに動作させるかを設定できます。☞ 手順
- A、Bそれぞれにアルペジオ・パターンの選択や、パラメーターの設定ができます。☞ 手順
- 鍵盤の範囲やペロシティの強さでアルペジエーターを動作させたり、A、Bのアルペジエーターを切り替えたりすることができます。☞ 手順
- アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけに発音するティンバーが設定できます。☞ 手順

アルペジエーターのオン/オフ

ARPEGGIATOR[ON/OFF]キーを押すたびにアルペジエーターのオン、オフが切り替わります。オンのときキーが点灯します。鍵盤を押さえると選ばれているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。コンビネーションのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

☛ “Assign”がOffのときや“Arpeggiator Run”をチェックしていないとき、オンにしてもアルペジエーターは動作しません。

アルペジエーターの設定

Combination P1:Edit-Program/Mixerページを選びます。使用するティンバーのプログラムを選びます。ここでは例としてティンバー1~4にプログラムを任意に設定してください。

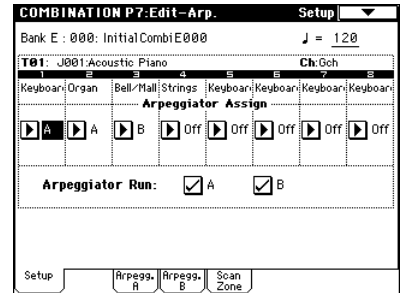
Combination P2:Edit-Trk Param, MIDI Chページを選びます。

使用するティンバーの“Status”をINTにして、“MIDI Channel”をGchまたはグローバルMIDIチャンネル(Global P1:MIDI MIDI Channel”で設定)に一致させます。

ティンバー1~4の“Status”をINTに、ティンバー5~8はOffにしてください。ティンバー1~4の“MIDI Channel”をGchにします。

COMBINATION P2:Edit-Trk Param MIDI Ch							
Bank E : 000: Initial Combi E000							
T01: J001:Acoustic Piano							
1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard/Organ	Bell/Mall/Strings	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard
Arpeggiator Assign							
A	B	Off	Off	Off	Off	Off	Off
Arpeggiator Run: <input checked="" type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> B							
Setup							
Arpegg. A		Arpegg. B		Scan Zone			

Combination P7:Edit-Arp., Setupページを選びます。



“(Tempo)”でテンポを設定します。

設定方法は、プログラムと同様です(☞p.94)。ただし、テンポはアルペジエーターA、Bで共通です。

“Arpeggiator Assign”を設定します。

アルペジエーターを動作させるティンバーに、アルペジエーターAまたはBをアサインします。これで、そのティンバーにアサインしたアルペジエーターが動作することになります。

“Arpeggiator Run”を設定します。

動作させるアルペジエーターをチェックします。ここでチェックしたアルペジエーターが、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのときに動作します。

、に示すLCD画面のように設定すると、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのとき、ティンバー1、2にはアルペジエーターAが、ティンバー3にはアルペジエーターBが動作します。ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオフのとき、ティンバー1~4がレイヤーで発音します。

すべてのティンバーの“Assign”がOff、または“Arpeggiator Run”A、Bをチェックしていない場合、アルペジエーターは動作しません。

Arpeggiator A、Arpeggiator Bページで、アルペジエーターA、Bのパラメーターを設定します。

A、Bそれぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。(☞p.94)

Scan Zone A/BページでアルペジエーターA、Bが動作する範囲を設定します。

A、Bそれぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。(☞p.94)

鍵盤の範囲やペロシティの強さで、アルペジエーターを動作させたり、A、Bのアルペジエーターを切り替えることができます。Combination P4:Edit-Zone/Ctrl, Key Zoneページ、Vel Zoneページで設定する鍵盤の範囲と、ペロシティによる発音範囲の設定を組み合わせることによって、さらにバリエーションが広がります。

エディットしたコンビネーションの設定を本体に保存する場合は、Globalモードでメモリ・プロテクトをはずし、コンビネーションをライトしてください。(☞p.114、115)

、に示すLCD画面での“Status”、“MIDI Channel”、“Assign”の設定によって、アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけ発音するティンバーが設定できます。

コンビネーション D062: Old Vox Organ

高度なエディット・テクニックですが、ここではプリセット・コンビネーションでの設定を例としてその方法を次に説明します。

コンビネーション D062: Old Vox Organ を選び、ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーを押してオンにして、演奏してください。

演奏する前にグローバル MIDI チャンネル(Global P1: MIDI "MIDI Channel" で設定)が 01 であることを確認してください。

- アルペジエーター A が、T(ティンバー)7 と 8 にアサインされています。鍵盤を弾くと、U396(User):Dr-Jump Up DnB のアルペジオ・パターンで T7 のプログラム J068: HipHop Kit だけが発音します。
- アルペジオ・パターンは、ドラムスのアルペジオ演奏に適した Fixed Note を使用しています(Global P6: User Arpeggio, Pattern Setup ページ "Arpeggio Tone Mode" Fixed Note)。この設定では、鍵盤からのノート・ナンバーに関わらず、常に特定の音程のアルペジオ・パターンが展開します。(PG p.171)
- A の "Bottom Key"、"Top Key" (Combination P7: Edit-Arp., Scan Zone A/B ページ)で、B3 以下の鍵盤にだけアルペジエーター A が動作するように設定されています。
- T8 にもアルペジエーター A がアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに、T7 のプログラム J068: HipHop Kit を発音させるための設定です。

T7、T8 のティンバー設定を確認してください。

	Status	MIDI Channel	Assign
T7	INT	02	A
T8	Off	Gch	A

- アルペジエーターがオフのときに鍵盤を弾くと、Gch またはグローバル MIDI チャンネル(ここでは 01)に設定されているティンバーが発音します。T7 は "MIDI Channel" が 02 のため発音しません。T8 は Gch ですが、"Status" が Off のため発音しません。
- アルペジエーターが動作する MIDI チャンネルの条件は、ティンバーにアサインされているすべての MIDI チャンネルです。この場合は "MIDI Channel" 02 と Gch (グローバル MIDI チャンネル) です。アルペジエーターがオンのとき、鍵盤を弾くと T8 (Gch) にアサインされてるアルペジエーター A が動作します。T7 はアルペジエーター A によって発音します。T8 は "Status" が Off であるため発音しません。
- T8 は "Status" が Off のために、アルペジエーターがオンでもオフでも発音しません。アルペジエーターがオンのときだけ T7 を発音させるためのダミー・ティンバーです。

コンビネーション J056: "In The Pocket"

コンビネーション J056: "In The Pocket" を選び、演奏してください。

演奏する前にグローバル MIDI チャンネル(Global P1: MIDI "MIDI Channel" で設定)が 01 であることを確認してください。

- アルペジエーター A が T7 と T8 に、アルペジエーター B が T5 にアサインされています。鍵盤を弾くと T7 のプログラム J068: HipHop Kit が、U444 (User): Dr-In The Pocket のアルペジオ・パターンで発音します。また T5 のプログラム M034: Chord Trigger が、U123 (A/B): Syn-Echo のアルペジオ・パターンで発音します。
- B の "Bottom Key"、"Top Key" (Combination P7: Edit-Arp., Scan Zone A/B ページ)で、G3 以上の鍵盤にだけアルペジエーター B が動作するように設定されています。
- T8 にもアルペジエーター B がアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに T7 のプログラム J068: HipHop Kit を発音させるための設定です。前述の「コンビネーション D062: Old Vox Organ」を参照してください。

アルペジエーターをコンビネーションにリンクさせる

コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのコンビネーションにライトされているアルペジエーター設定も同時に切り替える場合は、"Auto Arpeggiator" (Global P0: Basic Setup, Basic ページ)で Combination をチェックします。

ユーザー・アルペジオ・パターンの作成

ユーザー・アルペジオ・パターンについて

本機のアルペジエーターで選択することができるパターンをアルペジオ・パターンといいます。アルペジオ・パターンにはプリセット・アルペジオ・パターンとユーザー・アルペジオ・パターンの2種類があります。

プリセット・アルペジオ・パターン:

UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM (5パターン)

これらのパターンは固定でエディットできません。

ユーザー・アルペジオ・パターン:

U000(A/B) ~ U506(User) (507パターン)

鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なパターンです。これらはエディットすることができます。

Global P6:User Arpeggio, Pattern Setup では、これらのユーザー・アルペジオ・パターンに変更を加え、オリジナルのユーザー・アルペジオ・パターンが作成できます。エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンはU000(A/B) ~ U506(User)のメモリー・エリアにライトできます(※p.116)。またMediaモードでメディアに保存することができます。

ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、メモリー・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。(※p.115)

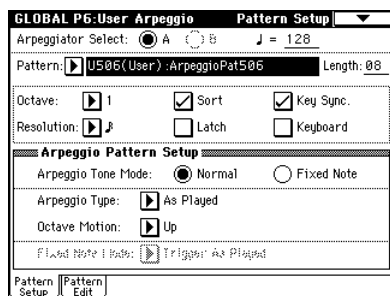
Programモードから移動した場合は、選択しているプログラムで設定されているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。

Programモードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているプログラム、またはアルペジオ・パターンのエディットのベースとなる音色のプログラムを選びます。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押して、アルペジエーターをオンにします。(キーが点灯)

アルペジエーターがオフのプログラムからGlobalモードに移動した場合でも、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーでオンにできます。

Global P6:User Arpeggio, Pattern Setupページを選びます。



“Arpeggiator Select”は、Programモードから移動すると、Aが自動的に選ばれます。

“Pattern”で、エディットするアルペジオ・パターンを選びます。

ここでは、空のユーザー・アルペジオ・パターンを選択してください。

空のユーザー・アルペジオ・パターンが選ばれているときは鍵盤を弾いてもアルペジオ演奏はスタートしません。P000 ~ 004のプリセット・アルペジオ・パターンも選べますが、エディットはできません。

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットすると、そのアルペジオ・パターンを使用しているすべてのプログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードに影響します。

“Length”で、パターンの長さを設定します。

パターンは、“Resolution”で設定した音符の間隔で、ここで指定した長さを演奏してから先頭に戻ります。この設定はエディットの途中や後でも変更できます。ここでは08に設定してください。

U000(A/B) ~ U488(User)などのプリロードされたアルペジオ・パターンにおいても、“Length”を変更するだけでもパターンの印象がかなり変わります。変更して演奏してみてください。

“(Tempo)” “Octave” “Resolution” “Sort” “Latch” “Key Sync.” “Keyboard”の各パラメーターを設定します。これらはプログラム・パラメーターですが、ここでも設定できます。

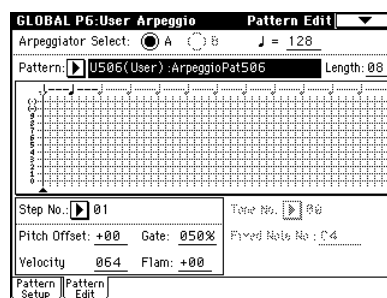
プログラムから移動してこれらのパラメーターを設定し、保存する場合は、Programモードに戻り、プログラムをライトしてください。これらのパラメーターは“Write Arpeggio Pattern”では保存されません。

ここでは操作 図のように設定してください。

Arpeggio Pattern Setup では、アルペジオの展開のしかたなどを設定します。

この設定はエディットの途中や後でも変更できます。(※PG p.171)

Pattern Editページを選びます。



パターンは、Step(ステップ)とTone(トーン)で構成されています。

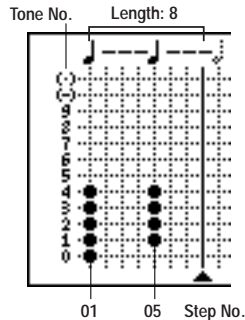
Step(ステップ): ユーザー・アルペジオ・パターンは最大48のステップを持ちます。アルペジエーターは1番目のステップから、“Resolution”で設定した音符の間隔で演奏していきます。LCD画面中央のグリッド表示の縦線がステップを表わします。

“Step No.”でステップを選び、それぞれのステップごとに、“Pitch Offset” “Gate” “Velocity” “Flam”を設定します。

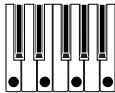
- Tone(トーン): 1つのステップでは最大12トーン("Tone No." 00~11)を和音で発音させることができます。

Toneは、"Step No."を選択しているときにテン・キー[0]~[9]、[-]、[./10's HOLD]キーで入力します。
 以下のように" Tone No."とテン・キー[0]~[9]、[-]、[./10's HOLD]キーが対応しています。テン・キー[0]~[9]、[-]、[./10's HOLD]キーを押すたびに対応するトーンのオン、オフが切り替わります。LCD画面中央のグリッド表示の横線がトーンを表わします。

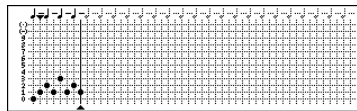
- Tone00~09 : [0]~[9]キー
- Tone10 : [-]キー
- Tone11 : [./10's HOLD]キー



パターン作成例



- " Step No."を01にして、[0]キーを押します。
- " Step No."を02にして、[1]キーを押します。
- " Step No."を03にして、[2]キーを押します。
- " Step No."を04にして、[1]キーを押します。
- " Step No."を05にして、[3]キーを押します。
- " Step No."を06にして、[1]キーを押します。
- " Step No."を07にして、[2]キーを押します。
- " Step No."を08にして、[1]キーを押します。



鍵盤を弾くとアルペジオ演奏が始まります。
 Tone 0は、鍵盤を押さえた和音の一番低いキーに対応します。(" Sort "にチェックしていないときは、最初に押さえたキーの音程に対応します。)

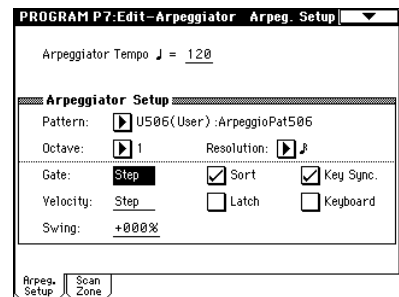
Step 01~08それぞれに" Pitch Offset "、" Gate "、" Velocity "、" Flam "を設定します。

" Pitch Offset ": アルペジオ音の音階を半音単位で上下にずらします。各ステップごとに同じトーンを入力して、それぞれの" Pitch Offset "の値を変えることで1つのトーンでメロディを作ることできます。(※「メロディのパターン」)

" Gate ": ステップごとにアルペジオ音の長さを設定します。Legatoでは、同じトーンの次の発音まで、またはパターンの終わりまで発音が続きます。Offでは発音しません。
 " Velocity ": 発音の強さです。Keyでは、鍵盤を弾いた強さで発音します。

❗ ここでの" Gate "、" Velocity "の設定は、Programモードで選択されているプログラムのProgram P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページで" Gate "、" Velocity "がStepに設定されているときに有効です。Step以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の" Gate "、" Velocity "の設定は無視され、Program P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページの設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。

❗ " Gate "、" Velocity "を設定するときは、ARPEGGIATOR [GATE]、[VELOCITY]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。



ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ページ・メニュー・コマンド" Rename Arpeggio Pattern "で変更します。(※p.115)

エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。(※p.116)
 ライトせずに電源をオフにすると、エディットした内容は消去されます。

同時にプログラムの状態を保存する場合は、Programモードへ戻り、プログラムをライトしてください。(※p.114)

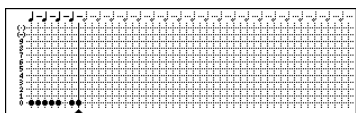
その他のユーザー・アルペジオ・パターン作成例

メロディのパターン



- " Step No."を01にして、[0]キーを押します。
- " Pitch Offset "を+ 00にします。
- " Step No."を02にして、[0]キーを押します。
- " Pitch Offset "を+ 10にします。
- " Step No."を03にして、[0]キーを押します。
- " Pitch Offset "を+ 00にします。

- “ Step No. ”を04にして、[0]キーを押します。
- “ Pitch Offset ”を + 00にします。
- “ Step No. ”を05にして、[0]キーを押します。
- “ Pitch Offset ”を + 12にします。
- “ Step No. ”06はトーンをいれません。
- “ Step No. ”を07にして、[0]キーを押します。
- “ Pitch Offset ”を + 00にします。
- “ Step No. ”を08にして、[0]キーを押します。
- “ Pitch Offset ”を - 02にします。

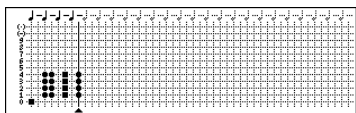


和音のパターン



- “ Step No. ”を01にして、[0]キーを押します。
- “ Gate ”をLegatoにします。
- “ Step No. ”02はトーンをいれません。
- “ Step No. ”を03にして、[1]、[2]、[3]、[4]キーを押します。
- “ Step No. ”を04にして、[1]、[2]、[3]、[4]キーを押します。
- “ Step No. ”05はトーンをいれません。
- “ Step No. ”を06にして、[1]、[2]、[3]、[4]キーを押します。
- “ Gate ”をLegatoにします。
- “ Step No. ”07はトーンをいれません。
- “ Step No. ”を08にして、[1]、[2]、[3]、[4]キーを押します。

note ギター等のカッティングのニュアンスを出すには“ Flam ”を設定します。Programモードでアコースティック・ギターのプログラムを選択し、ここで作成したユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。Program P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページで“ Gate ”をStepにします。そして、Global P6:User Arpeggio, Pattern Editページに戻り、奇数ステップの“ Flam ”を + の値に、偶数ステップの“ Flam ”を - の値にします。



ドラムス・パターン

“ Fixed Note ”でドラムス・プログラムを使用したリズム・パターンをアルペジエーターで演奏できます。

プログラムでドラムキットのプログラムを選びます。ここでは、プリセット・プログラムのJ036: Standard Kit 1を選択してください。

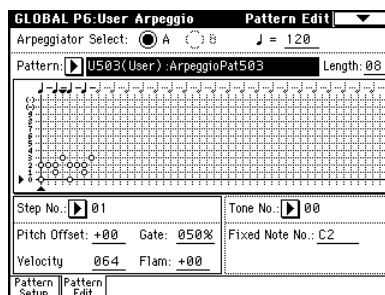
Global P6:User Arpeggio, Pattern Setupページを選び、パラメーターを設定します。

“ Arpeggio Tone Mode ”をFixed Noteにします。Fixed Noteにすると、トーンは常に指定した音程で発音します。

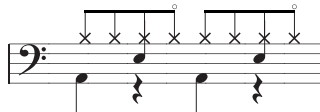
“ Fixed Note Mode ”をTrigger All Tonesにして、鍵盤を1つ押さえるとすべてのトーンが発音します。Trigger As Playedにすると、押さえた鍵盤によってトーンが発音条件が決まります。(PG p.171)



Pattern Editページを選びます。



次のリズム・パターンを入力してみましょう。



“ Tone No. ”および“ Fixed Note No. ”を設定します。“ Tone No. ”を選び、“ Fixed Note No. ”でそのトーンが発音するノート・ナンバーを設定します。表示の横線(Tone)の一本一本に、ドラムキットのドラムサンプル(ノート・ナンバー)を設定するイメージです。Toneの表示が白玉になります。

ここでは、“Tone No.”と“Fixed Note No.”を以下のように設定してください。

Tone No.	Fixed Note No.
00	C2 (キック)
01	F2 (スネア)
02	F#3 (クローズ・ハイハット)
03	A#3 (オープン・ハイハット)

ドラムキットによって、ノート・ナンバーに対応するドラムサンプルが異なります。ドラム音を鍵盤で確認してから、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押して“Fixed Note No.”を入力するとよいでしょう。

キック(Tone00)を入力します。

“Step No.”を01にして、[0]キーを押します。

続けて“Step No.”を05にして、[0]キーを押します。

スネア(Tone01)を入力します。

“Step No.”を03にして、[1]キーを押します。

続けて“Step No.”を07にして、[1]キーを押します。

クローズ・ハイハット(Tone02)を入力します。

“Step No.”を01、02、03、05、06、07にして、それぞれ[2]キーを押します。

オープン・ハイハット(Tone03)を入力します。

“Step No.”を04にして、[3]キーを押します。


続けて“Step No.”を08にして、[3]キーを押します。


“Fixed Note Mode”がTrigger All Tonesのときは、鍵盤の1つのキーを弾くとリズム・パターンが演奏されます。

“Fixed Note Mode”がTrigger As Playedのときは、1つのキーを弾くとキック(Tone00)のみ演奏されます。2つのキーを弾くとキック(Tone00)とスネア(Tone01)が演奏されます。このように弾いたキーの数がToneに対応して発音します。

ステップごとのパラメーターを設定します。

“Velocity”などを設定してリズム・パターンにアクセントをつけます。

 ここでの“Gate”、“Velocity”の設定は、Programモードで選択されているプログラムのProgram P7>Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページで“Gate”、“Velocity”がStepに設定されているときに有効です。Step以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の“Gate”、“Velocity”の設定は無視され、Program P7>Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setupページの設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。

 “Gate”、“Velocity”を設定するときは、ARPEGGIATOR [GATE]、[VELOCITY]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。

デュアル・アルペジエーターのエディット

ここでは、コンビネーションを例として手順を示します。

Sequencer、Song Playモードでのアルペジオ・パターンのエディットも同様です。

Combinationモードから移動した場合、コンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。

Combinationモードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているコンビネーションを選びます。

ここではアルペジエーターA、Bがアサインされているコンビネーションを選んでください。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押して、アルペジエーターをオンにします。(キーが点灯)

アルペジエーターがオフの状態から移動した場合でも、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーでオンにできます。ただし“Arpeggiator Run”でA、Bをチェックしていなかったり、“Arpeggiator Assign”がOffの場合はアルペジエーターが動作しません。

Global P6:User Arpeggio, Pattern Setupページを選びます。

Combinationモードから移動したときには、“Arpeggio Select”A、Bで、エディットするアルペジエーターを選びます。Aのときは、アルペジエーターAのパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。Bのときは、アルペジエーターBのパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。

A、Bのアルペジエーターを切り替えながら、それぞれのユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。


一方のアルペジエーターを止めたいときは、Combinationモードへ戻り、Combination P0:Play, Arpeggio Play AまたはArpeggio Play Bページで“Arpeggiator Run”のチェック・ボックスのチェックをはずしてください。


ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ページ・メニュー・コマンド“Rename Arpeggio Pattern”で変更します。(※p.115)

エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。

この場合、両方のユーザー・アルペジオ・パターンが一度にライトされます。ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去されてしまいます。(※p.116)

同時にコンビネーションの状態を保存する場合は、Combinationモードへ戻り、コンビネーションをライトしてください。(※p.114)

 ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、グローバルMIDIチャンネルやティンバーのチャンネル、そしてアルペジエーターのアサインに気をつけて、発音しているアルペジエーターがエディットしたいパターンであることを確認してエディットしてください。

