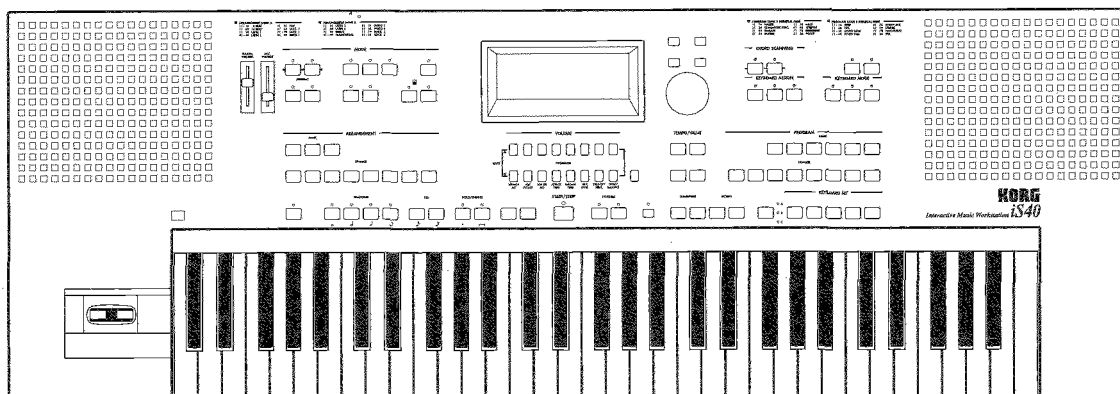


*Interactive Music Workstation*

# *iS40/iS50*

## パラメータ・ガイド

GENERAL  
**MIDI**  
INSTRUMENT



**ai** AI<sup>2</sup> Synthesis System

# KORG

# 目次

## 1. Arrangement Playモード ..... 1

Arrangement Playモードの機能 .....	1
Page 1 パフォーマンス・モニター .....	2
Page 2 スタイルの選択 .....	3
Page 3 トラックの設定1 .....	3
Page 4 トラックの設定2 .....	4
Page 5 アンサンブル/バリエーション・チェンジ .....	5
Page 6 ドラム・マッピング .....	5
Page 7 キック/スネア・デジグネーション .....	6
Page 8 キーボード・スケール .....	6
Page 9 エフェクトの選択 .....	6
Page 10 ダイナミック・モジュレーションの設定 .....	7
Page 11 エフェクト・プレースメント .....	7
Page 12 エフェクト1パラメータ .....	8
Page 13 エフェクト2パラメータ .....	8
Page 14 リネーム・アレンジメント .....	8
Page 15 ライト・アレンジメント .....	8
Page 16 ライト・キーボードセット (IS40) .....	8

## 2. Backing Sequenceモード ..... 9

Backing Sequenceモードの機能 .....	9
Page 1 プレイ&リアルタイム・レコーディング .....	10
リアルタイム・レコーディング .....	10
Page 2 ステップ・レコーディング .....	12
キーボードトラック、エクストラトラックのステップ・レコーディング .....	12
コントロールトラックのステップ・レコーディング .....	13
コードトラックのステップ・レコーディング .....	14
Page 3 イレース・バックキング・シーケンス .....	14
Page 4 コピー・バックキング・シーケンス .....	14
Page 5 エディット1 .....	14
5-1 デリート・メジャー .....	14
5-2 インサート・メジャー .....	15
5-3 イレース・メジャー .....	15
Page 6 エディット2 .....	16
6-1 コピー・メジャー .....	16
6-2 バウンス・トラック .....	16
6-3 クォンタイズ .....	16
Page 7 シフト・ノート .....	17
Page 8 イベント・エディット .....	17
KBTr (キーボードトラック)、ETr1~8 (エクストラトラック) のイベント・エディット .....	18
CTRL (コントロールトラック) のイベント・エディット .....	18
CHRD (コードトラック) のイベント・エディット .....	19
Page 9 エクストラトラックの設定1 .....	19
Page 10 エクストラトラックの設定2 .....	20
Page 11 エフェクトの選択 .....	20

Page 12 ダイナミック・モジュレーションの設定 .....	20
Page 13 エフェクト・プレースメント .....	20
Page 14 エフェクト1パラメータ .....	21
Page 15 エフェクト2パラメータ .....	21
Page 16 ネクスト・バックキング・シーケンス .....	22
Page 17 リネーム・バックキング・シーケンス .....	22
Page 18 SMFコンバーター .....	22

## 3. Song Playモード ..... 23

Song Playモードの機能 .....	23
Page 1 パフォーマンス・モニター .....	24
Page 2 チャンネルの設定 .....	25
Page 3 トランスポーズ・ポジション .....	25
Page 4 エフェクトの選択 .....	26
Page 5 ダイナミック・モジュレーションの設定 .....	26
Page 6 エフェクト・プレースメント .....	26
Page 7 エフェクト1パラメータ .....	27
Page 8 エフェクト2パラメータ .....	27

## 4. Song Editモード ..... 28

Song Editモードの機能 .....	28
Page 1 ロード .....	29
Page 2 プレイ&リアルタイム・レコーディング .....	29
リアルタイム・レコーディング .....	29
Page 3 トラック・パラメータ .....	30
Page 4 イベント・エディット .....	30
Page 5 シフト・ノート .....	32
Page 6 イレース・ソング .....	32
Page 7 エディット .....	32
7-1 デリート・メジャー .....	32
7-2 インサート・メジャー .....	33
7-3 イレース・メジャー .....	33
Page 8 エフェクトの選択 .....	34
Page 9 ダイナミック・モジュレーションの設定 .....	34
Page 10 エフェクト・プレースメント .....	34
Page 11 エフェクト1パラメータ .....	35
Page 12 エフェクト2パラメータ .....	35
Page 13 セーブ .....	36

## 5. Disk/Globalモード ..... 37

Disk/Globalモードの機能 .....	37
ディスクに記録されるデータ .....	38
Page 1 DISKパラメータ .....	38
1-1 ロード .....	38
1-1-1 ロード・オール .....	38
1-1-2 ロード・ワン .....	39
1-1-3 ロード・グローバル・データ .....	39

1-1-4 ロード・キーボード・セット・データ .....	39
1-2 セーブ .....	40
1-3 ユーティリティ .....	40
Page 2 マスター・チューニング/トランスポーズ・ポジション ...	41
Page 3 MIDIローカル・コントロール/MIDIクロック・ソース/ ホスト・ボーレート/ペロシティ・インテンシティ .....	41
Page 4 MIDIチャンネルの設定 1 .....	42
Page 5 MIDIチャンネルの設定 2 .....	43
Page 6 MIDIチャンネルの設定 3 .....	43
Page 7 MIDIフィルター .....	43
Page 8 アサインابل・ペダルの設定 .....	44
クォーター・トーンの設定 .....	45
クォーター・トーンの解除 .....	45
Page 9 EC5エクスターナル・コントローラの設定 (iS40の み) .....	45
Page 10 ロアー・メモリー/ペロシティ・カーブ .....	46
Page 11 コード認識 .....	47
Page 12 オート・コード・スキャニング/ダンパー・スイッチ・ポラ リティ .....	47
Page 13 メイン・スケールの設定 .....	47
Page 14 サブ・スケールの設定 .....	47
Page 15 ユーザー・スケールの設定 .....	48
Page 16 MIDIデータ・ダンプ .....	48
Page 17 ジョイスティック(X)の設定 .....	49
Page 18 ライト・グローバル .....	49
Page 19 キャリブレーション .....	49
19-1 ジョイスティック(X)のキャリブレーション .....	49
19-2 ジョイスティック(Y)のキャリブレーション .....	49
19-3 アフタータッチのキャリブレーション .....	50
19-4 アサインابل・ペダル/スイッチのキャリブレーション ..	50

## 6. Programモード .....51

Programモードの機能 .....	51
Page 1 プログラム・プレイ .....	52
パフォーマンス・エディット .....	52
Page 2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リラティブ ...	53
Page 3 オシレータ・トーン .....	54
Page 4 ピッチEG .....	55
Page 5 VDF .....	56
Page 6 VDF EG .....	56
Page 7 VDFキーボード・トラッキング .....	57
Page 8 VDFペロシティ・センシティビティ .....	58
Page 9 VDA EG .....	59
Page 10 VDAキーボード・トラッキング .....	60
Page 11 VDAペロシティ・センシティビティ .....	61
Page 12 ビブラート .....	62
Page 13 ビブラート・コントローラ .....	62
Page 14 VDF MG .....	63
Page 15 VDF MGコントローラ/VDAレベル .....	64
Page 16 コントローラ .....	64

Page 17 エフェクトの選択 .....	65
Page 18 ダイナミック・モジュレーションの設定 .....	65
Page 19 エフェクト・プレースメント .....	65
Page 20 エフェクト 1パラメータ .....	66
Page 21 エフェクト 2パラメータ .....	66
Page 22 リネーム・プログラム .....	66
Page 22 ライト・プログラム .....	66

## 7. エフェクト .....67

エフェクト・タイプ .....	67
ダイナミック・モジュレーション .....	68
シェルピング・イコライザー .....	68
各エフェクトの設定 .....	68
00: No Effect (ノー・エフェクト) .....	68
01...09: Reverb (リバーブ) .....	68
10...12: Early Reflections (アーリー・リフレクション) .....	69
13, 14: Stereo Delay (ステレオ・ディレイ) .....	69
15: Dual Delay (デュアル・ディレイ) .....	69
16...18: Multitap Delay (マルチタップ・ディレイ) .....	70
19, 20: Chorus (コーラス) .....	70
21, 22: Quadrature Chorus (クォドラチュア・コーラス) ...	71
23: Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス) .....	71
24: Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル) ...	72
25...27: Flanger (フランジャー) .....	72
28: Exciter (エキサイター) .....	73
29: Enhancer (エンハンサー) .....	73
30, 31: Distortion (ディストーション) .....	73
32, 33: Phaser (フェイザー) .....	74
34: Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー) .....	74
35, 36: Tremolo (トレモロ) .....	74
37: Parametric Equalizer (パラメトリック・イコライザー) ..	75
38, 39: Chorused/Flanged Delay (コーラス/フラン ジャー・ディレイ) .....	75
40, 41: Delay & Reverb (ディレイ&リバーブ) .....	76
42: Delay & Chorus (ディレイ&コーラス) .....	76
43: Delay & Flanger (ディレイ&フランジャー) .....	77
44, 45: Delay & Distortion (ディレイ&ディストーション) ...	77
46: Delay & Phaser (ディレイ&フェイザー) .....	78
47: Delay & Rotary Speaker (ディレイ&ロータリー・ス ピーカー) .....	78

## 8. 付録 .....79

i30, i30HDとの互換性について .....	79
iS40/iS50のディスク操作 .....	79
アレンジメントをロードするときの注意 .....	79
プログラムをロードするときの注意 .....	79
i30, i30HDディスクからのロード .....	79

# 1. Arrangement Playモード

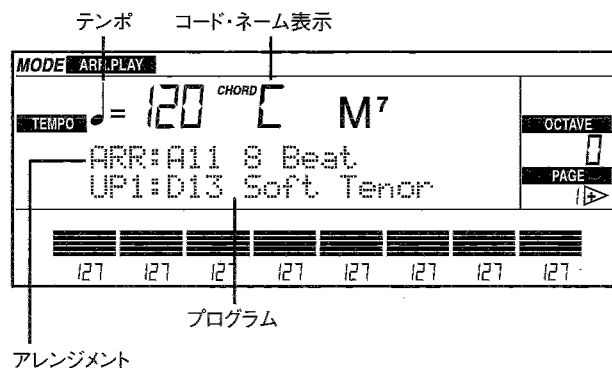
## Arrangement Playモードの機能

下の表は、Arrangement Playモードの機能を一覧にしたもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、該当するページを記載しています。

ページ画面	内 容	参照ページ
1 パフォーマンス・モニター	アレンジメントの選択、テンポ、コード表示	☞ P.2
2 スタイルの選択	スタイルの選択	☞ P.3
3 トラックの設定1	プログラムの選択、パン、センド・レベル	☞ P.3
4 トラックの設定2	ダンパー・ペダルの設定、トラック・ステータス、ラップ・アラウンド・ポイント、オクターブ	☞ P.4
5 アンサンブル/バリエーション・チェンジ	プログラム・アンサンブル、バリエーション・チェンジ	☞ P.5
6 ドラム・マッピング	ドラム・マッピングの選択	☞ P.5
7 キック/スネア・デジグネーション	キックとスネアの割り当て	☞ P.6
8 キーボード・スケール	スケールの設定	☞ P.6
9 エフェクトの選択	エフェクト・タイプ、エフェクトON/OFF	☞ P.6
10 ダイナミック・モジュレーションの設定	エフェクトのダイナミック・モジュレーションの設定	☞ P.7
11 エフェクト・プレースメント	エフェクト・プレースメント、C/Dパン、エフェクト1、2のL/Rレベル	☞ P.7
12 エフェクト1パラメータ	エフェクト1のパラメータの設定	☞ P.8
13 エフェクト2パラメータ	エフェクト2のパラメータの設定	☞ P.8
14 リネーム・アレンジメント	アレンジメント名の変更	☞ P.8
15 ライト・アレンジメント	アレンジメントの登録	☞ P.8
16 ライト・キーボード・セット (iS40)	キーボード・セットの登録	☞ P.8

## Page 1 パフォーマンス・モニター

アレンジメントの選択と再生テンポを調整します。



### ARR (アレンジメント)

[A11...B88, U11...U28]

ARRANGEMENT セクションの BANK キーと NUMBER キーで、アレンジメントを選択します。

演奏中に別のアレンジメントを選択すると、次の小節の先頭からアレンジメントが変わり、テンポ設定も変化します。アレンジメントを変更してもテンポを変えたくない場合は、あらかじめ TEMPO LOCK キーを押してください。そのときは、トランスポーズの設定、鍵盤の音色、そしてエフェクトの設定などもロックされます。

別売のフットスイッチや EC5 エクスターナル・コントローラ上のペダルなどで、アレンジメントを変更する方法もあります。詳しくは、Disk/Global モードの「Page 8 アサインابل・ペダルの設定」(P.44)や「Page 9 EC5 エクスターナル・コントローラの設定」(P.45)を参照してください。

### プログラム

[A11...F88, Dr11...Dr28]

トラックに割り当てるアレンジメントを選択します。トラックは、VOLUME セクションのキーで選びます。

DRUM キーを押すとドラム・トラック、PERC キーを押すとパーカッション・トラック、BASS キーを押すとベース・トラックが表示されます。

ACC1～ACC3を押すとアカンパニメント・トラックが表示されます。

LOW/UPP2キー、UPP1キーを押すとキーボード・トラックが表示されます。

DRUM キー～ACC3 キーを押して表示されるトラックの設定で、アレンジメントが演奏されます。

鍵盤を弾くとキーボード・トラックの設定で発音されます。

トラックが表示された後に、同じ VOLUME セクションのキーの上(▲)または下(▼)を押すと、ボリュームを調整することができます。また、上(▲)、下(▼)を同時に押すとトラックのミュートを設定することができます。

PROGRAM セクションの BANK キーと NUMBER キーで、トラックに割り当てるプログラムを選択します。

トラックにドラム・プログラム (Dr11～Dr28) を選択するときは、PROGRAM セクションで BANK キーで [F (USER/DRUM)] を 2 回押して、ディスプレイに **Dr** と表示させてから NUMBER キーを押します。

### ♩= (テンポ)

[40...240]

TEMPO/VALUE セクションのキー (またはダイヤル) で、アレンジメントのテンポを設定します。

START/STOP キーを押すと、選択したアレンジメントが設定したテンポで再生されます。

Disk/Global モードの Clock パラメータで、同期クロックを **MIDI** または **HOST** に設定すると、アレンジメントのテンポが、本機に接続された外部のシーケンサやパソコンなどの MIDI クロックによってコントロールされます。このときには、テンポ表示の右側に **EXT** と表示され、TEMPO/VALUE セクションのキー (またはダイヤル) や、TAP TEMPO キーでテンポを調整することはできません。テンポ調整をしたいときは、接続した外部のシーケンサ側のテンポを変更してください。

### コード・ネーム表示

鍵盤を弾くと、そのコードを自動的に検出し、テンポ右にコード・ネームを表示します。

アレンジメントの演奏中にコードが検出されると、そのコードに合わせてアレンジメントが変化していきます。

コードを検出するためには、CHORD SCANNING セクションの LOWER または UPPER キーを押し、コードを検出する範囲を設定します。

**LOWER:** 鍵盤上のスプリット・ポイントより左側の鍵盤を弾くと、単音でもコードが検出されそのコードにあわせて演奏されます。

**UPPER:** 鍵盤上のスプリット・ポイントより右側の鍵盤で 3 音以上の和音を弾くと、コードが検出されそのコードにあわせて演奏されます。

**FULL:** LOWER キーと UPPER キーを押し、全鍵盤で 3 音以上の和音を弾くと、コードが検出されそのコードにあわせて演奏されます。

スプリット・ポイントは、SPLIT POINT キーを押しながらスプリット・ポイントにする鍵盤を押すと設定できます。

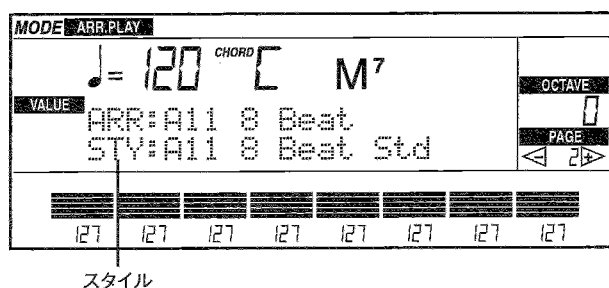
コード・スキャニング の設定	スプリット・ポイント の左側の鍵盤	スプリット・ポイント の右側の鍵盤
LOWER	単音以上	—
UPPER	—	3 音以上の和音
FULL	3 音以上の和音	3 音以上の和音

アレンジメントの演奏中に別のアレンジメントを選ぶと、直前に弾いたコードで新しいアレンジメントが引きつづき演奏されます。

検出したコードをキャンセルするときは、アレンジメントを停止してから RESET キーを押します。また、アレンジメントを停止してから別のアレンジメントを選んでもキャンセルすることができます。

認識できるコードについては、ユーザズ・ガイドの P.43 を参照してください。

## Page 2 スタイルの選択



スタイル

### STY (スタイル) [A11...B88, U11...U28]

アレンジメントに使用するスタイルを、ARRANGEMENT セクションのBANKキーとNUMBERキーで選択します。

**U11～U28**はユーザー・スタイルです。

アレンジメントの停止中に別のスタイルを選ぶと、アレンジメントのバックিং・トラックの設定のうち、選んだスタイルに付随するプログラム、ボリューム、パン、テンポが変わります。

同時に、BASSトラックとACC1～ACC3トラックのオクターブ設定は0に、ラップ・アラウンド・ポイントはORGに変更されます。オクターブの設定、ラップ・アラウンド・ポイントの設定については、「Page 4 トラックの設定2」(P.4)を参照してください。

アレンジメントの演奏中に別のスタイルを選ぶと、バックিং・トラックの設定(音色等)は変わりませんが、アレンジメントの演奏パターンは、選ばれたスタイルによって変化します。このとき、TEMPO LOCKキーを押してLEDが点灯しているときはテンポの設定は変更されません。

オリジナルのアレンジメントをつくる場合、イメージに合ったスタイルを選択してから、それに合ったプログラム、ボリューム、パン、テンポを設定しなおし、最後にエフェクトを設定してから本体のユーザー・バンクヘライトしてください。

フットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラのペダルを使って、スタイルを変更することもできます。この機能を使えるようにするには、Disk/Globalモードの「Page 8 アサインابل・ペダルの設定」(P.44)や「Page 9 EC5エクスターナル・コントローラの設定」(P.45)を参照してください。

## Page 3 トラックの設定1

トラックのパン(ステレオ定位)、2系統のエフェクトへの音量レベル(センド・レベル)を設定します。

トラックやトラックに割り当てるプログラムを変更するときは、VOLUMEキー押してトラックを選択し、PROGRAMセクションのBANKキーとNUMBERキーでプログラムを選択します。詳しくは、「Page 1 パフォーマンス・モニター」(P.2)を参照してください。

### Pan (パン) [OFF, L15...L01, CNT, R01...R15, PRG]

各トラックのステレオ音像の定位を設定します。これはチャンネルA、Bのレベルになります。

**CNT:** トラックの音像は中央に定位します。

**Lの値:** 左側に定位します。この数値が大きくなるほど、音像は中央の位置から遠ざかります。

**Rの値:** 右側に定位します。

**OFF:** チャンネルA、Bへのトラック出力がオフになります。

**PRG:** そのプログラムであらかじめ設定されているパンがそのまま用いられるようになります。

### C=/D= (センド・レベル) [0...9, P]

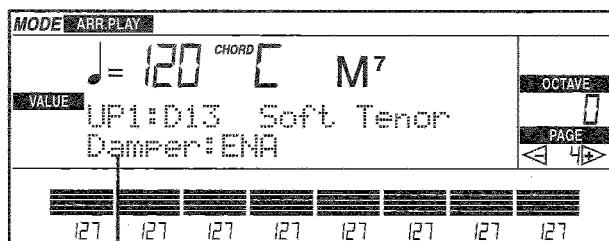
チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られる各トラックのレベルを設定します。

**P:** 各プログラムであらかじめ設定されているエフェクトのセンド・レベルをそのまま使用することができます。

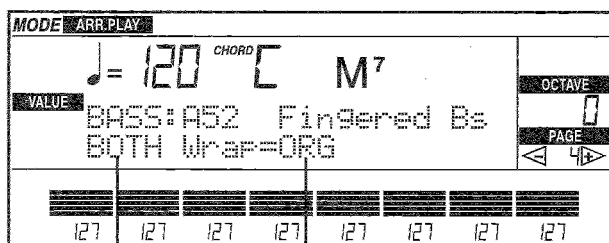
## Page 4 トラックの設定2

アレンジメントのそれぞれのトラックに対して、ダンパー・ペダル（動作や音域（オクターブ、ラップ・アラウンド）などを設定することができます。

トラックやトラックに割り当てるプログラムを変更するときは、VOLUMEキーを押してトラックを選択し、PROGRAMセクションのBANKキーとNUMBERキーでプログラムを選択します。詳しくは、「Page 1 パフォーマンス・モニター」（P.2）を参照してください。



ダンパー



トラック・ステータス

ラップ・アラウンド・ポイント

### Damper (ダンパー)

[DIS, ENA]

鍵盤に対するダンパー効果が働かないようにすることができます。

トラックにUPP1、LOW/UPP2を選択したときに設定することができます。

**ENA** (Enable) にするとダンパーが働き、**DIS** (Disable) にするとダンパーが効かなくなります。

たとえば、KEYBOARD ASSIGNセクションのキーでUPPER1とUPPER2のLEDを点灯させている場合、オルガンとピアノのプログラムで演奏するときに、オルガン側のダンパーだけを無効にしておけば、本来の目的通りピアノだけにダンパー効果をかける、といった使い方ができます。

また、「Page 5 アンサンブル/バリエーション・チェンジ」（P.5）で、コード・ラッチ機能をダンパースイッチでコントロールしたい場合、DISにしてダンパー機能を無効にすると、コード・ラッチをかけている最中に音がホールドしない（持続しない）、といったことが可能です。

### トラック・ステータス

[OFF, INT, EXT, BOTH]

アレンジメント演奏中に、該当するトラックの演奏データを本体で演奏するか、または接続した外部のMIDI音源に送信するかを選択します。

トラックにDRUMS、PERC、BASS、ACC1～ACC3を選択したときに設定することができます。

**OFF:** トラックは演奏されません。

**INT:** トラックは、内部の音源のみで演奏されます。通常はINTに設定します。このときMIDI OUTおよびTO HOST端子から、演奏データは送信されません。

**EXT:** トラックは、本体では演奏されず、演奏データがMIDI OUTおよびTO HOSTを通じて外部機器に送信されます。

**BOTH:** トラックは、本体の内部音源で演奏され、同時に演奏データをMIDI OUTおよびTO HOSTに送信します。

### Wrap (ラップ・アラウンド・ポイント)

[ORG, 1...12]

コード進行によっては、トラックの演奏音域が不自然に1オクターブ高い音域になることがあります。ラップ・アラウンド・ポイントを設定すると、演奏中にここで設定したポイントよりも高い音が和音コードのルート（基音）として指定された場合、そのトラックは自動的に1オクターブだけ低く演奏されるようになります。これにより、トラックの音域が不自然に高くなることを防ぐことができます。

トラックでBASS、ACC1～ACC3を選択したときに設定することができます。

ルートから上に半音を1ステップとして最高12ステップまでのピッチ（音程）を、各トラックのラップ・アラウンド・ポイントとして指定します。この値は、スタイルの持っているコードバリエーションに設定されたキーとのインターバル（差）です。ただし、すべてのバックিং・トラックのラップ・アラウンド・ポイントを同じ値にすると、演奏中のバックিং・トラックが同じ所で1オクターブ下がり、不自然になることがあります。他のトラックをミュートして、演奏曲のコード進行を弾いてみながら、1トラックごとにラップ・アラウンド・ポイントを設定すると、自然な響きのある演奏を得ることができます。

**ORG:** 演奏中のスタイルに設定されているラップ・アラウンド・ポイントがそのまま使用されます。

## Page 5 アンサンブル/バリエーション・チェンジ

アレンジメントの演奏に、アンサンブルをつけることができます。  
フロント・パネルのENSENBLEキーを押したときに機能します。

### Ensemble (アンサンブル)

### [Duet...Reed Ens.]

検出したコードに合わせ、メロディーにハーモニーが自動的につきます。選択するタイプによって、ハーモニーのつきかたが変わります。

### Fill1/Fill2

### [OFF, →1...→4, 1 & 2...3 & 4, UP, DOWN]

### (フィル1/フィル2)

フィルインを演奏した後に、どのバリエーションに切り替えるかというバリエーション・チェンジを設定します。

Fill1はFILL キーの[1]を押したときに有効で、Fill2はFILL キーの[2]を押したときに有効です。

**OFF:** フィルインの前後が同じバリエーションで演奏されます。  
**→1→4:** 指定したバリエーションで常に演奏されます。たとえば、Fill1に対して→2を設定し、アレンジメントの演奏中にFILL キーの[1]を押すと、フィルインの前がどんなバリエーションであろうと、フィルイン後は常にバリエーション2で演奏されるようになります。

**1 & 2→3 & 4:** 2つのバリエーションが交互に演奏されます。たとえばFill1に対して2 & 3を設定し、バリエーション2に設定されているアレンジメントの演奏中にFILL キーの[1]を押すと、フィルインの後はバリエーション3で演奏されるようになります。そして、その後再度FILL キーの[1]を押

すと、今度はフィルインの後バリエーション2に戻ります。ただしこの場合、バリエーション1や4に設定されているアレンジメントの演奏中にFILL キーの[1]を押しても、バリエーション・チェンジは行われません。

**UP, DOWN:** 各フィルイン後に演奏されるバリエーションが、FILL キーを押すたびに順に変わってまた元の番号に戻ります。たとえば、Fill1をUPに設定し、バリエーション1の演奏中にFILL キーの[1]を押すとフィルインの演奏後はバリエーション2に切り替わり、その後FILL キーの[1]を押すたびにバリエーションは2→3→4→1→2→...に切り替わります。

## Page 6 ドラム・マッピング

1つのアレンジメントに対して4つのバリエーションを持つことができます。ここでは、各バリエーションで使用するドラム・マッピングを選択します。

フロントパネルのVARIATION セクションの[1]～[4]キーを押したときに使用されます。

### VAR1/VAR2/VAR3/VAR4 (バリエーション1/2/3/4)[1...8]

各バリエーションでの演奏で使用するドラム・マッピングを選択します。

**1～4, 6～8:** 一般的なドラム・マップの一部が、下の表に記入されているノート・ナンバーの音色が割り当てられます。この表は、この設定で変化する部分のみを表記してあります。これ以外、またはノート・ナンバーが記入されていない部分は変化しません。

**5:** 演奏時にはドラム音色の変化はありません。

	基本のドラム・マップ (一部)	1 パーカッション	2 スネアなし	3 サイドスティック とハイハット	4 サイドスティック とライド	5 オリジナル	6 スネアとライド	7 オープン・ ハイハット	8 クラッシュ
E1	キック4	C4							
F1	スネア4	C#4	G#2	C#2	C#2				
F#1	アクセントハイハット	F#3			B3		B3	A#2	A3
G1	キック3	G4							
G#1									
A1	スネア3	G#4	G#2	C#2	C#2				
A#1	ロールスネア/リバーススネア	D4	F#2	C#2	C#2				
B1	キック2	F5							
C2	キック1	D#5							
C#2	サイドスティック	E5	F#2						
D2	スネア1	G#3	G#2	C#2	C#2				
D#2									
E2	スネア2	C#6	G#2	C#2	C#2				
F2	ローフロアタム	F#4							
F#2	クローズドハイハット	A4			D#3		D#3	A#2	
G2	ハイフロアタム	E4							
G#2	ペダルハイハット	A#4							
A2	ロータム	D#4							
A#2	オープンハイハット	A#5			F3		F3		C#3
B2	ローミッドタム	D4							
C3	ハイミッドタム	C#4							
C#3	クラッシュシンバル1	A#3							
D3	ハイタム	C4							
D#3	ライドシンバル1	G#5			F#2		F#2	A#2	
E3	チャイニーズシンバル	C6							
F3	ライドベル	A5			A#2		A#2	A#2	
F#3									
G3	スプラッシュシンバル	B5							
G#3									
A3	クラッシュシンバル2	C6							
A#3									
B3	ライドシンバル2	A#4			F#1		F#1	A#2	

■ [Page 7 キック/スネア・デジグネーション] (P.6) のKick Designation/パラメータの設定によって決定

■ [Page 7 キック/スネア・デジグネーション] (P.6) のSnare Designation/パラメータの設定によって決定



## Page 7 キック/スネア・デジグネーション

「Page 6 ドラム・マッピング」(P.5)のパラメータを設定したとき、発音されるキック、スネアを設定します。

キックとスネアを、同じドラムキット内で別のキックとスネアに1回の操作で置き換えることができます。

### Kick Designation (キック・デジグネーション) [A...D]

VAR1～VAR4パラメータで選択したドラム・マッピング2～8で発音されるキックを選択します。

基本のドラム・マップ	A	B	C	D
(C2) キック1	キック1	キック2	キック3	キック4
(B1) キック2	キック2	キック3	キック4	キック1
(G1) キック3	キック3	キック4	キック1	キック2
(E1) キック4	キック4	キック1	キック2	キック3

### Snare Designation (スネア・デジグネーション) [A...D]

VAR1～VAR4パラメータで選択したドラム・マッピング3～8で発音されるスネアを選択します。

基本のドラム・マップ	A	B	C	D
(D2) スネア1	スネア1	スネア2	スネア3	スネア4
(E2) スネア2	スネア2	スネア3	スネア4	スネア1
(A1) スネア3	スネア3	スネア4	スネア1	スネア2
(F1) スネア4	スネア4	スネア1	スネア2	スネア3
(C#2) サイドスティック	スネア1	スネア2	スネア3	スネア4

## Page 8 キーボード・スケール

使用する音律を設定します。

### スケール・タイプ [EQUAL TEMP....USER SCALE]

使用する音律を選択します。

**EQUAL TEMP.**(等分平均律): もっとも広く使われている音律で、各半音のピッチ変化が同じになっています。

**EQUAL TEMP.2**(等分平均律2): 平均律のピッチが若干不規則にずれている音律で、音程が自然と不安定になりがちなアコースティック楽器を再現するのに向いています。

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

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

**ARABIC**(アラビック): アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含む音律です。rast do/bayati reにはキー・パラメータをCに、rast re/bayati miにはD、rast fa/bayati solにはF、rast sol/bayati laにはG、rast si b /bayati doにはA#を設定してください。

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

**WERCKMEISTER/KIRNBERGER**(古典音律): WERCKMEISTERがバロック期後半に用いられた平均律で、KIRNBERGERが18世紀に作られたハーブシコードの音律です。

**SLENDRO/PELOG**(ガムラン音律): オクターブが5音、7音からそれぞれ構成されるインドネシアのガムラン音律です。SLENDROではC、D、F、G、Aの各鍵を使用し、PELOGではキー・パラメータがCに設定されているときに、白鍵のみを使います(その他の音はEQUAL TEMP.の標準ピッチに設定されています)。

**USER SCALE 1～4**(ユーザー・スケール): Disk/Globalモードの「Page 15 ユーザー・スケールの設定」(P.48)で設定した音律を使用します。また、「Page 2 マスター・チューニング/トランスポーズ・ポジション」(P.41)のマスター・チューンで、各音程を±50セントの範囲で調整することもできます。



EQUAL TEMP., EQUAL TEMP.2以外のスケール設定を使うと、トランスポーズ・ポジションの設定によっては、TRANSPOSEキーが望ましい主調和音のキーをはずしてしまうことがあります。

### Key (キー) [C...B]

選んだ音律の主調和音のキーを選択します。

主調和音が異なる音律を選んだ場合に表示されます。

## Page 9 エフェクトの選択

2系統のデジタルプロセッサーを使って、ソングにエフェクトをかけることができます。この2系統のデジタルプロセッサーは同時に2種類のエフェクトをかけることができ、スタンダードMIDIファイルの演奏にさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

### エフェクト・タイプ [00:No Effect...47:Delay/Rotary]

エフェクトは独立してエフェクト1とエフェクト2の2つのタイプを選ぶことができます。

各エフェクトのタイプについては、「7. エフェクト」(P.64)を参照してください。

### エフェクトON/OFF [OFF, ON]

エフェクトのON/OFFを切り替えることができます。

選んだエフェクトは、別売のフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラで、エフェクトのON/OFFを切り替えることができます。詳しくは、Disk/Globalモードの「Page 8 アサインابل・ペダルの設定」(P.44)や「Page 9 EC5エクスターナル・コントローラ」(P.45)を参照してください。

## Page 10 ダイナミック・モジュレーションの設定

エフェクトのダイナミック・モジュレーションを設定します。

### Mod (モジュレーション・ソース) [NONE, JS UP...VDA-EG]

ダイナミック・モジュレーションをコントロールするソースを設定します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、コントロールできるパラメータについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

### I (インテンシティ) [- 15... + 15]

モジュレーションの効き具合を設定します。

－の値: 逆の効果がかけられます。

## Page 11 エフェクト・プレースメント

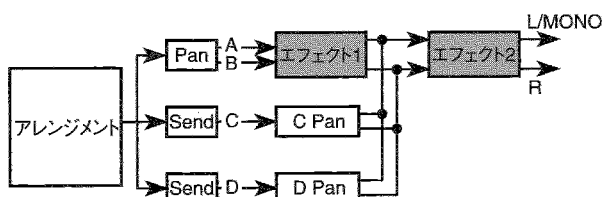
アレンジメントへエフェクトをかける、2系統のシグナル・プロセッサの組み合わせ(チャンネルC、Dのパンとレベル設定を含む)を指定します。

### Placement (プレースメント) [SERIAL, PARALLEL1, PARALLEL2, PARALLEL3]

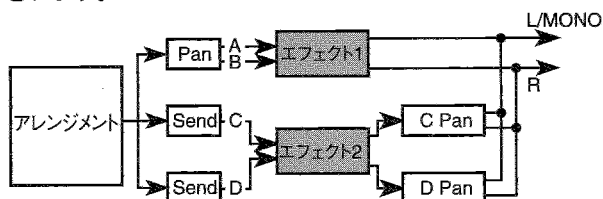
エフェクトと、チャンネルC、DのC/DパンとL/Rレベルの配置を指定します。

エフェクトへのパンやセンド・レベルは、「Page 3 トラックの設定1」(P.3)で設定します。

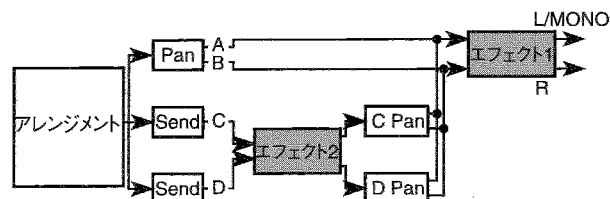
**SERIAL:** チャンネルA、Bに対しエフェクト1、2がかかります。また、チャンネルC、Dからの信号は、エフェクト1の後で、C Pan、D Panで設定した定位でミックスされるため、エフェクト2だけがかけられるようになります。



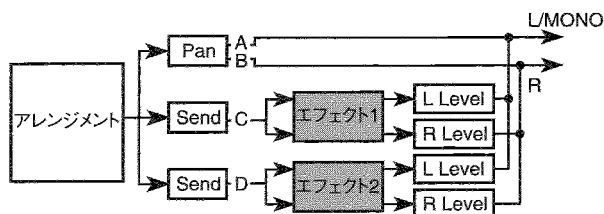
**PARALLEL1:** チャンネルA、Bに対しエフェクト1がかかります。チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。また、エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。最終的に2つのエフェクトからの信号がミックスされます。



**PARALLEL2:** チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。そして、チャンネルA、Bとミックスしてからエフェクト1をかけます。



**PARALLEL3:** チャンネルCに対しエフェクト1がかかります。チャンネルDに対しエフェクト2がかかります。そしてエフェクト1、2のレフト/ライト・レベルを設定し、チャンネルA、Bとミックスされます。この設定は、エフェクトのかけっていないドライなサウンドとエフェクトのかけっているウエイトなサウンドをミックスするという、エフェクトのセンド/リターンになります。



