

KORG

Pa 600

professional arranger

リファレンス・ガイド

目次

目次	1	Style/Pad Record モード	33
リファレンス・ガイド		スタイルやパッドをレコーディングする	33
各選択画面の操作方法	6	スタイルのインポートとエクスポート	35
スタイル選択ウィンドウ	6	Style/Pad Record モードに入る	35
サウンド選択ウィンドウ	7	エディット内容の保存と消去	35
パフォーマンス選択ウィンドウ	8	エディット中のスタイルの試聴	35
パッド選択ウィンドウ	8	記録されるイベントのリスト	36
STS を選択する	9	メイン・ページ - Record 1	36
ソング選択ウィンドウ	9	メイン・ページ - Record 2/Cue	39
Style Play モード	12	メイン・ページ - Guitar Mode	40
スタート・アップ・セッティング	12	スタイル/パッド録音手順	43
スタイル、バリエーション、パフォーマンス、STS、		エディット・メニュー	45
パフォーマンスの関連性	12	エディット・ページの構造	45
スタイルとパッドについて	12	Event Edit: イベント・エディット	46
マスター・ボリュームとバランス・ノブ	12	Event Edit: Filter	48
ファクトリー、お気に入り、ユーザー・スタイル	12	Style/Pad Edit: Quantize	48
メイン・ページ	13	Style/Pad Edit: Transpose	49
STS ネーム・パネル	15	Style/Pad Edit: Velocity	50
ボリューム・パネル	15	Style/Pad Edit: Cut	51
パッド・パネル	17	Style/Pad Edit: Delete	51
スプリット・パネル	17	Style/Pad Edit: Delete All	52
サブスケール・パネル	17	Style/Pad Edit: Copy from Style	52
エディット・メニュー	18	Style/Pad Edit: Copy from Pad	53
エディット・ページの構造	18	Style Element Track Controls: Sound/Expression	54
Mixer/Tuning: Volume/Pan	18	Style Element Track Controls: Keyboard Range	55
Mixer/Tuning: FX Send	19	Style Element Track Controls: Noise/Guitar	55
Mixer/Tuning: EQ Gain	19	Pad Track Controls: Sound/Expression	55
Mixer/Tuning: EQ Control	20	Style Element/Pad Chord Table: Chord Table	56
Mixer/Tuning: Tuning	20	Style Track Controls: Type/Trigger/Tension	57
Mixer/Tuning: Sub Scale	21	Import: Import Groove	57
Effects: A/B FX Configuration	22	Import: Import SMF	58
Effects: Master 1, 2	23	Export SMF	60
Track Controls: Mode	23	ページ・メニュー	60
Track Controls: Drum Edit	24	Write Style/Pad ダイアログ・ボックス	61
Track Controls: Easy Edit	25	Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス	62
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	26	Copy Sounds ダイアログ・ボックス	62
Keyboard/Ensemble: Ensemble	26	Copy Expression ダイアログ・ボックス	62
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	27	Copy Key Range ダイアログ・ボックス	62
Pad/Switch: Pad	28	Copy Chord Table ダイアログ・ボックス	63
Pad/Switch: Switch	28	オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ	63
Style Controls: Drum/Fill	28	Song Play モード	65
Style Controls: Keyboard Range On/Off /		MIDI クロック	65
Wrap Around	29	テンポ・ロック	65
ページ・メニュー	29	Master Volume, Balance	65
Write Performance ダイアログ・ボックス	30	トラック・パラメーター	65
Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス	31	スタンダード MIDI ファイルとサウンド	65
Write Style Settings ダイアログ・ボックス	31	キーボード、パッド、およびプレーヤー・トラック	66
フェイバリット・バンク	31	メイン・ページ (通常が表示)	66
		STS ネーム・パネル	68
		ボリューム・パネル	69
		パッド・パネル	69
		スプリット・パネル	69
		サブ・スケール・パネル	70
		ジュークボックス・パネル	70
		エディット・メニュー	70
		エディット・ページの構造	71
		Mixer/Tuning: Volume/Pan	71

Mixer/Tuning: FX Send	71	Basic: Vel/Key Zone	104
Mixer/Tuning: EQ Gain	71	Basic: Damper Mode	104
Mixer/Tuning: EQ Control	72	Basic: Damper Trigger	105
Mixer/Tuning: Tuning	72	Basic: EQ	106
Effects: A/B FX Configuration	72	DrumKit: Sample Setup (Drum Kits)	106
Effects: Master 1、2	73	DrumKit: EQ (Drum Kits)	108
Track Controls: Mode	73	DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits)	108
Track Controls: Drum Edit	73	Pitch: Pitch Mod	109
Track Controls: Easy Edit	73	Pitch: Pitch EG	110
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	73	Filter: Filter Type	112
Keyboard/Ensemble: Ensemble	73	Filter: Filter Mod	113
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	73	Filter: Filter LFO	114
Pad/Switch: Pad	73	Filter: Filter EG	115
Pad/Switch: Assignable Switch	73	Amp: Amp Level/Pan	116
Jukebox Editor	74	Amp: Amp Mod	117
ページ・メニュー	74	Amp: Amp EG	118
Sequencer モード	76	LFO: LFO1	119
スタンダード MIDI ファイルと MP3	76	LFO: LFO2	120
Sequencer Play - メイン・ページ	76	Effects: "B" FX Config	121
録音モードに入る	78	Effects: Master 1 / Reverb	121
録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ	78	Effects: Master 2 / Chorus	121
録音モード: ステップ録音ページ	80	User PCM Samples: User Samples	121
録音モード: バッキング・シーケンス (クイック録音)		ページ・メニュー	122
ページ	82	Write Sound ダイアログ・ボックス	122
録音モード: ステップ・バッキング・シーケンス・ページ	85	Copy Oscillator ダイアログ・ボックス	123
エディット・メニュー	87	Copy Drum Kit ダイアログ・ボックス	123
エディット・ページの構造	87	AMS (Alternate Modulation Source) リスト	124
Mixer/Tuning: Volume/Pan	87	Global モード	126
Mixer/Tuning: FX Send	88	Global モードの概略	126
Mixer/Tuning: EQ Gain	88	メイン・ページ	126
Mixer/Tuning: EQ Control	88	エディット・メニュー	126
Mixer/Tuning: Tuning	88	エディット・ページの構造	126
Mixer/Tuning: Sub Scale	88	General Controls: Basic	127
Effects: A/B FX Configuration	89	General Controls: Interface	128
Effects: Master 1、2	89	General Controls: Lock	129
Track Controls: Mode	89	General Controls: Clock & Power	130
Track Controls: Drum Edit	89	Mode Preferences: Style	131
Track Controls: Easy Edit	89	Mode Preferences: Song & Sequencer	132
Event Edit: Event Edit	90	Mode Preferences: Media	133
Event Edit: Filter	92	Controllers: Hand Controllers	133
Song Edit: Quantize	92	Controllers: Foot Controllers	134
Song Edit: Transpose	92	Tuning: Basic	135
Song Edit: Velocity	93	Tuning: Transpose Control	135
Song Edit: Cut/Insert Measures	93	Tuning: Scale	136
Song Edit: Delete	94	MIDI: General Controls	136
Song Edit: Copy	94	MIDI: MIDI In Control	137
Song Edit: Move	95	MIDI: MIDI In Channels	138
Song Edit: RX Convert	95	MIDI: MIDI Out Channels	138
ページ・メニュー	95	MIDI: Filters	139
ソング選択ウィンドウ	96	Audio & EQ: MP3 / Speakers	139
ソング保存ウィンドウ	96	Audio & EQ: Limiter	139
Sound Edit モード	98	Audio & EQ: Master EQ	140
MIDI チャンネル	98	タッチ・パネル・キャリブレーション	141
オシレーターを選択方法	98	ページ・メニュー	141
サウンド、ドラム・キット	98	Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス	142
メイン・ページ	98	Write Midi Preset ダイアログ・ボックス	142
エディット・メニュー	100	Write Limiter Preset ダイアログ・ボックス	142
エディット・ページの構成	100	Write Master EQ Preset ダイアログ・ボックス	142
Basic: Sound Basic	101		
Basic: OSC Basic	102		

Media モード	143
記憶デバイスと本体メモリー	143
対応デバイス	143
ファイルの選択と解除	143
ファイルを検索する	143
プリファレンス	143
ファイル・タイプ	143
メディア構造	144
メイン・ページ	145
ページ構成	145
ナビゲーション・ツール	145
Load (ロード)	146
Save (セーブ)	149
Copy (コピー)	152
Delete	154
Format (フォーマット)	154
Utility (ユーティリティ)	155
USB	156
ページ・メニュー	157
大容量記憶デバイスに関する注意	158
各種のソースからの PCM サンプルの追加	158
ソングブック	160
Book	160
Custom List	162
List Edit	162
Book Edit 1	163
Book Edit 2	165
Book Edit 3	166
Info	166
ページ・メニュー	167
歌詞、楽譜、マーカー	168
歌詞ページ	168
楽譜ページ	170
マーカー・ページ	171
MIDI インターフェイス	172
MIDI とは?	172
USB を経由して MIDI を使う	172
スタンダード MIDI ファイル	173
General MIDI 規格	173
グローバル・チャンネル	173
コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネル	173
コントロール・チャンネル	174
MIDI Presets	174
マスター・キーボードとの接続	174
MIDI アコーディオンとの接続	174
外部シーケンサーとの接続	175
本機から他の楽器をコントロール	176

付 録

工場出荷時データ	178
スタイル (Styles)	178
スタイル・エレメント (Style Elements)	182
スタイルとプレーヤーのコントロール (Style and Player controls)	182
シングル・タッチ・セッティング (STS)	182
サウンド (Sound) : バンク順	183
サウンド (Sound) : プログラム・チェンジ・ナンバー順	194
ドラム・キット (Drum Kits)	204
マルチサンプル (Multisamples)	205
ドラム・サンプル (Drum Samples)	211
パッド (Pad)	218
エフェクト (Effects)	222
MIDI プリセット (MIDI Preset)	224
アサインブル・パラメーター	225
フット・ペダルとフット・スイッチの機能リスト	225
アサインブル・スイッチの機能リスト	226
スケール (音階)	227
エフェクト	228
ダイナミック・モジュレーション・ソース	228
Dynamics (Dynamic)	229
EQ and Filters (EQ/Filter)	232
Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic)	239
Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser)	243
Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)	250
Delay	260
Reverb and Early Reflections (Reverb ER)	269
Mono - Mono Serial (Mono - Mono)	270
Double Size	287
コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール .	296
本機をコンピューターに接続する	296
KORG USB-MIDI Driver のシステム要件	296
使用前のご注意	296
Windows : コルグ USB-MIDI ドライバーを インストールする	296
Mac OS X : コルグ USB-MIDI ドライバーを インストールする	297
MIDI データ	298
MIDI コントローラー	298
認識されるコード	299
ショートカット	301
トラブル・シューティング	302

- Apple、Mac は、Apple Inc. の商標および登録商標です。
- Windows XP、Windows Vista、Windows 7 は、Microsoft Corporation の s 商標または登録商標です。
- MIDI および GENERAL MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- 記載されているすべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

リコアレンシンス・ガイド

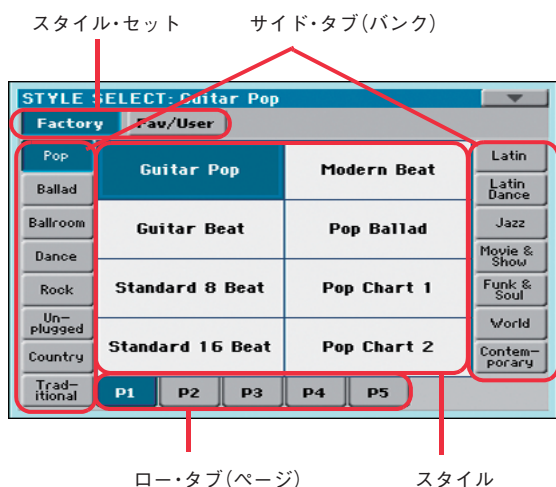
各選択画面の操作方法

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

スタイル選択ウィンドウ

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

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



Note: Globalモードの“Auto Select”パラメーターの設定(128ページ参照)によっては、いずれか1つのSTYLE SELECTキーを押すことで、スタイルをすぐに選ぶこともできます。バンクを選択すると、そのバンクで最後に選ばれていたスタイルを選択します。

スタイル・セット

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

サイド・タブ(バンク)

スタイル選択ウィンドウには、バンクを選択するサイド・タブがあります。Favスタイルのタブはリネームができます(31ページの「フェイバリット・バンクの名前変更」参照)。

ロー・タブ(ページ)

選択したバンクで利用できるページのタブにタッチして選択します。

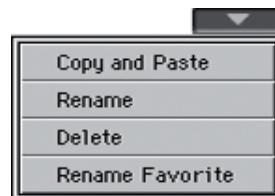
スタイル

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

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

スタイル選択ページ・メニュー

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



Copy and Paste (コピー&ペースト)

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

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

Hint: 選択したスタイルから選択を解除したいものがあるときは、SHIFTキーを押したままの状態解除したいものをタッチします。

2. ページ・メニューを開き、Copy and Pasteコマンドを選択します。
3. ペーストする場所を選択します。複数のスタイルをコピーしている場合は、コピーしたスタイルが連続した場所になかった場合でも、ペーストをすると最初のスタイルを先頭に連続した場所にペーストされます。

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

Delete (デリート)

選択したスタイルを消去するコマンドです。消去できるのは、プロテクトがかかっていないスタイルのみです。

1. 消去したいスタイルを選択します。
2. ページ・メニューを開き、Deleteコマンドを選択します

Warning: Deleteを実行すると、そのスタイルは復帰できませんのでご注意ください。

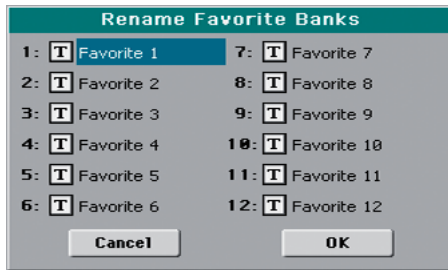
Rename (名前の変更)

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

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

Rename Favorite (お気に入りバンクの名前の変更)

お気に入りバンクの名前を変更するコマンドです。



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

また、本機では2語の間にスペースを2つ入力すると2行に渡って表示しようとしてくれます。

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

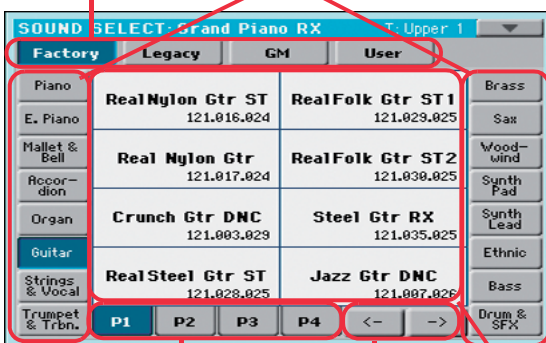
1. ページ・メニューを開き、Rename Favoritesコマンドを選択します。
2. バンク名の左にあるテキスト・エディット・アイコン **T** をタッチします。
3. バーチャル・キーボードを使って新しい名前を入力します。
4. 入力が済みましたら、OKボタンをタッチします。

サウンド選択ウィンドウ

サウンド選択ウィンドウは、画面上のサウンド・エリアをタッチするか、パネル上のSELECTIONセクションにあるSOUNDキーを押します。

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

サウンド・セット サイド・タブ(バンク)



ロー・タブ(ページ) ロー・タブが5ページ以上ある場合は、このボタンにタッチして移動します。 サウンド

サウンド・セット

サウンド・セットには次の4種類があります。Factoryは本機の工場出荷時に内蔵されているファクトリー・サウンド、LegacyはこれまでのPaシリーズと互換性のあるサウンド、GMはGM2、XG規格に対応したマッピング (音色割り当て) のドラム・キット、Userは新規に作成したサウンドやエディットして保存したサウンドです。

サイド・タブ (バンク)

サウンド・バンクのタブにタッチして選びます。

ロー・タブ (ページ)

選択したバンクで利用できるページのタブにタッチして選択します。

Previous/Next タブ

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

サウンド

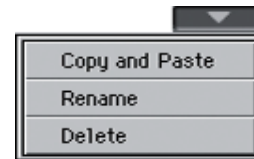
画面のサウンド表示部分にタッチ (反転表示) してサウンドを選びます。“Display Hold” パラメーターがオンになっていない場合を除いて、サウンドを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

Program Change (プログラム・チェンジ)

プログラム・チェンジ・ナンバーです。Globalモードの“Show” パラメーターをオンにすると表示されます (128ページ参照)。

サウンド選択ページ・メニュー

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



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

Delete (デリート)

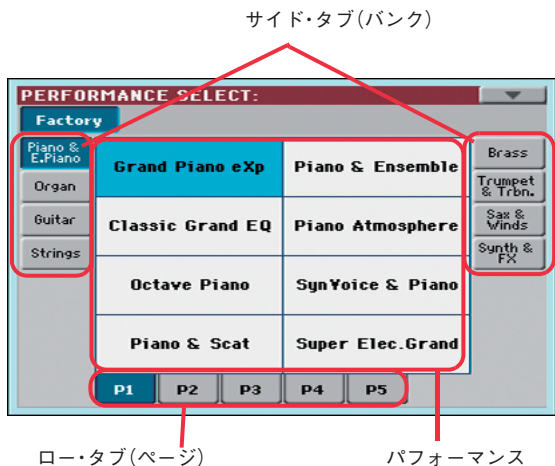
ユーザーPCMサンプルを使用したサウンドを消去する場合、そのサウンドで使用しているサンプルやマルチサンプルも消去するかどうかを選択できます。つまり、そのサンプルやマルチサンプルを今後他のサウンドで使用する予定があるかどうかを確認してから消去できます。そのサンプルやマルチサンプルを消去すれば、PCMサンプル・メモリーに余裕ができ、他のPCMデータに活用できます。

Hint: PCM サンプル・メモリーに余裕がなく、使用していないサンプルやマルチサンプル (消去しても良いサンプルやマルチサンプル) があるとあらかじめ分かっている場合、Sound モードの“Delete Non-assigned User PCM Samples” パラメーターで消去することができます (121 ページ参照)。

パフォーマンス選択ウィンドウ

パフォーマンス選択ウィンドウは、画面上的パフォーマンス・エリアをタッチするか、パネル上のPERFORMANCEキーのいずれかを押し開きます。PERFORMANCEキーを押した場合、その時に選択していたバンクの画面が表示されます。

パフォーマンスを選択後、EXITキーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。



Note: Globalモードの“Auto Select”パラメーターの設定（128ページ参照）によっては、いずれか1つのPERFORMANCEキーを押すことで、パフォーマンスをすぐに選ぶこともできます。バンクを選択すると、そのバンクで最後に選ばれていたパフォーマンスを選択します。

サイド・タブ (バンク)

バンク・セットのバンクのタブにタッチして選びます。各タブは、パネルのPERFORMANCE SELECTキーのうちの1つと一致しています。

ロー・タブ (ページ)

選択したバンクで利用できるページのタブにタッチして選択します。

現在選んでいるパネルのPERFORMANCEキーを押すことで、同じバンク内のページを選ぶこともできます。これで画面のタブに触れずに、ページを切り替えることができます。

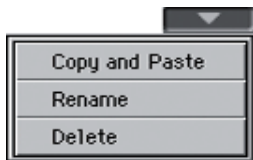
パフォーマンス選択エリア

このエリアに表示されているボタン（パフォーマンス名が表示されています）をタッチしてパフォーマンスを選択します。

“Display Hold”パラメーターがオンになっていない場合を除いて、パフォーマンスを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

スタイル選択ページ・メニュー

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

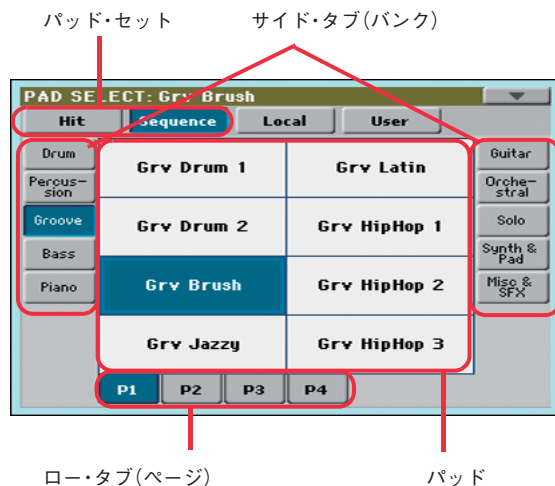


各コマンドの機能はスタイル選択ウィンドウのページ・メニュー・コマンドと同様です。

パッド選択ウィンドウ

画面に表示しているパッド名にタッチすると、パッド選択ウィンドウが表示されます。

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



パッド・セット

パッド・セットを選択します。**Hit**は単音のパッド音で、工場出荷時にプリセットしています。**Sequence**はシーケンスのパッド音で、工場出荷時にプリセットしています。**Local**は工場出荷時のプリセットとほぼ同じですが、あなたの国の音楽に合わせてカスタマイズされています。**User**は単音のパッド音またはシーケンスのパッド音で、ユーザーが録音または変更することができます。

サイド・タブ (バンク)

バンク・セットのバンクのタブにタッチして選びます。

ロー・タブ (ページ)

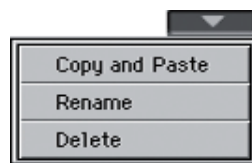
選択したバンクで利用できるページのタブにタッチして選択します。

パッド

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

サウンド選択ページ・メニュー

ページ・メニュー・アイコンをタッチしてページ・メニューを開き、コマンドを選択します。コマンドを選択せずにメニューを閉じたいときは、メニュー以外の画面上をタッチします。



各コマンドの機能は、スタイル選択ウィンドウのページ・メニュー・コマンドと同様です。

STSを選択する

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

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



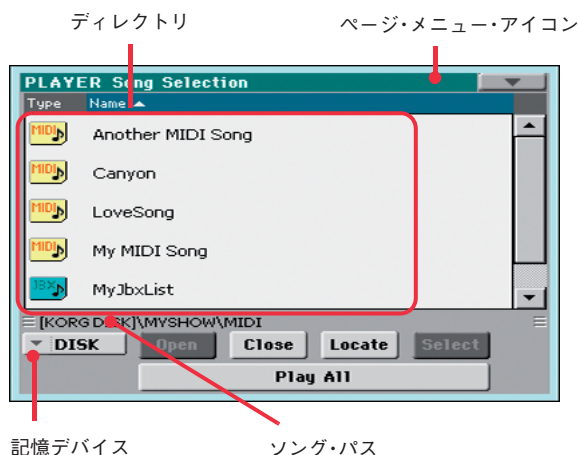
また、STSの名前は歌詞ページやマーカー・ページでも確認することができます。



ソング選択ウィンドウ

画面に表示しているソング名にタッチするか、パネルのSELECTIONセクションのSONGキーを押すと、ソング選択ウィンドウが表示されます。

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



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

ディレクトリ

選ばれたデバイスの内容のリストです。

ファイル・ステータス



ファイルまたはフォルダのタイプ

ファイル名またはフォルダ名

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

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

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

リストには、異なるいくつかのタイプのファイル、またはフォルダを表示します。

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

ファイルまたはフォルダの書き換え、消去の可否は以下のとおりです (ファイルの保護状態を変える方法は、“Protect (ファイル/フォルダの保護)” と “Unprotect (ファイル/フォルダの保護解除)” (158ページ参照) を参照してください)。

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

ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細は10ページの「ソング選択ページ・メニュー」を参照してください。

記憶デバイス

このメニューを使って記憶デバイスを1つ選択します。


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

デバイスの実際の名前（ラベル）は、角括弧（ [] ）の範囲内に表示します。

ソング・パス

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

Open ボタン

選ばれたフォルダを開けます（アイコンがこのように見えるアイテム: ）。

Close ボタン

現在のフォルダを閉じ、親（上位）フォルダに戻ります。

Locate ボタン

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

Select ボタン

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

Play All ボタン

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

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

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

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

IDナンバーでソングを選ぶ

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

0007: CANYON.MID

ソング選択ウィンドウのときに、パネルのSELECTIONセクションのSONGキーを押すと数値入力パッドが表示されます。IDナンバーを入力してソングを選択します。

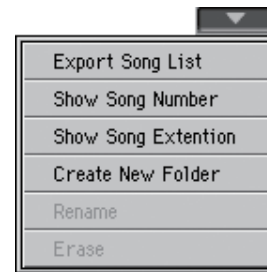
ソング選択ウィンドウ以外のSong Playモードの画面のときは、SELECTIONセクションのSONGキーを続けて2回押すことで数値入力パッドを表示することができます。

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

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

ソング選択ページ・メニュー

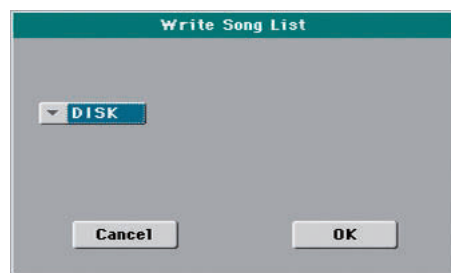
ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Export Song List（ソング・リストの書き出し）

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

1. ソング選択ウィンドウを表示しているときに、テキスト・ファイルとして保存するソング・リストのフォルダを選びます。
2. ページ・メニューから“Export Song List”を選択します。
3. 表示されたダイアログ・ボックスで、内蔵メモリーまたはHOST USBポートを選択します。



4. 選択後、OKボタンにタッチして確定します。

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

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

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

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

Show Song Number (ソング番号の表示)

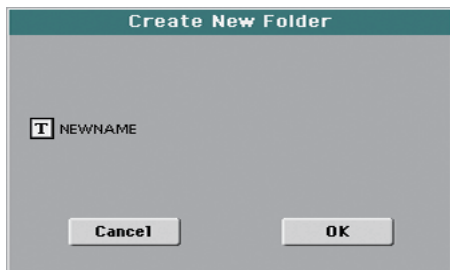
各ソングにIDナンバーが確認できる状態でリスト表示させるときは、このコマンドにチェックを付けてください。

Show Song Extension (ソング拡張子の表示)

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

Create New Folder (新規フォルダ作成)

現在のソングと同じ階層に新しいフォルダを作成します。ただし、このコマンドで“.SET”フォルダを作成することはできません。“.SET”フォルダを作成するとき、保存操作が必要で、いずれかの保存ページでNew SETボタンを使って作成します。

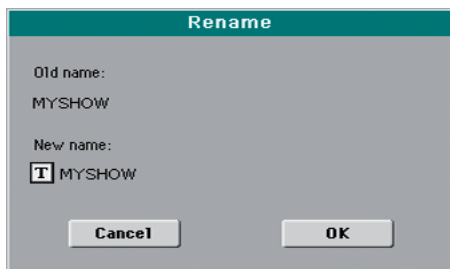


T (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、OKボタンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Rename (名前の変更)

ファイルやフォルダがリストの中で選択された場合にだけ、利用可能です。

既存のファイルまたはフォルダの名前を変えます。ただし、ファイルや“.SET”フォルダの3文字の拡張子は、ファイルやフォルダのタイプを識別するものであるため、変更することはできません。



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

Delete

選ばれたファイルまたはフォルダを削除します。

Style Play モード

本機の起動（電源オン）時は、Style Playモードになります。このモードでは、鍵盤で4つのキーボード・トラック（アッパー1、2、3、ロー）や4つのパッド・トラックを演奏しながら、スタイル（自動伴奏）も一緒に演奏することができます。パフォーマンスやSTSを選ぶと、異なるサウンドとエフェクトを瞬時に切り替えることができます。

4つのパッドを押すと、スタイルにテンポ同期した単発のサウンドやパターンが演奏されます。

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

スタート・アップ・セッティング

本機の電源をオンにすると、「My Setting」パフォーマンスが自動的に選ばれます。電源オン時にすぐに演奏で使用したいパフォーマンス設定を、この「My Setting」に保存することをおすすめします。

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

Note: 異なったパフォーマンス、STS、およびスタイルを選ぶのに、いくつかの設定を変更したくない場合は、それらの設定をロックして、変更を避けてください（129 ページの「General Controls: Lock」参照）。

スタイル、バリエーション、パフォーマンス、STS、パフォーマンスの関連性

スタイル、バリエーション、パフォーマンス、シングル・タッチ・セッティングは多くの方法でリンクしています。

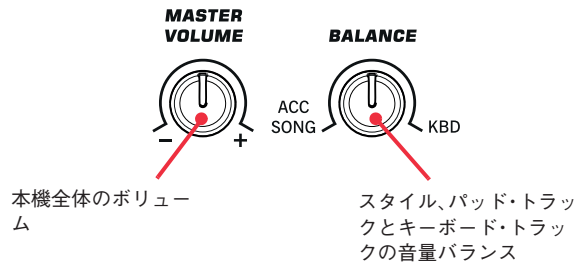
- STS MODE の LED が点灯または点滅している場合、スタイルを選択するとキーボード・トラックの内容も切り替わります（STS1 が自動的に選択されます）。この時、パフォーマンスのセッティングに関係なく STS が優先的に選択されます。
- STS MODE の LED が点滅している場合、バリエーションを選択するとそれに対応する STS が選択されます。
- STYLE CHANGE LED 点灯している場合、選択したパフォーマンスに記憶されたスタイルも選ばれます。
- 現在のトラックの設定は、選択したページ・メニュー・コマンドに応じて、パフォーマンス、STS、またはスタイル設定のいずれかに保存することができます。

スタイルとパッドについて

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

マスター・ボリュームとバランス・ノブ

MASTER VOLUME ノブで本機の全体的なボリュームを設定します。BALANCE ノブは、スタイルの伴奏（アカンパニメント）トラック、パッド・トラックのボリュームとキーボード・トラックのボリュームのバランスを取るときに使用します。



Note: BALANCE ノブもボリュームコントロールとして動作することもできます（134 ページの「BALANCE ノブ」参照）。

ファクトリー、お気に入り、ユーザー・スタイル

スタイルには次の3種類のバンクがあります：

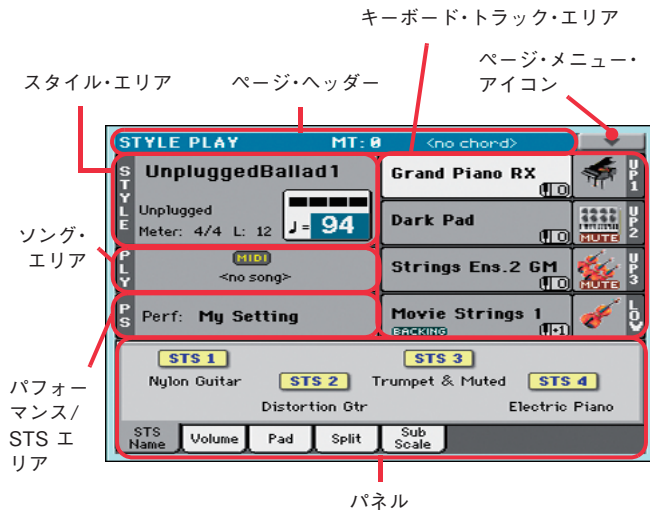
- ファクトリー・スタイル・バンクは、本機の工場出荷時に内蔵されているスタイルで、通常はエディットできません（プロテクトを解除するとエディット可能になります。133 ページの「Factory Style and Pad Protect」参照）。
- お気に入りスタイル（Favorite スタイル）バンクは、外部デバイスからロードしたスタイルや、新規作成またはエディットしたスタイルを保存しておくバンクです。バンク名はスタイル選択ウィンドウで自由に変更できます。また、ファクトリー・スタイルでカバーされていない音楽ジャンル名を付けるという利用法もあります。このバンクの管理方法については、31 ページの「フェイスリット・バンク」を参照してください。
- ユーザー・スタイル・バンクはお気に入りバンクと同様、外部デバイスからロードしたスタイルや、新規作成またはエディットしたスタイルを保存しておくバンクです。このバンクは、完成して最終的なバンクに保存する前の状態のスタイルを「一時保管」しておくという使い方に適しています。なお、スタイルの新規作成やエディット方法については、33 ページの「Style/Pad Record モード」を参照してください。

メイン・ページ

電源をオンにすると、最初にこの画面が表示されます。

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

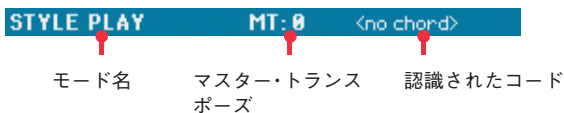
スタイル・プレイ・エディット・ページからこのページに戻るときは、EXITキーを押してください。



個々のトラックの詳細はVolumeタブをタッチすると表示されます。また、TRACK SELECTキーを押すと通常表示（ノーマル・ビュー：キーボード・トラック、スタイル・トラックのグループ表示）とスタイル表示（スタイル・ビュー：個々のスタイル・トラック表示）を切り替えることができます。（15ページの「ポリウム・パネル」参照）

ページ・ヘッダー

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



モード名

現在のモード名。

マスター・トランスポーズ

半音単位のマスター・トランスポーズ値。この値は、パネル上のTRANSCOPEキーで変更することができます。

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

Note: 自動的にマスター・トランスポーズが変更されないように、工場出荷時はトランスポーズ設定をロックしています。ロックを外す場合は、マスター・トランスポーズのロック・パラメーターの設定を変更し（129ページの「General Controls: Lock」参照）。

認識されたコード

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

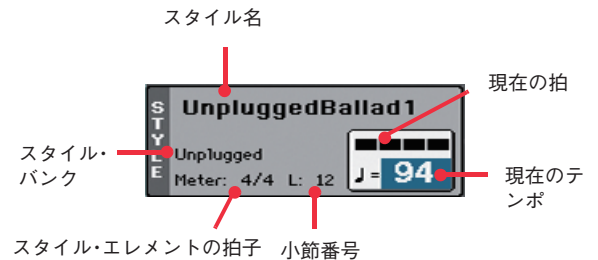
Globalモードの“Chord Recognition”パラメーターを使用して、コード認識の方法を選択することができます（131ページ参照）。

ページ・メニュー・アイコン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細は29ページの「ページ・メニュー」を参照してください。

スタイル・エリア

スタイル名と一緒に、そのテンポと小節パラメーターを表示します。



スタイル名

現在選択しているスタイルです。スタイル名にタッチして（または、SELECTIONセクションのSTYLEキーを押して）、スタイル選択ウィンドウを表示します。

スタイル・バンク

現在のスタイルが属しているバンク。

スタイル・エレメントの拍子

現在のスタイル・エレメントの拍子。

小節番号

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

現在の拍

現在の拍子を表示します。

現在のテンポ

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

別の方法として、SHIFTキーを押しながらVALUEダイヤルを回してテンポを変更することもできます。また、画面上のテンポ・フィールドをタッチしたままドラッグしたり、テンポ・フィールドをタッチした後にVALUEダイヤルで変更することも可能です。

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

TEMPO LOCKのLEDをオンにしてテンポを固定にすることができます。

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

ソング・エリア

内蔵しているプレーヤーに割り当てられたソングを表示します。



ソング名

ソング名

プレーヤーに割り当てられたソング名です。Song Playモードに切り替える前に、スタイル演奏をしながらソングを選ぶことができます。

パフォーマンス / STS エリア

現在選ばれているパフォーマンスまたはSTS名を表示します。



選択したパフォーマンスまたは STS

選択したパフォーマンスまたは STS

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

名前部分にタッチすると、パフォーマンス選択ウィンドウ (8ページの「パッド選択ウィンドウ」参照) が表示されます。PERFORMANCE セクションを使って、パフォーマンスを選択することもできます。

STSを選ぶときは、画面の下またはSTSパネルの4つのSTSキーを押します。

キーボード・トラック・エリア

キーボード・トラックの情報を表示します。



トラックのオクターブ・トランスポーズ値

サウンド名

それぞれのキーボード・トラックに割り当てられたサウンドです。

- 既に選択しているトラック (白い背景) の場合は、サウンド名部分にタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示します。
- まだ選択していないトラック (水色の背景) の場合は、一度サウンド名部分にタッチしてから、もう一度タッチしてサウンド選択ウィンドウを表示します。

パネル上のSELECTIONセクションにあるSOUNDキーを押してサウンド選択ウィンドウを開くこともできます。

サウンド選択ウィンドウの詳細は、7ページの「サウンド選択ウィンドウ」を参照してください。

トラックのオクターブ・トランスポーズ値

(エディット不可) 各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。各トラックのオクターブ・トランスポーズを個別にエディットするには、Mixer/Tuning: Tuningエディット・ページで行います (20ページ参照)。

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

Bass & Lower Backing icon

ベース&ローワー・バックিংが有効なとき、ローワー・トラックのサウンド名部分に、このアイコンを表示します (132ページの「Bass & Lower Backing」参照)。

キーボード・トラック名

(エディット不可) 対応するトラックの名前です。

省略形	トラック	手
UP1	アップパー 1 (Upper 1)	右手
UP2	アップパー 2 (Upper 2)	
UP3	アップパー 3 (Upper 3)	
LOW	ローワー (Lower)	左手

サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を图示したものです。

キーボード・トラックのプレイ/ミュート

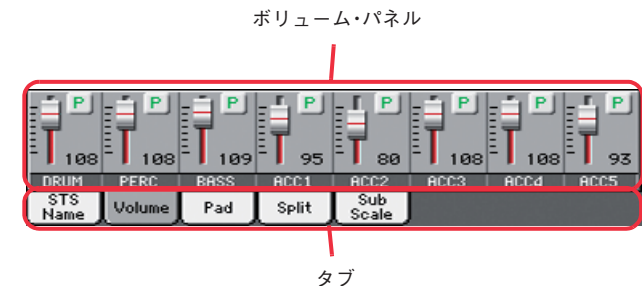
現在のトラックのプレイ/ミュートを表示します。トラックを選んだ後、もう一度そのトラック・エリアにタッチすると状態が切り替わります。

なし プレイ: トラックの音が出ます。

MUTE ミュート: トラックを消音します。

パネル・エリア

メイン・ページの下半分は、タブを選ぶことで、対応するいろいろなパネルを表示します。詳しくは、15ページ以降を参照してください。



ボリューム・パネル

タブ

STSネーム・パネル

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



このパネルではSTS名を変更できません。STS名を変更する場合は、名前を変更したいSTSを選択し、ページ・メニューからWrite Single Touch Settingコマンドを選択します (31ページの「Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス」参照)。

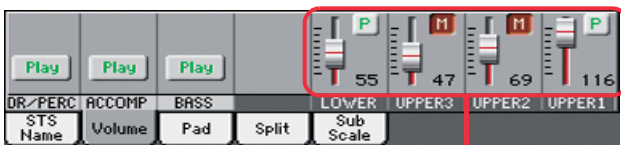
ボリューム・パネル

Volumeタブをタッチすると、ボリューム・パネルが表示されます。ここでは各トラックのボリューム設定やミュートのオン、オフ設定を行います。

Note: 各キーボード・トラックのボリューム設定はパフォーマンスや STS に保存されています。各スタイル・トラックのボリューム (スタイル・トラック・ビュー) は、現在選択しているスタイルにメモリーされます。

トラックのボリュームを変更する

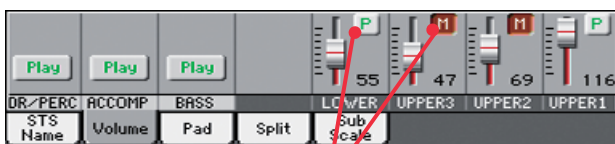
各トラックのボリュームを変更するには、画面上のスライダをドラッグします。また、各トラックのスライダをタッチし、VALUEダイヤルで変更することもできます。



スライダー

Play/Mute の状態を変更する

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



トラック状態アイコン



P プレイ状態です。このトラックの音が出力されます。
M ミュート状態です。このトラックの音は出力されません。

各トラックのボリュームとミュート設定を保存する

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

- 各キーボード・トラックのボリュームやミュート設定は、パフォーマンスまたは STS に保存されます (29ページの「Write Performance (パフォーマンスの保存)」、[Write Single Touch Setting (STSの保存)] 参照)。
- 各スタイル・トラックのボリュームやミュート設定は、その時選択しているスタイル・セッティングに保存されます (30ページの「Write Current Style Setting (スタイル保存)」参照)。
- スタイル・トラック全体のボリューム (相対的なボリューム設定) は Global モードのデータとして自動的に保存されます。

トラック・ネーム

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

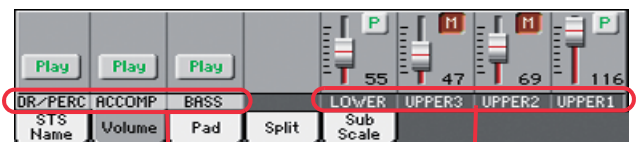


トラック	内容
通常画面	
DR/PERC (*)	ドラムとパーカッションをグループ化したトラック
ACCOMP (*)	ACC1 ~ 5をグループ化したトラック
BASS (*)	ベース・スタイルをグループ化したトラック
LOWER	ローワー・トラック
UPPER1...3	アッパー・トラック
スタイル・トラック画面	
DRUM	ドラム・スタイル・トラック
PERC	パーカッション・スタイル・トラック
BASS	ベース・スタイル・トラック
ACC1...5	アコンパニメント・トラック

(*) それらのグループ化したトラックのボリュームは、Global モードの Mode Preferences Style ページで設定できます。

ノーマル・ビュー

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

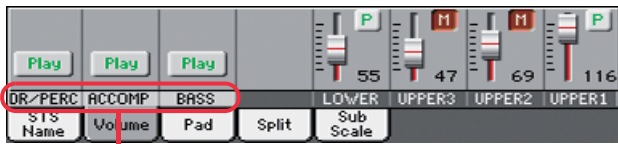


スタイル・トラック・グループ

キーボード・トラック

スタイル・トラックのグループ表示

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



スタイル・トラック・グループ

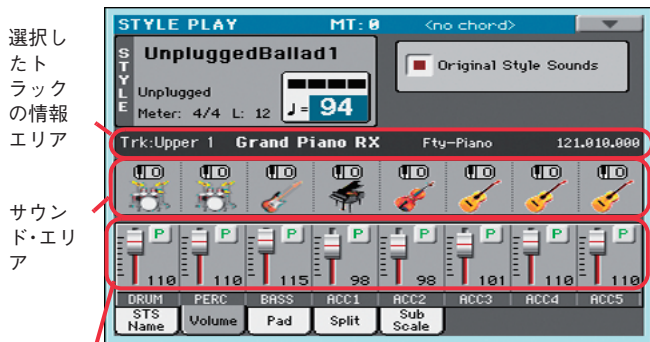
グルーピングされたスタイル・トラックのボリュームはGlobalモードのStyleページで行えます (16ページの「Style Track Volume (スタイル・トラック・ボリューム)」参照)。

キーボード・トラック

各キーボード・トラックのボリュームやプレイ/ミュート設定は、ここで行えます。

スタイル・トラックのボリューム

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



選択したトラックの情報エリア

サウンド・エリア

スタイル・トラック・ボリューム

再びTRACK SELECTキーを押すと通常画面に戻ります。

Style Track Volume (スタイル・トラック・ボリューム)

各スタイル・トラックのボリュームやプレイ/ミュート設定は、ここで行えます。

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

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

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

Note: このパラメーターは、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存することができ、異なるパフォーマンスまたはスタイルを選択すると、保存状態に応じて、自動的にオンまたはオフになります。

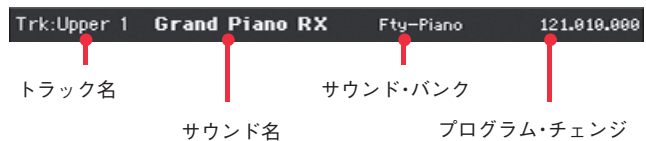
オン スタイル・トラックは、常に各スタイル・エレメントに録音されているオリジナルのサウンドを使用します。スタイル・トラックに異なるサウンドを割り当てると、このパラメーターは自動的にオフになります。

オフ

各スタイル・トラックに異なるサウンドを割り当てることができ、パフォーマンスやスタイル・セッティングに保存します。選択したサウンドは、すべてのスタイル・エレメントと同じです (各スタイル・エレメントに異なるサウンドはありません)。これらのサウンドはパフォーマンスまたはスタイル・セッティングに保存されます (29 ページの「Write Performance (パフォーマンスの保存)」、「Write Current Style Setting (スタイル保存)」参照)。また、割り当てられたサウンドはこのページのSoundsエリアに表示されます。

選択したトラックの情報エリア

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



トラック名

選択したトラックの名前です。

サウンド名

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分にタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択できます。

サウンド・バンク

選んだサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

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

サウンド・エリア

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

スタイル・トラックのオクターブ・トランスポーズ・アイコン



サウンド・バンク・アイコン

スタイル・トラックのトランスポーズ値

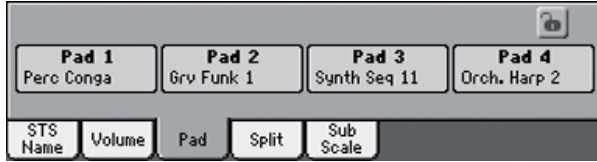
(エディット不可) 各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。オクターブ・トランスポーズを変更するには、UPPER OCTAVEキーを使うか、またはMixer/Tuning: Tuningエディット・ページで行います (20ページ参照)。

サウンド・バンク・アイコン

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

パッド・パネル

Pad タブをタッチするとパッド・パネルが表示されます。ここでは各パッドにサウンドやシーケンスを割り当てることができ、その内容を一覧できます。詳しくは、28ページの「Pad/Switch: Pad」を参照してください。



パッド割り当て

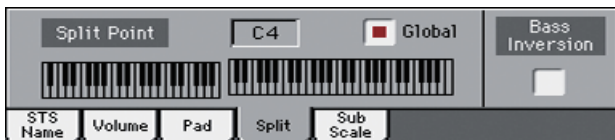
各パッドに割り当てられたヒットまたはシーケンス・パターンの名前を表示します。それぞれの画面にタッチすると、パッド選択ウィンドウが表示されます（8ページの「パッド選択ウィンドウ」参照）。鍵アイコンが開いている場合、パッドの設定はスタイルまたはソングブックのエントリを切り替えるとそれに応じて切り替わります。

パッド・ロック・アイコン (🔒)

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

スプリット・パネル

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



Split Point

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

キーボード図

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

Global チェックボックス

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

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

Bass Inversion (ベース転回機能)

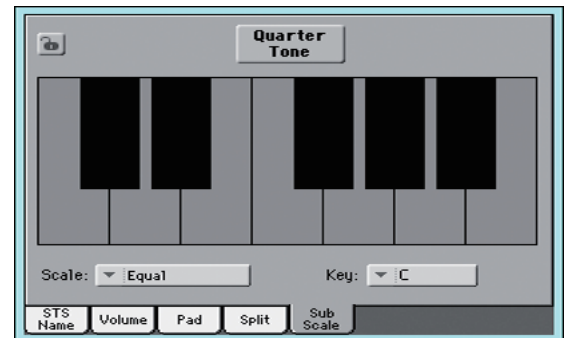
このパラメーターでベース転回機能のオン、オフを切り替えます。

- オン 転回型で押さえたコードの最低音をそのコードのルートとして認識します。これにより、Am7/G や F/G といった分数コードのルートを指定できます。
- オフ 演奏したコードの最低音をその他の構成音と区別せずに認識し、必ずしもそのコードのルートであるとは認識しません。

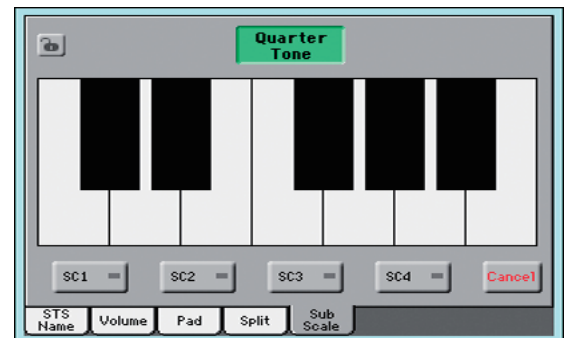
Note: この機能は鍵盤をより強く演奏することでオンにすることもできます（131ページの「Velocity Control (ベロシティ・コントロール)」参照）。

サブスケール・パネル

Sub-Scale タブにタッチすると、サブスケール・パネルの画面が表示されます。この画面はMixer/Tuning Sub Scale エディット・ページの画面と同じモノです。（21ページの「Mixer/Tuning: Sub Scale」参照）



Quarter Tone ボタン・オフ時



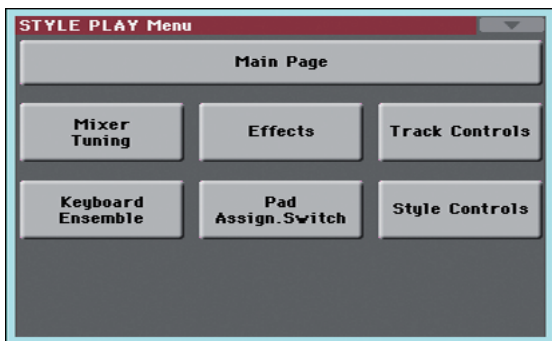
Quarter Tone ボタン・オン時

エディット・メニュー

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

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

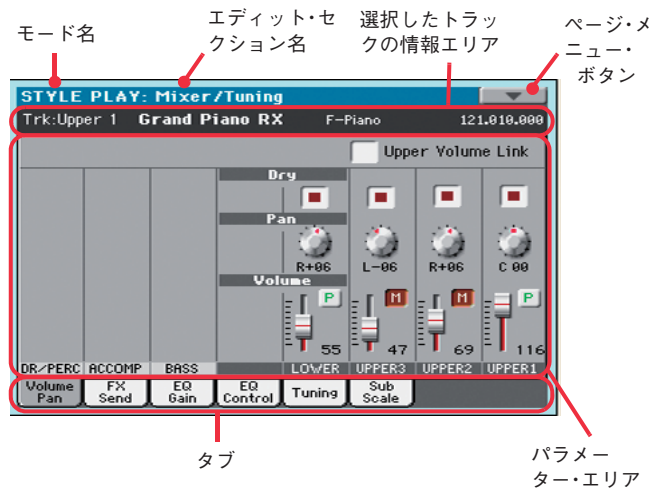
各エディット・ページにいるときは、MENUキーを押すとメニュー画面に戻りますが、EXITキーかSTYLE PLAYキーを押すとStyle Playモードのメイン・ページに戻ります。



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

エディット・ページの構造

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



モード名

現在Style Playモードであることを表示します。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はメニュー画面のボタンのうちの1つと一致しています (18ページの「エディット・メニュー」参照)。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー (18ページの「エディット・メニュー」参照)が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、18ページからの各ページの説明を参照してください。

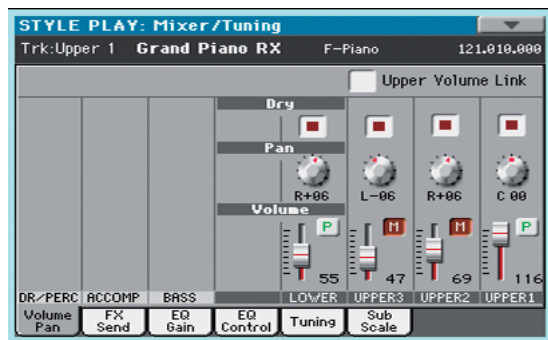
タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

Mixer/Tuning: Volume/Pan

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

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



Upper Volume Link (アッパー・ボリューム・リンク)

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

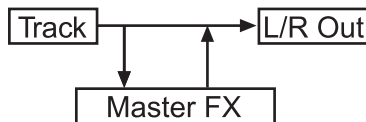
オン 設定が有効になります。アッパー・トラックのうちの1つの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更します。

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

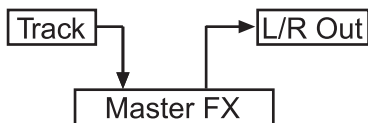
Dry (ドライ)

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

オン 直接音とマスター・エフェクト通過音を混ぜた信号が出力に送られます。



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



Pan (パン)

ステレオ定位を設定します。

L-64...L-1 左ステレオ・チャンネル

C0 センター

R+1...R+63 右ステレオ・チャンネル

Volume (個別トラックの音量)

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

0...127 各トラックの音量のMIDI値

Play/Mute icon

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



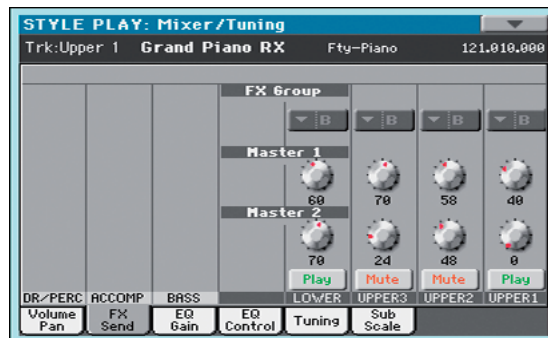
プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

B-Master 2 キーボード・トラックのモジュレーション系エフェクト

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



FX Group (エフェクト・グループ)

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

Send level (Master 1, Master 2)

0...127 マスター・エフェクトへ送るダイレクト信号のレベル。

Play/Mute icon (プレイ / ミュート・アイコン)

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: FX Send

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

エフェクトの選択やエディットは、それぞれのエフェクト・セクションで行います (22ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。

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

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

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

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

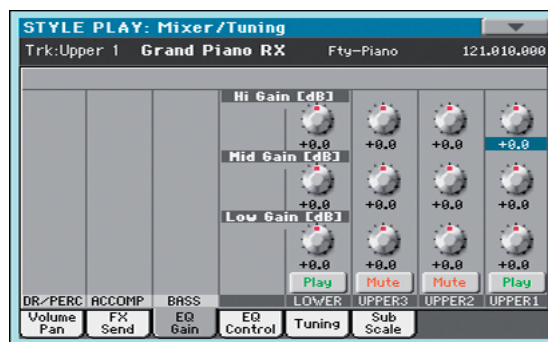
A-Master 2 スタイル・トラックとパッド・トラック用のモジュレーション系エフェクト

B-Master 1 キーボード・トラックのリバーブ系エフェクト

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザー (EQ) の値を設定します。

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



Hi Gain (ハイ・ゲイン)

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

- 18...+18dB 高域のゲインを調整。

Mid Gain (ミドル・ゲイン)

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

- 18...+18dB 中域のゲインを調整



Low Gain (ロー・ゲイン)

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

- 18...+18dB 低域のゲインを調整

Play/Mute icon (プレイ/ミュート・アイコン)

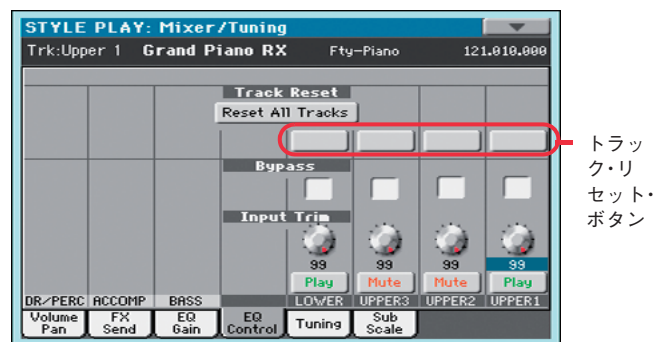
トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

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

Mixer/Tuning: EQ Control

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

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



トラック・リセットボタン

Reset All Tracks ボタン

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

Track Reset (トラック・リセット) ボタン

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

Bypass (バイパス)

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

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



Input Trim (インプット・トリム)

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

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

Play/Mute icon (プレイ/ミュート・アイコン)

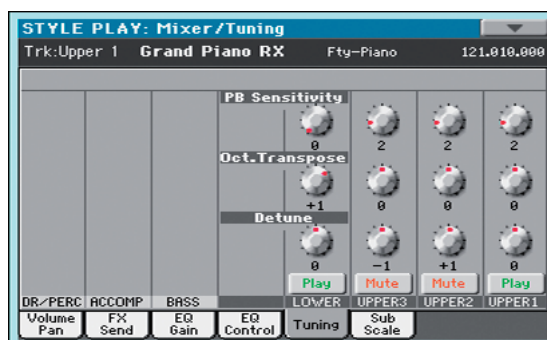
トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

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

Mixer/Tuning: Tuning

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

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



PB Sensitivity (ピッチ・ベンド感度)

各トラックのピッチ・ベンドの範囲を半音単位で設定します。

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

Octave Transpose (トランスポーズ)

オクターブ単位でトランスポーズします。

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



Detune (デチューン)

チューニングの微調整です。

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

Play/Mute icon (プレイ/ミュート・アイコン)

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

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

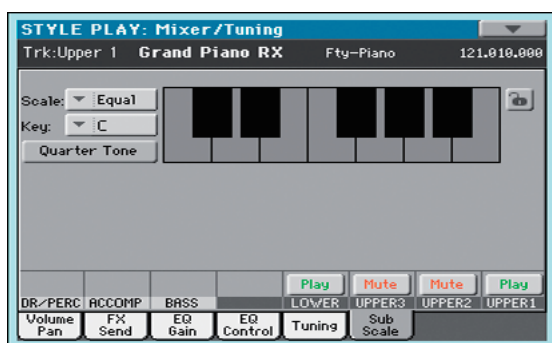
Mixer/Tuning: Sub Scale

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

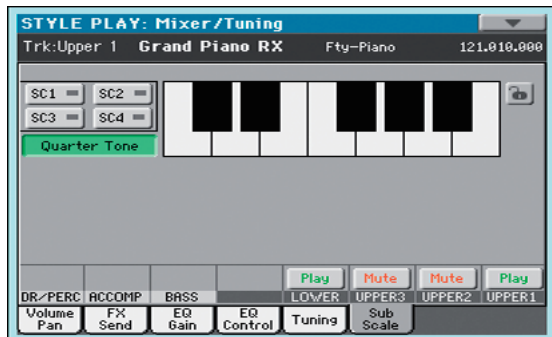
このページでは、選択したトラックに各パフォーマンスやSTSに関連した異なる設定のサブ・スケールをプログラムすることができます。

選択したスケールをどのトラックに適用させるかは、GlobalモードのMode Preferences: Style ページの「Scale Mode」パラメーター（132ページ参照）で設定できます。

残りのトラックは、Globalモードの Tuning: Scaleページ（136ページ）で設定された基本的なスケールを使用します。これは楽器の標準のスケールです。



Quarter Tone ボタン・オフ時



Quarter Tone ボタン・オン時

Scale

スケールを選びます。利用できるスケールは、227ページの「スケール（音階）」を参照してください。スケールに“User”を選ぶと、右のキーボード図が有効になりカスタム・スケールを作ることができます（下記の「カスタム・スケールの微調整」参照）。

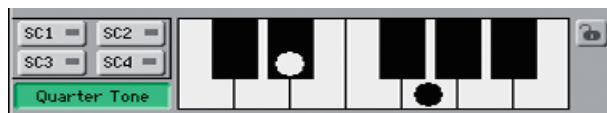
Key

選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー（調）を選択します（227ページの「スケール（音階）」）。

Quarter Tone

Quarter Tone ボタンを押すと、キーボードが有効になり、SC1～SC4のボタンが表示されます。

SC1～SC4のボタンの1つを押して、プリセット設定を呼び出します。呼び出したキーボード図の、1/4音を下げたいキーにタッチしてください。そのキーに大きい丸点のマークが付きます。もう一度タッチすると点が消え、元に戻ります。



作成したスケールは一時的に演奏するためのもので、ここでは保存することはできません。クォーター・トーン機能をフット・スイッチまたはアサインابل・スイッチに割り当てることができます。

この機能の詳細は、下記の「クォーター・トーン機能をフット・スイッチやアサインابل・スイッチに割り当てる」を参照してください。SCプリセット・ボタンの一つにタッチして対応するプリセットを呼び出します。そして、キーボード図の中のクォーター・トーン下げたいノートに対応する鍵盤にタッチして大きなドットを表示させます。もう一度タッチすると、ドットの表示が消えます。

このページでのスケール変更は、一時的なもので保存はされません。演奏中での速いスケールチェンジに有効です。

あらかじめプログラムされたクォーター・トーン・スケールは、すぐに呼び出すことができます。詳しくは、「SC1～4ボタンを使ったクォーター・トーン機能」を参照してください。

SC プリセット・ボタン

保存したスケールの設定を呼び出すときに、これらのボタンをタッチします。スケールの設定、保存は Global モードの General Control、Scaleページ（136ページ参照）で行います。

スケールの設定方法は「SC1～4ボタンを使ったクォーター・トーン機能」を参照してください。

キーボード図

クォーター・トーンのチェックが付いているか、ユーザー・スケールが選ばれたときに、この図を使ってピッチを調整することができます。

Scale lock icon

ロックしているときは、異なるパフォーマンスまたはSTSを選んで、スケール・パラメーターは変更されません。

ロック・パラメーターの詳細は、129ページの「General Controls: Lock」を参照してください。

カスタム・スケールの微調整

スケールに“User”を選ぶと、右のキーボード図が有効になります。各キーをセント単位で（“Equal”チューニング時で±99セントの範囲）調整することができます。作成したカスタム・スケールは、パフォーマンス、またはSTSごとに記憶することができます。



チューニングの値

値の変更は、キーボード図のキーにタッチして反転表示にした後、VALUEダイアルで値を設定します。

Note: これらの設定は、パフォーマンスまたはSTSに保存します。

SC1~4ボタンを使ったクォーター・トーン機能

Quarter Toneにチェックを入れると、4つのSCボタンが表示されます。このボタンにタッチすることで、4つのプリセット・スケールをすぐに呼び出すことができます。

1. **SCボタンにカスタム・スケールを保存します。**
GlobalモードのTuning: Scaleページでスケールを作り、ページ・メニューから“Write SC Preset”を選択してカスタム・スケールを保存します（142ページの「Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス」参照）。
2. このページに戻って、Quarter Toneボタンにタッチして4つのSCボタンを表示します。
3. **SCプリセット・ボタンにタッチして、保存しているカスタム・スケールを呼び出します。**
各プリセットには、スケールの各ノートに対するデチューンの設定と、選択しているスケール度が記憶されています。
プリセットを選択しないときは、初期設定が自動的に呼び出されます。これは、すべてのノートに対して-50セントの値が設定されていて、すべてのスケール度がオフになっています。
SCボタン1~4の機能をアサインナブル・スイッチ（28ページの「Pad/Switch: Switch」参照）やアサインナブル・フット・スイッチ（134ページの「Controllers: Foot Controllers」参照）に割り当てることができます。
4. **キーボード図に、カスタム・スケールが表示されます。**
デチューンするノートに対して大きなドットが表示されます。ドットを消すとチューニングがリセットされます。
5. **元のスケールに戻します。**
もう一度 Quarter Tone ボタンにタッチして、元のスケールに戻ります

クォーター・トーン機能をフット・スイッチやアサインナブル・スイッチに割り当てる

クォーター・トーン機能はオリジナルのスケールをリアルタイム（例えばアラビア音楽を代表するそれらの突然のスケール変化）で演奏するためのものです。クォーター・トーン機能は、フット・スイッチまたはアサインナブル・スイッチに割り当てることができます。スケール変化はどこにも保存されないの、異なるパフォーマンスまたはSTSを選んだり、クォーター・トーン機能を割り当てたペダルをもう一度踏むと、スケールを設定し直します。

Note: ユーザー・スケールでカスタム設定を作り、それをパフォーマンスやSTSに割り当てることで、異なるパフォーマンスやSTSを選択したときと同時にスケールを切り替えることができます。上記の「Scale」を参照してください。

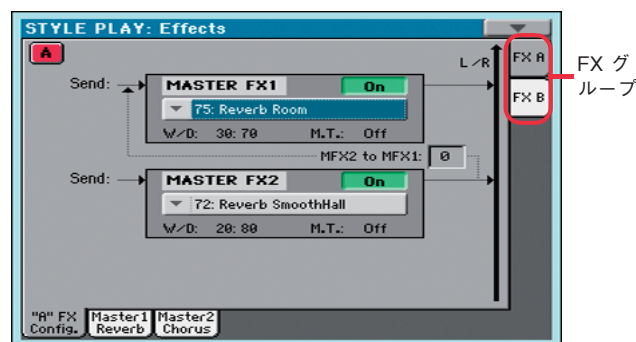
グローバル・モードでカスタム・スケールと4つのSCボタンに設定を保存することで、SCボタンにタッチして設定を呼び出してキーボード図に表示することができます。

1. **フット・スイッチまたはアサインナブル・スイッチにクォーター・トーン機能を割り当てます。**
GlobalモードのControllers: Foot Controllers ページのPedal/Footswitchパラメーターでクォーター・トーン機能を割り当てることができます。
2. **いくつかのキーのピッチを下げます。**
クォーター・トーン設定にしたペダルを踏み続けます。このとき鍵盤の音は出ません。1/4音下げたいキーを押します。ペダルから足を離します。

3. **新しいスケールで演奏します。**
手順2で設定したキーは1/4音下げられます。
4. **元のスケールに戻します。**
クォーター・トーン設定にしたペダルを踏んで、離します。クォーター・トーンはリセットされ、スケールはパフォーマンスやSTSに保存されたものに戻ります。

Effects: A/B FX Configuration

エフェクトのグループ（A：スタイルとパッド、またはB：キーボード）を選択するページです。エフェクト・グループの選択は、画面右側のサイド・タブ（“FX A”、“FX B”）で行います。



エフェクト・グループ (FX A, FX B)

本機は、2つのエフェクト・グループ（FX A、FX B）の他に、2基のマスター・エフェクトがあります。Style Playモードでは、FX Aをスタイルとパッド・トラックに使用し、FX Bをキーボード・トラックに使用します。

Master FX 1, 2

対応するエフェクトにエフェクトを割り当てます。通常、FX1がリバーブ、FX2がモジュレーション・エフェクト（コーラス、フランジャー、ディレイなど）を使用します。使用できるエフェクトは、228ページの「エフェクト」を参照してください。

2つのエフェクト・グループで割り当てたエフェクトの設定はパフォーマンスに保存されます。このうち、FX A（スタイル、パッド・トラック）に割り当てたエフェクト設定はスタイル・セッティングに、FX B（キーボード・トラック）に割り当てたエフェクト設定はSTSにそれぞれ保存されます。

W/D (ウェット/ドライ)

このパラメーターで、エフェクト量を設定します。つまり、エフェクトがかかっている原音（ドライ）に対するエフェクト音（ウェット）のバランスを取ります。

MF2 to MF1

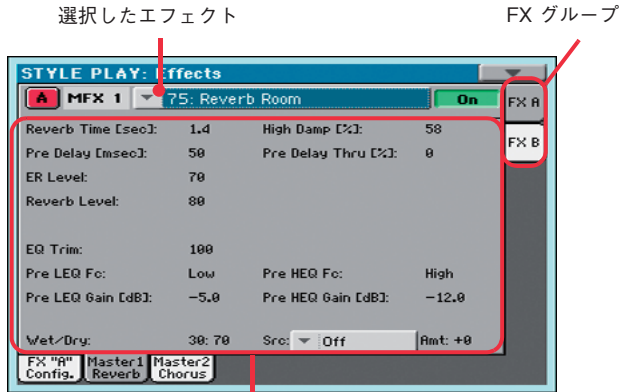
MF2エフェクトからMF1エフェクトの入力へ戻る量を設定します。

M.T. (Modulating Track)

変化を与えるMIDIメッセージの元となるトラックです。ジョイスティックなどのコントローラーや、スタイル・トラックに入力されたMIDI #CCで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

Effects: Master 1, 2

4つのエフェクトのパラメーターをエディットします。ここでは、Reverb Roomエフェクトを割り当てたFX Aページを例に挙げて説明します。



エフェクト・パラメーター

選択したエフェクト

このポップアップ・メニューにタッチして、FXタイプ選択ウィンドウでエフェクトを選択します。

Note: 選択できるエフェクトは、各エディット・ページで異なることがあります。

エフェクト・パラメーター

パラメーターは選んだエフェクトごとに異なります。エフェクトごとのパラメーターについては、228ページの「エフェクト」を参照してください。

Wet/Dry (ウェット / ドライ)

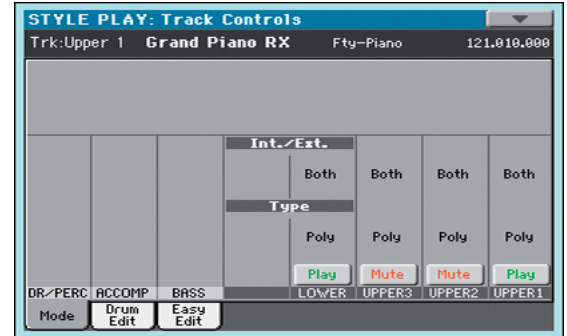
このパラメーターで、エフェクト量を設定します。つまり、エフェクトがかかっていない原音 (ドライ) に対するエフェクト音 (ウェット) のバランスを取ります。

Src (ソース)

ダイナミック・モジュレーション・ソース。このメッセージを生成するトラックを選択するには、Effects: FX SelectページのMod.Trackパラメーターを参照してください (上記参照)。モジュレーション・ソースについては、228ページの「ダイナミック・モジュレーション・ソース」をご覧ください。

Track Controls: Mode

各トラックを本機の内部音源で再生するか、外部MIDI機器で再生するかを設定するページです。外部機器でスタイル・トラックを演奏したり、デジタル・ピアノの音源をキーボード・トラックとして演奏するのに便利です。また、各トラックのポリフォニー・タイプも設定します。

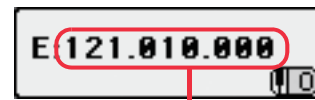


Int./Ext. (内部 / 外部)

Int. トラックは内蔵音源のサウンドを再生します。MIDI OUT 端子に接続している外部機器の再生はしません。

Ext. トラックは MIDI OUT 端子に接続した外部機器のみを再生します。接続している機器は、本機でこのトラックに設定しているMIDIチャンネル上で受信を行います。(138ページの「MIDI: MIDI Out Channels」参照)

この設定のトラックは内蔵音源を再生できません。この状態に設定すると、そのトラックに割り当てられているサウンド名ではなく、<E: aaa.bbb.ccc>インジケータをメイン・ページのトラックのエリアに表示します



コントロール・チェンジ/プログラム・チェンジ・エリア

このインジケータは、まずこのトラックが External (“E”) モードであることを示すマークがあり、送信されるコントロール・チェンジ・データとプログラム・チェンジ・データの文字列が続きます。このデータが、トラックが MIDI OUT 端子に送信する内容になります。以下の例では、CC#0 がコントロール・チェンジ0 (バンク・セレクト MSB)、CC#32 はコントロール・チェンジ32 (バンク・セレクト LSB)、PCはプログラム・チェンジです。



プログラム・チェンジ・データを表示しているときその部分にタッチすると、数字入力パッドが表示されます。数字入力パッドでプログラム・チェンジ・データを入力することができます。このときデータは3桁ずつドットで区切って入力します。

Both トラックは内蔵音源と MIDI OUT 端子に接続している外部機器の両方を再生します。

Type (タイプ)

Drum ドラムやパーカッション用の設定です。
 ドラムキットを割り当てたトラックで、ドラム・ファミリーごとに、個別の音量を設定できます (「Track Controls: Drum Edit」参照)。

Note : Style Record モードで “Drum” または “Percussion” になっている場合 (56 ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照)、この設定は “Drum” で固定され変更することはできません (このとき表示はグレーになります)。また、Style Record モードで、Track Type が “Bass”、“Acc”、“Gtr” となっているトラックでは、ここの設定を “Drum” にすることはできません。

Note : ドラム・キットはトラック・タイプの設定に関係なくトランスポーズの設定は無効となります。

Hint: トランスポーズの設定を反映させたくないトラックがある場合は、そのトラックをドラム・モードにセットすることもできます (その場合、そのトラックはドラム・キットと同様に動作します)。

Poly 同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニー設定のトラックです。



Mono 次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニー設定のトラックです。

Mono Right モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート (一番高域のノート) を優先します。

Mono Left モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番左のノート (一番低域のノート) を優先します。

プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

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

Track Controls: Drum Edit

トラックがドラムやパーカッション用の設定になっているのときに、ドラムやパーカッションのファミリーごとに音量調整とメイン・パラメーターのエディットができます。ドラム・ファミリーのリストは以下のとおりです。

これらのパラメーターには、“Type” が “Drum” に設定されたトラックでしか設定できません (前述 “Type” 参照)。ドラム・キットが割り当てられているトラックでも “Type” が “Drum” になっていないと、ドラム・ファミリーの音量は調節できません。




Hint: TRACK SELECT キーを押すと、トラック・グループが切り替わります。トラックを選択し、ページ・メニューから “Solo Track” を選択すると、選択したトラックのみが発音し、他のトラックの音をミュートしてエディットすることができます。

Note: パラメーターの値はどれも、該当サウンドの設定値に対する相対値です。



Family Select (ファミリー・セレクト)

アイコン/ボタンをタッチしてエディットしたいドラム・ファミリーを選択します。これらのボタンはドラム・トラックを選択した時のみ使用できます。

ドラム・ファミリー・アイコン	ドラム・ファミリー
	キック・ドラム
	スネア・ドラム
	タム
	ハイハット
	ライド、クラッシュ、その他シンバル
	低音系パーカッション
	高音系パーカッション
	スペシャル・エフェクト

パラメーター設定のオーバービュー

ドラム・ファミリーのアイコンの下には、すべてのファミリーに対する選択したパラメーター設定が表示されます。この表示を利用して、選択したファミリーとその他とでパラメーター設定の比較が行えます。なお、このオーバービューは表示のみでエディットはできません。

ドラム・エディット・パラメーター

以下のパラメーターでドラムの音色エディットを行えます (設定値はオフセット値です)。

サウンド・パラメーター	説明
Volume	楽器のボリューム
EQ Hi	高域イコライザー
EQ Mid	中域イコライザー
EQ Low	低域イコライザー
Attack	アタック・タイム。音量がゼロ (鍵盤を弾いた瞬間) から最大レベルになるまでの時間を設定します。
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン (音量が一定レベルで持続する) までの時間を設定します。

サウンド・パラメーター	説明
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス(明るさ)を設定します。
Resonance	フィルターのレゾナンス(共振具合)を調整します。
Fine Tune	ファイン・チューン
Coarse Tune	コース・チューン
MFX 1 Send	マスター・エフェクト1へのセンド・レベル
MFX 2 Send	マスター・エフェクト2へのセンド・レベル

0...127 ボリューム(上記参照)

-64...0...+63 各パラメーターの設定値に対するオフセット値です。「0」の場合はドラムまたはパーカッションにメモリーされているオリジナルの設定値から何も変更していないという意味です。それ以外の値の場合は、そのオリジナルの設定値に対して加減しているという意味になります。

Select

エディットするトラックのボタンにタッチします。選ばれているトラックのボタンは反転表示になります。

Reset Family

現在選んでいるファミリーのエディット値の設定をリセットします。

Reset All Track

現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



ミュート: トラックを消音します。

1つのドラムの音量を調節する方法

ドラム音量の調節例です。

- TRACK SELECTキーを押して、個々のスタイル・トラック画面に切り替えます。
- 調整するドラム・トラックのSelectボタンにタッチします。
- パネルのSTART/STOPキーを押して、スタイルを演奏します。
- 必要に応じて、ページ・メニューから“Solo Track”コマンドを選択し、ドラム・トラックのみ発音する状態にします。
- スタイルを聴きながら、Cymbalノブを選び、VALUEダイヤルで音量を完全にオフにします。
すべてのシンバルの演奏が停止します。
- Reset Trackボタンにタッチして、オリジナルのシンバルの音量に戻します。

Track Controls: Easy Edit

各トラックに割り当てられているサウンドのおもなパラメーターをエディットするページです。

Hint: TRACK SELECTキーを押すとトラック・グループが切り替わります。また、ページ・メニューから“Solo Track”コマンドを選択して、他のトラックをミュートして選択したトラックの音のみを聴きながらエディットすることもできます。

Note: すべてのパラメーター値は、オリジナル・サウンドの設定値に対するオフセット値です。



イージー・サウンド・エディット・パラメーター

これらのノブでパラメーターの値を微調整します。

サウンド・パラメーター	説明
Attack	アタック・タイム。音量がゼロ(鍵盤を弾いた瞬間)から最大レベルになるまでの時間を設定します。
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン(音量が一定レベルで持続する)までの時間を設定します。
Release	リリース・タイム。鍵盤を離してから音量がゼロになるまでの時間を設定します。
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス(明るさ)を設定します。
Resonance	フィルターのレゾナンス(共振具合)を調整します。
LFO Depth	ビブラート(LFO)の強さ。
LFO Speed	ビブラート(LFO)の速度。
LFO Delay	音が鳴り始めてからビブラート(LFO)がかかり始めるまでの時間を設定します。

-64...0...+63

各パラメーターの設定値に対するオフセット値です。「0」の場合はそのサウンドにメモリーされているオリジナルの設定値から何も変更していないという意味です。それ以外の値の場合は、そのオリジナルの設定値に対して加減しているという意味になります。

Portamento (ポルタメント) ノブ、スイッチ

Timeノブでポルタメント(2つの音程間を滑らかにつなげる効果)のスピードを調整します。チェックボックスにチェックを入れるとポルタメントがオンになり、チェックを外すとオフになります。

Select

エディットするトラックのボタンにタッチします。選ばれているトラックのボタンは反転表示になります。

Reset Track

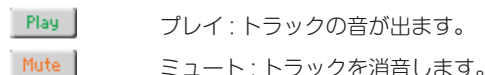
現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

Reset All Tracks

すべてのトラックのエディット値の設定をリセットします。

プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



1つのサウンドをエディットする方法

イージー・エディット機能を使ったエディット例です。

1. 必要に応じて、TRACK SELECTキーを押して、キーボード・トラック画面に切り替えます。
2. 調整するアッパー1トラックのSelectボタンにタッチします。
3. 鍵盤を弾きながら、Cutoff (カットオフ) ノブを選び、VALUEダイヤルで音量を完全にオフにします。
4. フィルターにより高周波数が徐々にカットオフされ、より低い響きの柔らかいサウンドになります。
5. Reset Trackボタンにタッチして、オリジナルのカットオフの値に戻します。

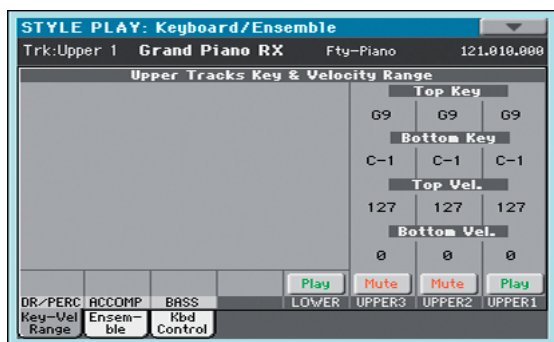
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

各キーボード・トラックのキーボード・レンジとベロシティ・レンジを設定するページです。

キー・レンジは鍵盤の範囲によって異なったサウンド設定をするのに便利です。例えば、鍵盤の中央部分でフレンチホルンと木管楽器を、高音部分では木管楽器だけ発音というようなことが可能です。

ベロシティ・レンジは、鍵盤を弾く強さによって、各アッパー・トラックの発音を切り替えるのに便利です。

例えば、サウンド“El.Piano 1”をアッパー1に、サウンド“El.Piano 2”をアッパー2に割り当てたとします。アッパー1のベロシティ・レンジを“L: 0, H: 80”、アッパー2のベロシティ・レンジを“L: 81, H: 127”に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときに“El.Piano 1”のサウンドが発音し、強く弾いたときに“El.Piano 2”のサウンドが発音します。



Top/Bottom Key (キー・レンジ)

このペアのパラメーターで、各トラックの鍵盤の発音範囲の上限と下限を設定します。

C-1...G9 キーを選びます

Top/Bottom Vel. (ベロシティ・レンジ)

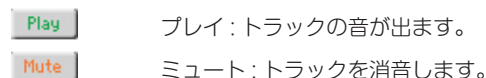
このペアのパラメーターで、各トラックのベロシティの発音範囲の上限と下限を設定します。

0 ベロシティが最小値

127 ベロシティが最大値

プレイ/ミュート・アイコン

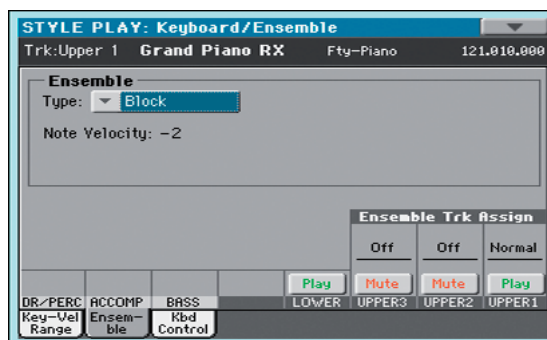
トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



Keyboard/Ensemble: Ensemble

アンサンブル機能を設定するページです。この機能は、左手で弾いて認識されたコードに合わせて、右手で弾いたメロディーにハーモニー (和音) を付加します。

Note: アンサンブル機能は Song Play モードでも使用できます (設定を変える必要は特にありません)。この時、コードはロー (スプリット・ポイントから低音域側) で押さえたコードが認識されます。



Ensemble (アンサンブル)

Harmonization type (ハーモニー・タイプ)

- Duet メロディーに1つのノートを加えます。
- Close メロディーにクローズド・ポジションのコードを加えます。
- Open 1 メロディーにオープン・ポジションのコードを加えます。
- Open 2 Open 1と同じですが、アルゴリズムが多少異なります。
- Block ジャズでおなじみのブロックのハーモニーです。
- Power Ensemble ハード・ロックでよく聴くような、5度と1オクターブをメロディーに加えます。
- Third Up メロディーの3度上の音程(認識されたコードによって変化します)をプラスします。
- Fourths LO ジャズの代表的なハーモニーで、メロディーから低い方に4度ずつ離れた2つのノートを加えます。
- Fourths UP Fourths LOと同じですが、メロディーから高い方に4度ずつ離れた2つのノートを加えます。

- Fifths メロディーから低い方に 5 度ずつ離れた 2 つのノートを加えます。
- Octave 1 オクターブまたは複数オクターブをメロディーに加えます。
- Dual Note パラメーターで設定した固定インターバルで、もう 1 つのノートをメロディー・ラインに加えます。これを選択すると、トランスポーズ値を表示します (-24 ~ +24 半音)。
- Brass 典型的なブラス・セクションのハーモニーです。
- Reed 典型的なリード・セクションのハーモニーです。
- Trill 2 つのノートを弾いたとき、それらのノートをトリルさせます。3 音以上を弾いても、有効なのは最後に弾いた 2 音になります。トリルの速度は後述する Tempo パラメーターで設定します。
- Repeat 弾いたノートを後述の Tempo パラメーターに同期して繰り返します。2 音以上弾いても、最初のノートのみを繰り返します。
- Echo Repeat と同じですが、後述の Feedback パラメーターで設定した回数リピートし、ノート・ベロシティが -1 以下に設定していると、リピート音が次第にフェード・アウトしていきます。
- AutoSplit1 複数のアップパー・トラックで演奏しているとき、複数のノートを同時に弾くと、アップパー 1 トラックは其中最も高い音、他のアップパー・トラックはそれ以外の音が発音します。

もし、アップパー 1 トラックのみで演奏しているときは、通常どおりの演奏になります。
- AutoSplit2 AutoSplit1 と同様ですが、右手で演奏している複数のノートの最高音を離れたとき、アップパー 1 トラックは既に押さえられているノートの中で最も高いノートを発音し直します。

Note Velocity (ノート・ベロシティ)

右手で弾いたメロディーと追加されたハーモニーのノートとのベロシティの差を設定します。

- 10...0 右手で弾いたベロシティから引き算をする値

Tempo

Note: このパラメーターは、“Trill”、“Repeat”、“Echo” のいずれかを選択したときのみ表示します。

“Ensemble” パラメーターで “Trill”、“Repeat”、“Echo” のいずれかを選択したとき、何分音符の間隔で繰り返すかを設定します。テンポと同期します。

Feedback (フィードバック)

Note: このパラメーターは、“Echo” を選択したときのみ表示します。

オリジナルのノート/コードが何回繰り返されるかを設定します。



Ensemble Track Assign (トラック・アサイン)

アンサンブル機能のときの右手 (アップパー) のトラックの設定です。

- Off このトラックにハーモニーを追加しません。
- Normal このトラックにハーモニーを追加します。
- Mute このトラックにハーモニーを追加しますが、元々弾いたノートは発音しません。

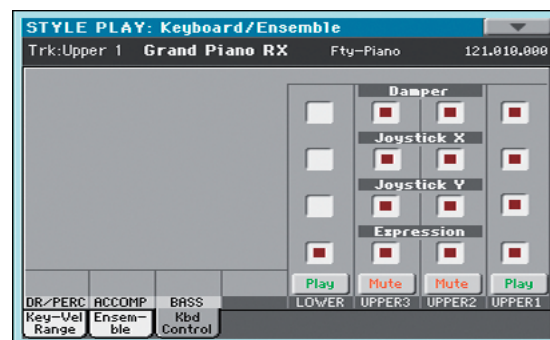
プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

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

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

このページでは、各キーボード・トラック (アップパー) で使用するダンパー/エクスプレッション・ペダルや、ジョイスティックのオン、オフ設定をします。



Damper

オン ダンパー・ペダルを踏み、鍵盤から手を離すと、そのトラックの音のサステインが伸びます。

オフ ダンパー・ペダルの効果が効かなくなります (オフ)。

Joystick X

ジョイスティックの左右方向の動き (ピッチ・ベンド: サウンド・パラメーターの一部にもなっています。ピッチ・ベンドの設定については、20 ページの「Mixer/Tuning: Tuning」を参照してください) に対する効果のオン、オフを設定します。

Joystick Y

ジョイスティックの上下方向の動き (中心から上方向 (+Y): モジュレーションです。中心から下方向 (-Y): その他のコントロール、またはオフ) に対する効果のオン、オフを設定します。

Expression

個々のキーボード・トラックに対するエクスプレッション・コントロールのオン、オフ設定をこのパラメーターで行います。エクスプレッション・コントロールは、レベル・コントロールに対して相対的にコントロールされ、通常はそのトラックのボリューム設定値から相対的に変化させます。


例えば、Upper 1 にピアノ・サウンドを、Upper 2 にストリングスをそれぞれ割り当て、Upper 2 の Expression をオンに、Upper 1 の Expression をオフにしたとします。この場合、エクスプレッション・ペダルを操作するとストリングスのボリュームは変化しますが、ピアノのボリュームは一定のままです。


ペダルやアサインナブル・スライダーをエクスプレッション・コントロールとして使用するには、134 ページの「Controllers: Foot Controllers」を参照してください。なお、エクスプレッション・コントロールで使用できるペダルは、ボリューム・タイプのペダルで、スイッチ・タイプのペダルは使用できません。“KB Expression” をペダルまたはアサインナブル・スライダーに割り当て、ページ・メ

ニューから“Write Global-Global Setup”を選択すると、設定がGlobalモードのデータとして保存されます。

Play/Mute アイコン

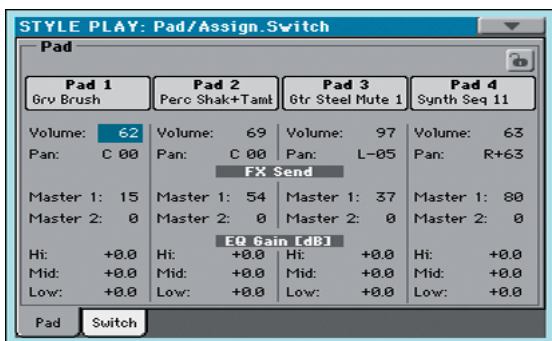
各トラックのプレイ/ミュート状態を表示します。

 プレイ状態です。このトラックの音が発音されます。

 ミュート状態です。このトラックの音は発音されません。

Pad/Switch: Pad

各パッドに割り当てるサウンドやシーケンスをこのページで選択します。



このページでの設定は、その時選択しているスタイル・セッティングまたはソングブックのエントリーに保存されます。また、パッドにかかるエフェクトはスタイル・トラックで使用するFX Aグループと共用です。

Note: メイン・ページでもパッドに割り当てるサウンドやシーケンスを選択できます。

Note: スタイルやソングブックのエントリーごとに、異なるサウンドやシーケンスをパッドに割り当てることができます。

パッド・アサイン・ボックス

各パッドに割り当てられたサウンドやシーケンス名が表示されます。このボックスをタッチすると、パッド選択ウィンドウが表示されます（8ページの「パッド選択ウィンドウ」参照）。

Volume

各パッド・トラックのボリュームを設定します。

0...127 ボリューム・レベル

Pan

各パッド・トラックのパンニング（定位）を設定します。

- 64... - 1 左側のチャンネル

0 センター

+1...+63 右側のチャンネル

FX Send (Master1, 2)

マスター・エフェクトに送る信号レベルを、パッド・トラックごとに設定します。

0...127 パッド・トラックからマスター・エフェクトに送られる信号レベル（ダイレクト音）です。

EQ Gain [dB] (Hi, Mid, Low)

各パッド・トラックのEQ設定です。

- 18.0...+0.0...+18.0

ハイ、ミッド、ローの各EQバンドのゲインです。

パッド・ロック・アイコン

このロックをオンにすると、その時のパッドの設定が他のスタイルやソングブックのエントリーでもそのまま使用できます。

ロック・パラメーターに関する詳細は、129ページの「General Controls: Lock」を参照してください。

Pad/Switch: Switch

このページでASSIGNABLE SWITCHキーに機能を割り当てます。



アサインブル・スイッチの設定は、パフォーマンス、STSまたはソングブックのエントリーに保存されます。

Switch 1, 2

2つのスイッチそれぞれにポップアップ・メニューがあり、割り当てる機能を選択できます（226ページの「アサインブル・スイッチの機能リスト」参照）。

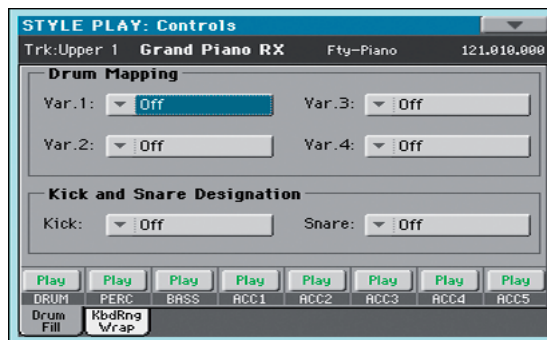
アサインブル・スイッチ・ロック・アイコン

このロックをオンにすると、その時の設定が別のパフォーマンスやSTSでもそのまま使用できます。

パラメーター・ロック機能に関する詳細は、129ページの「General Controls: Lock」を参照してください。

Style Controls: Drum/Fill

スタイルのさまざまなパラメーターを設定します。



Drum Mapping (ドラム・マッピング)

スタイルのシーケンス・データやドラム・キットを変更することなく、ドラム・キットの音色（スネア、シンバル、ハイハット）を一時的に変更させることができます。わざわざ設定し直す必要がない

ので便利な機能です。任意のドラム・マッピングを選択すると、演奏させる音色（スネア、シンバル、ハイハット）の一部が別の音色に代わります。

Off 標準マッピング

Drum Mapping 1...7

ドラム・マッピングのナンバーです。元のスタイルにもよりますが、マッピング 1 はパーカッション系、マッピング 2 から 7 に行くに従って徐々にリズムが激しくなる傾向になります。

Kick and Snare Designation (キックとスネアの入れ替え)

この設定によって、オリジナルのキック（バス・ドラム）やスネア・ドラムのサウンドが、同じドラム・キットの中の別のキックやスネア・ドラムに入れ替わります。


Hint: スタイルを聞きながら、異なる組み合わせを選び、効果を確認してください。気に入った組み合わせの設定は、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存してください。


Off オリジナルのキックやスネア・ドラム

Type 1...3 オリジナルのキックやスネア・ドラムと入れ替えるキックやスネア・ドラム

プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

 プレイ：トラックの音が出ます。

 ミュート：トラックを消音します。

せた設定が不要になったとき、オフにすると効果的な場合があります（例えば、エレキ・ベースをシンセ・ベースに変更した場合など）。

Wrap Around (伴奏トランスポーズ制限)

ラップ・アラウンド・ポイントはバックিং・トラックの一番高い音です。伴奏パターンは検知されたコードに従ってトランスポーズします。コードの音域が高すぎると、スタイル・トラックが高すぎる音域で再生することになり、不自然な出音になります。そこでラップ・アラウンド・ポイントに達すると、自動的に1オクターブ下にトランスポーズするようになっています。


ラップ・アラウンド・ポイントは、トラックごとに半音単位で12半音まで設定可能です。Style Recordモードで設定した各トラックのKey（38ページの「Key/Chord（キー/コード）」参照）から「何半音上で」ラップ・アラウンドするかを設定できます。


各トラックの値をバラバラにすることによって、ラップ・アラウンドが同時に起きて不自然な伴奏になるのを防ぐことができます。

1...12 パターンのオリジナルのキーに対する、トラックのトランスポーズ最大値（半音単位）。

プレイ/ミュート・アイコン

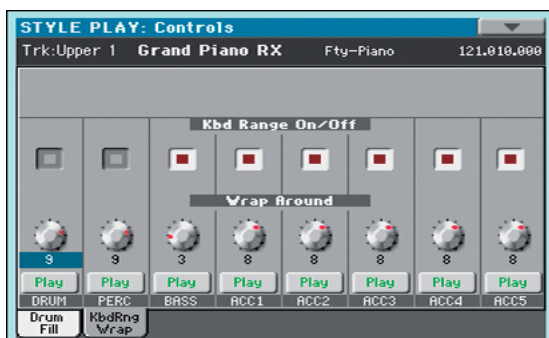
トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

 プレイ：トラックの音が出ます。

 ミュート：トラックを消音します。

Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around

スタイル・トラックのキーボード・レンジとラップ・アラウンド機能を設定するページです。



Kbd Range On/Off (発音範囲のオン、オフ)

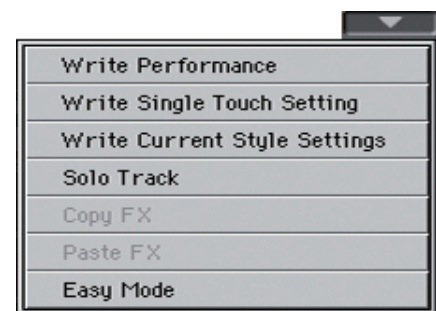
Style Recordモードでスタイル・エレメントごとに設定したKey Rangeパラメーターの設定を使用するか、しないかを選択できます。

オン 発音範囲の設定を使用します（55ページの「Style Element Track Controls: Keyboard Range」参照）。トラックが発音範囲のパラメーターで設定した最低または最高のノートを越えると、自動的に演奏をトランスポーズします。

オフ 発音範囲設定は使用されません。トラックのサウンドを切り替えたりして、楽器本来の発音範囲に合わ

ページ・メニュー

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



Write Performance (パフォーマンスの保存)

このコマンドを選択すると、Write Performanceダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、パフォーマンスに現在のパネル設定の大部分を保存することができます。

詳細30ページの「Write Performance ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Write Single Touch Setting (STSの保存)

このコマンドを選択すると、Write Single Touch Setting (STS) ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のキーボード・トラックの設定を、任意のシングル・タッチ・セッティング (STS) の1つに保存することができます。

詳細31ページの「Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Write Current Style Setting (スタイル保存)

このコマンドを選択すると、Write Current Style Settingダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のスタイル・トラックの設定を保存することができます。

詳細は31ページの「Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ機能を使うトラックを選択し、ここにタッチしてチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で“Solo”が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

ソロ機能は選んだトラックによって多少働きが異なります：

- ・ キーボード・トラック：選んだキーボード・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのキーボード・トラックの音は消音します。このとき、スタイル・トラックには影響ありません。
- ・ スタイル・トラック：選んだスタイル・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのスタイル・トラックの音は消音します。このとき、キーボード・トラックには影響ありません。
- ・ グループ化されたスタイル・トラック：このトラックではソロ機能が使えません。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながらトラックにタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFTキーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Copy FX / Paste FX

このコマンドでマスター1または2、あるいはエフェクト・グループ(A、B)の両方の設定をコピーします。また、エフェクトのコピーは異なるエレメント間(スタイルとパフォーマンスやSTSとの間や、スタイルとソングやサウンドとの間)でも行えます。

Note: このコマンドはエフェクト・セクションのパラメーター設定のみをコピーします。“Dry”や“FX Send”のような別のセクションにあるパラメーター設定はコピーされません。これらのパラメーターはエフェクト音全体に関連したものですので、コピー後にこれらのパラメーターを再設定する必要がある場合があります。

エフェクトのコピー手順(1つのエフェクトの場合)：

1. コピー元となるパフォーマンスやSTS、スタイルやソングまたはサウンドを選択します。
2. コピー元となるエフェクト・グループ(AまたはB)をサイド・タブで選択します。
3. コピー元となるエフェクトのページに入ります(Master 1またはMaster 2)。
4. ページ・メニューから“Copy FX”を選択します。
5. コピー先となるパフォーマンスやSTS、スタイルやソングまたはサウンドを選択します。
6. コピー先となるエフェクト・グループ(AまたはB)をサイド・タブで選択します。
7. コピー先となるエフェクトのページに入ります(Master 1またはMaster 2)。
8. ページ・メニューから“Paste FX”コマンドを選択します。

エフェクト・グループすべての設定をコピーする手順：

1. コピー元となるパフォーマンスやSTS、スタイルやソングまたはサウンドを選択し、そのエフェクト・ページからA/B FX Configページに入ります。

2. コピー元となるエフェクト・グループ(AまたはB)をサイド・タブで選択します。
3. ページ・メニューから“Copy FX”コマンドを選択します。
4. コピー先となるパフォーマンスやSTS、スタイルやソングまたはサウンドを選択し、そのエフェクト・ページからA/B FX Configページに入ります。
5. コピー先となるエフェクト・グループ(AまたはB)をサイド・タブで選択します。
6. ページ・メニューから“Paste FX”を選択します。

Easy Mode (イージー・モード)

イージー・モードは、画面に表示されるパラメーターの数を減らし、より使いやすいユーザー・インターフェイスでStyle PlayモードとSong Playモードを楽しむことができます。このモードは初心者向けですが、Advancedモードの追加パラメーターを操作したくないプロの方にもお勧めします。

Style PlayモードとSong Playモードのページ・メニューで“Easy Mode”を選択すると、イージー・モードの有効と無効をいつでも切り替えることができます。

Write Performance ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Performance”を選択すると、この画面が表示されます。すべてのトラック設定、選ばれたスタイル、いろいろなスタイル設定をパフォーマンスごとに保存することができます。



[SHIFT] SHIFTキーを押しながら、PERFORMANCEキーを押して、このウィンドウを表示させることもできます。

Name

保存されるパフォーマンスの名前。**[I]**(テキスト・エディット)ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

Perf Bank (パフォーマンス・バンク)

パフォーマンスを保存するバンク。各バンクは、PERFORMANCEキーのうちの1つと一致します。別のバンクを選択する場合は、VALUEダイヤルで選択します。

Performance (パフォーマンス位置)

パフォーマンスを保存する場所。別の場所を選択する場合は、VALUEダイヤルで選択します。

Select... ボタン

このボタンにタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを表示し選択することができます。

Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Single Touch Setting”を選択すると、この画面が表示されます。現在のキーボード・トラックの設定を4つのSTSのうちの1つに保存することができます。



[SHIFT] SHIFTキーを押しながら、STSキーを押して、このウィンドウを表示させることもできます。

Note: GlobalモードのMode PreferencesにあるMediaページで“Factory Style and Pad Protect”がオンになっている場合、ファクトリー・バンクのスタイルにSTSを保存することはできません。この時、ページ・メニューの“Write Single Touch Setting”コマンドはグレー表示になり、選択できません。このため、すべてのファクトリー・スタイルの設定はオリジナルのままキープされます。

Name

保存されるSTSの名前。**[T]**(テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

Current Style (現在のスタイル)

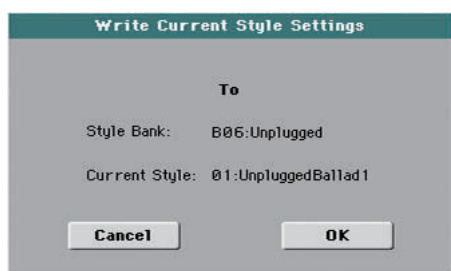
(エディット不可) 保存する4つのSTSのうちの1つが含まれているスタイル名です。親スタイルの名前を表示します。

STS

STSを保存する場所。保存先に現在保存しているSTSの名前を表示します。別の場所を選択する場合は、VALUEダイヤルで選択します。

Write Style Settings ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Style”を選択すると、この画面が表示されます。スタイル・トラックの設定を現在のスタイルに保存することができます。



[SHIFT] SHIFTキーを押しながら、いずれかのSTYLE SELECTキーを押して、このウィンドウを表示させることもできます。

Note: GlobalモードのMode PreferencesにあるMediaページで“Factory Style and Pad Protect”がオンになっている場合、ファクトリー・バンクのスタイルにスタイル設定を保存することはでき

ません。この時、ページ・メニューの“Write Current Style Settings”はグレー表示となり、選択できません。このため、すべてのファクトリー・スタイルの設定は、オリジナルのままキープされます。

Style bank (スタイル・バンク)

(エディット不可) 現在のスタイルが含まれているスタイル・バンク。

Current Style (現在のスタイル)

(エディット不可) 現在のスタイルの名前です。

フェイバリット・バンク

10個のフェイバリット (お気に入り) ・バンクを使って、スタイルのカスタム・セットを作ることができます。フェイバリット・バンクには、よく使うスタイルを選びやすいようにまとめて保存したり、ユーザー・バンクと同様に、作成/編集したスタイルを保存することができます。またこれらは、スタイル選択画面に表示されるタブに、それぞれ違う名前をつけてアサインすることができ、ファクトリー・スタイルに含まれてない音楽ジャンルを加える用途にも使うことができます。

お気に入りスタイルを保存すると、本機の内部メモリーのシステム・エリアにあるスタイル・フォルダ内に10個のファイルが自動的に作成されます。画面上では異なるバンク名で表示されていても、各ファイル名は固定されています。

ファイル名	フェイバリット・バンク
FAVORITE01...10.STY	Bank 1...10

Hint: 新しいスタイルはウェブサイトですぐリリースされます。

フェイバリット・バンクの作成

フェイバリット・バンクの作成には、2つの方法があります。

- Style Recordモードで、ユーザー・スタイル・バンクの代わりに、フェイバリット・バンクに新しく作ったスタイルやエディットしたスタイルを保存することができます。スタイルの保存の詳細は、「Style Recordモード」の章を参照してください。
- Mediaモードで、ユーザー・スタイル・バンクの代わりに、フェイバリット・バンクにスタイルをロードすることができます。ロード操作の詳細は、「Mediaモード」の章を参照してください。

フェイバリット・バンクの名前変更

スタイル選択ウィンドウを表示しているときは、ページ・メニューから“Rename Favorite Bank”を選択し、フェイバリット・スタイル・タブに好きな名前を付けることができます。



割り当てる名前は、2行に渡ってもかまいません。この場合は、パラグラフ文字（¶）で区切ります。例えば、「World Music」を2行に分けるときは、“World ¶ Music” と入力します。

スタイル選択ウィンドウのサイド・タブの幅よりも長い単語を入力しないように注意してください。

Style/Pad Record モード

Style/Pad Record モードでは、自分でオリジナルのスタイルやパッドを作成したり、既存のスタイルやパッドをエディットしたりすることができます。

スタイルやパッドをレコーディングする

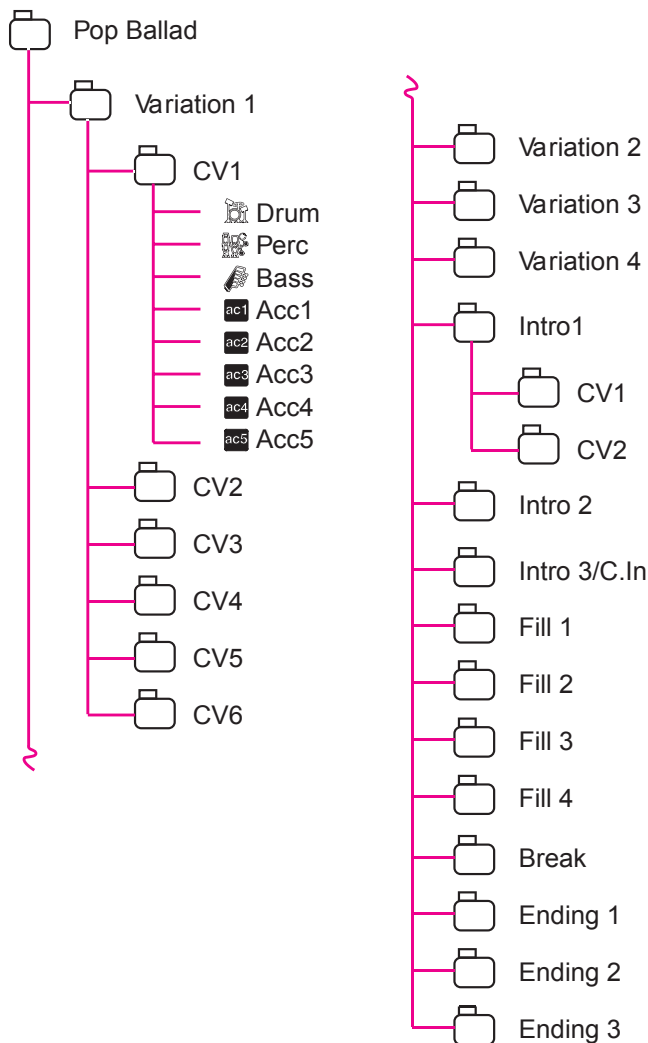
スタイルとパッドのレコーディングやエディット操作は基本的に共通しています。ここではそれらの作成方法をご紹介します。

スタイルの構造

「スタイル」とは、本機のアレンジャー機能で自動的に再生する、いわゆるバックিং・パターンを意味する小さなシーケンスの集合体です。スタイルは、スタイル・エレメント (Element) で構成されています。本機には、15種類のスタイル・エレメント (バリエーション1~4、イントロ1~3、フィル1~4、ブレイク、エンディング1~3) があります。これらのスタイル・エレメントは、演奏時に直接パネルのキーを使って選択できます。

スタイルを演奏すると、パネル上のスタイル・エレメント・キーを押す操作に従って各スタイル・エレメントが直接選択されます。

スタイルの構造を下図のようにツリーを使って説明します。



スタイル・エレメントは、コード・バリエーション (CV-Chord Variation) と呼ばれる単位で構成されていますが、それぞれのエレメントに同じ数のCVがあるとは限りません。例えば、バリエーション1~4には最大6つまでのCVがそれぞれ入っていますが、その他のスタイル・エレメントにはそれぞれ最大2つのCVしかありません。

コード認識領域で演奏する際 (この領域は、SPLITキーのオン/オフ設定によって、ロワーまたはフルのいずれかになります)、アレンジャー機能は鍵盤上をスキャンして、どのコードを演奏しているかを判断します。そして、選択しているスタイル・エレメントに応じ、アレンジャー機能は、スキャンされたコードに対してどのコード・バリエーション (CV) を演奏すべきかを判断します。スキャンされたコードに、どのコード・バリエーションを対応させるかは、コード・バリエーション・テーブルで設定します。各スタイル・エレメントにそれぞれ、コード・バリエーション・テーブルがあります。

コード	コード・バリエーション (CVs)	
	バリエーション 1~4	イントロ 1~2, カウントイン, フィル 1~4, ブレイク, エンディング 1~3
Major	CV1 - CV6	CV1 - CV2
6		
M7		
M7(b5)		
sus		
sus2		
M7sus		
m		
m6		
m7		
m7(b5)		
m(M7)		
7		
7(b5)		
7sus4		
dim		
dim(M7)		
#5		
7(#5)		
M7(#5)		
1+5		
1+8		
b5		
dim7		

アレンジャー機能は再生すべきCVを決定した後、各トラックの適切な演奏をします。各シーケンスはそれぞれ特定のキー (調) で作られています (例: Cメジャー、Gメジャー、Eマイナーなど)。このため、アレンジャー機能はスキャンされたコードに合わせてこれをトランスポートします。

スタイルの構造をさらに詳しく見ると、各コード・バリエーションはトラック・シーケンスというもので構成されていることがわかります。本機は8つのトラックを用意しています。DRUMとPERCはドラムとパーカッションのシーケンスに使用し、BASSはベース、

ACC1~5は伴奏シーケンス（ストリングス、ギター、ピアノ、その他の伴奏楽器）のシーケンスに使用します。

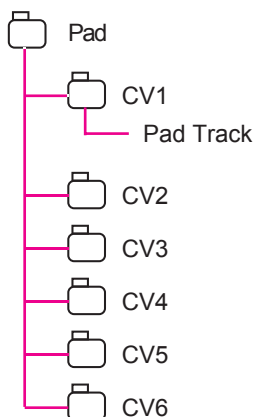
以上をまとめると、コードをコード認識領域で演奏したときにアレンジャー機能は、どのスタイル・エレメントを設定しているかを判断し、次に、演奏されたコードに対して使用するコード・バリエーションを判断します。そして、そのコード・バリエーションの各トラックのスタイル・シーケンスを、元のコードから認識したコードへトランスポートします。これを演奏者がコードを弾くたびに繰り返します。

パッドの構造

パッドは基本的に1トラックのみのスタイルと捉えることができます。スタイル・レコーディングで適用されることのほとんどは、パッド・レコーディングでも適用されます。

パッドには次の2種類があります：

- ・ **ヒット・パッド**：コード認識機能によって音程が変更されないタイプです。基本的には、単音または1つのコードによる単発シーケンスとなります（以下参照）。
- ・ **シーケンス・パッド**：コード認識機能によって音程が変更されるタイプで、1トラックのみのパターン（フレーズなど）を内蔵します。これはそのままスタイル・トラック1つ分と捉えることも可能で、1エレメント、1トラック、マルチコード・タイプ（認識したコードに応じて音程が変化するタイプ）のバリエーションとも言えます（図参照）。



各パッドは最大6個のChord Variation（コード・バリエーション：CV）で構成されています。各コード・バリエーションは1トラック構成です（パッド・トラック）。

スタイルと同様、コード認識エリアでコードを押さえると、それに応じたコード・バリエーションが呼び出されます。認識されたコードはコード・バリエーション・テーブルに沿って最適なコード・バリエーションに分類されます。そのため、各パッドにはコード・バリエーション・テーブルが内蔵されています。

また、スタイルと同じく、Note Transposition Tables（ノート・トランスポジション・テーブル：NTT）もパッドに適用されます。

この他にも、トラック・タイプによる動作の違いもスタイルと同様に適用されます（「トラック・タイプ」参照）。

トラック・タイプ

スタイル・トラックにはさまざまなタイプのトラック（56ページの「Track Type（トラック・タイプ）」参照）があり、アレンジャー機能の処理方法はトラックによって異なります。

- ・ **アカンパニメント（Acc）トラックとベース・トラック**：コードが認識されると、トラックのシーケンスに打ち込まれたノートは、ノート・トランスポート・テーブル（NTT）に従って、そのコードにふさわしい音階にトランスポートします。NTTを使用すると、コード・バリエーションをいくつか録音するだけで、不協和音を避け、パターン・ノートを認識されたコードのノートにトランスポートできるので、すべてのノートを正しい音程で再生できます。

- ・ **ドラム・トラックとパーカッション（Perc）トラック**：コード変換の必要がないので、トランスポートはありません。常にオリジナルのパターンで演奏します。

- ・ **ギター（Gtr）トラック**：コードを認識すると、アレンジャー機能は、ギターの指板の音域を外れないように「バーチャル・ギター」で単音、ストローク、およびアルペジオを演奏します（40ページの「メイン・ページ - Guitar Mode」参照）。

Note: ギター・トラックには伴奏トラックでよく使われる便利なパーツである“フリーフォーム”パッセージもあります。

スタイルのレコーディング

スタイルをレコーディングするという事は、スタイル・エレメント内の各スタイル・エレメントにあるトラックに個々に録音するという事です。

すべてのスタイル・エレメントにあるすべてのコード・スタイルをレコーディングする必要はありません。一般的には各スタイル・エレメントで1つのコード・バリエーションをレコーディングするだけで十分です。但し例外として、Intro 1、Ending 1については、メジャー系とマイナー系のコード・バリエーション両方をレコーディングすることをお勧めします。

パッドの録音

パッドの録音は、パッドが持つ、「各コード・バリエーションの中のトラックを録音する」ということです。

すべてのコード・バリエーションを録音する必要はありません。最低1つのコード・バリエーションを録音するだけで十分です。

パターン・データとトラック・データ

パターンの作成やエディットはStyle/Pad Recordモードで、トラック・パラメーター（音量、パン、オクターブ・トランスポート、エフェクト設定など）のエディットは、Style Playモードで行います。

- ・ Style Recordモードで作成またはエディットしたパターンの設定情報は、Style/Pad Recordモードのページ・メニューから“Write Style”または“Write Pad”を選択して保存します（61ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照）。
- ・ Style Playモードでエディットしたトラック・パラメーターは、Style Playモードのページ・メニューから“Write Current Style Settings”を選択し、スタイル・パフォーマンスに保存します（31ページの「Write Style Settings ダイアログ・ボックス」参照）。

サウンド

スタイル・トラックにサウンドを割り当てる方法は2つあります。

- ・ Style RecordモードではStyle Element Track Controls: Sound/Expression ページで各スタイル・エレメントにそれぞれ異なるサウンドを割り当てることができます（39ページの「サウンド・エリア」参照）。また、Pad Recordモードの同ページでパッドにサウンドを割り当てることができます。
- ・ Style Playモードでは、1つのサウンドのみを（他のトラック・パラメーターとともに）スタイル設定に割り当てることができます。すべてのスタイル・エレメントで共通のサウンドになります。

どちらのサウンドが使われるかは、“Original Style Sounds”パラメーター（16ページ参照）の状態に依存します。

Note: Style Play モードでサウンドを割り当てると、“Original Style Sounds” パラメーターは自動的にオフになります。

スタイルのインポートとエクスポート

本機でスタイルを作成する代わりに、スタンダードMIDIファイル(SMF)をコンピューターから本機にインポートすることもできます。58ページの「Import: Import SMF」および60ページの「Export SMF」を参照してください。

Style/Pad Recordモードに入る

Style PlayモードでRECORDキーを押すと、以下のページを画面に表示します。



ファクトリー・スタイルのパッドは、Global モードの Mode PreferencesにあるMediaページの“Factory Style and Pad Protect”をオフにするとエディット可能になります(133ページ参照)。

- 現在選択しているスタイルをエディットするには、Record/Edit Current Styleを選択します。
- スタイルを新規作成する場合は、Record New Styleを選択します。この時、デフォルト設定のスタイル・セッティングが呼び出されます。レコーディングを終えたら、お気に入りバンク (Favorite) またはユーザー (User) バンクに保存します (“Factory Style and Pad Protect” がオフになっている場合は、ファクトリー・バンクにも保存できます)。
- パッドの内容をエディットする場合は、Record/Edit Padを選択します。
- 新しいパッドを1から作成する場合は、“Record New Pad”を選択します。録音が済んだら、新しいパッドをユーザー・パッドとして保存します “Factory Style and Pad Protect” をオフに設定しているときは、元のファクトリー・スタイルの位置に上書きすることができます。

スタイルやパッドをエディットしましたら、保存をして (“エディット内容の保存と消去” 参照) Style/Pad Recordモードを終了します。

その後スタイルまたはパッド・トラック設定のエディットをします。

- スタイル: Style Playモードに入り、トラックの設定(テンポ、音量、パン、FXセンドなど。18ページおよび“Style Playモード”の章以降を参照)を調節してスタイル設定をエディットします。そして、ページ・メニューから、“Write Current Style Performance”を選択して保存します(30ページの「Write Performance ダイアログ・ボックス」参照)。

- パッド・トラック設定のエディット: Style PlayまたはSong Playモードのパッド・ページに入り、新しく作成したヒット(単発のサウンド)またはシーケンスをパッド・キーに割り当て、パッド設定を調整します(ボリューム、パン、エフェクト・センド等。28ページの「Pad/Switch: Pad」参照)。最後にページ・メニューから“Write Current Style Settings”を選択してパッド設定を保存します。

Note: 録音またはエディットを完了すると、メモリーは自動的に再構成します。このため、START/STOP キーを押すと、実際にスタイルの再生が始まるまでに若干の遅延があります。特に、スタイルに入っているMIDIイベントが多いほど、この遅延が大きくなります。

Note: Recordモードでは、フット・スイッチは無効になります。ただし、ボリューム / エクスプレッション・タイプのペダルは使用できます。

エディット内容の保存と消去

エディットが終わったら、エディットしたスタイルやパッドをメモリーに保存するか、エディット内容を破棄するかを選択します。

- 変更を保存するときは、ページ・メニューから“Write Style/Pad”を選択します(61ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照)。
- エディット内容をすべて破棄する場合は、ページ・メニューの“Exit from Record”を選択します。または、RECORDキーを押し、録音を終了してStyle Playモードのメイン・ページに戻ります。

Hint: 録音中はなるべく頻繁に保存するよう心掛け、せっかくエディットしたスタイル / パッドが誤って失われないようにしてください。

エディット中のスタイルの試聴

Style/Pad Recordモードでは、表示しているページによっては、選択したコード・バリエーションやスタイルやパッド全体を試聴することができます。

コード・バリエーションを選択するには、Record/Editモードのメイン・ページを表示します(37ページの「Element (スタイル・エレメント)」および「Chord Var (コード・バリエーション)」を参照)。

- メイン、EventEdit、Quantize、Transpose、Velocity、Deleteのいずれかのページを表示しているときは、選択したコード・バリエーションを試聴できます。再生するには、START/STOPキーを押します。START/STOPキーをもう一度押すと、再生が停止します。
- Sounds/Expression、KeyboardRange、Chord Table、Trigger/Tension、Delete All、Copy、Style/Pad Element Controls、Style/Pad Controlのいずれかのページを表示しているときは、スタイル全体を試聴できます。START/STOPキーを押して、コードを演奏してみましょう。スタイル/パッド・エレメントはパネルのキー(VARIATION 1~4、INTRO 1~3、AUTO FILL、BREAK、ENDING 1~3)で選択します。START/STOPキーをもう一度押すと、再生が停止します。
- Guitarモードのページを表示しているときは、プログラミングしているパターンを試聴できます。選択したキーを押すと、演奏が始まります。

Note: Style Record モードに入ると、コード認識モードは Style Play モードで選択していた設定に切り替わります。コードとして認識させるには、最低 3 ボイスのコードを押さえる必要があります。

コード認識モード		
Style Play モード	Style Record モード	ノート (min.)
One Finger	Fingered	3
Fingered	Fingered	3
Expert	Expert	3

Note: このモードでは、Pad TypeパラメーターがOne Shotに設定されていてもパターンは常にループ再生されます (56 ページの「Pad Type (パッド・タイプ)」参照)。

記録されるイベントのリスト

Style/Pad Recordモードでは、スタイルやパッドの誤作動を引き起こすイベントを防ぐために、入力可能なイベントに制限を設けています。以下に、記録されるイベント、および制限されるおもなイベントを示します。

コントロール機能	CC#
種類	
Note On (ノート・オン)	
RX Noise On (RX ノイズ・オン)	
Pitch Bend (ピッチ・バンド)	
Channel After Touch (チャンネル・アフター・タッチ)	
Modulation (モジュレーション)	1
Breath (ブレス)	2
Pan (パン)	10
Expression (エクスプレッション)	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper - Hold 1 (ダンパー・ホールド 1)	64
Filter Resonance - Harmonic Content (フィルター・レゾナンス - ハーモニクス・コンテンツ)	71
Low Pass Filter Cutoff - Brightness (ロー・パス・フィルター・カットオフ - ブライツネス)	74
CC#80 (汎用 #5)	80
CC#81 (汎用 #6)	81
CC#82 (汎用 #7)	82

Note: コントロール・チェンジ・メッセージの一部には、本機のコントローラー類では直接記録できないものがあります。

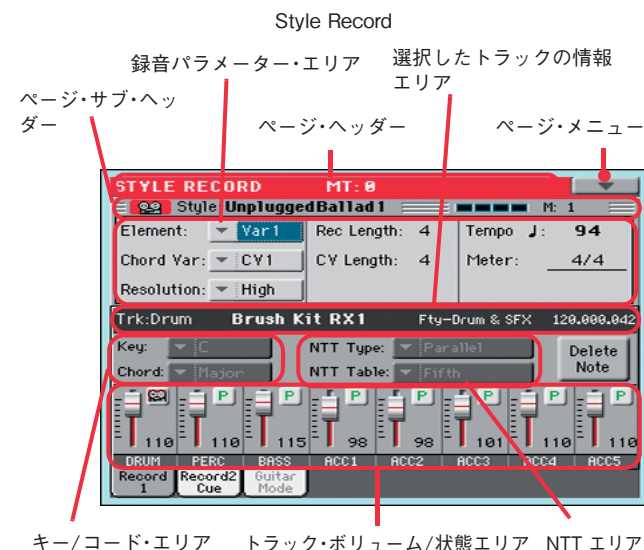
記録できるコントローラーは、アサインابل・ペダル/スライダー/スイッチに割り当てることができます。

外部のコンピューターでソフトウェアを使って入力されたMIDIコントロール・チェンジ・メッセージは、インポート機能を使って取り込むことができます (58ページの「Import: Import SMF」参照)。

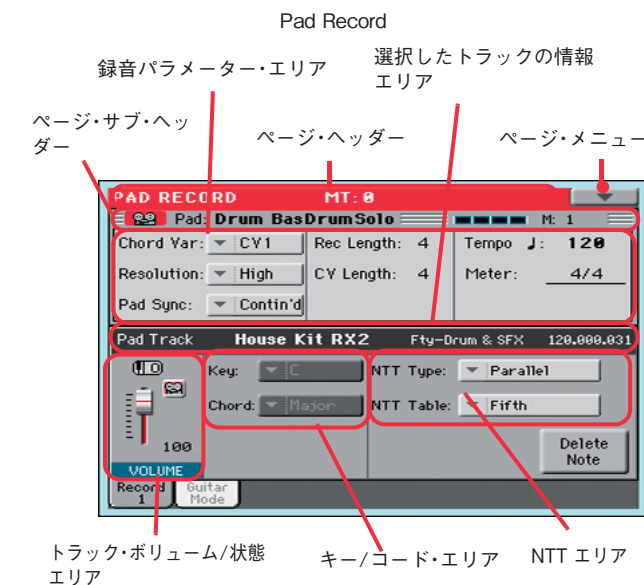
いくつかのコントローラーは、パターンの終わりにリセットします。

メイン・ページ - Record 1

RECORDキーを押して、“Record/Edit Current Style”が“Record New Style”を選択すると、Style Recordモードのメイン・ページのRecord 1ページが表示されます。



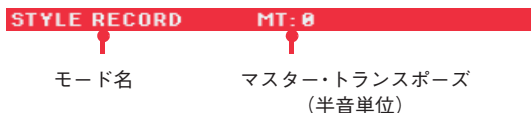
キー/コード・エリア トラック・ボリューム/状態エリア NTT エリア



トラック・ボリューム/状態エリア キー/コード・エリア NTT エリア

ページ・ヘッダー

現在のモード名とマスター・トランスポーズ値を表示します。



モード名

現在のモード名。

マスター・トランスポーズ

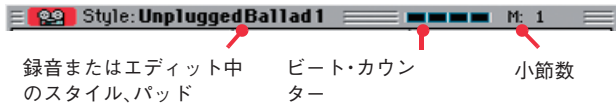
半音単位のマスター・トランスポーズ値。この値は、パネル上のTRANSPOSEキーで変更することができます。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニューが表示されます（60ページの「ページ・メニュー」参照）。

ページ・サブ・ヘッダー

スタイルに関する一部の演奏情報を表示します。



録音 / エディット中のスタイル名

現在録音またはエディット中のスタイル名を示します。

ビート・カウンター

小節内の現在の拍数を表示します。

小節番号

現在録音している小節を示します。

録音パラメーター・エリア

Element (スタイル・エレメント)

(スタイルのみ) エディット用のスタイル・エレメントを選択します。各スタイル・エレメントは、パネルの同じ名前と対応しています。スタイル・エレメントを選択したら、実際のエディット用にコード・バリエーション（下記参照）を選択してください。

Var1...End3 現在選択しているスタイル・エレメントです。

Chord Var (コード・バリエーション)

上記でスタイル・エレメントを選択した後、そこに入っているコード・バリエーションのうち、エディットするコード・バリエーションを選択します。

Note: 値が小文字 (cv1 ~ cv6) の場合、コード・バリエーションには何も入っていません。大文字 (CV1 ~ CV6) の場合、そのコード・バリエーションは録音済みです。

- スタイル・エレメントがVar1、Var2、Var3、またはVar4の場合、6つのコード・バリエーションのうち1つをエディット用に変更できます。
- スタイル・エレメントがIntro1、Intro2、Intro3、Fill1、Fill2、Fill3、Ending1、Ending2、またはEnding3の場合、2つのコード・バリエーションのうち1つをエディット用に変更できます。
- 1つのパッドにつき6種類あるコード・バリエーション (CV1 ~ CV6) の中から1つを選択できます。

Note: レコーディングされていないコード・バリエーションは小文字 (cv1 ~ cv6) で表示され、レコーディング済みのものは大文字 (CV1 ~ CV6) で表示されます。

Resolution (レゾリューション)

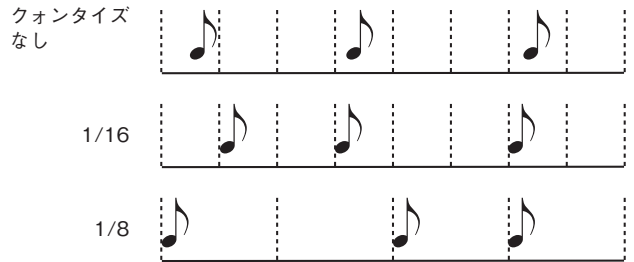
録音中のクオンタイズ (分解能) を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングのずれを避けながら演奏できます。

Note: 録音した後でエディットによりクオンタイズを調整することもできます（48ページの「Style/Pad Edit: Quantize」参照）。

High クオンタイズは行いません。

♩ (1/32)... ♩ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。クオンタイズの後の「3」は3連符を表します。



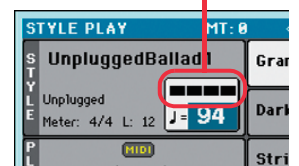
Pad Sync (パッド・シンク設定)

(パッドのみ設定可能です) パッドのパターンのシンク設定を、このパラメーターで行えます。

オフ シンクしません。シーケンス (パターン) は PAD キーを押すと同時にスタートします。

Continued アレンジャーまたはその時に使用中のプレーヤーのテンポに同期してパターンがスタートします。ビート・カウンターのその時のポジションに応じてパターンのスタート位置が変わりますので、パターンの先頭からスタートしない場合もある代わりに、停止した位置から再スタートさせることができます。例えば、アレンジャーまたはプレーヤーのビート・カウンターが3拍目を表示して91 チックを演奏しているとします。この場合、パッドは 3 拍目の 91 チックからスタートします。

The beat counter



このように、パターンの途中からスタートさせ、フィルインのように使うこともできます。

Beat アレンジャーまたはプレーヤーのテンポに同期して次の小節からパターンがスタートします。この場合、パターンは必ずその先頭 (例: 1 拍目、1 チック) からスタートします。

Rec Length (録音する長さ)

録音するトラックの長さ (小節単位) を設定します。この値は常に、“CV Length” (後述) の値か、その約数になります。

これは、コード・バリエーションの全長ではなく、現在のトラックの長さです。例えば、ドラムのパターンが2小節ずつ繰り返す、8小節のコード・バリエーションを作るとします。その場合は、ドラムのトラックを録音する前に、CV Lengthパラメーターを8に設定し、Rec Lengthパラメーターを2に設定します。録音後、スタイルを保存するかエディットして再生すると、2小節のパターンを8小節のコード・バリエーションに引き伸ばします。

Warning: “CV Length” の値を “Rec Length” パラメーターの値より小さく設定しても、“Rec Length” の値は画面上ですぐに更新されません。このため、その値を越えた部分の小節が削除される前に、“CV Length” の値を変更することができます (後述の「CV Length (コード・バリエーションの長さ)」の「Warning」参照)。

ただし、START/STOP キーを押して録音を始めると、“Rec Length” の値が画面上ではそれまでの値を表示していたとしても、実際には新しい値に更新されてしまいます。

例えば、“CV Length” を4、“RecLength” を4に設定したとします。次に、“CV Length” を2に変更してSTART/STOPキーを押して録音を始めると、Rec Lengthパラメーターの画面上での表示は4ですが、実際には2に変更され、録音内容が2小節分で繰り返になります。もう一度START/STOPキーを押して録音を終了すると、Rec Lengthパラメーターの値表示は2に更新され、2小節以降の小節をすべて削除します。

CV Length (コード・バリエーションの長さ)