 Samplingモードより移動した場合は、アルペジエーターはオンになりません。また、アルペジオ・パターンのエディットもできません。

アルペジエーターの同期について

アルペジエーターの“Key Sync.”チェック・ボックスの状態によってアルペジエーターの発音タイミングが異なります。

チェックすると、すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたときのタイミングでアルペジエーターが動作します。

チェックしないと、内部/外部のMIDIクロックのタイミングに同期して動作します。

以下に“Key Sync.”チェック・ボックスをチェックしないときの同期について説明します。(ソング・スタートとの同期、MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期を除きます)

アルペジエーターA, B間の同期

Combination, Sequencer, Song Playモードでは、2つのアルペジエーターを同時に動作させることができます。このとき、一方のアルペジエーターが動作中に、もう一方のアルペジエーター(“Key Sync.”をチェックしない)を動作させると、最初のアルペジエーターのタイミングをベースとした“♩(Tempo)”に同期します。

note “Key Sync.”をチェックしている場合は、A, Bそれぞれ別々のタイミングで動作します。

Sequencer, Song Playモードでの、アルペジエーターとシーケンサーの同期

ソングの演奏を停止しているとき

- アルペジエーターは、内部MIDIクロックのタイミングをベースとした“♩(Tempo)”に同期します。
- SequencerモードでRPPR機能のパターン演奏中は、そのタイミングをベースとした拍に同期します。
- Sequencerモードで動作中のアルペジエーターにRPPRによるパターン演奏を同期させるときは、“Sync”をSEQ(Sequencer P6:Pattern/RPPR, RPPR Setupページ)にします。
パターン演奏は、アルペジエーターの“♩(Tempo)”のタイミングに同期します。

ソングの演奏をプレイバックまたはレコーディングしているとき

- アルペジエーターは、ソングのタイミングをベースとした拍に同期します。

ソング・スタートとの同期

- アルペジエーターがオン(ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオン)で動作しているとき、ソング・スタートを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.”の設定には関係ありません)
- Sequencerモードで“Key Sync.”をチェックしない場合は、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのとき、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を押さえてアルペジエーターを起動させると、アルペジエーターはレコーディング開始と同時にパターンの先頭から始まり、レコーディングされます。

Program, Combination, Sequencerモードでの、外部シーケンサー演奏との同期


“♩(Tempo)”がEXTのとき(Global P1:MIDI“MIDI Clock”がExternal MIDI, External USB)、Program, Combination, Sequencerモードでは、MIDIケーブルで接続された外部MIDIシーケンサー等からのMIDIクロックやスタート・メッセージに同期します。

外部MIDIクロックとの同期

- アルペジエーターは、外部MIDIクロックのタイミングをベースとした“♩(Tempo)”に同期します。

MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期

- アルペジエーターがオンで動作しているとき、MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.”の設定には関係ありません)

 Song Playモードでは、外部からのMIDIクロックに同期しません。

エフェクトとバルブ・フォースの設定

本機のエフェクトは、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のマスターEQ(Stereo 3Band EQ)と、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成しています。

インサート・エフェクトには102種類、マスター・エフェクトには89種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

エフェクト102種の分類

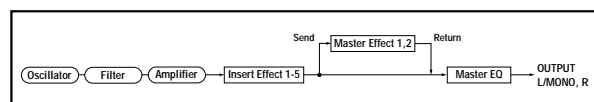
001-015	EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
016-031	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
032-040	ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系
041-051	アラー・リフレクション、ディレイ系
052-057	リバーブ系
058-089	2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ&モノ・チェーン・エフェクト
090-102	ダブルサイズ・エフェクト

000 ~ 089のエフェクトは、IFX1、2、3、4、5、MFX1、2で選べます。

090 ~ 102のエフェクトは、IFX2、3、4で選べます。これらはダブルサイズ・エフェクトでその他のエフェクトの2倍の領域を使用します。

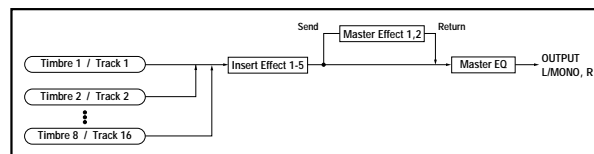
各モードでのエフェクトについて

Programモードでは、オシレーター(OSC)の出力音を、フィルター(Filter)、アンプ(Amp)で音作りすると同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をします。OUTPUT (MAIN) L/MONO, R出力の直前にあるステレオ3バンドのマスターEQで最終的な音質を調節します。これらの設定は1プログラムごとに行えます。



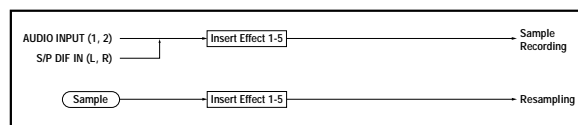
Combination、Sequencer、Song Playモードでは、ティンバー/トラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りし、そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理、マスターEQで全体の音質を調節します。

これらの設定はCombinationモードでは1コンビネーションごとに、Sequencerモードでは1ソングごとに、Song Playモードではモード単位で行います。



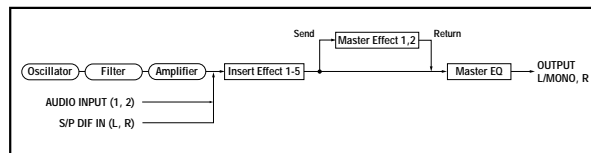
Samplingモードでは、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子からの外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Sampling P0: Input/SetupのInput (SAMPLING) で設定します。ここでの設定はSamplingモードだけで有効となります。

また、マルチサンプルにアサインしたサンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングすることができます。



AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子からの外部入力はSamplingモード以外のモードでも有効です。Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用できます。“Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)” (Global P0:0-3aまたは各モードで設定)でAUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子からの外部入力に関する設定をします。

これらのモードでは、各端子からの外部入力音に、本機のエフェクトをかけてサンプリングしたり、4イン(AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN L、R) 6アウトのエフェクトとして使用できます。また、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト(093: Vocoder)としても使用できます。



! AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各入力端子からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発信音が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。

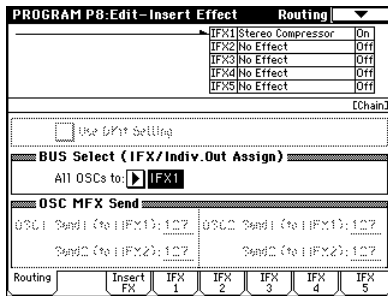
ルーティング設定とエフェクト設定

各モードで使用できるインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの構造は同じですが、ルーティングによって、プログラムのオシレーターや、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックを、どのインサート・エフェクトやマスター・エフェクトに送るかを設定します。ここでは、各モードでのルーティング設定とエフェクトの設定手順を説明します。

プログラムのエフェクト設定

ルーティング

Program P8: Edit-Insert Effect, Routingページを選びます。



“BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)”で、オシレーターの出力を、どのバス(どのインサート・エフェクト)へ送るかを設定します。

L/R: L/Rバスに送ります。マスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, Rへ送られます。

IFX1 ~ 5: インサート・エフェクトIFX1, 2, 3, 4, 5バスへ送ります。

1, 2, 3 (Tube), 4 (Tube), 1/2, 3/4 (Tube): AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 (Tube), 4 (Tube)バスへ送ります。3 (Tube), 4 (Tube), 3/4 (Tube)については、p.109を参照してください。

Off: L/Rバス、IFX1 ~ 5バス、1 ~ 3/4 (Tube)バスへ送りません。オシレーターの出力をマスター・エフェクトへ直列に接続するときにオフにし、“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”でセンド・レベルを設定します。

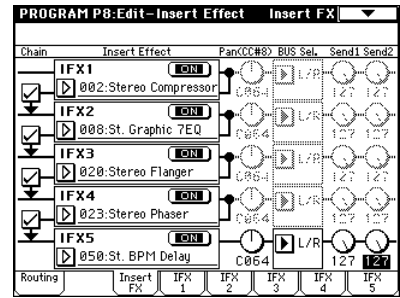
OSC MFX Send は、オシレーターごとのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)”をL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます。

“BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)”をIFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2” (Insert FXページ)でマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

インサート・エフェクト

Insert FXページを選びます。



IFX1 ~ 5でそれぞれのインサート・エフェクトの種類を選びます。

note ポップアップ・ボタンを押すと、エフェクトが6種類のカテゴリーに分けられて表示されます。左のタブでカテゴリーを選び、そのカテゴリーに含まれるエフェクトをLCD画面で押します。

note 000 ~ 089のエフェクトは、IFX1, 2, 3, 4, 5, MFX1, 2で選べます。090 ~ 102のダブルサイズ・エフェクトはIFX2, IFX3, IFX4で選べます。

note ページ・メニュー・コマンド“Copy Insert Effect”で他のプログラムなどからエフェクトの設定をコピーすることができます。また“Swap Insert Effect”で、例えばIFX1とIFX5を入れ替えることができます。

ON/OFFボタンを押して、インサート・エフェクトをオンにします。

押すたびにインサート・エフェクトのオン/オフが切り替わります。OFFのときは、000: No Effectを選んだ状態と同じになります。入力音そのまま出力されます。

“Chain”を設定します。

“Chain”チェック・ボックスにチェックすると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。オシレーターの出力がIFX1へ入力されているので、図のように設定するとIFX1 IFX2 IFX3 IFX4 IFX5の5系統のインサート・エフェクトが直列に接続され、オシレーターの出力にインサート(挿入)されます。

インサート・エフェクト通過後の“Pan (CC#8)”、“BUS Sel. (BUS Select)”、“Send1”、“Send2”を設定します。

“Chain”チェック・ボックスにチェックしているときは、一番最後のIFX通過後の設定が有効です。

“Pan”: パンを設定します。“BUS Sel.”がL/Rのときのみ有効です。

“BUS Sel.” (BUS Select): 出力先を設定します。通常L/Rに設定します。インサート・エフェクト通過後の音をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4に出力するときは、1 ~ 4 (Tube), 1/2, 3/4 (Tube)に設定します。3 (Tube), 4 (Tube), 3/4 (Tube)については、p.109を参照してください。“Send1”、“Send2”: マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。ここでは127に設定します。

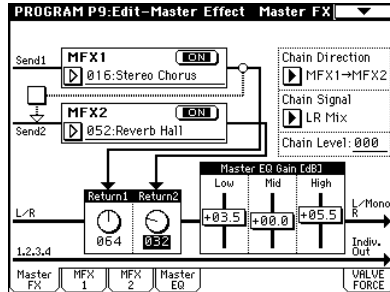
IFX1 ~ 5ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを設定します。

各エフェクトのパラメーターについては、PG p.217 ~ を参照してください。

マスター・エフェクト

“ Send1 ”、“ Send2 ”の設定 (または)によりマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。“ Send1 ”、“ Send2 ”が0のときはマスター・エフェクトはかかりません。“ Send1 ”がMFX1に、“ Send2 ”がMFX2に対応します。

Program P9:Edit-Master Effect, Master FXページを選びます。



MFX1、MFX2で、それぞれのマスター・エフェクトの種類を選びます。

手順はインサート・エフェクトと同様です。(P.217)

! マスター・エフェクトではダブル・サイズ・エフェクトは使用できません。

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

ON/OFFボタンを押して、マスター・エフェクトをオンにします。押すたびにマスター・エフェクトのオン/オフが切り替わります。OFFのときは、マスター・エフェクトの出力がミュートされます。

“ Return1 ”、“ Return2 ”で、マスター・エフェクトの出力レベルを調整します。

note 各エフェクトの“ Wet/Dry ”のWet側の値が、各エフェクトでの出力レベルとなります。これにリターンの設定値をかけたものが (“ Return ”=127で x1.0)実際のマスター・エフェクトの出力レベルとなります。

MFX1、MFX2ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを設定します。

各エフェクトのパラメーターについては、PG p.217 ~を参照してください。

マスターEQ

AUDIO OUTPUT L/MONO、R端子への出力直前のステレオ3バンドのマスターEQで最終的なイコライジング処理をします。

各バンドのスライダーを動かして設定します。

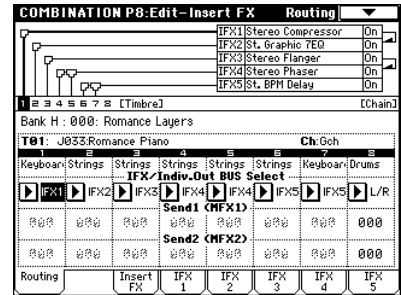
Master EQページを選び、マスターEQのバンド周波数などを設定します。(P.269)

コンビネーション、ソング、Song Playモードのエフェクト設定

Combination、Sequencer、Song Playモードでは、ティンバーパートトラックごとに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトへのルーティング設定をします。これらのモードでは設定の方法は同様です。ここでは、コンビネーションでの手順を説明します。

ルーティング

Combination P8: Edit-Insert FX, Routingページを選びます。



“ IFX/Indiv.Out BUS Select ”で、ティンバーごとに出力を、どのバス(どのインサート・エフェクト)へ送るかを設定します。

LCD画面上部にルーティング、インサート・エフェクト、チェーンの設定の状態が表示されます。この例では、T01 (ティンバー 1)はIFX1と2を使用しています。T02はIFX2、T03はIFX3と4、T04とT05はIFX4、T06とT07はIFX5をそれぞれ使用しています。エフェクトの選択、オン/オフ、チェーンの設定は、Insert Effectページで行います。

“ Send1 ”、“ Send2 ”では、ティンバーごとにマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

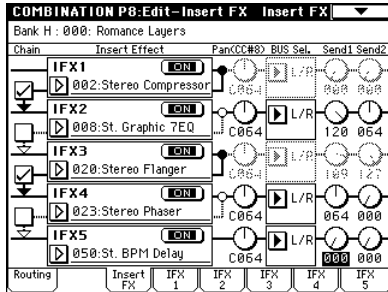
“ IFX/Indiv.Out BUS Select ”をL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます。

! 実際のセンド・レベルは、ティンバーで選択しているプログラムのオシレーター1、2ごとの“ Send1 ”、“ Send2 ”の設定とのかけ算で決まります。プログラムでの“ Send1 ”、“ Send2 ”の設定が0のとき、このセンド・レベルを上げて実際のレベルは0になります。

“ IFX/Indiv.Out BUS Select ”をIFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ” (Insert FXページ)で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

インサート・エフェクト

エフェクトIFX1～IFX5の選択と、各インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“BUS Sel.(BUS Select)”、“Send1”、“Send2”を設定します。Chain チェック・ボックスにチェックしているときは、チェーンの一番最後のIFX通過後の各設定が有効です。“Send1”、“Send2”で、IFX通過後のマスター・エフェクトのかかり具合を調整します。



これらの各設定はプログラムと同様に設定することができますが(※p.104)、各エフェクトごとにダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後のパン(CC#8)、Send1、Send2をMIDIでコントロールすることができます。特に、Sequencerモードで効果的に使用することができます。IFXにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーにはCh01～16の右に「*」がつきます。MIDIチャンネルの設定が異なる複数トラックをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

マスター・エフェクト

マスターEQ

これらの設定はプログラムと同様に設定することができます(※p.105)。

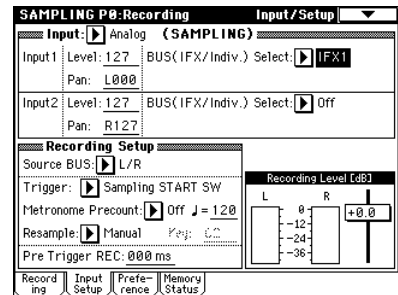
“Ctrl Ch.”によるコントロールが可能で、マスター・エフェクト、マスターEQのダイナミック・モジュレーション(Dmod)を、設定したMIDIチャンネルでコントロールすることができます。

Samplingモードのエフェクト設定

Samplingモードでは、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子から外部オーディオ入力にインサート・エフェクトをかけた音がサンプリングできます。またマルチサンプルにアサインしたサンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングすることができます。

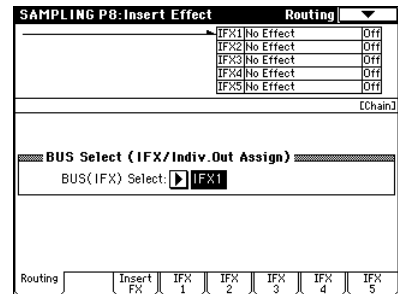
ルーティング

外部オーディオの入力を“Input(SAMPLING)”で設定し、Sampling P0:Recording, Input/Setupページ“BUS (IFX/Indiv.) Select”でどのバス(どのインサート・エフェクト)へ送るかを設定します。(※QS p.21)



note Inputに関する設定は、各入力元から同時に入力することができます。

マルチサンプルにアサインしたサンプルをどのバス(どのインサート・エフェクト)へ送るかは、Sampling P8:Insert Effect, Routingページ“BUS Select (Indiv.Out Assign)”で設定します。



インサート・エフェクト

エフェクトIFX1～IFX5の選択と、各インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”を設定します。Chain チェック・ボックスにチェックしているときは、チェーンの一番最後のIFX通過後の各設定が有効です。

マスター・エフェクト

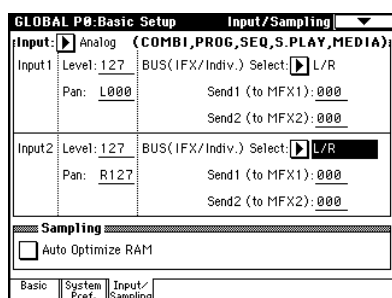
マスターEQ

Samplingモードでは、マスター・エフェクト、マスターEQは使用できません。

AUDIO INPUTのエフェクト設定

Program、Combination、Sequencer、Song Play、Mediaの各モードでも、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子から、外部オーディオ入力ができ、本機のエフェクトをかけることができます。これらのモードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用できます。“Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)”でAUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子からの外部入力に関する設定を行います。通常GlobalモードP0:Basic Setup、Input/Samplingページで設定をしますが、Combination、Program、Sequencer、Mediaモードでも行えます。

これらのモードでは、各端子からの外部入力音に、本機のエフェクトをかけてサンプリングしたり、4イン(AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN L、R) 6アウトのエフェクトとして使用できます。また、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト(093: Vocoder)としても使用できます。



ルーティング

Program、Combination、Sequencer、Song Play、Mediaモード(Samplingモード以外)での、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子からの外部オーディオ入力のルーティングは、“BUS (IFX/Indiv.) Select”で設定します。

“Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)”で入力するソースを選びます。

次のいずれかのページで設定します。

エディットした設定を本体に保存する場合は、ライトしてください。Globalモードのページ・メニュー・コマンド“Write Global Setting”でライトします。

Program, Combination	P0:Play, Samplingページ
Sequencer	P0:Play, Samplingページ
Global	P0:Basic Setup, Input/Samplingページ
Media	Play Audio CDページ

note Inputに関する設定は上記の各モードで共通です。“Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)”で設定する入力元ごとにルーティングが設定できます。各入力元から同時に入力することができます。

! Globalモードで設定する場合、Samplingモード以外の外部オーディオ信号を入力するモードから移動してください。

SamplingモードからGlobalモードに移動したときは、SamplingモードのInput(SAMPLING)の設定を継続し、このページでの設定が確認できません。

なお、Samplingモードではここでの設定が無効になります。Samplingモードでのオーディオ入力に関する設定は、Sampling P0:Recording、Input/Setupページ“Input (SAMPLING)”で同様に行います。

! AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各入力端子からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発音音が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。

Input 1、2 の各パラメーターを設定します。

Input 1、2 にはそれぞれ次の入力に対応します。

Analog	AUDIO INPUT 1 2	Input 1 Input 2
S/P DIF	S/P DIF Lch Rch	Input 1 Input 2

“Level”：“Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)”で設定した入力信号のレベルを設定します。通常127にします。このレベルを極端に下げても音が歪んでいる場合は、ADコンバーター以前で歪んでいる可能性があります。[LEVEL]ノブや外部音源の出力レベルを調整してください。

“Pan”：“Input”で設定した入力信号の信号のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常Input 1をL000、Input 2をR127(またはInput 1をR127、Input 2をL000)に設定します。モノラルのオーディオ・ソースを入力するときは、通常C064に設定します。

“BUS(IFX/Indiv.) Select”：プログラムのオシレーターに対する設定と同様に、各外部入力音をどのバスに送るかを設定します。(※p.104)

“Send 1(to MFX1)”、“Send 2(to MFX2)”：プログラムのオシレーターに対する設定と同様に、各外部入力音のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。“BUS (IFX/Indiv.) Select”をL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます。(※p.105)

“BUS(IFX/Indiv.) Select”をIFX 1～5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send 1”、“Send 2”(各Insert FXページ)で設定します。

! “BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff以外に設定して、“Level”の値を上げると、外部入力音が本機に入力されます。このとき、リア・パネルAUDIO INPUT 1、2端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力がなくともノイズ成分がADコンバーターを介して本体に入力され、設定によりAUDIO OUTPUT L/R、1、2、3、4から出力してしまう場合があります。外部入力音を使用せずに、プログラム、コンビネーション、ソング等の内部音のみを使用して、演奏等を行う場合は、“BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff、または“Level”を0に設定してください。

S/P DIF IN端子も同様に使用しない場合は、“BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff、または“Level”を0に設定してください。

リア・パネルAUDIO INPUT 1、2端子にオーディオ・ケーブルを接続していない場合は、ADコンバーターを介しての本体への入力データは強制的にゼロになり、ノイズ成分を出力しません。

ダイナミック・モジュレーション(Dmod)について

ダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、エフェクトの特定のパラメーターを本機のコントローラーやMIDIメッセージを使ってコントロールし、リアルタイムでエフェクトのかけ具合を変化させる機能です。

この他にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、BPM/MIDI Sync機能があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターやシーケンサーのテンポに同期させることができます。それぞれ詳細はPG p.276、278を参照してください。

設定例:

ここでは、ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする例を説明します。

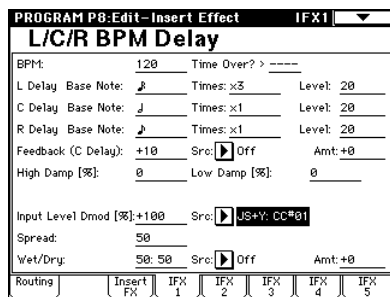
「プログラムのエフェクト設定」(※p.104)の手順で、「IFX1」に049: L/C/R BPM Delayを設定します。ディレイ音が出力されていることを確認してください。

