

**Pa 50**  
professional arranger

# 取扱説明書



**KORG**

## 安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。

注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

### マークについて

製品には下記のマークが表示されています。

#### WARNING:

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



マークには次のような意味があります。



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



このマークは注意喚起シンボルであり、取扱説明書などに一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

## 火災・感電・人身障害の危険を防止するには

### 図記号の例

	△記号は、注意(危険、警告を含む)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⊘記号は、禁止(してはいけないこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	●記号は、強制(必ず行うこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください



この注意事項を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が予想されます



- 電源プラグは、必ず AC100V の電源コンセントに差し込む。
- 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。  
感電やショートของ恐れがあります。
- 本製品はコンセントの近くに設置し、電源プラグへ容易に手が届くようにする。



- 次のような場合には、直ちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜く。  
電源コードやプラグが破損したとき  
異物が内部に入ったとき  
製品に異常や故障が生じたとき  
修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。



- 本製品を分解したり改造したりしない。



- 修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれていること以外は絶対にしない。
- 電源コードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、電源コードの上に重いものをのせない。電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
- 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
- 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。






- 雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。
- 本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。
- 本製品に液体をこぼさない。



- 濡れた手で本製品を使用しない。

## 注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性  
または物理的損害が発生する可能性があります

-  ・正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ・ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。  
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。  
本製品をテレビ等の横に設置すると、本製品の磁場によってテレビ等の故障の原因となります。
- ・外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- ・電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ず電源プラグを持つ。
-  ・本製品を使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く。  
電源スイッチをオフにしても、製品は完全に電源から切断されていません。
-  ・付属の電源コードは他の電気機器で使用しない。  
付属の電源コードは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- ・他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしな  
ない。  
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- ・スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。  
故障の原因になります。
- ・外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、  
コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しな  
ない。
- ・不安定な場所に置かない。  
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が  
故障する恐れがあります。
- ・本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしな  
ない。  
本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因とな  
ります。
- ・本製品の隙間に指などを入れない。  
お客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあ  
ります。
- ・地震時は本製品に近づかない。
- ・本製品に前後方向から無理な力を加えない。  
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が  
故障する恐れがあります。
- ・LCD 画面を破損する恐れがあるので、次のような  
ことは絶対にしない。  
シャープ・ペシルのように先の鋭いもの、硬い  
ものでLCD画面を強く押ししたりこすったりする。  
LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこする。  
本製品が損傷してお客様がけがをしたり、本製品が  
故障する恐れがあります。

## 本装置のお取り扱いについて

本製品には、精密機器が搭載されているため、以下の事柄を十分に注意してお取り扱いいただかないと、故障の原因となります。

- ・本製品に振動、衝撃を与えないでください。  
電源がオンのときに振動や衝撃が加わると、ハードディスク上のデータが失われることがあります。また、ハードディスクやCD-R/RWドライブの損傷、または製品内部を損傷するなどの、故障の原因になります。特に、ハードディスクやCD-R/RWドライブがアクセス中のときは振動、衝撃に非常に弱いので、十分に注意してください。
- ・冬季の屋外や夏季の直射日光に当たる場所のように、極端に温度の低いまたは高い場所で、使用や保管をしないでください。また、温度差が激しい場所へ、本製品を移動することは避けてください。  
温度差が生じた場合、ハードディスク・ドライブやCD-R/RWドライブ、または製品内部に、水滴がつくことがあります。そのまま使用すると故障の原因となりますので、数時間放置してから使用を開始してください。
- ・極端に湿度の高い場所では使用、保管しないでください。
- ・ほこりや煙が多い場所では使用、保管しないでください。

### 内蔵ハードディスクの使用上の注意事項

- ・電源のオンとオフを、頻繁に繰り返さないでください。  
電源をオンにすると、ハードディスク・ドライブへのアクセスが開始されます。アクセス中に電源をオフにすると、ハードディスク上のデータが失われたり、ハードディスク・ドライブや製品内部を損傷するなどの故障の原因になります。  
電源をオフにした後、再度オンにする場合は、10 秒ほど待って電源を入れてください。  
操作上のミス、停電、あるいは事故的な電源供給停止によってハードディスクが破損した場合は、保証期間内であっても有償交換になることがあります。

### CD-R/RW ドライブの使用上の注意事項

- ・水平な状態で使用してください。
- ・対物レンズには絶対に触れないでください。
- ・市販のレンズ・クリーナーは使用しないでください。
- ・CD-R/RW ドライブにディスクを入れた状態で、本製品を運送しないでください。
- ・CDトレイを開けた状態で、放置しないでください。
- ・通常は、取り出しボタンを押すとCDトレイを開くことができます。万が一、CDトレイが開かないときは、先の細い棒のようなもので緊急排出ボタンを押し、強制排出させることができます。

## CD-R/RW ドライブレーザに関する安全について

取扱説明書に記載された以外の操作を行うと、人体に有害な光線が放射される危険があります。

光ピックアップから放射されるレーザ光源を直視すると、視覚障害を起こす恐れがありますので、以下のことに注意してください。

- ・光ピックアップの収納部を開けない。
- ・動作時にトレイの隙間から内部を覗かない。

## LCD ディスプレイについて

本製品のLCDディスプレイは、非常に高い技術で作られた精密機器であり、品質には十分に注意を払っておりますが、次の内容については、LCDディスプレイの特性から生じる状態であり、故障ではありません。あらかじめご了承ください。

- ・画面の一部に黒点（点灯しない点）や輝点（常に点灯する点）がある。
- ・表示内容によっては、画面の明るさにムラが生じる。
- ・表示内容によっては、横縞の陰が見える。
- ・表示内容によっては、ちらつきやモアレを生じる。

## データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはバックアップをとってください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

DAT や CD などの著作権のあるオーディオ素材からデジタル・レコーディングするときは、必ず使用許諾を得るか、著作権のないものを使用してください。当社では著作権法違反で生じた処置等に関する一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

## 著作権について

本製品は、あなたが著作権保有者であるか、著作権の保有者から複製許諾を得ている素材を使用することを目的としています。あなたが著作権を所有していない、または著作権保有者から複製許諾を得ていない場合は、著作権法の侵害となり、損害賠償を含む保証義務を負うことがあります。あなた自身の権利について不明確なときは、法律の専門家に相談してください。

\* MIDI および GENERAL MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。

\* 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。



# 目次

## Introduction

はじめに.....	2
ライブ・パフォーマンス.....	2
ネットワーク・リンク.....	2
パッケージの確認.....	2
取扱説明書について.....	2
システム・ファイルのバックアップ・コピーの作成.....	2
オペレーティング・システム・データのロード.....	3
ファクトリー・データの再ロード.....	3

スタート・アップ.....	4
AC 電源コードの接続.....	4
電源のオン / オフ.....	4
ボリューム ( MASTER、ACC/SEQ、ASSIGN. SLIDER ) のコントロール.....	4
[ BALANCE ] スライダー.....	4
ヘッドホン端子.....	4
オーディオ出力.....	4
オーディオ入力.....	5
MIDI 接続.....	5
ダンパー・ペダル.....	5
デモ・ソング.....	5
譜面立て.....	5

フロント・パネル.....	6
---------------	---

画面とユーザー・インターフェース.....	13
画面操作.....	13
インターフェースの構造.....	14
メッセージ・ウィンドウ.....	15
記号とアイコン.....	15
グレー表示のパラメーター.....	15

リア・パネル.....	16
-------------	----

## Basic Guide

基本操作.....	18
キーボード上での演奏.....	18
トラックの選択、ミュート設定と解除、ソロ設定と解除.....	18
パフォーマンスの選択.....	19
プログラムの選択.....	20
スタイルの選択.....	20
シングル・タッチ・セッティング ( STS ) の選択.....	21
キーボード・トラックの一括変更.....	21
フロッピー・ディスクからのソング再生.....	21
スタイル、パフォーマンス、プログラムの入った元のバンクを表示させるショートカット.....	21

チュートリアル.....	22
1. リアルタイム演奏.....	22
2. スタイルの演奏.....	23
3. ソングの演奏.....	24
4. ソングの録音.....	25
5. ソングのエディット.....	26
6. アラビア音階.....	28

MIDI.....	29
MIDI とは?.....	29
MIDI ファイル.....	29
General MIDI 規格.....	29
グローバル・チャンネル.....	30
コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネル.....	30
コントロール・チャンネル.....	30
MIDI セットアップ.....	30
マスター・キーボードとの接続.....	30
MIDI アコーディオンとの接続.....	31
外部シーケンサーとの接続.....	31
本機から他の楽器をコントロール.....	32

## Reference Guide

Style Play モード.....	34
スタイルとは?.....	34
スタイルとパフォーマンス.....	34
テンポの変更とリセット.....	34
DIRECT FD バンク.....	34
Style Play モードのメイン・ページ.....	35
スタイル・トラックのページ.....	35
プログラムの選択.....	35
Write to ウィンドウ.....	36
メニュー・ページ ( Style Play Menu ).....	36
エディット・ページの構成.....	36
page 1 - Mixer: Volume.....	37
page 2 - Mixer: Pan.....	37
page 3 - Mixer: FX Send.....	37
page 4 - Tuning: Detune.....	38
page 5 - Tuning: Scale.....	38
page 6 - Tuning: PB sens.....	38
page 7 - FX: A/B Select.....	38
page 8 - FX: C/D Select.....	38
page 9 - FX: A Edit ( Sty ).....	39
page 10 - FX: B Edit.....	39
page 11 - FX: C Edit.....	39
page 12 - FX: D Edit.....	39
page 13 - Track: Easy Edit.....	39
page 14 - Track: Mode.....	40
page 15 - Track: Int/Ext.....	40
page 16 - RT Ctl: Dmpr&Expr.....	41
page 17 - RT Ctl: Joystick.....	41
page 18 - RT Ctl: DynRange.....	41
page 19 - RT Ctl: Ensemble.....	42
page 20 - StyCtl: Drums.....	42
page 21 - StyCtl: Wrap/Rng.....	43
page 22 - Pads.....	43
page 23 - Pref: Lock ( Gbl ).....	44
page 24 - Pref: Ctl ( Gbl ).....	44

Style Record モード.....	46
スタイルの構造.....	46
スタイルのインポート / エクスポート.....	47
Style Record モードの選択.....	47
レコーディング / エディット中のスタイル試聴.....	47
スタイルのエディット終了、保存、中止.....	47
Write to ウィンドウ.....	48
レコーディングされたイベントのリスト.....	48

パネル上のキーを使った簡易削除	48	Realtime Recording モードのページ	79
メイン・ページ	49	Chord/Acc Step モードのページ	80
スタイル・トラックのページ	50	ソング全体の削除	82
Step (ステップ・レコーディング) ページ	51	<b>Song モード</b>	83
スタイルのレコーディング手順	52	トランスポート・コントロール	83
メニュー・ページ (Record Menu)	55	マスター・ボリュームとシーケンサー・ボリューム	83
エディット・ページの構成	55	ソングとスタンダード MIDI ファイル形式	83
page 1 - Edit: Quantize	56	簡単なトラック削除	83
page 2 - Edit: Transpose	56	ソング全体の削除	83
page 3 - Edit Velocity	57	メイン・ページ	83
page 4 - Event Edit	57	トラック 1 ~ 8 ページ	84
page 5 - Edit: Ev. Filter	58	トラック 9 ~ 16 ページ	84
イベントのエディット手順	58	Load Song ページ	84
page 6 - Edit: Delete	60	Save Song ページ	85
page 7 - Edit: Delete All	61	リアルタイム・レコーディングの手順	86
page 8 - Edit: Copy	61	ステップ・レコーディングの手順	86
page 9 - SECTl: Program	62	Song Record モードの Rec ページ	88
page 10 - SECTl: Express	62	ステップ・レコーディングのページ	89
page 11 - SECTl: KbdRng	62	メニュー・ページ (Song Edit MENU)	90
page 12 - SECTl: ChTable	62	エディット・ページの構成	90
page 13 - StCtl: Mode/Tens	63	page 1 - Mixer: Volume	90
<b>Song Play モード</b>	64	page 2 - Mixer: Pan	90
ソングとスタンダード MIDI ファイル形式	64	page 3 - Mixer: FX Block	91
トランスポート・コントロール	64	page 4 - Mixer: FXSend (AB または CD)	91
MIDI クロック	64	page 5 - Tuning: Detune	91
エディット中のシーケンサー間の切り替え	64	page 6 - Tuning: Scale	92
番号の付いたソングの選択	64	page 7 - Tuning: PB/Scale	92
リアルタイム・トラックとシーケンサー・トラック	64	page 8 - FX: A/B Select	92
マスター・ボリューム、シーケンサー・ボリューム、バランス	65	page 9 - FX: C/D Select	92
Song Play モードでのエフェクト	65	page 10 - FX: A Edit (Sq1)	93
Groove Quantize ページ	65	page 11 - FX: B Edit (Sq1)	93
WRITE ページ	66	page 12 - FX: C Edit (Sq1)	93
メイン・ページ	66	page 13 - FX: D Edit (Sq1)	93
トラック 1 ~ 8 ページ	67	page 14 - Track: Easy Edit	93
トラック 9 ~ 16 ページ	67	page 15 - Track: Mode	94
Song Selection ページ	67	page 16 - Track: Int/Ext	94
歌詞表示のページ (Lyrics)	68	page 17 - Edit: Quantize	95
ジュークボックス・ファイルの再生	68	page 18 - Edit: Transpose	95
メニュー・ページ (Song Play Menu)	69	page 19 - Edit Velocity	96
エディット・ページの構成	69	page 20 - Edit: Delete	96
page 1 - Mixer: Volume	69	page 21 - Edit: Cut Meas	96
page 2 - Mixer: Pan	69	page 22 - Edit: Ins. Meas	97
page 3 - Mixer: FXSend (A/B)	70	page 23 - Edit: Copy	97
page 3 - Mixer: FXSend (C/D)	70	page 24 - Event Edit	97
page 4 - FX: A/B Select	71	page 25 - Edit: Ev. Filter	98
page 4 - FX: C/D Select	71	イベントのエディット手順	99
page 5 - FX: A Edit	71	<b>Program モード</b>	101
page 6 - FX: B Edit	72	メイン・ページ	101
page 5 - FX: C Edit	72	サウンド・プログラムとドラム・プログラム	101
page 6 - FX: D Edit	72	メニュー・ページ (Prog Edit MENU)	101
page 7 - Track: Mode	72	エディット・ページの構成	102
page 8 - Track: Int/Ext	72	コンペア機能	102
page 9 - JB List (ジュークボックス)	73	オシレーターを選択方法	102
page 10 - Preferences (Gbl)	73	プログラム / オシレーターの初期化	102
ソング・リストの保存	74	Write to ページ	102
page 1 - Basic	102	page 1 - Basic	102
page 2 - Samples (サウンド・プログラム)	103	page 2 - Samples (サウンド・プログラム)	103
page 2 - DK Samples (ドラムのプログラム)	104	page 3 - Pitch	105
page 3 - Pitch	105	page 4 - Pitch LFO1	106
page 4 - Pitch LFO1	106	page 5 - Pitch LFO2	106
page 5 - Pitch LFO2	106	page 6 - Pitch EG	106
page 6 - Pitch EG	106	page 7 Filter	108
page 7 Filter	108	page 8 - Filter Mod	109
page 8 - Filter Mod	109	page 9 - Filter LFO1	110
page 9 - Filter LFO1	110		
<b>Backing Sequence モード</b>	76		
トランスポート・コントロール	76		
Backing Sequence モード、Song モード、 Song Play モード	76		
ソングの再生方法	76		
Realtime Recording モード	76		
Chord/Acc Step モード	77		
メイン・ページ (バックキング・シーケンス再生)	77		
Load Song ページ	78		
BS: Save Song ページ	78		

page 10 - Filter LFO2.....	111	ダイナミック・モジュレーション・ソース.....	170
page 11 - Filter EG.....	111	Filter/Dynamic.....	170
page 12 - Amp.....	113	Pitch/Phase Mod.....	180
page 13 - Amp Mod.....	113	Mod./P.Shift.....	189
page 14 - Amp LFO1.....	114	ER/Delay.....	194
page 15 - Amp LFO2.....	114	Reverb.....	200
page 16 - Amp EG.....	114	Mono - Mono Chain.....	202
page 17 - LFO1.....	116	<b>アサインابل・パラメーター</b> .....	217
page 18 - LFO2.....	117	フットスイッチに割り当て可能な機能のリスト.....	217
page 19 - Effects.....	117	ペダルまたはアサインابل・スライダーに割り当て可能な機能 のリスト.....	218
page 20 - FX1 Editing.....	117	パッドに割り当て可能なサウンドのリスト.....	218
page 21 - FX2 Editing.....	117	パッドに割り当て可能な機能のリスト.....	219
AMS (Alternate Modulation Source) List.....	118	スケール (音階).....	219
<b>Global Edit モード</b> .....	120	<b>MIDI コントローラー</b> .....	220
Write Global ページ.....	120	MIDI インプリメンテーション・チャート.....	221
メニュー・ページ (Global Menu).....	120	<b>パラメーター</b> .....	222
page 1 - Gbl: Gen. Controls.....	120	パネル上のコントロール類と操作モードのパラメーター.....	222
page 2 - Gbl: M. Transpose.....	121	Style スタイル/ソング・パラメーター.....	224
page 3 - Gbl: P/Sw-Sld.....	121	<b>認識されるコード</b> .....	225
page 4 - Gbl: Midi Setup.....	121	<b>エラー・メッセージとトラブルシューティング</b> .....	227
page 5 - Gbl: MIDI Ctl.....	122	エラー・メッセージ.....	227
page 6 - Gbl: Midi In Chnl.....	122	トラブル・シューティング.....	231
page 7 - Gbl: Midi In Ctl 1.....	123	<b>仕様</b> .....	233
page 8 - Gbl: Midi In Ctl 2.....	123	<b>索引</b> .....	234
page 9 - Gbl: Midi In Filt.....	124		
page 10 - Gbl: Midi Out Chnl.....	124		
page 11 - Gbl: Midi Out Filt.....	124		
<b>Disk Edit モード</b> .....	125		
[ WRITE/DISK IN USE ] キーの LED.....	125		
フロッピー・ディスク取扱い時の注意.....	125		
i- シリーズのデータのロード.....	126		
ディスク上のデータ構造.....	127		
ファイルのタイプ.....	127		
ファイルとフォルダのサイズ表示.....	127		
ページの構造.....	128		
操作コントロール.....	128		
メニュー・ページ (Disk Menu).....	128		
page 1 - Disk: Load.....	128		
page 2 - Disk: Save.....	131		
page 3 - Disk: Copy.....	134		
page 4 - Disk: Erase.....	135		
page 5 - Disk: Format.....	135		
page 6 - Disk: New Dir.....	135		
page 7 - Disk: Rename.....	136		
page 8 - Disk: Utilities1.....	136		
page 9 - Disk: Utilities2.....	137		
<b>Appendix</b>			
<b>ファクトリ・データ</b> .....	139		
スタイル.....	139		
スタイル・エレメント.....	141		
シングル・タッチ・セッティング (STS).....	141		
プログラム (バンク順).....	142		
プログラム (プログラム・チェンジ・メッセージ順).....	149		
ドラム・キット.....	155		
ドラム・キット・インストゥルメント.....	156		
パフォーマンス.....	168		
MIDI の設定.....	169		
<b>エフェクト</b> .....	170		
信号経路図.....	170		





# *Introduction*

# 1. はじめに

コルグ・プロフェッショナル・アレンジャーPa50 をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

本機は、パワフルなアレンジ機能が搭載され、プロフェッショナル用として、またご家庭用として、あらゆるシーンで十分ご満足いただける自動伴奏機能を装備したキーボードです。

本機の特長

- 音源に、コルグのプロ用シンセサイザーで高い評価をいただいている H( Hyper Integrated )シンセシス・システムを搭載。
- OPOS( Objective Portable Operating System )マルチ・タスク・オペレーティング・システム搭載により、演奏中でもデータのロードが可能。
- ディスクによるオペレーティング・システムのアップデート方法により、手軽に機能をバージョンアップ可能。
- 通常のROMに代わる、Solid State Disk( SSD )を使ったシステム・アップデート。
- フロッピー・ディスクに収録された Style( スタイル )が、ダイレクトに使用可能。
- GM2( General MIDI レベル 2 )互換。
- 660 個のサウンドプログラム。
- 4 基のエフェクト・プロセッサに 89 タイプのエフェクトをそれぞれ搭載。
- キーボードに割り当てられたプログラムやエフェクトを瞬時に切り替え可能にする 160 の Performance( パフォーマンス )と 1216 の Single Touch Settings( STS )
- 304 の Style 搭載。
- クロスフェーダー付きの XDS シーケンサー 2 基。
- Style の記録、エディットが可能。
- フル・エディット可能なシーケンサー。
- スピーカー・システムによるリアルな再生音。
- 大きな見やすいディスプレイ。

## ライブ・パフォーマンス

本機は主にライブ使用を想定して設計されています。「リアルタイム」という言葉は、まさに本機のためにある言葉です。

「Performance」はキーボードのトラック設定を瞬時にを行います。「Style」はリアルタイムの演奏にバックング・パターンを付け、「STS」は瞬時にキーボード・トラックの音色設定の選択を可能にします。

## ネットワーク・リンク

コルグでは、本機の情報を以下のサイトで提供しています。

オペレーティング・システムの最新版やさまざまなシステム・ファイル(例えば、ファクトリー・データのバックアップなど)は、以下のサイトにあります。

[www.korgpa.com/](http://www.korgpa.com/)

このサイトは、英語で表示されます。お問い合わせするときも英語のみになりますので、ご了承ください。また、このサイトには日本未発売の製品情報も含まれています。

英文の取扱説明書の PDF は、上記のサイトからダウンロードすることができます。

## パッケージの確認

パッケージの中に以下のものが入っていることをお確かめください。

- Pa50 本体
- 譜面立て
- AC アダプター
- 取扱説明書(本書)
- 楽譜集
- FD

## 取扱説明書について

取扱説明書は、次の 3 つのセクションに分かれています。

- Basic Guide: 操作方法をひとつおり説明した、実践的なガイドです。
- Reference Guide: 各ページ画面とパラメーターについて詳しく説明しています。
- Appendix: データ・リストやトラブル・シューティングなど役立つ情報が載っています。

本取扱説明書では、以下のような省略マークが使われています。

- ▶PERF “WRITE”ボタンを使用して、パフォーマンスに保存できるパラメーターです。
- ▶STYLE “WRITE”ボタンを使用して、現在のスタイル・パフォーマンスに保存できるパラメーターです。
- ▶STS “WRITE”ボタンを使用して、Single Touch Setting に保存できるパラメーターです。
- ▶GBL Global Edit モードでの設定時( P.120「Global Edit モード」参照 )に「WRITE」キーを押して、グローバル設定に保存できるパラメーターです。

## システム・ファイルのバックアップ・コピーの作成

本機で演奏を始める前に、内部データが変更される場合を考慮して、プログラム、パフォーマンス、スタイルなどのシステム・データすべてのバックアップ・コピーを作成してください。

オペレーティング・システムのバックアップ方法は、P.136「Save OS」を参照してください。

ファクトリー・データ(スタイル、パフォーマンスなど)のバックアップ方法は、P.137「Backup Data」を参照してください。

## オペレーティング・システム・データのロード

コルグではPa50のオペレーティング・システムを常に更新していますので、お手持ちの Pa50 のオペレーティング・システムも最新版にアップデートできます。この最新版は以下のサイトでダウンロードしてください。

[www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)

オペレーティング・システムと一緒にダウンロードされる「Readme」ファイルを、必ずお読みください。

現在のオペレーティング・システムのバージョンを確認するには、[SHIFT] 併押ししながら、[ENTER] キーと [EXIT] キーを同時に押します。画面にバージョン・ナンバーが表示されます。[EXIT] キーをもう 1 度押すと、この表示が消えます。

以下の手順でオペレーティング・システムの最新版をロードします。

1. オペレーティング・システムの以下の 3 種類のファイルを、データの何も入っていない MS-DOS 形式の HD フロッピー・ディスクにコピーします。
  - ・ OSPa50.LZX
  - ・ BPa50.SYS
  - ・ NBPa50.SYS
2. 本機の電源を切り、オペレーティング・システムの入ったディスクをディスク・ドライブに挿入します。
3. 本機の電源を入れます。画面に、オペレーティング・システムをロードするかを確認するメッセージが表示されます。
4. [ENTER] キーを押してデータをロードするか、[EXIT] キーを押してロード操作をキャンセルします。

[ENTER] キーを押した場合は、データが完全にロードされるまでお待ちください。

オペレーティング・システムのロードが完了すると、フロッピー・ディスクを取り出して任意のキーを押すよう、メッセージが表示されます。

5. フロッピー・ディスクを取り出し、任意のキーを押します。

## ファクトリー・データの再ロード

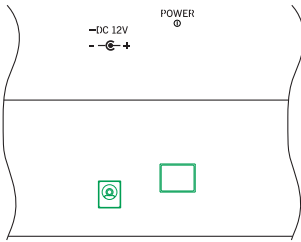
万一、内部メモリーにダメージが生じた場合は、オリジナルのファクトリー・データをバックアップ・ディスクから再ロードします。P.137「Restore Data」を参照してください。

## 2. スタート・アップ

### AC 電源コードの接続

1. 本機の電源がオフになっていることを確認します。
2. 付属の AC アダプターを本機リア・パネルの DC IN 端子に接続します。

*Note:* AC アダプターは必ず付属のものをお使いください。他の AC アダプターを使用した場合、故障などの原因となります。



3. AC アダプターのプラグには、アース端子がついています。感電と機器の損傷を防ぐためにアース接続を確実に行って、コンセントに接続してください。

*Note:* 電源は必ず AC100V を使用してください。

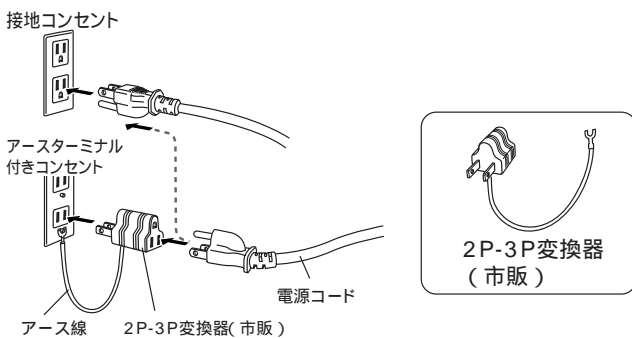
接地コンセントに接続する場合

AC アダプターのプラグをコンセントに直接差し込んでください。

アースターミナル付きコンセントに接続する場合

- a. AC アダプターのプラグに 2P-3P 変換器(市販)を取り付けます。
- b. 2P-3P 変換器のアース線を、アースターミナル付きコンセントに接続します。
- c. 2P-3P 変換器をコンセントに差し込んでください。

*Note:* アースターミナル付きコンセントでは、必ずアース端子を先に接続してからコンセントにプラグを差し込んでください。コンセントから外す場合は、必ずプラグを先に抜いてからアースを外してください。接続方法が分からないときは、コルグお客様相談窓口にご相談ください。



### 電源のオン / オフ

電源を入れる

- リア・パネルにある [ POWER ] スイッチを押して本機の電源をオンにします。LCD 画面には起動時の画面が表示され、しばらくすると、メニュー画面の表示に変わります。

電源を切る

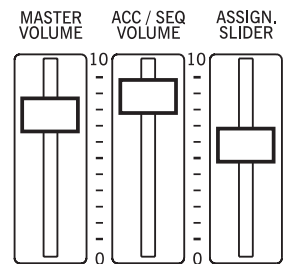
- リア・パネルにある [ POWER ] スイッチを再度押して本機の電源をオフにします。

*Warning:* 本機の電源をオフにすると、RAM 内の全てのデータ(ソング編集データ)は消えてしまいます。

SSD メモリーに含まれるデータ(ファクトリー・データ、User データ)とサンプルは保存されます。(P.45「Memory Mode 参照」)

### ボリューム(MASTER、ACC/SEQ、ASSIGN. SLIDER)のコントロール

- [ MASTER VOLUME ] スライダーで本機の全体の音量を調節します。このスライダーは、内蔵スピーカー、メイン出力端子(L/MONO、RIGHT)、そして PHONES 端子の音量を調節します。



*Note:* まず、中程度のレベルから調節を始めてください。徐々に [ MASTER VOLUME ] スライダーを上げます。大きな音量で長い時間使用しないでください。

- [ ACC/SEQ VOLUME ] スライダーでスタイル・トラック(ドラム、パーカッション、ベースなど)の音量を調節します。このスライダーは、キーボード・トラックには影響せず、2つのシーケンサー・トラックを調節します。
- 初期設定では、[ ASSIGN. SLIDER ] でキーボード・トラックの音量を調節します。このスライダーの機能はユーザーが設定できますがユーザー・アサインブル)初期設定では Keyboard Expression パラメーターに割り当てられています。

### [ BALANCE ] スライダー

2つの内蔵シーケンサー(Sequencer 1、Sequencer 2)の音量バランスを調節します。

- スライダーを一番左側に移動すると、Sequencer 1 が最大レベルに、Sequencer 2 が 0 になります。
- スライダーを一番右側に移動すると、Sequencer 1 が 0 に、Sequencer 2 が最大レベルになります。
- 中央の位置では、2つのシーケンサーの音量が同じレベルになります。

*Note:* 本機の電源をオンにするときは、ソングが小さな音量で始まらないように、このスライダーを中央の位置にします。

### ヘッドホン端子

本機リア・パネルの PHONES 端子にヘッドホンを接続します。16 ~ 200 (50 推奨)のインピーダンスのヘッドホンが使えます。

### オーディオ出力

本機のサウンドを、内蔵スピーカーの代わりに外部アンプ・システムから出力することができます。レコーディングやライブ演奏時に便利なセットアップです。

ステレオ

[ OUTPUT ] L/MONO および RIGHT 出力端子に、2本のモノラル・ケーブルの一端をそれぞれ接続します。ケーブルのもう一端は、ミキサーのステレオ・チャンネルや2つのモノラル・チャンネル、2つのワード・モニター、あるいはオーディオ・システムの TAPE/AUX 入力端子に接続します。オーディオ・システムの PHONO 端子には接続しないでください。

モノラル

モノラル・ケーブルを [ OUTPUT ] 出力端子 L/MONO に接続します。ケーブルの反対側を、ミキサーのモノラル・チャンネル、ワード・モニター、あるいはオーディオ・システムの TAPE/AUX 入力端子の片



方(アンプをモノラル・モードに設定していないと、片方のチャンネルのみが聞こえます)に接続します。

## オーディオ入力

他の電子楽器や、パワー・タイプではないミキサーからの出力、CD・プレーヤー、テープ・デッキなどを本機リアパネルのINPUT各端子に接続します。ラインレベルの入力端子ですので、マイクロホンを接続するには、専用のマイク・プリアンプかミキサーが必要です。

接続した機器のボリューム・コントロールで、本機への入力レベルを調節します。入力信号に歪み(クリッピング)が生じないように注意してください。以下の要領で接続機器の音量を調節します。

- 本機から出力されるサウンドの音量が低い場合は、接続機器の出力レベルを上げてください。
- サウンドに問題なければ調節する必要はありません。
- 歪んだサウンドが聞こえる場合は、歪みが聞こえなくなるまで接続機器の出力レベルを下げてください。

## MIDI 接続

本機に接続したマスター・キーボード、MIDIギター、ウィンド・コントローラー、MIDIアコーディオン、デジタル・ピアノなどの外部MIDI機器から、本機のサウンドを鳴らすことができます。

1. 外部MIDI機器のMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子を、標準のMIDIケーブルで接続します。
2. MIDI機器のMIDI送信チャンネルを選択します。MIDIアコーディオンなど、MIDI楽器によっては複数チャンネルを使用して送信する機器もあります。(詳細は、MIDIについての章をお読みください。)
3. 本機上で、接続MIDI機器に一番適したMIDIセットアップを選択します(P.121「page 4 - Gbl: Midi Setup」参照)。

## ダンパー・ペダル

リア・パネルのDAMPER端子に、ダンパー(サスティン)・ペダルを接続します。コルグPS-1ペダル・スイッチ、または同等のものをお使いください。ペダルの極性の変更については、P.121「Damper Pol. (Damper Polarity)」を参照してください。

## デモ・ソング

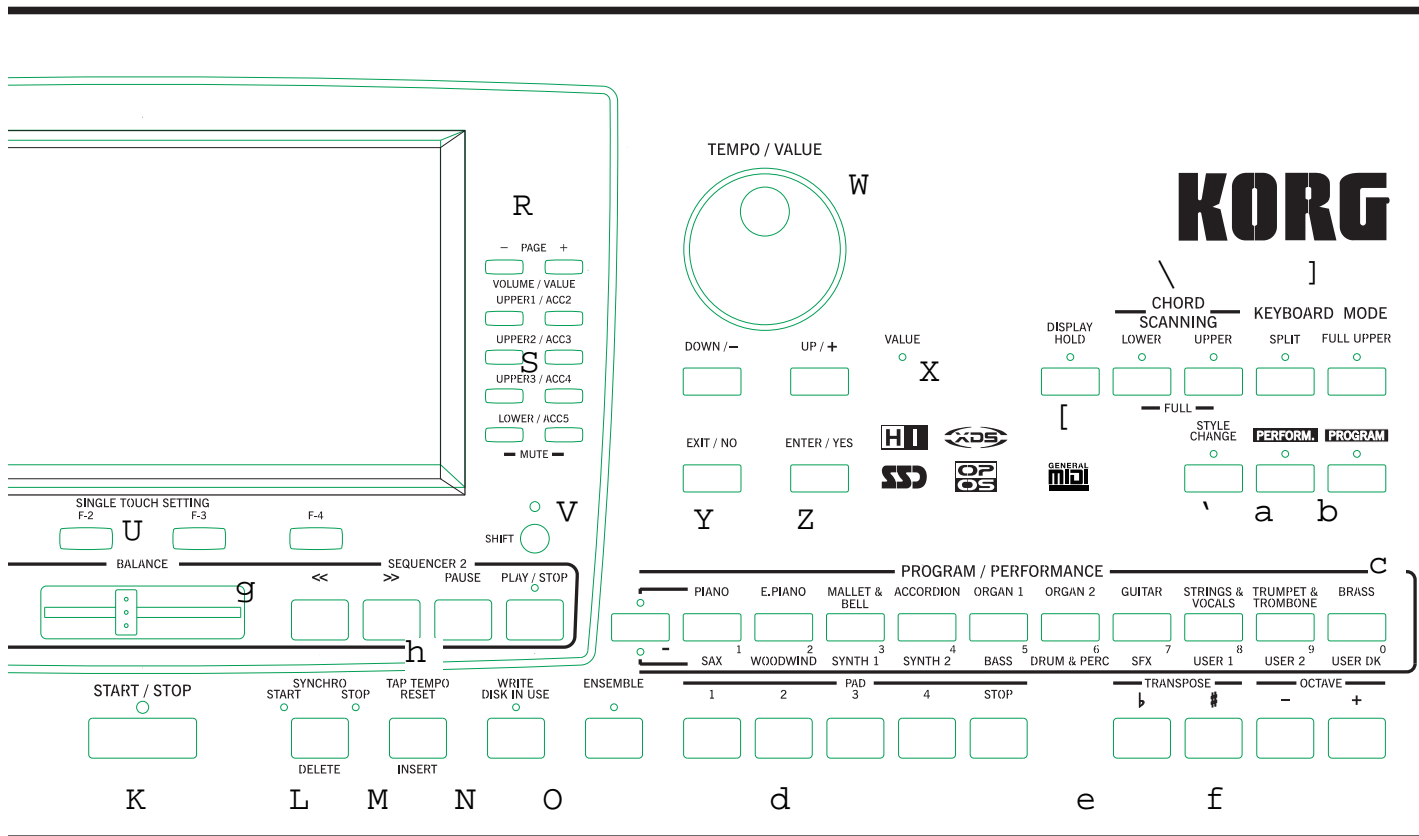
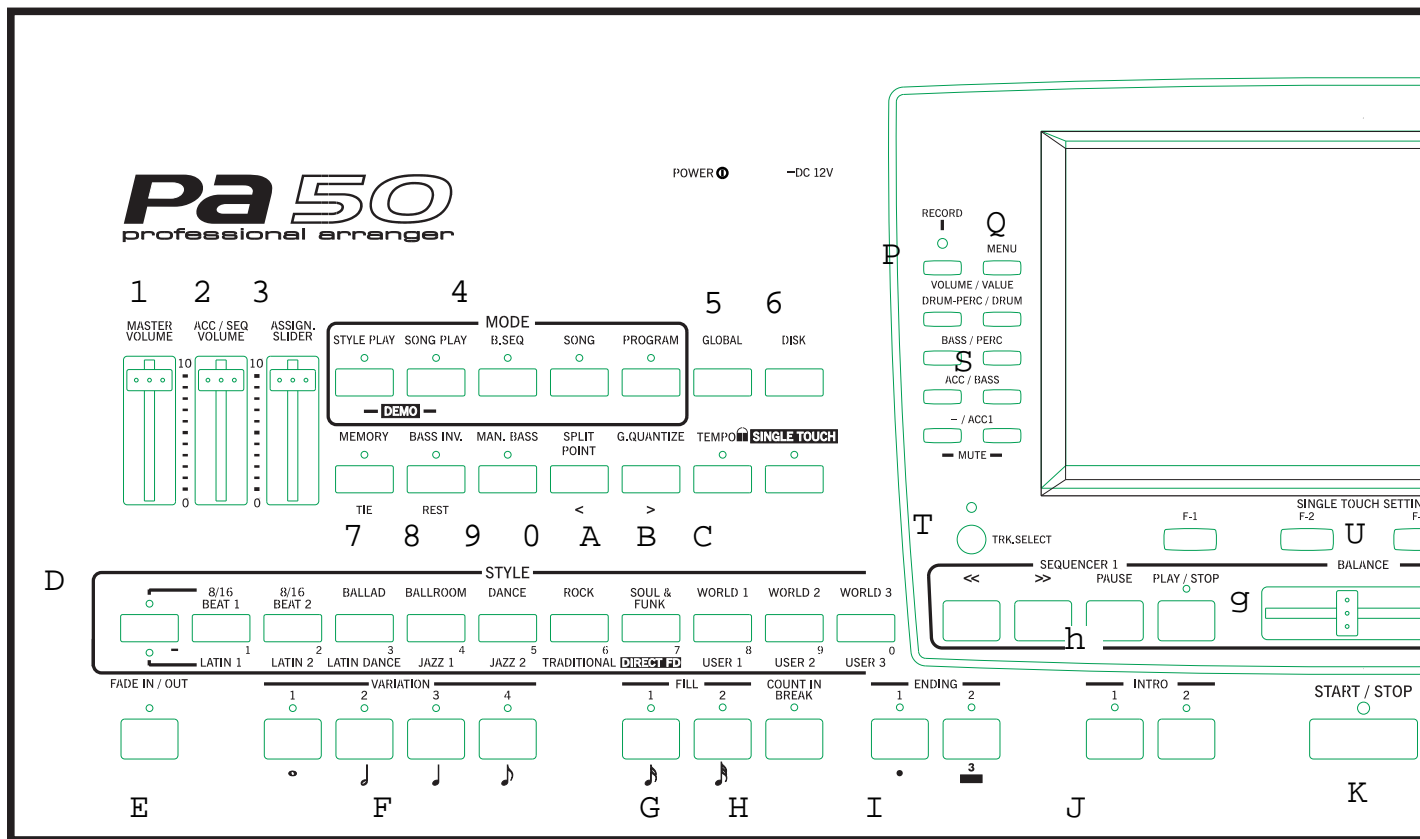
本機の音楽的表現力を理解いただくために内蔵のデモ・ソングをお聴きください。16のデモ・ソングが収められています。

1. [STYLE PLAY] 鍵と[SONG PLAY] 鍵を同時に押しします。それぞれのキーのインジケーターが点滅します。  
この時点でキーを何も押さないと、すべてのデモ・ソングが再生されます。
2. [PAGE - / +] 鍵で、デモ・モードの2つのページのいずれかを選択します。
3. VOLUME/VALUE キー[A]~[H]の中から、画面表示に合わせて聴きたいデモ・ソングに該当するキーを押します。  
該当のデモ・ソングが自動再生されます。
4. [START/STOP] 鍵を押してデモ・ソングの再生を止めます。
5. MODE セクションの任意のキーを押すとデモ・モードは終了します。

## 譜面立て

本機には譜面立てが付属されています。譜面立ての足の部分をリア・パネルの2つの穴に差し込んでください。

# 3. フロント・パネル



### 1 [ MASTER VOLUME ] スライダー

本機の全体的な音量を調整します。内蔵スピーカーと L/MONO、RIGHT 出力端子とヘッドホン出力端子から出力する音量を調整します。

*Warning:* 音量の豊かなソング、スタイル、あるいはプログラムで信号のレベルが大きい場合、最大レベルで Pa 50 の内蔵スピーカーの音が歪むことがあります。このようなときは [ MASTER VOLUME ] を少し下げてください。

### 2 [ ACC/SEQ VOLUME ] スライダー

伴奏トラックの音量 (Style Play モード) あるいはリアルタイム (キーボード) トラックを除くソング・トラックの音量 (Song、Song Play モード) を調整します。これは相対的な音量コントロールで、実質的な最大値は [ MASTER VOLUME ] スライダーの位置によって決まります。

### 3 [ ASSIGN. SLIDER ]

自在にプログラムできるスライダーです (P.121「Sld (Slider)」参照)。初期設定ではキーボード・エクスペリション・コントロールとして、リアルタイム (キーボード) トラックの相対的な音量バランスを調節します。

### 4 [ MODE ] キー

本機の操作モードを呼び出します。選択すると他のモードは無効になります。

**STYLE PLAY** Style Play モードに入ります。スタイル (自動伴奏) の演奏、および音色まで割り当て可能な最大4つのリアルタイム (キーボード) トラックが鍵盤で演奏できます。

リアルタイム (キーボード) トラックは、メイン・ページの右半分に表示されます。このメイン・ページを表示するには、Style Play モードの任意のページで [ EXIT ] キーを押します。別のモードが選択されているときは、[ STYLE PLAY ] キーを押すと Style Play モードに入ります。[ TRK.SELECT ] キーの LED が点灯している場合は、[ TRK.SELECT ] キーを押して LED を消灯させるとリアルタイム・トラックが表示されます。

本機の電源を入れると、この Style Play モードが自動的に選択されます。

**SONG PLAY** Song Play モードに入ります。16トラックのスタンダード MIDI ファイル (SMF) を、ディスクから直接、再生することができます。".MID" あるいは ".KAR" のファイルはフロッピー・ディスクから (内部メモリーに読み込ませず) 直接再生できます。本機は 2 つのシーケンサーを搭載しており、2つのソングを同時に再生し、それを [ BALANCE ] スライダーでミックスすることができます。

ソングトラックの他に、1 ~ 4 つのリアルタイム (キーボード) トラックをソングに合わせて再生できます。リアルタイム (キーボード) トラックは、メイン・ページの右半分に表示されます。このメイン・ページを表示するには、Song Play モードの任意のページで [ EXIT ] キーを押します。別のモードが選択されているときは、[ SONG PLAY ] キーを押して Song Play モードに入ります。[ TRK.SELECT ] キーの LED が点灯または点滅している場合は、[ TRK.SELECT ] キーを 1 回または 2 回押して LED を消灯させるとリアルタイム・トラックが表示されます。

**B.SEQ** Backing Sequence モードに入ります。リアルタイム・トラックやスタイル・トラックをベースにして新しいソングを録音したり、新規のスタンダード MIDI ファイルとして保存できます。

**SONG** Song モードに入ります。ソングの再生、録音、編集ができます。

**PROGRAM** Program モードに入ります。キーボード上で個々のサウンド・プログラムを再生、編集します。

**DEMO** [ STYLE PLAY ] と [ SONG PLAY ] の 2 つのキーを同時に押してデモ・モードを選択します。このモードでは本機が持つ音楽表現力を理解いただくためのデモ・ソングを再生します。

### 5 [ GLOBAL ] キー

さまざまなグローバル設定を行う Global Edit モードを呼び出します。この Global Edit モードは、動作中の操作モード画面の上にオーバーラップして表示されます。[ EXIT ] キーを押すと、操作モード画面に戻ります。

### 6 [ DISK ] キー

ファイルやディスクのさまざまな操作 (ロード、セーブ、フォーマットなど) を行う Disk モードを呼び出します。この Disk モードは、動作中の操作モード画面の上にオーバーラップして表示されます。[ EXIT ] キーを押すと、操作モード画面に戻ります。

### 7 [ MEMORY (TIE) ] キー

Lower とコード・メモリー機能を、オンまたはオフにします。このキーの状態と P.45 の Memory Mode の設定の組み合わせによって、動作が異なります。

例えば Memory Mode で "Chord + Lower" を選択した場合:

**オン** 次の音またはコードを弾くまでの間、スプリット・ポイントより左の音、そして自動伴奏のコードは、鍵盤から指を離してもメモリーに保存されます。

**オフ** 鍵盤から指を離すと同時に、音とコードは解除されます。

▶ このキーは Song モードの [ TIE ] キーとしても使用します。(13章をお読みください。)

### 8 [ BASS INV. (REST) ] キー

ベースの転回機能をオンまたはオフにします。

**オン** 転回されたコードの最低音 (押さえたコードの中で一番低い音) をコードのルート (根音) として常に検知します。アレンジャーに Am7/G や F/C のような複合コードを指定することができます。

**オフ** 最低音は他のコードの音と共に読み込まれますが、常にルート (根音) とは見なされません。

▶ このキーは Song モードの [ REST ] キーとしても使用します。(13章をお読みください。)

## 9 [MAN. BASS] キー

マニュアル・ベース機能をオンまたはオフにします。

Note: [MAN. BASS] キーを押すと、ベース・トラックの音量が自動的に最大になります。[MAN. BASS] キーをオフにすると、ベース・トラックの音量が元の音量に戻ります。

オン ドラムとパーカッション・トラックを除く自動伴奏の演奏が止まり、鍵盤の Lower 部分でベース・トラックをプレイできます。[CHORD SCANNING] セクションの [LOWER] キーを押すと、自動伴奏が再スタートします。

オフ スタイルによるベース・トラックが自動的に再生されます。

## 0 [SPLIT POINT ( &lt; )] キー

▶GBL

このキーを押したままにすると、Split Point ウィンドウが開きます。このウィンドウが開いている間にキーボード上でスプリット・ポイントにしたい鍵盤を弾くと、そのスプリット・ポイントが設定されます。設定できたら、[SPLIT POINT ( < )] キーを離します。

選択したスプリット・ポイントの音符を保存するには、[GLOBAL] キーを押してから [WRITE] キーを押して、グローバル設定をメモリーに保存します (P.120「Write Global ページ」参照)。

▶このキーは、Backing Sequence モードと Song モードで < キー (1 つ前のイベント選択) としても使用します (12 章、13 章をお読みください)。

## A [G.QUANTIZE ( &gt; )] キー

このキーを押すと、グルーブ・クオンタイズ (Groove Quantize) ウィンドウが開きます。ソング (シーケンサー 1 のみ) に適用するリアルタイム・グルーブの分解能 (クオンタイズーション) を選択できます。P.65「Groove Quantize ページ」を参照してください。

▶このキーは、Backing Sequence モードと Song モードで > キー (1 つ後のイベント選択) としても使用します (12 章、13 章をお読みください)。

B [TEMPO]  キー

テンポ・ロック機能をオンまたはオフにします。

オン 異なるスタイルやパフォーマンスを選択してもテンポは変わりません。ダイヤルや [TEMPO] キーを使ってマニュアルでテンポの調節もできます。

オフ 異なるスタイルやパフォーマンスを選択すると、それに設定されているテンポ値が自動的に選択されます。

C  SINGLE TOUCH

シングル・タッチ機能をオン / オフにします。

オン 任意のスタイルを選択すると、シングル・タッチ・セッティング (STS1) が自動選択され、そのスタイルのトラックやエフェクトと一緒にリアルタイム・トラック、エフェクトが変わります。

オフ 任意のスタイルを選択すると、そのスタイルのトラックやエフェクトを変更しても、リアルタイム・トラックは変わりません。

## D STYLE セクション (テンキー)

このセクションにあるキーを使ってスタイル選択 (Style Selection) ウィンドウを開き、スタイルを選択します。詳細は、P.20「スタイルの選択」を参照してください。

左端のキーを繰り返し押し、スタイル・バンクを選択します。

上の LED が点灯

上列のスタイルが選択されます。

下の LED が点灯

下列のスタイルが選択されます。

スタイル・バンクと名称について

「8/16 BEAT 1」~「WORLD 3」スタイルと「LATIN 1」~「TRADITIONAL」スタイルは標準のスタイルとしてプロテクトがかかっています。このプロテクトは、解除することができます。P.137「Fact. (Factory) Style Protect」を参照してください。

「DIRECT FD」スタイルは、フロッピー・ディスク上のスタイルを、メモリーへロードせずにそのまま使えます。P.34「DIRECT FD バンク」を参照してください。

「USER 1」~「USER 3」スタイルには、ディスクから新しいスタイルをロードできます。

スタイル・バンクの各キーには 2 つのページ画面があり、それぞれ最大 8 つのスタイルがあります。[PAGE - / +] キーで希望のスタイルを探します。

スタイルが入っている元のバンクを表示させるショートカットスタイルの入っている元のバンクを簡単に表示できます。[SHIFT] キーを押しながら、STYLE セクションの一番左のキーを押します。元のバンク名を表示したメッセージ・ウィンドウが開きます。[SHIFT] キーを離すとウィンドウが閉じます。

選択したバンクの各ページを表示するショートカット  
選択したバンクのキーを押すたびに、そのバンクの各ページが順に表示されます。

▶STYLE セクションの各キーは、ページによってはテンキーの役割を果たすことがあります。(P.64「番号の付いたソングの選択」参照)

## E [FADE IN/OUT] キー

スタイルを再生していないとき、このキーを押すと、スタイルはフェード・イン (音量がゼロから最大値に変化) しながら再生を始めます。

スタイルを再生しているとき、このキーを押すと、スタイルはフェード・アウト (音量が徐々に小さくなる) しながら再生を停止します。

スタイルを開始、停止するときに、[START/STOP] キーを押す必要はありません。

## F [VARIATION 1 ~ 4] キー

▶PERF ▶STYLE

選択しているスタイルの 1 ~ 4 のバリエーションを選択します。それぞれ 1 ~ 4 のバリエーションはパターンとサウンドが違います。

▶これらのキーは、Song モードの [NOTE LENGTH] キーとしても使用します (13 章をお読みください)。

## G [FILL 1 ~ 2] キー

▶PERF ▶STYLE

フィル・インを再生します。キーを 2 度押す (LED が点滅) とループ再生し、他のスタイル形式「FILL」、「INTRO」、「VARIATION」などを選ぶとループは終了します。

▶これらのキーは、Song モードで音符の長さを設定するキーとしても使用します (13 章をお読みください)。

## H [COUNT IN/BREAK] キー

▶PERF ▶STYLE

スタイルを再生していないときにこのキーを押してから [START/STOP] キーを押すと、先頭に 1 小節のカウント・インが入り、その後スタイルの再生が始まります。

スタイルがすでに再生中のときにこのキーを押すと、ブレイクが入ります。ブレイクはキックとクラッシュだけが先頭に入った空の 1 小節です。キーを 2 度押すと、このブレイクがループ再生され、他のスタ



イル形式(フィル、イントロ、バリエーションなど)を選択すると、ループを終了します。

## I [ ENDING 1 ~ 2 ] キー ▶PERF ▶STYLE

スタイル再生中、このキーでエンディングを再生させスタイルを停止します。このキーを押すと、エンディングに入りスタイルが停止します。スタイル停止中、このキーを押すとイントロの追加として機能します。

キーを2度押すとLEDが点滅し、エンディングをループ再生します。ループを終了するとき、別のスタイル形式「FILL」、「INTRO」、「VARIATION」などを選びます。

▶ Song モードでは、[ ENDING 1 ] キーは付点キー、[ ENDING 2 ] キーは三連符キーとして使用します(13章をお読みください)。

Note: エンディング1はコード進行のある短いシーケンス、エンディング2は最後に認識されたコードで再生されます。

## J [ INTRO 1 ~ 2 ] キー ▶PERF ▶STYLE

アレンジャーをイントロ・モードに設定します。1つを選択してスタイルをスタートさせると、選択したイントロでスタートします。イントロのLEDはイントロの終わりで消灯します。

キーを2度押すとLEDが点滅し、イントロをループ再生します。ループを終了するとき、別のスタイル形式「FILL」、「INTRO」、「VARIATION」などを選びます。

Note: イントロ1はコード進行のある短いシーケンス、イントロ2は最後に認識されたコードで再生されます。

## K [ START/STOP ] キー

スタイルのプレイをスタート、ストップします。

本機またはMIDI OUT端子に接続された機器上で、音が鳴りやまないとき、コントローラーをリセットするときに、[ START/STOP ] キーと[ SHIFT ] キーとを同時に押します。[SHIFT]

## L [ SYNCHRO START/STOP ] キー

シンクロ・スタート、シンクロ・ストップ機能をオンまたはオフにします。繰り返し押してオン、オフします。

LEDはSTART START+STOP OFFの順番に点灯します。

### [ START ] LED 点灯

このLED点灯時、コード検知領域(通常はスプリット・ポイントより低音域側)でコードを弾くと、スタイルが自動的に再生します。コードの認識については、P.111「[ CHORD SCANNING ]セクション」を参照してください。

### [ START ] LED + [ STOP ] LED 共に点灯

2つのLEDが点灯している状態で、鍵盤から指を離すと、再生しているスタイルが一時的にストップします。再びコードを弾き始めるとスタイルの再生も再スタートします。

### [ START ] LED + [ STOP ] LED 共に消灯

シンクロ機能がオフになります。

▶ このキーは、Backing Sequence モード、Song モードでは[ DELETE ] キーとして使用します(12章、13章をお読みください)。また、テキスト入力時に選択した文字を削除するときにも使います。

## M [ TAP TEMPO/RESET ] キー

このキーはスタイルの状況(Stop/Play)により機能が変わります。

### Tap Tempo

スタイルが再生されていないときは、ビート(拍子)に合わせてこのキーを押して、テンポを決めます。最後に、打ち込んだテンポで伴奏がスタートします。

## RESET

スタイルの再生中にこのキーを押すと、スタイルのパターンが1つ前の強拍に戻ります。

▶ このキーは、Backing Sequence モード、Song モードでは[ INSERT ] キーとして使用します(12章、13章をお読みください)。また、テキスト入力時にカーソル位置で文字を挿入するときにも使います。

## N [ WRITE/DISK IN USE ] キー

Style Play モードでこのキーを押すと、Write ウィンドウが開きます。このウィンドウではトラックすべてをパフォーマンスに保存したり、リアルタイム(キーボード)トラックをシングル・タッチ・セッティング(STS)に、また伴奏トラックをスタイル・パフォーマンスに保存したりします。(P.36「Write to ウィンドウ」参照)

Global Edit モードでこのキーを押すと、グローバル・パラメーターがメモリーに保存されます(P.120「Write Global ページ」参照)。

▶ このキーのLEDはDISK IN USE インジケータとしても機能し、フロッピー・ディスク・ドライブ使用中に点滅します。

## O [ ENSEMBLE ] キー

アンサンブル機能をオンまたはオフにします。オンのときは右鍵盤のメロディーに、左鍵盤で入力したコードに沿ってハーモニーが加わります。

Note: アンサンブル機能は、鍵盤が Split モードで Lower Chord Scanning モード設定時のみ動作します。

## P [ RECORD ] キー

Style Play モード時にこのキーを押すと、Style Record モードへ入ります。

Backing Sequencer モード時にこのキーを押すと、Song Record モードへ入ります。

## Q [ MENU ] キー

現在の操作モードやエディット・モードのメニュー・ページを開きます。メニュー・ページを開いたら、VOLUME/VALUE キーを押して対応するエディット・ページにジャンプしたり、[ PAGE - / + ] キーで各ページを表示します。操作が済んだら[ EXIT ] キーを押して、現在の操作モードのメイン・ページに戻るか、エディット・モードを終了します。

各ページがどこにどんな順序で表示されるかについては、各操作モード、エディット・モードについての章をお読みください。

## R [ PAGE - / + ] キー

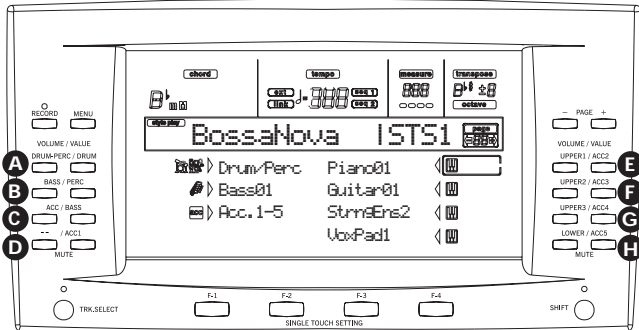
[ MENU ] キーでメニュー・ページを表示させたら、このキーで操作モードやエディット・モードのエディット・ページを次々と表示させます。[ EXIT ] キーを押すと、エディット・ページから、現在の操作モードのメイン・ページへ戻るか、Global Edit モードまたは Disk Edit モードを終了します。

また、スタイル選択(Style Selection)ウィンドウ、プログラム選択(Program Selection)ウィンドウの各ページを選択することもできます。

## S VOLUME/VALUE (MUTE) キー [ A ] ~ [ H ]

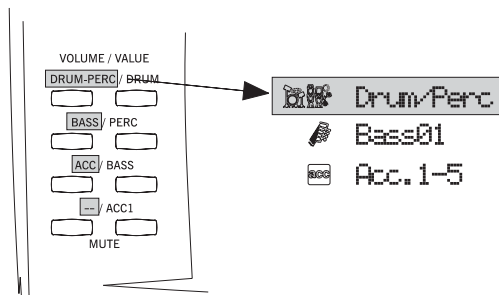
▶PERF ▶STYLE ▶STS

本書では VOLUME/VALUE (MUTE) セクションで横に並んだ 2 つのキーをペアとして、それぞれ VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] と呼びます。P.13「画面とユーザー・インターフェース」を参照してください。

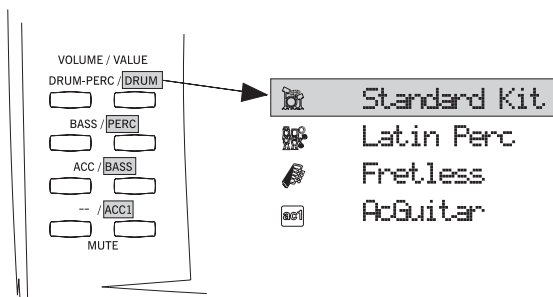


対応するトラック名が VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] の上に表示されています。これらのキーの名前は、Style Play モードのメイン・ページで表示されるトラックに対応しています。

- VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] の左側のキーは、メイン・ページで使用し、リアルタイム・トラック、スタイル・トラックがグループに入っています。



- VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] の右側のキーは、スタイル・トラックのページで使用し、伴奏トラックを表示します。



P.15「記号とアイコン」を参照してください。

これらのキーを使って、画面に表示されるコマンドや機能を実行します。

**項目の選択** 画面上で対応する項目を選択します(例:トラック、パラメーター、コマンドなど)。左右のどちらのキーも同様に使えます。

**音量の調節** 任意のモードのメイン・ページでトラックを選択したら、VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] でそのトラックの音量を調節します。左のキーで音量を小さく、右のキーで音量を大きくします。

## ミュート設定 / 解除

VOLUME/VALUE キーで、左右のキーを同時に押すと、該当トラックがミュートされ、もう 1 度両方同時に押すと、ミュートが解除されます。

## SOLO 設定 / 解除

[ SHIFT ] スタイル・プレイ / ソング・プレイ / Song モードのいずれかのごとき、トラックの 1 つをソロにします。[ SHIFT ] キーを押しながら、ソロにしたいトラックに対応する VOLUME/VALUE キーを押します。[SHIFT]

ソロ・モードを解除するには、[ SHIFT ] キーを押しながら、ソロ解除したいトラックに対応する VOLUME/VALUE キーを押します。

## VALUE (バリュー) 機能

該当するパラメーターの値を変更します。左のキーで値を小さく、右のキーで値を大きくします。

## T [ TRK.SELECT (Track Select) ] キー

選択した操作モードにより、さまざまなトラック・ビュー・モードを切替えます。

## STYLE PLAY モード

リアルタイム(キーボード)・トラックとスタイル・トラックを切り替えます。

## SONG PLAY モード

メイン・ページ(リアルタイム / キーボード・トラック)・ソング・トラック 1 ~ 8、ソング・トラック 9 ~ 16 を切り替えます。

SONG モード メイン・ページ、ソング・トラック 1 ~ 8、ソング・トラック 9 ~ 16 を切り換えます。

[ TRK.SELECT ] キーの LED の状態で、現在のページ・ビューがわかります。

LED 消灯時 メイン・ページ(リアルタイム・トラックまたはソング・コントロール)

LED 点灯時 2 ページ目(スタイル・トラックまたはソング・トラック 1 ~ 8)

LED 点滅時 3 ページ目(ソング・トラック 9 ~ 16)

## U SINGLE TOUCH SETTING [ F1 ] ~ [ F4 ] ファンクション・キー

Style Play モードまたは Backing Sequence モードのメイン・ページが表示されているときは、シングル・タッチ・セッティングを選択します。各スタイルには最高 4 種類のシングル・タッチ・セッティング (STS) が含まれており、1 つのキーを押すだけで、リアルタイム・トラックに割り当てられている音色やエフェクトを、自動設定します。[ SINGLE TOUCH ] キーの LED が点灯していると、スタイルを選択した時点で自動的に STS が選ばれます。

▶エディット・モードではファンクション・キーとして機能し、画面上の対応する項目を選択します。

## V [ SHIFT ] キー

このキーを押しながら他の特定のキーを押すと、そのキーの別の機能呼び出すことができます。

## W [ TEMPO/VALUE ] セクション

ダイヤルと [ DOWN / - ] [ UP / + ] キーで、テンポのコントロール、LCD 画面上で選択したパラメーター値の指定、また Song Select と Disk Edit モードのページで、ファイル・リストのスクロールができます。

[ VALUE ] LED が点灯してこのセクションのステータスを示します。  
 ダイヤル ダイヤルを時計回りに回して、値やテンポを上げます。反時計回りに回して値やテンポを下げます。

[ SHIFT ] キーを押しながらこのダイヤルを使うと、テンポのコントロールとしてのみ機能します。  
**[SHIFT]**

[ DOWN/ - ] キー、[ UP/ + ] キー  
 [ DOWN/ - ] キーは値やテンポを下げ、[ UP/ + ] キーは値やテンポを上げます。  
 [ SHIFT ] キーを押しながらどちらかのキーを押すと、テンポは選択したスタイルに保存されている値にリセットされます。**[SHIFT]**

## X VALUE LED

ダイヤル、[ DOWN/ - ] キー、[ UP/ + ] キーの機能を表示するインジケータです。

LED 点灯時 ダイヤル、[ DOWN/ - ] キー、[ UP/ + ] キーは画面上で選択されたパラメーターの値を変更します。

LED 消灯時 ダイヤル、[ DOWN/ - ] キー、[ UP/ + ] キーはテンポをコントロールします。

## Y [ EXIT/NO ] キー

メッセージに回答したり現在のウィンドウやモードを終了したりします。

- ダイアログ・ボックスを閉じます。
- 画面に表示されたメッセージに対して「いいえ」と答えたいときに押します。
- メニュー・ページを閉じます。
- 現在の操作モードのメイン・ページに戻ります。
- Global Edit モードまたは Disk Edit モードを終了し、現在の操作モードのメイン・ページに戻ります。
- スタイル、パフォーマンス、プログラムの各選択ウィンドウを閉じます。

## Z [ ENTER/YES ] キー

メッセージに回答したり、現在の選択肢を確定したりします。

- 画面に表示されたメッセージに対して「はい」と答えるときに押します。
- コマンドを確定 / 実行します。

## [ [ DISPLAY HOLD ] キー

ディスプレイ・ホールド機能をオンまたはオフにします。

オン プログラム選択 (Program Selection) ウィンドウなどのように、一定時間を経過すると自動的に閉じるウィンドウを開くと、[ EXIT/NO ] キーを押すか任意の操作モード・キーを押すまでは、ウィンドウが閉じません。

オフ 一定時間を経過するか、ウィンドウ内で任意の項目を選択すると、ウィンドウが閉じます。

## \ [ CHORD SCANNING ] セクション ▶PERF ▶STS

Style Play、または Backing Sequence モードでは、アレンジャー機能がコードを認識する方法を指定します。

[ LOWER ] コードはスプリット・ポイントより低音域側で検知されます。コードを形成するために必要なノートの数は、Chord Scanningモードの Chord Recognition

パラメーターで指定します ( P.44「 ChdRecMode (Chord Recognition Mode) 」参照 )

[ UPPER ] コードはスプリット・ポイントより高音域側で検知されます。アレンジャーにコードを認識させるときは、常に 3 音以上のノートを弾く必要があります。

フル (両方の LED が点灯)

コードは鍵盤全体で検知されます。アレンジャーにコードを認識させるときは、常に 3 音以上のノートを弾く必要があります。

オフ (両方の LED が消灯)

コードの検知はしません。[ START/STOP ] キーを押すと、ドラムとパーカッション・トラックの伴奏のみが再生されます。

## ] [ KEYBOARD MODE ] セクション ▶PERF ▶STS

4 つのキーボード (リアルタイム)・トラックを鍵盤上に配置します。

[ SPLIT ] Lowerトラックがスプリット・ポイントより低音域を使用し、UPPER 1、UPPER 2、UPPER 3 トラックがスプリット・ポイントより高音域を使用します。初期設定では、このキーボード・モードを選ぶと自動的に Lower Chord Scanning モードが選ばれます ( P.44「 ChdRecMode (Chord Recognition Mode) 」参照 )

[ FULL UPPER ]

UPPER 1、UPPER 2、UPPER 3 トラックが鍵盤全体を使用します。Lower トラックは使用しません。初期設定では、このキーボード・モードを選ぶと自動的に Full Chord Scanning モードが選ばれます ( P.44「 ChdRecMode (Chord Recognition Mode) 」参照 )

## ^ [ STYLE CHANGE ] キー

スタイル・チェンジ機能をオンまたはオフにします。

オン パフォーマンスを選ぶと、パフォーマンスに保存されているスタイル・ナンバーに従い、スタイルが変更されます。

オフ パフォーマンスを選んで、スタイルとスタイル・トラックの設定は変更されません。リアルタイム (キーボード)・トラックの設定のみが変わります。

## a [ PERFORM. ] キー

このキーを押すと、[ PROGRAM/PERFORMANCE ] セクションでパフォーマンスを選択できます。

## b [ PROGRAM ] キー

このキーを押すと、[ PROGRAM/PERFORMANCE ] セクションでプログラムを選択し、選択中のトラックに割り当てられます。

## c [ PROGRAM/PERFORMANCE ] セクション

▶PERF ▶STYLE ▶STS

これらのキーを使って Program Select、または Performance Select ウィンドウを開き、プログラム、またはパフォーマンスを選択します ( P.19「 パフォーマンスの選択 」、P.20「 プログラムの選択 」参照 )。保存されているプログラムについては、P.149「 プログラム (プログラム・チェンジ・メッセージ順) 」を参照してください。

左端のキーは上下のプログラム、またはパフォーマンス・バンクの列を選択します。これを繰り返し押し続けて列を選択します。(上下の LED が順に点灯した後、もう一度このキーを押すと、両方の LED が消灯します。)

上の LED が オン

上の列のプログラム、またはパフォーマンスが選択されます。

下の LED が オン

下の列のプログラム、またはパフォーマンスが選択されます。

フロント・パネル上のプログラム・バンクは楽器名で、パフォーマンス・バンクは番号(1 ~ 10:0 = Bank 10)で識別されています。

プログラム・バンクと名称について

「PIANO」~「SFX」までは標準のサウンドで、直接変更することはできません。

Soundモードでエディットしたサウンドは、「USER 1」、「USER 2」へライトすることができます。また、「USER 1」、「USER 2」のプログラムには、ディスクから新しいプログラムをロードすることができます。

「USER DK」には新しいドラム・キットをロードすることができます。

それぞれのプログラム・バンクは複数のページで構成されており、各ページには最大 8 つのサウンドがあります。[PAGE - / +]キーでページ画面を切り換えます。

パフォーマンス、プログラムの入っている元のバンクを表示させるショートカット

パフォーマンスまたはプログラムの入っている元のバンクを簡単に表示できます。[SHIFT]キーを押しながら、PROGRAM/PERFORMANCE セクションの一番左のキーを押します。元のバンク名を表示したメッセージ・ウィンドウが開きます。[SHIFT]キーを離すとウィンドウが閉じます。

選択したバンクの各ページを表示するショートカット

選択したバンクのキーを押すたびに、そのバンクの各ページが順に表示されます。

d [PAD (1 ~ 4, STOP)] キー

▶PERF ▶STS

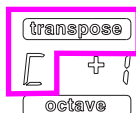
プログラム可能なパッドで、サウンド・エフェクトを再生することができます。繰り返し再生されるサウンドを停止するときは、[STOP]キーを押します(P.218「パッドに割り当て可能なサウンドのリスト」参照)。

各パッドは、それぞれ 1 ~ 4 のパッド・トラックに対応しています。

e [TRANSPOSE] キー

▶PERF ▶STYLE

本機全体を半音単位でトランスポーズします(マスター・トランスポーズ、Master Transpose)。トランスポーズの量は LCD 画面の右上部に表示されています。



両方のキーを同時に押すとマスター・トランスポーズがゼロになります。

Note: マスター・トランスポーズは Drum モードに設定されたトラック(ドラム、パーカッション・トラックを他のモードに変えたとしても)には影響がありません。P.40「page 14 - Track: Mode」、P.72「page 7 - Track: Mode」を参照してください。

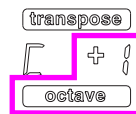
[ ] マスター・トランスポーズを半音下げます。

[ # ] マスター・トランスポーズを半音上げます。

f [OCTAVE] キー

▶PERF ▶STYLE ▶STS

選択したトラックを、1 オクターブ単位(12半音、最大2オクターブ)でトランスポーズします。オクターブのトランスポーズ量は、LCD 画面の右上部に表示されています。



[ - ] と [ + ] キーを両方押すと、オクターブ・トランスポーズがゼロになります。

Note: オクターブ・トランスポーズは、Drum モードに設定されたトラック(ドラム、パーカッション・トラックを他のモードに変えたとしても)には影響がありません。

[ - ] 選択したトラックを 1 オクターブ下げます。

[ + ] 選択したトラックを 1 オクターブ上げます。

g [BALANCE] スライダー

Song Play モードで、内蔵の 2 つのシーケンサーの音量バランスをとります。スライダー位置が左端にあるときは SEQUENCER 1 だけが聞こえ、右端にあるときは SEQUENCER 2 だけが聞こえます。中央にあるときは両方のシーケンサーが最大の音量で再生します。

h [SEQUENCER 1/SEQUENCER 2] トランスポート・コントロール

本機には 2 つのシーケンサー(SEQUENCER 1、SEQUENCER 2)が搭載されており、それぞれにトランスポート・コントロールがあります。

[ << ] [ >> ] 巻き戻しと早送りです。ソングの再生中に使うと、前後に移動します。

1 度押すとソングの 1 小節前、または後に移動します。押し続けると、手を離すまでソングをスクロールします。

Jukebox モード(SEQUENCER 1)で、[SHIFT]キーを押しながらこのキーを押すと、Jukebox リストの前後のソングをスクロールします。[SHIFT] (P.73「page 9 - JB Lis(ジュークボックス)」参照)

[ PAUSE ] ソングの現在位置で一時停止します。[PAUSE]キーまたは[PLAY/STOP]キーを押すと、ソングの再生を再開します。

[ PLAY/STOP ]

現在のソングを再生、停止します。ソングを停止すると、ソング・ポジションが 1 小節目(ソングの始め)に戻ります。

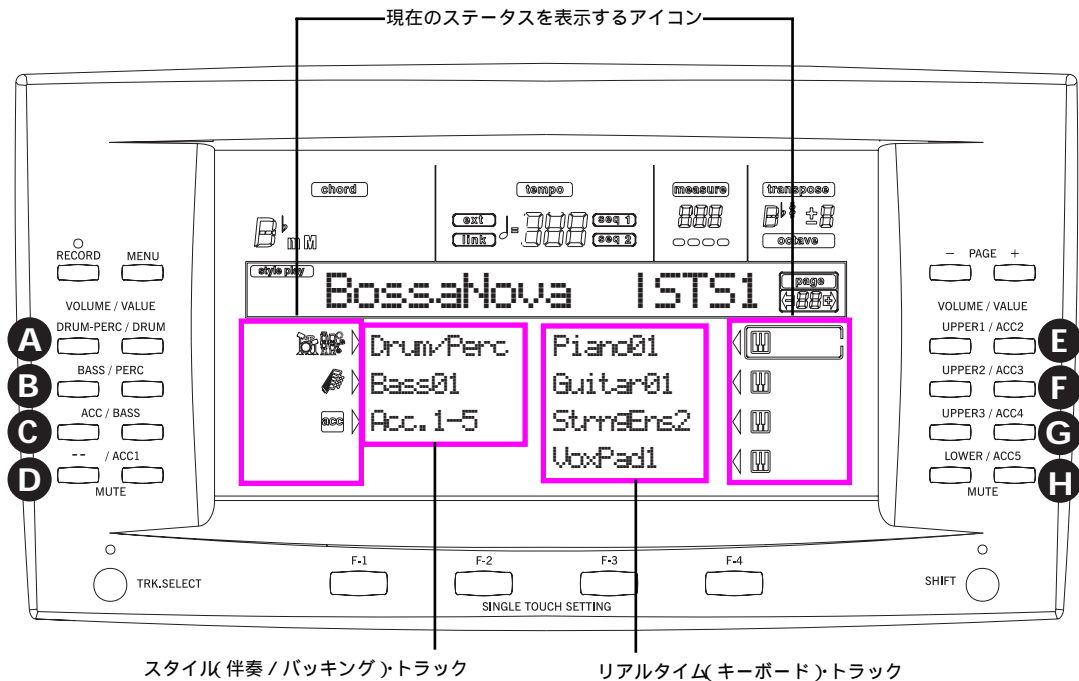
Song Play モードで、[SHIFT]キーを押しながらこのキーを押すと、2 つのシーケンサーが同時にスタートします。[SHIFT] (P.73「page 10 - Preferences (Gbl)」参照)



## 4. 画面とユーザー・インターフェース

画面には、本機の現在の状態(ステータス)と、パフォーマンス、エディット・パラメーター類が表示されます。パラメーターの選択は、画面両側の VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] を使います。また、各画面

の最下行に表示されるコマンドの選択は、[ F1 ] ~ [ F4 ] 併用を使います。パラメーターの値を変更するには、VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] に対応する位置にある左 ( - ) 右 ( + ) のキーを使います。



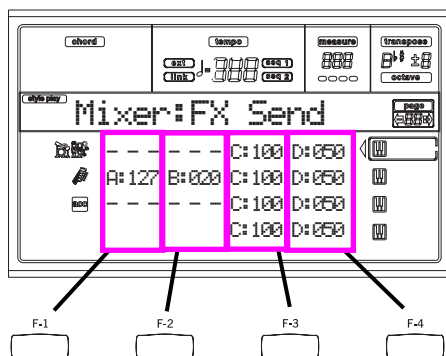
### 画面操作

VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] と画面上的パラメーター  
これらのキーを使って、その位置に対応する画面上的パラメーターやコマンドを選択したり、パラメーターの値の変更や、該当トラックの音量を変更します。

メイン・ページ表示時には、このキーでトラックを選択したり、トラックの音量の変更、トラックのミュートの設定/解除を行います。P.10「VOLUME/VALUE (MUTE) キー [ A ] ~ [ H ]」を参照してください。

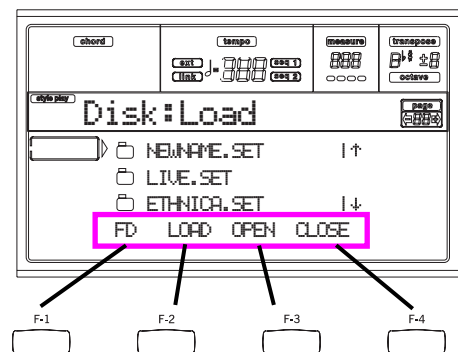
[ F1 ] ~ [ F4 ] 併用

エディット・ページ表示時に、下の例のように 4 種類のパラメーターが横に並んでいる場合にこのキーを使います。



まず VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] で行を選択し、[ F1 ] ~ [ F4 ] キーで列を選択します。

Disk Edit モードでは、[ F1 ] ~ [ F4 ] キーで、画面最下行のページ・コマンドを選択します。



P.10「SINGLE TOUCH SETTING [ F1 ] ~ [ F4 ] ファンクション・キー」を参照してください。

[ PAGE - / + ] 併用

現在表示されているエディット・ページの前後のページを選択します。スタイルまたはプログラムを選択しているときは、スタイルまたはプログラムの別のページを選択します。P.9「[ PAGE - / + ] キー」を参照してください。

[ MENU ] 併用

現在の操作モードまたはエディット・モードのメニュー・ページを開きます。メニュー・ページでは VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] で、ジャンプ先のエディット・セクションを選択します。

[ TRK.SELECT ] 併用

各操作モードに含まれているトラック数は異なります。

Style Play モード

リアルタイム・トラック: 4、スタイル・トラック: 8、  
パッド: 4

Song Play モード

リアルタイム・トラック:4、ソング・トラック:  
16x2、パッド:4

Backing Sequence モード

リアルタイム・トラック:4、スタイル・トラック:8、  
パッド:4

Song モード ソング・トラック:16

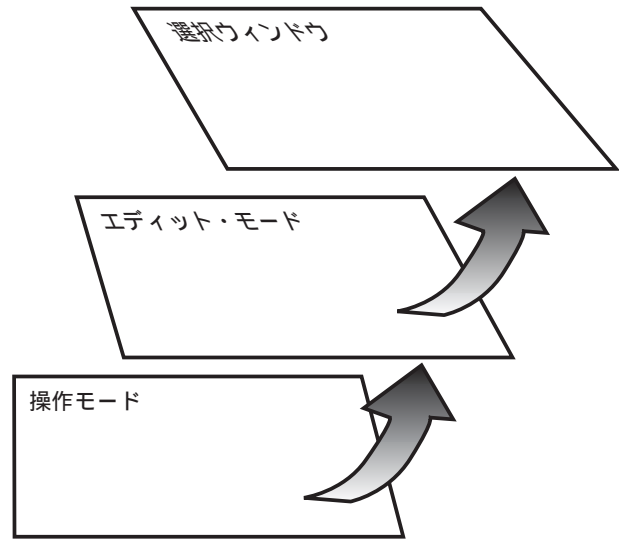
画面では 1 度に最高 8 つのトラックまでを表示できます。トラック数がそれ以上ある場合は、[ TRK.SELECT ] 併- で残りのトラックを表示させます。たとえば Style Play モードでは、このキーを押すと、リアルタイム・トラックとスタイル・トラックの計 8 つのトラック表示から、残りのトラックの表示に切り替ります。

インターフェースの構造

本機の複数機能をコントロールするオペレーティング・システムによって、ユーザー・インターフェースも「階層状」のレイヤー構造になっています。このレイヤーは常にアクティブ(有効)であり、一番下の階層から以下の順で重なっています。

- 操作モード(Style Play、Backing Sequence、Song Play、Song、Program)
- エディット・モード(Global、Disk)
- 選択ウィンドウ(Style Selection、Song Selection、Program Selection、Performance Selection)

エディット・モードに入ったり、ページを選択したりしても、現在の操作モードはバックグラウンドで作動しています。

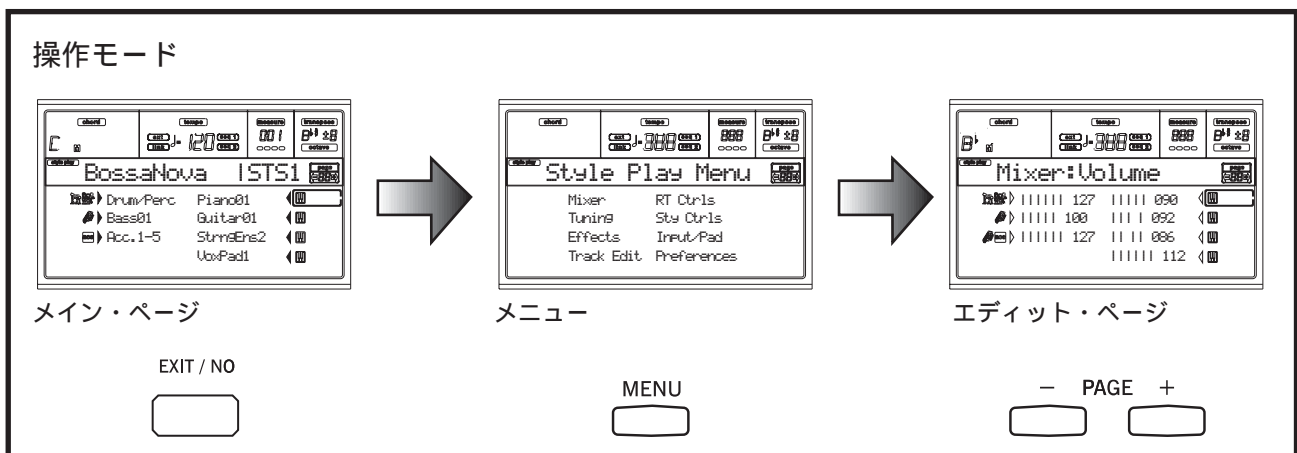


操作モード

(下図を参照してください。)一番下の階層である操作モードは常にアクティブ(有効)になっています。現在の操作モードは、MODE セクションの[ STYLE PLAY ]、[ B.SEQ ]、[ SONG PLAY ]、[ SONG ]、[ PROGRAM ]の各キーのインジケータの点灯でわかります。画面上にもそのモードのアイコンが点灯します。

操作モードのインターフェース画面は、メイン・ページ(スタイル、ソング、プログラムなどを再生するページ)、メニュー・ページ、複数のエディット・ページから構成されています。

[ MENU ] 併- を押すとメニューが表示されます。[ MENU ] 併- と [ PAGE - / + ] キーを使って、エディット・ページ間を切り替えます。[ EXIT ] キーを押すとメイン・ページに戻ります。



### エディット・モード

(下図を参照してください。) GLOBAL 并ーまたは DISK 并ーを押すと、現在の操作モードの上にエディット・モードの画面が表示されます。EXIT 并ーを押すと、現在の操作モードに戻ります。

エディット・モードのインターフェースは、メニューと複数のエディット・ページから構成されています。MENU 并ーと PAGE - / + 并ーでエディット・ページ間を切り替えます。

### 選択ウィンドウ

STYLE セクション、または PROGRAM/PERFORMANCE セクションの任意のキーを押すと、選択ウィンドウが開きます。ウィンドウ内の項目を選択するか、EXIT 并ーを押すと、ウィンドウは閉じます。

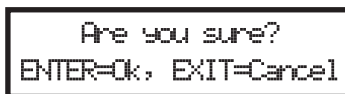
ただし、DISPLAY HOLD 并ーのLEDが点灯している間は、項目を選択してもウィンドウは閉じません。EXIT 并ーを押すとウィンドウが閉じ、ウィンドウの下に隠れていたページに戻ります。

## メッセージ・ウィンドウ

エラーや誤操作を告げるメッセージが画面に表示されることがあります。



[ENTER] 并ーが [EXIT] 并ーを押すと、このウィンドウが閉じます。また、下図のように「Are you sure? (よろしいですか?)」と回答を求めるメッセージが表示されることもあります。



「はい」と答えるには [ENTER/YES] 并ーを、「いいえ」と答えるには [EXIT/NO] 并ーを押します。

## 記号とアイコン

カスタム画面に表示されるアイコンと記号は、パラメーターのステータスや画面内容を表示します。



リアルタイム(キーボード)トラック(UPPER 1 ~ 3, LOWER)



ドラム・トラック(スタイル・トラック・ビュー)



パーカッション・トラック(スタイル・トラック・ビュー)



グループに入ったドラムとパーカッションのトラック



ベース・トラック(スタイル・トラック・ビュー)



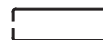
グループに入った伴奏トラック。グループに入った5つの伴奏トラック(ACC 1 ~ 5)を表示します。



伴奏トラック(スタイル・トラック・ビュー)



シーケンサー・トラック



選択されたトラックまたはパラメーター。これが表示されているときは、その項目の編集ができます。

(アイコンなし) 該当トラックがミュートされており、キーボード上で再生できません。

## グレー表示のパラメーター

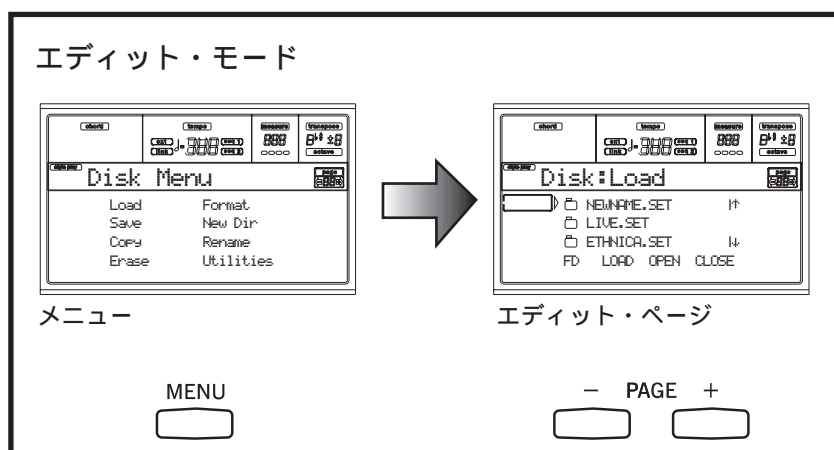
現在使用できないパラメーターはグレー表示(文字がはっきり表示されない状態)となります。以下は、通常のパラメーター表示と、使用できないグレー表示のパラメーター例です。

Bottom: G-1 Top: C8

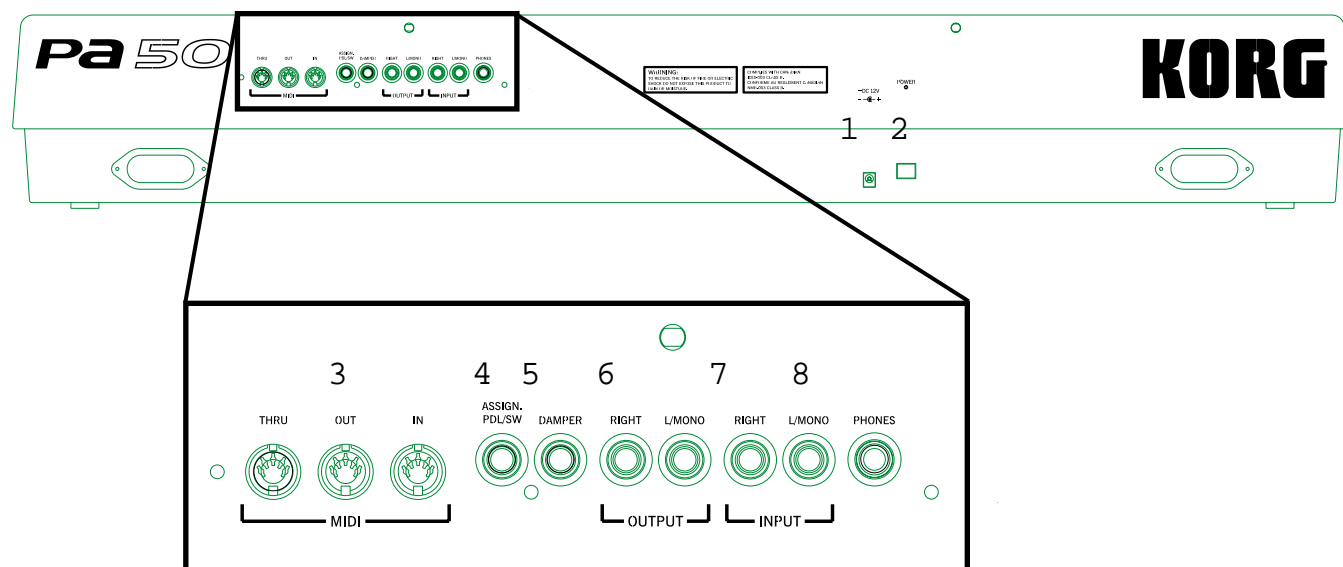
明確な線で表示された文字

Bottom: G 1 Top: C8

グレー表示の文字



## 5. リア・パネル



### 1 DC IN 端子

付属の AC アダプターを接続します。

### 2 [ POWER ] スイッチ

本機の電源をオンまたはオフにします。

### 3 [ MIDI ] 端子

MIDI 端子を介して、外部コントローラー(マスター・キーボード、MIDIギター、ウィンド・コントローラー、MIDIアコーディオン等) 拡張音源モジュール、シーケンサーやエディターを、起動させた PC に接続します。MIDI インターフェースの使い方についての詳細は、P.29「MIDI」の章をお読みください。

**IN** コンピューターやコントローラーから、MIDI データを受信します。この端子を、外部コントローラーやコンピューターの MIDI OUT 端子に接続します。

**OUT** 本機のキーボード、コントローラー、シーケンサーで生成した MIDI データを送信します。この端子をエキスパンダーやコンピューターの MIDI IN 端子に接続します。

**THRU** IN 端子で受けたデータと同じものを出力します。この端子を使って、本機を他の MIDI 機器とカスケード(縦列)接続します。

### 4 [ ASSIGN. PDL/SW ] ペダル端子

コルグ EXP-2 や XVP-10(エクスプレッション・ペダル)のようなコンティニユアス・タイプのペダルを接続します。ペダル機能の設定方法は、P.121「P/S (Pedal/Switch)」を参照してください。

### 5 [ DAMPER ] ペダル端子

コルグ PS-1 や DS-1H のようなダンパー・ペダルを接続します。極性の変更については、P.121「Damper Pol. (Damper Polarity)」を参照してください。

### 6 [ OUTPUT ] 出力端子

オーディオ信号をミキサーや PA システム、パワード・モニター、ステレオ・システムに出力するアンバランス型端子です。出力レベルは [ MASTER VOLUME ] スライダーを使います。

### 7 [ INPUT ] 入力端子

アンバランス型端子で、他のキーボード、シンセサイザー、パワードタイプではないミキサーの出力、CD プレーヤー、テープデッキなどを接続します。入力信号は自動的に本体スピーカーと、OUTPUT 端子、PHONES 端子に送られます。

### 8 PHONES 端子

ヘッドホンを接続します。インピーダンスが 16 ~ 200 (50 推奨) の範囲内のヘッドホンをお使いください。ヘッドホン・ディストリビューターを使うと、複数のヘッドホンが同時に使えます。

# *Basic Guide*



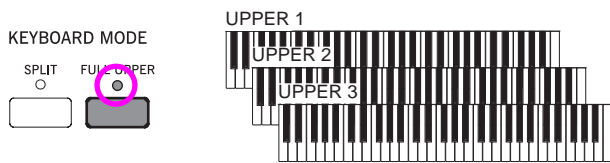
## 6. 基本操作

### キーボード上での演奏

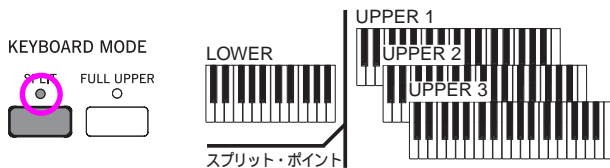
まずは鍵盤を弾いてみましょう。リアルタイム・トラックのサウンドが聞こえます。リアルタイム・トラックは、UPPER 1 ~ 3、LOWER の 4 種類があり、同時にすべて演奏することも、ミュート設定によっては一部だけを演奏することもできます。トラックのサウンドが聞こえない場合は、そのパートのミュート設定を確認してください。

トラックの配置にはいろいろな方法があります。KEYBOARD MODE セクションでは、キーボード上でトラックを配置する方法を選択します。

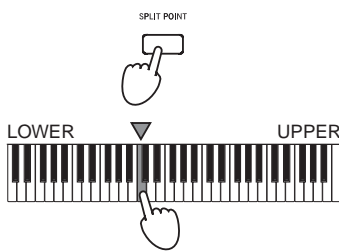
- [ FULL UPPER ] 併を押すと、鍵盤全域で UPPER 1 ~ 3 のトラックが演奏できます。ピアノのように、全鍵盤を同じ音色で弾くときは、[ FULL UPPER ] 併を押します。



- [ SPLIT ] 併を押すと、スプリット・ポイントより右側の鍵盤域で UPPER 1 ~ 3 のトラックが、また左側の鍵盤域で LOWER トラックが演奏できます。



- [ SPLIT POINT ] 併を押しながら任意の鍵盤を 1 音弾くと、弾いた鍵盤の位置がスプリット・ポイントとなり、鍵盤域が UPPER パートと LOWER パートに分れます。

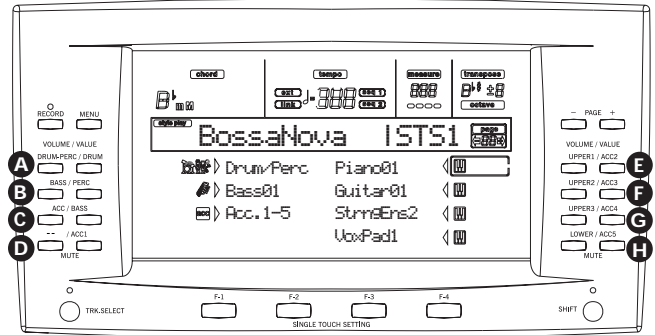


設定したスプリット・ポイントのノート(音名)を保存するには、[ GLOBAL ] 併を押してから [ WRITE ] 併を押して、メモリーにグローバル設定として保存します (P.120「Write Global ページ」参照)。

### トラックの選択、ミュート設定と解除、ソロ設定と解除

トラックの選択

VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] でトラックを選択します。



選択したトラックのアイコンが四角い枠で囲まれます。

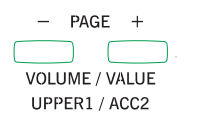
E.Piano2  選択トラック

選択したいトラックが現在画面に表示されていない場合は、[ TRK.SELECT ] キーでトラックのリストをスクロールして表示させます。




ミュート設定と解除

VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] でトラックのミュート設定、解除をします。たとえば、本機に電源を入れると表示されるメイン・ページで、UPPER 1 トラックをミュートさせたいときは、[ E ] 併 ([ UPPER 1 / ACC2 ] 併) で、左右のキーを同時に押します。



ミュート / 再生状態は画面にアイコンで表示されます。

: 再生状態: トラックをキーボード上で再生できます。  
(アイコンなし): ミュート状態: トラックはキーボード上で再生されません。

ソロ設定と解除

Style Play、Song Play、Song のいずれかのモードのとき、トラックの 1 つをソロ設定します。[ SHIFT ] 併を押しながら、ソロ設定したいトラックに対応する VOLUME/VALUE キーで、左右のキーを同時に押します。

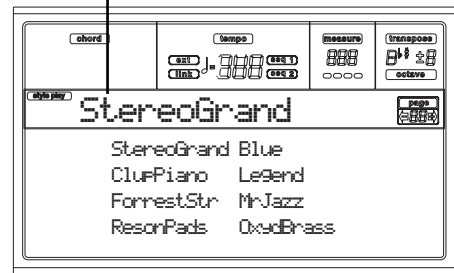
ソロ設定を解除するには、[ SHIFT ] 併を押しながら、ソロ設定したトラックに対応する VOLUME/VALUE キーで、左右のキーを ] 同時に押します。

## パフォーマンスの選択

パフォーマンスは、プログラム一式とキーボード・トラック、スタイル・トラックの設定をセットにしたもので、複雑な設定の組み合わせを瞬時に呼び出せます。[ STYLE CHANGE ] 併ーのLED が点灯しているときは、パフォーマンスに別のスタイルを選択することもできます。

ソロ演奏しているときでも、プログラムではなくパフォーマンスを使うことをおすすめします。というのは、パフォーマンスを使えば、プログラム音色とともに適切なエフェクト、トランスポーズ設定、その他のパラメーターを選択できるからです。

最後に選択したパフォーマンス



データのタイプ		パラメーター
リアルタイム・トラック	UPPER 1, UPPER 2, UPPER 3, LOWER	Master Transpose, Program, Volume, Pan, Octave, Scale, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Damper, Dynamic Range, Joystick C&D Effect Send level, Type, Parameters Program parameters Pads
スタイル・トラック	DRUM, PERCUSSION, BASS, ACC1, ACC2, ACC3, ACC4, ACC5,	Program, Volume, Pan, Octave, Detune, Pitch Bend, Poly/Mono/Drum, Int/Ext, Wrap Around, Keyboard Range A&B Effect Send level, Type, Parameters Program parameters Drum Mapping, Kick&Snare Assignment

- VOLUME/VALUEキー[ A ]-[ H ]でパフォーマンスを選択します。
- [ DISPLAY HOLD ] 併ーのLED が点灯している場合は、[ EXIT ] キーを押してこのウィンドウを閉じます。

### [ STYLE CHANGE ] 併ー

パフォーマンスを選択すると、[ STYLE CHANGE ] 併ーの状態によってはスタイルが変更されます。(パフォーマンスを保存すると、その時点でのスタイル・ナンバーが常に保存されます。)

- [ STYLE CHANGE ] 併ーのLED が点灯中は、パフォーマンスに保存されているスタイルが選択されます。
- [ STYLE CHANGE ] 併ーのLED が消灯中は、スタイルは変更されません。

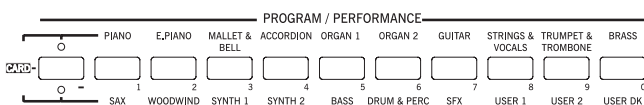
その他のパフォーマンス・パラメーターはグローバルに保存されません。

グローバル	Chord Recognition Mode, Memory Mode, Velocity Trigger, Lock
-------	---

- [ PERFORM. ] 併ーを押します。  
PROGRAM/PERFORMANCE セクションでパフォーマンスを選択できるようになります。



- PROGRAM/PERFORMANCE セクションの一番左のキーを押して、10個のバンク(1~10)の上の列を選択するか(上の列のLED が点灯)、下の列を選択します(下の列のLED が点灯)。
- [ 1 ]-[ 0 ] 併ーの1つを押して、選択したいパフォーマンスが入った PROGRAM/PERFORMANCE バンクを選択します。



パフォーマンス選択ウィンドウが表示されます。各バンクにはそれぞれ8つのパフォーマンスが入っています。

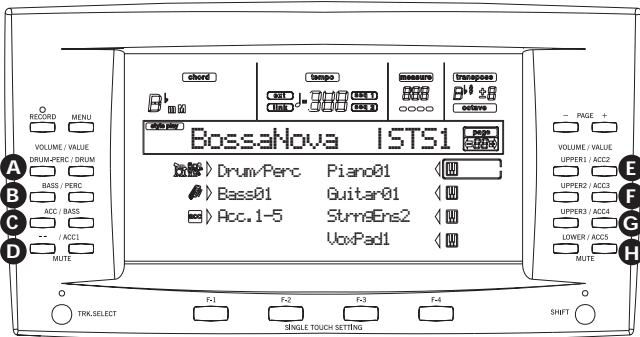
## プログラムの選択

トラックが再生するプログラム(音色)を選択できます。プログラムを選択する前に、そのプログラムの割り当て先となるトラックを選択してください。

**Note:** スタイル・トラックに各種プログラムを割り当てるには、[TRK.SELECT]キーを押してスタイル・トラックを表示させます。グループに入ったトラック(ドラム/パーカッション、またはACC)が選択されているときにプログラムを選択すると、そのプログラムは最後に選択されたトラックに割り当てられます。

バリエーション、フィルなどのスタイル・エレメントにも異なるプログラムを割り当てられるので、別のスタイル・エレメントを選択すると、プログラムの選択内容が自動的にリセットされてしまうことがあります。このリセットを避けるには、P.43「Prog (Program)」を参照してください。

1. 画面の右側にある VOLUME/VALUE キー[E]-[H]で、プログラムを割り当てる先のリアルタイム(キーボード)トラックを選択します。

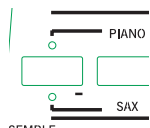


2. [PROGRAM]キーを押します。

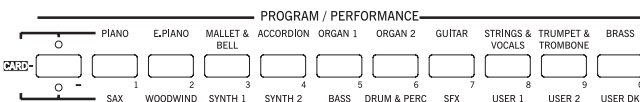
PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーでプログラムが選択できるようになります。



3. PROGRAM/PERFORMANCE セクションの一番左のキーを押して、プログラム・バンクの列(上列か下列)を選択します。



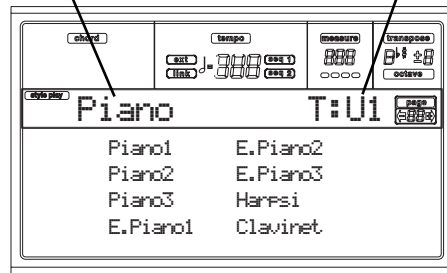
4. 使用したいプログラムが入った PROGRAM/PERFORMANCE バンクを選択します。(プログラム・バンクの各キーには楽器名がラベル表示されています。)



プログラム選択ウィンドウが表示されます。プリセット・プログラムのリストは、P.149「プログラム(プログラム・チェンジ・メッセージ順)」を参照してください。

最後に選択したプログラム

選択トラック

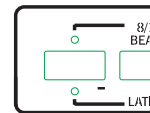


5. 選択したバンクに入っている各プログラムを表示させるには、[PAGE - / +]キーを繰り返し押します。  
各バンクの画面ページは複数あり、それぞれ最高8個のプログラムが入っています。
6. 使用したいプログラムを見つけたら、対応する VOLUME/VALUE キー[A]-[H]で選択します。
7. [DISPLAY HOLD]キーのLEDが点灯している場合は、[EXIT]キーを押してウィンドウを閉じます。

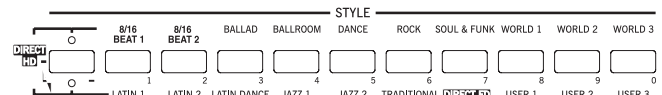
## スタイルの選択

スタイルとは、ドラム、パーカッションなどのリズム・パターンと、キーボードやリズムなどのバックিং・パターンをセットにしたものです。内蔵メモリーから選択するか、またはフロッピー・ディスクから直接選択することができます( P.34「DIRECT FD バンク」参照 )。

1. STYLE セクションの一番左のキーを押して、スタイル・バンクの列(上列か下列)を選択します。



2. 使用したいスタイルが入っているスタイル・バンクを選択します。



スタイル選択ウィンドウが表示されます。



3. [PAGE - / +]キーを押してスタイル・ページを選択します。  
各バンクの画面は2ページあり、それぞれ8個のスタイルが入っています。
4. 使用したいスタイルを見つけたら、対応する VOLUME/VALUE キー[A]-[H]で選択します。  
**Note:** 新しいスタイルは次の強拍で入ります。
5. [DISPLAY HOLD]キーのLEDが点灯している場合は、[EXIT]キーを押してウィンドウを閉じます。

## [ SINGLE TOUCH ]キー

スタイルを選択すると、リアルタイム(キーボード)トラックが変更される場合があります。

- [ SINGLE TOUCH ]キーの LED が点灯中は、シングル・タッチ・セッティング(STS)#1 が自動選択され、リアルタイム・トラックが変更されます。キーボードに割り当てられたプログラムとキーボード・モードも変更される場合があります。
- [ SINGLE TOUCH ]キーの LED が消灯中は、リアルタイム・トラックは変更されません。

## シングル・タッチ・セッティング(STS)の選択

シングル・タッチ・セッティング(STS)にはリアルタイム(キーボード)トラックの設定が入っています。各スタイルには4種類のSTSがあり、画面の下にある SINGLE TOUCH SETTING [ F1 ]~[ F4 ]キーを押して呼び出します。

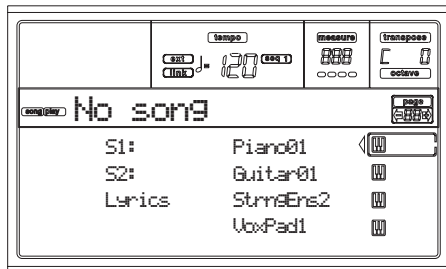
Note: STS を選択できるのは、Style Play モードか Backing Sequence モードのメイン・ページが表示されているときのみです。

## キーボード・トラックの一括変更

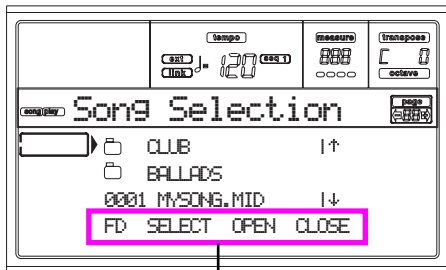
キーボード・トラックに割り当てられたプログラムやエフェクトを、ワン・タッチで変更するには、パフォーマンスかシングル・タッチ・セッティング(Style Play モードのメイン・ページで、[ F1 ]~[ F4 ]キーを使用)を選択します。

## フロッピー・ディスクからのソング再生

1. ソングの入っているフロッピー・ディスクをフロッピー・ディスクドライブに挿入します。
2. [ SONG PLAY ]キーを押して Song Play モードに入ります。



3. VOLUME/VALUE キー[ A ] [ S1: に該当 )を押して、ソング選択 ( Song Selection )ウィンドウを開きます。



ページ・コマンド

Note: メイン・ページから[ PAGE + ]キーを押して、ソング選択ウィンドウを表示することもできます。ウィンドウを閉じるには、[ EXIT ]キーか[ PAGE - ]キーを押します。

4. [ F1 ]キーを押してフロッピー・ディスク・ドライブ(FD)を選択します。  
ディスクの内容が表示されます。
5. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[ DOWN/ - ]キーまたは UP/ + ]キー、または VOLUME/VALUE キー[ E ]-[ H ]を使って、リストをスクロールし、希望のファイルを画面の一行目に移動します。  
VOLUME/VALUE キー[ E ]-[ F ]を押すとリストが上へスクロール、VOLUME/VALUE キー[ A ]-[ H ]を押すとリストが下へスクロールします。
6. 希望のファイルがフォルダに入っている場合は(名前のある先頭に  が表示されているファイル)、フォルダを一行目に移動してから、[ F3 ]キーで OPEN コマンドを選択します。  
フォルダを閉じて1つ上の階層に戻るには、[ F4 ]キーでCLOSE コマンドを選択します。
7. 希望のファイルを画面の一行目に移動させたら、[ F2 ]キーで SELECT コマンドを選択します。
8. Song Play モードのメイン・ページで S1: の行にソングが表示されたら、SEQUENCER 1 セクションの[ PLAY/STOP ]キーを押すと再生が始まります。  
Note: [ BALANCE ]スライダーが右端に設定されていると、シーケンサー1の音量が最小になり、音が聞こえません。
9. シーケンサー2 で別のソングを同時再生するには、VOLUME/VALUE キー[ B ] [ S2: に該当 )を押します(シーケンサー2のソングをすでに選択してある場合は、このキーを2度押します)。上記と同じ要領でシーケンサー2のソングを選択します。  
SEQUENCER 2 セクションの[ PLAY/STOP ]キーを押すと、シーケンサー2のソングの再生が始まります。  
[ BALANCE ]スライダーで、シーケンサー1と2のソングのミックス・バランスを調整します。
10. SEQUENCER 1 と 2 セクションの[ PLAY/STOP ]キーをそれぞれ押してソング再生を止めます。



## スタイル、パフォーマンス、プログラムの入った元のバンクを表示させるショートカット

現在使っているスタイル、パフォーマンス、プログラムが元々入っているバンクを簡単に表示できます。[ SHIFT ]キーを押しながら STYLE セクション、または PROGRAM/PERFORMANCE セクションの一番左のキーを押します。元のバンクの名前を表示したウィンドウが開きます。

[ SHIFT ]キーを離すとウィンドウが閉じます。

## 7. チュートリアル

それでは実際に手順を追って、基本的な操作をマスターしましょう。

### 1. リアルタイム演奏

本機は電源を入れると Style Play モードに入るので、すぐにリアルタイムで演奏ができます。

1 まずキーボード上で演奏してみましょう。

電源を入れると、パフォーマンス 1-1(“ StereoGrand ”)が自動選択されます。これでリアルタイム(キーボード)トラックが設定されます。このパフォーマンスがまだエディットされていなければ、鍵盤全域にUPPER 1トラックが割り当てられ、グランドピアノのプログラムが選択されます。