選択したコード・バリエーションの全長(小節単位: 最大32小節)を設定します。スタイル再生時、そのコード・バリエーションに対応するコードが鍵盤上で認識されると、この長さで、伴奏パターンを繰り返します。

Warning: 録音後、CV Length パラメーターでコード・バリエーションの長さを短くすると、設定したその長さより後の小節は削除します。録音後に“CV Length” の値を小さくする際は、十分に気を付けてください。必要な小節が削除されてしまったら、録音を保存せずに終了してください(61ページの「Exit from Record (録音の終了)」参照)。

Tempo (テンポ)

このパラメーターを選択した(反転表示した)後、TEMPOセクションでテンポを設定します。

Hint: この画面のときに、SHIFT キーを押しながら、VALUE ダイアルを回すと、選択しているパラメーターに関係なくテンポの値を変えることができます。

Note: テンポを記録する際、古いデータは常に新しいデータに置き換えられます。

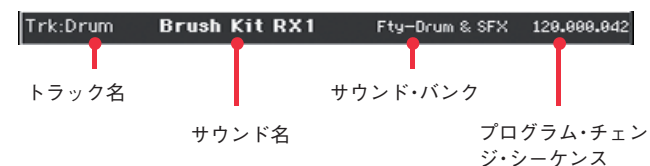
Note: スタイル演奏のときの実際のテンポは、Style Play モードでスタイル・パフォーマンスを保存したときの値になります(13ページの「現在のテンポ」参照)。

Meter (拍子)

スタイル・エレメントまたはパッド・シーケンスの拍子記号を設定します。スタイル・エレメントまたはパッドが空の場合(録音を始める前)にのみ設定できます。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。



トラック名

選択したトラックの名前です。

Drum...Acc5 スタイル・トラックです。

サウンド名

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分にタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、別のサウンドを選択できるようになります。

サウンド・バンク

選択したサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

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

キー/コード・エリア

Key/Chord (キー/コード)

現在のコード・バリエーション用に、トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。ここで、トラックに録音したデータのキーとコードを正しく設定することによって、パターン再生時、NTT(後述参照)によるトランスポーズが正しく行われます。

Note: イントロ1とエンディング1のスタイル・エレメントでは、プリセット・スタイルと同様に、「メジャー」と「マイナー」の両方のコード・バリエーションを録音することをお勧めします。

トラックを選択すると、そのトラックに割り当てられたオリジナルのキー/コードが表示されます。録音したトラックはすべて、そのキー/コードで再生します。例えば、Acc1トラックのオリジナル・キー/コードがA7の場合、Acc1トラックを選択すると、他のトラックもすべてA7キー/コードで再生します。

Note: 全てのトラックのキー/コードが、録音されたデータに対して正しく設定していない場合、正しく再生されません。

Note: Guitar モードの場合、ルールが異なるので、上記の説明は当てはまりません。詳細については、40ページの「メイン・ページ - Guitar Mode」を参照してください。

NTT エリア

NTT Type/Table (NTT タイプ/表)

NTTはノート・トランスポーズ・テーブル(Note Transposition Table)といい、コルグのアレンジャー機能が、認識されたコードを音楽パターンに変換できるようにする最先端のアルゴリズムです。NTTは、コード・バリエーションのオリジナル・コードに完全には一致していないコードを認識したときに、アレンジャー機能がパターン・ノートをどのようにトランスポーズするかを定めたものです。例えば、Cメジャーのコード・バリエーションだけを録音した場合、鍵盤上でCメジャー7のコードが認識されると、アレンジャー機能は、足りないノート(この場合は7度の音)を鳴らすために、一部のノートをトランスポーズしなくてはなりません。

Note: ドラムまたはパーカッションのトラックでは、これらのパラメーターがグレー表示になり、選択することができません。

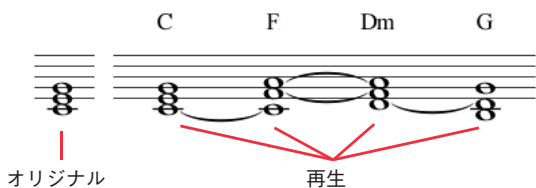
Note: NTTパラメーターは、スタイル・エレメントのトラックごとに個別にプログラムされています。

通常、NTTには2種類あります。

- **Parallel** を選択すると、ノートはWrap Aroundパラメーターの設定範囲でトランスポーズを行います。このテーブルは、メロディー・パートに最適です。



- **Fixed** を選択すると、レガートでコード・チェンジがより自然になるように、移行するノートの数ができる限り抑えられます。これは、和音を使ったトラック（ストリングスやピアノなど）に最適です。



Parallel/Root 7th やメジャー 7th、メジャー 6th の入ったコードを弾いたときに、ルート音（C メジャーならば C）に、足りないノートにトランスポートされます。

Parallel/Fifth 7th やメジャー 7th、メジャー 6th の入ったコードを弾いたときに、5 度のノート（C メジャーならば G）を、足りないノートにトランスポートします。



Parallel/i-Series

オリジナルのパターンを「メジャー 7th」または「マイナー 7th」のコードでプログラムする必要があります。コルグの i シリーズのスタイルをロードすると、この選択肢が自動的に選択されます。



Parallel/No Transpose

Style Play モードで弾いたコードのキーにあわせてトランスポートして再生しますが、コード・タイプには関係なくそのまま平行移動します。プリセット・スタイルや新規作成したスタイルのイントロ 1 とエンディング 1 の標準設定となっています。プリセット・スタイルのように、コード進行が録音されたイントロやエンディングではこの設定にします。

Fixed/Chord このテーブルでは、レガートでコード・チェンジがより自然になるように、移行するノートの数ができる限り抑えられます。和音を使用したトラック（ストリングスやピアノなど）に最適です。“Parallel” の設定とは反対に、オリジナルの和音は “Wrap Around”（伴奏トランスポート制限）の設定には従わず、演奏したコードの構成音をオリジナルの近辺で探します。

Fixed/No Transpose

Style Play モードでどのようなコードを弾いたとしても、トランスポートしません。Master Transpose キーを操作したときのみトランスポートします。

Delete Note ボタン

トラックから1つのノート、または1つの打楽器のリズムのみを削除するとき 사용합니다。例えば、スネアの音を削除するには、鍵盤の D2（スネアに該当するノート）を押しながらこのボタンにタッチします。

1. トラックを選択します。
2. Delete Note ボタンにタッチしたままにします。
3. START/STOP キーを押してスタイルを再生します。
4. 削除するノートを含んでいるところで、そのノートの鍵盤を押しさえます。削除される最後のノートまで、押し続けます。
5. 削除が終わったら、Delete Note ボタンと鍵盤を離し、パネルの START/STOP キーを押してスタイルの再生を止めます。

Note: ノートがパターンの初めにあるときは、鍵盤のノートを押してスタイル演奏を始めてください。

トラック・ボリューム / 状態エリア

バーチャル・スライダー

画面上のバーチャル・スライダーをドラッグして、そのトラックのボリュームを変更します。別の方法として、トラックをタッチして選択し、VALUE ダイヤルで値を変更することもできます。

プレイ / ミュート / 録音アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

- プレイ：トラックの音を出します。
- ミュート：トラックを消音します。
- 録音：録音を開始すると、鍵盤や MIDI IN 端子からのノートを受信します。

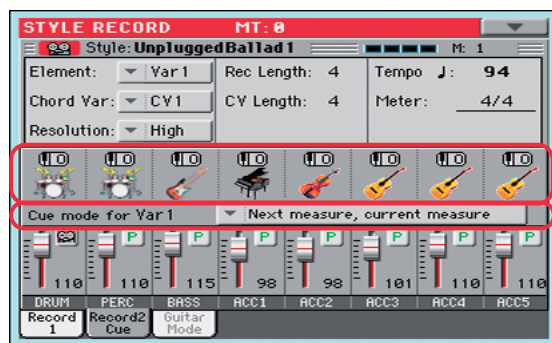
トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。

Drum...Acc5 表示しているスタイル・トラックです。

メイン・ページ - Record 2/Cue

(スタイルのみ) メイン・ページの Record 2/Cue タブにタッチして、このページを表示します。ほとんどのパラメーターは、“メイン・ページ - Record 1” と同じです。ここでは、各スタイル・トラックのサウンドとスタイル・エレメントのキュー・モードを確認、選択できます。



サウンド・エリア

キュー

サウンド・エリア

8本のスタイル・トラックのサウンド・バンクとトランスポート値を表示します。

オクターブ・トランスポーズ・アイコン



サウンド・バンク・アイコン

オクターブ・トランスポーズ値

(エディット不可) 各トラックのオクターブ単位のトランスポーズを表示します。各トラックは、このトランスポーズ値でエディットします。この値を変更する場合は、パネルのUPPER OCTAVEキーで設定します。または、Style Playモードの“Mixer/Tuning: Tuning”エディット・ページに移動します(20ページ参照)。この値は、スタイル設定に保存します。

サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を图示したものです。最初にアイコンにタッチすると、対応するトラックが選択されます(詳細な情報は、選択したトラック情報エリアに表示します。前述の「メイン・ページ - Record 1」を参照)。もう一度このアイコンにタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

Note: Original Style SoundsパラメーターがStyle Playモードで選択していない場合、これらのサウンドは、パフォーマンスで選択したサウンドに置き換えることができます(16ページ参照)。

キュー・エリア

Cue mode for [スタイル・エレメント] (キュー・モードの選択)

パネル上のキーで、スタイル・エレメントを選んだときキーを押した後、どのタイミングで選択したスタイル・エレメントの演奏が始まるかを設定できます。この設定は、バリエーションとフィルのスタイル・エレメントに利用できます。

Immediate, first measure (選択時、先頭スタート)

スタイル・エレメントを選択したと同時に入り、最初の小節からスタートします。フィルのみに有効です。

Immediate, current measure (選択時、中間スタート)

スタイル・エレメントを選択したと同時に入り、その時の小節からスタートします。フィルのみに有効です。

Next measure, first measure

キーを押した次の小節に、このスタイル・エレメントの演奏が、最初の小節から始まります。この設定は、フィルとバリエーションのスタイル・エレメントに利用できます。

Next measure, current measure

キーを押した次の小節に、このスタイル・エレメントの演奏が、それまで演奏していたスタイル・エレメントの小節に合わせて途中から始まります。この設定は、バリエーションのスタイル・エレメントにのみ利用できます。

メイン・ページ - Guitar Mode

メイン・ページで、ギター・トラックを選択しているときに、GuitarModeタブにタッチすると表示します。ここで、Guitarモードのプログラムを行います。



Note: このページに移動するには、トラック・タイプが“Gtr”のトラックである必要があります(56ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照)。ギター・トラックを選択していない場合、Guitar Modeタブはグレー表示のまま、選択できません。

Note: 外部のシーケンサーからギター・トラックをプログラムする場合は、ギター・トラックが正しいチャンネルに関連付けられていることを確認してください。GlobalからMIDIのMIDI IN Channelsページに移動し、対応するスタイル・トラック(通常は Acc1 ~ Acc5)を外外部シーケンサーのギター・トラックの同じチャンネルに割り当てます。次に、Style RecordモードからStyle Track ControlsのType/Tension/Triggerページに移動し、トラック・タイプ(56ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照)を“Gtr”に設定します。

Guitarモードでは、MIDIプログラミングのギター・パートによくある、非現実で、音楽的にもいい加減なギターではなく、リアルなリズム・ギター・パートを簡単に作り出すことができます。ほんの少しの小節を録音するだけで、実際のギターのポジションに従ってコードが演奏されたかのような、リアルなリズム・ギター・トラックができあがります。これは、プログラムしたパターンを単純にトランスポーズしただけでは得られない音色です。

レコーディング・オーバービュー

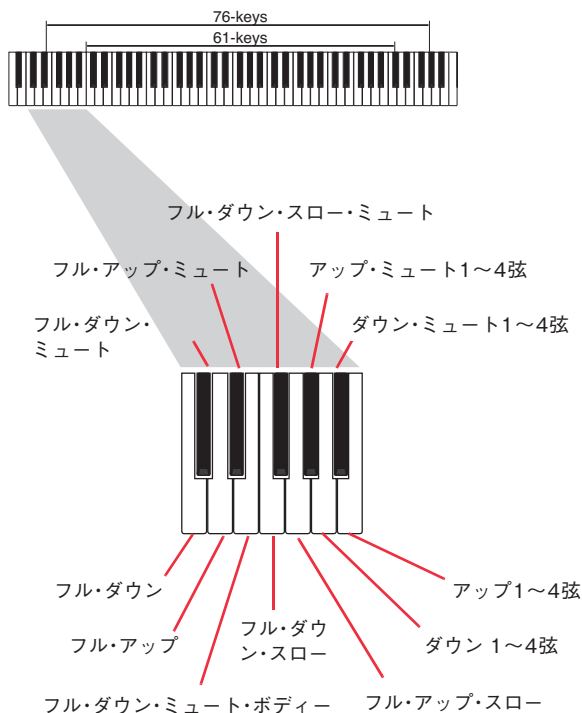
ギター・トラックのレコーディングは他のトラックのレコーディングとは異なり、必ずしもすべてのメロディー・ラインや伴奏パートのすべてのコードを演奏してレコーディングする必要はありません。ギター・トラックでは次のようなことが行えます:

- ストローク・モードに対応するキー(鍵盤)を使ってギターをかき鳴らす。
- ギターの6本の弦に相当するキーを使ってアルペジオを弾いたり、ルートや5度のノートに対応する特殊なキーを使用したりします。
- RXノイズを演奏してパターンをさらにリアルにする。
- 伴奏トラックを使用せずに通常のパターンを作成し、短いメロディー・フレーズを演奏する。
- コード・シェイプ機能など細かなMIDIプログラミング機能を使用して、ギター演奏特有のニュアンスを引き出す。

次のセクションからは、ギター演奏のシミュレーションに有効な様々な機能をご紹介します。

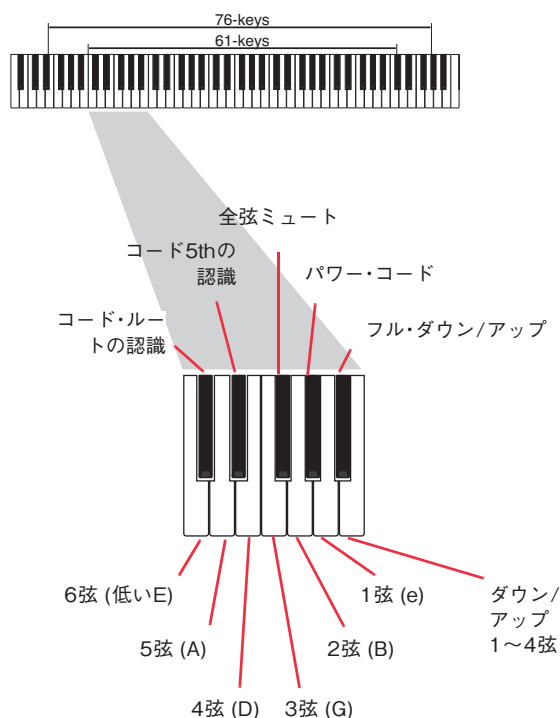
ストローク・タイプの録音

C1からB1のオクターブを使って、ストローク・タイプを選択します。キーを押すと、ストローク・サンプルを簡単に試聴できます。



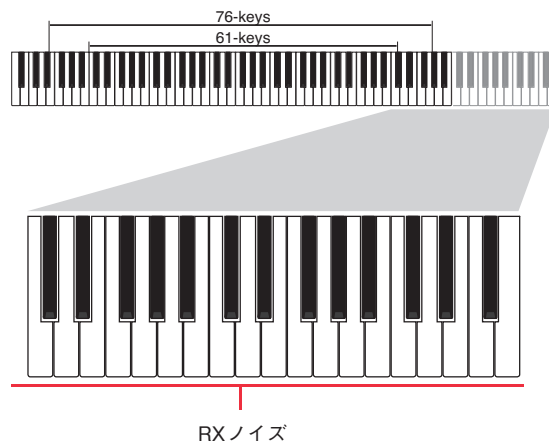
単弦演奏の録音

C2からB2のオクターブを使ってアルペジオやパワー・コードを演奏するための1弦または複数弦を選択します。C~Aキーに割り当てられている6つのギター・コードで自由にアルペジオを演奏できます。それより上のキーでは、もっと速いサンプル・アルペジオを利用できます。C#キーには常にコードの根音が、D#キーには常に5度のノート音が割り当てられています。この2つのキーを使えば、いつでもアルペジオの一番低い音を演奏できます。このオクターブのF#キーでは、全弦をミュートすることができます。



RX ノイズの録音

一番高いオクターブの範囲が、RXノイズのトリガーに使われます。RXノイズとはボディを叩いた音や、弦を滑らす音などのストローク・タイプ、単弦の演奏以外のギターの発音になります。

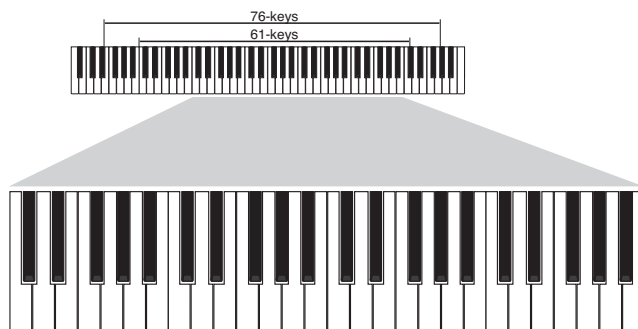


カポ位置の設定

ストローク・タイプ、単弦の演奏、RXノイズに加え、カポ（カポタースト）の位置を設定することができます。カポを設定すると、コードの構成によっては、単弦の演奏で鳴らない場合があるので注意してください。鳴っている弦と鳴っていない弦は、下記の“ダイヤグラム”セクションの説明に従って確認できます。

通常パターンのレコーディングをする

ストロークやアルペジオとともに、伴奏トラックと同様の通常のパターンでもレコーディングできます（56ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照）。レコーディングするパターンがすべて短いメロディー的なフレーズ（例えばストローク・パターンの末尾に入るようなちょっとしたメロディックなフレーズ等）の場合は伴奏トラック（アカンパニメント：Acc）トラックとして保存されます。レコーディングできるパターンの音域は下図のとおりです。



コード・シェイプをレコーディングする

MIDIメッセージを使用してより細かくコード・シェイプを指定することができます。以下の表にあるベロシティでC0の音程を演奏すると、それに応じて実際のギターで演奏するのと同様のポジションや弦によるコードを演奏させることができます。

Vel.	Range	from Str.	to Str.	Position
0	6 Strings	I	VI	0
1	6 Strings	I	VI	0
2	6 Strings	I	VI	1
3	6 Strings	I	VI	2
4	6 Strings	I	VI	3
5	6 Strings	I	VI	4
6	6 Strings	I	VI	5
7	5 Strings Bass	II	VI	0
8	5 Strings Bass	II	VI	1
9	5 Strings Bass	II	VI	2
10	5 Strings Bass	II	VI	3
11	5 Strings Bass	II	VI	4
12	5 Strings Bass	II	VI	5
13	5 Strings Treble	I	V	0
14	5 Strings Treble	I	V	1
15	5 Strings Treble	I	V	2
16	5 Strings Treble	I	V	3
17	5 Strings Treble	I	V	4
18	5 Strings Treble	I	V	5
19	4 Strings Bass	III	VI	0
20	4 Strings Bass	III	VI	1
21	4 Strings Bass	III	VI	2
22	4 Strings Bass	III	VI	3
23	4 Strings Bass	III	VI	4
24	4 Strings Bass	III	VI	5
25	4 Strings Middle	II	V	0
26	4 Strings Middle	II	V	1
27	4 Strings Middle	II	V	2
28	4 Strings Middle	II	V	3
29	4 Strings Middle	II	V	4
30	4 Strings Middle	II	V	5
31	4 Strings Treble	I	IV	0
32	4 Strings Treble	I	IV	1
33	4 Strings Treble	I	IV	2
34	4 Strings Treble	I	IV	3
35	4 Strings Treble	I	IV	4
36	4 Strings Treble	I	IV	5
37	3 Strings Bass	IV	VI	0
38	3 Strings Bass	IV	VI	1
39	3 Strings Bass	IV	VI	2
40	3 Strings Bass	IV	VI	3
41	3 Strings Bass	IV	VI	4
42	3 Strings Bass	IV	VI	5
43	3 Strings MiddleBas	III	V	0
44	3 Strings MiddleBas	III	V	1
45	3 Strings MiddleBas	III	V	2
46	3 Strings MiddleBas	III	V	3
47	3 Strings MiddleBas	III	V	4
48	3 Strings MiddleBas	III	V	5

Vel.	Range	from Str.	to Str.	Position
49	3 Strings MiddleTreble	II	IV	0
50	3 Strings MiddleTreble	II	IV	1
51	3 Strings MiddleTreble	II	IV	2
52	3 Strings MiddleTreble	II	IV	3
53	3 Strings MiddleTreble	II	IV	4
54	3 Strings MiddleTreble	II	IV	5
55	3 Strings Treble	I	III	0
56	3 Strings Treble	I	III	1
57	3 Strings Treble	I	III	2
58	3 Strings Treble	I	III	3
59	3 Strings Treble	I	III	4
60	3 Strings Treble	I	III	5
61	2 Strings Bass	V	VI	0
62	2 Strings Bass	V	VI	1
63	2 Strings Bass	V	VI	2
64	2 Strings Bass	V	VI	3
65	2 Strings Bass	V	VI	4
66	2 Strings Bass	V	VI	5
67	2 Strings MiddleBas	IV	V	0
68	2 Strings MiddleBas	IV	V	1
69	2 Strings MiddleBas	IV	V	2
70	2 Strings MiddleBas	IV	V	3
71	2 Strings MiddleBas	IV	V	4
72	2 Strings MiddleBas	IV	V	5
73	2 Strings Middle	III	IV	0
74	2 Strings Middle	III	IV	1
75	2 Strings Middle	III	IV	2
76	2 Strings Middle	III	IV	3
77	2 Strings Middle	III	IV	4
78	2 Strings Middle	III	IV	5
79	2 Strings MiddleTreble	II	III	0
80	2 Strings MiddleTreble	II	III	1
81	2 Strings MiddleTreble	II	III	2
82	2 Strings MiddleTreble	II	III	3
83	2 Strings MiddleTreble	II	III	4
84	2 Strings MiddleTreble	II	III	5
85	2 Strings Treble	I	II	0
86	2 Strings Treble	I	II	1
87	2 Strings Treble	I	II	2
88	2 Strings Treble	I	II	3
89	2 Strings Treble	I	II	4
90	2 Strings Treble	I	II	5

イントロ1、エンディング1用のキー/コードを指定する

パターンのレコーディング時はKeyやChordパラメーターの設定に従ってレコーディングされますが、実際にこのパラメーターが演奏上で使用されるのはスタイル・エレメントのうちIntro 1やEnding 1を演奏する時のみです。その他のスタイル・エレメントはコード認識機能で認識されたコードに沿って演奏されます。

イントロ1やエンディング1（コード・バリエーション1や2のコード）にみられるように、コード進行のあるCVを録音する際、最も低いMIDIのオクターブのキーを使用してコード進行を入力します。

次の表のようにベロシティ値を使ってコード・タイプが入力されます。

Vel.	Chord Type	Vel.	Chord Type
1	Major	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th
5	Suspended 4th	6	Suspended 2nd
7	Major 7th suspended 4th	8	Minor
9	Minor 6th	10	Minor 7th
11	Minor 7th flatted 5th	12	Minor major 7th
13	Dominant 7th	14	7th flatted 5th
15	7th suspended 4th	16	Diminished
17	Diminished major 7th	18	Augmented
19	Augmented 7th	20	Augmented major 7th
21	Major w/o 3rd	22	Major w/o 3rd and 5th
23	Flatted 5th	24	Diminished 7th

パターンの再生

Style Playモードの場合、録音されたギター・パターンは、鍵盤で認識されたコードに従ってトランスポートします。トランスポートは、選択したポジションやストローク・タイプなどのプログラム・パターンに依存します。

Guitar モード・パラメーター

ここでは、Guitarモード・ページのパラメーターについて詳しく説明します。

Key/Chord (キー / コード)

トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。このパラメーターは、他のトラックの場合とは異なる方法で動作します。他のトラックの場合、この値はNTTのトランスポートで使用されるリファレンス・キーですが、ギター・トラックの場合、コード進行のあるイントロ1やエンディング1のスタイル・エレメントに含まれるコード・バリエーションを録音するか、それ以外のコード・バリエーションを録音するかによって異なります。

- ・ イントロ1とエンディング1では、コード進行のリファレンス・キーとしてこのコードを使用します。
- ・ それ以外（コード進行を録音していない）のすべてのコード・バリエーションでは、録音時の試聴にのみ、このコードを使用します。Style Playモードで再生する場合、鍵盤で弾いたコードに合わせてトランスポートします。

Capo - Fret

カポ（イタリア語で「capotasto」、つまり「指板の先頭」）は、ギターの指板に装着される取り外し可能なバーで、すべての弦のピッチをまとめて上げるために使われます。カポを使用すると、弦が短

くなるので、サウンドとコード・ポジションが変わります（ただし、コード・シェイプは変わりません）。

- 0 オープンで、カポを使用しない。
- 1...X カポタストを装着するフレット位置です（"1"は1フレット、"11"は2フレットという要領です）。

Strings High/Low

このパラメーターで演奏する弦を選択します。

- 1...6 1～6弦。

ダイヤグラム

ダイヤグラムは、コードがどのように構成されているかを指板に表示します。各シンボルの意味は、下記のとおりです。

- 赤点 指で押さえた弦（演奏するノート）。
- 白点 5度音、D#2キーで演奏します。
- X 演奏しない、またはミュート。
- ライト・グレーの線 バレー（全弦をセーハ。カポが自由に移動する状態と同じ）。
- ダーク・グレーの線 カポ。

スタイル/パッド録音手順

スタイル/パッドの録音には、リアルタイムとステップの2つの異なる方法があります。

- ・ リアルタイム録音では、実際の演奏のスタイル・パターンをそのまま録音することができます。
- ・ ステップ録音の場合、トラックごとにノートやコードを1つずつ入力して新しいスタイルを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

また、コンピューターでスタイルをプログラムし、それをインポート機能（58ページの「Import: Import SMF」参照）で読み込むこともできます。

録音の準備


1. 既存のスタイル / パッドをエディットするときは、それを選択してください。
2. RECORDキーを押して、Style/Pad Recordモードに入ります。現在のスタイル/パッドか、新しいスタイル/パッドのどちらかを選択するように要求するメッセージが表示されます。
現在のスタイル / パッドをエディット、または既存のものを基に新しいスタイル / パッドを作るときは、「Record/Edit Current Style」または「Record/Edit Current Pad」を選択します。新しいものを1から作成する場合は、「Record New Style/Pad」を選択します。
3. どちらかを選択して OK ボタンにタッチすると、Style/Pad Recordモードのメイン・ページが表示されます。
4. Element (スタイル・エレメント) パラメーター (スタイルのみ) と Chord Var (コード・バリエーション) パラメーターを

選択して、録音またはエディットするコード・バリエーションを選択します。

Note: スタイル・エレメントとコード・バリエーション、および一般的なスタイル/パッド構成の詳細については、33ページの「スタイルの構造」、34ページの「パッドの構造」を参照してください。

5. **Rec Length** (録音の長さ) パラメーターで、録音するパターンの長さ (小節) を設定します。
6. **Meter**パラメーターで、スタイル・エレメントの拍子を設定します。
Note: このパラメーターをエディットできるのは、Style Record モードに入るときか、空のスタイル・エレメントをエディットするときに“Record New Style”を選択した場合だけです。
7. **Tempo**パラメーターを選択して、テンポを設定します。
8. (スタイルのみ) **Record 2**タブにタッチして、サウンド・エリアを表示します。ここで、適切なサウンドを各スタイル・トラックに割り当てることができます。(パッドのみ) **SOUND**キーを押してパッド・トラックに割り当てるサウンドを選択します。
9. 必要に応じて、オクターブ・トランスポーズをトラックごとに設定してください。
Note: オクターブ・トランスポーズは、アレンジャー機能ではなく、鍵盤で入力したノートに対してのみ有効です。
10. このときに、リアルタイム録音を行う場合は、下記の“リアルタイム録音手順”を参照してください。ステップ録音を行う場合は、44ページの「ステップ録音手順」を参照してください。

リアルタイム録音手順

1. 録音するトラックを選択します。状態アイコンを「録音」にします(詳細については、39ページの「トラック・ポリウム/状態エリア」参照)。
Note: Style/Pad Record モードに入ると、最後に選択されたトラックが自動的に録音状態になっています。Style/Pad Record モードに入ってから **START/STOP** キーを押すと、すぐに録音を始めることができます。録音する前に自分のパートをリハーサルすることができます。
 - ・ そのパート用に割り当てたトラックの状態アイコンを何度かタッチし、**M** (ミュート) にします。
 - ・ 他のトラックが既に録音されていれば、**START/STOP** キーを押して再生し、それに合わせて鍵盤上で練習します。
 - ・ 練習が済んだら、**START/STOP** キーを押してアレンジャー機能を停止し、状態アイコンを  (録音) に戻します。
2. 状態アイコンが「録音」のときに **START/STOP** キーを押して、録音を開始します。実際に録音が始まる前に、A1小節のカウント・ダウンが入ります。録音が始まったら自由に演奏してください。Rec Lengthパラメーターの値によっては、パターンが数小節続いてから、最初の小節に戻ります。

録音はオーバー・ダビングなので、任意のノートを追加することができます。ドラムやパーカッションのトラックで、複数の打楽器を重ねて録音する場合に便利です。

Note: 録音中は、トラックのキーボード・レンジ (55ページの「Style Element Track Controls: Keyboard Range」参照) が無視され、ノートが鍵盤全域で録音、演奏できるようになります。Localパラメーター (137ページの「Local Control

On」参照) も自動的にオンになり、鍵盤で演奏できるようになります。

3. 録音が済んだら、**START/STOP**キーを押してアレンジャー機能を停止します。別のトラックを選択し、各コード・バリエーションの録音を続けてください。
Note: アレンジャー機能が停止しているときにのみ、別のトラックを選択できます。
4. コード・バリエーションの録音が済んだら、別のコード・バリエーションやスタイル・エレメント (スタイルのみ) を選択して、スタイル全体の録音を行います。
5. 新しいスタイル/パッドの録音がすべて済んだら、ページ・メニューから“Write Style/Pad”を選択し、Write Style/Pad ダイアログ・ボックス (61ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照) を開いてメモリーに保存します。
変更を保存せずに Style/Pad Record モードから出るには、ページ・メニューで“Exit from Record”を選択するか、**RECORD** キーを押します。

ステップ録音手順

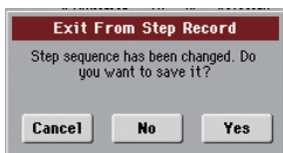
1. **Overdub Step Record**モードに入るには、Style/Pad Record モードのメイン・ページで、ページ・メニューから“Overdub Step Recording”を選択します。
2. **Pos**パラメーターは、現在の位置を示します。
 - ・ この位置にノートまたはコードを挿入したくない場合は、手順4に従って休符を挿入してください。
 - ・ 現在の小節の残りの拍 (ビート) に休符を入れて、次の小節に進むには、画面の **Next M.** ボタンにタッチします。
3. ステップ値を変更するには、画面の“Step Time (イベントの長さ)” エリアを使用します。
4. 現在の位置に、音符、休符、コードを挿入します。
 - ・ 1つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを弾きます。ステップ値が、挿入されるノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、Duration (持続時間) パラメーターと Velocity (ベロシティ) パラメーター (63ページ参照) をエディットします。
 - ・ 休符を挿入するには、画面の **Rest** ボタンにタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
 - ・ 1つ前のノートとタイでつなぐには、画面の **Tie** ボタンにタッチします。ノートが挿入され、1つ前の同じ音名のノートとタイにつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。
 - ・ コードまたはもう1つのノートを挿入するには、81ページの「複数音の挿入」を参照してください。
5. 新しいイベントを挿入してから、画面の **Back** ボタンにタッチして戻ると、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。
6. パターンの終わりに到達すると、“End of Loop (ループの終了)” というイベントが表示され、「001.01.000」の位置から録音が再開します。パターンの長さを越えて挿入されたノートは、パターンの全長に合うように短縮されます。

このときに、overdub モードで新しいイベントを続けて挿入できます (既に挿入しているイベントは削除されません)。これは、ドラムやパーカッションのトラックを録音中に、最初の録音でベース・ドラムを、次の録音でスネア・ドラムを、その次

の録音でハイハットやシンバルを録音するときなどに便利です。

- 録音が終わったら、終了するために画面の Done ボタンにタッチします。

変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンにタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しないときは、No ボタンにタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するときは、Yes ボタンにタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

- Style/Pad Recordモードのメイン・ページに戻ったら、すべてのトラックの状態アイコンを「再生」にして、START/STOPキーを押せば、スタイルを試聴できます。START/STOPキーをもう一度押しすと、再生が停止します。
- Style/Pad Recordモードのメイン・ページのページ・メニューの“Write Style”または“Write Pad”でメモリーに保存するか(61ページの“Write Style/Padダイアログ・ボックス”参照)、“Exit from Record”で変更をキャンセルし、Style/Pad Recordモードを終了します。

ステップ録音でのコード、和音の挿入

本機ではトラックにノートを1つ1つ挿入しなければならない、ということはありません。コードや2音を挿入する方法はいくつかあります(81ページの「複数音の挿入」を参照)。

エディット・メニュー

ステップ録音以外の任意のページでMENUキーを押すと、画面に Style RecordモードまたはPad Recordモードのエディット・メニューが表示されます。メニューにタッチすると、各Recordモードのさまざまなエディット・セクションに移動できます。

エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。メイン・ページに戻る場合は、EXITキーを押します。または、エディット・メニュー画面のMain Pageボタンにタッチして、戻ることもできます。

エディット・ページでEXITキーを押すと、各モードのメイン・ページに戻ります。

Style Recordメニュー



Pad Recordメニュー



Note: スタイルまたはパッドの再生中は、メイン・ページ(36ページ参照)から、エディット・セクション・ページに移動することはできません。再生を止めてから、MENUキーを押してください。

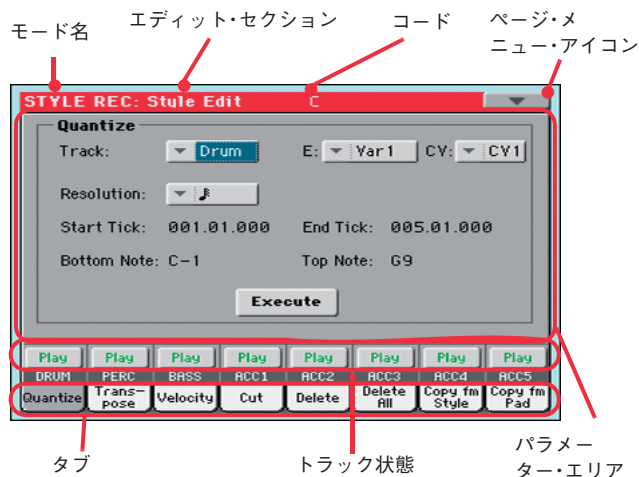
Note: スタイルまたはパッド再生中に、エディット・セクションのページ(Quantize、Transpose、Velocity、Delete)から別のページ(または別のページからエディット・セクションのページ)に切り替えると、再生が自動的に停止します。

エディット・ページの構造

多くのエディット・ページで、共通に表示しているパラメーターが存在します。



いくつかのページは、独自のパラメーターで構成されています。



モード名

現在のモードがStyle RecordモードまたはPad Recordモードであることを示しています。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はエディット・メニュー（45ページの「エディット・メニュー」参照）のボタンの内の1つと一致します。

コード

（スタイルのみ）コードのエディット。

選択したスタイル・エレメント

（スタイルのみ）Style Recordモードでは、エディット中は常に選択中のスタイル・エレメントを表示します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー（60ページの「ページ・メニュー」参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、48ページからのセクションごとの説明を参照してください。

トラック状態

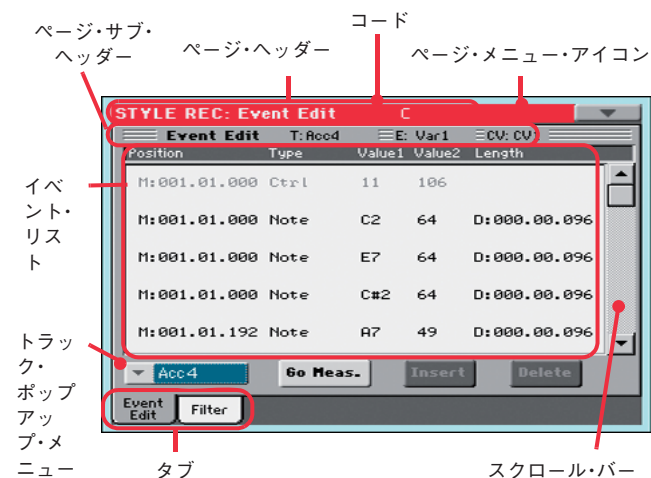
エディットするトラックのミュート/プレイを切り替えます。

タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

Event Edit: イベント・エディット

選択したコード・バリエーションのMIDIイベントを1つずつエディットできるページです。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さ（ベロシティ）などを変えることができます。イベントの詳細なエディット手順については、47ページの「イベントのエディット手順」を参照してください。



ページ・ヘッダー

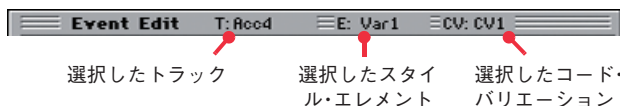
36ページの「ページ・ヘッダー」参照。

ページ・メニュー・アイコン

アイコンをタッチしてページ・メニューを開きます（60ページの「ページ・メニュー」参照）。

ページ・サブ・ヘッダー

ここでは、ソングに関して現在エディット対象となっているトラックの情報の一部を表示します。



選択したトラック

（スタイルのみ）エディット中のトラックの名前です。トラック・ポップアップ・メニューからスタイル・トラックのうちの1つを選択します。

SE/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

選択したスタイル・エレメント（スタイルのみ）とコード・バリエーションです。このパラメーターは、エディットできません。スタイル・エレメントとコード・バリエーションを変更するには、EXITキーを押してStyle RecordモードまたはPad Recordモードのメイン・ページ（36ページの「メイン・ページ - Record 1」参照）に戻ってください。

イベント・リスト

イベント・リストには、選択したスタイル・エレメント内の選択トラックに含まれる、すべてのイベントを表示します。

表示しきれないところを開覧するには、スクロール・バーを使ってください。また、SHIFTキーを押しながらVALUEダイヤルを使ってスクロールすることもできます。

選択するイベント表示にタッチすると表示が反転表示になり、そのパラメーターがエディット可能になります。

Position (イベントの位置)

画面に表示しているイベントの位置で、「aaa.bb.ccc」という形式で表します。

- 「aaa」は小節の位置です。
- 「bb」は拍の位置です。
- 「ccc」はチックの位置です（1/4 ビート = 384 チック）。

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を変更します。以下のどちらの方法でも位置を変更することができます。

- パラメーターを選択（反転表示）してから、VALUEダイヤルで値を変えます。
- パラメーターを選択（反転表示）してから、もう一度タッチします。数字入力パッドが表示されます。ポジションの値を、ドットで3つに区切って入力します。値の先頭のゼロは、省略することができます。例えば、ポジション002.02.193は「2.2.193」と入力します。また、002.04.000は「2.4」と入力します。小節の先頭002.01.000に移動するときは、単に「2」と入力します。

Type, Value 1, Value 2 (タイプ、値1、値2)

表示されるイベントのタイプと値です。選択したイベント・タイプによって、値の表示内容は変わります。このパラメーターは、パターンの始めの「CC#11」（エクスペッション）イベント（グレー表示でエディットできません）に加え、トラックの最後に到達すると、「End Of Track」マークが表示されます。

イベント・タイプを変更するには、Typeパラメーターにタッチ（反転表示）してから、VALUEダイヤルで別のイベント・タイプを選択します。一組の初期値が、自動的にイベントに割り当てられます。

イベントの値を変更するには、対応するパラメーターにタッチ（反転表示）してから、VALUEダイヤルを使用します。

Length (イベントの長さ)

選択しているノート・イベントの長さです。Positionパラメーターと同じ形式で表します。ノート・イベントの場合にのみ有効です。

Note: 長さ「000.00.000」を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。

スクロール・バー

表示しきれていないリストのイベントを表示する場合に使います。SHIFTキーを押しながらVALUEダイヤルを使って表示することもできます。

その他のエレメント

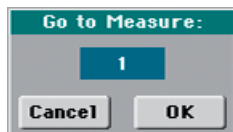
トラック・ポップアップ・メニュー

このポップアップ・メニューで、現在のコード・バリエーション内でエディットするトラックを選択します。

Drum...Acc5 スタイル・トラックです。

Go Meas. (小節の移動)

スタイルが動作していないときに、このボタンにタッチすると、Go to Measureダイアログ・ボックスが表示されます。



このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、OKボタンにタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

Insert (イベントの挿入)

このボタンにタッチすると、現在Positionパラメーターを表示している位置に、新しいイベントを挿入します。初期値は、Ev = Note、Pitch = C4、Velocity = 100、Length = 192です。

Delete (イベントの削除)

このボタンにタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

イベントのエディット手順

以下はイベントの一般的なエディット手順です。

1. エディットするスタイルまたはパッドを選択し、RECORDキーを押します。“Current Style”または“Current Pad”を選択してOKボタンにタッチします。
Style Record モードのメイン・ページが表示されます。
2. Element (スタイル・エレメント) パラメーター (スタイルのみ) やChord Var (コード・バリエーション) パラメーターを選択します。
Note: スタイル・エレメントとコード・バリエーション、および一般的なスタイル構成の詳細については、33ページの「スタイルの構造」を参照してください。

3. MENUキーを押して、メニュー・リストからEvent Editセクションを選択します。

イベント・エディット・ページが表示されます (詳細については、46ページの「Event Edit: イベント・エディット」参照)。

4. START/STOPキーを押して、選択したコード・バリエーションを試聴します。

START/STOP キーをもう一度押すと、再生が停止します。

ただし、ここではコード・スキャンは機能していないので、オリジナルのキーとコードで聞くこととなります。

5. Filterタブにタッチしてフィルター・ページを表示し、表示したいイベント・タイプのフィルターをオフに設定します (チェックを外します)。

詳細については、48ページの「Event Edit: Filter」を参照してください。

6. Event Editタブにタッチしてイベント・エディット・ページに戻ります。

7. (スタイルのみ) トラック・ポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します (47ページの「トラック・ポップアップ・メニュー」参照)。

(手順2で選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーション内の) 選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。

8. コード・バリエーションの最初にある一部のイベントは、(終了ポイントを示す)「End Of Trk」イベントと同様にエディットできず、グレー表示になっています。

9. スクロール・バーを使って、さまざまなイベントを確認します。

10. 画面にタッチして、エディットするイベントを選択します。

通常はノートの項目をエディットします。

M:001.01.000 Note C#2 64 D:000.00.096

イベント・タイプや値の詳細については、46ページの「Event Edit: イベント・エディット」を参照してください。

11. イベントをエディットします。

- ・ M パラメーターを選択します。VALUEダイヤルを回して、イベントのポジションを変更します。

- ・ Type パラメーターを選択します。VALUEダイヤルを回してイベント・タイプ、値1、値2を変更できます。

- ・ Note イベントを選択した場合は、Lengthパラメーターを選択し、VALUEダイヤルを回してイベントの長さを変更します。

12. 異なる小節に移動する場合は、Go Meas.ボタンを使用します (47ページの「Go Meas. (小節の移動)」参照)。

13. 手順4で説明したように、START/STOPキーを押してコードをいくつか弾いてみると、変更後のパターンを試聴できます。

START/STOP キーをもう一度押すと、パターンの再生が停止します。

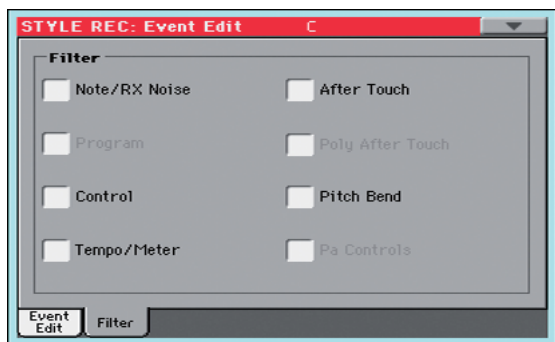
14. INSERTボタンで、現在反転表示になっているパラメーターの位置にイベントを挿入できます (初期値に設定されたNoteイベントが挿入されます)。

DELETEボタンにタッチすると、選択しているイベントが削除されます。

15. エディットが終わったら、必要に応じて手順7へ戻り、別のトラックのエディットを行ってください。
 16. 現在選択しているコード・バリエーションのエディットが終わったら、必要に応じてEXITキーを押してメイン・ページに戻り、手順2で別のコード・バリエーションを選択してエディットを行います。
 17. 全体のエディットが終わったら、メイン・ページのページ・メニューから“Write Style”または“Write Pad”を選択してダイアログ・ボックス（61ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照）を表示するか、“Exit from Record”を選択して変更内容をキャンセルします。
 - ・ **T**（テキスト・エディット）ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力し、OKボタンにタッチして確定します。
 - ・ スタイルまたはパッドの保存先を選択します。選択した位置にある名前が、バンク・ナンバーの後に表示されます。
- Warning:** 既存のスタイルまたはパッドを選択して保存を実行すると、それまでであったものの削除され、新しいスタイルまたはパッドがその位置に入ります。既存のものを削除したくない場合は、上書きしてしまう前に必ずデバイスに保存してください。
18. OK ボタンにタッチして、本体内蔵メモリーに保存するか、CANCEL ボタンにタッチして変更内容をすべてキャンセルし、各Recordモードのメイン・ページに戻ります。
 19. OKボタンにタッチすると、「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、OKボタンにタッチして確定するか、NoボタンにタッチしてWrite StyleまたはWrite Padダイアログ・ボックスに戻ります。

Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。



表示するイベント・タイプは、フィルターをオフにして（チェックを外して）ください。

Note: イベントの中にはグレー表示になっていてエディットできないものがあります。これは、そのイベントがスタイル内ではエディットできないためです。

Note/RX Noise

ノートとRXノイズです。

Control コントロール・チェンジ・イベントです。スタイルやパッドでは、以下のコントロール・チェンジ・ナンバーのみを使用できます。

コントロール機能	CC# (コントロール・チェンジ・ナンバー)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression ^(a)	11
CC#12	12
CC#13	13
Ribbon	16
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

(a). エクスプレッション・イベントは、開始位置 (001.01.000) に挿入できません。エクスプレッションの値は、既にスタイル・エレメントの初期値のヘッダー・パラメーターの中にあります。

Tempo/Meter

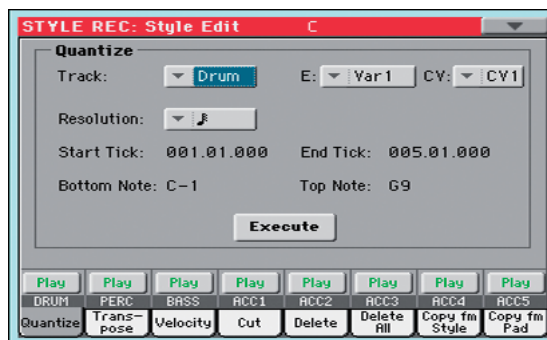
テンポと拍子の変更です（マスター・トラックのみ）

Pitch Bend

ピッチ・バンド・イベントです。

Style/Pad Edit: Quantize

録音後に、タイミングが合っていない部分を直したり、グルーブ感を出したりするために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

(スタイルのみ) トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

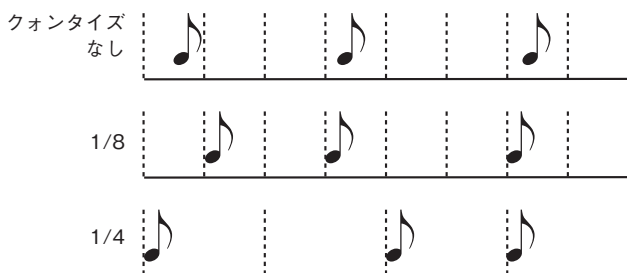
Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

Resolution (レゾリューション)

録音後の分解能を設定します。例えば、(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸に移動します。(1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/4のグリッド軸へ移動します。



♩ (1/32)... ♩ (1/4)

グリッドの分解能を音符で設定します。「b ~ f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3連符を示します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

クオンタイズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

クオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。


Note: このパラメーターは、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックを選択したときのみ設定できます。


Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

 プレイ：トラックの音が出力されます。

 ミュート：トラックを消音します。

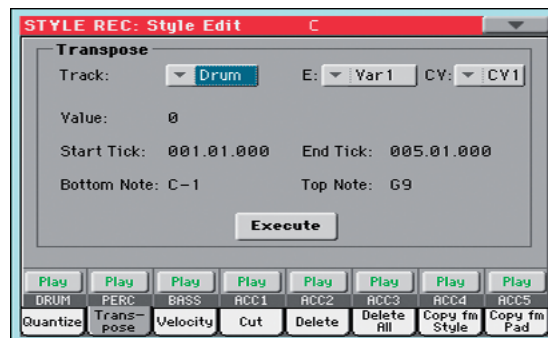
トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Transpose

選択したトラックのトランスポーズをします。

Note: トランスポーズ後、Style Record モードのメイン・ページ (36 ページ参照) の Key/Chord (キー / コード) パラメーターを必ず再調整してください。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All Drum モードで設定されたトラック (ドラム・トラックやパーカッション・トラックなど) を除く、すべてのトラックを選択します。選択したコード・バリエーション全体がトランスポーズされます。

Drum...Acc5 1 つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

Value (トランスポーズ値)

トランスポーズ値 (±127半音) を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

トランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

トランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。ドラム・キットでは各楽器が異なるノートに割り当てられているので、パーカッション系の楽器をトランスポーズすると、そのパートが別の楽器の音に変わってしまいます。


Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

 プレイ：トラックの音が出力されます。

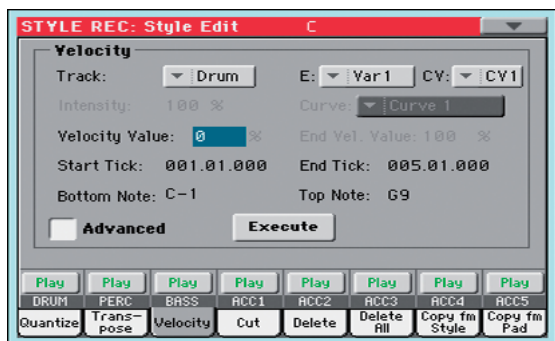
 ミュート：トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Velocity

選択トラックのベロシティ（ダイナミクス）値を設定するページです。ベロシティ・ページには、Advanced モードがあります。Advancedモードでは、設定範囲でベロシティのカーブを選択できます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトを作る場合に役立ちます。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Note: エディット中のトラックに RX サウンドが割り当てられる場合、RX サウンドは異なるベロシティ値によってトリガーされる複数の異なるレイヤーでできている都合上、発音されるサウンドが変わる可能性もあります。

高いレベルのレイヤーに低いベロシティの値を選択すると、レベルが急上昇した直後に0にフェード・アウトされる場合があります。

Track (トラック)

(スタイルのみ) トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。選択したコード・バリエーション全体のすべてのノートのベロシティが変更されます。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント/コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

Value (変化値)

ベロシティの変化値 (±127) を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ベロシティ変更の対象となる範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ベロシティ変更の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。

Advanced (上級機能)

チェックを付けるとAdvancedモードに入り、Intensity、Curve、Start Vel. Value、End Vel. Valueパラメーターをエディットすることができます。

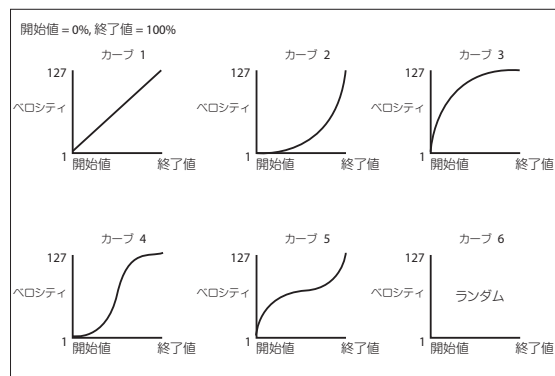
Intensity (強さ)

(Advancedモードの場合のみ) “Curve (カーブ)” で設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

0...100 (%) 強さの値。0 (%) に設定した場合、ベロシティは変化しません。100 (%) に設定した場合、すぐに“Curve” で選択したカーブになります。

Curve (カーブ)

(Advancedモードの場合のみ) ベロシティ・カーブを6種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



Start/End Vel. Value (開始終了ベロシティ)

(Advancedモードの場合のみ) 選択範囲の開始チックと終了チックにおけるベロシティの変化を設定します。

0...100 ベロシティの変化をパーセントで設定します。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出力されます。



ミュート：トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Cut

選択したコード・バリエーションから1小節（または一連の小節）をすぐに削除できます。削除された小節以降のイベントは前に移動します。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

Start (開始小節)

削除される最初の小節です。

Length (小節の長さ)

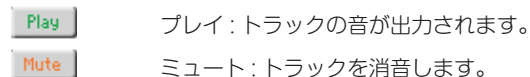
削除される小節数です。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出力されます。

ミュート：トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Delete

スタイルまたはパッドからMIDIイベントを削除します。この機能を実行しても、パターンから小節が削除されるわけではありません。小節全体を削除する場合は、Cut機能（51ページの「Style/Pad Edit: Cut」）を使用します。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。削除すると、選択したコード・バリエーションは空になります。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

Event (イベント・タイプ)

削除するMIDIのイベント・タイプを選択します。

All すべてのイベントを削除します。この機能を実行しても、コード・バリエーションから小節が削除されるわけではありません。

Note 選択した範囲のノートをすべて削除します。

Dup.Note 重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に2つある場合、ペロシティの低いノートの方が削除されます。

After Touch アフタータッチ・イベントを削除します。

Pitch Bend ピッチ・ベンド・イベントを削除します。

Prog.Change プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ #00 (バンク・セレクト MSB) と #32 (バンク・セレクト LSB) は削除されません。

Note: このタイプのデータは録音中に自動削除されます。

Ctl.Change すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます (例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。

CC00/32...CC127

1つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2つ1組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など) はMSB/LSBバンドルです。

Note: 一部のCCデータは録音中に自動削除されます。削除されないデータについては、36ページの「記録されるイベントのリスト」を参照してください。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ノートを削除する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方向同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。

Note: このパラメーターは、“All” または “Note” を選択したときにのみ設定できます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出力されます。

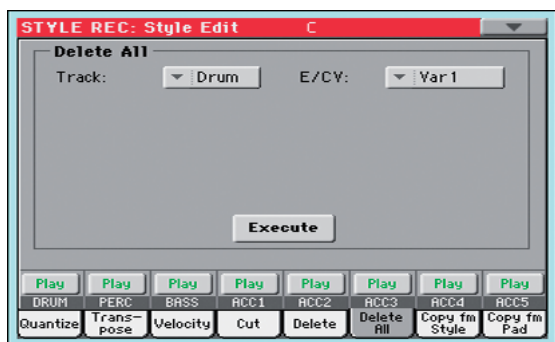
Mute ミュート：トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Delete All

選択したスタイル・エレメントまたはコード・バリエーション、あるいはスタイル全体をまとめて削除して、パラメーターを初期値にリセットします。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

(スタイルのみ) トラック選択時に使用します。

All 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。

Drum...Acc5 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの1つのトラックをコピーします。

E/CV (スタイル・エレメント/コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

All スタイル・エレメントをすべて (つまりスタイル全体) 選択します。E/Track=All および CV=All の場合、スタイル全体が削除され、すべてのパラメーターが初期値にリセットされます。

Var1...CountIn 1つのスタイル・エレメントを選択します。

V1-CV1...CI-CV2 1つのコード・バリエーションを選択します。

Execute ボタン

設定した操作を実行するとき、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

Play プレイ：トラックの音が出力されます。

Mute ミュート：トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Copy from Style

同じスタイル内、または異なるスタイル間で、トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントをコピーするページです。また、スタイル全体をコピーすることができます。

Warning: コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるため、ご注意ください。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Note: あまりに多くのイベントを同一チェック上にコピーすると、「Too many events!」(イベントが多すぎます!) というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないで、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

From Style (コピー元のスタイル)

トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントのコピー元のスタイルを選択します。Selectボタンにタッチして、スタイル選択ウィンドウでスタイルを選択します。

From...To E/CV (コピー元/コピー先のエレメント/コード・バリエーション)

コピー元とコピー先のスタイル・エレメント (スタイルのみ) またはコード・バリエーションを選択します。

Note: 任意のバリエーションと他のスタイル・エレメントとの間でコピーはできません。エレメントが違くと、構造が異なるからです。

All スタイル・エレメントをすべて (つまりスタイル全体) コピーします。これを選択すると、コピー先が“All”に自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

Var1...End2 1つのスタイル・エレメントをコピーします。

V1-CV1...E2-CV2 1つのコード・バリエーションをコピーします。

From...To Track (コピー元/コピー先のトラック)

コピー元とコピー先のトラックを選択します。パターンを強調するためにトラックを二重にすることもできます。

All 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。



Drum...Acc5 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの1つのトラックをコピーします。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ：トラックの音が出力されます。
-  ミュート：トラックを消音します。

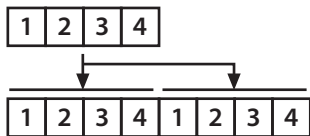
トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

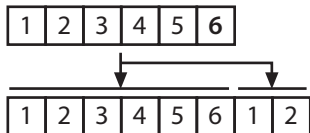
長さの違うコード・バリエーションへのコピー

任意のコード・バリエーションを、長さの違う別のコード・バリエーションへコピーすることができます。ただし、以下の点に注意してください。

- ・コピー元の長さを整数倍すれば正確にコピー先の長さになる場合、コピー元のコード・バリエーションがその倍数の数だけコピーされてコピー先の長さを埋めるかたちになります。例えば、コピー元が 4 小節、コピー先が 8 小節の場合は、コピー元のコード・バリエーションが 2 回コピーされます。



- ・コピー元の長さを整数倍しても正確にコピー先の長さにならない場合でも、コピー先の小節が埋まるまでコピー元のコード・バリエーションが複数回コピーされます。例えば、コピー元が 6 小節、コピー先が 8 小節の場合、コピー元の 6 小節がまず 1 回コピーされ、残りの 2 小節には、コピー元の第 1、2 小節がコピーされます。



Note: 拍子記号の異なるコード・バリエーション (例えば、4/4 拍子のコード・バリエーションを 3/4 拍子のコード・バリエーション) にはコピーしないでください。

Style/Pad Edit: Copy from Pad

コード・バリエーションをパッドからコピーすることができます。また、パッド全体をコピーすることができます。

Warning: コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるため、ご注意ください。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Note: あまりに多くのイベントを同一チェック上にコピーすると、「Too many events!」(イベントが多すぎます!) というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないため、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

From Pad (コピー元のパッド)

コード・バリエーションのコピー元のパッドを選択します。Selectボタンにタッチして、パッド選択ウィンドウでパッドを選択します。

From CV (コピー元のコード・バリエーション)

コピー元のコード・バリエーションを選択します。

All コード・バリエーションをすべて (つまりパッド全体) コピーします。これを選択すると、コピー先が "All" に自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

CV1...CV6 1つのコード・バリエーションをコピーします。

To CV (コピー先のコード・バリエーション)

現在のスタイル内のコピー先コード・バリエーションを選択します。

CV1...CV6 コピー先のコード・バリエーションを選択します。From CV パラメーターが "All" の場合は、自動的に "All" に設定されます。

To Track (コピー先のトラック)

(スタイルのみ) コピー先のトラックを選択します。

All 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。

Drum...Acc5 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの1つのトラックをコピー

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンにタッチします。

Style Element Track Controls: Sound/Expression

選択したスタイル・エレメントの各トラックに異なるサウンドを割り当てます。各スタイル・エレメントには異なるサウンドを入れることができます。新しいスタイルを保存したら、Style PlayモードのOriginal Style Soundsパラメーター（16ページ参照）に必ずチェックを付けてください。これにより、スタイルは、スタイル設定のサウンドではなく、設定したこのサウンドを選択するようになります。

また、このページでは、スタイル・エレメント・トラックごとにエクスペッション（CC#11）の値を調節できます。スタイル全体の音量は変更せずに、1つのスタイル・エレメント内のトラックの相対的なレベルを小さくすることができます。異なるスタイル・エレメント内の同じトラックに異なるサウンドが割り当てられており、各サウンド内の音量の差を維持しなければならない場合に便利です。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー（VARIATION1～ENDING3）を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、ページ・メニューの“Copy Sound”と“Copy Expression”（62ページ以降の“Copy Soundsダイアログ・ボックス”および“Copy Expressionダイアログ・ボックス”参照）を使用します。

選択したトラックの情報エリア

詳細については、38ページの「選択したトラックの情報エリア」を参照してください。

サウンド・エリア

詳細については、39ページの「サウンド・エリア」を参照してください。

エクスペッション表示

Expr. Monitor (エクスペッション・モニター)

CC#11（エクスペッション）メッセージがトラックに含まれているかどうかをこのインジケータで確認できます。トラックに含まれるエクスペッション・メッセージによって、トラックの音量が変わることもあります。このメッセージは、イベント・エディット・ページのすべてのイベントを注意深く解析しない限り、見つけるのは非常に難しいものです。

このモニターを使用すれば、エクスペッション・メッセージを追跡できるため、エクスペッション・メッセージを含むトラックに移動しイベント・エディットができます。パネルのSTART/STOPキーを押して再生を始め、インジケータを確認してください。イ

ンジケータが点灯したトラックのイベント・エディットに入り、エクスペッション・メッセージをエディットまたは削除できます。

Expression (エクスペッション)

対応するトラックのエクスペッション（CC#11）値を設定します。この値は、イベント・エディット・リストの初めに表示されます（46ページの「Event Edit: イベント・エディット」参照）。

スタイル・エレメントごとに異なるエクスペッション値を設定できます。これによって、スタイルの先頭で設定される一般的な音量の値とは別に、スタイル・エレメントごとに異なる音量を設定することができます。

Expression のレベル調整をする

スタイル・エレメント（バリエーション、イントロ等）にあるすべてのトラックのエクスペッション・レベルを簡単に調整することができます。これにより、すべてのスタイル・エレメントのボリューム・コントロールをより正確に行えます。

1. パネル上のスタイル・エレメント・キーからレベル調整をする1つを選択します。

選択したスタイル・エレメント



エクスペッション・レベル

2. SHIFT キーを押しながら TEMPO+ キーを押すとすべてのスタイル・バリエーションのトラックのエクスペッションの値が増加し、TEMPO-キーを押すと減少します。
3. SHIFTキーを放します。
4. 他にもレベル調整が必要なスタイル・エレメントがある場合は、上記の操作を繰り返します。

Note: エクスペッション・イベントがトラックに入っていることによって個々のトラックのボリュームが変化する場合があります。トラックにエクスペッション・イベントが入っているかどうかは、そのスタイル・エレメントを演奏させ、このページにあるExpression Monitor を観察すると確認できます。この時、エクスペッション・イベントが見つかりましたら、イベント・エディット・ページに入り消去します。

ボリューム・エリア

各トラックの音量や状態をここで設定します。詳細については、39ページの「トラック・ボリューム/状態エリア」を参照してください。音量の値は、スタイル全体で同じものを用います。各スタイル・エレメントのトラック間のバランスを調節するためには、エクスペッション・コントロールを使います。

Style Element Track Controls: Keyboard Range

アレンジ機能でトランスポーズしたときに、オリジナルの生楽器と比べてピッチが高すぎる（または低すぎる）パターン・ノートは自動的にトランスポーズされます。これにより、各伴奏楽器のサウンドがより自然に聴こえます。

例えば、ギターの音域の下限はE2です。E2より下のコードを演奏した場合、トランスポーズされたパターンがE2よりも低い音になり、不自然な出音になる可能性があります。そこで、キーボード・レンジの設定で、ギター・サウンドのトラックの下限をE2にすれば、この問題は解決します。

スタイル・エレメントごとに異なるキーボード・レンジ値を設定できます。



Note: 録音中、キーボード・レンジの設定は無視されます。選択したトラックは鍵盤全域で録音、再生することができます。

このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1～ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、ページ・メニューの「Copy Keyboard Range」(62ページの「Copy Key Range ダイアログ・ボックス」参照) を使用します。

Top/Bottom (上限下限ノート)

現在のスタイル・エレメントの該当トラックに対するキーボード・レンジの下限と上限を設定します。

ボリューム・エリア

各トラックの音量や状態をここで設定します。詳細については、39ページの「トラック・ボリューム/状態エリア」を参照してください。

Style Element Track Controls: Noise/Guitar

RXノイズのレベルと、ギター・トラックのヒューマニズを設定します。



RX Noise (RX ノイズ)

対応するトラックのRXノイズの音量を調節します。すべてのタイプのトラック (サウンドにRXノイズが含まれている場合) に適用されます。

Humanize GTR (ヒューマニズ・ギター)

ギター・トラック (56ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照) のノートの位置、ベロシティ、長さにランダムな値を適用して、より人間らしい演奏にします。他のタイプのトラックには影響しません。

Pad Track Controls: Sound/Expression

パッド・トラックにサウンドを割り当てたり、ボリューム (CC#07) やエクスプレッション (CC#11) の値を調節したり、各種パラメーター (KeyboardRange、TrackType、TriggerMode、Tension、WrapAround) を設定します。



サウンドとバンク

パッド・トラックに割り当てられるサウンドを選択します。

Volume

このスライダーでパッド・トラックに対するボリューム (CC#07) の値を設定します。この設定はパッドには保存されず、パッドのエディットやレコーディング時にパッドのボリュームをテストするためだけにのみ使用されます。

Pad Type (パッド・タイプ)

パッドをワンプレイ・タイプにするか、ループ・タイプにするかを選択します。

Note: Pad Record モードでは、このパラメーターが “One Shot” に設定されていても、パターンは常にループで再生されます。

One Shot PAD キーのいずれか 1 つを押すと、対応するパッドが一度だけ演奏されます。一度だけ演奏するヒットまたはシーケンス用です。

Loop PAD キーのいずれか 1 つを押すと、対応するパッドが最後まで演奏されてから、再び先頭に戻って演奏され、それが繰り返されます。演奏を停止するときは、パッド・セクションの STOP キーを押します。サイクル・シーケンス用です。

KeyboardRange (キーボード・レンジ)

アレンジャー機能でトランスポートしたときに、オリジナルの生楽器と比べてピッチが高すぎる（または低すぎる）パターン・ノートを自動的にトランスポートすることができます。パッド楽器のサウンドがより自然に聴こえます。

Note: 録音中、キーボード・レンジの設定は無視します。パッド・トラックは鍵盤全域で演奏できます。

Trigger Mode (トリガー・モード)

(トラック・タイプがドラムの場合は設定不可) コードが変わったときに、BassトラックおよびAcc1~5トラックを再トリガーする方法を設定します。

Off 新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。

Rt (リトリガー) サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。

Rp (リピッチ) 再生中のノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギターやベースのトラックの場合に便利です。

Track Type (トラック・タイプ)

パッド・トラックのタイプを選択します。

Drum ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャー機能でトランスポートされません。違うコードで演奏しているときでも、トランスポートする必要がないトラック用です。

Bass ベース・トラック。このトラックは、コードが変わると、そのコードのルート音を常に演奏します。

Acc アカンパニメント・トラック。このトラックは、メロディーや和音の伴奏パターン用として自由に使うことができます。

Expression

このノブでパッド・トラックに対するエクスペッション (CC#11) の値を設定します。この設定値はイベント・エディット・リストの先頭に表示されます。

エクスペッションを活用するとパッド同士のボリューム・バランスを取るのに便利です。例えば、より小さめのボリュームでレコーディングしたいパッドがある場合、エクスペッションの値を必要に応じて下げるだけでできます。

Tension (テンション)

パッドのパターンに録音していないノートでも、実際に演奏されたテンション・ノート (9th, 11th, 13th) を追加することができます。認識されたコードに含まれているテンション・ノートをAccトラックに追加するかどうかを設定します。

オン テンション・ノートを追加します。
オフ テンション・ノートを追加しません。

RX Noise (RX ノイズ)

対応するトラックのRXノイズの音量を調節します。すべてのタイプのトラック (サウンドにRXノイズが含まれている場合) に適用されます。

Humanize GTR (ヒューマナイズ・ギター)

ギター・トラック (57ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照) のノートの位置、ベロシティ、長さにランダムな値を適用します。他のタイプのトラックには影響しません。

Wrap Around (トランスポート制限)

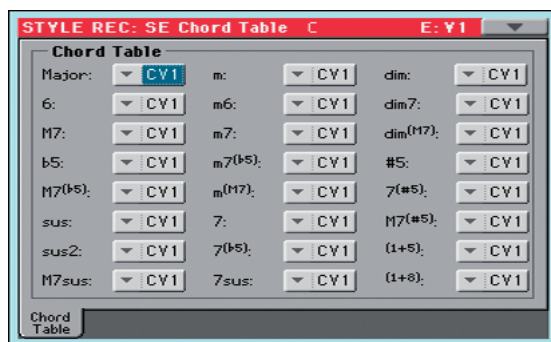
パッド・トラック用の最高音域制限です。パッド・パターンは、認識したコードに従ってトランスポートします。コードが高くなりすぎると、パッド・トラックの音域もそれに従い、不自然なサウンドになるおそれがあります。このパラメーターを設定すると、設定値に達したとき、音域が自動的に1オクターブ下がります。

Pad Recordモードのメイン・ページで設定されるコード・ルート (38ページの「Key/Chord (キー/コード)」参照) を基準に、半音単位で最大12半音まで設定できます。

1...12 パッドのオリジナル・キーに対する最大トランスポート値 (半音単位)。

Style Element/Pad Chord Table: Chord Table

認識されたコードにコード・バリエーションを割り当てるページです。コードが認識されると、アレンジャー機能は、割り当てられたコード・バリエーションを伴奏として自動的に選択します。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1~ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

Chord/Chord Variation (コード / コード・バリエーション)

中心となるいくつかのコードにコード・バリエーションを割り当てます。

Style Track Controls: Type/Trigger/Tension

モードを設定したり、スタイル・トラック用にモードをトリガーしたり、伴奏トラックのテンションを有効/無効設定をします。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1~ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

Track Type (トラック・タイプ)

対応するトラックのタイプを選択します。

- Drum ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャー機能によってトランスポートされません。ドラム・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、Style Play モードのドラム・マッピング (28 ページの「Drum Mapping (ドラム・マッピング)」参照) の影響を受けます。
- Perc パーカッション・トラック。このトラックはトランスポートできません。パーカッション・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、ドラム・マッピングの影響を受けません。
- Bass ベース・トラック。このトラックは、基本的に、Accトラックと同様の動きをしますが、BASS INVERSION 機能などで、分数コードが認識されたときに、そのコードのルート音 (根音) を常に演奏します。
- Acc アカンパニメント・トラック。このトラックは、メロディーや和音の伴奏パターン用として自由に使うことができます。
- Gtr ギター・トラック。このトラックは、Guitar モードでギター・ストロークを作成します (40 ページの「メイン・ページ - Guitar Mode」参照)。このタイプを選択すると、Tension パラメーターはエディットできなくなります。

Trigger Mode (トリガー・モード)

コードが変わったときに、BassトラックおよびAccトラックを再トリガーする方法を設定します。

- Off 新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。
- Rt (リトリガー) サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。

Rp (リピッチ) 再生中のノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギターやベースのトラックの場合に便利です。

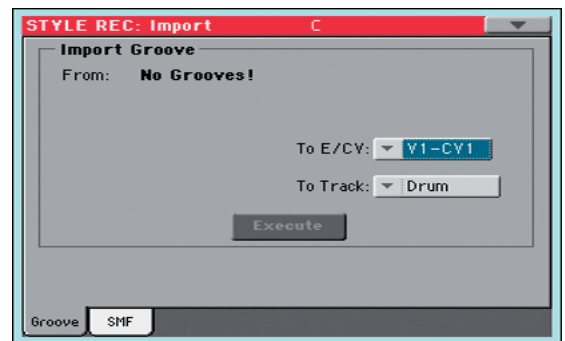
Tension (テンション)

スタイルのパターンに録音していないノートでも、実際に演奏されたテンション・ノート (9th, 11th, 13th) を伴奏に追加することができます。認識されたコードに含まれているテンション・ノートをAccトラックに追加するかどうかを設定します。

- オン テンション・ノートを追加します。
- オフ テンション・ノートを追加しません。

Import: Import Groove

グループ・インポート機能を使用すると、MIDIグループ (「.GRV」ファイル) をロードできます。このデータをトラックにインポートし、スライスしたサンプルに基づくサウンドをそのトラックに割り当てると、元のオーディオのグループで演奏できます。テンポは自由に変更可能です。



Note: パーカッションのグループではなく、メロディー・ラインを基に生成されたグループをインポートした場合、そのグループとサンプルは、他のスタイル・トラックと一緒にトランスポートされません。オーディオ・データは、アレンジャー機能ではトランスポートできません。

Note: グループ・インポートは、本機をオフにする前に実行してください。タイム・スライスで生成された「.GRV」ファイルは、本機をオフにすると、すべて削除されます。

From (ロード元パターン)

タイム・スライスの後でデータを保存したときに生成されたMIDIグループ・パターン (「.GRV」ファイル) をいずれか1つ選択します。

To E/CV (ロード先スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

ロード先のスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを選択します。

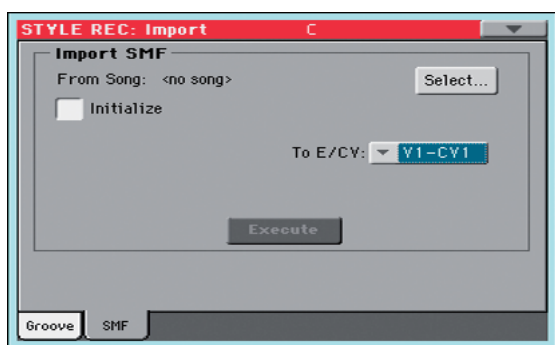
To Track (ロード先のトラック)

(スタイルのみ) 選択したコード・バリエーション内にあるロード先トラックを選択します。通常は、パーカッション・トラックを推奨します。ドラム・トラックは、標準的なドラム・キット・サウンド (カウント・インやブレイクなど) に適しています。MIDIグループ・パターンをインポートしたら、スライスしたサンプルの割り当て先となるサウンドを、MIDIグループ・パターンを演奏するトラックに割り当てます。

Import: Import SMF

SMFインポート機能を使用すると、外部シーケンサーで作成したスタンダードMIDIファイル (SMF) からMIDIデータをインポートし、それをコード・バリエーションに変換することができます。

Note: 一般的なソングからデータをインポートする目的でこの機能を使用することはできません。インポートするスタンダード MIDI ファイルは、本機のコード・バリエーションと同じようにプログラムする必要があります。



SMFをインポートするときに、コード・バリエーションの長さ (=SMFの長さ) や、拍子、テンポ、サウンドの設定やエクスペッションといったパラメーターが認識されます。Initialize (イニシャライズ) パラメーターにチェックがついているか、スタイル・エレメントが空 (CVが1つも録音していない状態) の場合に、これらのパラメーターはコード・バリエーションを含むスタイル・エレメントのヘッダーとしてインポートされます。

Hint: スタイル・エレメントの最初のコード・バリエーションをインポートする場合は、Initialize (イニシャライズ) パラメーターにチェックを付け、それ以降のコード・バリエーションをインポートする場合はチェックを外すとよいでしょう。

- 各トラックに割り当てられているサウンドは、プログラム・チェンジ・イベント、バンク選択 MSB イベント、バンク選択 LSB イベントが SMF の最初の "Tick (位置 "M:001.01.000")" にある場合にインポート可能です。これらのデータは、スタイル・エレメントのヘッダーとしてロードされます。スタイル設定に割り当てられるサウンドには適用されません。

Note: Style Play モード (スタイル・トラック・ビュー) のメイン・ページにある Original Style Sound パラメーターにチェックを付けると、ここでインポートしたスタイル・エレメントのヘッダーのサウンドではなく、スタイル設定のサウンドが優先されます。

- インポートした SMF の最初の "Tick" に上記のようなデータがない場合、サウンドは手動で各トラックに設定しなくてはなりません。設定は、Style Record モードの Record 1 ページ、Record 2 ページ、または Sound/Expression ページで行います。
- キー/コード、コード・テーブル、エクスペッションなどのスタイル・バリエーション・パラメーターは、関連する Style Record ページで手動で設定してください。
- 開始テンポや各トラックの音量は、スタイル設定データとしてプログラムし、スタイル設定として保存する必要があります。
- 拍子の変更はできないため、インポート時にも認識されません。
- コード・バリエーションの長さは、インポートした SMF の長さと同じになります。この長さは、Style Record モードのメイン・ページにある CV Length パラメーターで変更できます。

Hint: コード・バリエーションの最後の小節を超える長さのノートがあった場合は、小節が 1 つ追加されます (例えば、4 小節のパターンに 4 小節を超える長さのノートがある場合、5 小節のコード・バリエーションになります)。その場合、CV Length の値を変更してコード・バリエーションの長さを再設定してください。新しいパターンの長さに合わせて、ノートは自動的に短くなります。

外部シーケンサーでコード・バリエーションをプログラムする場合、以下の表に従って、スタイル・トラックを適切な MIDI チャンネルに割り当ててください。

スタイル・トラック	MIDI チャンネル
Bass	09
Drum/Pad	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

外部シーケンサーでコード・バリエーションをプログラムする場合、パッド・トラックを MIDI チャンネル 10ch に割り当ててください。

Note: ロードできるのはフォーマット 0 の SMF だけです。

From Song (ロード元ソング)

ロードされる SMF の名前です。Select ボタンにタッチして、ファイル選択ウィンドウを表示し、「.SMF」ファイルを選択します。

Select ボタン

Select ボタンにタッチすると、ファイル選択ウィンドウが表示され、SMF をロードできます。

Initialize (イニシャライズ)

SMF をロードする際に、ロード先のスタイル・エレメント (キー/コード、コード・テーブル、サウンドなど) のすべての設定をリセットする場合は、チェックを付けます。

Hint: スタイル・エレメントの最初のコード・バリエーションをインポートする場合は、Initialize (イニシャライズ) パラメーターにチェックを付け、それ以降のコード・バリエーションをインポートする場合はチェックを外すとよいでしょう。

To E/CV (ロード先のエレメント / コード・バリエーション)

ロード先のコード・バリエーションを選択します。

Execute ボタン

パラメーターの設定がすべて終わったら、このボタンにタッチして SMF をコード・バリエーションにインポートします。

マーカーで分割された SMF をスタイルにインポートする

コード・バリエーションをインポートする別の方法として、マーカーで分割された SMF (例えば、コード・バリエーション (バリエーション 1、バリエーション 2 等) のすべてを含んだスタンダード MIDI ファイルで、それぞれがマーカー (同じイベントを Song Play モードでも使われます) で分割されたもの) をスタイルにする方法があります。

1. このページにあるSelectボタンをタッチし、インポートするスタンダードMIDIファイルを選択します。
2. SHIFTキーを押したままにします。
3. SHIFT キーを押したまま、画面上にある Execute ボタンをタッチします。
4. SHIFTキーを放します。

スタイルを新規作成する場合、“Initialize” チェックボックスにチェックを入れておくことをお勧めします。但し、ロードするSMFが以前にスタイルをエディットするためにエクスポートしたものであった場合は、チェックを入れません。これはイニシャライズを実行すると以前の設定が消えてしまうためです。

スタイル・トラックとMIDIチャンネルとの関係は、コルグのスタイル・フォーマットに準じたもの（本ページ左側の表）と同じにしておく必要があります。

Note: スタイル・トラックと MIDI チャンネルとの関係が上記以外の場合は無効となります（正しく演奏されません）。

インポート操作に対応しているMIDIイベントのリストは、36ページの「記録されるイベントのリスト」を参照してください。また、次のイベントがインポートするSMFから抜け落ちている場合、それらはインポート時にスタイル・エレメント・データのヘッダー部分に自動的に書き込まれます：

- ・ タイム・シグネチャー（拍子：これは必須イベントです）
- ・ コントロール・チェンジ・バンドル（#00-32：バンク・セレクト MSB/LSB）
- ・ プログラム・チェンジ
- ・ コントロール・チェンジ #11（エクスプレッション）

コントロール・チェンジ#00、コントロール・チェンジ#32、プログラム・チェンジ・メッセージは、必ずコード・バリエーションの先頭（チック0）に書き込まれる必要があります。

SMFに保存されていなくても、プログラム・チェンジ、コントロール・チェンジ#00、#11、#32はStyle Recordモードのエディット機能でいつでもプログラムできます。

Warning: 本機はSMFフォーマット0にのみ対応しています。SMFのインポートで問題が生じてしまった場合、お使いのシーケンサー

（または DAW）が別のフォーマットでエクスポートしてしまった可能性があります。お使いのシーケンサー等の取扱説明書を参照してください。

SMF内のマーカーのネーミング構造は「EnCVn」を採用しています。内容は以下の表のとおりです。

構成要素	説明
E	スタイル・エレメント（v = バリエーション、i = イントロ、f = フィル、e = エンディング）
n	スタイル・エレメント・ナンバー（1～4：バリエーションの場合、1～2：そのほかのスタイル・エレメントの場合）
CV	コード・バリエーション（cv = コード・バリエーション：他はありません）
n	コード・バリエーション・ナンバー（1～4：バリエーションの場合、1～2：そのほかのスタイル・エレメントの場合）

Warning: マーカー名は、必ずしも大文字を使用する必要はありません。次のような名称でも機能します：

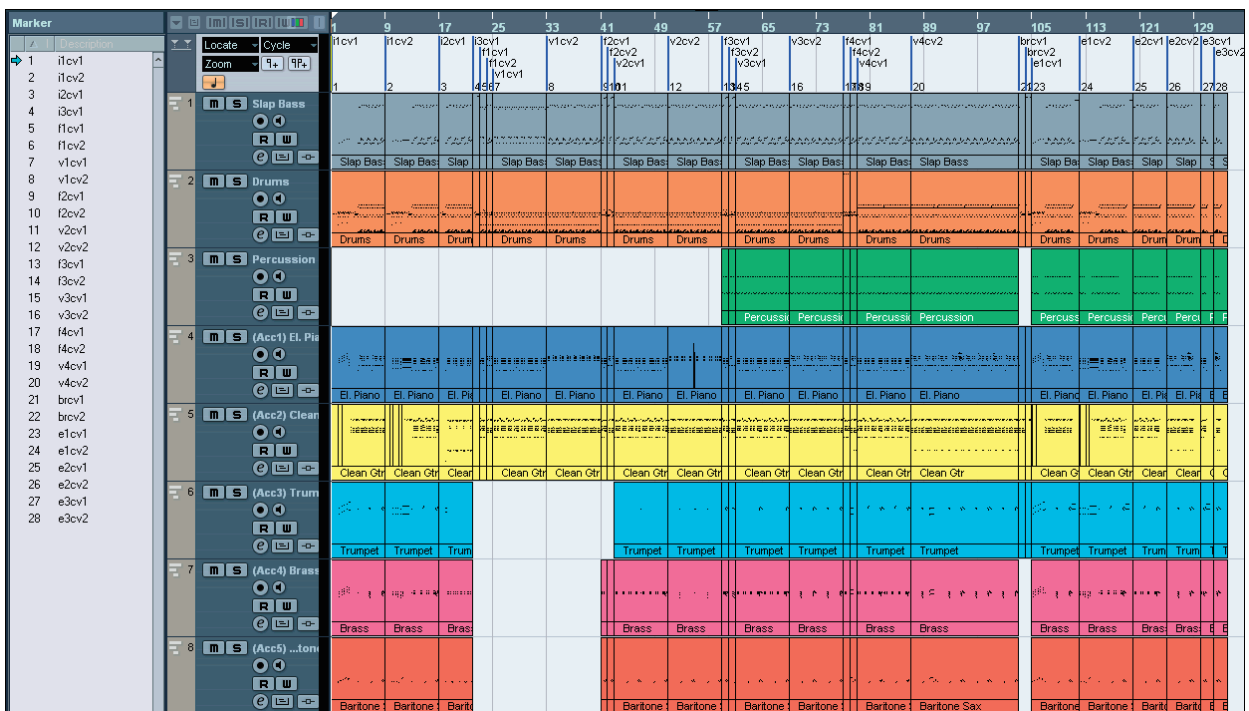
[i1cv2] = イントロ1のコード・バリエーション2
 [v4cv3] = バリエーション4のコード・バリエーション3

以下のマーカー名は、機能しない例です：

[V1cv2]、[v1CV2]、[intro1vc2]、[v1cv1 chorus]

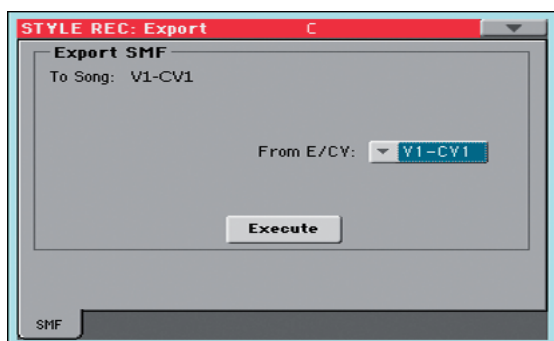
SMF内のコード・バリエーションの順番には制約はありません。自由に配置できます。

このページの末尾にスタインバークCubaseで作成したテスト・ファイルのスクリーン・ショットを掲載しました。マーカーで分割されたSMFがどのように見えるかを示した例です。その他のDAWアプリケーション（Logic、Digital Performer、Pro Tools、Sonar等）でも同じような見え方をします。



Export SMF

SMFエクスポート機能を使用すると、コード・バリエーションをスタンダードMIDIファイル（SMF）でエクスポートし、外部シーケンサーでエディットすることができます。



To Song (エクスポート先のソング)

生成されるSMFの名前です（ここではこの名前を変更することはできません）。この名前（自動的に割り当てられます）は、エクスポートされるコード・バリエーション名と同じになります。

From E/CV (エクスポート元のエレメント / コード・バリエーション)

このポップアップ・メニューで、現在のスタイルからエクスポートするコード・バリエーションを1つ選択します。

Execute ボタン

コード・バリエーションを選択したら、このボタンにタッチしてSMFとしてエクスポートします。通常のファイル選択ウィンドウが表示されます。エクスポート先デバイスとディレクトリを選択し、Saveボタンにタッチします。Saveボタンにタッチすると、ダイアログ・ボックスが表示されるので、ファイルの名前を割り当てます。

スタイルをマーカーで分割された SMF としてエクスポートする

個々のコード・バリエーションをそれぞれ別個のスタンダードMIDIファイルとしてエクスポートする方法として、スタイル全体をマーカーで分割されたSMFとしてエクスポートする方法があります。これにより、SMF内にすべてのコード・バリエーション（バリエーション1や2等）がそれぞれマーカーで分割された状態になります（同じイベントはSong Playモードでも使用します）。

1. このページを開き、SHIFTキーを押したままにします。
2. SHIFTキーを押したまま、画面上のExecuteボタンをタッチします。
3. SHIFTキーを放します。
4. 保存先を指定し、エクスポートするSMFに名前を付けます。

この手順で、選択したスタイルのすべてのMIDIデータを含んだSMFフォーマット0のファイルが選択したデバイスに保存されます。このファイルは、各コード・バリエーションがそれぞれマーカーで区切られた状態で保存されます（各マーカー名は前ページ（インポート）と同様です）。

各コード・バリエーションには、チック0の位置に次の情報が書き込まれます：

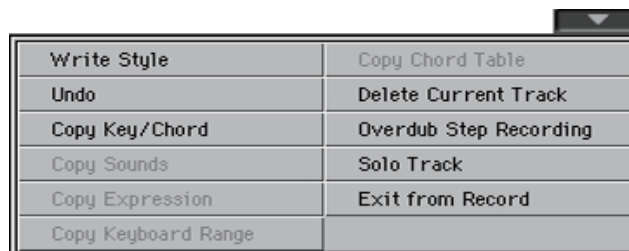
- ・ 拍子
- ・ コントロール・チェンジ・バンドル #00-32（バンク・セレクト MSB/LSB）

- ・ プログラム・チェンジ
- ・ コントロール・チェンジ #11（エクスプレッション）

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、ページ・メニューを開きます。選択するコマンドにタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。

Style Record



Pad Record



Write Style、Write Pad (スタイル / パッドの保存)

このコマンドを選択すると、ダイアログ・ボックスが表示され、スタイルまたはパッドを本体メモリーに保存できるようになります。

詳細については、61ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Undo (アンドゥー)

録音時に使用できます。録音の際に、前回の録音データをキャンセルして、前の状態に戻ります。もう一度選択すると、録音データを元に戻すことができます（「Redo」機能）。

Delete Pad Track (パッド・トラックを消去する)

メイン・ページ、Pad Recordモードでのみ使用できます。パッド・トラックを消去するときこのコマンドを選択します。

Copy Key/Chord (キー / コードのコピー)

同じコード・バリエーション内の他のすべてのトラック、またはスタイル全体に、現在選択しているトラックのキー / コード設定をコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Key/Chordダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、62ページの「Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Copy Sound (サウンドのコピー)

（一部のエディット・ページでのみ有効）Style Element Track Controlのエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられたすべてのサウンドを異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Soundダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、62ページの「Copy Sounds ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Copy Expression (エクスプレッションのコピー)

(一部のエディット・ページでのみ有効) Style Element Track Controlのエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられたすべてのエクスプレッション値を異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Expressionダイアログ・ボックスを表示します。詳細については、62ページの「Copy Expression ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Copy Keyboard Range (キーボード・レンジのコピー)

(一部のエディット・ページでのみ有効) Style Element Track Controlのエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックのすべてのキーボード・レンジ値を異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Keyboard Rangeダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、62ページの「Copy Key Range ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Copy Chord Table (コード・テーブルのコピー)

スタイル・エレメント・コード・テーブル・ページでのみ有効です。Copy Chord Tableダイアログ・ボックス (63ページの「Copy Chord Table ダイアログ・ボックス」参照) を表示します。

Delete Current Track (トラックの削除)

(メイン録音ページでのみ有効) このコマンドを選択すると、選択したトラックを削除できます。

Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

(メイン録音ページでのみ有効) このコマンドを選択すると、オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ (63ページの「オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ」参照) が表示されます。

Solo Track (ソロ・トラック機能)

ソロ再生するトラックを選択し、この項目にチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で“Solo” が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

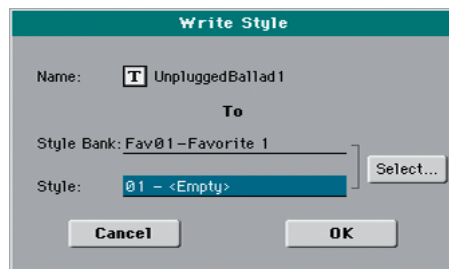
[SHIFT] SHIFTキーを押しながらトラックにタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFTキーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Exit from Record (録音の終了)

このコマンドを選択すると、スタイルの変更を保存しないでRecordモードが終了します。

Write Style/Pad ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Style”または“Write Pad”を選択すると、このウィンドウが表示されます。録音またはエディットしたスタイルやパッドをメモリーに保存します。



Name (保存するスタイルの名前)

保存されるスタイルの名前です。**[T]** (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

Style/Pad Bank (保存先のスタイル / パッド・バンク)

保存先のスタイル・バンクまたはパッド・バンクを選択します。画面のSelectボタンにタッチするか、またはVALUEダイヤルで選択します。

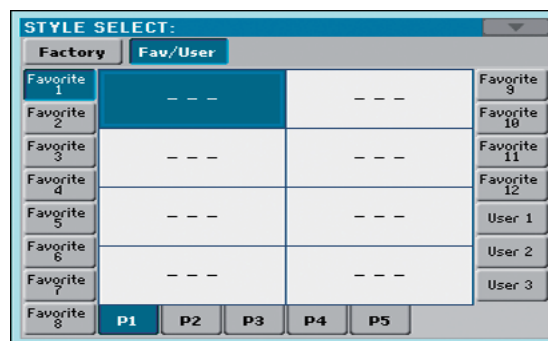
Style/Pad (保存先のスタイル / パッド)

選択したバンクで保存先のスタイルまたはパッドを選択します。別のスタイルやパッドを選択する場合は、画面のSelect...ボタンにタッチするか、VALUEダイヤルで選択します。

Note: 保存は通常ユーザー・スタイルまたはフェイバリット・バンク、ユーザー・パッドのスタイルに書き込むこととなります。ただし、Factory Style and Pad Protectパラメーター (133ページ参照) のチェックを外すと、工場出荷時のスタイルに上書きすることもできるようになります。

Select... ボタン

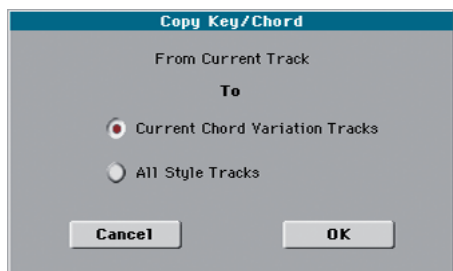
保存先のバンクやスタイル、パッドを選択ウィンドウで選択します。



スタイル/パッド選択ウィンドウで、上部のボタンを使ってユーザー・バンク(バンク11/20)かフェイバリット・バンクを選択します。

Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Key/Chord”を選択すると、このウィンドウが表示されます。同じコード・バリエーション内の他のすべてのトラック、またはスタイル全体に、現在選択しているトラックのキー/コード設定をコピーできます。この機能は、パターンをより迅速に作成するのに効果的です。また、同じコード・バリエーションに異なるキーの異なるトラックが含まれることを防ぐことができます。



Current Chord Variation Tracks

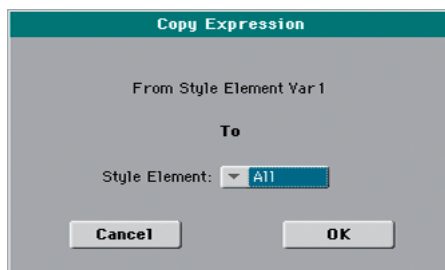
現在のトラックのキー/コードは、現在のコード・バリエーションのすべてのトラックへコピーされます。

All Style Tracks

現在のトラックのキー/コードは、スタイル (すべてのコード・バリエーション) のすべてのトラックへコピーされます。

Copy Expression ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Expression”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられているすべてのエクスプレッション値を、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

Copy Sounds ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Sounds”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられているすべてのサウンドを異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

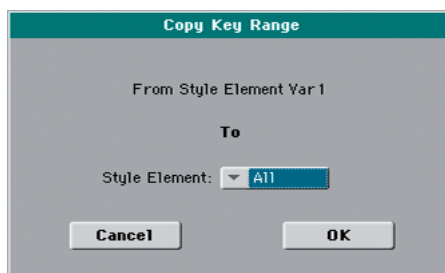
All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

Copy Key Range ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Key Range”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックのすべてのキーボード・レンジ値を、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

Copy Chord Table ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Chord Table”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメントのコード・テーブルを、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

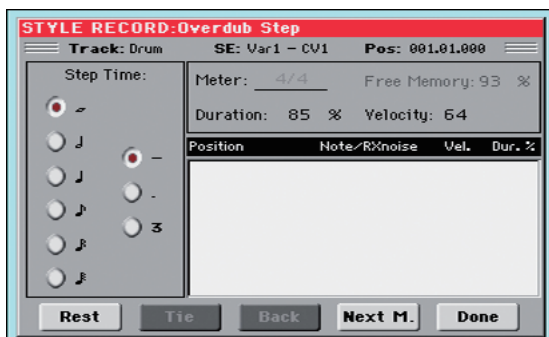
Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ

ステップ録音は、鍵盤でリアルタイムに演奏しなくても、各トラックにノートや和音を1つずつ入力して、新しいスタイルやパッドを作成する方法です。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

このページに移動するには、ページ・メニューから“Overdub Step Recording”を選択します。



Track (選択したトラック)

録音用に選択したトラックの名前です。

DRUM...ACC5

スタイル・トラックです。

SE (選択したスタイル・エレメント)

37ページの「Element (スタイル・エレメント)」を参照してください。

CV (選択したコード・バリエーション)

37ページの「Chord Var (コード・バリエーション)」を参照してください。

Pos (ポジション: 位置)

挿入するイベント (ノート、休符、コード) の位置です。

イベント・リスト

挿入済みのイベントです。Backボタンにタッチすると、イベントを削除して、新たにエディットすることができます。

Step Time (イベントの長さ)

挿入するイベントの長さです。

♪ ... ♯ ノートの値です。

標準 (ー) 選択したノートの標準の値です。

ドット (.) 選択したノートの音価を半分伸ばします。

トリプレット (3) 選択したノートを 3 連符にします。

Meter (拍子)

現在の小節の拍子です。このパラメーターは、エディットできません。録音を始める前に、Style Recordモードのメイン・ページで拍子を設定できます (詳細については、43ページの「録音の準備」の手順6を参照)。

Free Memory (空きメモリー)

録音用に残されているメモリー領域です。

Duration (持続時間)

挿入されたノートの相対的な持続時間です。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

25% スタッカッティシモ

50% スタッカート

85% 通常のアーティキュレーション

100% レガート

Velocity (ベロシティ)

ノートまたはコードを入力する前に設定します。挿入するイベントの演奏の強さ (ベロシティ値) です。

Kbd 鍵盤。ダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、演奏したノートのベロシティ値が認識されて記録されます。

1...127 ベロシティ値。イベントは、このベロシティ値で挿入されます。鍵盤を実際に弾いたときの強さは無視されます。

Rest ボタン

休符を挿入します。

Tie ボタン

挿入するノートとその前のノートとの間にタイが挿入されます。

Back ボタン

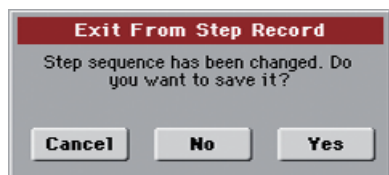
挿入されたイベントを消して、前のステップに戻ります。

Next M. ボタン

次の小節へ進み、残っているスペースを休符で埋めます。

Done ボタン

Step Record モードを終了します。挿入したノートがある場合は、終了のキャンセル、変更の保存または破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます



エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンにタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しないときは、No ボタンにタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するときは、Yes ボタンにタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

Song Play モード

Song Playモードでは、ソング・データを聞くことができます。スタンダードMIDIファイル、Karaokeファイル、MP3ファイルのソングを再生できます。The MID+GとMP3+Gフォーマットもサポートしています。

さらに、最大4パートで構成されるキーボード・トラック (UPPER1~3、LOWER) と4つのパッドでソングに合わせて演奏することができます。また、パフォーマンスとSTSを選択すると、キーボード・トラックに異なるサウンドやエフェクトに切り替えることができます。

Song Playモードでは、目的の音楽ジャンルに該当するソングを自動的に選択するソングブック機能を使用できます。ソングブックのそれぞれのソング・エントリーには、STSを最高4つまで選択することもできます。

Song Playモードは、イージー・モードでも使用することができます。

MIDI クロック

GlobalモードMIDのSetup/General ControlsページのClockパラメーターがMIDIまたはUSBに設定されていても、Song Playモードでは、MIDIクロックは常に内蔵プレーヤーから生成されます (137ページの「Clock Source」参照)。本機がこのモードのときは、MIDI INからはMIDIクロック・メッセージを受信することができません。

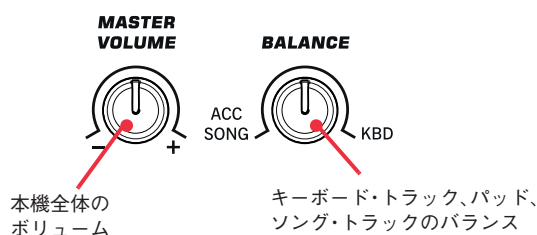
MIDIクロック・メッセージを送信するときは、Clock Sendパラメーターを有効にしてください (137ページの「Clock Send」参照)。

テンポ・ロック

新しいソングを選択したときにテンポを変更したくない場合は、パネルにあるTEMPO LOCKキーを押してテンポ・ロック機能をオンにします。このキーのLEDがオン (点灯) になっている場合でも、TEMPO+/-キーを押すか、または画面上のテンポ・フィールドをタッチし、VALUEダイヤルを回して手動でテンポを変更できます。あるいは、SHIFTキーを押しながらVALUEダイヤルを回してテンポを変更する方法もあります。

Master Volume, Balance

MASTER VOLUMEノブは、本機全体の音量をコントロールしますが、BALANCEノブ (MASTER VOLUMEの横) は、キーボード・トラックとパッドおよびソング・トラックの音量バランスを調整します。



トラック・パラメーター

Song Playモードで作られるキーボード・トラック設定は、パフォーマンスに保存されます。パフォーマンスを選択するだけで、異なる設定を瞬時に切り替えることができます。

パンやボリューム、エフェクト・センドのようなソング・トラックの設定は、個々のスタンダードMIDIファイルによって変わります。

Song Playモードでのソング・トラックの変更内容は、スタンダードMIDIファイルには保存できません。Song Playモードの操作は、リアルタイムでコントロールするためのものです。

各種ソング・トラックのパラメーターの変更を保存するには、SequencerモードでスタンダードMIDIファイルをエディットし、保存してください。

スタンダードMIDIファイルとサウンド

本機の本来のソング・ファイル・フォーマットは、どのメーカーとも共通性の業界規格であるスタンダードMIDIファイル (SMF) です。

ファイルの拡張子は「.MID」です。また、本機は拡張子が「.KAR」のファイルも読み込み可能です。

このファイルは、ほとんどの電子楽器やコンピューターでも読むことができます。

スタンダードMIDIファイルは多くの機器間で共通して使用できるファイル・フォーマットですが、実際の音色は再生する機器によって多少変化します。

本機のSequencerモードでGeneral MIDIサウンドのみを使って録音したソングは、どの楽器やコンピューターでも再生できます。コルグ独自のサウンドで録音した場合は、他社の楽器でまったく同じサウンドを再現することはできません。

Song PlayモードでSMFを読み込む場合、General MIDIサウンドのみで作られたソング・ファイルは問題なく読み込めます。別の楽器で作成したソングを再生する場合、サウンドが異なって聞こえることがあります。本機は、他の規格外のフォーマットとも幅広い互換性がありますが、違いが生じることはあります。

このような違いが生じてしまった場合は、SequencerモードでスタンダードMIDIファイルをロードし、違いが生じてしまったサウンドを本来の音色に近いものに手動で置き換えてください。

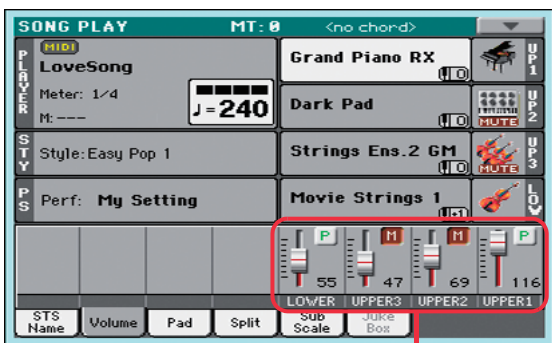
その場合は、SequencerモードでSMFをロードしてから、一致しないサウンドの代わりに、本機で似たようなサウンドを割り当て直します。これをSMFとしてもう一度保存すれば、Song Playモードで本機のサウンドを使って再生できます。

キーボード、パッド、およびプレイヤー・トラック

本機には、最大16ソング・トラックを再生可能なプレイヤーを搭載しています。さらに、4つの追加キーボード・トラック（UPPER1～3とLOWER）でキーボードを演奏できます。

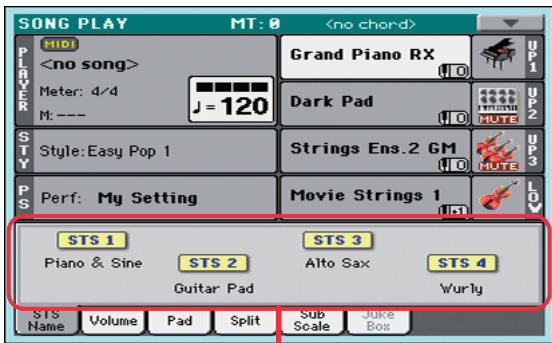
本機は最大16トラックまでのソング・トラックを演奏可能なプレイヤーを内蔵しています。加えて、4トラック分の鍵盤演奏用のキーボード・トラック（アッパー1～3、ロー）を演奏できます。

Song Playモードのメイン・ページにボリューム・パネルが表示されている場合（下図参照）、これらのトラックのボリュームやミュートのオン、オフ設定を行えます。但し、それらの設定はスタンダードMIDIファイルには反映されませんのでご注意ください。



キーボード・トラック

Song Playモードでは、パフォーマンスやSTSを選択できます。STSは最後に選択したスタイルのものになります。別のSTSを使用したいときは、そのSTSが含まれるスタイルを選択します。また、Song Playモードのメイン・ページにSTSネーム・パネルが表示されている場合、各STS名を画面で確認できます（図参照）。



STS 名

異なるスタイルまたはソングブックを選択すると、パッドに割り当てられるサウンドが変わる場合があります。

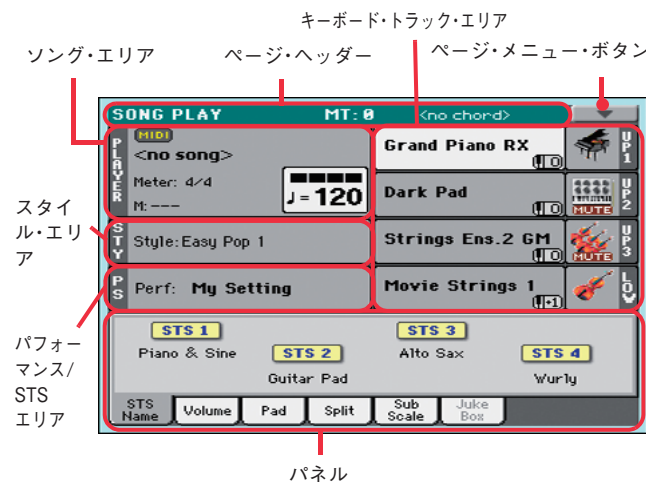
Style PlayモードからSong Playモードに切り替えても、キーボード・トラックとパッド・トラックは、Style Playモード時と変わりません。

メイン・ページ(通常が表示)

別のモードにいるときにSONG PLAYキーを押すと、Song Playモードのメイン・ページに移動します。

Note: Style PlayモードからSong Playモードに切り替えると、ソング・セットアップが自動的に選択されます。また、各種トラック・パラメーターや設定が変更される場合もあります。

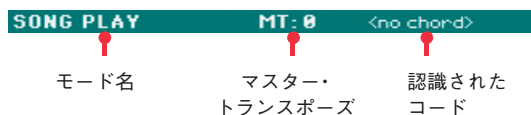
Song Playモードのエディット・ページからこのページに戻るには、EXITキーまたはSONG PLAYキーを押します。



各トラックの詳細は、Volumeタブをタッチすると表示されます。TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラック表示（通常が表示）とソング・トラック表示が切り替わります。TRACK SELECTキーを一度押すとトラック1～8が表示され、もう一度押すとトラック9～16が表示されます。さらにもう一度押すとキーボード・トラック表示に戻ります。

ページ・ヘッダー

現在のモード名とマスター・トランスポーズの値、認識されたコードを表示します。



モード名

現在の操作モード名です。

マスター・トランスポーズ

マスター・トランスポーズの値が表示されます。この値は、パネル上のTRANSPOSEキーで半音単位で変更することができます。

Note: MP3ファイルをトランスポーズすることもできます。ただし、トランスポーズの量は常に-6...+5半音の範囲になります。この範囲であれば、すべてのキーをカバーしながら、オーディオ品質が極端に劣化することはありません。これ以上トランスポーズを行っても効果はありません。このため、画面にトランスポーズ値として+7を表示している場合でも、MP3は+5半音になります。

Note: 異なるパフォーマンスを選択すると、トランスポーズが自動的に変わる場合があります。また、コルグ Pa シリーズで作ったスタンダード MIDI ファイルをロード、あるいは再生すると、自動的に変わる場合があります。

トランスポーズをしたくないときは、グローバル設定のMaster Transpose パラメーターを“lock” (129 ページの「General Controls: Lock」) してください。

認識されたコード

鍵盤で和音を弾いたときに、自動認識されたコード名を表示します。

ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細は74ページの「ページ・メニュー」を参照してください。



ソング・エリア

ここでは、選択したソング・タイプに関わるパラメーターとともにソング名を表示します。

スタンダードMIDIファイル、またはKaraokeファイルを選択した場合のソング・エリアを示します。



次に、MP3ファイルを選択した場合のソング・エリアを示します。



ソング・タイプ・アイコン

異なるタイプのソングをシーケンサーに割り当てることができます。このアイコンは、ソングのファイル・タイプを示します。

MIDI スタンダード MIDI ファイル：略称 SMF (ファイル拡張子：*.MID または *.KAR)。SMF (*.MID) は業界標準のソング形式です。本機で、新しいソングを録音するときの、基本となる形式でもあります。MIDI Karaoke ファイル (*.KAR) は、SMF 形式の拡張版です。

MP3 MPEG レイヤー 3 形式：MP3 (ファイル拡張子：*.MP3)。これは圧縮オーディオ・ファイルで、PC または本機でも生成できます。

JBX ジュークボックス・ファイル (ファイル拡張子：*.JBX)。これはプレーヤーだけに割り当て可能です。しかし、ファイル名はここでは表示されません。かわりに JBX アイコンが表示されます。ジュークボックス・リストの中に現在選択しているソング名が表示されます。

Note: ジュークボックス・ファイルの作成は、ジュークボックス・エディット・ページ (74 ページ参照) で行います。

ソング名

プレーヤーに割り当てたソングの名前を表示します。

ソング名にタッチしてソング選択ウィンドウを表示します。ソング選択ウィンドウで、ソングまたはジュークボックス・ファイル (9 ページの「ソング選択ウィンドウ」参照) を選択できるようになります。

再生中に別のソングを選択すると、ソングの再生が停止して、新たに選択したソングが再生待ちの状態になります。

パネルのSELECTIONセクションにあるSONGキーを押してもソングを選択することができます。SONTGキーを続けて2回押すと、ID番号でソングを選択できるようになります (10ページの「IDナンバーでソングを選ぶ」参照)。

拍子

このパラメーターは、スタンダードMIDIファイルまたはKaraokeファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在のソングの拍子を表示します。

小節番号

このパラメーターは、スタンダードMIDIファイルまたはKaraokeファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在の小節番号を表示します。

テンポ

このパラメーターは、スタンダードMIDIファイルまたはKaraokeファイルを選択した場合にのみ表示されます。

メトロノームのテンポを表示します。このパラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO+またはTEMPO-キーでテンポを変更します。画面に表示されているテンポの値にタッチしたままドラッグすることによってもテンポを変更できます。

合計時間

Note: このパラメーターは、MP3 ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

選択したMP3ファイルの合計時間 (分:秒) を表示します。

経過時間

Note: このパラメーターは、MP3 ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在再生中のMP3ファイルの経過時間 (分:秒) を表示します。

テンポ・バリエーション

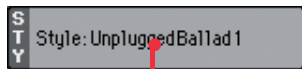
Note: このパラメーターは、MP3 ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

元のテンポの±30%の範囲内で、元のMP3ファイルのテンポのバリエーションを表示します。テンポを変更すると、MP3ファイルのサウンドは (元のテンポの±30%の範囲内で) スムースに早くなったり遅くなったりします。些細な操作に見えるかもしれませんが、これは、コルグの先進的なタイム・ストレッチ・アルゴリズムによって実現した高度な処理です。

スタイル・エリア

現在選択しているスタイルです。Style Playモードに切り替える際に、再生するソングのスタイルを選択できます。これにより、パッドとSTS設定（パッドとSTSがスタイルによって呼び出される）も変更できます。

スタイル名にタッチして、スタイル選択ウィンドウを表示します。または、パネルのSELECTIONセクションのSTYLEキーを押します。



選択したスタイル

パフォーマンス / STS エリア

パフォーマンスまたはSTS名を表示します。



選択したパフォーマンスまたはSTS

選択したパフォーマンスまたは STS

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

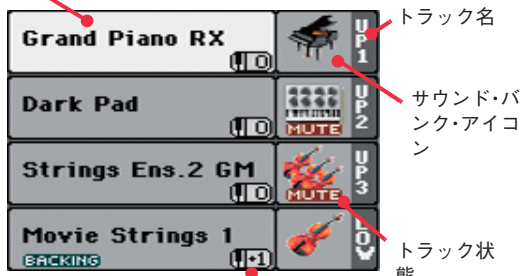
パフォーマンス名にタッチして、パフォーマンス選択ウィンドウを表示します。または、パネルのPERFORMANCEセクションで別のパフォーマンスを選択します。

現在選択しているスタイルと異なるSTSを選択するときは、画面下のSTSキーの1つを選択します。

キーボード・トラック・エリア

キーボード・トラックの情報を表示します。

サウンド名



トラックのオクターブ・トランスポーズ値

Sound name

サウンド名

それぞれのキーボード・トラックに割り当てられたサウンドです。

- 既に選択しているトラック（白い背景）の場合は、サウンド名部分にタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示します。
- まだ選択していないトラック（水色の背景）の場合は、一度サウンド名部分にタッチしてから、もう一度タッチしてサウンド選択ウィンドウを表示します。

コントロール・パネルのSELECTIONセクションにあるSOUNDキーを押すとサウンド選択ウィンドウが画面に表示されます。

サウンド選択ウィンドウの詳細は、7ページの「サウンド選択ウィンドウ」を参照してください。

トラックのオクターブ・トランスポーズ値

（エディット不可）各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。各トラックのオクターブ・トランスポーズを個別にエディットするには、Song PlayモードのMixer/Tuning: Tuningエディット・ページで行います（詳細については、20ページの「Mixer/Tuning: Tuning」を参照）。

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

キーボード・トラック名

（エディット不可）対応するトラックの名前です。

Abbreviation	Track	Hand
UP1	アッパー-1	右手
UP2	アッパー-2	
UP3	アッパー-3	
LOW	ロー	左手

サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を図示したものです。

キーボード・トラックのプレイ/ミュート

現在のトラックのプレイ/ミュートを表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

なし プレイ：トラックの音が出ます。

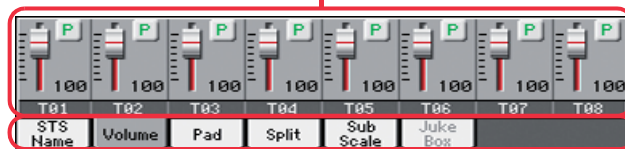


ミュート：トラックを消音します。

パネル

メイン・ページの下半分は、タブをタッチして選ぶことで、対応するいろいろなパネルを表示します。詳しくは69ページ以降を参照してください。

ボリューム・パネル



タブ

STSネーム・パネル

STS Nameタグをタッチすると、STSネーム・パネルが表示され、各STS名を確認できます（15ページの「STSネーム・パネル」参照）。



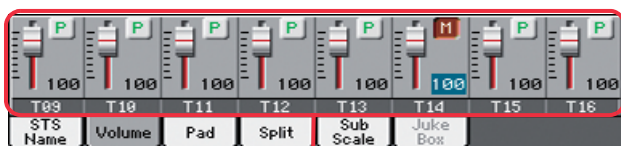
ボリューム・パネル

Volumeタブにタッチすると、ボリューム・パネルが表示されます。ここで各トラックの状態（プレイ/ミュート）と音量を調整します。

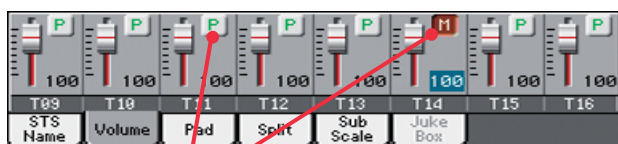
Note: キーボード・トラックのボリュームはパフォーマンスまたはSTSに保存されますが、ソング・トラックのボリュームは保存されません。

各トラックのボリュームとミュート設定を変更する

Style Playモードと同様、Song Playモードでも各トラックのボリュームやミュート設定を変更できます（15ページの「ボリューム・パネル」参照）。



バーチャル・スライダー



トラック状態アイコン

各トラックのボリュームとミュート設定を保存する

各トラック・グループの設定はそれぞれ別のところに保存されます。こうすることによってパフォーマンスやSTSとスタンダードMIDIファイルを使用して演奏する際にもキーボード・トラックとソング・トラックのミキシングが行えるといった自由度の高いコントロールが行えます。

- キーボード・トラックの状態をパフォーマンスまたはSTSに保存することができます（29ページの「Write Performance（パフォーマンスの保存）」、29ページの「Write Single Touch Setting（STSの保存）」）。
- ソング・トラックの状態をGlobalモード、Mode PreferencesのSong & Sequencerページで保存することができます（133ページの「Save Trk & FX ボタン」参照）。

このことにより、別のスタンダードMIDIファイルに切り替えてもトラックの設定を変更せずに済むというメリットがあります。例えば、ライブでベース・パートはベーシストが演奏するため、SMFを切り替えてもベースのトラックをミュートにしたままにしておくといったこともできます。

ただし、Paシリーズで作成したスタンダードMIDIファイルを読み込んだ場合、上記は該当しません。このファイルには、各トラックのプレイ/ミュート状態を強制する特殊なコマンドが含まれているためです。

トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。TRACK SELECTキーを使って、キーボード・トラックやソング・トラック1~8トラック、9~16トラックのそれぞれの画面に切り替えることができます。

TRACK SELECT



省略名	トラック
UPPER1...3	アッパー・トラック。パフォーマンスまたはSTSに記憶されているボリュームとプレイ/ミュートの状態。
LOWER	ローワー・トラック。パフォーマンスまたはSTSに記憶されているボリュームとプレイ/ミュートの状態。
T01...T16	ソング・トラック。スタンダードMIDIファイルに記憶されているボリューム設定。一般設定として記憶されているプレイ/ミュートの状態。

パッド・パネル

Padタブをタッチすると4つのパッドに割り当てられているサウンドやシーケンス名が表示されます（17ページの「パッド・パネル」参照）。



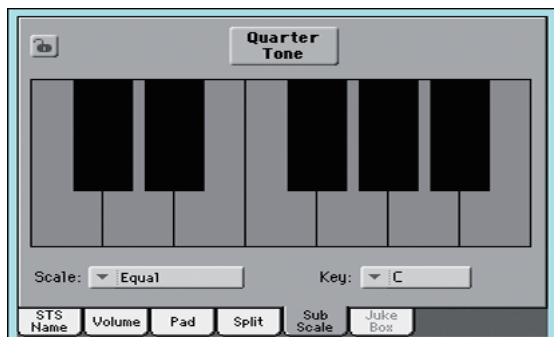
スプリット・パネル

Splitタブをタッチするとスプリット・パネルが開き、キーボード・トラックのスプリット・ポイントを変更できます（17ページの「スプリット・パネル」参照）。



サブ・スケール・パネル

Sub Scaleタブをタッチすると、サブ・スケール・パネルが表示されます。キーボード・トラックの2次スケールを選択できます。詳細については、21ページの「Mixer/Tuning: Sub Scale」を参照してください。



ジュークボックス・パネル

ジュークボックス (JBX) ファイルがプレーヤーに割り当てられている場合、このパネルに表示しているリストを使用してジュークボックス・リストを閲覧し、画面のSelectボタンにタッチして、再生するソングを選択できます。これにより、リスト内のソングを開始ソングとして選択し、再生するソングの順番を手動で変更できます。

Note: ジュークボックス・パネルは、ジュークボックス・ファイルをロードした後に利用できます。

Hint: ジュークボックス・ファイルの作成は、ジュークボックス Editor (74 ページ参照) で行います。ジュークボックス・リストをすぐに作成するには、ソング選択ウィンドウを開いて“Play All ボタン” (10 ページ参照) にタッチします。

Warning: 現在再生中のジュークボックス・リストに入っているソングの 1 つを削除してしまうと、プレーヤーが停止し、“No Song (ソングがありません)” というメッセージが表示されます。この場合は、JukeBox タブにタッチしてジュークボックス・パネルを開き、別のソングを選択してください。

または、PLAYER セクションで、SHIFT キーを押しながら >> (早送り) キーを押して次のソングに進み ▶/■ (再生 / 停止) キーを再び押す方法もあります。



ソング・リスト

このリストで、ジュークボックス・リスト内のソングを閲覧することができます。表示しきれないリストを閲覧するために、スクロール・バーを使います。

選択したソング

再生中のソングの名前です。リストから別のソングを選択し、画面のSelectボタンにタッチして再生用に選択できます。

Select ボタン

このボタンをクリックすると、リストで反転表示されたソングが選択され、プレーヤーに割り当てられます。ソングが再生中の場合は、ボタンにタッチしたときに再生が停止し、新たに選択したソングの再生が始まります。

ジュークボックス・ファイル

選択したジュークボックス・ファイルの名前です。このファイルのエディット方法は、74ページの「Jukebox Editor」を参照してください。

ジュークボックスのトランスポート・コントロール

ジュークボックス・ファイルを選択すると、プレーヤーのトランスポート・コントロールがソングとは多少異なる動きをします。

<<, >> 単独で押した場合は、早戻しと早送りになります。

[SHIFT] SHIFT キーと一緒に押すと、ジュークボックス・リスト内の前のソングまたは次のソングに移動します。

◀ (ホーム) 現在のソングの先頭に戻ります。

▶/■ (再生 / 停止)

ソングを再生または停止します。ソングの再生中にこのキーを押すと、現在の位置で停止します。ソングの先頭に戻るには、ホーム・キーを押します。

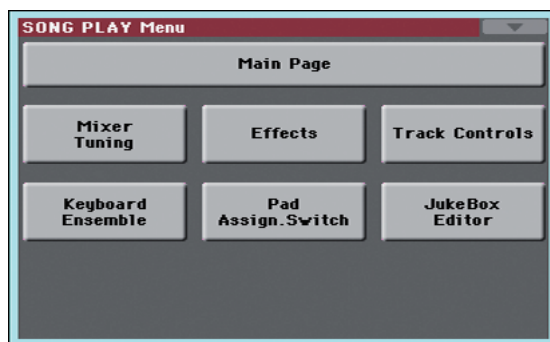
ジュークボックス・パネルを表示している場合は、開始するソングを選択できます。上記の“ジュークボックス・パネル”を参照してください。

エディット・メニュー

任意のページでMENUキーを押すと、画面にSong Playモードのエディット・メニューが表示されます。メニューにタッチすると、現在選択しているシーケンサーに対するSong Playモードのさまざまなエディット・セクションに移動できます。

エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。エディット・メニューを終了する場合は、EXITキーまたはSONG PLAYキーを押します。

エディット・ページでEXITキーまたはSONG PLAYキーを押すと、Song Playモードのメイン・ページに戻ります。



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

Note: 一部のエディット・パラメーターはリアルタイム専用のものもあります。キーボード・トラックのパラメーターはパフォーマンス

またはソングブックのSTSに保存され、ソング・トラックのミュート設定やエフェクト設定はGlobalモードの設定として保存されます(GlobalモードのMode Preferences内 Song & Sequencer ページ: 133ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。

エディット・ページの構造

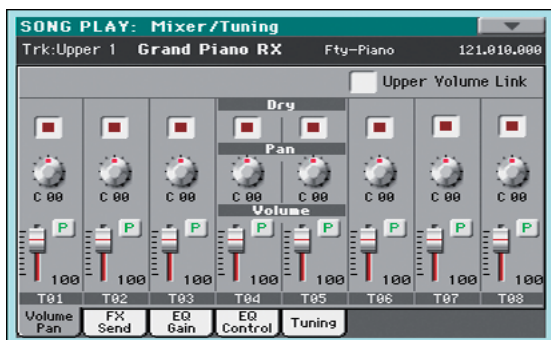
どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています(18ページの「エディット・ページの構造」参照)。

Mixer/Tuning: Volume/Pan

キーボード・トラックまたはソング・トラックごとに音量とパンを設定します。

Note: 本機以外の Pa シリーズで作成したソングを選択した場合、そのソングのトラック・ミュート設定がリセットされることがあります。

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



パラメーター

このページに表示されるパラメーターはStyle Playモードの同ページと同様です(18ページの「Mixer/Tuning: Volume/Pan」参照)。

Mixer/Tuning: FX Send

本機は2グループのエフェクト(A、B)を内蔵しています。Song Playモードでは、この2グループをキーボード、パッド、MIDIの各トラックに使用します。

- キーボード・トラックは常にFX Bグループを使用します。
- パッド・トラックは常にFX Aグループを使用します。
- スタンダードMIDIファイル、カラオケ・ファイルはFX Aグループのみを使用できます。
- Pa シリーズの Sequencer モードで作成したスタンダードMIDIファイルはA、B両方のグループを使用できます。

エフェクトの選択やエディットはエフェクト・セクションで行います(72ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。

エフェクトがかかっていないダイレクト音が不要なときは、Dryパラメーターをオフにします(上記「Dryパラメーター」参照)。

マスター・エフェクトにはどんなエフェクトを割り当てることができますが、次のようなエフェクトの使い分けをお勧めします:

- A-Master1 リバーブ (ソング・トラック用)
- A-Master2 モジュレーション・エフェクト (ソング・トラック用)
- B-Master1 リバーブ (キーボード・トラック用)
- B-Master2 モジュレーション・エフェクト (キーボード・トラック用)

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Note: ソングの再生を止めてからソングをもう一度再生するか、別のソングを選択すると、ソング・トラック設定の初期値に戻ります。ただし、ソングを一時停止し、エフェクトを変更して、ソングを再び再生することができます。Sequencerモードでソングをエディットすると、エフェクトの変更内容が保存されます。

Note: トラック・エフェクトの設定はGlobalモードのデータとして保存されます(GlobalモードのMode Preferences内 Song & Sequencer ページ: 133ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。これにより、互換性の高さゆえにともすれば平板な印象を受けることもあるスタンダードMIDIファイルにパーソナルな彩りをプラスすることができます(Paシリーズで作成したソングもSMFですが、様々な設定を駆使して作成できますので、この限りではありません)。

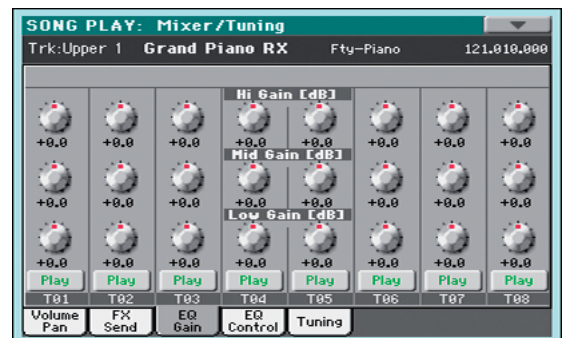
パラメーター

このページに表示されるパラメーターはStyle Playモードの同ページと同様です(71ページの「Mixer/Tuning: FX Send」参照)。

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザーを設定します。

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Hint: トラックEQは、GlobalモードのMode Preferences Song & Sequencer ページの「Save Trk&FX」で保存することができます(133ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。これにより、どのスタンダードMIDIファイルを再生する場合でも、本機のサウンド

を自分独自の状態にすることができます（一般設定を重複するので Pa シリーズで保存されたものを除く）。

ベース・トラックをもっと軽くしたい場合は、それに応じてEQを変更すれば、以降のすべてのソングでベースのサウンドは軽くなります。

パラメーター

このページに表示されるパラメーターは Style Play モードの同ページと同様です（19ページの「Mixer/Tuning: EQ Gain」参照）。

Mixer/Tuning: EQ Control

キーボード・トラックまたはソング・トラックごとに音量とパンを設定します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



パラメーター

このページに表示されるパラメーターは Style Play モードの同ページと同様です（20ページの「Mixer/Tuning: EQ Control」参照）。

Mixer/Tuning: Tuning

このページのパラメーターで、さまざまなチューニングを設定できます。このページのすべてのパラメーターは、Global モードでも表示されます。詳細については、20ページの「Mixer/Tuning: Tuning」を参照してください。



パラメーター

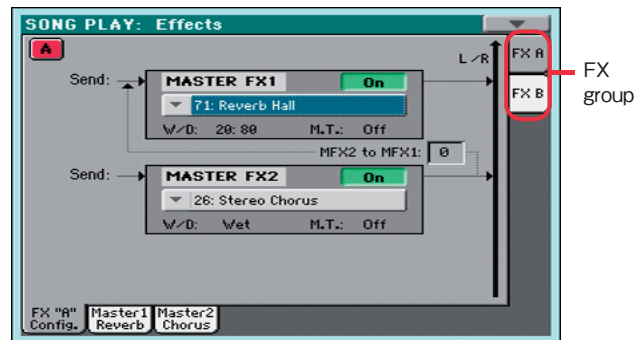
このページに表示されるパラメーターは、すでに Style Play モードで表示されています（See 20ページの「Mixer/Tuning: Tuning」）。