Program P8:Edit-Insert Effect, IFX1ページを選びます。

ジョイスティックを奥方向に操作してDmod機能でディレイのレベルを変化させる

“ Input Level Dmod ”を+100にします。

“ Src ”をJS+Y: CC#01にします。ディレイ音が消えます。エフェクトへの入力レベルがジョイスティックでコントロールできます。ジョイスティックの奥方向に操作するとディレイ音が徐々に大きくなります。

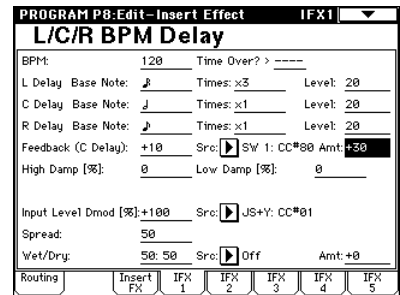


[SW1]キーを操作してDmod機能でフィードバックのレベルを変化させる

P1:Edit-Basic, Controller Setupページで、“ SW1 ”の機能をSW1 Mod.: CC#80 (Toggle)にします。

P8を選びます。“ Feedback Src ”をSW 1:CC#80にします。

“ Amt ”を+30にします。



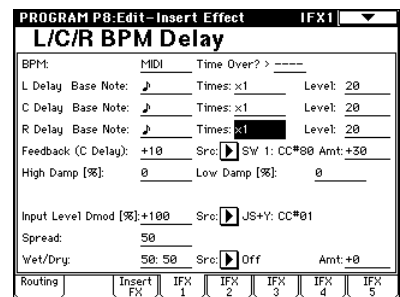
(ジョイスティックを奥方向に倒し)[SW1]キーを押すとフィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長く続きます。“ Amt ”の設定で[SW1]キーを押したときのフィードバックレベルが決まります。“ Amt ”を - 10にしてSW1を押すと、フィードバック・レベルは0になります。

BPM/MIDI Sync.機能で、アルペジオのテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

“ BPM ”をMIDIにします。

L、C、Rそれぞれの“ Delay Base Note ”と“ Times ”を任意に設定します。

効果をわかりやすくするために、ここでは“ L/C/R Delay Base Note ”を♪に、“ Times ”をx1に設定してください。ディレイ・タイムは、8分音符の周期でリピートします。



[TEMPO]ノブを操作するとディレイ・タイムが変化します。(ジョイスティックを奥方向に倒し)[SW]キーを押すと、フィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長くなります。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]スイッチをオンにして、アルペジオ演奏をさせます。

アルペジオ・パターンは任意に選択してください。[TEMPO]ノブを回すとアルペジオ演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。

▲ ディレイ音を発音中に、[TEMPO]ノブを回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

MIDI エフェクトによっては、LFOの周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメーターの“ BPM/MIDI Sync ”をOnに、“ BPM ”をMIDIに設定してください。詳細はPG p.278を参照してください。

バルブ・フォース (Valve Force) の設定

バルブ・フォース(Valve Force)は、真空管12AU7(ECC82)を使用したアナログ回路です。真空管x1でステレオ・イン - ステレオ・アウトの入出力に対応します。

真空管特有の豊かな倍音とスムーズな歪み感によって、ナチュラルな深みや、ファットなドライブ感が得られます。

プログラム、コンピネーション、ソング、サンプル再生の最終段でバルブ・フォースを通したり、インサート・エフェクトやマスター・エフェクト(サンプル再生は除く)とバルブ・フォースを組み合わせて音作りをすることができます。

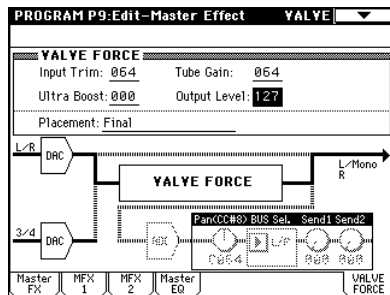
プログラムのバルブ・フォース設定

VALVE FORCE [ON/OFF]キーを押して、バルブ・フォースをオンにします。(キー点灯)

配置 (Placement)

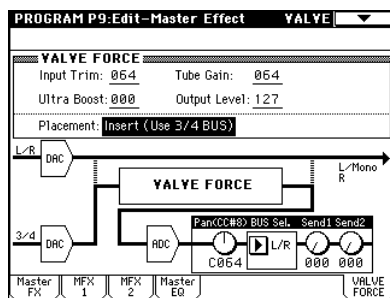
Program P9: Edit-Master Effect, VALVEページを選びます。

“Placement”で、Valve Force回路の配置先を設定します。“Placement”をFinalに設定すると、Main Output L/R出力用DAC (Digital Analog Converter)の後の、アナログ信号変換後に配置されます。バルブ・フォース通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、Rおよびヘッドホンへ出力します。



“Placement”をInsert (Use 3/4 BUS)に設定すると、Indivi. Output 3/4出力用DAC (Digital Analog Converter)の後の、アナログ信号変換後に配置されます。3/4バスがバルブ・フォースへの入力となり、同時にIndividual 3/4にも出力します。

バルブ・フォースを通過後、ADC (Analog Digital Converter)でデジタル信号に変換され、“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“Send1”、“Send2”の設定に従い、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、L/R、Individual 1/2、3/4バスに送られます。



イン/アウト (In/Out)

⚠ S/P DIFでのL/R出力、各モードでのL/R出力のリサンプリング等では使用できません。

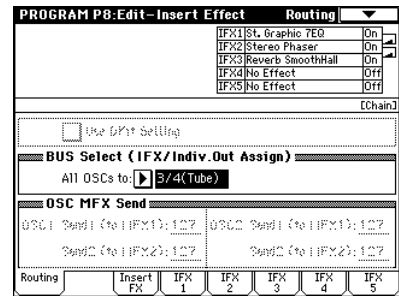
バルブ・フォースの入出力先を設定します。

“Placement”Final時:

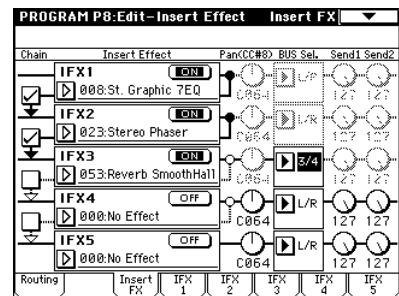
L/R出力の最終段でバルブ・フォースに入力/出力します。

“Placement”Insert (Use 3/4 BUS)時:

オシレーター1、2の出力をバルブ・フォースに入力するときは、“BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)”を3/4 (Tube)、または3 (Tube)、4 (Tube)に設定します。



インサート・エフェクト通過後、バルブ・フォースに入力するときは、“BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)”をインサート・エフェクトに設定し、インサート・エフェクト通過後の“BUS Sel.”を3/4 (Tube)、または3 (Tube)、4 (Tube)に設定します。



バルブ・フォースの出力は、Program P9: Edit-Master Effect, VALVEページの“BUS Sel.”、“Send1”、“Send2”で設定します。

“BUS Sel.”で、L/Rバス、インサート・エフェクトIFX1~5バス、1、2バスへ送ります。“Send1”、“Send2”で、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

バルブ・フォースの調整

バルブ・フォースを調整します。

フロント・パネルのREALTIME CONTROLSをVALVE FORCEにした各ノブ、またはProgram P9: Edit-Master Effect, VALVEページで調整します。

Input Trim: バルブ・フォースへの入力レベル調整

Ultra Boost: バルブ・フォース初段にあるウルトラ・ブースト回路へのミックスレベル調整

Tube Gain: 真空管ゲイン調整

Output Level: バルブ・フォースの出力レベル調整

⚠ 発音中にバルブ・フォースの各ツマミを回したり、バルブ・フォースの各パラメーターの設定値を変えると、使用する音色によってはノイズが出る場合があります。

コンビネーション、ソング、Song Playモードのバルブ・フォース設定

Combination、Sequencer、Song Playモードでは、プログラムと同様に、配置(Placement)をFinalまたはInsert (Use 3/4 BUS)に設定することができます。

特定のティンバー/トラックに、バルブ・フォースを設定するときはPlacementをInsert (Use 3/4 BUS)に設定します。Combination、Sequencer、Song Playモードでの設定方法は同様です。ここでは、コンビネーションでの手順を説明します。

VALVE FORCE [ON/OFF]キーを押して、バルブ・フォースをオンにします。(キータイト)

配置 (Placement)

Combination P9: Edit-Master FX, VALVEページを選びます。

“Placement”で、Valve Force回路の配置先を設定します。p.109手順 を参照してください。

イン/アウト (In/Out)

⚠ S/P DIFでのL/R出力、各モードでのL/R出力のリサンプリング等では使用できません。

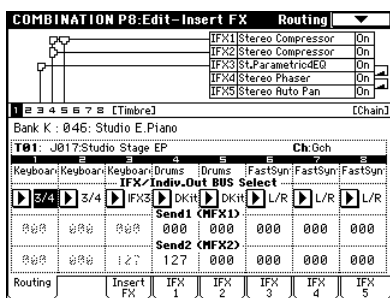
バルブ・フォースの入出力先を設定します。

“Placement” Final時:

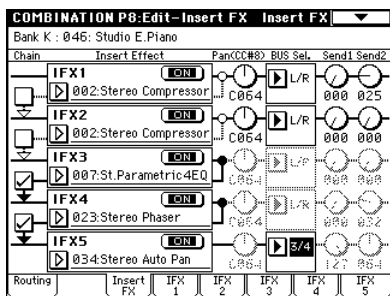
L/R出力の最終段でバルブ・フォースに出力/入力します。

“Placement” Insert(Use 3/4 BUS)時:

各ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer、Song Play)の出力をバルブ・フォースに出力/入力するときは、“BUS Select”を、3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定します。複数のティンバー/トラックをバルブ・フォースに送ることも可能です。



インサート・エフェクト通過後、バルブ・フォースに出力/入力するときは、Routingページの“BUS Select”をインサート・エフェクトに設定し、インサート・エフェクト通過後の“BUS Sel.”を3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定します。



バルブ・フォースの出力は、Combination P9: Edit-Master FX, VALVEページの“BUS Sel.”、“Send 1”、“Send 2”で設定します。

“BUS Sel.”で、L/Rバス、インサート・エフェクトIFX1～5バス、1、2バスへ送ります。“Send 1”、“Send 2”で、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

バルブ・フォースの調整

バルブ・フォースを調整します。

p.109手順 を参照してください。

Samplingモードのバルブ・フォース設定

Samplingモードでは、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子から外部オーディオ入力にバルブ・フォースを通した音がサンプリングできます。またマルチサンプルにアサインしたサンプルにバルブ・フォースを通してリサンプリングすることができます。

VALVE FORCE [ON/OFF]キーを押して、バルブ・フォースをオンにします。(キータイト)

配置 (Placement)

Sampling P9: VALVE FORCEページを選びます。

“Placement”で、Valve Force回路の配置先を設定します。p.109手順 を参照してください。

イン/アウト (In/Out)

⚠ S/P DIFでのL/R出力、各モードでのL/R出力のリサンプリング等では使用できません。

バルブ・フォースの入出力先を設定します。

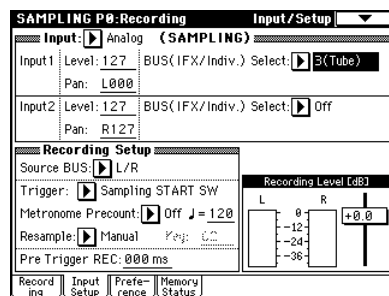
“Placement” Final時:

L/R出力の最終段で、バルブ・フォースに出力/入力します。マルチサンプル音をバルブ・フォースに通して出力するときに使用します。

“BUS(IFX) Select”(P8: Insert Effect, Routingページ)をL/R、またはIFX1～IFX5に設定します。IFX1～IFX5に設定した場合は、インサート・エフェクト通過後の“BUS Sel.”(P8: Insert Effect, Insert FXページ)をL/Rに設定します。

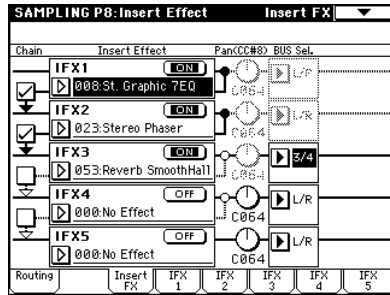
“Placement” Insert(Use 3/4 BUS)時:

AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各端子からの外部入力音をバルブ・フォースに出力/入力するときは、“BUS(IFX/Indiv.) Select”を3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定します。

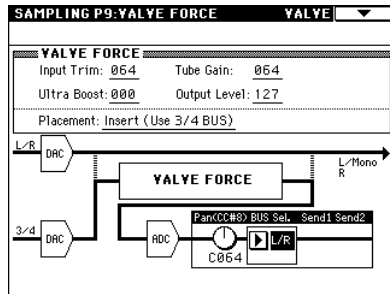


インサート・エフェクト通過後、バルブ・フォースに出力/入力するときは、インサート・エフェクト通過後の“BUS Sel.”を3/4

(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定します。

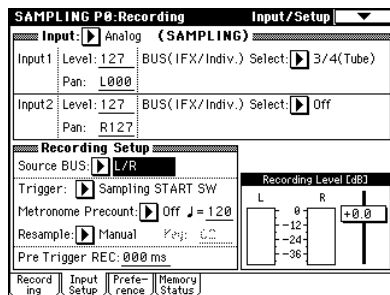


バルブ・フォースの出力は、“ BUS Sel. ”で設定します。L/Rバス、インサート・エフェクトIFX1～5バス、1、2バスへ送ります。



バルブ・フォースを通した音をサンプリングする場合は、バルブ・フォースを通過した最終の出力バスに、“ Source BUS ”を合わせます。

“ Placement ”Insert (Use 3/4 BUS)設定時、サンプリングが可能です。



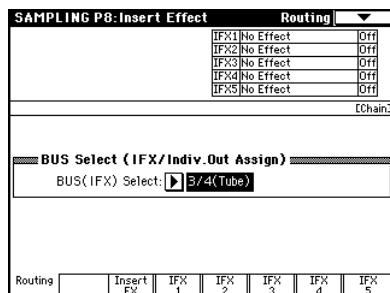
バルブ・フォースの調整、サンプリング

バルブ・フォースを調整し、サンプリングします。
サンプリング方法はQS p.21を参照してください。

バルブ・フォースを通してリサンプリングする

マルチサンプルをバルブ・フォースを通してリサンプリングするときは、インサート・エフェクトをかけてリサンプルする例を参照してください(※p.70)。

手順 (※p.70)で“ BUS (IFX) Select ”に3(Tube)、4(Tube)、3/4(Tube)を設定して、リサンプリングをしてください。



AUDIO INPUTのバルブ・フォース設定

Program、Combination、Sequencer、Song Play、Mediaの各モードで、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF INの各入力端子からの外部入力音に、バルブ・フォースを通して出力することができます。

“ Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA) ”で設定でき、これらは共通の設定になります。(※p.107手順)

ここでは、Program モードを例に説明します。

VALVE FORCE [ON/OFF]キーを押して、バルブ・フォースをオンにします。(キータン)

配置 (Placement)

Program P9: Master Effect, VALVEページを選びます。

“ Placement ”で、Valve Force回路の配置先を設定します。(※p.109手順)

イン/アウト (In/Out)

⚠ S/P DIFでのL/R出力、各モードでのL/R出力のリサンプリング等では使用できません。

バルブ・フォースの入出力先を設定します。

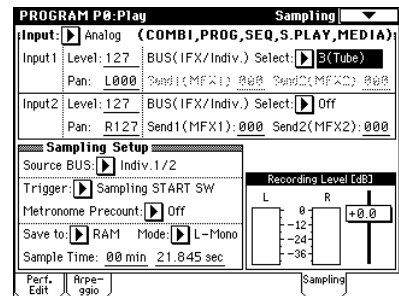
“ Placement ”Final時:

L/Rバスに送られる外部入力音を、L/R出力の最終段でバルブ・フォースに入力/出力します。

“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”をL/R、またはIFX1～IFX5に設定します。IFX1～IFX5に設定した場合は、インサート・エフェクト通過後の“ BUS Sel. ”(Insert FXページ)をL/Rに設定します。

“ Placement ”Insert(Use 3/4 BUS)時:

外部入力音をバルブ・フォースに入力するときは、“ BUS (IFX/Indiv.) Select ”を3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定します。



インサート・エフェクト通過後、バルブ・フォースに入力するときは、“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”をインサート・エフェクトに設定し、インサート・エフェクト通過後の“ BUS Sel. ”(Insert FXページ)を3/4(Tube)、または3(Tube)、4(Tube)に設定します。

バルブ・フォースの出力は、“ BUS Sel. ”、“ Send1 ”、“ Send2 ”(Valve Forceページ)で設定します。

“ BUS Sel. ”で、L/Rバス、インサート・エフェクトIFX1～5バス、1、2バスへ送ります。“ Send1 ”、“ Send2 ”で、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。



データの保存と読み込み、オーディオCDの作成、WAVEファイルのエディット (Mediaモード, etc)

保存できるデータについて

各データの保存方法は、インターナル・メモリーへのライト、メディアへのセーブ、MIDIデータ・ダンプがあります。

note この他、本機のCFカード・スロットに装着したメディアのデータをコンピューターへ保存することができます。
また、WAVEファイルをCDプレイヤーで再生可能なオーディオCDにすることができます。

インターナル・メモリーへのライト

エディットした以下のデータは本機のインターナル・メモリーにライトできます。

- ・ プログラム
バンクA～F、H～Nの各プログラム000～127
(ただし、バンクFはオプションEXB-MOSS装着時のみ可)
- ・ コンビネーション
バンクA～E、H～Nの各コンビネーション000～127
- ・ グローバル・セッティング
(Global P0:Basic Setup～P4:Category Name)
- ・ ユーザー・ドラムキット000(A/B)～143(User)
- ・ ユーザー・アルペジオ・パターン U000(A/B)～U506(User)
- ・ ユーザー・テンプレート・ソング U00～U15
ソング・ネーム、テンポ等のソングの設定、トラックの設定パラメーター(※p.40)、アルペジエーター、エフェクトの設定をインターナル・メモリーにライトできます。ただし、ソングのトラックの演奏データ、パターンはセーブされません。また演奏データの再生に関する“Meter”、“Metronome”、“PLAY/MUTE”、“Track Play Loop (Start/End Measureを含む)”、RPPRの設定もセーブされません。Sequencerモード、またはSong Playモードのページ・メニュー・コマンド“Save Template Song”でライトします。(※PG p.60)

▲ プログラムのMultisample、Drum Kitに、RAMバンクのマルチサンプル、サンプルを使用している場合は、これらのマルチサンプル、サンプル・データはライトできません。そのためこれらを使用しているプログラム、コンビネーションでは、電源を再度オンにしたとき音色を再現できません。再現するには、メディアにセーブしたマルチサンプル、サンプルをロードする必要があります。

▲ エディットしたSequencer、Song Play、Samplingモードの各設定データはライト操作でインターナル・メモリーに保存できません。

メディアへのセーブ

各メディアに保存できるデータは、以下のとおりです。

- ・ .PCGファイル:
プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン(セーブ・ダイアログのチェック・ボックスでチェックしたデータがセーブされます。)
- ・ .SNGファイル: ソング、キュー・リスト

- ・ .KSC、.KMP、.KSFファイル:
サンプリングしたサンプル、マルチサンプル・データの記述ファイル(.KSCファイル)、マルチサンプル(.KMPファイル)、サンプル(.KSFファイル)
- ・ .MIDファイル:
SequencerモードのソングをスタンダードMIDIファイル(SMF)としてセーブします。
- ・ .EXLファイル:
本機で受信した外部MIDI機器のシステム・エクスクルーシブ・データ(本機をデータ・ファイラーとして使用できます。)
- ・ .JKBファイル:
ジュークボックス・リストはSong Playモードでセーブしします(※p.87)。その他はMediaモードでセーブします。
- ・ .WAVおよび.AIFファイル:
サンプリングしたサンプルをWAVEファイル、またはAIFFファイルにエクスポート(書き出し)します。
- ・ .KCDファイル:
オーディオ・トラック・リスト

MIDIデータ・ダンプ

MIDIデータ・ダンプで外部のデータ・ファイラー等に保存できるデータは、以下のとおりです。

- ・ プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン
- ・ ソング、キュー・リスト

note MIDIデータ・ダンプについては、PG p.163を参照してください。

プリロード・データとプリセット・データについて

プリロード・データは、出荷時にあらかじめロードしてあるデータのことをいいます。これらのデータは書き替えが可能で、デモ・ソング以外は前述の「インターナル・メモリーへのライト」に示す各箇所にライトされています。またこれらのデータはすべて本機のROMに記憶されています。

- ・ プログラム バンク A～D、H～M: 000～127
N: 000～063
- ・ コンビネーション バンク A～D、H～M: 000～127
- ・ ユーザー・ドラムキット 000(A/B)～045(I)、
128(User)～131(User)
- ・ ユーザー・アルペジオ・パターン
U000(A/B)～U488(User)
- ・ デモ・ソング S000～S002

プリセット・データは、ライトによる操作で書き替えができないデータのことをいいます。次のデータがあります。

- ・ プログラム バンク G、g(1)～g(9)、g(d): 001～128
- ・ プリセット・ドラムキット 144(GM)～152(GM)
- ・ プリセット・アルペジオ・パターン P000～P004
- ・ プリセット・テンプレート・ソング P00～P15
- ・ プリセット・パターン P000～P149

..... インターナル・メモリーへのライト

プログラム、コンビネーションのライト

パフォーマンス・エディターや、各Editページでパラメーターをエディットして作ったプログラムやコンビネーションの設定を、インターナル・メモリーに保存することができます。この機能をプログラムのライト、コンビネーションのライトといいます。電源オフ後もエディットした内容を残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

プログラム、コンビネーションのライト方法は、2つあります。

▲ ライトするときは、Globalモードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください(☞「メモリー・プロテクト」)。

▲ コンビネーションでは、各ティンバーのプログラムを音色そのものではなく、プログラム・ナンバーとして記憶しています。コンビネーションで使用しているプログラムをエディットしたり、異なるプログラム・ナンバーと入れ替えた場合、コンビネーションの音色も変化します。

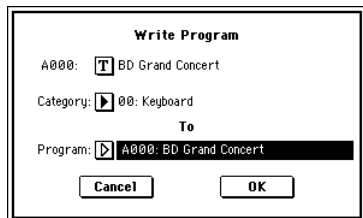
ページ・メニュー・コマンドでのライト

ページ・メニュー・ボタンを押して、メニューから“ Write Program ”、“ Write Combination ”を押します。

Write Program/Write Combinationダイアログが表示されます。

note [ENTER]キーを押しながら[0]キーを押しても、同様にダイアログが表示されます。

図はProgramモード



上段のライト元のプログラム/コンビネーション名を確認します。

プログラム/コンビネーション名を変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押します。

テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。プログラム/コンビネーション名を入力します。☞「名前を付ける(リネーム)」