4 つのリアルタイム・トラック(UPPER 1 ~ 3 と LOWER)が使用できます。

UPPER トラックは鍵盤全域で演奏できます( KEYBOARD MODE セクションで FULL UPPER 併-を押して選択してある場合 )、または、LOWER トラックがスプリット・ポイントより左の鍵盤、UPPER トラックが右の鍵盤で演奏されます( KEYBOARD MODE セクションで SPLIT 併-を押して選択してある場合 )。

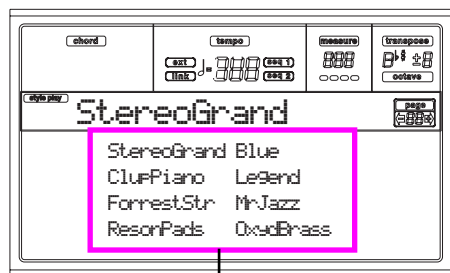
この最初のセットアップを変えたい場合は、別のパフォーマンスを選択するか、本章で後述するようにトラックの設定を変更し、その設定をパフォーマンス 1-1 に保存します。

2 別のパフォーマンスを選択します。

[ PERFORM. 併- ]の LED が点灯していますか？



点灯している場合は、PROGRAM/PERFORMANCE セクションの任意のキーを押し、画面の横にある VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] でパフォーマンスを選択します。



VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] でパフォーマンスを選択

別のパフォーマンスを試してみましょう。全部で 160 のパフォーマンスがあります。

3 パフォーマンス 1-1(“ Grand Piano ”)をもう 1 度選択します。

上記の要領で、パフォーマンス・バンク [ 1 併- ] を押してから、VOLUME/VALUE キーでパフォーマンス 1-1 を選択します。

4 UPPER 2 トラックのミュートを解除します。

VOLUME/VALUE キー [ F ] で、左右のキーを同時に押します。UPPER 2 トラックが選択され、ミュートが解除されます。再生アイコンが表示され、選択トラックを示す枠で囲まれ、矢印が付きます。“ Dark Pad ”プログラムと“ Grand Piano ”が重なったサウンドになります。



VOLUME/VALUE キー [ F ] を押す

5 KEYBOARD MODE セクションで [ SPLIT ] キーを押して演奏します。

これで鍵盤領域が LOWER パート(左側)と UPPER パート(右側)に分割されました。LOWER パートでは“ AnalogStr ”プログラムの音色、UPPER パートでは“ Grand Piano ”と“ Dark Pad ”の音色が聞こえます。

6 スプリット・ポイントを変更します。

現在のスプリット・ポイントを変更したい場合は、[ SPLIT POINT ] キーを押しながら、希望のスプリット・ポイントに該当する鍵盤を弾きます。この設定はメモリーに保存できます( P.120「Write Global ページ」参照 )。

7 各トラックをミュート設定 / 解除します。

VOLUME/VALUE キー [ H ] で、左右のキーを同時に押すと、LOWER トラックがミュートされます。



VOLUME/VALUE キー [ H ] を押す

もう 1 度左右のキーを同時に押すと、LOWER トラックのミュートが解除されます。

UPPER トラックのミュート設定も試してみましょう。VOLUME/VALUE キー [ E ] ~ [ G ] で、左右のキーを同時に押します。ミュート設定または解除したトラックの数によっては、サウンドが厚く豊かになったり薄くなったりします。





VOLUME/VALUE キー[E]-[G]を押す

## 8 リアルタイム・トラックの相対的な音量レベルを設定します。

リアルタイム・トラックの音量を設定するには、VOLUME/VALUE キー[E]-[H]を使います。まず、VOLUME/VALUE キーで任意のキーを押してトラックを選択します。次に、左右のキーのうち、右のキーを押すと音量が大きくなり、左のキーを押すと音量が小さくなります。

左のキーで音量減少



右のキーで音量増加



## 9 KEYBOARD MODE セクションで [ FULL UPPER ] キーを押します。

これで鍵盤全域で UPPER トラックが演奏できます。

## 0 パフォーマンスにリアルタイム・トラックの設定を保存します。

希望のサウンドになったら、[ WRITE ] キーを押してパフォーマンス、シングル・タッチ・セッティング(STS)、またはスタイル・パフォーマンスにトラック設定を保存します。リアルタイム・トラックの保存にはパフォーマンスが便利です。詳細は、P.36「Write to」ウィンドウを参照してください。

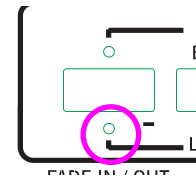
## 2. スタイルの演奏

スタイルは、バンドで自分が得意のソロを演奏するときの、残りのメンバーのような役割を持っています。本機には 304 種類のスタイルが入っています。

### 1 好みの音楽スタイルを選択します。

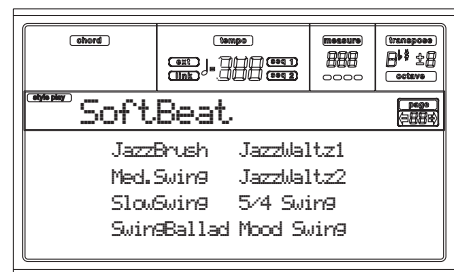
本機には豊富なスタイルが用意されていますが、ここではジャズ・スタイルの「Jazz Brush」を選んでみましょう。

スタイルの 2 番目の列を選択します。STYLE セクションの一番左のキーを押して、キーの下にある LED を点灯させます。



次に、[ 4 ] JAZZ 1 キーを押します。

スタイル選択ウィンドウが表示されます。



VOLUME/VALUE キー[A]の左右どちらかのキーを押して、「Jazz Brush」を選択します。

### 2 イントロを呼び出します。

スタイルを再生する前に、イントロを入れることができます。[ INTRO1 ] キーが [ INTRO2 ] キーを押します。イントロ 1 では、コードを考えずに弾いても、弾いた音に則したコード・チェンジが入ります。イントロ 2 はコードを意識して弾きます。

### 3 スタイルを再生します。

任意のコードを弾いて [ START/STOP ] キーを押します。スタイル再生が始まります。[ SPLIT ] キーの LED が点灯中は、スプリット・ポイントより低い鍵盤域、つまり LOWER パートでコードが認識されません。コード・スキャニング・モードが UPPER または FULL のときは、コードを認識させるために 3 つ以上のノートを弾く必要があります。

### 4 好きなコードとメロディーを弾きます。

続けて弾いてください。本機にはたいへん優れたコード認識機能があることがわかるはずで、認識されたコードが画面表示されます。

### 5 ブレイクやフィルを入れます。

演奏中にたとえば 1 小節のブレイクを入れることができます。

[ BREAK ] キーを押してください。

1 小節分、演奏が止まり、また再開します。

今度は逆のことをやってみましょう。

[ FILL1 ] キーまたは [ FILL2 ] キーを押します。

この場合は、無音部分がありません。奏者の代わりに本機が複雑なフレーズを弾いてくれます。フィル 1 は簡単なフィル、フィル 2 は、もう少し複雑です。バリエーション 1、2(簡単なバリエーション)を使用中は、[ FILL1 ] キーを、またバリエーション 3、4(複雑なバリエーション)を使用中は [ FILL2 ] キーを押すといいでしょう。

6 別のバリエーションを選択します。

4 つの [ VARIATION 1 ~ 4 ] があります。1 つのスタイルに対して 4 種類のバリエーションがあります。全部試してみてください。

フィルの後にバリエーションに入ることができます。[ FILL 1 ] か [ FILL 2 ] キーを押したらすぐに、[ VARIATION 1 ~ 4 ] キーの 1 つを押します。

7 スタイル再生を停止します。

[ START/STOP ] キーを押すと、スタイル再生が停止します。

別の方法は、

[ ENDING 1 ] または [ ENDING 2 ] キーを押してください。

エンディングが再生され、スタイルの最後が彩りよく仕上がります。エンディング 1 はすでにプログラムされているフレーズが再生され、エンディング 2 はリアルタイムにコードを入れながら演奏する必要があります。

### シンクロ機能

両手で演奏しているときに、[ START/STOP ] キーなどを押す操作にわずらわされたくない、という人もいるでしょう。その場合 [ SYNCHRO ] キーを使います。

1 スタイル再生が停止している間に [ SYNCHRO ] キーを押します。

[ SYNCHRO ] キーの START LED が点滅し、シンクロ・スタート機能がオンになります。

2 鍵盤上でコードを弾きます。

本機にコードを認識させるため、まずコードを弾いてください。通常はスプリット・ポイントの左側でコードが認識されますが、CHORD SCANNING セクションの設定によって異なります。( P.11「[ CHORD SCANNING ] セクション」参照 )

スタイルの再生が始まります。

3 好きな方法でスタイルを止めます。

[ START/STOP ] キー、または [ ENDING 1 ] や [ ENDING 2 ] キーを押します。

### 詳しい内容は...

P.34「Style Play モード」を参照してください。リファレンス・ガイドには必要な情報が記載されています。

## 3. ソングの演奏

ソングの演奏はとても簡単です。ディスクからロードする必要もありません。

1 [ BALANCE ] スライダーを中央に設定します。

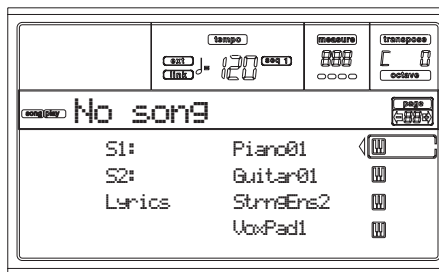
内蔵シーケンサーの音量バランスが等しくなります。

2 ソングの入ったフロッピー・ディスクをフロッピー・ディスク・ドライブに挿入します。

ディスクが DOS 形式であることを確認してください。DOS 形式はウィンドウズ搭載コンピュータで通常使われるフォーマットですが、マッキントッシュ・コンピュータでもディスクの初期化時に「DOS 形式」を選択すれば、そのフォーマットのディスクを作成できます。

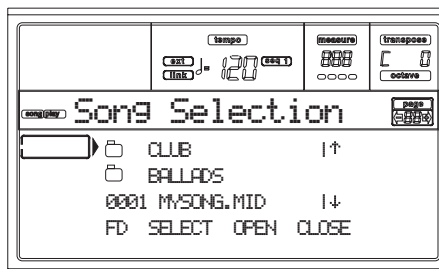
3 [ SONG PLAY ] キーを押して Song Play モードに入ります。

以下の画面が表示されます。



4 ソングを選択します。

VOLUME/VALUE キー [ A ] [ S1 ] で、右左どちらかのキーを押して、ソング選択 ( Song Selection ) ウィンドウを開きます。



[ F1 ] キーを押してフロッピー・ディスク・ドライブ ( FD ) を選択します。ディスクに入っているファイルのリストが表示されます。名前の後ろに「.MID」または「.KAR」という拡張子の付いたファイルがソングです。本機に関係のないファイルは表示されません。TEMPO/VALUE セクションのダイヤルと [ UP / + ] [ DOWN / - ] キー、または VOLUME/VALUE キー [ E ] ~ [ H ] を使ってリストをスクロールします。

VOLUME/VALUE キー [ E ] [ F ] は上へスクロール、VOLUME/VALUE キー [ G ] [ H ] は下へスクロールします。再生したいソングを画面の一行目へ移動し、[ F2 ] [ SELECT ] キーを押します。

5 SEQUENCER 1 セクションの [ PLAY/STOP ] キーを押します。

再生が始まります。

6 必要に応じて、シーケンサー 2 のソングを選択します。VOLUME/VALUEキー[B] [S2:]で、左右どちらかのキーを押して、前述ステップ4と同じ要領でシーケンサー 2 のソングを選択します。SEQUENCER2 セクションの[PLAY/STOP]キーを押して、シーケンサー 2 のソングを再生します。シーケンサー 1 と 2 のソングのミックス・バランスは[BALANCE]スライダーで調節します。

7 ソングを一旦停止します。

[PAUSE]キーを押すと、ソングが曲の先頭(第1小節)に戻らずに、現在位置で一旦停止します。[PAUSE]キーのLEDが点滅します。

もう1度[PAUSE]キーを押すと再生が再開します。

8 ソングを止めます。

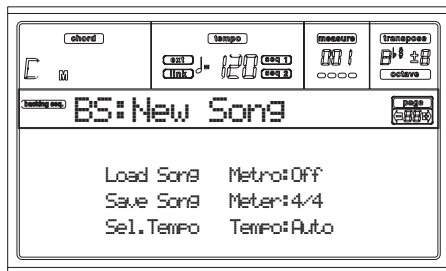
曲の終わりまで再生すると、自動的に再生は止まりますが、それより手前で止めたい場合は[PLAY/STOP]キーを押してください。

## 4. ソングの録音

Backing SequenceモードではStyle Playモードの機能を最大限に利用して、新しいソングを簡単、効率的に録音できます。レコーダーをセットしてスタイル再生と一緒にライブ演奏すれば、ソングが瞬く間にできあがります。

1 Backing Sequenceモードに入ります。

[B.SEQ]キーを押してBacking Sequenceモードに入ります。リアルタイム・トラックは、Style Playモードで選択したまま変わっていません。



画面の内容は気にしないでください。ここでは覚える必要はありません。リファレンス・ガイドに詳細を記載しています。(P.76「Backing Sequenceモード」参照)

これがバックイング・シーケンスのプレイ・ページで、ソングをロード、プレイ、保存するところです。

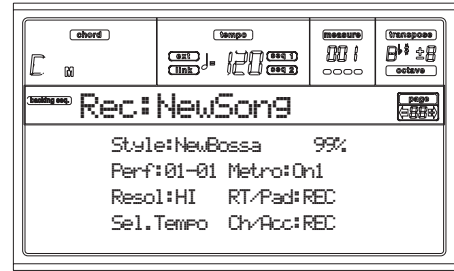
2 [RECORD]キーを押します。

リアルタイム・レコーディング・モード(Realtime Recording)かコード/伴奏ステップ・モード(Chord/Acc Step Mode)を選択する画面に変わります。



3 リアルタイム・レコーディング・モード(Realtime Recording)を選択します。

VOLUME/VALUEキー[A]で、左右どちらかのキーを押します。レコード(Rec)ページが表示されます。



4 選択したスタイルが現在のバックイング・トラックには合わないと思ったら、別のスタイルを選択します。

スタイルの選択の簡単な手順は、以下のとおりです(詳しくは P.20「スタイルの選択」参照)。

1. STYLE セクションの一番左のキーを押して、スタイル・バンクの列(上列か下列)を選択します。
2. STYLE セクションのキーを押してスタイル・バンクを選択します。
3. [PAGE - / +]キーを押してスタイル・ページを選択します。
4. VOLUME/VALUE キー[A]~[H]で、希望のスタイルを選択します。

スタイル・バンク名とバンク・ナンバーが画面上のスタイル・パラメーターの後に表示されます。

5 パフォーマンスやシングル・タッチ・セッティングを必要に応じて変更します。

パフォーマンスのエディット方法の簡単な手順は、以下のとおりです(P.19「パフォーマンスの選択」および P.21「シングル・タッチ・セッティング(STS)の選択」参照)。

1. [PERFORM.]キーを押します。  
PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーでパフォーマンスを選択できるようになります。
2. PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーを押して、パフォーマンス・バンクを選択します。
3. VOLUME/VALUE キー[A]~[H]で、パフォーマンスを選択します。

シングル・タッチ・セッティング(STS)を選択するには:

- SINGLE TOUCH SETTING セクションのキーの1つを押します。

6 録音にとりかかりましょう。

画面を見てわかるように、RT(リアルタイム・トラック)とCh/Acc(コード/伴奏トラック)が両方ともREC、つまり録音モードになっています。これは、スタイルとともにリアルタイムで演奏する内容がすべて録音される、ということです。

[START/STOP]キーを押します。

カウント・ダウンが始まり第1小節に入ったら、演奏を始めます。

7 ライブ演奏の要領で弾きます。

スタイルを再生しながら弾いている時とまったく同じ操作ができます。別のスタイル、パフォーマンス、STS、別のパリエーション、フィル、エンディングなどを必要に応じて選択します。

イントロから録音することもできます。その場合は、[ START/STOP ] 併押しを押して録音を開始する前に、どちらかの [ INTRO ] 併押しを押してください。

#### 8 ソングを止めます。

ソングを止めるには、[ START/STOP ] 併押しを押すか、どちらかの [ ENDING ] 併押しを押します。ソングは止まりますが、録音はまだ続いています。このため、別のソングをそのまま続けて録音することもできます。(ステップ 6 から繰り返してください。)

録音を終了するには、次のステップへ進んでください。

#### 9 録音を終了します。

SEQUENCER1 セクションの [ PLAY/STOP ] 併押しを押します。

録音状態が解除されます。バックギンク・シーケンス・トラック (RT と Ch/Acc) が再生状態 (PLAY) に戻ります。

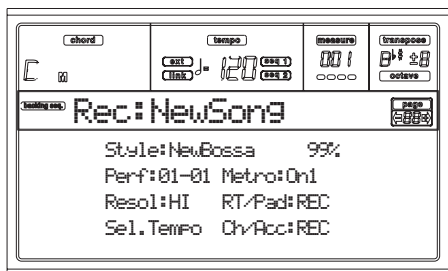
#### 10 録音したソングを聴いてみましょう。

バックギンク・シーケンスのプレイ・ページで、SEQUENCER1 セクションの [ PLAY/STOP ] 併押しを押すと、新しいソングが再生されます。

録音したソングに満足したら、Song モードに切り替えて編集したり、以下の要領で保存し、Song Play モードで再生したりします。

#### A 録音したソングのトラックの1つを削除して録音し直したり、曲全体を録り直したい場合は？

1. [ RECORD ] 併押しを押して録音モードに入ります。



2. 削除して録り直したいトラックを REC に設定します。
3. 録音中にモニターしたいトラックを PLAY に設定します。削除しないけれどモニターもしないトラックは、MUTE に設定します。
4. 録音を開始します。RT (リアルタイム・トラック) を録音する場合は、スタイルのコントロール類は使えません。
5. SEQUENCER1 セクションの [ PLAY/STOP ] 併押しを押してソングを終了し録音モードを出ます。

#### B ソングを保存します。

ソングを保存しないと、本機の電源を切ったとき、または Song Play モードに切り替えたときに、ソングは消去されてしまいます。ソングをディスクに保存してください。(P.78「BS: Save Song ページ」参照)

#### 詳しい内容は...

P.76「Backing Sequence モード」を参照してください。リファレンス・ガイドには必要な情報が記載されています。

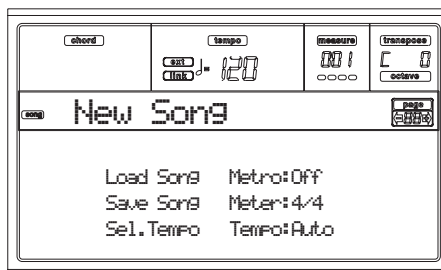
## 5. ソングのエディット

市販のスタンダード MIDI ファイルのソング、または Backing Sequence モードで作成したソングをエディットできます。

耳慣れてしまった General MIDI サウンドを、コルグの華麗なオリジナル・サウンドに代えてみましょう。これは Song モードで行います。

1 [ SONG ] キーを押して Song モードに入ります。

ここにはソングを修正するツールが入っています。

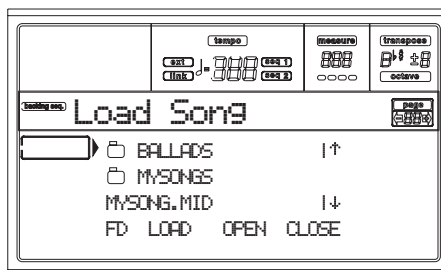


2 エディットしたい MIDI ファイルの入ったフロッピー・ディスクをフロッピー・ディスク・ドライブに挿入します。

MIDI ファイルはコンピューターのシーケンサーや MIDI 楽器がファイルを変換して生成したものです。たとえば、コンピューターの場合は、「.MID に変換」のようなコマンドがあります。MIDI ファイルには「.MID」または「.KAR」という拡張子が付いています。

3 ソングをロードします。

VOLUME/VALUE キー [ B ] (Load Song コマンドの表示位置に対応) で、左右どちらかのキーを押します。Load Song ページが表示されます。



[ F1 ] 併押しで FD (フロッピー・ディスク) を選択します。

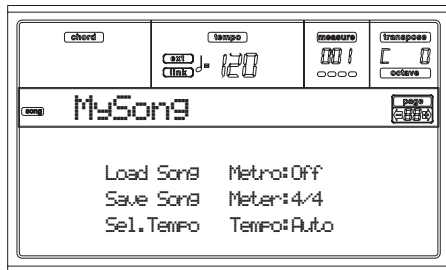
エディットしたい MIDI ファイルを画面の一行目に移動します。ダイヤルが [ DOWN/ - ] 併押し、[ UP/ + ] 併押しで、リストをスクロールします。または、VOLUME/VALUE キー [ E ] [ F ] でリストを上へスクロール、VOLUME/VALUE キー [ G ] [ H ] で、リストを下へスクロールすることもできます。

MIDI ファイルを一行目に移動したら、[ F2 ] (LOAD) 併押しを押します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] 併押しを押して確定します。

Note: スタンダード MIDI ファイルをロードするときは、最初の MIDI イベントがソング・パフォーマンス・イベントに変換されます。これはトラックに割り当てられたプログラム、ボリューム、パン、エフェクト設定です。

## 4 ソングを聴いてみます。

ソングをロードしたら、Song モードのメイン・ページに戻ります。



SEQUENCER1 セクションの [PLAY/STOP] キーを押してソングを聴きます。キーの LED が点灯します。

General MIDI 対応の MIDI ファイルであれば、音もいいはずですが、サウンドを更に向上させてみましょう。

## 5 ソングを止めます。

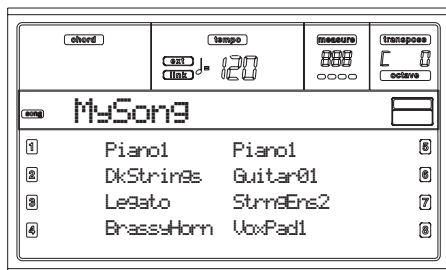
SEQUENCER1 セクションの [PLAY/STOP] キーを押します。[PLAY/STOP] キーの LED が消灯します。

ソングをエディットする場合は、必ずシーケンサーが停止しているときに行ってください。停止していないと、[PLAY/STOP] キーを押したときに変更内容がリセットされてしまいます。

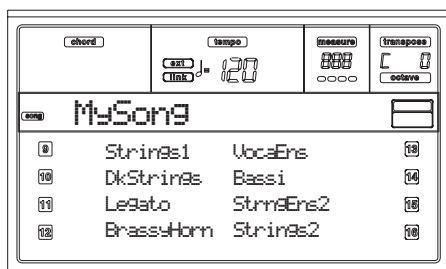
## 6 別のプログラムを選択します。

General MIDI プログラムをコルグのプログラムに代えることができます。更に豊かで生き生きとしたサウンドになります。

- [TRK.SELECT] キーを押してトラック 1 ~ 8 を表示させます。キーの LED が点灯します。



上記の画面ではトラック 1 ~ 8 が表示されています。[TRK.SELECT] キーをもう 1 度押すと、トラック 9 ~ 16 が表示されます。



もう 1 度 [TRK.SELECT] キーを押すと、メイン・ページに戻ります。キーを押すたびにこの順序で画面が切り替わります。

- 別のプログラムを割り当てたいトラックを、VOLUME/VALUE キー [A] - [H] で選択します。選択するトラックに対応するキーを押してください。たとえば、VOLUME/VALUE キー [A] で、左右どちらかのキーを押すと、トラック 1 が選択されます。



- プログラムを選択します。選択方法は、「基本操作」章、P.20「プログラムの選択」を参照してください。覚えておくと便利な手順です。

660 個ものプログラムがあるので、必ず気に入ったプログラムが見つかるはずですが、任意のプログラム・バンクを選んで、入っているプログラムを聴いてみましょう。[DISPLAY HOLD] キーを押してキーの LED を点灯させておくと、プログラムが見つかるまでプログラム選択ウィンドウが開いたままになります。(このウィンドウを閉じるには、[EXIT] キーが [DISPLAY HOLD] キーを押します。)

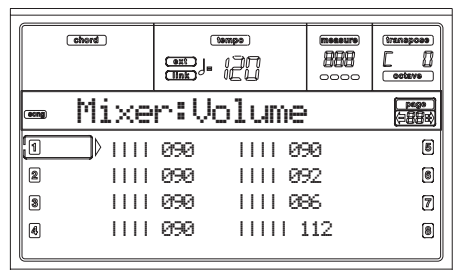
- 他のトラックも必要に応じてプログラムを変更します。

## 7 音量を変更します。

これも頻繁に行うエディットです。[MENU] キーを押してメニュー・ページ (Song Edit MENU) を表示させます。



VOLUME/VALUE キー [A] で、左右どちらかのキーを押して、Mixer/Tun(ミキサー / チューニング) を選択します。Volume エディット・ページが表示されます。

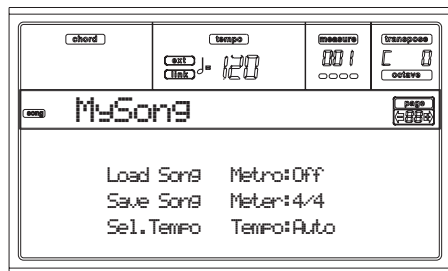


トラックを選択し、ダイヤル、[DOWN/ -] キー、[UP/ +] キー、VOLUME/VALUE キー [A] - [H] で、トラックの音量を変更します。音量を変更したいトラックをすべてエディットします。



## 8 ソングを保存します。

新しいソングをロードしたり、Song Play モードに切り替えたり、本機の電源を切ったりすると、現在のソングは消去されてしまいます。[EXIT] 押して、Song モードのメイン・ページに戻ってください。



VOLUME/VALUE キー [C] で、左右どちらかのキーを押して、Save Song コマンドを選択します。録音したばかりのソングに名前を付けて保存します。手順は簡単です。詳細は、P.78「BS: Save Song ページ」を参照してください。

Note: ソングを保存するときは、ソング・パフォーマンス・イベント (初期プログラム、ボリューム、パン、エフェクト・センド設定) がスタンダード MIDI ファイルの先頭に保存されます。エフェクト設定は Pa50 SysEX システム・エクスクルーシブ・イベントとして保存されるので、他の楽器上では無効となります。

## その他のエディット

“Volume” パラメーター以外のパラメーターもエディットできます。パン、エフェクト、チューニングなど様々な内容がエディットでき、最高4種類までのエフェクト (内蔵エフェクト・プロセッサ A ~ D) も使用できます。ただし、他の General MIDI 楽器は2種類のエフェクトしか対応しないため、4種類のエフェクトを使用できるのは、ソングを本機にロードしたときのみです。

## 詳しい内容は...

P.83「Song モード」を参照してください。リファレンス・ガイドには必要な情報が記載されています。

## 6. アラビア音階

アラビア音階をリアルタイムでプログラムできます。フットスイッチかパッドに「クォーター・トーン (1/4 音)」機能を割り当てます。

音階を変更する別の方法として、パフォーマンスかシングル・タッチ・セッティング STS に割り当てる方法がありますが、これは、リアルタイムでスケールを変化させるとも便利な方法です。

## 1 フットスイッチを「1/4 音」スイッチとしてプログラムします。

Global Edit モードに入り、「page 3 - Gbl: P/Sw-Sld」を表示させます。この画面には「P/S (Pedal/Switch)」パラメーターがあるので、これにクォーター・トーン (1/4 音) を割り当てます。

[WRITE] 押してグローバル設定をメモリーに保存します (P.120「Write Global ページ」参照)。

## 2 ノートのピッチ (音程) を下げます。

「1/4 音」機能を割り当てたフットスイッチを押したままにします。この時点では音は出ません。音程を下げの鍵盤を弾きます。

## 3 新しい音階で演奏します。

押した鍵盤の音が4分の1音だけ下がります。

## 4 元の音階に戻します。

フットスイッチをもう1度押します。すべての音程が元に戻り、パフォーマンス、STS、スタイル・パフォーマンスで選択した音階が呼び出されます。

## 詳しい内容は...

別の音階をパフォーマンスか STS に割り当てることができます。(P.38「page 5 - Tuning: Scale」参照)

また、P.44「Scale Mode」パラメーターについてもお読みください。

## 8. MIDI

### MIDI とは？

ここでは本機の操作に関連した MIDI 機能について簡単に説明します。一般的な MIDI の使用についての詳細は、専門書や雑誌などでお読みください。

#### 概要

MIDI は Musical Instruments Digital Interface の略で、2 台の楽器、またはコンピューターと楽器を接続できるインターフェースです。

物理的な接続としては、3 種類の端子から構成されます。MIDI IN 端子は接続先の機器からデータを受信し、MIDI OUT は接続先の機器にデータを送信します。MIDI THRU 端子は MIDI IN 端子で受信したデータそのままを送信します(複数の楽器をデジター・チェーン(直列接続)させるときに便利です)。

#### チャンネルとメッセージ

MIDI ケーブルでは 16 チャンネルのデータを送信します。各 MIDI チャンネルをテレビのチャンネルだと考えてみましょう。受信機と送信機が同じチャンネルに設定されていることが必要です。同じことが MIDI メッセージにも言えます。チャンネル 1 でノート・オン・メッセージを送信すると、受信機器ではチャンネル 1 のみ、そのメッセージを受信することができます。これによって、マルチティンパー、つまり複数音色の再生が可能となります。1 台の MIDI 楽器上で、複数の音色が演奏できるわけです。

メッセージはいろいろありますが、ここでは一般的によく使われるものをご紹介します。

**ノート・オン** 指定チャンネルでノートを弾きなさい、というメッセージです。ノートは音名(C4 は中央 C の音符)に対応した番号(60 が C4 に該当)で表されます。ノート・オフ・メッセージは、弾いていた鍵盤から手が離れた、という内容です。場合によっては、ノート・オフの代わりにベロシティ値を 0 に設定したノート・オン・メッセージを使うことがあります。

ノート・オン・メッセージとベロシティの値が常に送信されます。この値は、そのノートを演奏する音量です。

**ピッチ・ベンド(PB)**

ジョイスティックを X 軸方向(左右)に動かすと、このメッセージを送信されます。音程が上または下に变化します。

**プログラム・チェンジ(PC)**

プログラムを選択すると、プログラム・チェンジ・メッセージがそのチャンネルで生成されます。これをコントロール・チェンジ 00 と 32 と一緒に使用すれば、シーケンサーやマスター・キーボードから本機のデータを選択できます。

**コントロール・チェンジ(CC)**

楽器のパラメーターのほとんどをコントロールする多様なメッセージです。以下に例を挙げます。

- CC00 またはバンク・セレクト MSB、および CC32 またはバンク・セレクト LSB  
このメッセージのペアをプログラム・チェンジ・メッセージと一緒に使ってプログラムを選択します。

- CC01 またはモジュレーション  
ジョイスティックを向こう側へ倒すのと同じです。普通はピブラート効果を生みます。
- CC07 またはマスター・ボリューム  
チャンネルの音量を設定します。
- CC10 またはパン  
チャンネルのステレオ音像での位置を設定します。
- CC64 またはダンパー・ペダル  
ダンパー・ペダルの動作をシミュレートします。

#### テンポ

テンポはグローバル MIDI メッセージで、特定チャンネルに限られたものではありません。各ソングにはテンポ・データが含まれています。

#### 歌詞データ

歌詞データは再生音楽と共にその歌詞のテキストを表示させるもので、標準の MIDI イベントではありません。本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込めますが、英語のみの対応になります。ディスプレイは、日本語の歌詞データを表示することができませんので、ご了承ください。

#### MIDI ファイル

MIDI ファイル、またはスタンダード MIDI ファイル(SMF)は別の楽器やコンピューターとの間でソングデータのやりとりをする上で実用的なものです。本機ではソング形式の初期設定が SMF 形式なので、コンピューターからソングを読み込んだり、コンピューターのソフトウェアで読めるソングを保存することが簡単にできます。

また内蔵シーケンサーはスタンダード MIDI ファイルのフォーマット 0(全データを 1トラックに収容した、一般的なフォーマット)と、フォーマット 1(マルチトラック)に対応しています。このスタンダード MIDI ファイルは Song Play モードで読み込んで、Song モードでエディットや保存ができます。また、Backing Sequence モードまたは Song モードでは、ソングをスタンダード MIDI ファイルのフォーマット 0 で保存することができます。

Song Play モードでは、Solton、M-Live(Midisoft)、Tune 1000 および対応フォーマット(Edirol、GMX、HitBit、XF)のスタンダード MIDI ファイルの歌詞を表示できます。また、Solton、M-Live(Midisoft)、GMX、XF の各フォーマットの SMF のコード省略記号も表示できます。

#### General MIDI 規格

数年前、楽器業界は規格を追加する必要に迫られました。そこで生まれたのが General MIDI(GM)です。これは基本的な MIDI 規格を拡張し、楽器間の互換性に関して新しい規格を定めたものです。

- 最低 16 の MIDI チャンネルが必要
- 128 個のプログラムが正しい順序で並んだ基本セットが必要
- ドラム・キットの順序が規定されている
- チャンネル 10 がドラム・キット専用

近年の規格拡張で GM2 が設定され、プログラムのデータベースが拡張されています。本機は、サウンド面でこの GM2 規格に対応しています。

## グローバル・チャンネル

グローバル設定が割り当てられているチャンネル( P.122「page 6 - Gbl: Midi In Chnl」参照 )は、本機のキーボードをシミュレートできます。本機がマスター・キーボードに接続されているとき、本機のグローバル・チャンネルで送信が行われます。

グローバル・チャンネルで受信した MIDI メッセージは、スプリット・ポイントと同様、KEYBOARD MODE セクションのキー設定に影響されます。このため、[ SPLIT ] 併の LED が点灯しているとき、本機のグローバル・チャンネルで受信したノートは、スプリット・ポイントを中心として、UPPER( スプリット・ポイントより右 )、LOWER( スプリット・ポイントより左 )のパートに分れます。

グローバル・チャンネルで受信したノートは、自動伴奏のコード認識に使用されます。KEYBOARD MODE セクションで SPLIT 併が押されていると、スプリット・ポイントより低いノートのみが使われます。これらのノートは、コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネルのノートとミックスされます。

## コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネル

2 系統のコード・チャンネル( P.123 参照 )を使って、本機にコード認識用のノートを送信することができます。こうして送信されたノートは、グローバル・チャンネルで受信したノートとミックスされます。( [ SPLIT ] 併の LED が点灯している場合は、グローバル・チャンネルで受信したノートは、スプリット・ポイントより低い鍵盤域で認識されます。 )

コード・チャンネルはスプリット・ポイントとは関係なく、パネル上の KEYBOARD MODE セクションのキー操作にも影響を受けません。スプリット・ポイントより高いノートと低いノートすべてがコード認識されます。

CHORD SCANNING セクションのキーは、コード・チャンネルに対して特別な効果があります。

- [ LOWER ] 併が押してあると、Style Play モードの P.44 “ChrdRecMode (Chord Recognition Mode)” パラメーターによってコード認識モードが設定されます。
- [ UPPER ] 併が [ FULL ] 併が押してあると、コード認識モードは常に Fingered 2 になります( コードを検知させるために少なくとも 3 音を同時に弾くことが必要です。 )

これらの2つのチャンネルは、アコーディオンを演奏するときに便利です。片方のチャンネルをコード演奏に、もう片方のチャンネルを左手のベース用に割り当てることができるからです。こうして、コードとベースが、自動伴奏のコード認識のためのコードの作成に役立ちます。

## コントロール・チャンネル

MIDI IN チャンネルをコントロール・チャンネル( P.122 参照 )として設定して、外部機器からスタイルやパフォーマンスを選択できます。本機内蔵データに対応するメッセージのリストは、付録を参照してください。

## MIDI セットアップ

外部コントローラーを使って本機を音源として演奏するという、賢い使い方があります。MIDI チャンネルの設定が簡単にできるように、本機では MIDI セットアップ例をいくつか用意しました。

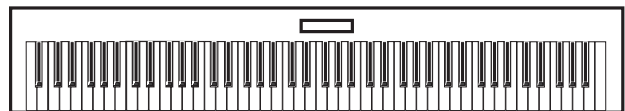
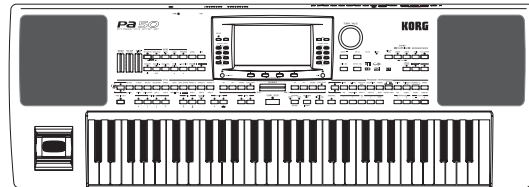
[ GLOBAL ] 併で Global Edit モードに入り、ご自分の環境にあった MIDI 設定を選んでください( 詳細は、P.121「page 4 - Gbl: Midi Setup」参照 )。

各 MIDI セットアップ例はそれぞれ基本設定として、必要に応じて自由に変更してください。最適な MIDI セットアップを選択したら、パラ

メーターを適宜調節して、ライト機能を使ってグローバル設定をメモリーに保存します( P.120「Write Global ページ」参照 )。

## マスター・キーボードとの接続

マスター・キーボードやその他の MIDI キーボードを接続して本機をコントロールすることができます。マスター・キーボードの MIDI OUT 端子と、本機の MIDI IN 端子を接続します。マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルと同じチャンネルでデータを送信すれば、マスター・キーボードが本機の一部となります。



マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルで送信すると、スプリット・ポイントと、パネル上の KEYBOARD MODE セクションのキーの状態が、マスター・キーボードから受信するノートに影響します。

## 接続と設定

以下の手順でマスター・キーボードと本機を接続します。

1. マスター・キーボードの MIDI OUT 端子を本機の MIDI IN 端子に接続します。
2. 本機のグローバル・チャンネルで受信するよう、マスター・キーボードをプログラムします( P.122「page 6 - Gbl: Midi In Chnl」参照 )。  
マスター・キーボードをプログラムする方法については、お手持ちのマスター・キーボードの取扱説明書をお読みください。
3. [ GLOBAL ] 併を押して Global Edit モードに入り、P.121「page 4 - Gbl: Midi Setup」を表示させます。
4. Master Kbd( マスター・キーボード ) セットアップを選択します。  
*Note: 新しいデータをディスクからロードすると、設定が変更されることがあります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能( P.137「Global Protect」参照 )を使ってください。*
5. [ WRITE ] 併を押してから Global を選択し、[ ENTER ] 併を押してグローバルを保存します。  
「Are you sure?( よろしいですか? )」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] 併を押して確定するか、[ EXIT ] 併を押して操作をキャンセルします。
6. MODE セクションのキーを押して、希望の操作モードに入ります。

## MIDI アコーディオンとの接続

MIDI アコーディオンには様々なタイプがあり、そのタイプによって本機での設定も異なります。適切なアコーディオンの MIDI セットアップ (Accordion 1 ~ 3) を選択してください (P.121 参照)。

### 接続と設定

以下の手順で MIDI アコーディオンを本機に接続します。

1. アコーディオンの MIDI OUT 端子を本機の MIDI IN 端子に接続します。
2. [GLOBAL] 押して Global Edit モードに入り、P.121 「page 4 - Gbl: Midi Setup」を表示させます。
3. Accordion 1 ~ 3 の 1 つを選択します。

*Note:* 新しいデータをディスクからロードすると、設定が変更されることがあります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能 (P.137「Global Protect」参照) を使ってください。

4. [WRITE] 押してから Global を選択し、[ENTER] 押してグローバルを保存します。  
「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] 押して確定するか、[EXIT] 押して操作をキャンセルします。
5. MODE セクションのキーを押して、希望の操作モードに入ります。

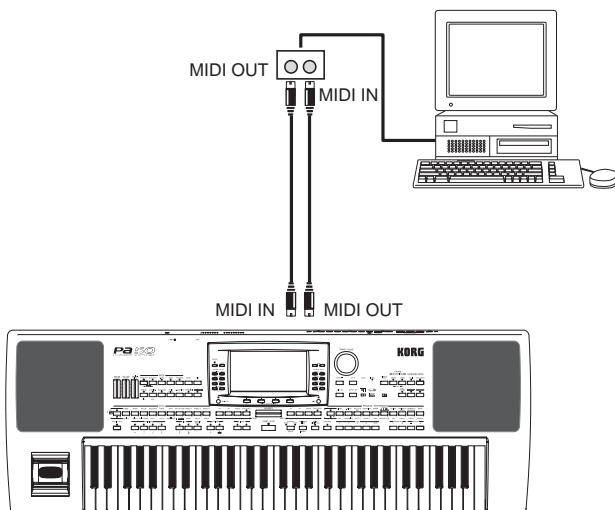
## 外部シーケンサーとの接続

本機をマルチ・ティンバーのエクスペンダーとして使って、外部シーケンサーでソングをプログラムできます。

### 接続と設定

本機をコンピューターに接続するには、MIDI インターフェース搭載のコンピューターが必要です。

1. 本機とコンピューターを下図のように接続します。



2. [GLOBAL] 押してから、「page 5 - Gbl: MIDI Ctl」ページを表示させます。「Local」パラメーターをオフにします (P.122 参照)。
3. P.121「page 4 - Gbl: Midi Set up」ページを表示させ、Ext.Seq セットアップを選択します。

*Note:* 新しいデータをディスクからロードすると、設定が変更されることがあります。別の設定がロードされないようにする

には、グローバル・プロテクト機能 (P.137「Global Protect」参照) を使ってください。

4. [WRITE] 押してから Global を選択し、[ENTER] 押してグローバルを保存します。  
「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] 押して確定するか、[EXIT] 押して操作をキャンセルします。
5. UPPER 1 トラックを再生状態 (PLAY) に設定し、KEYBOARD MODE セクションで FULL UPPER 押します。  
これで、鍵盤全域で外部シーケンサーに送信できます。
6. この時点では、UPPER 1 トラックで演奏されたノートが、本機の MIDI OUT 端子からコンピューター / MIDI インターフェースの MIDI IN 端子へ送られます。  
コンピューターで生成したノート (シーケンサーで再生したソングなど) は、MIDI インターフェースの MIDI OUT 端子から本機の MIDI IN 端子へ送信されます。

### ローカル・オフ

本機を外部シーケンサーに接続するときは、本機をローカル・オフモード (P.122「Local」参照) に設定することで、キーボード上のノートとシーケンサーからの MIDI イベントのノートが同時に再生されないようにしてください。

本機がローカル・オフになっていると、キーボードの演奏データを外部シーケンサーへ送信しますが、内蔵音源のデータは送信されません。つまり、鍵盤部分と音源部分が切り離された状態になります。シーケンサーは本機の鍵盤 (UPPER 1) で弾いたノートを受信し、それをソングの指定トラックへ送信します。そのトラックが今度は、そのデータを本機の内蔵音源に送信する、という仕組みになります。

*Note:* データを本機の音源部に送信するには、外部シーケンサーの「MIDI Thru」機能が有効になっていることが必要です。(この機能はシーケンサーのタイプによって違う名前が付いているかもしれませんが、通常は有効になっています。詳細は、シーケンサーの取扱説明書をお読みください。)

### プログラム

MIDI メッセージのバンク・セレクト MSB / バンク・セレクト LSB (バンクを選択する 2 つのメッセージ) とプログラム・チェンジ・メッセージ (プログラムを選択するメッセージ) を使って、コンピューターのシーケンサーで再生するソングのプログラムを、本機のプログラムから選択することができます。プログラムと MIDI メッセージの値のリストは、P.149「プログラム (プログラム・チェンジ・メッセージ順)」を参照してください。

コンピューターでソングをプログラムする方への提案:

必須条件ではありませんが、通常はベースを 2 チャンネル、メロディーを 4 チャンネル、ドラム・キットを 10 チャンネル、外部ボイス・ハーモナイザーのコントロールを 5 チャンネルに設定することをおすすめします。



## 本機から他の楽器をコントロール

本機をマスター・コントローラーとして、他の楽器をコントロールする MIDI セットアップができます。

1. 本機のMIDI OUT端子を別の楽器のMIDI IN端子に接続します。
2. 別の楽器のトラックを、本機から演奏するのと同じチャンネルに設定します。  
たとえば、UPPER 1トラックとUPPER 2トラックを、別の楽器のサウンドで演奏したい場合は、その楽器が、UPPER 1トラックとUPPER 2トラックと同じチャンネルでデータを受信するように設定します(初期設定では1チャンネルと2チャンネルです)。
3. 楽器の音量をその楽器の音量コントロールで調節します。
4. 本機パネル上で、トラックのミュート設定/解除をします。各トラックの音量は、VOLUME/VALUE キー[A]~[H]で調節します。
5. 本機のキーボードを弾きます。

### キーボード

本機の鍵盤では、MIDI OUT 端子から最高4トラック(UPPER 1 ~ 3、LOWER)までを送信できます。MIDI 送信チャンネルはグローバル・モードで設定します(P.124「page 10 - Gbl: Midi Out Chnl」参照)。

初期設定では、リアルタイム・トラックそれぞれが、以下のチャンネルで送信されます。

トラック	送信チャンネル
UPPER 1	1
UPPER 2	2
UPPER 3	3
LOWER	4

トラックをミュートすると、そのトラックから、MIDI OUT 端子に接続した外部エキスパンダーやシーケンサーへは、MIDI データは送信されません。

外部エキスパンダーのサウンドだけを聴きたい場合は、本機の[MASTER VOLUME]スライダーを下げるか、リアルタイム・トラックを外部(External)に設定します(P.40「page 15 - Track: Int/Ext」参照)。

### シーケンサー

任意のシーケンサー・トラックを外部機器のチャンネルに送信できます。各トラックの MIDI 送信チャンネルの設定は、P.124「page 10 - Gbl: Midi Out Chnl」を参照してください。

外部エキスパンダーのサウンドだけを聴きたい場合は、本機の[MASTER VOLUME]スライダーを下げるか、ソング・トラックを外部(External)に設定します(P.72「page 8 - Track: Int/Ext」参照)。

本機で使用しているシーケンサーに従って、MIDI セットアップの“Sequencer 1”が“Sequencer 2”を選択して、以下のようにチャンネルを設定します。

トラック	送信チャンネル
SONG 1...16	1...16

## アレンジャー

MIDIのもっとも興味深い特長の1つは、本機を使って、アレンジャーを搭載した外部機器を演奏できることです。もちろん本機の高品位な音質にまさるものはありませんが、使い慣れた古いシンセも利用したい、ということもあるでしょう。

本機のスタイル・トラックを外部機器で演奏するには、そのトラックを外部(External)に設定します(P.40「page 15 - Track: Int/Ext」参照)。

MIDI セットアップの“Default”を選択して、以下のようにチャンネルを設定します(これは本機の初期設定です)。

トラック	送信チャンネル
BASS	9
DRUMS	10
PERCUSSION	11
ACC1...5	12...16



# *Reference Guide*

## 9. Style Play モード

本機を起動すると常に Style Play モードに入ります。このモードではスタイル(自動伴奏)を使って、キーボードに割り当てられた音色をリアルタイム・トラック(UPPER 1 ~ 3, LOWER)で演奏したりします。

### スタイルとは？

スタイルとは、リズム / 自動伴奏のパートで、ご自分がバンドでソロ演奏しているときの、他のメンバーのバックアップのようなものです。

スタイルは、8種類のトラック(ドラムス、パーカッション、ベース、ギター、キーボード、プラスといった5種類のハーモニー、または再生するパート)から構成されます。これに加えて、実際にキーボードで演奏する音色として、4種類のリアルタイム・トラック(UPPER 1 ~ 3, LOWER)を演奏することができます。

一方、スタイルは、コードや、イントロ、バリエーション、フィル、ブレイク、エンディングの様々なパターンを組み合わせた、一連のスタイル・エレメントから構成されます。

### スタイルとパフォーマンス

スタイルとパフォーマンスはいくつかの方法でリンクされています。

- [ SINGLE TOUCH ] 鍵のLEDが点灯しているときにスタイルを選択すると、リアルタイム(キーボード)トラックも変更されます(シングル・タッチ・セッティングの設定が選択されます)。これは、パフォーマンス設定よりも優先されます。
- [ STYLE CHANGE ] 鍵のLEDが点灯しているときにパフォーマンスを選択すると、スタイル(パフォーマンスに保存されているスタイル・ナンバー)も選択されます。
- [ WRITE ] 鍵を押すと、パフォーマンス、スタイル・パフォーマンス、またはシングル・タッチ・セッティング(STS)のいずれかにトラックの設定を保存できます。

### テンポの変更とリセット

Style Play モードのメイン・ページでは、ダイヤル、または [ DOWN / - ] [ UP / + ] 鍵を使ってテンポを変更できます。

その他のページでテンポを変更したい場合は、[ SHIFT ] 鍵を押しながらダイヤルを回します。

現在のスタイルに保存されているテンポを呼び出すには、[ SHIFT ] 鍵を押しながら、[ DOWN / - ] 鍵または [ UP / + ] 鍵を押します。

### DIRECT FD バンク

内蔵メモリーにあるスタイルだけでなく、フロッピー・ディスクから直接スタイル・データを読み出して演奏できる DIRECT FD スタイルがあります。ディスクを挿入して、パネル上の STYLE セクションで、下列にある [ DIRECT FD ] 鍵を押して選択します。ディスク・ドライブが、ディスク上にある、“.SET” という拡張子の付いた最初のフォルダ(アルファベット順)を読み出し、そのフォルダ内にあるスタイルを直接選択できるようになります。(データをロードする必要はありません。)

Note: フロッピー・ディスクのデータを読み込んで画面に表示するまでには数秒かかります。

[ PAGE - / + ] 鍵で DIRECT FD スタイルを次々と表示させます。ディスクには、最高 6 ページ、48 種類の DIRECT FD スタイルが入ります。

フォルダ	DIRECT FD ページ
*.SET > STYLE > USER01	1, 2
*.SET > STYLE > USER02	3, 4
*.SET > STYLE > USER03	5, 6

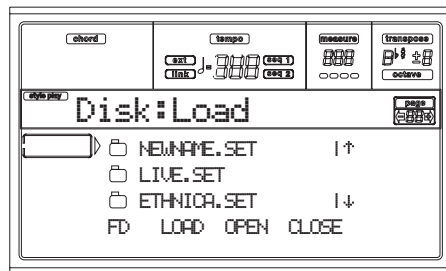
Note: フロッピー・ディスクからの読み出しは、内蔵メモリーからの読み出しよりも多少時間がかかり、選択した DIRECT FD スタイルが再生状態になるまでに、数拍分待つこともあります。選択したスタイルは次の小節の先頭から入ります。

### DIRECT FD バンクの作成

DIRECT FD バンクを設定するには、対象となるスタイルをフロッピー・ディスクの最初のフォルダに保存します。フォルダはアルファベット順に読み出されます。

Note: 以下の手順ではユーザー・スタイル・バンクを上書きすることが必要です。このため、次の手順に進む前に、大切なデータを削除してしまわないようユーザー・スタイル・バンクのデータをまず保存してください。

1. フロッピー・ディスクをディスク・ドライブに挿入します。
2. [ DISK ] 鍵を押して Disk: Load ページを表示させます。



3. [ F1 ] (FD) 鍵でフロッピー・ディスクを選択します。
4. DIRECT FD バンクに入れたい 3 種類のスタイル・バンクをロードします。
5. Disk: Save ページを表示させます。



6. “ALL” が選択されている間に [ F3 ] (OPEN) 鍵を押して開きます。
7. VOLUME/VALUE 鍵-[ E ] [ F ] (上へスクロール) と VOLUME/VALUE 鍵-[ G ] [ H ] (下へスクロール) または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN / - ] 鍵または [ UP / + ] 鍵を使って、“STYLE” を画面の一行目目に移動し、[ F2 ] (SAVE) 鍵を押します。
8. [ F1 ] (FD) 鍵で、保存先としてフロッピー・ディスクを選択します。
9. フロッピー・ディスクのディレクトリが表示されます。VOLUME/VALUE 鍵-[ E ] [ F ] (上へスクロール) と VOLUME/VALUE 鍵-[ G ] [ H ] (下へスクロール) または

TEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーを使って、ディスクの内容をスクロール表示します。ディレクトリの最初のフォルダを、画面の一行目に移動します。

10. [ ENTER ]キーを2度押ししてバンクを保存します。

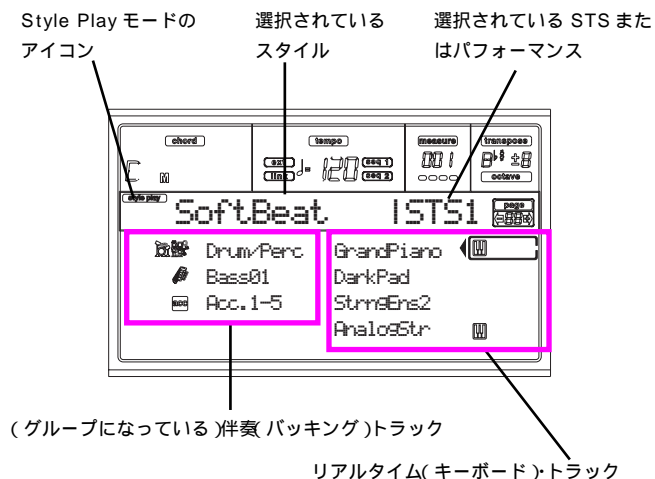
## Style Play モードのメイン・ページ

本機に電源を入れると、このページが表示されます。他の操作モードからこのページを表示させるには、[ STYLE PLAY ]キーを押します。

*Note: Song Play モードから Style Play モードに切り替えると、パフォーマンスが自動的に選択され、各種のトラック・パラメーターも変更される場合があります。*

Style Play モードのエディット・ページからメイン・ページに戻るには、[ EXIT/NO ]キーを押します。

リアルタイム(キーボード)トラックとスタイル・トラック間で切り替えるには、[ TRK.SELECT ]キーを押します。



### Style Play モードのアイコン(style play)

Style Play モードのときはこのアイコンが表示されます。

### 選択されているスタイル

現在選択されているスタイルです。

### 選択されている STS またはパフォーマンス

最後に選択されたシングル・タッチ・セッティング (STS) またはパフォーマンスです。

### グループになっている伴奏(バックিং)トラック

#### Drum/Perc トラック : VOLUME/VALUE キー[ A ]

この VOLUME/VALUE キー[ A ]を使用して、グループになっているドラムとパーカッションのトラック両方の選択、ミュート設定/解除、音量調節を行います。ミュートするには、VOLUME/VALUE キー[ A ]で、2つのキーを同時に押します。もう1度同時に押すと、ミュートが解除されます。音量調節は、トラックを選択したら、VOLUME/VALUE キー[ A ]でどちらかのキーを押し続けます。

#### Bass トラック : VOLUME/VALUE キー[ B ]

ベースのバックিং・トラックに割り当てられているプログラム名が表示されます。VOLUME/VALUE キー[ B ]を使用して、ベース・トラックの選択、ミュート設定/解除、音量調節を行います。ミュートするには、VOLUME/VALUE キー[ B ]で、2つのキーを同時に押します。もう1度同時に押すと、ミュートが解除されます。音量調節は、トラックを選択したら、VOLUME/VALUE キー[ B ]でどちらかのキーを押し続けます。

#### Acc. 1 ~ 5(伴奏)トラック : VOLUME/VALUE キー[ C ]

VOLUME/VALUE キー[ C ]を使用して、楽器の伴奏トラック(ベース、ドラム、パーカッションのトラック以外のトラック 1 ~ 5)の選択、ミュート設定/解除、音量調節を行います。ミュートするには、VOLUME/VALUE キー[ C ]で、2つのキーを同時に押します。もう1度同時に押すと、ミュートが解除されます。音量調節は、トラックを選択したら、VOLUME/VALUE キー[ C ]で、どちらかのキーを押し続けます。

#### リアルタイム(キーボード)トラック

UPPER 1 トラック : VOLUME/VALUE キー[ E ]

UPPER 2 トラック : VOLUME/VALUE キー[ F ]

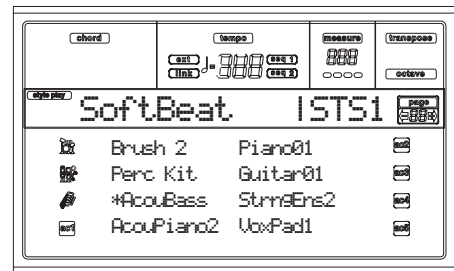
UPPER 3 トラック : VOLUME/VALUE キー[ G ]

LOWER トラック : VOLUME/VALUE キー[ H ]

リアルタイム(キーボード)トラックに割り当てられているプログラム名が表示されます。上述の設定と同様に、VOLUME/VALUE キー[ E ]-[ H ]を使用して、該当トラックの選択、ミュート設定/解除、音量調節を行います。

## スタイル・トラックのページ

スタイル・トラックを表示、エディットするには、メイン・ページで [ TRK.SELECT ]キーを押します。キーのLEDが点灯します。



もう1度 TRK.SELECT キーを押すと、メイン・ページに戻ります。

#### スタイル・トラック : VOLUME/VALUE キー[ A ]-[ H ]

スタイル・トラックに割り当てられているプログラム名が表示されます。VOLUME/VALUE キー[ A ]-[ H ]を使用して、該当トラックの選択、ミュート設定/解除、音量調節を行います。

## プログラムの選択

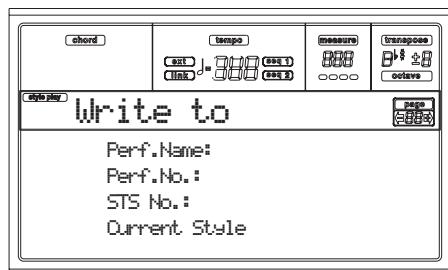
リアルタイム(キーボード)トラックとスタイル・トラックに、別のプログラムを割り当てることができます。詳細は、P.20「プログラムの選択」を参照してください。

新しいプログラムを選択したら、変更内容をパフォーマンス、スタイル、STSに保存します。(P.36「Write toウィンドウ」を参照してください。)

*Note: グループに入っているトラック(Drum/PercまたはAcc)が選択されているときにプログラムを選択すると、そのプログラムが、最後に選択されたトラックに割り当てられます。*

## Write to ウィンドウ

[WRITE] 押すと、このウィンドウが開きます。ここではトラックの設定すべてをパフォーマンスに保存します。また、リアルタイム(キーボード)トラックの設定はシングル・タッチ・セッティング(STS)に、スタイル・トラックの設定は現在のスタイル・パフォーマンスに保存します。



1. トラック設定を保存する先のタイプを選択します。
  - すべてのトラック(および現在選択されているスタイル設定)をパフォーマンスに保存するには、“Perf. No.”の行を選択します。対応する位置にある VOLUME/VALUE キー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/-] 押または [UP/+] 押を使用して、保存先となるメモリー内のパフォーマンスのナンバーを選択します。保存先のパフォーマンス名が表示されます。
  - リアルタイム(キーボード)トラックをシングル・タッチ・セッティング(STS)に保存するには、“STS No.”の行を選択します。対応する位置にある VOLUME/VALUE キー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/-] 押または [UP/+] 押を使用して、保存先となるシングル・タッチ・セッティングのナンバーを選択します。
  - スタイル・トラックを現在のスタイル・パフォーマンスに保存するには、“Current Style”の行を選択します。

選択内容	保存内容	保存先
Perf. No.	全トラック設定、選択スタイルのナンバー、マスター・トランスポーズ	選択パフォーマンス
STS No.	リアルタイム(キーボード)トラック設定	選択シングル・タッチ・セッティング(現在のスタイルの一部)
Current Style	スタイル・トラック設定、マスター・トランスポーズ	現在のスタイル・パフォーマンス

2. パフォーマンスを保存する場合は、以下の要領で名前を変更できます。

“Perf. Name”の行を選択します。[DOWN/-] 押、[UP/+] キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択表示します。[INSERT] 押すと、選択した文字がカーソル位置で挿入されます。[DELETE] 押すと、カーソル位置の文字が削除されます。

3. [ENTER] 押して設定をメモリーに保存します。  
「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] 押して確定するか、[EXIT] 押して操作を中止します。

## メニュー・ページ(Style Play Menu)

Style Play モードで MENU 押すと、Style Play モードのエディット・メニュー(Style Play Menu)ページが表示されます。このメニューから、さまざまな Style Play モードのエディット・セクションに入ります。

メニュー・ページで VOLUME/VALUE キー[A]-[H] を使用してエディット・セクションを選択し、[PAGE +] 押してエディット・ページを選択するか、[EXIT] 押でメニューを終了します。

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



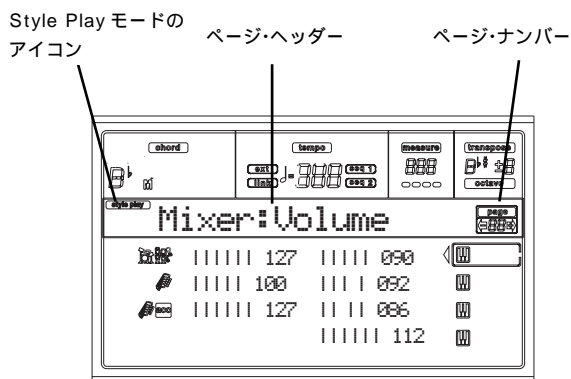
このメニューの項目が、各エディット・セクションのタイトルです。エディット・セクションにはそれぞれ複数のエディット・ページがあります。

## エディット・ページの構成

メニュー・ページで任意のエディット・セクションを選択し、[PAGE - / +] 押すと、そのエディット・セクション内のページが選択できます。

[EXIT] 押すと、Style Play モードのメイン・ページに戻ります。

どのエディット・ページの構成も同じです。



### Style Play モードのアイコン(style play)

Style Play モードのときはこのアイコンが表示されます。

#### ページ・ヘッダー

ヘッダーには現在のエディット・ページのタイトルが表示されます。通常、ヘッダーは最初にそのセクション名(例: Mixer:FX Send は Mixer セクションのページです)、続いて、そのページ名(例: FX Send)が表示されます。



#### ページ・ナンバー

現在のページ番号を表示します。

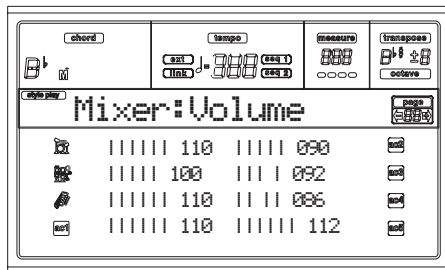
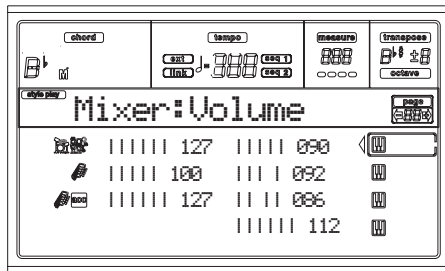
## VOLUME/VALUE キー[A]~[H]

VOLUME/VALUE キーで、その位置に対応する各ページのパラメーターを選択します。パラメーターを選択したら、同じキーのどちらかのキー、あるいは TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ - ][UP/ + ]キーを使用して、パラメーターの値を変更します。

## page 1 - Mixer: Volume

リアルタイム(キーボード)トラック、またはスタイルトラックの音量を調節するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、リアルタイム(キーボード)トラックとスタイルトラックが切り替わります。



## Volume

▶PERF ▶STYLE ▶STS

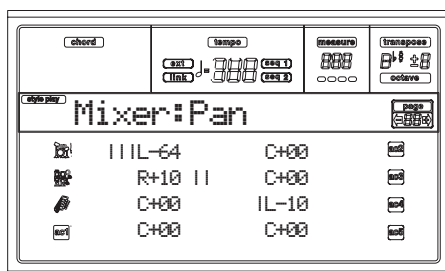
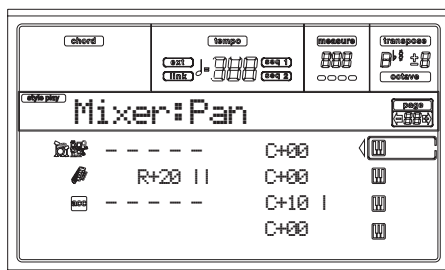
トラックの音量です。

0...127      トラック音量の MIDI データ値です。

## page 2 - Mixer: Pan

各トラックのパン(ステレオ画像の位置)を設定するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、リアルタイム(キーボード)トラックとスタイルトラックが切り替わります。



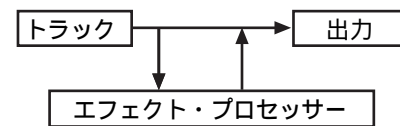
## Pan

▶PERF ▶STYLE ▶STS

- L - 64      左側に振り切ります。
- C + 00      中央に定位します。
- R + 63      右側に振り切ります。
- Off      ダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)は出力されません。エフェクト信号だけがこのトラックで聞こえます。

## page 3 - Mixer: FX Send

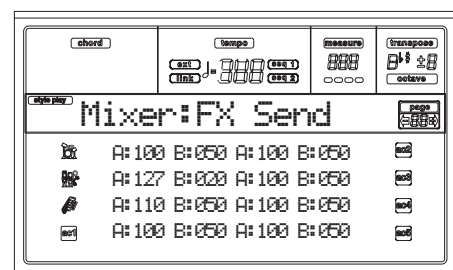
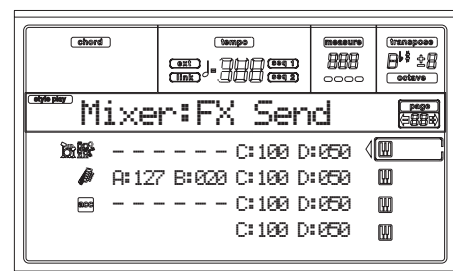
内蔵エフェクト・プロセッサに入るトラックのダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)のレベルを設定するページです。本機のエフェクト・プロセッサは並列に接続されているので、エフェクトをかけるダイレクト信号の量をパーセントで指定できます。



Style Play モードでは 4 基の内蔵エフェクト・プロセッサが使用できます。これに任意のエフェクトを割り当てられますが、使い易いよう、本機内のスタイルすべてのエフェクトが次のように分類されています。

- A      スタイルトラックのリバース・プロセッサ
- B      スタイルトラックのモジュレーション・エフェクト・プロセッサ
- C      リアルタイム(キーボード)トラックのリバース・プロセッサ
- D      リアルタイム(キーボード)トラックのモジュレーション・エフェクト・プロセッサ

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、リアルタイム(キーボード)トラックとスタイルトラックが切り替わります。



以下の手順でパラメーターを選択し、値を変更します。

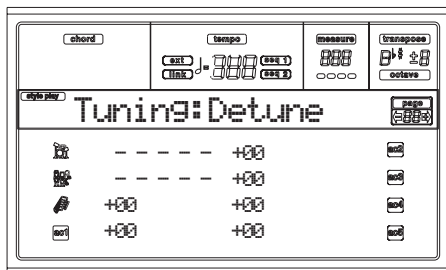
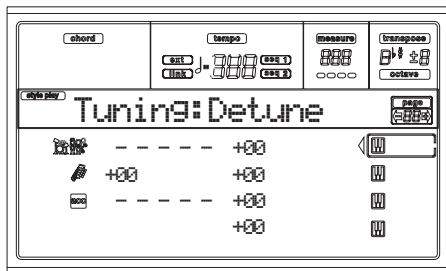
1. VOLUME/VALUE キー[A]~[H]でトラックを選択します。
2. [F1]~[F4]キーでエフェクト・プロセッサを選択します。
3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ - ][UP/ + ]キーで値を変更します。

- センド・レベル ▶PERF ▶STYLE ▶STS
- 000 エフェクトはかかりません。エフェクトのかかっていないダイレクト信号が出力されます。
- 127 100%エフェクトがかかります。エフェクトのかかっていないダイレクト信号と、エフェクトのかかった信号が同じレベルで出力されます。

### page 4 - Tuning: Detune

各トラックのチューニングを微調整するページです。

[TRK.SELECT] 并- を押すたびに、リアルタイム(キーボード)・トラックとスタイル・トラックが切り替わります。



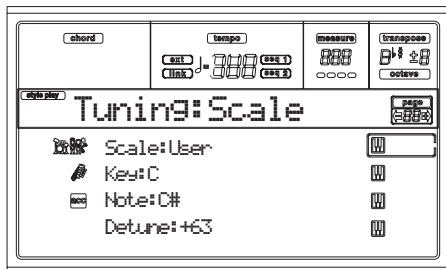
### Detune ▶PERF ▶STYLE ▶STS

ファイン・チューニングの値です。

- 64 ピッチが最も低くなります。
- + 00 標準のチューニングです。
- + 63 ピッチが最も高くなります。

### page 5 - Tuning: Scale

選択したトラックのスケール(音階)を設定するページです(P.44「Scale Mode」参照)。他のトラックは Global Edit モードで設定したスケールを使用します(P.121「Scales」参照)。



### Scale ▶PERF ▶STS

選択されたスケールです。使用できるスケールのリストは、P.219「スケール(音階)」を参照してください。

### Key ▶PERF ▶STS

選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールでのキー(調)を選択します。

### Note ▶PERF ▶STS

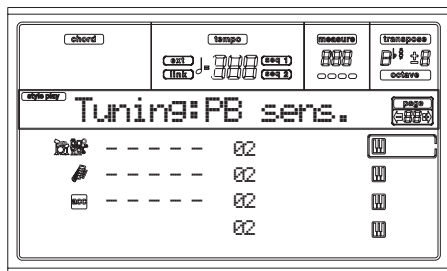
デチューンさせたいノートです。ユーザー・スケールを選択すると、このパラメーターが表示されます。

### Detune ▶PERF ▶STS

標準の平均律チューニングに対するデチューンの量です。ユーザー・スケールを選択すると、このパラメーターが表示されます。

### page 6 - Tuning: PB sens.

リアルタイム(キーボード)・トラックのピッチ・ベンドの範囲を設定するページです。



### パラメーター ▶PERF ▶STYLE ▶STS

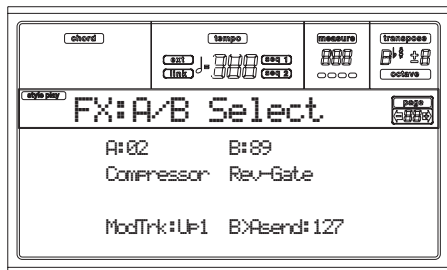
各トラックのピッチ・ベンドの範囲を半音単位で表示します。

01...12 上下の最大ピッチ・ベンドの範囲(半音単位)を設定します。12のとき±1オクターブとなります。

Off ピッチ・ベンドは生じません。

### page 7 - FX: A/B Select

AとBのエフェクトを選択するページです。通常、Aエフェクトはスタイル・トラックのリバース、Bエフェクトはスタイル・トラックのモジュレーション・エフェクトです。



### A, B ▶PERF ▶STYLE

AとBのエフェクト・プロセッサに割り当てられているエフェクトです。通常、Aはリバース、Bはモジュレーション・エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)です。使用できるエフェクトのリストは、P.170「エフェクト」を参照してください。

### ModTrk (Modulation Track) ▶PERF ▶STYLE

変化を与えるMIDIメッセージのソース・トラックです。実際にコントローラーを操作してMIDIメッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

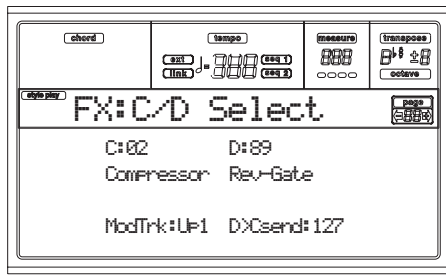
### B>Asend (B>A Send) ▶PERF ▶STYLE

Aエフェクトの入力へ送られるBエフェクト信号の量を設定します。

### page 8 - FX: C/D Select

CとDのエフェクトを選択するページです。通常、Cはリアルタイム(キーボード)・トラックのリバース、Dはリアルタイム(キーボード)・トラックのモジュレーション・エフェクトです。





**C, D** ▶PERF ▶STS

CとDのエフェクト・プロセッサに割り当てられているエフェクトです。通常、C はリバーブ、D はモジュレーション・エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)です。使用できるエフェクトのリストは、P.170「エフェクト」を参照してください。

**ModTrk (Modulation Track)** ▶PERF ▶STS

変化を与えるMIDIメッセージのソース・トラックです。実際にコントローラーを操作してMIDIメッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

**D>Csend (D>C Send)** ▶PERF ▶STS

Cエフェクトの入力へ送られるDエフェクト信号の量を設定します。

## page 9 - FX: A Edit (Sty)

このページには、A エフェクト(通常はスタイル・トラックのリバーブ)をエディットするパラメーターが含まれています。



VOLUME/VALUE キー[E]~[H]を使用して、パラメーターのリストをスクロールします。

パラメーター ▶PERF ▶STYLE  
各エフェクト・タイプで使用できるパラメーターのリストは、P.170「エフェクト」を参照してください。

## page 10 - FX: B Edit

このページには、B エフェクト(通常はスタイル・トラックのモジュレーション・エフェクト)をエディットするパラメーターが含まれています。詳細は、上記の「page 9 - FX: A Edit (Sty)」を参照してください。

パラメーター ▶PERF ▶STS

## page 11 - FX: C Edit

このページには、C エフェクト(通常はリアルタイム・トラックのリバーブ)をエディットするパラメーターが含まれています。詳細は、上記の「page 9 - FX: A Edit (Sty)」を参照してください。

パラメーター ▶PERF ▶STS

## page 12 - FX: D Edit

このページには、D エフェクト(通常はリアルタイム・トラックのモジュレーション・エフェクト)をエディットするパラメーターが含ま

れています。詳細は、上記の「page 9 - FX: A Edit (Sty)」を参照してください。

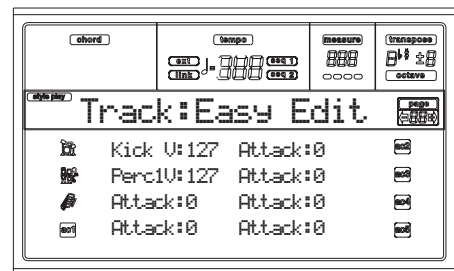
パラメーター ▶PERF ▶STS

## page 13 - Track: Easy Edit

各トラックに割り当てられているプログラムの主要パラメーターをエディットするページです。

Note: パラメーターの値はどれも、該当プログラムの元の値に対する相対値です。

選択トラックがDrumモードのときは、ドラムとパーカッションの各構成アイテムの音量を変更できます。詳細は、P.40「page 14 - Track: Mode」を参照してください。



以下の手順でパラメーターをエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[A]~[H]でトラックを選択します。
2. [F1]~[F4] キーでプログラムのパラメーターまたはその値を選択します。(ドラム / パーカッションのトラックについては、後述の「ドラム・トラック」参照)
3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは[UP/ +] キーでプログラムのパラメーターまたはその値を変更します。

パラメーター ▶PERF ▶STYLE ▶STS

**Attack** アタック・タイム。サウンドの音量がゼロ(鍵盤を弾いた瞬間)から最大レベルに至るまでの時間を設定します。

**Decay** ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからリリースが始まるまでの時間を設定します。

**Release** リリース・タイム。サウンドの音量がサステイン(またはディケイ)状態からゼロまで下がる時間を設定します。弾いていた鍵盤を離すとリリースが始まります。

**Cutoff** フィルター・カットオフ。サウンドの明るさを設定します。

**Resonance** フィルター・レゾナンスを使用して、フィルターをかける周波数領域の幅を設定します。

**Vibrato Rate** ヴィブラートの速度。

**Vibrato Depth** ヴィブラートの強さ。

**Vibrato Delay** 音が鳴り始めてからヴィブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。

## ドラム・トラック

トラックを Drum にすると(ドラム/パーカッション・トラックなど)、ドラム/パーカッションの各構成アイテムの音量を調節できます。

Kick V	キック・ドラムの音量
Snare V	スネア・ドラムの音量
Tom V	タムの音量
HiHat V	ハイハットの音量
CymbalV	ライド、クラッシュ、その他のシンバルの音量
Percus1V	クラシック系パーカッション・セットの音量
Percus2V	エスニック系パーカッション・セットの音量
SFX V	スペシャル・エフェクトの音量

## リセット

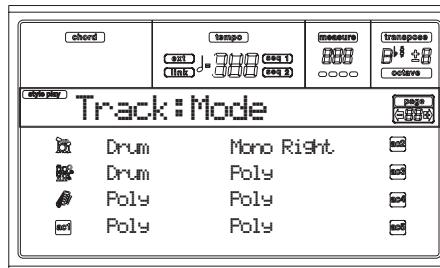
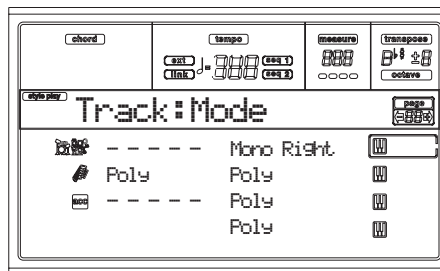
[ SHIFT ] 併用を押しながら、選択トラックに対応する VOLUME/VALUE キー [ A ]-[ H ] のうち 1 つのキーを押すと、パラメーターの値がリセットされます。このとき、以下の RESET ウィンドウが表示されます。



現在選択されているトラックをリセットするには、[ ENTER/YES ] キーを押します。[ SHIFT ] 併用を押しながら [ ENTER/YES ] キーを押すと、すべてのトラックがリセットされます。リセット操作を中止してパラメーター値をそのままにしたい場合は、[ EXIT/NO ] 併用を押します。

## page 14 - Track: Mode

各トラックのポリフォニー・モードを設定するページです。



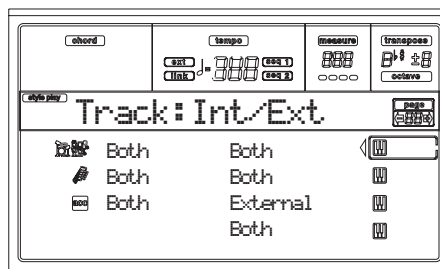
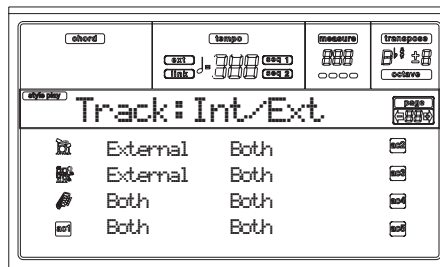
パラメーター

▶PERF ▶STYLE ▶STS

- Drum** ドラム/パーカッション・トラックです。このトラックでは、マスター・トランスポーズ、オクターブ・トランスポーズの設定は無効となります。パーカッションの楽器の各アイテムについてそれぞれ異なる音量を設定できます。(P.39「page 13 - Track: Easy Edit」参照)
- Poly** 同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニー設定のトラックです。
- Mono** 次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニー設定のトラックです。
- Mono Right** モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート(一番高域のノート)が優先されます。

## page 15 - Track: Int/Ext

各トラックの内部/外部ステータスを設定するページです。スタイル・トラックを外部エクスペンダーで再生したり、本機のリアルタイム・トラックの 1 つでデジタル・ピアノを演奏したりするときに便利です。





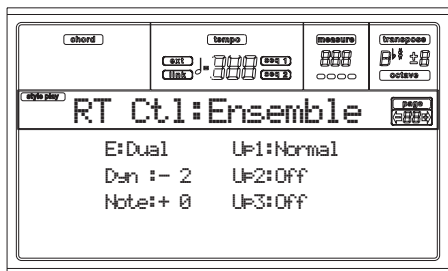
**L/H** ▶PERF ▶STS

このペアのパラメーターで、トラックの低い方のダイナミック・レンジと高い方のダイナミック・レンジを設定します。

- 0           ベロシティーが最小値
- 127       ベロシティーが最大値

**page 19 - RT Ctl: Ensemble**

アンサンブル機能をプログラムするページです。この機能は、右手で弾いたメロディーと左手で弾いて認識されたコードのハーモニーを合わせます。



**Up1...Up3** ▶PERF ▶STS

右手 (UPPER) のトラックです。

- Off           このトラックではハーモニーの調和はありません。
- Normal       このトラックはハーモニーの調和に含まれます。
- Mute         このトラックは、元々弾いたノートの音ではなく、アンサンブル・ノートだけを再生します。

**E (Ensemble)** ▶PERF ▶STS

ハーモニーのタイプです。

- Duet         メロディーに 1 つのノートを加えます。
- Close        メロディーにクローズド・ポジションのコードを加えます。
- Open 1       メロディーにオープン・ポジションのコードを加えます。
- Open 2       Open 1 と同じですが、アルゴリズムが多少異なります。
- Block        ジャズでおなじみのブロックのハーモニーです。
- Power Ensemble  
ハードロックでよく聴くような、5thと1オクターブをメロディーに加えます。
- Fourths LO   一般的なジャズのハーモニーで、完全4thとマイナー7thをメロディーの下に加えます。
- Fourths UP   Fourths LOと同じですが、ノートがメロディーの上に加えられます。
- Fifths       一連の 5th をオリジナルのノートの下に加えます。
- Octave       1 オクターブまたは複数オクターブをメロディーに加えます。
- Dual         “ Note ”パラメーターで設定した固定インターバルで、もう 1 つのノートをもロディー・ラインに加えます。これを選択すると、トランスポーズ値が表示されます(元のノートに対して - 24 ~ + 24 半音)。
- Brass        一般的なブラス・セクションのハーモニーです。
- Reed         一般的なリード・セクションのハーモニーです。
- Trill         メロディーのノートをつリルさせます。つリルの速度は後述する“ Tempo ”パラメーターで設定します。

Note: これを選択した場合は、必ず 2 音以上を弾いてください。

Repeat       弾いたノートが後述の“ Tempo ”パラメーターに同期して繰り返されます。コード演奏中は、最初のノートのみが繰り返されます。

Echo         Repeat と同じですが、後述の“ Feedback ”パラメーターで設定した時間が経過すると、リピート音が次にフェード・アウトしていきます。

**Dyn (Dynamics)** ▶PERF ▶STS

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

- 10...0     引き算するベロシティー値

**Tempo** ▶PERF ▶STS

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

“ E ”パラメーターで Trill、Repeat、Echo のいずれかを選択したときのノート値です。メトロノームのテンポと同期します。

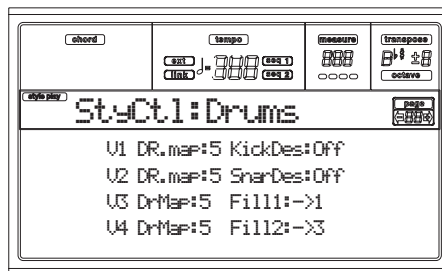
**Feedback** ▶PERF ▶STS

Note: このパラメーターは、Echo を選択したときのみ表示されません。

Echo によるリピートで、オリジナルのノート/コードが何回リピートされるかを設定します。

**page 20 - StyCtl: Drums**

このページでは、スタイルのさまざまなパラメーターを選択します。



**V1-V4 DrMap (Drum Map)** ▶PERF ▶STYLE

選択したドラム・キット用に、別のセットとして使用できるパーカッション系インストゥルメントの組み合わせを選択します。わざわざプログラムし直す必要がないので便利です。任意のドラム・マップを選択すると、パーカッション・インストゥルメントの一部が別のインストゥルメントに代わります。

- 0...7       ドラム・マップのナンバーです。0 のとき、標準のマップングになります。

**KickDes (Kick Designation)** ▶PERF ▶STYLE

この設定によって、オリジナルのキック(ベース・ドラム)サウンドが、同じドラム・キットの中の別のキックに入れ替わります。

- Off, 1...3   オリジナルのキックと入れ替えるキックです。オフのときはオリジナルのキックが使用されます。

**SnarDes (Snare Designation)** ▶PERF ▶STYLE

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

- Off, 1...3   オリジナルのスネアと入れ替えるスネアです。オフのときはオリジナルのスネアが使用されます。

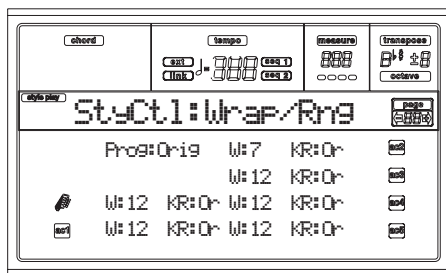
**Fill1/2** ▶PERF ▶STYLE

フィルの最後でバリエーションを自動的に選択します。

- Off                    フィルを選択する前に再生していた同じバリエーションがまた選択されます。
- 1 & 2...3 & 4        指定したバリエーションが代わりに選択されます。たとえば 1 & 2 を選択すると、フィルが終わった後にバリエーション 1 とバリエーション 2 がかわるかわる選択されます。
- Up/Down            1 つ上または下の番号のバリエーションが順に選択されます。Up にすると、バリエーション 4 の後はバリエーション 1 が選択されます。また Down にすると、バリエーション 1 の後にバリエーション 4 が選択されます。
- Inc/Dec             1 つ上または下の番号のバリエーションが順に選択されます。Inc にすると、バリエーション 4 の後はバリエーション 4 がまた選択されます。また Dec にすると、バリエーション 1 の後はバリエーション 1 がまた選択されます。
- >1...->4          「フィルからバリエーション 1、2、3、または 4 へ」という選択肢で、フィルの最後で 4 種類のスタイル・バリエーションの 1 つが自動的に選択されます。

## page 21 - StyCtl: Wrap/Rng

スタイル・トラックのラップ・アラウンド機能とキーボード・レンジを設定するページです。



以下の手順でエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー [A]~[H] でパラメーターを選択します。
2. [F1]~[F4] 併りでカーソルを移動します。
3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN] / - 併りまたは [UP] / + 併りでパラメーターのステータスまたは値を変更します。

### Prog (Program) ▶PERF ▶STYLE

スタイル・エレメント(バリエーション、フィル、イントロ、エンディング)に録音されているのは別のプログラムを選択します。

*Note:* パネル上または MIDI で任意のスタイル・トラックにプログラムをアサインするたびに、このパラメーターが自動的にオンになります。

Orig (Original) スタイル・トラックは常にオリジナルのプログラムを使用します。別のプログラムをスタイル・トラックに割り当てると、異なるスタイル・エレメントを選択したときに、その設定がオリジナルのプログラムに従ってリセットされることがあります。

On                    異なるプログラムを各スタイル・トラックに割り当てて、それをパフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存できます。これは、そのトラック上ですべてのスタイル・エレメントに使用される唯一のプログラムとなります。

### W (Warp Around) ▶PERF ▶STYLE

ラップ・アラウンド・ポイントはバックিং・トラックの一番高い音です。伴奏パターンは検知されたコードに従ってトランスポーズされます。コードの音域が高すぎると、スタイル・トラックが高すぎる領域で再生することになり、不自然なサウンドになります。しかし、その音がラップ・アラウンド・ポイントに達すると、自動的に 1 オクターブ下にトランスポーズされます。

各トラックのラップ・アラウンド・ポイントは、コード音のルート(根音)に対して半音単位で最大 12 半音まで設定できます。この値は、スタイル・エレメントで指定されたキーとラップ・アラウンド・ポイントとの間のインターバル(距離)となります。

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

### KR (Keyboard Range) ▶PERF ▶STYLE

このパラメーターは、スタイルに保存されている「Key Range」パラメーターの設定をオン/オフします。

Or (Original) キーボード・レンジ設定が使用されます。トラックがキーボード・レンジのパラメーターで設定した最低または最高の限界を越えると、トランスポーズされて、プログラムした範囲内で再生されます。

Off                    キーボード・レンジ設定は使用されません。

## page 22 - Pads

4 つの PAD 併りのそれぞれに対して、異なるサウンドや機能を選択するページです。



### 1-4 ▶PERF ▶STS

4 つの PAD 併りそれぞれに該当します。P.218「パッドに割り当て可能なサウンドのリスト」および P.219「パッドに割り当て可能な機能のリスト」を参照してください。

*Note:* 機能名には先頭に「\*」マークが付いています。

### Volume ▶PERF ▶STS

4 つのパッド・トラックそれぞれの音量を設定します。

### Pan ▶PERF ▶STS

4 つのパッド・トラックそれぞれのパンを設定します。

L - 64              左側に振り切ります。

C + 00             中央に定位します。

R + 63              右側に振り切ります。

### C Send ▶PERF ▶STS

4 つのパッド・トラックそれぞれの内蔵エフェクト・プロセッサー C (通常はリバーブ)のセンド・レベルを設定します。

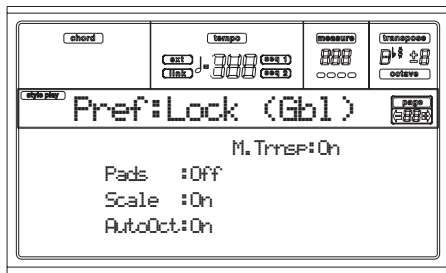
### D Send ▶PERF ▶STS

4 つのパッド・トラックそれぞれの内蔵エフェクト・プロセッサー D (通常はモジュレーション・エフェクト)のセンド・レベルを設定します。



## page 23 - Pref: Lock (Gbl)

様々な機能を「ロック」して、別のパフォーマンスやスタイル、シングル・タッチ・セッティングを選択したときに、その機能が変更されないようにすることができます。



**Hint:** 本機に電源を入れると、パフォーマンス 1 が自動的に選択されます。このため、ご自分で設定したパラメーター類を変更させたくない場合は、その設定をパフォーマンス 1 として保存し(P.36「Write to ウィンドウ」参照)パラメーターのロックをオンにしてください。

**Note:** これらの設定は、グローバル・ファイルに保存されます。設定を変更したら、[WRITE] 押してグローバルに保存します。Global Write ウィンドウが表示されます(P.120「Write Global ページ」参照)。

### Pads ▶GBL

パッドに割り当てられたサウンドまたは機能です。

### Scale ▶GBL

このロック機能をオンにすると、別のパフォーマンスやスタイル、シングル・タッチ・セッティング(STS)を選択しても「Scale」パラメーターは変更されません。

### AutoOct (Auto Octave) ▶GBL

KEYBOARD MODE セクションでFULL UPPERとSPLIT間で切り替えると、UPPERトラックが自動的にトランスポートされます。

**On** KEYBOARD MODE セクションで FULL UPPER または SPLIT しても、UPPER トラックのトランスポートは変更されません。

**Off** KEYBOARD MODE セクションで FULL UPPER にすると、UPPER トラックのオクターブ・トランスポートが自動的に 0 に設定されます。KEYBOARD MODEセクションでSPLITにすると、UPPERトラックのオクターブ・トランスポートが自動的に - 1 に設定されます。

### M.Trnsp (Master Transpose) ▶GBL

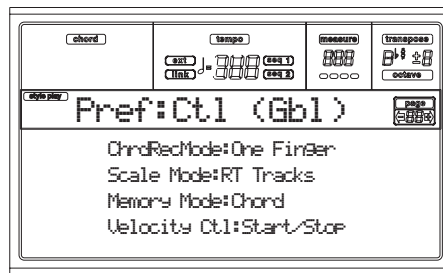
マスター・トランスポートの値は、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存されます。このため、スタイルやパフォーマンスを選択したときに、マスター・トランスポートが自動変更されないようにするには、このロック機能をオンに設定してください。

**On(初期設定)** ロック機能がオンになります。スタイルやパフォーマンスを選択しても、マスター・トランスポートは変更されません。

**Off** ロック機能がオフになります。スタイルやパフォーマンスを選択すると、そのパフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存されているデータによっては、マスター・トランスポートの値が変更されます。

## page 24 - Pref: Ctl (Gbl)

スタイルの一般的なパラメーターを設定するページです。



**Note:** ここでの設定はグローバル・ファイルに保存されます。設定を変更したら、[WRITE] 押してグローバルに保存します。

Global Write ウィンドウが表示されます(P.120「Write Global ページ」参照)。

### ChrdRecMode (Chord Recognition Mode) ▶GBL

自動伴奏エンジンがコードを認識する方法を設定します。コード・スキニング・モード(CHORD SCANNING セクション)で FULL または UPPER を選択している場合は、Fingered 3 がこのパラメーター値として自動選択されるため、コードを認識させるには必ず 3 音以上のノートを弾くことが必要です。

**Fingered 1** コード・スキニング・モードの設定によって、1 音または複数のノートを押します。1 音を弾いただけでも、フル・メジャー・コードが認識されます。

**Fingered 2** フル・コードの認識には 3 音以上のノートを押すことが必要です。1 音だけ弾くとユニゾンが再生されます。ルート音と 5th を弾くと、メジャー・コードとしてそれらの 2 音が認識されます。

**Fingered 3** コードの認識には常に 3 音以上のノートを押すことが必要です。

**One Finger** 簡易コード演奏テクニックを使用してコードを再生することもできます。

- 1 音だけを弾くと、メジャー・コードが認識されます。
- ルート音と、その左の白鍵を弾くと 7th のコードになります。(例:C3 + B2)
- ルート音と、その左の黒鍵を弾くとマイナー・コードになります。(例:C3 + B - 2)
- ルート音と、その左の白鍵と黒鍵を弾くとマイナー7th のコードになります。(例:C3 + B2 + B - 2)

### Scale Mode ▶GBL

選択したスケールを使用するトラックを指定します(P.38「Scale」参照)。

**RT Tracks** リアルタイム(キーボード)・トラックのみで、選択したスケールを使用します。

**Upper Tracks** UPPER 1 ~ 3 のリアルタイム(キーボード)・トラックで、選択したスケールを使用します。

**All Tracks** 全トラック(リアルタイム、スタイル、パッド)すべてで、選択したスケールを使用します。

**Memory Mode**

▶Gbl

[ MEMORY ] 併-の機能を設定します。

**Chord** キーの LED が点灯しているとき、[ MEMORY ] 併-は認識されたコードをメモリーに保存します。LED が消灯しているとき、キーボードから手を離れた時点でコードがリセットされます。

**Chord + Lower**

キーの LED が点灯しているとき、[ MEMORY ] 併-は認識されたコードをメモリーに保存し、次のノートまたはコードを弾くまで、LOWER トラックの音をサスティンします。LED が消灯しているとき、キーボードから手を離れた時点でコードがリセットされ、LOWER トラックはサスティンされません。

**Lower**

キーの LED が点灯しているとき、次のノートまたはコードを弾くまで、LOWER トラックの音をサスティンします。LED が消灯しているとき、キーボードから手を離れた時点で LOWER トラックのサスティンが止まります。コードは常にメモリーに保持されます。

**Velocity Ctl**

▶Gbl

左手で強く弾くことで、フィルやブレイクをトリガーさせるパラメーターです。LOWER トラックを 96 以上のベロシティで弾くと、選択されているスタイル・エレメントがスタートします。

この機能は、KEYBOARD MODE セクションで [ SPLIT ] 併-を、また CHORD SCANNING セクションで [ LOWER ] 併-を押して選択している場合にのみ有効です。

**Off** トリガー機能がオフになります。

**Break, Fill 1, Fill 2**

LOWER トラックでベロシティを 96 以上で弾くと、選択されたエレメントが自動的にトリガーされます。

**Start/Stop**

キーボード上で鍵盤を強く弾くことで、スタイルをスタート/ストップさせます。

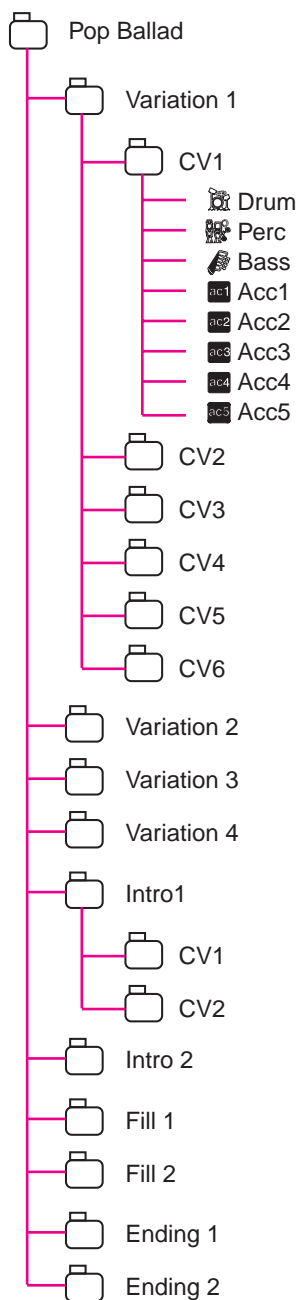
# 10. Style Record モード

Style Record モードではご自分のカスタムのスタイルを作成したり、すでにあるスタイルをエディットしたりします。

## スタイルの構造

「スタイル」とは本機のアレンジャー機能で自動再生する、いわゆるバックিং・パターンを意味する音楽シーケンスです。スタイルは、スタイル・エレメント(E)から構成されます。本機には10種類のスタイル・エレメント(バリエーション1~4、イントロ1~2、フィル1~2、エンディング1~2)があります。これらのスタイル・エレメントは演奏時に直接パネルのキーを使って選択できます。

スタイルの構造を下図のようにツリーを使って説明します。



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

コード認識領域で演奏するとき(この領域は、パネル上の CHORD SCANNING セクションのキーの設定によって、LOWER、UPPER、FULL のいずれかになります)アレンジャー機能はキーボード上を検知して、どのコードが演奏されているかを判断します。次に、選択されているスタイル・エレメントに応じて、検知されたコードに合ったコード・バリエーション(CV)を自動選択します。どのコード・バリエーションが、検知されたどのコードに対応するか、というのがコード・バリエーション表にあるスタイルの設定です。各スタイル・エレメントにそれぞれ、コード・バリエーション表があります。以下はその例です。

コード	コード・バリエーション(CV)	
	バリエーション 1 ~ 4	イントロ 1 ~ 2、フィル 1 ~ 2、エンディング 1 ~ 2
Maj	CV 1 - CV 6	CV 1 - CV 2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		

アレンジャー機能は再生用のCVを選択し、各トラックの正しいシーケンスをトリガーします。各シーケンスはそれぞれ特定のキー(調)で作られています(例:Cメジャー、Gメジャー、Eマイナーなど)。このため、アレンジャー機能はスキャンされたコードに合わせてこれをトランスポートします。シーケンス内のノートは、ノート・トランスポート表(NTT)に従って正確にトランスポートされ、認識されたコードすべてとの調を合わせます。NTTを使用すると、コード・バリエーションをいくつか録音するだけで、すべてのノートを正しい音程で再生させ、不協和音を避け、パターン・ノートを認識されたコードのノートにトランスポートさせることができます。

スタイル構造の奥まで見てみると、そのコード・バリエーションも、トラック・シーケンスというものから構成されていることがわかります。本機は8つのトラックに対応しています。DrumとPercはドラム

とパーカッションのシーケンスに使用し、Bass はベース、Acc1 ~ 5 は伴奏シーケンス(ストリングス、ギター、ピアノ、その他のメロディ楽器)のシーケンスに使用します。

以上をまとめると、コードをコード認識領域で演奏したとき、アレンジ機能は、使用するスタイル・エレメントを指定し、次に、演奏されたコードに対して使用するコード・バリエーションを指定します。そして、コードを演奏するたびに、そのコード・バリエーションの各トラック用のスタイル・シーケンスが、NTT(ノート・トランスポーズ表)に従って、元のコードから認識されたコードへトランスポーズされます。

Note: ブレイクとカウント・インはスタイル・エレメントではないので、ご自分でカスタム化することはできません。録音/エディット中、[COUNT IN/BREAK]キーは無効になります。

## 録音内容

スタイルの録音は、スタイル・エレメントの中にある、各コード・バリエーションの中のトラックを録音する、ということです。

すべてのスタイル・エレメントのコード・バリエーションを全部録音する必要はありません。各スタイル・エレメント用に1つのコード・バリエーションを録音するだけで十分です。例外はイントロ1とエンディング1で、メジャーとマイナーのコード・バリエーション両方を録音することをお勧めします。

## スタイルのインポート/エクスポート

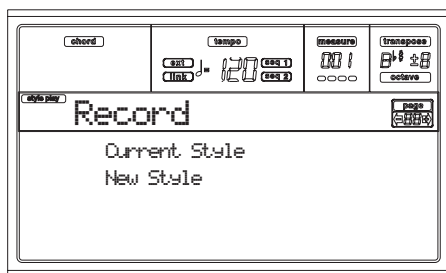
コルグの Style To Midi アプリケーション・ソフトウェアを使用して、スタンダードMIDIファイル(SMF)形式でコンピューターと本機間でスタイルのやりとりができます。このアプリケーションは以下のウェブサイトから無償でダウンロードできます。ご使用の際はアプリケーションに添付されている説明をよくお読みください。

[www.korgpa.com](http://www.korgpa.com)

## Style Record モードの選択

スタイルをエディットしたり、新しいスタイルを作成することができます。

Style Play モードのときに[C RECORD]キーを押すと、以下のページが表示されます。



- “Current Style”を選択して現在のスタイルをエディットします。工場出荷時のプリセット・スタイルをエディットした場合は、同じ位置にそのまま保存することはできません。ユーザー・スタイルとして保存することになります。

既存のスタイルをエディットすると、オリジナルのスタイル・パフォーマンスが呼び出されますが、以下のパラメーターは初期設定値にリセットされます:

DrMap (0), SnarDes (Off), KickDes (Off),  
Prog (Original), KB Range (Original)

リセットされると、再生中のスタイルと、エディット中の同じスタイルとに相違が生じます。たとえば、“DrMap”パラメーター

がリセットされると、インストゥルメントが一部変わる場合があります。

スタイルをエディット後は、これを保存してください(下記、「スタイルのエディット終了、保存、中止」参照)。次に、スタイル・パフォーマンスをエディットしてトラックの設定(テンポ、ボリューム、パン、FXセンドなど)、「Style Play モード」参照)を調節し、[WRITE]キーを押して保存します。

- “New Style”を選択すると、新しいスタイルを一から作成することができます。その場合は、初期設定のスタイル・パフォーマンスが呼び出されます。レコーディングが済んだら、新しいスタイルをユーザー・スタイルとして保存します。

スタイルをエディットしたら、これを保存してください(下記、「スタイルのエディット終了、保存、中止」参照)。次に、スタイル・パフォーマンスをエディットしてトラックの設定(テンポ、ボリューム、パン、FXセンドなど)、「Style Play モード」参照)を調節し、[WRITE]キーを押して保存します。

Note: レコーディングまたはエディット後、スタイルはメモリーに書き込まれます。このため、[START/STOP]キーを押すと、実際にスタイルの再生が始まるまでに若干の遅延があります。特に、スタイルに入っているMIDIイベントが多いほど、この遅延が大きくなります。

Note: Record モードでは、フットスイッチはすべて無効になります。

## レコーディング/エディット中のスタイル試聴

スタイルのレコーディング/エディット中に、表示されているページによっては、選択したコード・バリエーションやスタイル全体を試聴できます。

コード・バリエーションを選択するには、Style Record モードのメイン・ページを表示させます(「E (Style Element)」、「CVLen (Chord Variation Length)」参照)。

- Quantize、Transpose、Velocity、Delete のいずれかのページが表示されているときは、選択したコード・バリエーションを試聴できます。[START/STOP]キーを押して再生し、もう1度[START/STOP]キーを押して再生を止めます。
- Delete All、Copy、Style Element Ctl、Style Ctl のいずれかのページが表示されているときは、スタイル全体を試聴できます。[START/STOP]キーを押してコードを演奏してみましょう。スタイル・エレメントはパネル上のキー([ VARIATION1 ~ 4 ][ INTRO1 ~ 2 ][ FILL1 ~ 2 ][ ENDING1 ~ 2 ]キー)で選択します。もう1度[START/STOP]キーを押すと再生が止まります。

Note: 上記を試聴するときは、“ChrdRecMode”パラメーター(コード認識モード)が自動的にFingered 3になります。

## スタイルのエディット終了、保存、中止

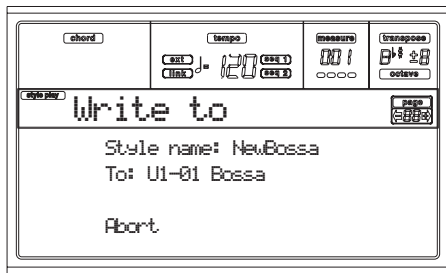
エディットを終えたスタイルはメモリーに保存するか、エディット内容をキャンセルします。[WRITE]キーまたは[C RECORD]キーを押してWrite toウィンドウを表示させます(P.48「Write toウィンドウ」参照)。

Note: スタイルをメモリーに保存すると、自動的に圧縮されてサイズが小さくなるので、メモリー容量を節約できます。

Hint: レコーディング中はなるべく頻りに保存するよう心掛け、せっかくエディットしたスタイルが誤って失われてしまわないようにしてください。

## Write to ウィンドウ

Style Record モードのとき[WRITE] または [RECORD] キーを押すと、このウィンドウが表示されます。ここではレコーディングまたはエディットしたスタイルをメモリーに保存します。



- スタイルを内蔵メモリーに保存するには、VOLUME/VALUE キー[A] または [B] を押してから、[ENTER] キーを押します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] キーを押して確定するか、[EXIT] キーを押して中止します。
- 何もせずに、スタイルも保存しないまま、このウィンドウが表示される前に表示されていた Style Record モードのページに戻るには、[EXIT] キーを押します。
- エディット内容をすべて取り消すには、VOLUME/VALUE キー [D] で、左右どちらかのキーを押して、Abort を選択します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] キーを押して確定するか、[EXIT] キーを押して「Write to」ウィンドウに戻ります。

### Style name

スタイルの名前を変更します。VOLUME/VALUE キー [A] で、右のキーを押して名前をエディットするモードに入り、[DOWN/ -] キーまたは [UP/ +] キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[INSERT] キーを押すと、カーソル位置に文字が挿入され、[DELETE] キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。

### Tα (スタイル・ナンバー)

VOLUME/VALUE キー [B] または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは [UP/ +] キーを使用して、メモリー内の別のユーザー・スタイルの位置を選択します。

Note: ユーザー・スタイルのメモリーのみが選択できます。

### Abort

スタイルに行ったエディット内容を取り消すときに、このコマンドを選択します。

## レコーディングされたイベントのリスト

Style Record モードでは、スタイルの正しい動作をさまたげるようなイベントをフィルターします。以下はレコーディングされたイベントと、フィルターされる最も重要なイベントです。

コントロール機能	CC#(コントロール・チェンジ・ナンバー)
フィルターされないイベント	
Note On	
Note Off*	
Pitch Bend	
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82
フィルターされるイベント	
After Touch	
Volume	7
その他のコントロール・チェンジ・メッセージ	

(\*) Note Off は常にコード・バリエーションの最後に挿入されます。

Note: コントロール・チェンジ・メッセージの一部で、本機のコントロール類では直接レコーディングできないものがあります。

## パネル上のキーを使った簡易削除

メイン・ページ、またはスタイル・トラックのページが表示されているときは、パネル上のキーを使用して、スタイルのさまざまなエレメントを削除できます。

### [DELETE] キー + 音符キー

トラックが選択されているときに、このキーの順序で押すと、1つのノート、または1つのパーカッション系インストゥルメントを削除できます。

スタイル再生中は、このキーの順序で押すと、キーを押し続けている間だけ、インストゥルメントが削除され、トラック内のその他のノートはそのまま再生されます。

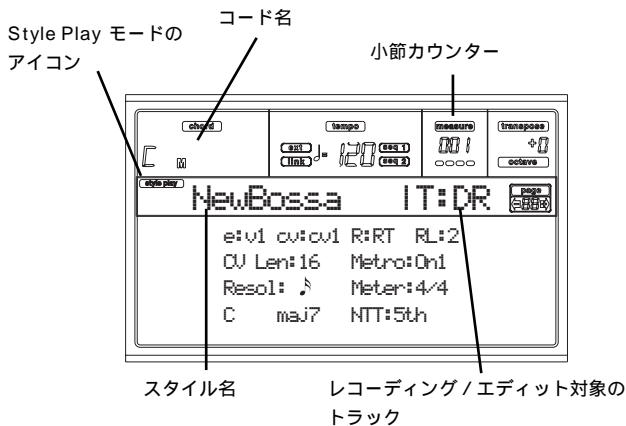
### [DELETE] キー + トラック・キー

スタイル・トラックのページが表示されているとき、このショートカットでトラック全体を削除できます。[DELETE] キーを押しながら、削除したいトラックの表示位置に対応する VOLUME/VALUE キー [A] - [H] を押します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] キーを押して確定するか、[EXIT] キーで中止します。



## メイン・ページ

[RECORD] 押してからレコーディング/エディットするスタイルを選択すると、Style Record モードのメイン・ページが表示されます。



### Style Play モードのアイコン (style play)

Style Play モード、または Style Record モードのときはこのアイコンが表示されます。

#### コード名

メイン・ページまたはスタイル・トラックのページでは、ここに選択トラックのオリジナル・キー/コード (P.50「オリジナル・キー/コード」参照) が表示されます。

#### スタイル名

レコーディング/エディット対象のスタイルの名前です。

#### 小節カウンター

レコーディング中の小節を表示します。小節の範囲は「RecLen」パラメーター (P.49「RL (Recording Length)」参照) で指定します。

#### レコーディング/エディット対象のトラック

このエディット・モードでのほとんどの作業は、1 つのトラックに対して行われます。メイン・ページでは、現在選択されているトラックが画面右上部に表示されます。トラック名には以下の省略名が使われます。