### C (Cパン) [OFF, R, 99:01...01:99, L]

チャンネルCからの信号の定位を設定します。

プレースメントにSERIAL、PARALLEL1、PARALLEL2を選択したときに表示されます。

**L:** 信号は左側に定位します。

**R:** 信号は右側に定位します。

**OFF:** 信号はオフになります。

### D (Dパン) [OFF, R, 99:01...01:99, L]

チャンネルDからの信号の定位を設定します。

プレースメントにSERIAL、PARALLEL1、PARALLEL2を選択したときに表示されます。

**L:** 信号は左側に定位します。

**R:** 信号は右側に定位します。

**OFF:** 信号はオフになります。

### 1L/1R (エフェクト1レフト/ライト・レベル) [0...9]

エフェクト1からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

プレースメントにPARALLEL3を選択したときに表示されます。

**大きい値ほど,** チャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。

**0:** 信号はオフになります。

**2L/2R (エフェクト2レフト/ライト・レベル) [0...9]**

エフェクト2からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

プレースメントにPARALLEL3を選択したときに表示されます。

**大きい値**ほど、チャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。

**0:** 信号はオフになります。

**Page 12 エフェクト1パラメータ****Page 13 エフェクト2パラメータ**

「Page 9 エフェクトの選択」(P.6)で選択したエフェクトのパラメータを設定します。ここは、Arrangement Play モードで使用するエフェクトのパラメータを設定します。他のモードで使用するエフェクトは、それぞれのモードごとに設定します。

エフェクトのパラメータは、使用するエフェクトによって異なります。それぞれのパラメータについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

**Page 14 リネーム・アレンジメント**

アレンジメントのタイトルを変更することができます。

アレンジメントのタイトルには、10文字まで使用することができます。

使用できる文字は以下のとおりです。

```

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789? ! , . : ; ' ` " + - = # & @ $
% & ( ) [ ] < > * / _ ! ^ + =

```

① CURSORキーを使って変更する文字の位置にカーソルを合わせ、TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で文字を変更してください。

② RESETキーを押すと、カーソル上の文字をコピーして、その位置に文字を挿入することができます。

TAP TEMPOキーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。

**Page 15 ライト・アレンジメント**

エディットしたアレンジメントを、本体のユーザー・アレンジメント(U11~88)に記憶(ライト)させる機能です。

他のページでREC/WRITEキーを押すと、このページに入ることができます。

アレンジメントをライトすると、Arrangement Playモードの設定と、パネル上のCHORD SCANNINGキーとKEYBOARD ASSIGNキーの設定もライトされます。

① TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)を押して、ライト先のアレンジメント・ナンバーを表示します。

ARRANGEMENT セクションのキーではアレンジメント・ナンバーを入力することはできません。

② ENTER/YESキーを押します。



ライト・アレンジメントを実行すると、ライト先になるアレンジメントのデータは消去されますが、これを復活させることはできません。

**Page 16 ライト・キーボードセット (iS40)**

設定したキーボードセットを本体にライトすることができます。

① TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で、ライト先を表示させます。

KEYBOARD SETセクションのキーでもライト先を入力することができます。

② ENTER/YESキーを押します。

## 2. Backing Sequenceモード

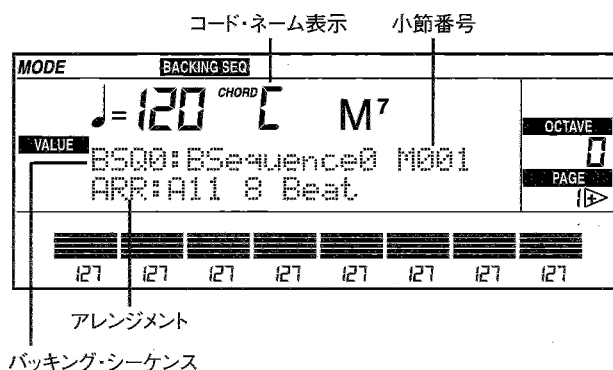
### Backing Sequenceモードの機能

下の表は、Backing Sequenceモードの機能を一覧にしたもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、該当するページを記載しています。

ページ画面	内 容	参照ページ
1 プレイ&リアルタイム・レコーディング	バックキング・シーケンスの選択、ボリューム/ミュート、初期設定 (トラック、トラック・アクティビティ、クオンタイズ、メトロノーム、 エクストラ・トラックの録音モード、スタート/エンド・メジャー)	☞ P.10
2 ステップ・レコーディング	レコーディング・トラックの選択、レコーディング、イベント入力	☞ P.12
3 イレース・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンスの消去	☞ P.14
4 コピー・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンスのコピー	☞ P.14
5 エディット1	5-1 デリート・メジャー 小節の削除	☞ P.14
	5-2 インサート・メジャー 小節の挿入	☞ P.15
	5-3 イレース・メジャー 小節上にあるデータ消去	☞ P.15
6 エディット2	6-1 コピー・メジャー 小節のコピー	☞ P.16
	6-2 バウンス・トラック トラックの合成	☞ P.16
	6-3 クオンタイズ 録音データのタイミング調整	☞ P.16
7 シフト・ノート	音程の部分的なシフト	☞ P.17
8 イベント・エディット	エディット・トラックの選択、エディット、イベントの修正	☞ P.17
9 エクストラ・トラックの設定1	トラックの選択、MIDIチャンネルの設定 プログラムの選択、トランスポーズとデチューンの設定	☞ P.19
10 エクストラ・トラックの設定2	プログラムの選択、パン、センド・レベル	☞ P.20
11 エフェクトの選択	エフェクト・タイプ、エフェクトON/OFF	☞ P.20
12 ダイナミック・モジュレーションの設定	エフェクトのダイナミック・モジュレーションの設定	☞ P.20
13 エフェクト・プレースメント	エフェクト・プレースメント、C/Dパン、 エフェクト1、2のL/Rレベル	☞ P.20
14 エフェクト1パラメータ	エフェクト1のパラメータの設定	☞ P.21
15 エフェクト2パラメータ	エフェクト2のパラメータの設定	☞ P.21
16 ネクスト・バックキング・シーケンス	次に演奏するバックキング・シーケンスの指定	☞ P.22
17 リネーム・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンス名の変更	☞ P.22
18 SMFコンバーター	スタンダードMIDIファイルへの変換	☞ P.22

## Page 1 プレイ&リアルタイム・レコーディング

レコーディングや再生の初期設定を行います。



### BSQ (バックキング・シーケンス) [0...9]

レコーディングや再生するためのバックキング・シーケンスを選びます。

### M (小節番号) [001...999]

レコーディングまたは再生を始める位置(メジャー・ポインター)を設定します。バックキング・シーケンスの各トラックには最高999小節まで記録することができます。

RESETキーを押すと、このメジャー・ポインターが001にリセットされます。通常バックキング・シーケンスを終わりまで演奏すると、このポインターは自動的に001へ戻ります。

### アレンジメント [A11...U88]

バックキング・シーケンスで使用するアレンジメントを表示します。

アレンジメントは、ARRANGEMENT セクションのBANK キーとNUMBER キーで変更することができます。

### コード・ネーム表示

バックキング・シーケンスの再生時は、レコーディングされたコードが表示され、それに従ってバックキング・シーケンスが演奏されます。

レコーディング時は、弾いたコードが検出されると、そのコードに合わせてバックキング・シーケンスが変化していきます。

コードを検出するためには、CHORD SCANNINGキーを押し、LOWER、UPPERまたはFULLを選びます。

LOWERを選び鍵盤上のスプリット・ポイントより左の鍵盤を弾くと、単音でもコードが検出されそのコードにあわせて演奏されます。

UPPERを選び鍵盤上のスプリット・ポイントより右の鍵盤で3音以上の和音を弾くと、そのコードにあわせて演奏されます。FULLを選び全鍵盤で3音以上の和音を弾くと、コードが検出されそのコードにあわせて演奏されます。

スプリット・ポイントは、SPLIT POINT キーを押しながらスプリット・ポイントにする鍵盤を押すと設定できます。

コード・スキャニング の設定	スプリット・ポイント より左側の鍵盤	スプリット・ポイント より右側の鍵盤
LOWER	単音以上	—
UPPER	—	3音以上の和音
FULL	3音以上の和音	3音以上の和音

検出したコードをキャンセルするときは、バックキング・シーケンスを停止してからRESETキーを押します。バックキング・シーケンスを停止してから別のバックキング・シーケンスを選べると、コードを検出するまではコード・ネームは表示されません。

認識できるコードについてはユーザーズ・ガイドのP.43をご覧ください。

### リアルタイム・レコーディング

「Page 1 プレイ&リアルタイム・レコーディング」でREC/WRITEキーを押すと、リアルタイム・レコーディングのページに入ります。

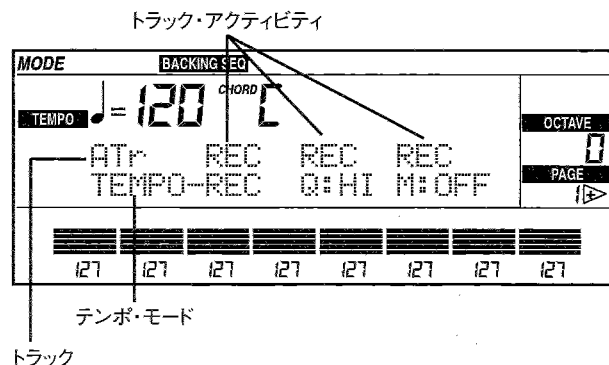
レコーディングするトラック、レコーディング・クオンタイズ、メトロノームのON/OFFなどを設定します。

各パラメータを設定しSTART/STOPキーを押すとレコーディングがはじまります。レコーディングが終わるときは、START/STOPキーをもう一度押します。

レコーディングの手順は、ユーザーズ・ガイドのP.24を参照してください。

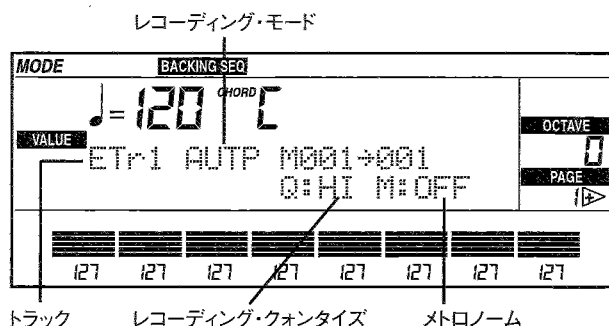
### キーボード・トラックのレコーディング

トラック・パラメータにATrを選択すると、以下のような表示が表れます。



### エクストラ・トラックのレコーディング

トラック・パラメータにETr1～ETr8を選択すると、以下のような表示が表れます。



**テンポ・モード** [TEMPO-REC, 40...240, AUT]

テンポ・モードは、CURSORキーを押してディスプレイの左にTEMPOと表示させてから、TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）で変更することができます。

**TEMPO-REC:** テンポ・チェンジをリアルタイムで記録することができます。

**AUT:** 再生するときは、レコーディング時のテンポが使用されます。

**40~240:** レコーディング、再生時に手動でテンポを調整することができます。

レコーディングと再生でテンポを変えることができるので、テンポが速くて弾きにくい曲をレコーディングする場合、最初にスローなテンポでレコーディングし再生時にテンポを速くすることなどができます。

**トラック** [ATr, ETr1...ETr8]

レコーディングするトラックを選択します。

**ATr:** アレンジメント・トラックのキーボード・トラック、コントロール・トラック、コード・トラックに対して、リアルタイム・レコーディングを行うことができます。レコーディング時は、この設定と共にトラック・アクティビティも設定してください。

**ETr~ETr8:** エクストラ・トラックに対して、リアルタイム・レコーディングを行うことができます。レコーディング時は、この設定と共にレコーディング・モードも設定してください。エクストラ・トラックとは、キーボード・トラックと同様に、鍵盤の演奏をレコーディングするトラックで、キーボード・トラック以外にも音を重ねたいときに使用します。

**トラック・アクティビティ** [-----, REC, (KBTr/CTRL/CHRD), MUTE]

トラックでATrを選択したときに表示されます。

キーボード・トラック、コントロール・トラック、コード・トラックに対して、レコーディングや再生、ミュートを設定することができます。

-----: そのトラックにまだデータが何も入っていないことを表しています。このとき、RECを選択することはできませんが、データがないため、再生したりMUTEを指定することはできません。

**REC:** そのトラックに対してリアルタイム・レコーディングすることができます。ただし、すでにデータのあるトラックに対してレコーディングを行うと、前にあったデータは消えてしまいますので注意してください。

**キーボード・トラック**のトラック・アクティビティをRECにすると、鍵盤を演奏した情報がレコーディングされます。

**コントロール・トラック**のトラック・アクティビティをRECにすると、パネル上のキーを操作して選択したり、変更したりしたアレンジメントやバリエーション、フィル、イントロ/エンディングなどの操作の情報がレコーディングされます。

**コード・トラック**のトラック・アクティビティをRECにすると、コード表示機能によって検出されたコードの情報（指定したコード）がレコーディングされます。

**KBTr, CTRL, CHRD:** トラックが再生されます。

**MUTE:** そのトラックのデータは再生（レコーディング）されません。

**レコーディング・モード** [OVWR, OVDB, AUTP, MANP]

トラックでETr1~8を選択したときに表示されます。

レコーディング・モードでは、エクストラ・トラックへレコーディングする際のリアルタイム・レコーディングの方法を選びます。

エクストラ・トラックにリアルタイムでレコーディングする方法は4種類あります。

まず、OVWRやOVDBを選んでデータをレコーディングします。レコーディングをし直すときは、AUTPやMANPを選ぶと部分的にレコーディングできます。

**OVWR** (オーバーライト・レコーディング): トラックに上書きでレコーディングされます。すでにトラックにあるデータは消されて、新しいデータに書き替わってしまいますので注意してください。

**OVDB** (オーバーダブ・レコーディング): すでにあるデータに新しいデータを重ねてレコーディングされます。

**AUTP** (オートパンチ・レコーディング): その右のパラメータでスタート・メジャーとエンド・メジャーを指定します。レコーディングをはじめると、自動的に指定した小節の間だけがレコーディングされます。

**MANP** (マニュアルパンチ・レコーディング): 再生中にRECキーを押すと、そこからレコーディングされます。レコーディングが終わったらもう一度RECキーを押すと、通常の再生に戻ります。

RECキーの代わりにペダルを使ってPUNCH IN/OUTのレコーディングを行うこともできます。PUNCH IN/OUTをペダルでコントロールするときは、Disk/Globalモードの「Page 8 アサインブル・ペダルの設定」(P.44)や「Page 9 EC5エクスターナル・コントローラの設定」(P.45)でペダルの機能を設定します。

**Q (レコーディング・クオンタイズ)** [HI, ♩ ... ♩]

レコーディング時のタイミングの精度を設定します。

**HI:** 実際に演奏したときのタイミングがそのまま忠実にレコーディングされます(4分音符を96等分した細かさ)。

♩~♩: レコーディングされたすべての音のタイミングは、ここで指定した値に一番近いタイミングに調整されます。たとえば♩にすると、演奏した音がすべて4分音符のタイミングになります。また、粗いクオンタイズでピッチベンドやその他の連続的に変化するコントロール・データを録音すると、再生時に音の変化が不自然になります。これを避けるには、HIで録音してから「Page 6-3 クオンタイズ」(P.16)でタイミングだけを修正します。

**M (メトロノーム)** [OFF, ON, REC]

メトロノームのオン/オフを設定します。

**OFF:** レコーディングのプリカウント時以外はメトロノームは鳴りません。

**ON:** レコーディングと再生時にメトロノームが鳴ります。

**REC:** レコーディング時のみメトロノームが鳴ります。

## Page 2 ステップ・レコーディング

トラックのステップ・レコーディングを行います。

ステップ・レコーディングは、1ステップごとにノート・データ、コントロール・データ、コード・データを入力することができます。ただし、すでにデータの入っている小節にこの方法でレコーディングすると、すでにあったデータが削除され新しいデータになります。

レコーディングが終わったらSTART/STOPキーを押してステップ・レコーディングを終了します。



### レコーディング・トラック

[KBTr, CHRd, CTRL, ETr1...ETr8]

ステップ・レコーディングするトラックを選択します。

**KBTr** (キーボード・トラック): 鍵盤で弾くメロディ等をレコーディングするトラックです。

**CHRd** (コード・トラック): コード進行をレコーディングするためのトラックです。

**CTRL** (コントロール・トラック): アレンジメントの選択や、コード・バリエーションの選択など、コントロール・データをレコーディングするためのトラックです。

**ETr1 ~ ETr8** (エクストラ・トラック): 鍵盤で弾くメロディ等をレコーディングするトラックです。

### M (小節番号)

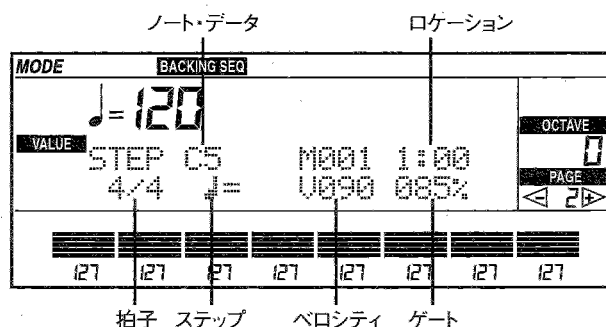
[001...999]

レコーディングまたは再生を始める位置(メジャー・ポインター)を設定します。バックিং・シーケンスの各トラックには最高999小節まで記録することができます。

RESETキーを押すと、このメジャー・ポインターが001にリセットされます。

## キーボード・トラック、エクストラ・トラックのステップ・レコーディング

レコーディングするトラックをKBTrまたはETr1~ETr8にして、REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押すと、下のような表示に変わります。



CURSORキーで、拍子、ステップ、ベロシティ、ゲートの各パラメータを選び、TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)でデータを指定し、レコーディングする音を鍵盤を弾いて入力します。入力すると次のステップへ進みます。また、SPLIT POINTキーを押しても次のステップへ進むことができます。前のステップへ戻るときはBASS INV.キーを押します。

レコーディングが終わったらSTART/STOPキーを押して、ステップ・レコーディングを終了します。

### ノート・データ

鍵盤で入力したノート名を表示します。

### ロケーション

現在の位置を表示します。

: (コロン) の左側の1桁の数は、その小節内の第何拍目かを表わします。

右側の2桁の数は、4分音符を96等分した長さを表わします。

### 拍子

[1/4...16/16]

拍子を設定します。

曲の途中で拍子を変えるときは、「Page 8 イベント・エディット」(P.17)の小節線の表示にある拍子パラメータを変更します。

### ステップ

[. , 1/2, 3/4, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999]

データ入力時に、どれだけの長さ(ステップ)で進むかを設定します。

ステップは音符の形で表示されます。

。(全音符)から♪(32分音符)まで、さらにそれぞれ.(付点: その音符を1.5倍の長さにする)と,3(三連: その音符を3分の2の長さにする)を指定することができます。

ステップは、TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で設定する以外に、本体パネル上のVARIATIONキー、FILLキー、INTRO/ENDINGキーを使って直接入力することもできます。

**ベロシティ****[002...126, KEY]**

音の強さを設定します。

**KEY:** 鍵盤を弾いた強さがそのまま入力されます。

**ゲート****[001...100%]**

ステップで設定した音符の長さに対して、その間実際に音を出しつづける時間を、音符の長さを100としたときに対する割合で設定します。

**小さい値**にすると、歯切れよい演奏(スタッカート)の感じが出るようになります。

**大きい値**にすると、ゆったりとした(テヌート)感じになります。

**コントロール・トラックのステップ・レコーディング**

レコーディング・トラックをCTRLにし、REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押すと、コントロール・トラックのステップ・レコーディングの画面が表示されます。

CURSORキーとTEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で、レコーディングするイベントのタイプとその値を設定し、ENTER/YESキーを押してイベントを入力します。

次のステップへ進むときはSPLIT POINTキーを押し、前のステップへ戻るときはBASS INV.キーを押します。

レコーディングが終わったらSTART/STOPキーを押して終了します。

**イベント・タイプ**

コントロール・トラックに入力するイベントの種類を指定します。

入力できるイベント・タイプは右の表の通りです。

イベントを入力する場合、データはすべて8分音符(♪)のタイミングで入力されます。タイミングを細かく調整したい場合は、イベントを入力してから「Page 8 イベント・エディット」(P.17)でイベントのロケーションを変更すると、タイミングを微妙に調整することができます。

イベント・タイプ	値
ARRANGEMENT (アレンジメント)*	A11 ~ B88, U11 ~ 88
STYLE (スタイル)	A11 ~ B88, U11 ~ 28
STY.ELEMENT (スタイル・エレメント)	OFF, VAR1 ~ VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
KB MODE/ASSIGN** (キーボード・モード/アサイン)	FUL-UP1, FUL UP1-2, SP UP1&L, DRUM, FUL-MUTE, FUL-UP2, SP-MUTE, SP-UP1, SP- UP2, SP-UP1&2, SP-LOW
CHORD SCAN (コード・スキャンニング)	OFF, LOWER, UPPER, FULL
CHORD HOLD (コード・ホールド)	OFF, ON
BASS INV. (ベース・インバージョン)	OFF, ON
TRANPOSE (トランスポーズ)	-11 ~ -1, 00, +1 ~ +11
DRUM MUTE (DRUMSミュート)	PLAY, MUTE
PERC MUTE (PERCミュート)	
BASS MUTE (BASSミュート)	
ACC1 MUTE (ACC1ミュート)	
ACC2 MUTE (ACC2ミュート)	
ACC3 MUTE (ACC3ミュート)	
UP1 PROG (Upper 1 プログラム)*	
UP2 PROG (Upper 2 プログラム)*	A11 ~ E88, F11 ~ F88, Dr11 ~ Dr28
LOW PROG (Lower プログラム)*	
UP1 OCT. (Upper 1 オクターブ)	-2, -1, 0, +1, +2
UP2 OCT. (Upper 2 オクターブ)	
LOW OCT. (Lower オクターブ)	

\* これらは、ARRANGEMENT セクションのBANK キーとNUMBER キー、PROGRAM セクションのBANK キーとNUMBER キーでも入力することができます。

\*\* キーボード・モード/アサインは、キーボード・アサインとキーボードモードをコントロールします。

Option	Keyboard Assign	Keyboard Mode
FUL-UP1	UPPER1	FULL
FUL UP1-2	UPPER1, UPPER2	FULL
SP UP1&L	UPPER1, LOWER	SPLIT
DRUM	---	DRUM
FUL-MUTE	---	FULL
FUL-UP2	UPPER2	FULL
SP-MUTE	---	SPLIT
SP-UP1	UPPER1	SPLIT
SP-UP2	UPPER2	SPLIT
SP-UP1&2	UPPER1, UPPER2	SPLIT
SP-LOW	LOWER	SPLIT

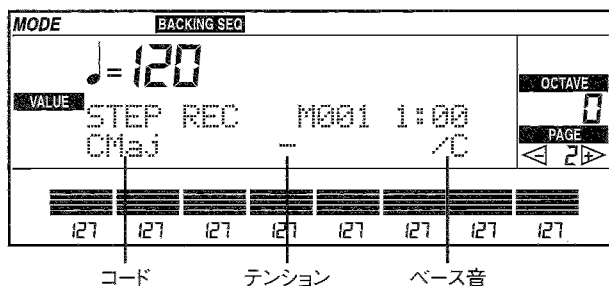


## コード・トラックのステップ・レコーディング

レコーディング・トラックをCHRDにして、REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押すと、下のよう  
な表示に替わります。

コード・トラックは、鍵盤の左側でコードを直接入力する方法と、CURSORキーとTEMPO/VALUEセクションのキー  
(またはダイヤル)で、コード、テンション、ベースを設定した  
後、ENTER/YESキーを押して入力する方法があります。  
入力すると次のステップへ進みます。また、SPLIT POINT  
キーを押しても次のステップへ進むことができます。前のス  
テップへ戻るときはBASS INV.キーを押します。

入力が終わったらSTART/STOPキーを押して、ステップ・  
レコーディングを終了します。



### コード

コード・トラックに入力するコードを指定します。

### テンション

コードに付加するテンションを指定します。

### ベース音

コードのルートと分離したベース音を指定します。

## Page 3 イレース・バックキング・シーケンス

現在選ばれているバックキング・シーケンスからデータをす  
べて消去します。

バックキング・シーケンスのナンバーが表示されるので、消去  
してもよいかどうかを確認してからENTER/YESキーを押  
します。

## Page 4 コピー・バックキング・シーケンス

現在選ばれているバックキング・シーケンスの内容を、そのま  
ま他のバックキング・シーケンスへコピーします。

TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)でコ  
ピー先を指定し、ENTER/YESキーを押します。

コピー元とコピー先に同じバックキング・シーケンスを指定し  
た場合にはENTER/YESキーを押してもコピーは実行さ  
れません。

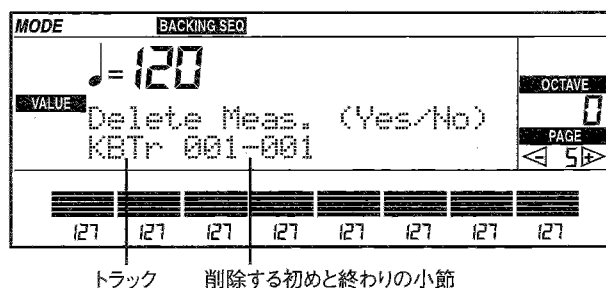
## Page 5 エディット1

小節の削除(DELETE)、小節の挿入(INSERT)、小節から  
のデータの消去(ERASE)の操作を行います。

CURSORキーで、実行する操作にカーソルを合わせ、EN  
TER/YESキーを押すと、それぞれのサブ・ページを開くこ  
とができます。

### 5-1 デリート・メジャー

指定したトラックの小節を削除します。



① CURSORキーでカーソルをトラックへ移動させ、  
TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で  
トラックを指定してください。

ALLにすると、コード・トラック、コントロール・トラッ  
クなど、すべてのトラックの小節が削除されま  
す。

② カーソルを移動させ、削除する最初と最後の小節を指定  
します。

1小節だけを削除する場合は両方とも同じ数字に設定  
します。

③ ENTER/YESキーを2回押します。

### 拍子の変更について

削除された小節より後の小節は前にずれます。1つのトラッ  
クから小節を削除した場合、前にずれる小節は他のトラッ  
クで設定されている小節と同じ拍子になります。

削除によって拍子が変わった小節は短く途切れたり、逆に  
長くなることがあります。

## 5-2 インサート・メジャー

小節をトラック内の指定した位置に挿入します。



- CURSOR キーでカーソルをトラックへ移動させ、TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）で挿入先のトラックを指定します。
- カーソルを移動させ、新しい小節を挿入する小節番号を指定します。
- 挿入する小節の数を指定します。
- 新しい小節の拍子の指定はできますが、異なる拍子を挿入すると他のトラックへの影響があります。

拍子を\*\*/\*\*にしておくと、他のトラックと同じ拍子の小節が挿入されます。

他の拍子を指定すると、小節が挿入されたときに他のトラックも指定した拍子になってしまうので注意してください。

- ENTER/YES キーを2回押します。

小節を1つのトラックに挿入した場合、後ろにずれる小節の拍子は、他のトラックの小節と同じ拍子になります。挿入の結果、拍子が変わった小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。

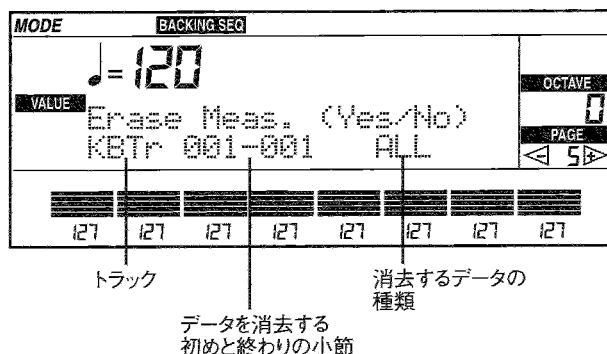
### 異なる拍子の小節を挿入した場合

曲の途中で拍子が変わるときは、テンポを $\text{♩}=\text{AUT}$ にすれば設定された拍子が有効となります。

異なる拍子を選ぶと、すべてのトラックの対応する小節がこの拍子に合わせるために、その小節が短くなるか、または長くなります。

## 5-3 イレース・メジャー

1つまたは複数の小節から、データの一部または全部を消去する機能です。



- CURSOR キーでカーソルをトラックへ移動させて、TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）で消去するデータが入ったトラックを指定します。
- カーソルを移動させ、消去する最初と最後の小節を指定します。

1小節のデータだけを消去する場合は、両方とも同じ小節を指定します。

データの種類	消去データ
ALL	すべてのデータ
NOTE	ノート・メッセージのすべて
CTRL	コントロール・チェンジ・メッセージのすべて
AFTT	チャンネル/ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージのすべて
BEND	ピッチベンド・メッセージのすべて
PROG	プログラム・チェンジ・メッセージのすべて

- ENTER/YES キーを2回押します。

### コントロール・チェンジの消去

ダンパー・チェンジやピッチベンドなどのCTRL（コントロール・チェンジ）は、これらをオフにするメッセージを消去すると、その効果がそのまま残ってしまうことがあります。この場合は、残っているメッセージを消去するか、「Page 8 イベント・エディット」（P.17）でデータを修正してください。

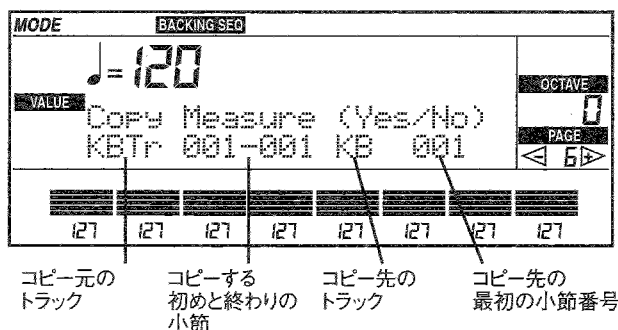
## Page 6 エディット2

小節のコピー (COPY)、トラックの合成 (BOUNCE)、レコーディングデータのタイミングの調整 (QUANTIZE) の操作を行います。

CURSORキーで、実行する操作にカーソルを合わせ、ENTER/YESキーを押すと、それぞれのサブ・ページを開くことができます。

### 6-1 コピー・メジャー

トラック内またはトラック間で小節をコピーします。



- ① CURSORキーでカーソルをコピー元のトラックへ移動させて、TEMPO/VALUEセクションのキー (またはダイヤル) でトラックを指定します。  
ALLにすると、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、すべてのトラックへ小節がコピーされます。
- ② カーソルを移動させ、コピーする最初と最後の小節を指定します。  
1小節のデータだけをコピーする場合は、両方とも同じ数字を指定します。
- ③ コピー先のトラックを指定します。  
CTRL (CTL) または CHORD (CHD) のトラックをコピーするときは、コピー先とコピー元のトラックが異なると、コピー・メジャーは実行できません。
- ④ コピー先の最初の小節を指定します。
- ⑤ ENTER/YESキーを2回押します。  
コピー先の小節にすでにデータが入っていると、このデータが上書きされるので注意してください。

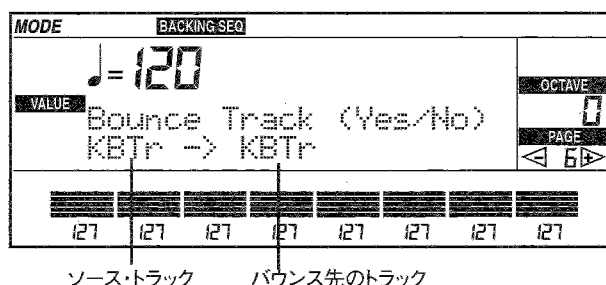
#### 拍子の変更について

コピー先以外のトラックに、拍子のデータが入っている場合、コピーされた小節は他のトラックと同じ拍子になります。  
コピーされた小節は、短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。

### 6-2 バウンス・トラック

2つのトラック (キーボード・トラックまたはエクストラ・トラック) のバックিং・シーケンス・データを1つにまとめます。  
一緒になったトラックには、バウンス先のトラックのプログラム、MIDIチャンネル、その他のトラック設定がそのまま適用されます。ソース・トラックのバックিং・シーケンス・データはすべて消去されます。

両方のトラックにピッチベンド、ダンパー・チェンジ、その他のコントロール・チェンジ・データがある場合、これをバウンスすると予想できない結果になることがあるので、「Page 5 エディット1」の5-3 イレース・メジャー (P.15) で、あらかじめ、どちらかのトラックからコントロール・チェンジ・データをすべて削除しておく必要があります。

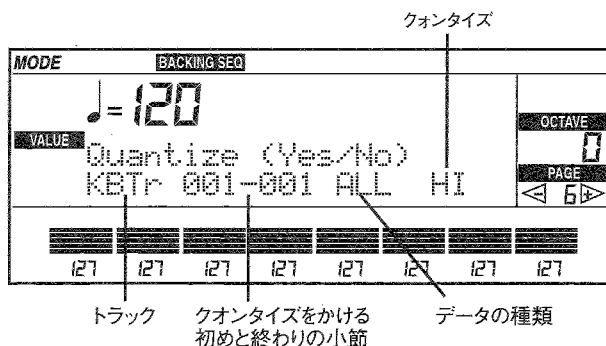


- ① CURSORキーでカーソルをソース・トラックへ移動させて、TEMPO/VALUEセクションのキー (またはダイヤル) でトラックを指定します。
- ② カーソルを移動させ、バウンス先のトラックを指定します。
- ③ ENTER/YESキーを2回押します。

### 6-3 クォンタイズ

クォンタイズ機能を使って、レコーディング済みのデータのタイミングを調整します。

これは「Page 1 リアルタイム・レコーディング」 (P.10) のクォンタイズと異なり、小節の範囲やクォンタイズするデータのタイプを指定できるので、関係ない他の小節やデータには影響を与えずにタイミングを調整することができます。




- ①CURSOR キーでカーソルをトラックへ移動させて、  
TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で  
クオンタイズするトラックを指定します。

コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックをクオンタイズするには、CHRD、CTRL、TEMPOをそれぞれ選びます。

- ②カーソルを移動させ、クォンタイズする最初と最後の小節を設定します。

テンポ・トラック以外のトラックを選んだ場合は、クオンタイズするデータの種類は下の表のようになります。

データの種類	クオンタイズされるデータ
ALL	すべてのデータ
NOTE	すべてのノート・データ
CTRL	コントロール・チェンジ・メッセージのすべて
AFTT	チャンネル/ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージのすべて
BEND	ピッチバンド・メッセージのすべて
PROG	プログラム・チェンジ・メッセージのすべて

精度は「Page 1 リアルタイム・レコーディング」(P.10)のレコーディング・クオンタイズと同様に、HI、です。

H11にすると、実際に演奏したときのタイミングがそのまま忠実にレコーディングされ、それ以外にすると、録音データのタイミングはここで指定した値に一番近いタイミングに調整されます。詳しくは、「Page 1 リアルタイム・レコーディング」のレコーディング・クオンタイズを参照してください。

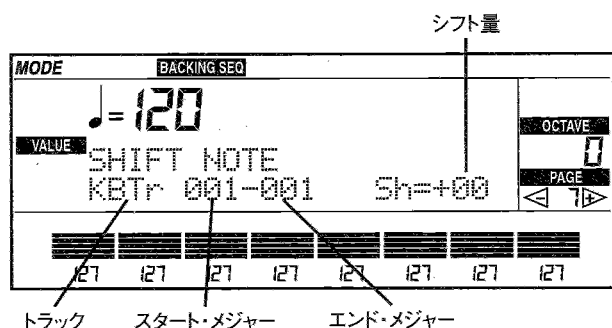
- ③ENTER/YESキーを2回押します。

## Page 7 シフト・ノート

指定したトラックの小節範囲の音程を半音単位で上下に移動します。

ただし、選択したチャンネルの先頭のプログラムがドラマ・バンクの場合は、効果がありません。

設定が終わったら、ENTER/YESキーを押します。Are you sure?と表示されるので、もう一度ENTER/YESキーを押して実行させます。

Tr (トラック) [KBT<sub>r</sub>, ETr<sub>1</sub>...ETr<sub>8</sub>]

トラックを選択します。

スタート・メジャー [001...999]

シフトを開始させる小節を指定します。

エンド・メジャー [001...999]

