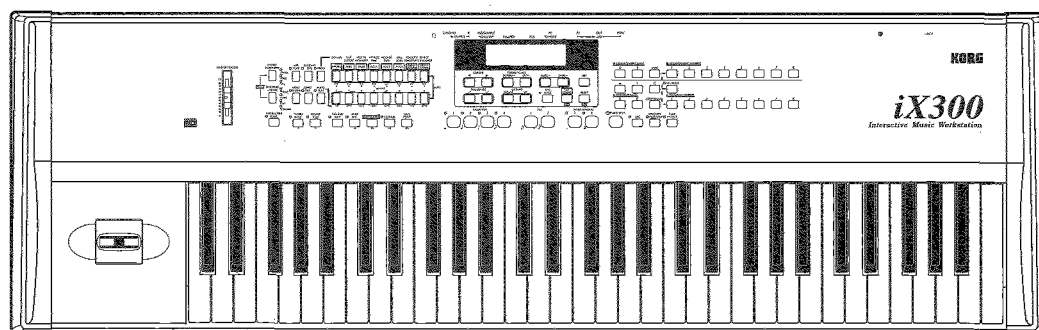


*Interactive Music Workstation*

# *iX300*

## リファレンス・ガイド



GENERAL  
**MIDI**  
INSTRUMENT

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

# KORG

## 目次

<b>1. Arrangement Playモード</b> .....	1
Arrangement Playモードの機能 .....	1
ページ1 パフォーマンス・モニター .....	2
ページ2 スタイルの選択 .....	3
ページ3 トラックの設定1 .....	4
ページ4 トラックの設定2 .....	5
ページ5 コード・ラッチ/パリエーション・チェンジ .....	7
ページ6 エフェクトの選択 .....	8
ページ7 エフェクト・プレースメント .....	9
ページ8 エフェクト1パラメータ .....	10
ページ9 エフェクト2パラメータ .....	10
ページ10 リネーム・アレンジメント .....	11
ページ11 ライト・アレンジメント .....	12
キーによる設定 .....	13
[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キー .....	13
[TRACK/CHANNEL]キー .....	13
[TRANSPOSE]キー .....	14
[SPLIT POINT]キー .....	15
[OCTAVE]キー .....	15
[TAP TEMPO/NO]キー .....	15
[REC]キー .....	15
[INTERACTIVE COMP.]キー .....	16
<b>2. Backing Sequenceモード</b> .....	17
Backing Sequenceモードの機能 .....	17
ページ1 プレイ&リアルタイム・レコーディング .....	18
リアルタイム・レコーディング .....	19
ページ2 ステップ・レコーディング .....	21
キーボード・トラックのステップ・レコーディング .....	22
コントロール・トラックのステップ・レコーディング .....	23
コード・トラックのステップ・レコーディング .....	24
ページ3 イレース・バックキング・シーケンス .....	24
ページ4 コピー・バックキング・シーケンス .....	24
ページ5 EDIT 1(エディット1) .....	25
5-1 デリート・メジャー .....	25
5-2 インサート・メジャー .....	26
5-3 イレース・メジャー .....	27
ページ6 エディット2 .....	28
6-1 コピー・メジャー .....	28
6-2 パウンス・トラック .....	28
6-3 クォンタイズ .....	29
ページ7 シフト・ノート .....	30
ページ8 イベント・エディット .....	30
ページ9 エクストラ・トラックの設定1 .....	35
ページ10 エクストラ・トラックの設定2 .....	36
ページ11 エフェクトの選択 .....	37
ページ12 エフェクト・プレースメント .....	38
ページ13 エフェクト1パラメータ .....	39
ページ14 エフェクト2パラメータ .....	39
ページ15 ネクスト・バックキング・シーケンス .....	40
ページ16 リネーム・バックキング・シーケンス .....	41
ページ17 SMF(スタンダードMIDIファイル)コンバーター .....	42
キーによる設定 .....	43
[TRACK/CHANNEL]キー .....	43

[TRANSDPOSE]キー .....	44
[SPLIT POINT]キー .....	44
[OCTAVE]キー .....	44
[TAP TEMPO/NO]キー .....	44
[INTERACTIVE COMP.]キー .....	45
<b>3. Programモード</b> .....	47
Programモードの機能 .....	47
ページ1 プログラム・プレイ .....	48
パフォーマンス・エディット .....	49
ページ2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リラティブ .....	50
ページ3 オシレータ・トーン .....	51
ページ4 ピッチEG .....	53
ページ5 VDF .....	55
ページ6 VDF EG .....	56
ページ7 VDFキーボード・トラッキング .....	57
ページ8 VDFベロシティ・センシティビティ .....	59
ページ9 VDA EG .....	61
ページ10 VDAキーボード・トラッキング .....	62
ページ11 VDAベロシティ・センシティビティ .....	64
ページ12 ピッチMG .....	66
ページ13 ピッチMGコントローラ .....	68
ページ14 VDF MG .....	69
ページ15 VDF MGコントローラ/VDAレベル .....	70
ページ16 コントローラ .....	71
ページ17 エフェクトの選択 .....	72
ページ18 エフェクト・プレースメント .....	73
ページ19 エフェクト1パラメータ .....	74
ページ20 エフェクト2パラメータ .....	74
ページ21 リネーム・プログラム .....	75
ページ22 ライト・プログラム .....	75
キーによる設定 .....	76
[VARIATION]キー-[1],[2] .....	76
[REC]キー .....	76
[KBD LOCK]キー .....	76
<b>4. Song Playモード</b> .....	77
Song Playモードの機能 .....	77
ページ1 パフォーマンス・モニター .....	78
ページ2 チャンネルの設定 .....	80
ページ3 トランスポーズ・ポジション .....	81
ページ4 エフェクトの選択 .....	82
ページ5 エフェクト・プレースメント .....	83
ページ6 エフェクト1パラメータ .....	84
ページ7 エフェクト2パラメータ .....	84
キーによる設定 .....	85
[TRACK/CHANNEL]キー .....	85
[TRANSDPOSE]キー .....	86
[OCTAVE]キー .....	86
<b>5. Song Editモード</b> .....	87
ページ1 ロード .....	88
ページ2 プレイ&リアルタイム・レコーディング .....	88
リアルタイム・レコーディング .....	89
ページ3トラック・パラメータ .....	90
ページ4 イベント・エディット .....	91
ページ5 シフト・ノート .....	93

ページ6	イレース・ソング	93
ページ7	エディット1	94
7-1	デリート・メジャー	94
7-2	インサート・メジャー	95
7-3	イレース・メジャー	96
ページ8	エフェクトの選択	97
ページ9	エフェクト・ブレースメント	98
ページ10	エフェクト1パラメータ	99
ページ11	エフェクト2パラメータ	99
ページ12	セーブ	100
キーによる設定		101
	[TRACK/CHANNEL]キー	101
<b>6. Effects(エフェクト)</b>		103
	エフェクト・タイプ	103
	ダイナミック・モジュレーション	104
	シェルピング・イコライザー	104
	各エフェクトの設定	104
<b>7. Disk/Globalモード</b>		129
	Disk/Globalモードの機能	129
	ディスクに記録されるデータ	129
ページ1	DISKパラメータ	130
1-1	ロード	130
1-1-1	ロード・オール	131
1-1-2	ロード・ワン	132
1-2	セーブ	133
1-3	ユーティリティ	134
ページ2	マスター・チューン/トランスポーズ・ポジション	135
ページ3	MIDIローカル・コントロール/MIDIクロック・ソース/ホスト・ポーレート	136
ページ4	MIDIチャンネルの設定1	137
ページ5	MIDIチャンネルの設定2	138
ページ6	MIDIフィルター	138
ページ7	アサイナブル・ペダルの設定	139
ページ8	EC5エクスターナル・コントローラの設定	142
ページ9	ダンパー・スイッチ・ポラリティ	142
ページ10	サウンド・ホールド/ベロシティ・カーブ	143
ページ11	メイン・スケールの設定	145
ページ12	サブ・スケールの設定	145
ページ13	ユーザー・スケールの設定	146
ページ14	MIDIデータ・ダンプ	147
ページ15	ジョイスティックの設定	148
ページ16	キャリブレーション	149
16-1	ジョイスティック(X)のキャリブレーション	149
16-2	ジョイスティック(Y)のキャリブレーション	149
16-3	アフタータッチのキャリブレーション	150
16-4	アサイナブル・ペダル/スイッチのキャリブレーション	150
<b>8. 付録</b>		151
	メッセージ	151
	故障とお思いになる前に	155
	一般的な問題	155
	フロッピー・ディスクに関する問題	156
	MIDIノート・ナンバー一覧	157
	認識できるコード一覧	158
	ドラム・マップ・テーブル	160
	MIDIインプリメンテーション・チャート	162
	MIDI Data Format	163

# 1. Arrangement Playモード

## Arrangement Playモードの機能

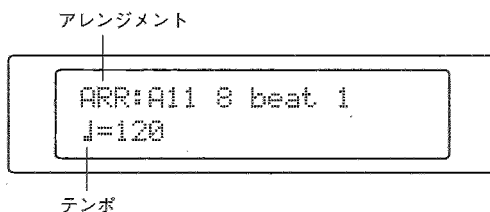
この表はアレンジメント・プレイモードの機能を一覧にしたもので、各ページ画面のタイトルやおもな内容を記載してあります。

ページ画面	内 容	参照ページ
1 パフォーマンス・モニター	アレンジメントの選択、テンポ、コード表示	☞P.2
2 スタイルの選択	スタイルの選択	☞P.3
3 トラックの設定1	プログラムの選択、パン、センド・レベル	☞P.4
4 トラックの設定2	ダンパー・ペダルの設定、トラック・ステータス、ラップアラウンド・ポイント、オクターブ	☞P.5
5 コード・ラッチバリエーション・チェンジ	コード・ラッチ、バリエーション・チェンジ	☞P.7
6 エフェクトの選択	エフェクト・タイプ、エフェクトON/OFF	☞P.8
7 エフェクト・プレースメント	エフェクト・プレースメント、C/Dパン、エフェクト1、2のL/Rレベル	☞P.9
8 エフェクト1パラメータ	エフェクト1のパラメータの設定	☞P.10
9 エフェクト2パラメータ	エフェクト2のパラメータの設定	☞P.10
10 リネーム・アレンジメント	アレンジメント名の変更	☞P.11
11 ライト・アレンジメント	アレンジメントをユーザー・バンクに登録	☞P.12

## ページ1 パフォーマンス・モニター

[ARR. PLAY]キーを押すと、アレンジメント・プレイモードに入ります。

このページでは、演奏したいアレンジメントの選択と再生テンポの調整ができます。また、鍵盤を弾いたときのコード(和音)を表示することができます。



### ARR(アレンジメント)

[A11...A88, B11...B88, U11...U88]

[ARRANGEMENT BANK]キーと[ARRANGEMENT NUMBER]キーで、アレンジメントを選択します。液晶画面にはバンク、ナンバー、アレンジメント名が表示されます。

演奏中に新たなアレンジメントを選択すると、次の小節の先頭から新しいアレンジメントが演奏され、テンポ設定もそれにとまって変化します。もし、アレンジメントを変更してもテンポを変えたくない場合は、[KBD LOCK]キーを押してください。その場合、トランスポーズの設定、鍵盤の音色およびエフェクトの設定などもロックされます。

別売のフットスイッチやEC5エクスターナルコントローラ上のペダルなどで、アレンジメントを変更する方法もあります。詳しくは、Disk/Globalモードの「ページ7 アサインナブル・ペダルの設定」や「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラの設定」をご覧ください。

### ♩=(テンポ)

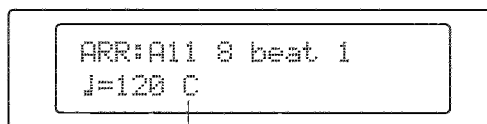
[40...240]

[TEMPO/VALUE]キーの[UP/+]や[DOWN/-]を押し、アレンジメントの再生テンポを♩=40~240の範囲で調整します。

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

Disk/GlobalモードのClock Sourceパラメータで、同期クロックをMIDIまたはHOSTに設定すると、アレンジメントのテンポが、本機に接続された外部のシーケンサやパソコンなどのMIDIクロックによってコントロールされます。このときには、画面上のテンポを表示する位置にEXTと表示され、[TEMPO/VALUE]キー、[TAP TEMPO]キーによってテンポを調整することはできません。テンポ調整をしたときは、接続した外部のシーケンサ側のテンポを変更してください。

### コード・ネーム表示



コード・ネーム表示

鍵盤を弾くとそのコード・ネームを自動的に検出し液晶画面に表示します。アレンジメントを演奏しているときにコードが検出されると、そのコードに合わせてアレンジメントが変化していきます。

コードを検出するためには、[CHORD SCANNING]キーを押し、LOWER、UPPERまたはFULLを選び、コードを検出する範囲を設定します。

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

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

FULLを選び全鍵盤で3音以上の和音を弾くと、コードが検出されそのコードにあわせて演奏されます。

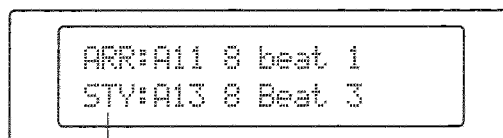
スプリット・ポイントは[SPLIT POINT]キーを押しながらスプリット・ポイントにする鍵盤を押すと設定できます。

[CHORD SCANNING]キーの設定	スプリット・ポイントより下側の鍵盤	スプリット・ポイントより上側の鍵盤
LOWER	単音以上	—
UPPER	—	3音以上の和音
FULL	3音以上の和音	3音以上の和音

アレンジメントが演奏されている途中で別のアレンジメントを選ぶと、直前に弾いたコードで新しいアレンジメントが引きつづき演奏されます。検出したコードをキャンセルするときは、アレンジメントを停止してから[RESET/YES]キーを押します。また、アレンジメントを停止してから別のアレンジメントを選んでキャンセルすることができます。

認識できるコードについては「8. 付録」の認識できるコード一覧(本書P.158)をご覧ください。

## ページ2 スタイルの選択



スタイル

### STY(スタイル)

[A11...A88, B11...B58, U1...U4]

アレンジメントに使用するスタイルを[ARRANGEMENT BANK]キーと[ARRANGEMENT NUMBER]キーで選択します。

**U1~U4**はユーザー・スタイルです。*i1/i2/i3*で作成したスタイルをロードすると、U1~U4で選択することができます。

アレンジメントが演奏されていないときに別のスタイルを選ぶと、アレンジメントのバックング・トラックの設定が、選んだスタイルに付随するプログラム、ボリューム、パン、テンポの設定に変わります。同時に、BASSTRACKとACC1~ACC3トラックのオクターブ設定は0に、ラップ・アラウンド・ポイントはORGに変更されます。オクターブの設定、ラップ・アラウンド・ポイントの設定については、「ページ4トラックの設定2」をご覧ください。

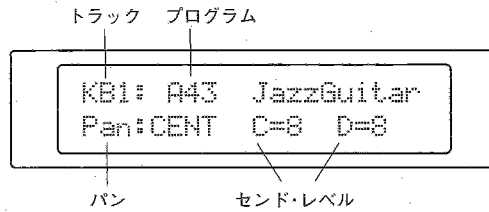
アレンジメントが演奏されている途中で別のスタイルを選ぶと、バックング・トラックの設定(音色等)は変わりませんが、アレンジメントの演奏パターンは、選ばれたスタイルでかなり変化します。このとき、[KBD LOCK]キーを押してLEDが点灯しているときはテンポの設定は変更されません。LEDが点灯していないときは、初期設定に変わります。

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

フットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラのペダルを使って、スタイルを変更することもできます。この機能を使えるようにするには、Disk/Globalモードの「ページ7 アサインابل・ペダルの設定」、 「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラの設定」をご覧ください。

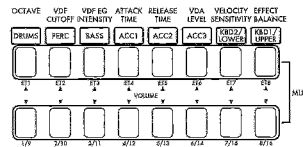
## ページ3 トラックの設定1

このページでは、アレンジメントの8つのトラックに割りあてられるプログラム(音色)とパン(ステレオ定位)、2系統のエフェクトへの音量レベル(センド・レベル)が設定できます。



### トラック [DRUM, PERC, BASS, ACC1...ACC3, KB1, KB2]

[TRACK/CHANNEL]キーで、プログラム、パン、センド・レベルを変更するトラックを選びます。  
 [DRUM]キーを押すとドラムトラックが表示され、[PERC]キーを押すとパーカッショントラックが表示されます。  
 [BASS]キーを押すとベーストラックが表示され、[ACC1]~[ACC3]を押すとアカンパニメントトラックが表示されます。  
 [KBD1]キー、[KBD2]キーを押すとキーボードトラックが表示されます。



この[DRUM]キー~[ACC3]キーを押して表示されるトラックの設定でアレンジメントが演奏されます。  
 鍵盤を弾くとキーボードトラックの設定で発音されます。  
 トラックが表示された後にその[TRACK/CHANNEL]キーの上(▲)または下(▼)を押すとボリュームを調整することができ、上(▲)、下(▼)を同時に押すとトラックのミュートを設定することができます。

### プログラム [A11...U88, Dr11...Dr44]

それぞれのトラックで演奏するプログラム(音色)を選びます。  
 現在のプログラムを変更する場合は、[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーで選択します。  
 ドラム・プログラム(Dr11~44)を選択するときは、[PROGRAM BANK]キーの[USER/DRUM]を数回押してDrを表示させてから[PROGRAM NUMBER]キーを押します。

### Pan(パン) [OFF, L15...L01, CENT, R01...R15, PROG]

各トラックのステレオ音像の定位を設定します。これは、チャンネルA、Bのレベルになります。  
**CENT**にすると、そのトラックの音像は中央に定位し、**Lの値**に設定すると左側に、**Rの値**に設定すると右側に移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央から左あるいは右に遠ざかります。  
**OFF**にすると、チャンネルAとBへのトラック出力がオフになります。  
**PROG**にすると、それぞれのプログラムであらかじめ設定されているパンがそのまま使用されます。

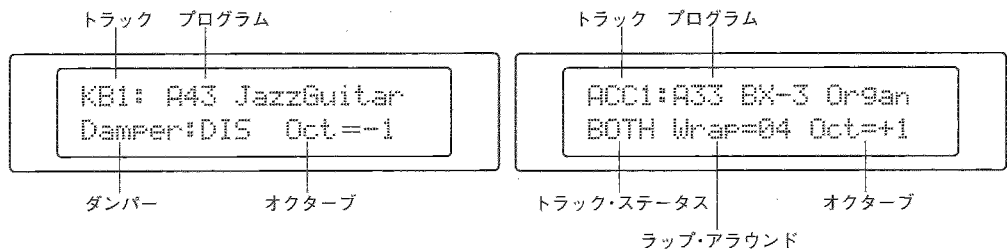
### C=/D=(センド・レベル) [0...9, P]

チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られる各トラックのレベルを設定します。  
**P**にすると、それぞれのプログラムであらかじめ設定されているエフェクトのセンド・レベルがそのまま使用されます。  
 エフェクト・システムは、2つのステレオ・エフェクト・プロセッサの配置と、出力信号の通りかたの組み合わせによって、アレンジメントごとにSerial、Parallel1、Parallel2、Parallel3の4通りの出力系統があります。それぞれの出力系統については、「ページ7 エフェクト・プレースメント」(本書P.9)を参照してください。



## ページ4 トラックの設定2

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

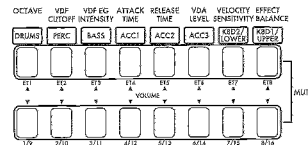


### トラック

### [DRUM, PERC, BASS, ACC1...ACC3, KB1, KB2]

[TRACK/CHANNEL]キーで、プログラム、パン、センド・レベルを変更するトラックを選びます。  
[DRUM]キーを押すとドラムトラックが表示され、[PERC]キーを押すとパーカッショントラックが表示されます。[BASS]キーを押すとベーストラックが表示され、[ACC1]~[ACC3]を押すとアカンパニメントトラックが表示されます。

[KBD1]キー、[KBD2]キーを押すとキーボードトラックが表示されます。鍵盤を弾くとキーボードトラックの設定で発音されます。



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

トラックが表示された後にその[TRACK/CHANNEL]キーの上(▲)または下(▼)を押すとボリュームを調整することができ、上(▲)、下(▼)を同時に押すとトラックのミュートを設定することができます。

### プログラム

### [A11...U88, Dr11...Dr44]

それぞれのトラックで演奏するプログラム(音色)を選びます。

現在のプログラムを変更したい場合は、変更したいトラックに該当する[TRACK/CHANNEL]キーを押して液晶画面に表示させ、[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーでプログラムを選択します。

ドラム・プログラム(Dr11~44)を選択するときは、[PROGRAM BANK]キーの[USER/DRUM]を数回押してDrを表示させてから[PROGRAM NUMBER]キーを押します。

### Damper(ダンパー)

### [DIS, ENA]

鍵盤に対するダンパー効果が働かないようにすることができます。  
トラックにKB1, KB2を選択したときに設定することができます。

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

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

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

**Oct(オクターブ)****[-2...0...+2]**

現在選択されているトラックの音の高さを1オクターブずつ、最大2オクターブまで上下します。

**0**にすると、プログラムは標準ピッチで演奏されます。ただし、DRUMやPERCのトラックでは、オクターブは設定できません。

[TEMPO/VALUE]キーの[UP/+]と[DOWN/-]を同時に押すと、カーソルを移動してきたときの値に戻ります。

その他にもオクターブを設定することができます。該当するトラックの[TRACK/CHANNEL]キーを押すと、そのトラックのオクターブ設定を変えることができます。また、[OCTAVE]キーを押すと、KBD1トラックのオクターブを設定することができます。

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

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

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

**OFF**にしたトラックは、演奏されません。

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

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

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

**Wrap(ラップ・アラウンド・ポイント)****[ORG, 1...12]**

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

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

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

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

## ページ5 コード・ラッチ/バリエーション・チェンジ



### Chord Latch(コード・ラッチ)

[ON, OFF]

コード・ラッチ機能をオン/オフします。

コード・ラッチ機能とは、ダンパー・ペダルを踏んでいる間は、鍵盤の押さえ方を変えてもコードが変わらないようにする機能です。

コード・ラッチ機能を使う場合、ダンパー・ペダルを効かないようにするときは、「ページ4トラックの設定2」のダンパーをDISにしてください。

### Fill1/Fill2(フィル1/フィル2)

[OFF, →1...→4, 1&2...3&4, UP, DOWN]

[VARIATION]キーの[1]~[4]を押すと、アレンジメントはそれぞれのアレンジメントごとに設定されているバリエーションで演奏されます。アレンジメントの演奏中に[FILL]キーの[1]や[2]を押すとフィルインが入ります。

ここの設定は「フィルインを演奏した後に、どのバリエーションに切り替えるか」というバリエーション・チェンジを設定するものです。

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

**OFF**にすると、フィルインの前後が同じバリエーションで演奏されます。

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

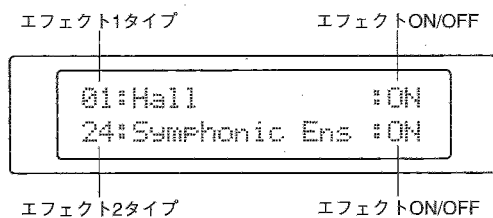
**1&2~3&4**にすると、2つのバリエーションが交互に演奏されます。たとえばFill1に対して2&3を設定し、バリエーション2に設定されているアレンジメントの演奏中に[FILL]キーの[1]を押すと、フィルインの後はバリエーション3で演奏されるようになります。そして、その後再度[FILL]キーの[1]を押すと、今度はフィルインの後バリエーション2に戻る、といった具合です。

ただしこの場合、バリエーション1や4に設定されているアレンジメントの演奏中に[FILL]キーの[1]を押しても、バリエーション・チェンジは行われません。

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

## ページ6 エフェクトの選択

エフェクトを選択します。ご自分のアレンジメントにプロ感覚のサウンドコーディネートを施すことができます。



ここでは2系統のデジタルプロセッサーを使って、アレンジメントにエフェクトをかけられます。この2系統のデジタルプロセッサーは同時に2種類のエフェクトをかけられるもので、アレンジメントを演奏するプログラムにさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

### エフェクト・タイプ

[00:No Effect...47:Delay/Rotary]

エフェクトは独立してエフェクト1とエフェクト2の2つのタイプを選ぶことができます。  
各エフェクト・タイプについては、「6. エフェクト」(本書P.103)をご覧ください。

### エフェクトON/OFF

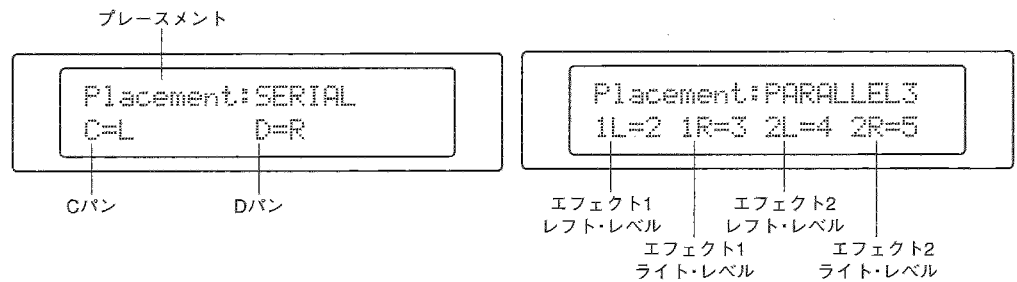
[OFF, ON]

エフェクトのON/OFFを切り替えます。

選んだエフェクトは、別売のフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラでエフェクトのON/OFFを切り替えることができます。詳しくは、Disk/Globalモードの「ページ7 アサインابل・ペダルの設定」、「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラ」をご覧ください。

## ページ7 エフェクト・プレースメント

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

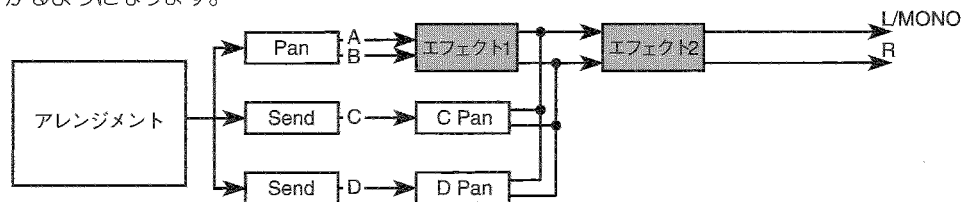


### プレースメント (SERIAL, PARALLEL1, PARALLEL2, PARALLEL3)

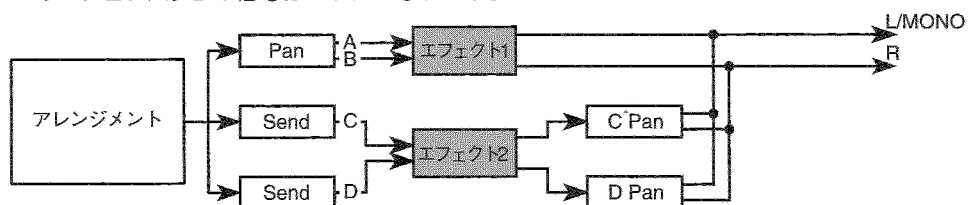
エフェクトと、チャンネルC、DのC/DパンとL/Rレベルの配置を指定します。

エフェクトへのパンやセンド・レベルは、「ページ3トラックの設定1」でトラックごとに設定します。

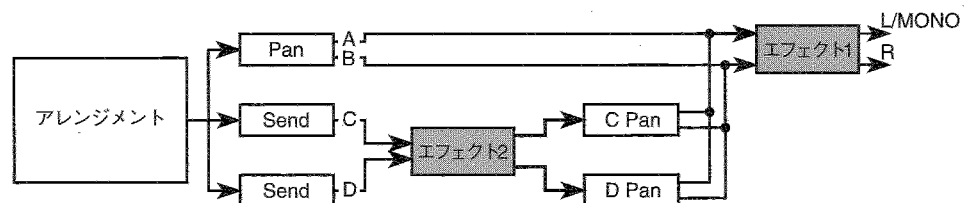
**SERIAL**にすると、チャンネルA、Bに対しエフェクト1、2がかかります。また、チャンネルC、Dからの信号は、エフェクト1の後で、C Pan、D Panで設定した定位でミックスされるため、エフェクト2だけがかかるようになります。



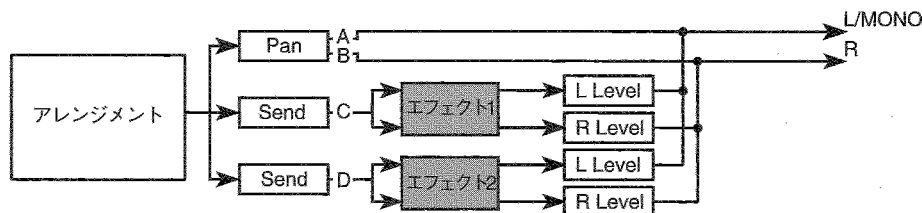
**PARALLEL1**にすると、チャンネルA、Bに対しエフェクト1がかかり、チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。また、エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。最終的に2つのエフェクトからの信号がミックスされます。



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



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

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

チャンネルCからの信号の定位を設定します。  
これは、プレースメントにSERIAL, PARALLEL 1, PARALLEL 2を選択したときに表示されます。

**L**にすると信号は左側に振られます。

**R**にすると信号は右側に振られます。

**OFF**にするとチャンネルCの信号はオフになります。

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

チャンネルDからの信号の定位を設定します。  
これは、プレースメントにSERIAL, PARALLEL 1, PARALLEL 2を選択したときに表示されます。

**L**にすると信号は左側に振られます。

**R**にすると信号は右側に振られます。

**OFF**にするとチャンネルDの信号はオフになります。

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

エフェクト1からチャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルを設定します。  
これは、プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

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

**0**にすると信号はオフになります。

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

エフェクト2からチャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルを設定します。  
これは、プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

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

**0**にすると信号はオフになります。

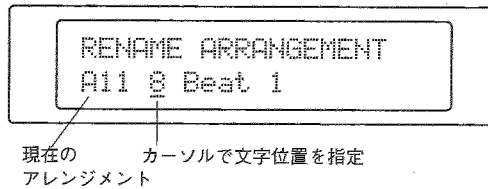
**ページ8 エフェクト1パラメータ****ページ9 エフェクト2パラメータ**

ページ8, 9では、「ページ6 エフェクトの選択」で選択したエフェクトのパラメータを設定します。ここはアレンジメントで使用するエフェクトのパラメータを設定するページです。他のモードで使用するエフェクトは、それぞれのモードごとに設定します。

このページで設定することのできるエフェクトのパラメータは、使用するエフェクトによって異なります。それぞれのパラメータについては、「6. エフェクト」(本書P.103)を参照してください。

## ページ10 リネーム・アレンジメント

エディット中のアレンジメントのタイトルを変更することができます。  
アレンジメントのタイトルには10文字まで使用することができます。



使用できる文字は以下のとおりです。

```

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

```

[CURSOR]キーを使って変更したい文字の位置にカーソルをあわせ、[TEMPO/VALUE]キーで文字を変更してください。

[SUSTAIN/INS]キーを押すと、カーソルの上の文字をコピーして、その位置に文字を挿入することができます。

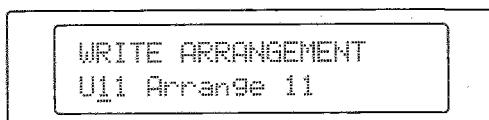
[SPLIT POINT/DEL]キーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。


## ページ11 ライト・アレンジメント

設定を変更したアレンジメントを、本体のユーザー・バンクに記憶(ライト)させる機能です。

他のページで[REC]キーを押すと、このページに入ることができます。

アレンジメントをライトすると、このモードで行った設定のほかにアレンジメントで使用できる操作パネルのうち、[CHORD SCANNING]キーと[KEYBOARD ASSIGN]キーの設定がライトされます。



- ① [TEMPO/VALUE]キーを押して、ライト先(ライトしようとする先)のアレンジメント・ナンバーを表示させます。  
[ARRANGEMENT BANK]キーと[ARRANGEMENT NUMBER]キーでアレンジメント・ナンバーを入力することはできません。
  - ② ①で入力した番号には、すでにライトされているアレンジメントのタイトルが表示されますので、それを消去してもよいかどうか確認してください。
-  1度ライトした後で、消去されたアレンジメントの復活はできません。
- ③ そのままライトしてよいのであれば、[RESET/YES]キーを押します。



## キーによる設定

iX300は、各ページに表示されるパラメータ以外に、キーを押して表示させることができるパラメータがいくつかあります。

### [PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キー

各アレンジメントには2つのキーボードティンバーKBD1とKBD2があり、鍵盤を弾いたときに発音するのが、このティンバーのプログラムです。このティンバー・プログラムは、[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーを押してPROGRAM(音色)を選択することができます。

ただし、KBD2のプログラムは、[KEYBOARD ASSIGN]キーでLAYER(レイヤー)がSPLIT(スプリット)を選択しているときに限り設定することができます。

バンク	プログラム数	内 容	ROM/RAM
A	64	GMプログラム	ROM
B	64	GMプログラム	ROM
C	64	iX300プリセット・プログラム	ROM
D	64	iX300プリセット・プログラム	ROM
E	64	iX300プリセット・プログラム	ROM
USER	64	ユーザー・プログラム	RAM
DRUM	28	ドラム・プログラム	ROM(26)/RAM(2)

#### ● KB1に割り当てたプログラム

[KEYBOARD ASSIGN]キーでSINGLEかLAYERを選択している場合、鍵盤のどの音域を弾いてもそのプログラムで発音します。

[KEYBOARD ASSIGN]キーでSPLITを選択している場合、スプリット・ポイントの鍵を含めた鍵盤の高音側を弾くとそのプログラムで発音します。

#### ● KB2に割り当てたプログラム

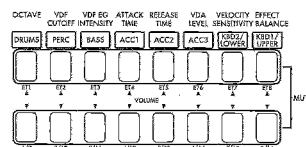
[KEYBOARD ASSIGN]キーでLAYERを選択している場合、鍵盤のどの音域を弾いてもそのプログラムで発音します。

[KEYBOARD ASSIGN]キーでSPLITを選択している場合、鍵盤の低音側を弾くとそのプログラムで発音します。

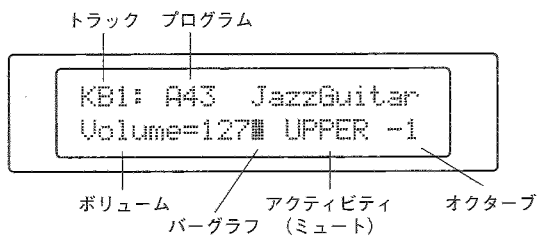
### [TRACK/CHANNEL]キー

DRUMS、PERC、ACC1~3、KBD1、KBD2のそれぞれのトラックに割り当てられている音色プログラムのボリュームを調整しミュート(消音)を設定することができます。

該当するトラックの[TRACK/CHANNEL]キーを押すと、そのトラックの設定が表示されます。



パラメータの設定後、[EXIT]キーを押すと元の画面へ戻ります。もしくは設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面へ戻ります。



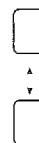
トラックの設定が表示されているときは、そのトラックのプログラムを[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーを使って選択することができます。

- ▲ [KEYBOARD ASSIGN]キーでSINGLEまたはM.DRUMのLEDを点灯させているときには、[TRACK/CHANNEL]キーでKBD2トラックを選択してもKBD1トラックのプログラムとボリュームが表示されます。

## ボリューム

[000...127]

該当するトラックの[TRACK/CHANNEL]キーの上側(▲)を押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。  
下側(▼)を押すたびに、ボリュームは1ステップ小さくなります。押し続けるとボリュームは連続的に小さくなります。



ボリュームは数値とその右側のバーグラフで表示されます。

ここで設定した値は、バックিং・シーケンスのボリューム・パラメータを127に設定したときの音量になります。

## アクティビティ

[-----,(UPPER/LOWER/PLAY)]

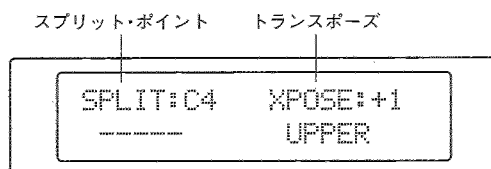
対応するトラックの[TRACK/CHANNEL]キーの上側(▲)と下側(▼)を同時に押すと、そのたびにそのトラックのミュート(消音)とミュートの解除を切り替えることができます。

ミュートされているときは-----と表示されます。

ミュートされていない場合はPLAY(ただしKBD1トラックとKBD2トラックはそれぞれUPPER、LOWER)と表示されます。

## [TRANSPOSE]キー

演奏上、トランスポーズ(移調)が必要な場合は、[TRANSPOSE]キーの[+1]や[-1]を押すとトランスポーズを設定する表示に変わります。



半音単位で上下に最大11段階まで移調することができます。トランスポーズを変更すると、鍵盤上で演奏される音色だけでなく、アレンジメントのトラックと、コード検出機能も同様に移調されます。[+1]と[-1]を同時に押すと0になります。

パラメータの設定後、[EXIT]キーを押すと元の画面へ戻ります。もしくは設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面へ戻ります。

## [SPLIT POINT]キー

[SPLIT POINT]キーを押すと、現在設定されているスプリット・ポイントが表示されます。スプリット・ポイントを含む上の鍵盤を高音側(UPPER)、下の鍵盤を低音側(LOWER)と呼びます。

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

スプリット・ポイントの設定は、弾いたコードを検出するときに重要です。詳しくは、「ページ1 パフォーマンス・モニター」のコード・ネーム表示(本書P.2)をご覧ください。また、ミュートする鍵盤の範囲をこのスプリット・ポイントにより決定します。

また、[KEYBOARD ASSIGN]キーでSPLITのLEDを点灯させているときは、スプリット・ポイントを境目に高音側がKBD1トラック、低音側がKBD2トラックとなり、鍵盤で演奏される音色(キーボード・ティンバー)やボリューム、ミュート等をそれぞれのトラックで設定することができます。

パラメータの設定後、[EXIT]キーを押すと元の画面へ戻ります。もしくは設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面へ戻ります。

## [OCTAVE]キー

どのページが表示されていても[OCTAVE]キーの[UP]または[DOWN]を押すと、KBD1トラックのオクターブが設定できます。KBD2トラックのオクターブを設定するときは、[TRACK/CHANNEL]キーでKBD2トラックを表示させてから[OCTAVE]キーを押します。各トラックの音の高さをオクターブ単位で最大2オクターブまで上下に移動することができます。

[UP]と[DOWN]を同時に押すと0になります。

パラメータの設定後、[EXIT]キーを押すと元の画面へ戻ります。もしくは設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面へ戻ります。

## [TAP TEMPO/NO]キー

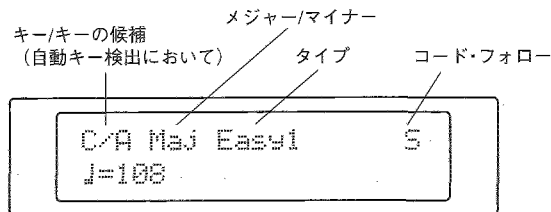
「ページ1 パフォーマンス・モニター」でテンポを調整するとき、再生したいテンポに合わせて[TAP TEMPO]キーを何回か叩くと、叩いた間隔の時間計算が行われ、テンポが設定されます。

## [REC]キー

[REC]キーを押すと、「ページ11 ライト・アレンジメント」が表示されます。

## [INTERACTIVE COMP.]キー

[INTERACTIVE COMP.]キーを押すと、液晶画面には下のように表示されます。



### キー

[ANL, C/A, C#/A#, D/B...B/G#]

演奏したい曲のキー(調)を設定します。メジャー(長調)キーはスラッシュ(/)の左側にトニックが表示され、マイナー(短調)キーは右側にトニックが表示されます。

**ANL**にすると、自動キー検出機能が働きます。キーがよくわからない場合には、自動キー検出機能によってキーを見つけることができます。

**ANL**にしてから[START/STOP]キーを押して、アレンジメントを開始させます。リズムに合わせて鍵盤でメロディーを弾きます。[START/STOP]キーを押してアレンジメントを停止させ[TEMPO/VALUE]キーを押すと、弾いたメロディーにあうキーが順に表示されます。

### メジャー/マイナー

[Maj, Mm, min, mM]

演奏したい曲がメジャー(長調)であるか、マイナー(短調)であるかを指定します。

**Maj**(メジャー)にすると、コードはメジャーが中心になります。

**Mm**(メジャー)にすると、コードの中にマイナーが加わることもあります。

**min**(マイナー)にすると、コードはマイナーが中心になります。

**mM**(マイナー)にすると、コードの中にメジャーが加わることもあります。

### タイプ

[Easy1-2, General1-4, Special1-2]

インタラクティブ・コンポジション機能によってコードをつける場合に、出てくるコードの傾向を設定することができます。

**Easy**にすると、最も一般的で、無難なコードがつけられます。1よりも2のほうがいくぶん複雑なコードがつく傾向があります。

**General**にすると、一般的なコードがつけられます。1から4までのいずれを選ぶかによって、少しずつ傾向が異なります。ためしめて最も曲想にあうものを選んでみてください。

**Special**にすると、個性的なコードをつけるのに役立ちます。1と2とは、メジャー/マイナーの設定によって現われるコードの傾向が多少異なります。ためしめて曲想にあう方を選んでみてください。

### コード・フォロー

[S, F]

インタラクティブ・コンポジション機能によって、メロディに対してつけられるコードの、切り替わる頻度を設定します。

**S**にすると、それぞれの小節の先頭ごとにコードをつけるようにします。すなわち、1小節につき1種類のコードが割り当てられます。

**F**にすると、それぞれの小節の先頭と中間とで、コードをつけるようにします。すなわち、1小節につき最大2種類のコードが割り当てられます。

通常はSに設定しておけば特に問題はありません。音符の数の多い曲を、ゆっくりとしたテンポで演奏するような場合には、Fに設定するとよいでしょう。

## 2. Backing Sequenceモード

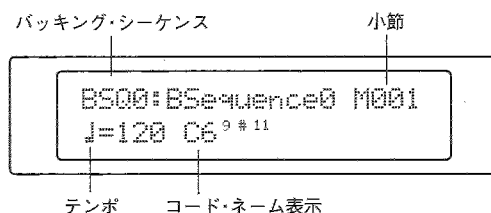
### Backing Sequenceモードの機能

この表は*iX300*のBacking Sequenceモードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面		内 容	参照ページ
1 プレイ&リアルタイム・レコーディング		バックキング・シーケンスの選択、ボリューム/ミュート	P.18
	初期設定	トラック、トラック・アクティビティ、クオンタイズ、メトロノーム、エクストラ・トラックの録音モード、スタート/エンド・メジャー	
2 ステップ・レコーディング		レコーディング・トラックの選択	P.21
	レコーディング	演奏データの入力	
3 イレース・バックキング・シーケンス		バックキング・シーケンスの消去	P.24
4 コピー・バックキング・シーケンス		バックキング・シーケンスのコピー	P.24
5 エディット1	5-1 デリート・メジャー	小節の削除	P.25
	5-2 インサート・メジャー	小節の挿入	P.26
	5-3 イレース・メジャー	小節上にあるデータ消去	P.27
6 エディット2	6-1 コピー・メジャー	小節のコピー	P.28
	6-2 バウンス・トラック	トラックの合成	P.28
	6-3 クオンタイズ	録音データのタイミング調整	P.29
7 シフト・ノート		音程の部分的なシフト	P.30
8 イベント・エディット		エディット・トラックの選択	P.30
	エディット	イベントの修正	
9 エクストラ・トラックの設定1		トラックの選択 プログラムの選択	MIDIチャンネル トランスポーズ、デチューン P.31
10 エクストラ・トラックの設定2		プログラムの選択、パン、センド・レベル	P.36
11 エフェクトの選択		エフェクト・タイプ、エフェクトON/OFF	P.37
12 エフェクト・プレースメント		エフェクト・プレースメント、C/Dパン、エフェクト1、2のL/Rレベル	P.38
13 エフェクト1パラメータ		エフェクト1のパラメータの設定	P.39
14 エフェクト2パラメータ		エフェクト2のパラメータの設定	P.39
15 ネクスト・バックキング・シーケンス		次に演奏するバックキング・シーケンスの指定	P.40
16 リネーム・バックキング・シーケンス		バックキング・シーケンス名の変更	P.41
17 SMFコンバーター		スタンダードMIDIファイルへの変換	P.42

# ページ1 プレイ&リアルタイム・レコーディング

ここで、録音/再生の初期設定を行います。



## BSQ(バックキング・シーケンス)

[0...9]

録音または再生するバックキング・シーケンスを選びます。

選んだバックキング・シーケンスの名前は画面に表示されます。この名前は、変更することができます。詳しくは「ページ16 リネーム・バックキング・シーケンス」(本書P.41)をご覧ください。

選んだバックキング・シーケンスで使用するアレンジメントは、このページ1で[EXIT]キーを押し、[ARRANGEMENT BANK]キーと[ARRANGEMENT NUMBER]キーで設定します。[EXIT]キーをもう一度押すか、そのまま数秒間放置すると、元の画面へ戻ります。

## M(小節番号)

[001...999]

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

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

## J=(テンポ)

[REC, AUT, 40...240]

RECは、[REC]キーを押して録音待機状態のときに選択することができます。RECにしてレコーディングすると、テンポ・チェンジをリアルタイムで記録することができます。

AUTは再生時に使用します。AUTにすると、録音されているテンポで再生されます。

40~240にすると、録音、再生時に手動でテンポを調整することができます。

録音するときと再生するときでテンポを変えることができるので、テンポが速くて弾きにくい曲を録音したい場合などに、最初にスローなテンポで録音しておいて再生時にテンポを速くすることなどができます。

## コード・ネーム表示

バックキング・シーケンス再生時は、録音されたコードが表示され、それによってバックキング・シーケンスが演奏されます。録音時は、弾いたコードが検出されると、そのコードに合わせてバックキング・シーケンスが変化していきます。

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

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

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

FULLを選び全鍵盤で3音以上の和音を弾くと、コードが検出されそのコードにあわせて演奏されます。スプリット・ポイントは[SPLIT POINT]キーを押しながらスプリット・ポイントにする鍵盤を押すと設定できます。

[CHORD SCANNING]キーの設定	スプリット・ポイントより下側の鍵盤	スプリット・ポイントより上側の鍵盤
LOWER	単音以上	—
UPPER	—	3音以上の和音
FULL	3音以上の和音	3音以上の和音

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

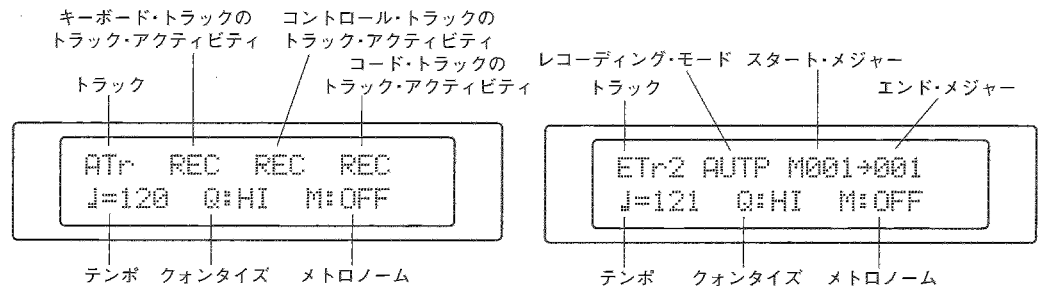
認識できるコードについては「8. 付録」の認識できるコード一覧(本書P.158)をご覧ください。

## リアルタイム・レコーディング

ページ1で[REC]キーを押すと、録音するトラック、レコーディング・クオンタイズ、メトロノームのON/OFFなどの設定ページに入ります。

ここでは、録音トラックやクオンタイズなどを設定します。

各パラメータを設定し[START/STOP]キーを押すと録音が始まり、もう一度押すと録音が終わります。



### トラック

[ATr, ETr1...ETr8]

録音するトラックを選択します。

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

**ETr~ETr8**にすると、エクストラ・トラックに対して、リアルタイム・レコーディングを行うことができます(録音時は、この設定と共にレコーディング・モードも設定してください)。

エクストラ・トラックとは、キーボード・トラックと同様に、鍵盤の演奏をレコーディングするトラックで、キーボード・トラック以外にも音を重ねたいときに使用します。

### トラック・アクティビティ

[----, REC, (KBTr/CTRL/CHRD), MUTE]

トラックでATrを選択したときに表示されます。

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

----が表示されているときは、そのトラックにまだデータが何も無いときです。この場合、RECを選択することはできませんが、データがないため、再生したりMUTEを指定することはできません。

**REC**にすると、そのトラックに対してリアルタイム・レコーディングを行うことができます。ただし、そのトラックにデータがあってもなくてもRECを選択することができるので、すでにデータのあるトラックに対して録音を行うと、前にあったデータは消えてしまいますので注意してください。

**キーボード・トラックのトラック・アクティビティ**をRECにすると、鍵盤を演奏した情報が録音されます。**コントロール・トラックのトラック・アクティビティ**をRECにすると、パネル上のキーを操作して選択したり、変更したりしたアレンジメントやパリエーション、フィル、イントロ/エンディングなどの操作の情報が録音されます。

**コード・トラックのトラック・アクティビティ**をRECにすると、コード表示機能によって検出されたコードの情報(指定したコード)が録音されます。

**KBTr, CTRL, CHRd**にすると、それぞれのトラックは再生のみが可能となりますので、そのトラックへは録音されません。

**MUTE**にすると、そのトラックのデータは再生(録音)されません。トラックにすでにデータが存在している場合、そのデータをリアルタイム・レコーディング時に再生させたくないときMUTEを選択してください。

## レコーディング・モード

[OVWR, OVDB, AOTP, MANP]

トラックでETr1~8を選択したときに表示されます。

レコーディング・モードでは、エクストラ・トラックへレコーディングする際のリアルタイム・レコーディングの方法を選びます。エクストラ・トラックにリアルタイムで録音する方法には4種類あります。

まず、OVWRやOVDBを選んでデータを録音し、録音し直したい部分があるときは、AOTPやMANPを選んで部分的にレコーディングするとよいでしょう。

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

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

**AOTP**(オートパンチ・レコーディング)にしてその右のスタート・メジャーとエンド・メジャーへパンチ・インのはじめと終わりの小節を指定してから録音をはじめると、自動的に指定した小節の間だけが録音されます。


**MANP**(マニュアルパンチ・レコーディング)にして演奏させ、録音し直す部分で[REC]キーを押すと録音をはじめます。録音しなおす部分が終わったところでもう一度[REC]キーを押すと録音が終わる、通常の演奏に戻ります。また、PUNCH IN/OUTをアサインしたペダルを使用してマニュアルでレコーディングすることもできます。レコーディングをはじめたい小節でペダルを踏むと、レコーディングがはじまり、もう一度踏むとレコーディングが終わります。ペダルへPUNCH IN/OUTをアサインする方法は、Disk/Globalモードの「ページ7 アサイナブル・ペダルの設定」や「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラの設定」をご覧ください。

## Q(レコーディング・クオンタイズ)

[HI,  ... 