DR (ドラム)、PC (パーカッション)、BS (ベース)、A1 ~ A5 (伴奏 1 ~ 5)

エディットするトラックを選択するには、[TRK.SELECT] 押してスタイル・トラックのページにジャンプし (P.50「スタイル・トラックのページ」参照)、VOLUME/VALUE キーでトラックを選択します。

### E (Style Element)

VOLUME/VALUE キー [A] で、このパラメーターの行を選択し、[F1] 押してパラメーターを選択します。

このパラメーターはエディットするスタイル・エレメントを選択します。各スタイル・エレメントは、パネル上の同じ名前と対応しています。

Note: このパラメーターと値が小文字 (例: e:v1) の場合、スタイル・エレメントには何も入っていません。大文字 (例: E:V1) のときは、すでにレコーディングされたスタイル・エレメントであることを示します。

V1...V4 バリエーション 1 ~ 4

I2...I2 イントロ 1 ~ 2

F1...F2 フィル 1 ~ 2

E1...E2 エンディング 1 ~ 2

### CV (Chord Variation)

VOLUME/VALUE キー [A] で、このパラメーターの行を選択し、[F2] 押してパラメーターを選択します。上記でスタイル・エレメントを選択した後、それに入っているコード・バリエーションのうち、エ

ディットしたいコード・バリエーションをこのパラメーターで選択します。

Note: このパラメーターと値が小文字 (例: cv:cv1) の場合、コード・バリエーションには何も入っていません。大文字 (例: CV:CV1) のときは、すでにレコーディングされたコード・バリエーションであることを示します。

SE:V1...V4 エディットするコード・バリエーションを、6 種類の中から選択します。

SE:I1...E4 エディットするコード・バリエーションを、2 種類の中から選択します。

### R (Recording Mode)

リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングのどちらかを選択するパラメーターです。VOLUME/VALUE キー [E] の左右どちらかのキーと、[F3] 押して、このパラメーターを選択します。VOLUME/VALUE キー [E] または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] 押して または [UP/ +] 押してパラメーターの値を変更します。

RT リアルタイム・レコーディングを選択します。スタイルの各パターンをリアルタイムでレコーディングする方法です。

Stp ステップ・レコーディングを選択します。イベントを 1 ステップごとに入力していく方法です。詳細は、P.52「スタイルのレコーディング手順」を参照してください。

### RL (Recording Length)

選択トラックのレコーディングの長さ (小節単位) を設定します。この値は常に、「CVLen」(コード・バリエーションの長さ) パラメーター (後述) と等しいか、その約数になります。

Note: これは、コード・バリエーションの全長ではなく、現在のトラックの長さです。たとえば、ドラムのパターンが 2 小節ずつ繰り返す、8 小節のコード・バリエーションがあったとします。そこで、ドラムのトラックをレコーディングする前に、「CVLen」パラメーターを 8 に設定し、「RecLen」パラメーターを 2 に設定します。スタイルを保存するとき、またはそのスタイルをエディットするとき、2 小節のパターンが 8 小節のコード・バリエーションに拡張します。

Warning: 「RecLen」パラメーターの値より「CVLen」の値を小さく設定すると、画面上で「RecLen」の値がすぐに更新されません。このため、その値を越えた部分の小節が削除される前に、「CVLen」の値を変更することができます。(後述の「CVLen (Chord Variation Length)」参照)

しかし、[START/STOP] 押してレコーディングを始めると、「RecLen」の値が画面上ではそれまでの値を表示していたとしても、実際には新しい値に更新されてしまいます。

たとえば、「CVLen」を 4、「RecLen」を 4 に設定したとします。次に、「CVLen」を 2 に変更して [START/STOP] 押してレコーディングを始めると、「RecLen」パラメーターの画面上での表示は 4 ですが、実際には 2 に変更され、レコーディングが 2 小節分で繰り返しくなり。もう 1 度 [START/STOP] 押してレコーディングを止めると、「RecLen」パラメーターの値表示は 2 に更新され、2 小節以降の小節がすべて削除されます。

### CVLen (Chord Variation Length)

選択したコード・バリエーションの全長 (小節単位) を設定します。スタイル再生時、そのコード・バリエーションに対応するコードがキーボード上で認識されると、この長さで、伴奏パターンが繰り返されます。

Warning: 「CVLen」パラメーターでコード・バリエーションの長さを短くすると、指定したその長さより後の小節は削除されます。レコーディング後に「CVLen」の値を小さくする際は、十分気を付けてください。

### Metro (Metronome)

レコーディング中に聞こえるメトロノームの設定です。

- Off レコーディング中はメトロノームの音は聴こえません。レコーディング開始前に 1 小節分のカウント・ダウンが再生されます。
- On1 メトロノームがオンになり、レコーディングを開始する前に 1 小節分のカウントダウンが聴こえます。
- On2 メトロノームがオンになり、レコーディングを開始する前に 2 小節分のカウントダウンが聴こえます。

### Resol (Resolution)

レコーディング中のクオンタイズ(分解能)を設定します。

♪ (1/32)...♪ (1/8)

グリッド軸の間隔(分解能)を音符の長さで設定します。たとえば、♪(1/16)を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/16 のグリッド軸に移動します。♪(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。



### Meter

スタイルの拍子記号を設定します。スタイルが空のとき(レコーディングを始める前に)のみエディットできます。

#### オリジナル・キー/コード

トラックのオリジナルのキーとコードです。VOLUME/VALUE キー [D] で、このパラメーターの行を選択し、[F1][F2] キーでキー/コード名とキー/コード・タイプ(Maj, min...)を切り替えます。

Style Play モードでは、このコードがレコーディングされた通りに再生され、NTT(ノート・トランスポーズ表)に従ったトランスポーズは行われません(後述参照)。スタイル・エレメントで1つだけコード・バリエーションをレコーディングする場合は、オリジナル・キー/コードを maj7 にしておくことをおすすめします。ノート数が足りなかったり、別のコードを再生したときに NTT によるトランスポーズがうまくできなかったりするのを避けるために、十分気を付けて 7th+ のノート(例: Cmaj7th のキー/コードでは、ノート B、つまりシの音)を弾いてください。

Note: 本機の機能が問題なく使用できるよう、メジャー・コードとマイナー・コードのバリエーションをスタイル・エレメントのイントロ 1 とエンディング 1 にレコーディングすることをおすすめします。

トラックを選択すると、そのトラックに割り当てられたオリジナル・キー/コードが有効になります。レコーディングされたトラックはすべて、そのキー/コードで再生されます。たとえば、Acc1 トラックのオリジナル・キー/コードが A7th の場合、Acc1 トラックを選択すると、残りのトラックすべても A7th キー/コードに従って再生されます。

上記の例では、A7th コードに合ったノートを使って、A メジャーのキーで Acc1 トラックをレコーディングします。後で A7th コードを弾くと、このパターンがレコーディングされた時とまったく同じ内容で呼び出されます。

キー/コード値を同じコード・バリエーションの他のトラックすべてにコピー

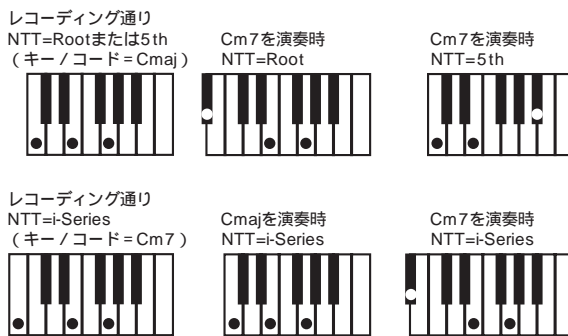
このページでは、SHIFT 併用キーを押しながら VOLUME/VALUE キー [D] の左右どちらかのキーを押すと、現在選択されているトラックのキーが、同一コード・バリエーション内の他のすべてのトラックにコピーされます。パターンを手早くプログラムしたり、同一のコード・バリエーション内の各トラックを同じ調に統一したいときに便利です。

### NTT (Note Transposition Table)

ノート・トランスポーズ表のことで、コード・バリエーションのオリジナル・コードに完全には一致していないコードを弾いたときに、アレンジャー機能がパターン・ノートをトランスポーズする規則を定めたものです。たとえば、C メジャーのコードのコード・バリエーションだけをレコーディングした場合、キーボード上で C メジャー 7 のコードが認識されると、アレンジャー機能は一部のノートをトランスポーズして足りないノート(この場合は 7th)を再生します。

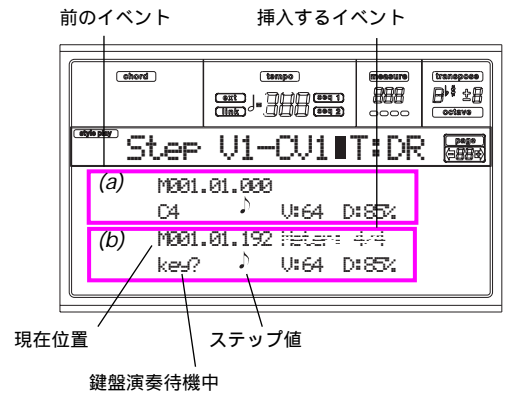
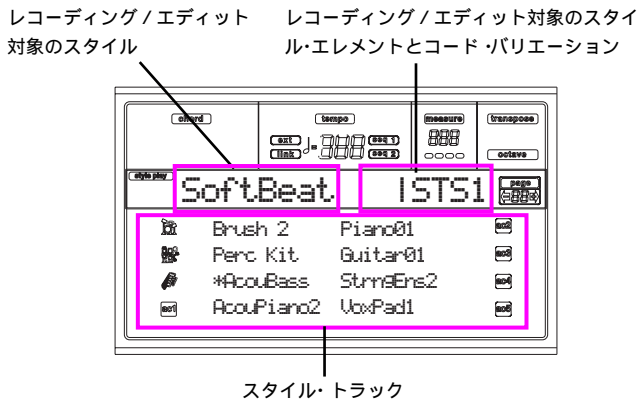
Note: 本機の機能が問題なく使用できるよう、イントロ 1 とエンディング 1 は NTT パラメーターを No Transp に設定することをおすすめします。

- Root ルート音(Cメジャーの場合はC)が足りないノートにトランスポーズされます。
- 5th 5th ノート(Cメジャーの場合はG)が足りないノートにトランスポーズされます。
- i-Series オリジナルのパターンすべてをメジャー 7 かマイナー 7 コードでプログラムする必要があります。コルグの i-Series のインストールメントをロードすると、この選択肢が自動的に選ばれます。
- No Transp トランスポーズされません。パターンはレコーディングされた通りに再生されます。これは、コルグのオリジナルのスタイルでイントロ 1 とエンディング 1 の標準設定です。



## スタイル・トラックのページ

Style Record モードのメイン・ページで [TRK.SELECT] キーを押すと、このページにジャンプします。ここではスタイル・トラックの表示と選択ができます。



### プログラム名

VOLUME/VALUE キー[A]-[H]で、エディットするスタイル・トラックを選択し、PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーでプログラムを選択します。このページでは、VOLUME/VALUE キー[A]-[H]を使用して、選択したトラックのボリュームを設定できます。トラックのボリュームはスタイル・パフォーマンスに記憶されますがパターンには記憶されないため、この設定は記録や保存することはできません。ただし、関連したトラックや、現在レコーディングしているトラックの再生音量を大きくすることはできません。

### トラック・ステータス

スタイル・トラック・ページでは各トラックが以下の 3 つのステータスのいずれかになっています。

**再生** (ステータス・アイコンが点灯)  
選択されていないトラックのみ、このステータスに入ることができます。再生ステータスでは録音されたパターンが再生されます。

**ミュート** (ステータス・アイコンが消灯)  
このトラックはキーボード上では演奏できますが、録音はできません。実際にレコーディングを始める前のリハーサルや練習などに便利です。  
トラックをミュートするには、まず該当トラックを選択し、VOLUME/VALUEキーで左右のキーを同時に押し、ステータス・アイコンを消灯させます。トラックを録音状態に戻すには、もう1度左右のキーを同時に押します。

**録音** (ステータス・アイコンが点滅)  
トラックが録音待機状態になっています。トラックを選択すれば、録音ステータスに入ります。

## Step(ステップ・レコーディング)ページ

Style Record モードのメイン・ページで「R」パラメーターを Stp に設定し、[ START/STOP ]キーを押すと、このページが表示されます。

### (a) セクション

すでに挿入されているイベントを表示します。[ < ]キーを押すと、このイベントを削除してエディットすることができます。

### (b) セクション

挿入されるイベントを表示します。このセクション内の各項目については、以下のパラメーターをお読みください。

### M (Measure)

イベント(音符、休符、コード)を挿入する位置です。

### Meter

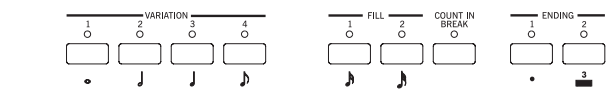
現在の小節のメーターで、表示専用です。このパラメーターの設定は、実際にレコーディングを始める前に、Style Record モードのメイン・ページで行います。詳細は、P.52 手順 6 を参照してください。

### key?

鍵盤上でノートまたはコードを弾いて現在のステップにイベントを入力してください、というメッセージです。

### ステップ値

挿入するイベントの長さです。パネル上の左下部にある各音符キーを使用して、この値を設定します。



- ♪ ノート値
- ◀ (付点) 選択したノート値の 1.5 倍の長さになります。
- 3 (3 連符) 選択したノートを 3 連符にします。

### V (Velocity)

ノートやコードを入力する前に、このパラメーターを設定してください。挿入するイベントがどれだけの強さで演奏されるか(ペロシティ値)を設定します。

- KBD 鍵盤を選択します。ダイヤルを左いっぱい回すと、この設定になります。ノートを弾く強さが認識されて記録されます。
- 1...127 ペロシティ値を選択します。イベントがペロシティ値と一緒に挿入され、鍵盤上で実際に弾く強さには影響されません。

### D (Duration)

挿入したノートの相対的長さを設定します。ステップ値に対するパーセントで表します。

- 50% スタッカート
- 80% 普通の奏法
- 100% レガート

## ステップ・レコーディングで使用するキー

### [ TIE ] キー

挿入するノートと1つ前のノートとをタイでつなぎます。

### [ REST ] キー

休符を挿入します。

### 音符キー

ステップ値を選択します。

### [ START/STOP ] キー

ステップ・レコーディングを終了します。

### [ < ] キー (1つ前のステップ)

挿入されているステップを削除して、1つ前のステップにさかのぼります。

### [ >> ] キー (早送り)

次の小節へ進み、そこまでは休符を挿入します。

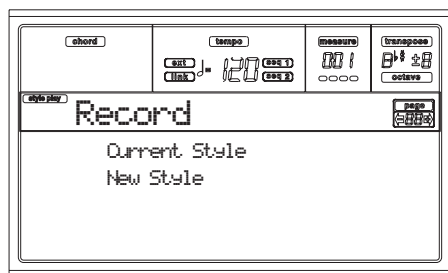
## スタイルのレコーディング手順

スタイルのレコーディング方法には、リアルタイムとステップの2種類の方法があります。

- リアルタイム・レコーディングはスタイル・パターンをリアルタイムでレコーディングします。
- ステップ・レコーディングは、トラックごとにノートやコードを1つずつ入力していくことで、新しいスタイルを作成します。楽譜通り忠実に演奏したい場合や、細かい部分まで上手に再生したい場合、また特に、ドラム、パーカッションのトラックの作成に適しています。

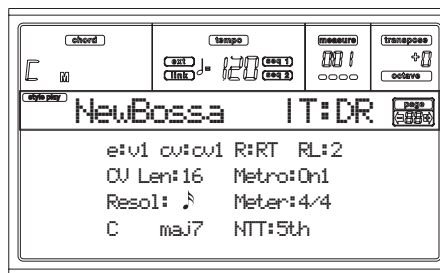
### レコーディングの準備

- 既存のスタイルをエディットする場合は、そのスタイルを選択します。
- [ RECORD ] キーを押して Style Record モードに入ります。  
“Current Style (現在のスタイル)”か“New Style (新規スタイル)”を選択できます。



現在のスタイルをエディットするか、すでにあるスタイルを土台として新しいスタイルを作成する場合は“Current Style”を選択します。空のスタイルで最初から作成する場合は“New Style”を選択します。

- どちらかを選択すると、Style Record モードのメイン・ページが表示されます。



- VOLUME/VALUE キー[ A ]と[ F1 ]-[ F2 ] キーで“E (Style Element)”パラメーターと“CV (Chord Variation)”パラメーターを選択します。

Note: スタイル・エレメントとコード・バリエーションについての詳細、およびスタイルの一般的な構造については、P.46「スタイルの構造」を参照してください。

- VOLUME/VALUE キー[ E ]と[ F4 ]キーを使用して、“RL (Recording Length)”パラメーターで、ステップ・レコーディングするパターンの長さ(小節単位)を選択します。TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーで値を設定します。
- “Meter”パラメーターでスタイルの拍子記号を設定します。Style Recordモードに入ったときに“New Style (新規スタイル)”を選択した場合にのみ、このパラメーターをエディットできます。
- テンポを設定します。[ SHIFT ] キーを押しながら、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーでテンポを調節します。
- この時点で、リアルタイム・レコーディングに移るには、後述の「リアルタイム・レコーディングの手順」を参照してください。ステップ・レコーディングに移るには、P.53「ステップ・レコーディングの手順」を参照してください。

### リアルタイム・レコーディングの手順

- Style Record モードのメイン・ページで、VOLUME/VALUE キー[ E ]の左右どちらかのキーを押して、“R”パラメーターを選択します。次に、同じキーかTEMPO/VALUE セクションのダイヤル[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーで、RT (Realtime) に設定します。

R:RT

- [ TRK. SELECT ] キーを押して、スタイル・トラック・ページを表示させます。

ここでは、各スタイル・トラックに適したプログラムを割り当てることができます。詳細は、P.50「スタイル・トラックのページ」を参照してください。



- TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーを使用して、テンポをもう1度調節することができます。



- PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーを使用して、プログラムを各トラックへ割り当てます。
- 必要に応じて、各トラックのオクターブ・トランスポーズを設定します。

Note: オクターブ・トランスポーズは、鍵盤上で弾いたノートにのみ影響し、アレンジャー機能から再生されるノートに対しては無効です。

- 録音トラックを選択します。トラックのステータス・アイコンが点滅します。

Note: Style Record モードに入ると、一番最後に選択されたトラックがすでに録音状態になります。Style Record モードに入ってから [START/STOP] キーを押すと、すぐにレコーディングを開始できます。

レコーディング前に自分のパートをリハーサルできます。

- 対象となるトラックに対応する VOLUME/VALUE キーで、左右のキーを同時に押し、トラックをミュートさせます。トラック・ステータス・アイコンが消灯します。
- 他のトラックがすでに録音されていれば、[START/STOP] キーを押して再生し、それに合わせて鍵盤上で練習します。
- 練習が済んだら、[START/STOP] キーを押してアレンジャー機能を停止し、VOLUME/VALUE キーの左右のキーをもう 1 度同時に押し、ミュートを解除します。対象トラックが再び録音待機状態になります。

- ステータス・アイコンが点滅している間に [START/STOP] キーを押して、レコーディングを開始します。“Metro (Metronome)”パラメーターの設定によっては、実際に録音が始まる前に、1 ~ 2 小節のカウント・ダウンが入ります。録音が始まったら自由に演奏してください。“RecLen”パラメーターの値によってはパターンが数小節続き、リピートします。

レコーディングはオーバードビングなので、任意のノートを追加することができます。ドラムやパーカッションのトラックで異なるインストゥルメントを録音するのに便利です。

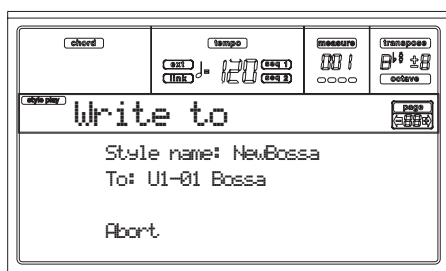
Note: レコーディング中は、トラックのキーボード・レンジ設定 (P.62 参照) が無視され、トラックは鍵盤全域で再生できるようになります。“Local”パラメーター (P.122「Local」参照) も自動的にオンになり、鍵盤上で演奏できるようになります。

- レコーディングが済んだら、[START/STOP] キーを押してアレンジャー機能を停止します。別のトラックを選択して、コード・バリエーション全体をレコーディングします。

Note: アレンジャー機能が停止しているときのみ、別のトラックを選択できます。

- コード・バリエーションのレコーディングが済んだら、別のコード・バリエーションやスタイル・エレメントを選択して、スタイル全体のレコーディングをします。

- 新しいスタイルのレコーディングが済んだら、[WRITE] キーまたは [RECORD] キーを押してメモリーに保存します。Write to ページが表示されます。



- スタイル名を変更するには、VOLUME/VALUE キー [A] の右のキーを押してエディット・モードに入り、[DOWN/ -] キー、[UP/ +] キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択表示します。[INSERT] キーを押すと、選択した文字がカーソル位置で挿入されます。[DELETE] キーを押すと、カーソル位置の文字が削除されます。

- メモリーの別の位置を選択するには、VOLUME/VALUE キー [B] の左右どちらかのキーを押してから、同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは [UP/ +] キーで位置を選択します。[ENTER] キーを押して確定するか、VOLUME/VALUE キー [D] で左右どちらかのキーを押すと、保存操作を中止します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが画面に表示されるので、[ENTER] キーで確定するか、[EXIT] キーで中止します。[ENTER] キーを押すと、Style Record モードを終了します。

Write to ページで [EXIT] キーを押すと、何も変更せずに以前の Style Record モードのページに戻ります。

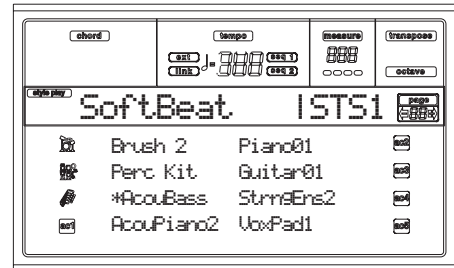
### ステップ・レコーディングの手順

- Style Record モードのメイン・ページのときに、VOLUME/VALUE キー [E] で、左右どちらかのキーを押して、“R”パラメーターを選択します。次に、同じキーか TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは [UP/ +] キーで Stp (Step) に設定します。

R: Stp

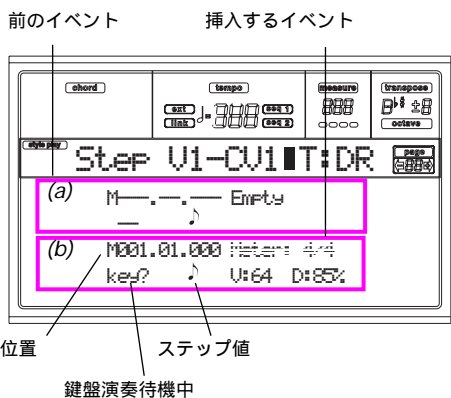
- [TRK SELECT] キーを押して、スタイル・トラック・ページを表示させます。

ここでは、各スタイル・トラックに適したプログラムを割り当てることができます (詳細は、P.50「スタイル・トラックのページ」参照)。



- PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーを使用して、プログラムを各トラックへ割り当てます。
- [START/STOP] キーを押してキーの LED を点灯させ、ステップ・レコーディングのページを表示させます (このページのパラメーターについての詳細は、P.51「Step (ステップ・レコーディング) ページ」を参照してください)。

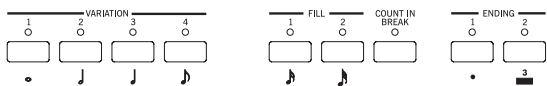




最初の二行 (a) は、最後に挿入されたイベントを表示します。次の二行 (b) は現在エディット中で挿入されるイベントを表示します。

イベントが何も挿入されていないと、「Empty」表示のイベントでパターンの先頭を表します。これはステップ・レコーディング・モードに入ると、自動的に挿入されますが、イベントが挿入されれば削除されます。

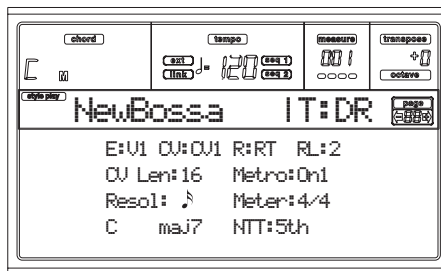
- (b) セクションの M001.01.000 パラメーターは現在位置を表示します。これはエディット中のノートが挿入される位置です。
  - この位置にノートを挿入したくない場合は、手順 7 に従って休符を挿入してください。
  - 現在の小節の残りのビートに休符を入れて、次の小節に進むには、[ >> ] キーを押します。
- ステップ値を変更するには、パネル上の左下部にある音符キーを使用します。



- 現在の位置に、音符、休符、コードを挿入します。
  - 1つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを弾きます。ステップ値が、挿入されるノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、「V (Velocity)」パラメーター、「D (Duration)」パラメーターをエディットします。P.54「V (Velocity)」と「D (Duration)」を参照してください。
  - 休符を挿入するには、[ REST ] キーを押します。ステップ値が休符の長さになります。
  - 1つ前のノートとタイでつなぐには、[ TIE ] キーを押します。ノートが挿入され、1つ前の同じ音名のノートとタイにつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。
  - コードまたはもう1つのボイスを挿入するには、P.54「ステップ・レコーディング・モードでのコード、複数音の挿入」を参照してください。
- 新しいイベントを挿入してから、[ < ] キーを押して戻ると、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう1度エディットできる状態になります。
- パターンの終わりに到達すると、「End Loop (ループのエンド)」というイベントが画面の最初の二行 (a) セクションに表示され、M001.01.000 の位置からレコーディングが再開します。パターンの長さを越えて挿入されたノートは、パターンの全長に合うよう、カットされます。

この時点で、オーバーダブ・モードで新しいイベントを続けて挿入していきます(すでに挿入されているイベントは削除されません)。これは、ドラムやパーカッションのトラックをレコーディング中に、最初のレコーディングでベース・ドラムを、次のレコーディングでスネア・ドラムを、その次のレコーディングでハイハット、シンバルを次々とレコーディングしたいときに便利です。

- レコーディングが終わったら、[ START/STOP ] キーを押してキーの LED を消灯させます。Style Record モードのメイン・ページが表示されます。



ステップ・レコーディングを終了すると、リアルタイム・レコーディング・モードが自動選択されます。ここで [ START/STOP ] キーを押せばスタイルを試聴できます。もう1度 [ START/STOP ] キーを押すと再生が止まります。再びステップ・レコーディング・モードに入るには、「R」パラメーターを Stp に設定し、[ START/STOP ] キーを押します。

- Style Record モードのメイン・ページで [ RECORD ] キーを押して Style Record モードを終了します。スタイルに新しい名前を付けて保存先を選択したいか、というメッセージが表示されます。スタイルの保存方法は、P.48「Write to ウィンドウ」を参照してください。

### ステップ・レコーディング・モードでのコード、複数音の挿入

本機ではトラックにノートを1つ1つ挿入しなければならない、ということはありません。コードや2音を挿入する方法はいくつかあります。

#### コードの挿入

「key?」が表示されているときは、1音のノートの代わりにコードを演奏します。イベント名として、弾いたコードの最初のノートが表示され、続いて「...」が表示されます。

C4 ,... ♪ U:64 D:85%

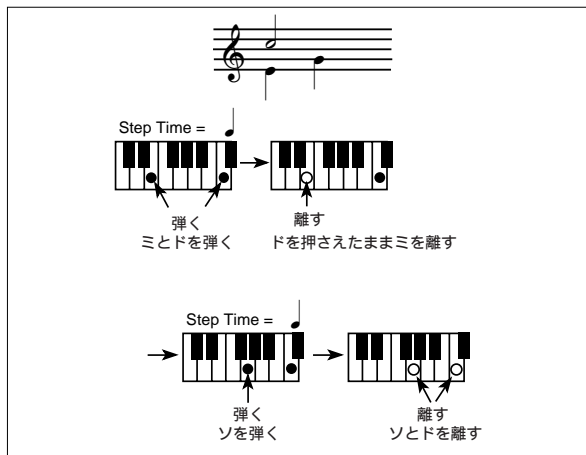
ベロシティ値の異なるノートを使ったコードの挿入  
コードの上または下のノートの音量を、たとえば他のノートよりも大きくして、コードの中でも一番ネックとなるノートを目立たせることができます。以下の手順で3音のコードを挿入します。

- 最初のノートのベロシティ値をエディットします。
- そのノートの鍵盤を押したままにします。
- 次のノートのベロシティ値をエディットします。
- そのノートの鍵盤を押したままにします。
- 最後のノートのベロシティ値をエディットします。
- そのノートの鍵盤を押し、3つの鍵盤すべてから手を離します。

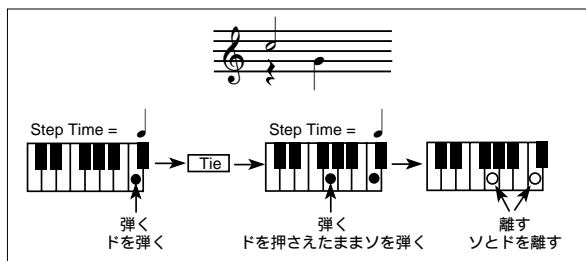
#### 2つ目の音符の挿入

1つのノートを押さえたまま別のノートを続けて弾く、というパッセージを挿入できます。

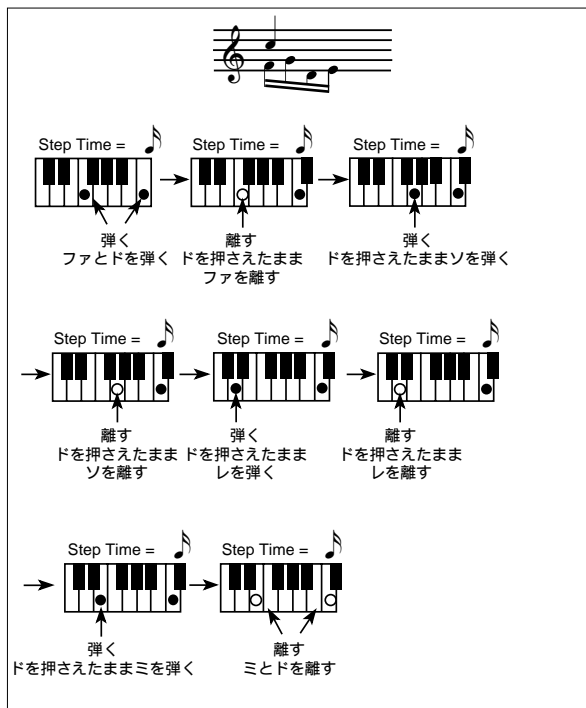
例 1:



例 2:



例 3:

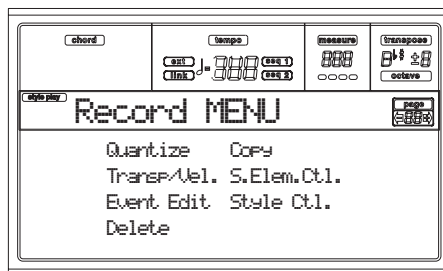


## メニュー・ページ (Record Menu)

Style Record モードの任意のページで MENU 鍵を押すと、Style Record モードのエディット・メニューが表示されます。このメニューから、Style Record モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

Note: スタイルが再生中のときは、メイン・ページとスタイル・トラック・ページからエディット・セクションにアクセスできません (P.49、P.50 参照) [MENU] 鍵を押す前に、まずスタイルの再生を停止してください。

メニューが表示されているときに、VOLUME/VALUE 鍵 [A] ~ [H] でエディット・セクションを選択し、[PAGE +] 鍵でエディット・ページを選択するか、[EXIT] 鍵を押してメニューを閉じます。エディット・ページで EXIT 鍵を押すと、Style Record モードのメイン・ページ (またはスタイル・トラック・ページ) に戻ります。



このメニューの各項目は、それぞれのエディット・セクションに該当します。各エディット・セクションには複数のエディット・ページがあります。

Note: スタイル再生中にエディット・セクションのページ (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) と、その他のページとの間で切り替えると、スタイルが自動的に停止します。

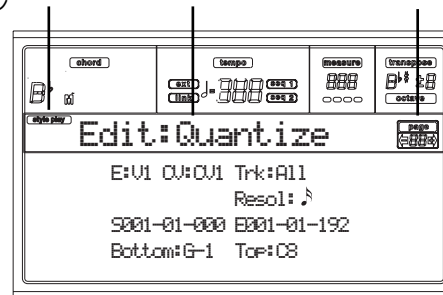
## エディット・ページの構成

メニューからエディット・セクションを選択するか、[PAGE - / +] 鍵で希望のページを表示させます。

[EXIT] 鍵を押すと、Style Record モードのメイン・ページに戻ります。

どのエディット・ページも構成は同じです。

Style Play モードの ページ・ヘッダー ページ・ナンバー アイコン



## Style Play モードのアイコン (song play)

Style Play モードのときはこのアイコンが表示されます。

### ページ・ヘッダー

ヘッダーには現在のエディット・ページのタイトルが表示されます。通常、ヘッダーは最初にそのセクション名 (例: Edit:Quantize は Edit セクションのページです) 続いて、そのページ名 (例: Quanitize) が表示されます。



ページ・ナンバー

現在のページ番号を表示します。

パラメーター: VOLUME/VALUE キー[ A ]~[ H ]

VOLUME/VALUE キー[ A ]~[ H ]で、その位置に対応する各ページのパラメーターを選択します。パラメーターを選択したら、左右どちらかのキー、あるいはTEMPO/VALUEセクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは UP/ + ]キーを使用して、パラメーターの値を変更します。

## page 1 - Edit: Quantize

レコーディング後に、リズムが正確でない部分を直したり、グルーヴィーな乗りを加えるために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、[ ENTER ]キーを押して実行します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーで操作を中止します。

### E/CV (Style Element/Chord Variation)

このパラメーターは表示専用で、エディット対象として現在選択されているスタイル・エレメントとコード・バリエーションを表示します。スタイル・エレメントとコード・バリエーションの選択については、P. 49「E (Style Element)」パラメーターと「CV (Chord Variation)」パラメーターを参照してください。

### Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

### Resol (Resolution)

レコーディング後の分解能を設定します。たとえば、♪(1/8)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸に移動します。♪(1/4)を選択すると、すべてのノートが一番近い1/4のグリッド軸に移動します。



♪(1/32)...♪(1/4)

グリッドの分解能を音符で指定します。値の後に「a」が付いていると、スイング無しになります。「b ~ f」が付いていると、スイングのクオンタイズになります。

### S/E (Start/End)

クオンタイズする範囲のスタート・ポイント (S) とエンド・ポイント (E) を設定します。

コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択したい場合は、「S」が 1.01.000、「E」が 5.01.000 になります。

### Bottom/Top

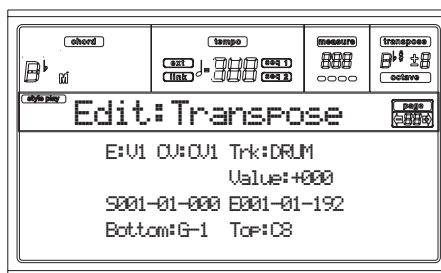
クオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックの 1 つのインストゥルメントを選択できます。

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

## page 2 - Edit: Transpose

選択トラックのトランスポーズをします。

Note: トランスポーズ後、Style Record ページ(P.50 参照)のオリジナル・キー/コードのパラメーターを必ず再調整してください。



パラメーターを設定したら、[ ENTER ]キーを押して実行します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーで操作を中止します。

### E/CV (Style Element/Chord Variation)

このパラメーターは表示専用で、エディット対象として現在選択されているスタイル・エレメントとコード・バリエーションを表示します。スタイル・エレメントとコード・バリエーションの選択については、P. 49「E (Style Element)」パラメーターと「CV (Chord Variation)」パラメーターを参照してください。

### Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

All ドラムやパーカッションのトラックなど Drum モードのトラック以外の、すべてのトラックが選択されます。選択したコード・バリエーション全体がトランスポーズされます。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

### Value

トランスポーズ値 (± 127 半音) を設定します。

### S/E (Start/End)

トランスポーズする範囲のスタート・ポイント (S) とエンド・ポイント (E) を設定します。

コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択したい場合は、「S」が 1.01.000、「E」が 5.01.000 になります。

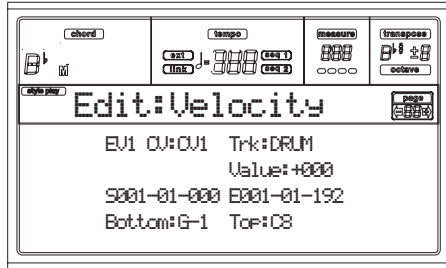
### Bottom/Top

トランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックの 1 つのインストゥルメントを選択できます。ドラム・キットでは各インストゥルメントが異なるノートに割り当てられているので、パーカッション系のインストゥルメントをトランスポーズするということは、別のインストゥルメントをそのパートに割り当てる、ということになります。

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

## page 3 - Edit Velocity

選択トラックのベロシティ(ダイナミクス)値を設定するページです。



パラメーターを設定し、[ ENTER ] 押して実行します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] 押して確定するか、[ EXIT ] 押して操作を中止します。

### E/CV (Style Element/Chord Variation)

このパラメーターは表示専用で、エディット対象として現在選択されているスタイル・エレメントとコード・バリエーションを表示します。スタイル・エレメントとコード・バリエーションの選択については、P.49「E (Style Element)」パラメーターと「CV (Chord Variation)」パラメーターを参照してください。

### Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

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

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

### Value

ベロシティの変化値(±127)を設定します。

### S/E (Start/End)

変化の対象となる範囲のスタート・ポイント(S)とエンド・ポイント(E)を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択したい場合は、「S」が1.01.000、「E」が5.01.000になります。

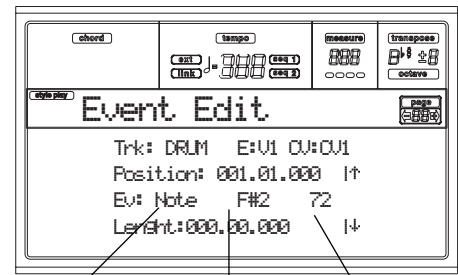
### Bottom/Top

変化の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方向同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックで1つのインストゥルメントを選択できます。

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

## page 4 - Event Edit

1つのトラック内のイベントをエディットするページです。イベントをエディットする手順は、P.58「イベントのエディット手順」を参照してください。



イベントのタイプ 1番目の値 2番目の値

### Trk (Track)

エディットするトラックです。別のトラックを選択するには、VOLUME/VALUEキー[A]で、左右どちらかのキーを押して、Go to Trackウィンドウを開きます。



TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[DOWN/ -] 押または[UP/ +] 押でトラックを選択し、[ENTER] 押して確定するか、[EXIT] 押して操作を中止します。

### E/CV (Style Element/Chord Variation)

選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーションを表示します。このパラメーターはエディットできません。別のスタイル・エレメント、コード・バリエーションを選択するには、[EXIT] 押して Style Record モードのメイン・ページへ戻ってください(P.49「メイン・ページ」参照)。

### Position

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

- 「aaa」は小節の位置です。
- 「bb」はビートの位置です。
- 「ccc」はクロックの位置です。(1/4ビート=384クロック)

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を変更します。

### Ev (Event)

画面に表示されているイベントのタイプと値です。選択イベントによっては、この値が変更する場合があります。このパラメーターは、トラックの最後に到達すると、「End Loop(ループのエンド)」マークを表示します(この表示はエディットできません)。

イベント	2番目の値	2番目の値
Note	ノート名	ベロシティ
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジの値
Bend	ベンド値	

イベントのタイプを変更するには、VOLUME/VALUE キー[C]で「Ev」パラメーターの行を選択し、同じキーまたは TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[DOWN/ -] 押または[UP/ +] 押で別のイベントのタイプを選択します。

イベントの値は、[ F3 ][ F4 ] 併せて選択し、VOLUME/VALUE キー [ G ] または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キーまたは [ UP/ + ] 併せて編集します。

### Length

選択されているノート・イベントの長さです。“Position”パラメーターと同じ形式で表します。

Note: 長さ 000.00.000 を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。このゼロの連なった値は比較的稀ですが、ドラムまたはパーカッションのトラックで見かけることがあります。

## トランスポート/操作/エディット・コントロール

### VOLUME/VALUE キー [ E ][ F ][ H ]

1 つ前のイベントにスクロール (E/F) したり、次のイベントにスクロール (H) するときを使用します。これらのキーは、画面上のスクロール方向を示す矢印に対応する位置にあります。

### VOLUME/VALUE キー [ G ]

該当するパラメーター値の範囲を選択するときに使用します。

### [ F3 ][ F4 ] 併せて

VOLUME/VALUE キー [ G ] でパラメーター値の範囲を選択した後、これらのファンクション・キーを使用して、エディット中のイベントの 1 番目の値と 2 番目の値をそれぞれ選択します。

### [ START/STOP ] 併せて

[ START/STOP ] 併せてを押して鍵盤上でコードを弾けば、エディット中のパターンを試聴できます。もう 1 度 [ START/STOP ] 併せてを押すと、パターン再生が止まります。

### [ SHIFT ] 併せて + [ << ] または [ >> ] 併せて

[ SHIFT ] 併せてを押しながら [ << ] または [ >> ] 併せてを押すと、Go to Measure ウィンドウが開きます。



TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] 併せてまたは [ UP/ + ] 併せてで小節を選択し、[ ENTER ] 併せてで確定するか、[ EXIT ] キーで操作を中止します。

### [ INSERT ] 併せて

このキーを押すと、現在 “Position” パラメーターに表示されている位置に、新しいイベントが挿入されます。初期値は、Ev = Note、Pitch = C4、Velocity = 100、Length = 192 です。

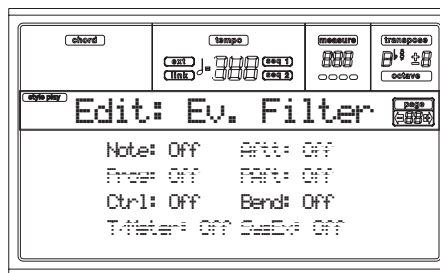
イベントを挿入してから、VOLUME/VALUE キー [ C ] で “Ev (Event)” パラメーターの行を選択し、同じキーまたは TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] 併せてまたは [ UP/ + ] 併せてで別のイベント・タイプを選択します。

### [ DELETE ] 併せて

このキーを押すと、画面に表示されているイベントが削除されます。

## page 5 - Edit: Ev. Filter

Event Edit ページに表示されるイベントのタイプを選択できるページです。Event Edit ページで [ PAGE + ] 併せてを押すと、このページが表示されます。



Event Edit ページに表示したいイベント・タイプは、フィルターをオフにしてください。

Note: イベントの中には表示がぼやけていてエディットできないものがあります。これは、そのイベントがスタイル内ではエディットできないためです。

Note ノート

Ctrl コントロール・チェンジ・イベント。以下のコントロール・チェンジ・ナンバーのみ使用できます。

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

(a) エクスプレッション・イベントはスタート・ポイント (001.01.000) には挿入できません。エクスプレッションの値は、スタイル・エレメントの先頭にある初期設定のパラメーターの一部としてすでに入っているからです。

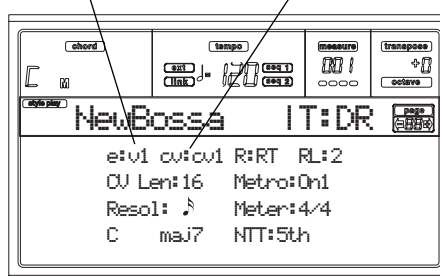
Bend ピッチベンド・イベント

## イベントのエディット手順

Event Edit ページでは選択したスタイル・エレメントの各 MIDI イベントをエディットします。たとえば、ノートを変更したり、ノートの再生される強さ(ベロシティ)を変更したりします。以下はイベントの一般的なエディット手順です。

1. エディットしたいスタイルを選択し、[ RECORD ] 併せてを押します。“Current Style”を選択してレコーディングに入ります。[ RECORD ] 併せての LED が点灯し、Style Record モードのメイン・ページが表示されます。

スタイル・エレメント コード・バリエーション

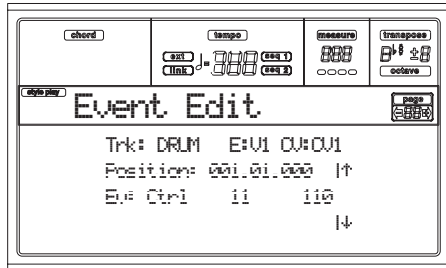




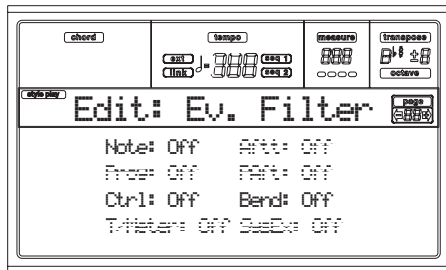
- VOLUME/VALUE キー[ A ]と、[ F1 ][ F2 ]キーで E (Style Element) パラメーターと CV (Chord Variation) パラメーターを選択します。

Note: スタイル・エレメントとコード・バリエーションの詳細、およびスタイルの一般的な構造については、P.46「スタイルの構造」を参照してください。

- [ MENU ]キーを押し、VOLUME/VALUEキー[ A ]-[ H ]で Event Edit セクションを選択します( 詳細は、P.57「page 4 - Event Edit」参照 )。



- [ START/STOP ]キーを押して、選択したコード・バリエーションを試聴します。気に入ったら鍵盤上でいくつかコードを弾いてパターンを試聴します。[ START/STOP ]キーを押して止めます。
- [ PAGE + ]キーを押して Edit: Ev. Filter ページを表示させ、画面に表示させたいイベント・タイプのフィルターをオフに設定します( 詳細は、P.58「page 5 - Edit: Ev. Filter」参照 )。

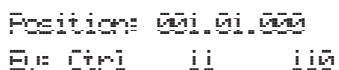


- [ PAGE - ]キーを押して Event Edit ページに戻ります。
- エディットしたいトラックを選択するには、まず VOLUME/VALUE キー[ A ]を押します( Trk)。Go To Track ウィンドウが表示されます。

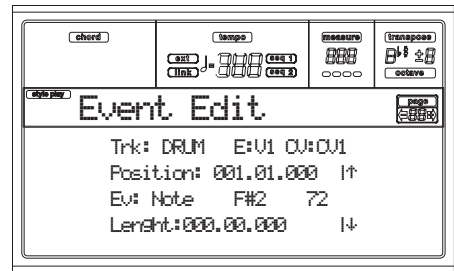


TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーでトラックを選択し、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーを押して操作を中止します。

- 選択したトラック( 手順 2 で選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーション内 )に含まれているイベントのリストが表示されます。画面には、最初のステップ、または小節のスタート・ポイントが表示されています。これには、初期化イベントが含まれているのでエディットはできず、グレー表示になって( 文字がぼやけて )います。



- VOLUME/VALUE キー[ H ]の左右どちらかのキーを押して( 下へスクロールする矢印を選択 ) 次のステップに進みます。次のステップは通常、エディット可能なノートです。



イベント・タイプと値についての詳細は、P.57「page 4 - Event Edit」を参照してください。

- VOLUME/VALUE キー[ B ]で Position パラメーターの行を選択し、同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーでイベントの位置を変更します。



小節          ビート          クロック

- VOLUME/VALUE キー[ C ]で Ev パラメーターの行を選択します。同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーでイベントのタイプを変更できます。VOLUME/VALUE キー[ G ]と、[ F3 ][ F4 ]キーで、パラメーターの 1 番目と 2 番目の値をそれぞれ選択します。VOLUME/VALUE キー[ G ]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーで選択した値を変更します。



イベントのタイプ          最初の値          1 番目の値

- イベントのタイプが Note の場合、VOLUME/VALUE キー[ D ]で Length パラメーターの行を選択し、同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーでノートの長さを変更します。



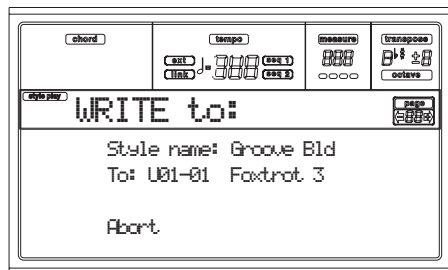
小節          ビート          クロック

- 表示されているイベントを変更後、VOLUME/VALUE キー[ H ]で次のイベントへスクロールしたり、VOLUME/VALUE キー[ E ][ F ]で前のイベントへスクロールしてエディットを続けることができます。
- [ SHIFT ]キー + [ << ] または [ >> ] キーのショートカットで、別の小節へ進むことができます( P.58「[ SHIFT ]キー + [ << ] または [ >> ] キー」参照 )。
- ステップ 4 で説明したように、[ START/STOP ]キーを押してコードをいくつか弾いてみると、変更後のパターンを試聴できます。[ START/STOP ]キーをもう 1 度押すと、パターン再生が止まります。

- [ INSERT ]キーで、Position パラメーターに表示されている位置にイベントを挿入できます( 初期値に設定された Note イベント )。

ントが挿入されます。[ DELETE ]キーを押すと、表示されているイベントが削除されます。

14. エディットが終わったら、別のトラックを選択する(ステップ 7 へ戻る)か、別のスタイル・エレメント、コード・バリエーションを選択します([ EXIT ]キーで Style Record モードのメイン・ページを表示させ、ステップ 2 に戻る)。
15. スタイル全体のエディットが終わったら、[ WRITE ]キーを押して Write to ページを表示させます。



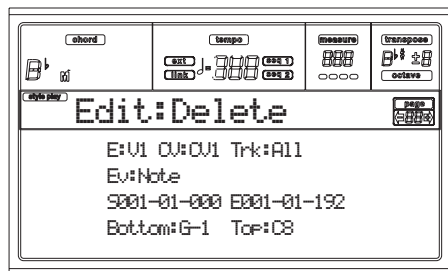
- VOLUME/VALUEキー[ A ]または[ E ]で、テキストをエディットするモードに入り、[ DOWN/ - ]キー、[ UP/ + ]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。
- VOLUME/VALUE キー[ B ]で、保存先を選択します。選択した位置にあるスタイルの名前が、スタイル・バンク・ナンバー-位置ナンバーの後に表示されます。

**Warning:** 既存のスタイルを選択して保存操作を確定すると、それまであったスタイルが削除され、新しいスタイルがその位置に入ります。既存のスタイルを削除したくない場合は、上書きしてしまう前に、必ずディスクに保存してください。

16. [ ENTER ]キーを押して、スタイルを内蔵メモリーに保存します。あるいは、VOLUME/VALUE キー[ D ]の左右どちらかのキーを押して Abort を選択すると、Style Recordモードで行った変更内容がすべてキャンセルされます。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーを押して Write to ページに戻ります。

## page 6 - Edit: Delete

スタイルのエレメントや MIDI イベントを 1 つずつ削除するページです。



パラメーターを設定し、[ ENTER ]キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーで操作を中止します。

### E/CV (Style Element/Chord Variation)

このパラメーターは表示専用で、エディット対象として現在選択されているスタイル・エレメントとコード・バリエーションを表示します。スタイル・エレメントとコード・バリエーションの選択については、P.49「E (Style Element) パラメーター」と「CV (Chord Variation) パラメーター」を参照してください。

### Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

All すべてのトラックが選択されます。削除を実行すると、選択したコード・バリエーションが空になります。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

### Ev (Event)

削除する MIDI イベントを選択します。

All すべてのイベントを削除します。ただし、小節はコード・バリエーションから削除されません。

Note 選択した範囲のノートをすべて削除します。

Dup.Note だぶっているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じクロック上に 2 つあると、ベロシティの低いノートの方が削除されます。

A.Touch アフタータッチ・イベントを削除します。

*Note:* このタイプのデータはレコーディング中に自動削除されます。

P.Bend ピッチベンド・イベントを削除します。

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

*Note:* このタイプのデータはレコーディング中に自動削除されます。

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

CC00/32...CC127

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

*Note:* CC データの一部はレコーディング中に自動削除されるものがあります。削除されないデータについては、P.48 の表を参照してください。

### S/E (Start/End)

削除の対象となる範囲のスタート・ポイント (S) とエンド・ポイント (E) を設定します。

コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択したい場合は、「S」が 1.01.000、「E」が 5.01.000 になります。

### Bottom/Top

削除の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方向同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックで 1 つのインストゥルメントが選択されます。

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

## page 7 - Edit: Delete All

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



パラメーターを設定し、[ ENTER ] 押して実行します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] 押して確定するか、[ EXIT ] 押して操作を中止します。

このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー ([ VARIATION1 ] ~ [ ENDING2 ]) を押してスタイル・エレメントを選択します。

### Del (Delete)

スタイル全体、1 つのスタイル・エレメント、または 1 つのコード・バリエーションを選択します。

All すべてのスタイル・エレメント (スタイル全体) を選択します。この設定で、かつ Trk "パラメーターも All に設定されていると、スタイル全体が削除され、すべてのパラメーターが初期値にリセットされます。

Var1...End2 1 つのスタイル・エレメントを選択します。

V1-CV1...E2-CV2

1 つのコード・バリエーションを選択します。

### Trk (Track)

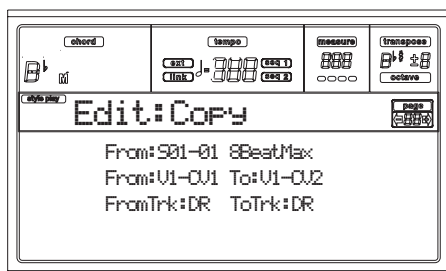
All 選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてを選択します。

Drum-Acc5 選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックを選択します。

## page 8 - Edit: Copy

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

Warning: コピーを実行すると、コピー先にすでにあったデータはすべて上書きされて削除されますのでご注意ください。



パラメーターを設定したら、[ ENTER ] 押して実行します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] キーを押して確定するか、[ EXIT ] 押して操作を中止します。

Note: たくさんのイベントを同一クロック上にコピーすると、「Too many events ( イベントが多すぎます! )」というメッセージが表示されます。[ ENTER ] 押して操作を確定するか、[ EXIT ] 押して中止してください。この場合、自動的に機能が中止されます。

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

このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー ([ VARIATION1 ] ~ [ ENDING2 ]) を押してスタイル・エレメントを選択します。

### From (一行目)

コピー元トラックのスタイルを選択します。

### From/To (二行目)

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

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

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

Var1...End2 1 つのスタイル・エレメントをコピーします。

V1-CV1...E2-CV2

1 つのコード・バリエーションをコピーします。

### From/To (三行目)

コピー元とコピー先のトラックを選択します。

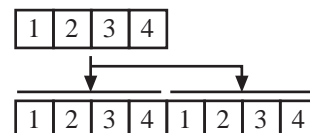
All 選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてがコピーされます。

Drum-Acc5 選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックがコピーされます。

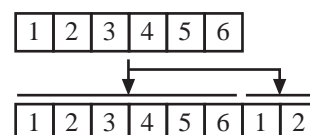
## 長さの違うコード・バリエーションへのコピー

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

- コピー元の長さがコピー先の長さの約数ならば、コピー元のコード・バリエーションが複数回コピーされてコピー先の長さを埋めるかたちになります。たとえばコピー元が 4 小節、コピー先が 8 小節の場合、コピー元のコード・バリエーションが 2 回コピーされます。



- コピー元の長さがコピー先の長さの約数でない場合、コピー先の小節が埋まるまでコピー元のコード・バリエーションが複数回コピーされます。たとえばコピー元が 6 小節、コピー先が 8 小節の場合、コピー元の 6 小節がまず 1 回コピーされ、残りの 2 小節には、コピー元の第 1、2 小節がコピーされます。



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

## page 9 - SECTl: Program

選択したスタイル・エレメントの各トラックに異なるプログラムを割り当てるページです。各スタイル・エレメントには異なるプログラムを入れることができます。新しいスタイルを保存した後は、必ず「Prog」パラメーターを Orig に設定して(P.43「Prog (Program)」参照)そのスタイルがスタイル・パフォーマンスのプログラムではなく、この指定したプログラムを選択するようにしてください。



このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー([ VARIATION1 ]~[ ENDING2 ])を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、[ SHIFT ] 併用を押しながら、コピー先のスタイル・エレメントのキーを押します。

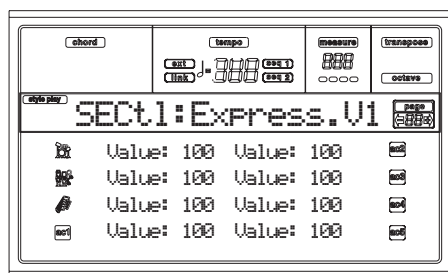
### プログラム

PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーで、選択トラックにプログラムを割り当てます。

## page 10 - SECTl: Express.

各スタイル・トラックのエクスペッション(CC#11)の値を調節するページです。スタイルの全体的な音量は変更せずに、1つのスタイル・エレメントの中のトラックの相対的なレベルを小さくすることができます。

異なるスタイル・エレメント内の同じトラックに、異なるプログラムが割り当てられており、そのプログラム自体の音量レベルがそれぞれ異なるときに調節できるので便利です。



このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー([ VARIATION1 ]~[ ENDING2 ])を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、[ SHIFT ] 併用を押しながら、コピー先のスタイル・エレメントのキーを押します。

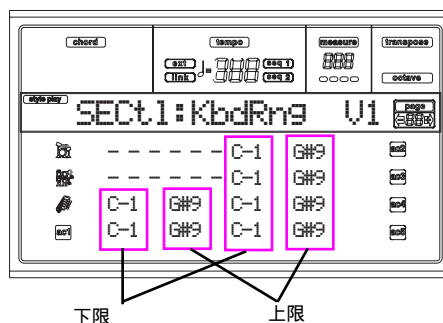
### Value

該当するトラックのエクスペッション値を設定します。

## page 11 - SECTl: KbdRng

アレンジャー機能でトランスポートしたときに、オリジナルの生楽器と比べて演奏する音程が高すぎる(または低すぎる)パターン・ノートは自動的にトランスポートされます。伴奏インストゥルメントのサウンドがより自然に聞こえます。

たとえば、実際のギターの音域の下限がE2だとします。鍵盤上でE2より下のコードを弾くと、パターンがトランスポートされてもこの下限を越える可能性があり、その場合は不自然なサウンドになります。そこで、キーボード・レンジの設定で、ギター・サウンドのトラックの下限をE2にすれば、この問題は解決します。



Note: レコーディング中、キーボード・レンジの設定は無視されず。選択トラックは鍵盤全域で演奏できます。

このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー([ VARIATION1 ]~[ ENDING2 ])を押してスタイル・エレメントを選択します。

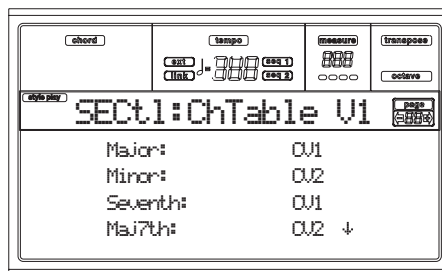
このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、[ SHIFT ] 併用を押しながら、コピー先のスタイル・エレメントのキーを押します。

### 下限 / 上限

該当トラックのキーボード・レンジの下限と上限を設定します。

## page 12 - SECTl: ChTable

コード・バリエーションを認識されたコードに割り当てるページです。コードが認識されると、アレンジャー機能によって、割り当てられたコード・バリエーションが伴奏演奏として自動選択されます。



このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー([ VARIATION1 ]~[ ENDING2 ])を押してスタイル・エレメントを選択します。

### VOLUME/VALUE キー-[ E ]~[ H ]([ E ][ F ] 上へスクロール)([ G ] [ H ] 下へスクロール)

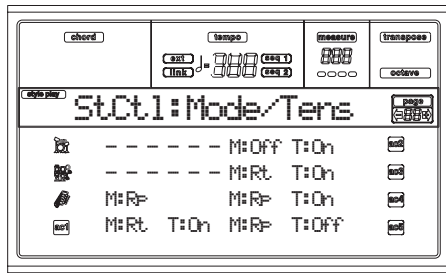
これらのキーで、画面をスクロールして希望のパラメーターを表示させます。

### コード / CV (Chord Variation)

これらのキーで、コード・バリエーションを左欄のコードに割り当てます。

## page 13 - StCtl: Mode/Tens

スタイル・トラックをリトリガー・モードに設定し、伴奏トラックのテンションを有効 / 無効にするページです。



このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー ([ VARIATION1 ]-[ ENDING2 ])を押してスタイル・エレメントを選択します。

**M (Mode)**

コードが変わったときに、Bass トラックまたは Acc1 ~ 5 トラックのノート新しいコードに調和させます。

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

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

Rp (Repitch) すでに演奏されているノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギター、ベースのトラックに便利です。

**T (Tension)**

テンションは、スタイルのパターンに記録されていないノートでも、実際に演奏されているテンション・ノート (9th, 11th, 13th) を伴奏に追加します。このパラメーターは、認識されたコードに含まれているテンション・ノートを Acc1 ~ 5 トラックに追加するかどうかを設定します。

On テンション・ノートが追加されます。

Off テンション・ノートは追加されません。



# 11. Song Play モード

Song Play モードではディスクから直接再生したソングを聞いたり、4 つのリアルタイム(キーボード)トラック(UPPER 1 ~ 3、LOWER)でソングに合わせて演奏したりします。本機には 2 基のシーケンサーが搭載されているので、2 曲同時再生が可能です。ライブ演奏時に 2 曲間でミックスしたいときに便利です。

## ソングとスタンダード MIDI ファイル形式

Pa50 の元々のソング・ファイル形式はスタンダード MIDI ファイル(SMF)です。これはすべてのメーカーによって設定された業界規格です。このファイルはどの楽器やコンピューターでも読むことができます。

1 つの違いは、各トラックが再生するサウンドです。本機の Song モードで General MIDI プログラムだけ使ってソングを録音した場合、そのソングはどの楽器やコンピューターでも再生できますが、本機のコルグ独自のプログラムで録音した場合は、他社の楽器では全く同じ音で再現することはできません。

Song Play モードで SMF を読み込む場合、General MIDI サウンドのみで作られたソング・ファイルは問題なく読み込めます。別の楽器で作成したソングを再生する場合サウンドが異なって聞こえることがあります。本機は他の規格外のフォーマットとも幅広い互換性がありますが、相違が生じることはあり得ます。

その場合は Song モードで SMF をロードしてから、一致しないプログラムの代わりに、本機の似たようなプログラムを再割り当てします。これを SMF としてもう 1 度保存すれば、Song Play モードで本機のプログラムを使って再生できます。

## トランスポート・コントロール

本機に搭載の 2 基のシーケンサーそれぞれに、別個のトランスポート・コントロールが使えます。SEQUENCER1 セクションのキーでシーケンサー 1 を、SEQUENCER2 セクションのキーでシーケンサー 2 をコントロールします。詳細は、P.12「[SEQUENCER 1 / SEQUENCER 2]トランスポート・コントロール」を参照してください。

## MIDI クロック

Song Play モードでは MIDI クロックは、「Clock」パラメーターが External( P.122「Clock」参照)に設定されていても、常に内蔵シーケンサーから生成されます。本機はシーケンサー 1 で生成された MIDI クロック・メッセージのみを送信します。

## エディット中のシーケンサー間の切り替え

エディット作業中は、選択したシーケンサーのパラメーターをエディットできます。Song Play モードのメイン・ページを表示し、S1 (VOLUME/VALUE キー[A])または S2 (VOLUME/VALUE キー[B])でエディットしたいシーケンサーを選択します(P.66「メイン・ページ」参照)。

## 番号の付いたソングの選択

ディスク上のソング(最高 9,999 曲まで)には順に番号がふられています。この番号は Song Selection ページのソング名の前に表示されています。



メイン・ページ、ソングを選択するページ、または歌詞表示のページでは、STYLE セクションのキーがテンキーとして機能します。このテンキーで、選択したいソングに該当する 4 桁の数字を入力します。Song Selection ページで選択したフォルダが現在のフォルダになります。このようにすれば、ソングの呼び出しが早くできます。

## Song Selection ページでのソングの選択

1. Song Selection ページを表示します。
2. ディスクを選択し、選択したいソングの入っているフォルダを開きます。このフォルダはメイン・ページと歌詞表示のページでも使用されます。
3. 選択したいソングに該当する 4 桁の数字を入力します。(例: ソング番号が 1043 なら、1, 0, 4, 3 の順でテンキーを押します。)



4 桁の数字を入力したら、ウィンドウが自動的に閉じ、該当ソングが選択されます。

- ソング番号が 4 桁ではない場合は、数字を入力後[ENTER]キーを押して確定します。(例: ソング番号が 52 なら、5, 2 の順でテンキーを押してから[ENTER]キーを押します。)

Note: 入力した番号に該当するソングが存在しないと、「Song not available(ソングがありません)」というメッセージが表示されます。任意のキーを押すと、このメッセージが消えます。

## メイン・ページでのソング選択

S1 または S2 が選択されている場合は、選択したいソングに対応する番号を入力します。現在のフォルダが Song Selection ページで選択されているものです。

## 歌詞表示のページでのソング選択

選択したいソングに対応する番号を入力します。現在のフォルダが Song Selection ページで選択されているものです。

## リアルタイム・トラックとシーケンサー・トラック

本機には 2 基のシーケンサーが搭載されています。各ソングは最大 16 トラック、全部で 32 のシーケンサー・トラックが再生できます。これに加えて鍵盤上で、4 つのリアルタイム・トラック(UPPER 1 ~ 3、LOWER)を演奏できます。これらのトラックの音量、ミュート設定、プログラムの選択は、Song Play モードのメイン・ページで行います。

Style Play モードから Song Play モードに切り替えても、リアルタイム・トラックは Style Play モード時のまま変わりません。リアルタイム・トラックのプログラムとエフェクトを素早く選択するには、任意のパフォーマンスを選びます。

## マスター・ボリューム、シーケンサー・ボリューム、バランス

[ MASTER VOLUME ]スライダは本機全体の音量をコントロールしますが、[ ACC/SEQ VOLUME ]スライダは、シーケンサーのトラック音量のみをコントロールします。つまり、リアルタイム(キーボード)トラックの音量はそのままにして、シーケンサーの音量のみを調整できるわけです。

[ BALANCE ]スライダは、シーケンサー1とシーケンサー2のミックス・バランスをとります。両シーケンサーとも最大音量にするには、スライダを中央の位置に設定してください。

## Song Play モードでのエフェクト

本機には 4 つのエフェクト・プロセッサ(DSP:デジタル・シグナル・プロセッサ)が搭載されています。Song Play モードでは、読み込んだ MIDI ファイルによっては、2 種類または 4 種類のエフェクトを同時に使用できます。

Note: 4 つのエフェクト(A ~ D)すべてを使用したソングを再生する場合は、エフェクト専用のパラメーターをエディットすることはできません。これらのパラメーターはグレー表示になります。

- 本機の Song モードまたは Backing Sequence モードで作成したソングでは、最高 4 種類のエフェクト(通常は 2 種類のリバーブと 2 種類のモジュレーション・エフェクト)が使用できます。トラックごとに、A/B または C/D の組み合わせになります。
- スタンダード MIDI ファイルでは 2 種類のエフェクト(通常は 1 種類のリバーブと 1 種類のモジュレーション・エフェクト)のみが使用できます。このため、残りの 2 種類のエフェクトはリアルタイム・トラックに使用できます。
- 2 つのシーケンサーを同時に使用し、“S2 FX Mode”パラメーターを AB に設定すると(P.74 参照)エフェクト A/B の組み合わせだけが使用でき、残りの C/D の組み合わせはリアルタイム(キーボード)トラックで使用できます。
- 2 つのシーケンサーを同時に使用し、“S2 FX Mode”パラメーターを CD に設定すると(P.74 参照)シーケンサー1でエフェクト A/B、シーケンサー2 とリアルタイム(キーボード)トラックでエフェクト C/D を使用できます。

## Groove Quantize ページ

リアルタイムの「グルーブ・クオンタイズ」をシーケンサー1に適用します。「グルーブ・クオンタイズ」とは、再生中に音楽的なグルーブ(乗り)を変化させる方法で、ノートをリズム上問題のない一番近いグリッド軸に移動します。この機能は曲作りにとって重要な事なので、いろいろと試してみましょう。

Song Play モードで [ G.QUANTIZE ] キーを押します。以下のページが表示されます。



[ EXIT ] キーを押すとウィンドウが閉じます。

### Enable

クオンタイズをオンまたはオフにします。本機の電源を入れたり、別のソングを選択すると、自動的にオフになります。

### NStart (Note Start)

ノート・オン・イベント(ノート再生の開始)のクオンタイズをオン/オフします。

### NDurat (Note Duration)

ノート・オフ・イベント(ノートの長さ)のクオンタイズをオン/オフします。

### Res (Resolution)

大まかなクオンタイズの各軸(グリッド)の分解能を設定します。クオンタイズの基本となる値で、“Acc”、“Swng”、“Wndw”の値で変わります。

♪ (1/32)... ♪ (1/4)

グリッドの分解能を音符で表したものです(値の後に「3」が付くものは三連符です)。たとえば、♪ (1/8) に設定すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。♪ (1/4) に設定すると、一番近い 1/4 のグリッド軸に移動します。



### Acc(%) (Accuracy)

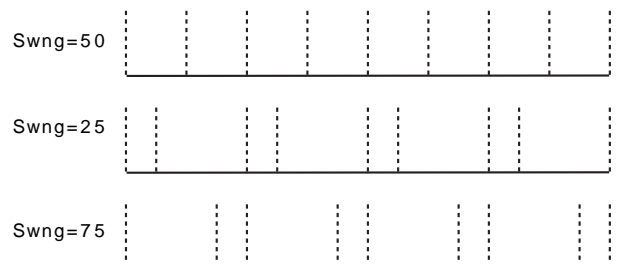
クオンタイズの精密度を設定します。たとえば 50% に設定して、ノートが大まかなグリッドから 20 クロック離れていると、グリッドから 10 クロックのところまで移動します。

- 0 精密度を設定しません。クオンタイズは実行されません。
- 100 精密度が最大になります。ノートはグリッド軸に移動します。

### Swng(%) (Swing)

非対称的なクオンタイズです。グリッドの軸がその軸に一番近いグリッド軸に移動します。

- 0 偶数番の軸が手前の奇数番の軸に移動します。
- 50 軸間が全く等しくなります。
- 100 偶数番の軸が次の奇数番の軸に移動します。

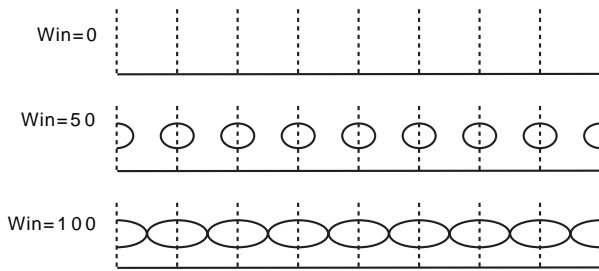


### Wndw(%) (Window)

クオンタイズする領域をグリッドの軸を基本に設定します。

- 0 クオンタイズ領域(ウィンドウ)が軸と一致します。つまりクオンタイズは行われません。

100 クォンタイズ領域が一番近い領域まで拡大します。  
つまりすべてのイベントがクォンタイズされます。



## WRITE ページ

内蔵メモリーにシーケンサー 1 と 2 のセットアップ (Seq 1/2 Setup) を保存できます。2 つの内蔵シーケンサーそれぞれに別個のセットアップが可能です。

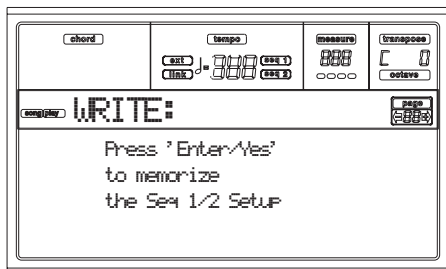
このセットアップ内容は、内蔵エフェクトの設定、各トラックの Internal/External 設定、各トラックの再生 / ミュート状態を記憶します。新しいソングを選択すると、保存されているセットアップが自動的に呼び出されて、パラメーターがリセットされます。

- 内蔵エフェクトのパラメーターをグローバルに設定することで、たとえば各ソングを個々にエディットしなくても、すべてのソングに対して、演奏会場に適したリバーブを一括して適用できます。(これは Pa50 以外のソングにのみ有効です。)
- Internal/External をグローバルに設定することで、たとえば、専用のエクスペンダーにすべてのソングのピアノ・トラックを一括して送ることができます(ピアノのトラックを External にグローバル設定します)。
- 再生 / ミュート設定によって、たとえばメロディーのトラックなど、コンサート中に演奏したくないトラックをグローバルにミュートできます。(これは Pa50 以外のソングにのみ有効です。)

Song Playモードでの内蔵エフェクト設定については、P.70「page 3 - Mixer: FXSend (A/B) または「page 3 - Mixer: FXSend (C/D)」を参照してください。

以下の手順で Seq 1/2 Setup をメモリーに保存します。

- [WRITE] キーを押します。  
WRITE ページが表示されます。



- [ENTER] キーを押して確定するか、[EXIT] キーを押して操作を中止します。  
確定すると、セットアップがグローバル設定に保存されます。その後、このセットアップをグローバル・データと一緒にディスクに保存することもできます。

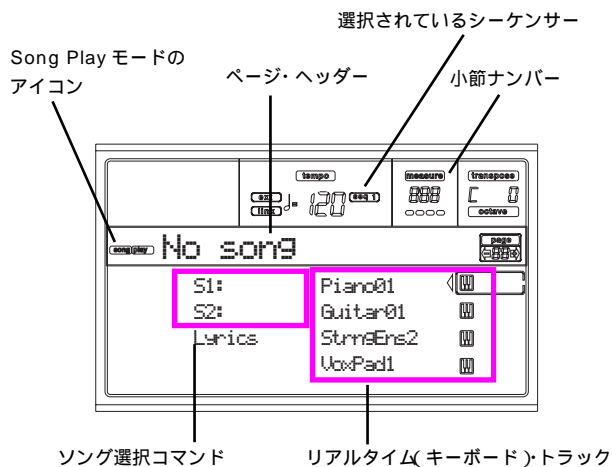
## メイン・ページ

別のモードで [SONG PLAY] キーを押すと、Song Play モードのメイン・ページが表示されます。

Note: Style Play モードから Song Play モードに切り替えると、ソング・セットアップが自動選択されます。また、各種トラック・パラメーターも変更されることがあります。

メニュー・ページ、または Song Play モードのエディット・ページからこのページを表示させるには、[EXIT/NO] キーを押します。

ソングのトラックを確認するには、(リアルタイム・トラックが表示されている)メイン・ページで [TRK.SELECT] キーを押して、他のトラックを表示させます。キーを 1 度押すとトラック 1 ~ 8 が表示され、[TRK.SELECT] キーの LED が点灯します。もう 1 度押すとトラック 9 ~ 16 が表示され、LED が点滅します。さらにもう 1 度押すとリアルタイム・トラック表示に戻り、LED は消灯します。



### Song Play モードのアイコン (song play)

Song Play モードのときはこのアイコンが表示されます。

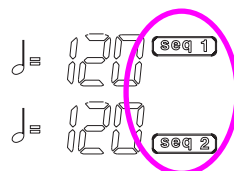
ページ・ヘッダー

ヘッダーには現在選択されているシーケンサーと、割り当てられているソング (S1: Song Name または S2: Song Name) を表示します。

ソングが現在のシーケンサーに割り当てられていない場合、選択されているシーケンサーのナンバー (S1: または S2) のみが表示されます。

シーケンサーもソングも選択されていない場合、「No Song (ソングがありません)」というメッセージだけが表示されます。

VOLUME/VALUE キー [A] または [B] を押して、シーケンサー 1 か 2 を選択します。片方のシーケンサーを選択すると、その番号がメトロノームのテンポの右にも表示されます。



ジュークボックス・ファイル再生中は、そのタイトルがページ・ヘッダーに表示されます。

選択されているシーケンサー

現在選択されているシーケンサーが Seq1 か Seq2 かを表示します。VOLUME/VALUE キー [A] [B] でシーケンサーを選択します。

小節ナンバー

選択ソングの現在の位置 (小節ナンバー) を表示するカウンターです。

## ソング選択コマンド

VOLUME/VALUE キー [ E ]-[ H ] の設定です。

S1: (ソング名) VOLUME/VALUE キー [ A ]

ソングを選択した状態でキー(A)を1度押すと、シーケンサー1を選択します。ソングが選択されていない状態でもう1度押すと、Song Selection ページが表示されます(「Song Selection ページ」参照)。このページではシーケンサー1のソング1曲またはジュークボックス・ファイルを選択できます。

ソングを再生中に同一シーケンサーで別のソングを選択すると、選択したソングの再生が始まります。

このパラメーターを選択しているときは、ソング・ナンバーを入力することで、ソングを直接選択できます( P.64「番号の付いたソングの選択」参照 )。

S2: (ソング名) VOLUME/VALUE キー [ B ]

ソングを選択した状態でキー(B)を1度押すと、シーケンサー2を選択します。ソングが選択されていない状態でもう1度押すと、Song Selection ページが表示されます(「Song Selection ページ」参照)。このページではシーケンサー2のソングを選択できます。

ソングを再生中に同一シーケンサーで別のソングを選択すると、選択したソングの再生が始まります。

このパラメーターを選択しているときは、ソング・ナンバーを入力することで、ソングを直接選択できます( P.64「番号の付いたソングの選択」参照 )。

Lyrics: VOLUME/VALUE キー [ C ]

歌詞表示のページを表示します( P.68「歌詞表示のページ (Lyrics)」参照)。選択したソングが歌詞を含んでいて、それが本機が認識できる標準フォーマットと互換性がある場合は、その歌詞が表示されます。本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込みますが、英語のみの対応になります。ディスプレイは、日本語の歌詞データを表示することができませんので、ご了承ください。

リアルタイム(キーボード)トラック

UPPER 1 トラック: VOLUME/VALUE キー [ E ]

UPPER 2 トラック: VOLUME/VALUE キー [ F ]

UPPER 3 トラック: VOLUME/VALUE キー [ G ]

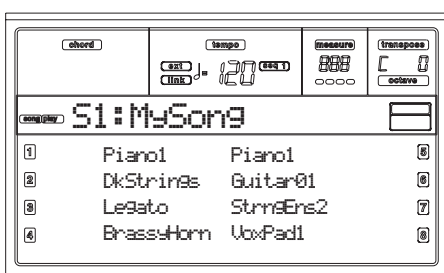
LOWER トラック: VOLUME/VALUE キー [ H ]

リアルタイム(キーボード)トラックに割り当てられているプログラム名です。これらのキーで該当トラックの選択、ミュート設定/解除、音量調節を行います。

## トラック 1 ~ 8 ページ

トラック 1 ~ 8 を表示、エディットするには、メイン・ページで [ TRK.SELECT ] 押します。[ TRK.SELECT ] 押しの LED が点灯します。

ここで [ TRK.SELECT ] 押を 2 回押すと、メイン・ページに戻ります。



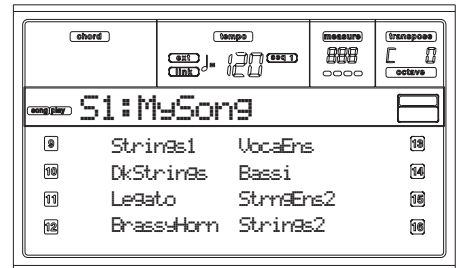
トラック 1 ~ 8: VOLUME/VALUE キー [ A ]-[ H ]

トラック 1 ~ 8 に割り当てられているプログラム名です。対応するキーで、該当トラックの選択、ミュート設定/解除、音量調節を行います。

## トラック 9 ~ 16 ページ

トラック 9 ~ 16 を表示、エディットするには、トラック 1 ~ 8 ページで [ TRK.SELECT ] 押を 1 度押すか、メイン・ページで 2 度押します。[ TRK.SELECT ] 押の LED が点滅します。

ここで [ TRK.SELECT ] 押を 1 回押すと、メイン・ページに戻ります。



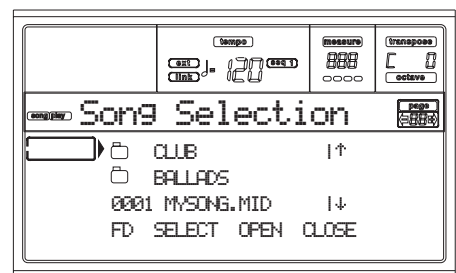
トラック 9 ~ 16: VOLUME/VALUE キー [ A ]-[ H ]

トラック 9 ~ 16 に割り当てられているプログラム名です。対応するキーで、該当トラックの選択、ミュート設定/解除、音量調節を行います。

## Song Selection ページ

メイン・ページで VOLUME/VALUE キー [ A ] [ S1 ] または VOLUME/VALUE キー [ B ] [ S2 ] のどちらかを押すと、このページが表示されます。または、[ PAGE + ] 押を押してもアクセスできます。

ソングを選択せずに Song Play モードのメイン・ページに戻るには、[ EXIT ] 押または [ PAGE - ] 押を押します。



このページでは選択されているシーケンサーのソング、またはシーケンサー1のジュークボックス・ファイルを選択します。

Note: 内蔵シーケンサー1と2にはそれぞれ別個のディレクトリがあります。

ファイル、フォルダ: VOLUME/VALUE キー [ A ]-[ C ]

拡張子 ".MID"、".KAR"、".JBX" のいずれかの付いたファイル、またはフォルダを一行目に移動します。ファイルを選択するには、[ F2 ] (SELECT) 押を押します。フォルダを開くには、[ F3 ] [ OPEN ] キーを押します。

□ のマークはフォルダを意味します。

上ヘスクロール: VOLUME/VALUE キー [ E ] [ F ]


リストを上ヘスクロールします。[ SHIFT ] 押を押しながら左右どちらかのキーを押すと、1つ前のアルファベットのグループにジャンプします。



下へスクロール: VOLUME/VALUE キー [ G ] [ H ]  
リストを下へスクロールします。[ SHIFT ] キーを押しながら左右どちらかのキーを押すと、次のアルファベットのグループにジャンプします。

FD: [ F1 ] キー  
フロッピー・ディスク・ドライブのフロッピーを入れ替えた後、[ F1 ] キーを押します。新しいフロッピー・ディスクが読み込まれ、画面上的ファイル・リストが更新されます。

SELECT: [ F2 ] キー  
画面一行目の項目(ソングまたはジュークボックス・ファイル)を選択します。ソング再生中に押すと、再生が止まり、新しく選択したソングの再生が始まります。画面はメイン・ページに切り替わります。

OPEN: [ F3 ] キー  
選択されているフォルダ(  マークの付いた名前)を開きます。

CLOSE: [ F4 ] キー  
現在のフォルダを閉じ、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

## 歌詞表示のページ(Lyrics)

MIDI ファイルに含まれている歌詞とコードの省略記号を表示するページです。

Note: 本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込めますが、英語のみの対応になります。ディスプレイは、日本語の歌詞データを表示することができませんので、ご了承ください。

このページを表示させるには、「Lyrics」コマンドを選択するか、Song Play モードのメイン・ページで [ PAGE + ] キーを2回押します( P.66「メイン・ページ」参照 )。



この画面を終了して Song Play モードのメイン・ページに戻るには、[ EXIT ] キーを押します。

ソング再生中は、テキストが画面に流れ、コードの記号が画面のコードの領域に表示されます。現在位置の歌詞には下線が引かれています。

Michelle, ma belle

シーケンサー1: VOLUME/VALUE キー [ A ]  
VOLUME/VALUE キー [ A ] で、左右どちらかのキーを押すと、シーケンサー1の歌詞とコードが表示されます。

シーケンサー2: VOLUME/VALUE キー [ B ]  
VOLUME/VALUE キー [ B ] で、左右どちらかのキーを押すと、シーケンサー2の歌詞とコードが表示されます。

## 歌詞表示

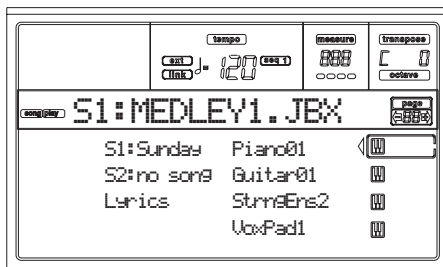
Song Play モードに入ると、シーケンサー1に割り当てられているソングの歌詞がすぐに表示されます。別のシーケンサーを選択するには、歌詞のページを表示させ、VOLUME/VALUE キー [ A ] で、左右どちらかのキーを押せばシーケンサー1が選択できます。また VOLUME/VALUE キー [ B ] で、左右どちらかのキーを押せばシーケンサー2が選択されます。



Note: Song Play モードのメイン・ページでシーケンサー2を選択し、シーケンサー1は歌詞のページで選択することもできます。またその逆も可能です。このようにして、外部モニターに表示したい歌詞のソングを選択する一方で、別のシーケンサーを選択してエディット作業をする、ということが可能です。

## ジュークボックス・ファイルの再生

シーケンサー1では、ソングの代わりにジュークボックス・ファイル(拡張子 ".JBX" の付いたファイル)を選択できます。複数のソングをわざわざ選択しなくても、ジュークボックスのように、続けてソングを再生できます。



Note: ジュークボックス・ファイルはシーケンサー1にのみ割り当てられます。

Note: ジュークボックス・ファイルは、ジュークボックスの JB List ページで作成します( P.73 参照 )。

Warning: 現在再生中のジュークボックス・リストに入っているソングの1つを削除してしまうと、シーケンサーが停止し、「No Song(ソングがありません)」というメッセージが表示されます。この場合は、[ SHIFT ] キーを押しながら SEQUENCER 1 セクションの [ >> ] キーを押して次のソングに進み、[ PLAY/STOP ] キーを押して再生を再開してください。

トランスポート・コントロール  
ジュークボックス・ファイルを選択すると、シーケンサー1のトランスポート・コントロールがソングとは多少異なる機能を持ちます。

[ << ] [ >> ] キー

早戻し、早送りを行います。

[ SHIFT ] [ SHIFT ] キーを押しながらこのキーを押すと、ジュークボックス・リストで前のソングまたは次のソングにスクロールします。[SHIFT]



[ PAUSE ] 押 - 現在位置でソングをポーズします。再生を再開させるには、[ PAUSE ] 押 - または [ PLAY/STOP ] 押 - を押します。

[ PLAY/STOP ] 押 -  
現在のソングの再生を開始 / 停止します。ソングを停止すると、シーケンサーは現在のソングの第1小節に戻ります。  
ジュークボックスの JB List ページが表示されている場合は、画面上の一行目にあるソングから再生を始めます。P.73「page 9 - JB List (ジュークボックス)」を参照してください。

## メニュー・ページ (Song Play Menu)

Song Play モードの任意のページで [ MENU ] 押 - を押すと、Song Play モードのエディット・メニュー (Song Play Menu) ページが表示されます。このメニューから、さまざまな Song Play モードのエディット・セクションに入ります。

メニュー・ページで VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] を使用してエディット・セクションを選択し、[ PAGE + ] 押 - を押してエディット・ページを選択するか、[ EXIT ] 押 - でメニューを終了します。

エディット・ページで [ EXIT ] 押 - を押すと、Song Play モードのメイン・ページに戻ります。



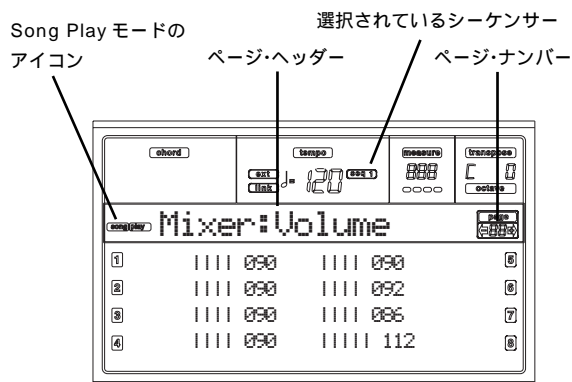
このメニューの項目が、各エディット・セクションのタイトルです。エディット・セクションにはそれぞれ複数のエディット・ページがあります。

## エディット・ページの構成

メニュー・ページで任意のエディット・セクションを選択し、[ PAGE - / + ] 押 - で目的のページを表示させます。

[ EXIT ] 押 - を押すと、Song Play モードのメイン・ページに戻ります。

どのエディット・ページの構成も同じです。



### Song Play モードのアイコン (song play)

Song Play モードのときはこのアイコンが表示されます。

ページ・ヘッダー

ヘッダーには現在のエディット・ページのタイトルが表示されます。通常、ヘッダーは最初にそのセクション名 (例: Mixer:FX Send は Mixer セクションのページです) 続いて、そのページ名 (例: FX Send) が表示されます。



選択されているシーケンサー

現在選択されているシーケンサーが、Seq1 か Seq2 を表示します。シーケンサーを選択するには、メイン・ページに戻り、VOLUME/VALUE キー [ A ] [ B ] を使用します。

ページ・ナンバー

現在のページ番号を表示します。

VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ]

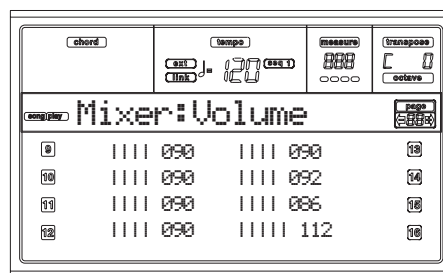
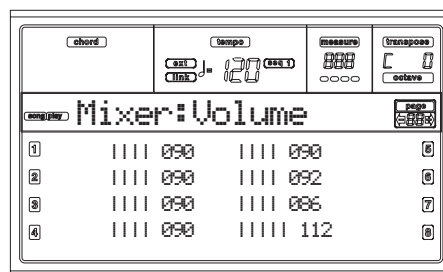
VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] で、その位置に対応する各ページのパラメーターを選択します。

## page 1 - Mixer: Volume

シーケンサーの 16 系統のトラックの音量を調節するページです。トラック表示に対応する VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ] で、左右のキーを同時に押すと、そのトラックのミュート設定または解除ができます。

トラックをミュートすると、別のソングを選択しても、そのトラックはミュートされたままになります。

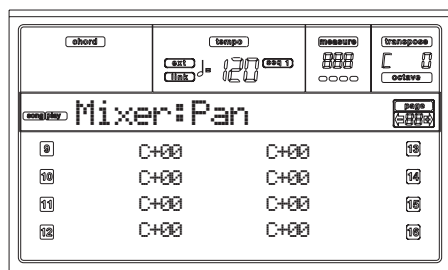
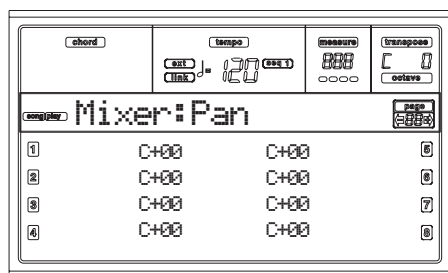
[ TRK.SELECT ] 押 - を押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替わります。



## page 2 - Mixer: Pan

各ソング・トラックのパンを設定するページです。

[ TRK.SELECT ] 押 - を押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替わります。

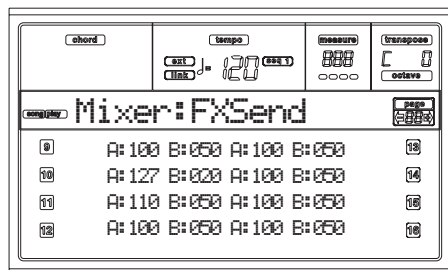
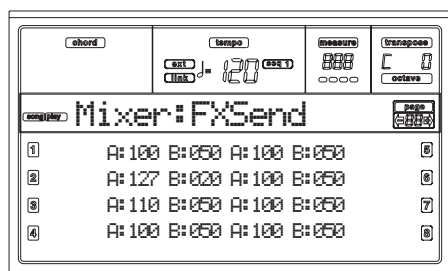


### Pan

- L - 64 左側に振り切ります。
- C + 00 中央に定位します。
- R + 63 右側に振り切ります。
- Off ダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)は出力されません。エフェクト信号だけがこのトラックで聴こえます。

### page 3 - Mixer: FXSend (A/B)

内蔵エフェクト・プロセッサA、B(通常はシーケンサー1に指定)に入るトラックのダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)のレベルを設定するページです。[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング・トラック1～8とソング・トラック9～16が切り替わります。



Note: 4つのエフェクト(A～D)すべてを使用したソングを再生しているときは、どのエフェクト・パラメーターもエディットできません。パラメーターはグレー表示になります。

Note: ソングを停止するか別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを停止してからエフェクトを変更し、ソングの再生を再開させることもできます。Songモードで、ソングがそのエフェクトを常に使用するよう設定できます。

以下の手順でエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[A]～[H]でトラックを選択します。
2. [F1]～[F4] 併でそのトラックのパラメーターを選択します。
3. TEMPO/VALUE セクションでパラメーターの値を変更します。

### パラメーター

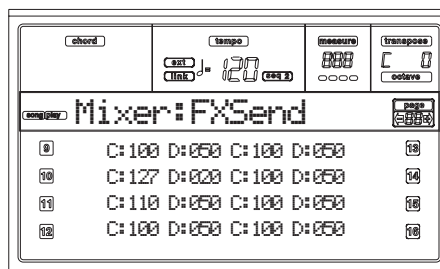
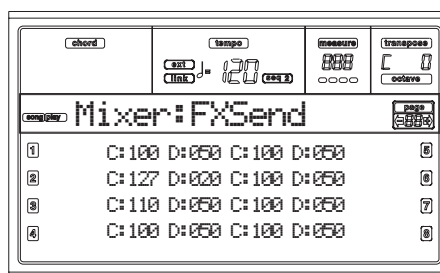
- 000 エフェクトはかかりません。エフェクトのかかっていないダイレクト信号が出力されます。
- 127 100%エフェクトがかかります。エフェクトのかかっていないダイレクト信号と、エフェクトのかかった信号が同じレベルで出力されます。

### page 3 - Mixer: FXSend (C/D)

内蔵エフェクト・プロセッサC、Dに入るトラックのダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)のレベルを設定するページです。

Note: シーケンサー2をエディット中で、“S2 FX Mode”パラメーターがCX P.74参照)に設定されているときにのみ、このページにアクセスできます。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング・トラック1～8とソング・トラック9～16が切り替わります。



以下の手順でエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[ A ]-[ H ]でトラックを選択します。
2. [ F1 ]-[ F4 ] 併でそのトラックのパラメーターを選択します。
3. TEMPO/VALUE セクションでパラメーターの値を変更します。

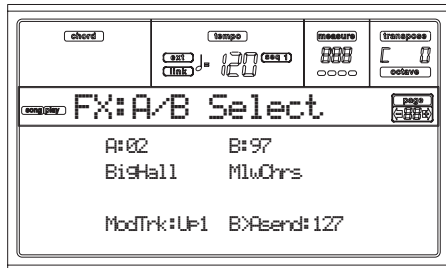
パラメーター

- |     |  |
|-----|--|
| 000 | エフェクトはかかりません。エフェクトのかかっていないダイレクト信号が出力されます。                        |
| 127 | 100%エフェクトがかかります。エフェクトのかかっていないダイレクト信号と、エフェクトのかかった信号が同じレベルで出力されます。 |

## page 4 - FX: A/B Select

A と B のエフェクトを選択するページです。通常、A エフェクトはリバーブ、B エフェクトはモジュレーション・エフェクトです。

エフェクト A と B は通常シーケンサー1 用ですが、Song モードで、4 つのエフェクトすべてを使ってソングを作成することもできます。“S2 FX Mode”パラメーターの設定によっては、この A、B エフェクトをシーケンサー2 に使用することもできます(P.74 参照)。



Note: 4 つのエフェクト (A ~ D) すべてを使用したソングを再生しているときは、どのエフェクト・パラメーターもエディットできません。パラメーターはグレー表示になります。

Note: ソングを停止するか別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを停止してからエフェクトを変更し、ソングの再生を再開させることもできます。Song モードで、ソングがそのエフェクトを常に使用するよう設定できます。

### A, B

A と B のエフェクト・プロセッサに割り当てられているエフェクトです。通常、A はリバーブ、B はモジュレーション・エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)です。使用できるエフェクトのリストは、P.170「エフェクト」を参照してください。

### ModTrk (Modulating Track)

変化を与える MIDI メッセージのソース・トラックです。実際にコントローラーを操作して MIDI メッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

### B>Asend (B>A Send)

A エフェクトの入力へ送られる B エフェクト信号の量を設定します。

## page 4 - FX: C/D Select

C と D のエフェクトを選択するページです。通常、C はリバーブ、D はモジュレーション・エフェクトです。

エフェクト C と D は通常シーケンサー2 とリアルタイム・トラック用ですが、Song モードで、4 つのエフェクトすべてを使ってソングを作成することもできます。“S2 FX Mode”パラメーターの設定によっては、A、B エフェクトをシーケンサー2 に使用することもできます(P.74 参照)。



Note: 4 つのエフェクト (A ~ D) すべてを使用したソングを再生しているときは、どのエフェクト・パラメーターもエディットできません。パラメーターはグレー表示になります。

Note: ソングを停止するか別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを停止してからエフェクトを変更し、ソングの再生を再開させることもできます。Song モードで、ソングがそのエフェクトを常に使用するよう設定できます。

### C, D

C と D のエフェクト・プロセッサに割り当てられているエフェクトです。通常、C はリバーブ、D はモジュレーション・エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)です。使用できるエフェクトのリストは、P.170「エフェクト」を参照してください。

### ModTrk (Modulating Track)

変化を与える MIDI メッセージのソース・トラックです。実際にコントローラーを操作して MIDI メッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

### D>Csend (D>C Send)

C エフェクトの入力へ送られる D エフェクト信号の量を設定します。

## page 5 - FX: A Edit

このページは、A エフェクト(通常はシーケンサー1 のリバーブ)をエディットするパラメーターを表示します。



VOLUME/VALUE キー[ E ]/[ F ]および[ G ]/[ H ]を使用して、パラメーターのリストをスクロールします。

VOLUME/VALUE キー[ A ]-[ D ]でパラメーターを選択します。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[ DOWN/ - ]併または[ UP/ + ]併で、選択パラメーターをエディットします。

Note: 4 つのエフェクト (A ~ D) すべてを使用したソングを再生しているときは、どのエフェクト・パラメーターもエディットできません。パラメーターはグレー表示になります。

Note: ソングを停止するか別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを停止してからエフェクトを変更し、ソングの再生を再開させることもできます。Song モードで、ソングがそのエフェクトを常に使用するよう設定できます。

パラメーター

各エフェクト・タイプで使用できるパラメーターのリストは、P.170「エフェクト」を参照してください。

## page 6 - FX: B Edit

このページは、B エフェクト(通常はシーケンサー 1 のモジュレーション・エフェクト)をエディットするパラメーターを表示します。詳細は、上記の「page 5 - FX: A Edit」を参照してください。

## page 5 - FX: C Edit

このページは、Cエフェクトをエディットするパラメーターを表示します。“S2 FX Mode”パラメーターが CD に設定されているときにのみ、このページにアクセスできます。詳細は、上記の「page 5 - FX: A Edit」を参照してください。

Note: エフェクト C と D はリアルタイム(キーボード)トラックでも使用します。

## page 6 - FX: D Edit

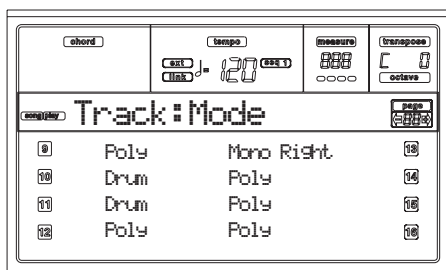
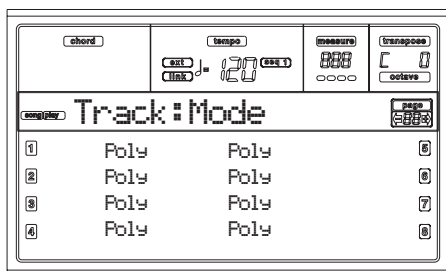
このページには、Dエフェクトをエディットするパラメーターが含まれています。“S2 FX Mode”パラメーターが CD に設定されているときにのみ、このページにアクセスできます。詳細は、上記の「page 5 - FX: A Edit」を参照してください。

Note: エフェクト C と D はリアルタイム(キーボード)トラックでも使用します。

## page 7 - Track: Mode

各ソング・トラックのポリフォニー・モードを設定するページです。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替わります。



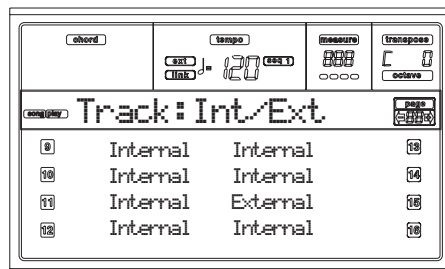
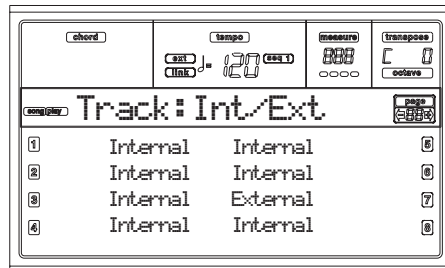
### パラメーター

- Drum** ドラム / パーカッション・トラックです。このトラックでは、マスター・トランスポーズ、オクターブ・トランスポーズの設定は無効となります。
- Poly** 同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニー設定のトラックです。
- Mono** 次のノートを押すと、前のノートの音が止むモノフォニー設定のトラックです。
- Mono Right** モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート(一番高域のノート)が優先されます。

## page 8 - Track: Int/Ext

各トラックの内部 / 外部ステータスを設定するページです。ソング・トラックで外部エクspanderをコントロールするときに便利です。

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替わります。



### パラメーター

- Internal** トラックは内蔵音源で生成されたサウンドを再生します。MIDI OUT 端子に接続されている外部機器の再生はしません。
- External** トラックは MIDI OUT 端子に接続した外部機器を再生します。内部サウンドを再生しないので、同時発音数を有効に利用できます。任意のトラックが “External” に設定されていると、そのトラックに割り当てられているプログラム名ではなく、送信されているコントロール・チェンジとプログラム・チェンジ・データが表示されます。以下の例では、CC#0 がコントロール・チェンジ 0(バンク・セレクト MSB)、CC#32 はコントロール・チェンジ 32(バンク・セレクト LSB)、PC はプログラム・チェンジです。

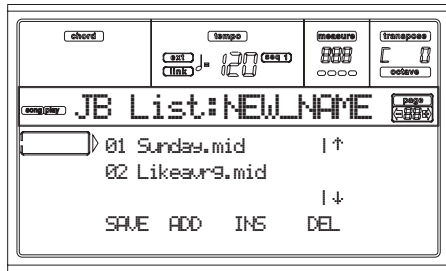
121- 3- 0  
| | |  
CC#0 CC#32 PC

### Both

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

## page 9 - JB List( ジュークボックス )

ジュークボックス機能は、キーをワンタッチするだけで最大 127 個までのソング・リストを再生します。ジュークボックス・ファイルは普通のソングと同じ要領で、Song Selection ページで選択します (P.68「ジュークボックス・ファイルの再生」参照)。



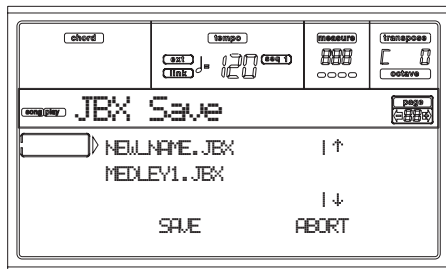
このページではジュークボックス・ファイルの作成、エディット、保存をします。ジュークボックス・ファイルがすでにシーケンサーに割り当てられている場合は、このページが表示されるとすぐにファイルをエディットできます。それ以外の場合は、NEW\_NAME.JBX という中身が空のファイルのページが表示されます。

既存のジュークボックス・ファイルがすでに選択されている状態でも、新規ファイルを作成するには、[ SHIFT ] 押しながら [ F4 ] ( DEL ) 押してから、[ ENTER ] 押して確定します (後述の「 DEL ( F4 押 ) 」を参照してください。)

このページで [ PLAY/STOP ] キーを押すと、ジュークボックスの再生が、現在選択されているソング (画面上の一行目にあるソング) から開始します。

## SAVE ( F1 押 )

[ F1 ] 押して、ディスクにジュークボックス・ファイルを保存します。JBX Save ページが表示され、ファイルをディスクに保存することができます。



Note: 拡張子 ".JBX" の付いたジュークボックス・ファイルの保存先は、リストにあるソングと同じフォルダになります。

以下の手順で新規ファイルを作成するか、既存のファイルを上書きします。

1. リストを保存したい ".JBX" ファイルを、画面の一行目に移動します。既存のファイルを上書きしたい場合は、そのファイルを選択します。NEW\_NAME.JBX の項目を選択して新規ファイルを作成します。

VOLUME/VALUE キー [ E ] [ F ] では上へスクロールし、[ G ] [ H ] では下へスクロールします。または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] 押または [ UP/ + ] 押でリストをスクロールします。

2. 新規ファイルを作成する場合、画面の一行目に NEW\_NAME.JBX の項目があるときは、VOLUME/VALUE キー [ A ] で、左右どちらかのキーを押します。選択した項目に名前をつけるよう、表示が出ます。

## NEW\_NAME

3. [ DOWN/ - ] または [ UP/ + ] 押でカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[ INSERT ] 押を押すとカーソル位置で文字が挿入され、[ DELETE ] 押を押すとカーソル位置の文字が削除されます。
4. 名前を付けたら、[ F2 ] (SAVE) キーを押して確定します。「Are you sure?( よろしいですか? )」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] 押を押して確定するか、[ EXIT ] 押で中止します。

## ADD ( F2 押 )

現在のリストの最後にソングを追加します。リストには最大 127 個のソングを追加できます。

Note: ジュークボックスのリストに入れられるのは、同じフォルダに入っているソングのみです。

## INS ( F3 押 )

カーソル位置 (つまり、画面上の一行目) でソングを挿入します。挿入したソングより後のソングの番号が順次繰り上がります。リストには最大 127 個のソングを追加できます。

Note: ジュークボックスのリストに入れられるのは、同じフォルダに入っているソングのみです。

## DEL ( F4 押 )

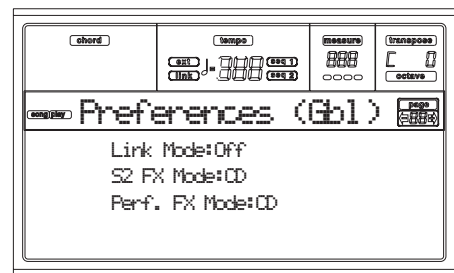
画面上の一行目にあるソングを削除します。

[ SHIFT ] 押を押しながら [ F4 ] 押を押すと、ジュークボックスのリスト全体が削除されます。「Are you sure?( よろしいですか? )」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] 押を押して確定するか、[ EXIT ] 押で中止します。[ SHIFT ]

ジュークボックス・ファイルの名前が「NEW\_NAME.JBX」に変わります。

## page 10 - Preferences ( Gbl )

一般的なパラメーターを設定するページです。



VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ D ] でパラメーターを選択します。

Note: これらの設定はグローバル・ファイルに保存されます。設定を変更後、[ WRITE ] 押を押してグローバルに保存します。Write Global ウィンドウが表示されます (P.66「WRITE ページ」参照)。

Note: 両方のシーケンサーを常に同時にスタートさせることができます。[ SHIFT ] 押を押しながら、SEQUENCER1 または 2 セクションの [ PLAY/STOP ] 押を押してください。

## Link Mode

▶ GBL

2 基の内蔵シーケンサーは、それぞれ異なるテンポ ( Off ) あるいは同じテンポ ( Link モード ) で再生できます。

Off シーケンサーのテンポがリンクされません。各シーケンサーが独自のテンポを使用します。



## Link Measure

2 基のシーケンサーのテンポがリンクされます。ソングに書き込まれたテンポ・データは無視されます。テンポは、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは [ UP/ + ]キーで調節します。

片方のシーケンサーを、その [ PLAY/STOP ]キーを押してスタートさせ、次にもう 1 基のシーケンサーの [ PLAY/STOP ]キーを押してもう片方のシーケンサーをスタートさせます。この場合、2 番目のシーケンサーは次の小節からスタートします。

## Link Beat

2 基のシーケンサーのテンポがリンクされます。ソングに書き込まれたテンポ・データは無視されます。テンポは、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは [ UP/ + ]キーで調節します。