シフトを終了させる小節を指定します。

## Sh = (シフト量) [-24...+24]

シフトする量を指定します。

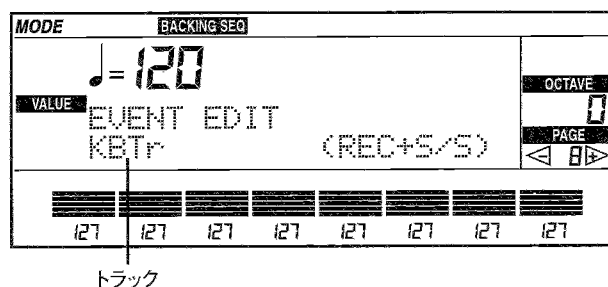
**+24:** 2オクターブ高くなります。

-24: 2オクターブ低くなります。

+ 00: 変化しません。

## Page 8 イベント・エディット

ノートやMIDIコントロール・チェンジなど、イベントを1つずつ修正します。



## トラック [KBTr, CTRL, CHRD, ETr1...ETr8, Tempo]

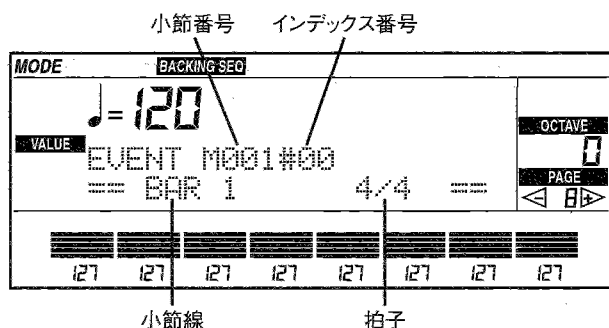
イベント・エディットを行うトラックを選びます。

REC/WRITEキーを押してからSTART/STOPキーを押すと、イベント・エディットの画面に変わります。

エディットが終わったら、もう一度START/STOPキーを押してください。

## KBTr (キーボード・トラック)、ETr1~8 (エクストラ・トラック) のイベント・エディット

### 小節線



### 小節番号、インデックス番号、小節線

インデックス番号とは小節内の番号で、この値を変更すると各インデックスのイベントが表示されます。各小節のインデックス番号の0では小節線(小節の区切り)と拍子が表示されます。

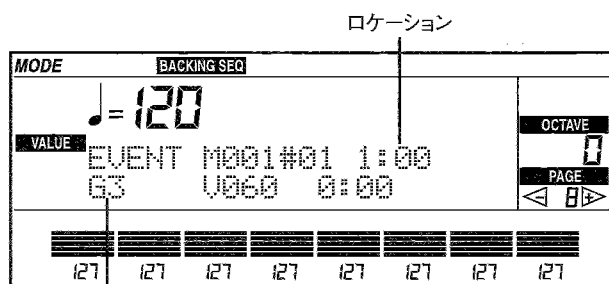
### 拍子

その小節の拍子を設定します。

### トラックの終わり

トラックの終わりには、**End of Track**と表示されます。

### イベント



### イベント・タイプ

### ロケーション

[1:00...8:95]

小節内の位置が表示されます。

音符の長さを4分音符の数と、4分音符を96等分した値で表わします。

ただし、**TIE**と表示されている場合は、前の小節からタイでつながっている音を表わします。

### イベント・タイプ

イベント・タイプ	値
C-1...G9 (ノート・データ)	V:002...V:126 (ベロシティ)
BEND (ピッチ・ベンド)	0:00...4:00 *1 レンジス(拍:クロック)
AFTT (アフタータッチ)	-8192...+8191 *2 (上位/下位バリュー)
PROG (プログラム・チェンジ)	000...127 (バリュー)
CTRL (コントロール・チェンジ)	---, 000...127:000...127 *3 (プログラム・バンク:プログラム・ナンバー)
PAFT *4 (ポリアフター)	C000...C127 000...127 (コントロール・チェンジNo.) (バリュー)
	C-1...G9 000...127 (ノート・ナンバー) (バリュー)

\*1 次の小節に音がつながっているときはTIEと表示されます。

\*2 CURSORキーで、上位と下位のピッチ・ベンド・バリューを設定します。

\*3 000...127はMIDIバンク・チェンジのLSBを表します。MSBは0になります。

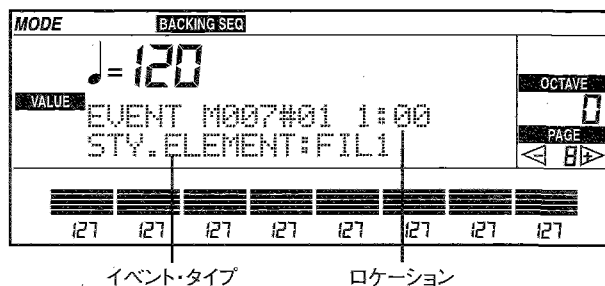
—ではプログラム・バンクは送信されません。その前に指定されていたバンクが保持されます。

\*4 MIDIのポリフォニック・キー・プレッシャーを送信します。ただし、iS40/iS50では、MIDIのポリフォニック・キー・プレッシャーは受信できません。

・ TAP TEMPOキーを押すと、表示しているイベントを消すことができます。ただし、BAR (小節線)、End of Track (トラックの最後) の表示を消すことはできません。

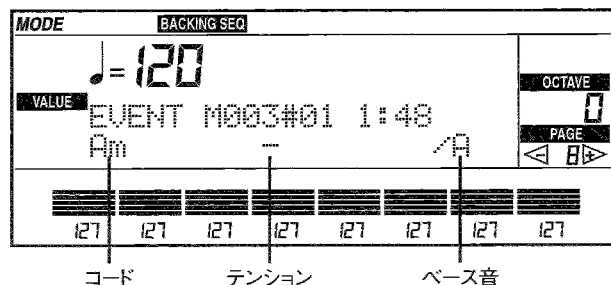
・ RESETキーを押すと、表示しているイベントの前にイベントを1つ挿入することができます。ただし、1小節目の小節線を表示しているときは挿入できません。

### CTRL (コントロール・トラック) のイベント・エディット



入力できるイベントは「Page 2 ステップ・レコーディング」(P.12)のコントロール・トラックのステップ・レコーディングを参照してください。

## CHRD (コード・トラック) のイベント・エディット



## コード

コードトラックに入力するコードを指定します。

## テンション

コードに付加するテンションを指定します。

## ベース音

コードのルートと分離したベース音を指定します。

## Page 9 エクストラ・トラックの設定1

ETr1～ETr8までの8つのエクストラ・トラック用のパラメータを設定します。MIDIチャンネルはここで設定します。

エクストラ・トラックは、キーボード・トラックと同様にトランスポーズやデチューンをかけたりすることもできます。



## エクストラ・トラック

[ETr1...ETr8]

設定を変更するエクストラ・トラックを、VOLUMEセクションのキーの上(▲)または下(▼)で選びます。

## プログラム

[A11...F88, Dr11...Dr28]

エクストラ・トラックのプログラムをPROGRAMセクションのBANKキーとNUMBERキーで選びます。

ドラム・プログラム(Dr11～28)を選択するときは、PROGRAMセクションでBANKキーの[F (USER/DRUM)]を2回押して、ディスプレイにDrと表示させてからNUMBERキーを押します。

## Ch (MIDIチャンネル)

[01...16]

各トラックのMIDIチャンネルを設定します。

トラックはここで設定したチャンネルで、キーボードとMIDI INそしてTO HOST端子からのMIDIデータを受信します。

複数のトラックを同じMIDIチャンネルに設定することができます。同一のMIDIチャンネルを設定したトラックはユニゾンで同時に発音します。MIDI INまたはTO HOST端子からこのチャンネルのデータを受信したときも、プログラム全部が演奏されます。

また、複数のトラックを同一のMIDIチャンネルに設定して、演奏データをトラックごとに別々に割り振ることもできます。たとえば、1つのトラックにノート・データを録音し、ボリューム・チェンジやピッチベンドなどのコントロール・データを別のトラックに記録することができます。

設定したチャンネルがグローバル・チャンネルと同じときは、チャンネル表示の右にGが付きます。

## Xpose (トランスポーズ)

[-24...+24]

トラックを半音単位に最高2オクターブまでトランスポーズ(移調)します。

0にすると、プログラムは標準のピッチで発音します。

どのプログラムも発音する範囲に上限があるので、高くトランスポーズして鍵盤の高音部を弾くと、音が出ないことがあります。

## DT (デチューン)

[-50...+50]

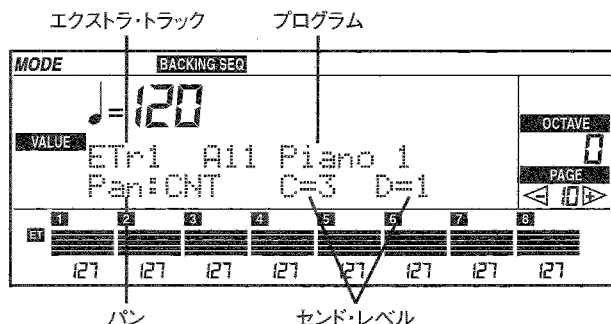
トラックの音程を1セント単位で最高50セント(半音の半分)まで調整します。

2つのトラックを互いにデチューンさせてユニゾンで演奏すると、サウンドに厚みが加わります。

この効果を得るには、2つのトラックのチャンネル・パラメータを同じ値に設定し、データはその片方のトラックのみに録音します。次に両トラックのデチューン・パラメータを同じ量だけ片方は上げ、もう片方は下げます。

## Page 10 エクストラ・トラックの設定2

エクストラ・トラックに割りあてられるプログラム(音色)とパン(ステレオ定位)、2系統のエフェクトへの音量レベル(センド・レベル)を設定します。



### エクストラ・トラック [ETr1...ETr8]

設定を変更したいエクストラ・トラックを、VOLUME セクションのキーの上(▲)または下(▼)で選びます。

### プログラム [A11...F88, Dr11...Dr28]

エクストラ・トラックのプログラムをPROGRAMセクションのBANKキーとNUMBERキーで選びます。

ドラム・プログラム(Dr11~28)を選択するときは、PROGRAMセクションでBANKキーの[F (USER/DRUM)]を2回押して、ディスプレイにDrと表示させてからNUMBERキーを押します。

### Pan (パン) [OFF, L15...L01, CNT, R01...R15, PRG]

各トラックのステレオ音像の定位を設定します。これはチャンネルA、Bのレベルになります。

**CNT:** トラックの音像は中央に定位します。

**Lの値:** 左側に定位します。この数値が大きくなるほど、音像は中央の位置から遠ざかります。

**Rの値:** 右側に定位します。

**OFF:** チャンネルA、Bへのトラック出力がオフになります。

**PRG:** そのプログラムであらかじめ設定されているパンがそのまま用いられるようになります。

### C=/D= (センド・レベル) [0...9, P]

チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られる各トラックのレベルを設定します。

**P:** 各プログラムであらかじめ設定されているエフェクトのセンド・レベルをそのまま使用することができます。

## Page 11 エフェクトの選択

2系統のデジタルプロセッサーを使って、ソングにエフェクトをかけることができます。この2系統のデジタルプロセッサーは同時に2種類のエフェクトをかけることができ、スタンダードMIDIファイルの演奏にさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

### エフェクト・タイプ [00:No Effect...47:Delay/Rotary]

エフェクトは独立してエフェクト1とエフェクト2の2つのタイプを選ぶことができます。

各エフェクトのタイプについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

### エフェクトON/OFF [OFF, ON]

エフェクトのON/OFFを切り替えることができます。

選んだエフェクトは、別売のフットスイッチやフットペダル、EC5 エクスターナル・コントローラで、エフェクトのON/OFFを切り替えることができます。詳しくは、Disk/Globalモードの「Page 8 アサインابل・ペダルの設定」(P.44)や「Page 9 EC5 エクスターナル・コントローラ」(P.45)を参照してください。

## Page 12 ダイナミック・モジュレーションの設定

エフェクトのダイナミック・モジュレーションを設定します。

### Mod (モジュレーション・ソース)[NONE, JS UP...VDA-EG]

ダイナミック・モジュレーションをコントロールするソースを設定します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、コントロールできるパラメータについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

### I (インテンシティ) [-15...+15]

モジュレーションの効き具合を設定します。

**-の値:** 逆の効果がかけられます。

## Page 13 エフェクト・プレースメント

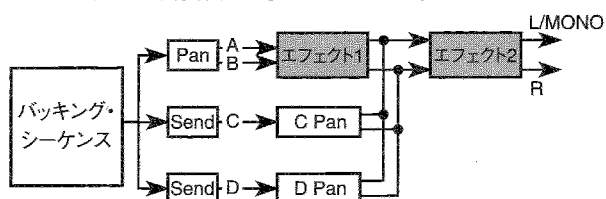
バックিং・シーケンスへエフェクトをかける、2系統のシグナル・プロセッサの組み合わせ(チャンネルC、Dのパンとレベル設定を含む)を指定します。  
む)を指定します。

**Placement  
(ブレースメント)****[SERIAL, PARALLEL1,  
PARALLEL2, PARALLEL3]**

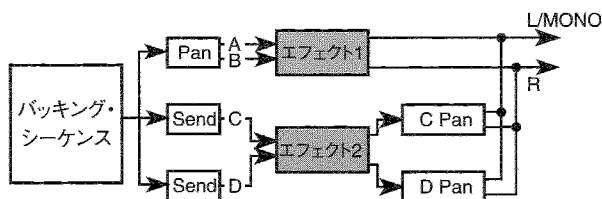
エフェクトと、チャンネルC、DのC/DパンとL/Rレベルの配置を指定します。

エフェクトへのパンやセンド・レベルは、Arrangement Playモードの「Page 3 トラックの設定1」(P.3)で設定します。また、エクストラ・トラックを使用するときは、Backing Sequenceモードの「Page 10 エクストラ・トラックの設定2」(P.20)でトラックごとに設定します。

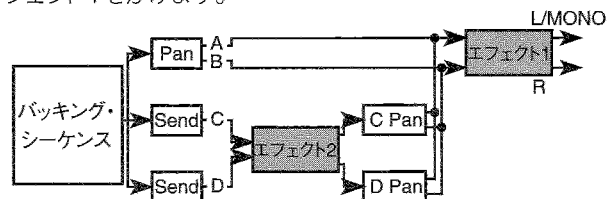
**SERIAL:** チャンネルA、Bに対しエフェクト1、2がかかります。また、チャンネルC、Dからの信号は、エフェクト1の後で、C Pan、D Panで設定した定位でミックスされるため、エフェクト2だけがかかるようになります。



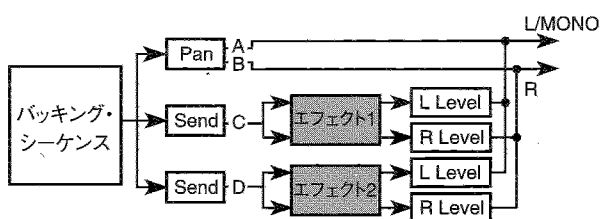
**PARALLEL1:** チャンネルA、Bに対しエフェクト1がかかり、チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。また、エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。最終的に2つのエフェクトからの信号がミックスされます。



**PARALLEL2:** チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかり、エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。そして、チャンネルA、Bとミックスしてからエフェクト1をかけます。



**PARALLEL3:** チャンネルCに対しエフェクト1がかかり、チャンネルDに対しエフェクト2がかかります。そしてエフェクト1、2のレフト/ライト・レベルを設定し、チャンネルA、Bとミックスされます。この設定は、エフェクトのかかっていないドライなサウンドとエフェクトのかかっているウェットなサウンドをミックスするという、エフェクトのセンド/リターンになります。

**C (Cパン)****[OFF, R, 99:01...01:99, L]**

チャンネルCからの信号の定位を設定します。

ブレースメントにSERIAL、PARALLEL1、PARALLEL2を選択したときに表示されます。

**L:** 信号は左側に定位します。

**R:** 信号は右側に定位します。

**OFF:** 信号はオフになります。

**D (Dパン)****[OFF, R, 99:01...01:99, L]**

チャンネルDからの信号の定位を設定します。

ブレースメントにSERIAL、PARALLEL1、PARALLEL2を選択したときに表示されます。

**L:** 信号は左側に定位します。

**R:** 信号は右側に定位します。

**OFF:** 信号はオフになります。

**1L/1R (エフェクト1レフト/ライト・レベル)****[0...9]**

エフェクト1からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

ブレースメントにPARALLEL3を選択したときに表示されます。

**大きい値**ほど、チャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。

**0:** 信号はオフになります。

**2L/2R (エフェクト2レフト/ライト・レベル)****[0...9]**

エフェクト2からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

ブレースメントにPARALLEL3を選択したときに表示されます。

**大きい値**ほど、チャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。

**0:** 信号はオフになります。

## Page 14 エフェクト1パラメータ

## Page 15 エフェクト2パラメータ

「Page 11 エフェクトの選択」(P.20)で選択したエフェクトのパラメータを設定します。ここは、Backing Sequenceモードで使用するエフェクトのパラメータを設定するページです。他のモードで使用するエフェクトは、それぞれのモードごとに設定します。

エフェクトのパラメータは、使用するエフェクトによって異なります。それぞれのパラメータについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。



## Page 16 ネクスト・バックング・シーケンス

### NEXT B. SEQUENCE

#### (ネクスト・バックング・シーケンス)[OFF, BSEQ0...BSEQ9]

現在のバックング・シーケンスの演奏が終了したあと、次に演奏するバックング・シーケンスを指定します。

**OFF:** 演奏が終了した時点でバックング・シーケンスは変わらず、そのまま演奏が停止します。

### プレイ/ストップ

#### [STOP, PLAY]

現在のバックング・シーケンスの演奏が終了したときに、指定したバックング・シーケンスを演奏するかどうかを表示しています。

**STOP:** 次のバックング・シーケンスを選びますが、再生はしません。

**PLAY:** 次のバックング・シーケンスが自動的に再生されます。ただし、ネクスト・パラメータがOFFになっていると再生は終了します。

この機能によって、複数のバックング・シーケンスを続けて自動的に再生することができます。最後のバックング・シーケンスのネクスト・パラメータを最初のバックング・シーケンスの番号に設定し、すべてのバックング・シーケンスのプレイ/ストップ・パラメータをPLAYにすると複数のバックング・シーケンスを繰り返し再生し続けることができます。たとえば、バックング・シーケンス0～9を繰り返すループを作りたいのであれば、バックング・シーケンス9でネクスト・パラメータをBSEQ0に設定してください。

## Page 17 リネーム・バックング・シーケンス

バックング・シーケンスのタイトルを変更することができます。

バックング・シーケンスのタイトルは、10文字まで使用することができます。

使用できる文字は以下のとおりです。

```

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789? ! , . : ; ' ` " + - = # & @ $
% ^ & * ( ) [ ] < > _ | ^ + =

```

① CURSORキーを使って変更する文字の位置にカーソルを合わせ、TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で文字を変更してください。

② RESETキーを押すと、カーソル上の文字をコピーして、その位置に文字を挿入することができます。

TAP TEMPOキーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。

## Page 18 SMFコンバーター

バックング・シーケンスをSMF(スタンダードMIDIファイル)に変換します。

フロッピー・ディスクをディスクドライブに正しく挿入し、ENTER/YESキーを押すと、Are you sure?と表示されます。ENTER/YESキーを押すと、MIDIファイルへのコンバートが実行されます。

表示される**ファイル名**は、バックング・シーケンスのタイトルの最初の8文字を使います。ただし、バックング・シーケンスのタイトルで小文字を使っても、すべて大文字に変わり、数字、文字以外の記号等は、すべてアンダーバー( )で表示されます。

必要に応じて、ファイル名を変更することができます。ファイル名の右にはスタンダードMIDIファイルの**拡張子**(.MID)が表示されます。

バックング・シーケンスをコンバートすると、スタンダードMIDIファイルの**フォーマット0**でセーブされます。

DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2, ACC3の各トラックを、Disk/Globalモードの「Page 4 MIDIチャンネル設定1」(P.42)と「Page 5 MIDIチャンネル設定2」(P.43)で指定したチャンネルに割り当てます。

エクストラ・トラックは、Backing Sequenceモードの「Page 9 エクストラ・トラックの設定1」(P.19)で指定したチャンネルに割り当てられます。

UPP1データは、Disk/Globalモードの「Page 4 MIDIチャンネル設定1」(P.42)で設定したチャンネルに割り当てられます。また、この画面で設定したLOW/UPP2のMIDIチャンネル・パラメータを使って、UPP2のデータのチャンネルを割り当てることもできます。ただし、このチャンネルを他の任意のトラックと同じ値にすると、自動的に現在使っていないチャンネルに割り当てられるので、注意してください。



アレンジメントやスタイルを途中で、変更しているバックング・シーケンスをスタンダードMIDIファイルに変換した場合、それを再生すると演奏が部分的にもたつくことがあります。

### PB (プログラム・バンク)

#### [NUM, BANK]

**NUM:** プログラム・チェンジ・メッセージに、バンクが付加されません。iS40/iS50でつくったバックング・シーケンス・データを他のGM音源機器で再生するときに使用してください。

ただし、使用したアレンジメント、キーボード・ティンバー、エクストラ・トラックで、バンクA, B以外のプログラムが使用された場合、音色の互換性はなくなります。

**BANK:** プログラム・チェンジ・メッセージにバンクが付加されます。

## 3. Song Playモード

### Song Playモードの機能

下の表は、Song Playモードの機能を一覧にしたもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、該当するページを記載しています。

ページ画面	内 容	参照ページ
1 パフォーマンス・モニター	ソングの選択、テンポ、演奏を開始する小節	P.24
2 チャンネル設定	パン、センド・レベル	P.25
3 トランスポーズ・ポジション	トランスポーズする位置とその影響	P.25
4 エフェクトの選択	エフェクト・タイプ、エフェクトON/OFF	P.26
5 ダイナミック・モジュレーションの設定	エフェクトのダイナミック・モジュレーションの設定	P.26
6 エフェクト・プレースメント	エフェクト・プレースメント、C/Dパン・エフェクト1、2のL/Rレベル	P.26
7 エフェクト1パラメータ	エフェクト1のパラメータの設定	P.26
8 エフェクト2パラメータ	エフェクト2のパラメータの設定	P.27

#### プログラムバンクのMIDI出力について

Disk/Globalモードの「Page 7 MIDIフィルター」(P.43)のPROGRAMフィルタ指定によるプログラムバンクのMIDI出力処理を選択することができます。

コルグのMIDI機器を接続する場合は“o”を指定してください。他社のMIDI機器を接続していて演奏が正常に行えない場合はこの指定を“s”または“n”に切り換えてください。“n”が指定されているときは、プログラム・バンク指定が無効となりバンクナンバーはMIDI出力されません。

## Page 1 パフォーマンス・モニター

### ソングファイル名

ディスクに入っている曲をすべて続けて再生するには、ソング・ファイル名の位置に“-----”が表示されている状態でSTART/STOPキーを押します。ソングはディレクトリの表示順に演奏されます。

特定のソングを演奏するときは、TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）で選び、START/STOPキーを押します。ソングの選択は、ARRANGEMENTセクションのBANKキーとNUMBERキーでも行うことができます。詳しくは、ユーザーズ・ガイドのP.17を参照してください。

Song Editモードでは、スタンダードMIDIファイルのデータを演奏することができます。スタンダードMIDIファイルが入っているディスク（3.5インチのMS-DOSフォーマット、フォーマット容量720kバイトまたは1.44Mバイト）を挿入し、TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）を押して（回し）ます。拡張子がMIDのファイルまたはサブ・ディレクトリが表示されます。

名前の後ろに**アスタリスク(\*)**が表示されたときは、それがサブ・ディレクトリであることを示しています。サブ・ディレクトリ内へ移動するときは、ENTER/YESキーを押します。そして、TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）で、サブ・ディレクトリ内のスタンダードMIDIファイルを選択することができます。サブ・ディレクトリから抜けるときは、TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）で「↑ Dir up」を選択し、ENTER/YESキーを押します。

フォーマット1のスタンダードMIDIファイルは、フォーマット0のファイルと異なり、全データをロードするのに処理時間が必要です。START/STOPキーを押してフォーマット1のスタンダードMIDIファイルをスタートすると、Please wait a momentと表示されます。ソング・データが完全にロードされると演奏が始まります。

Song Playモードでは、フォーマット1のスタンダードMIDIファイルを演奏するために、Song EditモードとBacking Sequenceモードのメモリを使います。エディット用のソング・データやバックキング・シーケンスのデータが存在する場合には、メモリ内のデータを消去してもよいかどうかの確認メッセージ(Ok to erase B.Seq&Song Edit)が表示されます。

ENTER/YESキーを押すと、バックキング・シーケンス/ソングのメモリが消去され、ソングの演奏が開始されます。ソング・データやバックキング・シーケンス・データを消去したくない場合は、別のディスクにデータをセーブしてください。

エディット用のソング・データのセーブは、Song Editモードの「Page 13 セーブ」(P.36)を、バックキング・シーケンスのセーブは、Disk/Globalモード「Page 1 DISKパラメータ」の1-2 セーブ(P.40)を参照してください。

EXIT/NOキーを押すと、次のソングをロードし始めます。ロードするファイルのサイズがメモリ・バッファのサイズ（最大128k）よりも大きいと、ロード操作を終えた時点でCan't play all trackと表示されます。このようなデータを演奏すると鳴らないチャンネルがあります。

ENTER/YESキーを押すと、ロードしたデータを演奏し、

EXIT/NOキーを選ぶと停止します。

スタンダードMIDIファイルをロードする場合は、ファイル名を表示させてからENTER/YESキーを押します。

ロード後START/STOPキーを押すと演奏が始まります。

### ファイルが見つからない場合

Song Playモードは、.MIDという拡張子の付いたファイルのみを認識します。別の楽器やコンピュータで作成したスタンダードMIDIファイルのタイトルが表示されない場合は、ファイルの拡張子としてMID以外を使っている可能性があります。

### ♩ = (テンポ)

[20...250]

ソングの再生テンポを調整します。通常はスタンダードMIDIファイルにセーブしてあるテンポでソングの再生がスタートします。

テンポを変更するときは、CURSORキーを押してディスプレイの左側にTEMPOと表示させ、TEMPO VALUEセクションのキー（またはダイヤル）で変更します。また、TAP TEMPOキーを押してもテンポを変更できますが、その場合は40～240の間に設定されます。

テンポは演奏が停止しているときにEXIT/NOキーを押したり、ソング演奏が終わると120になります。

### M (小節番号)

[001...999]

ソングの特定部分を小節番号で指定して、演奏させることもできます。これはファイルの演奏中や停止中に行うことができます。

CURSORキーを押してこのパラメータを選び、TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）で小節を選択します。

現在のソングの小節数より上の小節数を指定すると、最後の小節で停止してMeasure not exists. Continue?と表示されます。

ENTER/YESキーを押すと、次のソングに進み再生されます。EXIT/NOキーを押すと、現在のソングの最後の小節で停止します。

ソングのデータ内にテンポ・チェンジやプログラム・チェンジが含まれている場合、小節を指定したときにテンポと各チャンネルのプログラムは、そのソングの小節で設定されている値になります。ただし、ミュートされているチャンネルの設定は無視されます。このチャンネル設定を変更する場合は、チャンネルのミュート状態をMUTEからPLAYに変更してください。

## Page 2 チャンネルの設定

ソングの演奏時は、スタンダードMIDIファイルの設定値が表示されます。

### Ch (チャンネル) [01...16]

1～8を選ぶときは、VOLUME キーを押します。

9～16を選ぶときは、TRK.SELECT キーを1度押してからVOLUME キーを押します。


鍵盤を弾いたときの音色は、ここで選んだChの音色に切り替わります。

### プログラム [A11...U88, Dr11...Dr28]

選択したチャンネルで演奏するプログラムを表示します。

プログラムを変更する場合は、PROGRAM セクションのBANK キーとNUMBER キーで行います。

ドラム・プログラム (Dr11～28) を選択するときは、PROGRAM セクションでBANK キーの[F (USER/DRUM)] を2回押して、ディスプレイにDrと表示させてからNUMBER キーを押します。

 Ch10は常にDRUMバンクのプログラムにて演奏されます。Ch10をDRUM以外に設定しているスタンダードMIDIファイルを演奏する場合は、ここで音色プログラムの変更を行ってください。

### Pan (パン) [OFF, L15...CNT...R15, PRG]

各チャンネルのステレオ音像の定位を設定します。これは、ステレオ・チャンネルA、Bのレベルになります。

**CNT:** チャンネルの音像は中央に定位します。

**Lの値:** 左側に定位します。この数値が大きくなるほど、音像は中央の位置から遠ざかります。

**Rの値:** 右側に定位します。

**OFF:** チャンネルAとBへのチャンネル出力がオフになります。

**PRG:** それぞれのプログラムであらかじめ設定されているパン設定がそのまま使用されます。

### C=/D= (センド・レベル) [0...9, P]

チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られるスタンダードMIDIファイルの、各チャンネルのレベル (センド・レベル) を設定します。

**P:** 各プログラムであらかじめ設定されているエフェクトのセンド・レベルが使用されます。

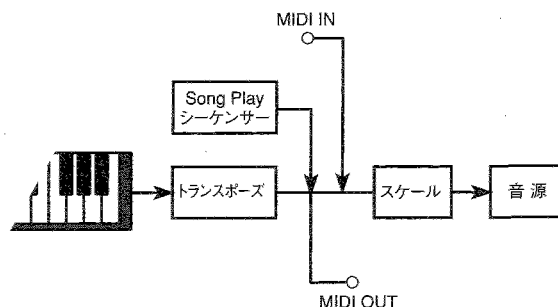
## Page 3 トランスポーズ・ポジション

### TRANPOSE POSITION [KBD/MIDI, ALL/MIDI, ALL/INT] (トランスポーズ・ポジション)

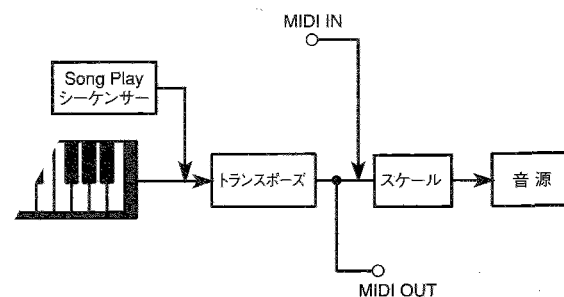
TRANPOSEキーの設定が、鍵盤で弾いた音に対して有効になるか、再生される音に対して有効になるか、またMIDI OUT 端子から出力されるかを設定します。

この設定はSong Playモードのみで有効です。このときDisk/Globalモードの「Page 2 マスター・チューニング/トランスポーズ・ポジション」(P.4) で設定するトランスポーズ・ポジションは無視されます。

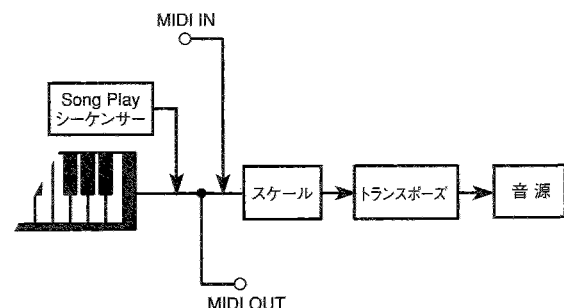
**KBD/MIDI:** 鍵盤の直後に移調します。このため音源とMIDI OUT 端子に接続された楽器の両方ともに鍵盤で弾いた音だけが移調します。シーケンサーで再生された音やMIDI IN 端子から受信した音は移調しません。



**ALL/MIDI:** 鍵盤とシーケンサーで再生した音の両方が移調されます。このため、音源とMIDI OUT 端子に接続された楽器の両方に移調した音が送られます。MIDI IN 端子から受信した音は移調されません。



**ALL/INT:** 音が音源に入る直前に移調します。このため、移調した音が演奏されますが、MIDI OUT 端子から出る音は移調されません。MIDI IN 端子から受信する音は移調されます。



## Page 4 エフェクトの選択

2系統のデジタルプロセッサーを使って、ソングにエフェクトをかけることができます。この2系統のデジタルプロセッサーは、同時に2種類のエフェクトをかけることができ、演奏するソングにさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

### エフェクト・タイプ [00:No Effect...47:Delay/Rotary]

エフェクトは独立してエフェクト1とエフェクト2の2つのタイプを選ぶことができます。

各エフェクト・タイプについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

### エフェクトON/OFF [OFF, ON]

エフェクトON/OFFを切り替えます。

選んだエフェクトは、別売のフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラで、エフェクトのON/OFFを切り替えることができます。詳しくは、Disk/Globalモードの「Page 8 アサインブル・ペダルの設定」(P.44)や「Page 9 EC5エクスターナル・コントローラ」(P.45)を参照してください。

## Page 5 ダイナミック・モジュレーションの設定

エフェクトのダイナミック・モジュレーションを設定します。

### Mod (モジュレーション・ソース)[NONE, JS UP...VDA-EG]

ダイナミック・モジュレーションをコントロールするソースを設定します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、コントロールできるパラメータについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

### I (インテンシティ) [- 15... +15]

モジュレーションの効き具合を設定します。

－の値: 逆の効果がかけられます。

## Page 6 エフェクト・プレースメント

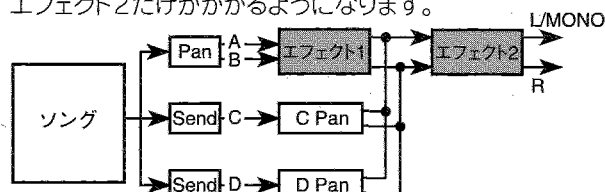
ソングへエフェクトをかける2系統のシグナル・プロセッサの組み合わせ(チャンネルC、Dのパンとレベル設定を含む)を指定します。

### Placement (プレースメント) [SERIAL, PARALLEL1, PARALLEL2, PARALLEL3]

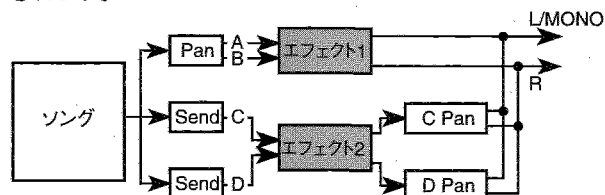
エフェクトと、チャンネルC、DのC/DパンとL/Rレベルの配置を指定します。

エフェクトへのパンやセンド・レベルは、「Page 2 チャンネルの設定」(P.25)でチャンネルごとに設定します。

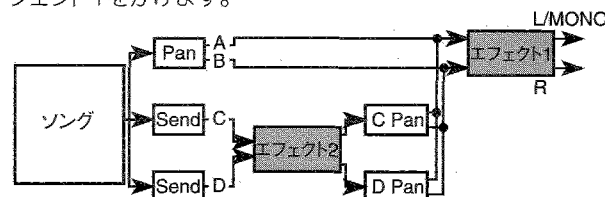
**SERIAL:** チャンネルA、Bに対しエフェクト1、2がかかります。また、チャンネルC、Dからの信号は、エフェクト1の後で、C Pan、D Panで設定した定位でミックスされるため、エフェクト2だけがかかるようになります。



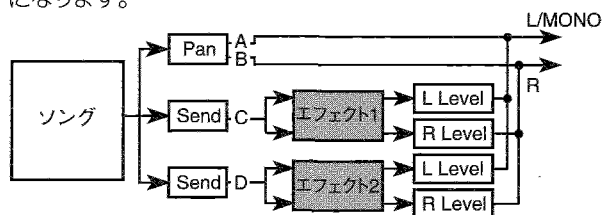
**PARALLEL1:** チャンネルA、Bに対しエフェクト1がかかります。チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。また、エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。最終的に2つのエフェクトからの信号がミックスされます。



**PARALLEL2:** チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。そして、チャンネルA、Bとミックスしてからエフェクト1をかけます。



**PARALLEL3:** チャンネルCに対しエフェクト1がかかります。チャンネルDに対しエフェクト2がかかります。そしてエフェクト1、2のLEFT/RIGHT・レベルを設定し、チャンネルA、Bとミックスされます。この設定は、エフェクトのかかっていないドライなサウンドとエフェクトのかかっているウェットなサウンドをミックスするという、エフェクトのセンド/リターンになります。



**C (Cパン)** **[OFF, R, 99:01...01:99, L]**

チャンネルCからの信号の定位を設定します。

プレースメントにSERIAL、PARALLEL 1、PARALLEL 2を選択したときに表示されます。

**L:** 信号は左側に定位します。

**R:** 信号は右側に定位します。

**OFF:** 信号はオフになります。

**D (Dパン)** **[OFF, R, 99:01...01:99, L]**

チャンネルDからの信号の定位を設定します。

プレースメントにSERIAL、PARALLEL 1、PARALLEL 2を選択したときに表示されます。

**L:** 信号は左側に定位します。

**R:** 信号は右側に定位します。

**OFF:** 信号はオフになります。

**1L/1R (エフェクト1レフト/ライト・レベル)** **[0...9]**

エフェクト1からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

**大きい値**ほど、チャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。

**0:** 信号はオフになります。

**2L/2R (エフェクト2レフト/ライト・レベル)** **[0...9]**

エフェクト2からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

**大きい値**ほど、チャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。

**0:** 信号はオフになります。

**Page 7 エフェクト1パラメータ****Page 8 エフェクト2パラメータ**

「Page 4 エフェクトの選択」(P.26)で選択したエフェクトのパラメータを設定します。ここはソング・プレイで使用するエフェクトのパラメータを設定するページです。他のモードで使用するエフェクトは、それぞれのモードごとに設定します。

エフェクトのパラメータは、使用するエフェクトによって異なります。それぞれのパラメータについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

# 4. Song Editモード

## Song Editモードの機能

下の表は、Song Editモードの機能を一覧にしたもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、該当するページを記載しています。