録音時のタイミングの精度を設定します。

**HI**にすると、実際に演奏したときのタイミングがそのまま忠実にレコーディングされます(*ix300*では4分音符を96等分した細かさでレコーディング)。

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

## M(メトロノーム)

[OFF, ON, REC]

メトロノームのオン/オフを設定します。

**OFF**にすると、録音のプリカウント時以外はメトロノームは鳴りません。

**ON**にすると、録音、演奏中にメトロノームが鳴ります。

**REC**にすると、録音時のみメトロノームが鳴ります。

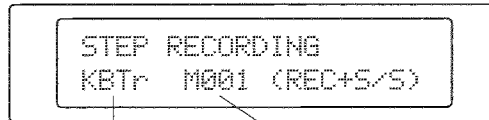


## ページ2 ステップ・レコーディング

キーボード・トラック、コード・トラック、コントロール・トラック、エクストラ・トラックへステップ・レコーディングします。

ステップ・レコーディング機能を使うと、1ステップごとにノート・データ、コントロール・データ、コード・データを入力することができます。ただし、すでにデータの入っている小節にこの方法で録音すると、元々あったデータが削除され新しい録音データに代わります。

録音が終わったら[START/STOP]キーを押してステップ・レコーディングを終了させます。



レコーディング・トラック 小節番号

### レコーディング・トラック

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

ステップ・レコーディングを行うトラックを選択します。

**KBTr**にすると、キーボード・トラックに対してステップ・レコーディングを行います。

**CHRd**にすると、コード・トラックに対してステップ・レコーディングを行い、バックキング・シーケンスのコード進行を記録していきます。

**CTRL**にすると、コントロール・トラックに対してステップ・レコーディングを行い、バックキング・シーケンスで使われるアレンジメントの選択や、コード・パリエーションの選択などを記録していきます。

**ETR1~ETR8**にすると、8つのエクストラ・トラックに対してステップ・レコーディングを行います。

### M(小節番号)

[001...999]

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

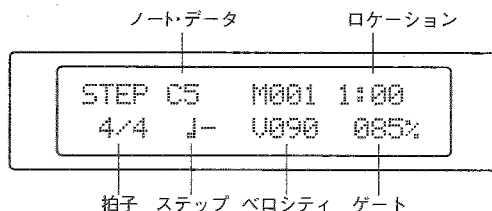
[RESET/YES]キーを押すと、このメジャー・ポインターが001にリセットされます。

## キーボード・トラックのステップ・レコーディング

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

[CURSOR]キーで拍子、ステップ、ベロシティ、ゲートの各パラメータを選び、[TEMPO/VALUE]キーの[UP/+ ]と[DOWN/- ]を使ってデータを指定して入力していきます。

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



### ノート・データ

入力した最新のデータのノート名を表示します。レコーディング・トラックでKBTr、ETr1~8を選択したときに表示されます。

### ロケーション

現在の(データの入力できる)位置を表示します。

: (コロン)の左側の1桁の数は、その小節内の第何拍目かを表わします。

右側の2桁の数は、4分音符を96等分した長さを表わします。

### 拍子

[1/4...16/16]

拍子を設定します。レコーディング・トラックでKBTr、ETr1~8を選択したときに表示されます。

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

### ステップ

[ ]

データを1つ入力するたびに、どれだけの長さステップが進むかを設定します。レコーディング・トラックでKBTr、ETr1~8を選択したときに表示されます。

ステップは音符の形で表示されます。。(全音符)から (32分音符)まで、さらにそれぞれ.(付点:その音符を1.5倍の長さにする)と (三連:その音符を3分の2の長さにする)を指定することができます。

ステップは、[TEMPO/VALUE]キーの[UP/+ ]と[DOWN/- ]を使って設定するほかにも、本体パネル上の[VARIATION]キー、[FILL]キー、[INTRO/ENDING]キーを使って直接入力することもできます。

### ベロシティ

[002...126, KEY]

音の強さを設定します。

**KEY**にすると、そのとき実際に鍵盤を叩いた強さがそのまま入力されます。レコーディング・トラックでKBTr、ETr1~8を選択したときに表示されます。

### ゲート

[001...100%]

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

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

**大きい値**にすると、ゆったりとした(テヌート)感じになります。

## コントロール・トラックのステップ・レコーディング

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

[CURSOR]キーと[TEMPO/VALUE]キーで、イベントの種類とその値を設定し、[RESET/YES]キーを押してイベントを入力します。

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

### イベント入力

コントロール・トラックに入力するデータの種類の種類を指定します。

入力できるイベントは以下の通りです。

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

イベント・タイプ	値
ARRANGEMENT(アレンジメント)*	U11~88, A11~88, B11~88
STYLE(スタイル)	A11~88, B11~58, U1~4
STY.ELEMENT(スタイル・エレメント)	OFF, VAR1~VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
KB ASSIGN(キーボード・アサイン)	SINGLE, LAYER, SPLIT, DRUM
CHORD SCAN(コード・スキニング)	OFF, LOWER, UPPER, FULL
CHORD HOLD(コード・ホールド)	OFF, ON
BASS INV.(ベース・インバージョン)	OFF, ON
TRANSPOSE(トランスポーズ)	-11~-1, 00, +1~+11
DRUM MUTE(DRUMSミュート)	PLAY, MUTE
PERC MUTE(PERCミュート)	
BASS MUTE(BASSミュート)	
ACC1 MUTE(ACC1ミュート)	
ACC2 MUTE(ACC2ミュート)	
ACC3 MUTE(ACC3ミュート)	
DRUM MAP(ドラム・マップ)**	1~8
KB1 PROG(KBD1プログラム)*	A11~A88, B11~B88, C11~C88, U11~U88, D11~D88, E11~E88, Dr11~Dr44
KB2 PROG(KBD2プログラム)*	
KBD1 OCT.(KBD1オクターブ)	-2, -1, 0, +1, +2
KBD2 OCT.(KBD2オクターブ)	

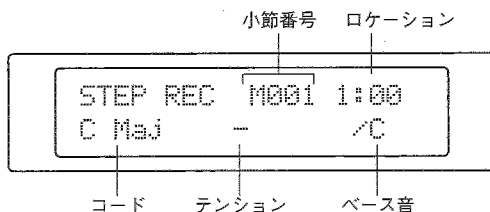
\* これらは、[ARRANGEMENT BANK]キーと[ARRANGEMENT NUMBER]キー、[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーでも入力することができます。

\*\* ドラム・マップ、ドラム・プログラムの中の打楽器の音の一部を、別な打楽器の音に置き替えるパターンをまとめたもので、ドラムスの音をラテン・パーカッションに置き替えたり、スネア・ドラムの音をサイドスティックの音に置き替えたり、ハイハット・シンバルとライド・シンバルの音を入れ替えたりなど、全部で8種類のパターンがあります。同じドラム・プログラム、同じスタイル・エレメントでも、ドラム・マップを指定し直すことによって、ドラム・サウンドに変化をつけることができます。それぞれのドラム・マップによって置き替えられる音については、「8. 付録」のドラム・マップ表をご覧ください。

## コード・トラックのステップ・レコーディング

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

鍵盤でコードを直接入力するか、あるいは[CURSOR]キーと[TEMPO/VALUE]キーでコード、テンション、ペースを設定した後、[RESET/YES]キーを押して、コード・トラックを入力します。録音が終わったら[START/STOP]キーを押して、ステップ・レコーディングを終了します。



### コード

コード・トラックに入力するコードを指定します。

### テンション

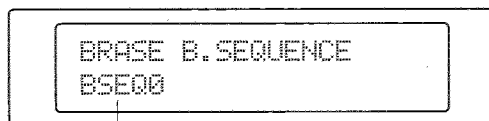
コードに付加するテンションを指定することができます。

### ベース音

コードのルートと分離したベース音を指定することができます。

## ページ3 イレース・バックング・シーケンス

現在選ばれているバックング・シーケンスからデータをすべて消去します。

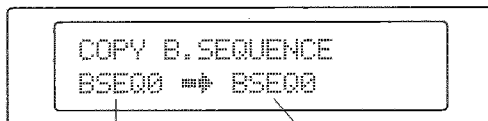


消去したいバックング・シーケンス

現在選ばれているバックング・シーケンスのナンバーが表示されるので[RESET/YES]キーを押します。

## ページ4 コピー・バックング・シーケンス

現在選んでいるバックング・シーケンスの内容を、そっくりそのまま別のバックング・シーケンスへコピーします。



コピー元(現在選択されている  
バックング・シーケンス)      コピー先

[TEMPO/VALUE]キーでバックング・シーケンスのコピー先を指定し、[RESET/YES]キーを押します。

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

## ページ5 EDIT 1(エディット1)

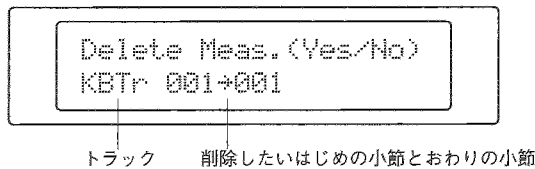
このページでは、小節の削除(DELETE)、小節の挿入(INSERT)、小節からのデータの消去(ERASE)という、3つの操作を選択することができます。

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



### 5-1 デリート・メジャー

指定したトラックの小節を削除します。



- ① [CURSOR]キーでカーソルをトラックへ移動させて、[TEMPO/VALUE]キーでトラックを指定してください。ALLにすると、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、すべてのトラックから小節が対象になります。
- ② カーソルを移動させ、削除する最初の小節と最後の小節を選びます。1小節だけを削除する場合は両方とも同じ数字に設定します。
- ③ 削除したい小節を設定できたら、[RESET/YES]キーを押します。

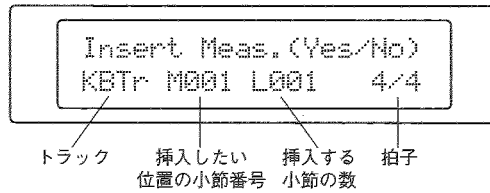
#### <拍子の変更について>

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

削除によって番号が変わった小節は短く途切れたり、逆に長くなったりすることがあります。

## 5-2 インサート・メジャー

小節をトラック内の指定した位置に挿入します。



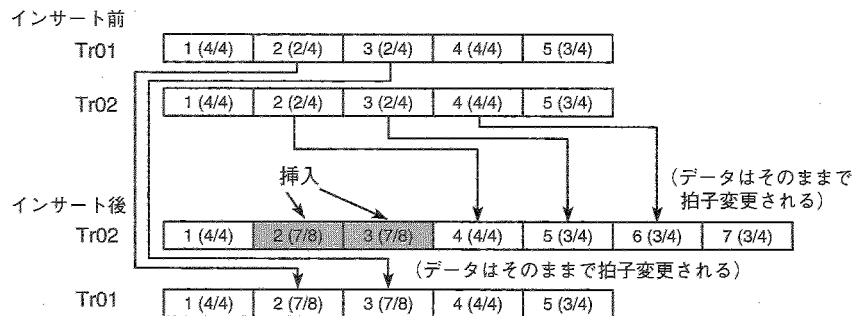
- ① [CURSOR]キーでカーソルをトラックへ移動させて[TEMPO/VALUE]キーで挿入先のトラックを指定します。ALLにすると、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、すべてのトラックが対象になります。
- ② カーソルを移動させ、新しい小節を挿入する小節番号を指定し、つづけて挿入する小節の数を指定します。新しい小節の拍子も指定できますが、異なる拍子を挿入すると他のトラックへの影響がありますので、下記の図をご覧になってから拍子を指定してください。
- ③ 設定ができたなら、[RESET/YES]キーを押します。

### <異なる拍子の小節を挿入した場合>

変更した拍子は、テンポを♪=AUTにすれば有効となります。

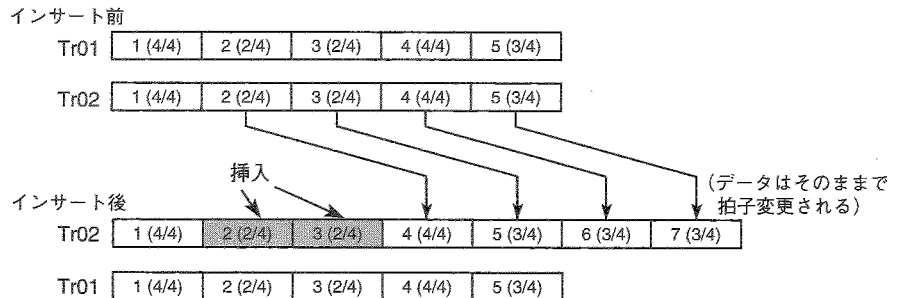
異なる拍子を選ぶと、すべてのトラックの対応する小節がこの拍子に合わせるために、その小節が短くなるか、あるいは長くなります。

#### 拍子 = 7/8 を 2小節挿入



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

#### 拍子 = \*\*/\*\*

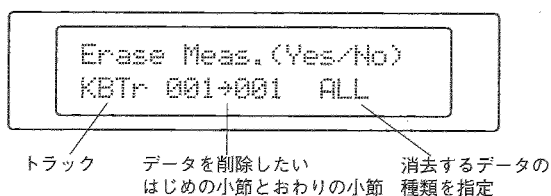


異なる拍子を選ぶ、選ばないに関係なく、挿入された部分の後に続く小節は後ろにずれます。小節を1つのトラックだけに挿入した場合、後ろにずれる小節は上の図のように他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

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

## 5-3 イレース・メジャー

1つあるいは複数の小節からデータの一部または全部を消去する機能です(小節内のデータが消去されるだけで、小節は残ります)。



- ① [CURSOR]キーでカーソルをトラックへ移動させて、[TEMPO/VALUE]キーでトラックを指定します。ALLにすると、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、すべてのトラックの小節のデータが対象になります。
- ② カーソルを移動させ、消去する最初の小節と最後の小節を選びます。1小節のデータだけを消去する場合は両方とも同じ小節を設定します。

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

- ③ 設定ができたなら[RESET/YES]キーを押します。

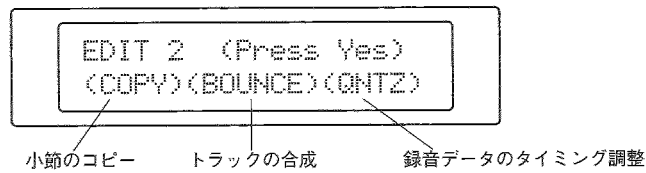
### <コントロール・チェンジの消去>

ダンパー・チェンジやピッチベンドなどのCTRL (コントロール・チェンジ)は、これらをオフにするメッセージを消去すると、その効果がそのまま残ってしまうことがあります。この場合は、残ったままになっているメッセージを消去するか、「ページ8 イベント・エディット」(本書P.30)でデータを修正してください。

## ページ6 エディット2

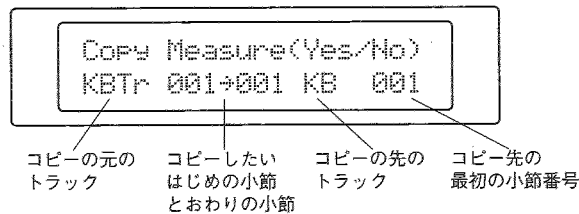
このページでは、小節のコピー(COPY)、トラックの合成(BOUNCE)、録音データのタイミングの調整(QUANTIZE)という、3つの操作を選択することができます。

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



### 6-1 コピー・メジャー

トラック内またはトラック間で小節をコピーします。



- ① [CURSOR]キーでカーソルをコピー元のトラックへ移動させて、[TEMPO/VALUE]キーでトラックを指定します。ALLにすると、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、すべてのトラックが対象になります。
- ② カーソルを移動させ、コピーする最初と最後の小節を選びます。1小節のデータだけをコピーする場合は、同じ数字を設定します。
- ③ 同様にコピー先のトラックを指定します。コピー元でALLを選ぶと、コピー先も自動的にALLとなります。
- ④ コピー先の最初の小節を指定します。  
トラックにCTRL(CTL)かCHORD(CHD)が指定されていた場合、コピー先とコピー元のトラックが異なっていると、コピー・メジャーは実行できません。
- ⑤ 設定ができたなら、[RESET/YES]キーを押します。ただし、コピー先の小節にすでにデータが入っていると、このデータが上書きされてコピーされる小節に替わります。

#### <拍子の変更について>

コピー先のトラック以外のトラックに、コピー先の小節に対応する拍子のデータが入っている場合、コピーされた小節は他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

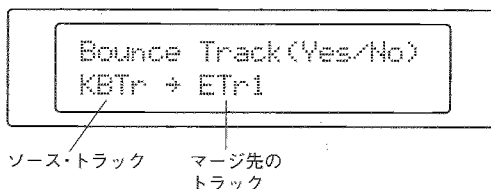
コピーされた小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。

### 6-2 バウンス・トラック

2つのトラック(キーボード・トラックまたはエクストラ・トラック)のバックিং・シーケンス・データを1つにまとめます(マージ)。こうして一緒になったトラックには、マージ先のトラックのプログラム、MIDIチャンネル、その他のトラック設定がそのまま適用されます。ただし、元のソース・トラックにあったバックিং・シーケンス・データはすべて消去されます。

両方のトラックにピッチベンド、ダンパー・チェンジ、その他コントロール・チェンジ・データがある場合、これをマージすると思いがけない結果が生まれることがあります。このため、「ページ5 エディット1」の5-3 イレース・メジャーを使って、マージする前にどちらかのトラックからコントロール・チェンジ・データをすべて削除しておく必要があります。



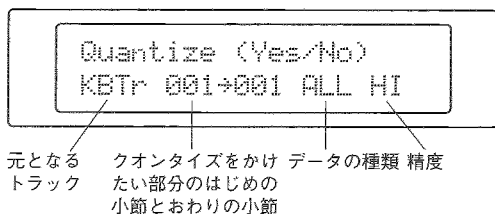


- ① [CURSOR]キーでカーソルをソース・トラック(合成元のトラック)へ移動させて、[TEMPO/VALUE]キーでトラックを指定します。
- ② カーソルを移動させ、マージ先のトラックを選択します。
- ③ 設定ができれば[RESET/YES]キーを押します。

### 6-3 クォンタイズ

ここではクォンタイズ機能を使って、録音済みのデータのタイミングを調整します。

この機能は同じBacking Sequenceモード内の「ページ1リアルタイム・レコーディング」にあるクォンタイズ・パラメータよりも融通性があります。というのは、小節の範囲やクォンタイズするデータのタイプを指定できるので、関係ない他の小節やデータには影響を与えなくて済むからです。



- ① [CURSOR]キーでカーソルをトラックへ移動させて、[TEMPO/VALUE]キーでクォンタイズするトラックを指定します。コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックをクォンタイズするには、CHRD、CTRL、TEMPOをそれぞれ選びます。
- ② カーソルを移動させ、クォンタイズする最初と最後の小節を設定します。テンポ・トラック以外のトラックを選んだ場合は、クォンタイズするデータの種類は下の表のようになります。

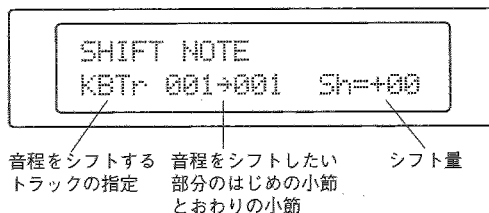
データの種類	クォンタイズされるデータ
ALL	全データ
NOTE	全ノート・データ
CTRL	コントロール・チェンジ・メッセージのすべて
AFTT	チャンネル/ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージのすべて
BEND	ピッチベンド・メッセージすべて
PROG	プログラム・チェンジ・メッセージすべて

精度は「ページ1リアルタイム・レコーディング」のレコーディング・クォンタイズと同じで、HI、♪、♪、♪、♪、♪、♪、♪、♪、♪です。HIにすると、実際に演奏したときのタイミングがそのまま忠実にレコーディングされ、それ以外にすると、録音データのタイミングはここで指定した値に一番近いタイミングに調整されます。詳しくは、「ページ1リアルタイム・レコーディング」のレコーディング・クォンタイズ(本書P.20)をご覧ください。

- ③ 設定ができれば、[RESET/YES]キーを押します。

## ページ7 シフト・ノート

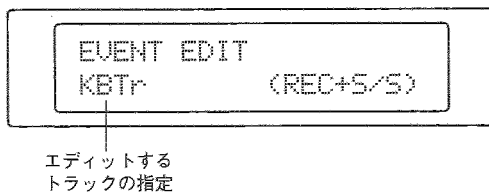
音程を半音単位で上下に移動します。指定した範囲のみを移動することも、ノート・データすべてを移動することもできます。



- ① [CURSOR]キーでカーソルをトラックへ移動させて、[TEMPO/VALUE]キーでシフトしたいノートのあるトラックを指定します。選べるトラックは、キーボード・トラックかエクストラトラックです。
- ② カーソルを移動させ、対象となる最初と最後の小節を設定します。
- ③ ノートのシフト量を設定します。半音単位で最大2オクターブまで上下にシフトすることができます。
- ④ 設定ができたなら[RESET/YES]キーを押します。

## ページ8 イベント・エディット

ノートやMIDIコントロール・チェンジなど、1つ1つのイベントの特性を修正する機能です。

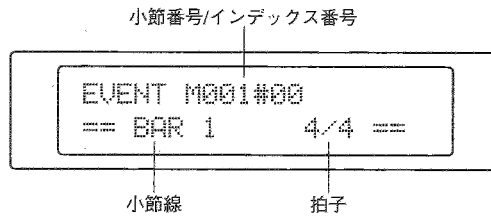


- ① [TEMPO/VALUE]キーでエディットしたいトラックを選びます。
- ② [REC]キーを押してから[START/STOP]キーを押します。
- ③ [CURSOR]キーでパラメータを選び、[TEMPO/VALUE]キーを使ってデータを指定して入力していきます。ただし、設定できるイベントは、エディットするトラックによって異なります。

エディットが終わったら[START/STOP]キーを押してイベント・エディット機能を終了してください。

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

## ● 小節線



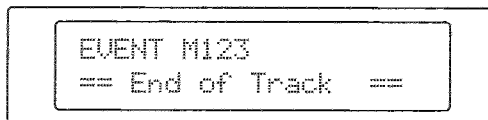
## ・ 小節番号/インデックス番号

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

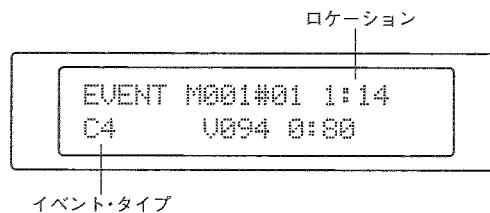
## ・ 拍子

その小節の拍子を設定します。

## ● チャンネルの終わり



## ● イベント



## ・ ロケーション

[1:00...8:95]

小節内の位置が表示されます。音符の長さを4分音符の個数と、4分音符を96等分した値で表わします。ただし、ここにTIEと表示されている場合は、前の小節からタイでつながっている音であることを表わします。

## ・ イベント・タイプ

イベント・タイプ	値	
C-1...G9 (ノート・データ)	V:002...V:126 (ベロシティ)	0:00...4:00 レングス(拍:クロック) *1
BEND (ピッチ・ベンド)	-8192..+8191 (上位/下位バリュー) *2	
AFTT (アフタータッチ)	000...127 (バリュー)	
PROG (プログラムチェンジ)	000...127:000...127 *3 (プログラム・バンク:プログラム・ナンバー)	
CTRL (コントロール・チェンジ)	C000...C127 (コントロール・チェンジナンバー)	000...127 (コントロール・バリュー)
PAFT (ポリアフター) *4	C-1...G9 (ノート・ナンバー)	000...127 (バリュー)

\*1 次の小節に音がつながっているときはTIEと表示されます。

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

\*3 02はドラム・バンクですが実際のドラム・プログラムとは、次の表のように対応しています。

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

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

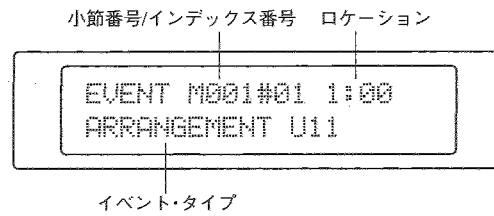
\*4 MIDIのポリフォニック・キー・プレッシャーを送信します。(iX300では受信できません)。

- ・ [SPLIT POINT/DEL]キーを押すと、表示しているイベントを消すことができます。ただし、BAR(小節線)、End of Track(トラックの最後という意味)を消すことはできません。
- ・ [SUSTAIN/INS]キーを押すと、表示しているイベントの前にイベントを1つ挿入することができます。ただし、1小節目の小節線を表示しているときは挿入できません。

#### ドラム・ナンバーと実際のドラム・プログラムの対応表

PROGRAM NUMBER	DRUM PROGRAM	PROGRAM NUMBER	DRUM PROGRAM
000...015	Dr11:GM Kit	113	Dr36:On'n' OFF!*
016...023	Dr12:Power Kit	114	Dr37:BitMessed*
024	Dr17:User 1	115	Dr38:16beat Kit
025	Dr13:Analog Kit	116	Dr41:Bossa Kit
026...031	Dr17:User 1	117	Dr42:Samba Kit
032...039	Dr14:Jazz Kit	118	Dr43:World Kit
040...047	Dr15:Brush Kit	119	Dr44:Gypsy Kit
048...055	Dr18:User 2	120	Dr21:Dance Kit
056...063	Dr11:GM Kit	121	Dr22:Orch Kit
064...071	Dr16:Perc Kit1	122	Dr23:Funky Kit
072...107	Dr11:GM Kit	123	Dr24:House Kit
108	Dr31:MovieKit	124	Dr25:Rave Kit
109	Dr32:i1Funky Kit	125	Dr26:GP Kit
110	Dr33:LATIN Dr	126	Dr27:Latin Kit
111	Dr34:LATIN Per	127	Dr28:Perc Kit 2
112	Dr35:Steam' in		

## CTRL(コントロール・トラック)のイベント・エディット

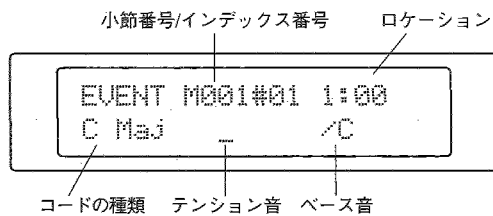


イベント・タイプ	値
ARRANGEMENT(アレンジメント)*	U11~88, A11~88, B11~88
STYLE(スタイル)	A11~88, B11~58, U1~4
STY.ELEMENT(スタイル・エレメント)	OFF, VAR1~VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
KB ASSIGN(キーボード・アサイン)	SINGLE, LAYER, SPLIT, DRUM
CHORD SCAN(コード・スキニング)	OFF, LOWER, UPPER, FULL
CHORD HOLD(コード・ホールド)	OFF, ON
BASS INV.(ベース・インバージョン)	OFF, ON
TRANSPOSE(トランスポーズ)	-11~-1, 00, +1~+11
DRUM MUTE(DRUMSミュート)	PLAY, MUTE
PERC MUTE(PERCミュート)	
BASS MUTE(BASSミュート)	
ACC1 MUTE(ACC1ミュート)	
ACC2 MUTE(ACC2ミュート)	
ACC3 MUTE(ACC3ミュート)	
DRUM MAP(ドラム・マップ)**	1~8
KB1 PROG(KBD1プログラム)*	A11~A88, B11~B88, C11~C88, U11~U88, D11~D88, E11~E88, Dr11~Dr44
KB2 PROG(KBD2プログラム)*	
KBD1 OCT.(KBD1オクターブ)	-2, -1, 0, +1, +2
KBD2 OCT.(KBD2オクターブ)	

\* これらは、[ARRANGEMENT BANK]キーと[ARRANGEMENT NUMBER]キー、[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーでも入力することができます。

\*\* ドラム・マップ、ドラム・プログラムの中の打楽器の音の一部を、別な打楽器の音に置き替えるパターンをまとめたもので、ドラムスの音をラテン・パーカッションに置き替えたり、スネア・ドラムの音をサイドスティックの音に置き替えたり、ハイハット・シンバルとライド・シンバルの音を入れ替えたりなど、全部で8種類のパターンがあります。同じドラム・プログラム、同じスタイル・エレメントでも、ドラム・マップを指定し直すことによって、ドラム・サウンドに変化をつけることができます。それぞれのドラム・マップによって置き替えられる音については、「8. 付録」のドラム・マップ表をご覧ください。

## CHRD(コード・トラック)のイベント・エディット



---

### コード

コード・トラックに入力するコードを指定します。

---

### テンション

コードに付加するテンションを指定することができます。

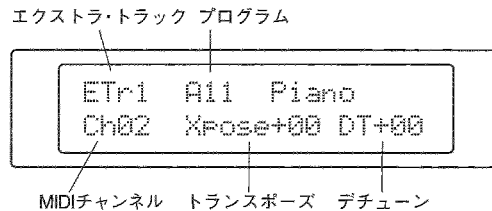
---

### ベース音

コードのルートと分離したベース音を指定することができます。

## ページ9 エクストラ・トラックの設定1

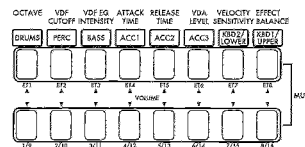
ここでは、ETr1～ETr8までの8つのエクストラ・トラック用のパラメータを設定します。エクストラ・トラックは、キーボード・トラックと同様にトランスポーズやデチューンをかけたりすることもできます。また、エクストラ・トラックのMIDIチャンネルをここで設定します。



### エクストラ・トラック

[ETr1...ETr8]

設定を変更したいエクストラ・トラックを[TRACK/CHANNEL]キーで選びます。



### プログラム

[A11...U88, Dr11...Dr44]

エクストラ・トラックのプログラムを[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーで選びます。

ドラム・プログラム(Dr11～44)を選択するときは、[PROGRAM BANK]キーの[USER/DRUM]を数回押ししてDrを表示させてから[PROGRAM NUMBER]キーを押します。

### Ch(MIDIチャンネル)

[01G...16]

各トラックのMIDIチャンネルを設定するパラメータです。トラックはここで設定したチャンネルでキーボードとMIDI INおよびTO HOST端子からMIDIデータを受信します。

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

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

### Xpose(トランスポーズ)

[-24...+24]

半音単位に最高2オクターブまでトラックをトランスポーズ(移調)します。

0にすると、プログラムは標準のピッチで発音します。

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

**DT(デチューン)**

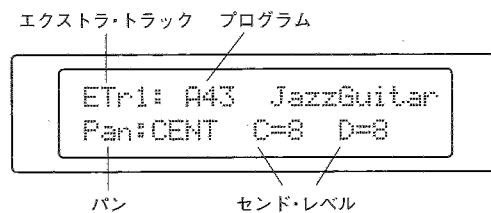
[-50...+50]

選択したトラックの音程を1セント単位で最高50セント(半音の半分)まで調整します。2つのトラックを互いにデチューンさせてユニゾンで演奏すると、サウンドに厚みが加わります。

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

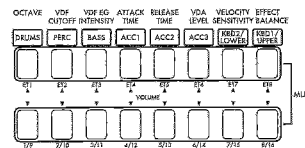
**ページ10 エクストラ・トラックの設定2**

このページでは、8つのエクストラ・トラックに割りあてられるプログラム(音色)とパン(ステレオ定位)、2系統のエフェクトへの音量レベル(センド・レベル)が設定できます。

**エクストラ・トラック**

[ETr1...ETr8]

設定を変更したいエクストラ・トラックを[TRACK/CHANNEL]キーで選びます。

**プログラム**

[A11...U88, Dr11...Dr44]

エクストラ・トラックのプログラムを[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーで選びます。

ドラム・プログラム(Dr11~44)を選択するときは、[PROGRAM BANK]キーの[USER/DRUM]を数回押してDrを表示させてから[PROGRAM NUMBER]キーを押します。

**Pan(パン)**

[OFF, L15...L01, CENT, R01...R15, PROG]

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

**CENT**にすると、そのトラックの音像は中央に定位し、**Lの値**に設定すると左側に、**Rの値**に設定すると右側に移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央から左あるいは右に遠ざかります。

**OFF**にすると、チャンネルAとBへのトラック出力がオフになります。

**PROG**にすると、それぞれのプログラムであらかじめ設定されているパンがそのまま用いられるようになります。

**C=/D=(センド・レベル)**

[0...9, P]

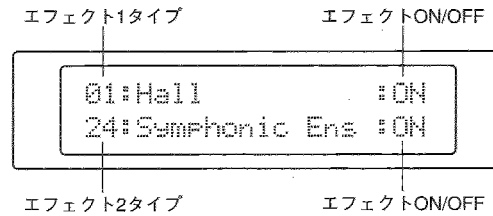
チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られる各トラックのレベルを設定します。

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



## ページ11 エフェクトの選択

エフェクトを選択します。ご自分のバックキング・シーケンスにプロ感覚のサウンドコーディネートを実施することができます。



ここでは2系統のデジタルプロセッサを使って、バックキング・シーケンスにエフェクトをかけることができます。この2系統のデジタルプロセッサは同時に2種類のエフェクトをかけられるもので、バックキング・シーケンスを演奏するプログラムにさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

### エフェクト・タイプ

[00:No Effect...47:Delay/Rotary]

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

各エフェクト・タイプについては、「6. エフェクト」(本書P.103)をご覧ください。

### エフェクトON/OFF

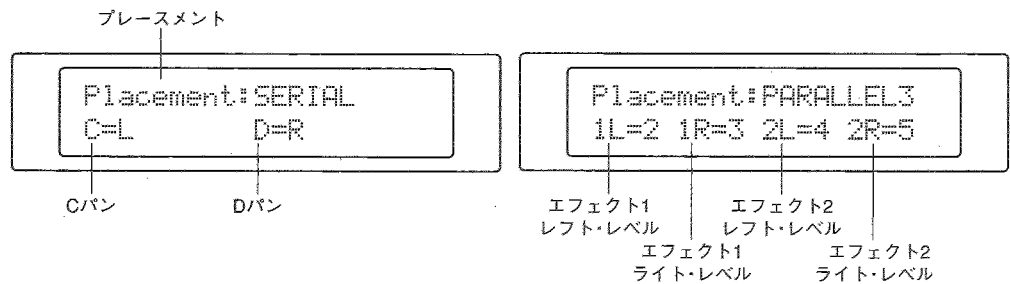
[OFF, ON]

エフェクトのON/OFFを切り替えます。

選んだエフェクトについては、別売のフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラでエフェクトのON/OFFを切り替えることができます。詳しくは、Disk/Globalモードの「ページ7 アシナブル・ペダルの設定」、「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラ」をご覧ください。

# ページ12 エフェクト・プレースメント

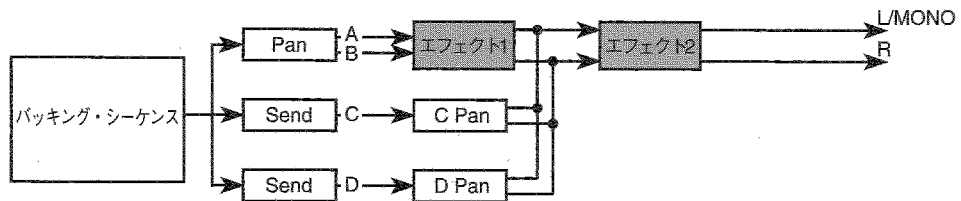
バックイング・シーケンスへエフェクトをかける2系統のシグナル・プロセッサの組み合わせ(チャンネルC, Dのパンとレベル設定を含む)を指定します。



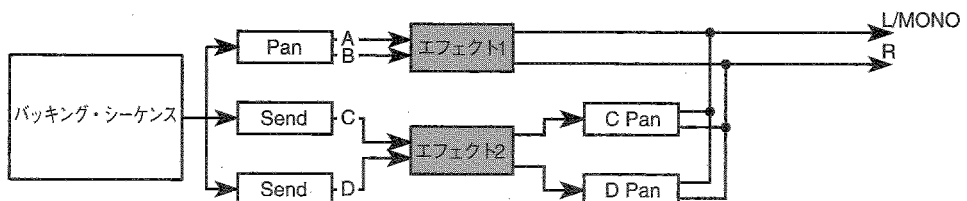
## プレースメント (SERIAL, PARALLEL1, PARALLEL2, PARALLEL3)

エフェクトと、チャンネルC, DのC/DパンとL/Rレベルの配置を指定します。  
エフェクトへのパンやセンド・レベルは、Arrangement Playモードの「ページ3トラックの設定1」(エクストラトラックを使用するときは、Backing Sequenceモードの「ページ10 エクストラトラックの設定2」)でトラックごとに設定します。

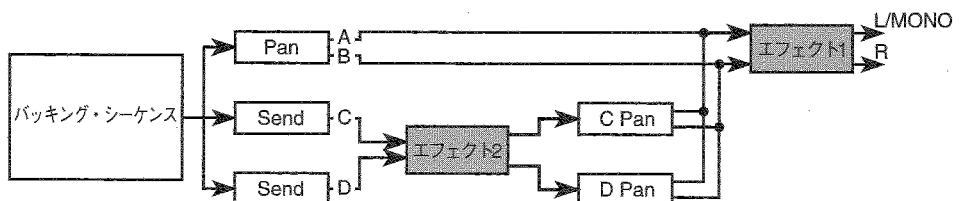
**SERIAL**にすると、チャンネルA, Bに対しエフェクト1, 2がかかります。また、チャンネルC, Dからの信号は、エフェクト1の後で、C Pan, D Panで設定した定位でミックスされるため、エフェクト2だけがかかるようになります。



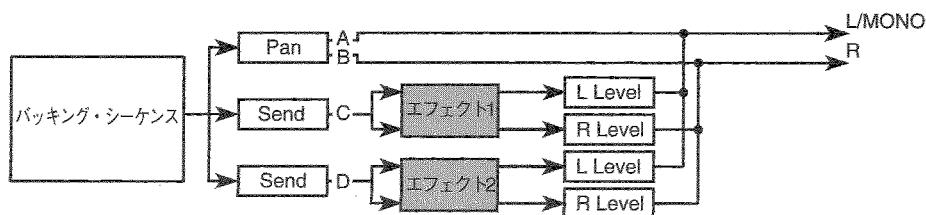
**PARALLEL1**にすると、チャンネルA, Bに対しエフェクト1がかかります。チャンネルC, Dに対しエフェクト2がかかります。また、エフェクト2の後に、C Pan, D Panパラメータで定位を設定します。最終的に2つのエフェクトからの信号がミックスされます。



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



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



### C (Cパン)

[OFF, R, 99:01...01:99, L]

チャンネルCからの信号の定位を設定します。

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

Lにすると信号は左側に振られます。

Rにすると信号は右側に振られます。

OFFにするとチャンネルCの信号はオフになります。

### D (Dパン)

[OFF, R, 99:01...01:99, L]

チャンネルDからの信号の定位を設定します。

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

Lにすると信号は左側に振られます。

Rにすると信号は右側に振られます。

OFFにするとチャンネルDの信号はオフになります。

### 1L/1R (エフェクト1レフト/ライト・レベル)

[0...9]

エフェクト1からチャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

これは、プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

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

0にすると信号はオフになります。

### 2L/2R (エフェクト2レフト/ライト・レベル)

[0...9]

エフェクト2からチャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

これは、プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

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

0にすると信号はオフになります。

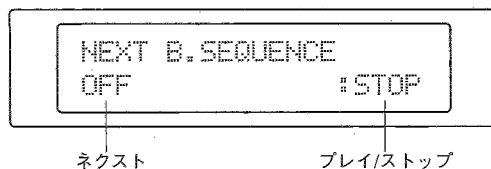
## ページ13 エフェクト1パラメータ

## ページ14 エフェクト2パラメータ

ページ13, 14では、「ページ11 エフェクトの選択」で選択したエフェクトのパラメータを設定します。ここはバックイング・シーケンスで使用するエフェクトのパラメータを設定するページです。他のモードで使用するエフェクトは、それぞれのモードごとに設定します。

このページで設定することのできるエフェクトのパラメータは、使用するエフェクトによって異なります。それぞれのパラメータについては、「6. エフェクト」(本書P.103)を参照してください。

## ページ15 ネクスト・バックキング・シーケンス



### ネクスト

[OFF, BSEQ0...BSEQ9]

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

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

### プレイ/ストップ

[STOP, PLAY]

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

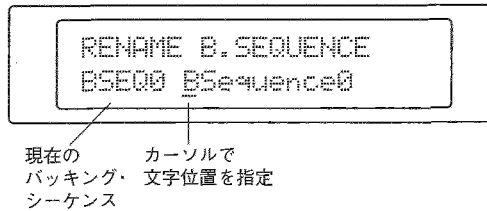
**STOP**にすると、次のバックキング・シーケンスを選びますが、再生はしません。

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

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

## ページ16 リネーム・バッキング・シーケンス

エディット中のバッキング・シーケンスのタイトルを変更することができます。  
バッキング・シーケンスのタイトルには10文字まで使用することができます。



使用できる文字は以下のとおりです。

```

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

```

[CURSOR]キーを使って変更したい文字の位置にカーソルをあわせ、[TEMPO/VALUE]キーで文字を変更してください。

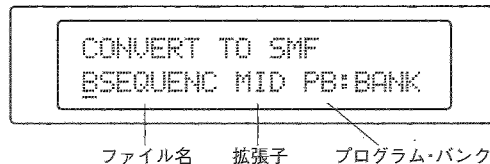
[SUSTAIN/INS]キーを押すと、カーソルの上の文字をコピーして、その位置に文字挿入することができます。

[SPLIT POINT/DEL]キーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。

## ページ17 SMF(スタンダードMIDIファイル)コンバーター

バックキング・シーケンスをスタンダードMIDIファイルに変換します。

これにより、スタンダードMIDIファイルに対応する機種で、本機で作成したデータを読み込み、再生することが可能になります。



フロッピー・ディスクをディスクドライブに正しく挿入し、[RESET/YES]キーを選択すると、確認メッセージが表示されます。[RESET/YES]キーを押すと、MIDIファイルへのコンバートが実行されます。

表示される**ファイル名**は、バックキング・シーケンスのタイトルの最初の8文字を使います。ただし、バックキング・シーケンスのタイトルでは小文字を使っても、それがすべてここでは大文字になり、数字、文字以外の記号などはすべてアンダーバー( )で表示されます。

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

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

*iX300*はDRUM、PERC、BASS、ACC1、ACC2、ACC3の各トラックを、Disk/Globalモードの「ページ4 MIDIチャンネル設定1」および「ページ5 MIDIチャンネル設定2」で指定したチャンネルに割り当てます。エクストラトラックはBacking Sequenceモードの「ページ9 エクストラトラックの設定1」で指定したチャンネルに割り当てられます。

KBD1データは、Disk/Globalモードのページ4で設定したチャンネルに割り当てられます。また、この画面のKB2のMIDIチャンネル・パラメータを使って、KBD2のデータのチャンネルを割り当てることもできます。ただし、このチャンネルを他の任意のトラックと同じ値にすると、自動的に現在使っていないチャンネルに割り当て直されますので、ご注意ください。

### PB(プログラム・バンク)

[NUM, BANK]

**NUM**にすると、プログラム・チェンジ・メッセージにバンクが付加されません。*iX300*でつくったバックキング・シーケンス・データを他のGM音源機器で再生するときにお使いください。

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

**BANK**にすると、プログラム・チェンジ・メッセージにバンクが付加されます。作ったスタンダードMIDIファイルをコルグの*i*シリーズ、*x*シリーズで演奏するときにお使いください。

#### <スタンダードMIDIファイルについて>

電子楽器で作成したシーケンスデータは従来、メーカーごとに独自のフォーマットでディスクなどに書き込んでいました。このため同一機種でなければそのシーケンスは再生できなかったわけですが、このシーケンスデータの統一フォーマットとして提唱されたのがこの「スタンダードMIDIファイル」です。最近ではスタンダードMIDIファイルに対応した機種も多く、1つのシーケンスデータをさまざまな機種で再生できるようになりました。

# キーによる設定

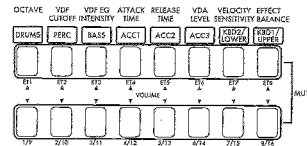
ix300は、各ページに表示されるパラメータ以外に、キーを押して表示させることができるパラメータがいくつかあります。

## [TRACK/CHANNEL]キー

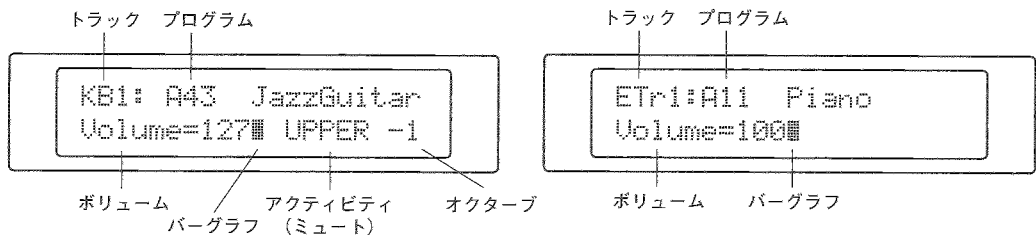
ページ1が表示されているときは、KBD1、KBD2、ACC1~3、BASS、DRUMS、ET1~8(エクストラトラック)のそれぞれのトラックに割り当てられている音色プログラムのボリュームを調整しミュート(消音)を設定することができます。

KBD1、KBD2、ACC1~3、BASS、DRUMSの各トラックを選択する場合[TRACK/CHANNEL]キーのいずれかのキーを押すと、キーに対応するトラックの設定が表示されます。

ET1~8のエクストラトラックを選択する場合、[BACKING SEQ]キーを押してLEDを点滅させ[TRACK/CHANNEL]キーを押すと、キーに対応するエクストラトラックの設定が表示されます。



パラメータの設定後、[EXIT]キーを押すと元の画面へ戻ります。もしくは設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面へ戻ります。



KBD1、KBD2のキーボード・トラックおよびET1~8のエクストラトラックが表示されているときは、そのトラックのプログラムを、[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーを使って選択することができます。しかし、ACC1~3、BASS、PERC、DRUMSの各トラックに対してはArrangement Playモードで設定されたプログラムが使用されます。

## ボリューム

[000...127]

KBD1、KBD2、ACC1~3、BASS、PERC、DRUMSトラックに該当する[TRACK/CHANNEL]キーの上側(▲)を押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

下側(▼)を押すたびに、ボリュームは1ステップ小さくなります。押しつづけるとボリュームは連続的に小さくなります。

エクストラトラックのボリュームを調整する場合は、[BACKING SEQ]キーを押して[BACKING SEQ]キーのLEDが点滅するのを確認してから該当する[TRACK/CHANNEL]キーの上側(▲)または下側(▼)を押します。

ボリュームは数値とその右側のバーグラフで表示されます。

## アクティビティ

[----, (UPPER/LOWER/PLAY)]

DRUMS、PERC、ACC1~3、KBD1、KBD2のトラックを選択したときに表示されます。

該当するトラックの[TRACK/CHANNEL]キーの上側(▲)と下側(▼)を同時に押すと、そのたびにそのトラックのミュート(消音)とミュートの解除を切りかえることができます。

ミュートされているときは----と表示されます。

ミュートされていないときは**PLAY**(ただしKBD1トラックとKBD2トラックはそれぞれ**UPPER**、**LOWER**が表示されます)。

## [TRANSPOSE]キー

ページ1が表示されているとき、演奏上、トランスポーズ(移調)が必要な場合は、[TRANSPOSE]キーの[+1]や[-1]を押すとトランスポーズを設定する表示に変わります。



半音単位で上下に最大11段階まで移調することができます。トランスポーズを変更すると、鍵盤上で演奏される音色だけでなく、アレンジメントのトラックと、コード検出機能も同様に移調されます。[+1]と[-1]を同時に押すと、0になります。

パラメータの設定後、[EXIT]キーを押すと元の画面へ戻ります。もしくは設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面へ戻ります。

## [SPLIT POINT]キー

ページ1が表示されているとき、[SPLIT POINT]キーを押すと、現在設定されているスプリット・ポイントが表示されます。スプリット・ポイントを含む上の鍵盤を高音側(UPPER)、下の鍵盤を低音側(LOWER)と呼びます。

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

スプリット・ポイントの設定は、弾いたコードを検出するときに重要です。詳しくは、「ページ1リアルタイム・レコーディング」のコード・ネーム表示(本書P.18)をご覧ください。また、ミュートする鍵盤の範囲をこのスプリット・ポイントにより決定します。

また、[KEYBOARD ASSIGN]キーでSPLITをのLEDを点灯させているときは、スプリット・ポイントを境目に高音側がKBD1トラック、低音側がKBD2トラックとなり、鍵盤を弾いたときの音色(キーボード・ティンバー)やボリューム、ミュート等をそれぞれのトラックで設定することができます。

パラメータの設定後、[EXIT]キーを押すと元の画面へ戻ります。もしくは設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面へ戻ります。

## [OCTAVE]キー

ページ1が表示されているとき、[OCTAVE]キーの[UP]や[DOWN]を押すと、KBD1トラックのオクターブが設定できます。KBD2トラックのオクターブを設定するときは、[TRACK/CHANNEL]キーでKBD2トラックを表示させてから[OCTAVE]キーを押します。各トラックの音の高さをオクターブ単位で最大2オクターブまで上下に移動することができます。0のときにはプログラムは標準のピッチで演奏されます。

オクターブはArrangement Playモードでも調節することができます。

パラメータの設定後、[EXIT]キーを押すと元の画面へ戻ります。もしくは設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面へ戻ります。

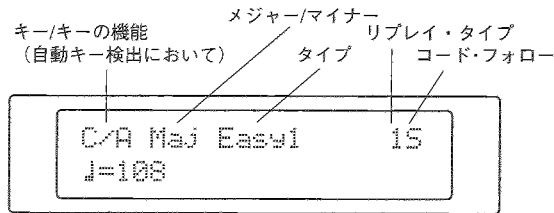
## [TAP TEMPO/NO]キー

ページ1が表示されているとき、再生したいテンポに合わせて[TAP TEMPO]キーを何回か叩くと、叩いた間隔の時間計算が行われ、テンポが設定されます。



## [INTERACTIVE COMP.]キー

ページ1が表示されているとき、[INTERACTIVE COMP.]キーを押すと、液晶画面には下のように表示されます。



### キー

#### [ANL, C/A, C#/A#, D/B...B/G#]

演奏したい曲のキー(調)を設定します。メジャー(長調)キーはスラッシュ(/)の左側にトニックが表示され、マイナー(短調)キーは右側にトニックが表示されます。

**ANL**にすると、自動キー検出機能が働きます。キーがよくわからない場合には、自動キー検出機能によってキーを見つけることができます。

**ANL**にしてから[START/STOP]キーを押して、バックング・シーケンスを開始させます。リズムに合わせて鍵盤でメロディーを弾きます。[START/STOP]キーを押してバックング・シーケンスを停止させ[TEMPO/VALUE]キーを押すと、弾いたメロディーにあうキーが順に表示されます。

### メジャー/マイナー

#### [Maj, Mm, min, mM]

演奏したい曲がメジャー(長調)であるか、マイナー(短調)であるかを指定します。

**Maj**(メジャー)にすると、コードはメジャーが中心になります。

**Mm**(メジャー)にすると、コードの中にマイナーが加わることもあります。

**min**(マイナー)にすると、コードはマイナーが中心になります。

**mM**(マイナー)にすると、コードの中にメジャーが加わることもあります。

### タイプ

#### [Easy1-2, General1-4, Special1-2]

インタラクティブ・コンポジション機能によってコードをつける場合に、出てくるコードの傾向を設定することができます。

**Easy**にすると、最も一般的で、無難なコードがつけられます。1よりも2のほうがいくぶん複雑なコードがつく傾向があります。

**General**にすると、一般的なコードがつけられます。1から4までのいずれを選ぶかによって、少しずつ傾向が異なります。ためして見て最も曲想にあうものを選んでみてください。

**Special**にすると、個性的なコードをつけるのに役立ちます。1と2とでは、メジャー/マイナーの設定によって現われるコードの傾向が多少異なります。ためして見て曲想にあう方を選んでみてください。

### リプレイ・タイプ

#### [1, 2, 3, 4]

Backing Sequenceモードで録音した演奏に対して、インタラクティブ・コンポジション機能によってコードをつける場合の、メロディの分析と処理の方針を指定します。

**1**にすると、基本的にはアレンジメント・プレイのときと同じ方式ですが、演奏のタイミングのずれに対して補正を行った上でメロディを分析します。したがってリアルタイムの場合に比べて、タイミングの不安定な演奏に対しても、より確実なコード処理を行います。

**2**にすると、コードをつける小節内のメロディーを分析してからコードをつけるように処理します。この方法では、コードをつける直前(いままで弾いたメロディ)の部分だけしか分析できないリアルタイムの場合の処理と比べて、より無難で自然なコードがつくようになります。ただし、コード・フォローのパラメータでSを設定しても、1小節内で2回コードが変わる場合があります。

**3**にすると、2とほとんど同じコード処理をしますが、メロディによっては不自然なコードがあらわれる可能性があります。

4にすると、2とほとんど同じコード処理をしますが、コードの変化の仕方(コード進行)をさらに分析して、より自然で豊かなコード進行になるように処理します。ただし、コード・フォローのパラメータでSを設定しても、1小節内で2回コードが変わる場合があります。

## コード・フォロー

[S, F]

インタラクティブ・コンポジション機能によって、メロディに対してつけられるコードの、切り替わる頻度を設定します。

**S**にすると、それぞれの小節の先頭ごとにコードをつけるようにします。すなわち、1小節につき1種類のコードが割り当てられます。

**F**にすると、それぞれの小節の先頭と中間とで、コードをつけるようにします。すなわち、1小節につき最大2種類のコードが割り当てられます。

通常はSに設定しておけば特に問題はありません。音符の数の多い曲を、ゆっくりとしたテンポで演奏するような場合には、Fに設定するとよいでしょう。

# 3. Programモード

## Programモードの機能

この表はiX300のProgramモードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

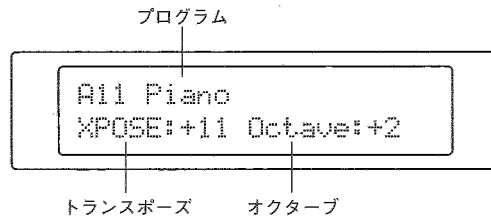
ページ画面	内 容	参照ページ
1 プログラム・プレイ	プログラムの選択、トランスポーズ、オクターブ、パフォーマンス・エディット	☞P.48
2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リラティブ	オシレータ・タイプの設定、オシレータ2リラティブ	☞P.50
3 オシレータ・トーン	オシレータの設定、パン、センド*	☞P.51
4 ピッチEG	ピッチEGの設定	☞P.53
5 VDF	フィルターの設定*	☞P.55
6 VDF EG	フィルターEGの設定*	☞P.56
7 VDFキーボード・トラッキング	フィルターEGのキーボード・トラッキングの設定*	☞P.57
8 VDFベロシティ・センシティビティ	フィルターのベロシティ・センシティビティの設定*	☞P.59
9 VDA EG	アンプEGの設定*	☞P.61
10 VDAキーボード・トラッキング	アンプEGのキーボード・トラッキングの設定*	☞P.62
11 VDAベロシティ・センシティビティ	アンプEGのベロシティ・センシティビティの設定*	☞P.64
12 ピッチMG	ピッチ・モジュレーションの設定*	☞P.66
13 ピッチMGコントローラ	ジョイスティック、アフタータッチの設定*	☞P.68
14 VDF MG	フィルター・モジュレーションの設定	☞P.69
15 VDF MGコントローラ/VDAレベル	ジョイスティック、アフタータッチの設定	☞P.70
16 コントローラ		☞P.71
17 エフェクトの選択	エフェクト・タイプ、エフェクトON/OFF	☞P.72
18 エフェクト・プレースメント	エフェクト・プレースメント、C/D/パン、エフェクト1、2のL/Rレベル	☞P.73
19 エフェクト1パラメータ	エフェクト1のパラメータの設定	☞P.74
20 エフェクト2パラメータ	エフェクト2のパラメータの設定	☞P.74
21 リネーム・プログラム	プログラム名の変更	☞P.75
22 ライト・プログラム	プログラムを本体メモリーに保存	☞P.75