片方のシーケンサーを、その [ PLAY/STOP ]キーを押してスタートさせ、次にもう 1 基のシーケンサーの [ PLAY/STOP ]キーを押してもう片方のシーケンサーをスタートさせます。この場合、2 番目のシーケンサーは次の拍子(ソングの拍子記号に従って、次の 4 分音符、または 8 分音符のビート)からスタートします。

## S2 FX Mode

▶ GBL

シーケンサー 2 のエフェクト・モードを選択します。4 つのエフェクトを使用したソングをロードすると、このパラメーターの設定とは関係なく 4 つのエフェクトすべてが使用されます。

AB A と B のエフェクトの組み合わせが使用されます。シーケンサー 2 はシーケンサー 1 と同じエフェクトを使用します。

CD C と D のエフェクトの組み合わせが使用されます。

Note: このパラメーターを CD に設定すると、シーケンサー 2 はリアルタイム(キーボード)トラックと同じエフェクトを使用するので、これらのエフェクトを変更するには、シーケンサー 2 のソングを選択するか、任意のパフォーマンスを選択してください(ただし、“Perf. FX Mode”パラメーターが Off のときは、以下をお読みください。)

## Perf. FX Mode

▶ GBL

パフォーマンスのエフェクト・モードを選択します。

Off パフォーマンスを選択する時、エフェクトは何も選択されません。

CD C と D のエフェクトの組み合わせがパフォーマンスで使用されます。

Note: このパラメーターと、“S2 FX Mode”パラメーターを CD に設定すると、シーケンサー 2 はリアルタイム(キーボード)トラックと同じエフェクトを使用するので、これらのエフェクトを変更するには、シーケンサー 2 のソングを選択するか、任意のパフォーマンスを選択してください。

## ソング・リストの保存

## フォルダ内のソング・リストの保存

1. [ SONG PLAY ]キーを押して Song Play モードに入ります。
2. VOLUME/VALUE キー [ A ] [ S1 ] で、左右どちらかのキーを押して、Load Song ページを表示させます。
3. [ F3 ] (OPEN)キーと [ F4 ] (CLOSE)キーでフロッピー・ディスク内のフォルダをブラウズします。
4. 希望のフォルダを画面の一行目に移動します。  
TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キー、[ UP/ + ]キー、VOLUME/VALUE キー [ E ] [ F ] [ G ] [ H ] を使用してください。
5. フォルダを選択したら、[ SHIFT ]キーを押しながら [ F2 ]キーを押します。
6. ディスク・ドライブに新しいフロッピー・ディスクを挿入するよう、ダイアログボックスが表示されます。ディスクを挿入し、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーを押して操作を中止します。

Note: このテキスト・ファイルには、“\*.mid” “\*.kar” “\*.jbx” という拡張子の付いたファイルのみが入っています(つまり、テンキーで選択できるファイルです。(P.64「番号の付いたソングの選択」参照)。フォルダや別のタイプのファイルは入りません。

このテキスト・ファイルを保存するときは、選択フォルダの名前がそのまま使われます。たとえば、「Dummy」という名前のフォルダがあれば、「Dummy.text」というファイルが生成されます。同じ名前のファイルがフロッピー・ディスク上にすでに存在している場合は、確認メッセージを出さずに上書きしてしまいます。ディスクのルート・ディレクトリに入っているすべての有効なファイルのリストが入ったファイルは、「Root.txt」というファイルを生成します。

リストにはソングが番号順に入っています。また、MS-DOS 形式(8.3)、リスト内のファイル合計数も入っています。

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

Warning: リストには 9999 個以上のファイルが入りますが、テンキーを使用してソングを選択するときは、0001 ~ 9999 の範囲外のソングは選択できませんのでご注意ください。

## ジュークボックス・ファイル内のソング・リストを保存する方法

1. [ SONG PLAY ] キーを押して Song Play モードに入ります。
2. VOLUME/VALUE キー[ A ] [ S1 ] で、左右どちらかのキーを押して、Load Song ページを表示させます。  
新規ジュークボックス・ファイルを作成する場合は、VOLUME/VALUE キー[ A ] の代わりに [ MENU ] キーを押し、ジュークボックスのページを選択して、手順 7 に進んでください。
3. [ F3 ] (OPEN) キーと [ F4 ] (CLOSE) キーでフロッピー・ディスク内のフォルダをブラウズします。
4. 希望のフォルダを画面の一行目に移動します。  
TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キー、[ UP/ + ] キー、または VOLUME/VALUE キー[ E ] [ F ] [ G ] [ H ] を使用してください。
5. 希望のジュークボックス・ファイルを選択したら、[ F2 ] (SELECT) キーを押します。
6. ジュークボックス・ファイルを選択したら、[ MENU ] キーを押し、ジュークボックスのページを選択します。
7. ジュークボックスのページで [ SHIFT ] キーを押しながら [ F2 ] キーを押してリストを保存します。
8. ディスク・ドライブに新しいフロッピー・ディスクを挿入するよう、ダイアログボックスが表示されます。ディスクを挿入し、[ ENTER ] キーを押して確定するか、[ EXIT ] キーを押して操作を中止します。

Note: このテキスト・ファイルを保存するときは、選択したジュークボックス・ファイルの名前がそのまま使われます。たとえば、「Dummy.jbx」という名前のジュークボックス・ファイルがあれば、「Dummy.text」というファイルが生成されます。新規の、名前の付いていないジュークボックス・ファイルは、「New\_name.txt」というファイルを生成します。同じ名前のファイルがフロッピー・ディスク上にすでに存在している場合は、確認メッセージを出さずに上書きしてしまいます。

リストにはソングが番号順に入っています。また、MS-DOS 形式 (8.3)、リスト内のファイル合計数も入っています。

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

## 12. Backing Sequence モード

Backing Sequence モードでは、スタイルと一緒にライブ演奏を録音できます。パネル上のキーやスライダーなどの機能は Style Play モードとほとんど同じですが、Backing Sequence モードでは実際に演奏している内容を録音します。録音したものは、リアルタイム・トラックとスタイル・トラックで構成された新しいソングとなります。

### トランスポート・コントロール

Backing Sequence モードでは SEQUENCER 1 セクションのトランスポート・キー( [PLAY/STOP] キー、[PAUSE] キーなど )を使用します。詳細は、P.12「[SEQUENCER 1/SEQUENCER 2] トランスポート・コントロール」を参照してください。

### Backing Sequence モード、Song モード、Song Play モード

Backing Sequence モードと Song モードは互いに連結していません。Backing Sequence モードに入ってソングを録音し、Song モードに切り替えて、ソングをエディットします。

どちらのモードでも同じシーケンサーとメモリー領域を使用するので、Backing Sequence モードで新しいソングを録音すると、Song モードですでにロードされていたソングは削除されます。

*Note:* ソングは RAM メモリーに入るので、電源を切ると消去されてしまいます。保存したいソングは電源を切る前に必ず保存してください。

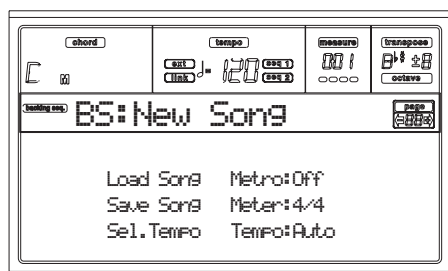
*Warning:* Backing Sequence モード、Song モード、Song Play モードは同一のシーケンサー(シーケンサー 1)を共有しているため、Song Play モードに切り替えると、ソングが削除されてしまいます。「Erase Song?(ソングを消去しますか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] キーを押して確定するとソングが消去されます。あるいは、[EXIT] キーを押して、Backing Sequence モードから切り替えずに、ソングが消去されないようにします。

### ソングの再生方法

Backing Sequence モードでも、スタンダード MIDI ファイルをロードして再生できます。

*Note:* Backing Sequence モードのメイン・ページ(バックキング・シーケンスの再生ページ)が表示されているとき、キーボード上での演奏はできません。

- Backing Sequence モードに入ります。  
BS(バックキング・シーケンスの再生)のメイン・ページが表示されます(P.77 参照)。



- VOLUME/VALUE キー[ B ]で、左右どちらかのキーを押して、ソングをロードします(P.78「Load Song ページ」参照)。

スタンダード MIDI ファイル(拡張子“.MID”または“.KAR”が付いたファイル)をロードできます。

- [PLAY/STOP] キーを押して再生を始めます。
- もう一度 [PLAY/STOP] キーを押すと、再生が止まります。ソングが最後まで再生されると自動的に再生も止まります。

### Realtime Recording モード

Backing Sequence モードでは、演奏したそのままをリアルタイムで新しいソングとして録音できます。リアルタイム(キーボード)・トラックはソング・トラック 1 ~ 4、パッドはソング・トラック 5 ~ 8、スタイル・トラックはソング・トラック 9 ~ 16 です。

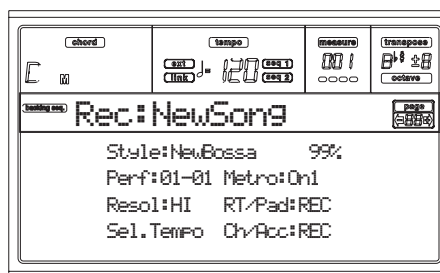
- Backing Sequence モードに入ります。
- [RECORD] キーを押します。

Realtime Recording モードか Chord/Acc Step Mode を選択する画面が表示されます。



- VOLUME/VALUE キー[ A ]で、左右どちらかのキーを押して、Realtime Recording モードを選択します。

リアルタイム・レコーディングの Rec ページが表示されます(P.79「Realtime Recording モードのページ」参照)。



- 最後に選択されていたスタイルがそのまま選択されます。これを使用したくない場合は、別のスタイルを選択します(P.20「スタイルの選択」参照)。
- 最後に選択されていたパフォーマンスまたは STS がそのまま選択されます。必要に応じて、別のパフォーマンスまたは STS を選択します(P.19「パフォーマンスの選択」および P.21「シングル・タッチ・セッティング(STS)の選択」参照)。
- バックキング・シーケンス・トラックのステータスを、VOLUME/VALUE キー[ G ] [RT] と [ H ] [Ch/Acc] で選択します。(RT はリアルタイム(キーボード) Ch/Acc はコード/伴奏、つまりスタイル・トラックです) 鍵盤上で演奏するすべてを録音し、なおかつ自動伴奏も録音するには、このステータスを REC のままにしてください(P.79「Realtime Recording モードのページ」参照)。

*Warning:* REC に設定したトラックにすでに入っているデータは、録音を開始した時点で自動的に削除されてしまいます。デー

タを削除したくないトラックは、ステータスを PLAY にしてください。たとえば、リアルタイム(キーボード)・トラックのパートと、すでにあるスタイル・トラックとを録音する場合、“Ch/Acc”パラメーターはPLAYに、“RT(リアルタイム・トラック)”パラメーターはRECに設定します。

7. 左側の[PLAY/STOP]キー(または[START/STOP]キー)を押して録音を始めます。カウント・ダウン(P.79「Metro (Metronome)」参照)の後で演奏を始めます。

ソロのイントロを演奏するか、スタイル・トラックで自動伴奏をスタートさせます。第1小節からスタイル演奏を入れたい場合は、カウント・ダウン中、コードを押さえ、カウント・ダウンが終わる直前に[START/STOP]キーを押します。これを行わないと、スタイルは、[START/STOP]キーを押した小節に続いて、第2小節から始まってしまいます。

スタイルに関連する任意のコントロール類を使用できるので、イントロ、エンディング、フィルなどで録音をスタートさせることもできます(詳細は、P.23「2. スタイルの演奏」参照)。

Note: Backing Sequence モードでは、[SYNCHRO]キー、[FADE IN/OUT]キー、[TAP TEMPO/RESET]キー、[ACC/SEQ VOLUME]スライダーの設定を記録することはできません。

8. キーボード上で自由に演奏します。[START/STOP]キーを押してスタイルを止めてもかまいません。録音中にスタイルを止めると、もう1度[START/STOP]キーを押した時点でスタイルが再開します。
9. 演奏が終わったら、左の[PLAY/STOP]キーを押します。[RECORD]キーのLEDが消灯し、Backing Sequence プレイページに戻ります(P.76「ソングの再生方法」参照)。録音されたソングは自動的にスタンダードMIDIファイル形式に変換されます。
10. この時点で、Song モードに入ってこのソングをエディット(P.83「Song モード」参照)したり、ディスクにソングを保存(P.78「BS: Save Song ページ」参照)できます。

Warning: 録音されたソングはRAM(ランダム・アクセス・メモリー)に入るため、本機の電源を切ったり、Backing Sequence モードやSong モードでもう1度Record モードに入ると、ソングは消去されてしまいます。保存しておきたいソングは、必ずディスクに保存してください。

## Chord/Acc Step モード

Backing Sequence モードのChord/Acc Step モードでは、ソングのスタイル(コード/伴奏)のパートを作成、エディットします。キーボード・プレーヤーでなくても簡単にコードを入力したり、Realtime Recording モード中に間違えたコード演奏やスタイル・コントロールの選択を直したりすることができます。

同じスタイルが同じ場所にある限り、Pa50のBacking Sequence モードで作成したソングのみ、エディットできます。Backing Sequence モードで作成したソングを保存する際はすべてのコード/伴奏データが保存され、後でロードしてChord/Acc Step モードでエディットできます。

以下の手順でChord/Acc Step モードに入り、エディットを行います。

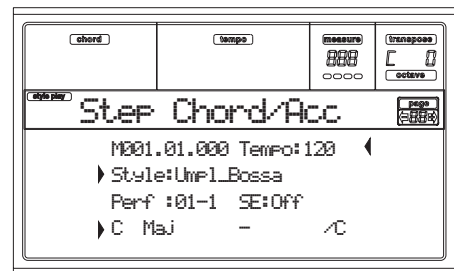
1. [B.SEQ]キーを押してBacking Sequence モードに入ります。
2. [RECORD]キーを押します。

Realtime Recording モードかChord/Acc Step Modeを選択する画面が表示されます。



3. VOLUME/VALUEキー[B]の左右どちらかのキーを押して、Chord/Acc Step Mode を選択しステップ・モードに入ります。

Step Chord/Acc ページが表示されます(P.80「Chord/Acc Step モードのページ」参照)。



4. “M(Measure)”パラメーターを選択し、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -]キーまたは[UP/ +]キーまたはVOLUME/VALUEキー[A]でソング内の別の位置をロケート(頭出し)します。あるいは、[<][>]キー、[<<][>>]キーで移動します。P.81「トランスポート・コントロール」を参照してください。

5. 現在位置で挿入、エディット、または削除したいパラメーターのタイプを選択します。

矢印▶がパラメーターの横に表示されている場合は、表示されているイベントが現在位置に挿入されていることを表します。

6. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -]キーまたは[UP/ +]キーで選択イベントを修正します。[DELETE]キーを押すと、そのイベントが削除されます。

矢印▶がパラメーターの横に表示されていない場合は、新しいイベントが挿入されます。

7. [RECORD]キーを押して、Chord/Acc Step モードを終了します。

8. [START/STOP]キーを押して、エディットの結果を聴いてみましょう。

これでよければ、このバックিং・シーケンスをディスクに保存します。

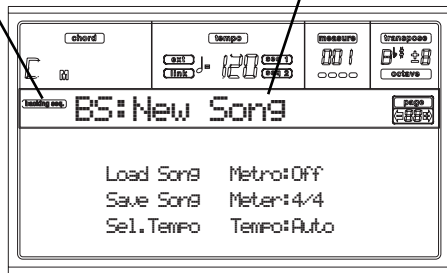
## メイン・ページ(バックিং・シーケンス再生)

Backing Sequence モードのメイン・ページです。

別の操作モードからこのページを表示させるには、[B.SEQ]キーを押します。

Note: このページが表示されているときは、キーボードでは演奏できません。

Backing Sequence モードのアイコン      ページ・ヘッダー



### Backing Sequence モードのアイコン (backing seq)

Backing Sequence モードのときは、このアイコンが表示されます。

ページ・ヘッダー

選択されているソングのタイトルを表示します。

### Load Song: VOLUME/VALUE キー [ B ]

ソング(スタンダード MIDI ファイル)を選択します。Song Selection ページが表示されるので、そこでソングを選択します(以下の「Load Song ページ」参照)。

### Save Song: VOLUME/VALUE キー [ C ]

録音したソングをスタンダード MIDI ファイルとして保存します。ファイルには自動的に ".MID" 拡張子が付きます。このキーを押すと、Save Song ページが表示されます( P.78「BS: Save Song ページ」参照)。

### Sel. Tempo (Select Tempo): VOLUME/VALUE キー [ D ]

このパラメーターを選択すると、TEMPO/VALUE セクションでテンポの選択ができるようになり、VALUE インジケーターが消灯します。

### Metro: VOLUME/VALUE キー [ F ]

再生時のメトロノームをオン/オフします。

### Meter: VOLUME/VALUE キー [ G ]

表示専用のパラメーターで、選択されたソングの拍子記号を表示します。

### Tempo: VOLUME/VALUE キー [ H ]

テンポ・チェンジの仕方を設定します。

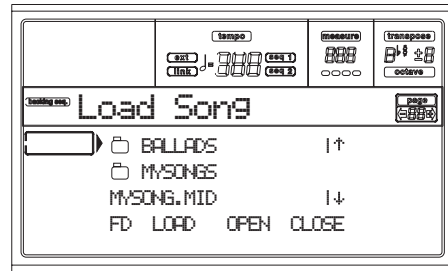
Man(Manual) カーソルが\* Sel. Tempo "パラメーターにあるとき、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは [ UP/ + ]キーでテンポを変更できます。ソングは、ここで設定したテンポを使って再生されます。

Auto      ソングを録音した時点で設定されていたテンポが使用されます。

## Load Song ページ


Backing Sequence モードのメイン・ページで [ PAGE + ]キーを押す、または VOLUME/VALUE キー [ B ](Load Song) で、左右どちらかのキーを押すと、このページが表示されます。

ソングを選択せずにメイン・ページに戻るには、[ EXIT ]キーを押します。



ファイル、フォルダ: VOLUME/VALUE キー [ A ]-[ C ]

選択したいファイル、またはフォルダを一行目に移動します。ファイルを選択するには、[ F2 ](SELECT)キーを押します。フォルダを開くには、[ F3 ](OPEN)キーを押します。

のマークはフォルダを意味します。

上へスクロール: VOLUME/VALUE キー [ F ] [ F ]

リストを上へスクロールします。[ SHIFT ]キーを押しながら左右どちらかのキーを押すと、1 つ前のアルファベットのグループにジャンプします。

下へスクロール: VOLUME/VALUE キー [ G ] [ H ]

リストを下へスクロールします。[ SHIFT ]キーを押しながら左右どちらかのキーを押すと、次のアルファベットのグループにジャンプします。

上下のスクロール: TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは [ UP/ + ]キー  
TEMPO/VALUE セクションのコントロール類でリストを上下にスクロールします。


FD:[ F1 ]キー

フロッピー・ディスク・ドライブのフロッピーを入れ替えた後、[ F1 ]キーを押します。新しいフロッピー・ディスクが読み込まれ、画面上のファイル・リストが更新されます。

LOAD:[ F2 ]キー

画面一行目のソングを選択します。

OPEN:[ F3 ]キー

選択されているフォルダ(  マークの付いた名前)を開きます。

CLOSE:[ F4 ]キー

現在のフォルダを閉じ、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

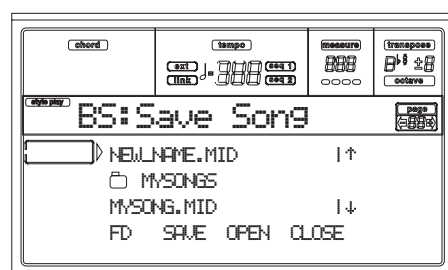
## BS: Save Song ページ

録音されたソングは RAM メモリーに入っているため、本機の電源を切ると消去されてしまいます。また、Record モードで上書きしたり、Song Play モードに切り替えると、削除されます。とっておきたいソングは、必ずディスクに保存してください。

1. Record モードのときは [ RECORD ]キーの LED が点灯し、シーケンサーを止め、[ RECORD ]キーを押してバックিং・シーケンス再生ページへ戻ります。

2. " Save Song "パラメーターを選択します。

BS: Save Song ページが表示されます。





- VOLUME/VALUE キー[ E ] [ F ] (上へスクロール または [ G ] [ H ] (下へスクロール) ) あるいは TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キーまたは [ UP/ + ] キーを使用して、ソングを保存する先のフォルダを画面の一行目に移動します。[ F3 ] (OPEN) キーを押すとフォルダが開き、[ F4 ] (CLOSE) キーを押すとフォルダが閉じます。
- 選択したフォルダでは、既存のファイルを上書きしてソングを保存するか、新しいファイルを作成して保存します。
  - 既存のファイルを上書きするには、まずそのファイルを画面の一行目に移動してください。
  - 新規ファイルを作成するには、「NEW\_NAME.MID」というファイル名を画面の一行目に移動してください。
- 「NEW\_NAME.MID」を選択した場合は、VOLUME/VALUE キー[ A ] で、左右どちらかのキーを押します。新しいファイルに名前をつけるよう、表示が出ます。

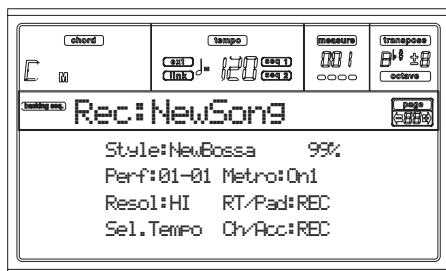
## NEW\_NAME.MID

[ DOWN/ - ] [ UP/ + ] キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[ INSERT ] キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[ DELETE ] キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。

- 新しい MIDI ファイルに名前を付けたら、[ F2 ] (SAVE) キーを押して確定します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] キーを押して確定するか、[ EXIT ] キーで中止します。

## Realtime Recording モードのページ

Backing Sequence モードで [ RECORD ] キーを押してから VOLUME/VALUE キー[ A ] で、左右どちらかのキーを押すと、Realtime Recording モードに入ります。[ RECORD ] キーの LED が点灯します。



### Style

このパラメーターは表示専用で、選択されているスタイルを表示します。スタイルが選択されていないと、ここは空欄になります。別のスタイルは、STYLE セクションで選択できます( P.20「スタイルの選択」参照 )。

### 0...99%

このパラメーターは表示専用で、メモリーに録音できる空き容量をパーセントで表示します。

### Perf (Performance) または STS

このパラメーターは表示専用で、選択されているパフォーマンスまたは STS (最後に選択した項目によります) を表示します。いずれも選択されていないと、ここは空欄になります。

別のパフォーマンスは、PROGRAM/PERFORMANCE セクションで選択できます( P.19「パフォーマンスの選択」参照 )。

現在のスタイル用として 4 種類の STS の中から 1 つを選択するには、[ F1 ] ~ [ F4 ] キーを使用します。

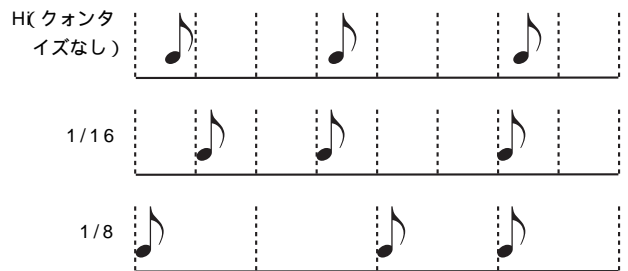
### Resol (Resolution)

録音時のクオンタイズの分解能を設定します。クオンタイズを利用すると、タイミングのエラーが修正できます。弾くタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム上の「グリッド」の一番近い軸に移動するので、演奏がタイミングよく聞こえます。

Hi クオンタイズを使用しません。

♪ (1/32)... ♪ (1/8)

グリッドの分解能を音楽上の値で設定します。たとえば、♪ (1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸へ移動します。♪ (1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/4 のグリッド軸へ移動します。



### Sel. Tempo (Select Tempo)

このパラメーターを選択すると、TEMPO/VALUE セクションでテンポの選択ができるようになり、VALUE インジケーターが消灯します。

### Metro (Metronome)

再生時のメトロノームの状態を設定します。

オフ カウント・ダウン時にのみ、メトロノームが聞こえます。

On1 録音中、メトロノームが再生されます。録音は 1 小節のカウント・ダウン後に始まります。- 1 小節の後にレコーディングを始めてください。

On2 録音中、メトロノームが再生されます。録音は 2 小節のカウント・ダウン後に始まります。- 2 小節の後にレコーディングを始めてください。

### RT/Pad

#### Ch/Acc

録音時のトラック・ステータスを設定します。

RT/Pad: このバックিং・シーケンス・トラックには 4 系統のリアルタイム(キーボード)・トラックと、4 系統のパッドが含まれています。

以下の表でもわかるように、ソング・トラック 1 ~ 8 となります。

RT/Pad トラック	ソング・トラック / チャンネル
UPPER 1	1
UPPER 2	2
UPPER 3	3
LOWER	4
PAD 1	5
PAD 2	6
PAD 3	7
PAD 4	8

Ch/Acc: このバックিং・シーケンス・トラックには認識されたコードも含むすべてのスタイル・トラックが含まれています。これはソング・トラック 9 ~ 16 となります。

- MUTE** このトラックはミュート状態です。このトラックがすでに録音されていても、他のバックিং・シーケンス・トラックを録音中はこのトラックのサウンドは聴こえません。
- PLAY** このトラックは再生状態です。録音データが入っている場合は、他のバックিং・シーケンス・トラックを録音中でもこのトラックのサウンドが聴こえます。
- REC** このトラックは録音状態です。このトラックにすでにあった録音データはすべて削除されます。

## Chord/Acc Step モードのページ

Backing Sequence モードで [RECORD] キーを押してから VOLUME/VALUE キー [B] で、左右どちらかのキーを押すと、Chord/Acc Step モードに入ります。[RECORD] キーの LED が点灯します。

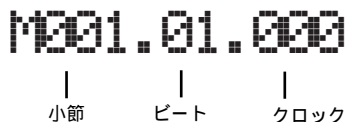


▶ (矢印)  
パラメーターの横に小さな矢印が表示されている場合は、そのパラメーターの値が現在位置で有効であることを示します。たとえば、現在位置が M003.01.000 で、コード・パラメーターの横に矢印が付いていると、“M003.01.000” の位置でコードが変わる、ということ。

### M (Measure)

これはロケーターです。ステップ・エディターの現在位置を表示します。同じソング内の別の位置に移動するには、このパラメーターを選択し、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは [UP/ +] キー、VOLUME/VALUE キー [A] または [ < ] [ > ] キーを使用します。([ << ] [ >> ] キーを押すと、前後の小節に移動します。これらのコントロール類の 1 つを使用すると、ロケーターが 1/8 (192 クロック) の単位で移動するか、次のイベントにジャンプします。

ロケーターの各桁は以下の意味を示しています。



- 小節: 小節番号を表示します。
- ビート: 拍子記号に従った拍の頭の位置を表示します。(例: 4 分の 3 拍子では、各 8 分音符の位置となります。)
- クロック: シーケンサーの最小分解能です。本機の内蔵シーケンサーの分解能は、4 分音符につき 384 クロックです。

- [INSERT] キー  
“M” パラメーターを選択して [INSERT] キーを押すと、現在位置から小節が 1 つ挿入されます。現在の小節内にあった Chord/Acc のイベントはすべて、次の小節にずれます。Mxxx.xx.000 の位置にあるイベント (つまり、拍子記号やスタイル変化など、小節のちょうど先頭にあるイベント) は移動しません。

- [DELETE] キー  
“M” パラメーターを選択して [DELETE] キーを押すと、現在の小節が削除されます。次の小節内にある Chord/Acc のイベントはすべて、現在の小節に移動します。

- [SHIFT] キー + [DELETE] キー  
“M” パラメーターを選択して [SHIFT] キーを押しながら [DELETE] キーを押すと、現在位置からソングの最後までスタイル・トラックにあるすべてのイベントが削除されます。スタイル・トラック内にあるすべてのイベントを削除するには、“M001.01.000” の位置に戻り、[SHIFT] キーを押しながら [DELETE] キーを押します。

*Note:* 一番先頭のクロック上 (M001.01.000) にあるすべてのイベント (スタイル、テンポ、コード、スタイル・エレメントの設定) は削除できません。

### Tempo

テンポ・チェンジを設定するパラメーターです。現在位置にテンポ・チェンジを挿入するには、このパラメーターを選択し、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは [UP/ +] キーで値を変更します。

- [DELETE] キー  
“Tempo” パラメーターを選択し、そのパラメーターの横に矢印 ▶ が表示されているとき (つまり、現在位置でテンポ・チェンジ・イベントが選択されていることを示します) [DELETE] キーを押すと、現在位置でのテンポ・チェンジが削除されます。

*Note:* 矢印が表示されていない場合は、現在位置でそのイベントは選択されていないので、削除されることはありません。

- [SHIFT] キー + [DELETE] キー  
“Tempo” パラメーターを選択して [SHIFT] キーを押しながら [DELETE] キーを押すと、現在位置からソングの最後までテンポ・チェンジ・イベントがすべて削除されます。ソング内にあるすべてのテンポ・チェンジ・イベントを削除するには、“M001.01.000” の位置に戻り、[SHIFT] キーを押しながら [DELETE] キーを押します。

*Note:* 一番先頭のクロック上 (M001.01.000) にあるすべてのイベント (パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、スタイル・エレメントの設定) は削除できません。

### Style

最後に選択されたスタイルです。現在位置でスタイルの変更を挿入するには、STYLE セクションのキーを使用して通常通りスタイルを選択します。

*Note:* 小節の先頭以降 (つまり、Mxxx.01.000 以外の位置) に挿入されたスタイル・チェンジは、後続の小節に対しても有効です。たとえば、スタイル・チェンジ・イベントを M004.03.000 に挿入する

と、指定スタイルが M005.01.000 で選択されます。(これは Style Play モードと同様です。)

Note: スタイル・チェンジを挿入するときは、同じ位置にテンポ・チェンジも挿入するといいたいでしょう。スタイル・チェンジだけでは、スタイルのテンポを自動的に挿入しないからです。

[ DELETE ]キー

“ Style ”パラメーターを選択し、そのパラメーターの横に矢印 ▶ が表示されているとき(つまり、現在位置でスタイル・チェンジ・イベントが選択されていることを示します) [ DELETE ]キーを押すと、現在位置でのスタイル・チェンジが削除されます。

Note: 矢印が表示されていない場合は、現在位置でそのイベントは選択されていないので、削除されることはありません。

[ SHIFT ]キー + [ DELETE ]キー

“ Style ”パラメーターを選択して [ SHIFT ]キーを押しながら [ DELETE ]キーを押すと、現在位置からソングの最後までスタイル・チェンジ・イベントがすべて削除されます。

ソング内にあるすべてのスタイル・チェンジ・イベントを削除するには、“ M001.01.000 ”の位置に戻り、[ SHIFT ]キーを押しながら [ DELETE ]キーを押します。

Note: 一番先頭のクロック上 ( M001.01.000 )にあるすべてのイベント(パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、スタイル・エレメントの設定)は削除できません。

### Perf (Performance)

最後に選択されたパフォーマンスです。パフォーマンスを選択すると、パフォーマンスに記録されているスタイルが呼び出されます。現在位置でパフォーマンスの変更を挿入するには、PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーを使用して通常通りパフォーマンスを選択します。

Note: Chord/Acc Step モードに入ると、[ STYLE CHANGE ]キーの LED が点灯します。これは、パフォーマンスを選択すると、そのパフォーマンスに記録されているスタイルも自動選択されたことを示しています。

[ SINGLE TOUCH ]キーおよび SINGLE TOUCH SETTING セクションのキーは自動的に無効となります。Chord/Acc Step モードではリアルタイム(キーボード)トラックを変更できないからです。

[ DELETE ]キー

“ Perf ”パラメーターを選択し、そのパラメーターの横に矢印 ▶ が表示されているとき(つまり、現在位置でパフォーマンス・チェンジ・イベントが選択されていることを示します) [ DELETE ]キーを押すと、現在位置でのパフォーマンス・チェンジが削除されます。

Note: 矢印が表示されていない場合は、現在位置でそのイベントは選択されていないので、削除されることはありません。

[ SHIFT ]キー + [ DELETE ]キー

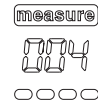
“ Perf ”パラメーターを選択して [ SHIFT ]キーを押しながら [ DELETE ]キーを押すと、現在位置からソングの最後までパフォーマンス・チェンジ・イベントがすべて削除されます。

ソング内にあるすべてのパフォーマンス・チェンジ・イベントを削除するには、“ M001.01.000 ”の位置に戻り、[ SHIFT ]キーを押しながら [ DELETE ]キーを押します。

Note: 一番先頭のクロック上 ( M001.01.000 )にあるすべてのイベント(パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、スタイル・エレメントの設定)は削除できません。

### SE (Style Element)

スタイル・エレメント(バリエーション、フィル、イントロ、エンディング)です。選択されているスタイル・エレメントの長さが画面最上段の小節カウンターに常に表示されます。



この表示で、次のスタイル・エレメント・チェンジを入れる場所がわかります。たとえば、4小節の長さのイントロ・イベントを挿入する場合、このイベントの後に空の4小節を挿入し、イントロの最後、つまり空の4小節目の先頭にバリエーション・イベントを挿入します。

Off にすると選択位置で伴奏が再生されません。リアルタイム・トラックでのみ再生されます。

Hint: スタイル・エレメントの「 Off 」イベントを、ソングの終わりで自動伴奏が停止すべきところに挿入するとよいでしょう。

コード

VOLUME/VALUE キー [ D ]でコードの行を選択します。[ F1 ]~ [ F4 ]キーでエディットしたいコードの部分を選択します。



TEMPO/VALUE セクションのダイヤル [ DOWN/ - ]キーまたは [ UP/ + ]キーで選択パラメーターを変更します。コードを実際に弾くと、そのコードが認識されます。コード認識中は、[ BASS INVERSION ]キーの設定がコード認識に影響します。

「 No chord (コードがありません) 」という表示は、現在位置で(ドラムとパーカッションのトラック以外の)伴奏が再生されないということです。「 No chord 」を選択するには、[ F1 ]キーを押してコード表示のコード名の部分を選択し、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル [ DOWN/ - ]キーまたは [ UP/ + ]キーで一番最後の選択肢 ( C...B, Off )を選択します。

Note: コードを変更しても、LOWER トラックは自動的に変更されないで、ご注意ください。

### トランスポート・コントロール

Chord/Acc Step モードでは、パネル上の様々なキーやコントロール類を使ってエディット作業ができます。

[ << ] [ >> ] キー ( 早戻し / 早送り )

前後の小節に移動します。“ M(Measure) ”パラメーターが選択されていないなくても、有効です。

[ < ] [ > ] キー ( 前のステップ / 次のステップ )

前後のステップに移動します( 1/8 または 1/2 クロック )。イベントが前のステップまたは次のステップの前にあると、ロケーターはそのイベントで停止します。たとえば、現在位置が M001.01.000 で、M001.01.192 より前に何もイベントがないと、[ > ]キーを押すと M001.01.192 の位置に移動します。イベントが M001.01.010 にある場合、[ > ]キーを押すと M001.01.010 の位置で止まります。

“ M(Measure) ”パラメーターが選択されていないなくても、有効です。

**[SHIFT]** **[SHIFT]** キー + **[ < ]** / **[ > ]** キー (前のイベント / 次のイベント)  
[SHIFT] キーを押しながら **[ < ]** / **[ > ]** キーを押すと、前のイベントまたは次のイベントに移動します。

### ソング全体の削除

ソング全体を削除するには、[SHIFT] キーを押しながら [DELETE] キーを押します。以下の手順で削除します。

1. Backing Sequence モードに入ります。  
メイン・ページが表示されていることを確認してください。すでに Record モードに入っている場合は、バックিং・シーケンスの再生ページに戻ってください。
2. [SHIFT] キーを押しながら [DELETE] キーを押します。
3. 「Delete Song (ソングを削除しますか?)」というメッセージが表示されます。[ENTER] キーを押して確定するか、[EXIT] キーを押して操作を中止します。

## 13. Song モード

Song モードは機能をフルに装備した内蔵シーケンサーで、ソングの作成、エディットを行います。また、外部シーケンサーや本機の Song モード、Backing Sequence モードで作成したスタンダード MIDI ファイルの初期パラメーターもエディットできます。

エディットしたソングはスタンダード MIDI ファイル(“.MID”ファイル)として保存し、Song Play モード、Backing Sequence モード、あるいは Song モードで再生できます。

ソングの実践的なエディット例は、P.26「5. ソングのエディット」を参照してください。

### トランスポート・コントロール

Song モードでは SEQUENCER 1 セクションのトランスポート・コントロールでソングの再生をコントロールします。詳細は、P.12「[ SEQUENCER 1/SEQUENCER 2 ]トランスポート・コントロール」を参照してください。

### マスター・ボリュームとシーケンサー・ボリューム

[ MASTER VOLUME ]スライダーと[ ACC/SEQ VOLUME ]スライダーで音量を設定します。P.65「マスター・ボリューム、シーケンサー・ボリューム、バランス」を参照してください。

[ BALANCE ]スライダーを中央の位置(または左)に動かすと、シーケンサーは最大音量になります(Song モードではシーケンサー1を使用します)。

### ソングとスタンダード MIDI ファイル形式

本機のソング形式はスタンダード MIDI ファイルです。P.64「ソングとスタンダード MIDI ファイル形式」を参照してください。

ソングを SMF として保存する際、空の小節がソングの先頭に自動的に挿入されます。この小節には、ソングの様々な初期パラメーターが入っています。

SMF をロードすると、この空の小節は自動的に削除されます。

### 簡単なトラック削除

ソングの Record モードのメイン・ページが表示されており、画面にソング・トラックが表示されているときは、[ DELETE ]キーを押しながら、削除したいトラックに対応する VOLUME/VALUE キー[ A ]~[ H ]の左右どちらかのキーを押します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ]キーを押してトラックを削除するか、[ EXIT ]キーで操作を中止します。

### ソング全体の削除

メイン・ページで [ SHIFT ]キー + [ DELETE ]キーを押すとソング全体が削除されます。

1. Song モードに入ります。メイン・ページが表示されていることを確認してください。Recordモードの場合は、Playbackモードに戻ってください。
2. [ SHIFT ]キーを押しながら[ DELETE ]キーを押します。
3. 「Delete Song?(ソングを削除しますか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーを押して操作を中止します。

### メイン・ページ

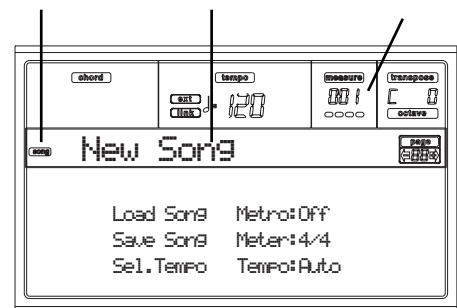
他の操作モードのときに [ SONG ]キーを押すと、このページが表示されます。

Note: Style Play モードから Song モードに切り替えると、そのソングのセットアップが自動選択され、各種トラック・パラメーターが変更されます。

メニュー・ページまたは Song Play モードのエディット・ページで [ EXIT/NO ]キーを押すと、このページが表示されます。

ソングのトラックを表示させるには、[ TRK.SELECT ]キーで、メイン・ページからトラック・ページに切り替えます。このキーを1度押すとトラック 1 ~ 8([ TRK.SELECT ]キーのLEDが点灯)が表示され、もう1度押すとトラック 9 ~ 16([ TRK.SELECT ]キーのLEDが点滅)が表示されます。さらにもう1度押すとメイン・ページに戻ります([ TRK.SELECT ]キーのLEDが消灯)。

Song モードのアイコン      ページ・ヘッダー      小節ナンバー



#### Song モードのアイコン (song)

Song モードのときはこのアイコンが表示されます。

#### ページ・ヘッダー

ヘッダーは現在選択されているソング名を表示します。

#### 小節ナンバー

選択されているソングの現在位置にある小節ナンバーを表示するカウンターです。

#### Load Song: VOLUME/VALUE キー[ B ]

ソング(スタンダード MIDI ファイル)を選択します。Song Selection ページが表示されるので、そこでソングを選択します(以下の「Load Song ページ」参照)。

#### Save Song: VOLUME/VALUE キー[ C ]

エディットしたソングをスタンダード MIDI ファイルとして保存します。このキーを押すと、Save Song ページが表示されます(P.85「Save Song ページ」参照)。

#### Sel. Tempo (Select Tempo): VOLUME/VALUE キー[ D ]

このパラメーターを選択すると、TEMPO/VALUE セクションでテンポの選択ができるようになり、VALUE インジケーターが消灯します。

Note: テンポが記録されるときは常に既存のデータを上書きします。

#### Metro: VOLUME/VALUE キー[ F ]

再生時のメトロノームをオン/オフします。

#### Meter: VOLUME/VALUE キー[ G ]

表示専用で、選択ソングの拍子記号を表示します。

#### Tempo: VOLUME/VALUE キー[ G ]

テンポ・チェンジの仕方を設定します。

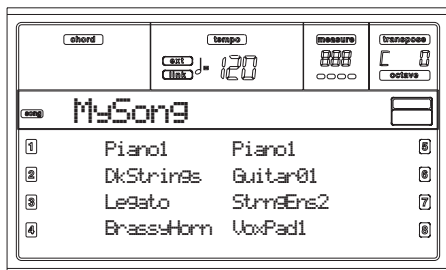


- Man(ual) カーソルが Sel. Tempo パラメーターにあるとき、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] 併ーまたは [ UP/ + ] 併ーでテンポを変更できます。ソングは、ここで設定したテンポを使って再生されます。
- Auto ソングを録音した時点で設定されていたテンポが使用されます。

## トラック 1 ~ 8 ページ

トラック 1 ~ 8 を表示、エディットするには、メイン・ページで [ TRK.SELECT ] 併ーを押します。[ TRK.SELECT ] 併ーの LED が点灯します。

ここで [ TRK.SELECT ] 併ーを 2 回押すと、メイン・ページに戻ります。



トラック 1 ~ 8: VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ]

トラック 1 ~ 8 に割り当てられているプログラム名です。対応するキーで、該当トラックの選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。

## トラック 9 ~ 16 ページ

トラック 9 ~ 16 を表示、エディットするには、トラック 1 ~ 8 ページで [ TRK.SELECT ] 併ーを 1 度押すか、メイン・ページで 2 度押します。[ TRK.SELECT ] 併ーの LED が点滅します。

ここで [ TRK.SELECT ] 併ーを 1 回押すと、メイン・ページに戻ります。



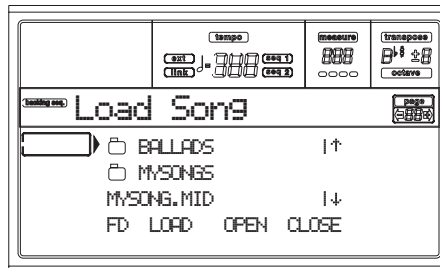
トラック 9 ~ 16: VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ H ]

トラック 9 ~ 16 に割り当てられているプログラム名です。対応するキーで、該当トラックの選択、ミュート設定 / 解除、音量調節を行います。

## Load Song ページ

メイン・ページのときに、[ PAGE + ] 併ー、または VOLUME/VALUE キー [ B ] (Load Song) で、左右どちらかのキーを押すと、このページが表示されます。

ソングを選択せずに Song モードのメイン・ページに戻るには、[ EXIT ] 併ーを押します。



ファイル、フォルダ: VOLUME/VALUE キー [ A ] ~ [ C ]

選択したいファイル、またはフォルダを一行目に移動します。ファイルを選択するには、[ F2 ] (LOAD) キーを押します。フォルダを開くには、[ F3 ] (OPEN) キーを押します。

☐ のマークはフォルダを意味します。

上へスクロール: VOLUME/VALUE キー [ E ] [ F ]

リストを上へスクロールします。

下へスクロール: VOLUME/VALUE キー [ G ] [ H ]

リストを下へスクロールします。

上下のスクロール: TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] 併ーまたは [ UP/ + ] 併ー  
TEMPO/VALUE セクションのコントロール類でリストを上下にスクロールします。

FD: [ F1 ] 併ー

フロッピー・ディスク・ドライブのフロッピーを入れ替えたら、[ F1 ] キーを押します。新しいフロッピー・ディスクが読み込まれ、画面上的ファイル・リストが更新されます。

LOAD: [ F2 ] 併ー

画面一行目のソングを選択します。

OPEN: [ F3 ] 併ー

選択されているフォルダ (☐ マークの付いた名前) を開きます。

CLOSE: [ F4 ] 併ー

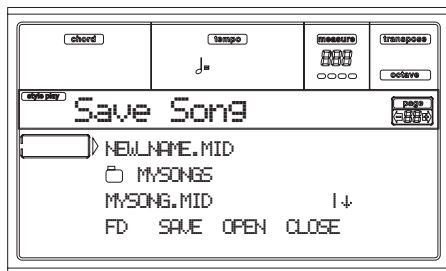
現在のフォルダを閉じ、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

## Save Song ページ

新規ソングまたはエディットされたソングは RAM メモリーに入っているため、本機の電源を切ると消去されてしまいます。また、Backing SequenceモードのRecordモードで上書きしたり、Song Playモードに切り替えても削除されます。大切なソングは必ずディスクに保存してください。ソングはスタンダード MIDI ファイル(SMF)形式で保存されます。

Note: ソングを SMF として保存する際、空の小節がソングの先頭に自動的に挿入されます。この小節には、ソングの様々な初期パラメーターが入っています。

1. エディット・ページが表示されている場合は、[ EXIT ] 押してメイン・ページに戻ります。
2. “ Save Song ”を選択します。  
Save Song ページが表示されます。



3. VOLUME/VALUE キー [ E ] [ F ] [ 上ヘスクロール ] または [ G ] [ H ] [ 下ヘスクロール ] あるいは TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] 押すまたは [ UP/ + ] 押すを使用して、ソングを保存する先のフォルダを画面の一行目に移動します。[ F3 ] (OPEN) キーを押すとフォルダが開き、[ F4 ] (CLOSE) キーを押すとフォルダが閉じます。
4. 選択したフォルダでは、既存の MIDI ファイル ( 拡張子 “.MID” が付いたファイル ) を上書きしてソングを保存するか、新しい MIDI ファイルを作成して保存します。
  - 既存の MIDI ファイルを上書きするには、まずそのファイルを画面の一行目に移動してください。
  - 新規 MIDI ファイルを作成するには、「NEW\_NAME.MID」という項目を画面の一行目に移動してください。
5. 「NEW\_NAME.MID」を選択した場合は、VOLUME/VALUE キー [ A ] で、左右どちらかのキーを押します。新しいファイルに名前をつけるよう、表示が出ます。

**NEW\_NAME.MID**

[ DOWN/ - ] [ UP/ + ] 押してカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[ INSERT ] 押すとカーソル位置で文字が挿入され、[ DELETE ] 押すとカーソル位置の文字が削除されます。

6. 新しい MIDI ファイルに名前を付いたら、[ F2 ] (SAVE) キーを押して確定します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] 押して確定するか、[ EXIT ] 押して中止します。

## ソングに保存されている PLAY/MUTE ステータス

ソングを保存すると、一緒に PLAY/MUTE ステータスも保存されます。このソングを Song Play モードで再生すると、保存されている PLAY/MUTE ステータスの設定がそのまま使用されます。

## ソングに保存されているマスター・トランスポーズ設定

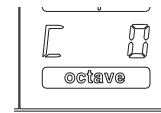
ソングを保存すると、一緒にマスター・トランスポーズの値も保存されます。この値はシステム・エクスクルーシブ・データとして保存されるため、このソングを Song Play モードで再生すると、その設定がそのまま使用されます。

Hint: “ Master Transpose ” はグローバル・パラメーターなので、標準とは違ったトランスポーズ設定のソングをロードすると、今度は独自のトランスポーズ・データが設定されていない別のソングをロードしたときに、予期せぬトランスポーズが生じることがあります。ソングをトランスポーズするには、エディット・トランスポーズ機能を使用してください。この機能にアクセスするには、[ MENU ] キーを押してから VOLUME/VALUE キー [ E ] で、左右どちらかのキーを押します ( P.95「page 18 - Edit: Transpose」参照 )。

また、各トラックのマスター・トランスポーズをロックして、不要なトランスポーズを避けることができます ( P.121「page 2 - Gbl: M. Transpose」参照 )。

一般的な規則として、ソングと一緒にリアルタイム・トラックもトランスポーズさせる必要があるときにのみ、マスター・トランスポーズ ( パネル上の TRANSPOSE [ # ] 押す ) を使用してください。ソングだけをトランスポーズさせたいときは、エディット・トランスポーズ機能 ( Song Edit モード ) を使用してください。

Note: マスター・トランスポーズの値は、画面右上に常に表示されません。



## リアルタイム・レコーディングの手順

以下の手順でリアルタイム・レコーディングをし、新しいソングを作成します。

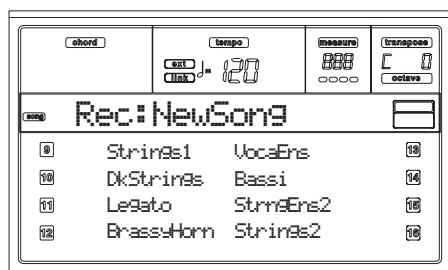
1. [ SONG ] キーを押して Song モードに入ります。
2. [ RECORD ] キーを押して Song Record モードに入ります。Song Record モードのメイン・ページが表示されるので、レコーディングの準備をします(詳細は、P.88「Song Record モードの Rec ページ」参照)。



3. “Rec”パラメーターが Overdub か Overwrite に設定されていることを確認します(P.88「Rec (Record mode)」参照)。
4. テンポを設定します。テンポの変更方法は 2 種類あります。
  - [ SHIFT ] キーを押しながら TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キーまたは [ UP/ + ] キーでテンポを変更します。
  - カーソルを Sel. Tempo ”パラメーターに移動し、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キーまたは [ UP/ + ] キーでテンポを変更します。
5. [ TRK.SELECT ] キーを押してソング・トラック 1 ~ 8 ページに切り替えます。



もう 1 度 [ TRK.SELECT ] キーを押すと、ソング・トラック 9 ~ 16 ページに切り替わります。



6. 必要に応じて、これらのページでも TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キーまたは [ UP/ + ] キーでテンポを調整します。
7. 各トラックに適切なプログラムを割り当てます。
8. 録音したいトラックを選択します。そのトラックのステータス・アイコンが点滅し始めます。

9. ステータス・アイコンが点滅中に [ PLAY/STOP ] キーを押してレコーディングを始めます。“Metro”パラメーターの設定によっては、実際にレコーディングが始まる前に、1 小節または 2 小節のカウント・ダウンが入ります。レコーディングが始まったら自由に演奏してください。

- オート・パンチ・レコーディングの場合は、指定したスタート・ポイントに達するとレコーディングが始まります。
- ペダル・パンチ・レコーディングの場合は、レコーディングを始めたいところでペダルを踏みます。レコーディングが終わったらペダルをもう 1 度踏みます。

Note: 中身が空のソングではパンチ・レコーディングは無効となります。少なくとも 1 つのトラックをまず録音しておくことが必要です。

10. レコーディングが終わったら、[ PLAY/STOP ] キーを押してシーケンサーを止めます。別のトラックを選択して録音を続け、曲全体をレコーディングします。

11. 新しいソングの録音が済んだら、[ RECORD ] キーを押して Record モードを終了します。ソングがメモリーに保存されます。

Warning: 本機の電源を切るとメモリー内のソングは消去されます。ソングを必ずディスクに保存してください。

Note: Record モードを終了すると、“Octave Transpose (オクターブ・トランスポーズ)”パラメーターも自動的に 0 にリセットされます。

12. 新しいソングをエディットします。[ MENU ] キーを押してメニューを表示させ、エディット・ページを選択します。

## ステップ・レコーディングの手順

ステップ・レコーディングは、各トラックに音符やコードを一つずつ入力して新しいソングを作成します。楽譜通りにレコーディングしたり、細部まで正確に再生したいとき、特にドラム、パーカッションのトラック作成に便利です。

1. Song モードのメイン・ページで [ RECORD ] キーを押して、Song Record モードに入ります。

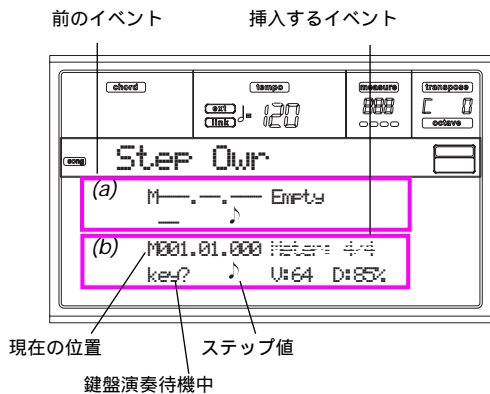
Song Record モードのメイン・ページが表示されます。



2. VOLUME/VALUE キー [ A ] で “Rec”パラメーターを選択します。VOLUME/VALUE キー [ A ]、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キーまたは [ UP/ + ] キーで、Step Dub(ステップ・オーバーダブ)または StepOw(ステップ・オーバーライト)を選択します。

- ステップ・オーバーダブは、既存のイベントにイベントを追加します。
- ステップ・オーバーライトは既存のイベントすべてを上書きします。

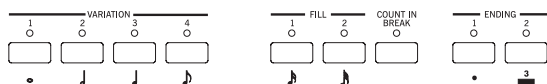
3. SEQUENCER1 セクションの [PLAY/STOP] 併押しキーを押してキーの LED を点灯させステップ・レコーディングのページ (Step Dub または Step Ovr ページ) を表示します (このページの各パラメーターの詳細は、P.89「ステップ・レコーディングのページ」参照)。



(a) セクション (最初の二行) は、一番最後に挿入されたイベントを表示します。(b) セクション (次の二行) は、現在エディット対象で挿入されるイベントを表示します。

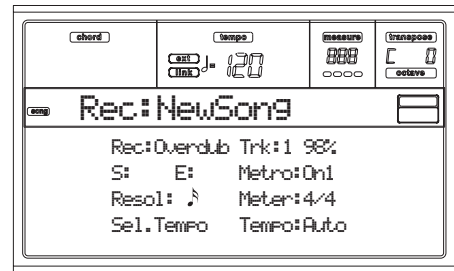
「空」のイベントは、イベントが何も挿入されていないソングの先頭を示します。これは Record モードに入ると自動的に挿入され、イベントが挿入されると削除されます。

4. (b) セクションの「Maaa.bb.ccc」パラメーターは現在位置を示します。これは、エディット中のノートが挿入される場所です。
- この位置にノートを挿入したくない場合は、手順 6 に従って休符を挿入してください。
  - 次の小節にジャンプするには、現在の小節内の残りのビートを休符で埋めて、[>>] 併押しキーを押します。
5. ステップ値を変更するには、パネル左下部にある各音符キーを使用します。



6. 現在位置に音符、休符、または和音を挿入します。
- 音符を1つだけ挿入するには、鍵盤上でその鍵盤を押します。ステップの長さが挿入された音符の長さになります。このノートのペロシティと相対的な長さを変更するには、「V (Velocity)」パラメーターと「D (Duration)」パラメーターをエディットします。「V (Velocity)」および P.89「D (Duration)」を参照してください。
  - 休符を挿入するには、[REST] 併押しキーを押します。ステップ値が休符の長さになります。
  - 挿入するノートを1つ前のノートとタイでつなぐには、[TIE] 併押しキーを押します。ノートが挿入され、1つ前の同じ音名のノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。
  - 和音や二重音を挿入するには、下記の「和音、二重音の挿入」を参照してください。
7. 新しいイベントを挿入したら、[<] 併押しキーを押します。これによって、すでに挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう1度エディットできるようになります。

8. レコーディングが終わったら、SEQUENCER1 セクションの [PLAY/STOP] 併押しキーを押して、キーの LED を消灯させます。Song Record モードのメイン・ページが表示されます。



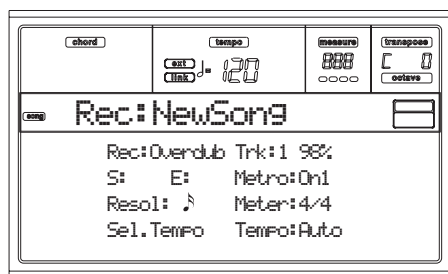
9. このメイン・ページで RECORD 併押しキーを押すと、Record モードが終了します。Song モードのメイン・ページで SEQUENCER1 セクションの [PLAY/STOP] 併押しキーを押してソングを試聴するか、「Save Song」コマンドを選択してソングをディスクに保存します。

### 和音、二重音の挿入

本機では、トラックにノートを1つずつ挿入しなければいけない、ということはありません。和音や二重音を挿入する方法はいくつかあります。詳細は、P.54「ステップ・レコーディング・モードでのコード、複数音の挿入」を参照してください。

## Song Record モードの Rec ページ

Song モードで [RECORD] 押すと、Song Record モードに入ります。Rec ページが表示されます。



### Rec (Record mode)

レコーディング・モードを選択するパラメーターです。

**Overdub** 新しく記録したイベントが既存のイベントに追加されます。

**Overwrite** 新しく記録したイベントが、既存のイベントを上書きします。

**Auto Punch** “ S (Start) ”パラメーターで設定した位置でレコーディングが自動的に始まり、“ E ”パラメーターで設定した位置でレコーディングが停止する、オート・パンチ・レコーディングです。

*Note:* 中身が空のソングではオート・パンチ・レコーディングは無効となります。少なくとも1つのトラックをまず録音しておく必要があります。

**PedalPunch** パンチ・イン / アウト機能に設定したペダルを踏むとレコーディングが始まり、ペダルをもう1度踏むとレコーディングが停止する、ペダル・パンチ・レコーディングです。

*Note:* 中身が空のソングではペダル・パンチ・レコーディングは無効となります。少なくとも1つのトラックをまず録音しておく必要があります。

**StepDub** ステップ・オーバーダブ・レコーディングです。イベントを1つずつ入力し、既存のイベントに加えていきます。

**StepOwr** ステップ・オーバーライト・レコーディングです。イベントを1つずつ入力し、既存のイベントすべてを上書きします。

### Trk (Track)

録音するトラックです。

1...16 16 トラックのうちの選択されている1つです。トラックは、トラック・ページで選択します(P.84「トラック 1 ~ 8 ページ」および「トラック 9 ~ 16 ページ」参照)。

### S/E (Start/End)

“ Rec ”パラメーターで Auto Punch を選択したときのみ使用できるパラメーターです。パンチ・イン / アウトするスタート / エンド・ポイントを設定します。

### Metro (Metronome)

録音中に聴こえるメトロノームです。

**Off** 録音中はメトロノームの音が聴こえません。ただし、録音開始前に、1 小節のカウント・ダウンが再生されます。

**On1** 録音中、メトロノームが再生されます。録音は 1 小節のカウント・ダウン後に始まります。

**On2** 録音中、メトロノームが再生されます。録音は 2 小節のカウント・ダウン後に始まります。

### Resol (Resolution)

録音時のクオンタイズの分解能を設定します。クオンタイズを利用すると、タイミングのエラーが修正できます。弾くタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム上の「グリッド」の一番近い軸に移動し、演奏が完全なタイミングで再生されます。

**Hi** クオンタイズを使用しません。

♩ (1/32)... ♩ (1/8)

グリッドの分解能を音楽上の値で設定します。たとえば、♩ (1/16) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/16 のグリッド軸へ移動します。♩ (1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸へ移動します。

クオンタイズ  
なし



1/16



1/8



### Meter

ソングの拍子記号を設定します。ソングが空のときのみ、つまりレコーディングを始める前のみエディットできます。曲の途中で拍子記号を変更するには、インサート・メジャー機能を使用します(P.97 参照)。

### Sel. Tempo (Select Tempo)

このパラメーターを選択すると、TEMPO/VALUE セクションでテンポの選択ができるようになります。

*Note:* 他のパラメーターが選択されているときでも [SHIFT] 押しながらダイヤルを回せば、いつでもテンポを変更できます。

*Note:* テンポを記録すると、すでにあったテンポのデータは削除されます。

### Tempo (Tempo mode)

テンポ・イベントを読み込む方法を設定します。

**Record** レコーディング中に行ったテンポ・チェンジはすべて、マスター・トラックに記録されます。

**Auto** 記録されているテンポ・イベントすべてが再生されます。新しいテンポ・イベントは記録されません。

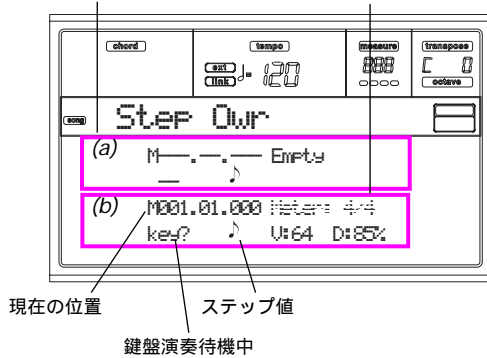
**Manual** 一番最後にマニュアルで (TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN] / - 押または [UP] / + 押) を使用して行ったテンポ設定が、現在のテンポ値となります。テンポ・チェンジは記録されません。実際のテンポよりもかなり遅いテンポでソングを録音したいときに便利です。



## ステップ・レコーディングのページ

Song Record モードのメイン・ページで「Rec」パラメーターを StepDub または StepOvr に設定し、SEQUENCER1 セクションで「PLAY/STOP」キーを押すと、ステップ・レコーディングのページが表示されます。

すでに挿入されているイベント      挿入するイベント



### (a) セクション

すでに挿入されているイベントを表示します。「<」キーを押すと、このイベントを削除してエディットすることができます。

### (b) セクション

挿入されるイベントを表示します。このセクション内の各項目については、以下のパラメーターをお読みください。

### M (Measure)

イベント(音符、休符、和音)を挿入する位置です。

### Meter

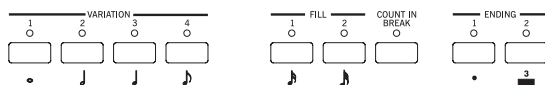
現在の小節の拍子記号で、表示専用です。拍子記号を変更するには、エディット・メニューのインサート機能を使用して新しい拍子記号の入った小節を挿入します(P.97「page 22 - Edit: Ins. Meas.」参照)。

### key?

鍵盤上でノートまたはコードを弾いて現在のステップにイベントを入力してください、というメッセージです。

### ステップ値

挿入するイベントの長さです。パネル上の左下部にある各音符キーを使用して、この値を設定します。



。...♪      ノート値

◁付点)      選択したノート値の 1.5 倍の長さになります。

3(3 連符)      選択したノートを 3 連符にします。

### V (Velocity)

ノートやコードを入力する前に、このパラメーターを設定してください。挿入するイベントがどれだけの強さで演奏されるか(ペロシティ値)を設定します。

KBD      鍵盤を選択します。ダイヤルを左いっぱいに戻すと、この設定になります。ノートを弾く強さが認識されて記録されます。

1...127      ペロシティ値を選択します。イベントがこのペロシティ値と一緒に挿入されるので、鍵盤上で実際に弾く強さには影響されません。

### D (Duration)

挿入したノートの相対的長さを設定します。ステップ値に対するパーセントで表します。

50%      スタッカート

80%      普通の奏法

100%      レガート

## ステップ・レコーディングで使用するキー

### [TIE] 併-

挿入するノートと 1 つ前のノートとをタイでつなぎます。

### [REST] 併-

休符を挿入します。

### 音符キー

ステップ値を選択します。

### SEQUENCER1 セクションの「START/STOP」併-

ステップ・レコーディングを終了します。

### [<] 併-(1 つ前のステップ)

挿入されているステップを削除して、1 つ前のステップにさかのぼります。

### [>>] 併-(早送り)

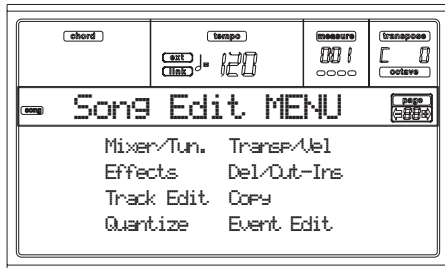
次の小節へ進み、そこまでは休符を挿入します。

## メニュー・ページ (Song Edit MENU)

Songモードの任意のページで[ MENU ]キーを押すと、Songモードのエディット・メニュー (Song Edit MENU) ページが表示されず。このメニューから、さまざまな Song モードのエディット・セクションに入ります。

メニュー・ページで VOLUME/VALUE キー[A]~[H]を使用してエディット・セクションを選択し、[ PAGE + ]キーを押してエディット・ページを選択するか、[ EXIT ]キーでメニューを終了します。

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



このメニューの項目が、各エディット・セクションのタイトルです。エディット・セクションにはそれぞれ複数のエディット・ページがあります。

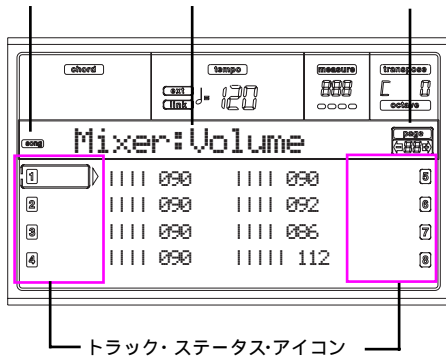
## エディット・ページの構成

メニュー・ページで任意のエディット・セクションを選択し、[ PAGE - ]キーまたは[ PAGE + ]キーで目的のページを表示させます。

[ EXIT ]キーを押すと、Songモードのメイン・ページに戻ります。

どのエディット・ページの構成も同じです。

Songモードのアイコン    ページ・ヘッダー    ページ・ナンバー



トラック・ステータス・アイコン

### Songモードのアイコン (song)

Songモードのときはこのアイコンが表示されます。

#### ページ・ヘッダー

ヘッダーには現在のエディット・ページのタイトルが表示されます。通常、ヘッダーは最初にそのセクション名 (例: Mixer:FX Send は Mixerセクションのページです) 続いて、そのページ名 (例: FX Send) が表示されます。



#### ページ・ナンバー

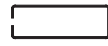
現在のページ番号を表示します。

## VOLUME/VALUE キー[A]~[H]

各キーの位置に対応する各ページのトラック、パラメーターを選択します。

### トラック・ステータス・アイコン

各トラックで表示されているアイコンによって、そのトラックのステータス (状態) がわかります。

 ▶ 選択されているトラックまたはパラメーターです。このアイコンが表示されているときは、その選択項目に対して様々なコマンドや機能を実行できます。

**1 16**    トラックが再生状態、またはすでに録音されています。

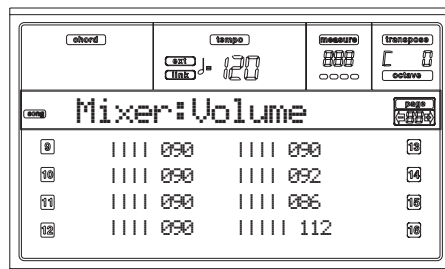
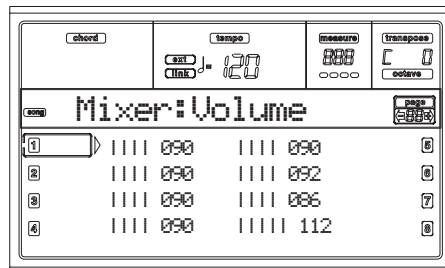
(アイコン無し) トラックがミュート状態、またはデータが入っていません。

## page 1 - Mixer: Volume

16系統のシーケンサー・トラックそれぞれの音量を調節するページです。画面上のトラック表示に対応する VOLUME/VALUE キー[A]~[H]で、左右のキーを同時に押すと、ミュート設定 / 解除ができます。

ミュートされたトラックは、別のソングを選択してもミュートされたままとります。

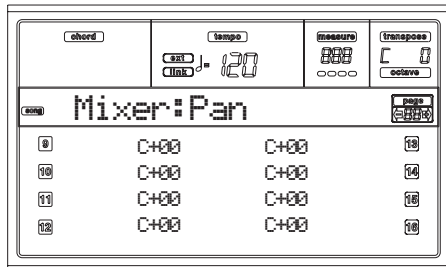
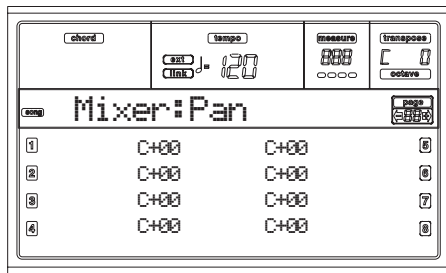
[ TRK.SELECT ]キーを押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替わります。



## page 2 - Mixer: Pan

各ソング・トラックのパン (ステレオ音像の位置) を設定するページです。

[ TRK.SELECT ]キーを押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替わります。



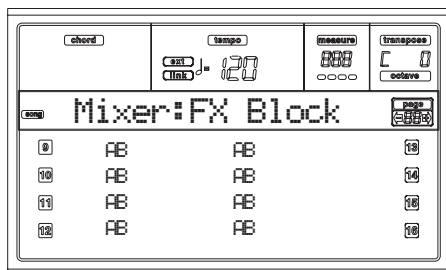
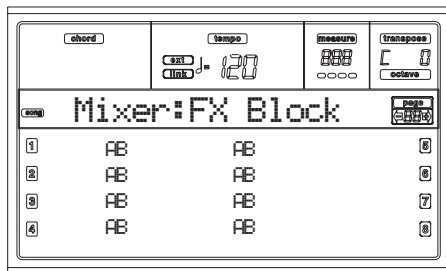
### Pan

- L - 64 左側に振り切ります。
- C + 00 中央に定位します。
- R + 63 右側に振り切ります。
- Off ダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)は出力されません。エフェクト信号だけがこのトラックで聴こえます。

## page 3 - Mixer: FX Block

ソング・トラックそれぞれに使用するエフェクト・プロセッサのペア(A BまたはC D)を選択するページです。

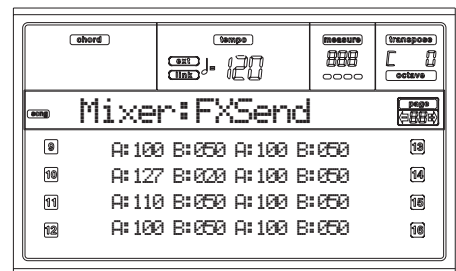
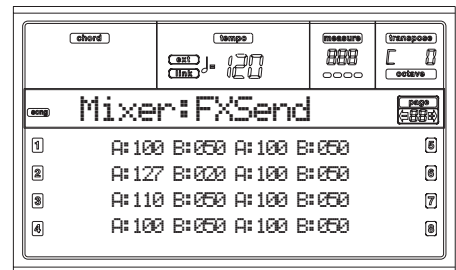
[TRK.SELECT] 押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替ります。



## page 4 - Mixer: FXSend (A B または C D)

内蔵エフェクト・プロセッサのペア(A と B、または C と D)に入るトラックのダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)のレベルを設定するページです。前のページ(「page 3 - Mixer: FX Block」参照)で、エフェクト・プロセッサのペアを選択します。

[TRK.SELECT] 押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替ります。



以下の手順でエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[A]-[H]でトラックを選択します。
2. [F1]-[F4] 押してそのトラックのパラメーターを選択します。
3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[DOWN/ -] 押すまたは UP/ + 押してパラメーター値を変更します。

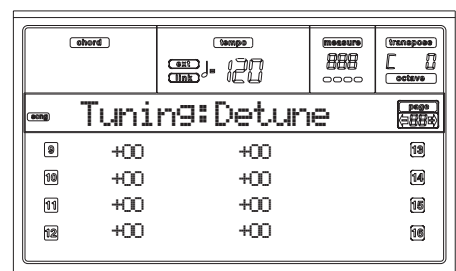
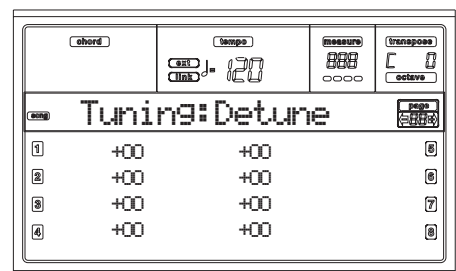
パラメーター

- 000 エフェクトはかかりません。エフェクトのかかっていないダイレクト信号が出力されます。
- 127 100%エフェクトがかかります。エフェクトのかかっていないダイレクト信号と、エフェクトのかかった信号が同じレベルで出力されます。

## page 5 - Tuning: Detune

各トラックのチューニングを微調整するページです。

[TRK.SELECT] 押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替ります。



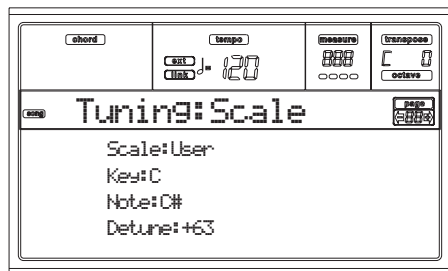
### Detune

ファイン・チューニングの値です。

- 64 ピッチが最低値になります。
- + 00 標準のチューニングです。
- + 63 ピッチが最高値になります

## page 6 - Tuning: Scale

ソング・トラックのスケール(音階)をプログラムするページです。



### Scale

ソング・トラックのスケールです。使用できるスケールのリストは、P.219「スケール(音階)」を参照してください。ここで選択したスケールを使用するかどうかの設定については、P.92「page 7 - Tuning: PB/Scale」を参照してください。

### Key

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

### Note

デチューンさせたいノートを指定します。ユーザー・スケール選択時のみ有効です。

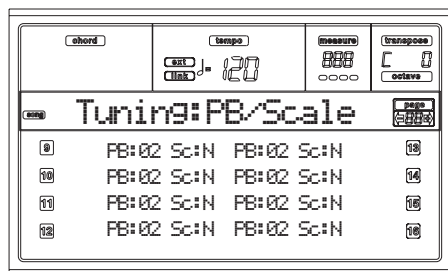
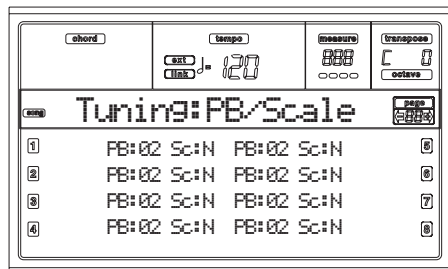
### Detune

標準の平均律チューニングに対してノートのチューニングをずらします。ユーザー・スケール選択時のみ有効です。

## page 7 - Tuning: PB/Scale

ソング・トラックのピッチ・ベンドの範囲を設定するページです。また、各トラックのスケールを使用するかどうかを設定します。

[TRK.SELECT] 併押しを押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替ります。



### PB (Pitch Bend)

各トラックのピッチ・ベンドの範囲を半音単位で表示します。

- 01...12 上下の最大ピッチ・ベンドの範囲(半音単位)を設定します。12 のとき ± 1 オクターブとなります。
- Off ピッチ・ベンドは生じません。

### Sc (Scale)

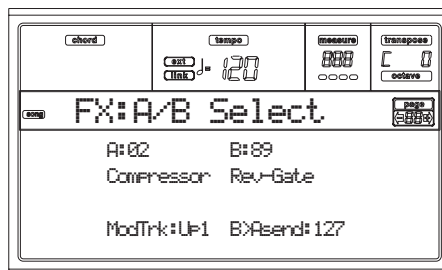
各トラックのスケールを設定します。スケールの選択については、P.92「page 6 - Tuning: Scale」参照してください。

- Y (Yes) 該当トラックは選択したスケールが使用されます。
- N (No) 該当トラックはグローバル・スケールが使用されません。

## page 8 - FX: A/B Select

A と B のエフェクトを選択するページです。通常、A エフェクトはリバーブ、B エフェクトはモジュレーション・エフェクトです。

スタンダード MIDI ファイルは通常 2 つのエフェクトのみ必要ですが、ソングに 4 つのエフェクトすべてを使用することもできます (P.91「page 3 - Mixer: FX Block」参照)。



Note: ソングを停止したり別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを止めてエフェクトを変更しソングを再スタートさせることもできます。そのソングのエフェクトが常に変更されるようにするには、ソングを保存してください。

### A, B

A と B のエフェクト・プロセッサに割り当てられているエフェクトです。通常、A はリバーブ、B はモジュレーション・エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)です。使用できるエフェクトのリストは、P.170「エフェクト」を参照してください。

### ModTrk (Modulation Track)

変化を与える MIDI メッセージの元となるトラックです。実際にコントローラーを操作して MIDI メッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

### B>Asend (B>A Send)

A エフェクトの入力へ送られる B エフェクト信号の量を設定します。

## page 9 - FX: C/D Select

C と D のエフェクトを選択するページです。通常、C はリバーブ、D はモジュレーション・エフェクトです。スタンダード MIDI ファイルは通常 2 つのエフェクトのみ必要ですが、ソングに 4 つのエフェクトすべてを使用することもできます (P.91「page 3 - Mixer: FX Block」参照)。



Note: ソングを停止したり別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを止めてエフェクトを変更しソングを再スタートさせることもできます。そのソングのエフェクトが常に変更されるようにするには、ソングを保存してください。

### C, D

CとDのエフェクト・プロセッサに割り当てられているエフェクトです。通常、Cはリバープ、Dはモジュレーション・エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)です。使用できるエフェクトのリストは、P.170「エフェクト」を参照してください。

### ModTrk (Modulation Track)

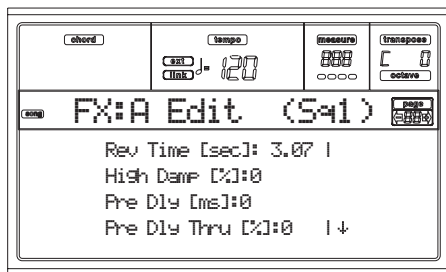
変化を与えるMIDIメッセージのソース・トラックです。実際にコントローラーを操作してMIDIメッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

### D>Csend (D>C Send)

Cエフェクトの入力へ送られるDエフェクト信号の量を設定します。

## page 10 - FX: A Edit (Sq1)

このページには、Aエフェクト(通常はリバープ)をエディットするパラメーターが含まれています。



VOLUME/VALUE キー[E]-[H]でパラメーターのリストをスクロールします。

VOLUME/VALUE キー[A]-[D]でパラメーターを選択、エディットします。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -]キーまたは[UP/ +]キーで選択パラメーターをエディットします。

Note: ソングを停止したり別のソングを選択すると、初期設定のエフェクトが選択されますが、ソングを止めてエフェクトを変更しソングを再スタートさせることもできます。そのソングのエフェクトが常に変更されるようにするには、ソングを保存してください。

### パラメーター

各エフェクト・タイプで使用できるパラメーターのリストは、P.170「エフェクト」を参照してください。

## page 11 - FX: B Edit (Sq1)

このページには、Bエフェクト(通常はモジュレーション・エフェクト)をエディットするパラメーターが含まれています。詳細は、上記の「page 10 - FX: A Edit (Sq1)」を参照してください。

## page 12 - FX: C Edit (Sq1)

このページには、Cエフェクトをエディットするパラメーターが含まれています。詳細は、上記の「page 10 - FX: A Edit (Sq1)」を参照してください。

## page 13 - FX: D Edit (Sq1)

このページには、Dエフェクトをエディットするパラメーターが含まれています。詳細は、上記の「page 10 - FX: A Edit (Sq1)」を参照してください。

## page 14 - Track: Easy Edit

各トラックに割り当てられているプログラムの主なパラメーターをエディットするページです。

Note: パラメーターの値はどれも、該当プログラムの値に対する相対値です。

選択トラックがDrumモードのときは、ドラムとパーカッションの各構成アイテムの音量を変更できます。(下記の「page 15 - Track: Mode」参照)

[TRK.SELECT]キーを押すたびに、ソング・トラック1~8とソング・トラック9~16が切り替ります。



以下の手順でパラメーターをエディットします。

1. VOLUME/VALUE キー[A]-[H]でトラックを選択します。
2. [F1]-[F4]キーでプログラムのパラメーターまたはその値を選択します。(ドラム/パーカッションのトラックについては、後述の「ドラム・トラック」の項をお読みください。)
3. TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -]キーまたは[UP/ +]キーでサウンドのパラメーターまたはその値を変更します。

### パラメーター

**Attack** アタック・タイム。サウンドの音量がゼロ(鍵盤を弾いた瞬間)から最大レベルに至るまでの時間を設定します。

**Decay** ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからリリースが開始するまでの時間を設定します。

**Release** リリース・タイム。サウンドの音量がサステイン(またはディケイ)状態からゼロまで下がる時間を設定します。弾いていた鍵盤を離すとリリースが始まります。



- Cutoff** フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス(明るさ)を設定します。
- Resonance** フィルター・レゾナンスを使用して、フィルターをかける周波数領域の幅を設定します。
- Vibrato Rate** ヴィブラートの速度。
- Vibrato Depth** ヴィブラートの強さ。
- Vibrato Delay** 音が鳴り始めてからヴィブラートがかかり始めるまでの時間を設定します。

### ドラム・トラック

トラックを Drum モードにすると(ドラム/パーカッション・トラックなど)ドラム/パーカッションの各構成アイテムの音量を調節できます。

- Kick V** キック・ドラムの音量
- Snare V** スネア・ドラムの音量
- Tom V** タムの音量
- HiHat V** ハイハットの音量
- CymbalV** ライド、クラッシュ、その他のシンバルの音量
- Percus1V** クラシック系パーカッション・セットの音量
- Percus2V** エスニック系パーカッション・セットの音量
- SFX V** スペシャル・エフェクトの音量

### リセット

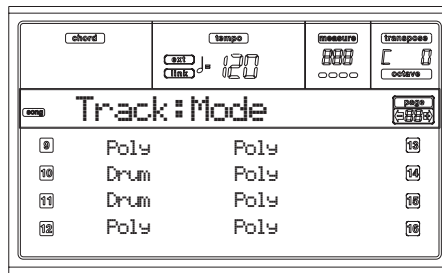
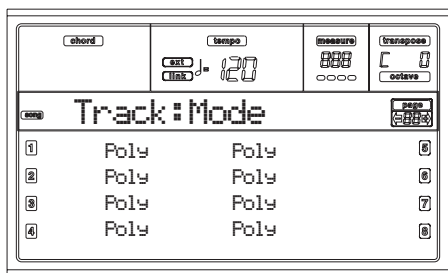
[ SHIFT ] 併- を押しながら、選択トラックに対応する VOLUME/VALUE キー-[ A ]-[ H ]で、左右どちらかのキーを押すと、パラメーターの値がリセットされます。このとき、以下の RESET ウィンドウが表示されます。



現在選択されているトラックをリセットするには、[ ENTER/YES ] キーを押します。[ SHIFT ] 併- を押しながら[ ENTER/YES ] キーを押すと、すべてのトラックがリセットされます。リセット操作を中止してパラメーター値をそのままにしたい場合は、[ EXIT/NO ] キーを押します。

### page 15 - Track: Mode

各トラックのポリフォニー・モードを設定するページです。  
[ TRK.SELECT ] 併- を押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替ります。

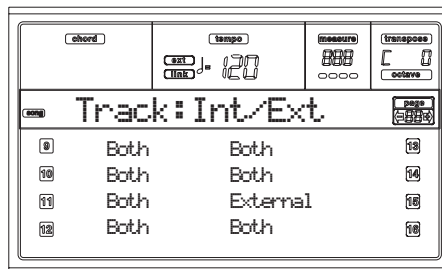
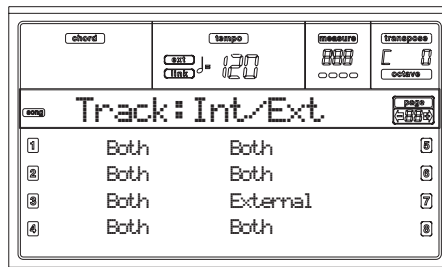


### パラメーター

- Drum** ドラム/パーカッション・トラックです。このトラックでは、マスター・トランスポーズ、オクターブ・トランスポーズの設定は無効となります。パーカッションの楽器の各アイテムについてそれぞれ異なる音量を設定できます(P.93「page 14 - Track: Easy Edit」参照)。
- Poly** 同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニー設定のトラックです。
- Mono** 次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニー設定のトラックです。
- Mono Right** モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート(一番高域のノート)が優先されます。

### page 16 - Track: Int/Ext

各トラックの内部/外部ステータスを設定するページです。外部エクスパンダーでソング・トラックを再生するときに便利です。  
[ TRK.SELECT ] キーを押すたびに、ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 が切り替ります。



### パラメーター

- Internal** トラックは内蔵音源で生成されたサウンドを再生します。MIDI OUT 端子に接続されている外部機器の再生はしません。
- Exnternal** トラックは MIDI OUT 端子に接続した外部機器を再生します。内蔵音源を再生しないので、同時発音数を有効に利用できます。任意のトラックが「External」に設定されていると、そのトラックに割り当てられているプログラム名ではなく、送信されているコントロール・チェンジとプログラム・チェンジ・データ

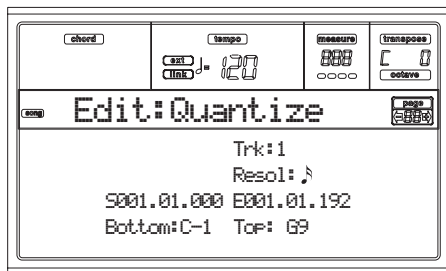
が表示されます。以下の例では、CC#0 がコントロール・チェンジ 0 (バンク・セレクト MSB)、CC#32 はコントロール・チェンジ 32 (バンク・セレクト LSB)、PC はプログラム・チェンジです。

121- 3- 0  
| | |  
CC#0 CC#32 PC

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

## page 17 - Edit: Quantize

レコーディング後リズムが正確でない部分を直すときに、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、[ ENTER ]キーを押して実行します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーで操作を中止します。

### Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

- All            すべてのトラックが選択されます。
- 1...16        選択したトラックです。

### Resol (Resolution)

レコーディング後の分解能を設定します。たとえば、♩ (1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。♪ (1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/4 のグリッド軸に移動します。



♪ (1/32)... ♩ (1/4)

グリッドの分解能を音符で指定します。値の後に " a " が付いていると、スイング無しになります。" b ~ f " が付いていると、スイングのクオンタイズになります。

### S/E (Start/End)

クオンタイズする範囲のスタート・ポイント (S) とエンド・ポイント (E) を設定します。

ソングの先頭から始まる 4 小節のシーケンスを選択したい場合は、「S」が 1.01.000、「E」が 5.01.000 になります。

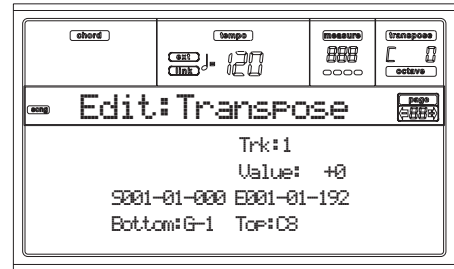
### Bottom/Top

クオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックのパーカッシブ・インストゥルメントを 1 つ選択できます。

Note: このパラメーターは、ドラム・トラックを選択したときにのみ設定できます。

## page 18 - Edit: Transpose

ソング、トラックまたはトラックの一部をトランスポーズします。



パラメーターを設定し、[ ENTER ]キーを押して実行します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーで操作を中止します。

### Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

- All            ドラム・トラック以外の、すべてのトラックが選択されます。
- 1...16        選択したトラックです。

### Value

トランスポーズ値を半音単位で設定します。

### S/E (Start/End)

トランスポーズする範囲のスタート・ポイント (S) とエンド・ポイント (E) を設定します。

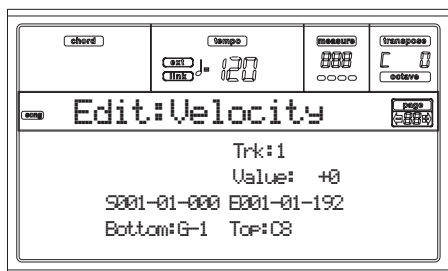
ソングの先頭から始まる 4 小節のシーケンスを選択したい場合は、「S」が 1.01.000、「E」が 5.01.000 になります。

### Bottom/Top

トランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックのパーカッシブ・インストゥルメントを 1 つ選択できます。

## page 19 - Edit Velocity

ノートのベロシティ値を調節するページです。



各種パラメーターを設定し、[ENTER] 押して実行します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] 押して確定するか、[EXIT] 押して操作を中止します。

### Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

- All すべてのトラックが選択されます。
- 1...16 選択されたトラックです。

### Value

ベロシティの変化値を設定します。

### S/E (Start/End)

変化の対象となる範囲のスタート・ポイント (S) とエンド・ポイント (E) を設定します。

ソングの先頭から始まる 4 小節のシーケンスを選択したい場合は、「S」が 1.01.000、「E」が 5.01.000 になります。

### Bottom/Top

変化の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックのパーカッシブ・インストゥルメントを 1 つ選択できます。

## page 20 - Edit: Delete

MIDI イベントをソングから削除するページです。



各種パラメーターを設定し、[ENTER] 押して実行します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] 押して確定するか、[EXIT] 押して操作を中止します。

### Trk (Track)

このパラメーターでトラックを選択します。

- All すべてのトラックが選択されます。
- 1...16 選択されたトラックです。
- Master マスター・トラックです。このトラックにはテンポ、スケール、エフェクトのイベントが記録されます。

### Ev (Event)

削除する MIDI イベントのタイプを設定します。

- All すべてのイベントを削除します。ただし、小節は削除されません。
- Note 選択された範囲内のノートをすべて削除します。
- Dup.Note だぶっているノートを削除します。同じ音程のノートが同じクロック上に 2 つ重なっている場合、ベロシティの低いノートのほうを削除します。
- A. Touch アフター・タッチ・イベントを削除します。
- P. Bend ピッチ・ベンド・イベントを削除します。
- PrChange プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、一緒にバンドルされているコントロール・チェンジ #0 (バンク・セレクト MSB) と #32 (バンク・セレクト LSB) は削除されません。
- C.Change すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます。(例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)
- CC00/32...CC127 1 つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2 つ 1 組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など) は MSB/LSB です。

### S/E (Start/End)

削除の対象となる範囲のスタート・ポイント (S) とエンド・ポイント (E) を設定します。

ソングの先頭から始まる 4 小節のシーケンスを選択したい場合は、「S」が 1.01.000、「E」が 5.01.000 になります。

### Bottom/Top

変化の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックのパーカッシブ・インストゥルメントを 1 つ選択できます。

Note: これらのパラメーターは、イベントのタイプ (Ev パラメーター) で All か Note を選択したときのみ設定できます。

## page 21 - Edit: Cut Meas.

ソングの小節をカットするページです。



「Start」パラメーター、「Length」パラメーターを設定してから [ENTER] 押すと、カットが実行されます。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] 押して確定するか、[EXIT] 押して操作を中止します。

### Start

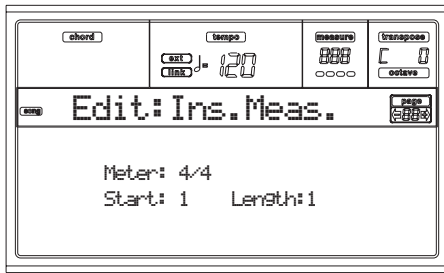
カットを開始する最初の小節です。

### Length

カットする小節の数です。

## page 22 - Edit: Ins. Meas.

ソングに小節を挿入するページです。この機能を使えば、異なる拍子記号(メーター)の入った小節を挿入できます。



“Meter”パラメーター、“Start”パラメーター、“Length”パラメーターを設定してから[ENTER]キーを押すと、機能が実行されます。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER]キーを押して確定するか、[EXIT]キーを押して操作を中止します。

Note: ここではソングの最後に小節を加えることはできません。その場合は、レコード機能がコピー機能を使用してください。

**Meter**

挿入する小節の拍子記号です。

**Start**

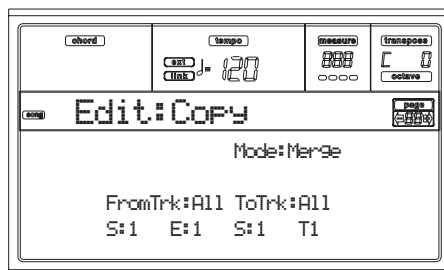
挿入する最初の小節です。

**Length**

挿入する小節の数です。

## page 23 - Edit: Copy

トラックやフレーズをコピーするページです。



各種パラメーターを設定し、[ENTER]キーを押して実行します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER]キーを押して確定するか、[EXIT]キーで操作を中止します。

Note: たくさんのイベントを同一クロック上にコピーすると、「Too many events(イベントが多すぎます!)」というメッセージが表示され、コピー機能は中止されます。

**Mode**

コピーモードを選択します。

Merge コピーしたデータがコピー先に追加されます。

Overwrite コピーしたデータがコピー先にすでにあったデータすべてを上書きします。

Warning: 削除されたデータは復元できませんので、十分ご注意ください。

**FromTrk (From Track)****ToTrk (To Track)**

コピー元とコピー先のトラックを選択します。

- All すべてのトラックをコピーします。これを選択すると、コピー先トラックは指定できません。
- 1...16 選択されたトラックを指定トラック先にコピーします。

**S/E**

左の S/E パラメーターはコピーする最初と最後の小節です。たとえば「S」を 1 に、「E」を 4 に設定すると、最初の 4 小節がコピーされます。

**S**

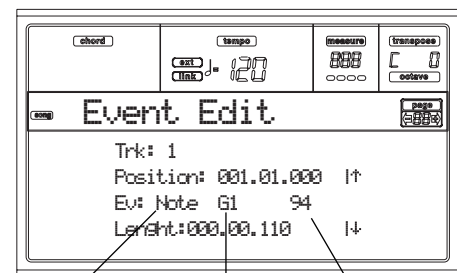
右の S パラメーターはコピー先の最初の小節です。

**T**

コピーを実行する回数です。

## page 24 - Event Edit

Song モードのメニューからこのページを表示させます。Event Edit ページでは、1 つのトラック内のイベントをエディットします。イベントをエディットする手順は、P.99「イベントのエディット手順」を参照してください。



イベントのタイプ 最初の値 次の値

**Trk (Track)**

エディット対象のトラックです。別のトラックを選択するには、VOLUME/VALUEキー[A]で、左右どちらかのキーを押して、Go to Track ウィンドウを開きます。

Go to Track: 1  
Enter=Ok Exit=Cancel

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -]キーまたは [UP/ +]キーでトラックを選択し、[ENTER]キーを押して確定するか、[EXIT]キーを押して操作を中止します。

1...16 ソングの普通のトラックの 1 つを選択します。普通のトラックとは、音符やコントローラなどの音楽データが入ったトラックです。

Master テンポや拍子記号の変化、スケールやトランスポーズのデータ、エフェクト・パラメーターの入った特殊なトラックです。

**Position**

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

- 「aaa」は小節の位置です。
- 「bb」はビートの位置です。
- 「ccc」はクロックの位置です。(1/4 ビート = 384 クロック)

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を移動します。

### Ev (Event)

画面に表示されているイベントのタイプと値です。選択イベントによっては、この値が変更する場合があります。このパラメーターは、トラックの最後に到達すると、「End Of Track(トラックのエンド)」マークを表示します(この表示はエディットできません)。

以下は、通常のトラック(1 ~ 16)に含まれているイベントです。

イベント	1 番目の値	2 番目の値
Note	ノート名	ベロシティ
Prog	プログラム・チェンジ・ナンバー	-
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジ値
Bend	バンド値	-
Aftt	モノ(チャンネル)アフタータッチ値	-
PAft	アフタータッチのかかるノート	ポリ・アフタータッチ値

以下は、マスター・トラックに含まれるイベントです。

イベント	1 番目の値	2 番目の値
Tempo	テンポ・チェンジ	-
Volume	マスター・ボリューム値	-
Meter	メーター・チェンジ(拍子記号の変化) <sup>(a)</sup>	-
Scale	プリセット・スケールの1つ	選択スケールのルート音
UScale (User Scale)	ユーザー・スケールの1つ	選択スケールのルート音
QT (Quarter Tone)	変更するノート	ノートの変更値 <sup>(b)</sup>
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	すべてのスケール・チェンジをリセット	-
FXType	4 基のエフェクト・プロセッサの1つ	エフェクト・ナンバー <sup>(c)</sup>
FXSend	フィードバック・センド(B>A または D>C)	フィードバック・センド・レベル

- (a) メーター・チェンジ(拍子記号の変化)はエディットや挿入ができません。拍子記号を変えるには、エディット・セクションのインサート機能を使用して、別の拍子記号の入った小節を挿入してください。その後で、既存のデータを、この挿入された小節にコピーしたり入力できます。
- (b) クォーター・トーン(1/4音)をエディットするには、1番目の値を選択し、変更したいスケールの音程を選択します。次に、2番目の値に移り選択ノートのチューニングを変えます。
- (c) エディット中に別のエフェクト・ナンバーを選択すると、初期設定がこのイベントに割り当てられます。

イベントのタイプを変更するには、VOLUME/VALUE キー[C]で“Ev”パラメーターの行を選択し、同じキーまたは TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[DOWN/ -]キーまたは UP/ +]キーで別のイベントのタイプを選択します。

イベントの値は、[F3][F4]キーで選択し、VOLUME/VALUE キー[G]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[DOWN/ -]キーまたは UP/ +]キーでエディットします。

### Length

選択されているノート・イベントの長さです。“Position”パラメーターと同じ形式で表します。

Note: 長さ 000.00.000 を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。このゼロの連なった値は比較的稀ですが、Backing Sequence モードで作成したソングのドラムまたはパーカッションのトラックで見かけることがあります。

### トランスポート・コントロールと操作/エディット・コントロール

#### VOLUME/VALUE キー[E][F][H]

1つ前のイベントにスクロール(E/F)したり、次のイベントにスクロール(H)するときを使用します。これらのキーは、画面上のスクロール方向を示す矢印に対応する位置にあります。

#### VOLUME/VALUE キー[G]

該当するパラメーター値の範囲を選択するときを使用します。

#### [F3][F4]キー

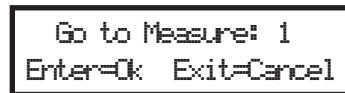
VOLUME/VALUE キー[G]でパラメーター値の範囲を選択した後、これらのファンクション・キーを使用して、エディット中のイベントの1番目の値と2番目の値をそれぞれ選択します。

#### SEQUENCER1 セクションの PLAY/STOP キー

[PLAY/STOP]キーを押して、エディット中のソングを試聴します。もう1度PLAY/STOP]キーを押すと、ソングが止まります。

#### [SHIFT]キー+[<<]または[>>]キー

[SHIFT]キーを押しながら[<<]または[>>]キーを押すと、Go to Measure ウィンドウが開きます。



TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[DOWN/ -]キーまたは [UP/ +]キーで小節を選択し、[ENTER]キーで確定するか、[EXIT]キーで操作を中止します。

#### [SHIFT]キー+[PAUSE]キー

シーケンサーが作動している間に、[SHIFT]キーを押しながら [PAUSE]キーを押すと、現在再生しているイベントが表示されます。これを「キャッチ・ロケーター機能」と呼びます。

#### [INSERT]キー

このキーを押すと、現在“Position”パラメーターに表示されている位置に、新しいイベントが挿入されます。初期値は、イベント・タイプ = Note、ピッチ = C4、ベロシティ = 100、長さ = 192 です。

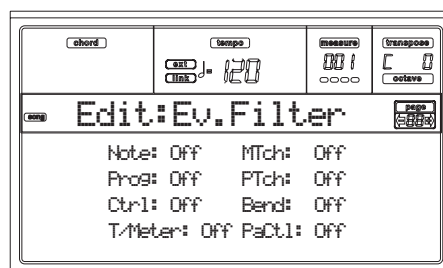
Note: 録音されていない空のソングに新しいイベントを挿入することはできません。イベントを挿入するには、まず空の小節を挿入します。このインサート機能を使用するには、[MENU]キーを押して、VOLUME/VALUE キー[F]で、左右どちらかのキーを押してから、[PAGE +]キーを2回押します。

#### [DELETE]キー

このキーを押すと、画面に表示されているイベントが削除されます。

### page 25 - Edit: Ev. Filter

Event Edit ページに表示されるイベントのタイプを選択できるページです。Event Edit ページで [PAGE +] キーを押すと、このページが表示されます。





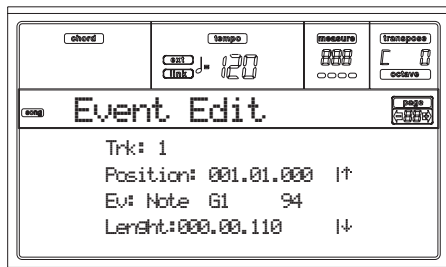
Event Edit ページに表示したくないイベント・タイプは、フィルターをオンにしてください。

Note	ノート
Prog	プログラム・チェンジの値
Ctrl	コントロール・チェンジ・イベント
T/Meter	テンポ・チェンジとメーター・チェンジ (マスター・トラックのみ)
Aftt	モノ (チャンネル) アフタータッチ・イベント
PAft	ポリ・アフタータッチ・イベント
Bend	ピッチ・ベンド・イベント
PaCtl	本機専用のコントロール (エフェクト設定、スケール設定など)。これらのコントロールはマスター・トラックに記録され、システム・エクスクルーシブデータとして保存されます。

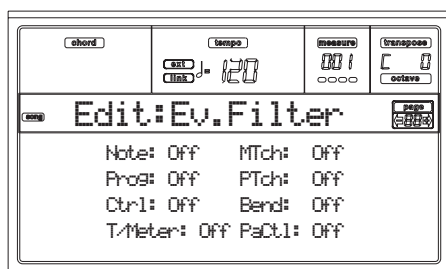
## イベントのエディット手順

Event Edit ページでは選択したトラックの各 MIDI イベントをエディットします。たとえば、ノートを変更したり、ノートを弾く強さ (ベロシティ) を変更したりします。以下はイベントの一般的なエディット手順です。

1. Song モードのメイン・ページでエディットしたいソングを選択します (P.83「メイン・ページ」参照)。ソングがすでにロードされていたり、ちょうど録音したところであれば、この手順は不要です。
2. [MENU] キーを押し、VOLUME/VALUE キー [A] ~ [H] で Event Edit セクションを選択します。Event Edit ページが表示されます (詳細は、P.97「page 24 - Event Edit」参照)。



3. SEQUENCER1 セクションの [PLAY/STOP] キーを押して、ソングを試聴します。もう 1 度 [PLAY/STOP] キーを押して止めます。
4. [PAGE +] キーを押して Edit: Ev. Filter ページを表示させ、画面に表示させたいイベント・タイプのフィルターをオフにします (詳細は、P.98「page 25 - Edit: Ev. Filter」参照)。

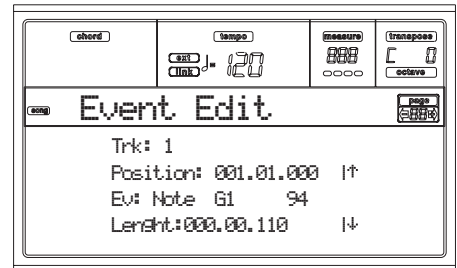


5. [PAGE -] キーを押して Event Edit ページに戻ります。
6. エディットしたいトラックを選択するには、まず VOLUME/VALUE キー [A] (Trk) を押します。Go To Track ウィンドウが表示されます。

Go to Track: 1  
Enter=Ok Exit=Cancel

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは [UP/ +] キーでトラックを選択し、[ENTER] キーを押して確定するか、[EXIT] キーを押して操作を中止します。

7. 選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。



イベントのタイプとその値については、P.97「page 24 - Event Edit」を参照してください。

8. VOLUME/VALUE キー [B] で 'Position' パラメーターの行を選択し、同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは [UP/ +] キーでイベントの位置を変更します。

Position: 001.01.001  
小節                      ビート                      クロック

9. VOLUME/VALUE キー [C] で 'Ev' パラメーターの行を選択します。同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは [UP/ +] キーでイベントのタイプを変更できます。VOLUME/VALUE キー [G] と、[F3] [F4] キーで、パラメーターの 1 番目と 2 番目の値をそれぞれ選択します。VOLUME/VALUE キー [G] または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは [UP/ +] キーで選択した値を変更します。

Ev: Note                      G1                      94  
イベントのタイプ                      1 番目の値                      2 番目の値

10. イベントのタイプが Note の場合、VOLUME/VALUE キー [D] で Length パラメーターの行を選択し、同じキー、または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは [UP/ +] キーでノートの長さを変更します。

Length: 000.00.000  
小節                      ビート                      クロック

- 表示されているイベントを変更したら、VOLUME/VALUE キー [H] で次のイベントへスクロールしたり、VOLUME/VALUE キー [E] [F] で前のイベントへスクロールしてエディットを続けることができます。
- [SHIFT] キー + [<<] または [>>] キーのショートカットで、別の小節へ進むことができます (P.98「[SHIFT] キー + [<<] または [>>] キー」参照)。

- シーケンサーが作動しているときは、[ SHIFT ] 併 + [ PAUSE ] 併のショートカットを使用して、画面上で現在のイベントを移動することができます( P.98「[ SHIFT ] キー+ [ PAUSE ] 併」参照 )。
  - ステップ3で説明したように、SEQUENCER1 セクションの [ PLAY/STOP ] 併を押してソングが試聴できます。 [ PLAY/STOP ] 併をもう 1 度押すと、シーケンサーが止まります。
11. [ INSERT ] 併で、“ Position ”パラメーターに表示されている位置にイベントを挿入します( 初期値に設定された Note イベントが挿入されます )。 [ DELETE ] 併を押すと、表示されているイベントが削除されます。
  12. エディットが終わったら、別のトラックを選択して( ステップ 6 へ戻る )エディットを続けます。
  13. ソング全体のエディットが終わったら、[ EXIT ] 併を押して Song モードのメイン・ページに戻り、Save Song コマンドを選択してソングをディスクに保存します。ソングの保存については、P.85「Save Song ページ」を参照してください。

# 14. Program モード

Program モードで個々のプログラムの演奏やエディットができます。

プログラムの選択方法は、「基本操作」章を参照してください。

このモードでは選択されたプログラムが鍵盤全域で常に再生されま

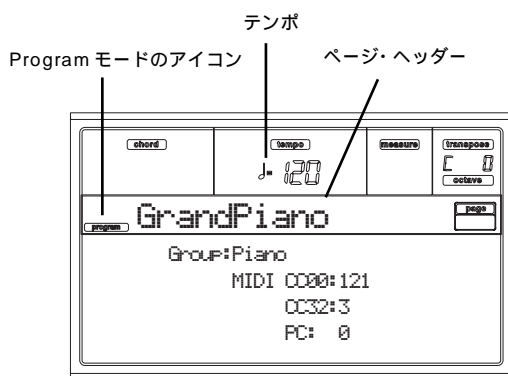
す。最後に選択したトラックにプログラムを自動的に割り当てるには、[SHIFT] 押しながら [PROGRAM] 押します。

*Hint:* この自動割り当ては、外部シーケンサーでソングを作成しているときに、バンク・セレクト / プログラム・チェンジ・ナンバーをチェックするのに便利です。

*Note:* プログラムは、最後に選択したパフォーマンスまたは STS と同じスケールを使用します。

## メイン・ページ

以下は Program モードのメイン・ページです。



### Program モードのアイコン (program)

Program モードのときはこのアイコンが表示されます。

### ページ・ヘッダー

現在選択されているプログラム名を表示します。

TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] 押または [UP/ +] 押、または PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーでプログラムを選択します (詳細は、P.20「プログラムの選択」参照)。

### テンポ

シーケンサー 1 のテンポです。このテンポはオルタネート・モジュレーション・ソースの1つです (P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」参照) [SHIFT] 押しながらダイヤルを回して変更します。

### Group: VOLUME/VALUE キー [A]

プログラムの属するグループを表示する表示専用のパラメーターです。グループとは、PROGRAM/PERFORMANCE セクションのキーに該当します。

### CC00: VOLUME/VALUE キー [B]

選択プログラムのコントロール・チェンジ (CC) 00 メッセージ (バンク・セレクト MSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。

### CC32: VOLUME/VALUE キー [C]

選択プログラムのコントロール・チェンジ (CC) 32 メッセージ (バンク・セレクト LSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。

### PC: VOLUME/VALUE キー [D]

表示専用のパラメーターで、選択プログラムのプログラム・チェンジ (PC) メッセージの値を表示します。値は MIDI 標準の 0 ~ 127 の範囲です。

*Note:* メーカーによっては 1 ~ 128 の番号を使用するところもあります。そのような機器に本機を接続する場合は、「PC」パラメーターの値に 1 を加算してください。