ページ画面	内 容	参照ページ
1 ロード	スタンダードMIDIファイルの読み込み	☞ P.29
2 プレイ&リアルタイム・レコーディング	ソング・データの演奏とレコーディング	☞ P.29
3 トラック・パラメータ	各トラックのパラメータ設定	☞ P.30
4 イベント・エディット	ソング・データをイベントごとに変更	☞ P.30
5 シフト・ノート	ソング・データの移調	☞ P.32
6 イレース・ソング	ソング・データの消去	☞ P.32
7-1 デリート・メジャー	小節の削除	☞ P.32
7 エディット	7-2 インサート・メジャー 小節の挿入	☞ P.33
	7-3 イレース・メジャー 小節上のデータの消去	☞ P.33
8 エフェクトの選択	エフェクト・タイプ、エフェクトON/OFF	☞ P.34
9 ダイナミック・モジュレーションの設定	エフェクトのダイナミック・モジュレーションの設定	☞ P.34
10 エフェクト・プレースメント	エフェクトの配置	☞ P.34
11 エフェクト1パラメータ	エフェクト1のパラメータの変更	☞ P.35
12 エフェクト2パラメータ	エフェクト2のパラメータの変更	☞ P.35
13 セーブ	スタンダードMIDIファイルとして保存	☞ P.36

Song Editモードでは、**EXIT/NOキーを押す**と「Page 2 プレイ&リアルタイム・レコーディング」に入ります。

## Page 1 ロード

スタンダードMIDIファイルを読み込みます。

スタンダードMIDIファイルが入っているディスク(3.5インチのMS-DOSフォーマット、フォーマット容量720kバイトまたは1.44Mバイト)を挿入し、TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)を押し(回し)ます。

拡張子がMIDのファイルと、サブディレクトリが表示されます。

名前の後ろにアスタリスク(\*)が表示されたときは、それがサブディレクトリであることを示しています。サブディレクトリ内へ移動するときは、ENTER/YESキーを押します。そして、TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で、サブディレクトリ内のスタンダードMIDIファイルを選択することができます。サブディレクトリから抜けるときは、TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で「↑ Dir up」を選択し、ENTER/YESキーを押します。

スタンダードMIDIファイルをロードする場合は、ファイル名を表示させてからENTER/YESキーを押します。

ロード後START/STOPキーを押すと演奏がはじまります。

## Page 2 プレイ&リアルタイム・レコーディング

ロードしたスタンダードMIDIファイルの曲を演奏します。ソング名は、上段に表示されます。

### Tr (トラック) [01...16]

トラックを選択します。

トラックは、「Page 2 プレイ&リアルタイム・レコーディング」～「Page 5 シフト・ノート」で共通のパラメータです。トラックを変更すると、それらのページで連動して変更されます。

### ♩ = (テンポ) [40...240]

ソングのレコーディングや演奏のテンポを表示します。

テンポは、CURSORキーを押してディスプレイの左にTEMPOと表示させてから、TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で変更することができます。

演奏中にテンポを変更する場合は、次のテンポ・モードをMANにしてください。

### Tempo (テンポ・モード) [MAN, AUT, REC]

**MAN:** テンポ・トラックに従わず、上述のテンポの設定で演奏されます。演奏中または録音中に手でテンポを変えたいときは、MANにしてください。

**AUT:** テンポ・トラックに従います。

**REC:** REC/WRITEキーを押してから選択します。RECにしてSTART/STOPキーを押すと、テンポ・トラックにテンポの変化を記録することができます。再生時にはテンポ・トラックに従って再生されます。

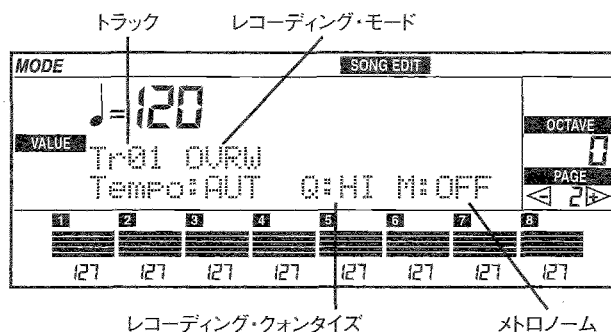
### M (小節) [001..999]

演奏または録音する小節を表示します。

## リアルタイム・レコーディング

「Page 2 プレイ&リアルタイム・レコーディング」でREC/WRITEキーを押すと、トラックをレコーディングするページに入ります。録音するトラックはVOLUMEセクションで選びます。

各パラメータを設定しSTART/STOPキーを押すとレコーディングがはじまり、もう一度押すと終了します。



### Tr (トラック) [0...16]

レコーディングするトラックを選択します。

トラックは、「Page 2 プレイ&リアルタイム・レコーディング」～「Page 5 シフト・ノート」で共通のパラメータです。トラックを変更すると、それらのページで連動して変更されます。

### レコーディング・モード [OVWR, OVDB, AUTP, MANP]

**OVWR** (オーバーライト・レコーディング): トラックに上書きでレコーディングされます。トラックのレコーディングを開始した小節以降のデータは消され、新しいデータがレコーディングされますので注意してください。

**OVDB** (オーバーダブ・レコーディング): すでにあるデータに新しいデータが加わってレコーディングされます。

**AUTP** (オートパンチ・レコーディング) 右のスタート・メジャーとエンド・メジャーではじめと終わりの小節を指定してからレコーディングをはじめると、自動的に指定した小節の間だけがレコーディングされます。


**MANP** (マニュアルパンチ・レコーディング): 演奏を開始させ、レコーディングし直す部分でREC/WRITEキーを押すとレコーディングがはじまります。

もう一度REC/WRITEキーを押すとレコーディングが終わり、通常の演奏に戻ります。また、PUNCH IN/OUTをアサインしたペダルを使用してマニュアルでレコーディングすることもできます。レコーディングをはじめる小節でペダルを踏むと、レコーディングがはじまり、もう一度踏むとレコーディングが終わります。ペダルへPUNCH IN/OUTをアサインする方法は、Disk/Globalモードの「Page 8 アサインペダル・ペダルの設定」(P.44)や「Page 9 EC5エクスターナル・コントローラの設定」(P.45)をご覧ください。



**Q (レコーディング・クオンタイズ)****[HI,  ... **

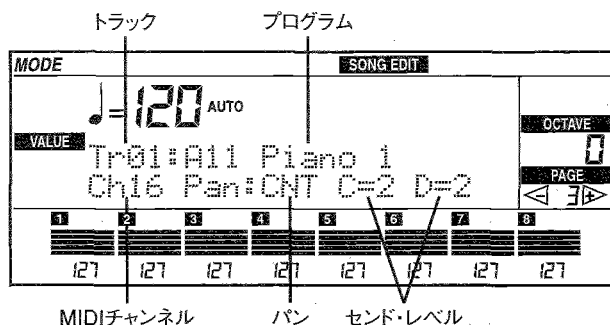
録音時タイミングの精度を設定します。

**HI:** 実際に演奏したときのタイミングがそのまま忠実にレコーディングされます(4分音符を96等分した細かさ)。**HI以外:** レコーディングされたすべての音のタイミングは、ここで指定した値に一番近いタイミングに調整されます。たとえば  にすると、演奏した音がすべて4分音符のタイミングになります。また、粗いクオンタイズでピッチベンドやその他の連続的に変化するコントロール・データをレコーディングすると、再生時に音の変化が不自然になります。**M (メトロノーム)****[OFF, ON, REC]**

メトロノームのオン/オフを設定します。

**OFF:** レコーディングのプリカウント時以外はメトロノームは鳴りません。**ON:** レコーディング、演奏中にメトロノームが鳴ります。**REC:** レコーディング時のみメトロノームが鳴ります。**Page 3 トラック・パラメータ**

各トラックのパラメータの表示および変更をします。

**Tr (トラック)****[01...16]**

トラックを選択します。

トラックは、「Page 2 プレイ&amp;リアルタイム・レコーディング」～「Page 5 シフト・ノート」で共通のパラメータです。トラックを変更すると、それらのページで連動して変更されます。

**プログラム****[A11...U88, Dr11...Dr44]**

トラックに設定されているプログラムが表示されます。

プログラムを変更するときは、PROGRAMセクションのBANKキーとNUMBERキーを押します。

ドラム・プログラム(Dr11～28)を選択するときは、PROGRAMセクションでBANKキーの[F (USER/DRUM)]を2回押して、ディスプレイにDrと表示させてからNUMBERキーを押します。

**Ch (MIDIチャンネル)****[01...16]**

トラックのMIDIチャンネルを設定します。

「Page 13 セーブ」(P.36)で、スタンダードMIDIファイルに変換するときは、ここで設定したMIDIチャンネルが使用されます。複数のトラックを同じチャンネルに設定することもできますが、フォーマット0にすると、プログラム・チェンジやコントロール・チェンジのデータもすべてMIXして変換されることを考慮して設定してください。

**Pan (パン)****[OFF, L15...CNT...R15, PRG]**

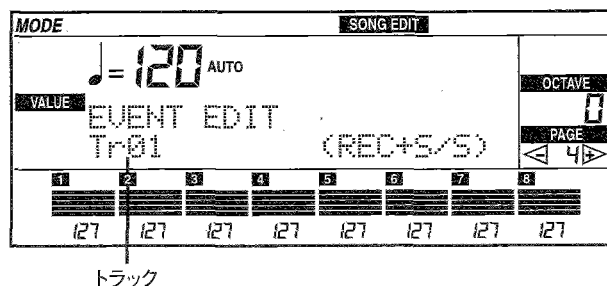
トラックのステレオ音像の定位を設定します。これは、チャンネルA、Bのレベルになります。

**CNT:** トラックの音像は中央に定位します。**Lの値:** 左側に定位します。この数値が大きくなるほど、音像は中央の位置から遠ざかります。**Rの値:** 右側に定位します。**OFF:** チャンネルA、Bへの出力がオフになります。**PRG:** そのプログラムで設定されているパンの設定が有効になります。**C=/D= (センド・レベル)****[0...9, P]**

チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られる各トラックのレベルを設定します。

**P:** 各プログラムであらかじめ設定されているエフェクトのセンド・レベルをそのまま使用することができます。**Page 4 イベント・エディット**

ノートやMIDIコントロール・チェンジなど、イベントを1つずつ修正します。

**トラック****[01...16, Tempo]**

イベント・エディットを行うトラックを選びます。

トラックは、「Page 2 プレイ&amp;リアルタイム・レコーディング」～「Page 5 シフト・ノート」で共通のパラメータです。トラックを変更すると、それらのページで連動して変更されます。

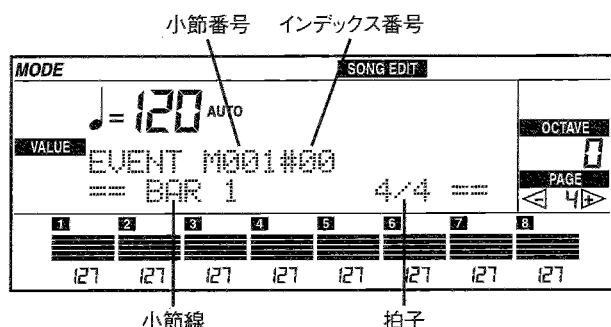
REC/WRITEキーを押すと、イベント・フィルターを設定する画面に変わります。

ここでは、イベント・エディットの画面に表示させる(そしてエディットする)演奏データには○を、表示させないデータには×をそれぞれ設定します。

**NOTE:** ノート・データ  
**CTRL:** コントロール・チェンジ  
**AFTT:** アフタータッチ  
**BEND:** ピッチ・ベンド  
**PROG:** プログラムチェンジ  
**PAFT:** ポリアフター

START/STOPキーを押すとイベント・エディットの画面に変わります。  
 エディットが終わったら、もう一度START/STOPキーを押してください。

## 小節線



### 小節番号、インデックス番号、小節線

インデックス番号とは小節内の番号で、この値を変更すると各インデックスのイベントが表示されます。各小節のインデックス番号の0では小節線(小節の区切り)と拍子が表示されます。

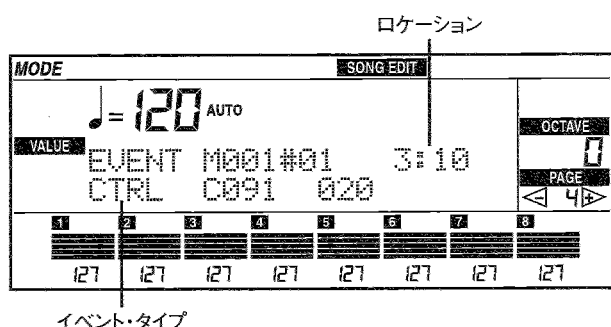
### 拍子

その小節の拍子を設定します。

## トラックの終わり

トラックの終わりには、**End of Track**と表示されます。

## イベント



### ロケーション

[1:00...8:95]

小節内の位置が表示されます。

音符の長さを4分音符の数と、4分音符を96等分した値で表わします。

ただし、ここに**TIE**と表示されている場合は、前の小節からタイでつながっている音を表わします。

## イベント・タイプ

イベント・タイプ	値
C-1...G9 (ノート・データ)	V:002...V:126 (ベロシティ)
BEND (ピッチ・ベンド)	-8192...+8191 (上位/下位バリュー)
AFTT (アフタータッチ)	000...127 (バリュー)
PROG (プログラムチェンジ)	---, 000...127:000...127 *3 (プログラム・バンク:プログラム・ナンバー)
CTRL (コントロール・チェンジ)	C000...C127 (コントロール・チェンジNo.)
PAFT *4 (ポリアフター)	C-1...G9 (ノート・ナンバー)
	000...127 (バリュー)

\*1 次の小節に音がつながっているときはTIEと表示されます。

\*2 CURSORキーで、上位と下位のピッチ・ベンド・バリューを設定します。

\*3 02はドラム・バンクです。ドラム・バンクのプログラム・ナンバーと実際のドラム・プログラムは、下の表のように対応しています。

000...127は、MIDIバンク・チェンジのLSBを表します。MSBは0になります。

---では、プログラム・バンクは送信されません。その前に指定されていたバンクが保持されます。

\*4 MIDIのポリフォニック・キー・プレッシャーを送信します。ただし、iS40/iS50では、MIDIのポリフォニック・キー・プレッシャーは受信できません。

・ TAP TEMPOキーを押すと、表示しているイベントを消すことができます。ただし、BAR(小節線)、End of Track(トラックの最後)を消すことはできません。

・ RESETキーを押すと、表示しているイベントの前にイベントを1つ挿入することができます。ただし、1小節目の小節線を表示しているときは挿入できません。

## ドラム・ナンバーと実際のドラム・プログラムの対応表

PROGRAM NUMBER	DRUM PROGRAM
000...015	Dr11: GM Kit
016...023	Dr12: Power Kit
024	Dr17: User 1
025	Dr13: Analog Kit
026...031	Dr17: User 1
032...039	Dr14: Jazz Kit
040...047	Dr15: Brush Kit
048...055	Dr18: User 2
056...063	Dr11: GM Kit
064...071	Dr16: Perc Kit1
072...107	Dr11: GM Kit
108	Dr31: MovieKit
109	Dr32: i1Funky Kit
110	Dr33: LATIN Dr
111	Dr34: LATIN Per
112	Dr35: Steam' in
113	Dr36: On'n' OFF!*
114	Dr37: BitMessed*
115	Dr38: 16beat Kit

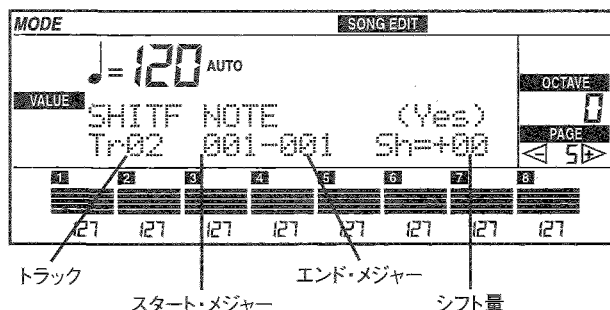
PROGRAM NUMBER	DRUM PROGRAM
116	Dr41: Bossa Kit
117	Dr42: Samba Kit
118	Dr43: World Kit
119	Dr44: Gypsy Kit
120	Dr21: Dance Kit
121	Dr22: Orch Kit
122	Dr23: Funky Kit
123	Dr24: House Kit
124	Dr25: Rave Kit
125	Dr26: GP Kit
126	Dr27: Latin Kit
127	Dr28: Perc Kit 2

## Page 5 シフト・ノート

指定したトラックの小節範囲の音程を半音単位で上下に移動します。

ただし、選択したチャンネルの先頭のプログラムがドラム・パンクの場合は、効果がありません。

設定が終わったら、ENTER/YESキーを押します。Are you sure?と表示されるので、もう一度ENTER/YESキーを押して実行させます。



### Tr (トラック) [01...16, ALL]

トラックを選択します。

トラックは、「Page 2 プレイ&リアルタイム・レコーディング」～「Page 5 シフト・ノート」で共通のパラメータです。トラックを変更すると、それらのページで連動して変更されます。

**ALL**にすると、すべてのトラックでシフトします。

### スタート・メジャー [001...999]

シフトを開始させる小節を指定します。

### エンド・メジャー [001...999]

シフトを終了させる小節を指定します。

### Sh = (シフト量) [-24...+24]

シフトする量を指定します。

**+24**: 2オクターブ高くなります。

**-24**: 2オクターブ低くなります。

**+00**: 変化しません。

## Page 6 イレース・ソング

ソングがロードされたままだと、バックキング・シーケンスの容量が減り、バックキング・シーケンスのファイルがロードできなくなることがあります。その場合は、ここでソング・データを消去してください。

ENTER/YESキーを押します。Are you sure?と表示されますので、もう一度ENTER/YESキーを押して実行させます。

大切なデータは、ここで消去する前に「Page 13 セーブ」(P.36)でフロッピー・ディスクへセーブしてください。

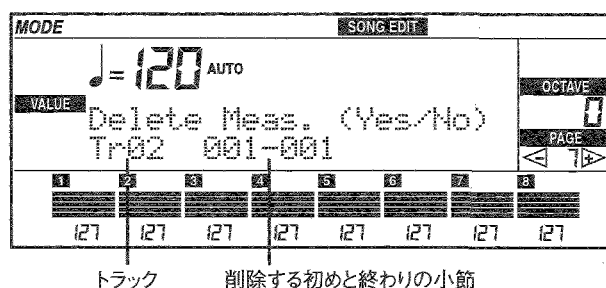
## Page 7 エディット

このページでは、小節の削除(DELETE)、小節の挿入(INSERT)、小節からのデータの消去(ERASE)という、3つの操作を選択することができます。

CURSORキーで実行したい操作にカーソルを合わせ、ENTER/YESキーを押すと、それぞれの操作を実行するためのサブページを開くことができます。

### 7-1 デリート・メジャー

指定したトラックの小節を削除します。



① CURSORキーでカーソルをトラックへ移動させ、TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)でトラックを指定してください。

② カーソルを移動させ、削除する最初と最後の小節を指定します。

1小節だけを削除する場合は両方とも同じ数字に設定します。

③ ENTER/YESキーを2回押します。

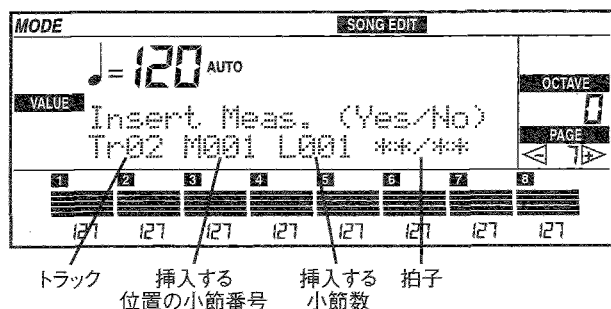
#### 拍子の変更について

削除された小節より後の小節は前にずれます。1つのトラックから小節を削除した場合、前にずれる小節は他のトラックで設定されている小節と同じ拍子になります。

削除によって拍子が変わった小節は短く途切れたり、逆に長くなることがあります。

## 7-2 インサート・メジャー

小節をトラック内の指定した位置に挿入します。



- ① CURSOR キーでカーソルをトラックへ移動させ、TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）で挿入先のトラックを指定します。

ALLにすると、すべてのトラックへ小節が挿入されます。

- ② カーソルを移動させ、新しい小節を挿入する小節番号を指定します。

- ③ 挿入する小節の数を指定します。

- ④ 新しい小節の拍子の指定はできますが、異なる拍子を挿入すると他のトラックへの影響があります。

拍子を\*\*/\*\*にしておくと、他のトラックと同じ拍子の小節が挿入されます。

他の拍子を指定すると、小節が挿入されたときに他のトラックも指定した拍子になってしまうので注意してください。

- ⑤ ENTER/YES キーを2回押します。

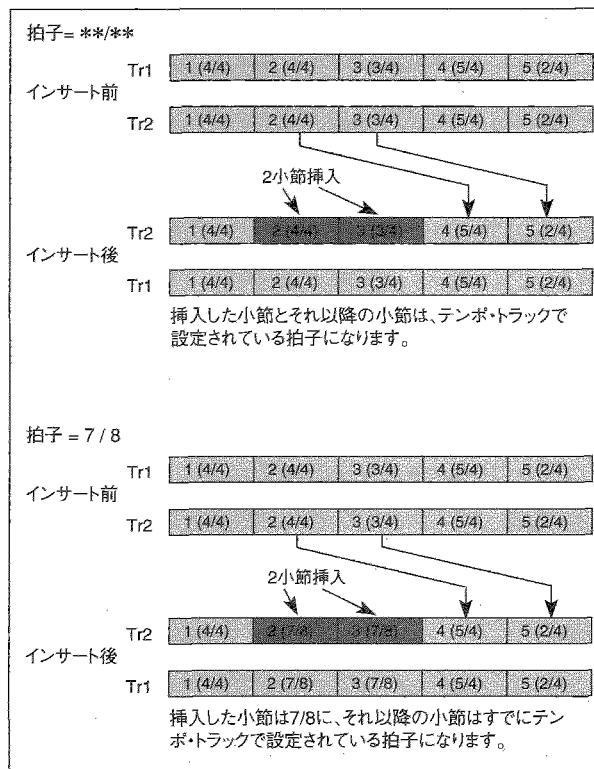
小節を1つのトラックに挿入した場合、後ろにずれる小節の拍子は、他のトラックの小節と同じ拍子になります。

挿入の結果、拍子が変わった小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。

### 異なる拍子の小節を挿入した場合

曲の途中で拍子が変わるときは、テンポを♪=AUTにすれば設定された拍子が有効となります。

異なる拍子を選ぶと、すべてのトラックの対応する小節がこの拍子に合わせるために、その小節が短くなるか、または長くなります。



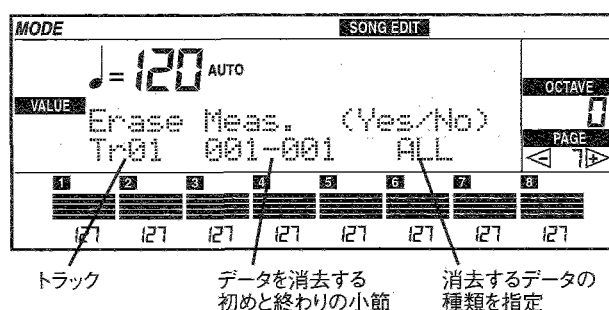
\*\*/\*\*の設定のままでインサートを実行すると、新しい小節は、すでにデータの入っている他のトラックの対応する小節と同じ拍子が使われます。また他のトラックがすべて空の場合は次に来る小節と同じ拍子が使われます。

異なる拍子を選ぶ、選ばないに関係なく、挿入された部分の後に続く小節は後ろにずれます。小節を1つのトラックだけに挿入した場合、後ろにずれる小節は上の図のように他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

挿入の結果、番号が変わった小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。

## 7-3 イレース・メジャー

1つまたは複数の小節から、データの一部または全部を消去する機能です。



- ① CURSOR キーでカーソルをトラックへ移動させて、TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）でトラックを指定します。

- ② カーソルを移動させ、消去する最初と最後の小節を指定します。

1小節のデータだけを消去する場合は、両方とも同じ数字を指定します。

③ 消去するデータを指定します。

データの種類	消去データ
ALL	すべてのデータ
NOTE	ノート・メッセージのすべて
CTRL	コントロール・チェンジ・メッセージのすべて
AFTT	チャンネル/ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージ
BEND	ピッチベンド・メッセージのすべて
PROG	プログラム・チェンジ・メッセージのすべて

④ ENTER/YESキーを2回押します。

### コントロール・チェンジの消去

ダンパー・チェンジやピッチベンドなどのCTRL (コントロール・チェンジ) は、これらをオフにするメッセージを消去すると、その効果がそのまま残ってしまうことがあります。この場合は、残っているメッセージを消去するか、「Page 4 イベント・エディット」(P.30) でデータを修正してください。

## Page 8 エフェクトの選択

2系統のデジタルプロセッサを使って、ソングにエフェクトをかけることができます。この2系統のデジタルプロセッサは同時に2種類のエフェクトをかけることができ、スタンダードMIDIファイルの演奏にさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

### エフェクト・タイプ [00:No Effect...47:Delay/Rotary]

エフェクトは独立してエフェクト1とエフェクト2の2つのタイプを選ぶことができます。

各エフェクトのタイプについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

### エフェクトON/OFF [OFF, ON]

エフェクトのON/OFFを切り替えることができます。

選んだエフェクトは、別売のフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラで、エフェクトのON/OFFを切り替えることができます。詳しくは、Disk/Globalモードの「Page 8 アサインابل・ペダルの設定」(P.44)や「Page 9 EC5エクスターナル・コントローラ」(P.45)を参照してください。

## Page 9 ダイナミック・モジュレーションの設定

エフェクトのダイナミック・モジュレーションを設定します。

### Mod (モジュレーション・ソース)[NONE, JS UP...VDA-EG]

ダイナミック・モジュレーションをコントロールするソースを設定します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、コントロールできるパラメータについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

### I (インテンシティ) [-15... +15]

モジュレーションの効き具合を設定します。

－の値: 逆の効果がかけられます。

## Page 10 エフェクト・プレースメント

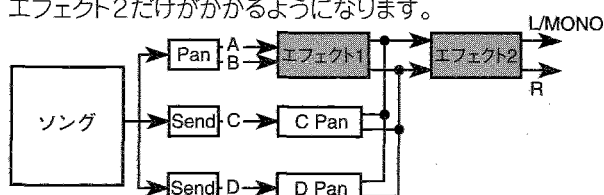
ソングへエフェクトをかける2系統のシグナル・プロセッサの組み合わせ(チャンネルC、Dのパンとレベル設定を含む)を指定します。

### Placement (プレースメント) [SERIAL, PARALLEL1, PARALLEL2, PARALLEL3]

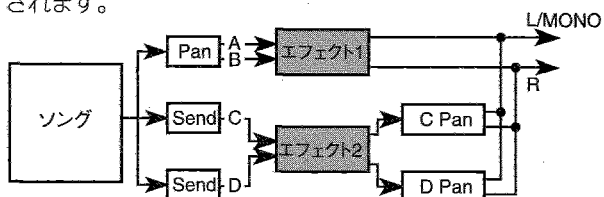
エフェクトと、チャンネルC、DのC/DパンとL/Rレベルの配置を指定します。

チャンネルごとのパンやエフェクトへのセンド・レベルは、「Page 3トラック・パラメータ」(P.30)で設定します。

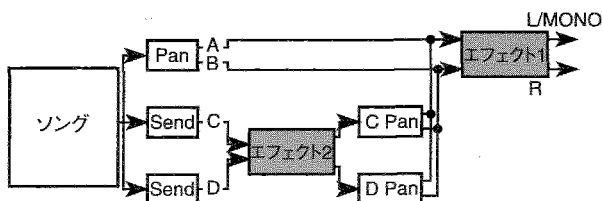
**SERIAL:** チャンネルA、Bに対しエフェクト1、2がかかります。また、チャンネルC、Dからの信号は、エフェクト1の後で、C Pan、D Panで設定した定位でミックスされるため、エフェクト2だけがかかるようになります。



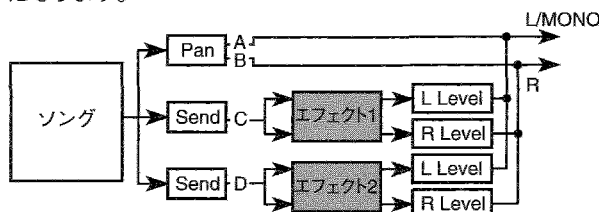
**PARALLEL1:** チャンネルA、Bに対しエフェクト1がかかります。チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。また、エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。最終的に2つのエフェクトからの信号がミックスされます。



**PARALLEL2:** チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかり、エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。そして、チャンネルA、Bとミックスしてからエフェクト1をかけます。



**PARALLEL3:** チャンネルCに対しエフェクト1がかかり、チャンネルDに対しエフェクト2がかかります。そしてエフェクト1、2のレフト/ライト・レベルを設定し、チャンネルA、Bとミックスされます。この設定は、エフェクトのかかっていないドライなサウンドとエフェクトのかかっているウエットなサウンドをミックスするという、エフェクトのセンド/リターンになります。



#### C (Cパン) [OFF, R, 99:01...01:99, L]

チャンネルCからの信号の定位を設定します。

ブレースメントにSERIAL、PARALLEL 1、PARALLEL 2を選択したときに表示されます。

**L:** 信号は左側に定位します。

**R:** 信号は右側に定位します。

**OFF:** 信号はオフになります。

#### D (Dパン) [OFF, R, 99:01...01:99, L]

チャンネルDからの信号の定位を設定します。

ブレースメントにSERIAL、PARALLEL 1、PARALLEL 2を選択したときに表示されます。

**L:** 信号は左側に定位します。

**R:** 信号は右側に定位します。

**OFF:** 信号はオフになります。

#### 1L/1R (エフェクト1レフト/ライト・レベル) [0...9]

エフェクト1からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

ブレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

**大きい値ほど、**チャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。

**0:** 信号はオフになります。

#### 2L/2R (エフェクト2レフト/ライト・レベル) [0...9]

エフェクト2からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

ブレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

**大きい値ほど、**チャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。

**0:** 信号はオフになります。

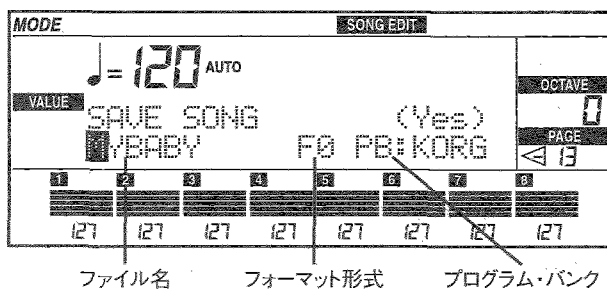
### Page 11 エフェクト1パラメータ Page 12 エフェクト2パラメータ

「Page 8 エフェクトの選択」(P.34)で選択したエフェクトのパラメータを設定します。ここはロードしたソングで使用するエフェクトのパラメータを設定するページです。他のモードで使用するエフェクトは、それぞれのモードごとに設定します。

エフェクトのパラメータは、使用するエフェクトによって異なります。それぞれのパラメータについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

## Page 13 セーブ

ソングデータをスタンダードMIDIファイルとしてフロッピー・ディスクへ保存(セーブ)します。



セーブ時にファイル名を変更することができます。  
ファイル名は、8文字まで使用することができます。  
使用できる文字は以下のとおりです。

```

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789?!,.:/;"'<"+-=#&@#
%&(){}[]<>*/_!^+&

```

- ① CURSORキーを使って変更する文字の位置にカーソルを合わせ、TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で文字を変更してください。
- ② RESETキーを押すと、カーソル上の文字をコピーして、その位置に文字を挿入することができます。  
TAP TEMPOキーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。
- ③ ファイルをセーブするときは、ENTER/YESキーを押します。  
Are you sure?と表示されますので、もう一度ENTER/YESキーを押します。

### フォーマット形式

[0, 1]

スタンダードMIDIファイルのフォーマットを指定します。

Song Playモードで演奏する場合は、あらかじめフォーマット0でセーブすると、演奏がすばやく開始し、またメモリーも消費しません。

エディット中のデータ等で、同じチャンネルのトラックが複数あるような場合(例えば、右手と左手を別々のトラックで録音したり、ドラムのパートを別々のトラックで録音する場合)は、フォーマット1でセーブしてください。

ただし、大きいサイズのデータをフォーマット1でセーブすると、iS40/iS50のSong Playモードで演奏できないトラックが生じる場合があります。

### PB (プログラム・バンク)

[NUM, KORG, SERI]

プログラム・バンクを付加するかどうかを設定します。

**NUM:** プログラム・バンクを付加しません。ただし、チャンネル10以外でバンクA、Bの音以外を使っている場合は、違ったプログラムで再生されます。

**KORG:** KORGバンクを付加します。バンクA、Bおよびドラム・バンクが他のGM対応のコルグ製品と互換性があります。ただし、一部の他社製品で音が出なくなることがあります。

**SERI:** AB=00,00、CU=00,01、Dr=00,02、DE=00,03のようにプログラム・バンクを付加します。

# 5. Disk/Globalモード

## Disk/Globalモードの機能

下の表は、Disk/Globalモードの機能を一覧にしたもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、該当するページを記載しています。

ページ画面	内 容	参照ページ
1 DISKパラメータ	1-1 ロード	ディスク・データの読み込み P.38
	1-2 セーブ	ディスクへのデータの書き込み P.40
	1-3 ユーティリティ	データの削除、スタイルの削除、ディスクのフォーマット P.40
2 マスター・チューニング/トランスポーズ・ポジション		P.41
3 MIDIローカル・コントロール/MIDIクロック・ソース/ホスト・ボーレート/ベロシティ・インテンシティ		P.41
4 MIDIチャンネルの設定1	MIDIグローバル・チャンネル、キーボード・トラックのMIDIチャンネル	P.42
5 MIDIチャンネルの設定2	MIDI受信データによるコード指定/キーボード・セット/アレンジメントの変更	P.43
6 MIDIチャンネルの設定3	バックিং・トラックのMIDIチャンネル	P.43
7 MIDIフィルター		P.43
8 アサインابل・ペダルの設定		P.44
9 EC5エクスターナル・コントローラの設定 (iS40のみ)		P.45
10 ロアー・メモリー/ベロシティ・カーブ		P.46
11 コード認識		P.47
12 オート・コード・スキャンニング/ダンパー・スイッチ・ポラリティ		P.47
13 メイン・スケールの選択		P.47
14 サブ・スケールの選択		P.47
15 ユーザー・スケールの設定		P.48
16 MIDIデータ・ダンプ		P.48
17 ジョイスティック (X) の設定	ジョイスティック (X) のピッチ・コントロールの設定	P.49
18 ライト・グローバル		P.49
19 キャリブレーション	19-1 ジョイスティック (X) のキャリブレーション	P.49
	19-2 ジョイスティック (Y) のキャリブレーション	P.49
	19-3 アフター・タッチのキャリブレーション	P.50
	19-3 アサインابل・ペダルのキャリブレーション	P.50



## ディスクに記録されるデータ

iS40/iS50の内部データは、3.5インチ両面倍密度(2DD)または画面高密度(2HD)のフロッピー・ディスクに記録することができます。ディスクはMS-DOSフォーマットで初期化し、それぞれの最大容量は720k(2DD)、1.44M(2HD)バイトです。

iS40/iS50は、データを様々な種類のファイルに分けて保存するので、各ファイルにはそれぞれ異なる種類のデータが入ります。このファイルの種類を区別するために、拡張子(ピリオドの後に続く3英文字)をファイル名の後につけます。下の表は、データの種類と拡張子を表したものです。

データの種類	拡張子
アレンジメント・データ	.ARR
スタイル・データ	.STY
バックキング・シーケンス・データ	.BSQ
スタンダードMIDIファイル・データ	.MID
プログラム・データ	.PCG
キーボード・データ	.KBD
グローバル・データ	.ARG, .GBL

これらの拡張子は、「Page 1 DISKパラメータ」の1-3ユーティリティ(P.40)でデリート・ファイル時に表示されます。

iS40/iS50には、各種ファイルを作成やファイルからデータを読み込むための機能があります。

## Page 1 DISKパラメータ

ディスクのロード(Load)、セーブ(Save)、ユーティリティ(Util)を選択するページです。

使用する機能にカーソルを合わせ、ENTER/YESキーを押してください。

**LOAD:** ディスクからデータをロードします。

**SAVE:** ディスクへデータをセーブします。

**UTIL:** ディスクからファイルを消去したり、ユーザー・スタイルを削除します。また、ディスクのフォーマットを行います。

### 1-1 ロード

選択したファイルからデータをiS40/iS50本体内にロードする機能です。

**LOAD ALL:** すべてのデータをロードします。

**LOAD ONE:** 1つのデータをロードします。

**LOAD GLOBAL:** グローバル・データをロードします。

**LOAD KBSET:** キーボード・セット・データをロードします。

このページでCURSORキーでいずれかを選び、ENTER/YESキーを押して決定します。

ここでは、まず最初にロードするファイルが入ったフロッピー・ディスクをディスクドライブに挿入してください。

### 1-1-1 ロード・オール

使用する機能にカーソルを移動し、ENTER/YESキーを押します。

ロードする前に、必ず本体に大切なデータが残っていないことを確認してください。ファイルをロードすると、すでにあったデータは失われます。本体内に大切なデータがあるときは、「Page 1 DISKパラメータ」の1-2 セーブ(P.40)でそのデータをディスクにセーブしておいてください。