Note: このページでエディットされるソング・トラックのチューニング値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Effects: A/B FX Configuration

このページではエフェクト・グループ（A：ソング、B：キーボード）それぞれのエフェクトを選択できます。エフェクト・グループの切り替えはサイド・タブ（“FX A”、“FX B”）で行います（Pa シリーズの Sequencer モードで作成したソングはエフェクト B グループも使用できます）。

エフェクト・タイプやエフェクトの配置も Style Play モードと同様です（22ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照）。



Note: 初期設定のエフェクト設定を Global モード、Mode Preferences の Song & Sequencer ページで、グローバルの一般設定として保存することができます（133 ページの「Save Trk & FX ボタン」参照）。

Note: ソングの再生を停止するか、別のソングを選択すると、エフェクトは初期値に戻ります。ただし、ソングを停止し、エフェクトを変更して、新しいエフェクトでソングを再び再生することができます。Sequencer モードでソングをエディットすると、エフェクトの変更内容が保存されます。

パラメーター

このページに表示されるパラメーターは Style Play モードの同ページと同様です（22ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照）。

M.T (モジュレーション・トラック)

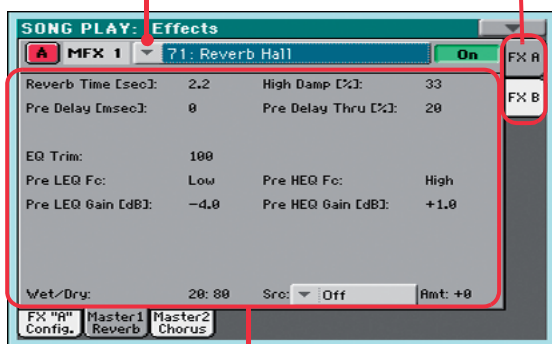
変化を与える MIDI メッセージの元となるトラックです。ジョイスティックなどのコントローラーまたはソング・トラックで再生された MIDI メッセージで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

Effects: Master 1,2

エフェクトのパラメーターをエディットします。ここでは、“Reverb Hall”エフェクトを割り当てたFX Aページを例に挙げて説明します。

選択したエフェクト

エフェクト・グループ



エフェクト

パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています (23ページの「Effects: Master 1, 2」参照)。

Track Controls: Mode

ソング・トラックに対する内部/外部音源やモノ/ポリの状態を設定します。

パラメーター

このページに表示されるパラメーターはStyle Playモードの同ページと同様です (23ページの「Track Controls: Mode」参照)。

Note: それらのパラメーターは Global モード、Mode Preferences の Song & Sequencer ページで、グローバルの一般設定として保存することができます (133 ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。

Track Controls: Drum Edit

ドラム/パーカッションの各構成楽器の音量を調節します。

ドラム・エディット・パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています (24ページの「Track Controls: Drum Edit」参照)。

Note: このページでエディットされるソング・トラックの値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Track Controls: Easy Edit

各トラックに割り当てられているサウンドのエディット・パラメーターを微調整するページです。

イージー・サウンド・エディット・パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています (25ページの「Track Controls: Easy Edit」参照)。

Note: このページでエディットされるソング・トラックの値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

キーボード・トラックのノートおよびベロシティの範囲を設定するページです。

パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています (26ページの「Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range」)。

Keyboard/Ensemble: Ensemble

アンサンブル機能を設定します。

パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています (26ページの「Keyboard/Ensemble: Ensemble」)。

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

キーボード・トラックのパラメーターを設定するページです。

パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています (27ページの「Keyboard/Ensemble: Keyboard Control」)。

Pad/Switch: Pad

各パッドに割り当てるサウンドやシーケンスをこのページで選択します。

パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています (28ページの「Pad/Switch: Pad」参照)。

Pad/Switch: Assignable Switch

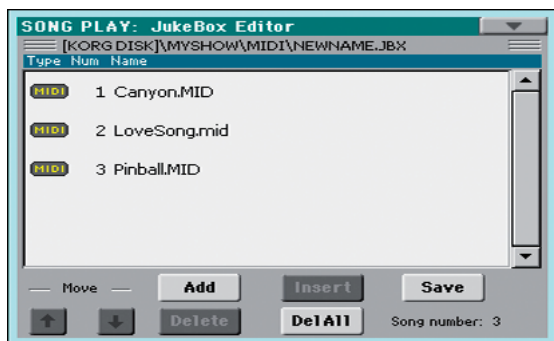
このページでASSIGNABLE SWITCHキーに機能を割り当てます。

パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています (28ページの「Pad/Switch: Switch」参照)。

Jukebox Editor

ジュークボックス機能を使うと、ワンタッチで最大127のソング・リストに従って再生できます。ソング選択ページでジュークボックス・ファイルを選択し、それをプレーヤーに割り当てると、通常のソングと同じように操作できます（70ページの「ジュークボックス・パネル」参照）。



このページでは、ジュークボックス・ファイルを作成、エディット、および保存することができます。ジュークボックス・リストには、スタンダードMIDIファイル、Karaokeファイル、MP3ファイルを含めることができます。

すでにジュークボックス・ファイルを選択している場合は、このページに入ると、そのファイルをエディットできる状態になっています。それ以外の場合は、このページに入ると、空のリストを表示します。

新しいジュークボックス・ファイルを作成するには、Del Allボタンにタッチして現在のリストからすべてのソングを削除します。新しいソングを追加して、Saveボタンにタッチし、ファイル名を変更して確定します。新しいジュークボックス・ファイルがデバイスに保存されます。

Move Up/Down

リスト内の選択項目を上下に動かして順番を変えます。

Add

現在のリストの末尾にソングを追加します。リストには最大127のソングを追加できます。

このボタンをタッチすると、スタンダードMIDIファイル選択ウィンドウが開きます。

Note: ジュークボックス・リストは、同じディレクトリに含まれるソングのみを格納できます。

Hint: ソングを1つ選択する代わりに、ジュークボックス・ファイルを選択し、その内容をまとめて現在のジュークボックス・リストに追加できます。

Insert

現在の位置（選択したソングと前のソングの間）にソングを挿入します。挿入したソング以降のソングは後方へずれます。リストには最大127のソングを追加できます。

Note: ジュークボックス・リストは、同じディレクトリに含まれるソングのみを格納できます。

Hint: ソングを1つ選択する代わりに、ジュークボックス・ファイルを選択し、その内容をまとめて現在のジュークボックス・リストに挿入できます。

Delete

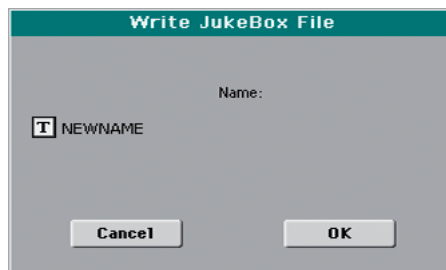
選択したソングをリストから削除します。

Del All

ジュークボックス・リスト内のソングを一度に削除します。

Save

ジュークボックス・ファイルをデバイスに保存します。Save Jukebox Fileダイアログ・ボックスが表示されるので、名前を変更すると、ファイルをデバイスに保存できます。



T（テキスト・エディット）ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示し、名前を変更します。

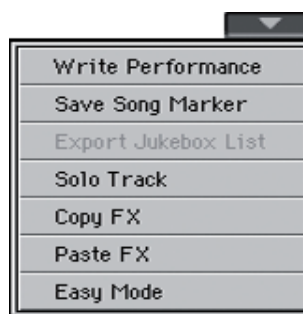
既存のリストをエディットして、その名前を変えない場合は、古いファイルに上書き保存されます。名前を変えた場合は、新しいファイルがデバイスに保存されます。

新しいリストを保存すると、「NEWNAME.JBX」というファイル名が自動的に割り当てられます。このファイル名は変更可能です。

Note: リストに含まれるソング・ファイルと同じディレクトリにのみ「.JBX」ファイルを保存できます。

ページ・メニュー

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



Write Performance (パフォーマンスの保存)

このコマンドを選択すると、Write Performanceダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、パフォーマンスに現在のパネル設定の大部分を保存することができます。

詳細は30ページの「Write Performance ダイアログ・ボックス」を参照してください。

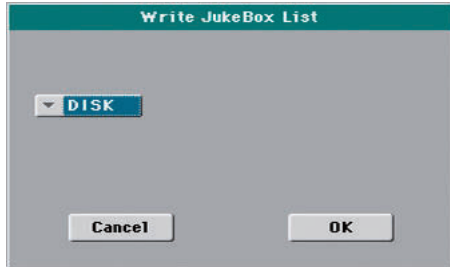
Save Song Marker (ソング・マーカーのセーブ)

プレーヤーで作成したマーカーを保存します（171ページの「マーカー・ページ」参照）。

Export Jukebox List (ジュークボックス・リストの書き出し)

ジュークボックス・リストが選択されている時のみ有効です。現在のジュークボックス・リストをテキスト・ファイルとしてデバイスに保存します。次に、その手順を示します。

1. ジュークボックス・ファイルがシーケンサーに割り当てられるときに、ページ・メニューから“Export Jukebox List”を選択します。
2. ダイアログ・ボックスが表示され、USBホスト・ポートに接続している記憶デバイス、または内蔵ディスクのどちらかを選択するように要求するメッセージが表示されます。



3. 選択後、OKボタンにタッチして確定します。

Note: このテキスト・ファイルを保存するときは、選択したジュークボックス・ファイルの名前がそのまま使われます。例えば、「Dummy.jbx」という名前のジュークボックス・ファイルがあれば、「Dummy.txt」というファイルが生成されます。名前の付いていない新規ジュークボックス・ファイルは、「New_name.txt」というファイルを生成します。同じ名前のファイルが保存先のデバイスに既存している場合は、確認メッセージを表示せずに上書きします。リストには、ソングが番号順に入っています。また、ファイル名、リスト内のファイル合計数も入っています。コンピューターでこのリストを正しく表示、印刷するには、テキスト・エディターで固定サイズ (等幅) のフォントを使用してください。

Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ再生する現在のプレーヤーのトラックを選択し、この項目にチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で“Solo”が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

ソロ機能は、選択したトラックによって多少働きが異なります。

- キーボード・トラック：キーボードで演奏する際に、選択したキーボード・トラックの音だけが聞こえ、他のすべてのキーボード・トラックは消音されます。このとき、ソング・トラックは再生状態のままです。
- ソング・トラック：選択したソング・トラックの音だけが聞こえ、他のすべてのソング・トラックは消音されます。このとき、キーボード・トラックは再生状態のままです。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながらトラックにタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFTキーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Copy/Paste FX

FXグループの (AまたはB) 1つのエフェクトまたは両方のエフェクトをコピーする機能です。

30ページの「Copy FX / Paste FX」参照。

Easy Mode (イージー・モード)

イージー・モードは、画面に表示されるパラメーターの数を減らし、より使いやすいユーザー・インターフェイスでStyle PlayモードとSong Playモードを楽しむことができます。このモードは初心者向けですが、Advancedモードの追加パラメーターを操作したくない方にもお勧めします。

Style PlayモードとSong Playモードのページ・メニューで“Easy Mode”を選択すると、イージー・モードの有効と無効をいつでも切り替えることができます。

Sequencer モード

Sequencerモードは、フル機能の内蔵シーケンサーで、ソングをゼロから作成したり、エディットしたりできます。また、本機のシーケンサーや外部のシーケンサーで作成したスタンダードMIDIファイルの初期パラメーターをエディットできます。

スタンダードMIDIファイル（SMF：「.MID」という拡張子がついたファイル）のソングを作成またはエディットし、本機のSong PlayモードやSequencerモード、または外部のシーケンサーで再生できます。

Sequencerモードでは、PLAYERトランスポート・コントロールを操作してソングの再生を行います。

スタンダードMIDIファイルとMP3

ソングとスタンダードMIDIファイル・フォーマット

本機のソング・ファイルのフォーマットはスタンダードMIDIファイル（.MIDファイル）です。

ソングをSMFとして保存すると、設定のための小節がソングの先頭に自動的に挿入されます。この小節には様々なソングの設定パラメーター情報が入ります。

SMFをロードすると、この設定のための小節が自動的に削除されません。

Sequencer モードと MP3

Sequencerモードでは、MP3ファイルのロードや録音はできません。このモードはスタンダードMIDIファイルのエディット用のモードとしてのみ使用できます。

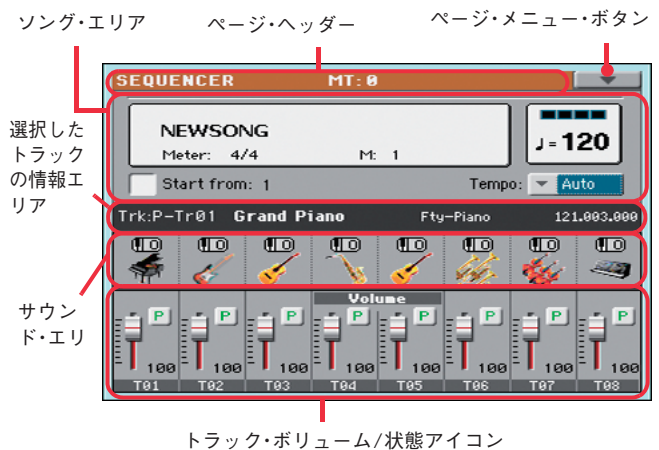
Sequencer Play - メイン・ページ

別のモードにいるときにSEQUENCERキーを押すと、Sequencerモードのメイン・ページに移動します。このページでソングをロードし、PLAYERトランスポート・コントロールでソングを再生できます。

Note: Style Play モードから Sequencer モードに切り替えると、シーケンサー・セットアップを自動的に選択します。また、各種トラック・パラメーターが変更される場合もあります。

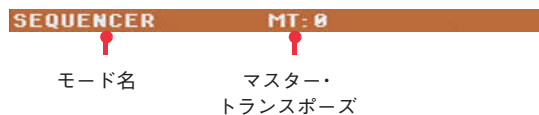
Sequencerモードのエディット・ページからこのページに戻るには、EXITキーまたはSEQUENCERキーを押します。

ソング・トラック1-8と9-16を切り替えるには、TRACK SELECTキーを押します。



ページ・ヘッダー

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



モード名

現在の操作モード名です。

マスター・トランスポーズ

マスター・トランスポーズの値。パネル上のTRANSPPOSEキーで半音単位で変更することができます。

Note: コルグ Pa シリーズで作成したスタンダード MIDI ファイルをロードすると、トランスポーズが自動的に変わる場合があります。

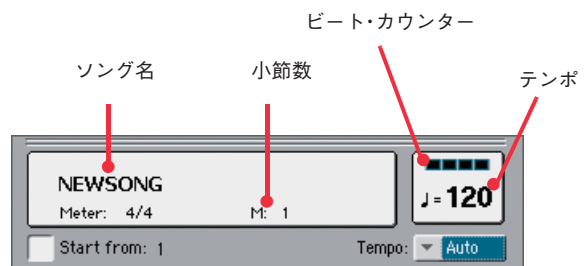
ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細は95ページの「ページ・メニュー」を参照してください。



ソング・エリア

ソング名に加え、テンポと拍子のパラメーター、および現在の小節を表示します。



ソング名

選択したソングの名前を表示します。「NEWSONG」と表示している場合は、新しい（空白の）ソングが選択して、録音可能な状態であることを示します。

別のソングを選択するには、ソング名にタッチしてソング選択ウィンドウを表示します（9ページの「ソング選択ウィンドウ」表示）。

パネルのSELECTIONセクションのSONGキーを押してソングを選択することもできます。SONGキーを続けて2回押すと、ID番号でソングを選択できるようになります（10ページの「IDナンバーでソングを選ぶ」参照）。

Note: ロード可能なファイルはスタンダード MIDI ファイルのみです。MP3 ファイルは Sequencer モードではロードできません。

Meter (拍子)

現在の拍子を表示します。

小節番号

現在の小節番号を表示します。

テンポ

メトロノームのテンポを表示します。このパラメーターを選択（反転表示）し、TEMPO + または TEMPO - キーで変更します。または、別のパラメーターを選択した場合や別のページにいる場合、SHIFT キーを押しながら VALUE ダイアルを回してシーケンサーのテンポを変更することもできます。

Start from (一時的な開始位置)

チェックを付けると、小節1ではなく、このパラメーターが示している小節をソングの一時的な開始位置にすることができます。◀(ホーム) キーを押すか、<< (早戻し) キーで完全に巻き戻すと、ソングはこの位置に戻ります。

Tempo (テンポ・モード)

テンポ・チェンジ・モードを選択します。

Manual TEMPO + または TEMPO - キーでテンポを変更できます。ソングは選択したテンポで再生します。

Auto ソングに記録しているテンポで再生します。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。メインページに加え、いくつかのエディット・ページにも表示します。



トラック名

サウンド名

サウンド・バンク

プログラム・チェンジ

トラック名

選択したトラックの名前です。

サウンド名

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分にタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択できます。

サウンド・バンク

選択したサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

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

サウンド・エリア

ここでは、現在表示している8つのトラックのサウンドとオクターブ・トランスポーズを確認できます。

ソング・トラックのオクターブ・トランスポーズ・アイコン



サウンド・バンク・アイコン

ソング・トラックのオクターブ・トランスポーズ

(エディット不可) 各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。オクターブ・トランスポーズをエディットするには、Mixer/Tuning: Tuningエディット・ページに移動します（プログラムの詳細については、20ページを参照）。

サウンド・バンク・アイコン

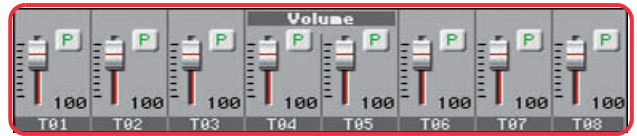
このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を図示したものです。選択するときは、最初に対応するトラックのこのアイコンにタッチしてください。（詳細な情報が、選択したトラック情報に表示されます）。もう一度このアイコンにタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

トラック・ボリューム / 状態エリア

このエリアで、各ソング・トラックの状態（プレイ/ミュート）と音量を調整します。

ボリュームとバーチャル・スライダ

スライダをドラッグしてそのトラックのボリュームを変更できます。または、スライダをタッチしてからVALUEダイアルでボリュームを変更することもできます。



バーチャル・スライダ

TRACK SELECTキーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。

トラック状態アイコン

現在のトラックのプレイ/ミュートを表示します。トラックを選択した後、もう一度そのトラック・エリアにタッチすると、状態が切り替わります。ソングを保存すると、ソング・トラックの状態も保存します。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

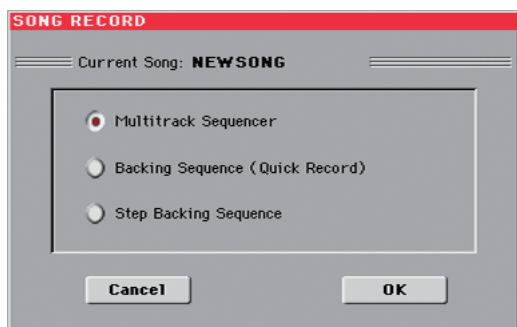
トラック名

スライダの下に各トラックの略称を表示します。TRACK SELECTキーを押すたびに、トラック1-8と9-16が切り替わります。

省略名	トラック
T01...T16	ソング・トラック。スタンダード MIDI ファイルに記憶されているボリューム。スタンダード MIDI ファイルに記憶され、Song Play モードで読み取ることが可能なプレイ/ミュートの状態。

録音モードに入る

録音モードに入るには、SequencerモードのときにRECORDキーを押します。以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



3つの録音モードのいずれか1つを選択し、OKボタンにタッチします。録音モードに入らない場合は、Cancelボタンにタッチします。

Multitrack Sequencer

フル機能のシーケンサーです。標準的な16トラックのマルチトラック録音を行う場合に、このモードを選択します(78ページの「録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ」参照)。

Backing Sequence (Quick Record)

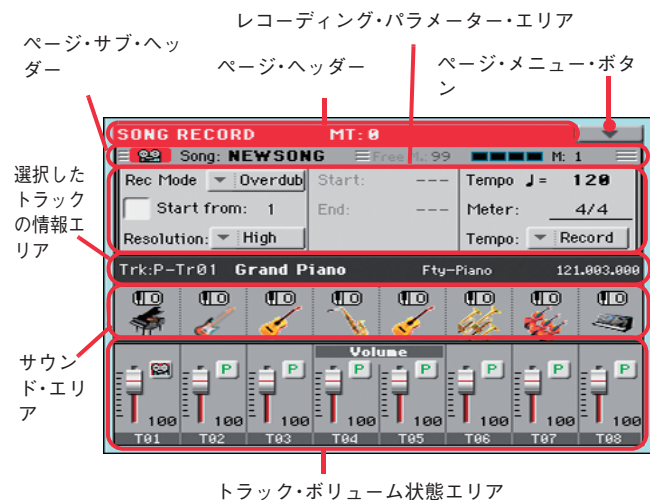
簡易的な録音方法です。スタイルを再生しながら、リアルタイムの演奏を録音します。

Step Backing Sequence

ステップ録音です。スタイルのコードとコントロールをエディットします。鍵盤を演奏しないでデータを作成する場合に、非常に役に立つ録音方法です。

録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ

Sequencerモードで、RECORDキーを押し、ダイアログ・ボックスでMultitrack Sequencerを選択します。標準的な16トラックのマルチトラック録音を行う場合に、このモードを選択します。マルチトラック・シーケンサー・ページが表示されます。



録音の手順については、79ページの「マルチトラック録音手順」を参照してください。

ページ・ヘッダー

76ページの「ページ・ヘッダー」を参照してください。

ページ・メニュー・ボタン

95ページの「ページ・メニュー」参照してください。

ページ・サブ・ヘッダー

ここでは、ソングに関して現在エディット対象となっているトラックの情報の一部を表示します。



ソング名

録音中のソングの名前です。

空きメモリー (%)

録音用に残されているメモリー領域をパーセンテージで示します。

ビート・カウンター

小節内の現在の拍位置を表示します。

小節番号

現在録音している小節を示します。

レコーディング・パラメーター・エリア

Rec mode (録音モード)

録音を始める前に録音モードを選択します。

Overdub 新しく録音されたイベントが、録音済みのイベントにミックスされます(多重録音)。

Overwrite 録音済みのイベントが、新しく録音されたイベントに置き換えられます。

Auto Punch “Start” で設定した位置で録音が始まり、“End” で設定した位置で停止します。

Note: Auto Punch 機能は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音済みの必要があります。

PedalPunch “Punch In/Out” 機能に設定したペダルを踏むと録音が始まり、もう一度踏むと停止します。

Note: Pedal Punch は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音済みの必要があります。

Start from (一時的な開始位置)

チェックを付けると、小節1ではなく、このパラメーターが示している小節をソングの一時的な開始位置にすることができます。
▶/■(再生/停止) キーを押して録音を停止するか、<<(早戻し) キーで完全に巻き戻すと、ソングはこの位置に戻ります。

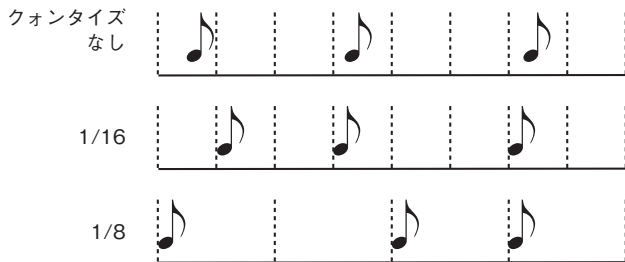
Resolution (レゾリューション)

録音中のクオンタイズ (分解能) を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングのずれを避けながら演奏できます。

High クオンタイズは行いません。

♪ (1/32) ...♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動



Start/End (開始 / 終了)

録音の開始位置と終了位置です。このパラメーターは、“Auto Punch” 録音モードを選択したときのみ設定できます。パンチ録音の開始位置と終了位置を設定します。

Tempo (テンポ)

このパラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO + と TEMPO - キー、または VALUE ダイアルを回してテンポを設定します。

Note: この画面のときに、SHIFT キーを押しながら、VALUE ダイアルを回すと、選択しているパラメーターに関係なくテンポの値を変えることができます。

Meter (拍子)

ソングの基本的な拍子 (または拍子記号) です。ソングが空の場合 (録音を始める前) にも設定できます。ソングの途中で拍子の変化を挿入するには、“Insert Measure” (93ページ参照) を使用します。

Tempo (テンポ・モード)

テンポ・イベントの読み取り方法または記録方法を設定します。

Manual 手動で読み取ります。最新の手動テンポ設定 (TEMPO + と TEMPO - キーで設定) を、現在のテンポ値とみなします。テンポ変更イベントは記録されません。実際のテンポよりもゆっくりとソングを録音する場合に非常に役に立ちます。

Auto シーケンサーに、記録されているすべてのテンポ・イベントを再生します。テンポ変更イベントは記録しません。

Record 録音中のテンポの変化をすべてマスター・トラックに記録します。

Note: テンポは常に上書きモードで記録されます (古いデータは常に新しいデータに置き換えられます)。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。詳細については、77ページの「選択したトラックの情報エリア」を参照してください。

サウンド・エリア

ここでは、現在表示している8つのトラックのサウンドとオクターブ・トランスポーズを確認できます。詳細は76ページの「ソング・エリア」を参照してください。

トラック・ボリューム / 状態アイコン

このエリアで、各ソング・トラックの音量を設定し、トラックの状態を変更します。77ページの「トラック・ボリューム/状態エリア」を参照してください。

プレイ / ミュート / 録音アイコン

現在のトラックのプレイ/ミュート/録音を表示します。トラックを選択した後、もう一度そのトラック・エリアにタッチすると、状態が切り替わります。



プレイ: トラックの音が出ます。



ミュート: トラックを消音します。



録音: ▶/■ (再生 / 停止) キーを押して録音を開始すると、鍵盤や MIDI IN コネクターまたは USB デバイス・コネクターからのノートを受信します。

マルチトラック録音手順

一般的なマルチトラック録音の手順は下記のとおりです。

1. SEQUENCERキーを押してSequencerモードに入ります。
2. RECORDキーを押して、Multitrack Sequencerを選択してOKボタンにタッチしてマルチトラック録音に入ります。

Multitrack Sequencer はフル機能のシーケンサーです。標準的な16トラックのマルチトラック録音を行う場合に、この設定を選択します。ここで、録音に関するパラメーターを設定します (78ページ参照)。

3. 録音オプションとして“Overdub”か“Overwrite”が選択していることを確認してください (78ページの「Rec mode (録音モード)」参照)。

4. テンポを設定します。テンポを変更する方法には2種類あります。

- TEMPO + と TEMPO - キーで変更します。

- テンポ・パラメーターを選択し、VALUE ダイアルを回して変更します。

5. TRACK SELECTキーを押してソング・トラック1-8と9-16を切り替えながら、各トラックにサウンドを割り当てます (77ページの「サウンド・バンク・アイコン」参照)。

6. 録音するトラックを選択します。状態アイコンが、自動的に録音に変わります (79ページの「プレイ/ミュート/録音アイコン」参照)。

7. 2回目の録音の場合は、Start from (一時的な開始位置) パラメーターを使用します。

8. METROキーを押すとメトロノームがオンになり、レコーディング前の練習に利用できます。

9. ▶/■ (再生/停止) キーを押して録音を始めます。

1小節のカウント・ダウンが入ります。カウント・ダウンが完了したら、自由に演奏してください。

- 録音モードに“Auto Punch”を選択している場合は、開始位置に達すると、録音を開始します。

- 録音モードに“Pedal Punch”を選択している場合は、録音を開始するときにペダルを踏んでください。ペダルをもう一度踏むと、録音が終了します。

Note: Auto Punch 機能と Pedal Punch 機能は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音済みの必要があります。

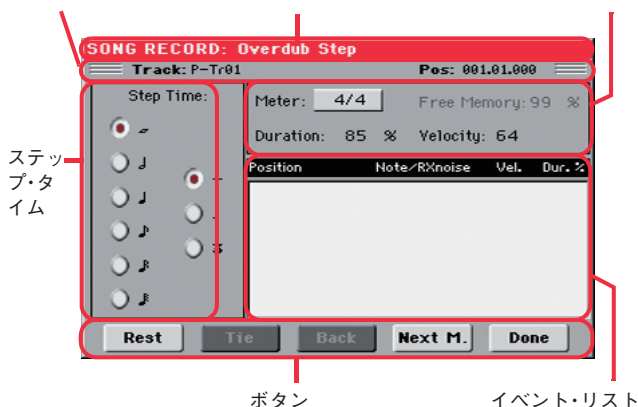
- 録音が済んだら、▶/■(再生/停止) キーを押してシーケンサーを停止します。別のトラックを選択し、ソング全体の録音を続けてください。
- 新しいソングの録音が完了したら、RECORD キーを押すか、ページ・メニューから“Exit from Record”を選択します(96ページ参照)。
Warning: 本機の電源をオフにすると、録音したソングは消えてしまうため、記憶デバイスにソングを保存してください。
Note: 録音モードを終了すると、オクターブ・トランスポーズは自動的に「0」にリセットします。
- 新しく録音したソングをエディットする場合は、MENUキーを押して、さまざまなエディット・ページを選択します。

録音モード：ステップ録音ページ

ステップ録音では、トラックごとにノートやコードを1つずつ入力して新しいソングを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

このページに移動するには、ページ・メニューから“Overdub Step Recording”または“Overwrite Step Recording”を選択します。オーバーダブ・ステップ録音では、録音済みのイベントに新しく録音されたイベントを重ねて録音していきます。上書きステップ録音では、録音済みのイベントが新しく録音されたイベントに書き換えられます。

ページ・サブ・ヘッダー ページ・ヘッダー ノート・パラメーター



録音の手順については、下記の81ページの「ステップ録音手順」を参照してください。

ページ・ヘッダー

現在の操作モードを表示します。

ページ・サブ・ヘッダー

Track (トラック)

録音用に選択したトラックの名前です。

Tr01...Tr16 ソング・トラックです。

Pos (ポジション：位置)

挿入するイベント（ノート、休符、コード）の位置です。

ステップ・タイム・エリア

Step Time (ステップ・タイム)

挿入するイベントの長さです。

- ♪ ノートの値です。
- 標準 (-) 選択したノートの標準の値です。
- ドット (.) 選択したノートの音価を半分伸ばします。
- トリプレット (3) 選択したノートを3連符にします。

ノート・パラメーター・エリア

Meter (拍子)

現在の小節の拍子です。このパラメーターは、エディットできません。エディット・メニューの挿入機能で、拍子の異なる小節を挿入することで拍子の変化を設定できます(93ページの「Song Edit: Cut/Insert Measures」参照)。

Free Memory (空きメモリー)

録音用に残されているメモリー領域です。

Duration (持続時間)

挿入されたノートの相対的な持続時間です。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

- 50% スタッカート
- 85% 通常のアーティキュレーション
- 100% レガート

Velocity (ベロシティ)

ノートまたはコードを入力する前に設定します。挿入するイベントの演奏の強さ（ベロシティ値）です。

- Kbd VALUE ダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、鍵盤で演奏したノートのベロシティ値を認識されて記録します。
- 1...127 ベロシティ値。イベントは、このベロシティ値で挿入します。鍵盤を実際に弾いたときの強さは無視します。

イベント・リスト・エリア

挿入されたイベントのリスト

挿入済みのイベントです。画面のBackボタンにタッチすると、終端のイベントを削除し、新しいイベント用に確保できます。

- Position イベントが挿入された位置です。値は「小節 . 拍 . チック」形式で示します。
- Note/RX Noise 挿入されたノートまたはRXノイズの名前です。コードを入力する際に、根音の名前の後に連続したドットを表示します。
- Vel. 挿入されたイベントのベロシティです。
- Dur.% 挿入されたイベントの持続時間をパーセンテージで示したものです。

各種ボタン

Rest ボタン

休符を挿入します。

Tie ボタン

挿入するノートとその前のノートとの間にタイを挿入します。同じピッチで設定した長さのノートが作成され、1つ前のノートとタイでつながります。

Back ボタン

挿入したイベントを消して、前のステップに戻ります。

Next M. ボタン

次の小節へ進み、残っているスペースを休符で埋めます。

Done ボタン

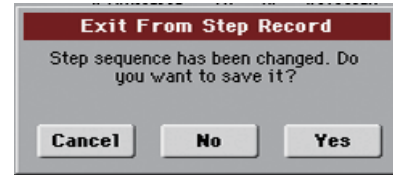
Step Recordモードを終了します。

ステップ録音手順

一般的なステップ録音の手順は下記のとおりです。

1. SEQUENCERキーを押してSequencerモードに入ります。
2. RECORDキーを押して、“Multitrack Sequencer” を選びOKボタンにタッチしてマルチトラック録音に入ります。(78ページの「録音モード：マルチトラック・シーケンサー・ページ」参照)。
3. ページ・メニューから、“Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)” または “Overwrite Step Recording (上書きステップ録音)” を選択します。ステップ録音ウィンドウを画面に表示します。
4. 次のイベントは、画面の右上隅の “Pos” で示された位置に入ります。
 - ・ この位置にノートを挿入したくない場合は、手順5に従って休符を挿入してください。
 - ・ 現在の小節の残りの拍 (ビート) に休符を入れて、次の小節に進むには、画面の Next M. ボタンにタッチします。
5. ステップ値を変更するには、Step Timeパラメーターを使用します。
6. 現在の位置に、音符、休符、コードを挿入します。
 - ・ 1つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを弾きます。ステップ値が、挿入するノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、VelocityパラメーターとDurationパラメーターをエディットします。80ページの「Duration (持続時間)」および「Velocity (ベロシティ)」を参照してください。
 - ・ 休符を挿入するには、画面の Rest ボタンにタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
 - ・ 1つ前のノートとタイでつながるには、画面の Tieボタンにタッチします。ノートが挿入され、1つ前の同じピッチのノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。
 - ・ コードまたはもう1つのノートを挿入するには、Style/Pad Recordモードの45ページの「ステップ録音でのコード、和音の挿入」を参照してください。

7. 新しいイベントを挿入してから、画面の Back ボタンにタッチして戻ると、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。
8. 録音が終わったら、画面の Done ボタンにタッチします。変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンにタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しないときは、No ボタンにタッチします。エディット内容を保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するときは、Yes ボタンにタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

9. Multitrack Recordingモードのメイン・ページで、ページ・メニューから “Exit from Record” を選択するか、RECORDキーを押して録音を終了します。
10. Sequencerモードのメイン・ページで、PLAYERセクションの▶/■ (再生/停止) キーを押してソングを聴いたり、ページ・メニューから “Save Song” を選択し、ソングを記憶デバイスに保存したりできます (96ページの「ソング保存ウィンドウ」参照)。

複数音の挿入

本機は、トラックに1ノート (単音) ずつしか入力できないというわけではなく、コードや複数のノートを入力する方法がいくつかあります。ここでそれらをご紹介します。

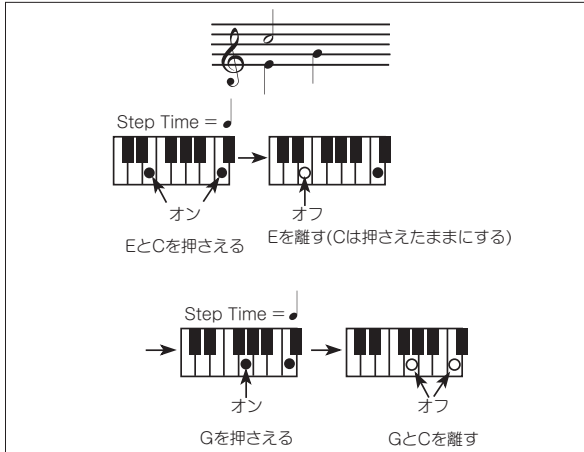
コードを入力する：単音を入力する代わりにコードを入力するだけでOKです。イベント・リストには押さえたコードの最初のノートが表示され、以降は “...” で省略されます。

コードの構成音を異なるベロシティで入力する：例えばコードの最高音や最低音を他のコードの構成音よりも大きくすることができ、コードのアレンジで非常に効果的です。以下の例では3声のコードでの操作手順です：

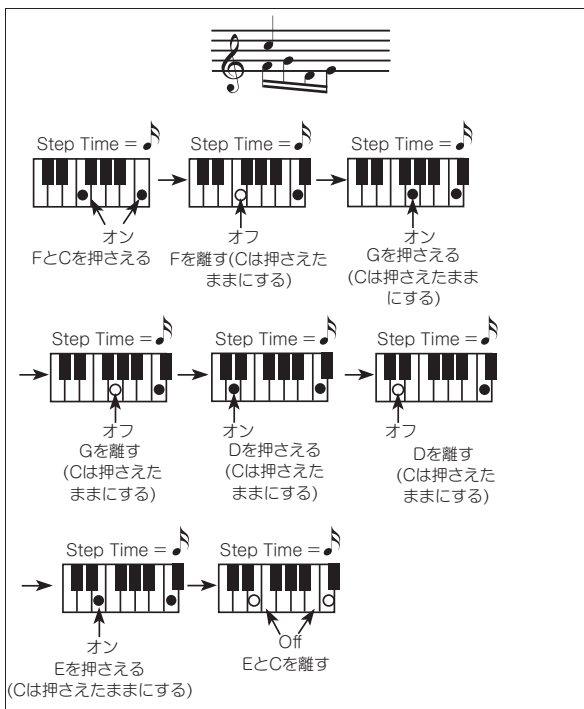
1. 最初のノートのベロシティ値を入力します。
2. そのノートを鍵盤で押したままにします。
3. 次のノートのベロシティ値を入力します。
4. そのノートを鍵盤で押したままにします。
5. 最後のノートのベロシティ値を入力します。
6. そのノートを鍵盤で押してから、すべてのノートを放します (手を鍵盤から離します)。

2つ目の声部を入力する：1つのノートを押さえたまま別の声部を自由に入力することで別の声部のフレーズを入力できます。

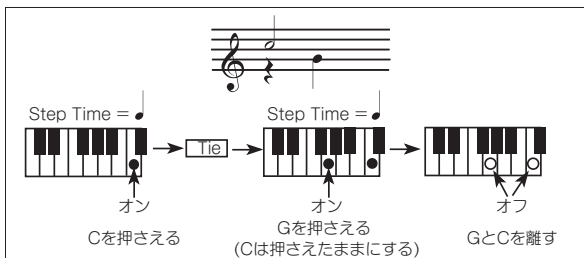
Ex. 1:



Ex.2:



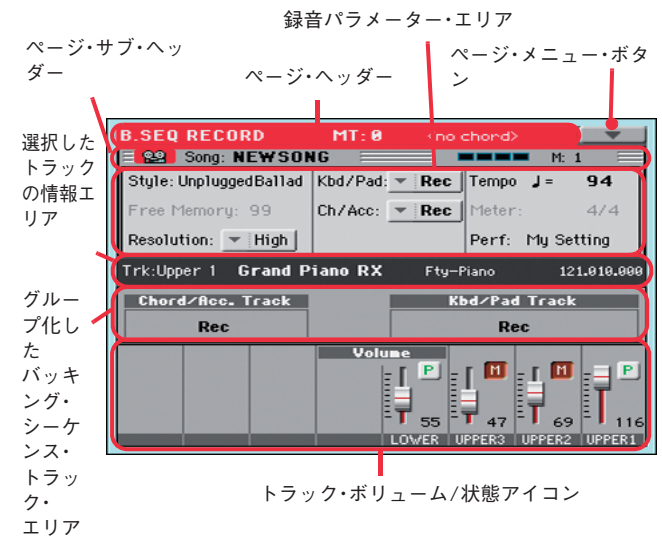
Ex.3:



録音モード：バックング・シーケンス（クイック録音）ページ

Backing Sequence (Quick Record) では、生演奏をスタイルと一緒にすばやく録音できます。操作を簡単にするために、利用できるのは2つのグループのみです。Kbd/Pad (キーボードとパッド) では、キーボードとパッドを録音します。Chord/Acc. (コード/アカンパニメント) では、スタイル・コマンドを記録し、キーボードで演奏したコードを録音します。

Sequencer モードで、RECORD キーを押します。“Backing Sequence (Quick Record)” を選んだあとOKボタンにタッチして、バックング・シーケンス (クイック録音) ページを表示します。



録音の手順については、84ページの「バックング・シーケンス録音 (クイック録音) 手順」を参照してください。

ページ・ヘッダー

ここでは認識されたコード名も表示されます (76ページの「ページ・ヘッダー」参照)。

ページ・メニュー・ボタン

95ページの「ページ・メニュー」を参照してください。

ページ・サブ・ヘッダー

78ページの「ページ・サブ・ヘッダー」を参照してください。

録音パラメーター・エリア

Style (スタイル)

選択しているスタイルを表示します。ここにタッチするか、SELECTIONセクションのSTYLE キーのいずれか1つを押して、スタイル選択ウィンドウを表示し、別のスタイルを選択します (6ページの「スタイル選択ウィンドウ」参照)。

Free memory (空きメモリー)

録音用に残されているメモリー領域をパーセンテージで示します。

Resolution (レゾリューション)

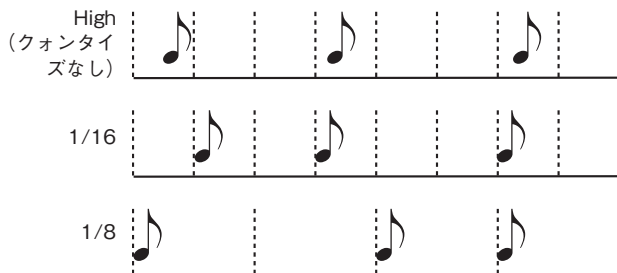
録音中のクオンタイズ (分解能) を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎ

たり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングがずれないように演奏できます。

High クオンタイズは行いません。

♪ (1/32) ...♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸に移動します。(1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/4のグリッド軸へ移動します。



Chord/Acc Track(コード / アカンパニメント・トラック)、Kbd/Pad Track (キーボード / パッド・トラック)

録音時のグループ化されたトラックの状態 (プレイ/ミュート/録音) を設定します。この状態は、画面のトラック・スライダーの上に大きく表示します。

Play バックイング・シーケンス・トラックは再生状態です。録音データが入っている場合は、他のバックイング・シーケンス・トラックを録音中でも、このトラックのサウンドが聞こえます。

Mute バックイング・シーケンス・トラックは消音状態です。このトラックが既に録音されていても、他のバックイング・シーケンス・トラックを録音している間、このトラックのサウンドは聞こえません。

Rec バックイング・シーケンス・トラックは録音状態です。このトラックに既にあった録音データはすべて削除します。▶/■(再生 / 停止) キーを押して録音を開始すると、鍵盤や MIDI IN、USB コネクターからのノートを受信します。

Chord/Acc.:このバックイング・シーケンス・トラックには、認識されたコード、スタイル・コントロール、スタイル・エレメントとともに、すべてのスタイル・トラックが含まれています。録音終了後、以下の表のようにソング・トラック9~16として保存します。

コード/Acc トラック	ソング・トラック / チャンネル
ベース	9
ドラム	10
パーカッション	11
アカンパニメント 1	12
アカンパニメント 2	13
アカンパニメント 3	14
アカンパニメント 4	15
アカンパニメント 5	16

Kbd/Pad:このバックイング・シーケンス・トラックには、4つのキーボード・トラックと4つのパッドが含まれています。録音終了後、以下の表のようにソング・トラック1~8として保存します。

Kbd/Pad トラック	ソング・トラック / チャンネル
アッパー 1	1
アッパー 2	2
アッパー 3	3
ロー	4
パッド 1	5
パッド 2	6
パッド 3	7
パッド 4	8

Tempo (テンポ)

メトロノームのテンポを表示します。TEMPO+またはTEMPO-キーでテンポを変更します。このパラメーターを選択 (反転表示) し、VALUEダイヤルを回してテンポを変更することもできます。

Meter (拍子)

(エディット不可) 選択しているスタイルの拍子を参照用に表示します。

PERF (パフォーマンス) または STS

選択しているパフォーマンスまたはSTS (最後に選択した項目によります) を表示します。

パフォーマンスを選択するには、ここにタッチするか、PERFORMANCEキーのいずれか1つを押してパフォーマンス選択ウィンドウを表示し、別のパフォーマンスを選択します (6ページの「スタイル選択ウィンドウ」参照)。

STS (Single Touch Setting) を選択するには、画面下にある4つのSTSキーのいずれか1つを選択します。

バックイング・シーケンス・トラック・エリア

バックイング・シーケンス・トラックの状態

大きな表示 (Play/Mute/Rec) は、グループ化したバックイング・シーケンス・トラックの状態です。これは、Kbd/Padパラメーターと Chord/Acc パラメーターの状態を反映しています (上記の Chord/Acc Track (コード/アカンパニメント・トラック)、Kbd/Pad Track (キーボード/パッド・トラック) 参照)。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。詳細については、77ページの「選択したトラックの情報エリア」を参照してください。

トラック・ボリューム / 状態アイコン


このエリアで、各キーボード・トラックの状態 (プレイ/ミュート) と音量を調整します。


スライダー (トラック・ボリューム)

バーチャル・スライダーは、トラックの音量をグラフィック表示したものです。

各トラック状態アイコン

Kbd/Padバックイング・シーケンス・トラックを使用して、すべてのキーボード・トラックの状態を一度に変更できますが、各トラックの状態を個別に変更することも可能です。アイコンにタッチして、対応する各トラックの状態を変更します。

 プレイ：トラックの音が出ます。

 ミュート：トラックを消音します。



トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。

省略名	トラック
UPPER1...3	アッパー・トラック
LOWER	ローワー・トラック

バックイング・シーケンス録音（クイック録音）手順

一般的なバックイング・シーケンス（クイック）録音の手順は下記のとおりです。

1. SEQUENCERキーを押してSongモードに入ります。
2. RECORDキーを押して、“Backing Sequence (Quick Record)”を選択し、OKボタンにタッチしてバックイング・シーケンス（クイック）録音に入ります。
ここで、録音に関するパラメーターを設定します（84ページの「バックイング・シーケンス録音（クイック録音）手順」参照）。
3. 最後に選択したスタイルが選択されています。
そのスタイルを録音に使用しない場合は、別のスタイルを選択します（6ページの「スタイル選択ウィンドウ」参照）。
4. 最後に選択したパフォーマンスまたは STS が選択されています。
必要に応じて、別のパフォーマンスまたは STS を選択してください（8ページの「パフォーマンス選択ウィンドウ」および9ページの「STSを選択する」参照）。
5. Kbd/PadパラメーターとChord/Acc.パラメーターを使用して、バックイング・シーケンス・トラックの状態を選択します（Kbd/Padはキーボードとパッドです。Chord/Acc.はコードとアカンパニメント、つまりスタイル・トラックです）。
自動アカンパニメントにキーボードの演奏を重ねて録音するには、状態を“Rec”のままにしてください（89ページの「プレイ/ミュート・アイコン」参照）。
Warning: “Rec” に設定されたトラックは、録音を開始すると自動的に上書きします。上書きを避けるには、トラックの状態を“Play”または“Mute”に設定してください。例えば、既存のスタイル・トラックにキーボード・パートを録音する場合は、Chord/Acc パラメーターを“Play”、Kbd/Pad パラメーターを“Rec”に設定します。
6. 左側の  （再生/停止）キーまたはパネルのSTART/STOPキーを押して、録音を開始します。
 - 左側の  （再生/停止）キー（またはパネルのSTART/STOPキー）を押すと、スタイルを再生しなくてもキーボードのイントロを録音できます。プリカウントの後で録音することもできます。

ソロのイントロを演奏し、パネルの START/STOP キーを押して自動アカンパニメントを開始できます。

 - START/STOP キーを押すと、ソングの先頭からスタイルを再生できます。

任意のスタイル・コントロールを使用できるので、標準的な組み合わせ（イントロ、エンディングなど）から始めることができます（クイック・ガイド 41 ページの「スタイルを選んで再生する」参照）。


Note: バックイング・シーケンス録音では、SYNCHRO、TAP TEMPO/RESET、MANUAL BASS、BALANCE 設定を記録することはできません。

7. 演奏を始めます。

- 録音中にスタイルを変更することができます。
- START/STOP キーやいずれかのENDING キーを押してスタイルを停止することもできます。

START/STOP キーを押すと、スタイルをもう一度再生します。

8. 演奏の録音が済んだら、PLAYERセクションの （再生/停止）キーを押します。Sequencerモードのメイン・ページに戻ります（76ページの「Sequencer Play - メイン・ページ」参照）。

このときに、PLAYER セクションの  （再生/停止）キーを押すと、録音した新しいソングを聴くことができます。

また、MENU キーを押して、ソングをエディットすることもできます（87ページの「エディット・メニュー」参照）。

9. 記憶デバイスにソングを保存します（96ページの「ソング保存ウィンドウ」参照）。

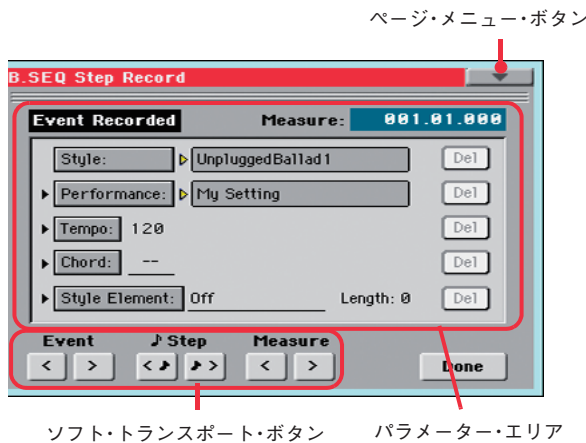
Warning: 録音されたソングは、本機の電源をオフにしたり、Style Play モードや Song Play モードに切り替えたり、再び録音モードに入ったりすると消去します。録音内容を保持したい場合は、記憶デバイスにソングを保存してください。

録音モード：ステップ・バックング・シーケンス・ページ

Step Backing Sequenceモードでは、単一のコードを入力して、ソングのスタイル（Chord/Acc）部分を作成またはエディットできます。鍵盤で演奏をしなくても簡単にコードを入力したり、バックング・シーケンス録音（クイック録音）時のコード演奏のミスや、スタイル・コントロールの選択の間違いを直したりすることができます。

このモードでは、バックング・シーケンス録音（クイック録音）で作成したソングのみをエディットできます。バックング・シーケンス録音（クイック録音）で作成したソングを保存する場合は、すべてのChord/Accデータを保存します。このデータは、後でロードし、ステップ・バックング・シーケンスでエディットできます。

Sequencerモードで、RECORDキーを押し、“Step Backing Sequence”を選んでOKボタンにタッチしてステップ・バックング・シーケンス・ウィンドウを表示します。



録音の手順については、86ページの「ステップ・バックング・シーケンスの手順」を参照してください。

ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細については、86ページの「ステップ・バックング・シーケンスのページ・メニュー」を参照してください。

パラメーター・エリア

横三角 (▸)

パラメーターの左横にある小さい横三角は、その値が現在の位置で有効であることを示します。例えば、「003.01.000」にいるときに、横三角がコード・パラメーターの左横に表示されていれば、「003.01.000」でコード・チェンジが起こることを意味します。

Measure (小節)

ステップ・エディターの現在の位置を表示します。ソング内の別の位置に移動するには、以下のいずれかの方法を用います。

- パラメーターを選択（反転表示）してから、VALUEダイヤルで別の小節に移動します。
- 小節を移動する場合は、画面のMeasureボタンを使用します。1/8（192チック）単位で移動する場合は、画面のStepボタンを使用します。次のイベントにジャンプする場合は、画面のEventボタンを使います。

位置の値は「小節.拍.チック」形式で示します。

Measure	小節または小節番号です。
Beat	拍子記号を比率で割った値です（例えば、3/4 拍子では 0.25）
Tick	位置を表す最も小さな単位です。本機の 2 つの内蔵プレーヤーは、4 分音符あたり 384 チックの分解能を備えています。

Style (スタイル)

録音を開始する直前に選択していたスタイルです。現在の位置にスタイル・チェンジを挿入するには、スタイル名にタッチしてスタイル選択ウィンドウを表示するか、パネルのSELECTIONセクションのSTYLEキーのどれか1つを押します。

Note: 各小節の先頭（Mxxx.01.000 以外の位置）より後に挿入されたスタイル・チェンジは、次の小節から有効になります。例えば、スタイル・チェンジ・イベントが M004.03.000 で挿入された場合、選択したスタイルは M005.01.000 で有効になります（これは、Style Play モードと同じように動作します）。

Note: スタイル・チェンジを挿入する際、テンポ・チェンジも同じ位置に挿入できます。スタイル・チェンジを挿入しても、スタイルのテンポは自動的に挿入されません。

パフォーマンス (Performance)

録音を開始する直前に選択していたパフォーマンスです。パフォーマンスを選択すると、リンク先のスタイルも自動的に呼び出されます。現在の位置にパフォーマンス・チェンジを挿入するには、パフォーマンス名にタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを表示するか、PERFORMANCEセクションで標準的な選択手順を実行します。

Note: Chord/Acc Step モードに入ると、STYLE CHANGE キーのLEDが自動的に点灯します。つまり、パフォーマンスを選択すると、パフォーマンスに保存されたスタイルを自動的に選択します。

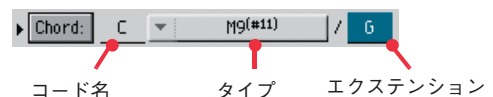
STSモードとSTSキーは自動的に無効になります。つまり、Chord/Acc Stepモードでは、キーボード・トラックを変更できません。

Tempo (テンポ)

テンポ・チェンジ・パラメーターです。現在の位置にテンポ・チェンジ・イベントを挿入するには、このパラメーターを選択し、VALUEダイヤルで値を変更します。

Chord (コード)

コード・パラメーターは、以下の4つの部分に分かれています。



上記の部分のいずれか1つを選択（反転表示）し、VALUEダイヤルを回して値を変更します。または、鍵盤でコードを弾いて自動的に認識させることもできます。コードを認識する際、Bass Inversionパラメーターの状態を考慮します。

コードが表示されない（「-」と表示している）場合、伴奏が現在の位置で（ドラムとパーカッション・トラックを除き）再生されないことを意味します。「-」を選択するには、Chordパラメーターのコード名部分を選択し、VALUEダイヤルで最後の値（C...B、Off）を選択します。

Note: コードを変更した場合、ローワー・トラック（録音済みの場合）は自動的に変更されないため、伴奏と音が合わなくなる場合があります。

Style Element (スタイル・エレメント)

スタイル・エレメント (Variation、Fill、Intro、Ending) です。選択したスタイル・エレメントの長さは、常にLengthパラメーター (下記参照) で示します。

“Off” は、選択した位置に伴奏が無く、キーボード・トラックとパッド・トラックのみが演奏されることを示します。

Hint: スタイル・エレメントの“Off” イベントは、厳密に自動伴奏が止まらなければならないポイント (ソングの終わり) に挿入します。

Length (小節の長さ)

後続のスタイル・エレメントの変更をどこに置くかを示します。例えば、4小節分のイントロ・イベントを挿入した場合、このイベントの後に空の4小節を挿入し、イントロの末尾に、空の小節の4小節目から始まるバリエーション・イベントを1つ挿入できます。

Del (削除) ボタン

パラメーターの左横の小さい横三角 (▶) は、現在の位置にイベントがあることを示します。その横のDelボタンにタッチすると、現在の位置にあるイベントを削除できます。

Hint: 現在の位置より後のイベントをすべて削除するには、ページ・メニューから“Delete All from Selected”を選択します (後述)。

ソフト・トランスポート・ボタン

Event
 前または次のイベント

このボタンで、前または次の録音済みイベントに移動します。

Step
 前または次のステップ

このボタンで、前または次 (8分音符 = 192チック分だけ前または後) のステップに移動します。イベントが前または次のステップの前にある場合、そのイベントで移動が停止します。例えば、現在位置がM001.01.000で、M001.01.192より前にはイベントが存在しない場合、>ボタンにタッチすると、M001.01.192へ移動します。イベントがM001.01.010に存在する場合は、>ボタンにタッチすると、M001.01.010に移動します。

Measureパラメーターを選択していない場合でも、これらのボタンは有効です。

Measure
 前または次の小節

このボタンで、前または次の小節に移動します。Measureパラメーターを選択していない場合でも、これらのボタンは有効です。

Done ボタン

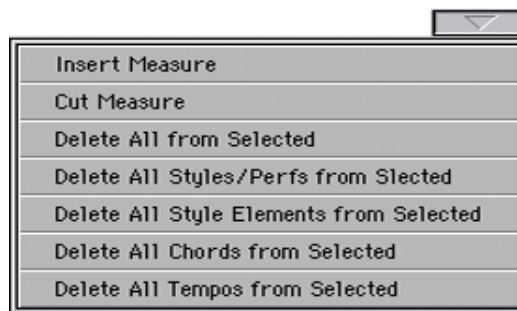
Done

このボタンにタッチすると、Step Backing Sequenceモードが終了します。変更内容はすべてメモリーに保存します。

Hint: 本機の電源をオフにしたときに、録音したソングが消去されないようにするには、ページ・メニューから“Save Song”を選択し、記憶デバイスにソングを保存します。

ステップ・バックング・シーケンスのページ・メニュー

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



Insert Measure (小節の挿入)

現在の小節の後に空の小節を挿入します。現在の小節に含まれるすべてのChord/Accイベントは、挿入された小節分後にずれます。Mxxx.01.000 (小節の先頭) にある拍子変更やスタイル・チェンジなどのイベントは移動しません。

Cut Measure (小節の削除)

現在の小節を削除します。以降の小節に含まれるすべてのChord/Accイベントは、削除された小節分前にずれます。

Delete All from Selected (選択位置からすべて削除)

現在の位置より後にある、すべてのタイプのイベントを削除します。

Note: 最初のチック (M001.01.000) のイベント (パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど) は削除されません。

Delete All Styles/Perfs from Selected (選択位置からすべてのスタイル / パフォーマンスを削除)

Delete All Style Elements from Selected (選択位置からすべてのスタイル・エレメントを削除)

Delete All Chords from Selected (選択位置からすべてのコードを削除)

Delete All Tempos from Selected (選択位置からすべてのテンポを削除)

現在の位置からソングの終わりまでの間にある、各タイプのイベントを削除します。ソング全体から各タイプのイベントを削除するには、M001.01.000まで戻り、これらのコマンドのいずれかを選択します。

Note: 最初のチック (M001.01.000) のイベント (パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど) は削除されません。

ステップ・バックング・シーケンスの手順

一般的なステップ・バックング・シーケンスの録音手順は下記のとおりです。

Hint: 録音済みのソングをエディットするために Step Backing Sequenceモードに入る前に、ページ・メニューから“Save Song”を選択し、記憶デバイスにソングを保存してください。これにより、エディットの結果が好ましくない場合に備えて、ソングのコピーをしておくことができます。

1. Sequencer モードで、RECORD キーを押し、“Step Backing Sequence”を選んでOKボタンにタッチしてステップ・バックング・シーケンス・ウィンドウを表示します。
2. Measureパラメーターを選択し、VALUEダイヤルを回して、エディットを行う位置に移動します。

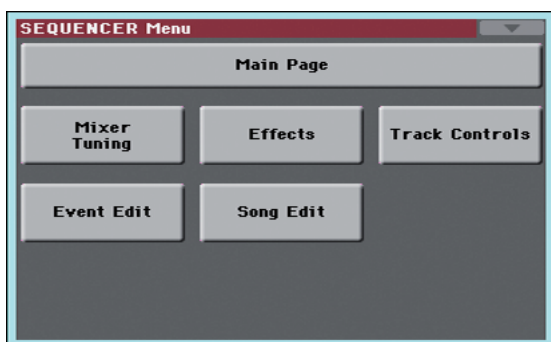
または、画面のソフト・トランスポート・ボタンを使って移動することもできます。86ページの「ソフト・トランスポート・ボタン」を参照してください。

- 移動した位置で挿入、エディット、削除するパラメーター・タイプ（スタイル、パフォーマンス、テンポなど）を選択します。パラメーターの左横に小さい横三角（▶）が表示された場合、表示されたイベントが現在の位置に挿入されたことを示します。
- 選択したイベントを変更する場合は、VALUE ダイアルを回します。
- イベントを削除するには、そのイベントの横にある Del ボタンにタッチします。
- 横三角（▶）が左横に表示されていないパラメーターをエディットすると、現在位置に新しいイベントを挿入します。
- 画面の Done ボタンにタッチすると、Step Backing Sequence recording モードが終了し、元の画面に戻ります。
- PLAYER セクションの▶/■（再生 / 停止）キーを押して、エディットしたソングを確認します。エディット結果に納得したら、記憶デバイスにソングを保存してください。

エディット・メニュー

任意のページで MENU キーを押すと、画面に Sequencer モードのエディット・メニューが表示されます。メニューにタッチすると、Sequencer モードのさまざまなエディット・セクションに移動できます。

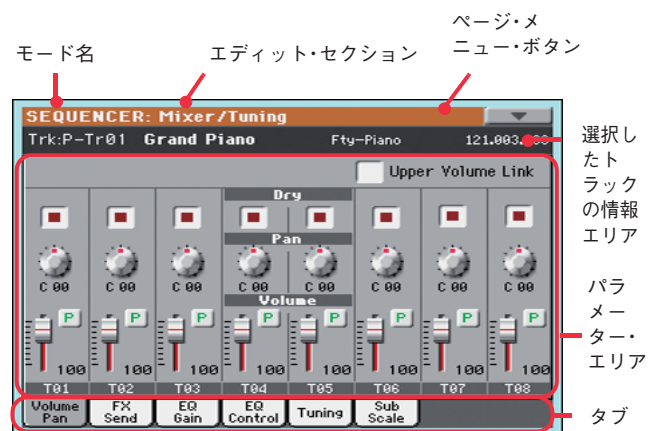
エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。エディット・メニューを終了する場合は、EXIT キーを押します。エディット・ページで EXIT キーまたは SEQUENCER キーを押すと、Sequencer モードのメイン・ページに戻ります。



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

エディット・ページの構造

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



モード名

現在のモードが Sequencer モードであることを示しています。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はメニュー画面（上記の「エディット・メニュー」参照）のボタンの内の1つと一致します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー（95ページの「ページ・メニュー」参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、87ページからのセクションごとの説明を参照してください。

タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

Mixer/Tuning: Volume/Pan

ソング・トラックごとに音量とパンを設定します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、ソング・トラック 1-8 と 9-16 が切り替わります。



Parameters

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードのパラメーターと同様です（71ページの「Mixer/Tuning: Volume/Pan」参照）。

Mixer/Tuning: FX Send

内蔵エフェクトに入るトラックのダイレクト信号（エフェクトのかわかっていない信号）のレベルを設定します。

TRACK SELECTキーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。



FX Group

ポップアップ・メニューをタッチしてAまたはBのエフェクト・グループを選択します。

本機には2グループのエフェクト（FX A、FX B）が内蔵されています。Song PlayモードではFX Aがソングやパッド・トラックに、FX Bがキーボード・トラックに使用されます。

なお、Sequencerモードで作成したソングについては、FX Bをソング・トラックに割り当てることもできます。

Parameters

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードのパラメーターと同様です（71ページの「Mixer/Tuning: FX Send」参照）。

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザー（EQ）の値を設定します。

TRACK SELECTキーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。



Parameters

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードのパラメーターと同様です（71ページの「Mixer/Tuning: EQ Gain」参照）。

Mixer/Tuning: EQ Control

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

TRACK SELECTキーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。



Parameters

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードのパラメーターと同様です（72ページの「Mixer/Tuning: EQ Control」参照）。

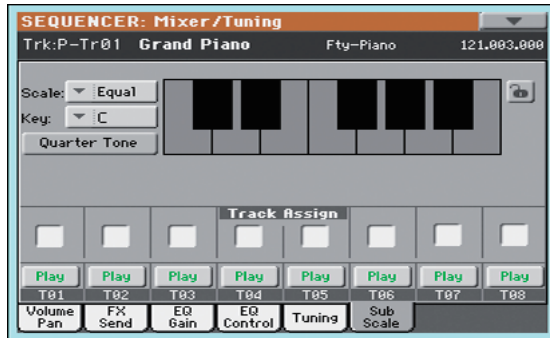
Mixer/Tuning: Tuning

Parameters

このページのすべてのパラメーターは、Globalモードのパラメーターと同様です（20ページの「Mixer/Tuning: Tuning」）。

Mixer/Tuning: Sub Scale

選択したトラックのサブ・スケールを（Track Assignパラメーターを介して）プログラムします。他のトラックがある場合は、そのトラックが、Globalモードで設定したメイン・スケールを使用します（136ページの「Main Scale」参照）。



Note: クォーター・トーンを選択や、ソングの各トラックのサブ・スケールの有効化は、MIDI（外部のシーケンサーまたはコントロー

ラー) で受信できます。逆に、クォーター・トーン設定の選択やソングの各トラックのサブ・スケールの有効化は、システム・エクス・クルーシブ・データとして本機または外部の MIDI レコーダーから送信できます。

Parameters



このページのすべてのパラメーターは、Global モードのパラメーターと同様です (21ページの「Mixer/Tuning: Sub Scale」参照)。

Track Assign (トラック割り当て)

サブ・スケールを使用するトラックにチェックを付けます。

プレイ/ミュート・アイコン

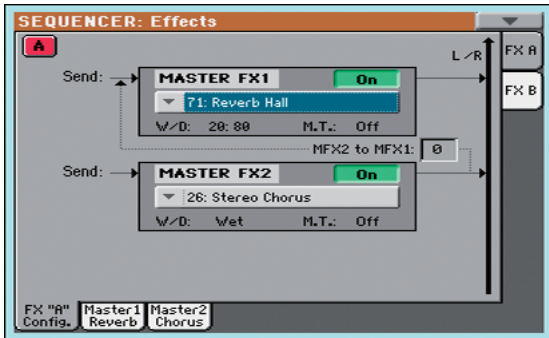
トラックの状態を表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

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

Effects: A/B FX Configuration

このページではA (ソング・トラック)、B (キーボード・トラック) 2つのエフェクト・グループで使用するエフェクトを選択することができます。エフェクト・グループはサイド・タブ (“FX A”、“FX B”) をタッチして切り替えます。PaシリーズのSequencerモードで作成したソングについては、ソング・トラックにFX Bグループを割り当てることも可能です。

内蔵されているエフェクト・タイプやエフェクトの配置はStyle Playモードと同様です (22ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。



Note: ソングの再生を停止するか、別のソングを選択すると、エフェクトは初期値に戻ります。ただし、ソングを停止し、エフェクトを変更すると、もう一度ソングを再生できます。ソングを保存すると、エフェクトの変更内容を保存します。

FX (エフェクト) グループ

サイド・タブ (“FX A”、“FX B”) をタッチしてそれぞれのトラックに対応するエフェクト・グループを切り替えます。

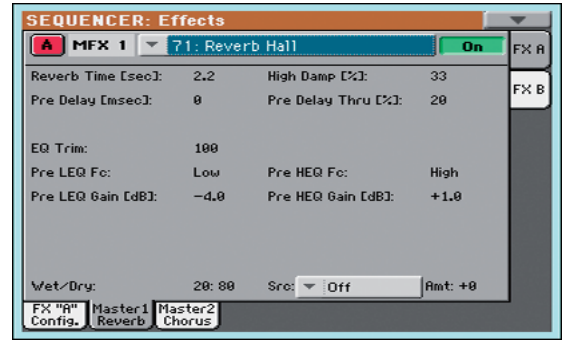
本機では2グループのエフェクト (FX A、FX B) を内蔵しています。Song Playモードではソングやパッド・トラックにAグループが、リアルタイム (キーボード) トラックにはBグループが割り当てられます。なお、Sequencerモードで作成したソングはBグループをソング・トラックに使用することもできます。

パラメーター

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードの同ページと同様です (72ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。

Effects: Master 1、2

エフェクトのパラメーターをエディットします。ここでは、“Reverb Hall” エフェクトを割り当てたFX Aページを例に説明します。



選択したエフェクト

このポップアップ・メニューにタッチして、FXタイプ選択ウィンドウでエフェクトを選択します。これは、Effects: A/B FX ConfigurationページのFX Groupパラメーターと同じものです。

パラメーター

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードのパラメーターと同様です (23ページの「Effects: Master 1、2」参照)。

Track Controls: Mode

パラメーター

23ページの「Track Controls: Mode」参照。

Track Controls: Drum Edit

パラメーター

24ページの「Track Controls: Drum Edit」参照。

Track Controls: Easy Edit

パラメーター

25ページの「Track Controls: Easy Edit」参照。

Event Edit: Event Edit

選択したトラックのMIDIイベントを1つずつエディットできるページです。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さを変えたりすることができます。イベントの詳しいエディット手順については、92ページの「Event Edit: Filter」を参照してください。



スクロール・バー

Position (イベントの位置)

画面に表示しているイベントの位置で、「aaa.bb.ccc」という形式で表します。

- ・ 「aaa」は小節の位置です。
- ・ 「bb」は拍の位置です。
- ・ 「ccc」はチックの位置です (1/4ビート=384チック)。

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を変更します。以下のどちらの方法でも位置を変更することができます。

- パラメーターを選択 (反転表示) してから、VALUE ダイアルで値を変えます。
- パラメーターを選択 (反転表示) してから、もう一度タッチします。数字入力パッドが表示されます。ポジションの値を、ドットで3つに区切って入力します。値の先頭のゼロは、省略することができます。例えば、ポジション002.02.193は「2.2.193」と入力します。また、002.04.000は「2.4」と入力します。小節の先頭002.01.000に移動するときは、単に「2」と入力します。

Type (イベントのタイプ)

表示されるイベントのタイプです。エディットする場合は、パラメーターを選択 (反転表示) し、VALUEダイアルを回して値を変更します。このパラメーターは、そのトラックの終端に達すると表示される「End Of Track」マーキング (これはエディットできません) も表示します。

Value 1、Value 2 (値1、値2)

表示されるイベントの値です。選択したイベント・タイプによって、値の表示内容は変わります。

通常のトラック (1~16) に含まれるイベントは、下表のとおりです。

タイプ	First value 1	Second value 2
Note	ノート名	ベロシティ
RX Noise	ノート名	ベロシティ
Prog	プログラム・チェンジ・ナンバー	-
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジ値
Bend	ベンド値	-
Aftt	モノ (チャンネル) アフタータッチの値	-

タイプ	First value 1	Second value 2
PAft	アフタータッチを適用しているノート	ポリ・アフタータッチの値

マスター・トラックに含まれるイベントは、下表のとおりです。

タイプ	Value 1	Value 2
Tempo	テンポ・チェンジ	-
Volume	マスター・ボリューム値	-
Meter	拍子変更 *1	-
KeySign	調号 *2	-
Scale	利用可能なプリセット・スケール	選択したスケールの根音
UScale (User Scale)	変更したノート	ノート変更 *3
QT (Quarter Tone)	変更したノート	ノート変更 (0、50) (b)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	全クォーター・トーン (QT) の変更のリセット	-

*1: 拍子変更は、小節から独立してエディットまたは挿入することはできません。拍子変更を挿入するには、エディット・メニューの挿入機能で、拍子の異なる小節を挿入します。既存のデータを、この小節にコピーまたは入力できるようになります。

*2: これは楽譜に表示される調号です。楽譜上に表示がない場合は、その曲はCメジャーとなります。

*3: ユーザー・スケールとクォーター・トーン (1/4音) の設定をエディットするには、Value 1を選択し、エディットするスケールの音程を選択します。次に、Value 2をエディットし、スケールの選択ノートのチューニングを変更します。

Type、Value 1、Value 2をエディットする場合は、パラメーターを選択 (反転表示) し、VALUEダイアルを回して値を変更します。数値の場合、パラメーターを2度タッチし、表示された数字入力パッドで変更することもできます。

Length (イベントの長さ)

選択しているノート・イベントの長さです。Positionパラメーターと同じ形式で表します。エディット方法もPositionパラメーターと同じです。

Note: 長さ「000.00.000」を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。

トラック

このポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。

Track 1...16 ソングの通常のトラックのいずれか1つを選択します。通常のトラックとは、ノートやコントローラーなどの音楽データが入ったトラックです。

Master テンポや拍子記号の変化、スケールやトランスポーズのデータ、エフェクト・パラメーターの入った特殊なトラックです。

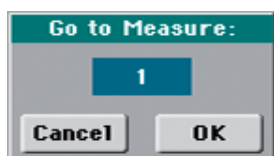
スクロール・バー

表示しきれていないリストのイベントを表示する場合に使います。また、SHIFTキーを押しながらVALUEダイアルを使ってスクロールすることもできます。

Go/Catch (移動 / 追尾)

これには2つの機能があります。

- シーケンサーの停止時は、“Go to Measure” (小節移動) として機能します。このボタンにタッチすると、Go to Measure ダイアログ・ボックスが表示されます。



このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、OKボタンにタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

- シーケンサーが動作中は、“Catch Locator” (追尾) になります。これにタッチすると、現在再生中のイベントを表示します。

Insert (イベントの挿入)

このボタンにタッチすると、現在Positionパラメーターが表示している位置に、新しいイベントを挿入します。初期値は、Ev = Note、Pitch = C4、Velocity = 100、Length = 192です。

Note: まだ録音していない空のソングにイベントを挿入することはできません。イベントを挿入するには、Insert Measure 機能 (93ページの「Song Edit: Cut/Insert Measures」参照) を使用して、最初に空の小節をいくつか挿入する必要があります。

Delete (イベントの削除)

このボタンにタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

Note: 「End of Track」イベントは、削除できません。

イベントのエディット手順

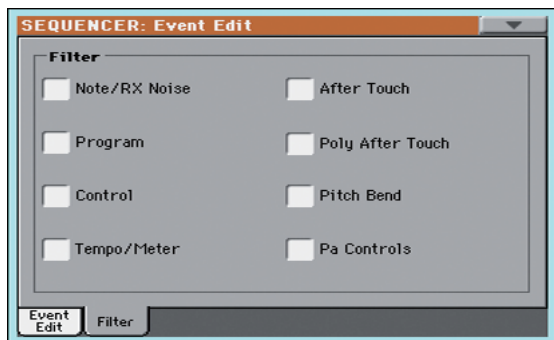
以下はイベントの一般的なエディット手順です。

1. イベント・エディット・ページで、PLAYERセクションの ▶/■ (再生/停止) キーを押して、ソングを試聴します。
もう一度キーを押すと、ソングの再生が停止します。
2. Filter タブにタッチしてフィルター・ページを表示し、画面に表示したいイベント・タイプのフィルターをオフに設定します (チェックを外します)。
詳細については、92 ページの「Event Edit: Filter」を参照してください。
3. “Event Edit” タブにタッチして、イベント・エディット・ページに戻ります。
4. “トラック” ポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。
選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。
Note: イベントのタイプと値の詳細については、90 ページの「Value 1、Value 2 (値 1、値 2)」を参照してください。
5. Positionパラメーターを選択します。VALUEダイヤルを使って、イベントの位置を変更します。
または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。

6. Type (イベントのタイプ) パラメーターを選択 (反転表示) し、VALUEダイヤルを回してイベントのタイプを変更します。
7. Value 1、Value 2パラメーターを選択 (反転表示) し、VALUEダイヤルを使って、選択した値を変更します。
または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。
8. ノート・イベントの場合、Length パラメーターを選択 (反転表示) し、VALUEダイヤルを使って、イベントの長さを変更します。
または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。
9. INSERTボタンで、現在反転表示になっているパラメーターの位置にイベントを挿入できます (初期値に設定されたNoteイベントが挿入されます)。
10. DELETEボタンにタッチすると、選択しているイベントを削除します。
11. エディットが終わったら、必要に応じて手順4へ戻り、別のトラックのエディットを行ってください。
12. ソング全体のエディットが終わったら、ページ・メニューの“Save Song” を使ってソングを記憶デバイスに保存します。
ソングの保存の詳細については、96 ページの「ソング保存ウィンドウ」を参照してください。

Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。



表示するイベント・タイプは、フィルターをオフにして（チェックを外して）ください。

Note/RX Noise

ノートと RX ノイズです。

Program プログラム・チェンジ・イベントです。

Control コントロール・チェンジ・イベントです。

Tempo/Meter

テンポと拍子の変更です（マスター・トラックのみ）

After Touch モノ（チャンネル）アフタータッチ・イベントです。

Poly After Touch

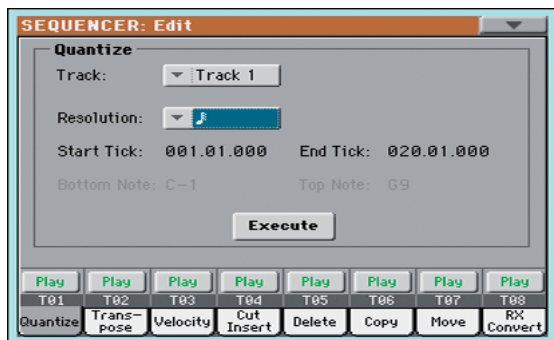
ポリ・アフタータッチ・イベントです。

Pitch Bend ピッチ・バンド・イベントです。

Pa Controls エフェクトやスケール設定などの、本機専用のコントロールです。マスター・トラックに記録され、システム・エクスクルーシブ・データとして保存します。

Song Edit: Quantize

レコーディング後に、リズムが正確でない部分を直したり、グルーブ感を加えるために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

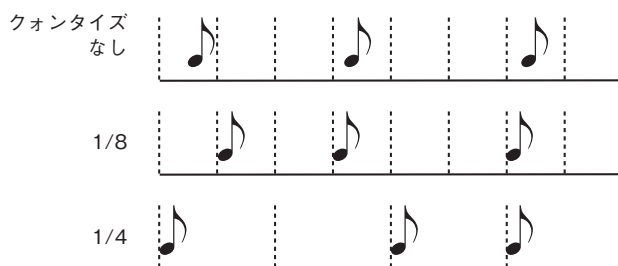
トラックを選択します。

All すべてのトラックにクオンタイズを適用します。

Track 1...16 選択したトラックにクオンタイズを適用します。

Resolution (レゾリューション)

録音後の分解能を設定します。例えば、e (1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸に移動します。(1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/4のグリッド軸へ移動します。



♩ (1/32)... ♩ (1/4)

グリッドの分解能を音符で設定します。「b ~ f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3連符を示します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

クオンタイズの対象となる範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、“Start Tick”が1.01.000、“End Tick”が5.01.000になります。

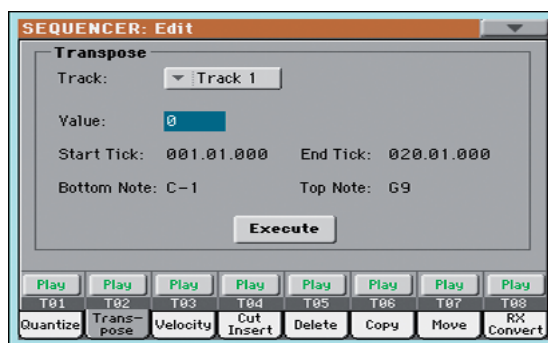
Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

クオンタイズするキーボード・レンジの最も高いノートと最も低いノートを設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックではシンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

Note: このパラメーターは、ドラム・トラックを選択したときのみ設定できます。

Song Edit: Transpose

ソング、トラック、またはトラックの一部をトランスポーズするページです。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します（ドラム・トラックは除きます）。

Track 1...16 1つのトラックを選択します。

Value (トランスポーズ値)

トランスポーズ値 (±127半音) を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ノートをトランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

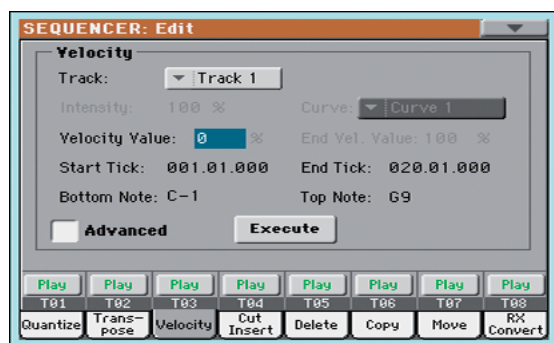
ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、“Start Tick” が1.01.000、“End Tick” が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートをトランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、1つのノートのみが対象となります。ドラム・トラックでは、シンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

Song Edit: Velocity

ノートのベロシティ値を変更するページです。ベロシティ・ページには、Advancedモードがあります。Advancedモードでは、設定範囲でベロシティのカーブを選択できます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトを作る場合に役立ちます。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Track 1...16 1つのトラックを選択します。

Value (変化値)

ベロシティの変化値を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ベロシティをエディットする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、“Start Tick” が1.01.000、“End Tick” が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ベロシティをエディットするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックではシンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

Advanced (上級機能)

チェックを付けるとAdvancedモードに入り、“Intensity (強さ)”、“Curve (カーブ)”、“Start Vel. Value”、“End Vel. Value” をエディットすることができます。

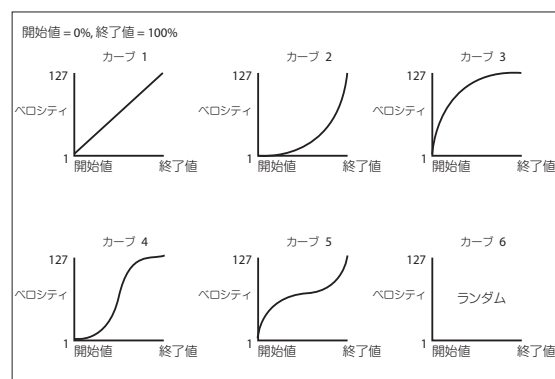
Intensity (強さ)

(Advancedモードの場合のみ) “Curve (カーブ)” で設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

0...100 (%) 強さの値。0 (%) に設定した場合、ベロシティは変化しません。100 (%) に設定した場合、すぐに“Curve” で選択したカーブになります。

Curve (カーブ)

(Advancedモードの場合のみ) ベロシティ・カーブを6種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



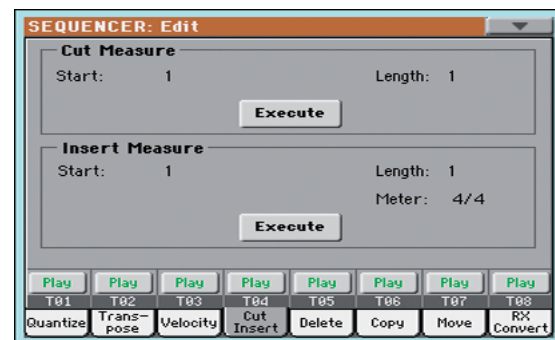
Start/End Vel. Value (開始終了ベロシティ)

(Advancedモードの場合のみ) 選択範囲の開始チックと終了チックにおけるベロシティの変化を設定します。

0...100 ベロシティの変化をパーセンテージで設定します。

Song Edit: Cut/Insert Measures

ソングから小節を削除または挿入できます。



StartパラメーターとLengthパラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

削除を実行すると、それ以降の小節は前に移動します。

挿入を実行すると、それ以降の小節は後ろに移動します。

Start (開始小節)

削除/挿入を開始する小節です。

Length (小節の長さ)

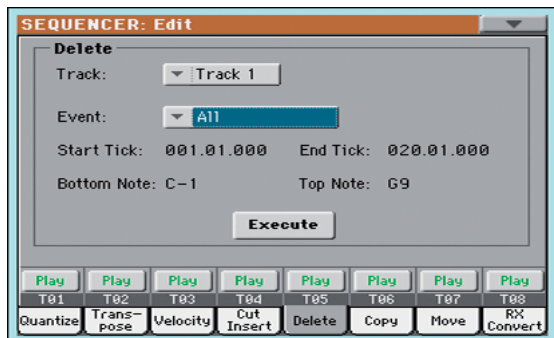
削除/挿入する小節数です。

Meter (拍子)

挿入する小節の拍子です。

Song Edit: Delete

ソングからMIDIイベントを削除します。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

- All すべてのトラックを選択します。
- Track 1...16 1つのトラックを選択します。
- Master マスター・トラックを選択します。マスター・トラックにはテンポ、スケール、エフェクトのイベントが記録されています。

Event (イベント・タイプ)

削除するMIDIのイベント・タイプを選択します。

- All すべてのイベントを削除します。ただし、小節はソングから削除されず、何もイベントが入っていないまま残ります。
- Note 選択した範囲のノートをすべて削除します。
- Dup.Note 重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチェック上に2つある場合、ベロシティの低いノートの方を削除します。
- After Touch アフタータッチ・イベントを削除します。
- Pitch Bend ピッチ・バンド・イベントを削除します。
- Prog.Change プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ #00 (バンク・セレクト MSB) と #32 (バンク・セレクト LSB) は削除されません。
- Ctl.Change すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます (例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。
- CC00/32...CC127 1つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2つ1組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など) のMSB/LSBが含まれています。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

エディットする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、“Start Tick”が1.01.000、“End Tick”が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、1つのノートのみが対象となります。ドラ

ム・トラックでは、シンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

Note: このパラメーターは、“All” または “Note” を選択したときにのみ設定できます。

Song Edit: Copy

トラックまたはフレーズをコピーします。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Note: あまりに多くのイベントを同一チェック上にコピーすると、「Too many events!」(イベントが多すぎます!) というメッセージが表示されて、自動的に機能を中止します。

Mode (モード)

コピー・モードを選択します。

- Merge コピーしたデータはコピー先にあるデータに統合します。
- Overwrite コピー先にあるすべてのデータは消去され、コピーしたデータに置き換えられます。
Warning: コピーで消去された旧データを元に戻すことはできません。

From Track...To Track (コピー元 / コピー先のトラック)

コピー元とコピー先のトラックを選択します。

- All すべてのトラックを選択します。コピー先のトラックを選択することはできません。
- Track 1...16 コピー元とコピー先のトラックを選択します。

Start Measure...End Measure

コピーを開始する小節と終了する小節を設定します。例えば、FromMeasure=1、End Measure=4にすると、最初の4小節をコピーします。

To Measure (コピー先の小節)

コピー先の最初の小節です。

Repeat Times (コピー回数)

コピーの実行回数です。コピーは、連続的に行われます。

Song Edit: Move

トラックをチック単位、または小節単位で前後に移動します。



パラメーターを設定し、Executeボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

移動するトラックを選択します。

Track 1...16 トラックを選択します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

移動する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

To Tick (移動先のチック)

トラックの移動先の先頭位置を設定します。

Song Edit: RX Convert

スタンダードMIDIファイルのノートにRXノイズに変換したり、RXノイズをスタンダードMIDIファイルのノートに変換したりします。これは、外部のシーケンサーでソングを作成する場合に役立ちます。



変換するトラックを選択し、Executeボタンにタッチして実行します。

Track (トラック)

変換するノートがRXノイズを含んだトラックを選択します。

RX Noises Velocity (RX ノイズのベロシティ)

選択したトラックのRXノイズの音量を調整します。

Add RX Noises to Guitar track (RX ノイズをギター・トラックに追加)

自動的にスタンダードMIDIファイルを分析して、RXノイズをギター・トラックに追加します。このコマンドは、1つのトラックまたはスタンダードMIDIファイル全体をスキャンし、ナイロン弦、スチール弦、またはエレキ・ギターで演奏されたストロークを探します。

スキャンの後、関連するトラックに適切なギター音が自動的に割り当てられ、必要な位置にRXノイズを自動的に追加します。

ページ・メニュー

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

Load Song	Delete Current Track
Save Song	Solo Track
Undo	Copy FX
Overdub Step Recording	Paste FX
Overwrite Step Recording	Exit from Record
Delete Song	

Load Song (ソングのロード)

このコマンドを選択すると、ソング選択ウィンドウが表示され、シーケンサーにソングをロードできます (96ページの「ソング選択ウィンドウ」参照)。

Save Song (ソングの保存)

このコマンドを選択すると、作成したソングまたはエディットしたソングを、スタンダードMIDIファイルとして記憶デバイスに保存できます。ファイルには、自動的に「.MID」拡張子が付けられます。コマンド選択後に、ソング保存ページが表示されます (96ページの「ソング保存ウィンドウ」参照)。

Warning: 本機の電源をオフにすると、ソングをメモリーから消去します。ソングを保持する場合は、記憶デバイスに保存してください。

Warning: 記憶デバイスにソングを保存しないで、Sequencerモードから Style Play モードまたは Song Play モードに切り替えた場合にも、作成したソングを消去します。

Undo (アンドゥー)

このコマンドを選択すると、最新の操作がキャンセルされ、データが前の状態に戻ります。

Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、Overdub Step Recordモードに入ります。この録音モードでは、既存のイベントにイベントを追加する形で、複数のイベントを一度に1つずつ入力します (80ページの「録音モード: ステップ録音ページ」参照)。

Overwrite Step Recording (上書きステップ録音)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、Overwrite Step Recordモードに入ります。この録音モードでは、既存のイベントを上書きする形で、複数のイベントを一度に1つずつ入力します (80ページの「録音モード: ステップ録音ページ」参照)。

Delete Song (ソングの削除)

このコマンドを選択すると、ソングを削除し、新しい空のソングを作成できます。

Delete Current Track (トラックの削除)

このコマンドを選択すると、トラック・エリアで現在選択しているトラックが削除されます (79ページの「トラック・ボリューム/状態アイコン」参照)。

Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ機能を使うトラックを選択し、ここにタッチしてチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で“Solo” が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながらトラックにタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFTキーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Copy/Paste FX (エフェクトのコピー / ペースト)

このコマンドを使用してエフェクト・グループ (A、B) の片方または両方の設定をコピーします (30ページの「Copy FX / Paste FX」参照)。

Exit from Record (録音の終了)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、録音モードが終了し、Sequencer モードのメイン・ページに戻ります (76ページの「Sequencer Play - メイン・ページ」参照)。

ソング選択ウィンドウ

この画面は、ページ・メニューから“Load Song”を選択するか、パネルのSELECTIONセクションのSONG SELECTキーを押すと表示します。詳細については、9ページの「ソング選択ウィンドウ」を参照してください。

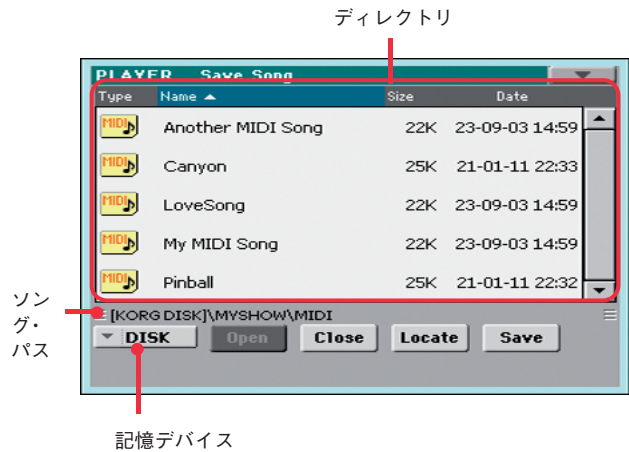
ソング保存ウィンドウ

録音されたソングは、本機の電源をオフにすると消去します。また、上書き録音を行った場合や、Style PlayモードまたはSong Playモードに切り替える際に警告メッセージに対してOKボタンを押した場合にもソングを消去します。

ソングを保持する場合は、記憶デバイスに保存してください。

このウィンドウは、ページ・メニューから“Save Song”を選択すると表示します。

EXITキーを押すと、ソングを保存しないで、Sequencerモードのメイン・ページに戻ることができます。



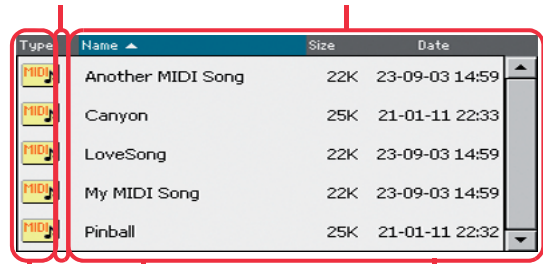
ソング・パス

ソングを保存する場所のパスを表示します。

ディレクトリ

選択したデバイスの内容をリスト表示します。

ファイルの状態 ファイル・サイズ



ファイル/フォルダのタイプ ファイル/フォルダ名 データ更新日

このページの詳細については、9ページの「ソング選択ウィンドウ」を参照してください。


記憶デバイス

このポップアップ・メニューで記憶デバイスを1つ選択します。

Device	Type
DISK	内蔵メモリー
USB	リア・パネルの USB ホスト・ポートに接続しているデバイス

デバイスの実際の名前 (ラベル) は、角括弧 ([]) の範囲内に表示します。

Open ボタン

選択したフォルダ（アイコンの形状が  となっているもの）を開きます。

Close ボタン

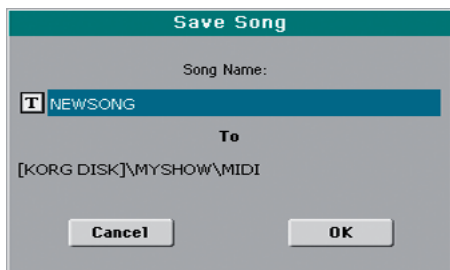
現在のフォルダを閉じ、親（上位）フォルダに戻ります。

Locate ボタン

ボタンにタッチすると、シーケンサーに割り当てられたソングが表示されます。これは、長いリストを閲覧しているときや、他のフォルダに移動してしまったときに、すばやく選択中のソングを確認するのに役立ちます。

Save ボタン

このボタンにタッチすると、ソング保存ダイアログ・ボックスが表示され、現在のディレクトリにソングを保存できます。



- Save ボタンにタッチする前にファイルを選択していない場合は、「NewSong」という名前が自動的にソングに割り当てられます。

Note: ファイルを選択している場合は、記憶デバイス名にタッチして、選択を解除してください。

- Save ボタンにタッチする前にファイルを選択している場合は、選択したファイルの名前が自動的にソングに割り当てられます。

いずれの場合も、**T**（テキスト・エディット）ボタンにタッチすると、ソング名を編集できます。

Warning: 同じ名前のファイルが既に現在のディレクトリにある場合は、警告メッセージが表示されます。OK ボタンにタッチすると、既存のファイルを上書きします。上書き保存をする（つまり、既存のファイルに変更を保存する）場合にのみ、ファイルを選択してから Save ボタンにタッチしてください。

スタンダード MIDI ファイルの始めの空の小節

ソングをスタンダード MIDI ファイル形式で保存する場合、ソングの開始前に空の小節を自動的に挿入します。この小節には、ソングのさまざまな初期化パラメーターが含まれています。

ソングとともに保存されたプレイ / ミュート状態

ソングを保存すると、プレイ / ミュート状態もソングと一緒に保存します。このソングを Song Play モードで再生した場合でも、設定をそのまま使用します。

ソングとともに保存されたマスター・トランスポーズ

ソングを保存すると、マスター・トランスポーズの値もソングと一緒に保存します。この値はシステム・エクスクルーシブ・データとして保存されるので、このソングを Song Play モードで再生した場合でも、値をそのまま使用します。

Hint: マスター・トランスポーズはグローバル・パラメーターのため、標準とは違ったトランスポーズ設定のソングをロードすると、今

度は独自のトランスポーズ・データを設定していない別のソングをロードしたときに、予期せぬトランスポーズが生じることがあります。ソングをトランスポーズするには、Sequencer モードのエディット・セクションにあるトランスポーズ機能を使用してください（92 ページの「Song Edit: Transpose」参照）。

また、各トラックのマスター・トランスポーズをロックして、不要なトランスポーズを避けることができます。Global モードの章にある 129 ページの「General Controls: Lock」を参照してください。通常、マスター・トランスポーズ（パネルの TRANSPOSE キー）を使用するのは、ソングと一緒にキーボード・トラックもトランスポーズする必要がある場合のみです。ソングのみをトランスポーズする場合は、エディット・モードのトランスポーズ機能（92 ページの「Song Edit: Transpose」参照）を使用してください。

Note: マスター・トランスポーズの値は、常にページ・ヘッダーに表示します。

SEQUENCER

MT: 8

ソングの保存の手順

1. 録音モードにいる場合は、シーケンサーを止めてEXITキーを押し、Sequencerモードのメイン・ページに戻ります（76 ページの「Sequencer Play - メイン・ページ」参照）。
2. ページ・メニューから“Save Song”を選択します。ソング保存ページが表示されます。
3. ソングの保存先となるフォルダを選択します。Open ボタンや Close ボタンで、フォルダを参照したり、開いたり、閉じたりします。表示しきれてないファイルを表示するには、スクロール・バーを使ってください。
4. ソングの保存先となるディレクトリを表示しているときに、画面のSaveボタンにタッチします。
 - 既存のソング・ファイルに上書きするには、ファイルを選択してから Save ボタンにタッチします。
 - 新しいソング・ファイルを作成するには、ファイルを選択せずに Save ボタンにタッチします。「NewSong」（記憶デバイス上では「NEWSONG.MID」）という名前が自動的にソング・ファイルに割り当てられます。
5. Save ボタンにタッチすると、ソング保存ダイアログ・ボックスが表示されます。
6. 必要に応じて、**T**（テキスト・エディット）ボタンにタッチすると、ソング名を編集できます。
7. OKボタンにタッチして保存します。保存を中止するには、Cancelボタンにタッチします。

Sound Edit モード

Sound Editモードで個々のサウンドの確認やエディットができます。このモードでは選択されたサウンドを鍵盤全域で常に再生します。

サウンドの選択方法の詳細は、「各選択画面の操作方法」(7ページの「サウンド選択ウィンドウ」)を参照してください。

別の操作モードにいる場合でも、Sound Editモードに切り替えずに、エディットするサウンドを簡単に選択できます。エディット対象のサウンドが割り当てられているトラックを選択し、SHIFTキーを押しながらSOUNDキーを押します。

Hint: この自動割り当ては、外部シーケンサーでソングを作成しているときに、バンク・セレクト / プログラム・チェンジ・ナンバーをチェックするのに便利です。

MIDIチャンネル

Soundモードでは、アッパー1トラックの同じチャンネルでMIDIの送受信を行います。グローバル・チャンネルがアサインされている場合は、ノートをグローバル・チャンネルでも受信できます。

詳細は、138ページの「MIDI: MIDI In Channels」、および「138ページの「MIDI: MIDI Out Channels」を参照してください。

オシレーターを選択方法

オシレーターを選択する必要があるエディット・ページは、画面右側の縦に並んだラジオ・ボタンで、エディットするオシレーター (1から最大24) を選びます。

利用できるオシレーターの数は、101ページ「Oscillators Count」で設定します。

画面右側のラジオ・ボタンに、必要なオシレーターの番号が表示されていないときは、上下の矢印にタッチして表示をスクロールさせます。

設定するパラメーターが、すべてのオシレーターに関係する場合は、オシレーターを選択する必要がなくなり、このときラジオ・ボタンは、グレー表示になって選択できません。

サウンド、ドラム・キット

本機には、次の2種類のサウンドが用意されています。

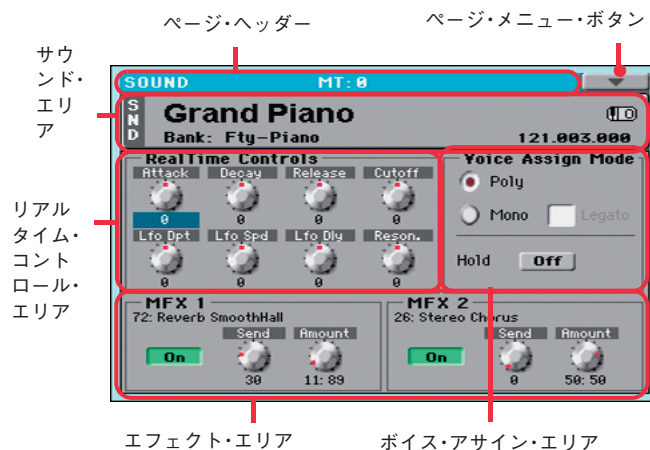
- 通常のサウンド。ピアノ、ストリングス、ベースなど、通常の楽器のサウンドです。
- ドラム・キット。キーボードの各ノートに異なる楽器が割り当てられるドラムやパーカッションのサウンドです。ドラム・キットは、DRUM & PERCバンクやUSER DKバンクにあります。

MENUキーを押してエディット画面を表示させる前に、エディットまたは作成したいタイプのプログラムを選択してください。

Note: ドラム・キットのあるノートには **DRUM** アイコンが表示されています。

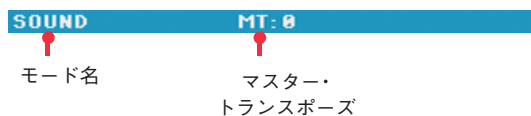
メイン・ページ

SOUNDキーを押すと、Soundモードのメイン・ページを表示します。



ページ・ヘッダー

現在のモードとトランスポーズを表示します。



モード名

現在のモード名。

マスター・トランスポーズ

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

ページ・メニュー・ボタン

ここにタッチして、メニューを表示します。詳細については、122ページの「ページ・メニュー」を参照してください。

サウンド・エリア

ここに、サウンドの基本的な情報を表示します。この部分にタッチすると、サウンド選択ウィンドウを表示します。

サウンド名

キーボード・トラックに割り当てられているサウンド。

サウンド・バンク

現在のサウンドが属しているバンク。

バンク・セレクト / プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数値です (Bank Select MSB、Bank Select LSB、プログラム・チェンジ)。

- CC00 選択プログラムのコントロール・チェンジ (CC) 00 メッセージ (バンク・セレクト MSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。
- CC32 選択プログラムのコントロール・チェンジ (CC) 32 メッセージ (バンク・セレクト LSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。
- PC このセクションでは、選択したサウンドのプログラム・チェンジ (PC) メッセージの値を表示します。値は、0～127の標準的なMIDIナンバリング・フォーマットに従っています。
- Note:** 一部のメーカーでは、1～128のナンバリング方式を採用しています。このタイプの音源に本機を接続すると、PC 値を1ずつ増やします。

トランスポーズ・アイコン

オクターブ・トランスポーズ値です。この値を変更するには、パネルのUPPER OCTAVEキーを押します。

リアルタイム・コントロール・エリア

このエリアのコントロールを使用すると、各トラックに割り当てられたサウンドの主なパラメーターをエディットできます。いずれかにタッチし、VALUEダイヤルで値を変更します。

Note: エディットしたすべての値がサウンドのオリジナル値に相対的に影響します。

Note: ページ・メニューの“Write Sound”コマンドを選択する際、リアルタイム・コントロールをエディットすると、現在のパラメーター値をサウンドとともに保存します。保存後、リアルタイム・コントロールは初期値の位置に戻ります。

Note: 異なるサウンドを選んだときは、リアルタイム・コントローラーの値は自動的に0になります。

- Attack アタック・タイムです。サウンドがゼロ（キーを弾いた瞬間）から最大レベルに上がるまでの時間を示します。
- Decay ディケイ・タイムです。最後のアタックのレベルからサステインが始まるまでの時間を示します。
- Release リリース・タイムです。サウンドがサステインからゼロになるまでの時間を示します。リリースは、キーを離すとトリガーされます。
- Cutoff フィルターのカットオフです。サウンドの明るさを設定します。
- LfO Dpt ビブラート (LFO) のかかり具合を調整します。
- LfO Spd ビブラート (LFO) の早さを調整します。
- LfO Dly サウンドにビブラート (LFO) をかけはじめる時間を調整します。
- Reson. カットオフ周波数付近の倍音の成分の調整をすることで音にくせを付けます。

ボイス・アサイン

Poly

ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

Mono

モノフォニックで発音します。サウンドは一度に1音しか発音しません。

Legato

このパラメーターは、Monoを選んだときに有効です。

Note: チェックを付けした場合、サウンドや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

オン レガートがオンになります。複数のノート・オン・イベントが発生した場合、最初のノート・オンでサウンドがリトリガーされ、それ以降のノート・オンではリトリガーされません。

レガートがオンの場合、複数のノート・オンによる発音のリトリガーは起こりません。1つのノートがオンになっている状態で、別のノートがオンになると、最初のノートは発音を続けます。オシレーターサウンド、エンベロープ、LFO はリセットされず、オシレーターのピッチのみを更新します。この設定は、管楽器やアナログ・シンセサイザーのサウンドに対して効果的です。

オフ レガートがオフになります。ノート・オン・イベントが発生するたびに、ノートはリトリガーされます。

レガートがオフの場合、複数のノート・オンによる発音のリトリガーは、そのノート・オンごとに起こります。オシレーターのサウンド、エンベロープ、LFO は、サウンドの設定に従ってリセット（およびリトリガー）されます。

Hold

このパラメーターをオンにすると、鍵盤から手を離しても弾いた音が長く伸びます。

Note: このパラメーターは、鍵盤を演奏する前にオンにしないと動作しません。

エフェクト・エリア

Sound Editモードでは、2つのマスター・エフェクト (MFX1とMFX2) を使用できます。

On/Off ボタン

エフェクトの使用をオン（反転表示）、オフで切り替えます

選択しているエフェクト

エディット不可。対応するFXプロセッサーに割り当てられたエフェクトを示します。エフェクトを変更する場合は、121 ページの「Effects: “B” FX Config」を参照してください。

Send

エフェクトに送るサウンド・レベル（ドライ音）を調節します。

Amount

ドライ音に加えられるエフェクト音量を調整します。

エディット・メニュー

Soundモードどのページからでも、パネルのMENUキーを押すと、Soundモードのエディット・メニューを表示します。メニューにタッチして、Soundモードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻る場合は、EXITキーまたはSOUNDキーを押します。または、エディット・メニュー画面のMain Pageボタンにタッチして戻ることができます。

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

- 通常のサウンドを選択したとき



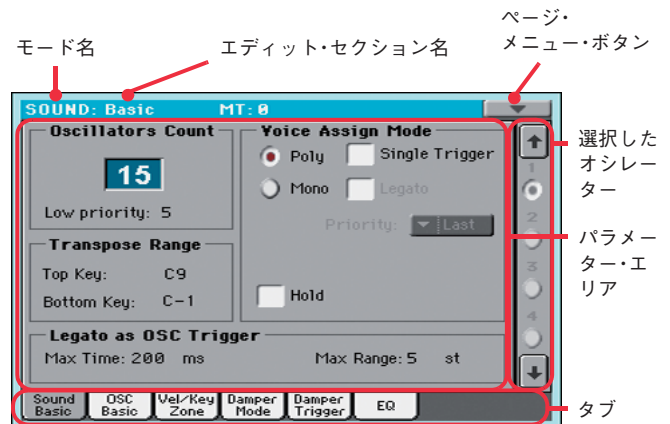
- ドラム・キットを選択したとき：BasicセクションがDrumKitセクションに変わります。



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

エディット・ページの構成

すべてのエディット・ページで、共通に表示されているパラメータが存在します。



モード名

現在 Soundモードであることを表示します。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。

このセクション名は、メニュー画面のボタンのうちの1つと一致しています (98ページ “メイン・ページ” 参照)。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー (122ページ) を表示します。

選択したオシレーター

ボタンにタッチして、エディットするオシレーターを選択します。

パラメーター・エリア

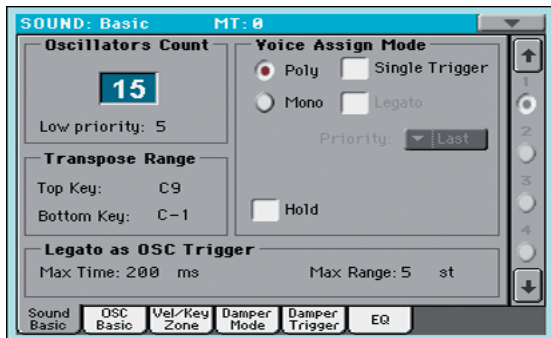
ページごとに、さまざまなパラメーターがあります。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、101ページからのセクションごとの説明を参照してください。

タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

Basic: Sound Basic

基本的なオシレーター設定、使用オシレーターの数、最大同時発音数など、サウンドの基本設定を行うページです。



Oscillator Count

Oscillators Count

サウンドが使用するオシレーター数（1から24）を設定します。

最大同時発音数の合計は、サウンドが使用するオシレーターの数によって異なります（1つのオシレーターの場合、最大同時発音数は128音）。

Note: グランド・ピアノをエディットしている場合、ダンパー・ペダルを踏むと、オシレーター 10～15 のみが聞こえます。

Low priority

多くのオシレーター使ったサウンドで演奏すると、最大発音数を超える場合があります。この場合、最も高い番号のオシレーターのいくつかをオフにすることで、サウンドの同時発音数を一時的に変更することができます。

- 0 いずれのオシレーターもオフにしません。
- 1 必要などきに、最も高い番号のオシレーターを1つオフにします。
- 2 必要などきに、最も高い番号のオシレーターから 2つオフにします。
- [n]...24 必要などきに、最も高い番号のオシレーターから [n] 個をオフにします。

Transpose Range

Top Key / Bottom Key

トランスポーズをする範囲をこのパラメーターで設定することにより、その範囲がトランスポーズされます。この範囲外はトランスポーズされません。この機能には、サウンドをトランスポーズした際にRXサウンドがトランスポーズによる影響を受けずに済むというメリットがあります。

Note: この範囲を設定することにより、オシレーターに割り当てたRXノイズをトランスポーズ・レンジの範囲外にすることができます。例えば、オシレーター1のG7にRXノイズを、オシレーター2のA7に別のRXノイズをそれぞれ割り当てるとした場合、トランスポーズ・レンジの最高音（トップ・キー）はF#7（使用するRXノイズの最低音の直下）にします。

Voice Assign Mode

Poly/Mono

サウンドのポリフォニーを設定します。

Poly ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

Mono モノフォニックで発音します。サウンドは一度に1音しか発音しません。

Single Trigger

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

オン 同じ鍵盤を連打すると、音は1回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。

オフ 同じ鍵盤を連打しても、音はそのたびに消えないで残ります。

Legato

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

これは、Soundモードのメイン・ページと同じものです。

詳細については、99ページ“Legato”を参照してください。

Priority

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

複数のノートを同時に弾いたときに、どのノートが優先されるかを指定します。

Low 低音を優先します。

High 高音を優先します。

Last 後着（最後に弾いた音）を優先します。

Hold

鍵盤のキーを離した後も、音色を持続させるときにチェックを付けます。

Legato as OSC Trigger

このセクションのパラメーターは、ノートがレガートで（前のノートから切れ目なく）演奏される場合を対象としており、サウンド全体（すべてのオシレーター）で機能します。

Max Time

ノート間の切れ目がこの時間以内であれば、レガートと認識されません。コード内の一部のノートがレガート、別のノートがスタックカートで演奏されないようにしたい場合に便利です。

1...999 ms ノート間の切れ目がこの値以内であれば、レガートと認識されます。コードを演奏する場合は通常、15ミリ秒程度が適切です。

Max Range

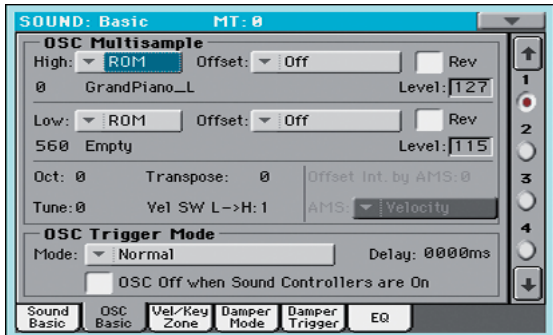
レガートと認識されるノート間の間隔（半音単位）です。この値より広くなると、ノートはスタックカートと見なされます。これは、ノート間が狭い場合にのみレガートが可能で、あまり広がるとレガートできない一部のアコースティック楽器の特性を踏まえたものです。

例えば、このパラメーターを5 stに設定し、“Nylon Guitar DNC”というサウンドを弾いてみてください。5半音以上離れていない複数のノートをレガートで演奏すると、レガートが滑らかに発音されます。5半音より離れると、レガートによる滑らかなつながりが失われます。

1...127 st レガートが有効な範囲（半音単位）です。

Basic: OSC Basic

16個のオシレーターごとに、サウンドの基となるマルチサンプルを選択できます。各オシレーターは、1つまたは2つのマルチサンプルを使用できます。各マルチサンプルは、HighレイヤーまたはLowレイヤーに割り当てられます。



OSC Multisample

High/Low

このパラメーターで、HighレイヤーおよびLowレイヤーごとに異なるマルチサンプルを選択します。ベロシティの値で、2つのマルチサンプルが切り替わります。オフセットとレベルは、HighレイヤーのマルチサンプルとLowレイヤーのマルチサンプルごとに設定できます。

Highポップアップ・メニューおよびLowポップアップ・メニューで、バンク（ROMまたはRAM）を選択します。その下にある数字のフィールドでは、選択したバンク内のマルチサンプルを選択します。数字フィールドの右側に、サウンド名を表示します。

Highレイヤー用に選択したマルチサンプルは、「Basic: Vel/Key Zone」パラメーターの値よりも高いベロシティでトリガーされません（104ページ参照）。ベロシティ・スイッチを使用しない場合は、スイッチの値を001に設定し、Highマルチサンプルのみを選択します。

ROM 工場出荷時のバンクです。内蔵メモリーのファクトリー領域には、マルチサンプル（プリセット・マルチサンプル）が560種類あります。

RAM RAM から読み取られる RAM マルチサンプルで、ユーザーがロードしたものです。

Note: RAM マルチサンプルに基づいて新しいサウンドを作成する場合、RAM サンプルを本体ハードディスクまたは接続した USB ドライブからロードする必要があります。

サウンドを選択できる状態になっており、名前が画面に表示されていても、サンプルがロードされなかった場合、サウンドは聞こえません。

Note: それぞれのマルチサンプルには発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音が出ないことがあります。

Offset

マルチサンプルの再生を開始するポイントを指定します。一部のマルチサンプルでは、このパラメーターを利用できません。

Off オフセット機能がオフになりますので、マルチサンプル波形の先頭から発音します。

1st...6th 各サンプルであらかじめ設定されているオフセット・ポイントから発音します。

No Attack マルチサンプルの先頭部分をスキップし、その直後から発音します。

AMS オルタネイト・モジュレーション・ソース（AMS）を使用してオフセット・ポイントを選択します（下記参照）。

Pseudo Random

オフセット・ポイントが複数あるマルチサンプルにのみ有効です）オフセット・ポイント（Off や No Attack も含みます）をランダムに選択します。

Level

マルチサンプルのレベルを設定します。

0...127 マルチサンプルのレベル

Note: マルチサンプルによっては、このパラメーターを高く設定すると、コード演奏時にサウンドがひずむおそれがあります。この場合は、レベルを下げてください。

Octave

選択したオシレーターのピッチをオクターブ単位で調整します。マルチサンプルの通常のオクターブは「0」です。

- 2... + 1 オクターブ単位でトランスポーズします。

Transpose

選択オシレーターの音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

- 12... + 12 半音単位でトランスポーズします。

Tune

サンプルのピッチをセント（100セントで半音）単位、±1オクターブの範囲で設定します。

- 1200... + 1200

セント単位でピッチを微調整します。

Vel SW L->H (Velocity Multisample Switch Low-High)

これは、選択したオシレーターのHighレイヤーとLowレイヤーを分けるベロシティ値です。この値よりも強く押したノートは、High設定のマルチサンプルで演奏されます。

AMS / オフセット・ポイントを AMS で選択する

（OffsetパラメーターがAMSに設定されているときのみ有効です）マルチサンプルのオフセット・ポイントを AMS（Alternate Modulation Source：オルタネイト・モジュレーション・ソース）で選択します。使用できるコントローラーは、124ページの「AMS（Alternate Modulation Source）リスト」を参照してください。

“Offset Intensity by AMS” の設定値がプラスの場合、AMSの操作に比例してオフセット・ポイントが変化します。例えば、AMSにベロシティを選択した場合、鍵盤を弱く弾くと最初のオフセット・ポイントが選択されます。逆に鍵盤を強く弾くと6番目のオフセット・ポイントまたはNo Attackが選択されます。

“Offset Intensity by AMS” の設定値がマイナスの場合、AMSの操作に反比例してオフセット・ポイントが変化します（上述の例の逆の動作になります）。

OSC Trigger Mode

選択したオシレーターをトリガーするための条件を設定します。例えば、“Normal”のオシレーターは常に機能していますが、“Legato”のオシレーターはノートがレガートで演奏された場合にのみ機能します。

Mode

選択したオシレーターを発音するためのトリガーです。

Normal キーを押している間は常にオシレーターが発音します(“OSC Off when Sound Controllers are On”パラメーターにチェックをつけている場合を除く)。

Legato ノートが「レガート」で演奏された場合にのみオシレーターが発音します。レガートの発音には、Sound Basic ページで設定した、前のノートとの切れ目とピッチの間隔も考慮されます(上記「Legato as OSC Trigger」参照)。

Staccato 上記の設定と反対に、ノートが「レガート」で演奏されない場合にのみオシレーターが発音します。

Sound Controller 1

Sound Controller 1 としてプログラムされたスイッチまたはフット・スイッチを使用した場合にのみオシレーターが発音します。コントローラーを踏んでから離すと、次のノートも、選択したオシレーターをトリガーします。踏んだままの場合、コントローラーを離すまでにオシレーターは機能し続けます。

Note : Sequencer モードや Sound モードでは、Assignable Switch 1 が自動的に Sound Controller 1 に割り当てられます。

Hint: 以下のサウンド・コントローラーと同じく、以降のノートに対して異なるニュアンスを有効にする場合に特に便利です。

Sound Controller 2

Sound Controller 2 としてプログラムされたスイッチまたはフット・スイッチを使用した場合にオシレーターが発音します。

Note : Sequencer モードや Sound モードでは、Assignable Switch 2 が自動的に Sound Controller 2 に割り当てられます。

Sound Controller Y +

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分(値 64)より前に押された場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#01 (モジュレーション) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Sound Controller Y -

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分(値 64)より後ろに引かれた場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#02 (プレス・コントローラー) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Cycle 1 このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターは順に演奏します。例えば、Oscillator 1、2、4 に Cycle 1 トリガー・モードが割り当てられている場合、以下のノートによって Oscillator 1、2、4 という順にトリガーされ、再び Oscillator 1 に戻ります。

Hint: これは、複数の異なるサウンド・ニュアンスをトリガーしたり、ベクター・シンセサイザーのようなサウンド・シーケンスを作成したりする場合に特に便利です。

Cycle 2 Cycle 1 と同じく、このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターは順に演奏します。ただし、Cycle 1 とは異なるオシレーターのグループに対して、Cycle 1 と並行して使用します。Cycle 1 トリガー・モードと Cycle 2 トリガー・モードを使用すると、ステレオ・マルチサンプルをサイクルできます。

Random Cycle 1 と同じく、このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターはサイクルで演奏します。ただし、割り当てたグループ内で、複数のオシレーターがランダムに機能します。

After Touch Trigger On

90 以上の値のアフタータッチ・メッセージを受信すると、オシレーターがトリガーされます。ベロシティの値は、最新のノート・オン・メッセージと同じです。アフタータッチの値がゼロになると、オシレーターは停止します。

Note : アフタータッチ・メッセージは MIDI 経由やスタンダード MIDI ファイルからも受信できます。

Hint: 以下のトリガーと同じく、ノートの再生中にハーモニクスまたはグロールを鳴らすような場合に特に便利です。

Y + Trigger On

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分(値 64)より前に押された場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#01 (モジュレーション) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Y - Trigger On

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分(値 64)より後ろに引かれた場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#02 (プレス・コントローラー) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Legato Up Legato とほぼ同様ですが、2 音目のノートが “Max Range” の設定値(101 ページ参照)の範囲外で、1 音目のノートよりも高音の場合にのみオシレーターが発音します。

Legato Down Legato とほぼ同様ですが、2 音目のノートが “Max Range” の設定値(101 ページ参照)の範囲外で、1 音目のノートよりも低音の場合にのみオシレーターが発音します。

Delay

ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。KeyOffにすると、ノート・オフで発音します。ハーブシコードの鍵盤を離れた時に聞こえるカチッという音を作りたいときに便利です。この場合は、“Sustain” 115ページを0に設定してください。

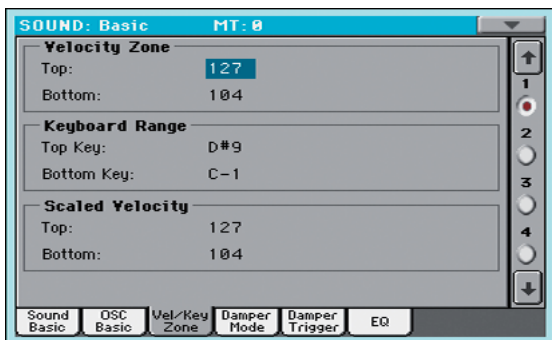
0...5000ms	ディレイ・タイムです (単位はミリ秒です)。
Key Off	鍵盤から手を離すと発音します。ベロシティは、鍵盤を弾いた時のベロシティ値 (キー・オン・ベロシティ) を使用します。
Key Rel	キー・リリース (Key Release) の略です。鍵盤から手を離すと発音します。この時のベロシティは鍵盤を離れたときのベロシティ値 (キー・オフ・ベロシティまたはリリース・ベロシティ) を使用します。
Nat Rel	ナチュラル・リリース (Natural Release) の略です。鍵盤から手を離すと発音しますが、発音される音は前の音のその時のボリュームで発音されます。従って、前の音のボリュームがすでにゼロになっている場合は、このオシレーターは発音しません。

OSC Off when Sound Controllers are On

サウンド・コントローラーの動作を「そのまま反映」します。このパラメーターにチェックをつけると、サウンド・コントローラー (Sound Controller 1、Sound Controller 2、Sound Controller Y+、Sound Controller Y-) のいずれか1つが有効になっている場合、現在のオシレーターは機能しません。“Normal”、“Legato”、または“Staccato”、“Cycle 1”、“Cycle 2”、“Random”、“After Touch Trigger On”、“Y+ Trigger On”、“Y- Trigger On”、“Legato Up”、“Legato Down” モードの (つまり、サウンド・コントローラーとしてプログラムされたスイッチ、フット・スイッチ、ジョイスティックを使ってオフにできる) オシレーターに適用する必要があります。

Basic: Vel/Key Zone

選択オシレーターのノートやベロシティによる発音範囲を設定します。



Velocity Zone

選択オシレーターのベロシティによる発音範囲を設定します。

Note: Topの値より大きい値を Bottomに設定することはできません。また、Bottomより小さい値を Topに設定することはできません。

0...127 割り当てられたベロシティ値です。

Keyboard Range

選択オシレーターのノートによる発音範囲を設定します。

Note: Topより大きいノートを Bottomに設定することはできません。また、Bottomより小さいノートを Topに設定することはできません。

C-1...G9 割り当てられたノートです。

Scaled Velocity

オシレーターが受信するベロシティ値の範囲を設定できます。

“Velocity Zone” 機能 (上記参照) を使用すると、オシレーターの発音は範囲内 (10~20など) に制限します。関連するサンプルをトリガーするときに、ダイナミクスが弱くなる可能性があります。

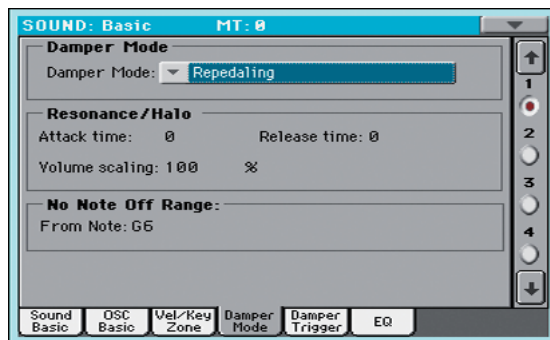
このパラメーターに別の値を割り当てると、制限された範囲が広がります (例えば、下限値10を“Scaled Velocity”の値0に変換し、上限値20を“Scaled Velocity”の値127に変換することが可能です)。下限値と上限値の間の値は、それによって自動的に調整します。

そのため、10~20のベロシティ範囲にギターフレット・ノイズを割り当て、ギターのRXサウンドを作ることができます。10~20のダイナミクス値を受信すると、実際のベロシティ値が“Scaled Velocity”値に拡張され、サウンドは大きくなります。

0...127 割り当てられたベロシティ値です。

Basic: Damper Mode

ダンパー・ペダルの動作や、レゾナンス/ハロー・エフェクトを設定したり、選択したオシレーターにノート・オフ・メッセージが送信されない範囲を指定したりします。



Damper Mode

各オシレーターのダンパー・モードをプログラムします。

Damper Mode

ダンパー・ペダルがどのように動作するかを指定します。

Normal 通常のダンパー・ペダルの動作です。つまり、踏んだままにすると、アコースティック・ピアノの長めの減衰音をシミュレートするように、ノートのディケイが引き伸ばされます。

Damper Off 選択したオシレーターでダンパー・ペダルが無効になります。

Hint: サウンドをトリガーするために、選択したオシレーターをダンパー・トリガー・ページで使用する場合は、“Damper Off”に設定します。サウンド“Harmonica DNC”にチェックをつけ、ダンパー・トリガーがどのように使用されるかを確認してください。

Resonance/Halo

ダンパー・ペダルによって、マルチサンプルが有効になります。通常はピアノのレゾナンス / ハロー・エフェクトで使用します。ノートの発音中にペダルを踏んだ場合、マルチサンプルが鳴ってから消えるまでのスピードや、マルチサンプルが到達可能なボリュームは、下記で設定する“Resonance/Halo”パラメーターの値に左右されます。

Hint: このダンパー・モードは、“Normal”モードよりもリアルですが、複数の声部を用いた場合は耳に届かない音が多くなります。そのため、ソロ・ピアノの演奏に特に適したモードと言えます。

Note: ハーフ・ペダリングの度合いによって、MIDI経由で受信したダンパー・メッセージ（コントロール・チェンジ #64）と同様に、レゾナンス / ハロー・エフェクトのレベルを制御できます。

Repedaling “Normal”モードと同じ機能ですが、ノートを離してから（ノート・オフ・イベントが発生してから）ダンパー・ペダルを踏むと、ダンパー・ペダル・エフェクトが有効になります。この場合、ダンパー・エフェクトは、現在のリリース・レベルから始まり、ゆるやかなディケイ・カーブを描いて減衰していきます。

Warning: スタイルで任意のオシレーターに“Repedaling”を割り当てたサウンドを使用しないでください。サスティンをかけると、不協和音が生じるおそれがあります。例えば、“Grand Piano RX”は、スタイル・トラックで避けるべきサウンドです。

Resonance/Halo

“Resonance/Halo”ダンパー・モード（上記参照）を選択すると、有効になるレゾナンス / ハロー・エフェクトを設定できます。このパラメーターは、ノートの再生中にダンパー・ペダルを踏むと有効になるレゾナンス / ハローにのみ影響します。

Attack Time

ダンパー・ペダルを踏んでからレゾナンス / ハローが最大レベルに達するまでの時間です。

0...99 現在の Amp Env Attack（アンプ・エンベロープ・アタック）値を基準にしたアタック・タイムです。

Release Time

ダンパー・ペダルを離してからレゾナンス / ハローが消えるまでの時間です。

0...99 現在の Amp Env Release（アンプ・エンベロープ・リリース）値を基準にしたリリース・タイムです。

Volume Scaling

現在のサウンド・レベルを基準にしたレゾナンス / ハロー・エフェクトのボリュームです。現在のサウンド・レベルは、マルチサンプル・ボリューム、ベロシティ値、現在の Amp Env（アンプ・エンベロープ）値の合計で決まります。

0% ボリュームなしです。

1...100% 現在のサウンド・レベルをパーセントで表します。

No Note Off Range

From Note

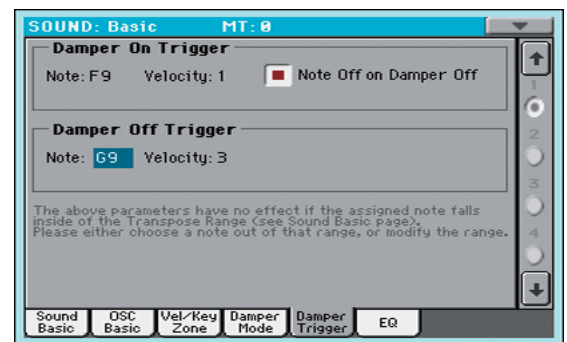
アコースティック・ピアノの場合と同じく、ダンパーは一定のピッチまでの弦のみを抑えます。そのピッチ以降は、ダンパーを常に踏んでいるのと同じことになります。

Note: このパラメーターは、ダンパー・モードが“Normal”の場合にのみ有効です。“Resonance/Halo”モードの場合は無効です。

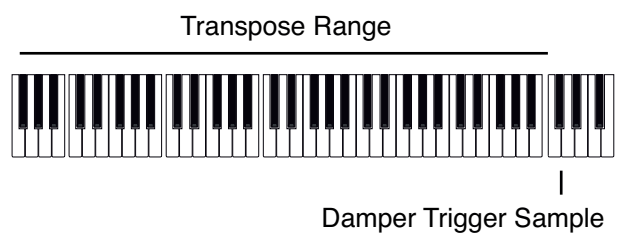
C#-1...G9 ダンパーを常に踏んだ状態と同じ響きにする最初のノートです。アコースティック・ピアノの場合は、通常 G6 に設定します。