## エフェクト

Program モードでは A ~ D エフェクトの代わりに独自のエフェクトを使用します。2 基のエフェクト・プロセッサ (FX1, FX2) があります。

## MIDI チャンネル

Program モードでは UPPER 1 トラックの同じチャンネルで MIDI の送受信を行います。グローバル・チャンネルがアサインされている場合は、ノートをグローバル・チャンネルでも受信できます。詳細は、P.122「page 6 - Gbl: Midi In Chnl」および P.124「page 10 - Gbl: Midi Out Chnl」を参照してください。

## サウンド・プログラムとドラム・プログラム

本機には 2 種類のプログラムがあります。

- サウンド・プログラム: ピアノ、ストリングス、ベースなど、普通の楽器のプログラムです。
- ドラム・プログラム: 鍵盤上の各ノートに異なるパーカッション・インストゥルメントが割り当てられている、ドラム / パーカッション・キットです。ドラム・プログラムは、DRUM KIT バンク、および USER DK バンクにあります。

[MENU] 押して編集画面を表示させる前に、エディットまたは作成したいタイプのプログラムを選択してください。ドラム・プログラムのあるノートには **DRUM** アイコンが表示されています。

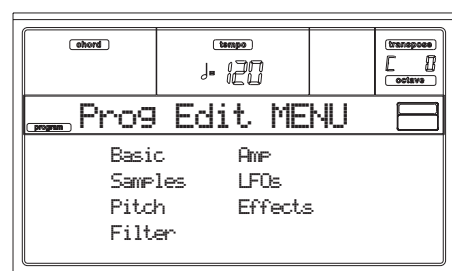
## メニュー・ページ (Prog Edit MENU)

Program モードの任意のページで [MENU] キーを押すと、Program モードのエディット・メニュー (Program Edit MENU) ページが表示されます。

このメニューから、さまざまな Program モードのエディット・セクションに入ります。

メニュー・ページで VOLUME/VALUE キー [A] ~ [G] を使用してエディット・セクションを選択し、[PAGE +] 押してエディット・ページを選択するか、[EXIT] 押してメニューを終了します。

エディット・ページで [EXIT] 押すと、Program モードのメイン・ページに戻ります。

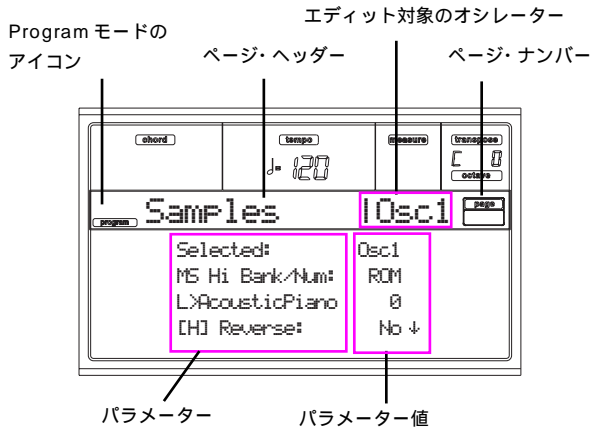


このメニューの項目が、各エディット・セクションのタイトルです。エディット・セクションにはそれぞれ複数のエディット・ページがあります。

## エディット・ページの構成

メニュー・ページで任意のエディット・セクションを選択し、[ PAGE - / + ] 併- で目的のページを表示させます。

[ EXIT ] 併- を押すと、Program モードのメイン・ページに戻ります。このエディット・ページの構成も同じです。



### Program モードのアイコン (program)

Program モードのときはこのアイコンが表示されます。

### ページ・ヘッダー

現在のエディット・ページのタイトルが表示されます。

### エディット中のオシレーター

オシレーターを選ぶ必要のあるエディット・ページでは、ここに選択オシレーターが表示されます。[ F1 ]~[ F4 ] 併- で 4 種類のオシレーターから選択します。

### ページ・ナンバー

現在のページ番号を表示します。

### パラメーター

VOLUME/VALUE キー [ A ]~[ D ] で、その位置に対応するエディット・パラメーターを選択します。パラメーターのリストをスクロールするには、VOLUME/VALUE キー [ E ] [ F ] (上へスクロール) または VOLUME/VALUE キー [ G ] [ H ] (下へスクロール) を使用します。

### パラメーターの値

VOLUME/VALUE キー [ A ]~[ D ] または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] 併- または [ UP/ + ] 併- でパラメーター値を変更します。

## コンペア機能

エディット中に、現在のプログラムと元のプログラムを比較することができます。ただし、コンペア機能がオンになっている間は、プログラムのエディットはできません。

- [ SHIFT ] 併- を押しながら [ ENTER ] 併- を押して、コンペア機能をオンにします。[ PROGRAM ] 併- の LED が点滅します。鍵盤を弾いて元のプログラムを試聴します。
- もう一度 [ SHIFT ] 併- を押しながら [ ENTER ] 併- を押すと、コンペア機能がオフになり、エディット中のプログラムに戻ります。

## オシレーターを選択方法

オシレーターを選ぶ必要のあるエディット・ページでは、[ F1 ]~[ F4 ] 併- でオシレーターを選択します。

## プログラム / オシレーターの初期化

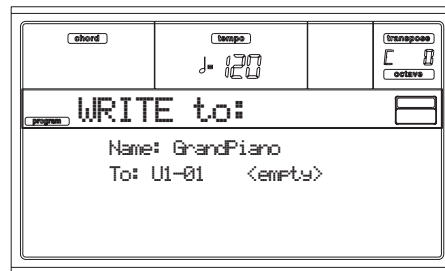
以下のショートカットで任意のパラメーターの値を初期値することができます。

- Basic ページで [ SHIFT ] 併- を押しながら [ DELETE ] 併- を押すと、プログラムが工場出荷時の設定に戻ります。
- 画面の右上に「Osc」というオシレーターの略語が表示されているエディット・ページでは、[ SHIFT ] 併- を押しながら [ DELETE ] 併- を押すと、現在選択されているオシレーターが工場出荷時の設定に戻ります。

上記のショートカットでキーを押すと、「Init osc? オシレーターを初期化しますか?」というメッセージが表示されます。[ ENTER ] キーを押して確定するか、[ EXIT ] キーを押して操作を中止します。

## Write to ページ

[ WRITE ] 併- を押すと、このページが表示されます。ここではプログラムをメモリー・ユーザー・プログラムに保存します。



1. “ Name ”と“ To ”でプログラム名と保存先を設定し、[ ENTER ] キーを押してプログラムを保存します。
2. 「 Are you sure? よろしいですか? 」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] 併- を押して確定するか、[ EXIT ] 併- キーを押して操作を中止します。

*Warning: 既存のユーザー・プログラムに上書きする場合は、既存のプログラムが削除され、保存するプログラムに入れ替わります。大切なプログラムは必ずディスクに保存してください。*

### Name

プログラム名を変更します。VOLUME/VALUE キー [ A ] で、右のキーを押して、編集画面を表示させます。[ DOWN/ - ] [ UP/ + ] キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[ INSERT ] キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[ DELETE ] 併- を押すとカーソル位置の文字が削除されます。

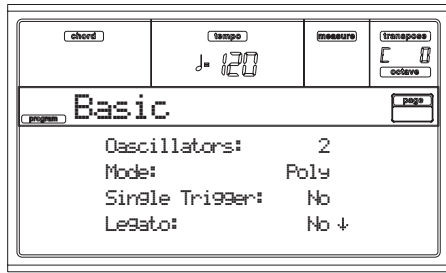
### To (メモリー・ロケーションのナンバー)

VOLUME/VALUE キー [ B ] でメモリー内のユーザー・プログラムのロケーションを選択します。または、このパラメーターを選択し、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] 併- または [ UP/ + ] 併- でロケーションを選択します。

*Note: 工場プリセットのプログラムのロケーションには保存できません。*

## page 1 - Basic

基本的なオシレーター設定、使用オシレーターの数、最大同時発音数など、プログラムの基本設定を行うページです。



### Oscillators

プログラムのタイプ(オシレーターを1つまたは複数(最高4つまで)使う)を設定します。

**DRUM** ドラム・プログラムでは1つのオシレーターだけを使います。

1...4 プログラムが使用するオシレーターの数です。最大同時発音数の合計は、プログラムが使用するオシレーターの数によって異なります(1つのオシレーターの場合、最大同時発音数は62音、4つのオシレーターの場合は15音です)。

### Mode

プログラムのポリフォニーを設定します。

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

### Single Trigger

“Mode”の設定をPolyにしたときに有効です。

**Yes** 同じ鍵盤を連打すると、音は1回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。  
**No** 同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

### Legato

“Mode”の設定をMonoにしたときに有効です。

**Yes** レガート・オンです。複数ノート・オン時に最初のノート・オンでリトリガーし、2音目以降はリトリガーしません。  
レガート・オンの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスはリトリガーしません。あるノートがオンの状態で別のノートをオンすると最初のボイスが継続して発音します。オシレーターの発音、エンベロープ、LFO はリセットせずにオシレーターの発音ピッチが更新します。ウインド系、アナログ・シンセ系の音色に効果的です。  
**No** レガート・オフです。ノート・オン時に常にリトリガーします。  
レガート・オフの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスがノート・オンのたびにリトリガーします。オシレーターの発音、エンベロープ、LFO はプログラムの設定に従い、リセット(そしてリトリガー)します。

*Note:* “Legato”をYesにした場合、マルチサンプルや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

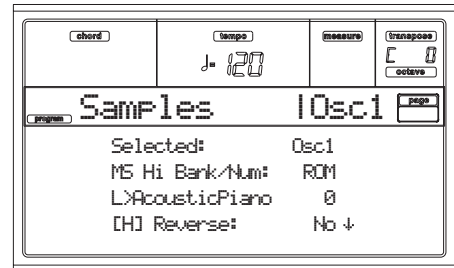
### Priority

“Mode”の設定をMonoにしたときに有効です。2つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どの鍵盤を優先して発音するかを設定します。

**Low** 低音を優先します。  
**High** 高音を優先します。  
**Last** 後着を優先します。

## page 2 - Samples(サウンド・プログラム)

プログラムの基本となるマルチサンプル(波形)を4つのオシレーターそれぞれに対して選びます。各オシレーターは1つまたは2つのマルチサンプルが使用でき、これをHighまたはLowレイヤーに指定します。



内蔵フラッシュROMには340種類のマルチサンプル(プリセットのマルチサンプル)が入っています。

### Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F1]~[F4]キーでオシレーターを選択することもできます。

### MS Hi Bank/Num

HighとLowのレイヤーそれぞれに異なるマルチサンプルを選択します。2つのマルチサンプル間をベロシティを使って切り替えられます。また、High、Lowではリパース、オフセット、レベルが別個に調整できます。

一行目はバンク(ROM)を表示し、二行目でマルチサンプルを選択します。

Highレイヤーに選択したマルチサンプルは“Velocity Switch”パラメーター(P.104参照)の値より大きいベロシティでトリガーされます。ベロシティでの切り替えを行わないときは、この値を001に設定し、マルチサンプルはHighだけを選択します。

*Note:* それぞれのマルチサンプルには発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音が出ないことがあります。

### [H/L]Reverse

マルチサンプルをリパース再生します。フラッシュROMでもともとループに設定してあるマルチサンプルは、ワン・ショットでリパース再生します。また、もともとリパースに設定してあるマルチサンプルはそのまま再生します。

**Yes** 発音時、マルチサンプルがリパース再生します。  
**No** マルチサンプルが通常の発音になります。

### [H/L]Use Offset

マルチサンプルの発音をどこからスタートさせるのかを設定します。マルチサンプルによってはこのパラメーターは無効になります。

**Yes** あらかじめマルチサンプルごとに決められたオフセット用の位置からスタートします。  
**No** マルチサンプル波形の先頭からスタートします。

### [H/L]Level

マルチサンプルのレベルを設定します。

0...127 マルチサンプルのレベル

*Note:* マルチサンプルによっては設定を大きな値にすると、和音の演奏時に音が歪むことがあります。このようなときは、レベルを下げてください。

### Velocity Switch

ここで設定したベロシティ値を基準にして、選択オシレーターのHigh、Lowのマルチサンプルが切り替ります。この値以上の強さで弾いたときは、Highで設定したマルチサンプルが発音します。



### V-Zone Top/Bottom (Velocity Zone)

選択オシレーターのベロシティによる発音範囲を設定します。

Note: Top の値より大きい値を Bottom に設定することはできません。また、Bottom より小さい値を Top に設定することはできません。

0...127 割り当てられたベロシティ値です。

### Octave

選択オシレーターの音程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 0 です。

- 2... + 1 オクターブ単位でトランスポートします。

### Transpose

選択オシレーターの音程を半音単位、± 1 オクターブの範囲で設定します。

- 12... + 12 半音単位でトランスポートします。

### Tune

サンプルのピッチをセント(100 セントで半音)単位、± 1 オクターブの範囲で設定します。

- 1200... + 1200  
セント単位でピッチを微調整します。

### Delay (ms)

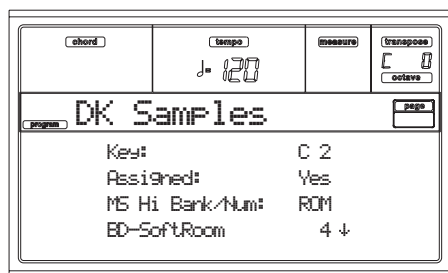
ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。KeyOff にすると、ノート・オフで発音します。ハーブシコードの鍵盤を離れた時に聞こえるカチツという音を作りたいときに便利です。この場合は、“Sustain Level”を 0 に設定してください(P.115 参照)。

KeyOff 鍵盤を離すと発音します。

0...5000 ミリ秒単位のディレイです。

## page 2 - DK Samples(ドラムのプログラム)

ドラムのプログラムをエディットするページです。各キーのレイヤー(High/Low)ごとに異なるパーカッシブ・サンプルを選択できます。



### Key

エディットするキーです。実際に鍵盤を弾いて設定できます。

### Assigned

サンプルをオン/オフします。

Yes サンプルが選択したキーに割り当てられます。

No サンプルは割り当てられません。その代わりに、高域側で一番近いキーに割り当てられたサンプルが使用されます。

### MS Hi/Lo Bank/Num

High, Low それぞれに異なるマルチサンプル(ドラムキット)を選びます。詳細は、P.103「MS Hi Bank/Num」を参照してください。

### [H/L]Level

各マルチサンプルのレベルを設定します。詳細は、P.103「[H/L]Level」を参照してください。

### [H/L]Transpose

選択マルチサンプルをトランスポートします。選択キーのピッチを変更するときに使用するパラメーターです。

0 トランスポートしません。

- 64... + 64 半音単位でトランスポートする値です。

### [H/L]Tune

割り当てられたサンプルの音程を微調整します。

0 微調整しません。

- 99... + 99 セント(半音の100分の1)単位で微調整する値です。

### [H/L]Reverse

マルチサンプルをリバース再生します。詳細は、P.103「[H/L]Reverse」を参照してください。

### [H/L]Use Offset

マルチサンプルの発音をどこからスタートさせるのかを設定します。詳細は、P.103「[H/L]Use Offset」を参照してください。

### [H/L]Cutoff

選択サンプルに適用するフィルターのカットオフ周波数を設定します。

### [H/L]Resonance

選択サンプルに適用するフィルターのレゾナンスを設定します。

### [H/L]Attack

選択サンプルに対する EG の Attack のオフセット値です。

### [H/L]Decay

選択サンプルに対する EG の Decay のオフセット値です。

### Velocity Switch

ここで設定したベロシティ値を基準にして、選択サンプル/キーの High, Low のマルチサンプルが切り替ります。この値以上の強さで弾いたときは、High で設定したマルチサンプルが発音します。

### Single Trigger

サンプルの発音の仕方を設定します。

Yes 同じ鍵盤を連打すると音が 1 回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。

No 同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

### Receive Note On

ノート・オン(キー・オン)メッセージの受信を有効/無効にします。

Yes ノート・オン・メッセージが通常通り受信されます。

No ノート・オン・メッセージが受信されないため、該当するキーは発音しません。

## Receive Note Off

ノート・オフ(キー・オフ)メッセージの受信を有効/無効にします。

- Yes 鍵盤を離すとすぐに音が止みます。
- No サンプルの最後まで発音が続きます。ノート・オフ・メッセージは無視されます。
- Warning: "Single Trigger"を No に設定し、音がループする場合は、サウンドが際限なく再生されます。どうしても音を止めたい場合は[SHIFT]キーを押しながら[START/STOP]キーを押します(P.9「[START/STOP]キー」参照)。

## Exclusive Group

- 1 つのキーが発音するとすでに発音していた音が止みます。たとえばハイハットのクローズとオープンを同じグループに入れると、オープン・ハイハットが発音する時点でクローズの発音が停止します。
- None グループ化しません。次のキーを弾いても前のキーは鳴り止めません。
- 1...127 選択キーをグループ化します。このキーを弾くと、同じグループの他のキーすべての音が止みます。次にグループ内の別のキーを弾くと、今まで発音していたキーの音が止みます。

## Pan

選択キーのステレオ音像の定位を設定します。

## Send FX1

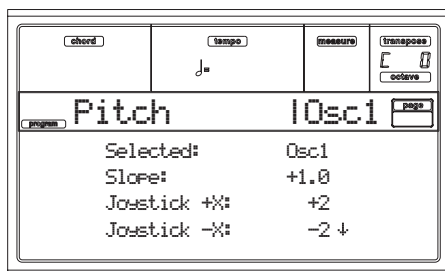
選択キーのFX1 センド・レベルを設定します。

## Send FX2

選択キーのFX2 センド・レベルを設定します。

## page 3 - Pitch

各オシレーターのピッチ・モジュレーションを設定します。オシレーターごとのキー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラーの選択と効果の深さを設定します。またピッチ EG によるピッチ変化量や、オシレーターの LFO1、LFO2 によるピッチ変化量をコントロールします。その他ポルタメントのオン/オフとかかり方を設定します。



## Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F1]~[F4]キーでオシレーターを選択することもできます。

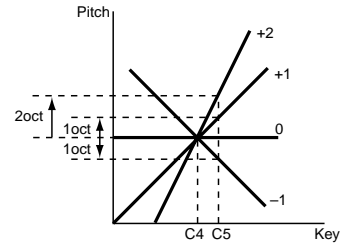
## Slope

通常は + 1.0 に設定します。

+ の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、- の値を設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。

0 に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いても C4 の音で発音します。

図は "Slope" とピッチの関係を示しています。



- 1.0... + 2.0ピッチ・スロープの値

## JS (+X)

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。12 で 1 オクターブです。

例えば、+ 12 に設定してジョイスティックを右側に傾けると、弾いた鍵盤の 1 オクターブ上の音になるまでピッチが変化します。

- 60... + 12 半音単位の最大ピッチ変化量

## JS (-X)

ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。12 で 1 オクターブです。

例えば、- 60 に設定してジョイスティックを左側に傾けると、弾いた鍵盤の 5 オクターブ下の音になるまでピッチが変化します。

これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

- 60... + 12 半音単位の最大ピッチ変化量

## ピッチ・モジュレーション

### AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチにモジュレーションをかけるソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

### Intensity

"AMS" による効果の深さと方向を設定します。0 に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00 で 1 オクターブ変化します。

例えば、"AMS" を Joystick + Y にしてジョイスティックを向こう側(奥側)へ傾けたとき、ここが+の値のときはピッチが上がり、-の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で 1 オクターブです。

- 12.00... + 12.00

パラメーター値

### ピッチ EG のモジュレーション

#### EG Intensity

「page 6 - Pitch EG」で設定したピッチ EG によるモジュレーションの深さと方向を設定します。12.00 にすると、最大で ± 1 オクターブ変化します。

- 12.00... + 12.00

パラメーター値

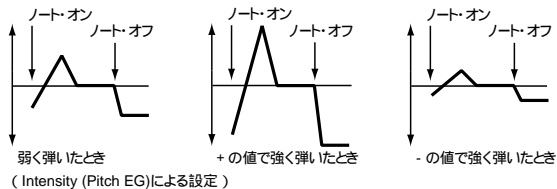
#### EG AMS (EG Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチ EG にモジュレーションをかけるソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

### Intensity (AMS Intensity)

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS”を Velocity に設定し、この値を + 12.00 にすると、± 1 オクターブの範囲でピッチ EG によるピッチの変化量をベロシティでコントロールします。弱く弾いたときピッチ変化がピッチEGの設定レベルに近づきます。

ピッチの変化(レベル)



Note: “Intensity”(ピッチEG) “AMS”によるそれぞれの設定の加算で、ピッチ EG によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

### ポルタメント

#### Portamento

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する)効果のオン/オフと、かかり方を設定します。

Note: CC#65(ポルタメント SW)受信時も効果がかかります。

On ポルタメント効果がかかります。

Off ポルタメント効果はかかりません。

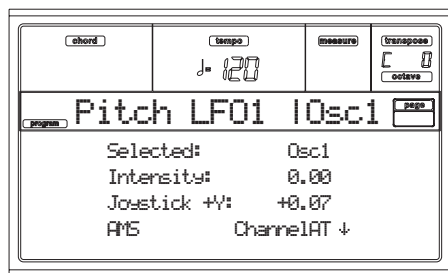
#### Portamento Time

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいくほど音程がゆっくり変化します。

000...127 MIDI 値で表したポルタメント・タイムです。

### page 4 - Pitch LFO1

選択オシレーターのLFO1モジュレーション・パラメーターを設定するページです。



#### Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F1]-[F4]キーでオシレーターを選択することもできます。

#### Intensity

“page 17 - LFO1”で設定した LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。12.00 にすると、最大で± 1 オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。- の値のときは LFO 波形は逆相になります。

- 12.00... + 12.00

効果の深さと方向の値

#### JS+Y (Joystick +Y)

ジョイスティック + Y 方向(奥 -- 向こう側)に傾けたときの LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

設定した値が大きくと、ジョイスティックを + Y(奥)方向に傾けたときに得られる LFO1 によるピッチ・モジュレーションが深くなります。12.00 にすると最大± 1 オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。- の値のときは LFO 波形は逆相になります。

- 12.00... + 12.00

ジョイスティックによる効果の深さ

### ピッチ LFO1 のレベル・モジュレーション

#### AMS (Alternate Modulation Source)

LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選びます。

P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

#### Intensity

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。0 に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00 にすると最大± 1 オクターブの LFO1 によるピッチ・モジュレーションがかかります。- の値のときは LFO は逆相になります。

例えば、“AMS”を Joystick + Y にしてジョイスティックを傾けると、ここが + の値のときは LFO1 によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、- の値のときは逆相でかかります。

“LFO1 Intensity”、“JS + Y”、“AMS”によるそれぞれの設定の加算で、LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

- 12.00... + 12.00

パラメーター値

### page 5 - Pitch LFO2

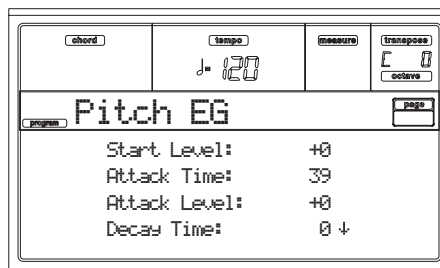
選択オシレーターのLFO2のモジュレーション・パラメーターを設定するページです。パラメーターの詳細は、「page 4 - Pitch LFO1」を参照してください。



### page 6 - Pitch EG

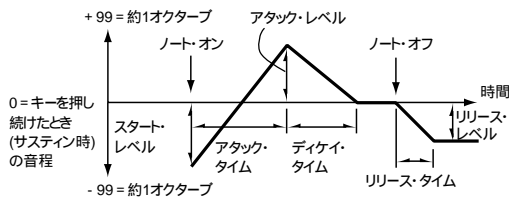
オシレーターに、ピッチの時間的変化を与えるピッチ EG を設定します。

ここで設定した EG のオシレーターのピッチへの深さは、“Intensity (AMS1/2 Intensity)”(P.107 参照)で調整します。



## ピッチ・エンベロープ

ピッチの時間的変化の設定 (Pitch EG Intensity= + 12.00のとき)



### Start/Attack/Decay/Release Level

ピッチが変化する量を設定します。実際の変化量は後述の「Intensity (AMS1/2 (Intensity))」の設定によって異なります。例えば、「Intensity」が + 12.00のとき、「Level」が + 99で1オクターブ上がり、- 99で1オクターブ下がります。

- 99... + 99 パラメーター値

### Start Level

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

### Attack Level

アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

### Release Level

リリース・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

### Attack/Decay/Release Time:

ピッチが変化する時間を設定します。

0...99 パラメーター値

### Attack Time

ノート・オン時からアタック・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

### Decay Time

アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。

### Release Time

ノート・オフ時からリリース・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

## ピッチEGのレベル・モジュレーション

ピッチEGの変化(レベル) AMS=JS - Y/Velocity、Intensity= + 値)



### AMS1/2 (L) (Alternate Modulation Source 1/2)

ピッチ EG の「Level」をコントロールするソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

### Intensity (AMS1/2 Intensity)

「AMS1」の効果の深さと方向を設定します。

0のとき「Start/Attack/Decay/Release Level」で設定したレベルで動作します。

例えば、「AMS1」が Joystick + Yのとき、ジョイスティックを向こう側に傾けることで、ピッチ EG の「Level」を変化させることができます。「Intensity」の絶対値を大きくするほど、ジョイスティックを離れたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は「Start Level Swing」、「Attack Level Swing」で設定します。鍵盤を離すとピッチEGの設定レベルになります。

また、「AMS1」が Velocityのときは、「Intensity」の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は「Start Level Swing」、「Attack Level Swing」で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

- 99... + 99 パラメーター値

### Start Level Swing

「AMS1/2」による「Start Level」の変化の方向を設定します。

「Intensity」が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

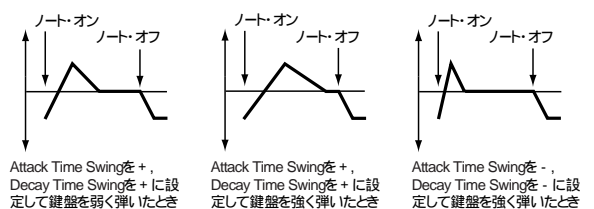
### Attack Level Swing

「AMS1/2」による「Attack Level」の変化の方向を設定します。

「Intensity」が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

## ピッチEGのタイム・モジュレーション

Pitch EG変化(タイム) (AMS=Velocity、Intensity= + の値)



### AMS(T) (Alternate Modulation Source)

ピッチ EG の「Time」をコントロールするソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

### Intensity (AMS(T) Intensity)

「AMS」の「Time」への効果の深さと方向を設定します。0にするとピッチEGのタイムは「Attack/Decay/Release Time」で設定した値になります。

EG タイムは、各ポイントに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

例えば、アタック・レベルに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、ディケイ・タイムが決まります。

ここの値を 16, 33, 49, 66, 82, 99 にすると、それぞれの設定 EG タイムは最大で 2, 4, 8, 16, 32, 64 倍(または、1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64 倍)にすることができます。

例えば、“AMS”が Velocity のとき、“Intensity”の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチ EG の“Time”の変化幅が大きくなります。変化の方向は“Attack Time Swing”“Decay Time Swing”で設定します。弱く弾くほど、ピッチ EG の設定タイムに近づきます。

- 99... + 99 パラメーター値

### Attack Time Swing

“AMS”による“Attack Time”の変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

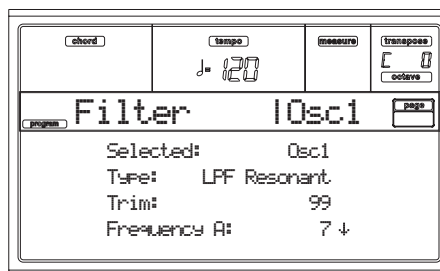
### Decay Time Swing

“AMS”による“Decay Time”の変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

## page 7 Filter

オシレーターが使用するフィルターを設定するページです。レゾナンス付き 24dB/oct ローパス・フィルター、または 12dB/oct ローパス・フィルターと 12dB/oct ハイパス・フィルターをシリーズ接続したものが選択できます。



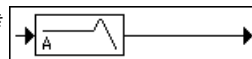
### Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F1]~[F4] 併ーでオシレーターを選択することもできます。

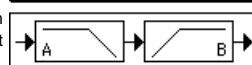
### Type

選択オシレーターのフィルターのタイプ(レゾナンス付きローパス・フィルターまたはローパス+ハイパス・フィルター)を選択します。ローパス+ハイパス・フィルターを選択すると、フィルターB が有効になります。

Low Pass Resonance: レゾナンス付き 24dB/octローパス・フィルターです。



Low Pass & High Pass: Low Pass & High Pass: 12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターをシリーズ接続したものです。



### Trim

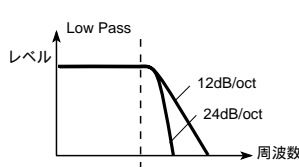
選択オシレーターから出力された音声信号をフィルターA へ入力するレベルを設定します。

Note: この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときや和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

00...99 トリムするレベルです。

### Frequency A (Cutoff Frequency A)

フィルターA のカットオフ周波数を設定します。



カットオフ周波数より高音域をカットするフィルターです。倍音成分を削ることで、明るい(鋭い)音色を暗く(丸く)する、最も一般的なフィルターです。  
“Type”でLow Pass Resonanceの方がカットのカーブが急峻です。

00...99 カットオフ周波数の値

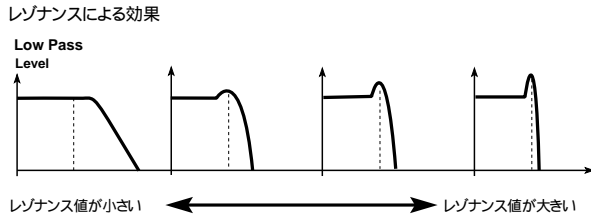
### Resonance A

レゾナンスは“Frequency”で設定したカットオフ周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

00...99 レゾナンスの値



## レゾナンス・モジュレーション



### AMS (Alternate Modulation Source)

“Resonance”のレベルをコントロールするソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

### Intensity (AMS Intensity)

“Resonance A”で設定したレゾナンス・レベルに対して、“AMS (Alternate Modulation Source)”による効果の深さと方向を設定します。

例えば Velocity を選択したとき、キーボード・ベロシティの強弱で、レゾナンスの効き方をコントロールします。

+の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど“Resonance A”で設定した効果に近づきます。

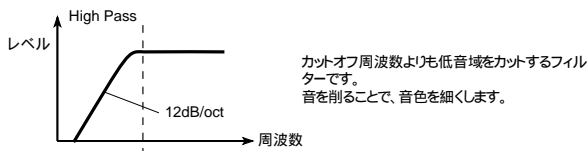
-の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど“Resonance A”で設定したレゾナンスの効果に近づきます。レゾナンスのレベルは“Resonance A”、“Intensity (AMS Intensity)”によるそれぞれの設定の加算で決まります。

- 99... + 99 パラメーター値

## フィルターB

### Frequency B (Cutoff Frequency B)

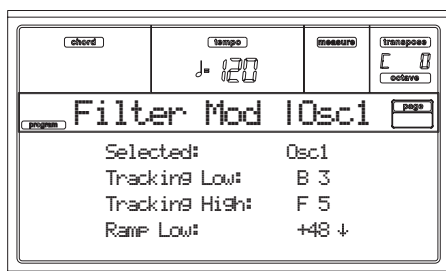
フィルターB のカットオフ周波数を設定します。“Type”が Low Pass & High Pass のときに表示されます。



00...99 カットオフ周波数の値

## page 8 - Filter Mod

選択オシレーターのフィルターのカットオフ周波数(“Frequency”)を変化させて音色を変えます。



フィルターの“Type”が LPF Resonant(レゾナンス付きローパス・フィルター)のときは、フィルターB のパラメーターはグレー表示となりエディットできません。

### Selected

エディットするオシレーターを選択します。[ F1 ]-[ F4 ]キーでオシレーターを選択することもできます。

## フィルターのキーボード・トラック

### Tracking Low/High

選択オシレーターのフィルターのカットオフ周波数に対するキーボード・トラックを設定します。カットオフ周波数が鍵盤の位置(音程)に沿って変化する動作は、“Tracking Low”、“Tracking High”、“Ramp Low”、“Ramp High”の各パラメーターで設定します。

C-9...G9 キーボード・トラックの範囲の上限または下限のノートです。

### Tracking Low

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

### Tracking High

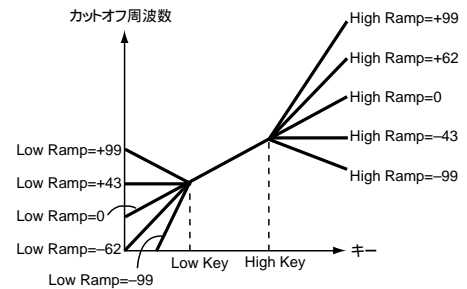
設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

### Ramp:

キーボード・トラックの傾きを設定します。

- 99... + 99 傾きの値

以下のグラフは、鍵盤の位置(音程)と“Ramp”の設定(“Intensity to A”と“Intensity to B”が + 50 のとき)によるカットオフ周波数の変化を示しています。



### Ramp Low

### Ramp High

“Intensity to A”、“Intensity to B”を + 50 に設定して、“Ramp Low”を - 62、“Ramp High”を + 62 にすると、カットオフ周波数の変化の傾きは鍵盤の位置(音程)と同じになります。従って“Resonance A”を上げたときの発振音と、鍵盤の位置が対応するようになります。

“Ramp Low”を + 43、“Ramp High”を - 43 にすると、カットオフ周波数は鍵盤の位置に左右されません。この設定は、鍵盤ごとにカットオフ周波数が増えないようにするときを使用します。

### Tracking to A/B

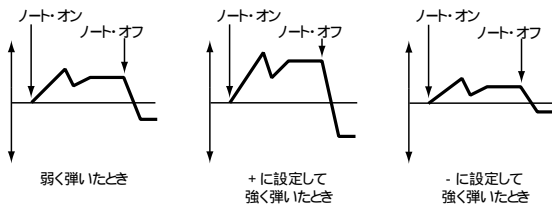
キーボード・トラックがかけられるノート・ナンバーを設定し、フィルターA, Bに対する変化の深さと方向をそれぞれ“Intensity to A”、“Intensity to B”で設定します。

“Key Low”から“Key High”までの間では、カットオフ周波数が鍵盤の位置(音程)に沿って変化します。

- 99... + 99 パラメーター値

## フィルターEGのモジュレーション

カットオフ周波数の変化



### Velocity to A

フィルターA のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEG(「page 11 - Filter EG」で設定)を、ペロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します。

+の値にすると、強く弾くほどフィルターEGによるカットオフ周波数の変化が大きくなります。-の値にすると、強く弾くほど逆相のEGによるカットオフ周波数の変化が大きくなります。

- 99... + 99 “ Velocity to A ”パラメーターの値

### Velocity to B

フィルターB のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEG を、ペロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します(「Velocity to A」参照)。

- 99... + 99 “ Velocity to B ”パラメーターの値

### EG Intensity to A

フィルターA のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEG の効果の深さと方向を設定します。

+の値にすると、Filter EG の「Level」、「Time」パラメーターで設定するEG レベルが+の部分では音色が明るく(鋭く)なり、-の部分では暗く(鈍く)なります。

-の値にすると、Filter EG の「Level」、「Time」パラメーターで設定するEG レベルが+の部分では音色が暗く(鈍く)なり、-の部分では明るく(鋭く)なります。

- 99... + 99 パラメーター値

### EG Intensity to B

フィルターB のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEG の効果の深さと方向を設定します(「EG Intensity to A」参照)。

- 99... + 99 パラメーター値

### EG AMS (Alternate Modulation Source)

フィルターA と B のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEG の効果の深さと方向をコントロールするソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

### Intensity to A

“AMS 1”によるフィルターA への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については「EG Intensity to A」を参照してください。

### Intensity to B

“AMS 1”によるフィルターB への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については「EG Intensity to A」を参照してください。

Note: “Velocity to A/B”、“Intensity to A/B”、“(AMS) Intensity to A/B”によるそれぞれの設定の加算で、フィルターEG による効果の深さと方向が決定します。

## フィルターA/Bのモジュレーション

**AMS1(fA/B)** (フィルターA/Bの Alternate Modulation Source1) フィルターA のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

Note: フィルターB のパラメーターは、P.108 の「Type」が Low Pass & High Pass のときに表示されます。

### Intensity

“AMS 1”による効果の深さと方向を設定します。

“AMS 1”がJS Xのとき、ここを+の値にしてジョイスティックを右側に傾けるとカットオフ周波数が上がり、左側に傾けると下がります。-の値にすると逆の動作になります。

この値は、フィルターA の「Frequency A」の設定値へ加算されます。

### AMS2 (Alternate Modulation Source2)

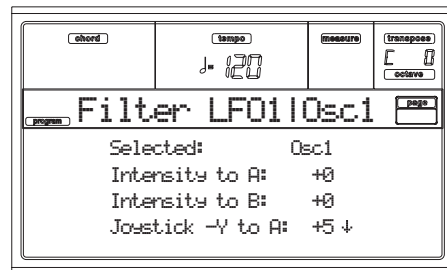
フィルターA のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

### Intensity

選択したソースによる効果の深さと方向を設定します(P.110「Intensity」参照)。

## page 9 - Filter LFO1

フィルター(選択オシレーター用)のカットオフ周波数をフィルターLFO1 で周期的に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。



### Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F1]~[F4] 併-でオシレーターを選択することもできます。

### Intensity to A

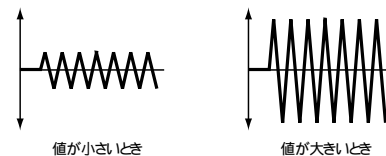
LFO1(「page 17 - LFO1」で設定)によるフィルターA のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。-の値にすると、逆相となります。

- 99... + 99 パラメーター値

### Intensity to B

LFO1 によるフィルターB のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します(「Intensity to A」参照)。

カットオフの変化



- 99... + 99 パラメーター値

### Joystick -Y to A

ジョイスティックを - Y(手前)方向へ操作することでLFO1 をコントロールして、フィルターA のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターはその効果の深さと方向を設定します。

設定した値が大きいほど、ジョイスティックを - Y(手前)方向に傾けたときのフィルターへのLFO1 の効果が大きくなります。

- 99... + 99 パラメーター値

### Joystick -Y to B

ジョイスティックを - Y (手前) 方向へ操作することで LFO1 をコントロールして、フィルター-B のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターはその効果の深さと方向を設定します(「Joystick - Y to A」参照)。

### フィルター-LFO1 のモジュレーション

#### AMS (Alternate Modulation Source)

フィルター-A, B 両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

#### Intensity to A

“AMS”によるフィルター-A に対する効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS”が Joystick + Y のとき、設定した値が大きいほど、ジョイスティックを傾けたときの LFO1 による効果が大きくなります。

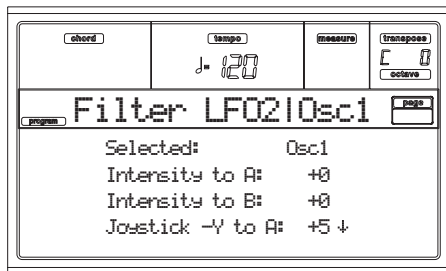
- 99... + 99 パラメーター値

#### Intensity to B

“AMS”によるフィルター-B に対する効果の深さと方向を設定します(「Intensity to A」参照)。

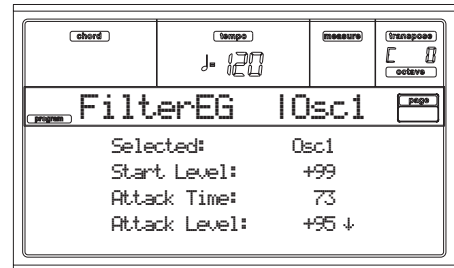
## page 10 - Filter LFO2

フィルター-A, B のカットオフ周波数に、周期的に変化を与える LFO2(“page 18 - LFO2”で設定)の効果の深さを調整します。パラメーターの詳細は、「page 9 - Filter LFO1」を参照してください。



## page 11 - Filter EG

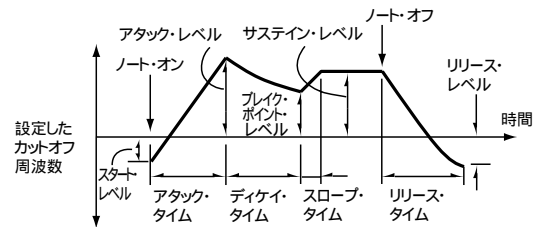
選択オシレーターのフィルター-A, B のカットオフ周波数を時間的に変化させるEGを設定します。この設定がフィルター のカットオフ周波数に与える効果の深さは“Velocity”、“Intensity”パラメーターで設定します。



#### Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F1]~[F4] 併ーでオシレーターを選択することもできます。

### フィルターのエンベロープ



#### Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。“Type”で設定したフィルターによって、動作は異なります。例えば、Low Pass Resonance(レゾナンス付きローパスフィルター)で、“EG Intensity”が+の値のとき、ここを+の値にすると音色が明るく(鋭く)なり、-の値にすると音色が暗く(鈍く)なります。

- 99... + 99 レベル値

#### Start Level

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

#### Attack Level

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

#### Break Point Level

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

#### Sustain Level

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量を設定します。

#### Release Level

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

#### Attack/Decay/Slope/Release Time

フィルターの変化にかかる時間を設定します。

0...99 タイム値

#### Attack Time

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

### Decay Time

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

### Slope Time

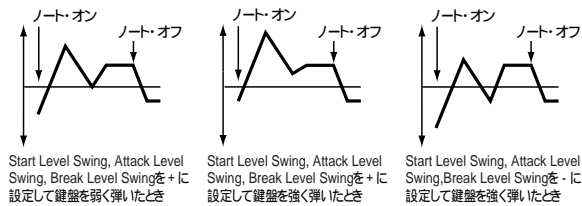
ディケイ・タイムが終わったときからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

### Release Time

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

## フィルターEGのレベル・モジュレーション

Filter1 EG 変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



### AMS(L) (Alternate Modulation Source)

フィルター EG の "Level" をコントロールするソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

#### Intensity (AMS Intensity)

“AMS” の効果の深さと方向を設定します。0 にすると、“Frequency A (Cutoff Frequency A)” で設定したレベルで動作します。

例えば、AMS が Velocity のとき、“Start Level Swing”、“Attack Level Swing”、“Break Level Swing”を+、“Intensity”を+の値にすると、強く弾くほど EG レベルは上がり、- の値にすると、強く弾くほど EG レベルは下がります。

- 99... + 99 インテンシティの値

#### Start Level Swing

“AMS” による“Start Level” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+で EG レベルが上がる方向、- で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

#### Attack Level Swing

“AMS” による“Attack Level” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+で EG レベルが上がる方向、- で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

#### Break Level Swing

“AMS” による“Break Point Level” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+で EG レベルが上がる方向、- で下がる方向に変化します。0 では変化はありません。

## フィルターEGのタイム・モジュレーション

Filter1 EG 変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



### AMS1/2(T)

フィルター EG の "Time" をコントロールするソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

#### Intensity

“AMS1/2(T)” の効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS1/2(T)” が Flt KTr + / + のとき、キーボード・トラックの設定によって EG の "Time" パラメーターをコントロールします。+の値にすると“Ramp”が+の値の場合 EG タイムは長くなり、“Ramp”が-の値の場合 EG タイムは短くなります。変化方向は“Attack Time Swing”、“Decay Time Swing”、“Slope Time Swing”、“Release Time Swing”でそれぞれ設定します。

0 にすると、“Frequency A (Cut-off Frequency A)” で設定した時間で動作します。

“AMS1/2(T)” が Velocity のとき、このパラメーターを+の値にすると、強く弾くほど EG タイムは長くなり、-の値にすると、強く弾くほど EG タイムは短くなります。

- 99... + 99 インテンシティの値

#### Attack Time Swing

“AMS1/2(T)” によるアタック・タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、- で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

#### Decay Time Swing

“AMS1/2(T)” によるディケイ・タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、- で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

#### Slope Time Swing

“AMS1/2(T)” によるスロープ・タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、- で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

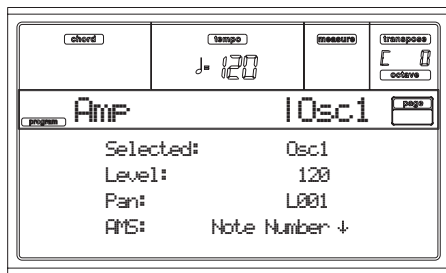
#### Release Time Swing

“AMS1/2(T)” によるリリース・タイムの変化の方向を設定します。

“Intensity” が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、- で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

## page 12 - Amp

選択オシレーターの音量とパンを設定します。



### Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F1]~[F4]キーでオシレーターを選択することもできます。

### Level

選択オシレーターの音量を設定します。

*Note:* プログラムの音量は、CC#7(ボリューム)、CC#11(エクスプレッション)の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレーターごとにCC#7とCC#11をかけ合わせた値になります。グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

0... + 127 音量値

### Pan

選択オシレーターのパン(音の定位)を設定します。

**DRUM** ドラムのプログラムをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。各キーのパン(P.105「Pan」参照)を設定してください。

Random ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。

L001 左側に振り切ります。

C064 中央に定位します。

R127 右側に振り切ります。

*Note:* CC#10(パンポット)の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左に振り切り、64でオシレーターごとの「Pan」の設定値、127で右に振り切ります。グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

## パン・モジュレーション

### AMS (Alternate Modulation Source)

パンを変化させるためのソースを選びます(P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」参照)。「Pan」の設定を基準にして変化します。

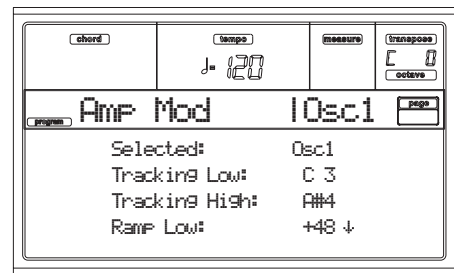
### Intensity

「AMS」による効果の深さを設定します。例えば、「Pan」の設定値がC064で、「AMS」がNote Numberのとき、+の値にするとC4を境にしてノート・ナンバーが大きくなる(高音を弾く)ほどパンが右側に移動していき、小さくなる(低音を弾く)ほど左側に移動します。  
-の値にすると逆の動作になります。

- 99... + 99 パラメーター値

## page 13 - Amp Mod

各オシレーターのアンブに変化を与えて音量を変化させます。



### Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F1]~[F4]キーでオシレーターを選択することもできます。

## アンブのキーボード・トラック

選択オシレーターの音量をキーボード・トラックでコントロールします。弾く鍵盤の位置による音量の変化を、「Key」と「Ramp」の各パラメーターで設定します。

### Tracking Low/High

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。「Tracking Low」から「Tracking High」までの間では、音量の変化はありません。

C-1...G9 範囲の下限/上限です。

### Tracking Low

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

### Tracking High

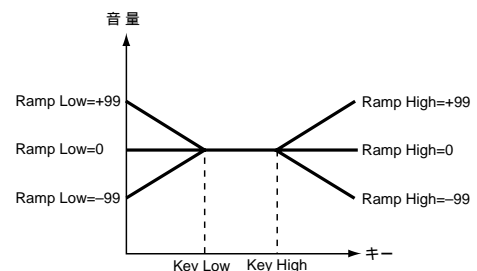
設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

### Ramp

キーボード・トラックの傾きを設定します。

- 99... + 99 傾き

以下のグラフは弾く鍵盤の位置と「Ramp」の設定による音量変化の例です。



### Ramp Low

+の値にすると「Tracking Low」で設定したノート・ナンバーより低い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

### Ramp High

+の値にすると「Tracking High」で設定したノート・ナンバーより高い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

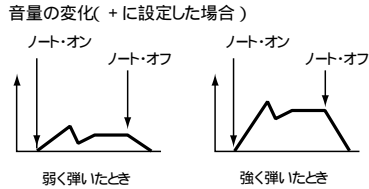


## アンプ・モジュレーション

選択オシレーターの音量をベロシティでコントロールするための設定を行います。

### Velocity Intensity

+ の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。また、- の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。



- 99... + 99 インテンシティの値

### EG AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのアンプの音量をコントロールするソースを選びます(P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」参照)。Velocity は選択できません。

### Intensity

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。実際の音量は、アンプEGによる音量変化に“Alternate Modulation”等の値をかけ算したもので、アンプEGの各レベルが小さいとオルタネート・モジュレーションによる変化のかかりも小さくなります。

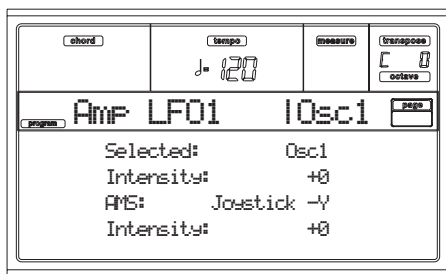
例えば“AMS”が Joystick + Y のとき、このパラメーターを+の値にしてジョイスティックを向こう側に傾けると音量が大きくなります。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。

このパラメーターを-の値にしてジョイスティックを向こう側に傾けると、音量は下がります。

- 99... + 99 インテンシティの値

## page 14 - Amp LFO1

選択オシレーターの音量を、“LFO1”(P.116「page 17 - LFO1」参照)と“LFO2”(P.117「page 18 - LFO2」参照)でコントロールします。



### Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F1]~[F4] 併ーでオシレーターを選択することもできます。

### Intensity

選択オシレーターの音量を“LFO1”で変化させる深さと方向を設定します。- の値でLFOは逆相になります。

- 99... + 99 インテンシティの値

## アンプLFO1のモジュレーション

### AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターの音量を“LFO1”で変化させる深さをコントロールするソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

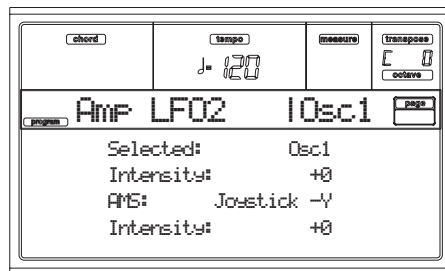
### Intensity

設定の絶対値が大きいほど“AMS”による“LFO1”の効果が大きくなります。- の値でLFO波形は逆相になります。

- 99... + 99 インテンシティの値

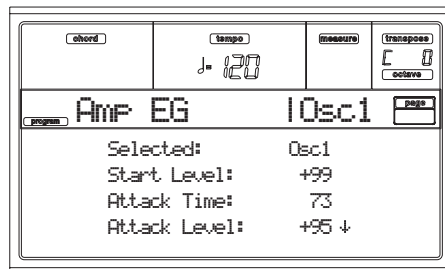
## page 15 - Amp LFO2

選択オシレーターの音量を、“LFO1”(P.116「page 17 - LFO1」参照)と“LFO2”(P.117「page 18 - LFO2」参照)でコントロールします。パラメーターのエディットについては、P.114「page 14 - Amp LFO1」を参照してください。



## page 16 - Amp EG

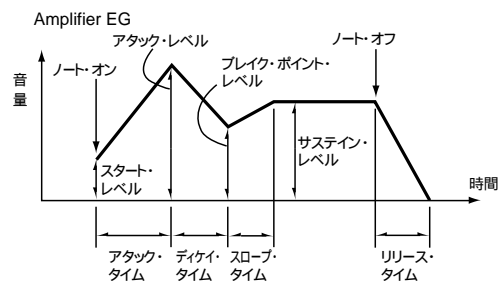
選択オシレーターの音量を時間的に変化させるアンプEGを設定します。



### Selected

エディットするオシレーターを選択します。[F1]~[F4] 併ーでオシレーターを選択することもできます。

## アンプのエンベロープ



### Start/Attack/Break/Sustain/Release Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。

0...99                      レベル値

### Start Level

ノ・ト・オン時の音量レベルを設定します。音の頭で「カッ」と鳴らしたいときは、ここを大きな値に設定します。

### Attack Level

アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

### Break Level

ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

### Sustain Level

スロ・ブ・タイムが終わってからノ・ト・オフまでの音量レベルを設定します。

### Attack/Decay/Slope/Release Time

音量が変化する時間を設定します。

0...99 タイム値

### Attack Time

ノ・ト・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。スタート・レベルが 0 のときは、音の立ち上がりの時間となります。

### Decay Time

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

### Slope Time

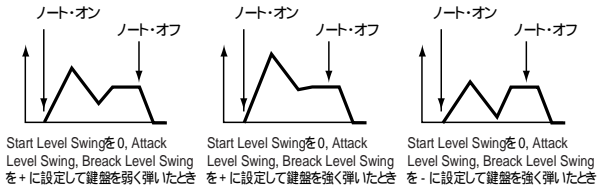
ブレイク・ポイント・レベルに達してからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

### Release Time

ノ・ト・オフ時から、音量が 0 になるまでの時間を設定します。

## アンプEGのレベル・モジュレーション

Amp1 EG 変化(レベル) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



### AMS(L) (Alternate Modulation Source)

アンプEGの「Level」をコントロールするソースを選びます。P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」を参照してください。

### Intensity

“AMS”の効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS”が Velocity のとき、“Start Level Swing”、“Attack Level Swing”、“Break Point Level Swing”の各パラメーターを+にして“Intensity”を+の値にすると、強く弾くほどアンプEGの音量レベルは上がります。一方、“Intensity”を-の値にすると強く弾くほど音量レベルは下がります。0にすると、「page 16 - Amp EG」で設定したレベルで動作します。

- 99... + 99 インテンシティの値

### Start Level Swing

“AMS”による“Start Level”の変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

### Attack Level Swing

“AMS”による“Attack Level”の変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

### Break Point Level Swing

“AMS”による“Break Level”の変化の方向を設定します。

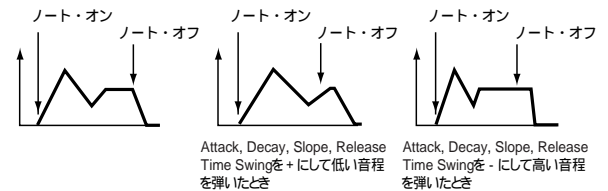
“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

## アンプEGのタイム・モジュレーション

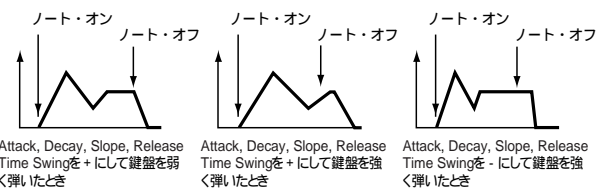
P.115「Attack/Decay/Slope/Release Time」で設定したアンプEGタイムをオルタネート・モジュレーション・ソースで変化させます。

Amp1 EG 変化(タイム)

(AMS=Amp KTrk + / +, Intensity= + の値)  
(Amp Keyboard Track(4-2a) Low Ramp= + の値、High Ramp= + の値の場合)



Amp1 EG 変化(タイム) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



### AMS1(T) (Alternate Modulation Source 1 - Time)

アンプEGの「Time」パラメーターをコントロールするソースを選びます(P.118「AMS (Alternate Modulation Source) List」参照)。オフにすると変化はかかりません。

### Intensity

“AMS1(T)”の効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS1(T)”が Amp KTrk + / + のとき、(アンプ)キーボード・トラックの設定(P.113「アンプのキーボード・トラック」参照)によってEGの「Time」をコントロールします。“Intensity”を+の値にすると“Ramp (Ramp Setting)”が+の値の場合、EGタイムは長くなり、“Ramp (Ramp Setting)”が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“Attack Time Swing”、“Decay Time Swing”、“Slope Time Swing”、“Release Time”でそれぞれ設定します。

“AMS1(T)”が Velocity のとき、+の値にすると強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると強く弾くほどEGタイムは短くなります。0にすると、“Amp EG”パラメーター(P.114参照)で設定した時間で動作します。

### Attack Time Swing

“AMS1”による“Attack Time”の変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

### Decay Time Swing

“AMS1”による“Decay Time”の変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

### Slope Time Swing

“AMS1”による“Slope Time”の変化の方向を設定します。  
“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

### Release Time

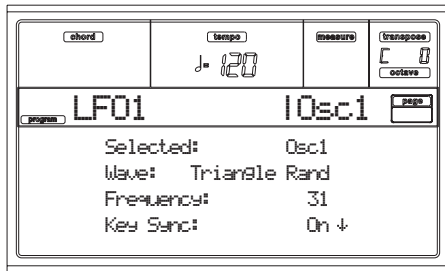
“AMS1”による“Release Time”の変化の方向を設定します。  
“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

### AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

アンプEGのもう1つのオルタネート・モジュレーション・ソースを選びます。前述の“AMS1”パラメーターを参照してください。

## page 17 - LFO1

このページと次のページでは各オシレーターのピッチ、フィルター、アンプを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレーターごとに2つのLFOが使用できます。ピッチ、フィルター、アンプでのLFO1、LFO2のインテンシティの値を-にすることで逆相のLFO効果が得られます。



### Wave

LFO波形を選びます。いくつかのLFOで表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。

Triangle 0		Step Triangle - 4	
Triangle 90		Step Triangle - 6	
Triangle Random		Step Saw - 4	
Saw 0		Step Saw - 6	
Saw 180		Random1 (S/H):	間隔が一定でレベルがランダムに変化する、一般的なサンプル&ホールド(S/H)のタイプです。
Square		Random2 (S/H):	間隔がランダムでレベルもランダムに変化します。
Sine		Random3 (S/H):	間隔がランダムで最大レベルと最小レベルに交互に変化します(間隔がランダムな矩形波)。
Guitar		Random4 (Vect.)	
Exponential Triangle		Random5 (Vect.)	
Exponential Saw Down		Random6 (Vect.)	
Exponential Saw Up			Random1~3を滑らかに変化させるタイプです。アコースティック楽器等の不安定さを再現するとき使用します。

### Frequency

LFO周波数を設定します。99で最も速くなります。

00...99 周波数値

### Key Sync

弾いた鍵盤とLFOの動作を同期させるかを設定します。

On 鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、鍵盤ごとに独立したLFOが動作します。

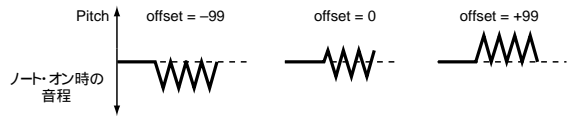
Off 後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOの効果がかけられます。(このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。)

### Offset

LFO波形の中心となる値を設定します。例えば次図のように0に設定すると、ノート・オンしたピッチを中心にビブラートがかかります。+99に設定すると、ギターのように、ノート・オンした音程から上の音程でビブラートがかかります。

なお、“Wave”のGuitarは、“Offset”を0にしても+の領域で振動します。

下図はオフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化を表したものです。



- 99... + 99 オフセット値

### Delay

ノート・オンからLFO効果がかけられるまでの時間を設定します。“Key Sync.”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。

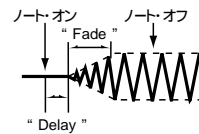
0...99 デレイ値

### Fade In

LFOが効きはじめから振幅が最大になるまでの時間を設定します。“Key Sync.”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。

下図は“Fade In”の設定によるLFOのかかり方(“Key Sync.”がOnのとき)を表したものです。

“Fade”の設定によるLFOのかかり方 (“Key Sync.”がOnのとき)



00...99 フェード値



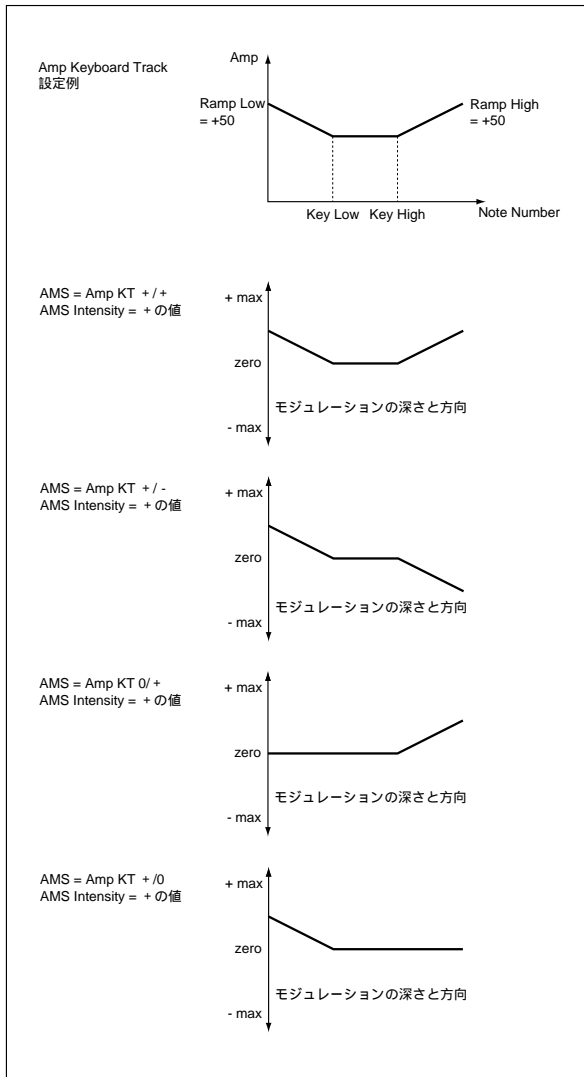
## AMS (Alternate Modulation Source) List

Off	オルタネート・モジュレーションを使用しない
Pitch EG	ピッチ EG
Filter EG	同一オシレーター内のフィルター EG
Amp EG	同一オシレーター内のアンプ EG
LFO1	同一オシレーター内の LFO1
LFO2	同一オシレーター内の LFO2
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック
Note Number	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
Poly AT (Poly After Touch) <sup>(a)</sup>	ポリ・アフタータッチ (本機からの送信はシーケンス・データのみ)
Channel AT (Channel After Touch) <sup>(a)</sup>	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
Joystick X	ジョイスティック X(横) 方向
Joystick +Y	ジョイスティック + Y(奥) 方向 (CC#01)
Joystick -Y	ジョイスティック - Y(手前) 方向 (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2) <sup>(a)</sup>	ジョイスティック + Y(奥) 方向およびアフタータッチ
JS-Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2) <sup>(a)</sup>	ジョイスティック - Y(手前) 方向およびアフタータッチ
Ass.Pedal	アサイナブル・フットペダル (CC#04)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	ダンパー・ペダル (CC#64)
CC#65	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
Sostenuto	ソステヌート・ペダル (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	テンポ (内部クロックまたは外部 MIDI クロックのテンポ情報)

(a) アフタータッチのデータは MIDI でのみ受信され、Song Record モードのステップ・レコーディングで MIDI イベントとして作成できます。

<b>Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)</b>	0 / +	“ Ramp Low ”の AMS 効果はありません。“ Ramp High ”の設定している符号に従って効果の方向が決まります。
<b>Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)</b>		
<b>Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)</b>		
<b>Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)</b>	+ / 0	“ Ramp Low ”の設定している符号に従って効果の方向が決まります。“ Ramp High ”の AMS 効果はありません。
<b>Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)</b>		
<b>Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)</b>		
<b>Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)</b>		
<b>Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)</b>		
+ / +		“ Ramp Low ”、“ Ramp High ”の設定してある符号に従って効果の方向が決まります。
+ / -		“ Ramp Low ”の設定している符号、“ Ramp High ”の設定している符号の逆( + 50 なら - 50、 - 50 なら + 50 )に従って効果の方向が決まります。





### JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

ジョイスティック + Y(奥)方向およびアフタータッチ(MIDIで受信)により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

### JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

ジョイスティック - Y(手前)方向およびアフタータッチ(MIDIで受信)により効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

## 15. Global Edit モード

Global Edit モードでは本機の全般的な機能(他の操作モードの設定より優先される機能)を設定します。このモードは、現在の操作モード(Style Play モード、Song Play モード、Song モード、Backing Sequence モード)と並行して選択できます。

### Write Global ページ

Global Editモードの任意のページが表示されているときに [WRITE] 押すと、このページが表示されます。ここでは、様々なグローバル設定を保存します。その中には、Style Play モード、Song Play モードのプリファレンス設定や、Disk Edit モードの“Global Protect”パラメーターの設定も含まれます。



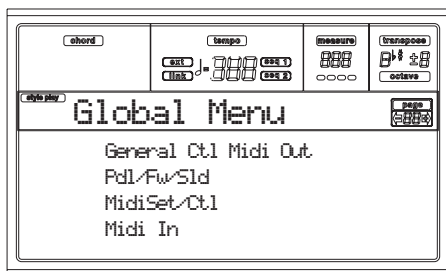
このページが表示されているときに [ENTER] 押を 2 回押すと、パラメーター設定がフラッシュROM に保存され、本機の電源を切ったあともメモリーにそのまま残ります。

### メニュー・ページ (Global Menu)

Global Edit モードの任意のページで [MENU] 押を押し、Global Edit モードのエディット・メニュー(Global Menu)ページが表示されます。このメニューから、さまざまな Global Edit モードのエディット・セクションに入ります。

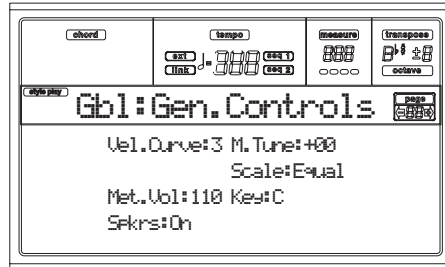
メニュー・ページで VOLUME/VALUE キーを使用してエディット・セクションを選択し、さらに [PAGE +] 押を押ししてエディット・ページを選択するか、[EXIT] 押を押ししてメニューを終了します。

エディット・ページで [EXIT] 押を押し、現在の操作モード(Style Play モード、Song Play モード、Song モード、Backing Sequence モード)に戻ります。



### page 1 - Gbl: Gen. Controls

キーボード、スピーカー、メトロノームの状態を設定する一般的なパラメーターがあるページです。



#### Vel. Curve (Velocity Curve)

▶GBL

キーボードのペロシティ・カーブを設定します。

- ダイナミック・コントロールはできません。クラシック・オルガンと同じで、ダイナミック値は固定されています。
- 9 最弱打鍵時のカーブから最強打鍵時のカーブまで選択できます。

#### M. Tune (Master Tune)

▶GBL

本機の基本となるチューニングを設定します。生ピアノなど、アコースティック楽器のチューニングにあわせる時に使用します。

- 50 最低のピッチ
- 00 標準ピッチ(A4=440Hz)
- + 50 最高のピッチ

#### Scale

▶GBL

本機の基本となるメイン・スケール(音階)を設定します。パフォーマンスまたはSTSで別のスケールを選択したトラックの設定とは別です(P.38「Scale」参照)。

使用できる音階は、P.219「スケール(音階)」を参照してください。

Note: Global Edit モードではユーザー・スケールを選択できません。

#### Key

▶GBL

音階によっては必要となるキー(調)を設定します(P.38「Key」参照)。

#### Speakers

▶GBL

内蔵スピーカーをオン/オフします。

Note: 本機の電源を入れるたびに、スピーカーは常にオンになります。

#### Met. Vol (Metronome Volume)

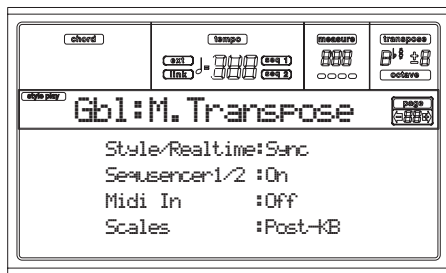
▶GBL

メトロノームの音量を設定します。

- 127 最小音量から最大音量までの相対的な音量を設定します。

## page 2 - Gbl: M. Transpose

マスター・トランスポーズをオン/オフします。



## Style/Realtime

▶GBL

スタイル・トラック、リアルタイム(キーボード)・トラックでマスター・トランスポーズをオン/オフします。

- Off スタイル・トラック、リアルタイム・トラックにはマスター・トランスポーズは適用されません。
- Sync Sync モードになります。TRANSCOPE [ ] [ # ] キーのどちらかを押し、次の小節の最初の拍から新しいトランスポーズ設定が適用されます。トランスポーズ時に再生していたリアルタイム・トラックは停止します。
- RTime Realtime モードになります。TRANSCOPE [ ] [ # ] キーのどちらかを押し、スタイル・トラックとリアルタイム・トラックの両方でそれぞれ再生される次のノートからトランスポーズされます。(TRANSCOPE [ ] [ # ] キーを押し、リアルタイム・トラックで再生していたノートは停止します。次の鍵盤またはコードを弾くと、新しいトランスポーズ設定で発音します。(新しいコードを弾く前にリアルタイム・トラックを再生していると、リアルタイム・トラックはトランスポーズされた新しいキーで再生され、スタイルは、新しいコードを弾くまではそれまで通りのキーで再生を続けます。)

## Seq 1/2

▶GBL

2 基の内蔵シーケンサーのトラックでマスター・トランスポーズをオン/オフします。

## Midi In

▶GBL

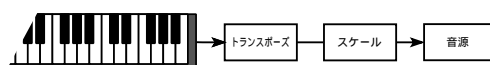
受信した MIDI メッセージでマスター・トランスポーズをオン/オフします。

## Scales

▶GBL

スケール・トランスポーズ・ポジションはスケール(音階)とマスター・トランスポーズの関係を設定します。

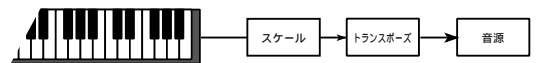
- Post-KB この設定にすると、ノートが鍵盤部分を離れるとすぐにトランスポーズされます。指定スケールはトランスポーズされたノートにかかります。例えば、E を変更し、Master Transpose を + 1 にしたとき、鍵盤上で E を弾くと F で発音し、変更後のキーが E (E で発音) になります。



## Pre-OSC

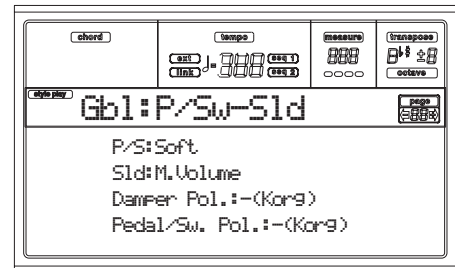
この設定にすると、内蔵音源にノートが入る前に、すべてのノートがトランスポーズされます。従って、トランスポーズする前にスケールが適用されます。例えば、E を変更し、Master Transpose を + 1 にし

ても、変更後キーは依然として E のまま(F で発音)になります。



## page 3 - Gbl: P/Sw-Sld

ASSIGN. PDL/SW 端子に接続したアサインブル・ペダルやフットスイッチ、ダンパー・ペダル(別売り)と ASSIGN. SLIDER 等でコントロールする機能を設定します。



割り当てる機能のリストは、P.217「アサインブル・パラメーター」を参照してください。前半はスイッチ・タイプの機能、後半(Master Volume から)はコンティニユアス・タイプの機能です。

## P/S (Pedal/Switch)

▶GBL

ASSIGN. PDL/SW 端子に接続したコンティニユアス・ペダルまたはフットスイッチの機能を設定します。

## Sld (Slider)

▶GBL

パネル上の ASSIGN. SLIDER の機能を設定します。

## Damper Pol. (Damper Polarity)

▶GBL

ダンパー・ペダルの極性を設定します。

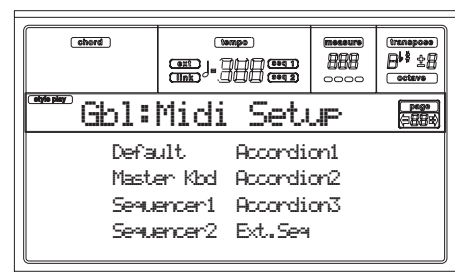
## Pedal/Sw. Pol. (Pedal/Footswitch Polarity)

▶GBL

アサインブル・ペダルまたはフットスイッチの極性を設定します。

## page 4 - Gbl: Midi Setup

MIDI セットアップの 1 つを選択すると、MIDI チャンネルが自動で設定できます。各セットアップでは各種 MIDI パラメーターに最適な値が設定されており、MIDI コントローラーとの接続がスムーズに行えます。



Note: MIDI セットアップを選択後でも、各チャンネル設定を任意に変更できます。この変更内容をメモリーに保存するには、[WRITE] キーを押してグローバル設定をメモリーに保存します。

MIDI セットアップの使用法については、P.29「MIDI」を参照してください。

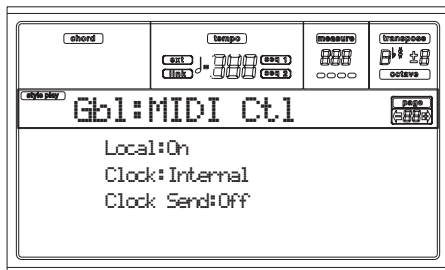
Default 初期設定です。外部シーケンサーでプログラムしたり本機の鍵盤で演奏するときに適しています。

Master Kbd ミュートしたマスター・キーボードを接続するときは、この設定を選びます。

- Sequencer 1 外部音源でソング(シーケンサー1)を再生する場合、または本機を音源として使って外部シーケンサーからソングを再生する場合に適しています。各トラック(S1 Tr1 ~ 16)がMIDIチャンネルの同じナンバー(1 ~ 16)に対応します。
- Sequencer 2 上記 Sequencer 1 と同じですが、シーケンサー2を使用します。
- Accordion 1...3 MIDI アコーディオンを接続するときの設定です。
- Ext.Seq ソングを外部シーケンサーでプログラムするときの設定です。

## page 5 - Gbl: MIDI Ctl

一般的な MIDI パラメーターを設定します。



### Local

キーボードをオン/オフします。

Note: 本機に電源を入れるたびに、このパラメーターはオンになります。

- On 鍵盤を弾くと、MIDI データが内蔵音源と MIDI OUT 端子に送られます。
- Off 鍵盤を弾くと、MIDI データは MIDI OUT 端子に送られますが、内蔵音源は発音しません。外部シーケンサーを接続して、鍵盤からノートやコントローラーのデータを外部シーケンサーに送信し、シーケンサーから音源に送り返す場合に便利です。鍵盤を弾いたりコントローラーを操作した時点では発音せず、シーケンサーからのデータで発音するので、音が重複しません。MIDI の章を参照してください。

### Clock

MIDI クロックのソースを選択します。

Note: 本機の電源を入れるたびに、このパラメーターは Internal に設定されます。

- Internal 本機シーケンサー1 の内蔵メトロノームが生成したクロックを使用します。
- MIDI MIDI で受信した外部クロックを使用します。本機は、MIDI IN 端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。本機パネル上の [ START/STOP ] キー、[ PLAY/STOP ] キー、メトロノーム用の TEMPO ダイアルは無効となります。テンポの設定とシーケンサー (Song モード、Song モード、Backing Sequence モード) とアレンジャー (Style Play モード、Backing Sequence モード) のスタート/ストップは、外部接続機器を使用します。

### Clock Send

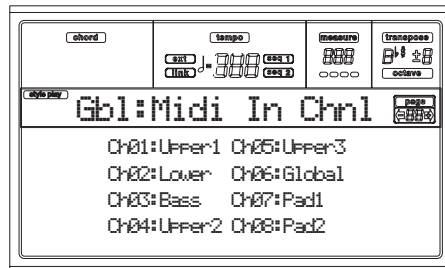
▶ GBL

MIDI OUT 端子に出力するクロック情報をオン/オフします。

- Off MIDI クロック信号を出力しません。MIDI OUT 端子に接続した機器を本機のスレーブとして使用できません。
- MIDI MIDI クロック信号を出力します。本機の TEMPO ダイアル、[ START/STOP ] キー、[ PLAY/STOP ] キーで、MIDI OUT 端子に接続した機器をスレーブとしてコントロールできます。

## page 6 - Gbl: Midi In Chnl

本機のトラックを任意の MIDI IN チャンネルに割り当てます。[ TRK.SELECT ] キーでチャンネル 1 ~ 8 とチャンネル 9 ~ 16 を切り替えます。



### Channel

▶ GBL

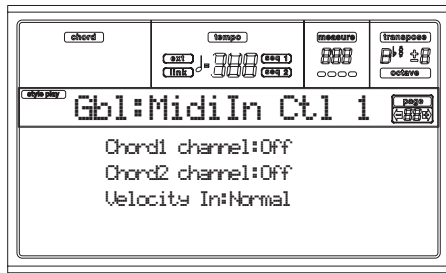
以下のトラックの 1 つを各チャンネルに割り当てます。

(表示なし) トラックは割り当てられていません。

- Lower LOWER トラック
- Upper 1...3 UPPER トラックの 1 つ
- Drum ドラム・トラック
- Perc パーカッション・トラック
- Bass ベース/トラック
- Acc1...5 自動伴奏トラックの 1 つ
- S1 T1...16 シーケンサー1 トラックの 1 つ
- S2 T1...16 シーケンサー2 トラックの 1 つ
- Global 本機のコントローラー(鍵盤、ペダル、ジョイスティック)の動作を外部キーボードやコントローラーで再現するための特殊なチャンネルです。このチャンネルで送信された MIDI メッセージは、本機のコントローラーで生成したデータとみなされます。
- Control 接続機器から本機のスタイル、パフォーマンス、STS、スタイル・エレメントを選択する MIDI メッセージを受信する特殊なチャンネルです。受信できるデータの内容については、P.139「ファクトリデータ」と後述を参照してください。

## page 7 - Gbl: Midi In Ctl 1

内蔵アレンジャーのコード認識チャンネルと、MIDI IN 端子で受信するノートすべてのペロシティの固定値を設定します。



2系統のコード・チャンネルがあります。MIDIアコーディオンなど、2つのチャンネルで本機にコードを送信したいときに便利です。

**Chord1 channel** ▶GBL

このチャンネルに入るノートはコード認識セクションに送られます。

**Chord2 channel** ▶GBL

このチャンネルに入るノートはコード認識セクションに送られます。

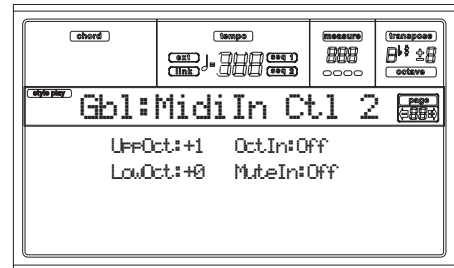
**Velocity In** ▶GBL

入力されるMIDIノートのペロシティ(ダイナミクス)の固定値を設定します。オルガンやMIDIアコーディオンから本機を再生するときに便利です。

Normal	通常のペロシティ値を受信します。
40...127	受信したペロシティ値すべてが設定値に変換されます。

## page 8 - Gbl: Midi In Ctl 2

リアルタイム・トラックのノート・トランスポーズなど、様々なMIDI IN設定を行います。トランスポーズ・パラメーターは、MIDIインターフェースで高すぎる(または低すぎる)オクターブを送信することがあるMIDIアコーディオンを使用するときに便利です。

**UppOct (Upper Octave)** ▶GBL

UPPERトラック用にMIDI IN端子で受信したデータをオクターブ単位でトランスポーズします。例えば、値を+1に設定したとき、C4を受信すると本機ではC5で発音します。

**LowOct (Lower Octave)** ▶GBL

LOWERトラック用にMIDI IN端子で受信したデータをオクターブ単位でトランスポーズします。例えば、値を+1に設定したとき、C4を受信すると本機ではC5で発音します。

**OctIn (Octave In)** ▶GBL

MIDI IN端子で受信したデータのオクターブ・トランスポーズをオン/オフします。

**On** MIDIで受信したデータは、オクターブ・トランスポーズの設定に従ってトランスポーズします。例えば、オクターブ・トランスポーズの値を+1に設定したとき、C4のノートを受信すると実際にはC5で発音します。

**Off** MIDIで受信したデータは、そのトラックに設定されたオクターブ・トランスポーズではトランスポーズされません。例えば、オクターブ・トランスポーズの値を+1に設定しても、C4のノートを受信するとそのままC4で発音します。

**Muteln** ▶GBL

ミュート設定のトラックで受信したMIDIデータを演奏するかどうかを設定します。

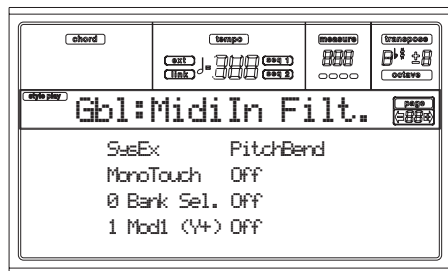
**On** ミュート設定のトラックで受信したMIDIデータを本機では演奏しません。

**Off** ミュート設定のトラックで受信したMIDIデータを本機で演奏します。



## page 9 - Gbl: Midi In Filt.

本機で受信する MIDI データにかけるフィルターを最高 8 つまで設定できます。



### フィルター

使用する MIDI IN フィルターを表示します。

Off            フィルターは使用しません。

PitchBend    ピッチベンド

MonoTouch   モノ(またはチャンネル)アフタータッチ

PolyTouch   ポリ・アフタータッチ

PrgChange   プログラム・チェンジ

SysExcl      システム・エクスクルーシブ

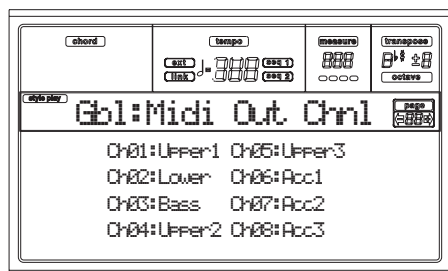
All CC        コントロール・チェンジ・メッセージすべて

0...127      コントロール・チェンジ・メッセージ #0 ~ 127。使用できるコントロール・チェンジ・メッセージのリストは、P.220「MIDI コントローラー」を参照してください。

▶GBL

## page 10 - Gbl: Midi Out Chnl

本機のトラックを任意の MIDI OUT チャンネルに割り当てます。  
[TRK.SELECT] 押下でチャンネル 1 ~ 8 とチャンネル 9 ~ 16 を切り替えます。



### Ch (Channel)

以下のトラックの 1 つを各チャンネルに割り当てます。

(表示なし)    トラックは割り当てられていません。

Lower        LOWER トラック

Upper 1...3  UPPER トラックの 1 つ

Drum         ドラム・トラック

Perc         パーカッション・トラック

Bass         ベース・トラック

Acc1...5     自動伴奏トラックの 1 つ

S1 T1...16   シーケンサー1 トラックの 1 つ

S2 T1...16   シーケンサー2 トラックの 1 つ

SQ Tr01...16 内蔵シーケンサーの 1 つまたは両方で同じ名前のトラックが生成したデータを同時に送信するときに設定します。

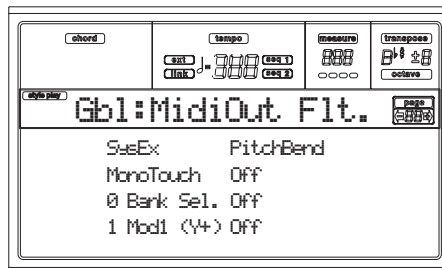
▶GBL

### Chord

コード認識セクションで認識したノートを MIDI OUT 端子に出力するときに設定します。例えば、本機の LOWER トラックがミュート状態でも、LOWER トラックでコードを弾いて、外部ハーモナイザーをコントロールしたいときなどに便利です。

## page 11 - Gbl: Midi Out Filt.

本機で送信する MIDI データにかけるフィルターを最高 8 つまで設定できます。



### フィルター

使用する MIDI OUT フィルターを表示します。

Off            フィルターは使用しません。

PitchBend    ピッチベンド

MonoTouch   モノ(またはチャンネル)アフタータッチ

PolyTouch   ポリ・アフタータッチ

PrgChange   プログラム・チェンジ

SysExcl      システム・エクスクルーシブ

All CC        コントロール・チェンジ・メッセージすべて

0...127      コントロール・チェンジ・メッセージ #0 ~ 127。使用できるコントロール・チェンジ・メッセージのリストは、P.220「MIDI コントローラー」を参照してください。

▶GBL

## 16. Disk Edit モード

Disk Edit モードではファイルを管理します。このモードは、現在の操作モード (Style Play モード、Song Play モード、Backing Sequence モード、Song モード、または Program モード) と並行して選択できます。

### [ WRITE/DISK IN USE 時の LED

ディスクがデータを読み出し / 書き込みを行っているときは、[ WRITE/DISK IN USE 時のインジケータが点灯します。Disk モードのページには、「Wait (お待ちください)」というメッセージが表示されます。表示中は Disk モード内の別のページに切り替えることはできません (ただし、別の操作モードを選択することはできません)。



**Warning:** [ WRITE/DISK IN USE 時の LED が点灯中は、絶対にフロッピー・ディスクを取り出さないでください。

**Note:** ロード元またはセーブ元のファイルと同じ場所にロード / セーブすると、ロード / セーブ動作の時間が短縮できます。別の場所を選んだ場合は、データの一部を再構成する必要があるため、時間がかかります。

### フロッピー・ディスク取扱い時の注意

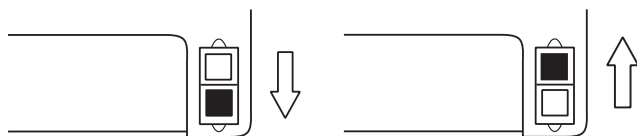
本機はメモリー内のほとんどのデータをフロッピー・ディスクに保存できます。使用できるフロッピー・ディスクは、MS-DOS フォーマットの 3.5 インチ 2HD、2DD です。フロッピー・ディスクのフォーマット後の容量は、2HD が 1.44 MB、2DD が 720 KB になります。使用時には以下の内容を守ってください。

#### ライト・プロテクトについて

ディスクには、誤ってデータを消去してしまったり書き換えてしまうことのないようにライト・プロテクト・ホールという小さな窓がついています。ディスクに書き込んだデータを上書きしてしまわないように、セーブ後はタブを下げて書き込み禁止の状態にしてください。

書き込み禁止の状態: ライト・プロテクト・ホールが開いた状態になるようにタブを下げます。

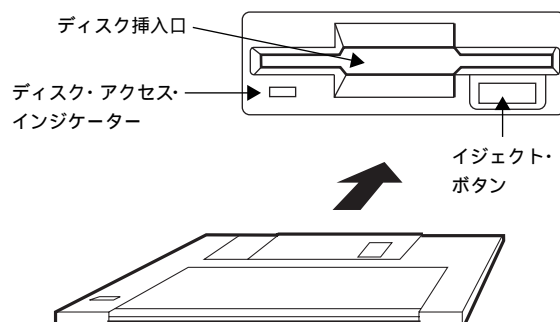
書き込み可能な状態: ライト・プロテクト・ホールが閉じた状態になるようにタブを上げます。



### フロッピー・ディスクの入れ方

フロッピー・ディスクのラベル面が上になり、金属のシャッター部が奥側になるようにしてディスク・ドライブに正しく、まっすぐ入れてください。ディスクがこれ以上行かないところまで挿入してください。

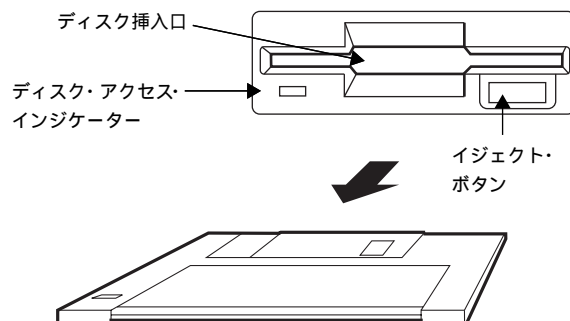
**Note:** 本機は新型のディスク・ドライブを採用しており、ディスクがセットされても「カチッ」という音が聞こえませんがご注意ください。



### フロッピー・ディスクの取り出し方

フロッピー・ディスクをディスク・ドライブから取り出すときは、ディスク・アクセス・インジケータの消灯を確認してから、イジェクト・ボタンを押して取り出します。

**Warning:** ディスク・アクセス・インジケータが点灯している間は、絶対にディスクを取り出さないでください。



### ヘッドのクリーニング

ヘッドが汚れていると、セーブやロード時にエラーが発生する原因になります。このためヘッドは定期的にクリーニングする必要があります。ヘッドのクリーニングには、市販の湿式 3.5 インチ両面用ヘッド・クリーニング・ディスクを使用してください。クリーニングの方法は、クリーニング・ディスクの取扱説明書をご覧ください。

## フロッピー・ディスクの取扱いについて

- ディスク・ドライブが作動しているとき(ディスク・アクセス・インジケーターと「WRITE/DISK IN USE」キーのLEDが点灯しているとき)は、絶対にディスクを取り出したり本機を移動したりしないでください。
- ディスクに万一損傷の生じたときのために、ディスクのバックアップ・コピーを作成してください。パソコンをお持ちの場合は、データをパソコンのハード・ディスクにも保存しておけます。
- フロッピー・ディスクのシャッター部分を開けたり、フロッピー・ディスク内の磁気面に直接触れないでください。磁気ディスクが汚れたり、傷つけるとデータの読み出し、書き込みができなくなります。
- フロッピー・ディスクをディスク・ドライブに入れたまま、絶対に輸送しないでください。振動でディスク・ドライブのヘッドがフロッピー・ディスクを傷つけ、使用できなくなることがあります。
- フロッピー・ディスクをテレビ、冷蔵庫、コンピューター、コンピューター・ディスプレイ、スピーカー、電源トランスなど磁気を発生する機器には近づけないでください。ディスクに記録されたデータが消えてしまうことがあります。
- 高温、多湿の場所、直射日光のあたる場所、ゴミやホコリの多い場所での使用、保管は避けてください。
- フロッピー・ディスクの上に重いものを乗せないでください。
- 使用後はフロッピー・ディスクをケースに入れて保管してください。

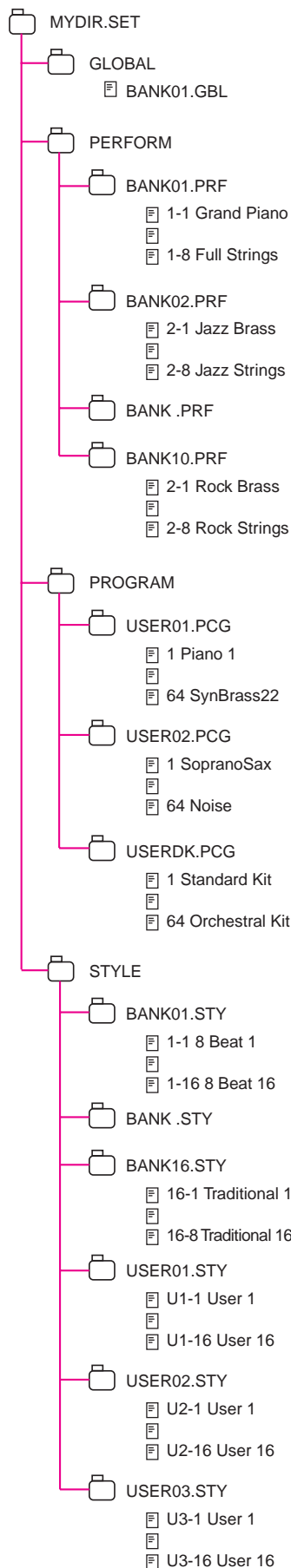
## フロッピー・ディスクの問題と対処

- まれに、フロッピー・ディスクがディスク・ドライブから取り出せないことがあります。これを防ぐには、必ず高品質のディスクを使用してください。万一取り出せなくなっても、先の尖ったもので無理にこじあけて取り出すようなことは絶対にせず、最寄りの楽器店またはコルグ・サービス・センターへご相談ください。
- 磁気、ホコリ、湿気、長期間の使用によってディスク上のデータが壊れることがあります。これは、パソコンのディスク修復プログラムでデータを修復することができます。そのような場合に備えて、必ずデータのバックアップ・コピーを作成しておいてください。

## i-シリーズのデータのロード

本機は以前の i-シリーズのスタイル・データと互換性があります。本機の通常のデータとしてこれをロードすることができます。

1. 以前の i-シリーズのフロッピー・ディスクをディスク・ドライブに挿入します。
  2. [DISK] キーを押して Disk Edit モードに入ります。
  3. ディスクを交換する場合は、新しいディスクを挿入し、[F1] キーを押してフロッピー・ディスクを読み込みます。
  4. i30 で作成したディスクの場合は、“ .SET ”フォルダを画面一行目に移動し(TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[DOWN/ -] キーまたは[UP/ +] キー、または VOLUME/VALUE キー[E]-[H]を使用) [F3] (OPEN) キーを押します。
  5. “ .STY ”フォルダを画面一行目に移動します(TEMPO/VALUE セクションのダイヤル[DOWN/ -] キーまたは[UP/ +] キー、または VOLUME/VALUE キー[E]-[H]を使用)。
  6. この時点で、“ .STY ”フォルダ全体をロードすることも、そのフォルダを開いて個々のスタイルをロードすることもできます。
    - フォルダ全体をロードするには、[F2] (LOAD) キーを押します。メモリー内の 3 つのユーザー・スタイル・バンクの 1 つを選ぶようメッセージが表示されます。ロード先のバンクを選んだら、[F2] (LOAD) キーを押してバンクをロードします。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] キーを押して確定するか、[EXIT] キーを押して操作を中止します。
    - 個々のスタイルをロードするには、[F3] (OPEN) キーを押して“ .STY ”フォルダを開きます。この時点ですでに変換が始まるので、しばらくお待ちください。ロードしたいスタイルを画面一行目に移動して[F2] (Load) キーを押します。メモリー内のロード先を選ぶようメッセージが表示されます。ロード先を選んだら、[F2] (LOAD) キーを押してバンクをロードします。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] キーを押して確定するか、[EXIT] キーを押して操作を中止します。
- Note: i30 のディスクから“ .SET ”フォルダ全体をロードするにはかなりの時間がかかります。バンクやスタイルを個々にロードすることをおすすめします。*
7. ロードされたスタイルを選択します。テンポを設定し、[WRITE] キーを押して、“ Current Style ”を選択して変更内容をスタイル・パフォーマンスに保存します。[ENTER] キーを 2 回押して確定します。
  8. プログラムがまったく同じではないので、本機にスタイルをロードしたら(プログラム、音量、パン、テンポ、ドラム・マップ、ラップ・アラウンドなどの調整を行います)。
  9. スタイル・トラックへのプログラムの割り当てを有効にするには、“ Prog (Program) ”パラメーターを On にしてください (P.43 参照)。
  10. スタイル・パフォーマンスをもう一度保存します。[WRITE] キーを押して“ Current Style ”を選択してメモリーに変更内容を保存します。[ENTER] キーを 2 回押して確定します。



## ディスク上のデータ構造

ディスクと内蔵メモリーにはファイルとフォルダが入っています。本機のメモリー内のデータの構造があらかじめ設定されているため、そのデータ構造はコンピューターのデータよりも多少精密になっています。左の図は本機のディスクの全体的な構造を表したものです。

Note: スタイル・バンク 1 ~ 16(プリセットのスタイル)は、“Factory Style Protect”パラメーターがOff(P.137参照)のとき、かつ個々のスタイル・バンクをロード/セーブしているときにのみ、Disk Edit モードで見ることができます。

## ファイルのタイプ

以下の表は、本機が管理できるファイルとフォルダの種類を示したものです。下記のファイルの本機上でロード/セーブできます。

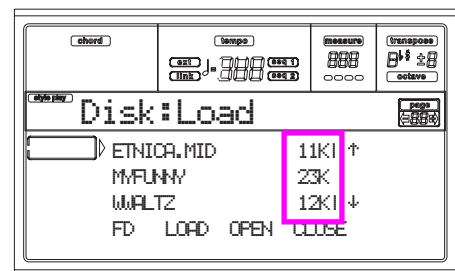
拡張子	ファイル/フォルダのタイプ
SET	ユーザーデータのすべて(他のフォルダが入っているフォルダ)
GBL	グローバル設定、Seq1 + Seq2 セットアップ
PRF	パフォーマンス
PCG	ユーザー・プログラム
STY	ユーザー・スタイル

本機では以下の一般的なデータも読み込むことができます。

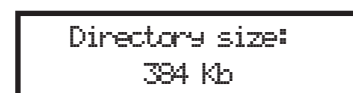
拡張子	ファイルのタイプ
MID	MIDI ファイル(スタンダード MIDI ファイル、SMF)
KAR	カラオケ・ファイル
JBX	ジュークボックス

## ファイルとフォルダのサイズ表示

ディスク内のファイルやフォルダのサイズを画面表示します。ファイルの右には、常に個々のファイルのサイズが表示されます。



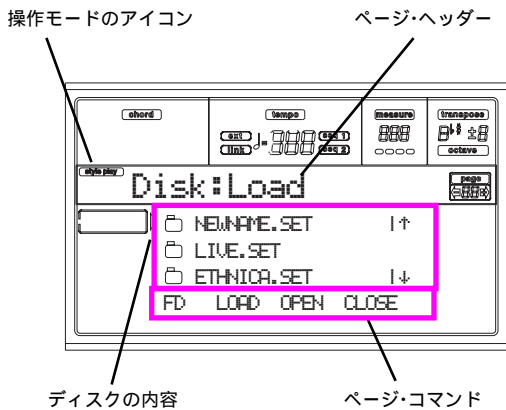
フォルダのサイズを表示するには、フォルダを画面一行目に移動し、[SHIFT] キーを押しながら [F3] (OPEN) キーを押します。フォルダのサイズを表示したウィンドウが開きます。



[EXIT] キーを押してウィンドウを閉じます。

## ページの構造

以下は Disk Edit モードのページ構造です。



### 操作モードのアイコン

Disk Edit モードでは、バックグラウンドで操作モードの 1 つが常に有効になっています。操作モードのアイコンで、現在の操作モードがわかります。[EXIT] キーを押すと、Disk Edit モードのページから現在の操作モードに戻ります。

### ページ・ヘッダー

Disk Edit モードの現在のページを表示します。

### ディスクの内容

現在のフォルダの内容を表示します。VOLUME/VALUE キー[A] [F] 上へスクロール)またはVOLUME/VALUE キー[G] [H] 下へスクロール)を使用するか、TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは[UP/ +] キーで選択したい項目を一行目に移動します。

最下行のページ・コマンド([F1] ~ [F4] キー)で選択ファイル/フォルダの操作を実行します。

□マークはフォルダ(他のファイルを含んだフォルダ)を示します。

### ページ・コマンド

ファイルやフォルダをブラウズしたり、ディスク機能(ロード、セーブ)を実行するコマンドです。ページによってアクセスできるコマンドは異なります。[F1] ~ [F4] キーで該当するコマンドを選択します。

## 操作コントロール

Disk Edit モードでは以下のキーやコントロール類を使用してファイルやフォルダをブラウズしたり、コマンドのリストをスクロールしたりします。

### VOLUME/VALUE キー[E] [F] 上へスクロール)

上へスクロールします。[SHIFT] キーを押しながらどちらかのキーを押すと、1 つ前のアルファベットのグループにジャンプします。

### VOLUME/VALUE キー[G] [H] 下へスクロール)

下へスクロールします。[SHIFT] キーを押しながらどちらかのキーを押すと、次のアルファベットのグループにジャンプします。

### TEMPO/VALUE セクション

リストを上下にスクロールします。

### [F1] キー(FD)

フロッピー・ディスクをディスク・ドライブに挿入してからこのキーを押すと、ディスクのスキャンが始まり、画面に表示されているファイルのリストが更新されます。

### [F2] キー(ディスク・コマンド)

ディスク機能を実行します。

### [F3] キー(OPEN)

選択フォルダ/バンク(ファイル名の先頭に □マークの付いた項目)を開きます。

### [F4] キー(CLOSE)

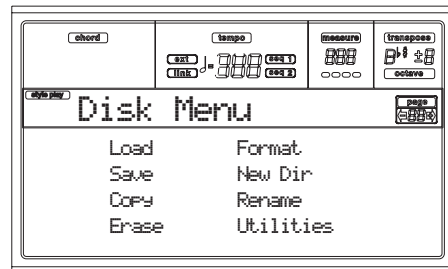
現在のフォルダを閉じ、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

## メニュー・ページ (Disk Menu)

Disk Edit モードの任意のページで MENU キーを押すと、[MENU] キーを押すと、Disk Edit モードのエディット・メニュー (Disk Menu) ページが表示されます。このメニューから、さまざまな Disk Edit モードのエディット・セクションに入ります。

メニュー・ページで VOLUME/VALUE キー[A] ~ [H] を使用してエディット・セクションを選択し、[PAGE +] キーを押してエディット・ページを選択するか、[EXIT] キーでメニューを終了します。

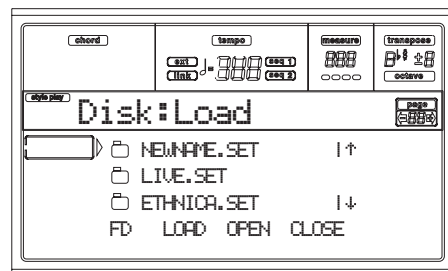
エディット・ページで [EXIT] キーを押すと、現在の操作モードに戻ります。



## page 1 - Disk: Load

ディスクから内蔵メモリーにファイルをロードします。

[DISK] キーを押し、[MENU] キーでこのページを表示します。



## 全ユーザー・データのロード

ユーザー・データすべて(パフォーマンス、ユーザー・プログラム、ユーザー・スタイル、グローバル設定)を簡単な操作でロードできます。

1. データの入っているディスクをディスク・ドライブに挿入します。
2. [F1] キーを押してディスクをスキャンし、ファイル・リストを表示させます。
3. VOLUME/VALUE キー[E] ~ [H] または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] キーまたは[UP/ +] キーで、ロードしたいデータの入っている ".SET" フォルダを選択します。

フォルダを画面一行目に移動します。ロードしたいフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[F3] (OPEN) キーでフォルダを



開きます。[ F4 ](CLOSE) キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

- [ F2 ](LOAD) キーを押して選択を確定します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] キーを押して確定するか、[ EXIT ] キーを押して操作を中止します。

操作が完了すると「Wait(お待ちください)」のメッセージが消えると、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてロード操作を続けます。

Note: ディスクからロードしたデータとメモリー内にすでにあるデータは一緒になります。例えば、メモリー内に 3 つのユーザー・スタイル( USER01, USER02, USER03 )がすでにあり、ディスク上には USER01 スタイル・バンクしかない場合、USER01 バンクは上書きされますが、USER02 と USER03 バンクはそのまま残ります。

その結果、メモリー内のスタイル・フォルダでは、以前からメモリー内にあった USER02、USER03 バンクにロードしたばかりの USER01 バンクが加わります。

### 指定タイプの全データのロード

指定したタイプのユーザー・データ(ユーザー・プログラム、ユーザー・スタイル、パフォーマンス)すべてを一括して簡単な操作でロードできます。

- データの入っているディスクをディスク・ドライブに挿入します。
- [ F1 ] キーを押してディスクをスキャンし、ファイル・リストを表示させます。
- VOLUME/VALUE キー[ E ]-[ H ]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キーまたは [ UP/ + ] キーで、ロードしたいデータの入っている“.SET”フォルダを選択します。

フォルダを画面一行目に移動します。ロードしたいフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[ F3 ](OPEN) キーでフォルダを開きます。[ F4 ](CLOSE) キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

- [ F3 ](OPEN) キーで“.SET”フォルダを開きます。

ユーザー・データのリスト(パフォーマンス、プログラム、スタイル、グローバル)が表示されます。



- VOLUME/VALUE キー[ E ]-[ H ]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キーまたは [ UP/ + ] キーで、ロードしたいデータのタイプを画面一行目に移動します。
- [ F2 ](LOAD) キーを押して選択を確定します。「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] キーを押して確定するか、[ EXIT ] キーを押して操作を中止します。

操作が完了すると「Wait(お待ちください)」のメッセージが消えると、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてロード操作を続けます。

Note: ディスクからロードしたデータはメモリー内にすでに追加されます。例えば、メモリー内に 3 つのユーザー・スタイル( USER01, USER02, USER03 )がすでにあり、ディスク上には USER01 スタイル・バンクしかない場合、USER01 バンクは上書きされますが、USER02 と USER03 バンクはそのまま残ります。

その結果、メモリー内のスタイル・フォルダでは、以前からメモリー内にあった USER02、USER03 バンクにロードしたばかりの USER01 バンクが加わります。

### 各バンクのロード

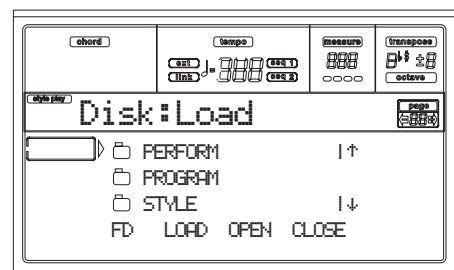
ユーザー・データ(ユーザー・プログラム、ユーザー・スタイル、パフォーマンス)の個々のバンクを簡単な操作でロードできます。バンクは STYLE セクションまたは PROGRAM/PERFORMANCE セクションの各キーに該当します。

- データの入っているディスクをディスク・ドライブに挿入します。
- [ F1 ] キーを押してディスクをスキャンし、ファイル・リストを表示させます。
- VOLUME/VALUE キー[ E ]-[ H ]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キーまたは [ UP/ + ] キーで、ロードしたいデータの入っている“.SET”フォルダを選択します。

フォルダを画面一行目に移動します。ロードしたいフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[ F3 ](OPEN) キーでフォルダを開きます。[ F4 ](CLOSE) キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。

- [ F3 ](OPEN) キーで“.SET”フォルダを開きます。

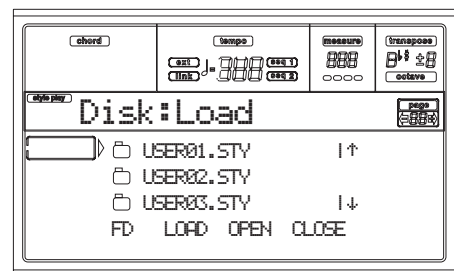
ユーザー・データのリスト(グローバル、パフォーマンス、プログラム、スタイル)が表示されます。



- VOLUME/VALUE キー[ E ]-[ H ]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キーまたは [ UP/ + ] キーで、ロードしたいデータのタイプを画面一行目に移動します。

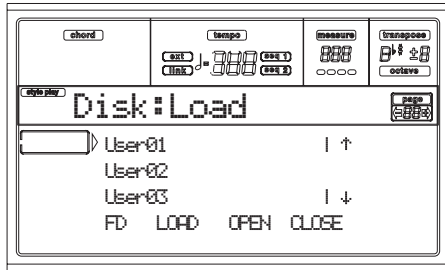
- [ F3 ](OPEN) キーを押して選択フォルダを開きます。

ユーザー・バンクのリストが表示されます。



- VOLUME/VALUE キー[ E ]-[ H ]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ] キーまたは [ UP/ + ] キーで、ロードしたいバンクを画面一行目に移動します。
- [ F2 ](LOAD) キーを押してファイルの選択を確定します。

メモリー内のユーザー・バンクが表示されます。



上記のページでは、選択されたスタイルのバンクがメモリーのバンク 1([ USER1 枠 ])にロードされます。メモリーにすでにあったスタイルはこれで上書きされます。

- VOLUME/VALUE キー[E]~[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル,[ DOWN/ - 枠]または[ UP/ + 枠]で、メモリー内のロード先の場所をスクロールします。
- ロード先のバンクを選択したら(画面一行目のバンク)[ F2 ](LOAD) キーでバンクをロードします。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので,[ ENTER ]キーを押して確定するか,[ EXIT ]キーを押して操作を中止します。

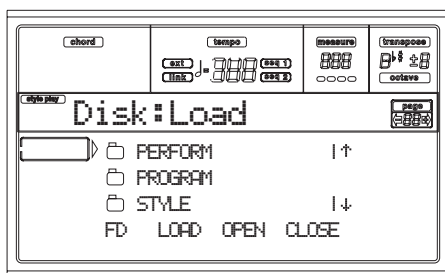
*Warning:* 確定すると、メモリー内のロード先バンクにすでにあったユーザー・データはすべて削除されますのでご注意ください。

操作が完了すると(「Wait(お待ちください)」のメッセージが消えると)、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてロード操作を続けます。

### 各項目のロード

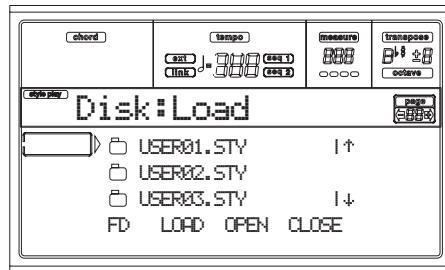
ユーザー項目(個々のユーザー・プログラム、ユーザー・スタイル、パフォーマンス)を簡単な操作でロードできます。

- データの入っているディスクをディスク・ドライブに挿入します。
- [ F1 ]枠を押してディスクをスキャンし、ファイル・リストを表示させます。
- VOLUME/VALUE キー[E]~[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル,[ DOWN/ - 枠]または[ UP/ + 枠]で、ロードしたい項目の入っている“.SET”フォルダを選択します。選択するには、そのフォルダを画面一行目に移動します。ロードしたいフォルダが別のフォルダ内にあるときは,[ F3 ](OPEN) キーでフォルダを開きます。[ F4 ](CLOSE) キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。
- [ F3 ](OPEN) キーで“.SET”フォルダを開きます。ユーザー・データのリスト(グローバル、パフォーマンス、プログラム、スタイル)が表示されます。