#### ALL

データ・ファイル一式をすべてiS40/iS50本体内にロードします。

①データの入ったディスクをドライブに挿入した後、この<<ALL>>を選ぶと、ディスク上にあるプログラム、アレンジメント、バックキング・シーケンス、スタイル、キーボード・セット、グローバルで、共通のファイル名を表示します。このとき拡張子は表示されません。

「Page 1 DISKパラメータ」の1-2 セーブ(P.40)で、SAVE ALL 機能を使ってセーブされたデータは、このLOAD ALL 機能でロードすることができます。

②ロードするファイルをTEMPO/VALUEセクションのキーで選びます。

③ENTER/YESキーを押してファイルをロードします。

ロードをキャンセルする場合は、EXIT/NOキーを押してください。

ただし、選択したファイルに、ファイル一式(プログラム、アレンジメント、バックキング・シーケンス・スタイル、キーボード・セット、グローバルの7種)が無い場合、ロード後にエラー・メッセージが表示されます。

#### ARR (アレンジメント)

アレンジメント・ファイルをロードします。

同じファイル名のスタイル・ファイルがあった場合、最初の16個までのスタイル・データを、ユーザー・スタイルのメモリにロードします。

手順はALLのロード機能と同じです。

ディスプレイには、ディスク上にあるアレンジメントのファイル名だけが表示されます。

#### PRG (プログラム)

プログラム・ファイルをロードします。また、ユーザー・ドラム・キットを含むグローバル・パラメータもロードします。

手順はALLのロード機能と同じです。

ディスプレイには、ディスク上にあるプログラムのファイル名だけが表示されます。

#### BSQ (バックキング・シーケンス)

バックキング・シーケンス・ファイルをロードします。

手順はALLのロード機能と同じです。

ディスプレイには、ディスク上にあるバックキング・シーケンスのファイル名だけが表示されます。

### 1-1-2 ロード・ワン

使用する機能にカーソルを移動し、ENTER/YESキーを押します。

ロードする前に、必ず本体に大切なデータが残っていないことを確認してください。ファイルをロードすると、すでにあったデータは失われます。本体内に大切なデータがあるときは、「Page 1 DISKパラメータ」の1-2 セーブ(P.40)でそのデータをディスクにセーブしておいてください。

#### ARR (アレンジメント)

アレンジメント・ファイルから1つのアレンジメントをロードします。

MODE		DISK/GLOBAL	
Load One Arrangement			
U11		U11	
ロードする ファイル名	ロード元の アレンジメント	ロード先の アレンジメント	

- ① CURSORキーとTEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）を使って、ロードするアレンジメント番号と、ロード先のナンバーを選択します。

ディスプレイには、ディスク上にあるアレンジメントのファイル名だけが表示されます。

ロード先のアレンジメント・ナンバーは、ARRANGE-  
MENT セクションのNUMBERキーで入力できます。

- ② ENTER/YESキーを押してファイルをロードします。

#### PRG (プログラム)

プログラム・ファイルから、1つのプログラムをロードします。

- ① TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）でプログラム・ファイル名を選択します。

ディスプレイには、ディスク上にあるプログラムのファイル名だけが表示されます。

MODE		DISK/GLOBAL	
Load One Program			
F11		F11	
ロードする ファイル名	ロードする プログラム	ロード先の プログラム	

- ② CURSORキーとTEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）で、ロードするプログラムとロード先のナンバーを選択します。

- ③ ENTER/YESキーを押してデータをロードします。



ロードしたプログラムでユーザー・ドラム・キットが使われている場合は、そのドラム・キットも自動的にロードされます。このときすでにあったユーザー・ドラム・キットは書き換えられます。

### BSQ (バックキング・シーケンス)

バックキング・シーケンス・ファイルから1つのバックキング・シーケンスをロードします。

- ① CURSORキーとTEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）で、ロードするバックキング・シーケンスとロード先のナンバーを選択します。

ディスプレイには、ディスク上にあるバックキング・シーケンスのファイル名だけが表示されます。

### STY (ユーザー・スタイル)

スタイル・ファイルから1つのユーザー・スタイルをロードします。

手順はバックキング・シーケンスのロード機能と同じです。

### 1-1-3 ロード・グローバル・データ

グローバル・データをロードします。

ロードする前に、必ず本体に大切なデータが残っていないことを確認してください。ファイルをロードすると、すでにあったデータは失われます。本体内に大切なデータがあるときは、「Page 1 DISKパラメータ」の1-2 セーブ(P.40)でそのデータをディスクにセーブしておいてください。

- ① TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）を使って、ロードするグローバル・ファイルを選択します。

ディスプレイには、ディスク上にあるグローバルのファイル名だけが表示されます。

- ② ENTER/YESキーを押してファイルをロードします。

### 1-1-4 ロード・キーボード・セット・データ

キーボード・セット・データをロードします。

ロードする前に、必ず本体に大切なデータが残っていないことを確認してください。ファイルをロードすると、すでにあったデータは失われます。本体内に大切なデータがあるときは、「Page 1 DISKパラメータ」の1-2 セーブ(P.40)でそのデータをディスクにセーブしておいてください。

- ① TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）を使って、ロードするキーボード・セット・ファイルを選択します。

ディスプレイには、ディスク上にあるキーボード・セットのファイル名だけが表示されます。

- ② ENTER/YESキーを押してファイルをロードします。

## 1-2 セーブ

使用する機能にカーソルを移動し、ENTER/YESキーを押します。

セーブするファイルと同じ名前のファイルがディスク上に存在する場合、ディスプレイにはこのファイルが新しいファイルに置き替わってもよいか、というメッセージが表示されます。このセーブ操作を実行すると、ディスク上の同じ名前のファイルは完全に失われます。

### ALL

ディスク上にiS40/iS50のデータ・ファイル一式を保存します。

- ① ディスプレイに一番最近入力したファイル名(またはNEW\_FILEという初期設定でのファイル名)が表示されます。

必要ならばこのファイル名を、CURSORキーとTEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)を使って変更することができます。

ファイル名は、8文字まで使用できます。使用できる文字は、アルファベット(大文字)と数字(0~9)です。

- ② ENTER/YESキーを2回押すと、データがディスクにセーブされます。

### ARR (アレンジメント)

アレンジメント・ファイルとスタイル・ファイルを保存します。

手順はALLのセーブ機能と同じです。

入力したファイル名でアレンジメント・ファイル(拡張子.ARR)とスタイル・ファイル(拡張子.STY)がセーブされます。

### BSQ (バッキング・シーケンス)

バッキング・シーケンス・ファイルを保存します。

手順はALLのセーブ機能と同じです。

入力したファイル名でバッキング・シーケンス・ファイル(拡張子.BSQ)がセーブされます。

### PRG (プログラム)

プログラム・ファイルを保存します。

また、グローバル・モードでの設定も、このファイルに記録されます。

手順は前述したALLのセーブ機能と同じです。

入力したファイル名でプログラム・ファイル(拡張子.PRG)がセーブされます。



セーブしたデータを、i2/i3/i4S/i1で利用したい場合には、必ず「Page 16 MIDIデータ・ダンプ」(P.48)で、データ・モードを設定しておいてください。

## 1-3 ユーティリティ

使用する機能にカーソルを移動し、ENTER/YESキーを押します。

### DEL (デリート・ファイル)

ルート・ディレクトリ上のファイルを削除します。

- ① TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で、削除するファイルを選びます。

ディスプレイには、ディスク上のファイルの名前が(拡張子も含めて)表示されます。

- ② ENTER/YESキーを2回押します。



削除すると、ファイルを元の状態に戻らないので、あらかじめ、ファイルを削除してもよいかどうかを確認してください。

### E.STY (イレース・スタイル)

スタイルを消去します。

- ① TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で、削除するユーザー・スタイルを選びます。

ALLを選択すると、すべてのユーザー・スタイルを消去します。

- ② ENTER/YESキーを2回押します。



削除すると、スタイルは復活できないので、あらかじめ、消去してもよいかどうかを確認してください。

### FORMAT (フォーマット・ディスク)

新しいディスクをiS40/iS50用として使うには、まずこの機能を使ってディスクを初期化することが必要です。また、古いディスクに入った必要のないデータを消して、もう1度フォーマットし直すときにも使えます。

- ① ディスクをディスク・ドライブに挿入します。

- ② ENTER/YESキーを押します。



初期化の前には、初期化するディスクに大切なデータが入っていないことを確認してください。初期化すると、ディスク内のデータは永久に消えてしまいます。

## Page 2 マスター・チューニング/トランスポーズ・ポジション

### Master Tune (マスターチューン) [-50... +50]

全体のピッチを調整します。


他の楽器に合わせて、最大50セント(半音の1/2)までチューニングを変更できます。

MIDI OUT端子から送信されるノート・メッセージに従って演奏される外部MIDI楽器のピッチには、このピッチ調整は影響ありません。

### Spker (スピーカー) [OFF, ON]


**ON:** 内蔵スピーカーから音が出ます。


**OFF:** 内蔵スピーカーから音が出ません。

 グローバルの設定をライトしても、この設定を記憶させることはできません。本機の電源をオンにすると、この設定はONになります。

### Xpose Pos (トランスポーズ・ポジション) [POST-KB, PRE-OSC]

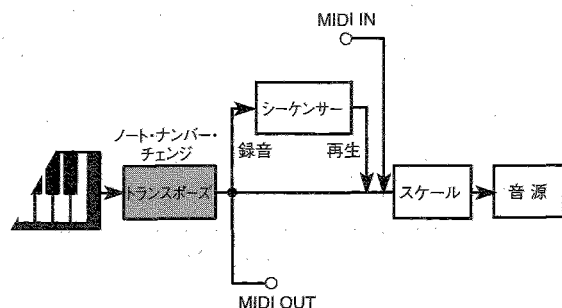
TRANSPOSE キーで設定するトランスポーズを、MIDI OUT 端子から送信される前または後に行うかを設定します。

 Song Play モードで使用するトランスポーズ・ポジションは、Song Playモードの「Page 3 トランスポーズ・ポジション」(P.25)の設定が有効となります。

 トランスポーズの設定が0以外のときにポジションを変更すると、本体で鳴る音程は変わりますが、MIDI OUT するデータが変化します。

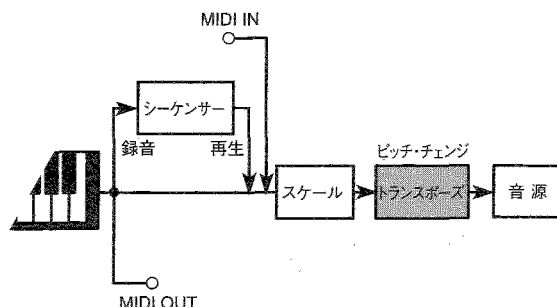
**POST-KBD:** 音程情報が鍵盤から出た直後に移調します。このため、音源とMIDI OUT端子に接続された楽器の両方に移調した音程情報が送られます。MIDI IN端子から受信した音程情報はトランスポーズされません。

ProgramモードのOCTAVEキーは、トランスポーズ・ポジションをPOST-KBDにしたときと同等の動作をします。



**PRE-OSC:** 音程情報が音源に入る直前に移調します。このため、トランスポーズした音が演奏されますが、MIDI OUT 端子から出る音程情報はトランスポーズされていません。MIDI IN端子から受信する音程情報は、すべてトランスポーズされます。

Arrangement PlayモードとBacking SequenceモードのOCTAVEキーは、トランスポーズ・ポジションをPRE-OSCにしたときと同等の動作をします。



## Page 3 MIDIローカル・コントロール/MIDIクロック・ソース/ホスト・ボーレート/ベロシティ・インテンシティ

ローカル・コントロール		クロック・ソース	
MODE			DISK/GLOBAL
VALUE	Local:ON	Clock:INT	
	HostBR=38.4k	VelI=Nor	PAGE
			◀ 3 ▶
ホスト・ボーレート		MIDI INベロシティ	

### Local (ローカル・コントロール) [OFF, ON]

iS40/iS50の音源がローカル・コントローラからのMIDIメッセージに応答するかを設定します。

**ON:** iS40/iS50は通常ローカル・コントローラにตอบสนองします(ローカル・コントローラとは鍵盤、ペダル、ホイール、モジュレーション・スイッチ、フットペダルなどのコントローラを指します)。

電源を入れたときは、常に**ON**に設定されます。

**OFF:** 音源部分がローカル・コントローラと分離し、コントローラからのデータをiS40/iS50のバックグランドシーケンサに録音できなくなります。また、Arrangement Playモードなどで鍵盤上でのコード・スキャンも行われなくなります。iS40/iS50の鍵盤を使って他のMIDI機器のみを操作する場合、OFFにしてiS40/iS50の音源が鳴らないようにします。

**Clock (クロック・ソース)****[INT, MIDI, HOST]**

iS40/iS50と他のMIDIシーケンサーを同期させるための設定を行います。

**INT:** iS40/iS50内部で発生するクロックのテンポを使います。また、シーケンスを使ったモードのときは必ずMIDI OUT 端子からMIDI クロックを出力するので、他のMIDIシーケンサーをiS40/iS50に同期させることができます。外部MIDIシーケンサーをiS40/iS50のMIDI INまたはTO HOST 端子に接続していないときは、INTに設定してください。

**MIDI:** MIDI IN 端子に接続した他のシーケンサーからのMIDI クロックに同期します。また、スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインターの各メッセージにも応答します。

**HOST:** TO HOST 端子に接続した他のシーケンサーからのMIDI クロックに同期します。また、スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインターの各メッセージにも応答します。

**MIDI または HOST** にしたとき、Arrangement Play モード、Backing Sequence モード、Song Edit モードでは、テンポ表示がEXTIになり、iS40/iS50のテンポ設定は無効になります。このときは、iS40/iS50単独でシーケンス・データを演奏できなくなります。

電源を入れたときには、常に**INT**が選ばれます。



Song Playモードでは、このパラメータの設定にかかわらずINTと同等の動作をします。

**Host (ホスト・ボーレート)****[38.4k, 31.25k]**

TO HOST 端子に接続したパソコン等、他の機器とのデータの転送レートを設定します。(iS40のみ)

本機をIBM PC (互換機)と接続する場合、またはNEC PC-98シリーズのSERIAL 2 端子を使って接続する場合は、**38.4k**に設定します。

Apple Macintoshと接続する場合、またはNEC PC-98シリーズのRS-232C (SERIAL 1) を使って接続する場合は、**31.25k**に設定します。

**Vell (MIDI INベロシティ)****[NOR, 1...128]**

**NOR:** MIDIで受信したノートのベロシティ値がそのまま使用されます。

**1~128:** MIDIで受信したノートのベロシティ値は無効になり、ここで選択したベロシティ値が使用されます。

**Page 4 MIDIチャンネルの設定1**

MIDIメッセージを送受信するチャンネルを設定します。

iS40/iS50と接続した機器とが正しくデータの送受信ができるように、これらのパラメータの設定を他の機器と合わせる必要があります。

**GL (グローバルMIDIチャンネル)****[01...16]**

iS40/iS50のグローバルMIDIチャンネルを選択します。

システム・エクススクルーシブ・メッセージは、「Page 7 MIDI フィルター」(P.43)でシステム・エクススクルーシブ・メッセージ(EX)がフィルターされていない場合は、ここで設定するグローバルMIDIチャンネルで受信します。また、他のチャンネルで受信したシステム・エクススクルーシブ・メッセージはすべて無視されます。

Arrangement PlayモードとBacking Sequenceモードでは、本体の鍵盤や各種コントローラで行うのと同じ操作をiS40/iS50に接続した外部のMIDI機器で行うことができます。このときはグローバルMIDIチャンネルを使用します。

Arrangement Playモードでは、鍵盤のMIDI送信チャンネルはUP 1、UP2パラメータで設定することができます。

Backing Sequenceモードでは、KEYBOARD MODEキーでSPLIT以外を選んでいるときに鍵盤を弾いた場合、またはSPLITを選び高音部の鍵盤を弾いた場合、iS40/iS50はこのチャンネルで送信します。

グローバルMIDIチャンネルがUP 1、UP2で設定するチャンネルと異なるチャンネルの場合、Arrangement Playモードでは、グローバル・チャンネルでプログラム・チェンジ・メッセージによるアレンジメントの選択と送信を行うことができます。

ProgramモードでのMIDI送受信時は、ここで設定するMIDIチャンネルが使用されます。

**UP1 (UPP1のMIDIチャンネル)****[01...16]**

このチャンネルが、グローバルMIDIチャンネルや他のティンバーと異なるチャンネルに設定されている場合、Arrangement Playモードでは、このMIDIチャンネルで演奏データを受信すると、UPP1のプログラムで演奏されます。

Arrangement PlayモードでKEYBOARD MODEキーでSPLIT以外を選んでいるときのiS40/iS50の鍵盤からの演奏データを送信するMIDIチャンネルを指定します。また、SPLITを選んでいるときの高音側鍵盤からの演奏データを送信するMIDIチャンネルを指定します。

Backing SequenceモードのMIDIの送受信は、このMIDIチャンネルではなく、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

**UP2 (LOW/UPP2のMIDIチャンネル)****[01...16]**

UP1と同様に、このMIDIチャンネルで演奏データを受信するとLOW/UPP2のプログラムで演奏されます。

Arrangement PlayモードやBacking Sequenceモードで、KEYBOARD MODEキーでSPLITを選んでいるときの低音側鍵盤からの演奏データを送信するMIDIチャンネルを指定します。

## Page 5 MIDIチャンネルの設定2

MIDIメッセージを送受信するチャンネルを設定します。


iS40/iS50と接続した機器が、正しくデータの送受信できるように、これらのパラメータの設定を他の機器と合わせることが必要です。

### CHRD1/CHRD2 (コード1/2) [01...16]

Arrangement PlayモードとBacking Sequenceモードで、受信されたノート・データでコードを指定するとき、どのチャンネルを使用するかを設定します。

### KBSET/ARNG (キーボード・セット/アレンジメント) [01...16]

Arrangement PlayモードとBacking Sequenceモードで、受信されたプログラム・チェンジ・メッセージでキーボード・セットまたはアレンジメントを指定するとき、どのチャンネルを使用するかを設定します。

 指定したチャンネルが、GL、UP1、UP2、CHORD1/2と同じときは、機能しません。

## Page 6 MIDIチャンネルの設定3

各トラックのMIDIチャンネルを設定します。

### DRM/PER/BAS/AC1/AC2/AC3 (各トラックのMIDIチャンネル) [01...16]

このパラメータはArrangement PlayモードとBacking Sequenceモードのみで有効です。

ドラム (DRM)、パーカッション (PER)、ベース (BAS)、アカンパニメント (AC) 1~3の各トラックのデータを送信するチャンネルを選びます。これらのトラックは通常チャンネル10からチャンネル15までを使います。

Arrangement PlayモードまたはBacking Sequenceモードのとき、iS40/iS50はこのチャンネルで受信したノート情報やプログラム・チェンジ・メッセージなどに応答します。

## Page 7 MIDIフィルター

MIDIデータの送受信を一部制限するための設定 (フィルター) が4つあります。このフィルターを使えば、プログラム・チェンジやシステム・エクスクルーシブ・メッセージなど、特定のMIDIデータにはiS40/iS50が応答しないようにすることができます。

特定のデータをフィルターするには、該当するパラメータを **x** に設定します。この設定で無効となったデータは、送受信されません。ただし、Backing Sequenceモードで、すでに録音されているデータや、アレンジメント演奏中のバックイング・トラックのデータは、このフィルターの設定に関係なく送信されます。

### PR (プログラム・チェンジ) [x, o, n, s]

プログラム・チェンジ・メッセージの処理をコントロールします。

**o**: プログラム・チェンジ・メッセージは通常通り処理されます。

**x**: iS40/iS50はどのチャンネルでもプログラム・チェンジを送受信しません。

**n**: MIDIバンク・チェンジ・メッセージが無視されます。

**s**: AバンクとBバンクは[MSB0, LSB0]、DRUMバンクは[MSB0, LSB4]で送信されます。他のバンクは変化ありません。

### AF (アフタータッチ) [x, o]

アフタータッチに対する応答をコントロールします。

**o**: アフタータッチは通常通り処理されます。

**x**: アフター・タッチは送受信しません。録音中に他のMIDI機器から送られた不要なアフタータッチをフィルターし、メモリーの節約ができます。

### CT (コントロール・チェンジ) [x, o]

ピッチベンド、ボリューム、サステイン・ペダル、その他コントローラ・メッセージなどのコントロール・チェンジに対する応答をコントロールします。

**o**: メッセージは通常通り処理されます。

**x**: コントローラ・メッセージを送受信しません。録音中にiS40/iS50の鍵盤や他のMIDI機器から送られたコントロール・チェンジをフィルターすることができます。また、iS40/iS50自体も他の機器にコントロール・チェンジ・メッセージを送信しません。

## EX (エクスクルーシブ)

[x, o]

システム・エクスクルーシブ・メッセージ(プログラム、アレンジメント等の音色データやArrangement Playモード、Backing Sequenceモードでのエディット操作等)の送受信をコントロールします。

このメッセージは、コルグihインタラクティブ・ボーカル・ハーモニーやパソコンなどでiS40/iS50をエディットするとき、または双方でエディットするときに使用されます。

**o:** システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信しません。

ihを接続した場合、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードのときは、iS40/iS50からのコード情報にしたがってihが動作します(このとき、ih本体のコード検出機能は、はたらかなくなります)。

Song Playモードのときは、ihで設定したコード・スキャンニングの範囲に基づいて、ih本体のコード検出機能がはたらくようになります。

**x:** システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信しません。

## Page 8 アサインابل・ペダルの設定

ASSIGNABLE PEDAL  
(アサインابل・ペダル)[OFF, START/STOP...  
CHORD LATCH ON/OFF]

iS40/iS50では、リア・パネルのASSIGNABLE PDL/SW端子にフットスイッチやエクスプレッション・ペダルを接続し、ここで機能を割り当てると、パネル上の操作キーと同じ機能をスイッチやペダルで操作することができます。フットスイッチやエクスプレッション・ペダルに割り当てることができる機能は、次の表をご覧ください。

また、このページが表示されているときに、機能を割り当てることができるパネル・キーを押すと、ペダルに割り当てる機能として選択することができます。

**OFF:** スイッチやペダルを操作してもなにも機能しません。ペダルやスイッチを接続しないときはOFFにしてください。

**START/STOP~QUARTER TONE:** 各機能をコントロールするときは、必ず、ASSIGNABLE PDL/SW端子にフットスイッチを接続してください。

**KB VOLUME~DATA ENTRY**にして、各機能をコントロールするときは、必ず、ASSIGNABLE PDL/SW端子にエクスプレッション・ペダルを接続してください。

## フットスイッチに割り当てることができる機能

設 定	機 能
OFF	無効
START/STOP	START/STOPキーと同じ
SYNC START	SYNCHRO START/STOPキーと同じ
RESET	EXIT/NOキーと同じ
TAP TEMPO	TAP TEMPOキーと同じ
KBD LOCK	KBD LOCKキーと同じ
INTRO/ENDING 1	INTRO/ENDING [1]キーと同じ
INTRO/ENDING 2	INTRO/ENDING [2]キーと同じ
FILL 1	FILL [1]キーと同じ
FILL 2	FILL [2]キーと同じ
VARIATION 1	VARIATION [1]キーと同じ
VARIATION 2	VARIATION [2]キーと同じ
VARIATION 3	VARIATION [3]キーと同じ
VARIATION 4	VARIATION [4]キーと同じ
CHORD MEMORY	MEMORY CHORDキーと同じ
BASS INVERSION	BASS INV. キーと同じ
SCALE CHANGE	メイン・スケールとサブ・スケール間の切り替え
ARR/STYLE UP	次のアレンジメントまたはスタイルを選択*
ARR/STYLE DOWN	前のアレンジメントまたはスタイルを選択*
PROGRAM UP	次のプログラムを選択
PROGRAM DOWN	前のプログラムを選択
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
PUNCH IN/OUT	パンチ・イン・レコーディング・スイッチ
EFFECT 1 ON/OFF	エフェクト1をオン/オフ
EFFECT 2 ON/OFF	エフェクト2をオン/オフ
DRUM MUTE	ドラム・トラックをミュート
PERC MUTE	パーカッション・トラックをミュート
BASS MUTE	ベース・トラックをミュート
ACC1 MUTE	アカンパニメント・トラック1をミュート
ACC2 MUTE	アカンパニメント・トラック2をミュート
ACC3 MUTE	アカンパニメント・トラック3をミュート
LOWER MEMORY ON/OFF	MEMORY LOWER キーと同じ
SUSTAIN ON/OFF	SUSTAIN キーと同じ
FADE IN/OUT	FADE IN/OUT キーと同じ
ENSEMBLE ON/OFF	ENSEMBLE キーと同じ
QUARTER TONE	クォーター・トーン・スイッチ**

## エクスプレッション・ペダルで割り当てることができる機能

設 定	機 能
KB VOLUME	プログラムまたは選択トラックの標準ボリューム
MASTER VOLUME	iS40/iS50から出力される音の総合ボリューム
EXPRESSION	プログラムまたは選択トラックの相対ボリューム
VDF CUTOFF	VDFカットオフ周波数(明るさ)
EFFECT CONTROL	エフェクトのダイナミック・モジュレーション
DATA ENTRY	パラメータ値の入力
DAMPER ON/OFF	ダンパーのON/OFF
CHORD LATCH ON/OFF	認識したコードの維持

- \* Arrangement Playモードの「Page 2」にいるときは、スタイルが選択でき、それ以外のページでは、アレンジが選択できます。
- \*\* iS40/iS50では、中近東音楽などのオリエンタル・スケールで使用されるクォーター・トーン(50セント=四半音)で演奏することができます。オープン式のフットスイッチ(PS-1など)を必ずご使用ください。

Disk/Globalモードの「Page 8 アサインابل・ペダルの設定」(P.44)、「Page 9 EC5エクスターナル・コントローラの設定」(P.45)でQUARTER TONEを選択し、接続したフットスイッチまたはEC5と、MEMORY CHORDキーを使って、クォーター・トーンを設定します。このときMEMORY CHORDキーの操作によって、本来のコード・ホールド機能が働くことはありません。

1つの鍵盤で設定すると、その鍵の音だけではなく、iS40/iS50が発音できるすべての音域で、対応する音がそれぞれ50セントずつ上下します。

クォーター・トーンはメイン・スケールに対して機能します。フットスイッチ等でメイン・スケールとサブ・スケールを切り替えて演奏する場合、サブ・スケールを選択したときにはクォーター・トーンは機能しません。

Backing Sequenceモードでは、クォーター・トーンはキーボード・トラックに対して機能します。

接続した外部MIDI機器から受信した演奏情報や、シーケンサの演奏データを再生する場合、クォーター・トーンは鍵盤に割り当てられているMIDIチャンネルで機能します。

## クォーター・トーンの設定

### 任意の音を50セント低く設定するとき

接続したフットスイッチやEC5を踏みながらMEMORY CHORDキーを押します。MEMORY CHORDキーの**LEDが消えているとき**に鍵盤を押さえ(音は出ません)、フットスイッチやEC5を離すと設定が完了します。  
設定した鍵盤の音の高さが50セント低くなります。

### 任意の音を50セント高く設定するとき

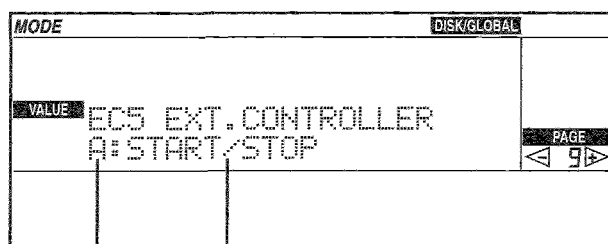
接続したフットスイッチやEC5を踏みながらMEMORY CHORDキーを押します。MEMORY CHORDキーの**LEDが点灯しているとき**に鍵盤を押さえ(音は出ません)、フットスイッチやEC5を離すと設定が完了します。  
設定した鍵盤の音の高さが50セント高くなります。

## クォーター・トーンの解除

クォーター・トーンを設定するときに使用したフットスイッチやEC5のペダルをもう一度踏んでそのまま離すと、設定してあるクォーター・トーンをすべて解除することができます。また、Disk/Globalモードの「Page 8 アサインابل・ペダルの設定」(P.44)や「Page 9 EC5エクスターナル・コントローラの設定」(P.45)でペダルの機能を変更したとき、またはiS40/iS50の電源をオフにしたときにも、クォーター・トーンはすべて解除されます。

## Page 9 EC5エクスターナル・コントローラの設定(iS40のみ)

EC5のA～Eの各スイッチに割り当てる機能を設定します。



スイッチ ファンクション

### スイッチ:ファンクション [A...E]:[OFF, START/STOP... QUARTER TONE]

あらかじめ、コルグEC5エクスターナル・コントローラを接続します。

リア・パネルのEC5端子にコルグEC5エクスターナル・コントローラを接続し、A～Eそれぞれに機能を割り当てると、パネル上の操作キーと同じ機能をA～Eのスイッチで操作することができます。

割り当てることのできる機能は、「Page 8 アサインابل・ペダルの設定」(P.44)にある“フットスイッチに割り当てることのできる機能”の表をご覧ください。

**A～E:** TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で選択します。このページが表示されているときにEC5のAからEまでのフットスイッチを踏むと、そのスイッチを選択することができます。



## Page 10 ロアー・メモリー/ペロシティ・カーブ

### Lower Memory (ロアー・メモリー)

[ACTUAL, AUTO, BASS]

フロント・パネルのMEMORY LOWERキーの機能がONになっているときに有効です。

**ACTUAL:** 伴奏停止時は、LOWERの鍵盤を弾くと、コード(和音)に従って、LOW/UPP2トラックのプログラム音色で発音され、同時に本機が認識したコードの基音(ルート)がBASSトラックのプログラム音色で発音されます。MEMORY CHORDキーの設定がONになっているときは、コードが変更されない限り、それらの音は持続されます。伴奏演奏中は、MEMORY LOWERキーの設定がONになっているときは、低音側で弾いた音が持続されます。

**AUTO:** 伴奏停止時は、LOWERの鍵盤を弾くと、本体が認識したコードに従って完全な構成音をもつコードになり、LOW/UPP2のプログラム音色で発音されます。また、ACTUALに設定したときと同様に、本体が認識したコードに従って、そのコードの基音(ルート)がBASSトラックの音色で発音されます。同時にMEMORY CHORDキーの設定がONになっているときは、コードが変更されない限り、それらの音が持続されます。伴奏演奏中は、LOWERの鍵盤を弾くと、それによって本体が認識したコードに従って、完全な構成のコードになってLOW/UPP2のプログラムで発音されます。同時にMEMORY CHORDキーの設定がONになっているときは、この完全なコードがサステインされます。

**BASS:** 演奏停止中にLOWERの鍵盤を弾くと、LOW/UPP2トラックのプログラムで発音され、本体が認識したコードに従って、そのコードの基音(ルート)がBASSトラックのプログラムで発音されます。同時にMEMORY CHORDキーの設定がONになっているときは、コードが変更されない限り、BASS音だけが持続されます。

▲ イントロ1とエンディング1では、それぞれのアレンジによって独自のコード進行をするので、不自然な演奏になるのを防ぐため、ロアー・メモリー機能は自動的に無効となります。

▲ Backing Sequenceモードでバックキング・シーケンスの再生時にはロアー・メモリーは機能しません。

▲ バックキング・シーケンスの録音時には、“伴奏演奏中の設定”で録音されるので、このパラメータをBASSにしてもロアー・メモリーの効果は得られません。

▲ ロアー・メモリーをACTUAL、およびAUTOにして機能させた場合、そのアレンジメントのUPP1、UPP2、BASSトラックの音量設定により最適なバランスで発音されないことがあります。この場合、それぞれのトラックの音量バランスを調整してご使用ください。

サウンド・ホールド機能とバックキング・シーケンスについて  
**ACTUAL**または**AUTO**を選んでいるとき、鍵盤のLOWERで弾いた音(またはiS40/iS50が自動的に演奏した音)は、普通のノート・データとしてバックキング・シーケンスのキーボード・トラックに録音されます。

バックキング・シーケンスを録音した後でLower Memoryパラメータの設定を変更しても、このデータには影響ありません。

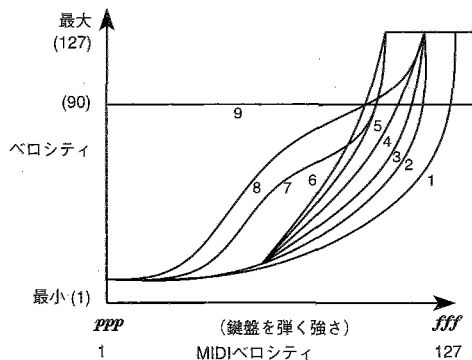
### Velocity Curve (ペロシティ・カーブ)

[1...9]

キー・ペロシティがプログラムの音量や音色に与える効果を設定します。

下の図に示したように、これらの曲線はiS40/iS50の演奏に影響を与えます。

**9:** 鍵盤から演奏した音が、実際に弾く強さに関係なくペロシティ90で発音します。この設定は、iS40/iS50のペロシティ感度をオフにするときに便利です。ただし、これは外部から送信されたMIDIノート・ペロシティに対するiS40/iS50の感度には影響ありません。



## Page 11 コード認識

コードを認識するための設定を行います。

### Mode

(コード認識モード) [Fingerd1, Fingerd2, One Finger]

**Fingerd1:** フロント・パネルで、CHORD SCANNINGセクションの設定がLOWERのときは、スプリット・ポイントより左側の鍵盤を1音以上弾くとコードが認識されます。CHORD SCANNINGセクションの設定がUPPERのときは、スプリット・ポイントより右側の鍵盤を3音以上弾くとコードが認識されます。

CHORD SCANNINGセクションの設定がFULLのときは、鍵盤を3音以上弾くとコードが認識されます。

**Fingerd2:** Fingerd1と同様に、CHORD SCANNINGセクションの設定によってコードを認識される鍵盤の位置は異なります。どの位置の鍵盤に対しても、3音以上の和音を弾いたときにコードが認識されます。

**One Finger:** 1音を弾いたときは、弾いた音がルートとなるメジャー・コードが認識されます。

ルート音とその鍵盤下の白鍵と一緒に弾いたときは、セブンス・コードが認識されます。

ルート音とその鍵盤下の黒鍵と一緒に弾いたときは、マイナー・コードが認識されます。

ルート音とその鍵盤下の白鍵と黒鍵と一緒に弾いたときは、マイナー・セブンス・コードが認識されます。

## Page 12 オート・コード・スキャン/ダンパー・スイッチ・ポラリティ

Auto Chord Scan (オート・コード・スキャン) [OFF, ON]

**ON:** KEYBOARD MODEセクションで機能を切り替えたときに、自動的にCHORD SCANNINGセクションの設定を変更します。

KEYBOARD MODEセクションでSPLITを選ぶと、CHORD SCANNINGセクションではLOWERが選ばれます。

KEYBOARD MODEセクションでFULL UPPERを選ぶと、CHORD SCANNINGセクションではFULLが選ばれます。



CHORD SCANNINGセクションの機能をオフにすると、KEYBOARD MODEセクションを切り替えても、CHORD SCANNINGセクションはオフのまま機能しません。

Damper (ダンパーペダルの極性) [REVERSE (+), KORG (-)]

リア・パネルのDAMPER端子に接続したフットスイッチの極性を設定します。(IS40のみ)

フットスイッチを接続すると、サステイン・ペダルとして使用することができます。

**KORG (-):** オープン式のフットスイッチ (PS-1など) を使用するとき選択します。

**REVERSE (+):** クローズ式のフットスイッチを使用するとき選択します。

フットスイッチの極性がわからない場合、どちらかの設定で使い、フットスイッチを踏んでいないときに音が持続するときは、もう一方の設定に切り替えてください。

## Page 13 メイン・スケールの設定 Page 14 サブ・スケールの設定

本機の基本音律を指定します。

メイン・スケールとサブ・スケールをそれぞれ設定すると、フットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラ、またはMIDIで、スケールを切り替えることができます。

スケールを切り替えるときは、それぞれのページで、スケールを設定します。

スケール・タイプ [EQUAL TEMP....USER SCALE]

使用する音律を選択します。

**EQUAL TEMP.** (等分平均律): もっとも広く使われている音律で、各半音のピッチ変化が同じになっています。

**EQUAL TEMP.2** (等分平均律2) 平均律のピッチが若干不規則にずれている音律で、音程が自然と不安定になります。ちなアコースティック楽器を再現するのに向いています。

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

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

**ARABIC** (アラビック): アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含む音律です。rast do/bayati reにはキー・パラメータをCに、rast re/bayati miにはD、rast fa/bayati solにはF、rast sol/bayati laにはG、rast si b /bayati doにはA#を設定してください。

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

**WERCKMEISTER/KIRNBERGER** (古典音律): WERCKMEISTERがバロック期後半に用いられた平均律で、KIRNBERGERが18世紀に作られたハーブシコードの音律です。

**SLENDRO/PELOG** (ガムラン音律): オクターブが5音、7音からそれぞれ構成されるインドネシアのガムラン音律です。SLENDROではC、D、F、G、Aの各鍵を使用し、PELOGではキー・パラメータがCに設定されているときに、白鍵のみを使います(その他の音はEQUAL TEMPERAMENTの標準ピッチに設定されています)。

**USER SCALE 1~4** (ユーザー・スケール): Disk/Globalモードの「Page 15 ユーザー・スケールの設定」(P.48)で設定した音律を使用します。また、「Page 2 マスター・チューニング/トランスポーズ・ポジション」(P.41)のマスター・チューンで、各音程を±50セントの範囲で調整することもできます。