名前を入力したらOKボタンを押して、Write Program/Write Combinationダイアログに戻ります。

“ Category ”で、プログラム/コンビネーションのカテゴリーを指定します。

プログラムの場合、ここで設定したカテゴリーがProgram P0: Playの“ Category ”(Category/Program Select)でカテゴリーから選択することができます。その他、Combination P0: PlayやP1: Edit-Program/Mixerの“ Category ”(Category/Timbre Program Select)、Sequencer P0: Play/RECの“ Category ”(Category/Track Program Select)で選択できます。

コンビネーションの場合、ここで設定したカテゴリーがCombination P0: Playの“ Category ”(Category/Combination Select)で選択できます。

“ To ”でライト先のプログラム/コンビネーションのバンクとナンバーを指定します。

VALUEコントローラーやBANKキーで指定します。

ライトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

OKボタンを押すと「 Are you sure ? 」が表示されますので、もう一度OKボタンを押すとライトが実行されます。

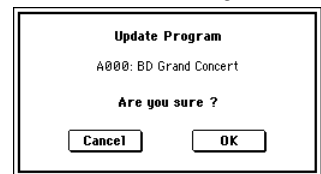
(SEQUENCER) [REC/WRITE]キーでのライト

このライト方法は、選択されているプログラム/コンビネーション・ナンバーにのみライトできます。

SEQUENCER[REC/WRITE]キーを押します。

Update Program/Update Combinationダイアログが表示されます。

図はProgramモード



ライトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

エディット・バッファーについて

Program P0: Play、Combination P0: Playでプログラムやコンビネーションを選ぶと、本機のエディット・バッファーに、プログラムやコンビネーションのデータが呼び出されます。

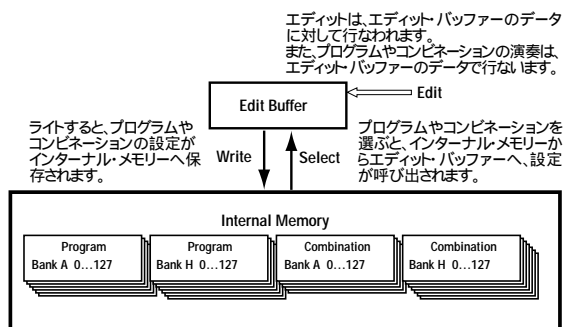
そしてProgram、CombinationモードのP0: Play、P1 ~ P9 Editページでパラメーターを変更すると、エディット・バッファー内のデータが変更されます。

この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、エディット・バッファー内のデータは、それぞれのバンクのプログラム・ナンバーやコンビネーション・ナンバーに書き込まれます。

ライトせずに他のプログラムやコンビネーションを選ぶと、エディット・バッファーに新たなプログラムやコンビネーションのデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。

▲ Program、Combinationモードで[COMPARE]キーを押すと、メモリーのデータ(ライトされている内容)が一時的にエディット・バッファーに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。



名前を付ける(リネーム)

エディットしたプログラム、コンビネーション、ソング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、マルチサンプル、サンプルなどの名前を変更することができます。

その他、プログラム、コンビネーションのカテゴリーの名前を変更することができます。

それぞれのリネームは以下のページで行います。

プログラム	Program P0...9 ページ・メニュー・コマンド: Write Program
コンビネーション	Combination P0...9 ページ・メニュー・コマンド: Write Combination
ソング	Sequencer P0, 2...4, 7 ページ・メニュー・コマンド: Rename Song
キュー・リスト	Sequencer P1 ページ・メニュー・コマンド: Rename Cue List
トラック	Sequencer P5: Track Name
パターン	Sequencer P6: Pattern Name
マルチサンプル	Sampling P0...4 ページ・メニュー・コマンド: Rename MS
サンプル	Sampling P0...4 ページ・メニュー・コマンド: Rename Sample
ドラムキット	Global P5 ページ・メニュー・コマンド: Rename Drum Kit
ユーザー・アルペジオ・パターン	Global P6 ページ・メニュー・コマンド: Rename Arpeggio Pattern
プログラム・カテゴリー	Global P4: Program Cat.
コンビネーション・カテゴリー	Global P4: Combination Cat.
ファイル	Media Save: Save All... Save Audio CD Track List, Utility ページ・メニュー・コマンド: Rename

「ページ・メニュー・コマンドでのライト」操作時、「Extreme01」と入力する例を説明します。

テキスト・エディット・ボタン **T** を押してテキスト・エディット・ダイアログを表示します。

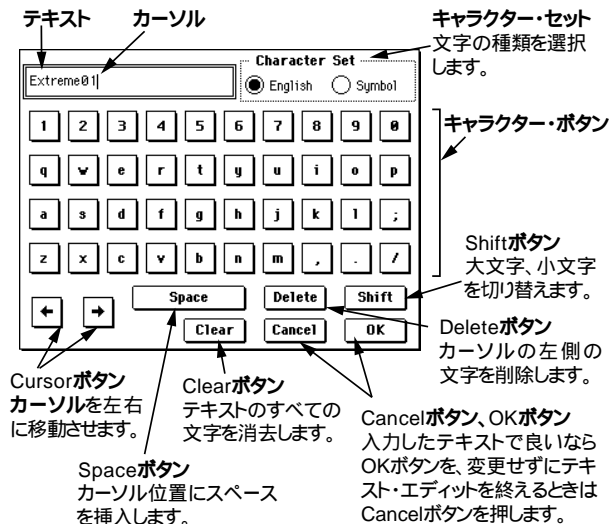
Clearボタンを押します。

Shiftボタンを押して大文字に切り替え、Eを押します。

もう一度、Shiftボタンを押して小文字に切り替え、x, t, r, e, m, e, 0, 1を順番に押します。

OKボタンを押してダイアログを閉じます。

修正の必要がなければ、OKボタンを押して、Write Programを閉じます。



メモリー・プロテクト

不用意にプログラム、コンビネーション、ソング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのデータを書き替えてしまわないように、メモリー・プロテクト(メモリーへの書き込みを禁止する)が用意されています。

エディットしたデータをライトするときや、メディアからデータをロードするときには、あらかじめ以下の手順でメモリー・プロテクトをオフ(チェック・ボックスのチェックをはずした状態)にしてください。

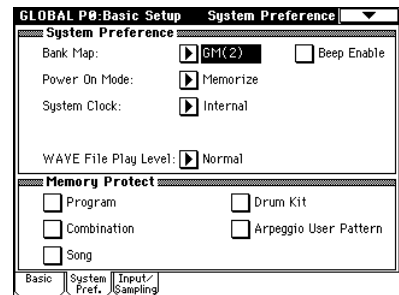
また、メディアやMIDIデータ・ダンプによって、上記のデータのロードやSequencerモードでレコーディングやエディットするときにもメモリー・プロテクトをオフにしてください。

[GLOBAL]キーを押して、Globalモードに入ります。

[MENU]キーを押した後、P0: Basic Setupまたは[0]キーを押します。

System Pref.タブを押します。

System Preferenceページが表示されます。



本体のメモリーにライトする対象の「Memory Protect」チェック・ボックスを押して、チェックをはずします。

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのライト

Globalモードでエディットした設定を本体のメモリーにライトすることができます。これらの機能は、それぞれグローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンとしてライトします。変更した設定を電源オフ後も残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのライト方法は、2つあります。

▲ ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンが下記の操作でライトできないときは、Globalモードでメモリー・プロテクトをはずしてください。(※「メモリー・プロテクト」)

▲ ユーザー・アルペジオ・パターンの“Tempo”、“Pattern”、“Octave”、“Resolution”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync”、“Keyboard”の各設定は、プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。プログラム、コンビネーションより移行してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

ページ・メニュー・コマンドでのライト

グローバル・セッティング(Global P0～P4の各設定)をライトするときは、Global P0～P4でページ・メニュー・コマンド“Write Global Setting”を押します。

Write Global Settingダイアログが表示されます。



ユーザー・ドラムキットをライトするときは、Global P5でページ・メニュー・コマンド“Write Drum Kits”を押します。Write Drum Kitsダイアログが表示されます。



ユーザー・アルペジオ・パターンをライトするときは、Global P6でページ・メニュー・コマンド“Write Arpeggio Patterns”を押します。

Write Arpeggio Patternsダイアログが表示されます。



note それぞれのページで[ENTER]キーを押しながら[0]キーを押しても、同様にダイアログが表示されます。

ライトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

OKボタンを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度OKボタンを押すとライトが実行されます。

(SEQUENCER) [REC/WRITE]キーでのライト

次の各ページでSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。

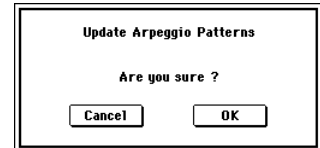
ダイアログが表示されます。

グローバル・セッティング: Global P0～P4

ユーザー・ドラムキット: Global P5

ユーザー・アルペジオ・パターン: Global P6

図はUpdate Arpeggio Patterns



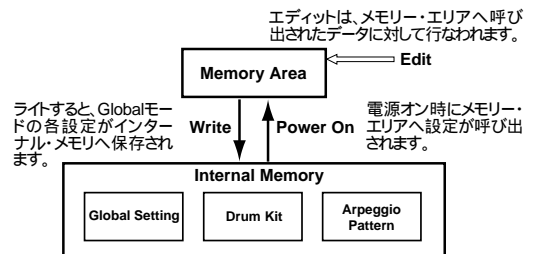
ライトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Globalモードのメモリーについて

Globalモードのデータは電源オン時に、本機のGlobalモード用のメモリー・エリアに呼び出されます。そして、Globalモードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータが変更されます。この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、メモリー・エリア内のデータは、それぞれのグローバル・セッティング、ドラムキット、アルペジオ・パターンに書き込まれます。

ライトせずに電源をオフにすると、メモリー・エリアの変更したデータは消えてしまいます。



Mediaモードの構成

Mediaモードのページ構成

Page	説明
Load	選択したファイルをメモリーにロードする。
Save	メモリーの各データをメディアにセーブする。
Utility	選択したディスクやファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリの作成、日付と時刻等、を設定する。
Make Audio CD	WAVEファイルをオーディオCDに書き込む。
Play Audio CD	オーディオCDをプレイバックする。
Edit WAVE	メディア内のWAVEファイルをエディットする。
Media Information	選択しているメディアの情報表示。

note モードや各ページへの入り方については、「基本的な操作方法」(※p.13)を参照してください。

メディアへのセーブ Media, Save

メディアに保存できるデータについては、「保存できるデータについて」(p.113)を参照してください。

Media モード Save ページでは、メディアにデータを保存しません。

本機の Sequencerモードのソング・データ、キュー・リスト、Samplingモードのマルチサンプル、サンプルはインターナル・メモリーにライトできません。これらのデータは、本機の電源をオフにすると消えてしまいます。これらのデータを保存するときは、下記に示すメディアへセーブしてください。

またその他のデータでも、メディアへセーブしておけば、そのデータを変更してもロードすると元の設定に戻せますので、気に入った設定はセーブするようにしてください。

データのセーブ、ロードに使用可能なメディア

CFカード・スロットに取り付けたカード

- コンパクトフラッシュ (Type , Type)
電源電圧 + 5Vのみ対応、16 Mbyte ~ 1 Gbyte
- マイクロドライブ 電源電圧 + 5Vのみ対応
1 Gbyte

外部USB記憶メディア

- ハードディスク
- リムーバブル・ディスク
ハードディスク、リムーバブル・ディスクは、MS-DOS フォーマットのFAT16 およびFAT32 に対応。
認識できる容量: FAT32: 2TERA=2,000Gbyte まで
FAT16: 4Gbyte まで
- CD-R/RW
UDF フォーマットに対応。UDF フォーマットのCD-R/RW への書き込み、読み込みが可能です。
(パケットライト対応 PG p.330)
また、CD-DA (オーディオ・データ) の録音 / 再生と、ISO9660(レベル 1)フォーマットの読み込みが可能です。
USB A、B 端子に接続する方法については PG p.325 を参照してください。

これらのメディアは付属されていません。p.137を参照して、別途にお買い上げください。

メディアのセットアップ

コンパクトフラッシュまたはマイクロドライブを使用する場合は、本機のCFカード・スロットにメディアを挿入します。コンパクトフラッシュやマイクロドライブの取り扱いについては、p.125を参照してください。

CFカード・スロットにメディアを取り付けるときは、必ず電源をオフにした状態で取り付けてください。データを破損する場合があります。

取り付ける向きに注意して挿入してください。メディアはCFカード・スロットの奥まで差し込んでください。

USBハードディスク、リムーバブル・ディスク、CD-R/RWなどを使用する場合は、これらのUSB端子と本機のUSB A端子をUSBケーブルで接続します。

本機のUSB A/B端子はホット・プラグ(電源を入れた状態でUSBケーブルを抜き差しして使えること)に対応しています。ホット・プラグで接続する場合、使用するUSBデバイスもホット・プラグに対応している必要があります。

電源をオンにします。

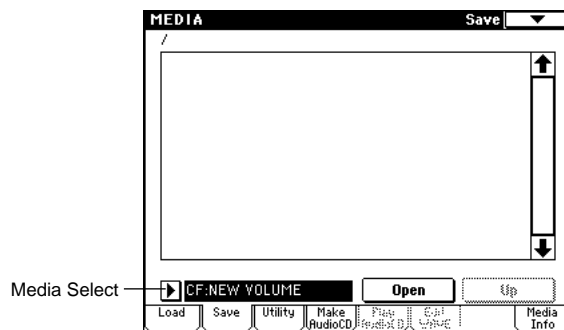
電源が入っている間は、CFカード・スロットにメディアを装着または取り外さないでください。記録したデータが壊れることがあります。

USBハードディスク、リムーバブル・ディスク、CD-R/RWなどを使用する場合は、USBデバイスの電源を入れ、本機のUSB A端子にUSBケーブルで接続します。

これは、ホット・プラグでの接続例です。ホット・プラグに未対応のデバイスを使用する場合は、デバイスの電源を切った状態で接続をしてください。その後、電源をオンにして、Utilityのページ・メニュー・コマンド“ Scan USB Device ”を実行します。

USBデバイスにアクセス中は、他のUSBデバイスを接続したり、接続されているデバイスを抜かないでください。データが壊れる場合があります。

[MEDIA]キーを押して、Mediaモードに入ります。



“ Media Select ”でメディアを選びます。

リムーバブル・ディスクを使用しているときは、メディアを挿入します。USBデバイスにメディアを入れ替えたときは、LCD画面を押してメディアを認識させます。メディアが認識されると、LCD画面にメディアの情報が表示されます。

フォーマットが必要なメディアはフォーマットを実行します。フォーマットが必要なメディアは“ Media Select ”に Unformattedと表示されます。フォーマットの方法はp.119を参照してください。

セーブ方法

「メディアへのセーブ」p.113に示したデータをセーブすることができますが、ここでは例として次のデータをセーブします。

- インターナル・メモリーのプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン
- ソング、キュー・リスト
- Sampling モード等で作成したマルチサンプル、サンプル

これらのデータを容量の小さいメディアにセーブする場合、複数枚のディスクが必要となる場合があります。

メディアがセーブできる状態になっていることを確認します。(「メディアのセットアップ」)

[MEDIA]キーを押して、Mediaモードに入ります。

Saveタブを押して、Saveページを選びます。

“ Media Select ”を押して、セーブ先のメディアを選びます。

ディレクトリがある場合、セーブするディレクトリを選びます。

下の階層に移動する場合はOpenボタン、上の階層に移動する場合はUpボタンを押します。

note 大容量のメディアにデータをセーブする場合は、用途別にディレクトリで区切ることをおすすめします。

新規にディレクトリを作成するには、ディレクトリを作成する階層へ移動後、Utilityのページ・メニュー・コマンド“ Create Directory ”を実行します。

ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、

“ Save All ”を押します。

“ Save All ”は、PCG、SNG、KSCファイルがセーブされます。

Hide unknown file	Save to Std MIDI File
Translation	Save Exclusive
Save All	Export Smpl as AIF/WAV
Save PCG & SEQ	Save Audio CD Track List
Save PCG	
Save SEQ	
Save Sampling Data	

ダイアログが表示されます。セーブするデータの種類によってダイアログの表示および設定などの操作が異なります。

テキスト・エディット・ボタンでセーブするファイル名を入力します。(※p.115)

各Selectionボタンを押してダイアログを表示し、チェック・ボックスでセーブする必要のないアイテムのチェックをはずします。

作成したデータを忠実に再現するには、すべてのチェック・ボックスをチェックすることをおすすめします。

OKボタンを押して、セーブを実行します。

データが1つのメディアに収まる場合

データがメディアへセーブされ、Saveページへ戻ります。

データが1つのメディアに収まらない場合

No space available on mediumダイアログが表示されません。



OKボタンを押すと、ファイルを分割して複数のメディアにセーブします(セーブ方法※PG p.187)。分割したくない場合は、Cancelボタンを押し、空き容量の大きなメディアにセーブし直してください。

セーブが終了してSaveページへ戻るとLCD画面には、セーブされたファイルが表示されます。

それぞれのデータは、以下のファイルとしてセーブされます。データがメディアへセーブされ、Saveページへ戻ります。

所要時間は、データの量によって異なります。

メディアに同じ名前のファイルが存在するときはOverwrite (上書き)するかどうかを尋ねてきます。上書きするときはOKボタンを押します。上書きをしないでセーブしたいときは、Cancelボタンを押して、再度からの操作を行い、でリネームした後にセーブしてください。

LCD画面には、セーブされたファイルが表示されます。

それぞれのデータは、以下のファイルとしてセーブされます。

.PCGファイル

インターナル・メモリーに保存されているプログラム、コンビネーション、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング

.SNGファイル

シーケンサーのソング、キュー・リスト

.KSCファイル

マルチサンプル、サンプルの記述ファイル

ディレクトリ

.KSCファイルに記述されているマルチサンプル(.KMPファイル)とサンプル(.KSFファイル)

note “ Save All ”、“ Save PCG & SNG ”、“ Save PCG ”でコンビネーションをセーブするときはティンバーに使用しているプログラム(およびプログラムで使用しているドラムキット)やユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。同様にプログラムをセーブするときは使用しているドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

note Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプルをプログラムやドラムキットで使用している場合は、“ Save All ”でセーブすることをおすすめします。

また、プログラムやドラムキットを“ Save PCG ”で、作成したマルチサンプル、サンプルを“ Save Sampling Data ”で、それぞれ個別にセーブする場合は、同じディレクトリに同ファイル名でセーブすることをおすすめします。

“ Load PCG ”で.PCGファイルをロードする際に、同名の.KSCファイルを同時にロードすることで、プログラムやドラムキットにマルチサンプル/サンプルが自動的に配置されます。

データ・ファイラーとして使用する

外部の機器から送信されたMIDIエクスクルーシブ・データを受信して、それをメディアにセーブすることができます(データ・ファイラー機能)。ページ・メニュー・コマンド[®] Save Exclusive[™] を実行します。(※PG p.189)


ファイルのコピー、デリート、フォーマット Media, Utility

MediaモードUtilityページは、メディアやファイルに対して、リネーム、コピー、デリートや新規ファイルを作成します。またメディアのフォーマットや最適化をします。この他、USB B端子に接続したコンピューターと本機CFカード・スロットのメディアとでデータをやり取りすることができます。

メディアのフォーマット

メディアをフォーマットします。

買ってきたばかりの新しいメディアや他の機器で使用していたメディアは、そのまま使用することはできません。これらのメディアをはじめて本機で使用する場合には、あらかじめフォーマットをしておく必要があります。

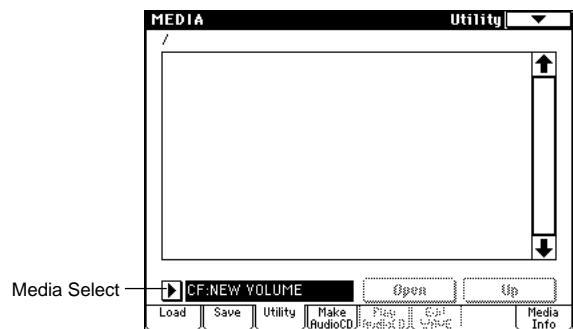
 フォーマットするとメディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。また、コンピューター等で1台のドライブを複数のドライブとして扱えるようにしていた場合、その情報も消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。

 フォーマット実行後、[COMPARE]キーを押しても元には戻りません。

フォーマットするメディアがセットされていることを確認します。(※p.117「メディアのセットアップ」)

[MEDIA]キーを押して、Mediaモードに入ります。

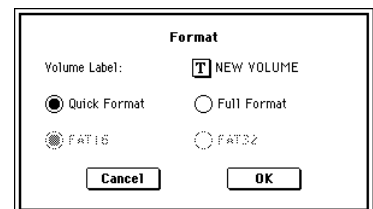
Utilityタブを押して、Utilityページを選びます。



“Media Select”を押して、フォーマットするメディアを選びます。

ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、

“Format”を押して、ダイアログを表示します。



“Volume Label”で、ボリューム・ラベルを設定します。テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト入力ダイアログに移り、設定します。

フォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルが設定されていないメディアまたはDOS以外のメディアを挿入した場合、「NEW VOLUME」が設定されます。

初期化するフォーマットを設定します。

Quick Format: 通常、Quick Formatで初期化します。
すでに物理フォーマットされているメディア、または本機でUDFフォーマットされているメディアをフォーマットするときに選びます。

note メディアのシステム領域の初期化だけで済みますので、時間がかかりません。

Full Format: 物理フォーマットされていないメディア、またはUDFフォーマットされていないメディアをフォーマットするときに選びます。

note 通常、512バイト/ブロックの物理フォーマットされたメディアに対してはFull Formatをかける必要はありません。Quick Formatを実行してください。

note Full Formatは通常、UDFフォーマットされていないCD-RWメディアなどをフォーマットするときに選びます。「Media not formatted」のエラー・メッセージが表示される場合はFull Formatを実行してください。
なおFull Formatを実行した場合、メディアの容量によっては相当数の時間がかかります。

note 使用するUSBデバイスによっては、Full Formatをサポートしていない製品もあります。詳しくは、使用するデバイスの取扱説明書をご覧ください。

ファイル・システムを設定します。

FAT16は最大4Gbyteまでフォーマットできます。4Gbyte以上のメディアを使用するときはFAT32でフォーマットしてください。

note 4GByte未満のコンパクトフラッシュやマイクロドライブは、FAT16でフォーマットされます。

フォーマットを実行するときはOKボタンを、フォーマットを実行しないときはCancelボタンを押します。

OKボタンを押すと確認のメッセージが表示されますので、もう一度OKボタンを押してください。フォーマットが実行されます。

! CD-R/RWをバケットライト対応データ書き込み用ディスクとして使用する場合はフォーマットが必要です。
オーディオCD作成に使用するCD-R/RWはフォーマットの必要がありません。CD-RWを他の機器で使用していた場合はフォーマットする必要があります。