Basic: Damper Trigger

ダンパー・ペダルを踏むか離すとトリガーされるノートを設定します。このページのパラメーターは、1つのオシレーターではなくサウンド全体に機能します。



画面下部のメッセージで表示されるように、指定したノートが Basic: Sound Basic ページで設定した“Transpose Range”（101 ページの「Transpose Range」参照）の範囲内に収まる場合、これらのパラメーターは無効です。ノートがその範囲よりも上か下にあるようにするため、範囲外のノートを選択するか、“Transpose Range”を変更します。



Damper On Trigger

ダンパー・ペダルを踏む（ダンパー・オン・イベントが発生する）と、特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを再生できます（例えば、“Grand Piano RX”サウンドで、ペダルを踏む際のかすかなきしみ音を鳴らしたり、“Harmonica DNC”サウンドに、息を吹き込む音を加えたりできます）。

Note

特殊なダンパー・オン・サンプルの配置場所に注意してください。

Velocity

特殊なダンパー・オン・サンプルの固定ベロシティです。

Note Off on Damper Off

オンにすると、ダンパー・ペダルを離れたときにダンパー・オン・サンプルの再生が停止します。

Damper Off Trigger

ダンパー・ペダルを離す（ダンパー・オフ・イベントが発生すると、特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを再生できます（例えば、“Grand Piano RX” サウンドに、ペダルを離す際の音を加えることができます）。

Note

特殊なダンパー・オフ・サンプルの配置場所に注意してください。

Velocity

特殊なダンパー・オフ・サンプルの固定ベロシティです。

Basic: EQ

このページでは、選択したオシレーターに対して3バンドのセミ・パラメトリックEQ（イコライザー）をかけることができます。



Enable ボックス

このボックスをオンにするとEQがオンになります。

TRIM ノブ

EQに入る信号レベルを弱める量をこのノブで調整します。極端なEQ設定をすると内部のオーディオ回路に大きな負荷がかかり、そのために音が割れてしまうことがあります。そのような場合は、このノブで信号レベルを下げて音が割れるのを防ぎます。

0...99 入力信号のリミット量です。値が大きいほど信号レベルが下がります。

Low Gain

低音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル（dB）単位で表示されます。

– 18...+18dB 低音域のゲイン量（dB）です。

Mid (Middle) Gain

中音域の音量を調整するベル・カーブのフィルターです。値はデシベル（dB）単位で表示されます。

– 18...+18dB 中音域のゲイン量（dB）です。

Mid (Middle) Freq

中音域にかけられるフィルターの中心周波数をこのノブで調整します。

– 0.100...+10kHz

中心周波数（kHz）

Hi (High) Gain

高音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル（dB）単位で表示されます。

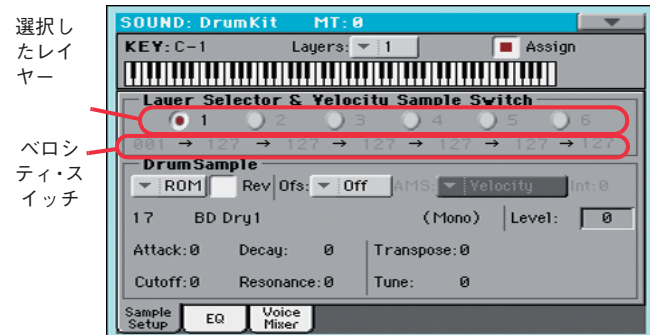
– 18...+18dB

高音域のゲイン量（dB）です。

DrumKit: Sample Setup (Drum Kits)

このページは、ドラム・キットをエディットする際に表示します。キーおよびレイヤーごとに異なる打楽器を選択できます。

DRUM ドラム・キットで使用するオシレーターは1つだけです。



Key

Key

エディットするキーです。このパラメーターが選ばれているとき（反転表示）に、実際に鍵盤を弾いて設定できます。

Layers

選択したキーに割り当てられたレイヤーの数です。選択したレイヤーの数によって、さまざまな数のベロシティ・スイッチを設定できます。

Assign

サンプルをオン/オフします。

オン サンプルが選択したキーに割り当てられます。

オフ サンプルは割り当てられません。次に高いキーに割り当てられたサンプルを代わりに使用します。

Layer Selector & Velocity Sample Switch

レイヤーの選択

このラジオ・ボタンで、エディットするレイヤーを選択します。選択可能なレイヤーは、“Layers” パラメーターの設定によって異なります。

ベロシティ・スイッチ

ここで設定したベロシティ値を基準にして、選択ドラム・サンプル/キーのサウンドが切り替ります。ここで設定した値以上で弾いたときは、各レイヤーで設定したサウンドが発音します。

最初と最後のベロシティ値は、編集できません。常に001と127になります。

Drum Sample

ドラム・サンプル

各レイヤーのドラム・サンプルを選択できます。ベロシティーの値で、使用可能なサンプルが切り替わります。オフセットとレベルは、ドラム・サンプルごとに設定できます。

ポップアップ・メニューでは、バンク（ROMまたはRAM）を選択します。その下にある数字のフィールドでは、選択したバンク内のサンプルを選択します。数字フィールドの右側に、サンプル名を表示します。

現在のレイヤー用に選択したサンプルは、“ベロシティー・スイッチ”パラメーターの値よりも高いベロシティーでトリガーされます（106ページ参照）。ベロシティー・スイッチを使用しない場合は、選択したキーに1つのレイヤーのみを割り当て、サンプルをLayer 1

にのみ割り当てます。

ROM 工場出荷時のバンクです。フラッシュROMメモリーのファクトリー領域には、コルグが標準で提供しているサンプル（プリセット・サンプル）が 1012 種類あります。

RAM RAM から読み取られる RAM サンプルで、ユーザーがロードまたは作成したものです。

Note: RAM サンプルに基づいて新しいドラム・キットを作成する場合、RAM サンプルを本体内蔵メモリーまたは USB ホスト・ポートに接続したデバイスからロードする必要があります。

ドラム・キットを選択できる状態になっており、名前が画面に表示されていても、サンプルがロードされなかった場合、サウンドは聞こえません。

Note: それぞれのマルチサンプルには発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音が出ないことがあります。

Rev (Reverse)

エディット不可。サンプルはリバーズ再生します。もともとループするように設定されているファクトリー ROM サンプルまたはユーザー（RAM）サンプルの場合、サンプルのループは解除され、一度だけリバーズ再生します。もともとリバーズ再生するように設定されているサンプルは、そのまま再生します。

オン サンプルをリバーズ再生します。

オフ サンプルを通常再生します。

Ofs (オフセット)

これらのパラメーターでサンプルが発音するポイントを設定します。なお、このパラメーターに対応していないサンプルもあります。

Off オフセットがオフになり、サンプルの先頭から発音します。

1st...6th サンプルにあらかじめ設定されているオフセット・ポイントから発音します。

NoAtk サンプルの先頭部分（アタック部分）以降から発音します。

AMS AMS（オルタネイト・モジュレーション・ソース）を使用してオフセット・ポイントを選択します。

Pseudo Random

サンプルに複数のオフセット・ポイントがある場合にのみ有効です。オフセット・ポイント（Off や NoAtk を含みます）をランダムに選択します。

AMS / Intensity

（OffsetパラメーターがAMSに設定されている場合にのみ有効です）オルタネイト・モジュレーション・ソースを使用してオフセット・ポイントを選択します。使用できるソースについては、124ページの「AMS (Alternate Modulation Source) リスト」を参照してください。

Intensityパラメーターがプラスの値の場合、AMSの操作に比例してオフセット・ポイントが変化します。例えば、AMSにベロシティーを選択した場合、鍵盤を弱く弾く（ベロシティー値が低い）と最初のオフセット・ポイントが選択されます。逆に鍵盤を強く弾く（ベロシティー値が高い）と6番目のオフセット・ポイントまたはNoAtk（No Attack）が選択されます。

“Offset Intensity by AMS” の設定値がマイナスの場合は、AMSの操作に反比例してオフセット・ポイントが変化します（上述の例の逆の動作になります）。

Level

ドラム・サンプルのレベルを設定します。詳しくは、102ページ“Level”をご覧ください。

Attack

選択したサンプルのEGのアタック設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

Decay

選択したサンプルのEGのディケイ設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

Cutoff

選択したサンプルにかかっているフィルターのカットオフ設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

Resonance

選択したサンプルにかかっているフィルターのレゾナンス設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

Transpose

選択したドラム・サンプルをトランスポーズします。選択キーのピッチを変更するときに使用するパラメーターです。

0 トランスポーズしません。

− 64... + 63 半音単位でトランスポーズする値です。

Tune

割り当てられたサンプルの音程を微調整します。

0 オリジナル・チューニング

− 99... + 99 セント（半音の 100 分の 1）単位で微調整する値です。

DrumKit: EQ (Drum Kits)

このページでは、ドラム・キットに使用する3バンドのセミ・パラメトリックEQの設定をキーやレイヤー、ドラム・サンプルごとに行います。



Key

106ページの「Key」を参照してください。

Layer Selector & Velocity Sample Switch

108ページの「Layer Selector & Velocity Sample Switch」を参照してください。

Drum Sample Equalizer

Enable チェックボックス

このチェックボックスにチェックを入れると選択したサンプルに対するEQがオンになります。

TRIM ノブ

EQに入る信号レベルを弱める量をこのノブで調整します。極端なEQ設定をすると内部のオーディオ回路に大きな負荷がかかり、そのために音が割れてしまうことがあります。そのような場合は、このノブで信号レベルを下げて音が割れるのを防ぎます。

0...99 入力信号のリミット量です。値が大きいほど信号レベルが下がります。

Low Gain

低音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル (dB) 単位で表示されます。

-18...+18dB 低音域のゲイン量 (dB) です。

Mid (Middle) Gain

中音域の音量を調整するベル・カーブのフィルターです。値はデシベル (dB) 単位で表示されます。

-18...+18dB 中音域のゲイン量 (dB) です。

Mid (Middle) Freq

中音域にかけられるフィルターの中心周波数をこのノブで調整します。

-0.100...+10kHz

中心周波数 (kHz)

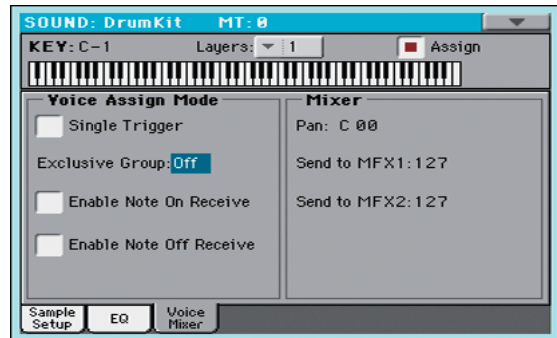
Hi (High) Gain

高音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル (dB) 単位で表示されます。

-18...+18dB 高音域のゲイン量 (dB) です。

DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits)

ドラム・キットの各種設定を行います。ここではアサイン・モードやパン、エフェクト・センドの設定をします。



Key

106ページの「Key」参照。

Voice Assign Mode

Single Trigger

サンプルの発音の仕方を設定します。

オン 同じ鍵盤を連打すると音が 1 回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。

オフ 同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

Exclusive Group

1つのキーが発音するとすでに発音していた音が止みます。たとえばハイハットのクローズとオープンを同じグループに入れると、オープン・ハイハットが発音する時点でクローズの発音が停止します。

Off グループ化しません。次のキーを弾いても前のキーは鳴り止みません。

1...127 選択キーをグループ化します。このキーを弾くと、同じグループの他のキーすべての音が止みます。次にグループ内の別のキーを弾くと、今まで発音していたキーの音が止みます。

Enable Note On Receive

ノート・オン (キー・オン) メッセージの受信を有効/無効にします。

オン ノート・オン・メッセージを通常通り受信します。

オフ ノート・オン・メッセージが受信されないため、該当するキーは発音しません。

Enable Note Off Receive

ノート・オフ (キー・オフ) メッセージの受信を有効/無効にします。

オン 鍵盤を離すとすぐに音が止みます。

オフ サンプルの最後まで発音が続きます。ノート・オフ・メッセージは無視します。

Mixer

Pan

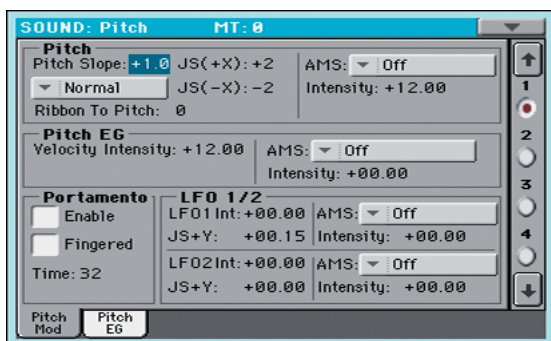
選択キーのステレオ音像の定位を設定します。

Send to MFX1, MFX2

選択キーのMFX1またはMFX2へのセンド・レベルを設定します。

Pitch: Pitch Mod

各オシレーターのピッチ・モジュレーションを設定します。オシレーターごとのキー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラーの選択と効果の深さを設定します。またピッチEGによるピッチ変化量や、オシレーターのLFO1、LFO2によるピッチ変化量をコントロールします。その他に、ポルタメントのオン/オフと、かかり方を設定します。



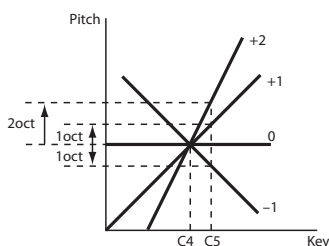
Pitch

Pitch Slope

通常は+1.0に設定します。

+の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、-の値を設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。0に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。

図は“Slope”とピッチの関係を示しています。



- 1.0... + 2.0 ピッチ・スロープの値

Pitch Bend Mode

以下のオプションを選択することにより、ピッチ・ベンドの動作方法を選択できます。

Normal 通常のリニア・ベンドです。

Fixed Scale オシレーターでこのパラメーターをオンにすると、ピッチ・ベンドやサブ・スケールがピッチに対して無効となり、それに関連するパラメーターもグレー表示になり選択できない状態になります。このオプションは、オシレーターにピッチのないノイズ（木管楽器のプレス・ノイズなど）を割り当てている場

合、音程に関係なく一定の音を発音させたいときなどに便利です。

Highest Pitch Bend only

このオプションを選択すると、鍵盤で演奏したその時の最高音にのみピッチ・ベンドをかけられます。

Lowest Pitch Bend only

このオプションを選択すると、鍵盤で演奏したその時の最低音にのみピッチ・ベンドをかけられます。

Ribbon to Pitch

リボン・コントローラー・メッセージ (CC#16) を使用する際のピッチ・ベンド・レンジを設定します。このメッセージはMIDI経由またはスタンダードMIDIファイルから受信することができます。

-12...0...+12 リボンの左端や右端をタッチすると最大ベンド量になります。

JS (+ X)

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。12で1オクターブです。

例えば、+12に設定してジョイスティックを右側に傾けると、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音になるまでピッチが変化します。

- 60... + 12 半音単位の最大ピッチ変化量

JS (- X)

ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。12で1オクターブです。

例えば、-60に設定してジョイスティックを左側に傾けると、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音になるまでピッチが変化します。

これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

- 60... + 12 半音単位の最大ピッチ変化量

AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチにモジュレーションをかけるソースを選びます(124ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。

Intensity

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。0に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00で1オクターブ変化します。

例えば、“AMS”をJoystick + Yにしてジョイスティックを向こう側(奥側)へ傾けたとき、ここが+の値のときはピッチが上がり、-の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で1オクターブです。

- 12.00... + 12.00 パラメーター値

Pitch EG

ピッチEG (エンベロープ・ジェネレーター) は、すべてのオシレーターに固有のものです。

Velocity Intensity

110ページ“Pitch: Pitch EG”で設定したピッチEGによるモジュレーションの深さと方向を設定します。12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

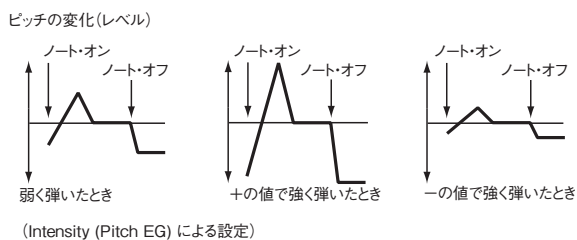
- 12.00... + 12.00 パラメーター値

Pitch EG AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチEGにモジュレーションをかけるソースを選びます(124ページ「AMS (Alternate Modulation Source) リスト」参照)。

Pitch EG Intensity

“AMS” による効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS” を Velocity に設定し、ここの値を +12.00 にすると、±1 オクターブの範囲でピッチEGによるピッチの変化量をベロシティでコントロールします。弱く弾くほどピッチ変化がピッチEGの設定レベルに近づきます。



Note: “Intensity” (ピッチ EG)、“AMS” によるそれぞれの設定の加算で、ピッチ EG によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

Portamento

Enabled

ポルタメント (ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する) 効果のオン(チェック) / オフと、かかり方を設定します。

オン ポルタメント・オン

オフ ポルタメント・オフ

Note: CC#65 (ポルタメント SW) 受信時も効果がかかります。

Fingered

このパラメーターは、ポルタメント効果がノートごとにリスタートする (チェック)、しないの設定をします。

オン 各ノートごとにポルタメントがリスタートします。

オフ 各ノートごとにポルタメントはリスタートしません。

Time

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいほど音程がゆっくり変化します。

000...127 MIDI 値で表したポルタメント・タイムです。

LFO 1/2

LFO 1/2 Int

各LFOの効果がかかる深さを調整します。

-12...0...+12 マイナス値にするとLFO波形が反転した状態になります。

JS+Y

ジョイスティックを上方向に倒したときにかかるLFOの効果の深さを設定します。

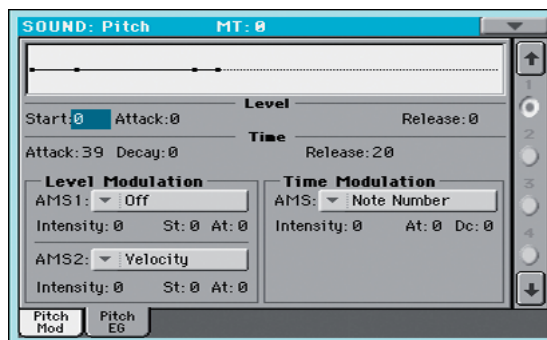
-12...0...+12 マイナス値にするとLFO波形が反転した状態になります。

AMS / Intensity

LFOの効果の深さをAMS (オルタネイト・モジュレーション・ソース) でコントロールします。使用できるコントローラーについては、124ページの「AMS (Alternate Modulation Source) リスト」を参照してください。“Intensity” パラメーターでAMSによるコントロール量を調整します。

Pitch: Pitch EG

オシレーターのピッチの時間的変化を与えるピッチEGを設定します。ここで設定した EG のオシレーターのピッチへの深さは、「Intensity (AMS1/2)」 (111ページ) で調整します。



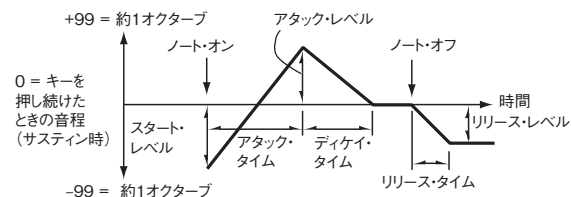
ダイアグラム

このページの上部のダイアグラムは、ピッチのエンベロープの表示です。

Level

ピッチが変化する量を設定します。実際の変化量は後述の“Intensity (AMS1/2 Intensity)” の設定によって異なります。例えば、“Intensity” が +12.00 のとき、“Level” が +99 で1オクターブ上がり、-99 で1オクターブ下がります。

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



Start

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

Attack

アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

Release

リリース・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

Time

ピッチが変化する時間を設定します。

上記のダイアグラムを参照してください。

Attack

ノート・オン時からアタック・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

Decay

アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

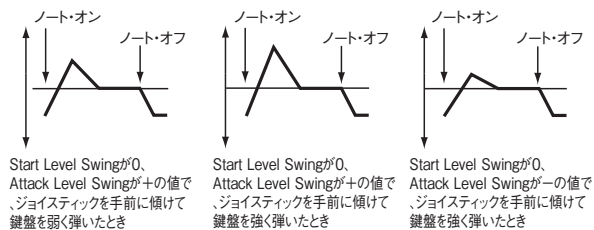
Release

ノート・オフ時からリリース・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

Level Modulation

ピッチEGの変化 (レベル) (AMS=JS-Y/Velocity, Intensity= +値)



AMS1/2

ピッチEGの“Level”をコントロールするソースを選びます(124ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。

Intensity (AMS1/2)

“AMS1”の効果の深さと方向を設定します。

0のとき“Start”、“Attack”、“Release”で設定したレベルで動作します。

例えば、“AMS1”がJoystick+Yのとき、ジョイスティックを向こう側に傾けることで、ピッチEGの“Level”を変化させることができます。“Intensity”の絶対値を大きくするほど、ジョイスティックを離れたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“St”(Start Level Swing)、“At”(Attack Level Swing)で設定します。鍵盤を離すとピッチEGの設定レベルになります。

また、“AMS1”がVelocityのときは、“Intensity”の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“St”(Start Level Swing)、“At”(Attack Level Swing)で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

- 99... + 99 パラメーター値

St (Start Level Swing)

“AMS1/2”による“Start”レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

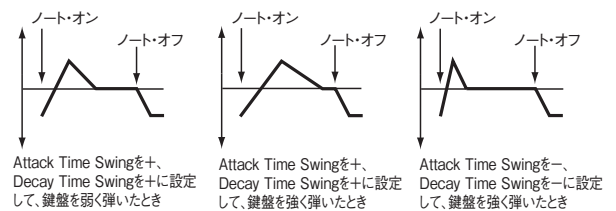
At (Attack Level Swing)

“AMS1/2”による“Attack”レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

Time Modulation

ピッチEGの変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= +値)



AMS (Alternate Modulation Source)

ピッチEGの“Time”をコントロールするソースを選びます。124ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照

Intensity (AMS Intensity)

“AMS”の“Time”への効果の深さと方向を設定します。0にするとピッチEGのタイムは“Attack”、“Decay”、“Release”で設定した値になります。

EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネイト・モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

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

ここの値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定EGタイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

例えば、“AMS”がVelocityのとき、“Intensity”の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGの“Time”の変化幅が大きくなります。変化の方向は“At”(Attack Time Swing)、“Dc”(Decay Time Swing)で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定タイムに近づきます。

- 99... + 99 パラメーター値

At (Attack Time Swing)

“AMS”による“Attack”タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

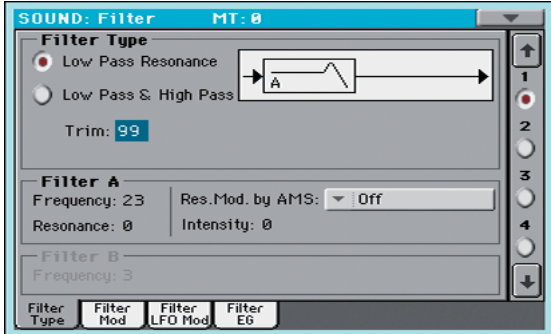
Dc (Decay Time Swing)

“AMS”による“Decay”タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Filter: Filter Type

オシレーターが使用するフィルターを設定するページです。レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルター、または12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターをシリーズ接続したものが選択できます。



Filter Type

選択オシレーターのフィルターのタイプ（レゾナンス付きローパス・フィルターまたはローパス+ハイパス・フィルター）を選択します

Low Pass Resonance

ローパス・フィルターを選んだとき、フィルター A のみが有効になります。



Low Pass & High Pass

ローパスとハイパス・フィルターを選んだとき、フィルター B も有効になります。



Trim

選択オシレーターから出力された音声信号をフィルター A へ入力するレベルを設定します。

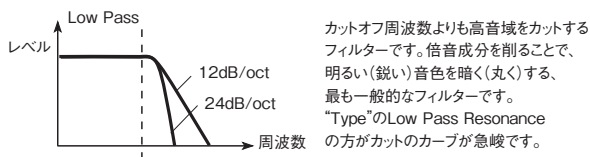
Note: この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときや和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

00...99 トリム・レベル

Filter A

Frequency

フィルター A のカットオフ周波数を設定します。



00...99 カットオフ周波数の値

Resonance

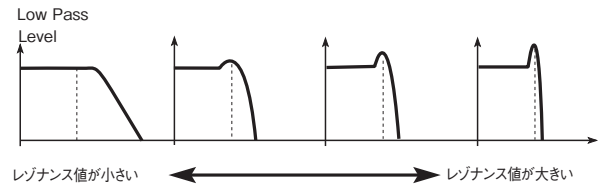
レゾナンスは"Frequency"で設定したカットオフ周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

00...99 レゾナンスの値。

Res. Mod. by AMS

"Resonance"のレベルをコントロールするソースを選びます(124ページ"AMS (Alternate Modulation Source) リスト"参照)。

レゾナンスによる効果



Intensity

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

例えばVelocityを選択したとき、キーボード・ベロシティの強弱で、レゾナンスの効き方をコントロールします。

+の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど"Resonance A"で設定した効果に近づきます。

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

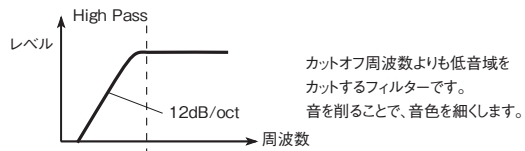
レゾナンスのレベルは"Resonance"、"Intensity"によるそれぞれの設定の加算で決まります。

-99...+99 パラメーター値

Filter B

Frequency

フィルター B のカットオフ周波数を設定します。"Type"がLow Pass & High Passのときに表示します。



00...99 カットオフ周波数の値

Filter: Filter Mod

フィルター（選択オシレーター用）のカットオフ周波数に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。



“Filter Type” がLow Pass Resonanceのときは、フィルターBをエディットすることができません（グレー表示）。

Keyboard Track

選択オシレーターのフィルターのカットオフ周波数に対するキーボード・トラックを設定します。カットオフ周波数が鍵盤の位置（音程）に沿って変化する動作は、“Key Low”、“Key High”、“Ramp Low”、“Ramp High”の各パラメーターで設定します。

Key Low/High

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

設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

C-1...G9 範囲の下限/上限

Ramp Low/High

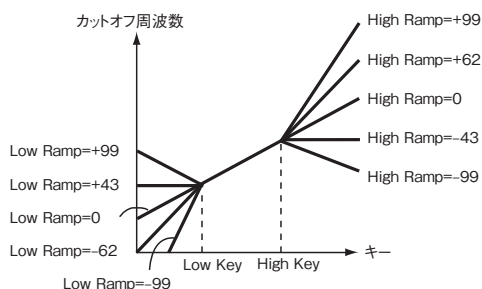
キーボード・トラックの傾きを設定します。

“Intensity to A”、“Intensity to B” を+50に設定して、“Ramp Low” を-62、“Ramp High” を+62にすると、カットオフ周波数の変化の傾きは鍵盤の位置（音程）と同じになります。従って“Resonance A”を上げたときの発振音と、鍵盤の位置が対応するようになります。

“Ramp Low” を+43、“Ramp High” を-43にすると、カットオフ周波数は鍵盤の位置に左右されません。この設定は、鍵盤ごとにカットオフ周波数が変化しないようにするときに使用します。

- 99... + 99 傾きの値

以下のグラフは、鍵盤の位置（音程）と“Ramp”の設定（“Intensity to A”と“Intensity to B”が+50のとき）によるカットオフ周波数の変化を示しています。



Tracking to A/B

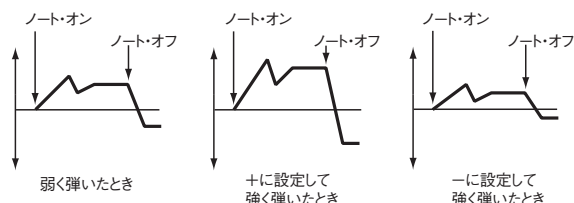
キーボード・トラックががかりはじまるノート・ナンバーを設定し、フィルターA、Bに対する変化の深さと方向をそれぞれ“Intensity to A”、“Intensity to B”で設定します。

“Key Low” から “Key High” までの間では、カットオフ周波数が鍵盤の位置（音程）に沿って変化します。

- 99... + 99 パラメーター値

Filter EG

カットオフ周波数の変化



Velocity to A

フィルターAのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEG（115ページ“Filter: Filter EG”で設定）を、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します。

+の値にすると、強く弾くほどフィルターEGによるカットオフ周波数の変化が大きくなります。-の値にすると、強く弾くほど逆相のEGによるカットオフ周波数の変化が大きくなります。

- 99... + 99 “Velocity to A” パラメーターの値

Velocity to B

フィルターBのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEGを、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します（上記“Velocity to A”参照）。

- 99... + 99 “Velocity to B” パラメーターの値

Int to A (Intensity to A)

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

+の値にすると、Filter EGの“Level”、“Time”パラメーターで設定するEGレベルが+の部分では音色が明るく（鋭く）なり、-の部分では暗く（鈍く）なります。

-の値にすると、Filter EGの“Level”、“Time”パラメーターで設定するEGレベルが+の部分では音色が暗く（鈍く）なり、-の部分では明るく（鋭く）なります。

- 99... + 99 パラメーター値

Int to B (Intensity to B)

フィルターBのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEGの効果の深さと方向を設定します（上記“Int to A (Intensity to A)”参照）。

- 99... + 99 パラメーター値

AMS

フィルターAとBのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEGの効果の深さと方向をコントロールするソースを選びます（124ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照）。

Int to A (Intensity to A)

“AMS” によるフィルター A への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については、前述の “Int to A (Intensity to A)” を参照してください。

Int to B (Intensity to B)

“AMS” によるフィルター B への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については、前述の “Int to A (Intensity to A)” を参照してください。

Note: “Velocity to A/B”、“Intensity to A/B”、“(AMS) Intensity to A/B” によるそれぞれの設定の加算で、フィルター EG による効果の深さと方向が決定します。

Filter A/B Modulation

Note: フィルター B のパラメーターは、112 ページ “Filter Type” が Low Pass & High Pass のときに表示します。

AMS1

フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。124 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照。

Intensity (Intensity to AMS1)

“AMS1” による効果の深さと方向を設定します。

“AMS1” が JS X のとき、ここを + の値にしてジョイスティックを右側に傾けるとカットオフ周波数上がり、左側に傾けると下がります。- の値にすると逆の動作になります。

この値は、フィルター A の “Frequency” の設定値へ加算します。

AMS2

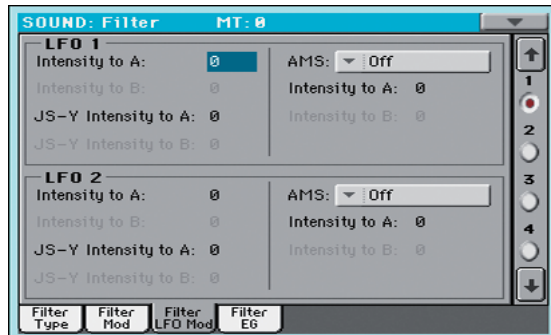
フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます(124 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Intensity (Intensity to AMS2)

選択したソースによる効果の深さと方向を設定します (上記の [Intensity (Intensity to AMS1)] 参照)。

Filter: Filter LFO

フィルター (選択オシレーター用) のカットオフ周波数をフィルター LFO で周期的に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。

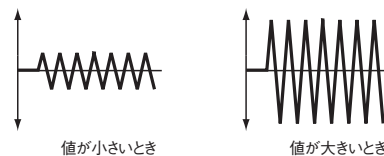


LFO 1

Intensity to A

LFO1 (119 ページ “LFO: LFO1” で設定) によるフィルター A のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。- の値にすると、逆相となります。

カットオフの変化



- 99... + 99 パラメーター値

Intensity to B

LFO1 によるフィルター B のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します (上記 “Intensity to A” 参照)。

- 99... + 99 パラメーター値

JS - Y Intensity to A

ジョイスティックを -Y (手前) 方向へ操作することで LFO1 をコントロールして、フィルター A のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターはその効果の深さと方向を設定します。

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

- 99... + 99 パラメーター値

JS - Y Intensity to B

ジョイスティックを -Y (手前) 方向へ操作することで LFO1 をコントロールして、フィルター B のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターはその効果の深さと方向を設定します (上記 “JS - Y Intensity to A” 参照)。

AMS (Filter LFO1 Alternate Modulation Source)

フィルター A、B 両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選びます (124 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Intensity to A

“AMS” によるフィルター A に対する効果の深さと方向を設定します。例えば “AMS” が Joystick + Y のとき、設定した値が大きいほど、向こう側に傾けたときに LFO1 による効果が大きくなります。

- 99... + 99 パラメーター値

Intensity to B

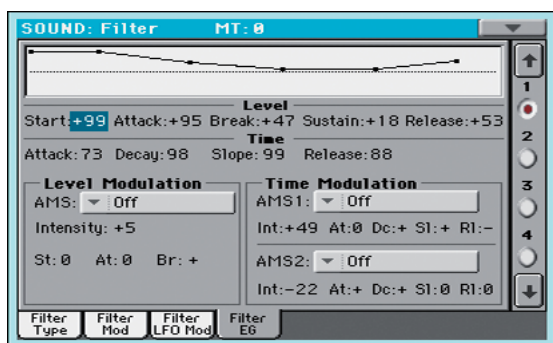
“AMS” によるフィルター B に対する効果の深さと方向を設定します(上記 “Intensity to A” 参照)。

LFO 2

LFO2 (120ページ “LFO: LFO2” で設定) によるフィルター A と B のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。詳しくは前述の “LFO 1” をご覧ください。

Filter: Filter EG

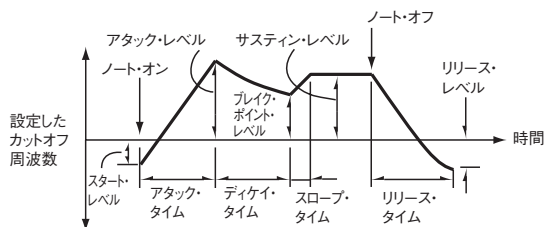
選択オシレーターのフィルター A、B のカットオフ周波数を時間的に変化させる EG を設定します。この設定がフィルターのカットオフ周波数に与える効果の深さは “Velocity”、“Intensity” パラメーターで設定します。



ダイアグラム

このページの上部のダイアグラムは、フィルターのエンベロープの表示です。

Filter envelope



Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。112ページ “Filter Type” で設定したフィルターによって、動作は異なります。例えば、Low Pass Resonance (レゾナンス付きローパス・フィルター) で、“EG Intensity” が + の値のとき、ここを + の値にすると音色が明るく (鋭く) なり、- の値にすると音色が暗く (鈍く) なります。

Start

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

- 99... + 99 レベル値

Attack

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

- 99... + 99 レベル値

Break (ブレイク・ポイント・レベル)

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

- 99... + 99 レベル値

Sustain

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量を設定します。

- 99... + 99 レベル値

Release

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

- 99... + 99 レベル値

Time

フィルターの変化にかかる時間を設定します。

Attack

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

Decay

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

0...99 タイム値

Slope

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

0...99 タイム値

Release

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

Level Modulation

フィルター1EGの変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= + 値)



AMS

フィルター EG の “Level” をコントロールするソースを選びます (124 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Intensity

“AMS” の効果の深さと方向を設定します。0 にすると、“Frequency A (Cutoff Frequency A)” で設定したレベルで動作します。

例えば “AMS” が Velocity のとき、“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing)、“Br” (Break Level Swing) を +、“Intensity” を + の値にすると、強く弾くほど EG レベルは上がり、- の値にすると、強く弾くほど EG レベルは下がります。

- 99... + 99 インテンシティの値

St (Start Level Swing)

“AMS” による “Start” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + で EG レベルが上がる方向、- で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

At (Attack Level Swing)

“AMS” による “Attack” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + で EG レベルが上がる方向、- で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

Br (Break Level Swing)

“AMS” による “Break” の変化の方向を設定します。“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + で EG レベルが上がる方向、- で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

Time Modulation

フィルター EG の変化 (タイム) (AMS=Velocity、Intensity=+ 値)



AMS1/2

フィルター EG の “Time” をコントロールするソースを選びます (124 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Int

“AMS1/2” の効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS1/2” が Flt KTr +/+ のとき、キーボード・トラックの設定によって EG の “Time” パラメーターをコントロールします。+ の値にすると “Ramp Low/High” が + の値の場合 EG タイムは長くなり、“Ramp Low/High” が - の値の場合 EG タイムは短くなります。変化方向は “At” (Attack Time Swing)、“Dc” (Decay Time Swing)、“Sl” (Slope Time Swing)、“Rl” (Release Time Swing) でそれぞれ設定します。

0 にすると、“Frequency” で設定した時間で動作します。

“AMS1/2” が Velocity のとき、このパラメーターを + の値にすると、強く弾くほど EG タイムは長くなり、- の値にすると、強く弾くほど EG タイムは短くなります。

- 99... + 99 インテンシティの値

At (Attack Time Swing)

“AMS1/2” によるアタック・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + でタイムが長くなる方向、- で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

Dc (Decay Time Swing)

“AMS1/2” によるディケイ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + でタイムが長くなる方向、- で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

Sl (Slope Time Swing)

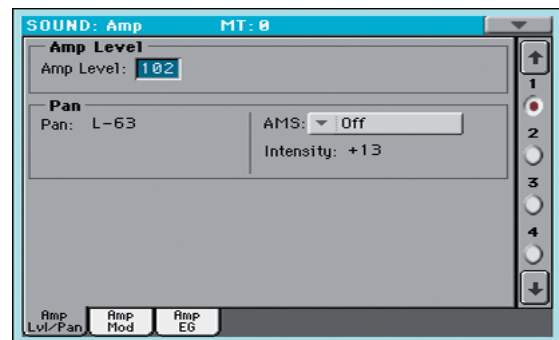
“AMS1/2” によるスロープ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + でタイムが長くなる方向、- で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

Rl (Release Time Swing)

“AMS1/2” によるリリース・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + でタイムが長くなる方向、- で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

Amp: Amp Level/Pan

選択したオシレーターの音量とパンを設定します。



Amp Level

Amp Level

選択オシレーターの音量を設定します。

Note: プログラムの音量は、CC#7 (ボリューム)、CC#11 (エクスペッション) の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレーターごとに CC#7 と CC#11 をかけ合わせた値になります。グローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

0...127 音量値

Pan

Pan

選択オシレーターのパン (音の定位) を設定します。

DRUM ドラムのプログラムをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。各キーのパン (109 ページの [Pan] 参照) を設定してください。

- Random ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。
- L001 左側に振り切ります。
- C064 中央に定位します。
- R127 右側に振り切ります。

Note: CC#10 (パンポット) の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左に振り切り、64でオシレーターごとの“Pan”の設定値、127で右に振り切ります。グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

Pan Modulation

AMS

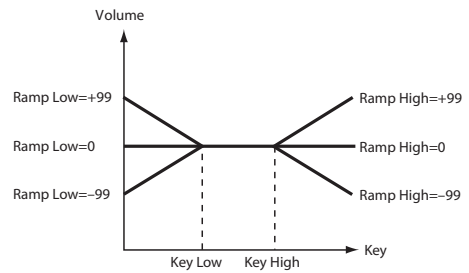
パンを変化させるためのソースを選びます(124ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。“Pan”の設定を基準にして変化します。

Intensity

“AMS”による効果の深さを設定します。例えば、“Pan”の設定値がC064で、“AMS”がNote Numberのとき、+の値にするとC4を境にしてノート・ナンバーが大きくなる(高音を弾く)ほどパンが右側に移動していき、小さくなる(低音を弾く)ほど左側に移動します。-の値にすると逆の動作になります。

-99...+99 パラメーター値

下図は弾く鍵盤の位置と“Ramp Low/High”の設定による音量変化の例です。

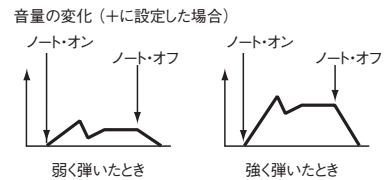


Amp Modulation

選択オシレーターの音量をベロシティでコントロールするための設定を行います。

Velocity Intensity

+の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。また、-の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。



- 99... + 99 インテンシティの値

AMS

選択オシレーターのアンプの音量をコントロールするソースを選びます(124ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。Velocityは選択できません。

Intensity

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。実際の音量は、アンプEGによる音量変化に“Alternate Modulation”等の値をかけたもので、アンプEGの各レベルが小さいとオルタネイト・モジュレーションによる変化のかけりも小さくなります。

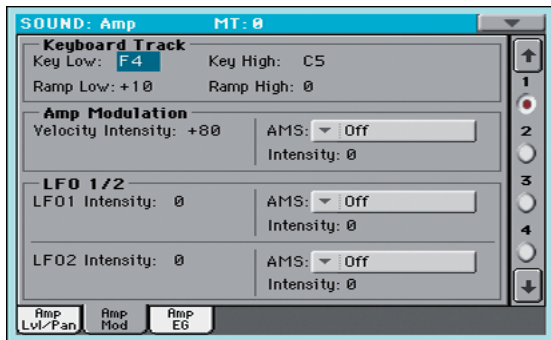
例えば“AMS”がJoystick +Yのとき、このパラメーターを+の値にして、ジョイスティックを向こう側に倒すと音量が大きくなります。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。

このパラメーターを-の値にして、ジョイスティックを向こう側に倒すと音量は下がります。

- 99... + 99 インテンシティの値

Amp: Amp Mod

各オシレーターのアンプに変化を与えて音量を変化させます。



Keyboard Tracking

選択オシレーターの音量をキーボード・トラックでコントロールします。弾く鍵盤の位置による音量の変化を、“Key”と“Ramp”の各パラメーターで設定します。

Key Low/High

キーボード・トラックがかけられるノート・ナンバーを設定します。“Key Low”から“Key High”までの間では、音量の変化はありません。

設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

C-1...G9 範囲の下限 / 上限

Ramp Low/High

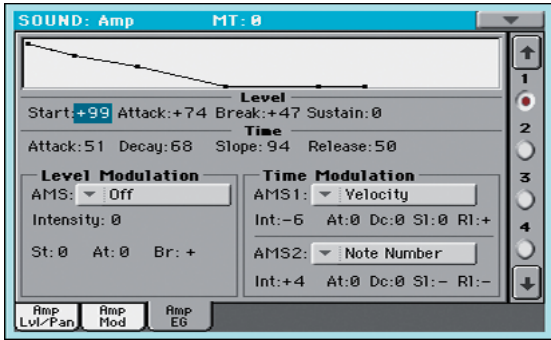
キーボード・トラックの傾きを設定します。

“Ramp Low”を+の値にすると“Key Low”で設定したノート・ナンバーより低い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。“Ramp High”を+の値にすると“Key High”で設定したノート・ナンバーより高い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

- 99... + 99 傾きの値

Amp: Amp EG

選択オシレーターの音量を時間的に変化させるパラメーターを設定します。

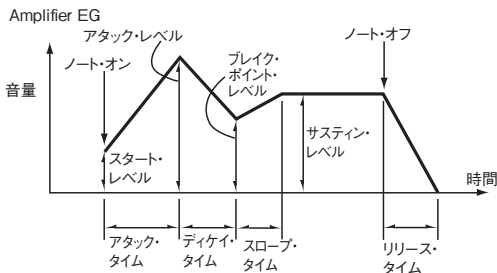


ダイヤグラム

このページの上部にはアンプのエンベロープを表示します。

Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。



Start

ノート・オン時の音量レベルを設定します。音の頭で「カッ」と鳴らしたいときは、ここを大きな値に設定します。

0...99 レベル値

Attack

アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

Break

ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

Sustain

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでの音量レベルを設定します。

0...99 レベル値

Time

音量が変化する時間を設定します。

Attack

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。スタート・レベルが0のときは、音の立ち上がりの時間となります。

0...99 タイム値

Decay

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

0...99 タイム値

Slope

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

0...99 タイム値

Release

ノート・オフ時から、音量が0になるまでの時間を設定します。

0...99 タイム値

Level Modulation

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



AMS

アンプEGの“Level”をコントロールするソースを選びます(124ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。

Intensity

“AMS”の効果の深さと方向を設定します。例えば“AMS”がVelocityのとき、“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing)、“Br” (Break Point Level Swing)の各パラメーターを+にして“Intensity”を+の値にすると、強く弾くほどアンプEGの音量レベルは上がります。一方、“Intensity”を-の値にすると強く弾くほど音量レベルは下がります。0にすると、118ページ“Amp: Amp EG”で設定したレベルで動作します。

- 99... + 99 インテンシティの値

St (Start Level Swing)

“AMS”による“Start”レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

At (Attack Level Swing)

“AMS”による“Attack”レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

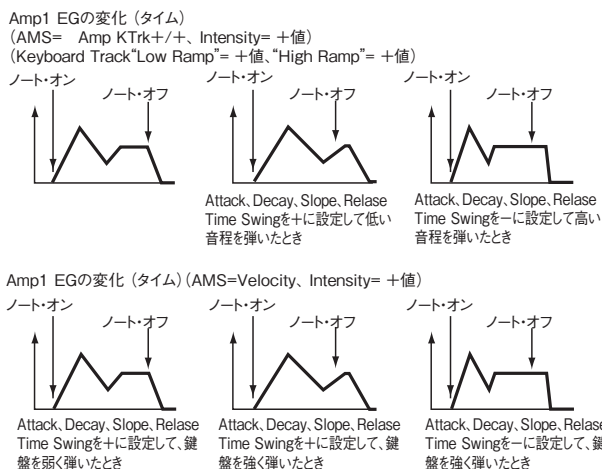
Br (Break Point Level Swing)

“AMS”による“Break”ポイント・レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

Time Modulation

118ページ“Time”で設定したアンプEGタイムをオルタネイト・モジュレーション・ソースで変化させます。



AMS1

アンプEGの“Time”パラメーターをコントロールするソースを選びます(124ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。オフにすると変化はかかりません。

Intensity

“AMS1”の効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS1(T)”がAmp KTrk +/+のとき、(アンプ) キーボード・トラックの設定(117ページの[Keyboard Tracking])によってEGの“Time”をコントロールします。“Intensity”を+の値にすると“Ramp”が+の値の場合、EGタイムは長くなり、“Ramp”が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“At”(Attack Time Swing)、“Dc”(Decay Time Swing)、“SI”(Slope Time Swing)、“RI”(Release Time)でそれぞれ設定します。

“AMS1”がVelocityのとき、+の値にすると強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると強く弾くほどEGタイムは短くなります。0にすると、“Level”パラメーター(118ページ参照)で設定した時間で動作します。

At (Attack Time Swing)

“AMS1”による“Attack”の変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

Dc (Decay Time Swing)

“AMS1”による“Decay”の変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

SI (Slope Time Swing)

“AMS1”による“Slope”の変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

RI (Release Time)

“AMS1”による“Release”の変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

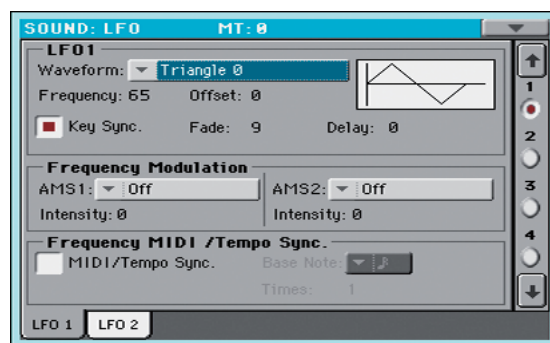
なる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

AMS2

アンプEGのもう1つのオルタネイト・モジュレーション・ソースを選びます。前述の“AMS1”パラメーターを参照してください。

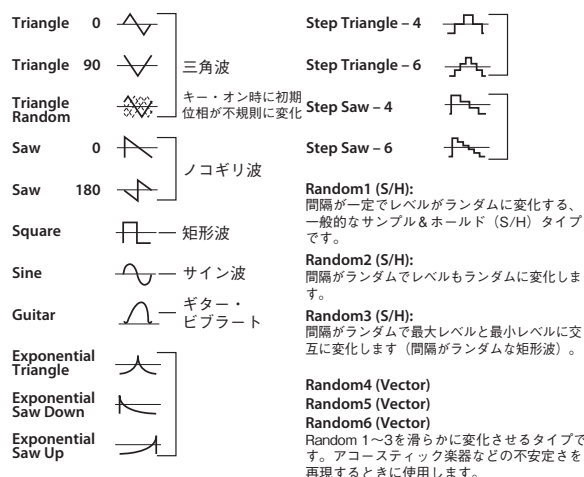
LFO: LFO1

このページと次のページでは各オシレーターのピッチ、フィルター、アンプを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレーターごとに2つのLFOが使用できます。ピッチ、フィルター、アンプでのLFO1、LFO2のインテンシティの値を-にすることで逆相のLFO効果を得られます。



Waveform

LFO波形を選びます。いくつかのLFOで表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。



Frequency

LFO周波数を設定します。99で最も速くなります。

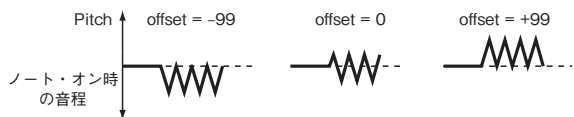
00...99 周波数値

Offset

LFO波形の中心となる値を設定します。例えば次図のように0に設定すると、ノート・オンしたピッチを中心にビブラートがかかります。+99に設定すると、ギターのビブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でビブラートがかかります。

なお、“Waveform”のGuitarは、“Offset”を0にしても+の領域で振動します。

下図はオフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化を表したものです。



- 99... + 99 オフセット値

Key Sync

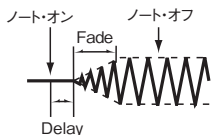
弾いた鍵盤とLFOの動作を同期させるかを設定します。

- オン 鍵盤を弾くたびに LFO がスタートし、鍵盤ごとに独立した LFO が動作します。
- オフ 後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートした LFO の効果がかかります。(このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートした LFO にだけかかります。)

Fade

LFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間を設定します。“Key Sync.” がオフのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

下図は“Fade”の設定によるLFOのかかり方(“Key Sync.”がオンのとき)を表したものです。



00...99 フェード値

Delay

ノート・オンからLFO効果がかかりはじめるまでの時間を設定します。“Key Sync.” がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

0...99 ディレイ値

Frequency Modulation

選択オシレーターのLFO1の速さの変化量を、2つのオルタネイト・モジュレーションで調整します。

AMS1

選択オシレーター用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするソースを選びます(124ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。LFO1はLFO2で変調をかけることができます。

Intensity (AMS1 Intensity)

“AMS1”の効果の深さと方向を設定します。ここの値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれのLFO周波数は、最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

例えば“AMS1”がNote Numberのとき、このパラメーターを+の値にすると高音域の鍵盤を弾くほどオシレーターのLFOが速くなります。-の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレーターのLFOが遅くなります。中心になるキーはC4です。

また“AMS1”がJS+Yのとき、このパラメーター値が大きいほど、ジョイスティックを向こう側(奥側)へ最大に傾けたとき、オシレーターのLFOスピードが速くなります。+99にすると、ジョイスティックを向こう側へ最大に傾けたとき、LFOの速さが約64倍になります。

- 99... + 99 インテンシティの値

AMS2)

Intensity (AMS2 Intensity)

オシレーター用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするオルタネイト・モジュレーション・ソースです。(前述の「AMS1」および「Intensity (AMS1 Intensity)」を参照してください。)

Frequency MIDI/Tempo Sync

MIDI/Tempo Sync

LFOの周期をシーケンサー1のテンポと同期させるかどうかを設定します。

- オン LFOの周期がシーケンサー1のテンポ(MIDI Clock)に同期します。このとき、“Frequency”(112ページ)、“Frequency Modulation”(120ページ)で設定した値は無効になります。

Base Note

“MIDI/Tempo Sync.”がオンのとき、“♩(テンポ)”に対する音長とそれに適用される倍数“Times”を設定します。これらのパラメーターによりLFO1の周期が決定します。例えば“Base Note”が♩(4分音符)、“Times”が04のとき、LFOは4拍で1周期になります。

シーケンサー1の“♩(テンポ)”設定を変更しても、LFOは常に4拍周期となります。

DRUM ドラムのパラメーターをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。



音符値

Times

DRUM ドラムのパラメーターをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。

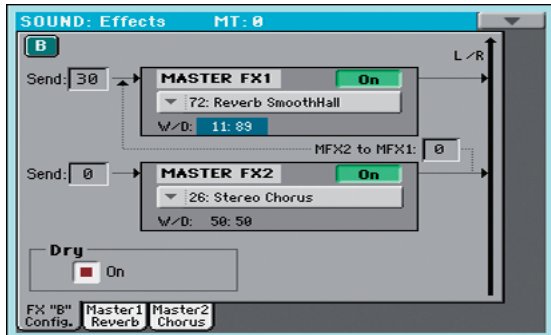
1...16 1 周期の拍数

LFO: LFO2

選択オシレーターに対して使用できる2つ目のLFOであるLFO2を設定します。パラメーター値については、119ページ“LFO: LFO1”を参照してください。ただし、“AMS1”または“AMS2”ではLFOで変調をかけることができません。

Effects: "B" FX Config

このページではサウンドにけるエフェクト (Bグループ) の設定を行います。使用できるエフェクトのタイプやエフェクト・マトリクスはStyle Playモードと同じです (22ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。



エフェクト名

エフェクトをポップアップ・メニューから選択します。選択できるエフェクトのリストは、222ページの「エフェクト (Effects)」を参照してください。

エフェクト・パラメーター

エフェクト・パラメーターはすべてStyle Playモードにあるものと同じです (22ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。

Send to Master

インサート・エフェクトからマスター・エフェクトに流れる信号レベルを、このパラメーターで調整します。

0...127 マスター・エフェクトに流れる信号レベルです。

Dry

このチェックボックスにチェックを入れると、ドライ音 (エフェクトのかかっていない原音) がエフェクト音とミックスされます。

Effects: Master 1 / Reverb

マスター・エフェクト1 (通常はリバーブ) に割り当てられたエフェクトのかかった信号をエディットします。エフェクトの詳細は、228ページの「エフェクト」を参照してください。

Effects: Master 2 / Chorus

エフェクト2 (通常はコーラス) に割り当てられたエフェクトのかかった信号をエディットします。エフェクトの詳細は、228ページの「エフェクト」を参照してください。

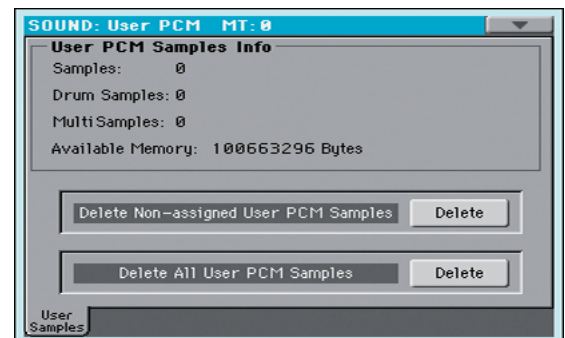
User PCM Samples: User Samples

本機には96MBのPCMサンプル・メモリーが内蔵されています。このメモリーを使用して、Paシリーズ・フォーマットのユーザーPCMサンプルによるサウンドやドラム・キットをロードすることができます。なお、圧縮形式のPCMサンプルはロードできません。

SET形式 (拡張子: .SET) のファイルに入っているサンプルは、すべてロード可能です。すべてのサンプルがメモリーに入り切らない場合は、必要なサウンドとそれに付随するサンプルをロードすることもできます。

ユーザーPCMサンプルを使用しているサウンドが本機にメモリーされている場合、本機の電源をオンにするとそのサンプルが自動的にロードされます。そのため、本機が立ち上がる時間はわずかに長くなることがあります。

このページでは、ユーザーPCMメモリーの使用量をチェックしたり、新たにサンプルをロードするためにメモリーを消去したりすることができます。また、サンプル用のメモリーに余裕がない場合はメッセージが表示されます。



User PCM Samples Info

このエリアには、ロードしたユーザーPCMサンプル等の各種情報や使用可能なPCMメモリー容量などが表示されます。

Samples

ロードしているユーザーPCMサンプルの数が表示されます。

Drum Samples

ロードしているユーザー・ドラム・サンプルの数が表示されます。

Multisamples

ロードしているユーザー・マルチサンプルの数が表示されます。

Available Memory

本機には96MBのユーザー・サンプル用メモリーが内蔵されています。96MBを上限に非圧縮のPCMサンプルをロードすることができます。このパラメーターは、使用可能なメモリー容量をバイト単位で表示します。

Delete ボタン

2つのDeleteボタンで、使用していないPCMサンプルを消去することができます。

Delete Non-assigned User PCM Samples

このDeleteボタンをタッチすると、サウンドやドラム・キットで使用していないサンプルやドラム・サンプル、マルチサンプルをすべて消去します。この操作により、使用していないサンプル等を消去してメモリーを有効活用することができます。

また、サンプル・メモリーの余裕がなくなり、新たにサウンドをロードできない場合 (本機がメッセージを表示します) に、このボタンを使って使用していないサンプル等を消去してメモリーの空き容量を確保することもできます。

Delete All User PCM Samples

このDeleteボタンをタッチすると、PCMサンプル・メモリーに入っているすべてのユーザーPCMサンプル等を消去します。

Warning: ユーザーPCM サンプル等を使用したサウンドやドラム・キットがある場合、この Delete ボタンでユーザーPCM サンプル等をすべて消去すると、正しく発音することができなくなってしまいます。この機能を使用する際には、PCM サンプル・メモリーを全消去する必要があるときにのみご使用ください。

地域限定仕様の PCM サンプル・データの取扱いについて

本機の販売国によっては、その地域の音楽に特化したサウンドやスタイル・データをコルグ・ディストリビューターが販売しているところもあります。それらのデータを本機にロードして、本機をよりパーソナルな1台にカスタマイズすることも可能です。ですが、このようなデータにはプロテクトがかかっていたり、他の本機ユーザーとのデータ交換が許可されていない場合もあります。これらのデータをご使用になる際は、弊社へお問い合わせいただくか、あるいはコルグ・ホームページをご覧ください、注意事項等をご確認の上、ご使用ください。

ページ・メニュー

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



Write Sound (サウンドの保存)

このコマンドを選択すると、Write Soundダイアログ・ボックスを表示します。ここで、エディットしたすべてのサウンドの設定を保存することができます。詳細は122ページ“Write Soundダイアログ・ボックス”をご覧ください。

Solo Oscillator (ソロ・オシレーター)

このコマンドを選択すると、選択した1つのオシレーターの発音のみになります。この時、他のオシレータは消音します。もう一度、このコマンドを選択すると選ぶと消音を解除します。

この機能が有効なときは、ページ画面の上部に“Solo OSC [n]” (nはオシレーター番号)表示が点滅します。この状態で、ソロにする他のオシレーターを選ぶことができます。

Swap LFO (LFOの入れ替え)

このコマンドを選択すると、LFO1とLFO2を入れ替えることができます。

Copy Oscillator (オシレーターのコピー)

このコマンドを選択すると、Copy Oscillatorダイアログ・ボックスを表示します。ここでオシレーター間で、各種の設定をコピーすることができます。

詳細は123ページ“Copy Oscillator ダイアログ・ボックス”をご覧ください。

Copy/Paste FX (エフェクトのコピー)

このコマンドを選択すると、Copy FXダイアログ・ボックスを表示します。FXグループ (AまたはB) 間の1つのエフェクトまたは両方のエフェクト設定をコピーします。

詳細は30ページの「Copy FX / Paste FX」をご覧ください。

Copy Drum Kit (ドラム・キットのコピー)

このコマンドを選択すると、Copy Drum Kitダイアログ・ボックスを表示します。異なるドラム・キット設定をコピーすることができます。詳細は123ページ“Copy Drum Kit ダイアログ・ボックス”をご覧ください。

Init. Sound (サウンド設定を初期値に戻す)

このコマンドを選択すると、すべてのパラメーターを初期値に戻します。

Compare (設定の比較)

このコマンドを選択し、チェックが入るとエディットしたパラメーターと比較するために、保存されているパラメーター値を一時的に呼び出します。この機能が有効なときは、サウンドのパラメーターをエディットすることができません。

また、このときはページ画面の上部に“Compare”表示が点滅します。

Write Soundダイアログ・ボックス

ページ・メニューからWrite Soundコマンドを選択すると、この画面を表示します。ここで、すべてのサウンド・パラメーターの設定を、サウンドごとに保存することができます。

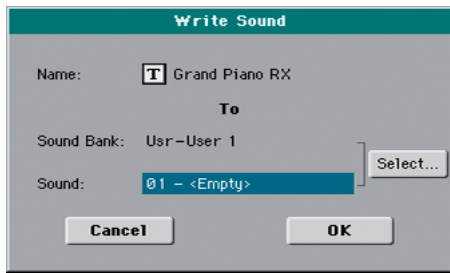
Warning: 既存のサウンドに上書き保存すると、そのサウンドが削除され、保存するサウンドに置き換えられます。ユーザー・サウンドは、誤って削除されないように記憶デバイスに保存してください。

Note: ドラム・キットを通常のサウンド上に上書きすることはできません。また、逆に通常のサウンドをドラム・キット上に上書きすることもできません。

Note: ファクトリー・サウンド領域に上書き保存するには、Globalモード Mode Preference Media ページの“Factory Sound Protect”パラメーターのチェックをはずします。

Warning: 工場出荷時のサウンドをディットし上書き保存をすると、そのサウンドを使用したすべてのパフォーマンス、STS、スタイルやソングの音色も変化するので、このことを考慮した上で、サウンドのエディットを行ってください。

元のデータを復元するには、Mediaモードのユーティリティ・ページにある“Factory Restore”コマンド(156ページ)を使用します。



Name

保存されるサウンドの名前です。**T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示します。

Sound Bank (サウンド・バンク)

保存先のサウンド・バンクを選択します。別のバンクを選択する場合はVALUEダイヤルを回します。

Sound (サウンド位置)

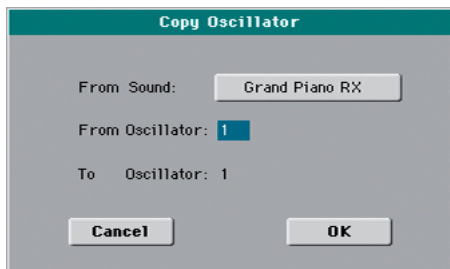
選択したバンクで保存先のサウンドを選択します。別のサウンドを選択する場合は、VALUEダイヤルを回します。

Select

このボタンにタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示し選択することができます。

Copy Oscillator ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Oscillator”を選択すると、このウィンドウを表示します。このページでは、オシレーター間ですべての設定をコピーできます。



From Sound

このボタンにタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示して、オシレーターをコピーするサウンドを選びます。

From Oscillator

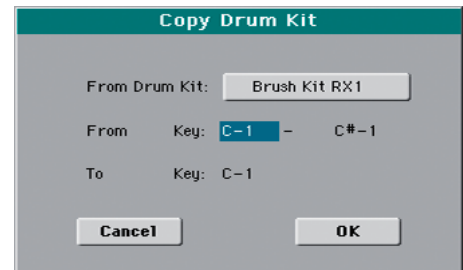
コピー元になるオシレーターを選択します。

To Oscillator

コピー先になるオシレーターを選択します。

Copy Drum Kit ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Drum Kit”を選択すると、このウィンドウを表示します。このページでは、ドラム・キットの範囲内のキーから設定をコピーできます。



From Sound

このボタンにタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示し、エフェクトをコピーするサウンドを選びます。

From FX

コピー元になるエフェクトを選択します。

To FX

コピー先になるエフェクトを選択します。

AMS (Alternate Modulation Source) リスト

Off	オルタネイト・モジュレーションを使用しない
Pitch EG	ピッチ EG
Filter EG	同一オシレーター内のフィルター EG
Amp EG	同一オシレーター内のアンブ EG
LFO1	同一オシレーター内の LFO1
LFO2	同一オシレーター内の LFO2
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	同一オシレーター内のアンブ・キーボード・トラック
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のアンブ・キーボード・トラック
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のアンブ・キーボード・トラック
Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)	同一オシレーター内のアンブ・キーボード・トラック
Note Number	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
Poly AT (Poly After Touch)	ポリ・アフタータッチ (本機からの送信はシーケンス・データのみ)
Channel AT (Channel After Touch)	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
Joystick X	ジョイスティック X(横) 方向
Joystick +Y	ジョイスティック + Y(奥) 方向 (CC#01)
Joystick Y	ジョイスティック - Y(手前) 方向 (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	ジョイスティック + Y(奥) 方向およびアフタータッチ
JS - Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2)	ジョイスティック - Y(手前) 方向およびアフタータッチ
Assign. Pedal	アサインابل・フットペダル (CC#04)
Ribbon Ctl.	リボン・コントローラー (CC#16) (MIDI またはスタンダード MIDI ファイルを介して受信)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	ダンパー・ペダル (CC#64)
CC#65	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
Sostenuto	ソステヌート・ペダル (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	テンポ (内部クロックまたは外部 MIDI クロックのテンポ情報)
Velocity Plus	キー・オン、キー・オフ時のベロシティ
Velocity Exp	指数カーブのベロシティ (高いベロシティ値のノートはより大きく)
Velocity Log	対数カーブのベロシティ (高いベロシティ値はリニアカーブのベロシティ値よりも小さく)

Flt KTrk ++ (Filter Keyboard Track ++)

Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)

Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)

Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)

Amp KTrk ++ (Amp Keyboard Track ++)

Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

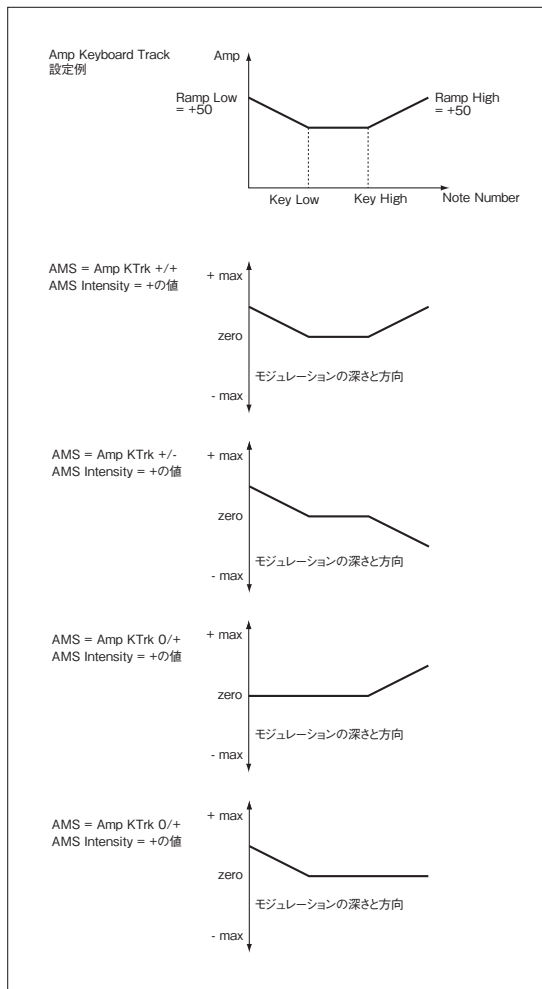
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)

Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)

- + / + “Ramp Low”、“Ramp High” の設定してある符号に従って効果の方向が決まります。
- + / - “Ramp Low” の設定している符号、“Ramp High” の設定している符号の逆 (+ 50 なら - 50、- 50 なら + 50) に従って効果の方向が決まります。
- 0 / + “Ramp Low” の AMS 効果はありません。“Ramp High” の設定している符号に従って効果の方向が決まります。
- + / 0 “Ramp Low” の設定している符号に従って効果の方向が決まります。“Ramp High” の AMS 効果はありません。

JS Y & AT/2 (Joy Stick - Y & After Touch/2)

ジョイスティック-Y (手前) 方向、およびアフタータッチ ((MIDI やスタンダードMIDIファイルで送受信)) により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。



JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

ジョイスティック+Y (奥) 方向、およびアフタータッチ (MIDI やスタンダードMIDIファイルで送受信) により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

Global モード

Globalモードでは本機の全般的な機能を設定します。このモードは、現在の操作モード（Style Playモード、Song Playモード、Sequencerモード、Sound Editモード）と並行して選択できます。

Globalモードの概略

Globalモードには、本機全体に適用される（または個々のモード別に適用される）パラメーターが入っています。これらのパラメーターは、エディット直後に自動的に保存されます。このようなパラメーターの例には、Master Tuning（マスター・チューニング）やPower Management（パワー・マネジメント）などがあります。

また、Globalモードには本機全体に適用されるパラメーターであっても、“プリセット”として保存され、後に関連するパラメーターすべてを同時に変更する際にロードされるタイプのものもあります。このようなパラメーターの例には、MIDI Presetに保存されるMIDIチャンネルの割り当て設定や、Master EQ Presetに保存されるMaster EQ設定があります。

Globalモードのパラメーターのうち自動的に保存されるパラメーターまたはプリセットとして保存されるもののどちらかが、Globalモード以外の各モードでアクセスできるいわば“ローカル”パラメーターと対立するものもあります。このようなローカル・パラメーターの例には、トラックに割り当てるサウンドやアサインابل・スイッチに割り当てる機能が挙げられます。これらはどちらもパフォーマンスまたはSTS（その時選択しているモードに関連した音楽的データを内蔵した2種類のプリセット）に保存されるパラメーターです。

Note: “.SET”フォルダを保存するか、読み込むと、グローバル・ファイルも保存または、読み込まれます。このときパラメーターの変更をしたくないときは、そのパラメーターをロックしてください。129ページの「General Controls: Lock」、Globalモードのパラメーター・グループのロック・ページを参照してください。

メイン・ページ

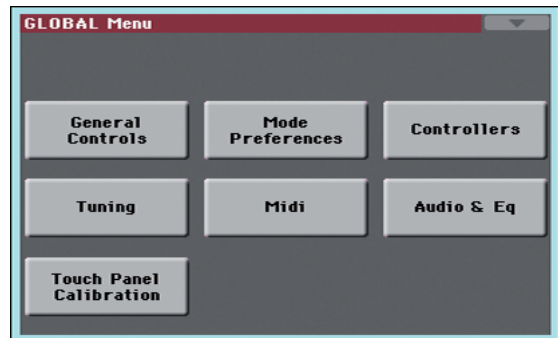
Globalモードにはメイン・ページがありません。EXITボタンにタッチするとGlobalモードが終了し、バックグラウンドの操作モードに戻ります。

エディット・メニュー

Globalモードの任意のページでMENUボタンにタッチすると、グローバル・エディット・メニューが表示されます。このメニューから、さまざまなグローバル・エディット・セクションに入ります。

メニューでエディット・セクションを選択するか、EXITボタンにタッチすると、Globalモードが終了します。

ページでEXITボタンにタッチすると、バックグラウンドの現在の操作モード（Style Play、Song Play、Sequencer、Sound Edit）に戻ります。



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

Note: 録音モード（Style Record、Pad Record、Song Record、Sampling）のときは、Globalモードは利用できません。

エディット・ページの構造

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



モード名

現在のモードがGlobalモードであることを示しています。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はエディット・メニュー（下記参照）のボタンの内の1つと一致します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー（下記参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

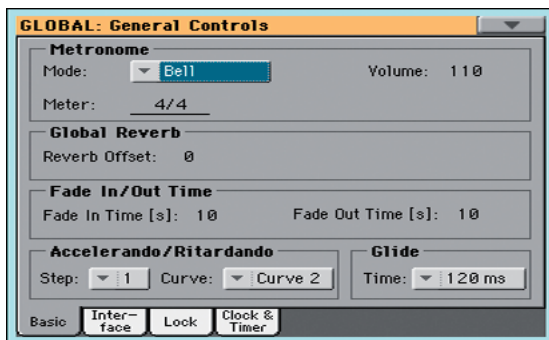
ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、下記の各ページの説明をご覧ください。

タブ

現在のエディット・セクションでエディット・ページのいずれかを選択するには、タブを使用します。

General Controls: Basic

各種の基本的なパラメーターが含まれていて、鍵盤の状態、フェード・イン/アウト、アツチェレランド/リタルダントなどを設定します。



Metronome

Mode

メトロノームに付けるアクセントを選択します。

- Normal アクセントなし
- Accent 各小節の1拍目にアクセントが付きます。
- Bell 各小節の1拍目にベルの音が鳴ります。

Volume

メトロノームの音量を設定します。

- 0...127 ボリューム・レベル

Meter

メトロノームの拍子を設定します。

- 1/1...16/16 拍子

Global/Reverb

Reverb Offset (リバーブ・オフセット)

これは、すべてのリバーブのためのマスター・オフセットを設定します。演奏する部屋に合わせて残響感を調整します。反響音が非常

に多い部屋の場合は、-の値に、反響が少なくして効果を加えたいときは+の値を設定します。

このグローバル設定を行うことで、各パフォーマンス、STS、スタイル・セッティングやソングで残響時間を変える手間が省けます。

- 50 短い残響
- 0 標準
- +50 長い残響

Fade In/Out Time

これらのパラメーターでは、フェード・イン/アウト機能の速度を設定できます。

Fade In Time (フェード・イン時間)

FADE IN/OUTキーを押したあと、値が0から最大になるまでの時間を設定します。

- 5...20 フェード時間 (秒)

Fade Out Time (フェード・アウト時間)

FADE IN/OUTキーを押したあと、値が最大から0になるまでの時間を設定します。

- 5...20 フェード時間 (秒)

Accelerando/Ritardando

アツチェレランド (だんだん速く) / リタルダント (だんだん遅く) 機能を使ったときの速度を調節します。

Step

テンポ・チェンジの速度 (1~6)。高い値で、ステップ変化はより大きく、速度はより速く変わります。低い値で、ステップ変化はより小さく、速度はよりゆっくり変わります。

Curve

アツチェレランド/リタルダントのカーブ (1~3) を設定します。カーブを試して好みに合わせてください。

Glide

グリッドは、フット・スイッチに割り当てることができる機能です。アッパー・トラックにピッチ・バンドを設定している場合、ペダルを踏んだときに設定されたトラックの音がバンド・ダウンします。ペダルを離れたときに、Timeパラメーターによって設定された時間で、元の音の高さに戻ります。

各アッパー・トラックのピッチ・バンドの値の変更については、20ページにあるStyle PlayモードのPB Sensitivity (ピッチ・バンド感度) パラメーターを参照してください。

Time

ピッチ・ダウンした音が、元の音の高さに戻るまでの時間です。

General Controls: Interface

このページではユーザー・インターフェイスに関連したパラメーターを設定します。



Language

Language

このポップアップ・メニューで画面に表示されるキーボード（バーチャル・キーボード）の言語を選択します。

Note: 文字の一部はソングブックのエントリー名にのみ使用できるものもあります。

Change ボタン

ポップアップ・メニューで言語を選択し、Change ボタンをタッチすると変更が適用されます。変更した言語は本機の電源を一旦オフにし、再び電源を入れる则表示されますのでご注意ください。

言語の選択手順

1. 言語の変更を適用するには、本機の電源を入れ直す必要がありますので、保存されていないデータがある場合は、それらの保存を先に済ませます。
2. このページに入り、ポップアップ・メニューから言語を選択します。
3. 言語を変更すると Change ボタンが赤く点滅しますのでこれをタッチします。
4. 本機の電源を入れ直して良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。OK ボタンをタッチしてメッセージの表示を閉じます。
5. 本機の電源をオフにし、再びオンにします。

Background Color

Color

画面の背景色を変更するパラメーターです。背景色の選択肢は数字で表示されます。

Display Hold

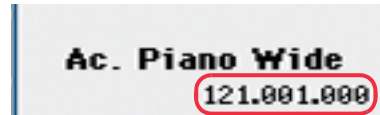
On/Off

このパラメーターにチェックが入っている場合（オン）、一時的に表示されるウィンドウ（サウンド選択ウィンドウなど）を開いた時に EXIT キーを押すか、モード・キーを押すまでウィンドウが表示され続けます。チェックが入っていない場合（オフ）、一時的に表示されるウィンドウは一定時間後に自動的に閉じます。

Program Change

Show

このパラメーターにチェックが入っている場合（オン）、サウンド選択ウィンドウのサウンド名の隣にプログラム・チェンジ・ナンバーが表示されます。本機のデフォルト設定では、このパラメーターはオンになっています。

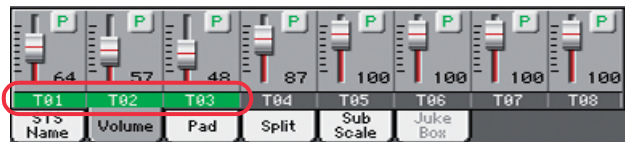


Note: プログラム・チェンジ・ナンバーは様々な Track Info エリアに常に表示されます。

Track Activity

Show

このパラメーターにチェックが入っている場合（オン）、各トラックやMIDIインプットから入るイベントをモニターすることができます。入ってきたイベントは各トラック・ラベルの色が変化することで表示されます。



Auto Select

Style

このパラメーターにチェックが入っている場合、スタイル選択ウィンドウのバンク名をタッチすると最後に選択していたスタイルが即座に選択されます。この時、別のスタイルを選択することも可能です。

Hint: “Factory Style and Pad Protect” パラメーターをオフにすると、気に入ったスタイルを各バンクの先頭部分に保存することができます。この操作と、Auto Select 機能を併用することで気に入ったスタイルをタッチ操作ひとつで選択することができます。

Performance

このパラメーターにチェックが入っている場合、各バンクに対応する PERFORMANCE キーを押すと最後に選択していたパフォーマンスが即座に選択されます。

この方法で、気に入ったパフォーマンスをコントロール・パネルのキー操作ひとつで選択することができます。

但し、この機能を使用しても各バンクに対応する PERFORMANCE キーを押すとパフォーマンス選択ウィンドウが表示され、必要に応じて別のパフォーマンスを選択することも可能です。

Hint:気に入ったパフォーマンスを各バンクの先頭に保存することができます。こうすることと、このパラメーターを併用してボタン操作ひとつで気に入ったパフォーマンスを選択することも可能です。

Save ボタン

このボタンをタッチして、その時選択しているスタイルやパフォーマンスのオート・セレクト設定を保存します。

General Controls: Lock

このページは、いくつかのページに分かれています。各ページは、対応するサイド・タブで選択できます。このページには、使用可能なロックがすべて含まれています。ロックを設定すると、記憶デバイスからデータをロードするときや、異なるパフォーマンス、スタイル、またはSTSを選択するときに、パラメーター値が変更されるのを防ぐことができます。

Locks

ロックすると、異なる要素の選択によってパラメーターが変更されるのを防ぐことができます。また、これらのロック・アイコンは、ロックされたパラメーターの横に表示されていて、さまざまなページで見ることができます。

Hint: 変更せずに残しておきたいパラメーターの設定を保存するには、MY SETTING パフォーマンスを保存後これらのページに入り、ロックをかけたいパラメーターにロックをかけます。

Tuning パネル



Master Transpose

ロックすると、異なるパフォーマンスやスタイルを選んでも、マスター・トランスポーズは自動的に変更されません。(13 ページの「マスター・トランスポーズ」参照)。また、このロック機能は Pa シリーズで作成したスタンダードMIDIファイルによってマスター・トランスポーズが変更されることも防ぎます。

Sub Scale/Quarter Tone

ロックすると異なるパフォーマンスやSTSを選んでも、サブ・スケールやクォーター・トーンの設定は変わりません(17 ページの「サブスケール・パネル」参照)。

Subscale/Quarter Tone from STS

ロックをかけると、STS を選択してもそのサブ・スケールやクォーター・トーン設定は無視されます。STS を選択することによりサウンドやエフェクトは切り替わりますが、そのスケールは切り替わりません(17 ページの「サブスケール・パネル」参照)。

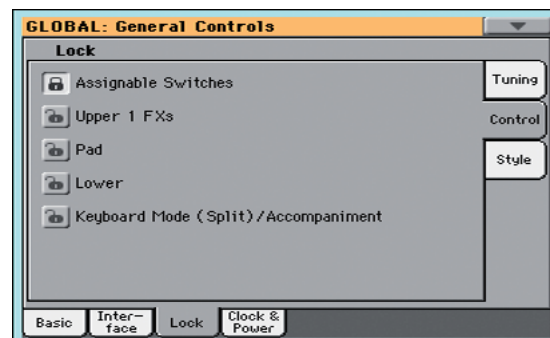
Auto Octave

このロックの設定により、SPLIT をオン、オフするとアップパー・トラックが自動的にトランスポーズされるかどうか変化します。

・ロックをかけた場合、SPLIT をオン、オフしてもアップパー・トラックのトランスポーズは変化しません。

・ロックがかかっていない場合、SPLIT をオフにする(フル・キーボード・モードにする)とアップパー・トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に“0”にセットされます。SPLIT をオンにする(スプリット・キーボード・モードにする)と、アップパー・トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に“-1”にセットされます。

Control パネル



Assignnable Switches

ロックすると異なるパフォーマンスやSTSを選んでも、アサインナブル・スイッチの割り当てられた機能の設定は変わりません

(28 ページの「Pad/Switch: Switch」参照)

Upper 1 FX

サウンド・エディット・モードでサウンドをエフェクト B グループに割り当てることができます。サウンドを新しくアップパー 1 (Upper 1) トラックに割り当てると、そのトラックに割り当てられていたパフォーマンスやSTSのセッティングを無視して、エフェクト B のセッティングとマスター・エフェクト・センド・レベルがサウンドとともに保存され、それらが自動的に選択されることがあります。サウンドまたはパフォーマンス /STS のエフェクト設定のどちらが優先されるかは、このパラメーターのロック設定により変化します。

・Upper 1 FX のロックがかかっている場合、アップパー 1 トラックに新しくサウンドを割り当てると、パフォーマンスやSTSのパラメーター設定は変更されません。つまり、エフェクトやFXセンド設定は変更されません。

・Upper 1 FX のロックがかかっていない場合、アップパー 1 トラックに新しくサウンドを割り当てると、サウンドのパラメーター設定が優先され、エフェクトやFXセンド設定はそのサウンドの設定のものが採用されます。

Note: 新しく割り当てたサウンドのエフェクト設定が、その時すでに選択されているエフェクトBグループの設定と合わない場合、その他のキーボード・トラックのマスター FX センドの値は自動的に 0 になります。

例えば、マスター・エフェクト 2 にコーラスが割り当てられている状態だとします。この状態でマスター・エフェクト 2 にディストーションが割り当てられているサウンドを選択すると、アップパー 2、アップパー 3、ローワーの各トラックのマスター 2 FX センド

の値は自動的に 0 にセットされ、アッパー 1 トラック以外の音に変な音になるのを防ぎます。こうすることで、アッパー 1 トラック（通常、ソロ演奏で最も重要なトラック）の音色は正しく発音され、その他のキーボード・トラックの音色はエフェクトがかかっていない状態になります。

Pad ロックすると、異なるスタイルやソングブックのエントリーを選択しても、パッドの割り当てられたサウンドは変わりません（28 ページの「Pad/Switch: Pad」参照）。

Lower ロックすると、異なるスタイルやパフォーマンス、STS を選択しても、ローワー・トラックの設定は変わりません。
例えば、常に左手側の音を消して、コードを演奏するとき役に立ちます。

Hint: 常に同じローワー・トラックの設定を使いたいときは、MY SETTING パフォーマンス（電源オン時に自動的に選ばれる）に、好ましいローワー・トラックの設定を保存してください。

Keyboard Mode (Split)/Accompaniment

ロックがかかっている場合、SPLIT キーの状態や ACCOMP キー状態は、別のパフォーマンスや STS を選択しても変更されません。

この機能は、例えば常にフル・キーボード・モードで演奏し、鍵盤全域でコード認識機能を使用したい場合に便利です。

例えば、常にフル鍵盤でコード認識の設定にして鍵盤全体を使用して演奏するときに役に立ちます。

Hint: 常に同じ Keyboard モードとローワー認識の設定を使いたいときは、MY SETTING パフォーマンス（電源オン時に自動的に選択される）に、好ましいキーボード・モードとコード認識の設定を保存してください。

Style パネル



Style Tracks Volume

ロックがかかっている場合、各スタイル・トラックのボリュームは別のスタイルを選択しても変更されません。

これは、ユーザー・スタイルを作成する時にバーチャル・スライダーをミキサーのように使用して各トラックのボリュームをダイナミックにコントロールしたい場合に便利です。ファクトリー・スタイルの場合は、すでに各トラックがベストのバランスでミックスされているため、この方法はあまりお勧めではありません。

Style Tracks Play/Mute Lock

ロックがかかっている場合、別のスタイルを選択しても各トラックのミュート設定は変更されません。この機能を例えばライブなどの状況で利用すると、ベース・トラックをミュートし、ベース・パートはバンドのベーシストが担当するといったことができます。また、すべての伴奏トラックをミュートにし、ドラムとベース・トラックのみを演奏させることも可能です。

Style Element

ロックがかかっている場合、選択したスタイル・エレメント（バリエーションやイントロ等）は、別のスタイルを選択しても同じスタイル・エレメントのみが選択されます。

この機能はソングブックのエントリーを選択することにより自動的に選択されるスタイルには適用されません。この場合、ソングブックのエントリーに保存されているスタイル・エレメントがそのまま選択されます。

Bass Inversion

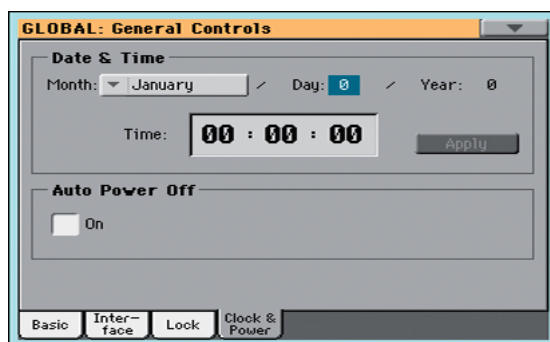
ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでもベース・インバース設定は、変わりません。ベース・インバースは、アサイナブル・スイッチ、またはアサイナブル・ペダルのいずれかに割り当てすることもできます。

Manual Bass ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでもマニュアル・ベース設定は、変わりません。

General Controls: Clock & Power

Date & Time

本機には電池バックアップ式のカレンダーと時計が内蔵されていますので、ファイルを新規作成またはエディットした際に自動的にタイムスタンプが入ります。



Note: サウンドやスタイルなどのリソース・ファイルをエディットする場合、そのサウンドやスタイルなどが入っているバンクのすべてのアイテムの日付も変更されます。例えば、「Pop」バンクに入っているスタイルのうち 1 つをエディットすると、そのバンクに入っているすべてのスタイルの日付も同様に変更されます。

Month

ポップアップ・メニューで月を設定します。

Day

この数値フィールドに日を入力します。

Year

この数値フィールドには年を入力します。

Apply ボタン

日付と時計フィールドをエディットしましたら、Apply ボタンをタッチして変更を適用させます。

Auto Power Off

本機は全く操作されない時間が2時間経過すると、節電のため自動的に電源がオフになります。

On

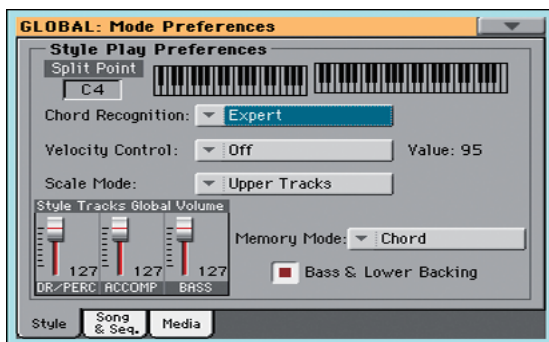
チェックが入っている場合、自動的に電源がオフになる数分前に「これから電源がオフになります」という意味のメッセージが画面に表示されます。この時、保存されていないデータを放置しておく、データが消去されてしまいます。



このメッセージが表示された時点で、本機の電源をオフにすることができます。または、画面をタッチするか、画面上のボタン（どのボタンでも構いません）をタッチするか、あるいは鍵盤を演奏して自動的に電源がオフになるのを回避することもできます。

Mode Preferences: Style

このページでは Style Play モード全体に適用される様々なパラメーターの設定をします。



Split Point

このパラメーターで Style Play モード全体に適用されるスプリット・ポイント（グローバル・スプリット・ポイント）を設定します。この設定は Style Play モードや Song Play モードにあるスプリット・パネルでスプリット・ポイントを設定し、「Global」にチェックを入れた場合と同一になります。なお、ここで設定したスプリット・ポイントはパフォーマンスや STS での設定からは独立したものです。（17ページの「スプリット・パネル」参照）

Chord Recognition

このパラメーターでアレンジャー（自動伴奏エンジン）がどのようにコードを認識するかを選択します。

フル・キーボード・モード（SPLIT キーの LED がオフ）の場合、コード認識モードは自動的に次の表のようにセットされます：

Chord Recognition Mode		
SPLIT LED On	SPLIT LED Off	Notes (min.)
One Finger	Fingered	3
Fingered	Fingered	3
Expert	Expert	3

One Finger 次の演奏方法によってコードを指定できます：

- ・単音を演奏するとメジャー・コードになります。
- ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の白鍵を演奏するとセブンス・コードになります。例えば、C3 と B2 を同時に弾くと C7 になります。
- ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の黒鍵を演奏するとマイナー・コードになります。例えば C3 と Bb2 を同時に弾くと C マイナーになります。
- ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の白鍵と黒鍵を演奏するとマイナーセブンス・コードになります。例えば C3、B2、Bb2 を同時に弾くと Cm7 になります。

Fingered スプリット・モードがオンの場合、単音または複数のノートでコードを指定できます。単音を弾いた場合はメジャー・コードになります。

フル・キーボード・モードの場合、最低 3 音を同時に押さえるとコードとして認識されます。

Expert スプリット・モードがオンの場合、単音または複数のノートでコードを指定できます。フル・キーボード・モードの場合、最低 3 音を押さえるとコードとして認識されます。

単音を弾くとユニゾンとして演奏されます。また、5 度のノートを弾くと「ルート + 5 度」のコードになります。

このモードでは、ジャズやフュージョン、ポップスなどでよく使われるルートを演奏しないコードや分数コードを演奏することができます。このタイプのコードはジャズ・ピアノ特有のコードを演奏する際に非常に便利です。この時、必ずしもルート音やすでにベース・トラックで演奏しているノートを弾く必要はありません。

Velocity Control (ベロシティ・コントロール)

左手で鍵盤を強く弾くことで、フィルやブレイクなどをオンにするパラメーターです。下記の Velocity Control Value パラメーターで設定された値より高いベロシティで弾くと、選択しているスタイル・エレメントがスタートします。

このパラメーターは、スプリット・キーボード・モード（SPLIT LED 点灯）のときだけ機能します。

Off 機能がオフになります。

Break “Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、選択されたエレメントが自動的に始まります。

Start/Stop “Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、スタイルを開始 / 停止することができます。

Bass Inversion

“Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、Bass Inversion キーのオン、オフを切り替えることができます。

Memory

“Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、パネルの MEMORY キーのオン、オフを切り替えることができます。

Velocity Control Value

このパラメーターで、スタイルのスタート/ストップ操作などのベロシティ・コントロール機能が作動するベロシティ値を設定します (上記 “Velocity Control” 参照)。

Scale Mode

選択した別のスケールをどのトラックに適用させるかを、このパラメーターで設定します (227ページの「スケール (音階)」参照)。

Keyboard Tracks

すべてのキーボード・トラックに適用します。

Upper Tracks

アッパー1～3のキーボード・トラックに適用します。

All Tracks

すべてのトラック (キーボード、スタイル、パッド) に適用します。

Memory Mode

MEMORYキーの動作方法をこのパラメーターで設定します。

Chord

MEMORY キーの LED がオンの場合、認識されたコードは鍵盤から手を離してもメモリー内にキープされます。LED がオフの場合は、鍵盤から手を離すとリセットされます。

Chord + Lower

MEMORY キーの LED がオンの場合、認識されたコードはメモリー内にキープされ、ローワー・サウンドは次のノートやコードを弾くまで演奏を続けます。LED がオフの場合は、鍵盤から手を離すとコード (伴奏) とローワー・サウンドの演奏が止まります。

Fixed Arr.+Lower

MEMORY キーの LED がオンの場合、認識されたコードはメモリー内にキープされ、ローワー・サウンドは次のノートやコードを弾くまで演奏を続けます。

LED がオフの場合は、鍵盤から手を離すとローワー・サウンドの演奏は止まりますが、認識されているコードはメモリー内にキープされます (そのため伴奏の演奏は続けられます)。

Bass & Lower Backing

この機能を使用すると、左手の演奏でシンプルな伴奏を付けて演奏することができます。この機能は SPLIT キーの LED がオンの時、スタイルが停止している時のみ有効です。デフォルト設定ではオンになっています。

オン

スタイルが停止している状態の時に左手でコードを弾くとローワー・サウンドでコードが演奏され (ミュート

ト状態でも演奏されます)、コードのルート音はベース・サウンドで演奏されます。この状態からスタイルをスタートさせると通常の動作に戻ります。

この機能がオンになると、画面のロワー・トラック・サウンドのところ **BACKING** に “BACKING” アイコンが表示されます。

オフ

スタイルが停止している状態で、左手でコードを弾いてもベース・サウンドは演奏されません。ロワー・トラックはミュートがオフの場合にのみ発音されません。

Style Tracks Global Volume

Style Playモードでは、グループ分けされたスタイル・トラックのボリュームは、スタイルに保存されている設定に対して相対的にオフセットする方法で調整されます (グローバル・オフセット)。別のスタイルを選択しても、このオフセット値は変更されず、各スタイル・トラックのボリュームはほぼ一定の状態の保つことができます。

このページではドラム/パーカッション、ベース、伴奏トラックの3グループでボリューム調整 (グローバル・オフセット) ができます。例えば、ドラムとベースを目立たせてパンチのある雰囲気にはしたいときは、伴奏トラックのボリュームを弱めることでできます。

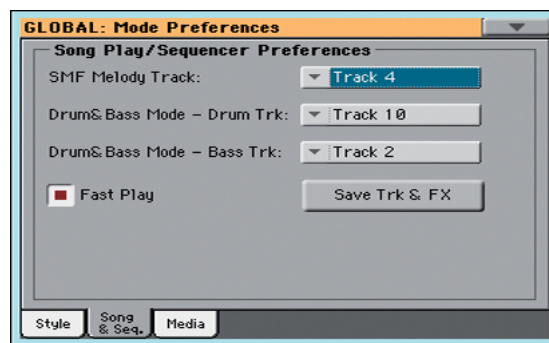
ここでの変更はパフォーマンスやその時選択しているスタイル・セッティングには保存されない代わりに、グローバル・パラメーターとして保存されます。

0...127

ボリューム・レベル

Mode Preferences: Song & Sequencer

このページではSong Playモード、Sequencerモードに関する様々なパラメーターを設定します。



SMF Melody Track

スタンダードMIDIファイルのソングのメロディー・トラックを選択します。このパラメーターで選択したトラックは “Song-Melody Mute” 機能を使うとアサイナブル・スイッチやフット・スイッチでミュートすることができます。

Drum & Bass Mode - Drum Trk

ソングのドラム・トラックをこのパラメーターで選択します。ここで選択したトラックは “Drum&Bass” 機能を使用するとアサイナブル・スイッチやフット・スイッチで演奏させることができます (ベース・トラックと一緒に演奏させることも可能です)。

Drum & Bass Mode - Bass Trk

ソングのベース・トラックをこのパラメーターで選択します。ここで選択したトラックは “Drum&Bass” 機能を使用してアサイナブ

ル・スイッチやフット・スイッチで演奏させることができます（ドラム・トラックと一緒に演奏させることも可能です）。

Fast Play

このチェックボックスにチェックを入れると、スタンダードMIDIファイルの先頭にある無音部分をスキップして最初のノートから演奏させることができます。無音部分をスキップしても、その部分に収録されている各種セットアップ・データは読み込まれ、有効となります。

MP3ファイルの先頭に無音部分がある場合、これはスキップされませんのでご注意ください。

Note: 本機を外部MIDI機器等で使用する場合、MIDIアウトやUSBポートにデータを高速転送するとソングのスタートに遅れが生じることがありますので、本機を外部MIDI機器などで演奏させる場合はこの機能をオフにします（チェックを外します）。

Save Trk & FX ボタン

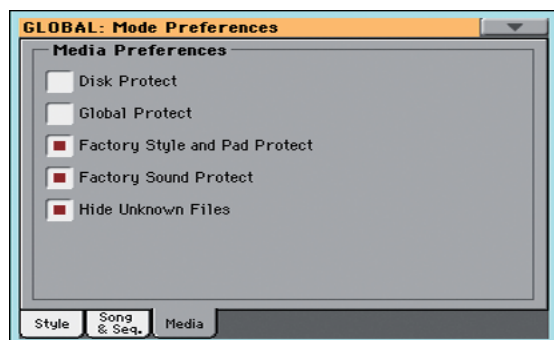
このボタンをタッチしてSong Playモードのグローバル・パラメーターを保存します。なお、グローバル・パラメーターは個々のソングとはリンクしません。

このボタンをタッチして保存できるパラメーターは次の通りです：

- 各ソング・トラックのプレイ/ミュート設定
- デフォルトのエフェクト設定
- 各ソング・トラックのEQ設定
- 各ソング・トラックのInternal/External設定

Mode Preferences: Media

このページではMediaモードに関する様々なパラメーターの設定をします。



Disk Protect

オンにする（チェックを入れる）と、本機に内蔵の“KORG [KORG DISK]”への書き込みを禁止します。

Global Protect

オンにすると、ディスクからデータをロードする時にグローバル・パラメーターが書き換えられることを防ぎます。

Factory Style and Pad Protect

オンにすると、外部デバイスからデータをロードする際にファクトリー・スタイルやファクトリー・パッド（パッド選択ウィンドウに“Hit”、“Sequence”、“Local”といった名前が付いているもの）に上書き保存されることや、これらのバンクに保存することを防ぎます。

また、このパラメーターがオンの場合、ファクトリー・スタイルにSTSやスタイル・セッティングを保存することもできません。この時、ページ・メニューの“Write Single Touch Settings”、“Write Current Style Settings” コマンドはグレー表示となり選択できません。これにより、すべてのファクトリー・スタイルのオリジナル設定は変更されない状態をキープすることができます。

オフの（チェックが入っていない）場合、ユーザー・スタイルやユーザー・パッドをファクトリー・スタイルやファクトリー・パッドに保存でき、ファクトリー・スタイルやファクトリー・パッド・バンクを自由にカスタマイズできます。

なお、Save All機能はこのパラメーターがオフの状態でもスタイルはFAVORITE、USERの各バンクに、パッドはUSERバンクにのみ保存します。

Note: このパラメーターは本機の電源投入時に自動的にオンになります。

Note: 誤ってファクトリー・バンクのデータを消去してしまった場合は、バックアップ・データをロードさせるか、ファクトリー・レストア機能を使用します（MediaモードのUtilityページ）。

Factory Sound Protect

オンの場合、Sound Editモードでエディットしたサウンドの保存を禁止します。オフの場合は、エディットしたサウンドを自由にファクトリー・エリアやユーザー・サウンド・エリアに保存できます。

Warning: ファクトリー・サウンドを並べ替えたり、エディットをすると、スタイルやスタンダードMIDIファイルが正しく再生されなくなる場合がありますので、十分にご注意ください。

Note: このパラメーターは、本機の電源投入時に自動的にオンになります。

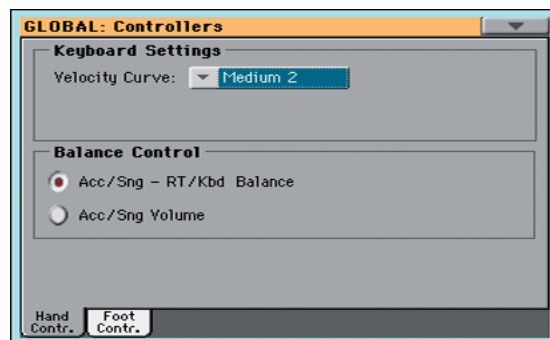
Note: 誤ってファクトリー・データを消去してしまった場合は、バックアップ・データをリロードするか、Factory Restore（ファクトリー・レストア）作業を行います（MediaモードのUtilityページで行えます）。

Hide Unknown Files

このパラメーターにチェックを入れる（オンにする）と、Mediaモードで作業を行う際に本機で使用できないファイルを非表示にします。これによりディレクトリ内が見やすくなります。

Controllers: Hand Controllers

このページでは鍵盤やノブ類といったハンド・コントローラーの設定を行います。



Keyboard Settings

Velocity Curve

鍵盤演奏のタッチの強弱による反応の感度をこのパラメーターで調整します。

Fix タッチの強弱に反応せず、音色や音量は常に一定です。

Soft 1...Hard 3

軽めのタッチからハードなタッチにまで対応したカーブを選択できます。

Balance Control

BALANCE ノブ

BALANCE ノブは、キーボード・トラックと伴奏またはソング・トラックの音量バランスを調整する際に使用します。また、キーボード・トラックのボリュームを変えずに伴奏やソング・トラックのボリュームをコントロールすることもできます。なお、このノブでの調整はMASTER VOLUME ノブで設定したボリュームに対して相対的に調整します（つまり、MASTER VOLUME で設定したボリュームよりも大きな音量にはなりません）。

Note: BALANCE ノブは Style Play モード、Song Play モード時のみ使用できます。

Acc/Song - Kbd Balance

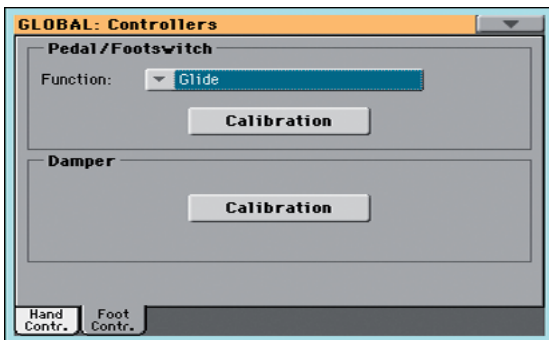
Style Play モードまたは Song Play モード時に、BALANCE ノブでキーボード・トラック (Kbd) とスタイル (伴奏) トラックやソング・トラック、パッド・トラックとの音量バランスを取ります。

Acc/Song Volume

Style Play モードまたは Song Play モード時に、BALANCE ノブでスタイル (伴奏) トラックやソング・トラック、パッド・トラックのボリュームを調整します。

Controllers: Foot Controllers

アサインابل・ペダル/フット・スイッチの機能を選択したり、ダンパーおよびアサインابل・ペダル/フット・スイッチのキャリブレーションを行います。



本機に対応しているコルグ製ペダル（別売オプション）は以下の通りです：

タイプ	モデル
コンティニューアス・ペダル (ボリューム・エクスプレッション)	EXP-2, XVP-10
スイッチ	PS-1, PS-3
ダンパー	DS-1H (supporting half-pedalling)

Pedal/Footswitch

Function

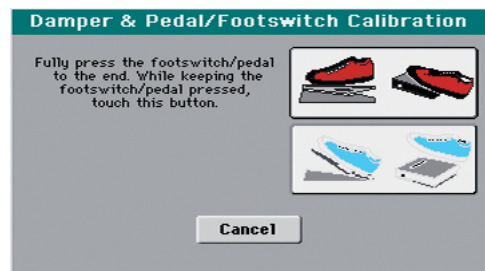
本機のASSIGNABLE PEDAL端子に接続したエクスプレッション/ボリューム・ペダルやフット・スイッチに機能を割り当てます。割り当てられる機能のリストは、225ページを参照してください。

はじめの機能はオン、オフ (スイッチ・タイプ) 機能ですが、Master Volume以降は連続変化するような (コンティニューアス・タイプ) 機能です。

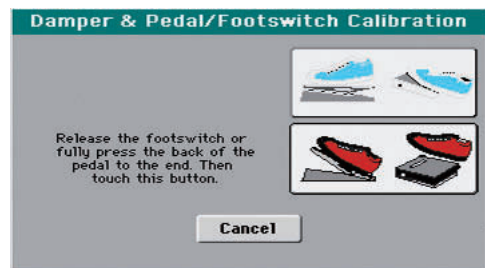
Calibration ボタン

ペダルやフット・スイッチの極性を変更したり、調整を行う際にこのボタンを使用します。

1. ペダルまたはフット・スイッチを本機のリアパネルにあるASSIGNABLE PEDAL端子に接続します。
2. このページに入り、画面に表示されているCalibrationボタンをタッチします。すると、次のようなダイアログが表示されます：



3. ダイアログが表示されましたらペダルを最大値にします。フット・スイッチを踏む、またはペダルを最大値にします（一般的にはつま先方向へ完全に踏み込むと最大値になります）。
4. Push ボタンをタッチして、ペダルの最大値を決定します。すると、次のようなダイアログが表示されます



- 次にペダルを最小値にします。フット・スイッチを放す、またはペダルを最小値にします（通常はかかと方向へ完全に戻すと最小値になります）。
- Pushボタンをタッチして、ペダルの最小値を決定します。
- フット・スイッチやペダルを操作して、正しく動作しているかどうかを確かめ、機能を割り当てます。

Note: OS（オペレーティング・システム）を新たに更新した後、グローバル・ファイルやSETフォルダに入っているグローバル・ファイル、またはバックアップ・ファイルは古いままですので、必要に応じてペダルやフット・スイッチの再キャリブレーションを行ってください。

Damper

Calibration

このボタンを使用してダンパー・ペダルのキャリブレーション（調整）や極性設定を行います。手順は上記“Calibrationボタン”と同様です。

Tuning: Basic

このページでは、本機全体のチューニング（調律）を行います。



Global Tuning

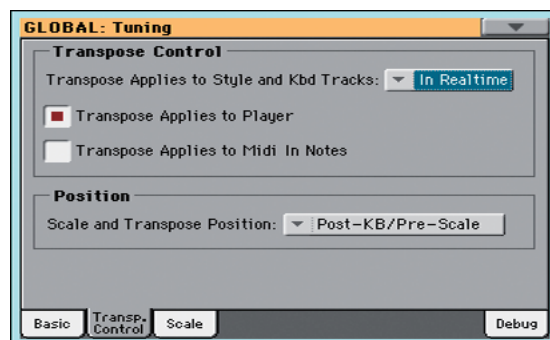
Master Tuning（マスター・チューニング）

本機の基本となる音の高さを設定します。生ピアノなど、アコースティック楽器の音の高さに合わせる際に使用します。

- 100 最も低いピッチ
- 0 標準（A4=440Hz）
- +100 最も高いピッチ

Tuning: Transpose Control

マスター・トランスポーズを適用するトラックを選択し、関連したいくつかのパラメーターを設定します。



Transpose Control

Transpose applies to Style and Kbd tracks

マスター・トランスポーズのオン/オフを切り替え、スタイル・トラックとキーボード・トラックにマスター・トランスポーズを適用する方法を設定します。

- Off スタイル、キーボード・トラックにはマスター・トランスポーズは適用されません。
- In Sync TRANSPOSE キーの [b] または [#] のどちらかを押し、直ぐに反映されず、次の小節の最初の拍から新しいトランスポーズ設定を適用します。
- In Realtime TRANSPOSE キーの [b] または [#] のどちらかを押し、スタイル・トラックとキーボード・トラックの両方で、それぞれ再生される次のノートからトランスポーズします。

次の鍵盤またはコードを弾くと、新しいトランスポーズ設定で発音します。新しいコードを弾く前にキーボード・トラックを再生していると、キーボード・トラックはトランスポーズされた新しいキーで再生され、スタイルは、新しいコードを弾くまではそれまでどりのキーで再生を続けます。

Transpose applies to Player

このチェックボックスでMaster Transposeの設定をプレーヤーに適用するかどうかを設定します。オン（チェックが入っている）の場合、Master Transposeの設定がプレーヤーにも適用されます。

Transpose applies to Midi In notes

MIDI IN端子から受信したMIDIメッセージでマスター・トランスポーズをオン、オフします。

Position

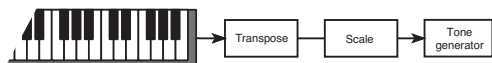
Scale and Transpose position

スケール・トランスポーズ・ポジションはスケール（音階）とマスター・トランスポーズの関係を設定します。

Post-KB/Pre-Scale

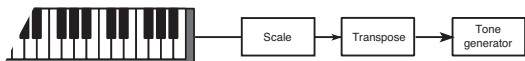
この設定にすると、ノートが鍵盤部分を離れるとすぐにトランスポーズします。設定スケールはトランスポーズされたノートにかかります。例えば、E を変更し“Master Transpose” を + 1 にしたとき、

鍵盤上で E を弾くと F で発音し、変更後のキーが Eb (E で発音) になります。



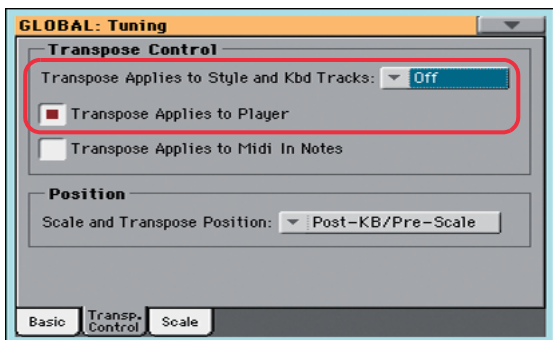
Post-KB & Scale

この設定にすると、内蔵音源にノートが入る前に、すべてのノートをトランスポートします。したがって、トランスポートする前にスケールを適用します。例えば、E を変更し “Master Transpose” を + 1 にしても、変更後キーは依然として E のまま (F で発音) になります。



スタンダード MIDI ファイルとコード・トランスポート

Master Transpose を変更すると、コード・ネーム情報が入っているスタンダード MIDI ファイルを再生すると、正しくトランスポートされた状態でコード・ネームが画面に表示されます。この時、Master Transpose はプレーヤーにのみ適用させ、キーボードには適用させません。



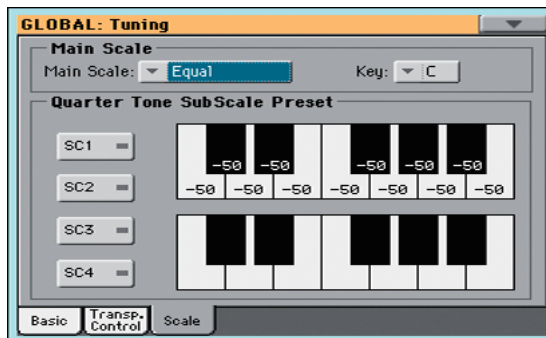
Note: コード・ネーム情報が SMF にリンクしたテキスト・ファイルの場合や、CDG ファイルをロードしている場合は、そのコード・ネーム情報はトランスポートされません。

ドラム・キットとトランスポート

ドラム・キットは常にトランスポートしません。他にトランスポートさせたくないサウンドがあるときは、そのトラックをドラム・モードに設定します (Style Play モードの Track Control 内にある Mode で設定します: 24 ページの「Type (タイプ)」参照)。

Tuning: Scale

本機のメイン (または基本) ・スケールを選びます。



Main Scale

Main Scale

異なったサブ・スケールがパフォーマンスか STS によって選択されたトラックとは別に、本機全体のメイン・スケール (または音律) のパラメーターを設定します。

設定できるスケールのリストは、227 ページの「スケール (音階)」を参照してください。

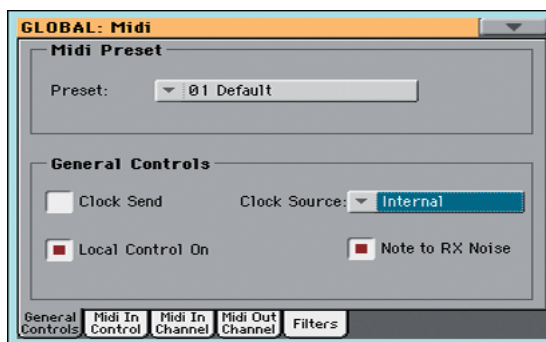
Note: Global モードではユーザー・スケールは選ぶことができません。

Key

選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー (調) を選択します。

MIDI: General Controls

MIDI プリセットを選択したり、MIDI 送受信のためのグローバル・パラメーターを設定します。



MIDI Preset

Preset

MIDI プリセットの 1 つを選択すると、MIDI チャンネルが自動で設定できます。各種 MIDI パラメーターの値が自動的に設定され、MIDI コントローラーとの接続がスムーズに行えます。

プリロード MIDI プリセットの詳細については、224 ページの「MIDI プリセット (MIDI Preset)」を参照してください。

MIDI プリセット選択後でも、各チャンネル設定を任意に変更できます。この変更内容をメモリーに保存するには、ページ・メニューの

Write Midi Presetで保存します(142ページの「Write Midi Preset ダイアログ・ボックス」参照)。

Hint: “.SET” ファイルに元のデータが入っていない場合、Factory Restoreコマンドを使用して元のMIDIプリセットを再構築することができます(155ページの「Utility (ユーティリティ)」(Media モード)参照)。

Warning: この操作を行うと、内蔵メモリーに入っているすべてのファクトリー・データやユーザー・データが消去されますので十分にご注意ください。

General Controls

MIDIクロックとローカル・オフの設定をします。

Clock Send

MIDI OUT端子やUSB Device端子に出力するクロック情報をオン、オフします。このパラメーターは、すべてのMIDIセットアップに共通です。

Note: このパラメーターは本機の電源がオンになる都度、自動的にオフになります。

オン MIDI クロック信号を出力します。本機の VALUE ダイヤル、START/STOP キー、再生 / 停止キーで、MIDI OUT 端子や USB Device 端子に接続した機器をスレーブとしてコントロールできます。

オフ MIDI クロック信号を出力しません。MIDI OUT 端子または USB Device 端子に接続しても、別の機器を本機のスレーブとして使用できません。

Clock Source

Style PlayモードとSequencerモードのMIDIクロックのソースを選択します。

Note: Song Playモードは、内部クロックが常に使われます。

Note: 本機の電源を入れるたびに、このパラメーターは“Internal”に設定します。

Internal 本機のアレンジャー機能とプレーヤーの内蔵メトロノームが生成したクロックを使用します。

Ext.MIDI Style Playモード、またはSequencerモードでは、MIDIで受信した外部クロックを使用します。本機は、MIDI IN 端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。本機パネル上のSTART/STOP キー、再生 / 停止キー、メトロノーム用の TEMPO - / +キーは無効となります。テンポの設定とシーケンサーやアレンジャー機能のスタート / ストップは、外部接続機器を使用します。

Ext.USB Style Playモード、またはSequencerモードでは、USB Device で受信した外部クロックを使用します。本機は、USB Device 端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。USB を使った MIDI 接続に関する情報は、296ページの「コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール」を参照してください。

Local Control On

鍵盤のローカル・コントロールをオン、オフします。

Note: 本機に電源を入れるたびに、このパラメーターはオンになります。

オン 鍵盤を弾くと、MIDIデータが内蔵音源に送られます。また、MIDI OUT チャンネルが割り当てられている

トラックのデータは、MIDI OUT または USB Device 端子に送られます。

オフ 鍵盤を弾くと、MIDI データは MIDI OUT 端子または USB デバイス端子に送られますが、内蔵音源は発音しません。

外部シーケンサーを接続して、鍵盤からノートやコントローラーのデータを外部シーケンサーに送信し、シーケンサーから音源に送り返す場合に便利です。鍵盤を弾いたりコントローラーを操作したときは発音せず、シーケンサーからのデータで発音するので、音が重複しません。詳しくは MIDI の章を参照してください。

Note to RX Noise

RXノイズはサウンドをさらにリアルにする特別なサウンドです。このRXノイズはサウンドにもよりますが、通常はC7よりも高音域に収録されています。

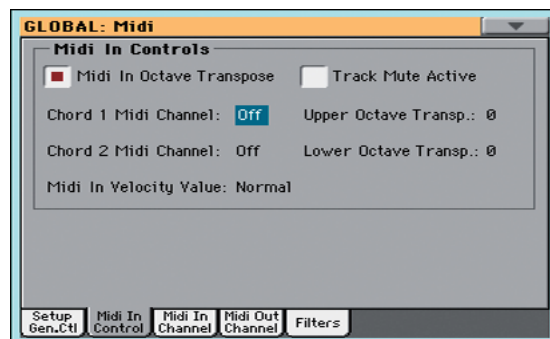
このパラメーターをオンにすると、RXノイズが収録されている音域のMIDIデータを受信したり、内蔵プレーヤーがその音域を演奏すると、RXノイズであると認識し、RXノイズが発音されます。

オフの場合は、RXノイズは発音されません。

Note: このパラメーターは、本機の電源投入時にオンになります。

MIDI: MIDI In Control

このページでは、コード認識チャンネルなど、MIDI IN端子やUSBデバイス・ポートから入力されたMIDI信号に関する設定をします。また、ここでの設定はMIDIプリセットに保存されます。



Midi In Controls

Midi In Octave Transpose

MIDI IN端子やUSB Device端子で受信したデータをトランスポートするかどうかを設定します。

オン MIDI IN 端子や USB Device 端子で受信したデータを各トラックのオクターブ・トランスポーズ設定に一致させます。

オフ MIDI IN 端子や USB Device 端子で受信したデータはトランスポーズしません。

Track Mute Active

MIDI IN端子やUSBデバイス・ポートから入力したMIDI信号のトラックのミュート設定をこのパラメーターで行います。

オン MIDI IN 端子または USB デバイス端子で受信したMIDIデータをミュート設定のトラックで演奏しません。

オフ MIDI IN 端子または USB デバイス端子で受信した MIDI データをミュート設定のトラックで演奏しません。

Chord 1 Midi Channel
Chord 2 Midi Channel

MIDI IN 端子または USB デバイス端子から内蔵アレンジャーに送られるノート情報の MIDI チャンネルを設定します。

2系統のコード・チャンネルがあります。MIDI アコーディオンなど、2つのチャンネルで本機にコードを送信するときに便利です。

オフ MIDI IN 端子や USB デバイス・ポートから入力した MIDI 信号はアレンジャーに送られません。

1...16 MIDI IN 端子や USB デバイス・ポートから入力した MIDI 信号のうち、選択したチャンネルの信号がアレンジャーに送られます。

Upper Octave Transp (Transpose)

MIDI IN 端子または USB デバイス端子からアッパー・トラック用に受信したデータをオクターブ単位でトランスポーズします。例えば、値を +1 に設定したとき、C4 を受信すると本機では C5 で発音します。

このパラメーターは、MIDI インターフェイスで高すぎる（または低すぎる）オクターブを送信することがある MIDI アコーディオンを使用するときに便利です。

- 2...+2 オクターブ・トランスポーズ値

Lower Octave Transp (Transpose)

MIDI IN 端子または USB デバイス端子からローワー・トラック用に受信したデータをオクターブ単位でトランスポーズします。例えば、値を +1 に設定したとき、C4 を受信すると本機では C5 で発音します。

このパラメーターは、MIDI インターフェイスで高すぎる（または低すぎる）オクターブを送信することがある MIDI アコーディオンを使用するときに便利です。

- 2...+2 オクターブ・トランスポーズ値

Midi In Velocity Value

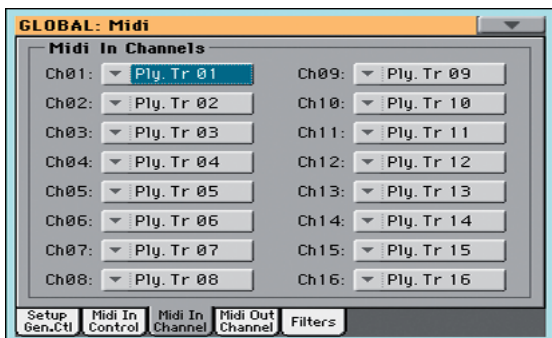
入力される MIDI ノートのベロシティ（ダイナミクス）の固定値を設定します。オルガンや MIDI アコーディオンから本機を再生するときに便利です。

Normal 受信ベロシティ値が変更されずに設定されます。

40...127 受信したベロシティ値すべてを設定値に変換します。

MIDI: MIDI In Channels

本機の各トラックに、MIDI IN 端子または USB デバイス・ポートから入力される MIDI 信号を受信するためのチャンネルを割り当てます。このページの設定は、すべて MIDI プリセットに保存されます。



Channels

各チャンネルに以下のトラックの1つを割り当てます。

Off トラックは割り当てません。

Lower 鍵盤のローワー・トラック

Upper 1...3 鍵盤のアッパー・トラックの1つ

Pad 1...4 1つのパッド

Drum スタイルのドラム・トラック

Percussion スタイルのパーカッション・トラック

Bass スタイルのベース・トラック

Acc 1...5 スタイルの自動伴奏トラックの1つ

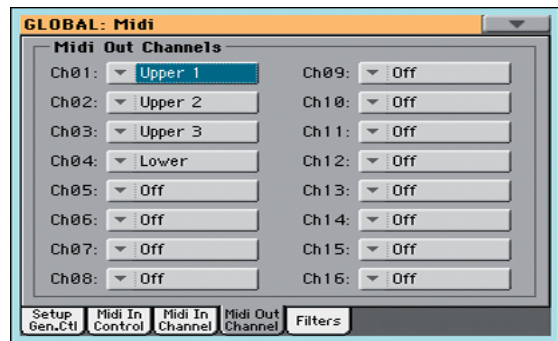
Ply Tr 01...16 プレーヤーのトラックの1つ

Global 本機のコントローラー（鍵盤、ペダル、ジョイスティック）の動作を、外部キーボードやコントローラーで再現するための特殊なチャンネルです。このチャンネルで受信した MIDI メッセージは、本機のコントローラーで生成したデータとみなします。

Control 接続機器から本機のスタイル、パフォーマンス、STS、スタイル・エレメントとソングブック・エントリーを選択する MIDI メッセージを受信する特殊なチャンネルです。受信できるデータの内容については、178 ページの表をご覧ください。

MIDI: MIDI Out Channels

本機の各トラックを、MIDI OUT 端子または USB デバイス・ポートから出力する MIDI 信号の各チャンネルに割り当てます。このページの設定は、すべて MIDI プリセットに保存されます。



Channels

各チャンネルに以下のトラックの1つを割り当てます。

Off トラックは割り当てません。

Lower 鍵盤のローワー・トラック

Upper 1...3 鍵盤のアッパー・トラックの1つ

Pad 1...4 1つのパッド

Drum スタイルのドラム・トラック

Percussion スタイルのパーカッション・トラック

Bass スタイルのベース・トラック

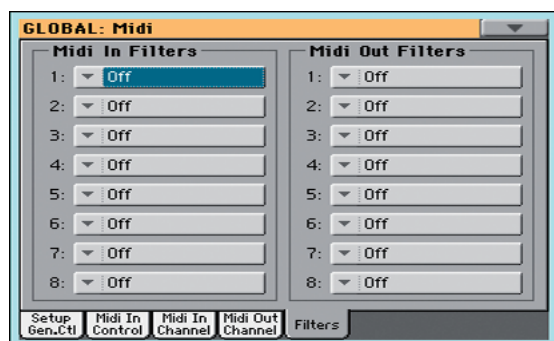
Acc1...5 スタイルの自動伴奏トラックの1つ

Ply Tr 01...16 プレーヤーのトラックの1つ

Chord コード認識セクションで認識したノート MIDI OUT 端子と USB デバイス端子に出力するときに設定します。例えば、本機のローワー・トラックがミュート状態でも、ローワー・トラックでコードを弾いて、外部ハーモナイザーをコントロールするときなどに便利です。

MIDI: Filters

本機のMIDI端子やUSBデバイス・ポートで送受信するMIDI信号を、最大8種類までフィルターにかける（選択したMIDIメッセージを送受信データから除外する）設定をこのページで行います。このページの設定は、すべてMIDIプリセットに保存されます。



Midi In Filters

使用するMIDI INフィルターを表示します。フィルターはすべてのMIDIチャンネルにおいて同時に適用されます。

- Off フィルターは使用しません。
- Pitch Bend ピッチ・ベンド
- MonoTouch モノ（またはチャンネル）アフタータッチ
- PolyTouch ポリ・アフタータッチ
- PrgChange プログラム・チェンジ
- SysExcl システム・エクスクルーシブ
- All CC コントロール・チェンジ・メッセージすべて
- 0...127 コントロール・チェンジ・メッセージ #0 ~ 127
使用できるコントロール・チェンジ・メッセージのリストについては、298ページの「MIDI データ」を参照してください。
- Notes ノート・イベント

Midi Out Filters

使用するMIDI OUTフィルターを表示します。各フィルター・タイプの情報は上記を参照してください。

Audio & EQ: MP3 / Speakers

MP3プレーヤーとスピーカーの設定をします。



MP3 Player

Volume

MP3プレーヤーの最大ボリュームを設定します。なお、この設定はSMFソングやスタイルのボリュームに対する相対値（バランス）になります。

0...100 最大音量 (%)

Speakers

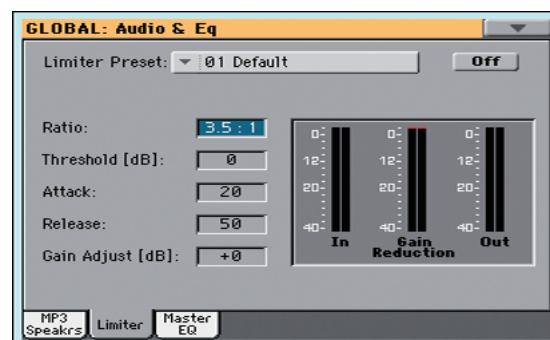
Speakers On/Off

スピーカーのオン、オフを設定します。本機を外部のアンプ・システムに接続したときなどに、本機のスピーカーが不要な場合に使用します。

Audio & EQ: Limiter

リミッターを使用することにより、MIDIトラック（スタイルやソング）のボリューム変化を均一化して全体的なボリュームを上げる効果が得られます。MP3ファイルにはリミッターはかかりません（MP3ファイルは通常、すでにマスタリングが済んでいますので改めてリミッターをかける必要がないからです）。

このページの設定は、すべてリミッター・プリセットに保存されます。



Limiter Preset

このポップアップ・メニューからリミッター・プリセットを選択します。プリセットを選択すると、リミッターはその設定に切り替わります。

On/Off ボタン

リミッター・セクションのオン、オフを切り替えます。

Ratio

入力信号のコンプレッション・レシオ（圧縮率：Threshold（スレッシュホールド）レベルを超えた信号のボリュームを抑える割合）を設定します。コンプレッションはスレッシュホールドで設定したレベルを超えた信号が入力された時にのみ動作します。

Threshold

コンプレッションを動作させる“しきい値”を設定します。

Attack

コンプレッションが動作する速度（アタック・タイム）を設定します。設定値が高すぎると、コンプレッションがゆっくりかかり、音量変化が素早い動きに十分に対応できない場合があります。

Release

コンプレッション動作を徐々に解除する速度（リリース・タイム）を設定します。この設定を高めにするとコンプレッション動作がゆっくりと解除されますので、ロング・トーンのスステインを長く伸ばすのに有効です。

Gain Adjust

リミッター・セクションの出力ゲインを調整します。コンプレッションにより全体的に下がったボリュームをこのパラメーターで持ち上げます。

ダイアグラム

ここに表示されるレベル・メーターで入力信号、出力信号のレベル変化、リミッターのコンプレッション動作状況を確認できます。

- 入力信号のレベルが高すぎるときは、サウンドやスタイル、ソングのボリュームを下げます。
- 出力信号のレベルが高すぎるときは、“Gain Adjust” パラメーターでレベルを下げます。
- Gain Reduction には、リミッターが動作してボリュームを制御した量が表示されます。リミッターが強くなりすぎていると、演奏している音楽が全体的に不自然な音量変化になることがあります。

Audio & EQ: Master EQ

このページではパラメトリック・マスターEQの設定を行います。このEQは、本機のオーディオ信号経路の最終段階、つまりオーディオ出力の寸前にあり、MIDIトラック（スタイルやソング）とMP3ファイルの両方がこのEQを通ります。

このEQは全帯域で使用できるEQで、本機のオーディオ信号の最終段階、つまりLEFT/RIGHTアウト端子の寸前に位置しています。このEQを使用して様々な音質補正や加工を行えます。このマスターEQは各バンドともゲイン調整、中心周波数、Qの調整が行え、設定をマスターEQプリセットとして保存できます。



EQ Preset

ポップアップ・メニューからEQプリセットを選択します。プリセットを選択すると、マスターEQの設定がそのプリセットの内容に切り替わります。

On/Off ボタン

EQセクションのオン、オフ切り替えをします。

ダイアグラム

この画面表示でEQカーブや、入力信号、出力信号のレベルを確認します。

- 入力信号のレベルが高すぎるときは、“Input Trim” パラメーターの値を下げます。
- 出力信号のレベルが高すぎるときは、“Gain” コントロールを下げます。
- EQは、単にブーストさせるだけが必要な帯域を持ち上げる方法とは限りません。例えば、必要な帯域以外のバンドをカットまたは弱めることで、必要な帯域が相対的に持ち上がることもあります。