EQUAL TEMP., EQUAL TEMP.2以外のスケール設定を使うと、トランスポーズ・ポジションの設定によっては、TRANSPOSEキーが望ましい主調和音のキーをはずしてしまうことがあります。

**Key (キー)****[C...B]**

選んだ音律の主調和音のキーを選択します。  
主調和音が異なる音律を選んだ場合に表示されます。

**メイン・スケールとサブ・スケールの切り替え**

別売のフットスイッチまたはMIDIコントローラ・メッセージで、メイン・スケールとサブ・スケールを切り替えることができます。

フットスイッチを使うためには、あらかじめ「Page 8 アサインابل・ペダルの設定」(P.44)でSCALE CHANGEパラメータを割り当ててください。また、EC5エクスターナル・コントローラを使用する場合は、「Page 9 EC5エクスターナル・コントローラの設定」で(P.45)SCALE CHANGEを割り当ててください。

MIDIでスケールを選ぶ場合は、MIDIコントロール・チェンジ4を使います。0~63の値のときメイン・スケールが、64~127の値のときサブ・スケールが選ばれます。

**Page 15 ユーザー・スケールの設定**

4つのユーザー・スケールを設定することができます。

ユーザー・スケールを使用する場合は、「Page 13 メイン・スケールの設定」(P.47)や「Page 14 サブ・スケールの設定」(P.47)のスケール・タイプにUSER SCALEを選択します。

ユーザー・スケール

MODE		DISK/GLOBAL	
VALUE	USER SCALE 1	PAGE	
	C = +00	<< 15 >>	
ノート	チューニング		

**ユーザー・スケール****[1...4]**

設定するユーザー・スケールを選択します。

**ノート****[C...B]**

ピッチを変更する音名選択します。

**チューニング****[- 50... + 50]**

ノート・パラメータで選んだ音のチューニングを調整します。

平均律の標準ピッチから最大50セント(半音の1/2)まで音の高さを変更することができます。この設定は鍵盤全体に影響します。

**Page 16 MIDIデータ・ダンプ**

ダンプ・タイプで、転送するデータの種類とデータ・モードを選択し、ENTER/YESキーを押すと、データ・ダンプが開始されます。

MODE		DISK/GLOBAL	
VALUE	DATA DUMP (Press Yes)	PAGE	
	GLOBAL	<< 16 >>	

ダンプ・タイプ

iS40/iS50の内蔵メモリから他のMIDI機器にデータを送信するときに使います。このデータ・ダンプ機能によって、複数のiS40/iS50のデータを共有したり、エクススクルーシブ・データを受信できるパソコンやMIDIデータ・ファイラーにデータを保存することができます。

この画面が表示されているときは、「Page 7 MIDIフィルター」(P.43)のエクススクルーシブ・フィルター設定に関係なく、MIDIデータ・ダンプを送受信します。

グローバルMIDIチャンネルとMIDIキーボードのトラックチャンネル設定は、「Page 4 MIDIチャンネルの設定 1」(P.42)で設定します。ダンプしたデータを再び受信する場合、本機のMIDIチャンネルを、本機からダンプしたときと同じチャンネルに設定してください。

iS40/iS50は、エクススクルーシブ・フィルターが0に設定されているときは、常にデータ・ダンプを受信することができます。

エクススクルーシブ・メッセージ・データのフォーマットの詳細については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

**ダンプ・タイプ****[GLOBAL...STYLE U25-28]**

ダンプするデータを選択します。

スタイルは、4つずつダンプします。

ダンプ・タイムはダンプするデータによって異なり、1秒かからないデータや60秒ほどかかるデータがあります。



データの送信中は、絶対に電源を切らないでください。

ダンプが終わったら、もとの画面に戻ります。

## Page 17 ジョイスティック(X)の設定

iS40/iS50のジョイスティックで、UPP1とLOW/UPP2のピッチをコントロールするかどうかを設定することができます。

例えば、キーボード・アサインをSPLITやLAYERにした場合、UPP1パラメータとLOW/UPP2パラメータで、一方をENAに、もう一方をDISにすると、ジョイスティックの操作で一方の音色だけピッチを変化させることができます。

### LOW/UPP2 (LOW/UPP2ジョイスティック) [PRG, DIS]

**PRG:** ジョイスティックでLOW/UPP2のピッチを上下させることができます。ただし、プログラムによってはジョイスティックが効かないように設定されているものもあります。

**DIS:** ジョイスティックは効きません。

### UPP1 (UPP1ジョイスティック) [PRG, DIS]

**PRG:** ジョイスティックでUPP1のピッチを上下させることができます。ただし、プログラムによってはジョイスティックが効かないように設定されているものもあります。

**DIS:** ジョイスティックは効きません。

## Page 18 ライト・グローバル

グローバルの設定をライトします。

ENTER/YESキーを2回押すと、グローバルの設定がライトされます。

## Page 19 キャリブレーション

ジョイスティック、鍵盤のアフタータッチ、アサインابل・ペダル/スイッチを操作しているうちに、設定した値と実際の効果との間に多少のズレが生ずる場合があります。このズレを補正するための調整(キャリブレーション)です。

CURSORキーで調整したい機能にカーソルを合わせ、ENTER/YESキーを押すと、それぞれを調整するサブ・ページに入ります。

**JSX:** ジョイスティック(X)のキャリブレーション

**JSY:** ジョイスティック(Y)のキャリブレーション

**AFT:** アフタータッチのキャリブレーション

**PDL:** アサインابل・ペダル/スイッチのキャリブレーション

### 19-1 ジョイスティック(X)のキャリブレーション

- ① ジョイスティックが止まるまで左へ倒します。
- ② 同様に右へ倒します。
- ③ ジョイスティックから手を離します。
- ④ ジョイスティックがセンターに戻ってからENTER/YESキーを押します。
- ⑤ 正しく調整できた場合、Are you sure?と表示されますので、もう一度ENTER/YESキーを押してください。キャリブレーションが終了し、Completedと表示されます。

正しく調整できなかった場合は、Invalid Dataと表示されます。もう一度最初からやりなおしてください。



ジョイスティックは必ず止まるまで倒してください。何回操作してもInvalid Dataと表示されるときは、故障の可能性がありますので、(株)コルグ営業技術課またはお買い上げのお店に問い合わせてください。

### 19-2 ジョイスティック(Y)のキャリブレーション

- ① ジョイスティックが止まるまで上へ倒します。
- ② 同様に下へ倒します。
- ③ ジョイスティックから手を離します。
- ④ ジョイスティックがセンターに戻ってからENTER/YESキーを押します。
- ⑤ 正しく調整できた場合、Are you sure?と表示されますので、もう一度ENTER/YESキーを押してください。キャリブレーションが終了し、Completedと表示されます。

正しく調整できなかった場合は、Invalid Dataと表示されます。もう一度最初からやりなおしてください。



ジョイスティックは必ず止まるまで倒してください。何回操作してもInvalid Dataと表示されるときは、故障の可能性がありますので、(株)コルグ営業技術課またはお買い上げのお店に問い合わせてください。

### 19-3 アフタータッチのキャリブレーション

鍵盤を押し込んでもアフタータッチの効果が最大までかからないことがあります。そのような鍵盤があるときは、ここで調整してください。

- ① アフタータッチの効き具合の悪い鍵盤を、**1つだけ**押し込みます。
- ② 鍵盤から手を離してからENTER/YESキーを押します。
- ③ 正しく調整できた場合、Are you sure?と表示されますので、もう一度ENTER/YESキーを押してください。キャリブレーションが終了し、Completedと表示されます。

正しく調整できなかった場合は、Invalid Dataと表示されます。もう一度最初からやりなおしてください。

### 19-4 アサインابل・ペダル/スイッチのキャリブレーション

ペダルやスイッチによる効果のかかり具合は、そのペダルやスイッチの種類や機種によって異なります。そのためペダル等を交換したときに、踏み込んでもその効果が最大までかからなかったり、逆に効果が完全に切れないことがあります。このようなときはここで調整してください。

- ① 使用するペダルやスイッチをASSIGNABLE PDL/SW端子に接続します。

# 6. Program モード

## Program モードの機能

下の表は、Program モードの機能を一覧にしたもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、該当するページを記載しています。

ページ画面	内 容	参照ページ
1 プログラム・プレイ	プログラムの選択、トランスポーズ、オクターブ、パフォーマンス・エディット	P.52
2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リラティブ	オシレータ・タイプの設定、オシレータ2リラティブ	P.53
3 オシレータ・トーン	オシレータの設定、パン、センド*	P.54
4 ピッチ EG	ピッチ EG の設定	P.55
5 VDF	フィルターの設定*	P.56
6 VDF EG	フィルター EG の設定*	P.56
7 VDF キーボード・トラッキング	フィルター EG のキーボード・トラッキングの設定*	P.57
8 VDF ベロシティ・センシティビティ	フィルターのベロシティ・センシティビティの設定*	P.58
9 VDA EG	アンプ EG の設定*	P.69
10 VDA キーボード・トラッキング	アンプ EG のキーボード・トラッキングの設定*	P.60
11 VDA ベロシティ・センシティビティ	アンプ EG のベロシティ・センシティビティの設定*	P.61
12 ビブラート	ビブラートの設定*	P.62
13 ビブラート・コントローラ	ジョイスティック、アフタータッチの設定*	P.62
14 VDF MG	フィルター・モジュレーションの設定	P.63
15 VDF MG コントローラ/VDA レベル	ジョイスティック、アフタータッチの設定	P.64
16 コントローラ	ジョイスティック、アフタータッチの設定	P.64
17 エフェクトの選択	エフェクト・タイプ、エフェクト ON/OFF	P.65
18 ダイナミック・モジュレーションの設定	エフェクトのダイナミック・モジュレーション・ソースの設定	P.65
19 エフェクト・プレースメント	エフェクト・プレースメント、C/D パン、エフェクト1、2のL/Rレベル	P.65
20 エフェクト1パラメータ	エフェクト1のパラメータの設定	P.66
21 エフェクト2パラメータ	エフェクト2のパラメータの設定	P.66
22 リネーム・プログラム	プログラム名の変更	P.66
23 ライト・プログラム	プログラムを本体メモリーに保存	P.66

\* 「Page 2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リラティブ」のオシレータ・タイプでDOUBLE (ダブル・オシレータのプログラム) を選ぶと、これらのページでは、オシレータ1または2のパラメータが表示されます。オシレータ1と2は、VARIATION セクションの[1]と[2]キーで切り替えることができます。

## Page 1 プログラム・プレイ

iS40/iS50の鍵盤で演奏するプログラムを選択します。また、ここではパフォーマンス・エディットを行うことができます。パフォーマンス・エディットでは、細かい編集作業をせずに重要なプログラム・パラメータだけを調整することができます。

### プログラム [A11...F88, Dr11...Dr28]

PROGRAMセクションのBANKキーとNUMBERキーで、プログラムを選択します。

TEMPO/VALUEセクションのキー（またはダイヤル）、PROGRAMセクションのBANKキーとNUMBERキーで、プログラムを選択します。

ドラム・プログラム(Dr11~28)を選択するときは、PROGRAMセクションのBANKキーで[F (USER/DRUM)]を2回押して、ディスプレイにDrを表示させてからNUMBERキーを押します。ディスプレイにはバンク、ナンバー、プログラム名が表示されます。

iS40/iS50の内蔵メモリには下記の表のように、7つのバンクのプログラムがあります。

バンク	プログラム数	内 容
A	64	GMプログラム1~64 (ROM)
B	64	GMプログラム65~128 (ROM)
C, D, E	64×3	プリセット・プログラム (ROM)
F	64	ユーザー・プログラム (RAM)
Dr	16	ドラム・プログラム (ROM: 11~26, RAM: 27~28)

別売のフットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラのペダルでプログラムを変更する方法もあります。詳しくは、Disk/Globalモードの「Page 8 アサインابلペダルの設定」(P.44)や「Page 9 EC5エクスターナル・コントローラの設定」(P.45)をご覧ください。

プログラムを変更すると、MIDIプログラム・チェンジ・メッセージが送信されます。

## パフォーマンス・エディット

### パフォーマンス・エディット [-10...+10/-3...+3]

TRACK/CHANNELキーの上側(▲)または下側(▼)を押すと、該当するパフォーマンス・エディットが表示され(設定値は常に+00)、どちらかのキーを押すと値を変更することができます。

パフォーマンス・エディットが終わったらEXIT/NOキーを押すと、「Page 1 プログラム・プレイ」の画面へ戻ります。

パフォーマンス・エディットは-10~+10の値で設定します。このエディットで、それぞれに対応するプログラム・パラメータの値が変わります。ただし、この設定値はプログラム・パラメータからの相対値で、実際のプログラム・パラメータ値とは異なります。それぞれの設定を変更すると、両オシレータのパラメータが1つまたは複数変更されます(ドライ・エフェクト・バランスは除く)。



元のパラメータ値が最大値または最小値に達している場合は、パフォーマンス・エディットの値を変えても変化しません。

**VIBRATO INT.** (ビブラート・インテンシティ): 両オシレータのビブラート・インテンシティ・パラメータ(本書P.62)を調整して、ビブラートの深さを調整します。

**VDF CUTOFF** (VDFカットオフ): 両オシレータのVDFカットオフ・パラメータ(本書P.56)を変更して、プログラムの音色を調整します。1ステップごとにパラメータの値が5変化します。

**VDF EG INT.** (VDF EGインテンシティ): 両オシレータのVDF EGインテンシティ・パラメータ(本書P.56)を変更して、時間と共に変化するプログラムの音色を調整します。1ステップごとにパラメータの値が3変化します。

**ATTACK TIME** (アタック・タイム): 両オシレータのVDAアタック・タイム・パラメータ(本書P.59)を変更して、プログラムのアタック音の長さを調整します。1ステップごとにパラメータの値が5変化します。

**RELEASE TIME** (リリース・タイム): 両オシレータのVDFおよびVDAリリース・タイム・パラメータ(本書P.57、P.60)を変更して、プログラムのリリースの速さを調整します。1ステップごとにパラメータの値が5変化します。

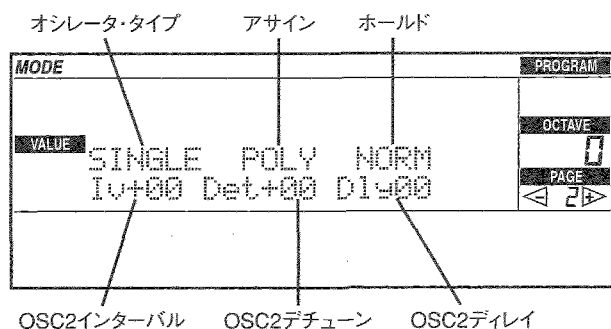
**VDA LEVEL** (VDAレベル): 両オシレータのVDAレベル・パラメータ(本書P.64)を変更して、プログラム全体の音量を調整します。1ステップごとにパラメータの値が5変化します。

**VELOCITY SENS.** (ベロシティ・センシティブリティ): プログラムの音が鍵盤を弾く強さによってどの程度影響を受けるかを調整します。両オシレータのVDFベロシティ・センシティブリティのEGインテンシティ・パラメータ(本書P.58)、VDAベロシティ・センシティブリティのアマウント・パラメータ(本書P.61)を変更することで調整します。1ステップごとにパラメータの値が5変化します。

**EFFECT BALANCE** (ドライ・エフェクト・バランス): エフェクト1と2のドライ・エフェクト・バランス・パラメータを変えることで、プログラムのエフェクトのかかっていないドライ音と、エフェクトのかかっている音のバランスを調整します。1ステップごとにパラメータの値が5変化します。

## Page 2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リラティブ

基本となるオシレータのタイプ、つまりそのプログラムで、1台あるいは2台のオシレータを使うか、あるいはドラム・キットを使うか、ということを選択します。また、ノート・オフ・メッセージを受信した後もプログラムが音を持続させるか、プログラムの発音はモノフォニックかポリフォニックにするか、ということも指定します。



### オシレータ・タイプ [SINGLE, DOUBLE, DRUMS]

プログラムの基本構造を決定するパラメータです。

**SINGLE** (シングル・オシレータのプログラム): プログラムは1台のオシレータしか使いません。最大同時発音数は32音です。

**DOUBLE** (ダブル・オシレータのプログラム): プログラムは2台のオシレータを使用します。複雑なサウンドを作ることにはできますが、プログラムの最大同時発音数は16音に限られます。

**DRUMS** (ドラム・プログラム): マルチサンプルでなくドラム・キットをプログラムのオシレータに割り当てることができます。詳細は後述するマルチサンプル/ドラム・キット・パラメータをお読みください。

### アサイン [MONO, POLY]

1つのMIDIチャンネルで受信したノート・メッセージにตอบสนองして一度に発音するプログラムの音数を設定します。

**MONO**: プログラムは一度に1音しか発音しません。

**POLY**: 和音を演奏することができます。

### ホールド [HOLD, NORM]

IS40/IS50で弾いた鍵盤を離れたときなどに送られるノート・オフ・メッセージが、プログラムの演奏音を終わらせるかどうかを設定します。

**HOLD**: 鍵盤を離れた後も音が出たままになります。ドラム音の演奏時に特に便利です。

その他のプログラムに関しては、通常**NORM**に設定します。

**NORM**: VDA EGサステイン・レベル・パラメータ(本書P.59)を0以外の数値にすると、そのプログラムの演奏音はいつまでも持続します。

### lv (OSC2インターバル) [-12...+12]

OSC1のピッチに対してOSC2のピッチを上下するパラメータで、プログラムが2音の和音で演奏できます。半音階ごとに最大1オクターブまで調整できます。

**+**の値: OSC2のピッチが上がります。

**-**の値: OSC2のピッチが下がります。

### Det (OSC2デチューン) [-50...+50]

OSC1とOSC2を互いにデチューンさせて、豊かなサウンドを作ります。

**+**の値: OSC2が標準ピッチより上がり、OSC1が標準ピッチより下がります。

**-**の値: +の値の逆になります。

設定値は、1セント単位でOSC1とOSC2の音程差を表していますので、下の表のように、片方のオシレータのピッチが上がると、もう片方は同じ量だけピッチが下がることになります。

デチューン	OSC1のピッチ	OSC2のピッチ
+50	-25セント	+25セント
:	:	:
+0	0セント	0セント
:	:	:
-50	+25セント	-25セント

### Dly (OSC2ディレイ) [00...99]

OSC2の発音の開始を遅らせて、OSC1の後にOSC2の音が出るようにすることができます。

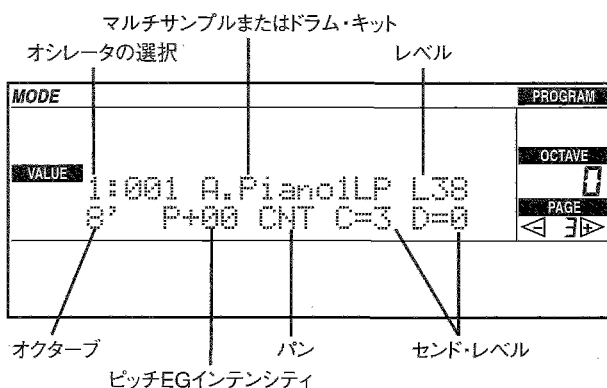
**0**: OSC1と同時にOSC2の音が出ます。



## Page 3 オシレータ・トーン

オシレータが使う波形を選択し、その他のオシレータに関する設定を行います。

このパラメータのほとんどは、選んだプログラムのタイプに関係なくいつでも設定できますが、「Page 2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リラティブ」(P.53)でオシレータ・タイプとしてドラム・プログラムを選択すると、パンポット・パラメータは表示されません。



### オシレータの選択

[1, 2]

「Page 2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リラティブ」(P.53)のオシレータ・タイプで、ダブル・オシレータのプログラムを選んだ場合、オシレータ1または2のパラメータをエディットするかを選択します。

オシレータ・タイプでドラム・プログラムを選択すると、ディスプレイには **Dr** と表示されます。

オシレータ1と2は、VARIATIONキーの[1]と[2]で切り替えることができます。

### マルチサンプルまたはドラム・キット

オシレータ・タイプでシングル・オシレータやダブル・オシレータのプログラムを選んだ場合、ここではオシレータが使う基本波形を選択します。マルチサンプルの番号と名前が表示されます。“NT”という略語の付いたマルチサンプルは、どの鍵盤で弾いても同じ音程で発音します。

ユーザーズ・ガイドの付録に、使用できるマルチサンプルのリストを掲載しましたので、参照してください。

オシレータ・タイプでドラム・プログラムを選択すると、ドラム・キット名が表示され、マルチサンプルの代わりにドラム・キットを選ぶことができます。ドラム・プログラムは、選んだドラム・キットのドラム音の割り当てとパンの設定をそのまま使います。その他の内容は、シングル・オシレータのプログラムと同様です。

### L (レベル)

[00...99]

オシレータのVDAの音量を設定します。

**大きい値**にしすぎると、コードを弾いたときにサウンドが歪む場合があります。その場合は、設定を小さくしてください。

オシレータの出力レベルは、演奏する鍵盤範囲と強さ(ペロシティ)に合わせて調整することができます。また、VDA EGを使って、単音の音量が時間とともに変化するように設定することもできます。詳しくは、「Page 9 VDA EG」(P.49)を参照してください。

### オクターブ

[4', 8', 16', 32']

オシレータの基本ピッチを、オクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは、8'に設定されています。

どのマルチサンプルにも音程の上限があるので、このオクターブ・パラメータを **4'** に設定し、OCTAVEキーかTRANPOSEキーを使ってさらに鍵盤のピッチを挙げると、マルチサンプルによっては、鍵盤の高音部を弾いたときに音が出ない場合があります。

ドラム・プログラムをエディットするときは、必ずこのパラメータを **8'** に設定してください。他の値に設定すると、ドラム・キットの鍵盤への割り当てが上下にずれてしまいます。

### P (ピッチEGインテンシティ)

[-99...+99]

オシレータのピッチが、ピッチEGによって影響を受ける度合を設定します。

**+**の値: 大きい値ほどピッチ変化の深さも大きくなります。

**-**の値: ピッチ変化が逆転します。

**0**: ピッチEGは働かず、音程はまったく変化しません。

ピッチEGは「Page 4 ピッチEG」(P.55)のパラメータで設定します。

### パン

[OFF, L15...L01, CNT, R01...R15]

オシレータのステレオ音像の定位を設定します。チャンネルA,Bからエフェクト部へ入力される、オシレータ信号のレベルを調整します。

**CNT**: サウンドの音像は中央に定位します。

**Lの値**: 左側に定位します。数値が大きくなるほど、音像は中央の位置から遠ざかります。

**Rの値**: 右側に定位します。

**OFF**: チャンネルAとBへのオシレータ出力がオフになります。

ドラム・プログラムの画面には、このパラメータは表示されません。個々のドラム・キットのパン設定が使用されます。

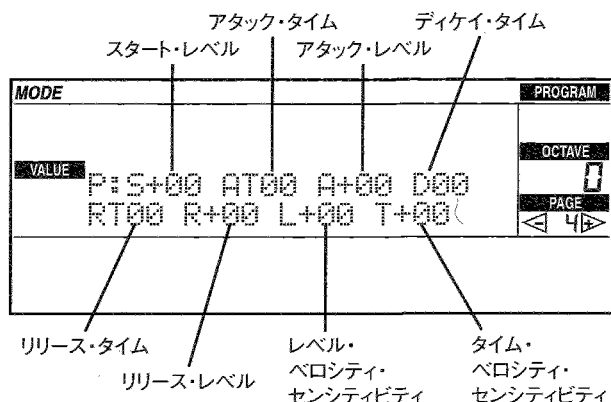
### C=/D= (センド・レベル)

[0...9]

チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られる、各トラックのレベルを設定します。

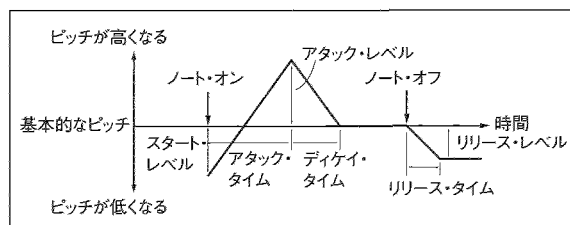
## Page 4 ピッチEG

ピッチEG (エンベロープ・ジェネレータ) は、プログラムの演奏ピッチが時間とともにどのように変わるかを決定するものです。



ダブル・オシレータのプログラムの場合、両オシレータが同じピッチEGを使いますが、各オシレータのEGが応答する程度を調整することができます。

ピッチ変化の合計 (ピッチEG、ピッチベンド・レバー、ピッチMGが行ったピッチの変更の合計量) は、3オクターブ以内に限られますので注意してください。さらに、マルチサンプルの中には、状況によって音程の変化する範囲がもっと狭くなるものもあります。



### S (スタート・レベル) [-99... +99]

プログラムが発音を始めるときのピッチを設定します。

**+**の値: 標準ピッチより高くなります。

**-**の値: 標準ピッチより低くなります。ピッチEGのインテンシティ・パラメータが+99あるいは-99のときに、ここを+99または-99にすると、ピッチがほぼ1オクターブ上下することになります。

**0**: プログラムは標準ピッチで発音を開始します。

### AT (アタック・タイム) [00...99]

ピッチがスタート・レベル (S) からアタック・レベル (A) まで移行する時間を設定します。

**0**: 一瞬のうちに移行します。

**99**: 最もゆっくりと移行します。

### A (アタック・レベル) [-99... +99]

プログラムがアタック・タイム (AT) を経過したときに到達するピッチを設定します。

前述のスタート・レベルのパラメータと同じ要領で設定してください。

### D (ディケイ・タイム) [00...99]

ピッチがアタック・レベル (A) から標準ピッチまで移行する時間を設定します。

前述のアタック・タイム・パラメータと同じ要領で設定してください。

### RT (リリース・タイム) [00...99]

鍵盤を離した後、ピッチが標準ピッチからリリース・レベル (R) まで移行する時間を設定します。

前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

### R (リリース・レベル) [-99... +99]

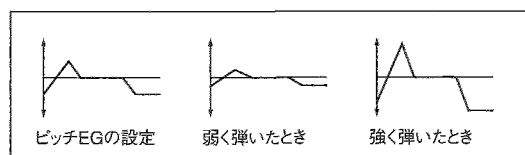
プログラムがリリース・タイム (RT) を経過したときに到達するピッチを設定します。

前述のスタート・レベルのパラメータと同じ要領で設定してください。

### L (レベル・ベロシティ・センシティビティ) [-99... +99]

鍵盤を弾く強さ、ノート・ベロシティに対してピッチEGが応答する変化の深さを指定します。

**0**: ピッチEGはベロシティの影響を受けません。

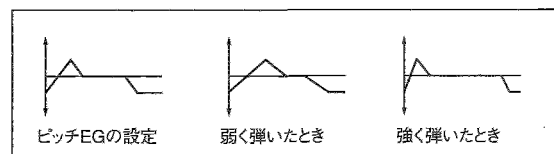


### T (タイム・ベロシティ・センシティビティ) [-99... +99]

鍵盤を弾く強さに対してピッチEGが応答する速さを指定します。

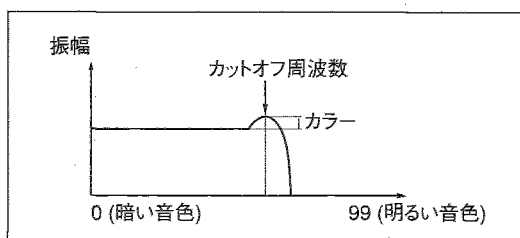
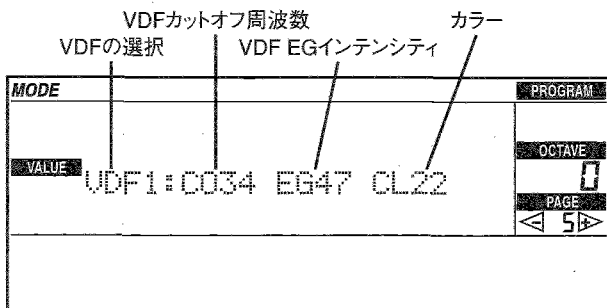
**大きい値**ほどピッチ変化は速くなります。

**0**にすると、ピッチEGはベロシティの影響を受けません。



## Page 5 VDF

音色を決めるフィルターを設定します。



### VDFの選択

[VDF1, VDF2]

ダブル・オシレータのプログラムを選んだ場合、どちらのオシレータのパラメータをエディットするかを選択します。

オシレータ1と2は、VARIATIONキーの[1]と[2]で切り替えることができます。

### CO (VDFカットオフ周波数)

[00...99]

VDFがフィルターをかけ始める周波数を設定します。

値が小さいほど音色が暗くもった感じになります。

### EG (VDF EG インテンシティ)

[00...99]

VDF EGがオシレータの音色に与える影響の深さを設定します。

大きい値ほど音色が大幅に変化します。

0: VDF EGは無効となり、音色の変化はまったくありません。

VDF EGは「Page 6 VDF EG」(P.56)のパラメータで設定します。

### CL (カラー)

[00...99]

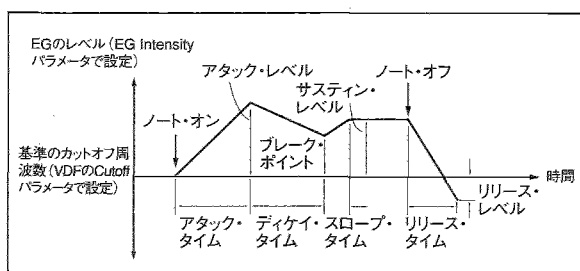
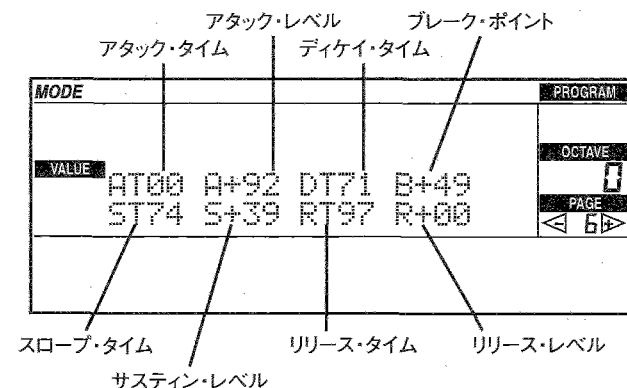
音色に独特なくせをつけます。

大きい値ほど、カットオフ周波数近辺での成分が強調され、VDF EGやVDFモジュレーションなどで生じたフィルターの変化が目立つようになります。

## Page 6 VDF EG

VDFのカットオフ周波数が時間と共にどのように変化するかを決定する、VDF EG (エンベロープ・ジェネレータ) の形を設定します。

「Page 5 VDF」(P.56)のEGインテンシティ・パラメータを使って、オシレータのEGによる影響の度を調整することができます。また、「Page 7 VDF キーボード・トラッキング」(P.57)のパラメータの設定で、演奏する鍵盤位置や強さに対応して、自動的にEGを変化させることもできます。オシレータ1と2は、VARIATIONキーの[1]と[2]で切り替えることができます。



### AT (アタック・タイム)

[00...99]

VDFが標準のカットオフ周波数からアタック・レベル(A)まで移行する時間を設定します。

0: 一瞬のうちに移行します。

99: 最もゆっくりと移行します。

### A (アタック・レベル)

[-99...+99]

VDFがアタック・タイム(AT)を経過したときに到達するカットオフ周波数を設定します。

+: アタック・レベルが標準のカットオフ周波数より高くなります。

-: アタック・レベルが標準のカットオフ周波数より低くなります。

### DT (ディケイ・タイム)

[00...99]

VDFがアタック・レベル(A)からブレイク・ポイント(B)まで移行する時間を設定します。

前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**B (ブレイク・ポイント) [-99... +99]**

VDF がディケイ・タイム (DT) を経過したときに到達するカットオフ周波数を設定します。  
 前述のアタック・レベルのパラメータと同じ要領で設定してください。

**ST (スロープ・タイム) [00...99]**

VDF がブレイク・ポイント (B) からサステイン・レベル (S) まで移行する時間を設定します。  
 前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**S (サステイン・レベル) [-99... +99]**

VDF がスロープ・タイム (ST) を経過したときに到達するカットオフ周波数を設定します。  
 前述のアタック・レベルのパラメータと同じ要領で設定してください。

**RT (リリース・タイム) [00...99]**

鍵盤を離すなど、その音が終わった後、VDF がサステイン・レベル (S) からリリース・レベル (R) まで移行する時間を設定します。  
 前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**R (リリース・レベル) [-99... +99]**

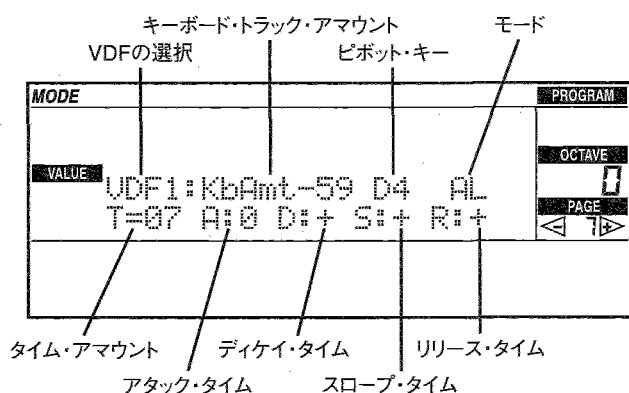
VDF がリリース・タイム (RT) を経過したときに到達するカットオフ周波数を設定します。  
 前述のアタック・レベルのパラメータと同じ要領で設定してください。

**Page 7 VDF キーボード・トラッキング**

演奏する鍵盤の位置に応じて、カットオフ周波数を調整する機能です。これによって、高音部を弾くほど音色が明るくなるような、多くのアコースティック楽器のサウンドをリアルに再現することができます。

トラッキング機能の効果は、キーボード・トラック・アmount、ピボット・キー、モードの各パラメータで設定します。

キーボード・トラッキングで VDF EG の速度を変化させることができます。4つのEGタイム・パラメータは、演奏する鍵盤位置によって短くしたり長くしたりすることができます。

**VDFの選択 [VDF1/VDF2]**

ダブル・オシレータのプログラムを選んだ場合、どちらのオシレータのパラメータをエディットするかを選択します。

オシレータ1と2は、VARIATIONキーの[1]と[2]で切り替えることができます。

**KbAmt (キーボード・トラック・アmount) [-99... +99]**

キーボード・トラッキングによって、カットオフ周波数がどの位変化するかを指定します。これは、次のモード・パラメータの設定によって決定します。

**大きい値**ほど変化が大きくなります。

**+**の値: ピボット・キー・パラメータで指定したキーより上で弾くと音色が明るくなり、指定したキーより下弾くと音色が暗くなります。

**-**の値: +の値と逆の効果が得られます。

**-50**: ピボット・キー・パラメータで指定したキーのカットオフ周波数が、その他の音の標準カットオフ周波数として使われるので、どの音域でもカットオフ周波数は変化しません。

**0**: カットオフ周波数は、発音ピッチに正比例して変化します。これは、次のモード・パラメータをOFFに設定したときと同じ結果になります。

**ピボット・キー [C-1...G9]**

キーボード・トラッキング機能の中心点となる音を設定します。このキーの役割は、次のモード・パラメータの設定によって決定します。

**モード [OF, LO, HI, AL]**

キーボード・トラッキング機能の対象となる、音の範囲を設定します。

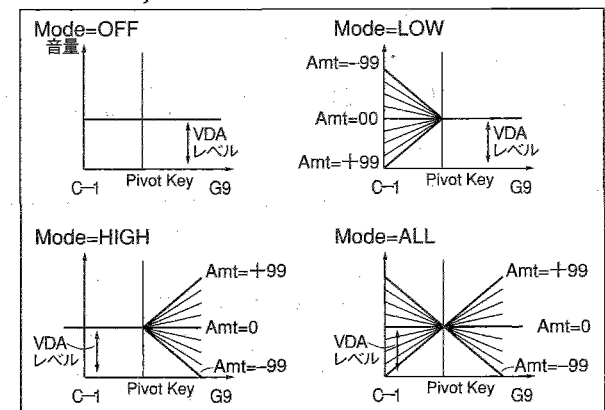
**OF (OFF)**: キーボード・トラッキング機能がオフになるので、音程に正比例したキーボード・トラッキングとなります。

**LO (LOW)**: ピボット音より下の音が、キーボード・トラッキングの対象範囲となります。

**HI (HIGH)**: ピボット音より上の音が、対象範囲となります。

**AL (ALL)**: ピボット音を基準として、すべての音のカットオフ周波数を調整します。

AmtとPivot Keyの設定によるモードごとの音量の変化



**T (タイム・アmount)****[00...99]**

キーボード・トラッキングによって、VDF EGのスピードが受ける影響の深さを設定します。

**大きい値ほど**変化が大きくなります。

**0:** EGスピードは変化しません。

キーボード・トラッキングによって、EGの各部分のタイムは、下記の4つのパラメータで設定してください。

**A (アタック・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングが、アタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

**+**: キーボード・トラッキングによって、アタック・タイムが短くなります。

**-**: キーボード・トラッキングによって、アタック・タイムが長くなります。

**0:** アタック・スピードは影響を受けません。

**D (ディケイ・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングが、ディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**S (スローブ・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングが、スローブ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