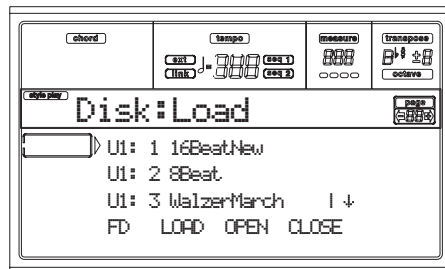


- VOLUME/VALUE キー[E]~[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル,[ DOWN/ - 枠]または[ UP/ + 枠]で、ロードしたいデータのタイプを画面一行目に移動します。

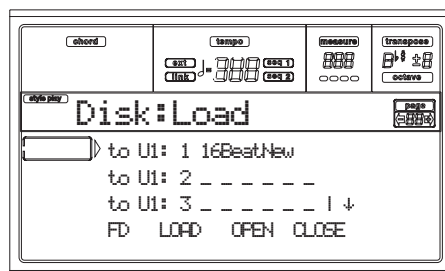
- [ F3 ](OPEN) キーを押して選択フォルダを開きます。ユーザー・バンクのリストが表示されます。



- VOLUME/VALUE キー[E]~[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル,[ DOWN/ - 枠]または[ UP/ + 枠]で、対象となるバンクを画面一行目に移動します。
- [ F3 ](OPEN) キーを押してバンクを開きます。ユーザー項目のリストが表示されます。



- VOLUME/VALUE キー[E]~[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル,[ DOWN/ - 枠]または[ UP/ + 枠]でロードしたい項目を画面一行目に移動します。
- [ F2 ](LOAD) キーを押してファイルの選択を確定します。内蔵メモリーのファイル・リストが表示されます。スタイル、プログラムまたはパフォーマンスの 1 つのファイルまたはバンクをロードする場合は、メモリー内のロード先の場所を選択します。例えば、1つのスタイルをロードするときは、LOADコマンドを選択すると、以下のような画面が表示されます。



上記のページでは、選択されたスタイルがメモリーの U1: 1 ([ USER1 枠、スタイル 01 ])という場所にロードされます。その場所にすでにあったスタイルはこれで上書きされます。

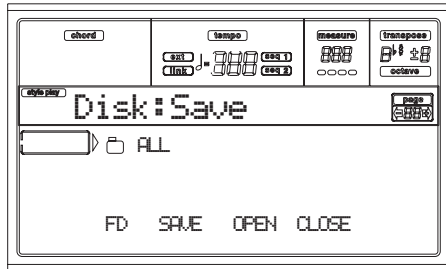
- VOLUME/VALUE キー[E]~[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル,[ DOWN/ - 枠]または[ UP/ + 枠]で、メモリー内のロード先の場所をスクロールします。下線 \_ )は、その場所にはデータがないことを示しています。
- ロード先の場所を選択したら(画面一行目)[ F2 ](LOAD) キーでファイルをロードします。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので,[ ENTER ]枠を押して確定するか,[ EXIT ]枠を押して操作を中止します。  
*Warning:* 確定すると、メモリー内にすでに入っていた項目は上書き(削除)されますのでご注意ください。

操作が完了すると(「Wait(お待ちください)」)のメッセージが消えると画面に元のページが表示されるので、必要に応じてロード操作を続けます。

## page 2 - Disk: Save

ユーザー・データを内蔵メモリからディスクへ保存します。ファイル、バンク、全ユーザー・ファイルが保存できます。

[DISK] 押して、[MENU] 押すまたは [PAGE - / +] 押して以下のページを表示させます。



メモリには様々なタイプのファイルが入っています。

ファイル/ フォルダのタイプ	内容	ディスク保存時の作成 ファイル
ALL	メモリ内の全ユーザー・データ	“.SET”フォルダ
Style	USER 01 ~ 03 スタイル	“.SET”フォルダ内の STYLE フォルダ
Program	USER プログラムとドラマ・ キット	“.SET”フォルダ内の PROGRAM フォルダ
Perform (Performances)	パフォーマンス	“.SET”フォルダ内の PERFORM フォルダ
.GBL file	グローバル設定 (Style Play モード、Song Play モード、Song モード、 Global Edit モードの各章で ▶GBLのマークが付いたパラ メーターすべて)	“.SET”フォルダ内の GLOBAL フォルダ

## メモリー内容全体の保存

メモリーの内容全体を簡単な操作で保存できます。

1. 保存先のディスクをディスク・ドライブに挿入します。
2. 内蔵メモリーの内容全体 (All) がすでに選択されています。[F2] (SAVE) キーを押して選択を確定します。
3. 保存先ディスクの内容が表示されます。



この時点で以下のいずれかの操作が行えます。

- 新規 .SET フォルダを作成 (P.133「新規 .SET フォルダの作成」参照)
- 既存の .SET フォルダに保存

4. 既存の .SET フォルダに保存する場合は、VOLUME/VALUE キー [E]~[H] または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] 押すまたは [UP/ +] 押すで、そのフォルダを画面一行目に移動します。
5. 保存先フォルダを選択したら、[F2] (SAVE) キーを押してファイルを保存します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] 押して確定するか、[EXIT] 押して操作を中止します。

Warning: 確定すると、保存先のフォルダにすでに入っていたデータはすべて削除されますのでご注意ください。

操作が完了すると(「Wait(お待ちください)」)のメッセージが消えると画面に元のページが表示されるので、必要に応じてセーブ操作を続けます。

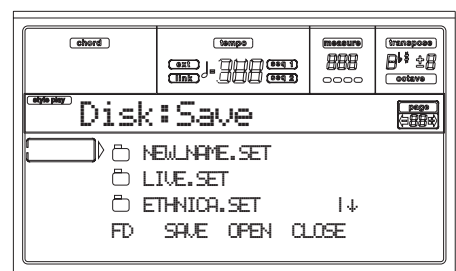
## 指定タイプの全データの保存

指定したタイプのデータすべてを簡単な操作で保存できます。

1. 保存先のディスクをディスク・ドライブに挿入します。
2. 内蔵メモリーの内容全体 (All) がすでに選択されています。[F3] (OPEN) キーを押して「All」フォルダを開きます。ユーザー・データのタイプのリストが表示されます(タイプごとにフォルダで分類されています)。



3. VOLUME/VALUE キー [E]~[H] または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] 押すまたは [UP/ +] 押すで、希望のデータのタイプを画面一行目に移動します。
4. データのタイプを選択したら、[F2] (SAVE) キーを押して選択を確定します。
5. 保存先ディスクの内容が表示されます。



この時点で以下のいずれかの操作が行えます。

- 新規 .SET フォルダを作成 (P.133「新規 .SET フォルダの作成」参照)
  - 既存の .SET フォルダに保存
6. 既存の .SET フォルダに保存する場合は、キー (E ~ H) または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/ -] 押すまたは [UP/ +] 押すで、そのフォルダを画面一行目に移動します。
  7. 保存先フォルダを選択したら、[F2] (SAVE) キーを押してファイルを保存します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] 押して確定するか、[EXIT] 押して操作を中止します。

Warning: 確定すると、保存先のフォルダにすでに入っていたデータはすべて削除されますのでご注意ください。

操作が完了すると(「Wait(お待ちください)」のメッセージが消えると)画面に元のページが表示されるので、必要に応じてセーブ操作を続けます。

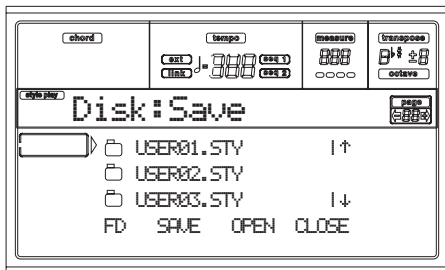
### 各バンクの保存

個々のユーザー・バンクを簡単な操作で保存できます。バンクはパネル上の STYLE セクションの各キーに該当します。

1. 保存先のディスクをディスク・ドライブに挿入します。
2. 内蔵メモリーの内容全体 (All) がすでに選択されています。[ F3 ] (OPEN) キーを押して「All」フォルダを開きます。ユーザー・データのタイプのリストが表示されます(タイプごとにフォルダで分類されています)。



3. VOLUME/VALUE キー[E]~[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーで、希望のデータのタイプを画面一行目に移動します。
4. データのタイプを選択したら、[ F3 ](OPEN) キーを押してフォルダを開き各バンクを表示させます。



5. キー(E ~ H)または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーで対象となるバンクを画面一行目に移動します。
6. 保存したいバンクを選択したら、[ F2 ](SAVE) キーを押して選択を確定します。
7. 保存先ディスクの内容が表示されます。



この時点で以下のいずれかの操作が行えます。

- 新規 '.SET' フォルダを作成 (P.133 '新規' '.SET' フォルダの作成 参照)
- 既存の '.SET' フォルダに保存

8. 既存の '.SET' フォルダに保存する場合は、キー(E ~ H)または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーで、そのフォルダを画面一行目に移動します。
9. [ F2 ](SAVE) キーを押して選択を確定します。保存先ディスクのバンクのリストが表示されます。選択したタイプのバンクのみ表示されます。
10. キー(E ~ H)または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーで保存先バンクを画面一行目に移動します。

11. 保存先バンクを選択したら、[ F2 ](SAVE) キーを押してファイルを保存します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーを押して操作を中止します。

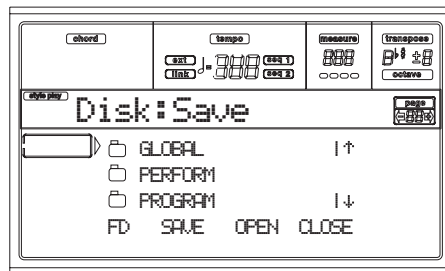
Warning: 確定すると、保存先のバンクにすでに入っていたデータはすべて削除されますのでご注意ください。

操作が完了すると(「Wait(お待ちください)」のメッセージが消えると)画面に元のページが表示されるので、必要に応じてセーブ操作を続けます。

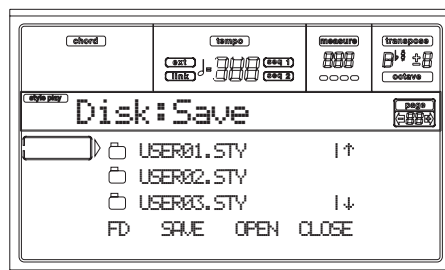
### 各項目の保存

個々のユーザー項目を簡単な操作で保存できます。

1. 保存先のディスクをディスク・ドライブに挿入します。
2. 内蔵メモリーの内容全体 (All) がすでに選択されています。[ F3 ] (OPEN) キーを押して「All」フォルダを開きます。ユーザー・データのタイプのリストが表示されます(タイプごとにフォルダで分類されています)。

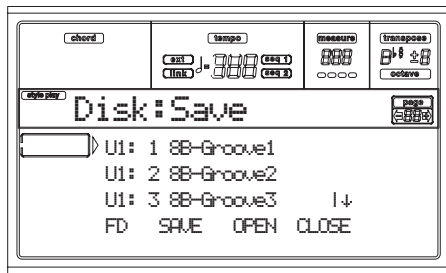


3. VOLUME/VALUE キー[E]~[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーで、希望のデータのタイプを画面一行目に移動します。
4. データのタイプを選択したら、[ F3 ](OPEN) キーを押してフォルダを開き各バンクを表示させます。

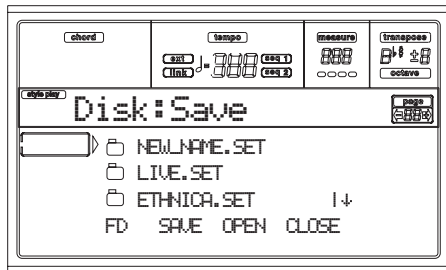


5. VOLUME/VALUE キー[E]~[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[ DOWN/ - ]キーまたは[ UP/ + ]キーで、保存したいファイルの入っているバンクを画面一行目に移動します。
6. バンクを選択したら、[ F3 ](OPEN) キーを押して各ファイル項目を表示させます。



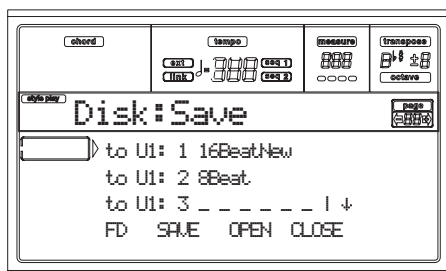


- 保存したいファイルを選択したら、[ F2 ](SAVE) キーを押して選択を確定します。
- 保存先ディスクの内容が表示されます。



この時点で以下のいずれかの操作が行えます。

- 新規'.SET'フォルダを作成 (P.133「新規'.SET'フォルダの作成」参照)
  - 既存の'.SET'フォルダに保存(ディスク上にある既存のデータに保存されるデータが加わります。)
- 既存の'.SET'フォルダに保存する場合は、VOLUME/VALUE キー[E]-[H]またはTEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/-]キーまたは[UP/+]キーで、そのフォルダを画面一行目に移動します。
  - [F2](SAVE)キーを押して選択を確定します。保存先ディスクのファイルのリストが表示されます。選択したタイプのファイルのみ表示されます。



下線 \_ )は、その場所にはデータがないことを示しています。

- VOLUME/VALUE キー[E]-[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/-]キーまたは[UP/+]キーで保存先の場所を画面一行目に移動します。
- 保存先の場所を選択したら、[F2](SAVE) キーを押してファイルを保存します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER]キーを押して確定するか、[EXIT]キーを押して操作を中止します。

**Warning:** 確定すると、保存先の場所にすでに入っていたデータはすべて削除されますのでご注意ください。

操作が完了すると「Wait(お待ちください)」のメッセージが消えると、画面に元のページが表示されるので、必要に応じてセーブ操作を続けます。

## 新規'.SET'フォルダの作成

セーブ操作でデータを保存するとき、既存のフォルダまたは新規に作成した'.SET'フォルダに保存できます。以下の手順で新規'.SET'フォルダを作成します。

- 保存先ディスクのリストが画面に表示されたら、VOLUME/VALUE キー[E]-[H]または TEMPO/VALUE セクションのダイヤル、[DOWN/-]キーまたは[UP/+]キーで、「NEW\_NAME.SET」という項目を画面一行目に移動します。

**Note:** どのディレクトリでも、「NEW\_NAME.SET」という項目が一番最初に表示されています。

- 「NEW\_NAME.SET」を選択したら、VOLUME/VALUE キー[A]で、左右どちらかのキーを押します。新規フォルダに名前を付ける画面が表示されます。

NEWNAME.SET

- [DOWN/-][UP/+]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[INSERT]キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[DELTE]キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。
- 新規フォルダに名前を付けたら、[F2](SAVE) キーで確定します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER]キーを押して確定するか、[EXIT]キーを押して操作を中止します。

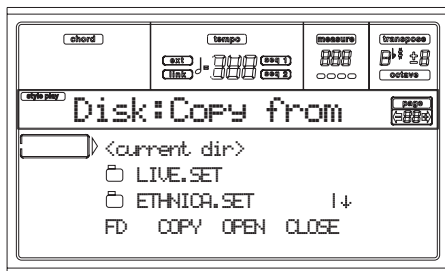


## page 3 - Disk: Copy

個々のファイル(ジュークボックス・ファイルのMIDIファイルなど)フォルダ全体(一般のフォルダまたは“.SET”フォルダ)あるいは一般のフォルダの内容をコピーするページです。同じディスク内、または別のディスクにコピーできます。

データ構造が損なわれないよう、コピー操作中は“.SET”フォルダを開けてその中のファイルの1つをコピーすることはできません。一般のフォルダのみ開くことができます。

[DISK] 押- を押し、[MENU] 押- または [PAGE - / +] 押- で以下のページを表示させます。



### フォルダ全体またはフォルダの中身のコピー

フォルダ(一般のフォルダまたは“.SET”フォルダ)を別のディスクまたはフォルダにコピーします。<current dir> という項目を選択すると、現在のフォルダ自体ではなく、その中身をコピーできます。フォルダ全体をコピーする場合は、コピー先に同じ名前の新しいフォルダが作成されます。

Note: コピー操作中は“.SET”フォルダを開くことはできません。一般のフォルダを開くことはできます。

1. コピー元のディスクをディスク・ドライブに挿入します。
2. [F1] 押- を押してディスクをスキャンし、ファイル・リストを表示させます。
3. コピー元のフォルダを画面一行目に移動します。そのフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[F3] (OPEN) キーでフォルダを開きます。[F4] (CLOSE) キーを押すと、1つ上の階層のフォルダに戻ります。

現在のフォルダの内容だけをコピーするには、<current dir> 項目を画面一行目に移動します。

4. [F2] (COPY) キーを押して選択を確定します。コピー先ディスクを挿入するようメッセージが表示されます。ページ・ヘッダーが「Copy from」から「Copy to」に変わります。



5. コピー先のディスクをディスク・ドライブに挿入し、[F1] 押- を押してファイル・リストを更新します。
6. コピー先ディスクの内容が表示されたら、コピー先フォルダを一行目に移動します。
  - “.SET”フォルダではなく、既存の一般フォルダにコピーするには、そのフォルダを選択します。

- 現在のフォルダにコピーするには、<current dir> 項目を選択します。

7. コピー先を選択したら[F2] (COPY) キーを押します。「Overwrite? (上書きしますか?)」というメッセージが表示されます。



[ENTER] 押- を押して上書きを確定するか、[EXIT] 押- を押して中止します。上書きすると、コピー先にすでにあったデータは削除されます。例えば、コピー先のフォルダに同じ名前のMIDIファイルがあると、そのファイルは上書きされます。ユーザー・バンクがすでにあると、そのバンクは上書きされます。

コピー元のフォルダにないデータには影響ありません。例えば、コピー先フォルダに USER03 スタイル・バンクがあっても、コピー元フォルダにはない場合は、他のバンクをコピー後も USER03 スタイル・バンクはそのまま残ります。

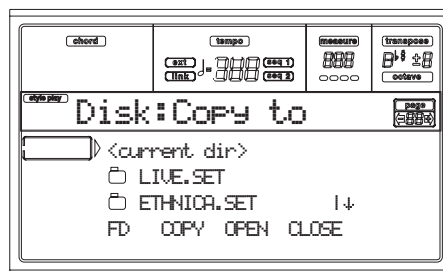
上書きしない場合は、コピー先にあるデータはそのまま残り、コピーは行われません。

8. 「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ENTER] 押- を押して確定するか、[EXIT] キーを押して操作を中止します。

### ファイルのコピー

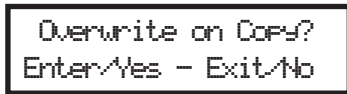
一般フォルダ内の個々のファイルを別のフォルダにコピーします。ファイルはルート・レベル(ディスク階層で一番上のレベル)にあるか、一般フォルダ内にある必要があります。“.SET”フォルダから個々のファイルをコピーすることはできません。

1. コピー元のディスクをディスク・ドライブに挿入します。
2. [F1] 押- を押してディスクをスキャンし、ファイル・リストを表示させます。
3. コピー元のファイルの入ったフォルダを画面一行目に移動します。そのフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[F3] (OPEN) キーでフォルダを開きます。[F4] (CLOSE) キーを押すと、1つ上の階層のフォルダに戻ります。
4. [F3] (OPEN) キーでコピーするファイルの入ったフォルダを開きます。
5. コピーするファイルを画面一行目に移動します。
6. [F2] (COPY) キーを押して選択を確定します。コピー先ディスクを挿入するようメッセージが表示されます。ページ・ヘッダーが「Copy from」から「Copy to」に変わります。



7. コピー先のディスクをディスク・ドライブに挿入し、[F1] キーを押してファイル・リストを更新します。
8. コピー先ディスクの内容が表示されたら、コピー先フォルダを一行目に移動します。[F3] (OPEN) キーでフォルダを開き、[F4] (CLOSE) キーでフォルダを閉じます。

9. コピー先を選択したら[ F2 ](COPY) キーを押します。  
「Overwrite(上書きしますか?)」というメッセージが表示されます。



[ ENTER ] キーを押して上書きを確定するか、[ EXIT ] キーを押して中止します。上書きすると、コピー先にすでにあったデータは削除されます。例えば、コピー先のフォルダに同じ名前の MIDI ファイルがあると、そのファイルは上書きされます。

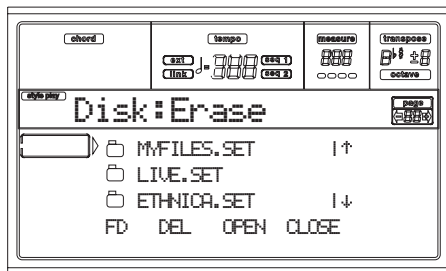
コピー元のフォルダにないデータには影響ありません。例えば、コピー先フォルダに MYSONG01.MID という MIDI ファイルがあっても、コピー元フォルダにはない場合は、他のデータをコピーした後でも MYSONG01.MID ファイルはそのまま残ります。

上書きしない場合は、コピー先フォルダにあるデータはそのまま残り、コピーは行われません。

10. 「Are you sure?( よろしいですか? )」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] キーを押して確定するか、[ EXIT ] キーを押して操作を中止します。

## page 4 - Disk: Erase

ディスク上のファイル、フォルダを消去します。



### 消去手順

- 消去したいデータがフロッピー・ディスク上にあるときは、そのディスクをディスク・ドライブに挿入します。
- [ F1 ](FD) キーを押してドライブを選択します。キーを押すたびに、ドライブが FD SSD の順で切り替わります。

ドライブ	タイプ
FD	フロッピー・ディスク
SSD	ソリッド・ステート・ディスク(内蔵メモリー)

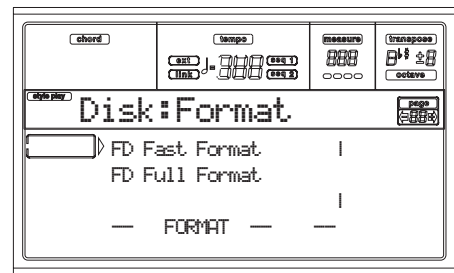
- 消去したいファイルまたはフォルダを画面一行目に移動します。このファイルまたはフォルダが別のフォルダ内にあるときは、[ F3 ](OPEN) キーでフォルダを開きます。[ F4 ](CLOSE) キーを押すと、1 つ上の階層のフォルダに戻ります。
- [ F2 ](ERASE) キーを押して選択項目を消去します。「Are you sure?( よろしいですか? )」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] キーを押して確定するか、[ EXIT ] キーを押して操作を中止します。

操作が完了しても「Wait(お待ちください)」のメッセージが消えても Erase ページが表示されているので、必要に応じて消去操作を続けます。

## page 5 - Disk: Format

ディスクを初期化します。

[ DISK ] キーを押し、[ MENU ] キーまたは [ PAGE - / + ] キーで以下のページを表示させます。



*Warning:* ディスクをフォーマットすると、すべてのデータが削除されますので慎重に行ってください。

### FD Fast Format

フォーマットが短時間で済むコマンドで、すでに一度フォーマットされたフロッピー・ディスクで使用できます。ディスク上の全セクターを再フォーマットせず、FAT( File Allocation Table )だけを初期化します。

フォーマットが実行できないと、「FD Fast Format failed. Full Format( FD Fast Format でフォーマットできませんでした。Full Format を実行しますか? )」というメッセージが表示されます。[ ENTER/YES ] キーを押して Full Format を実行するか、[ EXIT/NO ] キーで操作を中止します。

- 3.5 インチ 2HD または 2DD フロッピー・ディスクをディスク・ドライブに挿入し、「Format」を選択します。
- FD Fast Format を画面一行目に移動します。
- [ F2 ](FORMAT) キーを押してフォーマット操作を確定します。
- 「Delete all data?( データをすべて削除しますか? )」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] キーを押して確定するか、[ EXIT ] キーを押して操作を中止します。

### FD Full Format

フロッピー・ディスクのセクターをすべてフォーマットする、通常の完全なフォーマットのコマンドです。FD Fast Format コマンドより時間はかかりますが信頼性はあります。

上記の手順を参照してください。

## page 6 - Disk: New Dir.

ディスク上または一般フォルダ内に新規フォルダを作成します。「.SET」フォルダはセーブ操作で作成される特殊なフォルダなので、これを作成したり開いたりすることはできません。

[ DISK ] キーを押し、[ MENU ] キーまたは [ PAGE - / + ] キーで以下のページを表示させます。



### 新規フォルダの作成手順

- ディスクをディスク・ドライブに挿入します。

- [ F1 ]キーを押してディスクをスキャンします。
- VOLUME/VALUEキー[ A ]で、左右どちらかのキーを押すと、新規フォルダに名前を付ける画面が表示されます。

## RENAME

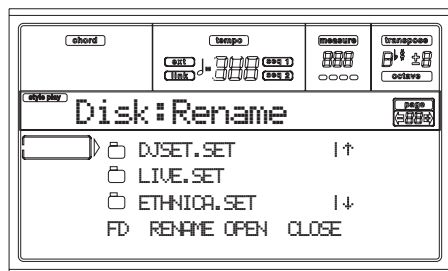
[ DOWN/ - ]/[ UP/ + ]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[ INSERT ]キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[ DELTE ]キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。

- [ F2 ](CREATE) キーで確定します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーを押して操作を中止します。

## page 7 - Disk: Rename

フォルダまたはファイルの名前を変更します。データ構造が変更されないよう、“.SET”フォルダ内のファイルの名前を変更したり“.SET”フォルダの拡張子を変更したりすることはできません。

[ DISK ]キーを押し、[ MENU ]キーまたは[ PAGE - / + ]キーで以下のページを表示させます。



ファイル/フォルダ名の変更手順

- 名前を変更したいファイルの入ったディスクをディスク・ドライブに挿入します。
- [ F1 ]キーを押してディスクをスキャンします。
- 名前を変更したい項目を画面一行目に移動し、VOLUME/VALUE キー[ A ]で、左右どちらかのキーを押すと、名前を変更する画面が表示されます。

## ethnic.set

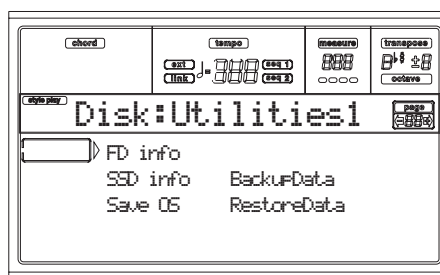
[ DOWN/ - ]/[ UP/ + ]キーでカーソルを移動し、ダイヤルで文字を選択します。[ INSERT ]キーを押すとカーソル位置で文字が挿入され、[ DELTE ]キーを押すとカーソル位置の文字が削除されます。

- [ F2 ](RENAME) キーで確定します。「Are you sure?(よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ]キーを押して確定するか、[ EXIT ]キーを押して操作を中止します。

## page 8 - Disk: Utilities 1

ディスク・ユーティリティの設定を行うページです。

[ DISK ]キーを押し、[ MENU ]キーまたは[ PAGE - / + ]キーで以下のページを表示させます。



### FD info

このコマンドを選択すると、挿入されたフロッピー・ディスクのタイトルと空き容量を表示します。

ディスクを挿入せずに選択すると、「No disk(ディスクがありません!)」というメッセージが表示されるので、ディスクを挿入し[ ENTER ]キーを押します(または[ EXIT ]キーを押して操作を中止します)。

### SSD info

本機内蔵メモリーであるソリッド・ステート・ディスク(SSD)の空き容量を表示します。

### Save OS

本機のオペレーティング・システムのバックアップがスタートします。オペレーティング・システムのコピーがフロッピー・ディスクに保存されます。

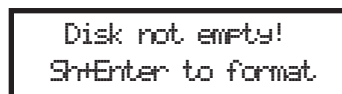
Note: バックアップをせずに内蔵データを変更し、また元のデータに戻りたい場合は、データを [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) からダウンロードするか、コルグお客様相談窓口にご連絡ください。

- フォーマットされた空のディスク(1.44MB、MS-DOS フォーマット)を用意します。PC または本機でディスクをフォーマットできます(P.135「page 5 - Disk: Format」参照)。

Note: マッキントッシュ・コンピューターでは Pa50 の OS 用ディスクは準備できません。マッキントッシュ・コンピューターでフォーマットすると、ルート・ディレクトリに見えないファイルが作成され、Pa50 の OS をロードできない場合があるからです。

- Save OS コマンドを選択します。
- ディスクを挿入し[ ENTER ]キーを押します。以下のファイルがディスク上に作成されます。
  - OSP a50.LZX
  - BPa50.SYS
  - NBP a50.SYS

ディスクがフォーマットされていないか、データがすでに入っていると、フォーマットをするようメッセージが表示されます。



[ SHIFT ]キーを押しながら[ ENTER ]キーを押すと、ディスクのフォーマットが始まります。最初に Fast Format が実行され、それができない場合は Full Format に移ります。

## Backup Data

オペレーティング・システムを除く、内蔵プリセット・データ(スタイル、プログラム、パフォーマンスなど)をすべてバックアップします。

*Note:* バックアップをせずに内蔵データを変更し、また元のデータに戻したい場合は、データを [www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) からダウンロードするか、コルグお客様相談窓口にご連絡ください。

1. ディスクを5枚用意します。バックアップ中に本機がディスクをフォーマットするため、あらかじめフォーマットしておく必要はありません。
2. Backup Data コマンドを選択します。
3. 「Are you sure?( よろしいですか? )」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] 押して続行するか、[ EXIT ] キーを押して操作を中止します。
4. 「Insert backup disk #1 and press Enter( バックアップ・ディスク #1 を挿入し [ ENTER ] 押してください )」というメッセージが表示されます。ディスクを挿入し [ ENTER ] 押します。
5. ディスクを挿入するようメッセージが表示されるたびに新しいディスクをフロッピー・ディスク・ドライブに挿入します。各ディスクのラベルにディスク番号を記入してください。

Insert 1.44B FD #1  
and press Enter

ディスクがフォーマットされていないか、データがすでに入っていると、フォーマットをするようメッセージが表示されます。

Disk not empty!  
Sh+Enter to format.

[ SHIFT ] キーを押しながら [ ENTER ] キーを押すと、ディスクのフォーマットが始まります。最初に Fast Format が実行され、それができない場合は Full Format に移ります。

## Restore Data

Backup Data コマンドでバックアップした内蔵プリセット・データを復元するコマンドです。

*Note:* プリセット・データのディスクが万一壊れたら、[www.korgpa.com](http://www.korgpa.com) でデータをダウンロードするか、コルグお客様相談窓口にご連絡ください。

*Warning:* データの復元中は鍵盤を弾かずに、Disk Edit モードのままにしておいてください。「Wait( お待ちください )」のメッセージが消え、[ WRITE/DISK IN USE ] 押一の LED が消灯するまで待ってください。

1. Restore Data コマンドを選択します。
2. 「Are you sure?( よろしいですか? )」というメッセージが表示されるので、[ ENTER ] 押して続行するか、[ EXIT ] キーを押して操作を中止します。
3. 「Insert backup disk #1 and press Enter( バックアップ・ディスク #1 を挿入し [ ENTER ] 押してください )」というメッセージが表示されます。最初のバックアップ・ディスクを挿入し [ ENTER ] 押します。
4. 最初のバックアップ・ディスクが読み込まれるまで待ちます。「Insert backup disk #2 and press Enter( バックアップ・ディスク #2 を挿入し [ ENTER ] 押してください )」というメッセージが表示されます。2 番目のバックアップ・ディスクを挿入し [ ENTER ] 押します。

5. 同じ要領でバックアップ・ディスク #3、#4、#5 を順に挿入します。バックアップ・ディスク #5 がロードされると、バックアップ・データが内蔵メモリーに復元されたことになります。

*Note:* 最後のディスクがロードされてから「Some files missing( 足りないファイルがあります )」というメッセージが表示されることがあります。これはユーザー・データのことで問題ありません。[ EXIT ] 押一を押してメッセージを閉じます。

6. 「Wait( お待ちください )」のメッセージが消え、[ WRITE/DISK IN USE ] 押一の LED が消灯したら、本機の電源を一旦切り、もう一度入れ直します。

*Note:* Restore Data 操作の最後に「Missing some files( 足りないファイルがあります )」というエラー・メッセージが表示されることがあります。これは問題ではありません。[ EXIT ] 押一を押してメッセージ・ウィンドウを閉じてください。

## page 9 - Disk: Utilities 2

プロテクト機能を設定するページです。



### Global Protect

▶GBL

“.SET”ファイルを読み込むとき、このパラメーターをオンにすることで、ロードされたデータによってグローバル設定が変更されないようにします。つまり、グローバル・パラメーターはまったく変更されません。

1 つの .GLB ファイルを読み込むとき、このパラメーターは無効になり、そのグローバル設定はロードされたデータによって変更されます。

*Note:* このパラメーターはメモリーに保存されますが、ディスク上には保存されません。

### Fact. (Factory) Style Protect

このパラメーターがオンのとき、プリセットのスタイル(“ 8 BEAT/16BEAT 1 ”~“ TRADITIONAL ”バンク)は、ディスクからロードされたデータによって上書きされません。更に、データを保存するとき、これらのバンクにアクセスできません。

オフのとき、ユーザー・スタイルをプリセットのスタイル・バンク(“ 8 BEAT/16BEAT 1 ”~“ TRADITIONAL ”)にロード / 保存できるので、プリセットをカスタム化することができます。

Save All コマンドの手順では常にユーザー・スタイル・バンクのみを保存する点にご注意ください。

*Note:* 本機の電源を入れるたびに、このパラメーターは自動的にオンになります。

*Note:* 万一プリセット・データを削除してしまった場合は、バックアップ・データをロードするか、コルグお客様相談窓口にご連絡ください。

# *Appendix*



# 17. ファクトリ - データ

## スタイル

Note: 本機のスタイルは、バンク・セレクト MSB(CC#0)、バンク・セレクト LSB(CC#32)、そしてプログラム・チェンジ(PC)メッセージを、Control を設定した MIDI チャンネル( Global Edit モード、MIDI ページの MIDI In Channel タブ・ページで設定 )で、外部から選択することができます (P.122 参照)。

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 2	CC#0	CC#32	PC	Ballad
1	0	0	0	Soft Beat	0	1	0	Guitar Bld1	0	2	0	Groove Bld
2			1	Pop Beat			1	Guitar Bld2			1	Diva
3			2	Stndrd8Beat			2	8Bt Analog1			2	Rock Ballad
4			3	Unplug8Bt 1			3	Analogyst			3	Folk Ballad
5			4	Love 8 Beat			4	8Bt Analog2			4	PopBallad 2
6			5	Half Beat			5	Trendy Beat			5	HalfTimeBld
7			6	UK 8 Beat			6	Slow Ballad			6	Country Bld
8			7	8BeatGroove			7	6Strings Bt			7	4/4 Ballad
9			8	UK RnB			8	Std16Beat 1			8	Love Ballad
10			9	PopBallad 1			9	Std16Beat 2			9	NaturalBeat
11			10	HipHop Beat			10	Unpl.16Beat			10	Celtic Bld
12			11	LightRock 1			11	Pop 16Beat1			11	16BtAnalog1
13			12	LightRock 2			12	Pop 16Beat2			12	Color Beat
14			13	Miami Beat			13	Cinema Bld			13	PopBallad 3
15			14	ClassicBeat			14	Windy Beat			14	8Bt Analog3
16			15	Unplug8Bt 2			15	Home Beat			15	16BtAnalog2
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Ballroom	CC#0	CC#32	PC	Bank: Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Rock
1	0	3	0	Slow Pop	0	4	0	HouseGarage	0	5	0	Open Rock 1
2			1	Slow Rock 1			1	House			1	Open Rock 2
3			2	Slow Rock 2			2	Dream			2	Pop Rock
4			3	Unpl.SlRock			3	Techno			3	Fire Rock
5			4	BigBnd Fox1			4	Underground			4	Hard Rock
6			5	Slow Waltz1			5	Progressive			5	Heavy Rock
7			6	Slow Waltz2			6	Jungle			6	RockShuffle
8			7	Foxtrot 1			7	Rap			7	Rock Ballad
9			8	BigBnd Fox2			8	Hip Hop			8	Half Time
10			9	Slow Fox			9	Disco 70			9	Rock 6/8
11			10	Foxtrot 2			10	80's Dance			10	Abbey Road
12			11	Operetta			11	Love Disco			11	Surf Rock
13			12	BigBnd Fox3			12	Disco Party			12	Pop Shuffle
14			13	Charleston			13	Disco Funky			13	BluesShuffl
15			14	Quick Step			14	Disco Gully			14	60's Rock
16			15	New Jive			15	Twist			15	Rock & Roll
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Soul & Funk	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 2
1	0	6	0	Rubber Funk	0	7	0	OberkrWaltz	0	8	0	Bluegrass
2			1	Groove Funk			1	OberkrPolka			1	Country 8Bt
3			2	Acid Jazz			2	Bavar.Pop1			2	Country16Bt
4			3	Double Beat			3	Bavar.Pop2			3	CountryBeat
5			4	Groove			4	Party Polka			4	Mod.Country
6			5	Jazz Funk			5	Pop Polka			5	CntryBoogie
7			6	Al Swing			6	Flipper 6/8			6	CountryShf1
8			7	HipHop Funk			7	Flipper 4/4			7	CountryShf2
9			8	HipHop Soul			8	Schlager 1			8	Country Bld
10			9	MotownShuffl			9	Schlager 2			9	Country 3/4
11			10	PopBallad 4			10	Schlager 3			10	Orleans
12			11	RhythmBlues			11	Schlager 4			11	Jig
13			12	Soul			12	PopSchlager			12	CelticDream
14			13	Memphis			13	Trucker			13	Norteno
15			14	Motown			14	Cajun			14	Quebradita
16			15	Gospel			15	Zydeco			15	Tejano

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 2
1	0	9	0	Hora	0	10	0	UnplugBossa	0	11	0	EnglishTango
2			1	Sevillana 1			1	Basic Bossa			1	Orch. Tango
3			2	Sevillana 2			2	L.A. Bossa			2	Tango.it
4			3	Jota			3	New Bossa			3	Habanera 1
5			4	Copla			4	Miss Bossa			4	Habanera 2
6			5	Classic 3/4			5	Lite Bossa			5	Mambo 1
7			6	Bolero			6	GrooveBossa			6	Mambo 2
8			7	Minuetto			7	DiscoChaCha			7	Salsa 1
9			8	Baroque			8	Cha Cha Cha			8	Salsa 2
10			9	New Age			9	Sabor			9	Mariachi
11			10	Tarantella			10	ChaCha Funk			10	Reggae 1
12			11	Raspa			11	Latin Rock			11	Reggae 2
13			12	Vahde			12	UnplugLatin			12	Reggae 3
14			13	Oriental			13	Beguine 1			13	Pasodoble 1
15			14	Roman			14	Beguine 2			14	PasDobBanda
16			15	Ciftetelli			15	Slow Bolero			15	Pasodoble 2
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 2
1	0	12	0	Samba	0	13	0	Jazz Brush	0	14	0	Big Band 3
2			1	Sambalegre			1	Med. Swing			1	Sw. Shuffle
3			2	Disco Samba			2	Slow Swing			2	FastBigBand
4			3	Samba Funk			3	SwingBallad			3	Latin Big Band
5			4	Merengue 1			4	JazzWaltz 1			4	BigBnd Fox4
6			5	Merengue 2			5	JazzWaltz 2			5	Dixieland
7			6	Cumbia			6	5/4 Swing			6	Hollywood
8			7	Latin Dance			7	Mood Swing			7	Broadway
9			8	Batucada			8	Be Bop			8	Acid Jazz
10			9	Rumba			9	Unpl.Swing1			9	New Jazz
11			10	Gipsy			10	Unpl.Swing2			10	Latin Jazz
12			11	Rumba Pop			11	B.BndBallad			11	Fusion
13			12	Calypso			12	BigBandMed.			12	Ragtime Pno
14			13	Lambada			13	Big Band 1			13	Shuffle Pno
15			14	Meneito			14	BigBand40's			14	Boogie Pno
16			15	Macarena			15	Big Band 2			15	Bossa Pno
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Traditional	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 2
1	0	15	0	Ital. Valzer	0	16	0	El Bimbo	0	17	0	70's Soul
2			1	Valzer			1	Penelope			1	70's Fusion
3			2	GermWaltz 1			2	Aoi Kage			2	80's Ballad
4			3	GermWaltz 2			3	My Life			3	80's Rock
5			4	Laendler			4	Dancing Queen			4	80's Pop
6			5	WalzMusette			5	September			5	80's Dance
7			6	ViennaWaltz			6	Superstition			6	Garage
8			7	Viennese			7	Separate Ways			7	Samba House
9			8	Mazurka 1			8	Last Christmas			8	Brazil D&B
10			9	Mazurka 2			9	Rule The world			9	Trance
11			10	Polka 1			10	Lupin the 3rd '79			10	Dance Classic
12			11	Polka 2			11	Taiyo Ni Hoero			11	R&B Classic
13			12	Germ. Polka			12	Mission Impossible			12	Soca/Dancehall
14			13	Trad. Polka			13	60's Folk			13	Reggae Dub
15			14	Marsch			14	60's Rock 2			14	J-Pop
16			15	FrenchMarsc			15	70's Rock			15	J-Guitar Pop

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct FD Page 1-2	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct FD Page 3-4
1	0	18	0	J-Ska Rock	0	19	0-15	*.SET	0	20	0-15	*.SET
2			1	Shamisen Rock								
3			2	Okinawa Pop								
4			3	J-Dance Pop								
5			4	Sound Track								
6			5	Ipanema								
7			6	SambaDelSol								
8			7	Latin Pop								
9			8	6/8 Swing								
10			9	Blues								
11			10	60's Dance								
12			11	PopShuffle2								
13			12	Long Train								
14			13	8BeatRock								
15			14	Dance Mix								
16			15	Party Funk								

## スタイル・エレメント

Note:本機のスタイル・エレメントは、プログラム・チェンジ(PC)メッセージを、Controlを設定したMIDIチャンネル(Global Editモード、MIDIページのMIDI In Channelタブ・ページで設定)で、外部から選択することができます(P.122参照)。

PC	スタイル・エレメント	PC	スタイル・エレメント	PC	スタイル・エレメント	PC	スタイル・エレメント	PC	スタイル・エレメント
80	Var.1	81	Var.2	82	Var.3	83	Var.4	84	Intro 1
85	Intro 2	86	Fill 1	87	Fill 2	88	Ending 1	89	Ending 2
90	Break/Count IN	91	Fade IN/OUT	92	Memory	93	Bass Inversion	94	Manual Bass
95	Tempo Lock	96	Single Touch	97	Style Change				

## シングル・タッチ・セッティング(STS)

Note:本機のスタイルは、バンク・セレクト MSB(CC#0)、バンク・セレクト LSB(CC#32)、そしてプログラム・チェンジ(PC)メッセージを、Controlを設定したMIDIチャンネル(Global Editモード、MIDIページのMIDI In Channelタブ・ページで設定)で、外部から選択することができます(P.122参照)。

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
STSを含むスタイルと同じ		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	66	STS 4

## プログラム(バンク順)

以下のプログラムは本機の工場プリセット・プログラムをパネル上の PROGRAM/PERFORMANCE セクションのバンク・キーの順に従って掲載したものです。

表記: プログラムを外部から選択する際に使用する MIDI データも掲載されています。

CC00: コントロール・チェンジ 0(またはバンク・セレクト MSB)

CC32: コントロール・チェンジ 32(またはバンク・セレクト LSB)

PC: プログラム・チェンジ。

Name	CC00	CC32	PC
<b>Bank: Piano</b>			
Grand Piano	121	3	0
Class.Piano	121	4	0
L/R Piano	121	5	0
AcPianoWide	121	1	0
Ac. Piano	121	0	0
BrightPian	121	0	1
ElGranPian	121	0	2
ElGrandWide	121	1	2
AcPianoDark	121	2	0
BrPianoWide	121	1	1
90's Piano	121	3	2
M1 Piano	121	2	2
2000'sPiano	121	4	2
ChorusPiano	121	5	2
Honky-Tonk	121	0	3
Honky-Wide	121	1	3
Piano Pad	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
PnoStrngPad	121	4	1
Pno&Strings	121	7	0
PianoLayers	121	6	2
Piano&Vibes	121	6	0
Harpsichord	121	0	6
Harpsi Oct.	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
HarpsiK.Off	121	3	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
Clav Wah	121	2	7
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
<b>Bank: E. Piano</b>			
ClubElPiano	121	11	4
DynoTine EP	121	10	4
Vintage EP	121	4	4
Pro-Dyno EP	121	5	4
ProStage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
StereoDigEP	121	6	5
ClassDigiEP	121	7	5
EP Phase	121	4	5
Hybrid EP	121	8	5
Class.Tines	121	9	5
PhantomTine	121	10	5
Sweeping EP	121	12	5
WhitePad EP	121	13	5
ThinElPiano	121	9	4

Name	CC00	CC32	PC
DW8000 EP	121	11	5
E.Piano 1	121	0	4
E.Piano 2	121	0	5
DetunedEP 1	121	1	4
EP1Veloc.sw	121	2	4
60'sElPiano	121	3	4
DetunedEP 2	121	1	5
EP2Veloc.sw	121	2	5
EP Legend	121	3	5
R&B E.Piano	121	8	4
SynPiano X	121	5	5
<b>Bank: Mallet &amp; Bell</b>			
Vibraphone	121	0	11
Vibraphone2	121	2	11
Vibrap.Wide	121	1	11
Marimba	121	0	12
MarimbaWide	121	1	12
RimbaKeyOff	121	2	12
MonkeySkuls	121	3	12
Xylophone	121	0	13
Balaphon	121	6	12
Celesta	121	0	8
Glocken	121	0	9
Music Box	121	0	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Digi Bell	121	4	98
Vs Bell Boy	121	2	98
Steel Drum	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
TubularBell	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
KrystalBell	121	3	98
ChurchBell2	121	3	14
Tinkle Bell	121	0	112
Dulcimer	121	0	15
Santur	121	1	15
Kalimba	121	0	108
VeloKalimba	121	1	108
MalletClock	121	5	12
Gamelan	121	1	112
BaliGamelan	121	2	112
GarbageMall	121	3	112
<b>Bank: Accordion</b>			
Sweet Harm.	121	1	22
Harmonica	121	0	22
Harmonica 2	121	2	22
Cassotto	121	9	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa 16+8	121	6	21
Fisa 16+4	121	7	21
MusetteClar	121	5	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Accordion	121	0	21
TangoAccordion	121	0	23
Fisa Tango!	121	1	23
Akordeon	121	2	21

Name	CC00	CC32	PC
Accordion 2	121	1	21
Arab.Accord	121	10	21
Bank: Organ 1			
Jimmy Organ	121	10	18
BX3 Velo Sw	121	1	18
ClassiClick	121	4	18
M1 Organ	121	5	17
Jazz Organ	121	8	16
Dist. Organ	121	5	18
RotaryOrgan	121	8	17
DarkJazzOrg	121	4	16
Bx3ShortDec	121	7	17
SuperBX Perc	121	6	18
Percuss.BX3	121	4	17
Killer B	121	2	18
Drawb.Organ	121	0	16
DetDrawbOrg	121	1	16
It60'sOrgan	121	2	16
DrawbOrgan2	121	3	16
Old Wheels	121	3	17
Perc. Organ	121	0	17
Det.PercOrg	121	1	17
Perc.Organ2	121	2	17
Rock Organ	121	0	18
Good Old B	121	10	16
Dirty B	121	3	18
IperDarkOrg	121	5	16
FullDrawbar	121	6	16
DWGS Organ	121	7	16
GospelOrgan	121	9	16
PercShorDec	121	8	18
Perc.Wheels	121	9	18
DirtyJazOrg	121	7	18
VOX Legend	121	11	16
TeknoOrgBas	121	6	17
ArabianOrg.	121	12	16
Bank: Organ 2			
PipeMixture	121	3	19
FlautoPipes	121	3	20
Pipe Tutti	121	6	19
PositiveOrg	121	7	19
ChurchOrg.1	121	0	19
ChurchOcMix	121	1	19
DetunChurch	121	2	19
ChurchPipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Reed Organ	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Small Pipe	121	2	20
Bank: Guitar			
NylonGuitar	121	0	24
Spanish Gtr	121	6	24
SteelGuitar	121	0	25
12StringGtr	121	1	25
Club J.Gtr1	121	2	26
CleanGuitar	121	0	27
MutedGuitar	121	0	28
DistortionG	121	0	30
Nylon Bossa	121	4	24

Name	CC00	CC32	PC
NylonKeyOff	121	2	24
Steel Gtr 2	121	4	25
AcGtrKeyOff	121	5	24
Club J.Gtr2	121	3	26
Vintage S.	121	4	27
CleanMutGtr	121	6	28
Stereo Dist	121	8	30
Nylon Gtr 2	121	3	24
Gtr Strings	121	7	24
FingerK.Off	121	7	25
St 12Strings	121	5	25
Jazz Guitar	121	0	26
SingleCoil	121	6	27
Clean Funk	121	8	28
JoystGtr Y-	121	3	30
Reso.Guitar	121	12	25
St.Folk Gtr	121	9	25
Steel&Body	121	3	25
Hackbrett	121	6	25
Jazz Man	121	3	28
DetCleanGtr	121	1	27
R&R Guitar	121	4	28
OverdriveG	121	0	29
Ukulele	121	1	24
Mandolin	121	2	25
Mandol.KOff	121	10	25
MandoTrem	121	11	25
Banjo	121	0	105
BanjoKeyOff	121	1	105
Bouzouki	121	5	104
Tambra	121	6	104
Finger Tips	121	8	25
MidToneGtr	121	2	27
Chorus Gtr	121	3	27
ProcesElGtr	121	5	27
NewStra.Gtr	121	7	27
DistRhytmGt	121	2	30
WetDistGtr	121	6	30
SoloDistGtr	121	7	30
L&R El.Gtr	121	9	27
L&R El.Gtr2	121	10	27
RhythmElGtr	121	7	28
Guitarish	121	8	27
Country Nu	121	11	27
Stra. Chime	121	5	28
MuteMonster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
FunkyCutGtr	121	1	28
MuteVeloGtr	121	2	28
FeedbackGtr	121	1	30
Guitar Pinc	121	1	29
Ped.Steel 2	121	4	26
PedSteelGtr	121	1	26
GtrFeedback	121	1	31
PowerChords	121	4	30
FunkyWhaSw	121	12	27
VoxWahChick	121	3	120
EGHarmonics	121	2	31
GtrHarmonic	121	0	31
Sitar	121	0	104



Name	CC00	CC32	PC
Sitar 2	121	1	104
SitarTambou	121	2	104
IndianStars	121	3	104
Oud	121	2	105
Kanun	121	2	107
Kanun Trem.	121	3	107
Kanun Mix	121	4	107
Shamisen	121	0	106
Koto	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
IndianFrets	121	4	104
<b>Bank: Strings &amp; Vocals</b>			
Solo Violin	121	2	40
StringQuart	121	9	48
Ens. & Solo	121	11	48
St. Strings	121	3	48
Analog Str	121	2	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-AhVoices	121	9	52
Take Voices	121	4	52
Slow Violin	121	3	40
Camera Str.	121	12	48
ArcoStrings	121	7	48
LegatoStrng	121	4	48
MasterPad	121	2	89
N Strings	121	6	48
OhSlowVoice	121	3	52
TakeVoices2	121	5	52
SlowAttViol	121	1	40
PizzEnsembl	121	1	45
Fiddle	121	0	110
PizzSection	121	2	45
SweeperStr.	121	1	49
AnalogVelve	121	3	50
Aaah Choir	121	7	52
Oooh Voices	121	2	52
Violin	121	0	40
Viola	121	0	41
Cello	121	0	42
Contrabass	121	0	43
Tremolo Str	121	0	44
PizzicatoSt	121	0	45
Choir Aahs	121	0	52
Voice Oohs	121	0	53
StringsEns1	121	0	48
StringsEns2	121	0	49
Orches.Harp	121	0	46
60s Strings	121	2	48
Oct.Strings	121	8	48
SynStrings3	121	1	50
Oooh Choir	121	6	52
Choir Aahs2	121	1	52
String&Bras	121	1	48
Dbl Strings	121	3	45
ArabStrings	121	13	48
SynStrings1	121	0	50
SynStrings2	121	0	51
Odyssey	121	4	50
Grand Choir	121	11	52

Name	CC00	CC32	PC
Slow Choir	121	10	52
Symph. Bows	121	10	48
Cyber Choir	121	2	85
Choir Light	121	12	52
Vocalesque	121	2	54
Synth Voice	121	0	54
Voice Lead	121	0	85
Choir Pad	121	0	91
Halo Pad	121	0	94
FullVox Pad	121	9	91
FreshBreath	121	7	91
EtherVoices	121	1	85
DreamVoice	121	5	54
Humming	121	1	53
AnalogVoice	121	1	54
Mmmh Choir	121	8	52
StringChoir	121	13	52
ClassicVox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Fresh Air	121	2	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Yang Chin	121	1	46
<b>Bank: Trumpet &amp; Trombone</b>			
MonoTrumpet	121	3	56
Flugel Horn	121	7	56
TrumprtPitch	121	5	56
TrumpetExpr	121	4	56
HardTrombon	121	3	57
SoftTrombon	121	4	57
Wha Trumpet	121	2	59
Muted Trp	121	0	59
Dual Trump	121	6	56
Warm Flugel	121	8	56
Trumpet	121	0	56
Trumpet 2	121	2	56
Trombone	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
PitchTromb	121	5	57
BeBopCornet	121	9	56
DarkTrumpet	121	1	56
Tuba	121	0	58
Tuba Gold	121	2	58
Ob.Tuba	121	1	58
Dynabone	121	3	58
BrightTromb	121	2	57
Muted Trp 2	121	1	59
<b>Bank: Brass</b>			
BigBandBrs	121	4	61
Tight Brass	121	2	61
Trp & Brass	121	7	61
Glen&Friend	121	3	61
MutEnsemble	121	3	59
Horns & Ens	121	4	60
Syn Brass	121	0	62
Orches. Hit	121	0	55
BrassSect.	121	0	61
Fat Brass	121	13	61

Name	CC00	CC32	PC
Trumpet Ens	121	9	61
Glen & Boys	121	6	61
MutEnsembl2	121	4	59
French Horn	121	0	60
Syn Brass	121	0	63
Brass Hit	121	25	61
AttackBrass	121	8	61
BrassSect.2	121	1	61
TromboneEns	121	10	61
Sax & Brass	121	5	61
Flute Muted	121	6	73
FrenchHorn2	121	1	60
Syn Brass 3	121	1	62
Euro Hit	121	3	55
TightBrass2	121	12	61
Dyna Brass	121	14	61
Trombones	121	11	61
Brass Band	121	16	61
Brass Pad	121	3	63
French Sect	121	2	60
Syn Brass 4	121	1	63
6th Hit	121	2	55
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Dyna Brass2	121	22	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
ClassicHorn	121	3	60
ElectricBrs	121	4	62
BrassImpact	121	4	55
Fanfare	121	19	61
Movie Brass	121	20	61
Sfz Brass	121	23	61
Jump Brass	121	3	62
AnalogBras1	121	2	62
AnalogBras2	121	2	63
Syn Brass 5	121	5	62
Brass Fall	121	26	61
BassHitPlus	121	1	55
Dbl Brass	121	24	61
<b>Bank: Sax</b>			
Tenor Noise	121	1	66
Alto Breath	121	1	65
Sweet Sprno	121	1	64
Barit Growl	121	1	67
BreathyBari	121	2	67
Soft Tenor	121	2	66
SaxEnsemble	121	2	65
Folk Sax	121	5	66
Tenor Sax	121	0	66
Alto Sax	121	0	65
Soprano Sax	121	0	64
BaritoneSax	121	0	67
TenorBreath	121	3	66
Tenor Growl	121	4	66
BreathyAlto	121	3	65
AltSaxGrowl	121	4	65

Name	CC00	CC32	PC
<b>Bank: Woodwind</b>			
Jazz Flute	121	1	73
Old Shaku	121	1	77
FluteSwitch	121	2	73
FluteDyn5th	121	3	73
Flute Frull	121	4	73
Pan Flute	121	0	75
Jazz Clarin	121	1	71
Flute 2	121	9	73
Double Reed	121	1	68
EnglisHorn2	121	1	69
Recorder 2	121	1	74
Nay	121	2	72
Orch. Flute	121	5	73
WoodenFlute	121	7	73
War Pipes	121	1	109
ClarinetEns	121	5	71
Woodwinds	121	6	71
Small Orch	121	1	72
Kawala	121	1	75
Shaku 2	121	2	77
Whistle 2	121	1	78
Sect Winds	121	3	71
Sect Winds2	121	4	71
Clarinet G	121	2	71
Folk Clarin	121	7	71
Oboe	121	0	68
EnglishHorn	121	0	69
Bassoon	121	0	70
Clarinet	121	0	71
Piccolo	121	0	72
Flute	121	0	73
Recorder	121	0	74
Bambu Flute	121	8	73
BlownBottle	121	0	76
Shakuhachi	121	0	77
Whistle	121	0	78
Ocarina	121	0	79
Bag Pipe	121	0	109
Zurna	121	1	111
Hichiriki	121	2	111
Shanai	121	0	111
Flute Click	121	1	121
<b>Bank: Synth 1</b>			
The Pad	121	4	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Dark Pad	121	6	89
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Analog Pad	121	8	89
Analog Pad2	121	9	89
Money Pad	121	5	89
TsunamiWave	121	6	91
RavelianPad	121	8	91
AstralDream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Reso Down	121	2	97
Sky Watcher	121	2	90

Name	CC00	CC32	PC
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi IcePad	121	2	101
Crimson5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Cinema Pad	121	5	95
VirtualTrav	121	1	88
Syn Ghostly	121	2	100
MotionOcean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Farluce	121	11	90
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98
Warm Pad	121	0	89
Sweep Pad	121	0	95
Soundtrack	121	0	97
Sine Pad	121	1	89
Itopia Pad	121	1	91
Big Panner	121	4	63
Dance ReMix	121	10	91
Rave	121	6	97
ElasticPad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
<b>Bank: Synth 2</b>			
Old Portam	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
ElectroLead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
ThinAnaLead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Synchro Cit	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
EspressLead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Seq Lead	121	7	81
Old&Analog	121	8	80
PhatSawLead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Sq.	121	9	80
Flip Blip	121	7	55
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Reso Sweep	121	1	90
Syn Sweeper	121	3	90
Cosmic	121	1	93
MotionRaver	121	1	101
Sync Kron	121	3	84
Fire Wave	121	10	81
Dig PolySix	121	7	90
Pop Syn Pad	121	4	91
Noisy Stabb	121	8	90

Name	CC00	CC32	PC
Mega Synth	121	9	90
TecnoPhonic	121	10	90
DarkElement	121	3	95
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot	121	14	38
MetallicRez	121	4	84
Square Bass	121	7	87
Syn Pianoid	121	12	81
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
Lead Square	121	0	80
Lead Saw	121	0	81
Calliope	121	0	82
Chiff	121	0	83
Charang	121	0	84
Fifths Lead	121	0	86
Bass & Lead	121	0	87
New Age Pad	121	0	88
Polysynth	121	0	90
BowedGlass	121	0	92
MetallicPad	121	0	93
Crystal	121	0	98
Atmosphere	121	0	99
Brightness	121	0	100
LeadSquare2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw 2	121	1	81
LeadSawPuls	121	2	81
LeadDblSaw	121	3	81
Seq. Analog	121	4	81
Wire Lead	121	1	84
Soft Wrl	121	1	87
<b>Bank: Bass</b>			
Acous. Bass	121	0	32
Finger Bass	121	0	33
Picked Bass	121	0	34
Fretl. Bass	121	0	35
Slap Bass	121	0	36
Slap Bass	121	0	37
SynthBass	121	0	38
SynthBass	121	0	39
AcBass Buzz	121	1	32
Fing ElBass	121	2	33
Pick ElBass	121	1	34
Fret. Bass2	121	1	35
SuperSwBass	121	1	36
SuperSwBas2	121	2	36
SynBassWarm	121	1	38
SynBassReso	121	2	38
Bass & Ride	121	2	32
FingElBass2	121	3	33
PickElBass2	121	2	34

Name	CC00	CC32	PC
Fretless Sw	121	2	35
Thumb Bass	121	1	37
Finger Slap	121	1	33
Attack Bass	121	1	39
Rubber Bass	121	2	39
FingElBass3	121	4	33
DarkR&BBass	121	4	35
Sweet Fret	121	3	35
Dyna Bass	121	2	37
Stick Bass	121	5	33
Gtr Bass	121	4	34
Bass Mute	121	5	34
Dr. Octave	121	16	38
Nasty Bass	121	6	39
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
30303Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
SynBass Res	121	8	38
Clav Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
AttackPulse	121	3	39
Digi Bass 1	121	9	38
BlindAsABat	121	12	38
PoinkerBass	121	8	39
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Bank: Drum & Perc			
Std. Kit 1	120	0	0
Std. Kit 2	120	0	1
Std. Kit 3	120	0	2
Std. Kit 4	120	0	4
AcousticKit	120	0	3
Room Kit 1	120	0	8
Room Kit 2	120	0	12
Jungle Kit	120	0	10
HipHop Kit 1	120	0	9
HipHop Kit 2	120	0	13
Techno Kit 1	120	0	11
Techno Kit 2	120	0	14
Techno Kit 3	120	0	15
Power Kit 1	120	0	16
Power Kit 2	120	0	17
Electro Kit	120	0	24
Analog Kit	120	0	25
House Kit 1	120	0	26
House Kit 2	120	0	27
House Kit 3	120	0	28
House Kit 4	120	0	29
Jazz Kit	120	0	32
Brush Kit 1	120	0	40
Brush V.S.2	120	0	41
OrchestraK.	120	0	48
Bdrum&Sdrum	120	0	50

Name	CC00	CC32	PC
SFX Kit	120	0	56
Percus.Kit1	120	0	64
Latin P.Kit	120	0	65
TRI-Per.KIT	120	0	66
ArabianKit1	120	0	116
ArabianKit2	120	0	117
Timpani	121	0	47
Agogo	121	0	113
Log Drum	121	4	12
Woodblock	121	0	115
Taiko Drum	121	0	116
Melodic Tom	121	0	117
Synth Drum	121	0	118
Reverse Cym	121	0	119
Dragon Gong	121	1	119
Castanets	121	1	115
Concert BD	121	1	116
MelodicTom2	121	1	117
Rhyt.BoxTom	121	1	118
Electr.Drum	121	2	118
Rev Tom	121	2	117
Rev Snare	121	3	118
i30Perc.Kit	120	0	67
Bank: SFX			
Goblins	121	0	101
Echo Drops	121	0	102
Star Theme	121	0	103
GtFretNoise	121	0	120
BreathNoise	121	0	121
Seashore	121	0	122
Bird Tweet	121	0	123
AcBassStrng	121	2	120
Telephone	121	0	124
Helicopter	121	0	125
Applause	121	0	126
Gun Shot	121	0	127
SynthMallet	121	1	98
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
GtrCutNoise	121	1	120
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Dog	121	1	123
HorseGallop	121	2	123
Bird Tweet2	121	3	123
Telephone 2	121	1	124
Door Creak	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125

Name	CC00	CC32	PC
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Machine Gun	121	1	127
Lasergun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Ice Rain	121	0	96
Jaw Harp	121	3	105
HitInIndia	121	5	55
Stadium	121	6	126



## プログラム(プログラム・チェンジ・メッセージ順)

以下のプログラムは本機の工場プリセット・プログラムをバンク・セレクト(プログラム・チェンジ・ナンバー)の順に従って掲載したものです。

表記: プログラムを外部から選択する際に使用する MIDI データも掲載されています。

CC00: コントロール・チェンジ 0(またはバンク・セレクト MSB)

CC32: コントロール・チェンジ 32(またはバンク・セレクト LSB)

PC: プログラム・チェンジ。

CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	0	0	Ac. Piano	Piano	□
121	1	0	AcPianoWide	Piano	□
121	2	0	AcPianoDark	Piano	□
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Class.Piano	Piano	
121	5	0	L/R Piano	Piano	
121	6	0	Piano&Vibes	Piano	
121	7	0	Pno&Strings	Piano	
121	0	1	BrightPiano	Piano	□
121	1	1	BrPianoWide	Piano	□
121	2	1	Piano Pad	Piano	
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	PnoStrngPad	Piano	
121	0	2	ElGranPiano	Piano	□
121	1	2	ElGrandWide	Piano	□
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000'sPiano	Piano	
121	5	2	ChorusPiano	Piano	
121	6	2	PianoLayers	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk	Piano	□
121	1	3	Honky-Wide	Piano	□
121	0	4	E.Piano 1	E.Piano	□
121	1	4	DetunedEP 1	E.Piano	□
121	2	4	EP1 Veloc.sw	E.Piano	□
121	3	4	60'sElPiano	E.Piano	□
121	4	4	Vintage EP	E.Piano	
121	5	4	Pro-Dyno EP	E.Piano	
121	6	4	ProStage EP	E.Piano	
121	7	4	Studio EP	E.Piano	
121	8	4	R&B E.Piano	E.Piano	
121	9	4	ThinElPiano	E.Piano	
121	10	4	DynoTine EP	E.Piano	
121	11	4	ClubElPiano	E.Piano	
121	0	5	E.Piano 2	E.Piano	□
121	1	5	DetunedEP 2	E.Piano	□
121	2	5	EP2 Veloc.sw	E.Piano	□
121	3	5	EP Legend	E.Piano	□
121	4	5	EP Phase	E.Piano	□
121	5	5	SynPiano X	E.Piano	
121	6	5	StereoDigEP	E.Piano	
121	7	5	ClassDigiEP	E.Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E.Piano	
121	9	5	Class.Tines	E.Piano	
121	10	5	PhantomTine	E.Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E.Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E.Piano	
121	13	5	WhitePad EP	E.Piano	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	0	6	Harpsichord	Piano	□
121	1	6	Harpsi Oct.	Piano	□
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	□
121	3	6	HarpsiK.Off	Piano	□
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	0	7	Clav	Piano	□
121	1	7	Pulse Clav	Piano	□
121	2	7	Clav Wah	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	0	8	Celesta	Mallet & Bell	□
121	0	9	Glocken	Mallet & Bell	□
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box	Mallet & Bell	□
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone	Mallet & Bell	□
121	1	11	Vibrap.Wide	Mallet & Bell	□
121	2	11	Vibraphone2	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba	Mallet & Bell	□
121	1	12	MarimbaWide	Mallet & Bell	□
121	2	12	RimbaKeyOff	Mallet & Bell	
121	3	12	MonkeySkuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc	
121	5	12	MalletClock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone	Mallet & Bell	□
121	0	14	TubularBell	Mallet & Bell	□
121	1	14	Church Bell	Mallet & Bell	□
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	□
121	3	14	ChurchBell2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer	Mallet & Bell	□
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawb.Organ	Organ 1	□
121	1	16	DetDrawbOrg	Organ 1	□
121	2	16	It60'sOrgan	Organ 1	□
121	3	16	DrawbOrgan2	Organ 1	□
121	4	16	DarkJazzOrg	Organ 1	
121	5	16	IperDarkOrg	Organ 1	
121	6	16	FullDrawbar	Organ 1	
121	7	16	DWGS Organ	Organ 1	
121	8	16	Jazz Organ	Organ 1	
121	9	16	GospelOrgan	Organ 1	
121	10	16	Good Old B	Organ 1	
121	11	16	VOX Legend	Organ 1	
121	12	16	ArabianOrg.	Organ 1	
121	0	17	Perc. Organ	Organ 1	□
121	1	17	Det.PercOrg	Organ 1	□
121	2	17	Perc.Organ2	Organ 1	□
121	3	17	Old Wheels	Organ 1	
121	4	17	Percuss.BX3	Organ 1	
121	5	17	M1 Organ	Organ 1	
121	6	17	TeknoOrgBas	Organ 1	
121	7	17	Bx3ShortDec	Organ 1	
121	8	17	RotaryOrgan	Organ 1	
121	0	18	Rock Organ	Organ 1	□
121	1	18	BX3 Velo Sw	Organ 1	
121	2	18	Killer B	Organ 1	
121	3	18	Dirty B	Organ 1	
121	4	18	ClassiClick	Organ 1	
121	5	18	Dist. Organ	Organ 1	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	6	18	SuperBXPerc	Organ 1	
121	7	18	DirtyJazOrg	Organ 1	
121	8	18	PercShorDec	Organ 1	
121	9	18	Perc.Wheels	Organ 1	
121	10	18	Jimmy Organ	Organ 1	
121	0	19	ChurchOrg.1	Organ 2	□
121	1	19	ChurchOcMix	Organ 2	□
121	2	19	DetunChurch	Organ 2	□
121	3	19	PipeMixture	Organ 2	
121	4	19	ChurchPipes	Organ 2	
121	5	19	Full Pipes	Organ 2	
121	6	19	Pipe Tutti	Organ 2	
121	7	19	PositiveOrg	Organ 2	
121	0	20	Reed Organ	Organ 2	□
121	1	20	Puff Organ	Organ 2	□
121	2	20	Small Pipe	Organ 2	
121	3	20	FlautoPipes	Organ 2	
121	0	21	Accordion	Accordion	□
121	1	21	Accordion 2	Accordion	□
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	MusetteClar	Accordion	
121	6	21	Fisa 16+8	Accordion	
121	7	21	Fisa 16+4	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arab.Accord	Accordion	
121	0	22	Harmonica	Accordion	□
121	1	22	Sweet Harm.	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	0	23	TangoAccordion	Accordion	□
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	0	24	NylonGuitar	Guitar	□
121	1	24	Ukulele	Guitar	□
121	2	24	NylonKeyOff	Guitar	□
121	3	24	Nylon Gtr 2	Guitar	□
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	AcGtrKeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Gtr	Guitar	
121	7	24	Gtr Strings	Guitar	
121	0	25	SteelGuitar	Guitar	□
121	1	25	12StringGtr	Guitar	□
121	2	25	Mandolin	Guitar	□
121	3	25	Steel&Body	Guitar	□
121	4	25	Steel Gtr 2	Guitar	
121	5	25	St12Strings	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	FingerK.Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	St.Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandol.KOff	Guitar	
121	11	25	MandoTrem	Guitar	
121	12	25	Reso.Guitar	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar	Guitar	□
121	1	26	PedSteelGtr	Guitar	□
121	2	26	Club J.Gtr1	Guitar	
121	3	26	Club J.Gtr2	Guitar	
121	4	26	Ped.Steel 2	Guitar	
121	0	27	CleanGuitar	Guitar	□

CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	1	27	DetCleanGtr	Guitar	□
121	2	27	MidToneGtr	Guitar	□
121	3	27	Chorus Gtr	Guitar	
121	4	27	Vintage S.	Guitar	
121	5	27	ProcesElGtr	Guitar	
121	6	27	SingleCoil	Guitar	
121	7	27	NewStra.Gtr	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R El.Gtr	Guitar	
121	10	27	L&R El.Gtr2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	FunkyWhaSw	Guitar	
121	0	28	MutedGuitar	Guitar	□
121	1	28	FunkyCutGtr	Guitar	□
121	2	28	MuteVeloGtr	Guitar	□
121	3	28	Jazz Man	Guitar	□
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra.Chime	Guitar	
121	6	28	CleanMutGtr	Guitar	
121	7	28	RhythmElGtr	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	0	29	OverdriveGt	Guitar	□
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	□
121	0	30	DistortionG	Guitar	□
121	1	30	FeedbackGtr	Guitar	□
121	2	30	DistRhytmGt	Guitar	□
121	3	30	JoystGtr Y-	Guitar	
121	4	30	PowerChords	Guitar	
121	5	30	MuteMonster	Guitar	
121	6	30	WetDistGtr	Guitar	
121	7	30	SoloDistGtr	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist	Guitar	
121	0	31	GtrHarmonic	Guitar	□
121	1	31	GtrFeedback	Guitar	□
121	2	31	EGHarmonics	Guitar	
121	0	32	Acous. Bass	Bass	□
121	1	32	AcBass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride	Bass	
121	0	33	Finger Bass	Bass	□
121	1	33	Finger Slap	Bass	□
121	2	33	Fing ElBass	Bass	
121	3	33	FingElBass2	Bass	
121	4	33	FingElBass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	0	34	Picked Bass	Bass	□
121	1	34	Pick ElBass	Bass	
121	2	34	PickElBass2	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Gtr Bass	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	0	35	Fretl. Bass	Bass	□
121	1	35	Fret. Bass2	Bass	
121	2	35	Fretless Sw	Bass	
121	3	35	Sweet Fret	Bass	
121	4	35	DarkR&BBass	Bass	
121	0	36	Slap Bass 1	Bass	□
121	1	36	SuperSwBass	Bass	
121	2	36	SuperSwBas2	Bass	
121	0	37	Slap Bass 2	Bass	□

CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	
121	0	38	SynthBass 1	Bass	□
121	1	38	SynBassWarm	Bass	□
121	2	38	SynBassReso	Bass	□
121	3	38	Clav Bass	Bass	□
121	4	38	Hammer	Bass	□
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	SynBass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	BlindAsABat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	0	39	SynthBass 2	Bass	□
121	1	39	Attack Bass	Bass	□
121	2	39	Rubber Bass	Bass	□
121	3	39	AttackPulse	Bass	□
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	PoinkerBass	Bass	
121	0	40	Violin	Strings & Vocals	□
121	1	40	SlowAttViol	Strings & Vocals	□
121	2	40	Solo Violin	Strings & Vocals	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocals	
121	0	41	Viola	Strings & Vocals	□
121	0	42	Cello	Strings & Vocals	□
121	0	43	Contrabass	Strings & Vocals	□
121	0	44	Tremolo Str	Strings & Vocals	□
121	0	45	PizzicatoSt	Strings & Vocals	□
121	1	45	PizzEnsembl	Strings & Vocals	
121	2	45	PizzSection	Strings & Vocals	
121	3	45	Dbl Strings	Strings & Vocals	
121	0	46	Orches.Harp	Strings & Vocals	□
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocals	□
121	0	47	Timpani	Drum & Perc	□
121	0	48	StringsEns1	Strings & Vocals	□
121	1	48	String&Bras	Strings & Vocals	□
121	2	48	60s Strings	Strings & Vocals	□
121	3	48	St. Strings	Strings & Vocals	
121	4	48	LegatoStrng	Strings & Vocals	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocals	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocals	
121	7	48	ArcoStrings	Strings & Vocals	
121	8	48	Oct.Strings	Strings & Vocals	
121	9	48	StringQuart	Strings & Vocals	
121	10	48	Symph. Bows	Strings & Vocals	
121	11	48	Ens. & Solo	Strings & Vocals	
121	12	48	Camera Str.	Strings & Vocals	
121	13	48	ArabStrings	Strings & Vocals	
121	0	49	StringsEns2	Strings & Vocals	□
121	1	49	SweeperStr.	Strings & Vocals	
121	0	50	SynStrings1	Strings & Vocals	□

CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	1	50	SynStrings3	Strings & Vocals	□
121	2	50	Analog Str	Strings & Vocals	
121	3	50	AnalogVelve	Strings & Vocals	
121	4	50	Odissey	Strings & Vocals	
121	0	51	SynStrings2	Strings & Vocals	□
121	0	52	Choir Aahs	Strings & Vocals	□
121	1	52	Choir Aahs2	Strings & Vocals	□
121	2	52	Oooh Voices	Strings & Vocals	
121	3	52	OhSlowVoice	Strings & Vocals	
121	4	52	Take Voices	Strings & Vocals	
121	5	52	TakeVoices2	Strings & Vocals	
121	6	52	Oooh Choir	Strings & Vocals	
121	7	52	Aaah Choir	Strings & Vocals	
121	8	52	Mmmh Choir	Strings & Vocals	
121	9	52	Oh-AhVoices	Strings & Vocals	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocals	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocals	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocals	
121	13	52	StringChoir	Strings & Vocals	
121	0	53	Voice Oohs	Strings & Vocals	□
121	1	53	Humming	Strings & Vocals	□
121	2	53	Doolally	Strings & Vocals	
121	3	53	Airways	Strings & Vocals	
121	0	54	Synth Voice	Strings & Vocals	□
121	1	54	AnalogVoice	Strings & Vocals	□
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocals	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocals	
121	4	54	ClassicVox	Strings & Vocals	
121	5	54	DreamVoice	Strings & Vocals	
121	0	55	Orches.Hit	Brass	□
121	1	55	BassHitPlus	Brass	□
121	2	55	6th Hit	Brass	□
121	3	55	Euro Hit	Brass	□
121	4	55	BrassImpact	Brass	
121	5	55	HitInIndia	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	0	56	Trumpet	Trp & Trbn	□
121	1	56	DarkTrumpet	Trp & Trbn	□
121	2	56	Trumpet 2	Trp & Trbn	
121	3	56	MonoTrumpet	Trp & Trbn	
121	4	56	TrumpetExpr	Trp & Trbn	
121	5	56	TrumptPitch	Trp & Trbn	
121	6	56	Dual Trump	Trp & Trbn	
121	7	56	Flugel Horn	Trp & Trbn	
121	8	56	Warm Flugel	Trp & Trbn	
121	9	56	BeBopCornet	Trp & Trbn	
121	0	57	Trombone	Trp & Trbn	□
121	1	57	Trombone 2	Trp & Trbn	□
121	2	57	BrightTromb	Trp & Trbn	□
121	3	57	HardTrombon	Trp & Trbn	
121	4	57	SoftTrombon	Trp & Trbn	
121	5	57	PitchTromb	Trp & Trbn	
121	0	58	Tuba	Trp & Trbn	□
121	1	58	Ob.Tuba	Trp & Trbn	
121	2	58	Tuba Gold	Trp & Trbn	
121	3	58	Dynabone	Trp & Trbn	
121	0	59	Muted Trp	Trp & Trbn	□
121	1	59	Muted Trp 2	Trp & Trbn	□
121	2	59	Wha Trumpet	Trp & Trbn	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	3	59	MutEnsemble	Trp & Trbn	
121	4	59	MutEnsembl2	Trp & Trbn	
121	0	60	French Horn	Brass	□
121	1	60	FrenchHorn2	Brass	□
121	2	60	French Sect	Brass	
121	3	60	ClassicHorn	Brass	
121	4	60	Horns & Ens	Brass	
121	0	61	BrassSect.1	Brass	□
121	1	61	BrassSect.2	Brass	□
121	2	61	Tight Brass	Brass	
121	3	61	Glen&Friend	Brass	
121	4	61	BigBandBrs	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trp & Brass	Brass	
121	8	61	AttackBrass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens	Brass	
121	10	61	TromboneEns	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	TightBrass2	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass Band	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass2	Brass	
121	23	61	Sfz Brass	Brass	
121	24	61	Dbl Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	0	62	Syn Brass 1	Brass	□
121	1	62	Syn Brass 3	Brass	□
121	2	62	AnalogBras1	Brass	□
121	3	62	Jump Brass	Brass	□
121	4	62	ElectrikBrs	Brass	
121	5	62	Syn Brass 5	Brass	
121	0	63	Syn Brass 2	Brass	□
121	1	63	Syn Brass 4	Brass	□
121	2	63	AnalogBras2	Brass	□
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	0	64	Soprano Sax	Sax	□
121	1	64	Sweet Sprno	Sax	
121	0	65	Alto Sax	Sax	□
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	SaxEnsemble	Sax	
121	3	65	BreathyAlto	Sax	
121	4	65	AltSaxGrowl	Sax	
121	0	66	Tenor Sax	Sax	□
121	1	66	Tenor Noise	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	TenorBreath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	0	67	BaritoneSax	Sax	□
121	1	67	Barit Growl	Sax	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	2	67	BreathyBari	Sax	
121	0	68	Oboe	Woodwind	□
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	EnglishHorn	Woodwind	□
121	1	69	EnglisHorn2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon	Woodwind	□
121	0	71	Clarinet	Woodwind	□
121	1	71	Jazz Clarin	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Sect Winds	Woodwind	
121	4	71	Sect Winds2	Woodwind	
121	5	71	ClarinetEns	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarin	Woodwind	
121	0	72	Piccolo	Woodwind	□
121	1	72	Small Orch	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute	Woodwind	□
121	1	73	Jazz Flute	Woodwind	
121	2	73	FluteSwitch	Woodwind	
121	3	73	FluteDyn5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frull	Woodwind	
121	5	73	Orch. Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Woodwind	
121	7	73	WoodenFlute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	0	74	Recorder	Woodwind	□
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute	Woodwind	□
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	BlownBottle	Woodwind	□
121	0	77	Shakuhachi	Woodwind	□
121	1	77	Old Shaku	Woodwind	
121	2	77	Shaku 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle	Woodwind	□
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina	Woodwind	□
121	0	80	Lead Square	Synth 2	□
121	1	80	LeadSquare2	Synth 2	□
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	□
121	3	80	Old Portam	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old&Analog	Synth 2	
121	9	80	Gliding Sq.	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw	Synth 2	□
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	□
121	2	81	LeadSawPuls	Synth 2	□
121	3	81	LeadDblSaw	Synth 2	□
121	4	81	Seq. Analog	Synth 2	□
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	PhatSawLead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	
121	11	81	Rezbo	Synth 2	
121	12	81	Syn Pianoid	Synth 2	
121	0	82	Calliope	Synth 2	□
121	0	83	Chiff	Synth 2	□
121	0	84	Charang	Synth 2	□
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	□
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	Sync Kron	Synth 2	
121	4	84	MetallicRez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead	Strings & Vocals	□
121	1	85	EtherVoices	Strings & Vocals	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocals	
121	0	86	Fifths Lead	Synth 2	□
121	1	86	Crimson5ths	Synth 2	
121	0	87	Bass & Lead	Synth 2	□
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	□
121	2	87	ElectroLead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	ThinAnaLead	Synth 2	
121	5	87	EspressLead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad	Synth 1	□
121	1	88	VirtualTrav	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 1	
121	0	89	Warm Pad	Synth 1	□
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	□
121	2	89	MasterPad	Synth 1	
121	3	89	Power Synth	Synth 1	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad2	Synth 1	
121	0	90	Polysynth	Synth 1	□
121	1	90	Reso Sweep	Synth 1	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Syn Sweeper	Synth 1	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	
121	7	90	Dig PolySix	Synth 1	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 1	
121	9	90	Mega Synth	Synth 1	
121	10	90	TecnoPhonic	Synth 1	
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad	Synth 1	□
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	□
121	2	91	Fresh Air	Strings & Vocals	
121	3	91	Heaven	Synth 1	
121	4	91	Pop Syn Pad	Synth 1	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	TsunamiWave	Synth 1	
121	7	91	FreshBreath	Synth 1	

CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	8	91	RavelianPad	Synth 1	
121	9	91	FullVox Pad	Synth 1	
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	
121	0	92	BowedGlass	Synth 1	□
121	0	93	MetallicPad	Synth 1	□
121	1	93	Cosmic	Synth 1	
121	0	94	Halo Pad	Synth 1	□
121	0	95	Sweep Pad	Synth 1	□
121	1	95	AstralDream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	
121	3	95	DarkElement	Synth 1	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain	Synth 1	□
121	1	96	MotionOcean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 1	
121	0	97	Soundtrack	Synth 1	□
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	ElastickPad	Synth 1	
121	0	98	Crystal	Synth 2	□
121	1	98	SynthMallet	SFX	□
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	KrystalBell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Mallet & Bell	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere	Synth 2	□
121	0	100	Brightness	Synth 2	□
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Syn Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins	SFX	□
121	1	101	MotionRaver	Synth 2	
121	2	101	Digi IcePad	Synth 1	
121	0	102	Echo Drops	SFX	□
121	1	102	Echo Bell	SFX	□
121	2	102	Echo Pan	SFX	□
121	3	102	Band Passed	Synth 2	
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme	SFX	□
121	0	104	Sitar	Guitar	□
121	1	104	Sitar 2	Guitar	□
121	2	104	SitarTambou	Guitar	
121	3	104	IndianStars	Guitar	
121	4	104	IndianFrets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	0	105	Banjo	Guitar	□
121	1	105	BanjoKeyOff	Guitar	
121	2	105	Oud	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	0	106	Shamisen	Guitar	□
121	0	107	Koto	Guitar	□
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	□



CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	2	107	Kanun	Guitar	
121	3	107	Kanun Trem.	Guitar	
121	4	107	Kanun Mix	Guitar	
121	0	108	Kalimba	Mallet & Bell	□
121	1	108	VeloKalimba	Mallet & Bell	
121	0	109	Bag Pipe	Woodwind	□
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle	Strings & Vocals	□
121	0	111	Shanai	Woodwind	□
121	1	111	Zurna	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell	Mallet & Bell	□
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	BaliGamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	GarbageMall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo	Drum & Perc	□
121	0	114	Steel Drums	Mallet & Bell	□
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock	Drum & Perc	□
121	1	115	Castanets	Drum & Perc	□
121	0	116	Taiko Drum	Drum & Perc	□
121	1	116	Concert BD	Drum & Perc	□
121	0	117	Melodic Tom	Drum & Perc	□
121	1	117	MelodicTom2	Drum & Perc	□
121	2	117	Rev Tom	Drum & Perc	
121	0	118	Synth Drum	Drum & Perc	□
121	1	118	Rhyt.BoxTom	Drum & Perc	□
121	2	118	Electr.Drum	Drum & Perc	□
121	3	118	Rev Snare	Drum & Perc	
121	0	119	Reverse Cym	Drum & Perc	□
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc	
121	0	120	GtFretNoise	SFX	□
121	1	120	GtrCutNoise	SFX	□
121	2	120	AcBassStrng	SFX	□
121	3	120	VoxWahChick	Guitar	
121	0	121	BreathNoise	SFX	□
121	1	121	Flute Click	Woodwind	□
121	0	122	Seashore	SFX	□
121	1	122	Rain	SFX	□
121	2	122	Thunder	SFX	□
121	3	122	Wind	SFX	□
121	4	122	Stream	SFX	□
121	5	122	Bubble	SFX	□
121	0	123	Bird Tweet	SFX	□
121	1	123	Dog	SFX	□
121	2	123	HorseGallop	SFX	□
121	3	123	Bird Tweet2	SFX	□
121	0	124	Telephone 1	SFX	□
121	1	124	Telephone 2	SFX	□
121	2	124	Door Creak	SFX	□
121	3	124	Door	SFX	□
121	4	124	Scratch	SFX	□
121	5	124	Wind Chime	SFX	□
121	0	125	Helicopter	SFX	□
121	1	125	Car Engine	SFX	□
121	2	125	Car Stop	SFX	□
121	3	125	Car Pass	SFX	□
121	4	125	Car Crash	SFX	□
121	5	125	Siren	SFX	□
121	6	125	Train	SFX	□

CC00	CC32	PC	Name	Pa50 Bank	GM2
121	7	125	Jetplane	SFX	□
121	8	125	Starship	SFX	□
121	9	125	Burst Noise	SFX	□
121	0	126	Applause	SFX	□
121	1	126	Laughing	SFX	□
121	2	126	Screaming	SFX	□
121	3	126	Punch	SFX	□
121	4	126	Heart Beat	SFX	□
121	5	126	Footsteps	SFX	□
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot	SFX	□
121	1	127	Machine Gun	SFX	□
121	2	127	Lasergun	SFX	□
121	3	127	Explosion	SFX	□
121	64	0	WahGtr JS-Y	USER 1 BANK	
121	64	1	Old Vib Syn	USER 1 BANK	
121	64	2	BrassOPower	USER 1 BANK	
121	64	3	Sweep Stab	USER 1 BANK	
121	64	4	Analog Pad3	USER 1 BANK	

## ドラム・キット

本機のファクトリー・ドラム・キットのリストは以下の通りで、バンク・セレクトとプログラム・チェンジ・ナンバーの順で並んでいます。

リストには、ドラム・キットを外部 MIDI 機器から選択するための MIDI データが含まれています。

CC00: コントロール・チェンジ 0 (またはバンク・セレクト MSB)

CC32: コントロール・チェンジ 32 (またはバンク・セレクト LSB)

PC: プログラム・チェンジ。

CC00	CC32	PC	ドラム・キット名	GM2	
120	0	0	Std. Kit1	□	
120	0	1	Std. Kit2		
120	0	2	Std. Kit3		
120	0	3	AcousticKit		
120	0	4	Std. Kit4		
120	0	5-7: (remap to 0)			
120	0	8	Room Kit1	□	
120	0	9	HipHop Kit1		
120	0	10	Jungle Kit		
120	0	11	Techno Kit1		
120	0	12	Room Kit2		
120	0	13	HipHop Kit2		
120	0	14	Techno Kit2		
120	0	15	Techno Kit3		
120	0	16	Power Kit1	□	
120	0	17	Power Kit2		
120	0	18-23: (remap to 16)			
120	0	24	Electro Kit	□	

CC00	CC32	PC	ドラム・キット名	GM2	
120	0	25	Analog Kit	□	
120	0	26	House Kit1		
120	0	27	House Kit2		
120	0	28	House Kit3		
120	0	29	House Kit4		
120	0	30-31: (remap to 24)			
120	0	32	Jazz Kit	□	
120	0	33-39: (remap to 32)			
120	0	40	Brush Kit1	□	
120	0	41	Brush V.S.2		
120	0	42-47: (remap to 40)			
120	0	48	OrchestraK.	□	
120	0	49: (remap to 48)			
120	0	50	Bdrum&Sdrum		
120	0	51: (remap to 116)			
120	0	52-55: (remap to 48)			
120	0	56	SFX Kit	□	
120	0	57-63: (remap to 56)			
120	0	64	Percus.Kit1		
120	0	65	Latin P.Kit		
120	0	66	TRI-Per.KIT		
120	0	67	i30 Perc.Kit		
120	0	68-71: (remap to 64)			
120	0	72-115: (remap to 0)			
120	0	116	Arabian Kit 1		
120	0	117	Arabian Kit 2		
120	0	118-127: (remap to 0)			

## ドラム・キット・インストゥルメント

表記: ドラム・キットの表では、各ドラム・キット名の先頭にある番号 120-x-x がバンク・セレクト  
MSB(CC00)-バンク・セレクト LSB(CC32)-プログラム・チェンジ(PC)ナンバーです。サンプルは、メモリー内のサンプル・ナンバーとサンプル名を掲載しています。Excl はエクスクルーシブ・パラメーターです。鍵盤を弾くと、同じエクスクルーシブ・ナンバーのノートの発音が止まります。右の矢印( ) はペロシティ・スイッチを表します。

Note		120-0-0: Std. Kit1			120-0-1: Std. Kit2			120-0-2: Std. Kit3		
		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
8	G#-1				0	BD-Dry 1	Off			
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C 0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	37	SD-Full Room	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off
14	D 0	48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	Off	48	SD-Processed	Off
15	D#0	0	BD-Dry 1	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
16	E 0	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off
17	F 0	31	SD-Dry 1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	42	SD-BrushHit	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1
19	G 0	2	BD-Dry 3	Off	0	BD-Dry 1	Off	5	BD-Jazz	Off
20	G#0	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A 0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	7	69	SD-Brasser	7
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	49	SD-CrackerRoom	7	32	SD-Dry 2	Off
23	B 0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C 1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D 1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E 1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F 1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G 1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A 1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B 1	2	BD-Dry 3	Off	12	BD-Tight	Off	0	BD-Dry 1	Off
36	C 2	0	BD-Dry 1	Off	10	BD-Tubby	Off	10	BD-Tubby	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off
38	D 2	32	SD-Dry 2	Off	38	SD-Off Center	Off	39	SD-Jazz Ring	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E 2	37	SD-Full Room	Off	38	SD-Off Center	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
41	F 2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	92	HH2 Closed1	1
43	G 2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A 2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B 2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C 3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D 3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E 3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off
53	F 3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G 3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A 3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B 3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C 4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D 4	159	CongaLoMtSlp	Off	159	CongaLoMtSlp	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E 4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F 4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G 4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A 4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off
71	B 4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C 5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D 5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E 5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F 5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G 5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A 5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B 5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C 6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D 6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E 6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note	120-0-3: AcousticKit			120-0-4: Std. Kit4			120-0-8: Room Kit1			120-0-9: HipHop Kit1			
	Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		
9	A-1	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	49	SD-CrackerRoom	Off	48	SD-Processed	1	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	6	BD-Pillow	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	27	BD-Amb.Rocker	Off	12	BD-Tight	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	5	BD-Jazz	Off	2	BD-Dry 3	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	120	SD-Orch.	7	32	SD-Dry 2	Off	47	SD-Yowie	7	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	119	SD-Orch.Roll	7	31	SD-Dry 1	Off	59	SD-Hip 6	7	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	3	BD-Normal	Off	2	BD-Dry 3	Off	10	BD-Tubby	Off	28	BD-Pop 99	Off
36	C2	0□6	BD-Dry 1□BD-Pillow	Off	12	BD-Tight	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	21	BD-Hip 3	Off
37	C#2	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	126	88-Rimshot	Off
38	D2	35□36	SD-Ghost f□SD-Ghost p	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off
39	D#2	122	Hand Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off
40	E2	35□36	SD-Ghost f□SD-Ghost p	Off	37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off	67	SD-Vintage6	Off
41	F2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	86	HH1 Closed1	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1	100	HH-OldClose2	Off
45	A2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1	96	HH2 Open	1	98	HH-Old Open 1	1
47	B2	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	114	Ride-Jazz	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off

Note	120-0-10: Jungle Kit				120-0-11: Techno Kit1				120-0-12: Room Kit2				120-0-13: HipHop Kit2			
		Sample	Excl.		Sample	Excl.			Sample	Excl.			Sample	Excl.		
9	A-1	13	BD-Squash	Off	21	BD-Hip 3	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	46	SD-Big Rock	Off	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off
35	B1	19	BD-Hip 1	Off	13	BD-Squash	Off	12	BD-Tight	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off
36	C2	29	BD-Deep 88	Off	17	BD-House 1	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	24	BD-Dance 99	Off	24	BD-Dance 99	Off
37	C#2	121	FingerSnaps	Off	242	Comp Voice Noise	Off	72	SideStickDry	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
38	D2	66	SD-Vintage5	Off	125	99-SD	Off	48	SD-Processed	Off	51	SD-Rap	Off	51	SD-Rap	Off
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	337	Alkis	Off	337	Alkis	Off
40	E2	61	SD-Tiny	Off	125	99-SD	Off	47	SD-Yowie	Off	55	SD-Hip 2	Off	55	SD-Hip 2	Off
41	F2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
42	F#2	129	88-HH Open	1	99	HH-Old TiteClos	1	93	HH2 Closed2	1	97	HH-OldClose1	1	97	HH-OldClose1	1
43	G2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	76	Tom 1-Floor	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
44	G#2	102	HH-Hip	Off	103	HH-AlpoClose	Off	94	HH2 Foot	1	102	HH-Hip	Off	102	HH-Hip	Off
45	A2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
46	A#2	98	HH-Old Open1	1	101	HH-Old Open2	1	91	HH1 Sizzle	1	98	HH-Old Open1	1	98	HH-Old Open1	1
47	B2	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
48	C3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
49	C#3	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	75	Tom 1-Hi	Off	139	Real El.Tom	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off	75	Tom 1-Hi	Off
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
70	A#4	101	HH-Old Open2	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	101	HH-Old Open2	Off	101	HH-Old Open2	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off



Note	120-0-14: Techno Kit2				120-0-15: Techno Kit3				120-0-16: Power Kit1				120-0-17: Power Kit2			
		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.			
9	A-1	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off	24	BD-Dance 99	Off	24	BD-Dance 99	Off			
10	A#-1	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off			
11	B-1	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	123	88-BD	Off			
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off			
13	C#0	56	SD-Hip 3	Off	56	SD-Hip 3	Off	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off			
14	D0	58	SD-Hip 5	Off	58	SD-Hip 5	Off	64	SD-Vintage3	Off	64	SD-Vintage3	Off			
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off			
16	E0	11	BD-Gated	Off	11	BD-Gated	Off	19	BD-Hip 1	Off	19	BD-Hip 1	Off			
17	F0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	38	SD-Off Center	Off	38	SD-Off Center	Off			
18	F#0	90	HH1 Open 2	1	90	HH1 Open 2	1	93	HH2 Closed2	1	93	HH2 Closed2	1			
19	G0	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off	13	BD-Squash	Off	13	BD-Squash	Off			
20	G#0	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off			
21	A0	47	SD-Yowie	Off	47	SD-Yowie	Off	62	SD-Vintage1	Off	62	SD-Vintage1	Off			
22	A#0	59	SD-Hip 6	Off	59	SD-Hip 6	Off	69	SD-Brasser	Off	69	SD-Brasser	Off			
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off			
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7			
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7			
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off			
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off			
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off			
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7			
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7			
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off			
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off			
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off			
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off			
35	B1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	11	BD-Gated	Off	23	BD-Pop Kick	Off			
36	C2	17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	9	BD-Terminator	Off	11	BD-Gated	Off			
37	C#2	126	88-Rimshot	Off	140	PR-House05	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off			
38	D2	52	SD-Noise	Off	70	SD-Chili	Off	50	SD-Dance	Off	48	SD-Processed	Off			
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	122	Hand Claps	Off	122	Hand Claps	Off			
40	E2	143	Zap2	Off	124	88-SD	Off	49	SD-CrackerRoom	Off	60	SD-Ringy	Off			
41	F2	133	88-Tom	Off	257	Tribe	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off			
42	F#2	99	HH-Old TiteClos	1	130	99-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	93	HH2 Closed2	1			
43	G2	133	88-Tom	Off	273	Wind	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off			
44	G#2	103	HH-AlpoClose	Off	100	HH-OldClose2	Off	88	HH1 Foot	1	94	HH2 Foot	1			
45	A2	133	88-Tom	Off	296	Amp Noise	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off			
46	A#2	101	HH-Old Open2	1	131	99-HH Open	1	96	HH2 Open	1	96	HH2 Open	1			
47	B2	133	88-Tom	Off	139	Real.El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off			
48	C3	133	88-Tom	Off	139	Real.El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off			
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off			
50	D3	133	88-Tom	Off	139	Real.El.Tom	Off	82	Tom Processed	Off	82	Tom Processed	Off			
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off			
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off			
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off			
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off			
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	278	Xylophone Spectr	Off	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off			
56	G#3	136	88-Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off			
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off			
58	A#3	198	Vibraslap	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off			
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off			
60	C4	134	88-Conga	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off			
61	C#4	134	88-Conga	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off			
62	D4	134	88-Conga	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off			
63	D#4	134	88-Conga	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off			
64	E4	134	88-Conga	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off			
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off			
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off			
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off			
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off			
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off			
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off			
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2			
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2			
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3			
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3			
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off			
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off			
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off			
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4			
79	G5	215	Cuica-Hi	4	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4			
80	G#5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5			
81	A5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5			
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off			
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off			
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off			
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off			
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6			
87	D#6	342	Darbuka 1 DumOp	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6			
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off			

Note	120-0-24: Electro Kit				120-0-25: Analog Kit				120-0-26: House Kit1				120-0-27: House Kit2			
	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
9	A-1	19	BD-Hip 1	Off	27	1	Explosion	Off	23	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	
10	A#-1	125	99-SD	Off	59	59	SD-Hip 6	Off	67	67	SD-Vintage6	Off	125	99-SD	Off	
11	B-1	123	88-BD	Off	3	3	BD-Normal	Off	29	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	
12	C0	124	88-SD	Off	47	47	SD-Yowie	Off	124	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	
13	C#0	38	SD-Off Center	Off	39	39	SD-Jazz Ring	Off	50	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off	
14	D0	64	SD-Vintage3	Off	71	71	SD-Whopper	Off	40	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	
15	D#0	23	BD-Pop Kick	Off	23	23	BD-Pop Kick	Off	25	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	
16	E0	25	BD-Ambi Kick	Off	24	24	BD-Dance 99	Off	9	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off	
17	F0	59	SD-Hip 6	Off	69	69	SD-Brasser	Off	65	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off	
18	F#0	128	88-HH Close	1	86	86	HH1 Closed1	1	143	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	
19	G0	17	BD-House 1	Off	19	19	BD-Hip 1	Off	22	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off	
20	G#0	143	Zap2	Off	142	142	Zap1	Off	142	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	
21	A0	48	SD-Processed	Off	59	59	SD-Hip 6	Off	66	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off	
22	A#0	65	SD-Vintage4	Off	61	61	SD-Tiny	Off	310	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off	
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	74	DrumStickHit	Off	74	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	120	SD-Orch.	7	120	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	119	SD-Orch.Roll	7	119	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	121	FingerSnaps	Off	121	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	
27	D#1	143	Zap2	Off	143	143	Zap2	Off	143	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	
28	E1	281	Noise White	Off	281	281	Noise White	Off	281	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	145	DJ-Scratch2	7	145	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	145	DJ-Scratch2	7	145	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	74	DrumStickHit	Off	74	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	
32	G#1	142	Zap1	Off	142	142	Zap1	Off	142	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	
33	A1	249	Click	Off	249	249	Click	Off	249	249	Click	Off	249	Click	Off	
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	213	Triangle-Open	Off	213	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	
35	B1	15	BD-Dance 2	Off	29	29	BD-Deep 88	Off	21	21	BD-Hip 3	Off	21	BD-Hip 3	Off	
36	C2	138	FM El.Tom	Off	29	29	BD-Deep 88	Off	25	25	BD-Ambi Kick	Off	13	BD-Squash	Off	
37	C#2	141	PR-House06	Off	126	126	88-Rimshot	Off	141	141	PR-House06	Off	319	Rek-Jingle	Off	
38	D2	139	Real El.Tom	Off	124	124	88-SD	Off	61	61	SD-Tiny	Off	65	SD-Vintage4	Off	
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	127	88-Claps	Off	127	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	
40	E2	58	SD-Hip 5	Off	124	124	88-SD	Off	125	125	99-SD	Off	51	SD-Rap	Off	
41	F2	139	Real El.Tom	Off	133	133	88-Tom	Off	257	257	Tribe	Off	79	Tom 2-Floor	Off	
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	128	128	88-HH Close	1	130	130	99-HH Close	1	99	HH-Old TiteClos	1	
43	G2	139	Real El.Tom	Off	133	133	88-Tom	Off	82	82	Tom Processed	Off	79	Tom 2-Floor	Off	
44	G#2	94	HH2 Foot	1	129	129	88-HH Open	1	96	96	HH2 Open	Off	103	HH-AlpoClose	Off	
45	A2	139	Real El.Tom	Off	133	133	88-Tom	Off	123	123	88-BD	Off	78	Tom 2-Lo	Off	
46	A#2	89	HH1 Open 1	1	129	129	88-HH Open	1	131	131	99-HH Open	1	97	HH-OldClose	1	
47	B2	139	Real El.Tom	Off	133	133	88-Tom	Off	139	139	Real El.Tom	Off	78	Tom 2-Lo	Off	
48	C3	139	Real El.Tom	Off	133	133	88-Tom	Off	139	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off	
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	132	88-Crash	Off	104	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	
50	D3	139	Real El.Tom	Off	133	133	88-Tom	Off	139	139	Real El.Tom	Off	77	Tom 2-Hi	Off	
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	113	113	Ride-Edge 2	Off	113	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	
52	E3	108	CymbalReverse	Off	106	106	China Cymbal	Off	108	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	114	Ride-Jazz	Off	114	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	282	282	Noise FM Mod	Off	212	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	107	Splash Cymbal	Off	106	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off	
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	136	88-Cowbell	Off	225	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	104	Crash Cymbal 1	Off	104	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	198	Vibraslap	Off	198	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	113	Ride-Edge 2	Off	113	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	134	134	88-Conga	Off	171	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	134	134	88-Conga	Off	168	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	134	134	88-Conga	Off	163	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	133	133	88-Tom	Off	161	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	133	133	88-Tom	Off	158	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	202	TimbaleLo-Open	Off	202	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	224	Agogo-Bell	Off	224	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	224	Agogo-Bell	Off	224	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	219	Cabasa-Up	Off	219	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	182	MaracasPush	Off	102	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off	
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	234	SambaWhistle	2	234	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	234	SambaWhistle	2	234	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	181	Guiro Short	3	181	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	
74	D5	180	Guiro Long	3	180	180	Guiro Long	3	180	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	
75	D#5	199	Claves	Off	135	135	88-Clave	Off	199	199	Claves	Off	199	Claves	Off	
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	200	Woodblock1	Off	200	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	200	Woodblock1	Off	200	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	215	Cuica-Hi	4	239	239	Uhh	Off	215	Cuica-Hi	4	
79	G5	216	Cuica-Lo	4	215	215	Cuica-Hi	4	237	237	Yeah!	Off	216	Cuica-Lo	4	
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	230	230	Finger Cymbal	5	214	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	
81	A5	213	Triangle-Open	5	230	230	Finger Cymbal	5	213	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	220	Cabasa-Down	Off	101	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off	
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	228	Sleigh Bell	Off	228	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	231	Marc Tree	Off	231	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	178	CastSingle	Off	178	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	203	TimbaleLo-Mute	6	203	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	202	TimbaleLo-Open	6	202	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	
88	E6	243	Stadium	Off	243	243	Stadium	Off	243	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	

Note	120-0-28: House Kit3				120-0-29: House Kit4				120-0-32: Jazz Kit				120-0-40: Brush Kit1			
	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
9	A-1	23	BD-Pop Kick	Off	23	BD-Pop Kick	Off	17	BD-House 1	Off	79	Tom 2-Floor	Off			
10	A#-1	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	79	Tom 2-Floor	Off			
11	B-1	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	29	BD-Deep 88	Off	79	Tom 2-Floor	Off			
12	C0	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	78	Tom 2-Lo	Off			
13	C#0	50	SD-Dance	Off	50	SD-Dance	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	77	Tom 2-Hi	Off			
14	D0	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off	32	SD-Dry 2	Off			
15	D#0	25	BD-Ambi Kick	Off	25	BD-Ambi Kick	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off	5	BD-Jazz	Off			
16	E0	9	BD-Terminator	Off	9	BD-Terminator	Off	6	BD-Pillow	Off	6	BD-Pillow	Off			
17	F0	65	SD-Vintage4	Off	65	SD-Vintage4	Off	37	SD-Full Room	Off	121	FingerSnaps	Off			
18	F#0	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	87	HH1 Closed2	1	86	HH1 Closed1	1			
19	G0	22	BD-Hip 4	Off	22	BD-Hip 4	Off	0	BD-Dry 1	Off	2	BD-Dry 3	Off			
20	G#0	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off			
21	A0	66	SD-Vintage5	Off	66	SD-Vintage5	Off	32	SD-Dry 2	Off	43	SD-BrushTap1	7			
22	A#0	310	Mouth Harp	Off	310	Mouth Harp	Off	42	SD-BrushHit	Off	43	SD-BrushTap1	7			
23	B0	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off			
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7			
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7			
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off			
27	D#1	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off			
28	E1	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off	281	Noise White	Off			
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7			
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7	145	DJ-Scratch2	7			
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off			
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off			
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off			
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off			
35	B1	28	BD-Pop 99	Off	21	BD-Hip 3	Off	5	BD-Jazz	Off	6	BD-Pillow	Off			
36	C2	24	BD-Dance 99	Off	11	BD-Gated	Off	4	BD-SoftRoom	Off	5	BD-Jazz	Off			
37	C#2	141	PR-House06	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off			
38	D2	47	SD-Yowie	Off	31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off	43	SD-BrushTap1	Off			
39	D#2	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	127	88-Claps	Off	42	SD-BrushHit	Off			
40	E2	59	SD-Hip 6	Off	52	SD-Noise	Off	39	SD-Jazz Ring	Off	45	SD-BrushSwirl	Off			
41	F2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
42	F#2	128	88-HH Close	1	128	88-HH Close	1	92	HH2 Closed1	1	90	HH1 Open 2	1			
43	G2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	84	Tom JazzFloor	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
44	G#2	128	88-HH Close	1	129	88-HH Open	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1			
45	A2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
46	A#2	129	88-HH Open	1	129	88-HH Open	1	91	HH1 Sizzle	1	95	HH2 FootOpen	1			
47	B2	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
48	C3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	132	88-Crash	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off			
50	D3	139	Real El.Tom	Off	139	Real El.Tom	Off	83	Tom Jazz Hi	Off	85	Tom Brush Hi	Off			
51	D#3	113	Ride-Edge 2	Off	111	CYM-99 Ride	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off			
52	E3	108	CymbalReverse	Off	108	CymbalReverse	Off	106	China Cymbal	Off	106	China Cymbal	Off			
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	114	Ride-Jazz	Off	115	Ride-Cup	Off	114	Ride-Jazz	Off			
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off			
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	105	Crash Cymbal 2	Off	107	Splash Cymbal	Off			
56	G#3	225	Cowbell	Off	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off			
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off			
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off			
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off	112	Ride-Edge 1	Off	113	Ride-Edge 2	Off			
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off			
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off			
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	163	CongaHiMtSlap	Off			
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off			
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off			
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off			
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off			
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off			
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off			
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off			
70	A#4	102	HH-Hip	Off	209	Tambourin-Push	Off	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off			
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2			
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2			
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3			
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3			
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off	199	Claves	Off			
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off			
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off			
78	F#5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4			
79	G5	215	Cuica-Hi	Off	215	Cuica-Hi	4	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4			
80	G#5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5			
81	A5	233	Flexatone	5	233	Flexatone	5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5			
82	A#5	101	HH-Old Open2	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off			
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off			
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off			
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off			
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6			
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6			
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off			