! メディアは、必ず本機でフォーマットしてください。本機以外でフォーマットしたメディアは正しく認識できないことがあります。

カレンダー機能を設定する

本機内蔵カレンダーの日付と時刻を設定します。設定した日付と時刻は、データのセーブ時に記録されます。ページ・メニュー・コマンド“ Set Date/Time ”(Media, Utilityページ)で設定します。

note 製品購入後やカレンダー機能用バッテリー交換後に、設定してください。

0-3: Utilityページのページ・メニュー・コマンド“ Set Date/Time ”を選びます。

ダイアログが表示されます。

Set Date/Time					
Year:	2003	Month:	09	Day:	15
Hour:	07	Minute:	00	Second:	00
Cancel			OK		

“ Year ”、“ Moth ”、“ Day ”、“ Hour ”、“ Minute ”、“ Second ”で年、月、日、時、分、秒をVALUEコントローラーで設定します。

OKボタンを押します。

! カレンダー機能用バッテリーが消耗すると、LCD画面に「 Battery voltage for calender IC is low 」が表示されます。カレンダー機能用バッテリーがなくなるとカレンダーは初期化され、日付と時間が正しく記録されません。

note カレンダー機能用バッテリーはご自分で交換することができます。PG p.324を参照して取り付けてください。

CFカード・スロットのメディアのデータをコンピューターに保存する

CFカード・スロットに取り付けたメディアをコンピューターからアクセスして、データをコンピューターのハードディスクに保存したり、コンピューター内のWAVEファイルなどのデータをCFカード・スロットのメディアにコピーすることができます。

Utilityのページ・メニュー・コマンド“ USB Storage Mode ”を実行します。

note 操作方法、対応するコンピューターについては、PG p.193、325を参照してください。

データのロード Media, Load

メディアからロードできるデータは、下図のとおりです。(※各データの詳細は、PG p.177)

MediaモードLoadページは、メディアからデータをロードするためのものです。

note データのロードに使用可能なメディアについては、p.137を参照してください。

データのロード方法

.PCG、.SNG、.KSCファイルをロードする

ここでは、ソングをロードする例を説明します。このソングには、エディットしたプログラムや、サンプリングしたマルチサンプルを使用したプログラムが使用されているとします。このような場合は、すべてのデータをロードするとよいでしょう。

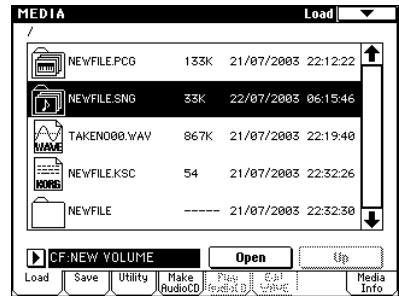
プログラムやコンビネーション、ソング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンをロードするときは、Globalモードのメモリ・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。(※p.115)

.PCGファイルをロードすると、本機のインターナル・メモリーのデータが、.PCGファイルのデータ(プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング)に書き替えられます。インターナル・メモリーのデータを残しておきたい場合は、事前に「Save All」でセーブしておいてください。

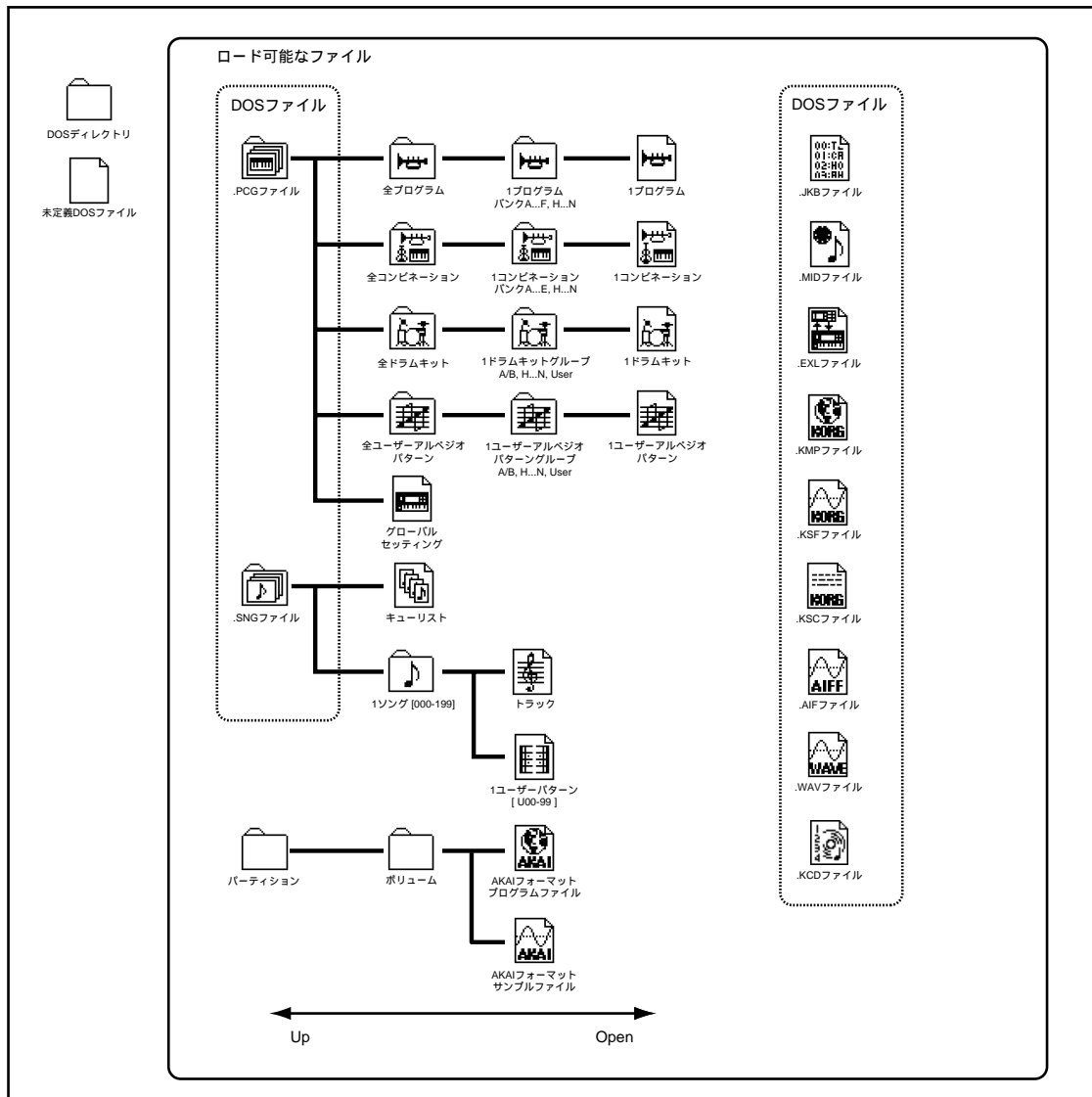
メディアがロードできる状態になっていることを確認します。

(※p.117「メディアのセットアップ」参照)

[MEDIA]キーを押して、Mediaモードに入ります。



Loadタブを押して、Loadページの画面を選びます。



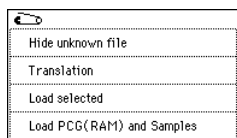
“ Media Select ”を押して、ロード先のメディアを選びます。

ロードするファイルがあるディレクトリに行き、.SNGファイルを選びます。

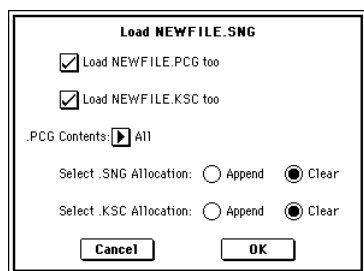
下の階層に移動する場合はOpenボタン、上の階層に移動する場合はUpボタンを押します。

選んだ.SNGファイルの表示が反転します。

ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、“ Load Selected ”を選びます。



ダイアログが表示されます。



note ロードするファイルの種類によってダイアログ表示および設定などの操作が異なります。

“ Load * * * * *.PCG too ”チェック・ボックスをチェックします。

ロードを実行すると、.SNGファイルのロードと同時に.PCGファイルもロードされます。

“ Load * * * * *.KSC too ”チェック・ボックスをチェックします。

ロードを実行すると、.SNGファイルのロードと同時に.KSCファイルもロードされます。

“.PCG Contents ”でロードするデータを指定します。

.PCGファイル内の全てのデータをロードする場合は、Allを選びます。

“ Select .SNG Allocation ”で、ソング・データをどこにロードするかを設定します。

Appendは、インターナル・メモリーにロードされているソングの次のソング・ナンバーから、ナンバーを空けずにロードします。


Clearは、インターナル・メモリーにロードされているソングとキュー・リストをすべて消去して、セーブ時のソング・ナンバーの配置のままロードします。

“ Select .KSC Allocation ”で、マルチサンプル、サンプルをどこにロードするかを設定します。

Appendは、サンプル・メモリー(RAM)にロードされているマルチサンプル、サンプルの次のナンバーから、ナンバーを空けずにロードします。

Clearは、サンプル・メモリー(RAM)にロードされているマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時の配置のままロードします。

OKボタンを押してロードを実行します。

 データのロード中には、メディアを絶対に取り出さないでください。

.PCGファイル内のデータをバンク単位でロードする

ロードするデータが入っている.PCGファイルを選び、ページ・メニュー・コマンド“ Load Selected ”を選びます。

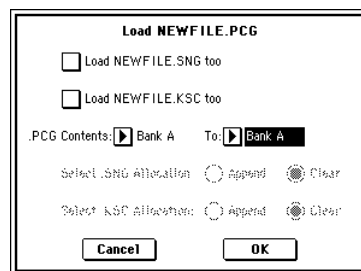
「.PCG、.SNG、.KSCファイルを読み込む」の手順 ~ を参照し、手順 で.PCGファイルを選びます。

ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、“ Load Selected ”を選びます。

ダイアログで“.PCG Contents ”でロード元のバンクを、“ To ”でロード先のバンクを選ぶことによってバンク単位でのロードができます。

実行すると、指定したバンクのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン・データだけをロード先のバンクへロードします。グローバル・セッティング・データはロードされません。

“.PCG Contents ”を Bank A、“ To ”を Bank Aにした場合は、以下のようにロードされます。



Programs

- Bank A: Bank A へロード

Combinations

- Bank A: Bank A へロード

Drum Kits

- 000-015(A/B): Bank A/B へロード

Arpeggio Patterns

- 000-199(A/B): Bank A/B へロード

以下のデータは、ロード元とロード先に異なるバンクを指定してロードしたとき、ロード後に各モードでデータが正しく対応するように、自動的に設定し直されます。

また、“ Load .SNG too ” にチェックをつけて同時にロードした場合も、ソング・データが正しく対応するように自動的に設定し直されます。

- コンビネーションで使用しているプログラムのバンク
- コンビネーション / プログラム / ソングで使用しているユーザー・アルペジオ・パターンのパターン・ナンバー
- プログラムで使用しているドラムキットのキット・ナンバー
- ソングのトラックで使用しているプログラムのバンク
- トラック / パターン・イベントがある場合、イベント内のプログラムのバンク

1 データ、1バンク単位でロードする

本機は、プログラム、コンビネーションを1データまたは1バンク単位でロードすることができます。その他、ドラムキットやアルペジオ・パターンを1データ単位またはまとめてロードすることができます。

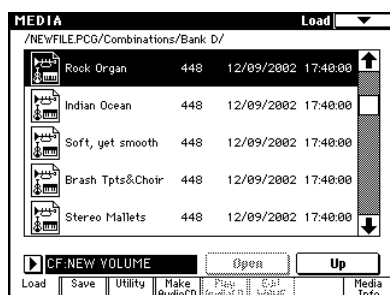
ライブでの演奏順にコンビネーションを並べ替えるときなどに役に立ちます。

▲ プログラムを変えることによって、コンビネーションの音色を変えてしまうことがありますので、注意してください。(※p.133)

ここでは、セーブした、バンク D の1つのコンビネーションを E000 にロードする例を説明します。

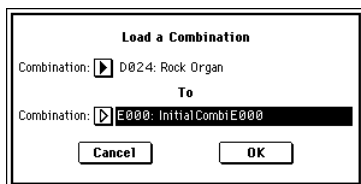
“ Bank D ”のディレクトリに移動し、ロードするコンビネーションを選びます。(PCGファイル/Combinations/Bank D/) 次の手順で選びます。

- 1) 前述の手順 ~ を行い、ロードするデータが入っている .PCG ファイルを押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
 - 2) “ Combinations ” を押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
 - 3) “ Bank D ” を押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
 - 4) スクロール・バーを押してロードするコンビネーションを探し、表示を反転させます。
- または、ダイアログでも選択できますので、いずれかのファイルを選ぶだけでもかまいません。



note 本機の鍵盤を押すと選んだコンビネーションが発音します。ただし、このときティンバーのプログラムは本体のプログラムで発音します。

ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニュー・コマンド “ Load Selected ” を選びます。ダイアログが表示されます。



上の “ Combination ” でロード元のコンビネーションを選び、下の (To) “ Combination ” でロード先のコンビネーションを選び、E000: InitialCombiE000 を選びます。

OK ボタンを押すと、ロードが実行され、E000 にロードしたコンビネーションが設定されます。

サンプリングしたWAVEファイルでオーディオCDを作成し、再生する Media, Make Audio CD, Play Audio CD

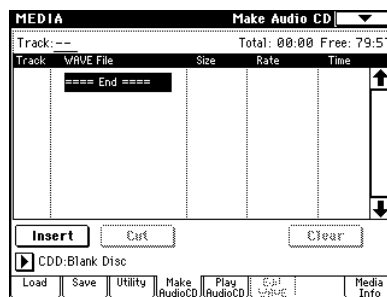
Sequencerモードでリサンプリングしたソング(※p.83)などのWAVEファイルを順番に並べ、オーディオCDを作成することができます。

▲ 双方のメディアが認識されていることを確認してください。

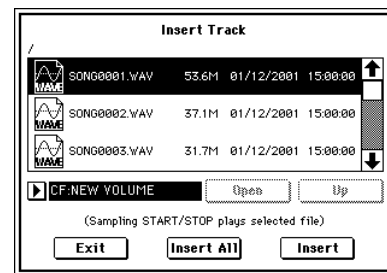
▲ CD-R/RWメディアにデータを書き込むとき、WAVEファイルが収められているメディアは、そのWAVEファイルと同じサイズ程度の空き容量を必要とします。WAVEファイルが収められているドライブに十分な空きがあることを確認してから実行してください。

note WAVEファイルをUSB CD-R/RWドライブでオーディオCDとして書き込むときは、Just Linkに対応したドライブを使用することを推奨します。それ以外のドライブは等倍書き込み(X1)のみ有効です。なお、ドライブの性能によっては書き込みできない場合があります。

MediaモードのMake Audio CDページを選びます。初期状態ではWAVE Fileには“====End====”のみが表示されています。



CDに書き込むWAVEファイルをトラック・リストに追加します。“====End====”を選び(表示反転)、Insertボタンを押します。Insert Trackダイアログが表示されます。



メディア・セレクト、Open、Upボタンで、WAVEファイルのあるディレクトリに移動し、追加するWAVEファイルを選びます。

SAMPLING [START/STOP]キーを押してサンプルを再生して、ファイルを確認することができます。

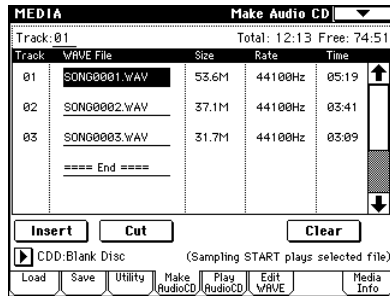
▲ サンプリング周波数44.1kHz、48kHzのWAVEファイル以外を選んだとき、Insertボタンは押せません。

▲ サンプリング周波数48kHzのWAVEファイルは、オーディオCD書き込み時(“ Write to CD ”実行時)に44.1kHzに変換されます。追加する場合はInsertボタンを押します。

Exitボタンを押すまで、続けて追加することができます。トラック・リストには追加した順番で入ります。また、ディレクトリ内のすべてのWAVEファイルを追加する場合にInsert Allボタンを押します。

リストへの追加が終了したら、Exitボタンを押してダイアログを閉じます。

トラック・リストにWAVEファイルが表示されているのを確認してください。



このページでもWAVEファイルを選ぶと、SAMPLING [START/STOP]キーでサンプルを再生することができます。

さらにトラック・リストにWAVEファイルを追加する場合は、再度Insertボタンを押します。

トラックを追加したいときは、追加したいトラックの次のトラックのWAVEファイルを選びます。また、トラック・リストの最後に追加する場合は「====End====」を選びます。そしてInsertボタンを押します。

トラック・リストからWAVEファイルを消す場合は、消したいWAVEファイルを選び、Cutボタンを押します。

それ以降にあるトラックは前にずれます。

note Clear, Swap Trackなどの編集機能についてPG p.194を参照してください。

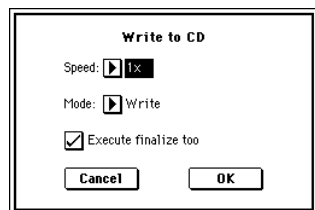
ドライブにデータの入っていないCD-RまたはCD-RWディスクを入れます。

Make Audio CDページのMedia SelectでCD-R/RWドライブを選びます。CD-R/RWドライブは「CDD:Blank Disc」と表示されます。

! Audioデータ以外のデータ(ファイル等)が書き込まれているディスクは、オーディオCDを作成できません。この場合、ページ・メニュー・コマンド「Write to CD」、「Finalize Audio CD」が選択できません。

note CD-R/RWメディアは、推奨メディア使用時でもオーディオCDプレーヤーによっては、再生できない場合があります。また、CD-RWメディアはオーディオCDプレーヤーでは再生できないことがあるため、CD-Rメディアを使用することをおすすめします。

ページ・メニュー・コマンド「Write to CD」を選び、ダイアログを表示し、CDに書き込み方法を設定します。



「Speed」で書き込む速度を設定します。お使いになるCD-R/RWドライブが対応している書き込み速度が表示されます。ここでは「Speed」を1xに設定してください。

! 転送速度が遅い環境で書き込み速度を速くすると、書き込みエラーが発生しますので注意してください。

「Mode」で書き込み方法を設定します。

note ご使用になるドライブによっては速度的な問題で書き込みができない場合がありますので、最初の書き込みのときはTestを選び、書き込みテストを行い、ドライブの速度の限界を確認しておくといでしょう。Testは、CD-R/RWメディアにデータは書き込まれませんが、それ以外は実際の書き込みと同じ作業を行います。エラー発生時は、「Error in writing to medium」を表示します。OKボタンを押して書き込みテストをしてください。

正常に書き込みができることが確認できたら、Writeを選びます。

「Execute finalize too」は、CD-R/RWメディアへのオーディオ・トラック書き込み終了時にファイナライズを実行するかを設定します。ファイナライズを実行するとCDプレーヤー等で再生することができますが、トラックを追加することができなくなります。

note ファイナライズのみを実行したい場合は「Finalize Audio CD」で行ってください。

CD-R/RWメディアへの書き込み、またはテスト書き込みを実行する場合はOKボタンを、実行しない場合はCancelボタンを押します。

! OKボタンを押すと、「Obey Copyright Rules」(著作権に従ってください)というダイアログが表示されます。

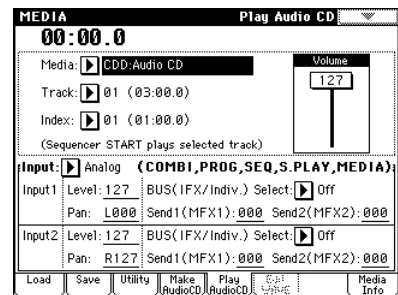
「著作権について」(≒QS p.iii)をよく読んで、使用許諾に同意する場合はOKボタンを押してCDへの書き込みまたはテスト書き込みを開始してください。同意しない場合はCancelボタンを押して中止してください。



! CD-R/RWメディアへの書き込み実行時は、エラー防止のために、ドライブに振動や衝撃を与えないでください。

オーディオ・トラックの書き込みとファイナライズを実行したオーディオCDは、Play Audio CDページで再生することができますので、音を確認してください。

Play Audio CDタブを押して、Play Audio CDページを表示します。




“ Drive ”でCD-R/RWドライブを選びます。“ Drive ”には Audio CDと表示されます。


モニターするために以下の設定をします。

“ Input ”: Analog
Input 1 “ BUS(IFX/Indiv.) Select “L/R,” Level “127,” Pan “L000
Input 2 “ BUS(IFX/Indiv.) Select “L/R,” Level “127,” Pan “R127
“ Volume “127

“ Track ”でトラックを選び、SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと再生します。

 Audio Output端子、またはヘッドホン端子が付いていないドライブでは、音声をモニターすることができません。

途中までエディットしたトラック・リストや、完成したトラック・リストをセーブするには

 トラック・リストは電源をオフにすると消えてしまいますので、大切なデータはセーブしてください。

Saveページで、Saveしたいディレクトリを選びます。

ページ・メニュー・コマンドで“ Save Audio CD Track List ”を選び、ダイアログを表示します。

セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancelボタンを押します。


WAVEファイルをエディットする Media, Edit WAVE

メディア内のWAVEファイルをエディットします。


容量の大きいファイルを本機のサンプル・メモリー (RAM) で扱える容量にエディットするときに便利です。

- Load、Save、Utility、Make Audio CDのいずれかのページでエディットするWAVEファイルを選び、このEdit WAVEページを表示してください。

note 230400000サンプル(サンプル・レート48kHzで80分)を超えるWAVEファイルはエディットできません。

note エディット可能なWAVEファイルのサンプル・レートは、KSFファイルの対応周波数と同様です。( PG p.317)

メディアの情報を表示する Media, Media Info

“ Media Select ”で選択しているメディアの情報を表示します。また、USB A端子に接続したデバイスをマウントします。( PG p.203)

コンパクトフラッシュやマイクロドライブの取り扱いについて

使用直後のコンパクトフラッシュ、マイクロドライブは高温になることがあります。取り出しの際は本機の電源をオフにし、温度が下がるのを待ってから行ってください。

コンパクトフラッシュやマイクロドライブは精密部品です。曲げたり、強い力やショックを加えたり、落としたりしないでください。特にマイクロドライブは振動に弱い構造になっていますので注意してください。