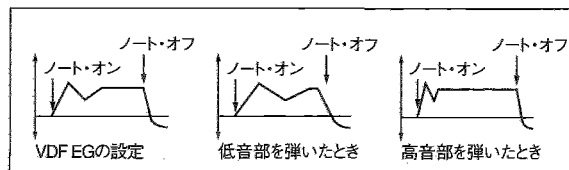
前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**R (リリース・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングが、リリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

すべてのパラメータが+の値のとき



## Page 8 VDFペロシティ・センシティブ ティ

iS40/iS50は、鍵盤上での演奏タッチや、外部MIDI機器からノート・メッセージと一緒に受信したMIDIペロシティに従って、VDF EGを調整することができます。ピアノなど強いタッチで演奏するほど明るい音色が出るような楽器を、簡単にシミュレートできます。また、VDAが変化しないときでもペロシティに応じてフィルタを様々に変化さるといふ、面白い効果を出すこともできます。

**VDFの選択****[VDF1/VDF2]**

ダブル・オシレータのプログラムを選んだ場合、どちらのオシレータのパラメータをエディットするかを選択します。

オシレータ1と2は、VARIATIONキーの[1]と[2]で切り替えることができます。

**EG (EG インテンシティ)****[-99... +99]**

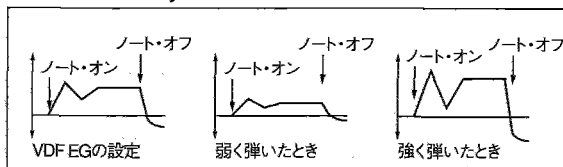
鍵盤を強く強さによって、VDF EGが受ける影響の深さを指定します。

**+**の値: 弱く弾いたときにEGの深さは小さくなり、カットオフ周波数の変化も小さくなります。

**-**の値: 強く弾いたときにEGの深さが小さくなります。

**0:** 「Page 5 VDF」(P.56)のEGインテンシティ・パラメータで指定した深さとなります。

VDF EG Intensityの設定が+の値のとき

**CL (カラー)****[-99... +99]**

鍵盤を強く強さによって、オシレータ音のレゾナンスが受ける影響の深さを指定します。

**+**の値: 強く弾くとレゾナンスが大きくなり、弱く弾くとレゾナンスは減少します。

**-**の値: +の値と逆の効果となります。

**0:** 「Page 5 VDF」(P.56)のカラー・パラメータで指定したレゾナンスとなります。

**T (タイム・アmount)****[00...99]**

ペロシティによって、VDF EGのスピードが受ける影響の深さを設定します。

**値が大きいほど**変化が大きくなります。

**0:** EGスピードは変化しません。

ペロシティによって、EGの各部分のタイムは、次の4つのパラメータを使って設定してください。

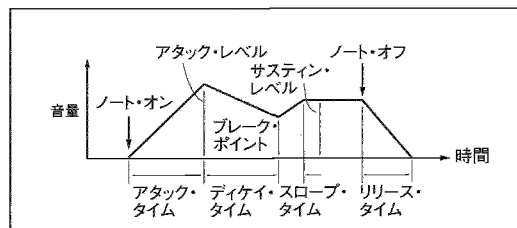
**A (アタック・タイム)** [−, 0, +]

ペロシティが、アタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

**+**: 鍵盤を強く弾くほど、アタック・タイムが短くなります。

**−**: 鍵盤を強く弾くほど、アタック・タイムが長くなります。

**0**: アタック・タイムは影響を受けません。

**D (ディケイ・タイム)** [−, 0, +]

ペロシティが、ディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**S (スロープ・タイム)** [−, 0, +]

ペロシティが、スロープ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

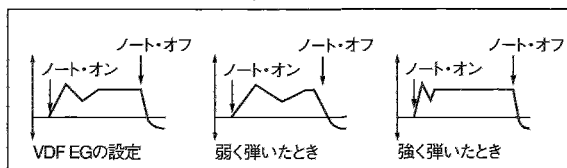
前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**R (リリース・タイム)** [−, 0, +]

ペロシティが、リリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

すべてのパラメータが+の値のとき

**Page 9 VDA EG**

オシレータのVDAレベルが時間と共にどのように変化するかを決定づける、VDA EG (エンベロープ・ジェネレータ)の形を設定します。



「Page 10 VDAキーボード・トラッキング」(P.60)のパラメータを使って、演奏する鍵盤位置や強さに応じて自動的にEGを変化させることができます。

**VDAの選択** [VDA1/VDA2]

ダブル・オシレータのプログラムを選んだ場合、どちらのオシレータのパラメータをエディットするかを選択します。

オシレータ1と2は、VARIATIONキーの[1]と[2]で切り替えることができます。

**AT (アタック・タイム)** [00...99]

音を弾いたときに、VDAが音量0からアタック・レベル(A)まで移行する時間を設定します。

**0**: 一瞬のうちに移行します。

**99**: 最もゆっくりと移行します。

**A (アタック・レベル)** [+00...+99]

VDAがアタック・タイム(AT)を経過したときに到達する音量レベルを設定します。

**値が大きい**ほどアタック音のレベルが上がります。

**+0**: 音量が0になるので、音が聞こえ始めるタイミングが遅くなります。

**DT (ディケイ・タイム)** [00...99]

VDAがアタック・レベル(A)からブレイク・ポイント(B)まで移行する時間を設定します。

前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**B (ブレイク・ポイント)** [+00...+99]

VDAがディケイ・タイム(DT)を経過したときに到達する音量レベルを設定します。

前述のアタック・レベルのパラメータと同じ要領で設定してください。

**ST (スロープ・タイム)** [00...99]

VDAがブレイク・ポイント・レベル(B)からサスティン・レベル(S)まで移行する時間を設定します。

前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**S (サスティン・レベル)** [+00...+99]

VDAがスロープ・タイム(ST)を経過したときに到達する音量レベルを設定します。

前述のアタック・レベルのパラメータと同じ要領で設定してください。

**RT (リリース・タイム)****[00...99]**

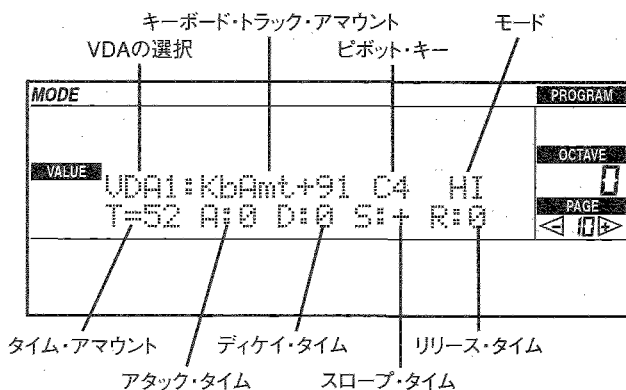
鍵盤を離すなど、その音が終わった後、VDAがサスティン・レベル(S)から0音量まで移行する時間を設定します。前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**Page 10 VDAキーボード・トラッキング**

演奏する鍵盤の位置に応じて、オシレータの音量レベルを調整します。これによって、高音部を弾くほど音が大きくなるような管楽器など、多くのアコースティック楽器のサウンドを忠実に再現することができます。

トラッキング機能の効果は、キーボード・トラック・アマウント・パラメータ、ピボット・キー・パラメータ、モード・パラメータで設定します。

キーボード・トラッキングでは、VDA EGの速度を変化させることができます。

**VDAの選択****[VDA1/VDA2]**

ダブル・オシレータのプログラムを選んだ場合、どちらのオシレータのパラメータをエディットするかを選択します。

オシレータ1と2は、VARIATIONキーの[1]と[2]で切り替えることができます。

**KbAmt (キーボード・トラック・アマウント) [-99...+99]**

キーボード・トラッキングによって、音量がどの位変化するかを指定します。これは、次のモード・パラメータの設定によって決定します。

**0:** どの音を弾いても音量が同じになります。これはモード・パラメータをOFFに設定したときと同じです。

**ピボット・キー****[C-1...G9]**

キーボード・トラッキング機能の中心点となる音を設定します。このキーの役割は、次のモード・パラメータの設定によって決定します。

**モード****[OF, LO, HI, AL]**

キーボード・トラッキング機能の対象となる、鍵盤の範囲を設定します。

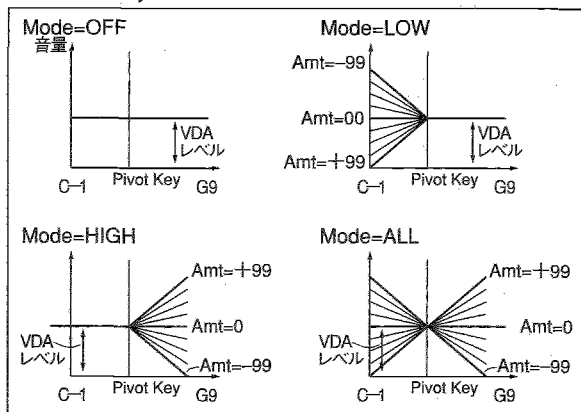
**OF (OFF):** キーボード・トラッキング機能がオフになるので、どの音を弾いても同じ音量となります。

**LO (LOW):** ピボット音より下の音が、キーボード・トラッキングの対象範囲となります。

**HI (HIGH):** ピボット音より上の音が、対象範囲となります。

**AL (ALL):** ピボット音を基準として、すべての音のレベルを調整します。

AmtとPivot Keyの設定によるモードごとの音量の変化

**T (タイム・アマウント)****[00...99]**

キーボード・トラッキングによって、VDA EGのスピードが受ける影響の深さを設定します。

**値が大きい**ほど変化が大きくなります。

**0:** EGスピードは変化しません。

キーボード・トラッキングによって、EGの各部分のタイムは、下記の4つのパラメータで設定してください。

**A (アタック・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングが、アタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

**+**: キーボード・トラッキングによって、アタック・タイムが短くなります。

**-**: キーボード・トラッキングによって、アタック・タイムが長くなります。

**0:** アタック・スピードは影響を受けません。

**D (ディケイ・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングが、ディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**S (スロープ・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングが、スロープ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

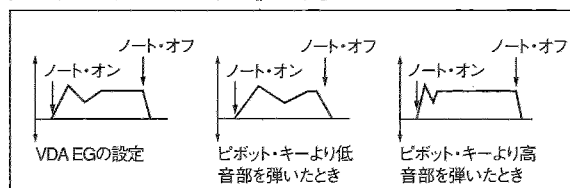
前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

**R (リリース・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングが、リリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

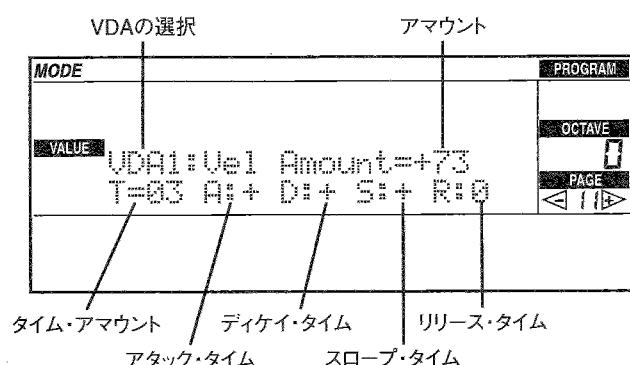
すべてのパラメータが+の値のとき



## Page 11 VDAベロシティ・センシティブ ティ

IS40/iS50は、鍵盤上での演奏タッチや、外部MIDI機器からノート・メッセージと一緒に受信したMIDIベロシティに従って、VDA EGを調整することができます。強いタッチで演奏するほどアタックやディケイ部分が目立つようにすることができます。

下段の5つのパラメータで、鍵盤を強く強さによってVDA EGのスピードを変化させることができます。4つのEG部分をそれぞれノート・ベロシティによって短くしたり長くしたりします。



### VDAの選択 [VDA1/VDA2]

ダブル・オンレータのプログラムを選んだ場合、どちらのオンレータのパラメータをエディットするかを選択します。

オンレータ1と2は、VARIATIONキーの[1]と[2]で切り替えることができます。

### Amount (アマウント) [-99... +99]

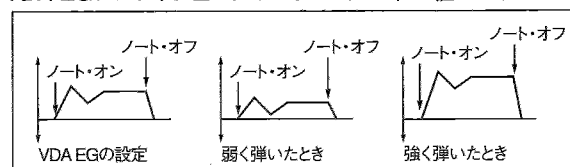
ノート・ベロシティに対して、VDA EGがどの程度変化するかを指定します。

**+**の値: 弱く弾いたときにEGの深さは小さくなり、レベルの変化も小さくなります。

**-**の値: 強く弾いたときにEGの深さが小さくなります。

**0**: アタック・タイム、ディケイ・タイム、スロープ・タイム、リリース・タイムの各パラメータで指定した深さとなります。

VDA EGアンプリチュードのパラメータが+の値のとき



### T (タイム・アマウント)

[00...99]

ベロシティによってVDA EGのスピードが受ける影響の深さを設定します。

**値が大きい**ほど変化が大きくなります。

**0**: EGスピードは変化しません。

ベロシティによってEGの各部分のタイムを長くするか短くするかは、下記の4つのパラメータを使って設定してください。

### A (アタック・タイム)

[-, 0, +]

ベロシティがアタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

**+**: 鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムが短くなり(アタックが速くなり)ます。

**-**: 長くなります。

**0**: アタック・スピードは影響を受けません。

### D (ディケイ・タイム)

[-, 0, +]

ベロシティがディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

### S (スロープ・タイム)

[-, 0, +]

ベロシティがスロープ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

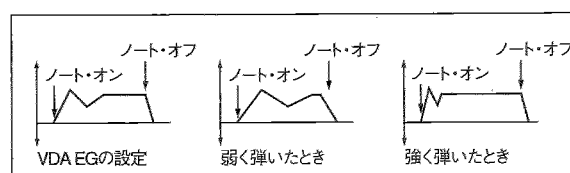
前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。

### R (リリース・タイム)

[-, 0, +]

ベロシティがリリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

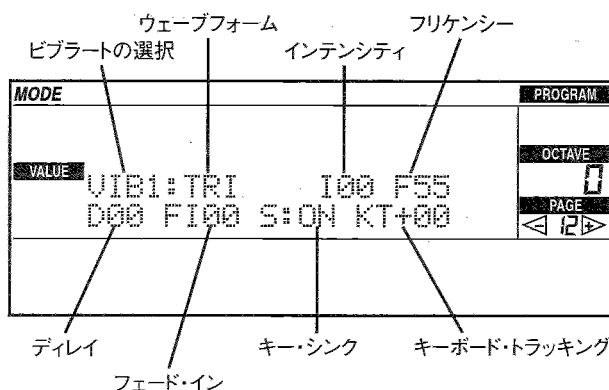
前述のアタック・タイムのパラメータと同じ要領で設定してください。





## Page 12 ビブラート

ビブラートをコントロールするための設定を行います。  
ここでは、多くのアコースティック楽器で作り出すようなビブラート効果をシミュレートします。  
ダブル・オシレータのプログラムでは、各オシレータのピッチをそれぞれ別個に変調することができます。



### ビブラートの選択 [VIB1, VIB2]

ダブル・オシレータのプログラムを選んだ場合、どちらのオシレータのパラメータをエディットするかを選択します。

オシレータ1と2は、VARIATIONキーの[1]と[2]で切り替えることができます。

### ウェーブフォーム [TRI...RANDM]

オシレータのピッチを変調するときに使う波形を選びます。

TRI (三角波)		SQUAR (矩形波)	
SAWUP (ノコギリ波-上向き)		RANDM (ランダム)	
SAWDN (ノコギリ波-下向き)			

### I (インテンシティ) [00...99]

自動ピッチ・モジュレーションの深さを設定します。

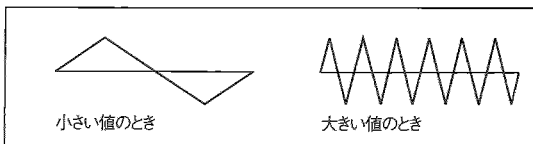
**99:** 選んだ波形によって1~2オクターブまでピッチが変化します。

**0:** モジュレーションはかかりません。

### F (フリケンシー) [00...99]

ピッチ・モジュレーションの速さを設定します。

**値が大きいほどモジュレーションも速くなります。**



### D (ディレイ) [00...99]

自動ピッチ・モジュレーションの開始を遅らせるパラメータです。

**大きい値**にするほど開始が遅れます。

**0:** 音の発音と同時にモジュレーションが始まります。

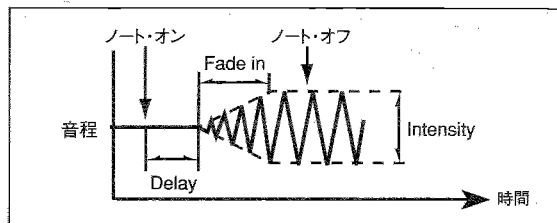
### FI (フェード・イン) [00...99]

自動ピッチ・モジュレーションがフェード・インするための設定を行います。

小さな変調から始まり、次第にその深さが大きくなって、インテンシティ・パラメータで設定した深さまで到達します。

**値が大きいほど、フェード・インに時間がかかります。**

**0:** フェード・インしません。インテンシティ・パラメータで設定した深さで、すぐに変調が始まります。



### S (キー・シンク) [ON, OFF]

各鍵盤を弾くたびに、ピッチMGをリセットするかどうかを指定します。

**ON:** 鍵盤を弾くたびに、変調波形がリセットされます。

**OFF:** 最初に弾いた波形の標準周波数が、周期的に続きます。コードを弾くときは、この設定をOFFにすることをおすすめします。アルペジオ風にコードを弾いたとき、各音にユニゾンでモジュレーションがかかります。

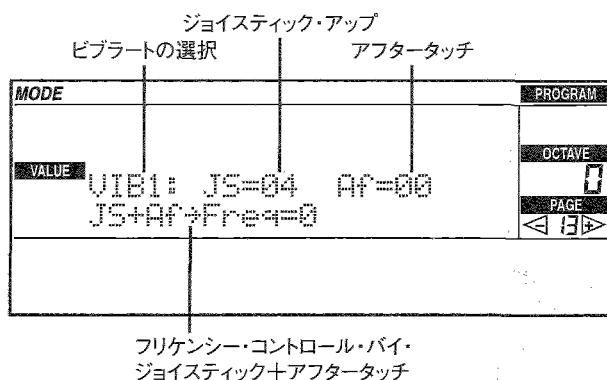
### KT (キーボード・トラッキング) [-99... +99]

弾く鍵盤の範囲に応じて、ビブラートの速さを調整します。

**+**の値: 値が大きいほど中央より上の音にかかるモジュレーションが速くなり、中央より下の音のモジュレーションは遅くなります。

**-**の値: +の値の逆の効果が出ます。

## Page 13 ビブラート・コントローラ



### ビブラートの選択 [VIB1, VIB2]

ダブル・オシレータのプログラムを選んだ場合、どちらのオシレータのパラメータをエディットするかを選択します。

オシレータ1と2は、VARIATIONキーの[1]と[2]で切り替えることができます。

**JS (ジョイスティック・アップ) [00...99]**

ジョイスティックを向こう側に倒したときにかかる、変調の最大の深さを設定します。

「Page 12 ピブラート」(P.62)のインテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はジョイスティックを動かすまでは指定したモジュレーションはかかりません。

**Af (アフタータッチ) (S40) [00...99]**

アフタータッチでかかる、変調の最大の深さを設定します。

「Page 12 ピブラート」(P.62)のインテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はアフタータッチをかけるまでは指定したモジュレーションはかかりません。

**JS + Af → Freq (フリケンシー・コントロール・バイ・ジョイスティック+アフタータッチ) [0...9]**

ジョイスティックを向こう側に倒すか、アフタータッチをかけることで、変調を速くさせるパラメータです。

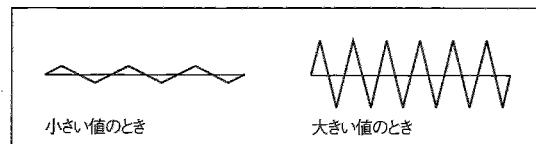
**値が大きいほどモジュレーションが速くなります。**

**0:** ジョイスティックやアフタータッチでは、コントロールできません。

**I (インテンシティ) [00...99]**

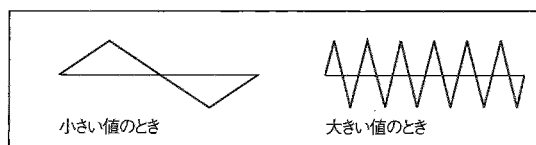
自動VDFモジュレーションの深さを設定します。

**0:** モジュレーションはかかりません。

**F (フリケンシー) [00...99]**

カットオフ周波数を変調するときの速さを設定します。

**値が大きいほど、モジュレーションも速くなります。**

**D (ディレイ・タイム) [00...99]**

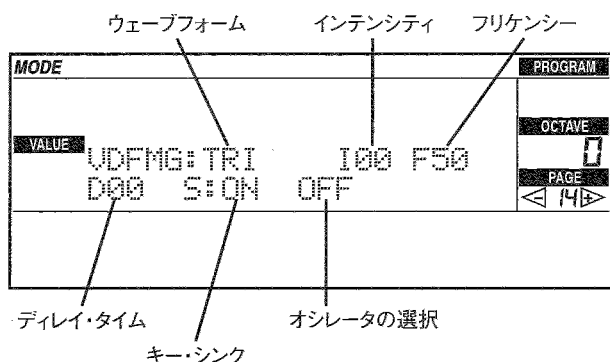
自動VDFモジュレーションの開始を遅らせるパラメータです。

**大きい値ほど、開始が遅れます。**

**0:** 音の発音と同時にモジュレーションが始まります。

**Page 14 VDF MG**

選択したウェーブフォームを使ってフィルターのカットオフ周波数を変更します。ピッチと違って、ダブル・オシレータのプログラムのVDFには、1つのMGでモジュレーションをかけます。

**ウェーブフォーム [TRI...RANDM]**

VDFカットオフ周波数の変調に使用する波形を選択します。

TRI (三角波)		SQUAR (矩形波)	
SAWUP (ノコギリ波-上向き)		RANDM (ランダム)	
SAWDN (ノコギリ波-下向き)			

**S (キー・シンク) [ON, OFF]**

各音を弾くたびにVDF MGをリセットするかどうかを指定します。

**ON:** ノートを弾くたびに変調波形がリセットされます。

**OFF:** 最初に演奏した音の波形が標準周波数で周期的に続き、後にどの音を演奏しても関係ありません。コードを弾くときはOFFに設定して、アルペジオ風のコードで弾いても各音にユニゾンでモジュレーションがかかるようにすることをおすすめします。

**オシレータの選択 [OFF, OSC1, OSC2, BOTH]**

VDFモジュレーションがかかるオシレータを指定します。OSC1またはOSC2,あるいはこの両方のカットオフ周波数を変調することができます。

**OFF:** VDF MGもオフになります。

## Page 15 VDF MGコントローラ/VDAレベル



### VDFMG (VDF MGコントローラ)

#### JS (ジョイスティック・ダウン) [00...99]

ジョイスティックを手前に倒したときにかかる、変調の最大の深さを設定します。

「Page 14 VDF MG」(P.63)のインテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はジョイスティックを動かすまでは指定したモジュレーションはかかりません。

#### Af (アフタータッチ) [00...99]

アフタータッチでかかる、変調の最大の深さを設定します。「Page 14 VDF MG」(P.63)インテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はアフタータッチをかけるまでは指定したモジュレーションはかかりません。

### VDA Level (VDAレベル)

#### Af (アフタータッチ) [-99... +99]

アフタータッチによる音量の変化を設定します。

**値が大きいくほど**、音量の変化が大きくなります。

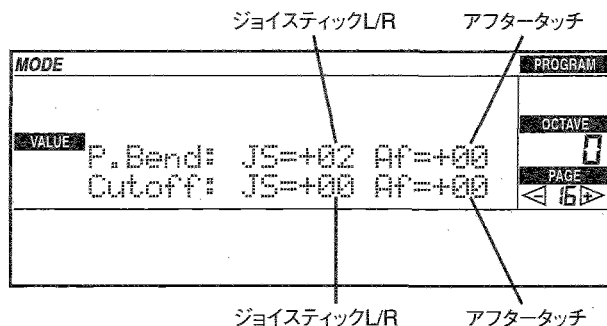
**＋の値:** 鍵盤を押し込むほど音が大きくなります。

**－の値:** 鍵盤を押し込むほど音が小さくなります。

## Page 16 コントローラ

プログラムのピッチ、フィルターのカットオフ周波数、音量レベルを、ジョイスティックやアフタータッチでコントロールするための設定を行います。

これらのパラメータで、ピッチ、カットオフ周波数、音量が直接コントロールされます。ピッチMGとVDF MGで述べたジョイスティックやアフタータッチのパラメータと違って、変調の量や速度をコントロールするものではありません。



### P.Bend (ピッチ・ベンド)

#### JS (ジョイスティックL/R) [-12... +12]

ジョイスティックを左右に動かしたときにピッチが変化する範囲を、半音単位で指定します。

**12:** 1オクターブのピッチベンド効果となります。

**＋の値:** ジョイスティックを右に倒したときにピッチが上がります、左に倒すとピッチが下がります。

**－の値:** ジョイスティックを右に倒したときにピッチが下がります、左に倒すとピッチが上がります。

音色または弾く鍵盤の位置によっては、ピッチが±1オクターブ変化しないものがあります。

#### Af (アフタータッチ) [-12... +12]

アフタータッチをかけたときにピッチが変化する範囲を、半音単位で指定します。

**12:** 1オクターブのピッチベンド効果となります。

**＋の値:** 鍵盤を押し込むとピッチが上がります。

**－の値:** 鍵盤を押し込むとピッチが下がります。

### Cutoff (カットオフ)

#### JS (ジョイスティックL/R) [-99... +99]

ジョイスティックを左右に動かしたときに、カットオフ周波数が変化する最大範囲を指定します。

**大きい値ほど**、変化する範囲も大きくなります。

**＋の値:** ジョイスティックを右に倒したときに明るい音になり、左に倒すと暗くこもった音になります。

**－の値:** ジョイスティックを右に倒したときに暗くこもった音になり、左に倒すと明るい音になります。

#### Af (アフタータッチ) [-99... +99]

アフタータッチをかけたときに、カットオフ周波数が変化する最大範囲を指定します。

**大きい値ほど**、変化する範囲も大きくなります。

**＋の値:** 鍵盤を押し込んだときに明るい音になります。

**－の値:** 鍵盤を押し込んだときに暗くこもった音になります。

## Page 17 エフェクトの選択

2系統のデジタルプロセッサを使って、プログラムにエフェクトをかけることができます。この2系統のデジタルプロセッサは、同時に2種類のエフェクトをかけることができ、プログラムの演奏にさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

### エフェクト・タイプ [00:No Effect...47:Delay/Rotary]

エフェクトは、独立してエフェクト1とエフェクト2の2つのタイプを選ぶことができます。

各エフェクト・タイプについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

### エフェクトON/OFF [OFF, ON]

エフェクトのON/OFFを切り替えます。

選んだエフェクトは、別売のフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラで、エフェクトのON/OFFを切り替えることができます。詳しくは、Disk/Globalモードの「Page 8 アサインابل・ペダルの設定」(P.44)や「Page 9 EC5エクスターナル・コントローラ」(P.45)を参照してください。

## Page 18 ダイナミック・モジュレーションの設定

エフェクトのダイナミック・モジュレーションを設定します。

### Mod (モジュレーション・ソース)[NONE, JS UP...VDA-EG]

ダイナミック・モジュレーションをコントロールするソースを設定します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、コントロールできるパラメータについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

### I (インテンシティ) [- 15... + 15]

モジュレーションの効き具合を設定します。

－の値: 逆の効果がかけられます。

## Page 19 エフェクト・プレースメント

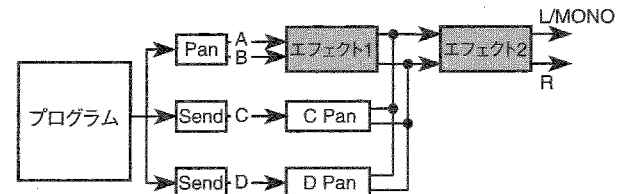
プログラムへエフェクトをかける2系統のシグナル・プロセッサの組み合わせ(チャンネルC、Dのパンとレベル設定を含む)を指定します。

### Placement (プレースメント) [SERIAL, PARALLEL1, PARALLEL2, PARALLEL3]

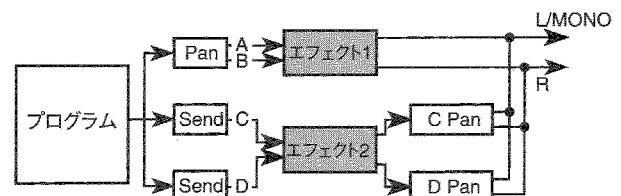
エフェクトと、チャンネルC、DのC/DパンとL/Rレベルの配置を指定します。

プログラムごとのパンやエフェクトへのセンド・レベルは、「Page 3 オシレータ・トーン」(P.54)でトラックごとに設定します。

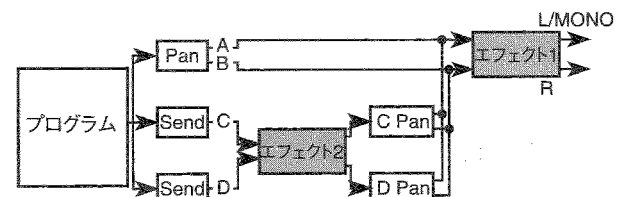
**SERIAL:** チャンネルA、Bに対しエフェクト1、2がかかります。また、チャンネルC、Dからの信号は、エフェクト1の後で、C Pan、D Panで設定した定位でミックスされるため、エフェクト2だけがかかるようになります。



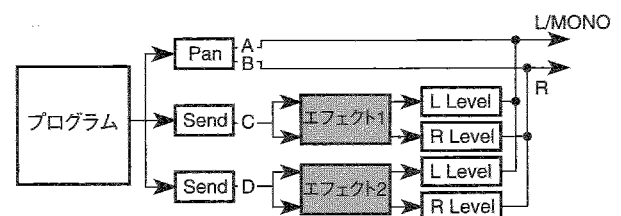
**PARALLEL1:** チャンネルA、Bに対しエフェクト1がかかります。チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。また、エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。最終的に2つのエフェクトからの信号がミックスされます。



**PARALLEL2:** チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。そして、チャンネルA、Bとミックスしてからエフェクト1をかけます。



**PARALLEL3:** チャンネルCに対しエフェクト1がかかります。チャンネルDに対しエフェクト2がかかります。そしてエフェクト1、2のレフト/ライト・レベルを設定し、チャンネルA、Bとミックスされます。この設定は、エフェクトのかかっていないドライなサウンドとエフェクトのかかっているウェットなサウンドをミックスするという、エフェクトのセンド/リターンになります。



### C (Cパン) [OFF, R, 99:01...01:99, L]

チャンネルCからの信号の定位を設定します。

プレースメントにSERIAL、PARALLEL1、PARALLEL2を選択したときに表示されます。

**L:** 信号は左側に定位します。

**R:** 信号は右側に定位します。

**OFF:** 信号はオフになります。

**D (Dバン)****[OFF, R, 99:01...01:99, L]**

チャンネルDからの信号の定位を設定します。

プレースメントにSERIAL、PARALLEL 1、PARALLEL 2を選択したときに表示されます。

**L:** 信号は左側に定位します。

**R:** 信号は右側に定位します。

**OFF:** 信号はオフになります。

**1L/1R (エフェクト1レフト/ライト・レベル)****[0...9]**

エフェクト1からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

**大きい値**ほど、チャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。

**0:** 信号はオフになります。

**2L/2R (エフェクト2レフト/ライト・レベル)****[0...9]**

エフェクト2からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

**大きい値**ほど、チャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。

**0:** 信号はオフになります。

**Page 20 エフェクト1パラメータ****Page 21 エフェクト2パラメータ**

「Page 17 エフェクトの選択」(P.65)で選択したエフェクトのパラメータを設定します。ここはプログラムで使用するエフェクトのパラメータを設定するページです。他のモードで使用するエフェクトは、それぞれのモードごとに設定します。

エフェクトのパラメータは、使用するエフェクトによって異なります。それぞれのパラメータについては、「7. エフェクト」(P.67)を参照してください。

**Page 22 リネーム・プログラム**

プログラムのタイトルを変更することができます。

プログラムのタイトルは、10文字まで使用することができます。

使用できる文字は以下のとおりです。

```

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789? ! , . : ; ' " + - = # & @ $
% ^ & * ( ) [ ] < > * / _ | ^ + +

```

①CURSORキーを使って変更する文字の位置にカーソルを合わせ、TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)で文字を変更してください。

②RESETキーを押すと、カーソル上の文字をコピーして、その位置に文字を挿入することができます。

TAP TEMPOキーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。

**Page 22 ライト・プログラム**

エディットしたプログラムを、本体のユーザー・プログラム(F11~88、Dr27~28)に記憶(ライト)させる機能です。

他のページでREC/WRITEキーを押すと、このページに入ることができます。

①TEMPO/VALUEセクションのキー(またはダイヤル)を押して、ライト先のプログラム・ナンバーを表示します。

プログラム・ナンバーは、PROGRAMセクションのBANKキーとNUMBERキーでも入力することができます。

通常のプログラムをセーブする場合は、F11~88を選びます。またドラム・プログラムの場合はDr27またはDr28を選びます。

ドラム・プログラムを選択するときは、PROGRAMセクションのBANKキーで[F (USER/DRUM)]を2回押して、ディスプレイに**Dr**と表示させてからNUMBERキーを押します。

②ENTER/YESキーを押します。



ライト・プログラムを実行するとライト先になるプログラムのデータは消去されますが、これを復活させることはできません。

# 7. エフェクト

この章では、iS40/iS50の各モードで設定するエフェクト・タイプについて説明します。

アレンジメント・プレイ、バックিং・シーケンス、プログラム、ソング・プレイ、ソング・エディットの各モードには、それぞれエフェクトを設定するページがあります。エフェクトはトータルサウンドを作り上げるうえで、とても重要なものです。

エフェクトとは、ずばり「効果」を意味する言葉です。楽器の音または演奏される音全体に、特別なデジタル処理をほどこすことによって、深みや奥行きを出したり、強烈なキャラクターを加えたりするもので、音楽作りの仕上げには欠かせない手段です。iS40/iS50では、トータルサウンドをまとめる上で通常必要不可欠といわれるリバーブ、コーラス等をはじめ、エキサイターやエンハンサーなど、47種類ものエフェクトを用意しました。

それぞれのエフェクトは、説明だけではイメージしにくい効果もあると思いますが、実際にそのエフェクトをiS40/iS50で使用するれば、この機能がサウンドにいかにユニークな味付けをすることができるものであるか、おわかりいただけることでしょう。

また、iS40/iS50のエフェクトプロセッサーは、独立2系統で最大2種類のエフェクトを同時にかけることができます。

さらに、演奏時にエフェクトのON/OFFをフット・ペダルで切り換えることが可能です。

## エフェクト・タイプ

エフェクトは47種類あり、これらはその効果により、下表のような25タイプに分類することができます。

エフェクト・ナンバー	エフェクト・タイプ
0	No Effect (ノー・エフェクト)
1～9	Reverb (リバーブ)
10～12	Early Reflection (アーリー・リフレクション)
13, 14	Stereo Delay (ステレオ・ディレイ)
15	Dual Delay (デュアル・ディレイ)
16～18	Multitap Delay (マルチタップ・ディレイ)
19, 20	Chorus (コーラス)
21, 22	Quadrature Chorus (クオドラチュア・コーラス)
23	Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス)
24	Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル)
25～27	Flanger (フランジャー)
28	Exciter (エキサイター)
29	Enhancer (エンハンサー)
30, 31	Distortion (ディストーション)
32, 33	Phaser (フェイザー)
34	Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー)
35, 36	Tremolo (トレモロ)
37	Parametric Equalizer (パラメトリック・イコライザー)
38, 39	Chorused/Flanged Delay (コーラス/フランジャー・ディレイ)
40, 41	Delay & Reverb (ディレイ&リバーブ)
42	Delay & Chorus (ディレイ&コーラス)
43	Delay & Flanger (ディレイ&フランジャー)
44, 45	Delay & Distortion (ディレイ&ディストーション)
46	Delay & Phaser (ディレイ&フェイザー)
47	Delay & Rotary Speaker (ディレイ&ロータリー・スピーカー)

## ダイナミック・モジュレーション

ASSIGNABLE PDL/SW端子に別売のペダル・コントローラー コルグXVP-10やEXP-2を接続し、Disk/Globalモードの「Page 8 アサインブル・ペダルの設定」(P.44)でEFFECT CONTROLを選択すると、それぞれのエフェクトをフットペダルで様々に変化させることができます。

変化させることのできる要素は、生音とエフェクト音のバランスであったり、音のうねりのスピードであったり、強調される周波数であったりなど、エフェクトによって異なります。ただし、エフェクトのセッティングによっては、ダイナミック・モジュレーションによる効果があまり目立たない場合もあります。

ディスプレイには、演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってコントロールできるパラメータに(→)がついています(34: Rotary Speakerと47: Delay&Rotary Speakerを除く)。また、本書のパラメータの説明にD<sup>mod</sup>がついています。