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

## ページ1 プログラム・プレイ

Programモードのページ1では*iX300*の鍵盤上で演奏するプログラムを選択します。また、この画面に表示されるパフォーマンス・エディット設定を使って簡単なエディット作業もできます。

[PROG]キーを押すとプログラム・モードに入り次のような画面が表示されます。



### プログラム

[A11...E88, U11...U88, Dr11...Dr44]

*iX300*の内蔵メモリには下記の表のように、7つのバンクのプログラムがあります。

バンク	プログラム数	内 容
A	64	GMプログラム1~64 (ROM)
B	64	GMプログラム65~128 (ROM)
C, D, E	64×3	<i>iX300</i> プリセット・プログラム (ROM)
U	64	ユーザー・プログラム (RAM)
Dr	28	ドラム・プログラム (ROM: 11~16, 21~28, 31~38, 41~44, RAM: 17~18)

[TEMPO/VALUE]キーや[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーでそれぞれのプログラムを選択します。ドラム・プログラム (Dr 11~44) を選択するときは、[PROGRAM BANK]キーの[USER/DRUM]を数回押してDrを表示させてから[PROGRAM NUMBER]キーを押します。液晶画面にはバンク、ナンバー、プログラム名が表示されます。

別売のフットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラのペダルでプログラムを変更する方法もあります。詳しくは、Disk/Globalモードの「ページ7 アサインペダルの設定」や「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラの設定」をご覧ください。

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

### XPOSE(トランスポーズ)

[-11...+11]

演奏上、トランスポーズ(移調)が必要な場合は、[TRANSPOSE]キーで各プログラムのトランスポーズが設定できます。

半音単位で上下に最大11段階まで移調することができます。

### Octave(オクターブ)

[-2...+2]

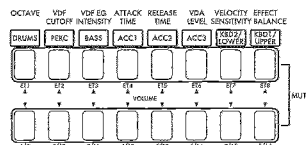
[OCTAVE]キーで各プログラムのオクターブが設定できます。

0のときにはプログラムは標準のピッチで演奏されます。オクターブ単位で最大2オクターブまで上下に移動することができます。

## パフォーマンス・エディット

ページ1で[TRACK/CHANNEL]キーのいずれかのキーを押すと、キーに該当するパフォーマンス・エディットを行うことができます。

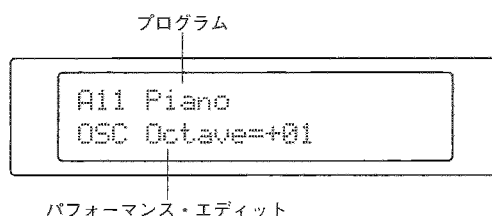
パフォーマンス・エディットが終わったら[EXIT]キーを押すと、「ページ1 プログラム・プレイ」の画面へ戻ります。



### パフォーマンス・エディット

[−10...+10/−3...+3]

iX300のパフォーマンス・エディット機能では、細かい編集作業をせずに重要なプログラム・パラメータだけを調整することができます。リハーサルやライブ演奏時にプログラム・パラメータを簡単に変更できるのでたいへん便利です。



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

パフォーマンス・エディットは−10~+10の値(オクターブは−3~+3の値)で設定します。このエディットにより対応するプログラム・パラメータの値が変わります。ただし、ここの設定値はプログラム・パラメータからの相対値で、実際のプログラム・パラメータ値とは異なります。それぞれの設定を変更すると、両オシレータのパラメータが1つないし複数変更されます(ドライ:エフェクト・バランスは除く)。

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

**OSC Octave**(オクターブ)では、両オシレータのオクターブ・パラメータ(本書P.52)を調整して、発音するプログラムのオクターブを変更します。1ステップごとに1オクターブ変化します。

**VDF Cutoff**(VDFカットオフ)では、両オシレータのVDFカットオフ・パラメータ(本書P.55)を変更して、プログラムの音色を調整します。1ステップごとにパラメータの値が5変化します。

**VDF EG Intensity**(VDF EGインテンシティ)では、両オシレータのVDF EGインテンシティ・パラメータ(本書P.55)を変更して、時間と共に変化するプログラムの音色を調整します。1ステップごとにパラメータの値が3変化します。

**Attack Time**(アタック・タイム)では、両オシレータのVDAアタック・タイム・パラメータ(本書P.61)を変更して、プログラムのアタック音の長さを調整します。1ステップごとにパラメータの値が5変化します。

**Release Time**(リリース・タイム)では、両オシレータのVDFおよびVDAリリース・タイム・パラメータ(本書P.54, P.62)を変更して、プログラムのリリースの速さを調整します。1ステップごとにパラメータの値が5変化します。

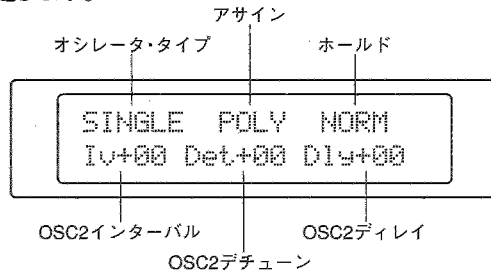
**VDA Level**(VDAレベル)では、両オシレータのVDAレベル・パラメータ(本書P.52)を変更して、プログラム全体の音量を調整します。1ステップごとにパラメータの値が5変化します。

**Velocity Sensitivity**(ベロシティ・センシティブリティ)では、プログラムの音が鍵盤を弾く強さによってどの程度影響を受けるかを調整します。両オシレータのVDFベロシティ・センシティブリティのEGインテンシティ・パラメータ(本書P.54)、およびVDAベロシティ・センシティブリティのアマウント・パラメータ(本書P.64)を変更することで調整します。1ステップごとにパラメータの値が5変化します。

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

## ページ2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リ ラティブ

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



### オシレータ・タイプ

[SINGLE, DOUBLE, DRUMS]

プログラムの基本構造を決定するパラメータです。

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

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

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

### アサイン

[MONO, POLY]

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

**MONO** にすると、プログラムは一度に1音しか発音しません。

**POLY** にすると和音を演奏することができます。

### ホールド

[HOLD, NORM]

*iX300* の鍵盤上で弾いた鍵盤を離れたときなどに送られるノート・オフ・メッセージが、プログラムの演奏音を終わらせるかどうかを設定します。

**HOLD** にすると、鍵盤を離れた後も音が出たままになります。ドラム音の演奏時に特に便利です。その他のプログラムに関しては通常 **NORM** に設定してください。

**NORM** にして VDA EG サステイン・レベル・パラメータ (本書 P.62) を 0 以外の数値にすると、そのプログラムの演奏音はいつまでも持続します。

### lv (OSC2 インターバル)

[-12...+12]

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

**+** の値にすると OSC2 のピッチの方が上がり、**-** の値にすると OSC2 のピッチが下がります。

### Det (OSC2 デチューン)

[-50...+50]

OSC1 と OSC2 を互いにデチューンさせて豊かなサウンドを作ります。

**+** の値にすると、OSC2 が標準ピッチより上がり OSC1 が標準ピッチより下がります。**-** の値にすると、これが逆になります。

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

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

### Dly(OSC2ディレイ)

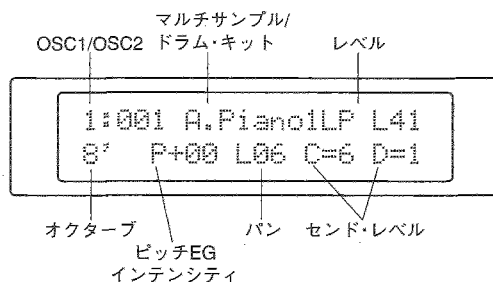
[00...99]

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

0にすると、OSC1と同時にOSC2の音が出ます。

## ページ3 オシレータ・トーン

オシレータが使う波形を選択し、その他のオシレータに関する設定を行います。このパラメータのほとんどは選んだプログラムのタイプに関係なくいつでも設定できますが、「ページ2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リラティブ」でオシレータ・タイプとしてドラム・プログラムを選択すると、パンポット・パラメータは全く表示されません。



### OSC1/OSC2(オシレータ1/2)

「ページ2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リラティブ」のオシレータ・タイプでダブル・オシレータのプログラムを選んだ場合、オシレータ1または2のパラメータをエディットするかを選択します。オシレータ・タイプでドラム・プログラムを選択すると、Dと表示されます。

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

### マルチサンプル/ドラム・キット

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

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

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

**L(レベル)****[00...99]**

選択したオシレータのVDAが出す全体の音量を設定します。

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

オシレータの出力レベルは、鍵盤上での演奏音の範囲と鍵盤を弾くときの強さ(ペロシティ)に合わせて調整することができます。また、VDA EGを使って、単音の音量が時間とともに変化するように設定することも可能です。詳しくは、「ページ9 VDA EG」をご覧ください。

**オクターブ****[4', 8', 16', 32']**

選択したオシレータの基本ピッチをオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブはどれも**8'**になっています。

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

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

**P(ピッチEGインテンシティ)****[-99...+99]**

選択したオシレータのピッチが、ピッチEGによって影響を受ける度合を設定します。

**+**の値にすると、大きい値ほどピッチ変化の深さも大きくなります。

**-**の値にするとピッチ変化が逆転します。

**0**にするとピッチEGは働かず、音程は全く変化しません。

ピッチEGは「ページ4 ピッチEG」のパラメータで設定します。

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

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

**CNT**にすると、オシレータが作りだしたサウンドの音像は中央に定位されます。

**L**の値にすると左側に、**R**の値にすると右側に移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央の位置から遠ざかります。

**OFF**にすると、チャンネルAとBへのオシレータ出力がオフになります。

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

**C=/D=(センド・レベル)****[0...9]**

チャンネルCとDからエフェクト系統へ送られる、センド・レベルを設定します。



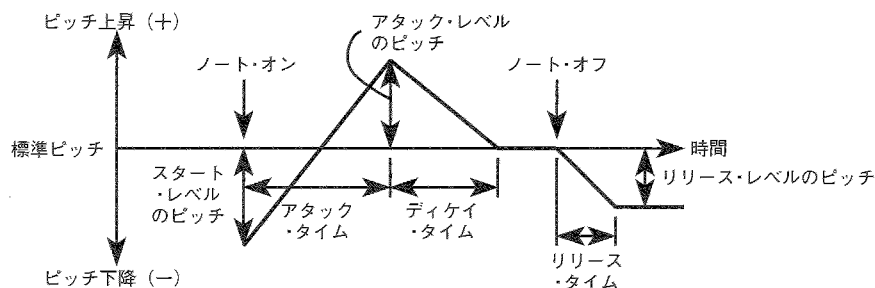
## ページ4 ピッチEG

このページのパラメータはピッチEG(エンベロープ・ジェネレータ)の形を設定します。これはプログラムの演奏ピッチが時間とともにどのように変わるかを決定するものです。



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

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



### S(スタート・レベル)

[ -99... +99 ]

プログラムが発音を始めるときのピッチを設定します。

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

**0**にすると、プログラムは標準ピッチで発音を開始します。

### AT(アタック・タイム)

[ 00...99 ]

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

**0**にすると移行が一瞬のうちに Rowe、**99**にすると最もゆっくりとした移行となります。

### A(アタック・レベル)

[ -99... +99 ]

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

前述のスタート・レベル・パラメータと同じ要領で設定してください。

### D(ディケイ・タイム)

[ 00...99 ]

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

前述のアタック・タイム・パラメータと同じ要領で設定してください。

**RT(リリース・タイム)****[00...99]**

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

前述のアタック・タイム・パラメータと同じ要領で設定してください。

**R(リリース・レベル)****[-99...+99]**

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

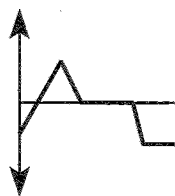
前述のスタート・レベル・パラメータと同じ要領で設定してください。

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

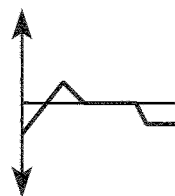
鍵盤を弾く強さ、ノート・ベロシティに対してピッチEGが応答する変化の深さを指定します。

0にすると、ピッチEGはベロシティの影響を受けません。

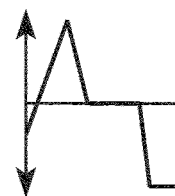
ピッチEGレベル・センス



ピッチEGの設定



弱く弾いた時



強く弾いたとき

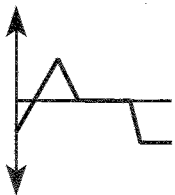
**T(タイム・ベロシティ・センシティビティ)****[-99...+99]**

鍵盤を弾く強さに対してピッチEGが応答する速さを指定します。

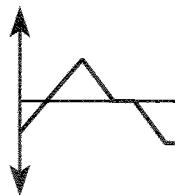
値が大きいほどピッチ変化は速くなります。

0にすると、ピッチEGはベロシティの影響を受けません。

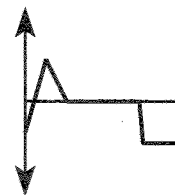
ピッチEGタイム・センス



ピッチEGの設定



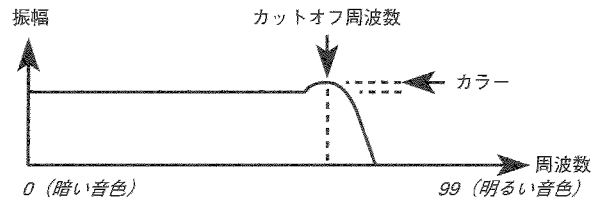
弱く弾いた時



強く弾いたとき

## ページ5 VDF

音色を決めるフィルターを設定します。



### VDF1/VDF2

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

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

### CO (VDF カットオフ周波数)

[00...99]

VDFがフィルターをかけ始める周波数を設定します。

値が小さいほど音色が暗くこもった感じになります。

### EG (VDF EG インテンシティ)

[00...99]

VDF EGがオシレータの音色に与える影響の深さを設定します。

値が大きいくほど音色が大幅に変化します。

0にするとVDF EGは無効となり、音色の変化はまったくありません。

VDF EGは「ページ6 VDF EG」のパラメータで設定します。

### CL (カラー)

[00...99]

音色に独特なくせをつけます。

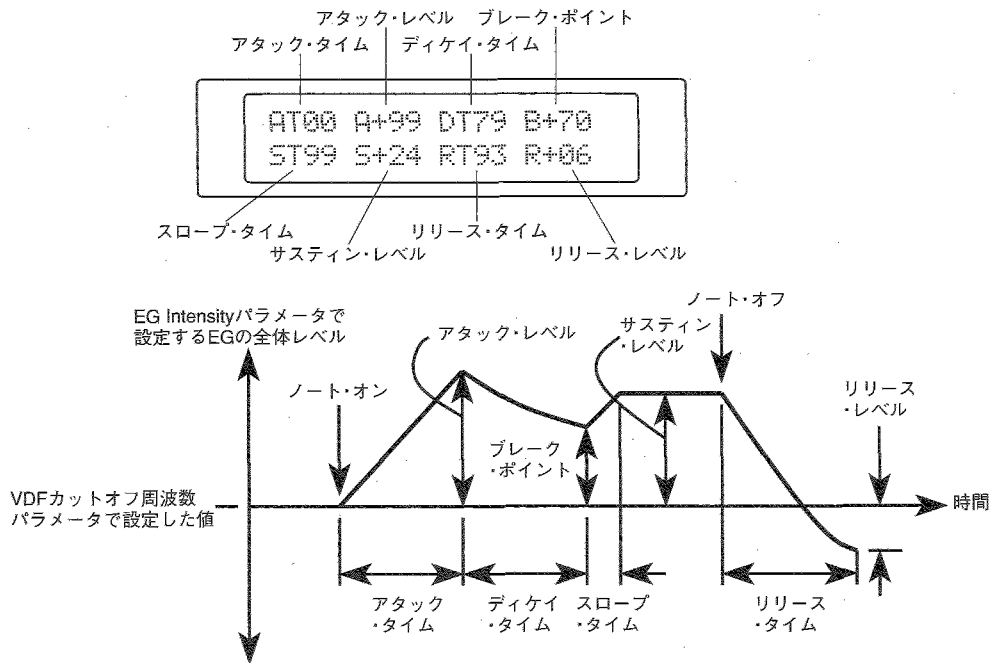
値が大きいくほど、カットオフ周波数近辺での成分が強調され、VDF EGやVDFモジュレーションなどで生じたフィルターの変化が目立つようになります。

## ページ6 VDF EG

VDFのカットオフ周波数が時間と共にどのように変化するかを決定する、VDF EG(エンベロープ・ジェネレータ)の形を設定します。

「ページ5 VDF」のEGインテンシティー・パラメータを使って、オシレータのEGによる影響の度合を調整することができます。また、「ページ7 VDFキーボード・トラッキング」のパラメータの設定で、鍵盤上で弾く位置や強さに対応して、自動的にEGを変化させることもできます。

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



### AT(アタック・タイム)

[00...99]

VDFが標準のカットオフ周波数からアタック・レベル(A)まで移行するのにかかる時間を設定します。**0**にすると移行が一瞬のうちに行われ、**99**にするともっともゆっくりとした移行となります。

### A(アタック・レベル)

[-99...+99]

VDFがアタック・タイム(AT)を経過した時に到達するカットオフ周波数を設定します。

**プラスの値**にするとアタック・レベルが標準のカットオフ周波数より高くなり、**マイナスの値**にすると低くなります。

### DT(ディケイ・タイム)

[00...99]

VDFがアタック・レベル(A)からブレイク・ポイント(B)まで移行するのにかかる時間を設定します。前述のアタック・タイム・パラメータと同じ要領で設定してください。

### B(ブレイク・ポイント)

[-99...+99]

VDFがディケイ・タイム(DT)を経過した時に到達するカットオフ周波数を設定します。前述のアタック・レベル・パラメータと同じ要領で設定してください。

### ST(スロープ・タイム)

[00...99]

VDFがブレイク・ポイント(B)からサスティン・レベル(S)まで移行するのにかかる時間を設定します。前述のアタック・タイム・パラメータと同じ要領で設定してください。

**S(サステイン・レベル)****[-99...+99]**

VDFがスローブ・タイム(ST)を経過したときに到達するカットオフ周波数を設定します。前述のアタック・レベル・パラメータと同じ要領でレベルが設定されます。

**RT(リリース・タイム)****[00...99]**

鍵盤を離すなど、その音が終わった後、VDFがサステイン・レベル(S)からリリース・レベル(R)まで移行するのにかかる時間を設定します。

前述のアタック・タイム・パラメータと同じ要領で、タイムが設定されます。

**R(リリース・レベル)****[-99...+99]**

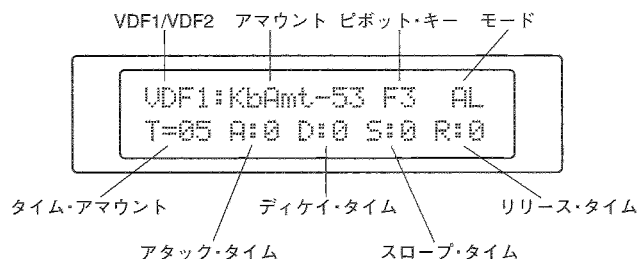
VDFがリリース・タイム(RT)を経過した時に到達するカットオフ周波数を設定します。前述のアタック・レベル・パラメータと同じ要領で設定してください。

## ページ7 VDFキーボード・トラッキング

鍵盤上で演奏する位置に応じてカットオフ周波数を調整する機能です。これによって、高音部を弾くほど音色が明るくなるような、多くのアコースティック楽器のサウンドをリアルに再現することができます。

トラッキング機能の効果は、キーボード・トラック・アmount、ピボット・キー、モードの各パラメータで設定します。

キーボード・トラッキングでVDF EGの速度を変化させることができます。4つのEGタイム・パラメータはそれぞれ鍵盤上で演奏する位置によって短くしたり長くしたりすることができます。

**VDF1/VDF2**

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

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

**KbAmt(キーボード・トラック・アmount)****[-99...+99]**

キーボード・トラッキングによって変化するカットオフ周波数の程度を指定します。これは、次のモード・パラメータの設定によって決定します。

**+**の値にすると、値が大きいほどピボット・キー・パラメータで指定したキーより上の部分で弾く音が高くなるほど音色も明るくなっていきます。逆に指定キーより下の部分で低い音を弾くほど音色が暗くなります。

**-**の値にすると、まったく逆の効果を得られます。

**-50**にすると、キー・パラメータで指定したノートのカットオフ周波数が他のすべてのノートの標準カットオフ周波数として使われるので、どの音域でもカットオフ周波数は変化しません。

**0**にすると、カットオフ周波数は発音ピッチに正比例して変化します。これは、次のモード・パラメータをOFFに設定したときと同じ結果になります。

**ピボット・キー****[C-1...G9]**

キーボード・トラッキング機能の中心点となる音を設定します。このキーの役割は、次のモード・パラメータの設定によって決定します。

**モード****[OF, LO, HI, AL]**

キーボード・トラッキング機能の対象となる音の範囲を設定します。

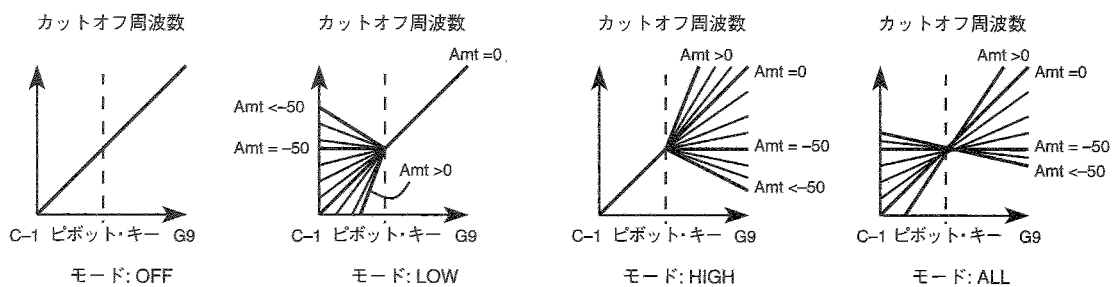
**OF**(OFF)にするとキーボード・トラック・アmount・パラメータで0に設定したときと同様に、音程に正比例したキーボード・トラッキングとなります。

**LO**(LOW)にすると、ピボット音より下の音がキーボード・トラッキングの対象範囲となります。

**HI**(HIGH)にすると、ピボット音より上の音が対象範囲となります。

**AL**(ALL)にすると、ピボット音を基準として、すべての音のカットオフ周波数を調整します。

モードごとのキーボード・トラック・アmount(Amt)とピボット・キーの設定によるカットオフ周波数の変化

**T(タイム・アmount)****[00...99]**

キーボード・トラッキングによってVDF EGのスピードが受ける影響の深さを設定します。

**値が大きいほど変化が大きくなります。**

**0**にするとEGスピードは変化しません。

このパラメータはEGスピードに与えるキーボード・トラッキング機能の程度を設定するだけです。キーボード・トラッキングによってEGの各部分のタイムをどの位長くするか短くするかは、下記の4つのパラメータを使って設定してください。

**A(アタック・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングがアタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

**+**にすると、キーボード・トラッキングによってアタック・タイムが短くなります。

**-**にすると長くなります。

**0**にすると、アタック・スピードは影響を受けません。

**D(ディケイ・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングがディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。

**S(スロープ・タイム)****[-, 0, +]**

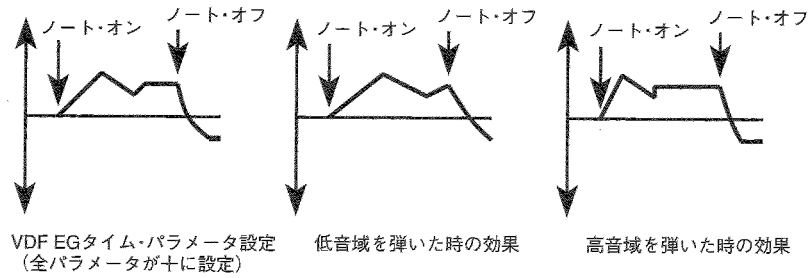
キーボード・トラッキングがスロープ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。

## R(リリース・タイム)

[-, 0, +]

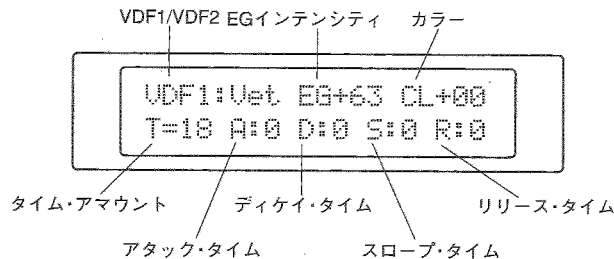
キーボード・トラッキングがリリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。



## ページ8 VDFベロシティ・センシティブィティ

iX300は、鍵盤上での演奏タッチや、外部MIDI機器からノート・メッセージと一緒に受信したMIDIベロシティに従って、VDF EGを調整することができます。ピアノなど強く演奏するほど明るい音色が出るような楽器を、簡単にシミュレートできます。また、VDAが変化しないときでもベロシティに応じてフィルターを様々に変化させるという、面白い効果を生み出すこともできます。

鍵盤を弾く強さによってVDF EGのスピードを変化させることができます。4つのEG部分をそれぞれノート・ベロシティによって短くしたり長くしたりします。



## VDF1/VDF2

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

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

## EG(EGインテンシティ)

[-99...+99]

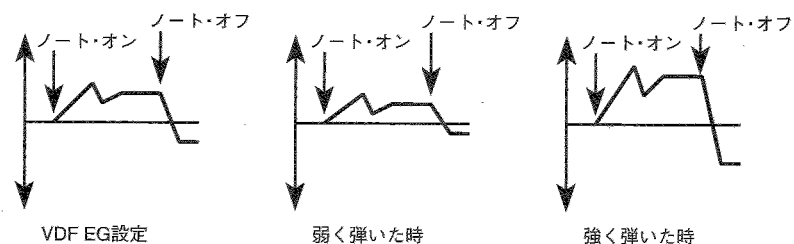
鍵盤を弾く強さによってVDF EGが受ける影響の深さを指定します。

**+**の値にすると、弱く弾いたときにEGの深さは小さくなり、カットオフ周波数の変化も小さくなります。

**-**の値にすると、強く弾いたときにEGの深さが小さくなります。

**0**にすると、「ページ5 VDF/エフェクト・センド」のEGインテンシティ・パラメータで指定した深さとなります。

VDF EGベロシティ・センシティブィティ(+の値のとき)



**CL(カラー)**

[-99...+99]

鍵盤を弾く強さによってオシレータ音のレゾナンスが受ける影響の深さを指定します。

**+**の値にすると、強く弾いたときにレゾナンスが大きくなり、弱く弾くとレゾナンスは減少します。

**-**の値にすると、全く逆の効果となります。

**0**にすると、どの音もすべて、「ページ5 VDF」のカラー・パラメータで指定したレゾナンスとなります。

**T(タイム・アmount)**

[00...99]

ペロシティによってVDF EGのスピードが受ける影響の深さを設定します。

**値が大きい**ほど変化が大きくなります。

**0**にするとEGスピードは変化しません。

このパラメータはEGスピードに与えるペロシティの効果の深さを設定するだけです。ペロシティによってEGの各部分のタイムをどれ位長くするか短くするかは、下記の4つのパラメータを使って設定してください。

**A(アタック・タイム)**

[-, 0, +]

ペロシティがアタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

**+**にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムが短くなり(アタックが速くなり)ます。

**-**にすると長くなります。

**0**にすると、アタック・タイムは影響を受けません。

**D(ディケイ・タイム)**

[-, 0, +]

ペロシティがディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。

**S(スロープ・タイム)**

[-, 0, +]

ペロシティがスロープ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

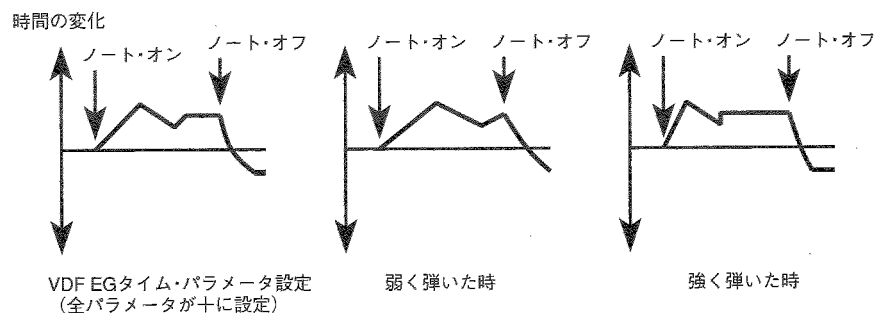
詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。

**R(リリース・タイム)**

[-, 0, +]

ペロシティがリリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

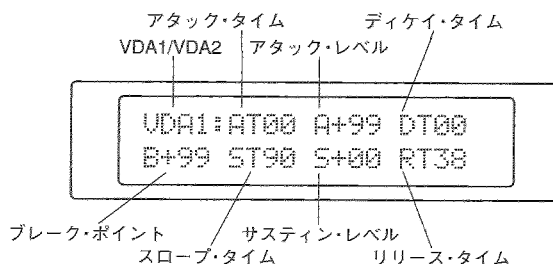
詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。



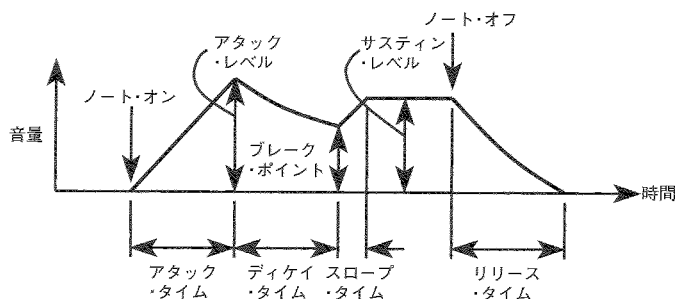


## ページ9 VDA EG

オシレータのVDAレベルが時間と共にどのように変化するかを決定づける、VDA EG(エンベロープ・ジェネレータ)の形を設定します。



「ページ10 VDAキーボード・トラッキング」のパラメータを使って、鍵盤上で弾く位置や演奏タッチに応じて自動的にEGを変化させることができます。



### VDA1/VDA2

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

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

### AT(アタック・タイム)

[00...99]

音を弾いたときに、VDAが音量0からアタック・レベル(A)まで移行するのにかかる時間を設定します。0にすると移行が一瞬のうちに Rowe、99にするともっともゆっくりとした移行となります。

### A(アタック・レベル)

[+00...+99]

VDAがアタック・タイム(AT)を経過した時に到達する音量レベルを設定します。

値が大きいほどアタック音のレベルが上がり、+0にすると音量が0になるので、音が聞こえ始めるタイミングが遅くなります。

### DT(ディケイ・タイム)

[00...99]

VDAがアタック・レベル(A)からブレーク・ポイント(B)まで移行するのにかかる時間を設定します。前述のアタック・タイムのパラメータと同様の設定内容となります。

### B(ブレーク・ポイント)

[+00...+99]

VDAがディケイ・タイム(DT)を経過した時に到達する音量レベルを設定します。前述のアタック・レベルのパラメータと同様の設定内容となります。

**ST(スローブ・タイム)****[00...99]**

VDAがブレイク・ポイント・レベル(B)からサスティン・レベル(S)まで移行するのにかかる時間を設定します。  
前述のアタック・タイムのパラメータと同様の設定内容です。

**S(サスティン・レベル)****[+00...+99]**

VDAがスローブ・タイム(ST)を経過したときに到達する音量レベルを設定します。  
前述のアタック・レベルのパラメータと同様の設定内容となります。

**RT(リリース・タイム)****[00...99]**

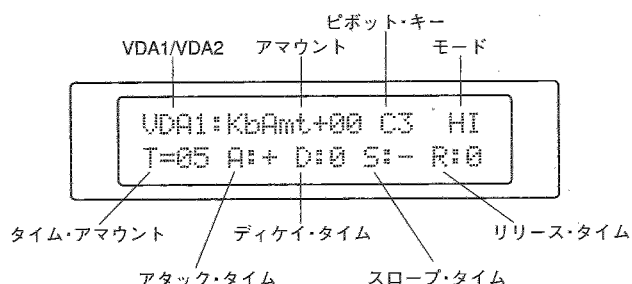
鍵盤を離すなど、その音が終わった後、VDAがサスティン・レベル(S)から0音量まで移行するのにかかる時間を設定します。  
前述のアタック・タイムのパラメータと同様の設定内容となります。

## ページ10 VDAキーボード・トラッキング

キーボード・トラッキング機能は、鍵盤上で演奏する位置に応じてオシレータの音量レベルを調整します。これによって、高音部を弾くほど音が大きくなるような管楽器など、多くのアコースティック楽器のサウンドを忠実に再現することができます。

トラッキング機能の効果は、キーボード・トラック・アmount・パラメータ、ピボット・キー・パラメータ、モード・パラメータで設定します。

キーボード・トラッキングでVDA EGの速度を変化させることができます。EGを構成する4つの部分はそれぞれ、鍵盤上で弾く位置によって短くしたり長くしたりすることができます。

**VDA1/VDA2**

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

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

**KbAmt(キーボード・トラック・アmount)****[-99...+99]**

キーボード・トラッキングによって音量がどれだけ変化するかを指定します。これは、次のモード・パラメータの設定によって決定します。

0にすると、どの音を弾いても音量が同じになります(これはモード・パラメータをOFFに設定したときと同じ結果になります)。

**ピボット・キー****[C-1...G9]**

キーボード・トラッキング機能の中心点となる音を設定します。このキーの役割は、次のモード・パラメータの設定によって決定します。

**モード****[OF, LO, HI, AL]**

キーボード・トラッキング機能の対象となる音の範囲を設定します。

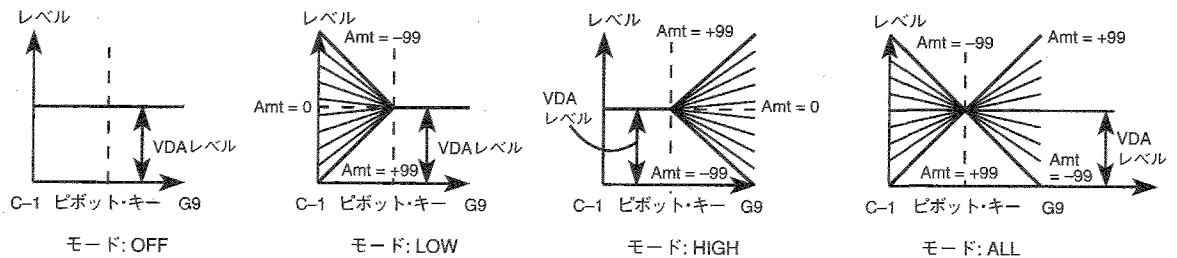
**OF**(OFF)にするとキーボード・トラッキング機能がオフになるので、どの音を弾いても同じ音量となります。

**LO**(LOW)にすると、ピボット音より下の音がキーボード・トラッキングの対象範囲となります。

**HI**(HIGH)にすると、ピボット音より上の音が対象範囲となります。

**AL**(ALL)にすると、ピボット音を基準として、すべての音のレベルを調整します。

モードごとのキーボード・トラック・アメント(Amt)とピボット・キーの設定によるVDAレベルの変化

**T(タイム・アメント)****[00...99]**

キーボード・トラッキングによってVDA EGのスピードが受ける影響の深さを設定します。

値が大きいほど変化が大きくなります。

0にするとEGスピードは変化しません。

このパラメータはEGスピードに与えるキーボード・トラッキング機能の程度を設定するだけです。キーボード・トラッキングによってEGの各部分のタイムをどの位長くするか短くするかは、下記の4つのパラメータを使って設定してください。

**A(アタック・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングがアタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

+にすると、キーボード・トラッキングによってアタック・タイムが短くなります。

-にすると長くなります。

0にすると、アタック・スピードは影響を受けません。

**D(ディケイ・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングがディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。

**S(スロープ・タイム)****[-, 0, +]**

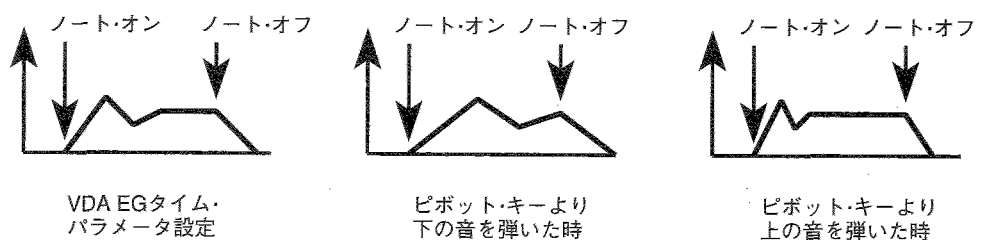
キーボード・トラッキングがスロープ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。

**R(リリース・タイム)****[-, 0, +]**

キーボード・トラッキングがリリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

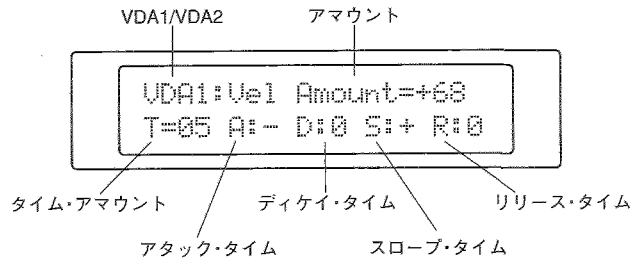
詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。



## ページ11 VDAベロシティ・センシティブィティ

iX300は、鍵盤上での演奏タッチや、外部MIDI機器から受信したMIDIノート・オン・ベロシティに従って、VDA EGを調整することができます。強いタッチで演奏するほど、アタックやディケイ部分が目立つようにすることができます。

下段の5つのパラメータで、鍵盤を弾く強さによってVDA EGのスピードを変化させることができます。4つのEG部分をそれぞれノート・ベロシティによって短くしたり長くしたりします。



### VDA1/VDA2

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

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

### Amount(アマウント)

**[-99...+99]**

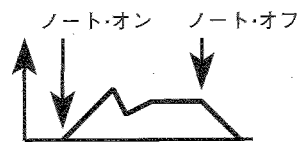
ノート・ベロシティに対してVDA EGがどの程度変化するかを指定します。

**+**の値にすると、弱く弾いたときにEGの深さは小さくなり、レベルの変化も小さくなります。

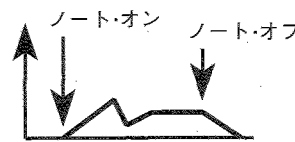
**-**の値にすると、強く弾いたときにEGの深さが小さくなります。

**0**にすると、アタック・タイム、ディケイ・タイム、スロープ・タイム、リリース・タイムの各パラメータで指定した深さとなります。

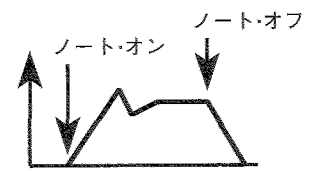
VDA EGアンプリチュード(+の値のとき)



VDA EGレベル設定



弱く弾いた時



強く弾いた時

### T(タイム・アマウント)

**[00...99]**

ベロシティによってVDA EGのスピードが受ける影響の深さを設定します。

**値が大きい**ほど変化が大きくなります。

**0**にするとEGスピードは変化しません。

このパラメータはEGスピードに与えるベロシティの効果の深さを設定するだけです。ベロシティによってEGの各部分のタイムを長くするか短くするかは、下記の4つのパラメータを使って設定してください。

### A(アタック・タイム)

**[-, 0, +]**

ベロシティがアタック・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。

**+**にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムが短くなり(アタックが速くなります)。

**-**にすると長くなります。

**0**にすると、アタック・スピードは影響を受けません。

**D(ディケイ・タイム)**

[-, 0, +]

ベロシティがディケイ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。  
詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。

**S(スロープ・タイム)**

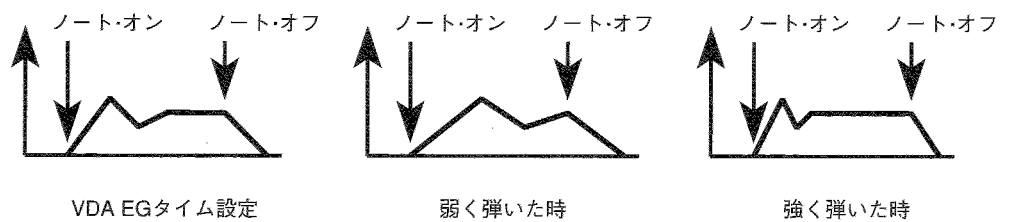
[-, 0, +]

ベロシティがスロープ・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。  
詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。

**R(リリース・タイム)**

[-, 0, +]

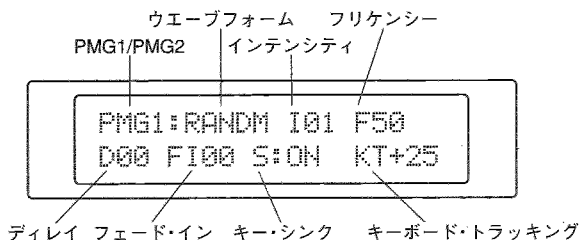
ベロシティがリリース・タイムの部分に与える影響の大きさを指定します。  
詳細は前述のアタック・タイムのパラメータと同じです。



## ページ12 ピッチMG

ピッチ・モジュレーションをコントロールするための設定を行います。この機能は、多くのアコースティック楽器で作り出すようなビブラート効果をシミュレートします。

ダブル・オシレータのプログラムでは、各オシレータのピッチをそれぞれ別個に変調することができます。



### PMG1/PMG2(ピッチMG1/ピッチMG2)

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

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

### ウエーブフォーム

[TRI...RANDM]

オシレータのピッチを変調するときを使う波形を選びます。次の波形から選択してください。

TRI - 三角波



SQUAR - 矩形波



SAWUP - ノコギリ波 (上向き)



RANDM - ランダム



SAWDN - ノコギリ波 (下向き)



### I(インテンシティ)

[00...99]

自動ピッチ・モジュレーションの深さを設定します。

99にすると、選んだ波形によって1~2オクターブまでピッチが変化します。

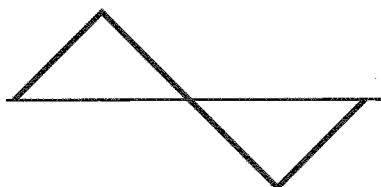
0にするとモジュレーションはかかりません。

### F(フリケンシー)

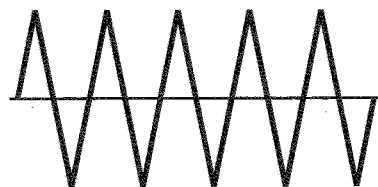
[00...99]

ピッチ・モジュレーションの速さを設定します。

値が大きいほどモジュレーションも速くなります。



値が小さい時



値が大きい時

**D(ディレイ)****[00...99]**

自動ピッチ・モジュレーションの開始を遅らせるパラメータです。

**大きい値**にするほど開始が遅れます。

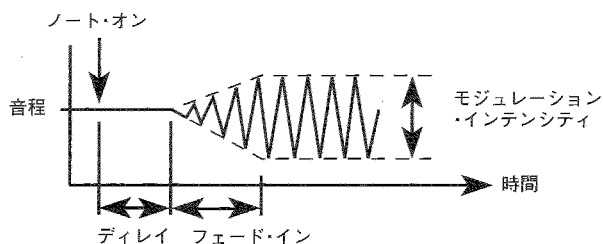
**0**にすると、音の発音と同時にモジュレーションが始まります。

**FI(フェード・イン)****[00...99]**

このパラメータ設定で、自動ピッチ・モジュレーションがフェード・インするので、小さな変調から始まり次第にその深さが大きくなって、インテンシティ・パラメータで設定した深さまで到達します。

**値が大きい**ほど、フェード・インに時間がかかります。

**0**にすると、フェード・インなしでインテンシティ・パラメータで設定した深さですぐに変調が始まります。

**S(キー・シンク)****[ON, OFF]**

各音を弾くたびにピッチMGをリセットするかどうかを指定します。

**ON**にすると、ノートを弾くたびに変調波形がリセットされます。

**OFF**にすると、最初に演奏した音の波形が標準周波数で周期的に続き、後にどの音を演奏しても関係ありません。コードを弾くときはOFFに設定して、アルペジオ風のコードで弾いても各音にユニゾンでモジュレーションがかかるようにすることをおすすめします。

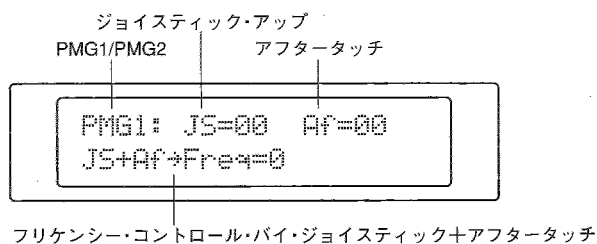
**KT(キーボード・トラッキング)****[-99...99]**

鍵盤上で弾く音域に応じて、ピッチ・モジュレーションの速さを調整します。

**+**の値にすると、値が大きいほど中央より上の音にかかるモジュレーションが速くなり、中央より下の音のモジュレーションは遅くなります。

**-**の値にすると、この逆の効果が出ます。

## ページ13 ピッチMGコントローラ



### PMG1/PMG2(ピッチMG1/ピッチMG2)

ダブル・オシレータのプログラムを選んだ場合、どちらのオシレータのピッチMGパラメータをエディットするかを選択します。  
オシレータ1と2は、[VARIATION]キーの[1]と[2]で切り替えることができます。

### JS(ジョイスティック・アップ)

[00...99]

ジョイスティックを向こう側に倒したときにかかる変調の、最大の深さを設定します。  
「ページ12 ピッチMG」のインテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はジョイスティックを動かすまでは指定したモジュレーションはかかりません。

### Af(アフタータッチ)

[00...99]

アフタータッチでかかる変調の最大の深さを設定します。  
「ページ12 ピッチMG」のインテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はアフタータッチをかけるまでは指定したモジュレーションはかかりません。

### JS+ Af→Freq(フリケンシー・コントロール・バイ・ジョイスティック+アフタータッチ)

[0...9]

ジョイスティックを向こう側に倒すかアフタータッチをかけることで、変調を速くさせるパラメータです。

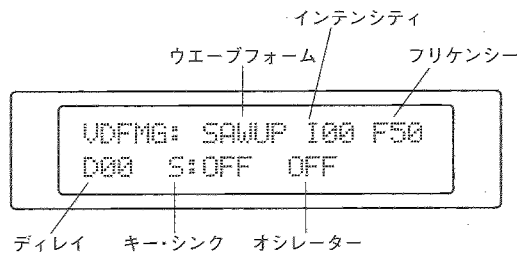
値が大きいほどモジュレーションが速くなります。

0にすると、ジョイスティックやアフタータッチでのコントロールはできなくなります。



## ページ14 VDF MG

選択したウェーブフォームを使ってフィルターのカットオフ周波数を変更します。ピッチと違って、ダブル・オシレータのプログラムのVDFには1つのMGでモジュレーションをかけます。



### ウェーブフォーム

[TRI...RANDM]

VDFカットオフ周波数を変調するのに使用する波形を選択します。次の波形から選んでください。

TRI - 三角波



SQUAR - 矩形波



SAWUP - ノコギリ波 (上向き)



RANDM - ランダム



SAWDN - ノコギリ波 (下向き)



### I(インテンシティ)

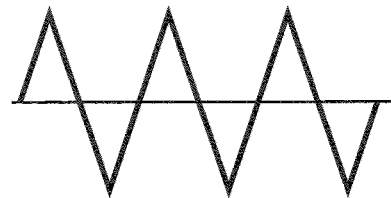
[00...99]

自動VDFモジュレーションの深さを設定します。

0にするとモジュレーションはかかりません。



値が小さい時



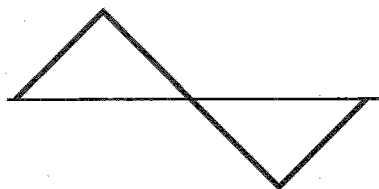
値が大きい時

### F(フリケンシー)

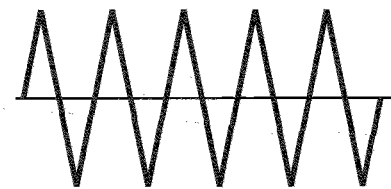
[00...99]

カットオフ周波数を変調する時の速さを設定します。

値が大きいほどモジュレーションも速くなります。



値が小さい時



値が大きい時

**D(ディレイ・タイム)****[00...99]**

自動VDFモジュレーションの開始を遅らせるパラメータです。

**大きい値**にするほど開始が遅れます。

**0**にすると、音の発音と同時にモジュレーションが始まります。

**S(キー・シンク)****[ON, OFF]**

各音を弾くたびにVDF MGをリセットするかどうかを指定します。

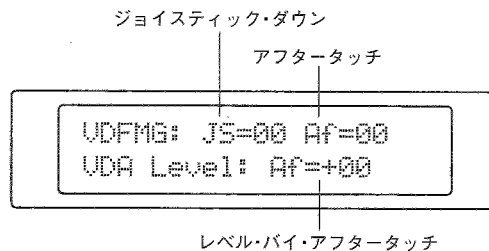
**ON**にすると、ノートを弾くたびに変調波形がリセットされます。

**OFF**にすると、最初に演奏した音の波形が標準周波数で周期的に続き、後にどの音を演奏しても関係ありません。コードを弾くときはOFFに設定して、アルペジオ風のコードで弾いても各音にユニゾンでモジュレーションがかかるようにすることをおすすめします。

**オシレータ****[OFF, OSC1, OSC2, BOTH]**

VDFモジュレーションがかかるオシレータを指定します。OSC1またはOSC2、あるいはこの両方のカットオフ周波数を変調することができます。

**OFF**にすると、VDF MGもオフになります。

**ページ15 VDF MGコントローラ/VDAレベル****VDFMG(VDF MGコントローラ)**● **JS(ジョイスティック・ダウン)****[00...99]**

ジョイスティックを手前に倒したときにかかる変調の、最大の深さを設定します。

「ページ14 VDF MG」のインテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はジョイスティックを動かすまでは指定したモジュレーションはかかりません。

● **Af(アフタータッチ)****[00...99]**

アフタータッチでかかる変調の最大の深さを設定します。

「ページ14 VDF MG」インテンシティ・パラメータと似ていますが、この場合はアフタータッチをかけるまでは指定したモジュレーションはかかりません。

**VDA Level(VDAレベル)**● **Af(アフタータッチ)****[-99...+99]**

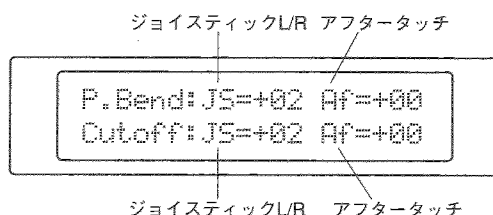
アフタータッチによる音量の変化を設定します。

**+**の値にすると、鍵盤を押し込むほど音が大きくなり、値が大きいほど音量の変化が大きくなります。

**-**の値にすると、鍵盤を押し込むほど音が小さくなります。

## ページ16 コントローラ

プログラムのピッチ、フィルターのカットオフ周波数、音量レベルをジョイスティックやアフタータッチでコントロールするための設定をします。これらのパラメータで、ピッチ、カットオフ周波数、音量が直接コントロールされます。ピッチMGとVDF MGの節で述べたジョイスティックやアフタータッチのパラメータと違って、変調の量や速度をコントロールするものではありません。



### P.Bend(ピッチ・ベンド)

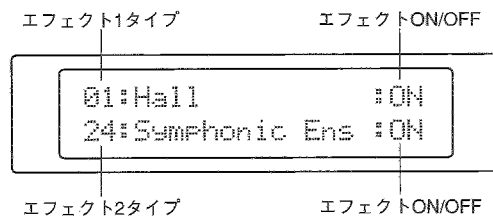
- JS(ジョイスティックL/R) [−12...+12]  
 ジョイスティックを左右に動かしたときにピッチが変化する範囲を、半音単位で指定します。  
 12にすると、1オクターブのピッチベンド効果となります。  
 +の値にすると、ジョイスティックを右に倒したときにピッチが上がリ、左に倒すとピッチが下がります。  
 −の値にすると、逆の効果が出ます。  
 音色または弾く鍵盤の位置によっては、ピッチが±1オクターブ変化しないものがあります。
- Af(アフタータッチ) [−12...+12]  
 アフタータッチをかけたときにピッチが変化する範囲を、半音単位で指定します。  
 12にすると、1オクターブのピッチベンド効果となります。  
 +の値にすると、鍵盤を押し込むとピッチが上がります。  
 −の値にすると、ピッチが下がります。