Input Trim

このノブでEQに入る信号の入力レベルを調整します。入力レベルが高すぎるとEQの各バンドをブーストさせたときに音が割れてしまう場合があります。

Q

EQの各バンドの帯域幅を調整します。値を高くするとコントロールする帯域が狭くなり、よりシャープでピンポイントなイコライジングができます。値を低くするとコントロールする帯域幅が広くなり、音楽的でソフトなイコライジングができます。

バンド	値
全バンド	0.5...10

Freq

各帯域（バンド）の中心周波数を設定します。調整したい帯域の中心部に相当する周波数、または強調したり弱めたりしたい倍音部分を狙って設定します。

バンド	値
Low	20Hz...1kHz
Mid-Low	50Hz...10kHz
Mid-High	300Hz...10kHz
High	500Hz...20kHz

Gain

“Freq” で設定した周波数帯域のレベルを調整します。これにより“Freq”で設定した帯域の音量が上下し、全体的な音質が変化します。

バンド	値
全バンド	-18...0...+18dB

タッチ・パネル・キャリブレーション

ディスプレイのタッチ入力思うように行かないときや、ディスプレイでタッチしたところが反応しないときなどに、タッチビュー・ディスプレイのキャリブレーションを行います。新しいオペレーティング・システムをロードした後などにも行うことをお勧めします。



1. 画面の左上に表示される、矢印の中心を正確にタッチします。
2. 矢印の集合形は、画面の他の角へ移動します。
矢印の中心を正確にタッチします。
3. 最後に Save ボタンにタッチして、キャリブレーションを確定します。



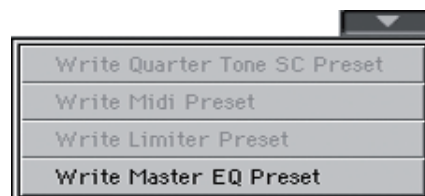
- キャリブレーションをキャンセルするときは、パネルの EXIT キーを押します。

Hint: どのページにいても、素早くこのページを表示する方法があります。パネルの GLOBAL キーを押して Global モードに入ります。

す。エディット・セクションを表示しているときに、GLOBAL キーを 3～5 秒程度押し続けることでこの画面が表示されます。

ページ・メニュー

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



Note: Global モードの各ページでは、そのページで使用できる Write コマンドのみが選択でき、その他のコマンドはグレー表示となり選択できません。

Write Quarter Tone SC Preset

このコマンドを選択すると、Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックスが表示され、エディットしたスケール設定を4つのスケール・プリセットの1つに保存することができます。詳細は、“Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス”をご覧ください。

Write Midi Preset

このコマンドを選択すると、Write Midi Preset ダイアログ・ボックスが表示されます。現在のMIDI設定がMIDIプリセットの1つとして保存します。詳細は、“Write Midi Preset ダイアログ・ボックス”を参照してください。

Write Limiter Preset

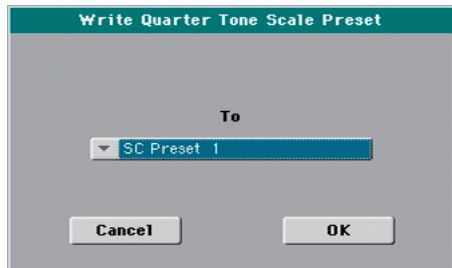
このコマンドを選択すると、その時設定していたリミッターの設定をリミッター・プリセットに保存します。詳細は、142ページの「Write Limiter Preset ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Write Master EQ Preset

このコマンドを選択すると、その時設定していたマスターEQの設定をマスターEQプリセットに保存します。詳細は、142ページの「Write Limiter Preset ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス

ページ・メニューからWrite Quarter Tone SC Presetを選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のスケール設定を4つのプリセットの中の1つに保存することができます。

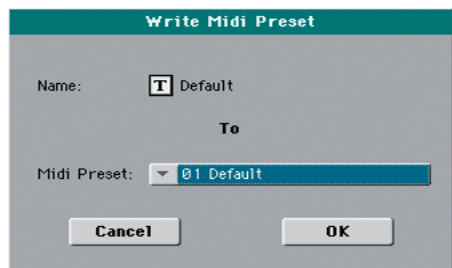


To

現在の設定を4つのプリセット・スケールのどれに保存するかを選択します。

Write Midi Preset ダイアログ・ボックス

ページ・メニューからWrite Midi Presetを選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、すべてのMIDIの設定をMIDIプリセットとして保存することができます。



Name

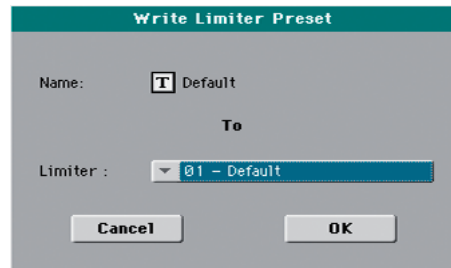
保存するMIDIプリセットの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

Midi Preset

8つの利用できるMIDIプリセット・ロケーションの1つに、現在のMIDIセットアップの設定を保存します。

Write Limiter Preset ダイアログ・ボックス

このダイアログ・ボックスは、ページ・メニューからWrite Limiter Presetを選択すると表示します。このダイアログ・ボックスでは、リミッターのエディット・セクションの現在の設定を保存できます (139ページ以降を参照)。



Name

保存するリミッター・プリセットの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

Limiter Preset

利用できるリミッター・ロケーションの1つに、現在のリミッター・プリセットの設定を保存します。

Write Master EQ Preset ダイアログ・ボックス

このダイアログ・ボックスは、ページ・メニューからWrite Master EQ Presetを選択すると表示します。このダイアログ・ボックスでは、マスターEQのエディット・セクションの現在の設定を保存できます (140ページ以降を参照)。



Name

保存するマスターEQプリセットの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

Master EQ Preset

利用できるマスターEQロケーションの1つに、現在のマスターEQプリセットの設定を保存します。

Media モード

Mediaモードではファイルを管理します。このモードは、現在のモード（Style Play モード、Song Play モード、Sequencer モード、Sound Editモード）と並行して選択できます。

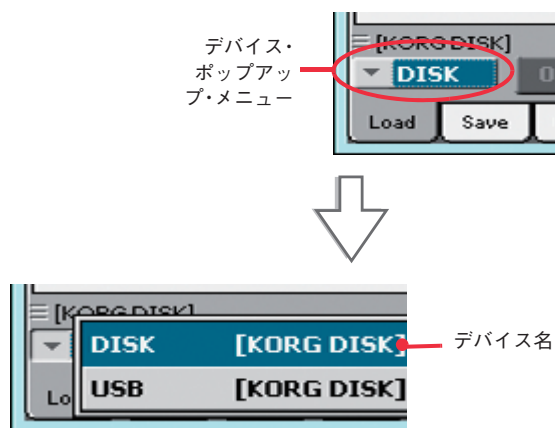
記憶デバイスと本体メモリー

使用可能な記憶デバイス

メディア操作は、記憶デバイスと本体メモリーの間でファイルをやりとります。以下のタイプの大容量記憶デバイスを使用することが可能です。

省略形	メディア・タイプ
SYS [KORG SYSTEM]	内蔵メモリーのファクトリー・エリアです。オペレーティング・システムの更新時や、ファクトリー・サウンド、スタイル、パッドのデータを転送するときのみアクセスできます。
DISK [KORG DISK]	ユーザー・アクセス可能な内蔵メモリー・エリアです。ここにはソングやその他のファイルが保存されます。
USB	フロント・パネルの USB ホスト・ポートに接続する USB フラッシュ・メモリー・デバイス。

デバイスは、ほとんどのメディア・ページの左下隅に表示されるデバイス・ポップアップ・メニューを使用して選択できます。



対応デバイス

本機はハードディスクやUSBメモリーなどの外部ストレージ・デバイスを使用できます。対応フォーマットはFAT16またはFAT32ロング・ファイル・ネームです。NTSF (Windows NT/2000/XP/Vista/7)、HFS (Mac OS 9)、HFS+ (Mac OS X) フォーマットには対応していません。

ファイルの選択と解除

画面にファイル・リストを表示しているときは、それにタッチすることで選択できます。選択すると反転表示になります。

以下の方法ですべての選択を解除できます。

- ・ 利用可能なファイル・リストで、空の場所にタッチします。

- ・ デバイス・ポップアップ・メニューにタッチして、もう一度現在のデバイスを選択します。

ファイルを検索する

サーチ機能を使用してファイルやミュージカル・リソースを本機の内蔵メモリーや外部ストレージ・デバイスから検索することができます。詳しくはクイック・ガイドの関連項目を参照してください。

プリファレンス

Mediaモードの全体的な設定（プリファレンス）は、GlobalモードのMode Preferences内にあるMediaページで行えます（133ページの「Mode Preferences: Media」参照）。

ファイル・タイプ

以下の表は、本機で管理できるすべてのファイルとフォルダのタイプを示しています。これらのファイルは、本機で読み取りまたは書き込みをすることが可能です。

拡張子	ファイル / フォルダのタイプ
SET	すべてのユーザー・データ（これは、その他のフォルダを含むフォルダです）。
BKP	Mediaモードのユーティリティ・ページの「完全リソース・バックアップ」機能で作成したバックアップ・ファイル。（これは、その他のフォルダを含むフォルダです）。
PKG	オペレーティング・システムおよびミュージカル・リソース・ファイル。
GBL	グローバル・セットアップ
MPR	MIDI プリセット
AUD	リミッター&マスター EQ プリセット
PRF	パフォーマンス
PCG	サウンド（コルグ Pa シリーズ）
STY	スタイル
PAD	パッド
SBD	ソングブック
SBL	ソングブックのカスタム・リスト
JBX	ジュークボックス
MID	MIDI ファイル（スタンダード MIDI ファイル、SMF）
MP3	MP3 ファイル
TXT	テキスト・ファイル

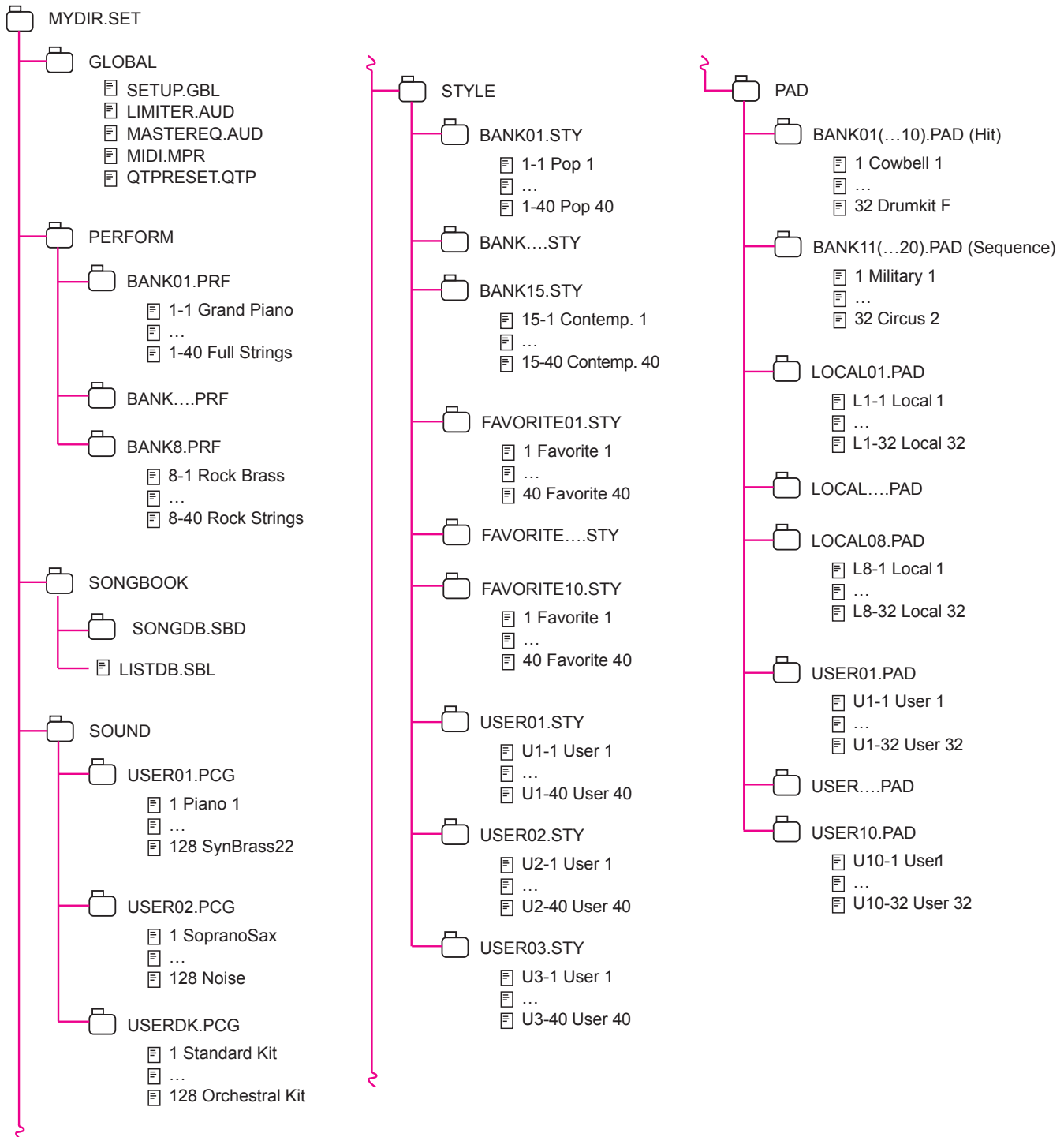
本機では、以下のタイプのデータも読み取ることができます（書き込みはできません）。

Extension	File type
KAR	Karaoke file
CDG	CD+Graphics file

メディア構造

各デバイスと本体メモリーにはファイルとフォルダが入っています。本機のメモリー内のデータの構造を、あらかじめ設定しているため、そのデータ構造はコンピューターのデータよりも多少精密になっています。下図は本機の全体的な構造を表したものです。

Note: スタイル・バンク 1～15（プリセットのスタイル）を Media モードで表示できるのは、Factory Style and Pad Protect パラメーターをオフに設定しているとき（133 ページ参照）、および 1 つのスタイル・バンクをロード、保存または消去するときに限られます。

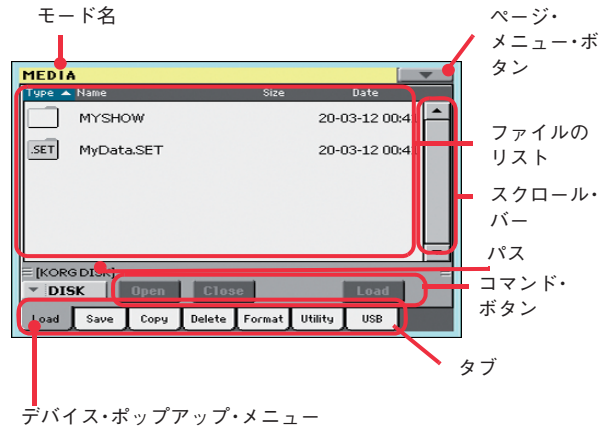


メイン・ページ

Mediaモードにはメイン・ページがありません。EXITキーを押すとMediaモードが終了し、バックグラウンドの操作モードに戻ります。

ページ構成

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



モード名

現在のモードがMediaモードであることを示します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンにタッチすると、ページ・メニュー（157ページの「ページ・メニュー」参照）が表示されます。

パス

画面に現在表示しているディレクトリのパス名。

ファイルのリスト

選択したデバイスに含まれるファイルとフォルダを表示します。

リストの上部に表示されるラベルのうちの1つにタッチすると、ファイルの表示順を変えることができます。例えば、「Name」ラベルにタッチすると、リストをファイル名に基づいてアルファベット順にソートします。選択したラベルは赤になり、現在選択しているソート基準を示します。

Type	Name ▲	Size	Date
TXT	LoveSong.txt	16	25-12-10 18
JBX	My Jukebox List.JBX	172	20-05-12 20

反転表示のラベルを再びタッチすると、アルファベット順が昇順から降順（またはその逆）に変わります。ラベル名の隣の小さい三角印は、現在の並び順を示します。

スクロール・バー

表示しきれないリストを閲覧するために、スクロール・バーを使います。バー部分にタッチすると、ページ単位でリストがスクロールします。上下の三角部分にタッチすると、1つつスクロールします。

SHIFTキーを押しながら上下の三角部分にタッチすると、前または次のアルファベット順のセクション、もしくはファイル/フォルダ・タイプに移動します（選択した表示順によって決まります）。

デバイス・ポップアップ・メニュー

このメニューで利用できる記憶デバイスのうちの1つを選択します。

コマンド・ボタン

ボタンは、表示されたページによって異なります。これらのボタンについては、関連する各セクションで詳しく説明します。

タブ

エディットするページのタブにタッチすることで切り替えます。

ナビゲーション・ツール

メディア・ページでは、ファイルとフォルダを閲覧するために、以下の操作やボタンを使います。

スクロール・バー

上記の「スクロール・バー」を参照してください。

VALUE ダイアル

このダイアルを使用して、リストを上下にスクロールします。


デバイス・ポップアップ・メニュー

上記の「デバイス・ポップアップ・メニュー」を参照してください。

Load/Save/Copy/Delete ボタン

各メディア操作を実行します。

Open ボタン

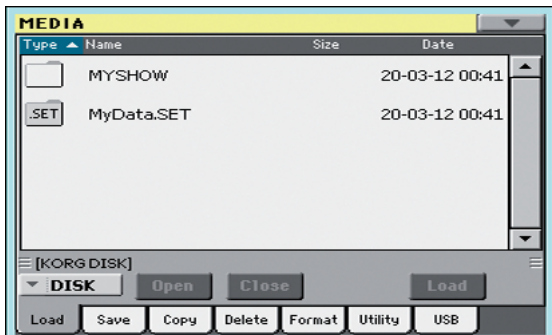
選択したフォルダ、またはディレクトリを開きます（これらの名前の先頭には、「」アイコンが付いています）。

Close ボタン

現在のフォルダまたはディレクトリを閉じて、親（上位）レベルに戻ります。

Load(ロード)

内部または外部記憶装置から本体メモリーに、ユーザー・データ・ファイル（パフォーマンス、ユーザー・サウンド、ユーザー・スタイル、ソングブック、ユーザーPCM、グローバル）をロードすることができます。



Note: このページでは、ロードできるデータだけを表示します。他のすべてのファイルは、表示されません。

データをマージする

すべてのユーザー・データをロードする際、または特定のタイプのデータをすべてロードする際、多くのデータはストレージ・デバイスからロードされ、本機のメモリー内にすでにあるデータをマージ（統合）されます。例えば、内蔵メモリーのユーザー・スタイル・バンクのすべてにデータが入っている場合（USER01、USER02、USER03）、ストレージ・デバイスからUSER01のスタイル・バンクのデータをロードすると、USER01は上書きされますが、USER02、USER03バンクは何も変更されずそのままとなります。

この結果、内蔵メモリーのスタイル・フォルダには新たにロードしたUSER01バンクと、以前から入っているUSER02、USER03が保存されている状態になります。

すべてのユーザー・データのロード

すべてのユーザー・データを1回の操作でロードすることができます。

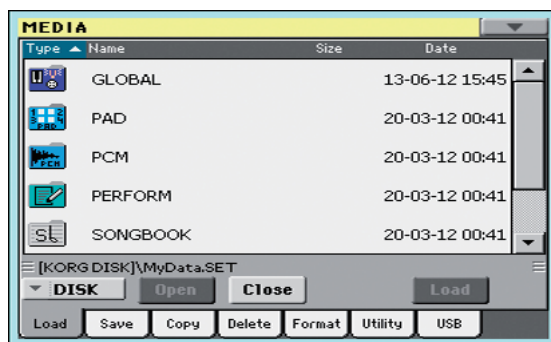
1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Openボタンにタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Closeボタンにタッチします。
4. ロードするデータを含む“.SET”フォルダを選択したら、Loadにタッチして選択を確定します。

新しい .SET フォルダを作成して、さまざまなソースからのPCMサンプルを含めるには、158ページの「各種のソースからのPCMサンプルの追加」を参照してください。

指定したタイプのすべてのデータのロード

指定したタイプのユーザー・データを1回の操作ですべてロードすることができます。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内にあるときは、上位のフォルダを選択して、Openボタンにタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Closeボタンにタッチします。
4. ロードするデータを含む“.SET”フォルダを選択したら、Openボタンにタッチして“.SET”フォルダを開きます。
ユーザー・データ（グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル...）のリストが表示されます。

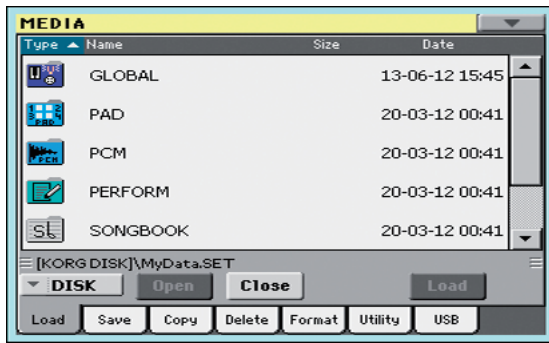


5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Loadボタンにタッチして選択を確定しロードを開始します。

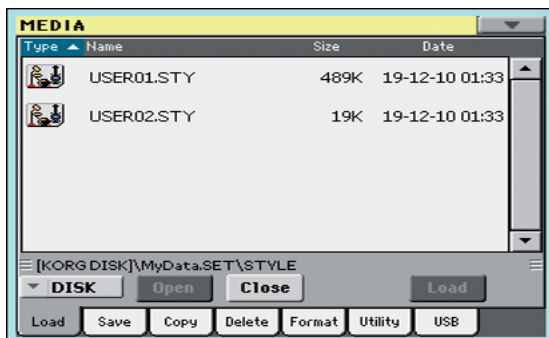
1つのバンクのロード

1つのユーザー・データ・バンク（ユーザー・サウンド、ユーザー・スタイル、パフォーマンス）をロードします。各バンクは、各種選択ウィンドウ（スタイル選択ウィンドウ、パフォーマンス選択ウィンドウ等）が入っているサイド・タブそれぞれに対応しています。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Openボタンにタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Closeボタンにタッチします。
4. ロードするデータを含む“.SET”フォルダを選択したら、Openボタンにタッチして“.SET”フォルダを開きます。
ユーザー・データ（グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル...）のリストが表示されます。



5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Openボタンにタッチして、選択したフォルダを開きます。フェイスリット/ユーザー・バンクのリストが表示されます。



6. 探しているバンク・ファイルを選択したら、Loadボタンにタッチして選択を確定します。

ダイアログ・ボックスが表示され、メモリー内の使用可能なユーザー（フェイスリット/ユーザー・スタイル）のバンクのいずれかを選択するように要求されます。



上記のページで、前に選択したスタイル・バンクをメモリー内のUSER1にロードします。メモリー内の既存のスタイルは削除、上書きされます。

7. ターゲット・バンクを選択してOKボタンにタッチすると、ソース・バンクをロードします。

Warning: ロードをすると、メモリー内のバンクに含まれているユーザー・データをすべて削除します。

Note: 使用していないPCMサンプルをすべて消去して新たにデータをロードするスペースを確保することができます。外部PCMサンプルを使用したサウンドやドラム・キットを消去すると、それらで使用していたPCMサンプルは何にも利用されていないデータになります。このとき、SoundモードのUser PCM Samples ページにある“Delete Non-assigned User PCM Samples”コマンドを選択すると、どのサウンドやドラム・キットにも使用されていないユーザーPCMサンプルが消去されます（121ページ参照）

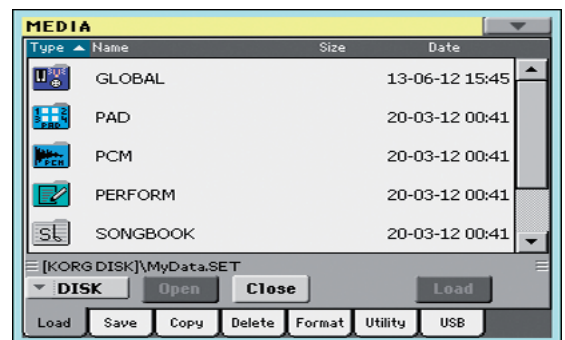
Note: サウンドのバンクをロードする場合、1つ以上のサウンドまたはドラム・キットで外部のPCMサンプルが使用される

ときは、それらのサンプルを自動的にロードします（サンプルがまだメモリー内に存在していない場合）

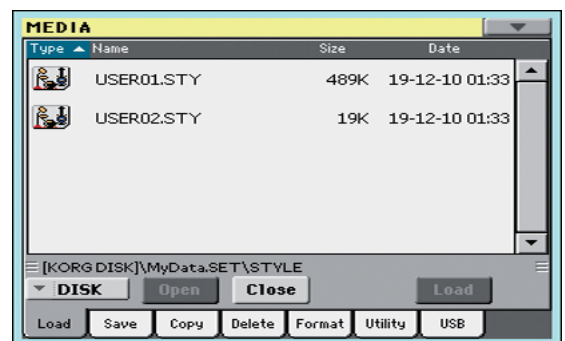
1つのデータのロード

1つのデータをロードします。

- 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
- デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
- 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Openボタンにタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Closeボタンにタッチします。
- ロードするデータを含む“.SET”フォルダを選択したら、Openボタンにタッチして“.SET”フォルダを開きます。
ユーザー・データ（グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル...）のリストが表示されます。



5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Openボタンにタッチして、選択したフォルダを開きます。バンクのリストが表示されます。



6. 探しているバンク・ファイルを選択したら、Openボタンにタッチして開きます。データのリストが表示されます。



7. 探しているデータを選択したら、Load ボタンにタッチしてロードを確定します。ダイアログ・ボックスが表示され、メモリー内の使用可能なロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、ディスクから選択したスタイルは、メモリー内のバンク Usr01 のロケーション 01 にロードします。同じメモリー・ロケーションにある既存のスタイルが削除されて上書きします。

空のロケーションは、「-----」と表示されます。

8. ロード先を選択してOKを押すと、ソース・ファイルをロードします。

Warning: ロードをすると、メモリー内の上書きするデータを削除します。

Note: 使用していないPCMサンプルをすべて消去して新たにデータをロードするスペースを確保することができます。外部PCM サンプルを使用したサウンドやドラム・キットを消去すると、それらで使用していたPCM サンプルは何にも利用されていないデータになります。このとき、Sound モードの User PCM Samples ページにある“Delete Non-assigned User PCM Samples” コマンドを選択すると、どのサウンドやドラム・キットにも使用されていないユーザー PCM サンプルが消去されます (121 ページ参照)

Note: 外部 PCM サンプルを使用したサウンドやドラム・キットをロードすると、それらで使用しているサンプルも自動的にロードされます (そのサンプルがすでに内蔵メモリーに入っていない場合にのみロードされます)。

Pa3X のデータをロードする

Pa3Xのデータのうち、グローバル・ファイル (GLB) とボイス・プロセッサー・プリセット・ファイル (VOC) 以外のデータは、本機のデータであるかのようにロードすることができます。但し、サウンドやエフェクトに若干の相違があります。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業はSongBook Editorソフトウェアで行います (コルグ・ウェブサイト (www.korg.com) から入手できます)。

Pa2X、Pa800 のデータをロードする

Pa2X、Pa800のデータのうち、グローバル・ファイル (GLB) とボイス・プロセッサー・プリセット・ファイル (VOC) 以外のデータは、本機のデータであるかのようにロードすることができます。但し、サウンドやエフェクトに若干の相違があります。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業はSongBook Editorソフトウェアで行います (コルグ・ウェブサイト (www.korg.com) から入手できます)。

なお、本機のデータをPa2XやPa800にはロードできません。

Pa1Xのデータをロードする

Pa1Xのデータのうち、グローバル・ファイル (GLB) とボイス・プロセッサー・プリセット・ファイル (VOC) 以外のデータは、本機のデータであるかのようにロードすることができます。但し、サウンドやエフェクトに若干の相違があります。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業はSongBook Editorソフトウェアで行います (コルグ・ウェブサイト (www.korg.com) から入手できます)。

なお、本機のデータをPa1Xにはロードできません。

Pa80/60/50 のデータのロード

Pa80/60/50のデータは、本機にロードするとグローバル (GLB) からボイス・プロセッサー (VOC) のファイルが切り離されて、正確にロードすることができます。唯一異なる点は、本機の“SOUND”フォルダが、Pa80/60/50では“PROGRAM”という名前になっていることです。したがって、Pa80/60/50のディスクからサウンドをロードする場合は、以下のいずれかの操作を行う必要があります。

- “.SET” フォルダをロードする前に、(コンピューターを使用しして) “PROGRAM” フォルダの名前を“SOUND”に変更します。
- 最初に “.SET” フォルダをロードし、次に “PROGRAM” フォルダから “.PCG” ファイルを別途ロードします。

Warning: 国内では Pa800 と Pa50 のみを販売しています。

i シリーズのデータのロード

本機は、以前のiシリーズ製品のスタイルと互換性があります。iシリーズのデータは、本機の通常のデータと同じようにロードできます。

1. 古いiシリーズのデータをUSBデバイスにコピーするか、本機内部のメモリーに転送します。
2. MEDIAキーを押してMediaモードに入ります。
必要な場合は、ロード・ページを選択します。
3. ロード・ページでは、iシリーズのデータを含むデバイスをデバイス・ポップアップ・メニューから選択します。
4. i30ファイルを読み取る場合は、“.SET” フォルダを選択し、画面のOpenボタンにタッチします。
5. “.STY” フォルダを選択します。
6. このときに、“.STY” フォルダ全体をロードするか、“.STY” フォルダを開き、スタイルを1つ選択することができます。

• フォルダ全体をロードするには、画面の Load ボタンにタッチします。含まれているスタイルが 40 個より多い場合、それらのスタイルは、順次 USER バンクにロードします。それ以外の場合は、メモリー内の USER スタイル・バンクまたはフェイバリット (お気に入り)・スタイル・バンクのいずれかを選択するように要求されます。ロード先のバンクを選択したら、Load ボタンにタッチしてバンクをロードします。“Are you sure?” というメッセージが表示されます。OK ボタンにタッチして開始します。中止するときは Cancel ボタンにタッチします。

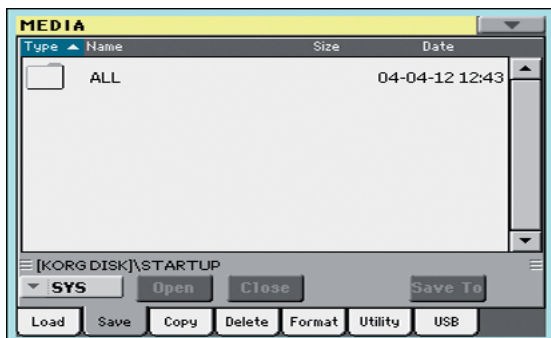
• スタイルを 1 つロードするには、画面の Open ボタンにタッチして “.STY” フォルダを開きます。このときに変換が開始されるので、操作が完了するまで少しお待ちください。

Note: i30 ファイルから “.SET” フォルダ全体をロードすると、非常に時間がかかる場合があります。

7. ロードするスタイルを選択し、Loadボタンにタッチします。
メモリー内のロード先を選択するように要求されます。
8. ロード先を選択したら、Load ボタンにタッチしてスタイルをロードします。
“Are you sure?” というメッセージが表示されます。OK ボタンにタッチして開始します。中止するときは Cancel ボタンにタッチします。
9. Style Playモードをオンにして、ロードしたスタイル (のいずれか) を選択します。
10. テンポを調整した後、“Write Current Style Performance” を選択し、変更内容をスタイル・セッティングに保存します。OKボタンを2回タッチしてロードを開始します。
11. 通常は、サウンドの違いのため、本機で古いスタイルをロードした後、それをある程度調整します (サウンド、音量、パン、テンポ、ドラム・マッピング、ラップ・アラウンドなどを変更します)。
12. サウンドをスタイル・トラックに効率的に割り当てるには、Original Style Soundsパラメーターにチェックが付いていないことを確認します (16ページ参照)。
13. スタイル・セッティングを再度保存します。“Write Current Style Performance” を選択し、変更内容をスタイル・セッティングに保存します。OKボタンにタッチしてロードを開始します。

Save(セーブ)

内部メモリーから外部に接続したハードディスクやUSBメモリーなどの大容量記憶デバイスにユーザー・データを保存できます。内部メモリーの1つのファイル、バンク、またはすべてのユーザー・ファイルおよびフェイバリット・スタイル・ファイルを保存できます。



Note: このページでは、保存できるデータだけを表示します。他のすべてのファイルは、表示されません。

内部メモリーに含まれる各種のファイルを以下に示します。

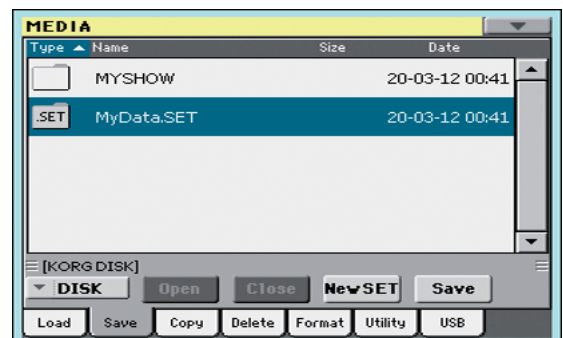
ファイル/フォルダのタイプ	含まれる内容	保存デバイス上では…
すべて	メモリー内のすべてのユーザー・データ	.SET フォルダ
スタイル	USER 01-03 スタイル、および FAVORITE 01-10 スタイル	.SET フォルダ内の STYLE フォルダ
サウンド	ユーザー・サウンドおよびドラム・キット	.SET フォルダ内の SOUNDS フォルダ
パッド	ユーザー・パッド	.SET フォルダ内の PAD フォルダ
パフォーマンス	パフォーマンス	.SET フォルダ内の PERFORM フォルダ
ソングブック	ソングブック・データベース	.SET フォルダ内の SONGBOOK フォルダ
PCM	内蔵記憶装置に含まれるすべてのマルチサンプルと RAM に含まれる PCM サンプル	.SET フォルダ内の PCM フォルダ
グローバル	すべてのグローバル・パラメーター。MIDI プリセット、SC プリセット、リミッター・プリセット、マスター EQ プリセットも保存されます。	.SET フォルダに入っている GLOBAL フォルダ。GLOBAL フォルダには MIDI、SC、リミッター、マスター EQ の各プリセット・ファイルが入るフォルダが作成されます。

すべてのデータの保存

すべてのデータを1回の操作で保存することができます。

1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ (“All”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択して Save ボタンにタッチし、選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



3. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。
保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
4. このときに、下記のいずれかの操作をします。
 - ・ New SET ボタンにタッチし、新しい “.SET” フォルダを作成します (156 ページ “新しい “.SET” フォルダの作成” 参照)。
 - ・ 既存の “.SET” フォルダを選択します。
5. Save ボタンにタッチします。
ダイアログ・ボックスが表示され、保存するデータのタイプを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、記憶デバイスに保存するすべてのデータ・タイプにチェックを付けます。

6. OKボタンにタッチして保存を開始します。

中止するときは Cancel ボタンにタッチします。

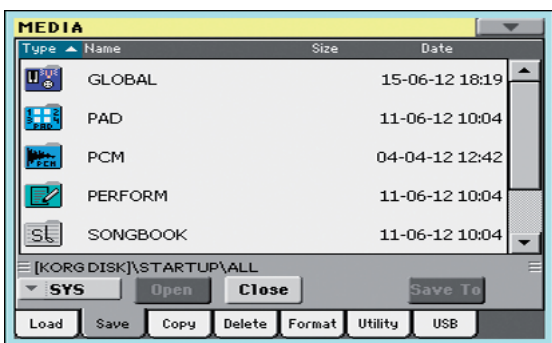
Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の選択したタイプのデータをすべて削除します。

指定したタイプのすべてのデータの保存

上記の他に、対応するフォルダを選択して、指定したタイプのデータをすべて保存することもできます。

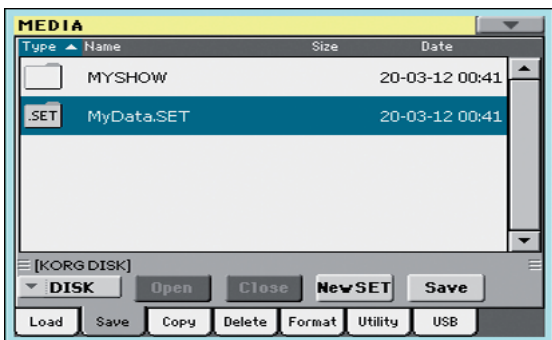
1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーすべてのデータ・フォルダ (“All”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択 (反転表示) してから、画面の Open ボタンにタッチします。

ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Save To ボタンにタッチして選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



4. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。

保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

5. このときに、下記のいずれかの操作をします。

- New SET ボタンにタッチし、新しい “.SET” フォルダを作成します (152 ページの「新しい “.SET” フォルダの作成」参照)。
- 既存の “.SET” フォルダを選択し、Save ボタンにタッチします。

Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の選択したタイプのデータをすべて削除します。

1つのバンクの保存

ユーザー・バンクは、1回の操作で1つ保存することができます。

各バンクは、様々な選択ウィンドウ (スタイル選択、パフォーマンス選択ウィンドウ等) の画面にある各サイド・タブと対応しています。

1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーすべてのデータ・フォルダ (“All”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択 (反転表示) してから、画面の Open ボタンにタッチします。

ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



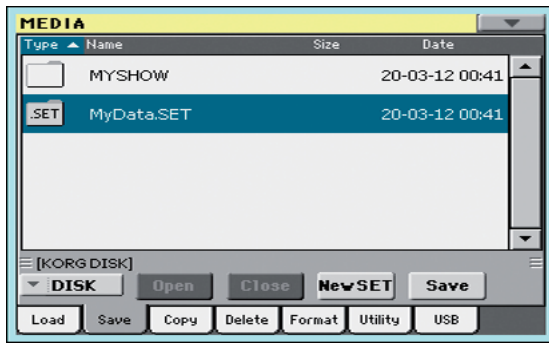
3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Open ボタンにタッチしてそのフォルダを開きます。

含まれているバンク・ファイルのリストが表示されます。

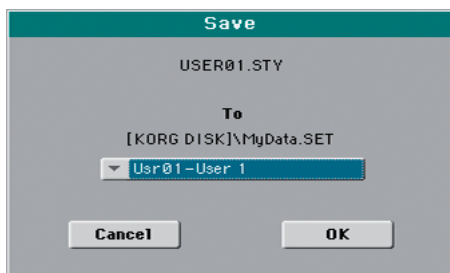


4. 保存するバンク・ファイルを選択したら、Save To ボタンにタッチして選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



5. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。
保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
6. このときに、下記のいずれかの操作をします。
 - ・ New SET ボタンにタッチし、新しい “.SET” フォルダを作成します (152 ページの「新しい “.SET” フォルダの作成」参照)。
 - ・ 既存の “.SET” フォルダを選択し、Save ボタンにタッチします。
7. ダイアログ・ボックスが表示され、フォルダ内の使用可能なユーザー (またはフェイバリット/ユーザー・スタイル) のロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



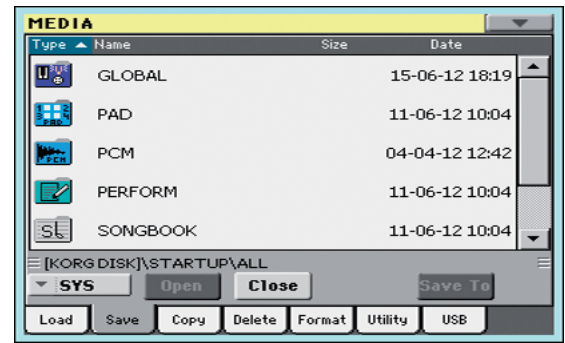
上記のダイアログ・ボックスで、前に選択したスタイルのバンクは、選択したフォルダ内のバンク User 01 に保存します。使用可能なユーザー・バンクは 3 つあります。

8. OK ボタンにタッチして保存を開始します。
中止するときは Cancel ボタンにタッチします。
Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の同じバンクを削除します。

1 つのデータの保存

ユーザー・データは、1 回の操作で 1 つ保存することができます。

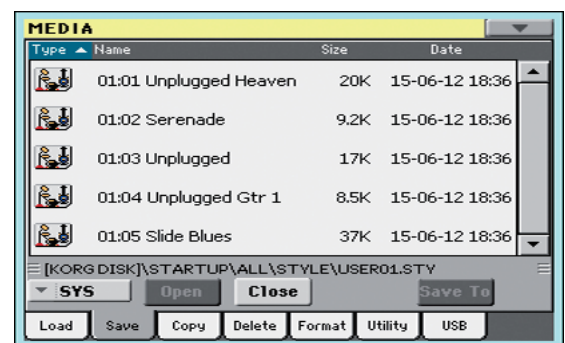
1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ (“All”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択 (反転表示) してから、画面の Open ボタンにタッチします。
ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



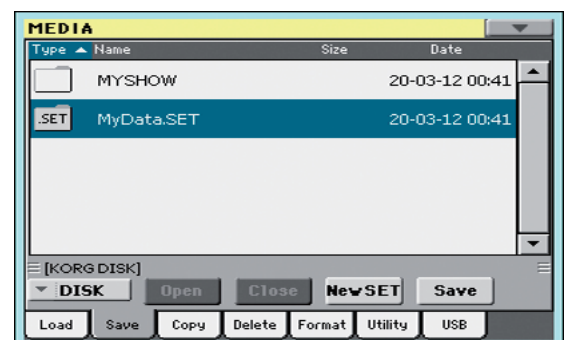
3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Open ボタンにタッチしてそのフォルダを開きます。
含まれているバンク・ファイルが表示されます。



4. 目的のバンク・ファイルを選択して Open ボタンにタッチすると、1 つのデータに移動できます。



5. 保存するファイルを選択したら、Save To ボタンにタッチして選択を確定します。
保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



6. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。
保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

- このときに、下記のいずれかの操作をします。
 - New SET ボタンにタッチし、新しい“.SET”フォルダを作成します（152 ページの「新しい“.SET”フォルダの作成」参照）。
 - 既存の“.SET”フォルダを選択し、Save ボタンにタッチします。
- ダイアログ・ボックスが表示され、選択したフォルダ内の使用可能なユーザー（またはフェイスリット・スタイル）のロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、前に選択したスタイルは、選択したフォルダのバンク Usr01 内のロケーション 01 に保存します。

- OK ボタンにタッチして保存します。
中止するときは Cancel ボタンにタッチします。

Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の同じデータを削除します。

新しい“.SET”フォルダの作成

本機独自のデータは、拡張子が“.SET”である専用のフォルダに保存する必要があります。この専用のフォルダは、通常のフォルダ内に保存できます。

これらのデータは、既存の“.SET”フォルダに保存することもできますし、このタイプのフォルダを新規作成して、そのフォルダに保存することもできます。フォルダを新規作成する方法を以下に示します。

- 保存先デバイスのディレクトリが画面に表示されると、ファイル・リストの下にあるボタンの間に New SET ボタンが表示されます。



- New SET ボタンにタッチします。
ダイアログ・ボックスが表示され、新しい“.SET”フォルダの名前を入力するように要求されます。

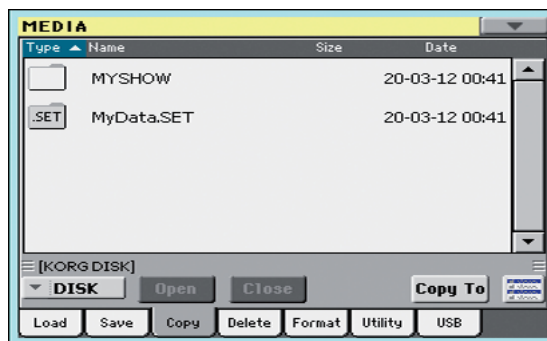


- [T] (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。
- 名前を入力した後、OK ボタンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。
- OK ボタンにタッチすると、新しいフォルダが作成され、ダイアログ・ボックスが終了します。

Copy(コピー)

ファイルとフォルダをコピーします。コピーできるフォルダは、一般フォルダまたは“.SET”フォルダです。また、開いている一般フォルダのコンテンツをコピーすることもできます。コピーは、同じデバイス内で行うことや、あるデバイスから別のデバイスへ行うこともできます（コピー操作中は、両方のデバイスを本機に接続している必要があります）。

コピー操作中、“.SET”フォルダを開いてその中のファイルを1つだけコピーすることはできません。これは、データ構造を元の状態のまま維持するためです。一般フォルダは、開いて移動することが可能です。



Load や Save ページとは異なり、このページでは Pa シリーズで使用できるファイルだけでなく、すべての種類のファイルが表示されます。

フォルダの内容のコピー

画面でフォルダが開いているときに何も選択していない場合は、フォルダ自体をコピーするのではなく、フォルダの内容をコピーできます。

Note: コピー中に“.SET”フォルダを開くことはできません。ただし、一般フォルダはすべて開くことができます。

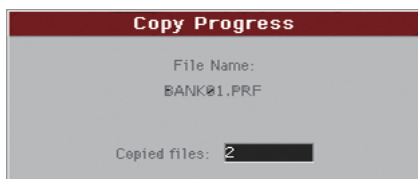
- 外部デバイスとの間でコピーを行う場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
- デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
- 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Open ボタンにタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Close ボタンにタッチします。
- フォルダ自体をコピーせずに、現在のフォルダの内容をコピーするには、画面内のどの項目も選択しないでください。
- Copy To ボタンにタッチします。
コピー先デバイスが表示されます。

Note: 選択したデバイスが使用可能でない場合は、“Device not found” または “unknown format” というメッセージが表示され、別のデバイスを自動的に選択します。

6. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、コピー先デバイスを選びます。
7. 別のフォルダを選択する場合は、OpenボタンとCloseボタンを使用してディレクトリを移動します。
 - ・ (“SET” フォルダではなく) 既存の一般フォルダにコピーする場合は、そのフォルダを選択します。
 - ・ 現在のフォルダにコピーする場合は、何も選択しないでください。
8. コピー先を選択したら、Copyボタンにタッチします。

コピー先のロケーションにあるファイルまたはフォルダの名前がコピー元データのファイルまたはフォルダと同じ場合は、Overwrite ダイアログ・ボックスが表示されます (154 ページの「既存のファイルまたはフォルダの上書き」参照)。

コピーの間、ダイアログ・ボックスに、操作の進行状況を示します。



1つのファイルまたはフォルダのコピー

1つのファイルまたはフォルダを、ルートまたは一般フォルダから別の一般フォルダにコピーできます。“SET” フォルダ内から1つのファイルまたはフォルダをコピーすることはできません。

1. 外部デバイスとの間でコピーを行う場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
3. コピーするファイルまたはフォルダを含むフォルダを選択します。ファイルまたはフォルダが別のフォルダに含まれている場合は、Openボタンにタッチしてそのフォルダを開きます。直前の階層レベルに戻るには、Closeボタンにタッチします。
4. コピーするファイルまたはフォルダを含むフォルダを開くには、Openボタンにタッチします。
5. コピーするファイルまたはフォルダを選択したら、Copy Toボタンにタッチして選択を確定します。

コピー先デバイスが表示されます。

Note: 選択したデバイスが使用可能でない場合は、“Device not found” または “unknown format” というメッセージが表示され、別のデバイスを自動的に選択します。
6. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、コピー先デバイスを選びます。
7. コピー先デバイスの内容が画面に表示されたら、コピー先フォルダを選択します。Openボタンにタッチするとフォルダが開き、Closeボタンにタッチするとフォルダが閉じます。
8. コピー先を選択したら、Copyボタンにタッチします。

コピー先のロケーションにあるファイルまたはフォルダの名前がコピー元データのファイルまたはフォルダと同じ場合は、Overwrite ダイアログ・ボックスが表示されます (154 ページの「既存のファイルまたはフォルダの上書き」参照)。

複数のファイルの選択

Mediaモードのコピー・ページとデリート・ページでは、複数のファイルまたはフォルダを同時に選択して、操作を実行することができます。ファイルまたはフォルダは、連続して (並んで) 選択することも、不連続で (他のファイルまたはフォルダを挟んで飛び飛びに) 選択することもできます。

ファイルを連続して選択するのか、不連続で選択するのかを決定するには、page commandボタンの右側にあるModeボタンを使用して、SHIFTキーのオプションを選択します。




ファイルまたはフォルダを連続して (並んで) 選択するには、このオプションを選択します。




ファイルまたはフォルダを不連続で (他のファイルまたはフォルダを挟んで飛び飛びに) 選択するには、このオプションを選択します。

ファイルまたはフォルダを連続して選択するには、以下の手順を実行します。

1. Modeボタンにタッチして、SHIFTキーの  オプションを選択します。
2. 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダを選択します。
3. SHIFTキーを押したままにします。
4. 選択対象の最後のファイルまたはフォルダを選択します。
5. SHIFTキーを離します。

ファイルまたはフォルダを不連続で選択するには、以下の手順を実行します。

1. Modeボタンにタッチして、SHIFTキーの  オプションを選択します。
2. 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダを選択します。
3. SHIFTキーを押したままにします。
4. 選択対象の2番目のファイルまたはフォルダを選択します。
5. SHIFTキーを押したまま、選択対象の他のファイルまたはフォルダを次々に選択します。
6. SHIFTキーを離します。

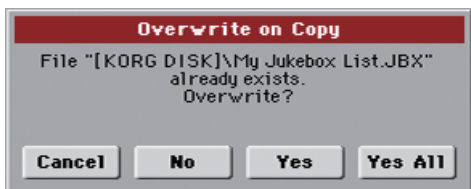
ファイルまたはフォルダを選択解除するには、以下の手順を実行します。

- ・ すべてのファイルまたはフォルダを選択解除するのではなく、1 つ以上のファイルまたはフォルダを選択解除するには、SHIFTキーを押したまま、選択解除するファイルまたはフォルダにタッチします。
- ・ すべてを選択解除するには、その他のいずれかのファイルまたはフォルダを選択します。選択済みのファイルとフォルダがすべて選択解除されます。

既存のファイルまたはフォルダの上書き

ファイルをコピーするときに、コピー元エレメントと同じ名前のファイルまたはフォルダがコピー先デバイスに見つかる場合があります。この場合は、ファイルまたはフォルダを上書きしてよいかどうかを尋ねられます。

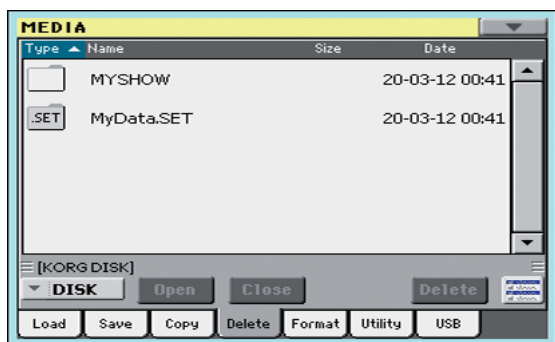
重複するファイルまたはフォルダが見つかったときは、以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



- | | |
|--------------|---|
| Cancel | 操作を中止します。 |
| No | ファイルまたはフォルダに上書きしません。ソース・ファイルまたはソース・フォルダをコピーしません。残りのファイルとフォルダに対して操作が続行されます。 |
| Yes | ファイルまたはフォルダに上書きします。残りのファイルとフォルダに対して操作を続行します。 |
| Yes (to) All | ファイルまたはフォルダに上書きします。後続の重複するファイルまたはフォルダもすべて上書きします。このダイアログ・ボックスは、再表示しません。残りのファイルとフォルダに対して操作を続行します。 |

Delete

デリート機能は、ファイルやフォルダをストレージ・デバイスから消去する際に使用します。



LoadやSaveページとは異なり、このページではPaシリーズで使用できるファイルだけでなく、すべての種類のファイルが表示されません。

Hint: GlobalモードのMode Preferences内、Mediaページにある“Hide Unknown Files”をオンにすると本機で使用できる以外のファイルを非表示にすることができます（133ページ参照）。

消去手順

1. 外部デバイスから削除する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
3. 探しているファイルまたはフォルダが別のフォルダ内にあるときは、上位フォルダを選択し、Open ボタンにタッチして開

きます。上位フォルダへ戻るときは、Close ボタンにタッチします。

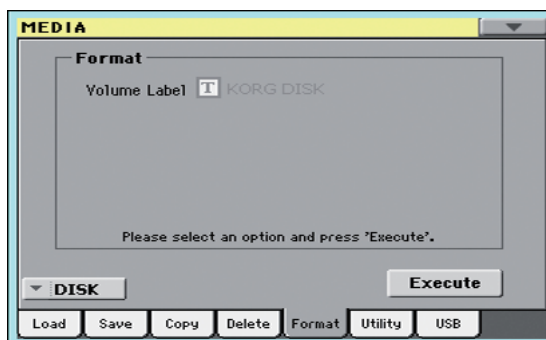
4. 削除するファイルまたはフォルダを選択します。
5. Delete ボタンにタッチすると、選択した項目を削除します。削除の間、ダイアログ・ボックスには、操作の進行状況を示します。

複数のファイルの選択

削除するファイルまたはフォルダを複数同時に選択する方法については、153ページの「複数のファイルの選択」を参照してください。

Format(フォーマット)

フォーマット機能を使用すると、デバイスを初期化できます。本機では、PC互換のデバイス・フォーマットを使用しています。



Warning: デバイスをフォーマットすると、デバイスに含まれるすべてのデータが完全に失われます。

Volume Label (ボリューム・ラベル)

フォーマットするデバイスに名前を割り当てます。

Note: 内蔵ボリュームのラベル（名前）を変更することはできません。内蔵ディスクのフォーマット時はラベルの変更はできません。

[T]（テキスト・エディット）ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力した後、OK ボタンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Note: ソングブックで使用されるスタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルを含むデバイスの名前を変更すると、リンクが切れます。デバイスには、フォーマット前と同じ名前を付けることをお勧めします。

外部デバイスの名前を変更した場合は、SongBook Editor ソフトウェア（www.korg.comから入手できます）を使用してリンクの修正を行ってください。

Warning: 本機が USB 経由でコンピューターと接続されている場合、本機の内蔵ディスクのラベル（名前）を変更することはできません。この状態で変更しても、元の名前に自動的に戻ります。

Execute ボタン

このページでオプションをすべて設定した後、このボタンにタッチすると、Format コマンドを実行します。

フォーマット手順

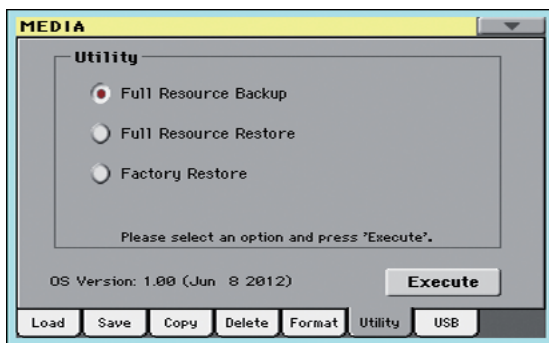
デバイスをフォーマットする方法を以下に示します。

1. 外部バイスをフォーマットする場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. フォーマットするデバイスを、画面左下にある Device ポップアップ・メニューから選択します。
3. フォーマットを開始する場合はYesボタン、キャンセルする場合はNoボタンにタッチします。

Note: 外部のUSBデバイスをフォーマットするときは、誤ってデータを消去しないようにするために、更に警告が表示されません。

Utility(ユーティリティ)

このページには、一連のバックアップとリストアのユーティリティが含まれています。



Full Resource Backup

このコマンドで本機のすべてのデータをまとめたバックアップ・ファイルを作成し、選択したデバイスに保存することができます。バックアップ・ファイルの拡張子は“.BKP”です。

Hint: このコマンドではデータを選択して保存することはできません（例えばスタイルを1つだけ保存したり、パフォーマンスのあるバンクだけを保存したりすることはできません）。そのような場合は、Media ページの Save ページで保存操作を行います。

Note: 機のデータを工場出荷時の状態に戻したいときは、“Factory Restore” コマンドを使用します（156 ページ参照）。

Note: このコマンドで作成したバックアップ・ファイルは、通常のロード操作（Media モード内 Load ページ）ではロードできません。アップデートしたミュージカル・リソースのユーザー・データをロードするなど、通常のロード操作でロードできるファイルとして保存したいときは、Media モードの Save ページで保存操作を行います。

1. 外部のUSBデバイス上にバックアップを作成する場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。

作成先デバイスに十分な空きスペースがあることを確認してください。空きスペースが十分ないと、バックアップ操作が完了しません。

2. “Full Resources Backup” を選択した後、画面のExecute ボタンにタッチします。

作成先デバイスが表示されます。



3. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。

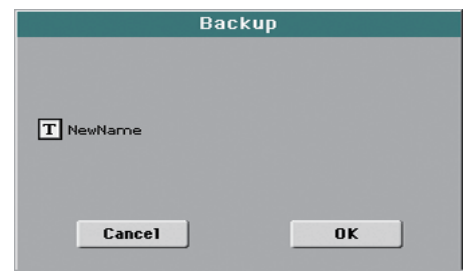
4. 別のフォルダ内にデータを保存する場合は、そのフォルダを選択し、Open ボタンにタッチして開きます。

上位フォルダに戻るときは、Close ボタンにタッチします。

5. データを保存するフォルダを選択し、Backup ボタンにタッチしてデータを保存します。

何も選択しない場合は、現在のディレクトリにデータを保存します。

Backup ボタンにタッチすると、ダイアログ・ボックスが表示され、バックアップ・ファイルの名前、およびバックアップ時に圧縮をオンにするかどうかを選択するように要求されます。



T (テキスト・エディット) ボタンにタッチして、テキスト・エディット・ウィンドウを開きます。名前を入力したら、OK ボタンにタッチして確定します。

バックアップ・デバイス上のスペースを節約するために、“Compression” にチェックを付けることをお勧めします。ただし、圧縮をオンにすると、処理時間が長くなります。

6. OK ボタンにタッチしてバックアップを開始します。
7. バックアップが終了したら、記憶デバイスを安全な場所に保管しておきます。

Full Resources Restore

このコマンドは、“Full Resources Backup” で作成した内部の工場出荷時データおよびユーザー・データのバックアップをリストアします。

Warning: このコマンドを使用すると内蔵メモリー上のすべてのデータが消去されます（ユーザー・データも消去されます）。

Hint: このコマンドでは、例えばスタイルを1つだけロードしたり、パフォーマンスのあるバンクだけをロードしたりするように、データを選択してロードすることはできません。バックアップ・ファイルは、本機のすべてのデータをまとめて1つのファイルにしたもので、リストア時は常にすべてのデータが本機にロードされます。

Note: 他のPaシリーズやiシリーズで作成したバックアップ・ファイルをロードすることはできません。

Warning: データのリストア中はキーボードを演奏せず、Mediaモードのままにしてください。“Wait”メッセージが消えるまでお待ちください。

1. 外部のUSBデバイスからリストアを行う場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートのいずれかに接続します。
2. “Full Restore Resources” を選択し、Executeボタンにタッチします。
ソース・デバイスが表示されます。
3. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
4. ファイルを参照し、バックアップ・ファイルを探します。
5. バックアップ・ファイル（“.BKP”ファイル）が画面に表示されたら、それを選択し、Restoreボタンにタッチします。
6. リストア作業が完了すると“Data Restored. Please switch off”というメッセージが画面に表示されます。本機の電源をオフにし、再びオンにします。

Warning: データのリストア中はキーボードを演奏せず、Mediaモードのままにしてください。“Wait”メッセージが消えるまでお待ちください。

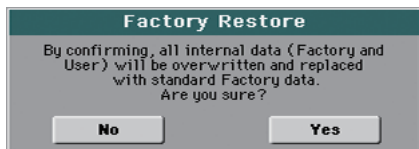
Factory Restore

エディットしたデータやユーザー・データなどをすべて消去し、本機を工場出荷時と同じ状態にしたいときは、このFactory Restore操作を行います。

Warning: このコマンドを実行すると本機のメモリー上のデータ（ユーザー・データも含まれます）がすべて消去されますので、十分にご注意ください。

1. Factory Restoreコマンドを選択し、Executeボタンをタッチします。

この時メッセージが表示され、内蔵メモリー上のデータをすべて消去しても良いかどうかを確認できます。



2. Yesボタンをタッチします（キャンセルしたいときはNoボタンをタッチします）。すると本機のデータがすべて工場出荷時の状態に戻ります。

OS Version Number

この行には、インストールしているオペレーティング・システムのバージョンを示します。無償の最新バージョンがリリースしているかどうかを確認するために、弊社のWebサイト（<http://www.korg.co.jp/>）をときどき確認してください。

USB

ファイルを転送するUSBデバイス・ポートを有効、または無効にする場合に使用します。



USBデバイス・ポートを使用すると、内蔵メモリーにコンピューターからアクセスできます。これを行うには、本機をコンピューターのUSBインターフェイスに接続します。

これにより、本機の内蔵メモリー（DISKデバイス）のユーザー・アクセス可能エリアにあるファイルをコンピューターに転送したり、逆にコンピューターからこのエリアにファイルを転送することができます。

Note: 本機の付属ディスクに収録されているドライバーは、MIDI信号の入出力をUSBポートで行うためのUSB-MIDIドライバーのみです。

Note: USBファイル転送が有効になっている間は、本機その他の機能を利用できません。

Warning: 本機とコンピューターをUSB経由で接続している場合、本機の内蔵ディスクのラベル（名前）は変更できません。変更をしても、自動的に元の名前に戻ります。

HD Connection

通常、本機では、ファイルを転送するUSBデバイス・ポートが有効になっていません（ただし、MIDI接続の場合は、常に有効になります）。USBデバイス・ポートを有効にするにはEnableボタンにタッチし、無効にする場合はDisableボタンにタッチします（すべての「Warning」をお読みください）。

Enable 標準のUSBケーブルを使用して本機をコンピューターに接続した後、このボタンにタッチすると、ファイル転送が有効になります。この場合、本機は、B USBデバイス（デバイスまたはスレーブと呼ばれる）になり、コンピューターは、A USBデバイス（ホストまたはマスターと呼ばれる）になります。

本機の内部メモリーをコンピューターが読み取ると、内部メモリーのアイコンが、コンピューターに接続しているその他の記憶デバイスの間に表示されます。

Warning: “.SET”フォルダの構造は変更しないでください。変更してしまうと、本機で“.SET”フォルダを使用できなくなります。USB接続は、バックアップを行うため、または通常のフォルダを変更するために使用してください。

Note: USB接続を開始した後、コンピューターから本機のデータにアクセスするには、ある程度の時間がかかる場合があります。

Disable

このボタンにタッチすると、USB ファイル転送を切断します。このボタンは、データ転送が確実に完了してからタッチするように注意してください。

Note: コンピューター側で USB 通信を切断したときも、USB 接続は自動的に切断します。

通常、PC の USB 通信を切断するには、マウスの右ボタンで USB デバイス・アイコンをクリックし、専用のコマンドを選択します。Mac の場合は、USB デバイス・アイコンを選択した後、イジェクト・コマンドを選択します。または、Dock のイジェクト・アイコンに USB デバイス・アイコンをドラッグします。

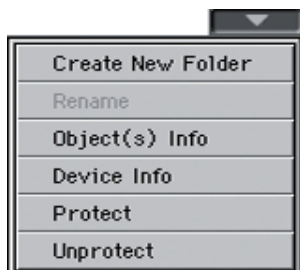
Hint: USB 接続を切断するときは、本機のこのボタンを使うのではなく、コンピューターから切断することをお勧めします。

Warning: コンピューターが実際にファイル転送を終了する前に、USB 通信を切断しないでください。ファイル転送が実際に終了する前に、ファイル転送が完了したと画面上のインディケータに示される場合があります。

データ転送が完了する前に USB 通信（または USB ケーブル）を切断すると、データが消失する場合があります。

ページ・メニュー

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



Create New Folder (新規フォルダ作成)

このコマンドでは、新しい一般フォルダを作成できます。ただし、このコマンドで“.SET”フォルダを作成することはできません。“.SET”フォルダを作成するときは、保存操作が必要で、いずれかの保存ページでNew SETボタンを使って作成します。

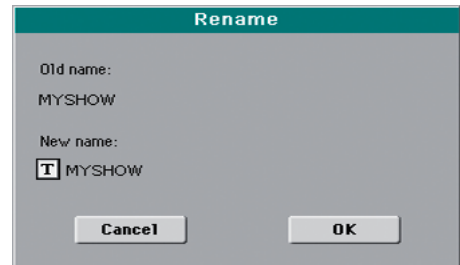


T (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、OKボタンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Rename (名前の変更)

ファイル・リストで項目を選択したときのみ使用可能です。

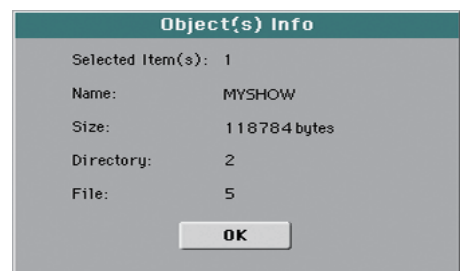
この機能は、既存の一般ファイルまたは一般フォルダの名前を変更する場合に使用します。データ構造の整合性を維持するために、“.SET”フォルダ内のフォルダやファイルの名前を変更することはできません。また、ファイルおよび“.SET”フォルダの3文字の拡張子を変更することはできません。これらの拡張子は、ファイルまたはフォルダのタイプを識別するために使用されるからです。



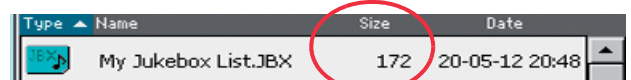
T (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、OKボタンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Object (s) info (ファイル / フォルダ情報)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダのサイズを表示する場合に選択します。含まれるファイルとディレクトリ (フォルダ) の数も表示します。



Note: ファイル・リストのファイル名の右側には、1つのファイルのサイズを必ず表示します。



Device Info (デバイス情報)

このコマンドは、選択したデバイスの各種の情報を表示する場合に選択します。別のデバイスを選択するには、デバイス・ポップアップ・メニューを使用します。通常、デバイス・ポップアップ・メニューは、メディア・ページの左下隅にあります。



T (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、OKボタン

ンにタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Warning: 本機の USB ホスト・ポートに接続しているストレージ・デバイスの名前や、そのデバイスに保存されていて、ソングブックのエントリで使用されているファイルの名前を変更すると、そのエントリとのリンク関係がなくなってしまう、そのエントリは名前が変更されたデバイスやファイルを見つけられなくなってしまう。このような場合は、変更した名前を元の名前に戻すか、SongBook Editor ソフトウェア (www.korg.co.jp から入手できます) を使用して、リンクの修正を行います。

Note: 内蔵メモリーの名前の変更はできません。

Protect (ファイル / フォルダの保護)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダが書き込みまたは消去されないように保護する場合に選択します。ファイル名またはフォルダ名の隣にロック・アイコンが表示されます。



Unprotect (ファイル / フォルダの保護解除)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダの保護を解除するときを選択します (選択したファイル、またはフォルダを保護している場合)。

大容量記憶デバイスに関する注意

本機では、メモリーに含まれているデータの大部分を、USBホスト・ポートのいずれかに接続している外部デバイス (USBフラッシュ・メモリーなど) に保存することができます。これらのデバイスを使用するときは以下の点に注意してください。

内蔵メモリーの書き込み保護

Mediaモードにあるソフトウェア保護を使用して、内蔵メモリーの書き込み保護を行うことができます (158ページの「内蔵メモリーの書き込み保護」参照)。

注意点

- デバイスが動作している間は、デバイスを取り外したり、本機を移動したりしないでください。
- デバイスの破損によるデータの消失に備えて、デバイスに保存しているデータのバックアップを取り、コンピューター等の別のストレージ・デバイスに保存しておきます。本機の内蔵ディスク (DISK ユニット) にあるデータは、USB デバイス・コネクション操作を行うことでコンピューターに転送することができます。
- 損傷を防ぐため、本機を運ぶときは、USB デバイスを USB ポートに接続したままにしないでください。
- メモリー・デバイスまたは本機は、磁場の発生源 (テレビ、冷蔵庫、コンピューター、モニター、スピーカー、携帯電話、変圧器など) に近づけないでください。磁場の影響によりデバイスの内容が変化する恐れがあります。
- メモリー・デバイスは、温度や湿度が非常に高い場所に置かないでください。また、直射日光にさらしたり、ほこりのある場所や汚れた場所に保管しないでください。

- デバイスの定期的なケアをお勧めします。本機とコンピューターを USB 接続し、コンピューターのユーティリティを使用して本機の内蔵ディスクのデフラグ処理や修復を行うことができます。

起こりうる問題

- 磁場やごみ、湿気、使用法が原因でデバイスのデータが損傷する場合があります。データが損傷した場合は、コンピューターのディスク修復ユーティリティで、データのリカバリーを試みてください。ただし、データのバックアップ・コピーを常に作成しておくことをお勧めします。

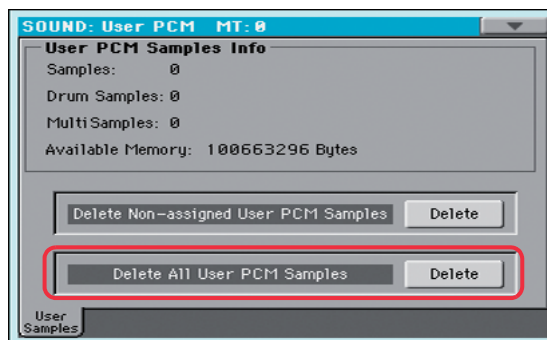
各種のソースからのPCMサンプルの追加

.SETフォルダをロードすると、メモリー内のユーザー PCM サンプルをすべて削除します。そのため、.SETフォルダをロードして各種のサンプルを追加することはできません。

複数のソースからのサンプルを追加するには、ユーザー PCM サンプルを使用するサウンドまたはドラム・キットを1つロードする必要があります。

すべてのサンプルおよびマルチサンプルの削除

1. 既にメモリーに含まれているサンプルとマルチサンプルをすべて削除する場合は、SOUND EDIT キーを押して Sound EDIT モードに入り、MENU キーを押して User PCM Sample セクションを選びます。
2. User PCM Samples ページにある Delete All User PCM Samples ボタンをタッチし、実行して良いかどうかを確認してから実行します。



Warning: 失いたくない重要なデータがある場合は、削除を行う前に、そのデータのコピーを作成してください。

Hint: サウンド選択ウィンドウのページ・メニューから “Delete” コマンドを選択して、サウンドを消去することができます (6 ページ参照)。このコマンドを選択した後、そのサウンドにリンクしていた PCM サンプルやマルチサンプルも消去できます。

サンプルを含む新しい .SET の作成

1. MEDIA キーを押して、Media モードをオンにします。ロードページに移動します。
2. 追加するPCMサンプルをいくつか含む最初の.SETフォルダを開きます。
3. SOUND フォルダを開いた後、USER バンクのいずれかを開き、ロードしたいサンプルを使用する、最初のサウンドまたはドラム・キットを選択します。
4. Loadボタンにタッチし、メモリー内のターゲット・ユーザー・ロケーションを選択します。
サウンドまたはドラム・キットを、使用する PCM サンプルとともにロードします。
5. ロードしたいサンプルを使用する以降のサウンドまたはドラム・キットについても、同じ操作を実行します。
6. ロードが終了したら、新しい .SET フォルダを保存し、Save AllダイアログでPCMオプションにチェックが付いていることを確認します（149ページの「すべてのデータの保存」または146ページの「指定したタイプのすべてのデータのロード」参照）。

ソングブック

ソングブックは、さまざまな「ミュージック・リソース」（スタイル、スタンダードMIDIファイル、KARファイル、およびMP3ファイル）を整理し、簡単に検索して取り出すことができるデータベースです。

SongBookモードは、Style PlayモードやSong Playモードとの組み合わせで動作します。データベースまたはカスタム・リストのエントリーを選択すると、エントリーに関連しているファイルのタイプによって、Style PlayモードかSong Playモードが自動的に選択されます。

ソングブックでは、ソング・データを整理することに加え、Song Playモードで再生する際、1つのスタンダードMIDIファイルまたはMP3ファイルに4つのパッドと最大4つのSTSを関連付けることができます。また、エントリーした曲の歌詞を含む別のテキスト・ファイルをリンクさせることができます。

これにより、スタンダードMIDIファイルまたはMP3ファイルをリアルタイムで再生しながら、キーボード・トラックの設定を簡単に切り替えることができます。

Note: ソングブックのエントリーには、実際のデータは含まれていません。含まれているのは、保存しているスタイル、スタンダードMIDIファイル、MP3ファイルの情報だけです。ソングブック・ファイルをコピーしても、ソングブックで参照している元のファイル自体はコピーされません。

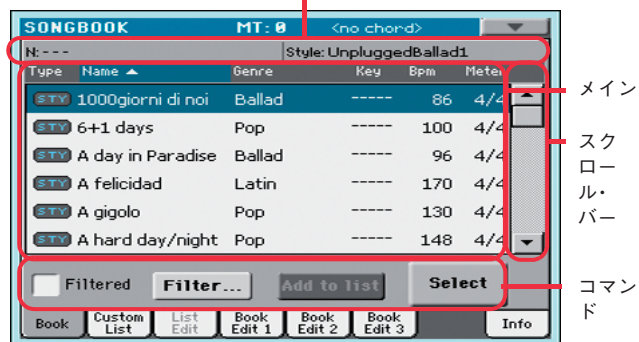
Hint: SongBook Editor ソフトウェア (www.korg.com から入手できます) を使用して、コンピューター上でソングブックのエディットをすることができます。

Warning: 記憶デバイスから、ソングブック・リスト (「.SBD」ファイル) をロードすると、メモリー内のソングブック・リストは上書きされます。新しい「.SBD」ファイルをロードする前に、現在のソングブック・リストを保存してください。

Book

ブック・ページには、ソング・エントリーの完全なデータベース (「.SBD」ファイル) が含まれています。このページではエントリーを選択し、画面に表示されるSelectボタンをタッチしてエントリーをロードし、PLAYまたはSTARTキーを押してソングやスタイルを演奏させることができます。

リスト・ヘッダー



このデータベースの各エントリーには、ソングの作者名、ソング名、ジャンル、オリジナル・キー、テンポ、および拍子が含まれます。いずれかのエントリーを選択すると、関連するスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルが自動的に呼び出されます。また、STSとパッドの設定も呼び出されます (もし存在するならば)。

リスト・ヘッダー

選択したエントリーに関連するデータのタイプに従って、リスト・ヘッダーの左側には選択したエントリー名 (「N:」)、右側には関連するスタイル、スタンダードMIDIファイルやMP3ファイルが表示されます (「Style:」または「Player:」)。

N: Mambo dance Style: Tap Dance

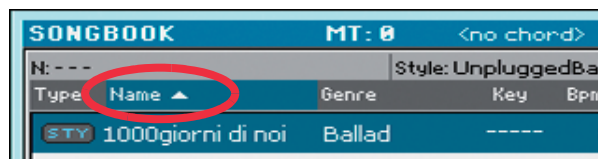
N: LoveSong Player: LoveSong

Note: 異なるスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルを選択した場合、エントリーが変更されたことを反映して、名前欄 (「N:」) は空白 (—) の状態に戻ります。

メイン・リスト

ソングブック・データベースの全リストを表示します。リストを閲覧するときは、スクロール・バー (またはVALUEダイヤル) を使います。

エントリーの表示順を変更するには、リストの上の見出しラベルのいずれかにタッチします。例えば、「Name」ラベルにタッチすると、リストはエントリー名に基づいてアルファベット順にソートされます。選択したラベルは反転表示になり、現在選択しているソート基準を示します。



再びラベルにタッチすると、ファイルの順番が昇順、降順と切り替わります。ラベル名の横の小さい矢印は、選択した順番 (昇順、降順) を示します。

スクロール・バー

エントリーをスクロールするときは、スクロール・バー (またはVALUEダイヤル) を使います。

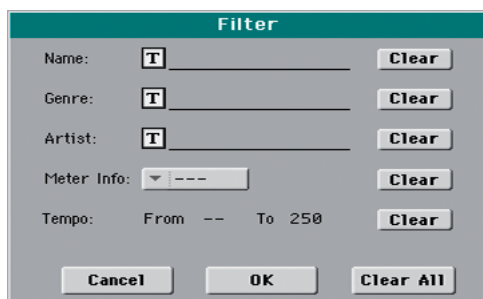
コマンド・ボタン

Filtered

チェックを付けると、選択したフィルター項目に一致しているエントリーを検索して、メイン・リストに表示します。OKボタンにタッチして、Filterダイアログ・ボックス (次項参照) を終了すると、自動的にチェックが付きます。

Filter... ボタン

このボタンにタッチしてFilterダイアログ・ボックスを表示し、1つ以上のフィルター項目を選択します。フィルター項目に一致するエントリーのみがメイン・リストに表示されます。



T (テキスト・エディット) ボタンにタッチすると、検索項目 (名前、ジャンル、またはアーティスト) をエディットできます。拍子やテンポを検索項目として設定することもできます。

Clear ボタンにタッチすると、検索項目を削除したり初期値に戻したりできます。

Clear All ボタンにタッチすると、テンポ以外のすべての検索項目をリセットできます。

Note: ソングブックのエントリーはサーチ機能にある SEARCH ボタンで検索することもできますが、フィルター機能を使用するとより精密にサーチすることができます。

Add to list ボタン

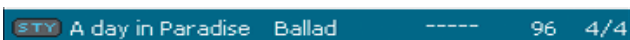
ページ・メニューから “Enable List Edit” コマンドを選択すると、Add to list ボタンが使用可能になり、選択したエントリーをカスタム・リストに追加することができます。

エントリーを選択します、そしてこのボタンにタッチして現在のカスタム・リストに選択したエントリーを追加します (162 ページの [Custom List] 参照)。

Select ボタン

このボタンにタッチすると、メイン・リスト内で反転表示されたエントリーの選択が確定します。選択したエントリーの名前が、画面の左上 ([N:]) に表示されます。

ソングブック・リストのいずれかでソングにタッチする (選択する) と、その名前が青の背景に反転表示されます。この状態はまだ確定ではなく、Select ボタンにタッチしたときに確定になります。



Select ボタンにタッチすると、ソングがロードされます。青の背景が緑になると、ソングがロードされ、再生準備が完了します。

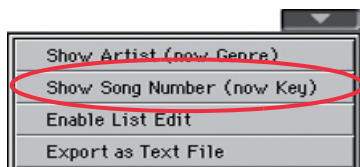


ソングやスタイルを演奏させるには、PLAY (ソングの場合) または START (スタイルの場合) キーを押します。

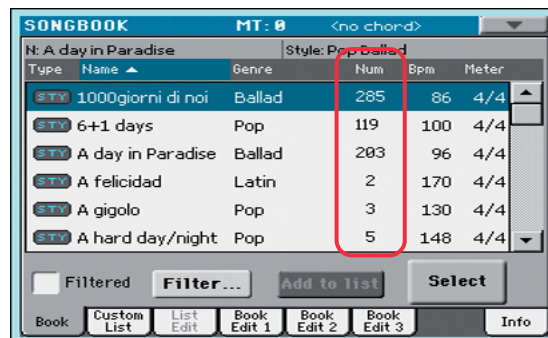
エントリー・ナンバーの選択

SongBook モードでは、ソングブックの各エントリーに付けられた固有の番号を基にエントリーを選択することができます。各エントリーに関連付けられた番号は、ブック・エディット2ページで追加されます (166 ページの [Book Edit 3] 参照)。

ブック・ページに番号を表示するには、ページ・メニューの “Show Song Numbers (now Key)” を選択します



このコマンドを選択すると、“Num” 欄が表示されます。



元のキー表示に戻すときは、ページ・メニューから “Show Key (now Song Numbers)” を選択します。

番号を入力してソングブックのエントリーを選択するには、SongBook モードのいずれかのページで、もう一度 SONGBOOK キーを押します。数字入力パッドが表示されるので、目的のエントリーに対応する番号を入力します。

Hint: ソングブック・エントリーのリスト (番号付き) をテキスト形式でエクスポート (書き出し) することができます。そのファイルを印刷すればメモとして活用できます (167 ページの [Export as text file (リスト・テキストの書き出し)] 参照)。

MIDI を使ったソングブック・エントリーの選択

NRPN 専用のコントロール・チェンジ・メッセージ #99 (MSB、値 2) と #98 (LSB、値 64) を使うと、MIDI (特殊なコントロール・チャンネル経由) でソングブックのエントリーを選択できます。161 ページの [MIDI を使ったソングブック・エントリーの選択] を参照してください。

特別なコントロール MIDI チャンネルを設定する

ソングブックのエントリーを MIDI メッセージで選択するときに必要なのが、特別なコントロール MIDI チャンネルです。

最初に、コントロール・チャンネルを設定するための MIDI プリセットを選択します。Global モードに入り、MIDI ページから General Control ページに入り、ソングブックのエントリーを MIDI 経由でコントロールする MIDI プリセットを選択します。

次に、Global モードの MIDI から MIDI In チャンネル・ページを開き、コントロール・チャンネルに MIDI チャンネルを割り当てます。使用可能な 16 本の MIDI チャンネルのいずれか 1 つ (通常最も番号の大きいもの、たとえば 16) にコントロール・オプションを割り当てます。完了したら、ページ・メニューから “Write Midi Preset” を選択し、現在の MIDI プリセットとしてこの設定を保存します。

MIDI を使ったソングブック・エントリーの選択

ソングブックのエントリーをリモートで選択する準備ができたなら、Style Play モードまたは Song Play モードに切り替えます。

このときに、本機は、特殊なコントロール・チャンネルで NRPN コントロール・チェンジ・メッセージ #99 (MSB、値 2) と #98 (LSB、値 64) を受信する必要があります。異なるソングブック・エントリーを選択する前に、別の NRPN コントロールが同じ MIDI のチャンネルで送られない限り、この文字列は一度だけ送れば十分です。

初期化文字列が送られたら、選択文字列を送ります。これは、千および百の位向けに CC#06 (データ入力 MSB)、十および一の位向けに CC#38 (データ入力 LSB) という 2 つのコントロール・チェンジ・メッセージでできています。データ・エントリー・コントロールの範囲は、標準的な 0~127 ではなく、0~99 です。

次に、一般的な例をいくつか示します。

- ・ソングブックのエントリー #77 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	千および百の位 (00xx)
DataEnt LSB	77	十および一の位 (xx77)

- ・ソングブックのエントリー #100 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	千および百の位 (01xx)
DataEnt LSB	0	十および一の位 (xx00)

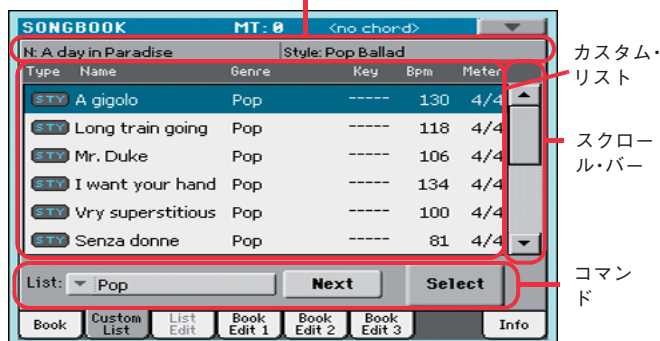
- ・ソングブックのエントリー #8563 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	25	千および百の位 (25xx)
DataEnt LSB	63	十および一の位 (xx63)

Custom List

このページではカスタム・リスト (ソングブック・ファイル (.SBD ファイル) と同名のフォルダに入っている "LISTDB.SBL" ファイルに入っています) を選択することができます。カスタム・リストとは、メインのソングブック・リスト (Book ページに表示されます) からエントリーを抜き出して作成したリストのことです。カスタム・リストを作成することにより、メインのソングブック・リストよりもコンパクトでオリジナリティのあるリストにすることができます。特にライブでの演奏曲目をカスタム・リストとして作成したり、音楽的な好みに合わせてリストを作成するといった用途に適しています。

リスト・ヘッダー



Hint: SHIFT キーを押しながら SONGBOOK キーを押すと、このページにジャンプできます。

リストのヘッダー

160 ページの「リスト・ヘッダー」を参照してください。

カスタム・リスト

選択したカスタム・リストの内容が表示されます。スクロール・バーを使用してリストをスクロールさせることもできます。また、VALUE ダイアルを回してリストをスクロールさせることも可能です。

スクロール・バー

リストをスクロールさせる時に使用します (VALUE ダイアルでも同様の操作を行えます)。

コマンド

List ポップアップ・メニュー

このポップアップ・メニューを使用してリストを選択します。

Next ボタン

このボタンをタッチすると、リスト内の次のエントリーが選択されます。

Hint: このコマンドをアサインナブル・スイッチやフット・スイッチに割り当てることができます。

Select ボタン

このボタンをタッチしてリスト上でハイライト表示になっているエントリーの選択を確定させます。このボタンをタッチすると、選択したエントリー名がリストのヘッダー部分に表示されます ("N:" の部分)。

Hint: このコマンドはリスト内で連続していないエントリーを確認したり、選択したりするときに便利です。

List Edit

このページは、ページ・メニューで "Enable List Edit" コマンドを選択してから使用可能になります (167 ページ参照)。

このページでは、カスタム・リストのエディットを行います。カスタム・リストはメインのソングブック・リストからエントリーの一部を抜き出して作成したリストのことです。

カスタム・リストにエントリーを追加するには、リストを新規作成するか、エディットしたいリストをこのページで選択します。次に Book ページに入り、追加したいエントリーを選択し、Add to list ボタンをタッチします。エントリーの追加が済みましたら、このページに戻り、リストのエディットを行います。

リスト名



リスト名

選択したリストの名前です。カスタム・リストを選択するには、Custom Listページに入り、Listポップアップ・メニューから選択します。

カスタム・リスト

選択したカスタム・リストの内容が表示されます。スクロール・バーやVALUEダイヤルを使ってリストをスクロールさせ、内容を確認できます。

スクロール・バー

リストをスクロールする際に使用します (VALUEダイヤルも使用できます)。

コマンド

Move ボタン

↑、↓ ボタンをタッチしてリストのエントリーを選択します。

Del Song ボタン

選択したエントリーをリストから削除します。

New List ボタン

このボタンをタッチするとリストを新規作成します。

Note: ソングブック・ファイルに作成できるリスト数は、最大 256 リストです。

Warning: 保存されていないカスタム・リストがある場合、New List ボタンをタッチしてリストを新規作成すると消去されてしまいます。

Del List ボタン

その時使用しているリストを消去します。

Write ボタン

カスタム・リストの内容を変更した場合、このボタンをタッチして保存します。



リストを別名で保存したいとき、**T** テキスト・エディット・ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示させます。

また、カスタム・リストの保存時に、次のオプションが選択できます：

- “Rename/Overwrite” を選択すると、その時使用しているリストに上書き保存をします (リスト名を変更して保存することもできます)。

Warning: この場合、元のリストは消去されますのでご注意ください。

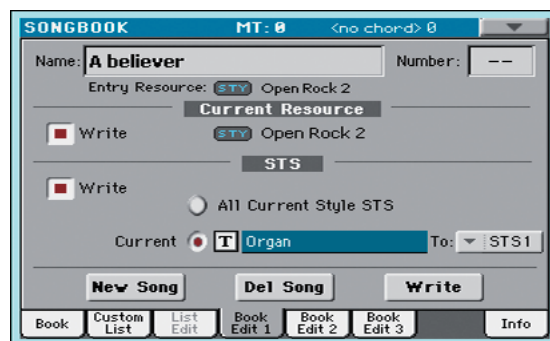
- “New List” を選択すると、新たなカスタム・リストとして保存されます。保存したリストは Custom List ページで選択することができます。

Book Edit 1

ブック・エディット1ページでは、ミュージカル・リソース (スタイルまたはソング) をソングブック・エントリーにリンクします。

Hint: ブック・ページのフィルターを使用すると、エディット対象のエントリーを簡単に見つけることができます。

スタイルに基づくエントリー表示：



ソングに基づくエントリー表示：



ヘッダー

Name (エントリー名)

選択したソング・エントリーの名前です。Write ボタンにタッチし、ソングブック・リストにエントリーを保存すると、名前が割り当てられます。

Number (ソング選択ナンバー)

選択したエントリーに独自のナンバーを付けることができます (最大9,999まで)。数値キーパッドでナンバーを入力し、SONGBOOK キーをもう一度押します。すると、そのナンバーのエントリーを Book ページに素早く呼び出すことができます (161 ページの「エントリー・ナンバーの選択」参照)。

エントリーにナンバーを付けることは必須ではありませんが、エントリーを再構成する時などに役立ちます。例えば100単位でジャンルや年代以外のカテゴリーとしてナンバーに意味付けをし、それに従って各エントリーにナンバーを付けるといった活用法もあります。

Entry Resource (エントリー・リソース)

保存したエントリーに関連するスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルです。

Warning: このリソースを別のリソースに取り替え、同じメディアのパスと名前 (スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 の場合) または記憶域番号 (スタイルの場合) が選択された場合、ソングブックのエントリーは、正しいデータではなくなります。ソングブック・

エントリーに関連付けられたスタイルやファイルを元の場所から削除または移動しないでください。

現在のリソース

Write チェックボックス

チェックが入っている場合、Write ボタンをタッチすると次のように保存します：

- ・スタイルベースのエントリーを保存する場合、そのエントリーが参照しているスタイル名（このチェックボックスの右側に表示されます）が保存されます。
また、そのエントリーで参照しているパッド名（Style Play モードのメイン・ページにある Pad タブをタッチすると表示されます）も保存されます。
他にもそのスタイルで参照しているスタイルのスタイル・セッティングやパッドのパッド・セッティングも保存されます。この時、各セッティングがエディットされている場合（サウンドやエフェクト、トランスポーズ等）は、元のセッティングとは別に保存されます。
- ・ソングベースのエントリーを保存する場合、そのエントリーが参照している MID（スタンダード MIDI ファイル）、KAR（カラオケ・ファイル）または MP3 ファイルのファイル名（このパラメーターの右側に表示されます）が保存されます。
また、そのエントリーが参照しているパッド名（Song Play モードのメイン・ページにある Pad タブをタッチすると表示されます）も保存されます。
他にもそのエントリーが参照しているパッドのパッド・セッティングも保存されます。この時、セッティングがエディットされている場合は元のセッティングとは別に保存されます。

チェックを外した場合、新しいリソースはエントリーに保存されません。Write ボタンにタッチすると、エントリーに関連付けられた元のリソースが保存されます。

New Song ボタンにタッチして新しい空のエントリーを作成する場合、このパラメーターに自動的にチェックが付きます。このチェックを外すことはできません。関連リソースへの参照は新しいエントリーに保存されます。

リソース名

現在選択しているスタイル、スタンダード MIDI ファイル、MP3 ファイルの名前です。ページの最上部に表示している、エントリーに保存済みのリソース名とは異なる場合があります（163 ページの「Entry Resource（エントリー・リソース）」参照）。

Style Play モードまたは Song Play モードに戻って、リソースを選択する方法もあります。選択したら、パネルの SONGBOOK キーを押して、ブック・エディット・ページに戻ります。

Write ボタンにタッチすると、選択したリソースへのリンクがエントリーで保存されます。関連するエントリーを選択するとリソースも選択されます。

STS

Write チェックボックス

このチェックボックスにチェックを入れた状態でエントリーを保存すると、その時のキーボード・トラックのセッティングが STS または最後に選択したスタイル STS のすべてのセッティングが 4 つ STS すべてに保存されます。

All Current Style STS

4 つの STS すべてがその時選択しているソングブック・エントリーに保存されます。元になる STS は

Style Play モードでその時選択しているスタイルに入っている STS になります。

Rename/Overwrite オプションを選択して Write ボタンをタッチすると、4 つの STS すべてが上書き保存されます。

Current

ソングブック・エントリーで選択した STS のみがソングブック STS として保存されます。元になるデータはその時のキーボード・トラックの設定（パフォーマンス、スタイル STS、ソングブック STS、または独自にエディットしたもの）になります。

Rename/Overwrite オプションを選択して Write ボタンをタッチすると、新しい STS のみ上書き保存され、それ以外の STS はそのままとなります。

・STS 名：現在の STS の名前です。**T**（テキスト・エディット）ボタンにタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できるようになります。

・To STS 1...4：各エントリーに利用できる 4 つの STS のうち 1 つを選択します。ここで、キーボード・トラック用に現在の設定を保存できます。

各種ボタン

New Song

新しいエントリーを作成する場合、このボタンにタッチします。設定は、現在選択しているスタイル、またはプレーヤーに割り当てられたスタンダード MIDI ファイルや MP3 ファイルからコピーされます。選択されたリソースは、“リソース名” フィールド（上記を参照）に表示されます。

Del Song

現在のエントリーを削除する場合、このボタンにタッチします。

Write

このボタンにタッチすると、Write Song ダイアログ・ボックスが表示され、ソングブックのメイン・リストに現在のエントリーが保存されます。

Note: ソングブック・ファイルの中のエントリーの最大数は 3000 です。



エントリーに別の名前を割り当てるには、**T**（テキスト・エディット）ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

新しいエントリーをソングブックに追加するためのオプションを選択します。

- ・名前を変更して、既存のエントリーに上書きする場合は、“Rename/Overwrite” を選択します。

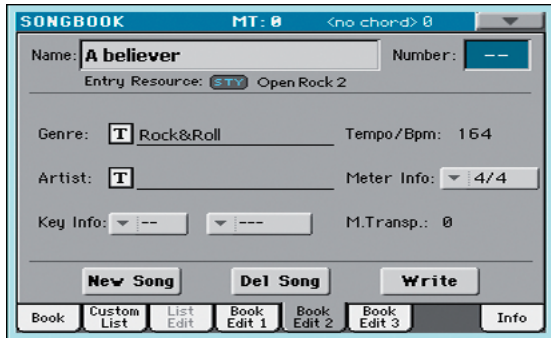
Warning: 古いエントリーは、削除されます。

- ・ ソングブック・データベースに新しいエントリーを保存する場合は、“New Song” を選択します。

Book Edit 2

Book Edit 2ページではジャンル、アーティスト名、キーなどの情報をソングブック・エントリーに入力します。

スタイルに基づくエントリー表示：



ソングに基づくエントリー表示：



Note: エントリーが MP3 ファイルを参照している場合、ここでテンポの数値を変更することはできませんが、単に表示が変更されるのみで MP3 ファイルのテンポは変わりません。

Meter Info

そのエントリーが参照しているスタイルまたはスタンダードMIDIファイルの拍子が表示されます。参照しているリソース（スタイルまたはSMF）の拍子が変わると、ここの表示も変化します。

M.Transpose (マスター・トランスポーズ)

マスター・トランスポーズの設定です。エントリーを選択すると、本機全体のマスター・トランスポーズが変わります。ここでの設定は、エントリーが参照しているソングのマスター・トランスポーズ設定に関係なく設定し、保存できます。

Note: GlobalモードのGeneral Control内、Lockページにあるロック機能でマスター・トランスポーズがロックされている場合、マスター・トランスポーズの変更はできません。

ヘッダー

ヘッダー部分にはBook Edit 1ページと同様にエントリー名やナンバー、リソース情報が表示されます（前ページ参照）。

データベース

Genre

エントリーの音楽ジャンル名を入力します。

Artist

エントリーのアーティスト名を入力します。

Key Info

エントリーのオリジナル・キーを入力します。左側のフィールドにはキーを、右側のフィールドにはモード（メジャーやマイナー）を入力します。

Tempo/BPM

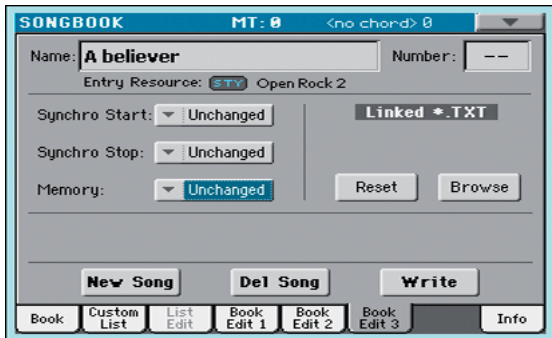
そのエントリーが参照しているスタイルのテンポまたは参照しているスタンダードMIDIファイルの冒頭のテンポが表示されます。参照しているリソースにテンポ・チェンジ情報が入っている場合は、ここの表示が変化します。

Note: ここでテンポを変更することも可能ですが、スタンダードMIDIファイルの冒頭のテンポが常に優先されます。

Book Edit 3

このページではスタイルやメモリー・オプションを選択して保存したり、テキスト・ファイルとのリンク設定や、参照しているソングのハーモニー機能のソースを選択することができます。

スタイルに基づくエントリー表示：



ソングに基づくエントリー表示：



Synchro Start/Synchro Stop/Memory (同期開始 / 同期停止 / メモリー)

これらの機能の状態は、ソングブックのエントリーで保存されます。

Note: ソングに基づくエントリーの場合、“Synchro Start”と“Synchro Stop”はソングに影響しないのでグレー表示になり、エディットできません。

Unchanged ソングブックのこのエントリーを選択しても、対応する機能の状態は変更されません。

Off ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオフになります。

On ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオンになります。

Linked.TXT (リンク・テキスト)

テキスト (.TXT) ファイルを選択し、現在のソングブック・エントリーに関連付けられたスタイルやソングにリンクすることができます。このエントリーを選択すると、テキスト・ファイルが自動的にロードされます。

読み込んだテキスト・ファイルが表示されます。このタイプの歌詞とソングは自動的に同期されないため、手動でスクロールする必要があります。スクロールは、以下のどちらの方法でも可能です。

- 「.TXT」ファイルを選択すると、歌詞ページに専用の縦方向のスクロール・バーが表示されます。スクロール・バーにタッチしてドラッグし、テキストをスクロールします。168ページの「歌詞、楽譜、マーカー」を参照してください。

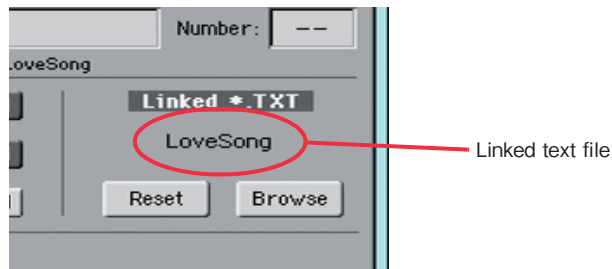
- フット・スイッチやアサイナブル・スイッチなどに“Text Page Down/Up”を割り当てると、テキスト・ページ単位のスクロールが可能になります。

このセクションには、2つのボタンがあります。

Reset このボタンにタッチすると、テキスト・ファイルのリンクがエントリーから解除されます。

Browse このボタンにタッチすると、標準のファイル・セレクターが表示され、現在のソングブック・エントリーにリンクする「.TXT」ファイルを選択できます。

ファイルの選択が済みますと、2つのボタンの上にテキスト・ファイルのファイル名が表示されます。

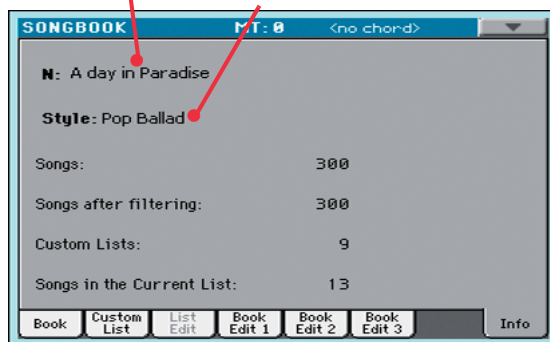


Info

選択したエントリーの名前、関連するリソース、ソングブックのソング数の合計、フィルタリングされたエントリーの数、利用可能なカスタム・リストの数、および現在のリストのソング数を確認できます。

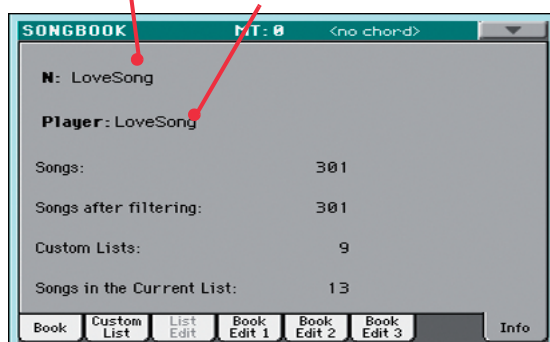
- スタイルに基づくエントリーの場合

選択しているエントリー 関連するリソース



- スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 フォーマットのソングに基づくエントリーの場合

選択しているエントリー 関連するリソース



選択しているエントリー

現在選択しているエントリーを示します。表示が空白（—）のときは、選択した最新のエントリーがエディットされているか、エントリーをまだ選択していない状態です。

関連するリソース

選択したエントリーに関連するスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルです。

Song (ソング数)

ソングブック・リストのエントリーの合計です。

Song after filtering (フィルタリングされたソング数)

選択したフィルターを適用した後でブック・ページに表示されるエントリーの数です。フィルターを選択していない場合は、ソングブック・リストの合計エントリー数（前のパラメーターを参照）と同じになります。

Custom Lists (カスタム・リスト)

利用可能なカスタム・リストの数です。

Songs in the Current List (現在のリストのソング数)

選択したカスタム・リストのエントリー数です。

ページ・メニュー

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



Show Artist/Genre (アーティスト / ジャンル切り替え)

ブック・ページとカスタム・リスト・ページで表示されます。コマンドを選択するたびに、リストのアーティスト欄とジャンル欄が切り替わります。

Show Number/Key (昇順 / 降順)

コマンドを選択するたびに、ソングブック・リストのエントリー・ナンバーとオリジナル・キーの表示が切り替わります。

Enable List Edit (リスト・エディットの有効)

リスト・エディット・ページを有効にする場合は、このコマンドにチェックを付けます。

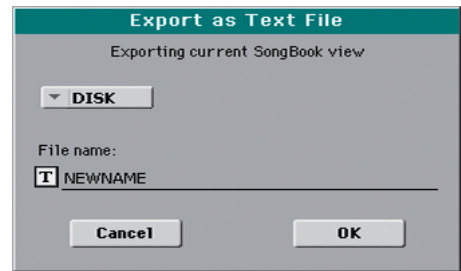
Export as text file (リスト・テキストの書き出し)

BookページまたはCustom Listページでのみ使用できます。

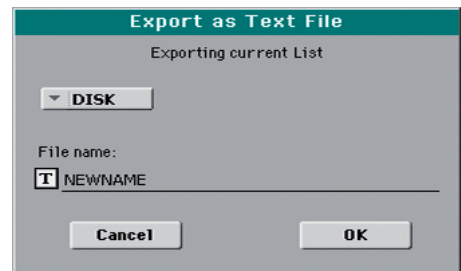
このコマンドを選択すると、Exportダイアログ・ボックスが表示され、ソングブックまたはカスタム・リストをテキスト・ファイルとして保存できるようになります。Filterボタンにチェックが付いている場合、選択したフィルタリングが、エクスポートするリストに適用されます。

このコマンドを選んだページによって、ダイアログ・ボックスは多少異なります。

- ブック・ページから選択した場合：



- カスタム・リスト・ページから選択した場合 ::



T (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示し、記憶デバイスに保存するテキスト・ファイルに名前を付けます。

内蔵メモリーか接続した外部デバイスを選択して、ファイルを保存します。

- OKボタンにタッチして確定します。

歌詞、楽譜、マーカー

LYRICSキーを押すと歌詞やコードネームが表示されます (Style Play、Song Playモード)。SCOREキーを押すと楽譜が表示されます (Song Playモード)。また、MARKERキーを押すと曲にあらじめ設定されているマーカーの位置にジャンプすることができます (Song Playモード)。

歌詞ページ

歌詞ページはLYRICSキーを押すと表示されます。Style Playモードでは歌詞がこのページに表示され、Song Playモードでは歌詞の他にコードネームも表示されます。

ソングの歌詞とコードネームを表示させる

次のタイプの歌詞とコードネームが表示できます：

- ・スタンダード MIDI ファイルまたはカラオケ・ファイルに歌詞イベントとして内蔵されている歌詞、または歌詞付きの MP3 ファイル (ID3 フォーマット：詳しくは www.id3.org を参照してください)。
- ・MP3 ファイルと同時にロードされる MP3 ファイルと同名の “.CDG” ファイル (このファイルに歌詞データが入っています)。この CDG ファイルは MP3 ファイルと同じディレクトリにあり、MP3 ファイルと同じファイル名の場合、本機に MP3 ファイルと一緒にロードされます。
- ・スタンダード MIDI ファイル、カラオケ・ファイルまたは MP3 ファイルと同名のテキスト・ファイル (.TXT)。このテキスト・ファイルは、スタンダード MIDI ファイルや MP3 ファイルと同じディレクトリにあり、それらと同じファイル名の場合、それらのファイルと一緒に本機にロードされます (169 ページの「SMF、MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル」参照)。
- ・ソング・ベースのソングブックのエントリーにリンクされているテキスト・ファイル (.TXT：166 ページの「Linked.TXT (リンク・テキスト)」参照)。
- ・ソング・ファイル自体に歌詞データがなかったり、ソングブックのエントリーにリンクしたファイルに歌詞データがなかった場合、歌詞が入っているテキスト・ファイル (.TXT) を、ソングを選択した後からロードすることができます (169 ページの「リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする」参照)。

以下は歌詞データが画面に表示される際の優先順位です：

- MP3ファイルと同じフォルダに入っている同名のCDGファイル
- ソングブックのエントリーにリンクされているテキスト・ファイル
- スタンダード MIDIファイルまたはMP3ファイルと同じフォルダに入っているテキスト・ファイルで、ソングブックのエントリーから呼び出されたもの
- スタンダード MIDIファイルまたはMP3ファイルに内蔵されている歌詞イベント

Hint: テキスト・ファイルや CDG ファイルを一時的に表示させたくない場合は、それらをリネームするか、SMF ファイルや MP3 ファイルとは別のフォルダに移動させます。

スタイル上で歌詞を表示させる

Style Play モードでも歌詞の入ったテキスト・ファイルを表示させることができます。このページでは次のようなテキスト・ファイルを選択できます：

- ・最後に選択したソング・ベースのソングブックのエントリーにリンクされている歌詞の入ったテキスト・ファイル 169 ページの「MP3 ファイルにリンクされている CDG ファイルのテキストについて」参照)。
- ・スタイルを選択した後からロードされた歌詞の入ったテキスト・ファイル (169 ページの「リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする」参照)。

Note: Style Play モードではマーカーやスコアにはアクセスできません。

歌詞ページの詳細

歌詞データは、本機が認識できる一般的なフォーマットの場合のみ表示することができます。



スタンダード MIDI ファイルや MP3 ファイルに歌詞データが内蔵されている場合、それらを再生中すると歌詞が画面に表示されます。また、コードネーム・データがある場合はそれもソングの進行に合わせて画面に表示されます (画面上の Chord ボタンがオフの場合は表示されません)。歌詞はソングの進行に合わせてハイライト表示になります。

歌詞データがリンクされているテキスト・ファイルに入っている場合は、ソングの進行に合わせて歌詞が自動的にスクロールされませんので、VALUEダイヤルや画面上のスクロール・バーを使って手動でスクロールさせる必要があります。あるいは、アサインブル・スイッチやフット・スイッチにテキスト・ファイルのページをめくるコマンド (Text Page Up、Text Page Down) を割り当てることもできます。

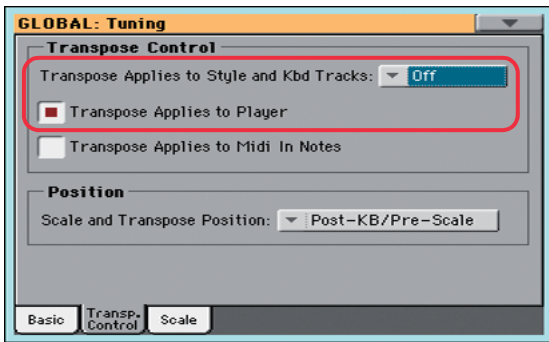
歌詞ページを閉じるには、LYRICSキーまたはEXITキーを押します。

コードネーム・インジケター

スタンダード MIDI ファイルにコードネームのデータが入っている場合、ここにコードネームが表示され、歌詞上に表示されるコードネームよりも見やすい場合があります。

スタンダード MIDI ファイルにコードネーム・データが入っている場合、マスター・トランスポートを変更すると、トランスポート後のコードネームを表示します。この場合のマスター・トランスポート

はキーボードでの設定ではなく、プレーヤーでの設定が有効となります。



マスター・トランスポーズ・インジケーター

マスター・トランスポーズは半音単位で設定できます。設定はパネル上にあるTRANSCOPEキーで行います。

ビート・インジケーター

スタンダードMIDIファイル再生時のみ有効です。演奏中のビート位置が表示されます。

メジャー・インジケーター

スタンダードMIDIファイル再生時のみ有効です。演奏中の小節番号を表示します。

STS インジケーター

選択しているSTSに割り当てられているサウンド名が表示されます。各サウンドを選択するには、表示されているサウンド名をタッチします。

Chord ボタン

このボタンをタッチすると、スタンダードMIDIファイルに内蔵されているコードネームが歌詞の上に表示されます。

ABC ボタン

表示される文字の大きさを大小2種類から選択します。

CDG ボタン

このボタンをタッチすると、再生中のファイルとリンクしているCDGファイルに入っている歌詞が表示されます。

MP3 ファイルにリンクされている CDG ファイルのテキストについて

MP3ファイルと同じディレクトリ（フォルダ）にMP3ファイルと同名のCDGファイル（.CDG）がある場合、そのMP3ファイルをロードすると同時にCDGファイルもロードされ、歌詞ページで歌詞を表示させることができます。

例えば、“MYSONG.MP3”というMP3ファイルと同じディレクトリに“MYSONG.CDG”というCDGファイルがある場合、“MYSONG.MP3”ファイルをロードすると“MYSONG.CDG”ファイルも一緒にロードされます。

この場合、CDGファイルに入っている歌詞はソングの進行に合わせて自動的にスクロール表示されます。

Note: CDG ファイルがロードされると、元のソング・ファイル（SMF または MP3 ファイル）に内蔵されている歌詞データよりも優先されます。

SMF、MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル

スタンダードMIDIファイル（.MID）やMP3ファイルと同じディレクトリにあり、それらのファイルと同名のテキスト・ファイル（.TXT）は、MIDやMP3ファイルをロードすると同時にロードされ、歌詞ページで表示させることができます。

例えば、“MYSONG.TXT”というテキスト・ファイルが“MYSONG.MID”や“MYSONG.MP3”ファイルと同じディレクトリにある場合、MIDやMP3ファイルをロードするとTXTファイルも一緒にロードされます。

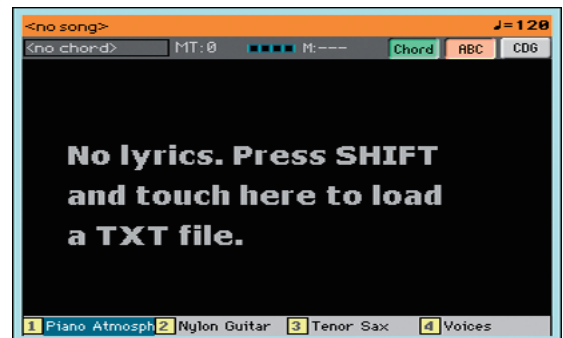
ここまではCDGファイルと同じですが、TXTファイルの場合はソングの進行に合わせて自動的にスクロール表示されませんのでVALUEダイヤルを使って手でスクロールさせる必要があります。別の方法として、アサインナブル・スイッチやフット・スイッチにTXTファイルのページをめくる機能（Text Page UpまたはText Page Down）を割り当てることもできます。

また、テキスト・ファイルは等幅フォント（Courier、Courier New、Monaco等）で作成されたもののみが使用でき、歌詞ページのABCボタンで文字サイズを小にした場合、1行の最大文字数は41文字までです。文字サイズを大にした場合の1行の最大文字数は24文字までです（いずれも1バイト文字の場合：訳者註：日本語等の2バイト文字に対応しているのかどうか不明でしたので念のため上記注釈を追加しました。不要の場合はお手数ですが削除願います）。

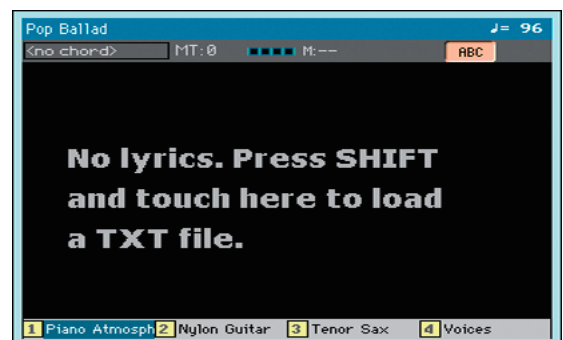
Note: TXT ファイルがロードされた場合、そのソングに内蔵されている歌詞データよりも優先されます。

リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする

歌詞データを内蔵していないソング・ファイルや、歌詞が入っているテキスト・ファイルがリンクされていないソング・ファイルをロードしLYRICSキーを押すと、画面に“No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file.”というメッセージが表示されます。



このことはStyle Playモードでも同様です。

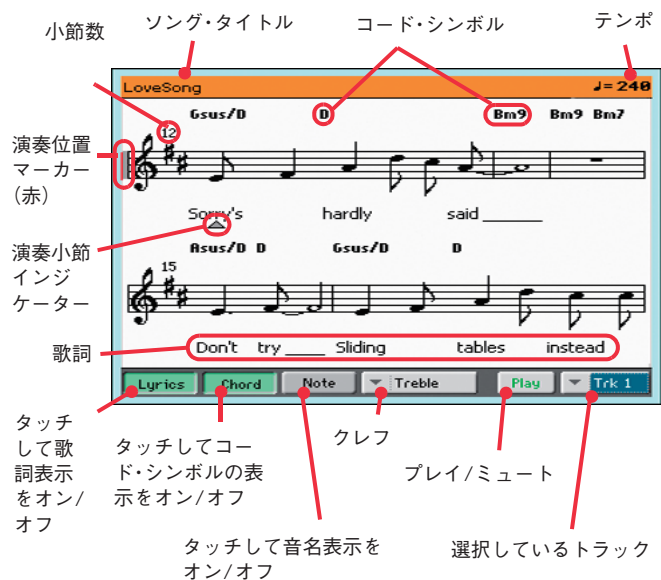


このような場合にも歌詞を表示させたい場合、SHIFTキーを押しながら画面の中央をタッチします。するとファイル選択画面が表示され、テキスト・ファイルを選択してロードさせることができます。

Hint: サーチ機能を使って複数のストレージ・デバイスに入っているテキスト・ファイルを検索することも可能です。詳しくはクイック・ガイドの関連する項目を参照してください。

楽譜ページ

Song PlayモードでSCOREキーを押すと楽譜ページが画面に表示されます。



楽譜ページを終了するには、SCOREキーまたはEXITキーを押します。

Note: マスター・トランスポートまたはトラック・トランスポートを使用しても楽譜表示は反映されません。

タイトル・インジケータ

演奏中のソング名です。

テンポ・インジケータ

演奏中のテンポ (BPM) です。

楽譜表示

選択したトラックの演奏情報を楽譜として表示します。そのトラックの内容によって音符またはコードが表示されます。本機では楽譜を見やすくするために様々な処理が自動的に行われています。

その処理には、16分音符でのクオンタイズや三連符の検出、重なっている音の非表示、シンクペーションの検出、拍子にしたがってタイなどの記号の追加などがあります。また、音符等の間隔や小節の幅の自動調節や、縦線や複縦線 (縦線が二重になっているもの) も自動的に追加して表示されます。

なお、選択したソングのマスター・トラックの冒頭部 (tick:001.01.000) にキーサイン (Key Signature) イベントがある場合は、それによって調号 (楽譜の先頭にある#やb) も表示されます。

演奏位置マーカー

演奏中の位置を赤いラインで楽譜上に表示します。

演奏小節インジケータ

演奏中の小節を赤い三角形で表示します。

Lyrics ボタン

このボタンをタッチして歌詞表示 (歌詞データがある場合) のオン、オフ切り替えをします。

Chord ボタン

このボタンをタッチしてコードネーム表示 (コード・データがある場合) のオン、オフを切り替えます。コードネームは、本機全体の表示言語選択に従って英語式またはイタリア語式のどちらかで表示されます (128ページの「General Controls: Interface」参照)。

Note ボタン

このボタンをタッチして次に演奏する音名の表示オン、オフを切り替えます。音名は、本機全体の表示言語選択に従って英語式またはイタリア語式のどちらかで表示されます (128ページの「General Controls: Interface」参照)。

音部記号ボタン (ポップアップ・メニュー)

このボタンをタッチするとポップアップ・メニューが開き、音部記号を選択できます。選択可能な音部記号は次の通りです:

- Treble 一般的なト音記号です。(♩)
- Treble+8 ト音記号で 1 オクターブ上にトランスポートした状態です。
- Treble-8 ト音記号で 1 オクターブ下にトランスポートした状態です。
- Bass 一般的なヘ音記号です。(♭)
- Bass-8 ヘ音記号で 1 オクターブ下にトランスポートした状態です。

Play/Mute ボタン

このボタンをタッチして選択したトラックのミュートのオン、オフを切り替えます。ミュートをオンにすると、そのトラックの音は出ませんが、楽譜は表示されたままになります。

Hint: アサインابل・スイッチやフット・スイッチに割り当てることができるメロディー・ミュート機能を利用して、ソングのメロディー・トラックのミュートをアサインابل・スイッチやフット・スイッチでコントロールすることができます (デフォルト設定ではトラック 4 です。132ページの「SMF Melody Track」参照)。

トラック選択ボタン

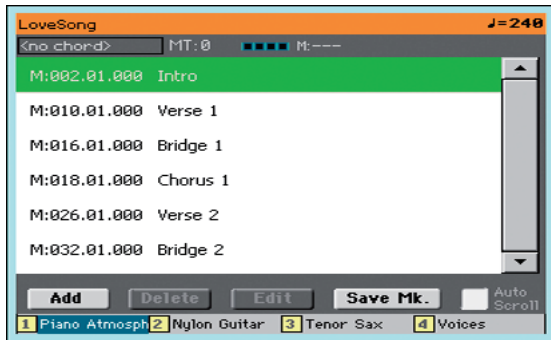
このボタンをタッチするとポップアップ・メニューが開き、楽譜表示をするトラックを選択できます。

Hint: ボーカル・パートは多くの場合、トラック 4 に割り当てられています。

マーカー・ページ

MARKERボタンを両方同時に押しとマーカー・ページが開きます。このページには選択したソングのマーカー情報が表示されます (Song Playモード、SongBookモードでのみ有効です)。

本機で認識可能なマーカー情報は、スタンダードMIDIファイルに入っている一般的なソング・マーカーで、これを使用するとソング内に設定したマーカー・ポイントに瞬時にジャンプすることができます。また、マーカー・ポイントは本機でリアルタイムに設定することも可能です。



このページを閉じるにはEXITキーを押します。

マーカー・ポイントをリアルタイムに設定する：

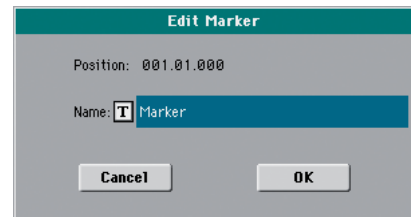
1. MARKERキーを押してマーカー・ページを開きます。
2. ソングをPLAY/STOPキーでスタートさせます (マーカーは、ソングを演奏させなくても設定可能です)。
3. マーカー・ポイントを入れたい場所が来たら、画面にあるAddボタンをタッチします。
 - ・ マーカー・ポイントを入れたい小節の2拍目が演奏される前にAddボタンをタッチすると、その小節の先頭にマーカー・ポイントが入ります。
 - ・ マーカー・ポイントを入れたい小節の最終拍までにAddボタンをタッチすると、その次の小節の先頭にマーカー・ポイントが入ります。
4. 他の場所にもマーカー・ポイントを入れたい場合は、3.の要領でマーカー・ポイントを入れます。
5. マーカー・ポイントを入れ終わったら、PLAY/STOPキーを押してソングを止めます。

保存したマーカー・ポイントにジャンプする：

1. ソングをスタートさせます (スタートさせなくてもジャンプできます)。
2. マーカー・ページに表示されているマーカー・ポイントのうち、ジャンプしたいポイントをタッチします。するとソングの演奏中の場合は次の小節からタッチしたマーカー・ポイントにジャンプします。

マーカー・ポイントをエディットする：

1. エディットしたいマーカーをタッチして選択します。
2. 画面にあるEditボタンをタッチします。するとEdit Markerダイアログが開きます。



3. Edit Markerダイアログ上でマーカー・ポジションやマーカー名を変更します。
4. マーカーを保存します (“マーカーを保存する” 参照)。

マーカーを削除する：

1. 削除したいマーカーをタッチして選択します。
2. 画面にあるDeleteボタンをタッチします。
3. マーカーを保存します (“マーカーを保存する” 参照)。

マーカーを保存する

Save Mkボタンをタッチしてすべてのマーカーをまとめて保存します。歌詞/楽譜ページを開いていない場合は、ページ・メニューから“Save Song Marker” コマンドを選択して保存することもできます。マーカー情報はスタンダードMIDIファイルの一部として保存されます。

Auto Scroll チェックボックス

このチェックボックスにチェックを入れておくと、マーカー・リストが曲の進行に合わせて自動的にスクロールします。

チェックが入っていない場合は自動的にスクロールしません。ソングの演奏中にリアルタイムでジャンプさせたいマーカー・ポイントを指定する際に便利です。

STS インジケーター

選択しているSTSに割り当てられているサウンド名が表示されます。各サウンドを選択するには、表示されているサウンド名をタッチします。

MIDI インターフェイス

MIDIとは？

このセクションでは、本機と関係のあるMIDIの概要を説明します。MIDIに関心がある方は、さまざまな専門の雑誌や書籍でMIDIの一般的な使用法を詳しく学ぶことができます。

概要

MIDIは、Musical Instruments Digital Interfaceの略で、2台の楽器、またはコンピューターと楽器を接続できるインターフェイスです。

ソフトウェア的な見方をすると、MIDIは発音ノートとそれらをコントロールするためのメッセージを記述するプロトコルであるといえます。

3種類のMIDI端子

MIDI IN端子は、接続先の機器からデータを受信します。MIDI OUT端子は、接続先の機器にデータを送信します。MIDI THRU端子は、MIDI IN端子で受信したデータそのままを送信します（複数の楽器をデジター・チェーン（直列接続）させるときに便利です）。

USB端子

MIDI IN、MIDI OUT端子と2本のケーブルを1つのUSB端子とケーブルで代用することができます。両方の端子は同時に使用できます。これにより、本機とパソコンをUSB端子を使って接続し、さらにMIDI端子を使って他の楽器とも同時に接続することができます。

この場合、付属ディスクに収録されているコルグUSB-MIDIドライバーが使用できます。このドライバーは、コルグ・ホームページからダウンロードすることもできます。

チャンネルとメッセージ

基本的にMIDIまたはUSBケーブルでは、16チャンネルのデータを送信します。それぞれのMIDIチャンネルは、TVチャンネルのように考えてください。受信機は、送信機と同じチャンネルに設定する必要があります。MIDIメッセージについても、同じことが言えます。ノート・オン・メッセージをチャンネル1で送信する場合、そのメッセージは、チャンネル1でのみ受信します。これによりmultitimbricityが可能になり、同一のMIDI楽器で複数のサウンドを演奏させることができます。

メッセージにはさまざまな種類がありますが、ここでは、最もよく使用されるものを示します。

ノート・オン – 「指定チャンネルでノートを弾きなさい」というメッセージです。ノートは音名（C4は中央Cの音符）と対応した番号（60がC4に該当）で表します。ノート・オフ・メッセージは、「弾いていた鍵盤から手が離れた」というメッセージです。場合によっては、ノート・オフの代わりにベロシティ値を0に設定したノート・オン・メッセージを使うことがあります。

ノート・オン・メッセージとベロシティの値を常に送信します。この値は、そのノートを演奏する音量です。

ピッチ・ベンド (PB) – ジョイスティックをX軸方向（左右）に動かすと、このメッセージを送信します。音程が上または下に変化します。

プログラム・チェンジ (PC) – プログラムを選択すると、プログラム・チェンジ・メッセージをそのチャンネルで生成します。これをコントロール・チェンジ00と32と一緒に使用すれば、シーケンサーやマスター・キーボードから本機のデータを選択できます。

コントロール・チェンジ (CC) – 楽器のパラメーターのほとんどをコントロールする多様なメッセージです。以下に例を挙げます。

- CC00またはバンク・セレクトMSB、およびCC32またはバンク・セレクトLSBこのメッセージのペアをプログラム・チェンジ・メッセージと一緒に使ってプログラムを選択します。
- CC01またはモジュレーション。ジョイスティックを奥側（向こう側）へ倒すのと同じです。普通はビブラート効果を生み出します。
- CC07またはマスター・ボリューム。チャンネルの音量を設定します。
- CC10またはパン。チャンネルのステレオ音像での位置を設定します。
- CC11またはエクスプレッション。トラックの相対的な音量を設定します。最大値は、CC07コントロールの現在の設定に一致します。
- CC64またはダンパー・ペダルダンパー・ペダルの動作をシミュレートします。

テンポ

テンポはグローバルMIDIメッセージで、特定チャンネルに限られたものではありません。各ソングにはテンポ・データが含まれています。

歌詞データ

歌詞データは再生音楽と共にその歌詞のテキストを表示させるもので、標準のMIDIイベントではありません。本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込めますが、英語のみの対応になります。

USBを経由してMIDIを使う

本機では、MIDIデータをコンピューターとの間で送受信する際に、MIDI端子ではなくUSBデバイス・ポートを使用できます。これにより、専用のMIDIインターフェイスを使用することなく、本機をコンピューターに接続することが可能です。

本機のMIDI機能の大部分は、Windows XPまたはMac OS Xコンピューター上で使用できます。特別なソフトウェアは不要です。ただし、すべてのMIDI機能を完全かつ簡単に使用するために、「KORG USB MIDI Driver」をインストールすることをお勧めします。このソフトウェアは、本機に付属のアクセサリ・ディスクに収録している専用のソフトウェアです。関連する手引き書は、ソフトウェア自体に同梱されています。296ページの「コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール」を参照してください。

スタンダードMIDIファイル

スタンダードMIDIファイル (SMF) は別の楽器やコンピューターとの間でソング・データのやりとりをする上で実用的なものです。本機ではソング形式の初期設定がSMF形式なので、コンピューターからソングを読み込んだり、コンピューターのソフトウェアで読めるソングを保存することが簡単にできます。

また内蔵プレーヤーはスタンダードMIDIファイルのフォーマット0 (全データを1トラックに収容した、一般的なフォーマット) と、フォーマット1 (マルチトラック) に対応しています。

このスタンダードMIDIファイルはSong Playモードで読み込んで、Sequencerモードでエディットや保存ができます。

また、Sequencerモードで、ソングをスタンダードMIDIファイルのフォーマット0で保存することができます。

Song Playモードでは、Solton、M-Live (Midisoft)、Tune1000 および対応形式 (Edirol、GMX、HitBit、XF) のスタンダードMIDIファイルの歌詞を表示できます。また、Solton、M-Live (Midisoft)、GMX、XFの各形式のSMFのコード省略記号も表示できます。

Note: 上記の商標は、それぞれの企業が所有しています。このリストに含まれていても、推奨しているわけではありません。

通常、スタンダードMIDIファイルは、ファイル名に「.MID」または「.KAR」拡張子がついています。

General MIDI規格

数年前、楽器業界は規格を追加する必要性に迫られました。そこで生まれたのがGeneral MIDI (GM) です。これは基本的なMIDI規格を拡張し、楽器間の互換性に関して新しい規格を定めたものです。

- 最低16のMIDIチャンネルが必要
- 128個のプログラムが正しい順序で並んだ基本セットが必要
- ドラム・キットの順序を規定している
- チャンネル10がドラム・キット専用

近年の規格拡張でGM2が設定され、プログラムのデータベースが拡張されています。本機は、サウンド面でこのGM2規格に対応しています。

グローバル・チャンネル

グローバル設定が割り当てられているチャンネル (138ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照) は、本機のキーボードをシミュレートできます。本機がマスター・キーボードに接続しているとき、本機のグローバル・チャンネルで送信が行われます。

標準チャンネルではなくグローバル・チャンネルで受信したMIDIメッセージは、スプリット・キーの状態によるスプリット・ポイントからの影響を受けます。このため、SPLITキーのLEDが点灯しているとき、本機のグローバル・チャンネルで受信したノートは、スプリット・ポイントを中心として、UPPER (スプリット・ポイントより右)、LOWER (スプリット・ポイントより左) のパートに分かれます。

グローバル・チャンネルで受信したノートは、自動伴奏のコード認識に使用します。KEYBOARD MODEがSPLITになっていると、スプリット・ポイントより低いノートのみを使用します。これらのノー