Note	120-0-41: Brush V.S.2			120-0-48: OrchestraK			120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2			
	Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		
9	A-1	79	Tom 2-Floor	Off			17	BD-House 1	Off	17	BD-House 1	Off	
10	A#-1	79	Tom 2-Floor	Off			125	99-SD	Off	125	99-SD	Off	
11	B-1	79	Tom 2-Floor	Off			123	88-BD	Off	123	88-BD	Off	
12	C0	78	Tom 2-Lo	Off			124	88-SD	Off	124	88-SD	Off	
13	C#0	77	Tom 2-Hi	Off			37	SD-Full Room	Off	37	SD-Full Room	Off	
14	D0	32	SD-Dry 2	Off			48	SD-Processed	1	48	SD-Processed	1	
15	D#0	5	BD-Jazz	Off			0	BD-Dry 1	Off	0	BD-Dry 1	Off	
16	E0	6	BD-Pillow	Off			12	BD-Tight	Off	12	BD-Tight	Off	
17	F0	121	FingerSnaps	Off			31	SD-Dry 1	Off	31	SD-Dry 1	Off	
18	F#0	86	HH1 Closed1	1			87	HH1 Closed2	1	87	HH1 Closed2	1	
19	G0	2	BD-Dry 3	Off			2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off	
20	G#0	72	SideStickDry	Off			73	SideStickAmb	Off	73	SideStickAmb	Off	
21	A0	43	SD-BrushTap1	7			74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	
22	A#0	43	SD-BrushTap1	7			283	Tubular	Off	283	Tubular	Off	
23	B0	74	DrumStickHit	Off			225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	
24	C1	120	SD-Orch.	7	120	SD-Orch.	7	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
25	C#1	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	7	119	SD-Orch.Roll	Off	119	SD-Orch.Roll	Off
26	D1	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off	121	FingerSnaps	Off
27	D#1	143	Zap2	Off	86	HH1 Closed1	Off	143	Zap2	Off	143	Zap2	Off
28	E1	281	Noise White	Off	88	HH1 Foot	Off	87	HH1 Closed2	Off	87	HH1 Closed2	Off
29	F1	145	DJ-Scratch2	7	89	HH1 Open 1	7	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
30	F#1	145	DJ-Scratch2	7	112	Ride-Edge 1	Off	145	DJ-Scratch2	Off	145	DJ-Scratch2	Off
31	G1	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off	74	DrumStickHit	Off
32	G#1	142	Zap1	Off	142	Zap1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
33	A1	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
34	A#1	213	Triangle-Open	Off	213	Triangle-Open	Off	249	Click	Off	249	Click	Off
35	B1	5	BD-Jazz	Off	4	BD-SoftRoom	Off	2	BD-Dry 3	Off	2	BD-Dry 3	Off
36	C2	3	BD-Normal BD SoftRoom	Off	116	BD-Orch.	Off	17	BD-House 1	Off	12	BD-Tight	Off
37	C#2	43	SD-BrushTap1	Off	73	SideStickAmb	Off	72	SideStickDry	Off	72	SideStickDry	Off
38	D2	43	SD-BrushTap1	Off	120	SD-Orch.	Off	33	SD-Dry 3	Off	33	SD-Dry 3	Off
39	D#2	39	SD-Jazz Ring SD BrushHit	Off	178	CastSingle	Off	337	Alkis	Off	122	Hand Claps	Off
40	E2	45	SD-BrushSwirl SD BrushSwirl	Off	120	SD-Orch.	Off	68	SD-AmbiHop	Off	33	SD-Dry 3	Off
41	F2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
42	F#2	90	HH1 Open 2	1	118	Timpani	Off	88	HH1 Foot	1	90	HH1 Open 2	1
43	G2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	79	Tom 2-Floor	Off	79	Tom 2-Floor	Off
44	G#2	94	HH2 Foot	1	118	Timpani	Off	94	HH2 Foot	1	94	HH2 Foot	1
45	A2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
46	A#2	95	HH2 FootOpen	1	118	Timpani	Off	89	HH1 Open 1	1	89	HH1 Open 1	1
47	B2	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	78	Tom 2-Lo	Off	78	Tom 2-Lo	Off
48	C3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
49	C#3	104	Crash Cymbal 1	Off	118	Timpani	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off
50	D3	85	Tom Brush Hi	Off	118	Timpani	Off	77	Tom 2-Hi	Off	77	Tom 2-Hi	Off
51	D#3	112	Ride-Edge 1	Off	118	Timpani	Off	113	Ride-Edge 2	Off	113	Ride-Edge 2	Off
52	E3	106	China Cymbal	Off	118	Timpani	Off	352	Hollo 1	Off	301	Dbk-Tky-Open	Off
53	F3	114	Ride-Jazz	Off	118	Timpani	Off	353	Hollo 2	Off	300	Dbk-Tky-Mute	Off
54	F#3	212	Tambourin-Acc2	Off	212	Tambourin-Acc2	Off	211	Tambourin-Acc1	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
55	G3	107	Splash Cymbal	Off	107	Splash Cymbal	Off	345	Darbuka 2	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
56	G#3	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
57	A3	104	Crash Cymbal 1	Off	104	Crash Cymbal 1	Off	350	Darbuka D3	Off	302	Dbk-Tky-Rim	Off
58	A#3	198	Vibraslap	Off	198	Vibraslap	Off	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off
59	B3	113	Ride-Edge 2	Off	117	Orch Cymb	Off	339	Bandir Closed	Off	304	Douf-Dom-ak	Off
60	C4	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	353	Hollo 2	Off	307	Douf-Tek-ak 2	Off
61	C#4	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off	168	BongoLo-Open	Off
62	D4	163	CongaHiMtSlap	Off	163	CongaHiMtSlap	Off	353	Hollo 2	Off	306	Douf-Tek-ak 1	Off
63	D#4	161	CongaHi-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off	171	BongoHi-Open	Off
64	E4	158	CongaLo-Open	Off	158	CongaLo-Open	Off	305	Douf-rim-ak	Off	305	Douf-rim-ak	Off
65	F4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off	344	Darbuka 1 Closed	Off	328	Tabla-Dom	Off
66	F#4	202	TimbaleLo-Open	Off	202	TimbaleLo-Open	Off	348	Darbuka D1	4	348	Darbuka D1	4
67	G4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	346	Darbuka 3	4	331	Tabla-Tak	4
68	G#4	224	Agogo-Bell	Off	224	Agogo-Bell	Off	349	Darbuka D2	Off	329	Tabla-Flam	Off
69	A4	219	Cabasa-Up	Off	219	Cabasa-Up	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	330	Tabla-Rim	Off
70	A#4	182	MaracasPush	Off	182	MaracasPush	Off	341	Darbuka 1 Tek7	Off	189	Tabla-Na	Off
71	B4	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	343	Darbuka 1 Tek5	Off	191	Tabla-Tin	Off
72	C5	234	SambaWhistle	2	234	SambaWhistle	2	359	Tef 1	Off	318	Rek-dom-ak	Off
73	C#5	181	Guiro Short	3	181	Guiro Short	3	360	Tef 2	Off	321	Rik2	Off
74	D5	180	Guiro Long	3	180	Guiro Long	3	320	Rik1	Off	320	Rik1	Off
75	D#5	199	Claves	Off	199	Claves	Off	322	Rik3	Off	322	Rik3	Off
76	E5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	360	Tef 2	Off	322	Rik3	Off
77	F5	200	Woodblock1	Off	200	Woodblock1	Off	359	Tef 1	Off	319	Rek-Jingle	Off
78	F#5	215	Cuica-Hi	4	215	Cuica-Hi	4	360	Tef 2	Off	360	Tef 2	Off
79	G5	216	Cuica-Lo	4	216	Cuica-Lo	4	318	Rek-dom-ak	Off	318	Rek-dom-ak	Off
80	G#5	214	Triangle-Mute	5	214	Triangle-Mute	5	359	Tef 1	Off	359	Tef 1	Off
81	A5	213	Triangle-Open	5	213	Triangle-Open	5	321	Rik2	Off	321	Rik2	Off
82	A#5	220	Cabasa-Down	Off	220	Cabasa-Down	Off	361	Tef 3	Off	322	Rik3	Off
83	B5	228	Sleigh Bell	Off	228	Sleigh Bell	Off	360	Tef 2	Off	319	Rek-Jingle	Off
84	C6	231	Marc Tree	Off	231	Marc Tree	Off	312	Bells Open	2	312	Bells Open	2
85	C#6	178	CastSingle	Off	178	CastSingle	Off	323	Sagat-HalfOpen	2	323	Sagat-HalfOpen	2
86	D6	203	TimbaleLo-Mute	6	203	TimbaleLo-Mute	6	324	Sagat-Close	2	324	Sagat-Close	2
87	D#6	202	TimbaleLo-Open	6	202	TimbaleLo-Open	6	351	Davul	Off	351	Davul	Off
88	E6	243	Stadium	Off	243	Stadium	Off	357	Ramazan DVL2	3	175	Djembe-Open	3

( 続き )											
Note		120-0-41: Brush V.S.2		120-0-48: OrchestraK		120-0-116: Arabian Kit 1			120-0-117: Arabian Kit 2		
		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
89	F6					356	Ramazan DVL1	3	175	Djembe-Open	3
90	F#6					358	Ramazan DVL3	3	301	Dbk-Tky-Open	3
91	G6					355	Kup 2	5	312	Bells Open	5
92	G#6					83	Tom Jazz Hi	5	323	Sagat-HalfOpen	5
93	A6					355	Kup 2	5	324	Sagat-Close	5
94	A#6					354	Kup 1	Off	351	Davul	Off
95	B6					2	BD-Dry 3	Off	5	BD-Jazz	Off
96	C7					354	Kup 1	Off	361	Tef 3	Off



Note	120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-56: SFX Kit			120-0-64: Percus.Kit1			120-0-65: Latin P.Kit		
		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.
0	C-1	257	Tribe									
1	C#-1	142	Zap1									
2	D-1	133	88-Tom									
3	D#-1	123	88-BD									
4	E-1	123	88-BD									
5	F-1	22	BD-Hip 4									
6	F#-1	23	BD-Pop Kick									
7	G-1	19	BD-Hip 1									
8	G#-1	18	BD-House 2									
9	A-1	28	BD-Pop 99									
10	A#-1	123	88-BD									
11	B-1	138	FM El.Tom									
12	C0	28	BD-Pop 99									
13	C#0	27	BD-Amb.Rocker									
14	D0	25	BD-Ambi Kick				181	Guero Short	Off			
15	D#0	24	BD-Dance 99				209	Tambourin-Push	Off			
16	E0	23	BD-Pop Kick				210	Tambourin-Pull	Off			
17	F0	22	BD-Hip 4				211	Tambourin-Acc1	Off			
18	F#0	21	BD-Hip 3				211	Tambourin-Acc1	Off	240	Hit It	Off
19	G0	19	BD-Hip 1				212	Tambourin-Acc2	Off	238	Yeah!-Solo	Off
20	G#0	18	BD-House 2				212	Tambourin-Acc2	Off	237	Yeah!	Off
21	A0	16	BD-Dance 3				209	Tambourin-Push	Off	241	Uhhhh Solo	Off
22	A#0	15	BD-Dance 2				212	Tambourin-Acc2	Off	214	Triangle-Mute	7
23	B0	13	BD-Squash				319	Rek-Jingle	Off	213	Triangle-Open	7
24	C1	30	BD-Klanger				233	Flexatone	Off	233	Flexatone	Off
25	C#1	29	BD-Deep 88				230	Finger Cymbal	Off	230	Finger Cymbal	Off
26	D1	29	BD-Deep 88		0	BD-Dry 1	197	Tsuzumi	Off	136	88-Cowbell	Off
27	D#1	123	88-BD		296	Amp Noise	172	BongoHi-Slap	Off	179	CastDouble	Off
28	E1	12	BD-Tight		235	Chinese Gong	173	BongoHi-Stk1	Off	178	CastSingle	Off
29	F1	29	BD-Deep 88		153	DJ-BD Rub	170	BongoLo-Stk	Off	121	FingerSnaps	Off
30	F#1	17	BD-House 1		148	DJ-Scratch3c	211	Tambourin-Acc1	Off	121	FingerSnaps	Off
31	G1	14	BD-Dance 1		154	DJ-SD Rub	224	Agogo-Bell	Off	99	HH-Old TiteClos	Off
32	G#1	16	BD-Dance 3		145	DJ-Scratch2	273	Wind	Off	236	Metal Hit	Off
33	A1	20	BD-Hip 2		286	GtCutNois1	224	Agogo-Bell	Off	197	Tsuzumi	Off
34	A#1	26	BD-Amb.Crackle		287	GtCutNois2	174	BongoHi-Stk2	Off	197	Tsuzumi	Off
35	B1	29	BD-Deep 88		292	E.GtrPick1	200	Woodblock1	Off	197	Tsuzumi	Off
36	C2	17	BD-House 1		294	Gtr Scratch1	199	Claves	Off	116	BD-Orch.	1
37	C#2	23	BD-Pop Kick		290	Dist.Slide1	201	Woodblock2	Off	116	BD-Orch.	1
38	D2	12	BD-Tight		291	Dist.Slide2	225	Cowbell	Off	224	Agogo-Bell	Off
39	D#2	1	BD-Dry 2		143	Zap2	200	Woodblock1	Off	224	Agogo-Bell	Off
40	E2	2	BD-Dry 3		258	GunShot 1	179	CastDouble	Off	158	CongaLo-Open	Off
41	F2	7	BD-Woofier		144	DJ-Scratch1	7	Baya-Open	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
42	F#2	3	BD-Normal		145	DJ-Scratch2	7	Shaker1	Off	164	CongaHi-Slap1	Off
43	G2	0	BD-Dry 1		74	DrumStickHit	186	Baya-Mute1	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
44	G#2	10	BD-Tubby		143	Zap2	182	MaracasPush	Off	137	88-Maraca	Off
45	A2	3	BD-Normal		249	Click	184	Baya-Open	Off	161	CongaHi-Open	Off
46	A#2	0	BD-Dry 1		224	Agogo-Bell	219	Cabasa-Up	Off	214	Triangle-Mute	2
47	B2	3	BD-Normal		289	Fret Noise	190	Tabla-Open	Off	213	Triangle-Open	2
48	C3	6	BD-Pillow		286	GtCutNois1	192	Tabla-Mute1	Off	159	CongaLoMtSlp	Off
49	C#3	116	BD-Orch.		287	GtCutNois2	198	Vibraslap	Off	162	CongaHiMute	Off
50	D3	11	BD-Gated		286	GtCutNois1	189	Tabla-Na	Off	165	CongaHi-Slap2	Off
51	D#3	10	BD-Tubby		121	FingerSnaps	214	Triangle-Mute	3	211	Tambourin-Acc1	Off
52	E3	8	BD-MondoKill		246	Laughing	116	BD-Orch.	Off	161	CongaHi-Open	Off
53	F3	10	BD-Tubby		245	Scream	213	Triangle-Open	3	170	BongoLo-Stk	Off
54	F#3	9	BD-Terminator		256	Punch	181	Guero Short	Off	170	BongoLo-Stk	Off
55	G3	15	BD-Dance 2		255	Heart-Beat	311	Jingle Bell	Off	173	BongoHi-Stk1	Off
56	G#3	138	FM El.Tom		248	Footsteps 2	180	Guero Long	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
57	A3	133	88-Tom		247	Footsteps 1	232	Marc Tree LP	Off	174	BongoHi-Stk2	Off
58	A#3	29	BD-Deep 88		244	Applause	231	Marc Tree	Off	202	TimbaleLo-Open	Off
59	B3	16	BD-Dance 3		260	DoorCreak	182	MaracasPush	Off	211	Tambourin-Acc1	Off
60	C4	33	SD-Dry 3		261	DoorSlam	122	Hand Claps	Off	208	Timbale-Paila	Off
61	C#4	37	SD-Full Room		145	DJ-Scratch2	127	88-Claps	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
62	D4	38	SD-Off Center		231	Marc Tree	144	DJ-Scratch1	Off	208	Timbale-Paila	Off
63	D#4	39	SD-Jazz Ring		262	Car Engine	145	DJ-Scratch2	Off	205	TimbaleHi-Edge	Off
64	E4	31	SD-Dry 1		263	Car Stop	150	DJ-HitRub	Off	207	TimbaleHi-Rim2	Off
65	F4	41	SD-Paper		264	Car Pass	234	SambaWhistle	Off	206	TimbaleHi-Rim1	Off
66	F#4	65	SD-Vintage4		265	Car Crash	234	SambaWhistle	Off	318	Rek-dom-ak	Off
67	G4	69	SD-Brasser		254	Crickets	165	CongaHi-Slap2	Off	318	Rek-dom-ak	Off
68	G#4	47	SD-Yowie		266	Train	166	CongaHeel	Off	318	Rek-dom-ak	Off
69	A4	49	SD-CrackerRoom		281	Noise White	161	CongaHi-Open	Off	319	Rek-Jingle	Off
70	A#4	46	SD-Big Rock		267	Helicopter	158	CongaLo-Open	Off	227	Mambo Bell	Off
71	B4	59	SD-Hip 6		298	Swish Terra	215	Cuica-Hi	Off	200	Woodblock1	Off
72	C5	48	SD-Processed		258	GunShot 1	216	Cuica-Lo	Off	201	Woodblock2	Off
73	C#5	50	SD-Dance		269	MachineGun	208	Timbale-Paila	Off	225	Cowbell	Off
74	D5	52	SD-Noise		270	Laser gun	207	TimbaleHi-Rim2	Off	182	MaracasPush	Off
75	D#5	62	SD-Vintage1		271	Explosion	206	TimbaleHi-Rim1	Off	227	Mambo Bell	Off
76	E5	47	SD-Yowie		252	Dog	202	TimbaleLo-Open	Off	219	Cabasa-Up	Off
77	F5	70	SD-Chili		253	Gallopp	135	88-Clave	Off	217	Shaker1	Off
78	F#5	139	Real El.Tom		250	Bird 1	136	88-Cowbell	Off	225	Cowbell	Off
79	G5	125	99-SD		259	Rainstick	121	FingerSnaps	Off	220	Cabasa-Down	Off
80	G#5	124	88-SD		272	Thunder	196	Taiko Rim	Off	220	Cabasa-Down	Off

( 続き )															
120-0-50: Bdrum & Sdrum				120-0-56: SFX Kit				120-0-64: Percus.Kit1				120-0-65: Latin P.Kit			
Note		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.			
81	A5	124	88-SD	Off	273	Wind	Off	195	Taiko Open	Off	220	Cabasa-Down	Off		
82	A#5	125	99-SD	Off	281	Noise White	Off	143	Zap2	Off	334	Tambourin-Mute2	Off		
83	B5	55	SD-Hip 2	Off	274	Stream	Off	119	SD-Orch.Roll	5	333	Tambourin-Open	5		
84	C6	44	SD-BrushTap2	Off	275	Bubble	Off	120	SD-Orch.	5	332	Tambourin-Mute	5		
85	C#6	43	SD-BrushTap1	Off	299	Cat	Off	117	Orch Cymb	6	332	Tambourin-Mute	6		
86	D6	42	SD-BrushHit	Off	251	Bird 2	Off	117	Orch Cymb	6	333	Tambourin-Open	6		
87	D#6	42	SD-BrushHit	Off	308	Growl	Off	336	Udu-f-open	Off	336	Udu-f-open	Off		
88	E6	42	SD-BrushHit	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	175	Djembe-Open	Off		
89	F6	45	SD-BrushSwirl	Off	277	Telephone Ring	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off		
90	F#6	45	SD-BrushSwirl	Off	276	ChurchBell	Off	155	Orchestra Hit	Off	183	MaracasPull	Off		
91	G6	45	SD-BrushSwirl	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	215	Cuica-Hi	Off		
92	G#6	31	SD-Dry 1	Off	244	Applause	Off	155	Orchestra Hit	Off	180	Guiro Long	3		
93	A6	33	SD-Dry 3	Off	243	Stadium	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3		
94	A#6	46	SD-Big Rock	Off	281	Noise White	Off	155	Orchestra Hit	Off	181	Guiro Short	3		
95	B6	68	SD-AmbiHop	Off	258	GunShot 1	Off	155	Orchestra Hit	Off	216	Cuica-Lo	Off		
96	C7	54	SD-Hip 1	Off	266	Train	Off	155	Orchestra Hit	Off	199	Claves	Off		
97	C#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4		
98	D7	56	SD-Hip 3	Off				155	Orchestra Hit	Off	234	SambaWhistle	4		
99	D#7	67	SD-Vintage6	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5		
100	E7	143	Zap2	Off				155	Orchestra Hit	Off	323	Sagat-HalfOpen	5		
101	F7	58	SD-Hip 5	Off				155	Orchestra Hit	Off	324	Sagat-Close	5		
102	F#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	311	Jingle Bell	Off		
103	G7	69	SD-Brasser	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off		
104	G#7	62	SD-Vintage1	Off				155	Orchestra Hit	Off	231	Marc Tree	Off		
105	A7	125	99-SD	Off				155	Orchestra Hit	Off	228	Sleigh Bell	2		
106	A#7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	340	Bongo Roll	6		
107	B7	71	SD-Whopper	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off		
108	C8	50	SD-Dance	Off				155	Orchestra Hit	Off	140	PR-House05	Off		
109	C#8	50	SD-Dance	Off				290	Dist.Slide1	Off	17	BD-House 1	Off		
110	D8	125	99-SD	Off				291	Dist.Slide2	Off	125	99-SD	Off		
111	D#8	125	99-SD	Off				286	GtCutNois1	Off	29	BD-Deep 88	Off		
112	E8	60	SD-Ringy	Off				287	GtCutNois2	Off	124	88-SD	Off		
113	F8							292	E.GtrPick1	Off	39	SD-Jazz Ring	Off		
114	F#8							293	E.GtrPick2	Off	48	SD-Processed	Off		
115	G8							294	Gtr Scratch1	Off	0	BD-Dry 1	Off		
115	G#8							295	Gtr Scratch2	Off	27	BD-Amb.Rocker	Off		
117	A8							289	Fret Noise	Off	40	SD-Amb.Piccolo	Off		
118	A#8							288	Power Chord	Off	86	HH1 Closed1	Off		
119	B8							288	Power Chord	Off	6	BD-Pillow	Off		
120	C9							296	Amp Noise	Off	73	SideStickAmb	Off		

Note	120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
		Sample	Excl.		Sample	Excl.
0	C-1					
1	C#-1					
2	D-1					
3	D#-1					
4	E-1					
5	F-1					
6	F#-1					
7	G-1					
8	G#-1					
9	A-1					
10	A#-1					
11	B-1					
12	C0	322	Rik3	Off		
13	C#0	321	Rik2	Off		
14	D0	320	Rik1	Off		
15	D#0	319	Rek-Jingle	Off		
16	E0	318	Rek-dom-ak	Off		
17	F0	303	Djembe-Bass	Off		
18	F#0	195	Taiko Open	Off		
19	G0	317	Pand-Pattern4	Off		
20	G#0	316	Pand-Pattern3	Off		
21	A0	315	Pand-Pattern2	Off	209	Tambourin-Push
22	A#0	314	Pand-Pattern1	Off	212	Tambourin-Acc2
23	B0	313	Pand-Open	Off	189	Tabla-Na
24	C1	196□ 195	Taiko Rim□ Taiko Open	Off	233	Flexatone
25	C#1	197	Tsuzumi□ Tsuzumi	Off	230	Finger Cymbal
26	D1	175□ 175	Djembe-Open□ Djembe-Open	Off	197	Tsuzumi
27	D#1	177□ 176	Djembe-Slap□ Djembe-Mute	Off	172	BongoHi-Slap
28	E1	185□ 184	Baya-Ghe□ Baya-Open	Off	173	BongoHi-Stk1
29	F1	186□ 187	Baya-Mute1□ Baya-Mute2	Off	170	BongoLo-Stk
30	F#1	188□ 303	Baya-Mute5□ Djembe-Bass	Off	211	Tambourin-Acc1
31	G1	190□ 190	Tabla-Open□ Tabla-Open	Off	224	Agogo-Bell
32	G#1	191□ 194	Tabla-Tin□ Tabla-Mute3	Off	273	Wind
33	A1	192□ 193	Tabla-Mute1□ Tabla-Mute2	Off	224	Agogo-Bell
34	A#1	189□ 193	Tabla-Na□ Tabla-Mute2	6	174	BongoHi-Stk2
35	B1	192	Tabla-Mute1	Off	200	Woodblock1
36	C2	116	BD-Orch.	Off	199	Claves
37	C#2	257	Tribe	Off	201	Woodblock2
38	D2	121	FingerSnaps	Off	225	Cowbell
39	D#2	122	Hand Claps	Off	200	Woodblock1
40	E2	214	Triangle-Mute	1	179	CastDouble
41	F2	213	Triangle-Open	1	184	Baya-Open
42	F#2	179	CastDouble	Off	217	Shaker1
43	G2	178	CastSingle	Off	186	Baya-Mute1
44	G#2	179	CastDouble	Off	182	MaracasPush
45	A2	180	Guiro Long	2	184	Baya-Open
46	A#2	181	Guiro Short	2	219	Cabasa-Up
47	B2	180	Guiro Long	2	190	Tabla-Open
48	C3	198	Vibraslap	Off	192	Tabla-Mute1
49	C#3	199	Claves	Off	198	Vibraslap
50	D3	135	88-Clave	Off	189	Tabla-Na
51	D#3	216□ 216	Cuica-Lo□ Cuica-Lo	3	214	Triangle-Mute
52	E3	215□ 215	Cuica-Hi□ Cuica-Hi	Off	116	BD-Orch.
53	F3	202	TimbaleLo-Open	Off	213	Triangle-Open
54	F#3	200	Woodblock1	Off	181	Guiro Short
55	G3	204	TimbaleLo-Rim	Off	311	Jingle Bell
56	G#3	200	Woodblock1	Off	180	Guiro Long
57	A3	203	TimbaleLo-Mute	Off	232	Marc Tree LP
58	A#3	200	Woodblock1	Off	231	Marc Tree
59	B3	205	TimbaleHi-Edge	Off	182	MaracasPush
60	C4	207	TimbaleHi-Rim2	Off	122	Hand Claps
61	C#4	226	ChachaBell	Off	127	88-Claps
62	D4	206	TimbaleHi-Rim1	Off	144	DJ-Scratch1
63	D#4	227	Mambo Bell	Off	145	DJ-Scratch2
64	E4	208□ 208	Timbale-Paila□ Timbale-Paila	Off	150	DJ-HitRub
65	F4	168	BongoLo-Open	Off	234	SambaWhistle
66	F#4	225	Cowbell	Off	234	SambaWhistle
67	G4	169	BongoLo-Slap	Off	165	CongaHi-Slap2
68	G#4	225	Cowbell	Off	166	CongaHeel
69	A4	171	BongoHi-Open	Off	161	CongaHi-Open
70	A#4	174	BongoHi-Stk2	Off	158	CongaLo-Open
71	B4	172□ 172	BongoHi-Slap□ BongoHi-Slap	Off	215	Cuica-Hi
72	C5	158□ 158	CongaLo-Open□ CongaLo-Open	Off	216	Cuica-Lo
73	C#5	160	CongaLoSlap	Off	208	Timbale-Paila
74	D5	159	CongaLoMtSlp	Off	207	TimbaleHi-Rim2
75	D#5	163	CongaHiMtSlap	Off	206	TimbaleHi-Rim1
76	E5	161□ 161	CongaHi-Open□ CongaHi-Open	Off	202	TimbaleLo-Open
77	F5	162	CongaHiMute	Off	135	88-Clave
78	F#5	166	CongaHeel	Off	136	88-Cowbell
79	G5	164	CongaHi-Slap1	Off	121	FingerSnaps
80	G#5	167	CongaToe	Off	196	Taiko Rim
81	A5	165	CongaHi-Slap2	Off	195	Taiko Open
82	A#5	224	Agogo-Bell	Off	143	Zap2

(次ページへ続く)

( 続き )							
		120-0-66: TRI-Per.KIT			120-0-67: i30 Perc.Kit		
Note		Sample	Excl.		Sample	Excl.	
83	B5	224	Agogo-Bell	Off	119	SD-Orch.Roll	5
84	C6	183 182	MaracasPull 1 MaracasPush	Off	120	SD-Orch.	5
85	C#6	217 217	Shaker1 1 Shaker1	Off	117	Orch Cymb	6
86	D6	218 218	Shaker2 1 Shaker2	Off	117	Orch Cymb	6
87	D#6	221 220	Cabasa-Tap 1 Cabasa-Down	Off	336	Udu-f-open	Off
88	E6	219 221	Cabasa-Up 1 Cabasa-Tap	Off	155	Orchestra Hit	Off
89	F6	222 223	Caxixi-Hard 1 Caxixi-Soft	Off	155	Orchestra Hit	Off
90	F#6	209	Tambourin-Push	Off	155	Orchestra Hit	Off
91	G6	211 211	Tambourin-Acc1 1 Tambourin-Acc1	Off	155	Orchestra Hit	Off
92	G#6	210	Tambourin-Pull	Off	155	Orchestra Hit	Off
93	A6	212	Tambourin-Acc2	Off	155	Orchestra Hit	Off
94	A#6	228 228	Sleigh Bell 1 Sleigh Bell	Off	155	Orchestra Hit	Off
95	B6	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
96	C7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
97	C#7	229	RapSleighBell	Off	155	Orchestra Hit	Off
98	D7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
99	D#7	231	Marc Tree	5	155	Orchestra Hit	Off
100	E7	234	SambaWhistle	4	155	Orchestra Hit	Off
101	F7	312	Bells Open	5	155	Orchestra Hit	Off
102	F#7	259	Rainstick	Off	155	Orchestra Hit	Off
103	G7	235	Chinese Gong	Off	155	Orchestra Hit	Off
104	G#7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
105	A7	250	Bird 1	Off	155	Orchestra Hit	Off
106	A#7	251	Bird 2	Off	155	Orchestra Hit	Off
107	B7	279	Cricket Spectrum	Off	155	Orchestra Hit	Off
108	C8	231	Marc Tree	Off	155	Orchestra Hit	Off
109	C#8				290	Dist.Slide1	Off
110	D8				214	Triangle-Mute	3
111	D#8				213	Triangle-Open	3
112	E8				233	Flexatone	Off
113	F8				312	Bells Open	Off
114	F#8				223	Caxixi-Soft	Off
115	G8				179	CastDouble	Off
115	G#8				179	CastDouble	Off
117	A8				121	FingerSnaps	Off
118	A#8				121	FingerSnaps	Off
119	B8				236	Metal Hit	Off
120	C9				236	Metal Hit	Off

## パフォーマンス

パフォーマンスは全てエディットが可能です。下の表を独自のパフォーマンス・リストのひな型としてお使いください。

Note: 本機のパフォーマンスは、バンク・セレクト MSB(CC#0)、バンク・セレクト LSB(CC#32)としてプログラム・チェンジ(PC)メッセージを、Control に設定した MIDI チャンネルで、外部から選択することができます。Control を設定したチャンネルは、Global Edit モード、MIDI ページの MIDI In Channels タブ・ページで設定します(P.122 参照)。

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	



## MIDI の設定

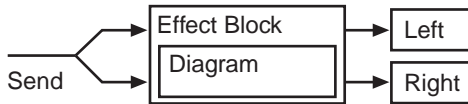
		初期値	マスター・ キーボード	シーケンサー1	シーケンサー2	MIDI アコーディオン 1	MIDI アコーディオン 2	MIDI アコーディオン 3	外部シーケンサー
MIDI IN チャンネル	1	S1_Tr 1	グローバル (Global)	S1_Tr 1	S2_Tr 1	グローバル (Global)	アッパー1 (Upp1)	アッパー1 (Upp1)	S1_Tr 1
	2	S1_Tr 2	-	S1_Tr 2	S2_Tr 2	ローワー (Lower)	ローワー (Lower)	ローワー (Lower)	S1_Tr 2
	3	S1_Tr 3	-	S1_Tr 3	S2_Tr 3	ベース(Bass)	-	ベース(Bass)	S1_Tr 3
	4	S1_Tr 4	-	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-	アッパー2 (Upp2)	アッパー2 (Upp2)	S1_Tr 4
	5	S1_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	アッパー3 (Upp3)	アッパー3 (Upp3)	S1_Tr 5
	6	S1_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	-	-	S1_Tr 6
	7	S1_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	-	-	S1_Tr 7
	8	S1_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	-	-	S1_Tr 8
	9	S1_Tr 9	-	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-	ベース(Bass)	-	S1_Tr 9
	10	S1_Tr 10	-	S1_Tr 10	S2_Tr 10	ドラム(Drum)	ドラム(Drum)	ドラム(Drum)	S1_Tr 10
	11	S1_Tr 11	-	S1_Tr 11	S2_Tr 11	パーカッション (Perc)	パーカッション (Perc)	パーカッション (Perc)	S1_Tr 11
	12	S1_Tr 12	-	S1_Tr 12	S2_Tr 12	伴奏 1(Acc1)	伴奏 1(Acc1)	伴奏 1(Acc1)	S1_Tr 12
	13	S1_Tr 13	-	S1_Tr 13	S2_Tr 13	伴奏 2(Acc2)	伴奏 2(Acc2)	伴奏 2(Acc2)	S1_Tr 13
	14	S1_Tr 14	-	S1_Tr 14	S2_Tr 14	伴奏 3(Acc3)	伴奏 3(Acc3)	伴奏 3(Acc3)	S1_Tr 14
	15	S1_Tr 15	-	S1_Tr 15	S2_Tr 15	伴奏 4(Acc4)	伴奏 4(Acc4)	伴奏 4(Acc4)	S1_Tr 15
	16	S1_Tr 16	-	S1_Tr 16	S2_Tr 16	伴奏 5(Acc5)	伴奏 5(Acc5)	伴奏 5(Acc5)	S1_Tr 16
MIDI OUT チャンネル	1	アッパー1 (Upp1)	アッパー1 (Upp1)	S1_Tr 1	S2_Tr 1	アッパー1 (Upp1)	S1_Tr 1	S2_Tr 1	アッパー1 (Upp1)
	2	アッパー2 (Upp2)	アッパー2 (Upp2)	S1_Tr 2	S2_Tr 2	アッパー2 (Upp2)	S1_Tr 2	S2_Tr 2	-
	3	アッパー3 (Upp3)	アッパー3 (Upp3)	S1_Tr 3	S2_Tr 3	アッパー3 (Upp3)	S1_Tr 3	S2_Tr 3	-
	4	ローワー (Lower)	ローワー (Lower)	S1_Tr 4	S2_Tr 4	ローワー (Lower)	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-
	5	-	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-
	6	-	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-
	7	-	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-
	8	-	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-
	9	ベース(Bass)	ベース(Bass)	S1_Tr 9	S2_Tr 9	ベース(Bass)	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-
	10	ドラム(Drum)	ドラム(Drum)	S1_Tr 10	S2_Tr 10	ドラム(Drum)	S1_Tr 10	S2_Tr 10	-
	11	パーカッション (Perc)	パーカッション (Perc)	S1_Tr 11	S2_Tr 11	パーカッション (Perc)	S1_Tr 11	S2_Tr 11	-
	12	伴奏 1(Acc1)	伴奏 1(Acc1)	S1_Tr 12	S2_Tr 12	伴奏 1(Acc1)	S1_Tr 12	S2_Tr 12	-
	13	伴奏 2(Acc2)	伴奏 2(Acc2)	S1_Tr 13	S2_Tr 13	伴奏 2(Acc2)	S1_Tr 13	S2_Tr 13	-
	14	伴奏 3(Acc3)	伴奏 3(Acc3)	S1_Tr 14	S2_Tr 14	伴奏 3(Acc3)	S1_Tr 14	S2_Tr 14	-
	15	伴奏 4(Acc4)	伴奏 4(Acc4)	S1_Tr 15	S2_Tr 15	伴奏 4(Acc4)	S1_Tr 15	S2_Tr 15	-
	16	伴奏 5(Acc5)	伴奏 5(Acc5)	S1_Tr 16	S2_Tr 16	伴奏 5(Acc5)	S1_Tr 16	S2_Tr 16	-
MIDI IN ベロシティ		ノーマル	ノーマル	ノーマル	ノーマル	110	110	ノーマル	ノーマル
コード 1 チャンネル		オフ(Off)	1	オフ(Off)	オフ(Off)	2	2	2	オフ(Off)
コード 2 チャンネル		オフ(Off)	オフ(Off)	オフ(Off)	オフ(Off)	3	3	3	オフ(Off)

# 18. エフェクト

本機には4基の高性能エフェクト・プロセッサ(A/B/C/D)が搭載されており、内蔵トラックの信号を送り込むことができます。

## 信号経路図

以下の図は各エフェクト・タイプの信号経路を示したものです。トラックから入る信号(センド信号)はモノです。エフェクト・プロセッサに入る前に、これが左右に分れステレオ処理されます。続いてエフェクト・プロセッサからステレオ出力され、ミックス出力(左右出力、ヘッドホン、または内蔵スピーカー)に送られます。



## ダイナミック・モジュレーション・ソース

**D<sup>mod</sup>**の記号は、ダイナミック・モジュレーションが該当パラメーターにかかっていることを示します。以下の表は使用できるモジュレーション・ソースです。

Modulation source	Note
Off	モジュレーションなし
Gate1	
Gate1+Dmpr	
Gate2	
Gate2+Dmpr	
Note Nr	ノート・ナンバー
Velocity	ノ - ト・ベロシティ
ATouch	アフタータッチ
JS X	ジョイスティック右 / 左方向
JS + Y: CC#01	ジョイスティック向こう(奥)方向
JS - Y: CC#02	ジョイスティック手前方向
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
MIDI(CC#16)	
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	ポルタメント・スイッチ
Sostenu: #66	ソステヌート・スイッチ
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
Tempo	

## Filter/Dynamic

フィルター、ダイナミクス・コントロール系エフェクト

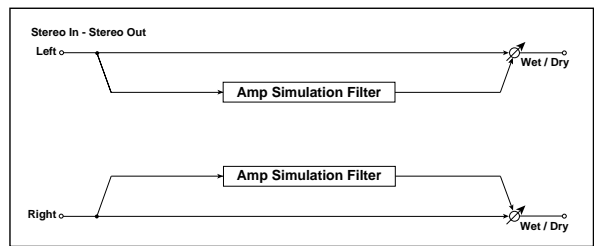
### 000: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。これを選択すると、エフェクトはかかりません。

### 001: Amp Simulat

#### (Stereo Amp Simulation)

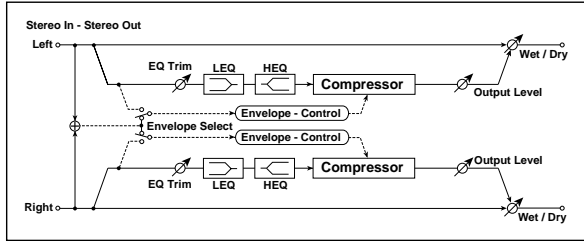
ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。ギターだけでなくオルガン、ドラムスなどにも効果的です。



a	Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

## 002: Compressor (Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して、音のつづをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオタイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



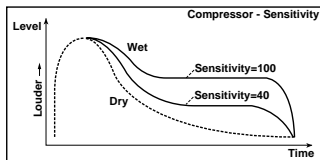
a	Envelope Select 左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え	L/R Mix, L/R Individually <input type="checkbox"/>
b	Sensitivity 感度	1...100 <input type="checkbox"/>
c	Attack アタックの強さ	1...100 <input type="checkbox"/>
d	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
f	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 <input type="checkbox"/>
	Src コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

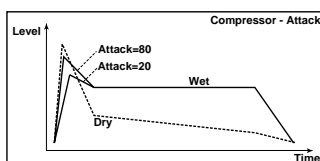
### b: Sensitivity, f: Output Level

“Sensitivity”は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいくほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity”を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Output Level”で最終的な音量を調節します。



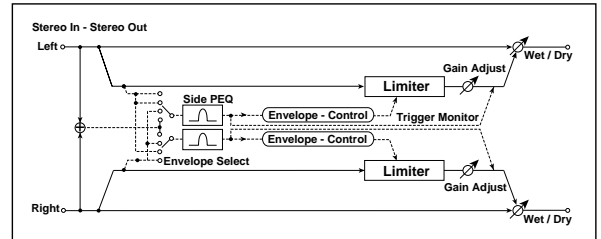
### c: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



## 003: Limiter (Stereo Limiter)

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号(リミッターの働き方をコントロールする)にピーキングタイプのイコライザーをかけるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオタイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select 左右のリンク / 左のみでのコントロール / 右のみでのコントロール / 独立の選択	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually <input type="checkbox"/>
b	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 <input type="checkbox"/>
c	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB <input type="checkbox"/>
d	Attack アタック・タイム	1...100 <input type="checkbox"/>
	Release リリース・タイム	1...100 <input type="checkbox"/>
e	Gain Adjust [dB] 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB <input type="checkbox"/>
	Src 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63
f	Side PEQ Insert トリガー信号のイコライザーのオン / オフ	Off, On <input type="checkbox"/>
	Trigger Monitor エフェクト出力 / トリガー信号モニターの切り替え	Off, On <input type="checkbox"/>
g	Side PEQ Cutoff [Hz] トリガー信号のイコライザーの中心周波数	20...12.00kHz <input type="checkbox"/>
	Q トリガー信号のイコライザーの帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] トリガー信号のイコライザーのゲイン	- 18.0... + 18.0dB
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

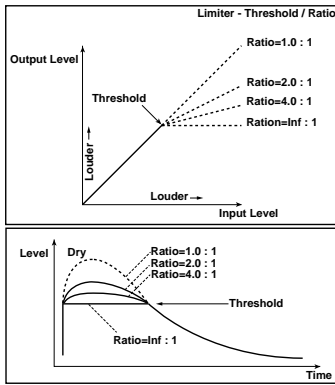
### a: Envelope Select

L/R Mix にすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only) にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル(右チャンネル)の信号のみで同時にコントロールします。

L/R Individually にすると、左右独立して動作します。

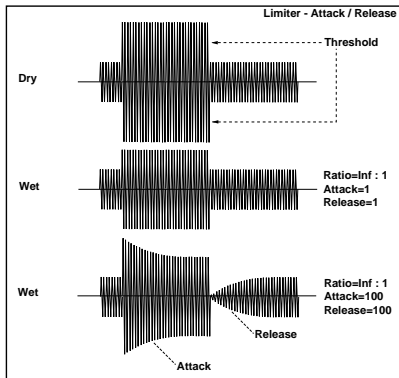
### b: Ratio, c: Threshold [dB], e: Gain Adjust [dB]

“Ratio”は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust”で調節してください。



d: Attack, d: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



f: Side PEQ Insert, g: Side PEQ Cutoff [Hz], g: Q, g: Gain [dB]

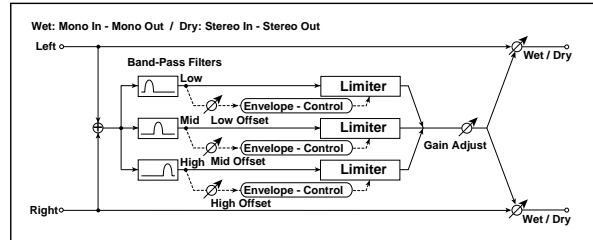
トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する / しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

f: Trigger Monitor

これを On にすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常は Off にしておきます。

## 004: MBandLimit (Multiband Limiter)

入力信号を低域 / 中域 / 高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。各帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域 / 中域 / 高域の音圧を調節できます。



a	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 <input type="checkbox"/> Fx:0.03
b	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB <input type="checkbox"/> Fx:0.03
c	Attack アタック・タイム	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:0.03
d	Release リリース・タイム	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:0.03
e	Low Offset [dB] 低域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB <input type="checkbox"/>
f	Mid Offset [dB] 中域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB <input type="checkbox"/>
g	High Offset [dB] 高域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB <input type="checkbox"/>
h	Gain Adjust [dB] 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB <input type="checkbox"/> Fx:0.03, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
i	Amt 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

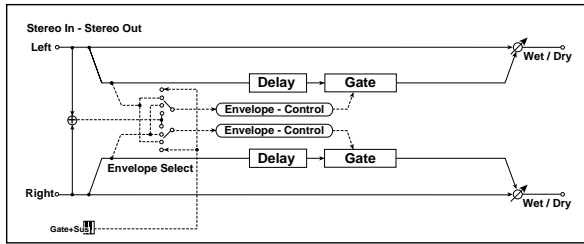
e: Low Offset [dB], f: Mid Offset [dB], g: High Offset [dB]  
トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset”によって高域のトリガー信号のレベルを下げで Threshold “レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

### 005: Gate

#### (Stereo Gate)

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートをオン/オフすることも可能です。



a	Envelope Select	D-mod, L/R Mix, L Only, R Only
	モジュレーション・ソースによるコントロール / 左右の信号のミックス / 左 / 右の選択	Off...Gate2+Dmpr
b	Polarity	+ , -
	ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え	<input type="checkbox"/>
c	Threshold	0...100
	ゲートのかかるレベル	<input type="checkbox"/>
d	Attack・タイム	1...100
	リリース・タイム	1...100
e	Delay Time [msec]	0...100msec
	ゲート入力のディレイ・タイム	<input type="checkbox"/>
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<input type="checkbox"/>
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Envelope Select, a: Src

“Envelope Select”はゲートのオン/オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、Off から Gate2+Dmpr まで選べます。

“Envelope Select”を L/R Mix にすると、左右のチャンネルへの入力信号をミックスしたものでゲートのオン/オフを決めます。L Only または R Only にすると、左 / 右どちらか一方の入力信号のみでコントロールします。

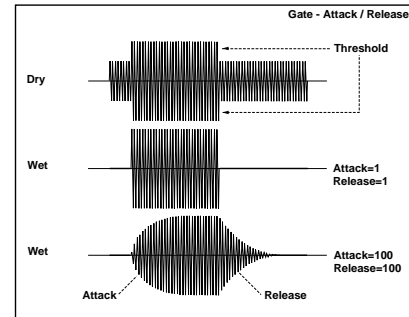
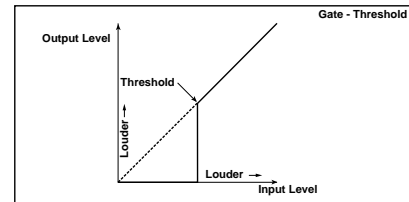
b: Polarity

ゲート・オン / オフの動作が反転します。- にすると設定したレベルより入力信号が大きいためにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

c: Threshold, d: Attack, d: Release

“Threshold”は、“Envelope Select”が L/R Mix、L Only または R Only のときにゲートのかかるレベルを設定します。

“Attack”、“Release”は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



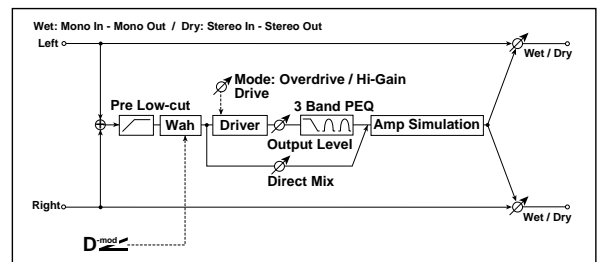
e: Delay Time

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

### 006: OD/HGainWah

#### (Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの 2 つのモードを持つディストーションです。ワウ、3 バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



a	Wah	Off, On
	ワウのオン / オフ	<input type="checkbox"/>
	Src	Off...Tempo
	ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment
	ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード	<input type="checkbox"/>
b	Wah Sweep Range	- 10... + 10
	ワウのレンジ	<input type="checkbox"/>
	Wah Sweep Src	Off...Tempo
	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	<input type="checkbox"/>
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain
	オーバードライブ / ハイゲインディストーションの切り替え	
d	Drive	1...100
	歪み具合	<input type="checkbox"/>
	Pre Low-cut	0...10
	ディストーションの入力での低域カット量	<input type="checkbox"/>
e	Output Level	0...50
	出力レベル	<input type="checkbox"/>
	Src	Off...Tempo
	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 50... + 50
	出力レベルのモジュレーション量	



f	Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/>
	Gain [dB] 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/>
	Gain [dB] 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
i	Direct Mix ディストーションへのダイレクト音のミックス量	0...50
	Speaker Simulation スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	Off, On
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Wah  
ワウのオン/オフを切り替えます。

a: Sw  
モジュレーション・ソースによるワウのオン/オフの切り替え方を選択します。

“Sw”を Moment にすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンになります。

一方、“Sw”を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオン/オフします。

b: Wah Sweep Range, b: Wah Sweep Src  
ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。- の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は Wah Sweep Src ”で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

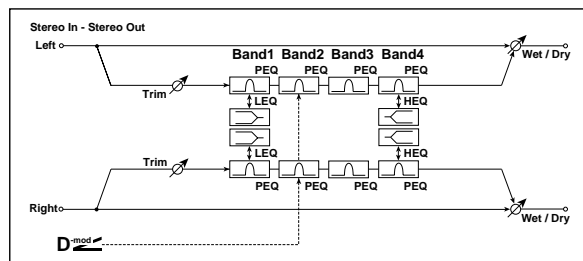
d: Drive, e: Output Level  
歪み具合は、入力信号自体の大きさで Drive ”の設定で決まります。“Drive”を上げると全体に音量が上がるので、“Output Level”で音量を調節します。また、“Output Level”は、3-Band EQ への入力レベルになります。3-Band EQ でクリップが発生する場合は Output Level ”を調節してください。

d: Pre Low-cut  
ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

g: Q, h: Q  
各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

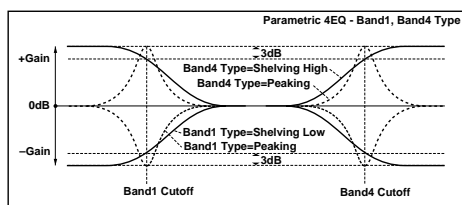
## 007: Param.4B Eq (Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオタイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド 1、4 はタイプをピーキングまたはシェルピングかを選択できます。バンド 2 はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。

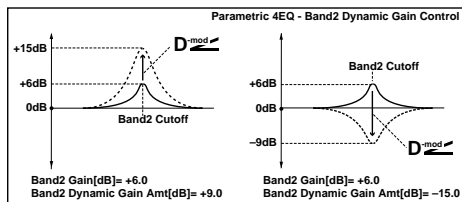


a	Trim 入力レベル	0...100
b	Band1 Type バンド 1 のタイプ	Peaking, Shelving-Low <input type="checkbox"/>
c	Band4 Type バンド 4 のタイプ	Peaking, Shelving-High <input type="checkbox"/>
d	Band2 Dynamic Gain Src バンド 2 のゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	Amt [dB] バンド 2 のゲインのモジュレーション量	- 18... + 18dB <input type="checkbox"/>
e	Band1 Cutoff [Hz] バンド 1 の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド 1 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 1 のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
f	Band2 Cutoff [Hz] バンド 2 の中心周波数	50...10.00kHz
	Q バンド 2 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 2 のゲイン	- 18.0... + 18.0dB <input type="checkbox"/> <b>D<sup>mod</sup></b>
g	Band3 Cutoff [Hz] バンド 3 の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド 3 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 3 のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
h	Band4 Cutoff [Hz] バンド 4 の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド 4 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 4 のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: Band1 Type, c: Band4 Type  
バンド 1、4 のフィルター・タイプを選択します。

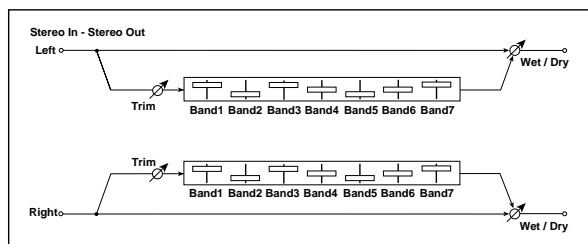


d: Band2 Dynamic Gain Src, d: Amt [dB], f: Gain [dB]  
バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。



### 008: Graph.7B Eq (Stereo Graphic 7 Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	<input type="checkbox"/>
b	Trim		入力レベル	0...100
c	Band1 [dB]	- 18.0... + 18.0dB	バンド1のゲイン	
d	Band2 [dB]	- 18.0... + 18.0dB	バンド2のゲイン	
e	Band3 [dB]	- 18.0... + 18.0dB	バンド3のゲイン	
f	Band4 [dB]	- 18.0... + 18.0dB	バンド4のゲイン	
g	Band5 [dB]	- 18.0... + 18.0dB	バンド5のゲイン	
h	Band6 [dB]	- 18.0... + 18.0dB	バンド6のゲイン	
i	Band7 [dB]	- 18.0... + 18.0dB	バンド7のゲイン	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<input type="checkbox"/> Sync
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

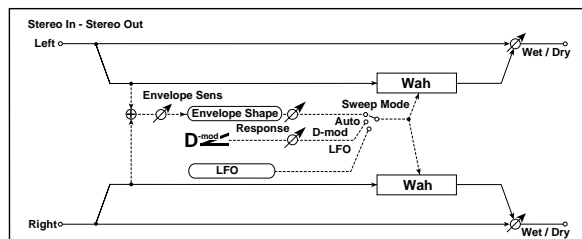
a: Type  
各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右端に表示されます。

3つのGraphic 7Band EQを直列にし、それぞれを7:Low, 9:Mid, 11:Highにすると、80Hzから18kHzまでの21Bandのグラフィック・イコライザーが構成できます。

### 009: Wah/AutoWah

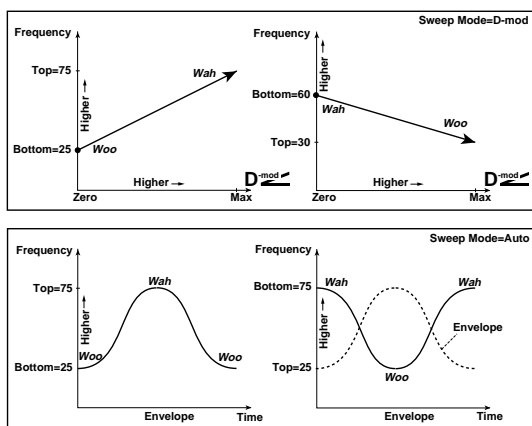
#### (Stereo Wah/Auto Wah)

ピンチー・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



a	Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	<input type="checkbox"/>
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	<input type="checkbox"/>
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFOによるコントロールの切り替え	<input type="checkbox"/> D-mod
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
	Response	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	
c	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100	オート・ワウの感度	<input type="checkbox"/>
	Envelope Shape	- 100... + 100	オート・ワウのスweepカーブ	<input type="checkbox"/>
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	LFOスピード	<input type="checkbox"/> D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00Hz	LFOスピードのモジュレーション量	
e	BPM/MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	<input type="checkbox"/> Sync
	BPM	MIDI, 40...240	MIDI Clockの選択 / テンポの指定	<input type="checkbox"/>
	Base Note		LFOスピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/>
	Times	x1...x16	LFOスピードを指定する音符の数	<input type="checkbox"/>
f	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)	
	Low Pass Filter	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン / オフ	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<input type="checkbox"/> D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Frequency Bottom, a: Frequency Top  
ワウ・フィルターのスweep幅と方向は、“Frequency Top”と“Frequency Bottom”の値によって決まります。



b: Sweep Mode

ワウのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode”を Auto にすると、入力信号の大きさの変化(エンベロープ)によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。

“Sweep Mode”を D-mod にすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

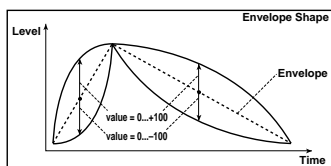
“Sweep Mode”を LFO にすると、LFO によって周期的にスイープします。

c: Envelope Sens (Envelope Sensitivity)

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

c: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



d: LFO Frequency [Hz], e: BPM/MIDI Sync

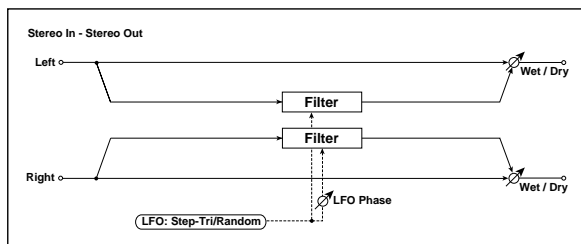
LFO のスピードは、“BPM/MIDI Sync”を Off にすると LFO Frequency の設定に、“BPM/MIDI Sync”を On にすると “BPM”、“Base Note”、“Times” の設定に従います。

e: BPM, e: Base Note, e: Times

“BPM”の数値で指定したテンポ “BPM”を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポに対して “Base Note”で選んだ音符(♪ ~ )を “Times”の数だけ並べた長さを LFO の一周期として設定します。

010: Random Flt  
(Stereo Random Filter)

ステレオ・タイプのバンドパス・フィルターに階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるエフェクトです。フィルター発振による特殊効果音が作り出せます。

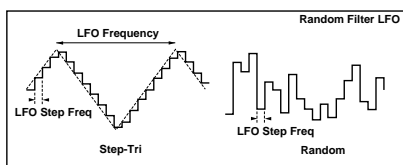


a	LFO Waveform LFO 波形	Step-Tri, Random <input type="checkbox"/>
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	- 180... + 180 <input type="checkbox"/>
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz <input type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] LFO ステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	0.05...50.00Hz <input type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
e	Amt LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	- 50.00... + 50.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On <input type="checkbox"/> Fx:009, <input checked="" type="checkbox"/> Sync
f	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> Fx:009, <input type="checkbox"/>
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ <input type="checkbox"/> Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:009
g	Step Base Note LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ <input type="checkbox"/> Sync
	Times LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	x1...x32 <input type="checkbox"/>
	Manual フィルターの中心周波数	0...100
h	Depth フィルター変調の深さ	0...100
	Src フィルター変調のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt フィルター変調のモジュレーション量	- 100... + 100
i	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet <input type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: LFO Waveform, c: LFO Frequency [Hz],

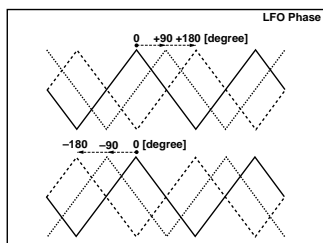
d: LFO Step Freq (Frequency) [Hz]

“LFO Waveform”を Step-Tri にすると、LFO は階段状の三角波になります。“LFO Frequency”はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“LFO Step Freq”を変えることで階段の幅をコントロールできます。また、“LFO Waveform”を Random にすると、“LFO Step Freq”がランダム LFO の周期になります。



b: LFO Phase [degree]

LFO の位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



e: BPM, f: Step Base Note, f: Times

“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Step Base Note”で選んだ音符(♪ ~ ♩)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

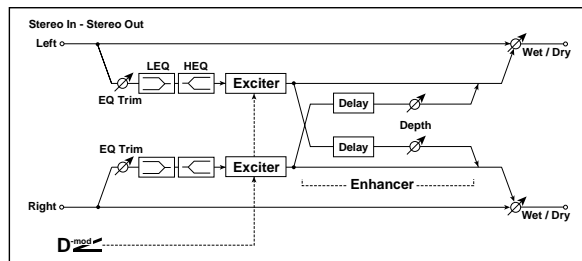
j: Wet/Dry

- Wet ~ - 1:99にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

## 011: Excit/Enhance

### (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



a	Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> ,
	Src エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エキサイター効果の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
b	Emphatic Point エキサイターが強調する周波数	0...70 <input type="checkbox"/> ,
	Src 強調する周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 強調する周波数のモジュレーション量	- 70... + 70
c	Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec] エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec <input type="checkbox"/>
d	Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec] エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec <input type="checkbox"/>
e	Enhancer Depth エンハンサー効果の深さ	0...100 
	Src エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
f	EQ Trim 2バンド・イコライザーへの入力レベル	0...100
g	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet 
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Exciter Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

b: Emphatic Point

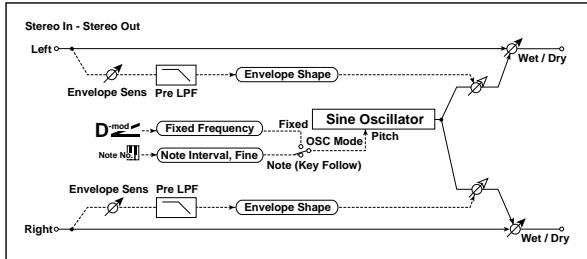
強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

c: Enhancer Dly L [msec], d: Enhancer Dly R [msec]

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

### 012: Sub Oscill (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



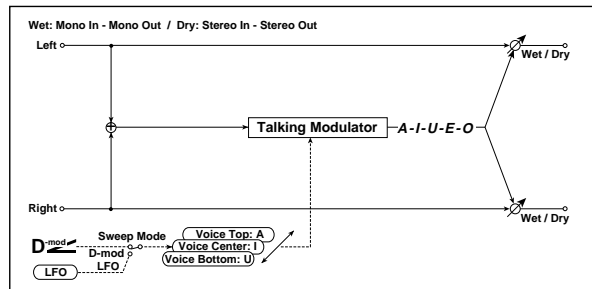
a	OSC Mode オシレーター周波数のノート・ナンバー追従 / 固定の切り替え	Note (Key Follow), Fixed <input type="checkbox"/>
b	Note Interval OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差	- 48...0 <input type="checkbox"/>
	Note Fine オシレーター周波数の微調整	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>
c	Fixed Frequency [Hz] OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数	10.0...80.0Hz <input type="checkbox"/>
	Src OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	Amt OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	- 80... + 80Hz <input type="checkbox"/>
d	Envelope Pre LPF 重低音を付加する周波数上限	1...100 <input type="checkbox"/>
e	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) 重低音を付加する感度	0...100 <input type="checkbox"/>
	Envelope Shape オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input type="checkbox"/>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>

a: OSC Mode, b: Note Interval, b: Note Fine  
“OSC Mode”では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode”をNote (Key Follow)にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval”では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note Fine”では、セント単位での微調整が可能です。

d: Envelope Pre LPF  
重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しなくていいときに、この値を調節します。

### 013: Talking Mod (Talking Modulator)

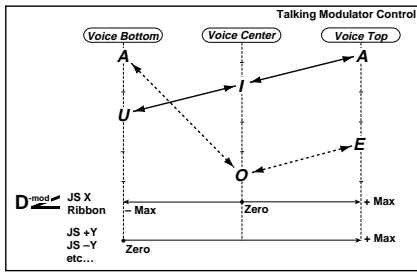
入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode モジュレーション・ソースによるコントロール / LFOによるコントロールの切り替え	D-mod, LFO <input type="checkbox"/>
b	Manual Voice Control 声のパターンのコントロール	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top <input type="checkbox"/>
	Src 声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
c	Voice Top コントロール上端での声の母音	A, I, U, E, O <input type="checkbox"/>
d	Voice Center コントロール中央での声の母音	A, I, U, E, O <input type="checkbox"/>
e	Voice Bottom コントロール下端での声の母音	A, I, U, E, O <input type="checkbox"/>
f	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz <input type="checkbox"/> Fx:0.09, <input type="checkbox"/>
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz <input type="checkbox"/>
g	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On <input type="checkbox"/> Fx:0.09, <input type="checkbox"/>
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> Fx:0.09
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:0.09 <input type="checkbox"/>
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:0.09
h	Formant Shift 効果のかかる周波数の高さ	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>
	Resonance 声のパターンのレゾナンスの強さ	0...100 <input type="checkbox"/>
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input type="checkbox"/>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>

c: Voice Top, d: Voice Center, e: Voice Bottom  
声の母音をコントローラの上端、中央、下端に割り当てます。  
例：“Voice Top”をA、“Voice Center”をI、“Voice Bottom”をUに設定した場合。  
“Sweep Mode”がD-modで、モジュレーション・ソースにRibbonを選んでいるとき、リボン・コントローラの右端から左端へ指を動かすと「アー」→「イー」→「ウー」と声が変わります。  
“Sweep Mode”をLFOにすると、LFOによって「アー」→「イー」→「ウー」→「アー」...と周期的に変化します。





**h: Formant Shift**

効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

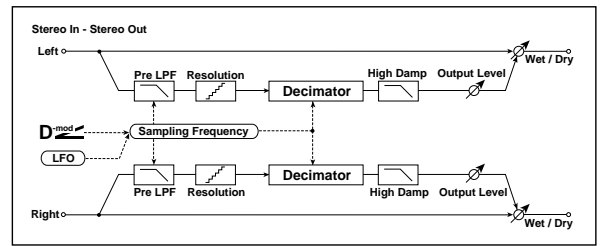
**h: Resonance**

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

**014: Decimator**

**(Stereo Decimator)**

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On <input type="checkbox"/>
	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) [Hz] サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz D-mod
	Src サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt サンプリング周波数のモジュレーション量	- 48.00k... + 48.00kHz
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz D-mod
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	Depth サンプリング周波数の LFO 変調の深さ	0...100 D-mod
	Src サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション量	- 100... + 100
e	Resolution データのビット長	4...24 <input type="checkbox"/>
f	Output Level 出力レベル	0...100 <input type="checkbox"/> , D-mod
	Src 出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 出力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

**a: Pre LPF**

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF”を On にすると、このノイズの発生を抑えます。

“Sampling Freq”を 3kHz 程度に設定しておいて“Pre LPF”を Off にすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

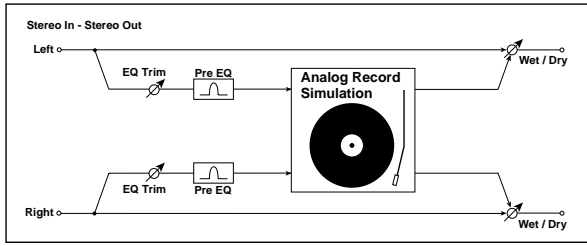
**e: Resolution, f: Output Level**

“Resolution”の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので“Output Level”で調節してください。

### 015: Analog Rec

#### (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed [RPM] レコードの回転数	33 1/3, 45, 78
b	Flutter 変調の深さ	0...100 <input type="checkbox"/>
c	Noise Density ノイズの密度	0...100
	Noise Tone ノイズの音質	0...100
d	Noise Level ノイズの音量	0...100
	Src ノイズの音量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt ノイズの音量のモジュレーション量	- 100... + 100
e	Click Level クリック・ノイズの音量	0...100 <input type="checkbox"/>
	Src クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	- 100... + 100
f	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	Pre EQ Cutoff [Hz] イコライザーの中心周波数	300...10.00kHz
	Q イコライザーの帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] イコライザーのゲイン	- 18.0.. + 18.0dB
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

**b: Flutter**

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

**e: Click Level**

レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

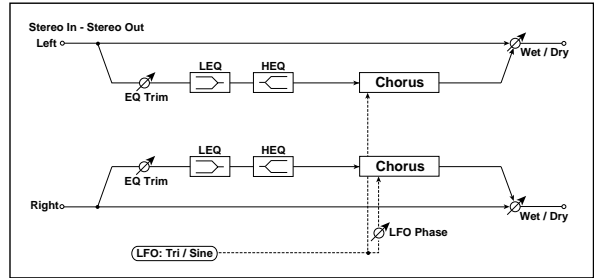
## Pitch/Phase Mod.

ピッチ/フェイズ・モジュレーション系エフェクト

### 016: Chorus

#### (Stereo Chorus)

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



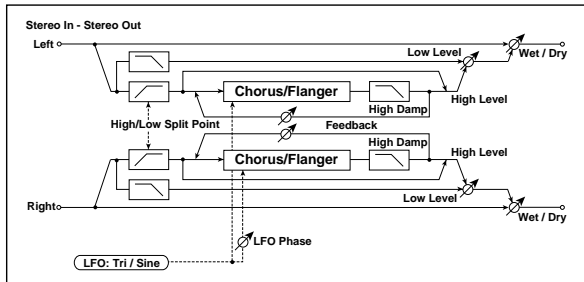
a	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	- 180... + 180 <input type="checkbox"/> Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:009
e	L Pre Delay [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec <input type="checkbox"/>
f	R Pre Delay [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec <input type="checkbox"/>
g	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Src LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
h	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
i	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet <input type="checkbox"/> Fx:010
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: L Pre Delay [msec], f: R Pre Delay [msec]  
左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

### 017: Harm.Chorus

#### (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	- 180... + 180 <input type="checkbox"/> Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>S<sup>sync</sup></b>
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> Fx:009
e	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	 <input type="checkbox"/> Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:009
e	Pre Delay [msec] 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0msec
f	Depth LFO 変調の深さ	0...100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
f	Amt LFO 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	g	High/Low Split Point 低域 / 高域を分割する周波数
h	Feedback コーラス・ブロックのフィードバック量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>
	High Damp [%] コーラス・ブロックの高域の減衰量	0...100%
i	Low Level 低域の出力レベル	0...100
	High Level 高域 (コーラス) の出力レベル	0...100
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

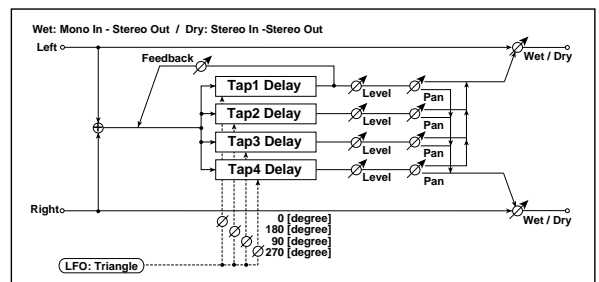
g: High/Low Split Point  
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

h: Feedback  
コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

### 018: MTap Ch/Dly

#### (Multitap Chorus/Delay)

LFO 位相の異なる 4 個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。

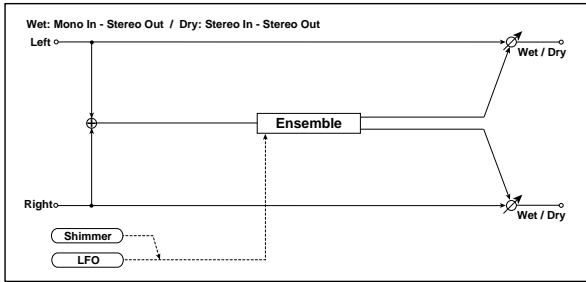


a	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] タップ 1(LFO 位相 = 0 度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ 1 のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ 1 の出力レベル	0...30
c	Pan タップ 1 のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
	Tap2(180) [msec] タップ 2(LFO 位相 = 180 度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ 2 のコーラスの深さ	0...30
d	Level タップ 2 の出力レベル	0...30
	Pan タップ 2 のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
	Tap3(090) [msec] タップ 3(LFO 位相 = 90 度)のディレイ・タイム	0...570msec
e	Depth タップ 3 のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ 3 の出力レベル	0...30
	Pan タップ 3 のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
f	Tap4(270) [msec] タップ 4(LFO 位相 = 270 度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ 4 のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ 4 の出力レベル	0...30
g	Pan タップ 4 のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
	Tap1 Feedback タップ 1 のフィードバック量	- 100... + 100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src タップ 1 のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	Amt タップ 1 のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	<input type="checkbox"/> Fx:010, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

### 019: Ensemble

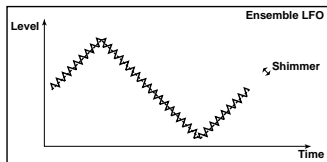
細かなゆらぎを持った LFO によるコーラス・ブロックを 3 個を持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed LFO スピード	1...100	<input type="checkbox"/> Fx:009, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
b	Depth LFO 変調の深さ	0...100	<input type="checkbox"/> Fx:009, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
c	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 100... + 100	
	Shimmer LFO 波形のゆらぎの量	0...100	<input type="checkbox"/>
d	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	<input type="checkbox"/> Fx:010, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

#### c: Shimmer

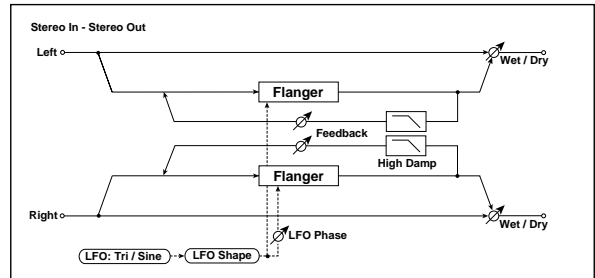
LFO 波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



### 020: Flanger

#### (Stereo Flanger)

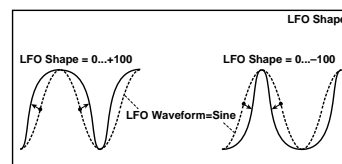
激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がり性をコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec] 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>
c	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	- 180... + 180 <input type="checkbox"/> Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>Sync</b>
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:009
	Depth LFO 変調の深さ	0...100
g	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>
	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/>
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet <input type="checkbox"/> Fx:010, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

#### b: LFO Shape

LFO 波形を変形することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。



#### g: Feedback, h: Wet/Dry

“Feedback”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback”が+の値のときには“Wet/Dry”も+の値に、“Feedback”が-の

値のときには“Wet/Dry”も - の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

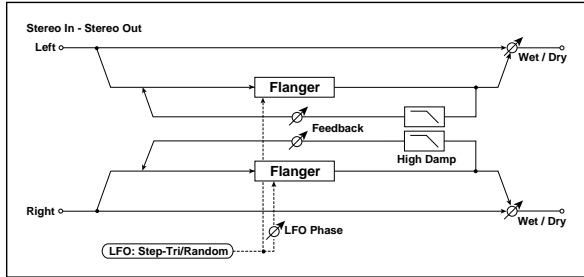
g: High Damp [%]

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

## 021: RandomFlang

### (Stereo Random Flanger)

階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。

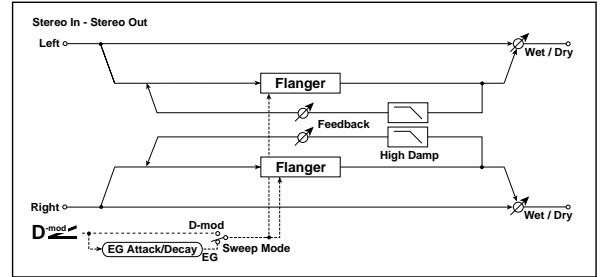


a	Delay Time [msec] 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform LFO 波形	Step-Tri, Random <input type="checkbox"/> Fx:010
c	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 <input type="checkbox"/> Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz <input type="checkbox"/> Fx:010, <b>D-mod</b>
	Src LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] LFO ステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	0.05...50.00Hz <input type="checkbox"/> Fx:010, <b>D-mod</b>
	Amt LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	- 50.00... + 50.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>Sync</b>
f	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	<input type="checkbox"/> Fx:009, 010
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:009
g	Step Base Note LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:010, <b>Sync</b>
	Times LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	x1...x32 <input type="checkbox"/> Fx:010
h	Depth LFO 変調の深さ	0...100
i	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:020
	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:020
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet <input type="checkbox"/> Fx:010, 020, <b>D-mod</b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

## 022: Envel.Flang

### (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するとき、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom [msec] (L Delay Bottom) 左チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0msec <input type="checkbox"/> Fx:009
	L Dly Top [msec] (L Delay Top) 左チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0msec <input type="checkbox"/> Fx:009
b	R Dly Bottom [msec] (R Delay Bottom) 右チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0msec <input type="checkbox"/> Fx:009
	R Dly Top [msec] (R Delay Top) 右チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0msec <input type="checkbox"/> Fx:009
c	Sweep Mode エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	EG, D-mod <input type="checkbox"/> , <b>D-mod</b>
	Src Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	EG Attack EGのアタック・スピード	1...100 <input type="checkbox"/>
d	EG Decay EGのディケイ・スピード	1...100 <input type="checkbox"/>
	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:020
f	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:020
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet <input type="checkbox"/> Fx:010, 020, <b>D-mod</b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

c: Sweep Mode, c: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode”をEGにすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているものでPitch EG、Filter EG、Amp EGとは関係ありません。

“Src”でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gateなどにすると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。“Sweep Mode”をD-modにすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースはSrc”で選択します。

**MIDI** “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わることをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートしません。

d: EG Attack, d: EG Decay

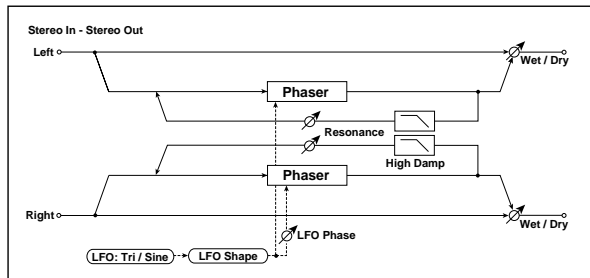
このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。



### 023: Phaser

#### (Stereo Phaser)

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がりをもコントロールすることができます。



a	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:020
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	- 180... + 180 <input type="checkbox"/> Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>Sync</b>
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:009
e	Manual 効果のかかる周波数	0...100
f	Depth LFO 変調の深さ	0...100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>
	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/>
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet <input type="checkbox"/> Fx:010, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

g: Resonance, h: Wet/Dry

“Resonance”が + の値と - の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance”が + の値のときには“Wet/Dry”も + の値に、“Resonance”が - の値のときには“Wet/Dry”も - の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

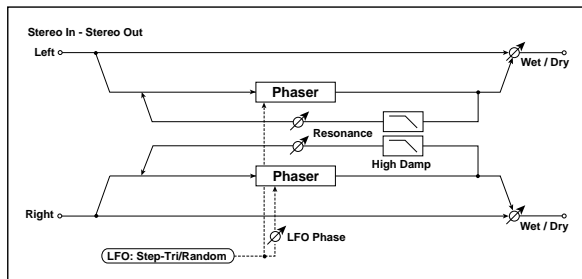
g: High Damp [%]

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

### 024: RandomPhaser

#### (Stereo Random Phaser)

階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。

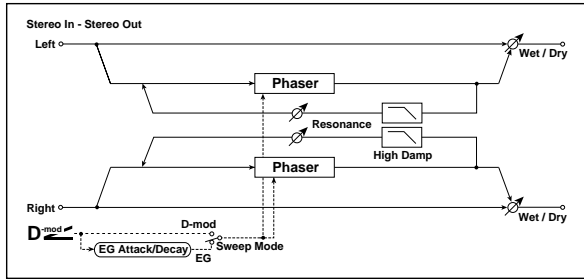


a	LFO Waveform LFO 波形	Step-Tri, Step-Sin, Random <input type="checkbox"/> Fx:010
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	- 180... + 180 <input type="checkbox"/> Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz <input type="checkbox"/> Fx:010, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] LFO ステップ・スピード	0.05...50.00Hz <input type="checkbox"/> Fx:010, <b>D<sup>mod</sup></b>
e	Amt LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	- 50.00... + 50.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>Sync</b>
f	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> Fx:009, 010
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:009
g	Step Base Note LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:010, <b>Sync</b>
	Times LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	x1...x32 <input type="checkbox"/> Fx:010
h	Manual 効果のかかる周波数	0...100
i	Depth LFO 変調の深さ	0...100
j	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:023
	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:023
k	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet <input type="checkbox"/> Fx:010, 023, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 025: Envel.Phser

#### (Stereo Envelope Phaser)

エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。

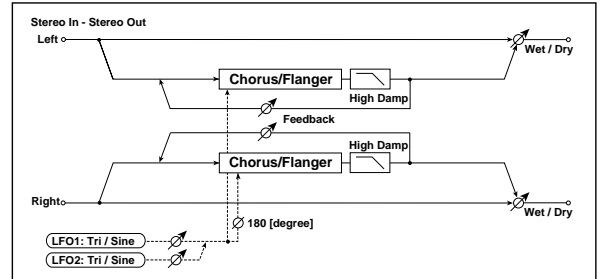


a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) 左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	0...100 Fx:009
	L Manu Top (L Manual Top) 左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	0...100 Fx:009
b	R Manu Bottom (R Manual Bottom) 右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	0...100 Fx:009
	R Manu Top (R Manual Top) 右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	0...100 Fx:009
c	Sweep Mode エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	EG, D-mod Fx:022,
	Src Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	EG Attack EGのアタック・スピード	1...100 Fx:022
	EG Decay EGのディケイ・スピード	1...100 Fx:022
e	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 Fx:023
f	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% Fx:023
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023,
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

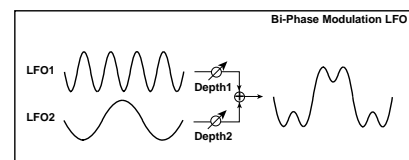
### 026: BiphaseMod.

#### (Stereo Biphase Modulation)

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気でのモジュレーションが可能です。



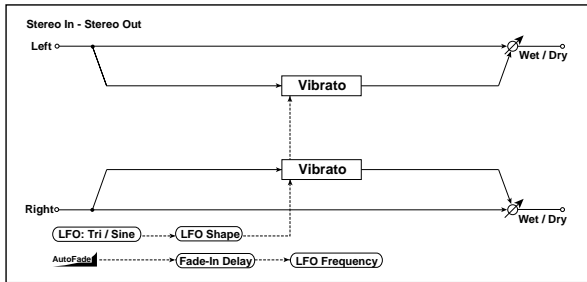
a	LFO1 Waveform LFO1 波形	Triangle, Sine
	LFO2 Waveform LFO2 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase Sw 左右のLFOの位相差の切り替え	0 degree, 180 degree
c	LFO1 Frequency [Hz] LFO1 スピード	0.02...30.00Hz 
	Src LFO1、2 スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO1 スピードのモジュレーション量	- 30.00... + 30.00
d	LFO2 Frequency [Hz] LFO2 スピード	0.02...30.00Hz 
	Src LFO2 スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO2 スピードのモジュレーション量	- 30.00... + 30.00
e	Depth1 LFO1 変調の深さ	0...100 
	Src LFO1、2 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO1 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
f	Depth2 LFO2 変調の深さ	0...100 
	Amt LFO2 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
g	L Pre Delay [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec Fx:016
h	R Pre Delay [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec Fx:016
i	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Fx:017
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010,
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100



027: Vibrato

(Stereo Vibrato)

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	AUTOFADE Src オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/> <b>D<sup>mod</sup></b>
	Fade-In Rate フェード・インのスピード	1...100 <input type="checkbox"/>
b	Fade-In Delay [msec] フェード・インのディレイ・タイム	00...2000msec <input type="checkbox"/>
c	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:0.20
d	LFO Frequency Mod LFO スピードのモジュレーションの D-mod / オートフェードの切り替え	D-mod, AUTOFADE <input type="checkbox"/>
e	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz <input type="checkbox"/> Fx:0.09, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On <input type="checkbox"/> Fx:0.09, <b>Sync</b>
f	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> Fx:0.09
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:0.09
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:0.09
g	Depth LFO 変調の深さ	0...100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
h	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

d: LFO Frequency Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate, b: Fade-In Delay [msec]

“LFO Frequency Mod”を AUTOFADE にすると、“AUTOFADE Src”で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。“BPM/MIDI Sync”を On にすると、使用できません。

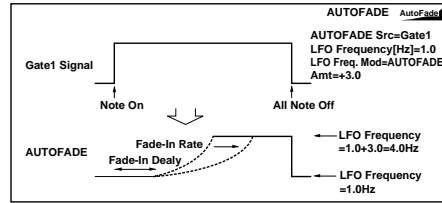
“Fade-In Rate”は、フェード・インのスピードの設定です。“Fade-In Delay”では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。ノート・オンで、LFO スピードを 1.0Hz から 4.0Hz までフェード・インさせる場合の設定例。

“AUTOFADE Src Gate1, “LFO Frequency [Hz]” 1.0

“LFO Frequency Mod”AUTOFADE, “Amt” 3.0



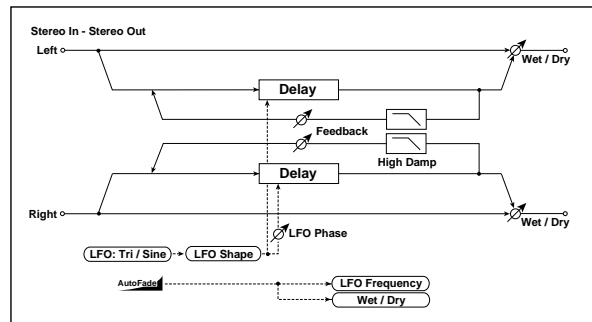
“AUTOFADE Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



028: AutoFadeMod.

(Stereo Auto Fade Modulation)

オートフェードを使って LFO スピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス / フランジャー系のエフェクトです。ステレオタイプで左右の LFO をずらして、広がり方をコントロールすることができます。

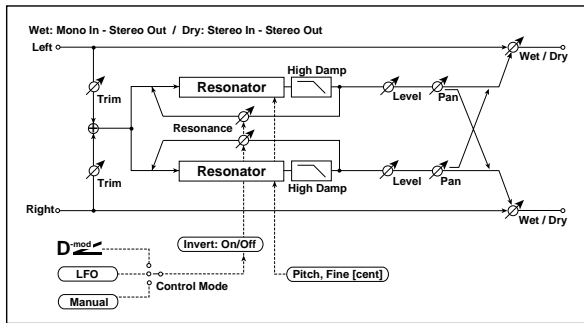


a	AUTOFADE Src オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/> Fx:0.27, <b>D<sup>mod</sup></b>
	Rate フェード・インのスピード	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:0.27
b	Fade-In Dly (Fade-In Delay) [msec] フェード・インのディレイ・タイム	00...2000msec <input type="checkbox"/> Fx:0.27
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
c	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:0.20
	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	- 180... + 180 <input type="checkbox"/> Fx:0.10
d	LFO Frequency Mod LFO スピードのモジュレーションの D-mod / オートフェードの切り替え	D-mod, AUTOFADE <input type="checkbox"/> Fx:0.27
e	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0msec
f	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0msec
	Depth LFO 変調の深さ	0...200
h	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:0.20
	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:0.20

i	Wet/Dry Mod エフェクト・バランスのモジュレーションの D-mod / オートフェードの切り替え Fx:027	D-mod, AUTOFADE
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス Fx:010, 020,	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 029: 2Voice Res

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2 つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さは LFO でコントロールすることもできます。



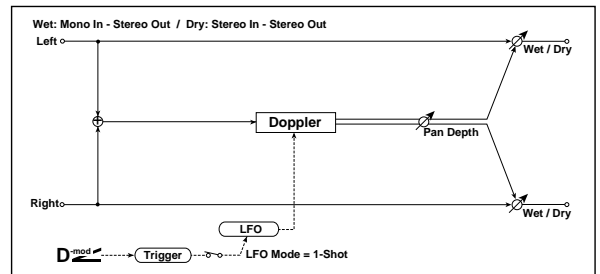
a	Control Mode 共振の強さのコントロールの切り替え Fx:	Manual, LFO, D-mod
	LFO/D-mod Invert LFO/D-mod 時のボイス 1 と 2 のコントロールの反転	Off, On
b	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	D-mod Src 共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Mod. Depth LFO/D-mod による共振の強さのコントロール量	- 100... + 100
	Trim レゾネーターへの入力レベル	0...100
d	Voice1: Pitch ボイス 1 の共振する音程	C0...B8
	Fine [cent] ボイス 1 の共振する音程の微調整	- 50... + 50
e	Voice1: Resonance Control Mode=Manual 時のボイス 1 の共振の強さ	- 100... + 100
	High Damp [%] ボイス 1 の共振音の高域減衰量	0...100%
f	Voice1: Level ボイス 1 の出力レベル	0...100
	Pan ボイス 1 の定位	L6...R6
g	Voice2: Pitch ボイス 2 の共振する音程	C0...B8
	Fine [cent] ボイス 2 の共振する音程の微調整	- 50... + 50
h	Voice2: Resonance Control Mode=Manual 時のボイス 2 の共振の強さ	- 100... + 100
	High Damp [%] ボイス 2 の共振音の高域減衰量	0...100%
i	Voice2: Level ボイス 2 の出力レベル	0...100
	Pan ボイス 2 の定位	L6...R6

j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス 	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

- a: Control Mode, e: Voice1: Resonance, h: Voice2: Resonance  
共振の強さのコントロールを切り替えます。  
“Control Mode”が Manual のときは、“Resonance”で共振の強さを設定します。“Resonance”が - の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。  
“Control Mode”を LFO にすると、LFO によって共振の強さが変わります。LFO では + の値と - の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。  
“Control Mode”を D-mod にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースを JS X または Ribbon にすると、LFO の場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。
- a: LFO/D-mod Invert  
“Control Mode”を LFO または D-mod にすると、コントロールの位相をボイス 1 と 2 とで反転させます。ボイス 1 で設定した音程(レゾナンスが + の値)に対し、ボイス 2 はオクターブ下(レゾナンスが - の値)で共振します。
- d: Voice1: Pitch, d: Fine [cent], g: Voice2: Pitch, g: Fine [cent]  
共振する音程を音名で指定します。“Fine”でセント単位で微調整できます。
- e: High Damp [%], h: High Damp [%]  
共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

### 030: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときのサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode LFO の動作モードの切り替え Fx:	Loop, 1-Shot
	Src LFO Mode=1-Shot 時に LFO をスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
b	LFO Sync LFO Mode=Loop 時の LFO リセットのなし/ありの切り替え	Off, On Fx:
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード Fx: 009,	0.02...20.00Hz
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え Fx: 009,	Off, On
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定 Fx: 009	MIDI, 40...240
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類 Fx: 009	
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 Fx: 009



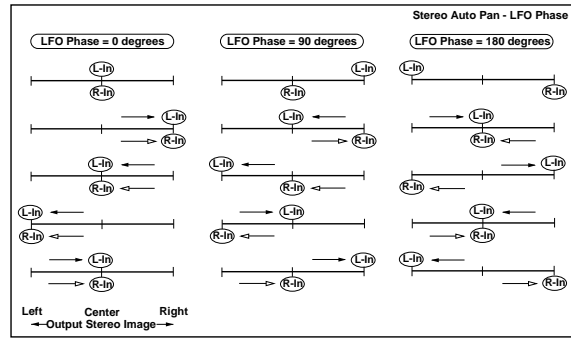
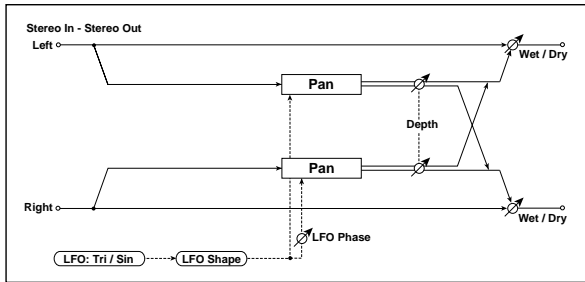




### 034: Auto-Pan

#### (Stereo Auto Pan)

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右の LFO をずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いかけてきたりする効果が得られます。



a	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>
b	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	- 180... + 180 <input type="checkbox"/>
	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>D-mod</b>
c	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>Sync</b>
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:009
e	Depth LFO 変調の深さ	0...100 <b>D-mod</b>
	Src 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D-mod</b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: LFO Shape

LFO の波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

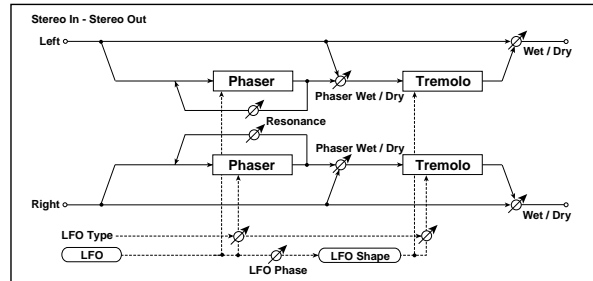
b: LFO Phase [degree]

左右の LFO の位相差を設定します。この値を 0 から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけていながら動き回ります。+ 180 または - 180 にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

### 035: Phaser/Trem

#### (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロの LFO をリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type: トレモロとフェイザーの LFO タイプ	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR <input type="checkbox"/>
	LFO Phase [degree] トレモロとフェイザーの LFO の位相差	- 180... + 180 <input type="checkbox"/>
b	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>D-mod</b>
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
c	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On <input type="checkbox"/> Fx:009, <b>Sync</b>
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> Fx:009
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:009
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:009
d	Phaser Manual フェイザーのかかる周波数	0...100
	Resonance フェイザーのレゾナンス量	- 100... + 100
e	Phaser Depth フェイザーを変調する深さ	0...100 <b>D-mod</b>
	Src フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	- 100... + 100
f	Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet <input type="checkbox"/>
	Tremolo Shape トレモロの LFO を変形させる割合	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:020

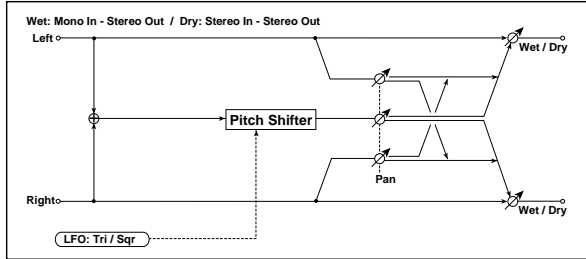




### 039: PitShiftMod.

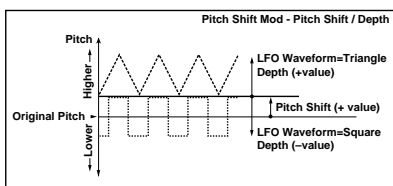
#### (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量を LFO でゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアーな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。



a	Pitch Shift [cent] 入力信号とのピッチ差	- 100... + 100cent	<input type="checkbox"/>
b	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Square	
c	LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz	<input type="checkbox"/> Fx:0.09,
	Src LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz	
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On	<input type="checkbox"/> Fx:0.09,
	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240	<input type="checkbox"/> Fx:0.09
	Base Note LFO スピードを指定する音符の種類		<input type="checkbox"/> Fx:0.09
	Times LFO スピードを指定する音符の数	x1...x16	<input type="checkbox"/> Fx:0.09
	e	Depth ピッチシフト量の LFO 変調の深さ	- 100... + 100
Src 変調の深さのモジュレーション・ソース		Off...Tempo	
Amt 変調の深さのモジュレーション量		- 100... + 100	
f	Pan エフェクト音とダイレクト音の振り分け	L, 1:99...99:1, R	<input type="checkbox"/>
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	<input type="checkbox"/>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: Pitch Shift [cent], e: Depth  
ピッチシフト量と、LFO によるモジュレーション量を設定します。



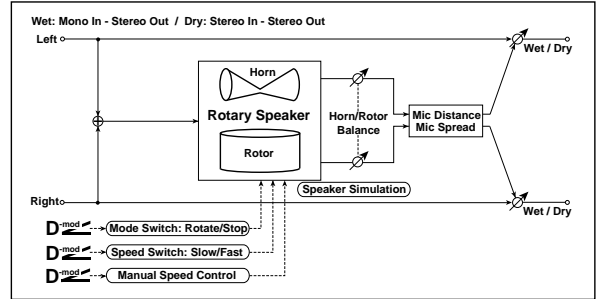
f: Pan, g: Wet/Dry

“Pan”では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。Lでエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“Wet/Dry”がWetの状態では、エフェクトとダイレクト音が1:1の割合で出力されます。

### 040: RotarySpeak

#### (Rotary Speaker)

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch スピーカーの回転/ストップの切り替え	Rotate, Stop	<input type="checkbox"/>
	Src 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Sw 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Toggle, Moment	<input type="checkbox"/>
b	Speed Switch スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	Slow, Fast	<input type="checkbox"/>
	Src スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Sw スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Toggle, Moment	<input type="checkbox"/>
c	Manual Speed Ctrl (Manual Speed Control) 回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	Off...Tempo	<input type="checkbox"/>
d	Horn Acceleration 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	0...100	<input type="checkbox"/>
	Horn Ratio 高音側ホーンの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止	Stop, 0.50...2.00	
e	Rotor Acceleration 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	0...100	<input type="checkbox"/>
	Rotor Ratio 低音側ローターの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止	Stop, 0.50...2.00	
f	Horn/Rotor Balance 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	Rotor, 1...99, Horn	
g	Mic Distance マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	0...100	<input type="checkbox"/>
	Mic Spread 左右のマイクロフォンの角度	0...100	<input type="checkbox"/>
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	<input type="checkbox"/>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: Sw

モジュレーション・ソースによる回転/ストップの切り替え方を選択します。“Sw”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転/ストップが切り替わります。

モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびに、回転/ストップが切り替わります。

一方、“Sw”をMomentにすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が 64 未満のとき回転、64 以上のときストップします。

b: Sw  
モジュレーション・ソースによるスロー/ファーストの切り替え方を選択します。

“Sw”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー/ファーストが切り替わります。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにスロー/ファーストが切り替わります。

一方、“Sw”をMomentにすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

**MIDI** モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときスロー、64 以上のときファーストになります。

c: Manual Speed Ctrl

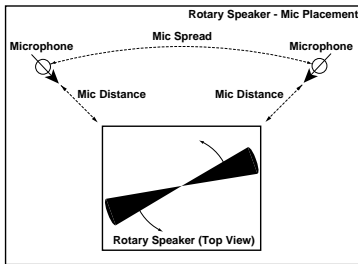
スピーカーの回転速度をスロー/ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“Manual Speed Ctrl”でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときはOffに設定しておきます。

d: Horn Acceleration, e: Rotor Acceleration

実際のロータリー・スピーカーではスロー/ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“Horn Acceleration”は、この切り替えの速さを設定します。

g: Mic Distance, g: Mic Spread

ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。



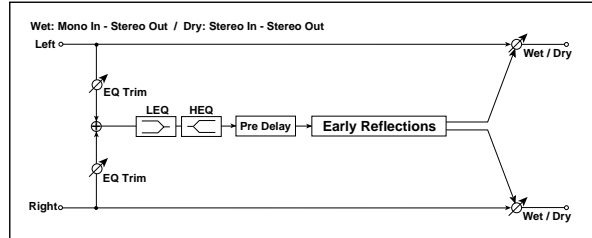
## ER/Delay

アーリー・リフレクション、ディレイ系エフェクト

### 041: Early Refl

#### (Early Reflections)

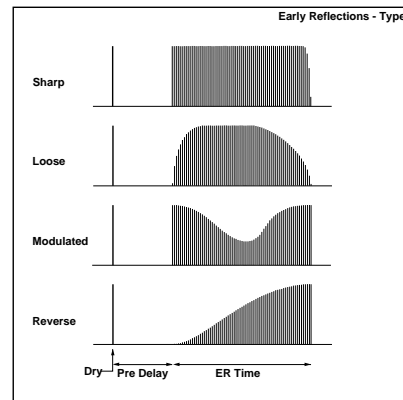
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを 4 種類の中から選択できます。



a	Type 初期反射音の減衰のカーブ	Sharp, Loose, Modulated, Reverse <input type="checkbox"/>
b	ER Time [msec] 初期反射音の長さ	10...800msec
c	Pre Delay [msec] 原音から最初の初期反射音までの時間	0...200msec
d	EQ Trim エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input checked="" type="checkbox"/> <small>mod</small>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。

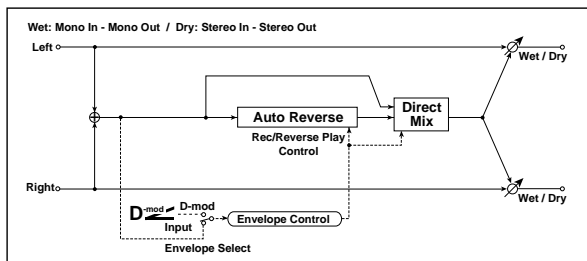




## 042: AutoReverse

### (Auto Reverse)

入力信号を録音して、自動的にリバース再生(テープの逆回転サウンドと同様な効果)するエフェクトです。



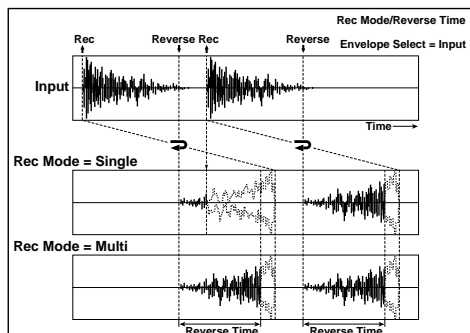
a	Rec Mode 録音モード	Single, Multi <input type="checkbox"/>
b	Reverse Time [msec] リバース再生時間の上限	20...1320msec <input type="checkbox"/>
c	Envelope Select 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	D-mod, Input <input type="checkbox"/> , <input checked="" type="checkbox"/>
	Src Envelope Select=D-mod 時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
d	Threshold Envelope Select=Input 時、録音を開始するレベル	0...100 <input type="checkbox"/>
e	Response 録音終了に対する反応の速さ	0...100 <input type="checkbox"/> FX:031
f	Direct Mix ダイレクト音のミックスの仕方	Always On, Always Off, Cross Fade <input type="checkbox"/> FX:031
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input checked="" type="checkbox"/>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Rec Mode, b: Reverse Time

“Rec Mode”を Single にすると、“Reverse Time”は最大 1320msec まで設定できます。リバース再生中に録音が始まったときは、リバース再生を中断します。

“Rec Mode”を Multi にすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし“Reverse Time”は最大 660msec に制限されます。

フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは Rec Mode”を Single に、1音だけ録音するようなときは“Rec Mode”を Multi にするとよいでしょう。“Reverse Time”ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようなときには“Reverse Time”を短めに設定します。



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。

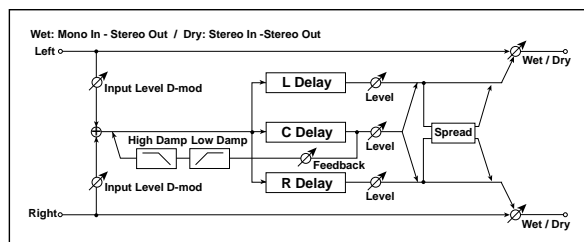
“Envelope Select”を D-mod にすると、“Src”で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

“Envelope Select”を Input にすると、入力信号が“Threshold”レベル以上の間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

## 043: L/C/R Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay Time [msec] タップ L のディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップ L の出力レベル	0...50
b	C Delay Time [msec] タップ C のディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップ C の出力レベル	0...50
c	R Delay Time [msec] タップ R のディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップ R の出力レベル	0...50
d	Feedback (C Delay) タップ C のフィードバック量	- 100... + 100 <input checked="" type="checkbox"/>
	Src タップ C のフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	Amt タップ C のフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
e	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/>
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/>
f	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> FX:037, <input checked="" type="checkbox"/>
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/> FX:037
g	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50 <input type="checkbox"/>
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input checked="" type="checkbox"/>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: High Damp [%], e: Low Damp [%]

高域 / 低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックするごとに、音質がだんだん暗く / 軽くなっていきます。

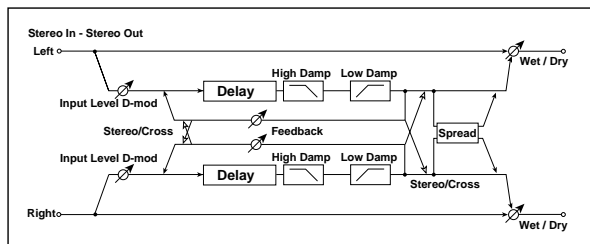
g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。50 で最大に広がり、0 では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

### 044: Cross Delay

#### (Stereo/Cross Delay)

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。

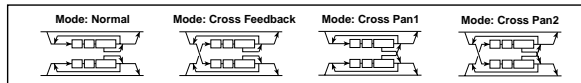
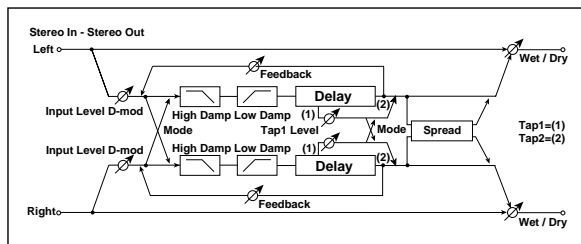


a	Stereo/Cross ステレオ・ディレイ / クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	Stereo, Cross
b	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
c	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
d	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 <b>D-mod</b>
	Src フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt L 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
e	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 <b>D-mod</b>
	Src 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt R 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
f	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:037, <b>D-mod</b>
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:037
	Spread エフェクト音の定位する幅	- 50... + 50 Fx:043
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D-mod</b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 045: M.Tap Delay

#### (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ 2 タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode 左右のディレイの接続の切り替え	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2
b	Tap1 Time [msec] タップ 1 のディレイ・タイム	0.0...680.0msec
c	Tap2 Time [msec] タップ 2 のディレイ・タイム	0.0...680.0msec
d	Tap1 Level タップ 1 の出力レベル	0...100
	Feedback (Tap2) タップ 2 のフィードバック量	- 100... + 100 <b>D-mod</b>
	Src タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	Amt タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:037, <b>D-mod</b>
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:037
	Spread エフェクト音の定位する幅	- 100... + 100 Fx:043, <b>D-mod</b>
i	Src エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	- 100... + 100
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D-mod</b>
j	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Mode

左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

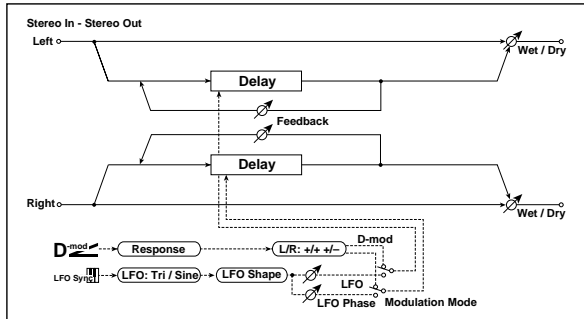
d: Tap1 Level

タップ 1 の出力レベルを設定します。タップ 2 との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

## 046: Modul.Delay

### (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムを LFO でスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod
	LFO モジュレーション / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: + / +, L/R: + / -
	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	<input type="checkbox"/> , <input checked="" type="checkbox"/> <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo
c	Response	0...30
	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine
	LFO 波形	
e	LFO Shape	- 100... + 100
	LFO 波形を変形させる割合	<input type="checkbox"/> Fx:0.20
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	LFO スピード	
g	LFO Sync	Off, On
	LFO リセットのオン / オフ	<input type="checkbox"/> , <input checked="" type="checkbox"/> <b>D<sup>mod</sup></b>
h	Src	Off...Tempo
	LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース	
i	L LFO Phase [degree]	- 180... + 180
	左チャンネルの LFO リセット時の位相	<input type="checkbox"/>
j	R LFO Phase [degree]	- 180... + 180
	右チャンネルの LFO リセット時の位相	<input type="checkbox"/>
k	L Depth	0...200
	左チャンネルの LFO 変調の深さ	
l	R Depth	0...200
	右チャンネルの LFO 変調の深さ	
m	L Delay Time [msec]	0.0...500.0
	左チャンネルのディレイ・タイム	
n	R Delay Time [msec]	0.0...500.0
	右チャンネルのディレイ・タイム	
o	L Feedback	- 100... + 100
	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
p	R Feedback	- 100... + 100
	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
q	Wet/Dry	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<input type="checkbox"/> Fx:0.10, <input checked="" type="checkbox"/> <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
r	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: D-mod Modulation

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

e: LFO Sync, e: Src,

f: L LFO Phase [degree], f: R LFO Phase [degree]

モジュレーション・ソースを受けてLFO をリセットさせることができます。

“ Src ”で LFO をリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

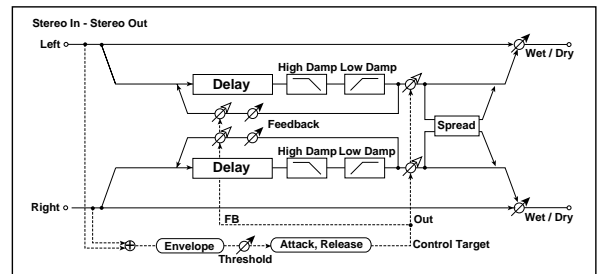
“ L LFO Phase ”、“ R LFO Phase ”で左右の LFO のリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