### Cutoff(カットオフ)

- JS(ジョイスティックL/R) [−99...+99]  
 ジョイスティックを左右に動かしたときにカットオフ周波数に変化する最大範囲を指定します。  
 設定値が大きくなるほど、変化する範囲も大きくなります。  
 +の値にすると、ジョイスティックを右に倒したときに音が明るくなり、左に倒すと暗くこもった感じになります。  
 −の値にすると、逆の効果が出ます。
- Af(アフタータッチ) [−99...+99]  
 アフタータッチをかけたときにカットオフ周波数に変化する最大範囲を指定します。  
 設定値が大きくなるほど、変化する範囲も大きくなります。  
 +の値にすると、鍵盤を押し込んだときに音が明るくなります。  
 −の値にすると、鍵盤を押し込んだときに暗くこもった感じになります。

## ページ17 エフェクトの選択

エフェクトを選択します。ご自分のプログラムにプロ感覚のサウンド・コーディネートを施すことができます。



2系統のデジタルプロセッサーを使って、プログラムにエフェクトをかけることができます。この2系統のデジタルプロセッサーは同時に2種類のエフェクトをかけられるもので、プログラムの演奏にさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

### エフェクト・タイプ

[00:No Effect...47:Delay/Rotary]

エフェクトは独立してエフェクト1とエフェクト2の2つのタイプを選ぶことができます。  
各エフェクト・タイプについては、「6. エフェクト」(本書P.103)をご覧ください。

### エフェクトON/OFF

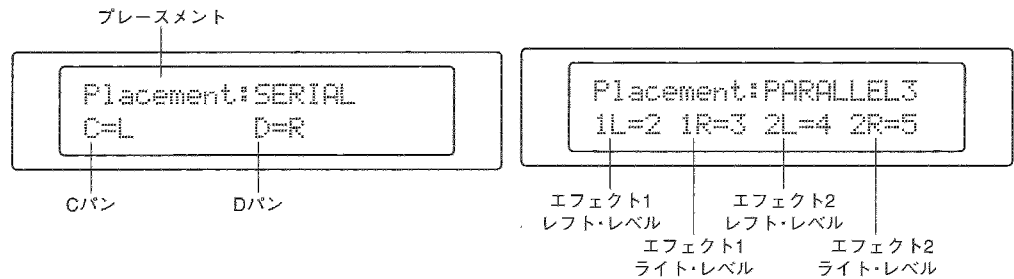
[OFF, ON]

エフェクトのON/OFFを切り替えます。

選んだエフェクトについては、別売のフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラでエフェクトのON/OFFを切り替えることができます。詳しくは、Disk/Globalモードの「ページ7 アサインブル・ペダルの設定」、「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラ」をご覧ください。

## ページ18 エフェクト・プレースメント

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



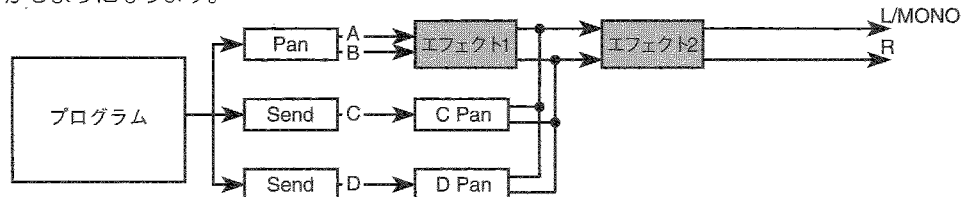
### プレースメント

### [SERIAL, PARALLEL1, PARALLEL2, PARALLEL3]

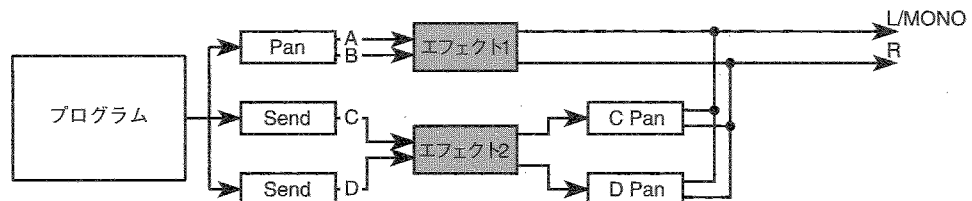
エフェクトと、チャンネルC、DのC/DパンとL/Rレベルの配置を指定します。

プログラムごとのパンやエフェクトへのセンド・レベルは、「ページ5 VDF/エフェクト・センド」でトラックごとに設定します。

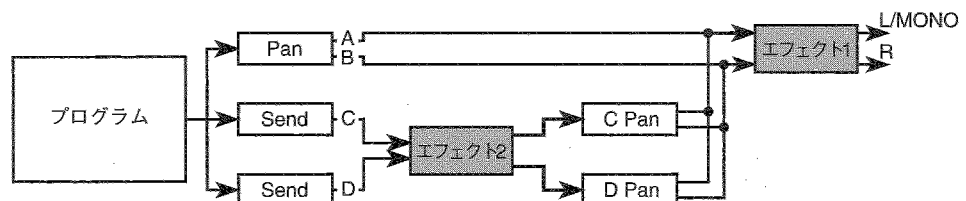
**SERIAL**にすると、チャンネルA、Bに対しエフェクト1、2がかかります。また、チャンネルC、Dからの信号は、エフェクト1の後で、C Pan、D Panで設定した定位でミックスされるため、エフェクト2だけがかかるようになります。



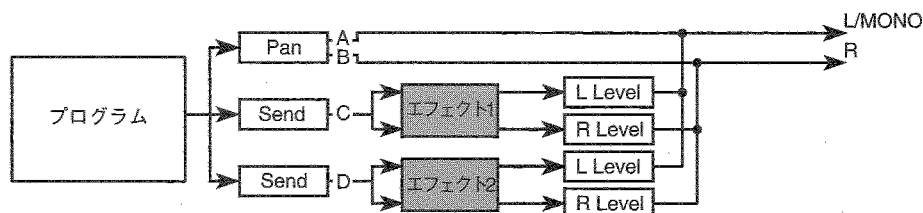
**PARALLEL1**にすると、チャンネルA、Bに対しエフェクト1がかかります。チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。また、エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。最終的に2つのエフェクトからの信号がミックスされます。



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



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



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

チャンネルCからの信号の定位を設定します。  
これは、プレースメントにSERIAL、PARALLEL 1、PARALLEL 2を選択したときに表示されます。  
Lにすると信号は左側に振られます。  
Rにすると信号は右側に振られます。  
OFFにするとチャンネルCの信号はオフになります。

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

チャンネルDからの信号の定位を設定します。  
これは、プレースメントにSERIAL、PARALLEL 1、PARALLEL 2を選択したときに表示されます。  
Lにすると信号は左側に振られます。  
Rにすると信号は右側に振られます。  
OFFにするとチャンネルDの信号はオフになります。

### 1L/1R (エフェクト1レフト/ライト・レベル) [0...9]

エフェクト1からチャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルを設定します。  
これは、プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。  
大きい値ほど、チャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。  
0にすると信号はオフになります。

### 2L/2R (エフェクト2レフト/ライト・レベル) [0...9]

エフェクト2からチャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルを設定します。  
これは、プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。  
大きい値ほど、チャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。  
0にすると信号はオフになります。

## ページ19 エフェクト1パラメータ

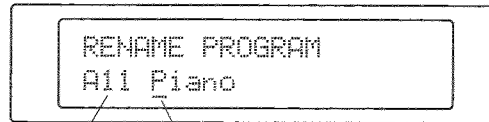
## ページ20 エフェクト2パラメータ

ページ19, 20では、「ページ17 エフェクトの選択」で選択したエフェクトのパラメータを設定します。ここはプログラムで使用するエフェクトのパラメータを設定するページです。他のモードで使用するエフェクトは、それぞれのモードごとに設定します。

このページで設定することのできるエフェクトのパラメータは、使用するエフェクトによって異なります。それぞれのパラメータについては、「6. エフェクト」(本書P.103)を参照してください。