## シェルピング・イコライザー

iS40/iS50内蔵のエフェクトの多くは、低域・高域成分をそれぞれカットまたはブーストするシェルピング・タイプの2バンド・イコライザーを持っており、スイッチ・パラメータでエフェクトをオン/オフしても、イコライザーは機能します。ただし、ステレオ・ディレイ(13、14)、ステレオ・コーラス(19、20)、エキサイター(28)、トレモロ(35、36)の各エフェクトは、エフェクトをオフにするとイコライザーは機能しません。プログラムのエディット中にイコライズしていないサウンドを聴きたい場合は、エフェクト選択で00: No Effectに設定して両方のエフェクト・プロセッサーをオフにすることが必要です。

## 各エフェクトの設定

ここでは、選択できるエフェクトタイプ25種類のそれぞれについて説明します。

### 00: No Effect (ノー・エフェクト)

**00: No Effect**を選ぶと、演奏時のエフェクトはかからなくなります。エフェクトをかけないドライサウンドを使って演奏するとき用います。

エフェクトをオフする方法としては、このノー・エフェクトを選択する他に、別売のフットスイッチを使う方法がありますが、それは演奏時にリアルタイム・コントロールすることを目的に設計されたものであるのに対し、このノー・エフェクトは演奏時に終始エフェクトを使用しないケースに用いられます。

### 01...09: Reverb (リバーブ)

リバーブは、音に自然な残響感をあたえることによって、より自然な響きを持ったサウンドを実現するために用いられ、最も多く用いられるエフェクトといえます。

iS40/iS50には9種類のリバーブ・エフェクトがあります。

**01: Hall** (ホール) は、たとえば弦楽四重奏や生のジャズバンドの演奏を聴くような、小さなコンサート・ホールの音響を再現します。

**02: Ensemble Hall** (アンサンブル・ホール) は、もう少し大きなホールで、弦楽器とプラスのアンサンブルに適しています。

**03: Concert Hall** (コンサート・ホール) は、初期反射音を強調した、フル・オーケストラ向けの設定になります。

**04: Room** は、典型的な室内の雰囲気を作りだします。

**05: Large Room** は、密度を強調した大きめの室内をシミュレートしており、ゲート・リバーブに似た効果が得られます。

**06: Live Stage** は、体育館で聴くようなサウンドで、ロックコンサートの雰囲気を作りだします。

**07: Wet Plate**、**08: Dry Plate** は、ボーカルやソロの楽器を強調するために通常用いられる、プレート・リバーブ装置をシミュレートします。この2つの違いは、ウェット・プレートは重め、ドライ・プレートは軽めとなっている点です。

**09: Spring Reverb** は、通常ギター・アンプに使用するスプリング・リバーブ装置のサウンドを再現します。

どのリバーブ・エフェクトについても、その前に2バンドのシェルピング・イコライザーを通ります。リバーブ・エフェクトによって、アーリー・リフレクションと呼ばれる初期反射音生まれ、これに小さな残響音が続いて次第に消えていきます。

リバーブ・タイム	エフェクトによって異なる残響が消えていく時間を設定します。
P フリ・ディレイ	0ミリ秒...200ミリ秒 ダイレクト音からリバーブの初期反射音が始まるまでのディレイを設定します。値が大きくなると残響がはっきりし、エコーのような音になります。
E アーリー・リフレクション・レベル	エフェクトによって異なる残響音の中の初期反射音の音量を設定します。値を大きくするにつれて残響音が少しずつ強調され、はっきりとした残響音が聞こえるようになります。
HD ハイ・ダンブ	0%...99% 高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。
L イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→ ドライ・エフェクト・バランス	DRY, B01...B99, FX 生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとリバーブ音のみが聞こえます。

D<sup>mod</sup> P.68

## 10...12: Early Reflections (アーリー・リフレクション)

このエフェクトは自然な残響音の中でも初期反射音の部分だけを再現するものです。


アーリー・リフレクションはその場の音響特性を決定するうえで重要な役割を果たしている要素です。これを使って、サウンドに厚みを加えたり、エコーに似た反射音を作ったり、サウンドをおもしろいタッチで仕上げたりすることができます。

**10: Early Ref 1**は、低域成分を強調したりゲート・リバーブの効果を生み出したりすることができます。ドラムのサウンドには特にもってこのエフェクトです。

**11: Early Ref 2**は、反射音はもっとゆっくりと消えて行きます。

**12: Early Ref 3**は、消えないで逆に音量が増していく反射音を生み出します。アタックの強い音にこれをかけると、テープを逆に回したときの効果が得られます。

これら3つのアーリー・リフレクションにはすべて2バンドのシェルビング・イコライザーが入っています。

T アーリー・リフレクション・タイム	100ミリ秒...800ミリ秒 初期反射音が消えていく時間を設定します。時間を長く設定するほど初期反射音がより目立つようになります。
P プリ・ディレイ	0ミリ秒...200ミリ秒 このパラメータは、ダイレクト音から初期反射音が始まるまでのディレイを設定します。値が大きくなると反射音が目立つようになり、はっきりしたエコーのような音になります。
L イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→ ドライ・エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると初期反射音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68


## 13, 14: Stereo Delay (ステレオ・ディレイ)

このエフェクトはステレオ・ディレイ、つまりエコー・パターンを作ります。ステレオ・タイプのエフェクトなので、左右に異なるディレイ・タイムを設定してエコーをユニークにパンさせることもできます。ハイ・ダンブでは高音域での減衰調整が効くので、ディレイの繰り返しより自然な響きになります。

**13: Stereo Delay**は、左右のチャンネル別個にフィードバックをかけます。



**14: Cross Delay**は、ディレイのフィードバックを右チャンネルから左チャンネルへ、また左チャンネルから右チャンネルへと交差させ、ディレイ音が左右チャンネル間で行き来する効果が得られます。

この2つのエフェクトは左右両チャンネルの信号を2バンドのシェルビング・イコライザーを通したうえでディレイをかけます。

L ディレイ・タイムL	0ミリ秒...500ミリ秒 左チャンネルのディレイの長さを設定するパラメータです。
R ディレイ・タイムR	0ミリ秒...500ミリ秒 右チャンネルのディレイの長さを設定するパラメータです。
F フィードバック	-99%...+99% フィードバックの量、つまりディレイのかかった信号がもう一度ディレイに入力される量を設定します。数値が大きいくほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーの消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD ハイ・ダンブ	0%...99% 高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。
L イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→ ドライ・エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとディレイのかかったエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68

## 15: Dual Delay (デュアル・ディレイ)

**15: Dual Delay**は、左右両チャンネルに入力された信号に別々のモノ・ディレイをかけて出力します。

ディレイ・タイムL	0ミリ秒...500ミリ秒 左チャンネルのディレイの長さを設定します。
L フィードバックL	-99%...+99% 左チャンネルのフィードバックの量、つまりディレイのかかった信号がもう一度ディレイに入力される量を設定します。数値が大きいくほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーの消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD ハイ・ダンブL	0%...99% 左チャンネルの高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。
→ ドライ・エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 左チャンネルの生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68
ディレイ・タイムR	0ミリ秒...500ミリ秒 右チャンネルのディレイの長さを設定します。
R フィードバックR	-99%...+99% 右チャンネルのフィードバックの量を設定します。内容はフィードバックLパラメータと同じです。
HD ハイ・ダンブR	0%...99% 右チャンネルの高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。
→ ドライ・エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 右チャンネルの生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。内容は前述の DRY:FXと同じです。  P.68



16...18: Multitap Delay (マルチタップ・ディレイ)

マルチタップ・ディレイは、エフェクト入力からの信号を2つの独立したディレイを通じて出力します。これによって作り出されるマルチ・エコー効果は、演奏するそれぞれの音に対応して1対のエコーを生み出します。


**16: Multitap Dly1**は、標準のマルチタップ・ディレイです。

**17: Multitap Dly2**は、信号をクロス・パンし、エコーのかかった左右チャンネルの信号を逆転させます。

**18: Multitap Dly3**は、両チャンネル間でフィードバックが交差するので、1対のエコーのかかった左右チャンネルが逆転します。

これら3つのエフェクトはすべて、左右チャンネルの信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通してからディレイをかけます。

2系統のうち1つ (Delay B) から出た信号だけが入力にフィードバックされます。そのため、両方のディレイが生み出した2番目以降のエコーのタイミングは、Delay Time Bパラメータによって決定します。

A	ディレイ・タイムA	0ミリ秒...500ミリ秒 Delay Aのディレイの長さを設定するパラメータです。
B	ディレイ・タイムB	0ミリ秒...500ミリ秒 Delay Bのディレイの長さを設定するパラメータです。
F	フィードバック	~99%...+99% フィードバックの量、つまりDelay Bの信号がもう一度ディレイに入力される量を設定します。数値が大きいほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーの消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY)とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68

19, 20: Chorus (コーラス)


コーラス・エフェクトは、LFO (低周波オシレータ) でディレイ・タイムに変調をかけることによって、音に厚みを加えます。このディレイでピッチに小さな変動ができるので、元の信号と組み合わせると複数の楽器がユニゾンで演奏しているような効果が得られます。

このエフェクトはリバーブ同様、電子楽器による音楽制作にはなくてはならないものです。特に多く用いられるのは、ストリングスやボイスコーラスなどのシンセパッドで、こういった音色はコーラスエフェクトをかけることにより、広がりのあるつつみこむようなサウンドキャラクターに仕上げてくれるものです。ただし、いかに広がりあるサウンドが必要だからといって、すべての音色にコーラスをかけてしまうのは感心できません。というのも、コーラスエフェクトは音に広がりをあたえてくれるものですが、逆に音を表情に乏しいベタ音にしてしまうこともあります。したがって、プレイヤーのあなたが表現したい音楽のタイプに応じて、適切に使用することが肝要といえましょう。

**19: Chorus 1**は、左右チャンネルのディレイに逆位相で変調をかけるので、音像がステレオでゆらゆらと揺れ動く効果が得られます。

**20: Chorus 2**は、両チャンネルに同位相で変調をかけます。

どちらのエフェクトも、左右チャンネルの信号が2バンドのシェルピング・イコライザーを通してからコーラス・エフェクトをかけます。

T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...200ミリ秒 ディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。
S	モジュレーション・スピード	0.03Hz...30Hz ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。標準的なコーラス効果には、低い値 (1Hz前後) で十分です。
M	モジュレーション・デプス	0...99 LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかという変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。
	LFO波形	SIN, TRI LFOがディレイ・タイムに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波 (SIN) と三角波 (TRI) の選択肢があります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY)とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68


## 21, 22: Quadrature Chorus (クオドラチュア・コーラス)

クオドラチュア・コーラス・エフェクトは、前述のステレオ・コーラスと似ています。相違点は、LFOが左右チャンネルに対し位相が90度ずれた変調をかけることです。

**21: Quad Chorus**は、基本タイプで、左右チャンネルを別個に処理します。


**22: XOver Chorus**は、各チャンネルのコーラス成分がもう一方のチャンネルの出力にミックスされ、クロスオーバー効果を生み出します。

両エフェクトとも左右チャンネルの信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通してからコーラス・エフェクトをかけます。

L	ディレイ・タイムL	0ミリ秒...250ミリ秒 左チャンネルのディレイの基本的な長さを設定します。
R	ディレイ・タイムR	0ミリ秒...250ミリ秒 右チャンネルのディレイの基本的な長さを設定します。
→S	モジュレーション・スピード	1...99 ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きくなるほどモジュレーションも速くなります。  P.68
M	モジュレーション・デプス	0...99 LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。
	LFOシェイプ	T+10...T-10, S-10...S+10 LFOがディレイ・タイムに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波(S)と三角波(T)の選択肢があります。 数値で波形の対称性を選択します。プラスの値が大きくなると、波形の頂上部分が広がり、マイナスの値にすると頂上部分がせまく尖った形になります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, 99:1...1:99, FX 生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

## 23: Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス)

**23: Harmonic Cho.**は、フィルターを使って入力音を低音域と高音域に分け、高音域のみに2系統のコーラスをかける一種のクオドラチュア・コーラスです。ベースなどの周波数の低い音に効果的です。

A	ディレイ・タイムA	0ミリ秒...500ミリ秒 コーラス・ユニットAのディレイの長さを設定するパラメータです。
B	ディレイ・タイムB	0ミリ秒...500ミリ秒 コーラス・ユニットBのディレイの長さを設定するパラメータです。
→S	モジュレーション・スピード	1...99 ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きくなるほどモジュレーションも速くなります。  P.68
M	モジュレーション・デプス	0...99 LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。
SP	フィルター・スプリット・ポイント	0...18 フィルターが入力信号を高域成分と低域成分に分ける周波数を示すものです。値を大きくするとスプリット・ポイントの周波数が上がります。コーラス・エフェクトは、この周波数より上の部分にだけかかります。下記の実際の周波数と設定値との対照表を参照にしてください。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

値	周波数
0	160 Hz
1	200 Hz
2	250 Hz
3	320 Hz
4	400 Hz
5	500 Hz
6	640 Hz
7	800 Hz
8	1.00 kHz
9	1.25 kHz
10	1.60 kHz
11	2.00 kHz
12	2.50 kHz
13	3.20 kHz
14	4.00 kHz
15	5.00 kHz
16	6.40 kHz
17	8.00 kHz
18	10.0 kHz

## 24: Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル)

シンフォニック・アンサンブル・エフェクトは前述のコラス類と基本的にはほぼ同じですが、オーケストラのストリング系など規模の大きいアンサンブルで使うと特に効果的です。

**24: Symphonic Ens.**は、左右チャンネルからの信号をミックスしてからアンサンブル・エフェクトをかけます。エフェクトのかかった信号は両チャンネルに同等に出力されます。

このエフェクトは、左右チャンネルの信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通してからアンサンブルをかけます。

M	モジュレーション・デプス	0...99 変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとアンサンブル効果がなくなります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとアンサンブルのエフェクトがかかったサウンドのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

 P.68

次に挙げるモジュレーションのかかったエフェクトを、このシンフォニック・アンサンブルと同時に使うことはできません。

### エフェクト・タイプ

19, 20	Chorus (コーラス)
21, 22	Quadrature Chorus (クオドラチュア・コーラス)
23	Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス)
24	Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル)
25~27	Flanger (フランジャー)
32, 33	Phaser (フェイザー)
34	Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー)
35, 36	Tremolo (トレモロ)
38, 39	Chorused/Flanged Delay (コーラス/フランジャー・ディレイ)
42	Delay & Chorus (ディレイ & コーラス)
43	Delay & Flanger (ディレイ & フランジャー)
46	Delay & Phaser (ディレイ & フェイザー)
47	Delay & Rotary Speaker (ディレイ & ロータリー・スピーカー)

## 25...27: Flanger (フランジャー)

フランジャーはコーラス類と基本的には同じ原理を使っていますが、出力信号をディレイにフィードバックするループが加わっています。コーラスのような効果を生み出しますが、音程のないサウンドでも音程感を加えることができます。特にシンバル音のような倍音を多く含んだ音に使用すると強烈な音作りができます。

**25: Flanger 1**は、両チャンネルに同位相でモジュレーションがかかります。

**26: Flanger 2**は、逆位相で変調するので、音像がステレオで大きくうねって移動します。

**27: XOver Flanger**は、逆位相で変調しますが、相互にフィードバックをかけあいます。

この3つのフランジャーは左右チャンネルとも信号を2バンドのシェルピング・イコライザーを通してからフランジ効果をかけます。

T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...200ミリ秒 ディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。
M	モジュレーション・デプス	0...99 LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかという変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとフランジャー効果がなくなります。
→S	モジュレーション・スピード	1...99 ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。標準的なコーラス効果には、低い値 (1Hz前後) で十分です。
F	フィードバック	-99%...+99% フランジャー入力に戻るフィードバックの量を設定します。この数値が大きくなるほど、フランジャー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってエフェクト音の音程を1オクターブ下げます。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフランジャーの効果音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

 P.68

## 28: Exciter (エキサイター)


エキサイターは特定の周波数成分を強調する倍音を加えることによって、音自体にメリハリを持たせ音の輪郭をハッキリさせます。エレキ・ギターやリード・シンセなどのソロ楽器に使うともっとも効果的で、サウンドを前面に押しだします。

たとえば、アンサンブル(これはiS40/iS50単体の場合も、バンド演奏であっても)のとき、あなたが弾いているiS40/iS50のサウンドが、他の音色あるいは他の人の演奏楽器の中で埋もれてしまっているとし感じることがあったなら(iS40/iS50は大変音圧感のあるパワフルな楽器なのであまりこのようなことはないかもしれませんが...)、このエキサイターを試してみることをお勧めします。

**28: Exciter**は、左右チャンネル信号を別々に処理するエキサイターです。

それぞれ2バンドのシェルピング・イコライザーを持っています。

D	ハーモニック・デンシティ	-99...+99 信号に加える倍音の密度を設定します。値が大きいほどエキサイター効果は深くなります。マイナスの値に設定すると逆に倍音を抑えるかたちになるので、薄っぺらい音になります。
HS	ホット・スポット	1...10 エキサイター効果で強調する中心周波数を設定します。この周波数を基準として倍音加わります。値が大きいほど強調する周波数が高くなります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ・エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエキサイター効果のかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

**D-mod**  P.68

## 29: Enhancer (エンハンサー)


エンハンサー・エフェクトは音の明瞭度を上げ輪郭をはっきりさせる倍音を加えることによって、サウンドを強調します。また短い逆位相のディレイを各チャンネルにかけるので、音に広がり感を与えます。

**29: Enhancer**は、左右チャンネル信号別々に効果をかけます。

エキサイター効果とディレイ効果をつける前に、信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通します。

D	ハーモニック・デンシティ	1...99 信号に加える倍音の密度を設定します。値が大きいほどエキサイター効果は深くなります。
HS	ホット・スポット	1...20 エフェクトのエキサイター部分で強調する中心周波数を設定します。この周波数を基準として倍音加わります。値が大きいほど強調する周波数が高くなります。
SW	ステレオ・ウィズ	0...99 各チャンネルのディレイを互いにもう一方のチャンネルの出力に加える割合を設定します。値が大きいほどディレイ効果のステレオの音像幅が広がります。
T	ディレイ・タイム	1...99 ディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。

L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ・エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエンハンサー効果のかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

**D-mod**  P.68

## 30, 31: Distortion (ディストーション)


もともとギター用に考案されたディストーション・エフェクトは、入力信号のゲインがアンプの入力容量を上回ったときに生じる歪みをシミュレートするものです。ディストーションによって単音に厚みが加わるので、ソロに効果的です。また、このエフェクトをかけてコードを弾くと濁ったサウンドになりますが、この響きがロック的でイイという人にとっては、またこたえられないものとなります。

またこれらは左右チャンネル信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通してからサウンドを歪ませてわずかなワウ効果を加えます。

**30: Distortion**は、ハードロックやヘビーメタルでよく使うハードでソリッド・ステートなディストーションを生み出します。ソロ楽器に特に効果的です。

**31: Overdrive**は、あたたかみのあるチューブ・アンプのディストーションを再現します。ギターやオルガンの音に使うとブルージーなサウンドになります。

D	ドライブ	1...111 ディストーション効果の深さを設定します。値が大きいほどディストーションのレベルが上がります。
→HS	ホット・スポット	0...99 ワウ・フィルターがかけられる中心周波数を設定します。値が大きいほどワウ周波数が高くなります。
R	レゾナンス	0...99 ワウ・フィルターによって加わるレゾナンスの量を設定します。値が大きいほどワウ効果の深さが大きくなります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
DL	ディストーション・レベル	0...99 歪みのかかった音の出力レベルを設定します。値が大きいほど歪みが大きくなります。0に設定するとディストーション効果はなくなります。
→	ドライ・エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとディストーション効果のかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。


**D-mod**  P.68

## 32, 33: Phaser (フェイザー)

コーラスやフランジャーがディレイ・タイムを変調するのにに対し、フェイザーは入力信号自体の位相を変調し、もっとはっきりした変調効果を作りだします。フェイザーは正式にはフェイズ・シフターと呼ばれますが、エレクトリック・ピアノやエレキ・ギターに効果的です。

**32: Phaser 1**は、左右チャンネルの信号に対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動します。

**33: Phaser 2**は、左右チャンネルとも同位相で変調をかけます。

HS ホット・スポット	0...99 フェイズ・シフト効果のかかる中心周波数を設定します。値が大きいくほどシフトされる周波数が高くなります。
→S モジュレーション・スピード	0.03Hz...30Hz 入力信号の位相に変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きいくほどモジュレーションも速くなります。  P.68
M モジュレーション・デプス	0...99 LFOがどれだけ位相を変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとフェイザー効果がなくなります。
F フィードバック	-99%...+99% フィードバックの量、つまりフェイザーに戻るディレイ信号の量を設定します。この数値が大きくなるほど、フェイザー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってレゾナンスが増大します。
LFO 波形	SIN, TRI LFOが信号の位相に変調をかけるときの波形を選びます。正弦波 (SIN) と三角波 (TRI) の選択肢があります。
ドライ:エフェクト・バランス	DRY, 99:1...1:99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフェイザー効果のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

## 34: Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー)

電気オルガンでポピュラーなロータリー・スピーカーのサウンドをシミュレートしたエフェクトです。ロータリー・スピーカーにはモーターがあり、高速、低速いずれかの速度で高音域スピーカー・ホーンを回転させます。ロータリー・スピーカーについてはいろいろな使い方がありますが、一般的なのは、オルガン音色の演奏中、音楽を盛り上げたい箇所で、あるいは興奮感を出したいとおもわれるところで、このロータリー・スピーカーの速度を低速から高速へ移行させる方法です。それにより、サウンドはシェイクされたような躍動感を表現します。

**34: Rotary Speaker**は、左右チャンネルからの入力信号をミックスしてから、完全に独立したLFO (低周波オシレータ) を使って回転効果を作りだします。どちらのチャンネルの信号もイコライズしません。

VIB ビブラート・デプス	0...15 ビブラート効果の深さを設定します。(実際の回転スピーカーのホーン口径を選ぶことに相当します。) 値が大きいくほどビブラート効果がはっきりします。
AC アクセレーション	1...15 ダイナミック・モジュレーションで回転速度を切り替えたときに、低速から高速まで加速する (または高速から低速へ減速する) までの時間を設定します。値が大きくなるほど加速、減速が速くなります。
S スロー・スピード	1...99 LFOを低速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。
F ファスト・スピード	1...99 LFOを高速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。
ドライ:エフェクト・バランス	DRY, 99:1...1:99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとロータリー・スピーカー・エフェクトのかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションでスロー、ファーストの切り替えができます。切り替えるコントローラには、スイッチ・タイプの切り替え式コントローラを使用してください。つまり、コントローラを速く動かしても回転スピードはそれには追従せずサウンドには影響ありません。回転速度は、コントローラを動かす速さとは無関係に、AC (アクセレーション) パラメータで設定した加速度に従って新しい速度に切り替わります。

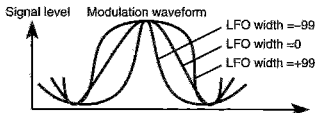
## 35, 36: Tremolo (トレモロ)

トレモロ・エフェクトはLFO (低周波オシレータ) を使って出力音量を変調させます。ゆったりとしたメロディーラインや幅のあるコードを弾いたときには特に効果的ですが、こまかいフレーズを弾いているときにはあまり効果はありません。

**35: Auto Pan**は、左右チャンネルの音量に対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパンニングしているような効果が生れます。

**36: Tremolo**は、同位相で変調をかけるため、一般的なトレモロ効果を生み出します。

両エフェクトとも左右チャンネル信号は2バンドのシェリング・イコライザーを通してからトレモロ・エフェクトがかかります。

LFO 波形	SIN, TRI LFOが入力信号のレベルに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波 (SIN) と三角波 (TRI) の選択肢があります。
W LFOウイズ	-99...+99 LFO 波形を調節します。プラスの値が大きくなるほど波形の頂上部分の幅がひろくなり、マイナスの値になると頂上部分がせまく尖った形になります。 
S モジュレーション・スピード	0.03Hz...30Hz 入力信号の位相に変調をかけるLFOの速さを設定します。
M モジュレーション・デプス	0...99 LFOがどれだけ振幅を変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとトレモロ効果がなくなります。

L イコライザー・ロー	-12dB...+12dB シェルビング・タイプのイコライザーが1kHz以下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→ ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとトレモロ効果音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 P.68

### 37: Parametric Equalizer (パラメトリック・イコライザー)

**37: Parametric Equalizer**は、3バンドの周波数の成分を調整します。ベースやドラムスを強調したいときなどに有効です。

低域、中域、高域の成分それぞれについてのカットオフ (中心) 周波数とゲイン設定を設定できます。

LF ロー・フリークエンシー	0...29 低域フィルターのカットオフ周波数を設定します。値が大きくなるほどカットオフ周波数が高くなります。
G ロー・ゲイン	-12dB...+12dB LFパラメータで設定したカットオフ・ポイントより下の周波数を低域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。
→M ミドル・フリークエンシー	0...99 中域フィルターのカットオフ周波数を設定します。値が大きくなるほど中心周波数が高くなります。 P.68
G ミドル・ゲイン	-12dB...+12dB Mパラメータで設定した周波数を中域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。
W ミドル・ウィズス	0...99 中域フィルターで影響を受けるバンド幅を調節します。値が大きいくほどフィルターでブーストまたはカットされる周波数域が広がります。
HF ハイ・フリークエンシー	0...29 高域フィルターのカットオフ周波数を設定します。値が大きくなるほどカットオフ周波数が高くなります。
G ハイ・ゲイン	-12dB...+12dB HFパラメータで設定したカットオフ・ポイントより上の周波数を高域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。
ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとイコライズされた音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

### 38, 39: Chorused/Flanged Delay (コーラス/フランジャー・ディレイ)

2つのエフェクトが直列に並んだデュアル・エフェクトです。つまり、最初にモノ・イン、ステレオ・アウトのコーラスがフランジャー、次にステレオ・ディレイという、2種類のエフェクトを左右チャンネルにかけます。特にソロ楽器に使うと効果的です。

**38: Chorus-Delay**は、コーラスとディレイを直列に接続したものです。

**39: Flanger-Delay**は、フランジャーとディレイがつながっています。コーラスとフランジャーは両方ともクォドラチュア・モジュレーションを使います。つまり左右チャンネルに互いに90度位相をずらして変調をかけます。

T デレイ・タイム	0ミリ秒...50ミリ秒 コーラスとフランジャー・エフェクトのディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。
F フィードバック	-99%...+99% フランジャー入力に戻るフィードバックの量を設定します。この数値が大きくなるほど、フランジャー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってエフェクト音の音程を1オクターブ下げます。
S モジュレーション・スピード	1...99 コーラスまたはフランジャーのディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きくとモジュレーションも速くなります。
M モジュレーション・デプス	0...99 LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかという変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果またはフランジャー効果がなくなります。
T デレイ・タイム	0ミリ秒...450ミリ秒 デレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。
F フィードバック	-99%...+99% デレイ・フィードバックの量、つまりディレイ入力に戻るディレイ信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
→ ドライ:エフェクト・バランス	DRY, 99:1...1:99, FX コーラスまたはフランジャー・エフェクトと、ディレイ・エフェクトの両方に対して、生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラスまたはフランジのかかったエコー音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 P.68



40, 41: Delay & Reverb (ディレイ&リバーブ)

モノ・ディレイとモノ・リバーブが並列に並んだデュアル・エフェクトです。

**40: Delay/Hall**は、ディレイとホール・リバーブを組み合わせたものです。

**41: Delay/Room**は、ディレイとルーム・リバーブを組み合わせています。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとリバーブの両エフェクトのDRY:FXバランス・パラメータをコントロールすることができます。



T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒 ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99% フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD	ハイ・ダンブ	0%...99% ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する度合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68
	リバーブ・タイム	エフェクトによって異なる 残響が消えていく時間を設定します。ホール系のリバーブには0.2秒から9.9秒、ルーム系リバーブには0.2秒から4.9秒を設定できます。
P	プリ・ディレイ	0ミリ秒...150ミリ秒 このパラメータは、ダイレクト音からリバーブの初期反射音が始まるまでのディレイを設定します。値が大きくなると残響がはっきりし、エコーのような音になります。
HD	ハイ・ダンブ	0%...99% 残響音の高音成分が減衰する度合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68

42: Delay & Chorus (ディレイ&コーラス)

モノ・ディレイとモノ・コーラスを並列に組み合わせたエフェクトです。

**42: Delay/Chorus**は、モノ・ディレイとモノ・コーラスを並列に配置したエフェクトです。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとコーラスの両エフェクトのDRY:FXバランス・パラメータをコントロールすることができます。



T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒 ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99% フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD	ハイ・ダンブ	0%...99% ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する度合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68
	モジュレーション・スピード	0.03Hz...30Hz コーラスのディレイを変調するLFOの速さを設定します。標準的なコーラス効果には、低い値 (1Hz前後) で十分です。
M	モジュレーション・デプス	0...99 コーラスの変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。
	LFO波形	SIN, TRI LFOがディレイ・タイムに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波 (SIN) と三角波 (TRI) の選択肢があります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68

## 43: Delay &amp; Flanger (ディレイ&amp;フランジャー)

モノ・ディレイとモノ・フランジャーを並列に組み合わせたエフェクトです。

**43: Delay/Flanger**は、モノ・ディレイとモノ・フランジャーを並列に配置したエフェクトです。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとフランジャーの両エフェクトのDRY:FXバランス・パラメータをコントロールすることができます。

T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒 ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99% フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD	ハイ・ダンブ	0%...99% ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する度合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68
	モジュレーション・スピード	0.03Hz...30Hz フランジャーのディレイを変調するLFOの速さを設定します。標準的なフランジャー効果には、低い値 (0.18Hz前後) で十分です。
M	モジュレーション・デプス	0...99 フランジャーの変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとフランジャー効果がなくなります。
F	フィードバック	-99%...+99% フランジャー入力に戻るフィードバックの量を設定します。この数値が大きくなるほど、フランジャー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってエフェクト音の音程を1オクターブ下げます。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフランジャー効果のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68

## 44, 45: Delay &amp; Distortion (ディレイ&amp;ディストーション)

モノ・ディレイとモノ・ディストーションまたはオーバードライブを並列に組み合わせたエフェクトです。

たとえば、片方のチャンネルでリード・シンセにディレイをかけ、もう片方のチャンネルでギターにディストーションをかけるという使い方ができます。

**44: Delay/Dist**は、ディレイとディストーションを組み合わせたものです。

**45: Delay/Overdrv**は、ディレイとオーバードライブを組み合わせたものです。ディストーションもオーバードライブもワウ・エフェクトが入っています。

T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒 ディレイの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99% フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。
D	ドライブ	1...111 ディストーション効果の深さを設定します。値が大きいくほどディストーションのレベルが上がります。
HS	ホット・スポット	1...99 ワウ・フィルターがかけられる中心周波数を設定します。値が大きいくほどワウ周波数が高くなります。
R	レゾナンス	0...99 ワウ・フィルターによって加わるレゾナンスの量を設定します。値が大きいくほどワウ効果の深さが大きくなります。
DL	ディストーション・レベル	1...99 歪みのかかった音の出力レベルを設定します。値が大きいくほど歪みが大きくなります。1に設定するとディストーション効果はなくなります。





## 46: Delay & Phaser (ディレイ&フェイザー)

モノ・ディレイとモノ・フェイズ・シフターを並列に組み合わせたエフェクトです。

**46: Delay/Phaser**は、モノ・ディレイとモノ・フェイザーを並列に配置したエフェクトです。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとフェイザーの両エフェクトのDRY:FXバランス・パラメータをコントロールすることができます。

T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒 ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99% フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD	ハイ・ダンブ	0%...99% ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68
	モジュレーション・スピード	0.3Hz...30Hz 入力信号の位相を変調するLFOの速さを設定します。値が大きいほどモジュレーションも速くなります。
M	モジュレーション・デプス	0...99 位相を変調する深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとフェイザー効果がなくなります。
F	フィードバック	-99%...+99% フィードバックの量、つまりフェイザー入力に戻るディレイ信号の量を設定します。この数値が大きくなるほど、フェイザー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってエフェクトのレゾナンスも増大します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフェイザー効果のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  P.68

## 47: Delay & Rotary Speaker (ディレイ&ロータリー・スピーカー)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・ロータリー・スピーカーを並列に組み合わせたものです。

**47: Delay/Rotary**は、モノ・ロータリー・スピーカーは、ステレオ・ロータリー・スピーカー (34: Rotary Speaker) のエフェクトよりも重みのあるトレモロを生み出します。


T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒 ディレイの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99% フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。
AC	アクセラレーション	1...15 ダイナミック・モジュレーションで回転速度を切り替えたときに、低速から高速まで加速する (または高速から低速へ減速する) までの時間を設定します。値が大きくなるほど加速、減速が速くなります。
S	スロー・スピード	1...99 LFOを低速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。
F	ファスト・スピード	1...99 LFOを高速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX 生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとロータリー・スピーカー・エフェクトのかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションでスロー、ファーストの切り替えができます。切り替えるコントローラには、スイッチ・タイプの切り替え式コントローラを使用してください。つまり、コントローラを速く動かしても回転スピードはそれには追従せずサウンドには影響ありません。回転速度は、コントローラを動かす速さとは無関係に、AC (アクセラレーション) パラメータで設定した加速度に従って新しい速度に切り替わります。

## 8. 付録

### i30、i30HDとの互換性について

両機種間の差はありますが、iS40/iS50では、コルグi30、i30HDのディスクからデータをロードすることができます。プログラム、アレンジメント、スタイルがロードできます。ただし、異機種間のため多少の制限があります。ロードが完了した時点でロードされたデータの調整が必要な場合もあります。

 i30、i30HD用のソングは、iS40/iS50では読むことはできません。

### iS40/iS50のディスク操作

**iS40/iS50で以下のディスク操作をしてください。**

Load All Program  
Load All Arrangement  
Load One Program  
Load One Arrangement  
Load One Style

**iS40/iS50で以下のディスク操作をしないでください。**

Load All Data  
Load All Backing Sequence  
Load One Backing Sequence  
Load Global  
Load Keyboard Set

### アレンジメントをロードするときの注意

- i30、i30HDの最初の64アレンジメント(C11～C88)だけがロードされます。
- i30の最初の16スタイル(C11～C18、C21～C28)だけがロードされます。  
i30、i30HDのアレンジメントでC28より上位の番号のスタイルを含んだものを選ぶと、スタイル名が表示されるところにInvalid Styleと表示されます。このスタイルは演奏されません。TEMPO/VALUEキーの[←]を押すと(またはダイヤルを反対時計方向に回しきると)、ユーザー・スタイルを選ぶことができます。
- i30、i30HDには4つのエフェクトプロセッサがありますが、伴奏トラックのエフェクトはiS40/iS50の全てのトラックに割り当てられます。

### プログラムをロードするときの注意

- i30、i30HDの最初の64プログラム(C11～C88)がiS40/iS50のF11～F88へロードされます。
- i30、i30HDのユーザー・ドラム・プログラムのうち、最初の2つ(R51～R52)が、iS40/iS50のDr27～Dr28へロードされます。


- マルチサンプルの一部は異なって再現されることがあります。

i30、i30HDには、iS40/iS50には無いマルチサンプルがあるため、プログラムをロードしても音色が異なることがあります。


### i30、i30HDディスクからのロード

i30、i30HDのすべてのデータをロードするときは、以下の手順で行ってください。

- ① i30、i30HDのディスクをiS40/iS50のディスクドライブに挿入します。
- ② DISK/GLOBAL キーを押します。  
Disk/Globalモードへ入ります。
- ③ LOADが選択されていることを確認し、ENTER/YESキーを押します。  
ロードのサブ・ページに入ります。  
注意事項を守ってロードしてください。
- ④ TEMPO/VALUE セクションのキー(またはダイヤル)で、ディスク内のディレクトリを表示させます。

 i30、i30HDでは、すべてのデータ・ファイルがサブ・ディレクトリに保存されるので、iS40/iS50では、サブ・ディレクトリ名だけが表示されます。サブ・ディレクトリは、名前の後にアスタリスク(\*)が付いています。

- ⑤ データのロード元のファイルを含むサブ・ディレクトリがディスプレイに表示されたら、ENTER/YESキーを押すと、サブ・ディレクトリ内に移動することができます。  
TEMPO/VALUE セクションのキー(またはダイヤル)で、サブ・ディレクトリ内のファイルを選択することができます。
- ⑥ 元のディレクトリへ戻るときは、ディスプレイに「↑ Dir up」と表示させ、ENTER/YESキーを押します。
- ⑦ 選択するデータのファイルを選び、ENTER/YESキーを2回押します。  
ファイル上のデータが、メモリーにロードされます。

 データをメモリーにロードすると、ユーザーエリアの既存の同形のデータは削除されます。既存のデータを失わないためには、新しいデータをロードする前に、予備の空のディスクへメモリー内の既存データをセーブしてください。

## アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品(電池など)を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災(火災等)によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品(パネルなど)の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

### ▼▲▼▲▼株式会社コルグ ▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12	☎ (03)5376-5022
東京営業所	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052)832-1419
大阪営業所	〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F	☎ (06)6374-0691
福岡営業所	〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F	☎ (092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課	〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1	
	明正大井5号営業所 コルグ物流センター内	☎ (03)3799-9085

### <WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

(この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

# KORG

■本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)5376-5022  
 ■東京営業所: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241  
 ■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419  
 ■大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F ☎(06)6374-0691  
 ■福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-325第2池田ビル1F ☎(092)531-0166