**MIDI** “ Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、LFO は L LFO Phase ”、“ R LFO Phase ”で設定した位相にリセットします。

## 047: Dynam.Delay

### (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target	None, Out, FB
	レベル・コントロール無し / 出力 / フィードバックの切り替え	<input type="checkbox"/>
b	Polarity	+ , -
	レベル・コントロールの反転	<input type="checkbox"/>
c	Threshold	0...100
	効果のかかるレベル	<input type="checkbox"/>
d	Offset	0...100
	レベル・コントロールのオフセット	<input type="checkbox"/>
e	Attack	1...100
	レベル・コントロールのアタックタイム	<input type="checkbox"/>
f	Release	1...100
	レベル・コントロールのリリース・タイム	<input type="checkbox"/>
g	L Delay Time [msec]	0.0...680.0msec
	左チャンネルのディレイ・タイム	
h	R Delay Time [msec]	0.0...680.0msec
	右チャンネルのディレイ・タイム	
i	Feedback	- 100... + 100
	フィードバック量	
j	High Damp [%]	0...100%
	高域の減衰量	<input type="checkbox"/> Fx:0.43
k	Low Damp [%]	0...100%
	低域の減衰量	<input type="checkbox"/> Fx:0.43
l	Spread	- 100... + 100
	エフェクト音の定位する幅	<input type="checkbox"/> Fx:0.43
m	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<input checked="" type="checkbox"/> <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
n	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Control Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力 エフェクト・バランス) / フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

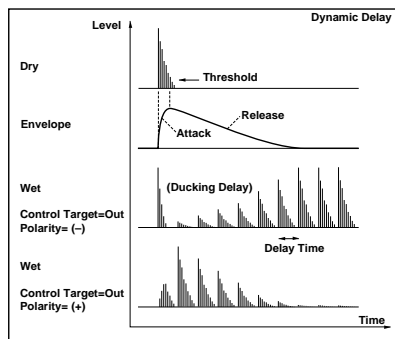
a: Polarity, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release

“ Offset ”ではレベル・コントロールがかからないときの Control Target の値を、パラメーター 設定値に対する割合で設定します。パラメーター 設定値は、“ Control Target ”が Out のとき“ Wet/Dry ”の値、“ Control Target ”が FB のとき“ Feedback ”の値です。

“Polarity”が+の場合“Control Target”は、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメーター設定値に“Offset”の値をかけた値、“Threshold”より大きいときはパラメーター設定値になります。

“Polarity”が-の場合、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメーター設定値に、“Threshold”より大きいときはパラメーター設定値に“Offset”の値をかけた値になります。

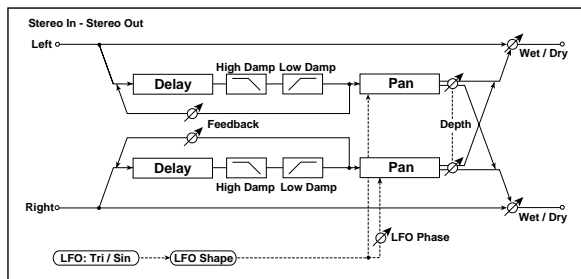
“Attack”、“Release”では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



## 048: AutoPan Dly

### (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。

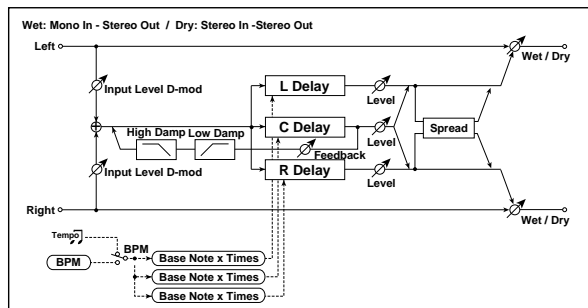


a	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
b	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
c	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:0.43
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:0.43
d	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:0.20
e	LFO Phase [degree] 左右の LFO の位相差	- 180... + 180 <input type="checkbox"/> Fx:0.34
f	Panning Frequency [Hz] パンニング・スピード	0.02...20.00Hz
g	Panning Depth パンニング幅	0...100 <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src パンニング幅のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt パンニング幅のモジュレーション量	- 100... + 100
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 049: LCR BPM Dly

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L / C/R デレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。

Note: 極端な値に設定すると、同期が外れることがあります。



a	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Sync
b	L Delay Base Note タップL のディレイ・タイムを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Sync
	Times タップL のディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/>
	Level タップL の出力レベル	0...50 <input type="checkbox"/>
c	C Delay Base Note タップC のディレイ・タイムを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Sync
	Times タップC のディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/>
	Level タップC の出力レベル	0...50 <input type="checkbox"/>
d	R Delay Base Note タップR のディレイ・タイムを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> Sync
	Times タップR のディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/>
	Level タップR の出力レベル	0...50 <input type="checkbox"/>
e	Feedback (C Delay) タップC のフィードバック量	- 100... + 100 <input checked="" type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src タップC のフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/> Fx:037
	Amt タップC のフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>
f	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:043
g	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:037, D <sup>mod</sup>
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/> Fx:037
h	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50 <input type="checkbox"/> Fx:043
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input checked="" type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>

a: BPM, b: L Delay Base Note, b: Times, c: C Delay Base Note, c: Times, d: R Delay Base Note, d: Times

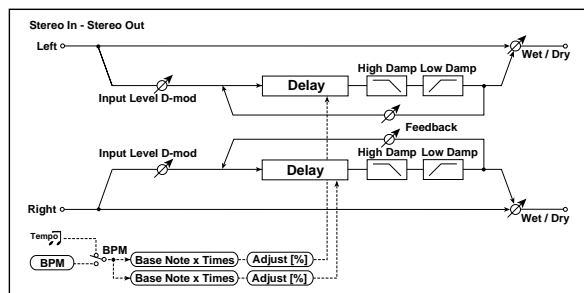
“BPM”の数値で指定したテンポ“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Base Note”で選んだ音符を“Times”の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

### 050: BPM Delay

#### (Stereo BPM Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。

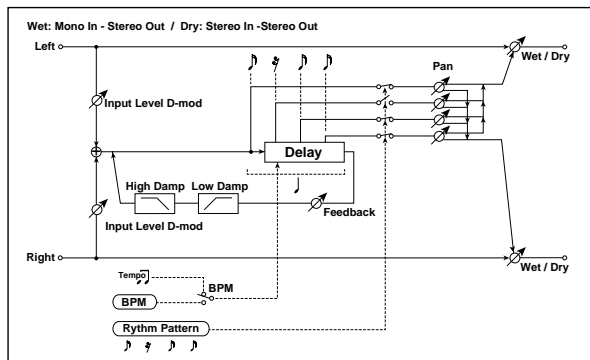
Note: 極端な値に設定すると、同期が外れることがあります。



a	BPM MIDI Clock の選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 <input type="checkbox"/> Fx:049, <input checked="" type="checkbox"/> Sync
b	L Delay Base Note 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:049, <input checked="" type="checkbox"/> Sync
	Times 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:049
	Adjust [%] 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50... + 2.50% <input type="checkbox"/>
c	R Delay Base Note 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	<input type="checkbox"/> Fx:049, <input checked="" type="checkbox"/> Sync
	Times 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 <input type="checkbox"/> Fx:049
	Adjust [%] 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50... + 2.50% <input type="checkbox"/>
d	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 <input checked="" type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	Amt L 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>
e	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 <input checked="" type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Amt R 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>
f	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:043
g	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:043
h	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:037, D <sup>mod</sup>
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/> Fx:037
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input checked="" type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo <input type="checkbox"/>
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/>

### 051: Seq. Delay (Sequential Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4 タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 44...240
	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	<input type="checkbox"/> Sync
b	Rhythm Pattern	
	リズム・パターン	<input type="checkbox"/> Sync
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R
	タップ 1 の定位	
	Tap2 Pan	L, 1...99, R
	タップ 2 の定位	
d	Feedback	- 100... + 100
	フィードバック量	<input type="checkbox"/> D-mod
e	Src	Off...Tempo
	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
f	Amt	- 100... + 100
	フィードバック量のモジュレーション量	
g	High Damp [%]	0...100%
	高域の減衰量	<input type="checkbox"/> Fx:0.43
h	Low Damp [%]	0...100%
	低域の減衰量	<input type="checkbox"/> Fx:0.43
i	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100
	入力レベルのモジュレーション量	<input type="checkbox"/> Fx:0.37, <input type="checkbox"/> D-mod
j	Src	Off...Tempo
	入力レベルのモジュレーション・ソース	<input type="checkbox"/> Fx:0.37
k	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<input type="checkbox"/> D-mod
l	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
m	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: BPM, b: Rhythm Pattern

“BPM”の数値で指定したテンポが“BPM”を MIDI にすると、MIDI クロックによるテンポで1拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“Rhythm Pattern”を選択することによって各タップの出力のオン/オフを自動的に設定します。“BPM”を MIDI としたとき“BPM”の範囲は 44 以上です。

## Reverb

リバーブ系エフェクト

ホールの残響などのアンビエンスをシミュレートしたエフェクトです。

### 052: Rev. Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。

### 053: RevSmthHall

(Smooth Hall)

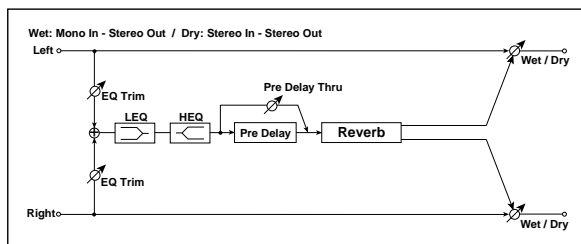
大きめのホールやスタジアムの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音を得られます。

### 054: RevWetPlate

暖かみのある(密度の濃い)残響音を得られるプレート・リバーブです。

### 055: RevDryPlate

乾いた感じ(軽め)の残響音を得られるプレート・リバーブです。



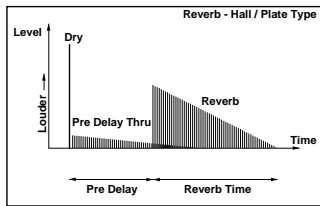
a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0sec
	残響時間	
b	High Damp [%]	0...100%
	高域の減衰量	
c	Pre Delay [msec]	0...200msec
	ダイレクト音からのディレイ・タイム	<input type="checkbox"/>
d	Pre Delay Thru [%]	0...100%
	ディレイしない音をミックスする割合	<input type="checkbox"/>
e	EQ Trim	0...100
	イコライザーへの入力レベル	
f	Pre LEQ Gain [dB]	- 15... + 15dB
	低域イコライザーのゲイン	
g	Pre HEQ Gain [dB]	- 15... + 15dB
	高域イコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	<input type="checkbox"/> D-mod
i	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
j	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Pre Delay [msec], b: Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay”では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりコントロールします。

“Pre Delay Thru”では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。



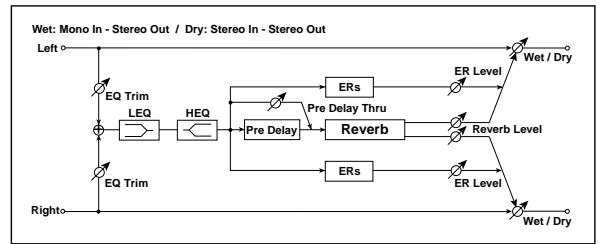


### 056: Rev. Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

### 057: R.BriteRoom

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。(□ 056: Rev. Room 参照)

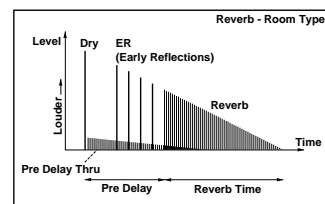


a	Reverb Time [sec] 残響時間	0.1...3.0sec
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
b	Pre Delay [msec] ダイレクト音からのディレイ・タイム	0...200msec □ Fx:052
	Pre Delay Thru [%] ディレイしない音をミックスする割合	0...100% □ Fx:052
c	ER Level 初期反射音のレベル	0...100 □
d	Reverb Level リバーブ・レベル	0...100 □
e	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
f	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>med</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

c: ER Level, d: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。

この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ER Level”を大きくすると固い感じに、“Reverb Level”を大きくすると柔らかい感じになります。



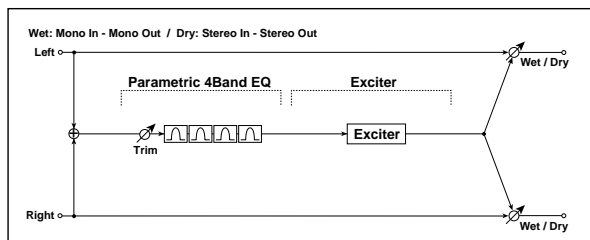
## Mono - Mono Chain

モノ・エフェクトを2つシリーズ接続したエフェクト

### 058: Par4Eq-Exc

#### (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。

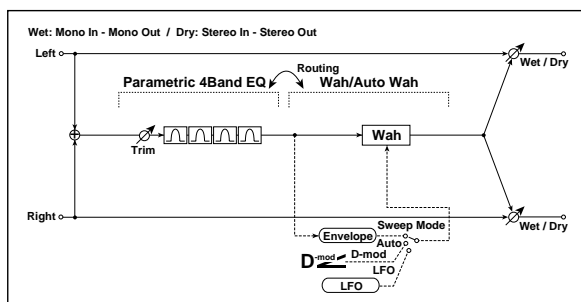


a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド 1 の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド 1 の帯域幅	0.5...10.0 ☐ Fx:006
	Gain [dB] バンド 1 のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド 2 の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド 2 の帯域幅	0.5...10.0 ☐ Fx:006
	Gain [dB] バンド 2 のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド 3 の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド 3 の帯域幅	0.5...10.0 ☐ Fx:006
	Gain [dB] バンド 3 のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド 4 の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド 4 の帯域幅	0.5...10.0 ☐ Fx:006
	Gain [dB] バンド 4 のゲイン	- 18... + 18dB
f	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☐ Fx:011
g	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☐ Fx:011
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 059: Par4Eq-Wah

#### (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

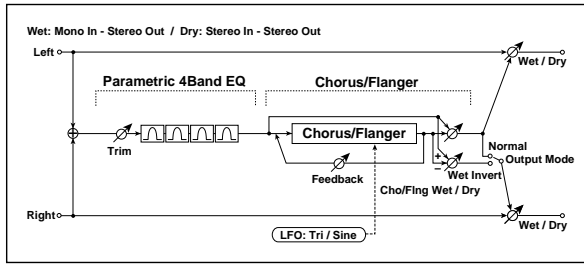


a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド 1 の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド 1 の帯域幅	0.5...10.0 ☐ Fx:006
	Gain [dB] バンド 1 のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド 2 の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド 2 の帯域幅	0.5...10.0 ☐ Fx:006
	Gain [dB] バンド 2 のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド 3 の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド 3 の帯域幅	0.5...10.0 ☐ Fx:006
	Gain [dB] バンド 3 のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド 4 の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド 4 の帯域幅	0.5...10.0 ☐ Fx:006
	Gain [dB] バンド 4 のゲイン	- 18... + 18dB
f	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 ☐ Fx:009
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 ☐ Fx:009
g	[W] Sweep Mode オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO ☐ Fx:009, D-mod
	Src Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	[W] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	LPF ワウのローパスフィルターのオン / オフ	Off, On
i	Routing パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え	PEQ WAH, WAH PEQ
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 060: 4EqPhsrChFI

#### (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド 1 の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド 1 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 1 のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド 2 の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド 2 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 2 のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド 3 の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド 3 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 3 のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド 4 の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド 4 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 4 のゲイン	- 18... + 18dB
f	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
g	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
h	[F] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 <input type="checkbox"/> Fx:0.20
i	[F] Cho/Fing Wet/Dry コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet <input type="checkbox"/> Fx:0.10, 0.20
	Output Mode コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert <input type="checkbox"/>
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input checked="" type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

i: Output Mode

Wet Invert にすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

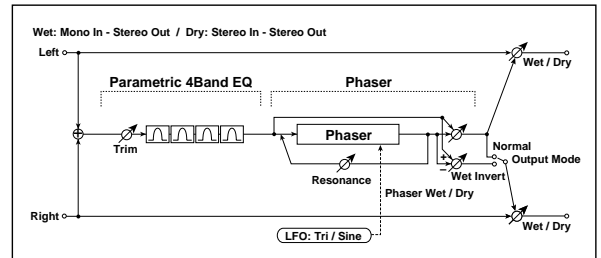
ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

### 061: Par4Eq-Phsr

#### (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

(Parametric 4-Band EQ ≒ Phaser)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。

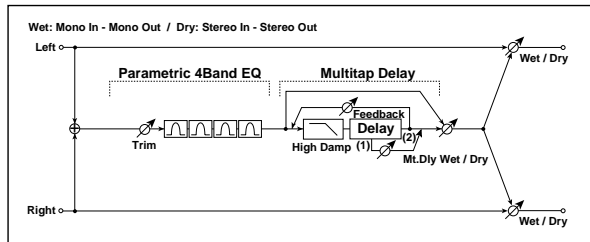


a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド 1 の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド 1 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 1 のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド 2 の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド 2 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 2 のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド 3 の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド 3 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 3 のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド 4 の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド 4 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:0.06
	Gain [dB] バンド 4 のゲイン	- 18... + 18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
f	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
h	[P] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:0.23
i	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet <input type="checkbox"/> Fx:0.10, 0.23
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert <input type="checkbox"/> Fx:0.60
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input checked="" type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 062: P4Eq-TapDly

#### (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

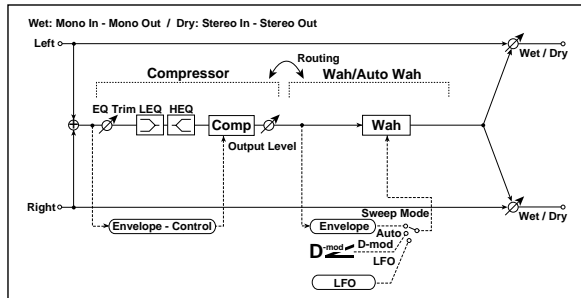


a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド 1 の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド 1 の帯域幅	0.5...10.0 □ Fx:006
	Gain [dB] バンド 1 のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド 2 の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド 2 の帯域幅	0.5...10.0 □ Fx:006
	Gain [dB] バンド 2 のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド 3 の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド 3 の帯域幅	0.5...10.0 □ Fx:006
	Gain [dB] バンド 3 のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド 4 の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド 4 の帯域幅	0.5...10.0 □ Fx:006
	Gain [dB] バンド 4 のゲイン	- 18... + 18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] タップ 1 のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ 1 の出力レベル	0...100 □ Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] タップ 2 のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback タップ 2 のフィードバック量	- 100... + 100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% □ Fx:043
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
i	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 063: Cmp-AutoWah

#### (Compressor - Wah/Auto Wah)

モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

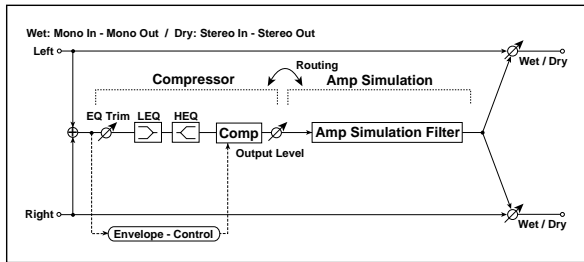


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 □ Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 □ Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 □ Fx:002
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 □ Fx:009
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 □ Fx:009
f	[W] Sweep Mode オート・ワウ/モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO □ Fx:009, D-mod
	Src Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
g	[W] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
h	[W] Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	Low Pass Filter ワウのローパスフィルターのオン/オフ	Off, On
i	Routing コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	CMP WAH, WAH CMP
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 064: Cmp-AmpSim

#### (Compressor - Amp Simulation)

モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

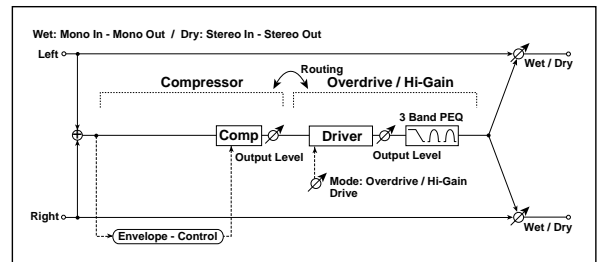


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:0:02
	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:0:02
b	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:0:02
	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
f	Routing コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	CMP AMP, AMP CMP
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 065: Cmp-OD/HiG

#### (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

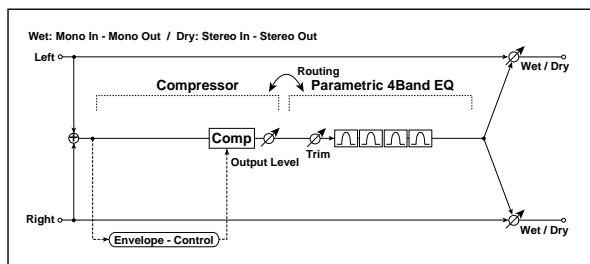


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:0:02
	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:0:02
b	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:0:02
	[O] Drive Mode オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
c	Drive 歪み具合	1...100 Fx:0:06
	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 Fx:0:06, D <sup>mod</sup>
d	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
e	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:0:06
	Gain [dB] 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:0:06
	Gain [dB] 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
h	Routing コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え	CMP OD, OD CMP
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 066: Cmp-Par.4Eq

#### (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

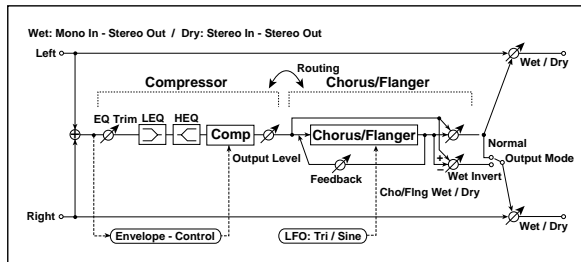


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:002
	[C] Attack アタックの強さ	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:002
b	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 <input type="checkbox"/> Fx:002
	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド 1 の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド 1 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:006
	Gain [dB] バンド 1 のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド 2 の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド 2 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:006
	Gain [dB] バンド 2 のゲイン	- 18... + 18dB
f	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド 3 の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド 3 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:006
	Gain [dB] バンド 3 のゲイン	- 18... + 18dB
g	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド 4 の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド 4 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:006
	Gain [dB] バンド 4 のゲイン	- 18... + 18dB
h	Routing コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	CMP PEQ, PEQ CMP <input type="checkbox"/>
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
i	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 067: Cmp-ChorFlg

#### (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[C] Sensitivity 感度	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:002
	[C] Attack アタックの強さ	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:002
b	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 <input type="checkbox"/> Fx:002
	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
g	[F] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 <input type="checkbox"/> Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet <input type="checkbox"/> Fx:010, 020
	Output Mode コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert <input type="checkbox"/>
i	Routing コンプレッサーとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え	CMP FLNG, FLNG CMP <input type="checkbox"/>
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

h: Output Mode, i: Routing

Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス / フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

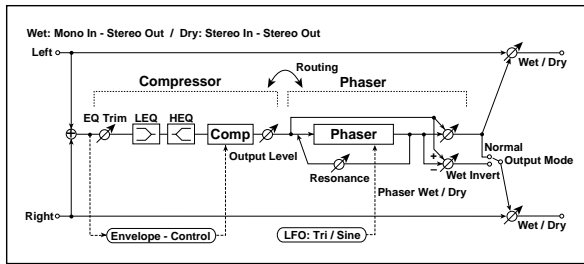
また「Routing」を FLNG CMP にすると、「Output Mode」の設定は無視され Normal の状態になります。



### 068: Cmp-Phaser

#### (Compressor - Phaser)

モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

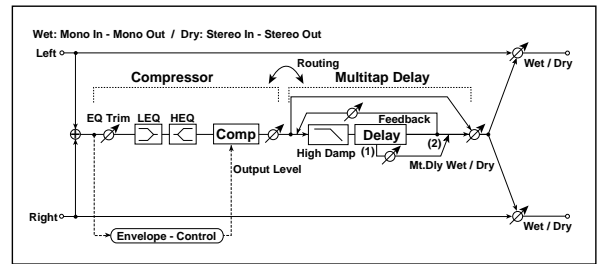


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:0.02
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:0.02
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:0.02
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
f	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
g	[P] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 Fx:0.23
h	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:0.10, 0.23
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert Fx:0.67
i	Routing コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え	CMP PHS, PHS CMP Fx:0.67
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 069: Cmp-MTapDly

#### (Compressor - Multitap Delay)

モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

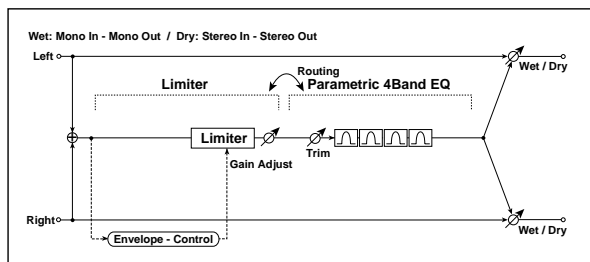


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:0.02
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:0.02
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:0.02
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] タップ 1 のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ 1 の出力レベル	0...100 Fx:0.45
f	[D] Tap2 Time [msec] タップ 2 のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ 2 のフィードバック量	- 100... + 100
g	[D] High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:0.43
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Routing コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	CMP DLY, DLY CMP
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 070: Lim-Par.4Eq

#### (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

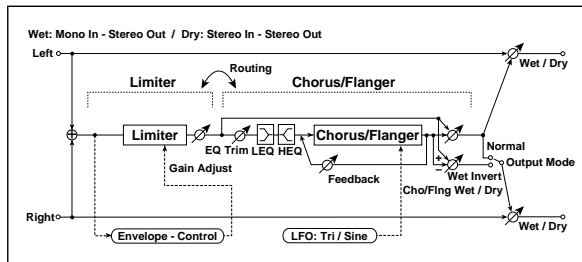


a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 <input type="checkbox"/> Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB <input type="checkbox"/> Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB <input type="checkbox"/> Fx:003
d	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
e	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド 1 の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド 1 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:006
	Gain [dB] バンド 1 のゲイン	- 18... + 18dB
f	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド 2 の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド 2 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:006
	Gain [dB] バンド 2 のゲイン	- 18... + 18dB
g	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド 3 の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド 3 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:006
	Gain [dB] バンド 3 のゲイン	- 18... + 18dB
h	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド 4 の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド 4 の帯域幅	0.5...10.0 <input type="checkbox"/> Fx:006
	Gain [dB] バンド 4 のゲイン	- 18... + 18dB
i	Routing リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	LMT PEQ, PEQ LMT
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D-mod</b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 071: Lim-ChorFlg

#### (Limiter - Chorus/Flanger)

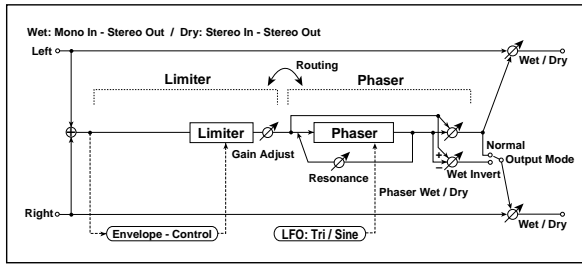
モノラル・タイプのリミッターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 <input type="checkbox"/> Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB <input type="checkbox"/> Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB <input type="checkbox"/> Fx:003
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 <input type="checkbox"/> Fx:020
f	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet <input type="checkbox"/> Fx:010, 020
	Output Mode コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert <input type="checkbox"/> Fx:067
i	Routing リミッターとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	LMT FLNG, FLNG LMT <input type="checkbox"/> Fx:067
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D-mod</b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 072: Lim-Phaser

モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

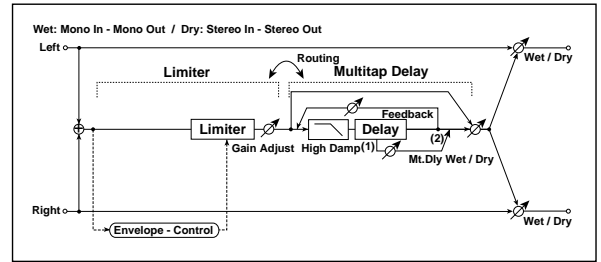


a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 <input type="checkbox"/> Fx:0.03
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB <input type="checkbox"/> Fx:0.03
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:0.03
	Release リリース・タイム	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:0.03
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB <input type="checkbox"/> Fx:0.03
d	[P] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
e	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
f	[P] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:0.23
g	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet <input type="checkbox"/> Fx:0.10, 0.23
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert <input type="checkbox"/> Fx:0.67
h	Routing リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え	LMT PHS, PHS LMT <input type="checkbox"/> Fx:0.67
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sub>mod</sub></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 073: Lim-MTapDly

#### (Limiter - Multitap Delay)

モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

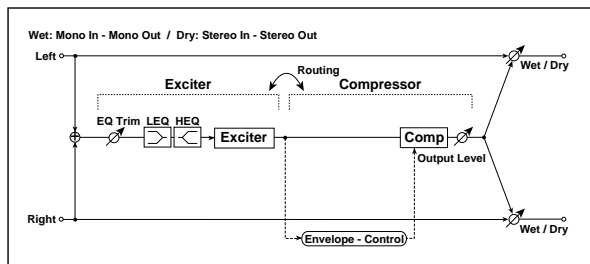


a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 <input type="checkbox"/> Fx:0.03
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB <input type="checkbox"/> Fx:0.03
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:0.03
	Release リリース・タイム	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:0.03
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB <input type="checkbox"/> Fx:0.03
d	[D] Tap1 Time [msec] タップ 1 のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ 1 の出力レベル	0...100 <input type="checkbox"/> Fx:0.45
e	[D] Tap2 Time [msec] タップ 2 のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ 2 のフィードバック量	- 100... + 100
f	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:0.43
g	Routing リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	LMT DLY, DLY LMT
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sub>mod</sub></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 074: Exc-Compr

#### (Exciter - Compressor)

モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

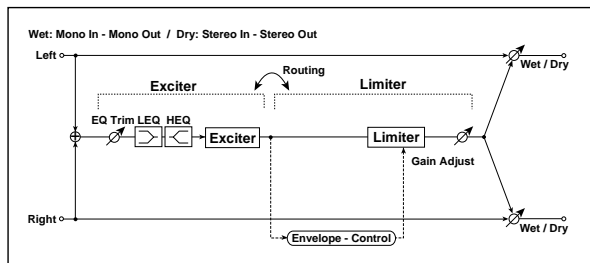


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:002
f	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:002
g	Routing エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	XCT CMP, CMP XCT
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 075: Exc-Limiter

#### (Exciter - Limiter)

モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



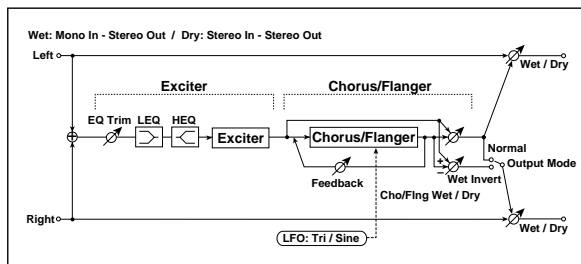
a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB

e	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
f	[L] Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 4.0...0dB Fx:003
g	[L] Attack アタック・タイム	1...100 Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100 Fx:003
h	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB Fx:003
i	Routing エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え	XCT LMT, LMT XCT
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 076: Exc-ChorFlg

#### (Exciter - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのエキサイターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。

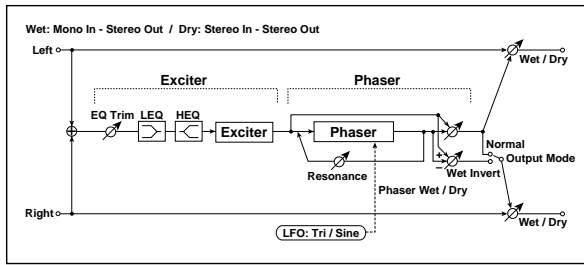


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
g	[F] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Fing Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 077: Exc-Phaser

#### (Exciter - Phaser)

モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。

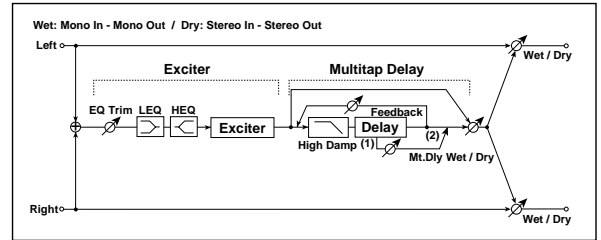


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 □ Fx:0 11
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 □ Fx:0 11
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
f	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
g	[P] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 □ Fx:0 23
h	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet □ Fx:0 10, 0 23
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert □ Fx:0 6 0
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 078: Exc-MTapDly

#### (Exciter - Multitap Delay)

モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

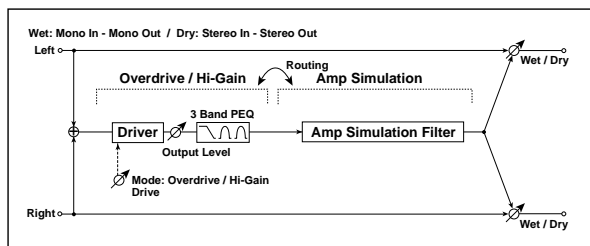


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 □ Fx:0 11
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 □ Fx:0 11
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] タップ 1 のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ 1 の出力レベル	0...100 □ Fx:0 4 5
f	[D] Tap2 Time [msec] タップ 2 のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ 2 のフィードバック量	- 100... + 100
g	[D] High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% □ Fx:0 4 3
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D<sup>mod</sup></b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 079: OD/HG-Amp S

#### (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

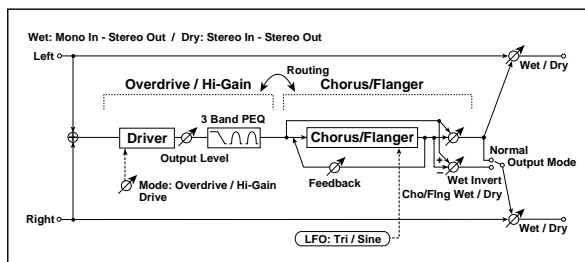


a	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain
	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100
	歪み具合	<input type="checkbox"/> Fx:006
b	[O] Output Level	0...50
	オーバードライブの出力レベル <input type="checkbox"/> Fx:006, <b>D-mod</b>	
	Src	Off...Tempo
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 50... + 50
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00kHz
c	低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	低域イコライザーのゲイン	
	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
d	中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー1の帯域幅	<input type="checkbox"/> Fx:006
	中高域イコライザー1のゲイン	
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
e	中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー2の帯域幅	<input type="checkbox"/> Fx:006
	中高域イコライザー2のゲイン	
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
f	ギター・アンプのタイプ	
g	Routing	OD AMP, AMP OD
	オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D-mod</b>
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

### 080: OD/HG-ChoFI

#### (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



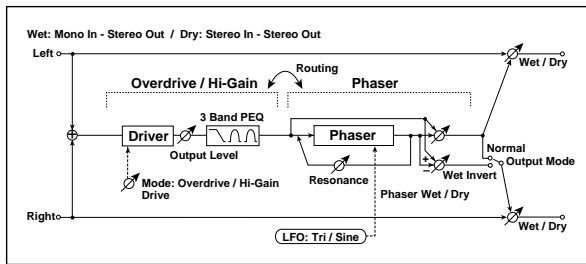
a	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain
	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100
	歪み具合	<input type="checkbox"/> Fx:006
b	[O] Output Level	0...50
	オーバードライブの出力レベル <input type="checkbox"/> Fx:006, <b>D-mod</b>	
	Src	Off...Tempo
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 50... + 50
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00kHz
c	低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	低域イコライザーのゲイン	
	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
d	中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー1の帯域幅	<input type="checkbox"/> Fx:006
	中高域イコライザー1のゲイン	
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
e	中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー2の帯域幅	<input type="checkbox"/> Fx:006
	中高域イコライザー2のゲイン	
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	[F] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
f	LFO スピード	
	LFO Waveform	
	Triangle, Sine	
	LFO 波形	
	[F] Delay Time [msec]	0.0...50.0msec
g	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100
	LFO 変調の深さ	
	Feedback	- 100...+100
	フィードバック量 <input type="checkbox"/> Fx:020	
	[F] Cho/Fing Wet/Dry	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet
h	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス <input type="checkbox"/> Fx:010, 020	
	Output Mode	Normal, Wet Invert
	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え <input type="checkbox"/> Fx:067	
	Routing	OD FLNG, FLNG OD
i	オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え <input type="checkbox"/> Fx:067	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D-mod</b>
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



### 081: OD/HG-Phser

#### (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

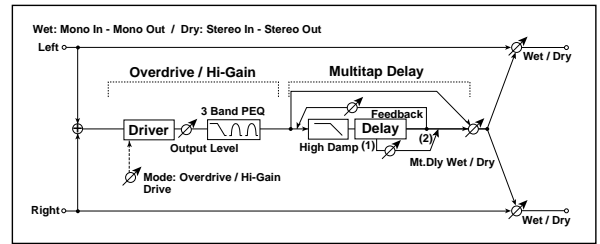


a	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain
	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
a	Drive	1...100
	歪み具合	<input type="checkbox"/> Fx:006
b	[O] Output Level	0...50
	オーバードライブの出力レベル <input type="checkbox"/> Fx:006, <b>D<sup>mod</sup></b>	
	Src	Off...Tempo
b	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 50... + 50
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
c	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00kHz
	低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	中高域イコライザー-1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー-1の帯域幅	<input type="checkbox"/> Fx:006
d	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー-1のゲイン	
	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
e	中高域イコライザー-2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー-2の帯域幅	<input type="checkbox"/> Fx:006
e	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー-2のゲイン	
	[P] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
f	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine
g	[P] Manual	0...100
	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100
g	LFO 変調の深さ	
	Resonance	- 100... + 100
	レゾナンス量	<input type="checkbox"/> Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet
	フェイザーのエフェクト・バランス <input type="checkbox"/> Fx:010,023	
h	Output Mode	Normal, Wet Invert
	フェイザーの出力モード切り替え <input type="checkbox"/> Fx:067	
i	Routing	OD PHS, PHS OD
	オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え <input type="checkbox"/> Fx:067	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス <b>D<sup>mod</sup></b>	
	Src	Off...Tempo
j	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
		エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 082: OD/HG-MTDIy

#### (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

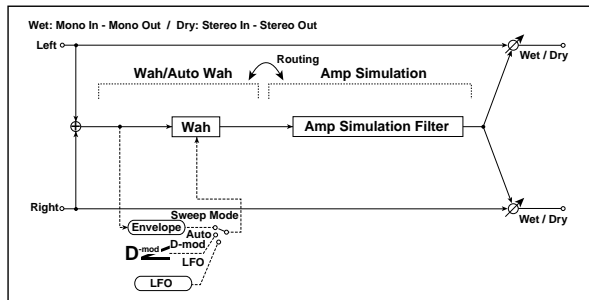


a	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain
	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
a	Drive	1...100
	歪み具合	<input type="checkbox"/> Fx:006
b	[O] Output Level	0...50
	オーバードライブの出力レベル <input type="checkbox"/> Fx:006, <b>D<sup>mod</sup></b>	
	Src	Off...Tempo
b	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 50... + 50
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
c	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00kHz
	低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
c	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	低域イコライザーのゲイン	
	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
d	中高域イコライザー-1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー-1の帯域幅	<input type="checkbox"/> Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
d	中高域イコライザー-1のゲイン	
	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
	中高域イコライザー-2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
e	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー-2の帯域幅	<input type="checkbox"/> Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
e	中高域イコライザー-2のゲイン	
	[D] Tap1 Time [msec]	0...680msec
	Tap1 Level	0...100
f	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	<input type="checkbox"/> Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec]	0...680msec
	Tap2 Level	0...100
g	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	- 100... + 100
h	タップ2のフィードバック量	
	[D] Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 2:98...98:2, Wet
h	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	High Damp [%]	0...100%
h	高域の減衰量 <input type="checkbox"/> Fx:043	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	エフェクト音とダイレクト音のバランス <b>D<sup>mod</sup></b>	
	Src	Off...Tempo
i	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
		エフェクト・バランスのモジュレーション量

### 083: Wah-AmpSim

#### (Wah/Auto Wah - Amp Simulation)

モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

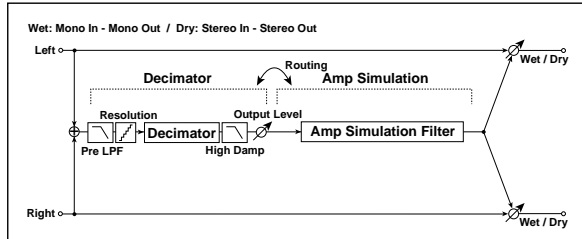


a	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 Fx:009
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 Fx:009
b	[W] Sweep Mode オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO Fx:009, <b>D-mod</b>
	Src Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	[W] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
d	[W] Resonance レゾナンス量 (共振の強さ)	0...100
	Low Pass Filter ワウのローパスフィルターのオン / オフ	Off, On
e	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
f	Routing ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	WAH AMP, AMP WAH
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D-mod</b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 084: Decim-Amp S

#### (Decimator - Amp Simulation)

モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

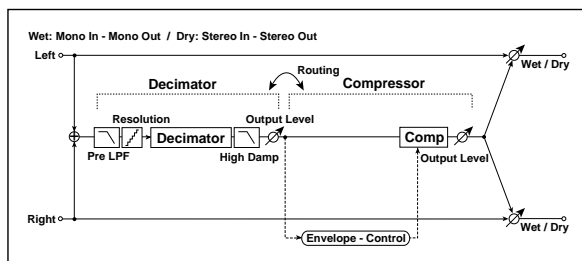


a	[D] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On Fx:014
	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) サンプリング周波数	1.00k...48.0kHz
	Resolution データのビット長	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level デシメーターの出力レベル	0...100 Fx:014
d	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
e	Routing ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	DECI AMP, AMP DECI
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <b>D-mod</b>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 085: Decim-Cmp

#### (Decimator - Compressor)

モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



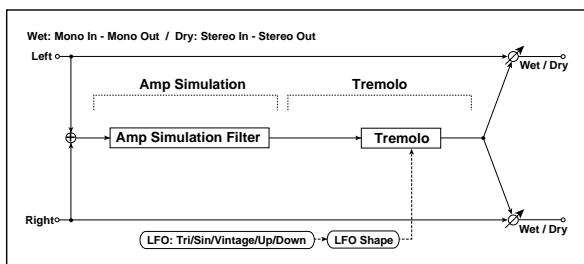
a	[D] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On Fx:014
	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) サンプリング周波数	1.00k...48.0kHz
	Resolution データのビット長	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level デシメーターの出力レベル	0...100 Fx:014
d	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:002

e	[C] Attack アタックの強さ	1...100 <input type="checkbox"/> Fx:0:02
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 <input type="checkbox"/> Fx:0:02
f	Routing デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	DECI CMP, CMP DECI
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 086: AmpS-Tremol

#### (Amp Simulation - Tremolo)

モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。

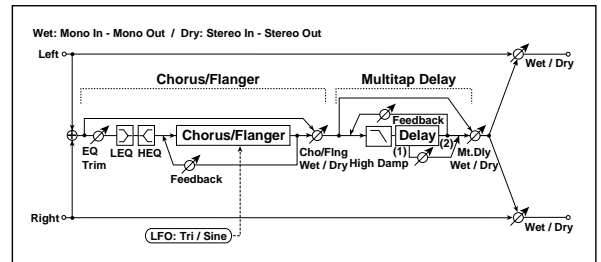


a	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	[T] LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down <input type="checkbox"/> Fx:0:32
	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:0:20
c	[T] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
d	[T] Depth LFO 変調の深さ	0...100
e	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 087: Ch/FI-MTDIy

#### (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

モノラル・タイプのコーラス/フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

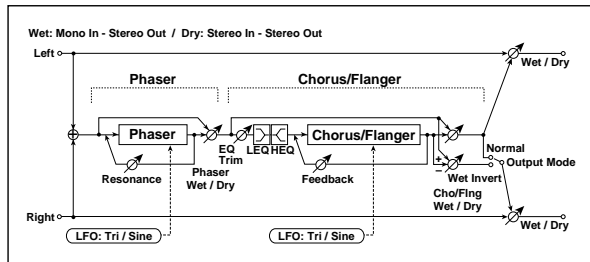


a	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
c	[F] Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 <input type="checkbox"/> Fx:0:20
d	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
e	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
f	[F] Cho/Fing Wet/Dry コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet <input type="checkbox"/> Fx:0:10, 0:20
g	[D] Tap1 Time [msec] タップ 1 のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ 1 の出力レベル	0...100 <input type="checkbox"/> Fx:0:45
h	[D] Tap2 Time [msec] タップ 2 のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ 2 のフィードバック量	- 100... + 100
i	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% <input type="checkbox"/> Fx:0:43
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet <input type="checkbox"/> D <sup>mod</sup>
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 088: Phser-ChoFI

#### (Phaser - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのフェイザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。

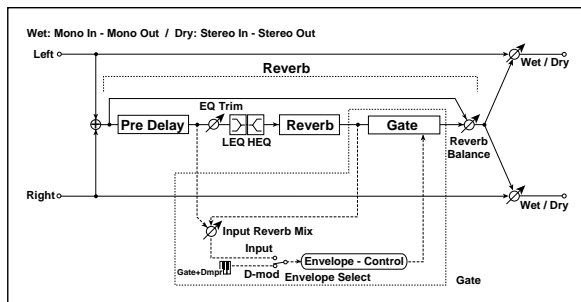


a	[P] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
b	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 Fx:0.23
c	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:0.10, 0.23
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFO スピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO 波形	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 Fx:0.20
g	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
h	[F] Cho/Fng Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:0.10, 0.20
	Output Mode コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert Fx:0.60
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

### 089: Rev-Gate

#### (Reverb - Gate)

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



a	[R] Reverb Time [sec] 残響時間	0.1...10.0sec
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
b	[R] Pre Delay [msec] リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム	0...200msec
c	[R] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[R] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[R] Reverb Balance リバーブのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[G] Envelope Select モジュレーション・ソースによるコントロール / 入力信号によるコントロールの切り替え	D-mod, Input Fx:0.05
	Src Envelope Select=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Gate2+Dmpr
g	[G] Input Reverb Mix ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Fx:0.05
	Threshold ゲートのかかるレベル	0...100 Fx:0.05
h	[G] Polarity ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え	+ , - Fx:0.05
i	[G] Attack アタック・タイム	1...100 Fx:0.05
	Release リリース・タイム	1...100 Fx:0.05
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

f: Envelope Select, f: Src, g: Input Reverb Mix, g: Threshold  
 “Envelope Select”はゲートのオン / オフを入力信号の大きさに決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、Off から Gate2+Dmpr まで選べます。  
 “Envelope Select”を Input にすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさにゲートをコントロールします。信号の大きさが “Threshold” を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。  
 通常は、“Input Reverb Mix” を Dry (ダイレクト音のみでゲートをコントロール) にします。ゲート・タイムを長くしたいときには “Input Reverb Mix” の値を大きくし、“Threshold” も同時に調節するとよいでしょう。

# 19. アサインブル・パラメーター

## フットスイッチに割り当て可能な機能のリスト

以下の機能をフットスイッチに割り当てることができます。

ファンクション	動作
Off	アサインされた機能なし
Start/stop	コントロール・パネル上のキーと同じ機能
Play/Stop Seq1	
Play Stop Seq2	
Synchro	
Tap tempo/Rst	
Tempo lock	
Intro 1	
Ending 1	
Intro 2	
Ending 2	
Fill 1	
Fill 2	
C.In / Break	
Variation 1	
Variation 2	
Variation 3	
Variation 4	
Variation up	
Variation down	
Fade in/out	
Memory	
Bass inversion	
Manual Bass	
Upper 1 Mute	
Upper 2 Mute	UPPER 2トラックをミュート
Upper 3 Mute	UPPER 3トラックをミュート
Lower Mute	LOWERトラックをミュート
Song Melody Mute	ソング・トラック 4(通常、メロディー・トラック)のミュートのオン / オフ
Song Drum&Bass	ソング・トラック 2(通常、ベース・トラック)とトラック 10(通常、ドラム・トラック)以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Style Change	コントロール・パネル上のキーと同じ機能
Single Touch	
Style Up	次のスタイルを選択
Style Down	前のスタイルを選択
Perform. Up	次のパフォーマンスを選択
Perform. Down	前のパフォーマンスを選択
Program Up	次のプログラムを選択
Program Down	前のプログラムを選択
STS Up	次の STS を選択
STS Down	前の STS を選択
STS1	STS #1 を選択
STS2	STS #2 を選択
STS3	STS #3 を選択
STS4	STS #4 を選択
Punch In/Out	パンチ・レコーディングのオン / オフ

ファンクション	動作
FX CC12 Sw.	標準の FX コントロール
FX CC13 Sw.	
Fx A mute	内蔵エフェクト A をミュート
Fx B mute	内蔵エフェクト B をミュート
Fx C mute	内蔵エフェクト C をミュート
Fx D mute	内蔵エフェクト D をミュート
All Fx mute	内蔵エフェクトすべてをミュート
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	自動伴奏 1(Acc1) トラックをミュート
Acc2 mute	自動伴奏 2(Acc2) トラックをミュート
Acc3 mute	自動伴奏 3(Acc3) トラックをミュート
Acc4 mute	自動伴奏 4(Acc4) トラックをミュート
Acc5 mute	自動伴奏 5(Acc5) トラックをミュート
Acc 1/5 mute	自動伴奏トラックすべてをミュート
Ens. on/off	アンサンブルをオン / オフ
Quarter tone	1/4 音のオン / オフ
Chord Latch	認識されたコードをペダルを離すまで保持
Chord Latch + Damper	認識されたコードをペダルを離すまで保持し、ダンパーが使われているトラックのノートをサスティン

## ペダルまたはアサインابل・スライダーに割り当て可能な機能のリスト

[ ASSIGN. ] ペダル端子に接続した、コンティニューアス・タイプのアサインابل・ペダルにアサインできるファンクションは、以下の通りです。

ファンクション	動作
Master volume	マスター・ボリューム
Accomp. Volume	自動伴奏のボリューム

ファンクション	動作
Kb Expression	キーボード・エクスプレッション
Joystick + X	ジョイスティック右方向
Joystick - X	ジョイスティック左方向
Joystick + Y	ジョイスティック向こう(奥)方向
Joystick - Y	ジョイスティック手前方向
Vdf cutoff (RT tracks)	(リアルタイム・トラックに割り当てられたプログラムでの)フィルター・カットオフ
FX CC12 Ctl	標準の FX コントロール
FX CC13 Ctl	

## パッドに割り当て可能なサウンドのリスト

以下のサウンドをパッドに割り当てることができます。

	サウンド名		サウンド名		サウンド名		サウンド名
1	ChinaGong	36	DistSlid2	71	Darbuka 1	106	HeartBeat
2	Crash 1	37	Sticks	72	Darbuka2	107	Footstep 1
3	Crash 2	38	Cowbell	73	Darbuka3	108	Footstep 2
4	88 Crash	39	Agogo 1	74	Darbuka4	109	Stadium
5	Ride 1	40	Agogo 2	75	Darbuka5	110	DoorCreak
6	Ride 2	41	Whistle 1	76	Darbuka6	111	DoorSlam
7	China	42	Whistle 2	77	Darbuka7	112	CarEngine
8	Ride Bell	43	Sh. Guiro	78	Darbuka8	113	Car Stop
9	Splash	44	LongGuiro	79	DoufRimAk	114	Car Pass
10	RevCymbal	45	Cuica 1	80	Tef 1	115	Car Crash
11	DragonGng	46	Cuica 2	81	Tef 2	116	Crickets
12	OrchCymb1	47	Triangle1	82	Tef 3	117	Train
13	OrchCymb2	48	Triangle2	83	Tef 4	118	Helicopt
14	OrcSdRoll	49	88Cowbell	84	Tef 5	119	Gun Shot
15	OrchSnare	50	TimbLow	85	Tef 6	120	MachinGun
16	Timpani 1	51	TimbHi	86	Rik 1	121	Laser Gun
17	Timpani 2	52	TimbRim 1	87	Rik 2	122	Explosion
18	Timpani 3	53	TimbRim2	88	Rik 3	123	Dog
19	Timpani 4	54	CongaLow	89	RekDomAk	124	H. Gallop
20	Orch. Hit	55	CongaHi	90	OpenBells	125	Birds 1
21	BrassFall	56	CongaSlap	91	Sagat 1	126	Birds 2
22	Ch. Bell	57	CongaMute	92	Sagat 2	127	Thunder
23	JingleBel	58	Tamb.Acc1	93	Davul	128	Sea Shore
24	WindChim1	59	Tamb.Acc2	94	Ramazan 1	129	River
25	WindChim2	60	Tamb.Push	95	Ramazan 2	130	Bubble
26	WindChim3	61	TambOpen	96	Ramazan 3	131	Cat
27	VibraSlap	62	Castanet1	97	Kup 1	132	Lion
28	RainStick	63	Castanet2	98	Kup 2	133	PhoneRing
29	Scratch 1	64	Aah !	99	Kup 3	134	Applause
30	Scratch 2	65	Uuh !	100	Kup 4	135	Wind
31	Scratch 3	66	Yeah ! 1	101	Baya 1	136	Starship
32	Scratch 4	67	Yeah ! 2	102	Baya 2	137	Jetplane
33	Scratch 5	68	Hit It !	103	Laughing	138	Siren
34	Scratch 6	69	Hollo 1	104	Scream	139	Cosmic
35	DistSlid1	70	Hollo 2	105	Punch		



## パッドに割り当て可能な機能のリスト

以下の機能をパッドに割り当て、スイッチ・コントロールとして使用することができます。

ファンクション	動作
StyleUp	次のスタイルを選択
StylDown	前のスタイルを選択
PerfUp	次のパフォーマンスを選択
PerfDown	前のパフォーマンスを選択
ProgUp	次のプログラムを選択
ProgDown	前のプログラムを選択
PunchI/O	パンチ・レコーディングのオン / オフ
FxA Mute	内蔵エフェクト A をミュート
FxB Mute	内蔵エフェクト B をミュート
FxC Mute	内蔵エフェクト C をミュート
FxD Mute	内蔵エフェクト D をミュート
Fx Mute	内蔵エフェクトすべてをミュート
Upp1Mute	UPPER 1トラックをミュート
Upp2Mute	UPPER 2トラックをミュート
Upp3Mute	UPPER 3トラックをミュート
Low Mute	LOWER トラックをミュート
DrumMute	ドラム・トラックをミュート
PercMute	パーカッション・トラックをミュート
BassMute	ベース・トラックをミュート
Acc1Mute	自動伴奏 1(Acc1)トラックをミュート
Acc2Mute	自動伴奏 2(Acc2)トラックをミュート
Acc3Mute	自動伴奏 3(Acc3)トラックをミュート
Acc4Mute	自動伴奏 4(Acc4)トラックをミュート
Acc5Mute	自動伴奏 5(Acc5)トラックをミュート
Acc Mute	自動伴奏トラックすべてをミュート
Mel.Mute	ソング・トラック 4(通常、メロディー・トラック)のミュートのオン / オフ
Drum&Bas	ソング・トラック 2(通常、ベース・トラック)とトラック 10(通常、ドラム・トラック)以外の全トラックのミュートのオン / オフ
QuarterT	1/4 音のオン / オフ
Fx CC12	標準の FX コントロール
Fx CC13	

## スケール(音階)

以下は Style Play モード (P.38「Scale」参照)、Global Edit モード (P.121「Scales」参照)で選択できるスケール(音階)のリストです。

### Equa(イコール)

平均律、現代の西洋音楽の標準の音階です。12 個の同じ半音で構成されています。

### Pure Major(ピュア・メジャー)

選択されたキーのメジャー・コードは完全音程に調律されます。

### Pure Minor(ピュア・マイナー)

選択されたキーのマイナー・コードは完全音程に調律されます。

### Arabi(アラビック)

1/4 音を使ったアラビア音階です。Key パラメータを以下のように設定します。

C<sup>#</sup> rast C/bayati D<sup>#</sup>スケール

D<sup>#</sup> rast C/bayati D<sup>#</sup>スケール

F<sup>#</sup> rast D/bayati E<sup>#</sup>スケール

G<sup>#</sup> rast F/bayati G<sup>#</sup>スケール

A<sup>#</sup> rast B /bayati C<sup>#</sup>スケール

### Pythagorean(ピタゴリアン)

ピタゴラス音階、ギリシャの偉大な哲学者、数学者ピタゴラスの音楽理論に基づいたものです。メロディーに最適です。

### Werckmeister(ウェルクマイスター)

後期バロック / 古典音楽の音階です。18 世紀音楽に適しています。

### Kirnberge(キルンベルガー)

ハーブシコードの音階で、18 世紀の代表的なものです。

### Slendr(スレンドロ)

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 5 音階(C、D、F、G、A)に分かれています。他の音は平均律と同じに調律されています。

### Pelog(ペログ)

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 7 音階(Key が C のとき、全ての白鍵)に分かれています。黒鍵は平均律と同じに調律されています。

### Stretch(ストレッチ)

アコースティック・ピアノの「ストレッチ」チューニングを模しています。基本的には平均律ですが、最低音が標準より少し低めに、最高音が少し高めに調律されています。

### User(ユーザー)

ユーザー・スケールです。すなわち、Style Play、Backing Sequence や Song Play モードで設定されたスケールです。ユーザー・スケールはパフォーマンス、スタイル・パフォーマンス、STS、またはソングに保存できます。Global Edit モードではユーザー・スケールの選択はできません。

## 20. MIDI コントローラー

コントロール・チェンジ・メッセージとそれによる本機でのファンクションは、以下のリストの通りです。

CC#	CC Name	本機のファンクション
0	Bank Select	プログラムの選択
1	Mod1 (Y +)	ジョイスティック向こう(奥)方向
2	Mod2 (Y -)	ジョイスティック手前方向
3	未定義	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	トラック・ボリューム
8	Balance	
9	未定義	
10	Pan Pot	トラック・パン
11	Expression	エクスプレッション
12	Fx Ctl 1	
13	Fx Ctl 2	
14-15	未定義	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	未定義	
32-63	コントロール・チェンジ・ナンバー0 ~ 31(MSB)の LSB で、MSB と同時に変更されます。	
64	Damper	ダンパー・ペダル
65	Portamento	
66	Sostenuto	ソステヌート・ペダル
67	Soft pedal	ソフト・ペダル
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustin level	
71	F.Res.Hp	フィルター・レゾナンス
72	Release	リリース・タイム

CC#	CC Name	本機のファンクション
73	Attack	アタック・タイム
74	F.CutOff	フィルター・カットオフ(明るさ)
75	Decay T.	ディケイ・タイム
76	Lfo1 Sp.	ビブラート・スピード
77	Lfo1 Dpt	ビブラート・ディプス
78	Lfo1 Dly	ビブラート・イニシャル・ディレイ
79	FilterEg	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	未定義	
91	Fx A/C	A/C(リバーブ)センド・レベル
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	B/D(モジュレーション)センド・レベル
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	
99	NRPN Msb	
100	RPN Lsb	
101	RPN Msb	
102-119	未定義	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	リセット・オール・コントローラー
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	



## 21. パラメーター

### パネル上のコントロール類と操作モードのパラメーター

以下は各操作モード、エディット・モードで WRITE 押を押してメモリーに保存できるパラメーターのリストです。

ページ	パラメーター	パフォーマンス	シングル・タッチ・セッティング (STS)	スタイル・パフォーマンス	グローバル	シーケンサー1+2 セットアップ	備考
コントロール・パネル							
-	Master Volume (Slider)	-	-	-	-	-	
	Acc./Seq Volume (Slider)	-	-	-	-	-	
	Assignable Slider	-	-	-	□ (function)	-	
	Selected Mode	-	-	-	-	-	
	Memory	-	-	-	-	-	
	Bass Inversion	-	-	-	-	-	
	Manual Bass	-	-	-	-	-	
	Split Point	-	-	-	□	-	ディスクには保存されません
	Groove Quantize	-	-	-	-	-	
	Tempo Lock	-	-	-	-	-	
	Single Touch	-	-	-	-	-	
	Selected Style Number	□	-	-	-	-	一般パラメーター
	Synchro Start/Stop	-	-	-	-	-	
	Fade In/Out	-	-	-	-	-	
	Style Element (V1, V2, V3, V4, Fill 1/2, Count In, Intro 1/2, Ending 1/2)	□	-	□	-	-	一般パラメーター
	Ensemble On/Off	□	□	-	-	-	一般パラメーター
	Chord Scanning	□	□	-	-	-	
	Keyboard Mode	□	□	-	-	-	
	Style Change	-	-	-	-	-	
	Perf./Program	-	-	-	-	-	
	Program Change	□	□	□	-	-	トラックごと
	Octave Transpose	□	□	□	-	-	
	Master Transpose	□	-	□	-	-	一般パラメーター
	Tempo	□	-	□	-	-	
	Display Hold	-	-	-	-	-	
Style Play モード							
Main	Program	□	□	□	-	-	
	Play/Mute status	□	□	□	-	-	
1	Volume	□	□	□	-	-	トラックごと
2	Pan	□	□	□	-	-	
3	FX Send Level	□	□	□	-	-	
4	Detune	□	□	□	-	-	
5	Scale	□	□	-	-	-	一般パラメーター
	Key	□	□	-	-	-	
	Note	□	□	-	-	-	
	Detune	□	□	-	-	-	
6	Pitchbend Sensitivity	□	□	□	-	-	トラックごと
7-8	FX Select (A, B, C, D)	□ (A, B, C, D)	□ (C, D)	□ (A, B)	-	-	一般パラメーター
	Modulating Track	□ (A/B, C/D)	□ (C/D)	□ (A/B)	-	-	
	B>A (or D>C) Send	□ (A/B, C/D)	□ (C/D)	□ (A/B)	-	-	
9-12	FX Parameters (A, B, C, D)	□ (A/B, C/D)	□ (C/D)	□ (A/B)	-	-	
13	Easy Program Edit	□	□	□	-	-	
14	Track Mode	□	□	□	-	-	トラックごと
15	Track Internal/External	□	□	□	-	-	
16	Damper	□	□	□	-	-	
	Expression	□	□	-	-	-	
17	Joystick X	□	□	-	-	-	リアルタイム・トラックのみ
	Joystick Y	□	□	-	-	-	
18	Dynamic Range	□	□	-	-	-	
19	Ensemble Track	□	□	-	-	-	一般パラメーター
	Ensemble Type	□	□	-	-	-	
	Dynamic	□	□	-	-	-	
	Tempo	□	□	-	-	-	
	Feedback	□	□	-	-	-	
20	V1-V4 Drum Map	□	-	□	-	-	
	Kick Designation	□	-	□	-	-	
	Snare Designation	□	-	□	-	-	
	Fill 1/2	□	-	□	-	-	
21	Program (Original/On)	□	-	□	-	-	スタイル・トラック全般のみ
	Wrap Around	□	-	□	-	-	スタイル・トラックのみ
	Keyboard Range (Original/Off)	□	-	□	-	-	

ページ	パラメーター	パフォーマンス	シングル・タッチ・ セッティング (STS)	スタイル・ パフォーマンス	グローバル	シーケンサー1+2 セットアップ	備考
22	Pad 1-4 Volume Pan C Send Level D Send Level	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- - - - -	- - - - -	- - - - -	
23	Pad Lock Scale Lock Auto Octave Lock Master Transpose Lock	- - - -	- - - -	- - - -	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- - - -	一般パラメーター
24	Chord Recognition Mode Scale Mode Memory Mode Velocity Control	- - - -	- - - -	- - - -	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- - - -	
<b>Song Play モード</b>							
Main	Program Play/Mute status	- -	- -	- -	- -	- <input type="checkbox"/>	トラックごと
1	Volume	-	-	-	-	-	
2	Pan	-	-	-	-	-	
3	FX Send Level	-	-	-	-	-	
4	FX Select (A, B, C, D) Modulating Track B>A (or D>C) Send	- - -	- - -	- - -	- - -	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	一般パラメーター
5-6	FX Parameters (A, B, C, D)	-	-	-	-	<input type="checkbox"/>	
7	Track Mode	-	-	-	-	-	
8	Track Internal/External	-	-	-	-	<input type="checkbox"/>	トラックごと
9	Jukebox	-	-	-	-	-	ディスクにリストが保存されま ず
10	Link Mode S2 FX Mode Performance FX Mode	- - -	- - -	- - -	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- - -	一般パラメーター
<b>Song モード</b>							
	Song data	「Style スタイル/ソング・パラメーター」の表を参照してください。					
<b>Global Edit モード</b>							
1	Velocity Curve Master Tune Scale Key Speakers On/Off Metronome Volume	- - - - - -	- - - - - -	- - - - - -	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>	- - - - - -	一般パラメーター 起動時オンに設定
2	Master Transpose on ... ...Style/Realtime tracks ...Seq 1/2 ...Midi In Scale Transpose Position	- - - - -	- - - - -	- - - - -	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- - - - -	一般パラメーター
3	Pedal/Switch Function Assignable Slider Function Damper Polarity Footswitch Polarity	- - - -	- - - -	- - - -	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- - - -	
4	MIDI Setup Preset	-	-	-	-	-	
5	Local On/Off Clock Clock Send	- - -	- - -	- - -	- - <input type="checkbox"/>	- - -	起動時オンに設定 起動時 Int (内部) に設定 一般パラメーター
6	Midi In Channels (1...16)	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	トラックごと
7	Chord 1 Channel Chord 2 Channel Velocity Input	- - -	- - -	- - -	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- - -	
8	Upper Octave Lower Octave Octave Transp. on the Midi In Mute In	- - - -	- - - -	- - - -	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	- - - -	一般パラメーター
9	Midi In Filters (1...8)	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	
10	Midi Out Channels (1...16)	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	トラックごと
11	Midi Out Filters (1...8)	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	一般パラメーター
<b>Disk Edit モード</b>							
	Global Protect Factory Styles Protect	- -	- -	- -	<input type="checkbox"/> -	- -	ディスクには保存されません 起動時オンに設定

## Style スタイル/ソング・パラメーター

以下はスタイルまたはソング編集時にメモリーまたはディスクに保存されるデータのリストです。

Note: ソングをスタンダード MIDI ファイル (SMF) としてディスクに保存すると、すべてのパラメーターが通常のトラック・パラメーターに変換されます。

パラメーター	スタイル			ソング		
	ヘッダ	トラック	マスター・トラック	ヘッダ	トラック	マスター・トラック
Volume (GM Master Volume) <sup>(a)</sup>	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
Tempo	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
Meter (Time Signature)	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
Programs <sup>(b)</sup>	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-
Note On/Off	-	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>	-
Pitch Bend	-	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>	-
After Touch	-	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-
Control Change <sup>(c)</sup>	-	<input type="checkbox"/>	-	-	<input type="checkbox"/>	-
Quarter Tone <sup>(a)</sup>	-	-	-	-	-	<input type="checkbox"/>
Quarter Tone Reset <sup>(a)</sup>	-	-	-	-	-	<input type="checkbox"/>
Chord Variation Length	<input type="checkbox"/>	-	-	-	-	-
Original Key/Chord	<input type="checkbox"/>	-	-	-	-	-
NTT	<input type="checkbox"/>	-	-	-	-	-
Expression	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-
Keyboard Range	<input type="checkbox"/>	-	-	-	-	-
Chord Variation Table	<input type="checkbox"/>	-	-	-	-	-
Retrigger Mode	<input type="checkbox"/>	-	-	-	-	-
Tension	<input type="checkbox"/>	-	-	-	-	-
Play/Mute status <sup>(a)</sup>	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-
Master Transpose <sup>(a)</sup>	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-
Volume	-	-	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-
Pan	-	-	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-
FX Block <sup>(a)</sup>	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-
FX Send	-	-	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-
Detune	-	-	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-
Scale <sup>(a)</sup>	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
Key	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
Note	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
Detune	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
Scale Yes/No <sup>(a)</sup>	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-
Pitch Bend Range	-	-	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-
FX Select (A, B, C, D) <sup>(a)</sup>	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
Modulation Track <sup>(a)</sup>	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-
FX Feedback Send (B>A or D>C) <sup>(a)</sup>	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	<input type="checkbox"/>
FX Parameters (A, B, C, D)	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-
Easy Program Edit	-	-	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-
Track Mode <sup>(a)</sup>	-	-	-	<input type="checkbox"/>	-	-
Internal/External Mode	-	-	-	-	-	-

(a) SysEx データとして保存されます。

(b) このプログラムをスタイルで使用するには、Style Play モードで Prog "パラメーターを Orig に設定してください (P.43「Prog (Program) 参照」)。

(c) スタイルで使用できないコントロール・チェンジ・メッセージもあります。詳細は、P.48「レコーディングされたイベントのリスト」を参照してください。

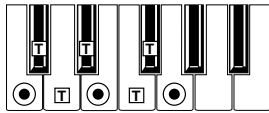


## 2.2. 認識されるコード

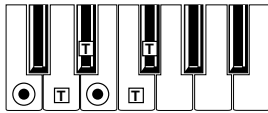
本機で Chord Recognition(コード認識)モードで "Fingered 2" を選択したときに認識される最も重要なコードは、以下の通りです。認識されるコードは Chord Recognition モードによって変わります。

### Major

3-note

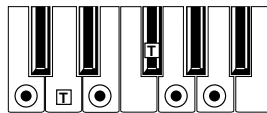


2-note



### Major 6th

4-note

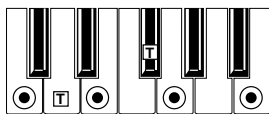


2-note

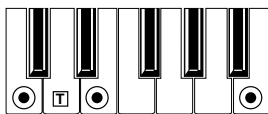


### Major 7th

4-note



3-note

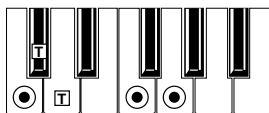


2-note

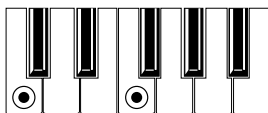


### Sus 4

3-note

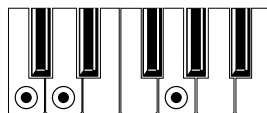


2-note



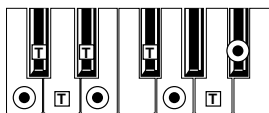
### Sus 2

3-note

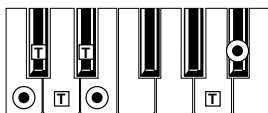


### Dominant 7th

4-note



3-note

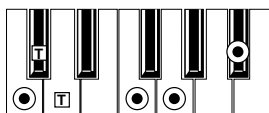


2-note

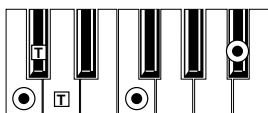


### Dominant 7th Sus 4

4-note

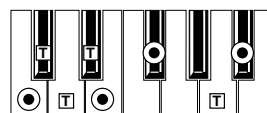


3-note



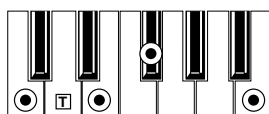
### Dominant 7th <sup>b</sup>5

4-note



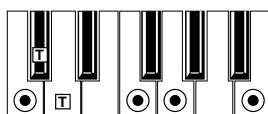
### Major 7th <sup>b</sup>5

4-note



### Major 7th Sus 4

4-note

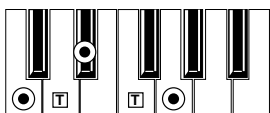


● = コード構成音

□ = テンションとして使用可能

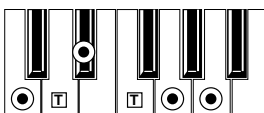
**Minor**

3-note



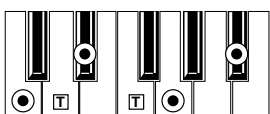
**Minor 6th**

4-note

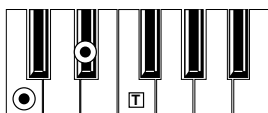


**Minor 7th**

4-note

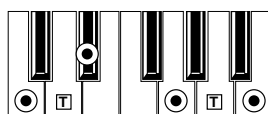


2-note

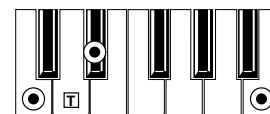


**Minor-Major 7th**

4-note

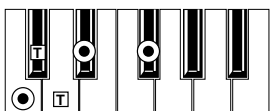


3-note



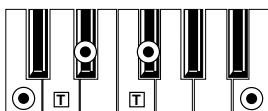
**Diminished**

3-note



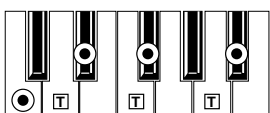
**Diminished Major 7th**

4-note



**Minor 7th <sup>b</sup>5**

4-note



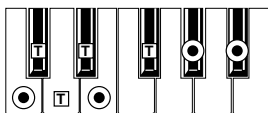
**Augmented**

3-note



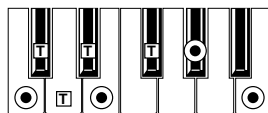
**Augmented 7th**

4-note



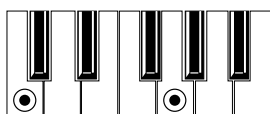
**Augmented Major 7th**

4-note



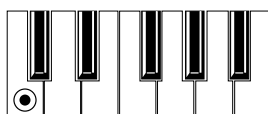
**No 3rd**

2-note



**No 3rd, no 5th**

1-note



● = コード構成音

□ = テンションとして使用可能

## 23. エラー・メッセージとトラブルシューティング

### エラー・メッセージ

本機は以下の各メッセージで様々な内容をユーザーに伝えます。

メッセージには大きくわけて 2 種類あります。

- ・ 確定操作( Yes または No )を待つメッセージ。[ ENTER/YES ] キーを押して続行するか、[ EXIT/NO ] キーを押して操作を中止します。
- ・ エラーまたは故障が生じたときのメッセージ。パネル上の任意のキーを押します。

### 全般的な内容に関わるメッセージ

**Another Command Is Running (Press Exit)**( 他のコマンドを実行中です。[ EXIT ] キーを押してください。)

現在のコマンド実行が完了するまで他のコマンドは実行できません。

**Are you sure? (Enter/Exit)**( よろしいですか? [ ENTER ] キーまたは [ EXIT ] キーを押してください。)

操作を実行する前に確定が必要なときに表示します。[ ENTER/YES ] キーを押して確定するか、[ EXIT/NO ] キーを押して操作を中止します。

**Generic error**( エラーが生じました。)

特定できないエラーが生じたときに表示します。

**Record Aborted**( レコーディングを中止しました。)

Style Record モード、Song Record モード、Backing Sequence Record モードでメモリーが足りないときに表示します。

### Style Play モードでのメッセージ

**Corrupted Style Perform. – Save It Again**( スタイル・パフォーマンスが壊れています。もう一度保存してください。)

スタイル・パフォーマンスが壊れています。[ WRITE ] キーを押し、「Current Style」を選択して、スタイルをメモリーに保存し直してください。

**Style Select Fails**( スタイルが選択できませんでした。)

操作を実行できませんでした。

### Style Record モードでのメッセージ

**Arranger is Running! (Press Exit)**( アレンジャー機能が動作中です! [ EXIT ] キーを押してください。)

Style Record モードでアレンジャー機能が動作中に別のトラックを選択またはエディットしようとする、このメッセージが表示されることがあります。

**Low memory**( メモリーが足りません! )

SSD のスペース( ユーザー・スタイルを保存するための空き容量 )が小さくなっています。Record モードを終了しサイズの小さなスタイルのバンクをロードしてから Record モードに入ってください。

**Style Copy Failed (Press Exit)**( スタイルをコピーできませんでした。[ EXIT ] キーを押してください。)

コピーを実行できませんでした。

**Style Delete Failed (Press Exit)**( スタイルを削除できませんでした。[ EXIT ] キーを押してください。)

削除を実行できませんでした。

**Style Save Failed (Press Exit)**( スタイルをセーブできませんでした。[ EXIT ] キーを押してください。)

セーブを実行できませんでした。

**Style Select Failed (Press Exit)**( スタイルを選択できませんでした。[ EXIT ] キーを押してください。)

選択を実行できませんでした。

**SMF Import Failed (Press Exit)**( SMF をインポートできませんでした。[ EXIT ] キーを押してください。)

SMF インポート機能でスタンダード MIDI ファイルを読み込んでいる間にエラーが生じました。ファイルが壊れている可能性があります。

### Backing Sequence モードでのメッセージ

**Too Many Styles! (Press Exit)**( スタイルが多すぎます! [ EXIT ] キーを押してください。)

使用できるスタイルの最大数( メモリー容量によって、10 ~ 15 個のスタイル・チェンジ )をすでにレコーディングしました。

### Song Play モードでのメッセージ

**Cannot Load JBX File to Seq 2 (Press Exit)**( JBX ファイルを Seq 2 にロードできません。[ EXIT ] キーを押してください。)

ジュークボックス (JBX) ファイルをシーケンサー 2 にはロードできません。ジュークボックス・ファイルはシーケンサー 1 にのみロードできます。

**Juke Box List Empty! (Press Exit)**( ジュークボックス・リストが空です。[ EXIT ] キーを押してください。)

ジュークボックス・リストを再生しようとしたが、リストが空です。ソングをリストに入れてください。

**Juke Box List Full! (Press Exit)**( ジュークボックス・リストがいっぱいです。[ EXIT ] キーを押してください。)

ジュークボックス・リストには最大 127 個のソングが入りますが、それ以上ソングを追加しようとする、このメッセージが表示されます。

**Save Song List: Insert Disk and Press Enter**( ソング・リストを保存します。ディスクを挿入し [ ENTER ] キーを押してください。)

ソングのリストを保存しようとしています。ディスクを挿入し [ ENTER ] キーを押してください。

**Save JBX List: Insert Disk and Press Enter**( JBX リストを保存します。ディスクを挿入し [ ENTER ] キーを押してください。)

ソング・リストをジュークボックス・ファイルとして保存しようとしています。ディスクを挿入し [ ENTER ] キーを押してください。

**Wait Please**( お待ちください。)

本機が別のファイルをロード中に、別のファイルをロードしようとした。

### Song モードでのメッセージ

**Too Many Events**( イベントが多すぎます。)

同一クロック上でコピーしようとしたイベントが多すぎます。

**Out of Memory**( メモリーがありません! )

1 つのソングの最大メモリー( 300KB )に到達しました。

**Incompatible Meter**( 拍子記号を使用できません。)

拍子記号の異なるトラックを別トラックにコピーしようとした。

**Sequencer is Running! (Press Exit)** シーケンサーが動作中です! [EXIT] 鍵を押してください。)

Song Record モードでシーケンサーが動作中に別のトラックを選択またはエディットしようとする、このメッセージが表示されず。

### Song Play モードおよび Song モードでのメッセージ

**Cannot load Jukebox file on Seq.2** (ジュークボックス・ファイルが Seq.2 にロードできません。)

ジュークボックス・ファイルはシーケンサー 1 にのみロードできません。

**Damaged Standard Midi File** (スタンダード MIDI ファイルが壊れています。)

ロードしようとしたスタンダード MIDI ファイルが壊れているので再生できません。

**Jukebox list is empty** (ジュークボックス・リストが空です。)

空のジュークボックス・リストでソングを削除しようとしたか、空のジュークボックス・リストを保存しようとした。

**Jukebox list is full** (ジュークボックス・リストがいっぱいです。)

ジュークボックス・リストにはすでに 127 個のソングが入っており、これ以上は入りません。

**Not a Standard Midi File** (スタンダード MIDI ファイルではありません。)

選択したファイルがスタンダード MIDI ファイルではないので再生できません。“ .MID ”または“ .KAR ”の拡張子が付いたファイルを選択してください。本機ではフォーマット 0 または 1 のスタンダード MIDI ファイルが再生できます。

**Standard Midi File format 2** (スタンダード MIDI ファイルのフォーマット 2)

フォーマット 2 のスタンダード MIDI ファイルを読み込もうとしました。本機では読めないファイルです。フォーマット 0 または 1 のスタンダード MIDI ファイルを選択してください。

### Program モードでのメッセージ

**Overwrite Program? (Enter/Exit)** (プログラムを上書きしますか? [ENTER] 鍵または [EXIT] 鍵を押してください。)

すでにプログラムの入っているメモリ位置に別のプログラムを保存しようとしています。[ENTER] 鍵を押して上書きするか、[EXIT] 鍵を押して操作を中止してください。

### Disk Edit モードでのメッセージ

**Can't Erase Old Korg Resource (Press Exit)** (以前のコルグ・リソースを消去できません。[EXIT] 鍵を押してください。)

コルグ・シリーズのディスクからスタイルを個々に消去できません。ファイル全体のみ消去できます。

**Can't Read Disk! (Press Exit)** (ディスクが読めません! [EXIT] 鍵を押してください。)

ディスクが損傷しています。再度実行しても同じメッセージが表示される場合は、別のディスクを使用してください。

**Can't Read File! (Press Exit)** (ファイルが読めません! [EXIT] 鍵を押してください。)

ロード、コピー、消去、リネームしようとしているファイルが壊れているか、サイズが 0KB なので読み込めません。<New Dir.> を選択して操作を行っているときにこのメッセージが表示された場合は、ディスク上に問題があります。別のディスクからファイルをロードしてください。

**Copy Failed! (Press Exit)** (コピーできません! [EXIT] 鍵を押してください。)

コピー中にエラーが生じました。コピー操作は中止されました。

**Copy: Invalid Destination (Press Exit)** (コピー先が無効です。[EXIT] 鍵を押してください。)

普通のファイルまたはフォルダを“ .SET ”フォルダ内にコピーしようとした。

**Corrupted Style Perf. Save it again** (スタイル・パフォーマンスが壊れています。もう一度保存してください。)

スタイル・パフォーマンスが壊れています。[WRITE] 鍵を押して、“ Current Style ”を選択してスタイル・パフォーマンスをもう一度保存してください。

**Delete all data. Continue? (Enter/Exit)** (データをすべて削除します。続行しますか? [ENTER] 鍵または [EXIT] 鍵を押してください。)

フォーマットの準備ができました。フォーマットによってこのディスク上のデータはすべて削除されます。保存しておきたいデータはすべてコピーしてあることを確認してください。

**Delete Destin. Files Failed! (Press Exit)** (上書き先のファイルを削除できませんでした! [EXIT] 鍵を押してください。)

上書き先のファイルを削除できませんでした。

**Destination File Exists (Press Exit)** (コピー先にファイルがあります。[EXIT] 鍵を押してください。)

コピーしようとしたファイルがすでにコピー先にあります。

**Directory Full (Press Exit)** (ディレクトリがいっぱいです。[EXIT] 鍵を押してください。)

選択媒体のルート・ディレクトリにあるフォルダが最大許容数に達しました。

- ・ 720KB のフロッピー・ディスク: 最大 112 フォルダ

- ・ 1.44MB のフロッピー・ディスク: 最大 224 フォルダ

ファイルを一部削除するか、ディスクを入れ替えてください。

**Directory Not Empty (Press Exit)** (ディレクトリが空ではありません。[EXIT] 鍵を押してください。)

ファイルの入っているディレクトリを削除しようとした。ファイルをまず削除してからディレクトリを削除してください。

**Directory not found (Press Exit)** (ディレクトリが見つかりません。[EXIT] 鍵を押してください。)

該当するディレクトリが現在の媒体にはありません。ディスク操作を終了する前にディスクを取り出した可能性があります。正しいディスクを挿入して再度実行してください。

**Disk Full (Press Exit)** (ディスクがいっぱいです。[EXIT] 鍵を押してください。)

選択した媒体(ディスク)の容量がいっぱいです。不要なファイルは削除するか、空のディスクと入れ替えてください。

**Disk not empty! (Sh+Enter to Format)** (ディスクが空ではありません! [SHIFT] 鍵+[ENTER] 鍵でフォーマットしてください。)

バックアップ操作時に、データの入ったディスクを挿入しました。空のディスクに入れ替えるか、[SHIFT] 鍵を押しながら [ENTER] 鍵を押してディスクのフォーマットを開始してください。

**Disk write-protected** (ディスクがライト・プロテクトされています。)

フロッピー・ディスクがライト・プロテクトされています。ライト・プロテクト・ホールが閉じた状態になるようにタブを上げ再度実行してください。上書きしたくないデータが入っていないことを確認してください。あるいは、空のディスクに交換してください。

**Erase Failed! (Press Exit)** 消去できませんでした! [EXIT] 鍵を押してください。)

消去中にエラーが生じ、操作が中止されました。

**Error while converting (Press Exit)** 変換中にエラーが生じました。[EXIT] 鍵を押してください。)

コルグ・シリーズのデータをロード中に何らかのエラーが生じました。元のファイルが壊れているか、ファイルの構造がPaシリーズと異なっています。

**Error while formatting medium** (フォーマット中にエラーが生じました。)

媒体(ディスク)フォーマット中にエラーが生じました。フォーマット操作は中止されました。再度実行してください。フロッピー・ディスクをフォーマットしているときは、別のディスクに交換して再度実行してください。

**Error while Writing! (Press Exit)** 書き込み中にエラーが生じました! [EXIT] 鍵を押してください。)

媒体(ディスク)書き込み中にエラーが生じ、操作は中止されました。別のディスクに交換して再度実行してください。

**Existing Files Not Copied (Press Exit)** 既存のファイルがコピーされませんでした。[EXIT] 鍵を押してください。)

コピー(上書きしないコピー)操作では、同じ名前のファイルはコピーされません。

**Factory Styles Protected! (Press Exit)** 工場プリセットのスタイルはプロテクトされています! [EXIT] 鍵を押してください。)

ロードしたばかりの .SET ファイルには、工場プリセットのスタイルのバンクが一部含まれています。工場プリセット・スタイルのプロテクト設定がオンになっていたため、そのバンクはロードされませんでした(P.137「Fact. (Factory) Style Protect」参照)。

**Fast Format Failed. Full Format? (Enter/Exit)** Fast Format でフォーマットできませんでした。Full Format を実行しますか? [ENTER] 鍵または [EXIT] 鍵を押してください。)

Fast Format によるフォーマットができませんでした。[ENTER] キーを押して、Full Format によるフォーマット(時間がかかります)を行ってください。

**File is protected** (ファイルがプロテクトされています。)

読み込み専用またはシステム・ファイルを上書きしようとした。このタイプのファイルは上書きできません。どうしても上書きが必要な場合は、パソコン上でファイルのプロパティを変更してから再度実行してください。詳細はパソコンの説明書をお読みください。

**File/Dir Already Existing (Press Exit)** ファイル/ディレクトリがすでに存在しています。[EXIT] 鍵を押してください。)

名前の変更、または <New Dir.> 操作中に、すでにある名前を使用しようとした。別の名前を使用してください。

**File in Use (Press Exit)** (ファイルを使用中です。[EXIT] 鍵を押してください。)

削除しようとしたファイルは別の操作で使用中です。その操作が終了するまで待つから再度実行してください。

**Files in Use Not Deleted (Press Exit)** (使用中のファイルは削除できません。[EXIT] 鍵を押してください。)

このメッセージは消去操作中に表示されることがあります。別の操作で使用中のファイルは削除できません。

**Files in use have not been overwritten** (使用中のファイルは上書きできません。)

このメッセージはコピーの上書き操作中表示されることがあります。別の操作で使用中のファイルは上書きできません。

**File Is Protected (Press Exit)** (ファイルがプロテクトされています。[EXIT] 鍵を押してください。)

ライト・プロテクトされたファイルを上書きしようとした。

**File Not Found (Press Exit)** (ファイルが見つかりませんでした。[EXIT] 鍵を押してください。)

ファイルが現在の媒体内にありません。ディスク操作を終了する前にディスクを取り出した可能性があります。正しいディスクを挿入して再度実行してください。

**Format Completed (Press Exit)** (フォーマットが完了しました。[EXIT] 鍵を押してください。)

フォーマットが無事完了しました。

**Format aborted (Press Exit)** (フォーマットが中止されました。[EXIT] 鍵を押してください。)

フォーマットが中止されました。

**Format failed! (Press Exit)** (フォーマットできませんでした! [EXIT] 鍵を押してください。)

フォーマット中にエラーが生じ、操作が中止されました。

**Illegal name (Press Exit)** (不適切な名前です。[EXIT] 鍵を押してください。)

Pa シリーズでは使用できない名前です。

**Insert 1.4MB FD and press Enter** (1.4MBのフロッピー・ディスクを挿入し、[ENTER] 鍵を押してください。)

オペレーティング・システムを保存中にフロッピー・ディスク(1.44MB、2HD)を挿入するよう、このメッセージが表示されます。

**Insert 1.4MB FD #[n] and press Enter** (1.4MB のフロッピー・ディスク[n]番を挿入し、[ENTER] 鍵を押してください。)

バックアップ実行中(P.137「Backup Data」参照)最初のフロッピー・ディスク(1.44MB、2HD)を挿入するようメッセージが表示されます。そのディスクにバックアップ後、続いて次のディスクを挿入するよう、このメッセージが表示されます。

ディスクにラベルを貼り順に番号を記入してください。データを復元するときにこの番号順にディスクを挿入します(P.137「Restore Data」参照)。

**Insert Backup FD n[ n ] and Press Enter** (バックアップ・フロッピー・ディスク n[ n ]番を挿入し、[ENTER] 鍵を押してください。)

復元操作(P.137「Restore Data」参照)中に、バックアップ・ディスクを挿入するよう、このメッセージが表示されます。対応する番号のディスクを挿入してください。

**Invalid Copy Parameter (Press Exit)** (コピー・パラメーターが無効です。[EXIT] 鍵を押してください。)

コピーできませんでした。コピー元のファイル自体またはフォルダ自体にコピーしようとした可能性があります。

**Load Failed! (Press Exit)** (ロードできませんでした! [EXIT] 鍵を押してください。)

ロードが実行できませんでした。再度実行するか、別のファイルで再度実行してください。

**Make New Dir Failed! (Press Exit)** (新規ディレクトリを作成できませんでした! [EXIT] 鍵を押してください。)

新規ディレクトリを作成中にエラーが生じました。

**Media Write-Protected (Press Exit)** (媒体がライト・プロテクトされています。[EXIT] 鍵を押してください。)

ディスクがライト・プロテクトされています。プロテクトを解除して再度実行してください。

**Memory full** (メモリーがいっぱいです。)

Backing Sequence モードでソング録音用メモリーがいっぱいになると、このメッセージが表示されます。



**No Disk/Unformatted. (Sh+Enter to Format)** ディスクがありません。またはフォーマットされていません。[SHIFT] 併 + [ENTER] 併でフォーマットしてください。

フロッピー・ディスクがディスク・ドライブに挿入されていないか、ディスクがフォーマットされていません。ディスクを挿入して再度実行してください。または、[SHIFT] キーを押しながら [ENTER] キーを押してディスクをフォーマットしてください。

**Not a Pa-series or Corrupted File** Pa シリーズのファイルではありません。またはファイルが壊れています。

ロードしようとしたファイルが Pa シリーズと互換性がありません。

**Not Enough Space on Media** 媒体上に空き容量が十分ありません。

データのロード、セーブまたはコピーする空き容量がありません。ディスク操作は中止されます。空のディスクに交換してデータを保存してください。このメッセージがロード中に表示された場合は、SSD(ソリッド・ステート・ディスク)の内蔵メモリーがいっぱいです。

**Nothing to Rename (Press Exit)** リネームする項目がありません。[EXIT] 併を押してください。

名前を変更する項目がありません。

**Overwrite Existing File? (Yes/No)** 既存のファイルを上書きしますか? [ENTER/YES] 併または [EXIT/NO] 併を押してください。

既存の ".SET" フォルダまたは ".MID" または ".JBX" ファイルにデータを書き込もうとしています。

**Overwrite on Backup? (Enter/Exit)** バックアップ時に上書きしますか? [ENTER] 併または [EXIT] 併を押してください。

[ENTER/YES] 併を押して、同じ名前のファイルを上書きするか、[EXIT/NO] 併を押して上書きしないようにします。

**Overwrite on Copy? (Enter/Exit)** コピー時に上書きしますか? [ENTER] 併または [EXIT] 併を押してください。

[ENTER/YES] 併を押して、同じ名前のファイルを上書きするか、[EXIT/NO] 併を押して上書きしないようにします。コピー先のディスクに存在しないファイルは常にコピーされます。

**Overwrite Protected Files? (Enter/Exit)** プロテクトされたファイルを上書きしますか? [ENTER] 併または [EXIT] 併を押してください。

プロテクトされたファイルは通常は上書きできませんが、[ENTER] キーを押すと、現在の操作中に限ってファイルを上書きできます。

**Rename: Invalid Name (Press Exit)** リネーム: 不適切な名前です。[EXIT] 併を押してください。

入力した名前は使用できません。別の名前を使用してください。

**Rename: New Name Must Be a \".SET** (リネーム: ".SET" を使用してください。)

フォルダの ".SET" 拡張子を変更することはできません。

**Rename Failed! (Press Exit)** リネームできませんでした! [EXIT] キーを押してください。

名前の変更中にエラーが生じました。操作は中止されました。

**Save Failed! (Press Exit)** セーブできませんでした! [EXIT] 併を押してください。

セーブ中にエラーが生じました。操作は中止されました。

**Some Files Missing (Press Exit)** 一部ファイルがありません。[EXIT] 併を押してください。

復元操作の最後にこのメッセージが表示される場合があります。これはユーザー・ファイルがないという意味ですが、工場初期データの内容には問題ありません。

**Unit Not Found (Press Exit)** ユニットが見つかりません。[EXIT] キーを押してください。

使用できない保存機器にアクセスしようとした。

**Unformatted medium** (媒体がフォーマットされていません。)

フォーマットされていない、または本機では認識できないフォーマットの媒体(ディスク)を選択しました。フォーマット手順 P.135 「page 5 - Disk: Format」参照)に従ってディスクをフォーマットしてください。

**Wait** (お待ちください。)

ディスク機能実行中です。



## トラブル・シューティング

問題	対応法	ページ
一般的な問題		
電源が入らない	次の項目を確認してください。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・電源コードがコンセントに接続されていますか？</li> <li>・電源コードが AC 電源端子に接続されていますか？</li> <li>・本機が破損していませんか？</li> <li>・電源には問題がありませんか？</li> </ul>	4
	電源スイッチがオンになっていますか？	4
	それでも電源が入らない場合は、コルグ・サービス・センターへ連絡してください。	
音が出力できない	ヘッドホンのプラグは PHONES 端子に差し込まれていますか？ このときは、内蔵のスピーカーから音が出ません。	16
	アンプまたはミキサーへの接続をチェックしてください。	4
	アンプ・システムの全ての機器の電源が入っていますか？	
	本機の [MASTER VOLUME] または [ACC/SEQ VOLUME] スライダーの位置が、「0」以外になっていますか？	4、7
	「Local」のパラメーターが、オフになっていませんか？	122
	「Speaker」のパラメーターが、オフになっていませんか？	120
	「Attack」のパラメーター値が高すぎませんか？ 低い値に設定し、音が早く立ち上がるようにしてください。	39
	「Volume」のパラメーター値が、低すぎませんか？ 高い値に設定してください。	37
低いノートが出力できない	[SPLIT] キーが点灯していると、キーボードはローワー・パート(低音、スプリット・ポイント以下)とアッパー・パート(高音、スプリット・ポイント以上)に分割されています。ローワー・パートにミュートが掛かっていませんか？ミュートを解除してください。	22
サウンドが違っている	[USER] バンクにエディットされたデータが入っていませんか？ ソング、またはスタイルに適したデータをロードしてください。	128
	[USER] ドラム・キットにエディットされたデータが入っていませんか？ 適切なドラム・キットをロードしてください。	128
	スタイル、あるいはパフォーマンスがエディットされていませんか？ 適切なデータ(スタイル、あるいはパフォーマンス)をロードしてください。	128
サウンドが止まらない	ダンパー・スイッチやペダル・スイッチの極性のパラメーターが正しく設定されていることを確認してください。	121
選択したスタイル、ソングがスタートしない	「Clock」のパラメーター設定が、Internal になっていることを確認してください。	122
	外部機器の MIDI クロックを使用するときは、MIDI Clock パラメーターを MIDI にします。そして外部機器を設定し、外部機器から本機へ MIDI Clock が送信されるようにします。	
MIDI 信号に反応しない	全ての MIDI ケーブルが正しく接続されていることを確認してください。	5
	外部機器からのデータが、本機で設定した MIDI 受信チャンネルを介して、送られていることを確認してください。	124
	本機の [MIDI IN] フィルターが MIDI メッセージの受信を阻害していないことを確認してください。	124
パーカッション楽器のサウンドが正しくプレイされない	ドラム・トラックが Drum モードに設定されていて、外部機器がトランスポートしていないことを確認してください。	40、72
パーカッション楽器でクリックが出る	これはサウンドの一部で、故障ではありません。	
パフォーマンス、スタイル、STS を選択後、バックグラウンド・ノイズが聞こえる	選択したパフォーマンス、スタイル、または STS で、レコード盤の音をシミュレートしているエフェクト「015: Analog Rec」(P.180)が呼び出されています。	

問題	対応法	ページ
ディスク関連の問題		
フロッピー・ディスクをフォーマットできない	3.5 インチ 2DD、または 2HD フロッピー・ディスクをお使いですか？ どちらかのタイプのディスクをお使いください。	125
	ディスクが正しく挿入されていますか？	125
	ディスクのライト・プロテクト・タブが書き込み禁止側になっていませんか？	125
フロッピー・ディスクにデータを保存できない	ディスクがフォーマットされていますか？	135
	ディスクが正しく挿入されていますか？	125
	ディスクのライト・プロテクト・タブが書き込み禁止側になっていませんか？	125
フロッピー・ディスクからデータをロードできない	ディスクが正しく挿入されていますか？	125
	ディスクに本機と互換性のあるデータが入っていますか？ ・ 読み込み、書き込み共に可能なデータ形式は、以下の通りです。 表記 ファイル / フォルダー・タイプ GBL Global PRF Performance PCG Sound STY Style JBX Jukebox MID Midi file (Standard MIDI File, SMF) ・ 読み込み可能、書き込み不可なデータ形式は、以下の通りです。 表記 ファイル・タイプ KAR Karaoke file PCG Korg Triton Programs	127

## 24. 仕様

Pa50	
キーボード	61 鍵、ペロシティ
オペレーティング・システム	コルグ OPOS (Objective Portable Operating System) \ マルチタスク、プレイ中のロード機能。SSD (Solid State Disk、ソリッド・ステート・ディスク) 搭載。フロッピー・ディスクでのアップグレード可能。
ディスプレイ	バックライト式カスタム LCD
データ保存	8MB (>20MB 相当) 内蔵ソリッド・ステート・ディスク (SSD) \ 1.44MB フロッピー・ディスク・ドライブ (MS-DOS 互換)
サウンド・ジェネレーション・システム	コルグ HI (Hyper Integrated)
同時発音数	62 ボイス、62 オシレーター。レゾナンス付きフィルター。
マルチティンバー	40 トラック (2 x 16 シーケンサー、4 リアルタイム、4 パッド)
サウンド・メモリー	32MB PCM ROM (ステレオ・ピアノ)
プログラム	>660 個 (シングル/ダブル・オシレーター \ ステレオ・ピアノおよび GM Level 2 互換プログラムを含む) \ ドラム・キット 32 個、ユーザー・プログラム 128 個、ユーザー・ドラム・キット 64 個。簡単かつ詳細なプログラム・エディットが可能。
エフェクト	4 ステレオ・デジタル・マルチ・エフェクト・システム (89 エフェクト・タイプ)
パフォーマンス	リアルタイム・パフォーマンス・メモリー 160 個。最大 304 個のスタイル・パフォーマンスにそれぞれシングル・タッチ・セッティング 4 種類を使用可能。
スタイル	最大 304 個のスタイル (ソリッド・ステート・ディスク内を自由に設定可能。スタイル・トラック 8 系統。スタイルごとに 4 種類のシングル・タッチ・セッティング。ユーザー・スタイル 48 個。プログラマブルなスタイル・パフォーマンスとシングル・タッチ・セッティング。ダイレクト・ディスク読み込み機能。以前の i シリーズのスタイルと互換性あり。エディット機能、ステップ・エディット、イベント・エディット可能なスタイルレコーディング。
シングル・タッチ・セッティング (STS)	4x304 (リアルタイム・トラックの記録)
スタイル・コントロール	バリエーション 4 個、フィル 2 個、イントロ 2 個、エンディング 2 個、カウント・イン/ブレイク、シンクロ・スタート/ストップ、タップテンポ/リセット、フェードイン/アウト、ベース・インバージョン、マニュアル・ベース、テンポ・ロック、メモリー、伴奏音量、伴奏ミュート、ドラム・マップ、スネア&キック割り当て、シングル・タッチ
汎用コントロール	マスター・ボリューム、アンサンブル、オクターブ・トランスポーズ、マスター・トランスポーズ、スプリット・ポイント、スタイル・チェンジ、トラック音量、4 分音、アサイナブル・スライダー、ジョイスティック、ダイヤル
パッド	4 アサイナブル・パッド + ストップ・キー
ソング・プレイ	XDS* クロスフェード/デュアル・シーケンサー・プレーヤー -- シーケンサー 2 基それぞれにスタート/ストップ、ポーズ、<< (早戻し) >> (早送り) コントロール、バランス・コントロール。歌詞データを画面表示。ジュークボックス機能。SMF ダイレクト・プレーヤー (フォーマット 0 および 1)
ソング/バックキング・シーケンス	簡単なレコーディング機能。エディット可能なシーケンサー。16 系統のトラック。SMF ネイティブ・フォーマット
ペダル	ダンパー、アサイナブル (ボリューム・ペダル、フットスイッチ)
リアルタイム・コントローラー	ジョイスティック (ピッチ + モジュレーション) \ アサイナブル・スライダー、パッド
MIDI	IN, OUT, THRU。インディビジュアル・トラック・アサイン、オート・セットアップ機能 (MIDI 設定)
オーディオ入力	2 系統、ライン入力
オーディオ出力	2 Main (Left/Mono, Right)
メイン・アンプ	15 ワット・アンプ 2 基
スピーカー	2x10 ダブル・コーン・スピーカー (バス・レフ方式)
電力消費	26 W
外形寸法 (W x D x H)	1054mm x 393mm x 150mm (譜面立てを除く)
本体重量	11.25 kg
付属品	本書、AC アダプター、譜面立て、楽譜集、FD
オプション	EXP-2 (フット・コントローラー)、XVP-10 (エクスプレッション / ボリューム・ペダル)、PS-1 (ペダル・スイッチ)

\* 仕様および外観は、改良のため予告無く変更する場合があります。

## 25. 索引

### A

ACC/SEQ VOLUME スライダー 4, 7  
AMS(Alternate Modulation Source) リスト 118  
Assignable スライダー 4, 7, 41, 121

### B

BALANCE スライダー 4, 12, 21, 24, 25, 65, 83  
BPM  
MIDI/Tempo Sync., LFO 117

### D

DIRECT FD 34  
Disk  
フォーマット 135  
ライト・プロテクト 125

### F

F1 ~ F4 キー 10, 13  
Fade  
LFO 116

### G

GM (General MIDI) 規格 29

### K

KEYBOARD MODE 11

### L

LFO  
Waveform, LFO waveform 116  
Low Pass & High Pass 108  
Low Pass Resonance 108

### M

Master Tune 120  
MASTER VOLUME スライダー 4, 7, 65, 83  
MIDI  
General MIDI 29  
MIDIトラックの設定 72, 94  
インターフェース 16, 31  
グローバル・チャンネル 30  
コード・チャンネル 123  
スタンダード MIDIファイル 64, 76, 83  
MIDI IN チャンネル 122  
MIDI OUT チャンネル 124  
MIDI インターフェース 16, 31  
MIDI クロック 64, 122  
MIDI セットアップ 30, 121  
MIDI ファイル 29, 64, 83

### O

OS 136  
アップデート 3  
バックアップ 2, 136

### P

PAD 12  
PAGE 9, 13

### S

SHIFT キー 10  
Sync.  
Key Sync., LFO 116  
MIDI/Tempo, LFO 117  
SYNCHRO START/STOP 9

### T

TEMPO/VALUE セクション 10  
TRK.SELECT 10, 67

### V

VOLUME/VALUE セクション 10, 13

### W

WRITE 9  
Global 120  
Song Play モード 66  
Style Play モード 36  
Style Record モード 48

### ア

アサインابل・ペダル 121  
極性の設定 121  
アップデート 3  
アラビア音階 28  
アンサンプル 42

### エ

エディット・モード 15  
エフェクト 170  
Song Play モード 65, 70  
Song モード 91, 92  
Style Play モード 37, 38

### オ

オーディオ出力 4, 16  
オーディオ入力 5, 16  
オクターブ 12  
ロック 44  
オフセット  
Offset, LFO 116

### 音量

ACC/SEQ VOLUME スライダー 4, 7  
MASTER VOLUME スライダー 4, 7, 65, 83  
バランス 4, 65, 83  
ミュート 10  
トラック個別 (Song) 90  
トラック個別 (Style Play) 37  
トラック個別 (Song Play) 69

### カ

歌詞表示 67, 68  
画面操作 13 - 15  
F1 ~ F4 キー 10, 13  
PAGE キー 13  
VOLUME/VALUE キー 10, 13  
画面操作のホールド 11

### キ

キーボードの演奏 18

### ク

クオンタイズ  
Backing Sequence モード 79  
Song Play モード 65  
Song Record モード 88  
Song モード 95  
Style Record モード 50, 56  
グルーヴ・クオンタイズ  
Song Play モード 65  
グローバル・チャンネル 30

### コ

コードの認識  
Chord Recognition Mode 44  
CHORD SCANNING 11

### シ

シーケンサー 1, 2 67  
トランスポート・コントロール 12, 73  
シーケンサー 2  
エフェクト・モード 74  
ジュークボックス 68, 73, 75  
出力端子 4, 16  
ジョイスティック 41  
シングル・タッチ・セッティング (STS) 8, 10  
選択 21  
シンクロ・スタート/ストップ 9

### ス

スケール 28, 38, 44  
メイン・スケール 120  
ロック 44

**スタイル**

- インポート/エクスポート 47
- 演奏 23
- 選択 8, 20
- 停止 24
- フィル 8, 23
- ブレイク 8, 23
- レコーディング/エディット 47
- スタイル・トラック 35
- スタイル・パフォーマンス 34
  - 選択 19
- スタイル・バリエーション 8
- スタンダード MIDI ファイル 29, 64, 76, 83
  - 再生 76
- スピーカー
  - オン/オフ 120
- スプリット・ポイント 8, 18, 30

**セ**

- 選択ウィンドウ 15

**ソ**

- 操作モード 7, 14
- ソング
  - エディット 26
  - 再生 21, 67, 78, 84
  - 作成 86
  - スタンダード MIDI ファイル 29
  - 選択 67, 78, 84
  - 録音 25, 76
  - 作成 86
- ソングの録音
  - Backing Sequence モード 76
- ソング・トラック 67

**タ**

- タップ・テンポ 9
- ダンパー・ペダル 5, 16, 41, 121
  - 極性 121

**テ**

- デモ・ソング 5
- テンポの変更 34

**ト**

- トラック
  - オクターブ 12
  - 音量 13, 37
  - キーボード/リアルタイム・トラック 18, 34, 64
  - 選択 10, 18, 67
  - ドラム/パーカッション 40, 94
  - 内部/外部ステータス 72
  - ポリフォニー・モードの設定 72
  - ミュート 18
- ドラム・トラック 40, 94
- トランスポーズ 12, 44, 85, 121

**ニ**

- 入力端子 5, 16

**ハ**

- バックアップ 2, 136, 137
- パッド 12, 43
  - ロック 44
- パフォーマンス 34
  - エフェクト・モード 74
- バンク・セレクト 31

**ヒ**

- ピッチ
  - Tune, Program 104
- ピッチ・ベンド 38, 92

**フ**

- フィルター
  - Low Pass & High Pass 108
  - Low Pass Resonance 108
  - タイプ 108
- フォーマット 135
- フットスイッチ 121
  - 機能の割り当て 121
  - 極性 121
- プログラム
  - エディット 39, 93
  - 選択 11, 20
- プログラム・チェンジ 31

**ヘ**

- ペダル 5, 41, 121
- ペロシティ
  - Velocity Intensity, Amp Mod. 114
  - Velocity, Filter EG 110
- ペロシティ・カーブ 120

**メ**

- メイン・ページ
  - Backing Sequence モード 77
  - Program モード 101
  - Song Play モード 66
  - Song モード 83
  - Style Play モード 35
  - Style Record モード 49
- メッセージ・ウィンドウ 15
- メニュー・ページ 9
  - Disk モード 128
  - Global Edit モード 120
  - Program モード 101
  - Song Play モード 66, 69
  - Song モード 83, 90
  - Style Play モード 36
  - Style Record モード 55
- メニュー・ページ Style Rcord モード 55

**ユ**

- ユーザー・インターフェース 14
  - エディット・モード 15
  - 選択ウィンドウ 15
  - 操作モード 14

**レ**

- レベル
  - Trim 108

**ロ**

- ローカル Off 31, 122
- ロック機能 44