## ページ21 リネーム・プログラム

エディット中のプログラムのタイトルを変更することができます。  
プログラムのタイトルには10文字まで使用することができます。



現在のプログラム      カーソルで文字位置を指定

使用できる文字は以下のとおりです。

```

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

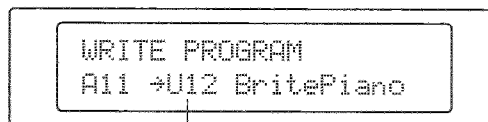
[CURSOR]キーを使って変更したい文字の位置にカーソルをあわせ、[TEMPO/VALUE]キーで文字を変更してください。

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

[SPLIT POINT/DEL]キーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。


## ページ22 ライト・プログラム

エディットしたプログラムを、本体のメモリ(U11~88, Dr17~18)に記憶(ライト)させる機能です。  
他のページで[REC]キーを押すと、このページに入ることができます。



ライト先のプログラム

- ① [TEMPO/VALUE]キーを押して、ライト先(ライトしようとする先)のプログラム・ナンバーを表示させます。  
[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーでプログラム・ナンバーを入力することができます。  
通常のプログラムをセーブする場合は、U11~88を選んでください。またドラム・プログラムの場合はDr17またはDr18を選んでください(選択したプログラムが表示されます)。
- ② プログラムをこのまま記憶させてよいのであれば、[RESET/YES]キーを押します。

 ライト・プログラムを実行するとライト先になるプログラムのデータは消去されますが、これを復活させることはできません。

## キーによる設定

各ページに表示されるパラメータ以外に、キーを押して表示させることができるパラメータがいくつかあります。

### [VARIATION]キー[1]、[2]

「ページ2 オシレータ・ベーシック/オシレータ2リラティブ」でオシレータ・タイプにDOUBLE(ダブル・オシレータのプログラム)を選択すると、「ページ3」や「ページ5」～「ページ13」で[VARIATION]キー[1]、[2]を押すと、オシレータ1または2用の表示に切り替えることができます。

### [REC]キー

[REC]キーを押すと、「ページ22 ライト・プログラム」が表示されます。

### [KBD LOCK]キー

ライトせずに他のプログラムを選んでしまった場合、選んだプログラムをエディットする前なら[KBD LOCK]キーで直前のプログラム(音色のみでプログラム・ナンバーは変更されません)を呼び出すことができます。



# 4. Song Playモード

## Song Playモードの機能

この表はSong Playモードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面	内 容	参照ページ
1 パフォーマンス・モニター	ソングの選択、テンポ、演奏を開始する小節	☞P.78
2 チャンネル設定	パン、センド・レベル	☞P.80
3 トランスポーズ・ポジション	トランスポーズする位置とその影響	☞P.81
4 エフェクトの選択	エフェクト・タイプ、エフェクトON/OFF	☞P.82
5 エフェクト・プレースメント	エフェクト・プレースメント、C/Dパン・エフェクト1、2のL/Rレベル	☞P.83
6 エフェクト1パラメータ	エフェクト1のパラメータの設定	☞P.84
7 エフェクト2パラメータ	エフェクト2のパラメータの設定	☞P.84

上記のいずれかの機能を使用しているときにエラー・メッセージが表示されたら、「8. 付録」のメッセージ内容と対処方法についての説明をお読みください。また、フロッピー・ディスクの取り扱いについて、ユーザーズ・ガイドP.13の注意書きもお読みください。

### プログラムバンクのMIDI出力について

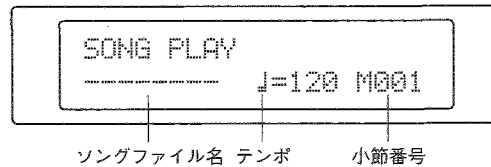
Disk/Globalモードの「ページ6 MIDIフィルター」のPROGRAMフィルタ指定によるプログラムバンクのMIDI出力処理を選択できます。☞P.138

コルグのMIDI機器を接続する場合は“o”を指定してください。

他社のMIDI機器を接続していて演奏が正常に行えない場合はこの指定を“s”または“n”に切り換えてください。

“n”が指定されているときは、プログラム・バンク指定が無効となりバンクナンバーはMIDI出力されません。

## ページ1 パフォーマンス・モニター



### ソングファイル名

ディスクに入っている曲をすべて続けて再生するには、ソングファイル名の位置に“----”が表示されている状態で[START/STOP]キーを押します。ソングはディレクトリの表示順に演奏されます。特定の曲を演奏するには、[TEMPO/VALUE]キーの[UP/+]と[DOWN/-]を使って演奏する曲を選ぶことができます。

また、[ARRANGEMENT BANK]キーと[ARRANGEMENT NUMBER]キーでも演奏する曲が選べます(☞ユーザーズ・ガイドP.17)。**[START/STOP]**キーを押すとソングがスタートし、もう1度**[START/STOP]**キーを押すと一時停止します。

また、演奏停止中に[RESET/YES]キーを押すと選んでいる曲の頭に戻り、テンポも初期設定値(♩=120)に戻ります。

フォーマット1のスタンダードMIDIファイルは、フォーマット0のファイルと違って、全データをロードするのに処理時間が必要です。**[START/STOP]**キーを押してフォーマット1のスタンダードMIDIファイルをスタートすると、“Please wait a moment(しばらくお待ちください)”というメッセージが表示されます。

ロード中は[START/STOP]キーのLEDが素早く点滅し、データロード中であることを知らせます。ソング・データが完全にロードされると、演奏を始めます。

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

ここで[RESET/YES]キーを押すと、バックキング・シーケンス/ソングのメモリが消去され、ソングの演奏が開始されます。ソング・データやバックキング・シーケンス・データを消去したくない場合には、別のディスクにデータをセーブしてください。エディット用のソング・データのセーブについては、Song Editモードの「ページ12 セーブ」(☞本書P.100)を、バックキング・シーケンスのセーブについては、Disk/Globalモード「ページ1 DISKパラメータ」の1-2 セーブ(☞本書P.133)をご覧ください。**[TAP TEMPO/NO]**キーを押すと、次のソングをロードし始めます。

ロードするファイルのサイズがメモリ・バッファのサイズ(最大156K)よりも大きいと、ロード操作を終えた時点で“Can't play all track”というメッセージが表示されます。このようなデータを演奏させると鳴らないチャンネルがあります。

[RESET/YES]キーを押すとロードできたデータを演奏し、**[TAP TEMPO/NO]**キーを選ぶと停止します。

#### <ファイルが見つからない場合>

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

**T=(テンポ)****[20...250]**

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

テンポは20～250の間で変更できます。ただし、[TAP TEMPO/NO]キーでテンポを変更した場合は40～240の間に設定されます。テンポは演奏を停止させて[Reset/YES]キーを押したり、ソング演奏が終わると120にリセットされます。

**M(小節番号)****[001...999]**

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

[CURSOR]キーで小節番号を選び、[TEMPO/VALUE]キーで小節を選択します。選択すると、演奏中であれば、その小節をさがしている間、[START/STOP]キーのLEDが素早く点滅します。

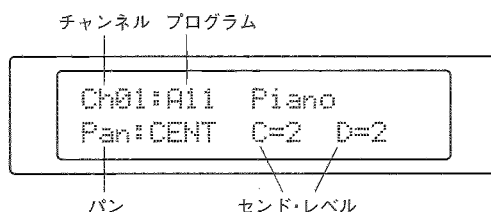
通常の再生モードで現在のソングの最後の小節の番号よりも大きい番号を指定すると、最後の小節で停止してから“Measure not exists. Continue?”というメッセージが表示されます。

ここで[RESET/YES]キーを押すと、次のソングに進み再生を続けます。[TAP TEMPO/NO]キーを押すと、現在のソングの最後の小節で停止します。

ソングのデータ内にテンポ・チェンジやプログラム・チェンジが含まれていれば、小節を指定したときにテンポの設定と各チャンネルのプログラムの設定は、そのソングのその小節で設定されている値に更新されます。ただし、ミュートされているチャンネルの設定は更新されません。このチャンネル設定を更新したい場合は、チャンネルのミュート状態をMUTEからPLAYに変更してください。

## ページ2 チャンネルの設定

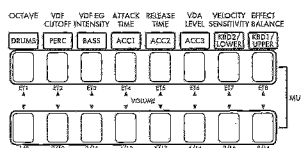
ソング・ファイル演奏時に、このページ画面の各チャンネルの設定がスタンダードMIDIファイルにセーブされている各ソングの設定値に変更されます。ソングの演奏が終わると、値はリセットされます。



### Ch(チャンネル)

[01...16]

チャンネル1~8を選ぶときは、[TRACK/CHANNEL]キーを押します。  
チャンネル9~16を選ぶときは、[SONG PLAY]キーをもう一度押して[SONG PLAY]キーのLEDを点滅させてから[TRACK/CHANNEL]キーを押すと、チャンネル9から16までが選択できるようになります。



鍵盤で鳴らす音色はここで選んだChの音色に切り替わります。

### プログラム

[A11...U88, Dr11...Dr44]

選択しているチャンネルで演奏する音色プログラムを表示します。  
現在のプログラムを変更する場合は、[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーで選択します。  
ドラム・プログラム(Dr11~44)を選択するときは、[PROGRAM BANK]キーの[USER/DRUM]を数回押してDrを表示させてから[PROGRAM NUMBER]キーを押します。

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

### Pan(パン)

[OFF, L15...CENT...R15, PROG]

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

**CENT**にすると、そのチャンネルの音像は中央に定位します。

**L**の値にすると左側に、**R**の値にすると右側に移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央の位置から遠ざかります。

**OFF**にすると、チャンネルAとBへのチャンネル出力がオフになります。

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

### C=/D=(センド・レベル)

[0...9, P]

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

**P**にすると、それぞれのプログラムであらかじめ設定されているエフェクトのセンド・レベルが使用されます。

## ページ3 トランスポーズ・ポジション

### トランスポーズ・ポジション

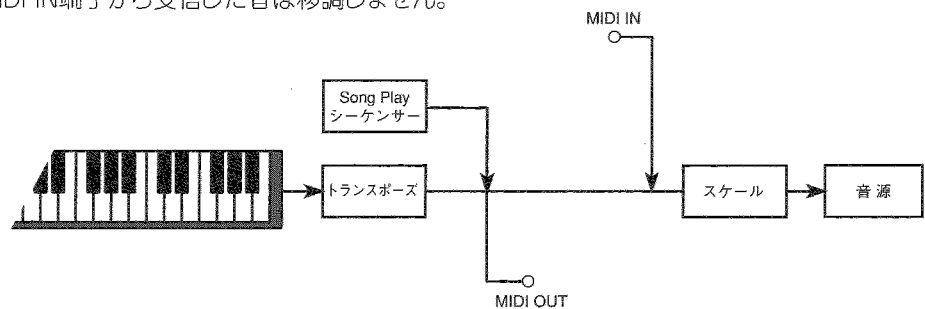
[KBD/MIDI, ALL/MIDI, ALL/INT]

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

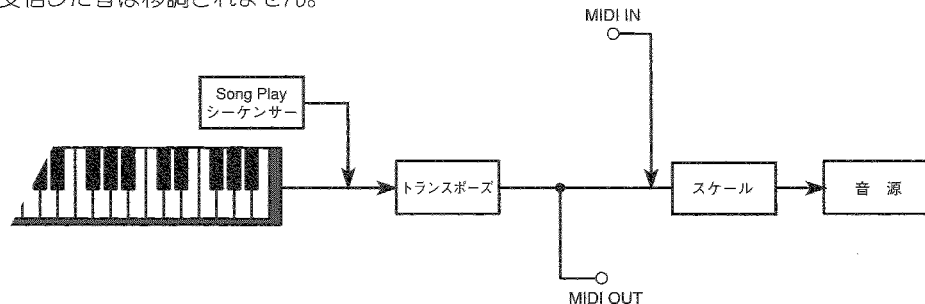
ここでの設定はSong Playモードのみにおいて有効であり、このときDisk/Globalモードの「ページ2 マスター・チューン/トランスポーズ・ポジション」で設定されているトランスポーズ・ポジションは、無視されます。

また[OCTAVE]キーは、ここでの設定に影響を受けることなしに、常に鍵盤で弾いた音に対してのみ有効となります。

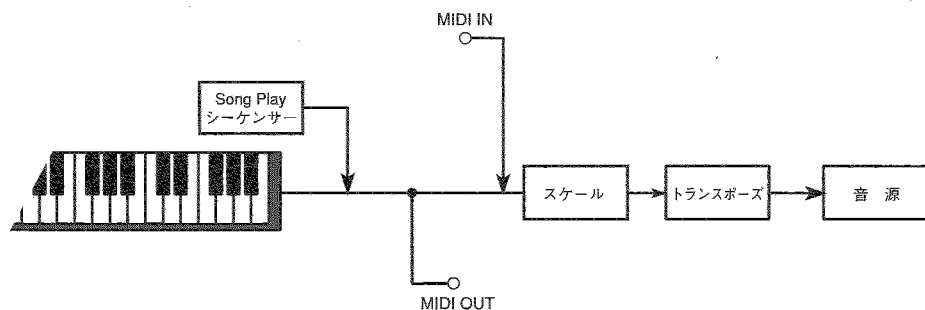
**KBD/MIDI**にすると、音が鍵盤から出るときにトランスポーズします。このため音源とMIDI OUT端子に接続された楽器の両方とも鍵盤で弾いた音だけが移調します。シーケンサーで再生された音、およびMIDI IN端子から受信した音は移調しません。



**ALL/MIDI**にすると、鍵盤上で弾いた音とシーケンサーで再生した音の両方がトランスポーズされます。このため、音源とMIDI OUT端子に接続された楽器の両方に移調した音が送られます。MIDI IN端子から受信した音は移調されません。

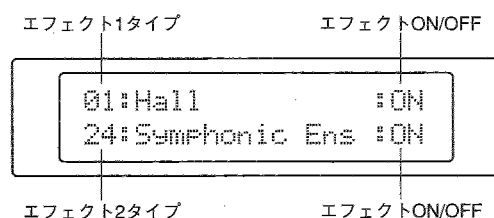


**ALL/INT**にすると、音が音源に入る直前に移調します。このため、トランスポーズした音が演奏されますが、MIDI OUT端子から出る音はトランスポーズされていません。MIDI IN端子から受信する音は、すべてトランスポーズされます。



## ページ4 エフェクトの選択

エフェクトを選択します。プレイされるソングにプロ感覚のサウンドコーディネートを施すことができます。



ここでは2系統のデジタルプロセッサーを使って、エフェクトをかけることができます。この2系統のデジタルプロセッサーは同時に2種類のエフェクトをかけられるもので、演奏するプログラムにさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

### エフェクト・タイプ

[00:No Effect...47:Delay/Rotary]

エフェクトは独立してエフェクト1とエフェクト2の2つのタイプを選ぶことができます。各エフェクト・タイプについては、「6. エフェクト」(本書P.103)をご覧ください。

### エフェクトON/OFF

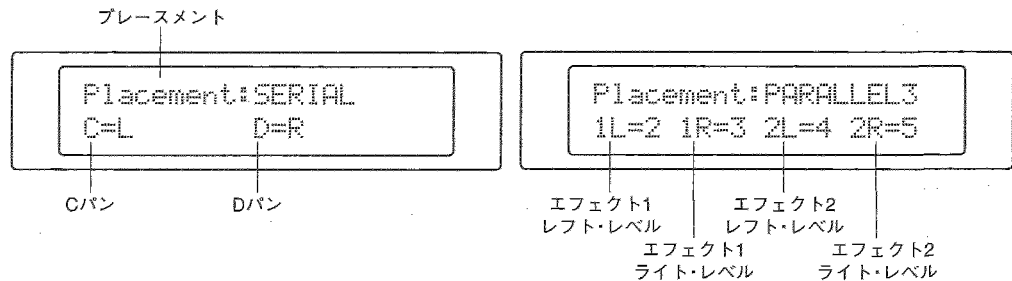
[OFF, ON]

エフェクトON/OFFを切り替えます。

選んだエフェクトについては、別売のフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラでエフェクトのON/OFF切り換えをすることができます。詳しくは、Disk/Globalモードの「ページ7 アシナブル・ペダル」、「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラ」をご覧ください。

## ページ5 エフェクト・プレースメント

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

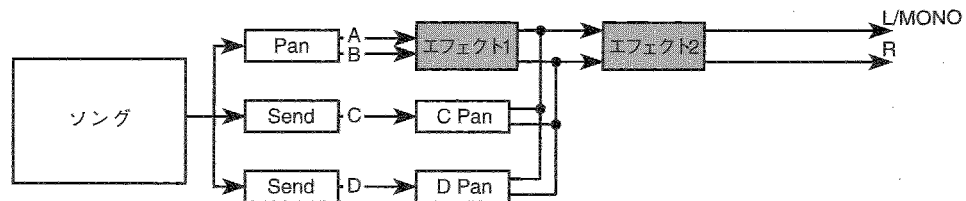


### プレースメント (SERIAL, PARALLEL1, PARALLEL2, PARALLEL3)

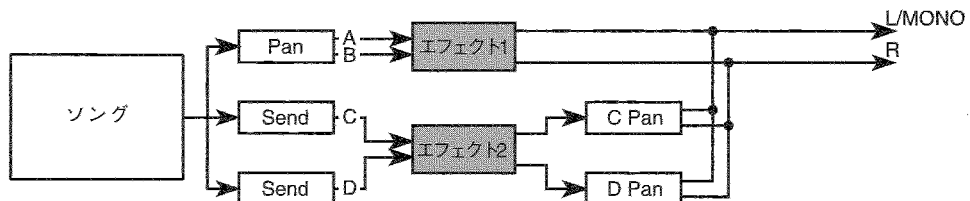
エフェクトと、チャンネルC、DのC/DパンとL/Rレベルの配置を指定します。

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

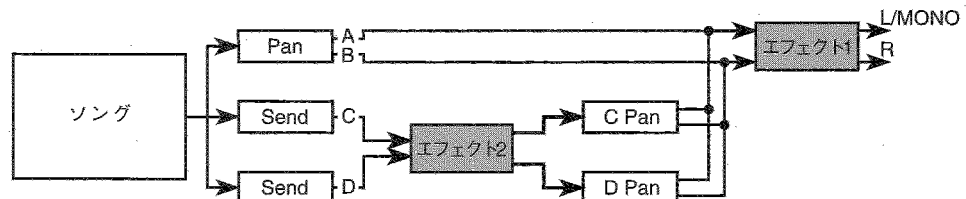
**SERIAL**にすると、チャンネルA、Bに対しエフェクト1、2がかかります。また、チャンネルC、Dからの信号は、エフェクト1の後で、C Pan、D Panで設定した定位でミックスされるため、エフェクト2だけがかかるようになります。



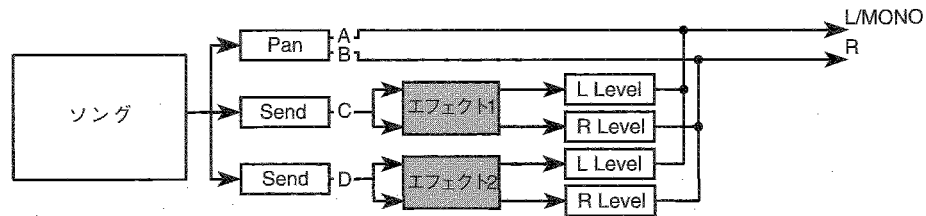
**PARALLEL1**にすると、チャンネルA、Bに対しエフェクト1がかかり、チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。また、エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。最終的に2つのエフェクトからの信号がミックスされます。



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



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



### C (Cパン)

[OFF, R, 99:01...01:99, L]

チャンネルCからの信号の定位を設定します。

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

Lにすると信号は左側に振られます。

Rにすると信号は右側に振られます。

OFFにするとチャンネルCの信号はオフになります。

### D (Dパン)

[OFF, R, 99:01...01:99, L]

チャンネルDからの信号の定位を設定します。

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

Lにすると信号は左側に振られます。

Rにすると信号は右側に振られます。

OFFにするとチャンネルDの信号はオフになります。

### 1L/1R (エフェクト1レフト/ライト・レベル)

[0...9]

エフェクト1からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

これは、プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

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

0にすると信号はオフになります。

### 2L/2R (エフェクト2レフト/ライト・レベル)

[0...9]

エフェクト2からチャンネルA、Bとミックスされる信号のレベルを設定します。

これは、プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。

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

0にすると信号はオフになります。

## ページ6 エフェクト1パラメータ

## ページ7 エフェクト2パラメータ

ページ6、7では、「ページ4 エフェクトの選択」で選択したエフェクトのパラメータを設定します。ここはソング・プレイで使用するエフェクトのパラメータを設定するページです。他のモードで使用するエフェクトは、それぞれのモードごとに設定します。

このページで設定することのできるエフェクトのパラメータは、使用するエフェクトによって異なります。それぞれのパラメータについては、「6. エフェクト」(本書P.103)を参照してください。



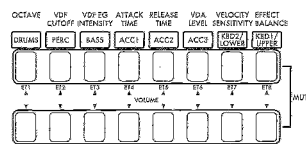
## キーによる設定

iX300は、各ページに表示されるパラメータ以外に、キーを押して表示させることのできるパラメータがいくつかあります。

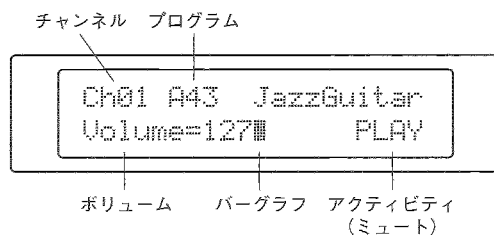
### [TRACK/CHANNEL]キー

それぞれのチャンネルに割り当てられている音色プログラムのボリュームを調整しミュート(消音)を設定することができます。

該当するチャンネルの[TRACK/CHANNEL]キーを押すと、そのチャンネル1~8の設定画面が表示されます。チャンネル9~16の設定画面を表示させるときは、[SONG PLAY]キーをもう一度押してLEDを点滅させてから[TRACK/CHANNEL]キーを押すと、チャンネル9~16までが選択できるようになります。



パラメータの設定後、[EXIT]キーを押すと元の画面へ戻ります。もしくは設定後、7秒間放置すると自動的に元の画面へ戻ります。



### ボリューム

[000...127]

該当するチャンネルの[TRACK/CHANNEL]キーの上側(▲)を押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

下側(▼)を押すたびに、ボリュームは1ステップ小さくなります。押しつづけるとボリュームは連続的に小さくなります。

ボリュームは数値とその右側の棒グラフで表示されます。

### アクティビティ

[---, PLAY]

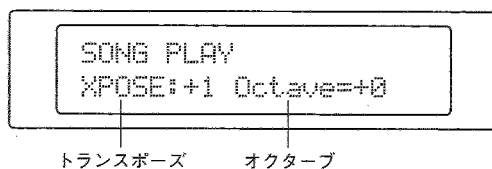
該当するチャンネルの[TRACK/CHANNEL]キーの上側(▲)と下側(▼)を同時に押すと、そのたびにそのチャンネルのミュート(消音)とミュートの解除を切り替えることができます。

ミュートされているときは---が表示されます。

ミュートされていないときはPLAYが表示され、演奏可能であることを表わします。

## [TRANSCOPE]キー

演奏上、トランスポーズが必要な場合は、[TRANSCOPE]キーの[+1]や[-1]を押すとトランスポーズを設定する表示に替わります。



半音単位で上下に最大11段階まで移調することができます。トランスポーズを変更すると、鍵盤上で演奏される音色だけでなく、ソング・プレイ・データのすべてのチャンネルが同様に移調されます。[+1]と[-1]を同時に押すと0になります。パラメータの設定後、[EXIT]キーを押すともとの画面へ戻ります。もしくは設定後、7秒間放置すると自動的に元の画面へ戻ります。

## [OCTAVE]キー

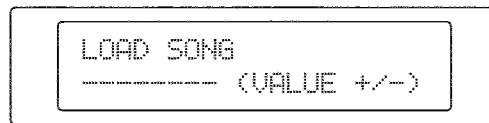
スタンダードMIDIファイルの再生には影響しませんが、ix300の鍵盤を弾いたときに影響します。[OCTAVE]キーの[UP]や[DOWN]を押すと、オクターブを設定する表示に替わります。音程を最大2オクターブ上下することができます。

# 5. Song Editモード

ページ画面	内 容	参照ページ	
1 ロード	スタンダードMIDIファイルの読み込み	☞P.88	
2 プレイ&リアルタイム・レコーディング	ソング・データの演奏とレコーディング	☞P.88	
3 トラック・パラメータ	各トラックのパラメータ設定	☞P.90	
4 イベント・エディット	ソング・データをイベントごとに変更	☞P.91	
5 シフト・ノート	ソング・データの移調	☞P.93	
6 イレース・ソング	ソング・データの消去	☞P.93	
7 エディット1	7-1 デリート・メジャー	小節の削除	☞P.94
	7-2 インサート・メジャー	小節の挿入	☞P.95
	7-3 イレース・メジャー	小節上のデータの消去	☞P.96
8 エフェクトの選択	エフェクト・タイプ、エフェクトON/OFF	☞P.97	
9 エフェクト・プレースメント	エフェクトの配置	☞P.98	
10 エフェクト1パラメータ	エフェクト1のパラメータの変更	☞P.99	
11 エフェクト2パラメータ	エフェクト2のパラメータの変更	☞P.99	
12 セーブ	スタンダードMIDIファイルとして書き込む	☞P.100	

## ページ1 ロード

スタンダードMIDIファイルを読み込みます。



スタンダードMIDIファイルが入っているディスク(3.5インチのMS-DOSフォーマット、フォーマット容量720kバイトまたは1.44Mバイト)を挿入し、[TEMPO/VALUE]キーの[UP/+]または[DOWN/-]を押します。

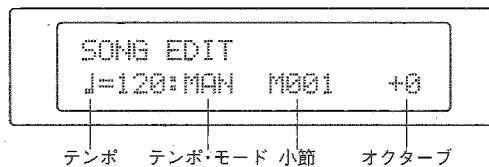
拡張子が.MIDのファイルだけが表示(ディスクへの格納順)されますので、ロードするスタンダードMIDIファイルを選びます。

選んだファイルをロードする場合は、[RESET/YES]キーを押してください。

ロード後[START/STOP]キーを押すとページ2に入り演奏がはじまります。またこのページで[EXIT]キーを押すと、ページ2に入ります。

## ページ2 プレイ&リアルタイム・レコーディング

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



### テンポ

[40...240]

ソングのレコーディングおよび演奏のテンポを表示します。

テンポを手で変更したい場合は、次のテンポ・モードをMANにしてください。

### テンポ・モード

[AUT, MAN, REC]

**AUT**にすると、テンポ・トラックに従います。

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

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

### 小節

[001..999]

演奏または録音する小節を表示します。

### オクターブ

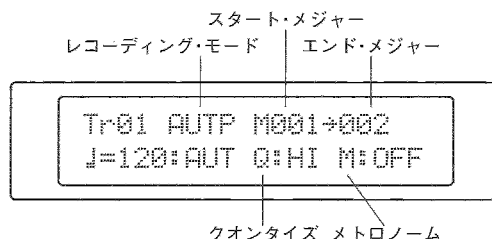
[-2..+2]

鍵盤のオクターブを表示します。変更するときは[OCTAVE]キーを押してください。

## リアルタイム・レコーディング

ページ2で[REC]キーを押すと、トラックを録音するページに入ります。録音するトラックは[TRACK/CHANNEL]キーで選びます。

各パラメータを設定し[START/STOP]キーを押すと録音が始まり、もう一度押すと録音が終わります。



### Tr(トラック)

[0...16]

録音するトラックを選択します。

### レコーディング・モード

[OVWR, OVDB, AUTP, MANP]

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

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

**AUTP**(オートパンチ・レコーディング)にしてその右のスタート・メジャーとエンド・メジャーへパンチインのはじめと終わりの小節を指定してから録音をはじめると、自動的に指定した小節の間だけが録音されます。

**MANP**(マニュアルパンチ・レコーディング)にして演奏させ、録音し直す部分で[REC]キーを押すと録音が始まります。録音しなおす部分が終わったところでもう一度[REC]キーを押すと録音が終わリ、通常の演奏に戻ります。また、PUNCH IN/OUTをアサインしたペダルを使用してマニュアルでレコーディングすることもできます。レコーディングをはじめたい小節でペダルを踏むと、レコーディングが始まり、もう一度踏むとレコーディングが終わります。ペダルへPUNCH IN/OUTをアサインする方法は、Disk/Globalモードの「ページ7 アサイナブル・ペダルの設定」や「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラの設定」をご覧ください。

### Q(レコーディング・クオンタイズ)

[HI, ♪... ]

録音時タイミングの精度を設定します。

**HI**にすると、実際に演奏したときのタイミングがそのまま忠実にレコーディングされます(iX300では4分音符を96等分した細かさでレコーディング)。

**HI以外**にすると、録音されたすべての音のタイミングは、ここで指定した値に一番近いタイミングに調整されます。たとえば♪にすると、演奏した音がすべて4分音符のタイミングになります。また、粗いクオンタイズでピッチベンドやその他の連続的に変化するコントロール・データを録音すると、再生時に音の変化が不自然になります。

### M(メトロノーム)

[OFF, ON, REC]

メトロノームのオン/オフを設定します。

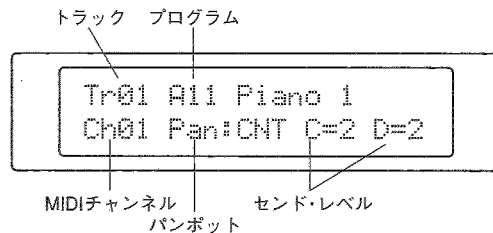
**OFF**にすると、録音のプリカウント時以外はメトロノームは鳴りません。

**ON**にすると、録音、演奏中にメトロノームが鳴ります。

**REC**にすると、録音時のみメトロノームが鳴ります。

## ページ3 トラック・パラメータ

各トラックのパラメータの表示および変更をします。



### Tr(トラック)

[Ch01...Ch16]

トラック1～8を選ぶときは、そのまま該当する[TRACK/CHANNEL]キーを押します。  
トラック9～16を選ぶときは、[SONG EDIT]キーを押してLEDが点滅してから[TRACK/CHANNEL]キーを押してください。

### プログラム

[A11...U88, Dr11...Dr44]

トラックに設定されているプログラムが表示されます。  
現在のプログラムを変更するときは、[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーを押します。  
ドラム・プログラム(Dr11～44)を選択するときは、[PROGRAM BANK]キーの[USER/DRUM]を数回押ししてDrを表示させてから[PROGRAM NUMBER]キーを押し、[EXIT]キーを押します。

### Ch(MIDIチャンネル)

[01...16]

各トラックに設定されているMIDIチャンネルが表示されます。  
「ページ12 セーブ」で、スタンダードMIDIファイルに変換するときは、ここで設定したMIDIチャンネルが使用されます。複数のトラックを同じチャンネルに設定することもできますが、フォーマット0にすると、プログラム・チェンジやコントロール・チェンジのデータもすべてMIXして変換されることを考慮して設定してください。

### Pan(パン)

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

トラックのステレオ音像の定位を設定します。これは、チャンネルA、Bのレベルになります。  
**CNT**にすると、トラックの音像は中央に定位されます。  
Lの値にすると左側に、Rの値にすると右側に移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央の位置から遠ざかります。  
**OFF**にすると、チャンネルA、Bへの出力がオフになります。  
**PRG**にすると、そのプログラムで設定されているパンポットの設定が有効になります。

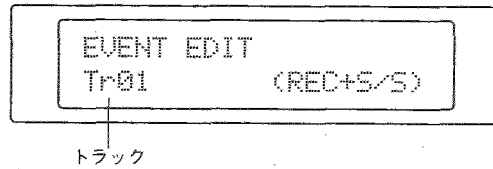
### C=/D=(センド・レベル)

[0...9, P]

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

## ページ4 イベント・エディット

ノートやコントロール・チェンジなどの一つ一つのイベントで、細かな修正をすることができます。



### トラック

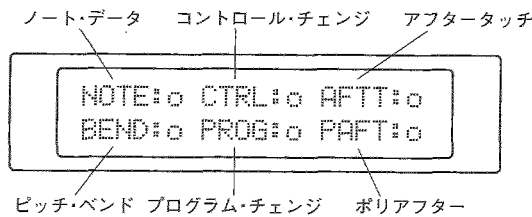
[01...16, Tempo]

イベント・エディットするトラックを選びます。

[REC]キーを押すと、イベント・フィルターを設定する画面に変わります。

ここでは、イベント・エディットの画面に表示させる(そしてエディットする)演奏データの種類にはoを、表示させないものにはxをそれぞれ設定します。

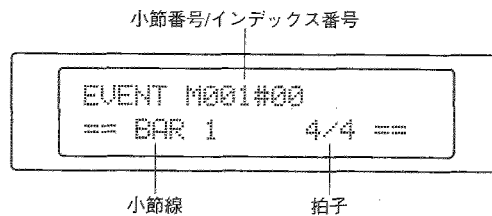
各イベントについては、次のページの「イベント」の表を参照してください。



[START/STOP]キーを押すとイベント・エディットの画面に変わります。

エディットが終わったら、もう一度[START/STOP]キーを押してください。

### ●小節線



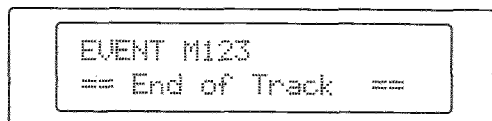
#### ・小節番号/インデックス番号

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

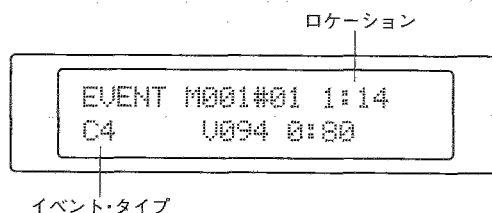
#### ・拍子

その小節の拍子を設定します。

### ●チャンネルの終わり



### ●イベント



## ・ロケーション

[1:00...8:95]

小節内の位置が表示されます。音符の長さを4分音符の個数と、4分音符を96等分した値で表わします。ただし、ここにTIEと表示されている場合は、前の小節からタイでつながっている音である事を表わします。

## ・イベント・タイプ

イベント・タイプ	値	
C-1...G9 (ノート・データ)	V:002...V:126 (ベロシティ)	0:00...4:00 レンジス(拍:クロック)
BEND (ピッチ・ベンド)	-8192..+8191 (上位/下位バリュー)	*2
AFTT (アフタータッチ)	000...127 (バリュー)	
PROG (プログラムチェンジ)	000...127:000...127 (プログラム・バンク:プログラム・ナンバー)	*3
CTRL (コントロール・チェンジ)	C000...C127 (コントロール・チェンジナンバー)	000...127 (コントロール・バリュー)
PAFT (ポリアフター)	*4 C-1...G9 (ノート・ナンバー)	000...127 (バリュー)

\*1 次の小節に音がつながっているときはTIEと表示されます。

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

\*3 02はドラム・バンクですが実際のドラム・プログラムとは、次の表のように対応しています。

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

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

\*4 MIDIのポリフォニック・キー・プレッシャーを送信します。(ix300では受信できません)。

・[SPLIT POINT/DEL]キーを押すと、表示しているイベントを消すことができます。ただし、BAR(小節線)、End of Track(トラックの最後という意味)を消すことはできません。

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

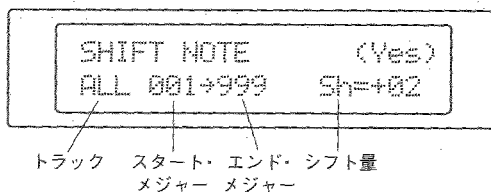
## ドラム・ナンバーと実際のドラム・プログラムの対応表

PROGRAM NUMBER	DRUM PROGRAM	PROGRAM NUMBER	DRUM PROGRAM
000...015	Dr11:GM Kit	113	Dr36:On'n' OFF!*
016...023	Dr12:Power Kit	114	Dr37:BitMessed*
024	Dr17:User 1	115	Dr38:16beat Kit
025	Dr13:Analog Kit	116	Dr41:Bossa Kit
026...031	Dr17:User 1	117	Dr42:Samba Kit
032...039	Dr14:Jazz Kit	118	Dr43:World Kit
040...047	Dr15:Brush Kit	119	Dr44:Gypsy Kit
048...055	Dr18:User 2	120	Dr21:Dance Kit
056...063	Dr11:GM Kit	121	Dr22:Orch Kit
064...071	Dr16:Perc Kit1	122	Dr23:Funky Kit
072...107	Dr11:GM Kit	123	Dr24:House Kit
108	Dr31:MovieKit	124	Dr25:Rave Kit
109	Dr32:i1 Funky Kit	125	Dr26:GP Kit
110	Dr33:LATIN Dr	126	Dr27:Latin Kit
111	Dr34:LATIN Per	127	Dr28:Perc Kit 2
112	Dr35:Steam' in		



## ページ5 シフト・ノート

指定したトラックの小節範囲の音程を半音単位で上下に移動します。  
 ただし、選択したチャンネルの先頭のプログラムがドラム・パンクの場合は、効果がありません。  
 設定が終わったら、[RESET/YES]キーを押します。確認を求めてきますので、もう一度[RESET/YES]  
 キーを押して実行させます。



### トラック [Ch01...Ch16, ALL]

トラックを選択します。  
 ALLにすると、すべてのトラックでシフトします。

### スタート・メジャー [001...999]

シフトを開始させる小節を指定します。

### エンド・メジャー [001...999]

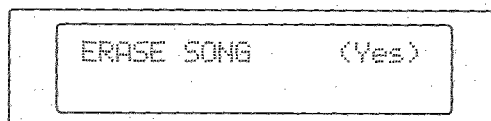
シフトを終了させる小節を指定します。

### Sh=(シフト量) [-24...+24]

シフトする量を指定します。  
 +24にすると2オクターブ高くなります。  
 -24にすると2オクターブ低くなります。  
 +00にすると変化しません。

## ページ6 イレース・ソング

ソングがロードされたままだと、バッキング・シーケンスの容量が減り、バッキング・シーケンスのファイルがロードできなくなることがあります。その場合は、ここでソング・データを消去してください。  
 [RESET/YES]キーを押します。確認を求めてきますので、もう一度[RESET/YES]キーを押して実行させます。

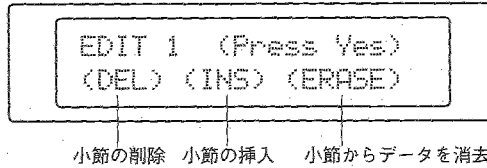


大切なデータは、ここで消去する前に「ページ12 セーブ」でフロッピー・ディスクへセーブしてください。

## ページ7 エディット1

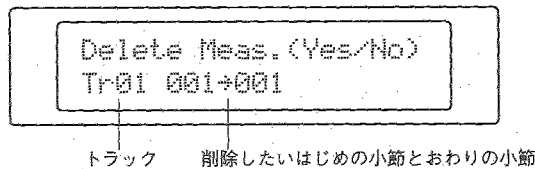
このページでは、小節の削除 (DELETE)、小節の挿入 (INSERT)、小節からのデータの消去 (ERASE) という、3つの操作を選択することができます。

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



### 7-1 デリート・メジャー

指定したトラックの小節を削除します。



- ① [CURSOR]キーでカーソルをチャンネルへ移動させて、[TEMPO/VALUE]キーでチャンネルを指定してください。
- ② カーソルを移動させ、削除する最初の小節と最後の小節を選びます。1小節だけを削除する場合は両方とも同じ数字に設定します。
- ③ 削除したい小節を設定できたら、[RESET/YES]キーを押します。

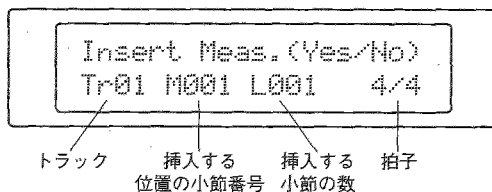
#### <拍子の変更について>

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

削除によって番号が変わった小節は短く途切れたり、逆に長くなったりすることがあります。

## 7-2 インサート・メジャー

小節をトラック内の指定した位置に挿入します。



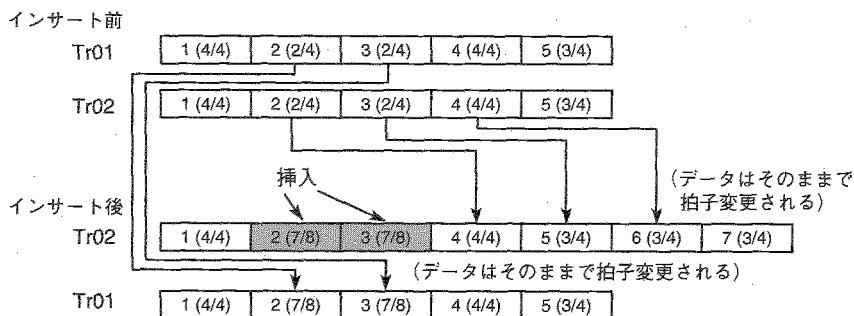
- ① [CURSOR]キーでカーソルをトラックへ移動させて[TEMPO/VALUE]キーで挿入先のトラックを指定します。ALLにすると、すべてのトラックへ小節が挿入されます。
- ② カーソルを移動させ、新しい小節を挿入する小節番号を指定し、つづけて挿入する小節の数を指定します。新しい小節の拍子も指定できますが、異なる拍子を挿入すると他のチャンネルへの影響がありますので、下記の図をご覧になってから拍子を指定してください。
- ③ 設定ができれば、[RESET/YES]キーを押します。

### <異なる拍子の小節を挿入した場合>

変更した拍子は、テンポを♪=AUTにすれば有効となります。

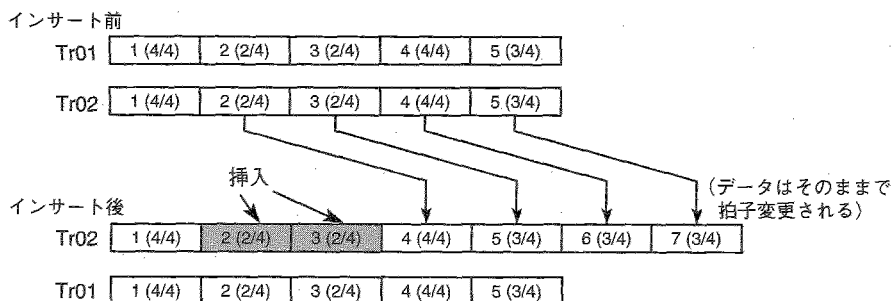
異なる拍子を選ぶと、すべてのトラックの対応する小節がこの拍子に合わせるために、その小節が短くなるか、あるいは長くなります。

#### 拍子 = 7/8 を 2小節挿入



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

#### 拍子 = \*\*/\*\*

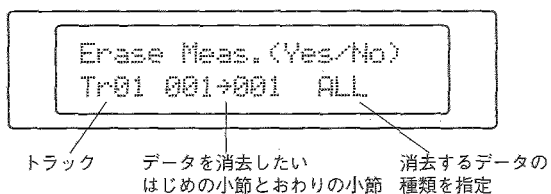


異なる拍子を選ぶ、選ばないに関係なく、挿入された部分の後に続く小節は後ろにずれます。小節を1つのトラックだけに挿入した場合、後ろにずれる小節は上の図のように他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

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

## 7-3 イレース・メジャー

1つあるいは複数の小節からデータの一部または全部を消去する機能です。



- ① [CURSOR]キーでカーソルをトラックへ移動させて、[TEMPO/VALUE]キーでトラックを指定します。
- ② カーソルを移動させ、消去する最初の小節と最後の小節を選びます。1小節のデータだけを消去する場合は両方とも同じ数字に設定します。

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

- ③ 設定ができたなら[RESET/YES]キーを押してください。

### <コントロール・チェンジの消去>

ダンパー・チェンジやピッチベンドなどのCTRL(コントロール・チェンジ)は、これらをオフにするメッセージを消去すると、その効果がそのまま残ってしまうことがあります。この場合は、残ったままになっているメッセージを消去するか、「ページ4 イベント・エディット」(本書P.91)でデータを修正してください。

## ページ8 エフェクトの選択

エフェクトを選択します。プレイされるソングにプロ感覚のサウンドコーディネートを施すことができます。



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

### エフェクト・タイプ

[00:No Effect...47:Delay/Rotary]

エフェクトは独立してエフェクト1とエフェクト2の2つのタイプを選ぶことができます。各エフェクトのタイプについては、「6. エフェクト」(本書P.103)をご覧ください。

### エフェクトON/OFF

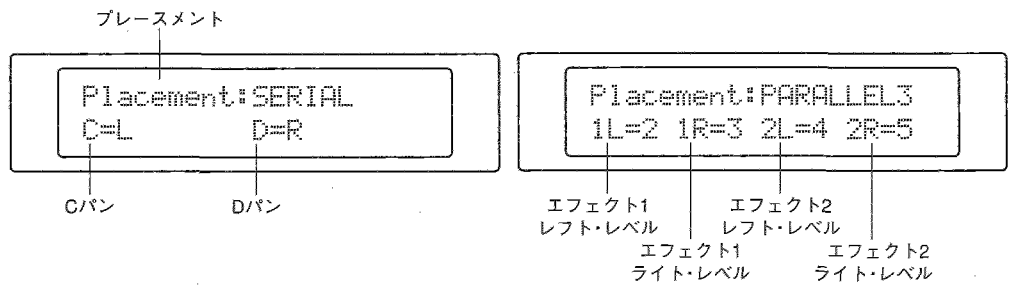
[OFF, ON]

エフェクトのON/OFFを切り替えることができます。

選んだエフェクトは、別売のフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラでエフェクトのON/OFFを切り替えることができます。詳しくは、Disk/Globalモードの「ページ7 アサインابل・ペダルの設定」、「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラ」を参照してください。

# ページ9 エフェクト・プレースメント

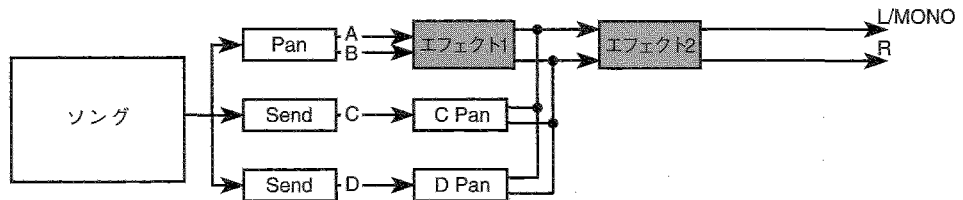
ソングへエフェクトをかける2系統のシグナル・プロセッサの組み合わせ(チャンネルC、Dのパンとレベル設定を含む)を指定します。



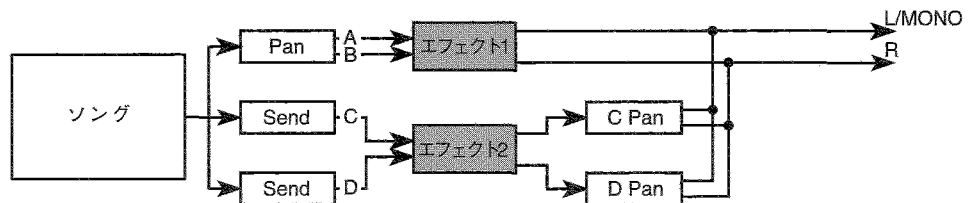
## プレースメント [SERIAL, PARALLEL1, PARALLEL2, PARALLEL3]

エフェクトと、チャンネルC、DのC/DパンとL/Rレベルの配置を指定します。チャンネルごとのパンやエフェクトへのセンド・レベルは、「ページ3トラック・パラメータ」で設定します。

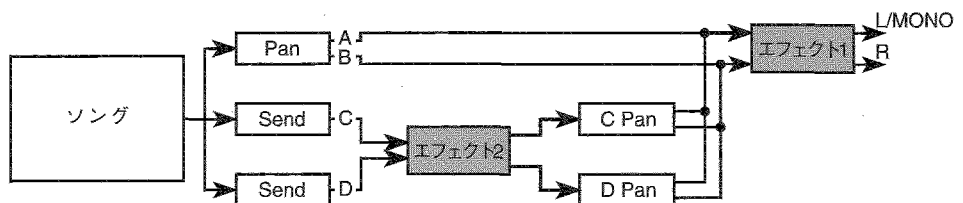
**SERIAL**にすると、チャンネルA、Bに対しエフェクト1、2がかかります。また、チャンネルC、Dからの信号は、エフェクト1の後で、C Pan、D Panで設定した定位でミックスされるため、エフェクト2だけがかかるようになります。



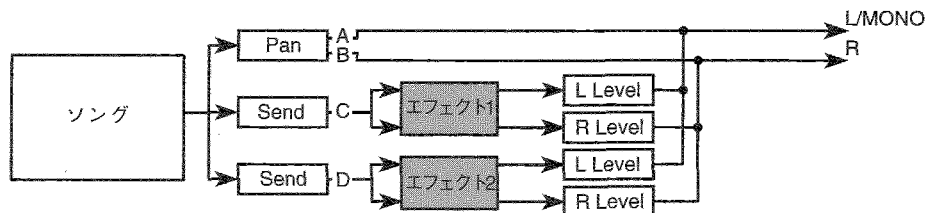
**PARALLEL1**にすると、チャンネルA、Bに対しエフェクト1がかかります。チャンネルC、Dに対しエフェクト2がかかります。また、エフェクト2の後に、C Pan、D Panパラメータで定位を設定します。最終的に2つのエフェクトからの信号がミックスされます。



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



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



### C (Cパン)

[OFF, R, 99:01...01:99, L]

チャンネルCからの信号の定位を設定します。  
これは、プレースメントにSERIAL、PARALLEL 1、PARALLEL 2を選択したときに表示されます。  
Lにすると信号は左側に振られます。  
Rにすると信号は右側に振られます。  
OFFにするとチャンネルCの信号はオフになります。

### D (Dパン)

[OFF, R, 99:01...01:99, L]

チャンネルDからの信号の定位を設定します。  
これは、プレースメントにSERIAL、PARALLEL 1、PARALLEL 2を選択したときに表示されます。  
Lにすると信号は左側に振られます。  
Rにすると信号は右側に振られます。  
OFFにするとチャンネルDの信号はオフになります。

### 1L/1R (エフェクト1レフト/ライト・レベル)

[0...9]

エフェクト1からチャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルを設定します。  
これは、プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。  
大きい値ほど、チャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。  
0にすると信号はオフになります。

### 2L/2R (エフェクト2レフト/ライト・レベル)

[0...9]

エフェクト2からチャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルを設定します。  
これは、プレースメントにPARALLEL 3を選択したときに表示されます。  
大きい値ほど、チャンネルA, Bとミックスされる信号のレベルが大きくなります。  
0にすると信号はオフになります。

## ページ10 エフェクト1パラメータ

## ページ11 エフェクト2パラメータ

ページ10, 11では、「ページ8 エフェクトの選択」で選択したエフェクトのパラメータを設定します。ここはロードしたソングで使用するエフェクトのパラメータを設定するページです。他のモードで使用するエフェクトは、それぞれのモードごとに設定します。  
このページで設定することのできるエフェクトのパラメータは、使用するエフェクトによって異なります。それぞれのパラメータについては、「6. エフェクト」(本書P. 103)を参照してください。

## ページ12 セーブ

ソング・データをスタンダードMIDIファイルとしてフロッピー・ディスクへ保存(セーブ)します。セーブ時にファイル名を変更することもできます。

セーブするときは[RESET/YES]キーを押します。確認を求めてきますので、もう一度[RESET/YES]キーを押すと、セーブが実行されます。



ファイル名は8文字まで使用することができます。

[CURSOR]キーを使って変更したい文字の下にカーソルをあわせ、[TEMPO/VALUE]キーで文字を変更してください。

[SUSTAIN]キーを押すと、カーソル上の文字をコピーして、その位置に文字を挿入することができます。[SPLIT POINT]キーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。

### フォーマット形式

[0, 1]

スタンダードMIDIファイルのフォーマットを指定します。

Song Playモードで演奏する場合は、あらかじめフォーマット**0**でセーブしておいた方が演奏がすばやく開始されるうえ、メモリーも消費しません。

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

ただし、大きいサイズのデータをフォーマット**1**でセーブすると、*ix300*のSong Playモードで演奏できないトラックが生じる場合があります。

### PB(プログラム・バンク)

[NUM, KORG, SERI]

プログラム・バンクを付加するかどうかを設定します。

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

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

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



## キーによる設定

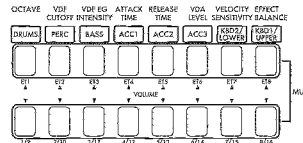
各ページに表示されるパラメータ以外に、キーを押して表示させることができるパラメータがいくつかあります。

パラメータの設定後、[EXIT]キーを押すと元の画面へ戻ります。もしくは、設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面に戻ります。

### [TRACK/CHANNEL]キー

ページ1やページ2が表示されているときは、それぞれのトラックに割り当てられているボリュームを調整し、ミュート(消音)の設定、プログラムを変更することができます。

[TRACK/CHANNEL]キーのいずれかのキーを押すと、キーに対応するトラックの設定が表示されます。



チャンネルの設定が表示されているときは、各トラックのプログラムを[PROGRAM BANK]キーと[PROGRAM NUMBER]キーを使って選択することができます。

### ボリューム

[000...127]

トラック1~8のボリュームを設定するときは該当する[TRACK/CHANNEL]キーをそのまま押します。トラック9~16のボリュームを設定するときは、[SONG EDIT]キーを押してLEDを点滅させてから[TRACK/CHANNEL]キーを押してください。

該当するトラックの[TRACK/CHANNEL]キーの上側(▲)を押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。押し続けると、ボリュームは連続的に小さくなります。

下側(▼)を押すたびに、ボリュームは1ステップ小さくなります。押し続けると、ボリュームは連続的に小さくなります。

### アクティビティ

[PLAY, ----, ====]

該当するチャンネルの[TRACK/CHANNEL]キーの上側(▲)と下側(▼)を同時に押すと、そのたびにトラックのミュート(消音)とミュートの解除を切り替えることができます。

ミュートされていないときは**PLAY**と表示され、演奏可能であることを表わします。

ミュートされているときは----と表示されます。

そのトラックにデータがないときは====と表示されます。



## 6. Effects (エフェクト)

この章では、*iX300*の各モードで設定するエフェクトタイプについて述べてあります。アレンジメント・プレイ、バックイング・シーケンス、プログラム、ソング・プレイ、ソング・エディットの各モードには、それぞれエフェクトを設定するページがあります。エフェクトはトータルサウンドを作り上げるうえで、とても重要なものです。

エフェクトとは、ずばり「効果」を意味する言葉です。楽器の音、あるいは演奏される音全体に、特別なデジタル処理をほどこすことによって、深みや奥行きを出したり、あるいは強烈なキャラクターを加えたりするもので、音楽作りの仕上げには欠かせない手段です。

*iX300*では、トータルサウンドをまとめる上で通常必要不可欠といわれるもの(リバーブ、コーラスetc...)をはじめ、エキサイターやエンハンサーなど、47種類ものエフェクトを用意しました。

それぞれのエフェクトについては、その説明をご覧になっただけでは、なかなかイメージしにくい効果もあることでしょう。しかし、これはもう実際に、そのエフェクトを*iX300*で聞いていただくに限ります。そうすれば、この機能がサウンドにいかにかユニークな味付けをすることができるものであるか、おわかりいただけることでしょう。

また*iX300*のエフェクトプロセッサは独立2系統ですから、最大2種類のエフェクトを同時にかけることができます。

さらに、演奏時にエフェクトのON/OFFをフット・ペダルで切り換えることが可能です。

### エフェクト・タイプ

*iX300*のエフェクトは47種類ありますが、これらはその効果により、下表のような25タイプに分類することができます。

エフェクト・ナンバー	エフェクト・タイプ
0	No Effect (ノー・エフェクト)
1~9	Reverb (リバーブ)
10~12	Early Reflection (アーリー・リフレクション)
13~14	Stereo Delay (ステレオ・ディレイ)
15	Dual Delay (デュアル・ディレイ)
16~18	Multitap Delay (マルチタップ・ディレイ)
19~20	Chorus (コーラス)
21~22	Quadrature Chorus (クオドラチュア・コーラス)
23	Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス)
24	Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル)
25~27	Flanger (フランジャー)
28	Exciter (エキサイター)
29	Enhancer (エンハンサー)
30~31	Distortion (ディストーション)
32~33	Phaser (フェイザー)
34	Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー)
35~36	Tremolo (トレモロ)
37	Parametric Equalizer (パラメトリック・イコライザー)
38~39	Chorused/Flanged Delay (コーラス/フランジャー・ディレイ)
40~41	Delay & Reverb (ディレイ&リバーブ)
42	Delay & Chorus (ディレイ&コーラス)
43	Delay & Flanger (ディレイ&フランジャー)
44~45	Delay & Distortion (ディレイ&ディストーション)
46	Delay & Phaser (ディレイ&フェイザー)
47	Delay & Rotary Speaker (ディレイ&ロータリー・スピーカー)

## ダイナミック・モジュレーション

ASSIGN PDL/SW端子に別売のペダル・コントローラー、コルグXVP-10やEXP-2を接続し、Disk/Globalモードの「ページ7 アサインابل・ペダルの設定」(本書P.39)でEFFECT CONTROLを選択すると、それぞれのエフェクトをフットペダルで様々な変化させることができます。変化させることのできる要素は、生音とエフェクト音のバランスであったり、音のうねりのスピードであったり、強調される周波数であったりなど、エフェクトによって異なります。

ただし、エフェクトのセッティングによっては、ダイナミック・モジュレーションによる効果があまり目立たない場合もあります。

液晶画面には、演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってコントロールできるパラメータに(→)がついています(34:Rotary Speakerと47:Delay&Rotary Speakerを除く)。また、本書のパラメータの説明には **D-mod** がついています。

## シェルピング・イコライザー

iX300内蔵のエフェクトの多くは、低域、高域成分をそれぞれカットまたはブーストするシェルピング・タイプの2バンド・イコライザーを持っており、スイッチ・パラメータでエフェクトをオン/オフしてもイコライザーは機能します。ただし、ステレオ・ディレイ(13, 14)、ステレオ・コーラス(19, 20)、エキサイター(28)、トレモロ(35, 36)の各エフェクトに関しては例外です。

プログラムのエディット中にイコライズしていないサウンドを聴きたい場合は、エフェクト選択で00:No Effectに設定して両方のエフェクト・プロセッサをオフにすることが必要です。

## 各エフェクトの設定

ここでは、選択できるエフェクトタイプ25種類のそれぞれについて説明します。

### 00: No Effect(ノー・エフェクト)

**00: No Effect**を選ぶと、演奏時のエフェクトはかからなくなります。エフェクトをかけないドライサウンドを使って演奏したいときに用います。

エフェクトをオフする方法としては、このノー・エフェクトを選択する他に、別売のフット・スイッチを使う方法がありますが、それは演奏時にリアルタイム・コントロールすることを目的に設計されたものであるのに対し、このノー・エフェクトは演奏時に終始エフェクトを使用しないケースに用いられます。

## 01...09: Reverb(リバーブ)

リバーブは、音に自然な残響感をあたえることによって、より自然な響きを持ったサウンドを実現するために用いられ、最も多く用いられるエフェクトとすることができます。

iX300には9種類のリバーブ・エフェクトがあります。

**01: Hall**(ホール)は、たとえば弦楽四重奏や生のジャズバンドの演奏を聴くような、小さなコンサート・ホールの音響を再現します。

**02: Ensemble Hall**(アンサンブル・ホール)は、もう少し大きなホールで、弦楽器とプラスのアンサンブルに適しています。

**03: Concert Hall**(コンサート・ホール)は、初期反射音を強調した、フル・オーケストラ向けの設定になります。

**04: Room**は、典型的な室内の雰囲気再現します。

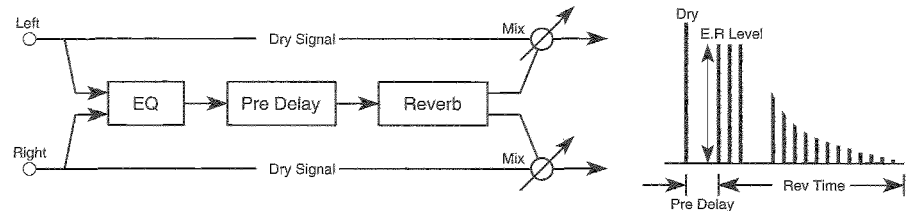
**05: Large Room**は、密度を強調した大きめの室内をシミュレートしており、ゲート・リバーブに似た効果が得られます。

**06: Live Stage**は、体育館で聴くようなサウンドで、ロックコンサートの雰囲気を作りだします。

**07: Wet Plate**、**08: Dry Plate**は、ボーカルやソロの楽器を強調するために通常用いられる、プレート・リバーブ装置をシミュレートします。この2つの違いは、ウェット・プレートは重め、ドライ・プレートは軽めとなっている点です。

**09: Spring Reverb**は、通常ギター・アンプに使用するスプリング・リバーブ装置のサウンドを再現します。

どのリバーブ・エフェクトについても、その前に2バンドのシェルピング・イコライザーを通ります。リバーブ・エフェクトによって、アーリー・リフレクションと呼ばれる初期反射音生まれ、これに小さな残響音が続いて次第に消えていきます。



	リバーブ・タイム	エフェクトによって異なる	残響が消えていく時間を設定します。
P	プリ・ディレイ	0ミリ秒...200ミリ秒	ダイレクト音からリバーブの初期反射音が始まるまでのディレイを設定します。値が大きくなると残響がはっきりし、エコーのような音になります。
E	アーリー・リフレクション・レベル	エフェクトによって異なる	残響音の中の初期反射音の音量を設定します。値を大きくするにつれて残響音が少しずつ強調され、はっきりとした残響音が聞こえるようになります。
HD	ハイ・ダンプ	0%...99%	高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B01...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとリバーブ音のみが聞こえます。 D <sub>mod</sub> 本書P.104

### 10...12: Early Reflections (アーリー・リフレクション)

このエフェクトは自然な残響音の中でも初期反射音の部分だけを再現するものです。

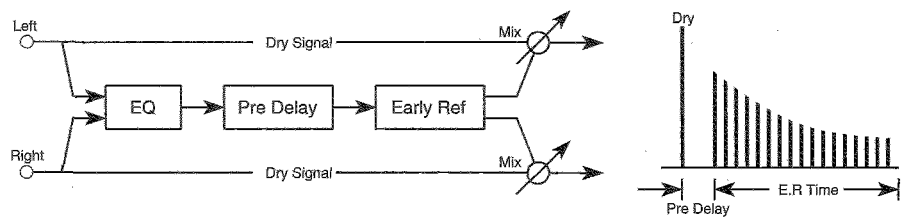
アーリー・リフレクションはその場の音響特性を決定するうえで重要な役割を果たしている要素です。これを使って、サウンドに厚みを加えたり、エコーに似た反射音を作ったり、サウンドをおもしろいタッチで仕上げたりすることができます。


**10: Early Ref 1**は、低域成分を強調したりゲート・リバーブの効果を生み出したりすることができます。ドラムのサウンドには特にこのエフェクトです。

**11: Early Ref 2**は、反射音はもっとゆっくりと消えて行きます。

**12: Early Ref 3**は、消えないで逆に音量が増していく反射音を生み出します。アタックの強い音にこれかけると、テープを逆に回したときの効果が得られます。

これら3つのアーリー・リフレクションにはすべて2バンドのシェルピング・イコライザーが入っています。



T	アーリー・リフレクション・タイム	100ミリ秒...800ミリ秒	初期反射音が消えていく時間を設定します。時間を長く設定するほど初期反射音が目立つようになります。
P	プリ・ディレイ	0ミリ秒...200ミリ秒	このパラメータは、ダイレクト音から初期反射音が始まるまでのディレイを設定します。値が大きくなると反射音が目立つようになり、はっきりしたエコーのような音になります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると初期反射音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  本書P.104

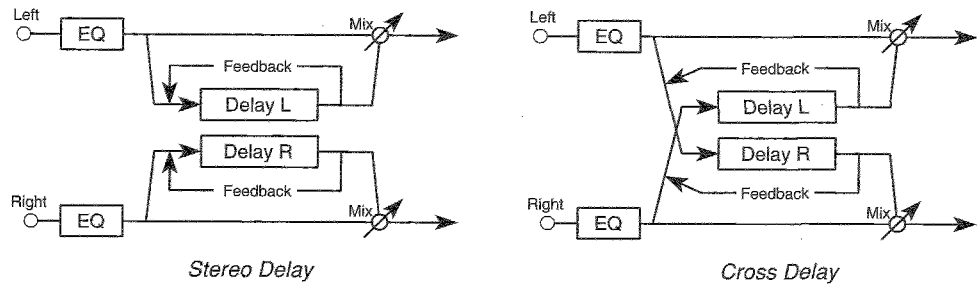
## 13, 14: Stereo Delay(ステレオ・ディレイ)

このエフェクトはステレオ・ディレイ、つまりエコー・パターンを作ります。ステレオ・タイプのエフェクトなので、左右に異なるディレイ・タイムを設定してエコーをユニークにパンさせることもできます。ハイ・ダンプでは高音域での減衰調整が効くので、ディレイの繰り返しがより自然な響きになります。

**13: Stereo Delay**は、左右のチャンネル別個にフィードバックをかけます。

**14: Cross Delay**は、ディレイのフィードバックを右チャンネルから左チャンネルへ、また左チャンネルから右チャンネルへと交差させ、ディレイ音が左右チャンネル間で行き来する効果が得られます。

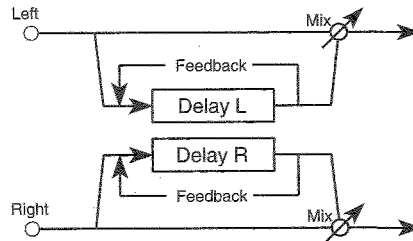
この2つのエフェクトは左右両チャンネルの信号を2バンドのシェルピング・イコライザーを通したうえでディレイをかけます。



L	ディレイ・タイムL	0ミリ秒...500ミリ秒	左チャンネルのディレイの長さを設定するパラメータです。
R	ディレイ・タイムR	0ミリ秒...500ミリ秒	右チャンネルのディレイの長さを設定するパラメータです。
F	フィードバック	-99%...+99%	フィードバックの量、つまりディレイのかかった信号がもう一度ディレイに入力される量を設定します。数値が大きいほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーの消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD	ハイ・ダンプ	0%...99%	高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとディレイのかかったエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 D-mod 本書P.104

## 15: Dual Delay(デュアル・ディレイ)

15: Dual Delayは、左右両チャンネルに入力された信号に別々のモノ・ディレイをかけて出力します。



	ディレイ・タイムL	0ミリ秒...500ミリ秒	左チャンネルのディレイの長さを設定します。
L	フィードバックL	-99%...+99%	左チャンネルのフィードバックの量、つまりディレイのかかった信号がもう一度ディレイに入力される量を設定します。数値が大きいほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーの消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD	ハイ・ダンプL	0%...99%	左チャンネルの高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	左チャンネルの生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 <b>D-mod</b> 本書P.104
	ディレイ・タイムR	0ミリ秒...500ミリ秒	右チャンネルのディレイの長さを設定します。
R	フィードバックR	-99%...+99%	右チャンネルのフィードバックの量を設定します。内容はフィードバックLパラメータと同じです。
HD	ハイ・ダンプR	0%...99%	右チャンネルの高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	右チャンネルの生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。内容は前述のDRY:FXと同じです。 <b>D-mod</b> 本書P.104

## 16...18: Multitap Delay(マルチタップ・ディレイ)

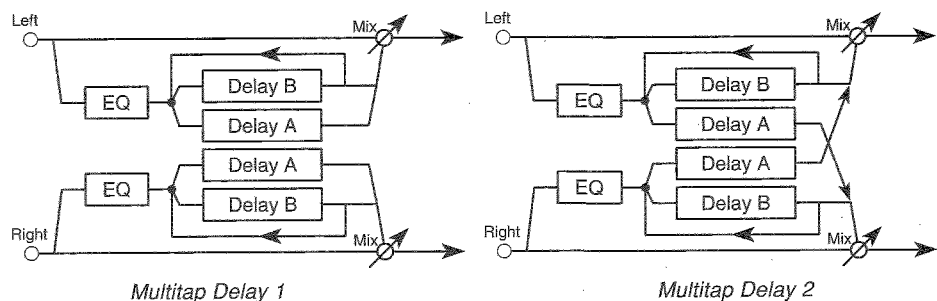
マルチタップ・ディレイは、エフェクト入力からの信号を2つの独立したディレイを通じて出力します。これによって作り出されるマルチ・エコー効果は、演奏するそれぞれの音に対応して1対のエコーを生み出します。

16: Multitap Dly1は、標準のマルチタップ・ディレイです。

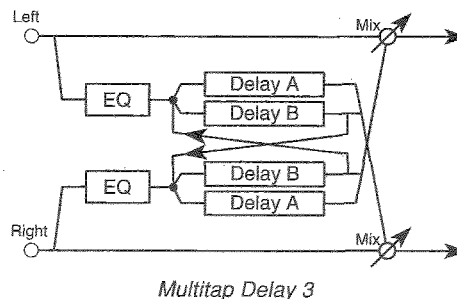
17: Multitap Dly2は、信号をクロス・パンし、エコーのかかった左右チャンネルの信号を逆転させます。

18: Multitap Dly3は、両チャンネル間でフィードバックが交差するので、1対のエコーのかかった左右チャンネルが逆転します。

これら3つのエフェクトはすべて、左右チャンネルの信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通してからディレイをかけます。

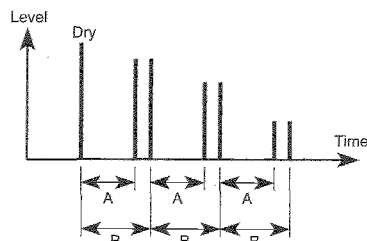




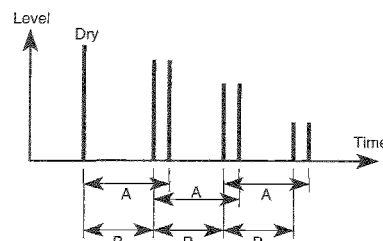


2系統のうち1つ(Delay B)から出た信号だけが入力にフィードバックされます。そのため、両方のディレイが生み出した2番目以降のエコーのタイミングは、次の図のようにDelay Time Bパラメータによって決めます。

ディレイ・タイムAがディレイ・タイムBより短い場合



ディレイ・タイムAがディレイ・タイムBより長い場合



A	ディレイ・タイムA	0ミリ秒...500ミリ秒	Delay Aのディレイの長さを設定するパラメータです。
B	ディレイ・タイムB	0ミリ秒...500ミリ秒	Delay Bのディレイの長さを設定するパラメータです。
F	フィードバック	-99%...+99%	フィードバックの量、つまりDelay Bの信号がもう一度ディレイに入力される量を設定します。数値が大きいほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーの消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 D <sup>mod</sup> 本書P.104

## 19, 20: Chorus(コーラス)

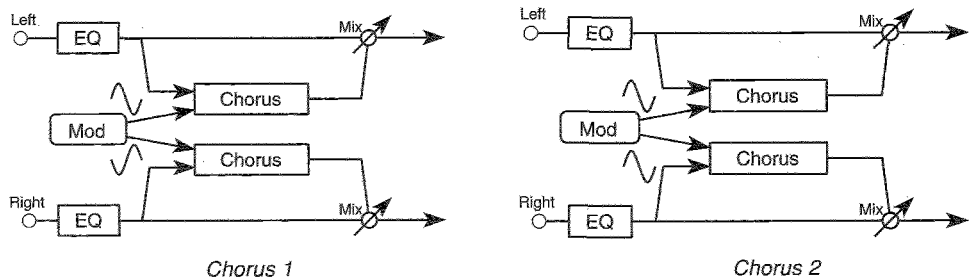
コーラス・エフェクトは、LFO(低周波オシレータ)でディレイ・タイムに変調をかけることによって、音に厚みを加えます。このディレイでピッチに小さな変動ができるので、元の信号と組み合わせると複数の楽器がユニゾンで演奏しているような効果が得られます。

このエフェクトはリバーブ同様、電子楽器による音楽制作にはなくてはならないものです。特に多く用いられるのは、ストリングスやボイスコーラスなどのシンセパッドで、こういった音色はコーラスエフェクトをかけることにより、広がりのあるつつみこむようなサウンドキャラクターに仕上げてくれるものです。ただし、いかに広がりあるサウンドが必要だからといって、すべての音色にコーラスをかけてしまうのは感心できません。というのも、コーラスエフェクトは音に広がりをあたえてくれるのですが、逆に音を表情に乏しいペタ音にしてしまうこともあります。したがって、プレイヤーのあなたが表現したい音楽のタイプに応じて、適切に使用することが肝要といえましょう。

**19: Chorus 1**は、左右チャンネルのディレイに逆位相で変調をかけるので、音像がステレオでゆらゆらと揺れ動く効果が得られます。

**20: Chorus 2**は、両チャンネルに同位相で変調をかけます。

どちらのエフェクトも、左右チャンネルの信号が2バンドのシェルピング・イコライザーを通過してからコーラス・エフェクトをかけます。



	パラメータ	設定範囲	説明
T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...200ミリ秒	ディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。
S	モジュレーション・スピード	0.03Hz...30Hz	ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。標準的なコーラス効果には、低い値(1Hz前後)で十分です。
M	モジュレーション・デプス	0...99	LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかという変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。
	LFO波形	SIN, TRI	LFOがディレイ・タイムに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波(SIN)と三角波(TRI)の選択肢があります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

D<sub>mod</sub> 本書P.104

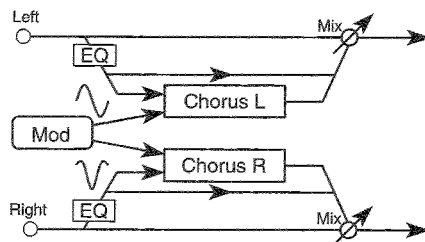
## 21, 22: Quadrature Chorus(クオドラチュア・コーラス)

クオドラチュア・コーラス・エフェクトは、前述のステレオ・コーラスと似ています。相違点は、LFOが左右チャンネルに対し位相が90度ずれた変調をかけることです。

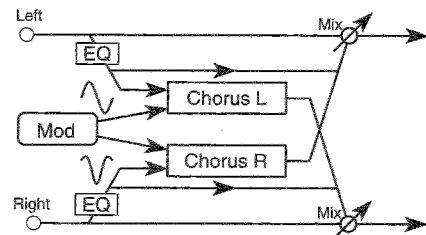
**21: Quad Chorus**は、基本タイプで、左右チャンネルを別個に処理します。

**22: XOver Chorus**は、各チャンネルのコーラス成分がもう一方のチャンネルの出力にミックスされ、クロスオーバー効果を生み出します。

両エフェクトとも左右チャンネルの信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通してからコーラス・エフェクトをかけます。



Quad Chorus

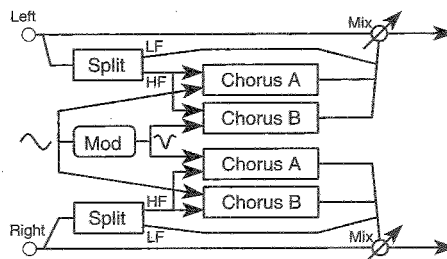


XOver Chorus

L	ディレイ・タイムL	0ミリ秒...250ミリ秒	左チャンネルのディレイの基本的な長さを設定します。
R	ディレイ・タイムR	0ミリ秒...250ミリ秒	右チャンネルのディレイの基本的な長さを設定します。
→S	モジュレーション・スピード	1...99	ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きくなるほどモジュレーションも速くなります。 <b>D-mod</b> 本書P.104
M	モジュレーション・デプス	0...99	LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。
	LFOシェイプ	T+10...T-10, S-10...S+10	LFOがディレイ・タイムに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波(S)と三角波(T)の選択肢があります。数値で波形の対称性を選択します。プラスの値が大きくなると、波形の頂上部分が広がり、マイナスの値にすると頂上部分がせまく尖った形になります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, 99:1...1:99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

## 23: Harmonic Chorus(ハーモニック・コーラス)

23: Harmonic Cho.は、フィルターを使って入力音を低音域と高音域に分け、高音域のみに2系統のコーラスをかける一種のクオドラチュア・コーラスです。ベースなどの周波数の低い音に効果的です。



A	ディレイ・タイムA	0ミリ秒...500ミリ秒	コーラス・ユニットAのディレイの長さを設定するパラメータです。
B	ディレイ・タイムB	0ミリ秒...500ミリ秒	コーラス・ユニットBのディレイの長さを設定するパラメータです。
→S	モジュレーション・スピード	1...99	ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きくなるほどモジュレーションも速くなります。 <b>D<sup>mod</sup></b> 本書P.104
M	モジュレーション・デプス	0...99	LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。
SP	フィルター・スプリット・ポイント	0...18	フィルターが入力信号を高域成分と低域成分に分ける周波数を示すものです。値を大きくするとスプリット・ポイントの周波数が上がります。コーラス・エフェクトは、この周波数より上の部分にだけかかります。下記の実際の周波数と設定値との対照表を参照にしてください。
	ドライ・エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

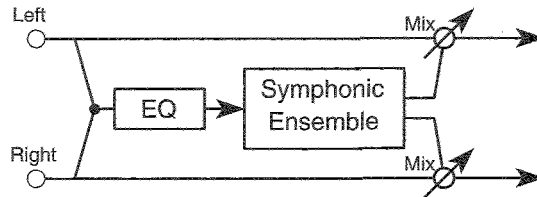
値	周波数
0	160 Hz
1	200 Hz
2	250 Hz
3	320 Hz
4	400 Hz
5	500 Hz
6	640 Hz
7	800 Hz
8	1.00 kHz
9	1.25 kHz
10	1.60 kHz
11	2.00 kHz
12	2.50 kHz
13	3.20 kHz
14	4.00 kHz
15	5.00 kHz
16	6.40 kHz
17	8.00 kHz
18	10.0 kHz

## 24: Symphonic Ensemble(シンフォニック・アンサンブル)

シンフォニック・アンサンブル・エフェクトは前述のコーラス類と基本的にはほぼ同じですが、オーケストラのストリング系など規模の大きいアンサンブルで使うと特に効果的です。

**24: Symphonic Ens.**は、左右チャンネルからの信号をミックスしてからアンサンブル・エフェクトをかけます。エフェクトのかかった信号は両チャンネルに同等に出力されます。

このエフェクトは、左右チャンネルの信号を2バンドのシェルビング・イコライザーに通してからアンサンブルをかけます。



M	モジュレーション・デプス	0...99	変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目だつようになります。0に設定するとアンサンブル効果がなくなります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルビング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとアンサンブルのエフェクトがかかったサウンドのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 D <small>igital</small> M <small>astering</small> E <small>ssentials</small> 本書P.104

次に挙げるモジュレーションのかかったエフェクトを、このシンフォニック・アンサンブルと同時に使うことはできません。

エフェクト・タイプ	
19~20	Chorus(コーラス)
21~22	Quadrature Chorus(クオドラチュア・コーラス)
23	Harmonic Chorus(ハーモニック・コーラス)
24	Symphonic Ensemble(シンフォニック・アンサンブル)
25~27	Flanger(フランジャー)
32~33	Phaser(フェイザー)
34	Rotary Speaker(ロータリー・スピーカー)
35~36	Tremolo(トレモロ)
38~39	Chorused/Flanged Delay(コーラス/フランジャー・ディレイ)
42	Delay & Chorus(ディレイ&コーラス)