トは、コード1チャンネルとコード2チャンネルのノートとミックスします。

コード1チャンネルとコード2チャンネル

2系統のコード・チャンネル (138ページ) を使用して、本機にコード認識用のノートを送信することができます。こうして送信されたノートは、グローバル・チャンネルで受信したノートとミックスします (SPLITキーのLEDが点灯している場合は、グローバル・チャンネルで受信したノートを、スプリット・ポイントより低い鍵盤域で認識します)。

コード・チャンネルは、スプリット・ポイントの影響を受けません。スプリット・ポイントより高いノートと低いノートすべてをコード認識します。

但し次のような場合は、SPLITキーのLEDの状態コード・チャンネルのコード認識方法が変わります:

- *SPLITキーのLEDがオン (ロー・モード) になっている場合、コード認識モードはGlobalモードのMode Preferences内Styleページ (131ページ参照) の設定に従います。この場合、ローで単音を演奏するとメジャー・コードを指定します。
- *SPLITキーのLEDがオフ (フル・アッパー・モード) になっている場合、コード認識モードはその前の状況によってFingeredまたはExpertになります。この場合、コードを認識させるには最低3音を押さえる必要があります。

これらの2つのチャンネルは、アコーディオンを演奏するときに便利です。片方のチャンネルをコード演奏に、もう片方のチャンネルを左手のベース用に割り当てることができるからです。こうして、コードとベースが、自動伴奏のコード認識のためのコードの作成に役に立ちます。

コントロール・チャンネル

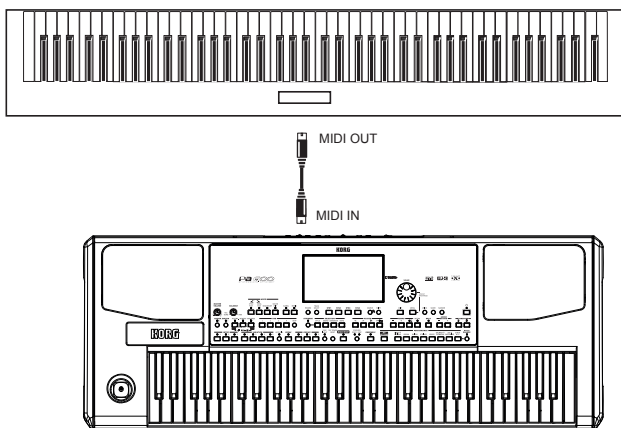
MIDI INチャンネルをコントロール・チャンネル（137ページ参照）として設定して、外部機器からスタイルやパフォーマンスを選択できます。本機内部のデータに対応するメッセージのリストについては、付録をご覧ください。

MIDI Presets

外部コントローラーを使って本機を音源として演奏するという、贅沢な使い方ができます。MIDIチャンネルの設定が簡単にできるように、本機ではGlobalモード MIDIのGeneral ControlsページにMIDIプリセットをいくつか用意しました（136ページの「Preset」参照）。各MIDIプリセットはそれぞれ基本設定として、必要に応じて自由に変更してください。最適なMIDIプリセットを選択したら、パラメーターを適宜調節して、ライト機能を使ってグローバル設定をメモリーに保存します（142ページの「Write Midi Preset ダイアログ・ボックス」参照）。

マスター・キーボードとの接続

マスター・キーボードやその他のMIDIキーボードを接続して本機をコントロールすることができます。マスター・キーボードのMIDI OUT端子と、本機のMIDI IN端子を接続します。マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルと同じチャンネルでデータを送信すれば、マスター・キーボードが本機の一部となります。



マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルで送信すると、スプリット・ポイントとSPLITキーの状態が、マスター・キーボードから受信するノートに影響します。

接続と設定

以下の手順でマスター・キーボードと本機を接続します。

1. マスター・キーボードのMIDI OUT端子を本機のMIDI IN端子に接続します。
2. 本機のグローバル・チャンネルで受信するよう、マスター・キーボードをプログラムします（138ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照）。

マスター・キーボードをプログラムする方法については、お手持ちのマスター・キーボードの取扱説明書をお読みください。

3. GlobalモードのMIDI: General Controlsページで“Master Keyboard” MIDIプリセットを選択します。このMIDIプリセットは本機の電源をオフにしてもその状態を保ち、再び電源をオンにしても変更されませんのでご注意ください。

Note: 新しいグローバル・データをデバイスからロードすると、設定が変化する場合があります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能（133ページの「Global Protect」参照）を使用してください。

4. 必要な場合は、MODEセクションのいずれかのキーを押して、目的的操作モードに入ります。

MIDIアコーディオンとの接続

MIDIアコーディオンにはさまざまなタイプがあり、そのタイプによって本機での設定も異なります。適切なアコーディオンのMIDIセットアップ（Accordion）を選択してください（136ページ参照）。

接続と設定

以下の手順でMIDIアコーディオンを本機に接続します。

1. アコーディオンのMIDI OUT端子を本機のMIDI IN端子に接続します。
2. GlobalモードのMIDI: General Controlsページで“Accordion” MIDIプリセットを選択します。このMIDIプリセットは本機の電源をオフにしてもその状態を保ち、再び電源をオンにしても変更されませんのでご注意ください。

Note: 新しいグローバル・データをデバイスからロードすると、設定が変化する場合があります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能（133ページの「Global Protect」参照）を使用してください。

3. 必要な場合は、MODEセクションのいずれかのキーを押して、目的的操作モードに入ります。

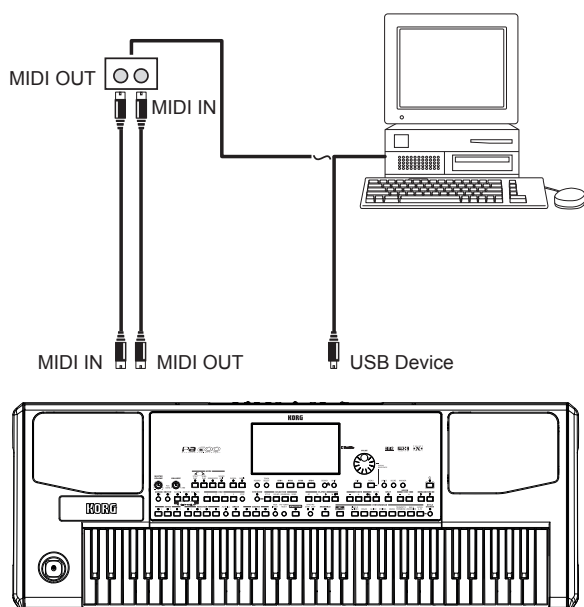
外部シーケンサーとの接続

本機をマルチ・ティンバーの音源として使用して、外部シーケンサーで新しいソングをプログラムできます。

接続と設定

本機をコンピューターに接続するには、コンピューターにMIDIインターフェイスまたはUSBポートを搭載している必要があります。

1. USBポートを介してコンピューターと本機を接続する場合は、296ページの「コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール」の説明に従って、Korg USB MIDI ドライバーをインストールします。
2. USBデバイス・ポート、またはMIDI端子とMIDIインターフェイスを介して本機とコンピューターを接続するときは、以下の図のようにします。



3. 外部シーケンサーの“MIDI Thru”機能を有効にします。詳細は外部シーケンサーの取扱説明書を参照してください。
4. 本機のGlobalモードのMIDI: General Controlsページで“Extern.Seq”MIDIプリセットを選択します。このMIDIプリセットは、本機の電源をオフにしてもその状態を保ち、再び電源をオンにしても変更されませんのでご注意ください。
5. GLOBALモードMIDI: General Controlsページを表示します。Local Control Onパラメーター（137ページ参照）のチェックを外します。この状態をローカル・オフと呼びます。
Note: ディスクから新しくグローバル・データをロードすると設定が変更される場合があります。データのロードによって設定が変更されないようにするには、グローバル・プロテクション機能を使用します（133ページの「Global Protect」参照）。
6. SEQUENCERキーを押して、Sequencerモードに入ります。
7. 鍵盤を弾いて演奏します。鍵盤で演奏されたノートが、本機のMIDI OUT端子からコンピューター/MIDIインターフェイスのMIDI IN端子へ送られます（USBポートで接続しているときは、本機のUSBポートからコンピューターのUSBポートへノートが送られます）。

コンピューターで生成したノート（シーケンサーで再生したソングなど）は、MIDIインターフェイスのMIDI OUT端子から本機のMIDI IN端子へ送信します（USBポートで接続してい

るときは、コンピューターのUSBポートから本機のUSBポートへノートが送られます）。

ローカル・オフ

本機を外部シーケンサーに接続するときは、本機をローカル・オフ・モード（137ページの「Local Control On」参照）に設定することで、キーボード上のノートとシーケンサーからのMIDIイベントのノートが同時に再生されないようにしてください。

本機がローカル・オフになっていると、キーボードの演奏データを外部シーケンサーへ送信しますが、内蔵音源のデータは送信されません。つまり、鍵盤部分と音源部分が切り離された状態になります。シーケンサーは本機の鍵盤で弾いたノートを受信し、それをソングの指定トラックへ送信します。そのトラックが今度は、そのデータを本機の内蔵音源に送信する、という仕組みになります。

Note: データを本機の音源部に送信するには、外部シーケンサーの“MIDI Thru”機能が有効になっていることが必要です（この機能はシーケンサーのタイプによって違う名前が付いているかもしれませんが、通常は有効になっています）。詳細は、シーケンサーの取扱説明書をお読みください。

サウンド

MIDIメッセージのバンク・セレクトMSB、バンク・セレクトLSB（バンクを選択する2つのメッセージ）とプログラム・チェンジ・メッセージ（プログラムを選択するメッセージ）を使用して、コンピューターのシーケンサーで再生するソングのプログラムを、本機のプログラムから選択することができます。プログラムとMIDIメッセージの値のリストは、194ページの「サウンド（Sound）：プログラム・チェンジ・ナンバー順」を参照してください。

コンピューターでソングをプログラムする方への提案：必須条件ではありませんが、通常はベースを2チャンネル、メロディーを4チャンネル、ドラム・キットを10チャンネル、本機のハーモナイザーのコントロールを5チャンネルに設定することをお勧めします。

本機から他の楽器をコントロール

本機をマスター・コントローラーとして使用して、MIDIセットアップを行うことができます。

1. 本機のMIDI OUT端子を別の楽器のMIDI IN端子に接続します。
2. 別の楽器のトラックを、本機から演奏するのと同じチャンネルに設定します。例えば、アッパー1トラックとアッパー2トラックを、別の楽器のサウンドで演奏する場合は、その楽器が、アッパー1トラックとアッパー2トラックと同じチャンネルでデータを受信するように設定します（初期設定では1チャンネルと2チャンネルです）。
3. 楽器の音量をその楽器のボリューム・コントロールで調節します。
4. 本機パネル上で、トラックのミュート設定/解除をします。各トラックの音量は、画面のバーチャル・スライダーで調節します。
5. 本機のキーボードを弾きます。

鍵盤（キーボード）

本機の鍵盤では、MIDI OUT端子から最高4トラック（UPPER 1～3、LOWER）までを送信できます。MIDI送信チャンネルはGlobalモードで設定します（138ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照）。

初期設定（“1-Default” MIDIプリセット）では、キーボード・トラックそれぞれが、以下のチャンネルで送信します。

トラック	アウト・チャンネル
アッパー1	1
アッパー2	2
アッパー3	3
ローワー	4

トラックをミュートすると、そのトラックから、MIDI OUT端子に接続した外部音源やシーケンサーへは、MIDIデータは送信されません。

外部音源のサウンドだけを聴きたい場合は、本機の MASTER VOLUMEノブを下げるか、キーボード・トラックを外部（External）に設定します（89ページの「Track Controls: Mode」参照）。

プレーヤー

任意のプレーヤー・トラックを外部機器のチャンネルに送信できます。各トラックのMIDI送信チャンネルの設定は、138ページの「MIDI: MIDI Out Channels」を参照してください。

外部音源のサウンドだけを聞きたい場合は、本機の MASTER VOLUMEノブを下げるか、ソング・トラックを外部（External）に設定します（89ページの「Track Controls: Mode」参照）。

MIDIプリセットを選択して、以下のようにチャンネルを設定します。

トラック	アウト・チャンネル
ソング1～16	1～16

アレンジャー

MIDIの最も興味深い特長の1つは、本機を使用して、アレンジャーを搭載した外部機器を演奏できることです。

本機のスタイル・トラックを外部機器で演奏するには、そのトラックを外部（External）に設定します（89ページの「Track Controls: Mode」参照）。

MIDIセットアップの“Default”を選択して、以下のようにチャンネルを設定します（これは本機の初期設定です）。

トラック	アウト・チャンネル
ベース	9
ドラム	10
パーカッション	11
Acc（アカンパニメント）1～5	12～16

靈

付

工場出荷時データ

スタイル(Styles)

Note: 本機のスタイルは、バンク・セレクト MSB (CC#0)、バンク・セレクト LSB (CC#32)、そしてプログラム・チェンジ (PC) メッセージを、Control を設定した MIDI チャンネルで、外部から選択することができます (138 ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。

#	CC00	CC32	PC	名前
Bank: Pop				
1	0	0	0	Guitar Pop
2			1	Guitar Beat
3			2	Standard 8 Beat
4			3	Standard 16 Beat
5			4	Modern Beat
6			5	Pop Ballad
7			6	Pop Chart 1
8			7	Pop Chart 2
9			8	Easy Pop 1
10			9	Easy Pop 2
11			10	British Pop
12			11	Slow Latin Pop
13			12	6/8 Slow Pop
14			13	12/8 Pop
15			14	Pop Shuffle 1
16			15	Pop Shuffle 2
17			16	Easy Beat 1
18			17	Easy Beat 2
19			18	Real 8 Beat
20			19	Real 16 Beat
21			20	Soft 8 Beat
22			21	Soft 16 Beat
23			22	Analog Beat 1
24			23	Analog Beat 2
25			24	8 Beat Analog 1
26			25	8 Beat Analog 2
27			26	Pop Funk 1
28			27	Pop Funk 2
Bank: Ballad				
1	0	1	0	Modern Ballad 1
2			1	Modern Ballad 2
3			2	Moonlight Ballad
4			3	Soft Ballad
5			4	Funky Ballad
6			5	Guitar Ballad
7			6	Easy Ballad
8			7	Organ Ballad
9			8	Folk Ballad
10			9	Orchestral Bld
11			10	Groove Ballad
12			11	Blues Ballad

#	CC00	CC32	PC	名前
13			12	Analog Ballad 1
14			13	Analog Ballad 2
15			14	Rock Ballad 1
16			15	Rock Ballad 2
17			16	Waltz Ballad
18			17	6/8 Slow
19			18	6/8 Ballad 1
20			19	6/8 Ballad 2
21			20	Pop Hit Ballad
22			21	Oriental Ballad
23			22	Blue Ballad
Bank: Ballroom				
1	0	2	0	Quick Step
2			1	Paso Dance
3			2	Jive 1
4			3	Jive 2
5			4	Argentina Tango
6			5	Modern Tango
7			6	Slow Fox
8			7	Organ Foxtrot
9			8	Slow Waltz 1
10			9	Slow Waltz 2
11			10	Slow Waltz 3
12			11	Organ Waltz
13			12	Foxtrot 1
14			13	Foxtrot 2
15			14	Slow Band
16			15	Big Band Jump
17			16	Big Band Fox
18			17	Big Band 40's
19			18	Fox Shuffle 1
20			19	Fox Shuffle 2
21			20	Italian Tango 1
22			21	Italian Tango 2
23			22	Twist
24			23	Hully Gully
25			24	50's Fox
26			25	Italian Fox
27			26	Irish Fox
Bank: Dance				
1	0	3	0	70's Disco Remix
2			1	70's Disco 1
3			2	70's Disco 2
4			3	80's Dance
5			4	90's Dance
6			5	Electro Dance
7			6	Dance Chart 1
8			7	Dance Chart 2
9			8	Funky Disco
10			9	Techno

#	CC00	CC32	PC	名前
11			10	Garage
12			11	House
13			12	Club House
14			13	Euro Trance
15			14	Fashion Funk
16			15	Dance Fever
17			16	Barry Dance
18			17	Sister & Girl
19			18	Philly Disco
20			19	Miami Disco
21			20	Love Disco
22			21	Dance Motown
23			22	Dance Mix
24			23	Soca Dancing
Bank: Rock				
1	0	4	0	Pop Rock
2			1	English Rock
3			2	Fire Rock
4			3	Hard Rock
5			4	Open Rock 1
6			5	Open Rock 2
7			6	Heavy Rock
8			7	Funky Rock
9			8	Rock Oldie
10			9	Rock & Roll
11			10	South Shuffle
12			11	Slow Latin Rock
13			12	Latin Rock 1
14			13	Latin Rock 2
15			14	Surf Rock
16			15	60's Rock
17			16	Slow Rock 1
18			17	Slow Rock 2
19			18	60's Slow Rock
20			19	6/8 Rock
21			20	Steely Rock
22			21	Abbey Rock
23			22	SouthStrait Rock
24			23	Rock Cha Cha
25			24	Blues Shuffle
Bank: Unplugged				
1	0	5	0	Unplugged Heaven
2			1	Sally Groove
3			2	Unplugged Ballad 1
4			3	Unplugged Ballad 2
5			4	Unplugged Ballad 3
6			5	Unplugged Slow
7			6	Desert Shuffle
8			7	Serenade
9			8	Unplugged
10			9	Meditando
11			10	Unplugged 8 Bt
12			11	Unplugged 16 Bt
13			12	Unplugged Gtr 1

#	CC00	CC32	PC	名前
14			13	Unplugged Gtr 2
15			14	Unplugged Gtr 3
16			15	Unplugged Gtr 4
17			16	Slide Blues
18			17	Unplugged Rock
19			18	Unplugged Latin
20			19	Unplugged Swing
21			20	¾ Unplugged
22			21	¾ Acoustic Bld
Bank: Country				
1	0	6	0	Easy Country
2			1	Country Blues
3			2	Country Strum
4			3	Country QuikStep
5			4	Country Beat 1
6			5	Country Beat 2
7			6	Country Ballad 1
8			7	Country Ballad 2
9			8	Finger Picking
10			9	¾ Country
11			10	Modern Country
12			11	Country Pop
13			12	Bar Country
14			13	Bluegrass
15			14	Country Boogie
16			15	Country Shuffle
17			16	Country 8 Beat
18			17	Country 16 Beat
Bank: Traditional				
1	0	7	0	German Waltz 1
2			1	German Waltz 2
3			2	German Waltz 3
4			3	Vienna Waltz
5			4	Italian Waltz
6			5	Musette Waltz
7			6	French Waltz
8			7	Irish Waltz
9			8	Laendler Waltz
10			9	German Polka
11			10	Italian Polka 1
12			11	Italian Polka 2
13			12	Italian Polka 3
14			13	Italian Mazurka 1
15			14	Italian Mazurka 2
16			15	Italian Mazurka 3
17			16	9/8
18			17	Vahde
19			18	2/4 Oyun
20			19	Ciftetelli
21			20	Halay
22			21	5/8
23			22	Oryantal
24			23	Turkish Pop

#	CC00	CC32	PC	名前
Bank: Latin				
1	0	8	0	Samba Brazil
2			1	Bossa Nova
3			2	Classic Salsa
4			3	Classic Cha Cha
5			4	Classic Mambo
6			5	Classic Merengue
7			6	Classic Bachata
8			7	Guajira
9			8	6/8 Afro
10			9	Cumbia
11			10	Rhumba 1
12			11	Rhumba 2
13			12	Salsa 1
14			13	Salsa 2
15			14	Cool Latin Jazz
16			15	Latin Big Band
17			16	Meditation Bossa
18			17	Organ Bossa
19			18	Orch. Bossa 1
20			19	Orch. Bossa 2
21			20	Fast Bossa
22			21	Cool Bossa
23			22	Natural Bossa
24			23	Pop Cha Cha
25			24	Habanera
26			25	Latin Vocal
27			26	Latin Bolero
28			27	Latin Pop
Bank: Latin Dance				
1	0	9	0	Reggaeton
2			1	Lambada
3			2	Meneaito
4			3	Macarena
5			4	Bomba Dance
6			5	Tortura Dance
7			6	Gipsy Dance
8			7	Sambalegre
9			8	Samba Dance
10			9	Disco Samba
11			10	Mambo Party
12			11	Modern Bachata
13			12	Classic Beguine
14			13	Bayon
15			14	Modern Bossa
16			15	Disco Cha Cha
17			16	Calypso
18			17	Reggae 1
19			18	Reggae 2
20			19	Club Latino
21			20	Andean

#	CC00	CC32	PC	名前
Bank: Jazz				
1	0	10	0	Bigger Band
2			1	Serenade Band
3			2	Jazz Club
4			3	BeBop
5			4	Medium BigBand1
6			5	Medium BigBand2
7			6	Fast Big Band 1
8			7	Fast Big Band 2
9			8	Slow Swing Brush
10			9	Swing Ballad 1
11			10	Swing Ballad 2
12			11	Swing Ballad 3
13			12	Orchestral Swing
14			13	Jazz Brush
15			14	Medium JazzWaltz
16			15	Slow Jazz Waltz
17			16	Jazzy Blues
18			17	Organ Swing
19			18	Organ Blues
20			19	Swing Quintet
21			20	Medium Swing
22			21	Vocal Swing
23			22	Moon Swing
24			23	Soft Jazz
25			24	Django
26			25	5/4 Swing
Bank: Movie & Show				
1	0	11	0	Orchestral Movie
2			1	Broadway
3			2	Show Time
4			3	Ritz Swing
5			4	Hollywood 1
6			5	Hollywood 2
7			6	Tap Dance
8			7	Movie Ballad
9			8	Movie Swing
10			9	Safari Swing
11			10	Western Movie
12			11	Mystery Man
13			12	Cartoon Time
14			13	Horror Movie
15			14	Love Movie
16			15	Artie's Theme
17			16	Christmas Waltz
18			17	Christmas Swing
19			18	Theatre Swing
20			19	Theatre March
21			20	Love Ballad
22			21	Army Band

#	CC00	CC32	PC	名前
Bank: Funk & Soul				
1	0	12	0	Funk R&B
2			1	Kool Funk
3			2	AI Funk
4			3	Elektrik Funk
5			4	Classic Funk
6			5	Urban Funk
7			6	Talkin' Jazz
8			7	Funky Sisters
9			8	Rhythm & Blues
10			9	Blues
11			10	Soul
12			11	Gospel
13			12	Gospel Swing
14			13	Gospel Shuffle
15			14	Modern Gospel 1
16			15	Modern Gospel 2
17			16	AI Swing
18			17	Groove
19			18	Groove Funk
20			19	Jazz Funk
21			20	Motown Shuffle 1
22			21	Motown Shuffle 2
23			22	Cool Vocal
24			23	70's Beat Groove
Bank: World				
1	0	13	0	Spanish Dance
2			1	4/4 Flamenco
3			2	¾ Flamenco
4			3	Casatchock
5			4	Greek Rumba
6			5	Xasapiko
7			6	Sirtaki
8			7	Zouk
9			8	Hawaiian
10			9	Mexican Waltz
11			10	Norteno
12			11	Kebradita
13			12	Bolero Ranchero
14			13	Mariachi Polka
15			14	Mariachi Valz
16			15	Mariachi Cumbia
17			16	Alpen Schlager
18			17	Classic Schlager
19			18	Modern Schlager
20			19	Vienna Waltz
21			20	Tarantella
22			21	Rumba Napoletana
23			22	Raspa
24			23	Mad Ska
25			24	Celtic Dream
26			25	Celtic Waltz
27			26	Celtic Ballad
28			27	Scottish Reel

#	CC00	CC32	PC	名前
29			28	Banda
30			29	OrchestralBolero
31			30	Minuetto
32			31	Baroque
Bank: Contemporary				
1	0	14	0	Funky R&B
2			1	AM : PM
3			2	Contemporary Bld
4			3	Island View
5			4	Fast Smooth Jazz
6			5	Slow Smooth Jazz
7			6	Slow & Jazzy
8			7	Take Beat
9			8	Swing HipHop
10			9	Slow Mood
11			10	Hip Hindi Hop
12			11	Soft HipHop
13			12	New Age
14			13	Kyoto Lounge
15			14	Jazzy Funk
16			15	Slow Funk
17			16	Elektro Pop
18			17	Modern Latin
19			18	Folk Beat
20			19	Wave Jazz
21			20	Little Shuffle
22			21	Rap

スタイル・エレメント(Style Elements)

Note: 本機のスタイル・エレメントを、コントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージで選択することができます(138ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3
90	Fill 4	91	Break	92	Ending 1	93	Ending 2	94	Ending 3

Note: 上記のプログラム・チェンジ・ナンバーは0から127までの数値で設定されています。

スタイルとプレーヤーのコントロール(Style and Player controls)

Note: 本機のスタイルとプレーヤーを、コントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージでリモート・コントロールすることができます(138ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
95	Fade In/Out	96	STS Mode	97	Auto Fill	98	Memory	99	Bass Inversion
100	Manual Bass	101	Tempo Lock	102	Style Change	103	Start/Stop (Style)	104	Play/Stop (Player)

Note: 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは0～127までの数値で設定されています。

シングル・タッチ・セッティング(STS)

Note: 本機のSTSは、バンク・セレクトMSB (CC#0)、バンク・セレクトLSB (CC#32)、そしてプログラム・チェンジ (PC) メッセージを、Controlを設定したMIDIチャンネルで、外部から選択す

ることができます(138ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。すでにスタイルを選択しているときは、プログラム・チェンジ (PC) メッセージのみを送ります。

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
STSを含むスタイルと同じ		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

Note: 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは0～127までの数値で設定されています。

サウンド(Sound): バンク順

以下のサウンドは本機を選択ウィンドウに表示される工場出荷時のサウンドです。

表記: プログラムを外部から選択する際に使用するMIDIデータも掲載されています。

CC00: コントロール・チェンジ#0、またはバンク・セレクトMSB。

CC32: コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB。

PC: プログラム・チェンジ。

Bank: SOUND SELECTキー。

CC00	CC32	PC	名前
Factory: Piano			
121	10	0	Grand Piano RX
121	3	0	Grand Piano
121	8	2	G.Piano Stack 1
121	9	2	G.Piano Stack 2
121	9	0	Grand&MovingPad
121	10	2	E. Grand Phaser
121	7	0	Piano & Strings
121	5	0	Jazz Piano
121	5	7	Clav RX
121	6	7	Synth Clav RX
121	2	7	Clav Wah RX
121	4	0	Classic Piano
121	8	0	Rock Piano
121	5	1	Bright Piano RX
121	4	1	Piano & Pad
121	7	2	Grand & FM Stack
121	6	2	Piano Layers
121	6	0	Piano & Vibes
121	11	0	Grand RX DEMO
Factory: E. Piano			
121	14	5	Digi E. Piano
121	9	5	Classic Tines
121	11	5	DW8000 EP
121	25	4	EP+Damper 1 DNC
121	26	4	EP+Damper 2 DNC
121	18	4	Tine E.Piano RX
121	11	4	Club E. Piano
121	20	4	Suit E.Piano 1
121	21	4	Suit E.Piano 2
121	17	4	Classic Wurly 1
121	12	4	Classic Wurly 2
121	16	4	Tremolo Wurly
121	8	4	R&B E. Piano
121	15	5	FM Pad EP
121	13	5	White Pad EP
121	9	4	Thin E. Piano
121	19	4	Tine E. Piano
121	10	4	Dyno Tine EP 1
121	22	4	Dyno Tine EP 2
121	7	4	Studio EP
121	5	4	Pro Dyno EP
121	6	4	Pro Stage EP

CC00	CC32	PC	名前
121	23	4	Bell E. Piano 1
121	24	4	Bell E. Piano 2
Factory: Mallet & Bell			
121	2	11	Vibraphone 1
121	7	12	Marimba
121	2	12	Marimba Key Off
121	1	13	Xylophone
121	2	9	Glockenspiel
121	1	8	Celesta
121	2	10	Music Box
121	6	12	Balaphon
121	2	108	Kalimba 1
121	1	108	Kalimba 2
121	1	9	Sistro
121	1	10	Orgel
121	1	114	Warm Steel
121	2	98	Vs Bell Boy
121	4	14	Tubular Bell
121	3	14	Bells
121	1	15	Santur
121	5	12	Mallet Clock
Factory: Accordion			
121	5	22	Harmonica DNC
121	12	21	Cassotto 16'
121	9	21	Cassotto
121	23	21	Master Accordion
121	11	21	Sweet Musette
121	18	21	French Musette
121	16	21	2 Voices Musette
121	17	21	3 Voices Musette
121	3	23	Accordion16,8,4'
121	13	21	Cassotto Or.Tune
121	19	21	Acc.Clarinet OT
121	8	21	Fisa Master
121	3	22	Harmonica 1
121	4	22	Harmonica 2
121	2	22	Harmonica 3
121	21	21	Acc. Piccolo OT
121	2	23	Accordion 16,8'
121	8	23	Acc.16,8,4' Plus
121	6	21	Fisa 16,8'
121	7	23	Accordion 16,4'
121	7	21	Fisa 16,4'
121	3	21	Musette 1
121	4	21	Musette 2
121	10	23	Tango Accordion
121	1	23	Fisa Tango!
121	24	21	Accordion
121	4	23	Acc.16,8' & Bass
121	9	23	Acc. & Acc. Bass
121	5	23	Accordion Bass
121	25	21	Steirisch.Akk.1
121	26	21	Steirisch.Akk.2
121	27	21	Steirisch.Akk.3

CC00	CC32	PC	名前
121	28	21	Steirisch.Akk.4
121	6	23	Acc.Voice Change
Factory: Organ			
121	13	18	Jimmy Organ DNC
121	10	17	Perc. Organ 1
121	9	17	Perc. Organ 2V.
121	11	17	Perc. Organ 3V.
121	10	16	BX3 Rock 1 V.
121	1	18	BX3 Rock 2 V.
121	5	18	BX3 Rock 3 V.
121	12	18	BX3 Rock 4 V.
121	6	16	BX3 Full V.
121	20	16	BX3 Jazz V.
121	9	18	BX3 Jazz Pc. V.
121	21	16	BX3 Gospel V.
121	10	18	Jimmy Organ V.
121	13	16	Gospel Organ V.
121	19	16	Drawbars Slow V.
121	18	16	Drawbars Fast V.
121	14	16	Drawbars Organ
121	8	16	Jazz Organ
121	17	16	Organ Hi V.
121	4	17	Organ LowPc V.
121	4	16	Organ Low 1 V.
121	15	16	Organ Low 2 V.
121	16	16	Organ Mid V.
121	30	16	Big Theatre Org.
121	22	16	Theatre Organ 1
121	23	16	Theatre Organ 2
121	6	19	Pipe Tutti 1
121	8	19	Pipe Tutti 2
121	9	19	Pipe Tutti 3
121	10	19	Pipe Tutti 4
121	4	19	Church Pipes
121	5	19	Full Pipes
121	3	19	Pipe Mixture
121	4	20	Pipe Flute 1
121	5	20	Pipe Flute 2
121	3	20	Flauto Pipes
121	2	20	Small Pipe
121	7	19	Positive Organ
Factory: Guitar			
121	16	24	RealNylon Gtr ST
121	17	24	Real Nylon Gtr
121	3	29	Crunch Gtr DNC
121	28	25	RealSteel Gtr ST
121	29	25	RealFolk Gtr ST1
121	30	25	RealFolk Gtr ST2
121	35	25	Steel Gtr RX
121	7	26	Jazz Gtr DNC
121	5	26	Soft Jazz Guitar
121	14	27	Single Coil Pro
121	18	24	Nylon Guitar DNC
121	19	24	Natural NylonDNC

CC00	CC32	PC	名前
121	34	25	RealFolk Gtr DNC
121	33	25	Real 12 Strings
121	8	24	Nylon Gtr Pro1
121	11	24	Nylon Gtr Pro2
121	14	24	Nylon Slide Pro
121	19	25	Steel Guitar Pro
121	17	25	12 Strings Pro
121	5	25	Steel 12 Strings
121	31	25	Real Steel Gtr
121	32	25	Real Folk Gtr
121	28	27	Real El. Gtr ST1
121	29	27	Real El. Gtr ST2
121	30	27	Real El. Guitar1
121	31	27	Real El. Guitar2
121	6	26	JazzGtr SlidePro
121	2	26	Club Jazz Gtr 1
121	22	27	Clean Jazz 1
121	23	27	Clean Jazz 2
121	21	25	Pop Steel Gtr 1
121	22	25	Pop Steel Gtr 2
121	21	28	5th Mute Gtr
121	8	30	Stereo Dist.Gtr
121	21	27	Solid Guitar
121	13	25	Steel Slide Pro1
121	14	25	Steel Slide Pro2
121	20	27	Clean Guitar 1
121	12	28	Funk Stein RX1
121	10	28	Clean Funk RX1
121	9	30	Dist. Guitar RX1
121	10	30	Dist. Guitar RX2
121	19	27	Vintage S. 1
121	6	28	Clean Mute Gtr
121	5	24	Ac.Guitar KeyOff
121	4	25	Steel Guitar 1
121	20	25	Steel Guitar 2
121	13	27	Clean Gtr Pro 1
121	15	27	Clean Gtr Pro 2
121	11	30	Dist. Clean Gtr
121	18	27	Chorus Gtr Pro
121	4	26	Pedal Steel
121	24	27	'54 E. Guitar
121	6	27	Single Coil
121	16	27	Stra. Vel. Pro
121	7	27	New Stra.Guitar
121	2	29	Soft Overdrive
121	3	27	Chorus Guitar
121	4	27	Vintage S. 2
121	5	27	Processed E.Gtr
121	9	27	L&R E.Guitar 1
121	4	28	R&R Guitar
121	4	30	Power Chords
121	5	30	Mute Monster
121	9	28	Disto Mute
121	12	24	Nylon Gtr RX1
121	13	24	Nylon Gtr RX2

CC00	CC32	PC	名前
121	15	25	Steel Guitar RX1
121	16	25	Steel Guitar RX2
121	18	25	12 Strings RX
121	24	25	Pop SteelGtr RX1
121	25	25	Pop SteelGtr RX2
121	3	120	Vox Wah Chick RX
121	12	27	Funky Wah RX
121	11	28	Clean Funk RX2
121	13	28	Funk Stein RX2
121	14	28	Clean Guitar RX1
121	15	28	Clean Guitar RX2
121	16	28	Clean Guitar RX3
121	17	28	Clean Guitar RX4
121	18	28	Clean Guitar RX5
121	20	28	Clean Guitar RX6
Factory: Strings & Vocal			
121	7	49	Movie Str.1 DNC
121	8	49	Movie Str.2 DNC
121	2	40	Violin Expr. 1
121	20	52	Scat Voices DNC
121	5	49	Movie Strings 1
121	6	49	Movie Strings 2
121	22	48	Strings Ens. RX
121	2	46	Classic Harp
121	23	48	Concert Str.RX
121	2	49	Full Strings
121	11	48	Ensemble & Solo
121	1	44	Tremolo Strings
121	1	43	Class.Contrabass
121	1	42	Cello
121	1	41	Viola Expr.
121	2	41	Violin & Viola
121	4	40	Violin Expr. 2
121	3	40	Slow Violin
121	9	48	Strings Quartet
121	12	48	Chamber Strings
121	14	48	Orchestra Tutti1
121	19	48	Orchestra Tutti2
121	16	48	Orch. & Oboe 1
121	17	48	Orch. & Oboe 2
121	20	48	Orchestra&Flute
121	15	48	Strings & Horns
121	18	48	Strings & Glock.
121	1	45	Pizz. Ensemble
121	2	45	Pizz. Section
121	8	48	Octave Strings
121	4	49	Spiccato Strings
121	10	48	Symphonic Bows
121	5	50	Analog Strings 1
121	6	50	Synth Strings 1
121	17	52	Scat V.& Bass1
121	18	52	Scat V.& Bass2
121	8	52	Wuuu Choir
121	9	52	Oh-Ah Voices
121	14	52	Femal&Male Scat

CC00	CC32	PC	名前
121	4	52	Take Voices 1
121	3	52	Ooh Slow Voice
121	19	52	Scat Voices RX
121	16	52	Male Scat
121	15	52	Femal Scat
121	11	52	Grand Choir
121	6	52	Ooh Choir
121	2	52	Ooh Voices
121	12	52	Choir Light
121	6	54	Synth Voices
121	9	91	Full Vox Pad
121	2	54	Vocalesque
121	7	91	Fresh Breath
121	3	54	Vocalscape
121	3	91	Heaven
121	3	53	Airways
Factory: Trumpet & Trbn.			
121	24	56	Jazz Trumpet DNC
121	25	56	Jazz Cornet DNC
121	13	57	Trombone DNC
121	15	56	Trumpet Expr.1
121	4	56	Trumpet Expr.2
121	21	56	Cornet Expr.
121	2	59	Wah Trumpet
121	5	59	Mute Trumpet
121	12	56	Sweet FlugelHorn
121	6	57	Trombone Expr. 1
121	7	57	Trombone Expr. 2
121	10	56	Trumpet Pro 1
121	11	56	Trumpet Pro 2
121	16	56	Trumpet Pro 3
121	2	56	Trumpet Overb.
121	22	56	Cornet Pro 1
121	23	56	Cornet Pro 2
121	8	57	Trombone Vel. 1
121	9	57	Trombone Vel. 2
121	10	57	Trombone Vel. 3
121	13	56	Flugel Horn Pro
121	19	56	Concert Trumpet
121	20	56	Concert Trp. Pro
121	6	56	Dual Trumpets
121	3	57	Hard Trombone
121	11	57	Trombone Pro Vel
121	17	56	Alp Trumpet
121	14	56	Trumpet
121	18	56	Trumpet Shake Y+
121	5	56	Trumpet Pitch
121	2	58	Tuba Gold
121	1	58	Oberkr. Tuba
Factory: Brass			
121	32	61	Big Band Brass 1
121	4	61	Big Band Brass 2
121	27	61	Tight Brass 1
121	29	61	Tight Brass 2

CC00	CC32	PC	名前
121	2	61	Tight Brass 3
121	12	61	Tight Brass 4
121	34	61	Trpts & Trombs
121	28	61	Tight Brass Pro
121	36	61	Trumpet Ens2 Y+
121	9	61	Trumpet Ens.
121	10	61	Trombone Ens.
121	11	61	Trombones
121	14	61	Dyna Brass 1
121	7	61	Trpts & Brass
121	13	61	Fat Brass
121	30	61	Brass of Power
121	3	61	Glenn & Friends
121	6	61	Glenn & Boys
121	5	61	Sax & Brass
121	16	61	Brass & Sax
121	3	59	Mute Ensemble 1
121	4	59	Mute Ensemble 2
121	23	61	Sforzato Brass
121	20	61	Movie Brass
121	6	73	Flute Muted
121	2	60	French Section
121	4	60	Horns & Ensemble
121	3	60	Classic Horns
121	5	62	Synth Brass 1
121	4	62	Elektrik Brass
121	31	61	Brass Section
121	26	61	Brass Fall
121	4	55	Brass Impact
121	25	61	Brass Hit
Factory: Sax			
121	12	65	Alto Sax DNC
121	12	66	Tenor Sax DNC
121	9	65	Alto Sax Expr.
121	10	65	Alto Sax RX
121	1	66	Tenor SaxNoise1
121	6	66	Tenor Sax Noise2
121	3	64	Sweet Soprano 1
121	4	64	Sweet Soprano 2
121	1	64	Sweet Soprano 3
121	2	64	Soprano Pro
121	3	67	Baritone Sax Pro
121	4	67	Baritone Sax
121	5	65	Sweet Alto Sax1
121	6	65	Sweet Alto Sax 2
121	7	65	Soft Alto Sax
121	8	65	Alto Sax Pro
121	8	66	Tenor Sax Expr.2
121	7	66	Tenor Sax Expr.1
121	9	66	Jazz Tenor 1
121	10	66	Jazz Tenor 2
121	1	67	Baritone Growl
121	11	65	Cool Sax Ens.
121	2	65	Sax Ensemble
121	11	66	Reed of Power

CC00	CC32	PC	名前
Factory: Woodwind			
121	13	71	Clarinet DNC
121	11	73	Flute DNC
121	5	78	Whistle DNC
121	1	76	Blown Bottle
121	1	70	Bassoon
121	3	72	Piccolo
121	1	79	Ocarina
121	2	73	Flute Switch
121	10	73	Jazz Flute RX
121	1	73	Jazz Flute Expr.
121	3	73	Flute Dyn. 5th
121	4	73	Flute Frullato
121	1	71	Jazz Clarinet
121	8	71	Clarinet Pro 1
121	9	71	Clarinet Pro 2
121	1	78	Whistle
121	3	78	Whistle RX1
121	4	78	Whistle RX2
121	2	78	Whistle Breathe
121	1	68	Double Reed
121	5	73	Orchestra Flute
121	6	71	Woodwinds
121	1	72	Small Orchestra
121	5	71	Clarinet Ens.
121	3	71	Section Winds 1
121	4	71	Section Winds 2
121	10	71	Reeds & Saxes
Factory: Synth Pad			
121	15	89	Warm Pad
121	4	127	Deep Noise
121	4	89	The Pad
121	6	89	Dark Pad
121	8	89	Analog Pad 1
121	9	89	Analog Pad 2
121	12	89	OB Pad
121	13	89	Dark Anna
121	14	89	Symphonic Ens.
121	5	91	Future Pad
121	1	97	Air Clouds
121	3	97	Tinklin Pad
121	4	97	Pods In Pad
121	7	95	Vintage Sweep
121	5	89	Money Pad
121	6	91	Tsunami Wave
121	8	91	Ravelian Pad
121	2	95	Meditate
121	4	90	Super Sweep
121	5	90	Wave Sweep
121	6	90	Cross Sweep
121	2	101	Digi Ice Pad
121	5	95	Cinema Pad
121	1	88	Virtual Traveler
121	1	96	Motion Ocean

CC00	CC32	PC	名前
121	5	102	Moon Cycles
121	6	98	Bell Pad
121	4	63	Big Panner
121	6	97	Rave
121	5	98	Moving Bell
121	10	89	Analog Pad 3
121	12	90	Big Sweep Stab
121	2	91	Fresh Air 1
121	11	91	Fresh Air 2
121	4	91	Pop Synth Pad 1
121	12	91	Pop Synth Pad 2
121	2	93	80's Pop Synth
121	3	96	Wave Cycle DNC
Factory: Synth Lead			
121	12	87	Bass Phat Saw
121	3	80	Old Portamento
121	5	81	Power Saw
121	6	81	Octo Lead
121	2	87	Electro Lead
121	3	87	Rich Lead
121	4	87	Thin Analog Lead
121	4	80	Dance Lead
121	5	80	Wave Lead
121	6	80	Sine Wave
121	5	87	Express. Lead
121	6	87	HipHop Lead
121	7	80	Analog Lead
121	8	81	Phat Saw Lead
121	9	81	Glide Lead
121	9	80	Gliding Square
121	3	89	Power Synth
121	10	80	Sine Switch
121	1	93	Cosmic
121	10	81	Fire Wave
121	7	90	Digital PolySix
121	11	87	A Leadload
121	8	90	Noisy Stabb
121	9	90	Mega Synth
121	3	95	Dark Element
121	4	84	Metallic Rez
121	12	81	Synth Pianoid
121	2	88	Arp Angeles
121	8	87	Big & Raw
121	2	96	Caribbean
121	10	87	OB Lead
121	12	80	Port Whine
121	13	80	2VCO Planet Lead
121	3	101	VCF Modulation
Factory: Ethnic			
121	8	104	Sitar
121	1	110	Fiddle
121	11	25	Mandolin Trem.
121	26	25	Mandolin Ens. 1
121	27	25	Mandolin Ens. 2

CC00	CC32	PC	名前
121	1	105	Banjo Key Off
121	4	105	Banjo RX
121	2	104	Sitar Tambou
121	5	107	Kanoun 1
121	2	107	Kanoun 2
121	6	107	Kanoun Trem. 1
121	3	107	Kanoun Trem. 2
121	4	107	Kanoun Mix
121	5	105	Oud 1
121	2	105	Oud 2
121	5	104	Bouzouki
121	2	72	Nay
121	2	71	Clarinet G
121	11	71	Klarnet 1
121	12	71	Klarnet 2
121	1	77	Old Shakuhachi
121	1	75	Kawala
121	2	111	Hichiriki
121	3	109	HighlandBagPipes
121	2	109	Uilleann BagPipes
121	4	104	Indian Frets
121	3	111	Zurna 1
121	1	111	Zurna 2
121	1	112	Gamelan
121	3	112	Garbage Mall
121	3	105	Jaw Harp
121	7	107	Ac. Baglama 1
121	8	107	Ac. Baglama 2
121	9	107	Ac. Baglama Grp.
Factory: Bass			
121	16	33	Finger Bass DNC
121	3	32	Acous. Bass Pro1
121	4	32	Acous. Bass Pro2
121	9	32	Jazz Bass
121	8	32	Acoustic Bass
121	6	33	Finger Bass 1
121	7	33	Finger Bass 2
121	10	33	Finger Bass 3
121	15	33	Finger Bass 4
121	12	33	Finger Slap
121	5	37	The Other Slap
121	1	37	Thumb Bass
121	7	34	Pick Bass 1
121	8	34	Pick Bass 2
121	1	36	Super Bass 1
121	2	36	Super Bass 2
121	3	35	Sweet Fretless
121	2	33	Finger E.Bass 1
121	3	33	Finger E.Bass 2
121	4	33	Finger E.Bass 3
121	1	35	Fretless Bass 1
121	2	35	Fretless Bass 2
121	6	32	Bass & Ride 1
121	2	32	Bass & Ride 2
121	9	33	Bright Finger B.

CC00	CC32	PC	名前
121	1	34	Picked E.Bass 1
121	2	34	Picked E.Bass 2
121	11	34	Picked E.Bass 3
121	8	33	Chorus Fing.Bass
121	5	34	Bass Mute
121	18	38	Synth Bass 1
121	15	39	Synth Bass 2
121	6	34	Bass&Gtr Double
121	14	33	FingerB.& Guitar
121	4	34	Bass & Guitar
121	5	38	30303 Bass
121	3	34	Stein Bass
121	5	39	Jungle Rez
121	8	38	Syn Bass Res
121	9	38	Digi Bass 1
121	11	38	Digi Bass 3
121	13	38	Jungle Bass
121	15	38	Hybrid Bass
121	10	38	Digi Bass 2
121	10	32	Organ Pedal 1
121	11	32	Organ Pedal 2
121	7	32	Acous. Bass RX
121	13	33	Finger Bass RX
121	4	36	SlapFing Bass RX
121	10	34	Picked Bass RX
121	5	36	SlapPick Bass RX
121	3	36	FunkSlap Bass RX
Factory: Drum & SFX			
120	0	5	Standard Kit RX1
120	0	1	Standard Kit RX2
120	0	2	Standard Kit RX3
120	0	6	Standard Kit RX4
120	0	3	Ambient Kit RX
120	0	4	Pop Std. Kit RX
120	0	75	Electro Kit RX1
120	0	76	Electro Kit RX2
120	0	42	Brush Kit RX1
120	0	43	Brush Kit RX2
120	0	44	Brush Kit RX3
120	0	72	HipHop Kit RX
120	0	33	Jazz Kit RX1
120	0	34	Jazz Kit RX2
120	0	35	Jazz Kit RX3
120	0	73	Techno Kit RX
120	0	30	House Kit RX1
120	0	31	House Kit RX2
120	0	18	Power Kit RX1
120	0	19	Power Kit RX2
120	0	74	Dance Kit RX
120	0	123	Analog Kit
120	0	10	Jungle Kit
120	0	122	Electro Kit
120	0	120	Room Kit 1
120	0	9	HipHop Kit 1
120	0	11	Techno Kit 1

CC00	CC32	PC	名前
120	0	89	Pop Std. Kit 1
120	0	90	Pop Std. Kit 2
120	0	96	Elektro Kit 1
120	0	97	Elektro Kit 2
120	0	51	Arabian Kit 1
120	0	69	Standard PercKit
120	0	117	Arabian Kit 2
120	0	118	Turkish Kit
120	0	119	Oriental PercKit
120	0	64	Percussion Kit
120	0	65	Latin Perc.Kit 1
120	0	68	Latin Perc.Kit 2
120	0	66	Trinity Perc.Kit
120	0	67	i30 Perc. Kit
120	0	58	Synth Kit
120	0	60	SFX Kit 1
120	0	57	SFX Kit 2
Legacy: Piano			
121	2	2	M1 Piano
121	2	1	Piano Pad 1
121	3	1	Piano Pad 2
121	3	2	90's Piano
121	4	2	2000's Piano
121	5	2	Chorus Piano
121	5	6	Harpsi 16' RX
121	4	6	Harpsi Korg
121	3	7	Clav Snap
121	4	7	Sticky Clav
121	4	3	Honky-Tonk
Legacy: E. Piano			
121	4	4	Vintage EP
121	6	5	Stereo Dig. EP
121	16	5	FM Stack EP
121	8	5	Hybrid EP
121	10	5	Phantom Tine
121	13	4	Soft Wurly
121	14	4	Hard Wurly
121	15	4	Velo Wurly
121	12	5	Sweeping EP
121	7	5	Classic Dig. EP
121	5	5	Syn Piano X
Legacy: Mallet & Bell			
121	3	11	Vibraphone 2
121	3	12	Monkey Skuls
121	4	98	Digi Bell
121	3	98	Krystal Bell
Legacy: Accordion			
121	1	22	Sweet Harmonica
121	2	21	Akordeon
121	14	21	Cassotto NorTune
121	20	21	Acc. Clarinet NT
121	22	21	Acc. Piccolo NT
121	15	21	Detune Accordion
121	5	21	Musette Clar.

CC00	CC32	PC	名前
121	10	21	Arabic Accordion
Legacy: Organ			
121	4	18	Classic Click
121	8	18	Perc.Short Decay
121	11	18	Rock Organ 2
121	3	18	Dirty B
121	2	18	Killer B
121	7	17	BX3 Short Decay
121	6	18	Super BX Perc.
121	9	16	Gospel Organ
121	3	17	Old Wheels
121	7	16	Dark Organ 1
121	5	16	Dark Organ 2
121	8	17	Rotary Organ
121	11	16	VOX Legend
121	5	17	M1 Organ
121	7	18	Dirty JazzOrgan
121	12	16	Arabian Organ
121	24	16	Theatre Organ 3
121	25	16	Theatre Organ 4
121	26	16	Tibia
121	27	16	Tibia 16+8+4'
121	28	16	Tibia & Vox
121	29	16	Post Horn Trem.
121	31	16	Tibia & Kinura
121	32	16	Tibia Vox Glock
121	6	17	Techno Org.Bass
Legacy: Guitar			
121	4	24	Nylon Bossa
121	10	24	Nylon Vel. Harm.
121	6	24	Spanish Guitar
121	15	24	Nylon Guitar
121	9	24	Brazilian Guitar
121	9	25	Steel Folk Gtr
121	7	24	Guitar Strings
121	7	25	Finger Key Off
121	3	26	Club Jazz Gtr 2
121	23	25	Pop Steel Slide
121	8	25	Finger Tips
121	11	27	Country Nu
121	12	25	Reso Guitar
121	26	27	Tel. Middle
121	8	28	Clean Funk
121	6	30	Wet Dist. Guitar
121	6	25	Hackbrett
121	27	27	Tel. Bridge
121	8	27	Guitarish
121	17	27	Stra. Gtr Slide
121	5	28	Stra. Chime
121	25	27	Clean Guitar 2
121	10	27	L&R E.Guitar 2
121	7	28	Rhythm E.Guitar
121	19	28	Muted Guitar
121	2	31	E.Gtr Harmonics

CC00	CC32	PC	名前
121	7	30	Solo Dist.Guitar
121	12	30	Dist. Steel Gtr
121	3	30	Joystick Gtr Y-
Legacy: Strings & Vocal			
121	21	48	Strings Ens. 1
121	3	49	Strings Ens. 2
121	5	48	i3 Strings
121	3	48	Stereo Strings
121	2	89	Master Pad
121	6	48	N Strings
121	7	48	Arco Strings
121	4	48	Legato Strings
121	3	45	Double Strings
121	13	48	Arabic Strings
121	1	49	Sweeper Strings
121	2	50	Analog Strings 2
121	1	51	Synth Strings 2
121	5	52	Take Voices 2
121	7	52	Aah Choir
121	10	52	Slow Choir
121	2	85	Cyber Choir
121	4	50	Odissey
121	13	52	Strings Choir
121	3	50	Analog Velve
121	1	85	Ether Voices
121	5	54	Dream Voice
121	4	54	Classic Vox
121	2	53	Doolally
Legacy: Trumpet & Trbn.			
121	3	56	Mono Trumpet
121	8	56	Warm Flugel
121	5	57	Pitch Trombone
121	4	57	Soft Trombone
121	12	57	Trombone
121	9	56	BeBop Cornet
121	7	56	Flugel Horn
121	3	58	Dynabone
121	4	58	Ob.Tuba&E.Bass 1
121	5	58	Ob.Tuba&E.Bass 2
Legacy: Brass			
121	8	61	Attack Brass
121	33	61	Big BandShake Y+
121	35	61	Trumpet Ens1 Y+
121	22	61	Dyna Brass 2
121	24	61	Double Brass
121	21	61	Power Brass
121	15	61	Brass Expr.
121	17	61	Film Brass
121	18	61	Brass Slow
121	19	61	Fanfare
121	5	63	Synth Brass 2
121	3	63	Brass Pad
121	8	55	Netherland Hit

CC00	CC32	PC	名前
Legacy: Sax			
121	5	66	Folk Sax
121	2	67	Breathy Baritone
121	1	65	Alto Breath
121	3	66	Tenor Breath
121	3	65	Breathy Alto Sax
121	4	65	Alto Sax Growl
121	2	66	Soft Tenor
121	4	66	Tenor Growl
Legacy: Woodwind			
121	7	71	Folk Clarinet
121	9	73	Flute
121	7	73	Wooden Flute
121	8	73	Bambu Flute
121	1	69	English Horn
121	1	74	Recorder 1
121	2	74	Recorder 2
Legacy: Synth Pad			
121	2	90	Sky Watcher
121	11	89	Vintage Pad
121	8	95	You Decide
121	13	90	Korgmatose
121	6	95	Reoccurring Astra
121	1	95	Astral Dream
121	2	97	Reso Down
121	1	86	Crimson 5ths
121	7	89	Freedom Pad
121	5	97	Noble Pad
121	4	95	Mellow Pad
121	1	100	Lonely Spin
121	2	100	Synth Ghostly
121	11	90	Farluce
121	7	98	Bell Choir
121	10	91	Dance ReMix
121	7	97	Elastick Pad
Legacy: Synth Lead			
121	1	101	Motion Raver
121	2	84	Synchro City
121	6	55	Wild Arp
121	7	81	Seq Lead
121	8	80	Old & Analog
121	7	55	Flip Blip
121	1	90	Reso Sweep
121	3	90	Synth Sweeper
121	3	84	Sync Kron
121	10	90	Tecno Phonic
121	3	102	Band Passed
121	9	87	Cat Lead
121	4	102	Pan Reso
121	11	80	Square Rez
121	11	81	Rezbo
121	14	38	Auto Pilot 1
121	7	87	Square Bass
121	5	84	Brian Sync

CC00	CC32	PC	名前
121	6	84	Arp Twins
121	7	84	LoFi Ethnic
Legacy: Ethnic			
121	2	77	Shakuhachi
121	10	25	Mandolin Key Off
121	1	109	War Pipes
121	7	104	Sitar Sitar
121	5	55	Hit in India
121	6	104	Tambra
121	3	104	Indian Stars
121	2	112	Bali Gamelan
121	26	24	Ukulele Gtr
Legacy: Bass			
121	1	32	Ac. Bass Buzz
121	6	36	Slap Bass 1
121	6	37	Slap Bass 2
121	7	37	Slap Bass 3
121	3	37	Dyna Slap Bass
121	4	37	Chorus Slap Bass
121	5	32	DarkWoody A.Bass
121	11	33	More Mid! Bass
121	6	35	Woofer Pusher
121	4	35	Dark R&B Bass1
121	2	37	Dyna Bass
121	9	34	Ticktacing Bass
121	7	35	Fretless Bass 3
121	5	33	Stick Bass
121	5	35	Dark R&B Bass2
121	13	39	Auto Pilot 2
121	14	39	Bass4 Da Phunk
121	16	38	Dr. Octave
121	11	39	Monofilter Bass
121	9	39	Synth Bass 80ish
121	12	39	Reso Bass
121	10	39	Autofilter Bass
121	17	38	Drive Bass
121	6	39	Nasty Bass
121	4	39	Euro Bass
121	6	38	30303 Square
121	7	38	Bass Square
121	7	39	Phat Bass
121	12	38	Blind As A Bat
121	8	39	Poinker Bass
Legacy: Drum & SFX			
120	0	7	Standard Kit
120	0	50	Bdrum&Sdrum Kit
120	0	12	Room Kit 2
120	0	121	Power Kit 1
120	0	17	Power Kit 2
120	0	13	HipHop Kit 2
120	0	14	Techno Kit 2
120	0	15	Techno Kit 3
120	0	26	House Kit 1
120	0	27	House Kit 2

CC00	CC32	PC	名前
120	0	28	House Kit 3
120	0	125	Brush Kit 1
120	0	41	Brush Kit 2
120	0	49	Orchestra Kit
121	4	12	Log Drum
121	2	117	Reverse Tom
121	3	118	Reverse Snare
121	2	119	Reverse Cymbal
121	1	119	Dragon Gong
121	6	126	Stadium
121	2	115	Castanets Plus
121	1	47	Timpani
121	3	115	Woodblock
121	7	126	Footstep Walk
GM: Piano			
121	0	0	AcousticPiano GM
121	1	0	Ac. Piano Wide
121	2	0	Ac. Piano Dark
121	0	1	Bright Piano GM
121	1	1	Bright PianoWide
121	0	2	E.Grand Piano GM
121	1	2	E. Grand Wide
121	0	3	Honky-Tonk GM
121	1	3	Honky Wide
121	0	4	E. Piano 1 GM
121	1	4	Detuned EP 1
121	2	4	EP 1 Veloc. Mix
121	3	4	60's E. Piano
121	0	5	E. Piano 2 GM
121	1	5	Detuned EP 2
121	2	5	EP 2 Veloc. Mix
121	3	5	EP Legend
121	4	5	EP Phase
121	0	6	Harpsichord GM
121	1	6	Harpsi OctaveMix
121	2	6	Harpsi Wide
121	3	6	Harpsi Key Off
121	0	7	Clav GM
121	1	7	Pulse Clav
GM: Chrom. Perc.			
121	0	8	Celesta GM
121	0	9	Glockenspiel GM
121	0	10	Music Box GM
121	0	11	Vibraphone GM
121	1	11	Vibraphone Wide
121	0	12	Marimba GM
121	1	12	Marimba Wide
121	0	13	Xylophone GM
121	0	14	Tubular Bell GM
121	1	14	Church Bell
121	2	14	Carillon
121	0	15	Dulcimer GM

CC00	CC32	PC	名前
GM: Organ			
121	0	16	Drawbar Org GM
121	1	16	Det. Drawbar Org
121	2	16	lt. 60's Organ
121	3	16	Drawbar Org. 2
121	0	17	Perc.Organ GM
121	1	17	Det. Perc. Organ
121	2	17	Perc. Organ 2
121	0	18	Rock Organ GM
121	0	19	Church Organ GM
121	1	19	Church Oct. Mix
121	2	19	Detuned Church
121	0	20	Reed Organ GM
121	1	20	Puff Organ
121	0	21	Accordion GM
121	1	21	Accordion 2
121	0	22	Harmonica GM
121	0	23	Tango Accord.GM
GM: Guitar			
121	0	24	Nylon Guitar GM
121	1	24	Ukulele
121	2	24	Nylon Key Off
121	3	24	Nylon Guitar 2
121	0	25	Steel Guitar GM
121	1	25	12 Strings Gtr
121	2	25	Mandolin
121	3	25	Steel Gtr & Body
121	0	26	Jazz Guitar GM
121	1	26	Pedal Steel Gtr
121	0	27	Clean Guitar GM
121	1	27	Det.Clean El.Gtr
121	2	27	Mid Tone Gtr
121	0	28	Muted Guitar GM
121	1	28	Funky Cut El.Gtr
121	2	28	Mute Vel. El.Gtr
121	3	28	Jazz Man
121	0	29	Overdrive Gtr GM
121	1	29	Guitar Pinch
121	0	30	Distortion GtrGM
121	1	30	Feedback DistGtr
121	2	30	Dist. Rhythm Gtr
121	0	31	Gtr Harmonic GM
121	1	31	Guitar Feedback
GM: Bass			
121	0	32	Acoustic Bass GM
121	0	33	Finger Bass GM
121	1	33	Finger Slap Bass
121	0	34	Picked E.Bass GM
121	0	35	Fretless Bass GM
121	0	36	Slap Bass 1 GM
121	0	37	Slap Bass 2 GM
121	0	38	Synth Bass 1 GM
121	1	38	Synth Bass Warm
121	2	38	Synth Bass Reso

CC00	CC32	PC	名前
121	3	38	Clavi Bass
121	4	38	Hammer
121	0	39	Synth Bass 2 GM
121	1	39	SynthBass Attack
121	2	39	SynthBass Rubber
121	3	39	Attack Pulse
GM: Strings			
121	0	40	Violin GM
121	1	40	Slow Att. Violin
121	0	41	Viola GM
121	0	42	Cello GM
121	0	43	Contrabass GM
121	0	44	Tremolo Str. GM
121	0	45	Pizzicato Str. GM
121	0	46	Harp GM
121	1	46	Yang Chin
121	0	47	Timpani GM
GM: Ensemble			
121	0	48	Strings Ens.1 GM
121	1	48	Strings & Brass
121	2	48	60's Strings
121	0	49	Strings Ens.2 GM
121	0	50	Synth Strings1 GM
121	1	50	Synth Strings 3
121	0	51	Synth Strings2 GM
121	0	52	Choir Aahs GM
121	1	52	Choir Aahs 2
121	0	53	Voice Oohs GM
121	1	53	Humming
121	0	54	Synth Voice GM
121	1	54	Analog Voice
121	0	55	Orchestra Hit GM
121	1	55	Bass Hit Plus
121	2	55	6th Hit
121	3	55	Euro Hit
GM: Brass			
121	0	56	Trumpet GM
121	1	56	Dark Trumpet
121	0	57	Trombone GM
121	1	57	Trombone 2
121	2	57	Bright Trombone
121	0	58	Tuba GM
121	0	59	Muted Trumpet GM
121	1	59	Muted Trumpet 2
121	0	60	French Horn GM
121	1	60	FrenchHorn Warm
121	0	61	Brass Section GM
121	1	61	Brass Section 2
121	0	62	Synth Brass 1 GM
121	1	62	Synth Brass 3
121	2	62	Analog Brass 1
121	3	62	Jump Brass
121	0	63	Synth Brass 2 GM
121	1	63	Synth Brass 4

CC00	CC32	PC	名前
121	2	63	Analog Brass 2
GM: Reed			
121	0	64	Soprano Sax GM
121	0	65	Alto Sax GM
121	0	66	Tenor Sax GM
121	0	67	Baritone Sax GM
121	0	68	Oboe GM
121	0	69	English Horn GM
121	0	70	Bassoon GM
121	0	71	Clarinet GM
GM: Pipe			
121	0	72	Piccolo GM
121	0	73	Flute GM
121	0	74	Recorder GM
121	0	75	Pan Flute GM
121	0	76	Blown Bottle GM
121	0	77	Shakuhachi GM
121	0	78	Whistle GM
121	0	79	Ocarina GM
GM: Syn Lead / Syn Pad			
121	0	80	Lead Square GM
121	1	80	Lead Square 2
121	2	80	Lead Sine
121	0	81	Lead Saw GM
121	1	81	Lead Saw 2
121	2	81	Lead Saw & Pulse
121	3	81	Lead Double Saw
121	4	81	Lead Seq. Analog
121	0	82	Calliope GM
121	0	83	Chiff GM
121	0	84	Charang GM
121	1	84	Wire Lead
121	0	85	Voice Lead GM
121	0	86	Fifths Lead GM
121	0	87	Bass & Lead GM
121	1	87	Lead Soft Wrl
121	0	88	New Age Pad GM
121	0	89	Warm Pad GM
121	1	89	Sine Pad
121	0	90	Polysynth GM
121	0	91	Choir Pad GM
121	1	91	Itopia Pad
121	0	92	Bowed Glass GM
121	0	93	Metallic Pad GM
121	0	94	Halo Pad GM
121	0	95	Sweep Pad GM
GM: Synth SFX			
121	0	96	Ice Rain GM
121	0	97	Soundtrack GM
121	0	98	Crystal GM
121	1	98	Synth Mallet
121	0	99	Atmosphere GM
121	0	100	Brightness GM
121	0	101	Goblins GM

CC00	CC32	PC	名前
121	0	102	Echo Drops GM
121	1	102	Echo Bell
121	2	102	Echo Pan
121	0	103	Star Theme GM
GM: Ethnic			
121	0	104	Sitar GM
121	1	104	Sitar 2
121	0	105	Banjo GM
121	0	106	Shamisen GM
121	0	107	Koto GM
121	1	107	Taisho Koto
121	0	108	Kalimba GM
121	0	109	Bag Pipes GM
121	0	110	Fiddle GM
121	0	111	Shanai GM
GM: Percussive			
121	0	112	Tinkle Bell GM
121	0	113	Agogo GM
121	0	114	Steel Drums GM
121	0	115	Woodblock GM
121	1	115	Castanets
121	0	116	Taiko Drum GM
121	1	116	Concert BassDrum
121	0	117	Melodic Tom GM
121	1	117	Melodic Tom 2
121	0	118	Synth Drum GM
121	1	118	Rhythm Box Tom
121	2	118	Electric Drum
121	0	119	ReverseCymbalGM
GM: SFX			
121	0	120	Gtr FretNoise GM
121	1	120	Guitar Cut Noise
121	2	120	Ac. Bass String
121	0	121	Breath Noise GM
121	1	121	Flute Key Click
121	0	122	Seashore GM
121	1	122	Rain
121	2	122	Thunder
121	3	122	Wind
121	4	122	Stream
121	5	122	Bubble
121	0	123	Bird Tweet GM
121	1	123	Dog
121	2	123	Horse Gallop
121	3	123	Bird Tweet 2
121	0	124	Telephone GM
121	1	124	Telephone 2
121	2	124	Door Creaking
121	3	124	Door
121	4	124	Scratch
121	5	124	Wind Chime
121	0	125	Helicopter GM
121	1	125	Car Engine
121	2	125	Car Stop

CC00	CC32	PC	名前
121	3	125	Car Pass
121	4	125	Car Crash
121	5	125	Siren
121	6	125	Train
121	7	125	Jetplane
121	8	125	Starship
121	9	125	Burst Noise
121	0	126	Applause GM
121	1	126	Laughing
121	2	126	Screaming
121	3	126	Punch
121	4	126	Heart Beat
121	5	126	Footsteps
121	0	127	Gun Shot GM
121	1	127	Machine Gun
121	2	127	Laser Gun
121	3	127	Explosion
GM: Drum			
120	0	0	Standard Kit GM
120	0	8	Room Kit GM
120	0	16	Power Kit GM
120	0	24	Electro Kit GM
120	0	25	Analog Kit GM
120	0	32	Jazz Kit GM
120	0	40	Brush Kit GM
120	0	48	Orchestra Kit GM
120	0	56	SFX Kit GM
127	0	0	Standard Kit1 XG
127	0	9	Standard Kit2 XG
127	0	8	Room Kit XG
127	0	16	Rock Kit XG
127	0	24	Electro Kit XG
127	0	25	Analog Kit XG
127	0	32	Jazz Kit 1 XG
127	0	48	Jazz Kit 2 XG
127	0	40	Brush Kit XG
127	0	17	Classic Kit XG

サウンド(Sound): プログラム・チェンジ・ナンバー順

以下の表は、本機の工場出荷時のサウンドをバンク・セレクト (プログラム・チェンジ・ナンバー) の順に従って掲載したものです。

表記: プログラムを外部から選択する際に使用するMIDIデータも掲載されています。

CC00: コントロール・チェンジ#0、またはバンク・セレクトMSB。

CC32: コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB。

PC: プログラム・チェンジ。

Bank: SOUND SELECTキー。

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	0	0	AcousticPiano GM	GM: Piano
121	1	0	Ac. Piano Wide	GM: Piano
121	2	0	Ac. Piano Dark	GM: Piano
121	3	0	Grand Piano	Factory: Piano
121	4	0	Classic Piano	Factory: Piano
121	5	0	Jazz Piano	Factory: Piano
121	6	0	Piano & Vibes	Factory: Piano
121	7	0	Piano & Strings	Factory: Piano
121	8	0	Rock Piano	Factory: Piano
121	9	0	Grand&MovingPad	Factory: Piano
121	10	0	Grand Piano RX	Factory: Piano
121	11	0	Grand RX DEMO	Factory: Piano
121	0	1	Bright Piano GM	GM: Piano
121	1	1	Bright PianoWide	GM: Piano
121	2	1	Piano Pad 1	Legacy: Piano
121	3	1	Piano Pad 2	Legacy: Piano
121	4	1	Piano & Pad	Factory: Piano
121	5	1	Bright Piano RX	Factory: Piano
121	0	2	E.Grand Piano GM	GM: Piano
121	1	2	E. Grand Wide	GM: Piano
121	2	2	M1 Piano	Legacy: Piano
121	3	2	90's Piano	Legacy: Piano
121	4	2	2000's Piano	Legacy: Piano
121	5	2	Chorus Piano	Legacy: Piano
121	6	2	Piano Layers	Factory: Piano
121	7	2	Grand & FM Stack	Factory: Piano
121	8	2	G.Piano Stack 1	Factory: Piano
121	9	2	G.Piano Stack 2	Factory: Piano
121	10	2	E. Grand Phaser	Factory: Piano
121	0	3	Honky-Tonk GM	GM: Piano
121	1	3	Honky Wide	GM: Piano
121	4	3	Honky-Tonk	Legacy: Piano
121	0	4	E. Piano 1 GM	GM: Piano
121	1	4	Detuned EP 1	GM: Piano
121	2	4	EP 1 Veloc. Mix	GM: Piano
121	3	4	60's E. Piano	GM: Piano
121	4	4	Vintage EP	Legacy: E. Piano
121	5	4	Pro Dyno EP	Factory: E. Piano
121	6	4	Pro Stage EP	Factory: E. Piano
121	7	4	Studio EP	Factory: E. Piano
121	8	4	R&B E. Piano	Factory: E. Piano
121	9	4	Thin E. Piano	Factory: E. Piano

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	10	4	Dyno Tine EP 1	Factory: E. Piano
121	11	4	Club E. Piano	Factory: E. Piano
121	12	4	Classic Wurly 2	Factory: E. Piano
121	13	4	Soft Wurly	Legacy: E. Piano
121	14	4	Hard Wurly	Legacy: E. Piano
121	15	4	Velo Wurly	Legacy: E. Piano
121	16	4	Tremolo Wurly	Factory: E. Piano
121	17	4	Classic Wurly 1	Factory: E. Piano
121	18	4	Tine E.Piano RX	Factory: E. Piano
121	19	4	Tine E. Piano	Factory: E. Piano
121	20	4	Suit E.Piano 1	Factory: E. Piano
121	21	4	Suit E.Piano 2	Factory: E. Piano
121	22	4	Dyno Tine EP 2	Factory: E. Piano
121	23	4	Bell E. Piano 1	Factory: E. Piano
121	24	4	Bell E. Piano 2	Factory: E. Piano
121	25	4	EP+Damper 1 DNC	Factory: E. Piano
121	26	4	EP+Damper 2 DNC	Factory: E. Piano
121	0	5	E. Piano 2 GM	GM: Piano
121	1	5	Detuned EP 2	GM: Piano
121	2	5	EP 2 Veloc. Mix	GM: Piano
121	3	5	EP Legend	GM: Piano
121	4	5	EP Phase	GM: Piano
121	5	5	Syn Piano X	Legacy: E. Piano
121	6	5	Stereo Dig. EP	Legacy: E. Piano
121	7	5	Classic Dig. EP	Legacy: E. Piano
121	8	5	Hybrid EP	Legacy: E. Piano
121	9	5	Classic Tines	Factory: E. Piano
121	10	5	Phantom Tine	Legacy: E. Piano
121	11	5	DW8000 EP	Factory: E. Piano
121	12	5	Sweeping EP	Legacy: E. Piano
121	13	5	White Pad EP	Factory: E. Piano
121	14	5	Digi E. Piano	Factory: E. Piano
121	15	5	FM Pad EP	Factory: E. Piano
121	16	5	FM Stack EP	Legacy: E. Piano
121	0	6	Harpsichord GM	GM: Piano
121	1	6	Harpsi OctaveMix	GM: Piano
121	2	6	Harpsi Wide	GM: Piano
121	3	6	Harpsi Key Off	GM: Piano
121	4	6	Harpsi Korg	Legacy: Piano
121	5	6	Harpsi 16' RX	Legacy: Piano
121	0	7	Clav GM	GM: Piano
121	1	7	Pulse Clav	GM: Piano
121	2	7	Clav Wah RX	Factory: Piano
121	3	7	Clav Snap	Legacy: Piano
121	4	7	Sticky Clav	Legacy: Piano
121	5	7	Clav RX	Factory: Piano
121	6	7	Synth Clav RX	Factory: Piano
121	0	8	Celesta GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	8	Celesta	Factory: Mallet & Bell
121	0	9	Glockenspiel GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	9	Sistro	Factory: Mallet & Bell
121	2	9	Glockenspiel	Factory: Mallet & Bell
121	0	10	Music Box GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	10	Orgel	Factory: Mallet & Bell
121	2	10	Music Box	Factory: Mallet & Bell

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	0	11	Vibraphone GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	11	Vibraphone Wide	GM: Chrom. Perc.
121	2	11	Vibraphone 1	Factory: Mallet & Bell
121	3	11	Vibraphone 2	Legacy: Mallet & Bell
121	0	12	Marimba GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	12	Marimba Wide	GM: Chrom. Perc.
121	2	12	Marimba Key Off	Factory: Mallet & Bell
121	3	12	Monkey Skuls	Legacy: Mallet & Bell
121	4	12	Log Drum	Legacy: Drum & SFX
121	5	12	Mallet Clock	Factory: Mallet & Bell
121	6	12	Balaphon	Factory: Mallet & Bell
121	7	12	Marimba	Factory: Mallet & Bell
121	0	13	Xylophone GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	13	Xylophone	Factory: Mallet & Bell
121	0	14	Tubular Bell GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	14	Church Bell	GM: Chrom. Perc.
121	2	14	Carillon	GM: Chrom. Perc.
121	3	14	Bells	Factory: Mallet & Bell
121	4	14	Tubular Bell	Factory: Mallet & Bell
121	0	15	Dulcimer GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	15	Santur	Factory: Mallet & Bell
121	0	16	Drawbar Org GM	GM: Organ
121	1	16	Det. Drawbar Org	GM: Organ
121	2	16	It. 60's Organ	GM: Organ
121	3	16	Drawbar Org. 2	GM: Organ
121	4	16	Organ Low 1 V.	Factory: Organ
121	5	16	Dark Organ 2	Legacy: Organ
121	6	16	BX3 Full V.	Factory: Organ
121	7	16	Dark Organ 1	Legacy: Organ
121	8	16	Jazz Organ	Factory: Organ
121	9	16	Gospel Organ	Legacy: Organ
121	10	16	BX3 Rock 1 V.	Factory: Organ
121	11	16	VOX Legend	Legacy: Organ
121	12	16	Arabian Organ	Legacy: Organ
121	13	16	Gospel Organ V.	Factory: Organ
121	14	16	Drawbars Organ	Factory: Organ
121	15	16	Organ Low 2 V.	Factory: Organ
121	16	16	Organ Mid V.	Factory: Organ
121	17	16	Organ Hi V.	Factory: Organ
121	18	16	Drawbars Fast V.	Factory: Organ
121	19	16	Drawbars Slow V.	Factory: Organ
121	20	16	BX3 Jazz V.	Factory: Organ
121	21	16	BX3 Gospel V.	Factory: Organ
121	22	16	Theatre Organ 1	Factory: Organ
121	23	16	Theatre Organ 2	Factory: Organ
121	24	16	Theatre Organ 3	Legacy: Organ
121	25	16	Theatre Organ 4	Legacy: Organ
121	26	16	Tibia	Legacy: Organ
121	27	16	Tibia 16+8+4'	Legacy: Organ
121	28	16	Tibia & Vox	Legacy: Organ
121	29	16	Post Horn Trem.	Legacy: Organ
121	30	16	Big Theatre Org.	Factory: Organ
121	31	16	Tibia & Kinura	Legacy: Organ
121	32	16	Tibia Vox Glock	Legacy: Organ
121	0	17	Perc.Organ GM	GM: Organ

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	1	17	Det. Perc. Organ	GM: Organ
121	2	17	Perc. Organ 2	GM: Organ
121	3	17	Old Wheels	Legacy: Organ
121	4	17	Organ LowPc V.	Factory: Organ
121	5	17	M1 Organ	Legacy: Organ
121	6	17	Techno Org.Bass	Legacy: Organ
121	7	17	BX3 Short Decay	Legacy: Organ
121	8	17	Rotary Organ	Legacy: Organ
121	9	17	Perc. Organ 2V.	Factory: Organ
121	10	17	Perc. Organ 1	Factory: Organ
121	11	17	Perc. Organ 3V.	Factory: Organ
121	0	18	Rock Organ GM	GM: Organ
121	1	18	BX3 Rock 2 V.	Factory: Organ
121	2	18	Killer B	Legacy: Organ
121	3	18	Dirty B	Legacy: Organ
121	4	18	Classic Click	Legacy: Organ
121	5	18	BX3 Rock 3 V.	Factory: Organ
121	6	18	Super BX Perc.	Legacy: Organ
121	7	18	Dirty JazzOrgan	Legacy: Organ
121	8	18	Perc.Short Decay	Legacy: Organ
121	9	18	BX3 Jazz Pc. V.	Factory: Organ
121	10	18	Jimmy Organ V.	Factory: Organ
121	11	18	Rock Organ 2	Legacy: Organ
121	12	18	BX3 Rock 4 V.	Factory: Organ
121	13	18	Jimmy Organ DNC	Factory: Organ
121	0	19	Church Organ GM	GM: Organ
121	1	19	Church Oct. Mix	GM: Organ
121	2	19	Detuned Church	GM: Organ
121	3	19	Pipe Mixture	Factory: Organ
121	4	19	Church Pipes	Factory: Organ
121	5	19	Full Pipes	Factory: Organ
121	6	19	Pipe Tutti 1	Factory: Organ
121	7	19	Positive Organ	Factory: Organ
121	8	19	Pipe Tutti 2	Factory: Organ
121	9	19	Pipe Tutti 3	Factory: Organ
121	10	19	Pipe Tutti 4	Factory: Organ
121	0	20	Reed Organ GM	GM: Organ
121	1	20	Puff Organ	GM: Organ
121	2	20	Small Pipe	Factory: Organ
121	3	20	Flauto Pipes	Factory: Organ
121	4	20	Pipe Flute 1	Factory: Organ
121	5	20	Pipe Flute 2	Factory: Organ
121	0	21	Accordion GM	GM: Organ
121	1	21	Accordion 2	GM: Organ
121	2	21	Akordeon	Legacy: Accordion
121	3	21	Musette 1	Factory: Accordion
121	4	21	Musette 2	Factory: Accordion
121	5	21	Musette Clar.	Legacy: Accordion
121	6	21	Fisa 16,8'	Factory: Accordion
121	7	21	Fisa 16,4'	Factory: Accordion
121	8	21	Fisa Master	Factory: Accordion
121	9	21	Cassotto	Factory: Accordion
121	10	21	Arabic Accordion	Legacy: Accordion
121	11	21	Sweet Musette	Factory: Accordion
121	12	21	Cassotto 16'	Factory: Accordion

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	13	21	Cassotto Or.Tune	Factory: Accordion
121	14	21	Cassotto NorTune	Legacy: Accordion
121	15	21	Detune Accordion	Legacy: Accordion
121	16	21	2 Voices Musette	Factory: Accordion
121	17	21	3 Voices Musette	Factory: Accordion
121	18	21	French Musette	Factory: Accordion
121	19	21	Acc.Clarinet OT	Factory: Accordion
121	20	21	Acc. Clarinet NT	Legacy: Accordion
121	21	21	Acc. Piccolo OT	Factory: Accordion
121	22	21	Acc. Piccolo NT	Legacy: Accordion
121	23	21	Master Accordion	Factory: Accordion
121	24	21	Accordion	Factory: Accordion
121	25	21	Steirisch.Akk.1	Factory: Accordion
121	26	21	Steirisch.Akk.2	Factory: Accordion
121	27	21	Steirisch.Akk.3	Factory: Accordion
121	28	21	Steirisch.Akk.4	Factory: Accordion
121	0	22	Harmonica GM	GM: Organ
121	1	22	Sweet Harmonica	Legacy: Accordion
121	2	22	Harmonica 3	Factory: Accordion
121	3	22	Harmonica 1	Factory: Accordion
121	4	22	Harmonica 2	Factory: Accordion
121	5	22	Harmonica DNC	Factory: Accordion
121	0	23	Tango Accord.GM	GM: Organ
121	1	23	Fisa Tango!	Factory: Accordion
121	2	23	Accordion 16,8'	Factory: Accordion
121	3	23	Accordion16,8,4'	Factory: Accordion
121	4	23	Acc.16,8' & Bass	Factory: Accordion
121	5	23	Accordion Bass	Factory: Accordion
121	6	23	Acc.Voice Change	Factory: Accordion
121	7	23	Accordion 16,4'	Factory: Accordion
121	8	23	Acc.16,8,4' Plus	Factory: Accordion
121	9	23	Acc. & Acc. Bass	Factory: Accordion
121	10	23	Tango Accordion	Factory: Accordion
121	0	24	Nylon Guitar GM	GM: Guitar
121	1	24	Ukulele	GM: Guitar
121	2	24	Nylon Key Off	GM: Guitar
121	3	24	Nylon Guitar 2	GM: Guitar
121	4	24	Nylon Bossa	Legacy: Guitar
121	5	24	Ac.Guitar KeyOff	Factory: Guitar
121	6	24	Spanish Guitar	Legacy: Guitar
121	7	24	Guitar Strings	Legacy: Guitar
121	8	24	Nylon Gtr Pro1	Factory: Guitar
121	9	24	Brazilian Guitar	Legacy: Guitar
121	10	24	Nylon Vel. Harm.	Legacy: Guitar
121	11	24	Nylon Gtr Pro2	Factory: Guitar
121	12	24	Nylon Gtr RX1	Factory: Guitar
121	13	24	Nylon Gtr RX2	Factory: Guitar
121	14	24	Nylon Slide Pro	Factory: Guitar
121	15	24	Nylon Guitar	Legacy: Guitar
121	16	24	RealNylon Gtr ST	Factory: Guitar
121	17	24	Real Nylon Gtr	Factory: Guitar
121	18	24	Nylon Guitar DNC	Factory: Guitar
121	19	24	Natural NylonDNC	Factory: Guitar
121	26	24	Ukulele Gtr	Legacy: Ethnic
121	0	25	Steel Guitar GM	GM: Guitar

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	1	25	12 Strings Gtr	GM: Guitar
121	2	25	Mandolin	GM: Guitar
121	3	25	Steel Gtr & Body	GM: Guitar
121	4	25	Steel Guitar 1	Factory: Guitar
121	5	25	Steel 12 Strings	Factory: Guitar
121	6	25	Hackbrett	Legacy: Guitar
121	7	25	Finger Key Off	Legacy: Guitar
121	8	25	Finger Tips	Legacy: Guitar
121	9	25	Steel Folk Gtr	Legacy: Guitar
121	10	25	Mandolin Key Off	Legacy: Ethnic
121	11	25	Mandolin Trem.	Factory: Ethnic
121	12	25	Reso Guitar	Legacy: Guitar
121	13	25	Steel Slide Pro1	Factory: Guitar
121	14	25	Steel Slide Pro2	Factory: Guitar
121	15	25	Steel Guitar RX1	Factory: Guitar
121	16	25	Steel Guitar RX2	Factory: Guitar
121	17	25	12 Strings Pro	Factory: Guitar
121	18	25	12 Strings RX	Factory: Guitar
121	19	25	Steel Guitar Pro	Factory: Guitar
121	20	25	Steel Guitar 2	Factory: Guitar
121	21	25	Pop Steel Gtr 1	Factory: Guitar
121	22	25	Pop Steel Gtr 2	Factory: Guitar
121	23	25	Pop Steel Slide	Legacy: Guitar
121	24	25	Pop SteelGtr RX1	Factory: Guitar
121	25	25	Pop SteelGtr RX2	Factory: Guitar
121	26	25	Mandolin Ens. 1	Factory: Ethnic
121	27	25	Mandolin Ens. 2	Factory: Ethnic
121	28	25	RealSteel Gtr ST	Factory: Guitar
121	29	25	RealFolk Gtr ST1	Factory: Guitar
121	30	25	RealFolk Gtr ST2	Factory: Guitar
121	31	25	Real Steel Gtr	Factory: Guitar
121	32	25	Real Folk Gtr	Factory: Guitar
121	33	25	Real 12 Strings	Factory: Guitar
121	34	25	RealFolk Gtr DNC	Factory: Guitar
121	35	25	Steel Gtr RX	Factory: Guitar
121	0	26	Jazz Guitar GM	GM: Guitar
121	1	26	Pedal Steel Gtr	GM: Guitar
121	2	26	Club Jazz Gtr 1	Factory: Guitar
121	3	26	Club Jazz Gtr 2	Legacy: Guitar
121	4	26	Pedal Steel	Factory: Guitar
121	5	26	Soft Jazz Guitar	Factory: Guitar
121	6	26	JazzGtr SlidePro	Factory: Guitar
121	7	26	Jazz Gtr DNC	Factory: Guitar
121	0	27	Clean Guitar GM	GM: Guitar
121	1	27	Det.Clean El.Gtr	GM: Guitar
121	2	27	Mid Tone Gtr	GM: Guitar
121	3	27	Chorus Guitar	Factory: Guitar
121	4	27	Vintage S. 2	Factory: Guitar
121	5	27	Processed E.Gtr	Factory: Guitar
121	6	27	Single Coil	Factory: Guitar
121	7	27	New Stra.Guitar	Factory: Guitar
121	8	27	Guitarish	Legacy: Guitar
121	9	27	L&R E.Guitar 1	Factory: Guitar
121	10	27	L&R E.Guitar 2	Legacy: Guitar
121	11	27	Country Nu	Legacy: Guitar

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	12	27	Funky Wah RX	Factory: Guitar
121	13	27	Clean Gtr Pro 1	Factory: Guitar
121	14	27	Single Coil Pro	Factory: Guitar
121	15	27	Clean Gtr Pro 2	Factory: Guitar
121	16	27	Stra. Vel. Pro	Factory: Guitar
121	17	27	Stra. Gtr Slide	Legacy: Guitar
121	18	27	Chorus Gtr Pro	Factory: Guitar
121	19	27	Vintage S. 1	Factory: Guitar
121	20	27	Clean Guitar 1	Factory: Guitar
121	21	27	Solid Guitar	Factory: Guitar
121	22	27	Clean Jazz 1	Factory: Guitar
121	23	27	Clean Jazz 2	Factory: Guitar
121	24	27	'54 E. Guitar	Factory: Guitar
121	25	27	Clean Guitar 2	Legacy: Guitar
121	26	27	Tel. Middle	Legacy: Guitar
121	27	27	Tel. Bridge	Legacy: Guitar
121	28	27	Real El. Gtr ST1	Factory: Guitar
121	29	27	Real El. Gtr ST2	Factory: Guitar
121	30	27	Real El. Guitar1	Factory: Guitar
121	31	27	Real El. Guitar2	Factory: Guitar
121	0	28	Muted Guitar GM	GM: Guitar
121	1	28	Funky Cut El.Gtr	GM: Guitar
121	2	28	Mute Vel. El.Gtr	GM: Guitar
121	3	28	Jazz Man	GM: Guitar
121	4	28	R&R Guitar	Factory: Guitar
121	5	28	Stra. Chime	Legacy: Guitar
121	6	28	Clean Mute Gtr	Factory: Guitar
121	7	28	Rhythm E.Guitar	Legacy: Guitar
121	8	28	Clean Funk	Legacy: Guitar
121	9	28	Disto Mute	Factory: Guitar
121	10	28	Clean Funk RX1	Factory: Guitar
121	11	28	Clean Funk RX2	Factory: Guitar
121	12	28	Funk Stein RX1	Factory: Guitar
121	13	28	Funk Stein RX2	Factory: Guitar
121	14	28	Clean Guitar RX1	Factory: Guitar
121	15	28	Clean Guitar RX2	Factory: Guitar
121	16	28	Clean Guitar RX3	Factory: Guitar
121	17	28	Clean Guitar RX4	Factory: Guitar
121	18	28	Clean Guitar RX5	Factory: Guitar
121	19	28	Muted Guitar	Legacy: Guitar
121	20	28	Clean Guitar RX6	Factory: Guitar
121	21	28	5th Mute Gtr	Factory: Guitar
121	0	29	Overdrive Gtr GM	GM: Guitar
121	1	29	Guitar Pinch	GM: Guitar
121	2	29	Soft Overdrive	Factory: Guitar
121	3	29	Crunch Gtr DNC	Factory: Guitar
121	0	30	Distortion GtrGM	GM: Guitar
121	1	30	Feedback DistGtr	GM: Guitar
121	2	30	Dist. Rhythm Gtr	GM: Guitar
121	3	30	Joystick Gtr Y-	Legacy: Guitar
121	4	30	Power Chords	Factory: Guitar
121	5	30	Mute Monster	Factory: Guitar
121	6	30	Wet Dist. Guitar	Legacy: Guitar
121	7	30	Solo Dist.Guitar	Legacy: Guitar
121	8	30	Stereo Dist.Gtr	Factory: Guitar

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	9	30	Dist. Guitar RX1	Factory: Guitar
121	10	30	Dist. Guitar RX2	Factory: Guitar
121	11	30	Dist. Clean Gtr	Factory: Guitar
121	12	30	Dist. Steel Gtr	Legacy: Guitar
121	0	31	Gtr Harmonic GM	GM: Guitar
121	1	31	Guitar Feedback	GM: Guitar
121	2	31	E.Gtr Harmonics	Legacy: Guitar
121	0	32	Acoustic Bass GM	GM: Bass
121	1	32	Ac. Bass Buzz	Legacy: Bass
121	2	32	Bass & Ride 2	Factory: Bass
121	3	32	Acous. Bass Pro1	Factory: Bass
121	4	32	Acous. Bass Pro2	Factory: Bass
121	5	32	DarkWoody A.Bass	Legacy: Bass
121	6	32	Bass & Ride 1	Factory: Bass
121	7	32	Acous. Bass RX	Factory: Bass
121	8	32	Acoustic Bass	Factory: Bass
121	9	32	Jazz Bass	Factory: Bass
121	10	32	Organ Pedal 1	Factory: Bass
121	11	32	Organ Pedal 2	Factory: Bass
121	0	33	Finger Bass GM	GM: Bass
121	1	33	Finger Slap Bass	GM: Bass
121	2	33	Finger E.Bass 1	Factory: Bass
121	3	33	Finger E.Bass 2	Factory: Bass
121	4	33	Finger E.Bass 3	Factory: Bass
121	5	33	Stick Bass	Legacy: Bass
121	6	33	Finger Bass 1	Factory: Bass
121	7	33	Finger Bass 2	Factory: Bass
121	8	33	Chorus Fing.Bass	Factory: Bass
121	9	33	Bright Finger B.	Factory: Bass
121	10	33	Finger Bass 3	Factory: Bass
121	11	33	More Mid! Bass	Legacy: Bass
121	12	33	Finger Slap	Factory: Bass
121	13	33	Finger Bass RX	Factory: Bass
121	14	33	FingerB.& Guitar	Factory: Bass
121	15	33	Finger Bass 4	Factory: Bass
121	16	33	Finger Bass DNC	Factory: Bass
121	0	34	Picked E.Bass GM	GM: Bass
121	1	34	Picked E.Bass 1	Factory: Bass
121	2	34	Picked E.Bass 2	Factory: Bass
121	3	34	Stein Bass	Factory: Bass
121	4	34	Bass & Guitar	Factory: Bass
121	5	34	Bass Mute	Factory: Bass
121	6	34	Bass&Gtr Double	Factory: Bass
121	7	34	Pick Bass 1	Factory: Bass
121	8	34	Pick Bass 2	Factory: Bass
121	9	34	Ticktacing Bass	Legacy: Bass
121	10	34	Picked Bass RX	Factory: Bass
121	11	34	Picked E.Bass 3	Factory: Bass
121	0	35	Fretless Bass GM	GM: Bass
121	1	35	Fretless Bass 1	Factory: Bass
121	2	35	Fretless Bass 2	Factory: Bass
121	3	35	Sweet Fretless	Factory: Bass
121	4	35	Dark R&B Bass1	Legacy: Bass
121	5	35	Dark R&B Bass2	Legacy: Bass
121	6	35	Woofer Pusher	Legacy: Bass

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	7	35	Fretless Bass 3	Legacy: Bass
121	0	36	Slap Bass 1 GM	GM: Bass
121	1	36	Super Bass 1	Factory: Bass
121	2	36	Super Bass 2	Factory: Bass
121	3	36	FunkSlap Bass RX	Factory: Bass
121	4	36	SlapFing Bass RX	Factory: Bass
121	5	36	SlapPick Bass RX	Factory: Bass
121	6	36	Slap Bass 1	Legacy: Bass
121	0	37	Slap Bass 2 GM	GM: Bass
121	1	37	Thumb Bass	Factory: Bass
121	2	37	Dyna Bass	Legacy: Bass
121	3	37	Dyna Slap Bass	Legacy: Bass
121	4	37	Chorus Slap Bass	Legacy: Bass
121	5	37	The Other Slap	Factory: Bass
121	6	37	Slap Bass 2	Legacy: Bass
121	7	37	Slap Bass 3	Legacy: Bass
121	0	38	Synth Bass 1 GM	GM: Bass
121	1	38	Synth Bass Warm	GM: Bass
121	2	38	Synth Bass Reso	GM: Bass
121	3	38	Clavi Bass	GM: Bass
121	4	38	Hammer	GM: Bass
121	5	38	30303 Bass	Factory: Bass
121	6	38	30303 Square	Legacy: Bass
121	7	38	Bass Square	Legacy: Bass
121	8	38	Syn Bass Res	Factory: Bass
121	9	38	Digi Bass 1	Factory: Bass
121	10	38	Digi Bass 2	Factory: Bass
121	11	38	Digi Bass 3	Factory: Bass
121	12	38	Blind As A Bat	Legacy: Bass
121	13	38	Jungle Bass	Factory: Bass
121	14	38	Auto Pilot 1	Legacy: Synth Lead
121	15	38	Hybrid Bass	Factory: Bass
121	16	38	Dr. Octave	Legacy: Bass
121	17	38	Drive Bass	Legacy: Bass
121	18	38	Synth Bass 1	Factory: Bass
121	0	39	Synth Bass 2 GM	GM: Bass
121	1	39	SynthBass Attack	GM: Bass
121	2	39	SynthBass Rubber	GM: Bass
121	3	39	Attack Pulse	GM: Bass
121	4	39	Euro Bass	Legacy: Bass
121	5	39	Jungle Rez	Factory: Bass
121	6	39	Nasty Bass	Legacy: Bass
121	7	39	Phat Bass	Legacy: Bass
121	8	39	Poinker Bass	Legacy: Bass
121	9	39	Synth Bass 80ish	Legacy: Bass
121	10	39	Autofilter Bass	Legacy: Bass
121	11	39	Monofilter Bass	Legacy: Bass
121	12	39	Reso Bass	Legacy: Bass
121	13	39	Auto Pilot 2	Legacy: Bass
121	14	39	Bass4 Da Phunk	Legacy: Bass
121	15	39	Synth Bass 2	Factory: Bass
121	0	40	Violin GM	GM: Strings
121	1	40	Slow Att. Violin	GM: Strings
121	2	40	Violin Expr. 1	Factory: Strings & Vocal
121	3	40	Slow Violin	Factory: Strings & Vocal

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	4	40	Violin Expr. 2	Factory: Strings & Vocal
121	0	41	Viola GM	GM: Strings
121	1	41	Viola Expr.	Factory: Strings & Vocal
121	2	41	Violin & Viola	Factory: Strings & Vocal
121	0	42	Cello GM	GM: Strings
121	1	42	Cello	Factory: Strings & Vocal
121	0	43	Contrabass GM	GM: Strings
121	1	43	Class.Contrabass	Factory: Strings & Vocal
121	0	44	Tremolo Str. GM	GM: Strings
121	1	44	Tremolo Strings	Factory: Strings & Vocal
121	0	45	Pizzicato Str.GM	GM: Strings
121	1	45	Pizz. Ensemble	Factory: Strings & Vocal
121	2	45	Pizz. Section	Factory: Strings & Vocal
121	3	45	Double Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	0	46	Harp GM	GM: Strings
121	1	46	Yang Chin	GM: Strings
121	2	46	Classic Harp	Factory: Strings & Vocal
121	0	47	Timpani GM	GM: Strings
121	1	47	Timpani	Legacy: Drum & SFX
121	0	48	Strings Ens.1 GM	GM: Ensemble
121	1	48	Strings & Brass	GM: Ensemble
121	2	48	60's Strings	GM: Ensemble
121	3	48	Stereo Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	4	48	Legato Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	5	48	i3 Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	6	48	N Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	7	48	Arco Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	8	48	Octave Strings	Factory: Strings & Vocal
121	9	48	Strings Quartet	Factory: Strings & Vocal
121	10	48	Symphonic Bows	Factory: Strings & Vocal
121	11	48	Ensemble & Solo	Factory: Strings & Vocal
121	12	48	Chamber Strings	Factory: Strings & Vocal
121	13	48	Arabic Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	14	48	Orchestra Tutti1	Factory: Strings & Vocal
121	15	48	Strings & Horns	Factory: Strings & Vocal
121	16	48	Orch. & Oboe 1	Factory: Strings & Vocal
121	17	48	Orch. & Oboe 2	Factory: Strings & Vocal
121	18	48	Strings & Glock.	Factory: Strings & Vocal
121	19	48	Orchestra Tutti2	Factory: Strings & Vocal
121	20	48	Orchestra&Flute	Factory: Strings & Vocal
121	21	48	Strings Ens. 1	Legacy: Strings & Vocal
121	22	48	Strings Ens. RX	Factory: Strings & Vocal
121	23	48	Concert Str.RX	Factory: Strings & Vocal
121	0	49	Strings Ens.2 GM	GM: Ensemble
121	1	49	Sweeper Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	2	49	Full Strings	Factory: Strings & Vocal
121	3	49	Strings Ens. 2	Legacy: Strings & Vocal
121	4	49	Spiccato Strings	Factory: Strings & Vocal
121	5	49	Movie Strings 1	Factory: Strings & Vocal
121	6	49	Movie Strings 2	Factory: Strings & Vocal
121	7	49	Movie Str.1 DNC	Factory: Strings & Vocal
121	8	49	Movie Str.2 DNC	Factory: Strings & Vocal
121	0	50	Synth Strings1GM	GM: Ensemble
121	1	50	Synth Strings 3	GM: Ensemble
121	2	50	Analog Strings 2	Legacy: Strings & Vocal

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	3	50	Analog Velve	Legacy: Strings & Vocal
121	4	50	Odissey	Legacy: Strings & Vocal
121	5	50	Analog Strings 1	Factory: Strings & Vocal
121	6	50	Synth Strings 1	Factory: Strings & Vocal
121	0	51	Synth Strings2GM	GM: Ensemble
121	1	51	Synth Strings 2	Legacy: Strings & Vocal
121	0	52	Choir Aahs GM	GM: Ensemble
121	1	52	Choir Aahs 2	GM: Ensemble
121	2	52	Ooh Voices	Factory: Strings & Vocal
121	3	52	Ooh Slow Voice	Factory: Strings & Vocal
121	4	52	Take Voices 1	Factory: Strings & Vocal
121	5	52	Take Voices 2	Legacy: Strings & Vocal
121	6	52	Ooh Choir	Factory: Strings & Vocal
121	7	52	Aah Choir	Legacy: Strings & Vocal
121	8	52	Wuuh Choir	Factory: Strings & Vocal
121	9	52	Oh-Ah Voices	Factory: Strings & Vocal
121	10	52	Slow Choir	Legacy: Strings & Vocal
121	11	52	Grand Choir	Factory: Strings & Vocal
121	12	52	Choir Light	Factory: Strings & Vocal
121	13	52	Strings Choir	Legacy: Strings & Vocal
121	14	52	Femal&Male Scat	Factory: Strings & Vocal
121	15	52	Femal Scat	Factory: Strings & Vocal
121	16	52	Male Scat	Factory: Strings & Vocal
121	17	52	Scat V.& Bass1	Factory: Strings & Vocal
121	18	52	Scat V.& Bass2	Factory: Strings & Vocal
121	19	52	Scat Voices RX	Factory: Strings & Vocal
121	20	52	Scat Voices DNC	Factory: Strings & Vocal
121	0	53	Voice Oohs GM	GM: Ensemble
121	1	53	Humming	GM: Ensemble
121	2	53	Doolally	Legacy: Strings & Vocal
121	3	53	Airways	Factory: Strings & Vocal
121	0	54	Synth Voice GM	GM: Ensemble
121	1	54	Analog Voice	GM: Ensemble
121	2	54	Vocalesque	Factory: Strings & Vocal
121	3	54	Vocalscape	Factory: Strings & Vocal
121	4	54	Classic Vox	Legacy: Strings & Vocal
121	5	54	Dream Voice	Legacy: Strings & Vocal
121	6	54	Synth Voices	Factory: Strings & Vocal
121	0	55	Orchestra Hit GM	GM: Ensemble
121	1	55	Bass Hit Plus	GM: Ensemble
121	2	55	6th Hit	GM: Ensemble
121	3	55	Euro Hit	GM: Ensemble
121	4	55	Brass Impact	Factory: Brass
121	5	55	Hit in India	Legacy: Ethnic
121	6	55	Wild Arp	Legacy: Synth Lead
121	7	55	Flip Blip	Legacy: Synth Lead
121	8	55	Netherland Hit	Legacy: Brass
121	0	56	Trumpet GM	GM: Brass
121	1	56	Dark Trumpet	GM: Brass
121	2	56	Trumpet Overb.	Factory: Trp. & Trbn.
121	3	56	Mono Trumpet	Legacy: Trp. & Trbn.
121	4	56	Trumpet Expr.2	Factory: Trp. & Trbn.
121	5	56	Trumpet Pitch	Factory: Trp. & Trbn.
121	6	56	Dual Trumpets	Factory: Trp. & Trbn.
121	7	56	Flugel Horn	Legacy: Trp. & Trbn.

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	8	56	Warm Flugel	Legacy: Trp. & Trbn.
121	9	56	BeBop Cornet	Legacy: Trp. & Trbn.
121	10	56	Trumpet Pro 1	Factory: Trp. & Trbn.
121	11	56	Trumpet Pro 2	Factory: Trp. & Trbn.
121	12	56	Sweet FlugelHorn	Factory: Trp. & Trbn.
121	13	56	Flugel Horn Pro	Factory: Trp. & Trbn.
121	14	56	Trumpet	Factory: Trp. & Trbn.
121	15	56	Trumpet Expr.1	Factory: Trp. & Trbn.
121	16	56	Trumpet Pro 3	Factory: Trp. & Trbn.
121	17	56	Alp Trumpet	Factory: Trp. & Trbn.
121	18	56	Trumpet Shake Y+	Factory: Trp. & Trbn.
121	19	56	Concert Trumpet	Factory: Trp. & Trbn.
121	20	56	Concert Trp. Pro	Factory: Trp. & Trbn.
121	21	56	Cornet Expr.	Factory: Trp. & Trbn.
121	22	56	Cornet Pro 1	Factory: Trp. & Trbn.
121	23	56	Cornet Pro 2	Factory: Trp. & Trbn.
121	24	56	Jazz Trumpet DNC	Factory: Trp. & Trbn.
121	25	56	Jazz Cornet DNC	Factory: Trp. & Trbn.
121	0	57	Trombone GM	GM: Brass
121	1	57	Trombone 2	GM: Brass
121	2	57	Bright Trombone	GM: Brass
121	3	57	Hard Trombone	Factory: Trp. & Trbn.
121	4	57	Soft Trombone	Legacy: Trp. & Trbn.
121	5	57	Pitch Trombone	Legacy: Trp. & Trbn.
121	6	57	Trombone Expr. 1	Factory: Trp. & Trbn.
121	7	57	Trombone Expr. 2	Factory: Trp. & Trbn.
121	8	57	Trombone Vel. 1	Factory: Trp. & Trbn.
121	9	57	Trombone Vel. 2	Factory: Trp. & Trbn.
121	10	57	Trombone Vel. 3	Factory: Trp. & Trbn.
121	11	57	Trombone Pro Vel	Factory: Trp. & Trbn.
121	12	57	Trombone	Legacy: Trp. & Trbn.
121	13	57	Trombone DNC	Factory: Trp. & Trbn.
121	0	58	Tuba GM	GM: Brass
121	1	58	Oberkr. Tuba	Factory: Trp. & Trbn.
121	2	58	Tuba Gold	Factory: Trp. & Trbn.
121	3	58	Dynabone	Legacy: Trp. & Trbn.
121	4	58	Ob.Tuba&E.Bass 1	Legacy: Trp. & Trbn.
121	5	58	Ob.Tuba&E.Bass 2	Legacy: Trp. & Trbn.
121	0	59	Muted Trumpet GM	GM: Brass
121	1	59	Muted Trumpet 2	GM: Brass
121	2	59	Wah Trumpet	Factory: Trp. & Trbn.
121	3	59	Mute Ensemble 1	Factory: Brass
121	4	59	Mute Ensemble 2	Factory: Brass
121	5	59	Mute Trumpet	Factory: Trp. & Trbn.
121	0	60	French Horn GM	GM: Brass
121	1	60	FrenchHorn Warm	GM: Brass
121	2	60	French Section	Factory: Brass
121	3	60	Classic Horns	Factory: Brass
121	4	60	Horns & Ensemble	Factory: Brass
121	0	61	Brass Section GM	GM: Brass
121	1	61	Brass Section 2	GM: Brass
121	2	61	Tight Brass 3	Factory: Brass
121	3	61	Glenn & Friends	Factory: Brass
121	4	61	Big Band Brass 2	Factory: Brass
121	5	61	Sax & Brass	Factory: Brass

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	6	61	Glenn & Boys	Factory: Brass
121	7	61	Trpts & Brass	Factory: Brass
121	8	61	Attack Brass	Legacy: Brass
121	9	61	Trumpet Ens.	Factory: Brass
121	10	61	Trombone Ens.	Factory: Brass
121	11	61	Trombones	Factory: Brass
121	12	61	Tight Brass 4	Factory: Brass
121	13	61	Fat Brass	Factory: Brass
121	14	61	Dyna Brass 1	Factory: Brass
121	15	61	Brass Expr.	Legacy: Brass
121	16	61	Brass & Sax	Factory: Brass
121	17	61	Film Brass	Legacy: Brass
121	18	61	Brass Slow	Legacy: Brass
121	19	61	Fanfare	Legacy: Brass
121	20	61	Movie Brass	Factory: Brass
121	21	61	Power Brass	Legacy: Brass
121	22	61	Dyna Brass 2	Legacy: Brass
121	23	61	Sforzato Brass	Factory: Brass
121	24	61	Double Brass	Legacy: Brass
121	25	61	Brass Hit	Factory: Brass
121	26	61	Brass Fall	Factory: Brass
121	27	61	Tight Brass 1	Factory: Brass
121	28	61	Tight Brass Pro	Factory: Brass
121	29	61	Tight Brass 2	Factory: Brass
121	30	61	Brass of Power	Factory: Brass
121	31	61	Brass Section	Factory: Brass
121	32	61	Big Band Brass 1	Factory: Brass
121	33	61	Big BandShake Y+	Legacy: Brass
121	34	61	Trpts & Trombs	Factory: Brass
121	35	61	Trumpet Ens1 Y+	Legacy: Brass
121	36	61	Trumpet Ens2 Y+	Factory: Brass
121	0	62	Synth Brass 1 GM	GM: Brass
121	1	62	Synth Brass 3	GM: Brass
121	2	62	Analog Brass 1	GM: Brass
121	3	62	Jump Brass	GM: Brass
121	4	62	Electrik Brass	Factory: Brass
121	5	62	Synth Brass 1	Factory: Brass
121	0	63	Synth Brass 2 GM	GM: Brass
121	1	63	Synth Brass 4	GM: Brass
121	2	63	Analog Brass 2	GM: Brass
121	3	63	Brass Pad	Legacy: Brass
121	4	63	Big Panner	Factory: Synth Pad
121	5	63	Synth Brass 2	Legacy: Brass
121	0	64	Soprano Sax GM	GM: Reed
121	1	64	Sweet Soprano 3	Factory: Sax
121	2	64	Soprano Pro	Factory: Sax
121	3	64	Sweet Soprano 1	Factory: Sax
121	4	64	Sweet Soprano 2	Factory: Sax
121	0	65	Alto Sax GM	GM: Reed
121	1	65	Alto Breath	Legacy: Sax
121	2	65	Sax Ensemble	Factory: Sax
121	3	65	Breathy Alto Sax	Legacy: Sax
121	4	65	Alto Sax Growl	Legacy: Sax
121	5	65	Sweet Alto Sax1	Factory: Sax
121	6	65	Sweet Alto Sax 2	Factory: Sax

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	7	65	Soft Alto Sax	Factory: Sax
121	8	65	Alto Sax Pro	Factory: Sax
121	9	65	Alto Sax Expr.	Factory: Sax
121	10	65	Alto Sax RX	Factory: Sax
121	11	65	Cool Sax Ens.	Factory: Sax
121	12	65	Alto Sax DNC	Factory: Sax
121	0	66	Tenor Sax GM	GM: Reed
121	1	66	Tenor SaxNoise1	Factory: Sax
121	2	66	Soft Tenor	Legacy: Sax
121	3	66	Tenor Breath	Legacy: Sax
121	4	66	Tenor Growl	Legacy: Sax
121	5	66	Folk Sax	Legacy: Sax
121	6	66	Tenor Sax Noise2	Factory: Sax
121	7	66	Tenor Sax Expr.1	Factory: Sax
121	8	66	Tenor Sax Expr.2	Factory: Sax
121	9	66	Jazz Tenor 1	Factory: Sax
121	10	66	Jazz Tenor 2	Factory: Sax
121	11	66	Reed of Power	Factory: Sax
121	12	66	Tenor Sax DNC	Factory: Sax
121	0	67	Baritone Sax GM	GM: Reed
121	1	67	Baritone Growl	Factory: Sax
121	2	67	Breathy Baritone	Legacy: Sax
121	3	67	Baritone Sax Pro	Factory: Sax
121	4	67	Baritone Sax	Factory: Sax
121	0	68	Oboe GM	GM: Reed
121	1	68	Double Reed	Factory: Woodwind
121	0	69	English Horn GM	GM: Reed
121	1	69	English Horn	Legacy: Woodwind
121	0	70	Bassoon GM	GM: Reed
121	1	70	Bassoon	Factory: Woodwind
121	0	71	Clarinet GM	GM: Reed
121	1	71	Jazz Clarinet	Factory: Woodwind
121	2	71	Clarinet G	Factory: Ethnic
121	3	71	Section Winds 1	Factory: Woodwind
121	4	71	Section Winds 2	Factory: Woodwind
121	5	71	Clarinet Ens.	Factory: Woodwind
121	6	71	Woodwinds	Factory: Woodwind
121	7	71	Folk Clarinet	Legacy: Woodwind
121	8	71	Clarinet Pro 1	Factory: Woodwind
121	9	71	Clarinet Pro 2	Factory: Woodwind
121	10	71	Reeds & Saxes	Factory: Woodwind
121	11	71	Klarnet 1	Factory: Ethnic
121	12	71	Klarnet 2	Factory: Ethnic
121	13	71	Clarinet DNC	Factory: Woodwind
121	0	72	Piccolo GM	GM: Pipe
121	1	72	Small Orchestra	Factory: Woodwind
121	2	72	Nay	Factory: Ethnic
121	3	72	Piccolo	Factory: Woodwind
121	0	73	Flute GM	GM: Pipe
121	1	73	Jazz Flute Expr.	Factory: Woodwind
121	2	73	Flute Switch	Factory: Woodwind
121	3	73	Flute Dyn. 5th	Factory: Woodwind
121	4	73	Flute Frullato	Factory: Woodwind
121	5	73	Orchestra Flute	Factory: Woodwind
121	6	73	Flute Muted	Factory: Brass

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	7	73	Wooden Flute	Legacy: Woodwind
121	8	73	Bambu Flute	Legacy: Woodwind
121	9	73	Flute	Legacy: Woodwind
121	10	73	Jazz Flute RX	Factory: Woodwind
121	11	73	Flute DNC	Factory: Woodwind
121	0	74	Recorder GM	GM: Pipe
121	1	74	Recorder 1	Legacy: Woodwind
121	2	74	Recorder 2	Legacy: Woodwind
121	0	75	Pan Flute GM	GM: Pipe
121	1	75	Kawala	Factory: Ethnic
121	0	76	Blown Bottle GM	GM: Pipe
121	1	76	Blown Bottle	Factory: Woodwind
121	0	77	Shakuhachi GM	GM: Pipe
121	1	77	Old Shakuhachi	Factory: Ethnic
121	2	77	Shakuhachi	Legacy: Ethnic
121	0	78	Whistle GM	GM: Pipe
121	1	78	Whistle	Factory: Woodwind
121	2	78	Whistle Breathe	Factory: Woodwind
121	3	78	Whistle RX1	Factory: Woodwind
121	4	78	Whistle RX2	Factory: Woodwind
121	5	78	Whistle DNC	Factory: Woodwind
121	0	79	Ocarina GM	GM: Pipe
121	1	79	Ocarina	Factory: Woodwind
121	0	80	Lead Square GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	80	Lead Square 2	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	80	Lead Sine	GM: Syn Lead Syn Pad
121	3	80	Old Portamento	Factory: Synth Lead
121	4	80	Dance Lead	Factory: Synth Lead
121	5	80	Wave Lead	Factory: Synth Lead
121	6	80	Sine Wave	Factory: Synth Lead
121	7	80	Analog Lead	Factory: Synth Lead
121	8	80	Old & Analog	Legacy: Synth Lead
121	9	80	Gliding Square	Factory: Synth Lead
121	10	80	Sine Switch	Factory: Synth Lead
121	11	80	Square Rez	Legacy: Synth Lead
121	12	80	Port Whine	Factory: Synth Lead
121	13	80	2VCO Planet Lead	Factory: Synth Lead
121	0	81	Lead Saw GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	81	Lead Saw 2	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	81	Lead Saw & Pulse	GM: Syn Lead Syn Pad
121	3	81	Lead Double Saw	GM: Syn Lead Syn Pad
121	4	81	Lead Seq. Analog	GM: Syn Lead Syn Pad
121	5	81	Power Saw	Factory: Synth Lead
121	6	81	Octo Lead	Factory: Synth Lead
121	7	81	Seq Lead	Legacy: Synth Lead
121	8	81	Phat Saw Lead	Factory: Synth Lead
121	9	81	Glide Lead	Factory: Synth Lead
121	10	81	Fire Wave	Factory: Synth Lead
121	11	81	Rezbo	Legacy: Synth Lead
121	12	81	Synth Pianoid	Factory: Synth Lead
121	0	82	Calliope GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	0	83	Chiff GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	0	84	Charang GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	84	Wire Lead	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	84	Synchro City	Legacy: Synth Lead

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	3	84	Sync Kron	Legacy: Synth Lead
121	4	84	Metallic Rez	Factory: Synth Lead
121	5	84	Brian Sync	Legacy: Synth Lead
121	6	84	Arp Twins	Legacy: Synth Lead
121	7	84	LoFi Ethnic	Legacy: Synth Lead
121	0	85	Voice Lead GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	85	Ether Voices	Legacy: Strings & Vocal
121	2	85	Cyber Choir	Legacy: Strings & Vocal
121	0	86	Fifths Lead GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	86	Crimson 5ths	Legacy: Synth Pad
121	0	87	Bass & Lead GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	87	Lead Soft Wr1	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	87	Electro Lead	Factory: Synth Lead
121	3	87	Rich Lead	Factory: Synth Lead
121	4	87	Thin Analog Lead	Factory: Synth Lead
121	5	87	Express. Lead	Factory: Synth Lead
121	6	87	HipHop Lead	Factory: Synth Lead
121	7	87	Square Bass	Legacy: Synth Lead
121	8	87	Big & Raw	Factory: Synth Lead
121	9	87	Cat Lead	Legacy: Synth Lead
121	10	87	OB Lead	Factory: Synth Lead
121	11	87	A Leadload	Factory: Synth Lead
121	12	87	Bass Phat Saw	Factory: Synth Lead
121	0	88	New Age Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	88	Virtual Traveler	Factory: Synth Pad
121	2	88	Arp Angeles	Factory: Synth Lead
121	0	89	Warm Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	89	Sine Pad	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	89	Master Pad	Legacy: Strings & Vocal
121	3	89	Power Synth	Factory: Synth Lead
121	4	89	The Pad	Factory: Synth Pad
121	5	89	Money Pad	Factory: Synth Pad
121	6	89	Dark Pad	Factory: Synth Pad
121	7	89	Freedom Pad	Legacy: Synth Pad
121	8	89	Analog Pad 1	Factory: Synth Pad
121	9	89	Analog Pad 2	Factory: Synth Pad
121	10	89	Analog Pad 3	Factory: Synth Pad
121	11	89	Vintage Pad	Legacy: Synth Pad
121	12	89	OB Pad	Factory: Synth Pad
121	13	89	Dark Anna	Factory: Synth Pad
121	14	89	Symphonic Ens.	Factory: Synth Pad
121	15	89	Warm Pad	Factory: Synth Pad
121	0	90	Polysynth GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	90	Reso Sweep	Legacy: Synth Lead
121	2	90	Sky Watcher	Legacy: Synth Pad
121	3	90	Synth Sweeper	Legacy: Synth Lead
121	4	90	Super Sweep	Factory: Synth Pad
121	5	90	Wave Sweep	Factory: Synth Pad
121	6	90	Cross Sweep	Factory: Synth Pad
121	7	90	Digital PolySix	Factory: Synth Lead
121	8	90	Noisy Stabb	Factory: Synth Lead
121	9	90	Mega Synth	Factory: Synth Lead
121	10	90	Tecno Phonic	Legacy: Synth Lead
121	11	90	Farluce	Legacy: Synth Pad
121	12	90	Big Sweep Stab	Factory: Synth Pad

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	13	90	Korgmatose	Legacy: Synth Pad
121	0	91	Choir Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	91	Itopia Pad	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	91	Fresh Air 1	Factory: Synth Pad
121	3	91	Heaven	Factory: Strings & Vocal
121	4	91	Pop Synth Pad 1	Factory: Synth Pad
121	5	91	Future Pad	Factory: Synth Pad
121	6	91	Tsunami Wave	Factory: Synth Pad
121	7	91	Fresh Breath	Factory: Strings & Vocal
121	8	91	Ravelian Pad	Factory: Synth Pad
121	9	91	Full Vox Pad	Factory: Strings & Vocal
121	10	91	Dance ReMix	Legacy: Synth Pad
121	11	91	Fresh Air 2	Factory: Synth Pad
121	12	91	Pop Synth Pad 2	Factory: Synth Pad
121	0	92	Bowed Glass GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	0	93	Metallic Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	93	Cosmic	Factory: Synth Lead
121	2	93	80's Pop Synth	Factory: Synth Pad
121	0	94	Halo Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	0	95	Sweep Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	95	Astral Dream	Legacy: Synth Pad
121	2	95	Meditate	Factory: Synth Pad
121	3	95	Dark Element	Factory: Synth Lead
121	4	95	Mellow Pad	Legacy: Synth Pad
121	5	95	Cinema Pad	Factory: Synth Pad
121	6	95	Reoccurring Astra	Legacy: Synth Pad
121	7	95	Vintage Sweep	Factory: Synth Pad
121	8	95	You Decide	Legacy: Synth Pad
121	0	96	Ice Rain GM	GM: Synth SFX
121	1	96	Motion Ocean	Factory: Synth Pad
121	2	96	Caribbean	Factory: Synth Lead
121	3	96	Wave Cycle DNC	Factory: Synth Pad
121	0	97	Soundtrack GM	GM: Synth SFX
121	1	97	Air Clouds	Factory: Synth Pad
121	2	97	Reso Down	Legacy: Synth Pad
121	3	97	Tinklin Pad	Factory: Synth Pad
121	4	97	Pods In Pad	Factory: Synth Pad
121	5	97	Noble Pad	Legacy: Synth Pad
121	6	97	Rave	Factory: Synth Pad
121	7	97	Elastick Pad	Legacy: Synth Pad
121	0	98	Crystal GM	GM: Synth SFX
121	1	98	Synth Mallet	GM: Synth SFX
121	2	98	Vs Bell Boy	Factory: Mallet & Bell
121	3	98	Krystal Bell	Legacy: Mallet & Bell
121	4	98	Digi Bell	Legacy: Mallet & Bell
121	5	98	Moving Bell	Factory: Synth Pad
121	6	98	Bell Pad	Factory: Synth Pad
121	7	98	Bell Choir	Legacy: Synth Pad
121	0	99	Atmosphere GM	GM: Synth SFX
121	0	100	Brightness GM	GM: Synth SFX
121	1	100	Lonely Spin	Legacy: Synth Pad
121	2	100	Synth Ghostly	Legacy: Synth Pad
121	0	101	Goblins GM	GM: Synth SFX
121	1	101	Motion Raver	Legacy: Synth Lead
121	2	101	Digi Ice Pad	Factory: Synth Pad

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	3	101	VCF Modulation	Factory: Synth Lead
121	0	102	Echo Drops GM	GM: Synth SFX
121	1	102	Echo Bell	GM: Synth SFX
121	2	102	Echo Pan	GM: Synth SFX
121	3	102	Band Passed	Legacy: Synth Lead
121	4	102	Pan Reso	Legacy: Synth Lead
121	5	102	Moon Cycles	Factory: Synth Pad
121	0	103	Star Theme GM	GM: Synth SFX
121	0	104	Sitar GM	GM: Ethnic
121	1	104	Sitar 2	GM: Ethnic
121	2	104	Sitar Tambou	Factory: Ethnic
121	3	104	Indian Stars	Legacy: Ethnic
121	4	104	Indian Frets	Factory: Ethnic
121	5	104	Bouzouki	Factory: Ethnic
121	6	104	Tambra	Legacy: Ethnic
121	7	104	Sitar Sitar	Legacy: Ethnic
121	8	104	Sitar	Factory: Ethnic
121	0	105	Banjo GM	GM: Ethnic
121	1	105	Banjo Key Off	Factory: Ethnic
121	2	105	Oud 2	Factory: Ethnic
121	3	105	Jaw Harp	Factory: Ethnic
121	4	105	Banjo RX	Factory: Ethnic
121	5	105	Oud 1	Factory: Ethnic
121	0	106	Shamisen GM	GM: Ethnic
121	0	107	Koto GM	GM: Ethnic
121	1	107	Taisho Koto	GM: Ethnic
121	2	107	Kanoun 2	Factory: Ethnic
121	3	107	Kanoun Trem. 2	Factory: Ethnic
121	4	107	Kanoun Mix	Factory: Ethnic
121	5	107	Kanoun 1	Factory: Ethnic
121	6	107	Kanoun Trem. 1	Factory: Ethnic
121	7	107	Ac. Baglama 1	Factory: Ethnic
121	8	107	Ac. Baglama 2	Factory: Ethnic
121	9	107	Ac. Baglama Grp.	Factory: Ethnic
121	0	108	Kalimba GM	GM: Ethnic
121	1	108	Kalimba 2	Factory: Mallet & Bell
121	2	108	Kalimba 1	Factory: Mallet & Bell
121	0	109	Bag Pipes GM	GM: Ethnic
121	1	109	War Pipes	Legacy: Ethnic
121	2	109	Uilleann BagPipes	Factory: Ethnic
121	3	109	HighlandBagPipes	Factory: Ethnic
121	0	110	Fiddle GM	GM: Ethnic
121	1	110	Fiddle	Factory: Ethnic
121	0	111	Shanai GM	GM: Ethnic
121	1	111	Zurna 2	Factory: Ethnic
121	2	111	Hichiriki	Factory: Ethnic
121	3	111	Zurna 1	Factory: Ethnic
121	0	112	Tinkle Bell GM	GM: Percussive
121	1	112	Gamelan	Factory: Ethnic
121	2	112	Bali Gamelan	Legacy: Ethnic
121	3	112	Garbage Mall	Factory: Ethnic
121	0	113	Agogo GM	GM: Percussive
121	0	114	Steel Drums GM	GM: Percussive
121	1	114	Warm Steel	Factory: Mallet & Bell
121	0	115	Woodblock GM	GM: Percussive

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	1	115	Castanets	GM: Percussive
121	2	115	Castanets Plus	Legacy: Drum & SFX
121	3	115	Woodblock	Legacy: Drum & SFX
121	0	116	Taiko Drum GM	GM: Percussive
121	1	116	Concert BassDrum	GM: Percussive
121	0	117	Melodic Tom GM	GM: Percussive
121	1	117	Melodic Tom 2	GM: Percussive
121	2	117	Reverse Tom	Legacy: Drum & SFX
121	0	118	Synth Drum GM	GM: Percussive
121	1	118	Rhythm Box Tom	GM: Percussive
121	2	118	Electric Drum	GM: Percussive
121	3	118	Reverse Snare	Legacy: Drum & SFX
121	0	119	ReverseCymbalGM	GM: Percussive
121	1	119	Dragon Gong	Legacy: Drum & SFX
121	2	119	Reverse Cymbal	Legacy: Drum & SFX
121	0	120	Gtr FretNoise GM	GM: SFX
121	1	120	Guitar Cut Noise	GM: SFX
121	2	120	Ac. Bass String	GM: SFX
121	3	120	Vox Wah Chick RX	Factory: Guitar
121	0	121	Breath Noise GM	GM: SFX
121	1	121	Flute Key Click	GM: SFX
121	0	122	Seashore GM	GM: SFX
121	1	122	Rain	GM: SFX
121	2	122	Thunder	GM: SFX
121	3	122	Wind	GM: SFX
121	4	122	Stream	GM: SFX
121	5	122	Bubble	GM: SFX
121	0	123	Bird Tweet GM	GM: SFX
121	1	123	Dog	GM: SFX
121	2	123	Horse Gallop	GM: SFX
121	3	123	Bird Tweet 2	GM: SFX
121	0	124	Telephone GM	GM: SFX
121	1	124	Telephone 2	GM: SFX
121	2	124	Door Creaking	GM: SFX
121	3	124	Door	GM: SFX
121	4	124	Scratch	GM: SFX
121	5	124	Wind Chime	GM: SFX
121	0	125	Helicopter GM	GM: SFX
121	1	125	Car Engine	GM: SFX
121	2	125	Car Stop	GM: SFX
121	3	125	Car Pass	GM: SFX
121	4	125	Car Crash	GM: SFX
121	5	125	Siren	GM: SFX
121	6	125	Train	GM: SFX
121	7	125	Jetplane	GM: SFX
121	8	125	Starship	GM: SFX
121	9	125	Burst Noise	GM: SFX
121	0	126	Applause GM	GM: SFX
121	1	126	Laughing	GM: SFX
121	2	126	Screaming	GM: SFX
121	3	126	Punch	GM: SFX
121	4	126	Heart Beat	GM: SFX
121	5	126	Footsteps	GM: SFX
121	6	126	Stadium	Legacy: Drum & SFX
121	7	126	Footstep Walk	Legacy: Drum & SFX

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
121	0	127	Gun Shot GM	GM: SFX
121	1	127	Machine Gun	GM: SFX
121	2	127	Laser Gun	GM: SFX
121	3	127	Explosion	GM: SFX
121	4	127	Deep Noise	Factory: Synth Pad
121	64	0-127	...	User 01
121	65	0-127	...	User 02

ドラム・キット(Drum Kits)

本機の工場出荷時のドラム・キットのリストは以下のとおりで、バンク・セレクト（プログラム・チェンジ・ナンバー）の順で並んでいます。

表記：リストには、ドラム・キットを外部MIDI機器から選択するためのMIDIデータが含まれています。

CC00: コントロール・チェンジ#0、またはバンク・セレクトMSB。
CC32: コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB。
PC: プログラム・チェンジ。