極端に高温や低温な場所、直射日光の当たる場所、締め切った車の中、暖房器具のそば、湿気やほこりの多い場所での使用や保管は避けてください。

強い静電気・電氣的ノイズの発生しやすいところでの使用や保管は避けてください。

コンパクトフラッシュやマイクロドライブの端子部に、ゴミや異物を付着させないでください。汚れは乾いた布で、軽くふき取ってください。

使用しないときは静電破壊防止のため、カード付属の保護ケースに入れてください。

幼児やお子様の手が届くところに放置しないでください。誤って口に入れるなど、思わぬ事故の原因となることがあります。


機器に付属の取扱説明書をよくお読みください。





工場出荷時の設定に戻す

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングの設定を工場出荷時と同じ状態に戻します。

本体にメモリーされているプリロード・データをロードすることによって、工場出荷時の設定に戻します。

 データをロードしている間は、絶対に電源をオフにしないでください。

 ロードする前にGlobalモードのP0: Basic Setup, System Preferenceページの"Memory Protect"で、ロードするデータのチェックをはずしてください。チェックしたまま実行すると、「Memory Protected」が表示され、ロードできません。

 .PCGファイルをロードすると、本機のインターナル・メモリーのデータが、.PCGファイルのデータ(プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング)に書き替えられます。インターナル・メモリーのデータを残しておきたい場合は、事前に「 Save All 」、「 Save PCG 」でセーブしておいてください。

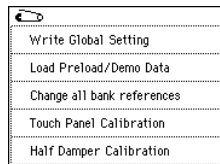
工場出荷時の状態に戻す

GlobalモードのP0: Basic Setup, Basicページを選びます。

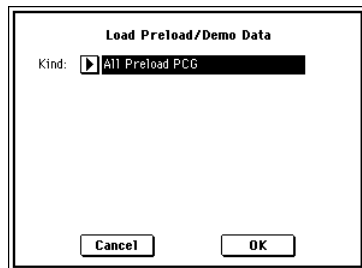
[GLOBAL]キーを押して、Globalモードに入ります。

Global P0: Basic Setup, Basicページが選ばれていない場合は、[EXIT]キーを押した後、Basic タブを押します。

ページ・メニュー・ボタンを押して「 Load Preload / Demo Data 」を選びます。



ダイアログが表示されます。



“ Kind ”でAll Preload PCGを選びます。

ロードを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

OKボタンを押すと、確認のダイアログが表示されますので、OKボタンを押して、ロードを実行してください。

note 電源がオフのとき、[MENU]キーと[EXIT]キーを押しながら電源をオンにすると、「 All(Preload PCG and Demo Data) 」が自動的に実行されます。(ロード中、LCD画面に「 Now writing internal Memory 」が表示されます。)

note All (Preload PCG and Demo Song)を実行すると、次のデータがロードされます。All Preload PCGを実行した場合は、Demo Songはロードされません。

EXB-MOSSを装着していない場合

プリロード・データがロードされるバンク

Program: Bank A, B, C, D, H, I, J, K, L, M, N (000 ~ 063)

Combination: Bank A, B, C, D, H, I, J, K, L, M

Drum Kit: 000(A/B) ~ 045(I), 128(User) ~ 131(User)

Arpeggio Pattern: U000(A/B) ~ U488(User)

Global Setting

Demo Song: S000 ~ S002

EXB-MOSSを装着している場合

プリロード・データがロードされるバンク

Program: Bank A, B, C, D, F*, H, I, J, K, L, M, N (000 ~ 063)

Combination: Bank A, B, C, D, E*, H, I, J, K, L, M


Drum Kit: 000(A/B) ~ 045(I), 128(User) ~ 131(User)

Arpeggio Pattern: U000(A/B) ~ U488(User)

Global Setting

Demo Song: S000 ~ S003*

* EXB-MOSS用のデータは、Program Bank F000 ~ 127、Combination Bank E000 ~ 063、ソングS003にロードされます。

 Demo Songデータは電源をオフにすると消去されます。

note 電源オフ時、[MENU]キーと[EXIT]キーを押しながら電源オンにすることによっても、工場出荷時の設定に戻すことができます。

EXB-MOSS用のデータをロードする

EXB-MOSSを装着後、EXB-MOSS用のデータをロードしてください。本機はEXB-MOSS用のプリロード・データ、デモ・ソング・データを内蔵しています。

TRITON Extremeのすべてのデータをロードする方法と、なるべく既存のデータは消さずに、必要最低限のデータをロードする方法があります。すべてのデータをロードすると、すべてのプリロード・データが書き替えられますが、一度のロード操作で作業が済みます。必要最低限のデータをロードする場合は、最低限の書き替えで済みますが、数回のロード作業が必要になります。

すべてのデータをロードする方法

「工場出荷時の状態に戻す」を参照してロードを実行します。はじめてロードするときは、「Kind」にAll (Preload PCG and Demo Song)を選び、ソングもロードするとよいでしょう。EXB-MOSS装着時、自動的にEXB-MOSSのデータがロードされます。

ロードを実行したら、Sequencerモードで、EXB-MOSS用のデモ・ソングを聴いてください。

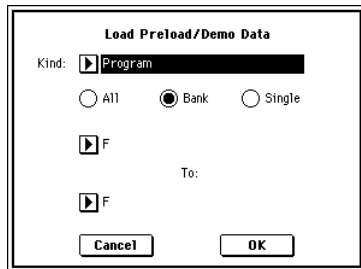
note ロードされるデータについては、前ページを参照してください。

必要最低限のデータをロードする場合

「工場出荷時の状態に戻す」の手順、を行い、Load Preload / Demo Dataダイアログを表示します。

「Kind」とバンクを設定します。

「Kind」: Program, 「Bank」: F To F (図参照)



! EXB-MOSSのプログラムは、Bank Fのみにロードすることができます。

ロードを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

OKボタンを押すと、確認のダイアログが表示されますので、OKボタンを押して、ロードを実行してください。

手順 ~ を参照して「Kind」とバンクを次のように設定して、データをロードします。

「Kind」: Program, 「Bank」: J To J

「Kind」: Program, 「Bank」: K To K

「Kind」: Drum Kit, 「Bank」: A/B To A/B

「Kind」: Arpeggio Pattern, 「Bank」: A/B To A/B

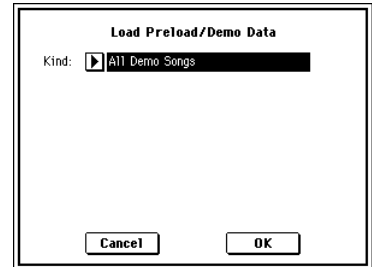
「Kind」: Combination, 「Bank」: E To E

note EXB-MOSSのコンビネーションは、EXB-MOSS用のプログラムとプリロード・プログラムのバンクJ、Kを組み合わせるとコンビネー

ションを作成しています。そのためプリロード・プログラムのバンクJ、Kをロードしてください。

note EXB-MOSS用のコンビネーションのプリロード・データは、Bank Eにメモリーされており、EXB-MOSS装着時には選択可能となります。

デモ・ソングをロードするときは、Load Preload / Demo Dataダイアログで、「Kind」にAll Demo Songsを選び、OKボタンを押して、ロードします。



note この方法では次のデータがロードされますので、これらのバンクの各データは書き替えられます。

Program: Bank J, K, F

Combination: Bank E (000-063)

Drum Kit: 000(A/B)-015(A/B)

Arpeggio Pattern: U000(A/B)-U199(A/B)

Demo Songs: S000-S003

note EXB-MOSS用のデータは、Program Bank F000 ~ 127、Combination Bank E000 ~ 063にロードされます。

その他の機能

[SW1], [SW2]の機能を設定する

[SW1]、[SW2]キーの機能を設定します。(※PG p.279)

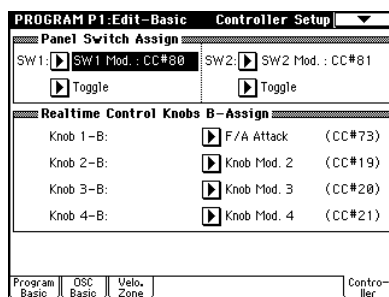
[SW1]、[SW2]キーの機能は、1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに設定します。またSampling、Song Playモードではそれぞれのモード全体に対して設定します。

[SW1]、[SW2]キーはキーの動作も設定でき、[SW1]、[SW2]キーを押すたびにオン/オフが切り替わるToggle と、[SW1]、[SW2]キーを押している間だけオンになるMomentaryがあります。

それぞれの設定は以下のページのPanel Switch Assignで行います。

プログラム	P1: Edit-Basic, Controller Setup
コンビネーション	P4: Edit-Zone/Ctrl, Control
ソング	P4: Zone/Ctrl, Controller Setup
Samplingモード	P4: Controller Setup
Song Playモード	P2: Controller Setup

プログラムでの設定例



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

note オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。このとき通常、SW1 Mod.:CC#80、SW2 Mod.:CC#81を設定します。

[SW1]キーをプログラムのエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして機能を設定し、エフェクトをコントロールするための設定例をp.108に示していますので参照してください。

note 電源オフ後も設定を残しておく場合は、設定を保存してください(※p.114)。ただし、Samplingモードの設定は保存できません。

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4]Bモードの機能を設定する

REALTIME CONTROLS Bモード時のノブ[1] ~ [4]の機能を設定します。(※PG p.280)

Bモードのときの機能は、1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに設定します。またSampling、Song Playモードではそれぞれのモード全体に対して設定します。

それぞれの設定は、各ページのRealtime Control Knobs B-Assignで行います。(「[SW1]、[SW2]の機能を設定する」)

note オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。このとき通常、Knob Mod.1:CC#17、Knob Mod.2:CC#19、Knob Mod.3:CC#20、Knob Mod.4:CC#21を選択します。

ここでは、ノブ[1]でプログラムのフィルターとアンプのEGアタックをコントロールする設定手順を示します。

[PROG] キーを押して、Program モードに入ります。

[MENU] キーを押した後P1:Edit-Basic を押します。

Controller タブを押します。

Realtime Control Knobs B-AssignのKnob 1-Bのポットアップ・ボタンを押して、F/A Attack を選びます。

[REALTIME CONTROLS] キーを押してBモードにし、[1]ノブを回すとフィルターとアンプのEGアタックがコントロールできます。

note 電源オフ後も設定を残しておく場合は、設定を保存してください(※p.114)。ただし、Samplingモードの設定は保存できません。

LCD画面のコントラスト(濃度)を調節する

リア・パネルのコントラストつまみで調節します。

タップでテンポをコントロール

Program、Combination、Sequencer、Song Playモードのアルペジエーターのテンポをタップにより変化させることができます。Sequencer、Song Playモードではソングのテンポをコントロールできます。

再生中に目的のテンポで[ENTER]キーを数回軽く押し、テンポがリアルタイムに追従し、変化します。演奏テンポをリアルタイムに他の速さと合わせるときに便利です。


アルペジエーターを例に説明します。


Program モードまたはCombination モードでアルペジエーターによる演奏をします。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにして、鍵盤を押さえます。“Latch”(P0: Play, Arpeggioページ)をチェックすると指を離してもアルペジエーターによる演奏が続きます。

目的のテンポに合わせて[ENTER] キーを数回軽く押します。[ENTER]キーによるテンポをLCD画面右上の♩= ”が変化するのが確認できます。

[ENTER]キーを押す間隔を少し狭めると、演奏テンポが少し速くなります。

 タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO]ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。例えば、Sequencerモードで“Tempo Mode”(p.56)をAutoに設定しているソングの再生中にはコントロールできません。

 タップ・テンポ・コントロール機能は、[ENTER]キーだけでなく、ASSIGNABLE FOOT SWITCH端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。(p.90、PG p.281)

ショート・カット

[MENU] キー+ テン・キー[0] ~ [9]

・モード内の各ページへのアクセス

[ENTER] キー+ テン・キー[0] ~ [9]

・各ページのページ・メニュー・コマンドへのアクセス(10項目まで)

[ENTER] キー+[REC/WRITE] キー

・ソング・セットアップ機能が起動します。Program、Combinationモードでのこのキーを押すと、自動的にSequencerモードのソングに、プログラム、コンビネーションの設定を割り当て、レコーディング待機になります。

[ENTER] キー+ 鍵盤

・ノート・ナンバー値、ベロシティ値の入力
・Global P5:Drum Kit、Sequencer P6:Pattern/RPPR、RPPR Setupタブでの“KEY”選択
・Samplingモードでの基準キーおよびIndexの選択

[ENTER] キー+[LOCATE] キー

・Sequencer、Song Playモードでの、現在のロケーション“Location”をセット(ページ・メニュー・コマンド“Set Location”に相当)

電源オフ時、[MENU] キーと[EXIT] キーを押しながら電源オン
・“All (Preload PCG and Demo Songs)”が自動的に実行されます。(ロード中、LCD画面に「Now writing into internal Memory」が表示されます。)

電源オフ時、[MENU] キーと[9] キーを押しながら電源オン
・本機がイニシャライズ(初期化)されます。
(ロード中、LCD画面に「Now writing into internal Memory」が表示されます。)

イニシャル後、プリロード・データをロードする必要があります。Globalモードのページ・メニュー・コマンド“Load Preload/Demo Data”を実行して、データをロードしてください。(p.127)

付 録

故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電源

電源が入らない

電源コードがコンセントに接続されていますか？ [☞p.16](#)

[POWER]スイッチがオンになっていますか？

リア・パネルの[POWER]スイッチをオンにしてください。

[☞p.18](#)

LCD画面

電源は入っているがLCD画面には何も表示されない。鍵盤を弾くなどの操作を行うと、通常に動作している。

[コントラスト調整]ノブで、LCD画面のコントラストを調整してください。 [☞p.7](#)

電源は入っているが、LCD画面には何も表示されない、またはエラー・メッセージが表示されている。

鍵盤を弾いても音が出ず、正常に動作していない。

プログラムのライトなどによるインターナル・メモリーへのデータ書き込み中に、本機の電源をオフにしてしまうなど、インターナル・メモリーへの書き込みが正常に終了しなかった場合などに、上記のような状態になる場合があります。このようなときは、次の操作を行い、本機を初期化してください。

本機の電源をオフにします。

[MENU]キーと[9]キーを押しながら、本機の電源をオンしてください。

本機がイニシャライズ(初期化)され、インターナル・メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、LCD画面に“ Now Writing into internal memory ”が表示されます。

イニシャル後、プリロード・データをロードする必要があり、Globalモードのページ・メニュー・コマンド“ Load Preload/Demo Data ”を実行してデータをロードしてください。

[☞p.127](#)

LCD画面の操作でうまく入力できない

ページ・メニュー・コマンド“ Touch Panel Calibration ”(Global P0:Basic Setup)を実行し、タッチパネルの感度を正しく調整してください。 [☞PG p.157](#)

ページ・メニューからコマンドが選べないときは、GlobalモードのP0([MENU]キーを押した後、[0]キーまたは[EXIT]キーを押して移動してください)で、[ENTER]キーを押しながらテンキー[2]を押して、ダイアログを表示してください。

モードまたはページを変更できない

ソングをレコーディングまたはプレイバックしていませんか？

サンプリングをしていませんか？

CDを再生していませんか？

WAVEファイルを再生していませんか？

Combination, Sequencer, Song Playモードで、“MIDI Channel”, “Status”等のTimbre/Trackパラメーターのリューを変更できない

鍵盤を押さえたり、ダンパー・ペダルを踏んでいるなどノート・オンの状態では、変更できないパラメーターがあります。

“ Damper Polarity ”(Global P2:Controller)の設定と異なる極性のダンパー・ペダルを使用していませんか？

ページ・メニュー・コマンド“ Half Damper Calibration ”(Global P0:Basic Setup)を実行すると解決する場合があります。

LCD画面に触れたときピープ音が出ない

“ Beep Enable ”チェック・ボックス(Global P0:Basic Setup, System Preference)をチェックしてください。 [☞p.90](#)

音の入出力

音が出力できない

アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ [☞p.15](#)

接続しているアンプ、ミキサーの電源が入り、ボリュームが上がっていますか？

Local Control Onになっていますか？

“ Local Control On ”(Global P1: MIDI)のチェック・ボックスをチェックしてください。 [☞PG p.161](#)

[VOLUME]スライダーが上がっていますか？ [☞p.3](#)

OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4 端子から音が出ない場合、“ BUS Select ”またはインサート・エフェクト通過後の“ BUS Select ”を1、2、3(Tube)、4(Tube)、1/2、3/4(Tube)のいずれかに設定していますか？ [☞p.104](#)

Sequencer, Song Playモードで特定のトラックが鳴らない場合、PLAY/MUTE/RECボタンまたはPLAY/MUTEボタンがPLAYになっていますか？ [☞p.42、88](#)

“ Status ”がINT、BTHになっていますか？ [☞p.32、41](#)

Key ZoneやVelocity Zoneは、音が出る設定になっていますか？ [☞PG p.13、47、76](#)

音が止まらない

“ Hold ”チェック・ボックス(Program P1>Edit-Basic, Program Basicページ)のチェックがはずれていますか？

[☞PG p.10](#)

“ Damper Polarity ”または“ Foot Switch Polarity ”(Global P2:Controller)が正しい設定になっていますか？

[☞PG p.164](#)

音が入力できない

AUDIO INPUT 1、2 端子、S/P DIF IN端子の各端子に入力するソースが接続されていますか？ [☞p.64](#)

Sampling モードで音が出ない場合、Sampling P0: Recording, Input/setup ページで“ Input ”、“ Level ”、“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”を正しく設定しましたか? ④p.64

Program、Combination、Sequencer、Song Play、Media の各モードで音が出ない場合、Global P0:Basic Setup, Input/Sampling ページ、または Program、Combination、Sequencer モードの各 P0 の Sampling ページ、または Media モードの Play Audio CD ページで“ Input ”、“ Level ”、“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”を正しく設定しましたか? ④p.64

AUDIO INPUT 1、2 端子に入力している場合、AUDIO INPUT [LEVEL]ノブのレベルが上がっていますか? ④p.65


AUDIO INPUT 1、2 端子に入力している場合、[MIC/LINE] スイッチの設定は合っていますか? ④p.64

S/P DIF IN 端子に入力している場合、“ System Clock ”を S/P DIF にしていますか? ④PG p.158

S/P DIF IN 端子から入力するフォーマットが異なりますか? CP-1201 または S/P DIF に準拠した楽器やデジタル・オーディオ機器を接続してください。

S/P DIF IN 端子から入力するサンプリング周波数は正しいですか?

サンプリング周波数 48kHz による入力が可能です。対応していないサンプリング周波数を入力するとノイズが発生したり、“ S/P DIF Clock Error! ”になります。

 “ System Clock ”が S/P DIF に設定されているときに、S/P DIF IN 端子へ入力するサンプリング周波数を 96kHz から 48kHz、または 48kHz から 96kHz に切り替える場合、本機がデータ・アクセス中でないことを確認してください。また本機に触れないでください。特にデータ・アクセス中(メディア、サンプル・メモリー、インターナル・メモリー等へのロード/セーブ、データの書き込み/読み出し、サンプリング等)は、S/P DIF IN 端子へ入力するサンプリング周波数を切り替えしないでください。また、S/P DIF IN 端子の入力を切り替えしないでください。

デジタル入力の音が 2 ~ 3 秒間入力されないことがあります。

AUDIO INPUT に接続した USB CD-R/RW ドライブのオーディオ CD の音が出ない

Media モードの Play Audio CD ページまたは Sampling モードを選んでいませんか?

USB CD-R/RW ドライブの出力を AUDIO INPUT に接続していますか? 出力端子のないドライブでは、音声をモニターすることができません。④p.64

出力が正しく入力されていますか?

Media モードの Play Audio CD ページでオーディオ CD の音を聞く場合は“ Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA) ”を、Sampling モードでオーディオ CD の音を聞く場合は“ Input (SAMPLING) ”を Analog に設定し、“ Level ”、“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”を正しく設定してください。④p.64

“ Volume ”(Media モード Play Audio CD ページ、Sampling P5:Audio CD, Ripping ページ)スライダーが上がっていますか? ④PG p.139、197

ファイナライズした CD ですか?

Media モードの Make Audio CD ページで書き込んだ CD-R/RW は、ファイナライズをしないと Media モードの Play Audio CD ページまたは Sampling モードで音を聞くことはできません。ページ・メニュー・コマンド“ Finalize Audio CD ”を実行してファイナライズしてください。④PG p.196

入力音またはサンプリングした音にノイズやひずみが多い

AUDIO INPUT 1、2 端子に入力している場合、AUDIO INPUT [LEVEL]ノブと“ Recording Level ”の設定が適正ですか?

“ Recording Level ”に“ ADC OVERLOAD !! ”が表示される場合は [LEVEL]ノブを調整してください。また“ CLIP!! ”が表示される場合は、“ Recording Level ”を調整してください。“ Recording Level ”を調整したとき、出力される音のレベルに変化はありませんが、サンプリングされるレベルは変化します。レベル・メーターを見ながら“ CLIP!! ”が表示されない最大レベルに“ Recording Level ”を調整してください。④p.65

S/P DIF IN 端子に入力している場合、出力側のレベルと“ Recording Level ”の設定が適正ですか?

“ CLIP!! ”が表示される場合は、“ Recording Level ”スライダーを調整してください。

システム・クロックは正しく設定されていますか?

周期的なクリック・ノイズが発生している場合は、入力している“ System Clock ”に設定されているかを確認してください。④PG p.158

ノイズや発振音が出る

AUDIO INPUT 1、2 からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発振音が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは、注意してください。

サンプルのエディット実行や、ステレオ・サンプリング(サンプルのレコーディング)の終了後に、小さなノイズが聞こえる場合があります。これはエディットやサンプリングされた音声データにはまったく影響がありません。

BPM/MIDI Sync 機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

エフェクト 015:St.Analog Record など、ノイズ効果を持つエフェクトがあります。また、24dB/oct LPF レジナンス付きフィルターは発振させることが可能です。これらは故障ではありません。

バルブ・フォースを“ Placement ”Insert で使用するときは、バルブ・フォースの出力先(“ BUS Sel. ”)を、前段のバスやインサート・エフェクトに設定し、フィードバック・ループとしないようにしてください。(④PG p.35、54、99、142)

発音中にバルブ・フォースの各ツマミを回したり、バルブ・フォースの各パラメーターの設定値を変えると、使用する音色によってはノイズが出る場合があります。これはレベルが段階的に変化するため、故障ではありません。

プログラム、コンビネーション

オシレーター 2 に関する設定が表示されない

“ Oscillator Mode ”(Program P1:Program Basic)に Double を選択していますか? ❷PG p.9

データをロードしたら、コンビネーションが正しく発音しない

データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか? ❷PG p.187

コンビネーションで使用しているプログラムのバンク/ナンバーは、コンビネーションを作成したときと同じですか?