43	Delay & Flanger(ディレイ&フランジャー)
46	Delay & Phaser(ディレイ&フェイザー)
47	Delay & Rotary Speaker(ディレイ&ロータリー・スピーカー)

## 25...27: Flanger(フランジャー)

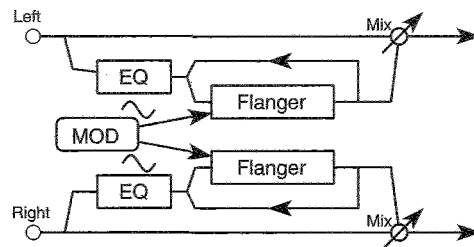
フランジャーはコーラス類と基本的には同じ原理を使っていますが、出力信号をディレイにフィードバックするループが加わっています。コーラスのような効果を生み出しますが、音程のないサウンドでも音程感を加えることができます。特にシンバル音のような倍音を多く含んだ音に使用すると強烈な音作りができます。

**25: Flanger 1**は、両チャンネルに同位相でモジュレーションがかかります。

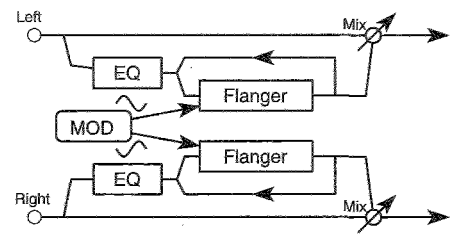
**26: Flanger 2**は、逆位相で変調するので、音像がステレオで大きくうねって移動します。

**27: XOver Flanger**は、逆位相で変調しますが、相互にフィードバックをかけあいます。

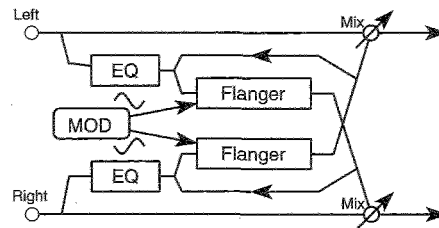
この3つのフランジャーは左右チャンネルとも信号を2バンドのシェルピング・イコライザーを通してからフランジ効果をかけます。



Flanger 1



Flanger 2



XOver Flanger

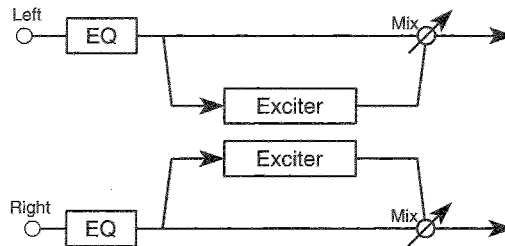
T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...200ミリ秒	ディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。
M	モジュレーション・デプス	0...99	LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかという変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとフランジャー効果がなくなります。
→S	モジュレーション・スピード	1...99	ディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。標準的なコーラス効果には、低い値(1Hz前後)で十分です。 <b>D-mod</b> 本書P.104
F	フィードバック	-99%...+99%	フランジャー入力に戻るフィードバックの量を設定します。この数値が大きくなるほど、フランジャー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってエフェクト音の音程を1オクターブ下げます。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフランジャーの効果音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

## 28: Exciter(エキサイター)

エキサイターは特定の周波数成分を強調する倍音を加えることによって、音自体にメリハリを持たせ音の輪郭をハッキリさせます。エレキ・ギターやリード・シンセなどのソロ楽器に使うともっとも効果的で、サウンドを前面に押しだします。

たとえば、アンサンブル(これは*iX300*単体の場合も、バンド演奏であっても)のとき、あなたが弾いている*iX300*のサウンドが、他の音色あるいは他の人の演奏楽器の中で埋もれてしまっていると感じることがあったなら(*iX300*は大変音圧感のあるパワフルな楽器なのであまりこのようなことはないかもしれませんが...)、このエキサイターを試してみることをお勧めします。

**28: Exciter**は、左右チャンネル信号を別々に処理するエキサイターです。それぞれ2バンドのシェルピング・イコライザーを持っています。



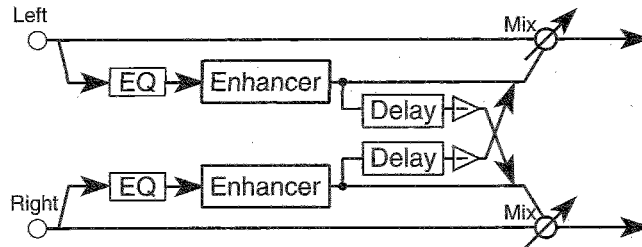
D	ハーモニック・デンシティ	-99...+99	信号に加える倍音の密度を設定します。値が大きいほどエキサイター効果は深くなります。マイナスの値に設定すると逆に倍音を抑えるかたちになるので、薄っぺらい音になります。
HS	ホット・スポット	1...10	エキサイター効果で強調する中心周波数を設定します。この周波数を基準として倍音加わります。値が大きいほど強調する周波数が高くなります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエキサイター効果のかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 D <sup>mod</sup> 本書P.104

## 29: Enhancer(エンハンサー)

エンハンサー・エフェクトは音の明瞭度を上げ輪郭をはっきりさせる倍音を加えることによって、サウンドを強調します。また短い逆位相のディレイを各チャンネルにかけるので、音に広がり感を与えます。

**29: Enhancer**は、左右チャンネル信号別々に効果をかけます。

エキサイター効果とディレイ効果を加える前に、信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通します。



D	ハーモニック・デンシティ	1...99	信号に加える倍音の密度を設定します。値が大きいほどエキサイター効果は深くなります。
HS	ホット・スポット	1...20	エフェクトのエキサイター部分で強調する中心周波数を設定します。この周波数を基準として倍音が加わります。値が大きいほど強調する周波数が高くなります。
SW	ステレオ・ウィズス	0...99	各チャンネルのディレイを互いにもう一方のチャンネルの出力に加える割合を設定します。値が大きいほどディレイ効果のステレオの音像幅が広がります。
T	ディレイ・タイム	1...99	ディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音 (DRY) とエフェクトのかかった音 (FX) のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエンハンサー効果のかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 D-mod 本書P.104



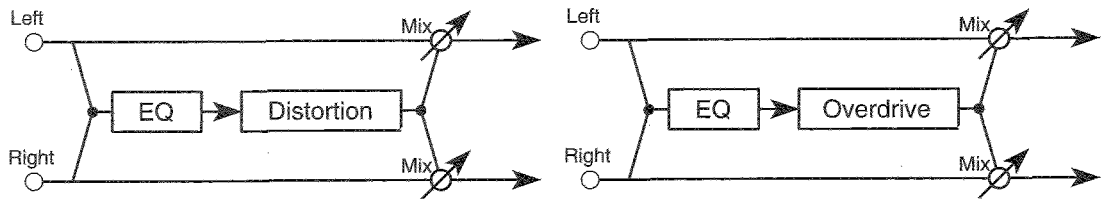
## 30, 31: Distortion(ディストーション)

もともとギター用に考案されたディストーション・エフェクトは、入力信号のゲインがアンプの入力容量を上回ったときに生じる歪みをシミュレートするものです。ディストーションによって単音に厚みが加わるので、ソロに効果的です。また、このエフェクトをかけてコードを弾くと濁ったサウンドになりますが、この響きがロック的でイイという人にとっては、またこたえられないものとなります。

またこれらは左右チャンネル信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通してからサウンドを歪ませてわずかなワウ効果を加えます。

**30: Distortion**は、ハードロックやヘビーメタルでよく使うハードでソリッド・ステートなディストーションを生み出します。ソロ楽器に特に効果的です。

**31: Overdrive**は、あたたかみのあるチューブ・アンプのディストーションを再現します。ギターやオルガンの音に使うとブルージーなサウンドになります。



Distortion

Overdrive

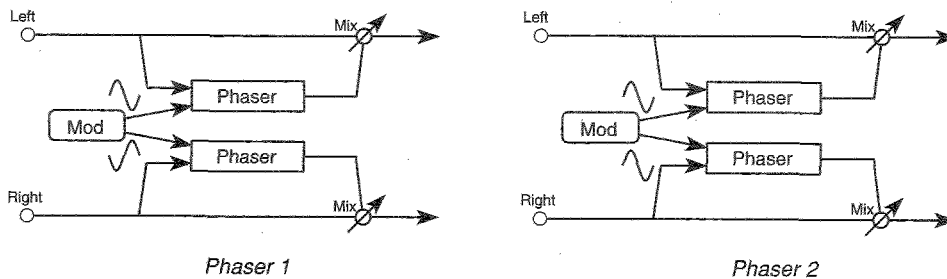
D	ドライブ	1...111	ディストーション効果の深さを設定します。値が大きいほどディストーションのレベルが上がります。
→HS	ホット・スポット	1...99	ワウ・フィルターがかけられる中心周波数を設定します。値が大きいほどワウ周波数が高くなります。 <b>D mod</b> 本書P.104
R	レゾナンス	0...99	ワウ・フィルターによって加わるレゾナンスの量を設定します。値が大きいほどワウ効果の深さが大きくなります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
DL	ディストーション・レベル	0...99	歪みのかかった音の出力レベルを設定します。値が大きいほど歪みが大きくなります。0に設定するとディストーション効果はなくなります。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとディストーション効果のかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

### 32, 33: Phaser(フェイザー)

コーラスやフランジャーがディレイ・タイムを変調するのに対し、フェイザーは入力信号自体の位相を変調し、もっとはっきりした変調効果を作りだします。フェイザーは正式にはフェイズ・シフターと呼ばれますが、エレクトリック・ピアノやエレキ・ギターに効果的です。

**32: Phaser 1**は、左右チャンネルの信号に対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動します。

**33: Phaser 2**は、左右チャンネルとも同位相で変調をかけます。

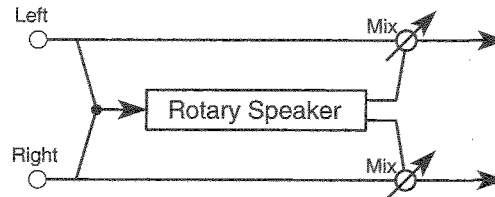


	Phaser 1	Phaser 2	
HS	ホット・スポット	1...99	フェイズ・シフト効果のかかる中心周波数を設定します。値が大きいほどシフトされる周波数が高くなります。
→S	モジュレーション・スピード	0.03Hz...30Hz	入力信号の位相に変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きいほどモジュレーションも速くなります。 <b>D-mod</b> 本書P.104
M	モジュレーション・デプス	0...99	LFOがどれだけ位相を変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとフェイザー効果がなくなります。
F	フィードバック	-99%...+99%	フィードバックの量、つまりフェイザーに戻るディレイ信号の量を設定します。この数値が大きくなるほど、フェイザー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってレゾナンスが増大します。
	LFO波形	SIN, TRI	LFOが信号の位相に変調をかけるときの波形を選びます。正弦波(SIN)と三角波(TRI)の選択肢があります。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, 99:1...1:99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフェイザー効果のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

### 34: Rotary Speaker(ロータリー・スピーカー)

電気オルガンでポピュラーなロータリー・スピーカーのサウンドをシミュレートしたエフェクトです。ロータリー・スピーカーにはモーターがあり、高速、低速いずれかの速度で高音域スピーカー・ホーンを回転させます。ロータリー・スピーカーについてはいろいろな使い方がありますが、一般的なのは、オルガン音色の演奏中、音楽を盛り上げたい箇所、あるいは興奮感を出したいとおもわれるところで、このロータリー・スピーカーの速度を低速から高速へ移行させる方法です。それにより、サウンドはシェイクされたような躍動感を表現します。

**34: Rotary Speaker**は、左右チャンネルからの入力信号をミックスしてから、完全に独立したLFO(低周波オシレータ)を使って回転効果を作りだします。どちらのチャンネルの信号もイコライズしません。



VIB	ビブラート・デプス	0...15	ビブラート効果の深さを設定します。(実際の回転スピーカーのホーン口径を選ぶことに相当します。)値が大きいほどビブラート効果がはっきりします。
AC	アクセラレーション	1...15	ダイナミック・モジュレーションで回転速度を切り替えたときに、低速から高速まで加速する(または高速から低速へ減速する)までの時間を設定します。値が大きくなるほど加速、減速が速くなります。
S	スロー・スピード	1...99	LFOを低速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。
F	ファスト・スピード	1...99	LFOを高速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, 99:1...1:99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとロータリー・スピーカー・エフェクトのかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションでスロー、ファーストの切り替えができます。切り替えるコントローラには、スイッチ・タイプの切り替え式コントローラを使用してください。つまり、コントローラを速く動かしても回転スピードはそれには追従せずサウンドには影響ありません。回転速度は、コントローラを動かす速さとは無関係に、AC(アクセラレーション)パラメータで設定した加速度に従って新しい速度に切り替わります。D<sup>mod</sup> 本書P.104

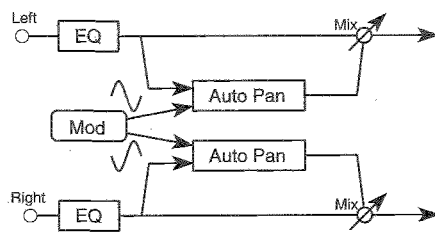
### 35, 36: Tremolo(トレモロ)

トレモロ・エフェクトはLFO(低周波オシレータ)を使って出力音量を変調させます。ゆったりとしたメロディーラインや幅のあるコードを弾いたときには特に効果的ですが、こまかいフレーズを弾いているときにはあまり効果はありません。

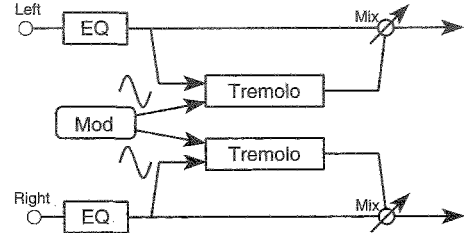
**35: Auto Pan**は、左右チャンネルの音量に対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパンニングしているような効果が生まれます。

**36: Tremolo**は、同位相で変調をかけるため、一般的なトレモロ効果を生み出します。

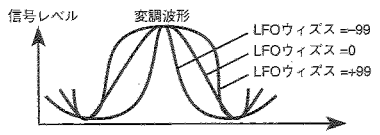

両エフェクトとも左右チャンネル信号は2バンドのシェルピング・イコライザーを通してからトレモロ・エフェクトがかかります。



Auto Pan



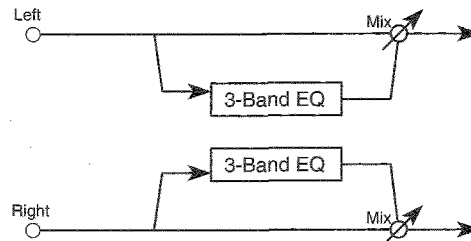
Tremolo

	LFO波形	SIN, TRI	LFOが入力信号のレベルに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波(SIN)と三角波(TRI)の選択肢があります。
W	LFOウイズス	-99...+99	LFO波形を調節します。プラスの値が大きくなるほど波形の頂上部分の幅がひろくなり、マイナスの値になると頂上部分がせまく尖った形になります。 
S	モジュレーション・スピード	0.03Hz...30Hz	入力信号の位相に変調をかけるLFOの速さを設定します。
M	モジュレーション・デプス	0...99	LFOがどれだけ振幅を変調するかというモジュレーションの深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとトレモロ効果がなくなります。
L	イコライザー・ロー	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより下の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
H	イコライザー・ハイ	-12dB...+12dB	シェルピング・タイプのイコライザーが1kHzより上の周波数をカットまたはブーストする量を設定します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとトレモロ効果音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  本書P.104

### 37: Parametric Equalizer (パラメトリック・イコライザー)

**37: Parametric Equalizer**は、3バンドの周波数の成分を調整します。ベースやドラムスを強調したいときなどに有効です。

低域、中域、高域の成分それぞれについてのカットオフ(中心)周波数とゲイン設定を設定できます。



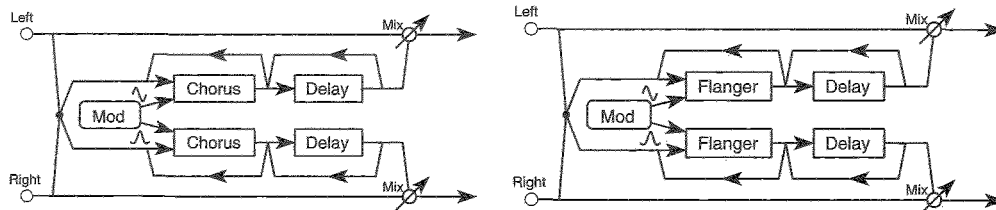
LF	ロー・フリークエンシー	0...29	低域フィルターのカットオフ周波数を設定します。値が大きくなるほどカットオフ周波数が高くなります。
G	ロー・ゲイン	-12dB...+12dB	LFパラメータで設定したカットオフ・ポイントより下の周波数を低域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。
→M	ミドル・フリークエンシー	0...99	中域フィルターのカットオフ周波数を設定します。値が大きくなるほど中心周波数が高くなります。 <b>D-mod</b> 本書P.104
G	ミドル・ゲイン	-12dB...+12dB	Mパラメータで設定した周波数を中域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。
W	ミドル・ウィズス	0...99	中域フィルターで影響を受けるバンド幅を調節します。値が大きいほどフィルターでブーストまたはカットされる周波数域が広がります。
HF	ハイ・フリークエンシー	0...29	高域フィルターのカットオフ周波数を設定します。値が大きくなるほどカットオフ周波数が高くなります。
G	ハイ・ゲイン	-12dB...+12dB	HFパラメータで設定したカットオフ・ポイントより上の周波数を高域フィルターがカットまたはブーストする量を設定します。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとイコライズされた音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

### 38, 39: Chorused or Flanged Delay(コーラス/フランジャー・ディレイ)

このエフェクトは2つのエフェクトが直列に並んだデュアル・エフェクトです。つまり、最初にモノ・イン、ステレオ・アウトのコーラスかフランジャー、次にステレオ・ディレイという、2種類のエフェクトを左右チャンネルにかけます。特にソロ楽器に使うと効果的です。

**38: Chorus-Delay**は、コーラスとディレイを直列に接続したものです。

**39: Flanger-Delay**は、フランジャーとディレイがつながっています。コーラスとフランジャーは両方ともクォドラチュア・モジュレーションを使います。つまり左右チャンネルに互いに90度位相をずらして変調をかけます。



Chorus-Delay

Flanger-Delay

T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...50ミリ秒	コーラスとフランジャー・エフェクトのディレイの基本的な長さを設定します。両チャンネルとも同じディレイ・タイムを使います。
F	フィードバック	-99%...+99%	フランジャー入力に戻るフィードバックの量を設定します。この数値が大きくなるほど、フランジャー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってエフェクト音の音程を1オクターブ下げます。
S	モジュレーション・スピード	1...99	コーラスまたはフランジャーのディレイに変調をかけるLFOの速さを設定します。値が大きいとモジュレーションも速くなります。
M	モジュレーション・デプス	0...99	LFOがどれだけディレイ・タイムを変調するかという変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果またはフランジャー効果がなくなります。
T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...450ミリ秒	ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99%	ディレイ・フィードバックの量、つまりディレイ入力に戻るディレイ信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, 99:1...1:99, FX	コーラスまたはフランジャー・エフェクトと、ディレイ・エフェクトの両方に対して、生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラスまたはフランジのかかったエコー音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

D-mod 本書P.104

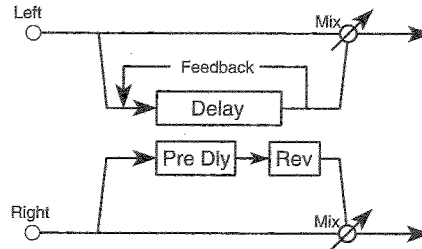
## 40, 41: Delay &amp; Reverb(ディレイ&amp;リバーブ)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・リバーブが並列に並んだデュアル・エフェクトです。

**40: Delay/Hall**は、ディレイとホール・リバーブを組み合わせたものです。

**41: Delay/Room**は、ディレイとルーム・リバーブを組み合わせています。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとリバーブの両エフェクトのDRY:FXバランス・パラメータをコントロールすることができます。



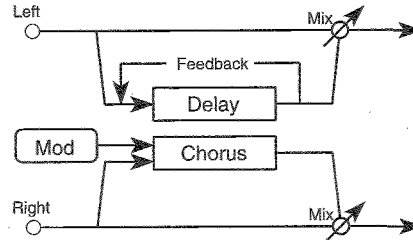
T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒	ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99%	フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD	ハイ・ダンブ	0%...99%	ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する割合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 本書P.104
	リバーブ・タイム	エフェクトによって異なる	残響が消えていく時間を設定します。ホール系のリバーブには0.2秒から9.9秒、ルーム系リバーブには0.2秒から4.9秒を設定できます。
P	プリ・ディレイ	0ミリ秒...150ミリ秒	このパラメータは、ダイレクト音からリバーブの初期反射音が始まるまでのディレイを設定します。値が大きくなると残響がはっきりし、エコーのような音になります。
HD	ハイ・ダンブ	0%...99%	残響音の高域成分が減衰する割合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定すると残響音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 本書P.104



## 42: Delay &amp; Chorus(ディレイ&amp;コーラス)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・コーラスを並列に組み合わせたものです。

42: Delay/Chorusは、モノ・ディレイとモノ・コーラスを並列に配置したエフェクトです。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとコーラスの両エフェクトのDRY:FXバランス・パラメータをコントロールすることができます。



T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒	ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99%	フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD	ハイ・ダンブ	0%...99%	ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する度合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  本書P.104
	モジュレーション・スピード	0.03Hz...30Hz	コーラスのディレイを変調するLFOの速さを設定します。標準的なコーラス効果には、低い値(1Hz前後)で十分です。
M	モジュレーション・デプス	0...99	コーラスの変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとコーラス効果がなくなります。
	LFO波形	SIN, TRI	LFOがディレイ・タイムに変調をかけるときの波形を選びます。正弦波(SIN)と三角波(TRI)の選択肢があります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとコーラス音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。  本書P.104

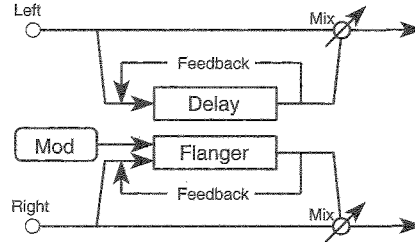


### 43: Delay & Flanger(ディレイ&フランジャー)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・フランジャーを並列に組み合わせたものです。

**43: Delay/Flanger**は、モノ・ディレイとモノ・フランジャーを並列に配置したエフェクトです。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとフランジャーの両エフェクトのDRY:FXバランス・パラメータをコントロールすることができます。



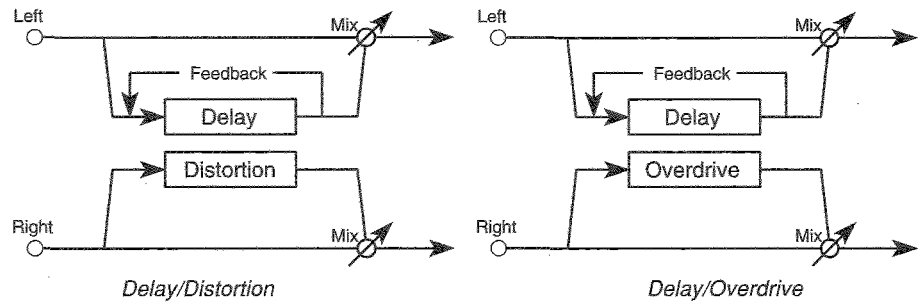
T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒	ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99%	フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD	ハイ・ダンプ	0%...99%	ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する度合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 <b>D<sup>mod</sup></b> 本書P.104
	モジュレーション・スピード	0.03Hz...30Hz	フランジャーのディレイを変調するLFOの速さを設定します。標準的なフランジャー効果には、低い値(0.18Hz前後)で十分です。
M	モジュレーション・デプス	0...99	フランジャーの変調の深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとフランジャー効果がなくなります。
F	フィードバック	-99%...+99%	フランジャー入力に戻るフィードバックの量を設定します。この数値が大きくなるほど、フランジャー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってエフェクト音の音程を1オクターブ下げます。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフランジャー効果のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 <b>D<sup>mod</sup></b> 本書P.104

## 44, 45: Delay & Distortion (ディレイ&ディストーション)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・ディストーションまたはオーバードライブを並列に組み合わせたものです。たとえば、片方のチャンネルでリード・シンセにディレイをかけ、もう片方のチャンネルでギターにディストーションをかけるという使い方ができます。

**44: Delay/Dist**は、ディレイとディストーションを組み合わせたものです。

**45: Delay/Overdrive**は、ディレイとオーバードライブを組み合わせたものです。ディストーションもオーバードライブもワウ・エフェクトが入っています。



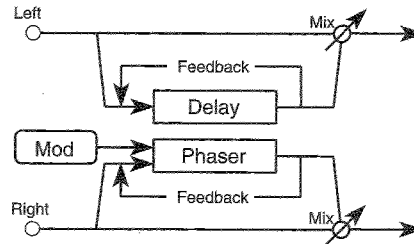
T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒	ディレイの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99%	フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。
D	ドライブ	1...111	ディストーション効果の深さを設定します。値が大きいほどディストーションのレベルが上がります。
HS	ホット・スポット	1...99	ワウ・フィルターがかけられる中心周波数を設定します。値が大きいほどワウ周波数が高くなります。
R	レゾナンス	0...99	ワウ・フィルターによって加わるレゾナンスの量を設定します。値が大きいほどワウ効果の深さが大きくなります。
DL	ディストーション・レベル	1...99	歪みのかかった音の出カレベルを設定します。値が大きいほど歪みが大きくなります。1に設定するとディストーション効果はなくなります。

## 46: Delay &amp; Phaser(ディレイ&amp;フェイザー)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・フェイズ・シフターを並列に組み合わせたものです。

46: Delay/Phaserは、モノ・ディレイとモノ・フェイザーを並列に配置したエフェクトです。

演奏中にダイナミック・モジュレーションを使ってディレイとフェイザーの両エフェクトのDRY:FXバランス・パラメータをコントロールすることができます。

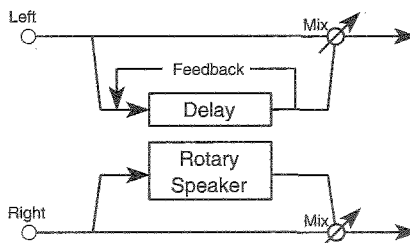


T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒	ディレイ・エフェクトの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99%	フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
HD	ハイ・ダンブ	0%...99%	ディレイのかかったサウンドの高音域が減衰する度合を設定します。値が大きいくほど減衰するのが速くなります。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 <b>D<sup>mod</sup></b> 本書P.104
	モジュレーション・スピード	0.3Hz...30Hz	入力信号の位相を変調するLFOの速さを設定します。値が大きいくほどモジュレーションも速くなります。
M	モジュレーション・デプス	0...99	位相を変調する深さを設定します。値が大きくなると変調効果も目立つようになります。0に設定するとフェイザー効果がなくなります。
F	フィードバック	-99%...+99%	フィードバックの量、つまりフェイザー入力に戻るディレイ信号の量を設定します。この数値が大きくなるほど、フェイザー効果で生まれるレゾナンスも増大します。マイナスの値にするとフィードバックが逆位相となってエフェクトのレゾナンスも増大します。
→	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとフェイザー効果のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。 <b>D<sup>mod</sup></b> 本書P.104

## 47: Delay & Rotary Speaker (ディレイ&ロータリー・スピーカー)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・ロータリー・スピーカーを並列に組み合わせたものです。

**47: Delay/Rotary**は、モノ・ロータリー・スピーカーは、ステレオ・ロータリー・スピーカー(34: Rotary Speaker)のエフェクトよりも重みのあるトレモロを生み出します。



T	ディレイ・タイム	0ミリ秒...500ミリ秒	ディレイの基本的なディレイの長さを設定します。
F	フィードバック	-99%...+99%	フィードバックの量、すなわちディレイ入力に戻るディレイのかかった信号の量を設定します。この数値が大きくなるほどディレイの繰り返しが多くなり、エコーが消えるまでの時間が長くなります。マイナスの値に設定するとフィードバックの位相が逆転するので、エコーの音質は硬くなり、うつろな感じは少なくなります。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとエコーのみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。
AC	アクセラレーション	1...15	ダイナミック・モジュレーションで回転速度を切り替えたときに、低速から高速まで加速する(または高速から低速へ減速する)までの時間を設定します。値が大きくなるほど加速、減速が速くなります。
S	スロー・スピード	1...99	LFOを低速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。
F	ファスト・スピード	1...99	LFOを高速に切り替えたときの回転速度を設定します。値が大きくなると回転も速くなります。
	ドライ:エフェクト・バランス	DRY, B1...B99, FX	生の音(DRY)とエフェクトのかかった音(FX)のバランスを設定します。DRYに設定するとエフェクトはオフになります。FXに設定するとロータリー・スピーカー・エフェクトのかかった音のみが聞こえます。その他の設定では、生音とエフェクト音の割合を決めます。

演奏中にダイナミック・モジュレーションでスロー、ファストの切り替えができます。切り替えるコントローラには、スイッチ・タイプの切り替え式コントローラを使用してください。つまり、コントローラを速く動かしても回転スピードはそれには追従せずサウンドには影響ありません。回転速度は、コントローラを動かす速さとは無関係に、AC(アクセラレーション)パラメータで設定した加速度に従って新しい速度に切り替わります。D-mod 本書P.104

# 7. Disk/Globalモード

## Disk/Globalモードの機能

この表は*iX300*のDisk/Globalモードの構成を表したもので、各ページ画面の主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面			参照ページ
1 DISKパラメータ	1-1 ロード	ディスク・データの読み込み	☞P.130
	1-2 セーブ	ディスクへのデータの書き込み	☞P.133
	1-3 ユーティリティ	データの削除、スタイルの削除、ディスクのフォーマット	☞P.134
2 マスター・チューニングトランスポート・ポジション			☞P.135
3 MIDIローカル・コントロール/MIDIクロック・ソース/ホスト・ボーレート			☞P.136
4 MIDIチャンネルの設定1	グローバル、キーボード・トラックのMIDIチャンネル MIDI受信データによるコード指定		☞P.137
5 MIDIチャンネルの設定2	バックイング・トラックのMIDIチャンネル		☞P.138
6 MIDIフィルター			☞P.138
7 アサインابل・ペダルの設定			☞P.139
8 EC5エクスターナル・コントローラの設定			☞P.142
9 ダンパー・スイッチ・ポラリティ	ダンパー・スイッチの極性		☞P.142
10 サウンド・ホールド/ペロシティ・カーブ			☞P.143
11 メイン・スケールの選択			☞P.145
12 サブ・スケールの選択			☞P.145
13 ユーザー・スケールの設定			☞P.146
14 MIDIデータ・ダンプ			☞P.147
15 ジョイスティックの設定	ピッチバンド・スイッチ		☞P.148
16 キャリブレーション	ジョイスティック(X,Y)		☞P.149
	アフター・タッチ		☞P.150
	アサインابل・ペダル		☞P.150

## ディスクに記録されるデータ

*iX300*の内部データはほとんどすべて、3.5インチ両面倍密度(2DD)および両面高密度(2HD)のフロッピー・ディスクに記録することができます。ディスクはMS-DOSフォーマットで初期化し、ディスク1枚ごとに112個のファイルを最大容量720k(2DD)あるいは1.44M(2HD)バイトまで保存します。

*iX300*はデータを様々な種類のファイルに分けて保存するので、各ファイルにはそれぞれ異なる種類のデータが入ることになります。このファイルの種類を区別するために、拡張子(エクステンション)というピリオドの後に続く3つの英文字をファイル名の後につけます。次の表はこの拡張子の種類とファイルの種類およびサイズを表したものです。

データの種別	拡張子	サイズ(kバイト)
アレンジメント・データ	.ARR	9
スタイル・データ	.STY	64(最大)
パッキング・シーケンス・データ	.BSQ	132(最大)
スタンダードMIDIファイル・データ	.MID	720(最大)
プログラム/グローバル・データ	.PCG	14

(これらの拡張子は「ページ1 DISKパラメータ」の1-3 ユーティリティでデリート・ファイルの操作のときに画面上に表示されます。)

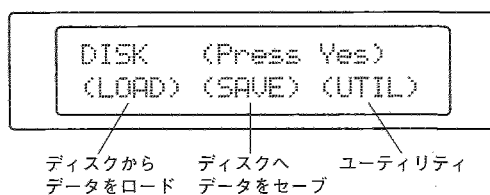
**iX300**には各種ファイルを作成したり、このファイルからデータを読み込むための機能があります。また、ファイルの削除やディスクのフォーマット機能については、ユーティリティに属します。

 **iX300**で作成したデータを**i2/i3/i4S/i1/i5S/i5M**で利用する場合には、必ず「ページ14 MIDIデータ・ダンプ」(本書P.147)でデータ・モードを“CMP”に設定しておいてください。

## ページ1 DISKパラメータ

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

使用したい機能にカーソルを合わせ、[RESET/YES]キーを押してください。フロッピー・ディスクの取り扱いについて、ユーザーズ・ガイドP.13の注意書きもお読みください。

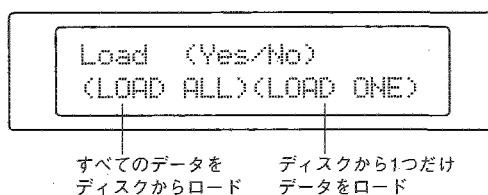


### 1-1 ロード

選択したファイルからデータを**iX300**本体内にロードする機能です。ロードできるデータは、アレンジメント(ARR)、プログラム(PRG)パッキング・シーケンス(BSQ)、スタイル(STY)です。

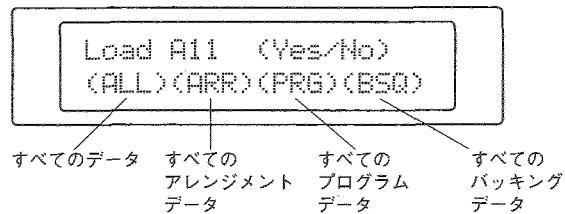
ロードにはLOAD ALLとLOAD ONEの2つの方法があり、このページで[CURSOR]キーでいずれかを選び、[RESET/YES]キーを押して決定します。

この画面でどの機能を使う場合も、まず最初にロードするファイルが入ったフロッピー・ディスクをディスクドライブに挿入してください。



## 1-1-1 ロード・オール

使用する機能にカーソルを移動し、[RESET/YES]キーを押します。



ロードする前に、必ず*iX300*の本体に、大切なデータが残っていないことを確認してください。さもないと、新しいファイルをロードすることで、すでにあったデータは永久に失われてしまいます。本体内にデータが残っている場合は、「1-2 セーブ」でそのデータをディスクにセーブしておいてください。

### ALL

データ・ファイル一式をすべて*iX300*本体内にロードします。

データの入ったディスクをドライブに挿入した後、この(ALL)を選ぶと、*iX300*はディスク上にあるプログラム、アレンジメント、バックアップ・シーケンス・スタイルの共通のファイル名を表示します。このとき拡張子は表示されません。

この機能は、1回のロード操作で複数の関連ファイル(一連のアレンジメントとそれに使うプログラム、スタイル、またそれらのデータで作ったバックアップ・シーケンス)をロードできるので、たいへん便利です。「ページ1 DISKパラメータ」の1-2 セーブでSAVE ALL機能を使ってセーブされたデータが、このLOAD ALL機能でロードすることができます。

希望するファイルを[TEMPO/VALUE]キーで選びます。

選択できたら、[RESET/YES]キーを押すと、そのファイルがロードされます。

ロードをキャンセルする場合は[TAP TEMPO/NO]キーを押してください。

選択したファイルに、プログラム、アレンジメント、バックアップ・シーケンス・スタイルの4種のファイル一式が無い場合、ロード後にエラー・メッセージが表示されます。

### ARR (ARRANGEMENT)

この機能は、バンクUの64個のアレンジメントのデータ一式が入ったアレンジメント・ファイルをロードします。また、同じファイル名のスタイル・ファイルがあった場合、最大4個までのスタイル・データをユーザー・スタイルのメモリーにロードします。

手順は上記のALLのロード機能と同じです。液晶画面にはディスク上にあるアレンジメントのファイル名だけが表示されます。

### PRG (PROGRAM)

この機能は、ユーザー・プログラム64個すべてのデータと、2つのユーザー・ドラム・プログラムDr17、Dr18の入ったプログラム・ファイルをロードします。また、2つのユーザー・ドラム・キットを含むグローバル・パラメータもロードします。

手順は上記のALLのロード機能と同じです。液晶画面にはディスク上にあるプログラムのファイル名だけが表示されます。

### BSQ (BACKING SEQUENCE)

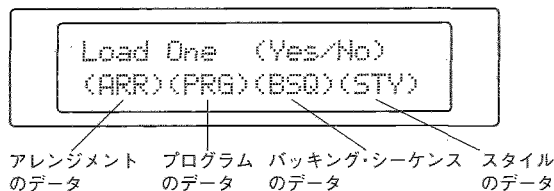
この機能は、10個のバックアップ・シーケンスのデータ一式の入ったバックアップ・シーケンス・ファイルをロードします。

手順は上記のALLのロード機能と同じです。液晶画面はディスク上にあるバックアップ・シーケンスのファイル名だけが表示されます。

## 1-1-2 ロード・ワン

アレンジメント (ARR)、プログラム (PRG)、バッキング・シーケンス (BSQ)、スタイル (STY) のいずれかをロードします。

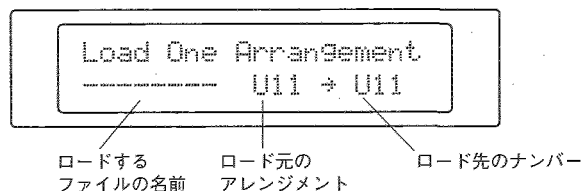
使用する機能にカーソルを移動し、[RESET/YES]キーを押します。



ロードする前に、必ず本体に大切なデータが残っていないことを確認してください。さもないと、新しいプログラム・ファイルをロードすることで、すでにあったデータは永久に失われてしまいます。本体内にデータが残っている場合には、「1-2 セーブ」でそのデータをディスクにセーブしておいてください。

### ARR (ARRANGEMENT)

アレンジメント・ファイルから1つのアレンジメントをロードします。



[CURSOR]キーと[TEMPO/VALUE]キーを使って、ロードするアレンジメント番号と、ロード先のナンバーを選択します。画面には、ロードするアレンジメントのファイル名が表示されます。

ロード先のアレンジメント・ナンバーは、[ARRANGEMENT NUMBER]キーで入力できます。

選択したら、[RESET/YES]キーを押してデータをロードします。

### PRG (PROGRAM)

プログラム・ファイルの中から1つのプログラムをロードします。ただし、グローバル・パラメータとドラム・キットの設定はロードされません。

データの入ったディスクをドライブに挿入した後、[TEMPO/VALUE]キーでプログラム・ファイル名を選択してください。ディスク上にあるプログラム・ファイル名が順に表示されます。



[CURSOR]キーと[TEMPO/VALUE]キーを使って、ロードするプログラムと、ロード先のナンバーを選択します。

選択したら、[RESET/YES]キーを押してデータをロードします。

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

⚠ この機能ではグローバル・データをロードしません。このためプログラム・データをセーブしてからスケール・パラメータを変更すると、ロードしたプログラムが元のプログラムと異なった音律で発音することがあります。この場合は、「ページ13 ユーザー・スケール」(本書P.146)をプログラムを作成したときの設定に直してください。



## BSQ(BACKING SEQUENCE)

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

[CURSOR]キーと[TEMPO/VALUE]キーを使って、ロードするバックング・シーケンスとロード先のナンバーを選択します。画面には、ロードするバックング・シーケンスのファイル名が表示されます。

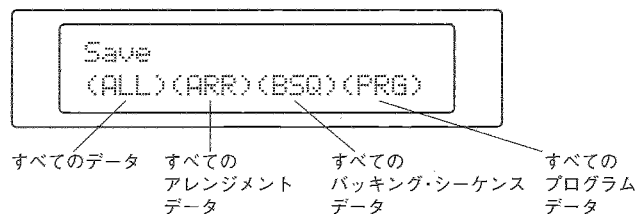
## STY(USER STYLE)

スタイル・ファイルから1つのスタイルをロードします。

手順は前述のバックング・シーケンスのロード機能と同じです。

## 1-2 セーブ

使用する機能にカーソルを移動し、[RESET/YES]キーを押します。



セーブしようとしているファイルと同じ名前のファイルがディスク上に存在する場合、画面にはこのファイルが新しいファイルに置き替わってもよいか、というメッセージが表示されます。すでにあるファイルに取っておきたいデータが入っていないことを確認してからセーブしてください。さもないと、このセーブ操作によって、ディスク上の同じ名前のファイルは完全に失われてしまいます。

## ALL

ディスク上に*iX300*のデータ・ファイル一式を保存します。

この機能を選ぶと、液晶画面には一番最近入力したファイル名(またはNEW\_FILEという初期設定でのファイル名)が表示されます。必要ならばこのファイル名を、[CURSOR]キーと[TEMPO/VALUE]キーを使って変更することができます。ファイル名としては、8文字までが使用できます。使用できる文字は、アルファベット(大文字)と数字(0~9)です。

ファイル名の入力が終わったら、[RESET/YES]キーを押すと、データがディスクにセーブされます。

## ARR(ARRANGEMENT)

64個のアレンジメント一式のデータが入ったアレンジメント・ファイルとスタイル・ファイルを保存します。

この機能の手順は前述したALLのセーブ機能と同じです。入力したファイル名でアレンジメント・ファイル(拡張子.ARR)とスタイル・ファイル(拡張子.STY)がセーブされます。

## BSQ(BACKING SEQUENCE)

10個のバックング・シーケンス一式のデータが入ったバックング・シーケンス・ファイルを保存します。


この機能の手順は前述したALLのセーブ機能と同じです。入力したファイル名でバックング・シーケンス・ファイル(拡張子.BSQ)がセーブされます。

## PRG(PROGRAM)

64個のプログラム一式と、2つのユーザー・ドラム、プログラムDr17、Dr18のデータが入ったプログラム・ファイルを保存します。

また、グローバル・モードでの設定も、このファイルに記録されます。

この機能の手順は前述したALLのセーブ機能と同じです。入力したファイル名でプログラム・ファイル(拡張子.PCG)がセーブされます。

 セーブしたデータを、i2/i3/i4S/i1で利用したい場合には、必ず「ページ14 MIDIデータ・ダンプ」で、データ・モードを設定しておいてください。

## 1-3 ユーティリティ

使用する機能にカーソルを移動し、[RESET/YES]キーを押します。



### DEL(デリート・ファイル)

必要のなくなった古いファイルを削除します。ディスクのスペースを空けて新しいデータを入れたいときなどに便利です。

[TEMPO/VALUE]キーで削除したいファイルを選びます。画面にはディスク上にある各ファイルの名前が(拡張子も含めて)表示されます。

ファイルを選んだら[RESET/YES]キーを押します。削除するファイルに取っておきたいデータが入っていないことを、くれぐれも確認してください。削除後、データは永久に消えてしまいます。

### E.STY(イレース・スタイル)

ユーザー・スタイルのメモリーからスタイルを消去します。

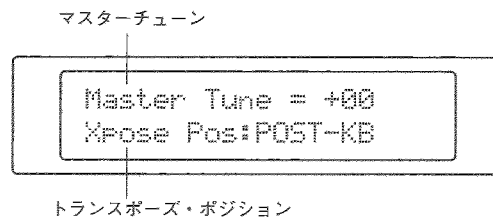
ロード・ワン・アレンジメント機能を使って、ディスクから新しいユーザー・スタイルを使用しているアレンジメントをロードしようとしたときに、“Not enough memory”というメッセージが出た場合に実行します。

### FORMAT(フォーマット・ディスク)

新しいディスクをiX300用として使うには、まずこの機能を使ってディスクを初期化することが必要です。また、古いディスクに入った必要のないデータを消して、もう1度フォーマットし直すときにも使えます。

ディスクをディスク・ドライブに挿入して[RESET/YES]キーを押します。初期化の前には必ず初期化するディスクに取っておきたいデータが入っていないことを確認してください。初期化すると、ディスク内のデータは永久に消えてしまいます。

## ページ2 マスター・チューン/トランスポーズ・ポジション



### Master Tune (マスター・チューン)

[-50... +50]

全体のピッチを調整します。

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

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

### Xpose Pos (トランスポーズ・ポジション)

[POST-KB, PRE-OSC]

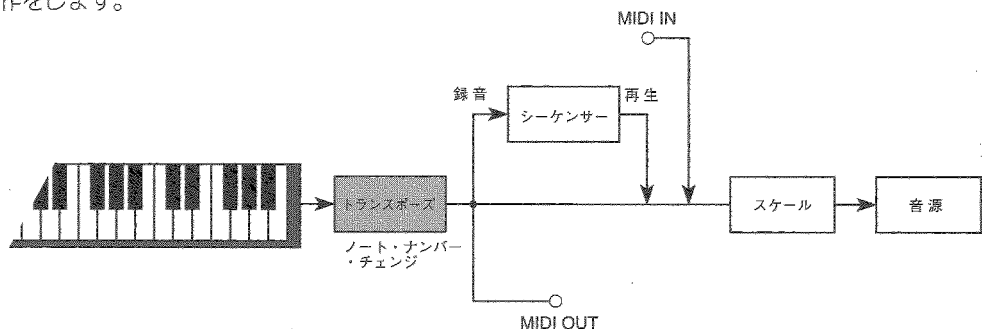
[TRANSCOPE]キーで設定するトランスポーズを、MIDI OUT端子から送信される前にするか後にするかを設定します。

🔍 Song Playモードにおいては、トランスポーズ・ポジションは「ページ3 トランスポーズ・ポジション」(本書P.81)での設定が有効となります。

🔍 この設定で、トランスポーズする位置が鍵盤の直後かスケールの直後かになりますので、トランスポーズの設定が0以外のときにポジションを変更すると、本体で鳴る音程はもちろん変わりますが、MIDI OUTするデータも変化します。

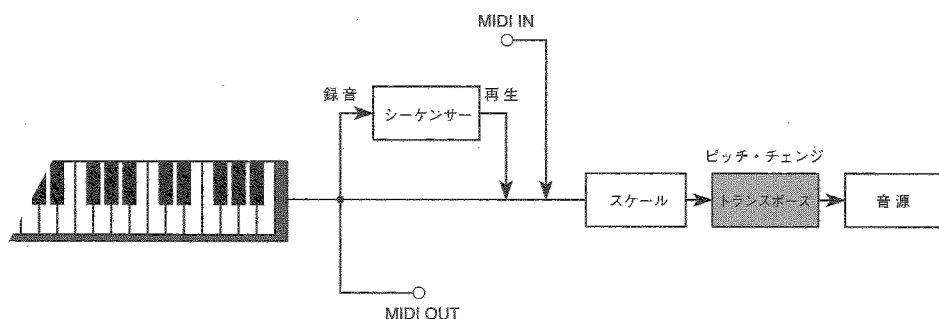
**POST-KBD**にすると、音程情報が鍵盤から出た直後に移調します。このため、音源とMIDI OUT端子に接続された楽器の両方に移調した音程情報が送られます。MIDI IN端子から受信した音程情報はトランスポーズされません。

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



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

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



## ページ3 MIDIローカル・コントロール/MIDIクロック・ソース/ホスト・ボーレート



### Local(ローカル・コントロール)

[OFF, ON]

*iX300*の音源がローカル・コントローラからのMIDIメッセージに応答するかを設定します。

**ON**にすると、*iX300*は通常ローカル・コントローラに応答します(ローカル・コントローラとは鍵盤、ペダル、ホイール、モジュレーション・スイッチ、フットペダルなどのコントローラを指します)。

**OFF**にすると、音源部分がローカル・コントローラと分離し、コントローラからのデータを*iX300*のバックキング・シーケンサに録音できなくなります。また、Arrangement Playモードなどで鍵盤上でのコード・スキャンも行われなくなります。

*iX300*の鍵盤を使って他のMIDI機器のみを操作する場合、OFFにして*iX300*の音源が鳴らないようにします。

電源を入れたときは、常にONに設定されます。

### Clock(クロック・ソース)

[INT, MIDI, HOST]

*iX300*を他のMIDIシーケンサーに同期させるパラメータです。


**INT**にすると、*iX300*は本機内部より発生するクロックのテンポを使います。また、シーケンスを使ったモードのときは必ずMIDI OUT端子からMIDIクロックを出力するので、他のMIDIシーケンサーを*iX300*に同期させることができます。外部MIDIシーケンサーを*iX300*のMIDI INまたはTO HOST端子に接続してないときは、INTに設定してください。

**MIDI**にすると、*iX300*はMIDI INに接続された他のシーケンサーから送られたMIDIクロックに同期します。また、スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインターの各メッセージにも応答します。

**HOST**にすると、*iX300*はTO HOST端子に接続された他のシーケンサーから送られたMIDIクロックに同期します。また、スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインターの各メッセージにも応答します。

MIDIまたはHOSTにしたとき、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモード、Song Editモードでは、テンポ表示がEXTになり、*iX300*のテンポ設定は無効になります。このときは、*iX300*単独でシーケンス・データを演奏できなくなります。

電源を入れたときには、常にINT設定が選ばれます。

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

### Host BR (ホスト・ボーレート)

[38.4k, 31.25k]

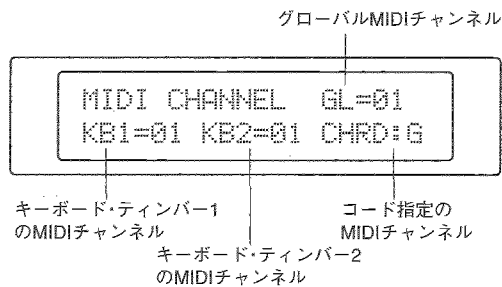
TO HOST端子に接続したパソコン等、他の機器とのデータの転送レートを設定します。

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

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

## ページ4 MIDIチャンネルの設定1

MIDIチャンネルに関するパラメータは10個あり、MIDIメッセージを送受信する*iX300*のチャンネルを選ぶことができます。*iX300*と接続した機器とが正しくデータの送受信ができるよう、これらのパラメータを他の機器との設定と合わせる必要があります。



### GL(グローバルMIDIチャンネル)

[01...16]

*iX300*のグローバルMIDIチャンネルを選択します。

システム・エクスクルーシブ・メッセージは、「ページ6 MIDIフィルター」でシステム・エクスクルーシブ・メッセージ(EX)がフィルターされていない場合、ここで設定するグローバルMIDIチャンネルで受信します。また、他のチャンネルで受信したシステム・エクスクルーシブ・メッセージはすべて無視されます。

Arrangement PlayモードとBacking Sequenceモードでは、本体の鍵盤や各種コントローラで行うのと同じ操作を*iX300*に接続した外部のMIDI機器で行うことができます。このときはGlobal MIDIチャンネルを使用します。

Arrangement Playモードでは、鍵盤のMIDI送信チャンネルは後述のKB1、KB2パラメータで設定することができます。

Backing Sequenceモードでは、[KEYBOARD ASSIGN]キーでSPLIT以外を選んでいるときに鍵盤を演奏した場合、またはSPLITを選び高音部の鍵盤を弾いた場合、*iX300*はこのチャンネルで送信します。

グローバルMIDIチャンネルがKB1、KB2で設定するチャンネルといずれとも異なるチャンネルの場合、Arrangement Playモードでは、このグローバル・チャンネルでプログラム・チェンジ・メッセージによるアレンジメントの選択および送信を行うことができます。

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

### KB1(KBD1のMIDIチャンネル)

[01...16]

このチャンネルが、グローバルMIDIチャンネルや他のティンバーと異なるチャンネルに設定されている場合、Arrangement Playモードでは、このMIDIチャンネルで演奏データを受信すると、KBD1のプログラムで演奏されます。

Arrangement Playモードで[KEYBOARD ASSIGN]キーでSPLIT以外を選んでいるときの*iX300*の鍵盤からの演奏データを送信するMIDIチャンネルを指定します。また、SPLITを選んでいるときの高音側鍵盤からの演奏データを送信するMIDIチャンネルを指定します。

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

### KB2(KBD2のMIDIチャンネル)

[01...16]

KB1と同様に、このMIDIチャンネルで演奏データを受信するとKBD2のプログラムで演奏されます。

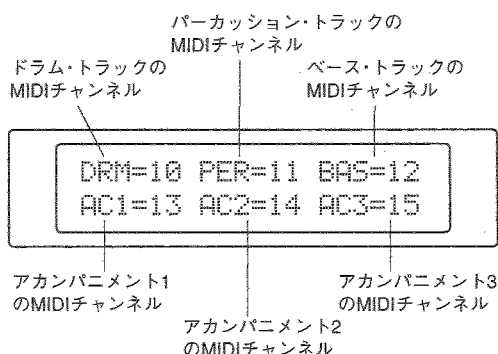
Arrangement PlayモードやBacking Sequenceモードで[KEYBOARD ASSIGN]キーでSPLITを選んでいるときの低音側鍵盤からの演奏データを送信するMIDIチャンネルを指定します。

**CHRD(受信データでコードを指定する場合のMIDIチャンネル)****[G, M]**

Arrangement PlayモードとBacking SequenceモードでのMIDI受信された、ノート・データでコード指定をする場合、どのチャンネルを使用するのかを設定します。

**G**にすると、グローバルMIDIチャンネルに指定されたチャンネルを使用します。この場合グローバルMIDIチャンネルのノート・メッセージに対しては、本体キーボードと同様の動きをします。

**M**にすると、グローバルMIDIチャンネルに加えて、Disk/Globalモードで何も割り当てられていないチャンネルすべてが、コード指定に使われます。

**ページ5 MIDIチャンネルの設定2****DRM/PER/BAS/AC1/AC2/AC3(トラックMIDIチャンネル)****[01...16]**

このパラメータはArrangement PlayモードとBacking Sequenceモードのみで有効です。ドラム(DRM)、パーカッション(PER)、ベース(BAS)、アカンパニメント(AC)1~3の各トラックのデータを送信するチャンネルを選びます。これらのトラックは通常チャンネル10からチャンネル15までを使います。

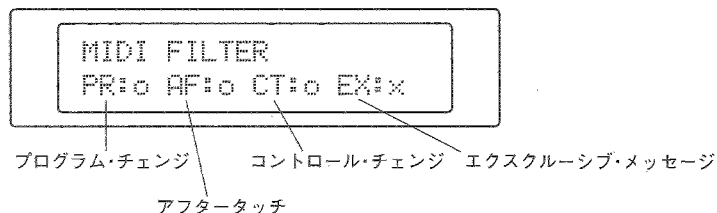
Arrangement PlayモードまたはBacking Sequenceモードのとき、*iX300*はこのチャンネルで受信したノート情報やプログラム・チェンジ・メッセージなどに応答します。

**ページ6 MIDIフィルター**

このページ画面にはMIDIデータの送受信を一部制限するための設定(フィルター)が4つあります。このフィルターを使えば、プログラム・チェンジやシステム・エクスクルーシブ・メッセージなど、特定のMIDIデータには*iX300*が応答しないようにすることができます。

録音中に、アフタータッチやコントロール・チェンジ・データなど不要でメモリ容量の大きいメッセージを省きたい場合などにも、大変便利です。

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



**PR(プログラム・チェンジ)****[x, o, n, s]**

プログラム・チェンジ・メッセージの処理をコントロールします。

**o**にすると、プログラム・チェンジ・メッセージは通常通り処理されます。

**x**にすると、*iX300*はどのチャンネルでもプログラム・チェンジを送受信しません。

**n**にすると、MIDIバンク・チェンジ・メッセージが無視されます。

**s**にすると、AバンクとBバンクは[MSB0, LSB0]、DRUMバンクは[MSB0, LSB2]で送信されます。他のバンクは変化ありません。

**AF(アフタータッチ)****[x, o]**

アフタータッチに対する応答をコントロールします。

**o**にすると、アフタータッチは通常通り処理されます。

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

**CT(コントロール・チェンジ)****[x, o]**

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

**o**にすると、メッセージは通常通り処理されます。

**x**にすると、コントローラ・メッセージを送受信しません。録音中に*iX300*の鍵盤や他のMIDI機器から送られたコントロール・チェンジをフィルタすることができます。また、*iX300*自体も他の機器にコントロール・チェンジ・メッセージを送信しません。

**EX(エクスクルーシブ)****[x, o]**

システム・エクスクルーシブ・メッセージ(プログラム、アレンジメント等の音色データやArrangement Playモード、Backing Sequenceモードでのエディット操作等)の送受信をコントロールします。このメッセージは、コルグ*ih*インタラクティブ・ポータル・ハーモニーやパソコンなどで*iX300*をエディットするとき、または双方でエディットするときに使用されます。

**o**にすると、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信します。*ih*を接続した場合、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードのときは、*iX300*からのコード情報にしたがって*ih*が動作します(このとき、*ih*本体のコード検出機能は、はたらかなくなります)。

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

**x**にすると、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信しません。

## ページ7 アサインابل・ペダルの設定

**ASSIGNABLE PEDAL****[OFF, START/STOP...DATA ENTRY]**

*iX300*では、リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL/SW端子にフットスイッチやエクスペッション・ペダルを接続して、ここで機能を割り当てると、パネル上の操作キーと同じ機能をスイッチやペダルで操作することができます。

フットスイッチやエクスペッション・ペダルに割り当てることができる機能は、次のページの表をご覧ください。

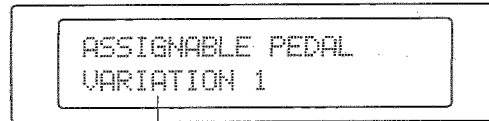
また、このページが表示されているときに、機能を割り当てることができるパネル・キーを押すと、ペダルに割り当てられる機能として選択することができます。

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

**START/STOP~QUARTER TONE**にして、各機能をコントロールするときは、必ず、ASSIGNABLE

PEDAL/SW端子にフットスイッチを接続してください。フットスイッチには、別売のコルグPS-1やPS-2をご使用になることをおすすめします。

**KB VOLUME~DATA ENTRY**にして、各機能をコントロールするときは、必ず、ASSIGNABLE PEDAL/SW端子にエクスペッション・ペダルを接続してください。エクスペッション・ペダルには、別売のコルグXVP-10やEXP-2をおすすめします。



ペダルに割り当てる機能

#### フットスイッチに割り当てることのできる機能

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



### エクスプレッション・ペダルで割り当てることができる機能

設 定	機 能
KB VOLUME	プログラムまたは選択トラックの標準ボリューム
MASTER VOLUME	<i>iX300</i> から出力される音の総合ボリューム
EXPRESSION	プログラムまたは選択トラックの相対ボリューム
VDF CUTOFF	VDFカットオフ周波数(明るさ)
EFFECT CONTROL	エフェクトのダイナミック・モジュレーション
DATA ENTRY	パラメータ値の入力

\* Arrangement Playモードの「ページ2」にいるときは、スタイルが選択でき、それ以外のページでは、アレンジが選択できます。

\*\* *iX300*では、中近東音楽などのオリエンタル・スケールで使用されるクォーター・トーン(50セント＝四半音)で演奏することができます。オープン式の極性のフットスイッチ(PS-2の各ペダルの右ジャック、またはPS-1など)を必ずご使用ください。

Disk/Globalモードの「ページ7 アサインابل・ペダルの設定」、「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラの設定」でQUARTER TONEを選択し、接続したフットスイッチまたはEC5と、[CHORD HOLD]キーを使って、クォーター・トーンを設定します(この場合の[CHORD HOLD]キーの操作によって、本来のコード・ホールド機能が働くことはありません)。

1つの鍵盤で設定すると、その鍵の音だけではなく、1オクターブ上、2オクターブ上、...さらに1オクターブ下、2オクターブ下、...というように、*iX300*が発音しうるすべての音域において、対応する音がそれぞれ50セントずつ上下するようになります。

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

Backing Sequenceモードでは、クォーター・トーンはキーボード・トラックに対して機能します。接続した外部MIDI機器から受信した演奏情報や、シーケンサの演奏データを再生する場合、クォーター・トーンは鍵盤に割り当てられているMIDIチャンネルで機能します。

#### ● クォーター・トーンの設定

##### 任意の音を50セント低く設定するとき

接続したフットスイッチやEC5を踏みながら[CHORD HOLD]キーを押します。[CHORD HOLD]キーのLEDが消えているときに鍵盤を押さえ(音は出ません)、フットスイッチやEC5を離すと設定が完了します。

設定した鍵盤の音の高さが50セント低くなります。

##### 任意の音を50セント高く設定するとき

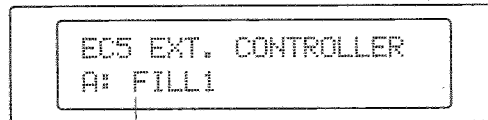
接続したフットスイッチやEC5を踏みながら[CHORD HOLD]キーを押します。[CHORD HOLD]キーのLEDが点灯しているときに鍵盤を押さえ(音は出ません)、フットスイッチやEC5を離すと設定が完了します。

設定した鍵盤の音の高さが50セント高くなります。

#### ● クォーター・トーンの解除

クォーター・トーンを設定するときに使用したフットスイッチやEC5のペダルをもう一度踏んでそのまま離すと、設定してあるクォーター・トーンをすべて解除することができます。また、Disk/Globalモードの「ページ7」、「ページ8」でペダルの機能を変更したとき、または*iX300*の電源をオフにしたときにも、クォーター・トーンはすべて解除されます。

## ページ8 EC5エクスターナル・コントローラの設定



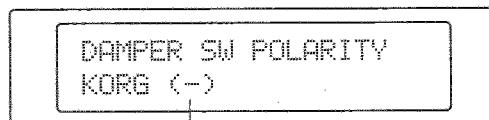
EC5に割り当てる機能

### EC5 EXT.CONTROLLER [A...E]/[OFF, START/STOP...QUARTER TONE]

A~Eは、EC5エクスターナル・コントローラ上のA~Eのスイッチにあたります。リア・パネルのEC5端子にコルグEC5エクスターナル・コントローラを接続し、A~Eそれぞれに機能を割り当てると、パネル上の操作キーと同じ機能をA~Eのスイッチで操作することができます。割り当てることのできる機能は、「ページ7 アサインابل・ペダルの設定」にある「フットスイッチに割り当てることのできる機能」の表をご覧ください。

A~Eは[TEMPO/VALUE]キーで選択しますが、このページが表示されているときにEC5のAからEまでのフットスイッチを踏むと、そのスイッチを選択することができます。

## ページ9 ダンパー・スイッチ・ポラリティ



極性

### 極性 [REVERSE (+), KORG (-)]

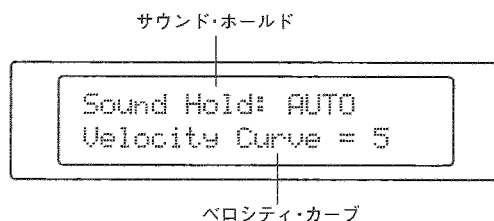
iX300のリア・パネルにあるDAMPER端子にフットスイッチを接続すると、サスティン・ペダルとして使用することができます。これはいわばアコースティックピアノの一番右のダンパーペダルの効果と同様、弾いた鍵盤を離す前にこのスイッチを押すと、その後鍵盤を離しても音が持続するというものです。ただこの効果を使用するにあたっては、お使いのフットスイッチの極性に合うようにこのページで設定する必要があります。

DS-1、PS-1などのコルグのフットスイッチはほとんど通常オープン式の極性になっています。これらのペダルのいずれかをお使いの場合は、**KORG(-)**を選んでください。

コルグDS-2や他社のペダルの多くは通常クローズ式のスイッチです。この場合は**REVERSE(+)**を選んでください。

ダンパー・ペダルとしてコルグPS-2のペダルをお使いの場合は、各ペダルの**右ジャックはKORG(-)**、**左ジャックはREVERSE(+)**を設定してください。ペダルの極性がわからない場合は、どちらかの設定で使用してみて、ペダルを踏んでいないときに音が持続するような場合は、もう一方の設定に切り替えてください。

## ページ10 サウンド・ホールド/ベロシティ・カーブ



### Sound Hold(サウンド・ホールド)

[ACTUAL, AUTO, BASS]

**ACTUAL**にして[SOUND HOLD]キーをONにすると、[CHORD SCANNING]キーが自動的にLOWERになります。

伴奏停止時は、LOWERの鍵盤を弾くと、それによって本体が認識したコード(和音)に従ってKBD2のプログラム音色で発音され、同時にコードの基音(ルート)がBASS(ベース)トラックのプログラム音色で発音されます。

[CHORD HOLD]キーの設定もONになっているときは、コードが変更されない限り、それらの音はサステイン(持続)されます。

伴奏演奏中は、[CHORD HOLD]キーの設定もONになっている場合のみ、低音側で弾いた音がサステインされます。

**AUTO**にして[SOUND HOLD]キーをONにすると、[CHORD SCANNING]キーが自動的にLOWERになります。

伴奏停止時は、LOWERの鍵盤を弾くと、それによって本体が認識したコードに従って完全な構成音をもつコードに直してKBD2のプログラム音色で発音されます。

また、“ACTUAL”に設定したときと同様に、本体が認識したコードに従って、そのコードの基音(ルート)がBASS(ベース)トラックの音色で発音されます。

[CHORD HOLD]キーの設定もONになっているときは、コードが変更されない限り、それらの音がサステイン(持続)されます。

伴奏演奏中は、LOWERの鍵盤を弾くと、それによって本体が認識したコードに従って、完全な構成のコードに直してKBD2のプログラム音色で発音されます。

[CHORD HOLD]キーの設定もONになっているときは、この完全なコードがサステインされます。

**BASS**にすると、[CHORD SCANNING]キーでLOWER、UPPER、FULLのいずれかを選択したときに演奏が停止している場合、コードが認識されると機能します。

演奏停止中に鍵盤を弾くと、それによって本体が認識したコードに従って、そのコードの基音(ルート)がBASS(ベース)トラックの音色で発音されます。

- イントロ1とエンディング1では、それぞれのアレンジによって独自のコード進行をするので、不自然な演奏になるのを防ぐため、サウンド・ホールドは自動的に無効となります。
- Backing Sequenceモードでバックキング・シーケンスの再生時にはサウンド・ホールドは機能しません。
- バックキング・シーケンスの録音時には、“伴奏演奏中の設定”で録音されるので“BASS”に設定してもサウンド・ホールドの効果は得られません。
- サウンド・ホールドをACTVAL、およびAUTOにして機能させた場合、そのアレンジメントのKBD1、KBD2、BASSトラックの音量設定により最適なバランスで発音されないことがあります。この場合、それぞれのトラックの音量バランスを調整してご使用ください。

### <サウンド・ホールド機能とバッキング・シーケンスについて>

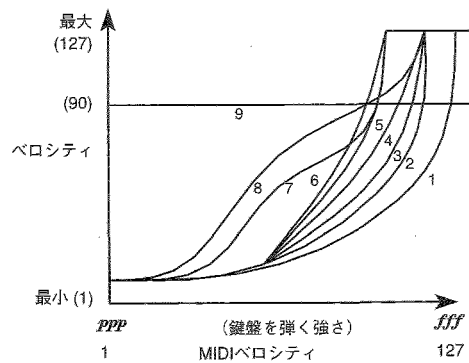
**ACTUAL**または**AUTO**を選んでいるとき、鍵盤のLOWER(低音側)で弾いた音(または*iX300*が自動的に演奏した音)は、普通のノート・データとしてバッキング・シーケンスのキーボード・トラックに録音されます。バッキング・シーケンスを録音した後でSound Holdパラメータの設定を変更しても、このデータには影響ありません。

### Velocity Curve (ベロシティ・カーブ)

[1...9]

9種類の曲線から1つ選んで、キー・ベロシティがプログラムの音量や音色に与える効果を変化させます。これらの曲線は、下の図に示したように*iX300*の演奏に影響を与えます。

9にすると、鍵盤から演奏した音が、実際に弾く強さに関係なくベロシティ90で発音します。この設定は、*iX300*のベロシティ感度をオフにするときに便利です。ただし、これは外部から送信されたMIDIノート・ベロシティに対する*iX300*の感度には影響ありません。

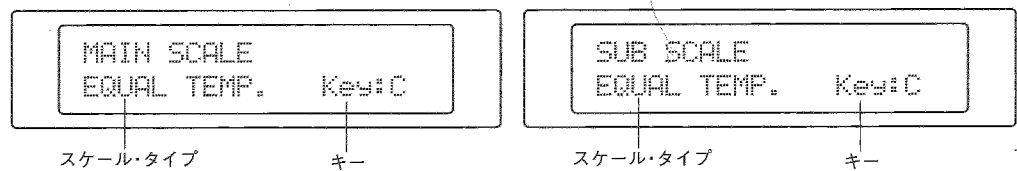


## ページ11 メイン・スケールの設定

## ページ12 サブ・スケールの設定

本体の基本音律を指定します。メイン/サブ・スケールを選択し、フットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラ、あるいはMIDIでこれを切り替えます。

使用する音律を選ぶには、まずMAIN SCALE/SUB SCALE設定でどのスケールを設定したいかを選びます。次に以下のスケール・タイプ・パラメータで音律を選択します。



### スケール・タイプ

### [EQUAL TEMP...USER SCALE]

メイン・スケールとサブ・スケールにどの音律を使用するかを選択します。設定範囲は、メイン、サブとも同じです。

ディスプレイ右下部に表示されるキー・パラメータは、キーによって主調和音が異なる音律を選んだ場合に設定します。

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

**EQUAL TEMPERAMENT2** (等分平均律2) は、平均律のピッチが若干不規則にずれている音律で、音程が自然と不安定になりがちなアコースティック楽器を再現するのに向いています。

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

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


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

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

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

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

**USER SCALE** (ユーザー・スケール) は、「ページ13 ユーザー・スケールの設定」で設定した音律を使用します。また、「ページ2 マスター・チューン/トランスポーズ・ポジション」のマスター・チューンで、各音程を±50セントの範囲で調整することもできます。

 EQUAL TEMPERAMENT、EQUAL TEMPERAMENT2以外のスケール設定を使うと、トランスポーズ・ポジションの設定によっては、[TRANSCOPE]キーが望ましい主調和音のキーをはずしてしまうことがあります。

**Key(キー)****[C...B]**

選んだ音律の主調和音のキーを選択することができます。