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
120	0	0	Standard Kit GM	GM: Drum
120	0	1	Standard Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	2	Standard Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	3	Ambient Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	4	Pop Std. Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	5	Standard Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	6	Standard Kit RX4	Factory: Drum & SFX
120	0	7	Standard Kit	Legacy: Drum & SFX
120	0	8	Room Kit GM	GM: Drum
120	0	9	HipHop Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	10	Jungle Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	11	Techno Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	12	Room Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	13	HipHop Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	14	Techno Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	15	Techno Kit 3	Legacy: Drum & SFX
120	0	16	Power Kit GM	GM: Drum
120	0	17	Power Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	18	Power Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	19	Power Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	24	Electro Kit GM	GM: Drum
120	0	25	Analog Kit GM	GM: Drum
120	0	26	House Kit 1	Legacy: Drum & SFX
120	0	27	House Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	28	House Kit 3	Legacy: Drum & SFX
120	0	30	House Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	31	House Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	32	Jazz Kit GM	GM: Drum
120	0	33	Jazz Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	34	Jazz Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	35	Jazz Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	40	Brush Kit GM	GM: Drum
120	0	41	Brush Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	42	Brush Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	43	Brush Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	44	Brush Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	48	Orchestra Kit GM	GM: Drum
120	0	49	Orchestra Kit	Legacy: Drum & SFX
120	0	50	Bdrum&Sdrum Kit	Legacy: Drum & SFX
120	0	51	Arabian Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	56	SFX Kit GM	GM: Drum
120	0	57	SFX Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	58	Synth Kit	Factory: Drum & SFX

CC00	CC32	PC	名前	Sound Bank
120	0	60	SFX Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	64	Percussion Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	65	Latin Perc.Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	66	Trinity Perc.Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	67	i30 Perc. Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	68	Latin Perc.Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	69	Standard PercKit	Factory: Drum & SFX
120	0	72	HipHop Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	73	Techno Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	74	Dance Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	75	Electro Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	76	Electro Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	89	Pop Std. Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	90	Pop Std. Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	96	Elektro Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	97	Elektro Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	117	Arabian Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	118	Turkish Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	119	Oriental PercKit	Factory: Drum & SFX
120	0	120	Room Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	121	Power Kit 1	Legacy: Drum & SFX
120	0	122	Electro Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	123	Analog Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	125	Brush Kit 1	Legacy: Drum & SFX
127	0	0	Standard Kit1 XG	GM: Drum
127	0	9	Standard Kit2 XG	GM: Drum
127	0	8	Room Kit XG	GM: Drum
127	0	16	Rock Kit XG	GM: Drum
127	0	24	Electro Kit XG	GM: Drum
127	0	25	Analog Kit XG	GM: Drum
127	0	32	Jazz Kit 1 XG	GM: Drum
127	0	48	Jazz Kit 2 XG	GM: Drum
127	0	40	Brush Kit XG	GM: Drum
127	0	17	Classic Kit XG	GM: Drum
120	64	0-127	...	User DK

マルチサンプル(Multisamples)

本機に内蔵された工場出荷時のマルチサンプルのリストは、以下のとおりです。

* OrigTune: このサンプルは平均律の代わりにオリジナル楽器の自然な調律を使用します。このサウンドを他のサウンドと組み合わせて使う場合、極端な音程になる場合があります。

0	GrandPiano_L	41	Harpsichord Key off
1	GrandPiano_R	42	Gospel Organ Slow L
2	GrandPiano_L OrigTune	43	Gospel Organ Slow R
3	GrandPiano_R OrigTune	44	Gospel Organ Fast L
4	Resonance_L	45	Gospel Organ Fast R
5	Resonance_R	46	16' 8' LF L
6	Resonance_L OrigTune	47	16' 8' LF R
7	Resonance_R OrigTune	48	16' 8' LS L
8	Piano FX Pedal On L	49	16' 8' LS R
9	Piano FX Pedal On R	50	16' 8' 51/3 LF L
10	Piano FX Pedal Off L	51	16' 8' 51/3 LF R
11	Piano FX Pedal Off R	52	16' 8' 51/3 LS L
12	Piano FX Key Off L	53	16' 8' 51/3 LS R
13	AcousticPiano L	54	4' 22/3' 2' LF L
14	AcousticPiano R	55	4' 22/3' 2' LF R
15	Piano M1	56	4' 22/3' 2' LS L
16	E.GrandPiano	57	4' 22/3' 2' LS R
17	E.Piano FM 1	58	11/3' 13/5' 1' LF L
18	E.Piano FM 1LP	59	11/3' 13/5' 1' LF R
19	E.Piano FM 2	60	11/3' 13/5' 1' LS L
20	E.Piano Suit Bright mp	61	11/3' 13/5' 1' LS R
21	E.Piano Suit Bright mf	62	16' 8' 51/3' Perc LF L
22	E.Piano Suit Bright f	63	16' 8' 51/3' Perc LF R
23	E.Piano Dyno mf	64	16' 8' 51/3' Perc LS L
24	E.Piano Dyno f	65	16' 8' 51/3' Perc LS R
25	E.Piano Dyno ff	66	Theater Organ 1
26	E.Piano Dyno Soft	67	Theater Organ 2
27	E.Piano Dyno SoftLP	68	50s E.Organ Bright
28	E.Piano Stage Hard	69	50s E.Organ Dark
29	E.Piano Stage HardLP	70	E.Organ CX 3
30	E.Piano Wurly Soft	71	E.Organ Perc. 1
31	E.Piano Wurly Hard	72	E.Organ Perc. 2
32	E.Piano Pad 1	73	E.Organ Perc. 3
33	E.Piano Pad 1LP	74	E.Organ Perc. 4
34	E.Piano Pad 2	75	Organ 1 M1
35	Clavi 1	76	Organ 2 M1
36	Clavi 2	77	Organ 1
37	Clavi 3	78	Organ 2
38	Clavi 4	79	Organ 2LP
39	Clavinet GM	80	Organ 3 Jazz
40	Harpsichord	81	BX3 & Perc. 3rd

82	E.Organ Vox	128	Pan Flute Attack
83	E.Organ Full	129	Tin Whistle Voice
84	E.Organ Dist	130	Whistle Gliss
85	Rotary Organ 1	131	Whistle No Vibr
86	Rotary Organ 2	132	Whistle Sfz Vibr
87	Super BX3	133	Whistle Sfz No Vibr
88	Rotor Noise LF L	134	Whistle Slow Atk Vibr
89	Rotor Noise LF R	135	Whistle Breath
90	Rotor Noise LS L	136	Shakuhachi
91	Rotor Noise LS R	137	Shakuhachi Atk
92	H Organ Click Kon	138	Bottle
93	H Organ Click Koff	139	Shanai GM
94	Pipe Flute L	140	Recorder
95	Pipe Flute R	141	Ocarina
96	Pipe Positive	142	Clarinet 1
97	Pipe Mixture	143	Clarinet 2
98	Pipe Full 1 L	144	DoubleReed M1
99	Pipe Full 1 R	145	Oboe
100	Pipe Full 2	146	English Horn
101	Music Box	147	Bassoon
102	Kalimba	148	Baritone Sax mf
103	Kalimba GM	149	Baritone Sax f
104	Marimba	150	Baritone Sax GM
105	Xylophone	151	Tenor Sax Vibrato
106	Balaphone	152	Tenor Sax Expressive
107	Vibraphone1	153	Tenor Sax mp
108	Vibraphone2	154	Tenor Sax Straight
109	Celesta	155	Tenor Sax M1
110	Celesta GM	156	Tenor Sax GM
111	Glockenspiel	157	Alto Sax Vibrato1
112	GlockenspielLP	158	Alto Sax Vibrato2
113	Tubular Bell	159	Alto Sax Vibrato2 Drive
114	Log Drum	160	Alto Sax p
115	Steel Drum Hard	161	Alto Sax mf
116	Steel Drum GM	162	Alto Sax GM
117	Gamelan	163	Alto Sax Growl
118	FM Bell	164	Soprano Sax Vibrato
119	Flute	165	Soprano Sax Straight
120	Flute Frull	166	Soprano Sax GM
121	Flute Voice	167	Sax Family Vibrato
122	Flute Jazz	168	Sax key on
123	Flute Vibrato	169	Sax key off
124	Flute Attack p	170	Musette 1
125	Flute Attack f	171	Musette 2
126	Piccolo	172	Musette 2LP
127	Pan Flute	173	Accordion 16'

174	Accordion 16' OrigTune	220	Classic Trumpet mf
175	Accordion 8'	221	Pop Trumpet mf
176	Accordion 8' OrigTune	222	Pop Trumpet f
177	Accordion 4'	223	Trumpet Expr.
178	Accordion 4' OrigTune	224	Trumpet Slow mp
179	Accordion preset 1	225	Trumpet Slow f
180	Accordion preset 2	226	Trumpet GM
181	Accordion Bassoon	227	Trumpet Tonguing mp
182	Accordion Clarinet	228	Trumpet Tonguing f
183	Accordion Bandoneon	229	Trumpet Medium
184	Accordion Volkst.	230	Trumpet Overblown
185	Accordion Bass	231	Trumpet Muted
186	Accordion Noise KeyOn	232	Trumpet Muted GM
187	Accordion Noise KeyOff	233	Trumpet Wah wah
188	Accordion Change Voice	234	Trumpet Doit
189	Harmonica Fall	235	Trumpet Fall
190	Harmonica	236	2 Trumpets mp L
191	Harmonica Wah	237	2 Trumpets mp R
192	Highland Bag Pipes	238	2 Trumpets f L
193	Highland Drones	239	2 Trumpets f R
194	Uilleann Pipes	240	Brass Ensemble Stereo L
195	Bag Pipes	241	Brass Ensemble Stereo R
196	Bag Pipes GM	242	Brass Ensemble 1
197	French Horn T1	243	Brass Ensemble 2
198	French Horn Ensemble	244	Brass Ensemble GM
199	French Horns GM	245	Voice Female Wuh
200	Tenor Horn	246	Voice Female Woh
201	Flugel Horn Vibrato	247	Voice Female Wah
202	Flugel Horn M1	248	Voice Female Dah
203	Tuba f	249	Voice Male Wuh
204	Tuba ff	250	Voice Male Woh
205	Tuba GM	251	Voice Male Wah
206	Tuba Bariton Attack	252	Voice Male Dah
207	Trombone 1 Vibrato	253	Voice Choir
208	Trombone 2 mf	254	Voice Hoo
209	Trombone 2 f	255	Voice Pop Ooh
210	Trombone 3 Soft	256	Voice Pop Ah
211	Trombone 3 Bright	257	Voice Doo
212	Trombone Slur Up	258	Voice DooLP
213	Trombone Fall	259	Violin Solo Vibrato
214	Trombone GM	260	Violin Straight
215	2 Trombones mf L	261	Violin GM
216	2 Trombones mf R	262	Fiddle GM
217	2 Trombones f L	263	Viola Expressive mf
218	2 Trombones f R	264	Viola Expressive f
219	Classic Trumpet p	265	Viola GM

266	Cello & Contrabass	312	El. Guitar Tel Mt 5th p	358	Acoustic Bass2 mf
267	Cello GM	313	El. Guitar Tel Mt 5th mf	359	Acoustic Bass2 f
268	Violin & Cello	314	El. Guitar Tel Mt 5th f	360	Acoustic Bass3 mf VAR
269	Strings Quartet Vibrato1	315	El. Guitar Tel Mt 5th ff	361	Acoustic Bass3 f VAR
270	Strings Quartet Vibrato2	316	El. Guitar Clean Str p	362	Acoustic Bass GM
271	Pizzicato	317	El. Guitar Clean Str f	363	Acoustic Bass RX Noises
272	Strings Ensemble St L	318	El. Guitar Clean Mute	364	E.Bass1 Finger
273	Strings Ensemble St R	319	El. Guitar Clean Dead	365	E.Bass2 P.B.1
274	Strings Ensemble GM L	320	El. Guitar Clean Slap	366	E.Bass2 P.B.2
275	Strings Ensemble GM R	321	El. Guitar Clean Slide	367	E.Bass2 LH Stop
276	Strings Ensemble Mono	322	El. Guitar Clean GM	368	E.Bass2 RH Stop
277	Strings Ensemble Tremolo	323	El. Guitar Fret Noise GM	369	E.Bass2 Harmo.
278	Pizzicato Ensemble	324	El. Guitar Cut Noise GM	370	E.Bass3 p
279	Harp	325	El. Guitar Le Neck	371	E.Bass3 mf
280	Harp Atk	326	El. Guitar Le Bridge	372	E.Bass3 f Slap
281	Steel Gtr 1 Pick p	327	El. Guitar Le Mute p	373	E.Bass4 Pick
282	Steel Gtr 1 Pick mf	328	El. Guitar Le Mute mf	374	E.Bass4 Harmo.
283	Steel Gtr 1 Pick f	329	El. Guitar Le Ghost1	375	E.Bass4 Slap
284	Steel Gtr 1 Mute	330	El. Guitar Le Ghost2	376	E.Bass4 SlapHar
285	Steel Gtr 1 Slide	331	El. Guitar Harmonics	377	E.Bass4 LH Mute
286	Steel Gtr 2 p	332	El. Guitar Gliss Down	378	E.Bass4 RH Mute
287	Steel Gtr 2 mf	333	El. Guitar Gliss Up	379	E.Bass5 Finger
288	Steel Gtr 2 f	334	El. Guitar Noise	380	E.Bass6 Finger
289	Steel Gtr 2 Slap	335	El. Guitar Fret Noise	381	E.Bass7 Finger
290	Steel Gtr 2 Slide	336	Jazz Guitar1	382	E.Bass8 Pick
291	Steel Gtr 12 Strings	337	Jazz Guitar2	383	E.Bass9 Pick
292	Steel Gtr Harmonics 1	338	Jazz Gib mellow p	384	E.Bass9 PickLP
293	Steel Gtr Harmonics 2	339	Jazz Gib mellow mf	385	E.Bass10 Thumb
294	Steel Gtr Noise	340	Jazz Gib mellow f	386	E.Bass11 SlapThumb
295	Guitar Fret Noise Off	341	Pedal Steel Guitar	387	E.Bass Gliss
296	Guitar Body	342	Resonator Guitar	388	E.Bass Noise1
297	Nylon Guitar p	343	Vox Wah Guitar	389	E.Bass Noise2
298	Nylon Guitar mf	344	Overdrive GM	390	E.Bass Harmonics
299	Nylon Guitar f	345	Dist. Guitar	391	E.Bass Fretless
300	Nylon Guitar Atk	346	Dist. Guitar GM	392	Finger Bass GM
301	Nylon Guitar GM	347	Dist. Guitar1 Harmo.	393	Picked Bass GM
302	El. Guitar Stra 54 p	348	Gtr Harmonic GM	394	Slap Bass1 GM
303	El. Guitar Stra 54 mf	349	Dist. Guitar2 Harmo P1	395	Slap Bass2 GM
304	El. Guitar Stra 54 f	350	Dist. Guitar2 Harmo P2	396	Fretless Bass GM
305	El. Guitar Stra 54 Slide	351	Dist. Guitar2 Mute1	397	Sitar
306	El. Guitar Tel Mid p	352	Dist. Guitar2 Mute2	398	Sitar GM
307	El. Guitar Tel Mid mf	353	El. Guitar DistMuted p	399	Sitar & Tambura
308	El. Guitar Tel Mid f	354	El. Guitar DistMuted mp	400	Santur
309	El. Guitar Tel Bridge p	355	El. Guitar PowerChord1	401	Tambura
310	El. Guitar Tel Bridge mf	356	El. Guitar PowerChord2	402	Bouzouki
311	El. Guitar Tel Bridge f	357	Acoustic Bass1	403	BouzoukiLP

404 Mandolin	450 Wave Sweep2	496 Stadium
405 Mandolin Tremolo	451 Syn Ghostly	497 Applause
406 Mandolin Ensemble	452 Ghost	498 Birds1
407 Banjo	453 Syn Air Pad	499 Birds2
408 Banjo GM	454 Dream Str	500 Crickets
409 Ukulele	455 Syn AirVortex	501 Church Bell
410 Shamisen	456 Syn Palawan	502 Thunder
411 Shamisen GM	457 Syn Clicker	503 Stream
412 Koto	458 Noise1	504 Bubble
413 Koto GM	459 Noise2	505 Dog
414 M.E. Oud	460 Noise Pad	506 Gallop
415 M.E. Oud Tek	461 Swish Terra	507 Laughing
416 M.E. Kanoun1	462 Saw1	508 Telephone Ring
417 M.E. Kanoun2	463 Saw2	509 Scream
418 M.E. Kanoun Tremolo	464 Saw3	510 Punch
419 M.E. Baglama1	465 Pulse 02%	511 Heart Beat
420 M.E. Baglama2	466 Pulse 05%	512 Footstep
421 M.E. Zurna	467 Pulse 08%	513 Door Creak
422 M.E. Klarnet Tek	468 Pulse 16%	514 Door Slam
423 M.E. Klarnet	469 Pulse 33%	515 Car Engine
424 M.E. Nay	470 Pulse 40%	516 Car EngineLP
425 Mouth Harp1	471 Square	517 Car Stop
426 Mouth Harp2	472 Square MG	518 Car Pass
427 Mouth Harp3	473 Square JP	519 Car Crash
428 Syn Bass Reso	474 Triangle MG	520 Train
429 Syn Bass FM1	475 Ramp	521 Helicopter
430 Syn Bass FM2	476 Ramp MG	522 Gun Shot
431 Syn Bass FM2LP	477 Sine	523 Machine Gun
432 Syn Bass TB	478 DWGS Syn Sine1	524 Laser Gun
433 R&B Saw Bass	479 DWGS Syn Sine2	525 Explosion
434 R&B Square Bass	480 DWGS Bell1	526 Wind
435 Chrom Res	481 DWGS Bell2	527 Chinese Gong
436 Detuned Super	482 DWGS Bell3	528 Crash Reverse
437 Detuned PWM	483 DWGS Bell4	529 Crash Reverse GM
438 Pop Synth	484 DWGS Clav.	530 Orchestra Crash
439 An.Strings1	485 DWGS Digi1	531 Ride Jazz
440 An.Strings2	486 DWGS Digi2	532 Ride Edge1
441 Analog Vintage	487 DWGS Wire1	533 Ride Edge2
442 White Pad	488 DWGS Wire2	534 88 HiHat Open
443 N1 Air Vox	489 DWGS Sync1	535 88 Cowbell
444 SynthBell	490 DWGS Sync2	536 88 Tom
445 Ether Bell	491 Orchestra Hit GM L	537 88 Crash
446 Ether BellLP	492 Orchestra Hit GM R	538 Tom
447 Lore	493 Band Hit	539 Tom Brush
448 Space Lore	494 Impact Hit	540 Tom Process
449 Wave Sweep1	495 Brass Fall	541 Electric Tom

542 Melodic Tom GM

543 Agogo Bell

544 Marc Tree

545 Castanet

546 Temple Blocks

547 Orchestra BD

548 Timpani

549 Taiko

550 Djembe Mute

551 FX SD Large Hall1 L

552 FX SD Large Hall1 R

553 FX SD Large Hall2 L

554 FX SD Large Hall2 R

555 FX Rim Large Hall1 L

556 FX Rim Large Hall1 R

557 FX Rim Large Hall2 L

558 FX Rim Large Hall2 R

559 Click

560 Empty

ドラム・サンプル(Drum Samples)

内蔵された本機の工場出荷時のドラム・サンプルのリストは、以下のとおりです。

#	名前	Family
0	BD 24x14	BassDr
1	BD 24x14 GM	BassDr
2	BD 26 inch Open	BassDr
3	BD 26 inch Open GM	BassDr
4	BD Pop1	BassDr
5	BD Pop2	BassDr
6	BD Acoustic1 p	BassDr
7	BD Acoustic1 mf	BassDr
8	BD Acoustic1 f	BassDr
9	BD Acoustic2 mf	BassDr
10	BD Acoustic2 mf GM	BassDr
11	BD Acoustic2 f	BassDr
12	BD Acoustic2 f GM	BassDr
13	BD open p	BassDr
14	BD open mf	BassDr
15	BD open f	BassDr
16	BD Peak	BassDr
17	BD Dry1	BassDr
18	BD Dry2	BassDr
19	BD Dry3	BassDr
20	BD Normal	BassDr
21	BD SoftRoom	BassDr
22	BD Jazz	BassDr
23	BD Jazz GM	BassDr
24	BD Pillow	BassDr
25	BD Woofer	BassDr
26	BD MondoKill	BassDr
27	BD Terminator	BassDr
28	BD Tubby	BassDr
29	BD Gated	BassDr
30	BD Tight	BassDr
31	BD Squash	BassDr
32	BD Soul1	BassDr
33	BD Soul2	BassDr
34	BD Soul3 dist	BassDr
35	BD Soul4 noise	BassDr
36	BD Soul5 Long	BassDr
37	BD Soul6	BassDr
38	BD Dance1	BassDr
39	BD Dance2	BassDr
40	BD Dance3	BassDr
41	BD House1	BassDr
42	BD House2	BassDr
43	BD House3	BassDr
44	BD House4	BassDr
45	BD House5	BassDr
46	BD Liquid	BassDr
47	BD Techno1	BassDr
48	BD Techno2	BassDr

#	名前	Family
49	BD Hip1	BassDr
50	BD Hip2	BassDr
51	BD Hip3	BassDr
52	BD Hip4	BassDr
53	BD Kick1	BassDr
54	BD Kick2	BassDr
55	Electro Kick	BassDr
56	BD Ambient	BassDr
57	BD Ambient Crackle	BassDr
58	BD Ambient Rocker	BassDr
59	BD Pop	BassDr
60	BD Deep	BassDr
61	BD Deep GM	BassDr
62	BD Klanger	BassDr
63	BD Electribe01	BassDr
64	BD Electribe02	BassDr
65	BD Electribe03	BassDr
66	BD Electribe04	BassDr
67	BD Electribe05	BassDr
68	BD Electribe06	BassDr
69	BD Electribe07	BassDr
70	BD Electribe08	BassDr
71	BD Electribe09	BassDr
72	BD Electribe10	BassDr
73	BD Electribe11	BassDr
74	BD Electribe12	BassDr
75	BD Electribe13	BassDr
76	BD Electribe14	BassDr
77	BD Electribe15	BassDr
78	BD Electribe16	BassDr
79	BD Electribe17	BassDr
80	Syn. BD1	BassDr
81	Syn. BD2	BassDr
82	Syn. BD3	BassDr
83	Syn. BD4	BassDr
84	Syn. BD Buzz	BassDr
85	BD Orchestra	BassDr
86	BD Orchestra GM	BassDr
87	Timpani	BassDr
88	SD LdwVintage S+Rim p	Snare Dr
89	SD LdwVintage S+Rim mf	Snare Dr
90	SD LdwVintage S+Rim f	Snare Dr
91	SD Pop1 p GM	Snare Dr
92	SD Pop1 mf GM	Snare Dr
93	SD Pop1 f GM	Snare Dr
94	SD Pop1 +Rim mf GM	Snare Dr
95	SD Pop1 +Rim f GM	Snare Dr
96	SD Black	Snare Dr
97	SD S Gate1 GM	Snare Dr
98	SD S Gate2	Snare Dr
99	SD Wood1 p	Snare Dr
100	SD Wood1 mf	Snare Dr

#	名前	Family
101	SD Wood1 f	Snare Dr
102	SD Wood2 pp	Snare Dr
103	SD Wood2 p	Snare Dr
104	SD Wood2 mf	Snare Dr
105	SD Wood2 f	Snare Dr
106	SD Piccolo1 pp	Snare Dr
107	SD Piccolo1 p	Snare Dr
108	SD Piccolo1 mf	Snare Dr
109	SD Piccolo1 f	Snare Dr
110	SD Piccolo2 pp	Snare Dr
111	SD Piccolo2 p	Snare Dr
112	SD Piccolo2 mf	Snare Dr
113	SD Piccolo2 f	Snare Dr
114	SD Solid1 p	Snare Dr
115	SD Solid1 mf	Snare Dr
116	SD Solid1 f	Snare Dr
117	SD Solid2 p	Snare Dr
118	SD Solid2 mf	Snare Dr
119	SD Solid2 f	Snare Dr
120	SD Maple1 pp	Snare Dr
121	SD Maple1 p	Snare Dr
122	SD Maple1 mp	Snare Dr
123	SD Maple1 mf	Snare Dr
124	SD Maple1 f	Snare Dr
125	SD Maple1 ff	Snare Dr
126	SD Maple2 pp	Snare Dr
127	SD Maple2 p	Snare Dr
128	SD Maple2 mp	Snare Dr
129	SD Maple2 mf	Snare Dr
130	SD Maple2 f	Snare Dr
131	SD Maple2 ff	Snare Dr
132	SD Brass1 p	Snare Dr
133	SD Brass1 mf	Snare Dr
134	SD Brass1 f	Snare Dr
135	SD Brass2 p	Snare Dr
136	SD Brass2 mf	Snare Dr
137	SD Brass2 f	Snare Dr
138	SD Roll	Snare Dr
139	SD Ghost Roll	Snare Dr
140	SD Ghost p	Snare Dr
141	SD Ghost f	Snare Dr
142	SD Snr Ghost1 a	Snare Dr
143	SD Snr Ghost1 b	Snare Dr
144	SD Snr Ghost2 a	Snare Dr
145	SD Snr Ghost2 b	Snare Dr
146	SD Snr Ghost2 c	Snare Dr
147	SD Snr Signature p	Snare Dr
148	SD Snr Signature mf	Snare Dr
149	SD Snr Signature f	Snare Dr
150	SD Snr Signature Rim mf	Snare Dr
151	SD Snr Signature Rim f	Snare Dr
152	SD Snr Signature Rim1	Snare Dr

#	名前	Family
153	SD Snr Signature Rim2	Snare Dr
154	SD J Std+Rim p	Snare Dr
155	SD J Std+Rim mf	Snare Dr
156	SD J Std+Rim f	Snare Dr
157	SD Dry1	Snare Dr
158	SD Dry2	Snare Dr
159	SD Dry3	Snare Dr
160	SD Full Room	Snare Dr
161	SD Off Center	Snare Dr
162	SD Jazz Ring	Snare Dr
163	SD Amb.Piccolo	Snare Dr
164	SD Paper	Snare Dr
165	SD Big Rock	Snare Dr
166	SD Yowie	Snare Dr
167	SD Trinity1	Snare Dr
168	SD Trinity2	Snare Dr
169	SD Stereo Gate	Snare Dr
170	SD Stereo Gate GM	Snare Dr
171	SD Processed	Snare Dr
172	SD Processed GM	Snare Dr
173	SD Cracker Room	Snare Dr
174	SD El. Funk1	Snare Dr
175	SD El. Funk2	Snare Dr
176	SD El. Funk3	Snare Dr
177	SD Dance01	Snare Dr
178	SD Dance02	Snare Dr
179	SD Dance03	Snare Dr
180	SD Dance04	Snare Dr
181	SD Dance05	Snare Dr
182	SD Dance06	Snare Dr
183	SD Dance07	Snare Dr
184	SD Dance08	Snare Dr
185	SD Dance09	Snare Dr
186	SD Dance10	Snare Dr
187	SD Dance11	Snare Dr
188	SD Dance12	Snare Dr
189	SD Dance13	Snare Dr
190	SD Dance14	Snare Dr
191	SD Dance15	Snare Dr
192	SD Dance16	Snare Dr
193	SD Dance17	Snare Dr
194	SD Dance18	Snare Dr
195	SD Dance19	Snare Dr
196	SD Dance20	Snare Dr
197	SD Dance21	Snare Dr
198	SD Dance22	Snare Dr
199	SD Dance23	Snare Dr
200	SD Dance23 GM	Snare Dr
201	SD Dance24	Snare Dr
202	SD House1	Snare Dr
203	SD House2	Snare Dr
204	SD House3	Snare Dr
205	SD House4	Snare Dr
206	SD BeatBox	Snare Dr
207	SD Small	Snare Dr

#	名前	Family
208	SD Rap	Snare Dr
209	SD Noise	Snare Dr
210	SD Reverse	Snare Dr
211	SD Hip1	Snare Dr
212	SD Hip2	Snare Dr
213	SD Hip3	Snare Dr
214	SD Hip4	Snare Dr
215	SD Hip5	Snare Dr
216	SD Hip6	Snare Dr
217	SD Ringy	Snare Dr
218	SD Tiny	Snare Dr
219	SD Vintage1	Snare Dr
220	SD Vintage2	Snare Dr
221	SD Vintage3	Snare Dr
222	SD Vintage4	Snare Dr
223	SD Vintage5	Snare Dr
224	SD Vintage6	Snare Dr
225	SD AmbiHop	Snare Dr
226	SD Brassier	Snare Dr
227	SD Chili	Snare Dr
228	SD Whopper	Snare Dr
229	SD Syn.1	Snare Dr
230	SD Syn.2	Snare Dr
231	SD Syn.3	Snare Dr
232	SD Syn.4	Snare Dr
233	SD Electro	Snare Dr
234	SD Orchestra	Snare Dr
235	SD Orch. Roll	Snare Dr
236	SD JazzBrush1	Snare Dr
237	SD JazzBrush2	Snare Dr
238	SD Brush1 (swirl1)	Snare Dr
239	SD Brush1 (swirl2)	Snare Dr
240	SD Brush1 (swirl3)	Snare Dr
241	SD Brush1 (swirl4)	Snare Dr
242	SD Brush1	Snare Dr
243	SD Brush2 (ghost1)	Snare Dr
244	SD Brush2 (ghost2)	Snare Dr
245	SD Brush2 (ghost3)	Snare Dr
246	SD Brush2	Snare Dr
247	SD Brush2 (fill) 4 shots	Snare Dr
248	SD Brush2 (fill) 3 shots	Snare Dr
249	SD Brush2 (fill) 2 shots	Snare Dr
250	SD Brush3 Hit	Snare Dr
251	SD Brush3 Tap1	Snare Dr
252	SD Brush3 Tap2	Snare Dr
253	SD Brush3 Swirl	Snare Dr
254	SD FX Large Hall1	Snare Dr
255	SD FX Large Hall2	Snare Dr
256	Rim Signature Hi	Snare Dr
257	Rim Signature Mid	Snare Dr
258	Rim Signature Low	Snare Dr
259	Rim Shot p	Snare Dr
260	Rim Shot f	Snare Dr
261	Rim House1	Snare Dr
262	Rim House2	Snare Dr

#	名前	Family
263	Rim Synth	Snare Dr
264	Rim Synth Click	Snare Dr
265	Rim Synth Tamb	Snare Dr
266	Rim FX Large Hall1	Snare Dr
267	Rim FX Large Hall2	Snare Dr
268	SideStick mf	Snare Dr
269	SideStick f	Snare Dr
270	SideStick Dance	Snare Dr
271	SideStick Dry	Snare Dr
272	SideStick Amb	Snare Dr
273	DrumStick Hit	Snare Dr
274	DrumStick Hit GM	Snare Dr
275	Tom R Vintage Hi	Tom
276	Tom R Vintage Mid	Tom
277	Tom R Vintage Floor	Tom
278	Tom Vintage Room Hi	Tom
279	Tom Vintage Room Mid	Tom
280	Tom Vintage Room Low	Tom
281	Tom Jazz Hi center	Tom
282	Tom Jazz Hi center GM	Tom
283	Tom Jazz Low center GM	Tom
284	Tom1 Open Hi p	Tom
285	Tom1 Open Hi p flam	Tom
286	Tom1 Open Hi f	Tom
287	Tom1 Open Hi f flam	Tom
288	Tom1 Open Mid p	Tom
289	Tom1 Open Mid p flam	Tom
290	Tom1 Open Mid f	Tom
291	Tom1 Open Mid f flam	Tom
292	Tom1 Open Low p	Tom
293	Tom1 Open Low p flam	Tom
294	Tom1 Open Low f	Tom
295	Tom1 Open Low f flam	Tom
296	Tom1 Open Floor p	Tom
297	Tom1 Open Floor p flam	Tom
298	Tom1 Open Floor f	Tom
299	Tom1 Open Floor f flam	Tom
300	Tom2 Hi p	Tom
301	Tom2 Hi f	Tom
302	Tom2 Mid p	Tom
303	Tom2 Mid f	Tom
304	Tom2 Low p	Tom
305	Tom2 Low f	Tom
306	Tom2 Floor p	Tom
307	Tom2 Floor f	Tom
308	Tom3 Hi	Tom
309	Tom3 Floor	Tom
310	Tom4 Hi	Tom
311	Tom4 Low	Tom
312	Tom4 Floor	Tom
313	Tom5 Hi	Tom
314	Tom5 Low	Tom
315	Tom6 Vintage Hi p	Tom
316	Tom6 Vintage Hi mf	Tom
317	Tom6 Vintage Hi f	Tom

#	名前	Family
318	Tom6 Vintage Mid p	Tom
319	Tom6 Vintage Mid mf	Tom
320	Tom6 Vintage Mid f	Tom
321	Tom6 Vintage Low p	Tom
322	Tom6 Vintage Low mf	Tom
323	Tom6 Vintage Low f	Tom
324	Tom Processed	Tom
325	Tom Jazz Hi	Tom
326	Tom Jazz Floor	Tom
327	Tom Brush1 (sd open)	Tom
328	Tom Brush1 (sd close)	Tom
329	Tom Brush2 (sd open)	Tom
330	Tom Brush2 (sd close)	Tom
331	Tom Brush3 Hi mf	Tom
332	Tom Brush3 Hi f	Tom
333	Tom Brush3 Hi f GM	Tom
334	Tom Brush3 Mid mf	Tom
335	Tom Brush3 Mid f	Tom
336	Tom Brush3 Mid f GM	Tom
337	Tom Brush3 Low mf	Tom
338	Tom Brush3 Low f	Tom
339	Tom Brush3 Low f GM	Tom
340	Tom Brush4	Tom
341	E.Tom FM	Tom
342	E.Tom Real	Tom
343	HH1 Closed pp	HiHat
344	HH1 Closed p	HiHat
345	HH1 Closed mf	HiHat
346	HH1 Closed f	HiHat
347	HH1 Foot mp	HiHat
348	HH1 Foot mf	HiHat
349	HH1 Open mp	HiHat
350	HH1 Open mf	HiHat
351	HH2 Closed pp	HiHat
352	HH2 Closed p	HiHat
353	HH2 Closed mp	HiHat
354	HH2 Closed mf	HiHat
355	HH2 Closed f	HiHat
356	HH2 Closed ff	HiHat
357	HH2 Foot p	HiHat
358	HH2 Foot f	HiHat
359	HH2 Open p	HiHat
360	HH2 Open f	HiHat
361	HH3 Closed1	HiHat
362	HH3 Closed2	HiHat
363	HH3 Foot	HiHat
364	HH3 Open1	HiHat
365	HH3 Open2	HiHat
366	HH3 Sizzle	HiHat
367	HH4 Closed1	HiHat
368	HH4 Closed2	HiHat
369	HH4 Foot	HiHat
370	HH4 Foot Open	HiHat
371	HH4 Open	HiHat
372	HH Old Close1	HiHat

#	名前	Family
373	HH Old Open1	HiHat
374	HH Old TiteClose	HiHat
375	HH Old Close2	HiHat
376	HH Old Open2	HiHat
377	HH House Open1	HiHat
378	HH House Open2	HiHat
379	HH Hip	HiHat
380	HH Alpo Close	HiHat
381	HH Dance1	HiHat
382	HH Dance2	HiHat
383	HH Syn. Closed	HiHat
384	HH Syn. Open	HiHat
385	Ride 20' mp1	Cymbal
386	Ride 20' mp2	Cymbal
387	Ride 20' mf1	Cymbal
388	Ride 20' mf2	Cymbal
389	Ride Edge1	Cymbal
390	Ride Edge2	Cymbal
391	Ride Cup	Cymbal
392	Ride Jazz	Cymbal
393	Ride Brush1	Cymbal
394	Ride Brush2	Cymbal
395	Ride Brush3	Cymbal
396	Ride Rivet	Cymbal
397	Crash 15'edge1	Cymbal
398	Crash 15'edge2	Cymbal
399	Crash 17'edge1	Cymbal
400	Crash 17'edge2	Cymbal
401	Crash 19'open1	Cymbal
402	Crash 19'open2	Cymbal
403	Crash 1	Cymbal
404	Crash 2	Cymbal
405	Crash Reverse	Cymbal
406	Crash Dance 99	Cymbal
407	Crash DDD-1	Cymbal
408	Splash 8'edge1	Cymbal
409	Splash 8'edge2	Cymbal
410	Splash	Cymbal
411	China	Cymbal
412	Orchestra Cymbal	Cymbal
413	Finger Snaps	Low Perc
414	Claps1	Low Perc
415	Claps2	Low Perc
416	Claps3	Low Perc
417	Claps4	Low Perc
418	Dance Claps1	Low Perc
419	Dance Claps2	Low Perc
420	Dance Claps3	Low Perc
421	Dance Claps4	Low Perc
422	Dance Claps5	Low Perc
423	Dance Claps6	Low Perc
424	Dance Conga Lo-Open	Low Perc
425	Dance Conga Hi-Open	Low Perc
426	Dance Tambourine	Hi Perc
427	Syn. Bongo1	Low Perc

#	名前	Family
428	Syn. Bongo2	Low Perc
429	Syn. Castanet	Low Perc
430	Syn. Shaker	Hi Perc
431	Syn. Noise	SFX
432	Syn. FX1	SFX
433	Syn. FX2	SFX
434	Syn. FX3	SFX
435	Syn. FX4	SFX
436	Syn. FX5	SFX
437	Syn. Perc. Ahh	SFX
438	Boom	SFX
439	Zap1	SFX
440	Zap2	SFX
441	Vinyl Hit	SFX
442	DJ Vinyl Sliced 01	SFX
443	DJ Vinyl Sliced 02	SFX
444	DJ Vinyl Sliced 03	SFX
445	DJ Vinyl Sliced 04	SFX
446	DJ Vinyl Sliced 05	SFX
447	DJ Vinyl Sliced 06	SFX
448	DJ Vinyl Sliced 07	SFX
449	DJ Vinyl Sliced 08	SFX
450	DJ Vinyl Sliced 09	SFX
451	DJ Vinyl Sliced 10	SFX
452	DJ Vinyl Sliced 11	SFX
453	DJ Vinyl Sliced 12	SFX
454	DJ Vinyl Sliced 13	SFX
455	DJ Vinyl Sliced 14	SFX
456	DJ Vinyl Sliced 15	SFX
457	DJ Vinyl Sliced 16	SFX
458	DJ Vinyl Sliced 17	SFX
459	DJ Vinyl Sliced 18	SFX
460	DJ Vinyl Sliced 19	SFX
461	DJ Vinyl Sliced 20	SFX
462	DJ Vinyl Sliced 21	SFX
463	DJ Vinyl Sliced 22	SFX
464	DJ Vinyl Sliced 23	SFX
465	DJ Vinyl Sliced 24	SFX
466	DJ Scratch 01	SFX
467	DJ Scratch 02	SFX
468	DJ Scratch 03	SFX
469	DJ Scratch 04	SFX
470	DJ Scratch 05	SFX
471	DJ Scratch 06	SFX
472	DJ Hit Rub	SFX
473	DJ Vocal Rub1	SFX
474	DJ Vocal Rub2	SFX
475	DJ BD Rub	SFX
476	DJ SD Rub	SFX
477	Guero Long	Low Perc
478	Guero Short	Low Perc
479	Vibraslap	Hi Perc
480	Samba Whistle	Hi Perc
481	Samba Whistle Lp	Hi Perc
482	Cuica Hi	Low Perc

#	名前	Family
483	Cuica Lo	Low Perc
484	Surdo Open GM	Low Perc
485	Surdo Mute GM	Low Perc
486	Tumba Open1 mf	Low Perc
487	Tumba Open1 f	Low Perc
488	Tumba Open2 mf	Low Perc
489	Tumba Open2 f	Low Perc
490	Tumba Open Flam	Low Perc
491	Tumba Glissando	Low Perc
492	Tumba Basstone	Low Perc
493	Tumba O.Slap Flam mf	Low Perc
494	Tumba O.Slap Flam f	Low Perc
495	Tumba Muffled	Low Perc
496	Conga1 Lo Basstone	Low Perc
497	Conga1 Lo Open mf	Low Perc
498	Conga1 Lo Open Slap	Low Perc
499	Conga1 Lo Glissando	Low Perc
500	Conga1 Lo Muffled	Low Perc
501	Conga1 Lo Closed	Low Perc
502	Conga1 Lo Closed Slap	Low Perc
503	Conga1 Lo Heel	Low Perc
504	Conga1 Lo Toe	Low Perc
505	Conga1 Hi Basstone mf	Low Perc
506	Conga1 Hi Basstone f	Low Perc
507	Conga1 Hi Open mf	Low Perc
508	Conga1 Hi Open Slap	Low Perc
509	Conga1 Hi Muffled	Low Perc
510	Conga1 Hi Closed	Low Perc
511	Conga1 Hi Closed Slap	Low Perc
512	Conga1 Hi Heel	Low Perc
513	Conga1 Hi Toe	Low Perc
514	Conga2 Lo Open	Low Perc
515	Conga2 Lo Mt Slap	Low Perc
516	Conga2 Lo Slap	Low Perc
517	Conga2 Hi Open	Low Perc
518	Conga2 Hi Mute	Low Perc
519	Conga2 Hi Mt Slap	Low Perc
520	Conga2 Hi Slap1	Low Perc
521	Conga2 Hi Slap2	Low Perc
522	Conga2 Heel	Low Perc
523	Conga2 Toe	Low Perc
524	Quinto1 Open	Low Perc
525	Quinto1 Closed	Low Perc
526	Quinto1 Closed Slap	Low Perc
527	Quinto1 Toe	Low Perc
528	Quinto2 Basstone	Low Perc
529	Quinto2 Open mp	Low Perc
530	Quinto2 Open Flam	Low Perc
531	Quinto2 Open Slap	Low Perc
532	Quinto2 Muffled	Low Perc
533	Quinto2 C.Slap Flam p	Low Perc
534	Quinto2 C.Slap Flam f	Low Perc
535	Quinto2 Heel	Low Perc
536	Bongo1 Lo Muffled mp	Low Perc
537	Bongo1 Lo Muffled f	Low Perc

#	名前	Family
538	Bongo1 Lo Closed	Low Perc
539	Bongo1 Lo Flam	Low Perc
540	Bongo1 Lo MuffledFlam	Low Perc
541	Bongo1 Lo Stick	Low Perc
542	Bongo1 Lo StickEdge mf	Low Perc
543	Bongo1 Lo StickEdge f	Low Perc
544	Bongo1 Lo StickBounce	Low Perc
545	Bongo1 Lo Fingernail	Low Perc
546	Bongo1 Lo Cuptone	Low Perc
547	Bongo1 Lo Slap	Low Perc
548	Bongo1 Hi Open mf	Low Perc
549	Bongo1 Hi Open f	Low Perc
550	Bongo1 Hi Pops	Low Perc
551	Bongo1 Hi Hightone	Low Perc
552	Bongo1 Hi OpenFlam	Low Perc
553	Bongo1 Hi Fingernail	Low Perc
554	Bongo1 Hi Stick	Low Perc
555	Bongo1 Hi StickEdge mf	Low Perc
556	Bongo1 Hi StickEdge f	Low Perc
557	Bongo1 Hi StickBounce	Low Perc
558	Bongo1 Hi Cuptone	Low Perc
559	Bongo1 Hi Slap	Low Perc
560	Bongo2 Lo Open a	Low Perc
561	Bongo2 Lo Open b	Low Perc
562	Bongo2 Lo Mute	Low Perc
563	Bongo2 Hi Open a	Low Perc
564	Bongo2 Hi Open b	Low Perc
565	Bongo2 Hi Muffled	Low Perc
566	Bongo2 Hi Slap	Low Perc
567	Bongo2 Lo Heel	Low Perc
568	Bongo2 Lo Muffled	Low Perc
569	Bongo3 Lo Open	Low Perc
570	Bongo3 Lo Slap	Low Perc
571	Bongo3 Lo Stick	Low Perc
572	Bongo3 Hi Open	Low Perc
573	Bongo3 Hi Slap	Low Perc
574	Bongo3 Hi Stick1	Low Perc
575	Bongo3 Hi Stick2	Low Perc
576	Okonkolo Boca Op mp	Low Perc
577	Okonkolo Chacha Open mp	Low Perc
578	Okonkolo Chacha Open mf	Low Perc
579	Okonkolo Chacha Open f	Low Perc
580	Okonkolo Chacha Open ff	Low Perc
581	Okonkolo Chacha Slap mp	Low Perc
582	Okonkolo Chacha Slap mf	Low Perc
583	Okonkolo Chacha Slap f	Low Perc
584	Baya Open	Low Perc
585	Baya Ghe	Low Perc
586	Baya GheUp a	Low Perc
587	Baya GheUp b	Low Perc
588	Baya KaPalm	Low Perc
589	Baya KaToe a	Low Perc
590	Baya KaToe b	Low Perc
591	Baya Nail a	Low Perc

#	名前	Family
592	Baya Nail b	Low Perc
593	Baya Nail c	Low Perc
594	Baya Ge	Low Perc
595	Baya Up	Low Perc
596	Baya UpDown a	Low Perc
597	Baya UpDown b	Low Perc
598	Baya Mute1	Low Perc
599	Baya Mute2	Low Perc
600	Baya Mute3	Low Perc
601	Tabla1 Na	Low Perc
602	Tabla1 Open	Low Perc
603	Tabla1 Tin	Low Perc
604	Tabla1 Mute1	Low Perc
605	Tabla1 Mute2	Low Perc
606	Tabla1 Mute3	Low Perc
607	Tabla2 Tin a	Low Perc
608	Tabla2 Tin b	Low Perc
609	Tabla2 Na a	Low Perc
610	Tabla2 Na b	Low Perc
611	Tabla2 Na c	Low Perc
612	Tabla2 Tun a	Low Perc
613	Tabla2 Tun b	Low Perc
614	Tabla2 Tele a	Low Perc
615	Tabla2 Tele b	Low Perc
616	Tabla2 Tele c	Low Perc
617	Tabla2 Ti a	Low Perc
618	Tabla2 Ti b	Low Perc
619	Tabla2 Ti c	Low Perc
620	Tabla2 Tera	Low Perc
621	Tsuzumi	Low Perc
622	Taiko Open	Low Perc
623	Taiko Rim	Low Perc
624	Timbales1 Lo Open mp	Low Perc
625	Timbales1 Lo Open mf	Low Perc
626	Timbales1 Lo Open mf GM	Low Perc
627	Timbales1 Lo Edge mf	Low Perc
628	Timbales1 Lo Edge f	Low Perc
629	Timbales1 Lo RimShot	Low Perc
630	Timbales1 Lo Abanico	Low Perc
631	Timbales1 Lo Roll	Low Perc
632	Timbales1 Lo Mute mf	Low Perc
633	Timbales1 Lo Mute f	Low Perc
634	Timbales1 Lo Paila mf	Hi Perc
635	Timbales1 Lo Paila f	Hi Perc
636	Timbales1 Hi Open	Low Perc
637	Timbales1 Hi Edge	Low Perc
638	Timbales1 Hi Edge GM	Low Perc
639	Timbales1 Hi RimShot mf	Low Perc
640	Timbales1 Hi RimShot f	Low Perc
641	Timbales1 Hi RimShot ff	Low Perc
642	Timbales1 Hi Abanico1	Low Perc
643	Timbales1 Hi Abanico2	Low Perc
644	Timbales1 Hi Mute	Low Perc
645	Timbales1 Hi Paila mf	Hi Perc
646	Timbales1 Hi Paila f	Hi Perc

#	名前	Family
647	Timbales2 Lo Open	Low Perc
648	Timbales2 Lo Mute	Low Perc
649	Timbales2 Lo Rim	Low Perc
650	Timbales2 Hi Edge	Low Perc
651	Timbales2 Hi Rim1	Low Perc
652	Timbales2 Hi Rim2	Low Perc
653	Timbales2 Paila	Hi Perc
654	Cowbell1	Hi Perc
655	Cowbell2	Hi Perc
656	Cowbell3	Hi Perc
657	Cowbell4 Open	Hi Perc
658	Cowbell4 Mute	Hi Perc
659	Cowbell5 Open a	Hi Perc
660	Cowbell5 Open b	Hi Perc
661	Cowbell5 Mute	Hi Perc
662	Cowbell6	Hi Perc
663	Agogo Bell	Hi Perc
664	Chacha Bell	Hi Perc
665	Mambo Bell	Hi Perc
666	Recoreco short1	Hi Perc
667	Recoreco short2	Hi Perc
668	Recoreco long	Hi Perc
669	Triangle1 Open	Hi Perc
670	Triangle1 Mute	Hi Perc
671	Triangle2 Open Lp	Hi Perc
672	Triangle2 Closed	Hi Perc
673	Sleigh Bell	Hi Perc
674	Rap Sleigh Bell	Hi Perc
675	Jingle Bell	Hi Perc
676	Bells Open	Hi Perc
677	Finger Cymbal	Hi Perc
678	Marc Tree	Hi Perc
679	Marc Tree GM	Hi Perc
680	Marc Tree Lp	Hi Perc
681	Rainstick	SFX
682	Flexatone	Hi Perc
683	Chinese Gong	Cymbal
684	Claves1 Lo a	Low Perc
685	Claves1 Lo b	Low Perc
686	Claves1 Hi a	Low Perc
687	Claves1 Hi b	Low Perc
688	Claves2	Low Perc
689	Wood Block 1 a	Low Perc
690	Wood Block 1 b	Low Perc
691	Wood Block 2 a	Low Perc
692	Wood Block 2 b	Low Perc
693	Wood Block 3 a	Low Perc
694	Wood Block 3 b	Low Perc
695	Wood Block 4 a	Low Perc
696	Wood Block 4 b	Low Perc
697	Wood Block 5 a	Low Perc
698	Wood Block 5 b	Low Perc
699	Wood Block 6 a	Low Perc
700	Wood Block 6 b	Low Perc
701	Wood Block 7	Low Perc

#	名前	Family
702	Wood Block 8	Low Perc
703	Castanet 1 a	Low Perc
704	Castanet 1 b	Low Perc
705	Castanet 1 c	Low Perc
706	Castanet 2	Low Perc
707	Castanet Single	Low Perc
708	Castanet Single GM	Low Perc
709	Castanet Double	Low Perc
710	Cabasa 1 L a Down	Hi Perc
711	Cabasa 1 L a Up	Hi Perc
712	Cabasa 1 L b Down	Hi Perc
713	Cabasa 1 L b Up	Hi Perc
714	Cabasa 1 S a Down	Hi Perc
715	Cabasa 1 S a Up	Hi Perc
716	Cabasa 1 S b Down	Hi Perc
717	Cabasa 1 S b Up	Hi Perc
718	Cabasa 2 L Stack b	Hi Perc
719	Cabasa 2 L Stack a	Hi Perc
720	Cabasa 2 L Roll	Hi Perc
721	Cabasa 2 S Stack a	Hi Perc
722	Cabasa 2 S Stack b	Hi Perc
723	Cabasa 2 S Roll	Hi Perc
724	Cabasa 3 WS	Hi Perc
725	Cabasa 3 Up	Hi Perc
726	Cabasa 3 Down	Hi Perc
727	Cabasa 3 Tap	Hi Perc
728	Caxixi1 a	Hi Perc
729	Caxixi1 b	Hi Perc
730	Caxixi1 c	Hi Perc
731	Caxixi2 a	Hi Perc
732	Caxixi2 b	Hi Perc
733	Caxixi2 c	Hi Perc
734	Caxixi3 Hard	Hi Perc
735	Caxixi3 Soft	Hi Perc
736	Shaker1 Push a	Hi Perc
737	Shaker1 Push b	Hi Perc
738	Shaker1 Pull a	Hi Perc
739	Shaker1 Pull b	Hi Perc
740	Shaker1 Accent a	Hi Perc
741	Shaker1 Accent b	Hi Perc
742	Shaker1 Slow a	Hi Perc
743	Shaker1 Slow b	Hi Perc
744	Shaker1 Slow c	Hi Perc
745	Shaker1 Roll a	Hi Perc
746	Shaker1 Roll b	Hi Perc
747	Shaker1 Roll c	Hi Perc
748	Shaker2	Hi Perc
749	Shaker3	Hi Perc
750	Maracas Push	Hi Perc
751	Maracas Pull	Hi Perc
752	Dumbek a	Low Perc
753	Dumbek b	Low Perc
754	Dumbek c	Low Perc
755	Dumbek d	Low Perc
756	Dumbek e	Low Perc

#	名前	Family
757	Dumbek f	Low Perc
758	Dumbek g	Low Perc
759	Dumbek h	Low Perc
760	Dumbek i	Low Perc
761	Dumbek j	Low Perc
762	Dumbek k	Low Perc
763	Djembe L Basstone a	Low Perc
764	Djembe L Basstone b	Low Perc
765	Djembe L Basstone c	Low Perc
766	Djembe L Open	Low Perc
767	Djembe L Open Slap	Low Perc
768	Djembe L Closed Slap	Low Perc
769	Djembe S Basstone a	Low Perc
770	Djembe S Basstone b	Low Perc
771	Djembe S Basstone c	Low Perc
772	Djembe Open	Low Perc
773	Djembe Mute	Low Perc
774	Djembe Slap	Low Perc
775	Djembe S Open	Low Perc
776	Djembe S Open Slap a	Low Perc
777	Djembe S Open Slap b	Low Perc
778	Djembe S Closed Slap a	Low Perc
779	Djembe S Closed Slap b	Low Perc
780	Djembe S Closed Slap c	Low Perc
781	Djembe Bass	Low Perc
782	Udu Open a	Low Perc
783	Udu Open b	Low Perc
784	Udu Open c	Low Perc
785	Udu Open d	Low Perc
786	Udu Slide a	Hi Perc
787	Udu Slide b	Hi Perc
788	Udu Half Open a	Low Perc
789	Udu Half Open b	Low Perc
790	Udu Half Open c	Low Perc
791	Udu Bell a	Low Perc
792	Udu Bell b	Low Perc
793	WD Brazillia1	Snare Dr
794	WD Brazillia2	Snare Dr
795	WD Ethno SD1	Snare Dr
796	WD Ethno SD2	Snare Dr
797	WD Ethno SD3	Snare Dr
798	WD Ethno SD4	Snare Dr
799	WD Ethno SD5	Snare Dr
800	WD Ethno SD6	Snare Dr
801	WD Kangaroo1	Snare Dr
802	WD Kangaroo2	SFX
803	WD Kangaroo3	SFX
804	WD Kangaroo4	SFX
805	WD Kangaroo5	SFX
806	WD Kangaroo6	SFX
807	WD Kangaroo7	SFX
808	WD Kangaroo8	SFX
809	Tambourine Push	Hi Perc
810	Tambourine Pull	Hi Perc
811	Tambourine Acc1 a	Hi Perc

#	名前	Family
812	Tambourine Acc1 b	Hi Perc
813	Tambourine Acc2	Hi Perc
814	Tambourine Mute1	Low Perc
815	Tambourine Mute2	Low Perc
816	Tambourine Open	Low Perc
817	M.E.1 Douf Rim Ak	Low Perc
818	M.E.1 Douf Tek Ak1	Low Perc
819	M.E.1 Douf Tek Ak2	Low Perc
820	M.E.1 Pand Open	Low Perc
821	M.E.1 Pand Pattern1	Low Perc
822	M.E.1 Pand Pattern2	Low Perc
823	M.E.1 Pand Pattern3	Low Perc
824	M.E.1 Pand Pattern4	Low Perc
825	M.E.1 Rek Dom Ak	Hi Perc
826	M.E.1 Rek Jingle	Hi Perc
827	M.E.1 Rik1	Low Perc
828	M.E.1 Rik2	Low Perc
829	M.E.1 Rik3	Low Perc
830	M.E.1 Sagat Half Open	Hi Perc
831	M.E.1 Sagat Close	Hi Perc
832	M.E.1 Surdo L Open	Low Perc
833	M.E.1 Surdo L Mute	Low Perc
834	M.E.1 Tabla Medium	Low Perc
835	M.E.1 Tabla Dom	Low Perc
836	M.E.1 Tabla Flam	Low Perc
837	M.E.1 Tabla Rim	Low Perc
838	M.E.1 Tabla Tak	Low Perc
839	M.E.1 Timbales	Hi Perc
840	M.E.1 Udu f Open	Low Perc
841	M.E.1 Alkis	Low Perc
842	M.E.1 Bandir Open	Low Perc
843	M.E.1 Bandir Closed	Low Perc
844	M.E.1 Bongo Roll	Low Perc
845	M.E.1 Darbuka1 Tek1	Low Perc
846	M.E.1 Darbuka1 Tek2	Low Perc
847	M.E.1 Darbuka1 Open	Low Perc
848	M.E.1 Darbuka1 Closed	Low Perc
849	M.E.1 Darbuka2	Low Perc
850	M.E.1 Darbuka3	Low Perc
851	M.E.1 Darbuka4	Low Perc
852	M.E.1 Darbuka5 D1	Low Perc
853	M.E.1 Darbuka5 D2	Low Perc
854	M.E.1 Darbuka5 D3	Low Perc
855	M.E.1 Darbuka6 Mute	Low Perc
856	M.E.1 Darbuka6 Open	Low Perc
857	M.E.1 Darbuka6 Rim	Low Perc
858	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	Low Perc
859	M.E.1 Davul	Hi Perc
860	M.E.1 Hollo1	Low Perc
861	M.E.1 Hollo2	Low Perc
862	M.E.1 Kup1	Low Perc
863	M.E.1 Kup2	Low Perc
864	M.E.1 Ramazan Davul1	Low Perc
865	M.E.1 Ramazan Davul2	Low Perc
866	M.E.1 Ramazan Davul3	Low Perc

#	名前	Family
867	M.E.1 Tef1	Hi Perc
868	M.E.1 Tef2	Hi Perc
869	M.E.1 Tef3	Hi Perc
870	M.E.2 BD Kick	BassDr
871	M.E.2 SD	Snare Dr
872	M.E.2 Asagum	Low Perc
873	M.E.2 Asmatek	Low Perc
874	M.E.2 Bendirgum	Low Perc
875	M.E.2 Bendirtek1	Low Perc
876	M.E.2 Bendirtek2	Low Perc
877	M.E.2 Dm1	Low Perc
878	M.E.2 Findik	Low Perc
879	M.E.2 Gum	Low Perc
880	M.E.2 Hollotokat	Low Perc
881	M.E.2 Islik1	SFX
882	M.E.2 Islik2	SFX
883	M.E.2 Kapitalit	Low Perc
884	M.E.2 Kasik1	Low Perc
885	M.E.2 Kasik2	Low Perc
886	M.E.2 Kasik3	Low Perc
887	M.E.2 Kasik4	Low Perc
888	M.E.2 Kemik	Low Perc
889	M.E.2 Kenar	Low Perc
890	M.E.2 Kenartek	Low Perc
891	M.E.2 Ramazangum	Low Perc
892	M.E.2 Ramazantek	Low Perc
893	M.E.2 Renk	Low Perc
894	M.E.2 Renkbir	Low Perc
895	M.E.2 Renkiki	Low Perc
896	M.E.2 Tefacik	Low Perc
897	M.E.2 Tefgum	Low Perc
898	M.E.2 Teftek	Low Perc
899	M.E.2 Teftokat	Low Perc
900	M.E.2 Teftrill	Low Perc
901	M.E.2 Tefzil	Low Perc
902	M.E.2 Tek1	Low Perc
903	M.E.2 Tek2	Low Perc
904	M.E.2 Tekbir	Low Perc
905	M.E.2 Tokat	Low Perc
906	M.E.2 Toprgum	Low Perc
907	M.E.2 Toprtek1	Low Perc
908	M.E.2 Toprtek2	Low Perc
909	M.E.2 Toprtokat	Low Perc
910	M.E.2 Trill	Low Perc
911	M.E.2 Zil1	Hi Perc
912	M.E.2 Zil2	Hi Perc
913	M.E.2 Zil3	Hi Perc
914	M.E.2 Zilgit	SFX
915	Orchestra Hit	SFX
916	Band Hit	SFX
917	Impact Hit	SFX
918	Metal Hit	SFX
919	Yeah!	SFX
920	Yeah! Solo	SFX
921	Uhh	SFX

#	名前	Family
922	Hit It	SFX
923	Uhhhh Solo	SFX
924	Comp Voice Noise	SFX
925	Stadium	SFX
926	Applause	SFX
927	Scream	SFX
928	Laughing	SFX
929	Footsteps1	SFX
930	Footsteps2	SFX
931	Bird1	SFX
932	Bird2	SFX
933	Dog	SFX
934	Gallop	SFX
935	Crickets	SFX
936	Cat	SFX
937	Growl	SFX
938	Heart Beat	SFX
939	Heart Beat GM	SFX
940	Punch	SFX
941	Tribe	SFX
942	Door Creak	SFX
943	Door Slam	SFX
944	Car Engine	SFX
945	Car Stop	SFX
946	Car Pass	SFX
947	Car Crash	SFX
948	Train	SFX
949	Helicopter	SFX
950	Gun Shot1	SFX
951	Gun Shot2	SFX
952	Machine Gun	SFX
953	Laser Gun	SFX
954	Explosion	SFX
955	Thunder	SFX
956	Wind	SFX
957	Stream	SFX
958	Bubble	SFX
959	Bubble GM	SFX
960	Church Bell	SFX
961	Telephone Ring	SFX
962	Xylophone Spectr	SFX
963	Cricket Spectrum	SFX
964	Air Vortex	SFX
965	Noise White	SFX
966	Noise FM Mod	SFX
967	Tubular	Hi Perc
968	Gamelan	Hi Perc
969	Tambura	Hi Perc
970	Gtr Cut Noise1	SFX
971	Gtr Cut Noise2	SFX
972	Power Chord	SFX
973	Fret Noise	SFX
974	Dist. Slide1	SFX
975	Dist. Slide2	SFX
976	E.Gtr Pick1	SFX

#	名前	Family
977	E.Gtr Pick2	SFX
978	Gtr Scratch1	SFX
979	Gtr Scratch2	SFX
980	Ac.Bs-String Slap	SFX
981	Amp Noise	SFX
982	Space Lore	SFX
983	Swish Terra	SFX
984	Hand Drill	SFX
985	Mouth Harp	SFX
986	66 BD	BassDr
987	88 BD	BassDr
988	88 SD1 GM	Snare Dr
989	88 SD2	Snare Dr
990	88 SD2 GM	Snare Dr
991	88 Rim Shot GM	Snare Dr
992	88 HH Close1 GM	HiHat
993	88 HH Close2	HiHat
994	88 HH Close2 GM	HiHat
995	88 HH Open1	HiHat
996	88 HH Open1 GM	HiHat
997	88 Tom1	Tom
998	88 Tom2	Tom
999	88 Crash	Cymbal
1000	88 Crash GM	Cymbal
1001	88 Congas	Low Perc
1002	88 Claps	Low Perc
1003	88 Claves	Low Perc
1004	88 Cowbell	Hi Perc
1005	88 Maracas	Hi Perc
1006	99 SD	Snare Dr
1007	99 HH Close	HiHat
1008	99 HH Open	HiHat
1009	Click	SFX
1010	Click GM	SFX
1011	Seq Click	SFX
1012	Empty	BassDr

パッド(Pad)

パネルのPAD1～4に割り当てることができるサウンド（ヒットやシーケンス）は以下のとおりです。古いオペレーティング・システムで生成されたミュージカル・リソースをロードしたときは、依然として古いサウンドがパッドに割り当てられる場合があります（以下のセクションを参照）。

#	HIT - Drum	#	HIT - Percussion	#	HIT - World 1	#	Hit - World 2	#	HIT - Orchestral
1	88 Cowbell	1	Agogo 1	1	Baja 1	1	Kup 1	1	Brass Fall
2	88 Crash	2	Agogo 2	2	Baja 2	2	Kup 2	2	Orch.Cymbal 1
3	China	3	Castanet 1	3	China Gong	3	Kup 3	3	Orch.Cymbal 2
4	Crash 1	4	Castanet 2	4	Darbuka 1	4	Kup 4	4	Orch. Hit
5	Crash 2	5	Conga Hi	5	Darbuka 2	5	Ramazan 1	5	Orch. Snare
6	Rev. Cymbal	6	Conga Low	6	Darbuka 3	6	Ramazan 2	6	Orch. Sn. Roll
7	Ride 1	7	Conga Mute	7	Darbuka 4	7	Ramazan 3	7	Timpani 1
8	Ride 2	8	Conga Slap	8	Darbuka 5	8	Rek Dom Ak	8	Timpani 2
9	Ride Bell	9	Cowbell	9	Darbuka 6	9	Rik 1	9	Timpani 3
10	Splash	10	Cuica 1	10	Darbuka 7	10	Rik 2	10	Timpani 4
11	Sticks	11	Cuica 2	11	Darbuka 8	11	Rik 3	11	Orchestra Tutti
12	Rim-Shot	12	Jingle Bell	12	Davul	12	Sagat 1	12	
13	Hi Tom Flam	13	Long Guiro	13	Douf Rim Ak	13	Sagat 2	13	
14	Mid Tom Flam	14	Short Guiro	14	Dragon Gong	14	Tef 1	14	
15	Low Tom Flam	15	Open Bells	15	Hollo 1	15	Tef 2	15	
16	Tom Flam End	16	Rain Stick	16	Hollo 2	16	Tef 3	16	
17	Drum Single A	17	Tamb. Acc. 1	17		17	Tef 4	17	
18	Drum Single B	18	Tamb. Acc. 2	18		18	Tef 5	18	
19	Drum Single C	19	Tamb. Open	19		19	Tef 6	19	
20	Drum Single D	20	Tamb. Push	20		20		20	
21	Drum Sing.HouseA	21	Timbale Hi	21		21		21	
22	Drum Sing.HouseB	22	Timbale Low	22		22		22	
23	Drum Sing.HouseC	23	Timbale Rim 1	23		23		23	
24	Drum Sing.HouseD	24	Timbale Rim 2	24		24		24	
25	Drum Kit A	25	Triangle 1	25		25		25	
26	Drum Kit B	26	Triangle 2	26		26		26	
27	Drum Kit C	27	Vibra Slap	27		27		27	
28	Drum Kit D	28	Whistle 1	28		28		28	
29	Drum Kit E	29	Whistle 2	29		29		29	
30	Drum Kit F	30	Windchimes 1	30		30		30	
31		31	Windchimes 2	31		31		31	
32		32	Windchimes 3	32		32		32	

#	HIT - Synth&Pad		HIT - Voice	#	HIT - Blocks	#	HIT - Misc&SFX 1	#	HIT - Misc&SFX 2
1	Cosmic	1	Aah !	1	Blk Funk 1 A	1	Applause	1	Bubble
2	VCF Modulation	2	Hit it !	2	Blk Funk 1 B	2	Bird 1	2	Car Crash
3	Planet Lead	3	Laughing	3	Blk Funk 1 C	3	Bird 2	3	Car Engine
4	Brightness	4	Scream	4	Blk Funk 1 D	4	Cat	4	Car Pass
5	Crystal	5	Uuh !	5	Blk Funk 2 A	5	Church Bell	5	Car Stop
6	New Age Pad	6	Yeah ! 1	6	Blk Funk 2 B	6	Crickets	6	Explosion
7	Fifths Lead	7	Yeah ! 2	7	Blk Funk 2 C	7	Dist. Slide 1	7	Gun Shot
8	Calliope	8		8	Blk Funk 2 D	8	Dist. Slide 2	8	Helicopter
9	Caribbean	9		9	Blk Organ A	9	Dog	9	Jet Plane
10	Rezbo	10		10	Blk Organ B	10	Door Creak	10	Laser Gun
11	Digital Polixix	11		11	Blk Organ C	11	Door Slam	11	Machine Gun
12	Motion Raver	12		12	Blk Organ D	12	Foosteps 1	12	Phone Ring
13	Moving Bell	13		13	Blk Choir A	13	Foosteps 2	13	Punch
14	Elastick Pad	14		14	Blk Choir B	14	Heart Beat	14	River
15	Rave	15		15	Blk Choir C	15	Horse Gallop	15	Seashore
16	Dance Remix	16		16	Blk Choir D	16	Lion	16	Siren
17	Vintage Sweep	17		17		17	Scratch 1	17	Starship
18	You Decide	18		18		18	Scratch 2	18	Thunder
19		19		19		19	Scratch 3	19	Train
20		20		20		20	Scratch 4	20	Wind
21		21		21		21	Scratch 5	21	
22		22		22		22	Scratch 6	22	
23		23		23		23	Stadium	23	
24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	

#	SEQ - Drum	#	SEQ - Percussion	#	SEQ - Groove	#	SEQ - Bass	#	SEQ - Piano
1	Drum DrumBasSolo	1	Perc FingerSnap	1	Grv Drum 1	1	Bass Pick Easy	1	Piano Accomp 1
2	Drum Snare Solo	2	Perc Triang.+HH	2	Grv Drum 2	2	Bass Pick Med.	2	Piano Accomp 2
3	Drum 8 Bt Easy	3	Perc Latin 1	3	Grv Brush	3	Bass Pick Busy	3	Piano Accomp 3
4	Drum 8 Bt Medium	4	Perc Latin 2	4	Grv Jazzy	4	Bass Finger Easy	4	Piano Accomp 4
5	Drum Rock 1	5	Perc Latin 3	5	Grv Latin	5	Bass Finger Med.	5	Piano Accomp 5
6	Drum Rock 2	6	Perc Mix	6	Grv HipHop 1	6	Bass Finger Walk	6	Piano Accomp 6
7	Drum Brush 1 3/4	7	Perc Soft	7	Grv HipHop 2	7	Bass Latin	7	Piano Accomp 7
8	Drum Brush 2 3/4	8	Perc Conga	8	Grv HipHop 3	8	Bass Slap	8	Piano Accomp 8
9	Drum Disco 1	9	Perc Conga+Ride	9	Grv HipHop 4	9	Bass Digital	9	Piano Accomp 9
10	Drum Disco 2	10	Perc Conga+Mix	10	Grv HipHop 5	10	Bass Synth	10	Piano Arpeg. 1
11	Drum Disco 3	11	Perc Conga+Bongo	11	Grv HipHop 6	11	Bass DigiFilter1	11	Piano Arpeg. 2
12	Drum Disco 4	12	Perc Conga+Tamb.	12	Grv Funk 1	12	Bass DigiFilter2	12	Piano Arp 1 3/4
13	Drum Funk 1	13	Perc Shaker	13	Grv Funk 2	13	Bass DigiFilter3	13	Piano Arp 2 3/4
14	Drum Funk 2	14	Perc Shak+Tamb 1	14	Grv Funk 3	14		14	Piano Arp Down
15	Drum Brush Shuff	15	Perc Shak+Tamb 2	15	Grv House 1	15		15	Piano Arp Up
16	Drum Latin	16	Perc Shak+Cong 1	16	Grv House 2	16		16	Piano Rhythm 1/8
17	Drum Progressiv1	17	Perc Shak+Cong 2	17	Grv Analog	17		17	Piano Rhythm1/8T
18	Drum Progressiv2	18	Perc Tambourine1	18	Grv Garage 1	18		18	Piano Latin Rock
19	Drum Fill 1	19	Perc Tambourine2	19	Grv Garage 2	19		19	Piano Salsa 1
20	Drum Fill 2	20	Perc Tamb+Conga1	20	Grv Dance 1	20		20	Piano Salsa 2
21	Drum Break	21	Perc Tamb+Conga2	21	Grv Dance 2	21		21	Pno GlissDwnWhit
22	Drum End	22	Perc Guiro+Bongo	22	Grv Techno 1	22		22	Pno GlissUpWhite
23		23	Perc Cowbel+Tamb	23	Grv Techno 2	23		23	Pno GlissDwnBlak
24		24	Perc 3/4	24		24		24	Pno GlissUpBlack
25		25	Perc 6/8	25		25		25	Honky End
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	

#	SEQ - Guitar	#	SEQ - Orchestral	#	SEQ - Solo	#	SEQ - Synth&Pad	#	SEQ - Misc&SFX
1	Gtr Steel Strum1	1	Timpani Roll 1	1	Solo Marimba	1	Synth Seq 1	1	Military 1
2	Gtr Steel Strum2	2	Timpani Roll 2	2	Solo Kalimba 1	2	Synth Seq 2	2	Military 2
3	Gtr Steel Strum3	3	Orch. Tutti 1	3	Solo Kalimba 2	3	Synth Seq 3	3	Military 3
4	Gtr Steel Strum4	4	Orch. Tutti 2	4	Solo Steel Drums	4	Synth Seq 4	4	Military 4
5	Gtr Steel Strum5	5	Orch. Tutti 3	5	Solo Vibes	5	Synth Seq 5	5	Horror 1
6	Gtr Steel Strum6	6	Orch. Tutti 4	6	Solo Gtr Dist.	6	Synth Seq 6	6	Horror 2
7	GtSteelStrum 3/4	7	Orch. Harp 1	7	Solo Slide Steel	7	Synth Seq 7	7	Horror 3
8	Gtr Steel Arp 1	8	Orch. Harp 2	8	Solo Banjo	8	Synth Seq 8	8	Horror 4
9	Gtr Steel Arp 2	9	Orch. Harp 3	9	Solo Violin	9	Synth Seq 9	9	Lullaby 1
10	Gtr Steel Arp 3	10	Orch. Harp 4	10	Solo Harpsi 3/4	10	Synth Seq 10	10	Lullaby 2
11	GtrSteel Arp 6/8	11	Orch. Harp 5	11	Solo Harpsi 4/4	11	Synth Seq 11	11	Nature - River
12	Gtr Steel Mute 1	12	French Horns 1	12	Solo Gtr Funk	12	Synth Portam. 1	12	Nature - Storm
13	Gtr Steel Mute 2	13	French Horns 2	13	Solo Piano 1	13	Synth Portam. 2	13	Metronome 3/4
14	Guitar Country	14	Strings 1	14	Solo Piano 2	14	Synth Portam. 3	14	PreCount 3/4
15	Gtr Nylon Strum1	15	Strings 2	15	Solo Piano 3	15	Synth Portam. 4	15	Metronome 4/4
16	Gtr Nylon Strum2	16	Strings 3	16	Solo Piano 4	16	Synth Filter 1	16	PreCount 4/4
17	Gtr Nylon Strum3	17	Strings 4	17	Solo Synth 1	17	Synth Filter 2	17	PreCount 4/4 Dbl
18	Gtr Nylon Strum4	18	Strings 5	18	Solo Synth 2	18	Synth Pad Panned	18	Toccata
19	Gtr Nylon Strum5	19	Strings 6	19	Solo Synth 3	19	Synth Master Pad	19	5th Intro
20	Gtr Nylon Strum6	20	Strings 7	20	Solo Synth 4	20	Synth Dark Pad	20	Primavera
21	Gtr Nylon Arp 1	21		21	Solo Synth 5	21		21	Circus 1
22	Gtr Nylon Arp 2	22		22	Solo Synth 6	22		22	Circus 2
23	Gtr Nylon Arp 3	23		23	Solo Guitar 1	23		23	
24	GtrNylon Arp 3/4	24		24	Solo Guitar 2	24		24	
25		25		25	Solo Guitar 3	25		25	
26		26		26				26	
27		27		27				27	
28		28		28				28	
29		29		29				29	
30		30		30				30	
31		31		31				31	
32		32		32				32	

エフェクト(Effects)

内蔵された本機の工場出荷時のエフェクトのリストは、以下のとおりです。各エフェクトのパラメーターに関する詳細は、「エフェクト」を参照してください (page 228参照)。

マスター・エフェクト1と2に割り当てることができるエフェクト

0	No Effect	39	Stereo Vibrato
1	Stereo Compressor	40	St. Auto Fade Mod.
2	Stereo Limiter	41	2Voice Resonator
3	Multiband Limiter	42	Doppler
4	St.MasteringLimtr	43	Scratch
5	Stereo Gate	44	Grain Shifter
6	St.Parametric4EQ	45	Stereo Tremolo
7	St. Graphic 7EQ	46	St. Env. Tremolo
8	St.Exciter/Enhncr	47	Stereo Auto Pan
9	Stereo Isolator	48	St. Phaser + Trml
10	St. Wah/Auto Wah	49	St. Ring Modulator
11	St. Vintage Wah	50	Detune
12	St. Random Filter	51	Pitch Shifter
13	St. MultiModeFilter	52	Pitch Shifter BPM
14	St. Sub Oscillator	53	Pitch Shift Mod.
15	Talking Modulator	54	Organ Vib/Chorus
16	Stereo Decimator	55	Rotary Speaker
17	St. Analog Record	56	L/C/R Delay
18	OD/Hi.Gain Wah	57	Stereo/CrossDelay
19	St. Guitar Cabinet	58	St. Multitap Delay
20	St. Bass Cabinet	59	St. Mod Delay
21	Bass Amp Model	60	St. Dynamic Delay
22	Bass Amp+Cabinet	61	St. AutoPanningDly
23	Tube PreAmp Model	62	Tape Echo
24	St. Tube PreAmp	63	Auto Reverse
25	MicModel+PreAmp	64	Sequence BPM Dly
26	Stereo Chorus	65	L/C/R BPM Delay
27	Black Chorus/Flanger	66	Stereo BPM Delay
28	St.HarmonicChorus	67	St.BPM Mtap Delay
29	St. Biphase Mod.	68	St.BPM Mod. Delay
30	Multitap Cho/Delay	69	St.BPMAutoPanDly
31	Ensemble	70	Tape Echo BPM
32	Polysix Ensemble	71	Reverb Hall
33	Stereo Flanger	72	Reverb SmoothHall
34	St. Random Flanger	73	Reverb Wet Plate
35	St. Env. Flanger	74	Reverb Dry Plate
36	Stereo Phaser	75	Reverb Room
37	St. Random Phaser	76	ReverbBrightRoom
38	St. Env. Phaser	77	Early Reflections
		78	P4EQ - Exciter
		79	P4EQ - Wah

80 P4EQ - Cho/FIng
81 P4EQ - Phaser
82 P4EQ - Mt. Delay
83 Comp - Wah
84 Comp - Amp Sim
85 Comp - OD/HiGain
86 Comp - P4EQ
87 Comp - Cho/FIng
88 Comp - Phaser
89 Comp - Mt. Delay
90 Limiter - P4EQ
91 Limiter-Cho/FIng
92 Limiter - Phaser
93 Limiter - Mt.Delay
94 Exciter - Comp
95 Exciter - Limiter
96 Exciter-Cho/FIng
97 Exciter - Phaser
98 Exciter - Mt.Delay
99 OD/HG - Amp Sim
100 OD/HG - Cho/FIng
101 OD/HG - Phaser
102 OD/HG - Mt.Delay
103 Wah - Amp Sim
104 Decimator - Amp
105 Decimator - Comp
106 AmpSim - Tremolo
107 Cho/FIng - Mt.Dly
108 Phaser - Cho/FIng
109 Reverb - Gate

マスター・エフェクト2のみに割り当てることができるエフェクト

110 St.Mltband Limiter
111 PianoBody/Damper
112 OD/HyperGain Wah
113 GuitarAmp + P4EQ
114 BassTubeAmp+Cab.
115 St. Mic + PreAmp
116 Multitap Cho/Delay
117 St. Pitch Shifter
118 St. PitchShift BPM
119 Rotary SpeakerOD
120 L/C/R Long Delay
121 St/Cross Long Dly
122 Hold Delay
123 LCR BPM Long Dly
124 St. BPM Long Dly
125 Early Reflections

MIDIプリセット(MIDI Preset)

		Default	Master Kbd	Player	Acc ordion 1	Acc ordion 2	Acc ordion 3	Extern. Seq
MIDI IN Channel	1	Ply Tr 1	Global	Ply Tr 1	Global	Upper 1	Upper 1	Ply Tr 1
	2	Ply Tr 2	Control	Ply Tr 2	Lower	Lower	Lower	Ply Tr 2
	3	Ply Tr 3	-	Ply Tr 3	Bass	-	Bass	Ply Tr 3
	4	Ply Tr 4	-	Ply Tr 4	-	Upper 2	Upper 2	Ply Tr 4
	5	Ply Tr 5	-	Ply Tr 5	-	Upper 3	Upper 3	Ply Tr 5
	6	Ply Tr 6	-	Ply Tr 6	-	-	-	Ply Tr 6
	7	Ply Tr 7	-	Ply Tr 7	-	-	-	Ply Tr 7
	8	Ply Tr 8	-	Ply Tr 8	-	-	-	Ply Tr 8
	9	Ply Tr 9	-	Ply Tr 9	-	Bass	-	Ply Tr 9
	10	Ply Tr 10	-	Ply Tr 10	Drum	Drum	Drum	Ply Tr 10
	11	Ply Tr 11	-	Ply Tr 11	Percussion	Percussion	Percussion	Ply Tr 11
	12	Ply Tr 12	-	Ply Tr 12	Acc 1	Acc 1	Acc 1	Ply Tr 12
	13	Ply Tr 13	-	Ply Tr 13	Acc 2	Acc 2	Acc 2	Ply Tr 13
	14	Ply Tr 14	-	Ply Tr 14	Acc 3	Acc 3	Acc 3	Ply Tr 14
	15	Ply Tr 15	-	Ply Tr 15	Acc 4	Acc 4	Acc 4	Ply Tr 15
	16	Ply Tr 16	-	Ply Tr 16	Acc 5	Acc 5	Acc 5	Ply Tr 16
MIDI OUT Channel	1	Upper 1	Upper 1	Ply Tr 1	Upper 1	Ply Tr 1	Ply Tr 1	Upper 1
	2	Upper 2	Upper 2	Ply Tr 2	Upper 2	Ply Tr 2	Ply Tr 2	-
	3	Upper 3	Upper 3	Ply Tr 3	Upper 3	Ply Tr 3	Ply Tr 3	-
	4	Lower	Lower	Ply Tr 4	Lower	Ply Tr 4	Ply Tr 4	-
	5	-	-	Ply Tr 5	-	Ply Tr 5	Ply Tr 5	-
	6	-	-	Ply Tr 6	-	Ply Tr 6	Ply Tr 6	-
	7	-	-	Ply Tr 7	-	Ply Tr 7	Ply Tr 7	-
	8	-	-	Ply Tr 8	-	Ply Tr 8	Ply Tr 8	-
	9	-	-	Ply Tr 9	-	Ply Tr 9	Ply Tr 9	-
	10	-	-	Ply Tr 10	-	Ply Tr 10	Ply Tr 10	-
	11	-	-	Ply Tr 11	-	Ply Tr 11	Ply Tr 11	-
	12	-	-	Ply Tr 12	-	Ply Tr 12	Ply Tr 12	-
	13	-	-	Ply Tr 13	-	Ply Tr 13	Ply Tr 13	-
	14	-	-	Ply Tr 14	-	Ply Tr 14	Ply Tr 14	-
	15	-	-	Ply Tr 15	-	Ply Tr 15	Ply Tr 15	-
	16	-	-	Ply Tr 16	-	Ply Tr 16	Ply Tr 16	-
Chord 1 Chann.	Off	1	Off	2	2	2	Off	
Chord 2 Chann.	Off	Off	Off	3	3	Off	Off	
MIDI IN Velocity	Normal	Normal	Normal	110	110	Normal	Normal	
MIDI IN Oct. Trp.	On	On	On	On	On	On	On	
MIDI IN Track Mute	-	On	-	-	-	-	On	
Upper er Oct. Trp.	0	0	0	0	0	0	0	
Lower Oct. Trp.	0	0	0	0	0	0	0	

アサイナブル・パラメーター

フット・ペダルとフット・スイッチの機能リスト

以下の機能をフット・ペダルまたはフット・スイッチに割り当てることができます。

機能	動作	
フット・スイッチへの機能アサイン		
Off	機能無し	
Style Start/Stop	パネル上のキーと同じ機能	
Play/Stop Player		
Go to Beginning - Player		
Chord Seq. Record		
Chord Seq. Play		
Synchro Start		
Synchro Stop		
Tap Tempo/Reset		
Tempo Lock		
Ritardando		テンポの値が徐々に減少
Accelerando		テンポの値が徐々に増加
Tempo Up		テンポの値を増加
Tempo Down		テンポの値を減少
Intro 1		パネル上のキーと同じ機能
Intro 2		
Intro 3/Count In		
Ending 1		
Ending 2		
Ending 3		
Fill 1		
Fill 2		
Fill 3		
Fill 4		
Break		
Variation 1		
Variation 2		
Variation 3		
Variation 4		
Variation Up	次のバリエーションを選択	
Variation Down	前のバリエーションを選択	
Fade In/Out	パネル上のキーと同じ機能	
Memory		
Bass Inversion		
Manual Bass	パネル上のキーと同じ機能	
Style Up		
Style Down		
Single Touch		
STS1	パネル上のキーと同じ機能	
STS2		
STS3		
STS4		

機能	動作
STS Up	次の STS を選択
STS Down	前の STS を選択
Perform. Up	次のパフォーマンスを選択
Perform. Down	前のパフォーマンスを選択
Style Change	スタイル・ナンバー
Transpose Down	パネル上のキーと同じ機能
Transpose Up	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	パンチ・レコーディングのオン / オフ
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc 1-5 Mute	
Song-Melody Mute	ソング -トラック 4 (通常、メロディー) のミュートのオン / オフ
Vocal Remover On/Off	MP3 フォーマットのソングのボーカル・キャンセル・オン / オフ
Song-Drum&Bass Mode	ソング -トラック 2 (通常、ベース) とトラック 10 (通常、ドラム) 以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Solo Selected Track	
Damper Pedal	
Soft Pedal	
Sostenuto Pedal	
Bass&Lower Backing	ベースとローワー・トラック以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Ensemble On/Off	
QuarterTone	クォーター・トーンのオン / オフ
Global-Scale	スケールの選択
SubScale Preset1-SC1	スケールの選択
SubScale Preset2-SC2	
SubScale Preset3-SC3	
SubScale Preset4-SC4	
Chord Latch	認識されたコードをペダルを離すまで保持
Chord Latch + Damper	認識されたコードをペダルを離すまで保持し、ダンパーを使用しているトラックのノートをサステイン
Glide	ペダルを踏むと、アッパー・トラックの対象のノートが、同じトラックのピッチ・バンドの設定によりピッチ・ダウン。ペダルを離すと、Time パラメーターで設定したスピードで、通常のピッチに復帰 (127 ページの「Glide」参照)。
FX CC12 Switch	標準のエフェクト・コントロール
FX CC13 Switch	

機能	動作
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Text Page Down	ソングとともにロードしたテキスト・ファイル (169 ページの「SMF、MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル」参照)、またはソングブックのエントリー (169 ページの「リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする」参照) を読み込み中に、前後のページに移動。
Text Page Up	
SongBook Next	選択されたカスタム・リスト内で、次のソングブックの曲に移動。
Pad 1	パネル上のキーと同じ機能
Pad 2	
Pad 3	
Pad 4	
Pad Stop	
Sound Controller 1	アサインされたサウンド・パラメーターをコントロール。
Sound Controller 2	
Functions assignable to a Pedal	
Master Volume	
Accompaniment Volume	
Keyboard Expression	
Pad Volume	この機能が割り当てられている状態で、4つのパッドの音量をバランスを変えないで制御します。パッドの音量は、ペダルかスライダーで変更された後に、パフォーマンスか STS に関連する保存手順を用いて、保存します。
Joystick +X	ジョイスティック右方向
Joystick -X	ジョイスティック左方向
Joystick +Y	ジョイスティック向こう (奥) 方向
Joystick -Y	ジョイスティック手前方向
Upper VDF Cutoff	フィルター・カットオフ (アッパー・トラックに割り当てられたサウンド用)
Upper VDF Resonance	フィルター・レゾナンス (アッパー・トラックに割り当てられたサウンド用)
FX CC12 Ctl	標準のエフェクト・コントロール
FX CC13 Ctl	

アサインابل・スイッチの機能リスト

以下の機能をアサインابل・スイッチに割り当てることができます。

機能	動作
Off	機能無し
Ritardando	テンポの値が徐々に減少
Accelerando	テンポの値が徐々に増加
Style Up	次のスタイルを選択
Style Down	前のスタイルを選択
Perform. Up	次のパフォーマンスを選択
Perform. Down	前のパフォーマンスを選択
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc 1-5 Mute	
Song-Melody Mute	スタンダード MIDI ファイルのソング・トラック 4 (通常、メロディー) のミュートのオン/オフ
Vocal Remover On/Off	MP3 フォーマットのソングのボーカル・キャンセル・オン/オフ
Song-Drum&Bass Mode	ソング・トラック 2 (通常、ベース) とトラック 10 (通常、ドラム) 以外の全トラックのミュートのオン/オフ
Solo Selected Track	
Bass&Lower Backing	ベースとローワー・トラック以外の全トラックのミュートのオン/オフ
Ensemble On/Off	
QuarterTone	クォーター・トーンのオン/オフ
Global-Scale	スケール選択
SubScale Preset1-SC1	
SubScale Preset2-SC2	
SubScale Preset3-SC3	
SubScale Preset4-SC4	
FX CC12 Switch	標準エフェクト・コントロール
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Text Page Down	ソングとともにロードしたテキスト・ファイル (169 ページの「SMF、MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル」参照)、またはソングブックのエントリー (169 ページの「リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする」参照) を読み込み中に、前後のページに移動。
Text Page Up	
SongBook Next	選択しているカスタム・リスト中の、次のソングブックのエントリーに移動。
Sound Controller 1	アサインされたサウンド・パラメーターのコントロール。
Sound Controller 2	

スケール(音階)

本機では、さまざまな操作モードで以下のスケール (音階、またはチューニング) を選択することができます。

Equal (イコール)

平均律、現代の西洋音楽の標準の音階です。12 個の等しい半音で構成しています。

Pure Major (ピュア・メジャー)

選択されたキーのメジャー・コードが完全音程に調律します。

Pure Minor (ピュア・マイナー)

選択されたキーのマイナー・コードが完全音程に調律します。

Arabic (アラビック)

4 分音を使ったアラビア音階です。Key パラメーターを以下のように設定します。

C - “rast C/bayati D” スケール

D - “rast D/bayati E” スケール

F - “rast F/bayati G” スケール

G - “rast G/bayati A” スケール

A# - “rast Bb/bayati C” スケール

Pythagorean (ピタゴリアン)

ピタゴラス音階、ギリシャの偉大な哲学者、数学者ピタゴラスの音楽理論に基づいたものです。旋律 (メロディー) を美しく表現するのに最適です。

Werckmeister (ウェルクマイスター)

後期バロック / 古典音楽の音階です。18 世紀音楽に適しています。

Kirnberger (キルンベルガー)

ハーブシコードの音階で、18 世紀の代表的なものです。

Slendro (スレンドロ)

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 5 音階 (C、D、F、G、A) に分かれています。他の音は平均律と同じに調律されています。

Pelog (ペログ)

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 7 音階 (Key が C のとき、すべての白鍵) に分かれています。黒鍵は平均律と同じに調律されています。

Stretch (ストレッチ)

アコースティック・ピアノの「ストレッチ」チューニングを模しています。基本的には平均律ですが、最低音が標準より少し低めに、最高音が少し高めに調律されています。

User (ユーザー)

Style Play、Backing Sequence や Song Play モードで独自に設定できるスケールです。ユーザー・スケールはパフォーマンス、スタイル・パフォーマンス、STS、またはソングに保存できます。Global モードではユーザー・スケールの選択はできません。

エフェクト

本機はアッパー、ロー、スタイル、ソング、パットの各トラックに使用できる4つのエフェクト・プロセッサを内蔵しています。

ダイナミック・モジュレーション・ソース

ダイナミック・モジュレーションは、エフェクトの特定のパラメーターのかかり具合を本機のコントローラーやMIDIメッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させる機能です。

D^{mod}シンボルが付いているパラメーターには、ダイナミック・モジュレーションを適用することができます。

以下の表は、利用できるダイナミック・モジュレーションのソースになります。

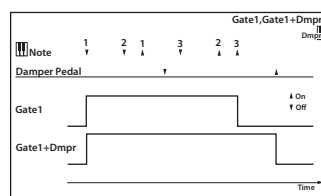
モジュレーション・ソース	ノート
Off	モジュレーションなし
Gate1	
Gate1 + Dmpr	
Gate2	
Gate2 + Dmpr	
Note Nr	ノート・ナンバー
Velocity	ノート・ベロシティ
Expo Velocity	エクスポネンシャル・ベロシティ
AfterTouch	アフター・タッチ
JS X	ジョイスティック左右
JS + Y: CC#01	ジョイスティック奥方向
JS - Y: CC#02	ジョイスティック手前方向
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
Ribb.(CC#16)	リボン・コントローラー
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
MIDI(CC#17+)	
MIDI(CC#19+)	
MIDI(CC#20+)	
MIDI(CC#21+)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	ポルタメント・スイッチ
Sostenu: #66	ソステヌート・ペダル
MIDI(CC#67)	

モジュレーション・ソース	ノート
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
MIDI(CC#85)	
MIDI(CC#86)	
MIDI(CC#87)	
MIDI(CC#88)	
Tempo	

ゲート・パラメーターに関する注意

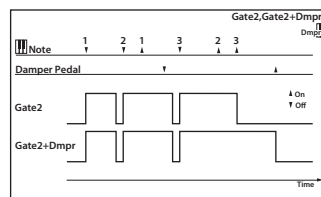
Gate1、Gate1 + Dmpr (Gate1 + Damper)

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。Gate1 + Damper では、キーを離してもダンパー（サスティン）・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。



Gate2、Gate2 + Dmpr (Gate2 + Damper)

Gate1、Gate1 + Dmpr とほぼ同じですが、Gate2、Gate2 + Damper では、248 ページの「St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)」などの EG や、250 ページの「Stereo Vibrato」などの AUTOFADE のソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1 + Dmpr では、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)



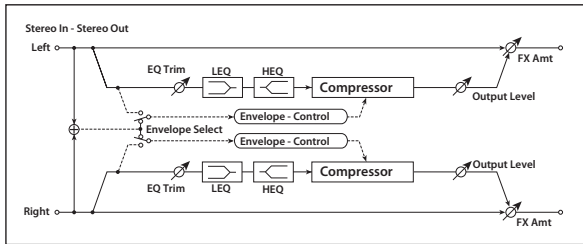
Dynamics (Dynamic)

0: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。

1: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつぶをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え	
b	Sensitivity	1...100	感度	
c	Attack	1...100	アタックの強さ	
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

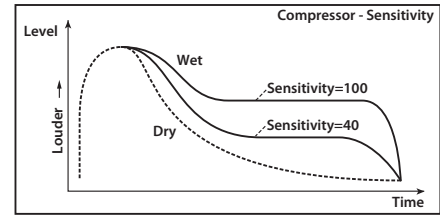
a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

b: Sensitivity

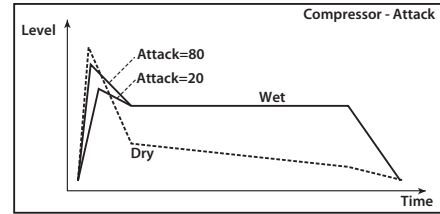
g: Output Level

“Sensitivity” は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいくほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity” を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Output Level” で最終的な音量を調節します。



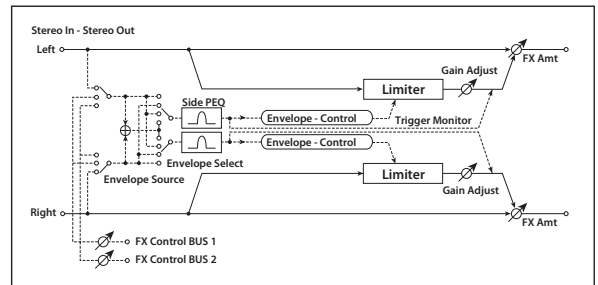
c: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



2: Stereo Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号（リミッターの効き方をコントロールする）にピーキング・タイプのイコライザーをかけるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロール/独立の選択	
b	Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
c	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
	Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Envelope Select

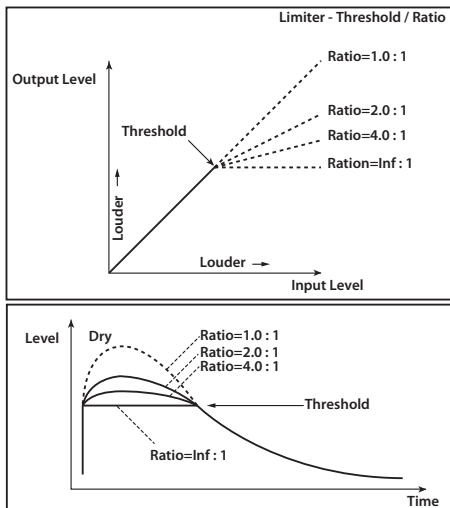
L/R Mix にすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only) にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル (右チャンネル) の信号のみで同時にコントロールします。
L/R Individually にすると、左右独立して動作します。

b: Ratio

c: Threshold [dB]

e: Gain Adjust [dB]

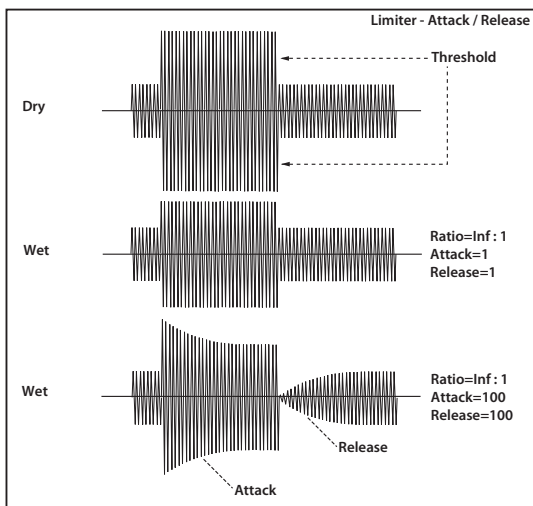
“Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。



d: Attack

e: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



f: Trigger Monitor

これを On にすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号を出力します。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常は Off にしておきます。

f: Side PEQ Insert

g: Side PEQ Cutoff [Hz]

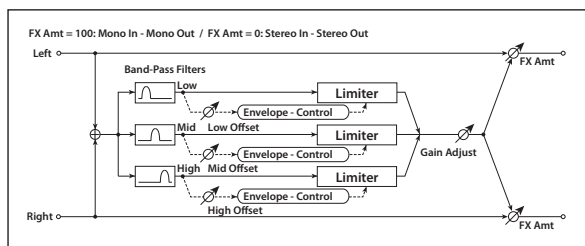
g: Q

g: Gain [dB]

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。リミッターは、このイコライザーを通じた後のトリガー信号で圧縮する / しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

3: Multiband Limiter

入力信号を低域 / 中域 / 高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域 / 中域 / 高域の音圧を調節できます。



a	Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出カゲイン	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	出カゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出カゲインのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: Low Offset [dB]

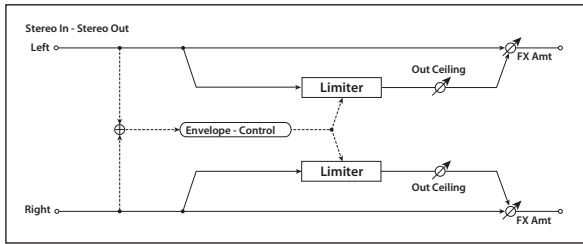
f: Mid Offset [dB]

g: High Offset [dB]

トリガー信号のゲインを設定します。例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset” によって高域のトリガー信号のレベルを下げて “Threshold” レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

4: St.MasteringLmtr (Stereo Mastering Limiter)

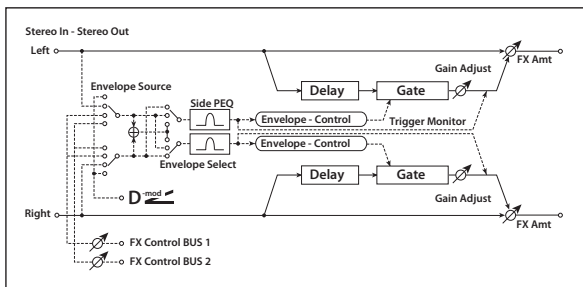
楽曲のマスタリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。



a	Threshold [dB]	-30.0...0.0	圧縮のかかるレベル	
b	Out Ceiling [dB]	-30.0...0.0	出カゲイン	
c	Release [msec]	0.50...1000.0	リリース・タイム	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

5: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン / オフを反転させたり、ノート・オン / オフで直接ゲートをオン / オフすることも可能です。



a	Envelope Source	D-mod, Input	D-modコントロールする/入力信号をトリガーとして使用/FX Control Bus1を使用/FX Control Bus2を使用の選択	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロールの選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Src=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
c	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	
	Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	
d	Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Delay Time [msec]	0...100	ゲート入力のディレイ・タイム	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	
	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
g	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

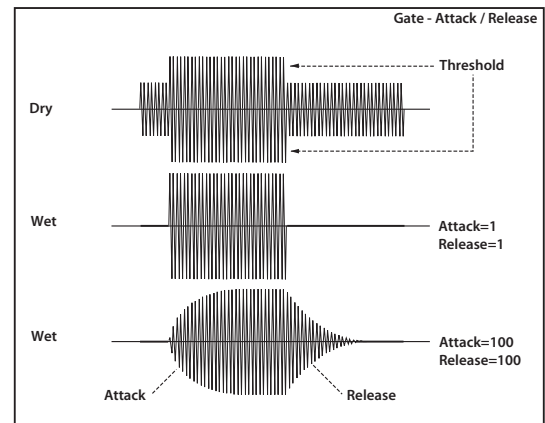
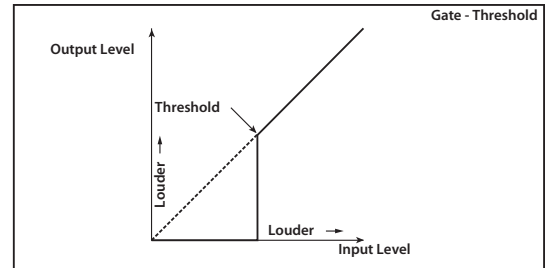
c: Threshold

d: Attack

d: Release

“Threshold” は、“Envelope Select” が L/R Mix、L Only または R Only のときにゲートのかかるレベルを設定します。

“Attack”、“Release” は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



c: Polarity

ゲート・オン / オフの動作が反転します。-にすると設定したレベルより入力信号が大きいためにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

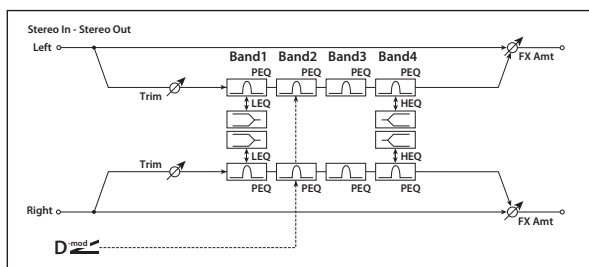
e: Delay Time [msec]

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

EQ and Filters (EQ/Filter)

6: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。

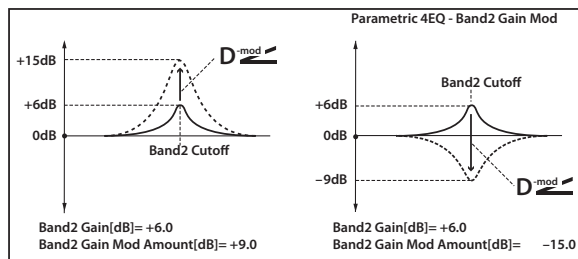
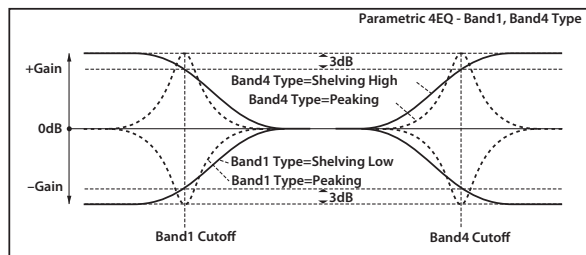


a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	バンド1のタイプ	
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	バンド4のタイプ	
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off...Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲインのモジュレーション量	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド1のゲイン	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...10.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲイン	D-mod
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド3のゲイン	
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド4のゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Band1 Type

c: Band4 Type

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します



e, f, g, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいかほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

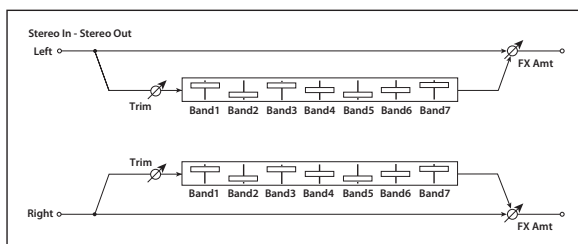
d: Band2 Dynamic Gain Src

d: Amt [dB]

バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

7: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	
b	Trim	0...100	入力レベル	
c	Band1 [dB]	-18.0...+18.0	バンド1のゲイン	
d	Band2 [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲイン	
e	Band3 [dB]	-18.0...+18.0	バンド3のゲイン	
f	Band4 [dB]	-18.0...+18.0	バンド4のゲイン	
g	Band5 [dB]	-18.0...+18.0	バンド5のゲイン	
h	Band6 [dB]	-18.0...+18.0	バンド6のゲイン	
i	Band7 [dB]	-18.0...+18.0	バンド7のゲイン	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

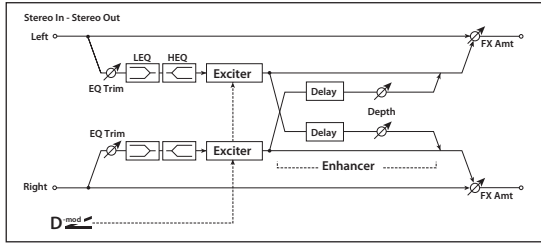
a: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右側に表示します。

3つのGraphic 7-Band EQを直列にし、それぞれを7:Low、9:Mid、11:Highにすると、80Hzから18kHzまでの21Bandのグラフィック・イコライザーが構成できます。

8: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エキサイター効果の深さのモジュレーション量	
b	Emphasis Freq	0...70	エキサイターが強調する周波数	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	強調する周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-70...+70	強調する周波数のモジュレーション量	
c	Enhancer Delay L [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム	D ^{mod}
d	Enhancer Delay R [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム	
e	Enhancer Depth	0...100	エンハンサー効果の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーへの入力レベル	D ^{mod}
	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
g	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	D ^{mod}
	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
h	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	D ^{mod}
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
i	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	D ^{mod}

a: Exciter Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

b: Emphasis Freq

強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

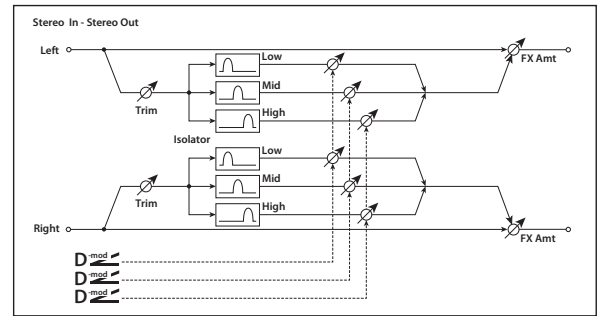
c: Enhancer Delay L [msec]

d: Enhancer Delay R [msec]

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

9: Stereo Isolator

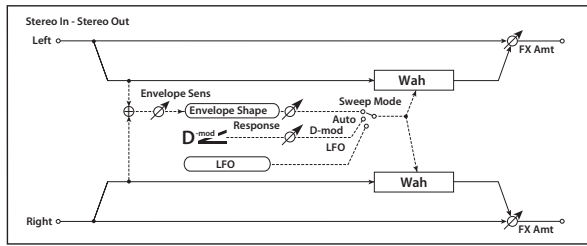
入力信号を低域 / 中域 / 高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするステレオ・タイプのエフェクトです。例えば、ドラムスのキック、スネアー、ハイハット音などを別々にカットしたり、ブーストしたり、リアルタイムでコントロールすることも可能です。



a	Trim	0...100	入力レベル	D ^{mod}
b	Low/Mid [Hz]	100...500	低域/中域の帯域分割周波数	
c	Mid/High [Hz]	2000...6000	中域/高域の帯域分割周波数	
d	Low Gain [dB]	-Inf, -59...+12	低域のゲイン	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	低域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	低域ゲインのモジュレーション量	
e	Mid Gain [dB]	-Inf, -59...+12	中域のゲイン	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	中域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	中域ゲインのモジュレーション量	
f	High Gain [dB]	-Inf, -59...+12	高域のゲイン	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	高域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	高域ゲインのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

10: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

ピンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。

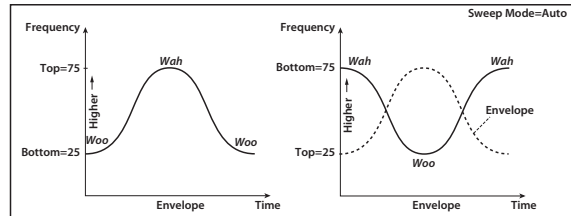
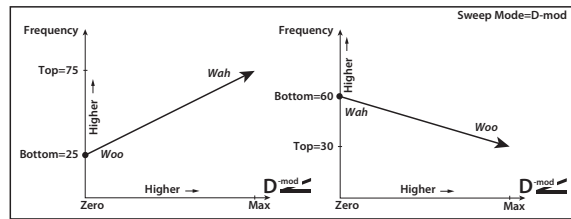


a	Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
	Respon	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	
c	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	
	Envelope Shape	-100...+100	オート・ワウのスweepカーブ	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	Low Pass Filter	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	
g	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Frequency Bottom

a: Frequency Top

ワウ・フィルターのスweep幅と方向は、「Frequency Bottom」と「Frequency Top」の値によって決まります。



b: Sweep Mode

ワウのコントロール・モードを切り替えます。「Sweep Mode」をAutoにすると、入力信号の大きさの変化（エンベロープ）によってスweepするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。「Sweep Mode」をD-modにすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

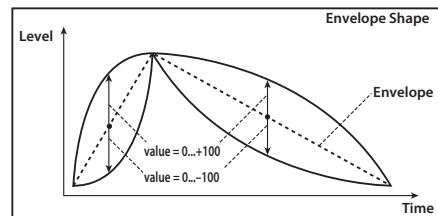
「Sweep Mode」をLFOにすると、LFOによって周期的にスweepします。

c: Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスweepしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

c: Envelope Shape

オート・ワウのスweep・カーブを設定します。



d: LFO Frequency [Hz]

e: MIDI Sync

LFOのスピードは、「MIDI/Tempo Sync」をOffにすると「LFO Frequency」の設定に、「MIDI/Tempo Sync」をOnにすると「BPM」、「Base Note」、「Times」の設定に従います。

e: BPM

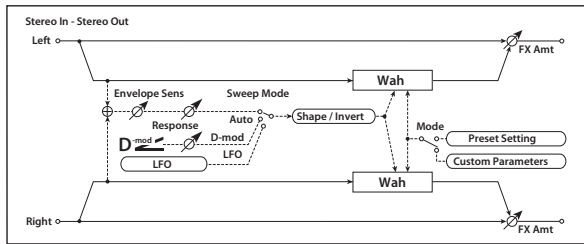
e: Base Note

e: Times

「BPM」の数値で指定したテンポ（「BPM」をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ）に対して「Base Note」で選んだ音符（r~w）を「Times」の数だけ並べた長さをLFOの一周期として設定します。

11: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

ビンテージ・ワウペダルの音響特性を再現したエフェクトです。音色やレンジ設定をカスタマイズすることもできます。



a	Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
	Shape	-100...+100	スイープのカーブ	
	Invert	Off, On	スイープ方向の反転/非反転	
b	Frequency Bottom	0...100	Mode=Custom時のワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	Mode=Custom時のワウの中心周波数の上限	
c	Resonance Bottom	0...100	Mode=Custom時のレゾナンス量 (共振の強さ) の下限	
	Resonance Top	0...100	Mode=Custom時のレゾナンス量 (共振の強さ) の上限	
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
	Manual	0...100	Sweep Mode=D-mod、Src=Offのときの中心周波数	
e	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	
	Response	0...100	Sweep Mode=Auto、D-mod時の反応の速さ	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
g	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
h	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル	
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
j	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Shape

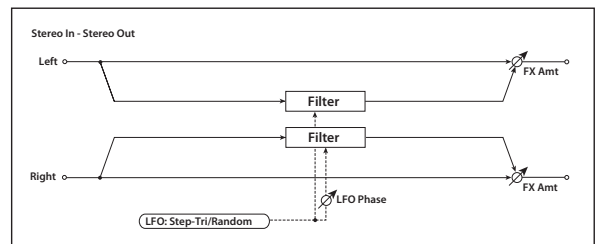
ワウのスイープ・カーブを設定します。オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロール全てに対して有効で、ワウの微妙なニュアンスを調整することができます。

- a: Mode
- b: Frequency Bottom
- b: Frequency Top
- c: Resonance Bottom
- c: Resonance Top

Mode=Preset で、ビンテージ・ワウ・ペダルを再現します。このとき、Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top は内部的に固定された値が使われるので、これらの設定値は無視します。Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top の設定値は Mode=Custom のときに有効になります。

12: St. Random Filter (Stereo Random Filter)

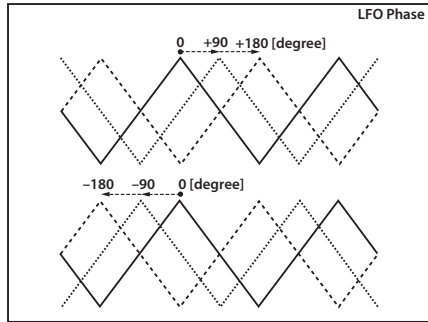
ステレオ・タイプのバンドパス・フィルターに階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるエフェクトです。フィルター発振による特殊効果音が作り出せます。



a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFOステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	
	Amt	-50.00...+50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	
e	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
	Step Base Note		LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
f	Times	x1...x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
	Manual	0...100	フィルターの中心周波数	
	Src	Off...Tempo	フィルターの中心周波数のモジュレーション・ソース	
g	Amt	-100...+100	フィルターの中心周波数のモジュレーション量	
	Depth	0...100	フィルター変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	フィルター変調のモジュレーション・ソース	
h	Amt	-100...+100	フィルター変調のモジュレーション量	
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
i	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Phase [degree]

LFO の位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



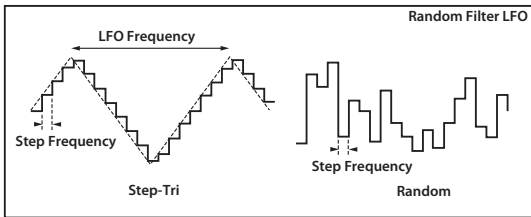
a: LFO Waveform

b: LFO Frequency [Hz]

c: LFO Step Freq [Hz]

“LFO Waveform” を Step-Tri にすると、LFO は階段状の三角波になります。“LFO Frequency” はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“LFO Step Freq” を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、“LFO Waveform” を Random にすると、“LFO Step Freq” がランダム LFO の周期になります。



d: BPM

e: Step Base Note

e: Times

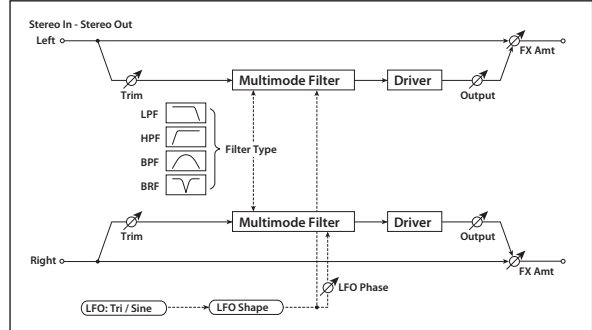
“BPM” の数値で指定したテンポ (“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ) に対して “Step Base Note” で選んだ音符 (r ~ w) を “Times” の数だけ並べた長さを LFO の階段の幅 / ランダム LFO の周期として設定します。

i: Wet/Dry

マイナスの値にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

**13: St. MultiModeFilter
(Stereo Multi Mode Filter)**

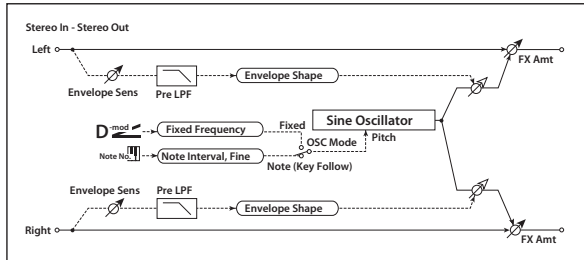
ローパス / ハイパス / バンドパス / バンドリジェクトの 4 つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。LFO、ダイナミック・モジュレーションによってカットオフ周波数やレゾナンスを動かすことができます。



a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	フィルター・タイプの選択	
	Trim	0...100	入力レベル	
b	Cutoff	0...100	カットオフ周波数(中心周波数)	
	Src	Off...Tempo	カットオフ周波数のモジュレーション・ソース	
c	Amt	-100...+100	カットオフ周波数のモジュレーション量	
	Resonance	0...100	レゾナンス量	
d	Src	Off...Tempo	レゾナンス量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	レゾナンス量のモジュレーション量	
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
f	Depth	0...100	LFOによるカットオフ周波数変調の深さ	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
g	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
h	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
i	Drive SW	Off, On	フィルターでの歪みのオン/オフ	
	Output Level	0...100	出力レベル	
j	Drive Gain	0...100	歪み具合	
	Low Boost	0...100	低域の増幅量	
k	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

14: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	オシレーター周波数のノート・ナンバー追従/固定の切り替え	
b	Note Interval	-48...0	OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整	
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-80...+80	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
d	Envelope Pre LPF	1...100	重低音を付加する周波数上限	
e	Envelope Sens	0...100	重低音を付加する感度	
f	Envelope Shape	-100...+100	オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: OSC Mode

b: Note Interval

b: Note Fine

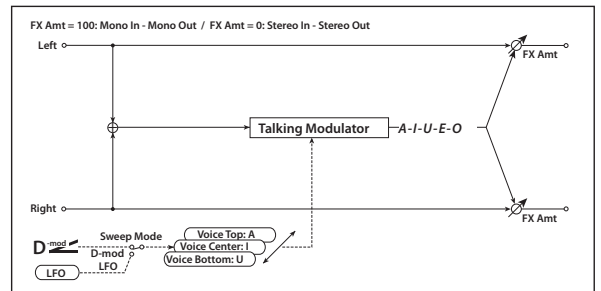
“OSC Mode”では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode”を Note (Key Follow) にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval”では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note Fine”では、セント単位での微調整が可能です。

d: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しなくていいときに、この値を調節します。

15: Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	モジュレーション・ソースによるコントロール/LFOによるコントロールの切り替え	
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	声のパターンのコントロール	
	Src	Off...Tempo	声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	D ^{mod}
c	Voice Top	A, I, U, E, O	コントロール上端での声の母音	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	コントロール中央での声の母音	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音	
f	Formant Shift	-100...+100	効果のかかる周波数の高さ	
	Resonance	0...100	声のパターンのレゾナンスの強さ	
g	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
h	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	🎹
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Voice Top

d: Voice Center

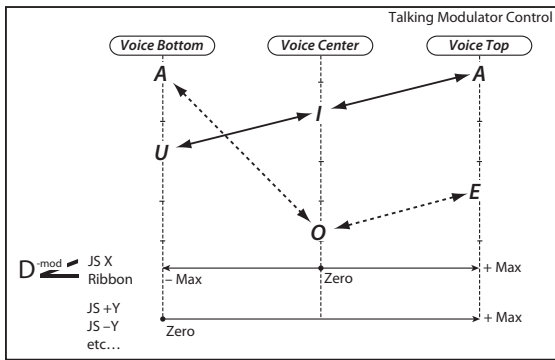
e: Voice Bottom

声の母音をコントロールの上端、中央、下端に割り当てます。

例：“Voice Top”をA、“Voice Center”をI、“Voice Bottom”をUに設定した場合。

“Sweep Mode”がD-modで、モジュレーション・ソースにRibbonを選んでいるとき、リボン・コントロールの右端から左端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声変化します。

“Sweep Mode”をLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。



f: Formant Shift

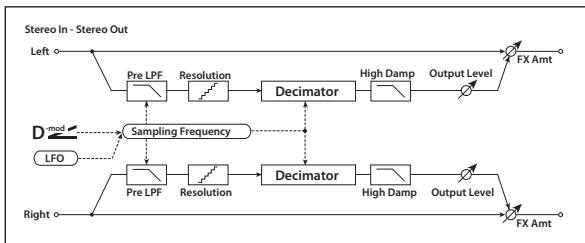
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

f: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

16: Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数	D mod
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-48.00k...+48.00k	サンプリング周波数のモジュレーション量	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	mod
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	0...100	サンプリング周波数のLFO変調の深さ	D mod
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション量	
f	Resolution	4...24	データのビット長	
g	Output Level	0...100	出力レベル	D mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D mod
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Pre LPF

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF” を On にすると、このノイズの発生を抑えます。

“Sampling Frequency” を 3kHz 程度に設定しておいて “Pre LPF” を Off にすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

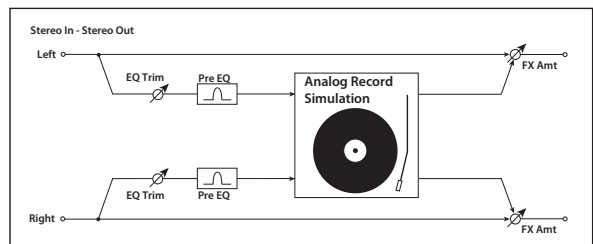
f: Resolution

g: Output Level

“Resolution” の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので “Output Level” で調節してください。

17: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	レコードの回転数	
b	Flutter	0...100	変調の深さ	
c	Noise Density	0...100	ノイズの密度	
	Noise Tone	0...100	ノイズの音質	
d	Noise Level	0...100	ノイズの音量	D mod
	Src	Off...Tempo	ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ノイズの音量のモジュレーション量	
e	Click Level	0...100	クリック・ノイズの音量	D mod
	Src	Off...Tempo	クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	Pre EQ Cutoff [Hz]	300...10.00k	イコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	イコライザーの帯域幅	
g	Gain [dB]	-18.0...+18.0	イコライザーのゲイン	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D mod
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
h	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

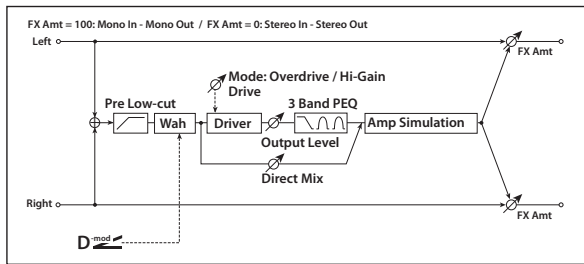
e: Click Level

レコード盤の 1 回転につき 1 回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

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

18: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの 2 つのモードを持つディストーションです。ワウ、3 バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	D ^{mod}
a	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲインディストーションの切り替え	
d	Drive	1...100	歪み具合	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	
e	Output Level	0...50	出力レベル	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量	
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Wah

ワウのオン / オフを切り替えます。

a: Sw

モジュレーション・ソースによるワウのオン / オフの切り替え方を選択します。

“Sw” を Moment にすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンになります。

一方、“Sw” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン / オフが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオン / オフします。

b: Wah Sweep Range

b: Wah Sweep Src

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。- の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は “Wah Sweep Src” で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

d: Pre Low-cut

ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

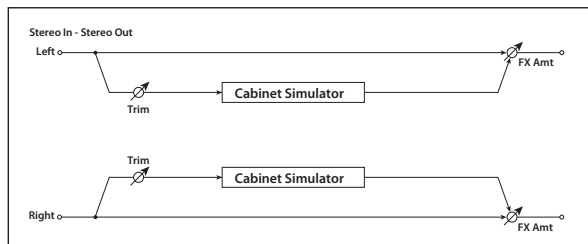
d: Drive

e: Output Level

歪み具合は、入力信号自体の大きさと “Drive” の設定で決まります。“Drive” を上げると全体に音量が上がるので、“Output Level” で音量を調節します。また、“Output Level” は、3-Band EQ への入力レベルになります。3-Band EQ でクリップが発生する場合は “Output Level” を調節してください。

19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

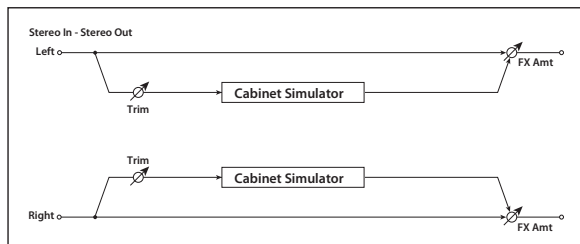
ギターアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Type		キャビネットの選択 12インチx1のスピーカー、オープン・バックのブルーギーな特性を持つキャビネット	
		TWEED - 1x12		
		TWEED - 4x10	10インチx4のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
		BLACK - 2x10	10インチx2のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
		BLACK - 2x12	12インチx2のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット	
		VOX AC15 - 1x12	12インチx1のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15のキャビネット	
		VOX AC30 - 2x12	12インチx2のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30のキャビネット	
		VOX AD412 - 4x12	12インチx4のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412のキャビネット	
		UK H30 - 4x12	30W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バック、クラシック・タイプのキャビネット	
		UK T75 - 4x12	75W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット	
US V30 - 4x12	30W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット			
c	Air	0...100	マイク位置の設定	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

20: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

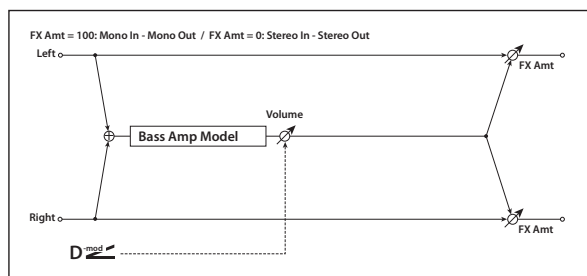
ベースアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Cabinet Type		キャビネットの選択	
		LA - 4x10	10インチx4のスピーカー、LAサウンドのキャビネット	
		MODERN - 4x10	10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット	
		METAL - 4x10	10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル	
		CLASSIC - 8x10	10インチx8のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット	
		UK - 4x12	12インチx4のスピーカー、UK製キャビネット	
		STUDIO - 1x15	15インチx1のスピーカー、STUDIOコンボ・キャビネット	
		JAZZ - 1x15	15インチx1のスピーカー、JAZZコンボ・キャビネット	
		VOX AC100 - 2x15	15インチx2のスピーカー、VOX AC100用キャビネット	
		US - 2x15	15インチx2のスピーカー、US製キャビネット	
		UK - 4x15	15インチx4のスピーカー、UK製キャビネット	
		LA - 1x18	18インチx1のスピーカー、LAサウンドのキャビネット	
		COMBI - 1x12 & 1x18	12インチx1と18インチx1のスピーカー・コンビネーション・キャビネット	
c	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
c	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

21: Bass Amp Model

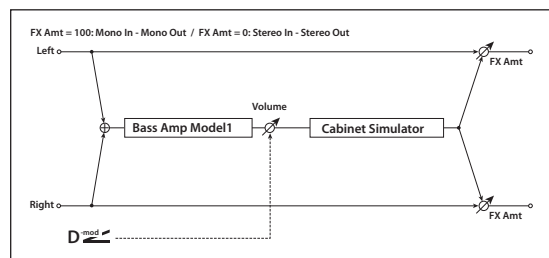
ベースアンプのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO	アンプの選択	Dmod		
		JAZZ	LAサウンドの代表的なアンプ			
		GOLD PANEL	JAZZベースリストに愛用されているコンボ・アンプ			
		SCOOPED	ゴールドのパネルが目を引き、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ			
		VALVE2	80年代サウンドの代表的なアンプ			
		VALVE	ロックに最適な真空管アンプ			
		CLASSIC	ULTRA LOスイッチをONにした真空管アンプ			
b	Volume	0..100	出力レベル	Dmod		
		Src	Off...Tempo		出力レベルのモジュレーション・ソース	
			Amt		-100...+100	出力レベルのモジュレーション量
		c	Bass		0..100	ベース(低域)のレベル
					d	Middle
		e	Mid Range		0..4	ミドルの周波数帯の設定
		f	Treble		0..100	トレブル(高域)のレベル
f	Presence	0..100	プレゼンス(高音域の音質)			
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dmod		
		Src	Off...Tempo		228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
			Amt		-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

22: Bass Amp + Cabinet (Bass Amp Model + Cabinet)

ベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO, JAZZ, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	アンプの選択	Dmod			
		b	Volume		0..100	出力レベル	
					Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース
		Amt	-100...+100			出力レベルのモジュレーション量	
		c	Bass		0..100	ベース(低域)のレベル	
					d	Middle	0..100
		e	Mid Range		0..4	ミドルの周波数帯の設定	
f	Treble	0..100	トレブル(高域)のレベル				
f	Presence	0..100	プレゼンス(高音域の音質)				
g	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ	Dmod			
h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選				
		i	Wet/Dry		Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
					Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
						Amt	-100...+100