ソング

データをロードしたらソングが正しく演奏されない

データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか? ❷PG p.187

ソングで使用しているプログラムは、ソングを作成したときと同じですか?

ソングをセーブするときには“ Save All ”や“ Save PCG & SEQ ”でプログラムとソングを一緒にセーブし、ロード時には .PCG と .SEQ を一緒にロードするとよいでしょう ❷PG p.187、177

プログラムで使用しているマルチサンプル、サンプルをロードしましたか?

デモ・ソング“ S001: WinterVariations ”が正しく演奏されない?

このデモ・ソングは User Octave Scale 15 を使用していません。ページ・メニュー・コマンド“ Load Preload/Demo data ”(Global P0: Basic Setup)で Global Setting をロードしてください。❷QS p.2、PG p.157

Sequencer モードで SEQUENCER [START/STOP] キーを押しても演奏がスタートしない

“ MIDI Clock ”(Global P1: MIDI)が Internal になっていますか? ❷PG p.162

Sequencer モードでレコーディングができない

Memory Protect“ Song ”チェック・ボックス(Global P0)のチェックがはずれていますか? ❷PG p.159

“ MIDI Clock ”(Global P1: MIDI)が Internal になっていますか? ❷PG p.162

“Copy From Combi”でコピーしたコンビネーションのアルペジエーター演奏が、演奏時と同じようにレコーディングできない

“ Multi REC ”(Sequencer P0:Play/REC, Preference)をチェックしていますか? ❷PG p.67

コンビネーションの設定によっては“ Track Select ”、“ MIDI Channel ”、“ Status ”、“ Arpeggiator Assign ”等を再設定する必要がある場合があります。❷PG p.59

Copy From Combiダイアログで、“ Auto adjust Arp setting for Multi REC ”をチェックして、コピーを実行してください。これらの再設定を自動的に行います。❷p.58

“ Auto adjust Arp setting for Multi REC ”による自動再設定は、コンビネーションの ARPEGGIATOR [ON/OFF]キー

の設定にしたがって実行されます。Sequencer モードでアルペジエーターをオンにして、コンビネーション演奏をレコーディングする場合は、Combination モードでコピーするコンビネーションの ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにしてライトしてから実行してください。❷p.58

RPPR 機能による演奏がスタートしない

Sequencer P0:Play/REC ページの“ RPPR ”チェック・ボックスにチェックがついていますか? ❷p.56

“ Assign ”、“ Pattern Select ”、“ Track ”等が正しく設定されていますか? ❷p.55、PG p.91

“ MIDI Clock ”(Global P1: MIDI)が Internal になっていますか? ❷PG p.162

エクスクルーシブ・データのレコーディングができない

“ Enable Exclusive ”(Global P1: MIDI)をチェックしていますか? ❷p.46

Song Play モードで GM/GS/XG 規格に準拠した SMF が正しく発音されない

“ GM Initialize ”を実行して、設定を初期化してください。❷PG p.144

“ Bank Map ”が GM(2)になっていますか? ❷PG p.158

“ Status ”が INT になっていますか? ❷PG p.146

サンプリング

サンプリングできない

サンプル・メモリー (RAM) が取り付けられていますか? ❷p.18

メディアに記録する場合、サンプリングが可能なメディアを選んでいますか? ❷p.137、PG p.7、112

オーディオ入力の設定は正しいですか?

「音の入出力 - 音が入力できない」を確認してください。❷p.131

メモリーの残り容量はありますか? ❷PG p.117、203

サンプル・メモリー (RAM) にサンプリングする場合は、他のメモリー・バンクを選択してください。❷PG p.6、41、64、106

メディアにサンプリングする場合は、他のメディアを選択してください。❷PG p.7、41、64、112

必要のないサンプルをデリートしてください。❷PG p.108

必要なサンプルをセーブしてからデリートしてください。❷PG p.188、108

“ Trigger ”の設定は正しいですか? ❷PG p.5、41、63、115

Sampling モードで“ Resample ”を Auto にしてリサンプリングする場合に、リサンプリングするサンプルを鍵盤にアサインし、“ Key ”に設定していますか? ❷p.70、PG p.113

“ Source BUS ”の設定は正しいですか?

通常、内部音源による演奏を聞きながら外部入力音のみをサンプリングする場合は (イントラック・サンプリング機能によるサンプリングなど)、Indiv.1/2 に設定します。それ以外のサンプリングやリサンプリング時は L/R を設定します。❷p.65、PG p.4、41、63、115

メディアにサンプリングするとき、“The buffer overrun error occurred”が頻発する場合、ページ・メニュー・コマンド“Check Medium”(Media, Utilityページ)を実行し、選択したMS-DOSフォーマットされたメディアのエラーを検査し修復してください。☞PG p.193

ステレオのサンプルがステレオで再生できない

マルチサンプルはステレオですか？

ページ・メニュー・コマンド“MS Mono To Stereo”を実行し、マルチサンプルをステレオにしてください。☞PG p.110

サンプル・ネームは正しく付けられていますか？☞PG p.106

サンプリングしたサンプルの音量が小さい/大きい

“Recording Level”を - 12.0(dB)程度にしてリサンプリングしたサンプルの再生音が、リサンプリングしたときの音量より小さい。

リサンプリングするとき、“Auto + 12dB On”をオンにしましたか？☞p.66

“Auto + 12dB On”をオフにしてリサンプリングをした場合は、そのサンプルの“+ 12dB”(SamplingモードLoop Editページ)をオンにしてください。

サンプルの再生音が、リサンプリングまたはサンプリングしたときの音量と違う。

サンプルの再生音の方が大きい場合、“Recording Level”を + 0.0以上にしましたか？ 小さい場合、+ 0.0以下にしませんでしたか？

“Recording Level”はレコーディングするサンプル・データのレベルを変化させますが、そのレベルをモニターすることはできません。

サンプルの再生音の方が大きい場合、“Auto + 12dB On”がオンになっていませんか？ 小さい場合、オフになっていませんか？

ソング演奏や、プログラム、コンビネーション、サンプルなどを鍵盤演奏してリサンプリングしたり、これらの演奏と外部オーディオ音とをミックスしてサンプリングするとき、“Recording Level”を - 12.0程度に設定し、“Auto + 12dB On”をオンにしましたか？☞p.67

外部オーディオ音のみをサンプリングするとき、“Recording Level”を + 0.0程度に設定し、“Auto + 12dB On”をオフにしましたか？☞p.67

サンプリングするとソングやCDの再生が一時的に止まる

“Auto Optimize RAM”にチェックが入っていませんか？

チェックをつけると、サンプリングが終了すると自動的にRAMを最適化するため、サンプリングが終了すると発音を止めます。Sequencerモードでソングを再生している場合やCDを再生している場合、再生は止まります。

SAMPLING [REC]キーを押してから、サンプリング・スタンバイ状態になるまでの時間が長い

サンプリング先に指定したメディア内の空き領域の状態(空き領域が連続していない)等によってサンプリング・スタンバイ状態になるまでの時間が変わります。

メディアにサンプリングする場合、SAMPLING [REC]キーが押されると、“Sample Time”で指定された容量をメディア内に確保する処理を行っています。

“Sample Time”をサンプリングする時間より少し多く設定するようにして、あまり多めに時間を設定しないようにしてください。

ドラムキット

ドラムサンプルのピッチが変わらない

“Assign”チェック・ボックスにチェックを付けないで、右隣のドラムサンプルを半音下げて発音させようとしたがピッチが変わらない。

Programモードでドラム・プログラムを選んでから、Globalモードでドラムキットをエディットする場合は、Program P2: Edit-Pitch, OSC1 Pitch Mod.ページで“Pitch Slope”を + 1.0に設定してからGlobalモードに入ってください。

アルペジエーター

アルペジエーターがスタートしない

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオン(点灯)になっていますか？

コンビネーションやソングでアルペジエーターがスタートしない場合、“Arpeggiator Run”にチェックが付き、“Assign”にアルペジエーターが選択されていますか？☞p.96、PG p.49、93、149

“MIDI Clock”(Global P1: MIDI)がInternalになっていますか？☞PG p.162

Global P6:User ArpeggioページでARPEGGIATOR [ON/OFF]キーが反応しない場合、MediaモードまたはSamplingモードから移動していませんか？

エフェクト

エフェクトがかからない

エフェクト・プログラム000を選んでいませんか？

“IFX1 ~ 5”、“MFX1, 2”に000:No Effect以外を選んでください。

“IFX1-5 Off”、“MFX1 Off”、“MFX2 Off”(Global P0: Basicページ)がチェックされていませんか？☞p.89

Combination、Sequencer、Song Playモードでティンバー/トラックの“Send1”、“Send2”を上げてもマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの“Return1”、“Return2”は上がっていますか？☞p.105

また、ティンバー/トラックで使用しているプログラム・オシレーターごとの“Send1”、“Send2”が下がっていませんか？☞p.105

note 実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレーターごとのセンドと、ティンバー・トラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。

出力をインサート・エフェクトヘルレーティングしていますか？☞p.104、105

MIDI

外部から送信されたMIDIデータに回答しない

MIDIケーブルはすべて正しく接続されていますか？

☞PG p.288

送信機器と同じチャンネルで、MIDIデータを受信していますか？ ☞PG p.289

外部機器から送信されたMIDIデータに正しく回答しない

“ Enable Program Change ”、“ Enable Bank Change ”、“ Enable Control Change ”、“ Enable AfterTouch ” (Global P1:MIDI)が、それぞれチェックされていますか？

☞PG p.162

MIDI エクスクルーシブ・メッセージを受信する場合に、“ Enable Exclusive ”(Global P1:MIDI)が、チェックされていますか？ ☞PG p.162

本機が対応しているメッセージを送信していますか？

☞PG p.289

メディア

CFカード・スロットのコンパクトフラッシュまたはマイクロドライブ

コンパクトフラッシュまたはマイクロドライブをフォーマットできない

本機で使用可能な仕様を満たすメディアですか？ ☞p.137

メディアは正しく挿入されていますか？

コンパクトフラッシュまたはマイクロドライブにデータをセーブ、ロードできない

メディアは正しく挿入されていますか？

メディアはフォーマットされていますか？

外部USBデバイス

USB接続した外部機器のドライブを認識しない

フォーマットしましたか？ ☞p.119

外部デバイスが正しく接続されていますか？ ☞PG p.325

本機の電源をオンにする前に、USBデバイスの電源をオンにしましたか？

ページ・メニュー・コマンド“ Scan USB device ”(Media, Media Information)でUSBデバイスを再マウントしてください。

外部ハードディスクにデータをセーブするとき、“Error in writing to medium”のエラーが頻発する

ページ・メニュー・コマンド“ Check Medium ”(Media, Utility ページ)を実行し、選択したMS-DOSフォーマットされたメディアのエラーを検査し、修復してください。☞PG p.193

CD-R/RW

書き込みができない

PCG、SNGファイルなどのデータがセーブできない場合、そのメディアをフォーマットしましたか？

オーディオ・トラックを書き込んでオーディオCDを作成する場合はフォーマットは必要ありません。

お使いのドライブはJustLinkに対応したドライブですか？それ以外のドライブは等倍書き込みのみ有効です。等倍書き込みが選べないドライブでは書き込みができません。なお、ドライブの性能によっては、等倍でも書き込みできない場合があります。また、USBハブを使って、USBハードディスクからUSB CD-RWドライブへ書き込む場合は、JustLink対応ドライブ以外では書き込みできないことがあります。

お使いのドライブで推奨されているメディアを使用していますか？

USBドライブからCD-R/RWへ書き込もうとする場合、転送速度が足りない場合があります。

書き込み速度を下げることによって書き込みが成功する場合があります。☞PG p.196

一度、USBドライブのデータをCFカード・スロットのメディアにコピーして、CFカード・スロットのメディアから書き込みを実行すると、書き込みが成功する場合があります。

データのセーブが始まるまでに時間がかかる場合があります。大容量のメディアに対して最初にデータをセーブするとき(本機の電源をオンにしてからMediaモードでのセーブおよびSamplingモード等でのメディアへのサンプリングを最初に実行したとき)、空き領域を探す処理に時間がかかります。

ブランクのメディアをお使いですか？

CD-Rの場合、新品のメディアを使ってください。CD-RWの場合ページ・メニュー・コマンド“ Erase CD-RW ”(Media, Make Audio CD)でメディアの中身を消去してからセーブを実行してください。

本機でセーブしたCD-R/RWが、外部機器で認識しない

本機でパケットライトによるセーブ、コピーをしたCD-R/RWがコンピューターで認識しない。

UDFバージョン1.5対応のUDFリーダーまたはパケットライト・ソフトウェアをコンピューターにインストールすることによって認識させることができます。☞PG p.330

CD-Rの場合、ページ・メニュー・コマンド“ Convert to ISO9660 Format ”(Media, Utility ページ)を実行し、ISO9660フォーマットに変換することによって認識させることができる場合があります。ただしセーブ時の状態によってISO9660レベル3に変換され、認識しない場合があります。その場合ISO9660レベル3対応のリーダー・ソフトウェアまたはパケットライト・ソフトウェアをコンピューターにインストールすることによって認識させることができます。☞PG p.330

本機でパケットライトによるセーブ、コピーをしたCD-R/RWがTRITON/TRITON pro/TRITON proX/TRITON-Rackで認識しない。

UDFバージョン1.5は対応していないため認識しません。

CD-Rの場合、ページ・メニュー・コマンド“ Convert to ISO9660 Format ”(Media, Utility ページ)を実行し、ISO9660フォーマットに変換することによって認識させることができる場合があります。ただしセーブ時の状態によってISO9660レベル3に変換され、認識しない場合があります。

☞PG p.330

オーディオ・トラックを書き込みできない

ファイナライズを実行したCD-R/RWディスクには、追加書き込みできません。

オーディオCDプレーヤーで再生できない

ファイナライズを実行しましたか？

追加してデータを書き込んだ後にファイナライズをする場合は、ページ・メニュー・コマンド“ Write to CD ”(Media, Make Audio CD)を実行時に“ Execute finalize too ”チェック・ボックスにチェックをして、ファイナライズを実行してください。

☞p.124、PG p.196

ファイナライズのみを行う場合は、ページ・メニュー・コマンド“ Finalize Audio CD ”(Media, Make Audio CD)でOKボタンを押して、ファイナライズを実行してください。

☞PG p.196

CD-Rメディアを使用していますか？

CD-RWメディアはCDプレーヤーによっては再生できない場合があるため、CD-Rメディアを使用することをおすすめします。

メディアの種類を替えてみましたか？

CD-R/RWのメディアは、CDプレーヤーによっては再生できない場合があります。CD-R/RWメディアの種類を変えると再生できる場合があります。

WAVEファイル

WAVEファイルの再生レベルが大きい

“ WAVE File Play Level ”をNormalに設定してください。
“ WAVE File Play Level ”は通常Normalとし、S/P DIF出力が小さい場合High(+12dB)にします。High(+12dB)の場合、AUDIO OUTPUT L(MONO)、RやHEADPHONES出力は通常より大きくなります。☞PG p.158

WAVEファイルの再生レベルがRAMサンプルに比べて大きい/小さい

“ WAVE File Play Level ”を設定してください。“ WAVE File Play Level ”は通常Normalとし、ソング演奏等をリサンプリングしたWAVEファイルの再生音が、RAMサンプルに比べて小さいときは“ High(+12dB) ”にします。また、S/P DIF出力が小さい場合も、同様に“ High(+12dB) ”にします。

プレビューできない

WAVEファイルの形式は対応しているものですか？
対応している形式のWAVEファイルを選んでプレビューしてください。☞PG p.176、195、315

その他

セーブしたファイルやサンプリングしたWAVEファイルの日付が正しくない。

ページ・メニュー・コマンド“ Set Date/Time ”(Media, Utilityページ)で現在時刻を設定してください。☞p.120

付属CD-ROM

ドライバがインストールできない

USBケーブルが正しく接続されていますか？

CD-ROMがCDドライブに正しく入っていますか？

CD-ROMが正しく入っていることを確認してください。

CDドライブのレンズが汚れていませんか？

市販のレンズ・クリーナーでクリーニングしてください。

ネットワークのCDドライブからインストールをしていませんか？

ネットワークで接続されているCDドライブからはインストールできません。

USBが使用可能になっていますか？

Windows XPの場合、[コントロール パネル]の[システム]、[ハードウェア]タブ、[デバイス マネージャ]でユニバーサル シリアル バスコントロール、USB ルートハブを確認してください。

不明なデバイスとして認識されていませんか？

Windows XPの場合、[コントロール パネル]の[システム]、[ハードウェア]タブ、[デバイス マネージャ]で確認します。正しく認識されない場合は、TRITON Extremeが「その他のデバイス」の中に表示されたり、「不明なデバイス」と表示されます。USBケーブルを再接続し、新たに「不明なデバイス」と表示された場合は、TRITON Extremeが不明なデバイスとして認識されています。表示された「不明なデバイス」を削除し、ドライバをインストールし直してください。☞PG p.326

ソフトウェアが反応しない

USBケーブルが正しく接続されていますか？

ドライバをインストールしましたか？

接続したコンピューターにTRITON Extremeは認識されていますか？

Windows XPの場合は、[コントロール パネル]の[サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]、[ハードウェア]タブで確認してください。

Mac OS Xの場合は、Macintosh HD アプリケーション・フォルダ ユーティリティ・フォルダ “ Audio MIDI設定 ”の“ MIDI装置 ”タブ・ページでTRITON Extremeが認識されているかを確認してください。

🔍 ご使用になるコンピューターのハードウェア環境によっては、USB接続で本機を認識できないことがあります。

TRITON Extremeのアサイン設定とUSB-MIDIポートの設定を確認してください。

接続している機器やソフトウェアが、TRITON Extremeに対応していない場合があります。接続している機器またはソフトウェアの取説を参照し、確認してください。

本機で使用可能なメディア

本機で使用できるメディア・タイプ (2003.12月現在)

本機のCFカード・スロットに取り付けたメディア

- CF: コンパクトフラッシュ (Type , Type)
電源電圧 +5Vのみ対応、16 Mbyte ~ 1 Gbyte
- MD: マイクロドライブ
電源電圧 +5Vのみ対応、1 Gbyte

外部USB記憶メディア

- HD: ハードディスク
- RM: リムーバブル・ディスク(MO)
HD, RMは、MS-DOSフォーマットのFAT16およびFAT32に対応。
認識できる容量: FAT32: 2 TERA=2,000Gbyteまで
FAT16: 4Gbyteまで
- CDR(CD-R/RW)
UDFフォーマットに対応しています。UDFフォーマットのCD-R/RWへの書き込み、読み込みが可能です。(パケットライト対応※p.330)
また、CD-DA(オーディオ・データ)の録音/再生と、ISO9660(レベル1)フォーマットの読み込みが可能です。

note 本機の外部USB記憶メディアの認識条件についてはp.325を参照してください。

note USB A/B端子に接続する方法についてはp.325を参照してください。

本機がメディアを対象とする機能

- セーブ(保存)/ロード(読み込み) (Mediaモード)
インターナル・メモリー、サンプル・メモリー(RAM)の各種データをセーブ/ロードします。セーブおよびロード可能なファイルについては、PG p.175表をご覧ください。
ファイルを分割したファイルのロード、またはセーブはUSB A端子に接続したメディアが対象になります。
- サンプリング/リサンプリング
(Program, Combination, Sequencer, Samplingモード)
“ Save to ”MEDIAを設定したWAVEファイルをメディアへ書き込みます。
- WAVE File Play** (Sequencer, Mediaモード)
WAVEファイルを再生します。
- WAVEファイルのエディット** (Mediaモード)
WAVEファイルをエディットします。
- SMF ダイレクト・プレイ** (Song Playモード)
SMFをメディアから直接プレイバックします。
- オーディオCDの作成 (Mediaモード)
CD-R/RWDライブで、WAVEファイルからオーディオCDを作成します。WAVEファイルが保存されているメディア(from)によって書き込みができない場合があります。
- コンピューターとのデータのやり取り (Mediaモード)
本機のCFカード・スロットに取り付けたコンパクトフラッシュが対象になり、コンパクトフラッシュのデータをコンピューターにセーブしたり、コンピューターのデータをコンパクトフラッシュにロードします。
- Convert ISO9660 Format** (Media モード)
UDFフォーマットのCD-RメディアをISO9660フォーマットに変換します。

note 使用できるメディアについて不明な点がございましたら、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。なお、コルグWebページ (<http://www.korg.co.jp>)でも確認することができます。

機能 \ メディア	Built-in: MD (Micro drive)	Built-in: CF (Flash Memory)	USB A: HD (Hard Disk)	USB A: RM (Removable Media)	USB A: CD-R/RW (Packet Write)	USB A: CD-R/RW (ISO9660)
セーブ/ロード						*2
サンプリング/リサンプリング		*1	x	x	x	-
WAVE File Play			x	x	x	x
Edit Wave				x	x	x
SMF direct play						
Make Audio CD	(from)	(from)	(from)	(from)	(to)	(from)
USB Storage			x	x	x	x
Convert to ISO9660 Format	-	-	-	-	(to)	-