**<メイン・スケールとサブ・スケールの切り替え>**

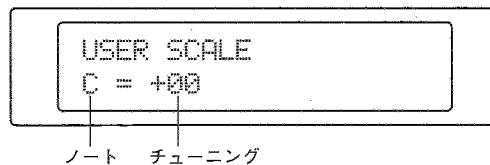
別売のフットスイッチがMIDIコントローラ・メッセージでメイン・スケールとサブ・スケールを切り替えることができます。

フットスイッチを使うためには、あらかじめ「ページ7 アサインブル・ペダルの設定」でSCALE CHANGEを割り当ててください。また、EC5エクスターナル・コントローラをお使いの場合は、「ページ8 EC5エクスターナル・コントローラの設定」でSCALE CHANGEを割り当ててください。

MIDIでスケールを選ぶ場合は、MIDIコントローラ4を使います。0から63までの値でメイン・スケールが、64から127までの値でサブ・スケールが選ばれます。

**ページ13 ユーザー・スケールの設定**

このページにあるパラメータを使って、ユーザー・スケールの設定を変更します。ユーザー・スケールを使用する場合は、あらかじめ「ページ11」や「ページ12」のスケール・タイプにUSER SCALEを選択しておいてください。

**ノート****[C...B]**

スケールの構成音の中からピッチを変更したい音名を選びます。

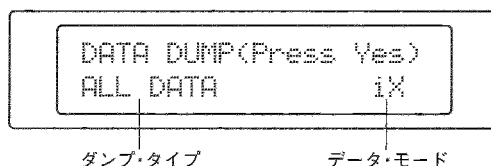
**チューニング****[-50...+50]**

ノート・パラメータで選んだ音のチューニングを調整します。

平均律の標準ピッチから最大50セント、つまり半音の1/2まで音程を上下できます。この設定は鍵盤全体に影響します。

## ページ14 MIDIデータ・ダンプ

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



iX300の内蔵メモリから他のMIDI機器にデータを送信するときに使います。このデータ・ダンプ機能によって、複数のiX300のデータを共有したり、エクスクルーシブ・データを受信できるパソコンやMIDIデータ・ファイラーにデータを保存することができます。

この画面が表示されているときに、iX300はDisk/Globalモードの「ページ6 MIDIフィルター」のエクスクルーシブ・フィルター設定に関係なく、MIDIデータ・ダンプを送受信します。後で迷わないように、「ページ4 MIDIチャンネルの設定1」のグローバルMIDIチャンネルとKBD 1/2のチャンネル設定は、メモしておくことをおすすめします。iX300は、このチャンネルがデータ・ダンプを元々送ったときと同じ値に設定されている場合に限り、データ・ダンプを認識します。

iX300は、上述したエクスクルーシブ・フィルターが0に設定されているときは、いつでもデータ・ダンプを受信することができます。

エクスクルーシブ・メッセージ・データのフォーマットの詳細については、本書巻末をご覧ください。

### ダンプ・タイプ

#### [ALL DATA, GLOBAL, ARRANGEMENT, BACKING SEQUENCE, PROGRAM]

**ALL DATA**にすると、以下で説明するダンプ設定によって送信される、全データ一式を送信します。**GLOBAL**にすると、ローカル・コントロールとクロック・ソース設定以外の全グローバル・パラメータを送信します。

**ARRANGEMENT**にすると、64個のユーザー・アレンジメントのデータを送信します。

**BACKING SEQUENCE**にすると、10個のバックング・シーケンスのデータを送信します。

**PROGRAM**にすると、64個のユーザー・プログラムと、2個のドラム・プログラムおよびユーザー・ドラム・キットを送信します。

ダンプ・タイプ	サイズ(バイト数)	送信時間(秒)
全データ	35166~155274	11.3~48.6
プログラム	13331	4.3
グローバル	32	—
アレンジメント	14949~84462	4.8~27.1
バックング・シーケンス	2620~185477	0.8~58.0

### データ・モード

#### [iX, CMP]

**iX**にすると、ディスクにセーブまたはダンプしたデータは、iX300でしか受け付けません。

**CMP**にすると、ディスクにセーブまたはダンプしたデータを他のiシリーズで使用することができます。

- ⚠ iX300にしか内蔵されていないアレンジメント(A11~B88)、スタイル、プログラム(D11~E88、Dr21~Dr44)を使っているデータは、CMPモードでダンプまたはセーブした場合であっても、他のiシリーズでは動作しません。

このようなデータをi1/i2/i3/i4S/i5S/i5Mで使用した場合、動作に異常を来たすことがありますので、CMPモードでダンプしたデータを他のiシリーズで使用する場合は十分に注意してください。

## ページ15 ジョイスティックの設定

iX300のジョイスティックでピッチをコントロールするかどうかを、KB1とKB2の2つのキーボード・テンパーのそれぞれについて、設定しておくことができます。

キーボード・アサインをSPLITやLAYERにした場合、KB1とKB2で、一方をENAに、もう一方をDISにすると、ジョイスティックの操作で一方の音色だけピッチを変化させることができます。



### KB2(KB2ジョイスティック・スイッチ)

[PRG, DIS]

**PRG**にすると、ジョイスティックでKB2のピッチを上下させることができます。ただし、プログラムによってはジョイスティックが効かないように設定されているものもあり、このときはジョイスティックを操作してもピッチを上下させることはできません。

**DIS**にすると、ジョイスティックは効かなくなります。

### KB1(KB1ジョイスティック・スイッチ)

[PRG, DIS]

**PRG**にすると、ジョイスティックでKB1のピッチを上下させることができます。ただし、プログラムによってはジョイスティックが効かないように設定されているものもあり、このときはジョイスティックを操作してもピッチを上下させることはできません。

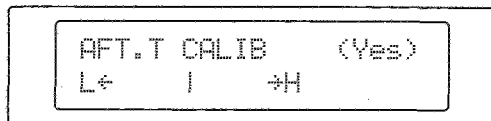
**DIS**にすると、ジョイスティックは効かなくなります。






## 16-3 アフタータッチのキャリブレーション

アフタータッチのかかり具合は、鍵盤1つずつで多少のばらつきがあります。そのため鍵盤によっては、押し込んでもアフタータッチの効果の最大までかからないことがあります。そのような鍵盤があるときは、ここで調整してください。

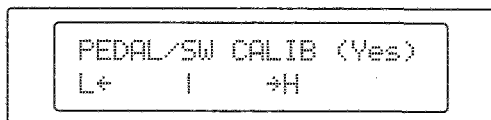


- ① アフタータッチの効き具合の悪い鍵盤(一つだけ)を押し込みます。
- ② 鍵盤から手を離してから[RESET/YES]キーを押します。
- ③ 正しく調整できた場合、Are you sure?が表示されますので、もう一度[RESET/YES]キーを押してください。Completedが表示され、キャリブレーションが終了します。  
正しく調整できなかった場合は、Invalid Dataと表示されます。もう一度最初からやりなおしてください。

 調整は、効き具合の悪い鍵盤1つだけで行ってください。

## 16-4 アサイナブル・ペダル/スイッチのキャリブレーション

ペダルやスイッチによる効果のかかり具合は、そのペダルやスイッチの種類や機種によって異なります。そのためペダル等を交換したときに、踏み込んでもその効果が最大までかからなかったり、逆に効果が完全に切れないことがあります。このようなときは、それらの特性にあわせてキャリブレーションを行います。



- ① 使用するペダルやスイッチをASSIGNABLE PEDAL/SW端子に接続します。
- ② ペダルを調整するときは、ペダルをいっぱい踏み込み、その後ペダルを完全に戻します。  
スイッチを調整するときは、スイッチを踏んでオン/オフします。
- ③ [RESET/YES]キーを押します。
- ④ 正しく調整できた場合、Are you sure?が表示されますので、もう一度[RESET/YES]キーを押してください。Completedが表示され、キャリブレーションが終了します。  
正しく調整できなかった場合は、Invalid Dataと表示されます。もう一度最初からやりなおしてください。ペダルの押し込みかたが足りないと、正しく調整できません。

# 8. 付 録

## メッセージ

*iX300*の画面には、Arrangement PlayモードやBacking Sequenceモードに応じて様々な設定や状態を表示するページ画面と、ボリュームやミュート、トランスポーズなどを変更したときに、数秒間だけ表示されるポップアップ画面があります。

そしてこのほかに、操作に応じて警告を発したり、確認を求めたり、処理中であることを示すメッセージが表示されることがあります。

警告のメッセージが表示されたときには、その内容に応じて、小節やファイル名などの条件を正しく設定し直した上で、もう一度あらためて操作してください。

確認のメッセージが表示されたときには、その操作を続けることによって、*iX300*の本体内あるいはフロッピー・ディスク内のデータの全部ないしは一部が消去される場合があります。

ですから、操作の途中でこのようなメッセージが表示された場合には、まず現在本体内、あるいはフロッピー・ディスク内にあるデータが、削除されても構わないものであるかどうかを確かめてみてください。

そこで、失われてはならないデータをディスクへセーブする、あるいはファイルのバックアップ・コピーをとるなどの準備をしておいてから、もう一度あらためて操作をしてください。

また、これらの警告や確認のメッセージが出たとき、実行しようとしている処理の種類がそもそも間違っていないかどうか（たとえば、リネーム・アレンジメントを実行するつもりが、間違っってライト・アレンジメントのページ画面を選択していないか、など）も、あわせて確かめてみてください。

### ?????????.??? exists.

いま新しいファイルの名前として指定した?????????.???というファイル名は、そのディスク上ではすでに別のファイル名として使用されています。同じ名前のディスク上のファイルを、新しいファイルの内容に置き換えてしまってもいいですか？もし置き換えてしまうと、古いファイルの内容は、ディスク上から失われてしまいます。

### Already formatted. Continue?

いまフォーマットしようとしているディスクは、すでにフォーマットされていますが、このまま処理を続けても構わないかどうか、を尋ねています。正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。

### Are you sure?

このまま操作を実行しても構わないかどうか、を尋ねています。実行するときは[RESET/YES]を、実行しないときは[TAP TEMPO/NO]キーを押してください。

### Battery low.

*iX300*本体に内蔵されている、メモリー用バックアップ電池の電圧が下がってきています。このまま電池を交換しないでおくと、*iX300*の電源をオフにしたときに、ユーザー・バンクに収められているアレンジメントやプログラム、ユーザー・スタイルなどのデータの内容が壊れたり、失われたりすることがあります。最寄りのコルグ製品販売店または(株)コルグ営業技術課に、電池の交換をご依頼ください。決してご自分で電池の交換をなさらないでください。

### Can't find file

ロード、デリート、リネーム等の操作の途中で、ファイルを選択してからディスクを交換しませんでしたか。

いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、必要なファイルが存在しません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。

正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。

☞P.129「ディスクに記録されるデータ」

### Can't play all track. Continue?

いま指定した演奏データの、全てのトラックを*iX300*が演奏するのに必要なメモリが不足しています。このまま演奏しても、一部のトラックの音を聞くことはできません。

- Can't read disk.** いまセットされているフロッピー・ディスクは、iX300で使用できるディスクとはフォーマットが違っているため、今やろうとしている操作を実行することはできません。正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。また、電流、電圧の不安定な場所で操作をした場合も、この表示がでることがあります。  
☞ ユーザーズ・ガイド「3. フロッピー・ディスクについて」
- Can't replace dir.** いま指定したファイル名は、そのディスク上ではすでにディレクトリとして使われています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。別なファイル名を指定して、もう一度操作してください。
- Can't replace system.** いま指定したファイル名は、そのディスク上ではすでにシステム・ファイルとして使われています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。別なファイル名を指定して、もう一度操作してください。
- Completed.** 処理が完了しました。次の操作に移ることができます。
- Corrupt SMF.** いま指定されたスタンダードMIDIファイルは、途中でデータが破損しています。したがって、このデータをiX300で演奏することはできません。
- Corrupt file.** いま選択したファイルのデータは、途中で壊れてしまっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。正しいファイルを選択しているかどうか、もう一度確かめてください。もしもファイルのバックアップ・コピーがあれば、それをロードしてください。
- Directory full.** いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、これ以上ディレクトリを作ることはできません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。ディスク上から不要なファイルを削除するか、ファイルをつくる余裕が残っている別のディスクと交換してから、もう一度操作してください。
- Disk full.** いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、これ以上データを書き込める空き領域がありません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。ディスク上から不要なデータを削除するか、空き容量の残っている別のディスクと交換してから、もう一度操作してください。
- Disk has ??? file(s) Continue?** いまフォーマットしようとしているディスクには、すでに???個のファイルが存在していますが、このまま処理を続けても構わないかどうか、を尋ねています。フォーマットを実行すれば、いまディスクのなかに存在しているファイルは、全て失われてしまいます。正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。
- Disk protected.** ディスクのライト・プロテクト・タブが開いた状態になっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。まず、正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。その上で、書き換えを行っても構わないディスクであることに間違いなければ、タブを開いてから、もう一度操作してください。
- Empty SONG/B.SEQ** いま指定したバッキング・シーケンスには、まだデータがなにも入っていません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。
- Empty file.** いま選択したファイルのなかに、データが入っていません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。誤ったディスク操作を行うと、このようなからっぽのファイルがディスク上にできることがあります。もしもこのようなファイルが見つかったら、Disk/Globalモードの「ページ1-3 ユーティリティ」(☞本書P.134)の機能から、デリート・ファイル(DEL)を選んで、そのファイルを削除しておいてください。
- Empty measure.** この小節にはデータがありません。ですから、今やろうとした操作は無効になります。正しい小節を選んであるかどうか、もう一度確かめてください。

- Empty track.** このトラックにはデータがありません。ですから、今やろうとした操作は無効になります。正しいトラックを選んでいるかどうか、もう一度確かめてください。
- Erase Other(Yes/No)?** コード・トラックのコードをインタラクティブ・コンポジション機能によって付け変える際に、*iX300*の作業用として必要なメモリが不足しています。必要な空メモリの容量を確保するために、いま*iX300*の本体内に記憶されているバックিং・シーケンスのデータを消去してもよいですか？  
もしも失われてはならないデータが本体内に残っていたら、Disk/Globalモードの「ページ1-2 セーブ」(本書P.133)にある、バックিং・シーケンスのセーブの機能を使って、そのデータをディスクにセーブしておいてください。
- File protected.** いま選択したファイルは、属性がリード・オンリーになっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。  
まず、正しいファイルを選択しているかどうか、もう一度確かめてください。そもそもディスクに収められたファイルの属性は、パソコンを使えば変更できますが、*iX300*の本体を操作しても変更することはできません。属性を変更しても構わないファイルであることに間違いなければ、そのディスクをパソコンのディスクドライブにセットして、該当するファイルの属性を変更してから、ディスクを*iX300*にセットし直して、もう一度操作してください。ファイルの属性、およびその変更については、パソコンの取扱説明書、およびパソコンのOS(基本ソフト)の説明書をご覧ください。
- Keyboard Track Empty.** キーボード・トラックにデータが存在しないので、いまやろうとした操作は実行できません。レコーディングを行うか、データをロードしてトラックにデータがある状態にしておいてください。
- Measure not exists. Continue?** 小節の指定を間違えていませんか。いま指定された番号の小節は、データ上には存在しません。
- Measure overlaps.** いま指定された通りでは、コピーしようとする小節と、コピーしようとする先とに、重複している部分があります。  
コピーしようとする部分のなかに、コピーしようとする先が含まれてしまうような設定をすることはできません。  
コピーしたい小節の位置や長さ・コピーする回数の指定、コピー先の位置などの条件を、もう一度確かめてみてください。
- Measure won't fit.** いま指定された通りに小節をコピーあるいは挿入した場合、このトラックは999小節を超えてしまうことになります。  
*iX300*では、一つのトラック上には999を超える小節を作ることはできません。コピーあるいは挿入したい小節の長さや、コピーしたい回数の指定、挿入先のトラックの長さなどの条件を、もう一度確かめてみてください。
- Missing Arrangement.** いまセットされているディスクのなかに、アレンジメント・ファイルがありません。
- Missing B.Sequence.** いまセットされているディスクのなかに、バックিং・シーケンス・ファイルがありません。
- Missing some files.** いまセットされているディスクのなかに、ファイルがいくつかありません。
- No disk in drive.** フロッピー・ディスクがディスクドライブにセットされていません。ディスクをドライブに正しくセットしてから、もう一度操作してください。
- Not SMF.** いま指定されたファイルはスタンダードMIDIファイルではありません。したがって、このデータを*iX300*で演奏することはできません。ファイルの指定を間違っていないかどうか、もう一度確かめてみてください。
- Not enough memory.** *iX300*の作業用として必要なメモリが不足しています。したがって、今しようとしている操作を実行することができません。メモリ容量を確保するためには以下の作業をしなければなりません。ただし、失われてはならないデータがあるときは、Disk/Globalモードの「1-2 セーブ」やSong Editモードの「ページ12 セーブ」でフロッピー・ディスクへそれぞれセーブしてください。

Song Editモード時、Backing Sequenceモード時、またはDisk/GlobalモードのLOAD ALLやLOAD ONEでバックキング・シーケンス・データのロード時に表示されたら、バックキング・シーケンス・データ、またはソング・エディットのデータを消去します。Disk/GlobalモードのLOAD ONEでスタイル・データのロード時に表示されたら、ユーザー・バンクのスタイル・データを消去します。

Backing Sequenceモードのインタラクティブ・コンポジション機能では、バックキング・シーケンス・データを消去しても必要なメモリが不足しています。したがって、コードの付け替えができませんでした。

#### Okay to erase B.Seq&Song Edit.

いま指定したSMFフォーマット1の演奏データを、iX300が演奏するために必要なメモリが不足しています。

必要な空メモリの容量を確保するために、いまiX300の本体内に記憶されているバックキング・シーケンスのデータまたはエディット用のソング・データを消去してもよいですか？もしも失われてはならないデータが本体内に残っていたら、Disk/Globalモードの「ページ1-2 セーブ」(※本書P.133)にある、バックキング・シーケンスのセーブまたはSong Editモードの「ページ12 セーブ」(※本書P.100)の機能を使って、そのデータをディスクにセーブしておいてください。

#### Replay (Yes/No)?

録音した後または、[START/STOP]キーを押したときに、コード・トラックのコードを、インタラクティブ・コンポジション機能によって新しく付け変えるかどうか、を尋ねています。Yesを選択したときは、コードを付け変えた後、それをそのままプレイします。Noを選択したときは、そのまま停止します。

#### SMF format 2.

いま指定されたファイルはフォーマット2のスタンダードMIDIファイルです。したがって、このデータをiX300で演奏することはできません。ファイルの指定を間違っていないかどうか、もう一度確かめてみてください。

#### Source is empty.

##### コピー・メジャーで表示されたら...

もともとデータの入っていない小節を、他の小節にコピーしようとしていませんか。データの入っていない小節を、他の小節にコピーすることはできません。正しい小節を選びなおしてください。  
あるいはもともとそのトラック自体に、データがまったく入っていないのかもしれませんが、正しいトラックを選んでいるかどうか、もう一度確かめてください。

##### バウンス・トラックで表示されたら...

もともとデータの入っていないトラックを、他のトラックにバウンスしようとしていませんか。データの入っていないトラックを、他のトラックにバウンスすることはできません。正しい小節を選びなおしてください。  
正しいトラックを選んでいるかどうか、もう一度確かめてください。

#### Wait a moment...

#### Now loading...

#### Now saving...

#### Now formatting...

これらのメッセージは、ディスクに関する処理を実行している最中であることを表わします。処理が完了するまで、しばらくお待ちください。

# 故障とお思いになる前に

## 一般的な問題

症 状	対 策
電源が入らない	電源コードを適切なコンセントに差し込んでいますか？
	電源スイッチがオンになっていますか？
	それでも電源が入らない場合は、最寄りのコルグ製品販売店または(株)コルグ営業技術課にご相談ください。
音が出ない	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどとの接続を確認してください。
	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどの電源が入っていて正しい接続がなされているかを確認してください。
	iX300のMASTER VOLUMEスライダーが上がっていますか？
	ローカル・コントロールがオフになっていませんか？オンにしてください。
アレンジメント、スタイル、バックイング・シーケンス、ソングなどを演奏すると間違った音が出る	ユーザー・バンク(バンクU)のプログラムかドラム・プログラムDr17またはDr18を一部変更しましたか？適切なデータをロードしてください。
	2つのユーザー・ドラム・キットのいずれかを一部変更しましたか？適切なデータをロードしてください。
	アレンジメントを一部変更しましたか？適切なデータをロードしてください。
アレンジメントまたはバックイング・シーケンスが正しい曲を演奏しない	アレンジメントやバックイング・シーケンスがユーザー・スタイルの一つを使っていますか？その場合は、ディスクから別のスタイルをロードしましたか？適切なデータをロードしてください。
音が止まらない	ダンパー・スイッチ極性パラメータが正しく設定されていることを確認してください。
選んだアレンジメントやバックイング・シーケンスが演奏されない	MIDIクロック・ソースがINTになっていることを確認してください。外部クロック・ソースをお使いの場合は、必ずMIDIクロック・ソース・パラメータをEXTにして、外部機器がMIDIクロック・データを正しく送信するようにしてください。
Backing Sequenceモードで録音できない	MIDIクロック・ソースがINTになっていることを確認してください。外部クロック・ソースをお使いの場合は、必ずMIDIクロック・ソース・パラメータをEXTにして、外部機器がMIDIクロック・データを正しく送信するようにしてください。
送信されたMIDIデータに応答しない	MIDIケーブルがすべて正しく接続されていることを確認してください。
	送信機器と同じチャンネルでiX300がMIDIデータを受信していることを確認してください。
	送信されてくるMIDIデータをiX300がフィルターしてしまわないようにしてください。
音の出ないドラム・サウンドがある	パンポット、エフェクト・センド・レベルを確認してください。
鍵盤を弾いても指定したドラム・サウンドが出ない	トランスポーズ機能が+00になっていることを確認してください。

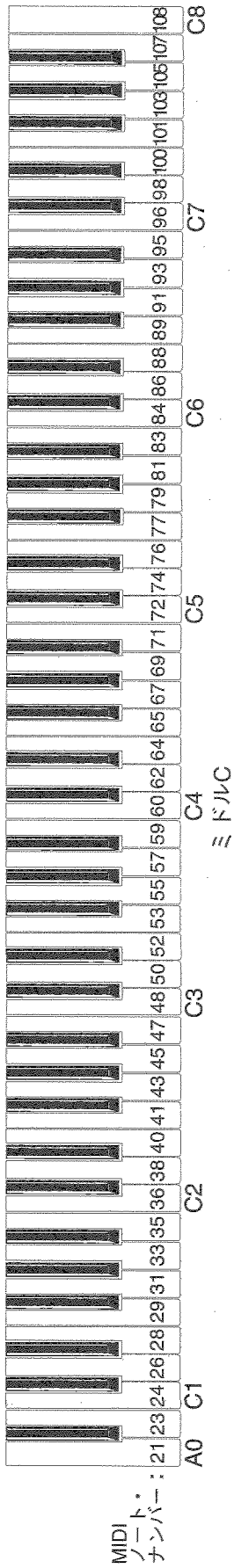
## フロッピー・ディスクに関する問題

症 状	対 策
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のフロッピー・ディスクを使っていますか？ このタイプのディスクを必ず使ってください。
	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていますか？
データをフロッピー・ディスクにセーブできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていますか？
データをフロッピー・ディスクからロードできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクにデータが入っていますか？

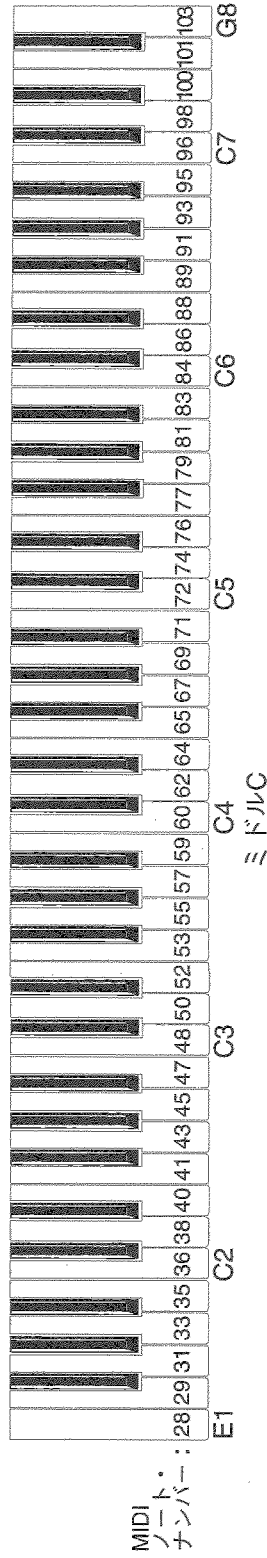


# MIDIノート・ナンバー一覧

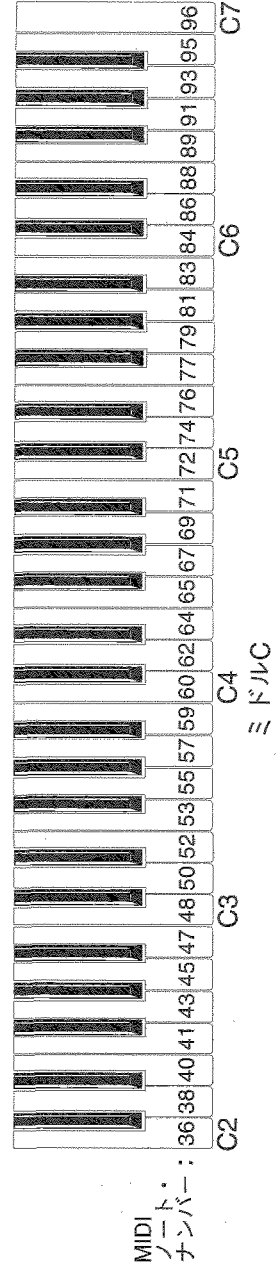
## *XC-3000i, i1*の鍵盤 (88鍵)



## *i2*の鍵盤 (76鍵)



## *i3, i4S, i5S, iX300*の鍵盤 (61鍵)

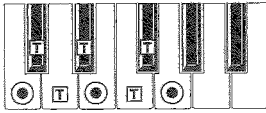


# 認識できるコード一覧

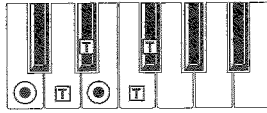
下図のコードはすべて、ルート音がドの根音位置となっています。iX300がメジャー6thとマイナー6thを正しく認識するには、このような根音位置でコードを弾く必要があります。というのは、これらのコードが関係短調のマイナー7thとマイナー7th b5のコードと同じ音で構成されているからです。(たとえば、ド-ミ-ソ-ラの組合せはC6にもAm7にもなります。)

## Major

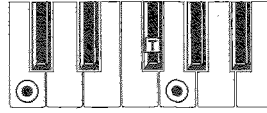
3音



2音



2音

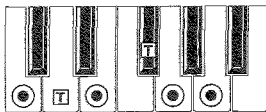


1音



## Major 6th

4音

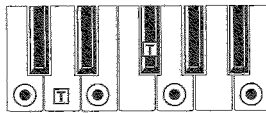


2音

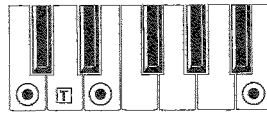


## Major 7th

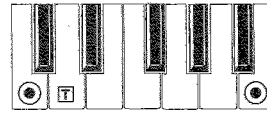
4音



3音

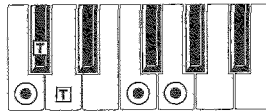


2音

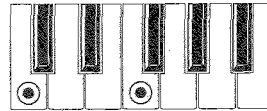


## Sus 4

3音

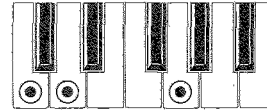


2音



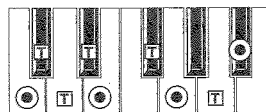
## Sus 2

3音



## Dominant 7th

4音



3音

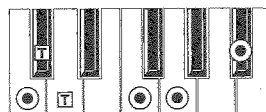


2音

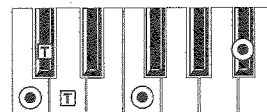


## Dominant 7th Sus 4

4音



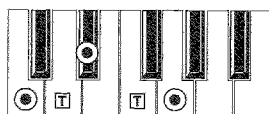
3音



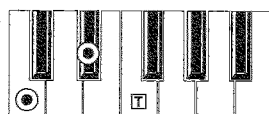
● = コード構成音    T = テンションとして使用できる

**Minor**

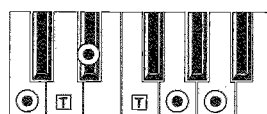
3音



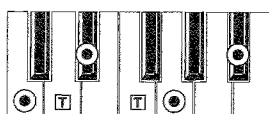
2音

**Minor 6th**

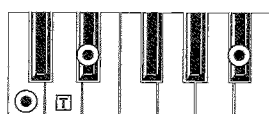
4音

**Minor 7th**

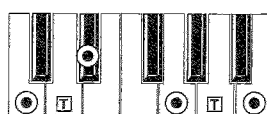
4音



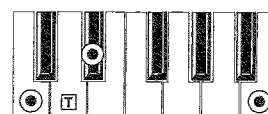
3音

**Minor-Major 7th**

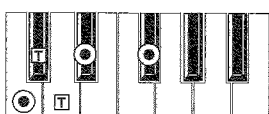
4音



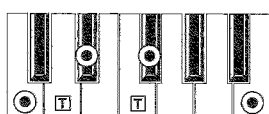
3音

**Diminished**

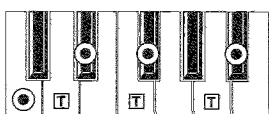
3音

**Diminished Major 7th**

4音

**Minor 7th <sup>b</sup>5**

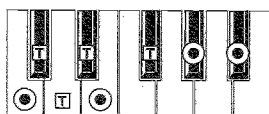
4音

**Augmented**

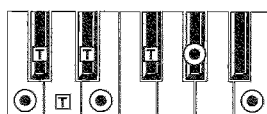
3音

**Augmented 7th**

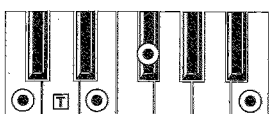
4音

**Augmented Major 7th**

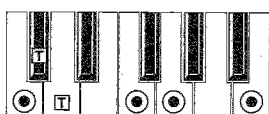
4音

**Major 7th <sup>b</sup>5**

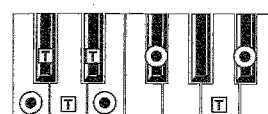
4音

**Major 7th Sus 4**

4音

**Dominant 7th <sup>b</sup>5**

4音



● = コード構成音    T = テンションとして使用できる

## ドラム・マップ・テーブル

下の表は、ドラム・マップを選択すると、指定したドラム・サウンドがどのように変化するかを示しています。ドラム・マップに影響されないドラム・サウンドはこの表に出ていません。このため、ドラム・マップ5は、ドラム・サウンドがすべて影響を受けないので、略してあります。

### ドラム・マップ1(パーカッション)

元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後
キック 1 (C2)	クラベス	サイドスティック (C#2)	ハイ・ウッドブロック	クラッシュ1 (C#3)	ビブラスラップ
キック 2 (B1)	ロー・ウッドブロック	スネア・ロールリバース・スネア (A#1)	ボンゴ・スラップ	クラッシュ2 (A3)	ベル・ツリー
キック 3 (G1)	ハイ・アゴゴゴ	クローズ・ハイハット (F#2)	シェーカー	チャイナ・クラッシュ (E3)	ベル・ツリー
キック 4 (E1)	ハイ・ボンゴ	アクセント・ハイハット (F#1)	タンバリン	スブラッシュ (G3)	ジングル
スネア 1 (D2)	カウベル	オープン・ハイハット (A#2)	カバサ	ハイ・トム1 (D3)	ハイ・ボンゴ
スネア 2 (E2)	カスタネット	ペダル・ハイハット (G#1)	マラカス	ハイ・トム2 (C3)	ロー・ボンゴ
スネア 3 (A1)	ロー・アゴゴゴ	ライド1 (D#3)	ミュート・トライアングル	ミドル・トム1 (B2)	ミュート・コンガ
スネア 4 (F1)	ロー・ボンゴ	ライド (D3)	マラカス	ミドル・トム2 (A2)	ハイ・コンガ
		ライド・ベル (F3)	オープン・トライアングル	ロー・トム1 (G2)	ロー・コンガ
				ロー・トム2 (F2)	ロー・ティンバル

### ドラム・マップ2(スネアなし)

元のノート・データ	マッピング後
スネア1, 2, 3, 4 (D2, E2, A1, F1)	ペダル・ハイハット
サイドスティック (C#2)	クローズ・ハイハット
スネア・ロールリバース・スネア (A#1)	クローズ・ハイハット

### ドラム・マップ3(サイドスティックとハイハット)

元のノート・データ	マッピング後
スネア1, 2, 3, 4 (D2, E2, A1, F1)	サイドスティック
サイドスティック (C#2)	*スネア1, 2, 3, 4のいずれか
スネア・ロールリバース・スネア (A#1)	サイドスティック

\* 実際に聞こえるスネアの音は、そのときのアレンジメントによって決まります。

### ドラム・マップ4(サイドスティックとライド)

元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後
スネア1, 2, 3, 4 (D2, E2, A1, F1)	サイドスティック	クローズ・ハイハット (F#2)	ライド1	ライド1 (D#3)	クローズ・ハイハット
サイドスティック (C#2)	*スネア1, 2, 3, 4のいずれか	アクセント・ハイハット (F#1)	ライド2	ライド2 (B3)	アクセント・ハイハット
スネア・ロールリバース・スネア (A#1)	サイドスティック	オープン・ハイハット (A#2)	ライド・ベル	ライド・ベル (F3)	オープン・ハイハット

\* 実際に聞こえるスネアの音は、そのときのアレンジメントによって決まります。

**ドラム・マップ6(スネアとライド)**

元のノート・データ	マッピング後
クローズ・ハイハット(F#2)	ライド1
アクセント・ハイハット(F#1)	ライド2
オープン・ハイハット(A#2)	ライド・ベル

元のノート・データ	マッピング後
ライド1(D#3)	クローズ・ハイハット
ライド2(B3)	アクセント・ハイハット
ライド・ベル(F3)	オープン・ハイハット

**ドラム・マップ7(オープン・ハイハット)**

元のノート・データ	マッピング後
クローズ・ハイハット(F#2)	オープン・ハイハット
アクセント・ハイハット(F#1)	オープン・ハイハット

元のノート・データ	マッピング後
ライド1(D#3)	オープン・ハイハット
ライド2(B3)	オープン・ハイハット
ライド・ベル(F3)	オープン・ハイハット

**ドラム・マップ8(クラッシュ)**

元のノート・データ	マッピング後
アクセント・ハイハット(F#1)	クラッシュ2
オープン・ハイハット(A#2)	クラッシュ1



# MIDI Data Format

## 1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description
1111 0010 (F2)	0sss ssss (ss)	0ttt tttt (tt)	Song Position Pointer sss ssss : Least significant (LSB) ttt tttt : Most significant (MSB)
1111 0011 (F3)	0000 0000 (00)	-----	Song Select Song Number = 0

Transmitted when in Song mode (Internal Clock)

\*2 : For Example Time Signature = 4/4, 8/8  
tt,ss = 00,10 / Measure

## 1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status (Hex)	Description
1111 1000 (F8)	Timing Clock *3
1111 1010 (FA)	Start *3
1111 1011 (FB)	Continue *3
1111 1100 (FC)	Stop *3
1111 1110 (FE)	Active Sensing

\*3 : Transmits when in Song or Backing Sequence mode (Internal Clock)

## 1-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (DEVICE INQUIRY REPLY)

Byte (Hex)	Description
1111 0000 (F0)	Exclusive Status
0111 1110 (7E)	Non Realtime Message
0000 8888 (08)	MIDI Global Channel ( Device ID )
0000 0110 (06)	Inquiry Message
0000 0010 (02)	Identity Reply
0100 0010 (42)	KORG ID
0011 1001 (39)	i-series ID
0000 0000 (00)	( Manufactures ID )
0000 0100 (08)	( Family Code LSB )
0000 0100 (08)	( Family Code HSB )
0000 0000 (00)	( Member Code LSB )
0000 0000 (00)	( Member Code HSB )
0*** **** (**)	Firmware Number
0000 0000 (00)	( Minor Version LSB )
0*** **** (**)	Specification Number ( Major Version LSB )
0000 0000 (00)	( Major Version MSB )
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

Transmits when INQUIRY MESSAGE REQUEST Received

## 1-5 STRUCTURE OF KORG SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

1st Byte = 1111 0000 (F0)	: Exclusive Status
2nd Byte = 0100 0010 (42)	: KORG ID
3rd Byte = 0011 8888 (38)	: Format ID
4th Byte = 0011 1100 (39 or 48)	: i Series ID
5th Byte = 0fff ffff (ff)	: Function Code (See Func Code List)
6th Byte = 0ddd dddd (dd)	: Data
.....	.....
LastByte = 1111 0111 (F7)	: End of Exclusive ..... EOF

## MIDI IMPLEMENTATION

### 1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES	Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description	ENA
1000	nnnn (8n)	0kkk kkkk (kk)	0100 0000 (40)	Note Off kkk kkkk=25..107 ( 61Keys+Transpose )	A
1001	nnnn (9n)	0kkk kkkk (kk)	0vzv vvvv (vv)	Note On kkk kkkk=25..107 ( 61Keys+Transpose ) vzv vvvv=2..127	A
1010	nnnn (An)	0kkk kkkk (kk)	0vzv vvvv (vv)	Poly Key Pressure ( Recorded Seq Data )	T, Q
1011	nnnn (Bn)	0000 0000 (00)	0mmn mmmm (mm)	Bank Select(NSB) ( BANK Key, etc ) *1	P
1011	nnnn (Bn)	0000 0001 (01)	0vzv vvvv (vv)	Modulation 1 ( Joystick(+Y) )	C
1011	nnnn (Bn)	0000 0010 (02)	0vzv vvvv (vv)	Modulation 2 ( Joystick(-Y) )	C
1011	nnnn (Bn)	0000 0100 (04)	0000 0000 (00)	Foot Pedal ( Select Main Scale )	C
1011	nnnn (Bn)	0000 0100 (04)	0111 1111 (7F)	Foot Pedal ( Select Sub Scale )	C
1011	nnnn (Bn)	0000 0111 (07)	0vzv vvvv (vv)	Volume ( Assign Pedal, etc )	C
1011	nnnn (Bn)	0000 1010 (0A)	0vzv vvvv (vv)	Pannpot ( by A:B Potpot )	C
1011	8888 (B8)	0000 1100 (0C)	0vzv vvvv (vv)	Effect Control ( Assignable Pedal )	C
1011	nnnn (Bn)	0010 0000 (20)	0111 1111 (11)	Bank Select(LSB) ( BANK Key, etc ) *1	P
1011	nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	0000 0000 (00)	Hold 1 Off ( Damper Pedal )	C
1011	nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	0111 1111 (7F)	Hold 1 On ( Damper Pedal )	C
1011	nnnn (Bn)	0ccc cccc (cc)	0vzv vvvv (vv)	Control Data ( Recorded Seq Data )	C, Q
1100	nnnn (Cn)	0ppp pppp (pp)	-----	Program Change ( Prog Change )	*1 P
1101	nnnn (Dn)	0vzv vvvv (vv)	-----	Channel Pressure ( Aftertouch )	T
1110	nnnn (En)	0bbb bbbb (bb)	0bbb bbbb (bb)	Pitch Bend ( Joystick(X) )	C

nnnn : MIDI Channel Number(0-15) Usually Global Channel. When using sequencer, each track's channel.  
8888 : Always Global Channel Number(0-15)  
vzvzv : Value

ENA = A : Always Enabled

C : Enabled when Control Filter in GLOBAL Mode is ENA

P : Enabled when Program Filter in GLOBAL Mode is ENA

T : Enabled when Aftertouch Filter in GLOBAL Mode is ENA

Q : Enabled when sequencer is playing (transmitting) or recording (receiving)

T, Q: T and Q

C, Q: C and Q

- \*1 : Program : MIDI Out (Hex)  
A11..A88: mm,11,pp = 38,00,00..3F  
B11..B88: 38,00,40..7F  
C11..C88: 00,01,00..3F  
D11..D88: 00,01,40..7F  
E11..E88: 00,03,00..3F  
F11 : 00,03,40..7F  
Dr11 : 3E,00,00  
Dr12 : 3E,00,10  
Dr13 : 3E,00,19  
Dr14 : 3E,00,20  
Dr15 : 3E,00,28  
Dr16 : 3E,00,40  
Dr17 : 3E,00,18  
Dr18 : 3E,00,30  
Dr21..28: 3E,00,78..7F

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

Func	Description	R	D	E	C	Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description	E.N.A.
42	MODE DATA	○				1000 nnnn (8n)	0xxx xxxx (xx)		Note Off	A
4E	MODE CHANGE	○			○*4	1000 nnnn (8n)	0xxx xxxx (xx)		Note Off	A
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○			1001 nnnn (9n)	0xxx xxxx (kk)	0000 0000 (00)	Note On	A
64	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	○	○			1001 nnnn (9n)	0xxx xxxx (kk)	00vv vvvv (vv)		A
65	ALL STYLE DATA DUMP	○	○			1010 nnnn (An)	0xxx xxxx (kk)	00vv vvvv (vv)	Poly Key Pressure ( For Seq.Recording )	T,Q
66	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP	○	○			1011 nnnn (Bn)	0000 0000 (00)	00mm mmmm (mm)	Bank Select(MSB)	*1
51	GLOBAL DATA DUMP	○	○			1011 nnnn (Bn)	0000 0001 (01)	00vv vvvv (vv)	Modulation1 Depth	P
52	DRUMS DATA DUMP	○	○			1011 nnnn (Bn)	0000 0010 (02)	00vv vvvv (vv)	Modulation2 Depth	C
50	ALL DATA (GLB,DRM,PRG,ARR,STY,SEQ,BSQ)DUMP	○	○			1011 nnnn (Bn)	0000 0100 (04)	00vv vvvv (<40)	Foot Pedal Off	C
26	RECEIVED MESSAGE FURNAT ERROR	○	○			1011 nnnn (Bn)	0000 0100 (04)	01vv vvvv (>3F)	Foot Pedal On	C
21	WRITE COMPLETED	○	○			1011 nnnn (Bn)	0000 0110 (06)	00vv vvvv (vv)	Data Entry (MSB)	C
22	WRITE ERROR	○	○			1011 nnnn (Bn)	0000 0111 (07)	00vv vvvv (vv)	Volume	C
23	DATA LOAD COMPLETED (ACK)	○	○			1011 nnnn (Bn)	0000 1010 (0A)	00vv vvvv (vv)	Panpot	C
24	DATA LOAD ERROR (NAK)	○	○			1011 nnnn (Bn)	0000 1011 (0B)	00vv vvvv (vv)	Expression	C
57	CHORD	○	○			1011 gggg (Bg)	0000 1100 (0C)	00vv vvvv (vv)	Effect Control	C
	Transmitted when					1011 nnnn (Bn)	0010 0000 (20)	0111 1111 (11)	Bank Select(LSB)	P
	R : Request message is received					1011 nnnn (Bn)	0010 0110 (26)	00vv vvvv (vv)	Data Entry (LSB)	*1
	D : Data dump from Global mode ( Doesn't respond to Exclusive ENA.D15)					1011 nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	00xx xxxx (<40)	Hold1 Off	C
	E : Exclusive message is received					1011 nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	01xx xxxx (>3F)	Hold1 On	C
	C : Node or number is changed by switch					1011 nnnn (Bn)	0100 1000 (49)	00vv vvvv (vv)	Attack Time ( Perf. Edit Release Time ) *4	C
	Some Request Messages are not received in some modes. See 2-6.					1011 nnnn (Bn)	0100 1000 (4A)	00vv vvvv (vv)	Brightness ( Perf. Edit Cutoff ) *4	C
	* When transmitting a series of exclusive messages to the iX300, wait until [DATA LOAD COMPLETED] or [WRITE COMPLETED] is received.					1011 nnnn (Bn)	0101 1011 (58)	00vv vvvv (vv)	Reverb Level	C
	*4 : Transmitted when Node is changed.					1011 gggg (Bg)	0101 1100 (5C)	0000 0000 (00)	Effect1 Level	C
						1011 gggg (Bg)	0101 1100 (5C)	0xxx xxxx (>00)	Effect1 Level	C
						1011 nnnn (Bn)	0101 1101 (5D)	00vv vvvv (vv)	Chorus Level	C
						1011 gggg (Bg)	0101 1110 (5E)	0000 0000 (00)	Effect2 Level	C
						1011 gggg (Bg)	0101 1110 (5E)	0xxx xxxx (>00)	Effect2 Level	C
						1011 nnnn (Bn)	0110 0000 (60)	0000 0000 (00)	DATA Increment	C
						1011 nnnn (Bn)	0110 0001 (61)	0000 0000 (00)	DATA Decrement	C
						1011 nnnn (Bn)	0110 0100 (64)	0000 00rr (0r)	RPN Parameter Number (LSB)	*3
						1011 nnnn (Bn)	0110 0101 (65)	0000 0000 (00)	RPN Parameter Number (MSB)	*3
						1011 nnnn (Bn)	0111 0000 (78)	0000 0000 (00)	All Sound Off	C
						1011 nnnn (Bn)	0111 0001 (79)	0000 0000 (00)	Reset All Controllers	C
						1011 nnnn (Bn)	0ccc cccc (cc)	00vv vvvv (vv)	Control Data ( For Seq.Recording )	C,Q
						1011 gggg (Bg)	0111 1010 (7A)	0000 0000 (00)	Local Control Off	A
						1011 gggg (Bg)	0111 1010 (7A)	0111 1111 (7F)	Local Control On	A
						1011 nnnn (Bn)	0111 1011 (7B)	0000 0000 (00)	All Notes Off	A
						1011 nnnn (Bn)	0111 110x (7x)	0000 0000 (00)	Omni Mode Off/On	A
						1011 nnnn (Bn)	0111 1110 (7E)	000m mmmm (<11)	Mono Mode On	A
						1011 nnnn (Bn)	0111 1111 (7F)	0000 0000 (00)	Polymode On	A
						1100 nnnn (Cn)	0ppp pppp (pp)	-----	Program Change	*1,2
						1101 nnnn (Dn)	0vvv vvvv (vv)	-----	Channel Pressure	T
						1110 nnnn (En)	0bbb bbbb (bb)	0bbb bbbb (bb)	Bender Change	C

nnnn : MIDI Channel Number(0-15) ..... Usually Global Channel.  
 When in SONG Mode, each track's channel.  
 gggg : Always Global Channel Number(0-15)

x : Random

1-6 Transmitted Function Code List

Func	Description	R	D	E	C
42	MODE DATA	○			
4E	MODE CHANGE	○			○*4
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○		
64	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	○	○		
65	ALL STYLE DATA DUMP	○	○		
66	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP	○	○		
51	GLOBAL DATA DUMP	○	○		
52	DRUMS DATA DUMP	○	○		
50	ALL DATA (GLB,DRM,PRG,ARR,STY,SEQ,BSQ)DUMP	○	○		
26	RECEIVED MESSAGE FURNAT ERROR	○	○		
21	WRITE COMPLETED	○	○		
22	WRITE ERROR	○	○		
23	DATA LOAD COMPLETED (ACK)	○	○		
24	DATA LOAD ERROR (NAK)	○	○		
57	CHORD	○	○		

Transmitted when

- R : Request message is received
- D : Data dump from Global mode ( Doesn't respond to Exclusive ENA.D15)
- E : Exclusive message is received
- C : Node or number is changed by switch

Some Request Messages are not received in some modes. See 2-6.

\* When transmitting a series of exclusive messages to the iX300, wait until [DATA LOAD COMPLETED] or [WRITE COMPLETED] is received.

\*4 : Transmitted when Node is changed.



\*1 : MIDI In (Hex): Program  
 mm, ll, pp = 00,00,00..3F : All..A88  
 00,00,40..7F : B11..B88  
 00,01,00..3F : C11..C88  
 00,01,40..7F : U11..U88  
 00,02,00..0F : Dr11  
 00,02,10..17 : Dr12  
 00,02,18 : Dr17  
 00,02,19 : Dr13  
 00,02,1A..1F : Dr17  
 00,02,20..27 : Dr14  
 00,02,28..2F : Dr15  
 00,02,30..37 : Dr18  
 00,02,38..3F : Dr11  
 00,02,40..47 : Dr16  
 00,02,48..77 : Dr11  
 00,02,78..7F : Dr21..Dr28  
 00,03,00..3F : D11..D88  
 00,03,40..7F : E11..E88  
 38,xx,00..3F : A11..A88  
 38,xx,40..7F : B11..B88  
 39,xx,00..3F : A11..A88  
 39,xx,40..7F : B11..B88  
 3A..3D,xx,xx : OFF  
 3E,xx,00..0F : Dr11  
 3E,xx,10..17 : Dr12  
 3E,xx,18 : Dr17  
 3E,xx,19 : Dr13  
 3E,xx,1A..1F : Dr17  
 3E,xx,20..27 : Dr14  
 3E,xx,28..2F : Dr15  
 3E,xx,30..37 : Dr18  
 3E,xx,38..3F : Dr11  
 3E,xx,40..47 : Dr16  
 3E,xx,48..6B : Dr11  
 3E,xx,6C..73 : Dr31..Dr38  
 3E,xx,74..77 : Dr41..Dr44  
 3E,xx,78..7F : Dr21..Dr28  
 3F,xx,xx : OFF  
 xx : Random

\*2 : After processing (while Exclusive = EMA) transmits exclusive message [DATA LOAD COMPLETED] or [DATA LOAD ERROR].

\*3 : rr = 0 : Pitch Bend Sensitivity  
 = 1 : Fine Tune ( When Received Ch = Global Ch, Master Tune )  
 = 2 : Coarse Tune ( Transpose )

\*4 : vv < 40: Fast or Dark  
 = 40: No change  
 > 40: Slow or Bright

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description
1111 0010 (F2)	0sss ssss (ss)	0ttt tttt (tt)	Song Position Pointer
1111 0011 (F3)	000s ssss (ss)	-----	Song Select

Received when in SONG mode (External Clock)

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status (Hex)	Description
1111 1000 (F8)	Timing Clock
1111 1010 (FA)	Start
1111 1011 (FB)	Continue
1111 1100 (FC)	Stop
1111 1110 (FE)	Active Sensing

\*5 : Received when in SONG mode (External Clock)

2-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE ( NON REALTIME )

Byte (Hex)	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE
0g8g 8g8g (8g)	MIDI CHANNEL
0000 aaaa (0a)	SUB ID 1
0000 00bb (0b)	SUB ID 2
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

\*6 : 8g = 0..F : Received if Global Channel = 7F : Received on any Channel

\*7 : a, b = 06,01 : INQUIRY MESSAGE REQUEST

= 09,01 : GENERAL MIDI MODE ON

( Received anytime except when Seq playing/recording. )

2-5 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE ( REALTIME )

Byte (Hex)	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1111 (7F)	REALTIME MESSAGE
0g8g 8g8g (8g)	MIDI CHANNEL
0000 0100 (04)	SUB ID 1
0000 00bb (0b)	SUB ID 2
0vvv vvvv (vv)	VALUE(LSB)
0mmmm mmmm (mm)	VALUE(MSB)
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

\*8 : b = 01 : MASTER VOLUME ( mm, vv = 00,00..7F : Min..Max )

= 02 : MASTER BALANCE ( mm, vv = 00,00..40,00..7F : L..Center..R )

2-6 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES  
\* Not received when Sequencer is playing, recording.

Func	Description	G	P	A	O	R
12	MODE REQUEST	○	○	○	○	42
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	4C
30	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	○	64
31	ALL STYLE DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○	65
32	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○	66
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○	51
0D	DRUMS DATA DUMP REQUEST	◎	○	○	○	52
0F	ALL DATA (GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP REQUEST	◎	○	○	○	50
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	○	○	40
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	◎	○	○	○	23
64	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	◎	○	○	○	23
65	ALL STYLE DATA DUMP	◎	○	○	○	23
66	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP	◎	○	○	○	23
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	◎	○	○	○	23
51	GLOBAL DATA DUMP	◎	○	○	○	23
52	DRUMS DATA DUMP	◎	○	○	○	23
50	ALL DATA (GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP	◎	○	○	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	○	○	23
60	PARAMETER CHANGE	○	○	○	○	23
41	ARRANGEMENT PARAMETER CHANGE	○	○	○	○	23

Received when in  
 G : Global Mode  
 P : Program Mode  
 A : Arrangement Mode  
 O : All Other Mode  
 R : Reply Function Number  
 (Transmitted after the message has been received.)

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R : Receive, T : Transmit)

See 1-5 STRUCTURE OF MORG SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES'

Byte	Description	R
FO.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	12H
0001 0010	MODE REQUEST	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=42 message.

Byte	Description	R
FO.42.3g.39(4B)	EXCLUSIVE HEADER	
0001 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	1CH
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=4C or Func=24 message.

Byte	Description	R
FO.42.3g.39(4B)	EXCLUSIVE HEADER	
0011 0000	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST 30H	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=64 or Func=24 message.

Byte	Description	R
FO.42.3g.39(4B)	EXCLUSIVE HEADER	
0011 0001	ALL STYLE DATA DUMP REQUEST 31H	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=65 or Func=24 message.

Byte	Description	R
FO.42.3g.39(4B)	EXCLUSIVE HEADER	
0011 0010	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST 32H	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=66 or Func=24 message.

Byte	Description	R
FO.42.3g.39(4B)	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1110	GLOBAL DATA DUMP REQUEST 0EH	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=51 or Func=24 message.

Byte	Description	R
FO.42.3g.39(4B)	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1101	DRUMS DATA DUMP REQUEST 0DH	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=52 or Func=24 message.

Byte	Description	R, T
FO.42.3g.39(4B)	EXCLUSIVE HEADER	
0001 0000	PROGRAM DATA DUMP REQUEST 10H	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

Byte	Description	R
FO.42.3g.39(4B)	EXCLUSIVE HEADER	
0001 0001	PROGRAM WRITE REQUEST 11H	
0ppp pppp	Write Program Number (0-63:U11-U88, 64-65:Dr17-Dr18)	
1111 0111	EOX	

Receives this message, and transmits Func=21 or Func=22 message.

(11) PROGRAM PARAMETER DUMP

Byte	Description	R, T
FO.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP	40H (NOTE 1,2)
0ddd dddd	Data	
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.  
Receives Func=10 message, and transmits this message & data.

(12) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP

Byte	Description	R, T
FO.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	4CH (NOTE 1,3)
0ddd dddd	Data	
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.  
Receives Func=10 message, and transmits this message & data.

(13) ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP

Byte	Description	R, T
FO.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	
0110 0100	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	64H (NOTE1,4)
0ddd dddd	Data	
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.  
Receives Func=30 message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed

(14) ALL STYLE DATA DUMP

Byte	Description	R, T
FO.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	
0110 0101	ALL STYLE DATA DUMP	65H (NOTE 1,5-1)
0ddd dddd	Style Header	
0ddd dddd	Style Data	(NOTE 1,5-2)
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.  
Receives Func=31 message, and transmits this message & data.

(15) ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP

Byte	Description	R, T
FO.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	
0110 0110	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP	66H (NOTE 7-1)
0sss ssss	Backing Sequence Data Size	
0ddd dddd	Control Data	(NOTE 1,7-2)
0ddd dddd	Backing Sequence Data	(NOTE 1,7-3)
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.  
Receives Func=32 message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(16) GLOBAL DATA DUMP

Byte	Description	R, T
FO.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0001	GLOBAL DATA DUMP	51H (NOTE 1,8)
0ddd dddd	Data	
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.  
Receives Func=0E message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(17) DRUMS DATA DUMP

Byte	Description	R, T
FO.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0010	DRUMS DATA DUMP	52H (NOTE 1,9)
0ddd dddd	Data	
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.  
Receives Func=0D message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(18) ALL DATA(GLB,DRM,PRG,ARR,STY,SEQ,BSQ) DUMP

Byte	Description	R, T
FO.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0000	ALL DATA DUMP	50H (NOTE 6-1)
0sss ssss	i2/i3 Sequence Data Size	
0sss ssss	Backing Sequence Data Size	(NOTE 7-1)
0ddd dddd	Data	(NOTE 1,10)