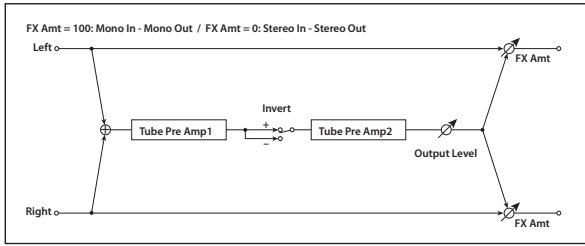
a: Amp Type
h: Cabinet Type

推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

23: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

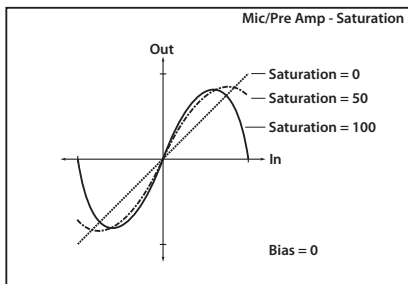
2 段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ 2 本の真空管を個別に設定できます。真空管のもつ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。



a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	1 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	1 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
b	Tube1 Gain [dB]	- 24.0... + 24.0	1 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	1 段目の入出力特性の設定	
c	Tube1 Bias	0...100	1 段目のバイアス電圧の設定	
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	位相反転のオン/オフ	
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	2 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	2 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
f	Tube2 Gain [dB]	- 24.0... + 24.0	2 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	2 段目の入出力特性の設定	
g	Tube2 Bias	0...100	2 段目のバイアス電圧の設定	
h	Tube2 Output Level [dB]	- 48.0... + 0.0	出力レベル	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D
	Src	Off...Tempo	228 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

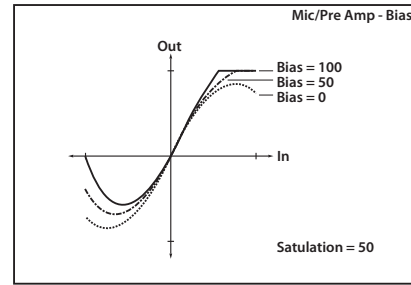
b, f: Saturation [%]

値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。



c: Tube1 Bias

真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。

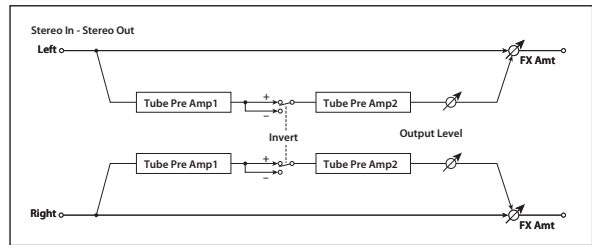


d: Tube1 Phase

Wet Invert に設定すると、1 段目と 2 段目の間で信号の位相を反転します。2 段目では、反転した信号に対して “Bias” がかかるため音色が変化します。

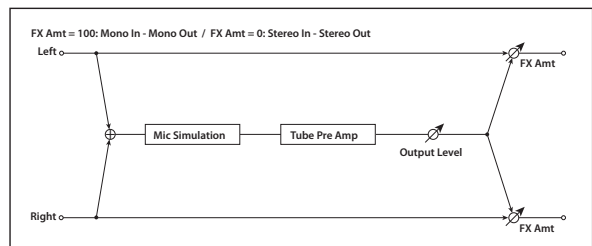
24: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

ステレオ・タイプの真空管プリアンプ・シミュレーションです。(242 ページ “Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)” 参照)



25: Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

マイクと真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。マイクの種類やセッティングによる音の違いを表現することができます。



a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	マイクの種類の選択	
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	マイク・セッティング/距離の設定	
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	高域カット・フィルターの周波数設定	
d	Tube Gain [dB]	- 24.0... + 24.0	真空管プリアンプの入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	真空管プリアンプの入出力特性の設定	

e	Tube Bias	0...100	真空管プリアンプの、バイアス・レベルの設定	
f	Tube Output Level [dB]	-48.0...+0.0	真空管プリアンプの出力レベル	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

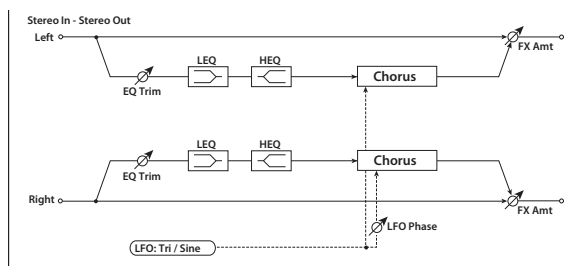
b: Mic Position

マイクのセッティング位置による音質の違いを表現します。Closeで最も近く、Farで最も遠くなります。

Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/FIn Phaser)

26: Stereo Chorus

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	amp
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

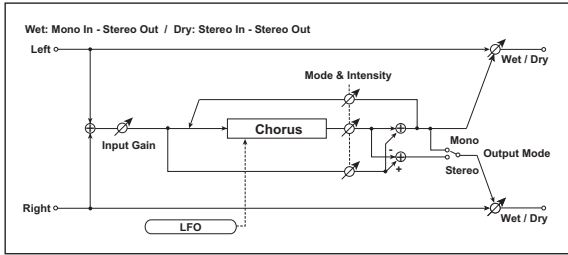
d: L Pre Delay [msec]

d: R Pre Delay [msec]

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

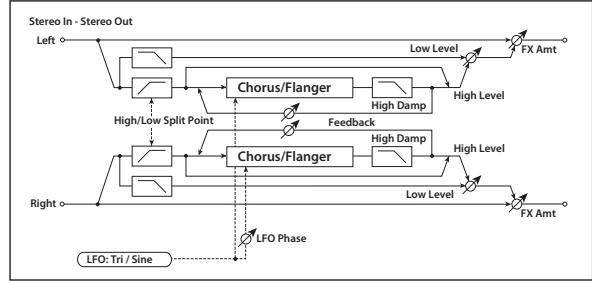
27: Black Chorus/Flanger

デンマーク製のステレオ・コーラス+ピッチ・モジュレーター＆フランジャーをモデルにしています。本来はギター用エフェクトですが、多くのキーボード・プレーヤーが効果を認めて使用しています。エレクトリック・ピアノで、独特のトーンを実現できます。



28: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



Speed [Hz]	0.10...10.0	LFOスピード	
Intensity	1...100	モジュレーションの強さ。	
Mode	0...2	モード 0: Chorus 1: Pitch Mod (Pitch Modulation) 2: Flanger	
Width	0...100	LFO変調の深さ	
Input Gain	1...100	入力ゲイン	
Output Mode	Mono, Stereo	出力モード	
Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
Source	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
Amount	-100 ... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

Mode

Intensity

“Intensity”の値を大きくすると、モジュレーション効果が強くなります。エフェクト、ダイレクト、フィードバックの値をコントロールします。“Mode”の設定によりコントロールする値は異なります。

a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
c	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r..w	LFOスピードを指定する音符の種類	
d	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
	Pre Delay [msec]	0.0...50.0	Sets the delay time from the original sound	
e	Depth	0...100	原音からのディレイ・タイム	
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さ	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
f	High/Low Split Point	1...100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
g	Feedback	-100...+100	コーラス・ブロックのフィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	コーラス・ブロックの高域の減衰量	
h	Low Level	0...100	低域の出力レベル	
	High Level	0...100	高域（コーラス）の出力レベル	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

f: High/Low Split Point

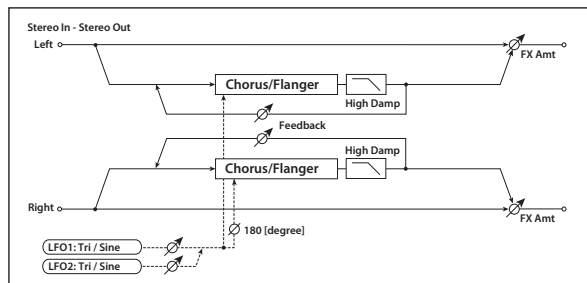
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

g: Feedback

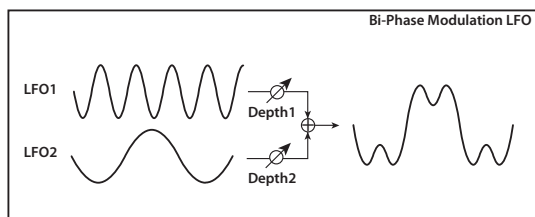
コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

29: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気でのモジュレーションが可能です。

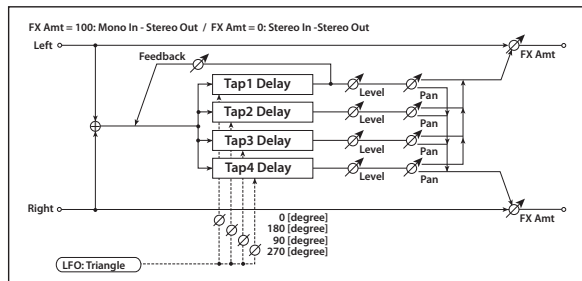


a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	LFO1 波形	
	LFO2	Triangle, Sine	LFO2 波形	
	Phase Sw	0 deg, 180 deg	左右のLFOの位相差の切り替え	
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO1 スピード	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO1、2スピードのモジュレーション・ソース	
	LFO1 Amt	-30.00...+30.00	LFO1 スピードのモジュレーション量	
c	LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO2 スピード	D _{mod}
	Amt	-30.00...+30.00	LFO2 スピードのモジュレーション量	
d	Depth1	0...100	LFO1 変調の深さ	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO1、2変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO1 変調の深さのモジュレーション量	
e	Depth2	0...100	LFO2 変調の深さ	D _{mod}
	Amt	-100...+100	LFO2 変調の深さのモジュレーション量	
f	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



30: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

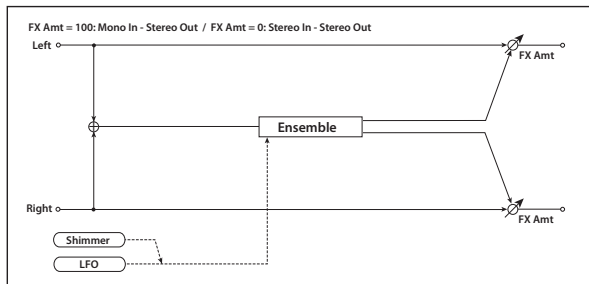
LFO 位相の異なる4つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
b	Tap1 (000) [msec]	0...1000	タップ1 (LFO位相=0度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ1のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ1の出力レベル	
c	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ1のステレオ定位	
	Tap2 (180) [msec]	0...1000	タップ2 (LFO位相=180度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ2のコーラスの深さ	
d	Level	0...30	タップ2の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ2のステレオ定位	
	Tap3 (090) [msec]	0...1000	タップ3 (LFO位相=90度) のディレイ・タイム	
e	Depth	0...30	タップ3のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ3の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ3のステレオ定位	
f	Tap4 (270) [msec]	0...1000	タップ4 (LFO位相=270度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ4のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ4の出力レベル	
g	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ4のステレオ定位	
	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
h	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
i	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

31: Ensemble

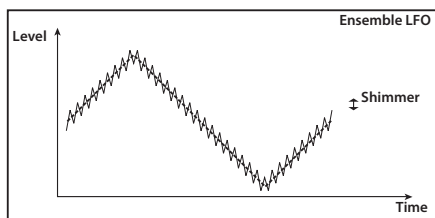
細かなゆらぎを持った LFO によるコーラス・ブロックを 3 個を持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed	1...100	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFOスピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
c	Shimmer	0...100	LFO波形のゆらぎの量	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

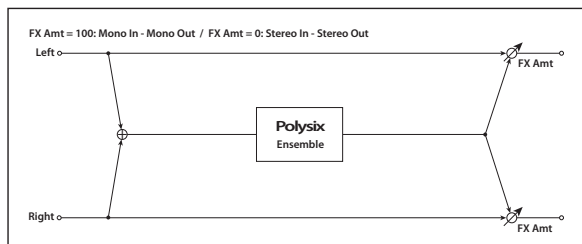
c: Shimmer

LFO 波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



32: Polysix Ensemble

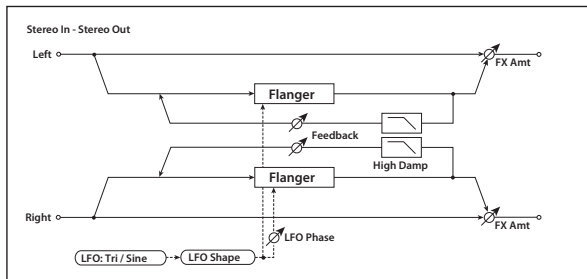
プログラマブル・ポリフォニック・シンセサイザー、KORG PolySix に搭載されたアンサンブルを再現したエフェクトです。



a	Depth	0...100	効果の深さ	
	Src	Off...Tempo	効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	効果の深さのモジュレーション量	
b	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

33: Stereo Flanger

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がりをごコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

g: Feedback

h: Wet/Dry

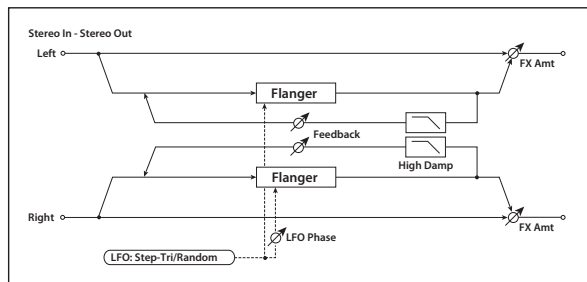
“Feedback” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback” が+の値のときには“Wet/Dry”も+の値に、“Feedback” が-の値のときには“Wet/Dry”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

g: High Damp [%]

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

34: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

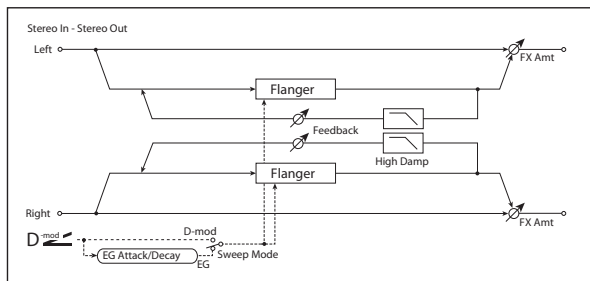
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード 共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	
	Step Amt	-50.00...+50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
f	Step Base Note	r...w	LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	
g	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

35: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	L Dly Top [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの上限	
b	R Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	R Dly Top [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース	D-mod
d	EG Attack	1...100	EGのアタック・スピード	
	EG Decay	1...100	EGのディケイ・スピード	
e	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
f	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Sweep Mode

c: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode” を EG にすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているもので Pitch EG、Filter EG、Amp EG とは関係ありません。

“Src” でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gate などになると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。“Sweep Mode” を D-mod にすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは “Src” で選択します。

MIDI “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

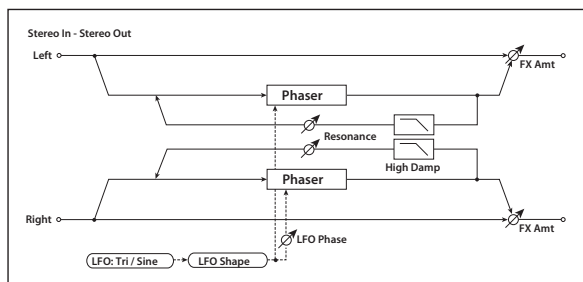
d: EG Attack

d: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

36: Stereo Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけて効果的です。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がり方をコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	A-B
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
e	Manual	0...100	効果のかかる周波数	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO 変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調のモジュレーション量	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
h	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

h: Resonance

i: Wet/Dry

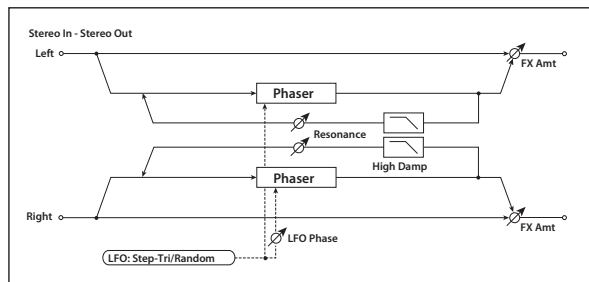
“Resonance” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わりません。“Resonance” が+の値のときには “Wet/Dry” も+の値に、“Resonance” が-の値のときには “Wet/Dry” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

h: High Damp [%]

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

37: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

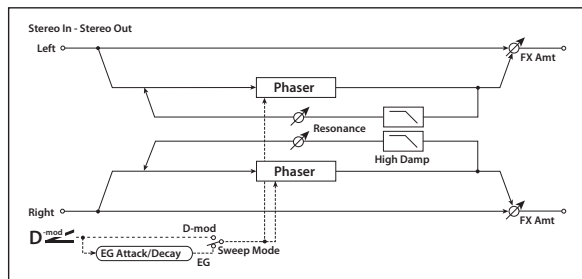
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。



a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFOステップ・スピード	D ^{mod}
	Amt	-50.00...+50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	AJ
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の種類	
e	Step Base Note	r...w	LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	AJ
	Times	x1...x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
f	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Src	Off...Tempo	LFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調のモジュレーション量	
g	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
h	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

38: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。

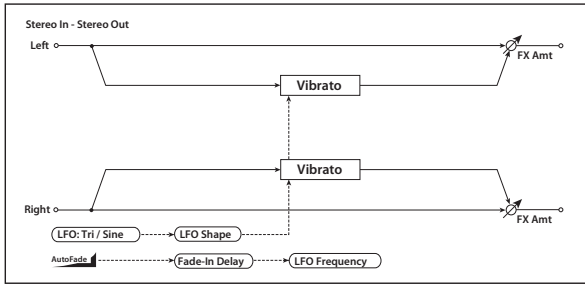


a	L Manu Bottom	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	L Manu Top	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	
b	R Manu Bottom	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	R Manu Top	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース	D ^{mod}
d	EG Attack	1...100	EGのアタック・スピード	
	EG Decay	1...100	EGのディケイ・スピード	
e	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
f	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

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

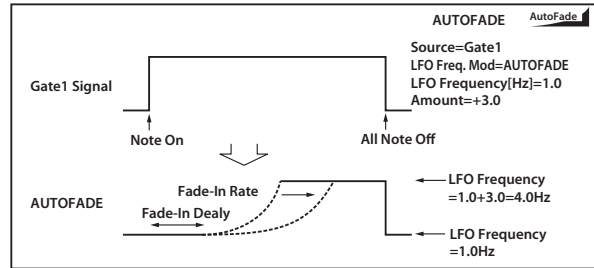
39: Stereo Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



“AUTOFADE Src” Gate1, “LFO Frequency Mod” AUTOFADE, “LFO Frequency [Hz]” 1.0, “Amt” 3.0

MIDI “AUTOFADE Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上が変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	
b	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム	
	Fade-In Rate	1...100	フェード・インのスピード	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	Depth	0...100	Sets the depth of LFO modulation	
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さ	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: AUTOFADE Src

b: Fade-In Delay [msec]

b: Fade-In Rate

d: LFO Frequency Mod

“LFO Frequency Mod” を AUTOFADE にすると、“AUTOFADE Src” で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。

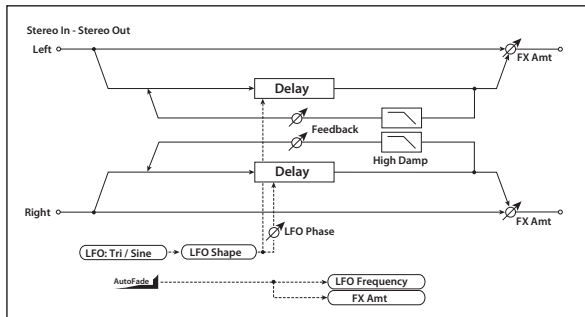
“MIDI Sync” を On にすると、使用できません。

“Fade-In Rate” は、フェード・インのスピードの設定です。“Fade-In Delay” では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFO スピードを 1.0Hz から 4.0Hz までフェード・インさせる場合の設定例

40: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

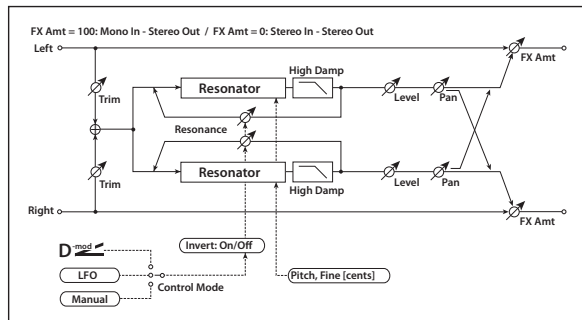
オートフェードを使って LFO スピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス / フランジャー系のエフェクトです。ステレオ・タイプで左右の LFO をずらして、広がりをコントロールすることができます。



a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	D ^{mod}
	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム	
	Rate	1...100	フェード・インのスピード	
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
f	L Delay Time [msec]	0.0...500.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Delay Time [msec]	0.0...500.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Depth	0...200	LFO変調の深さ	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

41: 2Voice Resonator

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さは LFO でコントロールすることもできます。



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	共振の強さのコントロールの切り替え	
	LFO/D-mod Invert	Off, On	LFO/D-mod時のボイス1と2のコントロールの反転	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	D-mod Src	Off...Tempo	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	BPM
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
d	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
	Mod. Depth	-100...+100	LFO/D-modによる共振の強さのコントロール量	
e	Trim	0...100	レゾネーターへの入力レベル	
	Voice1: Pitch	C0...B8	ボイス1の共振する音程	
f	Fine [cents]	-50...+50	ボイス1の共振する音程の微調整	
	Level	0...100	ボイス1の出力レベル	
	Voice1: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual 時のボイス1の共振の強さ	
g	High Damp [%]	0...100	ボイス1の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス1の定位	
h	Voice2: Pitch	C0...B8	ボイス2の共振する音程	
	Fine [cents]	-50...+50	ボイス2の共振する音程の微調整	
	Level	0...100	ボイス2の出力レベル	
i	Voice2: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual 時のボイス2の共振の強さ	
	High Damp [%]	0...100	ボイス2の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス2の定位	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Control Mode

f: Voice 1: Resonance

h: Voice 2: Resonance

“Control Mode” が Manual のときは、“Resonance” で共振の強さを設定します。“Resonance” が-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

“Control Mode” を LFO にすると、LFO によって共振の強さが変わります。LFO では+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

“Control Mode” を D-mod にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースを JS X または Ribbon にすると、LFO の場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

a: LFO/D-mod Invert

“Control Mode” を LFO または D-mod のとき、コントロールの位相をボイス 1 と 2 で反転させます。ボイス 1 で設定した音程 (レゾナンスが+の値) に対し、ボイス 2 はオクターブ下 (レゾナンスが-の値) で共振します。

f: Voice 1: Pitch

f: Fine [cents]

h: Voice 2: Pitch

h: Fine [cents]

共振する音程を音名で指定します。“Fine” でセント単位で微調整できます。

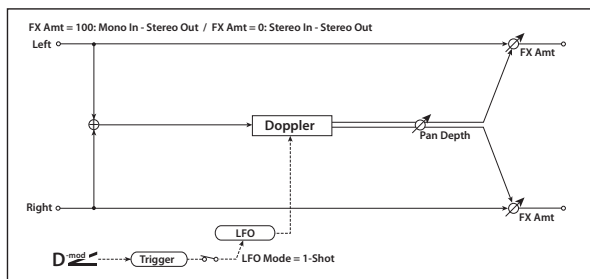
g: High Damp [%]

i: High Damp [%]

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

42: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	LFOの動作モードの切り替え	
	Src	Off...Tempo	LFOをリセットするモジュレーション・ソース	D-mod
b	LFO Sync	Off, On	LFO Mode=Loop時のLFOリセットのなし/ありの切り替え	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r..w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Pitch Depth	0...100	通りすぎるときのピッチの変化量	D-mod
	Src	Off...Tempo	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ピッチの変化量のモジュレーション量	
f	Pan Depth	-100...+100	通りすぎるときの定位の変化量	D-mod
	Src	Off...Tempo	定位の変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	定位の変化量のモジュレーション量	

g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Mode

a: Src

b: LFO Sync

“LFO Mode” は、LFO の動作モードを切り替えます。“Mode” を Loop にすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき “LFO Sync” が On ならば “Src” で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに LFO をリセットします。

“LFO Mode” を 1-Shot にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかかります。このとき、“Src” の設定をしないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないの注意してください。

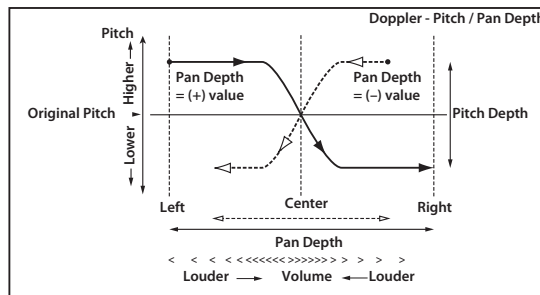
MIDI “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

e: Pitch Depth

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、“Pitch Depth” ではこのときのピッチの変化量を設定します。

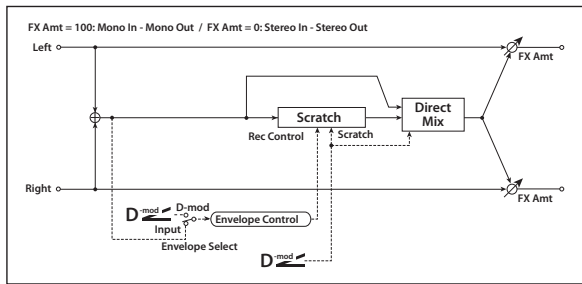
f: Pan Depth

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。



43: Scratch

入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。

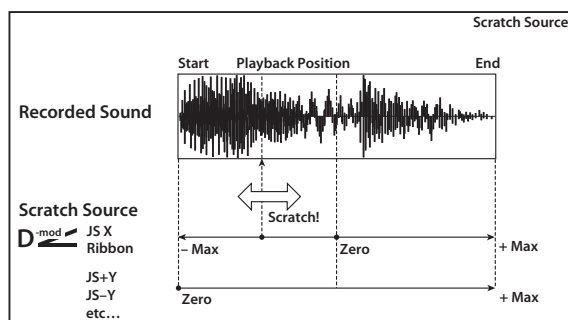


a	Scratch Source	Off...Tempo	再生をコントロールするモジュレーション・ソース	
b	Response	0...100	Scratch Srcに対する反応の速さ	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース	
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input時の録音を開始するレベル	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Scratch Source

b: Response

“Scratch Source” では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所 (Playback Position) に対応しています。“Response” はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

“Envelope Select” を D-mod にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

“Envelope Select” を Input にすると、入力信号が “Threshold” レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大 2730msec で、それを超えたときは先頭の方から消去していきます。

e: Response

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは反応を遅く (値を小さく)、1音だけ録音するような場合には速く (値を大きく) 設定するとよいでしょう。

f: Direct Mix

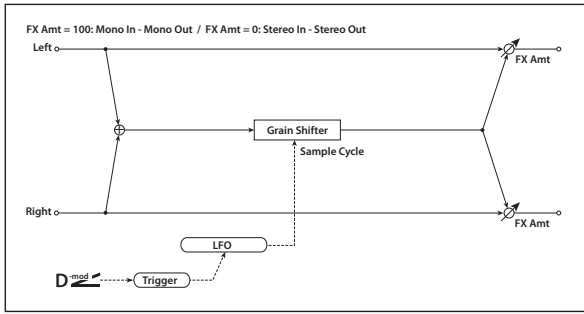
Always On では常にダイレクト音を出力、Always Off では出力しません。

Cross Fadeに設定しておくとき普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

このパラメーターを効果的に使うには “Wet/Dry” を 100 にしておきます。

44: Grain Shifter

入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。

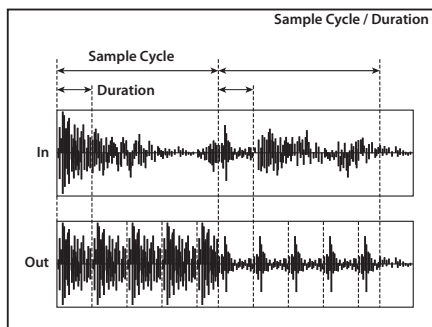


a	Duration	0...100	波形の長さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	波形の長さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	波形の長さのモジュレーション量	
b	LFO Sync Src	Off...Tempo	LFOをリセットするモジュレーション・ソース	D ^{mod}
c	LFO Sample Cycle [Hz]	0.02...20.00	波形を切り替える周期	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	A ^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Duration

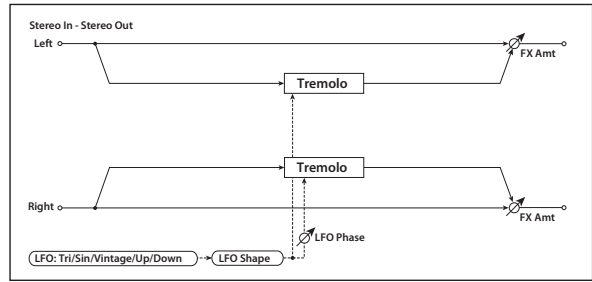
c: LFO Sample Cycle [Hz]

“Duration” で設定された長さの波形を、繰り返し再生します。波形は“LFO Sample Cycle” ごとに入れ替わります。



45: Stereo Tremolo

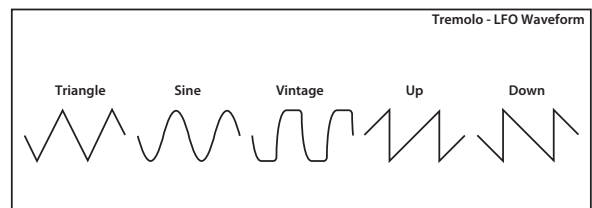
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO波形	D ^{mod}
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	D ^{mod}
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
d	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	A ^{sync}
	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
e	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	D ^{mod}
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
f	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	D ^{mod}
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
g	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	D ^{mod}
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Waveform

LFOの波形を選択します。Vintageは、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。

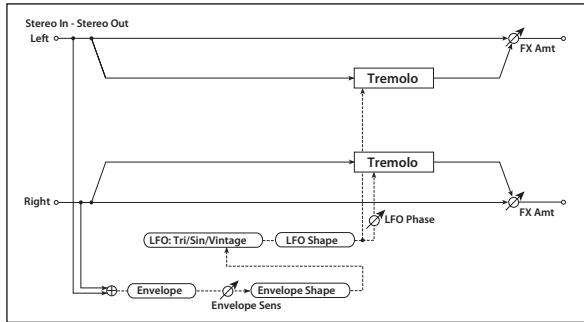


b: LFO Phase [degree]

左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

46: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens	0...100	入力信号のエンベロープの感度	
	Envelope Shape	-100...+100	入力信号のエンベロープのカーブ	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Envelope Amount [Hz]	-20.00...+20.00	入力信号の大きさによるLFOスピードの変化量	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
f	Envelope Amount	-100...+100	入力信号の大きさによる変調の深さの変化量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
f	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: LFO Frequency [Hz]

d: Envelope Amount [Hz]

e: Depth

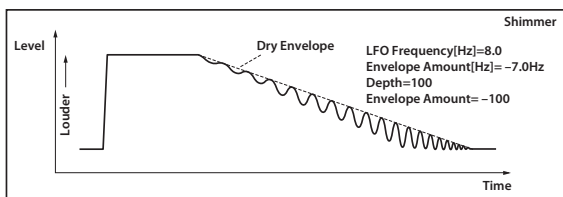
e: Envelope Amount

エンベロープ（入力信号の大きさ）によるモジュレーションの設定です。

LFO スピードは、“LFO Frequency” の値に “Envelope Amount” ×（入力信号の大きさ）を加えた値になります。LFO 変調の深さも同様に、“Depth” の値に “Envelope Amount” ×（入力信号の大きさ）を加えた値になります。

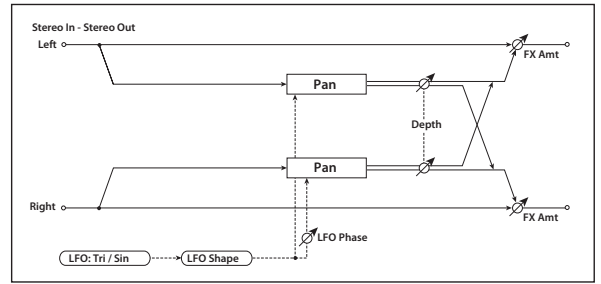
入力が最大るとき 1.0Hz、“Depth” が 0 で、入力が 0 のとき 8.0Hz、“Depth” が 100 になる場合の設定例

“LFO Frequency [Hz]” 8.0, “Envelope Amount [Hz]” - 7.0
“Depth” 100, “Envelope Amount” - 100



47: Stereo Auto Pan

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いつけ合ったりする効果が得られます。



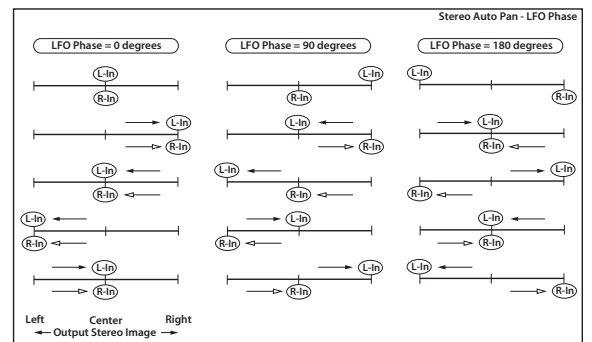
a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	B ^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
f	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
f	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Shape

LFO の波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

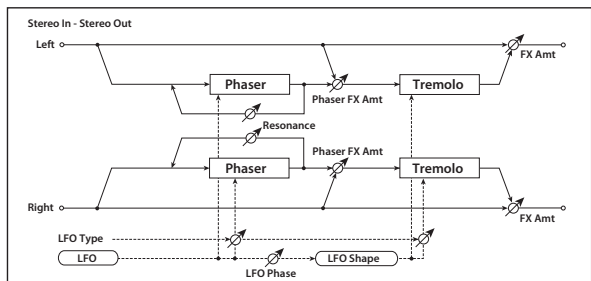
b: LFO Phase [degree]

左右の LFO の位相差を設定します。この値を 0 から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いつけ合いながら動き回ります。+180 または -180 にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



48: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロの LFO をリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type	Phs - Trml, ...Phs LR - Trml LR	トレモロとフェイザーのLFOタイプ Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	トレモロとフェイザーのLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	Phaser Manual	0...100	フェイザーのかかる周波数	
	Resonance	-100...+100	フェイザーのレゾナンス量	
e	Phaser Depth	0...100	フェイザーを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	
f	Phaser Wet/Dry	-Wet, -2:98...Dry...2:98, Wet	フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Tremolo Shape	-100...+100	トレモロのLFOを変形させる割合	
h	Tremolo Depth	0...100	トレモロを変調する深さ	
	Src	Off...Tempo	トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	トレモロを変調する深さのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type
a: LFO Phase [degree]

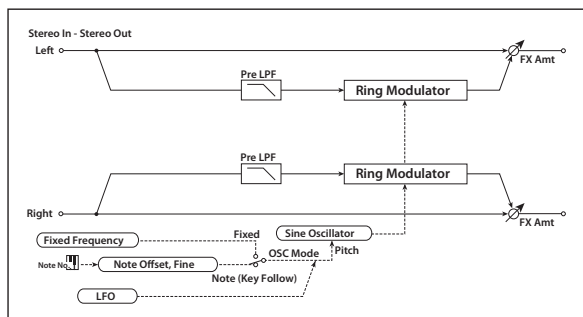
“Type” では、フェイザーとトレモロの LFO タイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase” では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

f: Phaser Wet/Dry i: Wet/Dry

“PHASER Wet/Dry” はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して “OUTPUT Wet/Dry” は、フェイザー + トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

49: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターを LFO で変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	オシレーター周波数指定/ノート・ナンバー追従の切り替え	
	Pre LPF	0...100	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量	
b	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00k	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
c	Amt	-12.00k...+12.00k	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
	Note Offset	-48...+48	OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	
d	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	リング・モジュレータ出力にミックスするダイレクト信号(プリ・ローパス・フィルター通過後)のミックス	
	Src	Off...Tempo	LFOスピード	
e	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードのモジュレーション量	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	Base Note	r...w	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
f	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の種類	
	LFO Depth	0...100	オシレーター周波数のLFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
g	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
i	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: OSC Mode
オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含むときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

b: Fixed Frequency [Hz]

“OSC Mode” が Fixed 時のオシレーターの周波数を設定します。

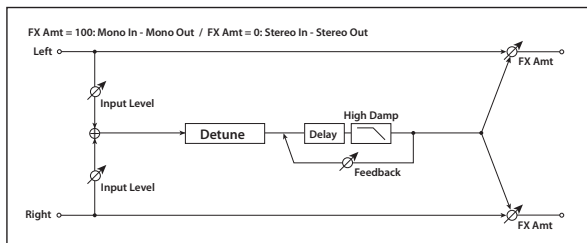
c: Note Offset

c: Note Fine

“OSC Mode が” Note(Key Follow) 時のオシレーターの設定です。“Note Offset” は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、“Note Fine” はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

50: Detune

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。

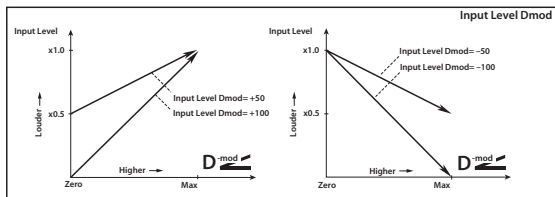


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ピッチ差のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ピッチ差のモジュレーション量	
b	Delay Time [msec]	0...1000	ディレイ・タイム	
c	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
d	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: Input Level Dmod [%]

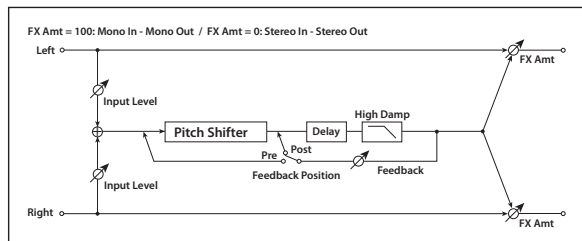
d: Src

入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



51: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の 3 つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）ような特殊効果も得られます。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	D ^{mod}
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	Delay Time [msec]	0...2000	ディレイ・タイム	
e	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Mode

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slow では音質変化が少なく、Fast では反応速度が速いピッチシフターになります。Medium はその中間です。ピッチシフト量が少なくていいときは Fast に、大幅にピッチシフトしたいときは Slow に、というように使い分けるとよいでしょう。

b: Pitch Shift [1/2tone]

b: Src

b: Amt

c: Fine [cents]

c: Amt

ピッチシフト量は、“Pitch Shift” の値+ “Fine” の値になります。モジュレーション量も、“b: Amt” の値+ “c: Amt” の値になります。モジュレーション・ソースは “Pitch Shift” と “Fine” 共通です。

e: Feedback Position

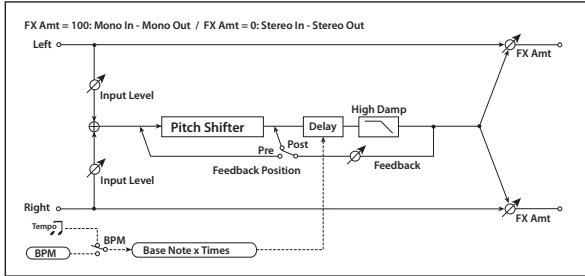
f: Feedback

“Feedback Position” を Pre にすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“Feedback” の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）効果が得られます。

“Feedback Position” を Post にすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“Feedback” の値を上げるとピッチシフトのかかった音をそのまま繰り返します。

52: Pitch Shifter BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	D^{mod}
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	A^{sync}
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
e	Delay Base Note	r...w	ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
f	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
h	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

- d: BPM**
- e: Delay Base Note**
- e: Times**

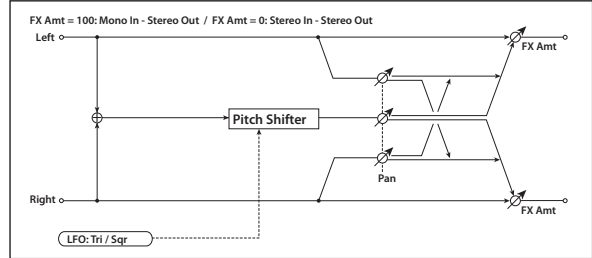
“BPM” の数値で指定したテンポ (“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ) に対して “Delay Base Note” で選んだ符を “Times” の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

d: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5290msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

53: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量を LFO でゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアーな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。

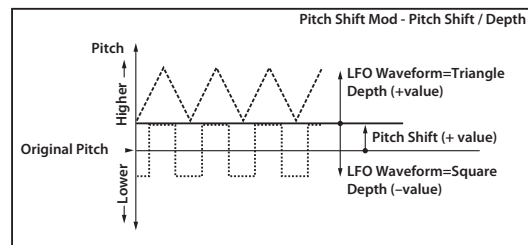


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	
b	LFO Waveform	Triangle, Square	LFO波形	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	A^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
e	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
	Depth	-100...+100	ピッチシフト量のLFO変調の深さ	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
f	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
	Pan	L, 1:99...99:1, R	エフェクト音とダイレクト音の振り分け	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Pitch Shift [cents]

e: Depth

ピッチシフト量と、LFO によるモジュレーション量を設定します。



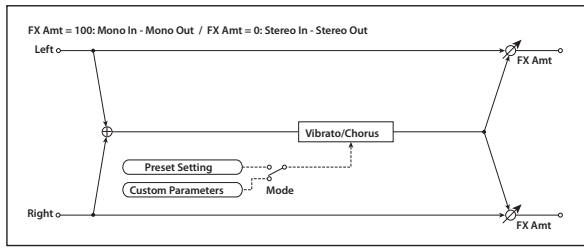
g: Pan

h: Wet/Dry

“Pan” では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。L でエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“Wet/Dry” が 100 の状態で、エフェクトとダイレクト音が 1:1 の割合で出力します。

54: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

ビンテージ・オルガンのコーラス / ビブラートをシミュレートしたエフェクトです。モジュレーションの速度や深さをカスタマイズすることもできます。



a	Input Trim	0...100	入力レベル	
b	Control Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Mode=プリセット時の、エフェクト・タイプ選択 V1, V2, V3はビブラート、C1, C2, C3はコーラスのパリエーション	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・タイプを変更する、モジュレーション・ソース	
	Amt	-5...+5	エフェクト・タイプ変更のモジュレーション量	
d	Custom Mix	Vibrato, 1:99...99:1, Chorus	Mode=プリセット時の、ダイレクト音のミックス・レベル	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション量	
e	Custom Depth	0...100	ビブラートの深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ビブラートの深さのモジュレーション・ソース	
f	Custom Speed [Hz]	0.02...20.00	ビブラートのスピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ビブラートのスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	ビブラートのスピードのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Control Mode

c: Preset Type

d: Custom Mix

e: Custom Depth

f: Custom Speed [Hz]

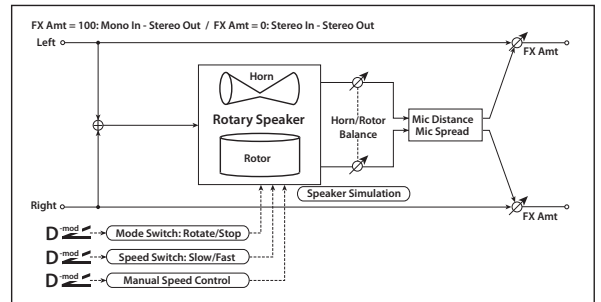
Control Mode=Presets で、c: Preset Type の効果を選びます。このとき、Custom Mix/Depth/Speed の設定値は無視します。Control Mode=Custom のとき Custom Mix/Depth/Speed の設定値は有効になり、c: Preset Type の設定は無視します。

c: Amt

Preset Type=V1、Src=JS + Y のとき、+5 にして JS + Y を倒すと V1 → C1 → V2 → C2 → V3 → C3 の順でコントロールできます。

55: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
b	Mode	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	D ^{mod}
c	Src	Off...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
d	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	回転速度を直接変更する場合のモジュレーション・ソース	D ^{mod}
e	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節1.00で標準 Stopでは停止	
f	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節1.00で標準 Stopでは停止	
g	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
h	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度	
i	Wet/Dry	0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Mode

モジュレーション・ソースによる回転 / ストップの切り替え方を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転 / ストップが切り替わります。モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびに、回転 / ストップが切り替わります。一方、“Mode” を Moment にすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。モジュレーション・ソースの値が 64 未満のとき回転、64 以上のときストップします。

b: Speed Switch

モジュレーション・ソースによるスロー / ファーストの切り替え方を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー / ファーストが切り替わります。モジュレーション

ン・ソースの値が 64 を超えるたびにスロー / ファーストが切り替わります。

一方、“Mode” を Moment にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときスロー、64 以上のときファーストになります。

c: Manual Speed Ctrl

スピーカーの回転速度をスロー / ファーストの切り替えではなく、速度を直接コントロールしたい場合には、“Manual Speed Ctrl” でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときは Off に設定しておきます。

d: Horn Acceleration

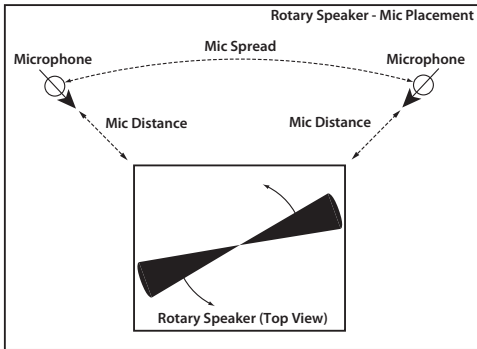
e: Rotor Acceleration

実際のロータリー・スピーカーではスロー / ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんと速度が変わっていきます。“Horn Acceleration” は、この切り替えの速さを設定します。

g: Mic Distance

g: Mic Spread

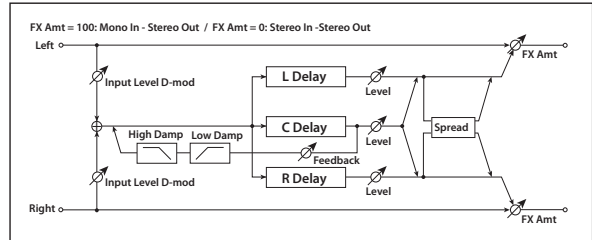
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。



Delay

56: L/C/R Delay

3 つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay Time [msec]	0..2730	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0..50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0..2730	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0..50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0..2730	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0..50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0..100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0..100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Spread	0..50	エフェクト音の定位する幅	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: High Damp [%]

e: Low Damp [%]

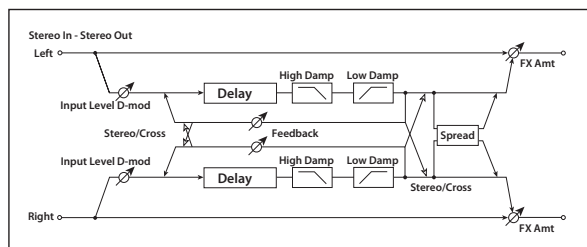
高域 / 低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすることにより、音質がだんだん暗く / 軽くなっていきます。

g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。50 で最大に広がり、0 では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

57: Stereo/CrossDelay

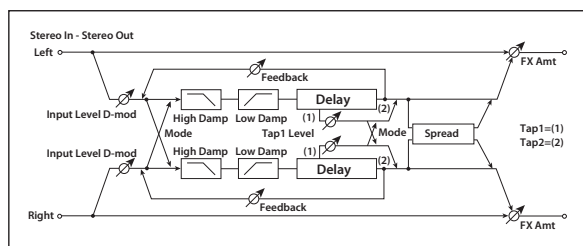
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



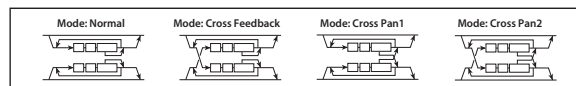
a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0..1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0..1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0..100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0..100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

58: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	
b	Tap1 Time [msec]	0.0..1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
c	Tap2 Time [msec]	0.0..1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
d	Tap1 Level	0..100	タップ1の出力レベル	
e	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0..100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0..100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
i	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
j	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



a: Mode

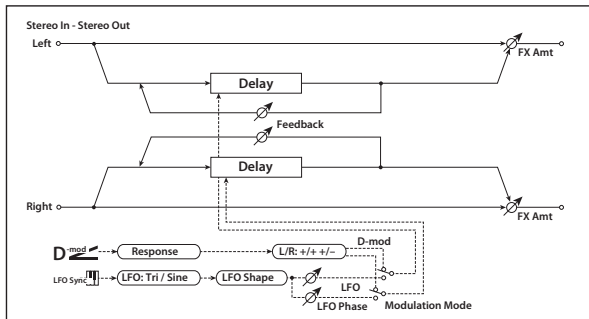
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表わすためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

d: Tap1 Level

タップ1の出力レベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

59: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+ , L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
c	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオン/オフ	
d	Src	Off...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	D-mod
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	f..w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
	L Depth	0...200	左チャンネルのLFO変調の深さ	
h	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
	R Depth	0...200	右チャンネルのLFO変調の深さ	
i	L Delay Time [msec]	0.0...1000.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
j	R Delay Time [msec]	0.0...1000.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
k	Wet/Dry	-100...0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: D-mod Modulation

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

d: LFO Sync

d: Src

g: L LFO Phase [deg]

h: R LFO Phase [deg]

“LFO Sync” をオンにすると、モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。

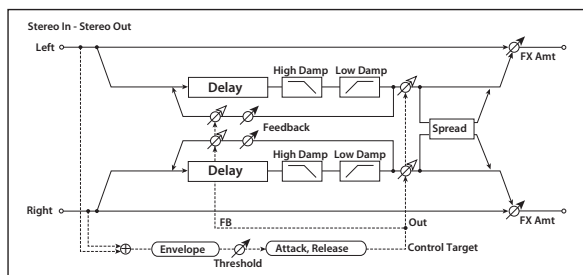
“Src” でLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“L LFO Phase”、“R LFO Phase” で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

MIDI “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上になるときをトリガーとして、LFOは“L LFO Phase”、“R LFO Phase” で設定した位相にリセットします。

60: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target	None, Out, FB	レベル・コントロール無し/エフェクト音のレベル/フィードバックの切り替え	
	Polarity	+, -	レベル・コントロールの反転	
b	Threshold	0...100	効果のかかるレベル	
	Offset	0...100	レベル・コントロールのオフセット	
c	Attack	1...100	レベル・コントロールのアタックタイム	
d	Release	1...100	レベル・コントロールのリリース・タイム	
e	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
f	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

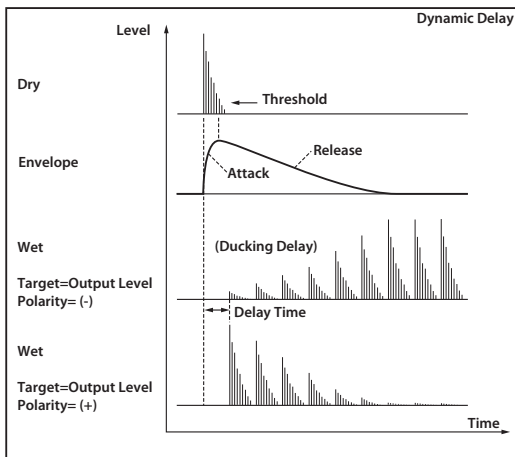
a: Control Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力レベル/フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

- a: Polarity
- b: Threshold
- b: Offset
- c: Attack
- d: Release

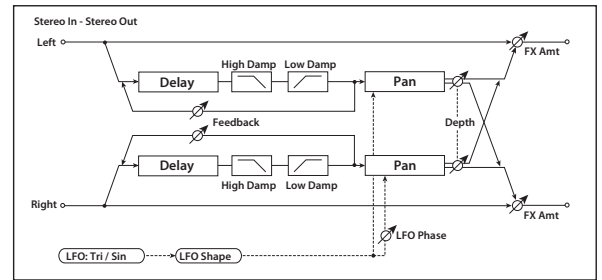
“Offset” ではレベル・コントロールがかからないときの “Control Target” の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、“Control Target” が Output Level のときはエフェクト音のレベル (Wet/Dry)、“Control Target” が Feedback のとき “Feedback” の値です。

“Polarity” が+の場合 “Control Target” は、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値になります。“Polarity” が-の場合、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値になります。“Attack”、“Release” では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



61: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

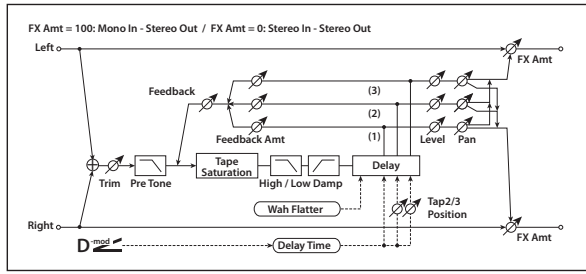
ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



a	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
b	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
c	High Damp [%]	0..100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0..100	低域の減衰量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
e	Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	パンニング・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
h	Panning Depth	0..100	パンニング幅	
	Src	Off...Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	パンニング幅のモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

62: Tape Echo

3つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



a	Delay (Tap1) [msec]	0...2700	ディレイ・タイム(タップ1)	D-mod
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
	Amt	-2700... +2700	ディレイ・タイムのモジュレーション量	
b	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
c	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出カレベル	D-mod
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステロ定位	
	FB Amt	-100... +100	タップ1のフィードバック量	
e	Tap2 Level	0...100	タップ2の出カレベル	D-mod
	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステロ定位	
	FB Amt	-100... +100	タップ2のフィードバック量	
f	Tap3 Level	0...100	タップ3の出カレベル	D-mod
	Pan	L, 1...99, R	タップ3のステロ定位	
	FB Amt	-100... +100	タップ3のフィードバック量	
g	Feedback	0...100	タップ1、2、3フィードバック量	D-mod
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100... +100	フィードバック量のモジュレーション量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	D-mod
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
i	Saturation	0...100	歪み具合	
j	Input Trim	0...100	入力ゲイン	D-mod
	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
k	Wow Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れの周波数	D-mod
	Wow Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Delay (Tap1) [msec]

a: Src

a: Amt

b: Tap2 Position [%]

b: Tap3 Position [%]

タップ 2、3 のディレイ・タイムは“Delay (Tap1)”に対する割合 (%) で設定します。ダイナミック・モジュレーションで“Delay (Tap1)”を変化させた場合も、タップ 2、3 は同じ割合のまま変化します。

d: FB Amt

e: FB Amt

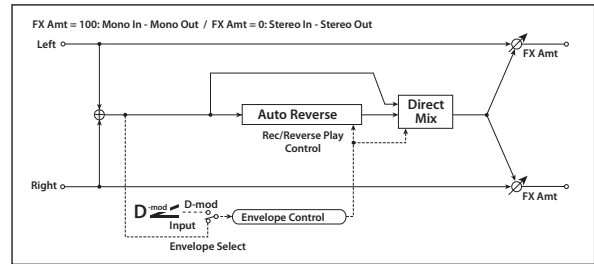
f: FB Amt

g: Feedback

Tap1,2,3 からのフィードバック出力はそれぞれ“FB Amt”に応じてミックスされ、その後“Feedback”で最終的なフィードバック量が決定します。

63: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生（テープの逆回転サウンドと同様な効果）するエフェクトです。



a	Rec Mode	Single, Multi	録音モード	
b	Reverse Time [msec]	20...2640	リバース再生時間の上限	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	D-mod
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input時、録音を開始するレベル	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

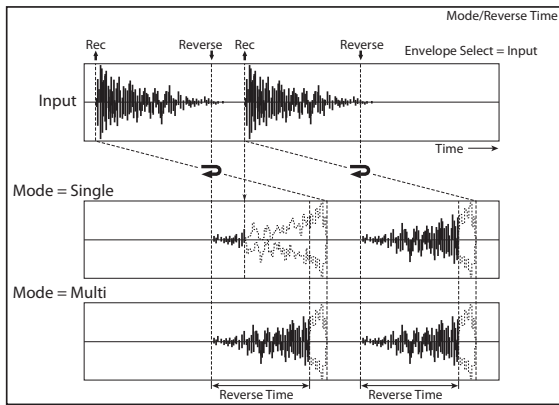
a: Rec Mode

b: Reverse Time [msec]

“Rec Mode”を Single にすると、“Reverse Time”は最大 2640msec まで設定できます。リバース再生中に録音が開始されたときは、リバース再生を中断します。

“Rec Mode”を Multi にすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし“Reverse Time”は最大 1320msec に制限します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは“Rec Mode”を Single に、1音だけ録音するようときは“Rec Mode”を Multi にするとよいでしょう。

“Reverse Time”ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようときは“Reverse Time”を短めに設定します。



c: Envelope Select

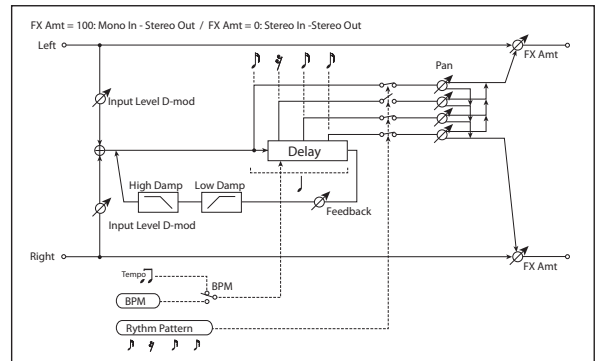
c: Src

d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。
 “Envelope Select” を D-mod にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。
 “Envelope Select” を Input にすると、入力信号が “Threshold” レベル以上の間だけ録音します。
 録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

**64: Sequence BPM Dly
(Sequence BPM Delay)**

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4 タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
b	Rhythm Pattern	x...eee ³	リズム・パターン	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R	タップ1の定位	
	Tap2 Pan	L, 1...99, R	タップ2の定位	
	Tap3 Pan	L, 1...99, R	タップ3の定位	
	Tap4 Pan	L, 1...99, R	タップ4の定位	
d	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

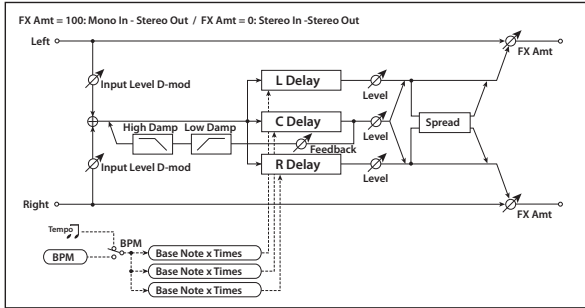
a: BPM

b: Rhythm Pattern

“BPM” の数値で指定したテンポ (“BPM” を MIDI にすると、MIDI クロックによるテンポ) で 1 拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“Rhythm Pattern” を選択することによって各タップの出力のオン / オフを自動的に設定します。

65: L/C/R BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



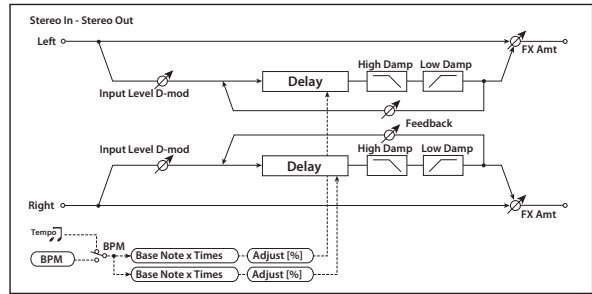
a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note	r...w	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップLの出カレベル	
c	C Delay Base Note	r...w	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップCの出カレベル	
d	R Delay Base Note	r...w	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップRの出カレベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入カレベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入カレベルのモジュレーション・ソース	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
i	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

66: Stereo BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



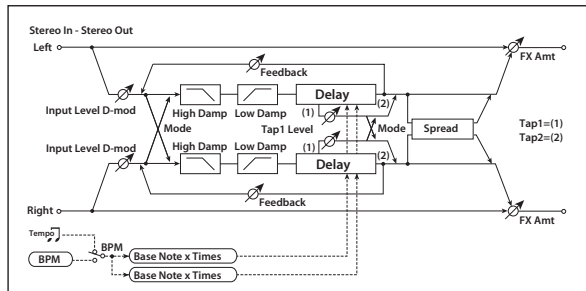
a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note	r...w	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note	r...w	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入カレベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入カレベルのモジュレーション・ソース	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 2730msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

67: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay)

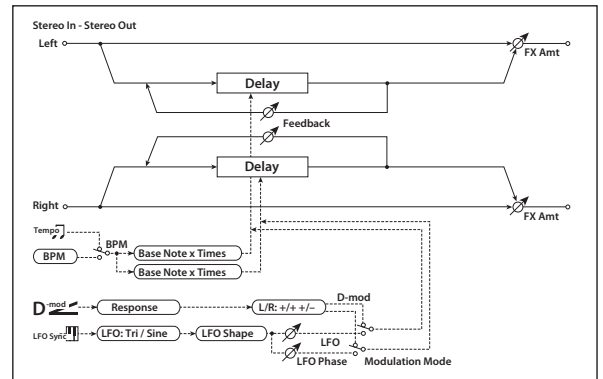
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・マルチタップ・ディレイです。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	
b	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? 1	---, OVER!	タップ1のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
c	Tap 1 Base Note	r...w	タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	Tap 2 Base Note	r...w	タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
f	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	
g	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
i	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
j	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

68: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・モジュレーション・ディレイです。



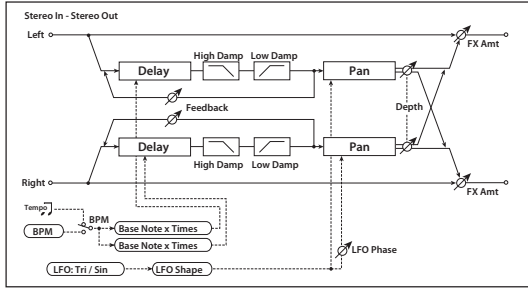
a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	
	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオン/オフ	
e	Src	Off...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
g	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
h	Depth	0...200	左チャンネルのLFO変調の深さ	
	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
i	Depth	0...200	右チャンネルのLFO変調の深さ	
	BPM(Delay)	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
j	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
k	L Delay Base Note	r...w	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
l	R Delay Base Note	r...w	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
m	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

i: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 2550msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

**69: St.BPMAutoPanDly
(Stereo BPM Auto Panning Delay)**

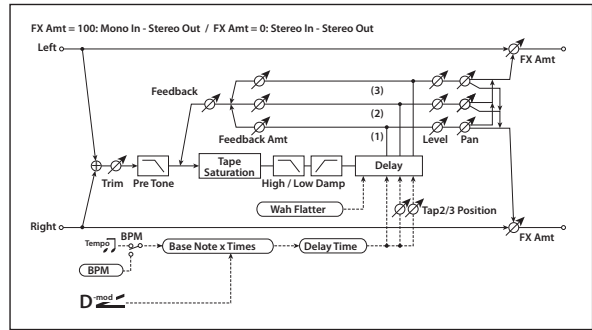
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・オート・パンニング・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note	r...w	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
c	R Delay Base Note	r...w	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
d	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
	LFO Phase	-180...+180	左右のLFOの位相差	
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	パンニング・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
h	Panning Depth	0...100	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2の選択	
	Src	Off...Tempo	Type=Common1, Common2時の位相の設定	
	Amt	-100...+100	パンニング幅	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

70: Tape Echo BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるテープ・エコーです。



a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Tap1 Dmod Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
b	Tap1 Delay Note	r...w	ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の数	
c	Tap1 Dmod Note	r...w	モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
e	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
f	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
g	Tap2 Level	0...100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
h	Tap3 Level	0...100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ3のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ3のフィードバック量	
i	Feedback	0...100	タップ1、2、3フィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
j	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
k	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
	Saturation	0...100	歪み具合	
l	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
m	Wow Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
n	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
o	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Tap1 Dmod Src

b: Tap1 Delay Note

b: Times

c: Tap1 Dmod Note

c: Times

“Tap1 Dmod Src” が Off または選択されたモジュレーションが0のとき、ディレイ・タイムは “Tap1 Delay Note” と “Times” で

設定した長さになります。

“Tap1 Dmod Src” で Off 以外が選択されているときは、モジュレーションが最大にかかったときに “Tap1 Dmod Note” と “Times” で設定したことになる様に変化します。

b: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5400msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメータを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

Reverb and Early Reflections (Reverb ER)

71: Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

72: Reverb SmoothHall

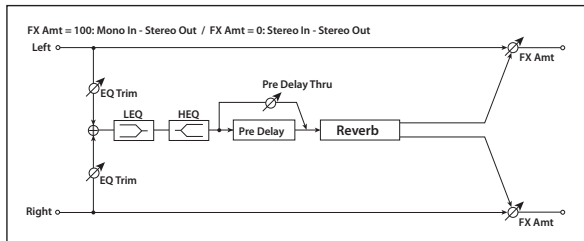
大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

73: Reverb Wet Plate

暖かみのある（密度の濃い）残響音が得られるプレート・リバーブです。

74: Reverb Dry Plate

乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。



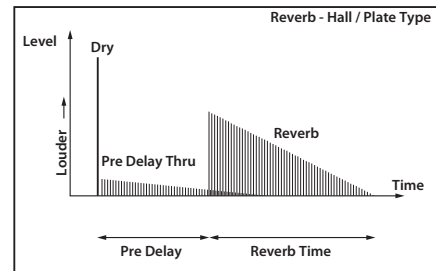
a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Pre Delay [msec]

b: Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay” では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりコントロールします。

“Pre Delay Thru” では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

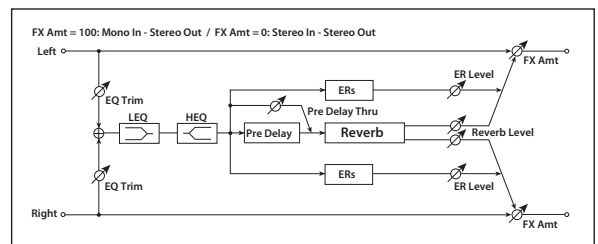


75: 74: Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

76: Reverb BrightRoom

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

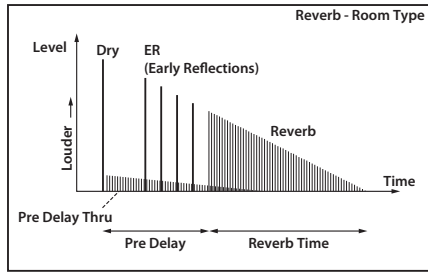


a	Reverb Time [sec]	0.1...3.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	ER Level	0...100	初期反射音のレベル	
d	Reverb Level	0...100	リバーブ・レベル	
e	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
f	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
g	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: ER Level

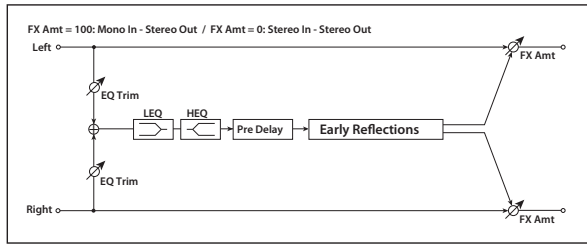
d: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ER Level” を大きくすると固い感じに、“Reverb Level” を大きくすると柔らかい感じになります。



Early Reflections

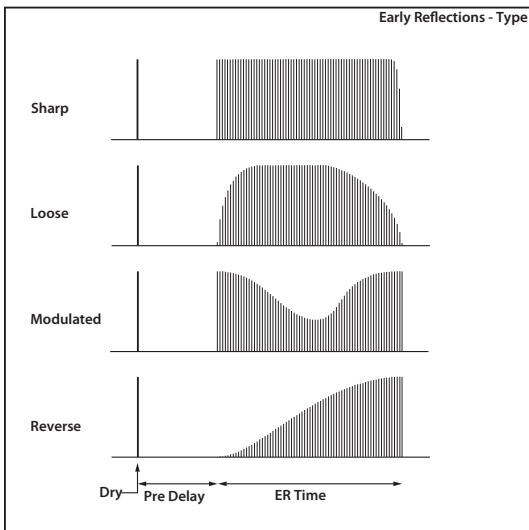
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10...800	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type

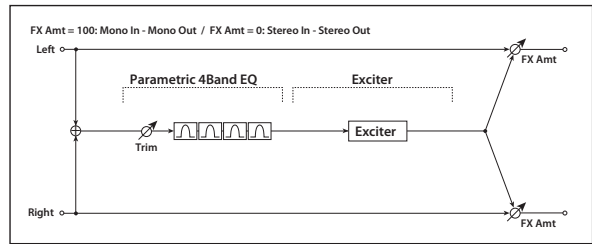
初期反射音の減衰のカーブを選択します。



Mono - Mono Serial (Mono - Mono)

77: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

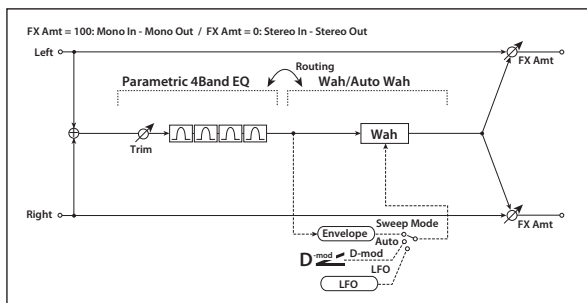
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド1のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド4のゲイン	
EXCITER				
f	[X]Exciter Blend	-100... +100	エキサイター効果の深さ	
g	[X]Emphasis Freq	0...70	強調する周波数	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

78: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/ Auto Wah)

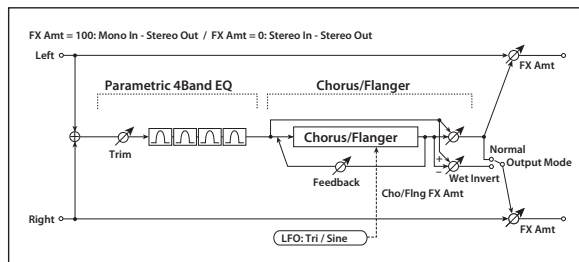
モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
	Routing	P4EQ→Wah, Wah→P4EQ	パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え
	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
b	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
c	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
d	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
e	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン
	WAH		
f	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限
g	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース
h	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ
i	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

79: P4EQ - Cho/FIng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
b	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
c	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
d	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
e	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
	CHORUS/FLANGER			
	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
f	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	[F]Cho/FIng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
h	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
i	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

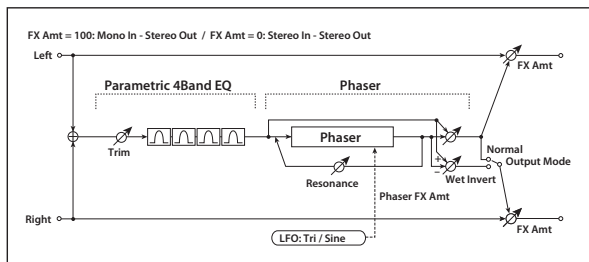
i: Output Mode

Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス / フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

80: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

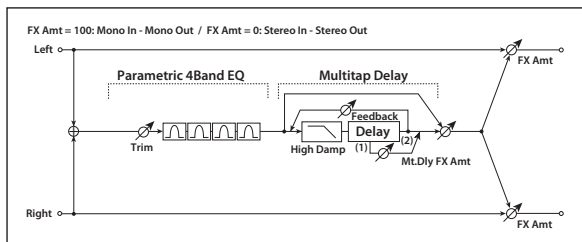
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
	b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
		Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
		Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
PHASER				
f	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
g	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
h	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

81: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

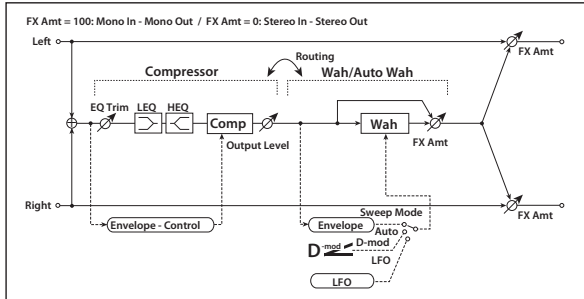
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
	b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
		Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
		Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
MULTITAP DELAY				
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
h	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
i	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ“ダイナミック・モジュレーション・ソース”参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

82: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

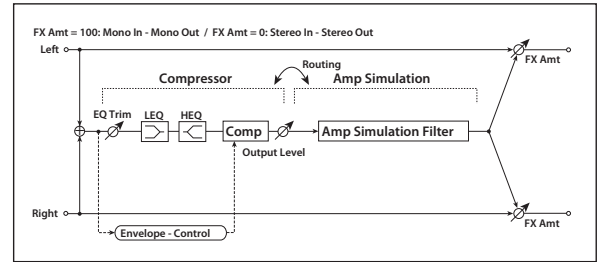
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
WAH			
e	[W] Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限
f	[w] Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース
g	[W] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ
h	[W] Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Routing	Comp → Wah, Wah → Comp	コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

83: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

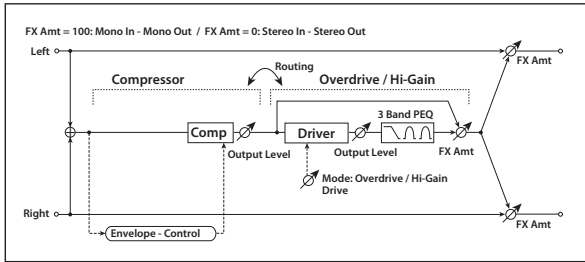
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
AMP SIM			
e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
f	Routing	Comp → Amp, Amp → Comp	コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
g	Wet/Dry	0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

84: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

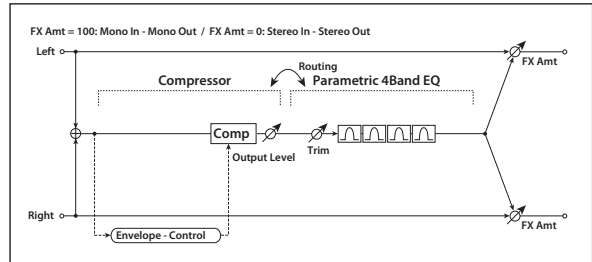
モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
b	[O] Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
OD/HI-GAIN			
c	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
d	[O] Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン
h	[O] Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	オーバードライブのエフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Routing	Comp → OD/HG, OD/HG → Comp	コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

85: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

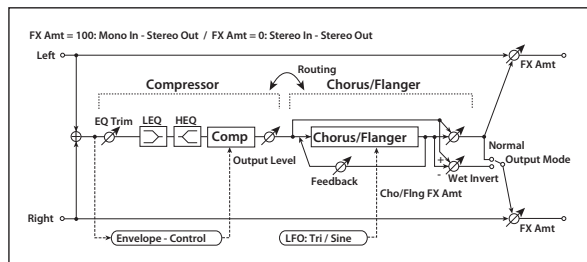
モノラル・タイプのコンプレッサーと 4 バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
b	[O] Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
P4EQ			
c	[E] Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
d	[E] B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
e	[E] B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
f	[E] B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
g	[E] B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン
h	Routing	Comp → P4EQ, P4EQ → Comp	コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

86: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
CHORUS/FLANGER			
e	[F] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
f	[F] Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
g	[F] Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え
i	Routing	Comp → Flanger, Flanger → Comp	コンプレッサーとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

h: [F]Output Mode

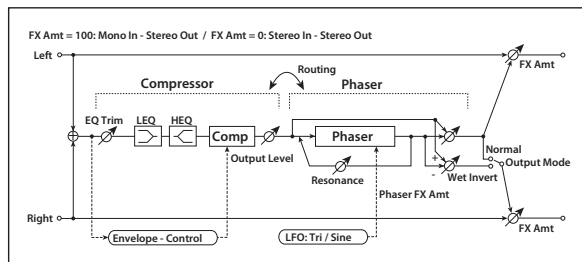
i: Routing

“[F]Output Mode” を Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

87: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

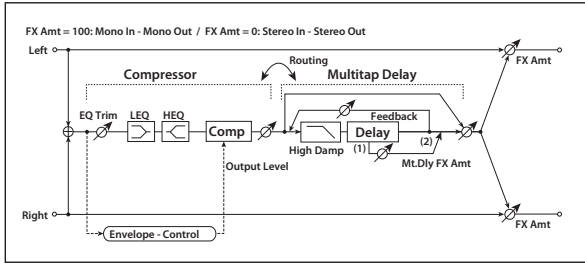
モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
PHASER			
e	[P] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
f	[P] Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量
g	[P] Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
i	Routing	Comp → Phaser, Phaser → Comp	コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

88: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

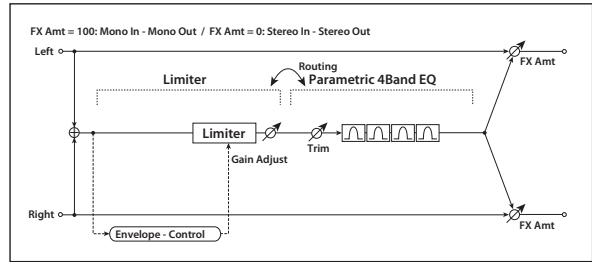
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
c	[C] Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
d	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
MULTITAP DELAY			
e	[D] Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
f	[D] Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量
g	[D] High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Routing	Comp → Mt.Delay, Mt.Delay → Comp	コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

89: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER			
a	[L] Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L] Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L] Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン
P4EQ			
d	[E] Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
e	[E] B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
f	[E] B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
g	[E] B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
h	[E] B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン
i	Routing	Limiter → P4EQ, P4EQ → Limiter	リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

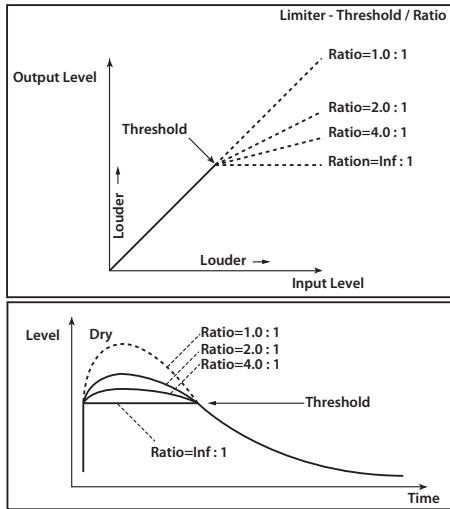
a: [L]Ratio

a: Threshold [dB]

c: [L]Gain Adjust [dB]

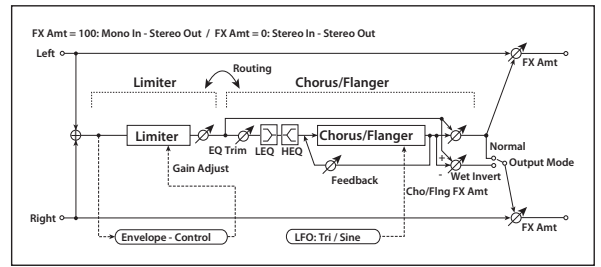
“[L]Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。



90: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger)

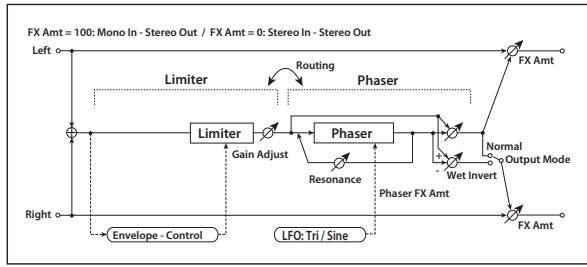
モノラル・タイプのリミッターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	
CHORUS/FLANGER				
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	[F]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
	Routing	Limiter → Flanger, Flanger → Limiter	リミッターとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

91: Limiter - Phaser

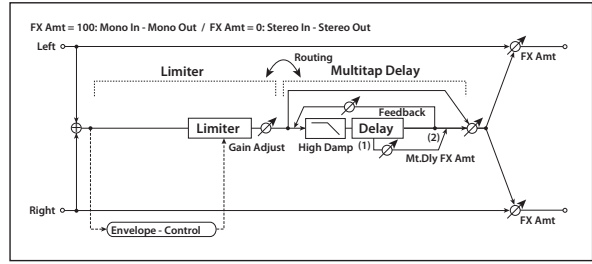
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf: 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン
PHASER			
d	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
e	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量
f	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
h	Routing	Limiter → Phaser, Phaser → Limiter	リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

92: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

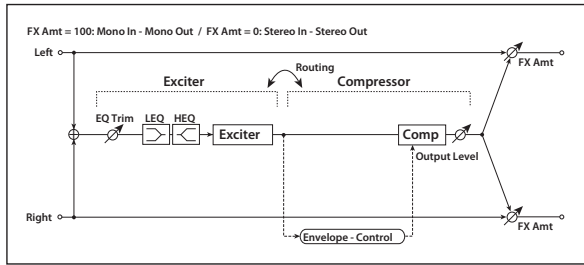
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf: 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン
MULTITAP DELAY			
d	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
e	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量
f	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
g	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	Routing	Limiter → Mt.Delay, Mt.Delay → Limiter	リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

93: Exciter - Comp (Exciter - Compressor)

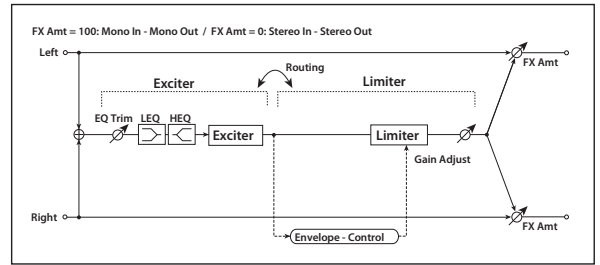
モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
COMPRESSOR			
e	[C] Sensitivity	1...100	感度
f	[C]Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
g	Routing	Exciter → Comp, Comp → Exciter	エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え
h	Wet/Dry	0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

94: Exciter - Limiter

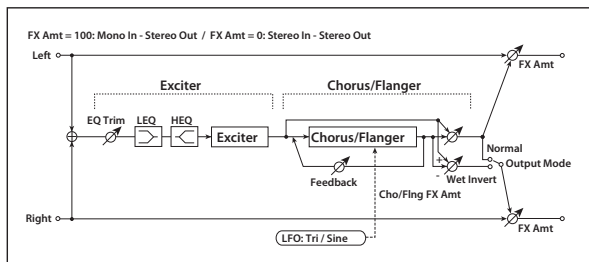
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
LIMITER			
e	[L]Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
f	[L]Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
g	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
h	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン
i	Routing	Exciter → Limiter, Limiter → Exciter	エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

95: Exciter - Cho/Flng (Exciter - Chorus/Flanger)

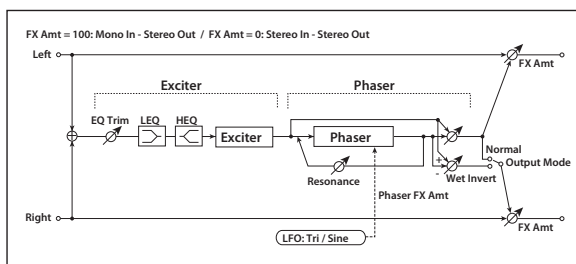
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0..70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0..100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
CHORUS/FLANGER				
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0..100	LFO変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	D
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D
i	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

96: Exciter - Phaser

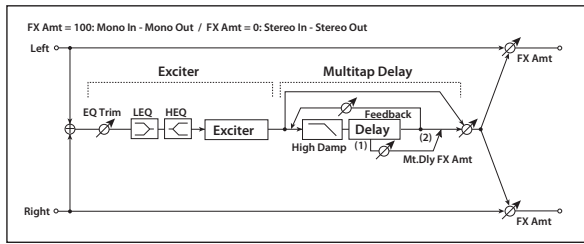
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	
b	[X]Emphasis Frequency	0..70	強調する周波数	
c	[X]Trim	0..100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
PHASER				
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
f	[P]Manual	0..100	効果のかかる周波数	
	Depth	0..100	LFO変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
g	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス,	D
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D
i	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

97: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

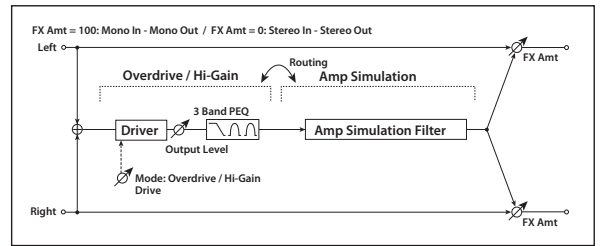
モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
MULTITAP DELAY			
e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量
g	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

98: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

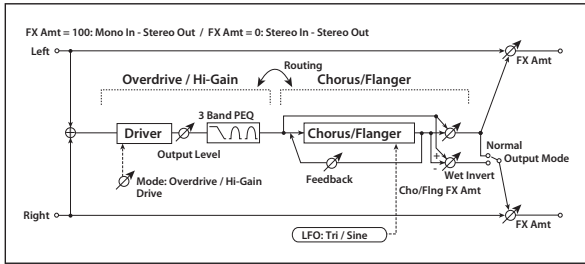
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン
AMP SIM			
h	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
i	Routing	OD/HG → Amp, Amp → OD/HG	オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

99: OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

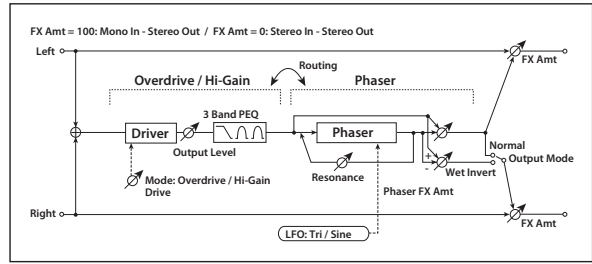
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン
CHORUS/FLANGER			
h	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
i	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
j	[F]Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え
	Routing	OD/HG → Flanger, Flanger → OD/HG	オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

100: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

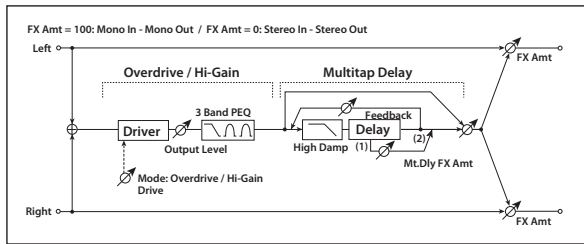
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン
PHASER			
h	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
i	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量
j	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
	Routing	OD/HG → Phaser, Phaser → OD/HG	オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

101: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

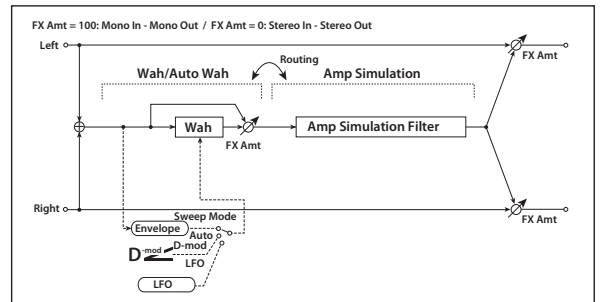
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ)の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン
MULTITAP DELAY			
h	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
i	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量
j	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
k	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

102: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

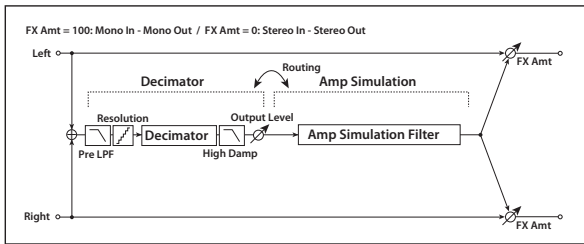
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



WAH			
a	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限
b	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース
c	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ
d	[W]Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量
AMP SIM			
e	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
f	Routing	Wah → Amp, Amp → Wah	ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

103: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

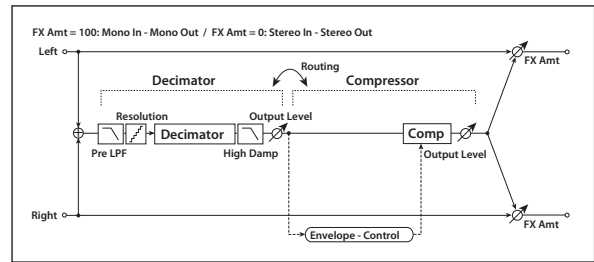
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



DECIMATOR			
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数
	Resolution	4...24	データのビット長
c	[D]Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル
AMP SIM			
d	[A]Amplifier Type	55, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
e	Routing	Decimator → Amp, Amp → Decimator	デシメーターとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

104: Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

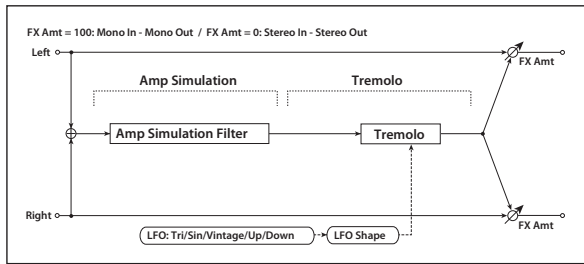
モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



DECIMATOR			
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数
	Resolution	4...24	データのビット長
c	[D]Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル
COMPRESSOR			
d	[C]Sensitivity	1...100	感度
e	[C]Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
f	Routing	Decimator → Comp, Comp → Decimator	デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

105: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

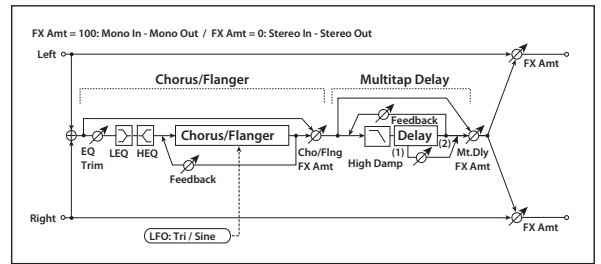
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



AMP SIM			
a	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
TREMOLLO			
b	[T]LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO波形
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合
c	[T]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
d	[T]Depth	0...100	LFO変調の深さ
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

106: Cho/Fng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

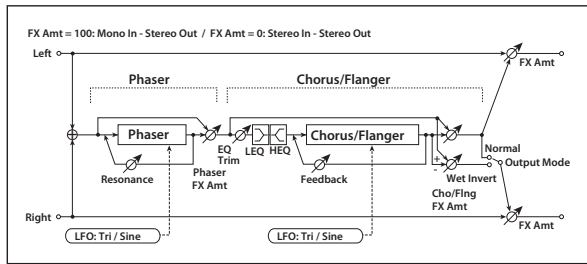
モノラル・タイプのコーラス / フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



CHORUS/FLANGER			
a	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
b	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
c	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
e	[F]Cho/Fng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス
MULTITAP DELAY			
a	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
b	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量
c	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
d	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

107: Phaser - Cho/Flng (Phaser - Chorus/Flanger)

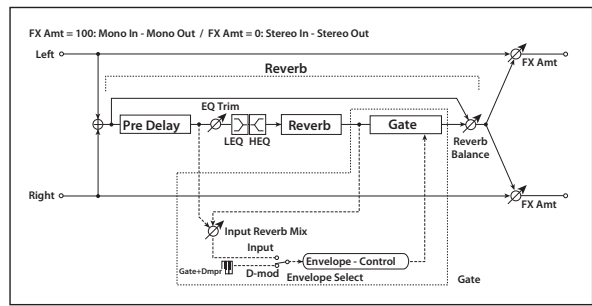
モノラル・タイプフェイザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



PHASER			
a	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
b	[P]Manual Depth	0...100	効果のかかる周波数
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量
c	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス
CHORUS/FLANGER			
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量
	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

108: Reverb - Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



REVERB			
a	[R]Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
b	[R]Pre Delay [msec]	0...200	リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム
c	[R]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
	Reverb Balance	0...100	リバーブのエフェクト・バランス
d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択
e	[R]PreLEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン
GATE			
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	モジュレーション・ソースによるコントロール/入力信号によるコントロールの切り替え
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース
g	[G]Input Reverb Mix	0...100	ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス
	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル
h	[G]Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え
i	[G]Attack Release	1...100	アタック・タイム
		1...100	リリース・タイム
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

f: [G]Envelope Select

f: Src

g: [G]Input Reverb Mix

g: Threshold

“[G]Envelope Select” はゲートのオン / オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src” ではこのときのモジュレーション・ソースを選択します。

“[G]Envelope Select” を Input にすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさでゲートをコントロールします。信号の大きさが “Threshold” を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。

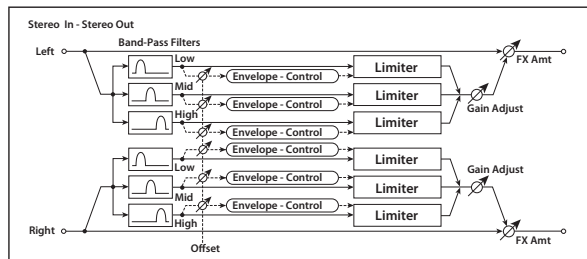
通常は、“[G]Input Reverb Mix” を Dry (ダイレクト音のみでゲートをコントロール) にします。ゲート・タイムを長くしたいときには “[G]Input Reverb Mix” の値を大きくし、“Threshold” も同時に調節するとよいでしょう。

Double Size

ダブル・サイズのエフェクトは、エフェクト B と D でしか使用できません。

109: St. Mltband Limiter (Stereo Mltband Limiter)

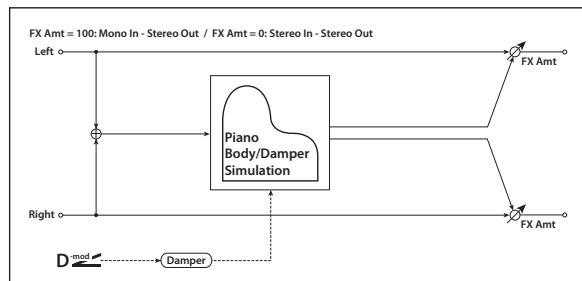
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

110: PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

ピアノのボディが弦の音によって共振する様子や、ダンパー・ペダルを踏み込んだときに、弾いていない他の弦までもが共鳴する様子をシミュレートしたエフェクトです。アコースティック・ピアノの音色にかけると非常にリアルなサウンドになります。



a	Sound Board Depth	0...100	ピアノのボディの共振の深さ	
b	Damper Depth	0...100	ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ	
	Src	Off...Tempo	ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース	
c	Tone	1...100	エフェクト音の音質	
d	Mid Shape	0...36	音質の中域	
e	Tune	-50...+50	チューニングの微調整	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。

b: Damper Depth

b: Src

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。“Src”ではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常は Damper (CC#64) (ダンパー・ペダル) を使用します。

“Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

c: Tone

d: Mid Shape

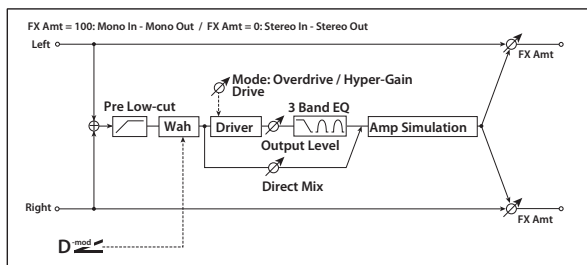
エフェクト音の音質をコントロールします。

e: Tune

このエフェクトは他の弦との共鳴をシミュレートしているので、チューニングによって響き具合が変わります。“Master Tune” (Global P0)などでチューニングを変えた場合、このパラメーターを調節し直してください。

111: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

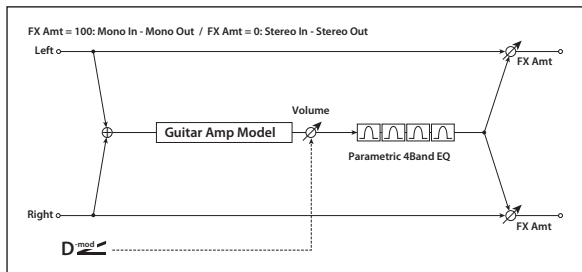
オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。“OD/Higain Wah”よりもさらにハイゲインの設定が可能です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
b	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	D ^{mod}
	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	
c	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	オーバードライブ/ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え	D ^{mod}
	Drive	1...120	歪み具合	
e	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	D ^{mod}
	Output Level	0...50	出力レベル	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
f	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量	D ^{mod}
	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	
g	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	D ^{mod}
	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
h	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	D ^{mod}
	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
i	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	D ^{mod}
	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

112: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

歪みやトーン・コントロール回路に至るまで忠実に再現したギターアンプ・シミュレーションと、4バンド・イコライザーの組み合わせです。240 ページの「St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)」と組み合わせることで、ギターアンプ + スピーカキャビネットをシミュレーションした、さらにリアルなギターサウンドが得られます。



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	アンプの選択	D ^{mod}
	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
b	Volume	0...100	出力レベル	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
c	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	D ^{mod}
	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル	
d	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	D ^{mod}
	Treble	0...100	トレブル(高域)のレベル	
e	Presence	0...100	プレゼンス(高音域の音質)	D ^{mod}
	Post P4EQ	Thru, On	イコライザーのスルー、オンの選択	
f	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	D ^{mod}
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
g	Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	D ^{mod}
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
h	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	D ^{mod}
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
i	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	D ^{mod}
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amp Type

d: Presence

Amp Type が VOX AC15...VOX AC30TB のときは、高音域の減衰量を設定します。それ以外の場合は、高音域の増幅量を設定します。

VOX 社製アンプの Cut ノブ・コントロールに相当します。

e: Post P4EQ

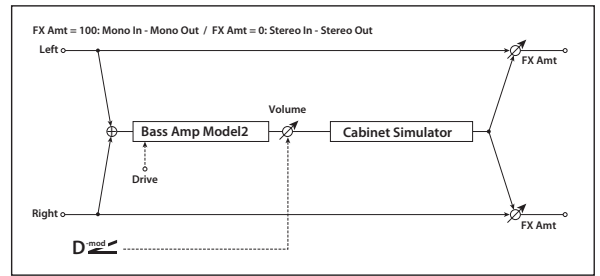
240 ページの「St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)」とチェーンすることで、ギター・アンプ+スピーカー・キャビネットの組み合わせをシミュレーションします。このとき、Post P4EQ を“Thru”をおすすめしますが、必要に応じて“On”にして音質調整を行ってください。

推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

113: BasstubeAmp + Cab.
(Bass Tube Amp Model + Cabinet)

ゲイン / ドライブ付きのベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	STUDIO COMBO VOX AC100 UK MAJOR	アンプの選択 MOTOWNサウンドに最適な真空管コンボ・アンプ VOX製 100W真空管アンプ AC100 UK製 200W真空管アンプ	
b	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
c	Volume	0...100	出力レベル	D mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
d	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル	
e	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	
f	Treble	0...100	トレブル(高域)のレベル	
g	Presence	0...100	プレゼンス(高音域の音質)	
h	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ	
i	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D mod
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amp Type

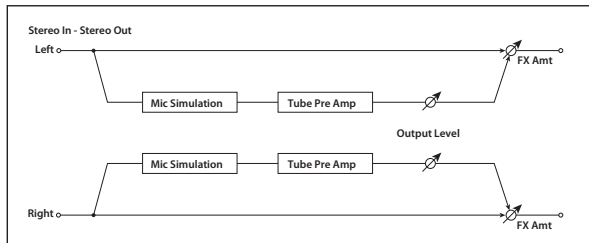
i: Cabinet Type

推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

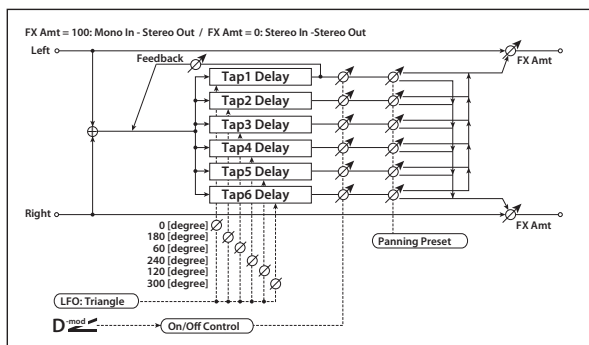
114: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

ステレオ・タイプのマイク / プリアンプ・シミュレーションです (242 ページ “Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)” 参照)。例えば、ロータリー・スピーカーなどのステレオ・ソースのマイキングをシミュレートするときに使用します。



115: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO 位相の異なる 6 つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFOスピード
b	Tap1 (000) [msec]	0...2000	タップ1 (LFO位相=0度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ1のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On?Off (Dm), Off?On (Dm)	タップ1の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
c	Tap2 (180) [msec]	0...2000	タップ2 (LFO位相=180度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ2のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On?Off (Dm), Off?On (Dm)	タップ2の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
d	Tap3 (060) [msec]	0...2000	タップ3 (LFO位相=60度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ3のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On?Off (Dm), Off?On (Dm)	タップ3の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え
e	Tap4 (240) [msec]	0...2000	タップ4 (LFO位相=240度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ4のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On?Off (Dm), Off?On (Dm)	タップ4の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え

f	Tap5 (120) [msec]	0...2000	タップ5 (LFO位相=120度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ5のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On?Off (Dm), Off?On (Dm)	タップ5の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
g	Tap6 (300) [msec]	0...2000	タップ6 (LFO位相=300度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ6のコーラスの深さ	
	Status	Always On, Always Off, On?Off (Dm), Off?On (Dm)	タップ6の出力オン/オフ/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
h	Panning Preset	1 : L 1 2 3 4 5 6 R, 2 : L 135 246 R, 3 : L 1 3 5 2 4 6 R, 4 : L 1 4 5 6 3 2 R	各タップのステレオ定位パターン	
i	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	タップ出力レベルと、タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b, c, d, e, f, g: Status

各タップの出力を設定します。

Always On にすると、常に出力オン (モジュレーションなし)。

Always Off にすると、常に出力オフ (モジュレーションなし)。

On → Off (Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。

Off → On (Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。

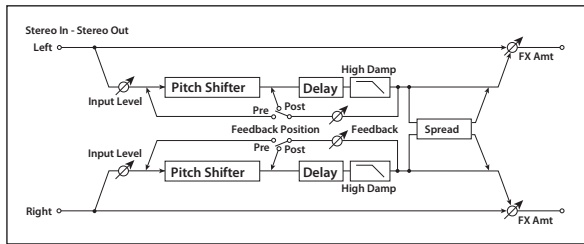
これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで 4 相コーラスから 2 タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

h: Panning Preset

各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

116: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



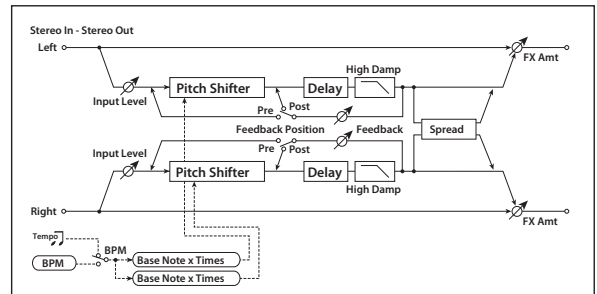
a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
c	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	
d	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	L Delay [msec]	0...2000	左チャンネルのディレイ・タイム	
e	R Delay [msec]	0...2000	右チャンネルのディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
g	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
	Input Level	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
h	Dmod [%]			
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: L/R Pitch

Up/Down にすると、右チャンネルのピッチシフト量が逆になります。ピッチシフト量を+の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることになります。

117: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

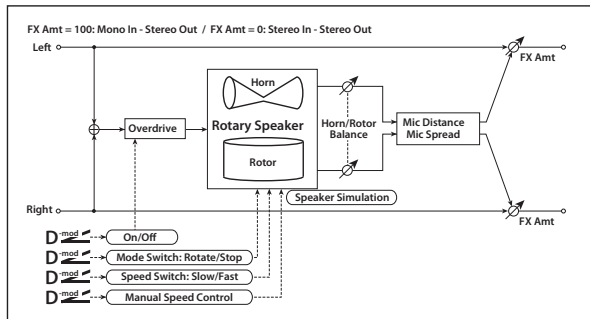
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
c	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	
d	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
e	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
f	L Delay Base Note	r...w	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
g	R Delay Base Note	r...w	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
h	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
i	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
j	Input Level	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
k	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

118: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオ・タイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪みを再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレーターを内蔵しているの、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。



a	Overdrive	Off, On	オーバードライブ・オン/オフ	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
b	Overdrive Gain	0...100	歪み具合	
	Overdrive Level	0...100	オーバードライブの出力レベル	
c	Overdrive Tone	0...15	オーバードライブの音質	
	Speaker Simulator	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オン/オフ	
d	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	
	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
e	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	
	Src	Off...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
	Manual SpeedCtrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	
g	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーン回転速度の切り替えの速さ	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーン回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
h	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローター回転速度の切り替えの速さ	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローター回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
i	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Sw

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオン / オフの切り替え方を選択します。

“Sw” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒

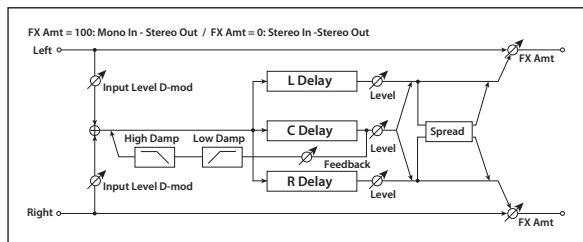
すたびにオン / オフが切り替わります。

モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるときにオーバードライブがオン / オフします。

一方、“Sw” を Moment にすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。モジュレーション・ソースの値が 64 以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

119: L/C/R Long Delay

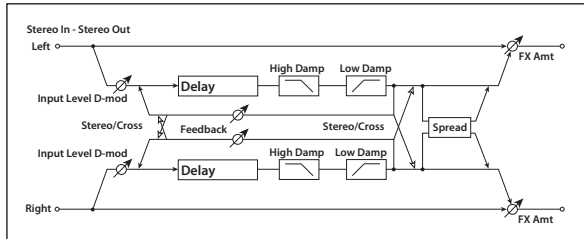
3 つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長 5460msec まで設定できます。



a	L Delay Time [msec]	0...5460	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...5460	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...5460	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100... +100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100... +100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100... +100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

120: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

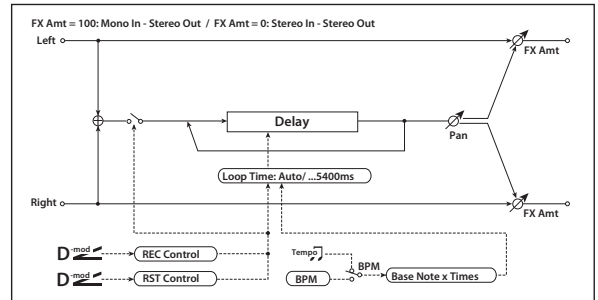
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長 2730msec まで設定できます。



a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...2730.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...2730.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

121: Hold Delay

入力信号を録音して、繰り返し再生するエフェクトです。録音開始やリセットはモジュレーション・ソースを使ってコントロールできるので、リアルタイム・パフォーマンスに手軽に利用できます。



a	Loop Time [msec]	Auto, 1...10800	ループ時間の自動設定モード/ループ時間	
b	Loop BPM Sync	Off, On	ディレイタイムの時間による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
c	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	MIDI/Tempo Sync=On時、ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
d	Loop Base Note	r...w	ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	REC Control Src	Off...Tempo	録音用コントロール・ソース	
f	RST Control Src	Off...Tempo	リセット用コントロール・ソース	
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ	
h	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ	
i	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位	
	Src	Off...Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Loop Time [msec]

Auto にすると、ループ時間の自動設定モードになります。それ以外ではループ時間の設定をします。

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間（モジュレーション・ソースまたは “Manual REC Control” をオンにしている時間）がループ時間となります。

ただし、最長 10800msec を超えた場合、ループ時間は自動的に 10800msec にセットします。

c: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 10800msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

b: Loop BPM Sync

c: BPM

d: Loop Base Note

d: Times

“Loop BPM Sync” がオンの場合 “Times” での設定は無視され、ループ時間は “BPM”、“Loop Base Note”、“Times” によって決定します。この場合も 10800msec を超えることはできません。

“Hold” procedure (when Loop Time = Auto)

1. “REC Control Src” JS +Y: #01
“RST Control Src” JS -Y: #02
“Manual REC Control” REC Off
“Manual RST Control” RESET
“Loop Time [msec]” Auto
“MIDI/Tempo Sync” Off
に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音されている場合は消去されるので、十分に注意してください。
2. “Manual RST Control” Off
に設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。
3. ジョイスティックを+ Y 側に倒して、そのままホールドさせたいフレーズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演奏したフレーズをホールドします。ループ・タイムはジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に設定されるので、タイミング良く動かしてください。カウントをとりながらそれに合わせてジョイスティックを操作するとよいでしょう。
ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われます。また10800msecを超えると、ループ・タイムは自動的に10800msecに設定します。
(“Times”を1~10800msecにしたときは、このジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒している間の演奏をホールドします。)
4. 録音に失敗した場合は、ジョイスティックを- Y 側に倒してリセットをかけます。これで今録音したものは消去されます。もう一度手順3.を繰り返してください。
5. 録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバッキングとして演奏することができます。
6. 再度ジョイスティックを+ Y 側に倒すと、ホールド中のフレーズの上にオーバー・ダブすることもできます。

e: REC Control Src

g: Manual REC Control

“REC Control Src” では、録音をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または “Manual REC Control” を On にすると、入力信号を録音することができます。すでに録音した状態では、その上からさらにオーバー・ダブされていきます。

MIDI “REC Control Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

f: RST Control Src

h: Manual RST Control

“RST Control Src” では、リセットをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。

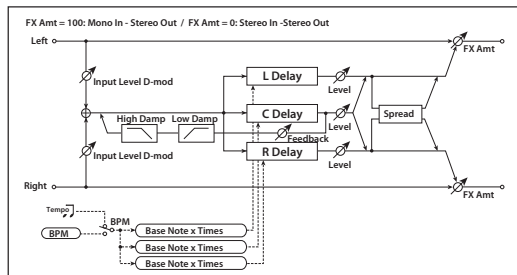
このモジュレーション・ソースをオンに、または “Manual RST Control” を RESET にすると、すでに録音したものを消去すること

ができます。ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットします。

MIDI “RST Control Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

122:LCR BPM Long Dly

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。



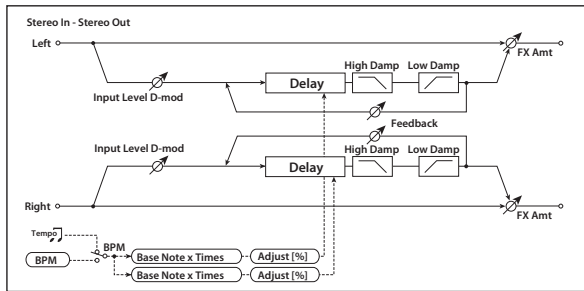
a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	—, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note	r...w	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
c	C Delay Base Note	r...w	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
d	R Delay Base Note	r...w	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 10920msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

123: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



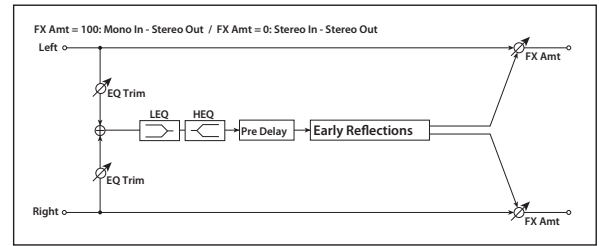
a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note	r...w	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note	r...w	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	L Amt	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	R Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
i	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

124: Early Reflections

サイズ 1 のもの (270 ページの「Early Reflections」) と比べて初期反射音の細かさや最大時間を 2 倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10...1600	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	228ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール

本機とコンピューターとの間でMIDIデータを転送するとき、USBデバイス・ポートを使用することができます（この機能は、MIDI Over USBと呼ばれます）。これは、コンピューターにMIDIインターフェイスを搭載していないときに便利です。

USBは、MIDIポートと同時に使用できます。例えば、コンピューター上で動作しているシーケンサーに本機を接続し、それと同時に、本機のMIDIポートに接続している別のMIDI機器を制御することが可能です。

このような方法により、本機、MIDI入力デバイス、コントローラー、およびサウンド・ジェネレーターを同時に接続することが可能です。

本機をコンピューターに接続する

本機をコンピューターに接続する前に、KORG USB-MIDI Driverをインストールしてください。ご使用のコンピューターが以下の“KORG USB-MIDI Driverのシステム要件”に示す要件を満たしていることを確認してください。

KORG USB-MIDI Driverのシステム要件

Windows

コンピューター：Microsoft Windows XP、Vista、Windows 7の要件を満たす、USBポート搭載のコンピューター。

オペレーティング・システム：Microsoft Windows XP Home Edition / Professional / x64 Edition、Windows Vista、Windows 7)。

Macintosh

コンピューター：Mac OS Xの要件を満たす、USBポート搭載のApple Mac。

オペレーティング・システム：Mac OS Xバージョン10.3以降。

使用前のご注意

本製品のソフトウェアの著作権は、すべて（株）コルグが所有しています。本製品のソフトウェアの使用許諾契約が別途に付属されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこの使用許諾契約をお読みください。ソフトウェアをインストールすると、この契約にご同意いただいたこととなります。

Windows:コルグUSB-MIDIドライバーをインストールする

本機とコンピューターをUSBケーブルで接続する際は、コンピューターにコルグUSB-MIDIドライバーをインストールしてから行ってください。

1. 本機の付属DVDをお使いのWindows PCのディスク・ドライブに挿入します。
2. DVD-ROM\USB-MIDI Driver\Win - KORG USB-MIDI Driver v.n.nn\フォルダを開き、“KORG USB-MIDI Driver Tools Setup v.n.nn.exe”をダブルクリックしてインストーラーを起動させます（“n.nn”はバージョン・ナンバーです）。
3. 表示される指示に従って作業を進めます。最後にツールがインストールされます。
4. インストールが完了しましたら、本機のUSBデバイス・ポートとお使いのWindows PCをUSBケーブルで接続します。この時、オート・インストーラーが起動します。
5. USB-MIDIドライバーのインストールが終了すると、本機はコンピューターとUSB経由でMIDI信号のやり取りが行えるようになります。
ツールとマニュアルはPCのスタート・メニューからアクセスできます。

ドライバーのポート

インストールが完了すると、その他のMIDIデバイスの中のMIDIアプリケーション（シーケンサーなど）に以下のポートが表示されます。

Pa600 KEYBOARD: コンピューター上で動作しているMIDIアプリケーションへ向けた本機からのMIDIメッセージ（キーボードおよびコントローラーのデータ）を受信できます。

Pa600 SOUND: コンピューター上で動作しているMIDIアプリケーションからのMIDIメッセージを本機の内部音源に送信できます。

Mac OS X:コルグUSB-MIDIドライバをインストールする

1. 本機の付属 DVD をお使いの Mac のディスク・ドライブに挿入します。
2. DVDの内容が自動的に開かなかった場合は、DVDのアイコンをダブルクリックしてフォルダを開きます。
3. USB-MIDI Driver/Mac - KORG USB-MIDI Driver v.n.nn/フォルダを開き、“KORG USB-MIDI Driver v.n.n.n.dmg”をダブルクリックして仮想ドライブを開きます (“n.n.n”はバージョン・ナンバーです)。
4. “KORG USB-MIDI Driver.pkg”をダブルクリックしてインストーラーを起動させます。
5. 表示される指示に従って作業を進めます。
6. インストールが済みましたら仮想ドライブを取り出してから、本機のUSBデバイス・ポートとお使いのMacをUSBケーブルで接続します。

ドライバーのポート

インストールが完了すると、その他のMIDIデバイスの中のMIDIアプリケーション（シーケンサーなど）に以下のポートが表示されます。

Pa600 KEYBOARD: Mac上で動作しているMIDIアプリケーションへ向けた本機からのMIDIメッセージ（キーボードおよびコントローラーのデータ）を受信できます。

Pa600 SOUND: Mac上で動作しているMIDIアプリケーションからのMIDIメッセージを本機の内部音源に送信できます。

MIDI データ

MIDI コントローラー

コントロール・チェンジ・メッセージとそれによる本機でのファンクションは、以下のリストのとおりです。必ずしもすべてのコントロール・チェンジ・メッセージが本機のすべてのモードで有効とは限りませんのでご注意ください。

CC#	CC Name	機能
0	Bank Select	サウンドの選択
1	Mod1 (Y+)	ジョイスティック向こう (奥) 方向
2	Mod2 (Y-)	ジョイスティック手前方向
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	トラック・ボリューム
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	トラック定位
11	Expression	エクスプレッション
12	Fx Ctl 1	CC#12
13	Fx Ctl 2	CC#13
14-15	Undef. ctl b	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctl bb	
コントロール・チェンジ・ナンバー0～31 (MSB) の LSB で、MSB と同時に変更します。		
64	Damper	ダンパー・ペダル
65	Portamento	
66	Sostenuto	ソステヌート・ペダル
67	Soft	ソフト・ペダル
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	F.Res.Hp	フィルター・レゾナンス
72	Release	リリース・タイム
73	Attack	アタック・タイム
74	F.CutOff	フィルター・カットオフ (明るさ)
75	Decay T.	ディケイ・タイム
76	Lfo1 Sp.	ビブラート・スピード
77	Lfo1 Dpt	ビブラート・デプス
78	Lfo1 Dly	ビブラート・イニシャル・ディレイ
79	FilterEg b	
80	Gen.pc.5	サウンド・コントローラー 1
81	Gen.pc.6	サウンド・コントローラー 2
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	
91	Fx 1 depth	A/B マスター・エフェクト1 (リバーブ) センド・レベル

CC#	CC Name	機能
92	Fx 2 ctl	
93	Fx 3 depth	A/B マスター・エフェクト2 (モジュレーション) センド・レベル
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	下の表を参照 (*)
99	NRPN Msb*	下の表を参照 (*)
100	RPN Lsb	MIDI Implementation Chart 参照
101	RPN Msb	MIDI Implementation Chart 参照
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	リセット・オール・コントローラーズ
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(*) 以下のNRPNメッセージは本機で認識します。

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 ^(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Decay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a). 64 = オリジナルのパラメーター値は変わりません。

(b). dd = ドラム楽器 No. 0...127 (C0...C8)。

Note: ソングの停止や、新しいソングを選ぶと、コントローラーはリセットします。

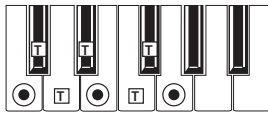
認識されるコード

本機のコード認識 (Chord Recognition) で “Fingered 2” を選択 (131ページの「Chord Recognition」参照) したときに認識される最も重要なコードは、以下のとおりです。認識されるコードはコード認識によって変わります。

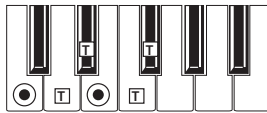
Note: スプリット・キーボード・モードでは Fingered 2 が選択されますが、フル・キーボード・モードではその代わりに Fingered 3 または Expert が選択されます。

Major

3-note

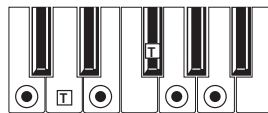


2-note



Major 6th

4-note

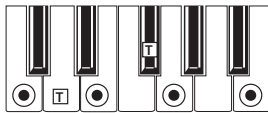


2-note

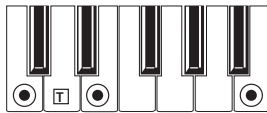


Major 7th

4-note



3-note

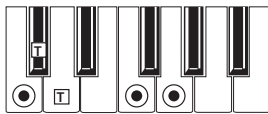


2-note

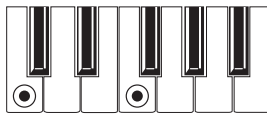


Sus 4

3-note

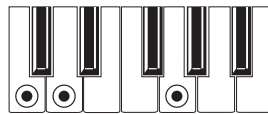


2-note



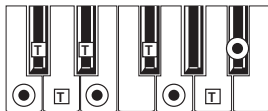
Sus 2

3-note



Dominant 7th

4-note



3-note

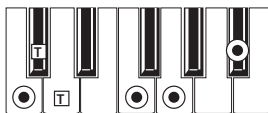


2-note



Dominant 7th Sus 4

4-note

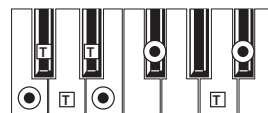


3-note



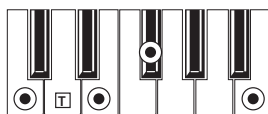
Dominant 7th 5♭

4-note



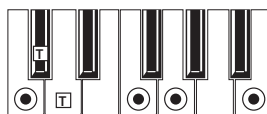
Major 7th 5♭

4-note



Major 7th Sus 4

4-note

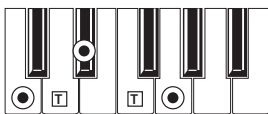


● = コード構成音

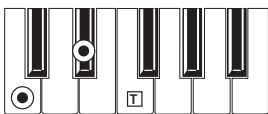
□ = テンションとして使用可能

Minor

3-note

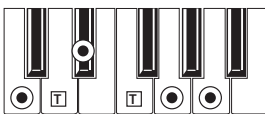


2-note



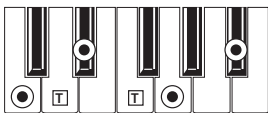
Minor 6th

4-note



Minor 7th

4-note

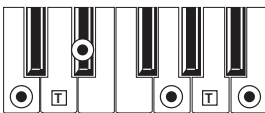


3-note



Minor-Major 7th

4-note

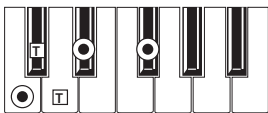


3-note



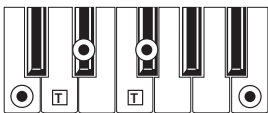
Diminished

3-note



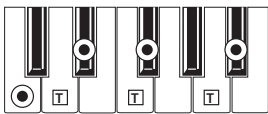
Diminished Major 7th

4-note



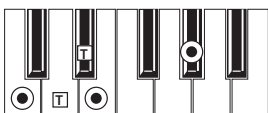
Minor 7th ^b5

4-note



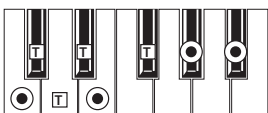
Augmented

3-note



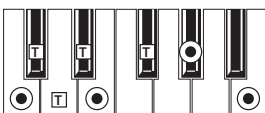
Augmented 7th

4-note



Augmented Major 7th

4-note



No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note



● = コード構成音

□ = テンションとして使用可能

ショートカット

SHIFTキーを押しながら、パネルのキーを押すことで、さまざまなページへ移動することができます。以下はショートカットのリストです。

Shift キー +	機能
各モード	
VALUE ダイヤル	テンポの設定
スクロール・アロー、または UP/DOWN	ソングまたはソングブックのエントリーのリストをアルファベット順の次か前の先頭に移動。Media モードでも同等の動き
SOUND	選択されたトラックに割り当てられたサウンドを Sound モードに移動
GLOBAL	Global モードのエディット・セクション、MIDI、General Controls ページへ移動。これにより、MIDI エディット・ページに迅速に移動可能
MEDIA	Media モードの Preferences ページへ移動
START/STOP	パニック・キー
Split	スプリット・ポイント・ダイアログ・ボックスを開く。鍵盤を押すと、新たにスプリット・ポイントが設定される。
Fade In/Out	Global モードのエディット・セクション、Mode Preferences、Basic ページの Fade In/Out パラメーターを選択。
Synchro (両方押す)	Global モードのエディット・セクション、General Controls ページの MIDI セットアップ・パラメーターを選択。
Tempo Lock	Global モードのエディット・セクション、General Controls、Lock ページへ移動。
Metro	Global モードのエディット・セクション、General Controls、Basic ページへ移動。
SongBook	SongBook モードのカスタム・リスト・ページに移動
Transpose (両方押す)	Global モードのエディット・セクション、Tuning、Transpose Control ページへ移動。
Style Play モード	
Style Play	Global モードのエディット・セクション、Preferences、Style ページへ移動。
Accomp.	
Memory	
Variation	Style Play モードのエディット・セクション、Style Controls、Drum/Fill ページへ移動。
Ensemble	Style Play モードのエディット・セクション、Keyboard/Ensemble、Ensemble ページへ移動。
Pad (any)	Style Play モードのエディット・セクション、Pad/Assignable Switches、Pad ページへ移動。
Assignable Switch (両方押す)	Style Play モードのエディット・セクション、Pad/Assignable Switches、Switch ページへ移動。
Upper Octave (either)	Style Play モードのエディット・セクション、Mixer/Tuning、Tuning ページへ移動。
Style	[Write Current Style Settings] ウィンドウを開く
Performance	[Write Performance] ウィンドウを開く
STS	[Write STS window] ウィンドウを開く
Style Record mode	
Tempo+/-	Style Element Track Controls、Sound/Expression ページ表示時、エクスプレッション・レベルを調整。

Shift キー +	機能
Song Play mode	
Song Play	Selects the Global モード、エディット・セクション、Mode Preferences、Song & Seq ページへ移動。
Upper Octave (両方押す)	Song Play モードのエディット・セクション、Mixer/Tuning、Tuning ページへ移動。
Pad (いずれか)	Song Play モードのエディット・セクション、Pad/Assignable Switches、Pad ページへ移動。
Assignable Switch (いずれか)	Song Play モードのエディット・セクション、Pad/Assignable Switches、Switch ページへ移動。
Performance	[Write Performance] ウィンドウを開く。
JukeBox	
>>	ジュークボックス・リストの次の曲を演奏。
<<	ジュークボックス・リストの前の曲を演奏。
Sequencer mode	
Sequencer	Global モードのエディット・セクション、Mode Preferences、Song & Seq ページへ移動。
Upper Octave (either)	Global モードのエディット・セクション、Transpose Controls、Tuning ページへ移動。

他にも、SHIFTキーを使用しないショートカットもあります。

Style Play モード	
Tempo +/- (両方一緒に押す)	オリジナル・テンポに戻る。
Global mode	
Global (数秒押したままにする)	タッチ・パネル・キャリブレーション画面へ移動。

トラブル・シューティング

問題	対応	Page
一般的な問題		
電源が入らない	次の項目を確認してください。・電源コードがコンセントに接続されていますか？・電源コードが AC 電源端子に接続されていますか？・本機が破損していませんか？・電源には問題がありませんか？	
	Is the STANDBY LED turned on? STANDBY LED が点灯していますか？	
	それでも電源が入らない場合は、コルグ・サービス・センターへ連絡してください。	
音が出ない	本機の MASTER VOLUME ノブの設定が「0」になっていませんか？	
	Speakers On/Off パラメーターがオフになっていませんか？オンにしてください。	139
	アンプまたはミキサーへの接続をチェックしてください。	
	アンプ・システムのすべての機器の電源が入っていますか？	
	Local Control On パラメーターが、オフになっていませんか？オンにしてください。	137
Attack パラメーターの値が高すぎませんか？低い値に設定し、音が早く立ち上がるようにしてください。 Volume パラメーターの値が、低すぎませんか？高い値に設定してください。	18, 25	
低いノートが出力できない	SPLIT キーが点灯していると、キーボード・トラックはロー（低音、スプリット・ポイント以下）とアッパー（高音、スプリット・ポイント以上）に分割されています。ロー・トラックにミュートが掛かっていますか？ミュートを解除してください。	
サウンドが違っている	ユーザー・バンクにエディットされたデータが入っていませんか？ソング、またはスタイルに適したデータをロードしてください。	146
	ユーザー・ドラム・キットにエディットされたデータが入っていませんか？適切なドラム・キットをロードしてください。	146
	スタイル、あるいはパフォーマンスがエディットされていませんか？適切なデータ（スタイル、あるいはパフォーマンス）をロードしてください。	146
サウンドが止まらない	ダンパー・スイッチの極性のパラメーターを正しく設定していることを確認してください。	135
選択したスタイル、ソングがスタートしない	Clock Source パラメーターの設定が、「Internal」になっていることを確認してください。別の機器の MIDI クロックを使用する場合は、MIDI Clock パラメーターに MIDI または USB を設定する必要があります（本機と別の機器を接続するポートに応じて設定します）。また、外部機器が MIDI クロック・データを送信することを確認する必要があります。	137
MIDI 信号に反応しない	すべての MIDI、または USB ケーブルを正しく接続していることを確認してください。	174
	外部機器からのデータが、本機で設定した MIDI 受信チャンネルを介して、送られていることを確認してください。	138
	本機の MIDI IN フィルターが MIDI メッセージの受信を阻害していないことを確認してください。	139
パーカッション楽器のサウンドが正しく演奏されない	ドラム・トラックが Drum モードに設定されていて、外部機器がトランスポートしていないことを確認してください。	23, 90
パーカッション楽器でクリック音が出る	これはサウンドの一部で、故障ではありません。	
パフォーマンス、スタイル、STS を選択後、バックグラウンド・ノイズが聞こえる	選択したパフォーマンス、スタイル、または STS で、古いレコード盤の雑音をシミュレーションしたエフェクト「17: St. Analog Record」が選択されています。	
メディア関連の問題		
デバイスをフォーマットできない	USB ケーブルが正しく接続されていますか？	
	USB デバイスの電源が適切に供給されていますか？	
	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスの書き込み保護タブが保護の位置にありませんか？	
デバイスにデータを保存できない	デバイスがフォーマットされていますか？	154
	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスの書き込み保護タブが保護の位置にありませんか？	
デバイスからデータをロードできない	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスに記録しているデータに本機との互換性はありますか？	143
“Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media” というメッセージが画面に表示される	ショートが原因で USB デバイスが故障していることが考えられます。この USB デバイスは使用できません。これにより本機が損傷することはありませんが、このデバイスを取り外すことをお勧めします。	



KORG 株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

URL: <http://www.korg.co.jp/>

© 2012 KORG ITALY INC.