: 可

x: 不可

-: 無効

: 一部可能

*1: メディアによって書き込みできない場合があります

*2: ロードのみ可能

USB A: CD-DA(オーディオCD)はSamplingモードでリッピングが可能。

仕様とオプション

仕様

システム	HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム	
音源部	同時発音数	60ボイス(60オシレーター) / 最大120ボイス(120オシレーター)* シングル・モード時 * : p.12
		30ボイス(60オシレーター) / 最大60ボイス(120オシレーター)* ダブル・モード時 * : p.12
	フィルター	24dB/oct LPFレゾナンス付
		12dB/oct LPF + HPF
オルタナート・モジュレーション機能		
キーボード	88Keys: 88鍵(RH2)*, 76Keys: 76鍵, 61Keys: 61鍵 * 88Keysモデルは、低音部が重めで高音部が軽めな、グランド・ピアノのように音域によって鍵盤の重量感が4段階に異なるRH2(リアル・ウェイトド・ハンマー・アクション2)鍵盤を採用しています。	
波形メモリー	160 Mbyte PCM ROM (962マルチサンプル, 1,175ドラムサンプル) 標準16Mbyteユーザー・サンプリング用RAM (SIMM) (SIMM増設時最大96Mbyteまで拡張可能)	
コンビネーション / プログラム	1,536ユーザー・メモリー・コンビネーション (1,280プリロード)	
	1,536ユーザー・メモリー・プログラム (EXB-MOSS搭載時は128増) (1,344プリロード)	
	256 + 9ドラムROMプログラム(GM2音色配列準拠)	
サンプリング	48kHz, 16ビット・リニア	
	RAM: 最大サンプル・データ・メモリー容量96Mbyte(SIMM増設時). 1サンプル・ファイルにおいて、最大で16Mbyteにモノで約2分54秒、ステレオで約1分27秒のサンプリングが可能. 96Mbyteに拡張した場合、最大で6サンプル・ファイルが作成可能. MEDIA: 1サンプル・ファイルにおいて、モノ、ステレオ共に、最大で約80分、モノで約440Mbyte、ステレオで約879Mbyte使用. * メディア(MEDIA)へサンプリングするには、別売のメディアが必要(p.137).	
	4,000サンプル / 1,000マルチサンプル (1マルチサンプルにつき最大128インデックス作成可能)	
	CD-DA(オーディオCD)の録音 / 再生 / リッピング	
	AIFF, WAVE, AKAI (S1000/3000), KORGフォーマット・サンプル・データをロード可能	
	サンプル・データのAIFF, WAVEフォーマット, エクスポート可能	
ドラムキット	144ユーザー・ドラムキット (50プリロード)	
	9 ROM GMドラムキット(GM2音色配列準拠)	
エフェクト部	5インサート・エフェクト(ステレオ・イン - ステレオ・アウト)	
	2マスター・エフェクト(モノ・イン - ステレオ・アウト), 1マスターEQ(3バンド・ステレオ)を同時使用可能	
	エフェクト数 102(インサート / マスター・エフェクト用)	
	エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能	
バルブ・フォース	Valve Force回路 (Ultra Boost回路 + 真空管12AU7): Input Trim, Ultra Boost, Tube Gain, Output Level (アナログ) Placement: FinalまたはInsertのいずれかで使用可能	
デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター	2つのアルペジエーター同時使用可能 (Combination, Sequencer, Song Playモード)	
	5プリセット・アルペジオ・パターン	
	507ユーザー・アルペジオ・パターン(489)	
シーケンサー	16マルチ・ティンバー, 16MIDIマルチ・トラック, 1マスター・トラック	
	最大記憶容量 200,000ノート	
	レゾリューション ♩ / 192	
	200ソング, 20キュー・リスト, 150プリセット / (1ソングにつき) 100ユーザー・パターン	
	イントラック・サンプリング機能(サンプリング「RAM」参照)	
	16プリセット / 16ユーザー・テンプレート・ソング	
	TRITONフォーマット, SMF(フォーマット0および1)対応	
	RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能: (1ソングにつき1セット使用可能)	
	オート・ソング・セットアップ機能	
ソング・プレイ	16マルチ・ティンバー, 16マルチ・トラック	
	SMF(フォーマット0および1)対応	
メディア	ロード, セーブ, ユーティリティ, オーディオCD書き込み / プレイバック, WAVEファイル・エディット	
	USBストレージ機能 (CFカード・スロットのメディアをコンピューター上で操作), データ・ファイラー機能 (セーブ / ロードMIDIエクスクルーシブ・データ)	
	CD-ROM/R/RW (UDFフォーマットのCD-R/RWへの書き込みと読み込み, CD-DAの録音 / 再生, ISO9660 level1ロード)対応	
モード	Combination, Program, Sequencer, Sampling, Song Play, Global, Media	

コントローラー	ジョイスティック, リボン・コントローラー, [SW1], [SW2]キー, REALTIME CONTROLS ノブ[1]...[4]およびA/B/VALVE FORCEモードキー, [VALVE FORCE ON/OFF]キー, [VALUE]スライダー, ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE], [VELOCITY]ノブおよび[ON/OFF]キー	
ユーザー・インターフェイス	タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス (320 x 240ピクセルLCDディスプレイ)	
	[VOLUME]スライダー	
	モード・キー	[COMBI], [PROG], [SEQ], [SAMPLING], [S.PLAY], [GLOBAL], [MEDIA]
	パリュウ・コントローラー	[VALUE]スライダー, [VALUE]ダイヤル, [△]/[▽]キー, テン・キー・ブロック([0]..[9], [-], [./10's HOLD], [ENTER])
	[MENU]キー, [EXIT]キー, [COMPARE]キー	
	BANKキー	[A], [B], [C], [D], [E], [F], [G], [H], [I], [J], [K], [L], [M], [N]
	SEQUENCERキー	[PAUSE], [REW], [FF], [LOCATE], [REC/WRITE], [START/STOP]
オーディオ・アウトプット	AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4	出力インピーダンス 1.1 [k Ω] (L/MONOはMONO時550[Ω]) 最大出力レベル +13.5 [dBu]以上 負荷インピーダンス 100 [k Ω]以上
	AUDIO OUTPUT HEADPHONE	出力インピーダンス 33 [Ω] 最大出力レベル 22 [mW] 負荷インピーダンス 33 [Ω]
	S/P DIF	コネクタ: オプティカル, フォーマット: 24bit S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201), サンプル・レート: 48kHz
オーディオ・インプット	AUDIO INPUT1, 2 LEVEL [MIC/LINE]スイッチ, [LEVEL]ノブ	入力インピーダンス 10 [k Ω] 規定レベル LINE: +4 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min. -30 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max. 規定レベル MIC: -17 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min. -52 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max. 最大レベル LINE: +14 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min. -20 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max. 最大レベル MIC: -7 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min. -43 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max. ソース・インピーダンス 600 [Ω]
	S/P DIF	コネクタ: オプティカル, フォーマット: 24bit S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201), サンプル・レート: 48kHz
	コントロール・インプット	DAMPER(ハーフ・ダンパー対応), ASSIGNABLE SWITCH/PEDAL
USB	USB A (to Device), USB B (to Host) 端子: USB規格Ver.1.1に準拠, フルスピード(12Mbps)/ロースピード(1.5Mbps)対応, USB Mass Storage Class仕様準拠: Interface Class 8 (Mass Storage), Interface Subclass 2(SFF8020i), 5(SFF8070i), 6 (SCSI), バルク転送に対応: Interface Protocol [0x50h] (Bulk Only)	
その他	MIDI IN, OUT, THRU, LCDコントラスト・ノブ, CFカード・スロット, AC電源端子, POWERスイッチ, カレンダー機能用バッテリー	
オプション対応	EXB-MOSS, 72ピンSIMMメモリー専用スロット x3(ユーザー・サンプル・メモリー用)	
本体外形寸法(W×D×H)	88 Keys: 1452×420×144(mm), 76 Keys: 1316×360×117(mm), 61 Keys:1109×360×117(mm)	
本体重量	88 Keys: 28.5kg, 76 Keys: 16.9kg, 61 Keys: 14.4kg	
電源	AC100V	
消費電力	38W	
付属品	電源コード, 2P-3P変換器, CD-ROM (TNECD-D00)	

オプション

エクステンション・ボード	EXB-MOSS (DSP Synthesizer Board)
エクスペリション / ボリューム・ペダル	XVP-10
フット・コントローラー	EXP-2
ダンパー・ペダル	DS-1H
ペダル・スイッチ	PS-1
その他	MIDIケーブル

製品の外觀および仕様は予告なく変更することがあります。(2004年1月現在)

コンピューターに接続する場合の動作環境

Windows

対応OS
USB Storage使用時: Microsoft Windows 98/Me/2000 SP3以降/XP
* Windows98/Meでは、デバイス・ドライバ(KORG USB-SCSI Storage Driver)のインストールが必要です。
USB MIDI使用時: Microsoft Windows XP
対応コンピューター
以上の動作環境を満たすUSBポート搭載のコンピューター

Macintosh

対応OS
USB Storage使用時: Mac OS 9.0.4以降, Mac OS X 10.0以降
USB MIDI使用時: Mac OS X 10.2以降
対応コンピューター
以上OSの動作環境を満たすUSBポート搭載のApple Macintosh

TRITON Extreme

MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション...		送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源 ON 時 設定可能	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	記憶される
モード	電源 ON 時 メッセージ 代用	x *****	3 x	
ノート ナンバー :	音域	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	0 ~ 127 全ノートナンバー送信は Seq., Arpeggiator Data による
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	9n, V=1 - 127 x	9n, V=1 - 127 x	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別			キー別送信は Seq.Data のみ *A *A
ピッチ・ベンド				*C
コントロール チェンジ	0, 32 1, 2, 16, 18 4, 5, 7, 8, 10 11, 12, 13 64, 65, 66, 67 70 - 79 80, 81, 82, 83 93, 91, 92, 94, 95 6, 38 96, 97 98, 99 100, 101 0 - 95 0 - 101 120, 121	x x x x		バンク・セレクト(MSB, LSB) *P ジョイスティック(+Y, -Y), リボン, スライダー *C ペダル, ボルタメント・タイム, ボリューム, IFX1/2, パン *C エクスプレッション, エフェクト・コントロール1, 2 *C ダンパー, ボルタメントSW, ソステヌート, ソフト *C サウンド (Realtime Controls1 - 4A:74, 71, 79, 72) *C スイッチ1, 2, フット・スイッチ, コントローラー *C センド1, 2, エフェクト・オン/オフ(IFXs, MFX1, MFX2) *C データ・エントリー(MSB, LSB) *C データ・インクリメント, デクリメント *C NRPN(LSB, MSB) *C, *2 RPN(LSB, MSB) *C, *3 Realtime Controlsノブ1 - 4 Bアサイン *C Seq.Data (受信時 *C) オール・サウンド・オフ, リセット・オール・コントローラー *C
プログラム チェンジ :	設定可能範囲	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	*P
エクスクルーシブ				*E *4
コモン	: ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	0 - 127 x	0 - 127 x	キューリスト選択時は, キューリストに対応 *1 キューリスト選択時は, キューリスト0-19に対応 *1
リアルタイム	: クロック : コマンド			*1 *1
その他	: ローカル ON / OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット	x x x	123 - 127 x	
備考 *P, *A, *C, *E: それぞれ Global P1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive) が Enable のとき送受信する。 *1: Global P1: MIDI Clock が、Internal のとき送信し、受信しない。 External MIDI または External USB のときは、その逆になる。 *2: LSB, MSB = 02, 00: Arp. (Arpeggiator) ON/OFF、0A, 00: Arp. Gate、0B, 00: Arp. Velocity、10, 00: V.F. (Valve Force) ON/OFF、 11, 00: V.F. Input Trim、12, 00: V.F. Ultra Boost、13, 00: V.F. Tube Gain、14, 00: V.F. Output Level *3: LSB, MSB = 00, 00: ピッチベンド・レンジ、01, 00: ファイン・チューン、02, 00: コースチューン *4: KORG エクスクルーシブ以外にインクワイアリー、GMシステム・オン、マスター・ボリューム、マスター・バランス、 マスター・ファインチューン、マスター・コースチューンに対応する。				

モード1 : オムニ・オン、ポリ モード2 : オムニ・オン、モノ : あり
 モード3 : オムニ・オフ、ポリ モード4 : オムニ・オフ、モノ x : なし

.....

索引

記号

10's Hold 4, 13, 21, 32

A

Alternate Modulation 30
Amp
Amp EG 29
Amp Level 28
Amp Modulation 29
Keyboard Track 29
LFO 29
Amp EG 29
AMS(Alternate Modulation Source)
26, 28, 30
ASSIGNABLE PEDAL 7, 16, 23, 90
ASSIGNABLE SWITCH 7, 16, 23, 44,
54, 90
AUDIO INPUT 6, 16, 64, 103, 107,
111, 131
Auto +12dB On 67

B

BANKキー 4
BPM 35, 74, 78, 108
BUS Select 6, 67, 72, 93, 104, 105,
106, 109, 110

C

Cancelボタン 9
CD-R/RW 117, 123, 135
Combinationモード 10, 13, 31, 96,
103, 105, 110, 114, 133
[COMPARE]キー 14

D

DAMPER 7, 17, 23, 36
DIGITAL OUT 6
Dmod 108

E

EG 26, 28, 29
EXB-MOSS 18, 128
Exclusive Group 93
[EXIT]キー 4
.EXLファイル 113

F

Filter 1, 23, 27
Filter EG 28
Filter LFO Mod. 28
Filter Mod. 27

Keyboard Track 27

G

Globalモード 11, 13, 89, 92, 98, 116
GM(2) 86
GM/GS/XG 133

H

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム 1

I

(INDIVIDUAL)1, 2, 3, 4 6, 16, 68, 80,
82, 93, 104, 131

J

Jukebox 87
Jukeboxリスト 87

K

Keyboard, Arpeggiator 95
Keyboard & Index 69, 73, 74, 77
Keyboard Track 27, 29
.KMP 113, 118
.KSC 113, 118
.KSF 113, 118

L

LCD画面 4, 8
コントラスト 7, 129, 131
LFO 26, 28, 29, 108
L/MONO, R端子 6, 16
LOCATE 5, 42, 130
Low Pass & High Pass 27
Low Pass Resonance 27

M

Mediaモード 11, 13, 113
[MENU]キー 4, 13
[MIC/LINE]スイッチ 6, 64, 74, 81
.MID 113
MIDI 7, 17, 45, 60, 85, 135
MIDIクロック 102
MIDIチャンネル 19, 35, 41
MIDIフィルター 36

O

OKボタン 9
Open Sampling System 2
Oscillator Mode 12, 24, 25

P

.PCG 113, 118

Programモード 10, 19, 64, 94, 103,
104, 109

R

REALTIME CONTROLS 3, 22, 129
Recording Level 65, 132, 134
[REC]キー 5, 65, 66
[REC/WRITE]キー 5, 43, 114, 116
RESONANCE 27, 93
RPPR 55
演奏 56
作成 55
リアルタイム・レコーディング 56

S

Samplingモード 2, 5, 11, 13, 61, 103,
106, 110
Sequencerモード 5, 11, 13, 39, 61,
64, 78, 80, 102, 103, 105, 110
SIMM 18
.SNGファイル 113, 118
Song Playモード 11, 13, 64, 102,
103, 105, 110, 133
S/P DIF 6, 16, 64, 107, 131
Step, Arpeggiator 99
[SW1], [SW2] 3, 21, 108, 129

T

Tone, Arpeggiator 99

U

Use DKit Setting 28
Use Zero 77

V

VALUEコントローラー 4, 14
[VALUE]スライダー 4, 22
Valve Force 3, 109
Velocity Sample SW Lo Hi 93
Volume 3, 18, 34, 41, 71
[VOLUME]スライダー 3

Z

ZOOMボタン 76

ア

アフター・タッチ 22
アルペジエーター 2, 5, 23, 29, 33, 37,
50, 56, 80, 88, 90, 94, 96, 130,
134
アンプ(アンプリファイア) 23, 28
アンプEG 29

イ

イベント・エディット 45
インサート・エフェクト(IFX) 29, 37, 70,
93, 103, 104, 106
インデックス 69, 77
イントラック・サンプリング 60, 82

エ

エディット・セル 8, 13
エディット・バッファー 114
エフェクト 1, 103

オ

オーディオCD 5, 71, 72, 74, 123, 135
オーディオ入出力
アナログ 6, 16, 64
デジタル 6, 16, 64
オート・ソング・セットアップ 30, 37, 58
オート・パン 26, 28, 29
オート・パンチ・イン 44
オーバー・ダブ 43
オーバー・ライト 43
オシレーター 12, 23, 24
オプション 17, 139
オルタネート・モジュレーション 30
音色 22, 23, 27
音程 23, 26
音量 3, 23, 24, 28, 34, 65

カ

外部シーケンサー 45, 102
カットオフ周波数 27
カテゴリ 8, 20, 24, 32, 34, 41, 93,
104, 114
カレンダー機能 120
カレント・ページ 8

キ

キー・ゾーン 36
キーボード・クロスフェード 34
キーボード入力 14
基準キー 77, 130
キュー・リスト 40, 53

ク

クオンタイズ 42, 49
クリエイト・コントロール・データ 45
グリッド 74

コ

工場出荷時の設定に戻す 127
コピー 11, 46, 50, 53, 58, 119, 120

コントローラー 21, 37, 50, 60
コンビネーション 10, 13, 31, 64, 96,
103, 105, 110, 114, 133
コンパクトフラッシュ 125
コンペア 14, 23, 34, 60

サ

サンプリング 2, 5, 11, 13, 35, 62, 64,
68, 80, 103, 106, 110
サンプリング周波数 7, 62, 132
サンプル 63, 70, 77
サンプル・メモリー(RAM) 2, 18, 66, 67
サンプル・メモリー(RAM)・スロット用カバー 6

シ

シーケンサー 11, 13, 39, 61, 80
ジュークボックス 87
仕様 138
ショート・カット 130
ジョイスティック 3, 21
ロック機能 22
ピッチの変化幅 26
消去
演奏データ 44, 50

ス

スクロール・バー 8
スケール 36, 91
スタンダードMIDIファイル(SMF) 59, 85
ステータス 35, 60, 85
ステップ
キュー・リスト 53
ユーザー・アルペジオ・パターン 98
ステップ・レコーディング 45
スプリット 34, 36

セ

セーブ 113, 117
Jukeboxリスト 87
データ・ファイラー機能 119
トラック・リスト 125
メディア 117
接続 15
ゼロ・クロス 62, 74
センド
AUDIO INPUT 107
Combination, Sequencer, Song Play
105
Drum Kit 93
Program 104

ソ

ソロ 42, 86
ソング 39, 40, 85
WAVEファイルを作成 83

イントラック・サンプリング 82
キュー・リストをコンバート 54
コピー 50
小節数を設定 51
ソングの編集 50
名前を付ける 51
保存する(セーブ) 117

タ

ダイアログ 9
ダイナミック・モジュレーション 108
タッチ・ビュー 2
タップ・テンポ 7, 74, 90, 130
タブ 9, 13
ダンパー・ペダル 17, 23, 36, 131

チ

チェック・ボックス 9
チューニング 89

テ

データ・ダンプ 113
ティンバー 34
テキスト・エディット・ボタン 9, 115
デモ・ソング 127
デュアル・アルペジオーター 101
電源 6, 16, 18
前回電源オフ直前のモードとページを表示
90
テンプレート・ソング 39, 113
テンポ 5, 29, 33, 42, 53, 60, 74, 78,
94, 96, 108

ト

同期 45, 60, 85, 102
同時発音数 12
トグル・ボタン 9
トラック 43
演奏データ 40, 79
設定パラメーター 40
トラック・エディット 50
トラック・リスト 123
ドラムキット 25, 28, 78, 92, 116, 134
ドラムサンプル 92, 134
トランスポーズ 35, 89
トレモロ 26, 29
トーン
ユーザー・アルペジオ・パターン 99
トーン・ジェネレーター 12

ナ

名前を付ける 115

ノ

ノート・ナンバー 23

ハ

パターン

パターン, Sequencer 40, 43, 49, 50, 55, 78
アルペジオ・パターン 94, 98

パフォーマンス・エディター 23

パラメーター 13

バルブ・フォース 3, 109

バン(定位)

AUDIO INPUT 107
Combination 34
Program 26, 28, 29, 104
Sampling 75
Sequencer 41

バンク(Bank) 4, 14, 122

Combination 31, 32, 34, 35
Program 19, 20, 24
Sampling 66

ヒ

ビーブ音 90, 131

ビッチ 89

Combination 35
Program 23, 26
Sampling 66, 78
スケール 91
ドラムキット 93, 134

ビット・レゾリューション 62

ビブラート 21, 26, 29

拍子 39, 42, 49, 53, 74, 78

ピン 8

フ

フィルター 1, 23, 27

フォーマット 119, 135

フット・スイッチ 16, 23

キュー・リスト, ステップの切り替え 54
プログラム/コンビネーションの切り替え 91
マニュアル・パンチ・イン 43

フット・ペダル 16, 23

プリセット・アルペジオ・パターン 94, 98

プリセット・パターン 40

プリロード・データ 113

プログラム 10, 13, 19, 64, 90, 91, 92, 94, 104, 109, 114
Combination 32, 34
Sampling 78
Sequencer 41, 58

ヘ

ページ 8, 13

ページ・ジャンプ・メニュー 9, 13

ページ・メニュー・コマンド 9

ページ・メニュー・ボタン 9

ヘッドホン 6, 16

ペロシティ 22, 25, 130

アルペジエーター 95

ペロシティ・カーブ 89

ペロシティ・クロスフェード 34

ペロシティ・スイッチ 33, 36

ペロシティ・ゾーン 37

ペロシティ・ドラムサンプル・スイッチング 93
ペロシティ・マルチサンプル・スイッチング 24

ホ

ポップアップ・ボタン 8, 14

ポップアップ・メニュー 8, 14

ポリフォニック 24, 35

ボリューム 18, 19

Combination 34

Sequencer 41

ホルタメント 26, 35, 36

マ

マイクロドライブ 125

マイナス・ワン・プレイ 88

マスターEQ (MEQ) 105, 106

マスター・エフェクト(MFX) 30, 37, 105, 106

マニュアル・パンチ・イン 43

マルチ(マルチ・トラック・レコーディング) 45

マルチサンプル 1, 24, 63, 69, 78, 92

ミ

ミュート 42, 86

メ

メディア 11, 13, 66, 86, 113, 135

メトロノーム 43, 58, 68, 81

メモリー・プロテクト 115

モ

モード 4, 10, 13

モニター 6, 16, 42, 68, 71, 80, 125, 134

モノフォニック 24, 35

ユ

ユーザー・アルペジオ・パターン 98

ユーザー・スケール 91

ユーザー・テンプレート・ソング 113

ユーザー・パターン 40, 49

ラ

ライト 5, 90, 113

SW1, SW2 22

アルペジエーター 96, 98

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン 116

プログラム、コンビネーション 114

ユーザー・テンプレート・ソング 113

ラジオ・ボタン 9

リ

リアルタイム・クオンタイズ 49

リアルタイム・コントロール 39

リアルタイム・レコーディング

トラック 43

パターン 49

リサンプリング 67, 70, 83

リネーム 115

リボン・コントローラー 3, 21

ロック機能 22

ピッチの変化幅 26

ル

ルーティング 93, 104, 105, 106, 107

ループ

Sample 73, 74

ループ・オール・トラックス 44

レ

レイヤー 34, 36

レコーディング・レベル 65, 67

レゾナンス 27, 93

レゾナンス付24dB/octローパス・フィルター 27

レベル

AUDIO INPUT 6

Drumkit 93

Multisample 24

ロ

ロック機能 22

ロード 121

EXB-MOSS 128

Jukeboxリスト 87

工場出荷時の設定 127

デモ・ソング 127

テンプレート・ソング 47

ロード可能なファイル 121

ローパス・フィルター 27

ワ

ワウ 21, 26, 28, 29