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.  
Receives Func=0F message, and transmits this message & data.  
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(19) MODE CHANGE

Byte	Description	R, T
FO.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1110	MODE CHANGE	4EH (NOTE 11)
0000 mmmm	Mode Data	
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, changes the Mode, and transmits Func=23 or Func=24.  
When the mode is changed by switch, this message & data is transmitted.

(20) ARRANGEMENT PARAMETER CHANGE

Byte	Description	R, T
FO.42.3g.48	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0001	PARAMETER CHANGE	41H (TABLE 8)
0ppp pppp	Parameter Number	(NOTE 12)
0vvv vvvv	Value (LSB bit16-0)	(NOTE 12)
0vvv vvvv	Value (MSB bit13-7)	(NOTE 12)
1111 0111	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.  
When the parameter No. is changed by switch, this message & data is transmitted.

(21) PARAMETER CHANGE

Byte	Description	
F0.42.3g.48	EXCLUSIVE HEADER	50H
0110 0000	PARAMETER CHANGE	(TABLE 9)
0ppp pppp	Parameter Page Number	(TABLE 9)
0000 0ppp	Parameter Position Number	(NOTE 12)
0vvv vvvv	Parameter Value (LSB bit6-0)	(NOTE 12)
0vvv vvvv	Parameter Value (MSB bit13-7)	(NOTE 12)
1111 0111	EOX	

(22) NODE DATA

Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	42H
0100 0010	NODE DATA	(NOTE 11)
0000 mmmmm	Node Data	
0000 0000		
1111 0111	EOX	

Receives Func=12 message, and transmits this message & data.

(23) MIDI IN DATA FORMAT ERROR

Byte	Description	
F0.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	26H
0010 0110	MIDI IN DATA FORMAT ERROR	
1111 0111	EOX	

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (for example, if data length is other than expected).

(24) DATA LOAD COMPLETED ( ACK )

Byte	Description	
F0.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	23H
0010 0011	DATA LOAD COMPLETED	
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA LOADING and PROCESSING have been completed.

(25) DATA LOAD ERROR ( NAK )

Byte	Description	
F0.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	r
0010 0100	DATA LOAD ERROR	24H
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA LOADING and PROCESSING have not been completed (for example, if memory is protected).

(26) WRITE COMPLETED

Byte	Description	
F0.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	21H
0010 0001	WRITE COMPLETED	
1111 0111	EOX	

Transmits this message when DATA WRITE via MIDI has been completed.

(27) WRITE ERROR

Byte	Description	
F0.42.3g.39(48)	EXCLUSIVE HEADER	22H
0010 0010	WRITE COMPLETED	
1111 0111	EOX	

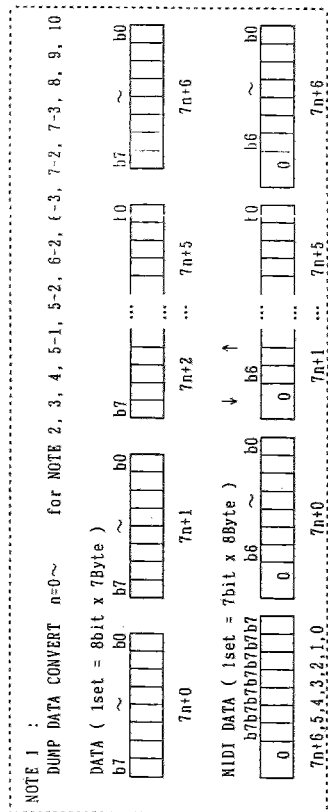
Transmits this message when DATA WRITE via MIDI has not been completed.

(28) CHORD

Byte	Description	
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	67H
0110 0111	CHORD	
0000 rrrr	Root (C=0)	
0000 bbbb	Bass (C=0)	
0ccc cccc	Chord type (LSB)	(NOTE 15)
000c cccc	Chord type (MSB)	(NOTE 15)
0ttt tttt	Tension note(s) (LSB)	(NOTE 16)
000t tttt	Tension note(s) (MSB)	(NOTE 16)
1111 0111	EOX	

T

R



NOTE 2 : PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT  
[Parameter No.00],.....,[Parameter No.163]  
164Byte = 7x23+3 → 8x23+(1+3) = 188Byte ( See TABLE 1, NOTE 1 )

NOTE 3 : ALL PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT  
[Prog.D11(164Byte)],.....,[Prog.D88(164Byte)],  
[Prog.Dr7(164Byte)],.....,[Prog.Dr8(164Byte)]  
164x(64+2)Byte = 7x1546+2 → 8x1546+(1+2) = 12371Byte ( 4.0Sec ) ( See TABLE 1, NOTE 2 )

NOTE 4 : ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP FORMAT  
[ARR11(131Byte)],.....,[ARR68(131Byte)]  
131x64Byte = 7x1197+5 → 8x1197+(1+5) = 9587Byte ( See TABLE 5, NOTE 1 )

NOTE 5 : ALL STYLE DATA DUMP FORMAT  
5-1: Style Header (24Byte) ( See TABLE 6-3, NOTE 1 )  
5-2: Style Data (3328~65486Byte) ( See TABLE 6-1, TABLE 6-2, NOTE 1 )  
MIN= 24+3328Byte = 7x478+6 → 8x478+(1+6) = 3831Byte  
MAX= 24+65496Byte = 7x9360+0 → 8x9360 = 74880Byte ( 1.2~24.0Sec )

NOTE 6 : ALL iX300 SONG DATA DUMP FORMAT  
6-1: Sequence Data Size (2Byte) 4Step(16Byte)/1Size ( See 6-3 )  
[Data Size (bit16~0)],  
[Data Size (bit13~7)]

6-2: Control Data Dump Format (3702Byte) ( See TABLE 4-1, NOTE 1 )  
[Control Data (Song Size(296) x 10 = 2960Byte)],  
[Pattern Data (200Byte)],  
[Song0-Tr.1 Addr (2Byte)],.....,[Song0-Tempo Track Addr],  
[Song1-Tr.1 Addr ],.....,[Song9-Tr.16 Addr],[Song9-Tempo Track Addr] (340Byte),  
[Pattern0 Addr (2Byte)],.....,[Pattern99 Addr] (200Byte),  
[Pattern End Addr(2Byte)]

6-3: Sequence Data Dump Format ( See TABLE 4-2, NOTE 1 )  
[Sequence 1st Data(4Byte)],.....,[Seq.nth Data]  
n : Seq.Data Step = 0 ~ 40000  
3702Byte+4x[Seq.Data Step]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte ( 1.3~58.5Sec )  
∴ 6-1,6-2,6-3 = 2+8xA+(1+B)Byte

NOTE 7 : ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP FORMAT  
7-1: Backing Sequence Data Size (2Byte) 4Step(16Byte)/1Size ( See 7-3 )  
[Data Size (bit6~0)],  
[Data Size (bit13~7)]

7-2: Control Data Dump Format (2292Byte) ( See TABLE 7-1, NOTE 1 )  
[Control Data (BSQ Size(195) x 10 = 1950Byte)],  
[BSQ0-Tr.1 Addr (2Byte)],.....,[BSQ0-Tr.16 Addr],[BSQ0-Tempo Track Addr],  
[BSQ1-Tr.1 Addr ],.....,[BSQ9-Tr.16 Addr],[BSQ9-Tempo Track Addr] (340Byte),  
[End Addr (2Byte)]

7-3: Backing Sequence Data Dump Format ( See TABLE 7-2, NOTE 1 )  
[B.Sequence 1st Data(4Byte)],.....,[BSQ nth Data]  
n : BSQ Data Step = 0 ~ 40000  
2292Byte+4x[BSQ Data Step]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte ( 0.8~58.0Sec )  
∴ 7-1,7-2,7-3 = 2+8xA+(1+B)Byte

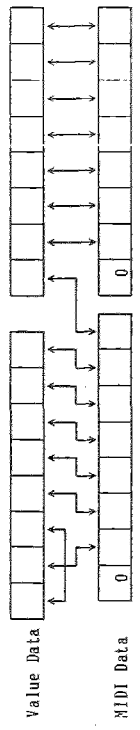
NOTE 8 : GLOBAL DATA DUMP FORMAT ( See TABLE 2, NOTE 1 )  
[Global Data (28Byte)]  
28 = 7x4+0 → 8x4 = 32Byte

NOTE 9 : DRUMS DATA DUMP FORMAT ( See TABLE 3, NOTE 1 )  
[Drum Kit Data (7x60x2Byte)]  
840Byte = 7x120+0 → 8x120 = 960Byte

NOTE 10 : ALL DATA (GLB.DRM.PRG.ARR.STY.SEQ.BSQ) DUMP FORMAT  
[Global Data],  
[Drums Data],  
[All Program Parameters],  
[All Arrangement Parameters],  
[All Style Data],  
[All iX300 SONG Data] ( See NOTE 5 )  
[All Backing Sequence Data] ( See NOTE 6-2, 6-3 )  
28+840+10824+6384sty+3702+4x[Seq.Data Step]Byte+25+4x[BSQ Data Step]  
= 7xC+D → 8xC+(1+D)Byte ( 10.5~90.0Sec )

NOTE 11 : mmmm = 4 : GLOBAL 5 : SONG EDIT 2 : PROGRAM  
10 : ARRANGEMENT 11 : BACKING SEQUENCE 6 : SONG PLAY

NOTE 12 : VALUE DATA FORMAT (Use with PARAMETER CHANGE,DRUM KIT PPARAMETER CHANGE)  
Bit15-13 of Value Data is the Sign Flag, and each bit has the same value



NOTE 13 : kk = 00: Drum Kit 1  
01: Drum Kit 2

PROGRAM PARAMETERS ( TABLE 1 )

No.	PARAMETER	DATA(hex)	VALUE
00	PROGRAM NAME (Head)	20~7F	~~~~
09	PROGRAM NAME (Tail)		
10	OSCILLATOR	0,1,2	*1
11	ASSIGN	bit0=0:POL.=1:NON bit1=0:OFF.=1:ON	
12	HOLD	0~????	0~????
13	OSC-1 N/D.SOUND(LSB)		*14
14	OSC-1 N/D.SOUND(MSB)	FE~01	32'~4'
15	OSC-2 N/D.SOUND(LSB)	0~????	0~????
16	OSC-2 N/D.SOUND(MSB)		*14
17	OSC-2 OCTAVE	FE~01	32'~4'
18	INTERVAL	F4~0C	-12~12
19	DETUNE	CF~32	-50~50
20	DELAY START	00~63	00~99
21	PITCH EG		
21	START LEVEL	9D~63	-99~99
22	ATTACK TIME	00~63	00~99
23	ATTACK LEVEL	9D~63	-99~99
24	DECAY TIME	00~63	00~99
25	RELEASE TIME	00~63	00~99
26	RELEASE LEVEL	9D~63	-99~99
27	TIME VELOCITY SENSE	9D~63	-99~99
28	LEVEL VELOCITY SENSE	9D~63	-99~99
29	CUTOFF MG		
29	WAVEFORM	bit0~2 : 0~5 *2 OSC-1 MG ENABLE bit5=0:OFF.=1:ON OSC-2 MG ENABLE bit6=0:OFF.=1:ON KEY SYNC bit7=0:OFF.=1:ON	
30	FREQUENCY	00~63	00~99
31	DELAY	00~63	00~99
32	INTENSITY	00~63	00~99
33	PITCH BEND RANGE	F4~0C	-12~12
34	VDF CUTOFF	9D~63	-99~99
35	VDF MG INT	00~63	00~99
36	VDA AMPLITUDE	9D~63	-99~99
37	PITCH BEND RANGE	F4~0C	-12~12
38	VDF SWEEP INT.	9D~63	-99~99
39	VDF MG INT.	00~63	00~99
40	PITCH EG INT	9D~63	-99~99
41	WAVEFORM	bit0~2 : 0~5 *2 KEY SYNC bit7=0:OFF.=1:ON	
42	FREQUENCY	00~63	00~99
43	DELAY	00~63	00~99
44	FADE IN	00~63	00~99
45	INTENSITY	00~63	00~99
46	FREQ MOD BY KBD TRK	9D~63	-99~99
47	INTENSITY MOD BY AT	00~63	00~99
48	INTENSITY MOD BY JS	00~63	00~99
49	FREQ MOD BY AT+JS	00~09	0~9
50	CUTOFF VA.UE	00~63	00~99
51	KBD TRACK KEY	00~7F	C~1~G9
52	CUTOFF KBD TRACK	9D~63	-99~99
53	EG INTENSITY	00~63	00~99
54	EG TIME KBD TRACK	00~63	00~99
55	EG TIME VEL. SENSE	00~63	00~99
56	EG INT.VE. SENSE	9D~63	-99~99
57	ATTACK TIME	00~63	00~99
58	ATTACK LEVEL	9D~63	-99~99
59	DECAY TIME	00~63	00~99
60	BREAK POINT	9D~63	-99~99
61	SLOPE TIME	00~63	00~99
62	SUSTAIN LEVEL	9D~63	-99~99
63	RELEASE TIME	00~63	00~99
64	RELEASE LEVEL	9D~63	-99~99
65	OSCILLATOR LEVEL	00~63	00~99
66	KBD TRACK KEY	00~7F	C~1~G9
67	AMP. KBD TRACK INT.	9D~63	-99~99
68	AMP. VELOCITY SENSE	9D~63	-99~99
69	EG TIME KBD TRACK	00~63	00~99
70	EG TIME VEL. SENSE	00~63	00~99
71	ATTACK TIME	00~63	00~99
72	ATTACK LEVEL	00~63	00~99
73	DECAY TIME	00~63	00~99
74	BREAK POINT	00~63	00~99
75	SLOPE TIME	00~63	00~99
76	SUSTAIN LEVEL	00~63	00~99
77	RELEASE TIME	00~63	00~99
78	OSC-1 EG TIME KBD TRACK, VEL. SW & POLARITY		
79	F. EG TIME K.T. SERPOL	bit0~7	*3
80	A. EG TIME K.T. SERPOL	bit0~7	*3
81	A. EG TIME VEL. SERPOL	bit0~7	*3
82	OSC-1 SEND		
82	D. SEND LEVEL	bit0~3	0~9
82	C SEND LEVEL	bit4~7	0~9
83	INTENSITY	00~63	00~99
84	VELOCITY SENSE	9D~63	-99~99
85	VDF-1, VDA-1 KBD TRACK MODE		
85	F-1, A-1 KBD TRACK MODE		*4
86	A:B PAN	00~1E, FF	*5
87	OSC-2 PARAMETER		
87		SAME AS OSC-1(40~86)	
133			
134	EFFECT PARAMETER		00
135			
163			*20

NOTE 14 : CHORD TYPE

Type	MSB	LSB
No Chord	0000 0000	0000 0000
dim	0000 0000	0100 1001
sus2	0000 0001	0000 0101
m	0000 0001	0000 1001
major	0000 0001	0001 0001
sus4	0000 0001	0010 0001
aug	0000 0010	0000 1001
m6	0000 0101	0000 1001
6	0000 0101	0001 0001
m7b5	0000 1000	0100 1001
7b5	0000 1000	0101 0001
m7	0000 1001	0000 1001
7	0000 1001	0001 0001
7sus4	0000 1001	0010 0001
aug7	0000 1010	0001 0001
dimM7	0001 0000	0100 1001
M7 5	0001 0000	0101 0001
mM7	0001 0001	0000 1001
M7	0001 0001	0001 0001
M7sus4	0001 0001	0010 0001
augM7	0001 0010	0000 0000
	0001 0010	0001 0001

NOTE 15 : TENSION NOTE(S)

Tension	MSB	LSB
b9	0000 0000	0000 0010
9	0000 0000	0000 0100
#9	0000 0000	0000 1000
11	0000 0000	0010 0000
#11	0000 0000	0100 0000
b13	0000 0010	0000 0000
13	0000 0100	0000 0000

GLOBAL PARAMETERS ( TABLE 2 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	MASTER TUNE	CF~32 : -50~50
01	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
02	DAMPER POLARITY	00 : 01
03	ASSIGNABLE PEDAL 1	00~2B : *8
04	ASSIGNABLE PEDAL 2	00~2B : *8
05	MAIN SCALE TYPE	00~0A : *9
06	MAIN SCALE KEY	00~0B : C~B
07	USER SCALE	CF~32 : -50~50
18	VELOCITY CURVE	0~7 : 1~8
20	AFTER TOUCH CURVE	0~7 : 1~8
21	SUB SCALE TYPE	00~0A : *9
22	SUB SCALE KEY	00~0B : C~B
23	RESERVE	00
27		

DRUM PARAMETERS ( TABLE 3 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	DRUM KIT 1-INDEX#0	00:OFF, 01:INT
01	INST NO.	0C~73 : CO~G6
02	KEY	bit0~4 : *10
02	A: B PAN	bit5~7 : *10
03	EXCLUSIVE ASSIGN	88~76 : -120~-120
04	TUNE	9D~63 : -99~-99
05	LEVEL	90~63 : -99~-99
06	DECA	bit0~3 : 0~9
06	D SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9
06	C SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9
07	DRUM KIT 1-INDEX#1 ~ DRUM KIT 2-#29	
		SAME AS DRUM KIT 1-#0(00~06)x(60x2-1)
839		

\*6 : A11 ~ A88 : 00~3F  
 B11 ~ B88 : 40~7F  
 Dr11 ~ Dr16 : 80~85  
 C11 ~ C88 : 86~C5  
 U11 ~ U88 : 00~3F  
 Dr17 ~ Dr18 : 40~41

Series SEQUENCER CONTROL DATA ( TABLE 4-1 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	SONG 0 CONTROL DATA	00~0F : 1~16
00	MIDI Channel (Tr.1)	00~0F : 1~16
15	MIDI Channel (Tr.16)	
16	STATUS (Tr.1)	*11
31	STATUS (Tr.16)	
32	BEND RANGE (Tr.1)	00~0C : 00~12
47	BEND RANGE (Tr.16)	
48	BEAT	*12
49	TEMPO	00~D2 : 40~240
50	PROTECT (Tr.1)	bit0=0:OFF, =1:ON
50	PROTECT (Tr.8)	bit7
51	PROTECT (Tr.9)	bit0=0:OFF, =1:ON
52	PROTECT (Tr.16)	bit7
52	NEXT SONG NO.	*13
53	SONG NAME (Head)	20~7F : ' ' ~ ' ' ←
62	SONG NAME (Tail)	00
63	( RESERVE )	
64	EFFECT PARAMETER	*20
92		
93	PROGRAM NO.	*6
94	OUTPUT LEVEL	00~7F : 00~127
95	KEY TRANSPOSE	E8~18 : -24~24
96	DETUNE	CE~32 : -50~50
97	A: B PAN	00~1E, 1F : *5
98	D SEND LEVEL	bit0~3 : 0~9, PRG
98	C SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9, PRG
99	KEY WINDOW TOP	00~7F : C~1~G9
100	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C~1~G9
101	VEL WINDOW TOP	01~7F : 01~127
102	VEL WINDOW BOTTOM	01~7F : 01~127
103	CONTROL FILTER	*7
104	MIDI CHANNEL	00~0F : 1~16
105	TRACK 2~16 CONTROL DATA	
		SAME AS TRACK 1(93~104) x 15
284		
285~290	( RESERVE )	00
291	METRONOME LEVEL	00~63 : 0~99
292	METRONOME PAN	00~1E : *5
293	METRONOME LEAD IN	0~2 : 0~2
294	TEMPO TRACK ON/OFF	0:OFF, 1:ON
295	( RESERVE )	00
296	SONG 1~9 CONTROL DATA	
		SAME AS SONG 0 (00~295) x 9
299		

# Program is selected by \*6 and \*7(bit7)

( TABLE 4-1 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
2960	BEAT	*12
2961	LENGTH	01~63 : 1~99
	PATTERN 1~99 PARAMETERS	
2962		SAME AS PATTERN 0(2900,2961) x 99
3159		
	SONG 0, TRACK 1 DATA ADDRESS	
3160	DATA ADDRESS(LSB)	0000 (Start Addr)
3161	DATA ADDRESS(MSB)	
	SONG 0, TRACK 2 ~ TRACK 16 DATA ADDRESS	
3162		SAME AS SONG 0, TRACK 1 ADDRESS(3160,3161) x 15
3191		SONG 0, TEMPO TRACK DATA ADDRESS
3192	DATA ADDRESS(LSB)	
3193	DATA ADDRESS(MSB)	
	SONG 1~9 TRACK DATA ADDRESS	
3194		SAME AS SONG 0 TRACK ADDRESS(3160~3193) x 9
3499		
	PATTERN 0 DATA ADDRESS	
3500	DATA ADDRESS(LSB)	
3501	DATA ADDRESS(MSB)	
	PATTERN 1 ~ PATTERN 99 DATA ADDRESS	
3502		SAME AS PATTERN 0(3500,3501)
3699		
3700	End Patten n Addr(1)	
3701		
	SEQUENCE DATA 1	
3702	DATA (1-L)	*15
3703	DATA (1-H)	*15
3704	DATA (2-L)	*15
3705	DATA (2-H)	*15
	SEQUENCE DATA 2 ~	
3706		SAME AS SEQUENCE DATA 1(3702~3705)

( TABLE 1-2 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
	SEQUENCE DATA 1	
3702	DATA (1-L)	*15
3703	DATA (1-H)	*15
3704	DATA (2-L)	*15
3705	DATA (2-H)	*15
	SEQUENCE DATA 2 ~	
3706		SAME AS SEQUENCE DATA 1(3702~3705)

- \*8 : 0 : OFF
- 1 : START/STOP
- 2 : SYNC START/STOP
- 3 : RESET
- 4 : INTRO/ENDING 1
- 5 : INTRO/ENDING 2
- 6 : FILL 1
- 7 : FILL 2
- 8 : VARIATION 1
- 9 : VARIATION 2
- A : VARIATION 3
- B : VARIATION 4
- C : CHORD HOLD
- D : BASS INVERSION
- E : SCALE CHANGE
- F : ARRANGEMENT UP
- 10 : ARRANGEMENT DOWN
- 11 : PROGRAM UP
- 12 : PROGRAM DOWN
- 13 : VARIATION UP
- 14 : VARIATION DOWN
- 15 : PUNCH IN/OUT
- 16 : EFFECT 1 ON/OFF
- 17 : EFFECT 2 ON/OFF
- 18 : DRUM MUTE
- 19 : PERC MUTE
- 1A : BASS MUTE
- 1B : ACC1 MUTE
- 1C : ACC2 MUTE
- 1D : ACC3 MUTE
- 1E : KB VOLUME
- 1F : EXPRESSION
- 20 : VDF CUTOFF
- 21 : EFFECT CONTROL
- 22 : DATA ENTRY
- 23 : Inhibit
- 24 : Inhibit
- 25 : KBD LOCK
- 26 : TAP TEMPO
- 27 : SOUND HOLD ON/OFF
- 28 : SUSTAIN ON/OFF
- 29 : FADE IN/OUT
- 2A : ENSEMBLE ON/OFF
- 2B : MASTER VOLUME
- 2C : QUARTER TONE

- \*9 : 0 : EQUAL TEMP
  - 1 : PURE MAJOR
  - 2 : PURE MINOR
  - 3 : ARABIC
  - 4 : PYTHAGOREAN
  - 5 : HERRWEISTER
  - 6 : XIRNBERGER
  - 7 : SLENDRO
  - 8 : PELOG
  - 9 : USER SCALE
  - A : USER SCALE
- \*10 : bit0~4 = 00 : L15
  - OF : CNT
  - IE : R15
  - IF : OFF
- bit5~7 = 0 : EX Off
  - 1 : EX Group1
  - 6 : EX Group6
  - 7 : Self
- \*11 : bit0,1= 0 : OFF
  - 1 : INT
  - 2 : EXT
  - 3 : BOTH
- bit2,3= 0 : Play, = 1 : Mute, = 2 : Solo
- \*12 : bit0~5 10~18 : 1/4 ~ 9/4
  - 20~2F : 1/8 ~ 16/8
  - 30~3F : 1/16 ~ 16/16
- bit7 = 0 : High Resolution
  - 1 : Low Resolution
- \*13 : bit0~6 = 0 : Song0
  - 7F : OFF
  - bit7 = 0/1 → Auto Start OFF/ON
- \*14 : When set to Single/Double Mode
  - 000 : A.Piano 1
  - 342 : A.Piano4
  - When set to Drum Mode
  - 00 : User Kit 1
  - 27 : Gypsy kit

\*15 : SEQUENCE DATA FORMAT

DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L)

\*15-1 NOTE ON/OFF

Jvyy vvv t	ttt	tttt	kkkk	kkk	g	gggg	gggg
Velocity	Event Time	Key No.	Length				

t = 30 : t = 1FE : Tie from previous bar  
g = 30 : g = 1FE : Tie to next bar

\*15-2 PITCH BEND

0001 000 t	ttt	tttt	0 vvv vvvv	0 vvv vvvv
Event Time	Value(H)	Value(L)		

\*15-3 AFTER TOUCH

0010 000 t	ttt	tttt	0000 0000	0 vvv vvvv
Event Time	Value			

\*15-4 PROGRAM CHANGE

0011 000 t	ttt	tttt	0000 00bb	0ppp pppp
Event Time	Bank	Program No.		

b = 00~02  
p = 00~7F

\*15-5 CONTROL CHANGE

0100 000 t	ttt	tttt	0vvv vvvv	0ccc cccc
Event Time	Value	Control No.		

c = 00~65 : Same as MIDI Control Change  
= 66 : Assignable Pedal

\*15-6 POLY KEY PRESSURE

0101 000 t	ttt	tttt	0 vvv vvvv	0 kkk kkkk
Event Time	Value	Key No.		

\*15-7 BAR

0110 00bb	bbbb	bbbb	xx ss	ssss	0ppp pppp
Bar No.	Type	Beat	Pattern No.		

x = 00 : Pattern not used  
= 10 : Pattern continued  
= 11 : Pattern start  
s = 10~18 : 1/4~9/4  
= 20~2F : 1/8~16/8  
= 30~3F : 1/16~16/16

\*15-8 TRACK END

0111 000 t	ttt	tttt	0000 00bb	bbbb bbbb
Event Time	Last Bar No.			



(TABLE 5) ARRANGEMENT PARAMETERS

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	ARRANGE NAME (Head)	20~7F : ~~~~~
09	ARRANGE NAME (Tail)	00~37 : 11~89
10	STYLE NO.	00~03 : VAR 1~4
11	INITIAL VARIATION	0A~D2 : 40~240
12	INITIAL TEMPO	00~03 : C2~C7
13	KEYBOARD ASSIGN	FE~02 : -2~+2
14	SPLIT POINT	F5~0B : -C4~+B
15	OCTAVE	00~07 : Dr1~Dr8
16	TRANSPOSE	00~07 : Dr1~Dr8
17	MANUAL DRUM KIT	00~07 : Dr1~Dr8
18	SWITCHES	00~07 : Dr1~Dr8
19	CHORD SCANNING TYPE	00~07 : Dr1~Dr8
20	DYNAMIC VELOCITY	bit0=0:OFF, =1:ON
21	TEMPO LOCK	bit1=0:OFF, =1:ON
22	KBD1 DAMPER ENABLE	bit2=0:OFF, =1:ON
23	KBD2 DAMPER ENABLE	bit3=0:OFF, =1:ON
24	CHORD SCAN LOW	bit0=0:OFF, =1:ON
25	CHORD SCAN HIGH	bit1=0:OFF, =1:ON
26	BASS INVERSION	bit2=0:OFF, =1:ON
27	CHORD HOLD	bit3=0:OFF, =1:ON
28	CHORD LATCH	bit4=0:OFF, =1:ON
29	DEFAULT DRUM MAPPING	00~07 : Dr1~Dr8
30	RESERVE	00
31	FILL1	00~0C : OFF~DOWN
32	FILL2	00~0C : OFF~DOWN
33	DRUM PARAMETERS	
34	PROG	*17
35	BANK	
36	VOL	00~7F : 0~127
37	PAN	*5
38	C SEND LEVEL	bit0~3 : 0~9, PRG
39	D SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9, PRG
40	OCTAVE	FE~02 : -2~+2
41	WRAP-AROUND	FF~0B : STY~11
42	PERCUSSION PARAMETERS	
43	SAME AS DRUMS	
44		
49		
50	BASS PARAMETERS	
51	SAME AS DRUMS	
57		

(TABLE 5) ACC 1~3 PARAMETERS

58	SAME AS DRUMS	
81		
82	KBD 1~2 PARAMETERS	01~7F : 1~127
83	SAME AS DRUMS	01~7F : 1~127
97		
98	KBD1 VELOCITY WINDO	01~7F : 1~127
99	TOP	01~7F : 1~127
100	BOTTOM	01~7F : 1~127
101	KBD2 VELOCITY WINDO	01~7F : 1~127
102	TOP	01~7F : 1~127
103	BOTTOM	01~7F : 1~127
130	EFFECT PARAMETERS	*20

\*16 : 00 : SINGLI;  
 01 : LAYER  
 02 : SPLIT  
 03 : M.DRUMS

\*17 : BANK = 00, PROG = 00~7F : A11~A88~B88  
 = 01, = 00~7F : C11~C88~U88  
 = 02, = 00~0F : Dr1~Dr28  
 = 02, = 10~18 : Dr31~Dr38  
 = 02, = 19~1C : Dr41~Dr44  
 = 03, = 00~7F : D11~E88

(TABLE 5) S.T.Y.L.E. CONTROL DATA

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	STYLE NAME (Head)	20~7F : ~~~~~
09	STYLE NAME (Tail)	0~USER CREATED
10	STYLE TYPE	1 : BUILT-IN
11	TEMPO	2 : CARD OR DISK
12	TIME SIGNATURE	0A~D2 : 40~240
13	NOTE TRIGGER SWITCH	Hi Res only *12
14	BASS	bit2=0:OFF, =1:ON
15	ACC1	bit3=0:OFF, =1:ON
16	ACC2	bit4=0:OFF, =1:ON
17	ACC3	bit5=0:OFF, =1:ON
18	TENSION AVAILABLE	00~0B : 0~11
19	RESERVE	00~0B : 0~11
37	DRUM PARAMETERS	
38	PROG	bit3=0:OFF, =1:ON
39	BANK	bit4=0:OFF, =1:ON
40	VOL	bit5=0:OFF, =1:ON
41	PAN	00
42	SAME AS DRUMS	00~7F : 0~127
43		
44		
45		
46	BASS PARAMETERS	
47	SAME AS DRUMS	
48		
49		
50	ACC 1~3 PARAMETERS	
51	SAME AS DRUMS	
61	VARIATION1, CHORD VARIATION1 PARAMETERS	
62	KEY	*18
63	LENGTH	00~10 : 0~16
64	VARIATION1 CHORD VARIATION2~6 PARAMETERS	
65	SAME AS VARIATION1 CHORD VARIATION1	
73		
74	VARIATION 2~4 PARAMETERS	
75	SAME AS VARIATION1	
109		

\*18 : 00 : C MAJOR  
 01 : C MINOR  
 02 : C#MAJOR  
 03 : C#MINOR

16 : B MAJOR  
 17 : B MINOR

(TABLE 6-1) INTRO CHORD VARIATION1 PARAMETERS

110	KEY	00~10 : 0~16
111	LENGTH	00~10 : 0~16
112	KEY	00~10 : 0~16
113	LENGTH	00~10 : 0~16
114	SAME AS IN*RO1	
117	ENDING 1~2 PARAMETERS	
118	SAME AS IN*RO1	
125	FILL 1~2 PARAMETERS	
126	SAME AS IN*RO1	
133	VARIATION 1 CHORD VARIATION TABLE	
134	Major	00~05 : 1~6
135	M6	00~05 : 1~6
136	M7	00~05 : 1~6
137	M7 5	00~05 : 1~6
138	sus4	00~05 : 1~6
139	sus2	00~05 : 1~6
140	M7sus4	00~05 : 1~6
141	minor	00~05 : 1~6
142	m6	00~05 : 1~6
143	m7	00~05 : 1~6
144	m7 5	00~05 : 1~6
145	mm7	00~05 : 1~6
146	7th	00~05 : 1~6
147	7 5	00~05 : 1~6
148	7sus4	00~05 : 1~6
149	dim	00~05 : 1~6
150	dim7	00~05 : 1~6
151	aug	00~05 : 1~6
152	aug7	00~05 : 1~6
153	augM7	00~05 : 1~6
154	VARIATION 2~4 CHORD VARIATION TABLE	
155	SAME AS VARIATION1	
213		

( TABLE 7-1 )

BACKING SEQUENCE CONTROL DATA		DATA	
No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE	EXTRA TRACK 1 CONTROL DATA
46	PROGRAM NUMBER		
47	PROGRAM BANK		
48	VOLUME	00~7F : 0~127	
49	PANPOT		00~7F : 0~127
50	C SEND LEVEL		bi0~3 : 0~9, PRG
51	D SEND LEVEL		bi4~7 : 0~9, PRG
52	TRACK STATUS	00~0C : 00~12	
53	BEND RANGE	71~84	
54	KEY TRANSPOSE	E8~18 : -24~24	
55	DETUNE	CE~32 : -50~50	
56	PROTECT		00~0F : OFF/ON
57	MIDI CHANNEL		00~0F : 1~16
58	VELOCITY W. MOD. TOP	01~7F : 1~127	
59	KEY WINDOW TOP	01~7F : 1~127	
60	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C~1~69	
61	EXTRA TRACK 2~8 CONTROL DATA		
165	SAME AS TRACK 1		
166	EFFECT PARAMETER		
194	BSEQ 1~9 CONTROL DATA		
195	SAME AS BSEQ 0		
1949	BSEQ TRACK1 DATA ADDRESS		
1950	DATA ADDRESS (LSB)		
1951	DATA ADDRESS (MSB)		
1952	BSEQ TRACK 2~16 DATA ADDRESS		
1981	SAME AS BSEQ TRACK1 DATA ADDRESS		
1982	TEMPO TRACK DATA ADDRESS		
1983	SAME AS BSEQ TRACK1 DATA ADDRESS		
1984	BSEQ 1~9 DATA ADDRESS		
2289	SAME AS BSEQ TRACK DATA ADDRESS		
2290	END ADDRESS (LSB)		
2291	END ADDRESS (MSB)		

*21-3	Next B. Seq Number	
FF	: OFF	
00	: BSeq 0	
09	: BSeq 9 ar.	
*21-4	Auto Star	
00	: OFF	
01	: ON	

( TABLE 6-2 )

VARIATION 2~4 DATA ADDRESS		DATA(HEX) : VALUE	
No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE	
546	SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS		
581	ENDING 1~2 DAT. ADDRESS	20~7F : 0~127	
582	SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS		
605	FILL 1~2 DATA ADDRESS	00~3F : 11~88	
606	SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS		
629	PATTERN 0 DATA ADDRESS	00~37 : 11~88	
630	DATA ADDRESS (LSB)	71~84	
631	DATA ADDRESS (MSB)	00~03 : VAR 1~4	
632	PATTERN 1~99 DATA ADDRESS	0A~D2 : 40~240	
633	SAME AS PATTERN 0		
829	END PATTERN ADDR(L)		
830	END PATTERN ADDR(H)		
831	END PATTERN ADDR(H)		

( TABLE 6-3 )

STYLE DATA		DATA(HEX) : VALUE	
No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE	
0	DATA (1-L)	FE~02 : -2~12	*17
1	DATA (1-H)	FE~02 : -2~12	*21-1
2	DATA (2-L)		*21-1
3	DATA (2-H)		*21-1
4	SAME AS STYLE1		

( TABLE 6-3 )

STYLE HEADER		DATA(HEX) : VALUE	
No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE	
0	STYLE1 ADDRESS	bit0=0:OFF, =1:ON	
3	STYLE1 SIZE	00	
4	STYLE1 SIZE	00~63 : 0~99	*21-2
5	STYLE 2~4	0~2 : 0~2	*5
6	SAME AS STYLE1		
23			

( TABLE 6-3 )

INTRO2 CHORD VARIATION TABLE		DATA(HEX) : VALUE	
No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE	
234	SAME AS INTRO1		
253	ENDING 1~2 CHORD VARIATION TABLE		
254	SAME AS INTRO1		
293	FILL 1~2 CHORD VARIATION TABLE		
294	SAME AS INTRO1		
333	PATTERN 0 CONTROL DATA		
334	BEAT	01~63 : 1~99	*12
335	LENGTH		
336	PATTERN 1~99 CONTROL DATA		
336	SAME AS PATTERN 0		
533	VARIATION1 ACC1 DATA ADDRESS		
534	DATA ADDRESS (LSB)		
535	DATA ADDRESS (MSB)		
536	VARIATION1 ACC 2~3 DATA ADDRESS		
536	SAME AS VARIATION1 ACC1 DATA ADDRESS		
539	VARIATION1 BASS, DRUMS, PERC. DATA ADDRESS		
540	SAME AS VARIATION1 DATA ADDRESS		
545			

**B. S. SEQUENCE DATA (TABLE 7-2)**

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
BACKING SEQUENCE DATA 1		
0	DATA (1-L)	*19
1	DATA (1-H)	*19
2	DATA (2-L)	*19
3	DATA (2-H)	*19
BACKING SEQUENCE DATA 2~		
4	SAME AS BACKING SEQUENCE DATA 1 (0~3)	
:		

\*19 : BACKING SEQUENCE DATA FORMAT

DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L)

\*19-1 : BACKING CONTROL EVENT

EventID	EventTime	Value 2	Value 1
l o l i i i i t t t t t t t t	vvvv vvvv	vvvv vvvv	vvvv vvvv

EventID	Value
0	Arrangement 0~195 *19-1-1
1	Style 0~55 *19-1-2
2	Variation 0~9 *19-1-3
3	Keyboard Assign 0~3 *19-1-4
4	Chord Scan 0~3 *19-1-5
5	Chord Hold 0/1 OFF/ON
6	Bass Inversion 0/1 OFF/ON
7	Transpose -11~+11
8	Drum Mute 0/1 MUTE/PLAY
9	Perc Mute 0/1 MUTE/PLAY
10	Bass Mute 0/1 MUTE/PLAY
11	ACC1 Mute 0/1 MUTE/PLAY
12	ACC2 Mute 0/1 MUTE/PLAY
13	ACC3 Mute 0/1 MUTE/PLAY
14	Drum Map 0~7 1~8
15	KBD1 Program V1=NUMBER V2 = BANK
16	KBD2 Program V1=NUMBER V2 = BANK
17	KBD1 Octave -2~+2
18	KBD2 Octave -2~+2

\*19-2 : CHORD EVENT

ChordID	EventTime	Tension	Note	Bass	Root
l l i i i i i t t t t t t t t	nnnn nnnn	bbbb	rrrr		

- ChordID = 0 : No Chord  
 1 : Major  
 2 : Major 6th  
 3 : Major 7th  
 4 : Major 7th Flatted 5th  
 5 : Suspended 4th  
 6 : Suspended 2nd  
 7 : Major 7th Suspended 4th  
 8 : Minor  
 9 : Minor 6th  
 10 : Minor 7th  
 11 : Minor 7th Flatted 5th  
 12 : Minor Major 7th  
 13 : Dominant 7th  
 14 : 7th Flatted 5th  
 15 : 7th Suspended 4th  
 16 : Diminished  
 17 : Diminished Major 7th  
 18 : Augmented  
 19 : Augmented 7th  
 20 : Augmented Major 7th

- TensionNote = 0000 0001 : Flatted 9th  
 0000 0010 : 9th  
 0000 0100 : Sharped 9th  
 0000 1000 : 11th  
 0001 0000 : Sharped 11th  
 0010 0000 : Flatted 13th  
 0100 0000 : 13th

Bass = 0~11 (C~B)  
 Root = 0~11 (C~B)

\*19-1-1 : 0~195: U11~U88, A11~88, B11~88

\*19-1-2 : 0~55 : P11~P68, U1~U4, C1~C4

\*19-1-3 : 0 : Variation1

3 : Variation4

4 : In.ro1

5 : In.ro2

6 : Ending1

7 : Ending2

8 : FI 11

9 : FI 12

\*19-1-4 : 0 : SINGLE

1 : LA\*ER

2 : SP.IT

3 : M.HRUN

\*19-1-5 : 0 : OPT

1 : LO\*ER

2 : UP\*ER

3 : FU.L

\*20 EFFECT PARAMETERS

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Effect 1 Type Number	0, 1~2F:OFF, 1~47
(01)	Effect 2 Type Number	0, 1~2F:OFF, 1~47
(02)	Effect1 L-Ch Balance	00~64 : 00~100
(03)	Effect1 R-Ch Balance	00~64 : 00~100
(04)	Effect2 L-Ch Balance	00~64 : 00~100
(05)	Effect2 R-Ch Balance	00~64 : 00~100
(06)	Output 3 Panpot	00,01~65 *20-1
(07)	Output 4 Panpot	00,01~65 *20-1
(08)	Effect I/O	bit5~0 *20-2
(09)	Effect 1 Parameters	
(10)	Effect 2 Parameters	
(11)	Effect 1 Mod.Source	04 *20-4
(12)	Effect 1 Mod.Amount	F1~0F : -15~15
(13)	Effect 2 Parameters	
(14)	Effect 2 Mod.Source	04 *20-4
(15)	Effect 2 Mod.Amount	F1~0F : -15~15

\*20-1 : 00 : Off  
 \*20-2 :  
 01 : R bit0=0:FX1 L-Ch Off, =1:0n  
 02 : 01:99 bit1=0:FX1 R-Ch Off, =1:0n  
 bit2=0:FX2 L-Ch Off, =1:0n  
 64 : 99:01 bit3=0:FX2 R-Ch Off, =1:0n  
 65 : L bit4,5=0:Serial  
 1:Parallel  
 2:Parallel 2  
 3:Parallel 3

\*20-3 : Effect Parameters (8Byte) 47 Types

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
1~3:HaIl, ( 4, 5:Room, 6:Live Stage)		
(00)	Reverb Time	00~61(2F):0.2~9.9(4.9)
(01)	( NULL )	
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(04)	E.R Level	00~63 : 00~99
(05)	( NULL )	
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

NULL not listed from here on, Value must be 00.

7: Wet Plate, 8: Dry Plate, 9: Spring

(00)	Pre Delay	00~C8 : 00~200 (Little endian)
(01)	E.R Level	01~0A : 01~10
(02)	Reverb Time	00~63 : 00~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(05)	EQ High	F4~0C : -12~12
(06)	Early Reflection 1,2,3	
(07)	E.R Time	00~46 : 00~800
(08)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(09)	EQ High	F4~0C : -12~12
(10)	EQ Low	F4~0C : -12~12

13: Stereo Delay, 14: Cross Delay

(00)	Delay Time L	00~FF : 00~500 (Little endian)
(01)	Feedback	9D~63 : -99~99
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Delay Time R	00~FF : 00~500 (Little endian)
(04)	EQ High	F4~0C : -12~12
(05)	EQ Low	F4~0C : -12~12

15: Dual Delay

(00)	Delay Time L	00~FF : 00~500 (Little endian)
(01)	Feedback L	9D~63 : -99~99
(02)	High Damp L	00~63 : 00~99
(03)	Delay Time R	00~FF : 00~500 (Little endian)
(04)	Feedback R	9D~63 : -99~99
(05)	High Damp R	00~63 : 00~99

16~18: Multitap Delay 1,2,3

(00)	Delay Time A	00~FF : 00~500 (Little endian)
(01)	Delay Time B	00~FF : 00~500 (Little endian)
(02)	Feedback A	9D~63 : -99~99
(03)	Feedback B	9D~63 : -99~99
(04)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(05)	EQ High	F4~0C : -12~12

19,20: Stereo Chorus 1,2

(00)	Modulation Depth	00~63 : 00~99
(01)	Modulation Speed	00~D8 : *20-3-2 bit0=0:Sin, =1:Tri bit1~1, (0) bit2~0
(02)	MG Status	*20-3-3 bit1~1, (0) bit2~0
(03)	Delay Time	00~C8 : 00~200
(04)	EQ High	F4~0C : -12~12
(05)	EQ Low	F4~0C : -12~12

21: Quadrature Chorus, 22: X Over Chorus

(00)	Delay Time L	00~FA : 00~250
(01)	Delay Time R	00~FA : 00~250
(02)	Modulation Speed	01~63 : 01~99
(03)	Modulation Depth	00~63 : 00~99
(04)	Modulation Waveform	EB~14 *20-3-4
(05)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12

23: Harmonic Chorus

(00)	Delay Time A	00~FF : 00~500 (Little endian)
(01)	Delay Time B	00~FF : 00~500 (Little endian)
(02)	Modulation Speed	01~63 : 01~99
(03)	Modulation Depth	00~63 : 00~99
(04)	Filter Split Point	00~12 : 00~18
(05)	Symphonic Ensemble	
(06)	Modulation Depth	00~63 : 00~99
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12
(08)	EQ Low	F4~0C : -12~12

25,26: Flanger 1,2, 27: X Over Flanger

(00)	Delay Time	00~CB : 00~200
(01)	Modulation Depth	00~63 : 00~99
(02)	Modulation Speed	01~63 : 01~99
(03)	Feedback	9D~63 : -99~99
(04)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(05)	EQ High	F4~0C : -12~12

28: Exciter

(00)	Harmonic density	9D~63 : -99~99
(01)	Hot Spot	00~09 : 01~10
(02)	EQ High	F4~0C : -12~12
(03)	EQ Low	F4~0C : -12~12

29: Enhancer

(00)	Harmonic Density	01~63 : 01~99
(01)	Hot Spot	01~14 : 01~20
(02)	Stereo Width	00~63 : 00~99
(03)	Delay	01~63 : 01~99
(04)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(05)	EQ High	F4~0C : -12~12

30: Distortion, 31: Over Drive

(00)	Drive	01~6F : 01~111
(01)	Hot Spot	00~63 : 00~99
(02)	Resonance	00~63 : 00~99
(03)	Distortion Level	00~63 : 00~99
(04)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(05)	EQ High	F4~0C : -12~12

32,33: Phaser 1,(2)

(00)	Modulation Depth	00~63 : 01~99
(01)	Modulation Speed	00~D8 : *20-3-2 bit0=0:Sin, =1:Tri bit1~1, (0) bit2~0
(02)	MG Status	*20-3-3 bit1~1, (0) bit2~0
(03)	Feedback	9D~63 : -99~99
(04)	Hot Spot	00~63 : 00~99

34: Rotary Speaker

(00)	Vibrato Depth	00~0F : 00~15
(01)	Acceleration	01~0F : 01~15
(02)	Slow Speed	01~63 : 01~99
(03)	Fast Speed	01~63 : 01~99

35: Auto Pan, (36: Tremolo)

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 : *20-3-2 bit0=0:Sin, =1:Tri bit1~1, (0) bit2~0
(02)	MG Status	*20-3-3 bit1~1, (0) bit2~0
(03)	Shape	9D~63 : -99~99
(04)	EQ High	F4~0C : -12~12
(05)	EQ Low	F4~0C : -12~12

37: Parametric EQ

(00)	Low Frequency	00~1D : 00~29
(01)	Low Gain	F4~0C : -12~12
(02)	Mid Frequency	00~63 : 00~99
(03)	Mid Gain	F4~0C : -12~12
(04)	Mid Width	00~63 : 00~99
(05)	High Frequency	00~1D : 00~29
(06)	High Gain	F4~0C : -12~12

38: Chorus-Delay, 39: Flanger-Delay

(00)	Delay Time	00~32 : 00~50
(01)	Modulation Speed	01~63 : 01~99
(02)	Modulation Depth	00~63 : 00~99
(03)	Feedback	9D~63 : -99~99
(04)	Delay Time	00~E1 : 00~450
(05)	Feedback	9D~63 : -99~99

40: Delay / Hall

(00)	Delay Time	00~FF : 00~500 (Little endian)
(01)	Feedback	9D~63 : -99~99
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Reverb Time	00~61 : 0.2~9.9
(04)	High Damp	00~63 : 00~99
(05)	Pre Delay	00~96 : 00~150

41: Delay / Room

(00)	Delay Parameter	*20-3-1
(01)	Reverb Time	00~2F : 0.2~1.0
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Pre Delay	00~96 : 00~150

42: Delay / Chorus, (43: Delay / Flanger)

(00)	Delay Parameter	*20-3-1
(01)	Depth	00~63 : 00~99
(02)	Speed	00~D8 *20-3-2 bit0=0:Sin, =1:Tri bit1~1, (0) bit2~0
(03)	MG Status	*20-3-3 bit1~1, (0) bit2~0
(04)	Feedback	0, (9D~63: -99~99)

44: Delay / Distortion, 45: Delay / Over Drive

(00)	Delay Time	00~FF : 00~500 (Little endian)
(01)	Feedback	9D~63 : -99~99
(02)	Drive	01~6F : 01~111
(03)	Hot Spot	01~63 : 01~99
(04)	Resonance	00~63 : 00~99
(05)	Distortion Level	00~63 : 00~99

46: Delay / Phaser

(00)	Delay Parameter	*20-3-1
(01)	Depth	00~63 : 00~99
(02)	Speed	00~D8 *20-3-2 bit0=0:Sin, =1:Tri bit1~1, (0) bit2~0
(03)	MG Status	*20-3-3 bit1~1, (0) bit2~0
(04)	Shape	9D~63 : -99~99
(05)	EQ High	F4~0C : -12~12
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12

47: Delay / Rotary Speaker

(00)	Delay Time	00~FF : 00~500 (Little endian)
(01)	Feedback	9D~63 : -99~99
(02)	Acceleration	01~0F : 01~15
(03)	Slow Speed	01~63 : 01~99
(04)	Fast Speed	01~63 : 01~99
(05)	Distortion Level	01~63 : 01~99

ARRANGEMENT PARAMETERS ( TABLE 8 )

No.	TRACK	PARAMETER	VALUE
0	---	TEMPO	40..240
1	---	CHORD LATCH	0..1
2	---	SPLIT POINT	0..127
3	---	TRANSPOSE	-11..11
4	---	VARIATION BY FILL 1	0..12
5	---	VARIATION BY FILL 2	0..12
6	---	EFFECT 1 TYPE	0..47
7	---	EFFECT 1 LEVEL	0..100
8	---	EFFECT 2 TYPE	0..47
9	---	EFFECT 2 LEVEL	0..100
10	DRUM	PROGRAM	*1
11	DRUM	VOLUME	0..127
12	DRUM	PANPOT	-1..31
13	DRUM	C LEVEL	0..10
14	DRUM	D LEVEL	0..10
15	DRUM	MUTE	0..1
16	---	---	---
17	DRUM	OUTPUT STATUS	0..3
18	---	---	---
19	---	---	---
20	PERC	PROGRAM	*1
21	PERC	VOLUME	0..127
22	PERC	PANPOT	-1..31
23	PERC	C LEVEL	0..10
24	PERC	D LEVEL	0..10
25	PERC	MUTE	0..1
26	---	---	---
27	PERC	OUTPUT STATUS	0..3
28	---	---	---
29	---	---	---
30	BASS	PROGRAM	*1
31	BASS	VOLUME	0..127
32	BASS	PANPOT	-1..31
33	BASS	C LEVEL	0..10
34	BASS	D LEVEL	0..10
35	BASS	MUTE	0..1
36	BASS	OCTAVE	-2..2
37	BASS	OUTPUT STATUS	0..2
38	BASS	WRAP AROUND POINT	-1..11
39	---	---	---
40	ACCI	PROGRAM	*1
41	ACCI	VOLUME	0..127
42	ACCI	PANPOT	-1..31
43	ACCI	C LEVEL	0..10
44	ACCI	D LEVEL	0..10
45	ACCI	MUTE	0..1

\*1 : 0..63 = A11..A58  
 64..127 = B11..B58  
 128..191 = C11..C58  
 192..255 = U11..U58  
 256..319 = D11..D58  
 320..383 = E11..E58  
 384..399 = Dr11..Dr28  
 400..407 = Dr31..38  
 408..411 = Dr41..44

- 3-1 : Delay Parameter  
 Same as 40-(00)~(03)
- 3-2 : Data(Hex) Value[Hz]  
 00~63 0.03~3.00 (0.03step)  
 64~C7 3.1~13.0 (0.1 step)  
 C8~D8 14~30.0 (1 step)
- 3-3 : NG Status  
 bit0 : Waveform =0:Sin, =1:Tri  
 bit1 : Phase =0:0°, =1:180°  
 bit2 : Wave Shape =0: Normal  
 =1: for Flanger
- 3-4 : Waveform  
 EB : T+10  
 :  
 FF : T-10  
 00 : S-10  
 :  
 14 : S+10
- 4 : Dynamic Modulation Source  
 4 : Assignable Pedal



# アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

- ①消耗部品（電池など）を交換する場合。
- ②輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
- ③天災（火災等）によって生じた故障。
- ④故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
- ⑤コルグ・サービスステーション及び、コルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
- ⑥保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦保証期間が切れている場合。
- ⑧日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

## ▼▲▼▲▼▲▼株式会社コルグ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12	☎ (03)5376-5022
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)3323-5241
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052)832-1419
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F	☎ (06) 374-0691
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F	☎ (092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課 〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3309-7004

### 《WARNING》

This product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection. (この英文は、日本国内で本製品を購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

# KORG

■本社:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)5376-5022  
■東京営業所:〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241 ■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ:〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419  
■大阪営業所:〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎(06)374-0691 ■福岡営業所:〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(092)531-0166

© 1996 KORG INC.

0810 GH Printed in Japan